

重返“完整电影”：VR 电影美学浅析

◎陈禹哲

摘要：VR 技术于近年逐渐兴起，它给电影艺术带来了全新的形态，同时引发了现实主义电影美学流变，并在某种程度上延续着“完整电影”的神话。这一电影新形态颠覆了传统的视听语言法则，具有沉浸感、交互性、随机性三个特点。同时，传统现实主义电影美学遭到了 VR 电影的冲击，面临“重构”。安德烈·巴赞的经典现实主义电影美学需要合理阐释，而属于 VR 电影的新美学也将从中诞生。此外，VR 电影的出现再次引起关于电影本体论的探讨，VR 电影的发展与当代艺术的发展有相似性，电影之本体存在先于本质。

关键词：VR 电影；安德烈·巴赞；现实主义；电影美学

DOI:10.19395/j.cnki.1674-246x.2024.04.029

2012年，美国圣丹斯国际电影节领先开设了虚拟现实（Virtual Reality，以下简称VR）电影竞赛单元。自此，这种颠覆传统的电影形式开始正式进入大众视野，学界亦逐渐兴起VR技术在电影领域中运用的探讨。

从技术到艺术再到美学，这是电影艺术发展的必经之路。电影技术的创新往往带给电影创作更多的可能性，从而使电影获得新的艺术探索路径，最终实现电影美学的新生，VR电影也不例外。一方面，VR技术给传统电影艺术的视听语言与创作手法带来了巨大冲击；另一方面，VR技术改变了电影的形态，使传统电影美学理论正在经历一次彻底的重构，尤以经典现实主义电影理论奠基者、法国电影理论家安德烈·巴赞理论所代表的经典现实主义电影美学为甚。再者，VR电影与传统观念中的电影截然不同，它的出现引发了对电影之本体论问题的再度思考。这些都成为当下探讨VR电影美学的瓶颈与关键。

颜纯钧曾指出，“从艺术走向美学的道路，不是自然呈现的，也不是笔直通畅的——首先需要一种重返的意识，然后才是艰难地探索前行。”这意味着若想对当下先进的VR电影进行美学探究，应当先返回到最原始的理论土壤进行探讨。同时，安德烈·巴赞在《电影是什么》一书中曾分析电影起源的心理原因，他提出“完整电影”的概念，即“电影是现实生活的渐近线，无限趋近却不等同于现实”，这几乎成了安德烈·巴赞电影美学理论体系的代名词。本文标题亦用该名词指代安德烈·巴赞的理论，他的理论体系能够

给予当下关于VR电影的美学探究极大的理论滋养。因此，本文将站在宏观层面，带着“重返”意识，结合安德烈·巴赞经典电影美学思想，从VR技术语境下的电影艺术新形态、经典现实主义电影美学之解构与重构及电影本体论等角度突破理论瓶颈，浅析VR电影美学。

一、VR技术与电影艺术新形态：传统视听语言的变革

“虚拟现实”一词源于法国戏剧家安东尼·阿尔托的著作《戏剧及其重影》，起初对其的定义接近“戏剧”，即“假扮的现实”。德国艺术史学家和文化研究学者奥利弗·格劳在《虚拟艺术：从幻觉到沉浸》一书中从图像学角度出发，在西方艺术史中发掘出了VR的“前世今生”：庞贝古城的壁画房间、广角绘画、环幕电影、立体电影等。可以看出，VR技术的发展脉络与视觉艺术的迭代发展关系密切，而数码影像的崛起尤其为VR技术的创新运用提供了良好环境。对于数字媒体影像的发展，戴锦华曾称其为电影艺术的“数码化转型”，电影媒介特性在数字媒体技术的冲击下，不断地“化解在更广阔的视听媒体的比特流中”^①。在VR影像的新纪元，传统电影艺术的视听法则正在遭受前所未有的颠覆，变得焕然一新。

在传统视听语言中，导演巧妙运用景别、景深、明暗等多种镜头调度手段，通过长镜头、蒙太奇等创作手法进行叙事。导演拥有叙事的压倒性话语权，可以根据故事情节的需要，在“景框”内自由地设计构图，突出重点，

控制观众视线,把握叙事节奏。然而,VR影像通常基于360°全景视野,观看者拥有高度的自由,能够自主控制视点的移动,决定观众所见的不再是叙事者,而是观众自己。在VR技术的语境下,传统电影的“景框”“镜头”“蒙太奇”等一系列视听概念几乎失效,取而代之的是以“场景”为基本单位,以观众意愿为主导,充满叙事随机性的新型法则。

本文综合多位学者对VR技术的媒体特征定义,从观众观影体验出发,认为VR电影艺术拥有三个与众不同的特点,即沉浸感、交互性和随机性。它们同时也是VR电影创作过程中最应当注重的三个前提。

(一) 沉浸感

在VR电影的众多特点之中,沉浸感无疑最让观众感到新奇。在这一技术的支持下,观众被VR影像的场景包围,很大程度上实现了身临其境般的奇特体验,极大丰富了观影的真实性。此外,观众不仅能够虚拟场景中自由移动视点,且VR电影所提供的具身化体验能使观众感受到自己在虚拟空间中所拥有的虚拟身体。一些具有身体界面的VR影片,甚至能够将虚拟身体与真实身体相“连接”,通过特定的传感设备,使观众的身体获得影像中虚拟身体的“知觉”,这种“身临其境”无疑加强了观众在生理、心理上的双重体验及真实感。同时,这类给观众带来强烈真实感受与“吸引力”的新型电影形式契合以安德烈·巴赞理论所代表的现实主义电影美学历来关注的话题,在某种程度上实现了“完整电影的神话”之延续。

安德烈·巴赞在《电影是什么》一书中曾分析电影起源的心理原因,并提出了“完整电影”的概念,即“电影是现实生活的渐近线,无限趋近却不同于现实”。纵观艺术史,从古埃及绘画的“正面律”,到文艺复兴后人文主义思想和再现主义美学的兴起,都可以看出艺术家们越来越追求更好地模仿、再现现实,企图将现实时空永久定格在一瞬间。在这一追求的驱动下,摄影术于1839年诞生,这种与工业革命精神完美契合,并且具有实证主义时代色彩的新事物拥有强大的“机械复制”能力,它比以往任何时期的绘画艺术都更能够丝毫不差地、客观地记录下现实中一瞬间的模样。而1895年诞生的电影,在摄影术记录下现实空间的同时记录下了现实时间,这无疑使人类的“木乃伊情结”得到了进一步满足。安德烈·巴赞由此认为,电影起源的心理原因就是“再现完整电影的神话”,因为它通过摄影机、胶片和银幕为人们再现了现实世界,并通过声音、影像、颜色、三维等为观影者“构建时空”;银幕上的逐帧静止图像,以每秒24帧的速度连续播放,通过“视觉暂留”和“完形想

象”在观众的脑海中实现一种“想象的真实”。这一切都是为了将现实生活完整地呈现在观众的面前,而如今,VR电影甚至不再要求观众通过银幕上局限的景框联想起“真实”,而是直接使观众“置身”于影像世界中,获得极尽真实的感受。

(二) 交互性

玛丽-劳尔·瑞恩认为VR技术最重要的两个维度在于“沉浸”和“交互”,她将VR称为“二者的综合体”。关于VR影像,有学者将VR影像分为全景影像和全景交互影像两类,前者指只注重沉浸体验的无互动VR影像,后者则指同时具有沉浸与交互双重体验的VR影像。^②例如,荣获2018年威尼斯国际电影节最佳虚拟现实体验奖的影片《伙伴》,充分地体现了将“交互”功能融入叙事发展的理念。观影时,观众能够对影片中的角色“小老鼠”进行交换姓名、抚摸、演奏音乐等行为,这些行为增强了观众和虚拟角色之间彼此信任的关系,以此影响故事情节的发展,并且创建出了全新高度的实时交互感与真实感。

具有交互性和沉浸感的VR电影在叙事过程中给观众提供了强大的在场感,使观众开始与叙事者共同分享话语权,增强了观众在传统电影观影中所缺少的主动性,更好地促进了观众与叙事者的双向交流,在叙事上亦使思想和情感的传达更为到位。未来,电影的交互化或许将成为一个较为普遍的创作趋势,这在VR电影领域已然得到证明。

(三) 随机性

VR电影所具备的沉浸感和交互性为电影叙事提供了强大的潜力,但同时也给影片的呈现与表达带来了诸多随机性,若在观影过程中没有对观众提供引导或设置相应的判断机制,这些不确定因素就将成为VR电影叙事的瓶颈。在VR电影中,叙事视点被固定为观众的主观视点,这意味着在传统电影创作中将零散镜头连接成完整段落的“剪辑”将在VR电影创作中大幅度减少,对于“剪辑”的极少运用仅仅出现在时空场景的切换中。因此,VR电影恰好实践了安德烈·巴赞的“长镜头美学”,同时也造成了VR电影叙事随机性的形成。

20世纪中叶,安德烈·巴赞在《电影语言的演进》一文中表达了对景深镜头和长镜头的欣赏。他不赞成过多使用蒙太奇,认为摄影机的作用在于揭示真实,电影物象及其复制品之间只存在一个“无生命的代理人的工具性”^③,不应有过多人性的干预。而蒙太奇这种创作手法恰恰充满了人为的主观痕迹,导演用它将完整的真实时空揉碎、重组、精心设计,从而将这种设计好的时

空强加给观众,替观众选择观看的内容,使观众只需跟着导演走,几乎不需要自主思考。但真实生活并非如此,现实本身充满了暧昧与多义性,蒙太奇将现实的各种可能性大肆扼杀,只留下一种既定的现实,它使现实被蒙上了一层锈迹,掩盖了事物本真的原貌。在追求再现“完整电影”的安德烈·巴赞看来,长镜头可以展现出时间和空间的流动性与连续性,它保持了真实的完整性和电影的记录本性;大景深镜头则在景框中提供了丰富、暧昧、多义的内容,如现实生活一般,焦点和事物是需要人们从纷繁的现实中自行剥离出来的,而不是通过叙事者安排好的细碎的蒙太奇直接呈现。

对于VR电影来说,沉浸感就如同长镜头一般,给观众提供的是一个充满着无限可能的大景深视域,观众需要主动地在暧昧多义的虚拟现实场景中发现故事,导致VR电影的叙事充满了随机性。因此,这也要求创作者完善叙事策略,通过任务机制或判断反应机制,时刻提示并引导观众回到正确的叙事节点,保证故事情节顺利发展。

二、VR电影新美学:经典现实主义电影美学的解构与重构

上文提到,VR电影通过再现现实的强大能力契合了历来现实主义电影理论所探讨的话题,例如它不仅延续了“完整电影的神话”,还在一定程度上再现了安德烈·巴赞的“长镜头美学”。然而,由技术发展而引起的艺术创新同时也导致了美学流变,以安德烈·巴赞理论为代表的传统现实主义电影美学由于当代电影艺术形态和技术语境的颠覆式改变而受到了质疑。VR电影的出现使经典现实主义电影美学需要一次新的解读,而属于VR电影的新美学也将从中诞生。

(一) 历史语境下的安德烈·巴赞经典现实主义电影美学

颜纯钧从电影技术角度出发,将电影发展史划分为“胶片电影时期”与“超越胶片电影时期”两个阶段。^④前者从1895年开始,L·卢米埃尔兄弟公开放映了短纪录片《火车进站》,这标志着电影的诞生,电影天生就被赋予了纪实的职责。在未来的百余年中,电影经历了从静止到运动、从无声到有声、从黑白到彩色的三大技术里程碑,它的发展成为“再现‘完整电影’的神话”。到了20世纪60年代末,斯坦利·库布里克在《2001:太空漫游》中首次运用了计算机动画制作技术,电影开始进入“超越胶片电影时期”。随后,乔治·卢卡斯全面运用计算机技术创作了《星球大战》,该片掀起了科幻类型片的浪潮,开启了数字电影创作的时代。2010年,詹姆斯·

卡梅隆创作了电影《阿凡达》,影片较少地使用摄影机,运用了大约60%的CG合成镜头。进入21世纪以来,以VR为代表的数字媒体技术对电影艺术产生了巨大影响。至此,电影艺术全面数字化,虽然进入“后电影”时代的电影依旧担负着“纪实”的天职,但其与现实之间的关系却引起了人们的再度讨论。

安德烈·巴赞是在20世纪40年代开始通过对胶片电影进行电影批评的方式构建起他庞大的电影美学理论体系,他的文集《电影是什么?》支撑起了经典现实主义电影美学理论,影响了半个多世纪以来电影人的研究和创作。然而,在后现代电影理论的语境下,安德烈·巴赞的经典电影理论面临着被彻底解构的危机,甚至有学者认为其电影理论已经失效。正如一些学者所说的:“虚构的现实还能叫现实吗?”近年来,学界对安德烈·巴赞的“摄影影像本体论”的解读产生了诸多讨论。

(二) 解构:对“摄影影像本体论”的质疑

20世纪40年代,安德烈·巴赞在文章《摄影影像的本体论》中认为“影像与现实中的被摄物同一”,因为影像是在没有人为干涉的情况下,通过摄影机强大的“机械复制”能力自动形成的,电影的记录本性是电影美学之基础,真实自然本身就是电影的表现手段。“摄影影像本体论”是巴赞电影理论的核心之一,也是经典现实主义电影美学的基础。

20世纪80年代,随着视觉文化研究的兴起,鲍德里亚在《仿象与拟真》中指出了表征与现实关系的倒置。他认为,在电子媒介爆炸式发展的“景观社会”中,媒介正在形成一个“比现实更加现实”的“拟像”社会,媒介所营造出的表象让人信以为真,表象与真实的界限逐渐模糊而变得无法区分。同时,在数字媒体技术及VR电影的时代,电影画面通过计算机图像生成等技术大量进行制作,摄影机和胶片已经逐渐消失在电影生产的流水线中了。有学者认为这预示着以“摄影影像本体论”为核心的安德烈·巴赞经典现实主义电影美学的式微,亦有学者极力为其理论辩护,双方都基于自身的立场和时代环境对安德烈·巴赞的经典现实主义电影理论给出了标准化的解读。

列夫·马诺维奇认为,数字电影“偏离了以摄影为基础的索引本质和模拟影像。图像和符码不再依赖于即将被拍摄的参照物”,“摄影影像本体论”只不过是适用于“基于镜头的现实记录”的众多电影形式中的一种,经典现实主义电影美学在后现代电影面前显得捉襟见肘。相反,另一些学者认为数字化时代的电影仍然保持着对现实的观照。达德利·安德鲁在《电影是什么!》中对贾樟柯的《世界》进行了分析,认为该片尽管使用了动

画等数字化技术手段,但其目的依旧是运用数字技术服务于现实主义叙事。

(三) 重构: 安德烈·巴赞理论的合理阐释

大多对“摄影影像本体论”持悲观态度的学者都将电影的现实主义风格片面地理解为“缺少风格化”,“现实主义”似乎仅仅意味着简单地对现实的全面复刻,成为一种反美学、否定一切电影技巧与风格的等同概念。事实上,安德烈·巴赞并非只以“逼真性”作为其评判现实主义电影的标准,“现实主义”并非一个一定不易的概念。例如,安德烈·巴赞在面对让·雷诺阿的影片时,曾说过“现实主义是一种‘赋予现实意义’的方式”,直指让·雷诺阿的影片拥有一种个人特色,且这种个人特色为电影的“现实主义”美学赋予了一种独特的阐释。在《为罗西里尼一辩》中,安德烈·巴赞认为现实主义并非简单地只关注题材选择,而更加关注一种“看待事物的特定方式”^⑤。对于安德烈·巴赞电影理论以偏概全的标准化误读远不止于“摄影影像本体论”,甚至有人质疑“影像是在没有人干预的情况下自动形成的”这一表述,认为摄影师在摄影机“机械复制”现实前的机位架设已经给影像带上了一层意识形态原罪。但要正确解读安德烈·巴赞电影理论,不应用这样一种锱铢必较的封闭心态,因为安德烈·巴赞电影理论不仅以“摄影影像本体论”为基础,更具有“美学多样性”,他的现实主义电影美学是“开放的”。

回到VR电影中,这一“再造现实”的新兴电影形态也并未因为摄影机和胶片的缺席而割裂了电影与现实间的联系。安德烈·巴赞主张电影呈现“完整现实”,这同时包括了客观真实和主观真实,他认可在精神内核和人性心理上表现真实。VR电影的沉浸式体验调用了观众的多种感官,同时交互性体验也使观众获得了更加真实的感受,观众在这一“身临其境”的电影形态中收获到的是生理和心理上的双重真实,即一种超越了纯粹物质真实的超验的真实感。因此,经典现实主义电影美学并非站在VR电影的对立面,相反,它是VR电影新美学的理论沃土。在这个过程中,VR电影依旧实现了电影的纪实使命,安德烈·巴赞所追求的“使电影摆脱单纯的物质真实,进入更高层次的本质真实”在VR电影的时代进一步实现;“完整电影的神话”仍在延续,并成为VR电影美学的鲜明底色。

三、“电影是什么”

VR电影的出现使当下的电影与过去的电影迥然不同,这种颠覆传统的变化赋予电影新的艺术形态与美学体系。通过对VR电影认识的不断深入,人们开始对

电影的本体论重新展开思考,如何认识电影的本性是探讨VR电影美学的重要依据。

电影自1895年诞生至今的100多年里,关于“电影是什么”的探问经久不衰。在经典电影理论时期,各个流派的学者从不同的角度对电影的本体论进行了论证。VR电影的出现再次赋予“电影是什么”新的诠释可能。随着技术的进一步发展,电影与数字游戏的边界愈加模糊,甚至有学者认为电影“不再是一种索引性的媒体技术,而是一种绘画的亚类型”。作为“第七艺术”,电影的发展契合了当代艺术通俗大众化、去精英化和多元融合化的发展方向,由此,对电影艺术本性的认识可从当代艺术的发展历程中得以窥见。同时,安德烈·巴赞曾将“电影是什么”作为其文集的名称,但最终也并没有给人们留下一个明确的答案,正如他在书中写的“电影的存在先于它的本质”,似乎暗示了从本质主义角度出发认识电影并无法获得最终的答案,人们应当转换思路,才能突破对VR电影艺术与美学的认知瓶颈。

(一) 当代艺术与后现代电影

随着消费主义时代的到来,人类的科技、媒介不断地进行着迭代,20世纪60年代以来的后现代主义对现代主义进行了怀疑与解构。德里达基于结构主义语言学提出了解构主义,此时的艺术家们便不再延续现代主义时期的自我证明、价值体现等行为,而是选择对主流艺术进行解构,以“去中心”“去意义”“无原则”的通俗方式,消解过往艺术的精英高度,将世界消解成一个充满支离破碎感和不确定感的场域。达达主义艺术家马瑟尔·杜尚将生活中现成的物品引入艺术创作,将一个小便池命名为《泉》放入美术馆展示,以此对精英化的学院派艺术进行嘲讽;杜尚还在《蒙娜丽莎》的复制品上为蒙娜丽莎画上胡子,创作出《带胡须的蒙娜丽莎》,以此与文艺复兴以来对人类产生深远影响的古典主义艺术分庭抗礼。接着,波普艺术横空出世,安迪·沃霍尔吸收了杜尚的理念,在艺术创作中大量使用拼贴、复制与现成品,其代表作之一《布里洛盒子》即是将一堆布里洛牌洗衣粉盒子随意堆放起来。随后,各类观念艺术、行为艺术层出不穷,这些对传统艺术理论进行批判、颠覆的艺术家们,秉持着“非艺术”“反艺术”的观念开创了一系列极具实验性、先锋性与包容性的当代艺术。传统艺术从此被拉下“神坛”,走进通俗大众,艺术的边缘变得模糊了起来。

当媒体、材料和技术模式不断丰富时,出现了一种基于光学和电子媒介的新媒体艺术门类,亦称数字艺术。其中,影像艺术在与商业电视文化相抗衡的环境中逐步产生,这类艺术作品旨在以录像作为传递人类情感

和思想的媒介进行创作,以此扩大艺术的场域。影像艺术家白南准的《电视佛》,即在一尊佛像前放置一台电视机,荧幕中放映着摄影机摄下的佛像同步录像,以此在展现时间和空间方面拓展艺术的可能性。20世纪80年代末出现了互动媒体艺术,这类新媒体艺术集影像与互动手段于一身,运用计算机技术和影像手段彻底改变了传统视觉艺术的观看方式。这类作品在观众的参与下得以完成,充分利用观众的多重感官与之互动来进行审美体验,使艺术更加平民化,缩小了公众与艺术间的距离,同时使观众在亲身体验的环境中进行更多的思考。

以VR电影为代表的后现代电影与以新媒体艺术为代表的当代艺术具有颇多共通之处,其区别主要在于VR电影以具体叙事为依托,而后者主要通过纯粹的感官体验给观赏者带来审美享受。艺术史的发展展现出当代艺术努力冲破传统艺术之壁垒,对时间与空间的存在方式进行进一步思考与表现,拓展艺术的边界与场域,使精英艺术走近普罗大众。VR电影也做出了同样的努力,技术的进步给电影带来的并非单纯的艺术发展,更多的是一种关于美学的创作格局与理念的升华。在电影与非电影的界限不断模糊的同时,电影艺术开始以一种更加通俗的姿态接触大众,并呈现出更加惊奇的奇观性与真实性,丰富了作品与观影者之间的互动交流,更有效地传递了思想感情,延续了“完整电影的神话”,同时给受众留下了关于时间与空间、真实与表象、存在与本质的更为深刻的哲学命题。

(二) 电影:存在先于本质

安德烈·巴赞生于1918年,成长在存在主义哲学思想盛行的时代,其哲学观的形成很大程度上受到了柏格森的生命哲学与梅洛·庞蒂的现象学的影响。正因如此,他认为“当代或许只有建筑艺术才能够类比为电影,因为建筑物只有能住人才拥有意义”“电影的存在先于它的本质”。在现象学的语境下,安德烈·巴赞将电影存在的意义与人存在的意义联系起来。

让-保罗·萨特将存在区分为“自在的存在”与“自为的存在”。在胶片电影时期,电影影像素材的物质构成均来源于自然界中的“自在的存在”,但只有在人类运用意识将其组织成影片之后,“通过‘自为的存在’的揭示,才能显示其存在的意义和规定性”^⑥。在超越胶片电影时期,电影影像的构成大多来源于人工的计算机图像生成,影像的形态更多地取决于人的意识。因此,电影的本质实际上取决于人的存在。纵观电影史上的每一次技术变革与美学流变,观众的审美喜好都起到了决定性的作用。例如,默片时期观众对声音的审美需求催生了商业机遇,因此促进了有声电影时代的到来;好莱坞

电影的类型化也正是在不断地与观众进行的互动反馈之中定型的;VR电影的形成自然也离不开观众在当下这一历史阶段的审美需求与生存状态。

关于“电影是什么”,海德格尔式的观点能给予人们启发。在电影诞生后的100多年里,有关电影的理论体系似乎早已掩盖了电影的“本真存在”,对于电影之对象性关系的思考成为电影自身独立存在之意义的枷锁。正如海德格尔所说,“存在者的真理自行置入于作品”,真理已如生命流动般在作品中绽放,电影的本质意义并非由主体所表达和呈现的话语,只有还原它的本真存在,电影的本质才可能得以显现。因此,对于VR电影,人们应当展开想象的翅膀,用一种更为开放的美学观念来接受它,实现VR电影艺术更大的可能性,以此为人类创造出更多新式的文化产物。

四、结语

在时间的洪流中,定格下时空、遁入极尽真实的幻想世界是人类自古以来就拥有的梦想。“完整电影的神话”不仅是电影艺术发展的心理渊源,还印刻着人类的永恒迷思,VR技术为实现这一切提供了切实可行的方向。VR技术时代下的电影正处于历史上一个全新的变革时期,尽管VR电影美学与传统的电影美学之间有着许多明显的差异,安德烈·巴赞的理论智慧依旧能给VR电影之创作与美学流变的探讨提供宝贵养分。相信在不远的将来,VR电影将发挥出它更大的潜力,继续为世人上演电影艺术的“涅槃重生”。

注释:

①孙绍谊.从电影研究到银幕/屏幕研究——安妮·弗雷伯格《虚拟视窗》读后[J].电影艺术,2010(05):153-155.

②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.

③邵牧君.西方电影史论[M].北京:高等教育出版社,2005.

④颜纯钧.重返电影美学:从“宏大理论”退回[J].现代传播(中国传媒大学学报),2011(11):53-60.

⑤[法]安德烈·巴赞.电影是什么[M].崔君衍,译.南京:江苏教育出版社,2005.

⑥伏爱华.想象·自由——萨特存在主义美学思想研究[M].合肥:安徽大学出版社,2009:32.

(作者单位:北京电影学院)