

德勒兹的电影思想

黄文达

(华东师范大学传播学院, 上海, 200062)

摘要: 德勒兹的电影理论是一种思维内在性研究理论, 他以影像本位为理论视角, 以感性与影像的“相遇”式的研究取代了意义式研究的主流电影理论研究, 建立了以“运动—影像”与“时间—影像”为主线、以不可辨识区为核心原则的多维性、生成性思维模式, 以“第四人称单数”的摄影机视点否定单一线性的叙事逻辑, 并以此界定传统经典电影与现代电影的区别, 在此基础上建立起来的“电影意识”既是一种影像哲学, 更是一种思维哲学, 在数字影片、3D影片所展现的电影新景观时代, 表现为电影美学的新思考。

关键词: 影像本位; “相遇”式研究; 运动—影像; 时间—影像; 不可辨识区; 第四人称单数

法国思想家吉尔·德勒兹一再声明, 他的两本关于电影的论作:《电影 1: 运动—影像》、《电影 2: 时间—影像》不是对电影史的总结, 而是借此对柏格森感知哲学的再认识, 他说:“电影中的伟大作者, 他们不仅仅能够被视同如画家、建筑师及音乐家, 甚至还可以将他们同思想家相提并论; 只是他们不以概念, 而是以运动—影像及时间—影像来进行思考。”^① 在这两本论著中, 他全面梳理了世界百年电影史、电影作者、电影流派、电影思潮和主要的电影理论, 涉及电影史上最重要的电影命题: 作者论、类型论、真实论、符号学和电影美学问题, 几乎重新解释了电影史问题, 但他却随即从电影史的重雾中抽身而出:“不应该再问说‘何谓电影?’而是‘何谓哲学?’电影本身是一种新的影像与符征的实践, 而哲学在其中就负责作为概念实践的理论工作, 因为没有任何一样技术性、应用性的确定(像精神分析或语言学)或反射性的确定足以形成电影自身的诸项概念。”^② 也许人们认为他根本不是在谈电影, 而是在借电影说哲学, 因此, 德勒兹的热闹似乎一直是哲学界的事, 在电影界, 他似乎并没有引起真正的重视。但是, 近年

来, 数字电影、特别是 3D 影片的出现, 促使我们必须重新重视德勒兹电影思想所蕴含着的重大的电影美学意义。

一 以影像为本位的理论视角

克里斯蒂安·麦茨说, 接触电影的方法有许多种, 但就电影作为一个整体来看, 涉及美学、社会学、符号学、心理学等等学科, 这与我们通常所理解的电影研究是一致的, 传统电影分析理论“视影片作为一个独立自主的艺术作品, 它可以衍生一个在叙事结构上(叙事学分析层面)以及视觉、音响上(图像分析层面)建立意义, 并对观众产生特殊效应(精神分析层面)的文本(文本分析层面)。这个作品也必须被置于形式、风格的历史及其流变中加以考量。”^③ 可以说, 传统电影研究是以叙事研究为核心的, 如以麦茨为代表的结构主义符号学方法就是以“电影意义是如何产生的”作为问题出发点的。当然, 麦茨强调了电影影像的重要性, 他指出:“电影的奥秘乃在于它能够借由其影像表现出现实世界之丰富, 而其本身仍停留于影像。”^④ 但他同时又指出, 观众所注意的是影片

① [法] 吉尔·德勒兹著, 黄建宏译:《电影 1: 运动—影像》台北, 远流出版公司, 2003年, 第 24页。

② [法] 吉尔·德勒兹著, 黄建宏译:《电影 2: 时间—影像》台北, 远流出版公司, 2003年, 第 751页。

③ [法] 雅克·奥蒙、米歇尔·马利著, 吴佩尧译:《当代电影分析》南京, 江苏教育出版社, 2005年, 第 4页。

④ [法] 克里斯蒂安·麦茨著, 刘森尧译:《电影的意义》南京, 江苏教育出版社, 2005年, 第 13页。

的印象，但这种印象的想象空间是由影像建立起来的，因此可以说，麦茨的理论研究的途径是从影像出发的。但德勒兹提出的则是以影像为本位的影像理论。不同于麦茨和主流传统理论，他明确反对借助语言学、精神分析学或社会学、文化学等理论引导出关于电影的概念，他说：“电影理论并非针对电影，而是针对电影的概念，它跟电影自己一样是实用、有效而实存的。”^① 我们看到，同样是基于电影影像的研究，却表现出截然相对的研究路径与研究结果。麦茨及主流影片研究是一种影像外部研究，他们所着力的是影片研究，并借助各学科方法将影像与社会、文化、心理等等相联结，探求影片意义；而德勒兹则着力于影像内部研究，他的研究并不关乎影片意义，但又与影片有着极其紧密联系，他所从事的是思维内在性的研究，是一种概念实践，他说：“一套电影理论并非‘关于’电影，而是关于电影所诱发的诸种概念，它们跟对应于他种实践的其他概念之间皆有所关连。”^② 更为重要的是，他的电影概念实践并不是先于电影而存在一套概念，也不是探求一套高于电影的概念以指导电影，而是在与电影的“相遇”中“自行生成的”^③。

所以说，他的研究是一种“相遇”式研究。所谓“相遇”，即排除一切预设，排除一切借助外在工具的假定性概念、定义，也不再经过深思之后通过文字语言再现或重构影像、定义意义，而是在偶然性中的感性与被感觉的东西的遭遇：“所遇到的也许是苏格拉底，一座庙宇，或一个魔鬼。它可能通过一系列情感格调来掌握：惊奇、爱、恨、痛苦。无论哪种格调都有一个基本特点，即它只能被感觉”^④。德勒兹突出感性的重要性，就是要排除思想的假定性和先在性，因为“无论是以共识、理性还是普遍天赋的我思的形式，它都不会思考任何事物，而仍然是观念的囚徒，在抽象的或然性中僵化……”^⑤ 他认为，思考的条件首先是“在通往被思的途中，一切都从感性开始”^⑥。其次，相遇的对象，即激发感性的对象，是因为它表现出来的差异性：“我们遇到的不是神：甚至在隐蔽的时候，神也只是识别的形式”^⑦。显然，神既是预设

的，也是定义的。“我们所遇到的是妖魔，符号的携带者：跳跃、间隙、强调成分和瞬间的力量；以更多的差异掩盖差异的力量。而最重要的是，在感性与管理之间，在想象与记忆之间，在记忆与思想之间……所以，这是强度中的差异，幻象中的分歧，时间形式中的非相对性，思想中的区别因素”^⑧。他认为，正是影像世界的差异性、运动性与时间性提供了与感性的相遇，这是一种与电影同在的思考，“恰恰是相遇的偶然性保证了必须思考的东西的必要性”^⑨。正是在此种相遇中创生出全新的概念化电影。

相遇即感性与影像的相遇，影像本位排除了语言文字的预设与观念、理性的预设，即排除了超验的意识内涵，是德勒兹内在性思想的体现。在《感觉的逻辑》一书中，他提出了一个“先验场域”的概念：“将先验的与超验的对立，因为它并非暗示着一种意识，而只被界定为‘逃离一切超验性、主体的和客体的超验性的’东西”^⑩。阿甘本说：“在德勒兹那里，先验就坚决地与任何有关意识的观念分离开来，表现为一种既无意识又无主体的经验；用德勒兹那着实悖谬的惯用法来说，就是一种先验经验主义。”^⑪

影像如何提供了一种“既无意识又无主体的经验”？这是研究德勒兹理论策略的最佳途径。可以说，正是影像本位为德勒兹提供了理论基石。传统主流电影分析理论，包括麦茨的理论途径，从表面看也是从电影影像出发的，但他们是将影片叙事作为研究命题，探究所谓艺术意义的表达方法与价值。实质上他们放弃了影像本位原则，而选择了一条借助于其他的研究方法与途径的外在路线，重要的是这些研究方法都不是从电影中内生的。而德勒兹则回到影像的内在性之中，电影影像作为电影机器的产物，表现为典型的“‘逃离一切超验性、主体的和客体的超验性的’东西”，因此，可以说影像是先验的，它既排除了意识的尘埃，又排除了理性与观念的束缚；而影像又本真地表现为人类的感知模式和思维模式，德勒兹将这种模式或形式归结为“运动—影像”和“时间—影像”。对他来说，

①②③ [法] 吉尔·德勒兹：《电影 2 时间—影像》，第 751 页。

④ [法] 吉尔·德勒兹著，陈永国译：《思想的形象》，载《生产 5·德勒兹机器》，桂林，广西师范大学出版社，2008 年，第 15 页。

⑤⑥⑦⑧⑨ 同上书，第 21 页。

⑩ [意] 吉奥乔·阿甘本著，尹晶译：《绝对的内在性》，载《生产 5·德勒兹机器》，第 219 页。

⑪ 同上书，第 220 页。

电影不仅仅是艺术、叙事的问题,电影的问题是人类的思维问题,或者说从思维角度重新认识美学意义与价值,因此,这是一种思维理论,或者说后现代思维理论,即所谓电影艺术在后现代状态下的被重新思考的理论。

二 以运动与时间为主线的多维度思维

德勒兹以“运动—影像”和“时间—影像”为标志,将电影史划分为两个阶段。前者指“二战”前的经典电影,后者指战后现代电影。这种划分方法受到电影史学界和理论界的普遍垢病,这恰恰突现了德勒兹电影观与主流电影理论的分歧所在。我们看到,电影史学界和理论界的普遍共识是建立在电影叙事发生、发展的基础之上的,而德勒兹所讨论的其实是基于影像之上的人类思维方式问题。

他认为,“二战”改变了人类的感知与思维方式。传统经典电影影像所表现的是日常生活中的运动模式,在此种模式中,人类感知世界的方式是从线性因果联系的思维方式出发的;而战后意大利新现实主义电影所开创的现代电影,则表现为一种运动空间的断裂与虚空,同时,线性因果联系的叙事逻辑也被一种非线性的、离散的、间隔的、跳跃的叙事线所取代。他同时指出,这不单纯是运动即叙事的崩溃或断裂,而是人们的感知与情感的性质在战后发生了变化:“因为感知和情感进入了与‘经典’电影的感觉运动体系迥然不同的另一种体系”^①。在新现实主义影片中人们看到了以往所没有的对“最平庸的生活中的某些难以容忍、难以忍受的东西”^②。这种感受是以时间的直接方式而不是运动的直接方式表现出来的,即虚幻的、精神的、断裂的与离散的画表现出来的。这里反映了德勒兹以影像为本位的电影观:事物本身即是画面,大脑也是其中的一个画面,“画面间不断地相互作用和反应,不断地生产和消费。画面、事物和运动这三者之间毫无差别”^③。他所讨论的是一部电影的“自然史”,是电影影像史,而不是叙事史,他所从事的是对画面类型和相应符号的分类,而不是对电影叙事的分类,因为叙事类型的分类

“根本不能表明画面类型或本质特点”^④。因此,德勒兹所提出的两种影像模式,其实是人类思维的两种模式或两个阶段。

德勒兹广泛吸取了柏格森和皮尔斯的哲学思想,以运动和时间作为探讨影像的主线,由此建立起一个多维度的思维模式。所谓“运动—影像”表明为一种空间运动,是可见的、物质的:“运动并非某种置身于影像后的事物,而相反地是影像与运动的绝对同一性,正是影像与运动的同一性,得使我们立即地归结出运动—影像和物质的同一性”^⑤,如果世界是由影像构成的,大脑都表现为影像,感知与物质自然表现为同一性,由此形成“影像整体”,在这里传统的主客对立的认识论难题由此而解了。德勒兹将这种感知图式称作“感知—运动图式”(sensori-motor schema),这种图式提供了日常生活世界的空间与时间的常识,与此对应的即是在经典影片所展现的运动—影像,所以说,经典影片最终构成的是一个常识世界。他将“感知—运动图式”分为感知—影像(perception image)、动情—影像(affection image)、冲动—影像(impulse image)、动作—影像(action image)、反射—影像(reflection image)、关系—影像(relation image)六种,每个影像又包含三种符征,这种符征是建立在皮尔斯非语言学的符号论基础上的,它们分别表现为一项起源、二项结构(即多向生成的极点)的特定种类,这样至少有18种特定种类的符征。

这些符征并不是各自孤立、封闭自足的,而是开放的、流变的、生成的。这一生成、流变的思想是以柏格森时间绵延(“时延”^⑥)的观念为基础的。时间观念在德勒兹电影理论中占据特别重要的位置。宇宙世界是一个单独流动的运动事件,宇宙运动表现为时间的流动,这是一个不息绵延的过程,因此,时间的绵延(时延)也是电影影像的核心命题,影像是时延的、敞开的全体,但在运动—影像中则间接地表现了敞开的全体。这是由电影的特殊性决定的。电影的基本元素由景框、镜头与蒙太奇构成。电影影像是一个被框定的运动中的

①② [法] 吉尔·德勒兹著,刘汉全译:《哲学与权力的谈判——德勒兹访谈录》,北京:商务印书馆,2005年,第60页。

③ [法] 吉尔·德勒兹:《哲学与权力的谈判——德勒兹访谈录》第49页,又见[法] 吉尔·德勒兹:《电影1:运动—影像》,第125—126页。

④ [法] 吉尔·德勒兹:《哲学与权力的谈判——德勒兹访谈录》,第54页。

⑤ [法] 吉尔·德勒兹:《电影1:运动—影像》,第122页。

⑥ 黄建宏先生 duration译为“时延”,本人以为似乎更贴切——作者。

影像，在景框中，影像是这一敞开全体的运动事件的单一切片；而镜头作为景框与蒙太奇的中介，影像只是一个有限制的整体；如果说镜头与景框只是被动地摄取自然或外部客观事物，只能体现影像的空间性（这种形式最典型地表现在早期单镜头影片，如卢米埃尔兄弟的纪录影像中），那么蒙太奇则将时间解放出来。但德勒兹指出，这种解放仍局限在以“瞬间或位置来重组运动”^①的错误之中，也就是说经典电影时期的蒙太奇虽然解放了时间，但时间仍然是空间的附属者，只是一种抽象时间，如格里菲斯的“最后一分钟营救”、爱森斯坦的“正一反一合”辩证原则、法国式的计量式的节奏变化与德国表现主义的张力型逻辑取向，都是以“一种恒常姿态的、固定切面来组织运动”^②，“运动就是空间中的移转”^③，即影像与影像之间、镜头与镜头之间的等距空间联系，德勒兹认为这种“固定切面加抽象时间”的连续状态所投射的是一种闭锁性，但运动具有两方面的面向，一方面是发生于客体或组成部分之间的，其向心性可能投射出一种整体的闭锁性趋向；另一方面，它表现为时延及全体，即流变与敞开的离心性。而后的必然趋向最后促成“感知—运动图式”的崩溃与解体，电影从“运动—影像”的经典时期转向“时间—影像”的现代时期。

人类生活在一个三维空间的世界内，电影影像在二维空间中展映，而人们的思维则是在更多维的世界之中，比如以时间为第四维，以精神为第五维……但时间与精神都是不可见的，永远处在潜在的、虚拟的状态之中，但德勒兹认为虚拟/真实、过去/当下/未来、现实/潜在并不是对立或分立的，而是共存、互换的，就如一个硬币的两面，在时延的流变中，硬币的两面是不断相互转换的。德勒兹以“时间晶体”的概念来解决这种双面共存性：“时间晶体”通过晶体符号（*hylōsigns*）来表现，晶体符号将过去与未来（记忆符号 *mnēmosigns*、梦境符号 *onirosigns*）溶入一体，在时间晶体中过去/当下/未来是共存、同在的，在同一影像中，它们共同进入一个不可辨识的区域，这个不可辨识区就如数学中的0点，既不是正数，也不是负数，

0是正与负的不可辨识区，正是这个不可辨识区为人类提供了全新的感觉体验，这种新感觉通过对纯光效（视觉符号 *opsigns*）和纯声效（听觉符号 *sonsigns*）感知，发现时间的碎片，从而使时间成为可被感知。晶体符号使感觉在结晶体中与时间在虚拟的、精神的、思维的层面建立起关系，反之，却与现在的、运动的层面解脱了联系，时间成为直接的时间影像；晶体符号突出了共在性，时间符号（*chromosigns*）则表现为时间序列中当下与过去/未来的生成与流变，但“时间符号也是思维符号（*soosigns*）和阅读符号（*lectosigns*），因为时间—影像不再是仅仅是时间的影像，更是思维影像和阅读影像”^④。我们注意到，时间—影像引入了记忆、梦境等涉及意识与无意识的符号，从而在时间晶体中发现了感觉。

可以说，时间—影像为我们提供了全新的感觉体系，这种新感觉是通过现代电影获得的，这是现代电影的真正价值所在。当然，时间—影像与运动—影像并非是两个历史阶段的断裂，事实上在早期电影中就已经存在时间—影像了，只是并没有表现为主流的影像体系。在时间晶体中，人们发现了思维与时间的新维度，时间—影像所发现的只是时间的碎片，在直接时间中，运动影像被取代了，影像之间的联系是断裂的、间隔的、跳跃的。时间—影像颠覆了透视法的视觉中心主义、线性因果逻辑，思维影像和阅读影像拓展了新的空间，思维往往不是在一个平面中，甚至不是在一个三维空间中的展开，而是在拓朴空间中流动。对阿仑·雷乃、安东尼奥尼、费里尼、帕索里尼、杜拉斯等人的影片的阅读困难、艰深、陌生化，在于这些思想家型的导演所创作的时间—影像所具有的拓朴学逻辑的挑战。在时间—影像里，时间拓展了空间，空间则附属于时间。

三 以“第四人称单数”为特征的技术性观视

“第四人称单数”的概念是德勒兹在《意义的逻辑》中提出来的，英国电影史家马克·卡曾斯以此证明电影本身具有一种令人魅惑的双重性，即电影镜头不仅能呈现摄影机前的客观事物，也能表现出

① [法] 吉尔·德勒兹：《电影 I：运动—影像》，第29页。

② 同上书，第33页。

③ 同上书，第35页。

④ Ronald Bogue Deleuze on Cinema, New York: Routledge, 2003, p. 65.

创作者的主观意识:“意大利导演皮埃尔·保罗·帕索里尼曾以‘自由间接的主观性’来描绘这种‘个人实现’的艺术的双重性质。另外,在法国哲学中有一种说法……第四人称单数……即捕捉到导演艺术这种神秘的创作特征:虽然是个人的,却是客观的,又没有意识”^①。

德勒兹所强调的是电影摄影机所具有的不同于人的视角的独立性,首先发现这一特性的是早期苏联蒙太奇学派的维尔托夫,他独自创立了“电影眼睛派”:“我们肯定,电影眼睛拥有自己的时空向度,它的力量和潜力正向着自我肯定的顶峰增长”^②。他称之为“是一场革命”;此后,瓦尔特·本雅明在《机械复制时代的艺术作品》一文中全面论述了技术性观视对现代艺术的重大意义:“电影的革命功能之一就是,使照相的艺术价值和科学价值合为一体”^③;安德列·巴赞同样看到了电影的技术特性:“唯独在摄影中,我们有了不让人介入的特权”^④。通常所说的“电影意识”就是德勒兹所强调的技术性观视:“不过这唯一的电影意识并非是我们、观众或主角,而是摄影机,它有时会出现人性化的表现,有时则又显得非人性,甚至变成超人性的摄影机”^⑤。

长期以来,我们习惯于将摄影机的视角看作是人的视点的延伸,并以主观镜头和客观镜头来取代摄影机镜头的独立性,造成这种误解的根源在于我们习惯的透视法的视觉中心主义,而恰恰是“第四人称单数的技术性观视”打破了单一的人类中心主义,从而为建立多元性、多向度观视提供了现实性。

如果说德勒兹的电影思想主要是建立在对胶片影片的讨论基础上的话,那么,近年来数字技术影片,特别是2010年的《阿凡达》、《爱丽斯梦游仙境》等3D影片的问世,为德勒兹的“第四人称单数的技术性观视”观点提供了新的更为有力的支持。从技术上讲,电影的发展经历了胶片和数字两

个完全不同的物质阶段。胶片在拍摄与制作上的局限性,使影片不仅受到现场物质条件的制约,还受到完成后无法修改的制约,爱因汉姆将这些局限性看作是电影艺术性的必要条件:“正是这些差别才给电影提供了它的种种艺术手法。”^⑥但数字电影则是完全放弃了现场摄制,而借助数字技术在电脑台前完成的。数字技术完全取代了建立在镜头拍摄基础上的胶片拍摄方法,表现为模块化、存储化、多媒体化的无镜头、无画框、无中心、无视点、无缝对接、可随时修改、调换、修饰的“比真实的还真实的”影像制作,数字电影解放了观众的眼睛,带来了新的感知和认知,创造了新的情感方式,从《泰坦尼克》、《战争之王》、《人类之子》,到《阿凡达》、《爱丽斯梦游仙境》我们看到这种不可遏制的发展潜力。如果二维画面的数字影片观众还有银幕距离感的话,3D影片则打破了这种距离感,观众开始感受到真正的所谓“身临其境”的感觉,观众进入了影像,进入了场景,同时也进入了故事。可以说,数字电影创造了全新的电影美学。

以“第四人称单数”为基点的“电影意识”改变了传统美学的价值观。这种电影新美学不再讨论传统的“真、善、美”的范畴,电影眼睛不再是单一的人类视点,在“比真实的还真实”的数字影片中,“真”不再是讨论的焦点,以人为中心的伦理观也不再具有理论上的可能性,而当艺术与科学已经结合到如此化境的当下,电影作为艺术独立的可能性也受到了质疑,可以说“美学不再是对美与崇高的思考,也不再是对艺术或艺术品的思考”^⑦,电影美学“反对阐释”,不再回应影片的叙事学、符号学、精神分析学、意识形态问题,电影美学所要做的是对“新感觉力”^⑧的思考。

(责任编辑 孔令琴)

① [英] 马克·卡曾斯:《电影的故事》,北京:新星出版社,第7页。

② [苏] 吉加·维尔托夫:《电影眼睛人:一场革命》,载李恒基、杨远婴主编:《外国电影理论文选》,北京:三联书店,2006年,第216页。

③ [德] 瓦尔特·本雅明:《机械复制时代的艺术作品》,载陆扬主编:《二十世纪西方经典美学文本》第二卷,上海:复旦大学出版社,2000年,第643页。

④ [法] 安德列·巴赞:《摄影影像的本体论》,载李恒基、杨远婴主编:《外国电影理论文选》,第287页。

⑤ [法] 吉尔·德勒兹:《电影Ⅰ:运动—影像》,第57页。

⑥ [德] 鲁道夫·爱因汉姆:《电影》,载李恒基、杨远婴主编:《外国电影理论文选》,第234页。

⑦ 黄建宏《译序》, [法] 吉尔·德勒兹《电影Ⅰ:运动—影像》,第13页。

⑧ [美] 苏珊·桑塔格著,程巍译:《反对阐释》,上海:上海译文出版社,2003年,第3页。