

# 桌面电影叙事的革新及其媒体文化批判: 以《网络谜踪》为例

刘 勇

(江西师范大学 美术学院 江西 南昌 330022)

**摘要:**《网络谜踪》是近年来兴起的桌面电影的代表作,它的出现凸显了影片在叙事层面上的两个革新。首先是镜头语言的创新。桌面电影给人以摄影机隐退的错觉,而屏幕变成了镜头,因此颠覆了传统意义上的正/反打镜头。其次是电影叙事时空的重构,消解了传统意义上的闪回、场面调度以及面部特写镜头。桌面电影叙事这两个革新实际上反映了以电脑与互联网所表征的媒体文化对电影的深刻改变。《网络谜踪》逼真生动地反映了媒体文化对人类社会的全面渗透,并对人类的生存状态产生了诸多消极影响,同时亦可激发我们对媒体文化进行深入的批判与反思。

**关键词:**桌面电影;电影叙事;叙事时空;主体;媒体文化《网络谜踪》

**中图分类号:**J90 **文献标志码:**A **文章编号:**1000-579(2021)02-0085-06

## The Innovation of the Narrative of Desktop Film and Its Criticism on Media Culture: Taking *Searching* for Example

LIU Yong

(College of Fine Arts, Jiangxi Normal University, Nanchang, Jiangxi 330022, China)

**Abstract:** *Searching* is a significant case for the emerging genre of desktop films. It has fully highlighted two great innovations in the film narrative. The first is the innovation of lens language. Desktop films give audiences the illusion of camera retreat, and the screen turns into a lens, which has overturned the presence of the shot/reverse shot. The second is the reconstruction of the narrative time and space, which deconstructs the flashback, mise-en-scène and face close-up shot. The two major innovations of desktop film narrative actually reflect the profound changes in films represented by the media culture of computers and internet. *Searching* vividly reflects the comprehensive penetration of media culture into human society, and has had many negative effects on the living conditions of mankind. At the same time, it can also inspire us to criticize and reflect deeply on media culture.

**Key words:** desktop film; film narrative; narrative time and space; subject; media culture; *Searching*

桌面电影(Desktop film)的兴起也就是这十年间的事情。从稍具雏形的《梅根失踪》(Megan Is Missing 2011),到出现第一部较为成熟的桌面电影《巢穴》(The Den 2014),以及颇受好评的《弹窗惊魂》(Open Windows 2014),桌面电影逐渐走向成熟。2018年佳作迭出,如《网络谜踪》(Searching)、《网诱

收稿日期:2020-07-15

基金项目:江西省2019年社会科学规划项目“电影叙事学的研究现状与前沿问题研究”(编号:19YS03)

作者简介:刘勇(1975-),男,文学博士,江西省哲学社会科学重点研究基地“江西师范大学叙事学研究中心”骨干成员,江西师范大学美术学院副教授。研究方向为电影理论。

惊悚》(Profile)与《解除好友:暗网》(Unfriended: Dark Web)均反响不俗。何为桌面电影?顾名思义是指以电脑桌面作为屏幕载体,主人公娴熟操作电脑进行特定的网络活动,并以其主观视角呈现所有信息的亚类型电影。之所以称它是亚类型电影,很大程度上是因为桌面电影几乎都是惊悚悬疑影片。桌面电影在电影叙事上有所创新,并且对电脑与互联网所表征的媒体文化展示得淋漓尽致,借此我们可以生发出若干富有前瞻性的批判。而在这一批桌面电影当中,《网络谜踪》既叫好又叫座,无论是叙事技巧还是制作水准都代表了桌面电影的最高峰,因此本文就以《网络谜踪》为例来进行分析研究。

## 一、作为镜头的屏幕与“隐退”的摄影机

《网络谜踪》的故事并不复杂:身为硅谷工程师的大卫·金本来有一个幸福美满的小家庭,突然间妻子不幸罹患癌症很快就撒手人寰。他和女儿玛格·金都异常悲痛,又因沟通不畅生有芥蒂,父女之间渐渐疏远起来。玛格将内心伤痛尽数放在网上倾诉,不料被心怀叵测之徒暗中窥视并将她诱骗出来,在发生口角之后将她推落山崖。大卫发现她离家出走之后独自展开调查,唯一的线索就是女儿在网络世界留下的种种痕迹。最终这位英勇睿智的父亲不但救出亲爱的女儿,并且协助警方擒住真凶。作为一部典型的悬疑电影,《网络谜踪》其实并不出彩,甚至还有落入窠臼之嫌。但为何它还是受到了广大观众(包括中国影迷)的追捧?也许最重要的原因就在于它采取了桌面电影这一新颖独特的叙事方式。

有论者指出“进入数字媒体时代,电影叙事首先呈现出了横跨多个媒介平台的复杂、多向和流动样态,并由此产生了一系列全新的叙事类型。”<sup>[1]</sup>桌面电影就是这样一种全新的叙事类型。它在形式上颠覆了人们对传统电影的认识与理解。从叙事机制看,该片与伪纪录片类似,基本上都是以主观视角呈现的影片类型。当然这些并非它的创新之处,它的创新首先表现在桌面电影的镜头语言。影片从微软Windows XP经典的开机照片开始,电脑桌面(屏幕)就成了电影镜头。它抛弃了传统的电影拍摄模式,将各种电子设备(智能手机、平板电脑)的屏幕作为载体,以影片主角的主观视角展开叙事。在绝大部分情况下观众的视角等同于主人公的主观视角。于是观众与主人公的视点是重合的,这就建构了一种全新的认同机制:我和面前这个操作电脑的人一起在搜索信息、营救亲人。已故美国学者安妮·弗雷伯格指出随着电影屏幕、电视屏幕和电脑屏幕之间的藩篱被影像生产和消费的数字革命所推倒,人们将日益渗透到日常生活经验中的“多幕视窗”(multiple-screen window),“在时空充满裂隙的框格中看世界,透过更多依赖多元并置而非单一连贯逻辑构成的‘虚拟视窗’看世界。”<sup>[2] (p39)</sup>因此本片观众不是通过镜头而是通过视窗来跟进故事线索。那么我们能不能说摄影机已经隐退了或者说“消失了”?这应该说是一种错觉。正如电影学者贾磊磊告诉我们的“摄影机自身的本体意义上是永远不会消失的,它只是借助全新的影像技术完成了形象的转化——从具象的物质事实变成了更加诡异的抽象概念,且继续发挥着惊人的叙事功能。”<sup>[3] (p176)</sup>表面上看由于桌面电影完全以电脑屏幕作为载体,传统意义上的过场镜头通过窗口切换的方式被完美抹除,观众在观看的时候几乎感受不到剪辑的存在。但这毫无疑问也只是一种假象而已。事实上这部电影更依赖强大的数字剪辑技术,这也是为什么它拍摄的时间只有十三天,后期制作却长达两年的根本原因所在。

也许有的观众还是会得出摄影机隐退的错觉,但电子设备的存在又提示了摄像头的无处不在。无论是手机摄像头、视频通话或是监控探头,它们在很多情况下完全取代了电影镜头的功能。更值得注意的是,由于影片创作者努力模拟出各种电子设备与高清摄像机的巨大差异,包括比例、画质与色调。而这种刻意追求之下所呈现出来的粗糙的效果,其实反而是在时时提醒着我们,桌面电影确实确实经过了更为复杂的视觉再现,观众与电影文本之间始终存在着电影摄影机与各种摄像头的双重再现。这证明了一个事实,那就是电影银幕与电脑屏幕(桌面)的对峙、互渗与相互参照,逐渐建构起我们这个时代人类的视觉潜意识。美国著名电影学者大卫·波德维尔曾经这样说道“可能是通过电视、电子游戏和网络锻炼过的现代观众,会比前几代人更容易接受快速剪辑的电影。”<sup>[4] (p194)</sup>他的话其实还可以做进一步的修正,那就是我们不仅更容易接受快速剪辑的电影,而且更容易接受经过剪辑之后与我们经验相匹配的电影世界。

作为被互联网文化及其表意符号体系全面渗透的类型片,桌面电影已经与传统的电影形式划出了

一道无形的鸿沟。传统意义上的推拉摇移跟等常规的摄影机运动被极简使用(但绝非被完全取消)。屏幕所呈现的对象往往并非主体或物体,更多的是各种超链接文本以及所指向的图片、视频、搜索栏或对话框。更重要的是,虽然屏幕无法常规地呈现主体的内在意识,但画框外操作鼠标的人却可以通过光标活动去映现与折射他的内在意识。光标移动的方向与速度、点击的游移不定,还有文字输入之后的改动或撤销以及发送与否,都是角色内心意识活动的某种模拟。甚至它有可能是人物内心的细腻表达:急速的点击往往暗示心急如焚,光标不停闪烁代表着两难选择,突然停顿则很可能是有意外且重大的发现。当影片推进到第二十二分钟时,已经知道女儿对他撒了谎,大卫非常恼火,噤里啪啦打了一大段话,内容基本上是指责女儿,并且还夹带了英文四字脏话。从父亲打字如飞的声响以及最后一句话所加的惊叹号可以明显地察觉到他的愤怒。旋即他就删掉了惊叹号改成了平常的句号,又过了几秒钟他就干脆把整段话都删掉了。随后只是云淡风轻地发送出这样一句话“等手机一有信号就马上打电话给我。”从这一段可以看到桌面电影的塑造人物的特殊方法就是运用特有的光标活动去折射人物内心细微的情绪变化。同时影片也使用变焦距镜头推进或拉远(Zoom in/Zoom out)的方式调整人物视角的聚焦变化。以上这些方法都需要强大的数字编辑工具才能做到。法国电影学者雷内·加尔迪说得非常明白“数字化因其在加工图像时的无所不能、便捷性以及几乎不留加工痕迹等特点为电影提供了更广阔的发展空间。与此同时,当数码技术在同一个背景中混合或叠加了若干影像时,这种数码影像的‘拼盘’性质使其无法以人类关于世界的已知经验为参照发挥作用。”<sup>[5] (p15)</sup>不过他后半句话对《网络谜踪》并不完全适用。事实上,数码影像的这种“拼盘”将观众现实世界中的互联网经验与观影经验达到了相当完美的契合。以笔者的感受为例,主人公运用鼠标进行对话或搜索时,光标的各种运动状态的确会牵动本人的心理活动,或揪心,或期待,或焦虑,或释然。特别需要指出的是,根据笔者观影体验(先在电脑上观看,后看到公映消息后特意跑到影院再看了一遍):更大尺寸的屏幕其实放大了观众的代入感,即使是情节早就了然于心。同时也证实了以下的论断“越是企图控制观众的电影,其摄影机(摄影术)往往越隐蔽,其整个的电影叙事/表意过程越具有‘透明性’。”<sup>[6] (p146)</sup>

最后要强调的是,该片与传统的影片不同的地方还在于,主人公很少进行常规的人际交流,基本上是人机交流。即使出现了人物之间的对话也主要是观看视频或远程通话。这其实就打破了电影一个根深蒂固的叙事惯例,即运用正/反打镜头来呈现人物对话。众所周知,好莱坞影片惯用的正/反打镜头经常用来表现两人的对话场景,让观众将注意力集中在人物对对话和行为的反应上,而不是说话者的人或行为本身。这常常包含某种戏剧性的含义。不过这种连续性剪辑其实违背了观众的日常行为逻辑:我们在对话的时候如何既能观察到对方的反应又能同时看到自己脸上的表情?但在长期的电影视觉逻辑的刻意引导下,非逻辑变成了逻辑,非常态变成了常态。美国电影学者罗伯特·考尔克认为正/反打镜头“包含一个视线的概念,即角色间互看的方式,以及我们观看和接收银幕上角色视线的方式。我们与电影故事的关联多半是通过这些视线的组织编排而形成的,而这些组织编排工程的首席指挥就是正/反打。”<sup>[7] (p112)</sup>但该片中人物与人物之间的交流是没有目光对视的交流,正如韩裔德国哲学家韩炳哲所言:“数字交流是目光缺乏的交流。”<sup>[8] (p37)</sup>从这个意义上说,数字交流颠覆了正反打的电影惯例。因此在电脑桌面/电影屏幕上说话者与他的对象总是呈现在同一个画面当中,传统的三维空间也被压缩成了二维画面。这就带来了下一个重要的问题:叙事时空的重构。

## 二、叙事时空的重构与主体的命运

在桌面电影中,传统的叙事时间与空间形式都发生了巨大的变化。首先是电影的叙事时间。通常在电影中时间的再现是以剪辑的方式进行切割并加以重新组合。而在《网络谜踪》中,电影叙事时间的存在形式就是大卫娴熟且急切地操作电脑、意在找出可以拯救女儿相关信息的整个过程。搜索是人们最重要也是最常见的互联网行为,也是该片最重要的叙事行动。大卫在搜索的过程中不断回看女儿过去的视频,重温一家三口融融泄泄的美好时光,目的是给这个绝望的寻找过程增加若干勇气。而这个原本具有时间坐标与向度的回忆过程被置换成了主人公提取视频并播放的随机过程。众所周知,传统电影中最为人们熟知的回溯技巧就是闪回,但在该片中却变成了主人公不断从电脑中调取素材之后播

放各种视频的即时行为。恰如美国学者罗伯特·韦克斯勒所言“我们可以将这种无限停滞的‘现在’称为‘电子无意识’,……这种体验既无深度亦无广度,同时也背离了人们从前拥有的时间感和空间感。当我们逐渐适应了这种‘电子无意识’,便迷失在了网络打造的时间和空间中。”<sup>[9] (p3)</sup> 在该片中,对往事的回忆根本没有闪回这一视觉惯例的用武之地。而在许多电影当中,闪回的段落经常以黑白影像或被滤镜处理过的影像与主要故事线相区隔,以期标记时间消逝的向度,引发观众的感伤之情或温馨记忆。但在影片中,大卫对亡妻的回忆或对女儿过往的追溯都是调取、观看不同视频的结果,这些视频像素可能不太高,画面可以任意放大或缩小,进度亦可以随意拖动或终止。换句话说,“过去”是我们查阅昔日信息与视频这一行为的即时体验,而不是回忆与内省的结果。难怪互联网总是带给我们“活在当下”的错觉!也许有朝一日最可怕的事情就是电脑中存储的信息与资料完全清零,而那时的我们甚至都可能失去了回忆往昔的能力。

其次是电影的叙事空间。匈牙利电影理论家伊芙特·皮洛曾经指出“摄影机通过流畅的运动创造和并置等价空间结构。它可以使人感觉到一个前景和背景不断换位的可变和可塑的空间,展示出物质的空间实在和象征的空间实在怎样互为依存。”<sup>[10] (p69)</sup> 这里所说的当然是传统的电影空间模式。而在桌面电影中,电脑桌面/电影屏幕上总是并置着各种文本、视频、对话框、搜索栏等,从某种程度上说这一形式严峻挑战了电影空间的三维特征。安妮·弗雷伯格指出电脑技术的发展与普及对人类视觉机制的冲击“上下前后同时展示在电脑屏幕上,构图中的每一元素彼此分割,互相之间没有系统的空间关系。”<sup>[12] (p39)</sup> 因此我们常常从《网络谜踪》的屏幕上看到平铺着的种种信息矩阵,而那牵引着我们目光的光标总是毫无目的地在这些信息矩阵中来回逡巡,令人沮丧而又无助。

在传统的好莱坞电影中,导演可以通过控制景深镜头来引导观众的注意力,而且浅景深镜头还可以凸显主要角色,从而避免来自背景的干扰。法国电影理论家马塞尔·马尔丹甚至会认为对景深进行有意识的利用,在美学上显示了电影为摆脱戏剧影响所做的最后努力,“为此对当代电影来说,掌握景深或许标志着电影最后赢得了它的独立。”<sup>[11] (p170)</sup> 而在《网络谜踪》中,人物聚焦于主人公大卫一人身上,偶尔能与他同框的女儿或女警察,也只能以网络视频或监控探头的粗糙形式呈现,而以往能够展现导演巧思与精湛功力的景深镜头没有用武之地。场面调度(包括布景、照明、移位、设计和组合)通常涵盖演员调度和镜头调度,其目的主要是引导观众从不同角度、不同距离去观察银幕上的活动。在该片中演员基本上是对着绿幕进行表演,而且往往是以特写镜头现身,演员调度无从谈起;同时该片基本上依赖光标引导观众的视线,情节的有序推进与有效信息的浮现几乎完全仰赖于屏幕上的一次次点击,这无疑极大地弱化了镜头调度的作用。总而言之在桌面电影中,景深镜头与场面调度基本上都失去了它存在的意义。在《网络谜踪》当中,电影屏幕被降格成日常操作电脑的系统或平台,呈现的多是主人公观看的视角。而观众则被指定去观看各种网络视频,所以很多情况下电影镜头必须模拟那些网络视频。

正是由于从电影屏幕向电脑屏幕转换,桌面电影对传统电影的叙事时空进行颠覆与重构“电影的核心形式仍是一个框架中的一个影像,联结在一起。透视法也许终结于电脑屏幕上,数字技术创造出多窗口多框架的另一种视觉系统,也给窗口中的图像和文字与另外的窗口并列于同一个屏幕上,上下前后,没有时间或空间的关系。”<sup>[12] (p31)</sup> 换句话说,桌面电影消弭了时间的线性特征,并将它服从于空间的并置关系。随之而来的就是观众陷入了大卫同样的困境:满眼都是电脑屏幕上密集堆积的各种图标、文件与视频资料。

不得不承认,影片中有一些重要信息仍然有可能会被心细眼尖的观众发现,例如从银幕上一扫而过的邮件列表中可以发现大卫从妻子去世后一周年前后就开始看心理医生并开始服用抗抑郁药物。这也可以解释他自始至终表现出的紧张压抑的情绪状态。甚至有观众从大卫的邮件和聊天信息中居然发现他还有一条隐藏的感情线:有一位名叫 Hannah Couch 的女士对他有意甚至还想约他出去,但大卫一直没有回复,可见他一直没能从妻子病逝的伤痛中走出来。对于电影院的现场观众来说,这些信息几乎是不可能被发掘出来的,原因是它们根本不是通过电影常用的特写镜头所呈现出来的,而只是心思缜密的编导在满屏并置的信息中藏匿的线索。这也只能是在线观看的影迷专享的乐趣或福利罢了。从这个意义上说,本片观影的过程其实就是一种信息超载的过程。据说在法、德等国公映的时候,许多关键信息

被非常贴心地翻译出来以便于观众紧跟情节进程。饶是如此,观众难免会在信息轰炸的过程下疲惫不堪,这一点倒是如主人公大卫的体验一般无二。正如美国学者乔治·迪莫克所言“当前在视觉领域内,占主导地位的是速度、逻辑性,以及无处不在的电子屏幕,我们都已经习惯了感官超载的状态。”<sup>[13] (p39)</sup> 而我们总是看到大卫那张时而疑惑、时而茫然、时而焦虑的脸,而这张脸正是我们面对信息超载的痛苦表情的镜像罢了。

颇为吊诡的是,桌面电影与早期默片一样,特别依赖人物的面部特写镜头。不过默片是苦于声音技术的阙如,因而特写成了塑造人物的主要手段,甚至是唯一手段。正是看到了面部特写镜头的重要性,匈牙利电影理论大师贝拉·巴拉兹甚至专门为此发明了一个术语“微相学”:“无声片中的脱离周围环境而孤立存在的面部表情仿佛已经进入一个陌生而新奇的心灵的世界。这是一个新的世界——‘微相学’的世界。”<sup>[14] (p50)</sup> 开拓出这个新的“微相学”的世界的默片为数众多,而最具代表性的就是1928年由丹麦电影大师卡尔·西奥多·德莱叶执导的杰作《圣女贞德蒙难记》。这部完全采用特写镜头的大师之作被法国电影理论泰斗巴赞誉为“面部的纪录片”。扮演贞德的法国演员玛利亚·法奥康涅蒂更是贡献出了电影史最具浮雕感的一张面孔。观众通过这张面孔可直接探索人的灵魂深度。它雄辩地证明了巴拉兹的论断“面部最足以表达人的主观意识活动,它比言语还要主观。”<sup>[14] (p45)</sup>

《网络谜踪》中大卫的脸当然与圣女贞德的脸完全不同,最重要的不同在于这张脸不是在人际交流中浮现的,而是在人机交流中生成的。韩炳哲令人扫兴地指出这种交流形式的无深度性“我们所展示的、为其谋求关注的脸(face)并不是面容。脸不包含目光。展示的意图摧毁了建构目光的所有内向性和内敛。……被展示的脸并不是让我着迷、让我沉溺的有面容的交流对象。”<sup>[8] (p40)</sup> 毋庸置疑,该片中所有人物的脸都是单向度的,均与内心无涉的。观众在观影过程中的沉浸感其实是来自于故事悬念的延宕与解决,而并非对人物的内心世界与精神向度渴求追问的热情。也许是桌面电影的叙事形式自身所限,主创者不得不将英雄/主角(hero/protagonist)降格为用户/玩家(user/player)。

有学者指出“桌面电影是新媒体与传统电影结合的产物,无论是生产创作方式、媒介叙事语言,还是观影平台及观影模式都体现出新的媒介特性。”<sup>[15]</sup> 《网络谜踪》呈现出桌面电影典型的跨媒介特性。与其他桌面电影暗黑绝望的气质不同,《网络谜踪》为观众献上了一个颇为甜蜜的大团圆结局:因母亲去世造成的家庭创伤被父亲睿智勇敢的网络拯救行为彻底疗愈了。父女之间的隔阂与鸿沟被全部填满了。对于现实世界的广大观众而言,要想在信息洪流中发掘出拯救亲人的有效信息实在是一件不可完成的任务。而玛格将网络视为倾吐衷肠的树洞后却被心怀叵测之人恶意加害的桥段却格外令人感同身受,唏嘘不已。互联网匿名、诡谲且复杂的本质不能不让我们不断思考作为主体的人的命运。

### 三、桌面电影与媒介文化批判

美国著名电影学者罗伯特·斯塔姆早在2000年就指出“电影自吹自擂其特性的趋势,如今似乎没入了视听媒体的洪流之中……电影失去了它长久以来作为流行艺术‘龙头老大’的特殊身份,如今必须和电视、电动游戏、计算机以及虚拟现实竞争。”<sup>[16] (p376)</sup> 时至今日,电脑及互联网所代表的媒体文化已经开始深度浸染电影,桌面电影的横空出世就证明了这一趋势。

美国著名传播学者道格拉斯·凯尔纳对媒体文化进行了全方位的考察,指出媒体文化是一种图像文化,对人类的情绪、情感与观念产生了重要影响。同时它还是一种将文化和科技以新的形式和结构融为一体的科技—文化,塑造了新型的社会,媒体与技术成为了组织的原则。他还提醒我们,对于从摇篮到坟墓一直沉浸在一种媒体和消费的社会中的人,学会如何理解、解释和批判其意义是举足轻重的。<sup>[17] (p9-10)</sup> 他的说法并非无稽之谈。大卫的拯救行为是建立在网络搜索的技术基础之上的,从某种意义上说是对女儿的人肉搜索。在现实中自闭的女儿在网络世界中的过度分享与曝光既给自己带来了许多无形的危险,也给父亲留下了无数可供寻找的网络踪迹。这种吊诡现象绝非是电影桥段,常常就是现实的翻版。身为电脑工程师的大卫在很多情况下化身为电脑黑客,利用各种监控探头去窥探女儿的行踪,也可以监控自己任何所怀疑的对象,包括亲弟弟。从这个意义上说互联网是更为广阔无垠的加强版“全景监狱”(panopticon):“当视频监控与基于数据的监控连成一体时,既能进行对视频监控对象的实

时识别,又能在随后搜索储存的视频监控和数据化监控记录,就使得视频监控对隐私的威胁变得最严重。”<sup>[18]</sup>众所周知,互联网是一个匿名且复杂的世界,每个人都似乎戴着面具生存,各种社交媒体和视频网站都是他们的舞台。即使在摄像头或监控探头底下,他们也能戏剧化生存而从不展现自己本真的一面。在该片中,当玛格不幸身亡的消息引发全民关注的时候,原本与她并不熟悉的同学们纷纷在社交媒体上开始各种精彩而无耻的表演:之前在玛格父亲面前毅然划清界限的一位女生哭得梨花带雨,声称是她最好的朋友。而先前急于撇清自己的一位男同学也来蹭热点,大义凛然地表示愿意为自己的社区奉献自己的力量。当下中国流行的网络术语“戏精”庶几可以用来描述这些年轻人的网络化生活状态。

《网络谜踪》毕竟是一部典型的桌面电影,大团圆结局也并没有改变这一电影类型骨子里暗黑恐怖的气质。更重要的是,桌面电影将电影与媒体的关系表现得淋漓尽致。观众目之所及,媒体无处不在。有西方学者敏锐地指出:“在过去的几十年中,室内空间的重大变革之一就是卧室中出现了媒体。在人类历史中,卧室曾经被认为是非常隐秘而封闭的空间。”<sup>[19]</sup>而在电影所呈现的大卫的家庭当中,各种电子产品占据了所有的空间。这不妨看作是媒体控制人类生活的一种隐喻。我们前所未有地内嵌于各种媒体及其织就的复杂网络之中。从某种程度上一旦脱离了媒体,我们甚至无从表达或思考。人类的主体性再一次面临着巨大挑战。《网络谜踪》对无远弗届的媒体文化所带来的某些消极后果有所呈现,并传达出些许反讽意味,但它本质上是好莱坞推出的娱乐产品,并不具有深刻的文化意蕴。不过这并不妨碍我们去认真反思当下媒体技术全面宰制生活的巨大风险。虽然它无意也无力给出某种因应方式或行动方案,但至少激发我们对互联网生存这一现实处境的批判性思考。也许这是《网络谜踪》这类桌面电影的最大意义所在。

#### 参考文献:

- [1]徐立虹.论当代美国电影理论研究的三个特点[J].世界电影,2019(4):189.
- [2]孙绍谊.二十一世纪西方电影思潮[M].上海:复旦大学出版社,2018.
- [3]贾磊磊.电影学的方法与范式[M].北京:北京时代华文书局,2015.
- [4]大卫·波德维尔.好莱坞的叙事之道:现代电影中的故事与风格[M].谢冰冰,译.北京:世界图书出版公司,2018.
- [5]雷内·加尔迪.影像的法则——理解电影与影像[M].赵心舒,译.北京:中国电影出版社,2015.
- [6]贾磊磊.电影语言学导论[M].北京:中国电影出版社,1996.
- [7]罗伯特·考尔克.电影:形式与文化(第三版)[M].董舒,译.北京:北京大学出版社,2013.
- [8]韩炳哲.在群中:数字媒体时代的大众心理学[M].程巍,译.北京:中信出版社,2019.
- [9]罗伯特·韦克斯勒.阅读危机:在文学中认识自我和世界[M].李睿智,吴文智,译.南京:江苏凤凰教育出版社,2016.
- [10]伊芙特·皮洛.世俗神话[M].崔君衍,译.北京:中国电影出版社,1991.
- [11]马塞尔·马尔丹.电影作为语言[M].吴岳添,赵家鹤,译.北京:中国社会科学出版社,1988.
- [12]唐宏峰.从视觉思考中国:视觉文化与中国电影研究[M].北京:中国电影出版社,2016.
- [13]段炼.艺术学经典文献导读书系:视觉文化卷[C].北京:北京师范大学出版社,2012.
- [14]贝拉·巴拉兹.电影美学[M].何力,译.北京:中国电影出版社,1982.
- [15]张净雨.弹窗惊魂:桌面电影中的主体、他者与世界[J].电影艺术,2019(1):40.
- [16]罗伯特·斯塔姆.电影理论解读[M].陈儒修,郭幼龙,译.北京:北京大学出版社,2017.
- [17]道格拉斯·凯尔纳.媒体文化——介入现代与后现代之间的文化研究、认同性与政治[M].丁宁,译.北京:商务印书馆,2004.
- [18]吕耀怀,等.数字化生存的道德空间——信息伦理学的理论与实践[M].北京:中国人民大学出版社,2018.
- [19]丹尼尔·米勒,希瑟·霍斯特.数码人类学[M].王心远,译.北京:人民出版社,2014.

(责任编辑:刘伏玲)