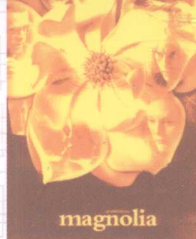


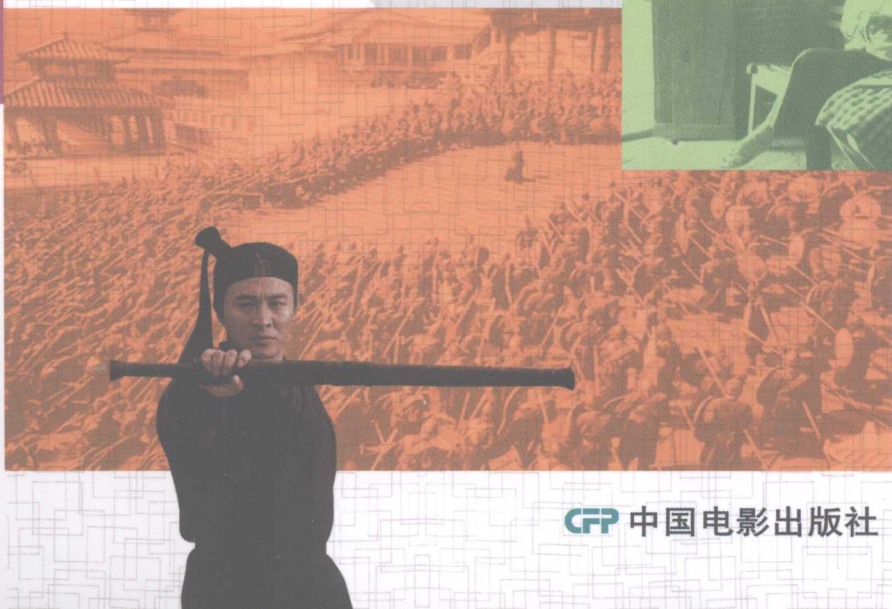
● 媒体技术与艺术研究丛书



个性与共性： 中美电影文化比较研究

张爱华 著

Individuality and Similarity:
A Comparative Study on the
Contemporary Sino-American
Cinemas



CFP 中国电影出版社

个性与共性： 中美电影文化 比较研究

张爱华 著

Individuality and Similarity:
A Comparative Study on
the Contemporary
Sino-American Cinemas

图书在版编目 (CIP) 数据

个性与共性：中美电影文化比较研究/张爱华著. —北京：
中国电影出版社，2007. 12

(媒体技术与艺术研究丛书)

ISBN 978 - 7 - 106 - 02886 - 2

I. 个… II. 张… III. 电影 (艺术) —对比研究—中国、
美国 IV. J905. 2 J905. 712

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 201967 号

个性与共性：中美电影文化比较研究

张爱华 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：64296657 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部)

经 销 新华书店

印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司

版 次 2008 年 3 月第 1 版 2008 年 3 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/787 × 1000 毫米 1/16

印张/13.75 插页/2 字数/230 千字

印 数 1—3000 册

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 02886 - 2/J · 1014

定 价 36.00 元

个性与共性:中美电影文化比较研究

序 言

20 世纪 90 年代以来,电影研究的视点发生了巨大的转移,长期盛行的结构主义,符号学等理论运动的科学性在新时期受到了学术界的质疑和挑战,尤其在西方,随着多元社会的建构,一个前所未有的“跨学科”,“跨领域”,“跨民族”的研究正在大规模的展开。随之产生了一批以反权威为特征的理论观念,如“中观理论”和前面提到的“跨学科”理论等。近年来,特别是随着经济全球化的深入,“跨地域”,“跨文化”的研究如日中天,发展迅速。这一方面显示着电影研究文化向全球化语境转向的新趋势,但同时也预示着这一领域内东西方间的相互了解和对话的重要性。

在中国,当我们今天漫步在北京的大街上,高高耸立的楼群不时向我们展示着万国风采,我们忽儿会看到丰厚敦实的古希腊古罗马式的古典风格建筑,飞扬向上的歌特式建筑,不时又会是造型怪异的后现代楼群,蛋式,网式,样样皆是,万种风情相互交织,它们从另一角度向我们展示了一个新的国际交流对话世纪的到来。

有目共睹,全球化以来,中国的电影格局的确变化巨大。尤其在新时期,随着好莱坞电影的进入,我国电影领域出现了一批新兴文化思潮,新兴文化的崛起对我国传统文化和电影电视市场不仅带来极大冲突,同时也带来了极大变化的动力。

回顾世纪之初,当中国电影市场首次受到了好莱坞的巨大冲击时,我们的电影学者曾万般恐慌和困惑,李亦中先生在他最近发表的“竞争性合作:‘入世’后中美电影业交互态势分析”中非常生动地描绘了 2001 年中国电影专家学者聚会京城参加“走向新世纪:中国电影态势学术研讨会”当时所呈现的“悲壮”气氛。几年过去了,回望全球化以来中国电影业的变化,我们发现中国电影产业不仅没有趴下,反而在好莱坞的挑战和对话中迅速成



长。我们必须看到这样一个事实：好莱坞是冲击，但好莱坞又是挑战和启蒙。虽然它积压了我们国产电影的生存空间，但它有效地激活了中国的电影市场。中美电影的较量和互动使得国内电影创作者的创作技术与艺术水平得到了迅速的提高。

近期在电影制作中，一种微妙的中美风格的混合程式也正在流行中，我们看到东西文化交织渗透，互为作用，尤其呈现在近期的大片制作热潮中。正像“Rap”这个黑人与白人的杂交音乐形式一样，它既标榜着美国黑人的自我意识，又象征着美国主流流行音乐的进程。后现代文化学者 Gloria Anzaldua 称这种现象为“新混血儿”现象。用后殖民主义批评家 Homi Bhabha 的话来说，这种互动创造了一种文化杂交性的“第三空间”，代表的决不是简单的复制而是对原生态的一种更新和再造。

同时，好莱坞丰厚的市场经营经验带给了我国运营机制以无限的灵感，尤其为国产电影的市场营销提供了诸多可借鉴的经验。好莱坞的影片是高度市场化的工业产品，关于影片的每一项运作都是商业化行为，对于国产电影来说，这些无疑有着巨大的参考意义，近几年来我们的变化是有目共睹的，前不久，连美国电影协会主席丹格里克曼先生都不得不承认近年来中国电影业整合的成功，尤其他赞扬我们影片《卧虎藏龙》、《大腕》、《英雄》、《手机》、《十面埋伏》、《天下无贼》、《功夫》等影片在美国电影市场的运作机制。

从抵制好莱坞到以更加理性的姿态参与国际市场上的互动竞争，我们很多学者现在都承认这样一个事实，如果没有好莱坞的进入和挑战，中国的电影市场不会有这样迅速的进步和发展。正是经历了剧烈的竞争与较量，合作与对话，中国电影才能从茫然中惊醒。当本土遭遇国际，我们的对应策略就是要坚持中国电影业的跨国对话。美国比较学会近几年的年度报告也一再提倡“跨文化”研究，以“跨文化”的角度来检查中美电影的当下发展态势与现状，我们就不难看到我们的差异性，互动性与共通性的东西。

那么在中美电影互动与对话中，我们未来的对应策略是什么？如何立足本土，创造一个强大的中国民族电影产业？正是基于这一战略考虑，我将当代好莱坞电影市场经营的新模式和创作趋势作为本项目研究的主要框架，针对好莱坞自 20 世纪 90 年代以来神速全球化这一现象，探讨好莱坞近年来电影风格与全球化市场战略转变。我关注的是经济全球化，尤其是好莱坞对全球大众文化的形成产生着哪些关键效应，采用了哪些行之有效的经营模式和策略？又如何反过来影响到我们电影的教育与创作。最后将通

过美国电影市场整体的分析与对比研究去探索中国电影“跨民族”对话的必要性。

本书第一章从理论的高度分析阐释了20世纪90年代以来高科技的飞速发展使电影制作方法正在发生着根本的变化的状况。尤其是数码科技新媒体的出现极大地冲击着传统的审美方式。文章从艺术理论和历史角度揭示出当代影视、电脑以及数字网络技术的发展对美学的重大影响,提出了在当代社会中,艺术创作与科学技术的重要互动关系。文章讨论了电子媒体的潜能以及新媒体技术的社会和美学的特征等。不但详细地分析了电子时代的文化特征、艺术创作和艺术家的位置等,而且对于某些已经出现的混乱艺术理念和发展的问题进行梳理和讨论。作者提出对于新媒体和新科学技术要采取谨慎和认真的态度:艺术家和文化工作者们必须以美学精神来决定和指导自己的创作动机,才能够更好地把握科学技术,从而塑造我们周围的世界。

第二章追踪了新近出现的新锐美国电影群体,他们的个性风格与创作取向。他们以新颖的政治,社会美学价值,独立的电影精神和政治倾向,边缘人的姿态,暴烈的语言试图在好莱坞这一电影霸权的王国中寻找一条崭新的道路。无论在主题内容上还是叙述模式上都表现了大胆地突破和锐意创新,勇敢探讨人类生存中的共性问题,这批年轻人被称为“X世代”电影人。该论文探讨了“X世代”成长的特殊历史文化背景及新锐意识的形成因素,并剖析了他们共有的电影风格特征。

其他章节从经济、社会的不同层面分析了90年代以来好莱坞对全球大众文化和电影市场形成的关键效应,揭示了他们采用的一系列新的成功的经营模式和策略。此外,还重点分析了高科技时代的美国电影形态,我们的研究涵盖了变化中的世界电影文化环境;数码科技时代的新电影制作和电影观念;数字电影风格形成的特点。最后部分将讨论在全球化传媒环境中好莱坞文化帝国的形成,将重点探索其产业结构,商业运作及流通模式,从中把握其发展脉络和走势。

从教育的层面,中美当代电影的互动研究为我们的学生和学术领域提供了最前沿的学术话题和研究领域。21世纪是交流、参与和竞争的世纪,具有鲜明的开放性和交流性,这就要求我们培养一批具有适合时代要求的新型电影人才。他们必须具有创新素质,独特的思维能力和开创精神。更重要的是要有交叉复合的知识结构和现代电影意识。当代新好莱坞电影的研究将向他们提供一种新式的国际电影语境和思考,通过对比研究加深我



们在新形势下对彼此电影观念和创作技能及走向的认识和交流,这将有利于培养 21 世纪的新型电影人才。

美国学者 Thomas Elsaesser 在《不宣而战:好莱坞 VS. 全世界》中讲道,抵御好莱坞电影工业对国际电影市场控制的最好方法是与之建立一种对话。实际上,无论是李安、吴宇森还是张艺谋都以自己不同的方式积极参与到这个国际对话中来了,他们在与好莱坞的合作互动中不仅展示了中国文化,同时还引进了好莱坞的技术和制作方法。所以,如何在文化焦虑中寻求中美文化融合,在国际化的合作中加强对话,提高我们的创作水平,是我们当下应该讨论的问题。

我们必须看到好莱坞之所以在全球范围内能形成它的文化霸权,巨额投入固然是他们成功的一个方面,耀眼的明星和强大的高科技所创造的奇观场面也是其成功的另一个因素,但最起作用的却是美国电影的全球市场运作机制,以及从生产到发行放映的套餐产业策略,尤其需要指出的是,伴随着 90 年代以来电影工业的迅速发展,好莱坞在市场运作中建构了一整套高度成熟、精密严谨的生产营销组织体系,在国际市场的竞争中扮演着极为重要的角色。在竞争激烈的全球媒体市场中,更为重要的是他们已将我们中国影视市场视为经营过程中一个重要战略组成部分,绝大部分的市场决策也籍由对我们的电影文化的研究来辅助完成,因此中美电影文化聚焦与互动研究则成为当下一个另人瞩目的新课题,对我们来说就显得十分重要,本课题将着力探索 90 年代以来东西方文化语境与电影发展的新格局及走向的问题,通过对比分析,尤其通过对比研究中美文化产业、市场、电影创作模式和策略新走向,为我们电影产业、教育者和艺术家提供一片更为开阔的思考空间。

中美电影比较研究在中国是一门新学科。简单地讲它是一门检讨东西方电影文化产业与其发展规律的研究科目。以跨民族、跨语言、跨文化研究为手段,通过全球电影电视生产的交流、沟通和对话而达到东西方电影文化间的互融和互补。其核心是国际视野,通过比较加深我们在新形势下对彼此影视观念和创作技能及走向的认识和交流。这不仅能丰富和启迪我们的创作思维,而且有助培养一批具有国际学术参与能力的理论队伍。另一方面,上个世纪末到今天,有目共睹美国电影发展强劲,其作品遍及全球,好莱坞的电影模式也影响着全世界的电影业。究竟是什么样的魅力使这个名字经久不衰?当前的新电影趋势是什么?采用了哪些经营模式和策略?目前又潜在何种危机?我们电影业者从中能吸收到哪些经验和教训?本书在探

讨以上所提出的这些问题的同时,从理论、文化和历史发展的角度检讨中美电影彼此间的微妙关系及其发展规律。这部分的研究范围包括中美新近的电影动向,中美美学思潮及艺术表现风格的异同的对比研究,也包括对电影市场文化等的对比研究,最后将通过影视市场整体的分析去探索未来电影生产的走向,希望能为我国的影视教育与创作带来一些新的思考和视点。



目 录

个性与共性:中美电影文化比较研究	1
第一章 来自新时期的挑战	1
一、理论的挑战	1
二、实践的挑战	3
三、市场的挑战	6
第二章 我们是谁? 中美新锐电影人的宣言	11
一、美国“X 世代”的主要导演及其作品	11
二、中国“第六代”电影人及其作品	18
三、中美新锐电影人及其作品比较研究	25
第三章 进入动漫时代:来自大洋彼岸的挑战	49
一、迪斯尼模式的思考	49
二、中美动漫差异比较	66
三、中美动漫审美表征的差异	71
四、中美动漫审美内涵的差异	80
五、中美动漫产业概述	82
第四章 中美大片与数字特技的制作差异	87
一、数字电影特技的内涵	87
二、数字特技在电影中的基本美学功能	88
三、数字特技在中美电影中应用的比较分析	89
四、中国电影中数字特技应用个案及元素分析	93
五、中美电影数字特技差异的成因	97



六、中国电影人对数字特技的态度分析	101
第五章 张艺谋与斯皮尔伯格电影中儿童形象的比较研究	107
第六章 中美影视明星与追星族	115
一、中美影视明星与影视业	116
二、90年代以来的影视明星与追星族	120
三、新时期影视明星与受众的互动发展趋势	129
第七章 来自美国的 MTV:中美混合的艺术形式与风格	141
一、MTV 从美国走进中国	141
二、MTV 与中美影视	143
第八章 中美边缘电影叙事的共通性	151
一、从线式到非线	151
二、倒装句的格式	154
三、从并列到复合	157
四、梦幻式复调结构	158
第九章 90年代以来中美女性电影纵观	163
一、不宣而战:美国里根时代男性的反击	163
二、中国近几年来女性电影的缺失	165
三、大众文化中性别电影的共融:从男性、女性、同性到人性	169
第十章 摇滚与叛逆:对焦新好莱坞电影与中国第六代	
电影中的摇滚	171
一、摇滚文化与新好莱坞电影	172
二、摇滚文化与中国“第六代”电影	174
三、新好莱坞与中国“第六代”电影中摇滚叛逆精神的相通性	176
四、新好莱坞与中国“第六代”电影中电影风格的相似性	178
第十一章 情绪的交响曲:感悟中美新生代电影声音	181
一、有关新生代电影的理论研究	182
二、近年来电影声音的理论研究与实践	183



三、中国新生代电影中的声音创作	186
四、90年代后美国电影声音创作的趋势	189
五、美国新生代电影中的声音创作	191
六、中美新生代电影中的声音共性	193
后 记	207



第一章

来自新时期的挑战

一、理论的挑战

20 世纪 90 年代以来,各种理论流派迅速演变更迭,一向具有崇高地位和话语权的中外文艺理论界失语了,文艺理论正经历着一场巨大的裂变,一场新与旧,精英理念与泛权威的多元理念的变化与冲突。

实际上,早自 20 世纪 80 年代,西方的精英理论已开始衰落和解体,1985 年, W. J. T. 米歇尔发表了《反抗理论》一书,该书对 60 年代以来的理论热进行新的反思,向世人展现了反抗理论的姿态。其后,1986 年保罗德曼发表了他的《抵制理论》;1989 年 T. M. 卡维纳的《理论的局限》;C. 波格斯 1999 年又发表了《挑战理论》。他们的问世向传统理论现象提出尖锐的挑战。进入新世纪后,曾以《文化理论导论》而著名北美大陆的理论批评家特里伊格尔顿于 2003 年出版了《理论之后》,他的“理论的黄金时代已过去”之说一时引起地震效应,对文艺理论界产生了巨大的冲击力。他指出人类进入了全球化时代,一个不同民族与民族间,新的技术与艺术间的互动阶段,因此理论研究要摆脱那种令人窒息的正统性的局限,要探索新的文学艺术形态与话题。在这里,一方面,我们看到现代人对正统理论束缚的厌恶和抵制,另一方面,他的论调揭示了一个事实——在新的形势下,以往盛行的大文论风潮似乎已到尽头,这种大胆的预言不仅在学术界和理论界引起了轩然大波,也逼迫人们必须要认真地将美学理论沿着文学艺术形态的演变轨迹重新加以梳理。



在新旧世纪交替之际,美国美学协会(The American Society for Aesthetics)曾召开年会,会议的主题是“当前美学研究的核心是什么?”这次年会似乎有特殊的意义,因为它将决定这个传统与保守的学术组织在21世纪的命运。第一天的会议就有了争论,几位新近成名的美学研究者对于学术的研究首先提出了疑问:“当代美学研究的意义何在?什么是当代美学研究的核心?”实际上,这些问题不知提出过多少次了,而且尽管学者们争论不休,但似乎从来得不到什么明确的答案。

经过了几次热烈的讨论,特别是对于当前文化与艺术现状的分析,大家发现所谓的当代美学研究的核心问题实际上很简单,就是对于当前高科技时代中的文学与艺术现状的认识。其实,这已经不是什么美学研究的核心问题,而是对于现代科技与文学艺术之间关系的态度和认识。我们会发现这依然是个老问题,只不过我们面对的是一个全新的高科技时代。这正如一些学者指出的那样,虽然我们讨论的是现代高新科技对于文学艺术的影响,其实质依然是传统哲学研究中的两种基本世界观的对立。不同的是,现在我们在竭力把两种对立的观念融合在一起,以便从这种融汇中得到某些折衷或公允的理论,起码我们看来是一些客观的、公允的观点。

让我们先从分歧入手。对待当前高新科学技术的进步以及这个革命对于当代社会的贡献,有着两种基本对立的看法:持积极的赞扬与鼓励的态度或持消极的批评性的态度。

持第一种态度的大多是科学技术工作者,特别是在新型科学技术领域进行工作的科技人员,如电脑工程、电脑技术、网络通讯、生物化学、人工智能、宇航技术等,他们坚信自己的努力是为了人类的发展进步;而新型的科学技术则在不断地丰富着人类的知识并且为人类创造出更多的发展机会与可能。对于文化与艺术(包括文学在内),高新科技更是一个促进的动力,不但提供了更多的新的媒体从而增加更多的创作可能,而且使得人们对于艺术的本质有了更为清晰的、明确的或更新的概念。近年来,由多媒体联合制作而一举成功的《指环王三部曲:王者归来》《斯巴达300勇士》等所带来的震撼力就对好莱坞的传统制作观念形成了巨大的冲击力。

一些保守主义观念的人文与社会科学的学者们则提出:目前出现的盲目崇拜高新科技的趋势已经在大众中间形成了“拜物主义与拜金主义”。对于目前流行的“科技就是金钱”等口号,他们批评说这样的口号是功利性的、麻醉性的;因为它使人们逐渐地忘记在宇宙之中,人类得以生存的关键

即人类的自身价值(the value of human being)。而这个自身价值则需要靠人类不断地加强对宇宙、对自身的深入认识才能够得以完善。科学技术的进步与发展虽然会促进人类与社会的发展,但是代替不了人对自身价值的探索与认识。而这样的探索与认识必须要由人文与社会科学的研究发展才能够得以完成。目前出现的“高新科技热”以及在全球范围内出现的“商业化”(commercialization)已经带来很多负面的影响,现在是该让这个“热”冷却的时候了,人们应该进行冷静的思考了。

很多艺术家,特别是那些使用“新媒体”(the New Media)进行创作的艺术家以及以“后现代主义”(the Postmodernist)自居的年青一代艺术家则竭力采取“和稀泥”的态度,努力把上述的两种对立、不同的观点融合起来。他们基本上是保持着一种积极的态度,认为新的科学技术的可贵之处就在于为文学艺术创作提供了全新的创作工具与技术,关键是如何利用高新科学技术来创建一个新型的文化环境与形式。从哲学的角度来看这些新一代艺术家与学者坚持着从16世纪文艺复兴时期开始盛行的新亚里士多德主义(the Neo Aristotelism):认为通过新的工具与技术,人们可以更好地获得新的知识,从而能够较为全面地把握世界。对于艺术家来讲就可能使用这些新的东西,包括新的技术、工具与媒体以及知识、途径和方式等去进行艺术创作,这样他们就可能去做前辈们从来未做过的、也不可能去做的事情。而一些新型的年青一代艺术家与学者更认为,当代社会是一个全新的社会,高新科学技术的发展已经改变了人类的生活环境与方式,当今时代的文化艺术已经在变化之中,因此以往的、传统的有关文学与艺术的理论已经不能够解释当前的文化与艺术现象。这样一来,不但艺术创作,就是传统艺术的根本原理和概念都应该有所改变以适应新的现实。

二、实践的挑战

90年代以来数字技术的飞速发展正在导致文学艺术形态质的变化。美国学者詹妮特·默蕾则证实了当前文学的困境,她在《全息平台上面的汉姆雷特:塞博空间的叙事形式的未来》一书中指出:“电脑已经在重新塑造叙述表现的结构组合,不一定替换这些已经存在的经典作品,但可以在另外一个框架结构之内把这些经典作品的本文继续下去。”^①按照默蕾教授的说法,在不久的将来,“塞博戏剧与文学”将会以新型的“参与性质的媒体”(participatory media)来重新发现与发明新的“讲故事的形式”。这样,当代



小说、戏剧与电影等会舍弃传统的线性叙述形式的束缚,会出现新型的“多角度、多方向发展与多变化的”叙事结构。默蕾教授提出了“罗生门式的叙述结构”(The Roshoman Narrative Technique)就是一种代表性结构。另外一些学者提出网络文学、戏剧与电影的叙述方式开始出现从“结构”(the Construction)到“解构”(the Deconstruction)的转变。^②

比网络文学影响更大的是互动性质的塞博电影。20世纪90年代后期出现了被称为“情节转换”(plottronics)的电影软件。这是一个可以使观众根据自己的意愿来改变作品的任何部分的软件,从情节、人物、场景到演员。按照软件设计人萨姆·奎汀的介绍,软件使用者只需要在键盘上面按下几个键或用鼠标敲击一下,就可以根据自己的选择来重新结构电影故事的剧情,改变故事发生的场景,在作品的场次中增加自己喜欢的明星或把自己的形象输入到这个电影作品之中。如果你喜欢的话还可以邀请几个好朋友共同参与“创作”,从而创作出一部“全息电影作品”(whole graphic film),这样一来什么导演、编剧、摄影师等就全不需要了。2001年,这家公司出版发行了第一批这样的“塞博电影”软件,虽然价格不菲,每个软件售价为450美元,但还是销售了大约三万多套。2003年,这家公司对于这样的软件进行新的技术革新,更增强了它的互动性与游戏娱乐性,而且把游戏的时间加长,以取得更好的商业效益。

高新技术以及“塞博电影”也在改变着好莱坞的电影创作。从20世纪90年代开始,越来越多的电脑合成技术被引入到电影的制作。目前,以一些特殊的技术而进行拍摄已经十分普遍。丹尼斯·穆伦就是在电影制作中应用数码技术的先锋人物。早在1977年,他担任影片《星球大战》的机械与光学效果顾问时,就同卢卡斯试制了一台新型的类似“数码摄影”的电影摄影机。从此,他成立了一个技术小组开始一系列的新的技术创作。他们不但首先引入了电脑合成摄影,而且利用电脑技术创造出一些令人惊讶的视觉效果:比如《杰迪的归来》(Return of Jedi, 1983)中的高速度的奔驰、《侏罗纪公园》(Jurassic Park)的恐龙行走动作、《终结者Ⅱ》(Terminator Ⅱ)的多变的机器人等等。2003年,美国好莱坞的电影几乎是电脑技术的大比赛:《终结者Ⅲ》(Terminator Ⅲ)、《霹雳娇娃Ⅱ》等更多使用电脑合成技术,而且把中国的功夫与西方的打斗结合得更为“神奇”,而迪斯尼的新动画片《海底总动员》几乎就是一个电脑游戏。越来越多的“数码怪物”(the digital monsters)如《指环王三部曲:王者归来》(Lord of Ring: the Return of the King)出现在银幕上面,使得观众已经分不出哪些是活生生的“有血有肉”

的肉体人,哪些是由电脑数码技术合成出来的机械人了。

新型的“数码”或“塞博”演员(digital or cyber actors)已经开始出现,这是一种新的“照相现实主义”,“合成的演员”(the photorealist synthetic actors)也是一种综合性的合成物(the Synthespians)。最妙的是,一部由这样的“塞博演员”主演的“电影”在网络上放映时,竟然使得众多的观众为之倾倒。按照这些热情的拥护者们以“摹拟的现实”(cyber reality)(即由电脑网络世界产生的现实)和“互动式”(interactivity)的显现来编排与创造新型的电影,不但彻底地改变了观众的传统观赏习惯,而且还改变了他们的性质与角色。

美国媒体娱乐业主庞蒂斯(Pundits)指出,“数码媒体”(digital media)从世界范围内电脑网络到电脑游戏软件,乃至未来将会出现的不知道是什么的产物等等将如同当今的电视与电影一样,成为一种有着强大渗透能力的潮流而侵入我们的日常生活。它们所提供给人类的是某种与传统的戏剧或其他表演形式截然不同的新型娱乐,这样就会彻底地改变我们对于娱乐与休闲的传统性的认识,也改变我们的艺术观念。^③美国著名的数码媒体技术设计师戴维·班克也指出:“虽然尚处于雏形阶段,数码媒体领域已经暗示给我们什么将会取悦大众,什么不能。其中新的课题就是互动形式(interactivity),这是数码媒体的最强有力的功能。录像比电视好,立体音响比广播要强,而配有摄影图像的文字远远超过印刷文字。电脑,只有电脑,有此能力把它们都融合在一起,并且用信息平台把它们都建置起来,然后让观众把它们都混合起来进行游戏。”^④班克和他的同事已经创造设计出第一批这样多媒体的互动材料。塞博互动电影《最后的快车》(The Last Express, 2000)就是一个例子,这是一个新型的CD-ROM(电脑软件)。基本故事是第一次世界大战前夕发生在奔驰于巴黎与君士坦丁堡之间的东方快车上的惊险事件。其中,故事的结构与基本框架已经建置妥当,而且有着吸引人的魅力和视觉效果,因此就像“一支无形的大手把参与者紧紧地拉住”。参与者或观众不是一般性地观赏,而是有意识地进行参与,分析、破案或参与搏斗等,可以根据自己的兴趣与意愿来“随意改变其中的”任何部分,包括故事情节、人物与结局等。

另外一家公司把电脑网络和电视拍摄结合在一起创作出一个被称为“维尔斯卫利”(Willisville)三维仿真实空间的未来社区。在这个社区中,参与者可以随意在空间内活动,比如上大街,逛商场,到居民家中访问,同那些虚构的人物交谈、争论。如果你想要抢一家银行,OK! 你可以随意去抢,甚至



和警察枪战。如果您想找一位漂亮的小姐,您可以随意选择,只需要按一下键。这样,任何人都可以获得他们在真实环境中很难实现的满足。有娱乐界人士指出,这种新型的把电影、电视、戏剧与游戏混合在一起的东西就是一种新式的、多元化的视觉媒体。

电影理论家巴拉兹曾经把电影艺术与传统的戏剧从观众的接受心理进行了对比。此后又有一位叫杰姆逊的学者从所谓的后现代主义理论提出了电视观众的观赏心理。他们都想要说明观众的参与和加入是这些视觉艺术形式的重要功能。现在,在“e”时代中,电脑技术从根本上解决了观众的参与困难。按照后现代主义的理论,当今艺术已经不再是某种静观的、与观众隔绝的、超经验的自体形式。它已经进步成为一种新型的行动的、为观众服务的动态艺术,它要求并且邀请观众和参与者加入艺术作品的编辑、书写、表演与任何形式的介入。它不重视什么传统艺术作品的永恒、经典、完美、真实等,而强调艺术作品的可变动性、娱乐性、世俗化、随意切割性与虚幻性。没有什么一成不变的经典艺术作品,什么都是可变的,而且只要根据观众的需求不断地进行修正与改变,艺术作品才能实现它的生存意义。正如美国学者波莱蒂所指出的那样:“观众的参与对作品来说是不可或缺的,把‘观众’(这个词在这里不再有意义)从被动的目击者变成合作者或创作者(无论是自愿与否),是非常重要的。这样,现代主义的艺术自律性不是自然地被打破,而是由观众们来打破的。”^⑤

三、市场的挑战

进口片的冲击 1976年之前,中国电影经历了相当长时间的与世隔绝,除了少数几部从美国购入的专供中央首长“研究”的影片外,只有少数的苏联和朝鲜电影能够登陆中国百姓的大银幕。1976年之后,越来越多的海外电影通过版权买断的方式进入中国,而当时的计划价格基本上是每部2万美元,在这种落后的“计划”方式和价格作用下,基本上只有十多年前的作品和一些小成本制作能够进入中国电影观众的视线——中国电影市场基本处于相当“封闭保护”阶段。

1994年年底,当时的广电部电影局,提出每年可以以分账的形式进口10部“基本反映世界优秀文明成果和表现当代电影成就”的影片。“分账发行”,即影片所有者不卖断发行权,而是委托中介机构代理发行,并事先商定比例,按影片的票房收入分成,以使制片方、发行机构和放映单位利益