

视觉人称: 绘画与影像艺术作品中的感知视角

邵 婕, 朱 峰
(南昌航空大学 艺术与设计学院, 江西 南昌 330063)

摘 要: 视觉的人称变化对观看的结果起着决定性的作用, 合适的视角既是合理观看的前提, 也是艺术理念得以传播的先决条件。作品中事件行为主体的观看视角(第一人称视角)强调观者体验感知并沉浸其中, 在心理上产生审美移情; 事件旁观者视角(第三人称视角)与无行为主体假想视角强调叙述, 更注重对事件本质的掌控。通过对视角的人称定位与变化的研究, 将有利于更好的理解作品创作目的并协助创作, 同时实现全方位、多维度视觉上的审美共识。

关键词: 视觉人称; 逆向注视; 视角偏差; 人称换位

中图分类号: J04 **文献标识码:** A **文章编号:** 1671-2129(2012)01-0075-04

一般来说, 对人称的视角要求都体现于文学作品的叙述环节, 典型案例如 Maugham(英国小说家、戏剧家, 擅长以第一人称方式写作)的第一人称小说以及稍后的意识流小说。实际上, 视角的人称定位与转变更直接的体现于视觉本身, 它不但影响了人们的感知习惯, 也决定着对同一对象的不同认知与理解程度的变换, 进而左右了人们在审美乃至世界观上的差异。换句话说, 也就是视觉感知的人称变化要比在话语叙述中更为丰富也更加复杂, 通过不同的视觉记录形式, 我们可以在绘画与影像艺术作品中觅得这种感知的差异性, 而对不同视点的采集以及数据分析, 将有利于更好地理解作品创作目的并协助创作, 同时实现全方位、多角度视觉维度上的审美共识。

一、观看意识决定了直面程度

日常生活中, 视觉感知多是以第一人称的方式进行的, 也即是直面对象。但要实现真正意义上的直面, 却受到了观看行为的人为意识以及观看对象的接纳与反馈情形限制, 这两种限制不仅决定着观看的直面程度, 也决定了视觉人称的双向特质。

首先, 就人为意识而言, 并非所有的视觉感知都有记录与叙述的可能, 也就更不具备视觉人称方面的意指。从睁眼醒来到闭眼休息, 期间除了眨眼以外视觉感知与视神经工作都持续进行着, 而有意识观

看只是其中的一部分。这里所说的有意识观看, 也就是脑思考与观看行为一致, 如注视。日常观看在时间上往往呈现为注视→思考延展→打断或是关注转移→再注视→思考延展……的往复状态, 这是观看行为的常态, 同时表明, 有意识观看时间是点状而非线形。有时候, 思考延展时间过长, 会出现心不在焉或是发呆的行为表征, 这是由于意识后置而导致的意识与觉知行为不一致的结果。对无意识观看的另一有效证据可在对眨眼频率的分析中找到, 正常情况下, 人类眨眼频率为每分钟 15 次左右, 用时 0.3 到 0.4 秒, 眨眼间隔约为 2.8 到 4 秒, 当精神高度集中的注视状态下, 如开车、上网或是观影等等情况下, 眨眼频率会大幅减少, 有些只有正常值的一半; 反之, 当精神高度亢奋状态(即精神力无法集中), 如舞蹈、雀跃时眨眼频率会明显上升, 此时视觉感知甚至无法聚焦, 亦属无意识观看环节。

此外, 即使是有意识观看, 人为意识在某些方面还决定着感知视角的人称属性, 即是以第一人称的身份去观看还是以旁观者的眼光去审视。在此, 视觉人称不仅仅停留于“我”在看, 而更多的体现为意识上是看“你”还是看“它”, 也即是观看意识首先体现为对观看对象的人称定位。对象的第二人称身份将有助于观看的直面程度, 虽然对第三人称事件的感知仍源于“我”的观看, 但是旁观者的视角决定着感知主体缺席于事件之外, 这点和文学叙述的理解相

仿,它使感知者获得了凌驾于事件之上、全方位认知的局外人称视角。

只有观看的行为能够得到充分的反馈,观者的直面程度才能得到提升,进而获得最大程度的融入感。这点在造型艺术作品中有较好的体现:东方佛教题材绘画作品中常有逆向注视的作品,典型的诸如中国杭州灵隐寺中道济禅师(济公)的画像,游客从各个角度来观看这幅作品,都有被注视的效果,从而实现了“佛法无边”、“普渡众生”的创作意图。通过对注视对象的研究表明,绝大多数人在对视的同时会因为刻意隐藏而无法真正实现有意识注视。很显然,观看对象的注视反馈情况将极大的影响着观看者的存在感,“得道高僧”由于心境平和,观物平等,所以能够不加掩饰的将意识与观看行为相统一,也就最容易实现真正意义上的逆向注视,其视觉感知的威慑与震撼力自然就更容易被画家捕捉并得以流传。

二、人称视角的区别与行为主体的缺席

在观众观看影像与绘画作品过程中,作者有意识的人称视角处理将对观看产生引导作用。大体上来说,第一人称视角比较强调视觉感受,能轻松的在作者与观众间产生审美移情。成功的第一人称视角作品能够使观者体验到作者的视觉感知并沉浸其中,进而产生心理共鸣,这种沉浸感在绘画写生以及静态摄影作品中最为明显,观看核心围绕着“有什么”展开;而第三人称视角比较强调叙述,能够很好的反映创作意图,观众在观看行为的同时能时刻保持自醒,旁观的视角有利于理解事件的本质,观看核心围绕着“是什么”展开,这种视角多体现于叙事性创作。

在影视作品中辨析人称视角的主要手段可以通过分析画面是否来源于剧中人物的观看还是剧中无时不在的“摄影机(导演抑或观众)之眼”,相比较而言,前者更直接的反映出该人物的视觉感知,而后者则更有利于对事件的状况描述。然而,受到拍摄技术的限制,许多第一人称镜头都存在视角偏差,比如剧中人物对话场景,尽管要以人物A的视角去关注B,但摄影视角必须绕过A才能到达B,这种偏差在近景镜头的拍摄中尤为明显,并间接削弱了欣赏的沉浸感,视角偏差的避免由于对拍摄的要求过高(要完全对着镜头表演)而没能得到重视。现代的影视作品不太注重画面的人称变化,第一人称视觉画面不多

并且大多具有视角偏差,其内容主要包括:人物对话(有视角偏差)、细节观察(如看表)、剧中剧(如看屏幕)、无意识视觉(如眩晕)以及场景特写等。完全的第一人称视角作品多见于绘画与游戏界面,撇开叙述方式,目前很少完全以第一人称视角拍摄的影像作品,因为那意味着:除了在镜子之类的反射条件下,人称行为主角将缺席整部影片。

第三人称在文学叙述中被称为“可靠的叙述者”^[1],纯粹第三人称视角的影像资料一般出现于记录形式的节目中,主要如体育比赛、舞台剧或是演唱会的视频资料。以一场足球比赛为例,影像视角多源于现场观众,尽管有少量特写镜头,也均为场外视角以及裁判视角。要感受最具参与感的球员视野,或许只能求助于再现性题材的影视或是游戏界面作品了。

观众视角往往受到了观看模式的影响,不同的主题、场地、观众数量甚至是气候环境等诸多因素都会影响观看视角。最为重要的是,针对视频观众的观看需要,无行为主体的假想视角对事件的叙述起到了举足轻重的作用。实际上,任何一个现场观看的位置都无法产生真正完美的观众视角,现场往往需要解说与大屏幕的介入才能确保观看正常进行。严格来说,叙述性编辑与创作中的大多数第三人称视角均为无行为主体的假想观众视角,它的存在是以揭示事件真相为目的的,由于不同的机位呈现着不同的观看感受,因此单一事件往往需要多个机位的拍摄,有时在视频输出过程中甚至需要调整速率(快、慢镜头)以及机械视角(如美国著名科幻影片“The Matrix”中的曲线旋转画面、体育比赛中的“鹰眼”画面)等视觉特效的辅助。而在绘画作品中,无行为主体人称视角的使用作为作者创作意图的阐述提供了绝对自由的叙述途径,典型案例如超现实题材绘画,抑或是非再现性质的抽象、表现题材作品。

三、人称换位与东方文化视角

与直面对象相比,第三人称视角显得更为客观,但却超然于物外,这与自然科学研究的观察方式比较接近。但是,由于始终不是“亲身体验”,因此观看者的身份给定以及与观看对象间的关系(空间、心理以及环境等)将决定了极具差别的观看结果。在种族、文化或是利益团体方面,此类视角差异显得尤为强烈。同理,观众视角的绝对平等是不存在的,这也给视觉艺术创作意图的加载提供了充分的腾挪空间。一则对流行事物认知的简单案例:青少年因缺少

事业上的成功经验对流行事物(如时尚明星)往往会抱以仰视的态度,而家长若是通过子女才了解该事物,如不出意外,对子女的俯视姿态会转嫁并延展,于是同一事件很自然的就具备了两种不同的观看视角并由此引发了认知上的差异。为了尽可能的实现理解上的良好沟通,适当的进行视角换位就成了必要并行之有效的方法与手段。首先,换位的感知方式(不仅仅是思考)能够胜任任何一种类型的比较研究;其次,换位感知将以设想的方式引领我们开启对所有未知领域的理解——这在艺术作品中表现得尤为突出。

换位感知既可发生于相同人称,如立体派绘画在空间上多角度变换位置的视觉感知,也可产生人称上的变更(目前主要经典案例均为由旁观视角变更为行为主体人称视角,由第一向第三人称的视觉换位因缺少了沁入感反倒是消弱了视觉冲击力度)。20世纪德语小说家 Franz Kafka 在小说《The Metamorphosis》中曾描绘出一个昆虫视角,而导演 James Francis Cameron 更是在美国科幻片“Avatar”中创造出全新的外星生命体视角并实现了视觉与心理换位,观众在观看行为发生的同时视角已发生了转化,进而在理解与情感上都不可思议地认同了非人类的外星立场,这不能说不是一个视觉人称换位在运用过程中创造的奇迹。

在视觉文化研究领域,对视觉人称的理解也适用于东西方文化的比较研究,由于“意境”具有第一人称本体论性质,无法通过第三人称本体来客观观察和认识^[2],而中国传统文艺创作更注重意境。故此,学者大都认为中国人多自第一人称本体出发,而西方人则多基于第三人称本体^[3]。对此,本文有不同看法。

不可否认,意境视角更接近第一人称,然而,恰恰是意境视角的主观多变性使之远离于感知上的第一人称特征,并由此转换为视域宽广、灵活多变的第三人称视角。习惯上,西式思维(尤其是欧洲文明)善于将未知事物作人性化处理,而处理的主要手段就是将第三人称的旁观视角变更为第一人称行为主体视角,也就是以人为本,站在“我”的视角去观察所有问题。这样观看的必然结果就是:“神”更像人(其它未知事物也是如此)。

其实,以华夏文明为主的东方思维模式更愿意将视点放置于第三人称,其原因有三: A. 与欧洲文明不同,中国历史上文明发展最迅速的时期皆为大

一统时期,这就要求主导思维模式在视野上倾向于更全面、整体的第三人称视角; B. 记录性需要是东方古代文化艺术的重要特征,如国有国史、县有县志、家族有族谱……这些记载由于要载入历史而多采取了客观的第三人称叙述视角; C. 中国古代文人多以“安邦济民,报效朝廷”为奋斗目标,甚至宗教理念也均建立在“普渡众生”的基础上,这就确定了文艺理论与作品都不自觉的采取了极具“他”性的旁观视角。影响着整个华夏文化的儒家学说便是如此: 孔子善于变换身份与视角,常用视角包括: 君主(君使臣以礼^[4])、人臣(所谓大臣者,以道事君,不可则止^[5])、君子(君子之仕也,行其义也^[6])……等等,进而开创了东方文化视角多变。为了整体而宁愿弃“我”的宏观特征。后世学者基本沿袭了这种观看与思考模式,并在观看视角上又增加了重要的一项——圣人,其结果是: 凡行文必用典,理论依据多靠“典出”。典: 前人的文献,自然是第三人称视角,这与西方研究用典更具有实证与批判态度,更重视数据、更关注第一手材料的“我在”思路有着较大的差别。

需要指出的是,视觉人称对文化的影响是全面而深刻的。例如,东方绘画往往采用多角度第三人称的散点透视,追求的是具备了普适意味的总体观感,强调多样化抒情的意境把握,而非“此时此刻”的切身观感,这也导致了中国传统绘画最终没能产生严格意义上的投射式透视科学。

四、影响视觉人称变量的若干因素辨析

毫无疑问,视觉的人称变化对观看的结果起着决定性的作用,确立合适的视角既是合理观看的前提,也是艺术理念在作品中得以传播的先决条件。本文中给出视角的人称区分大体上如表 1 所示,表中每一项内容的不同都会诱发视觉感知的差异。有时候,视角的些许变化并不会直接带来人称的改变,而更多的体现在人称的倾向性,也就是以人称变量的形式对视觉感知产生作用。

具体而言,视觉的人称变化在实际运用中往往是由众多因素综合而成,同时也会在不经意间悄悄地变换。正如空间、心理、环境因素一样适用于第一人称视角,由于其强调的是“身临其境”的在场观看,是作为行为主体的切身感知,而并不担负意义或是真相的加载,所以对这些因素的分析远没有以叙述理念、描绘事实为观看目的的第三人称视角来得重要。

表 1 影响人称视角的因素分析

| | | | | |
|--------------------|------------|----------------|---------------------------------|---------------------|
| 第一人称视角 (行为主体视角) | 有意识观看 | 观看行为的 人为意识 | 看“你”(第二人称事件) | |
| | | | 看“它”(第三人称事件) | |
| | | 观看对象的 接纳与反馈 | 接纳(“你”) | |
| | | | 漠视 | 事件(“你们”) 物(观看心理) |
| | 无意识观看 | 盲视或视而不见 | | |
| 第三人称视角 (观众视角) | 给定视角 | 空间 | 仰视、俯视、斜视(左右)、前、后、由内而外、由外向内等 | |
| | | 心理(内因) | 观看心情、知识结构、经验与阅历、观看动机、目的、审美倾向等等 | |
| | | 环境(外因) | 时间、场合、身份(性别、种族、国别、利益团体等)、社会地位等等 | |
| | | 其它 | 机械视角(医学、天文物理学、监视仪器等)、动物视角等 | |
| | 无行为主体的假想视角 | 以创作及叙述为目的的旁观视角 | | |

视角的人称变量大多是可操作的,有些能够演化为创作经验及技法,有些可作为观赏技巧加以实施,只要留心,不难发现观看人称上的细微变化与视觉感知的明显区别。以上辨析仅仅是视觉人称在应用上的些许案例,其作用均可感知(抑或可测得)。并且,在影响视角人称的众多因素中,以上案例基本都可归纳为空间因素,所以,更多的运用还有待开发。如果具备实验条件,能设计出相关实验并给出数据支持,那将是一大幸事。

参考文献:

[1] [美] 布斯.小说修辞学[M].付礼军,译. 南宁:广西人

民出版社,1987:167.

[2] [美] 塞尔.心灵导论[M].徐英瑾,译.上海:上海人民出版社,2008:106-108.
[3] 黄贤春.第一人称本体与第三人称本体:中西艺术涉因性背景比较[J].美与时代,2010(10):18-21.
[4] 孔子.论语·八佾[M].唐松波,注译.北京:新华出版社,2003:44.
[5] 孔子.论语·先进[M].唐松波,注译.北京:新华出版社,2003:204.
[6] 孔子.论语·微子[M].唐松波,注译.北京:新华出版社,2003:358.

Person of Vision Visual Angle of Perception in Painting
& Video Artistic Works

SHAO Jie, ZHU Feng

(School of Art and Design, Nanchang University of Aeronautics, Nanchang, Jiangxi 330063, China)

Abstract Change of the person of vision plays a decisive role in the result of viewing. Establishment of a suitable visual angle is not only the premise of rational viewing, but also the precondition for artistic ideas to get disseminated in artistic works. The visual angle of participants in events of painting and video artistic works (the first person) lays particular emphasis on feeling of vision and may realize aesthetic transfer between the author and the audience with relaxation. The visual angle of spectators as the visual angle of audience (the third person) highlights narration, which can better reflect the intention of creation. Study on positioning and change of person of the visual angle will help to better understand the purpose of creation of works and facilitate creation, and, simultaneously, realize omni-directional and multi-angle aesthetic consensus in visual dimensionality.

Key words person of vision; reversal gaze; visual deviation; transposition of person