



重屏时代

——媒介转型中的影像新景

张斌 著

CIP 中国电影出版社

上海大学高峰学科电影学项目建设成果

重屏时代

——媒介转型中的影像新景

张斌 著

 中国电影出版社

2017 · 北京

图书在版编目 (CIP) 数据

重屏时代：媒介转型中的影像新景 / 张斌著. —北京：中国电影出版社，2017. 7

ISBN 978-7-106-04760-3

I. ①重… II. ①张… III. ①数码影像—传播媒介—研究 IV. ①G206.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第166398号

重屏时代——媒介转型中的影像新景

张斌 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路22号) 邮编100013

电话：64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部) Email:cfpygb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 中国电影出版社印刷厂

版 次 2017年11月第1版 2017年11月北京第1次印刷

规 格 开本/170×240毫米 1/16

印张/19.25 字数/325千字

书 号 ISBN 978-7-106-04760-3/G · 0835

定 价 50.00元

前言

新世纪以来，随着传播科技的迅速发展，媒介形态也在发生着持续和深刻的转型。以计算机、互联网和数字技术为基础，诞生了诸多“新”的媒体形式，也推动了新的社会基础结构和文化与艺术形态的革命性变迁。美国著名新媒体研究学者列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）就认为目前仍在进行中的这场“新媒体革命”将“影响到传播的所有领域，包括获取、操控、储存和发行；它也影响到所有种类的媒体：文本、图像、运动影像、声音以及空间建构”。¹毫不夸张地说，加拿大媒介学者马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）当年惊鸿般的“媒介即讯息”，“媒体是人的延伸”等断言，在今天正不断地被证实。这种新媒介环境不仅体现在新的媒介本身的出现，更重要的是，这种新媒介环境提供了一个巨大的，犹如神经网络一般，将古往今来所有的媒介形式都囊括其中，并让其相互碰撞融合，形成一种“混杂的”“再中介的”“交互式”弥散型的非线性媒介景观。这就是所谓的“媒介融合”，亦是亨利·詹金斯（Henry Jenkins）所言的“融合文化”，还是今天我们正大力倡导的“互联网+”战略。而这神经网络的末端，则是以大小或固定或移动的“屏幕媒体”为表征的视觉终端（假肢）。如果说今天的文化是一种视觉文化，那它的转译即是屏幕文化。屏幕成为了我们这个媒介世界最显著的标志性存在，也是当今最核心的社会文化隐喻，而影视艺术就处于这样一种漩涡般的文化生态中。“多屏”“泛屏”“跨屏”等概念频频出现在讨论影视生产、

1 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press, 2001, p. 19.

传播和消费的种种文字中，以至于今天我们不谈到屏幕这种媒介及其背后的社会政治经济与文化逻辑，就已经很难去深入讨论影视这种艺术形态与文化产业了。本书的立论背景和阐释逻辑就建立在这样的前提之上，即在媒介转型的视野中讨论影视方方面面的论题。

本书名为“重屏时代”，其意为何？不用读者更为熟知的“多屏”“泛屏”“跨屏”，而用“重屏”，从学术概念的生产角度而言，自然有法国社会学家皮埃尔·布尔迪厄（Pierre Bourdieu）所说的“区隔”之意，但更重要的是，我认为前述几个概念更多地是从媒介现状本身和产业视角出发提出的，不能很好地表达我对屏幕媒介之于影视之间关系的思考。其实“重屏”一词亦非我自创，其源自芝加哥大学美术史学家巫鸿。他有一本特别有意思的研究中国绘画的书，其名即为《重屏：中国绘画中的媒材与再现》。他认为，中国绘画的研究向来忽略对与画有关的“物质性”（也就是画作的物理呈现形式，如卷轴、册页、扇面、屏风等）实践的讨论，而一幅画应该既是画出来的“图像”，也是这图像的“载体”，是一个统一体。具体到屏风，他认为其具有三重含义，既是三维空间中实体，也为二维平面的画框，还是画中所绘之图像。加之抽象，“画”是物品，是一扇再现世界的“窗户”或“屏幕”，也是图像幻觉或视觉“舞台”。¹

因此，“重屏”这一概念首先是多维性的，是非线性的，具有比较明显的时空感，其指向既是内向的（屏幕对于影视本体：研究范式、影像本质、观视方式、心理认知），也是外向的（屏幕之于影视产业：生产、传播、营销与消费）；既是物质的（具体的电影、电视、电脑、手机、平板等），又是虚拟的（界面性、隐喻性），是一个融合性概念。其次，“重屏”能更形象生动地表达屏幕媒体本身的特点。它本身既是屏中有屏的，一个屏幕媒体的存在是依靠操作系统提供的虚拟“屏幕”来展开的；同时它在具体的社会生活场景与产业语境中，均可以概括其即时、历时、共时传播的“跨媒介”情状。所以，“重屏”既是影视存在的语境，也是影视存在的本体。在法国哲学家吉尔·德勒兹（G.Deleuze）的眼中，大脑就是屏幕（有趣的是，麦克

1 [美]巫鸿：《重屏：中国绘画中媒材和再现》，文丹译，上海人民出版社2009年版，第1、23页。

卢汉也说过，看电视的人本身就是屏幕）。¹当代的认知媒体理论（cognitive media theory）通过认知理论，尤其是认知神经学，从实证的科学角度也证实了德勒兹的哲学思考。²而屏幕本身基于其串联不同介质和平台方面的共享性和共同性，也成为影视研究关注的新的中心点。这在安妮·弗雷伯格（Anne Friedberg）、保罗·维利里奥（Paul Virilio）、埃尔基·胡塔莫（Erkki Huhtamo）、斯科特·麦奎尔（Scott McQuire）、克里斯·裴开瑞（Chris Berry）等学者的研究中已经有非常鲜明的体现。因此，本书用“重屏时代”来概括和指称当前影视所面临的媒介转型语境，并以此为出发点来进行展开论述。

本书在结构上分为五章。

第一章关注的核心问题是重屏时代“媒介”重要性的凸显。这不仅体现在它对影视本体与影视产制整个链条产生了巨大的影响，也体现在它对于当代影视研究范式转型的重要意义。第一节所论述的是在屏幕成为当代媒体文化的核心中介和表征的情况下，影视研究应当从以“影像”为核心的研究范式，向以“屏幕”为核心的研究范式转型。本节概要性地讨论了“为什么要研究屏幕，屏幕研究什么，如何研究屏幕”这三个关键问题。在这一范式转型的研究视野下，第二节聚焦在电影在重屏的历史语境中存在形态发生的具体变化，从电影的“呈现形态、影像形态、接受形态、生产形态”四个方面，具体论述了电影表现出的“跨界融汇”特征。第三节聚焦于电视剧在重屏语境中体现出来的新特点，从电视剧与游戏这两种文化和艺术样式相互之间的交互融合所形成的电视剧的新特征，即“游戏化”与“游戏效应”出发，讨论了其中体现出来的“MDA架构”，即与游戏架构中的机制（Mechanism）、动态（Dynamic）与美学（Aesthetics）相对应，在电视剧的影像叙事、观看方式、视觉审美等方面呈现出的“游戏叙事、游动观看、游玩审美”的特点，并阐释了次元文化与“游戏效应”之间的关系。第四节则从

1 Gregory Flaxman (eds.), *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minnesota: University of Minnesota Press, 2000, p.365. [加拿大] 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介——论人的延伸》，何道宽译，商务印书馆2000年版，第385页。

2 Uri Hasson, Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin, and David J. Heeger, "Neurocinematics: The Neuroscience of Film", *Projections*, Volume 2, Issue 1, Summer 2008.

全球视野出发，以字幕组为对象，讨论了在数字经济时代影像全球流动的过程中，消费者的另类参与所建构的劳动新特征与伦理新价值，以及这种劳动与全球生产体系和国家意识形态之间的复杂关联。

第二章论述的对象集中在电视剧上。在重屏时代的媒介语境中，电视剧从本体到文本，从传播到改编，都体现出诸多新的生产特征。第一节从“媒介”的视野出发，在电视剧的“日常收视的传受特性”的基础之上，从传播、内容、艺术等层面具体讨论了电视剧之所以成为一种独立艺术样态的特性。第二节讨论了电视剧文本构成的主要方式，提出了电视剧文本是一个网络式的层级流动的开放体系的观点，具体论述了电视剧的“前文本、显文本、潜文本、关系文本、次生文本”等五种文本形态，并提出了电视剧文本的深度解释学的阐释模式。第三节以电视剧《蜗居》为研究对象，以传播学中的拉斯韦尔传播模式的五要素为讨论逻辑，详细分析了电视剧传播过程中的种种力量博弈和推动过程，并提出了一种电视剧传播的系统模式。第四节以“红色经典”为对象，从文化研究的视角出发，在历史、类型和文化、艺术的多重维度中讨论了电视剧改编过程中复杂的权力关系，并讨论了在新的媒介环境下，经典改编所形成的新的传播空间与意义增殖效应。第五节从我国电视剧“走出去”的现实需求出发，讨论了在重屏时代，国产剧海外传播的“现状、目的地和路径”。

第三章研究的对象集中在纪录片上。纪录片是影视艺术中独具魅力的类型，同时也具有特殊的文化价值。第一节研究了2010年以来五六年间我国纪录电影发展的情况，讨论了这一时期我国纪录电影在题材选择、生产创作、发行途径、播映模式等方面发生的新变化，其中尤其分析了互联网对纪录电影生产、传播与消费的影响。第二节以《我在故宫修文物》为研究对象，讨论了在重屏这一新媒介生态中，主流的纪录片如何通过青年亚文化之间的融合形成IP，并进而在不同媒介和艺术形态中完成跨媒介迁移的。第三节从外国人拍的有关中国的纪录片角度，以伊文思和史杰鹏为对象，讨论了不同历史语境中，“中国”这一形象的巨大差异性和形成这种差异性的原因。第四节从纪录片生产的角度，以《舌尖上的中国2》为对象，研究了其对“故事化”手法的运用，集中讨论了纪录片中“故事化”手法的尺度问题。

第四章从批评的角度，讨论了一些具体的影视作品在重屏时代体现出来

的文化征候。第一节从后殖民的理论视野出发,讨论了在全球化与本土化的张力中方言电视剧现象体现出来的复杂文化图景,集中阐述了其中的认同危机和复调发展的观点。第二节以两部具有代表性的革命历史题材电视剧《历史的天空》和《亮剑》为例,从精神分析和文化分析的双重视角对两部作品进行了互文性分析,主要讨论了其中体现出来的重写英雄成长叙事、革命历史叙事和国家诞生的欲望和创新。第三节以大型纪录片《记住乡愁》为对象,从离散叙事、精神还乡和城乡关系、文化遗产等多重维度,分析了该片中形成的另一种现代性想象。第四节分析了少数民族题材电影《家在水草丰茂的地方》。通过对文本的细读,对电影的核心主题的拆解,阐释了其中折射出的母亲、家与水草之地间的同构关系,以及回家与寻家之中所隐含的无“家”忧思,指出电影所描绘的无“家”生存状况中体现出来的具有普遍意义的现代性存在困境,以及提出了无家对话与多元共生的观点。第五节从意识形态批评的角度,对好莱坞最佳故事片《撞车》中的意识形态图景进行了较为深入的阐发,具体讨论了9·11之后,作为美国社会意识形态神经的好莱坞电影,是如何继续和重新书写美国社会中的种族关系的。

第五章将视野转向国外,翻译了三篇与屏幕相关的文章,以此来呈现国外学者对屏幕问题的思考。埃基尔·胡塔莫是媒体考古学的重要学者,第一节所译的他的文章提出了“屏幕学”的概念,即“一种关联不同类型的屏幕,以及在不断变化的文化、社会和意识形态框架的参照下评估它们意义的方式”。胡塔莫认为:“在没有研究屏幕的起源和将它们(重新)放置到它们那个时代的语境中加以考察的情况下,当代媒体文化中屏幕的意义是不能被充分把握的。”因此,他从媒体考古学的角度详细梳理了屏幕这一媒介的历史发展,从词源意义开始,魔术幻灯、西洋镜、透光浮雕、立体镜、扩视镜、全景画、光学暗箱、电话视镜、电影、电视、手机等都在他的考察范围内。从他的文章中,我们可以看到,屏幕在其漫长的历史发展过程中,蕴含了多种多样的可能性,今天看起来“从未所见”的发明,或者早就存在于历史的线索中了。列夫·曼诺维奇是新媒体研究的著名学者。第二节翻译的是他对计算机屏幕的考古学研究。和胡塔莫相比,曼诺维奇的焦点集中在屏幕在历史发展过程中所形成的功能扩展和对人类影像感知的影响。他对虚拟现实(VR)的理解,对我们今天正在兴起的VR热潮,不无启发意义。第三节翻译

的是安妮·弗雷伯格对“虚拟视窗”讨论的文章。弗雷伯格致力于研究媒介发展过程中，以“窗户”为核心隐喻的观看机制与媒介之间的辩证关系。她从另一个角度结合电影理论重新阐释了“屏幕”这一媒介。弗雷伯格的文章有助于我们理解重屏时代人与屏幕之间的复杂关系。

目 录

前 言	001
第一章 转型与重构：重屏时代的影像新变	001
第一节 从影像到屏幕：影视研究的媒介转型	/ 001
第二节 重屏、跨界与电影的形态重构	/ 013
第三节 电视剧的游戏化与“游戏效应”	/ 025
第四节 中国字幕组与影像的全球流动	/ 033
第二章 本体与传播：重屏时代的影像生产	053
第一节 电视剧特性论	/ 053
第二节 电视剧文本论	/ 070
第三节 电视剧传播论	/ 084
第四节 电视剧改编论	/ 101
第五节 国产剧海外传播论	/ 114

第三章 纪实与立场：重屏时代的影像现实..... 128

第一节 老凤新声：近几年的中国纪录电影（2010—2015）	/ 128
第二节 跨媒介迁移：纪录片的IP化与文本再生产	/ 145
第三节 他眼看中国：伊文思与史杰鹏纪录电影中的中国	/ 156
第四节 过犹不及：纪录片故事化手法的尺度问题	/ 167

第四章 批评与阐释：重屏时代的影像阅读..... 183

第一节 全球化与本土化的张力：后殖民视野中的方言电视剧	/ 183
第二节 成人叙事与历史叙事：电视剧《历史的天空》 与《亮剑》解读	/ 195
第三节 《记住乡愁》：想象另一种现代性	/ 203
第四节 回家的路有多长？——《家在水草丰茂的地方》读解	/ 211
第五节 断裂、弥合与超越：《撞车》中的意识形态分析	/ 219

第五章 转译与镜鉴：重屏时代的域外视野..... 227

第一节 屏幕学基础：对于屏幕的考古学	/ 227
第二节 计算机屏幕的考古学	/ 262
第三节 虚拟视窗	/ 278

后 记..... 294

第一章

转型与重构：重屏时代的影像新变

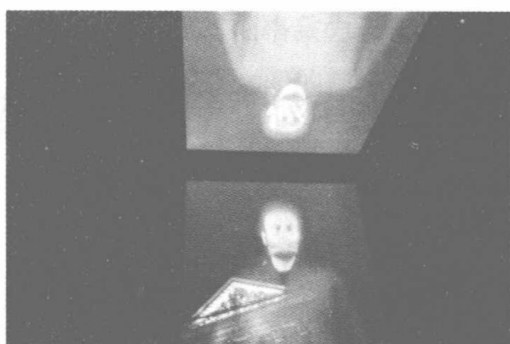
以“重屏”为主要表征的媒介新环境对影视造成了极为深刻的影响。这既体现在技术和媒介演进对影视本身带来了冲击，引发影视本体观念的变革，也体现在影视传播与消费中形成的新模态和形塑的新文化上，还体现在影视研究中出现的范式转型中。

第一节 从影像到屏幕：影视研究的媒介转型

2015年4月10日夜，西班牙马德里议会大厦前突然出现了一群如蓝色魅影般的抗议人群，他们在抗议政府将要实施的对未经授权的示威活动施以罚款的法令。然而实际上这里并没有出现真正的抗议者，有的只是抗议者的全息图像。抗议者以缺席的在场嘲讽了政府法令。此刻，美国学者安妮·弗雷伯格所预言的“无屏影像”（screenless images）¹成为了现实。

媒介技术的发展给那些曾经被视为影视研究之根基的假设与范式提出了挑战，全球的影视学者在这一媒介转型的历史性进程中也在反思与重构影视研究的疆域，重新定义和图绘影视研究的路径与方向。在这一过程中，屏幕开始逐渐成为众多学者关注的焦点，并进而形成屏幕研究（screen studies）的新路径，为影视研究拓展新的疆域提供了理论视角的转换，形成一种融合研

1 Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Massachusetts: MIT Press, 2009, p. 244.



◆ 图片来源:《参考消息》

究的路径。

一、为什么要关注屏幕?

在人类艺术发展历史上,媒介很早就受到人们的重视,并被视为区别不同种类艺术的根本标志。早在18世纪,莱辛(Lessing)就指出诗与画之间因介质不同而构成两种不同的艺术种类。¹在很长时间里,媒介特异性与艺术形态的差异性形成了联袂关系。就影视而言,这种区分在以前也简单而清晰:电影=赛璐珞胶片+银幕+放映机,而电视=电子显像管+屏幕。以至于当新的艺术形态出现的时候,人们总是要从媒介的差异中去找寻两者区分的基础。当电视剧出现后,围绕电视剧与电影之间有何不同的争论反映的正是这种根深蒂固的观念。正如参与讨论的一位学者的文章标题所言“有差别就有特性”²。出于对媒介特异性的强调,加拿大著名媒介学者马歇尔·麦克卢汉反对那种基于内容的媒介研究,这是因为“任何媒介的‘内容’都是另一种媒介”,“都使我们对媒介的性质熟视无睹”,所以他指出“媒介是一种讯息”。他对此解释道“任何媒介(即人的延伸)对个人和社会的任何影响,都是由于新的尺度产生的;我们的任何一种延伸(或曰任何一种新的技术),都要在我们的事务中引入一种新的尺度”。³麦克卢汉极具想象力的文字刺激了人们对媒介的持续关注。随着传播科技的迅猛发展,媒介形态的演进速度越来越快,以至于

1 参见[德]莱辛:《拉奥孔》,朱光潜译,人民文学出版社1979年版。

2 中国电视剧制作中心编:《电视剧研究资料选编1》(内部资料),第162页。

3 [加]马歇尔·麦克卢汉:《理解媒介——论人的延伸》,何道宽译,商务印书馆2000年版,第33页。

形成一种“裂变”之势，对影视的影响也越来越大。¹那么，新的媒体形态对影视的影响主要体现在哪些方面呢？它又引入了什么样的尺度呢？

一方面，计算机数字技术的迅速演进和发展给电影电视的生产、传播与消费的全链条带来了极为深刻的变化。今天的电影面临着前所未有的剧烈变化，各种新的电影现象层出不穷，“粉丝电影”“弹幕电影”“综艺电影”“众筹电影”“社交电影”等概念不断翻新，并在媒体报道、艺术评论、学术研究和电影业界激发起热烈的辩论与争论。电影这一概念与产业活动出现了“泛化”现象。近一个世纪建立起来的电影常规不断被突破、原本稳定的电影边界不断扩展，导致电影定位不断更新，结果，曾经我们比较确定的关于“电影（视）是什么”的问题也再一次成为问题。“胶片如何成为电影，并在哪一点上获得一致认同并被认为是习以为常的电影形式，这些在我们这个时代正受到质疑”²。数字媒介取代赛璐珞胶片，标志着电影独特性的技术基石已经不复存在，电影的物质性开始非物质化，曾经的单一银幕更是被多元屏幕所取代。³其实早在1995年，尼古拉斯·内格罗蓬特（Nicholas Negroponte）就宣称，“数字时代的媒介不是讯息，而是讯息的化身。来自相同数字源的讯息自动拥有若干种表现形式”⁴，而“当下电视和电脑之间的根本差异也与其所处的时空环境、社会习惯，或者人们对放松的需求无关，而是和比特流如何到达有关”⁵。数字技术已经消融了媒介介质之间的特异性，带来了所有媒介形式的融合，从这个意义上讲，我们只有“一种媒介”。这种媒介特异性消融的直接体现就是影像的呈现平台日益以各种大大小小的屏幕为主导，构成一种“元媒介”。这种变化，既对影视的叙事常规和风格形成影响，同时也改变了我们在传统媒介特异性基础上建构起来的观众观，还使影视与社会之间的联结关系发生了重大变化。因此，“将银幕/屏幕作为疆域拓展后的中心关注点，凸显

1 参见杨文火：《媒介裂变视野下的电影新出路——以亚洲电影为基础研究文本并进行对策探讨》，《电影新作》2015年第2期。

2 Janet Harbord, *The Evolution of Film: rethinking film studies*, Cambridge, Mass: Polity Press, 2007, p.5.

3 参见张斌：《从“观看”到“游戏”——新媒体语境下电影的形态重构》，《当代电影》2015年第11期。

4 Nicolas Negroponte, *Being Digital*, New York: Alfred Knopf, 1995, p.71.

5 Nicolas Negroponte, “Bit by Bit, pcs are Becoming TVs. Or Is It the Other Way Around?”, *Wired.com*, 1 August 1995.

的乃是银幕/屏幕在串联不同介质和平台方面的共享性和共同性”¹。如果说之前的影视研究主要是在追异的话，那么屏幕研究所强调的则是求同，关注的是在媒介汇流中影像与人和社会新的联结方式。“屏幕是融合界面，在这里，我们见证了电影、广播电视和电脑融合成了混合媒介和商业。”²从这个意义上讲，电影、电视、电子游戏等艺术形态的合流在屏幕中成为了真正的现实。

二、屏幕研究关注什么？

正如研究电视和电视研究并非一回事，屏幕研究也并不能全然理解为是对屏幕的研究。如前所述，关注屏幕是因为它可以成为影视研究的中心节点和核心隐喻，来整合和图绘莫衷一是的研究地形图。因此，屏幕研究不仅仅关注作为工具的屏幕本身，更关注其作为社会文化形态、沟通交往方式与艺术构型基础的关系性功能。

1. 屏幕历史与多元潜能

屏幕由来已久，但长期以来，银幕/屏幕在影视研究领域并没有成为研究者关注的焦点，这一概念大部分时候都仅仅是在电影的指称或商业的意义上发挥作用。³虽然早在1969年，英国就正式出版了电影研究的专业刊物《银幕》(Screen)，不过正如麦克卢汉所言，《银幕》是不关注银幕的，它关注的是银幕上呈现的内容。因为屏幕对于我们而言太过于熟悉自然，早已成为我们日常生活实践的一部分，我们越来越多的时间花在盯看屏幕上，以至于屏幕对于我们而言成为如美国媒介历史学家埃尔基·胡塔莫所说的一种“隐匿的在场”⁴。屏幕对于影像（影视）而言，究竟意味着什么？在人类历史长河

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》，《电影艺术》2010年第5期。

2 Charles R. Acland, "The Crack in the Electric Window", *Cinema Journal*, Vol. 51, Number 2, Winter 2012, p.171.

3 在早期电影发展过程中，曾经有对银幕的关注，不过主要是从艺术发展的角度发生的。比如在19世纪20年代末，爱森斯坦在访问美国的时候曾经向美国的电影业界呼吁，将4:3的标准银幕改变成长宽一致的正方形银幕，因为他认为这样的银幕才是一种现代的动态银幕，才能容纳快速发展的电影语言和其不断扩展的社会政治功能。参见Sergei Eisenstein, "The Dynamic Square," Jay Leyda(ed.), *Film Essays and a Lecture*, New York: Praeger, 1970, pp.48-65.

4 Erkki Huhtamo, "Screen Tests: Why Do We Need an Archaeology of the Screen?", *Cinema Journal*, Vol.51, Number 2, Winter 2012, p.145.

中，人们对屏幕的认知和定义又发生了哪些变迁呢？这样的历史意识将屏幕植根于人类实践认知的长度中去考察，能够深入地揭示屏幕与人之间的关系，并能充分认知其原初潜能和当前发展之间看似遥远实则相关的基因。因为“从这些屏幕发展的历史背后，那些乍看起来史无前例，或者是未来主义的现象，我们经常能在其早期的发展中找到与之相对应的模式”¹。胡塔莫将其对屏幕的历史研究命名为“屏幕学”（Screenology），或者是“屏幕考古学”（Archaeology of the Screen）。在《屏幕学基础：对于屏幕的考古学》一文中，胡塔莫概述了其主张。他将屏幕定义为“信息界面”（information surfaces），认为屏幕学是将不同种类的屏幕视为相互连接的一种方式，并在变迁的文化、社会和意识形态框架中评估其重要性。他从词源学的意义上追溯了屏幕在西方文化语境中语义学的变化与语用学的变迁，²并考察了从幻灯秀、魔术幻灯表演、皮影戏、西洋镜、立体镜、光学暗箱、电话视镜、电影、电视、移动小屏等人类历史上的屏幕实践及其之间的相互交叠关联的复杂关系，展现了在屏幕发展的初始阶段，是如何包蕴了后来相互分离的公与私、动与静、大与小、单向与双向、物质与非物质等屏幕实践的多样性。³这种历史性的研究开拓了屏幕的深度，奠定了我们研究屏幕的出发点。另外，也有学者从技术发展的层面来研究屏幕，展现屏幕的移动性和新技术运用，并进而探讨屏幕的类型与未来。⁴

2. 屏幕观看与视觉机制

在人类的视觉经验中，看与被看的关系是核心，古今中外有许多文艺作

1 Erkki Huhtamo, "Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen," *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, Vol.7, 2004, pp.31-82. 本书第五章有对该文的全文翻译。

2 无独有偶，Gunther Kress也做了相近似的研究，参见'Screen': metaphors of display, partition, concealment and defence, *visual communication*, Vol. 5(2), 2006, pp.199-204.

3 Erkki Huhtamo and Jussi Parikka(ed.), *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, Chicago:University of California Press, 2011. Erkki Huhtamo, *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Massachusetts: MIT Press, 2013.

4 Elizabeth Hunter, "The Medium of Media: The Past, Present, and Future of Personal Screens", *The Four Peaks Review* 1.1, 2011, pp.71-85; Foth, Marcus, Fischer, Florian, & Satchell, Christine, "From movie screens to moving screens: mapping qualities of new urban interactions". Geiger, Jordan, Khan, Omar, & Shepard, Mark (eds.), *Media City: International Conference, Workshops and Exhibition Proceedings*, New York:University at Buffalo, The State University of New York, 2013, pp. 194-204.

品对此多有描写。卞之琳那首《断章》¹短短四句，却极其精巧地将景观与观视主体之间的多重关系白描出来，从而达到了诗歌言有尽而意无穷的高妙境界。而在这种物我之间的视觉多重互动中，幕框一直扮演着重要角色，并进而形塑了人类的视觉机制。在西方，早在文艺复兴时期（1453年），画家和建筑家阿尔贝蒂（Leon Battista Alberti）就在其关于绘画与视点的著作中指出，画家将三维的画框视为一种敞开的窗户，并形成一种单一性的焦点透视。自此以降，西方学者对媒介与视觉主体之间的关系就一直颇为关注，并形成了许多研究成果。²不过，以往的研究主要关注的是绘画，而对银幕/屏幕关注较少。³马丁·杰（Martin Jay）的《现代性的视政体》（1988）一文，则是从现代性的角度论述视觉机制的变化。他反对那种单一固定视点的“笛卡尔视觉主义”，认为任何视觉工具都会改变人的视觉经验，形塑思考、生存和理解的方式。因此，视政体之间的关系是相互依赖的，是多元的而非单一的。他还指出了“窗户”这一隐喻对于理解人类视觉关系的重要性。杰的论述虽然非常有启发意义，但仍然是在较抽象的层面讨论视觉，而且主要还是集中在绘画和建筑层面。⁴而在影视研究领域，对视觉机制的研究虽然不少，但主要建立在一些既有理论（如精神分析）的基础上，其典型代表是劳拉·穆尔维（Laura Mulvey）的《视觉快感与叙事电影》（1975）。

在面对屏幕越来越成为一种“元媒介”的历史语境中，我们怎样来理解其与视觉主体之间的复杂关系呢？美国学者安妮·弗雷伯格做出了卓越贡献。早在1993年，弗雷伯格就在《橱窗购物》（*Window Shopping*）一书中对福柯式的全景敞视主义提出了挑战。她认为，影视理论中的主导视觉机制是西方19世纪形成的，是一种福柯式的中心化视觉机制，在后现代社会已然失去了解释力。基于沃尔特·本雅明（Walter Benjamin）和让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）的理论，并通过对其概念的再概念化，弗雷伯格通过追溯杰里

1 诗的内容是：你站在桥上看风景，看风景的人在楼上看你。明月装饰了你的窗子，你装饰了别人的梦。

2 比较有代表性的有John Berger(et al.), *Ways of Seeing*, 1972; Erwin Panofsky, *Perspective as Symbolic Form*, 1991; Hubert Damish, *The Origin of Perspective*, 1995, 等等。

3 福柯在《规训与惩罚》中提出“圆形监狱”（panopticon）概念，形成了所谓的全景敞视主义，代表了一种中心化的、固定的、直接的和全视知的视觉机制和社会权力关系。

4 Martin Jay, *Scopic Regimes of Modernity*, Hal Foster(ed.), *Vision and Visuality*, Bay Press, 1988, pp.3-23.