

论彼得·杰克逊电影的人物形象构建与身份认同

——以《魔戒》《霍比特人》系列影片为例

王灵东 王雨栽

摘要：银幕形象的创造过程通常由创作者与观者合力完成，创作者将其品格融于人物言行之中，观众则通过人物言行比照自身，由此产生情感映射。在电影人物形象构建方面，导演彼得·杰克逊是一座无法绕开的里程碑，其脍炙人口的《魔戒》《霍比特人》系列作品继承了原著魔幻色彩的同时致力于建构人类欲望的隐喻。彼得·杰克逊通过潜文本建构、情景刻画等叙事手法使得观者产生情感映射，认同银幕形象，进而在观众接受心理层面完成人物形象的构建。

关键词：形象构建；内视自我；潜文本；心理认同

作者简介：王灵东，男，讲师，电影学硕士。（浙江传媒学院 电视艺术学院，浙江 杭州，310018）

王雨栽，男，讲师，电影学硕士。（浙江传媒学院 电视艺术学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：J905.712 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2018) 06-0113-06

银幕角色塑造的过程并非单纯的摄制过程，而是调动观众情绪，产生情感映射，以完成创造的双向创作过程。在电影人物形象的构建方面，导演彼得·杰克逊是一座无法绕开的里程碑。其脍炙人口的《魔戒》《霍比特人》系列作品改编自约翰·托尔金的作品，影片继承了原著魔幻色彩的同时致力于建构人类欲望的隐喻。作品问世十数年来，角色形象更替变换，故事大幕起落不定，但欲望始终是相关作品中不变的主角。杰克逊导演将正邪隐喻融入潜文本中，以精当的环境造型语言烘托影片气氛，揭示人物内心的挣扎。剧作理论家罗伯特·麦基认为：“影视创作者创造了人类本质的隐喻，我们称之为角色。接着他们挖掘角色的心理，呈现出有意识的希望、潜意识的欲望，还有驱使我们内在与外在的渴望。”^[1]角色作为叙事要素之一的同时较为完整地传达创作者的意图，其意识往往是创作者理念的体现，亦是观者与创作者交流沟通的纽带。从受众角度看，电影价值的实现不仅取决于其作为商品的娱乐性，也取决于观者对于故事乃至角色的共鸣，受众只有通过情感投射，对人物产生共鸣，才能完成对人物身份的认同。

一、身份来源：罪性之始与欲望隐喻

生命在大多数时候犹如手中的迷雾，紧握在手里却不能体察其存在的意义。个体的存在往往与情感串联，而艺术作品的价值之一便是引领观者不断内视自我，探寻情感与灵魂的本真。“潜文本（sub-text）指的是艺术作品之内在实质在表面下流动的情感和意义。”^{[1] (59)}银幕形象身份来源于人类共有的情感，在《魔戒》与《霍比特人》系列电影中则表现为个体对欲望的恐惧与好奇。

（一）欲念之祸：亘古难除的原罪

曾执导《广岛之恋》的传奇导演杜拉斯认为，“真正的痛苦不是欲望，而是人类将恶赋予了欲望。”^[2]欲望总能让罪恶以光鲜亮丽的姿态出现，为恶行蒙上华丽的外表。在《魔戒》与《霍比特人》系列影片中，魔王索伦不废一兵一卒便将各大种族的凝聚力消磨殆尽，罪恶化成的世间之物成为了一切祸乱的根源。除却《魔戒》，杰克逊导演在系列作品中呈现出多元化的欲望隐喻，例如在《霍比特人

1: 意外之旅》中, 罪恶化身为黄金, 生于孤山山脉的地下矿井之中, 虽然在画面中不过是星星点点, 但在影片的末尾, 索林率领众人与恶龙史矛革舍命相搏时, 画面中赫然出现了一尊用纯金打造的黄金巨像, 这正是点滴贪欲积累形成的罪恶象征。

贪欲是为身陷困境之人的禁忌, 更是原罪的源头。正如影片中一众为魔戒所倾倒的众生, 为永久占据魔戒, 他们心智乃至形体都被魔鬼所影响, 最终沦为黑暗中的怪物。《魔戒1: 护戒使者》中追杀弗罗多一行的黑骑士们, 原本是人类历史上伟大的诸王, 却因贪恋外物之力堕入黑暗。从《魔戒》到《霍比特人》系列, 杰克逊导演始终将“旅程”作为影片故事推进的核心, 影片的潜文本亦是以此展开。“艺术创作首先不能是一个摹仿的过程, 而是带有强烈个性的创造性过程。”^[3] 尽管角色各异, 但是片中的人物始终在与内心的欲望以及魔物的斗争中忐忑不安。以《魔戒》系列影片为例, 影片中始终存在两条旅途: 一条是护戒使者们穿越废墟, 躲避魔物追击的现实旅途; 另一条旅途则是弗罗多面对魔戒诱惑不断挣扎的新路。杰克逊导演以两条旅途作为人生两种斗争的隐喻: 外界的战争与内心的战争。

(二) 救赎之本: 接纳自身的逆旅

在编撰剧情的过程中, 如何消除文化壁垒是每一位导演必须解决的难题。欲想讲述一个通行于世界的故事, 必须剔除深度, 填平文化鸿沟, 采用通俗易懂的情节模式。《魔戒》与《霍比特人》系列电影的情节不同于一般的冒险故事, 巴金斯叔侄并非传统意义上身怀绝技的勇者, 面对魔物的袭击常常落荒而逃, 与其他冒险者相比, 他们甚至是队伍的负担, 比尔博·巴金斯的作用只是帮助矮人偷取宝石, 而弗罗多·巴金斯仅仅是魔戒的携带者而已, 甚至到冒险旅程结束时, 他都未直面魔王索伦, 更遑论与之战斗。然而, 天性温和的霍比特人却始终是影片的主角。诚然, 他们并非手持剑盾的骑士, 却无愧勇者之名, 在这场与内心欲望缠斗的苦旅中, 他们都曾为欲望所俘获, 远离了谦良恭顺的本性。作为一个悲观的厌世者, 叔本华认为“生活是一场无谓的修行, 我们都是自己‘意志’的奴隶, 被困于那些对性、食物和安全的无法满足的基本欲望中无法解脱。”^[4] 然而手无缚鸡之力的霍比特人最终战胜了内心的黑暗低语, 接纳了不完美的自身, 为这场寻找自我的逆旅划上了完美的句点。

巴金斯叔侄原是闲居夏尔, 无忧无虑的矮人, 却阴差阳错地卷入争夺外物的纷争中, 在旅途中不断耳闻魔王的诱惑, 与内心涌动的欲望展开拉锯战, 甚至一度迷失自我。在《指环王》三部曲中, 肩负销毁魔戒重任的弗罗多几度遇险, 生命垂危, 每次都因同伴舍生忘死而得救。《护戒使者》伊始, 弗罗多一行遭遇戒灵截杀, 弗罗多为魔窟剑刺中, 后同伴竭力死战将其抢出, 蒙精灵王搭救脱险。然而在旅途中, 这位不谙世事的少年未能抵御魔王的低语, 在几次依赖魔戒的力量脱险后, 这位鲁莽的勇者抛弃了伙伴, 决心一人独自面对这一切。事实上, 在他远离同伴的瞬间, 意味着他已远离自己的力量之源。在《魔戒》系列终篇《王者归来》片末, 战胜心中贪欲的弗罗多为魔物阻拦, 险些未能销毁魔戒, 最终在忠仆萨姆的帮助下成功为中土世界带去了久违的和平。当他苏醒, 冲出了房门时, 首先映入眼帘的是一路上肝胆相照的伙伴们, 这意味着弗罗多脱胎换骨历经重重艰险之后, 这位曾经稚气未脱的少年, 在漫漫旅程结束后, 终于寻得千金不换的宝贵财富——友情。同伴的力量始终是冒险者们披荆斩棘的利刃。《霍比特人》系列讲述的是比尔博·巴金斯的传奇冒险经历, 为了帮助矮人王子索林复国, 这位勇敢的霍比特人毅然踏上了征程, 虽然途中几经波折, 但每次都有挚友甘道夫挺身而出, 化险为夷。原本对旅程充满怀疑的比尔博逐渐向同伴们敞开了心扉, 与矮人们同舟共济, 共闯难关。

二、身份表现: 含情之景与救赎之光

自1955年出版以来, 《魔戒》系列小说历经半个世纪依然经久不衰, 始终是读者心中的奇幻经典。对观者来说, 古老神秘的中土世界总能唤起无尽的想象, 令人神往。“造型艺术所探求的既不是物体的

物质存在，即欲望所追求的那样的目的，也不是具有普遍性的概念，而是感性事物的显现。”^{[3](37)}事实上，在《魔戒》与《霍比特人》系列影片中，环境始终是影像造型语言的重要词汇，亦是辅助揭示人物心理的重要叙事元素，一语概之便是：一切景语含情语。

（一）生命之光：指引航向的能量来源

光线是画面造型不可或缺的语言，没有光线的画面犹如失去了色彩的油画一般索然无味。香港著名摄影师黄岳泰在谈及电影摄影创作中的光线整体设计思路时如是说道：“当我们一走进这个环境，你首先就要去感受，感受这个场景带给你的感觉，感受这里的环境、材料的质感以及光感。然后再结合剧本里描述的情形，在脑海里想象这些事情在这里是怎么发生的……”^[5]对于《魔戒》与《霍比特人》系列影片而言，光是世间万物的能量。在影片《霍比特人1：意外之旅》伊始，年迈的比尔博·巴金斯提笔书写矮人王国的传奇，当国家因统治者利欲熏心而倾颓时，沉重的黑暗慢慢吞噬了画面中的光明，矮人王朝的衰败一目了然。

杰克逊导演精当的光线设计，使得中土这一遗落之境别有一种世外感，这种世外感不是世外桃源，而是历史的停顿，时间终结，曾经的繁华无奈遁入虚空，枯坐深山，独倚群峰。《魔戒》与《霍比特人》系列影片始终围绕合理光源展开，在进行戏剧化表达的同时力求保证相对真实。在护戒小分队进入矮人矿坑的大厅时，甘道夫施法点亮了法杖顶端的宝石，进而将整个岩厅照亮，摄影团队以宝石作为合理光源，在布光时注重大厅石柱的光感，保证其不失基本层次与立体感，同时模拟光线的衰减，强化了两边长廊的空间感。摄影师安德鲁·莱斯涅在采访中谈到：“为了表现会议室暗灰色石头的质感，我们使用了大型的定向照明灯具、柔和的顶光和较长的侧光。在矿井中照亮小队成员的唯一的光源是阿瑞格的火炬和甘道夫的魔杖：我们准备了几种魔杖，一种是使用灯泡和电线的，一种是使用电池的。灯光的强弱根据甘道夫的情绪或他是否想见到更多的东西而定。魔杖是一种正义的象征，在小队成员周围形成一片持续不断的亮光。”^[6]

在充满险阻的旅途中，甘道夫的正义之光始终庇护着同伴，拯救其于危难之中，成为他们信心的来源。《霍比特人1：意外之旅》中，比尔博与矮人旅伴们数次身陷囹圄，然而每一次，甘道夫都能及时赶到，拯救同伴于危难之中。众人途径林地时，不幸被巨怪生擒，眼看就要被做成晚餐，此时比尔博急中生智，与对手周旋，成功拖延了时间。随后甘道夫及时赶到，用法杖击碎岩石，引入阳光，将巨怪石化，助众人虎口脱险。此后，众人又被半兽人抓获，又是甘道夫及时赶到，法杖发出强烈的光芒，如同一股巨浪将一众半兽人击飞，带领同伴突出重围，重见天日。在《魔戒3：王者归来》中，阿拉贡与同伴困守孤城，眼看城池将破，甘道夫率领游骑兵赶来驰援，在大军涌向魔物的一瞬间，耀眼的光芒充斥了整个画面，预示着这场苦战的胜利。

（二）遗落之境：环境造型与景语表达

影像造型是诸多视觉语汇的总体，单一形式必须与其他形式合理搭配才能将视觉之美发挥出最大价值。对于《魔戒》与《霍比特人》系列影片而言，荒凉的旷野是影片中不可或缺的角色，亦是呈现人物内心绝望的载体，在刻画环境的过程中，杰克逊导演充分利用虚拟摄影技术，描摹出寂静而宏大的中土世界——荒凉的遗落之境。

早在胶片电影时代，现实中的空间对拍摄产生诸多不可预知的制约，如欲通过摄影机运动以构建空间，运动轨迹又会受制于设备的局限。而在数字时代，摄影师可以通过虚拟摄影技术对画面空间中的任意细节进行调整，完全实现前期的预想，甚至可以运用数字影像技术模拟空间。“电影本质上是大自然的剧作，没有开放的空间结构也就不可能有电影，因为电影不是嵌入世界中，而是代替世界。”^[7]诚然，在设计镜头的过程当中，空间的变化是每一位影像创作者不容忽视的重要环节。电影的空间刻画即是摄影师将现实中的三维空间投射到二维平面的创作过程，不仅仅是还原，而是以画面中的空间

替代现实世界。在《魔戒》系列影片中，创作团队利用计算机的演算能力成功模拟了生物视角，有效拓展了镜头运动范围，使得观者能够从意想不到的角度观察中土世界的惨烈与孤寂。《魔戒1：护戒使者》伊始，在末日火山下的焦黑土地上，各大种族携手为捍卫中土世界与索伦统领的半兽人军团展开了殊死搏斗。通过计算机的模拟，虚拟摄影机仿佛展翅的飞鹰，掠过悬崖之上鏖战的士兵，进而摇摆着俯瞰对垒的军阵。全景之中，漫山遍野尽是甲冑，两边冲锋的军阵仿佛汹涌的洪流，挟吞天噬地之势，为中土世界的未来舍命厮杀。而观众仿佛也拥有了羽翼，获得了广阔的全知视角，立于云端见证这场惨烈的大战。虽身处战场之外，却能将战斗之惨烈尽收眼底，知悉生命之脆弱，战场之残酷。

杰克逊导演利用虚拟摄影技术精确控制运动轨迹，除却拓展镜头的运动范围，还为观众提供独特的观看视角，细致刻画遗落之境中不见其底的黑暗。在甘道夫身受重伤，被困艾辛格魔塔顶端之时，他对一只飞蛾低语后扬手送其飞走，此时摄影机模拟飞蛾的视角，紧贴塔身急速下降，穿过层层地下兵工厂，直达地底深处。这一长镜头设计，将盘踞在中土的黑暗具现化，深入地底的魔物如同黑暗巨树的根节，汲取着中土大地的生命精华，令其平添一分孤寂。

“美的形式组织，使一片自然或者人生的内容自成独立的有机体的形象，引动我们对它能有集中的注意、深入的体验。”^[8]影片在刻画魔王军团的据点摩多时，虚拟摄影机仿佛掠过其上的飞鸟，从阴森的堡垒背面开始运动，缓缓上升，越过魔窟塔顶之后俯瞰大地，地面上举着火把的半兽人大军如同渺小的兵蚁，汹涌的岩浆不过线般粗细，魔城之高峻可见一斑，逼人窒息的压迫感由此渗入观者内心深处。通过虚拟摄影技术的支持，杰克逊得以自如虚拟构建理想的画面空间，并且构建虚拟的摄影机视角以获得最佳的视觉效果。“总之，作为艺术表现媒介，CG在电影中最大的价值是表现生活中不存在的‘虚幻’内容。”^{[3](2)}对于观者而言，最直接了解画面空间的方式便是跟随摄影机视角，而虚拟摄影技术的优势正是改变观众的正常视点，以一种新颖而独到的语言展示画面空间，带给观者以前所未有的视觉震撼。

三、身份认同：人物心境与情感共鸣

当下，改编热潮如火如荼，加之数字影像技术的表现，电影作品中依据奇幻元素设计的影像奇观日益增多。杰克逊导演的《魔戒》与《霍比特人》系列影片则以精当的剧作设计证明：奇幻元素并不一定只能成为视觉奇观，根据创作者的构思，其可成为引起观者心灵共鸣的隐喻。事实上，好莱坞式的经典作品，并不只有新鲜炫目的视听手法，还有基于传统故事的文本设计，如此方能嫁接多元奇幻元素，令一个传统故事在银幕上焕发新的生机。

（一）旷野之寂：内心战争与孤独苦旅

无论《魔戒》还是《霍比特人》系列影片，杰克逊导演都致力于将人物置于荒凉的旷野之中，着力刻画其心境，反映其挣扎，这一设计的目的在于建构影片自反性冲突。著名剧作理论家罗伯特·麦基认为：“在故事的艺术中，自反性冲突指的是当角色努力解决一个长久的难题，却反弹回到自己身上所导致的内在战争。”^{[1](313)}

《魔戒》与《霍比特人》系列影片的自反性冲突源于巴金斯叔侄对于魔戒的复杂情感。一方面，历尽旅途艰险之后，恍若惊弓之鸟的霍比特人清楚地认识到魔戒的可怕；另一方面，作为魔戒的持有者，二人皆曾借助魔戒的力量脱困，自然不愿将这一宝物拱手让人。这一冲突无疑是寻常人亦会面临的两难，作为心怀欲望的个体，我们同样可能为外物所制，无法自拔。早在原始社会，甚至有部族崇拜树木、岩石等物。荒野之上残留的气息，大多与欲望、罪恶有关。在众生以生存为唯一目标的土地之上，个体往往会淡忘心中本就不甚牢固的警训，盲目追求力量而迷失自我。这正是常年战乱的中土，也是银幕外的现实世界。尽管在社会文明进步的过程中，法律的健全遏制了罪恶的蔓延，但是不可否认的

是，生活中依然存在着律法难以触及的灰色地带。而罪恶就潜伏在这些正义缺席的空间中，伺机俘获意志薄弱的迷途羔羊。

杰克逊导演在上述系列电影中竭力创造的遗落之境，既是激战过后的荒原，亦是律法与道德缺席的无主之地。正因如此，《魔戒》与《霍比特人》系列影片才能具备引起观者情感共鸣的基础条件：感同身受。不仅人物踏上的旅程如同个体的心路历程，同时人物所处环境亦折射出现实生活环境的悲喜，如此观者得以潜移默化地进入创作者所设定的情境，主动感知人物的命运，并在引发共鸣之后思考生活的全新可能性。

（二）认同之本：人性瑕疵与感同身受

《魔戒》与《霍比特人》系列电影之所以能折射现实，成为个体迷惘的隐喻，是因为其真实反映了个体面对困阻时的挣扎。在系列影片中，杰克逊导演设定的绝望氛围在多数时间成为了影片的主导基调。正是在如此压抑的气氛中，人性中的瑕疵尽数显现，在人物与之抗争的过程中，观者亦从中收获警示以及对抗绝望的求生之道。中土之上，旷日持久的战争夺去了万千生命，各大种族的战力在战争中几乎损失殆尽，失败的恐惧逐渐萦绕在民众心间，这种源于恐惧的负面情绪不断发酵，最终吞噬了生命个体的心智，使之或消极怠战，抑或心生憎恶。

在《魔戒》系列影片中，护戒小分队成员之一，刚铎现任摄政王长子博罗米尔正是为负面情绪扰乱心智的典型。在人类因失去国王而群龙无首的岁月中，深陷绝望的他甚至认为刚铎没有国王，也不需要国王。最终渴求救世之力的他为魔戒的力量所诱惑，险些将利刃指向同伴，追悔莫及。在《魔戒3：双塔奇兵》中，甘道夫率领洛汗国部队依约赶回，与洛汗国王以及阿拉贡等人率领的守军会合，一举击败半兽人大军，然而在此之前，阿拉贡等人并未坐以待毙，而是拼尽一兵一卒与为数不多的精灵援军一同顽强抵抗，最终黑夜褪去，旭日东升，盼得援军到来。圣盔谷阻击战最令人动容之处，是精灵族抛弃了种族隔阂，为了中土世界的希望派遣精锐协助人类部队阻击敌军，为胜利争取了宝贵的时间。只是企盼奇迹出现，不可能获得救赎。即使数度拯救同伴于危难之中的甘道夫，亦是曾经为同伴舍身，与魔鬼同归于尽，因而获得新生，引领众人继续前行。

自我救赎之基础在于抛弃自己的犹疑，成长的过程，本质上是与内心犹疑进行拉锯的斗争，原罪与救赎成为好莱坞主流电影亘古不变的话题。《魔戒》与《霍比特人》系列影片正是通过将个体挣扎与传统故事蓝本相结合，引导观者接受自身瑕疵，重获信心，寻得获救的契机。

（三）崇高之源：情感映射与人物认同

黑格尔认为：“艺术毕竟要服侍两个主子，一方面要服务于较崇高的目的，一方面又要服务于闲散和轻浮的心情。”^[9]除却拥有较高的艺术价值外，电影还须契合大众审美取向，方才能为观众所接受。从审美观念传承的层面而言，悲剧人物是好莱坞主流电影发展历程中英雄形象原型世间秩序的自觉担当者，一如莎士比亚笔下的哈姆雷特，一如克里斯托弗·诺兰《蝙蝠侠前传》系列中以肉身与罪犯搏斗的蝙蝠侠，又如《魔戒》与《霍比特人》系列中的智者甘道夫。他们多亲历磨难，孤立无援，却从不会因此怨天尤人，被仇恨的怨毒所吞噬，与世界为敌，而是以自己的鲜血擦亮世人的双眼，拒绝让悲剧重演。

甘道夫不仅是一个电影人物，同时是杰克逊导演创作理念的人格化身。这位长须飘飘的老巫师历经数次战争，自力法卑微的灰袍巫师晋升为拥有至高法力的白袍巫师，一手促成巴金斯一家两代人完成自我蜕变，引导索林与阿拉贡两位皇子成长为独当一面的领袖。魔戒系列始终存在着两种史观的对立与碰撞，一种是以白袍巫师萨鲁曼为代表的英雄史观，另一种则是灰袍巫师甘道夫所代表的平民史观。影片中，德高望重的萨鲁曼臣服于魔王索伦，为虎作伥，而甘道夫则带领两代人克服万难，完成使命。在符合大众历史视角的前提之下，甘道夫以肉身亲承同伴的苦难，以自身的陨落贯彻了自我救

赎背后的精神源泉——自我牺牲精神。“艺术意境不是一个单层的平面的自然的再现，而是一个境界层深的创构。”^{[8](74)}在《魔戒1：护戒使者》中，面对阻拦去路的炎魔，甘道夫不惜与之同归余尽以换得同伴安然通过。然而自身的殒灭并不意味着生命的终结，甘道夫的意志为同伴所继承，向着艰险重重的旅程终点继续进发。

四、结 语

银幕形象，虽然是短暂闪现的映像，却也能成为难忘的，属于观众的永久财富。在彼得·杰克逊导演的《魔戒》与《霍比特人》系列电影中，人物形象或为多元化的欲望隐喻，身陷贪欲困境，为魔戒所倾倒的黑骑士们；或为历经重重艰险之后，脱胎换骨战胜心中贪欲的弗罗多；或为始终庇护着同伴，拯救他们于危难之中，成为他们信心来源的甘道夫。杰克逊导演的银幕形象是以影像语言符号直接诉诸于人物感官的艺术形象，同时也是形象化传达意识形态的艺术符号。自观者认同创作者构建的银幕形象之时起，电影便成为触动观众心灵的重要载体，成为引导观者探寻困囿出路的启迪之光。观者或觉人物不如己，珍惜当下；亦或感慨自己不如人物，重获新生。电影由此便成了生命的能量，观者通过自身的体悟，改变自身的感知，直面不曾退却的苦难。彼得·杰克逊导演的《魔戒》与《霍比特人》系列影片用虚拟摄影技术描摹出寂静而宏大的中土世界，通过恰当的光线塑造赋予景物情景交融的象征意义，以精当的剧作设计使奇幻元素成为引起观者心灵共鸣的隐喻，通过故事情节、人物行为及命运走向影响到观众的认知、评判和审美感受，实现了角色内在与观众内在的联结。

参考文献：

- [1] [美] 罗伯特·麦基. 对白：文字·舞台·银幕的言语行为艺术 [M]. 焦雄屏译. 天津：天津人民出版社，2017：2.
- [2] 张鑫彬, 中外艺术 [EB/OL]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzIxMTQ0NTgzMg==&mid=2247487128&idx=1&sn=f620fe07c4bc3028e23b3008f6897de1&chksm=97547fbfa023f6a95e0cdf57e66fc70b988d376266fc9ac9bf63b09287a8602861a5f9e47f28&mpshare=1&scene=1&srcid=0729fLVGeMxp5pgXn2g00RXV#rd.
- [3] 林韬. 电影摄影应用美学 [M]. 北京：中国电影出版社，2009：29.
- [4] [英] 威尔·贡培兹. 现代艺术150年：一个未完成的故事 [M]. 王烁，王同乐译. 桂林：广西师范大学出版社，2017：199.
- [5] 何清. 光色留影：当代电影照明创作实录 [M]. 北京：世界图书出版公司，2013：167.
- [6] 纪伟国编译. 掌握指环王命运的人 [J]. 现代电影技术，2002（5）.
- [7] [法] 安德烈·巴赞. 电影是什么？ [M]. 崔君衍译. 北京：文化艺术出版社，2008：155.
- [8] 宗白华. 美学散步 [M]. 上海：上海人民出版社，2012：119-120.
- [9] [德] 黑格尔. 美学（第一卷） [M]. 北京：商务印书馆，2010：7.

[责任编辑：华晓红]