

电影影像本体的重审

——影像作为合目的的运动画面

刘思佳

摘要：面对具有构建后现代特征的视觉文化语境，纷繁多样又跨领域的电影理论纷纷浮出水面，多元理论在令人感到兴奋的同时也可能意味着支离破碎的危险，对如此状况，不如回归到逻辑的起点，从电影本体出发，再次追问“电影是什么”这一命题。随着时代变迁和技术发展，电影影像本体自身也在发生着变化，因此在视觉文化的参照下重新审视电影本体问题是十分必要的。电影影像作为视觉画面不仅是合目的的运动画面，更与视知觉和影像叙事有着密切关系，也正是这些互动关系让电影画面产生了运动。同时，影像本体的转变与视觉文化语境的互文必然也会影响电影影像运作范式和观众接受习惯。

关键词：电影本体；视知觉；运动画面

作者简介：刘思佳，女，博士生。（中国传媒大学 影视艺术学院，北京，100024）

中图分类号：J91 **文献标识码：**A **文章编码：**1008-6552(2010)03-0080-05

阿诺德·豪泽尔（Arnold Hauser）作为世界公认的艺术社会学领域的权威，把自己研究的疆土拓展到电影媒介的领域，并在其《艺术的社会发展史》中把20世纪命名为“电影时代”（Film Age），他认为电影是最能代表20世纪时代境遇的艺术，究其原因就在于电影的“影像化”最能体现当时的时代精神。当代的视觉文化下，图像显然比文字更容易理解也更加直接，视觉文化的转向是把通过文字掌握世界的任务转移到图像身上，实质就是文字范式向图像范式的转变。在此背景下电影影像所具有的“视觉化”特征同视觉文化语境的核心相一致。对于当下的具有构建后现代特征的视觉文化语境中我们对电影影像的讨论是否应该仅停留在利用那些宏大理论关注风生水起的电影奇观和奇观电影而忘记了作为历史范畴的电影本体的权利？面对新的历史境遇和文化转向又该如何重新认识电影本体的修正与更新？这一本体论的新变化又在哪些方面会影响电影的创作和电影的观众？

回归逻辑起点

从古代视觉艺术发展到后来印刷术的出现，人类文明开始步入了抽象文字的时代，以文字语言和抽象符号为代表的传播媒介的大发展一度让视觉经验的地位相对被忽视。然而，同语言一样“视觉也是一种思维^[1]”的观点被天才的鲁道夫·阿恩海姆所提出，事实已经证明，电影影像正是用电影的语言或者说是基于视觉思维方式的运动画面来思考人类的存在，甚至走向哲学向度的探讨。时至今日，铺天盖地的影像再次以各种方式通过不同的传播媒介向人类生活蔓延，无形中预示了一个新的文化“转向”时代的到来。特别是数字技术、新媒体、互联网参与到人类的日常生活，并开始影响我们的思维和行为方式时，一个影像化的、新的“视觉艺术”时代已然成为各种艺术媒介无法回避的社会存在。古代视觉艺术——印刷时代（文字语言）——现代视觉艺术（电影、新媒体）这样的发展历程看似是

人类对“看”这一视觉感官的重新回归，实质上到达的却是文化发展的最新站——全球化背景下的“影像化”时代。巴拉兹·贝拉在《可见的人类》一文中曾这样表述：文字的出现让“可见的思想变成了可以理解的思想，视觉的文化变成了概念的文化”^[2]，而今电影影像却把思想和概念都“视觉化”了一把。在当代视觉文化的语境中，其文化的本质不在于图像本身而在于把人类生存的状态和思考的方式转化为视觉的图像的趋势，也就是说我们不必非要借助文字语言艺术的方式来进行沟通，表达意愿，视觉画面的实践更易于跨文化的传播，不必依靠抽象的语言模式人类即可学习、了解不同的文化。塔尔科夫斯基说：“文学是用文字来描绘世界，电影不需要借用文字：电影直截了当地呈现自己。”^[3]这样的表述正中当今视觉文化转向的核心，电影作为文化的参照物也不再是一个被编码的再现约定性现实的媒介，它有着无限的可能性和开放性，拥有无需学习就能辨认的运动画面作为表达方式，同时电影影像的易于理解较其他媒介又有着独到之处，它也在用这一方式来塑造一个“影像化”时代。

视觉文化语境中的电影理论如今也呈现出多元化、跨领域、折中主义的趋势，阐释学、现象学、地理学、数字技术、认知主义等等都参与其中，只从某一领域或运用某一理论来“看”电影远不能理清电影影像同视觉文化间的关系，任何一个单一的观点也必然存在着局限性。与此同时，随着人们对视知觉的进一步探索，越来越多的人试图重新整理电影影像和视觉文化间的关系。加之视知觉的转向，也让人们开始质疑曾被我们所认知的电影的本质问题。因此，与其在如此变化多端又纷繁复杂的理论中来参照视觉文化语境下的电影影像，倒不如回归到电影本身——从电影的本体出发。事实上对电影本质的审视，首要回答的一个问题就是：电影在人类的认识活动中是一个个被定格的瞬间画面，还是一个在时间维度上不断发展的过程？答案不言而喻。当然在此过程中最深刻的变化则来自与电影相关的技术领域的革新，任何一地技术上的大发展都必然引发电影美学的巨大变迁，同时也意味着整个电影业的一次吐故纳新，对电影本体的认识也在不断的修正和更新中，那么当今数字技术等手段的介入是否也意味着我们有必要再次审视电影本体论问题？曾经由巴赞所推导出的电影本体论早已被无数的电影理论家和创作者们修正式的批判或继承，当今电影影像的生成机制的根本性变化也需要对电影本体进行再认识。

“电影是什么？”，这样有关电影本体论的问题在当下的视觉文化和电影理论语境中的探讨似乎可以暂时跳脱出纷繁理论的纷争，从电影影像作为运动的画面这一点来探讨或许不失为一种本源的方法。

流动的影像

面对当代文化的转向，探讨电影影像作为运动的画面是很有必要性的。认知主义潮流对视觉研究领域的开拓使得认知主义理论家开始从技术和艺术的层面质疑“视觉暂留”让静态影像产生运动这样根深蒂固的认识。那究竟是什么造成了电影的运动，让电影画面运动起来？

一、视知觉

对于观众为什么会电影产生迷恋，至今仍有众多的理论家把焦点聚集在对“幻觉”这一点上，似乎梦的解析成了解释电影的唯一法则，同时我们也被“镜像”、“梦中梦”等等一系列词语所迷幻，观看电影的过程也成为了一个一群人聚集在一个公共的封闭场所共同经历的美梦，由此所产生的快感造就了我们对于电影影像的迷恋，但事实的情况是电影真正迷人的原因不在于观众对某些主观镜头的认同所产生的同一感，而在于电影影像的本身。因此打算从所谓的人类共同欲望本质中需找根源是偏激的方法，特别是对于具体的某部影片来说，进入电影作品的具体文本中，从技术、社会文化等角度来观察也不失为一种方法，毕竟电影作为一种表意的艺术形式大多会以“电影叙事”的方式来出现。电影

的画面作为电影这种媒介的基本元素是我们在观看电影的时候视觉器官所感受的对象，现代的创作中对视觉表意丰富性的追求已成了一种风尚，碎片式的非逻辑化让影像的叙事空间也开始向新的方向转变，特别是爱德华·索亚对“第三空间”这样的非二元化的突破，让我们也在思考，电影影像的时空这些前所未有的变幻和突破，对于我们的视觉观念是否也意味着更大的挑战，视知觉作为人类的基本感官方式是否也会随着如此的，对时空概念的变化而自我改变？

“视觉暂留原理”让电影产生运动的观点被批评为荒谬的。当然我们不能否认从心理学的角度来说，让静态画面连续起来会让人感觉电影影像产生了运动效果，但同样作为心理学家的詹姆斯·杰尔姆·吉布森（James Jerome Gibson）却从技术的角度重新审视了这一观点，通过实验他发觉面对环境中巨大的视觉信息，我们不可能全部接收，视觉过程会主动的筛选有用的信息，我们的视觉系统是一个能够不断自我推理和根据自己的目的来寻找“意义”的视知觉系统，也就是说我们的视觉系统是有目的的在加工我们“看”到的环境中的一切事物。特别是面对同一个场景，其中大量信息不可能在瞬间进入人的大脑，我们肯定会依据自我的需要来选择性的观看这个场景中的事物，而把重点放在自己关注的信息点上，这个简单的看的过程也是一个瞬间进行选择的过程，一个饥饿的人很可能会把视线集中在结满了果实的树上而忽视了远处地平线上隐藏的杀机，对于一部影片来说，观众也会自然的依据故事的发展来关注每一帧画面上的某些事物而不是全部，事实上人类的视觉过程不仅是一个客观接受的过程，也是一个合目的的进行自我选择的推理过程。由此，引发电影运动的不应该是画面中物体的位置发生相对位移的简单变化，而是一系列合目的的复杂的视知觉过程。例如我们在观看一部影片的时候看到一个女孩开车冲向一个电话亭，我们关注的不是汽车的位移，这无法让我们理解她开车导致的运动，只有我们把她这一行动当做有目的的行为的时候才是可以理解的，我们在头脑中会推测她开车撞向电话亭这一行为的用意，观众头脑中的视觉推理过程让电影的影像产生运动，正是这个寻找“意义”的行为让电影产生了流动。电影作为视觉媒介自然符合这一新的视觉观念，影像的运作过程也必定是一个合目的的创作过程，而且从这一点上来说“视觉推理”刚好符合了电影叙事的发展，电影影像通过视觉化的叙事成为了一种可以理解的行为。

二、影像叙事

理查德·豪厄尔斯（Richard Howells）在《视觉文化》一书中提及电影艺术时通过讨论电影时间与现实时间的关系证明了电影可以通过自己的语言和技法从时空的限制中解脱出来。^[4]其观点刚好印证了电影叙事过程是一个有目的的，符合视知觉规律的影像化过程。为何我们在观看电影的时候不觉的电影中的时空是不真实的，反而觉得是对现实时空的再现，故事就是如此发生的？

视知觉本来就是合目的的进行选择的的活动，电影作为视觉媒介在创作中必然也会符合这一创作规律。我们看到电影中的时间并不是现实的时间，而是超越现实时空的，实在的情节和电影中的镜头被削减，电影的情节是通过剪辑和蒙太奇手法形成，如此来解放时空的限制。导演采用电影拍摄和剪辑的手法来符合视知觉的规律，而剪辑、蒙太奇正好证明了视知觉理论家的观点，电影的运动可以通过剪辑产生时空的变化，运用平行蒙太奇或省略蒙太奇等手法来延长或者是压缩现实时间而构建出电影的时间。比如利用平行蒙太奇的方法，可以让观众看到在不同地点同一时间进行的故事，镜头的转换非常的快速，故事却在同一时间线上，或者是把几个连贯的镜头剪辑在一起也能表达一个完整的情节，这种变化超越了现实生活中时间的概念。除了构建按照线性时间叙事的电影，当今新的视听技术产生了大量不同于经典叙事方式的非线性叙事模式的电影，这自然也培养了大量新观众。昆丁·塔兰汀诺这样具有后现代色彩的导演创作的大量作品，以及按照游戏模式创作的影片都对观众如何理解叙事的

认知论提出了挑战，但对这一问题的解释也恰好作为电影叙事过程符合视知觉过程的佐证。电影《落水狗》中片段式的叙事最后形成一个环形线索，《低俗小说》中大量离题和反常的片段，《罗拉快跑》中游戏关卡一样的片段叙事等都打破了传统的叙事模式，造成一个支离破碎的效果，但是在观众观看的过程中却可以依据推理逐步的把叙事连接起来，让整个影片成为一个合理的叙事过程，这样的观影的过程也是一个视知觉的推理过程。同样的有些电影的叙事过于片段化和跳脱传统的模式在一定程度上会让观众在观看影片的时候产生阅读的障碍，因为过于超越我们的视知觉的合目的推理过程的叙事是很难让观众在瞬间理解电影的。电影影像在时间上的压缩和转换正是视觉的一个非常重要的部分，被压缩或延长的时间我们没有感觉到并不表示它不存在，那些打乱时间线性规律的非经典叙事模式的大量出现观众也仍然能够看懂，那些被删去或者省略的部分以及后现代式的叙事方式产生的时间的跳跃，观众能通过自己的推理能力弥补上，让叙事顺利地进行。这样不仅能让电影的叙事成为一个流动的过程，更能让整个影片流动起来。

基于以上两点，我们不难得出电影运动是视知觉过程和电影影像叙事过程两者互动产生的结果。从观众接受的角度来说，这个视知觉的过程并不是一个被动的接受我们所看到的影像的过程，而是一个有目的，随着叙事的发展去推理过程。作为影片的创作者，正是运用电影的各种手法来结构电影，让电影影像跳脱现实时空的限制来符合视知觉合目的的推理特性，从而构建电影时空。观众在观看影片时的视知觉过程和导演叙事的过程是同一的，合目的进行推理的过程，在两者的相互认知和互动中产生了电影影像的运动，此时我们才在真正的意义上说电影是流动的。既然电影在本质上是视觉媒体，那么全新的视觉观念必然会对电影理论和实践带来影响，在视觉文化的语境中也必然会影响电影影像的接受习惯和运作范式。

视觉经验与文化场

电影影像不是简单的静止画面的叠加，而是合目的的运动画面，观众在观看影片时也会进行自我推理，从而自然的理解那跳脱了时空限制的电影影像，对影像具有如此的理解能力除了要符合视知觉的特性外最重要的是利用了以往的视觉经验。人不可能一生下来就理解事物和事件的发展，视觉经验的形成源自人类生存的社会文化背景，而当下我们刚好处于一个充满了高科技、新媒体和数字技术所营造的视觉文化语境之中，由此形成的视觉经验必然会改变观众的接受习惯，同样也会影响电影影像的创作范式，电影影像则通过视觉文化语境下的文化场同受众进行互动和沟通。

基于共同文化传统建立的文化场多带有明显的地域和民族特征，电影影像中民族化的符号的存在促进了拥有共同文化场的观众与影片的交流，达到了艺术传达的有效性。例如在众多的宝莱坞电影中传统歌舞元素的存在，那些歌舞场景有时甚至根本没有表达含义的作用，是为歌而歌，为舞而舞，然而在印度观众的眼中这些场景很可能是一部影片的灵魂所在，也是传达民族情感的最佳和最有效的形式。

虽然视觉能力没有文化差异，但我们却不能忽视视觉文化中的种种文化差异。反映到电影创作必然会出现由文化差异所导致的不同的审美情趣和取向，也会在某种程度上影响作品传达的有效性，有时一些文化点很容易被不具有此视觉经验的观众忽略甚至屏蔽掉。冯小刚导演的《非诚勿扰》在内地上映时票房火爆，在香港大多观众难以理解他的冯式幽默，也落得票房惨淡。这也就无怪东方观众在看一些西方喜剧片的时候根本就不知道笑点在哪里。有些陌生化和创新也能让观众产生全新的审美体验，当然陌生化不等于不能沟通。利用3D技术创作的影片呈现给观众的就是全新体验，很多在现实中

不可能、不敢想的画面通过技术的手段用电影影像的方式出现在银幕上，现在电影的创作也越来越多的融入了数码技术和特技手段来完成效果，这并非是一味的追求奇观效果和感官刺激，而是当代电影影像的创作已然受到当代视觉文化语境的关照，画面、影像化是最容易成为淡化文化等级、国家区域的全民的甚至世界的共同语言。^[5]尽管存在着不同的文化场，但从当代视觉文化语境所呈现的易理解性和直接性来说，图像的观看具有理解的共通性，电影影像作为运动的画面成为了文化交流的最佳媒介之一。

文化场的强弱对于理解电影影像和与观众进行沟通的能力并不成正比。特别是面对当下更具有建构后现代文化的视觉文化来说，影像已经成为一种被广泛接受的国际流行的艺术形式，并能跨越阶级和文化的界限。大部分好莱坞电影在拍摄时不一定会考虑到中国观众的视觉经验和文化场，比如风靡全球的《哈利波特》，其创作时就不会参照中国观众的民族化视觉经验，否则为了商业的巨大成功在中国上映时就会特制一个有中国特色的版本了。事实是这类高度视觉化的电影在全球化的视觉文化语境中如鱼得水，它把人类共同的文化价值比如人类对真、善、美的追求种植在电影中，用夹杂着自有的意识文化形态的电影影像游走于世界各国的电影院，收获了大量的票房，捕获了众多的观众。

结 语

面对新的全球化的文化语境，我们追本溯源，作为科学活动的电影本体论仍然需要我们的关注，无论是新形式主义、经验主义等理论对新领域的开拓还是各种观点的碰撞，电影本体都在历史的发展中不断自我更新。对电影影像来说，作为合目的的运动画面，它既符合视知觉能够自我选择推理的特性，又依据这一特性推动叙事发展。镜头语言和电影手法的利用证明着现代视觉文化的转向，也让其成为视觉文化“影像化”的最佳代言之一。与此同时，当代视觉文化和数字技术的巨大变迁又微妙而深入的影响着电影影像的创作范式和观众的接受习惯，电影影像传达出的巨大力量开始在更大的程度上影响人类思维和生活方式，电影，验证了一个由视觉图像来掌握世界文化的时期。

参考文献：

- [1] [美] 鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉 [M]. 滕守尧, 珠疆源, 译. 四川: 四川人民出版社, 2006: 776.
- [2] [匈] 巴拉兹·贝拉. 电影美学 [M]. 北京: 中国电影出版社, 2003: 28.
- [3] [苏] 安德烈·塔可夫斯基. 《雕刻时光》[M]. 陈丽贵, 李泳泉, 译. 北京: 人民文学出版社, 2003.
- [4] [英] 理查德·豪厄尔斯. 《视觉文化》[M]. 葛红兵, 译. 广西: 广西师范大学出版社, 2007: 156.
- [5] 唐骅. 视觉艺术论 [M]. 北京: 首都师范大学出版社, 2008: 113.