

“幻影之旅”镜头的美学特征

陈 涛

内容提要 作为一种特殊的运动镜头,“幻影之旅”镜头具有三个美学特征:流动、穿行和沉浸。早期“境况电影”强调运动属性,从两个重要的现代性来源——交通和城市——探索“幻影之旅”等运动镜头的“流动性”,认为两者同电影的共生与互动促成观众知觉范式的转变。“幻影之旅”还与“地方感”理论相联系,认为“幻影之旅”镜头的穿行具有“体感”主观情感特征,是一种影像的“感官地理”。而“幻影之旅”镜头的“沉浸性”特征,则认为观众在虚实之间的游离转换令电影银幕的框架得以突破和跨越,并借此思考“幻影之旅”镜头所具有的虚拟互动意义。

今天的观众早已熟悉和适应了一种特殊的电影技巧:第一人称视角拍摄的“主观”运动镜头,似乎镜头代替了眼睛,令观众感觉到自己离开地面漂浮,且跟随镜头在一个特定的空间中穿行、运动、飞舞和漫游。这样一种镜头被称为“幻影之旅”(phantom ride),它带给人们一种“被推动”的“超现实”体验。瑞恩·库克(Ryan Cook)曾将“幻影之旅”镜头定义为:

早期电影中的“幻影之旅”是一种运动镜头,它将摄影机放置于一个运动的交通工具的前方(或后方),拍摄出旅客的眼睛所捕捉到的画面。然而,“幻影之旅”是一个具有边框的镜头,观众往往看不到交通工具本身,于是它给人一种超自然的推动感。^①

电影学家汤姆·甘宁(Tom Gunning)则认为,“幻影之旅”作为一种美学镜头,通过呈现一种运动的画面,将观看的“地方”和“动作”有机地统一起来,同时凸显了电影的“视觉”和“运动”两种特性^②。作为一种特殊的镜头技巧,“幻影之旅”是电影这一视觉艺术形式的独特语汇之一。

迄今所知,最早的“幻影之旅”镜头出自英国“布莱顿学派”的电影大师乔治·阿尔伯特·史密斯(George Albert Smith)于1899年拍摄的电影《隧道里的吻》(*The Kiss in the Tunnel*)。在这部影片里,导演将摄影机放在向前行驶的火车头上,于是拍下了一段幻影般的移动镜头。这一镜

头在叙事上并不突兀,因为整部电影讲述的是一对男女在行进的火车上打情骂俏的故事,因此影片中两组镜头(火车内的固定全景镜头和火车外的“幻影之旅”运动镜头)之间的组接与切换符合人们的认知逻辑。然而,即便如此,这一镜头所带来的超现实感还是令很多观众为之惊叹。紧随其后,很多以旅行为故事题材或契机的电影都使用了这样一种镜头方式。

在世界电影史上,经由不同导演的创造性运用,“幻影之旅”衍生出多重意涵。例如在电影《雏菊》(*Daises*, 1966)中,“捷克新浪潮”的女导演希蒂洛娃(Vera Chytilová)将摄影机放在火车的后方并对镜头进行了处理,于是拍摄出一种色彩对比强烈的波普艺术式“幻影之旅”,再现了两名神经质女孩的主观精神世界;而在电影《浩劫》(*Shoah*, 1985)中,法国导演克劳德·朗兹曼(Claude Lanzmann)将摄影机放在当年运送犹太人去奥斯维辛集中营毒气室的铁轨上,因此“幻影之旅”既有“幽灵”或“鬼魂”的特定隐喻,又具备道德倾向;再如库布里克(Stanley Kubrick)在《2001:太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*, 1968)的结尾处运用了“幻影之旅”,穿透宇宙五彩之光的镜头象征主人公的意志或精神的历程。除此之外,电影史上还有很多重要的“幻影之旅”镜头,不同的导演运用各异的创意,为这一镜头赋予了不同的美学意涵。

对于这样一种特殊的镜头或拍摄方式,我们应如何把握其美学特征和视觉意义?本文试图从流动(mobility)、穿行(penetration)和沉浸(immersion)三个方面分析这一问题,探讨“幻影之旅”镜头所具有的运动性、变化性、开放性和情感性特征。尤其是,本文借由探讨“幻影之旅”所具有的“沉浸”式美学,思考列斐伏尔(Henri Lefebvre)对于电影“透明幻象”(illusions of transparency)的定性,初步探索空间和影像之间非再现的“体感”式关系。

一、流动性与早期电影的知觉范式

“幻影之旅”镜头的拍摄方式是将摄影机放置于特定的运动轨道上。在最早的电影中并没有专门的传送轨道,于是交通工具便发挥了这样的功能。除了《隧道里的吻》中的火车,汽车、电车或马车都是常见的传送工具。例如在詹姆斯·怀特(James H. White)于1900年拍摄的《香榭丽舍大道全景》(*Panoramic View of the Champs Elysees*)中,摄影机被放在一辆马车车厢内;而1901年比沃格拉夫影片公司(Biograph)出品的英国短片《有轨电车上的伊令全景》(*Panorama of Ealing from a Moving Tram*)则利用行进中的电车来拍摄一座城市的风景和样貌。尤其是后者采用了六十八毫米胶片进行拍摄,令伊令市的街景在缓慢运动的镜头中摇曳生姿。类似的方式还有弗雷德里克·奥美帝(Frederick S. Armitage)于1903年拍摄的电影《沿着哈德森》(*Down the Hudson*),它用“幻影之旅”镜头来表现哈德森市的全貌。而在丹麦导演托马斯·赫莫森(Thomas S. Hermanson)1904年拍摄的电影《奥胡斯电车》(*Sporvognene i Århus*)中,“幻影之旅”镜头以一种奇特的角度和飞快的速度拍摄,令电影具有实验性和先锋性的特征。除此之外,在1905年纽约市地铁刚刚运行不久,比利·贝泽尔(G.W. Billy Bitzer)就拍摄了几部电影来纪录从第14街站到第42街站的地铁,摄影机被放在地铁最前端。另外一部较有影响力的电影是1906年的《火灾前的市场街之旅》(*Trip Down Market Street Before the Fire*),它是由迈尔斯兄弟(the Miles Brother)于当年旧金山大地震和大火灾前拍摄的城市(尤其是市场街)景象。导演将摄影机架在有轨电车前面,拍摄了肆无忌惮的行人和随意变道甚至逆行的汽车。这部作品持续约八分钟,也成为时间最长的早期电影之一。

作为19世纪末和20世纪初“境况电影”(actuality film)^③的重要作品,这些导演们都希望能够强调电影这一新艺术样式的现代特征,积极探索它区别于摄影的新拍摄技巧。在这一方面,

电影的流动性成为重要的突破口。“幻影之旅”打破了镜头的固定特征,令流动性不仅体现在画面内部,而且借由摄影机本身的运动表现出来——更确切地说,“幻影之旅”镜头将画面内的流动与摄影机的运动相结合,于是同时发生的两种运动带给观众一种新的视觉体验。如果说1896年卢米埃尔兄弟(the Lumière Brothers)拍摄的《火车进站》(*The Arrival of the Mail Train*)等电影使人们第一次震惊于电影的运动特性^④,那么后来的这些“境况电影”所运用的“幻影之旅”镜头则令电影这一现代艺术形式具有了新的绵延不断的流动性美学特征。

更为重要的是,这样一种复合的“流动性”呈现,开启了一种新的知觉范式。林恩·柯比(Lynne Kirby)在对早期电影的考察中,认为对电影“流动性”的探索是同现代性交通、旅行和扩张等变化方式分不开的,尤其是伴随着19世纪末铁路交通的扩张而形成的。很多早期“境况电影”出自四处旅行的旅行艺人,他们将电影作为展示旅程的重要方式或途径^⑤。另一方面,在长途旅行还未普及的年代,渴望看到远方风景的观众们找到了电影这种新的方式来满足自己的探索欲和好奇心。这些电影不仅帮助观众完成了虚拟性的旅游体验,而且促成了观看和感受空间方式的变化^⑥。正如沃尔夫冈·西维尔布什(Wolfgang Schivelbusch)所说,火车旅客“不再作为被观照的客体置身于空间之内”,而是“通过承载自己穿越世界的机器来观看目标客体,例如风光景色等”^⑦。火车旅行实现了火车同旅客感知系统的同一化,从而实现了从客观视角到主观视角、从第三人称到第一人称的变化,而“幻影之旅”镜头恰好以影像的方式体现了这样一种转变。因此,作为早期“境况电影”中重要的一类题材,旅行影像中经常会出现“幻影之旅”的手法。

火车、电车等交通工具的运行和铁路轨道的延伸,不仅作为电影拍摄的内容(例如《火车进站》或《隧道里的吻》等作品)完成了人们对于现代性的重要认知,而且作为电影拍摄的手法(例如“幻影之旅”镜头等电影技巧)促使人们感受和思考现代生活的视觉特征。快速的流动、移动或变动,恰恰是现代性生活经验的重要特征。汤姆·甘宁曾论述早期电影和“震惊体验”的关系,认为诸如卢米埃尔兄弟的《火车进站》等电影的“表现性”诱发了观众全新的感觉机制,“推动火车前进的机械技术与反映光学影像的电影技术同样令人惊奇”,从而造成一种视觉冲击和身体震撼^⑧。从这个意义上来说,“幻影之旅”镜头的衔接,融合了火车和镜头的运动性,从影像的角度凸显了火车运动所造成的幻觉与魅力。

这样一种知觉范式的转变,不仅来自影像和交通的互生,也源于影像与城市的交织。作为现代性生活体验的重要来源,城市的“流动性”同早期电影紧密相连。根据列斐伏尔的观察,“都市现象是移动的……其建构性和易逝性的矛盾并不会解决,一直在移动和变化中……都市就是一个充满了冲突和矛盾的地方”^⑨。某种程度上来说,电影的发展和西方现代城市的转型具有一定的同时性。一方面,电影不断拍摄现实或想象中的都市风景;另一方面,人们通过电影媒介或影院空间分享生活经验。因此,电影不断参与城市物质和精神肌理的变化,而城市也推动电影内容和技巧的翻新。本·海默(Ben Highmore)对于现代性的定义——“被不断的剧烈变化所追赶的经验”可以很好地描述这样一种电影和城市在发展变化中的共生与互动关系^⑩。正是在这样的现代性背景下,电影和城市共同形塑了人们的一种崭新的知觉范式。

于是,早期“境况电影”大都将镜头对准发展中的城市,诸如巴黎、伦敦、利物浦、纽约、旧金山等等,试图捕捉都市的“流动性”特征。正如哈伯德(Phil Hubbard)在论述早期电影的文章中所说:

早期电影应该被理解为一种都市现象,不仅仅因为电影是城市中发明的,而且因为

电影拍摄的内容是城市——电影使用了新的叙事方法、视觉影像和剪辑技术来捕捉现代都市生活的节奏^⑩。

而在早期电影的叙事方法和拍摄技术中,“幻影之旅”镜头最直接地体现了“流动”性特征。这种“流动”性特征一方面同交通(轨道)密不可分,另一方面又同都市生活息息相关。而这两者都是现代性经验的重要组成部分,同电影一起形塑了人们的新知觉范式。

从“流动”的方向上来说,大部分的“幻影之旅”镜头是将摄影机放在行进轨道的前方所拍摄的,因此观众感觉自己是向前运动的。与此同时,也有一些电影将摄影机放在交通工具的后方,观众则会感觉自身在向后运动。向前的“幻影之旅”给人一种“穿行感”,似乎观众跟随镜头在空间中穿越飞行并进入某个固定的位置(例如隧道);而向后的“幻影之旅”则给人一种“打开感”,似乎影像随着运动不断被开启或释放,观众会不由自主地期待看到更为完整的全景式风貌。例如英国早期的华威电影公司(Warwick Trading Company)在拍摄开普敦时,将摄影机放在电车的尾端,于是当电车沿着倾斜的罗素路(Russel Road)向上攀爬时,电影拍摄到“越过山坡上的成排小房子,大海和船舶的全景图像逐渐映于眼帘”这样的壮丽画面^⑪。向后的“幻影之旅”镜头,带给观众十足的期待感以及逐渐开放直至完整的画面构图。总之,无论是向前还是向后的“幻影之旅”镜头,其运动性的营造和感知不仅依托于19世纪以来铁路扩张和现代交通的发展背景,而且同不断流动的、瞬息万变的现代城市息息相关。

二、感官地理:“穿行”的体感作用

“幻影之旅”镜头不仅强调了都市和旅行空间的流动性和变化性,而且具有情感性和韵律性的特征。“幻影之旅”“穿行”于空间的感官与体验,令电影镜头不仅对观众的视听产生影响,而且能够触发观众的身体感受。因此,“幻影之旅”镜头对于空间呈现来说,重要的作用之一就是深化和强调电影的“体感”性质和意义。

作为电影的最重要特征之一,运动性所带来的身体情感或“感动”似乎不言自明。从“电影”(cinema)的词源上来说,希腊语“kinema”的最主要涵义就是“动”或“运动”,以此为词根的“kinematic”、“kinetic”和“kinaesthetic”等都是如此。“cinema”也意指“电影院”这一观看影片的建筑场所,同时构成电影视觉系统的一部分。在影院中,观众欣赏到影片的“运动”特征并感觉身体在“运动”或被“感动”。因此,电影的空间属性和情感特征从一开始便被强调。很多电影学家都很重视电影的空间性和体感性。例如古里亚诺·布鲁诺(Giuliana Bruno)将电影和影院的本质描述为“地球物理学探索”(geosychic exploration)的一种,是“探索、调查和感知空间的制图过程”^⑫。这样一种定义不仅挑战了“影院”的既定地理边界意义,扩大了我们观看、体感和消费“运动性”空间影像(或现象)的范畴,而且强调了观影的感受性、探索性和身体性特征。

本雅明(Walter Benjamin)也曾延续里格尔(Alois Riegl)的观点^⑬,强调电影是一种更加注重“体感”或“触感”的艺术。他说:

在达达主义者那里,艺术品由一个迷人的视觉现象或震慑人的音乐作品变成了一枚射出的子弹;它击中了观赏者,由此,艺术品具有了触觉特质……同样,电影那分散注意力的要素首先是一种触觉要素,它是以观照的位置和投射物的相互交替为基础的,这些投射物以成批的方式冲向了观赏者。^⑭

本雅明认为视觉上的凝神专注是以聚精会神的方式发生的,而触觉方面的凝神专注则是以熟悉闲散的方式发生的;因此人们欣赏电影时,视觉上心不在焉的同时,触觉上却凝神专注。然而,诸如“幻影之旅”这样的主观运动镜头却能够引领观众进入电影所创造的时空,并在视觉和触觉上同时凝神专注——观众跟随“幻影之旅”镜头进行穿越飞翔,其感受到的并不是“被子弹击中”,而是被画面或镜头的“黑洞”所吸入。换句话说,“幻影之旅”在触觉上的体感方式并非排外性而是吸纳性的。

更为重要的是,“幻影之旅”镜头所创造的身体感受并不止于“触感”,还有穿行所带来的空间体验。罗德威(Paul Rodaway)在《感官地理》(*Sensuous Geographies*)中指出“体感”不仅指涉身体的触感和身体部位的动作,也涵盖了身体在环境中的移动穿越^⑨。于是,身体在空间接触、移动、穿越时,身体空间和地理空间便得以变动和交会,身体、建筑、城市等空间所有感官的表面都可成为开放、流动的界面。从这一角度来看,“幻影之旅”借由“穿行”的电影镜头实现了身体空间和地理空间的交会和摩擦,令身体表面成为流动的界面,激发调动了感官的作用。正因如此,空间的摩擦、交融也具有了引发感官和情绪的可能性,即不同空间(如身体空间、城市空间、建筑空间等)之间相互接触、摩擦的“空间接触感染”的“毗邻美学”^⑩。在这样的“空间接触感染”中,身体、建筑和城市等空间的明确界限得以松动而模糊,于是观影的内与外、公众与私密、个体与社会等区隔方式得以打破^⑪。

这样一种穿行所带来的“感官地理”,令观众对于电影呈现的空间具有了某种主观性情感。法国“新浪潮”导演特吕弗(François Truffaut)在《四百下》(*400 Blows*, 1959)的片头使用了“幻影之旅”镜头来表现巴黎的街道、建筑和树木,令城市以一种“感官地理”的方式得以呈现,观众也从镜头中感受到“情生意动”。如果说片头“献给巴黎”的字幕展示了导演所要传达的主观意图和情感特征,那么“幻影之旅”则作为一种拍摄技巧完成了这一表达。

不仅如此,“幻影之旅”镜头与其他视听语言的杂糅配合,更加强化了观众对于空间的主观“体感”。例如,《浩劫》中摇晃不稳的镜头加剧了观众忐忑的情绪,令观众更为强烈地体会到当时受难的犹太人在死亡之路上的感受;或者在《闯入者》(2014)中,导演王小帅以记忆中的歌声(画外音)作为“老灵魂”的隐喻,令观众所看到的旧建筑成为一种具有“地方感”^⑫的记忆之墙。抖动镜头的设置、音画的处理、光影的变化等不同的视听技巧,都令“幻影之旅”镜头的“感官地理”作用变得更为具体化、多样化和复杂化。

“幻影之旅”镜头给观众提供了第一人称视角的空间“穿行”体验,它的感受或体验意义要大于叙事或表现意义。尤其对于都市电影来说,“幻影之旅”镜头代替了行人或交通工具,因此具有“都市漫游者”^⑬的功能。地理学家多林·梅西(Doreen Massey)在谈及电影和“都市漫游者”的关系时,批评理论界过于侧重“都市漫游者”概念所具有的“奇观凝视”和“都市窥探”内涵,认为这样一种趋势导致了对电影镜头“窥视欲”属性的强调^⑭。事实上,从这一概念出发,我们能够延伸思考在电影和城市的关系中,其实存在一个同“流动性”相对应的维度,即对于空间和时间中“韵律性”^⑮的强调。正如司各特·拉什(Scott Lash)所说:“都市漫游者的意义,不仅表现在对于现代性的呈现方面,而且体现在火车、汽车、直升机等交通工具的驾驶者和乘客的观感中。”^⑯而通过音画的处理、蒙太奇的运动和镜头节奏的把控,“幻影之旅”镜头表达了独立于客观时空之外的“韵律性”,令都市风景和建筑空间以一种更为主观的方式被感知和漫游。于是,镜头在都市中的“穿堂过弄”和“穿街走巷”便引发了观众的“感官地理”与“情生意动”。

随着“幻影之旅”等视听语言逐渐融入日常生活经验,它们也重新定义并影响了日常生活的景观。理查德·考伊克(Richard Koeck)等电影学者业已注意到,一些建筑及城市规划的灵感

在很大程度上来自电影语言或空间^⑧；而阿尔赛义德(Nezar AlSayyad)也认为，“电影已成为城市话语的基本元素”，且“形塑了我们对于建筑或城市的理解”^⑨。这样一种利用电影(影像和技巧)来重新认识、感受、绘制和建构城市的做法，正体现了“幻影之旅”镜头等电影技巧对于人们日常生活的潜移默化的影响。

可以说，“幻影之旅”镜头对于空间的重要意义，在于它强调了空间属性中的流动性、韵律性和情感性，于是电影本身不再是一种强调固定而静止的空间形式，更是一种可知的、移动的、感性的环境，一种可以自由移动、旅行和漂泊的空间。

三、幻象与沉浸：打破银幕框架

除了“流动”和“穿行”的美学特征，我们还可以从“沉浸”的角度进一步思考影院空间或电影银幕对“幻影之旅”镜头的体感意义。在这一方面，观赏体验的“沉浸感”成为重要的特征与表现。根据德国美学家奥利弗·格劳(Oliver Grau)的观点，“沉浸”的审美享受主要来自真实与幻象的交融，因此是一种虚拟现实的空间营造^⑩。也就是说，“幻影之旅”镜头令观众得以在银幕内外进行游移和转换：一方面，“穿行”的吸纳性令观众“沉浸”在影像空间内；另一方面，观众依靠理性能随时意识到自己抽离于影像世界或银幕之外。这种“身临其境”与“游离境外”之间的转换，带给观众一种特殊的“虚拟”性审美体验。

因此，“幻影之旅”镜头的重要意义在于，画面的内容其实已经溢出了银幕的框架，打破了影院空间和观影空间的界限，令观众将自己的身体虚拟于影片的场景中；在这种似真亦幻的体感中，无论恐怖抑或愉悦，都带动了身体空间同影像空间的互动与融合。因此，在银幕上“穿行”的画面，借由主观镜头带领观众穿越现实和银幕，暂时性地湮没在虚拟性的电影时空中。电影银幕框架的打破，令现实与影像的疆界得以跨越，于是在这种空间的交融中，镜头的虚拟性得以彰显。

而“幻影之旅”在名称上的“幻影”一词道明了其“幻象”的属性(至少是部分属性)。这种“幻象”并非意指一种人工营造的虚假空间，更多描述的是一种观影体验——观众感觉自己如同幻影一样被推动着漂移和飞翔。在“幻影之旅”镜头的体验中，观众作为感觉主体，在电影的世界中其实是缺席的。换句话说，由于感知界面的虚拟性，令人的感觉方式由直接的“时空同构”转向间接的“时空不同构”^⑪。这样一种时空的感知，同“距离”这一元素之间具有重要的关联。如果说“沉浸”指的是“从一种精神状态到另一种精神状态的过渡过程”，那么这一过程伴随着两个距离上的变化：一是减少人与银幕的审视距离，一是增加对当前事物的情感投入^⑫。“幻影之旅”镜头的吸纳性令这两种距离在心理层面上都发生了变化。

如果说早期电影更多借由“幻影之旅”这样的电影镜头技巧来增强“沉浸”感，那么到了数码时期，技术的更迭令观众和影像世界的距离越来越短。三维(或四维)技术、全息成像技术、虚拟现实技术等新手段，令观众能更好地融入电影所营造的时空，令电影的“幻象”变得更为逼真易感。一方面，超大银幕、球状银幕、多声道环绕立体声等设备令银幕和影院变得更为立体；另一方面，三维(或四维)和虚拟现实等技术更好地令观众与外部视觉相隔离。这些技术因素不仅带给观众综合通感(视觉、听觉、嗅觉、触觉等)的体验，而且极力营造一个立体的虚拟观影空间。

如果说这些技术革新更多作用于电影外部，那么与之相配合的是电影在视听语言上的变化。只从镜头视角来说，很多电影受到游戏(尤其是RPG游戏)的影响，不仅更多采用第一人称

视角进行主观叙事,而且用RPG作为“引擎”^⑨进行电影铺展。在这方面,一个突出的例子是导演格斯·范·桑特(Gus Van Sant),他的《杰瑞》(*Gerry*,2002)、《最后的日子》(*Last Days*,2005)、《大象》(*Elephant*,2002)等电影都以真实的时间拍摄,镜头一直跟随主角四处游走,完全不用剪接,以此模拟RPG的游戏引擎模式来模拟和再现当代美国高中生的生活状态。另外,为配合三维成像的效果,诸如《阿凡达》(*Avatar*,2009)或《复仇者联盟》(*Marval's The Avengers*,2012)等电影都频频设置“幻影之旅”式的游移穿越镜头,并借由子弹、碎石、泥土等飞向观众的粒子来凸显三维效果的交互体验,增加观影的逼真性。这些别出心裁的视听语言同引人入胜的故事情节一起,令观众的审美体验更为立体和多元。

另外,配合动作表情捕捉技术,三维建模、渲染和合成技术能够人工创造出虚拟的影像世界,这些人工合成的电影空间往往比现实生活更有魅力,也更引人入胜。无论《星际穿越》(*Interstellar*,2014)中的外太空还是《阿凡达》中的潘多拉星球,无论《盗梦空间》(*In Ception*,2010)中的多层梦境,还是《指环王》(*The Cord of the Rings: The Fellowship of the Ring*,2001)中的中土世界,很多电影情境都是非写实甚至人工合成的,却为“沉浸”其中的观众提供了极富魅力的幻象和愉悦感。而在这些以Maya、C4D等三维软件营造的虚拟世界中,作为动态制作对象之一,摄影机如何移动成为观众审美体验快感的重要来源。于是,“幻影之旅”镜头的吸纳性和沉浸感令其频频得到青睐,而虚拟动画也令很多在物理拍摄中很难操作的“幻影之旅”镜头得以实现。

从虚拟性和沉浸性的角度来说,“幻影之旅”镜头所拍摄(或营造)的电影空间,无论过去还是现在都在两个层面上发生作用:一是“幻象”的功能和审美享受,或者说将人们“吸纳”进入电影空间内部的通感性观影体验;一是通过加强穿越和飞行的空间效果,令观众暂时忘却影像空间和现实之间的距离。而新媒体时代由于各种技术和设备的加持,“幻影之旅”镜头也焕发出新的生命,成为数码电影中愈发重要的电影视听语言。例如很多四维电影短片往往以森林、鬼屋、太空、游乐场等为空间,设计单一的冒险旅行式剧情,令观众暂时“沉浸”于虚拟世界中。在这些快捷式电影中,为了达到更好的“沉浸”效果,“幻影之旅”几乎成为唯一的运镜方式。除此之外,很多新媒体录像装置作品也利用“幻影之旅”镜头的“沉浸”作用来实现虚拟性探索,如在中华世纪坛举办的“2006年北京国际新媒体艺术展”中,荷兰艺术家马尼克斯·德·奈尔(Marnix De Nijs)展示了题为《跑啊跑》(*Run Mother-fucker Run*)的装置艺术作品,将一个长五米、宽两米、周围带护栏的固定自行车放在三面大屏幕之中。伴随着欢快的乐曲,屏幕上出现了北京人熟悉的东华门、城楼、街道等影像。这些影像都是由“幻影之旅”镜头拍摄的,令观众具有身临其境的沉浸感。而且,随着体验者蹬车步伐的加快,传送带的速度和图像的速度一起加速^⑩。类似的新媒体装置艺术,将“幻影之旅”同装置艺术相结合,不仅凸显了多媒融合与虚拟体验,而且强调了沉浸感和互动性。

新媒体虚拟技术的加持,的确令“幻影之旅”镜头的幻象效果与沉浸作用表现得更为突出,然而从历时的角度来看,我们并不能据此判断这种镜头对于当今观众所产生的吸引力和“震惊”效果更为强烈。正如奥利弗·格劳(Oliver Grau)所说:

马萨乔的壁画《神圣的三位一体》、卢米埃尔的《火车进站》,以及那个时代具有“艺术状态”的认知科学效应的全景风景画,比今天的电影《终结者2》等形式,更能深深地吸引观众。对于观众来说,幻觉媒介的效果是相对的,主要取决于观众之前的媒介体验。^⑪

因此,当代电影在艺术和技术上的不断创新与更迭,或许令观众对于影像的感受力逐渐减弱,甚至在日益媒体化、复杂化、科技化的影像世界中变得愈发麻木与疲惫。尤其是“幻影之旅”这样的电影镜头,在与虚拟技术的配合中增强了影像的幻觉性和沉浸感,可能会导致观众离真实世界渐行渐远。在一些文化研究学者看来,影像的幻象特质恰恰是一种缺陷与弊端,正如列斐伏尔将视觉影像(如照片和电影)看作“有罪的媒体”(incriminated media),并认为它们具有“透明幻象”的作用,令我们的空间变得更为抽象化、虚假化、类象化和奇观化^①。对于这样的观点,我们与其认为“幻影之旅”这样强调幻象和沉浸的镜头语言应当被消除或抵制,不如借由它们对我们的启发,将空间和影像的再现或体感关系看作一种含混不清的、有问题的关系,甚至去反向思考影像中是否存在一种“反景观化”或“反奇观化”的美学。那么,“幻影之旅”镜头对空间的再现和体感,可能未必会一定导向抽象而含混的方向,或许可以在抽象与具象、真实和虚假、再现和表现之间,探索出并非二元对立或非此即彼的体感空间。而这一命题,也值得在理论与实践方面进行更多的探索。

流动性、穿行性、沉浸性,这三种美学特征其实共同指向“幻影之旅”镜头所具有的一种“体感”美学。这种美学强调身体感受和互动经验,凸显观众同影像之间的亲密感,塑造观影时的“感同身受”或“情生意动”。从这一角度来说,电影作为一种现代艺术样式,不仅是视觉性的存在,更是“视觉中的触感存在”^②。这样一种强调触感或体感的认识电影方式,同20世纪60年代以来强调窥探、欲望和奇观的再现性及视觉性电影理论话语之间构成了一种张力。

- ① Ryan Cook, "Rules of the Road: The Traveling Films of Hiroshi Shimizu," *Film Quarterly*, Vol. 64, No. 3 (2011): 19.
- ② Tom Gunning, "Before Documentary: Early Nonfiction Films and the 'View' Aesthetic", in Daan Hertogs and Nico De Klerk (eds.), *Uncharted Territory: Essays on Early Nonfiction Film*, Amsterdam: Stichting Nederlands Filmmuseum, 1997, p. 14.
- ③ “境况电影”(actuality film)是早期(19世纪末20世纪初)大部分电影的通用形式,是以一种非虚构的风格表现真实事件、地点和人物的电影类别。从时间上来说,由于技术所限,“境况电影”往往只有几十秒到几分钟。“境况电影”是“纪录片”的前身,然而同“纪录片”(documentary film)不同的是,它并不强调电影的主题或观点。
- ④ 关于卢米埃尔兄弟的电影尤其是《火车进站》所带来的“震惊”体验,参见乔治·萨杜尔(George Sadoul)《世界电影史》,徐昭、胡承伟译,中国电影出版社1982年版,第12页。
- ⑤ Lynne Kirby, *Parallel Tracks: The Railroad and Silent Cinema*, Durham and London: Duke University Press, 1997, p. 2.
- ⑥ Gunnar Iversen, "Norway in Moving Images: Hale's Tours in Norway in 1907", *Film History*, Vol. 13, No. 1 (2001): 72.
- ⑦ Wolfgang Schivelbusch, *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*, Berkeley: University of California Press, 1986, p. 66.
- ⑧ 汤姆·甘宁:《一种惊诧美学:早期电影和(不)轻信的观众》,李二仕译,载《电影艺术》2012年第6期。
- ⑨ Henri Lefebvre, *The Urban Revolution*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003, pp. 174-175.
- ⑩ Ben Highmore, *Cityscapes*, New York: Palgrave, 2005, p. 12.
- ⑪ Phil Hubbard, *City*, New York: Routledge, 2006, p. 135.
- ⑫ Gerry Turvey, "Panoramas, Parades and the Picturesque: The Aesthetics of British Actuality Films, 1895-1901", *Film History*, Vol. 16, No. 1 (2004): 12.
- ⑬ Giuliana Bruno, *Atlas of Emotions: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York: Verso, 2002, p. 15.
- ⑭ 里格尔(Alois Riegl)认为古埃及传统艺术是强调“体感”(haptic)的艺术,而古希腊罗马和文艺复兴艺术是强调“视觉”(optic)的艺术(Cf. Alois Riegl, *Historical Grammar of the Visual Arts*, New York: Zone Books, 2004, pp. 12-15)。
- ⑮ 瓦尔特·本雅明:《机械复制时代的艺术作品》,王才勇译,中国城市出版社2001年版,第60页。
- ⑯ Paul Rodaway, *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, New York: Routledge, 1994, pp. 41-42.

- ⑮ 张小虹:《城市是件花衣裳》,载《中外文学》2006年第3期。
- ⑯ 关于“空间接触感染”的作用,参见陈涛《体感上海的方法:21世纪初中国电影叙事与城市空间》,载《文艺研究》2012年第8期。
- ⑰ 关于“地方感”概念的阐释与论述,参见Fritz Steele, *The Sense of Place*, Boston: CBI Publishing Company, 1981, pp. 11-13。
- ⑱ 关于“都市漫游者”(flaneur)的解释,参见瓦尔特·本雅明《发达资本主义时代的抒情诗人》,张旭东、魏文生译,生活·读书·新知三联书店2015年版,第14—20页。
- ⑲ Doreen Massey, “Politics and Space/Time”, in M. Keith and S. Pile (eds.), *Place and the Politics of Identity*, London: Routledge, 1993, p. 147.
- ⑳ 关于空间“韵律性”(rhythmicity)的解释,参见F. M. Wunderlich, “Walking and Rhythmicity: Sensing Urban Space”, *Journal of Urban Design*, 13(1), 2008, pp. 31-44.
- ㉑ Scott Lash and John Urry, *Economies of Sign and Space*, London: Sage, 1994, p. 252.
- ㉒ Richard Koeck, *Cine-Spaces: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, New York: Routledge, 2013, pp. 17-27.
- ㉓ Nezar AlSayyad, *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, New York: Routledge, 2006, p. 4.
- ㉔㉕㉖ 奥利弗·格劳:《虚拟艺术:从幻觉到沉浸》,陈玲译,清华大学出版社2007年版,第9页,第12页,第250页。
- ㉗ 关于虚拟艺术“时间同构”与“时间不同构”的探讨,参见齐鹏《新感性:虚拟与现实》,人民出版社2008年版,第13页。
- ㉘ 关于RPG作为电影“引擎”的论述,参见张毅《当银幕变成显示器——2005年以来美国电影的RPG式改变》,载《电影艺术》2014年第6期。
- ㉙ 转引自邱秉常《游动在虚拟与现实之间:数字动画艺术的真实性研究》,中国社会科学出版社2014年版,第145页。
- ㉚ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, trans. Donald Nicholson-Smith, Oxford: Blackwell, 1991, pp. 96-97. 类似的观点也出现在居伊·德波(Guy Debord)以及让·波德里亚(Jean Baudrillard)的著作中。
- ㉛ Mark Hansen, *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, London and New York: Routledge, 2006, p. 8.

(作者单位 中国人民大学文学院)

责任编辑 容明