

作为档案的“乡愁”：VR影像的媒介考古

钟芝红

(上海师范大学影视传媒学院, 上海 200234)

摘要:从媒介考古到电影媒介考古,“回溯—前瞻”式的新电影史研究路径认为,电影史是非线性的、断裂的,电影的概念也是多样的、异质的。媒介考古学不仅从过去的媒介中寻找新媒介的可能性,更是通过新媒介回溯历史现场,而VR可以被视为是一份回溯性的媒介考古学“档案”。将VR放在媒介考古学回溯性的系谱中考察,沉浸感、全景空间以及物质媒介等早期媒介形态,都为VR在史前史及早期媒介中找到了家族相似的媒介线索。VR属于电影史的“断裂”时刻。作为一种新型的技术媒介,VR却不断地从过去得到材料印证,它使散落在历史各处的媒介被重新拾取,在诸多物质媒介与虚拟媒介上找到了历史的幽灵,在新媒介中重拾过去的影子。因此,VR影像作为档案的“乡愁”,是重要的考古媒介。

关键词:媒介考古学;新电影史;VR影像;档案;数字化

中图分类号:J909

文献标识码:A

文章编号:2096-8418 (2024) 04-0100-08

一、媒介考古学作为方法

作为一种极具生产力的方法论,“媒介考古学”(Media Archaeology)自20世纪80年代兴起至今,展示出清晰的反线性历史的研究面貌。^[1]媒介考古学打破传统的线性历史观,强调历史的断裂叙事,为学界提供了新的研究范式。关于反线性历史,本雅明(Walter Benjamin)在《德意志悲苦剧的起源》(*Origin of German Tragic Drama*, 1928)中早已提出“星丛”(Konstellationen)概念,认为“理念与物的关系就如同星丛与群星之间的关系”^[2],历史事件之间存在其独特性,但又通过复杂的方式组成星丛,事件与事件之间并没有直接的因果关系。这是一种非线性的、断裂的历史观念,打散了主体历史,揭示了主流历史叙事之外被忽略的时刻。

媒介考古学考察历史上被遗忘或忽视的媒介形式,其理论资源丰富,代表学者有西格弗里德·齐林斯基(Siegfried Zielinski)、弗里德里希·基特勒(Fredirch Kittler)等。尽管齐林斯基从未正式使用过“媒介考古学”这一术语,但他的研究受到福柯(Michel Foucault)的“知识考古学”(Archaeology of Knowledge)启发,侧重研究知识发展的不连续性及其“话语”(discourses)分析。在福柯那里,话语分析是知识考古学的核心——“我的目标不是语言而是档案(archive),即话语(discourses)的累积存在。考古学,正如我所理解的,它并不类似于地质学(作为对底层的分析)或谱系学(描述开始与继承);它是对其档案形式的话语的分析(analysis of discourse in its archival form)。”^[3]

福柯揭示了话语如何构建历史。作为一个坚定的尼采主义者,福柯认为历史是话语实践的结果,而非连续的历史进程。为了寻找被塑造的历史中那些不连续的、异质的声音,需要确立耐心的谱系学研究方式。循着尼采(Friedrich Wilhelm Nietzsche)的脉络,福柯在《尼采·谱系学·历史学》(Nie-

基金项目:上海市哲学社会科学规划课题“虚拟现实影像赋能上海文化创意产业发展研究”(2023ZWY003);上海师范大学青年跨学科创新团队校级培育项目“生成式AI的多模态艺术实践和本体问题研究”。

作者简介:钟芝红,女,讲师,博士。

tzsche, Genealogy, History) 考察“起源”(Ursprung)一词的语义,^[4]反对将“起源”视为唯一的历史开端,即反对本质主义的历史观;相反地,“出身”(Herkunft)和“出现”(Entstehung)强调断裂,拆解了传统的历史叙述,强调历史由众多偶然与多样的“事件”(event)构成。也是在这个维度上,后来的新历史主义与媒介考古学找到了方法论支撑。德勒兹(Gilles Deleuze)的“生成”(becoming)理论也在这一维度上提供了解释,强调历史和现实的不断变动和生成过程。

另一种媒介考古方法强调技术对媒介的作用。以基特勒为代表的媒介考古学,突出了媒介的物质性,强调技术在媒介演进过程中的作用。基特勒的媒介考古方法是基于物质媒介的考古,将媒介视为物质性的档案,认为是媒介决定我们的处境。^[5]福柯关注话语和权力的关系,基特勒更倾向于挖掘留声机、电影、打字机和计算机等“物质”线索,考察不同时期的媒介技术对历史文化的影响。^{5}基特勒的理论为媒介的物质技术性提供了方法论支撑。而在新物质主义的框架下,媒介考古学被视为一个由物质构成的网络。媒介考古学将电影视为“物质档案”^[6],这是媒介考古在电影领域的尝试。

可以看到,媒介考古学的理论资源并非单一,加之它容纳了“视听技术的深层时间”(齐林斯基)、“屏幕考古”等充满冒险精神的研究对象,媒介考古学的线索已经很清晰了:它是回溯的,也是断裂的。尤西·帕里卡(Jussi Parikka)提出“失败一直是媒介考古学的核心”^[7],正是基于发现了历史中那些异质的、被湮没的声音。媒介考古学需要返回到那些被遗忘的媒介现场,挖掘一度被冷落却重要的媒介实践。通过这种方式,不仅能思考过去与当下的媒介是否存在被忽视的联系,而且有助于重估电影史观。

也因此,媒介考古学研究又展现出热闹与不安的一面。胡塔莫(Erkki Huhtamo)与帕里卡指出“对于媒介考古学的准则或术语,没有达成共识”^[8],这也是学界的基本态度。媒介考古学没有一个标准的定义,它更不是一个学科概念,其理论来源、研究对象以及研究方法是多元的。这令人联想到20世纪80年代以来方法各异的文化研究,还有乔纳森·卡勒(Jonathan D. Culler)打破经典文学路径的“野草文学观”。有意思的是,媒介考古学的研究方法与德勒兹在某种程度上不谋而合——作为创造概念的哲学家,德勒兹从未对“游牧”“块茎”等概念下过定义;媒介考古学也可以被视为是一座解辖域化的高原,对于新/旧媒介亦没有命名冲动,它不过是拾获了主流历史中那些被忽视的碎片。

媒介考古学是一个开放的空间,在挖掘被忽视的历史的同时,不意味着要制造新与旧的对立。关于新旧媒介,有学者提出“蒸汽朋克”(steam punk)概念,认为这是一种“用‘过去媒介的主题、创意与思想’来研究当下所谓的‘新媒介’”^{[8](2)}的艺术实践。技术与媒介形式的变化影响电影语言的演进。然而,传统摄像机属于旧媒介,VR技术与AI技术属于新媒介,VR技术创造VR影像,AI技术则生成AI影像——变化的是讲故事的媒介形式,并非故事本身。相反,媒介的演进会更新电影语言与媒介展现形式,它们或许会为早期电影研究提供新的思路——如果能在近新的电影元素中发现过去媒介的“幽灵”。这也是福柯谱系学令人振奋的地方:那些断裂的时刻,找到了。为了反对电影史的“叙事—树根”系统而去寻找散落在电影史中的碎片,是为了解辖域化的“辖域化”。目的不是要生成新的霸权,而是连接当下与过去那些晦暗的地图,一如德勒兹的块茎“制图”(map),强调一种开放和流动的生成思路。媒介考古学作为一种方法,展示了历史的非线性和断裂特性,也能在影像领域找到方法论的实践。将媒介考古置于电影史的理论坐标中,可以发现,从媒介考古到电影媒介考古,新的电影史研究路径正在生成。

二、“回溯—前瞻”的新电影史路径

实际上,在媒介考古学的术语出现之前,媒介考古的实践就已经存在了。早期电影媒介考古并不是从1895年开始的,需要我们考察19世纪往前的脉络。^[9]经典电影史沿着早期电影(19世纪末期的电影发明与早期实验)、有声电影到彩色电影的研究脉络,而媒介考古学者认为还有多种进入电影史的方法,以此拓宽电影研究的广度。媒体考古学将电影放在不同的脉络,且证明这些不同的系谱学如何找到不同的出路。^[10]

学者托马斯·艾尔塞瑟(Thomas Elsaesser)把媒介考古学视为考察新电影史的方法。^[11]当我们跳出当下电影史的框架,重新思考19世纪之前的电影发明,可以发现“电影”的概念一直处于生成之中,它是多样的、异质的。在“作为作品与文本”的电影研究模式之外,还存在“电影作为事件和体验”的早期电影实践,它也需要被纳入到电影研究中。首先,媒介考古学的早期电影研究路径支撑得住电影史研究路径;其次,这种路径可以有效地理解新旧媒介之间的各种互动(融合或自我区分)。^[11]经典电影以格里菲斯以来的叙事中心为主导,忽视了其中的“差异性”,而它们是电影史中不易被察觉的“刺点”。新电影史研究主要是从反对经典电影史的书写方式开始的。

那么如何重写电影史?艾尔塞瑟、汤姆·冈宁(Tom Gunning)、乔纳森·克拉里(Jonathan Crary)等学者不约而同地将视线投向了早期电影。艾尔塞瑟认为,“通过展示早期电影的异质性(alterity)和差异性(otherness),同时也坚持其复杂性,就有可能证明标准电影史中存在的幼稚、不太有把握的或无资格的隐含概念”,汤姆·冈宁提出了“吸引力电影”(cinema of attractions 1986)^[12]。新电影史研究打破了经典叙事传统,使线性的历史开始受到质疑。长期以来,叙事内核被认可为电影史研究的内在逻辑,而媒介考古学制造了断裂的方法——它重返早期电影现场,试图挖掘那些被遮蔽的、落满历史尘埃的媒介——以往的本体论前提是将电影视为一种非物质性(immaterial)的媒介,在新物质主义兴起的当下,物质媒介被重新考量。福柯的“起源”幽灵勾勒了偶然的媒介与必然的返回,让“运动—影像”(moving image)在早期电影的视觉吸引与杂耍中寻找自己的位置。

关于媒介考古学视野下的新电影史,艾尔塞瑟提出三个维度:首先,介于目的论转向与追溯因果关系之间的电影史(*Media Archaeology I: Film History between Shifting Teleologies and Retroactive Causalities*)^[11];其次,家谱还是家族相似?(*Media Archaeology II: Family Tree or Family Resemblance?*)^[11];最后,“电影是什么?”或“电影什么时候诞生?”(*Media Archaeology III: What is Cinema or When is Cinema?*)^[11]。第一个维度是对媒介考古学方法论的考察。传统电影史认为电影是一种有完整叙事能力的艺术形式,往往忽略了构成电影的诸多偶然性。当下的新电影史正处于从线性叙事到装置/技术媒介/美术馆的转向,为电影史的家谱增加了多样的阐释空间,需要我们用反主体的方式看待电影史,用新媒介视角重估过去的电影史。

在第二个维度,艾尔塞瑟辨认了“家谱”与“家族相似”的概念。“家谱”承认电影史以线性叙事主导的本体论传统,关注电影史中的因果关系,但面对数字化转型下的影像生产,面对不断壮大的媒介景观,传统电影史的论述是否稳固?于是,艾尔塞瑟用“家族相似”替代“家谱”的说法,电影并不起源于单一的源头,电影史是多种因素交织的物质网络。福柯认为事件形成谱系,艾尔塞瑟接续了福柯,强调新电影史的重点不在“起源”(origin),而是更多地属于“家族相似”(family relations)——事件属于彼此,但从不随意地或有目的地与彼此关联^[11]——因为电影史中还有图像、声音

技术、巨型屏幕、3D眼镜这些琳琅满目的媒介^[11]，它们被如今的电影史遗忘了。新电影史的任务是寻找这些“失败”的媒介。除了福柯，我们还能在德勒兹和维特根斯坦（Wittgenstein）那里找到解释。德勒兹的“树状系统”^[13]可以与“电影史”接上，而“块茎”则与“新电影史”连接。黑格尔以后的现代哲学不再寻求主体与庇护，新电影史也对传统电影史提出了质疑——德勒兹与媒介考古学的联系竟然如此密切，恰是说明了媒介考古学“反对起源”的诉求（福柯与德勒兹的相遇）。艾尔塞瑟将组成电影的其他媒介当作电影家族的一部分，其实是强调了它与叙事传统处于并列的位置。维特根斯坦的“家族相似”放在这里恰如其分，即媒介与媒介之间有相似之处，却不存在完全一致的属性（维特根斯坦与媒介考古学的相遇）。

第三个维度辨析“电影是什么”“电影什么时候诞生”，在前两者基础上引申出一个问题：我们需要什么样的电影史？随着技术的发展，“电影”的含义变得复杂，它不再仅仅作为影院电影出现，更是包括了视频论文、VR影像、AI影像等多种媒介形态在内的影像。新电影史将电影视为一种不断演进的媒介，勾勒出电影是一个超越叙事电影框架的生成过程。用经典电影时期的叙事模式理解早期电影是一种“误读”，“重新发现早期电影是繁复的视觉文化的一部分，有着自己的传统、规则与逻辑。”^[14]回顾19世纪早期电影时期，非线性叙事探索只是其中一部分内容，早期电影时期还包含实验剪辑、视觉实验、观众体验等内容。譬如，乔治·梅里爱（Georges Méliès）的作品经常呈现停机再拍、多重曝光等技术手段，以此创造断裂的实验叙事方式和令人惊奇的视觉创新效果。早期电影为后来以叙事为主流的电影史提供了灵感，也成为当代VR等媒介技术的先驱探索。“数字电影复苏且重新建立了19世纪的生理光学，‘回到’魔术幻灯秀、全景画和西洋镜……”^[10]，以此为基点，返回考察早期电影及史前史中的光影实验、幻影灯幻术、全景画、立体镜乃至活动电影放映机（Kinetoscope），它们解释了电影的源头可能是作为视觉文化的早期实践。

最后，媒介考古学沿着“从现在追溯过去”而非“从过去到现在”的回溯路径，是一种“回溯—前瞻”（analeptic-proleptic）式的关系。^[15]从当下的新媒介视角回溯过去被遗忘的媒介现场，挖掘当下与过去的联系，“回溯性地为过去之物赋予一种对当下的远见”^[14]。在电影数字化转型的当下，媒介考古作为方法具有重要意义。媒介和技术的发展，胶片电影、引擎电影、VR影像和AI影像的应用，促使电影的语境变得更加开阔。我们在新的媒介形式中找到了早期电影的诸多影子。VR作为沉浸式媒介，对应了史前史中沉浸性的视觉文化；VR的非线性叙事结构，又指向早期电影实践的循环结构、平行蒙太奇、超现实叙事等。

媒介考古学不仅关注媒介的演进，更关注媒介的创造，需要我们回到电影的“童年时期”去寻找散落在历史中的早期媒介。以上论述媒介考古学的理论路径、媒介考古学与电影考古学的关系，继而论述媒介考古学视野中新媒介与旧媒介的关系，为论述VR作为新媒介去电影史寻找“旧媒介”做好了准备。

三、媒介演进：VR作为征兆

艾尔塞瑟设想了“数字化”（digitisation）的电影史转向路径。媒介考古的电影史，将“数字革命”视为一个电影史断裂的时刻，它首先是一个技术甚至是美学问题。^[11]影像不仅局限于古典叙事范式，更可容纳多类型叙事以及作为身体在场的观众体验——“虚拟现实”“互动性”“沉浸感”或许可以阐释媒介考古观念中的“电影”。^[11]

VR的全称是“virtual reality”，中文翻译成“虚拟现实”。威廉·舍曼（William R. Sherman）曾作出定义：“VR是由交互式计算机模拟组成的媒介，可以感知参与者的位置与行动，并替将反馈代或增强为单一或多种感觉，从而给予人（虚拟世界的）沉浸式体验或呈现在模拟中的感觉。”^[16]史前史与早期电影为我们展示了物质/非物质的媒介雏形，而VR影像可能与它们存在着电影诞生以来最相似的家族关系。如果将VR媒介视为叙事工具之一，通过新媒介重新定义电影叙事，那么这不仅能挑战传统的古典叙事结构，而且也能建立一个以观众体验为核心、意义连贯的新电影世界。VR作为考古征兆，可以沿着“回溯—前瞻”的思路寻找VR与史前史以及早期电影的联系。于是我们发现，“早期电影”并没有消失，只是以新的形式“存档”下来。

首先，VR通过视觉机制营造沉浸感，它和早期视觉文化有相似的视觉逻辑。当我们重返巴赞，发现巴赞对于“完整电影”的预言是准确的，“一切使电影臻于完美的做法都无非是使电影接近它的起源”。^[17]电影何种程度上是最接近现实？其实是对电影的真实性提出了要求。巴赞认为，19世纪以来至今，从照相术到新现实主义电影，所做的努力都是在复现一个“真实”的现实，这里面暗示了一个重要信息：沉浸感通过视觉机制建立。

从史前史到VR影像，沉浸感是视觉文化非常重要的体现，而现代电影体验是一次“断裂”，它用银幕阻隔了观众身体与影像内容的联系。VR的出现，绕开了作为偶然事件的现代电影，联结了同样作为偶然事件的数字时代新媒介与早期电影及史前史的视觉话题。

视觉文化在欧几里得（Euclid）时期已经被提出，文艺复兴时期的绘画出现了透视法（perspective）——在二维空间营造出三维空间的视觉层次。1662年，惠更斯（Christiaan Huygens）发明了“魔术灯笼”（Magic lantern）（作为早期发明者之一），魔术灯笼是暗箱（camera obscura）、显微镜等多种光学装置的结合，是现代电影的“鼻祖”之一。^[18]1769年，施罗德费尔将他的莱比锡咖啡馆改造成了一个“多媒体的、沉浸式的恐怖剧场”^{[19] (151)}，主要制作方式是“用魔术灯笼将幽灵般的图像投射到烟雾的窗帘上”^{[19] (154)}，并且创造了一个不严格的观影“剧场”，模拟出了与传统电影的影院以及VR观影场地相仿的观影空间。1798年，埃蒂安·加斯帕尔·罗伯特（Étienne-Gaspard Robert）首次表演了幻影展览（Phantasmagoria）^[20]；保罗·菲利多（Paul Philidor）更新了魔术灯笼的观看方式：将魔术灯笼放在轮子上，再将投影仪移到屏幕上，从而形成前所未有的视觉“幻影”（phantasmagoria）^{[19] (156)}，视觉形象多以惊悚的幽灵影像为主，与VR影像强调的“沉浸感”不谋而合。

“全景”（Panorama）的发现为VR影像找到了新的视觉媒介支撑。最初的全景图是360度的圆柱画，观看者身处其中，可以看到全方位的“虚拟世界”。^[21]1787年，苏格兰画家罗伯特·巴克（Robert Barker）在爱丁堡的卡尔顿山顶眺望城市时忽然意识到，如果以一个固定点为中心轴，画多幅360度角度下的局部风景画，然后拼贴成整体，利用视觉差形成一个立体的全景画^{[19] (163)}，这是全景概念的最初实践——尽管再早几年，伦敦已经出现了全景单幅画展。^[22]

VR中的全景如何生成？观众戴上VR头显，便可以在虚拟空间与影像进行互动，获得沉浸体验。18世纪全景的发现，可被视为是VR全景的早期实践，它们都通过全景空间的确立、视觉沉浸机制的建立将观众带入作为体验的世界。如果说CG技术还停留在数字电影制作层面，UE、Unity引擎已经创造了一个逼真的虚拟世界/环境。至此，VR与史前史中两个重要的视觉元素产生联系——沉浸感与全景，两者在视觉机制层面达成了共识。

在媒介谱系中，两个媒介或许可被视为VR眼镜的“鼻祖”，其中一个为立体镜（stereoscope）。巴

赞援引电影史学家波托尼埃，认为立体镜的发明（而不是照相术），将“立体感”放进了活动影像中。^[16] 立体镜由查尔斯·惠斯通（Charles Wheatstone）发明，原理是利用两个透镜制造视觉差，形成虚拟的三维空间；VR眼镜也有两片中间厚、两边薄的凸透镜，利用视觉差增强画面的纵深感，且依赖于饱和梯度与表面饱和度。^{[20] (49)} VR是早期立体镜的三维成像技术演进。另一个媒介是西洋镜（peep-show），它按照光学原理在一个空间内重叠画面形成纵深效果，与VR追求的沉浸感是一致的。不过，和立体镜360度环绕的空间感不同，西洋镜是在单一平面制造出三维效果。作为与电影诞生息息相关的早期媒介，尽管它们在技术上没有到达巴赞认为的足以支配电影发明的程度，没有像照相术与留声机那样机械复制现实的能力，但无论是从视觉机制这样的虚拟媒介还是物质媒介考察，早期媒介与VR技术的关系，似乎比传统电影有更多的家族相似属性。

其次，从VR影像内容创作来看，它和早期电影存在相似的“吸引力”。汤姆·冈宁（Tom Gunning）将1907年之前早期电影的观念命名为“吸引力电影”（Cinema of Attractions）。冈宁发现，奇观元素较之叙事元素在早期电影中占据更大的作用，而它一直都被后来的电影史忽略了。到了爱森斯坦这里，“吸引力蒙太奇”（Montage of Attraction）可以视为是梅里爱“停机再拍”的演进，它将随机的、独立的段落组合成新的段落，与VR的表达是相同的：营造惊奇感，给观众带来视觉上的吸引力。如汤姆·冈宁所言，“最早的电影研究出现在政治激进的电影俱乐部和先锋艺术杂志上，为的是探询新媒介蕴含的潜力”^[23]，史前史中的“幻影”与VR的沉浸感相似，早期电影的奇观特征与VR早期的奇观特征相似，这不禁让人思考，VR是否能够通过吸引力建立与早期电影的联系，继而成为媒介考古学的材料之一？

齐林斯基认为，“有一种可能性开辟了一种非常特殊的实验空间，这种可能性是能够通过对过去的‘现时’进行思考、梦想、草拟和配置，使之进入未来的‘现时’（through past presents into those of the future）”^[24]，他称其为“未来考古学”（prospective archaeology）。^[23] “未来考古学（prospective archaeology）重构古老的媒介机器以期获知过去以及可能的未来。”^[9] 假设VR加入，将产生一个无法回避的问题：随着越来越多新媒介的涌入，我们是否要重估电影史？VR是电影史的延续还是“延异”（德里达）？

由于新技术（VR技术）的出现，那些散落在历史各处的媒介重新被当下拾取，进入了一个非线性书写的历史中。换句话说，VR作为面向未来的技术，却不断地从过去得到材料印证，它拾取了过去的“档案”，让我们在一次次“电影终结论”的哀调中找到了一丝感知过去的信心。然而，这不代表我们必须无尽地从过去寻找资源，从更长远的未来回望，或许VR本身还会成为未来技术缅怀的“乡愁”，成为一份重要的考古媒介。

VR用数字化（digitisation）生成新的档案，是否也暗示了，这份档案同时要承担某种“迟缓”的衰老？“数字化”不仅意味着当下，也意味着将有更新的“当下”取代当下。首先，在技术上，老生常谈的“电影之死”话题，展现了影像本体论层面的焦虑，格林纳威（Peter Greenaway）感性的发言自不用说，桑塔格（Susan Sontag）、弗朗西斯科·卡塞蒂（Francesco Casetti）等学者不断地提示着同时代的人们，技术发展是技术自身最大的“敌人”。他们无法预料如今的影像已经要进入三维空间讨论了——同样地，我们也无法预料未来的影像技术将朝向何方发展。

VR寻找的不是电影发明至今的观影姿态，它穿过了线性的尘埃，与20世纪初期的某种短暂的观影仪式遥相呼应。在1900年的巴黎世界博览会上，出现了全景与电影技术融合的观影方式，被称为

Cine' orama, 具体表现在用人工的方式, 同时将 10 卷 70mm 的胶片投影到圆形的天花板上, 以形成一个人工拼贴而成的 360 度图像。^[25] 再往后的媒介档案中, Cine' orama 几乎是消失了, 某种程度上 Cine' orama 属于“失败的媒介”, 但 VR 的观影方式与其竟有相似的联系。桑塔格的伤感还停留在对电影院迷影氛围的眷恋上, 这份质朴的仪式感放到当下依然是成立的, 但缺少了无可避免的局限性。尼采在提出“以身体为准绳”^[26] 时, 不会预料到科技将与身体产生如此密切的联系。身体在遭遇几千年的冷落后, 由尼采塑造了它的理论姿态, 现在身体又在科技的进阶中获得了新的阐释空间。由于影院物质空间与周围观众的存在, 人与传统电影形成了自觉的观看关系的阻隔, 并且传统电影的银幕制造的是二维空间; 然而, VR 让作为观影主体的人与 VR 技术互为融合。在观看一部 VR 作品时, 观众带上 VR 眼镜, 如果有需要调整画面与人眼的观看比例, 并在系统提示中按下“开始”按键。被固定在电影院的观众, 与坐在椅子上/站立旋转 360 度的观众, 最明显的区别在于身体的伸展程度。VR 技术前所未有的将身体推向了数字身体。在这个层面上, VR 比 Cine' orama 多了一层身体美学的递进: 身体超越物质身体, 成为一个可以被塑造的主体事件, 完成了从理论赛博格到实践赛博格的转向。

最后, 回到媒介考古学。柏拉图的“洞穴”寓言投射了人对世界的认识不过是幻象, 从壁画、雕塑到后来的电影, 创造的也不是真实的世界, 而是巴赞所言的“现实的渐近线”。VR 能创造一个最接近真实的世界吗? 在数字时代回应这类问题总是显得着急。VR 暂时不会“完成”, 它在诸多物质媒介与虚拟媒介上找到了历史的幽灵, 也会因为亲缘性被后来者考据——虽然我们无法准确给出未来影像的发展形态。

综上所述, 19 世纪的光学原理、史前史早期电影中, 藏着 VR 的媒介、媒介雏形或媒介设想, 因此存在从 VR 进入媒介考古的可能性。在此意义上, 重新书写电影史变得可行。VR 作为媒介考古学的征兆, 或许会为媒介转向提供更多启发。

四、结 语

媒介考古为电影史研究提供了一种新的研究方法。VR 作为新媒介去电影史中寻找“旧媒介”, 代表了媒介考古学研究的一个重要方向。VR 技术通过其沉浸式体验, 将观众带入一个全新的视听世界, 但我们也看到过去媒介技术的影子——早期电影的叙事技巧、镜头语言、观众互动方式, 都在新媒介中得到了延续和重构。将 VR 视为媒介考古的一环, 我们找到了魔术灯笼、全景原理、立体镜、西洋镜乃至“吸引力”等物质媒介或设想, 这些给了 VR 一种可建立且可被辨认的家族“血统”。如果说 VR 的媒介考古学路径存在必要, 那就是既能用“怀旧”的方式确立 VR 影像的身份坐标之一, 也为媒介考古学提供一个回溯的思路: 我们往往在旧媒介中寻找新的可能性, 也能在新媒介中重拾过去的影子。更进一步, 我们或许会提早感知到 VR 作为档案的“乡愁”。

参考文献:

- [1] 施畅. 视旧如新: 媒介考古学的兴起及其问题意识 [J]. 新闻与传播研究, 2019 (7): 33-53.
- [2] [德] 瓦尔特·本雅明. 德意志悲苦剧的起源 [M]. 李双志, 苏伟, 译. 北京: 北京师范大学出版社, 2013: 33.
- [3] Foucault, M. (2019). On the ways of writing history In James, D. F. (eds.). trans. Robert, H. *Aesthetics, method, and epistemology: The essential works of foucault, 1954-1984, vol 2*. New York: New Press, 289-290.
- [4] [法] 福柯·尼采·谱系学·历史学 [A]. 尼采在西方 [C]. 苏力, 译. 上海: 上海三联书店, 2002: 279-305.
- [5] Kittler, F. A. (1999). *Gramophone, film, typewriter*. USA: Stanford University Press.

- [6] 杨北辰. “新物质主义”视野下的电影媒介考古学[J]. 电影艺术, 2018 (3): 11-17.
- [7] Parikka, J. (2013). *What is media archaeology*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- [8] Huhtamo, E. & Parikka, J. (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. California: University of California Press.
- [9] 西格弗里德·齐林斯基. 唐宏峰, 杨旖旎. 媒介考古学: 概念与方法——西格弗里德·齐林斯基访谈[J]. 电影艺术, 2020 (1): 125-132.
- [10] [德] 托玛斯·埃尔塞瑟. 媒体考古学作为征兆(下)[J]. 于昌民, 译. 电影艺术, 2017 (2): 117-124.
- [11] Elsaesser, T. (2004). The new film history as media archaeology. *Cinémas*, 14 (2): 75-117.
- [12] [美] 汤姆·冈宁. 吸引力电影: 早期电影及其观众与先锋派[J]. 范倍, 译. 电影艺术, 2009 (2): 61-65.
- [13] Deleuze, G. & Guattari, F. (1977). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota.
- [14] [德] 托玛斯·埃尔塞瑟. 媒体考古学作为征兆(上)[J]. 于昌民, 译. 电影艺术, 2017 (1): 75-83.
- [15] [德] 托马斯·埃尔塞瑟. 媒介考源学视野下的电影——托马斯·埃尔塞瑟访谈[J]. 李洋, 黄兆杰, 译. 电影艺术, 2018 (3): 111-117.
- [16] Sherman, W. R. & Craig, A. B. (2018). *Understanding virtual reality: Interface, application, and design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- [17] [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: 16.
- [18] Vermeer, K. (2005). The magic of the magic lantern (1660 - 1700): On analogical demonstration and the visualization of the invisible. *The British Journal for the History of Science*, 38 (2): 127-159.
- [19] Johnson, S. (2016). *Wonderland: How play made the modern world*. New York: Pan Macmillan.
- [20] Castle, T. (1988). Phantasmagoria: Spectral technology and the metaphors of modern reverie. *Critical inquiry*, 15 (1): 26-61.
- [21] Hillis, K. (1999). *Digital sensations: Space, identity, and embodiment in virtual reality* (Vol. 1). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [22] Huhtamo, E. (2013). *Illusions in motion: Media archaeology of the moving panorama and related spectacles*. Cambridge: MIT Press.
- [23] [美] 汤姆·甘宁. 现代性与电影: 一种震惊与循流的文化[J]. 刘宇清, 译. 电影艺术, 2010 (2): 101-108.
- [24] [德] 齐格弗里德·齐林斯基. 未来考古学: 在媒介的深层时间中旅行[J]. 唐宏峰, 吕凯源, 译. 当代电影, 2020 (4): 42-48.
- [25] Grau, O. (2004). *Virtual art: From illusion to immersion*. Cambridge: The MIT Press.
- [26] [德] 弗里德里希·尼采. 权力意志[M]. 张念东, 凌素心, 译. 北京: 商务印书馆, 1991: 56.

[责任编辑: 华晓红]