

## 第二章 影视教育心理学

影视教育心理学是网络影视课程编导的理论基础。经过理论和实践的多次探讨，本作者首次提出了影视教育心理学的概念。影视教育心理学综合影视心理学、教育心理学和网络资源理论的特点，对影视课程进行分析和设计，使所有的网络课程、视频课程、微课程、微教学视频都可以遵照课程编导完成相应内容的设计，真正实现工科问题文科化，文科问题戏剧化的教学设计过程。本章主要从影视教育心理学基础、影视课程的心理作用、影视课程学习者及其心理分析和影视教育心理学设计几方面进行阐述。

### 第一节 影视课程的心理學基础

#### 一、学习和记忆

影视不仅仅只描述一个单一的事物，更重要的是要描述事物与事物之间的关系。关系是感知、学习和记忆的关键，人类多是以通过了解事物之间的相互关系来完成对事物的学习和感知的。

我们对立体事物的认识是通过在不断运动中感知的，例如一个水杯在一个桌面上，这就是水杯和桌面关系的表现方式。记忆的生理基础是中枢神经系统中形成的“痕迹”。这些痕迹是由一些经验促成永久性神经变化，而这些事埋下的记忆痕迹会影响新的经验被感知和记忆的方式。新经验和旧痕迹在学习和认知的过程中相互作用。记忆并不是简单地把经验粘在一起或聚集在一起，而是通过有意义的联系来编织经验。例如在学习英语的过程中记忆单词很困难，但是如果把单词和一个特定的事件联系在一起就会使得记忆更加牢固。又例如在优美的歌声中和美好的视频衬托下人们会对当时发生的事情记忆深刻。同样教学镜头留下的是教学思路和痕迹，如同黑板粉笔的痕迹一样。因此，可以通过视听的方式记录人的心灵，解读世界，认识世界。

#### 二、艺术思维和科学思维

对思维的研究中，我们可以得到这样的启示：艺术与科学都强调顿悟。但两者思维创造的过程、方式却有所不同。一般来说，科学创造更注归纳、逻辑推理，是一步步按照步骤进行的，由部分到整体；而艺术创造很多情况下是先有艺术作品的整体构思，然后才有艺术样式的逐步实现和完形。艺术品的欣赏也是如此，没有谁站在一幅画或一尊雕像前时不是先感受到整体的震撼才开始局部的考察的。影视教学思维是应同时具备这两种思维特性的综合性创造性思维，既注重教学的整体性，又关注教学逐步深入的递进性。

#### 三、格式塔理论

影视教学整体设计原则要遵循格式塔理论，也就是被人称作“完形理论”，即知觉不是感觉诸要素的总和，而是对客观物的一种整体的把握。整体内各部分的关系是非加法性的，

各部分相加之后，生一种新的质——格式塔质。任何事物都是按照一定的结构组织在一起的，事物的性质由整体的结构决定，而不取决于个别元素，但个别元素的属性要受整体的制约，并由它在整体中的地位和功能决定。例如，一段赞美英雄王成的诗词朗诵配上英雄赞歌的乐曲，效果远远大于两个节目单独的演出效果，会产生  $1+1>2$  的效果。

影视课程的画面运动感产生除了生理方面的视像滞留，视网膜接受闪现的分离影像的刺激外，更有人的心理方面的原因，即接近定型心理感知和对形式的完整统一的知觉。

观众观看电影的过程，其实是“思想甘心受骗”的过程，明知影片中有很多陷阱，却还是要去尝试。例如韩国的电视剧的三大绝活——“失忆、车祸、绝症”，许多女性观众明知上当也要成为它们的忠实粉丝，因为电影可以在她们心灵中产生一种强大的“整体知觉”。电影观赏中观众的注意力、记忆、想象、情感等为不同的心理元素找到了对应的电影形式。要想理解同样网络影视教学通过什么手段感动观众，必须求助于心理学，它是一种“心理学游戏”，真正意义上的影视教育存在于创作者和观看者的思想中。

## 第二节 影视课程的心理作用

### 一、影视课程的暗示作用

谈到影视课程中“暗示”，就要谈到“有意注意”和“无意注意”两个问题。“有意注意”是指当我们带着心中的一种已经产生的观念去接近注意力所聚焦事物时产生的各种印象；而“无意注意”则完全不同，在无意注意中，决定性的影响力来自外部。吸引我们无意注意的知觉的原动力，来自我们自身的反应。所有刺激我们的自然本能的东西，诸如希望、恐怖、狂热、愤怒以及一切激起情绪强烈兴奋的东西，都会引起我们的注意。

而影视课程教学的重要手段是实现有意注意和无意注意之间的转换，尤其通过“特写”等技术可以将“注意”这种心理作用对象化。例如：一个特写照在讲台上的一个杯子，李老师讲完课拿起水杯喝水，特写镜头对准李教师的喉结在下咽，喝完后李教师走出了课堂。不一会儿只听门外一声尖叫：“李教师吐白沫了……”，受众者马上会想到刚才的杯子有问题。这种注意是在传统教学中无法实现的。因此，在影视环境中，通过各种画面和镜头的运动，很多心理机制都被一一激活了。

在精彩的课堂里被迷住了的学生必定处于一种极易受暗示影响的状态，这就为观众理解故事、进入角色内心、完成影视课程教学提供了方便。影视可以有很多为了暗示而采用的省略的手法。在编辑中，没有必要把一组画面发展到它的逻辑终点，可以将暗示应用在细致的行为中，因为观众有接受暗示而预知结果的微妙的心理能力。在心理上，观众可以根据一些已知的信息感受其余不全的信息，保证故事或情节的完整性。这种完整是一种心理的知觉样式和能力，和实际存在的不完整是不一样的。所以一个好的影视课程会为整体课程的高潮部分的到来留下许多暗示。

### 二、影视课程的记忆和想象作用

在传统教室中表现过去事件是有些困难的，而影视课程则运用切回或闪回的技术手段就可以达到这一目的。切回、闪回的手法其实是将我们的记忆功能对象化和客观化。切回、闪回的情况与特写的情况非常接近。特写是我们确认为注意的心理行为，切回、闪回是我们确认为记忆的心理行为。传统课堂讲课只能叙述真实发生的事情，电影却可以跨越通向将来和

过去的时间间隔。俗语常说“说书的嘴，唱戏的腿”，但影视教学的出现就成为“教师的嘴，赶不上影中的景”。电影可以像我们的想象力一样运转，不受自然界的制约，而受制于思想联想的制约。银幕不仅可以展现出我们记起的或想象的情景，而且还可以展现出银幕人物心里想到的情景。我们不但能够跟随主人公对他的往事进行回忆，还可以分享他的幻想，产生联想式教学的效果，不由自主的主动式、探究式学习悄然开始了。

### 三、影视课程中个性化的作用

客观世界的模样是由心理兴趣决定的。许多危险的实验、历史的一瞬间这些不可能亲自在场的事件融合到我们的视野里，就好像它们一起被带进我们的意识中一样。但在每个人的心中，世界是不一样的，一千个人就有一千个哈姆雷特，对每个知识的认知度每个人的想法是不一样的，同样的问题一个人在不同的时间和不同的地点感受也是不一样的。我们要正视这种个性化的体验，但在这种“老少通吃”的影视过程中要更加服从于主流意识和集体意识。主流意识和集体意识将大于个人意识。

### 四、影视课程中体现人的内心经验和探究的作用

联合国教科文组织在重新颁布的关于学习的定义中特别强调学习的人生经历和探究问题，而影视教学在体现人的内心经验和探究时有着其他艺术不可比拟的优势。影视教育能够体现思想的分配，激起人们对对立情景的意识，进而在灵魂里进行不同经验的交替。这在影视教学中可以直接反映出来。

### 五、影视课程中对情绪的调动作用

教师讲课是一种非常准确的教学情绪的表现，是对自然科学现象情绪的表现，是对社会问题认识情绪的表现。在讲课中教师都在对书本的知识进行二次性创意，在创意中就表现和流出自己创意的情绪。讲课是在讲解现象和事物，影视教学是在揭示世界秘密，都是在一种无形的情绪中宣泄，在知识传授的同时也完成了情感和情绪的达意。情感和情绪是格式塔知觉研究中的一个重要部分，而影视的中心目的是要展现并深刻描绘情感。因此，理解、把握并调动学生的情绪是影视课程和影视教学的一项根本性的工作。

教师上课是用语言来表达，情感也是由话语来表达，这是情感表达的最有力的因素。但是，还有一些因素和情感紧密相连，如手势、动作、面部表情等。在传统课堂，教师的细部表现似乎不那么重要，话语和行为的作用就尤为明显。但是在影视教学中，镜头在不断的变化，尤其是特写镜头的采用，使得一些细微的变化，如教师嘴角的动作、眼神的微小变化、额头的轻微摆动都可能带来细微的感情的变化。这就更加深化了他的语言，更加强了他的情绪，更加感染了听众，甚至产生移情心理。

例如《档案》、《法律大讲堂》等影视课程，脸部表情和手势甚至比语言文字更具有内在的感染力，再加上对白、独白、旁白等言语元素和手、表情等形体语言，更能引起受众者的直接反应，在表达情感和情绪方面起到了非常关键的作用。

影视教学用特写将面部表情放大，不断地变换场景，变换视点，不断积累学生的情绪和情感体验。例如在《中国好声音》的拍摄中，通过调用26个镜头对演员、导演、观众、评委、指导教师、家属全场性的特写、推、拉、移、摇，表现出现场所有人的情绪和情感，使

所有电视机前的观众置身于现场当中，感染力几乎超越现场，因为现场远处的观众无法从各种角度观察这样细腻的局面。舞台的布景、灯光。服装、道具都会揭示出内心深处的情感故事，这些手段和技术用在影视教学中能大大增添情感的表现力。**用艺术刺激教学，激发教学兴奋点。**在影视课程学中，内容复杂度降低，内容移情提升。影视人物的情绪转到观众的情绪，在影视教学中受众（学生）的情绪才是我们关注的焦点。

影视受众的情绪分为两种情况：一种情况是与影视情绪同呼吸共命运，在一个气场下，和影视中的情节发展息息相关，要哭一起哭，要笑一起笑，为主人公担忧，为主人公的命运担忧，能准确体会剧中人物传达出的种种情绪。画面与剧中人物情感体验的关系和画面与受众情感体验的关系是完全一致的，这种感受投射到人物身上，投射到弥漫着个人情绪的画面的画面和背景上。另一种情况是与影视情绪无关甚至相反，人家哭他笑，人家笑他哭，与气氛完全不吻合。在影视教学当中我们要研究这种不协调的现象，受众（学生）与场景中角色产生共鸣引起的情感是非常重要的。观影过程中的知觉、注意、兴趣、记忆、表象、暗示和情绪的过程重要，但我们的审美是否满足也很重要，这就是审美情绪。

### 第三节 影视课程学习者心理分析

#### 一、学习者的接受心理

接受美学代表人物姚斯认为，读者在接受任何一部作品之前，都有一定的“期待视野”，这种期待视野受到他的文化素养，他所处的地位和境况，他的生活体验和经历，他的性格、气质和审美趣味，他的人生观、价值观等多方面的影响。读者的期待视野千差万别，决定了不同的人对同一部作品的理解也是千差万别。所以在网络影视课程制作初期，研究不同学习者对网络影视课程的期待视野，也就是对学习者的接受心理分析是非常有必要的。

##### 1. 社会时代心理因素

每一个网络影视课程的学习者都生活在一定的时代和社会中，而每一个时代和社会都有自己占主导地位的时代思潮和审美趣味，这些时代思潮和审美趣味对任何类别的学习者都会产生不同程度的影响。因此，学习者所处的社会时代因素成为接受心理研究的主要构成要素。

我们把接受心理的社会时代差异分为两个方面：一个是个体的历史差异，一个是群体的时代差异。就个体而言，随着年龄、生活阅历和环境的变化，其审美趣味会不断变化。就群体而言，不同时代的学习者群体对同一门课程会有不同的反应和接受程度。过去我们对一部作品的接受，大多从认知和教化的角度接受其认识意义和教育意义，而今，观众则更多的从审美欣赏或娱乐的角度接受其审美价值和娱乐价值。作为有教育意义的课程更是如此。以前的课程运用简单化和程式化的视听语言，而今的学习者则更喜欢富于挑战性的不平衡构图和闪来闪去的蒙太奇。上述种种都是社会时代因素对学习者的接受心理影响的重要标志。

##### 2. 审美体验心理因素

审美体验是指学习者在长期的学习过程中对各种网络课程的结构、类型、风格、画面等方面的经验积累。作为一个学习者，整个网络学习过程会学习很多不同门类不同风格的课程。

而这些课程在内容和形式方面的特点，会不知不觉地渗透进他的记忆之中，成为他的审美体验的一部分。而这些审美体验，又会潜移默化地影响他之后的选择和学习经历，而且，会使他在其后的学习过程中拿先前学习过的相似或相异的网络课程进行比较，从而影响他对其后学习的网络课程的评价。审美体验不是一成不变的，它会随着时间的推移和学习者学习课程的多少而不断积累和变化。

### 3. 知识积累和艺术修养心理因素

成千上万的学习者虽然面对同样的网络影视课程，但是知识积累和艺术修养不同的人，对课程的理解和学习是不一样的。学习者能从中学到什么，一个重要的前提就是他以前曾经知道什么，有多高的知识水平和艺术修养。有句老话说得好：你知道的越多，你看到的就越多。例如汽车类的网络影视课程中使用 3D 渲染的发动机模型在旋转，有一定专业知识的学习者由于了解发动机的构造，关注点就在这是什么类型车子的发动机、有什么技术特点和优势；艺术修养较高的学习者则关注 3D 模型的渲染方法、表现材质等；如果有影视艺术专业修养的学习者则会从模型构图、画面视角、光和色彩的运用方面欣赏动画；而一般的文化程度不高，又没有专门的艺术素养的学习者，则只有看热闹、体验高科技视频的份了。

### 4. 个性和气质心理因素

网络影视课程是视听综合艺术的展现，对影视视听语言的接受是学习者不同于其它艺术的接受主体的一个重要方面。瑞士心理学家布洛曾经通过实验把人对颜色的审美心理特征和个性倾向分为客观类、生理类、联想类和性格类。他认为，客观类者只对颜色进行客观理智的分析和评论；生理类者只注重颜色所引起的生理感觉，联想类者在看到某种颜色后常常会产生丰富的联想，性格类者则认为颜色像人一样是有性格的。

### 5. 潜意识心理因素

网络影视课程的学习者在深层心理中存在着许多本能学习需要和求知欲望，这些求知欲和学习需要因为受到种种条例秩序和客观条件的约束而不得满足和释放，而包括网络影视课程在内的各种教学活动，则会通过虚拟的情景，使这种欲望和需求在不使社会受到威胁和危害的前提下得到一种替代性的满足和宣泄。学生学习网络课程的原动力，存在于无意识领域之中。

## 二、学习者的学习过程心理

### 1. 学习过程的初始阶段

(1) 通过条件引发，产生学习动机

网络学习的动机多种多样，要么为求知探索，要么为完善自我，要么为提高技术，要么为拿到文凭……总之，没有动机的网络学习是不存在的。

当前社会从众、跟风心理是一种比较普遍的社会心理和行为现象，它指的是“在社会交往中于知觉、判断、信仰、行为等方面做出与集体与众人一致反应的心理倾向”、“随大流”，大家都这么做，我也就跟着这么做。在网络学习过程中，从众追风心理常常表现为：因为多数人都选这个专业、学这门课程，一些学习者也会放弃自己原来的个性和喜好，随声附和的学习。心理学家认为，产生从众追风动机的原因之一是由于人类普遍存在的对集体和多数人行为的信任心理；另一方面，是因为人们对疏离的恐惧。因为每个人都是一定社会群体中的人，与群体保持一致时会产生一种安全感，群体也才会喜欢他、接纳他和奖励他；与群体不一致时会产生不安感，害怕遭到群体的讨厌、驱逐和惩罚。网络影视课程也存在名师名教的品牌效应，会吸引许多学生选择观看。在学习课程时，学习者有时也会有目的地拿所学习的课程与其他课程相比较，甚至运用一系列的经验 and 理论来衡量课程作品，以期对课程做出自己的评价。

#### (2) 转换心理时空，调整学习心境

我们每个人都处于一定的显示时空之中，而网络影视课程所提供给学生学习的时空却是一种与现实时空不同的虚拟的时空，学习者对虚拟时空的接受，只有由日常态度转换为审美态度，才能有效地由现实时空进入审美时空。在学习一门网络影视课程的开始，学习者就必须强迫自己实行心理转换，摆脱现实生活中的实用功利态度，以一种主动的学习态度来对待网络课程，否则，就很难真正地学习到网络影视课程的内涵。

## 2. 学习过程的发展阶段

#### (1) 形成课程关注，展开期待视野

课程关注是指心理活动对课程的指向和集中。课程关注是专门指向审美对象的。课程关注的形成意味着其它无关心理活动的停止和审美心理活动的展开。

如果课程不能激起学习者的好奇，学习者的课程关注就会出现中断或注意转移。而一旦学习者的课程关注形成，学习者对课程就会产生一种不自觉的审美期待。审美期待有对教学设计团队的期待，也有对具体课程的内容主题意蕴、教师形象、表现技巧和创作风格的期待等等。学习者期待他所学习的课程的制作团队在课程中有所突破和创新。

按心理学的理论，审美期待也是一种审美态度。首先是一种审美经验的心理因素，自觉或不自觉地遵循着审美方向，为某一确定的审美对象做准备，因为根据审美经验，他期望着审美的展开或符合其经验、验证其经验，或丰富其经验、获得新经验。

学习者的期待视野在具体的学习过程中，常常会遇到顺向相应和逆向受挫两种情况。顺向相应会使学习者产生一种暂时的满足感和成就感。逆向受挫则会使学习者产生挫折感。突然中断或发生转移，从而影响学习过程的发展。

#### (2) 认同课程知识点，产生理解反应

学习者在学习过程中，往往存在着寻求课程内容所反映的知识原理与自己的生活阅历、生活体验相一致的心理定势。当学习者的期待视野与课程的实际情形基本融合之后，学习者会在潜意识中不由自主地向课程中的某一个知识点认同。而认同心理一旦产生，学习者就会设身处地投入到课程所营造的虚拟环境中去感受、去领会知识点本身的各种含义，从而不自觉地对知识点产生强烈的认同和理解反应。能否产生认同心理和理解反应，是学习者的学习过程能否顺利展开和深入进行的关键。

### 3. 学习过程的高潮阶段

#### (1) 推测知识延伸，展开想象联想

在学习过程的高潮阶段，学习者会在向知识点认同和理解的基础上，根据课程所提供的各种暗示，在潜意识中推测知识的延伸方向，从而展开丰富的联想和想象，进行典型的发散式再创造思维。学习者对知识的延伸，一方面有赖于课程悬念设计的吸引，另一方面，学习者的知识延伸，又与其先在结构中某些与课程内容类似的学习经验和生活阅历相关，学习者会以自己以往学习过的同类课程或自己熟悉的同类知识现象作为参照，去推测知识的延伸。在推测中，想象与联想成为主要的心理活动。

在心理学上，我们把想象分为再现想象、比拟想象和虚构想象等，对外部事物或现象的复现叫再现想象；把某种理论的东西形象化叫比拟想象；将无物想为有物，将常物想成异物叫虚构想象。在网络学习过程中，这些想象几乎都要用到。

联想是由此物想到彼物的心理过程，分为接近联想、类似联想、对比联想和关系联想等。接近联想是由时间、空间上的接近而将两种以上的事物或现象联系起来；类似联想是把两种具有类似特征的争物或现象联系起来；对比联想则是把两种以上相关的书物或现象联系起来；关系联想是指由感知的事物想到该事物的意义及与其相关联的事物。

情感和想象联想在达到学习高潮的过程中，是互动共济的。想象和联想因情感而展开，而情感则因想象和联想而得到充分表现。情感与联想想象相结合而产生的迷狂状态或高峰体验，是学习过程达到高潮阶段的重要标志。

#### (2) 回顾相关段落，纠正调整推想

伴随联想和想象的学习者的推测有时与课程的走向相一致，在大多数情况下，学习内容的大框架与学习者的构想会吻合，而细节解释却出乎学习者预料。在这种情况下，学习者会在下意识中不自觉地回顾和重读已经学习过的部分，根据已经学习过的章节中的有关线索，为正在学习的内容与自己构想不符的知识点寻找依据，并开始纠正和调整自己的构造和想象。当学习者发现自己的推测错误时，学习者会立即心悦诚服地纠正和调整自己的推想，由衷地钦佩科学的力量，对教师的讲解表示感同身受，并接着继续构想下一个知识脉络。但是，如果学习者在重读或回顾中找不到基础知识作为依据，他就会觉得教师的讲授是照本宣科，没有理解或不可信，从而改变对整门课程的看法和对课程设计团队感到失望。

### 4. 学习过程的完成阶段

#### (1) 回味学习全程，细细品味反思

在学习过程的最后完成阶段，即全部知识点都讲授完成后，学习者的重读和回顾有时还在继续进行。不过，这时的回味和反思，是从对课程讲述中超越出来，对课程内涵进行再度的体验和理性的思考。通过对课程的进一步回顾，深入领悟知识点本质和学科内涵。

这时的回顾和反思，有时是为了找出知识点脉络的前后发展，重新过滤一下各个知识点之间的关系，有时则是对知识点内容进行深入理解，在理解的基础上进一步超越和升华。这一阶段也可称为学习过程的完成阶段。它是在对具体课程学习完毕后，学习者对学习内容的进一步理解。它虽然是学习过程的尾声，但却直接关系到学习者学习能力的提高。因为，如果没有这种回味，没有理性的思考和理解，学习者就不可能获得真正意义上的能力提高；没有理性的思考，学习者也很难领悟知识点所蕴含的本质意义，并由此而产生进一步的知识渴求。

#### (2) 情感宣泄平衡，获得接受效应

学习者的一个完美学习过程，就是要在学习知识的同时又能体会到学习的乐趣，有学习的快感。学习者在现实生活中存在的许多物质缺憾和精神缺憾，都可以通过吸取知识的过程得以补偿；同时，学习者在现实生活中过分饱满的“剩余精力”，也可以通过宣泄而达到心理平衡。因此，情感的调整 and 平衡，是获得学习乐趣的重要标志。

通过对网络影视课程的感悟和理解，领悟到知识的力量，获得自我的超越和价值的提升，是网络影视课程学习的另一个重要效应。一门优秀的网络影视课程，甚至能够潜移默化地影响学习者的人生观和价值观，对其人生目标的确定、人生道路的选择、行为方式的确立、做人准则的形成等，都会产生不可估量的影响。

如同一个人的心理难以被外人真切窥见和描述一样，网络影视课程的学习过程也是极其复杂、不易总结和分析的。因此，我们上面大致划分的学习者学习过程的几个阶段以及我们对它们的分析，都只能是相对的和有限的。

## 第四节 影视教育心理学设计

### 一、影视课程的形式与不同心理元素的对应关系

影视课程编导理论的基础是教育心理学和影视心理学。如何实现影视课程的教学设计？如何通过影视课程形式和手法完成影视教育心理元素的应用和融合？如何正确应用影视课程的形式和手法与不同心理元素对应关系？如何通过影视课程形式和手法的应用和调动影视的全部要素，唤起受众各种情绪，引发受众的认同感、共鸣感，在良好的氛围中将知识潜移默化的传授各个受众？这些问题是课程编导的关键所在。

经研究发现，影视的形式和手法和心理元素存在以下关系：

- 1、镜头的移动代表注意力的移动；
- 2、镜头的转换代表注意力的转换；
- 3、特写是对某人某物的特别关注；
- 4、切回、闪回对应的是记忆这种心理行为，或者对应幻觉和想象；
- 5、省略对应的是联想或暗示的心理机制。

例如：

1. 讲课的反应镜头是一种气氛的烘托，是一个对知识点的态度，是对讲课内容理解程度的反映。录制过程中插入反应镜头，就会产生兴奋点，共振现象和镜头内外的教学气场，就有制造悬念的机会。可以抓住同学眼球，对理解知识有一定的启发式效应和作用。

2. 如果是一个教师对某事物的肯定或否定镜头，会对学生产生一定的引导作用；

3. 如果是一个漂亮女生听的兴高采烈的镜头，就产生追捧和移情效应。

4. 如果学生半张着嘴，有的同学托眼镜的镜头，说明讲到了吸引人的地方，提示重点精彩的部分出现了。

5. 如果场上产生议论，产生疑点或者不赞成的镜头，很可能产生激辩，冲突点，就会产生戏剧性效果。

6. 如果场面产生振奋点和兴奋点的镜头，很可能产生转折点，会出现创意性效果和意想不到的教学效果，会产生强烈的感染氛围和学术气氛。

7. 从同学解题的表情和试卷的镜头上，反映学生的对问题理解程度，能反映出学生对试卷的情绪，这个情绪会蔓延整个考场。

8. 对黑板某个数字或符号的特写镜头，会起到一定的暗示作用，可以用来设局，有可能是提示，也可能是挖陷阱，给教学悬念出现做好准备。

9. 知识竞赛最后时刻分数计数器和钟表的秒针的定格和特写镜头，是悬念的享受。
10. 教师宣布答案之前的定格镜头，是悬念的高潮。

## 二、蒙太奇在教学影视心理设计中的应用

### 1. 传统的蒙太奇应用

#### (1) 叙事蒙太奇

叙事蒙太奇它的作用是保证动作的连续性。这是一种觉察不到的蒙太奇。在这类蒙太奇中，观众只要具有能够觉察到事物存在的感知就足够了，不论是简略、暗示、提示还是描述，这一形式无非就是报道，在教学上只要把事情交代清楚就足够了，它唤起注意力，使之更清楚地了解事实。它的特点是把一系列能表现事态进展和剧情内容的镜头，按一定的时间顺序或逻辑顺序有机组接起来，讲述故事展开和发展情节。

传统的叙事蒙太奇有四种表现形式：

1) 平行式叙事蒙太奇：将不同地点、同时或不同时间发生的两条或多条情节线索并列展开，使情节相互呼应，彼此补充、衬托。两个平行式悬念故事在某个阶段里并不发生交叉，各自按照自身的轨迹发展。

例如：《南征北战》中，敌我双方为了争取最快的速度赶到摩天岭，一边是解放军急行军翻山越岭超近道向摩天岭挺进，另一方面是国民党部队的四轮大卡车在大道行驶，敌军张军长还傲慢的说：“我看你共军跑的快，能跑过我的汽车轮子吗？”这样的方式产生的就是两条平行行军叙事线。

2) 交叉式叙事蒙太奇：把同一时间、不同空间内发生的事或动作交叉剪辑，造成悬念，使剧情逐步趋于紧张，并推向高潮。

例如：《重案六组》中，经常描述两条以上的破案叙事，经常是一扇门打开，结果却进入到另一个犯罪现场。

3) 复现式叙事蒙太奇：将相同或相似的镜头在影片中反复出现，突出重点，使作品呈现出完整的结构美。

例如：许多故事片描述旧社会老百姓干旱时没水喝的场景，一面背水上山，一面祈求上苍，一面是干裂的土地，一面是颗粒不长的庄稼地，一面是卖儿卖女，一面是逃荒的人群，一面是一座座枯井，一面是惨死的老人…，反复出现这些场景突出了当时人民生活的惨状。

4) 叫板式叙事蒙太奇：上一场景提到的某人或某物，下一镜头便出现，前呼后应，承上启下，简洁明快地推动剧情发展。

#### (2) 表现性蒙太奇

即用一种连续性表现超越剧情的思想和情感。这种形式侧重分析，而非描述。它的本意既是叙述故事，亦是绘声绘色地抒情、墨酣情切地渲染，并且更偏重后者。意义重大的事件被分割成一系列近景，通过蒙太奇从不同角度展示出来。但是，它不是对理解剧情毫无补益的万花筒式的琐细分切，而是捕捉事物和渲染事物的方式。它的主要特点是以镜头队列为基础，通过相连镜头在形式或内容上相互对照、冲击，从而产生单个镜头本身所不具有的丰富涵义，激起观众的想象，达到审美的领悟。

表现性蒙太奇有四种表现形式：

1) 对比式蒙太奇：把内涵截然不同的镜头画面组接在一起。通过画面间的对比、衬托，起到强调突出的作用。

例如：

第一个镜头：一个老人沿街乞讨，为了供在城里读大学的儿子；

第二个镜头：老人的儿子在学校花天酒地；

第三个镜头：老人被路人打骂，躺倒在地；

第四个镜头：老人的儿子醉酒伤人，被公安局拒捕并被学校开除；

2) 隐喻式蒙太奇：通过镜头和画面的连接，将不同的形象加以并列，产生比拟、象征、暗示的作用，引发观众联想。

例如：

推翻反动王朝的大炮+石狮跃起=觉醒

士兵在战壕里作战+股票交易=资本家吸食士兵的血汗

英雄就义+苍松、古柏=永垂不朽

孤独的女人+窗外细雨=愁绪哀怨

儿童+鲜花=祖国的花朵

孩子的眼睛+蓝天白云=未来

3) 抒情式蒙太奇：通过画面的组合与连接，创造意境，使剧情充满诗意。

例如：毛主席站在山顶上，（交响乐响起），镜头由大江湖海，到群山峻岭，最后定在峭壁的松树上，话外音响起毛主席的声音（带有回声）“暮色苍茫看劲松...”，衬托出伟人的革命胸怀。

4) 心理式蒙太奇：通过画面镜头的组接或声画有机结合，揭示人物心理活动和精神状态，带有主观色彩。

例如：

在暴风雨即将来临的时刻，革命者大喊：“让暴风雨来的更猛烈些吧!!!”...它象征着革命者坚强的意志和革命的大无畏精神。

同样，也是乌云密布，风雨即将来临，解放后被共产党镇压的地主看着天，颤颤巍巍的说：“天要变了”。这个含义是梦想复辟，盼着国民党反攻大陆。

表现蒙太奇多用于特写镜头，特写镜头可以造成物象近在咫尺的质感，特写镜头所表现的内容最具体，然而它让你理解的含义却最抽象。特写往往是个人在生活中观察到的细节。创作者通过这种对世界事物更完整的意识来传达自己的情感。结果，在感受事物的同时，观众也领会到作者的观点。在电影的各种认同中，这种主观的认同比其他各种电影表现形式产生前认同效果更完整。

特写的效果和对教学的描述是传统课堂不可比拟的，也是无法达到的。人们对事物看法的微小变化和不易察觉的表情，在戏剧舞台上和讲台上都无法完成的，也是语言难以表述的。例如：一个地下党为了不暴露自己的身份，自己的亲人在自己眼前倒下，心情万分悲伤，但在敌人面前绝对不能表现出来，这时候给他脸部的特写是一个极难察觉的、掠过一丝的痛苦。特写具有一定的暗示作用。为了强调一个物品的重要性，要一个心理暗示过程，用镜头或台词暗示受众。例如：《毒狼花》中我地下党为了抢救我方受伤的同志，嵌入日军医院取走了用于消炎的磺胺药品，而特写特意用镜头停留在磺胺药瓶上，这个磺胺就成了悬念起因。果不其然日本人根据这个线索和我方展开了系列的殊死较量，故事就这样展开了。

### (3) 思想蒙太奇

也叫做“构成”蒙太奇。这种艺术本质上是把经过选择的纪录片素材加以编排，汇集到一起，从许多客观的和相互独立的事件中提炼出新的思想。简单来讲，这种蒙太奇是利用新闻影片中的文献资料，把一些事实材料并列在一起。这些事实材料里有明显的真实性，但仅表示它们所呈现的事物。这时，我们所表现是一个仅仅存在于这种关系中的思想。在所有的蒙太奇形式中，这是一种最抽象的形式。

例如：《巴顿》影片中，他指的是巴顿，实质所指的是美国军人形象。

一个镜头在巨大的美国国旗下走出来巴顿，四星级钢盔下一张傲慢的脸，嘴里不停的训斥士兵，腰间配着象牙左轮手枪，手拿皮鞭不断的抽打脚下的皮靴。

又一个镜头配有四星牌子的吉普车在尸体和牛羊中间狂奔，巴顿站在吉普车后面手扶重机枪，车后扬起一路风沙。

有一个镜头，士兵慌慌张张的报告说：“隆美尔打过来了”。巴顿听后不慌不忙的起床，掸掸皮靴，整好衣服，从容的指挥空军轰炸德军坦克。

又一个镜头，巴顿在比利时以出乎意料的速度解救被围的美军 101 空降师，在路途中通讯兵向他报告，101 师师长拒绝投降，并把原话学给他听：“去你妈的吧”。巴顿非常开心的说：“我喜欢这小子，全速前进”。

巴顿的美第八军横扫欧洲，人们都称巴顿是二战最勇敢的人，可巴顿不这样认为，他在写给爱人的信中这样写到，他和迈克阿瑟一起在前线，一颗炮弹落在了他们的中间，巴顿本能的退后一步，而迈克阿瑟纹丝不动，并回过头对巴顿说，炸死你的炮弹你是看不到的。巴顿称二战最勇敢的人不是我，是迈克阿瑟。

通过这样螺旋式的素材描述，塑造了美国军人的整体形象和美国二战中的意志。

这种蒙太奇用的新闻素材大部分都是全景镜头，同样教学实验演示片、科学纪录片、历史史实片、观摩片、社会考察片、案例片、剧场赏析片也大都是全景镜头。全景镜头包含的逻辑性信息不含有情感因素，这就使我们能够冷静旁观由镜头传达的事物，通过事件和受众之间的若干“间离效果”使观众与情节保持距离。观众的参与完全是理性的。人们之所以激动，是由于动作、事实、思想或从思想导出的情感。在全景镜头中，各个局部融合在彼此之间的各种关系中，尤其是自然学科的内容更需要保持一定的距离，冷静观察，析取思想，找到事物间的彼此关系，找出万物之间依存的关系，科学的态度审视无任何感情色彩的全景镜头。在自然科学和社会科学的认识中，事物之间的关系归根结底比事物本身更重要，整体必然高于各部分之和。而且，我们看到，同样的一些元素，有多少种排列方式，就有多少种含义，其间的关系无一相同。自然和人类就是在这样影视关系的揭秘下被展示了出来。

在看特写镜头和全景镜头时，受众（学生）的情绪体验和智力活动是不一样的。首先是情绪体验不同。例如，为了理解特写镜头，受众首先要有激情，而看全景镜头时，激情是理解的结果。其次是智力活动不同。特写镜头智力的特点是分析，是对局部的放大观察分析，是诱发问题和解决问题的索引，它可能是解决问题的关键点，如果特写描述的是个物体，让你产生联想、想象，可能会产生恐惧，可能会引发案件。如果特写描述的是一个人，就会产生为什么描述他？他有什么特别的吗？是不是有什么不凡的惊人之作？是不是什么名人之后？是不是与我们要讲的知识点有密切的关系？他对解决事物的看法持何种态度？是敌还是友？等等…。

相反，在全景镜头中，智力活动的特点是综合。特写镜头是感性的，远景镜头是理性的。移动镜头和景深镜头能够将特写镜头的感性特征和远景镜头的理性特征结合起来。而各种景别与再现的内容结合在一起构成各自不同的形式，造成不同的感受，从而产生不同的意识、情感和理解。

例如：《瓦尔特保卫萨拉热窝》电影开头是整个城市的远景，之后中景德军炮兵阵地，然后近景两名德国军官，最后德军党卫军上校冯·彼特利式的特写说：“啊，多么美丽的城市啊”，… 讨论谁是瓦尔特，怀疑是个幽灵。整个电影悬念就围绕着谁是瓦尔特展开，敌我双方展开了殊死的较量。电影到了尾声，由于德军行动失败，冯·彼特利式上校被押送回国，经过影片开始的炮兵阵地，特写再一次给他，他对同行的人说：“我来就是寻找瓦尔特，我现在该走了，才知道他是谁，看这座城市，他就是瓦尔特”。镜头从特写，近景士兵，中景炮兵阵地，远景整个城市，最后到天空，体现了特写镜头的用意，远景镜头的理性。整体镜头的运用，体现了南斯拉夫人民的伟大和二战中与敌寇作战不屈不挠的精神。

还有《瓦尔特保卫萨拉热窝》影片中非常受人尊敬的修表店老板、地下交通站联络员谢德·格比丹若维奇。为了保护瓦尔特牺牲后，给了他躺在教堂前地板上的一个特写，随着钟声和音乐的响起，镜头由特写，近景教堂墙边，中景教堂全景，远景教堂上空，此时还飞起了鸽子，象征着老人为保卫国家而死，为和平而死，死得其所。

各种蒙太奇手法本身并没有好坏之分，关键要看使用是否得当。对于一些教学悬疑的片子，可以把分割镜头的蒙太奇放在前头，将冲突放在最前，矛盾早暴露。这时的蒙太奇手法的使用，目的是让观众在对整个空间位有知觉的状态下形成一时拿不准的感觉。这种手法对案例揭秘或恐怖气氛的影片也非常适合，因为它可以使观众感到惊恐不安、提心吊胆，不能预料后面的情节。如很多案件片（如法律大讲堂）的开始镜头，奇怪的身影，划破夜空女人救命的尖叫，幽暗的小巷，一双绣花鞋，一具高度腐烂的尸体等分割镜头，配以紧张的音乐，能增添紧张气氛和恐怖效果。跟着就有一些列的问题出现了，例如：为什么杀人？为什么抛尸？杀人的动机何在？是情杀还是谋杀？等系列问题。

例如：第一部《档案》的片子克什米尔号事件揭秘。上来就是一架飞机当空爆炸扎入海面。一个巨大的问号出现了，“谁敢炸中国总理周恩来的座机？”悬念起来了，一系列的问题登场了，谁能接近这架飞机？谁能对飞机结构这样了解？谁能够随便进入机场？

## 2. 不连续性蒙太奇应用

在蒙太奇中看到的间断性比现实中的更明显，是因为在现实中引起注意的时刻总是融会在一个多少有点模糊的整体中，而在教学视频中，关注的问题一定要非常明确，视角一定清晰，要有意为观众分解现实，并有目的地安排观众的注意力的转移和停顿。完成教学预测和悬念的制造。

在教学中有意为观众分解现实是非常有必要的，并在分解现实、有目的地安排观众的注意力的转移和停顿的同时，还要让蒙太奇在这种间断性中制造出一种预测。预测就是影片情节不断发展所左右的悬念和冲突。蒙太奇的作用就是要引起预测，故意使其悬而不决，从而引起望眼欲穿的心情和反复琢磨的要求，也就是通常所说的吊人胃口，在说书的行当里叫此方法为卖官司。因此，设计者（就是教学设计者）总要为预测设置种种障碍，以使用出其不意酌情节来抓住受众的注意力。

例如：拍摄一部化学实验片，首先拍一个全景实验室，让人们了解这个实验室的性质，然后教师引入学生边走边介绍今天的实验目标和实验注意事项，这时镜头对准一个吊儿郎当的学生一个局部特写，有随着学生视线，将镜头对准两个化学药品，并给了一个特写。化学药品的一个瓶子上写着呛水，一个瓶子上写着浓硝酸水...

这一个蒙太奇就造出了悬念，并预测可能事故会在这里发生...

再例如：影片《疑云》的段落来解释这种间断和预测：当一位少女扶着把手走下楼梯时，一个大特写突然中断了动作的连续，框入她手上戴的戒指。这个镜头使这个突变的画面和她的叔父查理的视线紧紧联系起来，因为查理发现侄女手上的戒指原来属于一个性虐待的女人所有。观众自己了解到这一点，同时在心理上和查理合为一体。于是，镜头的转换同剧中人物的心理活动既相互关联又相互呼应，这主要是为了激起观众对剧情的兴趣才安排的。因此，虽然它们是强加给观众的，但由于能够和受众的注意力相吻合，因此，感觉的非连续性、视线的变动就成为了一种美学结构、一种语言。

通过蒙太奇的不连续性制造预测、制造悬念，正是网络影视教学真正要实现的教学设计。一个在网上讲课好的教师应该能预测的到，能够想的到，对网络空间非常敏感，知道如何制造悬念，如何制造混乱，如何制造矛盾，最后还能从最混乱的教学局面中提炼出问题的实质，

并予以解惑。网上教课的教师应该知道如何来设局，来设置情景，如何挖陷阱，如何引学生掉入陷阱，又能将学生拉出陷阱。像电影一样把学生装进去，要让学生把知识体外学习变成知识体内尝试。当把学生从陷阱里拉上来的时候，他将会感激你、回报你，这并不是说教师传授别人知识就要索取回报，让人感恩。回报是证明你教学设计陷阱成功了，达到了预期的教学效果。

**教师要善于造戏，进行空间想象，将无人想象成有人**，而且学会揣摩学生对抛出知识点后的反映和效果，要学会讲主我、客我，同时会造出不同方面的受众。成功的教师讲课，能视在众人人群中讲演如同进入无人空间享受，同样也能在录音棚里将无人演讲讲成有众多的听众。知道哪句话说出来全网络的受众会有什么想法，能骚乱到什么程度，对你讲课的关注度提高了多少，当然要用教学目的进行预测和制造悬念，绝不能搞无厘头，更不能为了显示自己的教学才能和设局手段，无目的设局。在教学悬念设置和制造预测中最重要的是不能伤害学生的自尊心，不能让学生有半点被欺骗的感觉，一定是自愿上当，不留痕迹。就如同一部成功的电影一样，没有导演的痕迹，没有表演的痕迹，做到潜移默化，不知不觉。把一个复杂的知识点第一时间全部交代，并且是平铺直叙的讲授，其效果会非常差。一个教室里的教师讲课可以统治这个课堂，但在网络讲课你要统治全世界。仅靠传统的教学方法和观察调整根本无法控制网上教学局面，必须从心理学的角度研究受众和预测等策略。

### 3. 其他蒙太奇的应用

可以根据知识体系产生教学蒙太奇分支，也可根据受众经验视点产生蒙太奇教学分支。预测就是影片情节不断发展所左右的悬念和冲突，蒙太奇的作用就是要引起预测，只要有冲突就会有戏剧性的故事产生，只要有悬念就能构成知识的演绎，只要有欲望和期待就会有教学目标，有这以上情况的出现就会产生受众为古人担忧的心情，追踪内容情节，忘我的追求期待的目标，同情故事的弱者，为主人公命运担忧，情急之下恨不得自己打开电视机后盖钻进去参与和改变情节，杀了对方，解救弱者，让自己成为救世主。为了满足这方面的受众的需求，我们的网络影视课程理论吸收了交互式电影和第九艺术的思想，使得受众被情节牵引的局面改为可控可操作的局面，并产生相应的选择蒙太奇。

#### (1) 选择蒙太奇

根据2014年12月1日中央电视台《人类揭秘》节目里的新发现，初中高中这个年龄学生头脑中有一种化学元素，这个元素起到了一个莫名固执的效果。初高中这个年龄段的学生思维与成年人思维相比，成人发现错了知道怎样改正，如果想改正可以采取相应的方法去改正。但是初中高中学生和这个年龄段的青少年就不是这样，他知道错了，但自己不知道如何改正，只能一直往下走进下去。这是一种天生的、莫名的固执，而且这个时期的学生喜欢无限崇拜，热衷于当粉丝，移情心理非常强。但是在对教师没有绝对信任和移情的情况下，他会以逆反的心理逆向思维听课，他希望找到一个推翻教师讲课的结论，试探性的用手机上网查找相关内容的批判性说法。直到他碰的头破血流才会真正的回归到教师讲课的正向思维上来。所以对初中生高中生和中职的学生要引导，网上教学中的负面案例要高过正面案例，逆向思维要高于正向思维，尤其是思想道德伦理课一定要以负面案例来衬托正面人物。综上所述，在网络环境下的影视课程设计从技术上就允许我们可以进行分支型教学，允许我们进行选择型设计。

例如：现在影视的结尾出现两种形式，即开环结尾形式和闭环结尾形式。《我的团长我的团》电视剧结尾以全团全部阵亡的悲剧闭环结局，没有后人，也没有续集。《潜伏》电视剧的结尾，是男主人公余则成随着国民党军队撤退到台湾，并和前地下党员女友结婚继续潜

伏下来，而女主人公却自己留在大陆，独自抱着孩子站在山上向台湾岛瞭望。欲知后事如何，且听下回分解...，这就引出了香港正在拍摄的《潜伏》续集，是一个开环结局。

其实，根据现在的网络技术环境观众完全可以自己选择以闭环结尾还是以开环结尾。

例如：在抗日战争某个战场上，八路军取得了胜利，八路军一名女战士（女主人公，个人移情和人物移情效果都非常好）站在山顶上，向同志们招手高喊：“我们胜利了...”，“呼...”的一声，一个子弹打过来，女战士当场壮烈牺牲了。观众从心理上哪受得了这样的刺激，强烈要求女战士活下去。按照目前的说法影片已经发行不能再更改了。但是如果我们采用网络影视课程学的理论，引入第四代交互电影，采纳我们现在的“选择蒙太奇”，就可以完成分支性选择性观看。还拿刚才女战士的例子来讲，观众就可以选择一个女战士活过来的那个分支作为结尾。于是这段情节就演绎为：大部队追击敌人走远了，大家都以为她牺牲了，其实子弹只差一点点就打中了心脏，半夜女战士被一个尼姑背到尼姑庵给救活了，伤好后削发为尼，不久又跳墙逃走，据说上山当游击队长了，后来又听说嫁给一个富商到了国外，还听说当了某国的参议员。

观众觉得这个结果好，选择这个分支往下观看，可能还有其他的分支，如：被俘...。

这就是“选择蒙太奇”的作用，它是在将故事展开，并在剧情发展的时候产生了多条发展分支，进行探究式选择，对剧情的多方面探索找出一条受众自己最适合的观看（学习）路径，造成了期盼、悬念和分支预测判断，使结构更加完整，更加人性化，因人而异。对教学来说就是给出了不同层次，不同人群，不同学习期待的多种需求，尤其对负面思维和正面思维编织起来的分支学习系统的实现就更为重要。

图 2.1 是北京理工大学制作的《自动变速箱维修》课程排除故障一节的故障图，整张图体现的是从现象找故障（正向思维导图），每一个节点都是一个微视频，讲解了故障是什么，如何排除，需要更换什么零件，需要大概花多少费用。课程同样还有一张图体现的是从故障看现象的思维（逆向思维导图），学生可以进行分支性学习选择，对整体很快就建立了从理性到感性，又从感性到理性的转变。该图的故障教学法为有车族、4S 店维修工、学员都提供了各自所需的学习平台。

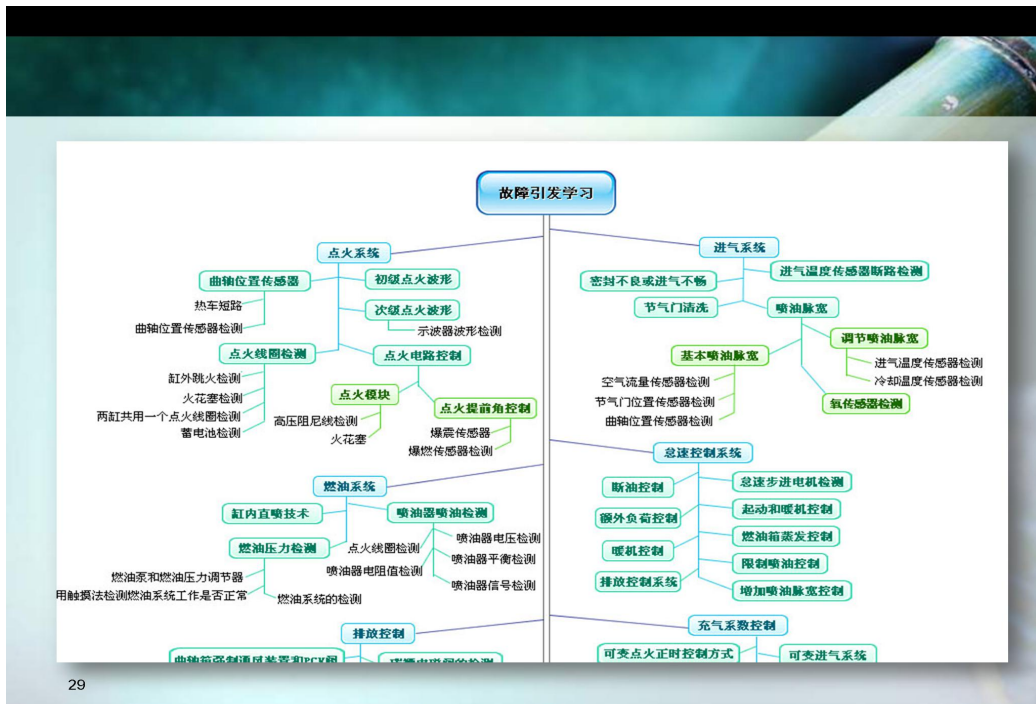


图 2.1 《自动变速箱维修》课程排除故障示意图

## （2）虚拟现实蒙太奇

以虚拟场景和现实场景为基础，通过相连镜头在形式或内容上相互对照、冲击，从而产生现实空间单个镜头本身所不具有的丰富涵义，具有超越时空，超越现实的梦幻感觉，激起观众的想象，达到审美和高科技的领悟。通过虚实画面镜头的组接或虚实声画有机结合，揭示人类的未来，超人物心理活动和精神状态，带有很强烈的联想色彩，主观意愿和突破空间的创造性理念。不再受时间、空间的限制。

例如：由俄罗斯推出的《卫国战争》就是采用虚拟战场技术，通过虚拟场景还原全世界最大的坦克大战场景，通过虚拟现实技术还原大规模白俄罗斯骑兵作战。通过仿真模拟攻克柏林的震撼场景。通过不断的进行真实镜头与现实镜头穿插，混淆视听，让你只去关心事态的发展和剧情的推进，让你毫不怀疑的参与情景进行作战。这包括了其他方面的应用，例如：素材的穿插应用，静态与动态切换，不断的推移放大缩小，虚拟现实切换，黑白彩色切换，现实与历史切换，作战与任务切换，战略与战术切换，将军与士兵切换，总统与国民切换，政治与军事切换，个人与群体切换，单兵作战与战略武器切换，技术发明到武器概念切换，世纪战争到人类前进切换，从正义到非正义切换等等。

## （3）缩放蒙太奇

是虚拟现实蒙太奇的一种，通过微观、宏观世界揭示人类万物秘密，在形式表现上实现突破和冲击，让你进入一个陌生的世界，从而产生现实空间单个镜头本身所不具有的丰富表象和思维，超越人类空间的幻梦。激起观众的好奇、探究、思索和想象，达到主动式探究的欲望，超出人们正常心理活动和精神状态，带有很强的神秘色彩和空间的创造性，不再受空间的限制。

例如：完成物体到离子，从物体到宇宙的过度描述，完成光年速度的描述和纳米速率的描述。

再例如：构造各种未来科技世界的现象，展示未来世界等影视课程，激发同学的创造思维和创新意识。

## （4）教学蒙太奇

目前教学蒙太奇包括：语文蒙太奇、数学蒙太奇、法律蒙太奇、外语蒙太奇…。

总之，蒙太奇不是固有的，不是一成不变的，是创作当中产生的，而且不可将之神秘化。本书后续部分将引入几个研究生提出的新型蒙太奇和冲突案例。

# 三、闪现在影视心理设计中的应用

闪现是一种特殊的教学影像叙事手法，即通过快速而短暂的影像镜头对过去事情进行回忆或对未来情景进行想象，是对人物短时间里的心理活动、情绪变化等内心世界的外显及具象表现。

这类镜头往往伴随着正在回首往事的主人公的旁白。闪回镜头本身并非主观的，但由于主人公的表现过去的解说词伴随画面，使回忆活动具体化，造成了两种时态并存的效果。此时，画面成为回忆内容的逼真再现，解说词告诉我们回忆的意向性。

闪现在教学的中的作用非常重要，有着提示性作用、暗示性作用、替学习者复习的作用和预测作用。

例如：在制作某一个实验影视的时候，在做到一个关键实验环节时，可以安排闪现，回忆某次实验由于这个环节失败造成了人员伤亡的惨剧。

例如：在拍摄4S店推销员售车案例时的情景，推销员碰上一个刁蛮的客户，双方展开了心理战，这时就需要旁白或者画外音来展开心理的活动。

闪现是教学人物心理活动的表现技法之一。人物心理活动的表现技法有很多，比如声音

技法，像人物对白、人物独白、人物内心独白、旁白等都可以用作人物心理信息的传达；还有动作技法，如手足无措可以表现人物在生人面前的局促不安心理。闪现是对人物心理进行技术性表现。

闪现与倒叙、回忆一样，包含向过去回忆的内容。它们的意义差异如下：闪现是一种影像叙事手法，而倒叙、回忆属于影像叙事的结构范畴；闪现只表现瞬间时段里人物的心理活动。

闪现必有触发人物闪现的由头，这个由头可能是看到某个人、遇到一件事、看到某个东西、听到有人说某句话。这些人、事、物、话等是人物的记忆点，具有深刻的印象，或者关联一件记忆深刻的事件，或者能引发人物对未来事情的想象。

闪现时，还要表现人物陷入回忆或者憧憬的镜头，如思索、回忆的特写镜头。例如：拍摄纪念抗日战争胜利 70 周年的教学片，采访年过古稀的老八路，由于他们年事已高，说话费劲，就要使用回忆思索的特写镜头。

例如：《英雄儿女》当王芳唱起英雄赞歌的时候，王成排长通过战场镜头叠加完成了对战友的思念。

闪现的特技，就是白光一闪，快速节奏，一般加音效，目的是引起受众注意，之后就是闪现的内容。

例如：《一双绣花鞋》半夜三更巡更老人走进一个已经失修多年的凶宅，顺着朽木的楼梯吱吱呀呀的往上走，这时一道闪电划过夜空，老头在白光中看到了一双绣花鞋，楼内就传来老头恐怖的叫声，老头就吓死过去.....

## 五、影视教学的心理设计原则

根据格式塔心理学原理，影视教学不应该机械地抄袭、复制、模仿现实，教学内容要将观察到的特征纳入一定的形式结构之中。教师讲课只是教学中的一个元素，三分屏讲课并不等于教学，按照传统的课堂的教学方法设计讲课只能适应在物理空间的教授方式，这种方法或者模式根本不能原封不动的搬到网络环境下来完成教学活动。教师不知道学生的反应，学生对教师的讲课感不感兴趣，是否听的懂还是跟不上等一系列问题教师都一无所知，更谈不上如何用教学策略的方法去应对。出现了空中教学，空讲、盲听、假懂、不懂，形成了完全两张皮的教学现象。有些网络教学人员说，我们可以通过导读、督学、学习支持服务等方式来完成对学生的支持。事实上，在比例过大的生师比面前这种学习支持明显是徒劳的，这也是“慕课”这种学习方式遇到大规模辍学的原因。但影视节目也是一种教育，在没有教师说教，也没有电影辅导，也没有电影预习，更没有电影看后复习，就能让全世界的人老少通吃，甚至不惜代价的要看完全剧，甚至情愿为主人公做点什么。而且剧中传达的思想、文化、理念、风格、时尚、技术内容、教化内容很快就在人们头脑中形成概念，产生同化、顺应等各种不同的教学效果，不断的打破人们的心理定势。

从网络影视课程学的角度来看，即使是最简单的教学视频也不等于机械地摄录后就成为教材和网上课堂，必须根据规则创造性地组织感官材料，从心理学的角度设置课程并对其包装。影视的国外专家有这样的观点，即：“观众对电影艺术的认同是通过局部幻象来实现的”。同样，学生和教师对影视教育的认同也是通过局部幻象来实现的。

从事网络教育和经营一个网络学院和经营电视台非常相像，尤其是网络电视台，做网络教育必须接受和吸纳电视中的很多因素。格式塔心理学对网络影视课程理论有着很强的指导作用，在构思、版块、风格、教学剧情、后期编辑、高科技合成等方面都有应用。

## 1. 碎片知识点的重构

网络课程随着教学的深入推进,对某个知识点的教学,出现的结果将是多种形式的、多种组合的、多种排序的。教学内容根据频道的需求和教学目标的需求进行组合,例如:养生堂频道,讲去热消暑,就直接引入绿豆汤及其作用。如果放在食品专业,要从绿豆的源头讲起。考试也是系列化的,按照大纲讲授,顺序不能改变,内容不能突破,教师讲课更无法创新,是一个固定链条的、法律性的教学模式。例如:某校讲机械的教师用了4个小时给同学们讲述齿轮传动现象,学生们默不作声,各自玩自己的手机,教师讲的非常认真,课备的非常详细。校长听完课后不解,就问教师这么简单的问题,为什么要讲这么长时间,教师苦笑,这是教学大纲上安排的,必须先讲什么,后讲什么。校长认为严格说这不是教师的错,这是整个教学传统教学观念造成的,由于没有媒体教学的出现很难让教师有所改变和有所突破。

在新媒体环境下,我们要倡导的是以碎片知识点进行分类录制存储,由不同的碎片知识点组合知识点,由不同的知识点组合课程,形成不同目标的、不同功能的、针对问题的、工程师所需要的知识和课程。不要把教学内容与社会脱节。那么就要加强碎片知识点的构造力和生产力,建立碎片知识资源库。让其进行感知性的管理、分类、排序,智能化搜索。例如:绿豆问题可以和其他食品元素组合产生如抗糖尿病的功效,抗癌症的功效等...

突出、鲜明的“片段”和“碎片”的存在状态,让教学的形式感知更具复杂性。而且,越是复杂的碎,要想被人们感知,就越需要扩展有魅力的结构,补充其因分散的、断裂的碎片而可能造成的对接受主体的吸引力的减弱。这是一个更为庞大的应用格式塔心理学分析的系统,也是一个发现存在于人的心灵中的更强的“整体感知”能力的过程。

例如:在车辆变速器中教师讲授齿轮传动,为了让其产生强大的叙事张力,可以用名牌变速箱,仿真效果绝对逼真的传动来演示。其设计实验演示的最大原则是:“你知道的越多,你看到的就越多。”这样才能设计出由表及里,从单一知识向相关知识的扩展性讲述,提高学生的学习主动性,提升整体教学品质和品牌。

例如:教师讲到齿轮的时候引入数学对齿轮的齿、角度如何设计计算的。

例如:教师讲到机械制图,可以随时产生该齿轮的剖面和多角度的视图。

例如:教师讲到齿轮传动,立刻引入机械传动相关知识。

例如:教师讲起齿轮的发明,立即出现相关历史资料和推动人类前进的事实。

用简化的方法引入探究,通过加大对事物的叙事张力和策划度来提高学生的关注度和兴趣,让其不断地进行心理填空,完成信息平衡,不断完善对齿轮知识点的整体认识,在认识中不断地发现,让在各种实验现象面前提高自己的认知度,达到“你知道的越多,你看到的就越多”境界。

## 2. 影视课程的完形设计

格式塔心理学的研究出发点是“完形”。这种“完形”不是指客观事物的外形,而是在知觉中呈现出来的式样,是知觉活动组织成的具有整体性和独立性的经验整体。

在电视中,一个台、一个频道的标志具有独立性,具有品牌意义。如:看到“CCTV”就知道是中央电视台,并产生对这个台的大气、庄重的整体感知。看到北京理工大学远程教育学院网站用的是欧洲特有的风格,底色用的是欧洲600蓝为衬底,体现出整体大气严谨的半世纪老校所具有的庄重典雅、充满神秘感、强烈的学术氛围,并用1/3的宽幅展现各种图形图像,犹如一幅艺术作品,体现出它的无限魅力。既具有工科背景下的综合大学的气质,

又具有国际知名大学的品格。二级界面以频道为中心的设计理念，风格简单明了，按照电视台的设计理念延展下来，即便有再多的课程内容、再多变的形式，都要保持一种对观众整体感知的诉求。根据格式塔心理学，北京理工大学远程教育网站趋向最简单结构的倾向，再复杂的网站，人们也要找到中心点，或完形出一个整体，视觉倾向于把任何刺激样式以一种尽可能简单的结构组织起来。“品牌”策划与推广要符合人的这种心理结构倾向，同时也要科学地体现这种倾向，努力用最简单的结构引起人的注意和对整体的感知。

好的网络影视课程和好的教育频道设计都属于新媒体设计的范畴，是一个与艺术相交织的新型学科，所有的活动和作品必须符合了人们的视、听、知觉的心理结构，使课程影像、声音组成的时空的“力的结构”，与客观世界有同一性，与人体生理、心理的“力的结构”也具有同一性。尤其是第四代影视交互概念的引入以及第九艺术虚拟仿真技术的特效，更加会加强世界的物理力、影像时空的结构力、人的内心世界的心理力同形同构，更会加强知识传授给学生带来欣赏愉悦，或虚构参与的真实感，达到网上教学的真正境界：“网上不是教授，是达意，传染，感染”，达到心理结构平衡。把握力的动态平衡达到简化，由简化的动力式样，表现出新的平衡。从平衡到不平衡，再从不平衡到新的平衡，这是我们通过影视课程完成认识世界的途径。

### 3. 教学架构心理因素的设置

传统的课堂，教师经常以通知的身份去说教，强迫学生接受自己的观点，讲课只讲“自我”，不会讲也不愿意讲“客我”和“第三方我”，以至于上网讲课没人爱看，讲课全部是个人宣泄的痕迹。而真正好的教育影视作品是没有授课者的痕迹的。

例如：《地雷战》就是一部非常成功的军事教学片。在这部影片拍摄中，剧组专门邀请中国人民解放军工程兵副司令员、我国抗日战争时期著名的地雷专家王耀南将军作为该片的军事顾问，他把地雷的原理、地雷的应用、地雷战法、反地雷技巧等教学问题全部落地化，通过河北省村民们与日本鬼子打游击战的生动案例，将任务和人物串接起来，将头发丝雷和爱情串接起来，将连环雷和被捕村民逃脱方法串接起来，将化学雷和鬼子偷雷穿接起来，让受众在抗日战争的气氛中学到了地雷知识。故事简单，有趣生动，真人真事，无任何导演痕迹和演员痕迹，更无说教痕迹，但是其生动形象的原理示范和反探雷案例，让专业人员产生了许多创新性思维。《地雷战》按照地雷的类型，战术的方法，将一个个知识点穿起来，同时还歌颂人民战争的胜利成果和军民智慧。如：天女散花雷，头发丝雷，化学雷，反探雷等及相应的战术。影片中描写的敌人也不愚蠢，形成了多次的交锋，产生智慧冲突，战术冲突。围绕地雷还制造了各种悬念，尤其是如何营救乡亲的悬念。通过一个个的视频故事，形成了连贯又系统的教学片，特别强调失败案例引发的教训，记忆深刻，既有专业性又有国防教育的普及型。影片还注重推出经典台词，战术办法的“不见鬼子不挂弦”，火药的构成知识“一肖二磺三木炭”。

剧组创作人员使用各种手法选择影像，组织不同视点，如：科学视点，敌方视点，我方视点，一个攻方，一个守方，一个设置雷，一个排雷，通过不同的视点揭开地雷的秘密。摄制组和王将军基于历史事实，占据一个拥有无限权力的陈述方位，抹去或掩盖“讲述的痕迹”。陈述者的“话语”转换成了历史中的“故事”，制作者被掩盖起来，制作手法观众亦无法觉察。在这种情况下，观受众者会产生一种幻象，仿佛是梦见了自己在作战，自己为女民兵二曼担心，甚至产生反逻辑，觉得日本渡边太弱智，如果自己是渡边，就会...，产生移情，为古人担忧，把自己变成了影片中的某个角色，随其悲而落泪，随其喜而欢呼。每一个不轻信的观众都懂得那是虚构的，却在观看中很容易轻信那些事情、那些人物。这就是“本我”

和“自我”的分裂，“意识”与“无意识”、“潜意识”的分裂，也是观众一次次从现实中进入影像的虚拟世界去寻找替代慰藉的心理动因。这就是我们影视教学所追求的目标，调动潜意识，调动其主动性，忘记本我，投入其中。教师也是置身其中，他陈诉的主我，客我和第三方我，忘掉自己，融入其中，这就是影视教育教学的最高境界。

艺术创造是指“根据已有的传统的课程做材料，把它们加以剪裁综合，成一种新形式的、带有故事情节的作品”。教学材料是固有的，形式是创新的。教师讲课素材是自然，呈现出的影视形式才是艺术。凡是教学艺术创造都是平常讲课素材的不平常综合，教学艺术创造的想象就是这种综合作用所必需的心灵活动。教育艺术必须有“创造的想象”。想象必须来自经验，想象如何创造？创造应该有哪些成分参加创作？应该达到什么样的新变化？无疑，影视教学的新变化就是让受众不知不觉的接受知识。

教学创造的想象分为“分想作用”和“联想作用”两种教学心理活动。

“分想作用”是把某意象从相关的意象中分离出来，单独提出，形成一种创作。在教学中，有许多问题，需要单独创作，给出概念更鲜明的呈现，更具有说服力。例如：人类的发现，非常具有鲜明的色彩和特有的自身价值的创作。

“联想作用”是由一种意象联想到另一种意象。这里，联想是核心，知觉和想象都已其为基础。影视课程中没有了联想，就失去了灵魂。例如：描述宽阔的胸怀，就联想起大海的宽阔，描述男人的刚强，就联想起大山的巍峨。描述祖国的花朵，就联想起花骨朵的含苞待放，看到蓝天白云，就联想起解放区的天等。

一个成功的作品可以产生无限的联想，可以传递人类信息，启迪思想，诱发感情，激励学生，它是一种对现实生活的隐喻。

#### 4. 音响心理因素的设置

音响是影视教学艺术中不可缺少的重要组成部分，是传递知识和信息的重要途径。一般来讲人们的耳朵具有微分效应，在 MP3 交响乐中一根针掉在地上都能分辨出来，非常敏锐。而眼睛则是一个积分效应，屏幕的跳帧不会觉察出来。一个盲人，他看不见世界，但是他能通过耳朵理解世界。我们有时候听电视广播剧和听评书，也能产生巨大的好奇和探究，因为他是听觉艺术，也有自身的语言蒙太奇。

音响配合画面在故事片里掀起一个又一个的高潮，而音乐则在强化悬念或者在影片中的更大、更具重要心理意义的故事情节方面起到烘托、渲染的重要作用。

例如：《潜伏》的曲子引用了前苏联卫国战争《圣战》的曲目。衬托出以余则成、翠萍为首的地下党员坚韧不拔的信念和与敌人斗争到底的决心。

例如：在赏析对历史革命歌曲的介绍中，如果我们用郭兰英唱的《我的祖国》歌曲或者用《激情燃烧的岁月》主题曲作为伴奏，由教师用较慢的语速将以下内容朗诵出来：

“他们用青春、用智慧、用心血为这个时代留下最美好的印迹。他们的歌承一脉精神，沉淀着大漠孤烟、长河落日的气度；他们的歌显示了一种智慧，渗透着青山晚照、采橘东篱下的安闲；他们的歌恋遗史柔情，抒发着生死气魄，执手携老的坚定；他们的歌抛一腔豪情，挥洒着大江东去千古风流的激情。他们是时代的歌者和先锋，他们为我们影视课程设计的今天铺设了星光大道，我们要向时代的歌者致敬，向永恒的歌声致敬，向绽放在历史时空的作品致敬，向难忘的历史致敬。”

以上的综合效应远远会超出音乐自身的效应，在教学中将会产生  $1+1>2$  的效果。

当声响接触实在的、心理的、重要的特定生活基调之时，音乐却在延续更长的、特定情节中创造并标示出来的连续镜头里展现心理的定向和情绪——情感情态就是通过心理定向

和情绪让人毫无知觉地体验到的。

## 5. 悬念心理因素的设置

教学像一个游戏，教学设计者如果使得教学缺乏足够的吸引力，那么，学习者就会放弃学习，中止收视，教学的一切努力将成为泡影。教学设计者如果想吸引受众参与自己的游戏，必须有足够精彩的内容来吸引受众，还有很重要的一项内容，就是需要各种“骗技”将学习者诳入你的游戏中。在影视教学的这场游戏中，不要害怕你的技巧“欺骗”了受众，事实上，学习者如果你设计的“游戏点子”骗得团团转，他才会觉得很过瘾。在影视剧作品中，教学的叙事“骗局”就是设计教学“悬念”。“悬念”是一种结构游戏，可以说用来使结构承担风险并且也给结构带来光彩。因为悬念构成真正的理智的“激动”。但并不是说“骗”就是教学，而是根据人们学习的心理定势和习性设置悬念。如果教师直接把问题的答案给出来，学习者绝对不珍惜，甚至表现得没兴趣，学习效果极差。

所谓悬念，就是兴趣不断地向前延伸和欲知后事如何的迫切要求。无论读者是否对下文毫无所知，都急于探其究竟，或对下文做了一些猜测，但渴望其明确，甚至是已经感觉到咄咄逼人，对即将出现的紧张场面，心怀恐惧。在这些不同情况下，读者都可能是处在悬念中，因为不管他愿意不愿意，他的兴趣都非向前冲不可。

教学悬念“以引而不发、悬而置疑的手法来推进情节和冲突的发展，使故事的铺展呈现曲折、复杂的曲线形态”。教学设计者中预先设置一种“扣子”或“关子”，“是情节关键处打上的一个‘扭结’，或为导向重大结局的‘导火索’”。教学设计者制造悬念的目的，是为了引发学习者强烈的关切、焦虑的心理，急于想知道究竟是怎么回事。中国传统的章回小说以“欲知后事如何，且听下回分解”来告知受众，悬念的答案可从接下来的故事中得到揭示，从而吸引学习者积极主动地持续性学习。

影视课程的悬念，是教学设计者在特定的场景中运用引而不发的手法，从影视剧出发指出了悬念的几个重要的意义基点：

- 1) 引而不发的手法。
- 2) 预示激变或逆转的故事变化。
- 3) 呈现信息悬疑。
- 4) 受众阅读的焦虑心理。
- 5) 持续、强劲、愉悦的网络学习行为。

设置悬念是影视教学的重要手段，没有悬念就谈不上影视教学。其原因，学生和影视观众一样，都情愿上导演的当，明明知道不是真实的也要向前走，因为这种形式能完成他们的精神需求和诉求。

悬念主要体现在时间和空间之中，当影片在限制的时间内预告将发生某事时，悬念便产生了。

例如：在某一个抗战电视剧里，我地下工作者为了除掉某个大汉奸，专门在这个大汉奸的生日舞会上安放了定时炸弹，炸弹定在午夜 12 点钟爆炸，可负责引导大汉奸跳舞的女地下党员在 11 点 59 分 59 秒的时候还没有脱身....

例如：在影视剧中，一个善良的女子无意中坐在一个绑有定时炸弹的椅子上，这种情况下，观众知道，安装炸弹的人知道，炸弹装置极为复杂，六个不同颜色的电线，剪掉哪个都有爆炸的可能，秒表在不停的向前走，就差一秒钟就要爆炸了，怎么办？？？....。这个过程叫做悬念。

如果谁都不知道，就是一声响，爆炸了，人们只是吓了一跳，就没有任何悬念过程，这

只是叫做“惊奇”。

所以说：悬念是求知的欲望，有了求知的欲望才会引发教学的可能。

悬念是感觉和期望、回忆间的一种特别的感受，在教学中这种感觉会更加强烈。悬念是教学中特有的享受，教学陷阱就是给同学这种思考的历练，让学生享受这种特有的学习风格，回味这种学习的经历，品味教学，认识知识的内涵。悬念是一种情绪。这一情绪是由两种不同的情绪合成的，或者说这种情绪具有两个要素：紧张和疑问。由这两种情绪要素合二而一的情绪便是我们所说的悬念。悬念是情绪和知觉的中间物，悬念是某些外部条件造成的。教学悬念也是在紧张和疑问中进行的。

例如：教学大赛，两支比赛队争夺冠亚军，裁判员宣布比赛结果时（现场即刻宁静下来，只听到秒表的声音，所有的人都屏住呼吸），电视片中在这个当口插播起广告...

怎样在叙事中设置悬念，既制造出紧张气氛，又让学生发出疑问呢？

其实，我们每个人小的时候都会讲鬼的故事，几个孩子坐在黑处，开始讲：“从前啊，在伸手不见五指的太平间里，躺着一具女尸，到了半夜12点了，就见那个....”，悬念就出现了。这只是悬念中的一种，设置悬念有以下几种方法。

#### (1) 方法一：制造信息缺失

同一叙事情境中，让观众知道的信息比角色多。为了阐述这个问题，我们用一下符号来表示：

用“A”代表动作施加者；

用“B”代表动作被施加者；

用“C”代表观众（学生）；

用“+”代表知情；

用“-”代表不知情。

例如：“A+ B- C+”代表动作施加者知道，动作被施加者不知道，观众知道。

例如：影片中，在非洲，一群小朋友在森林边的村头玩耍，孩子们玩得非常尽兴，不时传来孩子们的笑声...，这时，镜头转向森林处，只见一头饥饿不堪的豹子正在向这边寻觅走来，可孩子们一无所知。观众知道这种情况凶多吉少...。

这就属于：A+ B- C+：这是典型的由“紧张+疑问”营造出来的悬念。

图2.2形象地显示出了“信息缺失”中观众与剧中角色间掌握信息的状况。



图 2.2 信息缺损及结构错位示意图

图中，1~6代表剧中人所掌握的信息，1~10(有一部分用虚线表示)代表观众掌握的信息，两者之间的差(7.8.9.10)便是“信息缺失”。正是这种不均衡的信息分配，使得观众的紧张和疑问情绪被同时调动。

在教学设计中就要有意扣留信息，截留信息，使信息结构变得残缺，具有开放性，从而引发受众的疑问，引起受众更强烈的关注。

那么，对谁截留信息呢？当然是受众。针对受众，将受众最希望知道的那部分信息进行截留。即通过格式塔心理教学设计，通过悬念制造预示信息，打破原有信息结构的平衡性，形成信息缺口，从而激发了人类天生完形填空的心理趋向，以致产生强大的心理张力，这种心理张力一直会持续到受众探求到后续结果，从而实现信息结构的新平衡为止。

韩国的电视剧吸引观众的三大绝活，即：“车祸、绝症、失忆”就是利用“信息缺失”的悬念方法。尤其是“失忆”，是典型的丢失关键信息或者是编剧有意的隐藏关键信息，让观众猜测，在不断地填充事情的失去的部分，逐步将故事趋于真实化，合理化，将悬念揭开，给观众一个满意的答复。这套做法也引入了我们国内影视市场。

例如：《101次求婚》，就是利用车祸后的失忆造成总体悬念。女主人公的前男友六年前由于一场车祸失踪，女主人公陷入了非常痛苦和彷徨之中，一直不能自拔，也无法接受其他人。剧情里的男主人公一直在追求她，在海滩上女主人公几乎被男主人公感动要接受他的时候，突然接到一个电话，让女主人公大吃一惊，不顾一切的赶往机场，（观众们就猜想，会发生了什么样的事情，能让女主人公这样焦虑？）戏剧性的转折发生了，女主人公的前男友从国外回来了，两人紧紧的抱在了一起，...前男友声称自己是由于车祸后失忆，忘记了一切...事情真相到底是什么样？又留给观众一大悬念。

例如：国内上演的许多谍战片，经常利用信息缺失造成故事的推测，猜疑，形成巨大的疑团。一是利用主人公重伤（失踪）与部队和组织失去一段联系，部队也以为主人公已经牺牲了，突然有一天又回来了，而且回来的身份也不一般，于是就造成了事情的猜疑，此人，是真还是假，还是我们的人吗？然后对主人公展开了全面的调查，不是线索断了，就是知情人牺牲了，甚至有的叛逃了，种种情况不断的上升剧情的紧张情绪，这个悬念一直让观众牵挂主人公的命运...

也有相反的事实，例如：我方行动连连失败，认为肯定有叛徒特务打入了我军内部，而且许多疑点都集中在主人公身上...，而最后的底牌是地下党的领导（二号人物）曾经消失一个晚上，让军统秘密逮捕后收买，继续潜伏在我军内部，制造混乱。

例如：前南斯拉夫影片《瓦尔特保卫萨拉热窝》电影就是一大悬案，开始地下党连连遭到破坏，开始怀疑地下党核心人员中有间谍和叛徒，假瓦尔特一直混淆视听制造许多假象，嫁祸于人，剧情揭晓的时候，观众万万没有想到叛徒居然是可怜巴巴的女人米尔那，故事一开始就把她当年被德军被捕的事情给观众隐瞒了，造成巨大悬案和疑团，也为故事的展开做了整体的铺垫。

例如：前南斯拉夫影片《桥》，这是与《瓦尔特保卫萨拉热窝》一起进入中国市场的姊妹篇，《桥》也是利用信息缺失在小分队中制造混乱。一个德国情报官，代号“猫头鹰”，将小分队俘获，然后又在小分队行刑的那一时刻，将行刑队的德军士兵全部射杀了，将小分队救下来，此时感人的音乐响起，让观众百分之百的相信这是潜入德军内部我方的同志，很自然猫头鹰就成为小分队的核心人员了，实质他仍然是德军间谍，他这样做只不过是要换取小分队的信任，因为他是救命恩人。可这部分直到影片结尾才被揭开，典型的信息缺失造成的悬念。

在没想观众揭开底牌之前，猫头鹰为了混淆视听，掩人耳目，制造混乱，为了掩护自己他找替罪羊，指控行动途中半截加入的一个女人是叛徒，说她曾经被盖世太保（德国秘密警察组织）逮捕过，是德国间谍。猫头鹰的能言善辩好像是将小分队说服了，确信这个女人就是德国间谍，似乎把这个女人解决了。影片也配合这个剧情造成疑点，安排这个女人在一个晚上独自散步，不久小分队就被袭击这一情节。女人这一段也是利用“信息缺失”的概念造成悬念，也同样是根据观众信息不对称造成的悬念和冤案，几大悬念都是在“猫头鹰”被揭穿后真相大白，让观众进行了一次填空，释放出情绪，达到了满足。

例如：著名影星王全有主持的第一部《档案》，克什米尔号事件，一开始就是一架飞机空中爆炸后直接扎入海面。主持人出场，一个巨幅的、反差非常大的字幕出现了，“是谁敢炸中国总理周恩来的座机？”，又是利用信息不平衡造成悬念。

在教学片中专门将部分信息隐藏起来造成悬念，有专门对学生的隐藏，有意扣留信息，让学生进行完形填空，教师将悬念抛出，让同学们在心里发酵。

例如：在思想道德课上，教师放映了2013年底中央台现场转播的电影《英雄儿女》重新拍摄开机仪式的场面，时任抗美援朝我志愿军23军军长（103岁）接受一位88岁（时任23军某连报务员）老战士的敬礼，老战士报告：“报告，在无名高地上，班长、排长、连长全部牺牲，阵地就剩下我一个人了，我要求炮火覆盖阵地...”报告完抱头痛哭。他是谁？这么惨烈的战斗他是如何活到今天的？这位老战士的痛哭究竟为了什么？他的背后究竟有什么巨大的秘密呢？接着教师放了一段在朝鲜战场上的战斗场面，影片展示我志愿军战士为了坚守阵地，一人打退敌人多次冲锋，与敌人展开殊死的搏斗，并和敌人展开了肉搏战，最后一刻，他大喊：“为了胜利向我开炮!!!”，拉起爆破筒和敌人同归于尽了。这位英雄的名字叫王成，和现场这位老战士.....难道是他？？？他还活着？？？同学们被这个动人的场面震撼了，被英雄的壮举所感动了，都想知道战场以后究竟发生了什么？带着急切盼望的心情和巨大的悬念结束了第一次课程。同学们开始对这个悬念进行热烈的讨论和猜测推断，对悬念开始发酵....

第二堂课开始了，教师开始揭开悬念谜底：

不幸的是，在板门店的战俘名册中找到了这位英雄的名字。...这究竟是怎么回事呢？他是如何被俘的？后来情况如何呢？

事实上：志愿军23军某连165名官兵坚守无名高地，打到全连只剩下最后10人的时候，敌人冲上来了，一位报务员和敌人肉搏，一个美国兵将英雄扎伤了，英雄居然带着伤把这个美国兵打跑了，（这个美国兵现在是美国的一个州长，他回忆说，这是一股民族精神）并用明码紧急呼叫我方炮兵炮火覆盖阵地，紧跟着就被炮弹震昏了过去。当他醒来的时候，第一个念头就是绝不当俘虏，就和另一名战士抢枪自杀，结果又一发炮弹落在他的身边...。当他再次醒来的时候，不幸的是已经躺在战俘车上了，从此改变了他的命运。祖国从战俘营里把他们交换回来后，他们被集中学习，穿着志愿军的军装，交代他们被俘的情节，当时对他们的待遇非常不公，生活非常拮据，他默默的忍受着这一切，他每次看完《英雄儿女》后都老泪纵横，就是不肯承认他就是《英雄儿女》的王成的原形。

当年的随军记者，《英雄儿女》的报道者也在报纸上寻找这位英雄的下落，“为了胜利向我开炮的战友你在哪里...”。这位英雄为了保卫朝鲜喊出了“向我开炮！”，又为了英雄的名字不被玷污默默地忍受了他的后半生。直到2013年一次非常偶然的的机会，国家找到了这位英雄，当时他已经88岁了，和老伴一起靠卖鞋垫为生。组织上问他对国家有什么要求，他只要求要一枚入朝作战时小小的纪念章。

就这样谜底被揭开了。

在整个《英雄儿女》的悬念序列中，各个阶段引发学生不同的心理反应，呈现出不同的心理状态，每个阶段所体现的心理功能与作用也是不一样的。学生以自身的心理投入到整个悬念活动之中，最终体现出了影视教学心理的演变过程：

第一个过程是信息铺垫（前序序列），受众通过前叙了解事情的来龙去脉，熟悉人物，产生心理印迹，完成信息积累，从而对故事发生兴趣，对人物产生情感。这些兴趣与情感成为受众进一步观剧的心理积淀。前叙序列在教与学之间建立了一座信息桥梁，并促成学生对教学内容发生心理关联。如果没有这种心理关联，受众对事情与人物完全陌生，自然很难对接下来的人物命运产生强烈的兴趣。这里的心理关联可能引发受众对事情的好奇心及进一步探知的欲望，也引发受众对剧中人物的窥探欲、移情心理等。

第二个过程是心理激变（预示序列），悬念到达此时，便传达出一个最重要的信息，那就是事情发展或人物命运自此将发生激变或逆转，即故事没有按照民族意识产生传统的结局，而是出现了意想不到的结局。“被俘”这一结局180度的大转弯，迅速打破此前所建构的平衡与自足的信息结构，从而引发受众的心理激变，使之不再处于相对静态与平和的境地，而是逆转成“动荡不安”的心理状态，使之产生紧张、焦虑、恐慌等情绪，渴望得到真相，

并开始猜测事情发展与人物命运。

心理激变促使学生对故事的“完形填空”。预示序列以“悬而未决”的方式，使故事未来意义的走向变得不确定，使故事序列变得不完整，从而引发受众一定程度的心理联想与心理参与，对不完整的故事序列进行格式塔心理学意义上的“完形填空”。

对故事“完形填空”的心理形成了强大的受众观剧动力，学生会主动带着焦虑的心理去关注教学进程，这正是教学所希望的结果。

第三个过程是心理发酵（叙事悬置），在此过程中，受众渴望马上得到答案的愿望受到了人为的中止，即教师下课了，学生生气却无可奈何。不过，叙事悬置却给予了学生一定时间的心理发酵，也就是说，学生有比较充裕的时间，可以展开想象，后面的事，后面的人物，究竟会怎么样呢？学生会微信中热议，原本只是停留在心理参与层面，如今变成了社会参与。心理发酵，乃至社会参与，都会使学生心中对于故事发展或人物命运产生种种猜测，并希望答案序列中得到检验。心理发酵进一步加大了受众对答案序列的期待心理。

不过，叙事悬置时间不能太长，否则受众的兴趣就不浓了，不再有心理发酵，受众渴望看到结果的心理张力就会减弱，甚至消失。因此，悬念中的叙事中止或转移的时长必须适度，以使受众保持充分的心理张力为限。需要明确的是，在预示序列发布的同时，受众的心理发酵其实就开始了。

第四个过程是心理释放（答案序列），揭示了事情的结果或真相。在答案序列阶段里，受众在预示序列与叙事悬置阶段积聚的心理紧张，在获得答案之后，一下得到完全或极大程度的释放与宣泄，从而产生娱乐与审美的快感。

对于整个悬念故事来说，答案序列使得悬念信息结构又恢复到新平衡与自足状态。这在教学上是最大的回报。

教学叙事性悬念必定关联相应的时间要素。如果前叙序列没有适当时长的内容铺垫，学生就不能积累相应的事情或人物的信息，就无法产生移情效应，就不会对后续发生的事情感兴趣，与己无关的学习和没有感觉的学习是最无味的，也是最低效的。也就是说，前叙序列作为铺垫的戏要做足，一定要精彩，让学生觉得值得听、值得看。而预示序列的戏更要做好，预示着事情发展或人物命运即将发生激变或突转，即所谓的“扣”或“关子”，引发受众对后续内容的热烈关注，才可能打动受众，激发其热情，才能引导他们持续关注。答案序列的戏要做得巧妙，才能让受众拍案叫绝。每个阶段的戏都要把握其火候，自然与时间要件分不开。在预示序列与答案序列之间有一段时间空当，可给受众提供心理发酵的时间，积聚一定程度的心理焦虑与紧张，充分进行心理参与，发酵的时间要恰到好处，这就是“延缓提供答案”时间机制。预示序列以截留场景故事的关键信息，使之“悬而未决”，延缓从悬疑到破解之间的时间，不断增进受众的怀疑、猜测、紧张、焦虑等情绪，取得延缓时间提供答案的效果。

## （2）方法二：利用心理定势制造教学悬念

心理定势，指的是艺术创作主体在过去长期的社会生活、学习和艺术实践中形成的较为确定而又稳固的艺术心理态势。心理定势的基本特点在于，它是由习惯意识和习惯无意识有机结合的产物，是艺术创作主体已经习惯了的知识、经验、思想、观点和信仰的总和，是时代思潮的凝聚、历史意识的积淀和习以为常的个性心理等集中的有机统一。即某个艺术家总是擅长表现某一类主题，其作品倾向于某一种风格，抑或其作品的人物总是出现一以贯之的个性等等，但总是让你感觉到该作品就是他的而不是别的什么人的。每一个成熟的艺术创作者会在创作中形成一种比较系统而又稳定的艺术心理定势，这些定势往往会自觉或不自觉影响着他们对题材的选择、对人物的把握和表现手段的运用，对其艺术知觉、艺术想象、艺术情感、以及艺术思维等心理活动也往往起着一定的导向、调控和升华作用。

接受主体在选择作品时，往往存在着寻求艺术文本所反映的生活内容与自己的生活阅

历、生活体验相一致的心理定势。

例如：由于人的心理定势，当你丢东西的时候，你总是先到暗处去找，可能你要找的东西就在灯下。

例如：你和另一个刚认识的人在一起，突然发现自己钱包没了，首先怀疑是不是对方拿的，但又不好问，只能假装在身上找，又偷偷的关注对方的表情，还嘟嘟囔囔的说，我的钱包到哪里去了？明明我就放在裤兜里吗，怎么就不见了。搞得对方也非常误解。

影视教学创作者同样也存在这心理定势，影视创作者在过去长期的社会生活、学习和影视教学实践中，在头脑中逐渐形成的较为确定而又稳固的影视教学心理态势。如某教师总是擅长表现某一类主题，因此讲课和影视编排总是倾向于某一种风格等。

这种思维定势与每个人的先前的各种社会经验，尤其是童年时代的人生体验非常有关。不同的人，因生活道路和人生经历的不同，会有不同的社会经验。虽因时过境迁被埋进了意识的深层，却化作他创作心理定势的一部分，潜在的影响着他的影视教学和教学创作。这些社会经验，在一定程度上会决定他看问题的角度和影视教学心理定势。

例如：在文化大革命中，由于我（本文作者，后同）父亲是某大学的领导，按当时造反派给扣的帽子是“走资本主义的当权派”，我家庭被冲击，家里三间房子必须让出一间给造反派来住，非常幸运的是，挤进我家的人是一个中年知识分子的家庭，经常和我讲述从事科学技术的艰辛和快乐，推荐我阅读描述我国著名的科学家创业历程的、当年禁止阅读的手抄本《第二次握手》。这种科学技术的熏陶，使得我在后续的人生中受益匪浅，以及在教学风格上无形中进行模仿，形成了自己潜在的教学风格。

例如：由于小时候受过文化大革命的冲击，就造成了我心里内心的一种无名的恐惧，不愿意与其他人正面交锋，或者大胆的表明自己不同的观点，常常采用迂回或者躲闪的策略进行应对，这种定势表现在了我的教学科研创造中，经常以“以弱势强”的策略来应对问题。

由于我生在新中国长在红旗下，受的完全是正面能量的熏陶，所以在另一方面，表现出极强的观念，如：在教学和思想意识形态方面有潜在的民族意识、英雄意识、共产党的意识、科学意识等，有很强五零后的人生痕迹及处事哲学。

例如：我青少年的时候从事过艺术，青年的时候长期从事计算机科研工作，就驱动了我在工科和艺术经验的基础上创造我喜欢的理论《网络影视课程学》和《课程编导》。所以我认为在教学艺术的心理定势驱动下存在这教学的创作，同样在科学研究的心理定势驱动下也存在着科研的创作，每一次科研、每一次的教学、每一次的艺术表演、每一次的听课都是在自己的心理定势驱动下完成二次的创作。

影视教学创作中的心理定势都是来自于那些被创作主体深切感受过、真切体验过、并付出了强烈感情的那部分，即积淀在创作主体心灵深处的那些情绪记忆，尤其是童年难忘的人生体验。就记忆主体的心理活动特征而言，它是一种凭借身心感受和心灵体验的记忆，体现为主体的一种积极能动的心理活动过程。情绪记忆的特点是古老的、原始的、感性的、新鲜的、可塑的、变形的、无意的、不自禁的。这些情绪记忆和生活体验虽然平日深埋在意识之下，却常常会不自觉地浮现在创作主体的眼前，敲击着他的心弦，激发着他的讲课欲望和创作欲望，不自觉地表现出来，每一次讲课会产生不同程度的创作和灵感，即使是同一个知识点不同的时间不同的人就会有不同方向的创意思路，因为他们的科研经历和教学经验完全不一样，理解的越深入，讲授就越精彩，张嘴举一反三，闭嘴学科哲理，完全形成了一种无意识的心理定势。

换句话说，如果我们打破这个心理定势，打破常规，就会产生悬念和冲突。

例如：自己丢东西都是先去暗处寻找，想肯定能找到，结果找到一具死尸。

在影视教学设计上，惯性的事情产生奇特现象，或者正常事物完全以平时惯性不一样的现象出现，都会破坏人们的心理定势，就能产生相应的悬念。

利用心理定势产生的教学效果，让同学们有一种想不到的感觉，会不断地调动学生的主观能动性，产生好奇、探究，如果总是按着常规的心理定势讲课，会产生一种精神麻痹感和接受迟钝感。打破心理定势的影视教学设计方法是一个好的方法。

### （3）方法三：利用观众的自然情感倾向制造悬念

影视教学和影视艺术一样，必须利用人的情感和人的弱点去探究世界，否则就没有探究的动力和原发力。例如：利用人的贪财，好色，暴力倾向，女人的虚荣等，当然也包括人们对美好的追求，自尊心的满足等。总之，成功的影视作品没有一个不是利用这些手段完成的，当然，也有不成功的例子。

例如：《我的团长我的团》，一个团全是男的，没有一点男女感情因素，而且是以全团全部阵亡的悲惨场面作为结局，看完后，让人非常压抑，没有任何的留恋，非常想尽快忘掉这个片子。

反之，成功的作品非常注意英雄的人性化设计，他们不是把英雄设计成神，而是设计成活灵活现的、有血有肉的人。

例如：以中国人民解放军中将王近山为原形进行拍摄的《亮剑》，讲述我军优秀将领李云龙富有传奇色彩的一生，是一部战争艺术和传奇色彩融会贯通的主旋律作品，在剧中爱国精神与英雄主义、铁血丹心与人世常情、斗智与斗勇、友情与爱情交相辉映。剧中的李云龙绝对是一个英雄，但现在很多人眼睛里都在挑李云龙的毛病。如果李云龙是十全十美的人，是高大全、那就没戏可演了，就是因为他身上的固有毛病，如：不服从命令，擅自指挥部队等就多次予以处分，经常是降职处理，功过相抵，降职后当过伙夫，当过马夫...。有许多行为不像一个军人，但至少李云龙让人看着有血性、过瘾，能把中国人、中国军人的阳刚之气引出来、逼出来。李云龙也是男人，也有七情六欲，他敢爱敢恨，敢为老婆违反纪律，组织上万人围攻县城，有时也在蝇头小利面前表现出他的小农意识。解放后，他同样也经不住资产阶级作风的诱惑，差点犯错误。但所有这一切都极大地引起了观众的注意力。制造悬念常用的主要手段有两种：

手段一：利用观众的自然情感倾向(如金钱、美女等)来制造悬念。

首先，生活中的一些东西很容易引起观众的注意，如金钱、美女、可爱的小孩等。观众对和自己生活息息相关的东西的注意只是设置悬念的引子，要让观众产生观看的愿望，还需要围绕这种注意制造出紧张气氛。

例如：许多影片总是将特写镜头停留在一个女人的手提包，或者身上带着的珠宝，特写首先便引导观众注意——“关于钱，肯定有文章”。结果不是这个手提包让别人抢了，就是一只手伸进了手提包。是偷偷的取钱出来？还是往里头放了什么？有可能是放什么证物进行栽赃，也可能放进一个定时炸弹进行谋杀等，悬念一下就起来了。

又例如：影视节目经常将特写镜头对准正在锁保险箱的人和保险柜。剧情接下来，这个保险柜的钥匙就成了悬念的引子，不是盗窃，就是取这把钥匙的模子。拿到钥匙后又要潜入房间去开锁，开的过程中还担心密码锁是否能破译，刚打开密码锁打开保险柜，门外就传来脚步声，保险箱的主人打开房门，也准备取保险柜里的资料。一个悬念引发另一个悬念，观众心都快提到嗓子眼了，生怕盗保险柜的人会被发现，或者留下了蛛丝马迹被人察觉...。通过设置悬念的引子，要让观众产生观看的愿望。

例如：在狭长的小巷里，一个边唱歌边走路的美丽小姑娘只能引起观众的注意，但没有紧张感。如果这时镜头紧跟着姑娘的背影移动拍摄，配以略带紧张气氛的音乐，再展示一双藏在小巷某个墙角后的不怀好意的眼睛，或者同样行走在巷子石板路上的男人行进中的双脚，那么，悬念便产生了，人们不由得会为小姑娘担忧。

例如：影片在排除炸弹的时候，延迟悬念的第一要素，就是需要钟表滴答滴答的走，造成悬念发酵。第二要素就是渲染空气，坐着炸弹的人吓得心脏病发作，排炸弹的人额头都是

汗，躲在远处的人们吓得浑身哆嗦或者睁大眼睛捂着耳朵...。将不安的情绪传染给观众，让观众进入紧张的情绪之中，直到秒表停留在最后一秒钟时听力僵住了...。又是一个悬念出来了，炸弹怎么没有爆炸?...。这时，观众的心绪其实已超越了屏幕，进入了人物的视线和心灵空间中。这种完全由情绪传递而形成的悬念称为“传递悬念”。

例如：为了吸引听者的欣赏注意，说书人把故事编得曲折生动。为了使说书生意连续兴隆，他们就不断设计悬念，让听众总是有所期待。在观众欣赏心理制约下的中国小说戏曲等主要艺术样式逐步形成了首尾完整、情节曲折、引人入胜的传统，结尾往往以大团圆来收场，把故事编成一个封闭式的环形结构，甚至悲剧也有圆满的幻想式结尾，以此来加强故事的圆合性。

例如：《花样年华》有着更多的现代意识，是站在当代人的视角来重新回味过去那种风花雪月式的情调。而且，此片的审美世俗化倾向浓重，包括片中张曼玉不断地更换旗袍，让人们对于今日之生活作出种种合理的比较、类推，非常符合受众审美接受心理的共通性和期待视野，以至于在上海掀起了花样年华旗袍热。

例如：《尼罗河上的惨案》整个作案目标，就是相互侵吞财产和财宝，一直于引发了连续杀人案。

例如：某人患上癌症，即刻就会产生各种悬念，如他本人知道吗？是晚期吗？家里的财产问题？是否要立遗嘱等？

例如：我院制作的公益短片《在路上》就是以智障儿童为故事核心，引出了一个常人没想到的意外事情，不断地抛出观众无法预料到的悬念。

不同的观众情感倾向不同。对学生来讲最敏感的内容是分数和爱情，对成人来说最关心的是事业、待遇、爱情和孩子。而对于老年人而言最关心的则是健康。

手段二：巧妙扣押信息制造悬念。

这种方法在影视教学中被广泛应用，因为这也是刺激学生好奇心，引起观众连续观看行为的有效方法。

例如：《档案》就是通过讲故事的过程中不断扣押信息，设置悬念，引起观众连续听故事的好奇心，不光满足了好奇心，也细节性地了解了事物的本来面目。《档案》中的硫磺岛之战，是从六个美军士兵在硫磺岛上插美国军旗的一张邮票谈起。这是在美军还没有消灭岛上日寇，在没有取得战争的胜利就被发回到美国国土进行报道宣传的照片，影片采用这种倒叙的形式进行讲述，提出了若干的问题，如：是谁下令在没有取得胜利的前提下插上这个美国国旗？又是谁在当天晚上将这面旗子拿下来？硫磺岛有何重要意义？这面国旗会对美国本土产生什么样的作用？用这种“欲知后事如何，且听下回分解”的叙事方法适时扣押信息，调动观者的好奇心。

网上授课由于无法预料学生们的反映，无法预料学生对知识的理解度，甚至用测试的方法也很难体现问题的真伪性。所以在网上教学仅仅依靠网络学习的反馈，仅仅依靠学习的诚信度，仅仅依靠信息化软硬件能力的提升，从根本上是解决不了问题的，必须学会运用最常见的扣押信息的方法。信息扣押是对一个秘密的千方百计的遮掩，或者对一种可以预料的结果的千方百计的延迟。在新闻作品创作中，如果牵涉到某种暧昧不明的事物正得到逐渐的展示，或者某一新闻人物处在结局不明的状态之中，或者某一事件正处在结局逐渐到来之际，那么该新闻文本就会具有较大的吸引力，同时也会使阅读与传播的双方形成情感上的联系，这种联系也构成了我们所说的人情味的一部分，因为它迎合了人性中好奇的一面。”

《法律大讲堂》节目常常从案件发生讲起，也是制造悬念的需要。

影视教学属于新媒体的范畴，要有这样的新闻意识，故事渲染意识，应该要有课程的预告片。通过教学预告策略提供节目内容的部分信息或事件发展的暗示性信息以刺激人心，提高学生的探究度，造成渴望和期待，这就是影视教学设计的组成部分，但绝对不是强制同学

进行课前预习，通过预先设置埋伏点和悬念点，扣押关键信息，可以从正面逻辑扣押，也可以从错位思考方向扣押，从而起到“吊人胃口”的作用。

例如：给干部进行加强党性、坚决抵制反腐败的授课时，就可以引用一些由于贪污腐败成为阶下囚的例子，如：《子弹飞来的时候》、《远去的囚车》等。设下了许多悬念，是什么使他成为阶下囚？他犯了什么错误居然戴上了手铐和脚镣？他为什么拒捕？难道里面有什么隐情？他为什么要自杀？他的家属哪里去了？财产被转移到哪里去了？他的背后是否埋伏着什么样的阴谋？他是主犯还是从犯等一系列问题产生了。

让人感到朴素迷离，似是似不是，有可能这样也可能那样，给学生留有相当的想象空间。有的同学就马上查找资料来验证自己的猜想，无形中进入了主动式学习的态势。

这些预告片有些接近于远程教育导读的概念，即发布的都只是一些主要信息或是提炼出来的事件情节。大部分的过程或内幕信息被扣押，观众按照提供的播出时间按时收看后才能知晓。其目的很简单：确保无止境地激发观众的好奇心，从而促使“看”的行为连续或持久发生。

在运用这样导读或者导视叙事机制时，提供课程中的部分信息，这些信息是用来引人关注、诱发学生潜在的、足够好奇心的信息，这样就会产生相当好的教学效果。

例如：在教学片中引入教师一段非常经典的一句话，一段学生精彩的表现，一段师生的精彩互动，引入对问题的争论，但是都是一个个的片段，中间穿插各种思维引导的问题。

我们要学会电视广告的表现手法，尤其是谍战片的描述手法，让观众总是有多种选择，总的一定要牵动观众的心，如：不愿意让主人公死去，不愿意人坏人得逞。最危险的场面一闪而过，让你不知道结构，用最经典的一句话概括主题。如《亮剑》的节目预告中穿插这些关键性台词：

----（对战士）什么他娘的精锐，老子打的就是精锐！

----（对炮手）娘的你个败家子，咋不省着用？你小子还敢发牢骚，小心老子揍你！

----（对张大彪）你个兔崽子，咋心眼儿那实诚，让你喝意思意思就行了，你还都喝啦。

----（对战士）狼行千里吃肉，狗行千里吃屎，咱独立团啥时候吃肉，那就是遇到小鬼子的时候。

----（对旅长）干吗呀旅长，打劫呀！官大一级压死人。

----（对赵刚、孙德胜）这个骑兵连长是我用五挺机关枪换来的。怎么训练是你的事，体罚不对但照他屁股踢两脚是可以的。对对对，要做思想工作，对那些笨的、不听话的战士就说，老哥我求你啦，我给你跪下行不行？

----（对张部长）我要有老婆就拿老婆跟你换五十箱手榴弹，你再多给我十箱，我顺手再给你弄个日本娘们来。

----（对赵刚、孔捷）兵熊熊一个将熊熊一窝，咱独立团捞不着肉吃，就是他娘的政委太熊。孔二愣子，你充啥知识分子，斗大的字不识一个，扁担倒了不知是一，你还猪鼻子插大葱装象。

----（对战士）告诉你们程瞎子，老子当年教他怎么打枪，现在就教他怎么打仗，让他站在山坡上学着点。

----（对赵刚）笑话，老子大大小小的仗也打了上百个，哪一个是靠文化打胜的？敢情你赵刚在燕京读的是小广播，专告老子的刁状！

----（对楚云飞）堂堂大丈夫带只母枪，传出去让人笑话，我要公的。

----（对战士）咱赵政委是孔夫子挂腰刀，文武双全。我这个人不能多，多了不嫌多，少了不高兴，要是啥都弄不到我可要骂娘了。当然我也不是啥都要，你要是给我弄个日本娘们回来我可不要。

----（对和尚）老子不像老板吗？你小子厥屁股望天，有眼无珠！

----（对楚云飞）老兄你不知道，最近我又扩充了一个营，我要是把那些装备还给你，我那几百号人就得扛着木棍儿去打仗。

----（对和尚）和尚，还不把你揣的酒拿出来。我都看见啦，你偷着揣了两瓶汾酒，还有一个整只的烧鸡，你想独吞咋的，你花和尚。

----（对营长们）这么多人，啥时候钻出这往么多人，看来你们身子骨都硬了，个个的都他娘的成了土财主了。

----（在秀芹坟前）秀芹，我李云龙爹娘死得早，没有兄弟，没有姐妹，没有亲人。可我咋觉得你躺在这儿，我李云龙的半条命也埋在这儿了。

----（对孔捷）别说你来求情，就是师长来求情，老子也不买账。杀人抵命，欠债还钱，这是自古的规矩。我告诉你，孔二楞子，我劝你少管闲事，我对你是客气的了。要不是看在老战友的份上，我连你们新二团一起收拾喽。

----（对赵刚）你住院一趟，我李云龙丢了三样东西。老婆老婆被鬼子杀了，生生死死的兄弟，被土匪剁了脑袋，再加上，你这个昏迷了二十三天的政委，就算是块石头，揣在我李云龙的胸口，也该捂热了不是？我不是铁打的，我也有心、我也有肝、我也有感情！

----（对赵刚）你怎么不说全团就我被降级了呢？官丢了，还不让我喝点酒，你还让不让我活啦？

----（对赵刚）魏和尚，多好的兄弟。他救过老子的命，可是他让人给杀了。魏和尚死得惨呐，这都怨我李云龙连自己的兄弟都护不住。我他娘的都悔死啦，我干嘛要派他去送信儿？魏和尚啊，我李云龙对不住你。我的兄弟...（赵刚安慰他，让他去县城）去哪儿，去县城，我去县城干嘛，不去。

----（对段鹏）现在我一边走一边打仗一边学习，咱们什么都不耽误，等把日本鬼子打跑了，老子就大学毕业啦。

段鹏说：团长，人家有文化的人说话文明着呢，人家就不说老子的。

李云龙：放屁，蒋介石有文化，一口一个娘希匹。我说个老子就没文化啦？

----（对赵刚）有这么严重吗？说一千道一万，是我老李离不开你。再调一个政委来，我们脾气不对，尿不到一个壶里去，损失的是部队，你知道吗？

----（对赵刚）我给你写个欠条还不行吗，你这两千有不少杂牌，过两天我都俘虏下来，我还你嫡系，正宗的中央军。

----（对罗主任）红娘？我看你罗主任更像人贩子。

----（对田雨）你想啊，我回到了2师的指挥部，我得先找我那把椅子吧。我拿眼睛这么一扫，我先发现这把椅子，对不对？我一看，这椅子上是个什么东西呀？是一个屁股坐到了上面，我再往上看，才是一张脸。可是那张脸和椅子没有关系。只有那屁股才和椅子有关系，对不对？...屁股怎么算粗话呢，谁没长那东西，总不能两条腿下面就长一个脖子吧。

----（对田雨）不早啦，该动脑子了，晚了好男人都没了。

这些台词分别充实在每一集的预告中，一听就非常有戏，是一个非常有叙事张力性的人物，非常有冲突感，是一个非常有个性的军人，是一个有血性的真正的男子汉，是一个典型的不服从命令敢想敢干、敢爱敢恨的军人，根本不按常规作战的军人，是让敌人都非常佩服的军人，是毛病与优点同在的人，他的出现让整个剧情预告产生巨大的悬念。关键每一集的末尾都给下一集提出了问题，总是在关键问题需要答案的时候结束，所以主人公的台词将会决定下一集剧情发展的主线。

## 六、冲突心理因素的设置

影视教学中的设计原则是“没有冲突就没有戏剧，没有心理期待就没有教学目标，没

有悬念就没有网上课堂”。

制造冲突就成为影视教学设计中的非常重要的设计手段。从各种形式和层面的冲突无疑是最牵引学生感情投注的因素，凡是具有冲突因素的题材，应尽量挖掘冲突的魅力，抓住学生的注意力。

没有戏剧性的冲突，电视剧就无法获得戏剧张力。戏剧化可以表现为人物外部动作在戏剧价值上的正、负值变化，或者正值增加，或者负值递增，或者正负值转化等。

影视教学冲突是指影视作品中所表现的矛盾和斗争，在影视教学设置冲突的问题上表现的非常广泛。影视讲课属于弱戏冲突，但是讲课内容大多数属于强戏，例如：世界战争、人类发明、刑事案件、地区冲突、阶级斗争、腐败揭秘等，代表着人类与自然冲突，人物内心冲突、个人冲突、个人与外界冲突、自然与自然冲突、人与人之间的冲突、人与环境之间的冲突等。

在影视授课中教师为了产生冲突就要不断地“触及心理底线，触及道德底线，触及矛盾底线，触及恐惧底线”，并传达相应的情感、情绪及思想。

影视教学和戏剧一样必须遵循戏剧冲突律，设有开端、发展、高潮、结局和尾声等。矛盾的发展和演变、人物的命运和遭际、观众的情绪和好恶等等都会随着这条戏剧冲突线而起伏、推进。

影视教学需要设局，需要制造冲突。传统课堂教师讲课喜欢自言自语，孤芳自赏，统治课堂，不希望同学提问，不希望产生教师与学生的冲突，不希望学生与学生之间的冲突，不希望学生看手机上网找到与讲课内容有冲突的内容，所以讲课总是以教师为中心，讲“主我”，不讲“客我”和“第三方我”。在讲课时候，不愿意造成冲突，不愿意设定的教学自我冲突，所以课堂上就没有戏剧性的冲突效果，使得整个讲课平淡无味，学生觉得听了这种课还不如自己看书。所以当今课堂中就出现了“低头族”现象。如果教师负责任的话还可以通过观察教室中学生的反应及时进行教学策略调整。但是网络教学就没有这样简单了，教师无法看到学生情况，无法对学生进行现场提问。由于网络教育覆盖范围广，学生人数层次不一，水平不等，传统教学手段和控制策略根本无法控制大面积的、人数众多的网络教学。必须引入新媒体的表现形式，在课堂中制造冲突。

影视课程和影视剧一样表现的是正面的与负面的思想斗争，直到影视剧最后的大结局中才能分辨出价值转化的性质是正面的还是负面的，并且可以确定造成最后价值转化的主要原因是什么。“同一思想的正反两面在整个影片中循环往复地较量，紧张度不断加强，直到转折点，它们在一个最后的绝境中发生直接冲突，这一冲突便产生了高潮，至此，交战双方便决出了胜负。

例如，电视剧《潜伏》中天津军统战是一种负面思想，而余则成、翠萍地下共产党员是一种正面思想，两者产生冲突，每一次冲突都将剧情带入高潮，从小高潮带入大高潮，最后以余则成谍报成功的胜出作为结束。由于冲突的有力推动，剧情进展较快，跌宕起伏，并且具有较强的戏剧性和动作性，从而能在一段时间内吸引观众对冲突双方的关注。

同样和戏剧一样，影视教学绝不能让同学不经过知识的体验就轻易获得知识，学生会非常不珍惜这样的学习成果，很快就会忘掉。

所以在影视教学片设计中，让主人公和学生一起不能轻易地实现其教学目标（戏剧性需求），如果你明确知道主人公的教学目标（戏剧性需求），你就可以为这一需求设置障碍，这样这个故事就成为主人公持续不断地克服一个又一个障碍达到他的目的，实现自己的需求（或者没有达到与实现这一需求）的过程。

影视内容一定要具有叙事张力，例如：如果在街上两个人因为小事大打出手，一个被打成重伤，另一个打完人想跑。公安人员赶到后将打伤人的送到派出所，将重伤者送到医院救治。这只是一个普通刑事案件，没有什么戏剧张力。但是如果打完架后，被打伤的人突然发

现打他的人腰间挂了半块玉佩，就问对方：“你的玉佩是从哪里来的？”打人者一愣，只见被打者慢慢的从口袋里也掏出了半块玉佩，两人将玉佩一对，严丝合缝。打人者大喊：“天啊，这是我失散多年的弟弟啊”，说着两人抱头痛哭，这就非常有戏剧冲突性效果。

例如：《西游记》中取经，就是给整个取经过程设置了九九八十一难，具有非常戏剧性的冲突。

例如：在影视课程中，组织沙龙讨论是一种典型的冲突设计策略。专门设定正方、反方和帮助方，有主持人。这种沙龙将大家最关心的问题而且是一个教师很难表达的非常清楚的知识点或者是教学陷阱，拿到现场讨论。

注意这种讨论一定要有人员的差异，要有落差。沙龙讨论中，用重复蒙太奇加强认识，用反映镜头突出玄妙，用心理定势问题造成误会，用抢话搞出喜剧效果，制造争论产生冲突和激进，引用重大事件引起惊憾，以戏剧效果为主，在美好音乐中开始，在美好音乐或画面中完成美的追求。

作为教学为目的的影视作品一般指向性强，比较具体，知识点破解明确，这样的影视作品就比较容易设计，叙事就比较容易推进。需求愈强烈，叙事动力就愈强烈，形成强情节的叙事模式，很能吸引受众的注意力。

有些弱情节的影视课程，其需求不太明确，也不太强烈，只是以人物性格刻画与寻常生活的表现为主，或者体现某种主题。例如，《贫嘴张大民的幸福生活》，其主人公缺乏强有力的人生理想，但人物形象极为鲜明、城市市井生活表现独到而细腻，没有强烈的戏剧性需求来支撑整个剧情，但人情世态刻画得很真实，触到受众的人性痒处。

在影视教学中，所有人的需求都要服务于主人公的戏剧性需求，如对立人物的戏剧性需求是为了阻碍主人公戏剧性需求的实现，而正面帮助人物的戏剧性需求是帮助实现主人公戏剧性需求的实现，对立人物帮助者则相反。尤其在教学中所有的需求和目的都是围绕知识学习的诉求。

在心理学的层面上，冲突的情境无论是出现在哪里、哪种媒介、哪种艺术形式中，都可以更好地吸引人的注意力。“若无冲突，故事中的一切都不可能向前发展”，“冲突法则不仅仅是一条审美原理，它还是故事的灵魂。故事是生活的比喻，活着就是置身于看似永恒的冲突之中。”“生活就是冲突，冲突是生活的本质。”创作要反映生活就要反映生活中的冲突。同样影视课程本身是在解释和揭示人类秘密和大自然的规律，教学本身就是充满了矛盾、冲突、感情等，影视手段下的知识点的展开，设置冲突点比展开生活更有意义，他是在高于生活，源于生活，将知识展开的更加落地化、平民化、故事化，真正产生工科问题文科化，文科问题戏剧化的教学效果。

## 七、深度感运动心理因素的设置

在教室里学生的眼睛实际接受的教师讲课活动是一种连续的运动，他看到的所有运动都是空间实际发生的、直接进入他的眼睛的。但是，如果他身处影视教学的环境中，他所看到的运动表面上好像是真正的运动，实际上是他自己通过自身的心理机制创造出来的一种纵深和连续性运动模式。这种体验把我们的思想和心理带入了一种奇特的复杂状态。因此，电影的运动和深度都是观众自己创造的，银幕上逐格呈现的静止照片和平面的画面是真正的物质存在，运动和深度的感觉是心理的存在，正是这种心理的功能形成了运动场和深度感。这就为我们引入第九艺术、高科技手段、虚拟仿真、特效技术带来了事实和象征的混合体实现的可能性，我们的心理功能制造了深度和运动的印象。

|                     |   |
|---------------------|---|
| 第二章 影视教育心理学.....    | 4 |
| 第一节 影视课程的心理学基础..... | 4 |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 一、学习和记忆.....               | 4  |
| 二、艺术思维和科学思维.....           | 4  |
| 三、格式塔理论.....               | 4  |
| 第二节 影视课程的心理作用.....         | 5  |
| 一、影视课程的暗示作用.....           | 5  |
| 二、影视课程的记忆和想象作用.....        | 5  |
| 三、影视课程中个性化的作用.....         | 6  |
| 四、影视课程中体现人的内心经验和探究的作用..... | 6  |
| 五、影视课程中对情绪的调动作用.....       | 6  |
| 第三节 影视课程学习者心理分析.....       | 7  |
| 一、学习者的接受心理.....            | 7  |
| 二、学习者的学习过程心理.....          | 8  |
| 第四节 影视教育心理学设计.....         | 11 |
| 一、影视课程的形式与不同心理元素的对应关系..... | 11 |
| 二、蒙太奇在教学影视心理设计中的应用.....    | 12 |
| 三、闪现在影视心理设计中的应用.....       | 18 |
| 五、影视教学的心理设计原则.....         | 19 |
| 六、冲突心理因素的设置.....           | 32 |
| 七、深度感运动心理因素的设置.....        | 34 |