

视听叙事学刍议

The Narrative Study of Sight and Sound

文 祝虹 / Text/Zhu Hong

提要：视听叙事，就是视听创作活动通过技术手段实现文本意义的过程，视听叙事研究需要解释文本的意义为什么会在声画技术的选择、运用或者创造过程中实现，不同视听文本的社会功能为什么会在看似相同的技术、技巧使用过程中被区分。影视叙事在视听语言中占有核心位置，之前电影符号学没有清楚地界定符号学和叙事学研究的范围，没有充分运用和发展文学叙事学的相关理论。语义叙事学需要与之前影视文本研究的方法做承接。目前最缺乏的，是对叙事策略和文本终极审美或表意目的之间关系的研究，在方法论上解决叙事学与阐释学在文本意义和审美效果研究方面如何衔接的问题。

关键词：视听叙事 视听语言 电影符号学 语义叙事学 语式叙事学

对于叙事研究，目前东西方文艺理论均抱持着一种十分纠结的态度，原因在于几个方面：一是之前的叙事研究是分门类进行的，在最早成型的文学叙事研究与影视叙事研究对接时，产生了一些当时理论界无法解决的问题；二是与上面问题形成因果关联的，是影视符号学研究本身步入了误区，让后来者望而却步；三是影视叙事研究即意味着电影传统理论的一些基本框架——例如蒙太奇研究——需要被重新整合或舍弃。

然而，叙事是文本表达意义的基本方法，是任何文本研究都绕不开的。今天，在视听语言这个大的框架下研究叙事是大势所趋。

一、视听叙事研究的外延框定

视听语言由两个概念组合而成，一个是“视听”，指涉一个范围和领域；再一个是“语言”，指涉这个组合概念的性质。“视”指所有可以在画面上看到的部分，以最规范的虚构电影（剧情片）为例，它的画面包括三大块：所表现的主体活动——表演，主体活动的背景——美术，和实现画面的摄影技术——构图运镜、光、影色调设计；“听”则指对现场声音的收录和根据需要进行的声音的再创造，即配音、音响和音乐。总体上说，视听就是通过技术手段在银幕或屏幕上对声画活动的再现，视听语言则是一种运用声音和画面结合的技术手段进行沟通、交流的符号系统。

以今天的技术发展为标准，同样用声画影像的技术手段作为能指的主要媒介形式有电影、电视、网络视频⁽¹⁾、手机视频等，从功能上看，这些不同的媒介形式共同完成着视听语言的两个基本功能：交流信息、娱乐。而从关系上看，最基础的功能是交流和沟通，属于新闻传播学科，影视纪录片、电视纪实类专题节目、新闻和新闻调查节目等都属于这个范畴；在此基础上，就是它的娱乐功能，虚构类型的影视作品（影视剧）、电视体育节目、竞技类节

目、文艺节目，以及趣味类的网络视频等则属于这个范畴。⁽²⁾

除了这两个基本功能以外，视听语言还具备一些次级功能，诸如审美、教化、教育、宣导等，但它们和基本功能的原始性相比不在一个层次，例如审美功能，体现在对视听表现手段的探索和实验方面，代表类型有艺术电影、微电影和一些我国特有的电视散文诗等，它们的审美造型目的非常突出，但深究下去，它们都是视听语言在发现自身表现优势方面的探索与开拓，并不能解释视听语言能够存在的根本原因。

每一个视听语言活动都可能包含两个属性，但具体到每次视听活动时，其核心目的决定其本质特征。电视新闻节目的“故事化”纪录片的“搬演”“再现”；剧情片在纪实化过程中借鉴新闻的外聚焦叙事、手持摄影、跟拍等，说明了不同传播性质视听活动之间亲属关系存在的事实，但它们毕竟有根本区别，所以在叙事手段借用时应该注意的问题，在这一点上，理论的指导、解释作用明显滞后于实践了。

视听叙事，就是视听创作活动通过技术手段实现文本意义的过程，视听叙事研究需要解释文本的意义为什么会在声画技术的选择、运用，或者创造过程中实现，不同视听文本的社会功能为什么会在看似相同的技术、技巧使用过程中被区分。视听语言是建立在电影符号学的基础之上的。关于电影符号学，克里斯汀·麦茨认为包括了这么几个方面：叙事的结构⁽³⁾、机位移动（移、摇、升降、手持、变焦镜头）、台词与

(1) 内容格式以 WMV、RM、RMVB、FLV 以及 MOV 等类型为主，在线通过 Real Player、Windows Media Player、Flash、QuickTime、Divx 等播放器播放的文件内容即为网络视频。

(2) 关于娱乐类型视听作品的社会属性，理论界多有论证，影视部分可参见拙文《影视剧的伦理学内涵》，《当代电影》2012 年第 1 期。

(3) 他从两个方面展开了研究，一个是他著名的、今天被理论界全盘否定的大组合理论，另一个方向是电影记号体系——其实就是镜头切换处理（叠、划、虚出虚入、幕帘、甩镜头等）。

画面的关系、蒙太奇手法、音乐和画面的关系等。⁽⁴⁾电影符号学尽管被像德勒兹这样的哲学大家否定过，但他们否定的不应该是理论本身，而是麦茨等人理论探索的某些思路。今天我们回过头来看这个理论争端，应该客观地认识到，之前电影符号学研究的主要贡献，在于它论证和建立了“电影语言体系”这个概念。⁽⁵⁾不过它没有清楚地界定符号学和叙事学研究的范围，没有充分运用和发展文学叙事学的相关理论，而这两点应该成为视听叙事研究的前车之鉴。

从严格意义上讲，视听语言应该叫视听语言活动或视听语言体系(audiovisuel language system)，它涵盖了之前影视符号学研究的内容，视听叙事是视听语言研究中的一个有机组成部分，不过又具有相对的独立性。

二、视听叙事研究的方法论思考

叙事研究与符号学研究的区别类似于语言学和文学理论的区别，即符号学在一般层面研究不同视听符号的表意作用；而视听叙事研究则是一种文本研究，它应该更注重文本如何通过各种技术手段形成意义链，应该更注重各种意义链之间的逻辑关系。在文本意义构建的研究方面，文学语义叙事学遥遥领先。

20世纪六七十年代初是结构主义理论的一个重要时期，当时，符号学作为文学研究的主要方法论遭到了一些质疑，原因是语言体系与文学体系的区别还是很大的，生搬硬套语言符号学的方法去研究文学，就会发现很多死角。这样，结构主义进入了后结构主义时期，罗兰·巴特(Roland Barthes)、茨维坦·托多洛夫(Tzvetan Todorov)、克劳德·布莱蒙(Claude Bremond)、A.-J.格雷马斯(A.-J.Greimas)、热拉尔·热奈特(G.Genette)等理论家继俄国形式主义学派之后，将虚构故事结构的研究发展成为一个科学的体系。当时他们意识到，诗歌、小说、散文等不同的文体尽管有共性，但还是有很多不同的特征，要分开研究，而文学中的一些文体，如小说，与戏剧、影视作品又有着共性，所以要找到新的研究切入点，叙事学就是在这个时期成形的。叙事学研究有两个方向，一个是叙事语式学，这个领域的代表人物是热拉尔·热奈特；一个是叙事语义学，这个领域的代表人物是茨维坦·托多洛夫和罗兰·巴特。

热奈特主要研究的是文学，他的思考几乎很少涉及其他学科。他突出的贡献是建立了一个相对比较完整的文学语式叙事学体系。热奈特的代表作品是《修辞格》(I、II、III)。从这三部书的关注重点转移我们也可以看出这个理论家和他所处的时代在研究方法和思路上的转变。《修辞格》的第一集和第二集都以研究传统修辞格的新意义为主。热奈特试图运用语言学的方法来重新审视纯粹属于文学范畴的修辞格的规律和特征。但逐渐地，他的思路开始跳出了这个范围。《修辞格》第三部以法国著名当代作家普鲁斯特系列小说

《追忆似水年华》为范本，展开了对叙事的时间、模式、视点等的研究，将叙事的形式、形成手段几乎一网打尽。语式叙事学在他这里发展到了颠峰，也正是无路可走的状态。在他事业的晚期，热奈特自己也认识到了这一点，转而又开始了对修辞和文体风格的研究。⁽⁶⁾

叙事在时间和空间两个维度构建文本。影视叙事研究文本如何运用视和听的技术手段进行时间和空间的个性再现。在时间的部分，叙事研究分析作品的线索和结构、叙事的节奏和频次；叙事视角和叙事者其实是叙事空间的问题，研究文本如何在整体和局部设定视野范围、表现特定的文本空间格局。加拿大学者安德烈·戈德罗和法国学者弗朗索瓦·若斯特的著作《什么是电影叙事学》⁽⁷⁾直接借鉴了热奈特的理论，两位学者从电影叙事的特点出发，总结了电影时间和空间再现的各种叙事手段，为进一步的研究提供了一个基本平台，不过还有很多问题尚待厘清和深入，例如视角与聚焦问题的关系，以及视角、叙事者设定与文本空间的构建关系等。笔者认为，影视叙事在视听语言中占有核心位置，目前最缺乏的，是对叙事策略和文本终极审美或表意目的之间关系的研究，即作品的个性特质是如何在编导的叙事策略构织中实现的。这个个性特质在虚构领域与作品的审美效果直接关联，而在新闻传播类作品中则与编导所认识和捕捉到的被再现事件的信息特质有关。语式叙事学从一般角度研究各种叙事形态，是叙事研究的第一个阶段。符号如何通过文本结构的组织之后产生出特定的意义和审美效果才应该是叙事研究的重点，语式叙事学集中暴露了结构主义方法论的致命弱点，而这些恰恰是语义叙事学可以补足的。

语义叙事学，顾名思义，就是研究文本通过什么方法表达出作者的思想，产生文本的意义。之前的文学语义叙事学从最基础的问题——情节研究和类型模式研究出发，托多洛夫的贡献最大，他更多地关注学科体系建设，从宏观的角度思考文艺理论，当然主要是结构主义文学理论的建设问题。他构建出叙事语义学和语式学的基本体系和框架，⁽⁸⁾研究虚构的最小叙

(4) 详见论文集《Essais sur la signification au cinéma》(Klincksieck, 2003, 书名应译为《电影意指作用研究》)，其中收入了麦茨1968和1971年分上、下部发表的关于电影符号学研究的论文。台湾远流出版事业股份有限公司的中文版《电影语言》(1996年初版)，由刘森尧翻译，是根据1994年法国Klincksieck出版社1994年的分集版(上、下集)中抽取的部分论文摘编。麦茨的符号学研究也体现在另一部著作《Le Signifiant imaginaire》(Bourgeois Editeur, 2002)中，即《想象的能指》(王志敏译，中国广播电视出版社2006年第一版第一次印刷)。

(5) 参见贾磊磊的《电影语言学导论》，中国电影出版社1996年3月第一版；王志敏主编的《电影学：基本理论与宏观叙述》，中国电影出版社2002年3月北京第一版第一次印刷。尽管两本书作者的观点不尽相同，但他们系统地介绍了西方电影符号学研究的脉络。

(6) 这个思路转变的标志是他1991年的论著《虚构与记录虚构》(Fiction et Diction, Seuil)。

(7) 刘云舟译，商务印书馆2005年10月北京第一版第一次印刷。

(8) 托多洛夫的相关著作有：《Théorie de la littérature》，Seuil, 1966；《Introduction à la littérature fantastique》，Seuil, 1970；《Poétique de la prose》，Seuil, 1971；《Les Genres du discours》，Seuil, 1978；《Critique de la critique》，Seuil, 1984。

事单位、虚构的语义构成与逻辑关系。托多洛夫试图将作品看作一个有机体，提出了几个基本概念，故事(histoire)、次要故事(épisode)、故事段落(séquence)，他将故事的最小单元化分到情节句(proposition)，它是一个独立的叙事表意单元，相当于一个完整的句子，应该包括三个元素，一个行为(行为包括了一系列具有因果关系的动作)，行为的发出者，行为的结果(或者承受者)。这样，一个文本架构被清晰地勾勒了出来：虚构文本(fiction)应由一个或几个故事(histoire)组成⁽⁹⁾而每个故事由次要故事(épisode)组成，后者又由故事段落(séquence)组成，其下的最小单位是情节句。

综观文学虚构、戏剧虚构、影视虚构、新媒体虚构等，虽然表现形式各异，但在结构组织上有着共同的特点。托多洛夫语义叙事研究的意义就在于，他对小说进行的叙事单元研究可以给所有虚构作品的研究提供基础理论和思路。笔者认为，情节句还可以划分出两个基本单位：行动元和文化元。行动元是一个行为，即由行为主体所发出的一系列具有逻辑关系的动作；文化元则指那些文本中与行为没有直接关系，但不可或缺的，诸如对环境的描述。⁽¹⁰⁾一些细节的描写，它们有时确实是纯粹的背景描写，有些则是伏笔，是后来情节的出发点，因此应该视具体情况而定。这样，在情节句这个层面可以细分出三种情况：一、情节句是一个行动元；二、情节句是一个文化元；三、情节句是一个行动元 + 一个或N个文化元。在这个金字塔式的结构里，每一级单位与上一级单位、每一级单位之间的连接是通过一些打乱平衡的能动因素实现的。能动因素源于文本特定的因果逻辑，它在这个文本结构当中以螺旋上升的轨迹呈现，将文本不同层级的单元链接在一起，成为一个情节向终极意义运动的过程⁽¹¹⁾：

故事 (histoire)

次要故事 (épisode)	次要故事 (épisode)
故事段落 (séquence)	故事段落 (séquence)
情节句 (proposition)	情节句 (proposition)
行动元/文化元	行动元/文化元
(acte/élément culturel)	(acte/élément culturel)

文本组织的核心是逻辑。文本要表意，就需要遵循因果关系将所要表达的故事/事件中的情节要件组织起来。正如同不同的符号具有特殊的指意一样，意义链的每个环节，根据作者的不同处理，也会具有不同的意义和审美效果，它们组合起来产生文本的终极意义。因此，无论叙事是用来表现虚构故事还是真实事件的，其逻辑关系组织的原理是一致的。推而广之，所有的视听作品都可以根据这个结构来解析它的文本。新闻传播属性的视听文本同样具有金字塔式的结构：

事件 (événement)

次要事件 (sous-événement)	次要事件 (sous-événement)
事件段落 (séquence)	事件段落 (séquence)

情节句 (proposition)	情节句 (proposition)
行动元/信息元	行动元/信息元
(acte/élément d'information)	(acte/élément d'information)

语义叙事学在影视范畴推广，首先需要与之前影视文本研究的方法做承接和区隔。传统影视研究分别从摄影、剪辑、表演、美术等方面所进行的不同技术手段的审美、表意研究，很大程度上属于符号学研究，即前文本研究。⁽¹²⁾今天，视听符号学尚有很多基础问题没有解决，例如视听符号的基本单位问题。之前将镜头当做视听符号基本单位的观点值得推敲。在一个镜头当中，包含了诸多行动元和文化元(信息元)，它们由聚焦点所突出的画面范围(这其中包括了被表现主体的某个活动和场景中镜头强调的某个或多个部分)、主声源所突出的行动和环境音响等多个视、听元素构成，它们往往都具有表意的独立性，即符号的特征。而镜头作为一个基本叙事单元就更成问题，目前一个标准长度的剧情片包括一千个以上的镜头，动作片、枪战片甚至更多，很多局部特写、短镜头很难独立构成故事内容；而电影史上也不乏一部剧情片只有一个或几个镜头的案例，但它们包含的故事却并不比上千个镜头的影片简单。借鉴文学语义叙事学研究的经验，视听叙事可以暂时跳过视听符号学这个未解的难题，以最小故事内容，即情节句为基本组织单位展开研究。在文本意义链组织中，视具体文本，一个镜头可能是情节句、故事段落、次要故事，甚至一部剧情片的整个故事的表意载体。而构成一个情节句的镜头数，会因不同的文本、不同的情景、不同的编导思路而不同，这正是研究文本叙事特征，甚至编导叙事艺术风格的基点。

传统影视理论关于叙事结构的研究，集中表现在蒙太奇理论中。爱森斯坦应该是最早从事影像语义叙事研究的人，他的《蒙太奇论》⁽¹³⁾中花大量篇幅探讨影像构建文本结构的方法。之后蒙太奇研究总结出的一些结构处理技巧其实就是影视文本的叙事模式：连贯式蒙太奇(单线因果)、平行蒙太奇(两线平行)、交叉蒙太奇(两线或多线交叉)、重复式蒙太奇、倒叙式蒙太奇、闪回等，它们反映了文本金字塔结构中不

(9)需要区别的是“故事”和“情节”这两个概念。英国当代作家兼文学理论家 E.M.Forster E.M. 弗斯特对此做了如下定义：“故事是指具体被叙述的一系列事件。……而情节则是指经由作家根据一定的时间顺序和因果关系被组织起来的事件。”也就是说，故事是内容，情节是结构和组织。

(10)行动描写与使得行动停滞的环境描写、人物心理状态描述在一部小说中所占的成分与比重与作品风格相关，早期文学叙事学从研究叙述(narration)与描述(description)的关系入手探讨了这个问题。

(11)麦茨的八大组合段理论被理论界否定，笔者认为是他忽视或轻视了文本的逻辑问题，将次要故事(episode)和故事段落(sequence)看作同一个层面的不同组织方式。

(12)研究摄影、声音的一般表意特征，属于符号学的范畴，而一定的技法组合(剪辑)所产生的叙事效果研究，又属于叙事学的范畴。关于符号学、语式叙事学、语义叙事学的关系，目前理论界并无定论，笔者的认识是，它们各自的外延需要进一步框定，目前看语式叙事学是一种前文本研究，是与符号学最接近的叙事理论。

(13)[苏]C.M.爱森斯坦《蒙太奇论》，富澜译，北京：中国电影出版社1998年2月第一版，2001年北京第3次印刷。

同层级叙事单位之间联动纵横的运动轨迹。就今天视听作品的创作状态而言,文本结构呈现出越来越复杂、复合的趋势,需要更加系统的叙事理论来解析,文本结构包括叙事时间、叙事线索问题,而时间和线索是相辅相成的,所以文本结构研究也应该是语式叙事学和语义叙事学的交汇点。

至于蒙太奇手法当中涉及型塑文本风格的那些手法(对比蒙太奇、隐喻蒙太奇等),要解释它们在本文意义构成中的审美效果,目前看就跨越了叙事学的研究范围,须得调动阐释学的方法。类似的问题也体现在摄影、声音等视听语言特有的亚符号体系研究与文艺理论接轨的过程里。这不仅是影视研究的困局,更是文艺理论方法论上的难题。罗兰·巴特早在20世纪50年代就前卫地指出了对于文本的研究不能只停留在表面形式或者空洞的结构模式上,而要研究它的美学价值,他是最早将结构主义理论与阐释学最新发展结合起来的一个人。⁽¹⁴⁾在电影理论中,意识到跨理论研究的重要性,并身体力行的是大卫·波德维尔,他对电影叙事的研究同时采用了语义叙事学和阐释学的方法。⁽¹⁵⁾

笔者初步认为,叙事学与阐释学在文本意义和审美效果研究方面要进行衔接。语义叙事学与阐释学的区别,还是在于文本。文本对于符号学来说只是简单的一个符号载体,从视听符号的角度,根据分析者的感悟和辨析能力,一个文本可以被发现不定量的符号

和意义;而在叙事学那里,文本是一个基础单位,叙事学的审美研究围绕着文本结构展开,立足于文本本身的逻辑和它通过叙事组织所钩织出的意义,这包括了文本的显意义和潜意义两个层面。语义叙事学与阐释学交汇可能性最大的是在文本“潜意义”的研究部分。

视听符号体系是符号学家族的重要成员,目前承担着核心的社会协调功能,因此就更需要贯通视听叙事研究的各个环节,理清它与文艺理论应有的血脉关系,并让它在方法论层面起到应有的带动作用。视听语言学在一般符号意指作用方面对视听技术的表意手段进行研究,这种研究应该包含对不同媒介特质在传播过程中所起的不同作用的分析。从3D电影来看,放映系统的特殊性甚至反过来结构了整个拍摄和制作过程,它可能对电影制作理念产生深远和全面的影响。而网络、手机等新媒体平台的特质也极大地拓宽了今天视听制作的维度。视听叙事应该首先分别从两个角度,对新闻传播和虚构类的视听表意手段进行系统研究,从中对比总结出两种叙事的共性和个性。

(祝虹,教授,中国传媒大学电视学院,100024)

(14)巴特的另一个重大贡献,是他打破了学科界限,运用他所生活时代的最新文艺理论,即结构主义及新闻学对于各种艺术形式,如文学、图片摄影、美术、电影等都进行了思考和研究。他的一些观点切中了语义叙事学的本质,很有启发性。

(15)详见拙文《电影风格说》,《当代电影》2003年第4期。

影像美学与“双影”互动

The Study of Aesthetics and Inter-text

文 侯军 / Text/Hou Jun

提要:本文分为三个部分,第一部分阐发影像美学的方法论要义,强调影像美学的感性还原、形而中特质和跨界整合思路;第二和第三部分则分别从理论梳理和创作分析的角度探讨“双影互动”这一跨界的影像美学议题。

关键词:影像 感觉 电影 摄影 互动

之一:“感觉”

“当代艺术的基本单元不是思想,而是对感觉的分析和对感觉的拓展(或者,即便是‘思想’,也是关于感受力形式的思想)。里尔克把艺术家描绘成‘为拓展个体感觉的领域’而工作的人;麦克卢汉把艺术家称为‘感觉意识的专家’。当代艺术最引人入胜的作品(至少可追溯到法国象征主义诗歌)是对感觉的探索之作,是新的‘感觉混合物’。”

——引自苏珊·桑塔格的文章《一种文化与新感受力》⁽¹⁾

当前是一个不断变动着的感觉至上的时代,无论我们怎样评价这时代的特质,感觉生产与感觉消费主导着当代人的生活方式与生活经验,这一点不容置疑。而艺术,作为“用来改造意识、形成新的感受力模式的工具”(桑塔格),尤其是各类动态与静态的影像艺术,包括电影、摄影、电视、多媒体等等,在塑造全球感性主义文化方面,最具扩张力和渗透力。

(1)[美]苏珊·桑塔格《反对阐释》,程巍译,上海:上海译文出版社2003年版,第348页。