

# 从“横屏”到“竖屏”：论影像符号表意机制的变革<sup>\*</sup>

—  
张  
骋  
—

**【内容摘要】** 随着影像的载体格式逐渐从“横屏”转向“竖屏”，影像符号的表意机制也发生了相应的变革。这种变革主要体现在：横屏影像的表意机制侧重于索绪尔的符号表意理论，因为横屏影像的表意主要通过影像内部所展现的事物与事物、事物与空间、事物与环境之间的关系和位置来完成的；竖屏影像的表意机制侧重于皮尔斯的符号表意理论，因为竖屏影像的表意主要通过作为表意主体的观众与作为表意客体的影像之间的符号互动来完成。此外，影像符号表意机制的变革需要我们在竖屏时代以皮尔斯的符号表意理论为基础重建电影符号学。

**【关键词】** 横屏影像；竖屏影像；索绪尔；皮尔斯；电影符号学

DOI:10.19997/j.cnki.xdcb.2022.01.015

竖屏与横屏之间叙述方式的差异本质上不是由传播方式的差异决定的，而是由表意机制的差异决定的，因为叙述的过程不是一个与信息的传播与接受相关的过程，而是一个与意义的生成与解读相关的过程。正如赵毅衡教授所言：“任何叙述应当符合如下底线定义。一个叙述文本包含由特定主体进行的两个叙述化过程：1. 某个主体把有人物参与的事件组织进一个符号文本中。2. 此符号文本可以被接收者理解为具有时间和意义向度。”<sup>①</sup>我们只有将竖屏与横屏之间表意机制的差异找到之后，才能真正理解两者为什么在叙述方式上存在差异，也才能真正为竖屏影像建立属于自己的影像理论。本文将“影像符号”作为主要的研究对象，运用符号学的理论和方法分析影像符号的载体格式从横屏发展到竖屏之后，其表意机制发生了哪些变革，这些变革为电影符号学在竖屏时代的重建指明了哪些方向。

## 一、横屏：侧重于“索绪尔的符号表意理论”

自影像诞生以来，电影、电视、电脑等媒体

形态都是将横屏视为影像生产与消费的主要格式。1895年，卢米埃尔在制作世界上第一部电影的时候就将画面的宽高比设定为1.33:1，这个比例一直延续到20世纪70年代宽银幕电影的诞生。因此，过去电影影像的表意机制都与横屏的特征相适应。这一点可以在专门探讨电影影像表意机制的电影符号学中体现出来。

电影符号学开启了现代电影理论的大门。传统电影理论主要探讨电影与现实之间的关系。这种探讨主要是为了确立电影作为一门新兴艺术的合法性，同时为了辨明“电影是什么”这一本质性问题，并没有专门探讨电影影像的表意机制。而电影符号学就是重点探讨电影影像是如何表意的，它割裂了电影与现实之间的关系，将电影视为一种自足的语言结构系统，然后从结构主义的视角来分析电影语言结构与表意之间的关系，即电影的表意是如何由这种语言结构系统决定的。可以说，现代符号学创始人索绪尔开创的结构主义表意机制对于电影符号学的诞生产生了直接的影响。

### （一）索绪尔与结构主义表意机制

总体而言，结构主义强调事物是以结构的

\* 本文系国家社科基金后期资助项目“新媒体时代的传播学创新问题研究”（项目编号：20FXWB012）的研究成果。

形式存在的,结构中的各个组成部分是相互影响和制约的,这种相互影响和制约的关系决定了各个组成部分的意义。虽然索绪尔从来没有使用过“结构主义”这个词,但是他却将“结构主义”的思想用来分析语言。与传统语言学从历时性的角度研究语言的来源和演变不同,索绪尔从共时性的角度来研究语言,将语言视为一个抽象的结构系统,这个结构系统是强加给语言共同体成员的一种规则和约定,这种规则和约定潜在地存在于他们的意识之中,比如语言的语法、句法等决定了言语的使用方式。与语言不同,索绪尔认为,言语是语言在现实生活中的具体使用,即我们具体说出的字、词、句。概言之,语言是整体的、同质的、本质的,言语是个体的、异质的、现象的。语言决定了言语的使用方式。

因此,索绪尔认为,我们应该从语言的结构来研究言语的意义。他将语言的结构关系分为组合关系和聚合关系。组合关系是指一个单词与前后可能出现的单词之间的关系;聚合关系是指一个句子中的一个单词被另一个单词替换的可能性。例如,“我去北京”这几个字就是按线性顺序排列的组合关系;而“我”有可以被“他”“她”“你”替换的可能性,以及“北京”有可以被“上海”“成都”“武汉”替换的可能性。在索绪尔看来,符号的表意首先从聚合关系中选择符号,然后将这些符号组合在一起形成组合关系。其中,组合关系是显现的,聚合关系是隐藏的,两者共同决定了符号的意义。也就是说,结构主义语言学认为,任何言语的意义都不是由这个言语本身决定的,而是由这个言语与其他言语之间形成的语言结构关系决定的。

此后,很多学者继承了索绪尔的结构主义表意机制,并将其用来分析人类的一切文化现象。其中,列维·斯特劳斯就将这种结构主义表意机制运用到人类学的研究之中。首先,他研究人类的亲属关系。他在研究过程中“摒弃对亲属系统的自然主义/生物学解释,以突出一

个通过互易契约和女人交换进行自我再生产的系统。女人的流通和交换构成了彼此尽责的社会网络。这个系统(亲属关系的这一基本结构)解决了自然与文化的关系,并且使禁止乱伦的做法恰恰成为两者的中和”<sup>②</sup>。也就是说,列维·斯特劳斯不再将亲属关系视为一种生物学意义上的血缘关系,而是视为一种建立在婚姻基础上的社会关系,这种社会关系决定了父子、兄妹、夫妻、舅甥之间的关系。

然后,斯特劳斯还将结构主义表意机制运用到神话的研究之中。他将神话视为一种复杂的语言,“像语言的构成元素一样,神话的构成元素本身没有固定不变的意义,它的意义是在和其他元素之间的关系中获得的,所以要研究某个神话,就必须了解它与其他神话、社会习俗、文化符码等系统的关系,而这些关系又必须放在结构性相反的基础上才能解析和找出意义”<sup>③</sup>。也就是说,在斯特劳斯看来,神话的意义不是由构成神话的基本元素决定的,而是由这些基本元素之间的关系决定的。

概言之,这种结构主义的表意机制可以运用到影像研究之中,它既能阐明横屏影像的表意机制,又直接决定了电影符号学的诞生。

## (二) 横屏影像的表意机制与电影符号学的诞生

### 1. 横屏影像的表意机制

应该说,横屏影像就主要采用了基于结构主义的电影符号学的表意机制。横屏采用的16:9或者4:3的屏幕长宽比可以通过缩小竖向比例的方式来扩展横向空间,这样更有利于展现事物所处的周边环境 and 时代背景,更有利于展现场面宏大、运动多变的情景和画面,更有利于表现事物与事物、元素与元素之间的关系。换言之,横屏影像可以通过增加空间的层次感和纵深感来拓宽观众的视觉空间,“宽广的视觉空间有利于利用景深镜头完成画面的纵深调度,有利于通过前后景的融合暗示互动关系或传递隐含信息,从而塑造出戏剧冲突,使故事内

容更富有深意”<sup>④</sup>。

由此可见,横屏影像的表意主要是通过影像内部所展现的事物与事物、事物与空间、事物与环境之间的关系和位置来进行的,虽然也需要观众的参与才能最终完成,但是这种参与一般不会改变影像本身所要表达的意义,因为横屏影像通过自身的结构要素关系所表达的意义相对单一和固定,观众通常只需要被动地接受即可,不需要过多地参与到意义的建构中去。这也就是为什么麦茨特别强调观众与银幕之间的心理距离,以及观众因为这种心理距离而产生的对电影的窥视感。正如麦茨所言:“窥淫者认真地维持一条在对象和眼睛、对象和他身体之间的鸿沟,一个空间的距离,他的看把对象定在一个合适的距离,就像电影观众注意避免离银幕太近或太远。窥淫者在空间方面代表着永远和他和对象分离的断裂,充填这一距离将会是主题不知所措,导致他消灭对象。”<sup>⑤</sup>因为心理距离和窥视感的产生一定是由于观众并没有主动参与到影像意义的建构中去,如果观众主动参与了,是不会有这种心理距离和窥视感的。此外,麦茨这里所提到的电影也肯定是横屏电影,因为麦茨所经历的时代还没有竖屏电影。因此,我们可以说,麦茨创立的电影符号学是横屏时代的电影符号学。

## 2. 麦茨与电影符号学的探望

法国学者麦茨在《电影:语言还是言语》一文中首次将结构主义表意机制运用于电影研究之中,这标志着电影符号学的诞生。电影符号学割裂了电影影像与现实或者电影影像与观众之间的关系,专门研究电影影像本身是如何表意的。

麦茨认为,语言具有双重分节的特征,即语言的第一分节可以将语言从大到小分解为最小的语义单位——词素;第二分节可以将词素分解为无意义的语音单位——音位。而电影影像由于其能指与所指之间的象似性,使得其只有第一分节,没有第二分节,再加上电影影像连续

不断的表现现实,这就使得电影影像没有像语言一样的对所有电影都适用的离散单位。但是,麦茨指出,只要我们找对了电影影像的切分单位,影像符号仍然可以建立自己的语法规则。在他看来,电影的语法规则是通过“组合段”体现出来的。所谓组合段,是指“把一部影片看作由镜头、场面和段落构成的按照电影语法来进行分切的单位”<sup>⑥</sup>。也就是说,组合段就是电影中可独立表意的切分单位。具体而言,麦茨一共提出了八种组合段类型“独立镜头、非时序性平行组合段、非时序性插入组合段、顺时序性描述组合段、顺时序性交替叙事组合段、场景、单一片段和散漫片段。”<sup>⑦</sup>这八种不同的组合段类型决定了电影的八种不同的表意方式。在麦茨创立电影符号学之后,意大利符号学家帕索里尼和艾柯也提出了自己的电影符号学思想。

与麦茨不同,帕索里尼认为,电影与语言一样具有双重分节。其中,电影的第一分节是电影中最小的表意单位——画面;第二分节是画面中各种各样的人物、动作、事物等最小组成单元——影素。前者相当于语言中的语素,后者相当于语言中的音素。在帕索里尼看来,电影的构成是由各种影素组成画面,再由各种画面组成电影。这种构成方式也决定了电影的表意机制。

帕索里尼的构想直接启发了艾柯对于电影分节的探讨。在帕索里尼的基础上,艾柯提出了电影影像的三重分节说。具体而言,他认为每个电影影像都有三重分节:第一分节是象形图像,即电影影像中被分解出来的与现实相似的表意单位;第二分节是象形符号,即象形图像中被分解出来的可分辨的表意单位;第三分节是象形义素,即象形符号中被分解出来的无意义的义素,诸如角度、背景、曲线、光影等,这些义素本身无意义,但对于意义的建构却必不可少。根据电影影像的三重分节,艾柯找到了制约电影影像表意的十种不同的符码“感知符

码、认知符码、传输符码、情调符码、象形符码、图示符码、体验和情感符码、修辞符码、风格符码、无意识符码”<sup>⑧</sup>。

综上所述,虽然麦茨、帕索里尼、艾柯的电影符号学思想不尽相同,但是他们都是在用结构主义的表意机制来分析电影,即电影的表意机制与现实或观众都无关,而与电影影像自身的语法规则有关。也就是说,电影符号学认为,影像符号的表意机制不是通过对现实世界的反映或者与观众的互动来完成的,而是通过电影内部不同元素和单位之间形成的关系和结构来完成的。

## 二、竖屏:侧重于“皮尔斯的符号表意理论”

我们在根据索绪尔的符号表意理论论述完横屏的表意机制之后,将在这部分根据现代符号学另一位创始人皮尔斯的符号表意理论来探讨竖屏的表意机制,以及我们该如何依照竖屏的表意机制来重建电影符号学。

### (一) 皮尔斯符号表意理论中的两个关键点

#### 1. 皮尔斯符号表意理论对“解释者”的强调

皮尔斯符号表意理论中的第一个关键点就是对“解释者”的强调。与索绪尔将符号分为能指和所指两个部分不同,皮尔斯将符号分为再现体、对象、解释项三个部分。其中,再现体就相当于索绪尔的“能指”,就是符号的可感知部分;对象是符号所代表的东西;然而,皮尔斯的符号三分法超越索绪尔二分法的地方就在于多了一个“解释项”。在皮尔斯看来,解释项是指“符号所传达的所有事物,也即必须通过间接经验才能获得的、与其对象相熟悉的那些东西”<sup>⑨</sup>。这里所谓的“间接经验”是指符号所传达的事物不能通过符号系统本身直接获得,需要解释者的间接观察才能获得,而间接观察需要解释者事先对符号传达的事物有所了解。例如,《红楼梦》是一个符号文本,解释者想要真正理解这个符号文本所传达的涵义,就必须事先了解一些相关的历史知识和文学知识。这一点

也与索绪尔的符号表意理论不同。索绪尔认为,任何符号的表意都依靠符号与符号之间组成的系统结构直接决定,与符号解释者无关。

由此可见,正是多出的这个“解释项”,使得皮尔斯将符号表意的重点放在了解释者这一端,因为解释项可以被理解为解释者对符号的解释。也就是说,任何符号都必须有一个解释者。一个事物是否可以被视为符号,不是由事物本身决定,而取决于解释者是否将其视为符号。同时,在解释者心里,每个解释项都可以产生一个新的符号,因为任何意义都必须用符号才能被解释出来。并且,这个解释过程永远不可能终结,因为“这个新的符号表意又会产生另一个解释项,如此绵延以致无穷,因此我们永远无法穷尽一个符号的意义”<sup>⑩</sup>。由是观之,在皮尔斯看来,符号的表意就是从—个符号到另一个符号的无限衍义的过程。例如,索绪尔的符号表意理论只能将“月亮的能指”引向“月亮这个天体”,即“月亮的称呼→月亮”,而皮尔斯的符号表意理论能够将月亮这个符号的意义延展开来“月亮的称呼→月亮→故乡;故乡的称呼→故乡→回忆;回忆的称呼→……”。

近代哲学大师笛卡尔的“身心二元论”指出,人类思维的产生源于人体大脑内的一种非物理性实体——心智。心智对外在世界予以表征的精神过程就是人类思维的产生过程。也就是说,在笛卡尔看来,人类思维是先天产生的,符号只是思维的产物。

针对笛卡尔的先验思维观,皮尔斯否定了先于符号的思维存在。他认为,符号的存在先于思维的存在,思维是符号的产物。换言之,在皮尔斯看来,如果没有符号,人类将无法进行任何思考,“那些可能被认知的思维,仅仅是符号中的思维,且无法认知的思维是不存在的。因此,所有思维必定是符号”<sup>⑪</sup>。

#### 2. 皮尔斯符号表意理论对“符号互动过程”的强调

皮尔斯符号表意理论中的第二个关键点就是对“符号互动过程”的强调。皮尔斯认为,符号表

意的过程不是由符号解释者单独完成的,而是通过符号发送者和解释者之间的互动共同完成的。这个完成过程是以符号发送者与符号解释者之间获得“共同解释项”为标志,而“共同解释项”的获得又是以符号发送者与符号解释者之间“共同心灵”的获得为前提的。正如皮尔斯指出“意向解释项,决定着发送者的心灵;效力解释项,决定着解释者的心灵;而交际解释项或曰共同解释项决定的是,发送者与解释者为了使交际得以发生而相互融合而成的心灵。可以把这种心灵称为共同心灵。它包含发送者与解释者在最初就充分理解以及必然会充分理解的所有东西,从而使得正在交流的这种符号可以发挥其功能。”<sup>⑫</sup>概言之,这里的“意向解释项”是指发送者对符号的最初理解;“效力解释项”是指解释者心灵中存在的不同于发送者的对符号的理解;这里的“共同解释项”是指符号发送者与解释者达成共同理解的结果。这里的“共同心灵”是指在符号意义的解释过程之初,符号发送者与解释者能够达成共同解释项所需要的共同熟悉的知识。

既然皮尔斯认为符号表意是从一个符号到另一个符号的永无止境的动态表意过程,那么皮尔斯符号学的研究重点也就从“符号的结构”转向了对“符号交流过程”的探究,因为符号解释项的出现使得任何符号的意义都只能在人与人之间的符号交流过程中产生。正如丹麦学者克劳斯·布鲁恩·延森所言,从皮尔斯的解释项所延伸出来的动态表意过程,使得人类的解释活动成为“带有现实意涵的交流与传播活动”<sup>⑬</sup>。

由此可见,皮尔斯的符号表意理论是一种典型的符号互动论,即符号表意的本质是人与人之间利用符号进行双向互动。具体而言,皮尔斯的符号互动论也与符号的解释项密切相关。正如前文指出,皮尔斯不仅提出了解释项,还将解释项分为三种:意图解释项、效力解释项、共同解释项。因此,传播交流的过程就是“传播发送者与解释者之间通过符号探寻共同解释项的动态互动过程,而传播双方都在符号传播过程中增加了对符号意

义的理解范围以及信息量”<sup>⑭</sup>。但是,共同解释项的出现并不意味着交流过程的结束,反而才刚刚开始,因为交流双方共同理解的达成会使得符号发送者具有新的意图解释项,符号解释者具有新的效力解释项,双方的互动与交流又会形成新的共同解释项,这意味着交流过程永远不会结束,表意过程也永远不会结束。

概言之,皮尔斯的符号表意机制可以被概括为:符号发送者与符号解释者之间通过符号互动达成共同解释项。这种表意机制特别强调了“表意主体”的重要作用,也强调了“符号互动”的表意过程。

## (二) 竖屏影像的表意机制与重建电影符号学

### 1. 竖屏影像的表意机制

竖屏影像就主要采用了“皮尔斯的符号表意机制”,这一点可以从竖屏影像带给我们的全新的审美体验中体现出来。

一方面,竖屏影像能够带给观众一种“与影像中的人物深度互动”的审美体验。具体而言,竖屏影像通常采用9:16的屏幕比例,这种比例使得人物占据了影像中的绝大多数空间,观众可以清晰地看到影像中人物的表情、神态和动作,而人物的周边环境和其他事物都被这个凸显的人物形象遮挡。这样大大降低了影像中的人物形象与观众之间的距离,让观众产生一种“影像中的人物正在与我交流互动”的心理暗示,进而带给观众强烈的感官交互体验。这就是说,竖屏影像与观众之间不再有麦茨所强调的心理距离,竖屏影像也不会给观众带来因这种心理距离而产生的窥视感。这里,竖屏影像带给观众的心理暗示与中国传统竖式山水画带给观众的心理体验相吻合。众所周知,中国传统竖式山水画主要采用散点透视,即随着创作者视点的不断移动,创作出旨在写意的审美体验,这种旨在写意的山水画的创作初衷就是要与观众的观赏心理相吻合,让观众主动从竖式观赏心理出发,去体味山水画的意境之美。因此,竖屏影像的表意就是利用了中国传统竖式山水画散点透视的方法,让观众主动去构建影像的意义。

同时,竖屏影像所依托的移动媒体具有社交属性,这种社交属性也可以将影像中的人物与观众之间的互动拉入到平等的人际传播模式之中,让观众在观看影像的过程中有一种与影像中的人物直接对视交流之感。

另一方面,竖屏影像能够带给观众一种“以我为中心”的场景体验。“场景”最早是影视中的用语,特指“在特定时间空间内发生的行动,或者因人物关系构成的具体画面,是通过人物行动来表现剧情的一个个特定过程”<sup>⑤</sup>。到了移动互联网时代,“场景”的重要性被更加凸显出来,正如彭兰教授所言“与PC时代的互联网传播相比,移动时代场景的意义大大强化。移动传播的本质是基于场景的服务,即对场景的感知及信息(服务)的适配。场景成为继内容、形式、社交之后媒体的另一种核心要素。”<sup>⑥</sup>因此,竖屏影像表意的关键就在于对场景的建构,在建构过程中给观众营造一种“以我为中心”沉浸体验。观众之所以能获得这种沉浸体验,是因为竖屏具有凸显人物和隔离环境的优势,这种优势能够为观众造就一个幽闭的场景,进而提升观众的视觉专注力,带给观众一种“我即中心”的凝视快感。同时,在自媒体时代,当人人都可以成为竖屏影像的创作者时,许多竖屏影像带给我们的就是第一人称视角的聚焦。这里的“聚焦”是指“谁在作为视觉、心理或精神感受的核心,叙述信息透过谁的眼光与心灵传达出来”<sup>⑦</sup>。竖屏影像带给观众的聚焦之所以通常是第一人称视角的,是因为竖屏影像的拍摄者和叙述者通常是合一的。当拍摄者和叙述者合一时,竖屏影像就能给观众带来一种“我在叙述”的在场感。

由此可见,竖屏影像不同于横屏的全新审美体验表明竖屏影像的表意依赖于观众的深度参与,依赖于影像中的人物与观众之间的互动。正如前文所言,竖屏影像善于展现影像中的人物形象,弱于交代人物的周边环境和人物之间的关系。因此,竖屏影像中人物的意义主要不是来自于这个人物本身,也不是来自于影像中人物与其他事物之间的关系,而是来自于影像中的人物与观众

之间的符号互动。这点就表明竖屏影像的表意机制符合皮尔斯符号表意理论中对“符号互动过程”的强调。此外,前文也指出,竖屏影像能带给观众一种“我即中心”的场景体验。这点也表明竖屏影像的表意机制符合皮尔斯符号表意理论中对“表意主体”的强调。

## 2. 重建电影符号学的探望

既然横屏影像主要采用结构主义表意机制,而电影符号学是麦茨基于结构主义表意机制创立的,那么这种基于结构主义表意机制的电影符号学只能用来解释横屏的表意机制。但是,当影像的载体格式从横屏转向竖屏之后,基于结构主义表意机制的电影符号学就不能用来解释竖屏的表意机制了,因为竖屏影像的表意主要基于皮尔斯的符号表意理论。

笔者在前文中提到,竖屏影像的表意机制是基于作为表意主体的观众与影像中的人物之间的符号互动。也就是说,竖屏影像的表意与横屏的最大区别就在于强调了观众在影像表意中的主导作用,这也是我们重建电影符号学的基石。其实,麦茨在创立了电影符号学之后,还创立了第二电影符号学。第二电影符号学就将其关注的重点转向影像与观众之间的关系。具体而言,第二电影符号学运用精神分析理论分析观众的深层心理结构,进而说明电影本质上是一种迎合了观众深层心理结构的想象性存在。也就是说,第二电影符号学“以影片的‘镜式’文本概念待体力传统理论的‘画框’说或‘窗户’说,认为电影与现实的关系不是物质现实的反映而只是‘想象的能指’,电影影像所唤起的真实不是客观的实在而只存在于观众的想象中”<sup>⑧</sup>。由此,第二电影符号学虽然将影像表意的重点转向了电影与观众之间的关系,但仍然是结构主义的思想框架内探讨问题,只是它不再分析电影影像自身的结构,而是分析观众的心理结构,即电影影像的意义是由观众的深层心理结构决定的。

由是观之,第二电影符号学不能用来解释竖屏影像的表意机制,因为竖屏影像的意义不是由

观众的深层心理结构决定的,而是在影像与观众的符号互动过程中生成的。因此,我们只有重建电影符号学,才符合竖屏时代的要求。总体而言,重建之后的电影符号学主要基于皮尔斯的符号表意理论,主要强调电影影像的意义是由作为表意主体的观众与作为表意客体的影像之间的符号互动而生成的。此外,由于社会属性的差异,作为表意主体的观众不是抽象的、同质的个体,而是具体的、异质的个体。也即是说,面对同样一部电影,社会属性不同的观众与之互动可以生成不同的意义。这也表明电影不是一个自足的结构,而是与现实社会相互影响的。因此,我们对电影表意机制的分析也离不开对现实社会的关注和理解,这恰恰是麦茨的电影符号学所忽略和遗忘的,这也是重建之后的电影符号学需要关注的问题。

### 三、结语

综上所述,本文并不是说皮尔斯的符号表意理论对于横屏影像就完全不适用,也不是说索绪尔的符号表意理论对于竖屏影像也完全不适用,因为横屏影像的表意在一定程度上也需要与观众

互动才能完成,竖屏影像内部不同元素之间的关系和结构也可以生成意义。笔者只是认为横屏影像的表意机制侧重于索绪尔的符号表意理论,而竖屏影像的表意机制侧重于皮尔斯的符号表意理论。正是这种侧重点的不同决定了影像符号表意机制的变革,这种变革也决定了我们在竖屏时代需要重建电影符号学。

其实,重建电影符号学也是一个重建电影理论的过程,因为上个世纪90年代,博德维尔、卡罗尔等电影学家都建议取消电影理论,进入零敲碎打的“后理论”状态。但是,随着后电影时代的到来,这种“后理论”状态“使电影面对‘后电影’的一系列挑战时缺乏话语与思想上的防御能力”<sup>⑨</sup>。因此,我们需要重建后电影时代的电影理论。事实上,竖屏影像的出现和普及就是后电影时代的重要表征之一。因此,我们在竖屏时代重建电影符号学,就是在为后电影时代重建电影理论。当然,重建电影符号学,肯定不是一蹴而就的,也不是本文能完成的。本文也只是抛砖引玉,希望以后能有更多的学者同僚来关注和思考此问题。

【责任编辑:刘俊】

#### 注释:

- ① 赵毅衡《广义叙述学》,四川大学出版社2013年版,第7页。
- ② [美]尼克·布朗《电影理论史评》,徐建生译,中国电影出版社1994年版,第93-94页。
- ③⑧⑩ 胡星亮《西方电影理论史纲》,中华书局2005年版,第296、315、35页。
- ④ 顾洁、王璐璐《竖屏——短视频行业的新格式》,《东南传播》,2017年第9期,第8页。
- ⑤ [法]麦茨《想象的能指》,王志敏译,中国广播电视出版社2006年版,第12-13页。
- ⑥⑦ 陈晓云《电影理论基础》,北京联合出版公司2016年版,第109页。
- ⑨⑫ [美]皮尔斯《皮尔斯:论符号》,赵星植译,四川大学出版社2014年版,第44、196-197页。
- ⑩ 赵毅衡《符号学》,南京大学出版社2012年版,第105页。
- ⑪ Peirce C. S. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge: Harvard University Press. 1994. p. 251.
- ⑬ [丹]克劳斯·布鲁恩·延森《媒介融合:网络传播、大众传播和人际传播的三重维度》,刘君译,复旦大学出版社2012年版,第39页。
- ⑭ 赵星植《皮尔斯与传播符号学》,四川大学出版社2017年版,第84页。
- ⑮ 梁旭艳《场景传播:移动互联网时代的传播新变革》,《出版发行研究》,2015年第7期,第53页。
- ⑯ 彭兰《场景:移动时代媒体的新要素》,《新闻记者》,2015年第3期,第20页。
- ⑰ 谭军强《叙事学导论:从经典叙事学到后经典叙事学》,高等教育出版社2014年版,第84-85页。
- ⑱ 吴冠平《爱、死亡与后人类:后电影时代重铸电影哲学》,上海文艺出版社2019年版,第6页。

(作者系四川师范大学影视与传媒学院副教授)