

视觉符号听觉化：无障碍电影的跨模态叙事研究

朱思敏

(中国人民大学新闻学院, 北京 100872)

[摘要] 视觉符号听觉化是应对视觉形式作为社会主要阐释者的一种折衷方式。无障碍电影作为在内容及时间上受原电影限制的表现形式, 是对视觉符号更纯粹的听觉化, 我们可以透过对其的细致考察去理解视觉符号向听觉符号的转化, 探讨言辞及声音对视觉图景的适配与超越。形式上, 视觉符号听觉化是一个概念化过程; 结构上, 视觉符号听觉化体现为用时间叙事复现空间叙事、用声音关系再现视听关系; 意义上, 视觉符号听觉化后的意义在翻译和再现之间, 依赖生产者和目标受众的互动来建构。无障碍电影中的视觉符号听觉化一定程度上突破了视觉中心主义, 为跨模态传播理论提供了新视角。

[关键词] 跨模态传播; 视听转译; 无障碍电影; 超越视觉中心主义

[中图分类号] G 206

[文献标识码] A

[文章编号] 1001-9162(2025)06-0067-09

[DOI] 10.16783/j.cnki.nwnus.2025.06.007

一、问题的提出：视觉符号向听觉符号的转化

在视觉时代, 我们的世界多以视觉形式呈现, 难以获取这些信息者则容易被排除在外。为了应对这种困境, 很多视障者也试图融入视觉社会。例如, 如今短视频已经成为很多视障者进行娱乐、工作和社交互动的视觉媒介, 但其可及性(accessibility)是有限的。^[1] 与此相关, 社会已然有很多为视障者更好地接入视觉媒介的努力, 比如以为视障者制作的无障碍电影为代表的视觉符号听觉化实践。

无障碍电影, 一般是指为视听障碍者提供的经过加工的电影, 其增补大量配音解说、增配字幕及手语解说。^[2] 本文聚焦于为视障者制作的电影, 其用声音对电影的视觉画面进行重新叙述。后文所称的“无障碍电影”均指此类电影。这种无障碍电影本质上是电影的听觉化。与广播、电影解说对电影的个性化解读不同, 无障碍电影立足于电影本身, 在电影原声基础上叠加对画面的描述声音, 并且这种描述大体上是对事物的直接描绘, 也受限于

原电影没有对白及重要音效的间隙时间。因此, 其是相对有限的创作, 但也是对视觉符号更纯粹的听觉化, 体现了对视障者的视觉信息接收过程的充分尊重。^[3] 但这种尊重并不意味着要让描述声音完全适配于视觉图景, 这仍是一种“视觉中心主义”。

对于这种独具特色的电影, 其如何叙事受到了国内众多研究者的关注。整体而言, 这些研究偏实践取向, 关注无障碍电影的视听转换机制、口述脚本的撰写技巧、口述声音语态、形式和意义传达等。在转换机制上, 无障碍电影视听元素转换过程包含三个关键要素: 提供平等的审美体验, 如无障碍电影与原片时间相同; 转换关键是要掌握基本的画面语言; 其艺术传达须依据视障群体日常经验和媒介使用。^[4] 在口述脚本的撰写上, 需要注意以下几点: 在创作前要对电影内容, 包括其中的角色、人物关系、场景作用等, 进行分解与解读;^[5] 根据故事内容、逻辑关系, 在无对白的间隙用最简洁明了的语言填充叙事;^[6] 遵循“准确、客观、适当留白”的准则。^[7] 在口述声音语态上, 播音员应当语音清晰、把握内容主线、避免自我表达和喧宾夺主, 传达出影像画面的在场感, 演绎出影像画面

[收稿日期] 2025-08-30

[基金项目] 国家社会科学基金重点项目“新时代加快国际传播五力建设研究”(22AZD074); 中国人民大学2023年度拔尖创新人才培养资助计划

[作者简介] 朱思敏(1996—), 女, 广东肇庆人, 中国人民大学博士研究生, 从事视听传播、新媒体传播和媒介社会学研究

的生动；^[8] 口述声音的语调起伏、节奏急缓等声音表现手段，也影响视障受众的情感生发。^[9] 在形式和意义传达上，无障碍电影的形式与风格传达、文本的意义生成、镜头语言的情感召唤，大抵只能依靠视障受众的审美心理机制实现。^[6] 可见，无障碍电影尽管基于电影的视觉影像进行生产，但是其以视障受众为中心，因此也可能存在超越视觉图景的部分，这构成了本文探讨的问题之一。

无障碍电影中所蕴含的视觉符号听觉化议题，涉及的是不同模态的符号转换，凯西·奥卡拉汉(Casey O'Callaghan)指出跨模态错觉(cross-modal illusions)的可能性——一种模态的刺激影响另一模态的知觉经验；^[10] 赵雅丽指出，跨符号研究有助于探讨言辞符号与视觉符号的“异同竞合”关系，是分析符号体系本质的重要方式，由跨符号研究所建构的“跨符号传播模式”能够为发展传播巨型理论的蓝图提供支持。^[11] 对这一议题的探讨从现实层面来看有助于视障者更好地体验视觉文化，从理论层面来看有助于厘清视听符号的特征和关系，一定程度上发展了跨模态传播理论。而基于无障碍电影对此议题进行探讨，能够提供基于中国的经验材料的理论见解。

视觉符号听觉化包含从视觉符号到言辞符号、再到听觉符号的过程。视觉符号和言辞符号的差异包含多个方面：从形式层面来说，两者能指和所指关系不同，言辞符号具有任意性，视觉符号则强调肖似性。从结构层面来说，具有抽象化特征的言辞符号能够呈现与“时间”“记忆”相关的复杂意义，而直观的视觉符号主要用于呈现“当下”，难以表达复杂的意义，常常需要借助言辞符号来固定意义。从意义层面来看，语言和时间的关系使得一般认为言辞语言有利于叙事，而视觉语言有利于激发感情。^[12] 听觉符号是通过声音自身基本属性（音色、响度、音调）对言辞符号进行的强调意象营造的表达。因此，探讨视觉符号向听觉符号的转化离不开对视觉符号向言辞符号的转化的探讨，其中，两个符号系统是否能够跨越鸿沟、实现相通，表达相同或相近的意思、呈现相同或相似的意象？基于前述内容，本文以无障碍电影的影像听觉化为例，结合符号学和跨模态传播理论，从作为符号及叙事重要维度的形式、结构、意义维度探讨视觉符号如何实现听觉化，着重关注言辞及声音对视觉图景的适配与超越。第一，从表层的形式出发，探讨电影的视觉符号转化为听觉符号如何实现；第二，从具体的结构层面，分析电影的视觉叙事如何重构

连贯性；第三，从深层的意义层面，讨论视觉意义何以转译，甚至生发出超越视觉的意义。最后，探讨这一转译背后的意涵与局限，挖掘视听符号转化议题的理论深度和现实意义。

二、研究方法

为回答以上问题，笔者以文本分析法为主，结合参与式观察、深度访谈法开展研究。笔者通过文本分析法分析中国大陆无障碍电影实践中的四个典型项目，即发起较早的北京“心目影院”项目、广东省“心聆感影”项目、院校学界参与的“光明影院”项目、视频平台参与的西瓜视频无障碍影院项目（后文简称为“西瓜视频”项目）的口述脚本或公开可获取的无障碍电影。“心目影院”自2005年7月起至2021年11月已举办逾千场线上线下无障碍电影活动，微信公众号“红丹丹文化助盲”记录了他们的活动，发布了部分线上无障碍电影回放；线下无障碍电影观影活动在持续进行，地点从最初的鼓楼寿明寺小院转到了心目影院（保利天安门店）。“心聆感影”项目是广东省立中山图书馆的志愿服务项目，从2012年起至2025年8月举办了104期无障碍电影现场讲解活动。“光明影院”项目由中国传媒大学等机构于2017年发起，至2021年项目团队已经制作了300多部无障碍电影，并将其送达盲校、图书馆、电影院、社区、家庭。2020年9月3日，中国传媒大学电视学院与爱奇艺联合推出为视障人群服务的“光明影院”专题，上线《百鸟朝凤》等7部影片的无障碍解说版。截至2025年8月，爱奇艺平台共有14部无障碍解说版影片。“西瓜视频”项目启动于2021年4月，西瓜视频PC端和移动端于2021年6月上线无障碍影院频道，2024年12月平台上共有无障碍影片45部（数量时常变动），其中37部为电影，8部为2020至2023年间开播的纪录片。从影片时新性来看，“心目影院”项目紧跟影院新片，“心聆感影”项目次之。

同时，自2021年9月至2022年4月，笔者以志愿者的方式参与式观察“心聆感影”项目，参与或旁观该项目的部分运作过程，包括口述脚本撰写、口述员讲解电影彩排、口述脚本研讨会、无障碍电影观影活动、口述影像课堂等。在这个过程中，笔者访谈了无障碍电影项目“制作方”成员，包括参与项目的图书馆工作人员、口述脚本撰写者、口述员及与信息无障碍工作相关的人员，了解他们将电影的视觉符号转换为听觉符号的方法、技巧或对无障碍电影的看法。另外，笔者采访了“接

收方”视障者，了解他们对电影的理解、欣赏电影的感受。笔者共访谈27名对象，包括13名视障者（编号为A1至A13）、8名口述志愿者（编号为B1至B8）、3名图书馆工作人员（编号为C1至C3）、3名其他相关人员（编号为D1至D3）。此后，笔者间歇性地关注着无障碍电影及相关活动，例如，2023年7月，笔者参与光明影院无障碍动画片《棉花糖和云朵妈妈》放映活动。2024年10月，笔者作为分享者和志愿者参与“我们的电影，我们的声音”——首届口述影像受众圆桌论坛。2024年11月，笔者参与国家图书馆推出的纪录片《里斯本丸沉没》无障碍放映及学术交流活动。2025年7月，笔者参与广东省立中山图书馆的无障碍电影《“骗骗”喜欢你》活动。总的来说，“心聆感影”项目是本文最主要的考察对象。

三、概念化：视觉符号的形式转译

视听符号间的差异限制了它们之间的转化，但不同的符号具有反映相同的现实世界的能力，这就使得视听符号的转译具备了可能性。当无法“直接对应”地翻译时，我们需要藉由文本的上下文情境，先找出其在实体世界中指涉的客体，然后再用另一语言系统的符号表示这个实体的意义。^[13] 无障碍电影从视觉符号到言辞符号再到听觉符号的实现，也即视听符号转换中“抽象→具体→抽象”的过程，其中的“具体”就是符号在实体世界中的对应事物。视听文本的视觉符号被言辞/听觉符号替代，意味着符号形式从技术图像回归到线性文本，这也意味着电影转变为了概念性结构。^[14]（PP. 1—17）换言之，视觉符号听觉化是一个视觉符号概念化过程，也即视觉文本通过一个动态的概念化过程，最终以特定结构组织的具有特定属性的概念来表征相似的意义。

概念化是一个涉及多学科领域的复杂概念，是个体形成、组织和运用概念来理解和解释世界的过程。认知语言学把概念化视作意义构建的认知过程和神经活动，广义的概念化关注包括语言行为在内的整个人类行为系统的概念表征，而狭义的概念化着重于与语言行为相关的概念系统。^[15] 从教育心理学视角看，概念化指人在学习时，将媒体传递的信息在头脑中建立起科学概念，由此实现对知识的理解、记忆。^[16]（PP. 77—78）研究中的概念化是指通过我们在研究中使用的术语明确我们表达的是什么意思和不是什么意思。^[17] 综合而言，概念化意味着对内容/现象进行提炼，以带有明晰意义的

语言对其进行阐述，并使其具有内化于心的潜能。由视觉文本到线性文本的概念化过程，从总体而言是一个不断抽象的过程。

无障碍电影正是通过概念化的方式重述电影，将视觉影像转化为言辞语言。这种概念化既体现在转化过程、转化结果，也体现在转化目标中。就符号转化过程而言，电影的人物形象、角色动作、空间场景等视觉符号，经由他人的认知理解、表达输出转化为言辞符号。在这个过程中，作为媒介的非视障者在通过感官体验后，将自己所感知到的视觉内容转化为非视觉内容。就符号转化结果而言，概念化体现在词汇的使用上。间隙时间有限使得无障碍电影常常无法具体描绘而只能使用一些精炼的概念来再现内容，这些概念是一些已经被界定的、为多数人所知悉的概念。就符号转化目标而言，无障碍电影不仅希望为视障者传递视觉信息，还希望为他们建构视觉感官体验。在有限的时间内要实现这一目的，转化后的文本内容在精炼之外还需能为视障者所感知，比如使用他们能够通过听觉、触觉、味觉、嗅觉等有所感知的概念，以使他们能够通过将接收的信息与已有经验联系起来的方式理解内容。而个体所具有的一种通道的刺激引起另一种通道的感觉的“通感”能力为他们实现视觉体验提供了可能。^[3]

无障碍电影的视觉符号概念化具体如何实现，可以结合查尔斯·桑德斯·皮尔斯（Charles Sanders Peirce）的“符号三分法”进行分析。根据与对象的关系，皮尔斯将符号分为像似符号（icon）、指示符号（index）、规约符号（symbol）。像似符号靠“像似性”（iconicity）指向对象；指示符号靠某种关系提示对象；规约符号则靠社会约定符号与意义的关系。^[18]（PP. 76—85）

在塑造人物形象时，电影视觉符号概念化是一个“像似符号（视觉特征）→规约符号（语言标签）→指示符号（角色形象）”的符号转译过程。由于间隙时间有限，无障碍电影仅将凸显人物性格或将其和其他角色明显区分的核心视觉特征转换为言辞语言，并以此彰显人物形象。如，在“心聆感影”项目，《中国机长》中一位在飞机上无理取闹的男士被刻画为“白衣背头男”。类似地，口述员将《悬崖之上》火车上的一位特务刻画为“黑眼圈很重的胡子男”。

在刻画场景时，电影视觉符号概念化则体现为使用恰当的规约符号及指示符号来表现像似符号的视觉特征。其一，在有限的间隙时间内，无障碍电

影常常使用视障者能够通过其他感官感知，并为社会所约定俗成指向某种含义的词汇来描绘视觉元素和视觉画面，以实现用声音符号替代视觉隐喻。比如，在讲述《中国机长》时，“心聆感影”项目口述员 B3 将隐喻危险的险峻山峰比喻成视障者能够通过触觉感知、并指向障碍之义的“拦路虎”，即“高大的山峰像一只只拦路虎横在前方，刘机长不疾不徐操纵档杆、眼神刚毅。飞机大幅转弯避让，向左倾斜……接着向右倾斜……”。其二，在对关键情节进行描述时，无障碍电影并不使用形容词来渲染，而是使用平实的指示符号，清晰地刻画关键细节，直接提示场景的真实情况。在“心聆感影”项目《中国机长》口述脚本中，“徐奕辰飞出窗外”这段被描述为“徐奕辰上半身挂在窗外，咬着牙，右眼红肿，头随着强烈的寒风抬上抬下，腿部被安全带紧紧勒着，右手拉着窗架，左手随风扬起”。描述内容通过对徐奕辰面部、头部、腿部状况的描写，着力刻画徐奕辰上半身飞出窗外后受到的伤害及面临的危险，其对电影紧张氛围的营造并不依赖于形容词，而更依赖于对细节的描画。

将作为像似符号的视觉符号转译为作为规约符号、指示符号的语言符号，不可避免会导致信息损耗，这些损耗需要依赖声音特征、节奏控制来实现一定程度上的弥补。

四、第四种声音：视觉叙事的结构重建

声音是无障碍电影的组织逻辑。在无障碍电影中，音频描述成为电影音效、音乐、对白之外的第四种声音，这种声音通过概念化替代与再现视觉元素，打破了原来视听元素之间的协调，因此新的文本需要重新构建叙事结构，这涉及两个方面的考量：一方面是偏向空间叙事的视觉叙事如何通过偏向时间叙事的声音叙事复现；另一方面是视听元素的关系如何通过声音关系再现。

（一）时间叙事对空间叙事的复现

时间和空间是叙事的两个重要维度，视觉叙事是偏向空间的叙事，图案、构图、色彩、光影等元素能够轻易构造各种空间，直观地让人体会空间的存在与变化；而听觉叙事则是偏向时间的叙事，声音随着时间的流逝而展开，通过节奏、音调、音色的变化来讲述故事，传递信息和情感。需要指出的是，视觉叙事并非没有时间元素，时间的流逝也可以通过画面的切换、角色的形象变化等方式表现；听觉叙事也并非没有空间元素，空间的存在也可以通过声音的回响、混响、距离感等方式来体现。换

言之，空间可以表现时间，时间也可以表现空间。只是视觉叙事以空间叙事为主导，听觉叙事以时间叙事为主导，因此两者转换时会发生一定程度的时空转化。

电影是一种时空艺术，有着基于媒介或本体意义上的相对时空结构。电影的空间是通过时间来呈现的，而时间却是通过空间而获得的。电影每秒 24 画格的连续运动，将制造第三维度幻觉的二维画面/画格展现为一次时间流程，实现了空间的时间化；同时，时间也被分解在一幅幅画面和一处处空间中，即时间的空间化。^[19]（P3）电影很大程度上是由视觉元素所创造的空间进行叙事，其通过视觉空间为受众创造出一个幻觉空间。然而不可否认的是，电影的视觉形式尽管备受重视，其最终仍是为叙事服务，因此，将重点放在叙事上便使得用声音复现影像存在可能。无障碍电影的生成，实际上将视障者不可见的空间叙事时间化，即以时间叙事的形式呈现空间；结果则要实现时间叙事空间化，即使转译而成的时间叙事能够表征空间。

具体来说，在无障碍电影中，视觉叙事的空间时间化体现在电影的视觉空间被呈现为电影原声和一段段音频描述内容沿着时间轴的线性组接，回归到经典叙事历时性的叙事结构，但这种历时并不意味着按事件发生的自然顺序重述故事，而仅是声音的组接形态。这种组接实际上重构了电影的时间形态。李显杰总结出了电影叙事的三种时间形态：“本事”时间、“本文”时间、“放映”时间。“本事”时间指影片所讲述具有因果关系的故事本事的持续时间（即所指时间）；“本文”时间指影片中呈现出来的时间，即所构筑的“情节”时间（即能指时间）；“放映”时间指影片放映时所流逝的时间。^[20]（PP. 67—79）一方面，和电影解说不同，无障碍电影和原电影等长，没有压缩剪辑，保证了视障者能够平等地享有相同的放映时间去体验电影所蕴含的情感与氛围。这意味着，无障碍电影用音频描述及原声这两重声音重构本文时间，讲述一个与原电影本事时间相同的故事。另一方面，一般而言，为了叙事的连贯性，通过声音讲述一个故事常常需要依据事件发生顺序这种线性时间结构来安排内容。但是，在无障碍电影中，为了保留电影的特性，音频描述内容衔接顺序依然保持与视觉元素的出现顺序基本一致。可见，无障碍电影叙事结构与声音叙事惯例有所不同。有时也存在例外情况，为了更好地利用间隙时间，并让受众更好地理解电影故事，重构的声音叙事并不完全依据原来视觉内容

的顺序组接，而是会依据叙事逻辑对内容顺序进行合理调整，即口述内容与画面所呈现内容有所不同，此时叙事时间实现了重构。

声音是能自由地进入人的耳朵的“幽灵”，能够悄无声息地潜入人的潜意识，具有表征空间的潜能。但声音的空间属性并非不言自明的，彼得·斯特劳森（Peter Frederick Strawson）就认为“声音的世界是非空间性的”。奥卡拉汉则提出“声音实在论”（sonic realism），主张声音存在某种客观性。将声音视作声源及其周围介质直到感知者的系统事件的整合，表明了声音的空间属性。^[21] 视觉叙事的时间空间化，依赖于人们的心理认知，建构的是一种空间意识。无障碍电影的时间空间化体现为依赖线性时序排列的声音幻觉建构起“声音景观”，也即无障碍电影的描述语言需要从文字、语态上具备沉浸感以及具备让听众感知特定影像空间的潜力，以实现凭借声音唤起受众更多的时空想象与推理能力，弥补文字本身所缺失的空间感。整体而言，对于时空叙事相对简单的电影，视障者能够较好地领悟情节，感知其所描述的空间结构。但是对于像克里斯托弗·诺兰所导的科幻片《盗梦空间》这种涉及多重时空的电影，如果将其转换为无障碍电影，视障者容易陷入混沌中。但是，当我们跳脱出视觉中心主义的认知模式，这就不构成问题，通过声音所建构的空间感知并不能也不需要和视觉层面的空间感知一致，它是以另一种方式表征着这个实在世界。“所谓声音的感知世界其实也就是我们日常生活的普通世界，在声音实在论看来，声音像其他人们通常感知到的万物一样也是一种客观实在。”^[21]

（二）声音关系对视听关系的再现

视觉叙事转化为听觉叙事时的连贯性重建，本质上是跨模态叙事的连贯性重构。萨宾·布劳恩（Sabine Braun）指出，电影本身的连贯性问题牵涉视觉图像之间的联系、图像与声音之间的联系、图像与对白之间的联系。因此，口述电影也不是简单地用口头描述代替视觉图像，也需要考虑如何重建连贯性。^[22] 电影中的视听元素并不是各自独立表意的，而是存在交互作用的。无障碍电影抽去了视觉元素，而用声音元素再现视觉元素，声音元素不仅要承担起镜头语言本身所承载的表意功能，也要呈现原视听元素交互所创造的意义。概括来说，新的叙事的连贯性主要通过以下方式重建。

其一，声音节奏模拟视觉节奏，以维持叙事节奏的一致性。在有限的间隙时间里，无障碍电影的

音频描述节奏需要在严格控制的同时，匹配视觉画面的剪辑节奏，从而再现影视原来的节奏。比如，对于极具视觉冲击力的画面，音频描述也应该加快节奏。

其二，音频描述和原声的基调一致，以实现叙事的和谐性。音频描述和电影原声所表现出来的情绪应该相融、和谐而不凸显，以营造一种沉浸感。“心聆感影”项目口述员 B1、B3 都认为应该带着感情去描述，最佳的状态是将描述融入到电影当中。声音本身的特征能显著影响人的情感变化，因此如何讲述需要结合电影本身的情感而细细琢磨。

其三，声音借助“锚点”和画面重建契约，以实现叙事内容的流畅性。实际上，声音具有较强的连接功能，能够联系不同的时空以创造完整一致的审美体验。^[23] 一方面，对白及相应的字幕是口述员什么时候说、说多少内容的重要提示。“心聆感影”项目口述员 B5 就说，“一边听一边看，字幕出现的时候我就知道什么时候该停，什么时候该进”。另一方面，电影原有音效起到锚点的作用，以使音频描述和音效、音乐、对白的衔接“刚刚好”，不提前也不滞后，以免影响视障者欣赏而“出戏”。例如，“心聆感影”项目口述员在描述《悬崖之上》的枪战时，就把枪声作为叙事标记，以使描述的视觉画面与枪声契合。

在无障碍电影中，声音从“视觉附属”升格为“叙事本体”，表现出独立叙事的潜力，但声音基本被禁锢于原电影的视觉框架中，其是否可能构建另类的叙事连贯性？后文从意义生产层面进行分析。

五、超越视觉图景： 视觉意义的呈现与建构

影像叙事是由声像两者共同完成的。声像互文普遍存在于各类视听文本中，对视听文本的生产和释义机制具有重要影响。^[24] 因此，当文本失去图像却要表达类似意义时，其就不再遵循原来的视觉主导逻辑，而会衍生出一套新的意义生产机制。“以跨符号研究观点来看，‘意义传达’不应只框限于‘传递效果’，更在于透过传递的动态过程让我们看到两个意义系统之对比差异。”^[11] 也即，我们需要去关注意义的呈现、生成等过程。

（一）意义呈现：生产者在翻译和再现之间编码

在意义的世界中，一些内容可以借由文字建构与呈现，但有些内容则适合或只能借由图像呈现，^[13] 因此，用言辞符号、听觉符号复现视觉符号的意义并不容易。当前主要存在两种关于这种复

现的说法：翻译与再现。翻译，存在“第一文本”，并且译出符号体系能够基本保留作为被译符号体系的“第一文本”的意义。再现，是一种建构行为，文本的意义在未建构之前是不存在的，“第一意义”是经由符号而呈现出来的。言辞符号必须透过序列（一维）阅读理解，而后产生意义，但是视觉符号的理解却是直接以平面（二维）的心像知觉来产生意义，这是造成两种符号表意差异的关键，这些根本的差异往往使得“意义转述”必须透过“重构”“解释”与“创造”等手法来完成，而很难达成“完全翻译”的要求。^[13] 赵雅丽认为，很难将口述影像中的这种转换视为一种纯粹的翻译或再现，其具有一种光谱连续变化的本质。无障碍电影的意义转译正是处于“翻译—再现”的连续光谱上的不同位置。^[13]

中国大陆的无障碍电影实践常常希望实现“翻译”，追求客观呈现，但由于实践者的主观性不可避免，因此其也常常体现为“再现”，成为一种建构。无障碍电影更偏向翻译的做法是，描述具体的能够表现某种情感及相应意义的视觉元素，而非直接阐述视觉符号的意义。例如，“心聆感影”项目《中国机长》的口述脚本将乘务长毕男发现第二机长梁栋在休息时搭讪客舱中的年轻女性的场景描绘为：“毕男拉开帘子，微笑斜看着梁栋，梁栋皱着眉，撇着嘴，侧身靠着椅背，双手抱胸，闭上眼睛”。口述员详细地描绘人物的面部表情而不是其所体会到的意味，让视障者自己去体会背后的情感与意义。

无障碍电影更偏向再现的做法则是对隐含在场景中的意义、情感作出契合的阐释，帮助视障者体会与领悟画外之意。例如：西瓜视频上的无障碍电影《悲伤逆流成河》对“齐铭被其母亲喊回家吃饭，易遥捧着齐铭送给她的花”这一片段的描述，用“漂亮的鲜花和破败的墙壁、老旧的窗户，格格不入”凸显鲜花在易遥眼中的美丽，用“生怕它明天就会枯萎一样”凸显易遥对齐铭所送的花的珍惜，用“拂过弄堂，也拂过这少女的心头”暗示易遥的少女心事，这些话语并非画面的内容，而是口述员结合语境所作的额外阐释。爱奇艺平台上的《小Q》（无障碍解说版）直接将口述员所体会到的男主人公李先生的情绪描述出来，如“李先生很生气”“李先生很冷漠”，而不是描述角色情绪的具体行为表现。“心目影院”项目对《铁血奇兵》中的片段进行描述时，用“向东想去拿那个怀表，但他觉得无比沉重，他根本拿不起来”去阐释先遣队姚

向东副队长对于小李子为他寻找怀表却被敌人射杀的无比伤心与愧疚。

概言之，视觉元素自带一套诠释体系，口述员很容易在不经意间加入自己的诠释，很难保持绝对的客观。尤其是在面对那些能够带给他们强烈情感体验的视觉元素时，他们往往会在描述中加入自己所体会到的情感，而不是描述让他们获得这种情感体验的符号。口述员 B4 分享了自己的经验：

“我之前讲那个电影（《唐人街探案》）的时候，有一个情节是一个老爷爷坐在车里面，然后王宝强从车顶跳进来，把他吓到了，然后我就说‘他被吓得心脏受不了’。视障人士就说，‘什么叫做吓得心脏受不了，你怎么知道他吓得心脏受不了，他是有什么表现吗？’然后我才发现，原来我在描述我自己的感受。”

尽管口述员在再创作时，阐释不可避免，但是仍需要把握一定的尺度，正如赵雅丽所说，“对口述影像画面的转述若只是‘抒情达意’，其实只不过是透过既有声音和故事素材的协助，向视障者说一个故事罢了”。^[13] 这也就偏离了口述影像的目的——带给视障者看电影般的感受。伊沃娜·马祖尔（Iwona Mazur）等也认为将不那么主观的描述应用于口述影像中，能避免给视障者一种居高临下或灌输的感觉。^[25]

在一定程度上，理解文本、发现其中的意义是一件私人化的事情，因此，提供发现感也应是无障碍电影体验的一种追求。对角色形象、场景画面的再现，强调呈现细节，但是也不能描述得过于详细，而应该让视障者自己领会和理解，为他们提供更多的“发现感”。正如艾美奖和 2002 年麦克阿瑟奖获得者斯坦利·纳尔逊（Stanley Nelson）所说，塑造人物，应当暗示人物更丰富的性格，但让观众自己决定。说得太多——尤其是在影片的旁白中——会毁掉观众们“发现”的感觉。看电影的体验应该是一连串的发现，这个过程让观众投入其中。^[26]（PP. 171—172）

（二）互动建构：受众的生产性

“视觉乃是我们最大利益的源泉，因为我们若是从来不曾见过星辰、太阳、月亮，那么我们有关宇宙的谈论一句也说不出。”^[27]（P298）柏拉图在《蒂迈欧篇》所言明显地体现了语言体系中的视觉中心主义。无障碍电影的叙事意义生产机制则体现为明显的受众导向，受众以被想象的客体和主动的生产者参与其中，由此，无障碍电影能够在一定程度上建构超越视觉中心主义的“视觉图景”。

结语：视觉符号向听觉符号转译的 意涵与局限

在影像向听觉语言转换时，听觉语言被要求根据视觉形式生产，由此再生产的文本体现了视觉主导逻辑，具体体现为其被规定了描述什么而不描述什么，以及用何种方式描述。此外，理解视觉符号向听觉符号的转化时，如果始终纠结于听觉符号如何还原如同明眼者所感知到的视觉图像，仍然是视觉中心主义的，一个可能的侧重点是着重听觉符号能否给视障者提供一种与他们自身“视觉经验”相契合的“视觉图景”，即一种反映了他们多感官体验与生活经验的视觉认知，^[3]但不可否认，为视障者提供一定程度的认知打破是值得的。视觉符号听觉化的一个重要目的在于让视障者能够理解视觉叙事，因此，其重视视障者本身的感知和体验，让他们参与到符号转化的过程中。这体现了消解视觉中心主义的努力——理解主要以非视觉感知世界者的语言并将其纳入主导语言体系中。

和一般电影一样，无障碍电影也极为重视受众的反馈，甚至可以说必须以视障者的理解与体验为先，这是无障碍电影的服务本质所决定的。一方面，视障者被作为一个想象的客体参与到转化过程中。如前所述，无障碍电影口述内容采用的是视障者熟悉的概念，比如建基于他们能够感知的事物的概念。而为了更好地理解视障者的感知，无障碍电影的制作人需要具备一种人类学的田野思维，深入视障者的生活，学习和理解他们的感知方式，从而实现与他们“共感”。^[28]由此，生产的无障碍电影文本才能更好地吸引视障者的注意，唤起他们的具身认知，使他们能够凭借自身经验系统想象视觉画面、获得某种情感体验。另一方面，视障者切实地参与到无障碍电影的生产过程中。例如，“心聆感影”项目邀请视障者作为顾问参与到他们每次的无障碍电影的文本讲述排练、修改过程中。后天失明的韩颖走出了失明的沮丧和痛苦，作为志愿者参与到无障碍电影项目中，给无障碍电影制作提出建议，后来还创办并成为上海光影之声无障碍影视文化发展中心的负责人。^[29]

由此，无障碍电影的视障受众参与也具备了生产性，影响着无障碍电影叙事的生成与呈现，但这种影响有时可能是有限的。在口述影像受众圆桌论坛上，有视障者提及，尽管他们曾被邀请向无障碍电影生产和提供者提建议，但有些建议最终并没有落实。这可能是出于视障者众口难调抑或生产效率、成本的考虑，也存在无障碍电影活动沦为一种形式主义表演的可能，但无论如何都说明了现实生活中的无障碍电影生产仍存在不少困难。

视觉符号听觉化是应对视觉形式作为社会主要阐释者的一种折衷方式。无障碍电影作为在内容及时间上存在限制的表现形式，是对视觉符号更纯粹但特别的听觉化，因而我们可以透过对其的细致考察去理解视觉符号听觉化这一议题，理解视听符号的关系，并审视其能否突破视觉中心主义。

分析发现，形式上，视觉符号听觉化是一个概念化过程。以无障碍电影为例，概念化体现在转化过程、转化结果、转化目标中，最终表现在概念及其组织关系上。结构上，视觉符号听觉化不仅体现为用时间叙事复现空间叙事：视觉叙事是偏向空间的叙事，而听觉叙事则是偏向时间的叙事，因此视觉叙事转化为听觉叙事时会发生一定程度的时空转化；还体现为用声音关系再现视听关系，即通过一些声音连接方式来弥补声画互文，重建叙事连贯性。意义上，视觉符号听觉化后的意义在翻译和再现之间，依赖生产者与目标受众的互动来建构。

无障碍电影中视觉符号向听觉符号的转译可能为声画互文提供进一步的佐证，声音本身就具有空间性，声音的设计能够营造空间感，从而产生与视觉元素共同的释义指向。但是用声音表征视觉形式，从本质上来讲就不是也不能完全实现“还原”，这是用另一种方式去呈现视觉形式的某些特点，必然会丢失一些内容。无障碍电影仅能在一定程度上再现电影的视觉影像。第一，无障碍电影在刻画人物形象上存在着局限。电影常常会通过切换至近景，甚至特写镜头，借助聚焦与放大的视觉效果来刻画人物特点，尤其是人物表情，从而凸显人物性格，但纯粹的描述很难将这种效果还原。第二，无障碍电影在营造场景氛围感上也存在局限。即便口述员的描述加入摄影术语，镜头运动所营造的氛围感，如《长津湖》中镜头晃动所体现的战争的惊险；不同景别镜头切换与剪接所呈现的内容，如《中国机长》镜头从飞机所处的云层全景切到机长脸部特写所反映的状况之紧迫；等等，都难以通过对场景画面的描述而呈现。第三，声音元素与视觉元素天然具有明显差异，因此电影叙事系统的声画互文关系难以仅靠口述员的声音及电影原声呈现。例如，“心聆感影”项目口述员在讲述《长津湖》时，战争之紧张、剧烈是由作战场景，枪、炮等武器声音，激昂的背景音乐共同营造的。但战争电影节奏之紧凑，场面转换之快速，以及电影原声之重要，导致口述员几乎没有适合描述的间隙时间。因

此，口述员只能简单描述部分重要场面，而这会影响视障者对电影原声的接收，结果是视障者既不能很好地理解电影画面，也不能得到较具沉浸感的战争氛围体验。

视觉符号听觉化是可见的视觉形式转换为不可见的听觉形式，这种转换为视障者提供了可见的可能性，体现了一种可见的辩证法。视觉符号听觉化需要随着技术的迭代而发展。一方面，AI生成技术的发展使得视觉符号听觉化的成本降低、效率提升，几乎所有视觉符号都存在听觉化的可能性，在此背景下对视觉符号听觉化的探索的意义在于，其有助于实现“能”之外的“高质量”的转化。另一方面，伴随沉浸传播技术的广泛应用，视觉符号听觉化也会相应地变得更复杂，但是这也为视障者提供了更多的“代入”方式，通过感官补偿营造深度沉浸感，更好地感受视觉世界。

视觉符号听觉化远不止是一个文本层面的问题，本文的贡献体现在理论和实践层面。从理论层面而言，首先，当下对于感官的描述都指出了“通感”与“联觉”的可能，但是感官究竟如何互相转化，具体的过程与机制、难点与重点尚未得到足够的关注。通感的产生并不是一个不言自明的过程，而可能需要一套复杂的转换机制，对视觉符号听觉化的探讨、理解视觉符号和听觉符号的差异是诠释这一问题的一部分。其次，概念化实际上是本文潜在的理论脉络，无论是形式、结构还是意义转译，视觉符号听觉化实际上都依赖于概念化，对无障碍电影的分析可以在一定程度上发展这一理论线索，提供从目标、过程、结果以及形式、结构、意义层面来理解概念化的视角。再次，本文强调意义生产

依赖于“生产者—文本—受众”三方互动，挑战单向传播范式。

从实践层面而言，其一，视觉符号听觉化对视障者而言是一个具有重要意义的实践命题。伴随媒介技术的发展，视觉文化成为了社会的主导文化，各种信息、文化形式主要通过视觉形式呈现，提供视觉形式的听觉版本是“合理便利”的残障服务理念的要求。其二，视觉符号听觉化还凸显了群体文化融合的传播意义。^[30]一方面非视障者试图去想象视障者的感知过程和语言体系，另一方面视障者也藉此向他人传播自己对世界的理解。其三，对视视觉符号听觉化的讨论，提示人们在对视觉感官重视的视觉文化时代也不应忽视听觉等其他感官，感官是相互联系的，并且听觉具有明显的沉浸性、穿透性、情感性，能使人们的生物性与社会性、身体与环境相融而丰富人们的生活世界。实际上，“与眼睛相比，耳朵与重要而乐于向外表达思想和情感的联系要紧密和多样得多。视觉是一个旁观者，而听觉是一个参与者。”^[31]（PP. 218—219）当然，尽管视觉符号听觉化能够推动“视觉霸权”转向“感官民主”，我们仍然不能忽略的是，视觉符号听觉化在一定程度上是面对视觉符号暴力的一种妥协，当下不同感官乃至不同群体的文化间仍然存在一定程度的等级秩序，这要被看见并不断调整。最后，需要指出的是，本文主要从文本层面探讨视觉符号向听觉符号的转化有其局限性，忽视了从具身认知层面探讨视障者如何通过听觉符号激活多感官经验，以及从社会层面探讨视听转化对感官障碍群体的意义，未来可就此开展进一步的探究。

[参考文献]

- [1] Zhang Y, Li X. Investigating short video consumption practices by individuals with visual impairments in China: Questions of how to ‘see’ [J]. *Disability & Society*, 2025, 40 (5): 1262—1284.
- [2] 潘祥辉, 李东晓. 绘声绘色: 中国无障碍电影的发展现状及展望 [J]. *浙江学刊*, 2013, (4).
- [3] 朱思敏, 彭兰. 视障者何以“观看”: 无障碍电影的声音“景观”建构及其机制 [J]. *新闻界*, 2024, (2).
- [4] 高晓虹, 陈欣钢. 光明影院: 无障碍视听传播的研究与实践 [J]. *中国编辑*, 2019, (3).
- [5] 张调调, 邓文河. 无障碍电影创作中的视听转换路径研究——以“光明影院”为例 [J]. *电影文学*, 2023, (20).
- [6] 桂笑冬, 高美. 无障碍电影制作的技术性与艺术性——以“光明影院”实践为例 [J]. *当代电影*, 2023, (1).
- [7] 罗杏芬. 公共图书馆无障碍电影口述脚本研究——以广东省立中山图书馆“心聆感影”项目为例 [J]. *图书馆学研究*, 2019, (17).
- [8] 王纪言, 王海龙. 影像的听觉转化: 无障碍电影创作研究 [J]. *中国新闻传播研究*, 2020, (1).
- [9] 桂笑冬, 高美. 从形式到风格: 新主流大片的无障碍电影创作探索——基于“光明影院”案例的分析 [J]. *中国新闻传播研究*, 2022, (6).
- [10] O’Callaghan C. Seeing what you hear: Cross-modal illusions and perception [J]. *Philosophical Issues*, 2008, 18: 316—338.
- [11] 赵雅丽. 跨符号研究: “结构/行动”交相建构中的

- 传播巨型理论蓝图 [J]. 新闻学研究, 2006, (86).
- [12] 赵雅丽. 符号版图的迷思: 影像化趋势下语言的未来发展 [J]. 新闻学研究, 2003, (77).
- [13] 赵雅丽. 口述影像: 一个翻译与再现观点的对话 [J]. 新闻学研究, 2002, (70).
- [14] [巴西] 威廉·弗卢塞尔. 表象的礼赞: 媒介现象学 [M]. 周海宁, 许凌波, 周轩译. 上海: 复旦大学出版社, 2023.
- [15] 文旭. 语言、意义与概念化 [J]. 深圳大学学报 (人文社会科学版), 2022, (1).
- [16] 莫雷主编. 教育心理学 [M]. 北京: 教育科学出版社, 2007.
- [17] Sequeira A H. Conceptualization in research [J]. Psychology of innovation ejournal CMBO, 2014.
- [18] 赵毅衡. 符号学: 原理与推演 (修订本) [M]. 南京: 南京大学出版社, 2016.
- [19] 戴锦华. 电影批评 (第二版) [M]. 北京: 北京大学出版社, 2015.
- [20] 李显杰. 电影叙事学: 理论和实例 [M]. 北京: 中国电影出版社, 2000.
- [21] 贾向桐, 冯枫添. 论声音的空间属性——基于当代感知哲学的一种实在论分析 [J]. 湖南师范大学社会科学学报, 2024, (3).
- [22] Braun S. Creating coherence in audio description [J]. Meta, 2011, 56 (3): 645—662.
- [23] 张晋辉. 整体性: 电影中的声音构造 [J]. 当代电影, 2023, (11).
- [24] 张海超. 声像互文与视听文本的生产——兼论声音和影像的释义指向 [J]. 新闻春秋, 2023, (3).
- [25] Mazur I, Chmiel A. Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data [J]. Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads. Media for all, 2012, 3: 173—188.
- [26] [美] 马克·克雷默, [美] 温迪·考尔编. 哈佛非虚构写作课: 怎样讲好一个故事 [M]. 王宇光等译. 北京: 中国文史出版社, 2015.
- [27] [古希腊] 柏拉图. 柏拉图全集 (第3卷) [M]. 王晓朝译. 北京: 人民出版社, 2003.
- [28] 张译丹, 刘广宇. 中国节日影像志的“声景”与听觉叙事 [J]. 北京电影学院学报, 2023, (11).
- [29] 无障碍智库. 【正式生效】Vlog | 《版权助力 向光而行》[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/MkGQNnYuEAIpdIuR38bS9A>.
- [30] 朱思敏. 可沟通性的构建: 无障碍电影的社会影响考察 [J]. 残疾人研究, 2023, (2).
- [31] Dewey J. The public and its problems [M]. New York: Henry Holt and Company, 1927.

The Auralization of Visual Symbols: Cross-modal Narrative in Barrier-free Movies

ZHU Si-min

(School of Journalism and Communication, Renmin University of China, Beijing, 100872, PRC)

[Abstract] The auralization of visual symbols is a compromise approach to cope with the visual form as the main interpreter of society. The barrier-free movie, as a form of expression limited by the original movie in terms of content and time, is a purer aural transformation of visual symbols. We can understand the aural transformation of visual symbols through the detailed examination of the barrier-free movie narratives, and explore the adaptation and transcendence of the word and sound to the visual scene. Formally, the auralization of visual symbols is a conceptualization process. Structurally, the auralization of visual symbols is reflected in the reproduction of spatial narratives with temporal narratives, and the reproduction of audio-visual relations with sound relations. In terms of meaning, the meaning of visual symbols after auralization is constructed between translation and representation, and depends on the interaction between the producer and the target audience. The auralization of visual symbols in barrier-free movies to a certain extent breaks through visual centralism and provides a new perspective for the theory of cross-modal communication.

[Key words] cross-modal communication; audiovisual translation; barrier-free movie; beyond visual centrism

(责任编辑 王明丽/校对 维佳)