



# 第一篇

# 電影敘事美學





## 電影拍片理念

電影用「影像」「說」故事的敘事結構和敘事條件，與一般用「說」或「寫」的故事不同，想瞭解電影說故事的成效，必須先知道電影製作會受到那些因素影響。



### 一、什麼是電影？

「什麼是電影？」是個看似簡單卻是複雜的問題，它必須由許多不同的角度、觀點來分析，可以是從社會、生活、哲學、教育、心理、娛樂，甚至是商品的角度來分析，身為一個電影工作者必須特別有興趣，想知道所表達與操控的是個什麼產物；從媒體的角度上看 這個東西與其他媒體有密切的關係，充分知道其工作的特性，方能享受其所具有的權利與影響力，基本上有下列的一般看法：

#### (一)製作觀點

電影是由聲音與鏡頭影像組合而成的一個說事情的形式，它可以是商業的故事，如《魔戒》（The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001、The Lord of the Rings: The Return of the King,

2003、The Lord of the Rings: The Two Towers, 2002），或意識型態的紀錄故事，如《甘地傳》（Gandhi, 1982），藝術創作的寫意形式，如《魂斷威尼斯》（Death in Venice, 1971），或是根本就是一個影像與聲音組合的猜謎遊戲的美學感受故事，如《安達魯之犬》（Un Chien andalou, 1929）。《大國民》當初也許是看到一個影射當時報業鉅子的故事而已，而想把它拍成電影。

### (二)發行觀點

電影是個經過製作流程後的產品，它需要有產品的通路將它與消費者、有興趣者連結起來，因為是聲音與畫面組合，必須透過視與聽的發行通路得到市場回應，隨著電子世界的來臨，它的通路是非常地廣泛，發行的產品可以是影片、電子訊號的電視頻道或是數位媒體的DVD商品，或其他多媒體產品。

### (三)映演觀點

電影當初被界定在公開戲院放映，是一種社交活動，雖然因為科技的發達，有另外多元放映通路出現，但是這種戲院放映的特質是不會輕易改變的，電影院的票房會直接或間接的影響後來其他市場通路的價值，例如，第一週票房冠軍是可以普遍作為後來其他國家電影行銷手法上的有利說詞，同時也在後來DVD市場上產生有利的授權金額；回頭看《大國民》當初放映時曾遭到市場放映的杯葛，而造成票房失利的窘境，未嘗不是一種未曾想到的市場意外。

### (四)市場觀點

電影是經過許多人的涉入而努力完成，中間經過非常多的問題，這是一種投資報酬率分析工作，是需要經過消費者檢視的一種競爭型商品，這種商品需要用最大的市場（最多的可能觀眾人數）來彌補先前的電影投資，如果投資回收不力，下一部電影製作的機會相對降低，例如《大國民》導演奧森威爾斯就遭到這種命運。

### (五)意義觀點

電影的內容會運用非常多的主題影像與聲音的變化，從符號學的角度，它的每一種視覺或聽覺處理，都會產生一些敘事意義上的作用，整體來看，所有畫面處理都希望得到一種觀賞後的某種認同，因此是一種主題敘事結構的安排，希望敘事效果與電影意義畫上等號，而成爲電影的票房或市場贏家；電影《大國民》的主題與意義遭到質疑，電影中的影像與故事結構過於創新與大膽，讓觀眾不見得明瞭其中故事，故也是影響票房的原因之一。

### (六)價值觀點

所有的投資都是在創作者理想上產生價值，它的這種「價值觀」是覺得它的電影值得被拍攝及值得讓觀眾欣賞，這種「價值」希望傳遞給觀眾；電影的內容不可諱言有許多生活上的訊息，它可以是一種資訊或資料（information & data），對所有接觸過這電影的觀眾來說，都希望得到電影中某種精神上的滿足，因爲電影是一種「記憶型商品」，在大腦記憶中會對這種「價值」產生作用，同時這也等同電影票付出後的「結果價值」，例如，愛情電影《麻雀變鳳凰》（*Pretty Woman*, 1990），希望給觀眾對愛情魅力產生一種憧憬作用。

### (七)從消費觀眾觀點

電影觀眾花費時間觀看與付電影票錢（不論任何通路多多少少都要付出），才能得到這種影音訊息享受，因此他們的這種有形（金錢）或無形投資（時間），會希望得到一種實際參與的滿意（流暢、劇情、真實性……），所以消費觀眾的確非常會計較選片。

綜合上述，對電影的不同角度看法，形成下面的表格，作爲一種電影工作者的參考。

表2 電影的各種觀點

觀點	元素	條件
製作	影像與聲音的組合	故事敘事
發行	代理商	視、聽銷售通路
映演	戲院	影音環境
市場	商品	消費者接受
意義	影音符號解讀	共鳴
價值	資訊	滿足（收穫）
消費觀眾	時間與金錢	滿意（意義）



## 二、敘事與電影的關係

從製作上看，電影是有說故事的「想法」最先出現，想考慮「如何說」，這是敘事的方式，決定敘事方式（ways of narration）的是後面的發行、映演、市場、意義、價值與最重要的觀眾考慮，所以電影的敘事研究是一種結構上的方法分析（methodological analysis），但是考慮諸多條件後，編劇首先介入第一個步驟，其後落實到導演拍攝，然後是剪接處理，這三者電影製作過程中決定電影故事出現的結構或是類型，因此三者關係密切，如果電影是個說故事的結構，那麼決定說故事的是編劇與導演，但是最後由剪接來執行；編劇最初決定敘述結構，導演之後詮釋成為影像，剪接挑選影像最後編成電影影像故事，三者分工合作，其中最重要的除了導演的影像與場面處理能力外，剪接是最後成功的關鍵，剪接與敘事的互相呼應是決定電影成敗的兩個關鍵，但是常常卻被人忽視。



### 三、剪接與電影的關係

剪接是電影最後執行與決定架構的步驟，與電影產品關係密切，可以有下列幾點分析：

#### (一)剪接是最後整理步驟

之前所有前製作期（pre-production）與拍攝期（production & shooting）的工作總結是在剪接的後製（post-production）階段，之前所有行銷（market & marketing）的準備，就看剪接是否能夠符合要求。

#### (二)剪接是整合原始創意與實際拍製的整合工作

電影在攝製之前有諸多期待，經過拍攝期後，是否保有原先對該電影的期望，就看剪接時是否能儘量回歸到原始的初衷，這是理想與現實的綜合考慮階段。

#### (三)剪接是考慮諸多觀點的最後決定步驟

剪接考慮許多條件，包括故事、投資、演員、劇情吸引力、觀眾理解程度及市場競爭力等，實在是個很難做決定的工作，同時必須對影像美學有一定瞭解，但是必須還是以拍攝完的膠片及劇本為依歸。

#### (四)剪接是面對電影觀眾選擇前的最後防線

要求電影投資是不可失敗的任務，剪接就是應戰前的最後準備：商場如戰場，電影的巨大投資就要在公開放映時得到回饋與補償，所有的準備就在剪接階段定案，剪接工作重要性如此可知。

一般人認為剪接只是接合鏡頭，或是將鏡頭間做最大的戲劇張力表現，但是顯然剪接還是在電影幕後的製作程序上占有非常重要的地位，這是許多導演忽視的，但是在美國發達的電影工業卻知道，剪接必須交由「專業」人員來進行，導演剪自己的作品可能會

過於主觀與自我，承襲拍片的困境陷阱，因此可能看不到製片的需求與觀眾的心理，《大國民》導演奧森威爾斯雖然完成一部不錯的電影，但是因為觀眾並沒有在這部電影中得到認同，因此他的第二部電影的剪接權被公司取消，以奧森威爾斯的能力遭到如此的對待，可見剪接的工作與地位是不容忽視的。



## 電影結構與敘事學



### 一、電影敘事學淵源

敘事學（Narratology），是由拉丁文詞根narrato（敘述）加上希臘文詞尾logie（科學）所構成的，一般是在解釋文學作品結構的科學研究，主要是在法國發展起來的敘事理論，1969年由托多羅夫（T. Todorov）正式提出，確認「敘事學」是關於敘事結構的理論，之後，在結構主義（Structuralism）及其形式主義先驅的支持下，很快就擴展到其他國家，成爲一股國際性的文體研究潮流；爲瞭解結構或描述結構，敘事學研究者將敘事的現象分解成許多元素，然後再確定它們的功能和相互間的關係，幫助人們對敘事作品在結構意義上做進一步理解，敘事學的許多研究成果「深化」了小說的結構形態、表達方式或審美特徵的認識，而打開了一條進入敘事作品內部研究的途徑。

法國人類學家兼結構主義者列維·斯特勞斯（L. Strauss）在對神話（myth）進行研究後，發現在敘事中有所謂的「深層結構」，也就是任何特定的神話都可以被濃縮成這些普遍的結構，其中可以

看見的變項是一些普遍的文化對立（如生與死、天堂與地獄），這些對立中有一些象徵符號，在不同的結構中或不同的文化中，這些深層結構會演變出具有不同價值的「表層結構」，這表層結構就是呈現的外在一般觀點，其深層與表層是互相為用；符號學家羅蘭·巴特（Roland Barthe）將深層與表層區分為「核心」和「催化」兩種功能，核心功能是以其為依據的行為做為「故事」（打開或結束一個未定局面），而催化功能則是將行為起連接作用，這些都將敘事的結構作了一些澄清；如果將這些解釋運用在電影中的敘事結構，就成為「隱喻」和「顯喻」的作用，例如《大國民》的隱喻是媒體巨人的獨霸與空虛，顯喻可以是一個報業鉅子一生的奮鬥與結果。

之後，又有學者詹姆斯·費倫（James Phelan）將聲音看成是敘事的一種「為達到特殊效果而採取的修辭（rhetorical）手段」，探討聲音在敘事表現中所帶起的作用，這和電影中的聲音運用不謀而合，例如《大國民》中聲音空曠迴盪於空間中，產生一種空間震撼效果的處理方式。

敘事者的角度與說話修辭是控制的兩種觀點，熱拉爾·熱奈特（Gerard Genette）在其書「敘述話語」中用修辭的觀點區分了兩種控制方式，這種用說話的方式（語式）可以用來描述敘事資料的控制，即「距離控制」指敘事中可以對資訊數量加以控制，另外是「投影控制」，指的是用敘事的角度來控制訊息，這裡可以看出敘述者的位置，也就是敘事視角的眼光（視角），敘事可以採取敘述者旁觀視角，如第三人稱的敘事模式，或者也可以採取單一人物聚焦模式，如第一人稱敘事或第二人稱有限視角敘事，但是經過他的研究，大多數的敘事都是採用混合視角模式。

另外一位頗有影響的敘事學家史丹澤爾（Franz K. Stanzel）提出了所謂「敘事情景」的概念，將敘事情景分為三種：第一人稱的

敘事情景、敘述者的敘述情景及人物的敘述情景，他描述了每一敘述情景中的典型特徵，包括敘述者的參與程度、距離、知曉範圍、目的、可靠性、聲音和視角等，這些敘事情景越來越近似於電影中的各種鏡頭的剪接作用；電影作為敘事結構中敘事情景可以視為拍攝角度的三種人稱鏡頭，第一人稱角度是指的主觀鏡頭（Viewpoint Shot），指畫面中的演員所看的方向與內容；第三人稱角度是在一邊旁觀事件發生的鏡頭，這大多數電影處理的鏡頭方式，讓觀眾成為近距離的旁觀者，觀看故事的過程；第二人稱角度是兩人對話的過肩鏡頭，兩人對話中的「我」與「你」，這將在後面影像美學中加以解釋。

熱奈特也將敘事文本分析為四大主軸：敘述時序、事實時序、敘述活動、情節 / 故事，這可以用下面表格說明。

表3 熱拉爾·熱奈特（Gerard Genette）的敘事分析範疇

敘事分析範疇	文體描述
次序Order	正敘、倒敘、逆敘、插敘
時限Duration	事情呈現的時間長度
頻率Frequency	發生的次數
語氣Mood	敘述者對故事的瞭解深度（距離與角度）
觀點Perspective	敘述者對事情知道的多或少
語態Vocie	敘述者的聲調與姿態

熱奈特的敘事分析為四大主軸，所謂敘述時序、事實時序、敘述活動、情節 / 故事，如果轉換成電影敘事分析的處理上，可以視為編劇與剪接處理的依據，說明如下：

次序 是電影結構性先後出現的故事內容，例如回憶屬於倒敘結構，一般的平鋪直敘屬於正敘，逆敘屬於將故事往回推衍的方式，插序是將事件插入故事中；電影發展超過百年，上述的各種敘