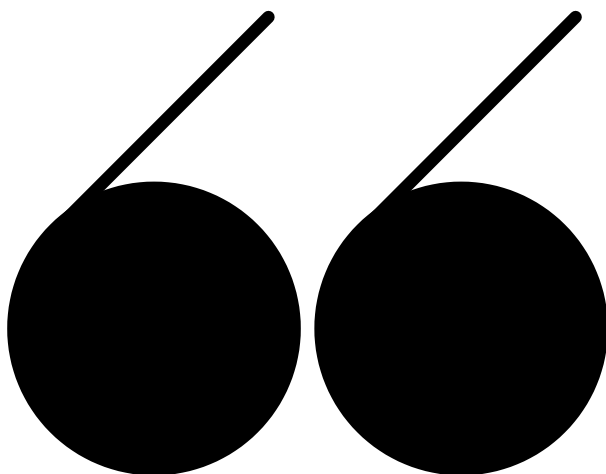




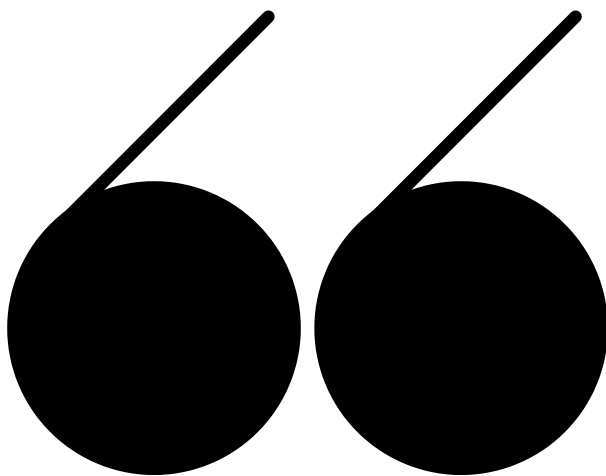
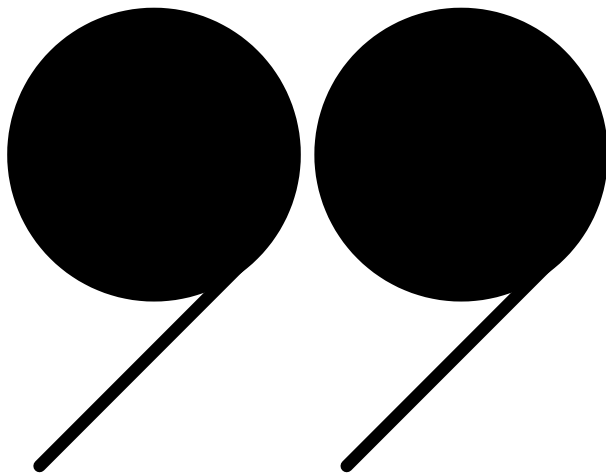
DH无界谈 | 004

# ***DH SALON***

## **记忆眼：数字人文视域中的影像再造机制**



2021年11月11日下午，由中国人民大学数字人文研究中心、中国人民大学科研处联合主办的第4期“数字人文无界谈”学术沙龙举行。中国人民大学文学院陈涛副教授和艺术学院郭春宁副教授以“记忆眼：数字人文视域中的影像再造机制”为主题，进行了内容丰富、深刻的精彩讨论。



## | 学者介绍 |

**陈涛：**中国人民大学文学院副教授、副院长，数字人文研究中心研究员、影像实验室副主任。著有《穿城观影：中国当代影像的空间生产与体感》《城市与现代性：重绘早期欧美电影》《电影导论》《底层再现：中国当代电影中的城市游民》等。研究领域为中国当代城市电影及先锋艺术、早期电影、数字电影等。

**郭春宁：**中国人民大学艺术学院副教授、设计系副主任，数字人文研究中心研究员。世界动画研究协会及世界动画协会会员。在国际学界较早提出“拓展动画”理念，多部数字作品获得国际展览和收藏。著有《异质性的对话：欧美独立动画媒介实验与批判》《数字媒体概论》《新媒体艺术导论》等。



学术沙龙现场

## 何谓“记忆眼”与“影像再造”

**陈涛：**首先要对沙龙主题中的两个关键词进行破题。“记忆眼”出自影像研究中前苏联导演维尔托夫提出的重要概念“电影眼（Kino-eye）”，其发展到数字时代又可被称为“数字眼”或“数码眼”。影像既可以是一种观看方式，也可以是一种记忆方式，随着计算机对传统影像的介入，计算机亦可像人脑一样储存很多记忆，“记忆眼”的命题随之产生。关于“影像再造”的含义，影像的本质曾经可能是使用摄影机对现实世界的一种反映或再现，而我们认为数字时代的影像是现实对象的再造，例如，现在很多动画影片、科幻影片的内容是借助电脑CG特效所创造的，其中许多内容都是基于人们的想象和记忆，因此我们将数字时代的影像称为一种“再造”。

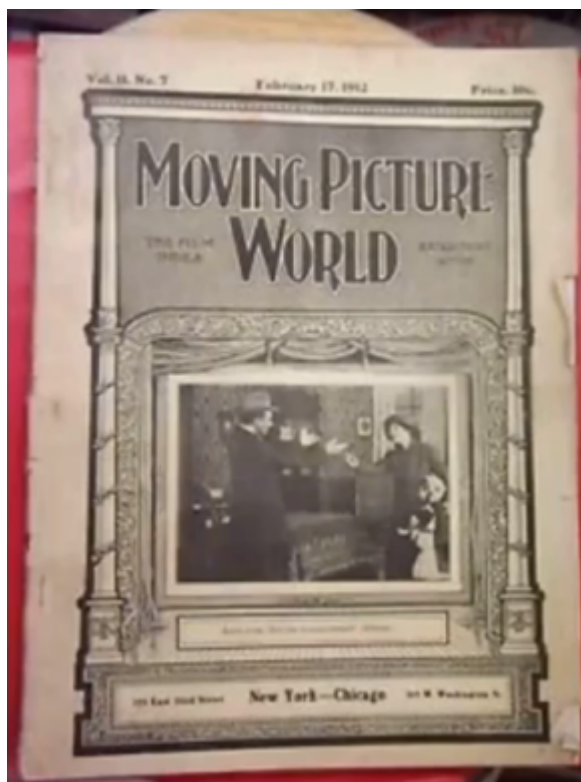
**郭春宁：**这两个关键词都可以从一种新的“机制”去反思。以往，法国哲学家福柯提出知识话语是一种权力机制。到了现在的数字时代，“影像”也将会有一个更宏观的含义，就类似于未来的元宇宙不仅带来视觉上的感受，而是成为各方面沉浸式体验的一种生产机制。有了这样一种指向未来的机制和观念，再回头看“影像再造”，尤其是记忆呈现，有可能不只通过视觉的方式，还需借助于其他感官的体验。因此，新的机制会对影像和记忆产生重塑作用。

## 上 从计量电影到数字特效

对谈的上半场，陈涛副教授从计量电影到数字特效解读“记忆眼”。

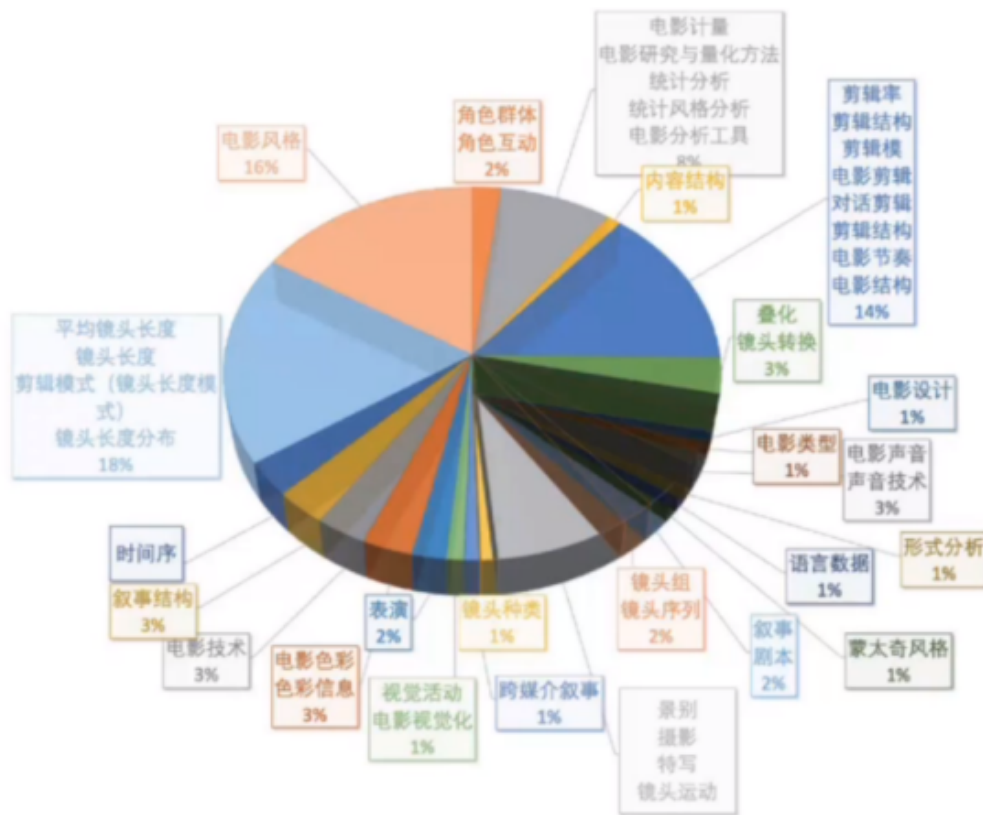
## 1、数字人文与计量电影学

通过定量的方法对电影进行“远读”研究并不是新的事物，早在1912年，《电影世界》（Moving Picture World）杂志上就已经发表了对镜头长度进行计量的文章，其中提出的平均镜头长度（ASL）概念一直沿用至今，并成为计量电影学的开山之作。目前，随着数字人文方法和工具进入电影研究领域并逐渐成为一种研究路径，诸如内容挖掘、数据检索、统计分析、主题建模、数据可视化等数字研究方法拓宽了计量电影学研究的空间和范式。



《电影世界》（Moving Picture World）杂志

传统主流的电影研究是用“细读”的方式，关注景深镜头、交叉蒙太奇、音画对立等视听语言。而当数字人文带着“远读”的方式介入电影艺术时会面临一些挑战，这主要是由视听媒体的媒介特征、传播方式和数据库建设等因素导致的。但全球范围内仍有列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）、杰弗瑞·施纳普（Jeffrey Schnapp）、陈刚等学者在“远读”电影领域进行了有益探索，产生了《数字人文与电影研究：吉加·维尔托夫作品的可视化》（Digital Humanities and Film Studies: Visualizing Dziga Vertov's work, 2018）等研究成果。



计量电影学英文文献研究内容 (陈刚, 2020)



《数字人文与电影研究：吉加·维尔托夫作品的可视化》

## 2. “远读”与形式主义电影理论的呼应

《数字人文与电影研究》是一本通过计算机软件对影像进行案例研究的著作。作者Adelheid Heftberger从主类型、名称副本、电影材料、图像中的文本和音频、被摄物运动与镜头运动等角度出



发，通过8部电影作品分析维尔托夫为何创造出“电影眼”，并探讨其背后的社会语境因素。本书所代表的数字人文“远读”方式与形式主义电影理论形成了某种程度上的呼应，未来可以运用数字计量电影学开展作者电影（贾樟柯、娄烨、万玛才旦等）、类型电影（西部片、武侠片、功夫片等）的风格研究。

### 3.从数字特效思考数字时代的影像

视觉奇观与深度特效具有虚假性和耸动性的本体特征，通过“数字长镜头”的典型案列，可以发现数字特效具有快节奏和流动性的美学表现，以及跨媒介和空间性的构成机制。从数字特效的角度来思考影像在数字时代的特征，可以帮助我们思考技术对传统电影理论的重构。

### 4.重思电影的本质

诸如《指环王》在内的大量电影运用了数字特效。数字特效凸显了数字电影的图像化而非影像化本质，愈发表现出一种“动图本体论”，即电影是一种“moving images”而非“moving picture”，同时也质疑了巴赞和克拉考尔的“照相写实主义”。对于数字电影本质的认识，应该从“电影眼”转向“电影画笔”（Kino-Brush）。



## 下 从动画纪录到人工智能

0000

对谈的下半场，郭春宁副教授围绕动画纪录到人工智能继续解读“记忆眼”。

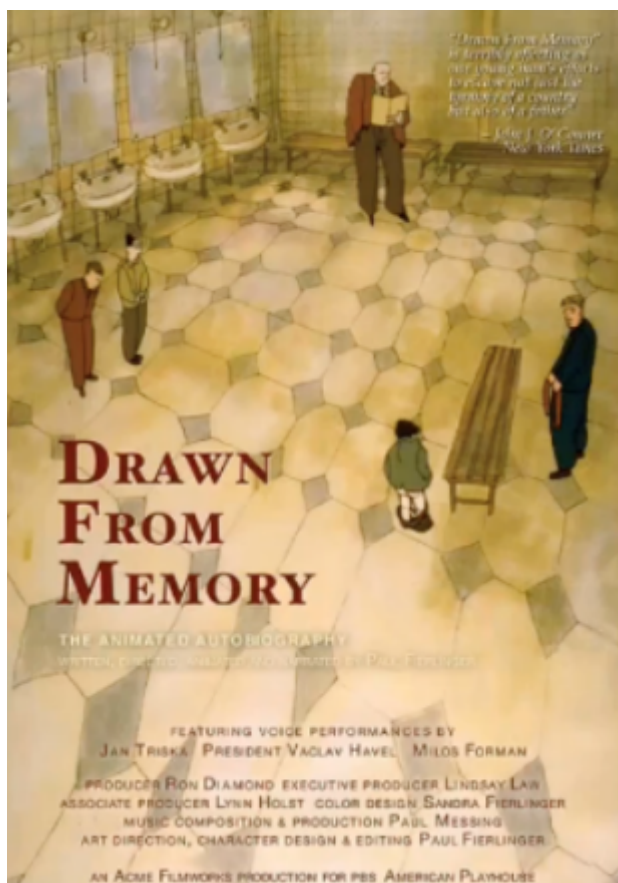
### 1.打破影像与文本的界限

“电影眼”强调对从摄影而来的电影视觉机制，而数字人文激发的“记忆眼”将会对于以往视觉高于听觉的陈列关系进行重建，带来多感官的体验和记忆方式。跨学科合作的“沪影云图”数字人文项目（在上海图书馆开放数据竞赛获优秀设计奖和人气奖）融合手绘元素和新版乐曲，形成视听共鸣、记忆共振和文化回响，展现了重构的数字化云图。不聚焦于声光电形式的感官刺激，而侧重怀旧记忆的表达，打通了影像和文本的界限。数字人文搭建了一个跨学科对话的平台，从“远读”的计量方法到人类学的“深描”方法为我们提供了多模态的认知视域，有助于转换业已形成的观念。



## 2.动画纪录的记忆考古

动画既是形式主义也是现实主义的，虽然有很多动画表面看起来是“制作”的，但其关注的可能是现实中被遮蔽且无法用摄影机拍摄的问题。作为动画式纪录片的重要转折点，《从记忆而来》动画长篇将自传体记忆主题与动画式纪录片结合，不仅为《与巴什尔跳华尔兹》等作品奠基，也开启了移民叙事和难民叙事的篇章。这些“难民叙事”动画案例就恰恰是以艺术家的第一人称视角记录现场，勾勒出复杂的身份迁徙叙事，体现出一种动画人类学的地缘记忆。所以，数字方法及其所发现的规律背后有更多人文的关怀，蕴含着对现实问题更深切的关注。



《从记忆而来》

## 3.虚拟现实作为数字迷思

重审虚拟现实概念的发展历史，可以更好地理解时下产业层面的“元宇宙”概念。在中世纪，基于宗教的维度，Virtual（虚拟）的含义是“与确实或真实相反，但仍可以深入本质”；1970年代，“虚拟现实”成为科学艺术概念；1982年左右，“虚拟现实”进入到科幻文学层面。近年来，很多重要的技术名词都成为成功学畅销书的“标签”，变成“数字神话崇拜”的一部分，这需要引入神话学的理论，并以艺术和人文的方式来反思数字时代的迷思。“元宇宙”可以看作一种人类新的神话谱系，其中的NFT（非同质代币）可能是一个理解“元宇宙”的良好路径，从这个角度来看，正如学者文森特·莫斯可在《数字化崇拜：迷思、权力与赛博空间》、《云端：动荡世界中的大数据》等著作中所提出的，要警惕对数字技术的盲目崇拜所造成的混乱与动荡，尤其是大数据不应成为产生新的贫富差距的推手。



郭春宁副教授团队在研项目《科学城:父亲的炸弹》



## 结语 影像再造——记忆重构

0000

**郭春宁：**人类热爱影像的原因不在于它是“真”的，而是因为“制作”出的影像更符合人类愿意相信某种“幻象”的本性。我们不断地建构“幻象”，不断地更新愿意相信的东西，不断地重构自己的记忆。影像作为“第三记忆”，要揭示作为一个具身性人类的存在之痛，才能帮助我们更好地认识存在的意义。

### 打开记忆之窗

#### Open the Window of Memories

作者：Vladimir Nabokov

通过那个索引的窗，  
一株玫瑰爬了进来，  
有时一阵轻风，  
从黑海吹来。





纳博科夫《说吧，记忆》

也许这个索引就是记忆之眼.....

## 观众提问

沙龙最后，观众围绕数字人文项目实践、元宇宙的影像界限、技术女性主义等问题与两位老师进行互动。

**问：**我在参与美第奇家族数字人文项目的过程中，通过建立其银行账本信息的数据库，与其政治层、社会层、艺术层的信息相关联，并用游戏的手段代替单纯的文本阐述，以展现美第奇家族的政治影响力和成就，如何进一步使这个项目成熟？

**答：**可以考虑发展成桌面游戏的形式，让美第奇家族的记忆重新活在建构的游戏中。其实，文艺复兴在表象上展现出的艺术成就背景就是当时银行和货币体系的变化。中外学界对于艺术史的研究都肇始于美学的角度，但现在越来越重视社会、政治、经济、技术等因素的影响，产生了技术艺术史、产业艺术史等的转变。通过游戏的方式代替传统的资料梳理，是对相关因素重要性的一种论证。

**问：**元宇宙中，游戏、VR、影像的界限在哪里？

**答：**从研究的角度来讲，可能会有一个分门别类的界限，形成一定的特定领域和权力话语。但对使用者而言，他们可能更注重体验，这个界限会不太明显。以电影为例，在具有互动性和体验感的VR世

界里，没有了胶片等物质承载的叙事，电影可能已经不是传统意义上的电影了，其工业和教学体系都发生了巨大的变化。寻找边界是对某一种形态的执念，既可以带来深入的研究，但也要警惕标签化和业已形成的刻板印象。在数字人文的“大伞”下，是用一种新的机制破除了这种执念。

**问：**技术女性主义在数字艺术发展中有什么体现？

**答：**从数字艺术的历史阶段上看，50年代到60年代的技术发明者和研究者都是男性。希区柯克执导的《迷魂记》片头有一个女性的特写，实际上是一种父权观念的代表。70年代到80年代，情况发生了变化。在社会结构上，女性可以获得学位和平等的工作待遇，一些女性艺术家也开始发声和采取行动，成为改革的先锋。到现在，女性的视角已经不可或缺，一些专门的女性作品单元、艺术节、团体等相继涌现；而人工智能、赛博格等作为人类的延展，也对性别的区分产生了冲击。

作为人的主体性的体现，记忆是人类生存的本质特征之一。记忆既可以通过记录的方式指向过去，也可以通过建构的方式面向未来，而数字人文和影像有着共通的记忆机制和人文内核。

本场沙龙更多精彩内容与讨论，请观看回放视频——

- END -

## RUC数字人文研究中心

微信号 | rucdh201  
网址 | dh.ruc.edu.cn  
邮箱 | rucdh@ruc.edu.cn



撰稿：崔浩男 姜小艺  
排版：刘为之