

# 算法感性与数字美学

——以数字影像为例\*

王苑媛

**摘要:** 本文以数字影像为例探讨数字美学的特性及其存在的问题。文章首先从摄影影像和数字影像之辩的早期争论入手,指出“索引性与否”并非探讨数字影像的適切方式。继而主张通过像素层和模拟层之间的转化,来理解数字影像中技术与感性的接合,即马克·汉森提出的“算法感性”。算法的可操控性使数字影像具有一种“后知觉”的特点,这既改变了人们的感知方式与存在体验,又开启了借助技术中介探寻超感官世界的艺术表达。最后,本文提出这些美学特点是当下人类处境的写照,对个体而言则意味着一种新的伦理要求。

**关键词:** 数字美学 算法感性 后知觉 前馈 索引性  
数字影像

DOI:10.13760/b.cnki.csalt.2020.0061

当代学界关于数字美学的探讨大致可以分为两类:一类是来自英语学界的“新媒介”研究,如列夫·马诺维奇(Lev Manovich)、肖恩·科比特(Sean Cubitt)和斯蒂芬·普林斯(Stephen Prince)等学者的著作,他们或多或少吸收了电影理论中的要素与洞见,将之拓展到数字媒介的讨论中;另一类则是来自德国图像科学(Bildwissenschaft)与艺术史传统的方法,其中以奥利佛·格劳(Oliver Grau)与托马斯·魏格尔(Thomas Veigl)等学者为代表,他们试图将数字媒介与艺术置入长时间段的艺术史之中加以考察。<sup>①</sup>然而,如何从“美学”一词的经典定义即感性学、感知能力这一角度界说数字美学,却似乎缺乏深入融贯的探讨。因此,本文从数字

\* 本文受双一流建设专项“拔尖创新人才培养”项目(YX1300112601902)资助。

① 有趣的是,尽管发源自德国的媒介考古学对数字媒介研究贡献甚大,但由于其物质主义的立场,并没有对数字美学做出回应。

影像入手进行辨析,借鉴媒介理论学者马克·汉森(Mark B. N. Hansen)的观点,参照当下的数字影像艺术实践,试图提出一种数字美学的构想,并指出可能面临的问题与困境。

## 一、索引性的疑难

作为依托自动技术发展而出的艺术,电影无疑最先受到数字革命的冲击。数字技术深刻地改变了电影的制作、放映与发行模式,以及传统电影的特性,也给经典电影理论带来了危机。因此,关于数字美学的早期讨论要么来自电影理论内部,要么大多以电影这一“旧媒介”作为参照。为了梳理这些问题的源流,本文将从电影理论关于数字影像的争论开始。

众所周知,20世纪50年代巴赞和克拉考尔分别将他们的电影论述建立在对摄影影像本体论的阐发之上。在他们看来,摄影影像具有如实记录和见证现实的透明性,即便电影制作可以采取某些主观手段,如添加滤镜、控制曝光和显影过程等,但拍摄的影像总是指向现实中的客观实存。例如要拍一个杯子的特写,那么镜头前必须有一个真实存在的杯子(哪怕它只是道具模型);要拍摄一个长镜头,那么摄影机必须连续运转一气呵成,记录下完整的时空连续体。在实景拍摄过程中,电影人则需要不断发掘未知丰富的细节,面对偶发意外的瞬间状况。如此,电影不仅向我们展现真实的时空,还可以捕捉物质现实的不确定性、诗意的朦胧感以及连续的生活流。如克拉考尔在《电影的本性》一书中指出,这些观察、揭示物质世界的力量,正是电影独有的特性,也是现实主义倾向的电影所蕴含的重要伦理价值。<sup>①</sup>

电影中特效的使用尽管一直存在,但大都由模型充当,即便添加后期效果,也与实景拍摄相去甚远,并不对上述摄影影像的特质构成威胁。直到20世纪90年代,斯皮尔伯格在《侏罗纪公园》(1993)中实现了实景镜头与电脑合成影像(CGI)的无缝结合,经典电影理论的基本立场与观点才遭遇了真正的危机。马诺维奇在1996年的文章《什么是数字电影?》中率先提出,未来的电影可能会回归一种广义的动画。因为数字电影不同于胶片电影的实物拍摄,而是跟动画一样,依赖前期建模后期合成处理,拍摄过程只不过是一个尚待加工的中间环节。<sup>②</sup>的确,按照今天电影工业的标准流程,商业类

<sup>①</sup> 齐格弗里德·克拉考尔:《电影的本性》,邵牧君译,江苏教育出版社,2006年,第56-103、400-421页。

<sup>②</sup> Lev Manovich, “What is Digital Cinema?” Shane Denson and Julia Leyda, eds., *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books, 2016, pp. 20-50.

型片大多在摄影棚内搭建绿幕布景拍摄, 再进行细致全面的特效制作。而像《阿凡达》(2009)、《阿丽塔》(2019)、《狮子王》(2019) 这些作品, 连角色都只需要动态捕捉加后期合成, 演员和摄影已被 CG 和虚拟现实取代, 根本无须在现实中找到物理关联。就此而言, 马诺维奇的观点似乎不无道理。

不过, 进入 21 世纪后更大的挑战还在于, 数字制式成为电影的标准载体, 很快建立起一整套制作、放映和传播模式, 全面取代了胶片模式。此时, 意识到学科危机的电影学者们纷纷加入了这场讨论。大卫·罗德维克 (David N. Rodowick) 的著作《电影的潜在生命》(*The Virtual Life of Film*)<sup>①</sup> 以及玛丽·安·多恩 (Mary Ann Doane) 的名篇《索引性与媒介特性的概念》(*The Indexical and the Concept of Medium-Specificity*)<sup>②</sup> 成为这个时期的代表之作。需要强调的是, 他们借用了“索引性”(indexical) 这个来自皮尔士符号学的概念, 将它等同于摄影影像的特质, 并认为电影的现实主义主张正是来源于此(尽管巴赞和克拉考尔未必会认可这一点)。同时, 他们将索引性与数字化对立起来, 据此认为传统电影与数字电影有着根本的不同, 这种理论路径通常被称为“媒介特性本体论”(medium-specific ontology)。在这里我们以罗德维克为代表加以说明。

在罗德维克看来, 摄影影像是建立在胶片物质基础之上的类比媒介(analogical medium), 通过赛璐珞化学曝光、每秒 24 格连续自动记录, 直接“复制”物质对象。而电影摄影所记录的时空连续体, 实际上正是柏格森定义下“独一无二、不可重复的绵延”<sup>③</sup>。在这样一个完整、连续的时间跨度中, 事物保持着与自身过去的因果关系, 不可分割为孤立、个别的事实。按照皮尔士对真实索引性(genuine index)的定义(即系列的因果关系), 可以说摄影影像以一种类比的方式保留了“索引性的痕迹”(因为它已然发生结束)。由此, 罗德维克引申了斯坦利·卡维尔(Stanley Cavell)“电影是一系列自动投射的世界”的看法, 认为电影是一个通过自动类比因果关系展现的过去世界, “总是让我们回到过去的世界, 一个物质和存在的世界”, 从而保存了一种

---

① 该书中译本为《电影的虚拟生命》, 但由于原书名中的“virtual”一词是直接援引自柏格森和德勒兹的概念, 为了避免产生歧义, 故此处译为《电影的潜在生命》。

② Mary Ann Doane, “The Indexical and the Concept of Medium-Specificity”, *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 2007, Vol. 18, No. 1, pp. 128-152.

③ D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007, p. 67; D. N. 罗德维克:《电影的虚拟生命》, 华明、华伦译, 南京大学出版社, 2019年, 第72页。

“绵延中的时间经验以对抗有限性”<sup>①</sup>。概言之，胶片电影是一种具有自动性的类比媒介，电影的现实主义主张正在于它向我们保留了来自过去的事物以及它们在时间中的持存与变化。

对数字影像而言，情况显然不再如此。数字技术中的录入和输出是分离的两端，摄影机并不直接“复制”对象，而是经由转译代码、数字化压缩、解码模拟成像的系列转换过程。在这个意义上，所有的数字影像都是计算机生成影像，不仅数据可以被轻易移动，数值也可以根据需要做出调整更改，因而是一种仿真（simulation）的媒介。由于索引性功能在转换过程中被弱化，自动类比的因果链也随之被打断，因此，从媒介特性上看，数字电影并不表现真正的绵延，而是侧重于对“实时”的关注，试图“征服”时间：“在一个数字合成的世界里，没有什么东西在运动，也没有任何东西持存。运动的印象仅仅是一种印象……而作为绵延的时间感也让位于简单时延，或‘实时’的当前。”<sup>②</sup> 据此，罗德维克进一步断言，在数字模拟与信息饱和的时代，“电影作为一种现象学经验已荡然无存。在眼下和可见的未来，电影将继续存在、演变以及经历新的转型。这就是说，电影还将是我们对于动态影像的审美经验和基于时间的形象表达进行评价的基线。在变成真正的古董行业之前，电影研究或许还将享受一段时期的蓬勃发展……不过，我们必须寻找数字自动机制在其它创造活动中强有力的表达”<sup>③</sup>。

当然，也有不少学者就“索引性”问题做出了批评，例如汤姆·冈宁（Tom Gunning）就提出了几点有力的反驳。第一，在模拟成像的层面，数字摄影与胶片电影并没有本质的区别，即便胶片摄影也并非完全“透明”的记录、指涉实存物，它同样受到技术条件限制或带有人为变更的痕迹。正如胶片电影未必都展现绵延体验（罗德维克论述的对象主要是新现实主义以来的艺术电影导向，而忽视了默片和商业类型片），我们同样也可以在相当部分的数字电影（以及某些艺术画廊和博物馆作品）中感受到绵延的时间体验。第二，电影出现之前的视觉把戏比如“全景室、透视画和雷诺的漫画”就不具

---

① D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007, p. 121; D. N. 罗德维克:《电影的虚拟生命》, 华明、华伦译, 南京大学出版社, 2019年, 第128-129页。

② D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007, p. 171; D. N. 罗德维克:《电影的虚拟生命》, 华明、华伦译, 南京大学出版社, 2019年, 第183页。

③ D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007, p. 181; D. N. 罗德维克:《电影的虚拟生命》, 华明、华伦译, 南京大学出版社, 2019年, 第193页。

备索引性的特质,但这些手段“同样可通过感官刺激再现一个非真实场景”,因此非索引性并不足以说明数字媒介的特殊性。第三,尽管摄影影像可以被视为符号(即索引性)加以解读分析,但这显然简化了电影在巴特、巴赞和德勒兹这些理论家那里超越符号功能的魅力,因而冈宁呼吁,只有回到对实际视觉感受的考察,才能对具体的电影研究有所裨益。<sup>①</sup>

## 二、算法感性:像素层与模拟层的转化

马克·汉森则从另一个角度展开了批评,使围绕数字影像的争论远离了索引性。在《技术重复与数字艺术,或为何数字电影中的“数字”并非数字技术中的“数字”》<sup>②</sup>一文中,他区分了数字一词的不同含义。“数字”作为技术,是指二进制计算模式和相应的数据系统。从物理本体上看,它们的确是抽象的数据和算法,不需要在真实时空中展开,我们也无法直接把握它们的运算过程。这便是罗德维克等人所指出的数字化机制的离散、断裂、非物质特性。“数字”作为媒介,则是我们操作、使用或观看的实践方式。从现象经验上看,它们与人的感官知觉和时空条件相关,数字艺术和美学正是在这个层面跟我们发生关系。汉森认为,在关于数字化与数字媒介的讨论中,人们往往在不同程度上混淆了以上两个层面,因而造成不少难题与困局,“数字影像与索引性的对立”这一立场也不例外。因此,要区分数字影像与胶片影像,首先要回到第二个层面加以追问,数字影像可以提供一种怎样不同于胶片影像的感性质料?它又是如何与我们的感知方式发生关系?

在《算法感性》(Algorithmic Sensibility)一文中,汉森首先重释了德勒兹电影哲学中对影像的论述(以及他对皮尔士的援引),进而指出事实上胶片电影中也不存在直接的索引性,而是以运动—影像作为感性质料,观众做出知觉判断(perceptive judgement)的结果。<sup>③</sup>较之胶片电影每秒24格的瞬间

<sup>①</sup> 汤姆·冈宁:《论摄影的本质》,马楚天、孙红云译,《世界电影》,2018年第5期。Tom Gunning, “Moving away from the Index: Cinema and the Impression of Reality”, *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 2007, Vol. 18, No. 1, pp. 29–52.

<sup>②</sup> Mark B. N. Hansen, “Technical Repetition and Digital Art, or Why the ‘Digital’ in Digital Cinema Is Not the ‘Digital’ in Digital Technics”, Rania Gaafar and Martin Schulz, eds., *Technology and Desire: The Transgressive Art of Moving Images*. London: Intellect, 2014.

<sup>③</sup> 德勒兹在《运动—影像》中指出,实际上知觉乃是感性存在(being sensible)朝向个体视点分化的结果,因为电影中并无固定的感知中心,所以得以还原出先于对象性知觉的不同状态。Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Galeta, trans., Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989, pp. 71–86.

匀速记录和连续播放，数字影像的感性特质源自两个轴向。其一，像素层 (pixel) 和模拟层 (analog) 的转化。如果我们将任何数字影像放到足够大，便会发现它自身由无数的微小微粒构成，只有模拟成像的图像层面，才与我们的感知发生关联。其二，关键帧 (I-frame) 和预测帧 (P-frame) 的计算。数字影像并非每一帧都记录着全部画面信息，只有关键帧记录了完整未被压缩的画面信息，后续的预测帧仅记录与前一帧的差值，即像素的变量；关键帧不断引入新的信息，预测帧在此基础上运作，产生所记录画面的模拟样态。综合这两个轴向可以发现，就我们的感官经验而言，数字影像的连续性来自像素层与模拟层不断分化的结果，也就是说，我们的感知能力是在这一分化过程中分辨判断出具体的可感对象的。在这个意义上，像素及其变化才是数字影像中第一性的存在<sup>①</sup>，是技术与感性的真正接合点，此所谓算法感性。

对于数字影像中像素与模拟两个层次之间的辩证关系，艺术家们进行了一种自反性的揭示，这便是当下颇为流行的“故障艺术” (glitch art)。如前所述，如果预测帧的变量运算出错，压缩过程中便会出现失真的情况，造成被压缩的图像或视频模糊扭曲，即通常所说的跳帧或马赛克。当网络延迟、信号不稳定时，智能电视或流媒体视频便会出现类似情况。受控制论思想的启发，“故障艺术”将这些失误和故障看成技术系统自身的一部分（它们不可避免也不能被全然排除），并有意探索它们带来的非常规表达效果。以村田武的录像作品《怪兽电影》(Monster Movies, 2005)<sup>②</sup>为例，艺术家通过数据调节 (datamoshing) 这一技法，使画面中的色块不停跃动闪烁，如岩浆般迸射流淌。模糊扭曲的怪兽形象不时从中浮现，与色块之间相互挤压争斗，仿佛身处魔域烈焰之中。同样，戈达尔近作《影像之书》(Le livre d'image, 2018) 中也出现了类似的画面 (见图 1)，绚烂夺目的色块如同画笔与颜料恣意挥洒，透过力量与强度感染观众。这一幕作为对之前画面的升华与释放，达到了类似现代主义绘画的视觉效果。可见，“故障艺术”的感性质料正来自模拟图像和像素调变两个层次之间的不断转换，在可辨识的形象与紊乱未定型的感性强度之间建立起共振与关联，从而完成意象与情感的表达。这类实验不断提示我们，像素与算法才是数字影像中的变量、模拟层之下的真正主导。这样一来，问题便转化为，像素层的可运算、可操控性究竟为数字影像带来了哪些不同的感性特质？

<sup>①</sup> Mark B. N. Hansen, "Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image", Shane Denson and Julia Leyda, eds., *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: Reframe Books, 2016, p. 787.

<sup>②</sup> 该作品是纽约现代艺术馆最早收藏的数字艺术作品之一。



图1 戈达尔《影像之书》(2018)

### 三、后知觉影像与“超感官”世界

为了说明这一点，我们首先借用现象学术语加以澄清。埃尔文·斯特劳斯 (Edwin Straus) 在 1935 年出版的著作《感官的源初世界》中，对感觉与知觉这一对概念进行重新界定。在他看来，知觉是指经过语言调解的、理性的世界经验，其中时空是原子式、齐整划一的，主客体清楚地区分开来。而感觉则意味着一种前理性、前语言的世界经验，其中时空是视点化、动态的，主客体尚未明确区分开来。<sup>①</sup> 也就是说，知觉与我们的认知判断相关，而感觉却是一种始终伴随着我们的首要性存在，它意味着存在之感性面向的连续性。在斯特劳斯之后，梅洛-庞蒂的《眼与心》，亨利·马尔蒂尼的《凝视、话语、空间》(*Regard, Parole, Espace*)，以及利奥塔的《话语、图形》(*Discours, Figure*) 都承袭了这一思路，将对感觉概念的阐发用于对现代主义与先锋派艺术的讨论中，认为其价值在于对“感性之真”的探讨。在这里，我们将这一区分用于对算法感性的探讨，试图说明数字影像不仅使我们更加接近可视对象，同时也使我们全方位地面对一种基于技术中介 (technical mediation) 之上的感觉。具体而言，主要体现为以下三个方面。

第一，传统胶片摄影机受到机械特性的约束，其传感机制和运动轨迹都必须遵循物理基础的限制。随着科学技术的深入发展，数字摄影机和虚拟摄

<sup>①</sup> Erwin Straus, *The Primary World of the Senses: A Vindication of Sensory Experience*, Jacob Needleman, trans., New York: Free Press, 1963, pp. 316-331.

影机逐渐摆脱了这些限制，上天遁地下海，既拓展了人眼所及的范围，也带来一种新的时空导向。例如美国国家航空航天局（NASA）发布的木星探测器“Juno号”所拍摄的观测照片，可以清晰地呈现木星表面的云层及其曼妙的纹理，既作为星体大气结构研究的辅助工具，也带来一种对关于宇宙图景的新的可视性，远非胶片时代模糊遥远的感受可以比拟。又比如 GoPro 运动相机、无人机、空拍机，都使我们得以深入自然的细部，捕获传统摄影机所不能及的非人视点、运动速率与空间范围，可谓是维尔托夫“电影眼”理念的延伸与普及。此外，类似全景地图与 GPS 定位系统这样的工具，也极大改变了我们出行、旅游和交通的方式，以及对地理空间的认识、记忆与想象。

第二，高（低）分辨率、高帧率（HFR）、超高（低）速摄影等技术的出现，使数字影像在解析度和速率上超越了自然感知的阈值。我们可以看到超清特写下的微观世界，事物饱满震颤的细节，也可以看到超低速摄影下，凝滞与膨胀的世界瞬间。有趣的是，一方面无论是电影或动态影像作品，还是休闲娱乐环境中的高精度影像（例如智能电视的超清晰显像、LED 户外屏幕闪耀跳动的影像），都呈现出色彩过分鲜亮饱和的失真感，或者说带有某种超现实感。另一方面，类似实时监控和 XboxKinect 3D 体感摄影机等设备记录的影像，又因为分辨率过低而带有一种别样的怪怖（uncanny）气氛，比如《灵动：鬼影实录》（*Paranormal Activities*）系列剧集和当代艺术家徐冰的近作《蜻蜓之眼》（2018）都是有意利用这类影像进行的实验之作。在某种程度上，本雅明在《摄影小史》中提到的依赖于技术而显现的“光学无意识”（optical unconsciousness），在当代可谓向两个极端分裂变形，弥散在日常环境中。<sup>①</sup>

第三，无论是电影、视频、游戏还是电脑绘图中，合成影像与立体影像（3D/4D/VR）所营造的炫目特效、过载的视觉信息，都远远超出了我们感官机能的接收和反应速度。对电影世界而言，观众并非直接感知特效场面，而是大致推断出银幕上发生的事实，作为假定的认知和叙事要素，观影的乐趣很大程度上转变为“身临其境”的感官体验与震撼。对游戏世界来说，角色与场景是按照指令规则运作的具象化身，它们传达着相应的象征身份、力量分殊与秩序分配，给玩家带来情感上的振荡与征服的快感。例如新媒体艺术家肯特·希里（Kent Sheely）的作品《DoD：二战图像论文》（2009）和德国导演哈伦·法罗基（Harun Farocki）的装置作品《严肃游戏 I-IV》（2009），

<sup>①</sup> 瓦尔特·本雅明：《摄影小史》，载《迎向灵光消逝的时代：本雅明论艺术》，许绮玲、林志明译，广西师范大学出版社，2013年，第12-14页。瓦尔特·本雅明：《机械复制时代的艺术品》，载《启迪》，张旭东译，生活·读书·新知三联书店，2012年，第256-257页。



便探讨了游戏虚拟场景与战争中的实景之间的双向体验关系：一方面是游戏对真实战争的简化模仿，另一方面则是将虚拟场景用于战斗之前的训练以及遭受创伤的军队返回时的心理护理。较之作为视觉对象，这些影像中非实存物的在场，更像是展现着一种纯粹的体感触动。

显然，无论是用于知识传播和普及的科学图像、全景地图或智能设备这样的操作性图像，还是日常工作、社交与娱乐中的界面影像，它们在（自然感知下的）现实中都找不到对应的实存，而是借助技术中介显现的“虚体”（spime），因而始终保留着认识上的不确定和未知向度。尽管它们并不属于生活世界，但却作为一种溢出知觉（extra-perceptual）的感性冗余渗透融入其中，潜移默化地改变着人与人之间、人与物体、世界之间的关系与距离，调节着我们的认知方式、感官记忆与生活节奏。也就是说，在斯特劳斯对知觉和感觉这一对概念的区分中，算法感性所带来的并非清晰明确的对象性认知（与知觉判断），而总是包含一层模糊含混、不能被充分认知的“人工”感觉，我们潜知觉、无意识地受其触动、影响。因此，汉森将数字影像称为一种“后知觉（post-perceptual）影像”，将数字技术与媒介所带来的感知方式称为一种普遍的“后知觉”状态。

与之相应，“后知觉影像”也改变着当代数字电影和影像艺术作品的内在结构与表现形式。由于它们总是保持着感性的冗余，因此在认知要素之外增加了一层不确定、无法通约的感触（affect）。从被动的层面讲，可以作为多重感官冲击（例如最为普遍的特效大片）；从主动的层面讲，它也可以表现某些别具一格的情态（affection）和氛围。例如，美国实验纪录片电影导演詹姆斯·班宁（James Benning）以极简主义手法探索了各种工业和自然景观，及其与人类和文明的关系，固定机位、长时间拍摄，近似实时纪录的策略是他的风格标签。但在《鲁尔区》（2006）与《自然史》（2014）这样的数字作品中，班宁借助滤镜和颜色校正等数字微调手段，进一步强化了镜头中时间绵延的细微层次感及其变奏，由此释放出动物标本、工业建筑与自然环境自身的潜能样貌，使观众直面感受这些日常生活中未被察觉的周遭世界。<sup>①</sup>又比如美国导演泰伦斯·马利克（Terrence Malick）的作品《生命树》（*Tree of Life*, 2011）或《时间之旅》（*Voyage of Time*, 2017）中，镜头不再按照身体知觉意向性的关系组接（即以人的感知为中心，视线行为一致匹配，平滑有机的时空构造），自由穿梭的数字摄影机与后期剪辑创造出流动的时空连续

<sup>①</sup> 金智勋：《数字微处理如何表现时间感：以詹姆斯·班宁、莎伦·洛克哈特和汤姆·安德森的数字实验性纪录片为例》，付筱茵、段晓蒙译，《世界电影》，2019年第4期。

体，从显微镜下的微生物、壮美威严的自然景象，到遥远神秘的星系，跨越了文明与自然、史前与未来，同时未知的画外音叙述如同超验性的言语，揭示着整个生命代谢与演进的奥秘：第一缕生命的信号、细菌出现、细胞起源、意识诞生、人类进化、生与死……呈现出一种从宇宙诞生到最终消亡的当代“后启示录”叙事。

从这一线索看，数字影像作品普遍表现出重感官体验、轻认知和叙事的特点，并不能简单将其理解为商业大片中叙事的退化导致只剩下奇观式的感官刺激，更深刻的原因还在于，它是数字技术变革之下我们生存环境和美学特性双重演变的后果。此时，电影不仅是卡维尔所言的“一系列自动世界的投射”，而且是一个借由技术中介所显现、超出人的自然感官机能的世界（这或许正是罗德维克否认其中有经验性时间绵延的原因）。其中，人的在场与行动并不是首要的表现对象（甚至全然缺席），影片更着重刻画我们与其他物象的共生互融、世界中诸要素之间的流动，无论是自然环境、技术设备还是数据信息。这些不同要素所构成的生态系统悄然无声地影响我们，孕育着未来可能的演变，将成为我们经验的来源。由此便不难理解，当代媒介、电影与视觉研究往往将这些作品与生态政治、后人文主义以及“物本体”思潮联系在一起，强调不同存在者之间平等的存在以及“非人的能动性”（non-human agency），试图开启一种超越人类中心主义、更广阔的生态本体论。<sup>①</sup> 不过，我们仍需谨慎追问，在这样的世界状态之中，人处在什么位置？我们还能够做些什么？

#### 四、“世界性的感性”

事实上，数字影像不仅涉及技术和美学问题，还关涉更为深刻的政治经济根源。随着技术的急速发展，智能设备和移动屏幕与日俱增，每时每刻都有海量影像在生产流通，充斥我们的生活世界。显然，这些设备不再是个别、孤立的机器（比如我们曾经只能打开电视机收看节目，通过收音机收听广播），而是依托通信和信息基础设施的无形网络，不断连接重组，弥散在我们周围。这意味着算法感性不仅带来新的美学表达，同时也被数字资本与新产业所征用，经由感性的技术分配完成治理、操控和统治。很大程度上，这种潜力仍未被充分开发，比如即将到来的5G技术会带来怎样的革命，又会如何

---

<sup>①</sup> 关于这些趋势的介绍及批评，参见王苑媛：《后电影作为一种感知结构——后电影理论述评与反思》，《电影艺术》，2018年第4期。

深化支配, 仍然不得而知。在这里, 笔者仅以数字影像为例, 指出其中的两点问题及其激发的艺术思索。

其一, 种类繁多的数字影像带来无数异质、微观的感觉 (micro-sensation), 构成了一种拓扑形态的感性环境, 在我们的知觉和意识阈值之下流动。这意味着, 影像的社会政治意涵已经从机械复制时代对再现方式和意识形态的批评, 变成了当下技术造就的感性增强与感性过剩。当代艺术对沉浸式体验和媒介生态的广泛探索, 例如广为人知的 teamLab 实验, 抑或希托·史特耶尔 (Hito Steyerl) 的名作《太阳工厂》(Factory of the Sun) (见图 2), 都可视为对这一处境的回应与反思。在这些作品中, 数字影像的重点并非表意, 亦不需做严肃理解; 观众的参与不在于观看, 而是浸染在高强度、临界的身体体验与感官记忆之中, 以极端的方式迫使我们反观自身的处境, 探寻“自我的边界”, 无论是个体意识还是身体感官。同时, 这些作品也直观地反映了当代影像概念的历史特性: 它们与其说是影像, 不如说是依托于数字技术而产生的“世界性的感性” (worldly sensibility), 我们不得不在其中安置自身。

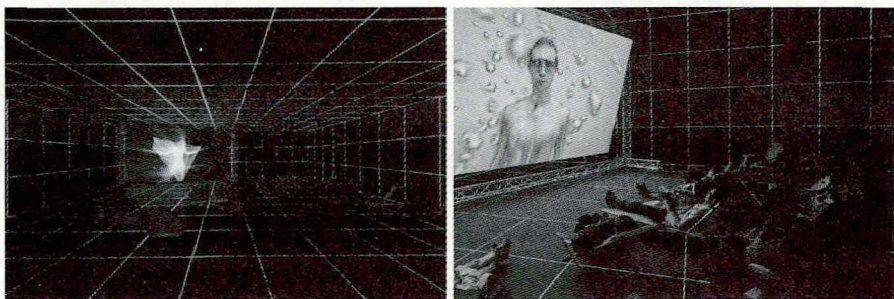


图 2 希托·史特耶尔《太阳工厂》

其二, 数字技术对时间的铭刻, 不再是本雅明所言的机械复制时代对同质、空洞瞬间的切分<sup>①</sup>, 而是一种对微观时间性 (micro-temporal) 的调控和管理。如前所述, 数字影像依托通信和信息技术, 无时无刻、无所不在地包围着我们, 是一种先行给出的前馈模式 (feed-forward)。借用斯蒂格勒的术语来说, 它们作为“技术客体”, 带有微观的时间性, 不断侵入观者自洽的时间意识之中。<sup>②</sup> 由此便不难理解今日媒介生态之下, 人们总是感到注意力涣

<sup>①</sup> 瓦尔特·本雅明:《历史哲学论纲》, 载《启迪》, 张旭东译, 生活·读书·新知三联书店, 2012年, 第273页。

<sup>②</sup> Mark B.N. Hansen, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2016, p. 25.

散，生活节奏日益加快，激情和活力近乎耗尽穷竭。当代艺术对各式开放观影状态的试验，某种程度上正体现着对这一处境的呼应与省思。在这些作品中，不同规格、大小、材质的屏幕被用作分配影像，使主题、意象与节奏彼此呼应共振，唤醒观者在影像的碎片和繁复的呈现中，进行调适、思索，做出判断与抉择，从而拒绝影像的诱惑与幻魅，重获自主的意识。按照汉森的看法，我们或许可以将今日人类的存在处境视为一场为夺回感性的剩余价值、创造新经验的抗争。<sup>①</sup>在这个意义上，上述电影与艺术作品的出现，不仅提供了一种及时的预演和观照，也体现了当下数字美学的辩证关系——既来自技术与政治经济基础的演变，又试图超越它们。

作者简介：

王苑媛，西南交通大学人文学院教师，主要研究方向为电影哲学、影像理论与美学。

---

<sup>①</sup> Mark B.N. Hansen, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2016, p. 70.