

# 技术与观念的突破: 演进中的电影艺术

马瑞青<sup>1 2</sup> 陈 洪<sup>2</sup> (1. 北京电影学院管理学院, 北京 海淀 100091;  
2. 上海交通大学上海交大-南加州大学文化创意产业学院, 上海 闵行 200240)

[摘 要] 随着电影技术持续发展, 诸如流媒体发行之于影院电影、虚拟现实影像之于影院沉浸体验、人工智能辅助乃至主导创意之于电影创作等问题, 为解答“电影是什么”带来了新的挑战。演进中的电影艺术不仅包括技术的创新, 更需要观念的突破。在物质与技术的维度上, 电影的内容不断溢出银幕框架, 甚至让框架消失; 在概念与理论的维度上, 电影的传统理论框架开始失效; 在讨论机制与话语体制的维度上, 还出现了结构性的转变与裂动, 均要求我们以跨学科研究方法寻求新的突破。

[关键词] 电影; 技术; 观念; 破框; 媒介融合

[基金项目] 2020 年度上海市社科规划一般课题“‘互联网+’背景下上海建设全球影视创制中心战略路径研究”(课题批准号: 2020BCK006) 阶段性成果; 本文系上海交通大学上海交大-南加州大学文化创意产业学院所属紫竹中美网络视听传媒管理联合研究中心及国际文化创意产业研究学会专项研究基金资助阶段性成果。

## 一、电影技术演进带来的观念之争

人工智能生成内容(Artificial Intelligence Generated Content, AIGC) 是近期产业界与学术界探讨的热点话题。随着人工智能技术的持续演进, 已经能够生成文字、图片、语音、音乐、视频等多种内容; 有人已开始将人工智能工具应用于电影创作与生产, 进一步推动了电影技术的创新。

但人工智能生成内容在创作伦理、内容质量、版权归属等方面仍存在许多问题, 也引发了诸多讨论甚至争议。美国编剧工会主张保护编剧的收入、分红、署名等权利, 不能因为使用人工智能或类似科技而受损; 迄今为止, 美国版权局仍拒绝为完全由人工智能生成的内容提供版权保护<sup>[1]</sup>。

在流媒体技术与服务发展的过程中, 同样也遭遇过争议乃至抵制。当导演阿方索·卡隆为流媒体平台网飞(Netflix) 所拍摄的影片《罗马》获得 2019 年奥斯卡奖多项荣誉后, 导演史蒂文·斯

皮尔伯格认为其属于“电视电影”, 应该去角逐电视艾美奖, 而不具备奥斯卡奖参选资格; 美国司法部则警告, 通过设置新的规则障碍、阻止此类影片参选的行为涉嫌违反美国反垄断法<sup>[2]</sup>。

由于新型冠状病毒感染疫情影响等因素, 2021、2022 年的奥斯卡奖都允许仅在流媒体平台播出、没有在影院发行的影片参选<sup>[3]</sup>; 2023 年奥斯卡奖则允许影院上映第五天或之后在流媒体等非院线渠道发行的影片参选<sup>[4]</sup>, 大大缩短了传统影院放映的窗口期要求。这似乎标志着对电影在流媒体物质技术媒介进一步拓展的“官方认定”。

自电影媒介技术诞生至今的百余年历史里, 从短片到长片、从无声到有声、从黑白到彩色, 奥斯卡奖颁发机构——美国电影艺术与科学学院也在其“官方认定”中不断与电影艺术的物质技术媒介演进相适应、协调, 电影剪辑、配乐、彩色影片、动画长片等评奖类别<sup>[5]</sup>陆续出现。

围绕着这些“官方认定”的种种争论，往往呈现出电影的媒介形式与媒介语言间所形成的某种自反性联系：随着电影的物质技术媒介不断演进、发展，电影的创作、生产、传播活动也在不断更新、突破；即使是对限定于影院物理空间当中的“狭义电影”而言，继剪辑、声音、色彩、画幅之后，也有着从平面到立体影像、从静观到触感乃至气味等其他感官维度的实践突破，甚至成为其媒介语言的一部分。因此，如何在既有“官方认定”的“框架”中寻求突破，是电影演进过程中从技术到观念层面的重要命题。

## 二、媒介与“框架”：物质与技术之维

早期电影理论家卡努杜(Canudo)在《第七艺术宣言》中指出，“(电影是)活动的绘画，是根据韵律艺术范式发展的造型艺术(Moving Paintings, Plastic Art developing according to the norms of Rhythmic Art)”<sup>[6]</sup>。电影艺术的实践，与以美术、雕塑、建筑为主的造型艺术一直有着较为紧密的联系，比如印象主义、表现主义、超现实主义等艺术思潮对先锋派电影的影响。正如电影艺术面临着物质技术媒介不断发展对其狭义定义的挑战，传统造型艺术对“物质-材料”属性的强调，也随着媒介技术的机械复制、电子复制乃至数字复制所赋予的大众性和传播性而逐渐消解。

媒材与媒介是艺术表达的基础材料，是艺术内容的传播载体，也是沟通艺术内部与外部的“框架”(Frame)的组成部分。造型艺术“框架”的概念与创作媒材相关联，并衍生出多种观念形态和语义蕴意(如物质性的载体、区分内外的符号边界、理论书写的模式等)；电影艺术的媒介形式与媒介语言也同样构成了一套语义丰富的“框架”，呈现为符号传递的“中介”(Medium)。由此，电影与造型艺术皆能通过“框架”这一切口，在物质与技术的维度上沟通汇融。

### (一) 从艺术“框架”到电影“框架”

古代艺术中“画出来的边框”最早揭示了人类的“边框意识”<sup>①</sup>，而后中世纪壁画中的边缘描绘等，都指向了后来实体画框的生成；绘画也由此

能够从建筑与器皿中区别出来，形成了架上绘画独立的绘画本体。

现代意义上的实体框架，在传统架上绘画的语境中表现为一种“窗框取景”。在物质技术媒介层面，边框是一个独立的、具体的物质形态。绘制立体光影、强调再现的古典绘画图像通常缩入边框之内，并借助边框达成了景深和幽闭的视觉效果。齐美尔(Simmel)<sup>[7]</sup>从美学的角度开展解析，认为正是边框区隔了艺术内部及外部世界，这使得观者能够获得一种愉悦的审美距离。

德里达(Derrida)<sup>[8]</sup>也从符号学的角度做出了类似的讨论，认为作为载体的框架是支撑艺术内部、使艺术成立的关键。一旦事物被艺术性地嵌入在框架里，便成为与外部世界平行且独立存在的客体。因此，在符号学的语义中，框架承担着区分内外，使艺术作品能够成为艺术作品的功用。

类似的，“框架”在电影中转化为“银幕”的概念；银幕围绕图像画面、沟通四周边界，可以被理解为电影“边框意识”的现代衍生。希思(Heath)将符号学概念运用于电影银幕，将其框架中的空间阐述为一个符号化的世界，同样承认了框架区分电影内部与外界世界的作用<sup>[9]</sup>。拉康(Lacan)的镜像理论也隐喻了银幕的美学功用<sup>[10]</sup>，框架和镜子一样，观者通过对框内影像的真切体认，获得对外部自我的解读和建构。

因此，电影创作者通过有意识地在摄像镜头的“框架”中进行场面调度、安排元素，将观众的视野引导至电影内部的画面，通过符号传递意涵。银幕并不仅围合成了一片形状，它本身就如同一件容器的限制或者容量；银幕就是边框，边框就是整块银幕<sup>[11]</sup>。电影画面的边界，甚至是与银幕一体的电影院空间，也是在营造与绘画边框功能同理的幽闭场所。

### (二) 内容溢出载体：物理“框架”的失效

“框架”既是内容外显的重要载体，也是艺术内容的符号中介。然而随着媒介材料与技术的持续发展，艺术内容日益丰富、艺术观念持续演进，

① 原始的洞穴壁画中的图像并不存在边界，随着时间的推移，人类才开始意识到边界之于绘画区域的区分作用。埃及墓葬画、希腊花瓶中的装饰边缘便是早期人类“边框意识”的实例。

而作为载体的“框架”也随之变迁。这个艺术内容不断丰富、溢出，从而使得载体框架失灵、转向拓展的物理过程，在贝尔廷(Hans Belting)的艺术史观中，被提炼成一种艺术事件(图像)与艺术史书写模式(框架)的抽象动态关系，即“破框”(Aus-Rahmung)<sup>[12]</sup><sup>3</sup>。作为整体的艺术实践越来越呈现出“内容不断溢出载体，载体不断拓展变体”的物质现象，并使得既定性符号框架区分内外、营造视觉中心的功用逐渐消弭，走向了外溢。

在传统架上绘画的语境下，画框作为载体、与图像(内容)形成固定一体的审美模式。然而，从现代主义绘画开始，纯粹的线条与色彩、游走的视觉中心，使得边界的束缚作用越发减弱。类似的内容外溢现象使得剥离边框的无凹度画布脱颖而出，并削弱了框架载体区分内外的中介效力。此后，一系列因物质技术媒介发展而兴起的其他艺术形式接踵而至：诸如组合艺术、录像艺术、数字艺术等创新形态，打破了原本(绘画)艺术材料的单一性，以溢出的内容冲破了既有边框的物理限制。如今，艺术的载体已可以拓宽到一整个室内空间、一整片自然环境，甚至化为数不清的电子屏幕。边界符号所强调内与外的二元对立也在不断被破除，从向内的既定性转化为向外的多元性。

类似的流变也体现在电影的发展轨迹中。由于物质技术媒介的不断创新，电影所呈现的视觉范围(从单银幕到多银幕、从2D到3D、从标准银幕到宽银幕、IMAX和Screen X等)、传播源头(影院银幕、电视屏幕、电脑屏幕、移动设备屏幕等)、感官层次与体验维度(色彩、声音、触感、气味等)等方面也展现出“内容的溢出”。电影表现形态的种种溢出现象，使其物质载体也如同艺术边框一般持续拓宽、变体。

1920年代，如歌剧院般华丽的电影宫(Picture Palace)承担着和古典画框近似的功用，精致而壮丽的建筑装饰环绕着银幕，一切氛围的营造类似于创造新的膜拜价值，引导观众的全部注意力进入电影的世界。尽管后来标准化的电影院退去了华丽的装饰，但其原理也是通过制造幽暗的物理空间使得观者的视线聚焦于框架之内，声音、色彩、视界范围等内容维度的不断添加，让如同置

身于柏拉图洞穴的观者能获得更多层次的体验。

而后，3D视觉内容的溢出与IMAX屏幕的整合共同构造了奇丽的视觉幻象，使得原本处于二维的投射形象能够浮出载体边框、近在眼前，电影的视觉边界更加变得模糊。而从《拿破仑》(1927)中采用的早期三屏放映系统，到当今的Screen X技术，电影内容又进一步冲出了银幕既有的物质边框。不同于传统影院中的单一银幕，通过布局于正面、两侧的三块屏幕，使得银幕内外的二元对立，在溢出了载体的多维视界与叙事内容中变得暧昧。还有各类如4DX、“触感电影”“气味电影”等，伴随着内容溢出而来的是物理载体的失效与再变。

而以网飞为代表的流媒体平台的兴起，则更体现了内容多源头、多类型的溢出——流媒体技术有效地转换了路径，不再探求让载体“更大”“更宽”，而以能够随时出现在电视屏幕、家庭投影、手机屏幕以及各类移动设备的方式溢出海量内容，通过“更快”“更多”的载体，解构又重构了“框架”与符号的意义。

### (三) 虚拟现实影像：银幕“框架”的消失

物质技术媒介不断发展、电影内容不断溢出边框，而边框本身也开始模糊，甚至消失。虚拟现实(Virtual Reality, VR)技术往往通过头戴式显示设备来展示内容，这样的设备虽然在物理性上可以被理解为一个穿戴式的“框”，然而当人进入虚拟现实的场域，视觉便不再被既定的框架限制。观者可以主动性地转动视线、扭动身体来感知虚拟现实场景中的各种元素，甚至以具身的体验参与构建这一虚拟世界，更加模糊了边界内外的区隔。

虚拟现实技术实现了取景框的消失与观众位置的变化。由于人眼最大视域为220°，虚拟现实的“全景展示”，其实是要求观者主动选择虚拟世界中的某一个局部来观看；这既为虚拟现实影像的拍摄制作提出了新要求，更体现出其与电影语言的无法兼容<sup>[13]</sup>。许多电影表现技法如镜头景别、蒙太奇剪辑等在此是失效的。尽管包括欧洲三大电影节在内的许多电影节展活动中都设有与虚拟现实相关的单元，但并不意味着虚拟现实影像就应当被接纳为虚拟现实“电影”。电影节策展人从

艺术史与物质技术媒介发展的角度关注到虚拟现实影像，且电影节相较于其他艺术节展活动更具有影响力，更有利于借助新技术探索多元叙事；

然而由于电影与虚拟现实影像在诸多维度上存在差异，有学者主张不宜采用“虚拟现实电影”这样的术语<sup>①</sup>。

表1 电影与虚拟现实影像在不同层面的对比

	电影	虚拟现实影像
边框意识	图像的界域范围、框架取景	边框消解、无框全景
观看模式	一般为集体观看，也可以通过流媒体、移动设备等进行个体观看	一般为个体观看
感官层次	立体声效、二维图像为主，也可以包括三维图像、触觉、味觉，较少有交互体验	立体声效、全景图像，还可以包括触觉、味觉等，较为强调交互体验

在边框意识层面上，电影与虚拟现实影像存在着显著区别。然而随着内容溢出载体、物理“框架”失效，电影与虚拟现实影像在观看模式、感官层次等方面的边界显得日渐模糊。而在这流动的物质性边界之下，还暗涌着“概念与理论”的动态抽象框架，要求我们在动荡边界的物质痕迹、记忆痕迹中审慎发微，深入到现象背后的观念探讨。

### 三、观念的“破框”：概念与理论之维

随着物质技术媒介发展而出现的“内容溢出载体”现象，体现出造型艺术、电影艺术等概念定义和理论模式的不确定性，甚至是对于“艺术终结”“电影终结”的焦虑。贝尔廷通过“破框”的概念，将“艺术的终结”理解为“艺术史的终结”：“艺术被理解成一种事件的图像，这个图像在艺术史里具有它合适的框架……假如今天图像被从框架里取出来，因为框架不再合适，那么这意味着我们现在所谈的那种艺术史的终结”<sup>[12]14</sup>。在这里，“框架”除了可以具有物理和审美中介的意义之外，还象征着一种“概念定义”和“理论模式”的抽象含义。

正如艺术事件需要被纳入一种理论框架的视角才能被更好地审视和理解，抽象的“框架”同样扮演着联结本体与客体的“中介”角色。因此，贝尔廷的“破框”不仅意味着内容溢出框架，边框寻求拓展的物理过程；更象征着日益更新的艺术事件无法在现有的艺术史模式中栖居，进而呼唤一

种突破边界艺术史书写方式、一种“艺术何以为艺术”的新的评判标准。相关艺术理论也由此呈现出向外的生长性。

在艺术实践方面，现成品艺术、行为艺术、偶发艺术、大地艺术等的出现，既使得物理性的固定框架失效，又以更加先锋的观念冲破人们对于艺术的认知体系。关于“艺术”的界定也被诸如杜尚(Duchamp)“人人都是艺术家”的艺术观念及相关艺术事件打破，最终指向了彼时彼刻的艺术史叙述模式的失效。在当代语境下，雅与俗、精英与大众、原创与挪用，诸如此类的对立也逐渐模糊、融合，促发了更多元、更开放的艺术形态。随着创新媒介技术与艺术实践的整合，新媒体艺术、沉浸式艺术、加密艺术等百花齐放，又在另一方面迎来了“事件”(内容)溢出“理论”(载体)、理论范式不断调整拓展的景象。传统的形式论和图像志美术史逐渐失效，近当代的艺术批评话语和书写范式逐渐走向开放与多元，生发了诸如女性主义视角、视觉研究、新图像史、跨文化艺术史等新兴艺术史的书写范式，艺术理论的边界不断生长。

电影理论框架的功用也同艺术理论框架类似，是一系列把握电影活动、诠释电影现象的抽象模式。借助贝尔廷的“破框”视角与逻辑，也有利于窥见电影实践、电影史、电影理论等之间的动态关系，进而观照当代语境下新的电影现象。

<sup>①</sup> 基于笔者2023年3月25日对车琳博士的采访。

早期电影观众看到《火车进站》(1895)会因恐惧火车“冲破”银幕而四下逃散,侧面体现出了对固有边框意识的认同;当时他们尚没有理解到银幕的四至就是影像的边界,一切仅仅是“框架”内的幻象而非真实的火车。而后,电影的创作者及观看者通过不断累积“经验”,逐步形成了在“框架”中制作与观看电影所共识的一系列语言及叙事模式。到了古典好莱坞时期,已经形成了较为规范、固定的电影语言与叙事模式“框架”;通过场面调度、连贯性剪辑等来指示片中的人物动作,而故事情节通常有着明确的因果关系。欧洲先锋派与蒙太奇电影运动则是对上述模式的创新回应,通过用镜头来表现主观心理活动、采用表现主义布景与表演方式、在蒙太奇剪辑中探索镜头之间所能产生的全新意义,均是对古典好莱坞电影语言“缝合”机制的“破框”,催生一种“离间”的效果,并扩充了的电影理论框架。

之后,随着声音、色彩等一系列电影物质技术媒介发展重要事件的到来,进一步拓宽了电影的观念。及至后来,电视、流媒体、虚拟现实等创新媒介的发明,历时的物质技术媒介引动了内容的溢出,使得历时的“框架”不断变迁,进而重构了“框架”的中介功能——从明确的区分内外,到内与外区隔的日渐模糊。饱含物质与抽象的“框架”以动态的、变容的方式围组成一代代“电影”的形态,并悄然拓展着影像之于主体的接受关系。而关于此时此刻的“电影本体之义”也正有赖于此时此刻流动着的抽象框架。一如艺术“破框”后的再构建,电影观念与理论的不不断“破框”,也同样呼唤着新的讨论机制与体制。

#### 四、从“艺术界”到“电影界”:机制与体制之维

作为物质与技术载体的框架承载了媒介意义上的电影,作为概念及理论的框架则解释了观念意义上的电影。面对不断流动的“物理框架”“符号框架”及“理论框架”,与艺术表现相关的媒介与观念都在扩张、变动之中,也要求我们更新对于“广义电影”的讨论机制。正如埃尔塞瑟(Elsaesser)从媒介考源学的角度,认为电影会“变得无形且无所不在”<sup>[14]</sup>,而从诡盘(Phenakistoscope)到蜡像馆(Wax Museum)都可以被视为电影的前身。因此,

我们对于电影本体的关注,可能要从“电影是什么的”本体论,走上“是什么使电影成为电影”的存在论转向,即讨论“框架”与“导致‘破框’的要素”。

当艺术变得越发难以被界定时,艺术史论家对于艺术之本体的关注已经转向了“是什么使得艺术获得成为艺术品的资格”的探讨。以丹托(Danto)为代表的美学家提出了“艺术界”(Artworld)的概念,指环绕在艺术作品之外的“理论氛围”和“艺术史的知识”<sup>[15]</sup>。迪基(Dickie)在此基础上发展了“艺术体制理论”,认为“艺术界”是一个由艺术家、批评家、公众、艺术机构、新闻媒体等构成的社会或圈子<sup>[16]</sup>,由“艺术界”来界定艺术。这样一来,杜尚的《泉》既可以被置入传统艺术史及现代美学体系去理解,即一种对过往范式的叛逆和挑战;又可以被纳入“艺术界”之中被审视,即“一旦某物或人工制品被悬挂在博物馆、美术馆或展览馆中……那么,它便被授予了艺术品身份的符码”<sup>[17]</sup>,从而讨论是怎样的机制赋予了其作为“艺术品”的地位。

与“艺术界”类似,由电影艺术家、电影批评家、公众、电影企业与机构、新闻媒体等组成的圈子,也构建了“电影界”。任何事物一旦被“电影界”集体讨论与关注,便从侧面证实着“电影”内部结构的变动。正如一套体制化的、作为艺术实践共识的“理由话语”(Discourse of Reasons),潜移默化地形成了宽泛而又向心力的艺术氛围<sup>[18]</sup>,这促使“艺术界”(这里即是“电影界”)的代表人员及机构自觉参与到新话语体系的建构中来。

因此,当美国电影艺术与科学学院在奥斯卡奖项评选中,纳入并未在影院发行、仅在流媒体平台上播出的“电影”内容时,这一重大事件标志着原有“电影界”体制的“破框”。

豪泽尔(Hauser)从文化社会学的角度提出了介于艺术家与大众的“中介体制说”(theory of agent institution)概念,进而丰富了艺术的体制论。他认为艺术家与公众之中存在着艺术传播的中介机构,如艺术家协会、出版社、博物馆、展览馆等艺术分配方,“中介者给作品以意义,消除由新奇而造成的怪异,澄清疑惑,并在作品之间建立某种延续性”<sup>[19]</sup>。而在电影实践中,不仅传统“电影界”

体制开始接纳流媒体“电影”内容，而流媒体服务公司也开始进入“电影界”体制，承担起同样的中介者作用。

过去，“电影界”的中介结构者是成员相对稳固的各类电影企业，以及电影行业协会、学会等其他机构作为主要参与者。2019年1月，网飞公司加入美国电影协会，成为历史上第一家加入该组织的流媒体服务公司；与此同时，迪士尼、环球、华纳兄弟、派拉蒙等美国电影协会成员企业，也纷纷开始拓展流媒体服务业务。这体现了一种中间机制的转变和结构性框架的裂动，即固有中

介者的重组和变更；同时，也标志着中介者将电影文本介绍给大众方式的深刻转变（如从影院发行到流媒体发行）。进而，“电影界”体制的“破框”迎来了人们感性认知机制的“破框”——观众对于“电影”的认知也不仅在于影院银幕上所体验的视听内容，网飞以及其他电影公司的流媒体服务部门所生产的“平台专供”原创影片（如Netflix Original）也给予大众更多、更丰富的内容选择。随着物质技术媒介的更迭，突破了传统的电影企业定义、动摇了“电影界”原来固有的体制，更重塑着观众对“电影”的感性体悟。

表2 (造型)艺术与电影“框架”在不同层面的对比

框架( frame)	(造型)艺术	电影
边框意识	图像的界域范围	图像的界域范围
物理意义	支撑载体(如绘画的画框)	支撑载体(如显示的银幕和屏幕)
审美/符号中介	区分艺术内部与外部	区分电影文本世界与外部世界
理论模式	艺术史书写模式(如传统风格史、新艺术史)	电影史书写模式(如经典电影理论、现代电影理论)
体制话语	“艺术界”“艺术体制”	“电影界”“电影体制”

而流媒体仅仅是前些年物质媒介技术发展浪潮中，较具有代表性的一项技术。随着生成式人工智能服务及其创作辅助工具的快速迭代，许多以往必须靠电影企业、大型剧组完成的内容，如今只需要较小型的团队甚至个人就可以实现。因此，相关生产集体甚至部分个体也因物质技术媒介的快速发展而开始获得话语权，成为新的强有力中介者。无论是“艺术界”还是“电影界”，都是由“人”所构成的，这也提示了人在行动中的意义生成——正如当代的艺术观念强调“人人都是艺术家”，艺术体制的话语权威也正在不断消解着边界。

体制的“破框”不仅是一种可被观察的现象，同时也需要理论的重构。丹托主张重建一个“不带围墙的博物馆”，号召告别体制内的精英美学、让博物馆走入公众。而流媒体、人工智能等的技术赋能，一方面使得观众不必受到影院物理空间、放映窗口期的束缚；另一方面也进一步降低了视听内容生产的消费与生产门槛，令内容的选择甚

至制作更加自由乃至嘈杂。因此，或许我们应该关注的不是“狭义电影”与电视、流媒体等其他视听传媒艺术的矛盾与区分，更不是对新物质技术媒介抱有恐慌和抵制；而是在“破框”的现实下，考虑如何更好地理解、创造并传播“广义的电影”。这就呼唤一种“狭义电影”与其他视听传媒艺术的新旧“融合”理论，即重建一个更广泛的、更包容的、更整体的电影“框架”。

## 结 语

在“破框”的视角下，造型艺术的史论经验，为当前物质技术媒介高速发展背景下的电影理论争鸣带来了新的启发，提示了一种将电影、电视乃至其他视听传媒艺术形态理解为“广义电影”的“大电影观”。这也正回应了埃尔塞瑟的大胆断言——电影“无所不在”。

随着物质技术媒介的不断更迭，电影的“框架”无论在物质、内容还是观念层面，都不止于孤立和静止的状态；而是遵循着一个动态的、循循

变体的态势，不断从传统中获得灵感的同时又叛逆地拷问着过去。面对电影在“破框”后又重构新框架的局面，我们需要保持不偏不倚的态度：既秉持着对历史逻辑的体认，以更广的“框架”审视周遭要素；又须时刻警惕技术理性的幻影，不被轻易卷入一个更闭塞的界限之中。除了关注媒介这一要素之外，一系列诸如通过知觉、图像学、视觉文化机制等串联各类门类艺术，又为作为门类的电影挖掘新知的方法论，证实了一种全新“跨门类艺术史”的可行性和潜能性，亟待我们做更进一步的探索与求知。

联结起艺术学理论和戏剧与影视学的跨学科研究方法本身也即是一种“破框”：既尝试打破不同学科之间的固有壁垒、促进彼此融合的理论生长，又承担了居间中介者的功能，为媒介融合的艺术现象不断输送理论养分。通过“破框”的视角，我们能够串联起一个基于整体传媒艺术环境的更广泛的、更冲破边界的框架，通过梳理媒介与艺术实践的普遍规律，发掘潜在的人类活动与精神的共性，从而为当代电影史的书写寻觅新的路径。

## 参考文献

- [1] K. Kilkenny. Writers Guild Says It's Pushing to Prohibit AI-Generated Works Under Contract in Negotiations [EB/OL]. The Hollywood Reporter, (2023-03-22) [2023-04-01]. <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/wga-ban-ai-created-works-negotiations-1235358617/>.
- [2] G. Whipp. Justice Department warns film academy to preserve Netflix's Oscar eligibility [EB/OL]. Los Angeles Times, (2019-04-02) [2023-04-01]. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-justice-department-oscar-netflix-20190402-story.html>.
- [3] B. Truitt. 2022 Oscars delayed a month, will air in March; show keeps eligibility for streaming movies [EB/OL]. USA Today, (2021-05-27) [2023-04-01]. <https://www.usatoday.com/story/entertainment/movies/2021/05/27/oscar-2022-academy-awards-move-march-allow-streaming-eligibility/7466933002/>.
- [4] Academy of Motion Picture Arts and Sciences. 95th Oscars Rules [EB/OL]. Academy of Motion Picture Arts and Sciences Website, [2023-04-01]. [https://www.oscars.org/sites/oscars/files/95th\\_oscars\\_complete\\_rules.pdf](https://www.oscars.org/sites/oscars/files/95th_oscars_complete_rules.pdf).
- [5] Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Academy Story [EB/OL]. Academy of Motion Picture Arts and Sciences Website, [2023-04-01]. <https://www.oscars.org/academy-story>.
- [6] J. M. W. Documents of Film Theory: Ricciotto Canudo's "Manifesto of the Seven Arts" [J]. *Literature/Film Quarterly*, 1975 (03): 252-254.
- [7] G. Simmel. The Picture Frame: An Aesthetic Study [J]. *Theory, Culture & Society*, 1994 (01): 11-17.
- [8] J. Derrida. *The Truth in Painting* [M]. G. Bennington and I. McLeod, Trans. Chicago: University of Chicago Press, 1989.
- [9] 闵罕. 框架[Frame]区隔于现实的界限[J]. *新美术*, 2018, 39 (10): 101-107.
- [10] [日]福原泰平. 拉康: 镜像阶段[M]. 王小峰, 等译. 石家庄: 河北教育出版社, 2002: 42.
- [11] S. Monteiro. Fit to Frame: Image and Edge in Contemporary Interfaces [J]. *Screen*, 2014 (03): 360-378.
- [12] [德]汉斯·贝尔廷. 现代主义之后的艺术史[M]. 洪天富, 译. 南京: 南京大学出版社, 2014.
- [13] 车琳. 技术视角下的虚拟现实发展与影像探索[J]. *当代电影*, 2020 (06): 170-176.
- [14] [德]托马斯·埃尔塞瑟, 李洋. 媒介考源学视野下的电影——托马斯·埃尔塞瑟访谈[J]. 黄兆杰, 译. *电影艺术*, 2018 (03): 111-117.
- [15] A. Danto. The Artworld [J]. *The Journal of Philosophy*, 1964, 61 (19): 571-584.
- [16] 彭锋. 从“艺术”到“艺术界”——艺术的赋魅与祛魅[J]. *文艺研究*, 2016 (05): 5-13.
- [17] 周计武. 不是艺术的艺术品——解读杜尚的难题[J]. *学术研究*, 2019 (01): 169-176, 178.
- [18] 周计武. 阿瑟·丹托的艺术界理论与博物馆美学的终结[J]. *当代文坛*, 2020 (01): 115-120.
- [19] [匈]豪泽尔. 艺术社会学[M]. 居延安, 译. 上海: 学林出版社, 1987: 154.

[作者简介] 马瑞青(1988— )男,四川成都人,北京电影学院管理学院影视管理专业2021级在读博士研究生,上海交通大学上海交大-南加州大学文化创意产业学院副教授,主要研究方向为影视文化产业与管理、影视传媒创新技术等;陈洪(1997— )女,浙江温州人,上海交通大学上海交大-南加州大学文化创意产业学院艺术管理专业2020级在读硕士研究生,主要研究方向为美学与艺术设计史论。