

论电影叙述的时间向度及体裁关联*

胡一伟

摘要: 文本的时间向度是影响叙述体裁风格和文本意义的一个重要因素。现代媒介技术的不断推进使时间因素被压缩变形,进而作用在体裁风格上。受时间向度与媒介技术影响较为显著的是电影,它在记录类体裁与演示类体裁两者间游移,或趋同于一端。不论呈现出何种运动趋势,时间向度与媒介技术二者始终会共同作用于体裁的特征,而体裁特征又反过来说明时间指向性的变化与媒介的属性作用。由此,本文将先从电影叙述文本的时间向度出发,来考察时间—媒介技术对电影体裁特征的影响作用。

关键词: 时间向度, 演示性叙述, 电影体裁

Time Dimension of Film Narrative and Its Relevance to Genre

Hu Yiwei

Abstract: The dimension of time in narrative text is an important factor that can influence the style and meaning of narration. The advancement of media technology today has resulted in the compression of time, which affects the genre and style of nearly all types of narration. Film is particularly affected, as its genre can change between the end of the performance and the recording of the narrative, and the end result may be something entirely different. No matter how the genre of film

* 本文为国家社科基金重大项目“当今中国文化现状与发展的符号学研究”(13&ZD123)的部分成果。

changes, the dimensions of time and media technology will always jointly affect the features of its genre. However, the genre can also effect changes in temporal direction and the specific function of media in film narratives. Hence, this paper analyses the impacts of time and media technology on the genre of film narratives.

Keywords: dimension of time, performance narrative, film genres

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.201802014

电影是时下人们进行文化符号消费不可或缺的一类叙述文本。它与小说、戏剧演出等文化艺术符号文本的呈现方式有所不同。其中，叙述时间影响了电影文本的呈现状态——时间元素是叙述文本的必要元素之一，且电影文本本身就呈现出一种时间性，因此，讨论电影文本的体裁特征或呈现状态，需要先明晰电影叙述的时间向度问题。为了方便说明，本文将就小说、图像，戏剧演出这两类不同的体裁类型展开比较，以切入对电影的时间向度及体裁特征的讨论。

一、电影的时间向度：过去与现在

电影之所以叙述，是因为它被接收者理解为具有一定的时间向度和内在意义。其中，时间向度（这里向度指时间的方向性，它是一种势、一种趋向）会作用于体裁特征以及接收者对意义的理解。而诸多电影学家对电影叙述的时间性问题的讨论，也在一定程度上说明了时间向度的重要作用。

（一）电影时间向度的两种倾向

电影学家们对电影时间性问题的讨论，主要分为这样两类观点——电影时间的方向指向过去；电影时间的方向指向现在。

认为电影时间向度指向过去的观点，较为普遍。这类观点从电影是时间的艺术出发，强调电影拥有时间、记录时间的特性，即可以记录过去。齐格弗里德·克拉考尔（Siegfried Kracauer）在为电影下定义之时，就提出电影的本质在于对物质现实的复原——“‘复原’在这里既是指电影在银幕上复制、记录现实，也是指基督教教义中所说的个人得到‘救赎重生’”（2005，p. 223）。可以救赎与重生的“复原”揭示了电影的记录性，即对过去的过去的记录。又如，安德烈·巴赞（André Bazin）视摄影记录为电影的主要手段，提出电影是照相的一种延伸，因此，电影是有照相性、纪实性、记录性

的。而为了使电影更具真实性的照相、纪实手法，也可以理解为对电影记录性的肯定，它们均说明了电影的时间向度指向过去。

安德烈·塔尔科夫斯基 (Andrei Tarkovsky) 也曾指出，电影可以直接记录时间，使得无数次再现、重复同一时间成为可能，这是电影通过其时间性区别于其他艺术的关键所在。塔尔科夫斯基对电影创作者“雕刻时光”行为的理解——“从庞大、坚实的生活事件所组成的‘大块时光’中，将他不需要的部分切除、抛弃，只留下成品的组成元素，确保影像完整性之元素” (2003, p. 269)，也在某种程度上揭示了电影记录过往生活的作用，其时间向度指向过去。值得一提的是，为了真实地记录过往，电影制作者 (包括巴赞、塔尔科夫斯基) 经常采用长镜头、全景镜头和移动摄影等方式，这些方式使得事件所占的真实时间几乎等同于电影的叙述时间，而被记录下来的已经发生了的事件，也点出了电影的时间向度是过去。

此外，大卫·波德维尔 (David Bordwell) 从叙述学角度定义电影时指出，电影成为严格的艺术首先要满足三方面条件：一为记录性写实的呈现；二为这种呈现正以某种叙述方式讲故事；三为被展示的故事引发人们联想、想象，调动了人们的情绪。其中，记录性、写实的呈现在某种程度上亦说明了电影的时间向度指向过去。

实际上，电影时间是过去时的这一观点建立在电影的媒介品质之上，即胶卷和数字录制具有记录性。电影可视为对出现于过去的某一事件的记录，类似对现场演出的一种记录，但与现场表演不同的是，电影需要经过后期制作 (剪辑、特效处理等) 再呈现在观众眼前。

认为电影时间向度指向现在的观点，同样不在少数。这类观点以电影被观者观看为前提 (唯有在观者面前展示，电影文本才最终成形)，强调电影文本的展开状态与观者对电影的感知、接受状态。譬如，阿尔伯特·拉菲 (Albert Laffay) 提出“电影中的一切都处于现在时” (1964, p. 18)，这里的“现在时”指的是观影者看电影时对连续影像的一种印象或感受状态是正在进行的，正如麦茨 (Christian Metz) 所说“观众总是将运动作为‘现时的’来感知” (1996, p. 20)。

亨利·柏格森 (Henri Bergson) 在谈电影放映机制与绵延时间之时，也在无形中为电影现时的时间向度予以论证。柏格森认为电影的放映策略“在于从所有人固有运动中提取一种非个人的、抽象的和简单的运动……通过无特征的运动与个人形态的组合，再现每一个特殊运动的个体” (2004, p. 253)。换言之，电影是由一系列被播出的、运动着的胶片快照组成的。而

这些快照是断裂的、不连续的，需要直觉、回忆等因素将其勾连起来，使时间延绵、可见。此时的绵延“不是一个取代另一个的瞬间：只有现在，没有过去在现在中的延伸，没有演变，也没有具体的绵延。绵延是入侵将来和在前进中扩展的过去的持续推进。从过去在不断增长的时候起，过去也无限期地保留下来”（柏格森，2004，p. 10）。这也即是说，电影是需要被展示、被观看的，唯有在观看的过程中，时间是“在场”的，是现时的。

此外，吉尔·德勒兹（Gilles Deleuze）对电影时间向度的理解也是以接收者为前提的，他所讨论的电影是开放的，“不纯的”，其影像是具有无限性的，重在思维的多样性、异质性与流变：

这多样性思维一方面因为作品的潜在力量（作品的强度，或说作者的创作力），另一方面因为思维本身的多变性与可能性（观者的概念创造力），而这两个面向在德勒兹的电影名下又是无法区辨的“不纯”领域。正是这个作品与思维的褶皱区域（电影）给出了投向未来（却不制造任何未来图像）的无限性，这无限性不再是星空背后的柏拉图式永恒，也不是任何时间的景深，而是“即将前来”的多样可能，是创造各种“时间—影像”的可能性。（2003，p. 10）

无疑，这一观点与德勒兹企图描绘的“电影—流变”（指能够使人与影片同时滑离各自本体论核心的电影）密不可分。在这一描绘中，“人”并无人称指定，可带来多重可能性；影片则成为依随思维、论述而变化多端的符号集合。由此，观者的创造力或思维本身的多变性、可能性使得电影带有“可写性”（抑或开放的电影）。此时，电影文本的形成、展开与观者观看行为一同开始，即文本与观者、文本与解释项同时在场，电影的时间向度指向现在。

由此可以这样理解：电影时间的现时性质突出了接收者之于电影的重要作用，即电影的时间向度指向现在，强调接收者在场的感知、记忆因素，强调了接收者的参与性（如填补空白、延绵时间等），它与观看现场演出的情况相似，文本（包括演员）与观众均表现出某种现在在场性。

就电影的两种时间向度而言，认为电影时间向度指向过去，是从构成媒介的品质而论的；认为电影时间向度指向现在，是从文本展开、形成与观者接受感知的角度而论的。

（二）时间向度与技术

对电影时间向度的两种判断所基于的立场和讨论的角度是不同的。笔者

认为,电影的时间可以兼具过去式与现在式,即处于过去现在时,并且会随着新媒介技术的发展,产生相应变化。

对于这一点,贝尔纳·斯蒂格勒(Bernard Stiegler)在论电影的时间与存在之痛的问题时,予以了充分且精彩的论证。首先,斯蒂格勒认为电影文本是个开放的文本,它与观看者的时间相互交织着,在观看者的无意识所经历的时间里,成为时间的质料,由此,观者无须为丢失电影文本而注意力高度集中地观看电影。形成这种情况的原因在于,电影将两大根本原则结合了起来,这两大原则分别表现在视觉和听觉(或图像和声音)方面。

从视觉角度来看,电影记录是摄影的一种延伸,即电影类似于具有“相似性记录”的摄像,它可以将过去和现在相结合。这是因为“抓取的时刻与被抓取之物的时刻相互重合,使‘现实性’和‘过去’的相互结合成为可能,而这一结合又促成了照片静止状态的‘回溯’,从而使得观众的现在时与‘spectrum’^①的显现互相契合”(斯蒂格勒,2010,p.7)。

从听觉角度来看,电影和音乐旋律一样,二者从根本上均体现出时间之“流”,让过去与现在相连绵延。这是因为“这一时间客体与以之为对象意识流(即观众的意识)是相互重合的”(斯蒂格勒,2012,pp.12-13),从而构成了自身的整体。

之后,斯蒂格勒得出,电影记录技术的特殊性正在于摄影与录音的重合,以及影片“流”与影片观众的意识流的重合(pp.13-14)。笔者认为,斯蒂格勒所得出的观点肯定了三个层面。一是技术对电影时间向度的塑形作用。电影录制技术的诞生可以让其时间向度指向过去,但电影可以重复地向观众展示,观众与演员(更确切地说,是观众与影像)的“同在现场”,又将电影的时间向度拉回到观看之时(即现时)。二是观众之于电影的重要作用。这种作用表现在观众对电影的“信服”——愿意接收;观众对电影的“解放”——进行联想想象,进行二次叙述。三是电影的时间向度表现为过去时与现在时的结合。第三个层面基于前两个层面,体现了新技术对叙述文本形态的改变以及人们对接受阐释研究的重视。

斯蒂格勒看到了技术对时间的巨大作用,从而论述了被录制、被放映的

^① 罗兰·巴尔特认为摄影中有三个介入者:操作者(Operator,即摄影师)、观看者(Spectator,即观看照片的人)、“幽灵”(Spectrum,被拍摄的对象)。罗兰·巴尔特之所以用“Spectrum”来指代“被拍摄的对象”,是因为他认为这个拉丁语词语的词根既保留了“节目”(spectacle)的含义,又体现了所有照片中都蕴含的一种现象:死者回归。关于这一问题的详细阐述,参见罗兰·巴尔特《明室》第一部分第4节。

电影具有过去现在时的时间向度。媒介技术对时间的巨大作用，同样体现在叙述的体裁形态上。赵毅衡在对叙述的基本体裁进行分类时，就是从媒介—时间两个维度出发的。由于电影录制所用媒介为胶卷或数字，电影（故事片）在这一分类中被归于演示类叙述的亚类（即记录演示类），其时间为过去现在时。（赵毅衡，2013，p.1）

如今，媒介技术对于时间的作用仍在继续。仅从电影文本的呈现方式看，人们在电影的逼真性、交互性等方面的需求，3D/4D的立体效果、AR/VR技术的普遍运用，使得电影的时间向度完全指向了现在。尤其是VR技术被用于电影之时，电影的后期制作（剪辑、增强效果等）就与观众的观看同时进行。

这也就是说，电影本身具有的记录性正逐渐淡化，现在在场的演示性在逐步增强。VR电影重在观众的参与体验，观众在被展开的电影中扮演着某一重要角色，可以改变剧情走向。此时，电影文本的呈现状态也会有所变化。故而，本文也将从电影文本的体裁特征反观电影的时间向度问题。

二、电影的体裁特征：记录性与演示性^①

电影的体裁特征与其时间向度是有密切关系的。前文在分析电影的时间向度时，实际上也提到了电影体裁的记录性特征——电影与其他记录性叙述文本一样可经再三加工；可长期保存以便接收者反复读取；其叙述行为发生在过去，而记录的事件则发生在“过去的过去”。（赵毅衡，2013，p.9）同样，分析电影的现在时间向度时，可以发现它也具有某些演示性体裁特征——叙述文本的展开时间/时段与观众观看的时间/时段是等同的，放映与观看行为一同开始，一同结束；故事当场展开，意义也会在场实现。然而，电影与一些记录性、演示性体裁的文本呈现方式、接收方式并不等同，譬如电影与小说、图像等记录性体裁，电影与戏剧演出等演示性体裁，就有差异。下面将具体就电影与这两类体裁进行比较。

（一）电影与小说、图像之不同

电影与小说、图像等记录类体裁的不同主要通过其所用的媒介呈现出来，胶卷、数字媒介构成的品质与文字、图像构成的品质相区别，表现在故事空间的呈现方式、叙述时间的延展性、叙述者人格构成、受述者参与方式上。

^① 记录性体裁所用媒介为记录性媒介，如文字、图像、雕塑等，其文本在“彼时彼刻”讲述，供后来的接收者读取。演示性体裁所用媒介为演示性媒介，它用身体—实物媒介手段讲述故事，其文本在“此时此刻”展开，不一定要存留给此后的接收者读取。（赵毅衡，2013，前言及第二章）

在故事空间的呈现方式方面,小说对空间的描绘多需要通过读者的想象来还原;图像虽然可以直接呈现故事空间,但是它不像电影可以多角度、动态地将故事发生的空间场景全面、有效地呈现出来。进一步说,小说对空间的描绘主要诉诸视觉想象图式,图像对空间的呈现诉诸视觉,而电影对空间的描绘除了诉诸视觉,还可以诉诸听觉等其他渠道。

在叙述时间的延展性方面,小说、图像的文本只占空间篇幅,不具有时间的延展性,而电影文本的叙述行为时间与被叙述情节(亦即时间)同时展开,其时间是具有一定延展性的。不仅如此,电影的叙述时间与被叙述时间同时展开,可以直接呈现出“平行叙述”“多线并置”,即情节结构“空间并置”下的时间延展(横向延展),这是因为“时空性是系统性赋予电影时空的有机关系”“电影的时间空间关系是基于电影时间空间的系统结构性的”(刘勇,2017)。尽管“平行叙述”“多线并置”也能在小说、图像中实现,但其叙述仍旧是线性的,依照时间先后顺序进行。

在叙述者人格构成方面,小说、图像、电影在事后均可以进行不断修改,其叙述者人格可具有多重性。但是小说、图像的叙述者是作者或者由作者分裂出的,时常表现为具体的人格,而电影的叙述者产生于团队合作(创作班子)与指令集合,带有抽象性、指令性。它虽然是电影创作者的人格投射,却比小说、图像的叙述者复杂多样——“在特定的历史时期,电影叙述者竟会现身发声,与现场观众亲密互动,激发起强烈的情感反应”(刘勇,2017)。因此,小说、图像的叙述者属性是有别于电影的。

在受述者参与方式方面,小说、图像本身不需要读者参与,读者发挥联想与想象,最终是为了让文本的意义在阅读中得以实现。电影同样追求文本意义的实现,即也需要观者进行感知、记忆还原、影像填补,即物象在意识中形成完整意义“必须靠想象将不在场的部分在场化”(彭佳,2017)。但电影更强调逼真性、现时性、沉浸性、互动性(真实与想象、现在与过去是交互预设的),而此时电影媒介技术能够使接收者参与电影叙述的过程。如,立体观影和增强现实的技术让观众更近距离地感受场景,虚拟现实的使用直接让观者进入片中故事,以自己的体验旁观故事或参与叙述。

(二) 电影与戏剧演出之不同

尽管戏剧演出与电影在很大程度上有着相似性(电影表演与戏剧表演之间的关系最为明显),但是电影的时间向度使其与戏剧演出在文本呈现方式上有着一定的差异。譬如,基多·阿里斯泰戈(Guido Aristarco)曾指出刚诞

生的电影“既不是情节剧，也不是戏剧，而是用光的笔描写，以影像创作的视觉戏剧。也就是写的悲剧、可读的戏剧的一种抽象”（1992，p. 71）。阿里斯泰戈直接点明，戏剧与电影的差别首先就表现在媒介上，而媒介的不同使得电影成为一种可读的戏剧，一种抽象的戏剧。由此可见，媒介与体裁风格之间是有着一定关联的。由此，本文将从媒介因素谈起。

在媒介—感知方面，电影所用的媒介为影像，戏剧演出常用媒介为身体—实物，尽管影像所呈现的是身体—实物，但接收者对影像媒介与身体—实物的感知并不一样。即面对银幕或虚拟影像，与直接面对实体（演员、事物），观看者的感知和反应可能是不同的。比如，影像媒介带给观者的感知是双重双向的，这就与现场戏剧演出媒介带来的感知不同。具体来说，观者透过影像看到，镜头感知到房间里的人物，人物又感知着房间（即这里的感知是双重的），此时，一旦摄像机带来的感知被消除（无论是对于观众还是对于演员，镜头感被消除，区隔被悬置），观者直接感知到人物的感知，人物的感知物又反过成为感知人物的东西（即这里的感知成为双向的）。另外，德勒兹对电影影像的分类——将其分为运动—影像（包括感知—影像、行动—影像、情状—影像）和时间—影像，以及对影像类型的分析，在某种程度上说明了人们对电影影像—媒介的感知是与其他体裁有差别的。

而从媒介本身来看，与身体—实物这类非特制的媒介相比，影像自身是具有逆转性的，因为影像指涉身体—实物这类真实的实体（如“电影中石头和花的形象只是创造性地再现物自体的石头和花的形象”）（吴迎君，2012），属于与日常生活经验并无差异的非特制媒介。但当我们构建起一种针对事物自身的描述的时候，影像就成了一种纯粹表意的符号（纯粹为表意设计，不具使用性）。此时，影像可以加剧媒介身体性的延伸，通过形成一种新的身体感觉形式来建构“后人类身体”。

在展示方式方面，无论是电影还是戏剧演出，都是需要面向观众的，如今它们也都可以实现全方位立体观看。但是，二者实现全方位立体观看的条件不同，或者说二者在全方位立体观看的本质上是有一定差异的。主要表现在两个方面。其一，电影与戏剧演出“四堵墙”的差异。先来看具有比喻意义的“第四堵墙”，它是隔开叙述世界与经验世界（观众生活的世界）的透明性叙述框架，这一框架可以是抽象的或具体的，在电影、戏剧演出中均存在。电影与现场演出的“第四堵墙”的不同之处在于：电影的“第四堵墙”由光影构成，除去银幕实体，光影无法真正被触碰（尤其是在观看3D电影、VR电影之时）；戏剧演出的“第四堵墙”可由实体或光影构成，可以被触碰。从

另一个角度来说, 观影者穿透“第四堵墙”进入电影打人或电影里的人物出来打观众一拳, 不会产生生理痛感, 而打架丝毫不会影响故事的展开。这类情况在现场演出中则完全不同, 最典型的是《奥赛罗》的演出, 台下军官掏出手枪打死台上演员, 演出便无法继续。

随着技术的进步, 电影与戏剧演出的另外三堵墙也有区别——“符号与对象的关系不止于记录/展示或指示, 而可能是对对象的挑战, 使感官所感知的对象形态的真实性存疑”(马睿, 2016)。尤其是对于 VR 电影来说, 视网膜成像技术让电影的另外三堵墙不占据任何实体空间, 戴上为 VR 电影定制的眼镜便进入了观影空间之中。此时, 观看的维度可以是不确定的, 观者也可走入人物的内心窥视, 而戏剧的现场演出则不易营造此类逼真效果。

其次, 戏剧与电影的差别又表现在观看者与被观看对象之间距离的差异。现场演出要实现全方位立体观看, 需要为观众提供可走动的空间; 电影实现全方位立体观看, 只需要改进观影设备(包括银幕、视镜等方面)。这即是说, 要实现全方位立体观看, 电影观看者可以在原地不动, 而观看现场演出的观众则需要移动位置。

在受众参与层面, 电影与戏剧演出均强调受众参与, 但二者所用的呈现媒介不同, 这会导致受众参与情态的不同。在影院观看电影, 观众(们)中途可以扭头不看电影, 或径直走出放映厅, 以此中止影片接收。观看戏剧现场演出, 观众不仅有多种打断戏剧表演的方式(喝倒彩、砸场等), 还可以参与演员的表演, 一起完成整个演出。也就是说, 一般电影的观影交互方式、观众参与途径不及现场表演丰富多样, 也没有戏剧演出的现场感带来的诸多效果, 因为电影是被录制好的、不可更改的文本。但如今, VR 电影的诞生正在不断提高其互动参与度(类似于赛博游戏), 以加强其沉浸感、逼真的体验性和临场性。尽管如此, 观众参与电影与戏剧现场演出的形式仍旧有差异。在演出现场, 观众以实体(身体)参与演出或中断演出, 有时会产生明显的物理空间移动。而在 VR 电影中, 观众以纯粹数据的形式或影像“游荡”于影片之中, 即现实空间中的观众肉身端坐, 但其精神或感知已从肉身世界“逃逸”而出, 进入虚构世界。这种参与是一种肉身与精神分离的参与, 因此无法体验到身体被刺激(被碰撞、被触摸等)的生理反应, 也必然不同于观众在演出现场的打断、喝彩等实体参与行为。简言之, 观众参与电影的行为是一种弃置肉身的参与行为, 而参与现场演出的行为多为身心合一的参与行为。

在即兴与不可预测状况层面, 电影一般在录制完成之后就失去了即兴的余地, 但戏剧演出现场随时可能发生即兴与不可预测情况, 这是两者最大的

区别。但这并不意味着电影文本中不存在即兴和突发状况。常见的是，电影在拍摄之时，片场演员的即兴发挥与现场不可预测、不可控情况，给影片带来某些新奇效果，这些效果则很可能被导演、制片人保留在电影文本之中，以供观众观看。换言之，在演员表演层面，影院放映的电影与戏剧演出过程中的即兴、不可预测情况相类似；在观众与演员互动层面，电影没有即兴与不可预测的情况，如观众对影片无比喜欢的情绪也不会刺激演员即兴发挥。

纵使现代技术使VR电影在增强临场感、交互性、沉浸性上面取得了一定成效，观众可以自行选择观看角度，探视虚构空间内的空间场景，仿佛置身于其中，但是，目前观众所看到的内容、体验的事项，仍早已被制作方设定，每条路径、每处空间场景都是制作者所熟知的，即故事可走向的多重可能性、文本框架均在设计者的可控范围之内。观众戴上眼镜进入虚构世界之中，在众多路径、事项中所进行的选择均在意料之中。可以说，此时的电影文本是个开放的文本，等待观众去“窥探”、参与，共同完成叙述。但即使观众超水平发挥、临场即兴，仍旧是按照“演员”之前的扮演任务来帮助叙述（如充当次叙述者），从而填补电影的文本框架。因此，VR电影也并不会出现在由观众情绪反应刺激即兴创作的情况。

值得注意的是，带上头盔、视镜观看VR电影时，观影环境可能完全不同。在影院观看电影，观者会互相影响，进而形成一个“联合体”（氛围或一种能量场），作用于观影体验。

诚然，上述电影与其他体裁特征之异同，均是由电影叙述文本的时间维度造成的。电影区别于记录性体裁特征，与电影表演依旧用身体—实物媒介演故事的本质有关；电影区别于一些演示性体裁特征，与电影是用记录性媒介呈现出来的这一事实有关。而现今虚拟现实技术的逐步成熟，在增强电影的临场性和交互性之时，淡化了记录性媒介在电影体裁中的烙印。

本文认为，电影体裁在不同阶段的新特点描绘出一次螺旋式的演进或标出性的翻转运动。具体而言，电影由最初摄影棚中的表演，到在影院放映的电影，再发展至可供“现场参与”（在赛博世界中）的VR电影，三个不同阶段呈现出了感知渠道、媒介属性等方面的运动态势。比如，在媒介属性上经历了由呈现性媒介（身体—实物）到记录性媒介（胶片、数字录制），再到呈现性媒介（光影等）的发展趋向；在感知渠道上经历了由身体赋予的全方位感知渠道到主要依赖视听渠道，再到抽离肉身的全方位感知渠道的发展趋向，等等。而媒介与感知渠道的变化态势（或媒介渠道的一种延伸），均与电影的时间指向性有着紧密关联。

□ 符号与传媒 (17)

总之,时间的指向性与现代媒介技术的推进,让电影体裁在记录类体裁与演示类体裁间游移,或与一端趋于同质。不论呈现出何种运动趋势,时间向度与媒介技术二者始终会共同作用于体裁特征,而体裁特征又反过来说明时间指向性的变化与媒介的属性作用。

引文文献:

- 阿里斯泰戈,基多(1992). 电影理论史(李正伦,译). 北京:中国电影出版社.
- 柏格森,亨利(2004). 创造进化论(姜志辉,译). 北京:商务印书馆.
- 德勒兹,吉尔(2003). 电影1:运动—影像(黄建宏,译). 台北:远流出版社.
- 胡星亮(2005). 西方电影理论史纲. 北京:中华书局.
- 刘勇(2017). 黑暗中的声音:作为叙述者的电影解说员. 载于曹顺庆,赵毅衡(主编),符号与传媒,15. 成都:四川大学出版社.
- 马睿(2016). 走出定式与盲点:电影符号学研究什么?. 载于曹顺庆,赵毅衡(主编),符号与传媒,13. 成都:四川大学出版社.
- 麦茨(1996). 电影语言:电影符号学导论(刘森尧,译). 台北:远流出版社.
- 彭佳(2017). 从符号现象学出发论想象. 载于曹顺庆,赵毅衡(主编),符号与传媒,15. 成都:四川大学出版社.
- 斯蒂格勒,贝尔纳(2010). 技术与时间2:迷失方向(赵和平,印螺,译). 南京:译林出版社.
- 斯蒂格勒,贝尔纳(2012). 技术与时间3:电影的时间与存在之痛的问题(方尔平,译). 南京:译林出版社.
- 塔尔科夫斯基,安德烈(2003). 雕刻时光. 北京:人民文学出版社.
- 吴迎君(2012). 电影时空双重叙述探析. 载于曹顺庆,赵毅衡(主编),符号与传媒,4. 成都:四川大学出版社.
- 赵毅衡(2013). 广义叙述学. 成都:四川大学出版社.
- Laffay, Albert (1964). *Logique du Cinéma:Création. et Spectacle*. Paris, FR: Masson Editions.

作者简介:

胡一伟,南昌大学新闻与传播学院博士后,研究方向为表演符号学、传播符号学。

Author:

Hu Yiwei, post-doctoral researcher fellow of School of Journalism and Communication, Nanchang University. Her research fields are semiotics of performance and semiotics of communication.

Email: huyiwei321@163.com