

数字巴洛克：褶子建构出的电影艺术景观^{*}

Digital Baroque: A Cinematic Art Landscape Made of Folds

文 黄莺 /Text/Huang Ying

提要：巴洛克风格在德勒兹笔下成了解释莱布尼茨哲学中褶子问题的形象化方式。数字技术的发展让我们看到呈现出数字巴洛克风格的、由褶子建构出的电影艺术景观。本文分析了褶子如何通过绷紧-放松、挛缩-膨胀、包裹-展开、退化-进化促使电影界限模糊化，电影文化出现多点、异域增厚，电影艺术景观从平面到立体化。正如德勒兹对物质褶子与灵魂褶子形态的论述所指出的，物质褶子的叠加并不会增加上部的灵魂褶子，由此本文认为，褶子建构出的电影艺术景观中隐含着同质化恐怖的问题。

关键词：数字巴洛克 褶子 德勒兹 电影景观

巴洛克风格意指通过生成繁复的褶子让原本象征结束或尽头的边缘呈现打开状态，让某个区域与周边原本弱连接或者无连接的区域产生强连接或者新连接。德勒兹认为：“巴洛克风格将褶子按照两个方向、依据两种无穷区别开来。仿佛无穷有着两个层次，即物质的重褶和灵魂中的褶子。”⁽¹⁾ 巴洛克风格的下部，与具有过量影像(Image-excess)、多种类影像(Image-multiplex) 和距离影像(Image-distance) 特征的“超现代电影”(Hypermodern Cinema) 阶段⁽²⁾ 相吻合。物质层面的影像褶子不断绷紧-放松、挛缩-膨胀、包裹-展开、退化-进化，其上部则沿着一条纤细的褶皱上升。无处不在的影像是外部的、可被感受的。社会内部则具有自生性，从规训社会转变为控制社会再到算法社会。⁽³⁾ 这种社会状态就像德勒兹说的“封闭的房间”，是不可见但存在的，凌驾于影像之上，与影像之间由不断向上生成的褶子联系在一起。当下已进入数字化的算法社会，褶子在艺术领域所生成出的巴洛克景观也进入新的阶段。

蒂莫西·莫里(Timothy Murray) 在《数字巴洛克——新媒体艺术与电影折叠》一书中，使用德勒兹的褶子概念来作为数字与巴洛克这两个词产生联系的中介。莫里认为数字艺术是巴洛克风格的再现和再发

明。数字巴洛克反映了数字化电子艺术作为新装置的历史与意识形态的复杂性。这些新装置是对德勒兹褶子概念的当代性解释。在电影领域中，数字巴洛克所产生的褶子让电影艺术景观的边缘地带充满了衔接其他艺术形式的褶子，从平面化向立体化发展。

一、褶子使界限模糊化，形塑出立体电影景观

莱布尼茨指出，宇宙的弯曲依据的是三个基本概念——物质的流动性、物体的弹性以及作为机制的弹簧力。流动性让物质不断向邻域延展而使得物体间的界限不断模糊、不断被冲破。物质的两个在事实上不同的部分有可能是不可分的，“因为周围紧邻物的压力规定了物体的刚性(凝聚性、黏附性) 或规定其各部分的不可分离性。因此，应当说，一物体既具有某种程度的流动性，也具有某种程度的刚性，或者说，物体在本质上是弹性的，因为物体的弹力正是作用于物质之上的能动压缩力的表现”。⁽⁴⁾ 流动性让物质可以无限分解为独立的点，弹性让物质在分解过程中不断塑形，无序中逐渐出现有序。流动性和弹性说明了物质里处处都有弹簧力。这个弹簧力表明物质处于动态平衡之中，像一条弹簧一样不断震荡。在电影景观中，流动性让界限不断模糊化，弹性让平面化的景观趋向

黄莺，澳门科技大学电影学院助理教授

本文系澳门科技大学研究基金项目“比较视野下中国网络电影高质量发展路径研究”(项目编号: FRG-23-037-FA) 的阶段性成果。

立体化,弹簧力说明整体景观和每个部分、每个漩涡、每个褶子都处于动态平衡中,有明显的规律和特征可循。

(一) 电影界限模糊化

不同于边缘清晰的线描风格,17世纪巴洛克的涂绘风格让事物与事物之间边缘模糊。“因为没有明确的界限,巴洛克画面的各个部分相互融合和渗透。”⁽⁵⁾德勒兹的褶子理论让我们直面充满着模糊性、变动性和不确定性的一种世界状态,与数字时代的影像状态形成跨时空的呼应。⁽⁶⁾在数字巴洛克建构的艺术景观中,电影的界限趋于模糊化,部分高品质电视剧、流媒体影集拥有了电影的质感。比如,被誉为颠覆美式肥皂剧传统,启发无数电影作品甚至游戏的人物与故事设定、艺术风格的电视剧《双峰》(*Twin Peaks*)就是这样的作品。2017年5月,知名导演大卫·林奇(David Lynch)执导的《双峰:回归》(*Twin Peaks: The Return*)用网台联动的方式推出。该季的第一、二集入选了戛纳国际电影节特别展映单元,让很多人得以在大银幕上观看这部剧集。《电影手册》把该剧集选为2017年年度“十佳电影”之一,并在2019年再度将其选为2010—2019年十年间“十佳影片”之一。导演吉姆·贾木许(Jim Jarmusch)在接受采访时盛赞《双峰:回归》是一部以最美丽、最冒险的方式呈现难以理解却又梦幻至极的、长达18小时的电影。⁽⁷⁾在《电影手册》公布2010—2019年十年间“十佳影片”的卷首语中,主编斯蒂芬·德洛莫(Stéphane Delorme)写道:“21世纪10年代是一个将被深刻质疑的时期。在集体想象、日常时间和咖啡厅的闲谈等场景中,电影已不再处于影像的中心位置,取而代之的是流媒体平台上的网络视频、影集。即使在电影产业中,在仍然像是电影的(天知道这些作品是否有多重面孔),与那些为了整合进娱乐视听产业而越来越远离电影的作品之间存在着差距。”⁽⁸⁾

《电影手册》把新技术视为一种中性的存在,而不是使电影逐渐消亡的“罪魁祸首”。新技术让电影乃至各类艺术之间的界限变得模糊。《双峰:回归》入选“十佳电影”,正说明了《电影手册》认为能被定义为电影的作品,最重要的是在拍摄技巧、艺术造诣、思想高度等方面能达到电影的标准。

电影的界限不断模糊化的趋势不仅由技术所带

来,也是在商业力量推动下形成的。流媒体平台主要以用户订阅费作为盈利方式,因此十分重视平台上的内容是否能增加用户黏性。网飞希望创作者们能够提供时长更长的作品。为了鼓励这一导向,网飞给予创作者更大创作自由。于是,我们看到马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)的《爱尔兰人》(*The Irishman*)有209分钟,阿方索·卡隆(Alfonso Cuarón)的《罗马》(*Roma*)有134分钟,科恩(Coen)兄弟的《巴斯特·斯克鲁格斯的歌谣》(*The Ballad of Buster Scruggs*)有133分钟,诺亚·鲍姆巴赫(Noah Baumbach)的《婚姻故事》(*Marriage Story*)有136分钟……这些作品如果在商业院线放映,虽然有名导演、名演员加盟,但仍然会因时长问题影响排片量,而受到一定阻力。在流媒体平台上,这些作品的时长却成为让用户更长时间滞留在平台上的助推器。由于这些作品可供细细欣赏、品味的价值度高,用户反复进入平台多次观看的可能性大,更有利于用户订阅更长时间的会员期。流媒体的商业价值导向在这一层面上促进了电影艺术的发展与创新。

“当一个有机体死亡,它并不就此化为乌有,而是退化,并且立即折入再度入眠的胚芽之中,同时进入更高级的状态。简单地说,展开褶子既是增加、扩大,也是折叠、缩小、减退。”⁽⁹⁾电影没有因为界限的模糊而消亡,而是进入更高级的状态,延展出更多样的形式。流媒体上越来越多的影集也具有了电影特质。网飞上大热的影集《怪奇物语》(*The Stranger Things*)自称每一集为“章”(Chapter),并且第四季更是分成了两卷(Volume)。第一卷于2022年5月27日一并推出七章,第二卷则在7月1日推出最后两章。第四季的终章长达142分钟,达到了一部单体电影的长度。这些去电视化的做法、灵动的时长与发行方式,在光亮的环境、小屏幕观看行为增多的情况下,都让我们看到电影界限模糊化趋势的推进。

(二) 立体、漩涡式的戏剧空间

除了界限模糊之外,电影本身由于虚拟制作的盛行而日益动画化。社会领域内,新机器的发展和有机世界中新生物的发现都会带来财产危机,而财产危机与巴洛克是相互联系的。巴洛克的功能不在于给予一个预设的概念化过程和随之而来的社会秩序以启迪,而是促使新机器在审美领域中成长。在从线绘到数字

声音的过程中，为“解域化”和新的一套与过去不兼容的社会组合和创编之物提供机制。很少会有哪个社会领域像电影这样因数字巴洛克的发展而陷入如此多的危机中。数字技术的发展让电影制作过程所需要用的演员、道具甚至现场的布景、灯光设计等减少，⁽¹⁰⁾增多的是由计算机所创造出的动画。

电影创作者们越来越多地通过计算机、VR等设备来进行电影场景的塑造、电影人物的设计，更多的拍摄可以在摄影棚内完成。真人演员不再是在绿幕前进行想象性的表演，而是在弧形屏幕所建构出的真实感极强的电影场景前表演。

德勒兹认为，无机自然的弹簧力并不是无穷的，“从一个等级向另一个等级的每一次过渡，都须有一个外部规定性或是来自环境的直接作用力，才能实现。否则，这种过渡就可能停顿下来，就像在我们的机械装置中那样。活的有机体则相反，它由于预先成形而具备一种内在规定性，这个规定性使有机体得以从一个褶子过渡到另一个褶子，或者无穷尽地以机器构成机器”。⁽¹¹⁾在电影不断动画化的趋势中，我们看到了无机体与有机体的不断结合、生成。在有机体的推动下，无机体的弹簧力趋于无穷。两者构成的巴洛克机器遍布电影艺术景观中。整体景观本身也是一个庞大的虚实相生、有机无机结合的巴洛克机器体。

这样的景观因褶子的不断堆叠而不再呈现为平面化的样貌。在充满漩涡、根基式分布、流动化的社会状态下，数字巴洛克风格的艺术创作被塑形为一个漩涡式、立体的戏剧空间。⁽¹²⁾在这个空间中，虚与实的界限呈现为不断曲折、变动、生成、退减的褶子，重重叠叠，勾连了起到规范作用的条纹空间(striated space)和自由奔放的艺术创意平滑空间(smooth space)。

折纸艺术可用一张平面的纸通过褶皱塑造出立体造型，数字巴洛克就如同折纸艺术一般，通过不断增加的褶子，将二维的电影景观立体化。原本线性叙事创作也因褶子的弹性与流动，逐渐趋于非线性化，文化元素出现不断增厚现象，形成嵌套于戏剧空间中的立体创作空间。我们从对屏幕观看的行为过渡到使用行为，从观众转变为用户，我们与屏幕之间原本存在的物理距离因为主体间褶子的增加而变成一条通道。这条通道在技术赋能下不断扩展，让人类的肉身乃至

意识与灵魂都被囊括进了立体空间中。数字巴洛克构建的电影艺术景观是一个立体的、嵌套着大大小小空间的空间。

二、数字巴洛克电影艺术景观的规律与特性

充满弹簧、流动的社会状态促使不同文化之间的传播方式发生了变化，原本全球处于跨文化传播(intercultural communication)状态，不同文化是跨越国家、民族、不同文化区域的边界进行接触。由于文化的不断融合，当前逐渐转变为安德烈亚·赫普(Andreas Hepp)所称的转文化传播(transcultural communication)状态，即所有的文化本身都是混合而成，文化因为流动性的增强而处于不断增厚的过程中，不同文化的社会都是杂糅而成。⁽¹³⁾

“褶子色色形形，有来自东方的褶子，有希腊褶子、罗马褶子、罗曼式褶子、哥特式褶子、古典式褶子……但巴洛克风格使所有这些褶子弯来曲去，并使褶子叠褶子，褶子生褶子，直至无穷。巴洛克风格的特征就是趋向无限的褶子。”⁽¹⁴⁾不同民族、地区、国家的文化元素就像褶子一样存在着。文化褶子不断弯来曲去，文化叠文化、文化生文化，出现文化增厚现象。数字时代电影的创作不再以线性叙事为主要特征，因褶子而变成一个非线性的立体化空间，具体有三个特点：有限中的无限性、规定性和游牧性、虚实的互渗性。

(一)有限中的无限性

由于物质的弹簧力，构成物质最小单位的褶子能打开、伸展，继续折叠。“巴洛克作品在有限空间中展示的无限性。它总是要劈开有限性，它总是要打破文艺复兴作品那样封闭的空间布局。巴洛克作品总是截取一个有限的局部，但这个局部总是要折叠出画框之外，总是折向一个不可见的无限世界。”⁽¹⁵⁾

在电影的创作空间中，随着数字技术的赋能，我们看到了越来越多具有不确定性、可变动性的叙事方式出现。近年来，在一部电影的有限空间中使用多元宇宙观念来增加叙事的无限性有诸多表现。当前的电影在表现多元宇宙时，不仅把人类做出选择所产生的每一个可能性都当作一条叙事线，而且将不同物体、生命体、不同维度、不同媒体表现形式都纳入到多元宇宙的发展可能性当中。《瞬息全宇宙》(Everything Everywhere All at Once)中，杨紫琼饰演的伊芙琳

(Evelyn) 和她的女儿在有的宇宙中是人类形态, 有的宇宙中是两块在悬崖边的石头, 但是, 她们在每个宇宙中都是母女关系, 都有着母女之间的情感羁绊。动画片《蜘蛛侠: 平行宇宙》(Spider-Man: Into the Spider-Verse) 中, 每个宇宙中的蜘蛛侠身份不同。有些是男人有些是女人, 有些非人, 有些是二维的有些是三维的, 有些是彩色的有些是黑白的, 相同的是, 他们都被实验蜘蛛咬了而成为蜘蛛侠。

Disney+的影集《无限可能: 假如…?》(What If...?) 用动画的形式讲述了在漫威超级英雄们人生的重要时刻中, 如果有些事情变了, 新的故事线也就此展开。这部影集是面向漫威粉丝制作的动画, 对粉丝中的同人文化进行了官方回应。这说明了数字时代改变了以往以地理空间来衡量消费群体大小的方式, 让原本小众、难以获取商业价值的作品能更易于触达核心粉丝群体, 并通过数字网络实现破圈传播。这一价值获取方式的改变, 正如《瞬息全宇宙》最后出现的“天马行空”四个字所描述的状态, 创作者的想象力也在有限空间中逐渐趋向无限性。

有限中的无限性以及文化的增厚还体现在不同媒介文化的结合共创上。2021年, 苹果公司的流媒体平台 Apple TV+推出了科幻悬疑影集《骇人来电》(Calls), 全程采用通话形式来讲故事, 画面呈现的是极简的抽象声波纹路。随着故事情节和说话者情绪的改变, 声波纹路会发生相应变化。主角之一的弗洛伊德(Floyd) 在意外枪杀了自己女朋友达琳娜(Darlene) 的妹妹之后, 接到达琳娜的电话, 却发现自己正与处在另一条时间线上的达琳娜对话。在那条时间线上, 达琳娜的妹妹还没死。当弗洛伊德警告达琳娜小心门口即将到来的危险时, 两人对话的声波线条逐渐从环形变成无穷大符号 ∞ , 象征着无限循环。这部作品不仅将播客元素融入流媒体影集中, 而且具象化地体现了褶子形态的符号与人类故事的结合。

(二) 规定性与游牧性

德勒兹认为, 条纹空间是有区域和封闭的空间, 有严格的规定性。平滑空间则相反, “这是一个游牧空间, 没有边界, 就像游牧民那样没有定居点、没有焦点和中心点”。⁽¹⁶⁾ 巴洛克的褶子空间因为流动性而冲破条纹空间的限制, 但由于它是曲线的、漩涡式的, 有着可被辨识的形象, 在流动中保有持存性。它不仅

会向外打开, 而且会进行折叠。平滑空间则不会进行折叠, 只是不断地打开、流动, 没有持存性。褶子空间“是条纹空间和平滑空间之间的第三空间”。⁽¹⁷⁾ 褶子的流动性和弹性使得不同媒介内容都作为数据, 在互联网这个平滑空间中游牧式的存在。一方面, 数据自身有塑形、构成形态的能力; 另一方面, 平台作为条纹空间将一部分数据囿于一定区域内。由于褶子空间的中介作用, 数字巴洛克下的电影艺术景观兼具规定性与游牧性的特点。

网飞作为较早的流媒体平台, 在发展之初是迪士尼、华纳等多家电影公司作品的分发渠道。随着流媒体平台在全球范围认可度的不断提高, 视听内容成为互联网平台增加用户数量、增强用户黏度的重要方式之一, 许多互联网巨头、传统影视公司逐渐从对流媒体的观望转变为极度重视的态度, 希望将视听内容辖域化来确保商业盈利的持久性。又由于流媒体本身对传统电影发行模式具有极强的颠覆性, 许多电影版权都因商业合作的建立或取消出现解域化和再域化的特征。亚马逊、苹果等公司纷纷投入资金制作或者发行独播视听内容。迪士尼、华纳、派拉蒙等传统电影公司也为了扩展流媒体市场而建设流媒体平台, 将大量原分散于其他流媒体平台的版权作品收回, 变为自己平台的独家内容。2015—2019年间, 网飞在与迪士尼旗下漫威合作推出的《夜魔侠》(Daredevil)、《杰西卡·琼斯》(Jessica Jones)、《卢克·凯奇》(Luke Cage) 等多部作品都在 2022年 3月 1日因版权到期而从网飞撤下。不仅是电影作品作为一个整体出现辖域化、解域化、再域化的特征, 电影作品中所包含的各类文化元素也作为数据, 出现异域增厚的现象。在过去 40年间, 多元文化的交融度随着全世界不同国家之间越来越强的依赖度而提高。⁽¹⁸⁾ 流媒体兴盛的当下, 智能翻译技术不断发展, 语言与字幕的匹配弹性提高, 越来越多的互联网用户对通过字幕来理解不同语言的视听内容表现出较高的适应性。⁽¹⁹⁾ 这些人因为有了更强的多元文化意识、更高的多元文化敏感度、更丰富的文化知识, 有了更具文化包容度的行动, 即文化接受度弹性不断提高,⁽²⁰⁾ 形成了更加流动的身份。数字巴洛克构建的立体电影景观中, 呈现出方向性上更自由的流动, 条纹空间和平滑空间因褶子空间的中介, 让文化元素通过持续的交流、融合、增厚而得以不断解域

化、再域化。

2018年,《摘金奇缘》(*Crazy Rich Asians*)在全世界范围内获得了 2.385亿美元的票房成绩;2022年,以一个华人老妇人穿越多元宇宙为故事主线的《瞬息全宇宙》在全球范围内获得了 9398万美元的票房成绩;《爱,死亡和机器人》(*Love, Death & Robots*)让不同国家、不同地区的小型动画工作室都能通过动画短片在主流平台上展示自己,其中具有极强地方文化属性的《吉巴罗》(*Jibaro*)、《证人》(*The Witness*)等短片都能获得很高的赞誉。这些现象说明了作为褶子的文化元素的流动与弹性。具有中介作用、处处都是弹簧的褶子空间让文化在整体上和分体上都处于规定性与游牧性的变化中。

Línea activa que juega libremente. Pasear por pasear, sin ningún objetivo particular. Agente: un punto en movimiento (fig. 1):



Fig. 1

Esta misma línea con unas formas de acompañamiento (fig. 2 y 3):



Fig. 2



Fig. 3

Figuras de Klee

图 1. 德勒兹引用的保罗·克利的画

德勒兹引用了瑞士“表现派”画家保罗·克利(Paul Klee)画的三个连续图形(见图 1),将这种流动与弹性所促成的状态形象表现了出来,具象化表现了无限性中有限性、规定性与游牧性的特点。第一个图形是弯曲的线条,第二个图形中弯曲的线条会出现一些伴随物,第三个图形中用阴影显示凸面,拥有了一定的规定性。弯曲的线条自身呈现出流动性和弹性,就像文化本身不是固化的。因为这样的特征,线条也就是文化周围开始出现其他线条即其他文化。随着伴随物的增多,文化开始增厚,形成阴影凸起面。这样的形态变化不是单次的,而是因为流动和弹性特征的存在,犹如“科赫曲线”一类的分形几何⁽²¹⁾一般,在有限的面积中呈现无限的发展趋势,增厚之后出现再次流动、

分化、融合、减退与生成。一个一个具体的事件中形成规定性,但又不断朝着游牧性转化。

(三) 虚实互渗性

虚与实在这一景观中也是互相转化、互相渗透的关系。虚不断被实体化,从人的影像到记忆皆是如此。《杨之后》(*After Yang*)中,杰克(Jake)与妻子凯拉(Kyra)的通话已经不需要手上持有任何设备。两人各自坐在自己的餐桌前,全息影像连同背景画面会直接出现在对方面前。夫妻俩边吃着饭,边跟对方聊天。摄影机不断在两人之间正反打。如果不是有台词和他们俩的背景作为提示,观众会以为两人是坐在同一张餐桌上吃饭。这些全息影像通话画面与电影中其他画面的区别是画幅不同、颜色饱和度偏低。在剧照中,我们可以看到杰克与凯拉通话时,凯拉呈现出略微透明的全息影像模样(见图 2),但在正片中通话场景则形成一种双方视频画面直接对话的效果。这种呈现方式不以任何一人作为对话中心,让对话双方处于更平等的地位,也体现更强的虚拟空间对现实世界的侵入感。



图 2.《杨之后》中全息影像通话剧照⁽²²⁾

不仅是人作为整体从物理世界入侵虚拟世界,原本没有实体的记忆也越来越被作为具象化的独立体在电影中进行表现。2021年,蒂尔达·斯文顿(Tilda Swinton)在电影《记忆》(*Memoria*)中饰演一个旅居哥伦比亚的欧洲人杰西卡(Jessica)。她总能听到奇怪的响声,周围的人却听不到。为了找到声音源头,她来到一个调音室。调音师根据她的描述准备了一些音轨。她通过音轨的描述性标题逐渐找到了自己所听到的响声。镜头从调音师与杰西卡身后往前拍,把计算机屏幕上的音轨纳入画面中。该片用数字技术展现了属于人类集体无意识记忆中的声音的模样,让声音和记忆都有了虚实结合的形象。

《杨之后》中，记忆不仅被用数据库的方式呈现在影像中，而且探讨了更深入的虚实相关的问题——如果机器人能够选择自己存储哪些记忆，他们是否有情感，并因此与人类的界限更不清晰？《记忆》中则探讨了人类所形成的集体记忆以不同媒介形式传承下来，反思人类主体性身份的边缘模糊化问题。影片中对于集体记忆的探讨指向了德勒兹对巴洛克风格房屋的想象——无论物理世界的实体化个体是增长还是消散，都有着相同的灵魂褶子引领整个人类群体。

另外，实体也在不断地虚拟化。货币、各种物品乃至人的身体都以数字货币、数字资产(Digital Assets)等形式出现在元宇宙概念中。我们正在有限的物理空间中，通过类似于折纸艺术增加褶皱的方式，创造出无限性的空间。电影的艺术景观也因此不断被辖域、解域、再辖域，电影中的虚实不断互渗、转化。

三、同质化的恐怖：

对数字巴洛克构成的电影艺术景观的反思

(一) 数字巴洛克电影艺术景观让体验的互动性增强

汤姆·甘宁(Tom Gunning)指出，最早期电影观众并不是因为认为火车会从银幕里冲出来而感到震惊、害怕，对电影的惊讶主要是因为令人兴奋的动态奇观与他们对长期欣赏的静态画面不同，⁽²³⁾但这种“吸引力电影”主要是“激起观众视觉上的好奇心，提供快感……很少花费精力去创造具有心理动机或个性特征的人物”。⁽²⁴⁾当人们习惯在幕布上观看动态影像之后，封闭、黑暗、线性、如同观看梦境一般的影院体验逐渐形成。

现如今，黑暗的缺失是电影在新环境和新设备的推动下所产生的重要变化。我们对屏幕的观看越来越多地在明亮环境中进行。弗朗西斯科·卡塞蒂(Francesco Casetti)认为，当代状况下构成电影的三大基石已经被改变。首先，我们无法囿于一个封闭环境来观看电影；其次，我们屏幕中出现内容的不确定性增强；最后，观众沉浸在封闭黑暗环境中的观影体验不再是理所当然的了。这种黑暗的缺失最终会导致电影体验本身的瓦解。卡塞蒂并没有因此而认为电影将“死”，而是指出了体验不仅可以重复，而且可以重新定义。电影机器不只是一个装置，而是一种组合。

电影不再被一种标准所定义，而是被扩展形式所定义。随着时间的推移，我们“访问”电影的方式发生了变化，而电影也以更多种类的方式呈现在我们面前。⁽²⁵⁾正如本文第一部分所论述的，当前电影的界限、虚与实的界限、虚中的界限都因不断生成的褶子而变得模糊、荡漾、充满交集，由此带来观影体验的巨大变化。

德勒兹指出了数字技术对体验的改变：“如果说现代化的放映机仍要沿用在黑暗中放映电影的做法，那是因为影片仍然是被拍摄出来的。那么，由计算产生的无模拟的数字图像呢？……在劳申伯格那里，画面可以说已经不再是世界的窗户，而成为一个不透明的信息白板，上面是数字化的线条。”⁽²⁶⁾嵌满线条、数字等不透明的信息白板不再需要在黑暗中放映电影，人的观影行为随之发生变化。德勒兹还指出：“并非一切都是鱼，但处处有鱼存在……活体不具有普遍性，但却普遍存在。”⁽²⁷⁾电影因为技术发生了变化，并非一切都是电影，但电影处处都可能存在，以更新的创作形式产生更新的体验。

2003年，彼得·格林纳威(Peter Greenaway)的《塔斯·鲁波的手提箱》(*The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story*)通过与电影相关的电视、DVD、互联网视频等电子媒介组合，试图与观众建立起更灵活多样的互动关系。这部影片讲述了男主角塔斯·鲁波传奇的一生都被保留在92个手提箱中，他所经历的20世纪的一些重要历史事件也都保留在手提箱中。格林纳威在戛纳国际电影节上接受采访时表示：“谁看了都会觉得将这定义为电影有点奇怪……这个作品具有很多层次，被分割成各种移动的框架，然后被叠加在一起。我们非常非常刻意地在屏幕上呈现书法和文字内容等一些你在商业广告和视频剪辑内容中常看到的技巧。”⁽²⁸⁾《塔斯·鲁波的手提箱》中，经常可以看见滚动的文字、多视频框同时出现在一个画面中，实现同一画面中多媒体的交融。导演试图超越电影胶片的艺术实践，希望通过不同于传统电影线性叙事的方式来更新与观众的交流方式。

新技术会带来新创意、新体验，但不代表影院体验会消失，而是像褶子一样折叠、展开、生成，让观众获得更多元化体验，并逐渐转变身份，由屏幕外的观看者成为被屏幕纳入其中的使用者。也就是说，由于体验褶子的变化，原本平面化的视听体验变成了立

体化的沉浸式体验。我们不但用更多的感官去感受视听内容，而且作为更具有主动性的使用者与内容互动。随着智能手机功能的提升，越来越多的人在家中就可以制作出精良的视听内容，视频网站、短视频平台又提供了协作展示的空间。因此，我们会看到身处不同地理位置、互不认识的人们一起演绎《加勒比海盜 3：世界的尽头》(Pirates of the Caribbean: At World's End) 中的歌曲 Hoist the Colours。一开始只是一个人上传了清唱这首歌曲的片段，接着就有其他人上传合拍版的合唱片段，然后又不断有人在此前版本基础上加上其他声部。就像实验性质极强的艺术电影一样，同一个画面中出现了多个大小不一的画框，声道也是多条并行。在这样的作品中，我们看到了使用者互动方式的变化带来的体验褶子的不断生成。

(二) 同质化恐怖的隐忧

数字巴洛克所构建出的电影艺术景观是一个俄罗斯套娃一般、立体中有立体、空间嵌套空间的形态。互动艺术空间中的用户个体，由于去中心化的分发方式而成为一个个独立空间，与其他个体不断发生联系，就像不断生成的无限褶子。用户在内外都呈现褶子不断增加、折叠、变异、展开，一方面获得了前所未有的体验感，另一方面则出现信息过载、劳动过量的问题。

流媒体的“狂看”(Binge-watch)带来了毫无节制的呆视，即无时间限制地消费视频和电影。⁽²⁹⁾ Web3.0阶段的应用更是将人的走路、观看电影、听音乐甚至睡觉都变成看似游戏实则劳动的行为。虽然物质的褶子大量生成，但是并不代表真正带有光晕的艺术品增多。漫威电影公司为了获取商业价值而进行同质化的“超级英雄”电影生产。马丁·斯科塞斯称这样的作品不是电影，而更像是主题乐园。⁽³⁰⁾

艺术家与用户的身份在新技术赋能下可进行实时转化，上一秒仍然是内容欣赏者的用户，下一秒就可以使用新技术成为创作者。各种对他人的摹仿、对已有数据的拼接、对一个定式框架的填空式创作，都只是不断让下部的物质艺术景观变得更加繁杂、沉重，上部的灵魂褶子并没有因此增多。韩炳哲在《他者的消失》一书中指出了同质化的恐怖之处：“同质化的扩散日益严重。从某个特定的点开始，生产不再具有创

造性，而具有毁灭性，信息不再具有启发性，而是扭曲变形的，交流不再能达到沟通的目的，而仅仅是语言的堆积。”⁽³¹⁾

唐娜·哈拉维(Donna Haraway)认为，人类与动物、有机体与机器、身体与非身体的拼接、融合，也就是这之间界限的模糊，就是赛博格。⁽³²⁾ 在数字巴洛克的电影艺术景观中，因为褶子的不断弯曲、生成，人类将继续模糊与各种接触面之间的界限。2021年4月，马斯克(Musk)的脑机接口公司Neuralink释出一个视频，一只猴子用意念玩电子乒乓球游戏。马斯克发布推文，开玩笑地说：“我们的猴子很快会出现在Twitch和Discord平台上。”不仅是其他动物有可能通过技术手段与人类实现更多交流，人与人工智能之间的交流互动也在不断增加，互动的思想深度不断发展。

2022年11月，由OpenAI开发的人工智能聊天机器人ChatGPT正式发布。它建立在大语言模型(large language models)之上，可以对许多知识领域的问题进行详细、富有逻辑的回答。本属于人类的组织答案能力正在被人工智能所取代。在充满纷繁褶子的景观中，人的主体性地位正在一步步被侵蚀。

结语

“庄周梦蝶”的故事中认为人与蝶没有根本性的界限，只是变化出了不同的状态。⁽³³⁾ 这也是庄子“齐物论”所想要表达的含义。万物拥有一致性的根源，德勒兹认为，有机体无穷地被机器化，它是一部所有组成部分或零件都是机器的机器，只是“被其所接收的不同褶子变换了形式”⁽³⁴⁾而已。这样的观点与庄子的“齐物论”思想非常相似。我们当前正处于数字时代的“齐物论”之中。⁽³⁵⁾ 同质化的恐怖不仅来自人在算法驱使下更容易遇到同质化的人、同质化的造物，还来自人与非人区别性的不断减少、来自不断增加的冗余数据。

数字巴洛克构建的电影艺术景观中，危机与机遇不是此消彼长的关系，而是如同“祸兮福所倚，福兮祸所伏”那样，互相依存、互相转化。电影、人与物、虚与实等的界限都在不断模糊化，景观中嵌套着立体的电影创作空间、互动艺术空间、用户个体空间……有限中蕴含无限，规定性与游牧性互相转化，推动着

电影定义、电影创作出现新的发展趋势。人的身份与行为方式正在发生变化,行动者网络中的关系网愈发复杂化。数字巴洛克带来了更繁复的景观,但具有光

晕的艺术品是否因此增加仍有待商榷,由此带来的同质化的恐怖更是我们应该谨慎关注的问题。

- (1) (14) [法] 吉尔·德勒兹《褶子——莱布尼茨与巴洛克风格》，杨洁译，上海：上海人民出版社 2021年版，第 3页。
- (2) Patricia Pisters, *The Neuro-Image: Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, 2012, pp. 69-70.
- (3) 蓝江《从规训社会，到控制社会，再到算法社会——数字时代对德勒兹的〈控制社会后记〉的超-解读》，《文化艺术研究》2021年第 8期。
- (4) 同(1)，第 7页。
- (5) (12) (15) (16) (17) 汪民安《巴洛克：弯曲的世界》，《美术》2020年第 8期。
- (6) 姜宇辉《视频回放·文字纪要 | 媒介域联盟讲座第四季 03：姜宇辉领读〈褶子〉》，媒介域联盟微信公众号，2022年 6月 10日访问。
- (7) Zack Sharf, *Cahiers du Cinéma Names 'Twin Peaks: The Return' the Best Film of the Decade*, *TV Be Damned*, <https://www.indiewire.com/2019/12/twin-peaks-the-return-cahiers-du-cinema-best-film-decade-1202194901/>, 2023年 5月 6日访问。
- (8) Stéphane Delorme, *Décembre 2019 - n° 761 - Cahiers du Cinéma*, <https://www.cahiersducinema.com/editos/edito-n761-decembre-2019-les-annees-2010>, 2023年 5月 6日访问；译文参考了深焦 Deepfocus 文章《〈电影手册〉评出了十年十佳，主编这样解释》，<https://mp.weixin.qq.com/s/Tv9iAt8OmWzG9NH0JJ2wlg>, 2023年 5月 6日访问。
- (9) 同(1)，第 13页。
- (10) Murray, T., *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, University Of Minnesota Press, 2008.
- (11) 同(1)，第 12页。
- (12) Andreas Hepp, *Transcultural Communication*, John Wiley & Sons, 2015.
- (13) Nijsten, C., *Fluid Identity and Cultural Sensitivity in Youth*, Brock University St. Catharines, Ontario, 2016.
- (14) Muñoz Lahoz, C., *The Role of Age and Proficiency in Subtitle Reading. An Eye-tracking Study*, *System*, 2017, 67, pp. 77-86.
- (15) Sperry, L., *How Cultural Competence Develops*, *Seminary Journal*, 18(2), 2012, pp. 48-52.
- (16) 科赫曲线：任意画一个正三角形，并把每一边三等分，取三等分后的一边中间一段为边向外作正三角形，并把这“中间一段”擦掉，重复上述两步，画出更小的三角形，一直重复，直到无穷，所画出的曲线叫做科赫曲线。
- 分形几何：分形几何的每一部分都(至少近似地)是整体缩小后的形状。
- (17) Hugh Hart, “After Yang” Cinematographer Benjamin Loeb on the Spare Sci-Fi Beauty of Kogonada’s Latest, <https://www.motionpictures.org/2022/03/after-yang-dp-benjamin-loeb-details-the-spare-sci-fi-beauty-of-kogonadas-latest/>, 2023年 5月 6日访问。
- (18) Denson S, Leyda J., *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, Reframe Books, 2016.
- (19) [美] 汤姆·冈宁《吸引力电影：早期电影及其观众与先锋派》，范倍译，《电影艺术》2009第 2期。
- (20) Casetti, F., *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, 2015, pp. 205-208.
- (21) 同(1)，第 44—45页。
- (22) 同(1)，第 15页。
- (23) 同(23)，第 84页。
- (24) Byung-Chul Han, *The Expulsion of the Other: Society, Perception and Communication Today*, Polity, 2018.
- (25) BreAnna Bell, *Martin Scorsese Compares Marvel Movies to Theme Parks: That’s Not Cinema*, <https://variety.com/2019/film/news/martin-scorsese-marvel-theme-parks-1203360075/>, 2023年 5月 6日访问。
- (26) 同(29)，第 1—2页。
- (27) [美] 唐娜·哈拉维《类人猿、赛博格和女人：自然的重塑》，陈静译，郑州：河南大学出版社，2016年。
- (28) 陈洪《庄蝶之梦与浑沌之死——〈庄子〉“物化”“气变”论解析》，《苏州大学学报》1997年第 1期。
- (29) 同(1)，第 11—12页。
- (30) 张磊《拟人，非人与后人类：论人工智能媒介物与人类的相遇》，《中国新闻传播研究》2020第 6期。