

# “后电影”的理论建构及其视域局限

陈瑜

**【摘要】**“后电影”是一批西方电影研究学者对21世纪电影新形态、新发展、新问题进行理论化的一种命名。它以数字时代对电影制作和电影研究的影响为问题意识,形成了“数字媒体形态与电影状况变迁”“数字媒体技术与电影艺术创新”和“数字媒体制度与电影文化变革”三个研究方向。“后电影”试图建构一个开放、包容,并指向未来的电影理论范式,但其对电影研究方法本身并未形成自觉反思意识,因此带有文化研究范式的视域局限。

**【关键词】**重建电影研究;后理论;后电影;数字时代

**【作者简介】**陈瑜,上海大学上海电影学院副教授,研究方向为电影理论、影视文化研究。

**【原文出处】**《电影艺术》(京),2020.5.36~43

**【基金项目】**本文系上海市社科规划项目“中外合拍片的电影叙事问题研究”(批准号:2019BWY019)阶段性成果。

21世纪之初,西方电影学界出现了以罗伯特·斯塔姆和斯蒂芬·沙维罗等学者的研究为代表的“后电影”思潮。罗伯特·斯塔姆于2000年出版了《电影理论解读》一书。书中设专章讨论数字技术对电影制作和电影理论的影响,并以“后电影”(post cinema)命名。2010年,斯蒂芬·沙维罗出版《后电影情动》一书展示了“后电影”的理论可能性。2016年,由马尔特·哈格纳、文森特·赫迪格和阿莱娜·斯特罗迈尔共同主编的《后电影状况:数字传播时代运动图像寻踪》和由肖恩·丹森和朱莉娅·莱达共同主编的《后电影:21世纪电影的理论化》则将“后电影”进一步发展成一个相对完整的理论范式。透视“后电影”的理论建构及其视域局限,对于探索数字时代中国电影理论研究有重要的参考价值。

## 一、数字时代的电影研究:“后电影”的问题意识

“后电影”的理论建构者人数众多,且表达出几乎完全相同的问题意识。罗伯特·斯塔姆明确将“后电影”的问题意识界定为数字时代对电影的挑战。在他看来,“变迁中的视听科技戏剧性地影响着电影理论长久以来专注的议题,包括电影的特性、作者论、电影装置理论、观众身份等”<sup>①</sup>。紧随其后的是斯蒂芬·沙维罗。他在《后电影情动》中也明确提出:

“为何叫‘后电影’?电影已经在20世纪中叶将‘文化主导’的位置转让给电视很长一段时间了。最近电视也让位给计算机、网络以及基于数字技术的‘新媒体’。当然,电影并没有消失;但在过去的20多年时间里,电影制作已经从模拟过程转变成高度数字化过程。”<sup>②</sup>马尔特·哈格纳等人也在《后电影状况》中宣称“运动影像文化和技术的新近转变”就是“‘后电影’时代”的典型特征,而“后电影这个概念围绕着媒介的特殊性和本体论而展开”<sup>③</sup>。肖恩·丹森和朱莉娅·莱达也在《后电影:21世纪电影的理论化》中认为:“如果说电影和电视作为20世纪的主导媒体塑造和反映了那一时代的文化情感,那么,21世纪的媒体如何帮助塑造和反映新的情感形式?”“然而,说21世纪的媒体是后电影媒体,并非否定这一景观中所包含的异质性元素。相反,后电影是一种特殊的总括性或概观性观念。它允许内部变化,聚焦于更新媒体的累积性影响。”<sup>④</sup>数字时代、视听技术的升级、视听媒体的消长、各类新媒体的冲击与影响成为大家共同关心的问题。相比而言,波德维尔虽然不满于文化研究式的电影研究,但他没有形成“数字时代”的问题意识,仍然执着于电影“文本”(影片技术分析)的形式与风格本身。因此,波德维尔只能看出文化

研究观念先行、强制阐释的教条主义问题；而“后电影”面向未来，立足于数字新媒体对电影的影响，尝试建构数字时代的电影理论。

相对于电视、网络、手机等而言，电影已经是视听媒体中的“旧媒体”，自身受到了诸多因素的局限；这就是研究者经常说的“电影之死”问题。<sup>⑤</sup>但电影从未真正地死过，它适应新的媒体技术不断做出调整。电影如何适应数字新媒体发展，并创造出电影新的艺术形式与风格？新媒体在推动电影“升级/转换”的过程中，引发了哪些新情况、新问题？这些就成了“后电影”要解决的关键问题。因此，“后电影”凸显的是电影研究中的媒介之维，尤其是数字新媒体兴起之后引发的电影领域的“变革/革命”。

“后电影”是一批西方电影研究学者对21世纪电影新形态、新发展、新问题进行理论化的一种命名。它既不同于20世纪后半叶侧重于关注电影表征及其电影生产—传播机制中的阶级、种族、性别的文化研究范式，也不同于片面强调电影的镜头、画面、剪辑、调度等形式和风格的形式主义范式，而且还有意弱化这两种研究范式之间基于二元对立思维的片面和偏激（即所谓“后理论”之争）。因此，“后电影”开启的是一条立足现实、综合对话的重建电影研究思路。学者们一方面积极回应数字新媒体对经典电影形态及其理论框架的革命性影响所带来的各种问题，另一方面也不寻求与20世纪电影研究范式的断裂，“后电影研究”在聚焦“后电影参数”“后电影经验”“后电影技术”“后电影政治”“后电影考古”“后电影生态”“后电影对话”等问题的同时，<sup>⑥</sup>继续征用来自20世纪电影研究的媒介—传播理论、认知—审美理论、文化—政治理论的思想资源，试图建构一个开放、包容，并指向未来的电影理论范式。“后电影”研究以数字时代对电影的影响作为问题意识，积极回应现在发生和即将发生的电影业态的转变以及对电影研究的挑战，初步形成了数字时代电影研究的理论建构。

## 二、“后电影”的理论建构及其知识图谱

综观西方学者围绕“后电影”的讨论和研究，大体可以概括为以下几个比较重要的方面：

### （一）数字媒体形态与电影状况变迁

尽管电影这一艺术类型本身就是工业革命视听

技术发展的产物，但是数字技术的兴起带来的影响超过了以往任何一种技术变革。“数字时代”也被命名为“数字转型时代”“数字传播时代”“数字复制时代”等，都强调了有别于“机械复制时代”的特征。数字时代建立在电子信息技术的发展基础之上，它的本质就是将各种事物转换成以二进制为单位处理后的电子信号流，进而完成相关数据的采样、量化、编码及解码等过程。数字时代打破了以往主要依据物质材料的差异而进行的媒介区分标准，无论是语言文字，还是声音图像，甚至触觉味觉等各种有形之物和可感之觉，都能够被转化成数据信息并被加工处理。数字新媒介具有超强的媒介整合能力，能够灵活自由地转换、快速便捷地传播、有机无缝地整合。

因此，“多媒介”“跨媒介”“混合媒介”“媒体杂交”成为数字新媒体时代必须要面对和研究的理论问题。电影发展所置身于数字时代这一特殊的情境，被命名为“后电影状况”。之所以用“状况”一词，是为了强调承接于“历史”、立足于“当下”，同时又面向“未来”的一种研究取向。用《后电影状况》导言中的表述：“它建议将这段历史延伸并投射到未来……在这个过程中，我们必须抓住现在这一将过去的确定性打开到未来的可能性的时刻。”<sup>⑦</sup>正因为如此，“后电影”所描述的数字媒介形态转变是历史性的，也是正在发生的现实，同时，也是具有未完成性的未来。我们还处于数字新媒体这一媒介形态仍然具有无限可能性的未来前景的时期之中。

相对于机械复制时代、模拟时代的电影，数字时代的电影形态已经发生了根本性的变化：“数字电影”（digital film）替代了“胶片电影”（celluloid film）。从技术实现的角度来看，数字电影只是电影拍摄、后期制作以及放映、传播等各环节中数字处理技术对传统的光学处理技术的替代，但它所带来的影响是革命性的。从电影“物性”的方面来看，电影的制作、传播、保存等各环节因为数字技术的采用而使成本降低、品质稳定，且易存储、易传播、不会磨损和老化，等等。更重要的是，数字技术使得电影制作进行到微观世界，能够将图像分解为像素进行重组，给创作者提供了极大的艺术想象和创造的空间。不过，当数字电影用来强化与胶片电影的区别时，其实更准

确地说是建立在与早期电影的区别基础之上的。也正因如此,研究者才会特别强调其参照系是“早期电影的晚期”或“胶片电影的晚期”<sup>⑧</sup>“早期胶片时代”<sup>⑨</sup>,将“数字电影”称为“非胶片电影”<sup>⑩</sup>。

不仅如此,“数字电影”不只是电影这一艺术形态内部的形态变迁,更重要的还包括整个视听媒体形态关系的调整。换言之,从电影到数字新媒体并非简单的线性的媒介更迭过程,而是“新媒介”出现,不断改变“旧媒介”形态、取代“旧媒介”地位的过程。在“数字电影”出现之前,电视的出现已使电影的地位受到了挑战,出现了“从银幕到荧屏”的发展趋势;数字技术出现之后,尤其是以电脑为载体的互联网快速发展起来之后,再度发生“从屏幕到桌面(desktop)”的转变,期间还包括从“大屏幕”到“小屏幕”再到各类“次级屏幕”的转变过程。<sup>⑪</sup>电影形态的变迁既可以被视为电影的一种延展,也可以被理解为电影的碎片化。<sup>⑫</sup>无论如何描述和定义,有一点是形成共识的,即进入数字时代(或者说更早之前,在电视发明之后即已经开始了),电影的文化主导地位已不复存在。这也正是许多“后电影”研究者以一种悲观主义的态度来讨论“电影的终结”这一问题的原因。<sup>⑬</sup>

## (二)数字媒体技术与电影艺术创新

“后电影”学者还从数字媒体技术的角度探讨了数字电影艺术创新的可能性,显示出电影作为一种高科技产物对新媒体、新技术以及新艺术的乐观主义拥抱。

首先,“电影设计”(cinema designed)成为后电影的典型特征。这里的“电影设计”并非一般意义上的电影人物形象设计、布景设计、情节设计等,而是特指计算机自动化设计工具的使用及实践已成为后电影作品及其叙事的中心特征。“CAD程序(computer-automated design,计算机辅助设计)的兴起及其在电影制作中的中心性地位,提升了设计在当代VFX电影的实践现实、思想建构和修辞原则中的地位。”<sup>⑭</sup>它使得“视觉效果”不仅仅成为电影的一种艺术特效,更重要的是成为电影的一种新形式。相应出现的电影类型被称为“视觉特效电影”(简称“VFX”电影),也即“奇观电影”。从皮克斯电影到漫威影片,从《星球

大战》到《黑客帝国》,各种计算机辅助设计越来越成为电影制作的核心功能。

其次,基于CAD技术,形成了一系列全新的电影表现手法。如“自动计算机视角”成为一种更加灵活自由的虚拟视角,可以创造出随心所欲的视觉图像呈现方式和观看方式。再比如影视制作者能够利用视频转换器自如地实现对银幕画面的切割,“以‘划变’和‘插入’等方式,横向或纵向分割画面。关键帧、色度抠像、遮罩以及淡入/淡出,加上计算机绘图,大大增加了在影像构成上打破常规的可能性”<sup>⑮</sup>。这种视觉模拟技术通过CAD技术在运动图像领域中的广泛运用,催生了“计算机动画”及“计算机图形电影”(简称“CG”电影)的发展。如果说《阿甘正传》片头那根徐徐飘荡的羽毛还只是CG技术的小试身手的话,那么《指环王》《阿凡达》以及以《复仇者联盟》为代表的漫威电影则成为CG技术大展拳脚的舞台。<sup>⑯</sup>这种CAD技术不仅能够完美模拟传统胶片电影和普通观众的视觉效果,更重要的是能够创造出传统的电影拍摄手段所无法实现的全新视觉效果。比如,作为一种电影特效手段,“子弹时间”能够让观众看到一个不可能的高速移动的虚拟摄影机环绕在角色和物体(如子弹)周围,就像它们以极慢的速度在移动一样。这一表现手段在《黑客帝国》中被运用得出神入化,并被赋予“慢动作暴力美学”之名。“子弹时间”之所以特别,一方面来自于这一表现手段只能通过数字技术才得以实现,因此可以被视为数字时代电影表现方式的代表;另一方面,“子弹时间”也实现了电影表现自由的极致——“凭借数字技术,电影终于到达了它的历史时刻,几乎任何可以想象的东西都可以用真实的方式描绘。因此,不再可能将计算机生成的(或数字处理的)图像与传统胶片图像进行光学区分”<sup>⑰</sup>。也由此成为“后电影”时间图像的显著标志,丰富了后电影的艺术表现力。

最后,数字技术还带来电影叙事的新变。“后连续性”(post-continuity)和“遍历叙事”(ergodic narrative)是“后电影”中被不断强调的叙事风格。主流的电影叙事一直以来都是以叙事性为中心展开的,它要求线性时间的支配性地位以及事件与事件之间的逻辑关联。早在2000年,波德维尔就关注到了好莱

坞动作片的风格变化,名之为“强化连续性”(intensified continuity),并概括为“快速剪辑、透镜焦长的两个极端、对近景镜头的依赖,以及广泛的摄影机运动”<sup>⑧</sup>四个维度。不过,斯蒂芬·沙维罗并不完全认同波德维尔的看法。在他看来,“连续性剪辑是好莱坞叙事电影的基本定位结构”,但是在晚近的电影中,连续性规则已不再居于重要且中心的地位。比如在许多动作片中,人们不再关心动作的空间位置,各种紧张的枪战、激烈的打斗以及玩命的追逐,都是通过一系列镜头来呈现的。这些镜头包括诸如不稳定的手持摄影机、极端的摄影机角度,还包括各种看似不相干的镜头的组合,进而使这些动作场面变成由各种爆炸、撞车、物理撞击及加速运动等影像构成的碎片式拼贴。沙维罗所描述的观影经验其实与波德维尔的并无二致,但是沙维罗的阐释方向却与波德维尔截然相反。在波德维尔看来,这些看上去破碎的拼贴画面正是由快速剪辑、极端化拍摄等手段实现的“强化连续性”效果;而在沙维罗看来,这正表明“连续性已停止,或者说至少不再像过去那么重要”,“今天,使用连续性规则和违反连续性规则都不再是观众体验的中心”。因此,沙维罗将之命名为“后连续性”,并认为是对波德维尔“强化连续性”风格的超越。<sup>⑨</sup>所谓“遍历叙事”是指一种符号系列,能够让读者以不同的方式反复阅读。世界上公认最早的遍历性文本之一就是中国的《易经》。它由64个文本片段组成,可以根据随机数字产生的文本片段来阅读。<sup>⑩</sup>晚近的后现代文学中有所谓“扑克牌小说”,其原理也是“遍历叙事”。尽管“遍历”叙事的机制起源极早,但真正将“遍历”建立在严密的叙事逻辑上,则是人类进入现代文明之后依托科幻叙事和电脑游戏获得的发展。数字时代的遍历叙事更多地体现为数字技术逻辑对文学艺术形式与风格的渗透与影响,是“算法和数据库逻辑向文化领域的投射”<sup>⑪</sup>。以计算机程序为代表的数字新媒体“所具有的计算性、遍历性和过程性在一定程度上超出了感知、透视或意向性范围”<sup>⑫</sup>,这也使得电影主动向更容易符合数字新媒体的媒介属性的具有遍历性的电脑游戏和网络文学学习借鉴,并强化观众互动性和参与性。如前面提到的“子弹时间”现象,即是以中断线性叙事时间

为代价,暂停(定格)某一特定的动作,并通过运动镜头实现从不同角度对这一动作的“遍历”。《劳拉快跑》《恐怖游轮》《源代码》等影片,都具有类似“遍历性”的叙事因素。

### (三)数字媒体制度与电影文化变革

“后电影”研究要面对数字技术对视听媒介的升级改造以及对整个媒体制度的渗透重建问题。正如安德烈·戈德罗和菲利普·马里昂所说:“电影是一种复杂的社会文化现象,不能被简化为仅仅投射摄影图像来给人运动的错觉。电影,很简单,不是一个‘发明’:没有什么电影专利,因为电影不是一种技术,而是一种社会、文化和经济体系。电影必须被建构,进而必须被确立,最后必须被制度化。”<sup>⑬</sup>这也正是电影研究必然会接受从外部视角关注电影的政治、经济、社会和文化问题的文化研究范式影响的根本原因。关注数字时代对“媒体制度”的重构,进而密切关注电影文化新现象、新问题,也自然而然成为“后电影”的研究焦点。具体而言,“后电影”研究者分别从数字时代电影媒介“视听合约”的解构、数字时代电影状况导致的观影方式的转变,以及由此而催生的各种电影文化的新变三个方面展开。

“视听合约”(the audiovisual contract)是米歇尔·希翁在《视听:屏幕中的声音》一书中提出并在其随后十多年的学术生涯中反复讨论的问题。这里的“视听”(audio-vision)不只是“声音”和“图像”之间的关系,更重要的是包括其背后的主体、媒介以及所形成的机制等综合体。在希翁看来,“我使用的视听合约作为一种提示,即视听关系是非自然的,但是一种听觉—观者所遵守的象征性的合约,同意将声音和影像组成一个单一的整体”<sup>⑭</sup>。希翁将声音彻底从画面中独立出来,进而提出三种聆听模式,然后再将经过重新定义的声音重新纳入视听关系之中,最后得出结论认为,“声音对电影最大的影响就显露在影像的中心,……它已渗入了现代电影结构的中心”。<sup>⑮</sup>沙维罗并没有沿着希翁的视听技术路线向前推进。他挪用了希翁的“视听合约”概念,从电影发展史的角度,赋予新的含义。在他看来,无论是经典电影还是现代电影时期,视听关系共同的特点都是“声音给图像带来了‘附加值’”,尽管诸如让-吕克·戈达尔、玛

格罗特·杜拉斯、让—马里·施特劳布等人尝试将声音与图像分开,并赋予声音以感知和信源的自主权,但他们的电影“仍然属于传统的电影制度,其中图像是主要的,声音只是提供了补充的附加值”。但是近年来的“后电影媒体改变了熟悉的视听合约的条款”——“它们改变了图像与声音之间的平衡,并建立了一种新的感官经济”。这种新的视听关系就是声音不再只是作为图像的附加值而存在,电子媒体发展出一种全新的麦克卢汉所说的“听觉触觉感知”,这是“一种互动的多式情感形式,不再以眼睛为中心”。在数字时代,电影以视频的方式存在,“视频和电视往往使声音变得更加突出”。沙维罗还征用希翁对电视的看法,认为电视本质上就是“插图广播”,“电视图像‘只不过是一个额外的图像’,提供附加值,补充声音”。<sup>⑤</sup>由此可见,在数字时代,视听关系被彻底颠倒过来。

视听关系的解构与观影方式的改变密不可分。在传统和现代电影时期,人们遵循的是“经典电影程序模型”。其标准模式就是“在电影院看电影”。柏拉图的“洞穴隐喻”成为这一经典模型的生动写照。身处黑箱的观众只能被动接受放映机投射光线的强烈刺激,并产生群体性的心理反应。现代电影理论对观众观影心理机制的分析都建立在这一经典模式的基础之上。但是当电影被转化成录像带、光盘以及网络上可供点击下载的视频形式时,人们就可以通过电视、电脑、手机等终端观看。不少“后电影”研究者都以民族志的方式描述了这些变化。自从有了遥控器,观众对电影视频的快慢进退就有了操纵权,这被定义为“控制权转移”;传统的电影观众也转变为“用户”;因为不再必须去电影院看电影,“集体观众”转变为个体的纯粹的读者,“观众不再是受蒙骗的影像的主人,而是影像的栖居者”;观影/阅读方式也从“虚构阅读”“篡改阅读”发展为“归档阅读”。安德烈·戈德罗和菲利普·马里昂将之命名为“当代电影程序模式”<sup>⑥</sup>。罗伯特·斯塔姆也注意到数字新媒体对观众观影行为的影响,以及传统“电影装置理论”面临的挑战。在他看来,“当代的理论需要考虑新的视听和计算机技术,不仅因为新媒体将不可避免地产生新形态的视听互文性,而且因为一些理论

家已经在当代理论自身和新媒体科技之间假定了一种‘匹配’”。这种互动性、互文性,使得传统的“银幕变成一个‘活动中心’,一个‘计算机控制的时空体’”;这种“后电影”的意义阐释场域实现了“从‘作者—作品—传统’的三合一组合,到‘文本—话语—文化’的三合一组合的转变,以及数字理论家对于混合模式和混合科技的包容”<sup>⑦</sup>。由此也不难理解,为何《后电影:21世纪电影的理论化》一书会将20世纪七八十年代的电影记忆作为非常重要的部分放在全书的导论之中了。

电影文化的变化是由数字技术对电影制作和产业形态的重组以及数字新媒介对观众观影方式的改变带来的。数字技术的发展加速了电影制作“奇观化”的速度,使得科幻片、奇幻片、动作片等能够带来前所未有的宏大场面的电影类型获得更为充分的发展,因为只有这些类型的“大片”才能充分满足电影制作者“炫技”的需求。与此同时,“大制作”需要“大投资”,“大投资”需要“大回报”,“大回报”就需要“大票房”。因此,对观众口味极大而持续地满足就成为“后电影”的发展逻辑。这就是所谓“大片电影的系列化实践”问题。费利克斯·布林克从政治经济学的角度分析了当代超级英雄系列电影频频出现的原因。他从21世纪初这十多年的电影市场的票房统计中发现,“系列化实践在当代电影制作中取得新的中心地位”。系列电影“一方面表现了当代数字化和媒体融合时代流行文化所遵循的经济和内在逻辑,另一方面也表明文化活动在资本需求下的转变——这一转变需要将休闲时间和娱乐媒体的消费重新塑造成经济价值的来源”<sup>⑧</sup>。虽然有不少人在抱怨,电影系列化是一种文化倒退的症状,但是也有学者认为这也正是“情感经济学”和“加速式”电影美学的成功实践,系列电影正是通过“参与生产和消费的纠缠,模糊劳动和自由时间的界限,实现了与新自由主义资本主义社会经济趋势的共鸣”<sup>⑨</sup>。“大片系列化”只是“后电影”关注的电影文化的一个例子。在《后电影状况》中,作者聚焦了“威尼斯电影节”“网络戏剧”“女性电影制作人”“数字复制”“非正式翻译”“盗版”等与电影有关的文化问题,并调用文化研究的文化政治、文化经济相关的

思想资源展开了分析。

### 三、“后电影”的视域局限

“后电影”理论的提出是针对电影研究如何应对数字时代出现的新情况、新问题在研究重心上的调整,但在理论建构中也存在一些明显的视域局限。

从研究方法来看,“后电影”理论其实延续的是电影研究的文化研究范式,承袭了文化研究范式的基本特点,并在此基础上对数字技术广泛全面渗透并改造了人类的生活方式这一问题进行理论回应。正如《后电影状况》导言中所声明的:“后电影被束缚在资本主义的永久扩张和包容的新自由主义运动中;通过对后电影美学的开启,我们还希望培育新的和发展中的分析模式,以关注资本主义的最新阶段”<sup>③</sup>。早期的伯明翰学派如雷蒙·威廉斯、斯图亚特·霍尔也有从媒介视角展开的研究。“后电影”只是将研究对象置换成了“数字时代”下的“数字技术”“数字新媒体”以及“数字媒介文化”现象。

因此,“后电影”理论带有文化研究思潮深深的烙印,强调对主流文化批判和对边缘、少数文化褒扬的“政治正确”立场。在《后电影情动》中,沙维罗主要征用了雷蒙·威廉斯的“情感结构”、詹明信的“情感的衰退”以及德勒兹的“情动聚合体”(blocs of affect)的理论,<sup>④</sup>提出“后电影情动”概念,并以四部作品为个案,分别探讨了德勒兹的“控制社会”、爱德华·李普曼和本雅明·李的“疯狂的资金流”、马修·福勒的“媒介生态”和麦肯齐·沃克的“游戏空间”理论,依次聚焦的正是文化研究范式经典的权力、资本、媒介和空间问题。《后电影状况》将目光过多地集中到了第三世界、少数族裔、边缘人群、亚文化社群、非正式翻译、电影癖、字幕、八卦、盗版、违禁等电影工业中的“非主流”“不正常”“不合法”领域,并将批判视角权力化、政治化、意识形态化,矛头指向对第三世界国家政权和政府的反抗。书中各章所涉及的这些国家包括阿拉伯、摩洛哥、伊朗等多个非西方国家,并明确将以美国好莱坞电影为代表的“第一电影”、以欧洲电影为代表的“第二电影”和以亚非拉等第三世界国家的电影为代表的“第三电影”(third cinema)

作为全书的观察视角。<sup>⑤</sup>同时,数字技术在进入非西方国家和地区,尤其是进入到第三世界文化现实的过程中,常常也被“后电影”的研究者不自觉地将其赋予“现代性”的意义,不自觉地带着“西方中心主义”的眼光,以冲击—反应的模式来探讨对第三世界文化的影响。于是,“观看被禁止的电影,无论是伊朗的还是外国的,都构成了抵制伊朗政权的‘文化力量’,也构成了伊朗人对伊朗政权建立的严格文化界限的反击”<sup>⑥</sup>。“盗版”和“观看禁片”(包括私自接收卫星信号)被“后电影”研究者美化为渴望启蒙、追求现代性的解放力量。

从研究对象来看,“后电影”正是为应对数字时代对电影的挑战而产生的。因此,数字技术、数字新媒体的媒介技术在“后电影”的理论建构中扮演了至关重要的作用。不过,纵观现有的这一系列西方“后电影”研究著述,媒介形态的变化在研究中未能得到贯彻。这表现在两个问题上:

其一,“后电影”所依据的“数字时代的电影”在电影史分期上的合法性问题并未得到充分论证。第一个问题,“后电影”从何时开始?沙维罗认为从20世纪中叶,电影将“文化主导”权让位于电视就已经开始了;<sup>⑦</sup>而《后电影状况》则一方面强调“后”的后现代哲学背景,另一方面强调与电影技术中的数字3D、4K关切关联;<sup>⑧</sup>而《后电影:21世纪电影的理论化》则干脆直接将21世纪作为“后电影”的时期。而从西方电影史研究的角度,目前尚无对“数字电影”作为一个电影发展史独立阶段的共识。因此,“后电影”究竟是电影发展史中的一种状态,还是一个阶段?这个问题还有待论证;第二个问题,“后电影”与“电影”“前电影”的关系究竟是一刀两断,还是藕断丝连?这个问题目前尚无定论,而且“后电影”还面临着来自传统电影研究的质疑。如冈宁就认为:“将数字技术称为‘后摄影的’似乎不是一种描述性的行为,它不仅是有争议的,而且更像是在故弄玄虚。……数字革命会改变相片的制作方法、制作者和应用方式——但它们仍然是照片。”<sup>⑨</sup>第三个问题,“后电影”仍然是“电影”吗?正如安德烈·戈德罗和菲利普·马里昂所说的,电影发展史上其实已经经历了七八次“电影之死”,“后电影”只是其中之一。虽

然“后电影”巧妙地用“电影性”(cinematicness)的概念转换了“电影”来作为电影不死的证明,<sup>③</sup>但它仍然无法回避一个基本的事实:电影已非“文化主导”;数字视听技术带来的可移动的、分众的、碎片化的、互动性的等新特点,与传统的基于“电影院”的不可移动的、聚众的、整体性的、被动观看性的等特点是相抵牾的。

其二,“数字时代”历史的具体性、形态的丰富性和问题的复杂性,还没有得到充分展开。尽管“后电影”回应的是数字时代数字新媒体技术对电影的影响问题,但数字技术从诞生到现在也已近半个世纪,而且还处于不断升级换代的加速发展阶段。如何看待数字新媒体技术的发展问题?从电影工业的现实来看,电影技术发展到了哪个阶段?这些技术对电影工业体制带来了哪些冲击和影响?重组或再造?这些问题其实都还处于发展和探索之中。因此,即使是“数字时代”,也面临着内部的“新旧之争”。用保罗·莱文森的话说,没有永远的“新媒介”,只有不断更新的新新新……媒介”。在他眼里,那些由少数专业人士控制的报刊、广播、电视等大众媒介也已经成为“旧媒介”;“互联网上的第一代媒介”可以算成“新媒介”(即上网、共享、自由取用);而“互联网上的第二代媒介”(如 Blogging、Wikipedia、Second Life、Myspace、Facebook、Podcast、Digg、YouTube、Twitter等)就应该算成“新新媒介”(new new media)了。<sup>④</sup>比如说,在《后电影状况》中多次讨论到DVD、电视接收器等现象。它们其实都是互联网兴起之前的数字技术;互联网兴起之后,数字信息的储存和传输方式发生了根本性变化。再比如,数字技术的最新发展就是人工智能。现有的“后电影”研究中,还只是将人工智能放在科幻电影这一类型中进行审视。研究者还没有明确区分“对人工智能的艺术想象”与“人工智能的技术现实”<sup>⑤</sup>。因此,“后电影”也面临着区分数字时代的文化想象与数字时代的技术现实的问题。

综上所述,“后电影”理论积极应对数字时代的电影发展,具有立足现实、面向未来的重建电影研究的可能;同时,因为其并未展开对电影研究的文化研

究范式的反思,使得理论建构中也面临一些视域的限制。“后电影”研究已经形成多学科共同参与的特点,开启了很多新的研究领域,也留下了很多研究空白。我们关注西方电影研究的“后电影”思潮,重要的不是介绍他们已经得出的结论,而是尽可能去吸取他们重建电影研究的经验和教训,继续拓展电影研究的理论空间。

#### 注释:

①[美]罗伯特·斯塔姆电影理论解读.陈儒修,郭幼龙译.北京:北京大学出版社,2017.381.

②Steven Shaviro. Post Cinematic Affect. Washington: Zero Books, 2010. 1.

③Malte Hagener, Vinzenz Hediger & Alena Strohmaier (eds). Introduction: Like Water: On the Re-Configurations of the Cinema in the Age of Digital Networks. The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination. London: Palgrave Macmillan, 2016. 3.

④Shane Denson and Julia Leyda(eds). Perspectives on Post-Cinema: An Introduction. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer. REFRAME Books, 2016. 1-2.

⑤如姜宇辉等人的文章,都特别注意到了围绕“电影之死”所展开的各种讨论。不过,他们的讨论更多转向了“艺术终结”的哲思,而相对弱化了“后电影”讨论“电影之死”的语境——数字新媒体对电影的影响。[参见:姜宇辉.后电影状态:一份哲学的报告.文艺研究,2017,(5).]

⑥此为该书各编的标题。Shane Denson and Julia Leyda (eds).Post- Cinema: Theorizing 21st- Century Film. Falmer. REFRAME Books, 2016.

⑦Malte Hagener, Vinzenz Hediger & Alena Strohmaier (eds). Introduction: Like Water. On the Re-Configurations of the Cinema in the Age of Digital Networks. The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination. London: Palgrave Macmillan, 2016. 4.

⑧Richard Grusin. DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 66.

⑨Sergi Sánchez. Towards a Non-Time Image: Notes on Deleuze in the Digital Era. Post Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016.187.

⑩Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cine-

ma? A Medium in Crisis in the Digital Age. trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015. 133.

①Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015.130.

②Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015.11.

③The End of Cinema有一个副标题“数字时代的媒介危机”(A Medium in Crisis in the Digital Age)。

④Leon Gurevitch. Cinema Designed: Visual Effects Software and the Emergence of the Engineered Spectacle. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 272.

⑤[美]罗伯特·斯塔姆.电影理论解读.陈儒修,郭幼龙译.北京:北京大学出版社,2017.385.

⑥Leon Gurevitch. Cinema Designed: Visual Effects Software and the Emergence of the Engineered Spectacle. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 277.

⑦Andreas Sudmann. Bullet Time and the Mediation of Post-Cinematic Temporality. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 299.

⑧[美]大卫·波德维尔.好莱坞的叙事方法.白可译.南京:南京大学出版社,2009.148.

⑨Steven Shaviro. Post-Continuity: An Introduction. Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film, Falmer. REFRAME Books, 2016. 51-64.

⑩David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. London: Routledge, 2005.141.

⑪Felix Brinker. On the Political Economy of the Contemporary(Superhero)Blockbuster Series. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 455.

⑫Shane Denson. Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 199.

⑬Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age.(trans by)Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015. 11.

⑭[法]米歇尔·希翁.视听:幻觉的构建.黄英侠译.北京:北京联合出版公司,2014.9.

⑮[法]米歇尔·希翁.视听:幻觉的构建.黄英侠译.北京:北京联合出版公司,2014.131.

⑯Steven Shaviro. Splitting the Atom: Post-Cinematic Articulations of Sound and Vision. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 363-366.

⑰Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press. 2015. 131.

⑱[美]罗伯特·斯塔姆.电影理论解读.陈儒修,郭幼龙译.北京:北京大学出版社,2017.383—387.

⑲Felix Brinker. On the Political Economy of the Contemporary(Superhero)Blockbuster Series. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer. REFRAME Books, 2016. 433.

⑳Felix Brinker. On the Political Economy of the Contemporary(Superhero)Blockbuster Series. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. 458.

㉑㉒Malte Hagener, Vinzenz Hediger & Alena Strohmaier (eds). The State of Post Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination. London: Palgrave Macmillan, 2016. 5.

㉓沙维罗在此对德勒兹的概念做了变形处理。德勒兹和加塔利的原词是“a bloc of sensations”(一种感觉的聚合体)。

㉔Saeed Zeydabadi-Nejad. The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination, London: Palgrave Macmillan, 2016. 100.

㉕Steven Shaviro. Post Cinematic Affect. Washington: Zero Books, 2010.1.

㉖Malte Hagener, Vinzenz Hediger & Alena Strohmaier (eds). The State of Post Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination. London: Palgrave Macmillan, 2016.9.

㉗[美]汤姆·冈宁.论摄影的本质.马楚天,孙红云译.世界电影,2018,(5):33.

㉘Andre Gaudreault and Philippe Marion. The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. trans. Timothy Barnard. New York: Columbia University Press, 2015. 128.

㉙[美]保罗·莱文森.“第一版序”.新新媒介.何道宽译.上海:复旦大学出版社,2014.3.

㉚陈瑜.对人工智能电影几个关键问题的再思考.文艺争鸣,2019,(7):87—93.