


当代学术棱镜译丛·视觉文化与艺术史系列
丛书主编 张一兵 副主编 周宪 周晓虹

D. N. Rodowick

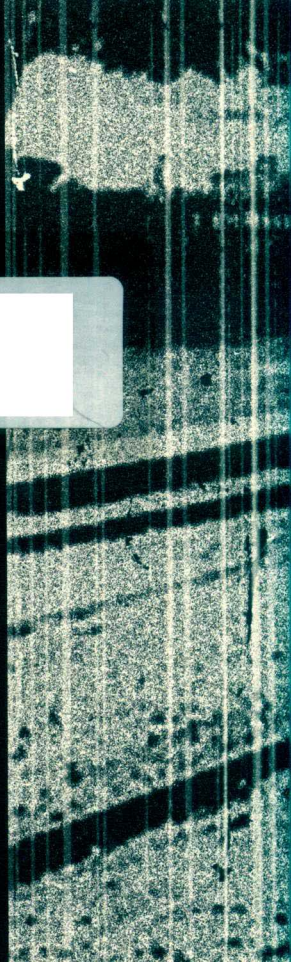
The Virtual Life of Film

电影的虚拟生命

[美] D. N. 罗德维克 著 华明 华伦 译

 南京大学出版社

当制作与观看电影的几乎所有真实与虚拟的方面都被数字技术所替代的时候，甚至连“看电影”的概念也正在迅速变成一种过时现象。随着作为媒体的电影胶片的几近消失，以及参与争夺观众的新媒体出现，电影——以及电影研究——正在消失。在讨论这个问题的这本书中，D. N. 罗德维克思考了电影消亡的原因，以及它在 21 世纪电影制作与观看的美学与文化中的作用。罗德维克提出和考察了与其他以时间为基础的媒体以及当代视觉文化研究有关的，对于电影消亡的三种不同批评反应。他认为，电影在虚拟艺术的系谱中占有一个特殊地位：当胶片电影消失的时候，电影继续存在——至少是在 1915 年以来好莱坞创造的叙事形式中。罗德维克还发现，大多数所谓“新媒体”是根据电影的隐喻塑造出来的。他的这本书有助于我们认识到，数字技术是如何像其之前的电视和视频一样，服务于将电影作为 20 世纪成熟的视听文化加以保存——以及，在同一时期里，它们是如何为一种我们只能开始辨认其轮廓的新的视听文化的出现做准备的。



当代学术棱镜译丛·视觉文化与艺术史系列
丛书主编 张一兵 副主编 周宪 周晓虹

D. N. Rodowick
The Virtual Life of Film

上架建议：视觉文化 / 艺术



ISBN 978-7-305-21418-9



9 787305 214189 >

定价：48.00 元

南京大学出版社官方微信 njupress
南京大学出版社官方网站 www.njupco.com
南京大学出版社官方微博 weibo.com / njupco



当代学术棱镜译丛·视觉文化与艺术史系列
丛书主编 张一兵 副主编 周宪 周晓虹

电影的虚拟生命

[美] D. N. 罗德维克 著 华明 华伦 译

图书在版编目(CIP)数据

电影的虚拟生命 / (美) D. N. 罗德维克著; 华明, 华伦译. — 南京: 南京大学出版社, 2019. 2

(当代学术棱镜译丛 / 张一兵主编)

书名原文: The Virtual Life of Film

ISBN 978-7-305-21418-9

I. ①电… II. ①D… ②华… ③华… III. ①电影摄影艺术—研究 IV. ①J93

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 007226 号

The Virtual Life of Film

By D. N. Rodowick

Copyright © 2007 by the President and Fellows of Harvard College

Published by arrangement with Harvard University Press

Through Bardon-Chinese Media Agency

Simplified Chinese translation copyright © 2019 by NJUP

All rights reserved.

江苏省版权局著作权合同登记 图字:10-2015-003 号

出版发行 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路 22 号 邮 编 210093
出 版 人 金鑫荣

丛 书 名 当代学术棱镜译丛
书 名 电影的虚拟生命
著 者 [美]D. N. 罗德维克
译 者 华 明 华 伦
责任编辑 李宁生 张 静

照 排 南京南琳图文制作有限公司
印 刷 江苏凤凰通达印刷有限公司
开 本 635×965 1/16 印张 14.75 字数 202 千
版 次 2019 年 2 月第 1 版 2019 年 2 月第 1 次印刷
ISBN 978-7-305-21418-9
定 价 48.00 元

网址: <http://www.njupco.com>

官方微博: <http://weibo.com/njupco>

官方微信号: njupress

销售咨询热线: (025) 83594756

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购
图书销售部门联系调换

D. N. Rodowick

The Virtual Life of Film

《当代学术棱镜译丛》总序

自晚清曾文正创制造局，开译介西学著作风气以来，西学翻译蔚为大观。百多年前，梁启超奋力呼吁：“国家欲自强，以多译西书为本；学子欲自立，以多读西书为功。”时至今日，此种激进吁求已不再迫切，但他所言西学著述“今之所译，直九牛之一毛耳”，却仍是事实。世纪之交，面对现代化的宏业，有选择地译介国外学术著作，更是学界和出版界不可推诿的任务。基于这一认识，我们隆重推出《当代学术棱镜译丛》，在林林总总的国外学术书中遴选有价值篇什翻译出版。

王国维直言：“中西二学，盛则俱盛，衰则俱衰，风气既开，互相推助。”所言极是！今日之中国已迥异于一个世纪以前，文化间交往日趋频繁，“风气既开”无须赘言，中外学术“互相推助”更是不争的事实。当今世界，知识更新愈加迅猛，文化交往愈加深广。全球化和本土化两极互动，构成了这个时代的文化动脉。一方面，经济的全球化加速了文化上的交往互动；另一方面，文化的民族自觉日益高涨。于是，学术的本土化迫在眉睫。虽说“学问之事，本无中西”（王国维语），但“我们”与“他者”的身份及其知识政治却不容回避。但学术的本土化绝非闭关自守，不但知己，亦要知彼。这套丛书的立意正在这里。

“棱镜”本是物理学上的术语，意指复合光透过“棱镜”便分解成光谱。丛书所以取名《当代学术棱镜译丛》，意在透过所选篇什，折射出国外知识界的历史面貌和当代进展，并反映出选编者的理解和匠心，进而实现“他山之石，可以攻玉”的目标。

本丛书所选书目大抵有两个中心：其一，选目集中在国外学术界新近的发展，尽力揭橥域外学术 20 世纪 90 年代以来的最新趋向和热点问题；其二，不忘拾遗补阙，将一些重要的尚未译成中文的国外学术著述囊括其内。

众人拾柴火焰高。译介学术是一项崇高而又艰苦的事业，我们真诚地希望更多有识之士参与这项事业，使之为中国现代化和学术本土化作出贡献。

丛书编委会

2000 年秋于南京大学

前 言

《电影^①的虚拟生命》是一部两册本著作的第一本,在这本书中,我所讨论的是作为 21 世纪人文学科探索领域之一的电影研究的前景。在以下章节中,我将探讨电影艺术摄影本体论消亡的哲学意义上的后果和电影研究的未来。在当今技术飞速发展的氛围中,电影制作中的每个元素都被数字技术所替代,使得“电影”作为摄影媒体正在消亡。因此,年轻的电影研究领域在有关保持它的研究对象、它与其他以时间为基础的空间媒体的关系、它与当代视觉文化研究的关系等方面都正在经历一个自我审视过程。电影产业也存在着有关数字技术所带来的美学的与经济的冲击,以及电影的消亡对 21 世纪的电影艺术之意味等许多争论。

《电影的虚拟生命》一书由三个部分所组成,每一部分都提出和考察了多种不同而又相关的观点,这些观点是对于电影作为记录动态影像的一种摄影的和类比^②的媒体行将消亡的论点的批评性回答。

第一部分指出,以时间为基础的包括摄影和电影的空间媒体,在虚

① 本书中使用的三个英语词汇 film, cinema, movie, 中文一般都译为“电影”。在本书中,作者专门讨论了 film 与 cinema 的联系与区别。总体来说, film 是狭义的电影, cinema 是广义的电影。在某些语境中, film 指胶片电影,而 cinema 则包括胶片的与数字的电影;在另外一些语境中, film 仅指影片,而 cinema 则泛指电影及其与之相关的所有事物,包括影片、影院、影业,以及观众等。movie 是电影的较为口语化的表达。为了便于读者识别理解,译文将 film 翻译标注为“电影”(黑体加粗),将 cinema 翻译标注为“电影”(宋体,与其他文字同),而将 movie 翻译标注为“电影”(斜体)。这几个词使用频率很高而且意义有别,希望读者特别注意。——译者注

② 类比(analogy),指从一物类推出的另一个相似物,本书中使用该词来描述胶片电影的特征;它与本书中另外一词“仿真”(simulation)相对,后者指一物采取了另一物的外形,本书中使用该词来描述数字电影的特征。——译者注

拟艺术家族中占有特殊地位。在这方面,数字的与类比的艺术并不存在实质上的割裂,至少从当代**电影**实践的立场来看是如此。在**电影**消亡时,电影继续存在——至少从1915年以来由好莱坞发明的叙事形式来看是如此。

第二部分讨论**电影**的摄影本体论的情况。在这部分,我强调,**电影**的消亡事关重大,有着深远的美学的和历史的影响。我们现在之所以感觉到这些影响,是因为电影已经在相当长时间里处于消亡的过程中,事实上,在很大程度上是被视频^①所取代。但是,为了理解这一切是怎么发生的,我们必须对一个媒体的本质,以及**电影**和数字媒体如何构筑我们过去和当今的本体理论,具有一种更加深刻和更加灵活的概念。

第三部分提出,大多数所谓的新媒体被想象成为来自电影的隐喻。电影的理念在新媒体中坚守或者留存,而不是后者取代前者,这在技术变迁阶段是一种典型情况。但是,这种情况也意味着,我们无法预测,新媒体本身一旦从电影的隐喻中挣脱出来,开始探索它们的自发创造能力的时候,将会变成什么样子。

第二本书《理论的挽歌》,将从批评的角度考察20世纪70年代以来在**电影**研究中“理论”的理念的地位和功能。在以历史为一端和以哲学为另一端的角逐中,为什么理论已经变成了一个有争议的概念?这本书把**电影**研究中理论的命运作为人文学科中更加广泛的理论争议的一个例证。

作为一个整体,这两本书考察了一系列问题,这些问题界定了我作为作家和教师职业生涯的专业语境:什么是作为一个学科**电影**研究的一致性?它如何构筑和拓展了当代视觉文化的研究边界?**电影**理论和视觉研究的哲学一致性是否受到了数字和电子媒体日益增多的文化存在的挑战?在两本书中,我说明了构筑这样一门学科的基础的困难,

^① 视频(video),也有录像、电视等意思,译文根据语境译为视频或者录像。——译者注

它的对象是如此多变,在许多方面的确是难以捉摸的。《电影的虚拟生命》借助于重申理论的重要性,得出的结论是,既然每门学科都必须“在理论中”才能自我维持,那么学科的一致性不是来自它所考察的对象,而是来自它所调动的产生批评思想的概念和方法。《理论的挽歌》一书通过有关“理论”对于视觉艺术的意味、它为什么以及如何在过去 20 年间变成了一种有争议的概念,进行批评的和历史的考察,来继续这一主张。理论的理念必须加以重新评估,因为从理论上退却,无论是在电影研究中还是在更广泛的人文学科中,都意味着我们放弃了认识论的和道德的义务。

在你看来,什么时候目光游离了?

——让-吕克·戈达尔,《爱的颂歌》

目 录

- 1 / **第一部 电影的虚拟生命**
- 1 / 1. 未来世界
- 3 / 2. 难以置信的媒体萎缩
- 9 / 3. 回到未来
- 27 / **第二部 电影曾经是什么**
- 27 / 4. 电影生出视频
- 30 / 5. 电影之死与电影研究的诞生
- 34 / 6. 媒体的全方位考察
- 45 / 7. 自动机制与艺术
- 50 / 8. 自动机制与摄影
- 54 / 9. 连续与电影胶片
- 57 / 10. 创造世界的方式
- 66 / 11. 一个过去的世界
- 78 / 12. 一种时间的伦理
- 95 / **第三部 一个(没有影像的)新展望**
- 95 / 13. 一首电影的挽歌
- 99 / 14. 新“媒体”
- 106 / 15. 感知真实性的悖论
- 114 / 16. 真实就是真实所为
- 117 / 17. 转换中的丢失:类比和索引回访
- 132 / 18. 仿真,或曰作为算法的自动机制

140 / 19. 一个影像不是“一个”

151 / 20. 电子影像的两种前景,或曰摄影之后什么将到来?

174 / 21. 数字事件

186 / 22. 解码本体论,或曰“猜字谜”

194 / 23. 旧的和新的,或曰电影研究的(虚拟)重生

203 / 致谢

插 图

《2001 太空漫游》(1968)画格放大	11
《侏罗纪公园》(1993)画格放大	31
《滑铁卢之战》(1820)	64
亚历山大·加德纳,《死亡的收获》(1863)	64
《零号》(1971)的两个机位	87
《爱的颂歌》(2003)画格放大	98
《阿甘正传》(1994)画格放大	115
《黑客帝国》(1999)的两个“世界”	119
《阿拉伯花纹》(1975)画格放大	138
阿布格莱布文献(2003)	152
山姆·泰勒-伍德,《圣母哀悼基督》(2001)	152
《俄罗斯方舟》(2002)原始资料	178
《俄罗斯方舟》(2002)画格放大	178

第一部 电影的虚拟生命

但是，即使奥尔德斯·赫胥黎的噩梦成真，味觉、嗅觉和触觉的体验应该添加到视觉和听觉的体验之上，即使那时我们也会对信徒们说，正如我们首次面对配音和彩色**电影**时所说的那样，“我们处处感到麻烦，然而并不沮丧；我们困惑，却不至于绝望”。

——埃尔温·帕诺夫斯基，《电影的风格和媒体》

1. 未来世界

电影带给我们娱乐和感动，但它们也促使我们进行思考。想象你是一个年轻的社会学者，工作在1907年左右。在一两年的时间里，在日常前往大学的路上，你目睹了在电车沿线那些“投币影院”的爆发式增长。它们似乎是日夜连续运作的，而且很少看到没人排队的情况。因为你的孩子在这些影院里无人看管地花费了过多的时间和金钱，对于其中人物以及扮演他们的演员表现出了非同寻常、有时甚至难以理解的迷恋，所以你自己也许也会进去看上一两部“影剧”(photoplay)? 不论你的知识的广度和深度如何，你是否能够意识到，一种全新的媒体

和一个重要的产业正在创造出来,它将在许多方面定义 20 世纪的视觉文化?①

这就是我的朋友和同事问我为什么近几年来我的批评方向已经转向“新媒体”和数字文化时,我对他们的回答。我所假定的那位社会学家可能已经有幸参与了作为大众文化现象的电影和广播的早期研究。在退休后,这个想象中的社会学者的兴趣可能再次被电视的出现所激发。但问题仍然是,在 1907 年时,如何能够想象,在接下来的 50 年中,电影将会变成什么样子?或者说,在 1947 年时,如何能够想象仅在 10 或者 15 年间,电视将会变成什么样子?当 20 世纪开始时,科技、经济和文化发生了一个长时期的变化。从 18 和 19 世纪的角度来看,变化之快已经令人难以置信。现在,在 21 世纪的开端,这些同样的变化的发生不会超过一代人的时间。

新媒体作为一个产业或是一种艺术的快速出现,给电影研究带来了一个更加严峻的问题。20 世纪无疑是电影的世纪,但是电影的时代现在已经结束了吗?如果是这样,那么它的那个尚不完善的领域,即电影研究又将如何?

尽管我的兴趣在于新技术和新媒体,但是我从来没有放弃,始终坚持自己的身份是一个“电影理论家”,这让我的家人感到困惑,让周围的出租车司机感到好笑。如果这么说让人感到我太自我看重的话,那么我会说我主要的兴趣是哲学与当代视觉文化,而以电影作为研究的核心元素。现在,即使在电影研究自身中,它也被认为处于一个边缘地位。即使在电影研究本身的领域内,电影理论已经陷入了困难时期。在 20 世纪 70 年代和 80 年代初,许多人将这一领域完全等同于电影理

① 这就好像杰出的美国心理学家雨果·敏斯特博格在 20 世纪初的情况,他的最后一部著作《影剧:心理研究》(*The Photoplay: A Psychological Study*)也许是第一部英语电影理论著作。敏斯特博格当时已经不再年轻,但是,传言说他的灵感是由年轻女演员安妮特·凯勒曼在电影《海王之女》(*Neptune's Daughter*, 1915)中的形象所激发。

论,特别是以《银幕》杂志为代表的法—英学派,以及那些来自法国的克里斯蒂安·麦茨、罗兰·巴特和其他人著作的流入。更近一些,电影史的研究取得了辉煌成果,对于许多人来说,电影史的研究主导着这一领域。此外,在政治现代主义盛行的时代,电影理论也引起了许多问题,有关再现、意识形态和主观性等,使得文化研究和媒体理论的发展更加转向社会学方向。因此,贯穿 20 世纪 80 年代和 90 年代,在电影研究学会里反复辩论的问题之一,就是如何看待对于电视和电子媒体的兴趣的日益增长。电影研究正在消亡吗? 电影不再处于中心地位了吗? 作为视频出现之前的一代影迷、一位持卡会员,这对于我来说难以接受。不仅有许多人确实感到电影理论已经不再是这个领域身份的核心,而且在电影研究自身中,“电影”作为我们这个年轻学科所确立的审美对象,它的消失也是引起焦虑的原因。的确,在 2002 年 12 月,当该组织变成“电影和媒体研究学会”的时候,已经反映了电影明显地被取代,以及该组织向着动态影像或者荧屏研究之类扩展的状态。

所以,如果电影将要消失的话,那么电影研究将会如何? 也许,这是一个只有电影理论才能回答的问题。

2. 难以置信的媒体萎缩

1999 年 5 月,我在纽约趁一个单身周末观看了新一轮上映的夏季电影。显然某件事情正在发生。那年春天发行较早的《黑客帝国》(*The Matrix*)正在占据各影院的银幕。当我安顿下来,去一个市区大型综合影院观看试映的时候,我注意到几乎每部夏季大片都在追随它。这是一个数字狂热之夏。这个潮流开始于前一年的《移魂都市》(*Dark City*),像《黑客帝国》、《异次元骇客》(*The Thirteenth Floor*)、《感官游戏》(*eXisten Z*)这些电影中的每一部都玩弄这样的概念,即用数字技术创造出来的仿真可以不知不觉和天衣无缝地替代我们日常生活中的那

个坚实、杂乱和类比的世界。技术有效地变成了自然，完全替代了我们复杂和纷乱的世界——用《黑客帝国》主角特工的话说太“难闻了”——借助于一种具有想象力的仿真，其中的社会控制几乎达到了完全。（一种受欢迎的解药是艾贝尔·费拉拉的绝对无预算版本的威廉姆·吉布森的《豪门诱惑》(New Rose Hotel)，该片把好莱坞版的计算机科幻故事改成了一个低技术的政治室内剧，它给出的信息是，未来已经在此，就存在于工业化的新泽西。)在这些电影中，数字与类比的对抗是叙事冲突的核心，好像是电影正在为自身的美学存在而战斗。在这里，类比世界被一种数字仿真功能所替代，就像是一场具有象征意味的冲突，在这场冲突中，面对一个新的再现技术的压倒性威胁，电影为了重申和重新定义自己的身份而斗争。在这些电影中对计算机游戏的明暗指涉也是十分重要且具有预兆性的。

当然，这场冲突完全是隐蔽的，其原因既是经济的又是美学的。电影也曾走过这条道路。例如，在20世纪50年代，为了回应电视的爆炸性增长，针对它的微小影像限制了它的潜在感染力，电影把自己表现为一个具有巨大艺术感染力和民主精神的媒体。实际上，电影工业中的很多演员已经准备与广播公司及其与之相竞争的技术达成浮士德式的交易，今天的情况同样如此。^① 电影就象征着高尚享受和代表着真正的“艺术”。虽然某些导演和作家已经实在地感觉到，这场媒体巨人之战只是一种营销策略，用以维持电影作为一种高尚体验和作为一种艺术的这种地位的观念。当电视承担起大众的、流行的媒体角色时，电影至少要在这个产品分化的世界上，为自己保持一种“审美”体验

^① 关于好莱坞对网络电视兴起的回应的概述，请参阅 Tino Balio, Ed., *Hollywood in the Age of Television* (Boston: Unwin Hyman, 1990); Janet Wasko's contribution to Peter Lev, ed., *Transforming the Screen, 1950—1959* (New York: Charles Scribner's Sons, 2003), 127 - 146.

的形象。^①

这种新技术与旧技术的冲突,在好莱坞电影史上也是有过美学先例的。数字仿真的出现发挥了与经典好莱坞音乐剧中的叙事梦境或者奇幻一样的作用。借助于将运用在同一部电影中的想象的和真实的这两种不同的叙事语域进行对比,好莱坞的叙事甚至以其最为怪异的形式、更加刺耳的声音强调它作为“真实”^②的身份。这是一个经典的弗洛伊德式的否定性案例。当这种策略作为一种技术的叙事再现的时候,它总是各种相互竞争的“真实”版本之间的竞赛,而这些“真实”都掩盖了这样一个事实,即它们都同样是想象性的。叙事与数字的冲突重申了类比影像的审美价值,它在某种程度上比数字仿真更真实,这不仅在电影中,而且也在计算机游戏和其他新媒体中。《黑客帝国》就是一个极好的例子,它表明好莱坞如何总是在理念上响应新技术的出现。新技术在再现技术和叙事结构这两个层面都被吸收到电影之中,它同时被妖魔化与神圣化,这是一个使其具有良好市场和观看效果的策略。从市场划分的角度看,由计算机生成的影像把自己编码成现代的、壮观的和以未来为指向的;成为一个挽救观众人数下跌的新事物的标志。同时,电影的摄影基础被编码成“真实的”,即电影的真实再现和真正审美体验的所在。摄影变成了正在消亡的事物的标志,这是一种把自身的想象身份掩饰起来的方式。所以,在《黑客帝国》的巧妙结局中,我们既欣赏了数字超级英

① 对于20世纪80年代家庭录像的爆发式增长的反应有些不同。这里,范式电影无疑就是戴维·克洛南伯格的《录像综合征》,其中录像偏执狂是个传染病患者,从半英寸大小的磁带盒里冒出来。然而,不同于20世纪50年代壮观的宽银幕和全景电影,很多录像偏执狂的恐怖电影都是小银幕的作品,开始满足指向录像的市场。此外,在影院上座率开始下滑之后,录像发展成主要制片公司和它们的跨国合作承销商的主要收入部分,现在则成为一个公司利润的重要部分。在20世纪80年代中期,新影院的建设一度繁荣。一个有用的概述,参看 Stephen Prince, *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-89.* (New York: Charles Scribner's Sons, 2000. especially pp. 79-89.

② 真实(reality),也译现实,在译文中,根据文本语境和中文习惯,该词有时译为真实,有时译为现实。——译者注

雄尼奥的神话,又欣赏了最后的人类城市锡安的保存,那是一个隐藏在地心深处的遥远的乌托邦,它的作用是“真实”的所在。

数字的与类比的之间的这种寓言性冲突,还为技术与艺术之间对立的形成提供了新的机会。大概**电影**理论史上的最古老的批评就是,**电影**和摄影不可能是艺术,因为它们是技术:是一种没有人手干预的影像的自动记录。通过这种作为艺术对立面的技术的叙事记录——其中摄影的处理方法的再现现在变成了能指——电影重申了自己的“人文”表达的立场。^① 这种主张也不是一个新的观点。它在默片时代就已经清楚地表现过,而现在只是以一种新的叙事方式赋予一个老的概念以新的生命。

世纪末的电影中还有一个更具反讽意味的向着数字偏执狂逻辑的扭曲。当我观看《木乃伊》(*The Mummy*)和《星球大战前传 1:幽灵的威胁》(*Phantom Menace*)的试映时,我十分清楚,在再现技术的层面上,事实上数字已经取代了类比。完全由计算机生成影像构成的故事片,如《玩具总动员》(*Toy Story*, 1995 年)或者《虫子特工队》(*A Bug's Life*, 1998 年),这些故事片并不是一个未来世界的预兆,而是今天被体验的电影媒体的这个世界。计算机生成的影像不再局限于孤立的特效;它们由许多片段组成,总体调度达到了这样一种程度,甚至主要演员全部或者部分地是由计算机生成的。事实上,当代**电影**中的演员身体的技术变形表明一个翻天覆地的变化已经接近于完成。你可以说,**电影**演员的身体在技术上一直都在通过特殊的化妆、照明、滤光、编辑等手法加以重塑。然而,当代电影将这一处理方法推进到了新的水平。

^① 当然,一个反例是那些受到 20 世纪 20 年代欧洲先锋派流行的机器美学影响的实验**电影**。费尔南·莱热与达德利·墨菲的《机械芭蕾》(*Ballet mécanique*, 1924 年)就是一个例子,但是更恰当的例子应该是吉加·维尔托夫的《带电影摄影机的人》(*Man with a Movie Camera*, 1929 年),其中借助于利用分析与重组运动,以及分配在空间中的运动的相互关系,并使其成为它的主题,机械主义表现了一种特别**电影化**的美学。这也是更广泛意义上的苏联理论热衷于演员身体机械工程学,以及**电影**设备带来的人类幻觉的主要表现。

数字电影众多令人着迷的元素之一恰恰不是技术与身体的半机械人的融合。数字处理方法日益增加的使用实际上已经使得演员的身体黯然失色,在某些情况下完全重塑了演员的身体。电影“演员”已成为弗兰肯斯坦式的混血儿:一部分是人,一部分是合成的。这种策略第一次受到普遍关注是在电影《终结者 2》(*Terminator 2*, 1991 年)中,而更新的电影则把这种处理方法推进得更远。在电影《木乃伊》中,木乃伊是一个连续变化的数字构成,它在银幕上的时间比阿诺德·沃斯卢更多,后者在现场扮演这个角色;在《幽灵的威胁》中,那位恼人的宾克斯仅仅是因为缺少合成的语音,才没有成为完全的计算机造物。位于加州蒙特雷的一家名为“计算机操控器具”的公司专业从事三维扫描和演员数字化,它能确保阿诺德·施瓦辛格退休或者在洛杉矶马尔蒙庄园过世升天之后很久,都将作为“合成人”存在。数字代理商似乎已经胜利,但他们继续制造矛盾,阻碍我们对于这一事实的确认。他们如此地精明,行事好似已经失败,让我们继续睡大觉,好为这个体系注入能量。

通过技术处理方法再造演员的身体并不完全是一件全新的事情。然而,事情正在发生变化。由计算机生成的影像逐渐替换演员被记录下来身体存在,这是整个电影行业内正在发生的一个替代过程的标志。这个替代历史的前后接替阶段情况大致如下。^①

① 对于这些问题的有趣历史和美学研究可参看 Andrew Darley, *Visual Digital Culture: Surface, Play, and Spectacle in New Media Genres*. New York: Routledge, 2000; 以及选集 *Culture, Technology, and in the Twentieth Century*, ed. Philip Hayward. London: J. Libbey, 1990. 和 *Future Visions: New Technologies of the Screen*, ed. Philip Hayward and Tana wollen. London: British Film Institute, 1993. 这段历史中的另外一个重要因素是杂志 *American Cinematographer* 在 1981 年 6 月就已提出的“正在兴起的新电影/视频的界面”,这主要指视频辅助摄影和电子编辑(线性和非线性)的基本实现。最初,其主要成果是后期制作。参看 Prince, *New Pot of Gold*, pp. 111 - 123, 以及 Charles Eidsvik, “Machines of the Irivisible; Changes in Film Technology in the Age of Video”与 Jean-Pierre Geuns, “Through the Looking Glasses; From the Camera Obscura to Vide Assist”. 二者均刊载于 *Film Quarterly: Forty Years—A Selection*, ed. Brian Henderson and Ann Martin. Berkeley: University of California Press, 1999.

1979年:卢卡斯电影有限公司建立了计算机动画研究部,开发动态画面的特效。

20世纪80年代:在电视广告和音乐视频制作中,数字影像处理与合成日益盛行。史蒂文·乔布斯的皮克斯动画工作室和乔治·卢卡斯的工业光学和魔术公司作为电影数字成像方面最具创新性的生产者出现。

20世纪80年代后期:数字非线性编辑系统开始迅速取代机械式施滕贝格音像合成工作台作为行业编辑标准。从1995年起被接受为通用标准。

20世纪80年代后期:清晰度近似35毫米胶片的数字摄像机试验成功。

1989年:詹姆斯·卡梅隆的《深渊》(*The Abyss*) 在真人实景电影中制作出第一个令人信服的数字动画人物——“伪足”。在1991年的《终结者2》中这一实验提高到一个新的水平,人物在真人演员与计算机生成的影像 T-1000 终结者之间不断变换。

1990年:《迪克·崔西》(*Dick Tracy*)和《剪刀手爱德华》(*Edward Scissorhands*)中引入数字声音。到1994年年底,大多数制片厂都发行带有数字音带的电影拷贝。

1993年:《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*)使得生成“摄影般的”令人信服的合成影像的可能性广为流行。这一潮流在整个20世纪90年代里连续取得成功。

1995年:皮克斯公司发行了第一部完全人工合成的故事片《玩具总动员》。

1998—2001年:数字摄像机日益普及,在道格玛运动的电影中普遍用于故事片拍摄,例如《家变》(*Festen*, 1998年)和迈克·菲吉斯的《时间代码》(*Time Code*, 2000年)。

1998年:电影《欢乐谷》(*Pleasantville*)以及后来的《老兄你在哪里?》(*O Brother Where Art Thou?*, 2000年)是后期制作中进行底片数

数字化处理的第一批**电影**。到2004年,数字作为介质成为标准做法。

1999年6—7月:在新泽西和洛杉矶成功测试上映完全使用电子和数字投影的《星球大战前传1:幽灵的威胁》。

2000年6月:二十世纪福克斯和思科公司合作,将数字放映和发行结合在一起,通过互联网传送了故事片《泰坦 A. E.》(*Titan A. E.*),然后在亚特兰大一家电影院将其进行数字放映。

未来10年可能见证赛璐珞胶片总体作为录制、发行和展映功能的媒体基本消失。对于狂热的影迷来说,他们很容易想到这一替代的历史就像《身体绑架者的入侵》(*Invasion of the Body Snatchers*)的可怕再现。在仅仅10年的时间里,类比影像和类比影像生产技术的长期主导地位几乎完全被数字仿真和数字处理方法所代替。赛璐珞胶片,它作为可视图像的可靠物理载体、机械胶片放映机嘈杂与笨重的转动,或者是施滕贝克编辑工作台,以及给人留下深刻印象的大堆胶片盒等,都将和它们那些完美记录与展示的形象一起,一个接一个地消失,进入一个虚拟世界。

那么,当电影一步一步地被数字化的技术所替代,电影还将剩下什么呢?这就是**电影的**完结,因此也是电影研究的完结吗?在21世纪里电影研究还有未来吗?

3. 回到未来

激烈的技术变革时期对于**电影**理论来说总是极其有趣的,因为**电影**自身总是倾向于提出它的基本问题:电影是什么?新兴的数字时代以一种崭新和有趣的方式提出了这个问题,这是因为,在**电影**理论史上,作为电影再现手法基础的摄影处理方法第一次受到了挑战。如果电影研究学科锁定在一个具体物质对象上的话,那么随着数字技术作为一种支配性美学与社会力量的到来,就会出现一个真正的谜题。150

年来,摄影以及后来的**电影**的物质基础已经被定义为通过在感光化学表面上反射光的记录来对影像进行机械录制的处理方法。此外,关于摄影和**电影**媒体的再现性质的大部分主要论争——无论是否或者如何把这些媒体定义为一种艺术——都是从摄影/电影基本处理方法中,或正确或错误地推导出来的。

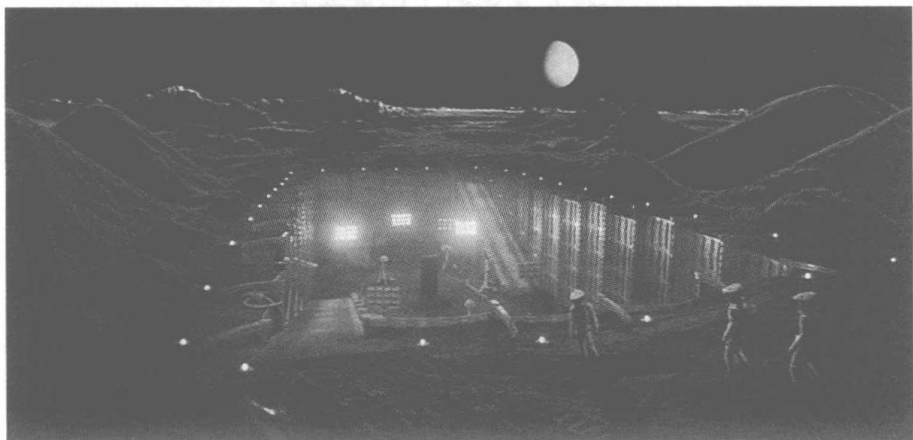
随着数字处理方法越来越多地取代类比处理方法,那么关于**电影**的摄影本体论的潜在意义是什么? 类比再现是以原始影像向物质同构的转换作为基础,与此不同,虚拟再现则是通过数字操控来获得力量。蒂莫西·宾克利把事情说得很清楚,他提醒我们说,数字以及它们所容纳的象征,都是第一位的“虚拟现实”。^① 类比艺术基本上是一种凹雕的,或者说加工事物的艺术——在原始胶片上用强和弱的光进行如实雕刻,胶片变化的密度产生出可见的影像。但是在电子及数字艺术中,事物的变形发生在一个完全不同的原子记录器上,并在一种不同的概念领域中进行。正如宾克利所说,类比媒体记录事件的轨迹,而数字媒体生成的是数字记号:在此,欧几里得几何学的作图工具被笛卡尔几何学的计算工具所取代。

这个物质概念上的转变是理解类比和数字之间基本区别的关键。把计算机生成的影像与**电影**相比较,再次说明了摄影的主要作用是类比和索引性。照片的确是一种接受性的实物,用光来蚀刻或者雕琢,形成一个物体的反射影像的模板。这个影像同时具有空间性和时间性,这种空间性与时间性以其存在性强化了摄影的指向性功能。正如罗兰·巴特所解释的那样,摄影是“所指对象的发射”,证明事物的“此曾在(*pa-a-été*):即这个事物曾经存在;它具有一个时间上持续的空间存在”。^② 甚至那些**电影**中想象的世界,比如《2001 太空漫游》(*2001: A*

① “文化再图像化”(Refiguring Culture), Hayward and Wollen, *Future Visions*, 93.

② *Camera Lucida*, trans. Richard Howard (New York: Hill and Wang, 1981), esp. p. 80.

Space Odyssey)中的月球表面,也是由这些能力制作出来的。而计算机生成的影像,则完全是由算法功能创造出来的。当然,类比作为一种空间识别功能而存在,但它已经放松了它与物质和索引性的联系。这不是简单地说给予了视觉一种新的机动性,可以随意移动电子影像中的任何像素,或者改变它的明暗。因为数字艺术没有实体,因此也不能轻易将其等同于客体,所以媒体类别本体论也就难以对其进行定位。因为数字艺术最终都可以还原为相同的计算符号,所以它提供的表达都是同一的。所有再现的基础都是虚拟性:都是数学抽象;它提供的所有符号都是等价的,无论它们出于何种媒体。数字媒体既不是视觉的,也不是文本的和音乐的——它们是仿真的。



《2001 太空漫游》(米高梅,1968)画格放大。

但在这里可能引出第一个重要的异议。“电影”就其最字面的意义来说是否就与“电影”同义?说电影消亡,仅仅意味着作为记录、发行和展示影像的媒体的光化学胶片正在开始消失。当满足肉眼的实在性和可见性的胶片消失在一个虚拟的和电子的王国之中时,电影本身消失了吗?电影研究经过学术界的长期争论之后,仅仅在最近才赢得了合法性,但还不在于人文学科的所有领域,就在这个电影研究最终成熟并享有前所未有的专业承认的时候,它竟然变得毫无意义了吗?

对此一个简单的回答是,数字摄像机,或者甚至是在计算机上创建

完全人工合成空间的“虚拟”摄像机，它们也和传统相机一样，仍然基于相同的光学几何原理，从历史和文化的角度来说，遵循出自透视学的景深和光线处理的数学原理。虽然数字处理方法产生了许多令人着迷的风格创新，但是仍有一种强烈感觉，对于几个世纪以来的西方文化来说，称得上直觉上的“形象”的事物几乎没有变化。的确，从“照相般的”真实性仍然是数字成像的圣杯这一事实中，可以学到很多东西。如果数字加工方法是如此革命性的影像制作方法，那么为什么它的技术和美学目标与其先前的影像制作的模式在感知上没有不同之处呢？一个特定文化意义的“电影的”和一个不用思考的概念“真实性”，它们在许多方面仍然是评价数字的美学创新意义的试金石。当然，数字再现加工方法中还缺少的东西，就是安德烈·巴赞或者罗兰·巴特等思想家所认为的、对于摄影影像来说基本的东西：它的因果性力量，这种力量就是对于原始事件进行实在的空间与时间的塑造，并将其保留在物理材料中。

不过，我认为讨论与**电影**研究和电影研究都相关的“虚拟”这一概念，还有一种更深层次和更加哲学的方式。**电影**理论史上的一个始终存在的课题就是，“电影是什么”这个问题的答案永远没有普遍共识。由于这个原因，20世纪不断演进的有关电影的思想始终处于一种身份危机的持续状态。无论范围多大、复杂程度如何，**电影**美学的古典时期都可以理解为相互冲突的论辩的谱系，这些论辩在媒体类别的概念或者技术中寻找**电影**的身份。例如：路易·德吕克和让·爱泼斯坦的“上镜头性”；贝拉·巴拉兹对于特写的辩护；法国印象派**电影**人钟爱的韵律电影；苏联黄金时代关于蒙太奇的辩论；瓦尔特·本雅明关于机械复制性和光晕消失的论述；齐格弗里德·克拉考尔关于摄影本性的论述；巴赞关于长镜头和景深构图的论述，等等。大概，这种主张一直延续到20世纪60年代和70年代先锋派的反幻觉主义理论，这一理论想要摆脱任何外部的文学和叙事代码的媒体，意在使**电影**重新回到它的基本艺术材料的美学纯粹性：消除景深，以强调画面的平面性；焦距和其他

摄影手法的操控,以削弱再现,把注意力引向影像表面的颗粒与物质性;使用断续,以恢复拍摄和取景的自主性,把注意力吸引到影像之间的过渡上来,等等。

就将**电影**定义为艺术,进而将其确认为审美分析的新领域的历史性努力来说,从来没有一个领域对它的本体论基础的性质,以相互矛盾和饶有趣味的方式进行过如此透彻的辩论。定义一种媒体的艺术可能性,需要以一种美学首要原则来为它提供它的独特的本体论基础,这源于哲学史上的一种悠久传统。解构主义没有完全,也许甚至没有部分地清洗掉我们以这种方式来观察和评价艺术的文化本能。同样的观点在**电影**理论和**电影**研究两个领域中都产生了一种美学的自卑情结,如果上述所有原则都是正确的,那么**电影**仅仅能够被定义为一个杂交的媒体,永远不会进化成为美学上的纯净的形式。因此,经典**电影**理论的最大悖论是:直观地说,**电影**似乎具有一种可以主张自我身份的物质特性;但是,这种特性非常难以确定。关于这个媒体的空间性和时间性方面存在着某种东西,它使得现代美学的价值分类和概念判断感到为难,令人困惑。

因此,把**电影**作为奠定一个研究领域基础的对象困难,并非始于影像的数字“虚拟化”。的确,你可以说,这一媒体的以及与之相伴的批评思想的整个历史,不断地回到**电影**自身地位不确定这个问题。是什么造成了**电影**研究的关键核心的这种不稳定,它与其说是一门学科,不如说是一个对于有关以时间为基础的空间媒体进行思考的自身范围不断变化的领域。当然,所有的学科都在演进和变化。但我要强调的是,我认为,**电影**研究永远不会以与英语文学或者艺术历史相同的方式凝聚成为一门学科,这是一件肯定的事情。时至今日,在范围广泛的跨学科语境中找到大学**电影**研究较为常见;而那些羽翼丰满的**电影**研究院系反倒是例外。这种情况的出现有着经济和政治方面的原因,但我发现可能存在的哲学解释令人更加有兴趣去探索。

从某种自命不凡的角度来看,电影在很大程度上、虽然不是全部地

作为大众化和工业化艺术的身份,已经被证明是独一无二的。然而,为什么电影研究始终是人文学科所钟爱但又相当麻烦的孩子,还有另外一个更深层次的原因。从早期现代美学理论的立场看,绘画、雕塑与书籍具有明确的本体稳定性——它们作为客体的身份,因此也是潜在的审美对象——似乎不言而喻。然而,尽管具有明显固体性的赛璐珞胶片带着明确的重量和质量在卷轴和轮盘上转动,尽管观看投射动态图像方面的体验是连续不断的,电影研究还是作为一个寻找自身对象的领域而一直在不断演变着。

为什么“电影”作为美学研究的对象如此难以定位呢?也许是因为它第一个从根本上挑战那些构成美学核心理念的概念。早在电影出现之初,大部分艺术的归类与排序仍然根据高特荷德·埃夫拉姆·莱辛在1766年提出的连续的或时间的艺术与同时的或空间的艺术之间进行区分。正如我在《阅解图像》(*Reading the Figural*)一书中所强调的,这种区分变成了定义美学本体论的基础,这种美学本体论以自相同一的媒体与形式来定位个别艺术。此外,隐含在莱辛的区分中的是这样一种对于时间艺术的评价,即它们具有非物质性,因此可以推定具有精神性,亦即与声音和思想这二者更为接近。在“新”媒体中,尽管电影出现至今已经超过百年之久,但是它尚未确立这种哲学模式,尽管也没有成功地排斥它。在大多数人的头脑中,电影仍旧是一种“视觉”的媒体。在更多情况下,它仍然需要把自己与其他视觉艺术结为同盟,强调它作为一种影像制作媒体的自我身份,来捍卫它的美学价值。然而,就18和19世纪的美学概念范畴来说,电影的最大悖论是,它既是空间的,又是一种时间的和“非物质性的”的媒体。电影表达的混合性质——把动态摄影影像、声音、音乐,以及语言和写作结合到了一起——同样地激励着电影的捍卫者与诋毁者。对于它的捍卫者来说,特别是在20世纪10年代和20年代,电影表现为伟大的黑格尔式的综合——艺术的最高峰。相反,从最保守的观点来看,电影永远不是一门艺术,因为它是一个混杂的媒体,绝不可能舒舒服服地待在审美的哲学

史中。电影无法被定义为一门艺术,这种怀疑和焦虑来自电影既是空间艺术又是时间艺术的这种混合特性。的确,经典电影理论一些最令人信服的文献承认并看重这一点:欧文·潘诺夫斯基关于电影是一门赋予空间力量和将时间空间化的艺术的定义;谢尔盖·爱森斯坦关于电影的第四维度的讨论;安德烈·巴赞用一种时间的以及空间的真实性,或者一种独特的对于时延^①的空间记录等术语对电影摄影影像的描述。对于这种观念的最具哲学性的详尽讨论应该是吉尔·德勒兹的运动—影像与时间—影像的概念。

电影的这种令人感到困难的混合性还可以追溯得更远。在早期的现代美学中,存在一种传统的特权艺术,即尼尔森·古德曼所称的真迹艺术。^② 它们就是亲笔的艺术。从手绘草稿到画架油画,真迹艺术由动作——艺术家的手的物理接触——来定义,以及根据特定的目的来定义:一旦艺术家的手完成他或她的作品,它们就被归结为审美对象。因此,所有的真迹艺术都是独一无二的。只存在一个原创,任何重复的现象必然不是复制就是伪造。

另外,古德曼关于代书艺术的标准包括下列内容,他的主要例证是音乐。它们是两阶段艺术,在作曲和演奏之间存在着空间与时间的分离。更重要的是,音乐服从于乐谱。在这里,当乐谱完成时,第一手的创作工作就完成了。所有演奏都是这一主要行动的变体。因此,音乐作曲是一种写作,就像文学或者诗歌一样,虽然绘画和雕塑并非如此。对于古德曼来说,印刷行为则是一种代书,而文学如同绘画一样,是一种真迹艺术,因为这种创作行为出自并且也终止于艺术家的手。那么,重复印刷就是简明的例证,它在所有方面都与原始符号相同。

^① 时延(duration),本书中的重要概念之一,指一段延续的时间,也可译为“时段”或者“时长”。——译者注

^② 参见他的 *Language of Art*. Indianapolis: Bobbs-Merrill 1968. 特别是章节“Art and Authenticity”, pp. 99 - 123. 古德曼在提到真迹的和代书的这两种艺术之间的区别时没有假设价值高低。而毋宁说,他关切的是与非语言艺术实践中记谱性的不同形式和与策略有关的话语转移问题。

在审美评价的历史上,电影与音乐有着同样的困难处境,古德曼的概念有助于我们理解为何如此。所有两阶段艺术之所以难以评判,是因为作曲家缺席演奏现场。没有“亲笔”证明它们作为艺术的真实性,即便是作曲家本人指挥演奏他或她自己的作品。这里的试金石就是,时间和代书的艺术缺乏一种有形物质,来作为一种具有永久和不可改变的作者印记的媒体发挥作用。事实上,电影作为它的复杂时间性的成果,与音乐共享了一种真正的狄俄尼索斯式的疯狂。

然而,在音乐中作曲的记谱行为是作者亲笔的保证。在这里,按照古德曼的定义,电影将自身与音乐明确区别开来。电影显然是一种两阶段,甚至是多阶段艺术,但是我们在哪里区分作曲与表演呢?具有反讽意味的是,制作一个摄影影像,就像是蚀刻或者印刷一样,既是真迹的也是两阶段的处理。从巴赞到巴特,摄影行为被理解为制作一个单一时延的唯一记录。但是后续正片必须出自原物,从而构成摄影过程的第二阶段。正如在印刷中,“印刷品是终端产品;虽然可以察觉出它们可能相互有别,但是所有的都以原始作品作为实例。但是,除非是从印版复制的,即使是最精确制作的复制品,都不算是原创的,而只是模仿或者伪造”[《艺术与真实性》(“Art and Authenticity”, 114)]。因此,不论是在摄影还是在电影拍摄中,制作一个“原创品”都不能算是一个记谱的行为。在这里,技术的复制性引发了明显的问题。《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)的原始负片丢失了。论理,人们可以怀疑,是否所有现存拷贝都是仿品。另外,还有这样一个恼人的问题,谁是一部电影的作者:编剧?导演?还是主演?电影是否有一个原始记谱原件:是电影剧本,还是故事大纲?《公民凯恩》只是赫尔曼·曼凯维奇的表演和奥逊·威尔斯所写的电影剧本吗?或者说,电影是摄像机之前和之后、影像和声音编辑等后期制作中的多种创作行为的独特保存吗?在任何情况下,如同音乐作曲一样,所有这一切都从电影实际放映中在时间和空间上被取代了。

数字影像在另一个方向上延伸了这些问题。由于两个原因,计算

机生成的影像不是真迹的：作为“合成”的影像它们无法被认为是作者之手的物理行为，而且它们也不是最终产品。的确，数字影像的伟大创造能力是没有止境的，这种品质正如菲利普·罗森所归纳的，是“实践上无限的可操作性”：它们可以随意地再制作、再调适和再配背景。^①合成、取样和排序等都属于数字艺术的基础创作行为，或者我按照斯坦利·卡维尔的说法称之为自动机制^②。从这个角度说，它们是与真迹艺术完全相对的概念。换言之，它们是代书艺术的范式，因为任何拷贝都与“原创品”完全同一。之所以如此，是因为有个特殊原因。人们可以说，一个数字影像的取样或者再加工，就是它的一次新演出，确切地说是“原创品”的一次引用和释义。但是，即使电影或者现场演奏的音乐也可以引用和释义先例的作品，它们也和计算机生成的影像一样，不是代书艺术。这是为什么呢？因为这些数字创作是由一套严格的乐谱制作的：它们是按照算法、程序或者指令计算出来的。电影《玩具总动员》(Toy Story)与任何巨额投资的好莱坞电影一样作者众多，具有反讽意味的是，这部电影是完全记谱的，其方式与前数字时代的任何一部电影都不一样。

重要的是必须强调，古德曼的主张不是一个“美学”的观点，因为“亲笔”与“唯一”作为标准，既不是评价也不是定义艺术形式特性的根据。然而，真迹性和记谱性似乎作为定义创造性行为的美学性质的概念发挥作用。真迹艺术最明确的实例都意味着只有一位独一无二的作者，他的工作是在一个阶段中完成。两阶段艺术需要一个完美的、不可改变的记谱系统作为基础。电影不能充分满足这两个标准。换言之，合成影像呈现出一种极端情况：毫无疑问是一个两阶段的影像，它也可以被认为是充分记谱性的。重复同一个程序或者算法将产生一个

① 参看他的 *Change Mummified: Cinema Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001, pp. 319 - 326.

② 自动机制(automatism), 本书中的重要概念, 也译自动性、自动主义, 指不受人的有意识干预的行为或者操作。——译者注

与“原创品”一样的影像,如果说有个原创品存在的话。^① 与其他的两阶段艺术不同,每次操作都是相同系列指令的同一实例。无论音乐还是舞蹈都不是这样。奇怪的是,根据这一标准,合成影像具有美学意义,而**电影**却不具有。(这就得出了一个可怕的结论:每个艺术都有审美价值,除了**电影**之外!)

电影有关记谱性概念的身份难题,一直是**电影**理论的关键概念,特别是在战后时期的结构主义和符号学研究中。现在,我们可以带着这些有趣的结论,回到**电影**/电影的区别上来。

电影理论在一个笨拙的术语中受益匪浅,即艾蒂恩·索里奥所定义的“**电影**显示物”(filmophanic),即**电影**放映期间观众观看到的一切。对于**电影**理论的不同分析维度进行精确划分——摄影机面前的摄影机前(*profilmic*)空间、银幕(*screen*)空间(摄影维度)、电影(*film*)空间(时间维度)、观看(*spectatorial*)的或者心理的空间——的这一努力,源自吉尔伯特·科恩·西特于1946年提出的关于电影摄影与**电影**事实的基本划分。^② 正如克里斯蒂安·麦茨在《语言和电影》(*Language and Cinema*)一书评论这种区分时曾指出的,我们从文化上定义为“**电影**”的东西,是一连串令人头晕目眩的相互交叠的和时常相互矛盾的含义;在胶片盒里的物质客体;经济交换的对象;既特殊又普遍地定义的审美对象。对于麦茨来说,科恩·西特划分的价值在于,把**电影**理论置

① 这里甚至还有更多不寻常的悖论。作为诸如彩色音乐与文本媒体秀那样的各种合成节目,同样的算法可以用在不同的媒体上制作产品:一套音乐声音可以转化为颜色数值,或者一套美国信息互换标准代码(ASCII)可以转换为音乐。从记谱的角度看,合成的色彩或声音在数学意义上等同于它的“来源”,虽然其输入与输出在感知上不同。在第三部分,我将进一步解释,这些创造性的自动机制之所以成为可能,是因为借助信息处理的一个关键方面——输入和输出的分离。

② 科恩·西特提出了这个主张参见 *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*. Paris: puF, 1946, p. 54. 索里奥概括了他所说的特点,参见“Kés grands caractères de l'Univers filmique”, in *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion, 1953, pp. 11 - 32. 关于两位思想家的英语概述,请参看 Edward Brian Lowry. *The Filmology Movement and Film Study in France*. Ann Arbor: UMI Research Press, 1985.

于一个坚实的方法论的基础之上,因为“**电影的事实**”按照其不同的社会、经济、技术和工业的语境,将**电影**剥离成一种可以加以确定的能指话语。^①在这里,**电影**作为一种符号学的事实,成了一种理论对象的焦点,这个符号学的事实可以区别于电影现象的更加广大的社会和历史疆域,其中某些是在制片之前涉及的(如经济和法律的基本结构,电影制片厂的组织,技术发明和革新,创作者的身世),有些是在**电影**之后(观众和评论等反应,**电影**的思想和文化的影响,明星神话),还有些是处于**电影**期间,但是在**电影**之外的(电影观赏的建筑的和文化的语境,等等)。

在这里,麦茨的目标不仅是要定义**电影**理论的对象,而且是要精确地定义**电影**符号学的对象。这样,他的著作《语言与电影》(*Language and Cinema*)也就突然变得有意义和有难度。在重读科恩·西特的著作时,麦茨将**电影**与**电影**相区别,前者被视为一个实际的或者是具体的推论的统一体,后者则被视为一个观念的集合物。这一区别使得我们走向了**电影**和**电影**理论的虚拟性的另外一种意义。科恩·西特把围绕在**电影**周围而又外在于它的现象的总和称为“**电影**”。但是,**电影**理论不能没有一个确定的**电影**概念,或者至少在“**电影**”一词的这个意义上,即在日常用语中也指“**电影**本身的总和,或者**电影**本身中的特点的总和,这些特点被看作是具有这样事物的特征,这种事物意味着它是某种‘语言’……**电影**与**电影**之间的关系,与文学和书籍之间的,绘画和绘画作品之间的,雕塑和雕塑作品之间的关系相同”[《语言》(*Language*), 22]。因此,当人们谈及《黑客帝国》高潮段落中的“交叉剪接”——其中在矩阵计算机的仿真世界里尼奥与特工最终抗争的情节,与在“真实”世界里机器人士兵对叛舰尼布甲尼撒号攻击的情节交替进行——人们把它看作是一个单个**电影**图像,同时也会说,这个影像是**电影**摄影学

^① *Language and Cinema*, trans. Donna Jean Umiker-Sebeok (The Hague: Mouton, 1974), 12.

的；也就是说，它具有属于电影的性质，或者说具有电影的符号学/美学的来源。经过一个奇特的辩证转换，在这个意义上，电影在科恩·西特所定义的电影事实中对自身进行了重新定义。

因此，电影和**电影**的符号学区别，需要在这两个术语和两个集合之间进行令人头晕目眩的逻辑循环论证。在此，电影和**电影**作为事实上不能分离的实际的和理念的对象形成对照。这是下述两种东西的区别，一是陈述或具体言语，二是作为区别的虚拟体系的语言或用语；或者简单地说，是个别和具体的信息与给予它意义的抽象代码之间的差异。因此，如果不参照某种电影摄影学的特性，**电影**的符号学地位就无法建立起来，虽然说这是矛盾的。但是，根据麦茨的理论，这一特征的定义，既不是根据物质的自我同一性（一种媒体或者一种材料的独特性）标准，也不是根据一种美学本体论。它的定义只能是来自所有可能的电影或者**电影**图像的集合，这个集合是可以从电影“语言”的可能性中获得的；而这种语言则处在一个不断创新和变化的状态之中。

所以，现在**电影**理论面临两种理念组合。一种包含了特定的感知或审美序列的全部潜在信息，这些信息并不必然与单独唯一的代码或者相同特质的物质相符合。这就是现今已经制作的或者可能制作的全部实际**电影**，亦即，与亨利·詹姆斯的小说可以定义为“文学”的意义相同，被定义为“**电影**”的审美作品。但是，没有另外一种集合体——代码的集合体——对个别**电影**的意思或意义进行分析是不可能的。在此，麦茨不仅与经典**电影**理论，而且与经典美学做了明确的决裂。在**电影**领域中，电影摄影学将自己刻写成一种庞大的虚拟性，然而又具有特殊性和同质性，这就是电影代码的概念。如果没有对“特定感觉形态的所有信息”进行重新分组的可能性，代码的概念就不能建立，至少在理念上，这就是，构成电影的**电影**的总体性。但是，只有信息是具体的和个别的；而代码则是虚拟的，代码的**电影**性无法从这种能指的物理本质中推导出来。那么，一个代码“只是一个构造出来的集合体，而不是一个内在的集合体，在进行分析之前它不存在……（代码）是……以塑型为

目的单位。代码的同质性不是感觉上的,而毋宁说是一种逻辑一致上的、解释力量上的和生成能力上的。”[《语言》(*Language*), 28; 重点是我画的。]

因此,具有电影性的品质,或者如果我们甚至更大胆地对电影摄影学的特性进行定义的话,取决于对一个代码或者内在于所有**电影**集合的代码的分析和定义。但是“内在的”就意味着不是出自一种本体论就是出自能指的物质特性。正如麦茨时常坚称的那样,电影能指的物质性是异质性的。基本上说,它由五种表现事物组成:动态摄影影像、语言、音效、音乐和影像痕迹。此外,任何给定的叙事**电影**都是由多个代码组成的,其中有电影的也有非电影的,其真正本质从概念上来说也是异质性的。在此,电影从哲学意义上给予了现代美学一个重要教训,因为要想根据本体论的自我同一性或者是物质的自我相似性的标准去对任何媒体的特质进行定义都是徒劳的。**电影**既在表现方式上也在组成它们的代码的多数性质上都是异质的与可变的,所以,所有**电影**的集合本身就是一个处于持续变动状态中的不确定的领域。它本身就是一种概念上的虚拟,虽然充满不停变化的具体事物;因此,提取那些给予了这种感性叙事和文化意义的代码是这样一个过程,亦即,按照弗洛伊德所说,是无休无止的过程。

在**电影**的虚拟生命背后的历史可变性还可以从另一个视角加以考察,这可能是更加令人不愉快的。保罗·切希·乌塞在他的名著《电影之死,历史、文化记忆与数字黑暗时代》(*The Death of Cinema: History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*)中得出了一个使得**电影**虚拟生命变得复杂的惊人判断。电影本质上就是一种自动破坏的媒体。当然,每一种艺术都会遭到时间的蹂躏。但是结构的非永久性正是电影存在的条件。画面每一次通过投影仪——这架机器赋予了动态影像以**电影**显示体/被投影的生命——加快了一种侵蚀过程,最终将影像减少到无。此外,切希·乌塞所称的**电影**的“母体”,也就是化学底版,也许是一种在艺术制作史上最不耐久和最易变化的记录影像

的物质：不是爆炸着火(硝化)就是慢慢溶解(酸化)。当然，数字媒体也有自己的退降和衰竭形式。然而，人们可以说，**电影**的物质基础是一个熵的化学上被编码的过程。这是把观看**电影**说成观赏死亡的诸多方式之一。

电影和**电影**理论的历史常常幻想有一个模范影像存在。在切希·乌塞的术语中，这是一个完美和规范的影像——与摄影具有美感和快感的审美规范完美一致的永恒的和柏拉图式的形式。但是，这种模范影像，无论是从该术语的完全精神分析学的还是哲学的意义上来说，都只是想象；如果影像是永恒的和非时间的，那么**电影**史就不会存在。**电影**史的、更不用说**电影**理论的可理解性，在它所记录的是它的对象的消失这个意义上说，依赖于影像的虚拟性。正如切希·乌塞所指出的那样，“**电影**史的终极目标就是记录它自身的消失，或者向它另外一个实体的转化。在这种情况下，一种叙事的存在具有这样一种优点，它将想象力进行归类，描述从假定的模范影像一直到动态影像曾经再现的东西完全消失的各个阶段”。^①

令人感到好奇的是，从**电影**理论的立场看，这可能是从审美角度为**电影**艺术所做的一种奇怪辩护。在美学史上，**电影**常常被批评为一种机械复制的媒体，而**电影**的审美体验在本质上却是不可重复的。同一部**电影**没有两个拷贝完全相同——由于每个拷贝都有特别的放映历史，所以它们都会带有独特的毁损痕迹；因此，每个拷贝都具有某个方面的独特性。并且，由于同样的原因，也不会存在对于同一拷贝的完全重复的观影。因此，切希·乌塞写道：“假定观看者并不关心动态影像出自一个模板这个事实，他相信可以在与原先相同条件下重看的可能性。由此看来，就和口头文学一样……**电影**并非基于复制。它就是一个重复的艺术。”[《**电影**之死》(*Death of Cinema*, 59)]只要我们在心里

^① *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute, 2001: 89.

明白每个重复也有差异,这种说法也是正确的。

切希·乌塞是个非常罕见的人物,他是**电影**历史学家和档案专家,也是一位哲学家。而一旦历史学家开始像哲学家那样思考(在任何情况下都不太可能的事件),《电影之死》的傲慢说法将展现它的全部力量。动态影像的“保存”是不可能的,而动态影像的“复原”也是自相矛盾的说法,因为时间不可能倒转。事实上,存在一种富有诗意的评判,认为**电影**作为最具有时间性的,因此也是最虚拟的艺术,它也是在时间上消退最快的艺术。为此,切希·乌塞建议放弃启用模范影像的所有主张:“那么,动态影像的保存将被重新定义为有关它的逐渐消亡的科学,以及处理其结果的艺术,非常类似一位医生,正当他为其病人的生命而不懈战斗的时候,已经接受了病人不可避免的死亡。在监视影像消亡的进程中,监护人承担着追随这一过程的责任,直到影像完全消失,或者保送其迁移至另一种视觉体验中,同时为未来世代诠释这种消亡的含义。在此过程中,监护人——不仅仅是一个观察者——扮演了一个创造者的角色,在某种意义上说,他与影像制造者的工作相当。电影死亡的最终结局,是视觉伦理,以及从模范影像向道德形象转换的基础,反映了与观赏行为相联系的规律和价值。”(105)

看来,**电影**似乎是一个非常不确定的研究对象。正是它所具有的非常的不稳定性,使其对于某些人来说是如此有趣且令人着迷,而对于其他人则是文化上的耻辱。在坚实的本体论基础上确定一个起作用的物质相当困难,这使得这种艺术迄今为止在依靠想象的体验方面超过任何其他艺术。在此基础上,**电影**的虚拟性展现了新的意义。在一篇简短而出色的文章中,雷蒙德·贝洛尔把**电影**定义为“不可发现的文本”。在这里,**电影**符号学的困难似乎又回到了古德曼所提出的记谱性的问题上来了。文学文本可以作为与其来源相同的记谱在批评和分析中加以引用。但是,一旦从不同的分析媒体来把握**电影**,它就失去了自己最重要的特征——画面放大或者影片定格就失去了构成它视觉上的特殊形式的运动:“一方面,(**电影**)像一幅图画在空间展开;另一方面,

它浸润在时间中,像一个多少接近音乐作品的连续写作的故事。在这里,它是特别不可引用的,因为书写的文本不能还原为只有投影才可以产生的东西;一种运动,即确保是真实的幻觉。”^①书写可以抓住持续性。然而书写不能再现**电影**特有的自动的、必然的运动特质。这里,关于**电影**的奇特悖论是,它的物质性难以把握,因为它抵抗书写。结构主义**电影**理论和叙事学的诸多奇特结论之一,是它们把**电影**叙事论证为一种复杂的、高度精巧的,然而又是脱离记谱的编码系统。

同样,**电影**中的空间性与时间性的叠加,以及它无法固定于一个记谱系统的事实,导致了另外一个理念,即麦茨关于**电影**是“想象性能指”(imaginary signifier)的定义。**电影**符号学中从结构主义到精神分析的能指概念的迁移,推动麦茨把**电影**重新定义为一种也是心理建构的感觉形式。**电影**观看者总是在追逐一个缺席的、的确正在缺席的对象,而非一个触觉的对象或者一种稳定的自我同一的形式。在麦茨优雅的描述中,从心理上说,观看者永远是在追逐一个双重的缺席:空间上缺席的所指物的幻觉投射,以及时间上影像的流逝。影像的内在虚拟性是**电影**观看的基本条件,在这里作为审美对象的**电影**的本体不确定性表现为空间的不确定性和时间的不稳定性。

因此,甚至**电影**显示体的定义——把**电影**的单一性定义为一个现象论的事件,亦即参与**电影**放映——发现它自己也被某种虚拟性所分解。对此,我仍然坚持认为,在影院**电影**观看中,对于想象能指的体验是某种心理学的常量。电影学特征的讨论不是一种“审美的”分析,已经变成了对于一个变动常量的勘定,一种欲望形式的实例说明,既是符号学的、心理学的,也是技术的和文化的。在此,**电影**理论有益地再次与上述历史主张相联系。在整个20世纪中,**电影**生产的技术处理方法不断创新,它的叙事形式不断进化,其发行和展映模式也发生了很大变化。但是一直不变的,是一种心理投入的模式,如果你愿意的话,可以

^① “The Unattainable Text”, *Screen* 16. 3 (Autumn 1975) 25;重点是我画的。

说是一种欲望的形态。电影理论以及电影理论史依然重要,因为它已经为定义“电影性”开发出概念与方法,无论这些概念如何变化,也因为它评估了观赏体验(感知的、认知的、情绪的)和从电影转化出来的文化意义的范围。

既然“电影研究协会”已经更名为“电影与媒体研究协会”,人们可能会倾向于得出这样一个结论,这是一个“如果你不能打败他们,就加入他们”的案例。或者保守点说,人们可能想象这是一个档案保管员和文物研究者的组织,满足于历数和提炼他们对于这样一个媒体的理解,即一个一直运行得不错但是现在只是“历史”的媒体。

虽然历史上电影理论中的许多争论本身是基于一种特定的物质性,但是电影没有持久的身份这是一个历史事实。或者不如说,它的(多变的)特质在于别处:以时间的空间化和空间的时间化来回交替为特色的双重虚拟性,以及作为一种特殊的感知和心理的不稳定性,观看者在这种状态下追逐着一个双重缺席的对象。结果是,电影研究没有作为一门学科的本体论基础,亦即,我们要继续坚持以媒体的特征来定义一门艺术的自我身份,还是以我所谓的实质的自我相似性的标准来定义?事实上,从审美哲学的角度看,电影本体论基础的缺失,对于任何一门寻求一个稳定的构架或者物质的学科都提供了一个重要的直观教训。事物特征不论如何易变,都派生于有关该事物的大量概念,并通过它得以合法化。在这方面,电影研究学界最近以来一直十分危险地忽视理论和理论史的重要性:基本概念的创立、批评和重估,这些基本概念构成我们所提问题性质的基础——无论是历史的、社会的,还是审美的——以及给出的相应答案的基础。

所以,电影研究不能把赌注下在有关自己专业领域的恒久主张上;事实上它的边界是不断变动的。用最专门的术语来说:没有一种以媒体为基础的本体论,可以为电影以一种审美媒体作为基础,或者为其作为一门人文学科生存的主张提供支点。现在,也可以对“大学艺术学会”和“现代语言学会”的每个分部说同样的话。今天,已经很难找到一

位人文学科教授,他不愿意默认解构主义的下述立场,这一关于自我影片的立场主张,在其相关专业只是一种基于虚假假设的幻觉(亦即,直到主张一个新标杆的时机来临!)。与此同时,文学的和历史的研究仍然享有文化声誉,这种声誉是**电影**研究难以保有的,更不要说数字的和互动的媒体。例如,对于那些“有”历史或者是陷入困境的研究对象来说,书籍作为“界面”的持久性,以及它的使用的社会形式,享受着这样一种历史,即它的持续时间足够长,以至于被许多人忘记它有历史,而且是一个充满争议的历史。这种被感知的永久性造就了有关文学理念和它的持续文化资本的意识形态牢固性。

相反,**电影**和电影的历史仅仅存续了三代人的时间,其间,该媒体的审美和社会形式都经历了飞速发展和深刻变化。然而,电影研究作为一个领域的短暂性和易变性应该被视为它的力量之一:**电影**理论关于媒体本体地位不确定的自我意识,以及**电影**研究谱系中特有的论争的矛盾性质,标志着它仍然是 20 世纪知识探索领域中最具有知识胆略的领域之一。我相信,对于知识界来说,这是**电影**的持久吸引力之一。

我将在第三部分结尾处回到这些理念,以及与“新”媒体相关的电影研究的悬而未决的问题。但是在回到这些问题之前,我们必须尝试回答另一问题:电影曾经是什么?

第二部 电影曾经是什么

也许你会感到我把这些对象说得太神秘了。而我的感觉则是,我们已经忘记了这些东西是多么神秘,总体上说,忘记了不同事物之间是多么地不同,好像我们已经忘记了如何评价它们。这就是电影告诉我们的事实。

——斯坦利·卡维尔,《被观察的世界》

在一个死亡星球的内部,一部疲惫的旧机器颤动着。显像管放射出白色的、充满活力的微光,苏醒了。缓慢地,似乎很不情愿地,一个处于空挡的开关改变了位置。

——让-吕克·戈达尔,《电影史:话语的权力》

4. 电影生出视频

我这一代**电影**研究学者的巨大反讽之一就是,我们依靠为一个不再存在的对象辩护,而获得了新的研究领域的认可。的确,我们在目睹它消亡的过程中度过了我们的职业生涯。问题不是电影是否将会死去,而是它死了多久。说到“电影”,我指的是摄影录制的**电影**胶片在影

院环境中的放映。在 20 世纪 70 年代,仍然可能有人相信电影是自足的审美对象,因为物理电影拷贝本身要到商业影院、保留剧目轮演剧场以及电影协会里去寻找。电影史就是建立在其稀缺性质上的一种事业,因为已经不在商业演出周期中的任何一部电影都很难看到,而看到一部电影的唯一方法是观看它的放映。我们中那些管理电影协会的人能够以一种可与最苛求的艺术史家相媲美的鉴赏水平,几个小时地谈论各种拷贝的产地、历史,以及相对状况。电影体验的物质性曾经是有形的。

根据我个人的经历,电影的消亡大约是在 1989 年。这一年某个时候,当我进入康涅狄格州哈姆顿当地的录像商店时,我看见帕索里尼的全部作品都有盒式录像带。要是在五年前去纽约旅行,我会优先考虑观看一两部我没看过的帕索里尼的电影,或者浏览他的全部电影,因为我还会有这样的机会吗?我确信,那个晚上,我走过了帕索里尼的作品,转向其他东西,因为机会和时间已经不再是稀缺的商品。有的是时间。对于电影学者来说,仅仅在短短几年的时间里,稀缺性显著地转变为令人尴尬的丰富性,虽然付出了这个代价:电影已经变成视频。

正如罗伯特·C·艾伦最近所强调的,好莱坞已经不再主要是“电影业”。这不只是因为主要制片厂并入了跨国娱乐企业集团^①。不如

① “‘Please Rewind the Tape, Daddy’: Writing the Last Chapter of the History of Hollywood Cinema”, 未发表的讲座。此外,参见 Robert C. Aalen, “Home Alone Together: Hollywood and the ‘Family Film’”, in *Identifying Hollywood’s Audiences: Cultural Identity and the Movies*, ed. Melvyn Stokes and Richard Maltby (London: British Film Institute, 1999) 109–134. As Stephen Prince observes: “1987 年,家庭视频收入为 75 亿美元,相比之下票房收入 40 亿美元。至 1989 年,差距加大,录像收入超过 110 亿美元,票房收入为 50 亿美元。华尔街注意到,到了 90 年代中期,他们使用家庭录像收入作为评估制片公司公司股票价值的基础。”[*A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980—89* (New York: Charles Scribner’s Sons, 2000) 97.] 在这个 10 年末期,网络电视的收入已经从总收入的 11% 下降到 1%。DVD 的到来加速了这一趋势。亚当斯媒体研究报告指出,2003 年消费者花费 144 亿美元于家庭电影,几乎比他们在电影票或者录像租赁上的花费超出 50 亿美元。该报告还显示,从 1999 年至 2003 年,DVD 销售量增加了一倍,消费者继续以他们消费录像带三倍的速率购买 DVD。参见 Wilson Rothman, “Movie Buffs Don’t Rent DVDs. They Buy. Lots”, *International Herald Tribune* (28–29 February 2004) 9.

说是,国内的票房销售,以及随之而来的影院环境中的电影制造业,不再是电影制片厂的中心经济活动了。到1980年年底,盒式录像带销售和租赁已经超过了美国票房的收入。在2004年,录像的销售和租赁占电影制片厂故事片收入的63%,相对应的来自票房的收入为21%。在1998年,录像游戏的销售首次与影院门票收入相等,并且以每年大约25%的速度不断增长,至今始终超过票房收入。

在这个局面下电影如何?电影的影院上映成了提高录像/DVD销量,促进和支撑玩具、游戏以及相关收入来源的一种营销手段。这是电影虚拟生命的黑暗面,“电影化的娱乐”仅仅是多样化的媒体巨人软件链条中的另外一个元素,尽管是一个重要的元素,因为它主要服务于扩张非影院的市场。娱乐产业的基本经济是通过阴极射线管的放射而不是白色银幕的放映。一段时间以来,全球观众对于电影的主要体验基本来自录像带和电视播映。计算机游戏和以互联网为基础的活动比去电影院观影消耗了更多的闲暇时间。用于放映的电影拷贝已经失去了它的主要经济重要性,结果,电影的文化地位已经随着电影观影的现象分析一起被改变了。

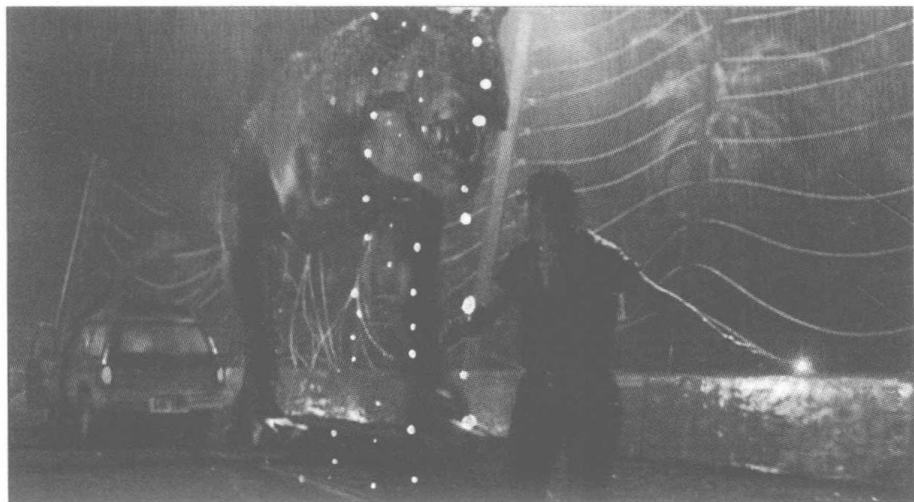
化学的和摄影的所有一切正在消失,变为电子的和数字的。当艾伦提到20世纪90年代是“好莱坞的最后十年”的时候,他要求人们认真对待。好莱坞的主要经济重心已经不再是来自生产在电影院放映的“电影”的展映收入。另外,在录制、编辑,以及目前的发行和展映电影的各个阶段中,数字技术都替代了摄影技术,在同一时间框架内,“电影”本身的性质已经发生了转变。对于电影学者来说,这些明确的事实汇聚成为两个必然的结论。第一,我们正在目睹影院观影体验的非中心化,这已经在电影观赏的现象分析方面产生了深远影响。第二,这种非中心化是一个“媒体”被替代的结果,在这个被替代过程中,电影技术的每个环节都被数字技术所取代。对于电影的体验和对于电影的体验变得日益稀少。

5. 电影之死与电影研究的诞生

从现象上来看,我们观看电影时的社会与文化体验,已经被电视、视频、计算机和计算机网络不可逆转地改变了。电影媒体也已经改变了吗?如果是这样,那么它给电影研究带来的后果是什么呢?电影《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*, 1993)的极度走红,以及它对主流电影制作人的影响,标志着这个方面的一个转折点,即摄像和数字的相对位置被反转了。从这一时刻起,业内主要创作力量开始认为,摄影方式是创造性的一个障碍,是某种要被克服的东西,而非电影创作的正当媒体。在以往的电影创作时代里,物质世界既激发也阻碍想象力;而在数字合成时代,物质真实已经完全服从于想象。在这种情况下,赛璐珞电影胶片继续坚持作为一种主要的发行媒体,是因为在电影院里还安装有放映设备,防止盗版。但这不可能持续很久。

正如我在第一部分所强调的,技术变革时期对于电影理论来说总是很有趣的,因为电影自身总是提出基本问题:什么是电影?矛盾的是,专业电影研究的出现是与现在我们所理解的电影的长期经济衰退相伴随的,这种衰退首先来自电影与电视的竞争(1955—1975),然后是与录像和DVD的竞争(1986年至今)。当然,这种竞争的社会的和经济的历史是复杂的,不在我这里的讨论范围之内。但是也许,促使我去理解电影和电影的动力就直接来自它在经济上的被取代和物质上的消亡?以同样的方式,由于作为电影博物馆的广播电视的作用,我们这一代人还会对电影怀有某种历史态度。这里的模范应该是《公民凯恩》(*Citizen Kane*)作为纽约 WOR-TV 电视台“百万美元电影”的系列放映,这肯定是使它成为在美国几代电影研究学者中最著名、研究得最多的电影的一个因素。对于我们当中的许多人来说,电视是我们的第一个轮换剧目剧场,对于电视,我们自己的节目选择策略是,按照类别和

在反复观看基础上的仔细分析。同样,没有人会否定录像带和 DVD 是我们大多数人不可或缺的宝贵的分析和教学工具。此外,很显然,录像带的普及在侵蚀一类影迷的同时,促进了另外一类:电影资料馆常客,即一个想象体验的追求者,他成了录像的搜集者和囤积者,或者叫家庭档案员。当明亮的电子屏幕代替了电影院中的黑暗包厢,DVD 代替了电影拷贝,电影的消失使我们感到它的弥足珍贵。我们始终相信的是,最现代的艺术也会突然变为古董。电影研究新生的同时伴随着电影的死亡。难道还有任何其他学科,它的历史特点就是在它的对象衰落的时候它才兴起吗?



《侏罗纪公园》(MCA/环球,1993)画格放大。

从电影理论的角度,有两种看待这一问题的方式。其中任何一种都不会没有额外的反讽意味和矛盾之处。一方面,电影拷贝和影院观影被取而代之能够促使我们更加精准地提炼和欣赏电影是什么。很快,上电影院已经不再意味着是电影了。观看很好地投射到大银幕上的 35 毫米电影、以这种方式给我们带来感官体验的电影,突然变得弥足珍贵。尽管我对数字相当迷恋,但是我的审美的和理性的情感最近还是被特伦斯·马利克的《细细的红线》(*The Thin Red Line*, 1998)和

贝拉·塔尔的电影《和睦相处》^①(*Werckmeister Harmonies*, 2002)这类电影所唤起。我确信,这与其说是一个中年电影学者对于某种艺术电影的怀旧,倒不如说更多的是哲学上的着迷。

另一方面,摄影化学艺术在世的日子已经不多,这真的事关重大吗?受益于数字技术,电影自身得以重塑——就像它在之前的技术转换时期的所作所为——通过进行风格创新,并同时注重叙事串联^②。简而言之,《克隆人的进攻》(*Attack of the Clones*, 2002)和《指环王:双塔奇兵》(*The Two Towers*, 2002)两部电影作为好莱坞经典影片在很多方面受到广泛认可,尽管它们只是在视觉风格上有所创新。这里,向着一种不同的创造性的转换——计算机合成——似乎没有带来什么区别。当电影可能就要消失的时候,电影院还在坚守。事实上,数字的电影制作可能激发出现在还无法想象的令人激动不已的电影的新形式。

出于同样的原因,将我们的学科建立在无论是电影研究还是电影研究的观念的基础之上,都会给我们的研究领域带来太严格的限制。正如诺埃尔·卡罗尔所主张的,使用“动态影像”这个习语要比使用“电影”这个单词更为可取,因为“我们称之为电影的东西,就此而言还有电影史,在未来的几代人中,这就将被视为更大范围连续历史的一个部分,它不再局限于那些在所谓电影媒体中创造的事物,还将应用于由录像、电视、计算机生成图像,以及我们还不知道的东西创造的东西。它将是动态图像或者移动图像的历史,正如我们现在用日常语言所说的,或者按我的建议,我们把它称为(动态影像的)历史,至于电影的时代,严格地说,可能只是其中一个阶段”。^③这段话写于1996年,事情的状态已经基本上如此,我认为这是一件好事。以同样的时间框架,卡罗尔提出了一个很好的案例,反对那些有关媒体特征的主张或者理念。这

① 也译《鲸鱼马戏团》或《残缺的和声》。——译者注

② 串联(continuity),各场景的连接,也指分镜头剧本。——译者注

③ *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, xiii.

些主张与理念认为存在着某种东西，它对于照相和电影影像来说在本体论上是独一无二的。从另一个角度来看，我主张摄影与电影是“虚拟艺术”的先驱，并且，在新旧媒体之间存在许多连续和断裂。所以，我们称之为“电影”的东西，是一个不稳定的或者说可变化的对象，无法用我们熟悉的自我身份的美学标准来加以确定。

虽然我坚持这一立场，但是我现在也承认我有更加焦虑的方面，因为我还没有让自己确信这个问题现在已经得到回答。在 21 世纪初，我们再次遇到了完整的循环。当摄影媒体将要永远消失在技术的垃圾堆里的时候，突然间，经典电影理论的主要问题似乎值得重新探讨，尽管存在着像卡罗尔这样的某些人的健康的怀疑论^①。当电影消失在数字操控的电子的和虚拟的王国之中的时候，我们突然意识到电影曾经是什么。电影理论史曾经花了九十多年来辩论“电影是什么”这个问题。然而突然间，我们感到被迫提出同样的问题，不过用的是过去时。电影专业人士正在清楚地感到性质的明显变化，虽然难以准确定义。仅仅是给电影配音这样的变化，就曾经激起过相当热烈的讨论，随后又以同样的方式消失了。然而，回想起来，关键区别在于，电影的媒体没有发生转变。先前在一个单独空间演奏的音效，开始被合成为摄影媒体的一个组成部分。但是数字电影制作，以及更加激进的数字影像合成的出现，可能意味着媒体的根本性质正在改变——简言之，变成了不是电影这个词通常意义上的东西。这意味着，对于某些旧的理论问题，我们需要某种新的哲学答案：

- 什么是媒体？
- 通常意义上的“电影”作为一个媒体，是否必须以摄影作为基础？

^① 本书多次提到“怀疑论”(skepticism, 或译“不可知论”), 这里主要是指“对电影是否具有特定本质”持有某种怀疑态度, 主张更多地从现象上对电影进行具体分析。——译者注

- 当**电影**的制作和观赏完全变为数字的艺术,一种特定的观影体验是否不可避免地消失?

数字**电影**制作的出现,将以何种方式促使我们以新的方式重新表述和回答这些问题?

6. 媒体的全方位考察

让我们权且接受经典**电影**理论的前提,即摄影过程是**电影**媒体的基础。那么根据什么标准把摄影定义为一种媒体呢?我提出下列定义供讨论:摄影以及**电影**的物质基础,是通过对光敏化学表面上所反射的光线进行自动记录,来对影像进行机械录制的过程。这个影像是类比的,规定为与原始影像在物质上同构的转换形态,与尺寸无关。正如我在后面将要说明的,类比也指一种特殊的因果关系——它是一种变形,即在给定的时间内连续地形成与一个摄影机前事件有直接联系的一个分离的空间影像。在数字时代之前,这一直是摄影的奇妙活动。

在光化学摄影中,类比也意味着,曝光时间影响物质转换,在这个转换中,时间、光线和密度是成直接比例的。在这个定义上,**电影**还要加上运动与时延的复制,即拍摄以均匀速率被投射的相同尺寸的等距离画帧。此外,投射动作对于**电影**视觉体验来说是基础的,说到底,它就是穿过空间和视觉的各个画帧的光线品质(明暗度、色彩和对比度)的连续变化。

我将把根据这些标准录制和放映的任何影像都称作“**电影**”。这个定义是正式的,但是后面它将还有定性方面的说明。

类比录像和数字录制这二者都与这一定义相差甚远,以至于人们不禁要问,类比的与数字的方式都作为“媒体”,是否有着显著的不同。在第三部分中,我将用这种观察来测试我的直觉,亦即,虽然像《怪物史莱克》(*Shrek*, 2001)这样的**电影**是用胶片**电影**的形式发行到影院的,

但这不是一种与这部电影具有特别亲和力的媒体。事实上,数字合成创意媒体作品如《最终幻想:灵魂深处》(*Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001)和电影《怪兽电力公司》(*Monsters, Inc.*, 2001),在这个意义上说,似乎都不属于**电影**。

这个推测意味着,首先,各种媒体应该从其传输的物理载体与渠道来加以区分,即使它们共享相同的材料与物质。录像带(类比的或者数字的)、MPEG-2 格式编码、广播电视以及互联网作为传播渠道功能相同,基本上同一作品[比如,弗里茨·朗的电影《M 是凶手》(*M*)]都可以通过它们看到。假定都在最优条件下,尽管尺寸不同,对比度、画面裁剪有异、投影速率具有小的变化,《M 是凶手》的**电影**与视频版之间,或者说类比的与数字的之间的形式差异,与现存 16 毫米与 35 毫米拷贝的差异相比,并不更多(或者更少)。作为信息载体的**电影**与录像,或者是类比的与数字的之间的根本区别不足以澄清“一种媒体是什么”和“这个问题很重要吗”这样的问题。对于《史莱克》或者《星球大战 2: 克隆人的进攻》这些电影,赛璐珞胶片只是作为发行媒体发挥作用,这是在现存影院中广泛运用的上演**电影**的一种方式,即使人们可能更愿意以电子或数字放映的形式来观看这些作品。

这一考察引出了另外一段插话:动态影像媒体与特别观看环境具有特别紧密的关系吗?此刻,我仍然继续坚持影院**电影**观看的特殊性。因为对于我,坦率地说,电子的影像和屏幕都不是“**电影**”;也就是说,它们不能产生进行某种愉快观影所需要的社会和心理条件。相反,数字影像似乎也不“想要”机械/赛璐珞胶片放映。当它们用赛璐珞**电影**胶片呈现时,其内在感官性质不能实现,或许甚至受到抑制。

这意味着,一种媒体不应该被视为任何字面上或者简单意义上的“材料”。“**电影**”可能有别于“动态图像”,的确,日益增加的情况是,动态图像不是**电影**。那么根据什么公理,我们可以将**电影**辨识为一种媒体呢? 诺埃尔·卡罗尔已经在一定程度上令人信服地指出:我们无法做到,从他的考察中还有许多有趣的教训值得学习。

在普通语言中,当我们谈到一种艺术形式的媒体时,我们想要知道,一幅绘画、一件雕塑、一部戏剧或者一幅照片是由什么构成,或者是什麼引导我们将一件艺术作品定义为艺术作品的呢?甚至对于各种动态影像,我们可能也想要知道,一部电影或者一部视频是由什么构成的。用最简单直接的定义说:一种媒体就是艺术家在艺术创造中的转换形式。然而,我们关于一种媒体或者所有媒体的常识概念完全是相反的。我们很随意地谈论不同的媒体,或者将一位艺术家定义为在一种媒体中工作。然而,名词“媒体”的内涵是广泛的和多变的。例如,《牛津英语词典》中提出了两种含义,它们经常在艺术语境中可以互换地加以使用:

4. 任何中介物质,通过它……印象被传达到感觉……通常是形象。

5. 一种居间中介、手段、装置或者渠道。此外,中间作用、工具:比如,借助或者通过媒体,特别是报纸、电台、电视等,作为大众传播工具。

媒体是一种物质、一种工具或者只是一种渠道?或者它是这些以及其他特性的可变结合?在上面的引文中,诺埃尔·卡罗尔自己随意指涉了电影、电视或者录像这些东西。他也在一系列有趣的文章中强烈主张,没有合乎逻辑的正确方式来定义这些东西是什么,因为媒体的不同意思是不可互比的或者是相互矛盾的。^①在这方面,他挑战他所谓的电影理论和艺术哲学中的“媒体特征学说”。

卡罗尔指出了媒体特征学说的三个主要主张的特点。是谁坚持这种学说,并且因此成为他的批评对象,这些并不清楚。无论如何,卡罗

^① 请特别参看 *Theorizing the Moving Image* 第一部分中所收集的文章,包括“Medium Specificity Arguments and the Self-Consciously Invented Arts”、“The Specificity of Media in the Arts”和“Defining the Moving Image”以及之后的文章“Forget the Medium!”, in *Screen-Based Art*, ed. Annette W. Balkema and Henk Slager. Amsterdam: Rodopi B. V., 2000: 55-62.

尔对于这种学说的逻辑剖析,为定义艺术媒体概念所面临的困难提供了有趣的见解。它们可以归纳如下:

1. 首先,提出一个“最纯净的纲领”,声称“如果所讨论的媒体要被认为是一门艺术,那么它就必须具有自主效果的某种影响范围”[《媒体特征的主张》(“Medium Specificity Arguments”),3]。我把这称为自我认同的标准。

2. 艺术可以或者应该依照某种媒体的唯一性加以区分。这意味着将一种本质或者一项功能分离出来,这会解决向该媒体提出的所有附带的审美问题。卡罗尔借助于区分内在成分与比较成分,进一步澄清了这一点。内在成分是对本质属性而言的,即一种媒体如何借助于建立“与该媒体的局限性和可能性的相应影响范围来定义自我……内在成分考察媒体与包含在其中的艺术形式的关系”。从局限性和可能性方面加以理解,每种媒体都有自身的区别性特征,这就为对于包含在该媒体中的艺术形式的风格探讨建立了范围。(《媒体特征的主张》,8)。另一方面,比较成分则是外在的,以某种明确的意义,评价该媒体相对于其他媒体的最佳作为。在任何一种情况下,该媒体的自我身份都建立在我称为审美先验论的识别的基础之上。这一审美先验论定义了特定媒体之内的创造性的独特之处。

3. 最后,主张艺术形式可以从具有独特的、明确的媒体的角度加以分析,这个主张对于艺术家应该做什么、不应该做什么具有指导意义。我将这称为指令性主张。

在**电影理论**中,媒体特征学说可能会因此断言,“每种艺术形式都有一个独特的媒体;也就是说,一种艺术形式的物质材料的原因——它的媒体——也是其本质(在其终极目的的意义上说);一种艺术形式的本质——它的媒体——说明、限制和规定了艺术形式的风格与/或者内容;最后,**电影**就具有这样一种本质”[《定义动态影像》(“Defining the Moving Image”),50]。

卡罗尔对于媒体特征学说的反对从根本上说是双重的:一个媒体

指导着它的使用,因此在一个给定媒体中实践的艺术的进化由一个终极目的所决定,或者说是该媒体基本性质的几近完美的实例化。或者换句话说,他既反对把媒体定义为明确的和永久的材料因素,也反对将指令判断建立在这个因素之上。这样,关于媒体基本性质的理论主张就被表述为与媒体投入或者不被投入使用有关的属性指导或者指令。戈特霍尔德·埃夫莱姆·莱辛无疑是此类属性主张的美学先驱,认为一个哲学家按照基本性质(连续体或者同时性)区分媒体,然后裁定媒体的正当或者不正当使用。这些指令经常采取“优点规定”与“差别规定”的形式。优点规定援引自我身份的标准,这需要认定这些审美先验论,它以其独特的、与其他媒体相比较做得最好的事情的角度来例证这种媒体。因此,一种媒体将借助于寻求与其物质本质最相符的使用和效果来不断进化。差别规定要求每一种艺术形式表现使它与其他艺术形式最大程度区别开来的那些特质。这是一种反对混合形式的指令,也是一种借助于将其与其他艺术的相同之处与不同之处加以比较,从而寻找和提炼媒体的基本性质和办法的策略。然而,这种指令是有悖常理的,因为大多数现代艺术涉及混合型媒体,往往具有发散性和非聚合的潜质。卡罗尔总结说,“很明显,‘艺术媒体’这个短语的意义是十分含糊的,有时涉及造艺术品所使用的物质材料,有时涉及制造时所使用器具,还有时还涉及艺术家在给定实践中能够采用的设计形式元素……尽管如此,必须明确的是,大部分艺术形式不能以一个单独的媒体为基础来加以认定,因为大部分艺术形式与多于一种的媒体相关。”(《定义动态影像》,51)

以这种方式,正如我所做的那样,卡罗尔主张:电影的最有趣之处之一,是它如何作为一个混合媒体发挥作用。它没有一个单一的主导成分;或不如说它是由多重成分所组成,不可能再简化成为一种单一本质,因此仍然向着大量不同的,甚至不兼容的风格和形式的进路开放。这些主张可以看作是批评。但是卡罗尔的意见引导我们思考,媒体是由不同成分组成的,它们事实上可能是物质的、工具的,和/或形式的。

在这里,并不禁止把具有一种强有力家族关系的媒体(电影、视频,以及数字影像)详细指明为具有可变的特性,这个特性含有不同元素或者性质的相互交叠。

然而,与其说是多种媒体的概念,不如说是下述理念激发了卡罗尔:一种媒体的物质结构决定它的“本质”,而这一本质一旦被定义,就会限制该媒体的使用。媒体特性主张的指令范围,在其存在之时,似乎会对艺术家的创造力造成不合理的限制。卡罗尔认为,事实上,表现为滥用媒体的通常是滥用偏爱的风格或者实践。

这一见解导致他选择了一种实用主义的艺术观,它不是基于艺术物质的逻辑,而是基于艺术家将材料使用在哪里和拿这些材料做什么:“简言之,一个给定艺术的目的——给定的风格、运动或者流派——将决定该物理媒体的哪些方面性质是重要的。对于一种艺术形式来说,物理媒体并不挑选出一种独特目的,或者甚至一种目的的限制范围。”[《艺术中媒体的特征》(“The Specificity of Media in the Arts”), 28]。

现在,在这段文字和其他地方,卡罗尔含蓄地表示承认某种“媒体”的概念,虽然这一概念具体内容不得而知。在他致力于这一论题的所有文章中,卡罗尔似乎认为,我们可以把下述观点看作是理所当然的,即绘画、舞蹈、戏剧、电影和录像是相对独特的艺术形式,而它们的独特性部分是来自创造这些艺术形式的物质成分。但是,从卡罗尔的美学实用主义角度看,对于哲学定义和美学评判来说有益的事情只是为所讨论的媒体而创造的个体实践。因为这个原因,一个媒体不可能作为限定风格创新的未来可能性的决定的或者指导的力量发挥作用。的确,卡罗尔的下述主张很可能也是正确的,即最极端的媒体特征主张,与由所讨论的媒体的物质特性所激发出来的“偏向于特定风格、流派和艺术运动的要点概述”(《媒体特征的主张》,19)相比,更少“本体论”的色彩。在日常用语中,我们仍然把这些东西称之为绘画、舞蹈、戏剧、电影或者录像。但是一定有某种媒体的意识指导着这些直觉。

所以,当卡罗尔声称“请记住,所有的媒体都具有超过一种构成成

分”（《艺术中的媒体特征》，28）的时候，他似乎承认一种媒体也许可以通过列举它的多个基本成分加以定义。在《艺术中的媒体特征》的一个脚注中，他承认，媒体可以根据它们自身的物理结构加以区别，同时他也强调这可能是不受欢迎的。最好还是尝试把媒体理解为文化和历史的构成体。但是，这里的有趣之点（用卡罗尔的话说）是关于“自觉发明的艺术”，虽然我相信这可以适用于每一种媒体。卡罗尔非常正确地指出，电影的记录和表现技术（因此也是这一媒体的物理结构）是随着想要获取新的美学目标和效果的愿望而不断演进的：“我们的风格目标、需求和目的导致了媒体的特有物理结构的变化……一种媒体的物理结构不再是静止的。它作为我们现存的和正在出现的风格、流派以及运动的需求与规则的结果而修改。通常确实是这些因素塑造了媒体，而不是媒体产生风格”[《艺术中的媒体特征》（“Specificity of Media in the Arts”）第36页注释13]。

所有的媒体都随着时间进化，但并非朝着预先设定的本质。或不如说，它们能够适应各种外部目的——例如创造发明，或者市场分化，就像20世纪50年代对于宽银幕技术的采纳。这是一个重要之点，我现在将这种特征称为历史目的。然而，认识到电影媒体的物理结构的演变，仅仅是一种反对以具有一种本质定义媒体的主张——这种定义不是借助于物质相似性的标准，就是借助于美学先验论的列举。它绝不可能排除对于动态影像媒体的可变特征进行定义的可能性和可取性。

然而，卡罗尔会更倾向于否定媒体特性学说，因为他发现它们千篇一律地都是本质主义的。在这里，本质主义以三种主要方式被加以定义。媒体特点学说的最强形式可以表述如下：各种媒体（有艺术形式包含于其中的）具有独特特色——这些特色在媒体被使用之前，或者与使用无关就是明显可辨的——更进一步，这些独特特色决定着所讨论的艺术形式影响的适当范围（《艺术中的媒体特征》，34）。这就是我所称为自我身份标准的東西，在这个标准中，本质是由自我实现的目的论构

成的。第二种,任何从这一基本标准所产生的后续条件必须既是充分的又是必要的。最后一种,一个逻辑上不那么严格的定义是卡罗尔所称的希腊式或柏拉图式的本质主义,一位理论家借此假设地提出一种艺术形式存在的必要条件,因为他发现这个条件对于理解这一艺术形式是有用的。本质主义在哲学上是不尽如人意的,首先,因为大多数艺术形式被证明无论在形式上还是实质上都是不具备自我同一性的;其次,因为媒体的概念经常以混乱的方式与材料的、手段的和形式的定义相联系;最后,因为所假定媒体的物理结构从历史上看是可变的,与无法预见的发明目的高度呼应。

出于这些理由,卡罗尔拒绝有关电影、录像或者是数字影像的任何区别性定义。最好就是逐一定义特定的实践(如视觉噱头、悬念编辑、电影隐喻),另外,就是提出一个艺术表达的一般范畴——如动态影像——在这个范畴中,媒体特征的标准毫不相干。这后一个立场对于我这里所说的目的具有指导性。为了表现动态影像的非本质主义的定义,卡罗尔提出五个必要但不充分的条件。因此,假定某物(X)是一个动态画面:

1. 只有当 X 是一个分离的展示,亦即,表现一个影像的一束可见光,其中这个影像的空间与观看者的身体定位是不连接的。

2. 只有当 X 属于某一级别事物,通过这些事物,表达运动在技术上是可能的。

3. 只有当 X 的表现符号是由一个本身也是符号的模板所产生的时候;也就是说,一个给定“电影”的个别放映,与它的表现模板(赛璐珞胶片、录像带或者 MPEG-2 文件)不可分离。无论如何,只要电影的符号存在它也将继续存在,与模板的物理基础无关。

4. 只有当 X 的表现符号自身不是艺术作品的时候。一部戏剧的上演是一个自主的、独特的阐释,它可以凭借自身资格被判定为一部艺术作品。但是一部电影的“上演”只是一部记录的重复显示(电影放映,录像带的播放),这就是为什么卡罗尔坚称“动态图像不是艺术评价的

对象,而戏剧表演才是……(动态)图像不是一种‘表演出来’的艺术——它们并不是它们的表演本身就是一门艺术的东西”(《定义动态影像》,69)。换句话说,对于卡罗尔来说,电影创作的所有方面(剧本写作、表演、导演、编辑等)最终都结合成为一个最终的记录,这些东西并不独立于这个记录。而我们评价的不是那个记录,而是包含在和固定在这个记录之中的艺术行为。

5. 只有当 X 是二维的。

为什么这个定义排除了媒体的定义呢?也许并非如此。排除的只是本质主义的定义,这种定义隐含着审美指令,因为其主要主张表明必要条件需要具备连带的充分性。另外,卡罗尔用于定义“动态影像”的标准也许有助于描述动态影像媒体的可变特征。具有讽刺意味的是,这些论述鼓励我们通过确定各种动态影像媒体遵守这些条件的性质,来识别它们的相对独特性。例如,电影和录像使用不同种类的分离的展示方法,它们对于一种运动印象的传达在技术上成为可能,是通过不同的录制和表现技术来提供的。而且,卡罗尔关于“动态影像”的特征描述只是一个逻辑上的定义——它没有说明感官上或认知上的差异,比如,在影像的类比表现与运动印象的传达方面电影与录像二者之间所存在的差异。它也不能帮助我们评价观看电影和录像的体验差别,或者识别它们在感知、认知和语境方面的差异之处和相似之处。简言之,他的批评禁止强烈的感知的和心理的描述,而这些描述可能有助于理解不同动态影像媒体的独特之处。卡罗尔的定义从技术上说是完整的,但是在审美上是无趣的。虽然它说明了一部电影如何能够被转换成类比视频或者 DVD 而仍不失去其作为动态图像的身份,但是它无助于理解其中已经发生的重要审美或感知的转换。的确,他的定义暗示说,这些转换并不重要,至少对于理解动态图像是什么来说是不重要的。

他的这一结论是自我矛盾的,因为卡罗尔自己设立的条件鼓励的是注意动态图像的录制与播放或者重播的物理性质。这一立场与日常

语言对于一种媒体概念的理解是一致的。在这里，条件3和4表示了他的真实意图。因为它们似乎暗示，动态图像需要一种在录制和传输的物质意义上的媒体。当卡罗尔强调上演的概念是区分动态图像与其他艺术形式的关键标准时，模板的概念又转向了其他方向。

根据他自己的定义，动态图像的任何录制都需要一个模板。卡罗尔假定，模板作为产生不变符号的能力是中性的，无论模板的物理结构如何。（这应该算作是人为制品以及它的表现的来源。）换言之，他假定一个给定形式的所有符号具有本质相似性，无论模板的物理性质如何。因为，《M是凶手》这个原型持续存在，它必须有一个模板，亦即一个媒体。如果《M》的所有赛璐珞胶片都毁灭了，我们肯定会庆幸还有一盘DVD。但是我们也会不断怀疑它是否还是一部**电影**，这一反思就会引发随之而来的美学问题。在艰苦地排除关于理解什么是媒体的任何标准之后，他坚持使用这一概念，好像每个人都能直觉地认识到媒体是什么、做什么，或者它能够做什么。最终他留给我们的，或者是一个媒体的含糊定义，即一种物理结构，它对于美学目的来说完全是被动的和中立的；或者是一个清晰的分类，它过于笼统，以至于模糊了任何可能的区分。

虽然我对卡罗尔的“反本质主义”和他关于艺术制作的实用主义观点抱有同感，但是他的评论几乎没有给理解一个媒体的概念可能带来的东西留下余地，即使作为他的研究对象也是如此。卡罗尔发现把**电影**与录像或者与数字合成图像区别开来没有什么价值。所有这些都按照他的定义被定性为“动态图像”。在我前面的示例中，不论作为传输手段的模板是赛璐珞胶片、类比视频还是数字通用光盘，《M》始终都是同一个“动态图像”。由传输渠道引入的任何数量的杂音和扭曲似乎没有关系。另外，艺术家非常关心他们用来工作的材料，而观众则对**电影**、录像和数字表现方式之间的差异做出强有力的直觉性的审美判断。制造和观看动态影像的材料成分真的与我们要对它们做出的各种审美判断无关吗？我们可能想要发问——即使答案有时缺乏哲学明晰

性——当**电影**向另一种“媒体”转移时，其中强大的艺术的、感知的和哲学的影响是如何以及为何失去了。无论如何，这会引导我们将一种可变的特性归之于不同的动态影像媒体。我们可能仍然要把电影《M是凶手》确定为一部**电影**，而不是一部动态图像，在这种情况下，我们将想要知道**电影**是什么，以及从历史的角度说我们已经赋予了**电影**什么样的文化价值。从卡罗尔关于比较成分（它们把动态图像与相邻艺术形式相区别）的定义中我们所得到的，也许也要承担我们在辨别动态图像媒体之间差异的能力方面的损失。

从卡罗尔的批评中可以学到很多东西。但是，以那些不必还原到有关本质、技术和指令的主张的方式，援引媒体这一概念，应该是可能的。关于被历史地加以细致描绘的媒体特性，以及无须规定艺术家应该做和不应该做什么，这方面可以说的还很多。而且，卡罗尔自己对于媒体特性学说的特点归纳是理想化的，或者更糟，是一种哲学的讽刺漫画。很难让人在经典**电影**理论史上找到一位作者、一个运动或者一种趋势，能以清楚明了的方式例证这一学说。

卡罗尔的批评，无论在它的某些方面多么有说服力，仍然有得不偿失的风险。可以肯定的是**电影**的身份已经在各个方向被分解成动态图像。但是卡罗尔的普遍原则的逻辑对于媒体的差异、对于其潜在的性质不够敏感，而如果人们认识到这些差异与性质的话，就可能想要保留这样一种媒体的理念，这种理念应该足够灵活，足以理解媒体是如何自我个性化，然而同时又保留某些共同特性的。出于这一理由，媒体这个名词之所以是复数，不仅仅因为媒体是多种多样的，或者由于历史上对于性质不同的风格和实践的承认，而且也是因为媒体的自我身份很少与同质物质相一致，而是更多地与一系列成分的性质或者概念的选项相一致。我很乐于承认，艺术家在他们的实际操作中创造出来的越多，媒体的混合杂交就越多。但是，如果结合在一起的多个单一属性不能被区别，那么是什么造成了一个混合杂交体也不能被理解？如果我们不能搞清这些选项的范围和性质，我们作为艺术家或者是哲学家，就不

能理解多种媒体可以做什么,以及它们如何相互作用、不断演进,不能理解我们如何使用媒体进行工作,或者进而发明新的媒体,虽然认识仅仅产生在事实之后。

7. 自动机制与艺术

那么,让我们说,一种艺术形式的媒体通常结合了多种元素或成分,它们可能是物质的、工具的、和/或形式的。这些元素可能是可变的;无须假设存在一种把这些元素结合成为一个整体的身份或本质就可以定义的媒体。但是,一个媒体也是这样一个东西,即它起中介作用——它居于我们与这个作为再现的世界之间,或者说它以这样一种方式面对我们,即让我们的感知以充分思考的形式反馈给我们。我们需要超越一个正式的定义,尝试去理解一种媒体是如何激发或者诱导情感的,也就是说,审美的体验。一种媒体不仅是被动的材料或物质;它同样是形式、概念或理念。或者,更加令人振奋的是,一种媒体是一个领域,在这个领域中,艺术作品建立起它们的存在模式,并且把存在的问题呈现给我们。

在当代哲学中,对于媒体概念与摄影和电影的关系最具挑战性的重新思考无疑应该是斯坦利·卡维尔的《被观察的世界》(*The World Viewed*)。在这部著作中,卡维尔主张,一种媒体的创造就是“自动机制(automatisms)”的创造。虽然他著作的副标题是“对于一种电影本体论的反思”(Reflections on an Ontology of Film),但是卡维尔关于本体论的理念完全没有采用一种本质主义或者目的论。或不如说,他的观点涉及的是艺术的存在模式,以及一种特定艺术形式与我们之间的关系。然而,这种模式的存在不是静态的。一种媒体,如果它是鲜活的,那么它就始终处在自我转变的状态。卡维尔关于审美创造的概念是相当独创的。按照他的观点,不能给予媒体先验论。他写道:“(这

个)任务不再产生一种艺术的另外一个实例,而是在它里面产生一个新的媒体。”^①从这个角度看,自动机制既是美学创作的材料,又是艺术实践的结果。在这个意义上,自动机制就是从给定艺术实践的现存材料和物质条件中创造性地产生出来的形式、惯例或者流派。而这些东西又反过来成为未来艺术实践的潜在材料或者形式。卡维尔把这些材料称为“元素”,或者是基本行为,正是这些东西构成了一个给定媒体的独特的可能性和必要性;在这样做的时候,它们在每个艺术行为中重建了该媒体的意义。在艺术家的创作行为以及批评家的分析考察到来之前,构成了这些元素的东西是不可能知道的——这就是为什么它们被认为是在一个媒体及其在使用的历史中所表达的潜在性和虚拟性。

为什么把这些元素的特点描述为“自动机制”呢?这当然是受到摄影和电影的工具性自动机制,亦即机械复制的自我动作过程的启发。我将在后面回到这一点上来。然而,在卡维尔的概念中有一个假设未加说明,那就是自动机制是如何对主观性和创造力起到可变的限制作用的。就它们作为思想、行动或者创作的潜在可能性发挥作用而言,自动机制为主观性是什么、可能是什么,以及它如何从概念上加以规定划定了边界,虽然这些规定既不是不可动摇的,也不是始终不变的。卡维尔当然珍视艺术家的创造性,的确在很大程度上把这种创造性归功于媒体的创造。基本上是通过一种实践或者实际艺术行为,媒体才被认识到和假定为一个本体,而不管如何变化。然而这一实践不会完全自由地发生。自动机制规定了实践的边界,为创造力和艺术过程设定了条件。

在这方面,这个概念中的几层意思可以加以说明。例如,《牛津英语字典》对于“自动机制”这一术语给出了以下五个基本定义:

1. 自动的,或者仅仅是机械地动作的特性;不由自主的动作。
2. 机械的、不加思考的程序。

^① *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, enl. ed. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1979: 103.

3. 独立原发出来的行为或者运动的能力。

4. 在意识中自发出现的任何精神现象；下意识或者无意识地执行的、不由正常人格的思想或者意志主导的任何行为；以及这些现象发生的精神状态。

5. 特指，超现实主义绘画中的一种技法……

摄像机的工具性质，是一种需要人的行为但又独立于人的行为的成像处理，它们在人类的行动中发挥了很大作用，这是卡维尔关于摄影与电影的核心论断，就如同对安德烈·巴赞的主张一样。超现实主义意识承认每个创作行为都具有集体的和无意识的维度，这一点很重要。然而，在一个更加普通的层面上，每个实践都有在背离常规，或者完全遵守规范和惯例进行工作这个意义上的自动机制。如果你愿意，可以把它们称为习惯甚至法规，但是在完美的自由状况下没有创作行为发生。如果没有对于自动机制与艺术意愿之间冲突的理解作为基础，每个创作的独一无二性就不可能被认识与理解。

那么，创作从来都不是自由的，独创性也不能没有以重复性的自动机制作为背景加以辨识。这种必要性未必是件坏事。对于一个媒体的把握应该包括理解集体艺术自动机制对悠久与古老历史的更新与延伸，这就是传统。例如，卡维尔写道，“要把握一种传统，人们就必须把握一系列自动机制，在这个自动机制上，传统自我维持，调动这些自动机制得以发挥，一个人的作品才能确保在那个传统中占有一席之地”（《被观察的世界》，104）。的确，这就是卡维尔对于好莱坞制片体系内生产的作品进行估值与评价的方法之一。

这一主张带来了最后一点。在艺术中有了理念就会以多种表达变体的形式产生自动机制。在与作为限制的自动机制的冲突中，艺术家们发明创造策略，作为克服和改变它们的方法。但是，一旦这些策略作为风格元素被吸收，它们会随之作为产生出其概念的新变体或实例的审美理念或策略自动发挥作用。自动机制是反复出现的：它们的作用是持续的。卡维尔说，当一个新的媒体被发现时，“它产生了新的

实例：它不仅使这些新的实例成为可能，而且还召唤它们，似乎要证明，已经被发现的东西超过一部作品所能传达的”（《被观察的世界》，107）。

因此，自动机制是反复出现的，但是以两种相互作用的方式。自动机制扩散出独立于一种个别艺术媒介的目的或者用途，所以起到限制的作用；从这个意义上说，它们具有超主体性、无限重复性、相似性，或者连续性。为了创造性地回应这些限制，艺术家们为一种媒体（差异）创造出新的风格或者目的，这些东西又反过来作为新的自动机制扩散进入个别的或集体的实践。但是，请注意，创造并不是把某人自己从自动机制下解放出来的斗争。这是一项不可能完成的任务。或者不如说，重点是自动机制如何锻造其所在的艺术作品或者媒体中的自主性。卡维尔解释说，“这一努力的要点是，不仅把我从我不再承认是我的自动机制的那些自动机制的限制中解放出来……而且把这个对象从我这里解放出来，从而给予它的自主性以新的立场”（《被观察的世界》，108）。特别是在现代艺术中，自动机制激发了一种自动生成的感觉，例如“自动机制的概念将艺术作品的体验规定为‘它自己的发生’”（《被观察的世界》，107）。在古典艺术中，自动机制作为传统的更新和延续发挥作用，与此不同的是，现代主义艺术作品在它的每一个实例中都激发出自我实现、特立独行之感。似乎在每一个可能产生艺术、具有审美体验的艺术行为中，都必须重申没有任何成功的保证。以这种方式，现代艺术作品体现了一种当今生存模式的存在状况：由于传统的缺失，无论是道德的还是认识论的，自我被引向一种持续的自我实现或者创新的状态。我将在后面深化这一主张。在这里，主要之点是，在当代形势下，我们只能在艺术已经发生的时候，回顾性地认识艺术，这就是为什么它引发了对于它自己——也就是说，作为自动机制——正在发生的意识。

在这个意义上说，艺术活动不包括发现一种媒体的本质，而是开发甚至重新发明它的表达力量。因此，一种艺术的存在既不能由它的物理材料或者结构特性定义，也不能由它们确保，而是由它能够做出的，或者可以在其中发现的表现形式来定义或者确保。十分有趣的是，

这一看法与斯宾诺莎《伦理学》(*Ethics*)中他自己的自动机制的概念接近。在这里,自动机制表达了一种具有理念意味的事物。一种理念不是思想的一个表达,而是我们思维能力的表达,它自己发生在一个斯宾诺莎称为记号(signs)的媒体中。理念是不能与思想中理念的一个自动序列或者排序、斯宾诺莎称之为链系(concatenation)的东西相分离的。这个记号的链系把形式与材料结合在一起,形成作为精神自动装置的思想。没有一个媒体存在,既不会有思想也不会有创造产生。在这个意义上说,一个媒体不是一个受制于艺术家意愿的被动的、呆板的物质。它自己就是作为思维、行动或者创造的潜力或能力表达出来的。但是这些能力是可变的和有条件的。在探索这些潜力的时候,我们发现了一个媒体的可能性的条件;在超越或者用尽这些条件的时候,我们事实上可能创造了一个新的媒体,以及思想与创造的新的能力。然而,这些行为的可能性条件总是不可能预知的,这就是为什么像卡维尔和卡罗尔在探索艺术创造是由什么构成的时候,明智地采取了实用主义观点的原因。同样,标志着一个新的媒体从旧媒体中创造出来的边界,通常也是模糊和高度可变的。

在这里,卡维尔含蓄地回答了卡罗尔对于使用媒体概念的几种反对意见。如果不给予媒体先验论,那么创作过程就会没有指令或者明确的目的,虽然,非常重要的一点是,没有限制,媒体也不会发挥作用。进一步说,当卡维尔在把媒体的特点描述为自动机制的创造物时,他经常使用复数形式,这意味着一种媒体不是一个沉默寡言的实体,或者不是自我同一的形式,而毋宁说是由多种元素构成的,这些元素可能是物质的、工具的,和/或者形式的,它们可以相互独立地以不同的节奏发展。最后,这些元素在历史上是既单独又集体地变化的。它们与实际艺术实践相关联地进化,独立于任何抽象的目的论或意识形态。一种艺术行为借助于定义改变它的媒体,甚至创造出一种新的媒体。但是,这种可变性并不意味着不能把形式或者身份归于一种媒体,也不意味着媒体的物理状态是完全无关紧要的。

8. 自动机制与摄影

我们不需要制作电影……摄像机一转,电影就自己在那儿拍了。

——让·厄斯塔什,电影《零号》说明书

那么,重新回到我最初的问题,按照卡维尔的看法,摄影是什么?以及它如何对我们有关**电影**媒体的思考发挥作用?自动机制的概念如何深入这一思考?在这里,必须对自动机制的自动性质加以更深入的探讨。

在其最基本的概念中,自动机制涉及摄影和**电影**的基本元素。说一种元素是“基本的”,就是到了这个程度,即没有一种或者多种由这些成分构成的组合就会使人怀疑,这样一个艺术人工制品是否算是照片或者**电影**。以这样的方式思考就是在问:我们把摄影或者**电影**的能力归于什么——它们如何抓住我们的感知?对于卡维尔来说,这不是一个问题,也没有意义,它是一个本体论的问题。但是本体论的问题与媒体是分不开的。

卡维尔把**电影**的物质状态定义为“一系列的自动的世界投影”(《被观察的世界》,72)。这是一个引发争议的定义。理解了它的全部影响,就意味着理解了这一定义的各个组成部分是如何相互联系成为一个整体并致力于它的关键概念的。这就牵涉考虑影像制作(摄影过程)、运动或者连续,以及最终的感知(被放映或者登上银幕的世界)的自动机制。根据什么理由我们会说拍摄一张照片是自动的,会说它是由自动机制生成的呢?摄影想要区别于比如说是绘画的哪种图片?为什么是这个世界的照片?摄影的“全球化”如何让我们自觉地对一个被描绘的物理真实满怀敬意,以及对由摄影和**电影**所展现的审美世界满怀敬意?

既然每个媒体都可以根据其自动机制进行特征描述,那么卡维尔的概念首先就是受到摄影和**电影**的机械复制性的激发。“自动的”首先是被限定为一种摄影的工具性的事实,对此,正如巴赞所指出的:“首次,在原始物与其复制品之间,有了一个无生命中介的干预。首次,一个世界影像自动地形成了,没有人类的创造性干预。”^①摄影大概是其基本过程具有“在为其设定好的条件下自己动作,自己进行”(《牛津英语字典》)的性质的首批媒体中的一个。换句话说,图像制作的工具性条件被摄影所改变,在摄影中,图像制作过程本身已经发展成若干自动的或者自我实行的过程:棱镜对反射光线进行组织,快门对时延进行校准,光敏化学材料对光线进行反应。我认为,把摄影行为指称为一种结合了摄影者或**电影**摄影者及其摄影机的实用的和存在的过程,这样做是有用的。有些自动机制都是形式的和想象的,还有一些则是机械性的,正如让·厄斯塔什曾经说的,“一旦摄像机开始转动,**电影**就自己在那儿拍了”。^②如果这一说法是正确的,那么是什么过程带来了这种自我制作呢?摄影或者**电影**具有何种先于或者独立于该媒体个别的创造性“特征”的性质特色呢?

任何进行工作的摄影师都承认,摄影影像中可能的和想要达到的效果的程度取决于对摄像机械、光学镜头、原始胶片、相纸、显影和冲印等知识的全面掌握,总之,即该“媒体”通常的工具和材料意义上的所有这些东西。工具和化学材料并不等同于摄影的自动机制,但是它们有助于我们理解自动机制在概念上的构成。与绘画相对照,摄影是把光线转化成作为几种自动处理结果的东西。摄影师选择一个给定焦距的镜头、一个快门速度和一个光圈;但是一旦按下快门,影像就在一个对光线做出的化学反应中自动成型,这些光线则来自时

① “Ontology of the Photographic Image”, in *What Is Cinema? Vol. I*, trans. Hugh Gray, Berkeley: University of California Press, 1967: 13.

② 《零号》说明书,我的翻译。

间和空间中确定的物理情境的反射。随机的和难以计数的卤化银颗粒的模板,对于一个给定单位时间内由镜头确定的光线的强度和模式做出反应。在曝光之前以及之后,所有种类的“绘画艺术的”效果都可以得到考虑。但是,基本的事实仍然是,每张照片的基本含义为,它是对于时延的一个空间记录,这个记录是通过照相机和棱镜的机械操作过程,将对于反射光所做出的光化学反应固定下来。^① 捕捉一束光线涉及打开一扇时间之窗。把被反射的光线分解成为一个平面上的一个图像的镜头的能力,以及在一个设定的时延中对光线的光化学反应,都是可变的,可以由摄影师设定。但是一旦快门按动,录制的过程就不再受到摄影师的控制了,美学效果暂时是不可知的。在数字之前的时代里,这一直是摄影的风险。还要注意的,决定着摄影自动机制的多重工具性的成分并不是中性的和脱离价值的。摄影镜头可以被设计或者改造成多种透视系统。但是用于构造摄影镜头的制造规范来自比例透视的光学几何。这一规范包含了数学的概念和文化的目的,这些概念与目的被复制——自动地——于这些镜头所录制的每一个影像中。因此,该媒体的工具性结构部分表达了被历史和文化决定的审美目的,而这种目的则是相对独立于个人意图的。自动机制既是“机械的”,也是文化的。

暂且归纳一下,摄影以及电影的物质基础是一种通过对反射到光感化学表面的光线进行自动记录,从而以机械方式记录图像的过程。曝光的时间影响着物质的转换,在这个转换中,时间、光线和密度是成直接比例的。所产生的影像是类比的,可以将其定义为与原始影像同形而与尺寸无关的直接的和连续的物质转换体。类比也指

^① 这个元素已经表现出数字相机的一个显著区别,即及时的互动反馈功能。图像可以立即获得。与类比视频的实时因果关系不同,这是一种计算时间的产物,我将在第三部分对此进行讨论。因此“快门滞后”对于数字和电脑辅助摄像机来说只是令人感到糟糕和沮丧的现象。

明了一种特殊种类的因果关系——一种转换，它在给定的时间单位内是连续的，形成一个分离的空间影像。

自20世纪70年代以来，有关摄影自动机制的自动性质一直存在着相当多的争论。但我认为，关于摄影的下列概念上的特点与卡维尔意义上的自动机制不可避免地相遇。这些自动机制中的每一种都具有摄影因果关系的特征：

1. 由一个或者多个不同的自动程序所制作。（镜头与快门的操作，以及对光线的光化学感受性是摄影中这些自动机制的工具条件。）

2. 具有同形的性质——形式持续不变，无论大小，这是一种反事实的从属关系；亦即，录制中的任何变化必须反映被录制的事件的变化。

3. 此外，照片是类比的，这是因为这样制作的再现是连续的和不可分割的；亦即，“被量度的轴线或者维度没有一种明显不可分的最小单元——它不是用这种最小单元组成的”。^①

或者换句话说，在类比的复本中，输入和输出是连续的。这也意味着，相互分离的语义单元只能以“镜头”（开始和结束复本）的方式加以表达，或者通过镜头的组合（一般意义上的剪辑或者蒙太奇）。对于作为类比艺术的摄影来说，这些特征并非独有。的确，所有的类比复本，不论是影像的还是声音的，都具有这一系列性质，我将其称为自动类比的因果关系。

虽然这些元素从属于所有操控和转换的方式，包括历史上技术处理自身的发明与进展，但是它们对于主观的决策与行为起到了限制作用——它们将一种客观性的，或者用巴赞的话说，非人为性的性质，赋予了影像的制作。由此，它们起了我暂且称为摄影行为的工具

^① Isaac Victor Kerlov and Judson Rosebush, *Computer Graphics for Designers and Artists*, New York: Van Nostrand Reinhold, 1986: 14.

的或是基本自动机制的作用,这是因为,从摄影过程中减去一个或更多的这类元素,就会使我们怀疑,这样制作出来的人工制品是否还应该算是“照片”,或者,是否在事实上正在创造一种新的媒体。

曼·雷伊的“雷伊(光线)造影术”提供了一个具有挑战性的例子。虽然卡罗尔可能会在这种没有机械式相机的情况下,仍然把这些影像定义为照片,但是巴赞和卡维尔很可能不会这样做。雷伊创造了一种把影像印制在相纸上的新的自动机制;然而没有相机与镜头,那么就会有某些有意思的理由,不把这些影像定义为照片,正如曼·雷伊自己也没有这样定义一样。^①一方面,不用相机,雷伊(光线)造影术使光化学影像几乎回到了它的平板印刷术根源,亦即,通过与光感材料的直接接触,使用被减少的光线而不是反射光线形成影像。另一方面,雷伊(光线)造影术并不强调摄影的再现能力,这使其独树一帜——例如,它的索引性。摄影图片可以通过手工转换而成,但它们并不是手工制作的。

9. 连续与电影胶片

连续^②的理念意味着另一个重要元素。用于运动的复制的物质基础开始于**电影胶片**带上所录制的一系列独立的静止画格;电影时间性的必然的线性驱动就出自这里。镜头与镜头的组合最终也按照这种连续的原则发挥它们的力量。因此,运动与单独画格的摄影记录一样,是

① 曼·雷伊以及他同时代的批评家往往把这些影像与油画或诗歌进行比较,即把它们看作是一种光线的真迹作品。存在着有力证据表明,这些影像是对摄影及其机械复制性的达达主义式的挑战。参看 Emmanuelle de l'Écotais, *Man Ray: Rayographies*. Paris: Editions Léo Scheer, 2002: 11 - 27. 更多讨论,参阅 Philippe Dubois, *L'acte photographique*. Brussels: Editions Labor, 1983: 66 - 68.

② 连续(succession),本书中的又一重要概念,指一系列前后相接的事物或者状态。——译者注

个自动的过程,这就是为什么**电影**中空间、时间与运动的性质是不可分离的。(在第三部分,我将阐述在类比的和数字的影像中,它们是如何以各种不同的方式相互关联的。)作为照片,这些画格作为实质上可视的整体给出;在拆分前它们本身(剪辑胶片)是以时延段落的方式存在,通过运动的自动操作,按照镜头划分成银幕时延,它们的存在反事实地依赖于所录制的摄影机前的事件。在**电影**中,连续的被自动化的性质意味着,在正常条件下,所描绘的运动与所拍摄的运动是异质同构的。因为运动被记录为具有数量性质的空间片段的连续,所以它是可能改变的(或快或慢的运动),而并不改变影像的同构性。分离仅仅发生在照片与镜头转换的层面。

诺埃尔·卡罗尔对所谓真实性的理论已经提出批评,他反对以这种方式作为画帧统一体的特性,他的反例是各种各样的摄影蒙太奇和合成拍摄。^①但也存在一种方式,认为合成拍摄的画格内的或者空间的蒙太奇与连续的或者时间的剪辑并无不同。如果回到这样一个时代,那时所有的特效制作都是摄影的,那么人们可能坚持认为,复合镜头的每个元素都有一个物理世界的参照物,即使整体被理解为一个叙事的、隐喻的或者虚构的世界。一个摄影蒙太奇的每个摄影元素都有一种类似的参照性,即使整体应该被看作是另外一种复合物。在这方面,复合的摄影以及摄影蒙太奇与其他种类的剪辑没有什么区别。如果我们接受基本摄影元素的本质单一性,那么在任何情况下,都可以认定这些复合物是蒙太奇的范例。或者,人们只能严格按照卡罗尔的说

^① “Concerning Uniqueness Claims for Photographic and Cinematographic Representation”, in *Theorizing the Moving Image*, 37 - 48. 按照我的观点,卡罗尔错误地描述了或者说错误地理解了他所批评的因果关系主张的特点,他认为这些主张预设影像与其他所描述的事物之间具有同一的关系。下面我将说明,无论在巴赞还是卡维尔的表述中,我们都没有发现将相似性或(空间)再现归因于摄影抓住我们的感知的说法。肯德尔·沃尔顿对于卡罗尔的反对意见以似乎不同的方式做出了含蓄回应,见他的文章“Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism”, *Critical Inquiry* 11, (December 1984): 246 - 277.

法：在一分钟的镜头内，没有明显的空间统一性，因为它实际上是由1440幅静止画格构成的。照此说法，就不存在**电影**，而只有照相。

这里还应该注意的，在**电影**与电子媒体之间，以及在电子媒体内的类比视频与数字视频之间，用于制作连续的工具条件差别极大，以至于巴贝特·曼戈尔特已经发问，“对于数字视频来说，为什么传输时延是困难的？”^①（随后我将更深入地探讨这一问题。）在影院**电影**放映中，自动运动的特殊性质也排除了交互性的，甚至视频观看的有限交互性的潜在可能——而这是一种最新的动态影像媒体可以具有的重要的自动机制。因此，连续就意味着，基本上每部**电影**作为从一系列静止影像中自动重建的运动，都是一部动画化的**电影**。因此，在与静止的照片进行对比后，维维安·索布查克把连续的特点归纳为“从时刻到动态的转换，它构成了电影的**本体论**，以及每部**电影**的潜在背景”。^②按照这种方式理解，连续的自动机制颠覆了列夫·曼诺维奇的下述断言，亦即，数字合成返回了图形**电影**的“次样式”的崇高地位，这是按照另外一条推理路线：每部**电影**都是动画化的**电影**。在从一系列静止影像中重组运动这个意义上说，动画处于所有类比动态影像实践的核心。它们之间的任何区别只能用来解释制作连续的不同方式。

① “Afterward: A Matter of Time. Analog Versus Digital, the Perennial Question of Shifiting Technology and Its Implications for and Experimental Filmmaker’s Odyssey,” in *Camera Obscura, Camera Lucida*, ed. Richard Allen and Malcolm Turvey. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2003; 263.

② “The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic Presence,” in *Materialities of Communication*, ed. H. U. Gumbrecht and K. L. Pfeffer. Stanford: Stanford University Press, 1994: 95. 列夫·曼诺维奇在《新媒体的语言》（*The Language of New Media*）中断言，在电影史上摄影的与图形的实践之间存在着紧张关系，这个问题在此不做讨论。后面我将说明，正如曼诺维奇所暗示的，这不是一个空间的或风格的区别，而是时间的与因果关系的区别，在这里，作为不同本体的**电影**的与数字的实践相互对抗。我也将表明，我的立场与卡维尔在《被观察的世界》（*The World Viewed*）第167-174页《动画》（“animation”）一文中他自己的论述相差不大。

10. 创造世界的方式

电影以世界的自然外观为条件,让我们接近和把握世界。它承诺以自身展示世界。这是它坦率的承诺:它所揭示的东西完全是向它所披露的,在它的存在中,世界向它披露的东西中没有任何东西失去。

——斯坦利·卡维尔,《被观察的世界》

摄影的工具性自动机制与**电影**的不受干预的线性自动运动相结合,使我们产生了一种相对特殊的电影体验,感到这是一个“自主的”世界的投射。这不仅仅是因为它的制作没有人手,而且,从现象学上来看,我们从这个世界上被屏蔽掉了,即给予了我们一个我们缺席的世界。我明确赞同卡维尔(以及巴赞、齐格弗里德·克拉考尔和罗兰·巴特)的说法,亦即,从某种基本意义上来说,照片是关于这个世界的。但是,为什么我们似乎是运用电影的能力去投射一个世界,而不仅仅是一系列影像呢?这里,卡维尔的海德格尔式灵感与克里斯蒂安·麦茨和让-路易斯·博德里更具精神分析的主张相当一致,尽管也有重要分歧。因为在放映过程中,**电影**不仅仅向我们展示了动态影像,而且还给予我们一种观看或者目击的条件,以及对于一种特殊景观的欲望:“对于世界的神奇复制,它使我们能够看到从未见过的这个世界”(《被观察的世界》,101)。关于这个被放映的世界的现象学,卡维尔发表了一些有趣的主张。其中最重要的包括摄影或**电影**与物理真实之间的因果关系,以及对电影所构造的作为“怀疑论的动态影像”的感知(《被观察的世界》,188)。前者源自摄影行为本身,后者则源自哲学。

在《被观察的世界》中,最受批评的是卡维尔的如下提法,我们前面曾经提到,亦即,一张照片,无论静止的还是移动的,都不是一幅绘画。

他进一步提出了一个更具挑战性的本质区别：“一幅绘画是一个世界；而一张照片是关于这个世界的”（《被观察的世界》，24）。它们之间的本体论区别就存在于这个差别之中。我们可能会把影像和再现的性质同时归于画作和照片，但是更深层次的考察表明，对于我们的观看行为来说，它们表现出完全不同的存在模式。在谈到存在模式的时候，我对于画作与照片如何作为“再现”发挥作用的兴趣，远逊于对它们如何表明它们的存在状态，或它们如何在过去的制作行为中显露（或不显露）自己所发生的兴趣。的确，如果照片在我们心中激起一种“本体论的躁动”——用卡维尔的巧妙短语说——那可能是因为，尽管照片具有神秘的同构性，但是它们根本就不是“再现”。我们对照片思考得越多，那么从本体论上确定、理解它们是如何在世界与我们的感知之间架起桥梁就越发困难。事实上，照片是我们所面临的一个存在之谜，是有关我们在这个世界中的地位、是我们对世界和对过去的感知关系。正如罗兰·巴特在他最后一部，也是最有说服力的著作《明室》中所坚称的：只有对照片在我们心中激发的东西进行定性的自省，才能加深我们对于这一体验的理解。

为什么在日常用语中，我们倾向于说制作图画和摄取照片呢？或许是因为作为图片，绘画与摄影的工具条件在实质上是不同的。画作和照片以不同的方式记录事件。二者都为它们制作的过程提供了事实材料，但是二者是通过性质不同的过程进行工作的。从这一点上，可以辨别出它们的完全不同的存在模式。一个事件是一种事物的状态——在物理时间与空间中可以确定的行动，使我感兴趣的是，它们如何使得画作和照片进入存在。由于无论画作还是照片都不是记录和转达真实时间中事件的“鲜活”媒体，我们可以进而认定它们表达的是事物的过去状态。在描述它们所涉及的这种过去的性质，以及这种指示性是如何自我显示的时候，困难就出现了。

让我们假定，照片的最初意义不是再现对象，而是转录历史事件。这种转录与自动处理方法密不可分，这种处理方法是对用一个镜头在

空间上组织起来的反射光进行一个时间上有限的固定。换句话说,作为一种自动工具,摄像机被设计为记录和保留一个曾经在它面前呈现的摄影机前的事件。离开这个功能,照相没有意义。在一个给定的时间单位里,对于反射光的光化学反应在整个拍摄过程中连续发生,然后作为一种痕迹或者索引留存下来,把所拍摄的事件保留下来,成为一种固定在一种均质物质上的空间时延的记录。作为这种特殊制作的结果,此索引非常类似于一种历史文件。而且,人们日益遗忘,在光化学的时代里,曝光底片的后期改变是十分困难的,需要复杂且专业的暗房操作的技巧。

因为摄影行为是以一种自动的、有时间限制的处理方法来捕捉影像的,所以摄影影像反事实地依赖于摄影机前的事件,摄影影像就出自这些事件,只是在空间与时间上替换了它们;这就是说,记录中的任何变化必然反应被录制事件的一个变化。但是与此同时,摄影的存在模式以一种原因缺席的形式,在我们面前造成了一道时间浪潮,一道不可逾越的鸿沟。每张照片都受惠于一个过去的世界;在观看照片时,我们以一种超然观看的形式偿付这个恩惠。摄影的现象学特征,或者卡维尔所称的摄影的奇异感就出自这里。照片以及摄制影像呈现出这样一种存在模式,亦即,它被在场与缺席、现在与过去、当下与后来、一个现在包围着我们的此地与一个时间上被替换的他处的各种性质所分裂。在这点上,它们表现出一种特殊的虚拟性,这种虚拟性由把过去的时间制作成为空间上的现在所组成。

绘画没有表现出这样的本体论分裂,因为它完全是另一种类的历史记录。与它相关或者它所涉及的事物的状态充分展示在我们面前,并且通过一种自我指明的行为,显露在画布表面上。对于卡维尔来说,战后美国绘画最伟大的发现之一,就是确认一幅画作的存在这一最基本的事实,以杰克逊·波洛克的花纹线条的使用作为例证:“说一幅画作是平面的,这不准确,而应该说,它的平面,以及它有限度的存在,意味着它‘全在那儿’,完全对你开放,绝对都在你的感觉、你的眼睛前面,

没有其他艺术形式是这样的。”(《被观察的世界》,109)

所谓一幅画作“全在那儿”,即它以在场的形式发挥审美作用,在时间和空间上完全呈现且自我显露在人们眼前,即使我们自己没有看见。它与一个事物的过去状态唯一的因果关系,只与画家在画布上的颜料涂抹相关。虽然这些涂抹是过去行为的记录,但是对于普通人的感知来说,它们没有指示它们的出现时间,它们也不一定会鼓励我们把因果关系归于它们。换句话说,对于没有受过专业训练的眼睛来说,这种涂抹几乎或者完全没有展示出历史痕迹。无论是历史的还是抽象的,是来自生活的还是来自想象的,一个绘画的形象都是通过艺术家的手的行为在一定时间内所建立的;按照尼尔森·古德曼的术语的意思,这一处理方法是互动的,并且是充分真迹的。在这里,所谓的行为绘画已经教给了我们一些东西,亦即每一件画作所记录的东西,比艺术家的手和笔在一段时间里创作形象的行为,少了一个世界上的原始形象或者参照物。这就是为什么画布的边缘对构图起到了限制作用。从构图上说,一幅画有边缘,但它没有边框。所谓的绘画的“边框”,从绘图的角度来说,可以有无数种方式发挥其作用,包括我们可能称为摄影的方式。(一个容易理解的例子是宝丽来公司的查克·克洛斯的绘画效果的“拷贝”。)但是,画作一旦完成,它就是这个限制范围内的一个静态事物,定义了它内在的或客体的状态。如果我们的眼睛注意到因果联系,那么我们在完成画布的表面所看到的并不是一个物质世界参照物的再现——如果图像是有一个参照物——而是经过一段时间的手引导的行为的复杂历史。的确,准确地说,现代主义的反思行为突出了绘画中真迹动作的因果关系。

摄像机可以与绘画共享无数种自动机制,例如,可以用透视几何学把三维客体投影到平面上。但是,我们是否知道一幅画有一个过去的参照物,与照片始终如一地涉及特定空间与时间中发生的历史事件,这两件事是不同的。由此,它们的另外一种基本自动机制被引出。从本体论上说,一幅画作是独立于任何事物的外部状态的完全客体。但是

一幅照片,甚至一张非再现的照片,也不能这样看。从“制作”这个术语的多个意义上说,所有照片都是被“制作”出来的,但是摄影行为基本上提供记录。照片是作为过去时间的空间记录而受到重视的。它们作为空间艺术的审美特征,就是由这一点构成的。视觉上的细节增强了这种力量,激励着我们更加重视它。但是,矛盾的是,它既没有充分地,也没有主要地被算作摄影具有历史力量的原因。

正如巴赞已经提出的,空间识别的标准绝不影响这种因果关系的力量和奇异感。正如卡维尔在他1985年的论文《摄影召唤我们思考什么》(“What Photography Calls Thinking”)中解释说:这种奇异感来自绘画或者再现通常与类似物或相似物的制作相联系的方式,也就是说,“一事物代表另一件不相关的事物,或者一个事物形成了另一件相似物”。^①在这方面,“一个再现强调的是它的主体身份,因此它可以被称为一个相似体;一张照片强调的是它的主体的存在,并记录它;正因为如此,它可以被称为一个复本”[《思索》(“Thinking”),118]。这一点可能有悖常理,这意味着照片不是一个再现——它更多与空间相似性相关,较少与时间存续有关。(换言之,这并不意味着,照片让我们在某种程度上与世界直接接触。)例如,与绘画进行对比,照片构成了一种新的描绘模式,改变了我们关于再现的概念,以及描绘和理解世界的方式。因此,卡维尔把视觉再现与视觉复本相对照,这样就强调了客体相对于照片的因果关系的作用。一幅绘制的画像是一个再现,艺术家在其中制作了一个相似物,依据的是他或她眼中被再现的主体。然而,一幅摄影的“画像”首先是一个对于存在的确认;亦即,主体,人或者非人,在一个过去的时空里被展现给照相机。进而,摄影主体倔强地存在着,以其自在的形式抗拒着艺术家的想象。正是这种抗拒,把照相机的非人的工具性和其他东西一样显示出来。摄影师的主观性总是处于一种与这

^① Reprinted in William Rothman, ed., *Cavell on Film*. Albany: State University of New York Press, 2005: 118.

些倔强的自动机制相冲突的状态,虽然他或她可以创造出不同摄影技巧以描绘拍摄对象的特点,或者随后以各种方式改变影像,但是,他们所做的一切都不会对照片作为复本或者文档的存在模式有实质性的改变。^①那么,与绘画的真迹动作的显露相对照,照片则显露出另一种表露出来的本体性:“对象参与了它们自身在照片中的在场;它们参与了在银幕上它们自己的再创造;对于制作它们的显现的工作,它们是本质性的。被投射到银幕上的对象从本质上来说是自我指涉的,反映了它们的物质起源。它们的在场指涉了它们的缺席,以及它们在另外一个地方的位置。”(《被观察的世界》,xvi)

说照片的作用是复制或者记录而不是再现,这就提出了更多令人感兴趣的推论。正如诺埃尔·卡罗尔所指出的,更为准确的说法是:提供记录已经变成了照片文化上的重要意义,因为照片被语境化并被赋予文化意义,但是,这肯定不是赋予它们的唯一美学用途。然而,我们有很好的理由说明为什么把这些影像正确或不正确地作为记录对待。采用卡罗尔自己的例子:在一张照片上,有一面一平方英寸的白墙,而所指事物不可能被认为就是这样的。卡罗尔发现,把这样一个影像的特征描述为“再现”是荒谬的,他是对的,但是出于错误的理由。这个影像可能被故意地对焦不准、曝光过度、着色,或者其他人为操作。但是,它在本源上仍然是一个历史上特定空间与时延的、自动记录的文档,相关原因我在上面已经解释过了。所指事物也许无法识别了,但是作为我们对于照相机特有的因果关系自动机制的经验的结果,我们总是假定它是存在的。许多抽象电影和照片甚至都依赖于对它们效果的先前了解。因此,那些影像无法辨认或者几乎无法辨认的电影,例如彼得·吉达尔的《房间电影》(*Room Film*, 1973)仍然是电影,而斯坦·布拉凯奇的《飞蛾之光》(*Mothlight*, 1975)不如说是由放映设备制作的动态

^① 例如,参见 Joel Snyder and Neil Walsh Allen, “Photography, Vision, and Representation”, *Critical Inquiry* 2.1 (1975): 149-150.

雕塑。一个更加难懂的例子是彼得·库贝卡的《阿努尔夫·雷纳》(Arnulf Rainer, 1958—1960),一部无相机电影,包括黑色与白色画段有节奏的结合。对我来说,刮擦电影就是放映机制作的色块涂抹实体,而像保罗·夏利兹的《涧溪流与电影流》(S: TREAM: S: S: ECTION: S: SECTION: S: S: ECTIONED, 1968—1970)是一部混合的色块涂抹/电影的实体,它的某些方面十分有趣,因为它是对这两种世界相互交叠的边界的探索。这些无相机的人工制品时常是一种对电影的其他基本自动机制的探索,也就是,作为自动运动基础的连续。在保留放映机和胶片的同时去掉摄像机,这些作品探索了将电影与其他种类的动态影像分离开来的模糊边界。^①

然而,我进一步的论点是,19世纪中叶以来摄影的文化存在已经使我们深刻地了解了它的自动化功能。因此,我们对于照片的特殊因果关系的意识——将它们与一件事物的过去状态分离的困难——需要的不是任何视觉证据,而是照片自身的存在。换句话说,对于空间的识别或者确认并不是照片中复本的因果关系性质的必要条件。相反,要假设一幅涂抹绘画图像有一个有艺术家在场的过去,就需要确认或者识别艺术家可能已经观察到的、有外部历史证据加以确证的某些空间特征。考虑卡罗尔的《滑铁卢之战》(The Battle of Waterloo),它是由事件的直接观察者绘制或构图的。如果我们对于这幅绘画的兴趣是历史的而不是审美的,那么就会对艺术家对这个事件的诠释产生疑问。军服是否正确?可以随便处理在场部队的人数或者他们在空间上的战术分布吗?再现的伤亡情况,即伤员的数量和伤势状况准确吗?的确,无论艺术家如何努力“客观”,也很难把有关这一事件的任何绘画或者

^① 《阿尔努夫·雷纳》(Arnulf Rainer)和《飞蛾之光》(Mothlight)使得这些问题进一步复杂化了,这是因为,无疑,接触印片拷贝或是一种再摄制的方法都需要使用电影胶片投射放映。与查克·克劳斯制作和放大一幅由宝丽来相机拍摄的自拍肖像,然后把它制作成一幅画的做法相反,此时的相机再次显露了对于原始的亲笔创作行为的记录与释放。



《滑铁卢之战》(1820), 不知名艺术家, 帆布油画。



亚历山大·加德纳,《死亡的收获》(葛底斯堡,1863年7月),出自《加德纳战地摄影》(华盛顿特区:菲利普与所罗门,1855—1856),图版36。国会图书馆图集。

构图看成其他东西，而只能是一种主观的诠释或者想象的相似。^① 我们可能想从照片得到相关证据，但是一般来说我们并不要求这个。不论对错，我们假定照片本身起着原始历史文档的作用。（正如我将在第三部分中解释的，数字影像激增的伦理维度之一，就是让这种力量受到伤害。）的确，比如马修·布雷迪的照片《内战》（*Civil War*）很少引起这类问题，因为我们假定相机当时就处在它所记录的事件中。人们可能会或者应该会要求那些照片所传达的信息准确，因为亚历山大·加德纳赋予内战死者以审美的效果。但是甚至是在这里，要挑战如此被操纵或者安排的物理真实的先期存在，在认识论上和道德上都是令人反感的，而这些安排也并不阻止或者禁止我们追寻其他种类的历史信息。出于特别的原因，在上述案例中因果关系几乎总是胜过意图。摄影行为主要由见证和证据组成，即使存在这类行为带来的所有伦理难题。如果照片不同于历史绘画，那么这种差异的基本意义是时间方面的。摄影的因果关系不仅意味着相机在与其相关的事件中的在场，而且也意味着它在这些事件的时延中的涉及——摄影行为记录了它所传达的事件的时延，的确与传达其他任何事物一样传达了时延。它表现了把照相机与事件共同联结起来的共同的时延。

简单地说，摄像机的存在与缺席带来世界的存在与缺席，或者更确切地说，带来被称为**电影摄影机**面前空间的事物的先前状态。（当然，这对于数字相机来说也同样如此。但是，共同的元素，的确也是唯一的共同元素，是镜头；因此，现在那些“使用镜头成像”的画室臆造影像，在

^① 参见《独特性的声明》（“Uniqueness Claims”），第44页。事实上卡罗尔所列举的例子是虚假的，具有误导性。他援引了一幅“想象性的”画作，而不是一幅实际的画，他并没有假定这位画家是这场战斗的直接目击者，但他仍然把他的反驳论点建筑在对于这样一种历史精确性的推崇之上，这种历史精确性要求足够充分，人们可以超越画框，推断出假定在那儿已经发生的事件。但是谁会拥有这种知识，这种知识又从何而来呢？绘画的再现是一种解释，可以由历史文献加以支持。但是，作为自动类比因果关系过程的一个结果，摄影记录一旦存在，就是具有文献价值的历史见证，不论角度多么局部和有限。

严格的意义上说,与出自照片的数字获取是有区别的。我将在第三部分考察光化学反应与电荷耦合装置的数字转换这二者的不同过程造成差异与否。)这就是为什么在“日常感知”中我们把一张照片的边框看作是一个暂定的界限,如果你愿意,可以称之为摄影机面前空间的取样,而把一幅画作的边缘看作是客体本身的边界。同样,尽管存在着对于改变或者伪造照片的可能性的所有自觉意识,但是这些照片还将被看作历史文档并受到质疑,而历史的绘画和素描——或者更恰当地说,法庭艺术家们的图画——则不会这样被看作历史文档,即使这些艺术家是所描绘的事件的在场目击者。一幅戏剧性的或者历史性的画作的构图取景可能受到摄影取景的激发。但是摄影的景框总是限制着主观创造性和意向性的范围,而画布不是这样。相反,一部摄像机在那个它作为一个客观目击者所自动记录的实际空间和时间中的历史在场,也是假设的。这里操作者甚至无须在场,就像在监控的影像中那样。而且,艺术家们可以用或手工或自动的方式,按照自己的意愿,改变基本的摄影影像。但是这些行为并不改变这个事实,即被改变的材料开始作为历史文档,的确,我们对于这些被改变的片子的理解也经常是基于上述理解。

11. 一个过去的世界

摄像机一直被赞誉延伸了感官;而当世界发展时,更值得赞誉的是定义它们,留下更多思考的空间。

——斯坦利·卡维尔,《被观察的世界》

从其宽泛的意义上说,自动机制的概念以奇特的方式渗透了卡维尔电影本体论的见解。在提出电影本体论的见解时,卡维尔明确地涉及了一系列条件[“一系列自动的世界投影”(a succession of automatic

world projections)] , 引导我们能够直观地感觉**电影**是什么, 而不是其他什么可能的东西(一场戏剧表演, 一部视频, 等等)。在这个意义上, 他将“世界”定义为“摄影及其对象的本体论事实”(《被观察的世界》, 73)。但是这种直觉更多的是来自我们与其日常接触的经验, 而非出自关于客体的正式定义。《被观察的世界》的副标题是“一种**电影**本体论”(The World Viewed is An Ontology of Film), 这既不是指一种媒体的本质, 也不是要试图发现它的永久的与全面性的存在, 或者目的论的指向。它所表达的, 确切地说, 是我们的存在, 或者说是在世界上的存在, 并非必然是作为**电影**观众, 而毋宁说是作为由摄影和**电影**这类事物来表达的一种条件。这是认识到自己身上已经发生了某些事情的内心的宣示; 也就是说, “在笛卡尔、休谟、康德、爱默生、尼采、海德格尔和维特根斯坦著作中以不同方式记录的事件, 连同它寻找自我的努力一起, 陷入了怀疑论”[《摄影召唤我们思考什么》(“What Photography Calls Thinking”), 116]。哲学已经为摄影, 以及拍摄照片时引发的转换铺平了道路。同样, 如同罗兰·巴特在《明室》中的表达一样, 卡维尔的兴趣并不在照片如何再现、拍摄和意指, 而在于它们如何在主观上将我们定位。因此, 投影, 或曰“观看的现象论事实(the phenomenological facts of viewing)”(《被观察的世界》, 73)总是与现代性的主观条件共生, 在这里它被想象成与世界遭遇的一种**电影**的方式。

如果说照片使我们在主观上产生兴趣, 如果说它们的存在模式要求特定的思维方式, 那是因为它们的概念结构引发某种存在的, 或者说进入存在的谜, 因此, 卡维尔把照片的特征描述为使我们“在本体论上永不停止”。重要的是紧密跟随他的下述说法: “一张照片不是向我们展现事物的‘相似物’; 它向我们表现的, 是用事物本身来说出我们想要说的东西。但是想要说的东西就是, 使我们在本体论上永不停止”(《被观察的世界》, 17; 重点是我画的)。想要说出把我们呈现给客体本身, 并不意味着我们相信甚至希望强调这一点。正如我已经证明了的, 照片所带来的基本困惑并非简单地来自再现的问题, 而是来自对于事物

在空间中存在却在时间上缺席的奇妙感觉,一个用普通语言难以描述的在场与缺席的悖论。关于这个谜团,还存在着另一个重要的方面:电影向我们展现了一个我们缺席的世界,由于它在时间上的缺席,我必然被隔离,然而我希望重新联系或者重新加入这个世界。在这里,卡维尔与吉尔斯·德勒兹在最近的学术研究中所提出的不只是一种电影的**本体论**,还是一种电影的伦理学。

根据卡维尔的说法,照片的奇异感,部分在于“我们不习惯去看那些不可见的,或者没有呈现给我们、没有和我们一起呈现的事物;或者说我们不习惯承认我们看见了(除了在梦里)。从本体论上说,这似乎是当我们在看一张照片时所发生的事情:我们看到了没有被呈现的东西”(《被观察的世界》,18)。虽然这些事物作为拍摄行为呈现给我们,但是它们通常不再被空间地或者历史地呈现——它们已经在地理上和**时间上离我们远去了。于是,照片的边框召唤一种被分割的感知,这种分割既是时间又是空间的,以及历史的,即现在从感知上确信一种过去的存在。

必须再次强调的是,无论对错,我们对于照片中过去存在的确认,都与是否能够识别或者鉴定影像中的空间无关。如果照片里有模拟,那么它就不是空间的。或毋宁说,它是一种混乱的感知,即时间上缺席的事物可以在空间中出现。想象一下维特根斯坦以及其他**人提出的令人费解的“鸭一兔”的形象——这就是一个空间识别上的矛盾事物,在语言上把两个相互矛盾的事物定义为用同一空间加以表现的矛盾事物。然而,照片就是这样一个时间感知的矛盾事物。摄影在19世纪的出现使得那种习惯于把视觉与空间(以及时间)在场相联系的文化感到困惑。进行感知这一事实意味着观察者和被观察的事物在空间上是同时存在的;在这里,感知意味着用视觉确认,尽管最初的感觉是指听觉和嗅觉。视觉和空间是无法磨灭地联系在一起的。这部分地就是瓦尔特·本雅明提到的氛围(aura)这一概念以及它在摄影文化中随后的衰落所表明的意思。

照片在本体论上的奇异感并不仅仅来自物体拍摄在空间中的缺席。如果真是如此,那么空间的识别标准或者说表现性,将会更为重要。实时展现,例如监控录像或者电视直播,都不如照片那样神秘。在这里,时间上的同步存在似乎填补了空间中的缺席。与其他远距离观察的形式一样,可以感觉到这种缺席是一个可以克服的裂隙。所以,对于现代鉴赏力来说,奇异的东西仍然是一种影像给予了它时间的令人不安的感觉,或者是时间可以作为一种感知被给予的这种理念。在19世纪,相隔一定空间距离进行观看是寻常事。但是隔着一段时间距离进行观看则是如此令人困惑不解,以至于要理解它花费了近百年的时间。(齐格弗里德·克拉考尔1927年论摄影的文章可能是对这个理念所做的首个深入的哲学探讨。)摄影取像向我们呈现了存在,在这个存在中,我们倾向于相信它,但是有着一个不可逾越的时间上的距离。这就是为什么从它的最深层意义上说,摄影的感知是历史的而不是实际的。

这种与被取像的事物存在历史距离的感觉,显然不是卡维尔主张的组成部分。然而,这种对于过去存在的确信——可以把我们带到摄影客体面前,即使当时不在——很大程度上归之于感觉到我们自己被与所展现的世界隔离开来,归之于我们以一种匿名的和隐形的观看的状态被放在了它的面前。虽然,卡维尔的原创性的作用是正在认识到,不仅观看者被保持在与被拍摄世界相隔一定距离,而且这个世界也是与观看者隔离的。我们在照片中感觉到的,就等于是我们在这个被呈现的景观中的缺席,这个景观对我们来说是隔离的,在时间上与我们隔离。在这里,所引起的体验绝不是一种影像与自然的同一,就像巴赞所写的,也不是准确的物理真实,就像齐格弗里德·克拉考尔在他的后期著作中所认为的。物理真实和摄影前的空间都不能够解释照片的参照性,只有一个过去的空间才能够解释。在照片中,空间不可避免且相当复杂地是时间的(temporal,或译暂时的——译者按),其存在方式是绘画所没有的。照片不仅拍摄了已经发生的;在要求我们的观看行为存

在这一点上,它们拍摄的是历史。它们在这样做的时候,激励我们去反思我们自己在空间—时间中的本体论的处境。

那么,卡维尔借助自己的本体论概念,强调照片和电影不仅仅表现出它们自身(由其自动机制所定义的媒体)多变的存在模式,而且也表现了我们当今的,也许还在变化中的存在模式。换句话说,摄影和电影中的观看状况表达了现代主体的状态。但是,在可以预期其他某种东西的时候,它们也表达了一种对主体的替代,或者甚至是这一主体的非主体化或消失。这种状况的发生,首先是借助于把它自动化(“一系列的自动的世界投影”)将我们从感知的重负下解脱出来。摄影和电影“克服”主体性,不仅在于把人这个中介物从复制的工作中去除,而且也在于给予他一系列自动化的景观,把他从进行感知的任务或者责任中解脱出来。换一种说法就是,电影的自动机制也是我们的自动机制;或者再次引用斯宾诺莎的话,在现代时期里,我们的精神自动机制已经具有了电影的特征。连续的性质不仅使电影影像中的运动自动化,它还处于电影的机械本性的中心。它以一种独特的时间性抓住我们——一种我们无法控制的均匀瞬间的流动呈现。在这样做的时候,它不仅制作了一个动态世界,而且把我们从制成景观的制作与放映时的感知的重负中解脱出来。

卡维尔写道:“照片不是手工制作的,它们是制造出来的,制造出来的东西是世界的影像。不可否认的事实是,在制造这些影像中机械机制或者自动机制具有巴赞所指出的特征:‘一劳永逸地、出自它的本质地,(满足)我们对于真实性的追求。’”(《被观察的世界》,20)然而,这个真实性,就卡维尔使用该词的意义而言,与相似物的制作或者理解无关。这是一种我们与我们已经从中分离出来的世界之间的形而上学的联系:“只要摄影满足了一种愿望,它所满足的愿望就不只是画家的,而是全人类的,自从宗教改革运动以来不断强化的愿望,要逃避主观性和形而上学的分离——一种获取与这个世界建立联系的能力的愿望,历经长期探索,最终毫无希望地,向另外一种愿望宣示了忠诚。”(《被观察

的世界》,21)对于卡维尔来说,电影似乎以这种方式回应了哲学史上漫长而又复杂的发展历程。文艺复兴时期皮浪主义或者古典怀疑论的再次兴起,宗教改革运动和启蒙主义哲学萌发中神学教条主义的衰落,对于现代性主体的出现有着三个影响。上帝存在于我们所有人中,这给了社会和集体一个理由,使得科学经验主义的现代主体被隔离起来。个人主体被局限于自身,那么个人主体就要为这种隔离的认知的和道德的后果承担责任。因为上帝不再在这个世界上给它意义,所以自然可以给予个人的任何意义都必须在他孤立的感知中加以寻找。最后,个人同样要在他或她所感知的自然中获取,因为人性与自然不再享有同样的形而上学的语境。

对于在怀疑论思想的复杂历史上具有显著地位的形而上学,电影作为一种机械对于这一困境做出了反应。在传达这样一种印象——我们所知道的世界的全部,就是我们拥有的对它的感知——的时候,电影以一种方式体现了这种现代的怀疑论态度。这就是为什么对于卡维尔来说,电影回应了一种特别的和更深层次的愿望:观看一个过去的世界,匿名地和隐形地观看。在这里,屏幕的功能既不是作为媒体也不是作为辅助,而毋宁说是作为既是物理的又是概念的屏障——它是一种摄影和电影本身中体现的哲学处境,这种处境作为一种借助于感知之窗与这个世界相分离的自我,组成了我们当下的(但也许是正在流逝的)本体论。然而,怀疑论的历史是复杂的,这种愿望也表达了一种渴望,渴望通过我们对这个世界的感知来保持和恢复与这个世界的接触。“我们希望以这种方式看到的東西就是世界本身,亦即,一切事物,”卡维尔这样总结,“现代哲学(不论是出于康德、洛克,或者是休谟提出的理由)已经告诉我们的就是,从形而上学上说,没有什么超出我们的理解范围之外,或者(按照黑格尔、马克思、克尔凯郭尔或者尼采的说法)超出我们从形而上学上理解的范围之外。”(《被观察的世界》,101-102)的确,这是一种奇怪的愿望。因为感到我们对世界的把握局限于我们对它的感知,所以我们开始发明机器来了解这个世界的全部。

与绘画进行比较再次给我们增长知识。在哲学史上把绘画和照片区分开来的东西,似乎是陷入怀疑论并且又从其返回。卡维尔指出,“绘画要求与真实相联系时,它所要求的(东西)就是一种在场的意识——不仅是确信世界对我们来说是存在的,而且是确信我们对于世界也是存在的。在某些时刻,我们的意识与世界的分离把我们的主观性插进我们和我们在世界上的在场之间。那么,我们的主观性就变成了对于我们来说是在场的东西,个性变成了孤立。通向对于真实的信仰的道路,是通过对于自我的无尽存在的认识……来维持我们与真实相联系的信仰,来延续我们的在场,绘画接受这个世界的后退。摄影借助于接受我们在这个世界上的缺席,来维持这个世界的在场。一幅照片中的真实被呈现给我,而我对于它来说不在场;一个我知道和看到的世界,但是对它来说我不在场(不是由于我的主观性过错),那么它就是一个过去的世界。”(《被观察的世界》,22-23)

一个过去的世界。它不仅是构成照片指涉性的物理的真实或摄影机前的空间,更重要的是,它是一种明确指示过去空间的物理在场。这个空间是“之前”的再现,或是被带去的再现,它表达一种与过去之间的具有因果性的反事实的依存关系,而这个过去则是一种独一无二和不可重复的时延;因此,罗兰·巴特提出,照片的空间是可以拷贝的,因此也是可重复的,而它的时间表达则是唯一的——“照片复制了无数次的东西只发生过一次,照片机械地重复了不可能重复存在的东西。”^①要认识到绘画本体论的存在——它于时间和空间上在我们面前完全显露——意味着承认它的存在的自主状态,以及我们面对绘画时的自主性。摄影对于哲学的深层启示,不仅是要理解怀疑态度是如何表现在照片表象中的,而且还要理解照片是如何把这个世界返还给我们的,尽管是将感知保持在一定距离上。

^① *Camera Lucida*, trans. Richard Howard. New York: Hiu and Wang, 1981:4.

我们希望以这种方式看到所有事物,这意味着**电影**承担着一个道德的条件,一种存在于这个世界之内的方式,它是**电影**作为一种普遍的、文化的感知要设法为我们表达的。对于卡维尔来说,**电影的“真实”**是这种形而上的困境的真实存在:照片或者**电影**与真实没有其他的**关系**。自动的世界投影的连续体是我们进行感觉的条件,在很大程度上我们感觉我们就是现代的主体;或者如卡维尔所说,**电影**是怀疑论的动态影像。怀疑的态度——摄影就是它的一种宣示——表达了一种状态的实现,即“人与世界拉开距离,或者是世界的后退,用哲学的语言可以表述为我们了解世界的能力的局限性……这也许就是《被观察的世界》的基本主题,即照片的出现把这种距离表达为一种现代的命运,这种命运借助于观看世界、获取它的景观,与这个世界发生联系,就像用自己的眼睛观看世界”[《摄影召唤我们思考什么》(“What Photography Calls Thinking”),116-117]。作为精神的自动装置,**电影**所制作的东西是一个人类主体的本体论条件,“它(并非)真正地向我们展示世界,而是允许我们以隐身的方式观看。这并不是**一种要求创造能力的愿望**(就像皮格马利翁那样的),而是一种**不需要力量的愿望**,不必承受它的负担……在观看**电影**时,隐身的感觉是一种现代私密性或者隐匿性的表达。仿佛是世界的投影向我们解释了我们的无知以及我们没有能力知道的状态。这种解释与其说是世界在我们面前掠过,不如说是把我们从这个世界里我们的自然栖息地中移位了,置于一个与世界有一定距离之处。荧屏克服了我们被拉开的距离;它使得移位看起来就像我们的自然状况。”(《被观察的世界》,40-41)

这些在场与缺席、时间性移位、屏幕景观的自动投射的谜团,象征着作为怀疑论的现代性的本体论立场,这个本体论立场使我们与世界保持距离,我们有关存在的术语是我们独立观看的方式,比如我们的“真实”等。因此,**电影的自动机制**重演了一种形而上学的条件,卡维尔暗示这与莱布尼兹的单子论有关联。**电影**观看的境况所回应的,是作为关闭在自我意识中的现代主体的境况或者定位。

“我们的状况已经变成这样，即我们的自然感知模式就是观看，隐身地感知。我们观察世界并不是用心的，出自自我的……观看一部电影使得这个状况变成了自动的，它从我们手中接过了责任。因此，电影似乎比真实更加自然。这不是因为电影陷入了幻想，而是因为它们是从私人幻想及其责任中解脱出来的；从这样一个事实中解脱出来，即这个世界已经是由幻想构成的。并不是因为电影是梦，而是因为它们允许自我被唤起，这样，我们就阻止我们的渴望进一步退回我们的内心。电影以这样方式使我们确信世界的真实，即借助于观看它，我们不得不确信。”（《被观察的世界》，102）

对于卡维尔来说，电影投影的现象学既表达了现代主体的形而上的孤立，又表达了如何超越这种孤立，要理解这一点，上文最后一句十分重要。电影展现给我们的，不仅有可见的世界，或者如我们所看到的世界，而且有我们以这种方式进行观看的条件。就此而言，它既不是一种怀疑论的完美形象，也不是这样一种机械主义，它在文化上的流行使我们持有怀疑论的立场。摄影和电影以一种哲学上可能的解决办法的形式，机械地复制了主观状态和怀疑论悖论。对于卡维尔来说，它们提出了怀疑论的状况和一条可能的分离之路，这是一条使我们回到对于真实的确认的路线。卡维尔再次与克里斯蒂安·麦茨和让-路易·博德里 20 世纪 70 年代的精神分析现象论进行对照——这些学说探索了我们对于自动的景观投射的无意识服从——他强调了我们得到“世界景观”的认识论处境是如何作为一种感知呈现在我们面前的。这种情况的发生是因为这个原因，即这些关于世界的投射是自动的——它们不是由我们复制的，而是由一种文化的机制或者工具性为我们复制的。怀疑论将在一种观看的技术中不断自我复制，这可能意味着它不再是我们通常所处的本体论环境，而是我们的哲学文化正在消失的一个阶段。如果电影展现给我们的真实就是我们自己感知状况的真实，那么，它就带来了这样一种可能性，即它再一次被呈现给自我，或者说告知我们如何再一次被呈现给我们自己。这就是为什么卡维尔强调说，“复制

世界就是**电影**自动做的唯一的事情”(《被观察的世界》,103)。由于上述这些原因,**电影**可能已经是衰落中的怀疑论的标志。现在,这一认识的讽刺意味在于,现代性可能不再是描述我们的存在或者观看模式的特征了。当存在的模式正在改变成为其他某种东西,以及摄影本身也在日益衰落之时,认识到摄影与在世界上的存在方式是紧密相连的,这种可能性越来越明显。因为怀疑论的衰落与**电影**的衰落可能有关。电子和数字的成像可能是对于一种认识论新局面的回应,或者导致了它的产生,而它的本体论和伦理的后果还有待于审视。

对于卡维尔来说,在一种有效的传统缺席的时候,艺术变成了现代的,它带来了一种持续的自我探究与自我创造的状态。同样,当主体对于道德和认识论的信条的维系发生松动时,它就成为现代的、怀疑的表达以及克服成为自我及其与之相关的感知的问题。主体不再能够确保它自己在这个世界上的,或者相对于这个世界的地位,主体被激发出一种自我实现和自我发明的新策略。那么,现代伦理的困境就是如何重新获得与这个世界的联系,如何克服我们与它的距离,重新认识它。我们希望观看的条件就是这样的,因为这是我们建立和维持与这个世界联系的方式——借助于看到它的景观。以这种方式得到了景观,我们要求确信这个世界是事先存在的,哪怕它仅仅以影像的方式向我们呈现,这使我们从个人的反思中摆脱出来,鼓励我们按照这个样子来重新思考世界。那么,说**电影**呈现的是一种怀疑论的动态影像,这既不意味着没有可以感知的真实,也不意味着因为我们无可挽回地与其分离,所以我们就拒绝发表任何关于真实的意见。这同样不意味着我们这种进行观看的状况是一种虚构的、真实的幻象,我们可以用另外一种**电影**制作或者另外一种更加严格的哲学加以克服。主张上述任何观点只能是一种对于怀疑论的戏仿。卡维尔还说:

“**电影**是一种怀疑论的动态图像:它不仅有合理的可能性,而且也是这样一种事实,即当真实并不存在时,我们的通常感觉仍然能够达到真实——甚至,令人担忧的是,因为它不存在,因为观看它就是它的所

有作用。我们的视觉无疑只能借助于观看真实才能满足。但是，站在怀疑论的立场上否认这种满足——否认它就是**电影**投射与放映的真实——只不过是一场怀疑论的闹剧。这似乎是记住了怀疑论最终反对我们对于外部世界存在的确信，而忘记了怀疑论开始了为这种确信进行辩护的努力。**电影**的戏剧场景的基础，或者说观看它的戏剧场景的潜在渴望，就在于它不断地证明，我们不知道我们在现实中的信念是什么。”（《被观察的世界》，188 - 189）

至少在感知上……

电影在我们这里引发了一种分裂的、含糊的或者矛盾的感知，正如麦茨所说“我很了解，但是都一样……”^①而卡维尔主张的哲学影响要深远得多。麦茨的精神分析的考察基本上是社会学的，要求我们把电影放映当作幻觉来加以分析，这与他早期的现象论形成了对照。卡维尔则是对这样一种道德和伦理困境的回应，这种困境要求我们反思这些确信的**认识论上的基础**或者是**缺乏基础**。“我们不知道我们在现实中的信念是什么”的原因之一就是，当维持我们确信的东西事实上就是一种对于时间的感知的时候，我们还在继续要求（并且时常还不信任）视觉的证据。但是，我们对于这些短暂影像——一个悬浮在形式变换的光线之中的世界——确信的**基础是不了解的**，这种不了解本身具有一种充满希望的性质。这是因为，电影的自动机制减轻了我们的感知负担的同时，它也在我们面前向我们在感知行为中自己的中介作用保持开放，维持了我们对于这些行为及其后果的**认识论探索**。因此，卡维尔得出结论：

“怀疑论的**电影影像**的伦理寓意并不是说，**真实就是一个梦**，或者**真实存在于我们梦中**。在放映真实的时候，**电影放映的是我们给予它的东西**；**电影**从我们处取得真实，又把真实摆在我们面前，亦即，把真实

^① “The Imaginary Signifier”, in *Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, trans. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti. Bloomington: Indiana University Press, 1982: 76.

保留在我们面前。我们对它的屈服,以及它对于我们对它观看的屈服,同时戏弄着我们。但是,当真实成为我们意图的承载者,它就可能……拒绝让它说明它对此的说法……借助于它对我们说话的权利,它从侧面向我们时时开放,把它保留在我们自己面前,愉快地承认我们有些话说给我们。要想知道真实对于我们的梦想开放到什么程度,就必须知道真实受到我们关于它的梦想的限制程度。”(《被观察的世界》,189)

或许,电影的感知把自我从漫长的梦想或幻想中唤醒,这梦想或幻想就是人与自然的分野,或者说是一个以不同声音说话的存在与自然的分野。对此,卡维尔电影本体论有最后一个很少受到评论的特征,它提示了我们关于这些影像的另外一个令人不安的确信的重要层面,即我们的主观性是同时被悬置和被替代的。在这种自动的感知中,人与事物分享同一性质的存在状态。或者,用卡维尔的话说,“从本体论的角度说,人类并不比自然的其余部分更加值得优待”(《被观察的世界》,37)。电影和摄影在自动地制造世界的影像时,既把我们排除在世界之外,又使我们与之重新连接,不是借助于冷落或者疏远人,而是借助于将人与自然置于一个共同的画面中并将他们整合在一个共同的时延中。在我们看到的世界中,展现给我们的是这样一种情景,人类重返(可见的)自然,与其共享同一时延。根据卡维尔的说法,不能把握这一事实有着伦理的后果:“那么,如果与能够进行这种自我表现的物体相比,人类的重要性降低,或被美的事物压垮,也许正是因为试图主导这个世界,或想要将它审美化(这是在制作电影或任何艺术时的内在诱惑),所以人类拒绝参与其中。”(《被观察的世界》xvi)为了回应那种将进行感觉活动的主体与自然相隔离的怀疑论态度,在电影中,人类与自然都是处于一个共同时延中的一个实体——他们被表达为具有一个共同的存在。他们共同分享同一个本体论的实体,此外还有相同的认识论性质。因为这里的“真实”并不是其所是,不是所描述的东西准确与否,而是我们在这个世界上存在的状况。

卡维尔将电影与“本体论”和“真实”这两个词汇相连,与一个影像

和它的参照物的对应并无关系。我们关于电影的“真实”的感觉并不来自电影的再现或它投射影像的再现性，而是通过这样一种方式，即这个投射出来的世界以我们自己的形而上的状态来与我们相遇。因此卡维尔得出结论：

“电影对于世界的轻松统治力量将会以这样那样的形式、有意识或无意识地得到重视。按照我的意见，电影以让我们缺席于这个世界的方式呈现这个世界，这似乎是对这样一种典型的证实，即我们的存在地点的真实性。它的世界的迁移证实甚至解释了我们之前与它的分离。在电影中提供的‘真实的感觉’是那种真实的感觉，是我们已经感觉到与之有距离的那种真实。除此而外，它所提供的令人产生感觉的那种东西，对于我们来说，不能算是真实。”（《被观察的世界》，226）

这里重要的是，“自动的世界投射”的电影感知已经引起了对怀疑论态度的一种局部回应。我们可能不知道我们对于真实的确信是由什么构成的，或者它是如何持续的。但是，想要以隐身观看的方式来观看世界（也就是说，任何事物）的愿望概括了怀疑论的方方面面；断言外部世界从感知上来说是与分离的，这是开始验证我们确信那个世界存在的一种方法。

12. 一种时间的伦理

记忆是最真实的电影。

——安德烈·巴赞，《电影是什么》

在其1960年《电影理论：物质现实的救赎》（*Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*）一书的前言中，齐格弗里德·克拉考

尔提出了一个令人吃惊的问题：“**电影**的体验好在哪里？”^①这里，在重新思考卡维尔(或者巴赞、麦茨、巴特)的相关理论时，媒体特性的审美问题已经开始陆续转变为伦理问题。这是卡维尔和巴特例证的那种本体论评价的深层价值。我们可能会对**电影**和摄影是什么这个问题感兴趣，但我们同样地，或者的确更加关注我们在观看它们的体验中进行定性评价的依据，或者自己在看**电影**使我们改变的细节。纵观**电影**理论史，**电影**美学本身主要关注于空间的分析。这里我想提出的是：**电影**中对我们影响最大的东西是一种时间的伦理。

这一理念已经在卡维尔的下述主张中提出：“一个我知道和看见的世界，但是我没有被呈现在其中(不是由于我的主体性的过错)，那是一个过去的世界。”在**电影**可能的自动机制中，最基本的是时间性的表达。**电影**的虚拟生命是借助于它与时间的关系来维持的。类比的力量并不在于再现的或者空间模仿的力量，而在于时延的力量。如果摄影和**电影**是从以时间为基础的空间媒体演进而来的母体，那么对媒体本体论的审视，无论如何变化或未完成，都会导致令人惊讶的结论——我们在**电影**中所看重的东西，就是我们与时间以及时间流逝的对抗。

在重读卡维尔的论述时，我已经试图梳理出多重意义或者维度，今天我们就通过这些意义或者维度来体验这个过去的世界的，特别是在**电影**研究中。这种对于一种关于流逝的本体论，或者说关于过去的本体论的认识，产生了两种可能的结论。首先，类比影像的衰落激发出对于作为一种思想领域的经典**电影**理论的令人惊奇的回归，对此卡维尔已经进行了复杂的讨论。理解我们在摄影的因果关系中看重的东西，使得对于经典**电影**理论的关切再次成为一种当代事物，这既是为了澄清什么是有关数字媒体的新东西，也是为了理解我们在以前的类比媒体形式中看重的东西。在**电影**本体论的表达中流逝的东西，是与时间或者时延的某种关系，以及一种因果关系，即菲利普·罗森在《木乃

^① (New York: Oxford University Press, 1960) 285.

伊化的变化》一书中所特称的“索引痕迹(indexical trace)”。^① 在虚构与非虚构电影中,电影的美学和伦理学都是与所记录和见证的历史力量紧密联系的。在这种记录和见证中,摄影机面对着的时间以及空间中先前存在的物和人,被保留在同一时延中。电影理论对于索引性的兴趣再次兴起,这说明在这个数字仿真的时代里,我们如何对于摄影和电影的力量再次变得敏感,特别是因为这种体验实际上已经失去了——它已经变成了历史的。

这个过去的世界也是哲学意义上的世界,对于卡维尔来说,在这个世界中,电影作为一种现代主体境况的重新发明,或者说是不断的重新发明,标志着怀疑论的认识论境况的衰落。由自动机制的概念所表达的奇特的时间性,不仅影响了现代艺术的本体论,而且影响了现代主体的本体论。在这个意义上说,“现代主义”不是艺术史的一个时期或者阶段,而是一种体验模式,即我们如何去体验或习惯作为现在时间流逝的时延。因此,艺术中的现代主义是以一种质疑风格为特点的,而不是寻求本质、稳定的形式或身份,它表达了这样一种持续的怀疑,即我们不知道艺术是什么,这样,艺术家就能够不断地为它的存在再创造新条件。如果说电影是艺术中最现代的,那么这是因为电影向我们呈现的或让我们暂时悬置于其中的,就是这种认识论的质疑和自我(再)评价的模式。

现在,在尝试理解电子的和数字的影像之前的摄影或者电影的衰退时,下述反应也许是适当的:描述它们不同的技术过程,比较它们潜在的心理过程(基本的认知和感知的机制,影像和动态借助于它们被传达和理解),或者,以潜藏在我们对于数字的和类比的影像的定性判断之下的、也许可以度量的性质差异,来对审美品类进行评价。毫无疑问,所有这些媒体理论方面的工作都是有用的,而且还有大量的研究需

^① *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001: 20-21.

要去做。然而,经典**电影**理论的现象学强调开辟了另一条路径,这也是我的第二个结论性主题。这是一种哲学提问:摄影和**电影**以什么方式唤起我们进行定性的自我审视?它们如何以及为什么借助向我们提及存在之谜和我们关于自己与世界的定位,来引出本体论的问题?以这种方式,今天重温经典**电影**理论,也是重新恢复一种提问的方式,它可以探索我们对影像的感性接触,并同时引导我们关注内心——对我们与时间、记忆和历史之间关系进行自我审视,以此重新说明它们的(可见的和外在的)感知强度的特点。

正如菲利普·杜布瓦敏锐指出的,当摄影的索引性在指示和证明的时候,并不意味着它必然指明,^①也不预先假定它与其所记录的对象存在同一性的关系。以不同的方式,罗兰·巴特和斯坦利·卡维尔坚持这样一种本体论的鸿沟,它从感知上在时间和空间上把我们与照片、把照片自身与它自动转录的事情的状态划分开来。对于我们来说,摄影和**电影**的现象学主张并不在于空间模仿和相似的特性。摄影和**电影**的因果关系或索引性力量对于我们来说是有意义的,但是它们的意蕴是不完全的、开放的和充满歧义的。这种意蕴的缄默包含在一个影像中“信息”数量增加的影响;通过化学或数字的方法获得的空间清晰度的增加也不能使这一等式得到重新平衡。索引性艺术在因果关系上是强有力的,然而在语义上是充满歧义的,它为我们注入了其他内在力量。在《明室》一书中,罗兰·巴特把这些力量的特征描述为照片的转

① 《摄影行为》(*L'acte photographique*)第70页。深受皮尔士哲学实用主义以及罗莎琳德·克劳斯开创性的对于现代主义和后现代主义摄影的索引性的重新评价的启发,杜布瓦提供如下定义:“与其他各种索引一样,照片来自与其参照物的物理连接:它构建了一条单一痕迹,证明它的对象的存在,并且借助于其转喻延伸的力量进行指定。因此,照片在本性上就是一个实用物体,并且与其参照环境不可分离。这意味着,照片既不必然是相似(是模仿),也不预先赋有含义(自身带有意义)——即使具有明显的类比和蕴意的效果,或多或少是编码的,时常是在事实之后最后干预。这些是索引性的一般特点。”(《摄影行为》第93页)

喻能力——一种由刺点^①(punctum)触发的自我审视和记忆的内在过程。但是这种转喻也不是随意的。在摄影因果关系能力的引导下,它引发了一种历史的想象,在认识到照片与事物的过去状态的因果关系的基础上,寻找出我们与过去及记忆之间的关系。

按照类似的思路,在回答他自己的问题的时候,克拉考尔提出,对于电影中事物的外表所进行的感性考察,同时也产生了一种对于记忆中自我的内在考察。当以摄影影像的间离形式被构建和复制的时候,在其自然时延中对事物的感知强度和不确定性,会以非自愿记忆的形式对记忆进行不按时间顺序的审视。(事实上,克拉考尔经常坚持认为,电影或者摄影的体验本质上是普鲁斯特式的。)电影是哲学的,因为它的经验主义的特殊形式——关注时延中的事物本身——可以产生强烈的现象学的审视,不仅对于事物,而且对于处在现象学行为中的我们自身。

在 20 世纪 50 年代,对于克拉考尔来说,这项任务非常紧迫,因为存在的现代性说法已经改变了。在战后的环境下,理性的诉求与对于普世价值观的主张受到了两种历史力量的侵蚀:宏大的、有约束力的信仰(不论是道德的、宗教的还是思想的)的衰落,科学与技术的威望的持续增长。保罗·瓦莱里将电影贬低为技术理性的标志,他抱怨说,电影对外部生活的机械复制阻止了对我们内在的、精神生活的关注。然而,在克拉考尔看来,这只是 19 世纪文化在其与 20 世纪的媒体的冲突中的哀叹。理性的持续衰落的标志是希特勒的崛起、欧洲法西斯主义的蔓延;而在战后时期,对于企图灭绝欧洲犹太种族的灾难论的认识,以及全球核毁灭的未来可能性,已经彻底压倒了 19 世纪的精神信奉和它们对理性的特殊主张。

克拉考尔写道:“如果思想观念崩溃,内在生命的本质就不再值得

^① 刺点(punctum),罗兰·巴特用语,指摄影中激起直觉的东西,与研点(studium)相对,后者指启发思考的东西。——译者注

追求……反之,如果在科学的影响下我们这个世界的物质成分获得动量,那么**电影**所显示出来的优先性会比他(瓦莱里)愿意承认的更加合法。也许,与瓦莱里所假定的相反,对于通向他所认为的理所当然应该永世长存的内心生活的难以捉摸的内容,是否存在一条捷径?也许,达到它们的道路(如果存在这样的道路)是通过对于表面现实的体验?也许,**电影**是一扇大门,而不是一条死路或者歧路?”(《**电影理论**》,287)

通过这些问题,克拉考尔的唯物主义美学预先肯定且回应了卡维尔作为怀疑论动态影像的**电影**特征。在卡维尔强调的主体渴望克服世界感知的分野之处,克拉考尔则把**电影**和摄影描述为让我们再次熟悉这个世界,或者是再次把我们置于与这个世界建立精神接触的方式——这个世界就是克拉考尔所谓的“物质真实”。我们在观看摄影和**电影**时记录、想要克服或者拯救的,是一种时间上的间离,一种可以感觉到的相对于事物及其历史的移位,无论这些事物是自然的还是社会的,这不仅仅是因为它们处在过去,而且因为我们自己在主观上沉浸在流逝的时间里或者生活的流动中。因此,物理现实的物质内容不单是自然,而毋宁说是现象学所称的生活世界:全世界日常生活中的事件、行为、活动和可能发生的一切事情的总和,一个压倒个人感知与意识的非主观的世界。**电影**和摄影帮助我们克服分野,因为它们语义上的缄默或含糊——用克拉考尔的话说,它们的“模糊意义的边缘”——引发了一种对于事物外部的、表面的感知与记忆,和一种以记忆和主观幻想为特征的内在活动,以及这二者之间的循环交流。这是一种由外部感知激发出来的内在漫游,即克拉考尔所称的“心理生理学交流”,凭借于此,通过时常不自觉的自我探索,我们赋予银幕上的对象以生命,使其充满我们记忆的力量。那么,对于克拉考尔来说,**电影**观看的心理学是从外部到内在、来回往复的潮起潮落为特点的。这些潮流在**电影**与时延的特殊关系中持续存在着。被投射的**电影**的时间性把我们维持在一个给定的时延中,这个给定的时延与那个成为生活世界特点的涌流或日常生活之流平行。以这种方式,**电影**不仅录制对象,而且还录制了

它们所存在和持续于其中的时延。这个时延不仅把我们拉入事物的丛林之中；它也同时推动我们向内穿过无序记忆层面的旅程。

哲学或神学确定性的衰落把我们从永恒以及绝对中解放出来。或者，作为自然新宇宙形象的科学的兴起引进了一个变化的影像，但代价是自然数量减少为可以度量的因果关系的过程。在上述任何一种情况之中，对于我们来说，都失去了定性的时间。那么，我们如何能够重新找到失去的时间或者时延？也许，通向我们当下内心生活的大门，即在现今存在的模式中我们看重的东西，需要通过存在于其时延母体中的表面现实进行体验？也许，**电影**对于包围着我们的外部生活的特殊关注，以不受质疑的普遍特性把我们带回到，并且丰富了一种缺乏根基的精神或者心理生活？那么，克拉考尔的电影伦理可以被看作是对于与外部世界相关的特殊性与偶然性的有预见性的重新评价，也是一种正在出现的（后）现代主体性的条件。作为克拉考尔所称的最后之事^①——艺术、宗教和哲学，它们都偏爱总体性与绝对性——中的一员，**电影**的体验给予我们变化的时间形式与形状，那就是具有独特性、偶然性与开放式的结尾。

摄影和**电影**首先是时间的艺术，然后才是空间的艺术；这一点是理解我们如何以及为何看重它们的关键。正如我在第二部分通篇已经强调过的，一张照片主要是一种对于一件事物的过去状态的自动复制。照片可以被用来发挥许多其他功能，它们可以作为所有种类的意义构建的材料。但是从一种深层的意义上说，在把它们转化为符号、小说，或者艺术作品之前，我们把它们当作历史文档对待。正如我将在第三部分进一步解释的，自动类比的因果关系在我们这里产生出一种对于在时间上过去存在的确信，这就像是，卡维尔关于摄影理论家是怀疑论的这种特征描述，必然会被另外一种角度所抵消——齐格弗里德·克

^① 最后之事(Last things, 亦即 four last things), 原指死亡、审判、天国与地狱, 这里用来比喻现代社会的几种文化遗产。——译者注

拉考尔把摄影师看作是历史学家的观念。^①从另一个角度看,卡维尔的电影观看条件——使得事物在时间上缺席而在空间上呈现;作为一位无形和匿名的旁观者的观看状态;一种把我们对于世界的确信作为我们与世界的感知距离的条件加以考察的怀疑论的力量——可以充分地理解为一种修订历史的情感。的确,怀疑论开始于我们的感知与世界相脱离的时候,而在同样的条件下,编纂历史的情感找到一种与世界和它的过去的全面联系,尽管是暂时的。

与摄影一样,电影在把影像制作成运动状态的时候,先是复制然后才是表现。这样,电影就加上了照片影像的时间感,以至于在影像中可见与可感的东西,不像通常意义上的空间关系那样是固定的。或不如说,是一种与空间分离的运动,它在心理上使观看者对于一个既遗留在过去时间里又经历着现在时间流逝的影像进行复合的追求。在摄影和电影这二者中,虚拟总是超越实际:一方面,有事件的幻觉投影,它迷失在现在的感知影像里的(虚拟的)过去中;另一方面,有流逝的现在的不可逆转的连续体,其中运动的空间在虚拟的记忆时间里出现与消失。如同所有其他类比艺术一样,在电影中,时延的存在力量在一个持续因果关系的过程中得到维持,在这个过程中,它们明显的自我制造以一种激发记忆的方式保留了过去。作为一门时延的艺术,电影的全部影响力都归结为这样一类比的因果关系,即通过这一类比因果关系,我们认为一个过去(以及流逝)的存在属于一个现在的图像,这是一种实际上不存在和不可见的存在,但它通过作为虚拟力量的影像发挥作用。这是电影体验的一个最深层的悖论——那个反复出现的愿望,它要在现在中释放一个不可重复的过去。一个照片或者电影可以制作出许多拷贝,但是复制行为(在有限时延里的直接因果关系中的自动空间转

^① 这是贯穿克拉考尔著作中关于摄影和电影论述的一个关键主题,这些主张成为其最后著作的基础,见 *History, or the Last Things before the Last*. New York: Oxford University Press, 1969. 也请参见我的 *Reading the Figural*. Durham, N. C.: Duke University Press, 2001. chap. 5.

换)仅仅发生一次。因此,保留在摄影和**电影**影像中的过去是一个不可重复的事件。然而,通过摄影和**电影**在新的当下时刻,我们希望在新的现在时刻里重复地再观看这个过去,重建这个过去,它在现在属于我们的那个时刻在场,但是正在流逝。

《被观察的世界》首次出版于1971年。它与齐格弗里德·克拉考尔的《**电影理论**》一起,成为经典**电影理论**的最后的著作。像所有的美好结局一样,这些书籍既是过去的产物又是未来的产物——不仅是追溯性的回顾,而且也许更加强有力,它向着大胆想象的**未来**开放。如果说《被观察的世界》已经从哲学角度预见**了**摄影与**电影**中的怀疑论的流逝,那么它还帮助我们铭记了**电影**的力量,这种力量已经在电视与录像的,或称电子的感受力面前衰落了。同样,有许多理由说明为什么经典**电影理论**现在似乎与其说是历史的不如说是实际的,为什么在转向新千年,也许还有转向新媒体之际,它如此强有力地吸引着我们。**电影**研究现在重新考虑安德烈·巴赞、罗兰·巴特、齐格弗里德·克拉考尔和早期的卡维尔,甚至进一步追溯到欧文·潘诺夫斯基、贝拉·巴拉兹和让·爱泼斯坦等人的著作,似乎是要复活我们最强有力的前辈们,来提醒我们一种现象学意义上的体验的复杂和强烈,这种体验则是我们被录像所占据的感受力已经遗忘了的。这是最后一个时间的悖论:我们将或是太早或是太晚才认识与看重一个特定艺术的自动机制,或是在它的惊人新颖性出现之时,或是在缓慢地认识到它被一种新的形式与新的自动机制所代替的时候。

同样是在1971年,让·厄斯塔什在其第一部故事片在影院上映之前,他拍摄了一部很长的**电影**,隆重地将其起名为《零号》。该片只在法国电视上播放了一次剪辑版,它在消失了三十多年才被重新发现,并被复原为原有形式,以供2003年在法国发行。在我看来,这部作品在拍摄之后这么长时间才重新出现,具有异乎寻常的重要性,这似乎是在提醒我们,在前数字时代,**电影**曾是什么以及**电影**的力量在哪里。

在110分钟时间中,《零号》考察了一种特殊的**电影**自动机制,即电



《零号》(让·厄斯塔克,1971)的两个机位。

影拍摄时延的乌托邦。这部电影在厄斯塔什与他祖母居住的公寓里拍摄,他的祖母奥代特·罗贝尔把他抚养长大。奥代特·罗贝尔复述了自己在法国历史上跨越六代人的身世。在由合作者阿道夫·阿里塔所拍摄的一个简短的无声序幕中,可以看见奥代特与厄斯塔什的儿子在

附近的街道上买东西,然后,整个电影是从两个固定的摄像机位以一个“拍摄镜头”录制的:一部摄像机在右侧摄取奥代特,厄斯塔什在左前方背对镜头,另一部摄像机近距离拍摄奥代特。

在电影的进程中,厄斯塔什似乎是在拍摄中,在开拍板上做出标记。以这种方式,我们会认识到两部摄影机交替工作的运行时间,当一部摄影机继续拍摄的时候,另一部摄影机可以换胶卷。一盘接着一盘,一共连续用了10盘胶卷。当胶卷用完,拍摄不再可能之时,电影结束。这里存在着一个“零号”的不可能的举动——以这样一种方式复述了历史,即“时间”不会丢失;也就是说,时间等同于电影的持续展现。

《零号》是一部关于流逝中的时间与时间流逝的力量的电影。电影本身所记录的空间大大增加了逝去时间的标记。厄斯塔什与奥代特喝威士忌酒:酒瓶与酒杯渐渐地空了;冰块渐渐地融化。厄斯塔什抽一支雪茄烟,奥代特抽她喜爱的高卢牌——烟灰缸满了。这是一个下午,夕阳西下;房间里光线的强度逐渐变化。从第一盘到第九盘,当厄斯塔什在开拍板上做出标记的时候,奥代特在每个间隔中暂停。(第十盘胶卷被用于那个无声的序幕。)通过背景中的窗户,光线逐渐变化,柔和起来。

奥代特说话的音质也同样重要。她话语的流畅也是消失中的时间的标志。她以一种近乎潺潺流水的方式自信但又快速地讲述。她只是在开拍板标记时暂停一下,然后继续,一拍不差,一事不漏。人们会感到,这像是拍成电影的讲话,以一种持续的节奏、在一个持续的时延中复制记忆。以这种方式,《零号》记录了电影中的两种时延的紧密关系。一方面,是记忆或者历史证言,其媒体是讲话。奥代特的证言呈现了一部不连贯的编年史,它的时间上不连贯的跳跃是复杂而有序的,就像阿伦·雷奈任何一部早期电影一样。这里,最重要的是奥代特发表证言的历史独特性,表现为电影在其拍摄行为中召唤出一个强化了不可重复的过去,这个拍摄行为本身也被建构为一个不可重复的事件。另一方面,有一个“真实的时间”,亦即,被记录的连续的时延由两台摄像

机保持连贯，它保留了流逝中的现在的独特性。在**电影**进程中，电话铃响，奥代特在说话中被打断。厄斯塔什显得有些反感，但还是接了电话，他高兴地发现，是一家荷兰电视台打来的，想要购买他的一部**电影**。这个对于**电影**拍摄过程的意外打扰是对于**电影**不可能实现的先入之见的更多表达：它不会遗漏任何事件，无论它多么短暂或者偶然。

厄斯塔什认为**电影**是一种完全的个人事业，并未想象要对公众展映。这部**电影**完成之后，完全版只放映过一次，对8个朋友（其中一位是让·马丽·斯特劳，他后来“重新发现”了这部**电影**），在第十八区摩勒街厄斯塔什自己的公寓里。**电影**拍摄三年之后，奥代特去世了，厄斯塔什活到了1981年。为什么这部**电影**现在是重要的呢？因为它以其自身的审美结构，如此清晰又复杂地表达了**电影**与历史记录和证言的紧密关系。在这方面，**电影**《零号》与克洛德·兰兹曼的《大屠杀》（1985年）更加接近，超过它与安迪·沃霍尔的《帝国大厦》（1964年）之间的相似。这种要求**电影**不中断时延的自负与愚蠢是一种方式，它要显示（真正的）时间既不是匀质的也不是连续的。当然，**电影**记录了通过声音传达的一种在场和一种记忆；但是它也记录了嵌入一个空间中的流逝的时间——把时间与记忆珍藏在一个狭小和纤细的空间碎片里，时间终将淹没这个空间，因为奥代特和厄斯塔什都已经去世了。**电影**以一种可见的媒体制作（不可见的）记忆，它的实际感知空间总是不断进入一种一般过去的虚拟状态。它为我们制作了一个时延，它把我们带入了一个与被复制事件的时延相同的时延中。《零号》给我们呈现了一种时间的体验，这种体验与罗兰·巴特在对亚历山大·加德纳1865年关于刘易斯·佩恩画像的分析中描述的体验没有什么不同，在那幅画像中，刘易斯·佩恩因为企图暗杀威廉姆·西沃德而在等待受刑。可以原谅巴特对于**电影**的疑虑，这一点在这里并不重要，重要的是，刺点的体验就是**电影**如何把摄影的时延作为时间流逝的表达来加以增强。这不仅是一种对于过去的直觉——我们通过自动类比因果关系与这个过去保持着直接联系——而且也是对于一个将要不断变为过去的未来

的预期。对于刘易斯·佩恩的画像,巴特写道:“这将要发生和这已经发生;我带着恐惧观看一种先前的未来,这个先前的未来的死亡就是火刑。借助于给予我绝对过去的姿态(以不定过去时态出现),照片告诉我未来的死亡……对于一场已经发生的大灾难,我像温尼科特^①的精神病患者一样战栗。不论主体是否已经死去,每幅摄影都是这场灾难。”(《明室》,96)

我们可能对类比艺术的逝去感到遗憾。但我并不想发出怀旧的音符,因为这种转变并非灾难,而且我们也不知道未来会变成什么样。在我们所生活的这个录像和电子的世纪里,如果没有理解我们忘却了什么,我们就不能评判数字电影新在何处以及数字成像的潜在价值。一部像《零号》这样的电影不仅呈现一个过去的世界,而且也呈现了一个正在流逝的世界:一种与时延和过去的关系,我们已经不能再进入这种时延和过去,它们也不再反映或者表达我们现在的生存模式和我们对一个未来存在的渴望。人们不知道此时巴特在照片的伦理要求面前是否无言以对。(他能够回答这个问题:电影体验的好处是什么吗?)的确,摄影和电影让我们面对时延与时间的流逝带来的眩晕之感。即使我们自己的死亡是不可以避免的,死亡也不是每一个流逝的现在的未来。巴特的病态应该从另一个角度加以考虑。于是,照片可以被理解为保留了我们与过去的联系,激发我们思考它在现在带给我们什么。此外,如果我们关注当下,我们会发现在它身上存在一个未来,一个摆在我们面前的、开放的和性质未定的未来。

为什么一个媒体的理念难以把握和理解,这有许多哲学上的原因。在卡维尔的定义中,一个媒体的概念带有令人头晕目眩的可变性,它会不断带给我们新的问题,带给我们构成我们的现代性的东西。在这方面,当今数字动态影像的形势,并没有摆脱媒体的创造性在表达现代时间性方面的困难——一个有关现在的时间的困惑,这对我们来说依然

^① 唐纳德·伍兹·温尼科特(1896—1971),英国心理学家。

是神秘的,因为我们还不能理解它正在变成什么或者将要变成什么。(对于现代的理解总是跟在事实之后;我们是在它刚刚成为过去的过程中把握它的。)这些困惑时常是新的,它自己向我们的感知呈现,是在我们能够把它作为一种影像加以认识或者接受,或者询问它是什么东西的影像之前。艺术的现代性已经并非是一个形式问题,更是一个将自己表现为问题存在的模式,这就是为什么对于卡维尔来说,现代艺术的功能就是不仅不断地挑战关于艺术是什么的概念,而且还挑战它如何是以及它是由什么构成的。它不是对于一个给定媒体构成现代性的物质基础的发现和探索,而毋宁说是不断的怀疑,即我们不知道绘画、摄影或者电影是什么,因此必须不断为它们再创造出新的存在条件。一种媒体之所以是现代的,其特征就是我们知道,媒体处于一种不断自我转变和更新的状态,这种状态始终跑在我们的认知和理念之前。因此,这是一个历史转折时期,它本身没有一种清晰的或者聚焦的影像,移动影像的研究学者们现在就居于此——我们站在两大问题之间,即“电影曾经是什么?”与“数字电影将要变成什么?”

卡维尔在《被观察的世界》中写道:“**电影**自动做的唯一的事情就是复制世界。”此时我们可以看出,由其自动机制来对一种媒体所做的定义,大于它的技术与工具因素的简单事实。一种媒体总是复数的,不是单数的。它不能简单地等同于一种物质或者材料,它的创造性的显示随着时间不断变动与变化。然而,这样的思考方法并不意味着人们不能赋予一个媒体任何形式的身份,也不是说一种媒体的物质材料或者工具性质完全没有重要性。这里,自动机制有了新的意义。它是技术的,同样是技巧的,这里风格与技艺以复杂的、有时相互矛盾的方式相互作用。虽然用“**电影**的方式”表达空间、运动和时延具有无限的创造性的变种,但是所有这些风格元素都包含在由类比复制、连续和投影的摄影自动机制定义的一种能力或潜能之中。**电影**的发明不是电影的发明。空间运动可以被自动地录制和投射的事实本身并不带来电影的创造。然而,它使其成为可能,为通过把静止摄影影像的自动连续体的投

射给出空间动态的艺术创作建立了条件。因此,媒体的物质结构部分表达了一种由历史和文化决定的美学目的,这种目的相对独立于个人的意愿。

从更广泛的意义上说,卡维尔的自动机制概念鼓励我们对于媒体作为一种潜在可能性的地平线的见解进行再思考。一种媒体以其自动机制,而不是一种物质、材料和工具性来进行定义,它似乎能够与技术方法相互对应,并且在这个意义上由它们作为条件。但是在我对这一概念的新的特征描述中,在其本身的虚拟生命中,自动机制对于其技术元素的历史可变性及那些元素对时常无法预料的审美用途的回应,同样敏感。每一种艺术形式的特征可以由多种自动机制加以描述,对于或短或长的时延的一定时段,某些自动机制可能是主导性的,所以成为基本的(例如,体现在镜头设计中的视角的自动机制,始终是以“镜头为基础的操作”这个术语来代表的;或者,更复杂的,影像和声音录制中的自动类比因果关系的复制自动机制)。一种自动机制作为既是技术的又是概念的限制发挥作用,因此引发重复。它也激发差别以及新的创造,或者以传统的形式,从持续的同类性中提取小的变体,或者以现代的形式,在一系列挑战该媒体现有概念的创造性行为中追求发明和潜在的差异。一个持续地以存在的词汇、艺术理念提出的问题,经常拆分出许多相互矛盾的转化问题。这也是为什么斯坦利·卡维尔把现代艺术的状态特征描述成永久的自我考问。^①

那么,一种媒体不过是可供创造活动开展的一系列潜在可能性。这些潜在可能性,或者可以说是能力,是以多种元素或者成分为条件的,它们可以是材料的、工具的,与/或形式的。而且,这些元素会变化,单独或相互结合地起作用,这样,一种媒体可以这样定义,不存在这样一种假设,即有种整体身份或者本质把这些元素统一成为一个整体,或

^① 关于卡维尔的自动机制和媒体概念的精彩的重新评价,特别是在后现代主义的语境中,参见 Rosalind krauss, "A Voyage on the North Sea": *Art in the Age of the Post-Medium condition*. New York: Thames and Hudson, 1999.

者把它们融为一种独特的东西。在这个创造性媒体的定义中,概念先于物质,但只有在这个意义上,即概念是由这些材料能够进行表达的潜在可能性激发出来的。按照我的定义,创造性理念激发了自动机制的创造,在第一个层面上,这种自动机制属于它们能够赋予理念以生命的、它们有选择地使其能够表达出来的潜能。(在电影中,这些潜能以下述方面为条件:由镜头形成的技术范围、由快门与感光化学材料参与的特定因果关系、被定义为顺序自足画面连续性的连续,以及投射的自体论状况。)这里构成了第二个层面——当一个形式展开的时候,理念得到实际表达,而这个形式是通过自动机制的创造来表达的。一种媒体更多的是自动机制发挥作用的平台和疆域,而不仅仅是一种物质或者材料。在卡维尔关于艺术自动机制的概念中,最具争论以及最有价值的,就是创造行为的特征如何被描述成为一种自动机制。很显然,技术性的艺术——无论是摄影的、录像的还是数字的——都以多种方式证明了自动机制的自动特点。但是,这并不是说机器创造了艺术,或者艺术家的作用就相当于一个机器人。或不如说,我要对任何艺术中技艺的特殊难度以及技艺与技术的相互作用做出说明,正是在这里,理念被表现为既是一种媒体的创造,又是在这种媒体中创造的。对于自动机制的描述,没有比索尔·卢伊特的妙语更简洁的了,“理念是制造艺术的机器。”^①媒体是一种手段,借助媒体理念得到表达,通过媒体理念变为形式。通过一种理念,人们认识到一种媒体尚未得到实现的力量,即由其或简单或复杂的构成元素所限定的层面上展开的一种虚拟生命。只有这样,所有艺术制作的物质感觉才能得到理解。自动机制的创造使媒体进入存在,使之变为实际的和在场的;或不如说,自动机制是表达手段,通过它艺术作品展现自身,并且在空间与时间上建立自己的存在条件。

^① 引自 Sam Hunter and Hohn Jacobus, *Modern Art: Painting, Sculpture, and Architecture*. New York: Abrams, 1992: 326.

那么,随着胶片**电影**消失变成数字**电影**,一个新媒体会被创造出来,并不是以一种形式的替换,或者也不是一种物质换为另一种物质,而毋宁说是通过一种元素的交错置换。电子影像并不是来自数字信息处理技术发明的无中生有,而是通过动态影像媒体的形式的与构成的元素之间关系的一系列置换:影像如何成型、保存、进入动态、表达时间,以及在分离的显示器中被呈现出来。我们会对这样一种通常感怀有自信,即**电影**、模拟视频和数字视频是相对独立的媒体,并不假定一种媒体从本质上说是由物质上的自我相似性来定义的。每种媒体都是由着多种元素的可变结合组成的。从这方面说,动态影像更多地与维特根斯坦的家族相似性学说的逻辑相关,而不是与明确的和本质的差异有关。

如果,就像罗杰·斯克拉顿提出的,艺术可以沿着从因果关系到意向性的连续发展来进行评价的话,那么,**电影**中衰落的东西,只是摄影因果关系的历史维度,这个历史维度则是对作为时间中过去的存在的肯定。^① 数字影像越来越多地响应着我们的想象性意图,并且越来越少地扎根于事物和人的预先存在。在 21 世纪,梅里埃还将会战胜卢米埃尔,虽然靠的是一套新的技术和策略。电影将日益成为合成想象的世界的、数字世界的艺术,在这些世界里,看到的物理现实将变得越来越少。这将意味着,这些人工合成世界的景观是“‘摄影般的’真实”的吗?也许,我们对于影像的信仰就这样被动摇是一件好事。事物的这种状况向我们提出了第二个问题:如果我们对于**电影**的迷恋是与一种对于(文化上的)存在,或者在世的衰落的或者过去的状态的认识有关,那么在数字媒体出现时我们所面对的是什么样的新的自动机制和本体论呢?这些是第三部分的主题。

^① “Photography and Representation,” *Critical Inquiry* 7. 3(1981):577-603.

第三部 一个(没有影像的)新展望

“我在想某些事情。当我在想某些事情的时候,事实上,我是在想其他的某些事情……例如,我看到了一个对我来说新的景象。但是它之所以对我来说是新的,那是因为我在思想中把它与另一个景象相比较。一个很古老的,我过去知道的景象。”

——让·吕克·戈达尔,《爱的颂歌》

13. 一首电影的挽歌

电影正面临着一个不确定的未来。新千年的影迷们现在处在一个奇特的时间状态中,与让·吕克·戈达尔 2003 年的《爱的颂歌》(Eloge de l'amour)中的主角有些相似。“In Praise of Love”是戈达尔这部电影名字的英文译法,但是法语词汇 *éloge* 的意思是很含糊的。该词是“挽歌”与“赞颂”这两个意思的结合,这部电影的赞美之歌是唱给这样一个对象的,即一个不是已经过去就是现在正在流逝的存在。

戈达尔的这部电影以及其中的主角埃德加,都是既怀旧又寻求未来,既向后看也向前看,是对经历明显历史巨变的一种艺术形式所进行

的适当思考。这种时间的模糊,也通过作品的两部分结构加以表达:当前的简略叙事用 35 毫米精细黑白胶片进行拍摄;接着较为线性的过去时光则通过色彩饱和的视频加以表达。人们乍一看都会感到不解,为什么视频用来唤起回忆和过去,而黑白电影却用来表示现在。这里的逻辑是复杂而巧妙的。正如他的许多电影一样,戈达尔始终鼓励我们进行回顾、重新思考我们通过电影或者视频如何观看以及看到什么。通过这种方法,所放映的作品鼓励我们从现象学角度对我们这个时代人们的电影进行深层次的审视,而在 DVD 上观看《爱的颂歌》时,这种审视不会发生或者大打折扣。奇怪的是,当用数字手段来表现时,戈达尔美学选择的概念力量并没有完全丧失;不过,我们的感官印象的感知强度大为减弱。即使在这部制作精良的 DVD 中,不仅黑白部分的清晰度有所降低,而且视频影像的色彩饱和度也较低,多少更接近“自然”。在 DVD 版本中,两个极端的锐度都被减少为一个令人愉快的中间状态:视频的色彩在电视屏幕上找到了自己的安身之地;而电影则被搬到了这样一块土地上,那里总是可以让一个不安分的移民安心休息。或许,《爱的颂歌》这部戈达尔在媒体特征上进行实践的最后一部作品,就是对 35 毫米原色片的一首颂歌。视频可能是电影的未来,但是具有讽刺意味的是,当视频翻录到胶片上的时候,电影第二部分的色彩达到了完美。所以,当黑白的场景代表着现在,即正在流逝的存在——作为媒体的电影的消失——如果这些视频影像不再能够由 35 毫米投影机来呈现,那么彩色连续镜头也许再也不会达到它们令人印象深刻的活力与亮度。

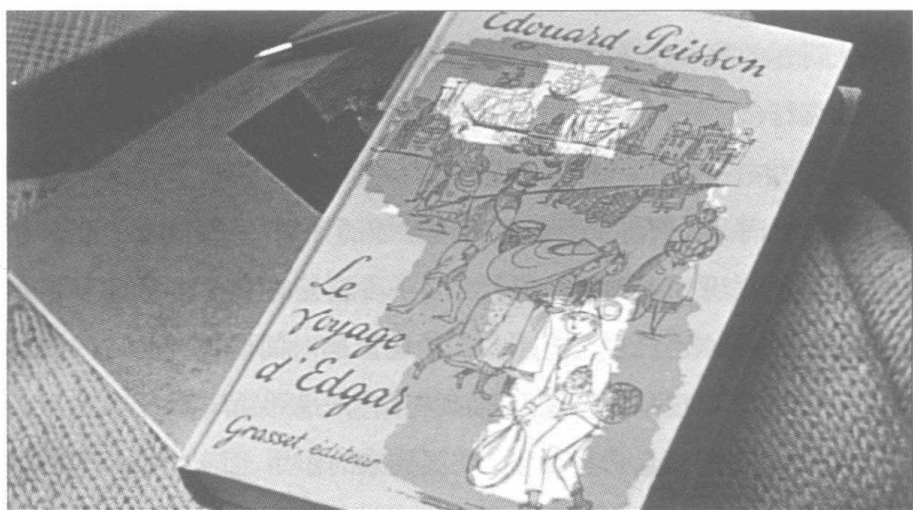
《爱的颂歌》的叙事把电影现在的虚拟生命变成了寓言。主角埃德加想要创作一部取材于西蒙娜·维尔生活的作品,尽管这部作品将采取什么形式还不清楚:一曲大合唱?一部歌剧?一部小说?一部戏剧?还是一部电影?埃德加的计划与其说是一部作品,不如说是对于一种形式和一种媒体的潜在寻找;它有一个纯粹虚拟的存在。这个虚拟的计划含有双重含义,寻找一位女士来叙述这部作品——找到了,但是在

表现过去的视频中没有得到确认,在**电影化**的表现中难以言表。视频部分表现某种东西,似乎是为记忆搜索一种或多种形式,其中“斯皮尔伯格联合公司”想要购买这位女士有关祖父母的回忆,他们是被占时期抵抗组织的领导人。但是在这条故事线索与埃德加的寻找平行进展、并不相交的时候,我们并不清楚那位女士是否能在计划中出现,就像这部作品本身的未来艺术形式那样。她在过去被看见了,但未能得到确认,她在**电影**的黑白片部分的“现在”出现,但是只是一瞬。这里,她的形象不是在阴影中就是在背景中,或者是作为一个荧屏外在场的标记。有时是一个看不见的声音——失焦的、屏外的或者画外的——她像一个他人讲述的故事那样结束了。在她死后,除了一个不知道装了什么东西的旅行包之外,什么也没留下。我们的主人公得到了她的一些个人物品,一本书,书名叫《埃德加的旅程》,其中有**电影**所表现的不确定的时间的空间。我们将永远看不到埃德加的计划,不知道它最终采取的艺术形式,如果它有的话。我们处在一段旅程的中点,这段旅程终点未定,而它的起点已经被人遗忘。在从**电影**的时间向视频的时间的转移中,未来(视频)已经成为过去,而现在则努力要保留**电影**是什么东西的审美记忆,我们观众则努力想象将要到来的作品,而我们总是无法得到它。

以这种方式,《爱的颂歌》表明了**电影**处在过渡阶段某个节点上的当下命运——它是一个已经无法获得的过去的现在的现实化。这种过渡被表现为连续变化的景象。在彩色部分快要结尾处,埃德加处在从布列塔尼开往巴黎的火车上。我们看到色彩饱和度极高的落日海景,此时埃德加的画外音响起:“我在想某些事情。当我在想某些事情的时候,事实上,我是在想其他的某些事情……例如,我看到了一个对我来说新的景象。但是它之所以对我来说是新的,那是因为我在思想中把它与另一个景象相比较。一个很古老的,我过去知道的景象。”

我曾经认为**电影学**教师最有价值的任务之一,就是给予学生观看无声**电影**时历史和现象学的体验。但是,我最近怀着一种个人担忧,意

识到在过去的 20 年里,我们都在某种程度上失去将自己深深沉浸于并感受电影院里放映的 35 毫米胶片的能力了。电影已经不再是一个现代的媒体;它完全变成历史的了。的确,现在的任务是请学生想象一个时代,它刚过去不久,那个时代默认的感知规范还不是视频的,也没有与影像进行互动的期待,屏幕主要存在于电影院里。无疑,影院电影是戈达尔涉足的古老之地,就像是新浪潮用翻新好莱坞 20 世纪 40 年代 35 毫米黑白胶片来表现自己的现代性一样。所以戈达尔要求我们再次对比两种景象,电影和视频,正在消失的现在和正在兴起的未来,不



《爱的颂歌》(阿文图拉电影公司,2003)的画格放大。

仅要恢复对我们来说正在迅速失去的感知上的过去,而且要实现与电影相联系的数字影像的美学未来,尽管是以一种我们还不能预料或者充分理解的方式。

我已经强调了,电影是一个出类拔萃的历史媒体。但是它也正在变为“历史”;亦即,电影很有可能不再是现代时尚或者不再是我们现代性的组成部分。目前,影院电影就是我们正在流逝中的现在,我们正在消失的**本体论**。但是,这也意味着,它还没有完全过去,正在出现的未来在即将到来的这段时间里,还仍然是电影的。那么,要想象一个结果,我要探讨两个支配性的主题:第一,提出某些标准,以便评价动态影像从电影到数字的转换,指明在当代影像实践中电影仍将扮演何种美学角色;第二,强调指出,一种确定的电影理论的构想仍将提供核心概念,可以用它们来对这一转换进行理解和评估。

14. 新“媒体”

本书第二部分开始于这样一种观察,即一种特定的电影理念已经死亡,它的现象学已经被电视和视频所转变。在视频和计算机技术的冲击下,当代电影正处于一种自我转变的状态,前景难以预料。在电子与数字屏幕上,一个新的疆域已经展现,由于两个原因,这是一幅“无影像”的景象。第一个原因是历史的。目前,电子的和数字的艺术未来尚未勾画清楚,难以认识。这里的问题并不是数字的和电子的新奇性或者“新”,而毋宁说是我们还未掌握这些形式的历史影像,因为我们尚不完全了解是什么概念规定了它们可能的系谱。我们也不了解它们如何传达关于历史对于我们意味着什么的现代理解,或者说在什么意义上它们构成今天方兴未艾的我们的现代性。

第二个原因是**本体论**的。这些形式在下述意义上是没有影像的,即在电子和数字屏幕上出现的**东西**,与过去我们已经看作是一种创造

性的、审美影像的东西的标准相比,并不完全符合。这里,我们面临着一种新的本体论的困惑——如何在时间和空间中确定我们与似乎不是“一个”的影像之间的关系。在电子屏幕上,我们不确定出现在面前的东西是一个“影像”,而且由于它易于变化和传递迅速的能力,我们同样无法确定这种感知是否有着与现在或过去有关的单一或稳定的存在。这将随后讨论。

出于这些原因,要理解计算机技术的“媒体”由什么构成、是什么使其成为“新的”,还是困难的。所谓“新媒体”的命名是误导,这有几个原因。第一,它包含了太多的各种计算机处理的人工制品:只读光盘,超文本标记语言编辑,互动游戏设计与编程,图像和音响获取或合成、操纵与编辑,文本处理和桌面排版,人机界面设计,计算机辅助设计,以及所有各种以计算机为媒体的传输。

“数字电影”这个术语也有类似问题。许多评论者混淆了数字获取、计算机合成、数字后期制作和数字发行等完全不同的创造性技术,更不用说转变为数字音响制作带来的许多有趣问题。一部今天的戏剧性电影可能把这些处理方法中的一种或者多种与更加传统的摄影获取结合起来,尽管已经越来越难找到一部完全不受数字操作影响的动态影像。到达什么程度某种东西就变成了“数字电影”?原始材料必须由高清视频拍摄吗?出现数字音响与所有画面元素传输到一个数字中介媒体上算吗?或者是把一部互动DVD上的类比电影转换为一部数字电影的录制与发行?所有这些情况与其说是一个或多个新媒体的创作,不如说是把现存拷贝和视觉产品再处理为数字形式。从这个角度上说,没有“新媒体”;只有在把旧媒体作为数字信息加以革新时所使用的仿真和信息处理。

所谓新媒体可能并没有那么新,还有另外一个原因。列夫·曼诺维奇在其著作《新媒体的语言》(*The Language of New Media*)中提供了一个有益的视角,他注意到,当代计算机实践是作为两种平行历史的交汇出现的,二者开始于19世纪30年代:一方面,它是作为摄影与其

他以时间为基础的空间媒体开端的银版照相法；另一方面，这是查尔斯·巴比奇和艾达·洛夫莱斯女士在分析计算方面的早期实验。^①对于曼诺维奇来说，新媒体不过是这两种历史的合成，它将所有现存媒体转换成能使用计算机操纵和用电子屏幕获得的数字数据。曼诺维奇将其称之为“转码”，这是一种技术，在这种情况下，所有以前的文化形式都受到计算机的本体论、认识论和语用学的支配。电影及其发展初期与计算机及其萌芽时期一样，都是新媒体的前驱；没有一个就不能理解另外一个。

曼诺维奇的著作和最近的文章使电影理论家们感到欣慰，因为他如此强调电影作为“文化界面”的重要性。电影作为一种被深入和广泛接受的文化形式在长达一个世纪中持续的结果，支配着我们对动态放映影像之构成的文化理解。进一步说，这种电影理念已经成为大量不同数字交互式媒体设计的模板。

我认为曼诺维奇坚持的观点是正确的。他认为，互动媒体在与电影进行的兄弟竞争中，通过创造一个新的数字“语言”和文化界面，并对一个较老的、类比的与摄影的媒体进行补救，它的形式与操作出现了。然而，问题随之而来。第一，尽管曼诺维奇迷恋电影，但是他对电影历史与理论的理解缺乏深度和复杂性。在这方面，他提出了一种倒退的目的论，从它出发，对于所有以时间为基础的影像实践，都从电影的观点加以评价。作为另外一种选择，应该以媒体考古学更加广泛的语境来对抗电影历史的一家独大。在诸多著作中，威廉·乌力基奥最近一本著作已经揭示了第三种历史轨迹，在这方面，电视与电子的或扫描的影像——以及其时间同步性、点对点通讯、实时互动——的初期史，比

① (Cambridge, Mass: MIT Press, 2001) 19 - 26.

电影的初期史更早,并且与之平行发展。^①从以上说明中,可以得出两个结论。一个是,曼诺维奇把电影的和计算机技术的历史结合得过于紧密;他对于电影的迷恋使其忽视了摄影的与电子的艺术之间的重要差别以及相似之处。具有反讽意味的是,在他开发出定义数字交互性的形式和操作的相关概念的同时,尽管电影在他的理论中处于核心地位,但是关于电影和摄影在它们的计算机转码之后将变成什么,尚不清楚。第二个结论或许对于年轻的当代电影研究者来说更加困惑。电影考古学的长远观点和更大历史语境提示我们,当电子屏幕的历史与计算机技术的历史更具重大文化意义地融合起来的时候,电影的历史早已离题了。

总之,对于我们来说,理解卡维尔所说的摄影本体论是如何正在被数字本体论所代替,需要更为复杂和细微的历史语境。因为我们还不具备手段去理解,相对于摄影和电影媒体,计算机“媒体”是什么,或者是什么使其成为新的、现代的或者实际的媒体。特别在普遍批评中,有相当多关于使新媒体变新的事物的历史困惑。在最近10年中,数字技术的出现和普及已经引发了四种历史学看法,它们都混淆了我们当下与类比的和数字的媒体之间的复杂关系。也许,最常见的看法是托马斯·艾尔萨塞所描述的“一如既往”的特征。^②这种观点根本不承认历史变化:电影消失了,电影继续存在,因为数字影像和数字后期制作的主导地位对于作为戏剧性虚构电影特征的叙事规范没有什么影响。那

① 除了其他重要文本之外,参看 William Uricchio, “There’s More to the Camera Obscura than Meets the Eye”, in *Arrêt sur image et fragmentation du temps/ Stop Motion, Fragmentation of Time*, ed. M. B. François Albera and André Gaudreault (Lausanne: Cinema Editions Payot, 2002) 103 - 120; 同前, “Storage, Simultaneity, and the Media Technologies of Modernity”, in *Allegories of Communication: Intermedial Concerns from Cinema to the Digital*, ed. J. O. Fullerton and J. Fullerton (Eastleigh: John Libbey, 2004) 123 - 138.

② “The New New Hollywood: Cinema beyond Distance and Proximity”, in *Moving Images, Culture and the Mind*, ed. I. Bondebjerg (Luton: University of Luton Press, 2000) 189.

么,照此说法,人们可以借助于忘记媒体的问题,把所有以时间为基础的空间表达都置于动态影像的超类型之下,抹杀所有区别。

菲利普·罗森提出了一个更大的主张,认为想要分析新媒体的新奇性的流行话语,倾向于通过各种修辞策略来取代或者否认关于它们的起源和谱系的历史自我意识。因此,“新媒体”——无论这个含混不清的定义意味着什么——理念的创立,是把数字发明的历史当作类比媒体的时间替代或者替换的仿制。这些策略含有征服的隐喻(数字的植入了类比的);技术的时间年表上的一种巨大的断裂的假定,它设想一种线性的编年史,否认与(类比的)过去的关系;最后,把数字技术按照一种预见的形式加以塑造。^① 这里,所谓新媒体之新,被表现为一种理性推断的形式,凭借于它,仍在实验室里或绘图板上的技术和产品变成了走在我们前面的一种不可避免的转变的例证。

站在 2007 年,我们与《连线》杂志所诞生的 20 世纪 90 年代之间的历史距离并不算长,然而这个历史距离已经提供了一个具有反讽意味的视角,我们可以从它出发理解上述历史的过激。然而,我们仍在搜寻历史工具来理解和评价我们所面对的反射或电子屏幕上的新情况。我们还没有克服巨大的分歧——人们在哀悼电影作为一门摄影艺术逝去的时,也庆祝着数字作为技术前途的出现。但是,很明显,摄影与电影在以计算机为基础的实践中的可能性消失,报告了一种值得注意的对于时间与历史的新态度。正如我在第二部分所说的,电影不仅变成了历史,而且,通过罗森的著作和其他电影研究,电影已经提出了新的和令人感兴趣的问题,这些问题借助于评价它们对因果关系、时延和与过去相关事物的表达能力,来考察与历史认知相关的索引性的艺术。此外,电影研究与数字和电子的冲突,加上剧院观影模式的被替代,使得我们更加关注电影研究本身、它的与持续变化的对象相关的方法与

^① *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001) 301 - 349.

问题的历史。[我将在《理论的挽歌》(*An Elegy for Theory*)中更广泛地讨论这最后一点。]

无论如何,今天大部分的所谓新媒体都不可避免地受到了一种电影隐喻的启发。毫无疑问,电影艺术正在通过与数字技术的融合进行自我更新与改造,而某种电影的理念本身也提示与融入了互动娱乐的开发。这里,类比的艺术并非被数字技术所替代;或不如说,电影作为主要的文化与审美的模范吸引着观众的视线和想象时,它的理念仍然在新媒体之中坚守和存续。但是,这也意味着,很难设想计算机技术一旦挣脱了电影的隐喻,开始发掘其自身创造力的时候,将会创立什么样的审美体验,当然如果计算机技术的确最终做到这点的话。

现在我要开始解释为什么新字要被加上删除横线,以及“媒体”这个词为什么要加引号。菲尔·罗森已经明智地警告我们注意数字艺术的“混合历史性”,既涉及它们得以从中出现并且事实上加以延续的那些过去的技术,又涉及它们会帮助兴起的时代和历史的感受。我们当代的动态影像的概念是从相互交织、以不均匀的历史节奏相互结合的三股虚拟艺术中发展而来的——摄影与电影、电子影像与传输,以及计算机技术——我们需要把这三者整合在一起的概念,从而认识它们之间的关系和区别的复杂性。本书不是也不可能是一种“新媒体”研究,尽管我将有时对数字媒体做出一般评述。在此,我更加关心的是想象“数字电影”的问题,以及这个特定组合词汇的矛盾之处。这对于在数字获取和合成的时代中,评估动态图像将要演变成什么和明确地已经演变成或者不能演变成什么来说意义重大。通过对摄影和电影在被计算机技术转换后的最终命运的切实考察,可以更好地理解从这一正在流逝的现在中出现的未来。

今天存在着辩论或者讨论,是因为我们面对着影像中的某些新东西,某些东西动摇了我们对以化学为基础的类比图像的公认的感受概念。我们面对着某些看似摄影并且持续发挥许多摄影文化功能的东西。然而,在我们与这些图像的现象学关系中,一个可以感觉到的变化

正在发生或者已经发生。通过技术制作的图像作为媒体,在我们当下的本体论中,在我们与这个世界及其他事物的关系中,一种做事方法的微妙改变正在发生。我认为,让我们感到神秘和不安的东西,是数字影像与摄影和**电影**之前实践中二者之间的空间相似性。数字成像所带来的本体论方面的奇特之处与摄影的不同,然而两种实践与我们和它们的文化关系之间存在着许多联系。其结果是,摄影和**电影**仍然是评价某种认知体验的基线,尽管(这就是本体论质疑的时间性)我们发现自己被推动去考察这个体验中某种新的、已经发生在我们身上的东西。对于这个新的和实际的当代事物的考察是对已经过去的转换的恢复,这样我们就必须在一个新的语境下重温经典**电影**理论中某些熟悉的问题。

在接下来的章节里,我将通过考察关于“感知真实性”、数字获取与合成的类比和索引性功能,以及与作为因果关系技术的数字转换相关的类比复制的相对特殊性,来描绘想象电影在数字时代变成什么的认知困难。此外,当今电子显示与计算机技术的结合将表现出,对于展望当代电影研究在数字成像研究中的地位,有两个历史性的困难。一方面,这种结合表明“**电影**”的另外一种错位,以及它的本体论表达的连续性。(对此与其说是消失,不如说是位移到一个新的和奇特的语境之中了。)另一方面,计算机技术对于我们通常意义上的一种或多种媒体的、甚至“影像”本身的性质与质量的概念带来了感知冲击。数字转换技术已经进步到这种地步,即有关审美特殊性——影像、音响、音乐或者文本——的任何见解都已经完全融入了计算机和计算机过程。原先可能存在摄影、电影或者录像的地方,现在仅有计算机以及它们允许或者鼓励的各种获取、合成和加工。

数字运用可以设想的新颖之处不仅是一个新媒体的创造,而且是形成了一个大规模的历史性技术,借助于它,现存的文本的和空间的媒体都可以被转换成为数字形式,通过计算机技术进行操纵,并通过信息网络加以传输。正如对于“新媒体”历史性新颖之处的性质和程度必须

加以重新审视,所以我们也必须问:信息处理技术是否可以被认为是一个创造性媒体?作为一种仿真的机器或者信息处理设备,计算机是否能够提升创造性的自动机制?

15. 感知真实性^①的悖论

在第二部分中,我阐述了体现**电影**作为摄影媒体特点的某些基本元素或者自动机制,同时援引了家族相似性概念解读了复杂系统,通过这种家族相似性,在更大的移动影像实践的范畴内,摄影的表达与视频的表达相互联系,同时也相互区分。以自动类比的因果关系的逻辑为条件,摄影复制、连续和投射这些自动机制,也像机械技术一样,都是自动的,或者被自动化了。数字艺术的特征可以说是自动化的程序,在这方面它甚至超过了摄影和**电影**。选择、剪切、复制、粘贴、排序、插入、取样和过滤:这些以及其他操作可以被设计成为按照特定指令的自我实现。然而,这些程序是否能够产生自动机制,也就是说,计算机的算法程序是否已经确实使得一种或者多种媒体的创造成为可能,还要拭目以待。

从数字电影的角度看还有其他问题。计算机制作技术是否改变了我们通常对于影像进行特征描述的那种影像的本质?影像的成分是否随着它们在时间中的组合其可能性有所改变?数字电影是否在表现时延及其相关过去的时候具有与**电影**同等的效力,或者它能做得更好?总之,发现或者了解数字自动机制的存在或创造,必须了解计算机是否算是一种媒体,如果算是,它是否能够产生艺术,以及它在电影创作过程中是如何变化的?

^① 真实性(realism),也译现实主义,在译文中,根据文本语境和中文习惯,该词有时译为真实性,有时译为现实主义。——译者注

这个困难的问题对于数字电影是否能或不能在特征上被称之为电影,是个要害问题,例如,像亚历山大·索科洛夫直接录制在硬盘上的《俄罗斯方舟》(*Russian Ark*, 2002年)和让·厄斯塔什的《零号》(*Numéro-zéro*)是否属于同一种类?如果接受二者同属于动态影像媒体的超类型之下,并无什么困难。两部作品的信息构成都是由光学镜头动态获取,并由分离的显示器以二维影像呈现,等等。如果仅仅运用动态影像媒体的宽泛条件,那么电影与数字电影之间的边界是完全重叠的。然而,我已经提出理由来证明,存在着区分摄影复制与数字获取之间审美差异的标准,以及需要把电影的特征描述为媒体的充分理由。我将在此详细阐述这些理由,这不仅可以更好地理解电影在我们眼前变为历史的时候它的相对特性,而且可以想象和了解数字电影正在和将要变成什么。

在任何一种情况之下,电影技术与数字获取或者合成之间的区分都会被我们对于数字成像及其演化的文化理解的三种概念上的困难所模糊。第一,正如我已经提出的,涉及尚未得到考察的问题,计算机是否是一个媒体,以及因此人们是否可以通过数字化信息和计算机技术来创造艺术。由于我们已经放弃了媒体物质上的自我同类性标准(即一种媒体只能由石头、金属、颜料或者卤化银晶体等组成),也许这个问题还有讨论余地。因为它的基础和技术是计算机化的,数字信息处理在该术语的通常意义上说它的性质是非物质的。(当然,在极端情况下,一个经历了硬盘崩溃的人会突然理解到计算机的材料和技术的真实存在。)然而,如果说向数字获取与合成的转变表明了“电影”制作中的一种媒体变化,那么我们想要知道,如何从哲学的角度上准确描述它们的自动机制和本体论的特点。我将在以下章节中更加全面地讨论这一问题。

第二个困难是有关我称之为“感知真实性”的悖论。(第三个困难是与这一悖论相关的关于影院放映的问题。)自从20世纪80年代初以来,如果不是更早的话,数字影像合成方面的技术与创造发明,始终被

一个单一的、虽然有些矛盾的目标所驱使：即追求“‘摄影的’真实性”，或者是列夫·曼诺维奇所称的“完美的摄影可信度”。^① 游戏的设计也是如此，虽然是以一种并非单一的方式，受到在游戏世界里达到与电影叙事相当的参与和认同水平的欲望的驱使，特别是通过作为有时间限制的动作在空间中运动的主观视点来操纵。奇怪的是，对于一个由创新和市场划分所驱动的行业来说，“摄影的”和“电影的”的品质始终仍然是数字成像娱乐创作成就的试金石。在数字成像中，对于“新”的追求，并没有像在漫长的文化史上为了产生同样效果那样追求新鲜手段，尽管它时常处于非常新奇的语境中。这只不过是数字电影将自己定位于摄影和电影实践的悠久家谱中的另外一种方式。通过菲尔·罗森将其特征描述为“数字拟态”的策略，对于计算机作图的研究始终追求一个真实性的理念，在这个理念中，摄影和电影以及其他以线性透视几何原理为基础的影像作为感知的和空间的默认发挥作用。^② 通过获得完美摄影可信度的愿望，感知真实性在数字影像中深刻地复制和强化了描绘的固有文化规范。无论如何，这种愿望是矛盾的，因为计算机技术和源于它们的自动机制激起了一股重塑这类规范的强大逆流，转变了屏幕的功能，激发观众重新思考关于影像的真正概念。

当代计算机制图研究一直受到一种愿望的驱使，即在合成影像中制作出“‘摄影的’真实性”，这本身就是奇怪的，而更加令人不解的，是把空间“真实性”的理想归之于摄影。对于判断合成的与摄影的图像是否完全一致的感知标准的强调也展现出某些有趣的假设，这些假设有关是什么决定了我们对于照片的兴趣，无论是在数字时代之前还是之后。

^① 引自 Elsaesser, “The New New Hollywood”第192页。关于戏剧性电影的计算机图像开发中的感知真实性问题，参看 Stephen Prince 的论文：“True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory”, in *Film Quarterly: Forty Years—A Selection*, ed. Brian Henderson and Ann Martin (Berkeley: University of California Press, 1999) 392-411.

^② 参见 *Change Mummified*, 特别是第304-314页。

考虑一张照片或是一幅数字影像是否在感知上是真实的,涉及一个假设,即这些影像是否具有再现性。而且,再现的定义就是空间对应性。对应这个术语,即什么与什么对应,在这里特别有趣。斯蒂芬·普林斯在论述叙事电影的计算机制图发展的一篇重要文章中指出,“一个具有真实感的影像是这样的,它在结构上是与观众的三维空间视听体验相对应的。具有真实感的影像与这种体验相对应,是因为电影制作者把它们做成这样的。这些影像展示出一个信号的嵌套分级体系,由它按照观众在日常生活中自己对于这些现象的理解,组织光线、色彩、纹理、运动和声音的展示。”[《真实的谎言》(“True Lies”),400]此外,普林斯清楚地暗示,观众的视听体验不是由诸如此类的现象学标准加以解释的;或不如说,“理解”和“体验”只能由对于认知模式的精神的或者心理的作用来加以解释。感知真实性首先涉及一系列标准,它又涉及试图摹写空间信息的计算机算法,而电影摄影则是通过类比复制,特别是空间中的或者是通过空间的运动,自动地创造了这些空间信息。要使合成图像栩栩如生,涉及运用正确的算法,对于质量、惯性、扭矩和速度、冲撞测试和反应以及透视结构(边缘和轮廓信息、单眼距离编码)等,进行复杂的计算——总之,用数学构建了一个“屏幕地理学,它通过连续摄像机位置的投影几何学,实现协调一致”(《真实的谎言》,339)。

在电影史上,数字合成的出现使得这样一种倾向变得更加奇特,亦即,想要以没有物理存在的东西和“世界”为标志,维持真实的印象。的确,今天在屏幕上体验到的数字电影的规定特征之一就是获取与合成的混合,把从物理现实中录制的影像与仅仅由计算机在没有任何录制或物质参照的情况下所生成的影像结合在一起。数字影像具有一个由数值高度可变的离散的多种元素组成的标准化结构,数字影像的力量来自它进行转换和重新组合的灵活性和敏感性。感知真实性的标准强化甚至过分夸大了空间的一致性。与摄影本身相比,它们致力于更多的空间相似和更多的空间信息。W. J. T. 米切尔在他最近的一篇文章《真实性与数字影像》中指出:当今数字获取技术的文化作用与其说是

挑战和颠覆描绘可靠性的规范,不如说是优化。他写道:“如果我们展望数字摄影到来的一种‘趋势’,那么它将朝向‘深度’复制,包含比原物更多的、超过我们所需的信息,朝向超级复制,可以被改善、提高,以及(是的)操纵——但是不是为了捏造出什么东西,而是制作可能的最清晰、最明亮的影像——换句话说,就是制作类似老式风格的专业品质的照片。”^①

米切尔对于数字获取手段的常规运用的看法无疑是正确的。然而,我的更深层次的观点是,感知真实性的技术标准假定——按照我的看法,这是错误的——摄影的主要力量是空间相似性。那么,感知真实性的第一个悖论是坚持要保留、甚至深化和扩展“真实的印象”,因此,延续着好莱坞电影长久以来制作空间穿透性和时间及时性的风格目标。正如普林斯在他另一篇增进知识的文章中所指出的,这并没有消除经典电影理论中现实主义对形式主义的古老争论。或不如说,要以摄影的感知强度构建完全想象空间的愿望,是把所有的荣誉都归之于“现实主义”,因为所运用的标准只是空间的和感知的。在这方面,计算机制图专业人士所使用的真实性这一概念,只有一个相当严格的和循环的定义。它不是与这个世界以及其中发生的实际事件的通常空间概念一致,而是与我们用于理解一个被再现的空间,特别是那种可以按照数学符号再现或构建的空间的感知和认知规范一致。

这种“真实性”的定义错误地描述了摄影能力的特征,对于数字制图也是如此。于是这里就有了第二个悖论:感知真实性的标准由作为摄影影像的类比加以定义,而这些影像本身并不依赖于类比的处理方法。如果我关于摄影复制时间感的重要性的观点是正确的,那么这里坚持空间相似性的感知肯定是顺理成章的。数字成像作为媒体的创作倾向于重视空间而取消过去的时延,是为了用另外一种时间的概念取

^① “Realism and the Digital Image”, in *Critical Realism in Contemporary Art: Around Allan Sekula's Photography*, ed. Hilde Van Gelder and Jan Baptens (Leuven: Leuven University Press, for thcoming).

代它,亦即计算的或者计算机周期的时间。此外,虽然数字获取的技术是与我们对于记录实际事件的通常感觉相一致的,但是数字的获取与合成二者的目的都是构筑一个可以用数学定义和计算的空间。空间的算法构筑,按照其真实性的定义,似乎是寻求与这样一个世界对应,这个世界是由笛卡尔坐标及其几何图形的代数运算所定义的。因此,感知真实性的悖论来自一个逻辑循环,其中计算机科学提出一种摄影理想,这种理想在摄影影像中找到了这样一些品质,即它们是通过计算、以空间产品的形式得到最佳表达的。在使得数字影像与“照片”相同的愿望中,就已经把照片作为好像是一个数字影像加以想象,或者至少是数字技术可以作为照片加以仿真的东西。

出于这个原因,数字合成的出现并不能消除电影史上形式主义与现实主义之间的紧张关系,但是它的确以两种方式动摇了现实主义论述的基础。正如安德烈·巴赞非常清楚地懂得的,每一种现实主义都依赖于形式的效果,无疑,从感知的角度来说,这些效果受到认知的局限。米切尔也明智地指出,要理解真实性的效果是如何产生的这一性质方面的转移,还需要文化的标准。自动类比因果关系把它的意义建立于一种特殊种类的索引性逻辑的基础之上,按照这种逻辑,对于相似的判断根据的是物理现实以及对于过去的参照。说这些标准是不相干的,把这个问题完全归结为认知领域,就提供了有关新兴的数字本体论的某些有趣的线索。现在参照的关键之处是心理活动——而非出自想象的物理现实,但是在无中生有的影像的创作中想象力的自由支配,可以仿真出物理世界(重力、摩擦力、因果关系)的效果,同时也可以克服它们。如果说感知真实性的标准已经主导了有关影像的表面真实性的判断,那么我们需要知道,这些标准所对应的“真实”是什么。感知真实性依赖于在评估由计算机成像制作(空间)真实性的效果时所用的认知标准,因此,它把自己的判断建立在造型算法与作为他们基础的认知模式二者之间的契合。有趣的是,这是对于一个精神的或者心理的真实的契合,而不是对于一个物理的真实的契合,它只涉及认知机制,通过

这一机制,再现的空间得以被察觉和理解。这里存在一个循环推理,其中关于计算机制图的研究假定,对于再现影像的空间与运动进行感知的认知过程,在结构上和数学计算上,以某种方式与在自然世界中所体验的物理空间和运动的物理学相互对应。这种假定可能成立可能不成立。但是,根据这一主张,感知真实性实际上产生的唯一问题就是,合成的空间如何被作为与获取空间不可见的混合而被接受。如我将在后面更加充分地描述的,这一假定指出了在我们与数字影像的本体论关系中的一个有趣的变化。感知真实性在其假定的与观众的认知和感知结构的契合中,它已经从物理世界后退了,而将它的赌注下在想象的世界上一——换言之,把思想投放成为一个将心理影像与感知上的真实事件合并的影像。在这个语境中引入真实性问题所涉及的问题,是认定下述假定是正确的,即类比的与数字的技术是以同样的方式构建空间的。(还得假定,从感知的角度看,它们的空间也是等同的,这可能并非事实。)这似乎还意味着,再现技术之间的区别无关紧要,只要它们能够响应或者再造认知机制,用以识别通过投影地理构建的空间。无论如何,类比的与数字的技术的自动机制是存在重要区别的,我将在下面章节中进行阐述。

在此,感知真实性作为制作计算机生成或计算机操纵的想象的一种策略,它的最后一个特色必须加以讨论。当今的数字电影无形地把图形的与动画的元素结合在一起,二者都是合成的与手工的,带有镜头获取的元素。(当然,这可能只是一次,所有类比元素被扫描到一个数字媒体之中,以供后期制作加工。)因此,加强影像的空间和表现的品质的必然结果就是——又一次矛盾地——重申它的图像主义,这意味着按照绘画或者作图的方式抹去和消除、增添和缩减,以改变感知数值的能力。正如托马斯·艾尔萨塞所指出的:“作为一种图形模式,数字电影也从另一个角度融入了绘画:它需要一种新的独特的输入——实际上的手工工艺和技能的使用,也就是说,它表明了‘艺术家’作为影像的源泉与本源的回归。在这方面,数字影像应该被看作与其说是一种复

制的媒体,不如说是一种表达的媒体,因为软件和它所产生的‘效果’二者都带有创造者的印记和签注”[《距离之外》(“Beyond Distance”), 192 - 193]。影像不仅变得更像绘画,而且也更具有想象力。它的文档作用被减弱或者失去中心地位,这与反事实状态的世界的表现有关。最近,在这方面,好莱坞的做法暴露出一种奇特的断层线。当数字合成或动画中的发明致力于更加强大的描写可信性与视觉清晰度或直接性的时候,在真人表演电影的数字后期制作实践中正在制作出更加强大的超媒体的效果:用“被强化的”串联进行快速编辑,对运动速度进行异乎寻常的操纵,通过对色彩的数字操控提升影像的画面明暗,等等。科幻片与动作片都受到特效的推动,通过数字创造与操控的绘画和想象的能力,二者在艺术风格上重新塑造了自己。

因为有了如此之多的制作或者仿真“摄影可信性”的感知效果的方法,由真人表演电影——或不如说,在审美上对于从现场表演中获取影像感兴趣的电影——日益不再被作为电影娱乐的规范得到强调。的确,在特效驱动的类型中,这种情况越来越多。例如,《幽灵的威胁》(*The Phantom Menace*, 1999)中95%的信息是数字合成的——说实在的,它就是一部动画电影,与《马达加斯加》(*Madagascar*, 2005)一样。当数字制作使得其他的、甚至是更想要的选项成为可能的时候,作为对物理时空的创意操纵的录制或者获取的理念变成了与其说是电影语言的构成特色之一,不如说是选项。于是,摄影索引力的削弱与受到限制打破了因果关系与意图之间的平衡。在这方面,把摄影的索引性与因果性归结为数字合成技术,这可能是错误或者误导。(我将在下面论述把索引性概念应用于数字获取的困难)。类比处理的异质同构性与数字处理的并不完全一致;复制的连续性没有被数字合成所替代。类比处理只需要赋予来自一个发现的或构建的物理空间中的异质同构性,把它们结合在想象的语境中,这就是我跟随斯坦利·卡维尔,坚持认为照相的获取并不是再现的原因。因为这个原因,自动类比因果关系的处理的确必须与物理上存在的空间与时间联系在一起,尽管所获取的

元素可以被重新整合,以便制作想象的世界和反事实的感觉。作为另外一种选择,数字合成只能通过其构建空间相似的能力选择性地与物理世界相联系。[在这方面,我经常感到,计算机生成和拼接的影像可能是非常奇特和超真实(hyperreal)的,但不是超现实主义的。超现实主义电影的伟大发明,或者是通过上镜头性——被框定与拍摄的动作——或者是通过布景或者编辑的重组,表现置于非常语境的普通物体的怪异之处。摄影和电影使得超现实主义者痴迷,因为它们的能力暗示了潜在的、怪异的和无法识别的力量,这种力量在物体中流动,如同日常生活中的体验。摄影的因果关系曾是产生这样一种效果的一种重要工具,这个效果就是,它把平凡事物投射到不平凡的语境和组合之中,就像超现实主义物体制作时常涉及一个日常器具的变形,比如马塞尔·杜尚的现成品、或者曼·雷伊带尖齿的熨斗,以及梅拉·奥本海姆带皮毛的茶杯。]

16. 真实就是真实所为

评判数字影像的感知真实性与其说是实用的,不如说是伦理的或本体论的。某个人面对他自己的电影开场时,人们可以想象阿甘的说法,“真实就是真实所为”,并且对于一根飘浮在他面前的数字制作的羽毛完全满意。在这方面,感知真实性的悖论在一个新领域中引发了问题。如果电子投射的数字图像与35毫米胶片放映的效果难以分辨,那么是否要用数字的东西替代摄影的东西?电影院观影的体验将会以何种方式显著改变?

从该行业的角度看,如果观众的购票数字始终一样,那么答案将是否定的。此外,无论是认知的或者精神分析的理论,有关电子艺术——它对于制作空间、光线和动态有着不同的技术条件——是否建立了在影像中感知、参与与获得快感的明显不同的条件,都没有提出明确的指



《阿甘正传》(派拉蒙,1994)画格放大。

示物。尽管如此,从现象学的角度看,这些区别对于观众来说是否重要,仍然是难以预料的。

2002年,我应查尔斯·斯沃茨先生的邀请,来到位于洛杉矶的娱乐技术中心,参加得克萨斯仪器公司DLP系统的测试,这一系统现在已经成为数字放映的行业标准了。测试片盘包括完全合成的影像——摄影录制的与数字获取或合成的影像的各种比例的混合图像,最后是35毫米原版转换成为数字的影像。这些影像给人的印象使我感到吃惊,今天观看商业数字影像的放映并未改变我的观点。它们已经达到这种程度,即所呈现的影像是由数字合成创造出来的,用电子放映的方式看起来更好一些。的确,这些影像在明亮度和分辨率方面超过35毫米电影的质量,产生出一种经常被称为超真实性的印象。而在光谱的另一端,完全35毫米原版转换成为数字的看上去很差:图像反差较小,缺乏分辨率和清晰度;景深的对比度与清晰度被降低了;色彩浑浊。高清晰度数字获取更加难以评价。虽然在分辨率方面,它时常看起来大体上能与35毫米的清晰度相匹敌,但是根据任何数量标准来看,它也似乎显得“较冷”,感染力较低,看起来不太舒服。

数字获取与合成以及数字放映正在改变动态影像媒体的性质,但

是也许不是以帮助影院放映者吸引新的、更多的观众的方式。^① 不像以前的技术转变时代(例如, 音响、色彩的增加, 以及宽银幕的出现), 当时作为新电影体验标志的明显可以感知的差异被推销, 今天, 主要电影制片厂似乎要把从**电影**到数字的转换尽可能地做成是看不见的。结果, 电影院中数字放映系统的逐渐安装似乎是相当安静地和悄悄地进行。

对于娱乐产业来说, 电影必须还是电影, 不要在穿过舞台时明显地改变它们的美学身份。因此, 数字营销表现出某些相当明显的, 也许是被严重误解的令人啼笑皆非的事情。我在前面提到我的这样一个印象, 即数字电影“想要”电子放映。出于各种原因, 我的有效假设仍然是, 在电子或者数字屏幕上再现时, 35 毫米的原版完全不可能实现被放映**电影**的体验中那种现象学意义上的时间、往昔与因果关系的强度。对于**电影**研究来说, 更加要命的是, 对于大多数电影观众来说, 这种体验已经消失了至少一代人的时间了。具有讽刺意味的是, 虽然在好莱坞专业人士中间, 35 毫米影像仍然是视觉质量的黄金标准, 但是, 对于大多数观众来说, 感知规范却是视频的。情况可能是, 当代观众也“要”视频的, 因为他们希望的是一个新的电子的而不是摄影的**本体**。

因此, 作为数字电影感知体验的试金石, 完美的摄影可信性与感知真实性的目标, 表现出对于**电影**工业的双重制约。一方面, 还不清楚观众是否将继续付出过高的价格去看别人的大屏幕电视, 因为数字放映的确只不过是高清录像, 这对于家庭观看者来说是一种日益增多的观影体验。影院展映无疑还将继续, 虽然我怀疑, 在可预见的未来, 票房收入还将继续持平或者略微下降。一位精明的柏林听众曾经问我, 从经济与文化的角度看, 不久以后去看电影会和去百老汇看表演或者歌剧一样吗? 但是这里有双重关键点。第一, 数字放映的扩张是否或者

^① 参见 John Belton 最近的著作, 特别是“Digital Cinema: A False Revolution”, *October* 100 (Spring 2002) 98-114.

如何促使电影制作人开发出视觉风格和美学策略,来以更加富有想象力和挑战性的方式利用数字影像的创造性自动机制,还有待观察。结果,用数字方法复制 35 毫米影像的外表与感觉的意愿将被证明是一种失败的策略,还有,更多的导演将跟随罗伯特·罗德里格斯,把他们的作品签署为“数字文档”。的确,电影变为“数字文档”而不是“电影”的完全后果还需要进一步研究。此外,如同我已经强调的,家庭影院已经在普及性和经济重要性方面显著地超过了商业放映。但是,电影的一种新的美学和新的本体论,是否正在出现或者已经出现,仍然需要理解。也可能是这样的情况,即与数字影像和数字处理技术相联系的新的本体论,在影院放映的语境下,是有困难的,没有完全实现。

17. 转换中的丢失:类比与索引回访

无疑,在摄影与数字影像二者之间存在着许多相似之处。我仍然不太像汤姆·冈宁与其他一些最近的评论家们那么确定,认为数字摄影只是一种类比技术的延伸,相当于早期的创新,诸如干板法对于湿板法的替代或者快速曝光的出现。^① 把握技术转换的特征需要理解数字与类比是如何联系的,以及审视一个更为困难的论断:即数字描绘不是“影像”,至少在该词的通常意义上。

寻迹数字影像本体论出现的第一步,是考察它为什么努力在感知上做到与先前的媒体,比如摄影,没有差别。所有已经出现的媒体都在某种程度上复制它们前辈的形式与效果,例如早期电影就保留了幻灯机演讲和杂剧表演的标准化场景叙事的排序和空间的规范。然而,在数字技术中坚持“摄影性”,是数字成像的一个最突出、最广泛的特征,

^① 参见 Tom Gunning, “What’s the Point of an Index? or, Faking Photographs”, *Nordicom Review* 25, 1-2 (September 2004) 39-49.

无论它被定义为是获取的(记录物质对象),还是计算机合成的。显然,在摄影中存在着某些文化上和美学上有价值的东西,甚至是好莱坞电影工业的领袖们也害怕失去的。感知真实性的概念标准受到空间相似性的质量的制约,对于理解摄影的和电影的影像是如何成为独特的这个问题帮助有限,它们也不能指出发现和创造数字成像新能力的道路。

把摄影的特征描述为一种在概念上与数字有区别的类比媒体,引发了另外一种批评,但是,这里情况也是模糊不清的。

在《黑客帝国》中有个奇特的时刻,当时尼奥与塞弗在尼布甲尼撒号飞船甲板上相遇,后者由乔·潘托里亚诺扮演。塞弗看着计算机屏幕,没有观察矩阵计算机的仿真世界。他需要的不是界面,而是符码本身。“你要习惯于这个,”他说,用手指着流过屏幕的数字,“我看到的不是数字。我看到的都是金发、黑发和红发女郎。”

然而,不像塞弗,人类还没有进化出将二进制代码转化为一种感知的认知能力。这是因为数字编码不是类比的;它不能产生一种它的主体同构的印象。在类比复制把事件的痕迹记录为实践中的连续体的地方,数字获取与合成是通过计算处理产生出一种数学的等价物——一种符号表达——人类所称之为“感知”的东西。然而,机器可读代码只能由机器来读取;没有一种标准可以把“机器语言”的编码特性作为一种感知来间接加以描述,通常我们也不能把这类事物归结为“影像”。(《黑客帝国》巧妙地制造了这些标志体系——“矩阵”——图形化的美学影像,展示在屏幕上,以缩微的形式反映了这部以它们命名的电影)甚至算法语言也必须把这些代码编译成与人类可操纵的字母数字混合的或与代数符号体系相似的某种东西。

从上述考察中可以得出两个结论:一个把类比的与数字的划分在两个分离的宇宙中;另一个把它们联系在一起。

这后一个结论容易理解。存在着许多交汇点将类比的与数字的联系在一起。早在1883年发明之初,电报就已经以种类比载体的形式运用数字代码;今天,数字摄影以数字的形式表现种类比信息。所有



```

Cypher2.tiff
!H* -20112
v-(1'28:1P0I10,6i
c`
,Ä`
,Ä`Adobe Photoshop Elements 3.0 Macintosh2006:02:23 11:16:45<?xpacket begin='0#p'
id='W5M0MpCehiHzreSzNTczkc9d'?)
<:xmpmeta xmlns:x='adobe:meta/' x:xmptk='XMP toolkit 3.0-28, framework 1.6'>
<rdf:RDF xmlns:rdf='http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#' xmlns:ix='http://ns.adobe.com/ix/
1.0/'>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:pdf='http://ns.adobe.com/pdf/1.3/'>
</rdf:Description>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:photoshop='http://ns.adobe.com/photoshop/1.0/'>
<photoshop:History></photoshop:History>
</rdf:Description>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:tiff='http://ns.adobe.com/tiff/1.0/'>
<tiff:XResolution>4718592/65536</tiff:XResolution>
<tiff:YResolution>4718592/65536</tiff:YResolution>
<tiff:ResolutionUnit>2</tiff:ResolutionUnit>
</rdf:Description>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:xap='http://ns.adobe.com/xap/1.0/'>
<xap:CreateDate>2006-02-23T11:05:17-05:00</xap:CreateDate>
<xap:ModifyDate>2006-02-23T11:16:45-05:00</xap:ModifyDate>
<xap:MetadataDate>2006-02-23T11:16:45-05:00</xap:MetadataDate>
<xap:CreatorTool>Adobe Photoshop Elements 3.0 Macintosh</xap:CreatorTool>
</rdf:Description>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:xapMM='http://ns.adobe.com/xap/1.0/mm/'>
<xapMM:DocumentID>adobe:docid:photoshop:22b8c446-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f</xapMM:DocumentID>
</rdf:Description>

<rdf:Description rdf:about='uuid:22b8c447-a5f0-11da-b6d7-bcaba2d4e00f'
xmlns:dc='http://purl.org/dc/elements/1.1/'>
<dc:format>image/tiff</dc:format>
</rdf:Description>

</rdf:RDF>
</x:xmpmeta>
    
```

《黑客帝国》(华纳兄弟,1999)的两个“世界”。

数字记录或者合成都需要数字到类比的转换,使之变成人类可以感知的。事实上,关于类比的复制,其中有些似乎是明显具有人的属性的东西,这就是它始终是评价图像和声音复制质量的试金石的一个原因。出于这个原因,数字将永远无法完全取代类比,它将总是需要找到一种有效的东西与它共生。的确,对于数字技术的美学定义来说本质的东西,是以类比的形式输出信息的能力。(从相反的角度看,转描与动态获取仍然是数字动画的重要工具,因为计算机在合成“自然”的运动方面仍有困难——它们需要有某种类比的输入。)

这是数字信息需要一个能够复制类比感知的质量界面的另外一种说法。但是仔细考察,界面也变成了作为特征标志的起到联结作用的概念。人们可能会说,尼尔森·古德曼所定义的所有两阶段艺术都需要一个界面。然而,这是把交响乐总谱称为一场交响乐演奏的“界面”的一种语言的滥用。一个更精确的定义应该考察界面对于存取信息的必要性,即如果没有这一界面,信息难以被人的眼睛和耳朵所感知。由于所录制的类比信息在源头上是连续的,类比的界面只有在这样一种情况下才需要,即记录需要增强与/或重构。留声机唱片上的录音槽与所保存的声波是同构的,但是人耳(以及眼睛)察觉不到。它们需要经过增强以及调制成为电子信号,这些电子信号驱动扬声器的纸盆,它以震动产生声音。电影放映机与类比视频监视器一样,是同一种类界面——放大影像与重建运动。而界面的创造还没有跟上数字计算机的发明。

然而,数字信息需要一个类比界面这一事实已经指明类比的和数字技术的本体论区别。例如,一种声音的类比复制可以是刻录的(刻录在唱片上)、图像的(一种摄影记录,直到20世纪50年代都是电影录音标准),或者是一种调制信号(作为保留在磁带上重新分布的磁粒子的电压值)。我称之为自动类比的因果关系的东西其显著特点是,复制过程在时间上和空间上是连续的,制作出一种同构的记录,这种记录不可分割地与反事实地依赖于它的来源。如果愿意冒着把计算机词汇强加

给类比技术的风险(一种过于高频率的概念滥用),我们可以说,类比复制的必要条件就是输入与输出是连续的。复制可能需要增强与调制。无论如何,每个类比副本都保留着其来源的同构性,虽然还要提醒一下——它服从于熵。的确,所有类比媒体难以避免的质量问题是,每个副本以及每次回放时总会给所录制的信息带来噪音。

另外,数字信息需要类比转换的事实证明了它的输入与输出的基本分离。与类比复制的连续相比,一幅“数字影像”总是表现出一种基本的不连续性,好像是被两个分离的维度所劈开而又包围着。在影像方面,还有人类可以感知的东西,处于与其他影像和符号的文化交流之中。但是,在数字方面,只有机器语言,其特征用列夫·曼诺维奇的话说是“一个计算机文档,它的组成包括,一个机器可读的信息标题,接下来是代表其像素颜色数值的数字。在这个层面上它进入一个(仅)与其他计算机文档的对话。对话的维度并非影像的内容、含义与形式质量,而是文档的大小、文档的种类、所使用的压缩的类型、文档的格式,等等。简言之,这些维度都属于计算机自己的世界,而不属于人类文化”(《新媒体的语言》,45-46)。类比的再现可以采取多种形式,包括图像的、雕塑的以及听觉的。但是,数字信息从定义上说就是符号的和标记的。当然,一幅类比的影像也能获取符号信息,作为它在一个给定时延中的空间记录的组成部分(如同一张数字照片一样);就像沃克·埃文斯看到的广告牌、海报和商店招牌的奇妙摄影。这两种制作技术的根本不同在于,数字输入本身制作可以(或不可以)被操纵的符号标记。纯粹的类比装置复制或者强化一个信号,这个信号在一个与其来源时间上连续的复制行动中在空间上是与它的来源同构的。类比到数字的转化需要把这个来源“重写”为机器可读的符码,这种符码与其来源既没有空间上的也没有时间上的连续性。蒂莫西·宾克利对此状况做了非常清楚的描述:

“一张照片通过光敏胶片的平滑涂层记录图像信息,光敏胶片借助于产生记录图像的化学变化对于任何光线迅速做出反应。这是一种植

人在物理物质中的类比的格式。计算机则是以分散排列的抽象数字的形式储存元图像信息,它不能与所描述和观察的世界直接交流:在这些深奥的数字在能够记录和再现任何可见物之前,需要进行某种形式的翻译。这种数字格式不是由一个物质性的媒体,而是由一个概念化的结构来定义的,图像空间以这种格式被解析,分解为被称之为像素(图像元素)的小点的有规则的行或者列。照片中具体物质的化学颗粒被无法触摸的数字阵列所替代……最终的产品是一张照片,但是从视觉上看,它‘描写’的是一帧缓存的数字内容,并不必然是在任何特定时间的任何真实空间的状态。”^①

这个输出与输入的分隔——类比到数字的转换以及回转——就像在跨越两个平行宇宙的交流。下面我将对于这种断裂的特征进行描述。

我们无法运用相似性标准,诸如感知真实性以及本体论的,将数字影像与化学胶片电影完全区分开来。我们可以通过索引性标准来这么做吗?

在这里又一次,数字获取从表面看与摄影区别不大。原因之一是,在索引性概念中媒体是独立的。按照 C. S. 皮尔的逻辑,索引是由因果关系决定的,或者用他的术语来说是“真实的联系”。更有趣的是,皮尔经常将摄影作为关于索引性符号的一个实例,他坚称索引与其成因并无相似性或类似性的必然关系。^② 索引源自“第二性”的逻辑范畴、事实范畴或者单一性,它是存在的符号:现在或者过去的一个决定性力量的行为。一个风向标的运动,一个温度计水银柱的升降,以及沙滩上的

^① “Camera Fantasia”, *Millennium Film Journal* 20/21 (Fall Winter 1988—89) 10.

^② 除了其他频繁引用的资料,参见“Dictionary of philosophy & Psychology”, in *Collected Papers*, ed. Charles Hartshorne and Paul Weiss (Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1931—1958) 2: 305; 以及 *Semiotics and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby* (Bloomington: Indiana University Press, 1977).

脚印,因为具有可供进行逻辑推理的作用,都是索引性的符号。这种逻辑推理则是它们引导我们从现在的或者过去的原因,而不是携带这些记号的物质或者媒体出发所做出的;也可以通过对因果关系的定性来描述不同类别索引性的特征。风向标或温度计水银柱的运动是直接的和连续的因果关系的实例,即皮尔斯所称的“能动的关系”,它们给出了风向和温度的实时变化的证据。如同脚印一样,照片是所涉及的因果关系的一个例子;亦即,它是一个过去动作的现在痕迹,它们的来源必须通过合理的推断才能发现。在上述两种情况下,时间定性着因果关系。

乍看起来,数字设备并未在指向性的逻辑方面带来特殊困难。一张数字照片由它的对象所反射的光线“起因”,它与电影相比较,似乎对于一个过去事件的索引性作用并无不同。然而,数字获取的逻辑与数字合成一样,引发了不易解决的参照性和因果关系的令人困惑的问题。数字照片当然具有索引性符号的作用,在许多方面复制了化学摄影的文化功能与任务。但是,它们能以与“电影”同样的方式和力量这样做吗?

如果说类比媒体记录事件的痕迹,而数字媒体制作数字的标记,那么可以得到如下论断:数字获取技术是把世界量化为一系列可操纵的数据。这是数字计算技术的主要自动机制和创造能力的来源。另外,摄影的自动机制用一种统一的物质产出时延的空间片段。这两种类型的摄影都制作了令人信服的再现,作为它们反事实依赖性的结果,在这里,被拍摄事物的任何变化都被反映在影像的相应变化中,在这两种情况下,这种性质取决于索引性的逻辑。但是,按照与影像获取有关的因果关系的类型、借助于确定输入与输出之间的因果关系是连续的或者不连续的,二者之间可以在性质上加以区别。这里,(类比的)复制应该与(数字的)转换或者计算加以区别。

如果说“电影”中有一种差异可以找到的话,根据我的看法,它不是简单地在于类比的标准或者空间的感知,而不如说是在于过程的时间

性,通过这一过程,一种物质连续获取异质同构的影像,或者说成是由它造成的。我一直强调照片是复制而不是再现,这种复制的基本意义是时间性,简单地说,照片表现时延,以及现在与过去事件的关系。照片和电影以一种影响在记录媒体中的物理转换的统一的与连续的因果关系来获取时延片段。我们对于这类因果关系的直觉可以说明,为什么通常感到照片在空间上是令人信服的,而在时间性上是令人疑惑的或者矛盾的。根据罗兰·巴特具有说服力的说法,照片的悖论表现为在现在的与过去的感知之间的一种摇摆,一个(空间的)这里—现在叠加着一个(时间的)那里—当时。如果说照片“从未被体验为一种幻觉”,那么这种现象不能归结为照片的空间性质或者感知真实性,而应归于“它……一直正在那里的现实,因为在每一张照片中,总有令人吃惊的这就是它当时如何在场的证据,借助于一种奇迹,给予我们一种现实,一种我们被从中遮蔽的现实”。^① 同样,在《明室》中,巴特不是被时间的意义而是被它的感觉,不是被时延的形式而不如说是被它的强度所打动。现在的影像表达了两种缺席的时间之流,即过去已有的与未来将有的,例如,等待受刑的刘易斯·佩恩过去的历史存在。像卡维尔一样,巴特深深地、从现象学角度去关注摄影时间的和存在的性质,他对于摄影的奇特之处高度敏感,这个奇特之处——一种还原,一个过去事件的现在痕迹,一个指明了时间缺席的空间的现在,二者都在过去,然而又都将作为一种与我们所面对的限定到来。每张(类比)照片的感觉就是一个历史文档的感觉——一个事件过去状态的自动复制,它不仅记录了世界,而且把世界表达为过去的和正在流逝的,期待着一个将要总是变为过去的未来。借助于我们含蓄地在文化上把照片理解为一个特定种类的影像,我们被维持在这一认知中:这个影像的过去的成因当时在时间上是连续的,它以一种被度量的瞬间制作一幅表达了及时

^① “The Photographic Message”, in *Image-Music-Text*, ed. Stephen Heath (Glasgow: Fontana, 1977) 44.

保留的独特时延的影像。

然而,这种文化的理解在一段时间里确实已经在变化,这是影像数字制作技术广泛使用与消费者数字设备不断普及二者的结果。尽管数字获取技术被设计为制作在空间上与照片难以区别的图像,或者在制作相似性的能力上超越照片,但是时间的或时延的标准被证明还是重要的。这就是为什么与类比复制相比,数字获取被理解为这样一种计算程序,在这个程序中,时间作为光线到数字的转换被加以度量。(这个技术词汇就是“量化”。)在数字摄影中,物理因果关系的空间联系是断开的,转换的时间连续性也是如此。因此,我断言,在所有数字计算机作为一个“媒体”工作的情况下,输入与输出基本上是分离的。这里,索引性受影响的逻辑在根本上改变了。数字获取是一个不连续的转码过程:即把不可能量化的影像转变为一种抽象的或者是数学的符号体系。在数字获取的过程中,与物理现实的索引性联系被弱化了,因为光线必须被转换成一种与物理空间和时间相独立的、不连续的抽象的符号结构。另外,在录制过程中转码引入了一种时间的不连续性,被我们大多数人作为快门滞后或者其他计算机等待时间的指示器——微型计时器和转动弧线轮——加以体验。这些符号是另一种类的索引;它们指定计算周期的操作,在把时间和空间转换为代码的时候应用算法。在这个过程中,光线并不会变成被时间化的空间;它变成了抽象的符号体系。一个在空间和时间中表现的事件的单一性,被转换成为一种抽象的普遍的;完整的影像变成了便于被数字处理和操纵的离散的和标准化的组成部分的集合体。由于这个原因,本源与符号体系,或者输入与录制,在概念上是区别的、分离的以及不可逆的。显然,对于数字符号所做的数值改变是可逆的;在符号体系中所做的任何序列改变都是可以撤销的。但是,一旦类比的形式被转换成为数字符号,它们就再也不能明确地返回它们的原始状态了。它们变成了信息,保持着信息变化的力量,——一个类比影像只是它们现在可以获得的多种输出中的一个。一旦空间变为信息,就不能被保存为一个时延的类比记录,而是

被转化、操纵和交换。它将把自己交给其他的力量和新的本体。复制的性质,作为一事物过去状态的文档或复制的照片的感觉,这时还没有被破坏,但是它们已经被严重削弱了。人在数字影像中感觉到的或者是直觉到的,那种只有在摄影和电影中才能找到的时延性质的表达,正在消失或者大大减少。另一个结果是,不仅是对于数字信息来说未知的空间性,而且是时间本身,都被转换成一种计算限定的纯粹数量的功能。类比媒体把时间复制为时延;而数字获取或者合成技术则把时间作为处理周期加以消耗。

日常语言用法已经认可了发生在我们与数字作品之间的文化转变。人们很少说录音或者照相,更多说声音和影像的获取、收录、导入或者采样——这些术语已经确认了把所有输入转变为数字信息的行为。这些术语把从类比到数字的转换的特征描述为单行道,在这条道路上,与物质真实的因果联系被弱化或者削减。例如“采样”的概念。电影摄影把物理空间中的运动采样为每秒 24 个离散的单位。但是,每个单位本身,以及在一次“(镜头)拍摄”中单位的连续,涉及时间连续的同构复制。在这种类比复制之中,输入与输出是连续的,这些复制的副本也始终是同构的等同物,虽然随着副本的连续复制总是会有些信息丢失。

无论是以获取的影像还是合成的影像的形式,数字化都要涉及采样,但是,另外,从人工制品采样得来的信息必须进行量化,或不如说量子化。的确,这样制作的信息的量化也改变了取样过程的性质。扫描一幅影像或者是获取一张数字“照片”,需要采集以水平和垂直光栅的形式给定频率的光线。要在数学上制作离散单位(像素),光栅的形式是必须的,像素的可变性可以被分配成数值(如亮度、颜色,等等)。重要的是,我们要把这样获取的元素称为信息,因为进入数字设备的输入把每一种源(语言、音乐、文本、影像)抹平成为一种共同形式:符号标记。一旦经过扫描,一个人工制品就永远不会真正回归到原先的整体状态。量化或者数字化的过程是不可逆的,换句话说,输入和输出在数

字信息中是不连续的。另外,这种不连续也会产生感知的或者美学的影响。如果有足够的分辨率,一张数字照片可以仿真出连续制作的类比影像的外观,但是像素网格仍然留存在图像的逻辑结构之中。

关于数字技术中输入和输出的不连续性,有两个虽是传闻但是感觉有理的例子,应该在此提及。第一个是,对于感知上令人信服的“摄影真实性”的追求,时常表现为对于制作与 35 毫米**电影**相同甚至超出的分辨率的追求。但是,虽然对于类比摄影与数字获取或者合成的分辨率的数学测量是类似的(又一个相似性),但它们之间仍然不能说是相等的。像素是一种与笛卡尔坐标映象相对应的数学单位,而摄影的分辨率只是近似于镜头的分辨能力,或者镜头制作不同尺寸类比异质同构体的能力。一帧 35 毫米**电影**胶片的化学容量(影像的微粒)并不等于 1 200 万像素。只有在数字设备中,图像元素才能以这种方式被量化。坚持说类比影像包含“信息”,说这些再现可以以数学上的离散单位加以量化,借助于追溯性把数字处理的概念运用到一个这种度量并不适用的领域,就已经陷于感知真实性的矛盾之中。更准确地说,它要用 1200 万像素创造一幅感知上与 35 毫米的摄影影像相似的电子影像。

第二个例子涉及把视频录制在**电影**胶片上。当视频翻印到**电影**胶片上,在剧院放映时,在视频原版是数字的而非类比的时候,为什么我会更加感觉到不舒服?尽管有着所有其他差异,在把类比视频录制到一种摄影支持的设备上时,一种异质同构体的结构仍然保留着。但是隐藏在数字视频之下的矩阵或者是像素结构,在翻录到胶片上时,时常被放大了。一个像素的阵列就像马赛克块片做的影像:像素的位置是固定的,没有放映出来的**电影**微粒随机运动与移动。因此,数字材料的摄影播放(差不多是 2007 年的标准)表现出的这种情形,摄影师约翰·贝利大约在 2001 年就已经感到奇怪:“想象一下,当影像在块片上连续移动时,块片的位置和限定边缘保持静止不动。问题来了:这种样式是明显的吗,甚至是在无意识里?数字视频的静态像素列阵提供的影像,

它的品质与电影胶片微粒始终移动、随机运动所创造的影像存在基本不同吗？我们与电影相联系的那种梦幻般的悬浮状态是内在于其光化学结构中的吗？”^①的确，这种样式是明显的，这里，有很好的理由相信贝利的本能。

符号标记的抽象世界可以把信息作为一种在空间中展开和在时间中变化的影像加以输出，但是，从未以这样一种形式输出，即给出与事物一个过去状态相联系的一个存在的确凿证据，因为类比循环的链条被打断了。^②在数字获取中，被转码的信息变成了抽象的。这种信息在加入计算机的数字世界后，只能通过一种界面才能传递，再也无法与其影像或者它的来源重获直接联系。一个扫描或者转换的过程就是把空间与光线转变成为数值——一种符号表达。以这种方式，皮尔斯再次回到以一种贯穿从索引性到符号化的逻辑联系，来对于类比摄影与数字获取进行度量。类比技术与索引性具有特殊关系；它对于它们的复制活动来说是根本性的。但是，数字技术需要数学代码，它与符号化具有特殊关系。由于输入与输出的不连续性，当光线落在采样装置上的时候，数字获取设备的索引性功能就停止了，无论这些设备是数字相机的电荷耦合接收器，还是数字音响录音的取样器。从这一时刻向前，光线与声音变为符号，因而可以被这样地操纵。因此，数字相机并不是摄影设备，从逻辑上说，它只是一台带有作为输入装置的镜头的计算机。它是一台把输入转换为符码的装置。

自动类比因果关系的本质就是“指向性痕迹”，菲尔·罗森这样称呼复制，它总是把我们带回到一个过去的世界里，一个物质和存在的世界。追随摄影或者电影媒体是这样的物理真实的直觉，无论是埃尔

① “Film or Digital? Don't Fight. Coexist”, *New York Times*, 18 February 2001.

② 关于类比技术循环的或同态的性质对数字技术异态的特点的精彩讨论，参见 Timothy Binkley's “Refiguring Culture”, in *Future Visions: New Technologies of the Screen*, ed. Philip Hayward and Tana Wollen (London: British Film Institute, 1993) 111 - 116.

文·帕诺夫斯基还是齐格弗里德·克拉考克,都没有错得太厉害。安德烈·巴赞把这种直觉引向了另外一个方向:摄影和电影表达了我们这样一种愿望,即保留一种时延中的抵抗有限时间的体验。照片的意愿是保留过去和唤起记忆。(问题是,我们已经忘记了为什么不可能重回类比这件事可能很重要。)此外,计算技术对于媒体以及参照对象是中立的,而常规相机则不是,因为电影摄像机致力于完成与相机前的前摄影事件发生化学联系的任务。这一考察证明我对类比到数字再到类比的转换的特征描述是正确的。在数字到类比的转换中产生的感知真实性的效果,在性质上并不等同于类比的表现,因为它们产生的只是相似而不是类比。这是两种不同种类的感知真实性,这就是我为什么一直坚持要用因果关系的时间性而不是空间的等效性,来区别复制与转换这两个不同种类的技术。

单格动画的技法时常引起有关电影的基本自动机制涉及复制与记录的争论。在电影理论史上,许多概念的混乱产生于把这些争论呈现为电影影像的现实主义的与幻觉主义的使用这二者的区别。但是这种区分具有误导性。无论在单格动画中运用了多么奇妙的想象力,以及空间可塑性,单格动画显然具有强烈的索引的性质。简单地说,每个拍摄的画帧记录一个事件以及它的结果:手工绘制图像与单格的连续,通过连续体的自动机制,产生出人造的动态。在此,像在所有其他情形中一样,相机录制和记录了一段发生在物理世界里的过去的过程。如果我们使用动画的概念来指涉连续图像的手工绘制,那么我们就被误导了;或不如说,它是指拍摄一幅接一幅的、在以一种固定运动速度放映时产生运动幻觉的图像。每一部电影都是一种动画的电影(连续体的自动机制),但是,请列夫·曼诺维奇原谅,这并不是为一个所谓的次要样式恢复崇高地位的理由。同样,“数字‘动画’”也是一个矛盾的说法;它应该更加适当地称为由计算机合成或计算机生成的动态。

然而,正如在《玛丽阿姨》(1964年)中那样,可以感到绘图的世界与“摄影”的世界是有区别的,因为电影影像要求我们能够将真迹(即手

工绘制的)制作的图像与自动录制的事物和人——绘制的企鹅与生动活泼的迪克·范·戴克共舞——同等看待。这两类图像都是借助于一种类比(不连续的对连续的变化)的逻辑发挥作用,但是,类比的两个种类是不同的,在拍摄时保留了它们的特性。(一幅绘图是由潜在的无限数量的点以一种不连续的变化过程制作的;摄影则是以一种独特的时延产生的连续变化的行为。)这些图像的幽默之处在于,我们知道,它们在存在方面是有区别的,尽管表现为属于同一个电影摄制的物质世界。

在《侏罗纪公园》之后,一个奇特的新世界被打开了,这种感知的特殊性不再被表现了,我们被误导去假定,摄影的本性中发生了变化。这毋宁说是,摄影复制与连续体已经被数字“动画”所替代。数字合成从一种抽象——数字操纵——中产生影像和动画。它唯一的涉及物,是与发生在一个物质世界里、占有一定时延的一个事件相反的、数字与算法的纯粹符号的领域。这里的显著实例不是《谁陷害了兔子罗杰》(*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988),而是最新的《星球大战》系列电影。如果,在他们生活的虚构世界里,欧比一万·克诺比和同伴,与加·加·宾克斯和尤达这些角色人物在感知上是同样的,那是因为数字获取把演员影像输入数字合成的世界里,或者说计算机的世界里。这是《玛丽阿姨》(*Mary Poppins*)的效果的反转,因为由数字相机获取的元素与那些在计算机上合成的元素都属于同一个数字世界;在某种程度上,它们“在本体论上”是同样的。这些图像在感知上没有区别,因为,无论是获取的还是合成的,它们都产生于同类数据。虽然它们是从数据表和绘画程序中被输出的,而不是从人类世界中获取的,现在二者都属于符号操纵的数字计算机的世界。

类比的复制与数字的转换或者计算,标志着两个维度的领域。但是,考虑到当摄影影像从一个维度转到另一个维度,从类比录制转到数字信息转换时所发生的情况,也许会把它们的区别推得太远,超出普通感知之外。这种区别是真实的,然而,应该稍做停顿以供进一步反思。我们有关影像的文化上的感觉沿着一套连续的或者滑动的尺度变

化——这个尺度是用来度量或者评估对于在不同种类的使用中的这些影像的不同种类的强调的——借助于尝试描绘我们这种文化上的感觉,我们就能更好地理解摄影通过数字获取、编辑和传播将会变成什么。因此,复制与转码之间的区别应该加以定性,或者运用其他相关的、与我们判断这些影像相关的尺度,来加以强化。我已经讨论了数字影像所提升的图形机制是如何把它们表现得更具绘画性的:现在,对于我们的创作意图来说,它们更容易得到,与物理世界的因果关系的联系更少。同样,我们判断这些影像的感知标准已经变得更加注重空间的而不是注重时间的,更少的索引性和更多的符号性,尽管这种符号主义(iconism)是符号标记的一个产物。

出于这些原因,我们倾向于按照感知真实性的标准来评判数字照片,以此确信它们与我们看见的和获取的事件具有空间相似性。这样做时,我们常常不能认识到,我们鉴赏这些图像的标准已经发生了微妙和深刻的变化。相似性替代了类比性,我们已经忘记了(或者也许不希望记得)这些“输出”可能与我们曾看到的事件没有直接的因果关系,或者说忘记了这种因果关系是很容易被改变的。空间相似性的力量倾向于使我们忘记,数字记录只是符号形式,因此,从逻辑上说,数字记录与书写描述更加相似,而不是与视觉印象更加相似。下面这种对事物的比较也许有些过分,但是并非完全没有根据。从类比到数字的转换肯定继承了一种因果关系,正如所记录的信息的输出所为。但是,从数字信息来重构一幅影像,就如同要从非常精确的描述给出的信息来制作一幅非常细致的绘画。简而言之,数字获取产生相似性,但是,并非异质同构与同态这些术语通常意义上所表达的东西;一旦索引性追溯的空间与时间的连续性被打破,人们就无法恢复类比的历史力量。的确,根据这些标准,数字获取与合成失去了它们的独特性,这是因为,由电荷耦合装置获取的信息与计算机以忽略事物原始状态的方式所构建的信息之间,没有本体上的区别。只要我给出指令,我就能建造出你的另外一个影像。这个影像将给你这样一种印象,它从任何方面来说都

在感知上与你已经获取的影像相似,但是,从本体论的角度看,这只是一个相似物,而不是一个类比物,因为类比复制的时间与时延的表现是分裂的。但是也许对于大多数人来说,这些图像已经足够好了。

感知真实性的标准已经引导我们相信数字获取的信息与照片一样,或许就普通用途来说它们是。但是,这些影像更加精确地做到的,是满足大多数空间的或图像的标准,这些标准被用来按照相似性和类似性对影像进行判断;然而,由自动类比因果关系表达的索引性力量受到了严重挑战。当我们利用计算机的力量把这些记录作为信息进行操纵的时候,它受到的挑战将会更加强大。出于这些原因,照片和数字图像在我们身上引发了两种完全不同的本体论的好奇心。正如卡维尔或者巴特所说的,照片引发了关于我们与这个世界及与过去关系的,以及关于我们的存在和我们有推理能力局限性的本体论问题。由于下面我将很快提出的理由,对于我们大多数人来说,数字照片变成了比有关家庭事件与历史文档更实用、更简单的记录。此外,当数字输出以摄影般真实的影像呈现出来的时候,它使我们感到不安或者好奇,但是,是以这样的方式,即要求我们质疑作为我们当下认识论的和社会媒介的信息现在的身份——它是如此活跃,多变,可以发送。这些都是很大的问题。可能“照片”已经不能像它在之前一个时代里那样给我们的思想注入同样的能量了。的确,我在这里要表达的,从本体论的角度说,是摄影的不合时宜。

18. 仿真,或曰作为算法的自动机制

以前有电影,现在和将来,有软件。

——斯蒂芬·普林斯,《新的金罐》

我在前面提出,我们现在与数字屏幕的关系是由三种历史交织而

成的:摄影和电影的历史、电子屏幕与传输的历史,以及计算机本身的历史。这一观点回应了列夫·曼诺维奇的下述主张,即数字视觉文化仍然是电影的,但只是它的一个层面。“计算机时代的视觉文化表面上是电影摄影的,在物质层面上是数字的,在逻辑上是计算机的(即软件驱动的)。”(《新媒体的语言》,180)

当数字电影出现时,感知真实性的最深刻的悖论是它的影像表现表面是、想要是“摄影的”。然而,日益增加的不是摄影或者电影,而是电子屏幕上的视频。同样,当 DVD 播放机和宽屏电视机价格不断下降,在家用市场上不断前进的时候,数字屏幕、获取设备、摄像机与家庭计算机之间的明显差异开始消失。基本上可以说,所有这些都是同一设备的变种:与一台电子显示设备连接的一台电脑。因此,当代影像与计算机不可分离。它保持着照相或者电影摄影外表的理想,然而它的结构是符号的,它的形式和技术是计算机的,这意味着,由输入与输出的分离使之成为可能的信息处理的创作意图更加容易实现。正如斯蒂芬·普林斯如此恰当地描述的,电影新的虚拟生命是由软件所驱动的。

影像、屏幕、时间、空间以及运动的概念仍然与当代动态影像理论密切相关,正如它们与经典电影理论的关系一样。之所以是这样,其部分原因是,数字成像在制作感知真实性的品质方面模拟摄影和电影摄影。我们倾向把再现、空间,以及经历时间的发展等概念看作是它们似乎没有受到数字的本体论的挑战。这些概念中的每一个都在性质上和逻辑上,被电子显示和计算机技术的长期历史所改变。很清楚,“再现”的性质,或者说得更好一些,是表现的行动,随着数字处理发生了变化。要理解当今视觉文化包括电影影像变成了什么,你必须回顾过去,或者观察现在成像的背后,事实上,它不是图像,而是信息。

罗兰·巴特曾经把摄影的悖论称之为没有代码的信息。与摄影的悖论不同,数字的悖论是只有信息和代码,因为数字的表现不是影像,也不可以随意地用通常意义上的时间或者空间的性质对其特点加以描述。对此,我的建议是,数字“影像”与时间或者空间没有性质的联系;

的确,所有数字信息的基本意义就是以数量的形式表达数值。从根本上说,除了计算周期没有可量度的时间;空间也仅仅与“内存”的大小有关,亦即在一个硬盘或者其他种类数据格式化设备上可获得的存储数字的数量。因此,在计算机处理信息过程中,输入与输出分离的一个重要结果就是,数据的信息根本不是空间的,给定的引申意义就是可感知的间断性。信息的特征不能用通常意义上的影像或者媒体这些术语来描述。

那么,对于电影摄影般外表的坚持掩盖了物质和逻辑层面的深刻变化,这种改变又对于创造性媒体的本性的常规理解提出了挑战。例如,蒂莫斯·宾克利认为计算机属于非特定的技术或者“无形超媒体”。^① 在关于媒体特性的一般争论的语境中,计算机肯定不符合物质自我同一性标准,虽然,正如我在第一部分强调的,电影在其虚拟生命中也是如此。人们时常强调,在仿真许多功能的时候,计算机并没有与模仿其他种类的装置和媒体相分离的身份。因此,它们也不符合独特性的或者源自一个先验美学的独特艺术特点的表达标准。而且,人们可能追随马歇尔·麦克卢汉,坚持认为,一个新媒体出现的标准就是,它总是以吸收它的前任作为自己的初始内容。对于杰伊·戴维·博尔特和理查德·格鲁辛把数字艺术重新定义为一种“补救”^②技术来说,这是关键所在。这里,一个媒体的定义就是,它做出补救。那么,数字艺术的特征就被描述为它们的补救“如何”不同。

然而,计算机时常被轻视为一种仿真设备。基恩·扬布拉德在评论中例证了这种看法,“计算机……没有意义,没有内在本质、身份,或

① “The Quickening of Galatea: Virtual Creation without Tools or Media”, *Art Journal* 49.3 (Fall 1990) 233-240.

② Remediation: Understanding New Media (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999).

者使用价值,直到我们把它说成是为它编写程序的某种东西的时候。”^①从另一角度来看,这种观点也是理解计算自动机制的关键。正如阿兰·图灵在他论计算逻辑的早期文章中所主张的,任何可以以数字形式被复制、具有计算功能的程序,都可以在一台万能图灵机上被仿真。^②一个数字的录制不是一个异质同构体,而是一个变态体。它没有记录它的来源,而是将其转换成一种可供算法操控的符号逻辑。因此,万能图灵机的基本自动机制是通过计算进行仿真。这种过程使得一系列新的合成和操纵的能力成为可能,借助于这些能力,例如,计算机可以仿真一个类比的录制与编辑设备的多种功能。但是影像或者声音的录制只是可以由计算机仿真的又一个功能,计算机执行这项功能也与执行其他功能一样,是将其作为一种逻辑算法加以表达的。数字创作的优点倾向于侵蚀或者削弱 150 年来被假定的摄影其文化、历史与证据方面的力量,这种力量就是对单一时延的表达与对时间中过去存在的肯定。在另一种意义上,计算机拉平了这项功能,使其与计算机能够仿真的其他种类功能完全相等。在诸多其他可以编程的用法之中,计算机可以进行记录,但是这不是计算机的主要自动机制。在进行复制与见证之前,需要进行转换和变形。

那么,把计算机看作是一个媒体的困难来自这样一个本体论的假定,亦即,通过一种媒体进行的创作涉及物理的原因与转换,至少是那些从人类的角度可以直接感觉到的东西。这是在类比媒体中输入与输出是连续的另外一种说法。而计算机的能力——它们所承担的功能与它们所影响的转换——来自输入与输出的基本分离。要变得可以被

① “The New Renaissance: Art, Science, and the Universal Machine”, in *The Computer Revolution and the Arts*, ed. Richard L. Loveless (Tampa: University of South Florida Press, 1989) 11.

② “On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem”, in *The Essential Turing: Seminal Writings in Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life plus The Secrets of Enigma*, ed. B. Jack Copeland (New York: Oxford University Press, 2004) 58 - 90.

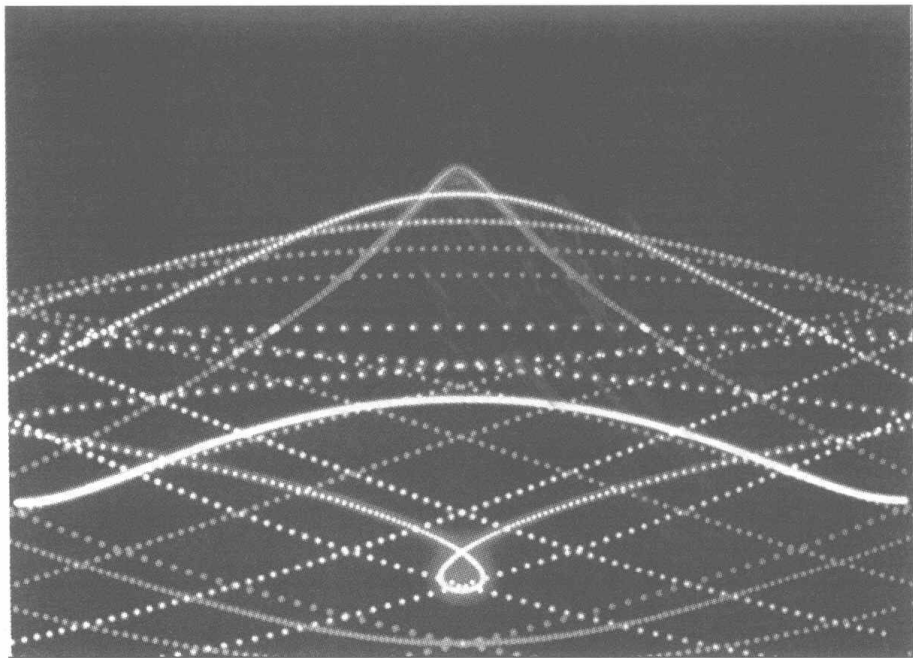
计算机所操控,世界就必须变成信息,也就是说,被量化或可以用数字来操纵、离散和标准化。这就是为什么我在第三部分开始提出,没有新“媒体”;把计算机的媒体作为一个“新媒体客体”的出现来加以考察是没有意义的。从电影的虚拟生命中得到的启示是,一个媒体真正的本性,不论是类比的还是数字的,并不与其自身同一,而是向着美学的和历史的转变开放的。计算机把这种虚拟性推向了新的方向。并不存在一个新的媒体,只有在数字信息基础之上的操作或者过程。计算机并不能制作出物体和事物,而只是程序——自动机制——转换输入和输出。理解计算的自动机制涉及思考它们的输出之外或者之下,才能更深入地考虑它们的处理方法。

在这方面,卡维尔的媒体定义不仅适用于电子的或数字的创作;而且它对于通过与计算机设备的互动,理解表达和自我表达的过程如何被转变,可能是最佳概念来源。卡维尔对于自动机制特征所做的丰富的概念描述的诸多有益特色之一就是,它们如何通过它们使之成为可能的创造性行为,来对一个媒体进行定义。肯定地说,自动机制起到范围或者限制的作用:去掉摄像机上的镜头和胶片,你就已经通过改变一个先前媒体的元素来创造一个新媒体了。其他自动机制翻新一种媒体,借助的是想象与把创造潜力投入运用——这些创造潜力是以前没有被认识或是被忽略的——并且既然已经发现了这种策略,就寻找它们的各种变体。把计算机认作一种媒体,就是开始对自动机制进行概念上的定义,这就使得了解这些自动机制与先前自动机制如何相似和不同,或它们如何转换现存自动机制,成为可能。

因此,计算机算法为理解自动机制的本性提供了一个新的概念上的基础。当被作为一个自动化的操作考虑时,数字计算机的自我实现程序与摄像机的机械操作相比,变得更加独立于仪器。曼诺维奇称之为“操作”的东西,在功能上基本上等同于卡维尔的自动机制的概念,尽管当然没有哲学含义。两人都把操作或者自动机制与我们通常意义上的工具或者媒体区别开来。操作涉及由信息处理使之成为可能的基本

创作功能。其中最为人熟知的是拷贝(包括翻录)、获取或者采样、选择、剪切和粘贴、搜寻、复合、转换和过滤。这些功能与工具的或仪器的功能在两个方面有着显著区别。曼诺维奇写道:“一方面,操作通常是部分地自动化的,而传统工具并非如此。另一方面,它们像计算机算法一样,可以被描述为一系列的步骤;也就是说,它们作为概念已经存在于硬件和软件中,在具体化之前……按照算法编码,并且作为软件指令执行,操作的存在独立于将被运用于其上的媒体数据。”(《新媒体的语言》,121)以这种方式,操作来源于计算的基本自动机制——通过计算进行仿真,它从概念上来说是在输入与输出分离基础上的程序。操作被表达为一种自动机制,它执行数据方面的功能,在保持原始数据不变的同时,写出新的输出。同样,操作相对于数据的独立性证明,它们在作为功能或者创造行为之前,自动机制的能力是概念上的。以这种方式,万能图灵机为重新考虑媒体和媒体特征的定义问题,提供了一个非常好的语境。不可知论者关心输出,他们挑战之前有关媒体特性的特征描述,或在这个问题上一片混乱。在他们的概念基础中,他们似乎是在例证卡维尔更为困难的有关媒体可变性的见解,这些媒体可变性就是通过自动机制的创作行为,这些行为的确可能超越它们的自动本性,因为概念先于使其具体化的媒体。

那么,计算机是一种媒体。(怎么会不是呢?)它的所有自动能力都来自输入与输出的分离,这种分离是通过程序化的算法处理对信息进行互动或者操纵所必需的。因此,我将保留用于计算机合成与建模程序的仿真概念。这包括物理过程的数学表达的因果关系的建模,以及以计算机模型为手段的对物质世界的访问、控制与互动。那么,一种算法是一种自动机制,虽然很明显,它仅仅操纵信息。因此,计算机计算的自动机制与摄影和电影的自动机制存在着本质的区别,无论计算机对类比记录功能的仿真有多么好,分辨率有多么高。因为在数字计算过程中输入与输出的分离也在信息的时延,或在时间和空间的连续性上,把信息与物质世界割裂了。计算机能够或将制作出令人信服的物



《阿拉伯花纹》(约翰·惠特尼,1975)画格放大。

质世界存在的类似体或相似体,但绝不是异质同构体或者再现。的确,要理解坚持把影像作为电影摄影的通常特征描述,而计算机则完全转换了逻辑和功能,仿真与再现的区别是关键。此外,要考虑通过计算的“媒体”图像发生了什么,也将面临某些基本问题。第一个问题涉及由计算带来的自动机制的特征描述。对此,列夫·曼诺维奇已经开了一个好头,他认为,计算的创造性能力来自五种基本的自动机制:数字操控、标准化、自动化(编程)、可变性和交互性。接着,这些也被认为是理解计算技术神奇之处的三个概念模式:即所有媒体都向着可数字操纵和分配的形式、特别是无限的可操控性以及交互性趋同。这些能力中的每一个都从根本上转变了观影的空间与时间的体验。关于屏幕概念的转变也很重要。屏幕不再是一个接受投影的被动表面,它现在已经变成执行算法的可操纵的表面。它变成了一个对于图像和文本的控制界面,它执行指令与软件的运行,在人与机器之间建立起新的本体论关系。

曼诺维奇所做的区分的优点是双重的。一方面,它们为理解数字自动机制如何正在改变我们关于再现意味着什么的文化概念提供了一些指引,这个再现既是要再现世界,又是要把我们自己再现给他人。另一方面,它们证明了特定概念的串联:影像、屏幕、表现性、画幅——对于**电影**和艺术理论非常宝贵,是理解这些变化的基线。但是有个对于曼诺维奇的基本错误的理解必须避免,它妨碍我们对于他关于类比转换和数字符号分离世界的观点的激进性理解。曼诺维奇相信,再现这个概念是恒定的,它有关影像的功能由于数字技术而得到了加强。然而,考虑到其输出,信息的本体论是不可知论的。它是一个符号的王国,这意味着对不能以逻辑符号来表达的所有思想内容与形式,它都是盲目的。它对于事物与思想的性质没有感觉。由于它是一个表达与逻辑的王国,因此它并不“再现”(至少在我们通常所说的用影像来再现的意义上说),亦即,并不代表被看到的或者被想象的存在于世界上的事物(计算机制作的是数字的符号)。当然,我们有关感知或者精神影像的概念深深地扎根于一种假设之中,那就是,影像是通过真迹的和类比的程序制作出来的,也许这一假设应该受到质疑。对于数字信息来说,并不存在空间,所以它不再现;这些事实有助于我们理解这样一些标准的假定,即影像是在真实的或者想象的空间里连续和延续的。正如本雅明所说的,摄影和**电影**所引发的问题并不是“**电影**是艺术吗”,而不如说是“**电影**已经改变了我们关于艺术的概念了吗?”的确,计算机现在要求我们向影像的本性提出问题。

19. 一个影像不是“一个”

视频“影像”并非像那样存在着，或者至少，它不是在空间中存在……而只是在时间中。

——菲利普·杜波依斯，《摄影的行为》

电影向“数字电影”的转换例证了信息处理的自动机制是如何已经改变了当代影像的理念，这些影像作为电子屏幕上的信号处于起伏不定的存在中。在计算机时代里，影像不是一个，这意味着它与自身并不同一。此外，电子屏幕上的输出已经搅乱了我们关于一个影像是什么的常规概念。

考虑到摄影正在从人们的视野中迅速消失，对于摄影影像理想的坚持的确是奇怪的。电子屏幕越来越无处不在，这已经被对影院放映的取代所证明；我们对于数字电影的日常体验是家庭中观看各种显示中的一种，其中包括从大屏幕的高清电视到多功能视频播放器。事后来看，人们可以更好地理解把电影作为电影院放映加以体验日渐稀少的原因。电影现在是一种过去从来没有过的大众媒体，这也是所有媒体向着数字可操纵性和可传输性形式趋同的例证。因此，转码，按照曼诺维奇关于这一术语的意思，不仅涉及所有媒体类型向着数字信息的转变，而且涉及所有“文化操作”的程序化或者数字自动化。或者用我倾向的哲学术语，这应该是表现了先行类比媒体特征的自动机制的算法编程：文本处理、绘制程序、影像和音响的获取、编辑与混合、二维或者三维的构架建模，等等；所有这一切都服从于通过二维显示屏的表现和操控。

日常用语创造了一个新词“影像处理”（“Photoshop'-ing”），来描述把类比自动机制转换为数字算法的过程。但从另一个角度看，令人

惊奇的是,摄影和电影应该为指导特别是计算机游戏和其他虚拟世界的创作提供了主要的隐喻和类比。值得反复提及的是,完美的摄影可信度模式并不必然决定数字影像仿真的历史。

正如约翰·惠特尼的开创性作品所例证的,类比的和数字的合成首先被想象为一种抽象的技术。这些美丽迷人的作品经常被错误地定义为“动画”,而它们根本不依赖于摄影意义上的连续体的自动机制,而不如说是连续电子信号的算法操控的产物。电子或计算机艺术的开创充分宣示,电子成像的基本自动机制不是在拍摄一幅图像,而是在调制一个符号。作为一种以时间为基础的媒体,电子艺术的创作功能来自它改变参数的能力,这种能力从给定的输入中产生出新的输出。

历史还没有搞清楚的是,为什么早在20世纪60年代,摄影真实性就已经在取代抽象,成为对数字影像仿真进行研究的驱动性目标。然而,它这样做,首先是借助于把直线透视编成三维建模软件,然后将其直接编入芯片和图形卡。来自标准好莱坞实践常规的感知真实性的规范日益成为创作空间和操纵时间中的空间所默认的感知模式,这不仅是在软件设计方面,而且也被建造在芯片和图形卡的设计中。在曼诺维奇对于这段历史的描述中,在1996年,微软的研究人员已经最终把他们的目标定为将电影制作的探索方法转换为计算机软件 and 硬件——简言之,把“电影摄影的技法”转变成为可操纵的算法的功能。把电影的技法编码成数字意味着“一个元素接着一个元素地,电影被注入计算机中:首先,一点直线透视;其次,移动相机和长方形窗口;再次,电影摄影与编辑惯例;以及,当然还有以借自电影的表演惯例为基础的人物,接着还有化妆、背景设计以及叙事结构本身。”(《新媒体的语言》,86)。这里,电影的自动机制被具体化为可编程的功能。以这种方式,电影的规范、特别是当代好莱坞电影的规范,变成了用虚拟世界进行创作及与虚拟世界进行互动的平台。另外,早期计算机动画中抽象的超媒体感知有效性,现在已经在具有电影摄影外表的当代数字电影的(透明的)直观性的“背后”被替代了。

今天数字创作的创造性语言是电影的主导性语言。因此，电影的虚拟生命延续自身的一种方式，就是通过它作为计算机界面和作品的一个主导性审美模板的再生。然而，在这一过程中，电影并非一成不变。经过转码过程，电影的自动机制失去了它们作为创造潜能的具体性，变成了数字功能的隐喻。接片机、胶水和编辑表消失在英特尔或者苹果的影视编辑软件的屏幕界面中。但是，在这里，“数字电影”这个术语例证了一种力量，这种力量既重申又侵蚀了我们关于电影曾经是什么和已经变成什么的片面理解。最为流行的数字媒体形式渴望再造和强化取景、编辑、动态视角和移动取景等电影效果，在这个意义上说，我们的视听文化仍然是“电影的”。另外，转码是一种适合于输入与输出不连续的媒体，它是一条单行道；在数字化编程深层结构中的电影算法程序的长期存在意味着电影的消失，以及电影以可编程算法的形式的重生。电影的理念以计算机建立的、以时间为基础的空间模型的方式持续，但是电影只是计算机可以仿真或者建模的无数功能中的一种。那么，理解数字电影意味着对计算机使之成为可能的自动机制进行定义和评估。它们可能是创造出电影效果的自动机制，但是它们不再是电影的自动机制。我们的视听文化现在是一种数字文化，但是带着一副电影的模样。并且，电影越来越具有数字文化的另外一种元素。

从电影的白银时代出发的旅行，穿过了录像的钢铁时代，我们现在已经完全到达了计算机的硅晶时代。电影作为一种文化形式的亲切感已经为我们缓解了这种变迁，并且以多种方式依然是我们按此描述影像特征时感知上与美学上的默认选项。但是，为什么数字影像并不是一个，即不是常规语义上的一个“影像”，这有许多原因。其中一些原因已经显而易见。一幅图像只是数字信息一种可能的输出，信息处理器对其输出的身份是完全不可知的，不论这些输出是文本的、图形的还是音响的，或者是三者的任何混合或结合。此外，输出是非封闭的。输出结构的逻辑与模式是数字的，它们对于任何时间与任何范围的改动是开放的。数字操作要求转换、传播、重构，甚至是转变成为其他种类的

感知输出。它们的内在身份是多重的,可以像病毒一样突变成为不断更新系列。由此说来,数字操作不仅响应转换的自动机制,而且响应互动性与实践上的无限可操作性的自动机制。

最后,尽管动态影像输出占据主导地位,但是数字表现还不是空间的;至少,按照我们通常的感知或者思维习惯,它们并不占据空间。计算机肯定可以把影像作为图形或空间的输出加以制作。但是,这些“影像”从未被充分地表现给我们,它们在时间和空间上总是不完整的。另外,它们也不能通过可编程的互动操作,来对我们的创作意图完全开放。数字表现没有与电子显示屏的结构不相当的存在和身份。在消失转为信息之后,影像仅能作为电子信号再生和重建。

对于这一转换的深度和广度的充分理解,需要考虑影像与屏幕之间现在的关系。当代动态影像是一种电子影像,不是一种摄影影像,这是重要和往往被忽略的一点。计算机和数字影像的文化表现已经深刻地改变了屏幕的功能。这些改变在1947年到1955年间美国国内市场上视频显示(电视)的快速增长中已有预兆。因此,视频或者电视显示已经准备好并执行了对传统理解中的影像概念进行转换。我们正在屈服于在日常意义上的影像中发生的巨变。电影和摄影拥有图像惯例的长期历史,这些惯例已经被电子影像所替代和转换。常识仍然认为一个影像就是一个可感知的表现,它占有一个二维或者三维空间中一定体积的空间。换言之,绘画或者雕塑在我们的视野中是一个外观不变的整体——它们的存在模式被充分展现给我们,在时间和空间上与我们在一起。摄影让我们面对现在空间中的过去时间,这已经改变了影像存在模式的条件,电影又再次改变了这些条件,它制作出这样一种动态,它是对在时间中移动然而在空间缺席的一个影像的双重追求。从摄影到电影,对限制于二维空间中一个静止影像的画框的正统观念,被表达运动和移动视角的动态画框所替代。

然而,电子图像是不能与显示器相分离的,这就产生出了一个新型的动态“空间”。简单地看是如此,但是它有一个重要后果。电影需要

一个屏幕来接受投射的影像,而它作为一个独立的物体仍然是可以感知的——16 或者 35 毫米胶片上的照片可以裸眼观看。多年以来,电影编辑是借助于视力或声画同步编辑机的简单照明与放大来完成的。然而,电子影像则更紧密地与一部显示器联系在一起,而显示器本身就是个电子装置。在这方面,电子图像就不是“一个”,或者说它与自身并不同一,因为它没有我们可见的在场,或者说没有一部显示器的帮助对于我们来说它不在场。电子图像要能够被看见,与一部输出设备的在场不可分离,以这种方式,类比的视频就为计算机的输入与输出的分离预先做好了准备。电视的出现已经标志着摄影外观影像的消失。电影摄影的媒体是光线;视频录像的媒体是电子。“数字性”(如果这样一个新词可以进入存在的话),就是符号功能的算法操纵。可以说在影像的虚拟生命中存在着这样三个阶段,首先,被记录光线的空间形式转变为调制信号(输入到输出的连续变化),然后,被转码成为数字信息。类比视频记录光线的数值,把它们作为电压值上的类比变化记录下来,而数字视频运用对应着计算机屏幕上存储位置的独立像素,采集样本的光线数值,将其编码成为色彩、强度与位置的符号体系。在这里,不仅是影像变成为信息,而且,制图计算中输入与输出的分离意味着,影像的生命过程不是与对世界的复制相对应,而是与输出到屏幕上的信息的编写相对应。以这种方式,数字“影像”,或者不如说是图像的输出,在存在模式上与绘画和摄影是不同的。影像的外观既与它的“媒体”(颜料与胶片——两种物理与化学的存在物)无关,也与事物的过去或现在状态的直接因果联系无关。因此,一个数字文档中的信息是不能与储存在片盒中的电影胶片相提并论的。它没有物理存在,不能以同样的方式经历变化。当然,数字的记录可以拷贝。但是,它们的“自然的”本体状态只能表示在电子显示器上。

这里,时间和因果关系再次被转换,改变了数字输出的存在模式以及我们与它们的互动关系。电影屏幕是一个接受投影的被动的平面。它是一个反映投影的平面,这个投影则是作为正在流逝的现在的过去

的投影。过去的,以及时间流逝的感觉,是理解**电影**是怀疑论态度的特殊表达的关键,这种怀疑论态度是一种被感知的窗口与世界隔离的意识,一种遭遇过去时间的鸿沟时体验到的分离。然而,对于电子成像来说,屏幕并不简单地接受一个影像;它主动地产生影像,使之动态地进入存在。**电影**的投影表现了克服怀疑论的一种方式,在于自动的类比因果关系的力量支持对于时间上过去事物存在的确信。电子影像的确强有力地把我们与世界隔离,然而它回应怀疑论的条件大不相同。无论是雷达屏幕、视屏监视器、计算机显示器,还是仪表显示,电子屏幕的新奇之处都是具有实时表达变化的能力。与摄影和**电影**不同——它们作为索引性痕迹是对于过去事件的现在表达——一个雷达屏幕或者视频监视的影像反事实地与现在的变化紧密相连,不过,它在距离或者大小上与我们分离。与影院屏幕的被动表面不同,视频显示持续响应电子激发,因而规定了不同的因果关系。**电影**是一种异质同构的投影,是过去因果关系的被动记录。一部类比的视频录制也保存了索引性痕迹,但是在回放时,在感知上给我们表现了持续变化的因果关系,即在电子显示屏上留痕的发光物质的激发。如果我们在感知上关注因果关系,那么**电影**屏幕的指向性痕迹把我们带回到过去,而电子显示器上的描摹则把我们悬置在现在:影像被表现为一种扫描的持续与反复的形式。追随着**电影**以静态二维空间和动态画幅表示的标准图像画幅——这种做法把时间以作为过去的动态影像的时延和移动视角的形式引入影像——电子显示的基本自动机制就是实时显示变化;换句话说,视频显示让我们感知的是当下现在发生的因果关系变化的表达。

与借助连续自动机制的**电影**相关,电子影像与**电影**的不同之处在于这一自动机制的时间性——即与对过去时延的现在见证相反,表达现在所发生的变化。此外,在分离显示器上图像的表现也以另外一种方式区别于标准的和动态的取景。展开中的**电影**胶片流逝的现在是一种历史的表达,即过去的时延或者时延的过去的表达。在实时显示前,观众专注的时延与被目击的变化的时延是同一个,即使它与这些变化

在空间上是分离的。现在,一个视频显示也能像电影一样起作用,表现一个对过去的记录,就像我们在观看一段事先录制的磁带或者 DVD;但是,与这个影像相关的时间本性,与在影像中的变化所表现的运动印象的时间本性,实质上不相同。在电影摄影中,与在摄影中一样,影像的所有部分被同时显露。我们在认知上从流逝的影像中构建出动态的印象。借助投影设备,我们把运动以其本身的状态加到影像上,但是,一个个的影像本身作为整体坚持它们的独特时延。一个电子影像,无论是类比的还是数字的,从未展示一个空间或时间的整体。与被动接受影像的电影屏幕不同,电子显示主动地建构时间中的影像;或者更确切地说,它展示了通过顺序扫描制作影像的符号。例如,在美国国家电影委员会指定的隔行扫描制式中,一道电子束制作的不是一个整体空间领域,它先沿着一个 525 行显示屏中的奇数行进行扫描,一路激发光敏光点,然后再对偶数行进行扫描。显示的不同部分对应于不同的时间段,这样,就不会有某一时刻整个影像在空间上或者在时间上表现给我们。而我们之所以看到一个“影像”,是因为顺列的光点(每行六百像素)在一个交叠的时延内连续发光,以及因为扫描过程非常迅速(1/15 秒为一场;1/30 秒为一帧)。

数字“影像”还表现出一个更大的悖论。这些影像虽然输出到电子显示屏上,但是它们的基本形式是符号标记,是数字符号,既不占有空间,也不随时间变化。^① 电影放映机通过驱动静止影像产生运动。但是,当影像在电子显示器上表现的时候,影像就是连续变化的运动或者主体,因为屏幕显示的影像正在被不断重组、扫描或者刷新。电子影像处于通过一个扫描过程不断重构的状态,因此它从未在时间或者空间

① 约翰·贝尔顿已经向我指出,数字图像的量化与压缩极大地限制了电子屏幕上的时间和空间的表现:“在观看一部已经被数字化的电影的时候,通过构成量化和压缩的一个部分的采样,时间的和空间的数据被省略了。因此,在几帧中保持连续的影像的作用以帧一的形式给予我们,然后在后续的帧中,它被一种让我们参照帧一的数字编码所替代。对于影像的特定部分来说,我们正在一遍又一遍地看着时间和空间的短暂片刻。”也参见 Mangolte, “Afterward: A Matter of Time”, 264。

上被整体表现。此外,它基本上是不连续的;亦即,在一个给定时刻里,它从未与自身同一。这意味着,“视频影像”并不是以看上去的样子存在,或不如说,它没有作为一个时间上没有划分的单位在空间持续存在。一个不连续的、波动的和点状的影像,空间与时间的整体性都与它无缘。

因此,电子影像之所以是一个以时间为基础的影像,并不仅仅是因为它能够连续,而且也是因为它从未被充分地表现在时间和空间上;它始终处于一种持续的现在变化的状态。因此,即便是一幅展示在电子屏幕上的“照片”也不是一个静态影像。它也许看起来是这样,但是它的本体论结构是一种不断变动的或者自我刷新的显示结构。电子影像是处于不断运动或者动态改变的状态中,甚至在它似乎是静态的时候。以这种方式,电子影像不仅挑战一个影像是什么这样的常识性理念,而且挑战一个物体或者一个审美物体“作为空间中与时间中的静态存在是什么”这样的常识性理念。在某种意义上说,并不存在一个新媒体的“物体”或者影像。比较合适的术语是“元素”,这种成分会在算法逻辑基础上,按照它们的输出进行变化。因此,值得再次指出的是,电子艺术并不涉及一件事物的制作,而是涉及一个过程中的变化或者是一个信号的转换。

当视频显示变为数字界面时,电子显示屏幕的性质发生了另外一个变化:视频影像的可变性,即它对于实时变化的接受,变成了非线性的和互动的。屏幕不仅是一个表达影像的表面;它也作为执行指令的控制发挥作用。在感知上,我们被置于一个具有两种非常不同的文化功能的表面之前——一种功能延伸了我们与类比影像的关系;另一种则给予我们进行信息互动操控的新机会。数字显示同时既提供被动融入的潜力(如在看一部电影时),又提供主动的、全方位控制的可能性。的确,使用者可以在这两种功能中随心所欲地进行选择。正如列夫·曼诺维奇对这种情形所做的精妙描述,后者使得我们能够“在计算机数据上执行复杂和精细的动作”,而前者“将使用者置身于一个其结构由

自己构筑的想象的世界中”。因此：“屏幕的概念结合了两种不同图像的常规——老的图像幻觉主义的西方传统，其中，一个屏幕的作用就是一扇通向虚拟世界的窗户，有些东西可供观看者观看，但是不能对其进行操作；较新的图像人机界面的常规，将计算机屏幕划为具有清晰界定功能的控制装置，因此实质上把它当作一个虚拟的工具性平台加以对待。结果，计算机屏幕变成了一些互不相容的定义的战场——深层的和浅表的、不透明和透明的、作为幻觉空间的影像和作为行为工具的影像。”（《新媒体的语言》，90）

因此，电子影像的可变性对应着数字显示的多重功能性，数字显示可以有选择地规定对于观看者角色的被动的和主动的响应。数字屏幕多重功能的一个结果，就是一种同时把它们作为影像和作为信息对其进行反应的能力。数字屏幕不再是一个接受再现或者表现它们的被动表面。或不如说，作为适合于信息处理过程中输入与输出的分离，以及数字和类比的符号化，屏幕的表面现在在两种不同的但是相互联系的功能之间摇摆不定：提供感知上可信的影像——亦即，一种再现——以及提供有效的信息接入。控制的功能被加上了表现的功能，因为计算机屏幕变成了一个界面和一个工具性平台，它们对多重功能开放和适用。数字屏幕所具有的诸多自动机制中，最强有力的就是既可以实现与虚拟功能，又可以与空间上跟我们分离的实际过程和个人进行实时互动。数字屏幕在它于影像与信息之间、再现与界面之间的交替中所提供的东西，是现在的一定距离之外的行动，亦即同时或实时地行动，而不管地理上的分离。重要的是认识到，无论我们的对话者是虚拟的还是实际的，在这样的情况下，我们都正在与数字同源体进行互动。仿真是描述这个数字同源体的逻辑术语，与类比复制的技术相对照，从这一点可以理解计算机作为媒体的另外一个属性。无论对于计算机能够进行的互动，还是对于它们所仿真的功能和在物理世界中执行的动作，或仅仅是产生逻辑状态的内部改变来说，计算机都是不可知论的。在这方面，图灵测试的启示并非计算机通讯是否将变得与人类的表达无

法区别;或不如说,情况已经是这样的,即计算机把每个动作都看作是符号,并不区分人类或者物质的过程与虚拟过程。计算机算法可以按照感知真实性的标准,制作物质世界的各个过程和方面的模型。然而,这些模型与物质存在的物体或者事物的状态之间没有因果关系或者参照关系。而当计算机这样做时,我们必须理解在信息的输入与输出不连续的状态之下因果关系引起的本质差别。我们无须担心计算机将会变成有意识的。但是,在“真实的连接”主要由与符号世界和控制界面的互动作为中介的地方,我们应该不断地评估我们的交流与互动的性质。

当我们回顾卡罗尔的有用的术语时,我们现在能够更好地理解,电子输出与照相或电影摄影影像之间的区别,就是它们在二维影像和明显动态表现上的区别,以及分离显示的性质的区别。这些区别可以被认为是与时间和因果性的不同联系,所有这一切表明了媒体中的一种转变,这种转变依照这些成分在概念上使之能够发挥作用的创造性自动机制进行。的确,数字屏幕的外表已经完成了向着影像的新的存在模式的转变。

我已经详细地讨论了卡维尔关于**电影**是一系列“自动的世界投影”的定义,它所产生的现象学,其特征被他描述为“观看”。同样有趣的是,与我关于电子屏幕性质的论述相比较,卡维尔关于电视的定义是“一个事件的同步接收之流”。^① 通过时间的持续流动或者连续——其中包含了不连续的现场表演、回放与重播——电视展现世界上的突出事件,特别是通过现场直播的方式:“在现场直播时,展现给我们的正在发生的并不是世界,而是一个世界上的突出事件。它的要点不是揭示,而是瞄准(如同用一把枪),把某些对象始终放在眼前。”(《被观察的世界》,26)这些事件不是被看,而不如说是被监控——吸引我们当时的注

^① “The Fact of Television”, in *Cavell on Film*, ed. William Rothman (Albany: State University of New York Press, 2005) 72.

意力。而数字事件则需要另外一种定义。这个定义的一种变体应该是：一种通过算法信息互动的仿真过程。通过这种互动的过程，我们寻求的不是观看或者监视，而是控制或者命令。

当我们追踪从经典的与动态的屏幕显示到实时显示的系谱的时候，我们难道不能推论出一个变化的时间本体论吗？数字影像作为感知规范的出现，已经再次使我们对于摄影感到奇怪，尽管这种奇怪感正在变得越来越是考古学的了。我们与数字屏幕的本体论关系促使我们再次询问，为什么我们会发现摄影和电影作为过去的体验和作为对过去的体验，会令人感兴趣。同时，我们对于视频显示的本体论的迷恋，也需要从伦理角度加以评价。是什么把我们吸引向计算机和电视的显示？对于怀疑主义的借助于感知之窗对意识与世界进行的划分，存在着两种不同的反应，亦即电影屏幕与数字屏幕表现对于时延和因果关系的两种不同关系。电子屏幕给予一个持续变化的现在的感知，但在任何一个瞬间它都不是完整的，或者说不是整体地表现给我们的。另外，通过数字屏幕，我们不是与影像发生联系，而是与功能和能力——信息的控制和管理的功能与能力——发生联系。我们无法要求这样一种数字屏幕，它们像电影那样使我们专注于过去和流逝的时间；我们要求它们对现在的信息进行分类、组织、接入与行动。我们希望它们能够管理时间，或者使时间更易于管控，因为时间已经变得越来越少了。这就是便利录制的悖论：我们可以储存越来越多的信息，而没有办法以对我们有意义的方式来处理和编辑。这是计算机的根本性双重制约，即越来越强大的计算能力追逐越来越大的储存能力。这个悖论导致了一个伦理问题，套用尼采的话说，“电子影像想要干什么？”和“我们想要电子影像干什么？”在接下来的章节里，我将通过对摄影的重新评价、电影向当代艺术实践的回归，以及电子领域里的事件等概念，来对这些问题进行考察。

20. 电子影像的两种前景,或曰摄影之后什么将到来?

《国家地理》1982年2月号的封面通过数字方式改变了埃及吉萨金字塔之间的距离,自从犯下这一原罪的那一刻起,人们对于照片“真实性”的危机已经花费了不少笔墨。然而,正如威廉·米切尔在《重组的眼睛:在后摄影时代的视觉真像》一书中解释的,人们应该感到奇怪,为什么和什么时候观看者把视觉真实感赋予了摄影。不过,米切尔的标题本身就散布了一些伪命题。人们不能判断视觉表现就是欺骗,如果它们从来不能讲述的话,更不用说讲述真相。在米歇尔的开创性著作发表15年之后,奇怪的是,当越来越多的影像正在被获取时,却把当代视觉文化的特征描述为“后摄影时代”。

那么,我们并没有生活在一个“后摄影的”时代里,而是生活在这样一个时代里,其中摄影和电影都已经迅速地变得既比它们自己要多又与它们完全不同。电影的虚拟生命有两种不同的方向:作为信息或者作为艺术。

按照我的观点,摄影已经有权可以泰然自若地声称具有文献功能,甚至是在制作了难以识别的空间影像的时候。但是,这并不是声称它是视觉真实和真实性的表现。(已经变化了的也许是“文献”的性质。)虽然在图片与命题之间的功能性差异和相似之处,已经使得当代分析哲学困扰了一段时间,但是,简单地说,摄影并非陈述。描绘,即使是一张摄影的描绘,也不能被断定为真实的,虽然在某些条件之下,照片可能被认为是虚假的,或者至少是误导的。一张照片既不会说谎话,也不会说真话;照片只能标记(自动地记录空间)和指明(与事物的一种过去状态发生因果关系)。一个人也许想要评估或者评价由一个类比复制转达的信息的精准性、清晰度、数量和种类,但是这并不等于说要辨别真伪。



阿布格莱布文献(2003)。



山姆·泰勒-伍德,《圣母哀悼基督》(2001),35毫米DVD,1分57秒。版权属于艺术家。承蒙杰伊·乔普林/伦敦白色立方画廊提供。

把这些结合起来的定义功能定义为真实的或者不真实的是没有意义的。假设自动类比因果关系的标准化程序是存在的,那么信心就已经或者继续放在照片的制作相似性的能力上。所有这些自动机制——它们都是在数字获取的过程中被复制出来的——深化和扩展为长期以来的技术规范,而这些规范是建立在对不变空间的持久性、时间的统一性,以及在一种事物过去状态中具有的空间关系的精确记录的义务之上的。在通常情况下,在充分知晓可能被省略或未加获取大量视觉信息的时候,纯粹派摄影常常使我们确认,所看到的影像在所有相关特点上都与摄影师通过取景器所看到的场景类似。在日常语言中,纯粹派摄影其特点在习惯上被描述为“可信的”“真实的”和“忠实的”表达,而实际上,这些时常是一种渴望的表达,说明我们对于过去时间的空间在场感到本体论的困惑;正如我已经指出的,这些表达时常是对于一种愿望的特征的错误描述,这种愿望是想以一种空间的,或是再现性的描述给出一个时间的感知。以这种方式,我们的本体论经常渴求把认识论问题与有关如何将自己置于这个世界之中,以及如何通过这些图像将我们与过去相联系的这类伦理之谜混淆。过去的时间通过照片抓住我们,但是,并不是以其特点被实用性地描述为忠实的或真实的方式。

如果计算机的表现和交流的中介作用激发了我们新的本体论质疑,那么所面临的问题与“真实”和“真实性”无关。这些都是哲学谣传,摄影从来不能回答。但是,这不是摄影的过错,因为这些问题难以入手。坚持认为照片复制或者记录过去,并不是说它们对于过去的真实描述。真实或者虚假的问题并不能通过描写解决。另外,照片的文献作用(回想起来常常令人失望),即它们可以讲述或者说出事物的过去状态的东西,总是受到被现象学考察悬置的常规语境和评价标准的条件限制。虽然我们可以评价照片的感觉,但是就像所有描写一样,照片不能表达意义。“真实性”作为一个把空间对应与时间指向混淆的概念,表现出另外一系列问题。照片是真实的还是虚假的奇怪理念,是对

于真实对应理论的误解，是对于感知真实性强调空间性的错误理解。绘画可以追求与照片一样精确的空间描述。我们可能会暂时地被查克·克劳斯的宝丽来风格的绘画作品以及其他摄影风格的绘画作品所蒙蔽。但是，我们对于过去确信的力量首先是具有一种时间感然后是空间感。而且，这是一种只有通过自动类比因果关系产生的力量和感觉。（摄影不是绘画，另外，克劳斯宝丽来风格影像绘画放大作品之美，通过绘画尺寸的变形，让我们从感知上回到了绘画本身的外表和纹理。）

当自动复制的影像被纳入语法的或语言的结合之中，这种混淆就加重了，例如，在组合照片（combination prints）与合成照片（photomontages）中以及底片中减少信息时，或者在影像与标题以及书面的或口头的文献报告系列结合时，对于空间统一性的义务就被解除。在这些情况中，被自动获取的影像的涵盖范围变化了：不再是这个世界历史上的过去，而是把这些空间特色投射到其他可能世界的一种安排，它可能是虚构的和反事实的，或者更加不友好的、欺骗的和引起争议的。摄像机没有意图，它们也没有正确与错误。这些仪器并不撒谎与掩盖，尽管摄影师和编辑者会这样做。当影像处理成为以历史事件为证据的陈述时，我们所关心的不仅是其摄影方式已经遵照了标准的程序，而且是它们新的假定功能遵照了证据的基本规则：为这个主张进行辩护的承诺，记录主张的准备状态，以及辩护的真实性。像所有其他形式的证据一样，无论语言的还是描绘的，照片需要确证。在照片必须出示证据——不论是科学的、历史的或政治的——的重要情况下，我们不能让它们独立存在，还要询问有关来源、意图和语境等问题。考虑到这些情况，与影像

本身相比较,照片的语言语境通常会更加具有误导性。^①

如果我说数字获取影像的索引性力量与摄影相比较已经变得更弱是正确的的话,那么这并不意味着对于这种影像作为历史“文档”的信心已经消失,也不意味着我们必须带着更大的怀疑主义来看待它们,虽然,坦率地说,我们或许应该如此。数字影像仍然被认为在感知上是真实的,与使用化学的照片相比,也的确可能获取更多较高分辨率的信息。据我所知,没有人会认真地挑战伊拉克阿布格莱布监狱的影像,将其看作是伪造的或者说它们所记录的可悲状况不具有代表性。甚至在2005年夏季伦敦地铁攻击事件中用手机拍摄的低像素影像仍然是这些事件的扣人心弦的历史影像。

在21世纪,自动录制品仍然被看作是文献记录,甚至超过以往。索引性的减弱仅仅意味着,数字影像越来越多和更加强有力地受到计算机的符号操控和传输能力的影响。数字获取仍然被认为是“摄影”,这应该归功于把照片与文献功能相联系的文化力量。然而,想要开始了解数字成像的自动机制,就必须不仅理解这些影像使人确信它们是空间存在的“真实”的能力,而且还必须理解与电子成像相关的计算机的时间性,是如何通过这些影像发挥新的能力的。通过索引性的减弱,与时间和历史相联系的新的伦理观念将在我们与数字成像的遭遇中出现。

摄影本身已经变得更为深刻,变得具有更多其他的含义,这一理念已经被阿布格莱布监狱文献的文化历史所证明。一方面,这些影像的直接文化冲击已经表明,我们对于数字获取的文献的作用的信念并未减少。另一方面,它们只是在电脑时代才展示了可能具有的力量。如

^① 关于将照片作为“证据”的道德和法律影响的概述,参看米切尔《重组的眼睛》(剑桥,麻省:麻省理工学院出版社,1992年),特别是第三章和第九章。有关把图像作为命题加以考察的分析论辩开始于 *The Monist* 特刊 58.2(1974),专门讨论纳尔逊·古德曼《艺术的语言》(*Language of Art*)一书,特别是 John G. Bennett's “Depiction and Convention” 255-268.

同数字信息的所有其他形式一样,这些影像表达了一种与时间的新的、加速度的关系——翻印和传输的——在这里现在获得了强度和广度。的确,来自阿布格莱布的影像是引人深思的例子,它说明数字获取和扩散的力量并没有改变我们对于过去的感觉,而是改变了我们与现在的历史的关系,以及占有现在的时间意味着什么。在摄影的本体论中,过去被感觉为一种本体论的区别,时常是不可逾越的时间维度。正如巴特列举的例子所表明的,这类影像中所隐含的未来只是一种过去的未来,虽然它作为一种回忆的力量总是和我们一起存在或者展现在我们面前。在当代语境中,更确切地说,数字获取的影像塑造了这样一个过去,它在感觉上被从历史的角度提供给我们,对于这个过去,我们感觉与之相联系或身在其中;换言之,它们表达了一种依然是我们的历史在场的、一个组成部分的直接的、累积的过去。

虽然,来自阿布格莱布监狱的一两幅影像变成了象征性的影像,但重要的是,被认为存在着从2003年10月到12月中所录制的1800幅数字照片和4部录像。它们绝大多数尚未公开。不仅仅是施虐的图像,还有几个来源所记录的和存储在计算机中的、随意地和有意地制作的监狱日常生活;它们也被迅速翻印,作为屏幕保护图像和日历影像再次成为背景,以及,理所当然地通过光盘只读存储器在监狱里分享和传播,随后,通过互联网传遍全世界。由于有着时间与日期印记这一通常被忽略的数字获取特征,所录制事件精确的日期和年份也能够被确认。

毫无疑问,那些在阿布格莱布监狱获取影像的人绝不会天真到想把他们的影像公之于众,或者至少不愿意让他们的朋友和同事圈子之外的公众看到。但是,存在于数字获取设备中的编程以及它们与计算机的联结性具有其他的、更为强大的意愿——算法或者自动机制——它们已经在数量和质量上改变了“摄影”的本体论。一方面,数字相机的编程可以储存、深化和扩大感知真实性及私人文档的文化规范,使人们更为普遍地以更快的速度获取更多更好的影像。我们可能会继续相信,我们将这些影像作为个人财产加以保留,并且可以控制它们以副本

形式的流传。在这方面,我们仍然生活在一个把数字相机当作摄影装置的时代。但是,正如我在上文已经解释过的,数字获取设备把影像转换成信息,这样做了,它们就加快和放大了它们作为传输的功能,这种处理仅仅受限于计算周期、存储容量和宽带的可能性而已。

因为 20 世纪 90 年代的关于制作看起来是空间持续与感知真实的虚假和误导影像的可能性的笔墨官司,通过考察计算机技术如何已经改变和增加了数字获取、翻录和传输的时间性,数字获取的主要文化用途得到了更好的理解。数字影像被获取到电子屏幕上,在计算机上传输,就像那些在阿布格莱布摄制的影像一样,它们是电视的私生子,而不是印刷的新闻。它们表达的时间性力量与视频而不是与摄影更接近。这些包括以廉价和惊人的速度获取影像、实时监控与随机访问的能力,以及即时编辑和传输(和再传输)的可能的大量集合,在每种情况下,随着摄影行为和自动机制的时延变得越来越短小和越来越廉价,与图像相关的时间有了压缩。因此,数字获取手段的激增以及获取过程的便利和快捷的一个结果,就是扩展与深化了我们与现在的关系并且将它传输出去,因为散布在空间中的许多消息来源把它加以记录和传输。在数量上,真正从全球所有角落获取的数字影像的数量,已经成指数倍地增长。在这方面,它们所起的作用是不不断激增对我们在场的描绘,而我们在场的维度与规模都在强有力地扩展。好像地球上的每位能够购买一台影像获取设备的个人,都在集体参加一个对我们的当下在场进行视觉记录的活动。我们都沉浸在作为一个全球性、序列化社区的组成部分的现在之中,个人“摄影师”现在是这个社区中众多的输入之一,这些输入汇集成一个更大的对日常生活进行空间与时间描绘的集体进程。

那么,描述数字文献特征的一种方法就是,考察影像是如何被越来越作为信息加以处理,被收集、存储、分类和分析的。计算技术驱动了影像的获得与扩散速度的迅猛增加。我们当下现在的大量文档堆积在记忆卡和硬盘里,记录着那些平凡而非重大的事情。然而,设备的激增

意味着,一旦某个事件发生,肯定会有一部“相机”在那儿去获取它——的确,不止一部,大多数在“业余爱好者”的手中。我之所以把业余爱好者这个词打上引号,是因为我们都已经或多或少地成了日常数字设备的专业使用者了。数字获取与扩散的极高速度与全球规模,使得日常生活全都处于光照之下;我们的全部存在就是某个人的潜在影像。(我经常想,在我每天去上课或者去韦德纳尔图书馆的路上,都有从哈佛老校园驶来的旅行大巴从身边开过,无形之中我成了多少照片和视频中的人物形象。)此外,移动电话和计算机网络的分布特性,极大地提高了复制多个拷贝和将它们在全球范围内扩散的可能性。回想一下瓦尔特·本雅明的电影乌托邦,其中每个人都可以宣称有被拍摄电影的权利,这还要等到计算机的真正进入存在。现在我们都是别人的影像与电影中的临时演员。

正如亨利·伯格森所想象的,我们正在流逝的现在正在每时每刻被我们刚才的过去的虚拟影像的堆积所加倍,我们当下的现在正在进入一个庞大的数字影像的文档库之中。计算机已经做的东西,它也必须存储和访问。随着内存容量增加,影像在硬驱上的密度也不断增加。如果计算机要能够适应图像获取的速度和规模,那么它们就必须具备在需要和可能时进行访问、选择、分类和检索这些信息的功能。在这方面,对于日常生活进行连续不断的全球性描绘的能力变得更加虚拟而不是实际。影像获取与数字扩散的便利已经使得储存与编辑的问题更具有挑战性。用户倾向于不把照片作为家庭记录来加以编辑和储存,而是为了个人即时通信的目的进行摄制、分发和保存。的确,我相信,大多数数字设备的使用者没有想过这些影像的未来或者潜在用途,亦即,这就意味着建立了一个作为数据库的个人影像文档,这个数据库可供他人轻易访问。这些数据库可能是易变的、时常可支配的,然而我们有保存它们的能力,如果我们愿意。的确,它们经常通过复制、传输、中继和语境重构等难以预料的方式进行自我保存。

在担忧计算机改变影像的能力时,我们几乎忘记了它们更加强大

和乏味的拷贝与传输的意愿。数字获取的文献和数字记录表达了新的能力——不仅是完美和超强的拷贝,而且是越来越便捷和迅速的传播。那么,甚至最为私密的数字文献借助于这种力量在整个公共空间里扩散,无数拷贝在互联网上传播,在无数服务器上存档。这些文件本身携带了大量的特定元数据,有关创作与修改的作者、时间和日期,以及其他信息。以这种方式,人们对于在阿布格莱布监狱所获取的图像的随意处置或者甚至轻视的看法,造成某些想要压制这一信息的个人和机构的垮台。因为在计算机和计算机网络的年代,禁止和监控信息的能力是在与分组交换网络带来的全球高速和去中心化运动玩蛙跳游戏^①。在这方面,获取与扩散的分散性质导致了持续监控的可能性,而在这里,公民的记录必须与政府的滥用相抗衡。在阿布格莱布监狱照片这个奇特的案例中,个人自己的记录导致了美国陆军拘押中心系统性虐待的曝光。数字获取、复制和分发的激增,意味着人们可以期待,这些记录将继续充满保留它们的愿望,并将继续可供进行伦理与政治的评估。虽然,有一个关键的差别,就是数字图像不可能再产生存在论的和本体论的困惑,而这种困惑正是巴特和卡维尔二人都如此强烈地和从哲学上感受到的。数字照片已经变成更加社会的而非个人的,更加与现在本身而不是与现在和过去或者未来的关系合拍。它们的核心是符号与标记,这就引起了影像作为信息的讨论。因此,它们勾起了关于来源、可靠性、准确性和语境的通常是有益的争论(是否所有的图像都是如此?)。也许少了一些刺点^②,多了一些研点,它们个别的和存在的力量是否削减了它们激起道德义愤的能力,争论还将继续。或者它们可以让我们保持沉默和无动于衷。关于解释的阐释循环在这里变成了回应或者不回应的伦理循环。随着一幅影像变为信息,计算机日益倾向于将个人摄影成为公众交流。这些公众信息经常会作为私人时刻

① 一种不断相互交替的跳背游戏。这里意指不断相互超越。——译者注

② 参看前文有关“刺点”的注释。——译者注

在屏幕上回到我们面前,因此,电子影像要求合乎伦理的评议与回应,无论成功与否。^①

数字成像的力量是计算的力量。目前用户较少关注创造性地转换构成这些影像的符号信息,而是关注“修正”和增强这些信息,因此提高真实性或再现性影像的空间的和感知的规范。同样或更为重要的是,数字影像服从于一种表现了计算机和计算机网络的时间领域,这些计算机和计算机网络已经增强和加速了选择、复制、粘贴、修改和传输这些自动机制。每个人都已经变成了一个摄影师,不仅获取影像,而且还编辑和分发它们,在影像的获取和传播方面的几何级数的增加意味着,在重要情况下,进行甄别和伦理评估的要求必须更高。

阿布格莱布监狱的例子是一个缩影,表达了在我们的地球上现在的数字获取与分发的当前情形与地位。数字获取、储存和分发的便利已经产生了一个强大的和奇怪的逻辑,那就是影像的作用不是对于过去的记录,而是对于现在的不断描绘。我们眼前的历史现实被以越来越密集的方式加以复制和转载。对于未来的历史学家来说,这些记录将采取何种形式或者具有何种用途,大家只能猜测。人们可能期望,在我们的未来,阿布格莱布事件将会变得更少。但是如果还有的话,这类侵权行为被曝光的机会更大。

消费者摄影的伦理已经被数字设备所改变,其改变方式是难以鉴别和评估的。如果消费者数字获取设备的几近普及已经使得每个人都变成了摄影师,那么专业的艺术摄影师将会变成什么呢?他们的存在的创造模式已经如何被数字获取、编辑和传输的自动机制所改变呢?

这是一个深刻和复杂的问题,本身就值得写一本书。当然,数字模拟、计算机复制和仿真摄影自动机制能力的日益强大,意味着传统摄影将继续存在,只会越来越强大,越来越迅捷。传统摄影师以同样的方式

^① 关于电子影像造成的伦理困境,参看 Tom Keenan's "Publicity and Indifference (Sarajevo on Television)", *Publications of the Modern Language Association* 117. 1 (January 2002) 104 - 116.

继续他们的创作工作,即便暗房已经让位于图像编辑软件和数字打印机。

更为困难的伦理问题是考察,当摄影变成其他东西的时候,摄影师变成什么(对于电影摄像师也存在同样的问题),这个问题从画廊和批评家所涉及的“基于镜头的实践”不断发展的趋势得到启示。在跨越欧仁·阿杰、贝伦尼斯·艾博特、杰曼·克鲁尔、沃克·埃文斯、罗伯特·弗兰克、加里·维诺格兰德和李·佛兰德兰德职业生涯的这个世纪中,摄影不仅被定义为一种独特的艺术实践,而且是一种存在模式或者生活方式。寻求影像使人变成了一位旅行者——不论是都市漫游者、跨国旅行者,还是外国记者——都在搜寻日常生活和历史长河中的偶然邂逅。城市漫步或者道路旅行是摄影师们双重迷恋的象征,亦即捕捉在时间流逝过程中的事件和记录物理存在的表面物质性。类似于超现实主义对“奇异”的关注,在传统摄影流派的题材中,一幅独特的影像时常被评价为对(过去)存在的独特和不可重复的時刻的捕捉,是偶发事件相对于流逝时间的必然之流的空间保存,如果没有摄影师果断与偶然的记录行为,所有这一切都将被忽略或忘记。获取时间的不可重复性以及事件和偶遇的独特性与短暂性的愿望,激发了传统摄影的伦理和美学。毫无疑问,照相机具有一触即发地复制时间和记录空间的内置自动机制的事实,促进了这种生活态度或者方式。尽管这种生活具有诗意般的朦胧,这里,人们仍然能够赞同齐格弗里德·克拉考克在他的《电影理论》中所做的特征描绘,即传统摄影者的存在模式是作为坚定的目击者、观察者和探寻者,而摄影则内在地受到随意的、偶然的東西,以及物理存在的无尽性、不确定性、时延或时间持续的吸引。

至少在过去 30 年中,传统摄影的伦理开始被去中心化或者被替换了。摄影不再存在了,存在的是以镜头为基础的实践,这种情况例证了影像创作中的一种新的杂交。电子影像日益增加的可获得性与计算机仿真多种设备和界面的能力,这些已经使得镜头与专用设备脱钩,比如电影摄像机,把它转变成为仅仅是另外一种输入设备。摄影师从对单

一设备的尊崇中解放出来,使其涉及一种影像的新意义,这样摄影师就已经变成了艺术家。在这种情况下,单一性让位于多重性,艺术家不是制作一幅影像,而是开发“在影像之间”过渡的区间。以被雷蒙德·贝洛尔如此精确定义与论述的无数种策略,当代艺术日益关注时空可变性的复杂性,这种可变性在静止影像与动态影像之间既规定又跨越,其方式是完全转换它们创作和接受的通常结构。^① 单个图片越来越成为一个元素,以混合的形式被排列与组合。自从20世纪70年代以来,以这种方式,艺术无形中预先准备了计算机的自动机制,并以显著的方式对其做出反应。在维克多·伯金、伊萨克·朱利安和萨姆·泰勒-伍德等风格和敏感性不同的当代艺术家中,人们发现,以多于一个媒体进行创作的倾向——例如,影像获取(既有化学的又有数字的)、视频(单频道或多频道)——以及以不同电影制式(如超-8、16毫米和35毫米),时常以一种复杂的、混杂的方式混合媒体与增加频道和显示器。摄影的空间统一性越来越不受重视,让位于由回顾性的意识所激发的一种新的创作行动,这个意识就是,摄影一直就是一种以时间为基础的媒体。影像可以记录时延,把时间作为一个序列中的一个元素加以暗示和占有,或者把时间与动态影像媒体置于一个复杂的布置中,而这些媒体本身与时间和时延的关系也是更加可变和复杂的。

以伦敦为基地的艺术家萨姆·泰勒-伍德的职业生涯就是这种轨迹的一个例证。对于摄影作为时间记录的敏感性和对于未来主义迷恋于通过长时间曝光得到抽象运动的怀旧情绪,在她1992年的作品《朝着行动绘画的一个姿态》里就已经表现得很明显。然而,到了2000年,在泰勒-伍德的进程中,单一完全让位于多重。《接触》是一幅墙面大小的拼贴画(660×260厘米),由数百个接触印制照片、各种各样的彩色和黑白影像,以及从10年工作中选出的带有艺术家的注释和编辑标记

^① 参见 *L'Entre-Images: photo, cinéma, video* (Paris: La Oifférence, 1990); and *L'Entre-Images, 2: Mots, images* (Paris: POL, 1999).

的不干胶便条组成。对于精细颗粒照片的关注被多重的和可以重新结合的影像所替代,这些影像被精心制作为一种艺术地加以安排的信息总汇,其中时间被置于空间的复杂序列中,无法一目了然。作品的规模和密度要求时间进行阅读。《接触》展示了一种审美的记忆,它作为一个精心安排的碎片的巨大混合,在实际操作上,它的连接和结合体系是无穷的,每张字条都是个人化的,供有兴趣的人寻找出相应的时延。

《独白》系列(9部作品,1998—2001)预告了这些复杂的布置。这个系列中的每部作品都直接借鉴了文艺复兴时期的圣坛装饰,有主要画面与附属绘画,把一个C形“标题”与下面一个较小的360度的全景系列结合在一起。《独白一》是这个系列的例证。主图像表现一个青年男子在一个不大的公寓或单间的长沙发上睡着,附属图像展现一个豪华装饰的房间里的一系列形象,男男女女摆出色情的和超现实的各种姿势。每部作品首先把时间划分开来,主图像具有空间统一性,而附属图像是并置的,这似乎是把现在的外部时间与梦中的或者幻想的内在时间重叠在一起。这样,全景的侧面图像以另外的、奇异的方式扩张时间。全景图像本身也规定了一定的时延,带状展开,把时间作为一种线形系列空间化,因此含有一种叙事。但是,这种叙事是间接的和渐进的,不是作为一系列连续的画面和镜头,而是以一种幻想的感知上“真实”但又无法塑造的空间来连续展开的时延。该系列中的某些影像是数字修正的:人物是重复的;肢体被不自然地拉长。然而,效果是微妙的,数字手段的影响只是间接的。

在20世纪初,摄影改变了绘画,但不是以画家复制照片那么直接的方式。现在,数字手段和电子通信日益增长的存在正在改变摄影和电影的创作方式,但是对于直接原因和后果的寻找并无兴趣。间接关系总是更加有趣。这里,数字和电子媒体已经丰富了人们对于系列性、多重性,以及重新组合的概念与效果的了解,而这些都与空间统一性和表现过去时间的早期概念相关。我们仍然在寻找途径,在这些途径中艺术摄影可以找到类比时代无法设想的与时间的新关系。

在这方面,泰勒-伍德在这10年中的关注之一是如何让时延和变化的影像返回到那样一个时期的摄影或者**电影**,当时,从消费者和业余人士的语境看,数字图像正在开始转变我们与影像的日常接触。这种把时延重新塑造为观看行为的意愿以多种策略表现出来。泰勒-伍德对这个问题的介入既是多样的又是有趣的,因为每一种介入都要求不同的自动机制的创造,这些自动机制以系列的日益增加的时延复杂性产生作品。

在她这一时期的工作中,摄影、视频和**电影**以复杂的交换或反转关系结合起来。系列《五秒转动1-15》(1995—2000年;乙烯基彩色照片,有声)这部作品与《独白》相似,但有关键区别。360度全景“镜头”——相机每5秒转一圈——构成了主影像。原声代替附属绘画,与影像结合在一起。这些图像都是照片拍摄的实况录制,持续时间大约为10~45分钟。如同《独白》系列中的附属绘画一样,全景暗含着一个戏剧性系列的展开,如同一个暗含着空间画面的画轴。这些是一些精心安排的场面调度,传达一种强烈的、然而含糊的叙事之感,这个感觉无法一眼得到(作品的长度为757到792厘米不等)。5秒摇摄记录了连续镜头的精确时延;然后连续镜头展开,如同一部**电影**胶片,但是没有区分画格出现。观看者从左到右运动的身体(当然,如果愿意的话可以是相反的,因为所记录的空间是圆形的)产生出影像的连续,但它本身静止不动。这里,它不是通过放映设备移动的**电影**,而是使得连续画面变得活动起来的运动中的观看者的身体。

在作品的单调声音与系列全景影像之间存在着一种情感差别,其中每一种都提示着强度变化的剧情、虚构和情感。所暗示的虚构世界的奇异之处,是认识到如此明显不同的人物和场景占有着的是同一个物理空间。正如泰勒-伍德说的,“我(也)认为这些照片显示了同时存在的不同状态——你感到一个人很无聊,一个人在睡觉,有个人在嗑药,两个人在做爱——你有的的是一个房间里存在的所有这些不同状态的具象。它就像是把一个人装在一个房间里,但是装在8个不同的身

体里面,而且相互之间并没有沟通。”^①

存在的多重状态的理念被复制在声音与影像中的层叠中。影像的阅读时间与音响的倾听时间在叙事上和现象学上表达了时间的分隔。这种音效的声音时间是一种索引性的痕迹,记录了一个事件自身的独特历史,这一历史补偿了我们理解一个系列虚构的愿望。音效像是一部展开的**电影**胶片,将观看者包裹在一个线性的和不可逆转的时延中。然而,影像的连续与展开表达了一种模糊的虚构时间,即一种个人的和想象的、阅读的、被空间化或被凝固在现在的时间。在影像与声音之间,阅读而现在时延与制作的过去时间之间存在一种张力;通过声音表达的、在时间中连续的索引性痕迹与影像带来的情感虚构进行摩擦。在聆听与观看之间,我们占有了两种时间和不同的叙事区域——即虚构的和纪实的。影像具有静止的时延,在空间中完全表现给我们,然而需要用我们一系列移动扫视来把时间恢复给它。音效作为一个时间性的事件展开,它以自身不可逆转的运动穿过时间,它在空间中包围我们,它的存在无法回避。当音响(过去的时刻)作为一个持续的存在和无法回避的运动包围我们的时候,我们必然通过物理的运动和想象的反应来把时间还原给现在的影像。历史和虚构,**电影**和摄影,在这里进入一系列复杂的交换中——变成了不可能并存然而因果关系相关的几个世界的两种状态。音效确认照片记录了一个占有一定时延的特殊历史事件,音效的每次重复都把我们带回到那个历史时刻。然而,作品作为整体,从身体上和想象上把我们推入运动之中,每次重复都有差异。由此,泰勒-伍德成了把摄影做成一种新种类电影的当代方法的象征。在这里,图像是一个静止不动的序列,与声音的无法回避的时间和空间存在相分离。声音来自同一事件,它将历史作为一种持续回归到过去的独特时刻抽取出来,而影像则把虚构或情感作为一种现在的常新的

^① Claire Carolin, “Interview with Sam Taylor-Wood”, in *Sam Taylor-Wood* (Göttingen: Steidl, 2002).

和不可重复的体验加以表达。

摄影影像以画卷的方式展开,让人不能一眼看到全部,这是一种方式,把时间与运动还原到观看行动中的身体。静止的观看者不再是接受一部电影,而是好像让身体本身成为放映机,使得一系列图像活动起来。泰勒-伍德的电影和视频采用了这些通向身体和时延的复杂技法,并且把它们推向了新的方向。借助于把电影或者视频中的时间的先行序列分解成相互区别的空间画面,一是对于同一事件有了多重视角;二是寻求以一个给定的时延记录质变的时刻。在这两种情况下,都有对事件和独特时延的强调,有时是通过一个单一画面,或者是横跨几个屏幕的多重画面。摄影师对于时间的迷恋没有改变,但是她对于时间的敏感性的性质已经发生了两个方面的变化:或者是把时延作为一个现在的时刻加以占有(记录在一个变化发生的地方的无法定位的运动),或者是把现在及时或者准时地拆分成多个角度。

《第三个聚会》(1999年,16毫米胶片转录为DVD,有声,10分钟)例证了后面一种策略。这件装置是泰勒-伍德其他多屏幕作品的一个符合逻辑的结果,如:《消磨时间》(1994年,视频,有声,60分钟)、《对一个嘲笑对象的滑稽模仿》(1995年,视频,有声,10分钟)、《经历危机》(1997年,16毫米电影,有声,8分55秒),或者《被压抑的》(1996年,16毫米电影,有声,10分30秒)。最后这部作品是蕴含在她作品中的单子论本体论的一个例证,在作品中,分离的画面与独立的定位本身被重新汇入了一个共同的时延中。这个装置包含墙上5个连成一排相互连接的屏幕。每个画面包含一个人物,各自处于完全不同且在地理位置上明显相互隔绝的环境中:一个女人走在伦敦的一条街上,镜头是倒退跟踪拍摄的;一个老人独自坐着;一个年轻人在一个白色的室内;一个年轻女子在一个酒吧里自言自语;一个情绪不安的青年男子在一个城市公寓的院子里。每个人物都在说话,但都是自言自语,焦躁、不安甚至有些疯狂,直到观众开始认识到他们正在进行一场奇怪的对话(或许是在依次说出同一独白),隔着画面相互呼应。

《第三个聚会》遵循类似技法,虽然只有一个叙事地点。整个事件包括一个作为背景的聚会,使用专业演员,其中有雷·温斯顿和玛丽安·费斯富尔。演出活动持续10分钟,一卷摄像机胶卷的拍摄时间。如同让·厄斯塔什的《零号》一样,泰勒-伍德关注的是对持续时延的记录。但在这里,同一事件被从7个不同角度同时同步地进行拍摄,每个都有自己的画面与画幅。这个装置被置于一个只有一个入口的长方形房间里,影像被投放在四面墙上。7个视角以下列方式展示:

1. 一进房间,观众面对一幅巨型玛丽安·费斯富尔特写,它布满整个墙面。右边有两个投影。

2. 一座沙发一端,我们看见一个一个没有头的女人躯干,动画方式表现。

3. 在另一个分开的画面中,演员雷·温斯顿坐在沙发的另一端,疑惑地看着……

4. ……女演员萨斯基亚·李维斯,她被投影到左面墙上他的对面。她面向左,正与一个男青年调情交谈,他正对着她。

5. 这是演员阿德里安·邓巴,他的视线对着她的左面。

6. 一个姑娘(波林·达利)对着玛丽安·费斯富尔影像紧接着的左面,随着聚会音乐起舞。

7. 最后,在左手墙上李维斯和达利之间有一张桌子,是个特写,以小于其他影像的尺寸投影到墙上。影像拍摄的是一个烟灰缸,旁边有啤酒罐和葡萄酒杯。在10分钟的时间中,画面充斥着举起和放下的酒杯。

所有摄像机的位置都是固定的,除了二号机位,这是一部手持摄像机,离开又找回邓巴,扫过空中和其他演员。演员并不固定在他们的画面内,三号机位的温斯顿离开自己的画面,观看六号机位上的跳舞女孩。

这个装置与麦克·菲吉斯的作品《时间代码》(2000年)在手法上没有什么不同,除了没有遵循线性叙事追随发生在同一剧情中的平行

动作。另外,观看者与空间的关系不同,需要观众身体的空间移动,来保持一种移动的、分拆角度的观看。《第三个聚会》使用专业的和著名的演员,精心安排的场面调度,含蓄的叙事情景,这参考了电影,但是以把电影的观看状态加以反转的形式。《时间代码》要求电影院的静止观看者对于一个画面中4个同时发生的情节进行综合理解。在《第三个聚会》中,倒不如说,它仿佛是将同步发生的情节投射到一个有7个面的水晶体上。观看者被放在水晶体里面自由走动,按照自己喜欢的次序组合这些画面。一方面,这些影像被作为一个数据库加以展示,可以从中建立与重组多重视角和顺序;另一方面,通过包围着我们的声音听到一个线性的、似乎是环形的时延——这个系列每10分钟重复一次——又回归到我们。这是本体论的单一论的另外一个变种,其中每个人物都作为一个分离的世界在空间上拍摄,尽管每个世界都通过一个单一时延进行交流。观看者占有他或她自己的时延和空间上的独特一点,他或她必须找到方法,来把这些分割的视角重新结合起来并且构建对它们的感觉。

泰勒-伍德的单一途径作品和她向35毫米电影的回归,象征着当代艺术电影、摄影与电子成像之间的另外一种有趣的交换。在这方面,戈达尔在2003年的《爱的颂歌》中对于细密颗粒的黑白胶片的选择,与当代艺术实践中对于赛璐珞胶片的兴趣重燃相互平行。正如在20世纪80和90年代,一个由电子和数字成像所主导的时代,电台流行音乐主持人和混合文化为乙烯基唱片的存在与创作创造了新的条件,摄影和35毫米电影正在艺术画廊和博物馆中寻找生命的新模式。这里,有一个关于电影虚拟生命的启示。在赛璐珞胶片从当代影院中消失的时候,它又以新的形式重新出现,如在某些种类的艺术实践中回到35毫米电影制作,或者坚持忠实于16毫米和超8制式的实验性电影制作。感觉银版制作渐渐少了,35毫米电影可能正在变为一种工艺的媒体。电影用一种贵金属制作,陈列在画廊和博物馆中,在那儿,电影有意在一种独特的环境中作为独立的艺术作品被人观看,电影正在重新获

得一种光晕之感,最终,电影正在变为艺术。然而,艺术的潜在重要功能也将发挥作用。回归作为艺术对象的35毫米电影,艺术实践对动态影像媒体观看体验的现象学的复杂探查,也将表达一种补偿的愿望——亦即,对于时延和不被打断的时间、感知深度,以及对于与一个被仿真和信息饱和主导的世界中的物质现实保持感性联系的渴望。

沙龙·洛克哈特、荷兰艺术家热罗恩·德·里克和威廉·德·罗伊以及萨姆·泰勒-伍德代表了这一理念的三种变体。洛克哈特自诩为一名摄影师和电影制作人,她在各种戏剧背景中展出她的试验作品;她在从结构电影与安迪·沃霍尔到詹姆斯·贝宁、伊恩·冯娜·蕾娜以及钱塔尔·阿克曼的族谱中占有一席之地。从《御所之丘》(Goshogaoka)^①(1997年)——日本学校篮球运动员的6个10分钟的高度舞蹈化情节片段,到她最近的《能乐》(2003年——3个连续镜头静态拍摄2个日本农民,他们逐渐堆积和撒开干草,在影像中由背景变为前景然后返回),洛克哈特展示了一种处于连续时延中的日常活动的舞蹈性魅力。在大多数方面,她的实践避免使用数字手段,以利于与实际景观、建筑和人体动作在时间上相关地编排时延。正如我在前文中提及厄斯塔什的电影《零号》时所说的,这些电影明显地受惠于沃霍尔的实验电影,如使用连续的时延,信奉胶片的类比复制自动机制。

与洛克哈特不同,但与泰勒-伍德相似的是,德·里克和威廉·德·罗伊自称是画廊艺术家,而不是实验电影制作者。然而,他们与洛克哈特一样,忠实于16和35毫米的电影,迷恋自然景观和连续时延,他们所具有的极简主义形式严谨很大程度上要归功于结构主义电影。到目前为止,他们也只是制作单屏幕作品。这种作品的代表是他们的电影《班达·盖邦》(2000年,35毫米彩色有声,10分钟)和《我在四十天后回家》(1997年,16毫米,彩色电影,15分钟)。后者由3个镜头组成,拍摄的是一只船围绕一座漂浮在格陵兰岛迪斯科海湾的巨大冰山

① 东京一地。——译者注

的航行过程。第一个镜头仅仅持续了一分多钟,表现的是那只船从起锚到开始航行的过程;第二个镜头持续了10分钟之长。这部作品主要关切的是以一种方式增加索引性符号。因为在整个**电影**中,影像都被精确对焦,贯穿所表现的景深。影像的画面边线轻轻地波动,给出船在行进中摆动的迹象,影像增进了一种深度的感知投入,这种感知投入关注的是光的质感、水的波动以及画面本身的运动这些方面的细微变化,揭示了细小的和不可预知的事件,这些事件从屏幕空间之外出现以及消失。冰山、海水与天空的外形、色彩与光线随着运动中变化的视角连续转变。海景以水面、冰山和天空为背景,它们在影像中的轮廓渐隐渐现,上演了一出光的摄影的戏剧。影片所记录的状态变化非常缓慢,以至于眼睛无法察觉——即结冻和解冻的过程,海水变成冰又变成为水。在最后一个镜头中,持续约两分钟,这个浪漫和迷人的景色突然让位于一个抽象的影像:一个半透明的绿色区域。初看起来,观众不能确定,在这些异常美丽的自然影像流过之后,摄像机对着哪儿,或者它表现的是什么。但是,这也是一个聚焦清晰的具有索引性的图像:相机被放入水面下。

在某些方面,《班达·盖邦》是一部简单的、更加极简主义的**电影**,然而它的效果是复杂的。这里,影像记录一种时间的过渡——通过光线的亮度和性质的质的变化,以及一个人类和动物苏醒、活动的长镜头:以一个10分钟固定画面的单一长镜头加以表现的从拂晓到天亮的过渡。**电影**又一次使我们深深地沉浸在听觉与视觉的细节中,它们表达了作为一个独特时延的时间中的过渡;但是场景完全不同。因为班达·盖邦是建立在雅加达市外垃圾堆上的一个贫穷棚户区的名字。它是那些由于中心城区的发展而造成的贫困居民可以找到的少数居住点中的一个。画面捕捉了专注于一个时间悖论的感知:它给予我们一幅巨大的感观之美的变化影像,它也记录了一个环境,那里没有什么历史变化发生,除了为生存而不断挣扎之外。

与洛克哈特的作品相对照,这些**电影**更接近于纪实手法。虽然它

们表现了以戏剧性的感人方式勾画的精选影像,但是它们的基调是观察的,没有怎么改变所记录的场景。有人可能认为它们最多算是感人的摄影——这些**电影**的美学效果产生于对当时发生的独特事件的记录。的确,这些**电影**的核心关切是要集中、提高与深化我们专注于一个独特时延的感知意识。通过德·里克与德·罗伊坚持严格控制他们动态影像作品中的观看空间,这一目标得到了强调。这些作品意在展览馆或者画廊里安置,而不是在影院里上映;展览的空间被作为极简主义的雕塑来设计和建造,意在让它们作为本身就是艺术作品来被体验。展览场地通常只是简单的白色房间,几张长凳,放映隔间是隔音的,四壁照明昏暗,这样使得空间的大小和维度清晰可见。房间简洁,是功能性的。房间意在控制观赏体验,将其与外部的干扰隔离开来,聚焦到对放映这一事件本身的感知上。影片并不循环放映。放映有着明确的开头与结尾,标有规则的时间间隔,在房间入口处写明。这些与其说是展览的空间,不如说是雕塑性的时间箱子——它们是容器,对于一种作为空间体验的时间的感知形成限制与聚焦。以这种方式,房间的这种设计发挥了一种想象学符号的作用,意在使观看者自己沉浸在**电影**中给出的时延的体验中。

这些艺术家中的每一位都关心以不同方式把一种扩大的时延的感觉恢复为当代审美体验。在塑造和控制放映与观看整个体验的时候,德·里克和德·罗伊寻求一种对于时延的强烈体验——即每个观看者都将在同一空间面对同一时延。与之不同的是,泰勒-伍德的装置探究一个身体的移动性,让这个身体感觉提供给他碎片或者切面。要求每一位观看者把时延变成一种独特的体验,这是一种对于时延的不同表达。然而,这种体验并不单独依附于**电影**作为一种媒体的理念。在泰勒-伍德的作品中,使用 16 毫米或者 35 毫米**电影**进行工作的决定似乎是一种理性的选择而不是一种信奉。在很多情况下,她的作品用赛璐珞**电影**胶片拍摄,而用激光影碟或者 DVD 进行播放;有时,例如她的舞蹈**电影**《16 毫米》(1993 年),放映机在画廊中的出现与发声是这

部作品的基本特征。很明显,把**电影**作为创作媒体的选择,并不是对于赛璐珞胶片放映的信奉。的确,正如我在前面解释过的,泰勒-伍德与媒体互动,通过把一种时间和空间材料转换或者换位到另外一种之中或之上带来的自动机制创造媒体,建立起在摄影、**电影**、视频和电子显示之间进行互换的系统。的确,只有电子显示器——即 DVD 和视频投影——对于时延的序列化和碎片化的片段提供必要的控制和同步化,这些片段是她的多途径作品的重要组成部分。

不同的是,在洛克哈特或德·里克和德·罗伊把时延作为一种对于景观和人体物理空间的外部感知进行探索的时候,泰勒-伍德的单一途径作品是她那些摄影影像的回响,这些摄影影像迷恋的是那些或是难以察觉的,或是内在的与不可见的质变的表面感觉。35 毫米**电影**《圣母哀悼基督》(2001 年,1 分 57 秒)例证了一种简单策略。泰勒-伍德坐在一排台阶上,以那个众所周知的心灵呵护的宗教姿势,尽力怀抱着男演员小罗伯特·唐尼。但是,在这里,我们关心的是男演员的真实体重,以及泰勒-伍德有没有持续抱着这个躯体的能力。当她被他的体重压垮之时,这个变化的时刻被记录下来,影片的时间标记和它的时延长度是对泰勒-伍德托举唐尼的能力的度量。她的一部早期作品《禁止接触》(1998 年,16 毫米,有声,3 分 50 秒)也以身体抗拒重力的能力以及没有能力抗拒重力的状况进行构图来表现时长。作品布置在一个画廊里,影像表现的是男子,他被前后同时拍摄,似乎努力要把他的双臂伸直。只是到了作品结尾,当男子仰面朝天倒下的时候,我们才意识到影像展示的是一个 180 度翻转的手倒立的杂技演员。

更加令人信服的是这样一些作品,其中对于时延的外在感觉意在表达状态看不见的和内在的变化——明白地说,情感性质的变化——这些变化通过身体表现。《歇斯底里》(1997 年,16 毫米,无声,8 分钟)以一个时长 8 分钟的单镜头记录极端情绪状态中的情感变化或者转移。这部作品在结构上类似她最近的和被人错误解读的《哭泣的男人》系列摄影,在这部作品中,要求一个专业女演员和她的朋友从对最近发

生的丧失亲属的回忆出发进行表演。这部作品是关于情绪状态的质变,哭笑之间的难以辨别,情绪的钟摆从一边到另一边的运动,这个情绪钟摆的方向难以预料,虽然它们变化的状态可以记录在屏幕上。人们不会感到这部作品是对情感的滥用,它关注的也不是受过训练的演员在模拟情感时的能力。没有声音是十分重要的,这样提供了某种距离与控制。在这里,在一个模拟“表演”的时延中,我们所期待的,是作为亲身体验的记忆和情感的回归,身体本身变成了一张照片或是过去经历的当时表现的索引性记录。

《违反》(2001年,35毫米,无声,10分30秒)遵循了同样的策略。电影依然是无声的,是一个长镜头,静态构图。在排练中,一个女演员被要求忍受来自画外的一个人的一连串辱骂。在完成的电影中,我们在静寂中见证了女演员对于这些作为一种刚刚过去事件所记忆侮辱的痛苦反应,这种记忆作为一种变化的循环返回身体,这个变化就是从完全崩溃到自我的重新肯定,是软弱与无助到坚强与自我重新站立的不断变化和连续转变。这两部电影都没有声音,这很重要。以这种方式,注意力被重新聚焦到一系列细微的身体变化上。记忆和过去作为一种由内心产生的情绪的身体波动回到身体,这个内心在其他人那里只能在外部的静默的状态下才能感知。把泰勒-伍德的屏幕作品,不论是静态还是动态的,联系在一起,是这样一个概念,即斯坦利·卡维尔在描述电影或者摄影影像特征时所说的“躯体图像”(somatograms),这一概念把思想与情感作为内心活动的表面现象加以记录,这些内心活动在身体上爆发,其表现方式是微妙的,如同它们激烈的时候一样。这些具有躯体图像意味的影像记录了强烈的和有表现力的时延的力量,“作为摄像机对于静止的活体的形而上的骚动的认识”。^① 这就是摄影要求思考的东西。

奇怪的是,泰勒-伍德更为经常地不是通过视频和DVD来表现这

^① “What Photography Calls Thinking”, in *Cavell on Film* 126.

些作品,而是坚持使用 16 毫米或者是 35 毫米胶片。尽管上述四位艺术家的技法和实践各不相同,人们在所有四位艺术家身上发现了一种愿望,亦即要把时延与变化恢复成为我们对于艺术作品的现象学体验。对于这些以及其他当代艺术家来说,电影——及其他的类比的因果关系、连续与投影的自动机制——似乎具有独特的能力,能够以真正的现象学的深度来记录和审视变化,以新的和创造性的方式为我们保留这一变化的影像。所有四位艺术家都以明显的、创造性的方式,从这些自动机制出发并且重新构建了这些自动机制。然而,他们都从吉尔·德勒兹称之为“分离的”这一概念获取自己的创造力。在这里,对于回归电影以及坚持使用赛璐珞胶片进行评价,不仅因为它们对于时延体验的空间表达,而且因为它们记录身体与情感状态变化的能力,这些状态表现为从一个弧形的连续变化或者性质改变中涌现的一系列无限细小与无法分割的差异。至于数字获取,以及它自己的创造和传输的特殊能力,使得摄影越来越变得像是信息,当我们对于电影时延的体验在电影院中消失的时候,电影则在艺术画廊和博物馆中重新出现,寻求一种新的虚拟生命。

21. 数字事件

尽管类比被数字所替代不再是一个时间的问题,但时间仍然是二者之间区别的核心。

——巴贝特·曼戈尔特,《之后,一个时间的问题》

毫无疑问,DVD 在家庭影院和电脑屏幕上的流行,已经改变了我们对于电影影像和它在这个世纪将要变成什么的理解。我们仍然享受观看电影的那种沉浸的体验,然而互动地操控影像与访问 DVD 数据库的语境信息能力也有价值。在不止一种意义上说,DVD 是一种电影

新的具有历史意义的形式。尽管如此,只要胶片放映还在电影院里普遍存在(当这本书开始印制的时候,它将更少),关于电影影像已经和将要变成什么的某些最终预测在这里也许是有用的。

在一篇向安妮特·迈克尔逊致敬的动人的和辛辣的文章《之后,一个时间的问题》中,电影摄影师和实验**电影**/视频制作人巴贝特·曼戈尔特提出了我在过去 10 年间读到的最具吸引力的问题:“对于数字影像来说为什么传递时延是困难的?”她详解说,“为什么液晶显示屏的明亮、数字影像没有短暂停歇的持续闪烁、在 1/48 秒黑暗与接下来的 1/48 秒影像投影之间来回、以与你自己的心跳一样规律地重复的形式,无法建立和构造对于时光流逝的体验之感?为什么被投射的**电影**影像,不论是过去还是现在,都可以轻而易举地做到这一点呢?”^①在许多意义上说,这也是本书所围绕讨论的问题。也许,它更加适合于关于数字视频,或者甚至是我们今天的数字屏幕家庭观看体验方面的著作。然而,当**电影**消失在一个与计算机合成和获取技术相结合的、从数字中介媒体和影像中构建的美学世界中时,在我继续感到被许多当代**电影**所吸引时,我仍然对于失去的时间有一种很深的感觉,这种感受很难加以形容和定性。具有讽刺意味的是,自从 2007 年以来,大多数商业**电影**仍然以放映胶片的方式发行到电影院,翻录成为类比方式的做法似乎不能把观看**电影**的体验还给数字**电影**。

2003 年的一天晚上,当我第一次观看让·厄斯塔什的**电影**《零号》的时候,我与我的朋友、艺术家和理论家维克托·伯金有一次共进晚餐的愉快经历。正当我试图控制我对这部**电影**毋庸置疑的过度热情之时,伯金用一句妙语打断了我:“他为什么不就用视频拍摄?”而当时索尼便携式摄影录像机技术已经可以用于**电影**制作,这个看似玩笑的问题无疑是有道理的。我已经在本书第二部分的结论中试图,并且或多

^① In *Camera Obscura, Camera Lucida: Essays in Honor of Annette Michelson*, ed. Richard Allen and Malcolm Turvey (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2002) 263.

或少自认为满意地回答了伯金的问题。与此同时,另外一个关于时间、时延与**电影影像**的美学挑战在我的直觉中出现——亚历山大·索科洛夫 2002 年的作品《俄罗斯方舟》。与**电影《零号》**相似,《俄罗斯方舟》这部作品是从对于历史与时间的流逝以及记录连续时延的乌托邦反思中得到启示。这部作品在**电影美学性质**中找到了深刻灵感;它意在成为一种俄国历史、文化和艺术的时间容器,与爱尔米塔什博物馆藏品和冬宫建筑中所蕴藏的历史感相似。以连续时延的方式拍摄意味着强调对俄罗斯的过去的这种考察,把它看作是一种对于历史记忆的非顺序的探索,这种历史记忆由有教养的法国知识分子的漫游——以古斯丁侯爵的生平为基础——以及索科洛夫“会说话”的相机的无形见证所传达。在这些意义上,索科洛夫的这部电影是一部惊人之作,使我深感兴趣。然而,无论是在影院观看放映,还是在家庭里的高清屏幕上观看,它都没有使我沉浸在时间之中。对我来说,这种体验变得不那么令人困惑了——当我意识到巴贝特·曼戈尔特已经问过这个问题,一个我看《俄罗斯方舟》这部电影时产生的、但是我还不能说清楚的问题:“为什么对于数字影像来说传达时延是困难的?”

在这个特定方面,对我来说,《俄罗斯方舟》是失败的,尽管在许多其他方面,这部电影可能是极其成功的数字电影。为了能够录制连续时延,以及无法克服的物理障碍,即常规的 35 毫米胶卷盒无法装下超过 22 分钟的胶片,而便携式高清摄像机可以录制 46 分钟以上,索科洛夫和他有才干的电影摄影师蒂尔曼·布特纳采用了把未经压缩的高清信号直接录制在硬盘里的革新办法。这样获得的素材长达 86 分钟,因此是一个场面调度和斯坦尼康摄影机稳定器取景的精心之作。然而,对我来说,以及对于其他许多典型的数字电影来说,这部作品的问题在于,从表面上看索科洛夫和蒂尔曼·布特纳接受了伯金具有讽刺意味的建议,却忽视了感知真实性的假说的确是自相矛盾的。《俄罗斯方舟》是一部把赌注下在摄影与高清数字视频的空间相等性上的电影。在这样做的时候,它考虑到了它们在时间上的差异。

那么,《俄罗斯方舟》存在着概念上的矛盾。这部电影的特征被错误地描述为 86 分钟时延的不间断的连续镜头,它也不是任何通常意义上的“电影”。我这样说是不带有美学偏见的。或不如说,要解释为什么这部电影不能被认为是一个长镜头或者是一个单镜头,需要走很长的路去解释数字电影如何转变了这两个概念。解决《俄罗斯方舟》的自我表现与其作为数字电影的本体论表达之间差异的关键,是要理解它是一部蒙太奇的作品,在这方面,它与谢尔盖·爱森斯坦 1927 年的电影《十月》同样复杂。

2001 年 12 月 23 日,经过三次尝试性录制之后,《俄罗斯方舟》这部作品的录制可以说是一气呵成。在观看 DVD 中名为“一气呵成”的制作特辑短片时,令人很感兴趣地发现了录制这部电影所需的场面调度的史诗式配置。然而,最使我感到震撼的是电影制作人詹斯·莫伊尔的评论,他说完成的作品包含了 30 000 个“数字事件”。的确,理解数字事件本质是了解数字电影是什么和将要变成什么的核心所在。

数字事件是由什么构成的呢?数字获取、合成和复合是数字电影的三种主要创造操作。在很多方面,数字获取可以被认为类似于视频录制。然而,甚至在这里,影像不是“一个”,因为记录在电耦合装置上的光线已经被打碎,成为图像元素的分散马赛克,然后被作为明确的数值加以读取。转换或者转码的过程将影像拆分成为数学的离散的和标准的元素,这些元素的单个数值是向着任意数量的可编程的转换开放的。输出与输入的分离,以及把光线转换成数字的计算过程,拆散了在一个独特时延中展开的摄像前的空间事件的统一性。数字事件有利于信息处理的数学基础,所以它较少与世界的时延与运动相对应,更多地与内在于计算机的内存和逻辑过程的离散数字元素的控制及变化相对应。

从上述抽象的、技术的描述中,可以得出几个美学结论。第一,通过数字获取或者合成所构成的影像,在离散元素的一个单一组合的意义上,始终是“蒙太奇”。在这方面,即便是没有被改变的数字,仍然是

一部蒙太奇作品。第二,正如我已经说过的,数字的转换是一条单行道:数字获取的输出可以把运动写回成为影像,但是它不能把时延恢复到一部放映的**电影**,因为自动类比因果关系的连续性被打破了。这里,对于曼戈尔特辛辣与敏锐问题的答案已经开始出现。因为数字影像并不能确保或者证明当时图像的空间统一性,也因为索引性的能力被数



《俄罗斯方舟》(艾格利·托塞尔电影公司与爱尔米塔什桥制片厂,2002)
原始资料。



《俄罗斯方舟》(2002)画格放大。

字转换过程弱化和去中心化,时延的表达被改变了——它变得与电影的能力完全不同,这是一种新的媒体。与电影对过去的传达相比,它们不是减弱,而是显著不同。我们不再企图克服我们对数字电影中过去的时间的疏离感,首先,因为类比的因果联系链条被打破了,其次,因为电子屏幕表达了另外一种本体论,对此,我将其特征描述为对于现在和对于信息控制的日益增长的关注。这就是《零号》与《俄罗斯方舟》类别不同的一个根本方面。《零号》是由 11 个(不算它的片头)10 分钟长镜头连续交替组成的。换句话说,在数字电影中,可能会有“镜头”,但是没有拍摄。或不如说,曾经被认为是一次拍摄的东西,现在已经变成了在最为离散的层面上对互动操纵开放的高度可变的元素。在这方面,由于离散的和可以定义的极小单元(像素)对于数值的改变和句法的重组是开放的,电影已经变得更像语言而非影像。^①

以数字为基础的、以数字手段获取的信息,与通过在数学上操纵笛卡尔坐标空间构建虚拟世界的由数字合成的输出信息,二者之间没有本体论的区别。反过来说,这就是为什么复合——获取的和合成的元素的结合——在构建想象世界时是一种如此强有力的创作选项。在数字操作或者自动机制的角度上说,复合只是一个过程,在这个过程中,各种不同的数字化的元素,不论是获取的、人工合成的,还是作为算法过滤器应用的,都从各种来源集合在一起,被理想地结合成为一个感知上天衣无缝的人工制品。元素的选择以及它们的复合通常是一个互动的过程,它在原则上是开放的(具有实践的无限可操控性)。那么,一个数字事件就是影像和声音数据的任意离散改动,无论影像内在数量多少。元素可以被增加、减少或者通过互动方式翻造,因为数据成分在整

^① 曼诺维奇提出了一个具有挑战性的公式,以有趣的方式来解释这一命题:“数字电影=F(x,y,t)…。因为一部计算机把每一帧图像分解成为像素,那么整部电影可以定义为一个函数,亦即,给定每个像素水平的、垂直的和时间的位置,就可以重现其颜色。这就是计算机是如何再现一部电影的……对于一部计算机来说,一部电影就是一个在时间中变化的抽象色彩的排列,而不是由‘镜头’‘叙事’‘演员’等所构建而成的某种东西。”《新媒体的语言》(Language of New Media)第 302 页。

个“剪辑”过程中保持着它们分离的、标准化的身份。

复合以及从中产生的自动机制,最好地描述了数字事件与摄制镜头之间差异的特征。在《俄罗斯方舟》发生在1943年斯大林格勒被围困900天的一个段落中,有一个具有说服力的例子。那位公爵没有听取那个没有出场的目击者的劝告,进入了一个神秘的房间,经历了从第一次世界大战到第二次世界大战的整个期间,根据现场人物讲述,他在那儿只能看见棺木和尸体。(这个人物代表的是第二次世界大战中的爱尔米塔什博物馆的馆长。)空的画框随意地靠着两边墙壁堆放着,而工人正在制作他自己的棺材。此时,冬宫先前的明亮色彩已经转暗,呈现出夜晚的蓝色调子。这是冬季;一扇被打破的窗户,雪花从空中轻轻地飘落在地板上。

短片采用了原始的、获取影像的形式,以及在后期制作中加工过的完成状态的形式,来帮助表现这个场面。人们可以通过对比清楚地看到对若干离散元素的增加或者减少:一部色彩过滤器的使用;蕴含的光线元素已经被改变;窗户的破洞和飘落的雪花是数字制作的;甚至求助于透视算法来把相对正常的视野扩大成为广角,这样就对于空间进行了表现主义的表达。在一种意义上,这是会被爱森斯坦认为是将镜头分割而成的“蒙太奇单元”,虽然没有出现爱森斯坦所坚持的对比或对立构图元素,以便带来感知的和语义的数值差异。的确,这种大部分数字化的复合的风格抑制了所建构的影像外表空间统一性中的这一差异。还有,《俄罗斯方舟》的“战争受害者”这一部分很好地说明了,影像构成成分成为离散叠层的可分性如何,又是如何给数字影像带来某种新的根本性的东西:即曼诺维奇称之为“空间”蒙太奇的可能性。这既不是爱森斯坦用语中的垂直蒙太奇,也不是他的水平蒙太奇,而是一种类似多层数据的重叠结合体的某种东西。这一概念很难理解,因为在事实上,在空间一词的通常意义上说,这种结合体在空间上根本就不存在。或不如说,它们是通过不同种类的操作,对离散数学数值的应用或者变形。人们倾向于认为,复合是用单元动画通过类比完成的:人们加

上一个蓝色单元来改变颜色,或者加上一个透明单元,给这个元素添加飘落雪花的效果。但从根本上说,复合之所以能够进行,是因为相互分离的叠层不是空间的整体,而是数字定义的数值。所有复合的元素在复合体中是离散的,并且,只要给定合适的算法,就可以任意改变或者逆转:物体的颜色、角度、透视和位置,等等。对于一个视觉形象来说,此时空间已经改变了意义。空间不再具有连续性和时延;反之,这个被定义空间的任何可定义的性质都是离散的和可变的。在“蒙太奇”中结合在一起的东西,不再只是作为时延段落的相互连接的空间整体,因为影像的任何可定义的参数的数值和位置都可以被改变。所结合的元素不必从预存的人工制品(比如绘景)中进行录制。获取与合成元素可以如同任何其他东西一样容易地被加以复合。

复合处理当然预示了遮幅拍摄和电影中的其他形式的组合拍摄,以及色键视频技术,但是注意相互间的明显差距也很重要。组合印制是类比成分的集合,这意味着每个成分都是一个离散的空间整体,这个整体中的个别元素是与那个整体不可分割的。这确实是两个分镜头结合在一起的情况,但是在空间上,而不是在时间上。数字复合的不同之处是被操控的信息的离散性、元素成为离散叠层的可分性,以及不同规模的人工制品的标准化拼接组织。数字合成制作一幅现实中从未存在过的影像;它完全是一个想象的和想要的人工制品。光学印制和使用色键把从物理空间录制的元素结合在一起,通过一种空间蒙太奇效果——可以说是一种从因果关系元素中创造出来的想象的和想要的效果——把它们结合在一起。复合处理把二者结合起来,但是以这样一种方式,即制作出某种本体论上奇特或者古怪的东西,它看起来像是摄影的,从而具有因果关系;却又是仿真的,因此是意愿的产物。我们之所以在感知上确认如此结合在一起的分离数字事件表面上的空间统一性与连贯性,是因为前电影空间具有因果关系的和类比的世界已经被搬进了数字的世界。被复合出来的输出之所以显得“天衣无缝”或者说感知上是真实的,是因为现在所有的元素都属于同一本体论的秩

序——即符号化及其他对于人的意愿行为的开放性的秩序。看起来摄影般“真实”的东西,实际上已经失去了它的指向性或者因果关系的性质。我们原来的关于真实性的标准,现在已经完全让位给想象、幻想,以及可能存在的世界的反事实力量了。当摄影变为仿真的时候,它让位于一种新的想象物,它不受因果关系过程的约束;出自物质现实的创作让位于对“弹性”现实的复合处理。

尽管影像的成分存在内在可分性,以及存在控制无数叠层的任何变化和数值的潜力,但是,在感知真实性的压力下,复合处理的主导性美学强调互相结合的元素之间的平滑、串联和无缝对接。因此,在日常操作中,复合处理的自动机制已经产生了三个不同的美学准则:叠层的隐形性(因此,也是空间的明显均一性,或者空间被规定为它的所有内容或者元素的表面统一性);运动的串联(亦即遵从自然空间物理法则的平滑运动的感觉);以及电影剪辑的贬值。对于最后一个准则的阐释也就说明了其他两个标准。类比的“镜头拍摄”以相互分离的空间整体为特点,因此,电影剪辑使得这些整体结合起来。在电影中,时间不仅由镜头的时延来表达,而且还以暗示了串联、省略、同时的与平行的情节,或者对过去或未来的替代镜头的组合来表达。作为一个对时延的空间记录,电影的历史已经证明,对于作为被经历的时间的时延,人们在生理和心理上始终是迷恋的,并且已经开发出了很多自动机制来表达这种体验。我们习惯于把影像想象为在空间中的均匀延展。如果说可以把电影剪辑的特征描绘成在空间中分离整体的加法(多个镜头;连续镜头的自动机制),那么可以说数字影像的标准性和离散性可以让它被分离成可以用许多种方式操控的数字事件,或者把这些数字事件结合起来。我们还没有忘记“摄影真实性”的数字影像可能已经没有与物理空间联系的过去,因此也不再受到物理因果过程的限制,我们继续对这样一些从感知上令人信服的视点感到惊讶与困惑,这些视点没有得到引力与空间的锚定,看起来是变形的、分开的,按照参数的惊人变化再造它们自己。此外,就像第一人称游戏所例证的,数字影像中运动特

征的最好描述,是通过看起来像是三维空间的一条单一连续轨迹。电影剪辑是一种类比复制自动机制的符合逻辑的结果,这个类比复制自己可以产生相互分离的空间整体。但是,数字影像一旦转换成数字形式,不论它是获取的还是合成的,都会按照它的参数发生变化。从逻辑上说,数字影像并不提出和需要“剪切”来作为空间与时延的片段分割。所以,从一种**电影文化**的角度来看,数字空间最令人感到不安和经常使人感到害怕的方面之一,就是被控制的、连续的和无限动态的感觉。时延中的剪切或者中断无法预期,因为它们不是必要的;对于时延的管控来自遥控器与屏幕的互动关系,而不是来自“剪辑”。

这里有着数字世界的奇异本体论的另外一种奇怪效果,至少从一种**电影感知**的视角来看是这样:通过虚拟空间的运动很难被定义为一种移动的画面,因为它不是对穿过物理空间的运动的一个记录,而是一种按照感知真实性标准的动态景观的合成。的确,没有任何东西运动,在数字复合的世界里没有东西存在。运动的印象其实只是一种印象——几何元素的数字循环与变换。这里,作为一段时延的时间之感让位于简单的时延或者一段连续现在的“实时”。第一人称游戏的实时互动也是线性的和目的论的;它是受到目的导向的、实用主义的,以在所流逝的连续时间里积累的点数、获得的奖品和超过的级别的数量测量来打分。(像《神秘岛》这类探险游戏表现出另外一种沉浸在数字时间中的可能性,一个人记忆、思考和运动得越多,他的目标就越不明确、规定的时间就越少。)此外,游戏的第一人称视角,它把使用者保留在现在时间中的方式,都与**电影**中的类似效果有着质的不同。典型的例子是,在**电影**中,主观视角的跟踪镜头是一种长镜头,但是本身并不具有移动画面的特征。它让自己处于视点的操控之下,通过摄像机使观看者分享通过移动视点获得的多重视角。作为一种替代,在虚拟世界里的感知上的沉浸放大了特定形式的怀疑主义。的确,它产生出了一种单子论的形式,亦即,除了我的现在没有其他现在,一个我当下占有的现在;除了我自己没有别的在场。

令人感到惊讶的是,串联的逻辑(空间的、在空间中的、通过空间的)会如此地主导着数字事件的复合与组合的美学。正如我已经指出的,在保持大多数电脑游戏对于第一人称的强调的时候,由《神秘岛》制作者及其追随者创造的虚拟世界更加强调被结合元素的分离性与混合性。毫无疑问,这仍然是一种由隐含叙事对维度、边界和平行世界的关注来激发沉迷的策略。的确,《神秘岛》与动作游戏的一个显著区别是,它有一个空间上精制和时间上复杂的叙事。以互动的方式破解它的谜底是它的使用者通过这一叙事的路径。与《俄罗斯方舟》相对照,人们可以考虑如埃里克·侯麦的《贵妇与公爵》(2001年)这样一部作品。这里,其复合的策略导向“元素的可分性”的美学,这不一定是布莱希特意义上的,而不如说是作为一种对于一般历史、数字电影和虚拟影像的特定历史的沉思,这些虚拟影像有着漫长而复杂的家族史,带有可复制的影像和透视技法的早期版本。在这部电影中,我们进入一种兴奋之中,要把历史作为对这样一些文档的追溯阅读来加以诠释,这些文档保持了自身绘画和文字的完整性和神秘性,因为它要使观众意识到这部著作源于格蕾丝·伊利奥特关于法国大革命的回忆录,意识到演员与绘画和其他18世纪法国风格的视觉人造景观的复合。

但是,还是回到我的主要论点上来;在如此严格地遵循感知真实性标准的时候,由复合技术所创造的自动机制已经创造出自身的串联美学,这种美学是与好莱坞电影制作串联策略平行的,或者是受到它的启发——当然,也有例外,那就是不再将重点放在剪辑和组合那些仅从物理世界录制的离散的空间元素。无疑,从复合处理这个例子中所引出的最为矛盾的结论是双重的。一方面,作为一种“时延段”,或者作为一个空间上的整体和电影表达中不能缩减的元素,电影的连续镜头的概念已经受到了严重挑战。在数字电影中,影像总是“符码”,亦即,它是一种逻辑上离散元素的结合,这些成分完全是开放的,可以在感知上和语义上来对其数值加以改变。另一方面,在数字电影中,不再有空间和

运动的连续性,而只有蒙太奇或者组合。^① 出于这些原因,在数字电影的制作中,后期制作比制作,即在物理现场的拍摄更为重要。正如曼诺维奇所正确解释的,创作与修改的区别已经不像它在摄影与电影中那么重要。制作变成了只不过是后期制作的第一步:“时间的重新排序、把它们复合在空间里、修改单个影像的组成部分、变换个别像素,在概念和实践上来说,都是同一操作。”(《新媒体的语言》,301)

《俄罗斯方舟》是一部在许多层面上体现了这些悖论的电影,尽管不是以作品经常愿意承认的方式。在影像中给定的时间和空间并不是用长镜头和运动串联的表达,而是复合处理与“空间”蒙太奇创作行为的复杂典范,其美感依赖于数字影像的标准性和可变性。这部电影不能被视为一部单一长镜头电影,因为它是高度复合的人为作品,因此没有空间的一贯性。在86分钟内它给予我们的不是通常所想的一个“连续镜头”,尽管索科洛夫和他的摄影师可能认为是。(在这方面,我的学生们对于这部作品的反应一直使我感到惊讶,他们把这部电影的观影体验理解为这样一种东西,它更多地类似于第一人称游戏的、观看一部博物馆参观光盘的体验,就像那种从一个房间到另一个房间连续视觉浏览的体验。)在这里,具有讽刺意味的是,这个数字事件表明《俄罗斯方舟》是一部这样的“蒙太奇”电影,即它是一部数字电影的完全表达。但是,在这里,蒙太奇不再是时间和时延的表达;它不如说是一种标准化影像的叠层的操纵,这种影像则受制于各种算法的变形。这就是我称之为数字事件的东西。虽然这部电影作为在一个真实地点进行

^① 当然,这与曼诺维奇自己的结论完全相反,他的结论是:“在计算机文化中,蒙太奇不再是主导性的美学,虽然它贯穿于从1920年代的先锋派至1980年代的后现代主义。在数字合成中,不同的空间被组合成为一个单一无缝的虚拟空间;数字合成是一个有关连续性的替代美学的好例子;此外,一般的合成技术可以被理解为蒙太奇美学的一个对立面。蒙太奇的目的是创造不同元素之间视觉的、风格的、语义的和情感的不和谐音。相反,合成的目的是将它们混合成为一个单一整体,一个单独的单体。”(《新媒体的语言》第114页)曼诺维奇是在苏维埃电影黄金时期的编辑风格的有限概念上使用蒙太奇一词。而我是在元素的剪辑或者组合的更加一般的意义上使用这一概念。

录制的英雄壮举进行推销,但是对于它的特点的更好描述,像大多数数字电影一样,它是后期制作的美学产物,高度受制于计算机技术和它的作者想象的意图。的确,如果没有数字后期制作使之成为可能的布景、灯光、视角和其他复合元素的修正与附加,这部电影的录制策略及其成就几乎是无法想象的。

22. 解码本体论,或曰“猜字谜”

每一个人都可以看到未来,但是没有人记住过去。

——亚历山大·索科洛夫,《俄罗斯方舟》

当我真的发现克服我对类比世界(正是类比世界的本性激发了对过去的思念)的怀念很困难的时候,我并不想针对计算机的世界做出评判,也不想暗示说,类比的影像与声音比用数字技术制作或者改变的作品更好或是更坏。或不如说,重要的是要理解,数字信息表达了另外一种在与世界的关系中掌握权力的意愿。这种意愿并不更好也不更糟,但是它在价值表达与表达方式这两个方面有所不同。毫无疑问,数字信息减弱或者甚至阻断先前摄影与过去世界的关系,因为数字信息想要改变这个世界,让它屈服于其他形式,或者创造出不同的世界。在数字屏幕面前,我们并不是感到无能为力,倒是通过信息媒体表达了控制信息、塑造我们自己和这个世界的一种意愿。这也是一种度量世界和进行沟通的意愿,或者说是对其进行衡量,进而按照数学手段对其进行管理。

那么,最为困难的问题关系到计算机互动的伦理;亦即,评价我们当代的生存模式,说明在与计算机屏幕的互动中我们的本体论是如何改变的。仿真的自动机制预示了何种与世界的和与集体生活的认识论的关系,以及与伦理学的关系?

要对这些问题做出充分的回应,是另一本书而不是本书的任务,而我作为一个影迷可能也没有能力写。然而,猜猜字谜是可以的。这可能涉及从物质世界和日常生活的物质结构的感官探索中退却,去探索富有想象力的生活和一种新的社会性。以这种方式从物质真实退却,是对抗皮埃尔·利维所称的全球“集体智慧”的潜在力量的平衡。^① 与时间和空间的新关系从一种电影本体论中出现,这些关系正在发展,涉及对于互动与控制的预期。(今天,看电影的孩子们要求暂停、回放或者改变音量——无法想象他们会在屏幕前放弃控制时间的欲望。)作为一种屏幕技术,这不是一种对怀疑主义的克服,而是它的一种不同方式的表达。在计算机和互联网世界里,我们并不怀疑有其他思想,也许还有其他世界的在场。无论是理所当然地还是相反,不论是自信地还是焦虑地,我们相信我们控制、管理其他思想和世界或与之交流的能力,但代价是:物质和思想已经变成了“信息”。在这个意义上说,数字的文化统治可能表明了从怀疑论的提问到怀疑论的接受的哲学退却。因为在由计算机为媒体的交流形成的高度可变动的社区中,想要了解世界的愿望已经失去了它的挑战性和不确定性。或不如说,一个人寻求了解其他思想的新途径,但不知道其他自我是否藏在它们后面。

数字“影像”,在其本身的范围内,也承担着这一本体论。感知真实性的伦理是由信息的逻辑打造的,它基于关于一个世界的一种图像,而这个世界在本性上完全是数学的;或不如说,它是这样一种本性,在它被想象或者可以被想象为物理的之前,它就是数学的。如果我们在数字影像中感觉不到什么时延,那是因为我们想要通过符号表达来控制时间——不像摄影那样,保存一个影像来对抗时间之流,而是战胜时间,对它加以主导。我们并不在这样的表达中追求对时延的体验,特别是那种世界和存在都被恢复为一种普通时延的表达。或不如说,我们

^① *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, trans. Robert Bononno (New York: Perseus Boos Group, 1997).

寻求对与时间相关的和作为信息的时间进行管控。

这就是为什么对于这些种类的影像来说需要一个新的哲学视角的原因,如果它们还能这样称呼的话。在一本致力于讨论影像和电影的未来的书中,需要反复提到,信息替代了影像,它是这种本体论的潜在力量,形成了这种本体论的新自动机制精神的或者其他方面的基础。在一个以信息大量堆积为特点的世界里,从交互式屏幕后面进入与控制这个世界的愿望决定了对于新本体论的要求。曼诺维奇会把这种愿望的特点描述为“数据库情结”——一种非理性的保留和存储计算机中的每个东西的愿望——但是,这一定义与经验不一致。他写道,“信息社会的主体知道她可以点击鼠标,在文件系统与网络中飞翔,掠过无尽的数据场域,定位任何一个微小信息,她得到了平静。使她感到舒心的不是空间和色彩的均衡,而是在她控制之下的数据操控操作的多种变化。”(《新媒体的语言》,274—275)令我感到奇怪的是,曼诺维奇把这个过程描述为得到平静或者舒心。对我来说,它表达了一种对时间和时间即刻流逝的极度紧张。或不如说,这是一种对于现在的深入沉溺,他既要奋力控制他接收的信息的数量,又要奋力了解如何进行分类、储存和正确地检索;他总是忙碌的。

另外,数字合成的影像明显不能与摄影或者电影的影像完全一样,这也令人感到舒心。但是这种感觉也使我们无法看到数字屏幕的时间性和它们所带来的本体论疑问。在这方面,合成影像既不是对物理现实的一种低劣的再现,也不是对摄影影像的失败的替代,而不如说是对一个不同现实的完整的表达,事实上,是一种新的本体论,即曼诺维奇所称之为的“一个被缩减为几何学的世界,在这个世界中,通过几何模型的充分再现成为了现实的基础”(《新媒体的语言》,202—203)。这种“有效性”的时间特征非常重要。摄影照片把我们带入一个过去事件的当前在场和一个将要发生的未来,而电子屏幕把我们保持在一个广阔的现在,合成的或者数字的表达总有一种科幻小说的氛围笼罩着。它们为这样一个未来世界做好了准备,它已经在现在出现,我们怀着兴奋

或者焦虑面对着它。我们反过来把摄影和**电影**的感知力量作为一个正在消失或者已经消失的世界加以认识；我们被数字和互动屏幕所吸引，因为有抓住这样一个未来的愿望，这个未来总是跑在我们的前头，用它的尾流拽着我们前进。我们对于不能了解世界或其他事物感到失望，这种失望现在变成了对不能获取关于计算机和计算机通讯更加完美的(未来)知识感到失望，计算机技术的进步似乎总是跑在我们为了自身目标对其进行操控的认知和感知能力的前面。想要追上总是在前面才出现的事物注定是失败的。

很可能是，摄影的仍旧在数字的当中存续，成为对于这种未来冲击力量的一种管理方式。摄影的影像以数字获取的方式继续存在，电影的理念以术语“数字电影”的方式继续存在，作为一种向着一个不同世界——不论是现在存在的还是将要到来的世界——过渡进行安抚的方式，它们的存在模式是难以评估的，同样也是难以想象的。在《新媒体的语言》中有一段叙述生动的轶事，曼诺维奇谈到，为《侏罗纪公园》设计电脑生成影像的问题不在于要获得 35 毫米**电影**的清晰度，而是要策略性地降低影像的等级，以便给予它一种“类比”的外观——换句话说，就是使这个未来的影像符合我们对一种在历史上更熟悉的做法的期待。斯皮尔伯格的恐龙是一种已经到来的和超越未来的矛盾表达；我们在那儿看到的自己，就像是来自过去的幽灵。作为计算机生成的影像，这些恐龙是新的数学完美形象的典范，以及超完美电脑视觉的产品。计算机摆脱了人和相机视野的限制，能够以潜在的无限的清晰度、细节和景深制作影像，没有任何颗粒与噪点，色彩饱和度强烈、边缘锐利、几何图形完美。《侏罗纪公园》的启示是，我们仍然发现这些影像是怪异的、“非自然的”和“非人性的”。为了能够显示是“感知真实性的”，也就是说，符合摄影影像所建立的真实标准，具有讽刺意味的是，合成影像需要降低等级以显得具有更多噪点和更加类比。换言之，“现实”只有在具有摄影外观时才会得到承认，我们还没有为复合影像内出现新的本体论形式做好准备。因此，感知真实性的以及以摄影或者电

影摄影形式创作的数字影像的最后一个悖论,被表达为一种延缓未来或者降低其形成速度的意愿。

计算机的演化通过改变影像和屏幕的地位,把我们吸引到它的世界中。数字电子影像的标准性、不完全性和可变性,以及与互动屏幕的不可分割性,同样是把我们将引向未来而不是让我们停留在过去的这种时间状态的表达。这里,观看者不再是一个被动的观看者,屈服于无法避免的时间之流,而是在观看与阅读,以及沉溺地观看与积极地控制之间交替选择。在日常实践中,这些无疑都是存在的交叠状态——即观看者变为使用者,使用者变为观看者,在难以区别的两种存在状态中迁移。合成影像的“超级图像”得到了互动屏幕“控制视觉”的补充。因此,计算机游戏加速和扩大了一种已经存在于比较简单的视频与 DVD 观看的屏幕及界面中的潜在能力。图像变成了一种行为,它总是预先准备了对任何瞬间决定做出响应的可能行动的菜单。这是即刻现在朝着一个正在出现的未来进行变化的另一种方式。我们与屏幕的关系就是为我们必须回应的未来事件做好准备,我们的回应行动制造了效果,这些效果产生了新的未来事件出现的可能性,所有的这一切都被高度压缩在极短的时间画面之内。(什么敌人躲在下一个墙角后面? 我有电子邮件吗,或者是我要招呼人来聊一聊吗? 等等。)

在这方面,我们对于计算机的心理状态可以概括为信息处理本身的输入与输出分离这一特征。正如游戏设计师维尔·莱特说的那样:“玩游戏是使用者(观看结果与做输入决定)与计算机(计算结果和把结果显示给使用者)之间的一个不断的循环。使用者正在试图建立一个计算机模式的心理模式。”^①因此,信息输出的可变性与我们和数字屏幕之间的多样性关系高度相关,这些数字屏幕在信息与专注、清晰与模糊、观看一幅影像与运行一个程序、再现与控制之间迅速交替转换。与

^① 引自 Chris McGowan, *Entertainment in the Cyber Zone* (New York: Random House, 1995) 71.

这些屏幕一致,身份也表现为一种可变的、集成的、标准化的形态,作为可选菜单的选择不断再造自己。计算机已经达到了渗透到我们日常生活中几乎每项活动的程度,这些性质已经变成了我们日常生活的结构特征。互动游戏已经为一个即将到来的未来做好了准备,在这个未来中,我们全部生活在这里,无论我们准备好与否,在这里,表现变成了数字的结构,行动则由算法来规划。

作为对巴贝特·曼戈尔特的疑问——“对于数字视频来说传输时延为什么是困难的?”——的一种推论,我要以这样一个尚未有人提出或者也许无法回答的问题来作为结论,这个问题继续徘徊在我对**电影**虚拟生命的探讨之中。亦即,为什么数字表现带来本体论的困惑与好奇,而同样的困惑和好奇则是经典**电影**理论的特征,至今又来缠绕我们?也许正如我在《解读图像》一书中所主张的,新媒体总是跑在哲学的前面。人们可能会想,我们这一代人作为成年人亲眼看见了视频对摄影的取代和数字作为默认的感知规范,应该会对这个问题更加警惕。但是也许我们还没有准备提出这些问题;因此,我是在猜字谜。就像摄影技术作为一种对抗未来冲击的方式,坚守在数字技术之中,数字**电影**延续了**电影**带来的本体论的质疑,但是仅以一种减弱的方式,这种方式的确能够表现出对未来的抵抗。对于时延的体验已经不再是宝贵的;与物理现实的因果关系已经变得弱化。但是,更重要的是,电影叙事的单向时间性——这一在经典**电影**叙事形式中保留的最强有力的东西——与数字性的最原创和有利的自动机制,即互动性、操控性、标准性和程序性,开始发生冲突了。

数字实践的意图与我们通常意义上的再现这一术语是不相同的。通过计算机,我们并不是想要制作一件东西来作为另一件东西的象征,而是不断地收集元素,复制和转换它们,重新给予它们语境和使之再度循环,复制与共享它们,传输我们的结果,然后重新开始这一切。分享、复制和传输的意愿并非依赖于个体的或者身份关系的概念,而是依赖于一个集合中的单体或者一个多个单体的集合在时间上始终虚拟的表

现——这是一些高度可变的和不断演进的、由共同利益联系在一起
的共同体。网络化通讯的最强大的功能是使这些多人对多人的互动成为
可能,借助于消除共同时间架构中的空间,它们在当地和全球范围内同
时发生。这里,实时互动是一种理想的状态,或者换种说法,是一种尽
可能减少信息发出与回应之间的耽搁的企图,因此,要使上述共同体保
持在一个在感知上得到重申的现在之中。新形式的怀疑论及其对于它
的确认就形成在这些虚拟的共同体中。虚拟的集合体仍然需要一个屏
幕提供的能力与匿名性,把它们与世界以及其他集合体屏蔽开来。但是,
电影屏幕通过自动类比因果关系把我们保持在一种与过去相关的
现在之中,与此形成对比的是,数字屏幕要求我们通过充分的沟通和交
流来确认他人:我想,这是因为我存在于一个正在与他人交流的现在时
间之中,所以对我来说,他人现在不在空间之中。电影对于怀疑感的克
服,依赖于对作为类比条件下所表达的人和事物分享的时延的一种感
知,在此条件下,空间只是作为时延的传递者而非作为再现发挥作用。
但是,通过合成世界中的运动实际上降低了再现的空间,把时间作为较
少的计算周期加以保留;作为时延的时间让位于作为计算的时间。在
大多数虚拟世界里,在涉及运动中的时候,影像都表现得更加简单,更
加缺少细节和复杂性,当运动的画面静止下来,缺失的信息才在影像中
充分恢复。这里,在时延中时间的流逝或者类比的空间化的时间被信
息量的增加和减少所替代。从另外一个意义上,在把影像作为可变控
制界面加以再图像化的过程中,在线的共同体也排除了“再现的”空间
(以及地理空间),这不是为了回归这个世界,而是要创造一个不同的世
界,这个世界大致可以用皮埃尔·泰亚尔·德·夏尔丹(中文名:德日
进。——译者)的智力圈的概念来进行特征描述。这个智力圈不是对
形而上的统一体或身份的描述,而是对一种力量的确认,这种力量表达
为时间上的并存,或处于一个共时性始终变化状态中的多重并存。因
此,这就描述了我们克服与计算机、与其他人、与通过计算机媒体跟
我们联系的其他人之间隔绝的策略的特征。

至今为止,数字媒体因为具有加快时间的特性,它主要以通信而不是艺术的形式发展,尽管这一状况一定会改变。在我们的多种日常用途方面,数字媒体放大、增多和加快了信息的传输,而不是激发表达在这些属性或者行动中的意愿的自我审视。人们发现数字表达难以成为哲学性的,难以成为信息以外的东西。但是,对于未来的头脑来说,它们可以。在这个过渡阶段中,在追求“摄影的真实性”的时候,数字成像仿真出了一种体验,它事实上取代了这种体验。在将要来到的许多年中,戏剧性的电影将继续沿着这些路线前进,这首先是因为**电影**叙事形式所具有的时间魅力,也是因为数字性的力量将会激发新的电影形式和将会更新电影本身的可能风格。**电影**作为一种现象学的体验已经消失——这一点毫无疑问。但现在,对于可以预见的未来,电影将继续存在、进化以及经历新的转型。这就是说,**电影**还将是我们对于动态影像的审美体验和以时间为基础的形象表达进行评价的基线。在变成真正的古文物行业之前,**电影**研究或者电影研究将在即将到来的某个时间前享受一段茁壮成长的存在。在大多数情况下,数字电影仅仅能够和将要延长经典**电影**理论中出现的疑问的路线,把它们沿着某些方向推进,而不会从根本上改变它们。此外,而我们则必须寻找数字自动机制在其他创作行为中的更多的强有力的表达:在视频游戏和各种在线互动中,也在而且更重要的是在数字艺术中。数字屏幕对我们的吸引力,与电影院的投射屏幕现在或曾经对我们的,并不逊色。这可能是因为与数字屏幕的关系让我们感觉到了某些新的东西。数字屏幕在对于现在生活的自我理解方面对我们有所困扰或者激发,在这个意义上说,与数字屏幕的关系现在是我们的现代性的本质,这也许是因为我们的本体论状态正在被改变。这里,新的东西再次与本体论的困惑联系在一起——如何在时间与空间中、在与看起来似乎不是“一个”的一种影像的关系中,安置或者定位我们自己。一旦这些行为本身已经摆脱了电影的隐喻,或者大大将其改变,那么在数字创作中本体论的困扰可能会更加清楚地显现出来。具有讽刺意味的是,我们中那些主体性由电影

文化铸造的人们——贝拉·巴拉兹的“可见的人”——也许不能在认知上、心理上或者哲学上评价这一体验。这不是我们的本体论。我们期待着新一代的哲学家。

23. 旧的和新的,或曰电影研究的(虚拟)重生

电影所做的首先是它们能做的:完全省略了我们的注意力,因为现在事情就是这样,在自然的画面中,世界正在走向分解……已经消逝的不是新奇感,而是我们对于我们的体验的兴趣。

——斯坦利·卡维尔,《被观察的世界》

正如我在本书开头时所说,在来自其他媒体的激烈的经济和文化竞争的时期,电影更好地吸收了其他竞争者的影像,来重建它更好的美学身份叙事和社会形象,并且在经济上把自己区别出来。与此同时,新事物的市场营销也是对于某些已经建立的东西的重申:对于渗透在贯穿电影史的观看快感的心理结构的保持和增强。电影史帮助我们克服了“数字偏执狂”的失衡,去理解戏剧性电影是如何已经进入了一个技术革新和调和的阶段,在这个阶段中,与其说它衰落,不如说它事实上是自我更新和改革。某些东西仍然在持续着。

我的许多朋友提出了非正式的主张,认为像《黑客帝国》这类电影代表了电影史上某种根本性的新东西——受到电子和数字媒体影响的后经典风格的出现——令人惊讶的是,大卫·博德维尔也是其中之一。但是,在回看这部电影时,我对另外一个观点更加感到惊讶。当然,《黑客帝国》以一种早期拍摄技术不可能有的方式运用数字技术操控空间与运动,因此它是高度创新的,并且现在已被大量模仿。正如博德维尔向我指出的,远景的缺失和剪辑的快速、省略的性质,似乎要求一位观

看者知道如何在这个后音乐的视屏空间里为她或他自己确定方向。然而,就在这部**电影**的第一个情节中,这种方向感的迷失就明显地发生了,那就是,在尼奥“醒来”发现他正在一个数字仿真的梦境中之前。在第二次和第三次观看中,人们变得更加对它的叙事架构绝对经典的特质感到惊讶,而在这个叙事架构上又叠加了所有这些巴洛克风格的创新。根据大多数标准来判断,《黑客帝国》是一部经典的好莱坞**电影**,正如博德维尔自己已经很好地对它做出了这个定性,至少是在情节或者剧情安排上,如果不完全是在风格上。(事实上,很清楚,它比《公民凯恩》更加经典,后者是博德维尔和汤普森《**电影的艺术**》中的一个教科书式的范例。)根据其他判别标准,它的叙事因果关系是以人物为中心的;它明显地根据平静阶段、骚动、冲突和冲突化解这个标准故事公式分为三段进行组织;它有一个双重的情节结构,将动作与爱情的故事线索交织在一起,一个由片段组成的情节模式,这些片段本身在不同阶段在因果关系上相互联系;结尾则体现了强烈的大结局之感。总之,《黑客帝国》具有普洛普童话故事的严谨结构。尽管它具有华丽的风格特色和强烈的互文指涉,但是它的基本叙事结构还是可以立即辨识的。另外,它的意识形态构想也过于浅显,了无新意。在这个案例中,或是经典好莱坞**电影**的定义过于宽泛,以至于失去了甄别力,或是我们必须假定,从叙事上说,像《黑客帝国》和《西斯的复仇》(2005年)这类**电影**没有什么新意的。“经典”时代已经放开了它对于通俗叙事**电影**的掌控,数字时代或者还没有。^①

以类似的方式,涉及音响、色彩和宽银幕技术转变的各个较早阶段,不能被看作是革命性的,而是对**电影**基本的心理和文化体验的添加与增强。尽管有着技术层面上的结构调整,但是自从1917年以来,包括人力的组织、展映的结构、财务与发行的经济策略以及影院**电影**观看

^① 的确,这论点出自 Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* (Berkeley: University of California Press, 2006).

的社会和技术架构与经典好莱坞叙事的基本结构始终保持明显的稳定不变。而电视和视频的确表现出与**电影**观看不同的社会和技术架构，直接与影院放映展开竞争，在经济上，它们作为一种新的有利可图的发行渠道发挥了更多作用。从感知、认知和心理上，电视、录像以及现在的互联网对于同样种类的叙事材料，在三种不同的技术语境下，表现出非常不同的观看方式。然而，在财务上，它们都服务于同一个系统：跨国娱乐产业。在好莱坞电影中，以及在电影研究中，数字媒体的出现燃起的兴奋和焦虑受到这样一种可能性的激发，即它们将取代，并且最终接替**电影**观影体验。但是，这一狂想又是一个旧的想法。好莱坞已经学会了与收音机、电视和录像和平相处，并且从中受益颇多。毫无疑问，它正在学习利用由互联网、计算机游戏和家庭影院消磨的闲暇时间来做同样的事情。

一种对于**电影**虚拟生命的反应是高喊“**电影**死了。电影万岁！”。无论是类比的还是数字的，我们已经作为“**电影**”从视觉与叙事的角度做出回应的东西，今天仍然坚持活跃在电影屏幕上，并且在即将到来的一段时间内还将如此。对于我们来说，**电影**在感知上如同**电影**一样真实，通常，它们以相同的力量使我们沉浸在令人信服的虚拟世界里。这样，也许就没有多少人为作为一种类比艺术的**电影**的消失感到悲哀，也没有多少人会认识到**电影**早已被埋葬了。还有，在本书的第二部分我也断言，如同其他类比艺术一样，出于现象学和哲学的原因，**电影**对于我们意义重大，因为它是一种被重新获得的过去的表达，尽管这种过去之感正在日益离开我们远去。

与此同时，现在我想强调的是，在激发我们重新思考**电影**理论的基本概念的新媒体中出现了某些“新的”东西。（的确，“**电影**”的虚拟生命中最重要启示之一就是认识到，对于动态图像当前和过去生命的所有三个方面的回应都是同样有力的和令人信服的。）这是显而易见的，例如，在多用户和仿真游戏的非线性（尽管不一定是无目的的）叙事结构中，它们的互动性和集体性以新奇的方式调动观看者的视觉与快感。

不仅在线游戏要求以新的方式对观看者的地位进行概念界定；对多用户域名，即多人集体参与游戏/叙事空间的创造和改善的地方，也要求我们重新思考作者的概念。互动媒体促进了一种观看者的参与形式，这在其他以时间为基础的空间媒体中所知甚少。网络摄像机正在促进自我表现的新形式，以及令人快乐的同时也是不太正当的观看的新样式。一种再现的确定概念也正在发生深刻的变化，虽然正如我已经指出的那样，在数字成像中“感知真实性”的标准仍旧奇怪地持续着，甚至在索引性影像已经被可以产生出创造活动的新形式和样式的计算机仿真所代替的时候。最后，以分布式计算获取能力的各种媒体，既是以单独的也是以集体的形式，从根本上代表了观影的时间和空间的新的技术组织。被组织在一个**电影**放映的统一空间和线性时间中的集体观众，已经被分散到了传播媒体的序列化空间和统一化时间之中。反过来，一对多的传播模式已经变为多对多的分布式计算模式，这后一种模式的特征可以描述为分散化的空间和非同步的时间，它们的全球到达范围更广、速度更快。

相信我们正在面对的这些“新”媒体已经是成熟的形式，这可能是愚蠢的想法。对于数字文化的批评研究的令人兴奋之处，部分地是可能认识到，我们正在目睹一个新媒体或者多个新媒体的诞生，这个媒体的未来是难以想象的，就像那些观看尼克儿童频道的社会学者难以想象未来一样。尽管是或也许是因为数字艺术在经济、文化和美学等方面的迅速崛起，它缺乏批评的和社会评估的概念。自从互联网在 20 世纪 80 年代末期变为一种文化现象，它便开始发生快速变化，自从 1994 年以来，全球资讯网以更快的速度蔓延，完全超越了学术界理解它们的能力。从电影作为一种大众化的、流行的媒体和美国的一个主要产业出现之后，到第一次大规模社会调查——佩恩基金研究——进行之前，经过了差不多 25 年。虽然作为新通信技术的广播与电视的学术和教育方面的反应较快，但是仍旧需要以 10 年为计算单位。然而，与我说的**那些正在观看尼克儿童频道的年轻社会学者**不同，我们并没有失去

理解这些新媒体大致轮廓的重要资源；就他们见证电影历史衰落的路线来说，还有 100 年时间的国际**电影**理论和历史研究为他们的评估提供重要资源。

这里，旧的（电影的）和新的（电子的和数字的）媒体发现它们自己处于一个奇特的家族体系之中，其排列顺序不是简单的或者不言而喻的。当“**电影**”在数字对类比的接续替代中消失的时候，持续存在的是作为一种叙述形式和一种心理体验的**电影**——一种通过空间、运动和时间来表达视觉、意义与欲望的特定模式。的确，当电脑生成的图像渴望变成是“摄影的”的时候，许多互动媒体形式则渴望变成是“电影的”。然而，观看一部电视的或者视频的电影，更不用说互联网的，可能不是一种观看电影的体验。同时，尽管观影形式中出现了突变，但是**电影**的基本叙事架构仍然继续存在，还有，虽然有着来自视频和互联网的竞争，影院**电影**观看并没有表现出不久就要消失的迹象。电影观看体验的统一性与匀质性早在 1946 年就达到了顶峰，从那时起就破裂和分化成为其他多种的传播渠道了。然而，它仍然是理解和评估其他以时间为基础的空间媒体的基线。由于这个原因，无论是电视的还是数字的研究都没有从**电影**研究的基础上分离出来；因此，对于**电影**叙事的演化以及电影观影体验的新的变种的批评理解仍然有赖于**电影理论**的核心概念。要从批评的角度说明电视、视频和互动数字媒体正在演变成什么，意味着既要对它们显著的技术和美学的差异加以定义，又要理解它们是来自与摄影和**电影**同类的家族的根源。在这里，**电影的虚拟生命**在一定程度上由双重的虚拟加以定义，这种双重的虚拟突破了把时间的或话语的艺术与空间的或影像的艺术分隔开来的马其顿防线。

在这方面，我们可以看出，**电影史**与**电影理论**如何延伸到了对于视觉研究的更大关注。在这里，一方面，在电影研究和媒体研究之间有着明显的联系，另一方面，有了正在出现的视觉研究领域。但是，在视觉研究的理念中所隐含的意思，或者是让**电影**研究回归到艺术史，或者是把它作为一个更大的（多）媒体研究的一个扩展或者一个部分。然而，

我想提出一个更加激进的理念。

虽然文化保守人士认为**电影**和互动数字媒体有损于创造性努力的发挥,但是从另一视点看,可以把它们理解为提出了这样一些令人兴奋的哲学问题,这些问题相对于其他的、更加成熟的艺术来说,可能不那么明显,不那么有趣。再说,尽管**电影**与数字媒体表面上不同,但是它们都以同样的方式这么做了。正如我在《阅读图像,或者新媒体之后的哲学》一书中所主张的:电影与新媒体共享了一种以它们的“图像的”能力为特征的下降的路线。这就是为什么我把**电影**归为新媒体之中,宣称**电影**理论的关键概念定义了评估新媒体中什么是新的、同时什么是旧的这二者的最佳标准。在图像媒体中,时间性与空间性、视觉与表达,以及真迹性和记谱性之间的老的区别已经被废弃或者被重构,这种重构既需要对先前的哲学思想的解构,也需要新概念的创造。因此,我非常严肃地将摄影和**电影**归入一种新媒体的历史之中,这种新媒体遵循同一个谱系的衰变,无论情况多么复杂,从贯穿在我这本书中的关于虚拟性的讨论来看非常明显。基于这些原因,看来很清楚,20世纪的文化基本上是一种视听文化,这种文化的形式与概念的历史与**电影**和**电影**理论的历史相伴随。这一想法增加而不是减少了我对电子艺术以及新的数字媒体和通信技术的兴趣。例如,吉尔·德勒兹在他论米歇尔·福柯的书中提出:从君主社会到规训社会,再到他所谓的现在的“控制社会”的历史转变,可以通过权力的性质如何通过视听统治得到表达的数量变化来加以分析。德勒兹想要借助于强调话语不是福柯分析的唯一对象,以及话语总是经过可见事物,来恢复和强调福柯哲学中视觉的地位。福柯对于环形监狱——它与视觉相关的权力组织代表了19世纪的规训社会——的分析,就是这方面的一个例子。因此,与表达相关联的视觉体系的变化——想象与再现、观看位置和说话方式的模式的转换——在不同社会中以不同方式组织起知识、权力和主体性的相互关系。权力是通过视觉以及通过话语来行使的,我想强调的是,在20世纪中,权力进行表现和受到挑战所通过的模式,很大程度上是

与电影出现的历史相伴随的。的确,从历史与概念的角度看,在德勒兹的电影论著中的一个精彩方面就是它们提出:电影的符号学历史本身已经见证了大规模的变化——从动态影像到时间影像,再到现在出现的德勒兹所称的“硅影像”。

因此,电影理论的历史仍然是理解由电子和数字媒体所带来的社会的和美学的理论问题的基石。正如我先前所说,并不存在“新媒体”,而只有在计算操作或者自动机制的基础上,连接在一起的多重混合形式。它们借助于使它们能够发挥作用的自动机制组合在一起,所以它们也许可以被称为计算机艺术,同样,各种现时叠加动态影像体验可以被称之为“电影摄影的艺术”。然而,虽然这一观点可能反映的是一位影迷和塞尔日·达内引以为豪的伙伴的偏见,但是在我看来,新媒体的多重形式还不具备作为一种视听媒体的电影的符号学和文化的一致性。毫无疑问,这种情况将会到来,也许电影会在某一天融进或加入一种新的计算机艺术的变体之中。但即使到了那一时刻,电影仍然是理解各种新媒体的基线。

因此,电影的历史以及电影理论的概念变成了定义我们过去和当前世纪的视听性的最有效的语境。我们一旦放弃了过时的美学争论,开始评价图像媒体所产生的新思想,那么,电影研究就以这种方式,突然发挥出它在任何人文学科中的核心作用。与此同时,新媒体也向电影研究与电影理论提出挑战,使它们通过重新评估和重新构建它们的概念来得以重塑。对于电影研究范围的重新评估和更新也意味着对于“电影”含义的定义和重新定义。这就是电影在面对着最能自证它的东西——作为一种记录和放映类比影像的手段的胶片——消失的时候,电影研究的继续和更新发生的明显的矛盾悖论。我同意安妮·弗里德伯格的说法,电影研究现在发现它自己处在一个转折时期,此时屏幕变成了显示器,传播变成了格式化的,其形式和维度都是可变的(影院电影、电视和计算机),电影被降低为随着它的媒体(胶片,1/2英寸磁带、DVD和视频服务器,等等)而变化的存储装置,观众变成了对于界面进

行操控的“使用者”，或者简单的作为遥控器，或者复杂的作为数字手套和头戴式显示装置。由于数字技术所带来的媒体的趋同性，也鼓励我们在相当程度上拓展了电影的家族，把电话、收音机、电视和计算机作为一个更大的视听家族的组成部分包括进来。^① 同样有趣的是，在弗里德伯格的考察中，不仅简明地表达了发生变化的种类和复杂性，而且表达了某些概念——屏幕、电影、观看者——的明显的持续性，它们有着长期和复杂的历史。那么，在这部论述数字文化的最佳批评著作中，人们可以发现某些电影理论的关键概念与问题的反复出现和确实创新：新的影像形式是如何在与时间和运动因素的关系中出现的；作为一种文化构建的“‘摄影的’真实性”的地位的改变；符号制作问题是如何被以时间为基础的空间媒体的叙事组成所改变的，以及与艺术相关的技术问题，它们不仅体现在影像的制作和传播方面，而且也体现在观影体验和快感的空间性与时间性的技术局限和组织方面。

屏幕、电影、观看者；影像、运动和时间；再现与“真实性”问题或曰影像与指涉物的关系；意义与叙事；技术与艺术：用它们来提出这些问题的这些形式与词汇，已经在作为一系列冲突性辩论的电影理论的历史中持续发生变化。然而，一套基本概念始终保持不变。此外，我相信，电影研究的真正的和卓越的成就是，相比其他相关学科，已经为处理这样一些最紧迫的和有趣的问题建立了更多的方法论的和哲学的基础，这些问题既是美学的又是文化的，既与现代性又与视觉文化有关。只有电影理论的历史才能给予我们理解与判断发生在摄影、电影、电子和互动数字媒体中所发生的变化性质的程度的基础。突然之间，不是有关电影的100年的问题与争论，而是有关电影理论近100年的问

^① Anne Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change,” in *Reinventing Film Studies*, ed. Christine Gledhill and Linda Williams (London: Hodder Arnold, 2000) 440. 同样有趣的是她提出：当电影作为一个离散的对象越来越失去了自身的身份，这个领域已经越来越多地转向电影史，将其作为一种重申它的身份与连续性的方式。然而，这种已经发生的向着历史转向的方式可能会失去更多的电影时间性的基本重要性。

题与争论,成了一种基线,可以用来理解在互动数字媒体与以计算机为媒体的传播出现时,什么是全新的东西、什么是作为叙事一再现的电影中的核心体验持久存在的东西。电影还没有死亡,虽然它可能被彻底地“纠正”了。无论如何,电影理论的主要问题和概念持续存在,我们应该仔细关注它们如何定义了一种特定的思想史,如何可以被用来重新检查这个历史,以及如何为对新的与老的媒体的批评的理解建立了基础。与此同时,电影理论的核心概念的语境正在重新设立,使它们的批评理论扩展与呈现得更加复杂。

我再次想起了我们那些经历过尼克儿童频道的年轻社会学者。大学电影研究的学术地位与文化地位,仍然受到电影和电影的出现与对于它们的严肃学术研究之间的时间差的伤害。一个全新的产业和艺术在20世纪之初出现,它没有哲学的和社会学的语境来想象它带来的社会冲击与后果。20世纪前半部分的电影理论的历史尽管是丰富和复杂的,但很大程度上是处在追赶的状态。幸运的是,新的数字文化不是出现在类似的理论真空之中。因此,同样的历史使得我们能够更好地理解这样一个复杂的系统,它定义了计算机所生成影像的技术的与美学的可能性,以及它的商业的与大众的开发利用。因此,电影和电影理论的历史成为我们评估在新媒体中什么是新的和已经过时的事物的最为有效的概念基础。那么,对于批评地理解数字技术是如何像它们之前的电视和视频那样正在发挥作用,对于把电影作为20世纪的一种成熟的视听文化延续下去,同时,对于它们是如何为一种新的视听文化的诞生——我们才刚刚开始辨别它的广阔和依稀的轮廓——做好了准备,电影理论是我们最好的希望所在。

致 谢

本书源于 1999 年时任伦敦国王学院副院长的巴里·艾夫向我所提出的一个问题：如果**电影**研究的对象变成了数字的和电子的，而不是摄影的话，那么它将会改变吗？这个问题是我们在国王学院时的一个重要关切，当时我们正在为新的千年到来，创建一个新的**电影**研究项目。如同许多看似简单的问题一样，我对它思考得越多，就越感到它的复杂、持久和令人困惑。最终，我以这个问题作为我 2002 年 2 月在国王学院的任职讲座的主题，题为“奇怪的媒体博士，或者我如何学会停止忧虑和热爱**电影**理论”。此后，我的思绪继续延伸与发展，直到我意识到需要写一本书。2002 年，《**电影的虚拟生命**》被成功提名纳入动态图像艺术和科学学院的**电影**学者研究金计划。我特别感谢学院在我计划和撰写书的过程中所给予的宝贵财力和智力支持，感谢我的老朋友、项目协调员格雷格·比尔在我完成这部书的过程中所付出的大量时间。

这本书本身曾经采取了一些正式和非正式谈话的形式。我特别感激劳拉·玛尔维，她慷慨地与我分享了她的想法，特别是在 2003 年 2 月，我们为伦敦大学前瞻研究学院的屏幕组准备题为“**电影**：死了还是活着？”的一天会议之时。本书的多种主张是在多种场合与听众的讨论中得以形成、修改和重新思考的，这些场合包括“**电影的思考**”研讨会

(由 Synema 电影与媒体协会赞助、维也纳大学科学与艺术学院和哲学学院共同举办);阿姆斯特丹电影博物馆赞助的 the Archimedia “数字时代的电影档案”研讨会;在奥鲁大学举办的“文学作品与动态影像本体论”研讨会;在奥斯陆大学举办的“审美实践中的媒体概念与媒体实践中的审美效应”研讨会;在杜克大学举办的“看似相像:动态影像和它的世界”研讨会;在伦敦斯莱斯德艺术学院莱德研究中心举办的“隔阂(2)”研讨会;以及应邀在下列机构开办的讲座和研讨会:哈佛大学视觉与环境研究系;麻省理工学院比较媒体研究;耶鲁大学电影研究专业;霍利约克学院电影研究专业;马萨里克夫大学地方电影与视听文化研究所(捷克共和国,布鲁诺);哈佛大学人文中心的生态、技术与控制论研讨会;匹兹堡大学电影研究专业;宾夕法尼亚大学电影研究专业;斯沃斯摩尔学院电影与传媒研究;伦敦摄影家画廊;伦敦大学学院,以及范德比尔特大学。我还要感谢在哈佛大学和伦敦国王学院的电影和数字文化研讨会上的学生们的评论和交谈。

一些好友花费时间仔细阅读了部分手稿,并对我的论点发表了批评性的意见,其中包括达德利·安德鲁、马克·贝茨,新近去世的令人怀念的雷尼·塞莱斯特,W. J. T. 米切尔、托里尔·莫伊,和迈克尔·韦斯特莱克。丹·雷诺兹在核实引文和改正编辑失误方面进行了长时间和艰苦的工作。此外还要感谢博比·艾伦、艾米莉·阿普特、玛莎·班塔、维克多·伯金、魏丽娜·康利、蒂姆·科里根、吉姆·科斯坦佐、梅利莎·达文波特、简·戴伊、史蒂文·伊斯特伍德、托马斯·埃尔萨塞、简·盖恩斯、萨姆·吉尔古斯、李·格里夫森、利芙·豪斯肯、朱迪·艾洛拉、安东·凯斯、佩卡·库赛斯托、布里吉特·迈尔、路德维希·内格尔、琳达·诺顿、弗朗赛特·帕克蒂奥、弗拉基米尔·帕都诺夫、达纳·波兰、埃里克·伦启勒、艾文德·罗萨克、威廉·罗斯曼、迈克尔·桑切斯、查尔斯·斯沃茨、彼得·斯则潘尼克、威廉·尤里奇奥、爱娃·万妮艾克、查尔斯·沃伦,汤姆·沃腾伯格、帕蒂·怀特、肯·威索克和凯瑟琳·雅思。哈佛大学出版社人文学科执行主编林赛·沃

特斯在本书付印过程中,一直是我宝贵的朋友和编辑。我亦深切感激约翰·贝尔顿、肖恩·丘比特和斯坦利·卡维尔所提供的细心和敏锐的批评和建议。

苏菲·格雷格和伦敦白色立方画廊、卡伦·布莱尔和纽约马修·马克斯画廊提供了涉及萨姆·泰勒-伍德作品的影像和其他文献。萨姆·泰勒-伍德友好地授权许可对她的作品《圣母哀悼基督》进行翻印。我还想对艺术家权利协会和曼雷基金会允许我翻印曼雷的两部作品表示感谢。

第一部分的不同版本之前已经发表在《现代语言学会会刊》116.5期(2001年10月)、《电影》杂志15期(2003年),并且收入两个文集:《首创电影研究》李·格里夫森与海迪·沃森主编(德拉姆;杜克大学出版社);以及《电影/思考——电影与哲学》路德维希·内格尔、布里吉特·迈尔与爱娃·万妮艾克主编(维也纳:电影 Synema 出版社,2004年)。我感谢这些刊物的编辑允许我在这里进行重新发表。

最后,多米尼克·布鲁尔和萨拉·罗德维克,我再次对于你们的厚爱 and 耐心表示感谢。

《当代学术棱镜译丛》

已出书目

媒介文化系列

第二媒介时代 [美]马克·波斯特

电视与社会 [英]尼古拉斯·阿伯克龙比

思想无羁 [美]保罗·莱文森

媒介建构：流行文化中的大众媒介 [美]格罗斯伯格 等

揣测与媒介：媒介现象学 [德]鲍里斯·格罗伊斯

媒介学宣言 [法]雷吉斯·德布雷

媒介研究批评术语集 [美]W. J. T. 米歇尔 马克·B. N. 汉森

全球文化系列

认同的空间——全球媒介、电子世界景观与文化边界 [英]戴维·莫利

全球化的文化 [美]弗雷德里克·杰姆逊 三好将夫

全球化与文化 [英]约翰·汤姆林森

后现代转向 [美]斯蒂芬·贝斯特 道格拉斯·科尔纳

文化地理学 [英]迈克·克朗

文化的观念 [英]特瑞·伊格尔顿

主体的退隐 [德]彼得·毕尔格

反“日语论” [日]莲实重彦

酷的征服——商业文化、反主流文化与嬉皮消费主义的兴起 [美]托马斯·弗兰克

超越文化转向 [美]理查德·比尔纳其 等

全球现代性：全球资本主义时代的现代性 [美]阿里夫·德里克

文化政策 [澳]托比·米勒 [美]乔治·尤迪思

通俗文化系列

解读大众文化 [美]约翰·菲斯克

文化理论与通俗文化导论(第二版) [英]约翰·斯道雷

通俗文化、媒介和日常生活中的叙事 [美]阿瑟·阿萨·伯格

文化民粹主义 [英]吉姆·麦克盖根

詹姆斯·邦德:时代精神的特工 [德]维尔纳·格雷夫

消费文化系列

消费社会 [法]让·鲍德里亚

消费文化——20世纪后期英国男性气质和社会空间 [英]弗兰克·莫特

消费文化 [英]西莉娅·卢瑞

大师精粹系列

麦克卢汉精粹 [加]埃里克·麦克卢汉 弗兰克·秦格龙

卡尔·曼海姆精粹 [德]卡尔·曼海姆

沃勒斯坦精粹 [美]伊曼纽尔·沃勒斯坦

哈贝马斯精粹 [德]尤尔根·哈贝马斯

赫斯精粹 [德]莫泽斯·赫斯

九鬼周造著作精粹 [日]九鬼周造

社会学系列

孤独的人群 [美]大卫·理斯曼

世界风险社会 [德]乌尔里希·贝克

权力精英 [美]查尔斯·赖特·米尔斯

科学的社会用途——写给科学场的临床社会学 [法]皮埃尔·布尔迪厄

文化社会学——浮现中的理论视野 [美]戴安娜·克兰

白领：美国的中产阶级 [美]C. 莱特·米尔斯

论文明、权力与知识 [德]诺贝特·埃利亚斯

解析社会：分析社会学原理 [瑞典]彼得·赫斯特洛姆

局外人：越轨的社会学研究 [美]霍华德·S. 贝克尔

社会的构建 [美]爱德华·希尔斯

新学科系列

后殖民理论——语境 实践 政治 [英]巴特·穆尔—吉尔伯特

趣味社会学 [芬]尤卡·格罗瑙

跨越边界——知识学科 学科互涉 [美]朱丽·汤普森·克莱恩

人文地理学导论：21 世纪的议题 [英]彼得·丹尼尔斯 等

文化学研究导论：理论基础·方法思路·研究视角 [德]安斯加·纽宁

[德]维拉·纽宁主编

世纪学术论争系列

“索卡尔事件”与科学大战 [美]艾伦·索卡尔 [法]雅克·德里达 等

沙滩上的房子 [美]诺里塔·克瑞杰

被困的普罗米修斯 [美]诺曼·列维特

科学知识：一种社会学的分析 [英]巴里·巴恩斯 大卫·布鲁尔 约翰·亨利

实践的冲撞——时间、力量与科学 [美]安德鲁·皮克林

爱因斯坦、历史与其他激情——20 世纪末对科学的反叛 [美]杰拉尔德·

霍尔顿

真理的代价：金钱如何影响科学规范 [美]戴维·雷斯尼克

广松哲学系列

- 物象化论的构图 [日]广松涉
事的世界观的前哨 [日]广松涉
文献学语境中的《德意志意识形态》 [日]广松涉
存在与意义(第一卷) [日]广松涉
存在与意义(第二卷) [日]广松涉
唯物史观的原像 [日]广松涉
哲学家广松涉的自白式回忆录 [日]广松涉
资本论的哲学 [日]广松涉
马克思主义的哲学 [日]广松涉
世界交互主体的存在结构 [日]广松涉

国外马克思主义与后马克思思潮系列

- 图绘意识形态 [斯洛文尼亚]斯拉沃热·齐泽克 等
自然的理由——生态学马克思主义研究 [美]詹姆斯·奥康纳
希望的空间 [美]大卫·哈维
甜蜜的暴力——悲剧的观念 [英]特里·伊格尔顿
晚期马克思主义 [美]弗雷德里克·杰姆逊
符号政治经济学批判 [法]让·鲍德里亚
世纪 [法]阿兰·巴迪欧
列宁、黑格尔和西方马克思主义：一种批判性研究 [美]凯文·安德森
列宁主义 [英]尼尔·哈丁
福柯、马克思主义与历史：生产方式与信息方式 [美]马克·波斯特
战后法国的存在主义马克思主义：从萨特到阿尔都塞 [美]马克·波斯特

经典补遗系列

- 卢卡奇早期文选 [匈]格奥尔格·卢卡奇

胡塞尔《几何学的起源》引论 [法]雅克·德里达

科学、信仰与社会 [英]迈克尔·波兰尼

黑格尔的幽灵——政治哲学论文集[I] [法]路易·阿尔都塞

语言与生命 [法]沙尔·巴依

意识的奥秘 [美]约翰·塞尔

论现象学流派 [法] 保罗·利科

脑力劳动与体力劳动：西方历史的认识论 [德]阿尔弗雷德·索恩-雷特尔

黑格尔 [德] 马丁·海德格尔

黑格尔的精神现象学 [德] 马丁·海德格尔

生产运动：从历史统计学方面论国家和社会的一种新科学的基础的建立 [德]弗里德里希·威廉·舒尔茨

先锋派系列

先锋派散论——现代主义、表现主义和后现代性问题 [英]理查德·墨菲

诗歌的先锋派：博尔赫斯、奥登和布列东团体 [美]贝雷泰·E. 斯特朗

情境主义国际系列

日常生活实践 1. 实践的艺术 [法]米歇尔·德·塞托

日常生活实践 2. 居住与烹饪

[法]米歇尔·德·塞托 吕斯·贾尔 皮埃尔·梅约尔

日常生活的革命 [法]鲁尔·瓦纳格姆

居伊·德波——诗歌革命 [法] 樊尚·考夫曼

景观社会 [法]居伊·德波

当代文学理论系列

怎样做理论 [德]沃尔夫冈·伊瑟尔

21 世纪批评述介 [英]朱利安·沃尔弗雷斯

后现代主义诗学:历史·理论·小说 [加]琳达·哈琴
大分野之后:现代主义、大众文化、后现代主义 [美]安德列亚斯·胡伊森
理论的幽灵:文学与常识 [法]安托万·孔帕尼翁
反抗的文化:拒绝表征 [美]贝尔·胡克斯
戏仿:古代、现代与后现代 [英]玛格丽特·A. 罗斯
理论入门 [英]彼得·巴里
现代主义 [英]蒂姆·阿姆斯特朗
叙事的本质 [美]罗伯特·斯科尔斯 詹姆斯·费伦 罗伯特·凯洛格
文学制度 [美]杰弗里·J. 威廉斯
新批评之后 [美]弗兰克·伦特里奇亚
文学批评史:从柏拉图到现在 [美]M. A. R. 哈比布
德国浪漫主义文学理论 [美]恩斯特·贝勒尔
萌在他乡:米勒中国演讲集 [美]J. 希利斯·米勒
文学的类别:文类和模态理论导论 [英]阿拉斯泰尔·福勒
思想絮语:文学批评自选集(1958—2002) [英]弗兰克·克默德
叙事的虚构性:有关历史、文学和理论的论文(1957—2007) [美]海登·怀特

核心概念系列

文化 [英]弗雷德·英格利斯
风险 [澳大利亚]狄波拉·勒普顿

学术研究指南系列

美学指南 [美]彼得·基维
文化研究指南 [美]托比·米勒
文化社会学指南 [美]马克·D. 雅各布斯 南希·韦斯·汉拉恩
艺术理论指南 [英]保罗·史密斯 卡罗琳·瓦尔德

《德意志意识形态》与文献学系列

梁赞诺夫版《德意志意识形态·费尔巴哈》

[苏] 大卫·鲍里索维奇·梁赞诺夫

《德意志意识形态》与 MEGA 文献研究 [韩] 郑文吉

巴加图利亚版《德意志意识形态·费尔巴哈》 [俄] 巴加图利亚

MEGA: 陶伯特版《德意志意识形态·费尔巴哈》 [德] 英格·陶伯特

当代美学理论系列

今日艺术理论 [美] 诺埃尔·卡罗尔

艺术与社会理论——美学中的社会学论争 [英] 奥斯汀·哈灵顿

艺术哲学: 当代分析美学导论 [美] 诺埃尔·卡罗尔

美的六种命名 [美] 克里斯平·萨特韦尔

文化的政治及其他 [英] 罗杰·斯克鲁顿

现代日本学术系列

带你踏上知识之旅 [日] 中村雄二郎 山口昌男

反·哲学入门 [日] 高桥哲哉

作为事件的阅读 [日] 小森阳一

超越民族与历史 [日] 小森阳一 高桥哲哉

现代思想史系列

现代化的先驱——20 世纪思潮里的群英谱 [美] 威廉·R. 埃弗德尔

现代哲学简史 [英] 罗杰·斯克拉顿

美国人对哲学的逃避: 实用主义的谱系 [美] 康乃尔·韦斯特

视觉文化与艺术史系列

可见的签名 [美] 弗雷德里克·詹姆逊

摄影与电影 [英]戴维·卡帕尼

艺术史向导 [意]朱利奥·卡洛·阿尔甘 毛里齐奥·法焦洛

电影的虚拟生命 [美]D. N. 罗德维克

当代逻辑理论与应用研究系列

重塑实在论:关于因果、目的和心智的精密理论 [美]罗伯特·C. 孔斯

情境与态度 [美]乔恩·巴威斯 约翰·佩里

逻辑与社会:矛盾与可能世界 [美]乔恩·埃尔斯特

指称与意向性 [挪威]奥拉夫·阿斯海姆

波兰尼意会哲学系列

认知与存在:迈克尔·波兰尼文集 [英]迈克尔·波兰尼