

深渊的回望：“看镜头”的符号叙述学分析*

任洪增

摘要：“看镜头”是电影表演术语，以视线终点没有交流对象而区别于“正反打镜头”，但在观影过程中的确会造成“望向观众”的印象。从符号叙述学的角度来看，电影银幕作为“区隔框架”隔开了故事世界与观众所在的现实世界，两个世界具有各自的独立真实性。故事世界中角色的目光与现实世界中观众的视线在物理学意义上是无法实现“对视”的，可观影过程同时也是一个心理学机制，运动的影像被认为具有当下的真实性，“缺席”与“在场”在影院中实现了共在，从而使得再现世界与经验世界的“目光交流”具备了心理学的可能，并唤起了观众自我意识。

关键词：看镜头，第四堵墙，区隔，自我意识

Looking Back at the Abyss: A Semiotic Narrative Analysis of “Looking at the Camera”

Ren Hongzeng

Abstract: “Looking at the camera” is a film performance term that describes creating the impression of performers “looking at the audience” during the viewing of a film; it varies from *un champ-contrechamp* by having no flow object at the end of the line of sight. From the perspective of semiotic narratology, the film screen is a segregation separates the

* 本文为甘肃省哲学社会科学规划项目“讲好甘肃故事的地域关键符号整合传播研究”(2021YB032)、国家社科基金一般项目“河西走廊民族互嵌型社区铸牢中华民族共同体意识的传播符号体系重构研究”(20BXW090)阶段性成果。

story world from the real world of the audience and maintains the independent authenticity of both of these worlds. Although the characters in the story world and the audience in the real world cannot achieve eye contact in a physical sense, the process of watching a film is also psychological and the moving image is considered to have the authenticity of the moment. As “absence” and “presence” have achieved coexistence in cinema, eye contact between the represented world and the empirical world is psychologically possible and arouses a self-consciousness in the audience.

Keywords: looking at the camera, the fourth wall, segregation, self-consciousness

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202302012

新浪潮导演特吕弗（François Truffaut）的代表作《四百击》（*The 400 Blows*, 1959）片尾，少年安托万踩着没过脚面的海水，抬起头转过身直视镜头，影片结局最终定格在安托万的特写镜头上。作为角色的安托万为何要直视镜头？他在看向谁？是坐在影院的观众还是另有其人？在中外影史上，类似的经典“看镜头”现象不胜枚举。本文尝试从符号叙述学角度分析“看镜头”在电影叙事文本中是如何建构传受主体关系的，以及跨越时空的“对视”何以发生。

一、“看”镜头并不一定是“看镜头”

电影研究中的“视点”（point of view），从字面上来看，既可以指视线、目光的出发点，也可以表示正在“观看”的摄影机的位置。它涉及观看者和观看内容之间的复杂关系，是人物观看位置、角度等创作实践层面的话题，也是叙事学探讨叙述者位置的重要议题。围绕视点问题展开的论述与观点，无不回应着电影艺术的视觉化特质。“看镜头”是一个特殊的视点问题，它以影片中人物的视线作为出发点，将正在拍摄的摄影机镜头作为被观看物进行凝视。

电影表演不同于戏剧舞台演出，演员既不是在一个密闭房间里表演以引发情感共鸣，也不直接与观众面对面地传情达意，而是与观众之间隔了一台机器。但正是拥有魔法一般的摄像机极大地突破了舞台的封闭空间以及观众

的固定视点。它不仅满足了观众全方位、多角度欣赏演员表演的需求，也使观众既可远观演员的形体表演，又可近距离审视演员的面部表情。电影时空表达自由度的提升，给演员表演带来显而易见的变化：原有的夸张放大被自然质朴替代。基于此，电影表演对演员也提出了一个新的挑战，即：如何与摄影机相处？演员面对的不再是有血有肉的观众，而是冷静的机器。因此，与摄影机的合作就成了电影演员的必修课，要求“忽略摄影机的存在却又要时刻记住它的位置”（杨远婴，2017，p. 122），同时，也要求演员的眼神和面部表情要比以往任何时代的舞台演员更加真实生动、细腻且富于魅力。

如果说早期的电影表演与戏剧表演存在着某种共性，那就是“传统的电影表演有一个规则，即表演者不该知道观众的存在，不该打破把银幕和观众隔开的‘第四堵墙’”（严敏，2002）。“第四堵墙”通过隔绝与观众交流，营造银幕上的生活幻觉，进而与观众产生情感共鸣。因此，对传统的电影表演而言，演员看镜头是“不被允许的”，否则电影故事营造的幻觉泡沫就会被刺破，观众业已获得的窥视快感旋即消逝，于是看镜头被视为电影表演的“禁忌”。

但这种禁忌恐怕只是对表演初学者而言的。20世纪20年代著名演员、导演陈寿荫就曾指出：“盖即就目前中国演员表演程度言之，据予经验所及、演员中之略具知识及经验者，表演时大都不至妄看镜头，故余谓目下中国男女演员表演程度，已远超过谈看镜头之程度……中国目下演员之弊，不在看镜头而在不肯对镜头做戏。”（中国电影资料馆，1996，p. 918）可见，彼时的电影演员已经掌握了“不至妄看镜头”的表演要领。是否敢于直视镜头，能否从容不迫地面对镜头表演，反而成了检验演员表演技艺的试金石。

究竟怎样“看”才可以视为“看镜头”？其技术路径又是如何实现的？电影研究者马·韦尔内（Marc Vernet）提出了“样板”条件：一名演员（只能是一名）面对摄影机，距离较近，目光盯住摄影机。这些条件中只要有一条不符合，就不成其为“看镜头”（韦尔内，1992）。通常所说的“看镜头”往往指的是个人行为，而不是群体性的，因为群体注视的目光指向性、互动感是不够明确的、弱化的。作为个体的演员与摄影机镜头之间也不能有其他演员或者障碍物，以免产生遮挡。从距离条件上，演员离摄影机的距离要足够近，以使得人们能够清晰地判断其视线方向。全景人物的视线目标就不够明确，要判别视线至少要采用比中景更小的景别，比如近景、特写。最后，摄影机要从演员的正面拍摄，演员的视线要对准镜头，保证摄影机镜头与视线处于同一平面。这样，观众就会感觉到演员是看着自己的，或者是提示了

摄影机的存在。

归结来看，“看镜头”这一术语最核心的特点在于：它应该是独立的，在该镜头之后没有目标对象对此做出回应，看起来只能是“望向观众”的。这显然清楚地区别于作为分镜修辞格的“正反打镜头”（champ-contrechamp）：在对话场景中，采用近景或特写等小景别，来回交替拍摄两个对话者，二者皆直视镜头，摄影机一般位于听话者的位置拍摄讲话者（图1）。



图1 正反打镜头示意图

在这样一个对话场景中，即便没有使用过肩镜头交代对话者的位置关系，观众依然可以通过正反打镜头的视觉逻辑确认对话双方的存在。当A说话时，摄像机从B的方向拍摄A，A是拍摄对象，接下来的“反打”交代出听话者B是A视线的投射方向。当然，有时候听话者B有可能是拍摄对象，他在听对面的讲话者A的表达。正反打镜头的对话双方相辅相成，呼应关系清晰。而“看镜头”则是孤立的，人物视线的终点没有交流对象，即“看”之后，没有“被看”的客体，进而造成了“看向观众”的视觉印象。

韩国电影《杀人回忆》（*Memories of Murder*, 2003）最后一个镜头属于“看镜头”的典型案例。刑警朴斗满多年以后重回“连环杀人案”的一个案发现场，在路边与一个见过疑似真凶的小女孩有一番对话。据此，他得知真凶相貌平平，可能再普通不过。但就是这样一个罪恶滔天的罪犯却逃之夭夭，始终未能伏法。影片的最后一幕，迷茫与不甘的朴斗满猛然抬头，泪眼直视镜头，影片定格在这一画面上结束放映。从对话场景的人物位置与角度判断，朴警官“看”的动作并非望向与之对话的小女孩。但这一发人深省的“看镜头”，却曾将无数观众惊起一身鸡皮疙瘩，使他们跳出剧情，突然清醒过来，也让那些罪恶的灵魂在这一“看”中不寒而栗。

影片《灵魂摆渡·黄泉》（*The Ferryman · Manjusaka*, 2018）开篇，新死者齐殃在孟婆庄欲饮孟婆汤转世投胎，他对着镜头抱怨，自诩顶天立地的汉子，实在哭不出来，没有眼泪当药引。镜头调转方向，可以明确判断出，齐殃讲话的对象正是屏风之后的孟婆孟七，而不是观众。因此这类镜头只能是“看”镜头，而非“看镜头”。

需要强调的是，相对于多数“看镜头”的只看不说，“对镜做戏”不仅意识到观众的存在，更企图与银幕前的观众进行对话交流，其打破“第四堵

墙”、破除真实幻觉的意味更加强烈。这类“看镜头”常见于喜剧电影中，利用的正是喜剧片中演员与观众的亲密互动。在恶搞类型化英雄形象的美国漫威电影《死侍》(Deadpool, 2016)中，身手不凡却又油腔滑调、满口粗言黄腔的死侍与类型化的英雄形象大相径庭。死侍虽然身着一副类似于“蜘蛛侠”的英雄行头，遮盖了目光，但观众依然能清晰地从其动作与言语中捕捉到他“对镜做戏”的意图。比如他盯着镜头，却对同伴说：“谁跟你说话了？我在跟观众说话”，角色清楚地知道自己是电影中的人物，且观众就在眼前。在杀死杰瑞德的场景中，死侍对着镜头说：“镜头麻烦回避一下”，说完用手将镜头拨向一边的人群，以避免血腥的场面。死侍此举不仅暗示了摄影机的存在，更是直接干预了摄影机的拍摄。影片中还有一段颇具自反性的台词，死侍对着镜头说：“打破第四堵墙，里面还要打破第四堵墙，那就相当于16堵墙了”，直接对“第四堵墙”的戏剧理论本身进行了戏谑调侃。

“看镜头”以近乎幽默的手段阻断了角色与观众的情感共鸣，同时也引起了新的“视觉困惑”：影片拍摄时的演员直接看着放映时坐在影院中的观众，如此一来，仿佛拍摄空间、故事空间、观看空间实现了共时合一，三个处于不同时间、彼此分离的空间形成了合而为一的“假象”。

二、文本内逻辑自洽：“看镜头”的合法性

视点是叙事文本最活跃、最富于创造性的元素之一。不论是作为叙事技巧，还是叙事内容，它都关系到作者能否准确、有效地传递自己的思想与情感。美国当代叙事学家华莱士·马丁(Wallace Martin)(2018, p. 138)在谈及视点时曾指出：“叙事视点不是作为一种传达情节给读者的附属物后加上去的，相反，在绝大多数现代叙事作品中，正是叙事视点创造了兴趣、悬念乃至情节本身。”热拉尔·热奈特(Gerard Genette)(1990, p. 126)极富洞见性地将视点拆解为“谁看”和“谁说”，也即明确一个文本中的观察者与叙述者。

对于“看镜头”这一独特视点而言，它同样包含了“谁看”和“谁说”的内部分节。如果“看镜头”是人物作为观察者的“看”，则很难称得上是“叙述”，但“对镜做戏”的人物却是实实在在地充当了文本之中的叙述者角色。杰拉德·普林斯(Gerald Prince)(2016, p. 136)对叙事的定义是“由一个、两个或数个(或多或少显性的)叙述者 NARRATORS 向一个、两个或数个(或多或少显性的)受叙者 NARRATEES 传达一个或更多真实或虚构事

件EVENTS”。一个完整的叙事过程，即是叙述者向受述者讲述故事的过程。那么看起来没有受述者的“对镜做戏”还能不能称为叙事？抑或不在文本之内的电影观众为何感受到了“受述者”的身份压力？不妨将这一视点的讨论放回到电影文本自身，因为即便是不在影院放映的影片，无论有没有观众，人物“看镜头”的视线依然是望向画外的。

绘画、电影等视觉文本的一个基本共性是：它们都有一个边缘，内容在画面上延伸并在边缘处戛然而止。现实世界大而无当，可以视为一个无边无界的“巨作”，而视觉图像则清楚地向它的观众传递了这样一个事实：图像通过明确的“边界”创造了一个区别于现实世界的“世界”。对绘画艺术而言，框架（frame）作为一个物质性边界深刻地影响了图像的观看行为与观看方式，它聚焦了观众的目光，并将其限定在规定的场景之中，通过对周围空间环境的重新编码，为图像确立了相对稳定的意义。相应的，我们可以假设“银幕”作为一个框架边界，限定了电影文本的观看方式。若无“框架”，便无所谓“内”“外”之别。与画面内容无关的其他事物被排除在视野之外，作品在可见的空间中获得了“独立性”与“排他性”，成为自身。

作为文本边界的框架，与赵毅衡提出的区隔（segregation）概念相近，又类似于胡塞尔（Edmund Gustav Albrecht Husserl）复活的古希腊哲学中“悬搁”（epoche）一词，指的是“让事物从所有关于‘外部世界’的存在和自然的问题中脱离出来”（1998，p. 16）。人的意识具有获义意向性，获取意义从何处开始？区隔正是意义活动的前提，因为“它把人的意义活动局限于一定的范围之内，画出意义活动区的内外”（赵毅衡，2015）。解释者对符号集群进行区隔、组合，就形成了文本。纳入理解的被留在文本之内，其余则被排除在文本之外，区隔具有选择过程的排他性。

区隔在大多数情况下是以抽象化形式存在的“界限”，并不是一条明确的线条或者框架，只是在某些文本中落实为物质性的存在，比如，书本的封面、绘画的裱框。作为观看者的观众“意识到有个文本边线，隔离出一个不同于观看世界的被演出世界”（赵毅衡，2015）。作为动态文本的电影，自然也不例外。其区隔隔出了银幕内的故事世界和观众所在的现实世界。

与区隔伴生的问题是文本真实性的讨论。区隔隔出了“内”“外”两个世界，之所以隔开是因为获义意向性要解释文本的意义，同时也因为内外有别，若没有区别则没有区隔的必要性。被区别开来的两个世界都是各自独立而真实的，不能混淆。获义意向性接收意义的先决条件是文本的真实性，它不要求讲出的故事是真实历史、新闻事件，或者与经验世界对应相符，而是

广义的“文本内真实性”，即“在同一文本区隔出来的意义环境里，各种符号元素互相之间（‘先行意谓’）可以构成‘横向真实’”（赵毅衡，2017，p. 263）。也就是说，在被隔出来的一个文本中，各元素是具有逻辑相关性的，互相支持、彼此互证为真的。文本是一个合一的整体，一个独立的世界，与区隔另外一边的世界处于暂时悬搁状态。如陶渊明《桃花源记》中的武陵捕鱼人误入桃花源深处时所见景象：曲径通幽，错落的树林、溪水、高山隔出了一个“悉如外人”的“世外桃源”。

在“真人与动画”相结合影片《谁陷害了兔子罗杰》（*Who Framed Roger Rabbit*, 1988）中，真人与卡通形象成了互为真实的存在。卡通明星兔子罗杰怀疑妻子杰西卡有外遇，这导致他拍戏的状态不佳，甚至遭到搭档的奚落。卡通电影公司老板马隆便雇用私人侦探埃迪去查明情况。在这样一个“拼贴式”的电影文本中，卡通兔子与卡通女歌星是夫妻关系，它的真人老板雇用真人侦探去搜集卡通人物外遇的证据。在被观看的电影文本中，他们彼此是真实的存在，看似荒谬的形象及共存关系，在一个合一的文本中却具有“文本内的真实性”，区隔之外的观众就不能够以不符合经验世界为由质疑或批评其合理性。文本之隔，实际上也是世界之隔。

在电影文本之内的故事世界中，各元素彼此互为真实存在。如果站在区隔框架理论角度审视“看镜头”或者“对镜言说”问题，那么角色与观众的对视是不可能实现的。在麦茨（Christian Metz）（2006，pp. 58 - 59）看来，“‘看镜头’是一种无效的行为，它只是影片拍摄时在场而放映时却不在场的影星和影片拍摄时不在场而放映时在场的观众之间的一次失败的相会”。“在场”的观众不可能与“缺席”的角色相遇，麦茨以角色与观众的时空差异否定了这一行为的可能性。二者所在世界并非仅有时空差异，而且是异质世界。客观来讲，电影的拍摄现场在镜头录制完毕之后即已消失，观众看到的场景的确只是它的媒介再现。“一旦用某种媒介再现，被再现的经验之物已经不在场，媒介形成的符号代替它在场。”（赵毅衡，2013）也就是说，望向观众或对观众言说的并不是经验世界的真实人物，而是经过媒介再现的“符号人物”。

摄影机的拍摄角度就是观众的视线角度，若角色在表演时望向镜头，体现在影院的银幕上，便是看着在场的每一位观众，且观众几乎确信角色是望向自己或者跟自己说话。韦尔内（1992）认为：“‘看镜头’所暗示的接受者根本不是一名实际存在的个人观众而是一个集体（公众），而且还是想像之中的（影片里的公众）。如果要强调这里的表述关系的话，那就是：电影院

里的真实观众是不在这种关系之内的”，也就是说，角色视线的目标是一个假想的、位于文本之内的客体。如此一来，二者皆是位于同一个文本之内的一组类似于面对面交流的传受关系，具有了合一的文本意义，以及文本内的真实性。

韦尔内（1992）进一步论述道：“因为观众是一个分裂的主体，身不由己地分裂成两部分；一半自我沉溺于故事情节之中而另一半自我知道这只不过是一部电影而已。”这并不是说“看镜头”传受关系的确立与坐在影院中的真实观众没有丝毫关联，而是只跟“半醉半醒”的观众“半醉”的那一部分密切相关。这与贾磊磊（2015，p. 199）所认为“最终他们主动地放弃了自我的社会身份，变成了电影‘叙事文本中的观众’”的论证逻辑是一致的。仔细分析不难发现，“分身法”的观点解决了文本内部“看向谁”的问题，达成了电影文本叙事本身的自洽。至于文本之外的观众为什么会感受到惊奇的情绪体验这一问题，并没有得到正面的、充分的回应。

三、目光犯框：观众自我意识的唤醒

从“看”的动作本身出发，演员注视摄像机镜头的目光的确造成了望向观众的逼真视觉印象；从电影文本自身来看，“分身说”又确证了“谁看”与“看谁”这样一组传受对应关系，理据性充分。要进一步回答观众何以会有“被看”的观影体验，需要从目光的起点转向终点，跳出电影文本，回归到观众的“某个被假定为真实的事件的见证者”（米特里，2012，p. 90）这一位置上来。

观影过程中的观众借助角色人物视点，看到了现实世界中鲜见或不曾见过的“视觉奇观”。尤其在影院黑暗环境的掩护之下，为道德法律所不容许的窥探隐私的行为在此时具备了人人共享的“合法性”。这也正是劳拉·穆尔维（Laura Mulvey）所谓电影叙事带来的“视觉快感”。希区柯克（Alfred Hitchcock）的惊悚影片《后窗》（*Rear Window*, 1954）通过模拟影院中观众的视点，揭示了电影的窥探机制以及观众在窥探过程中建立起来的身份认同。腿骨骨折的摄影记者杰夫只能整天坐在轮椅中，百无聊赖的他透过窗户，通过望远镜观察对面楼上邻居的生活。这样一个场景、情节的设计，正是“观影过程”的隐喻：杰夫——固定在影院座位上的观众，窗户——银幕，邻居的生活隐私——电影情节。观影过程中观众分裂出的部分人格，进入影片情节之中，与杰夫视线合一，占据了主人公所在的位置，使得观众对来自罪犯

的威胁“感同身受”。也就是说，“观众对电影的认同过程实际上呈现的是一个自居性的心理过程”（贾磊磊，2015，p. 204）。与此同时，“认同”“自居”“移情”意味着观众自我意识的消解。罗兰·巴特（Roland Barthes）（2013，p. 412）曾将此过程比喻为一场催眠，“就像过去的催眠术体验一样，我们被这个闪光的、固定的、舞动的场所吸引，当面看着它，却又视而不见”。

催眠般自我意识的消解并不是唯一的观影体验，巴特（2013，p. 412）同时指出，沉迷于愉悦快感的观众拥有两种身体：“一个自恋的身体在观看，迷失于小镜子中；还有一个反常的身体，它随时准备迷恋的不是影像，而是影像之外的东西：声音的肌理，电影厅，黑暗，昏暗中其他人的身体，投射的光线，入口和出口。”帕特里克·富瑞（Patrick Fuery）在讨论“凝视”问题时，同样认为凝视绝不仅仅是一个单一行为，他（2013，p. 72）指出：“电影的叙事过程提供了一个观看的场所，这个场所中的一部分被观看行为所占据，另一些部分却抗拒着这种占据”。

这也就意味着存在将反常的身体、抗拒的部分唤醒的可能。那么，该如何将观众从催眠中唤醒，使“分身”从影片中退出，进而回归自我意识呢？被“第四堵墙”所禁止的“看镜头”中，人物的视线成为穿透银幕的一束光，它确乎造成了一种异常的“幽默感”，以与观众“眼神互动”的形式打破了银幕幻觉，造成了切实的间离感、陌生感。就此而言，“看镜头”也可以被认为是巴特所谓中断电影魅力、唤醒催眠、解除粘连的一种方式，也是富瑞所认为的唤醒观众自我意识的“镜像阶段的自我反省”。在赵毅衡看来，对观众说话的“看镜头”行为侵犯了电影的框架区隔，使符号再现世界与经验世界的“界限”变得透明了，而“犯框”则是跨层违规叙述的“元叙述”之共有本质（2014，p. 309）。“看镜头”的“目光犯框”又不同于一般意义上跨层的“穿越”叙述，“穿越的要求就是人物要能够穿行于文本世界和次文本世界之间”（云燕，2019）。而发出“看”这一动作的角色人物仍处于原故事世界，并没有跨越文本世界的区隔，但它给观众带来了互动的观影体验。

相比于小说、戏剧与画展，看电影更能让我们产生身临其境之感，这源于观影体验的真实印象。电影的投射力量使电影观众看到的不是“曾经在此”，而是活生生的“此在”。安德烈·巴赞（Andre Bazin）主张“保存-复活”的“木乃伊情结”电影起源论，以电影对抗时间的特质解释了角色“在场感”的合理性，却也有相当一部分学者从影像运动的即时性角度进行了论证阐释。埃德加·莫兰（Edgar Morin）（2012，p. 121）就曾指出，“运动的

真实性与形态的表象结合起来便会引发实际生活感和客观现实感。形态为运动提供了客观框架，运动则使形态成为实体”。活动影像形成的“运动”本身是真实印象产生的决定性力量，在运动中，电影中的时间与空间具有了真实性。吉尔·德勒兹（Gilles Deleuze）（2016，p. 3）在引证柏格森（Henri Bergson）关于运动的论述时也指出：“经过的空间是过去式，运动是现在时，是经过的行为。”麦茨虽否认“看镜头”的有效性，但同时他也承认“任何运动，从被感知的时刻起，都总是被视为真实的，这是心理学的一般法则”（2018，p. 8）。角色视线与观众视线的“碰撞”在物理学意义上是不合理的，却具备心理学上的可能性。

当银幕上的角色“凝视”观众时，观众成了“被凝视”的客体，成了被看的角色，影片中的角色反倒成了观众。这一主客体身份反转贴切地应和了尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche）（2001，p. 90）“如果你长时间地盯着深渊，深渊也会盯着你”的心理暗示。无独有偶，萨特（Jean-Paul Sartre）（2017，p. 327）对“存在与虚无”问题的形象比喻也呈现了类同的互动关系：当我出于好奇或窥视的欲望，趴在一扇门上，通过锁眼向内窥视时，我没有明确的自我意识，因为我被所看到的事物吸引了。此时，我是虚无的。突然走廊里的脚步声响起，凝视突然发生了。这意味着我在我的存在中突然被触及了，一些本质的变化在我的结构中显现——我能通过反思的我思以概念的方式理解和确定这些变化。依萨特之见，他者的凝视使“我”获得了反思意识并确认了自己的存在。在影片《美国往事》（*Once upon a Time in America*, 1984）中，一幕经典的偷窥场景形象化地再现了萨特的论述。街痞少年“面条”暗恋美少女黛博拉，并通过厕所与仓库隔墙上的缝隙偷窥其跳舞。沉浸在美妙舞姿中的窥视者是“虚无的”，当黛博拉视线突然回望，二者视线的碰撞唤醒了偷窥者的“自我意识”，使他从沉迷中迅速抽离，恢复了“存在”状态。

影像运动使得“看”和“说”的动作本身具有了当下性，又因清晰的视线指向，被银幕之外的观众感知为“即时”的凝视，使其从故事世界的沉浸认同中被唤醒，得以回归现实世界，开始重新感知到屏幕的边框、周围的其他观众和影厅的出口。因此，“看镜头”造成观众或喜剧或震惊的心理体验，可视为“看”的动作本身、电影的视觉心理机制、观众认同与“自我意识”共同作用的结果。

体验派戏剧主张以“第四堵墙”杜绝演员跟观众的交流，制造舞台上的生活幻觉，而与观众的互动交流却恰恰是布莱希特所主张的“间离效果”的

□ 符号与传媒 (27)

重要手段。布莱希特之所以创造出“史诗”(epic)这一剧场形式,正在于对当时戏剧传统的不满。他认为戏剧应该能够推动社会改革与进步,产生现实意义。而传统戏剧、电影制造现实主义幻想的做法阻碍了观众对现实世界与故事世界的反思。可以说,电影艺术文本中人物对着镜头“边看边说”的“看镜头”与布莱希特的美学主张实际上是一脉相承的。作为非常规叙事的、具有潜在破坏力的“元叙述”手段,“看镜头”表明了电影在自我呈现的同时,也能够进行以自身为对象、为目的的“自我指涉”。

引用文献:

- 巴特,罗兰(2013). 走出电影院. 载于李洋(编). 宽忍的灰色黎明(李洋,等译), 409-416. 郑州:河南大学出版社.
- 德勒兹,吉尔(2016). 运动-影像(谢强,马月,译). 长沙:湖南美术出版社.
- 富瑞,帕特里克(2005). 凝视:观影者的受虐狂、认同与幻象. 载于吴琼(编). 凝视的快感:电影文本的精神分析, 62-88. 北京:中国人民大学出版社.
- 胡塞尔,埃德蒙德(1998). 逻辑研究:第二卷(倪梁康,译). 上海:上海译文出版社.
- 贾磊磊(2015). 电影学的方法与范式. 北京:北京时代华文书局.
- 马丁,华莱士(2018). 当代叙事学(伍晓明,译). 北京:中国人民大学出版社.
- 麦茨,克里斯蒂安(2006). 想象的能指:精神分析与电影(王志敏,译). 北京:中国广播电视出版社.
- 麦茨,克里斯蒂安(2018). 电影表意泛论(崔君衍,译). 北京:商务印书馆.
- 米特里,让(2012). 电影符号学质疑(方尔平,译). 长春:吉林出版集团有限责任公司.
- 莫兰,埃德加(2012). 电影或想象的人:社会人类学评论(马胜利,译). 桂林:广西师范大学出版社.
- 尼采,弗里德里希(2001). 善恶的彼岸(朱泱,译). 北京:团结出版社.
- 普林斯,杰拉德(2016). 叙述学词典(乔国强,译). 上海:上海译文出版社.
- 热奈特,热拉尔(1990). 叙事话语·新叙事话语(王文融,译). 北京:中国社会科学出版社.
- 萨特(2007). 存在与虚无(陈宣良等,译). 北京:生活·读书·新知三联书店.
- 韦尔内,马(1992). 看镜头. 世界电影, 3, 35-56.
- 严敏(2002). “片中片”——打破银幕“第四堵墙”. 文汇报, 7月19日16版.
- 云燕(2019). “穿越”流行背后的文化症候:中国穿越类作品的符号自我. 符号与传媒, 1, 209-218.
- 杨远婴(2017). 电影概论(第2版). 北京:北京联合出版公司.
- 赵毅衡(2013). 元叙述:普遍元意识的几个关键问题. 社会科学, 9, 161-170.
- 赵毅衡(2014). 广义叙述学. 成都:四川大学出版社.

赵毅衡 (2015). 论区隔: 意义活动的前提. 西北大学学报 (哲学社会科学版), 2, 54 - 60.

赵毅衡 (2017). 哲学符号学: 意义世界的形成. 成都: 四川大学出版社.

中国电影资料馆 (编) (1996). 中国无声电影. 北京: 中国电影出版社.

作者简介:

任洪增, 博士, 西北民族大学新闻传播学院讲师, 研究方向为影视艺术符号学。

Author:

Ren Hongzeng, Ph. D., lecturer of School of Journalism and Communication, Northwest Minzu University. His research interests mainly focus on semiotics of film and television art.

Email: 303965813@qq.com