

文本演进、感知机制与身体装配： 生命影像视角下的 VR 电影

武炳丞 房 默 (广东财经大学湾区影视产业学院, 广东 佛山 528000)

[摘 要] 区别于传统银幕电影对外部世界的选择性呈现, VR 电影是一种内部世界的构建活动。基于吉尔·德勒兹“有生命的影像”的理论视角分析, 发现 VR 电影不再让“电影眼”去捕捉外在物质, 而是让物质在内部空间中作为“纯粹视觉”去言说自身, 以抹除实在界的痕迹来构建“虚构的真实”; 其次, VR 电影对“大脑”的直接干涉, 使观众丧失了对外部世界的感知, 转而以精神分裂症的样态感知着影像“虚幻的力量”; 再者, 因由自我意识的丧失, VR 电影使观众步入了“后身体化”的时代, 以“艺术化自身”的方式实现着对身体的装配。

[关键词] VR 电影; 生命; 文本; 感知; 身体

[基金项目] 广东财经大学 2022—2023 年“双百工程”重点项目(项目编号: 2022XSZD143) 阶段性成果。

“电影是什么?” 作为讨论电影本体的一个核心问题, 自电影诞生以来便有学者纷纷以自身的观影经验来给予解释。在数字技术加速更迭的当代, 诸如 3D 电影、交互电影、游戏电影等似乎使得这个问题变得更加没有准确答案, 尤其是 VR 电影脱离了作为电影语言基础的银幕边框, 甚至让我们再次回到了“什么才能被称为是电影”的探讨声中。

而作为创制概念的哲学家吉尔·德勒兹(Gilles Deleuze)在他的两本电影著作《电影 1: 运动-影像》(*Cinéma 1. L'image-mouvement*)和《电影 2: 时间-影像》(*Cinéma 2. L'image-temps*)中将电影等同于影像, 视为是“有生命的影像”。在这里“生命”指的是影像本身的生命, 它是德勒兹电影学思想的基本点。^{[1]3-5}“生命”并不是一成不变的, 在德勒兹看来是居于流动的、可进化的、可生成的内在性平面。

从生命物质自身造就变化的视角来看待 VR 电影时, 可认为它是传统电影的生命在“子承母体”演化后的一种新形态。基于此, 作为母体的传统电影和 VR 电影间有什么内在联系? VR 电影的

本该如何运作? 电影和观众的关系产生了何种变化? 观众将如何解读 VR 电影? 本文将从这几个方面进行讨论。

一、文本演进: VR 电影的巴洛克美学

如果将电影看作“生命物质”, 它必然具备“生命体”的特征与可表现自身的“生命现象”。在德勒兹看来, 电影所具备的“感知”的能力是最为明显的生命现象, 那双神奇的“电影眼”捕捉着现实世界中的物质并再现于银幕, 向观众呈现着自身的“感知”, 而且这是一个有选择性的从“看”到“捕捉”的过程。银幕作为呈现“感知”的载体, 分割出可见与不可见的世界, 可见的世界便是电影的内在表达。“根本地说, 电影影像作为一个‘有生命的影像’总是在表达着自己, 否则我们无法看到电影。”^{[1]23} 往后, 德勒兹更是延伸出如“情感-影像”“回忆-影像”“晶体-影像”等更具生命性的影像理念, 使观众切身地体会着电影作为一种生命体在言说着自身的所见与所感。

回归生命本身, 德勒兹以内在性的视野重思了生命哲学, 认为生命不必以追求真理与返回家

园为主旨，而是可以拥有一种“多样性”，让生命处于流变与创造的平面中，不断产生“新质”。^[2]这种生命的哲学也深受新巴洛克美学的影响，他认为巴洛克艺术所追求的夸张、繁艳、富丽的表现形式正是一个不断地创造“褶子”的过程。^[3]“褶子”其中的特点之一便是“褶子”可生成新的“褶子”，这个过程消解了某个主体的中心，使之处于永不停歇的活力之中，是对前者的“演进”。VR电影作为传统电影的一个“褶子”，从承继传统电影“知觉驱动”下对世界的“感知”之外，其自身还造就着新的影像机制。

（一）逃逸：被再辖域化的“生命物质”

电影从无声到有声、从2D到3D、从超清到4K均以某个局部的变化来寻求生命的新貌。而VR电影更是一场“再辖域化”^①的进化过程，“再辖域化”意味着它挣脱了原先的辖域，最终生成了新质，拥有了新的范式与秩序。我们先将前者技术史中的一次次变革视为电影自身的“升级”运动，而VR电影则是从内在性上的一次革新。换言之，原先作为知觉机器的传统电影，现如今作为VR电影以全新的“感知”方式探寻着与世界的连接。前文中说到，传统电影的“感知”是“电影眼”对世界物质的主动地“看”，但“电影眼”并非人眼，其选择性地“捕捉”是因由银屏边框的有限性呈现。世界物质在“电影眼”中被分割为特写、前景、后景、画外等不同形式，使电影在“感知”时表现着“自我意识”，是一种“言说”行为。

VR电影挣脱出传统电影“自我意识”的辖域，虽然它仍然“感知”着物质，但不再做“捕捉”活动，不再对物质“言说”自身，而是与物质处于一个平面，只做纯粹地“看”，且在“感知”世界的同时让物质表现出其本来面貌。从VR的界面来看，传统电影的语言也并不通用，它向观众的呈现也从单个“镜头”走向整个“场景”，无银幕与去边框的属性驱动着VR电影与物质产生着交互关系，物质由此挣脱了被“言说”的命运，转而作为一种“纯粹视觉”存在于影像的内部空间中。由此，VR电影以“再辖域化”的方式构建了自身的表达，便是从“可读的”界面走向“体验式”的界面。就如VR电影《病玫瑰》(The Sick Rose, 2020)中讲述了新冠状

病毒感染疫情之下生病的小女孩去医院找妈妈的故事。在寻亲途中，小女孩突然遁入虚境，世界渐渐变得一片灰暗，楼房逐渐坍塌成残垣断壁的废墟，树枝上挂满晃动的手电筒，餐厅中的人变成穿着艳丽的骷髅在自由舞动。历经了途中的艰险，小女孩也慢慢理解了妈妈医护工作的不易，最后致以深切的拥抱。在影片中，没有了景别、没有了镜头的放大与缩小、抑或框取某个局部来实现修辞效果，而是让观众跟随小女孩行走的路径一同感受着场景中物质的相互运动与变化，在物质的相互作用间体验着空间所营构的某种氛围。这恰巧是对VR电影失去了捕捉外界物质后的“言说”功能的证明。

无法框取物质来实现“言说”，是否代表着VR电影中符号功能的丧失？原先传统电影的取景作为一种“编码”，提供给观众可供审视证明的参数，因而肯定了“视觉影像具有超越其视觉功能的可读功能”。^[4]也就是说，观众正是通过银幕的边框对物质的“编码”来实现对影片内容的解读。而无边框的VR电影并没有完全脱离“符号界”，而是让物质作为“无发送符号”被接收者（观众）自行地“符号化”。符号学学者赵毅衡认为“符号是携带着意义的感知”，它存在着一个发送者发送意图意义到接收者解释意义的过程。而当符号缺失了一个可发送意图意义的主体，接收者依然实现了某种解释，那么这种符号便是“无发送符号”，它需要完全靠接收者对物质的“符号化”来强加意义。^[5]大多“符号化”物质的方式常见于文学作品中的写景寓情，自然景致并没有发送意义的功能，而作者借景在文本中抒情过程正是一个“符号化”物质的过程。

原先传统电影在银幕边框中通过“组合-聚合”符码的方式来构成符号意义的传输文本，就如银幕上人物前后景的组合可以传达二人情感的疏离或理想的背道而驰。此时银幕作为符号发送的主体对观众发送符号文本来传达电影的文本信息。而VR电影中对物质的“感知”过程却是无法发送符号意义的，它失去了聚合符号的功能，它将物质融贯于场景之中，只能呈现它无法意义化它，借此构成一个逼近现实的场景使观众沉浸其中。此

① “再辖域化”意在对原先辖域边界的解构与逃逸再构成新的装配与范畴。参见 Adrian Parr: The Deleuze Dictionary, Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd 2005年版,第145页。

时，符号失去了发送者，观众从一个读取银幕的看客转变为一个置身场景的游客，需要自行将物质“符号化”。申言之，VR电影的文本以场景的建构为主，它让物质自在地存在于空间中，不对其捕捉与框取。此时，观众置身于所构建的空间中如游客一般体悟着周遭的环境，同时也对空间中的物质进行符号化的活动。但VR电影是如何让观众自觉地对物质符号化？

大多数的VR电影常以物品的反复出现、人物的对白或剧情的推动来引导观众对某个关键物品的注意，从而不知不觉地对物质赋予某种解释来实现着符号文本的意义化过程。就像《拾梦老人》(The Dream Collector, 2017)中，一把吉他反复出现于不同的场景，起初它在人烟稀少的公路被人丢弃，在巨大的垃圾场被老人发现后带回家中进行修理。最后在圣诞节飘雪的夜晚，老人化身为圣诞老人，将那把崭新的吉他送到小女孩的家中。吉他在场景中的反复出现与老人的修理到赠送下多次加深着观众的印象，也自然地在观众的眼中成为了一个象征性的符号。由此影片中的吉他也实现了从作为起初被抛弃的梦想到重燃小女孩希望的转喻。

综上，VR电影是电影作为“生命物质”的一次进化，是一场“知觉机制”辖域的逃逸运动，它以体验式的全景界面呈现着物质的全貌。但这并不意味着VR电影让符号处在了一种失语的境地，而是物质以“纯粹视觉”的方式置于影像建构的场景中，观众需要自行对物质“符号化”。

(二) 生成：被僭越边界的“存在视域”

传统电影在银幕的框取活动下展现着自身旺盛的“生命体征”，它呈现“感知”的同时也表现着对所“感知”物质的理解。但对现实世界的“捕捉”并不意味着影像生命历程的全部，它也渴求对现实边界的突破。在此，电影在一段时期中对现实物质的“看”转向了现实看不见的精神世界或想象世界。有学者认为，VR电影与传统的科幻电影或奇幻电影相比是后两者视觉感官的沉浸化的产物，它无非是一种艺术想象的具身媒介。从电影本体与现象学的视域上来审视，VR电影与传统电影是无法在同一层面上相提并论的，也不必将两者放在二元论的框架中去比较。

德国哲学家马丁·海德格尔(Martin Heidegger)在《艺术作品的本源》(The Origin of the

Work of Art)一书中对艺术作品中的物质进行了界定“在艺术中，凭借那种被置入作品中的、对自行向我们投射的存在者之无遮蔽状态的筹划，一切惯常之物和过往之物通过作品而成为非存在者。”^[6]简言之，物质以自身敞开的状态被置入作品之中并改貌，成为一种与日常相逆的非存在者。而法国哲学家伊曼努尔·列维纳斯(Emmanuel Levinas)并不完全认可这种筹划的说法，因为筹划必须要在“在世存在”中完成，即使是传统电影对想象世界的建构，也均是海德格尔口中惯常之物的反日常性的表现。就如大多的科幻与奇幻类型电影，已然是对现实的“反常性”捕捉，它无法抹除“实在界”的痕迹。

哲学家斯拉沃热·齐泽克(Slavoj Žižek)同样认为传统电影中想象界的物质依然是现实性的，“不过它是‘实在界之剩余物’，与普通的‘物’和一般客体的‘物’区别在于后者总是指向实在界……大多导演可以通过艺术想象从纯粹虚构的层面对实在界加以呈现。”^[7]就如传统科幻电影《末世纪暴潮》(Strange Days, 1995)中，影像不再是人手动操作摄像机去捕捉现实物质，摄像机和放映机已然不存在距离。人类只需要在身体接入磁碟装置便能承担摄录的功能，他人仅需要观看时在脑部接入名为SQUID的超导量子干涉器便能实现具身回放。电影从虚构的层面出发，展开对后影像时代影像与物质无距离的幻想。但在齐泽克与列维纳斯看来，因由传统电影对现实的捕捉活动，它依旧无法根本上逃避对“在世存在”的筹划，影片中的超导量子干涉器无非是对现实摄影机的延续性想象。现实中观众仍旧要坐在影院中，本质上并没有改变银幕与观众的距离，他们不过是催眠般式地信服着银幕所呈现出的“虚构的真实”。

列维纳斯依据后现代画作认为后现代艺术恰巧筹划着不可能，并且指出后现代画作中物质的存在是一种“无世界的实存”，使得艺术存在论的视野更加开阔。“因为‘无世界的实存’并不是一个真实的世界，它不仅仅是一个位于世界之中的奇幻之境，而且还是对世界之脱离，它在其中自给自足，是一个以世界缺席的形式而存在的独立的异在世界。”^[8]申言之，作为从在世存在中筹划创作的传统电影无法纯粹脱离于现实，因为它必须对现实世界进行“感知”。从列维纳斯的视角上理

解VR电影，它创造了独立且异在的世界，因为它的影像是建构性和生成性的。如前文所述，相比较传统电影以镜头为单元，VR电影是建构场景的创作，它必然要使真实世界与虚拟世界构成某种断裂，使真实世界“缺席”且“不在场”。

就如《纸鹤》(*Paper Birds*, 2021)便构建了一个无法让观众以日常的理解去辨析的时间与空间。影片中极具音乐天赋的小男孩为了寻找被阴影带走的妹妹，他跟随纸鹤进入一个“异世界”，在这里所见之物都在黑暗中闪烁着荧光。主人公时而遁入虚无中看到自己的迷离的身影，时而又漫步在浩瀚的星海。时间在频繁的场景的转换中已然无法以约定俗成的经验被正常感知，空间也依随时间的变化变得混沌与扭曲。看来VR电影在场景的建构中使时空可以任意生成，这得益于VR电影并不反映世界，而是创造世界。

虽说VR电影意图逃离且异于现实世界，但在列维纳斯看来“无世界的实存”仍是一个实存者，它自身构造着自身的存在，使艺术品拥有了主体性与独立性。这种后现代式的“存在论”促使VR电影的“感知”突破了现实的边界，去往开放性领域，为电影生命性的表征增添异质感。影像不再需要基于现实的经验去建构想象，而是可以迈向更具有活力的内在性平面。但VR电影既然是一个异于现实的虚拟艺术，观众又如何能够信服这种虚拟并全然地沉浸于其中？这便是由于VR电影并不是以影像的“知觉驱动”对物质世界进行“感知”运动，而是德勒兹所提出的“大脑-影像”中的“大脑驱动”，在此影像作为实存者并不在现实中寻求相应的理据，影像中的一切活动皆由“大脑”的活动而展开。

二、感知机制 “大脑”介入VR电影驱动

2014年Facebook以20亿的美金收购Oculus使美国投资市场掀起一股VR设备的创投热，传统电影市场好似在等待着“电影之死”的论调成真，创作者们在一片哀声中艰难前行。2018年第90届奥斯卡金像奖(Oscars)特别成就奖颁发给VR电影《血肉与黄沙》(*Carne y arena*, 2017)，成为奥斯卡颁奖典礼上的第一部获奖VR影片。在这电影界公认的至高的荣誉中，奥斯卡似乎给了VR电影一个名正言顺的地位，认可了VR电影是电影的一种表现形式，也向世界证明着“电影之死”并未到来，

这场对立之战也暂时宣告结束。观众无需再走进那“暗箱”式的影院，无需面对硕大的银幕解读电影。事实上，VR与传统电影的纠葛其实并不是地位的争斗，而是电影语言与驱动模式的一场内在性的变革。两者虽然有着相似的摄影机运动，但传统电影以“知觉驱动”呈现对物质的感知，VR电影让“大脑”介入影像的驱动。观众从作为“看客”坐在银幕前“忘我”地“看”向他者，转变为让观众链接影像的“大脑”，使主体置入其中，全然地与外界分割、丧失对外界的感知。

众说纷纭间，德勒兹在《电影2：时间-影像》中提出的“大脑电影”早已为我们理清了VR电影的驱动理念。虽然他在VR技术诞生前与世长辞，但对未来电影技术理念探讨的宝贵遗产在当今仍然具有承继意义。“继‘几何时代’和‘精雕细琢’时代之后，诞生了一种无摄影机、无银幕、无胶片的外延电影。任何东西都可以充当银幕，如人物的躯体，甚至观众的躯体……”^[9]德勒兹已为我们构想了VR电影中身体、空间的状态。现实物质在VR“大脑”中不再充当“世界秩序的尺度”，而让“大脑”自身成为观者走进的中心。当观众佩戴上VR眼镜的那一刻，影像的世界一切皆以“大脑”驱动而展开。

(一) 神经-影像：与“外界”的断裂

“大脑电影”并非只存在一个“大脑”即可，它必须要有多方“神经元”的合力才能实现“大脑”的驱动。因此，德勒兹进一步延伸出“神经-影像”。“神经-影像即指那些直入‘人物的心脑(mind)’进入到混沌的潜在领域，然后将‘大脑的内在世界’展现出来。”^[10]神经作为共构大脑活动的必经通路，从人脑来讲，脑部的神经链接着人的躯体，掌控人的活动，乃至触感、味觉、嗅觉等感官活动也均由神经元来反馈大脑。而在电影层面，德勒兹并不只是将神经元反应作为大脑活动的传达与反馈机制，而是从“精神分裂分析”的视角进一步延伸“神经-影像”。他认为精神分裂并不是一种病症，也不是神经官能症的一种，而是一种思考生命的方式，即生命是一种不确定的标准或自身的形象所在，它本身就是一种流动和生成，^[11]使“神经-影像”又回归到了“生命”的领域，即生命自身对诸种变化的渴求。它意图逃离中心制的辖域，以寻求自身的再构，而这种“神经-影像”构成了与“外部现实”的断裂。

从传统电影的拍摄来看，也许仅需一个电影摄影机来“感知”现实物质并投射银幕，构成一定的视觉强迫性，在影院观影的观众活动自己的脑袋便可以离开银幕回归现实。而VR电影的拍摄便是从模仿“大脑”的活动开始，沿着神经元的活动轨迹还原人眼的活动视域。市场上的VR摄影机大多装备“全景镜头”(Scene-shot)，即多个镜头在各个方向上将周围环境全部摄入，并在后期拼接合成。^[12]几近360°的场景捕捉，使影像从二维的平面走向三维立体式的空间，丧失了中心式的观看，就好比“电影眼”与“人眼”的合一，它们共享着一个“大脑”，使之相比传统电影更加虚实难辨。此时观众不再是坐享影院中的“看客”，而是德勒兹口中一个“精神分裂症”的病人。很明显地便是当我们穿戴头显浸入VR电影中时，在旁人看来仿若一个舞动四肢的精神病。因由VR电影的观众已然实现了对现实的逃逸，它使主体毫无缝隙、毫无保留地进入影像世界，经由VR大脑神经的牵引，已然对影像外部的世界失去了“感知”。

虽说VR创建的世界并非如现实般真实可信，但它却使人产生逼近真实般的错觉。帕特丽夏·品斯特(Patricia Pister)经由“神经-影像”结合了现代数字文化，指出当下的数字技术存在某种“虚幻的力量”，使主体产生“幻觉的真实”。“虚幻演变成为一种真正的力量，一种能在现象世界‘创造新的大脑回路’的‘虚幻叙事和视错觉’”^[13]进入VR电影的“神经元”世界，传统电影的视觉强迫性在“无边框”空间中已然不奏效，乃至镜头拼接与空间切换均无法沿用传统电影的语言法则，而在这种全景环绕的场景下使观众获得了某种参与性的视角，从“影像界”外的“看”成为影像中内部中的“幽灵”或某个具体的“人”，“虚幻的力量”在物质的另类生命的体验中产生。《珍珠》(Pearl, 2016)的场景置于一辆老爷车上，主要讲述了父亲开车载着女儿一同流浪，途中他们拿吉他弹唱、结交朋友、欣赏沿途的风景，最后这辆陪伴他们成长的车成为了见证父女生命历程中重要时刻的“家”。观众在影像中时刻处于副驾驶的位置，拥有了陪伴性的视角，不仅能够近距离观察人物的情绪，乃至与人物共同体验人生悲欢。

在这种“虚幻”中观众迷失了自我身份，将自我意识移交给另一个“我”(幽灵)，乃至被植入“他

者”的想法。品斯特认为“神经-影像”使人沉溺于“谵妄的见解”(delirious insights)。谵妄在临床医学上表现为人的意识受损，常伴妄想与错觉的表现。在影像中“谵妄的见解”使人能够直击现实的荒谬性，改变我们对现实的感觉，使“我”以精神病的样态接受与现实的断裂。《珍珠》中自我意识的丧失是影像赋予了“我”以一个合理性的位置，主体不经意间接受了“虚幻”的设定。而《窗》(In the Pictures, 2018)中的“我”作为“幽灵”，在自闭症儿童的画中世界与内心世界中游走，有着更强的荒谬性。影片由一个小男孩的苏醒开始，他走进了一个梦幻般的空间。这里巨石在天空中漂浮、鲸鱼在宇宙遨游、书籍在图书馆中飞舞。而等到一切揭开谜底，男孩原来是一个双腿残疾的自闭症女孩作画的人物。在女孩的出现前，作为“幽灵”的“我”在女孩出现前显然无法感知她内心世界的在场，而是植入于男孩的“谵妄”中，等到真实回归，才得知“我”体验了一场“虚幻”中的“虚幻”。可见，这部影片也以一种另类的路径让我们感受了精神分裂世界的不确定性。

在传统电影的“视觉暂留”与“视点缝合”机制中，蒙太奇用相邻画面的衔接使观众接受着假定的真实，时间与空间的频繁变化在合理的情境中便可实现。而VR电影360°的全景空间显然增加了叙事的难度，场景的转换在硬切方式下显然会造成晕动症且同时降低观影愉悦感外，也使影像“虚幻的真实”难以保障。于此VR的场景变换多是引导性的，使观众在空间中不会东张西望而降低体验性。首先大多作品都会利用声音的引导来使观众自然地向着某处看，从而自然地接到下一个画面中。就如《家在兰若寺》(The Deserted, 2017)中常有一个后方的声音在寻唤，观众自然地会寻找着声源来步入不同的场景。

其次，VR电影可使观众置于一定的情境中按照本能自然的运动来实现场景转换。《扬帆时代》(Age of Sail, 2018)中，观众的视野随老船长一同掉入海底，在下沉的过程中，老船长被绳索绑着逐渐坠入黑暗，而观众同样在逼近死亡的情境中，基于求生的本能会自然地向上看，此时镜头在观众向上看的运动中快速切换，将场景转到海面上，被老船长拯救的女孩在四处寻觅等待救援船只。再或者《黑色皮包》(Black Bag, 2019)中逼仄的管道场景中，观众跟随主角的手电筒所照亮的地方

来实现视线引导与场景的转换。综上,VR电影解放了观众的视觉感官,使得他们置身于影像空间回溯着自身的生命性,他们跟随着“大脑”的引导享受“虚幻的真实”,而这种精神分裂式全身心投入的过程中,也使观众在注意力中失去与外部世界的接触。

(二) 身体-影像:可“装配”的自我

处于精神分裂中的观众,自我意识的移交同样造就着对身体认识的裂变。前文提到,在VR电影的“大脑”中“我”可以是某种物质、某种状态、无身体的幽灵,是一种“抽象化”的存在。德勒兹与菲利克斯·加塔利(Félix Guattari)共同提出“无器官身体”的概念。在这里,无器官不意味着身体失去了器官,而是身体不再受到器官功能的束缚,意在让身体置于一种不断生成与流变的状态中。^[14]在这种“后人类”式的身体概念中,VR电影的观众又是如何接受了对自身身体的改变?

除了精神分裂中“自我”身处“谵妄”的泥潭让主体接受了“虚幻”,德勒兹还认为“无器官身体是欲望内在的领域,是欲望特有的融贯性平面”^[15]。在这里,欲望并不是西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud)口中的主体对物质的“匮乏”,而是一种积极性的生产与创造。换言之,是身体自身主动地谋求改变。由此,“无器官的身体”构成了一个“游牧”^①的平原,它拒绝被中心化、同一化、科层化,反之平原的一切皆处于流动的、生成新质的、积极性的创造中。对于置身于VR“大脑”中的“我”在欲望的实践过程中,也同样生成着一个开放、多义性的“游牧平原”,实现着对器官的逃逸,借此实现对身体的“装配”^②。

VR电影《黑色皮包》中的“我”拥有了一个不确定性的“身体”。影片主要讲述了银行的安保人员监守自盗并杀害同事逃离现场的过程。在开场时“我”大多以“幽灵”式的旁观视角看着这一场逃跑的活动,而在结尾,这一事件结束之时,“我”却发现自己是一个黑色的皮包,被人拉上皮包拉链。从旁观视角到主观视角,我们的身体也从“幽灵”生成为皮包。那么这皮包到底是暗藏着什么,是权势、金钱,抑或是某种意识?这些我们均不可知,身体也由此实现了不确定性的游牧,在观众

的想像中自行“装配”对身体的想象。

而身体的“装配”并非只是元素的叠加或者只是“我”的某种内心想象,而是带有VR交互性的情动体验,相较在影院观看电影,VR使身体有更直接的神经反馈。VR电影《沙中房间》(*La Camera Insabbiata*, 2017)创作灵感来源于西藏宗教有关死亡的信仰,他们相信意识在死亡后49天才会消散。由此,影片中的“我”置入一个更开放性的身体中,存在于一个满是黑板的空间中。黑板上画着各种过往记忆,在这里“我”的身体可以是意识、可以是大脑,也可以是某个人的回忆。同样的,“我”在空间中也可以飞、可以跳,身体实现了运动的自由。但这种身体的体验还是一个“情动”的过程,因为黑板上运动的图画正决定了“我”是谁,它不断地影响着“我”的认知,修正着“我”对身体的想象,也就是空间中的符号与“我”一同构造着“无器官身体”。

在《失身记》(*Bodyless*, 2019)中更是构造了一副可以从“生成-毁灭”的身体。主要取材于导演黄心健童年时经历的台湾社会面的戒严,他认为当下的数字技术与过往社会面的戒严在对人类身体的支配同样构成了某种深度的压迫。影片中“我”见证着一名受罪的老人在狱中孤独地死去,随后坠入冥界之中。在老人死亡到化为鬼魂的过程中,“我”成为老人的眼睛,周遭的空间变成一堆不规则的线条,变得混沌与扭曲,无法看到路的尽头为何处。最后,世界开始坍塌消失,只剩下数字,此时“我”也看着自己的身体开始慢慢消失。

我们能够直观地感受到,VR电影中的身体意图实现对原先肉体的逃逸,它使得主体重构“知觉”,构建更加多元化的神经“感知”。在德勒兹看来,它同时暗示了后现代身体的一种艺术化的朝向“艺术化自身意味着抛弃一切传统,意味着让生命之流成为主题。唯有如此,后现代主体才能获得更洽适的生存。”^[16]也就是说,身体艺术化的朝向意味着身体以更加自由和美观的趋向来生成,它是去中心化、去固定化、差异化的样态,能够被人们观赏与创造。但这种对身体的艺术化并不意味着只是在身体外在的改造,它还包括着身体的内在、机能乃至感官。就如《失明笔记:走入黑

① “游牧”是德勒兹的哲学概念,指一种非主体、非科层化、解辖域化的状态。

② “装配”是德勒兹的哲学概念,指涉一种多元链接和生成的关系,可以对社会、历时、文化、主体等既定辖域加以解辖域化,从而生成新物质。

暗》(Notes on Blindness: Into Darkness, 2016)中“我”遁入了一片虚无,四周的一切都看起来空洞且黑暗,但能够明显地听到清晰的独白,时而四周还传来动物的叫声、脚步声或人的谈话声,此时“我”得知我的身份是一名盲人。而随着独白内容的变化,四周的空间似乎在若隐若现地生成。在此我们切身地感受到盲人对外界事物的感知大多来源于听觉与大脑的想象。

在这些影片中,我们均能看到身体与VR电影“大脑”的联结。一方面身体与VR设备的交互过程中,影像的“大脑驱动”使我们进入了一种精神分裂,实现与外部的断裂,由此对现实我们对身体的感知转变为对虚拟的“无器官身体”的具身。另一方面,“无器官身体”是积极性的欲望的驱使,它使“我”积极地接受,甚至一同构造,实现对身体的生成。

结 语

VR电影仍是德勒兹所言的“有生命的影像”,它是银幕电影的一次“生命性”的演进。回首电影诞生之初,对VR电影本体的争辩好似初期被戏称为“杂耍”的电影所遭遇的境地一般。电影的媒介进化史提示了我们:本体的演进需要自身一次次的变革才能从稚嫩走向成熟。如今处于“青年”时期的VR电影,从视线引导、晕动预防、视效处理等方面在逐步升级,以更加沉浸且新颖的样态表现着影像的艺术魅力。

当然我们无需惧怕“电影之死”的论调,也不必担心VR技术升级或新兴技术的诞生会让影院陷入冷寂。作为“大脑驱动”的VR电影与以“知觉驱动”的传统电影二者并非对立的两面,正如德勒兹所言“新影像是重构的对象”,新兴技术电影是前者的基础上的革新。综上,VR电影正是对银幕电影的文本与感知机制的重构,使电影从对外部世界的捕捉走向自身内部的构建活动中,它是电影作为“生命影像”的流变与生成。

参考文献

- [1]徐辉.有生命的影像:吉尔·德勒兹电影影像论研究[M].北京:北京大学出版社,2014.
- [2]董乐.生命的内在性——德勒兹与多样性的哲学[J].哲学动态,2021(09):63-71.
- [3][法]吉尔·德勒兹·福柯 褶子[M].于奇智 杨洁,译.长沙:湖南文艺出版社,2001:375.
- [4]高崇悦,金妹.无我之境——基于VR影像的沉浸式体验研究[J].当代电影,2021(10):162-170.
- [5]赵毅衡.符号学:原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016:55-57.
- [6]王嘉军.存在、异在与他者——论列维纳斯对海德格尔存在论艺术观的批判和超越[J].文艺研究,2013(06):48-56.
- [7]赵秀霞.电影的物质性原则与现实——以齐泽克的电影批评为核心[J].北京电影学院学报,2021(09):20-26.
- [8]王嘉军.存在、异在与他者:列维纳斯与法国当代文论[M].上海:上海社会科学院出版社,2019:161.
- [9]Gilles Deleuze. Cinéma 2, L'Image - Temps [M]. Paris: Les Éditions de Minuit, 1985: 287.
- [10]孙绍谊.“大脑即银幕”:从神经科学到神经-影像[J].上海大学学报(社会科学版),2015,32(06):40-51.
- [11]蔡熙.论德勒兹的“精神分裂分析”文论[J].广东社会科学,2021(06):154-161.
- [12]施畅.VR影像的叙事美学:视点、引导及身体界面[J].北京电影学院学报,2017(06):80-87.
- [13]Patricia Pisters. The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture [M]. Redwood City: Stanford University Press, 2012: 96.
- [14]麦永雄.德勒兹哲性诗学:跨语境理论意义[M].桂林:广西师范大学出版社,2013:253-259.
- [15]Gilles Deleuze, Félix Guattari. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia [M]. Brian Massumi, trans. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987: 7.
- [16]张中.主体化与后现代生存——以福柯和德勒兹为起点[J].文艺评论,2021(03):11-21.

[作者简介] 武炳丞(1998—),男,山西吕梁人,广东财经大学湾区影视产业学院广播电视专业2021级在读硕士研究生,主要研究方向为影视符号、城市文化;房默(1982—),男,山东临朐人,博士,广东财经大学湾区影视产业学院副教授,主要研究方向为电影文学。