

## “数字化转型”时代：对电影数字本体与美学特性的一种思考

吕伟毅

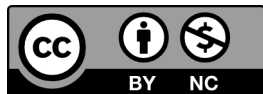
**摘要** | 当下中国社会逐渐进入全面数字化的新时代，以往的经验与知识，似乎不能帮助人们判断、评价、推理由数字技术全面介入的电影及其运作机制。从而，凸显出一种新的文化现象，即一些学者的命题研究和论证模型，与当下的电影本体呈现割裂态势。归根究底，所浮现出的正是当代研究者的一种新的认识困境。于是，人们亟待建构一种对电影的全新认识、理解与阐释范式。

**关键词** | 数字化转型；数字文化；电影本体；人机融合

Copyright © 2021 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



### 一、“数字化转型”时期构建的新型文化形态

数字时代，经由各类技术构造的视觉图像世界，为大众创建了一个混合乌托邦与异托邦的理想场所，如《深渊》《阿凡达》《双子杀手》《刺杀小说家》《西部世界》《曼达洛人》《旺达幻视》等作品，所实现的故事世界与角色形象，实质都与数字化技术不同程度的实践应用有关。其中，《曼达洛人》对虚拟拍摄技术的最新应用，构造出并置奇幻、复古、科幻等多重空间的视觉场景，乃至创造出各类数字角色等等，为观众呈现一个充满奇想的异质故事世界。由此，也引出当代电影面临的一个重要问题。数字化已经成为当下电影发展的必然趋势，然而，与数字化相对应的电影本体理论与电影

美学理论，却有待更深入建构。

实际上，“数字化转型”与国家宏观战略布局密切相关。2021 年 3 月，第十三届全国人大四次会议通过《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》，纲要强调未来中国是由“数字化转型”开启的新型现代化之路。面对当下的数字时代，由数字社会、数字经济、数字政府建构的一整套数字生态环境，驱动中国社会进行数字化的整体转型。也即是说，数字化已然渗透至现代国家的治理体系之中，涉及基础设施建设、技术、产业；公共服务、民生；各层级区域管理等一切社会范畴，由此，也型构一种数字时代的独特文化形态。可以说，文化是建构一个社会生产方式、生活方式，抑或治理体系的过程，是“生产

意义、感知或者意识的各种系统”<sup>[1]</sup>之合成。当下，经由各类科学技术构造的视觉文化，不断凸显数字文化的基本特质。而数字电影作为数字文化的媒介组成之一，尤其是从视觉技术层面对知觉的重新构建，自此带来意识与意义、本体与美学系统的变革，则不断拓展着电影研究的系统、范畴和边界。

由此，首要面对的是重新界定数字电影本质的问题。可参照胡塞尔的命题逻辑，作为研究与论证方法，他指出意义和设定的集合，构成了命题逻辑的形式理论。意义确定命题的意向对象，即对“电影是什么”的本体判定，并界定了电影作为意向对象所涉及的范畴。而设定则是一种规范思维，是我们对当下体验发现的现象，持有如何的认识态度。携带“设定”的认识，不仅构造了我们的意向性体验和行为，同时也让意识的对象从背景中朝我们显现，因此获得相应的认识范畴。基于上述基础，人们应重新思考电影的本体是什么，而以电影本体构造为基础的电影美学又是什么。社会大众对电影本体最初的认识，即它“不是有着某种结构的叙事电影，而只是记录日常场景的简短的单一镜头。”<sup>[2]</sup>自卢米埃尔兄弟起，“再现现实”的规律，界定了西方电影的形式本体意义，延续了西方文化自古希腊时期，赋予一切事物“模仿”世界本原的意义。于是，早期西方电影理论对电影本体的认识，凸显了它延伸摄影术复刻现实影像的性能。这种强调对现实的复制性，已然成为不证自明的规范思维，设定了对电影本体认识的判断前提。直至今日，“再现现实”仍为认识电影、理解电影的类型（genre）美学范式。

而郑正秋、桑弧、石挥、夏衍等代表的早期影人作品，则从“戏写现实”的角度，设定了中国电影的内容本体意义。与之之中，“戏写现实”不仅关注选取典型情节和人物的叙事结构，更关注如何在实行文化教化的基础上，完成文化压抑的释放。儒家礼法、宗族礼法等文化制度带来的，是以训诫为内核的中国文化本原，亦关乎围绕教化而生产的整体文化语境。因此，早期中国电影以“戏写现实”的方式，赋予人们所处的压抑现实，那不可能之可能的戏剧性，实则指认了这种文化的训诫意识。

再转向数字化时代，经由各类数字技术构造的电影，自形式至内容的本体层面，已然无法局限于早期理论构建“电影是什么”的规范思维，由此

引出一种当代电影有待被认知的数字本体特性。随着人与机器、虚拟与现实之间关系界限的消弭，一种知觉自动化的时代朝我们显现，整个社会与人类无不身处半自动化的赛博朋克状态。在这种社会环境中，数字电影指涉的形式本体特征，同样立足于技术创建的知觉自动化、流程自动化、体验自动化的本质范畴。而内容的本体特征，则关联想象（Einbilden）的审美意义和价值。正如加拿大学者伯内特的观点：当“人类的知觉可以转换成机器人的编程。想象力就成了机械与人的界线和媒介。”<sup>[3]</sup>数字电影从生产、制作再至播放的一系列知觉自动化运作，不构成人类开拓想象力的因果阻力，甚至为反向推力。亦即，想象正是区分、弥合数字文化时代，机械与人自形式和内容层面互动的重要方式。不过，值得注意的是，不论本体和美学的认识在不同的时代，具有何种的意向作用和意向对象，构建怎样的文化意义体系。人们始终要认识到一点，即电影艺术的普遍本质，在于通过“电影图像的零散感知中创造出一个体系”<sup>[4]</sup>，亦是在视觉的感知图像间创建一个超越现实与想象的有机社会系统。

## 二、知觉自动化与合成视觉：人性与机器性的融合问题

保罗·维利里奥断言：“在合成图像即计算机制图软件制作的图像之后，在计算机辅助设计的数字图像处理之后，接着到来的是合成视觉的时代，是知觉自动化的时代。”<sup>[5]</sup>数字社会的合成图像与图像计算处理之本性，意味着人类把握世界的视觉方式，在诸如此类的视觉技术辅助下，进入了多维时空的人工生成机制。在此过程中，通过硬件设

[1] [澳] 格雷姆·特纳：《电影作为社会实践》，高红岩译，北京大学出版社 2010 年版，第 55 页。

[2] [澳] 格雷姆·特纳：《电影作为社会实践》，高红岩译，北京大学出版社 2010 年版，第 39 页。

[3] [加] 朗·伯内特：《视觉文化：图像、媒介与想象力》，赵毅、李有光、邱国红、等译，山东文艺出版社 2008 年版，第 305 页。

[4] [新西兰] 肖恩·库比特：《数字美学》，赵文书、王玉括译，商务印书馆 2007 年版，第 82 页。

[5] [法] 保罗·维利里奥：《视觉机器》，张新木、魏舒译，南京大学出版社 2014 年版，第 122 页。

备和软件系统互为协作的机器媒介属性,技术介入人类社会的整体运作机制,形塑一类携带异质合成与自动化属性的社会和文化规范。于是,一种虚拟居住环境的现象学凝聚了人类体验之视线,人类生存于机器与身体共在的合成居所之中,迎来从自然到人工的知觉自动化转向。此中,社会个体与群体不断徘徊于数字经历与思想经历,数字人工现实与传统自然现实的异托邦区域之间,从而产生了多重存在空间、多维度互动关系与多元自我认同。自此,与数字视觉机器共在的人,不仅拓展了文化定义“人”这一概念的新范畴;与此同时,视觉机器及其技术已然被内化为人性的一部分,重建当代人的日常生活方式。其中,有关人性与机械性的异质共生问题,促使人们反思电影理论从技术层面开启的再变样可能,特别是对电影美学特性的重新思考。

肖恩·库比特认为“感知是人工之物,意识到这一点则会产生一对矛盾:一方面是观察对象的反应,另一方面是对艺术性构成的魅力和科学假设形成过程中对美的尊重。”<sup>[1]</sup>若设定基于人工造物而形成的感知,为意向作用和认识对象,则意味着在感知之初,技术便先在地介入了人的知觉形成过程,甚至成为构造人如何认识,理解自我、他人与世界的不可替代平台。因此,以机器感知为基础的艺术感知、以机器修辞为基础的艺术修辞,建立在人与机器工具性关系的互动之上,从而造就了一种全新的美学表达和审美体验。比如经过视效技术合成所创造的电影,并不意味着科学的技术机器与个性表达的艺术之间,形成互为冲突的美学裂痕,相反双方的关系可能会相互强化。在此阶段,个体自我的知觉并未丧失,只是知觉的介质被转移到了不同阶段的人工机器。

随之而来的问题是,机器既是知觉得以发生的科学本原,又是辅助知觉进行意识的结果,是人借助机械提供的意向性可能,去判断、评价、推理所得对象的数字义肢。于是,数字电影构造的视觉图像世界,使混合机械性和人性的人,被置于机器感知和身体感知的分裂与统一中心。机器感知的本质,即教会人如何通过机器看待世界、表征世界;进一步,在设定机器感知不同于人类感知的前提下,建立人机虚拟的交互模式。于是,电影构造的图像世界经过机器分析与驱动合成,构建起机械感知和身体感知组成的统一知觉地图。譬如,电影领域日趋

成熟的数字化表演,即是将机器感知和身体感知合成为统一的知觉地图,自此建立一个机器修辞与视觉修辞交互的图形图像世界。以《阿凡达》《双子杀手》《阿丽塔:战斗天使》《刺杀小说家》等为代表的影片,标志着“当下数字视效技术已经从前主要解决场景空间与异类生物的可实现性问题,走入到‘生物工程’时代”<sup>[2]</sup>。“生物工程”时代喻示着电影表演已经进入数字化技术与人类身体交互生成的表演时代,亦即生成一种“人机交互合成”“艺术与技术互补”“机器感知与身体感知共融”的新型表演模式,同时也拓展了当代影视美学理论的范畴。

尤其是在数字化表演的“第二阶段,棚内演员表演时的面部表情捕捉。”<sup>[2]</sup>维塔公司制作《阿丽塔:战斗天使》的过程,“他们采用了全新的3D摄制技术‘表演捕捉’,让全CG角色阿丽塔这一数字人物获得真实性渲染技术和框架,从而使基于真实性的角色摆脱了任何违和感”<sup>[3]</sup>,或者说是使数字化的类人生物,摆脱“非人化”观感的知觉体验。在此过程中,导演詹姆斯·卡梅隆使用了一种新的“表演捕捉”(Performance Capture)技术革新了《阿凡达》中的“动作捕捉”(Motion Capture)技术,即可以同时记录真人演员身体运动和面部表情的拍摄技术。于是,这一为演员表演本身而设计的“表演捕捉”技术,可以说是工作室针对数字化表演而开发的独创性工具,不但能够搜集到演员表演时更为精确的数据,并借助大量的“表演捕捉”和“动作捕捉”数据而制作出更具真实感的人物形象,以抵消观众观影心理层面,质疑机械性能否具备人性的不稳定性认知,而产生的“恐怖谷效应”(Uncanny Valley)。可以说,融合科技与艺术的数字化表演模式,让演员的表演不断焕发新生,从而创建一种基于数字美学的表演美学范式。并且,在构建类人及生物形象等方面,数字技术能够不断拓展电影想象力和创造力的艺术边界。

[1] [新西兰]肖恩·库比特:《数字美学》,赵文书、王玉括译,商务印书馆2007年版,第61页。

[2] 孙承健:《由“拍”至“做”:数字技术开启电影的虚拟制作时代》,载《电影艺术》2019年第5期。

[3] VFX, Behind Alita: Battle Angel, How To Make Alita Birth (2019)。



然而，随之出现的问题也不容忽视，一种技术机械性与人性共在的伦理学现象范畴朝我们显现。特别是由数字技术形塑的新视觉科学时代，我们“不用目光就能获得一种视觉的可能，其中视频摄像机将服从一台计算机，这台计算机为机器而不是为某位电影观众承担对周边环境的分析能力，自动解释事件的意义。”<sup>[1]</sup>未来，“数字化转型”时代的社会、文化与艺术，其基于数据性、技术性和自动化特征的运作机制，意味着数字科技重建了一种超越当前阶层、性别、代际、种族，抑或时空之既定认识的社会环境。并且，以各类视觉机器为中介，通过它们与人的工具性关系，甚至情感性关系，生产出那些自由漂浮的能指符号，既切断，却又不断加强符号与现实世界、符号与感知本体的直接联系。正如当前数字化表演技术，在表现人的情感方面遭遇的困境一样，艺术家仍需让演员通过自身的戏剧表演，来传递人性情感那不可替代的所指灵魂。

所以，数字科技革命带来人类文化的转型与重构，尤其当下世界已经进入数字化的合成图像时代中，有关未来的“现象学告诉我们，思想不囿于身体的禁锢，而是伸向整个世界，反过来又受世界的影响。”<sup>[2]</sup>机器基于合成的创造性，拓展了身体和思想知觉世界的不同可能；同时，当获得不同可能世界的想象时刻，人们又重返自身，思考诸如机器与人更好融合等问题。因此，想象力会在未来机械与人共建的交互模式中，乃至社会实践生活中充当一种全新的重要角色。

### 三、作为机器与人之虚拟交互媒介的想象

数字技术不仅由人类构造，同时也成为人类不断蔓延至无穷宇宙的机械器官。当知觉源自机器人编程的合成之时，想象力（*Einbildung*）就成为了既区别又融合机械与人之间，自形式至内容层面差异的核心媒介。丰子恺先生曾说：“‘犬马最易，鬼魅最难’…‘事实易摹，而想象难作’”<sup>[3]</sup>。如先生认识画中的想象世界一般，将“无形不可睹”转为有形可睹，将原本有形的东西，使它超越本原地不断扩张变形，这即是想象的本职工作。因而，当数字技术为无限想象力的实现提供系统性解决方案时，我们对电影表征世界与人的能力，便不再局限于对现实的提炼与复原之中，而是朝向一个全新

的不可能之可能宇宙，不断变样的美学与本体特性也由此显现。

想象的核心是“无中不能生有”和“无中生有”交互指涉的诸种变样。如中西方文化自认识本原便凸显出的差异性，西方中世纪的画家们，常常在一行中选择一个最接近神之形象的人，以此为摹本作画。而中国画家，“他们读万卷书，行万里路，留意万人的相貌，向其中选出最完美的眉目口鼻等部分来，在心中凑成一幅近于——不全的相貌”<sup>[4]</sup>。无论西方美术由个别性表示普遍性的世界图像，抑或中国美术由普遍性凝聚个别性，复又表征普遍性的世界图像，在当下数字化技术的支持下，一种可以把世界、人体等诸类形象，合成为任何形状的视觉技艺出现了。或者说，此时的技术并不构成难题的全部，更重要的是人的想象如何结合技术的自我表达，如何与技术融为一体而不是彼此阻碍。因此，怎样构造那些不确定的形状，既需要源自现实摹本的美，同时也要超越锁定现实的目光，从万事万物带来的无穷认知和体验中，激发那种创造性的合成美学及其灵感。

如巴什拉探究“空间诗学”所产生的观点：“想象力的现象学不能满足于把形象还原为辅助的表达工具：想象力的现象学要求我们直接体验形象，把形象作为生活中遭遇的事件。当形象是新的，世界就是新的。”<sup>[5]</sup>当我们在世界中遭遇有原初根基或无原初根基的形象，面对这些形象形成的知觉经历，特别是遭遇人造数字形象的知觉经历，其中包含既不是存在又不是非存在的图像意识，也即存在于悬置中被意识作准存在。而此类转化和表达的虚拟合成映像，包含着既不是存在又不是非存在的诸种想象可能。

[1] [法] 保罗·维利里奥：《视觉机器》，张新木、魏舒译，南京大学出版社 2014 年版，第 117 页。

[2] [新西兰] 肖恩·库比特：《数字美学》，赵文书、王玉括译，商务印书馆 2007 年版，第 65-66 页。

[3] 丰子恺：《有趣生活：丰子恺谈日常之美》，江苏凤凰文艺出版社 2018 年版，第 33 页。

[4] 丰子恺：《有趣生活：丰子恺谈日常之美》，江苏凤凰文艺出版社 2018 年版，第 38 页。

[5] [法] 加斯东·巴什拉：《空间的诗学》，张逸婧译，上海译文出版社 2009 年版，第 49 页。

纯粹审美的思考,赋予想象“自无生有”“自有生无”的再生产(Reproduktion)特性。进一步借助于胡塞尔的现象学认识论,特别是其中源自古希腊哲学的“变样”概念,重新思考想象重构的电影数字本体与美学特性。“变样”强调基于存在的基础上,从一个变为另一个,再衍生无数个,亦即不断流动地再生产机制。一方面,想象涉及“自有生无”的再生性变样。如在艺术化和结构化创建的3D数字模型中,合成拥有自我身份的“数字人”;或对真实人类复制的“数字替身”。如“数字替身”,应用于电影《本·杰明巴顿奇事》和《双子杀手》的数字化表演实践中,制作团队通过数字替身构建的角色老龄化和角色年轻化版本,进一步完成对真实演员的复制式再生产。或者制作《阿丽塔:战斗天使》的维塔公司,他们设计了一个面部表情人偶,也是另一种形式的数字替身,再用数字替身建立一个表情管理库,里面创建的都是呈现该角色最富有表现力的表情。因此,在同一面部构造的不同变样形态中,提供给不同的戏剧性情境使用。与此同时,维塔公司收集真人演员罗莎·萨拉查所有的表情肌肉细节,将所有细节都置入CG角色版的罗莎·萨拉查上,然后再绑定至最终的阿丽塔CG角色上,这样也允许他们逆向操作,在真人演员—真人CG版演员和全CG演员三个区域范畴之间反复修改,以检验表情绑定设置是否合理,或者说,是否具有人性的情感灵魂。正是在数字技术的支持下,自真人演员—真人CG版演员和全CG演员的角色形象构建过程,基于人类存在的原初形态上,从一个变为另一个,再变为其他可重复修改,且无限塑造的无数个。这种对角色,抑或故事世界无限再生产的变样过程,引出了进一步的形象化变样,从一个形象的存在转向另一个形象的存在,再到一系列形象的

存在,从原初显现到复制式和再生式的显现,如漫威横跨多媒体,兼具人性、神性与机械性的类型英雄群体等。

而“无中生有”的想象生产与再生产,又如丰子恺先生的观点:“犬马旦暮于前,画时可凭实物而加以想象;鬼魅无形不可睹,画时无实物可凭,全靠自己在头脑中shape出来”<sup>[1]</sup>。在这种想象活动中,被想象的不只是那个未知的世界及其形象,同时还取决于我们给予世界的知觉,并因此形成试图表达世界的物化内容。因此,身处数字化转型的变革时期,“待之而起的是‘拟像’(Simulacrum)时代,所谓‘拟像’就是没有原物的摹本。”<sup>[2]</sup>也即是说,无论是电影创作,或是对电影本体与美学的研究,在既无又有的变化之中,呈现混合存在与不存在等的诸种可能性。

数字化转型带来认识论与方法论的更迭,以及由此衍生的全新文化特质,特别是对“电影是什么”的本体论反思,乃至电影美学“究竟表征何种认识”的观念重塑,不仅关系着电影的文化范畴,同时也与技术创新及实践应用有关。追溯世界电影诞生的历史,即是技术构造艺术的实践结果之历史。纵观电影本体与美学认识在每一历史节点的质变,实质都与技术的助推效应不无关联。然而,人们局限于艺术与技术互为分裂的二元规范思维,可谓只觉到了电影本质的某一侧面,亦即在认识之初,便将技术剥离电影本体的范畴。数字社会,伴随着数字技术介入电影生产的各个流程,技术已然成为电影本体、电影美学,抑或当代人存在不可分割的组成部分。与此同时,当数字技术逐渐占据对社会、文化和人的主导位置时,人们也应反思技术可能产生的双刃剑效应。

[吕伟毅 中国艺术研究院博士研究生]

[1] 丰子恺:《有趣生活:丰子恺谈日常之美》,江苏凤凰文艺出版社2018年版,第34页。

[2] [美]尼古拉斯·米尔佐夫:《视觉文化导论》,倪伟译,江苏人民出版社2006年版,第34页。