

沉浸、叙事与双重感知： 多屏幕电影的技术与美学研究

焦焱楠

(浙江传媒学院华策电影学院, 浙江杭州 310018)

摘要: 面对流媒体的竞争, 影院不断革新电影的技术外观, 以吸引观众回到影院, 近些年 ScreenX、ICE 等多屏幕影院的出现, 创造了一种具身化的观影体验, 同时也匹配了人眼的视觉特性。银幕的扩展与互动, 以空间蒙太奇延展了传统电影叙事的视角, 以“同时性”构建了“联觉”美学, 并让观众从静态转向动态, 从“怀疑的悬置”过渡到双重在场的影像认知模式, 最终使得观众的身体和意识与电影紧密联系在一起。

关键词: 多屏幕电影; 技术; 美学; 影像认知

中图分类号: J93

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 04-0108-08

20 世纪 50 年代, 为了应对电视的竞争, 电影业通过 3D 立体、宽银幕、大画幅、立体声等方式对影院进行革新, 力图唤回流失的观众。然而, 尽管获得了短暂的效益, 昙花一现的技术奇观却并未能拯救影院, 好莱坞的黄金时代宣告终结, 电视作为新的主流媒介涌入世界历史舞台。数字时代的到来, 一方面, 为电影开启了新的机遇; 另一方面, 以流媒体、短视频、虚拟现实、交互媒体为代表的新影像媒介, 又一次将当年的危机置于影院面前, 技术的发展不允许影院对于电影的独占, 人们日益增长的文化消费需求, 也注定了传统影院的没落。

而在此背景下, 影院却仍是电影的主流发行渠道, 由好莱坞六大制片公司联合成立的数字电影倡导组织 (DCI, Digital Cinema Initiatives) 掌控着数字时代电影的系统规范与技术标准, 影院作为好莱坞电影工业的根基, 参照 20 世纪 50 年代, 试图通过技术的更新, 改良电影的媒介外观, 以高分辨率、高帧率、高动态范围、IMAX、激光、杜比全景声 (Dolby Atmos)、3D 立体、4D 动感等方式, 不断增强影院的沉浸感, 来吸引观众回到影院。如列夫·马诺维奇 (Lev Manovich) 所言, “传统电影技术和视频技术的最初设计就是用画面填满整个屏幕”。^[1] 因此无论技术如何改进, 电影一直以来都是依托单一银幕进行影像叙事的媒介, 在黑暗的影院环境中, 银幕如同“镜子”一般满足着观众的窥视欲与自我认同。^[2] 而近些年 ScreenX、ICE 等多屏幕影院的出现, 则大胆挑战了这一传统。同样作为沉浸感驱动下的技术革新, 多屏幕电影更像是一场商业化艺术实验, 通过建立银幕的扩展与互动, 不仅为电影叙事带来了新的美学维度, 同时也在一定程度上重塑了观众的影像认知方式。

一、多屏幕电影的沉浸式再现

多屏幕电影技术在当今商业影院中的应用, 较为知名的包括韩国 CJ CGV 影院集团和韩国科学技术院 (KAIST) 于 2012 年联合开发的特种影厅 ScreenX, 比利时科技公司巴可 (Barco NV) 的 Escape 三面屏影院, 以及法国 CGR 影院集团 (CGR Cinémas) 的“沉浸式电影体验” (ICE, Immersive Cinema Expe-

基金项目: 国家社科基金艺术学项目“认知神经科学理论背景下电影视听元素结合效果研究” (19BC041); 国家社科基金艺术学重大项目“戏剧与影视评论话语体系及创新发展研究” (23ZD07)。

作者简介: 焦焱楠, 男, 讲师, 博士。

rience) 系统, 这些系统都无一例外地将沉浸感作为技术的核心。

三种系统对于银幕的扩展方式和观影沉浸感设计有所不同, 其中 ScreenX 系统直接将电影画面扩展至影院两侧墙壁, 形成 270 度全景沉浸式效果, 如图 1 所示。除了主银幕的正常投影, 根据影院大小不同, 每一侧的扩展画面最多可由六台投影机进行影像投射, 两侧墙壁通常会衬以特殊布料, 以保证色彩一致性。截至 2023 年 7 月, 该技术已经应用在 37 个国家的 364 个银幕上,^[3] 为《黑豹》(*Black Panther*, 2018)、《海王》(*Aquaman*, 2018)、《银河护卫队 3》(*Guardians of the Galaxy Vol. 3*, 2023) 等 90 多部电影定制了上映格式。ScreenX 通常只在影片的部分镜头中以多屏效果呈现, 这一方面是出自制作成本的考量, 另一方面单屏与多屏在不同故事段落的穿插处理, 也使得多屏段落呈现时的情绪氛围和视觉冲击得以强化。以《小丑回魂 2》(*It: Chapter Two*, 2019) 为例, 影片在恐怖片段到来时扩展为三屏, 使得观众沉浸在更为广阔的场景空间中, 这时观众对于两侧屏幕产生的期待会令其产生极强的紧张感, 配合恐怖片固有的摄影与声音技巧, 有效强化了观影的恐怖氛围。^[4]

在 ScreenX 中, 影厅的两侧墙壁充当了扩展的银幕, 而巴可的 Escape 系统, 则是在影厅前方、中央银幕的两侧额外部署了两个银幕, 同时结合巴可 Auro 11.1 多声道环绕音响系统, 营造身临其境的全景体验, 如图 2 所示。与 ScreenX 类似, 以 Escape 格式上映的影片同样只有部分镜头以多屏方式呈现, 对于表现恐怖氛围、宏大场景、极限运动等也有着相近的冲击力。^[5] 遗憾的是, 与 ScreenX 相比, Escape 系统的市场占有率较低, 在推出《移动迷宫》(*The Maze Runner*, 2014)、《星际迷航 3: 超越星辰》(*Star Trek Beyond*, 2016) 等几部定制格式影片后, 由于缺乏稳定可靠的影片内容渠道, 已于 2018 年停止相关业务, 退出了大众视野。



图 1 ScreenX 影厅



图 2 Escape 影厅

法国 CGR 影院集团的 ICE 系统, 则融合了 4K 激光投影、杜比全景声, 同时基于飞利浦的 Light-Vibes 技术, 通过影厅两侧墙壁上装配的若干 LED 面板, 在放映过程中呈现定制的视觉效果, 以动态的光色变幻扩展银幕中的场景和动作表现。在 ICE 影厅中, 扩展的屏幕并不作为观众的视觉中心, 而是以一种“视觉装饰”填充观众的视野余光, 如图 3 所示。在主银幕画面一致的情况下, ScreenX 影厅中两侧屏幕对扩展的电影画面展现了较为完整的视觉信息, 而 ICE 影厅两侧则是以更加接近于灯光效果的方式对主画面进行了呼应。



图 3 《阿凡达：水之道》在 ScreenX 影厅与 ICE 影厅呈现的差异对比

传统影院的场域作用使观众得以在观影过程中保持“怀疑的悬置”(Suspension of Disbelief),即忘却周围的现实环境与自身的存在,相信眼前所见的影像即为真实,以沉浸于电影故事之中。^[6]多屏幕影院则在此基础上,进一步扩展了银幕宽度,展现了更大的画幅比,这一做法在一定程度上沿袭了1927年法国导演阿贝尔·冈斯(Abel Gance)的《拿破仑》(*Napoléon*),在该片的结尾高潮段落,冈斯运用三台摄影机拍摄影像,再由三台放映机将电影画面分别投影到三个相连的银幕上,形成了震撼的视觉效果。冈斯作为法国印象主义的标志性导演,曾设想未来电影会存在于巨大的体育场和三维的银幕上,我们将“生活在那里”,而不只是观看投影形成的“神奇空间”(Miraculous Space),他认为“观众的灵魂将与人物和物体的灵魂融为一体”。^[7]《拿破仑》在一定程度上实现了这一愿景,而当下的多屏幕影院则更为彻底地将影像的视觉奇观与观众的身体联结在一起,创造了一种具身化观影体验。

从视觉认知层面来看,多屏幕电影则与人眼的视觉特性相匹配。1999年,拜伦·里夫斯(Byron Reeves)等人用三种不同尺寸的屏幕对被试在观看图像时的心率和皮肤电信号进行了测量,最终提出大屏幕能够提高观众的注意力和兴奋度。^[8]史蒂文·贝尔曼(Steven Bellman)等则通过实验证明,与屏幕的实际尺寸相比,观众与屏幕的距离、镜头画面的类型以及观看角度对记忆唤醒和吸引程度的影响更大。^[9]多屏幕影院不仅扩展了银幕的宽度,也在银幕的总体大小、空间距离、观看角度等多个方面增强了影像自身的吸引力,从而让观众更好地沉浸在电影之中。

二、空间蒙太奇：多屏幕电影的叙事扩展

除了对银幕进行扩展,现有的多屏幕影院也会在不同银幕上放映不同的画面,沉浸化地展示对比或共时性场面。如ScreenX版《波西米亚狂想曲》(*Bohemian Rhapsody*, 2018)将台上的乐队演出以不同视角展现于三个银幕,Escape版《24小时：末路重生》(*24 Hours To Live*, 2017)以不同景别或不同动作空间对影像进行并置(如图4所示)。这些镜头以空间蒙太奇的方式强化了场面的情绪与氛围,同时赋予观众多重视角,使其超越了传统时空的束缚。



(a) ScreenX 版《波西米亚狂想曲》



(b) Escape 版《24 小时：末路重生》

图 4 多屏幕影院中的“空间蒙太奇”

传统电影叙事通常依赖于不同镜头剪辑后所形成的“时间蒙太奇”,但如列夫·马诺维奇指出,“以空间序列的模式取代传统的时间序列”^[1](325)],通过深焦、长镜头、分屏等方式构建的“空间蒙太奇”,同样是电影创造情绪与意义的重要手段。观众依靠自身想象,对眼前同时呈现的镜头信息进行二次加工,从而在大脑中创造一个整体形象。^[10]

与传统电影相比,多屏幕电影解放了屏幕的空间限制,使得“时间性事件突破了狭义的电影场域,而跻身雕刻与建筑介层”^[11]。但另一方面,一旦将不同的影像并置,那么多屏幕电影和分屏(Split Screen)电影会具有一定的相似性,二者均是对观众视野中影像的可见性分割,均以空间蒙太奇或多线叙事的方式,取代传统的时间叙事。杰弗里·艾伦·罗兹(Geoffrey Alan Rhodes, 2005)用“多通道电

影”（Multichannel Cinema）一词对这类影像进行了概括，并借助亨利·柏格森（Henri Bergson）的感知理论分析了其认知过程。他指出观众面对多个并置的影像时，会在其大脑中创建一个“虚拟屏幕”（Virtual Screen），将多个独立的影像融合成一个整体，同时彼此之间会建立起一种隐喻关系。^[10]

类型化叙事电影中，分屏往往采用统一的声音处理和线性的叙事方式，从最为常见的电话交谈，如《枕边细语》（*Pillow Talk*, 1959）、《贱女孩》（*Mean Girls*, 2004）等电影用分屏的方式合并多个空间，展现人物关系，到《绿巨人浩克》（*Hulk*, 2003）采用多次分屏处理来拆分同一空间下的不同视角，以致敬漫画原作的表现方式，以及在毛骨悚然的口哨声中并置病人新娘与杀手护士以形成紧张氛围的《杀死比尔》（*Kill Bill: Vol. 1*, 2003），同一时间下的不同空间收束在统一的叙事逻辑中。此外，近年来以《解除好友2：暗网》（*Unfriended: Dark Web*, 2018）、《网络迷踪》（*Searching*, 2018）等为代表的“桌面电影”则以主观视角的方式，依托计算机交互界面，实现了多空间影像在单一屏幕内的线性叙事。

值得注意的是，这些电影通常在短暂的分屏之后回归到单画面状态，为了避免长时间并置影像带来的表意混乱，分屏的表现手法仅作为一种临时的视听策略。作为一个特殊案例。迈克·菲吉斯（Mike Figgis）的《时间编码》（*Timecode*, 2000）全片都以分屏形式呈现，四个并置的长镜头，尽管画面间保持着同时性，但声音各自独立，叙事彼此分离，即便导演有意在某一时刻强化部分空间对白，弱化其他画面声音，但整体叙事是离散的，观众难以凭借自身感知重建清晰的故事逻辑。

多银幕并置和分屏的区别，主要体现在前者是对观众视野的扩展，后者是对影像空间的压缩，因而两者在美学表达和叙事方式上存在着较为显著的差异。电影分屏强调多个画面同时呈现的视觉冲击和信息传递，通过在同一屏幕上划分不同区域，制造出视觉上的层次感，以吸引观众的注意力。而多屏幕电影更注重在视觉上给予观众沉浸感和情绪代入感，通过在多个屏幕上呈现同一场景的不同角度，或者在不同屏幕上展示具有关联性的内容，强化了电影的氛围和情感。在叙事层面上，电影分屏通常用于呈现相关但独立的信息，强调故事中的多线索或并行发展。多屏幕电影在叙事上则更为复杂，需要更仔细的设计，以确保观众能够在多个屏幕上理解并关联不同的情节，这可能涉及角色在不同屏幕上的互动，或者情节在多个屏幕上的交叉呈现。与此同时，多屏幕电影更注重观众在整个展示中的主动参与，因为他们需要在多个屏幕上同时关注多个方面的故事。

多屏幕电影的美学特征印证了1967年科林·洛（Colin Low）所提出的“同时性”（Simultaneity）美学，即多个单一的视觉意象在同一时间对感官刺激，会触发更为深远的记忆，就如同语言高度简洁化的诗歌，将文字中蕴含的不同思想与意象同时传递到读者的意识之中，可以形成极其强烈的情感冲击。^[12] 这同样与吉恩·扬布拉德（Gene Youngblood）在1970年提出的“联觉电影”（Synesthetic Cinema）相呼应。扬布拉德认为联觉是“艺术作品在不同或对立的冲突中所产生的和谐”，联觉电影通过叠加多重要素产生出一种“合金”般的力量和协同化的美感。同时，他指出这种协同效果并不趋向于复杂化，而是以一种“优雅的简洁性”（Elegant Simplicity）存在。^[13] 以ScreenX版《安娜贝尔3：回家》（*Annabelle Comes Home*, 2019）为例，除了依靠传统恐怖片的声画剪辑技巧营造惊悚氛围，该片充分利用了多屏幕的联觉效果，如图5所示。将角色受到惊吓时的反应镜头以不同景别重复再现于三个屏幕，叠加后产生一种强化的恐怖感，不仅在视觉层面联动了角色的外部动作和内部心理，同时也为叙事情境带来了一种协同效果，使观众更容易与角色产生共情。



图 5 ScreenX 版《安娜贝尔 3：回家》（2019）

当然，多屏幕电影的空间蒙太奇和联觉美学并非局限于影院之内，在美术馆中，艺术家兼电影制作人约翰·亚康法（John Akomfrah）的三部曲《眩晕的海》（*Vertigo Sea*, 2015）、《紫》（*Purple*, 2017）以及《四夜》（*Four Nocturnes*, 2019），均通过并置多个屏幕，将彼此间并无直接关联的影像进行展示，以空间蒙太奇构建视觉隐喻，从而让观众对人类与自然的关系进行冥想式的探索。其三屏影像装置《机场》（*The Airport*, 2016）则在不同屏幕间保持着空间的一致性和视角的多样性，同时屏幕内的影像通过叙事省略营造出一种诗歌般的韵律，废弃的机场，宇航员与大猩猩的相遇，过去与未来的连接，令人联想起斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）《2001 太空漫游》（*2001: A Space Odyssey*, 1968）中时空的跳跃，以及西奥·安哲罗普洛斯（Theo Angelopoulos）电影中诗意的镜头运动。但不同于电影的“时间蒙太奇”，多重视角并置的“空间蒙太奇”将这种时空的碰撞和诗意的造型语言置于观众身体周围，营造了一种更加孤寂和荒凉的情境氛围。

叙事视角的扩张，也体现在艺术家萨姆·泰勒·伍德（Sam Taylor Wood）《第三方》（*Third Party*, 1999）中，作品将一个小聚会在同一时间的不同视觉元素进行并置，以多重视角展现了人们之间的社交活动和情感纠葛。作品由英国摇滚歌手玛丽安娜·菲斯福尔（Marianne Faithfull）和演员雷·温斯顿（Ray Winstone）主演，通过七个 16mm 摄影机同时拍摄，再借助七个银幕投影以并置环绕的方式部署在画廊的四面墙上，影像中的环境声充斥着整个画廊大厅，观众在其间行进观看，同时作为参与者和偷窥者体验着影像中的情景氛围。由于七个影像拍摄于同一时间同一地点，因此叙事在时间与空间上是统一的，但同一时空下叙事线索是多重的，观众无法同时看到所有画面，掌控所有的故事细节。观众在游走过程中随机选择注视的影像，以在其大脑中建立专属于其个人的叙事链条，同时通过对现场影像的整体扫视，也能够将多个分散的影像合并为一个“虚拟屏幕”，从而将叙事环境融入观众的心理空间。

国内艺术家中，杨福东极其擅长运用多屏影像构建电影化叙事，《雀村往东》（2007）用六个并置的影像呈现了河北的一个偏远村庄，荒凉的田野、打斗的野狗、躺卧的农夫，空间蒙太奇建立的视觉隐喻，展现出农村的孤独景象和生存困境。艺术家将野狗的生活与人的生存状态相对比，表达了对我国当时的农村社会境况与人口老龄化的关注。《第五夜》（2010）则用同一场景下的七个不同视角，讲述了 20 世纪 30 年代七个身处上海的年轻人的故事。这些人在诗意的镜头下各自忙碌、彷徨迷失，营造出朦胧优雅又变化多端的时代气息。观众从一个影像看向另一个影像，仿佛从记忆的一头游走至另一头。此外，《离信之雾》（2009）作为一部“行进中的电影”，将电影拍摄中的原始素材再现于九块屏幕上，让观众在观看影像的过程中展开想象，从而构建一部“虚拟”的电影。^[14]

实际上，电影总是向我们传达同一时空下叙事的单一性，但如丹尼尔·伯恩鲍姆所言，多屏幕影像

装置的时间复调才是我们所有人生活的精神状态。^[15] 艺术家简·菲尔布里克（Jane Philbrick）认为，“多屏的形式不仅打破了传统电影中无缝构建的视觉画面，还凸显了叙事过程中隐含的不连续性，使叙事如同意识一般具有了层次性”^[16]。如今人们生活在各种尺寸、规格、材质的屏幕所构成的世界中，以生命体验书写着影像的历史，多屏幕影像装置实际上成为一种当代屏幕景观的艺术化身，叙事的展现方式也与人们的思维方式共生。

三、“后电影”时代的多屏幕电影感知

在影院中，座椅限制了观众的位置，电影的时长决定了观众的停留时间，如埃里卡·巴尔索姆（Erika Balsom）所言，“静止不动的观众签订了一份隐含的契约，将自己交给电影的时间性，去面对任何可能发生的事情。当然，人们总是可以自由地移开视线或起身离开，但影院的力量恰恰在于通过放弃换台、快进或跳过的能力来控制观众的注意力。”^[17] 相较于传统观影过程中静止的观看行为，多屏幕电影则让观众转向了一种运动状态，他们在不同屏幕间切换视野中心，以动态的视觉交互感知影像信息。在 ScreenX 版《阿凡达：水之道》中，观众一方面关注着正前方的人物表演，一方面则不断在两侧的屏幕中感受周围环境的梦幻，移动的视线不断确认着潘多拉星球的情境与氛围，从而为当下的观影空间带来强烈的幻觉性和融合感。

实际上，多屏幕电影所引发的认知机制变化，不仅源于其自身的美学特征，也是“后电影”时代所造就的一种认知趋势。如今的世界变成了一块巨大的屏幕，其碎片散落在电视、广告、游戏以及各种新媒体之中，人们通过移动设备在各种公共或私人空间观看电影，有时在飞机、火车、地铁等高速行驶的交通工具上，将身体置于一种流动状态，遥控器、鼠标、触摸屏使观众能够随时控制电影的播放状态，影院观影的被动接受模式被彻底改变。与此同时，媒介技术的交融也对人们的场域感知带来了深刻影响，安妮·弗里德伯格（Anne Friedberg）曾在《橱窗购物》（*Window Shopping*, 1993）一书中指出，观察者的身体移动性越来越多地被屏幕上的虚拟移动性所取代，^[18] 无论在电影、电视、游戏还是主题乐园中，观众的身体总是与屏幕中的影像运动保持心理上的同步。ScreenX 版《碟中谍7：致命清算（上）》（*Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One*, 2023）的高潮段落“火车对决”中，疾速行进的火车在纵深方向上产生极强的速度感，两侧的画面强化了视野的冲击，车厢内的纵深调度，使得影厅在三面影像的包裹下化身为虚拟车厢，让观众如同身临火车的骑乘体验。

“后电影”时代的观众从静态转向动态，电影也被转化为世界的图景，影院终究不再是永恒的柏拉图寓言。黑暗的环境、火光投射的现实幻像、被束缚在洞穴内的囚犯，也在“总体屏幕”时代成为短暂的精神体验。如吉尔·利波维茨基（Gilles Lipovetsky）在《总体屏幕》中所指出，“电影在某种程度上钻进了人类具体的存在，钻进了我们日常生活的基因中”^[19]。当我们习惯于随时随地观看电影，电影媒介的寿命并未随着影院场域的分离而缩短，反而在不断的“再媒介化”过程中得以延长。

作为多屏幕电影在影院与美术馆之间的一次跨媒介互动，芬兰艺术家埃亚·丽莎·阿提拉（Eija Liisa Ahtila）的《慰藉服务》（*Consolation Service*）既是2000年上映的一部电影，又是1999年展出的一个双屏幕影像装置。该片讲述了一对年轻夫妇在分手过程中发生的故事，其装置版本通过两个并置的屏幕分别呈现故事的客观视角和年轻女人的叙述视角，以探讨宿命、死亡和时间的主题。其中，年轻女人的视角将主观评论融合在台词指向的意象、细节和情感要素当中，构建了故事的第二层空间。同时作品将现实主义记录与超现实主义手法相结合，溺水的情境、以粒子状态消散的丈夫都赋予影像一种奇观感，从而让观众对故事的认知不断在真实与虚拟之间流转。相比电影版本，多屏幕电影装置版

本中女人的评论视角会不断干预观众对故事的认知，但观众仍然是积极的探索者，在客观与主观视角中自由选择立场。改为电影版本之后，观众只能通过单个屏幕被动接受创作者的叙事视角，创作者的特权身份剥夺了观众的主体性。

无论是美术馆中的多屏电影装置，还是影院内的多屏幕电影，它们都调动了观众对活动影像的感知和理解能力。观众一方面在动态的观看行为中将影像视为“物质现象”，与真实的物理空间相融合，另一方面又将其视为“凹陷的幻觉空间中的‘另一个’现实”。凯瑟琳·埃尔维斯（Catherine Elwes）将这种能力与幼儿时期的童话认知过程关联在一起，五岁以前的儿童会赋予童话故事里的角色一种特殊的身份，即他们既生活在故事里，同时又成为现实中的伙伴或敌人。她引用心理学家布鲁诺·贝特尔海姆（Bruno Bettelheim）的观点，说明这种同时感知两个世界的做法，为幼儿内心的混乱生活“带来秩序”，为其成长的困境提供“象征性的解决方案”。^[20] 凯特·蒙德罗赫（Kate Mondloch）用“观影双重性”（Spectatorial Doubleness）^{[15](xx)} 的概念描述了这一观看模式，他指出影像装置观看过程中“物质性”与“隐喻性”所并存的现象，观众既在真实时空与对象发生现象学层面的物理接触，同时又感知着虚拟时空的隐喻性投射。^{[15](17)}

真实时空与虚拟时空的双重在场，既在一定程度上保障了叙事的沉浸感，让观众获得共情体验，同时又颠覆了传统电影的被动观看机制，使观众的主体性被激活。这对于当今多屏幕电影的美学发展至关重要。只有真正将影像主体“去中心化”，^[21] 强化电影观看的多重视角，突破电影美学的固有框架，如同现代艺术对于文艺复兴透视规则的颠覆，从单一、固定的视角中解放出来，才能使得电影在多屏幕的媒介框架中焕发新的生机。

四、结 语

如意大利电影理论家弗朗西科·卡塞蒂（Francesco Casetti）所说，电影总是在发生着融合和变化，但终究会回到“一种与习惯相容的配置”，一方面不断挑战观众的预期，一方面又竭力将观影体验约束在合理的范围内。^[22] 过去，人们在影院的黑暗环境中始终追求着一种被“催眠”的精神状态，忘却现实，沉浸在电影的想象空间，多屏幕电影也极力保留人们对传统电影的这一预期。罗兰·巴特（Roland Barthes）曾在《走出电影院》一文中指出了“另一种看电影的方式”，即“中断电影的魅力”，同时感知银幕外的观影空间与银幕内的想象空间，“放任自己沉迷于两种愉悦”。^[23] 如今，人们不需要走出电影院，就可以在多屏幕电影中获得感知双重空间的快感。

电影在诞生之初从“吸引力”模式走向“叙事整合”模式，进而依靠其连贯叙事的幻觉机制将观众塑造为黑暗中的凝视者。如今，随着影院场域的扩张和观众主体身份的凸显，叙事与奇观之间的裂痕早已消除，多屏幕创造的具身体验与空间蒙太奇的多重叙事视角实际上展现了一种对“人”的关照，“人”的身体和意识，与屏幕的物理空间和虚拟空间相融合，创作者、观众和作品之间的固有关系被重置。

除了多屏幕电影，以《夜班》（*Late Shift*, 2016）、《黑镜：潘达斯奈基》（*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018）等为代表的互动电影（Interactive Cinema），融合电影与电子游戏的媒介特征，使观众可以在影片中参与决策或影响剧情走向，同时成为故事叙述者和倾听者，打破了传统电影的单向叙事规范。观众的身体不断被强调，无论是互动电影还是多屏幕电影，都体现出了“一种全新的、更为复杂、更为个人化”的电影发展趋势，^[24] 电影不断寻求着与观众的深入交流，而观众也将在未来与电影产生更为密切的联系。

参考文献：

- [1] [俄] 列夫·马诺维奇. 新媒体的语言 [M]. 车琳, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 2020: 327.
- [2] [英] 劳拉·穆尔维. 视觉快感与叙事性电影 [A]. 杨远婴. 电影理论读本 (修订版) [C]. 范倍, 李二仕, 译. 北京: 北京联合出版公司, 2017: 524.
- [3] ScreenX. Retrieved July 8, 2023, from <http://screenxmovies.com/theater/theater.php>.
- [4] Tan, JY. ScreenX: Three walls and a wide potential. Retrieved July 1, 2023, from <https://deconrecon.asia/screenx-three-walls-and-a-wide-potential/>.
- [5] Germain, L. We review 'Maze Runner' in barco escape's immersive 270 degree screen format: " a little taste of the future" . Retrieved July 1, 2023, from <https://www.slashfilm.com/533916/barco-escape-review-maze-runner/>.
- [6] Holland, N. N. The willing suspension of disbelief: A neuro-psychoanalytic view. Retrieved July 20, 2023, from https://psyartjournal.com/article/show/n_holland-the_willing_suspension_of_disbelief_a_ne.
- [7] Cuff, P. (2016) . *A revolution for the screen: Abel Gance's Napoleon*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- [8] Reeves, B. , Lang, A. , Kim, E. Y. & Tatar, D. (1999) . The effects of screen size and message content on attention and arousal. *Media Psychology*, 1 (1): 49-67.
- [9] Bellman, S. , Schweda, A. & Varan, D. (2009) . Viewing angle matters—Screen type does not. *Journal of Communication*, 59 (3): 609-634.
- [10] Rhodes, G. A. (2005) . *Metonymy in the moving image: Multichannel cinema*. M. A. Thesis. Buffalo: State University of New York.
- [11] [瑞典] 丹尼尔·伯恩鲍姆. 年代学 [M]. 尹晟, 张秀峰, 译. 北京: 金城出版社, 2012: 73.
- [12] Low, C. (1968) . Multi-screens and Expo 67. *Journal of the SMPTE*, 77 (3): 185-186.
- [13] Youngblood, G. (1970) . *Expanded cinema*. New York: E. P. Dutton.
- [14] 李振华, 廖文峰, 杨福东, 等. 与展览《离信之雾》有关 [J]. 当代艺术与投资, 2009 (7): 68-73.
- [15] Mondloch, K. (2010) . *Screens: Viewing media installation art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [16] Philbrick, J. (2003) . Subcutaneous melodrama: The work of Eija-Liisa Ahtila. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 25 (2): 32-47.
- [17] Balsom, E. (2009) . Screening Rooms: The Movie Theatre in/and the Gallery. Retrieved July 21, 2023, from <http://pi.library.yorku.ca/ojs/index.php/public/article/view/31969>.
- [18] Friedberg, A. (1994) . *Window shopping: Cinema and the postmodern*. Oakland: University of California Press.
- [19] [法] 吉尔·利波维茨基, [法] 让·塞鲁瓦. 总体屏幕：从电影到智能手机 [M]. 李宁玥, 译. 南京: 南京大学出版社, 2022: 266.
- [20] Elwes, C. (2015) . *Installation and the moving image*. New York: Columbia University Press.
- [21] [英] 克莱尔·毕肖普. 装置艺术：一部批评史 [M]. 张钟菊, 译. 杭州: 中国美术学院出版社, 2022: 3-10.
- [22] Casetti, F. (2015) . *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. New York: Columbia University Press.
- [23] [法] 米歇尔·福柯. 宽忍的灰色黎明：法国哲学家论电影 [M]. 李洋, 译. 开封: 河南大学出版社, 2014: 415.
- [24] Ryan, M. L. , Emerson, L. & Robertson, B. J. (2014) . *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: JHU Press.

[责任编辑：华晓红]