

谁害怕后电影研究？

于昌民



于昌民 美国爱荷华大学电影系博士候选人，著作散见于《电影评论》(Film Criticism)、《影片与录像季评》、《欧洲媒体研究期刊》和《影迷档案》，学术翻译多刊于《电影艺术》和《艺术观点》。

[摘要] 本文从后电影研究的几种可能研究方向出发，分析数字革命与媒体研究对于传统电影研究的挑战。后电影研究可以说是对于媒体特殊性的重新思考与革新。一方面电影的特殊性虽然受到肯定，另一方面则把它当作过时的大众娱乐形式。究竟在这场“媒体转向”的浪潮当中，电影是不是已经成为了“过去完成式”？

[关键词] 后电影研究 媒介特质 媒介研究 电影研究 数码革命

后电影研究这一词汇令人摸不着头绪。究竟“后”作为前缀词修饰的是哪个概念？我们是得越过电影，转而研究多媒体、跨媒体的文化议题，开始把焦点放在“后电影”上了吗？电影已经不再是主导大众文化的主要传播载体，研究其符号运作将像是分析尘封、过时的博物馆藏品，而不再能够对于当代文化进行有效的批判。虚拟现实、画廊的艺术家创作以及数字时代的电玩互动都显得更属于这个时代——大众早已把电影远远抛在其身后。

第二种可能性则是“传统电影研究之后”：电影理论从 20 世纪初就蓬

勃发展，但进入美国学院则是 20 世纪 70 年代以后才发生的事。从巴赞(André Bazin) 到《电影手册》(Cahiers du Cinéma)、从《银幕》(Screen) 到齐泽克(Slavoj Zizek)、从拉康(Jacques Lacan) 到创伤研究，电影理论这四五十年来轨迹基本上奠定了 20 世纪后半的人文领域发展，哈佛、耶鲁、芝加哥等顶尖学府也都设立了电影研究系所。但进入数字时代后，电影研究也面临了某种危机——我们引以为基础的本体论似乎被数字浪潮完全侵蚀，一丝不剩：影像再也和现实没有绝对的相应关系，失去了指涉性的基础。因此，我们需要摆脱电影的本体

论、摆脱 20 世纪 70 年代宏大理论的束缚、摆脱文化研究的框架，我们可以用新的方法研究(数字)电影。离开以叙事为中心的方法论，后电影研究成为各式各样的“特别效果”(special effects)研究。¹

第三种意义涵纳的范围则最为狭隘——研究“后电影”的电影研究。然而，这样的词汇意涵也有着诸多矛盾之处，因为许多挂着“后电影”名号的研究方案依然在研究电影，比如说斯蒂芬·沙维罗(Steven Shaviro) 的《后电影情动》(Post-Cinematic Affect, 2010) 以及丹森(Shane Denson) 所编着的《后电影：论二十一世纪的电影》

(Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film, 2016) 合集。当代的电影作品已经变成了“后电影”吗? 这听起来又有点荒谬, 毕竟在现象的层面上“后电影”的那些作品似乎和“电影”没有什么差别——即便是《变形金刚》(Transformers, 2007–2018) 或《猩球崛起》(Planet of the Apes, 2014–2017) 这类的作品, 其中多数场景虽然是在计算机上建模、拼贴出来的成果, 我们仍然折服于影像所呈现出的“现实效果”——数字特效与现实摄制之间似乎没有任何的缝隙存在。如果说“后电影”一词是为了响应消失的影像指涉性所产生的危机, 那么, “后胶卷”(Post-Filmic) 似乎是更为恰当的说法。

因此, 后电影研究所指向的三条道路可说是从其命名的逻辑当中就可梳理出来:

- 一、后电影作为复数媒体研究的转向
- 二、后电影作为新的方法论
- 三、后电影作为新的电影现象

然而, 这三个大方向很少触及到的核心则是为什么我们要谈论后电影?

如果后电影的状态指的是影像在各种接口上无尽的繁衍与扩散, 那么, 这种情况在后摄影、电影的 20 世纪前半叶——本雅明(Walter Benjamin)口中的“机械复制时代”——早就带给人们类似的震惊与讶异, 为何到了 21 世纪又成了新的话题? 另外一方面, 德国媒体哲学家基特勒(Friederich Kittler)的信徒或许会说: “后电影是当今大众媒体的常态, 理论思维仅仅只是跟上实作的步伐罢了。”这种理论落后实作的态度揭露的是后结构主义以降对于人本主义的轻蔑, 认为思想与精神永远都受符号与物质形态所钳制。因此, 后电影研究所引发的恐惧不仅仅是关乎电影研究这门学科的存在价值, 同时更是人文研究当中主体的地位与用处, 以及其所处的媒体生态系统特性。也因此, 本文将随着埃尔塞瑟(Thomas Elsaesser)的指引从“媒介特殊性”的角度出发, 谈论电影研究转进至所谓的“后电影研究”的重要性。谈后电影研究, 不仅仅要处理电影理论学科内部的危机, 更得思考数字革命对于电影研究及其特殊性带来了什么根本上的改变: 从电影的现代性到后电影的媒体特殊性, 到底我们该

怎么样面对这场巨变?

后电影、后媒体

在埃尔塞瑟的《媒体考古学作为征兆》(Media Archaeology as Symptom) 中, 他指出了三个电影史研究当中的重要潮流——早期电影、数字电影以及艺术场馆当中的运动影像。但是, 对于“后电影”这个理论场域来说, 三者的重要性却不相等, 有些因素似乎来得更重要一些。追根究底来说, 后电影的危机来自于数字革命——从 1978 年的布莱顿会议算起, 早期电影的研究已然开展了 40 年, 算不上是什么新鲜事, 而各式各样的运动影像(如白南准)早已进入了博物馆的场域当中, 这些录像作品和扩延电影(expanded cinema)也从未让学者认为电影的时代已经在我们的身后。为什么数字时代让电影学者对于时代的更替感到特别焦虑呢?

这让我们回到数字革命的本质上来思考后电影的焦虑感。数字革命——将所有信息储存模式转换为数不尽的 1 与 0, 用二进制的运算模式吞噬所有的物质储存系统, 透过影像的接口仿真并形构出旧时代媒体的样貌, 让使用者觉得在使用体验上仍然相似, 没有本质上的改变。此一状态在设计上的专业术语是仿制(skeuomorph), 比如说智能手机上的“按键”, 就是在模仿人们在机械时代的心理经验。20 世纪的重要媒介电影、广播以及电视, 都在数字的接口上合为一体, 更别提上一个时代的摄影以及控制历史与符号转译数十个世纪的文字系统。数字的革命令人兴奋, 也令人困惑, 其中最重要的原因就来自于我们无法知晓这样的汇流对于我们的理论架构有什么影响, 以及“媒体特殊性”神话的终结。

20 世纪是大众媒体的时代。人们从报纸、电报、摄影、电影、广播到电视之间, 经过了一次又一次的信息革命——报纸让多数人都能以相对快速的方式获得同质的信息、电报使得载体与讯息之间的链接被断开(比如说, 我们再也不需要信差就能交换讯息)²、摄影使得世界能够不用透过艺术家的巧手就能鲜活地在观者面前展开、电影则把现实的运

1 可以参考本刊 2016 年第 5 期(第三百七十期)的两篇文章《特效与电影》及《数字浩劫和视像碎片》, 还有威索(Kristen Whissel)的《壮观的数字特效》(Spectacular Digital Effects, 2014)

2 请见詹姆斯·凯利(James Carey)的《通讯作为文化》(Communication as Culture, 1989)当中《科技与意识形态: 电报一例》(Technology and Ideology: The Case of the Telegraph)一章。

动引入了再现之中、广播则让大众同享一份对话的亲密度、电视则让外在的世界直接进入了家居的空间当中——这些媒介各使得人们的生活起了程度不一的动荡，但它们不仅仅是人们消费信息的方式，同时也改变了他们生活的空间与方式——比如说，电视成了家庭日常生活的轴心，让客厅的布置随之而变动。巴赞也曾说电视就像那个时代的壁炉一样，让全家人能够群聚在一起。³

除了重构人们的习性与空间资源外，诸般大众媒介都有各自的物质结构以及传输信道：报纸是在一张 0.06 厘米的平板植物纤维上，用铅字活版上的油墨印下当日的消息，随读随弃，而电影则是透过镜头把物体所反射的光线以化学物质记录在底片上，再透过数道洗剂与印刷工法，最后灼热的光线将上头的影像投射到远方的银幕上。播放的同时，传送影片的齿轮与轴承也会在底片上留下大大小小的刮擦痕迹。我们对于大众媒体的理论认识，也就来自于其物质基础网络所带来的可能性，甚至是和其他媒介区别的重要差异。在这个框架下，虽然传统的电视和电影都是播放影像的媒介，但其传输渠道与使用方式却大相径庭——透过电磁波又或是透过光线投射、进入家中又或是进入戏院，如此种种皆是这两者镶嵌在世界中的不同方式。也是在这个状态下，麦克卢汉才会说电视是冷媒体，而电影是热媒体——两个媒体投射与阐述世界的分辨率大有不同。⁴

数字革命的确重新组构了人们的生活型态——但在这点上跟其他的大众媒体没有什么不同，我们的日常作息环绕在计算机周围，就跟一百年前人们的生活环绕在每天的早报、晚报一样。我们使用网络成瘾，就跟 19 世纪的仕女们读小说读得天昏地暗、茶不思饭不想一样。数字媒体真正的差异存在于其物质结构与仿真其他媒体的强悍能力，以及两者之间巨大的断裂。也就是说，数字接口是究极的仿制形式，其承载的象征符号组构和物质架构之间没有任何关系。跟大众媒体比起来，硅晶、电路、内存、硬件跟我们获得的使用者体验没什么关联。电子的汇流文化为了减缓媒体革命的冲

击，尽力地让使用者的经验留在上世代——我们仍然觉得电话、手机以及智能型手机好像没什么差异；电子书和纸本书的阅读经验相去无几。在现象经验的层面上，象征符号系统的连续性来得比物质结构的更替更为重要。

两者之间的落差正是电影研究转进至后电影研究与媒体研究的关键。传统的电影理论奠基于上世纪 70 年代的符号理论，如麦茨 (Christian Metz) 的《电影语言》(Film Language, 1974) 和西蒙·贝卢尔 (Raymond Bellour) 的《电影分析》(The Analysis of Film, 1979)，透过 20 世纪 80 年代的工业分析和形式叙事理论在高等院校里成为一门显学——波德维尔等人的《古典好莱坞电影》(The Classical Hollywood Cinema, 1985)、《剧情片中的叙事》(Narration in the Fiction Film, 1985) 以及后来撰写的教科书。透过电影，符号学的二元逻辑尝试理解世界的象征秩序如何被建立起来、差异如何被掩盖、权力又如何以隐匿的方式渗透于看似自然的世界当中。叙事理论则引入了观众和电影之间的心理战，透过期望与修正期待来思考故事可能有的走向以及所带来的惊喜——情节加上观众的理解与想象就成了故事。也就是说，电影媒体的物质条件（而非“生产条件”）很少进入到学者理论的视野当中；多数人认为这样的符号系统有着足够大的弹性，能够超越其实体限制。

然而，后电影研究、媒体研究认为这样的研究框架多有局限，更漫无目的。就拿时下最为流行的文化研究来说，多有论文进行跨媒体的符码分析：从电影、电视、流行歌曲到大众文化都是材料，不过这样的方针却把媒体特殊性视作无物，分析的并不是各个媒体呈现相同材料的不同型态，而是群众对于某个虚幻符码的迷恋与执着。后电影与媒体研究坚持我们得着重在媒体的物质结构——银幕、放映、环境、场域，然后才能看出这些物质状态怎样影响影像的建构。杨 (Paul Young) 的《电影梦见的竞争对手》(Cinema Dreams Its Rivals, 2006) 就讨论了早期电影纷闹的环境如何在过渡至叙事电影的过程当中，用叙事将人们的注意力吸纳至银

3 巴赞曾将电视比喻为现代人的壁炉，让家庭里的众人可以围绕在其显像周围，与其他大众一起分享世界的动态。请见达德利·安德鲁 (Dudley Andrew) 的《巴赞的新媒体》(André Bazin's New Media, 2014)，页 19-20。

4 因此，从物质结构的观点看来，也许没有“固定”“独特”的媒体，一切的讯息传输都是经过社会脉络当中的物质型态所组成的暂时信道，也有人用另

一词汇称之：机器 (apparatus)。请见德沃金 (Craig Dworkin) 的《无媒体》(No Medium, 2017)。

5 请见杨的第一章《蠢蛋、摄影机恶魔、影人与其他》(Rubes, Camera Fiends, Filmmakers and Others)，他很有洞见地指出叙事电影将早期电影的纷乱收纳入一种“在大众场域当中的私密状态” (private in public)。

幕上⁵；埃尔科特（Noam Elcott）的《人工黑暗》（Artificial Darkness, 2017）则讨论了电影如何引入 19 世纪剧场中瓦格纳式的黑暗，让人们有如漂浮在只有影像的世界里，以黑暗取消银幕上与银幕前的环境。⁶某种程度上来说，后电影研究与媒体研究仍然坚持着现代主义的精神——每个媒体都是特殊的讯息信道，每个媒体都有着特殊性。

媒体就是历史

“……我们可以确切地赌人将会被抹去，就像画在海边沙上的一张脸。”（福柯，《知识考古学》）因此，在理论脉络上，一种二元逻辑（象征 / 符指）被另一种所取代（1 / 0、开 / 关）。数字革命解消了 20 世纪的媒体特殊性论述的基础：要是看电影、打电话、读小说、查数据都在同一个数字平台与硬件上，那么，他们在物质结构上还能有什么差异吗？当然没有！而这也成了德国媒体理论深入研究所所谓的“冷知识”的基础——恩斯特（Wolfgang Ernst）就深入研究了计算机计算过程的存取过程以及实时处理如何影响程序的组建；使用者在这个算式当中一点都不重要，毕竟媒体已经决定了消费过程。⁷在这点上，新旧宏大理论没有什么差异，都形构出了某种世界的秩序来将人们当作在其中行走运作的棋子。把人作为主体完全从这样的研究方案当中删除——人如何思考并不重要，你可能是难得一见的天才，得以摆脱媒体物质框架对于思考的导引，但多数人仍然受制于大众媒介，而时代的潮流也不例外。

也就是说，在现下流行的媒体研究中，物质结构决定了象征符号的感知模式。从这个观点出发，传统理论当中电影美学所提供的感知自由也就不复存在，因为诠释的可能性来自于媒体本身，而非主体本身的创造力与美学修养。影评所能做的顶多就是指出科技所带来令人兴奋的喜悦。更进一步来说，透过美学而达成的意识解放与革命——这也是传统电影研究面对后电影研究时感到的危机。美学的突破似乎只是暂时的、边缘的前卫实验，永远无法真正地影响大众对于

媒体的感知模式。启蒙的理想已经不复存在。

这样的物质决定论其实可以追溯到 20 世纪 60 年代年代的麦克卢汉以及历史研究上的“马镫论战”（The Great Stirrup Controversy）。前者的名言是大家都耳熟能详的“媒体即讯息”（The Medium Is the Message）：媒体所承载的象征符号对于接收者来说一点都不重要，重要的是媒体如何传达并影响讯息；媒体的物质结构本身就是讯息，而媒体的信息渠道已经决定了讯息的内容以及接收传达的可能性。后者则是怀特（Lynn White）在《中世纪科技与社会变革》（Medieval Technology and Social Change, 1962）一书中提出马镫的发明让重装甲骑兵以及冲击战术得以可能，也让中古欧洲的骑士封建制度能够兴起。马镫造就了骑士，而非骑士需要上马的工具才发明了马镫。这样的论点看似好像跟我们一般所认识的大众媒体没有什么关联，然而，实际上媒体研究正是研究一切中介之物（medium），只要能够透过某样技术与科技，重新分配人力与自然资源的流动，就可说是媒介。马镫与其他媒体都对社会发展起了绝大的影响，改变了我们的生活方式。⁸

媒介不仅仅重新组构了某个时刻人世间的资源分配，同时也造就了历史——媒体就是历史。当人从历史的脉动中消失，剩下的就是物质结构的演进。科技的发展并不是天才科学家所形塑的，科技的发展是技术本身仅仅透过人作为某种傀儡而自我繁衍进化（像是这几年大众对于人工智能的恐惧）。换句话说，人类这几十万年的历史其实就是技术、科技、媒体特殊性的交替史。与利瓦伊史托同辈的法国古人种学家勒华-古汉（Andre Leroi-Gourhan）就在《姿势与言说》（Gesture and Speech, 1993 “1964”）甚至把这样的科技决定论推到了极限：他把双脚站立以及抓握当成人类身体上最重要的科技演变。⁹媒体在物质世界当中创造了事物交流的通道，更决定了世界的走向。

在《知识考古学》中，福柯曾说人类的痕迹就像沙滩上所画的一张脸，不可避免地将会被即将来临的海浪抹去。

6 特别是第二章《黑暗的剧院》（Dark Theaters）：“将身体悬置在虚无的空间之中是人工电影黑暗杰作……没错，在世纪之交时，这被称作是‘华格纳式’的”（49）。

7 请见恩斯特的《数字记忆与档案库》（Digital Memory and the Archive, 2012）。

8 强调媒体 / 中介的论述同时也让基特勒自己得以成功地批判后结构主义的弊

病，参见迈向媒体本体论（Toward an Ontology of Media），科技、社会与文化，第二十六期（卷二-三）：23 - 31。

9 勒华-古汉同时也强调身体作为演化技术集大成的重要性：“但对任何实际经验的指涉都是对身体的指涉，所有经验都是跟身体所感知的时间与空间有关”（288），当然，这样的空间与时间感脱离不了双手的能耐与站立姿势。

基特勒则认为，这类主体性与能动性的相关论述其实都围绕在 19 世纪的媒体框架当中——歌德的小说、诗歌以及诠释学强调主体阐释的倾向。但基特勒更在这个寓言当中看到了未来的科技发展——所谓的人（the so-called man）在沙子上的脸或许会被抹去，但那些沙子却会留下成为未来的基础。普通的读者或许只会把沙面当成时光荏苒、万物将会逝去的形象，基特勒看到的则是人离开了，由二氧化硅所构成的世界将会来临——也就是晶体管、电路板的纪元。在基特勒的眼中，文字与象征符号的霸权在 19 到 20 世纪之间裂解成三条不同的通道——《留声机、电影与打字机》（Gramophone, Film, Typewriter, 1999），而这三大媒体又在 20 世纪 70 年代初开始逐渐由数字媒体所取代（电视则扮演了过渡先锋的角色）。¹⁰

回到电影自身的媒体特殊性的问题上。近来电影研究学者转入媒体与后电影研究时，常遇到一桩不可避免的矛盾。如果说历史是由不同的媒体、不同的物质通道特殊性所编织而成，那么，学者除了回溯历史理解我们到底是如何来到此刻当下以外，也得承认每个媒体都有着自己的时代——报纸、电报、广播、电视，而电影也不例外。就媒体研究的观点，电影的确是有其特殊性（基特勒认为电影就是拉康的想象界），令人害怕的是，当我们承认其特殊性的同时，也得承认电影总有过时的一天；特殊性总是在特定时空才能凸显出来，当世界已经为了这个媒体而改变时，所有曾经有过的不寻常也就沦为常态。电影学者在面对自己所研究的媒体已然过时的时候，一方面得大肆提倡电影在流行文化依然所占据的主导地位，另一方面又无法抵抗数字革命媒体汇流所带来的焦虑感。

这也是为什么埃尔塞瑟要强调当今电影所能够提倡的“过时的诗学”（poetics of obsolescence）：当电影不再是主导世界走向的大众媒体、当电影离开了资本主义的宰制与局限、当电影进入博物馆时，电影就能够成为世界历史的映像，照出媒体如何牵动历史的脉络。过时并不是坏处，过时让艺术家们能够重新探索电影与其他物质流动之间的诸多交缠，让千丝万缕的媒体纠葛能透过某个悬置的艺术空间，让参与者得以省视自身如何深陷于媒体的情境之中。哲学或许是自

然之镜，电影则在 21 世纪的这个当下成为了历史之镜。

当然，还有第二条途径，这条道路把电影当成媒体考古学的骨干。马诺维奇（Lev Manovich）和亚历山大·加洛韦（Alexander Galloway）两位在纽约深耕多时的媒体学者就把电影当成数字媒体的必要血液、养分与基底。马诺维奇的《新媒体的语言》（The Language of New Media, 2001）把电影的叙事模式与数字媒体的数据库逻辑当成两个时代不同的代表——数据库逻辑意指信息的编排不再主要依照时间的流转而铺陈而出，而是透过空间的形构把多重选项摊开给用户选择。加洛韦则在《游戏：论演算文化》（Gaming: Essays on Algorithmic Culture, 2006）中依赖许多电影理论的遗产（如缝合、第一人称观点、间接自由影像）来思考当代游戏是如何操控玩家的认同观点。的确，电影是二十世纪的大众艺术，但其遗产仍是我们体验现实当下的基础；影像的叙事学（narratology）和游戏学（ludology）并不是对立的观点，两者其实相辅相成。

最后一条途径则是把电影当成某种痴迷经验的体现：不管场所、接口、接收管道为何，我们对于运动影像的执着不会因为时代的变化而消逝。意大利裔美籍的耶鲁教授卡塞蒂（Francesco Cassetti）则是提倡这个论点的代表人物，透过显影、位移、遗产、形象等关键词谈论当代的影像文化。他这十数年来在两本作品《世纪之眼：电影、经验、现代性》（Eye of the Century: Film, Experience, Modernity, 2008）以及《卢米埃尔星系：未来电影的七个关键词》（The Lumiere Galaxy: Seven Key Words for Cinema to Come, 2015）都在扩展影像经验的理论范畴——也就是从影片到电影、从世代的时间到星辰的空间、从影迷到迷影之间的距离。我们对于影像的爱最终可能只是来自于运动影像的活动：在电影（motion pictures）当中，最重要的就是影像的运动（motion of pictures）。电影经验的论述能够解释为什么即便电影科技转变如此快速，我们对于看电影这件事似乎依然保持着恒常的态度。

当然，这三条不同的道路彼此多有交叉，但这些学者都在重新思考电影的特殊性——离开了影片象征符号系统的研究，电影学者还能做些什么？这点从这些书籍的内容当中就可以窥见一二：当代后 / 电影理论、媒体理论很少真正

10 在基特勒的媒体演化史当中，象征文字独占了讯息流动的管道几千年，分化成三种不同的声音、影像与文字媒体后，重新又在数字媒体上重合——如同

上帝的三个形象圣父、圣子、圣灵，最终还是回到了神身上。

地触及电影文本的符号操作，这些论述多把影片整体当成某种可以归类的案例。在《新媒体的语言》中，马诺维奇虽然花了大篇幅谈论格林那威（Peter Greenaway）的作品，但毕竟这些来自于他自身的电影研究教育背景，以及本书在电影到后电影研究当中所扮演的转型角色。研究媒体物质结构的缺憾就是把观点放得太高、太远，导致个别文本之间的差异完全被抵消——但我猜想基特勒会说我们对于特定影片的热情妨碍了对于媒介力量的真正评断——毕竟我们只是“所谓的人”呀！

在数字汇流的时代里讨论媒体特殊性总令人感到尴尬。一方面，所谓的“后媒体状态”好似解消了所有大众媒体之间的界线。对于过时的媒体来说（电报、广播），这好像没什么，毕竟它们早已从历史的舞台上退到幕后。对于电影来说，这却令人感到危机感十足，因为电影到头来的确称霸了整个 20 世纪的历史与流行文化，也因此有了后电影 / 媒体研究的转向。回头在历史当中寻找电影的身分地位成了媒介考古学重要的养分，同时也迫使我们接受电影的特殊性必然有其时空因素的限制，所以在数字时代已然过时。后电影研究的转向不但没有拯救电影，更把电影送进历史的棺木当中。

这可说是聚焦在物质结构上的必然后果——影像的内容本身似乎再也起不了什么影响，连带地把相应的分析方法论也送进坟场。这样的“冷知识”“媒介转向”也让许多人开始思考有没有办法在象征符号与物质结构之间找出一条中庸之道：电影的美学本身如何反映、评论、嘲讽自身的物质基础。这些理论家致力于发展某种技术的诠释学——后 / 电影 / 特殊性的实践方案。

后电影特殊性

后电影特殊性——透过数字电影的物质结构来为电影的美学研究找到一条新的出路。简而言之，学者得明了媒体本身如何教导我们理解它们自身的操作型态与美学境况。传统的诠释学将重心放在诠释者身上，透过其精辟的分析与准确的词藻看见文本隐藏的内在结构——艺术当中的精神分析理论可说是此类诠释学的个中翘楚。媒体诠释学则依赖媒体本



《假面》剧照

身的特性当作分析的工具，思考电影的形式怎么样与其物质结构对话，拨离自身层层的放映与显像机制。当然，这类分析在早先的电影研究也有少数案例，比如说伯格曼（Ingmar Bergman）的《假面》（Persona, 1966）中开头的蒙太奇段落，还有影片中角色因为地上玻璃而割伤时，影像平面似乎受不了冲击而焚毁；再现的符号与形象反过来破坏了物质的放映结构（即便只透过某种拟像的方式呈现。）¹¹

在分析伯格曼或是库布里克（Stanley Kubrick）的这类“反身性”作品时，传统的电影研究把艺术家的意向放在核心——由作者所带来的现代主义革命为电影带来了新的活水。现下的后 / 电影研究则思考电影的视觉创新如何纳入当下的科技突破，比如说《迷魂记》（Vertigo, 1959）当中的几何旋转漩涡图形的灵感来自于二战时所剩下来的示波器与声纳，而那迷人的晕眩说不定其实来自于观众对于新技术的震惊与不解。¹² 后电影研究的媒体诠释学思考的是电影艺术的整体——从作者的杰作像《银翼杀手 2049》（Blade Runner 2049）到普罗大众的超级英雄电影《钢铁侠》——怎么响应自身结构的转换与变革。

这一系列的思考可以追回盖瑞特·斯图尔特（Garrett Stewart）的《在影片与银幕之间：现代主义的摄像合成》（Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis, 1999）——斯图尔特将电影的媒介考古学追回维多利亚文学对于死亡的着迷，分析个别影片如何回返影片电影的基础如

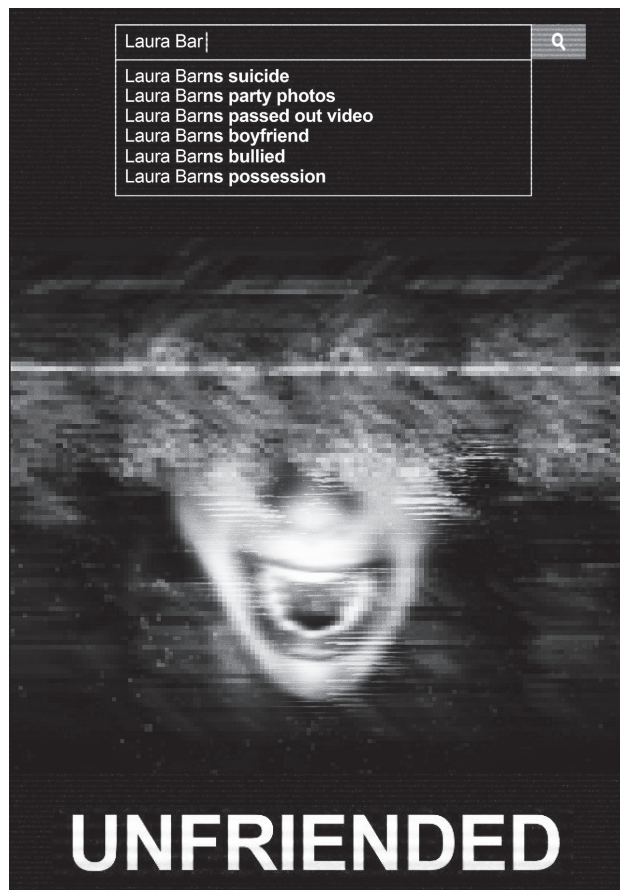
11 请参造米歇尔·希翁（Michel Chion）的《声音》（Audio-Vision, 1994）中对《假面》开场的分析。

12 关于从《迷魂记》和《2001：太空漫游》（2001: A Space Odyssey, 1968）开始的计算机动画史，请看《动人的创新》（Moving Innovations, 2013）。

影格、影格之间的黑条、静止影像、纯粹的运动，来形诸无可再现的死亡。影像上的死亡召唤的是影像的死亡以及媒体内部结构的裂解。在影像的现象世界和媒体的物质结构之间，有着必然却又难以捉摸的关系，后电影特殊性想要找到的就是这样的关联，并把媒体的思考重新放回美学研究的主轴上，摆脱一般文化研究符号肆意流转奔驰的混乱。他接下来几部作品如《框构时间》（Framed Time, 2007）和《封闭回路》（Closed Circuits, 2015）也都依循这个脉络剖析了影像从胶卷进入数字脉络的种种寓言。

在当代数字媒体美学形式当中，诸多学者致力于找到物质结构上各个层次的演算所形构出的影像操作，这也是本文开头所谈到的第三点：“后电影作为新的电影现象”。层次在这里至为关键，因为只靠二进制这个抽象概念是很难去想象并评估其在电影上的美学实践。丹森或是韩森（Mark B. N. Hansen）等人明了没有办法把一切都归诸于1与0的交替之间；我们不可能将所有的媒体特性都化约为二进制的交替、修改与储存，因为在最底层的电路开关、电流进出之上，在数字银幕的现象世界之下，有着各式各样的算法建构出能够为观众理解的形象与空间。在1与0之间，有各式各样的程序运作特性——比如说当今的数字影像多数用着某种压缩技术储存，而在压缩的过程当中有I画格、P画格与B画格——第一种是最无法压缩的影像基础，第二种则是透过前一个画格的内容来改变，B画格则是纳入了前后画格的差异来计算这画格的实际成像——这三者之间的交错形成了我们日常生活串流影像的停滞与破格。当网络讯号不稳时，屏幕上的影像也会出现锯齿状的裂痕，而这些裂痕总把电影当中的形象扭曲得不成人形。¹³

就像素的美学来说，我在几年前的一篇短文当中分析了《解除好友》（Unfriended）的场面调度，并说：“影片悬疑效果的调度（或是那位隐形却又无所不在的主角所带来的幽灵侵袭）不再依赖观众与角色之间的知识落差，像是传统的希区柯克希模式那样。取而代之的是，这种分裂状态形构于图现过程与计算机演算的微小间距当中。微缩的张力从每个像素重新计算与改变的过程当中喷涌而出——更累加成形——成了银幕上图块人物的毁坏。”¹⁴这段话意旨将传统



的叙事悬疑往前推进至数字时代的像素美学——我们不仅仅在等待现象世界中可能出现的惊吓，同时每分每秒都在受到“图面”上的干扰与冲击；像素的重组过程把影片中的现象世界拉回了再现的平面上，让我们意识到电影媒介的过程。后电影的特殊性来自于“影片之后”（after film），也来自于现代主义之后（after modernism）谈论影像反身性的方式，更关乎数字文化渗透到电影内部所产生的媒体竞争压力。

不过，在“后电影特殊性”这个议题上，如何思考数字革命所带来的变革仍然有争议。丹森与韩森等人组成了我称之为“杜克媒体研究”（Duke Media Studies）的核心，以媒介考古学的时代认识论断裂来作为理解数字革命的方案，也就是说，数字革命在这个时代与上个时代间划下了一条绝对的分隔线。此后，我们理解世界或世界理解我们的状况，将大相径庭。举例来说，韩森认为“像素在我们21世纪的

13 这是当代艺术当中常见的数据抹拟（datamoshing）的技巧，让影像破裂地不成人形，同时也常见于数字程序错误的艺术（glitch art）。

14 请见笔者《形构出理解的形体》（Figures for Figuring Out），《电影评论》（Film Criticism）第四十期第一卷。

媒体文化当中，可说是影像重大变革的关键运作，我认为这些影像运作的状况无法让人在现象层面上理解。”¹⁵人们看着影像，但不知道这样的影像是如何被摄制出来，或是在计算器的屏幕上被建构出来。可是要是我们细数这几百年来的影像技术，观众从未在现象层面上直接理解影像的生产方式，观众总是以直接、没有怀疑与犹豫的方式消费影像（即便他们心底可能有些疑惑）。虽然这些学者大体上是采取意识形态批判的角度来批判当代的影像制造过程与消费习惯，我们还是得小心这种虚沟、激进的断裂论述，采取更具历史观点的角度来分析后 / 电影 / 特殊性。要理解电影在我们时代所扮演的角色，就得同时将媒介考古学与系谱学——断代论与大叙事——放在一起，才能有着综览大局的理解。

电影：过去或是现在完成式？

那么，究竟是谁害怕后电影研究？电影学者害怕后电

影研究的原因很简单，他们担心电影已经成为过去的陈旧往事，是已然终结的一门艺术，同时也害怕自己维生的影像语言批判和诠释也随之结束。虽然如此，电影以及其“过时的诗学”大概是我们无法否认的残酷现实。一个时代的终结虽然让众人感到乡愁，同时也带来了一些新的刺激与灵感。后电影研究尝试融入媒体研究对于物质结构的观照，分析象征符号与其产生机制之间的共谋关系；后电影研究尝试走出文字的局限，用影像来思考影像的潜能，如戈达尔（Jean-Luc Godard）的《电影史》（Histoire(s) du cinéma, 1988-1998）和现下流行的影像论文；后电影研究同时把电影摆回到了学科的中心，给予这个媒体更具历史感的身分与地位。我们熟知的电影院的电影或许已经终结，但只要我们把目光放在影像的生产制造上，看见影像的运动如何透过底下的机制形塑出来，电影对我们来说就是未完成的“现在完成式”，永远向着未来的可能性开放着。■

Who Is Afraid of Post-Cinematic Studies?

Abstract: This article clarifies the several meanings of “post-cinematic studies,” in order to understand how digital revolution and media studies challenge traditional film studies. Post-cinematic studies is said to rearticulate and redefine the medium-specificity of cinema. On the one hand, cinema’s medial particularity is affirmed. On the other, it is also considered to be an obsolete popular art form. In this general “medial turn” within the humanities, has cinema become a thing of the past? I will tackle these issues by pinpointing what it means to think media studies within film studies.

Keyword: Post-cinematic studies, medium specificity, media studies, film studies, digital revolution

¹⁵ 《后电影》806。