



从“电影现象学”视角重新理解“电影真实” ——基于“身体经验”的分析

张 骋

摘要:在电影理论史上,我们通常都是从认识论和符号学的视角来理解电影真实。这种理解视角使得我们面对电影的时候总会受到已有认知框架或符号结构的干扰,不能真正感知到电影影像本身带给我们的真实感。而从“电影现象学”视角来理解电影真实,就是要使人们完全摆脱认知框架和符号结构的干扰,用“身体经验”来体悟电影影像本身。这种“身体经验”是一种完全摆脱了认识论和符号学的思维模式的具身实践。因此,电影现象学视域下的电影真实是影像本身带给我们的现象真实。这种现象真实建立在身体经验基础之上,无法用理性或意识去认识,也无须借助符号结构来表意,只需要依靠我们的身体去感知。

关键词:电影现象学;电影真实;身体经验;现象真实

DOI: 10.13734/j.cnki.1000-5315.2023.02.020

收稿日期: 2022-06-21

基金项目: 本文系 2020 年国家社会科学基金后期资助项目“新媒体时代的传播学创新问题研究”(20FXWB012)的阶段性成果。

作者简介: 张骋,男,四川成都人,文学博士,四川师范大学巴蜀文化研究中心研究员、影视与传媒学院副教授,研究方向为电影符号学,E-mail: 441080176@qq.com。

面对纷繁复杂的电影创作现实,电影理论家用各种理论来分析电影,其目的就是帮助我们厘清和加深对电影的认识,进而试图去回答“电影是什么”这一贯穿整个电影理论史的本质性追问。具体而言,在电影理论史上,电影理论家们分别从“电影与现实”、“电影与作者”、“电影与观众”三个维度来解答该问题。由于电影创作与观看过程的复杂多变,任何一个维度对“电影是什么”这一本质性追问的解答都有其片面性和局限性。既然我们暂时无法解答这一本质性追问,不如转而回答另一个同样重要的问题:我们需要什么样的电影?关于这个问题的回答,也是仁者见仁、智者见智。但有一个回答大家基本都不会反对,就是我们需要“真实”的电影。因为无论电影创作和观看过程怎样复杂多变,电影创作者只有创作出“真实”的电影,才能引起观众的共鸣和共情,才能给观众带来精神愉悦和思想启发。可见,“电影真实”几乎贯穿整个电影创作与观看的全过程。那么,应该如何理解“电影真实”,就是我们所要解决的问题。本文首先大致梳理电影理论史上对“电影真实”的理解,进而找到这些理解的缺陷,并以此为出发点,寻找重新理解“电影真实”的新视角和新路径。

一 电影理论史上的“电影真实”

电影理论的发展史通常被划分为两个时期:一是经典电影理论时期,二是现代电影理论时期。这两个时期又包含电影理论发展的三个阶段:20 世纪二三十年代的蒙太奇理论、20 世纪四五十年代的纪实理论、20 世纪六七十年代的结构主义—符号学理论。其中,蒙太奇理论和纪实理论隶属于经典电影理论时期;结构主义—符号学理论隶属于现代电影理论时期。接下来,笔者首先分别从电影理论发展的三个阶段来分析它们是如何探讨“电影真实”的。

(一)蒙太奇理论:表现真实

电影蒙太奇理论在 20 世纪 20 年代出现,在 30 年代趋向成熟。通常认为,作为技巧的蒙太奇的出现标

志着电影作为一门独立艺术的诞生。那么,作为理论的蒙太奇的出现标志着人们对电影的艺术特性有了深入、全面的把握,也标志着“电影真实”研究的开始。究其原因,是因为此前的电影理论主要是从特写镜头、摄影机方位变化等视角去论述电影的艺术特性,这种论述视角只能挖掘出单个镜头的艺术表现力,而“电影真实”是一个整体概念,无法用单个镜头来完成。蒙太奇理论探讨的是作为一种艺术形式的电影的整体审美创造,这种整体审美创造也就体现了蒙太奇理论所追求的“电影真实”。苏联蒙太奇学派两位代表人物普多夫金和爱森斯坦是对电影蒙太奇理论贡献最多的两位电影学家。其中,普多夫金的“叙事蒙太奇”注重的是蒙太奇的叙事功能。在他看来,蒙太奇是“将若干片断构成场面,将若干场面构成段落,将若干段落构成一本片子的方法”^①。这种方法服务于电影的叙事功能,使电影能够表现出迥异于现实时空的电影时空。这种表现出来的电影时空只要符合观众对生活和艺术的认知和判断,就能给观众带来一种真实感。另外,爱森斯坦的“理性蒙太奇”注重的是蒙太奇的表现功能,即蒙太奇不是将两个连续镜头连接在一起叙述思想,而是两个互不相干的独立镜头发生碰撞之后生成一个全新的思想,其目的也是为了表现真实^②。由此可见,虽然普多夫金和爱森斯坦的观点不尽相同,但是他们对“电影真实”的理解是基本一致的,都认为蒙太奇是通过镜头与镜头的组合来表现真实。

(二)纪实理论:再现真实

到了20世纪40年代之后,蒙太奇理论受到了真正的挑战,这种挑战来自于强调影像再现现实的电影纪实理论的崛起。这种崛起带来了另一种电影真实,即“再现真实”。其中,第一个用“再现真实”挑战蒙太奇理论的是法国电影评论家巴赞。

巴赞的“摄影影像本体论”特别强调影像世界与客观世界的同一性。巴赞认为,这种同一性来源于人类的“木乃伊情结”,即人类与生俱来的保存自己生命和外形完整的欲望,而以摄影为基础的电影可以满足人类的这种欲望,因为与其它艺术不同,摄影拥有不让人介入的特权^③。这种拥有不让人介入特权的活动影像可以捕捉和保存生命运动的完整性,进而真实地再现客观现实。

巴赞之后,德国电影理论家克拉考尔也用“再现真实”对蒙太奇理论发起了挑战。他认为:“电影按其本质来说是照相的一次外延,因而也跟照相机手段一样,跟我们的周围世界有一种显而易见的近亲性。”^④这里的“近亲性”是指电影影像与客观现实之间天然的亲缘关系。因此,克拉考尔认为电影与其他艺术的最大区别在于能够记录和揭示现实,具体而言,它记录的是运动中的现实,揭示的是现实的特殊形式,即我们平时无法或很难发现和注意的东西。

(三)结构主义—符号学理论:结构真实

到了20世纪60年代,电影理论研究进入现代电影理论时期,结构主义—符号学理论开始兴起。该理论不是从影像与现实的关系来探讨电影真实问题,而是从结构主义—符号学的视角来探讨电影的文本结构与电影真实之间的关系。结构主义—符号学理论的代表人物麦茨、帕索里尼、艾柯等都将电影视为一种用影像来表达的相对独立的、封闭自足的符号表意系统。电影的意义就是由这个符号表意系统创造出来的。因此,结构主义—符号学理论所追求的电影真实是蕴含在电影符号结构之中的,是一种建立在符号编码规则基础上的结构真实。

结构主义—符号学理论到20世纪70年代中期出现了一次转向,即精神分析理论的出现。该理论是从影像与观众的关系来探讨电影真实。麦茨等人将弗洛伊德—拉康的精神分析方法与结构主义—符号学理论结合起来,提出了影像的“镜式文本”概念,这一概念代替了传统电影理论的“窗户”说和“画框”说。这种“镜式文本”将电影的表意结构等同于观众的无意识结构。他们认为,电影真实不体现为对客观现实的再现或表现,而体现为电影这个造梦机器通过制造特有的观影环境来迎合观众的无意识结构^⑤。除了精神分析理论,

①〔美〕普多夫金《论电影的编剧导演和演员》,何力译,中国电影出版社1980年版,第41页。

②〔苏〕爱森斯坦《蒙太奇论》,富澜译,中国电影出版社2003年版,第278页。

③〔法〕安德烈·巴赞《电影是什么?》,崔君衍译,文化艺术出版社2008年版,第9—10页。

④〔德〕克拉考尔《电影的本性》,邵牧君译,江苏教育出版社2006年版,自序,第3页。

⑤〔法〕麦茨《想象的能指:精神分析与电影》,王志敏、赵斌译,北京大学出版社2021年版,第44页。

现代电影理论还分别用叙事学、意识形态批评、女性主义等理论和视角来分析电影真实,但是它们的基本出发点仍然是结构主义—符号学,因为它们虽然将电影文本的生产与接受放在了社会语境中来考量,摆脱了文本结构的束缚,但是电影真实仍然存在于社会结构之中。

(四)总结

应该说,以上三种对于“电影真实”的理解方式在电影理论史上都具有不可替代的地位。其中,“表现真实”和“再现真实”是从认识论视角来理解电影真实,他们认为:电影真实是由作为主体的观众用一种自足的哲学理性来理解外在于自身的作为客体存在的用于再现或者表现的电影影像而得来的。“结构真实”是从结构主义—符号学视角来理解电影真实,他们认为:电影真实要么存在于电影文本的表意结构之中,要么存在于观众的无意识结构之中,要么存在于生产和接受电影的社会结构之中。应该说,虽然这两种视角有一定的合理性,但是总会受到已有认知框架和符号结构的干扰,不能真正感知到电影影像本身带给我们的真实感。因此,本文试图从“电影现象学”的视角来重新理解电影真实。这一视角能克服认识论和符号学视角的缺陷,真正进入到电影影像本身来理解电影真实。

二 电影研究的现象学转向

电影研究的现象学转向,顾名思义,就是用现象学的理念和方法来分析电影,力争找到重新认识电影的钥匙。在这部分,笔者首先分析电影现象学用到了现象学中的什么理念,然后分析建立在这种理念之上的电影现象学是什么。

(一)现象学中对“身体经验”的强调

现象学的创始人胡塞尔试图消解传统认识论中的主客体二元对立,虽然他也预设了一个先验的“我”,但是这个“我”并不是传统认识论设立的孤立的我,而是与世界融为一体的我。胡塞尔认为,这个与世界融为一体的“我”不是用理性在认识世界,而是用直观在感知世界^①。这里的直观需要悬置所有的知识和成见,直接去感知对象。他强调,这里的感知离不开身体。这里的身体也不是传统认识论意义上的机械肉体,而是具有系统性、生发性的整体。它能使我们直接回到事物本身,直接把握事物的本质。

在胡塞尔的基础上,海德格尔进一步将直观活动中的人视为“此在”。此在强调存在者在世界之中的存在。海德格尔将此在在世界的存在方式称为“操心”。操心的过程就是人生在世不断地与他物、他人打交道的过程。正如海德格尔所言:“因为在世本质上就是操心,所以在前面的分析中,寓于上手事物的存在可以被把握为操劳,而与他人的在世内照面的共同此在可以被把握为操持。”^②这里的“上手事物”是指作为实用价值而出现的器具,其与人的存在密不可分。与“上手事物”相对的一个概念是“在手事物”。“在手事物”就是作为认识对象而出现的客体。在海德格尔看来,我们与事物打交道的过程首先是一个与事物融为一体的实践过程,只有在实践中熟悉了这个世界之后,我们才会将其视为一个外在于自己的客观事物来认识。也就是说,我们在与外物打交道过程中首先将其视为“上手事物”,然后才将其视为“在手事物”。例如,我们在使用一把锤子的过程中,一般不会先观察再使用,都是在使用过程中出现问题时,我们才会去观察它。这里在使用过程中的锤子就是“上手事物”,被观察的锤子是“在手事物”。由此可见,海德格尔在这里对现实世界体验和实践的强调使得他的存在论进一步靠近身体。

在海德格尔的基础上,格洛-庞蒂将在世界中存在的存在者视为在世界中存在的身体。这里的身体不是身心二元论中作为被认识的对象,更不是传统意义上的心灵,而是两者的结合。这种结合使得“身体主体摆脱了意识主体的超然性,它与对象的关系也不再是客观的认知关系,身体与世界之间存在着相互作用,传统意义上的心身、主客二元论由此被扬弃了”^③。庞蒂在这里认为,我们只有通过知觉,而不是理性,才能领会到世界的本质。在他看来,知觉把一种意义置入不具有意义的东西之中,它于是远远没有被耗尽在它所诞生的那一时刻中,相反,它开放了一个领域,开启了一种秩序,确立了一种制度或一种传统^④。由此可见,知觉

①〔德〕胡塞尔《经验与判断》,李幼蒸译,中国人民大学出版社2019年版,第268—274页。

②〔德〕海德格尔《存在与时间》,陈嘉映、王庆节译,三联书店2006年版,第222—223页。

③杨大春《现代性与主体的命运》,中国人民大学出版社2019年版,第311页。

④〔法〕梅洛-庞蒂《知觉现象学》,杨大春、张尧均、关群德译,商务印书馆2021年版,第287—288页。

是一种最原始的表达,是一切表达的基础。它不再让我们采用量化的或者模式化的方式看世界,而是回到人与世界最初的体验中去。这种最初的体验是一种身体经验,是人以身体与世界发生关系的原初状态。格洛-庞蒂到了晚期用“肉”这个概念取代了“身体”,试图在一种更原始的层次上思考身与心的统一。与身体相比,“肉”更加不具有实体性,更加体现了活动性和含混性。这就是说,世界和人的身体都是“肉”,都是“活”的,都是物性与灵性的结合。这就彻底克服了其早期思想中残存的意识哲学的思想,也彻底确立了现象学对“身体经验”的强调。

由此可见,从胡塞尔到海德格尔再到格洛-庞蒂,现象学始终强调身体经验在人与世界关系中的重要作用。电影现象学就建立在这种身体经验之上。

(二)基于“身体经验”的电影现象学

电影现象学关注的不是电影与外部世界之间的关系,也不是电影与观众之间的心理认同或认识论阐释,而是重点关注身体经验在电影影像与观众之间的中介作用,试图通过两者之间的具身化实践重新理解电影影像。格洛-庞蒂虽然对于电影的论述仅仅停留在只言片语,但从这些只言片语中我们仍然能看出他对于电影影像与观众之间具身化实践的强调。正如他所言:“和现代心理学一样,对电影来说,眩晕、愉悦、悲伤、挚爱与痛恨均是行为的方式。”^①这里的“行为的方式”就是强调这些情感和感受都不是通过观众理性的认识或思考得来的,而是通过观众的身体经验得来的。针对身体经验在电影影像与观众之间的中介作用,加州大学电影学者琳达·威廉姆斯提出了“身体类型”影片这个新概念,她将“身体类型”影片分为色情片、恐怖片、情节剧三种类型,并指出,“看色情片的观众是否真的有高潮,看恐怖片的观众是否在悚然中战栗,看情节剧的观众是否在泪水中融化”^②,这些都表明观众的身体反应与电影的“身体反应”是否相对应。这就是说,“身体类型”影片成功与否的标准就是看它是否能与观众之间进行“体感”互动。这种“电影身体”与“观众身体”之间的紧密联系正式开启了电影现象学研究的序幕。

薇薇安·索布切克就是电影现象学运动中的领军人物。她在1992年出版的《眼目所及:电影经验现象学》一书就是电影现象学的奠基之作。她在这本书中首次提出了“电影身体”这个概念。她认为,电影的摄影机、放映机、银幕、剪辑机等共同构成了“电影身体”。这种“电影身体”使得“电影以具身存在模式(视、听、身体与思考的动作)作为其语言的工具、‘材料’和载体。同时它还使用直接经验的结构(与客体及他者世界相关的‘中心化’的身体形势)作为其语言结构的基础”^③。这就是说,与其他艺术形态不同,电影本身具有感知和表达能力,能与特定时空中的观众进行基于身体经验的互动。同时,观众也不仅仅在用眼睛看一部影片,还在用自己的身体去感知一部影片。这种基于身体经验的感知与现实生活的身体经验几乎没有什么差异,这也就证明:电影影像与观众之间能形成具身关系,这种具身关系能给观众带来一种具身感和触摸感。例如,索布切克专门以简·坎皮恩的电影《钢琴课》为例来说明观看电影过程中的身体经验:“《钢琴课》的第一个镜头呈现的是主人公艾达从指缝中观察到的生活和世界。除了指缝间的一点光亮,整个镜头都是黑的。如果我们只用眼睛来观看是无法把握这个镜头的,只能通过手指在现实生活中的触摸感才能真正感知该镜头带给我们的电影经验。”^④

此外,西蒙弗雷泽大学的劳拉·马科斯教授在《电影皮肤:跨文化电影、具身性和感觉机制》一书中提出电影具有“皮肤性”。这种“皮肤性”使得我们对电影影像的理解仍然建立在身体经验之上。他认为,虽然视觉在我们观看电影的过程中仍然具有不可替代的作用,但是这里的视觉不是一般的视觉,而是一种“具身视觉”或“触摸视觉”^⑤。这种视觉中的触摸感优先于视觉感。也就是说,在这种“具身视觉”或“触摸视觉”中,

① Merleau-Ponty, "The Film and New Psychology," in *Sense and Non-Sense*, trans. H. Dreyfus and P. Dreyfus (Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1964), 58.

② Linda Williams, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess," *Film Quarterly* 44, no. 4 (1991): 4-5.

③ Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992), 4-5.

④ Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2004), 63.

⑤ Laura Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (Durham, North Carolina: Duke University Press, 2000), 1-2.

眼睛以身体经验的方式来触摸电影。这种触摸电影的过程就在于消弭电影与观众之间的鸿沟,使我们以身体经验为基础重新理解电影。薇薇安·索布切克的学生,乔治亚州立大学的詹妮弗·巴克教授在2009年出版的《触感之眼:触摸与电影经验》一书中也提到了触摸感在搭建观众与电影之间亲密关系中的重要作用。这使得电影的“身体”与观众的“身体”之间发生触摸关系,进而使得彼此近密地相互呼应,相互转换。巴克以阿仑·雷乃导演的法国电影《广岛之恋》为例来说明电影身体与观众身体之间的触摸关系。影片以法国女演员向日本建筑师讲述自己所见的广岛核爆炸后的惨烈画面开始。巴克认为,虽然观众运用一般视觉观看这些画面也能感受到影像带来的震撼,但还无法形成电影身体与观众身体之间的触摸关系。理解这些影像需要运用“具身视觉”或“触摸视觉”,让眼睛像皮肤一样去感知,才能真正体验广岛核爆炸后的惨烈,这样的惨烈是无法用语言来表达的^①。

综上所述,基于“身体经验”的电影现象学不再将电影影像视为外在于观众的认识客体或符号文本,也不再将观众视为脱离具体观影时空的认识主体或精神分析主体,而是研究电影与观众之间基于身体经验的相互触摸和相互体验。接下来,我们就在电影现象学视域下来重新理解“电影真实”。

三 现象真实:电影现象学视域下的“电影真实”

我们想要从电影现象学视角重新理解“电影真实”,就首先需要从电影现象学视角重新理解电影影像,然后在此基础上重新理解电影真实。

(一)电影现象学视域下的电影影像

过去,我们都是从符号学和语言学的角度来理解影像,换言之,我们过去都是将影像视为一种表意符号。而电影现象学就是从一种超越符号学和语言学的新角度来重新理解影像。

这种超越我们可以借鉴当代图像学家米切尔对图像的理解。米切尔试图超越从语言学和符号学的视角来理解图像,致力于建立当代图像学。在米切尔看来,“图像学家与艺术史学家、美学家和文学批评家的不同之处就在于他愿意思考各种形式的‘非纯粹’形象”^②。米切尔用“image”来表示这里的“非纯粹”形象。他完全弃用了潘诺夫斯基的“iconology”,而用“picture”和“image”来表示图像。其中,“picture”表示图像外在的物理特性,“image”表示隐藏在“picture”之中具有生物特性的原初图像。具体而言,“picture”是可以被随意修改的,但“image”不能,因为它是一种抽象的认知方式,代表着我们认识和理解世界的方式日益图像化。并且,它以基因密码的形式存在着,可以以不同的外在形式存在于不同的地方,但是内在的基因密码不会改变。由此,这里的“image”不再通过符号来表达自身,而是通过自身来进行认识和思考。

过去,我们的视觉经验都是用文本模式来解释。例如,我们在阅读文字的时候,不会去过多关注文字的形状,因为文字的形状与文字的意思没有什么关系。我们之所以能读出文字的意思,是因为我们经过长期学习而形成了“有观点”的视觉。这种“有观点”的视觉会迫使我们带有“成见”地去理解事物,只会看到自己想看的东西,日渐丧失了视觉的原始功能。然而,当视觉摆脱了文本的解释模式之后,就能够回归视觉的原始功能(看出来的理解力),不带任何成见地直接进入形状形态本身,看到最纯粹的东西,获得最纯真的感受,从而使文字具有了图像性。这也就是米切尔提出的“图像转向”,它不是用图像取代文字,而是将文字以“图像性思维”来理解,从而推翻用语言学和符号学思维来分析图像的传统。

我们在电影现象学视域下理解电影影像,其实就是用米切尔强调的“图像性思维”来理解电影影像。这就是说,我们对于电影影像的理解应该是无符号地回到电影影像本身,去感知电影影像本身带给我们的纯粹的美感体验。需要特别说明的是:相对于静止的图像来说,影像更加具有厚度,因为影像会动,更加具有立体感和互动感。这里的厚度不是指意义和观念层面的晦涩难懂,而是一种使人产生震惊和热情的效果。

在电影理论史上,法国著名电影理论家德勒兹就试图从电影现象学视角来理解电影影像。在德勒兹看来,电影的基础是对时间的呈现。根据呈现方式的不同,他将电影影像分为“运动—影像”和“时间—影像”。

^①Jennifer M. Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009), 60.

^②[美]米切尔《图像学:形象,文本,意识形态》,陈永国译,北京大学出版社2012年版,第200页。

其中,“运动—影像”是通过电影影像标准、平均、连贯、统一的运动间接呈现时间。这种对于时间的间接呈现方式表明,严格来说,“运动—影像”还谈不上是在电影现象学视域下来看待影像。因为“运动—影像”的时间是被间接呈现出来的,其所呈现的时间也是线性的、连贯的,所以“运动—影像”带给观众的感受和体验也必然是间接的、绵延的,这并不符合米切尔强调的“图像性思维”带给观众的最纯真、最直接的瞬间感受和体验。

然而,“时间—影像”则非常类似于电影现象学视域下的影像。在德勒兹看来,二战之后,由于传统哲学的有机论遭到颠覆,电影丧失了完整故事情节,影像与影像之间采用了“不合理”的跳接方式。这种跳接方式使得影像的运动不再标准化和平均化,从而丧失了间接呈现时间的功能,因为正如钟表的指针想要间接呈现时间必须标准化和平均化地运动一样,影像的运动也必须标准化和平均化才能间接呈现时间。但是,这恰好给了时间一个直接显现自身的机会,“时间—影像”与“运动—影像”最大的不同就在于:“时间—影像”不是间接呈现时间,而是直接呈现时间。

这里,我们应该把“时间—影像”中的“时间”理解为瞬间和此时当下。这种强调瞬间和此时当下的影像使得电影的故事情节和人物关系变得支离破碎,电影成为一连串分散、即兴的不同瞬间的连接。当电影将这些不同瞬间连接起来之后,电影里的时间就不再是按照线性方式展开的了,时间可以被延缓,也可以被加速。这里的“延缓和加速,都是由于有了‘时间显微镜’,从而凸显了瞬间与瞬间之间的差异。沉醉于当下,别的什么都顾不上了,这叫‘时间的凝固’,在效果上就是凝神,也就是时间放慢了脚步,这就是延缓;但与此同时,这种被放缓了的时间或瞬间又是以突然插入或跳跃或变线的方式连接起来的,因此在效果上又是加速的”^①。电影影像本身在这种将时间的延缓和加速过程中能够带给观众一种直接呈现的真实感。由此可见,德勒兹认为,“时间—影像”不需要借助外在他者就能够直接深入人的意识,直接表现人的心理。这种依赖于影像本身的直接表现正好符合电影现象学对电影真实的要求。

(二)基于“身体经验”的现象真实

我们可以将电影现象学视域下的电影真实称之为“现象真实”。这种“现象真实”不是通过观众意识或理性能够认识到的,而是通过观众基于“身体经验”的直觉感知到的。这种感知能使“真实”从现象世界中获得显现和澄明。这种通过直觉感知到的“现象真实”是无法用语言或符号来表意的,但它能对存在事物进行整体而全面的把握,因为现象真实消解了认识论的一般认识框架,也消解了符号学的表意结构,能使观众体悟到电影影像更加丰富和不确定的直观表现力,也能使观众通过电影影像如其本然地看待世界和生命。而与“现象真实”相对的一个概念叫“本质真实”。这种“本质真实”就是经典电影理论和现代电影理论追求的电影真实,是我们用意识或理性去认识的真实,它是需要借助符号结构来表意的。

观众想要通过身体经验来感知现象真实,需要回到电影影像与观众之间的具身体验关系。而这一过程需要分两步完成。

第一步,观众需要还原到纯粹的身体经验。具体而言,这种还原意味着观众在欣赏电影的过程中需要将电影的物理事实(支撑电影制作和放映的技术和设备)、主题思想,以及自身的历史成见(舆论和影评、观看前得知的影片信息等)悬置起来,进而获得建立在观众与生俱来的感知系统基础上的最纯粹的观影体验。这也就是为什么观众第一次的观影体验通常是最美好的,因为在第一次的观影体验中,观众一般都是用最纯粹的身体经验去感知和体悟电影影像。而后来的观影体验多多少少都会带有一些历史成见,阻碍观众去感知电影影像本身带来的纯粹的现象真实。据此,还原能使观众回到纯粹的身体经验,这样也就为第二步“直观”做好了准备。

如果说还原法发生在电影欣赏的准备阶段,那么直观法就发生在电影欣赏的进行阶段。这种直观是对过去电影再现真实和表现真实的扬弃,而进入现象真实的层次。再现真实和表现真实都只适用于分析特定类型的电影作品,因而具有一定的片面性,而现象真实能够克服这种片面性,适用于所有优秀的电影作品。在现象真实视域下,我们不再关注电影是否再现了客观现实,也不再关注电影是否表达了主观情感,只关注电影最本真、最纯粹的存在状态。这种存在状态充分展现了电影影像的丰富性与可能性。一部优秀的电影

^①尚杰《图像暨影像哲学研究》,中国社会科学出版社2016年版,第188页。

作品一定是充满了丰富性和可能性的作品。直观法就是要运用我们与生俱来的身体经验去直观这种丰富性和可能性,进而体验到电影影像本身带给我们的真实感,即现象真实。例如,对于《火车进站》这么一部老电影来说,如果我们用再现真实和表现真实来理解它,都会认为这是一部极其幼稚和肤浅的电影,但是如果我们用纯粹的身体经验去感知它,就能直观到这部老电影带给我们既纯粹又丰富的真实感。

有人可能会质疑,薇薇安·索布切克等学者提出的电影现象学思想都是在传统电影语境下提出的,那么,这种电影现象学视域下的电影真实是否适用于后电影时代的数字电影、VR电影等新兴电影呢?针对这个问题,杜克大学的马克·汉森教授在《代码中的身体》一书中特别强调,观众的身体在与数字影像的互动过程中能起到重要的作用^①。他将数字技术营造的现实称为“混合现实”。这种“混合现实”不同于“虚拟现实”的地方就在于:它可将虚拟世界与实体世界混合在一起。这就使得观众可以依靠身体或触觉直接进入混合现实之中,直接用身体感知作为混合现实的数字影像带给我们的真实感。这种真实感就源于基于“身体经验”的现象真实。由此可见,马克·汉森试图将这种基于“身体经验”的电影现象学引入数字电影的研究领域,进而专门探讨观众在观看数字电影过程中的具身体验。

事实上,与传统电影相比,基于“身体经验”的现象真实更加适用于后电影时代的新兴电影,因为后电影时代电影的技术特征更加强调观众与影像之间的基于“身体经验”的互动性与参与性。在后电影时代,虚拟交互界面、VR、AR等新兴技术的相继出现使得屏幕逐渐消失,进而打破电影屏幕与观众之间的“第四道墙”。这道墙的打破意味着观众的身体和电影影像不再分处于两个不同的空间,而共处于由数字技术营造的虚拟空间之中。在这个虚拟空间中,观众的身体与电影影像之间形成一种具身的共生共在关系,即观众的身体变成了一个鼠标或操纵杆。观众需要转动自己的身体才能看到或者感知到相应的影像。比如,当观众的身体向上移动的时候,影像也会跟着向上移动;当影像左右移动的时候,观众也需要左右移动自己的身体才能看到。

可见,在后电影时代,观众将由被动转为主动,从观影者变为参与者。观众可以直接化身为故事中的某个角色参与到剧情的发展演变中去,并可以通过身体经验直接感知到影像带给自己的真实感。比如,Felix & Paul工作室在2016年推出了VR版本的《侏罗纪世界》(*Jurassic World*),观众带上VR头盔之后仿佛直接置身于侏罗纪世界之中,可以通过传感器直接触摸恐龙,恐龙被触摸之后会做出逃跑、怒吼、亲近等反应。此后,Felix & Paul工作室在2018年又带来了另外一部VR电影《太空探索者:新黎明》(*Space Explorers: A New Dawn*),这部电影能让观众在动态感应座椅上亲身体会到宇航员太空漂浮的感觉。

由此可见,电影现象学不是从认识论的视角来理性地认识电影真实,也不是用符号学和语言学模式来理解电影真实,它所追求的电影真实是一种与客观世界无关,与观众的理性认识无关,也与电影符号结构无关的真实,是一种建立在“身体经验”基础上的现象真实。换言之,在电影现象学视域下,我们不能试图理性地理解电影所要表达的观念和意义,只需要通过具身化实践去直接享受电影影像带给我们的刺激。也就是说,电影在电影现象学视域下应该回归电影影像本身带给我们的具身体验。这种具身体验带来的是一种脱离客观世界的现象真实,这种现象真实是我们无法用理性或想象去认识的,只能依靠我们的身体去感知。

从电影现象学视角来理解电影真实,并不意味着从其他视角理解电影真实就没有价值,只能说这是一种理解电影真实的新视角。不过,这种新视角能让我们彻底摆脱从认识论和符号学视角理解影像的传统,不再关注电影影像与外部客观世界之间的关系,也不再关注影像语言所要表达的意义和观念,而让我们直接从影像本身来理解影像。当我们的眼睛和意识脱下了“认识框架”和“符号结构”这两副过滤眼镜,真正从影像本身来感知影像的时候,就能感知到影像本身带给我们的现象真实。这种现象真实是建立在身体经验的基础上的,既无法用意识或理性来认识和理解,又无须借助符号结构来表意和解释。

[责任编辑:唐 普]

^①Mark B. N. Hansen, *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media* (New York & London: Routledge, 2006), 241.