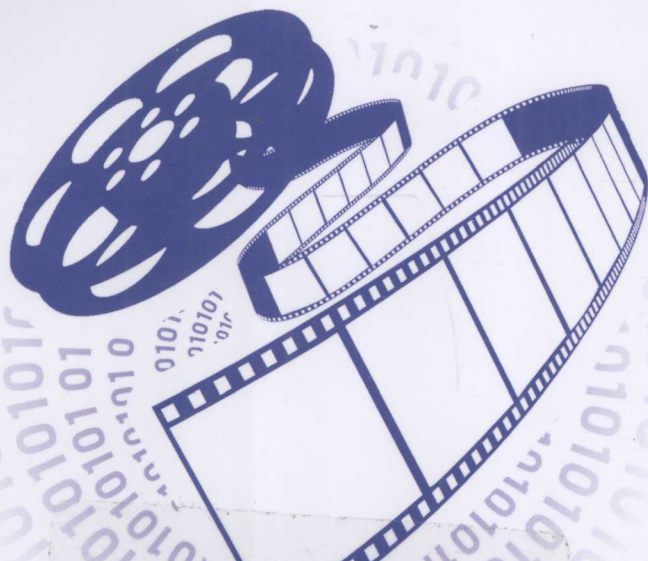


国际数字思库丛书 (IDTS)

“多媒体之父”哈威·费舍先生经典之作



好莱坞 帝国的没落

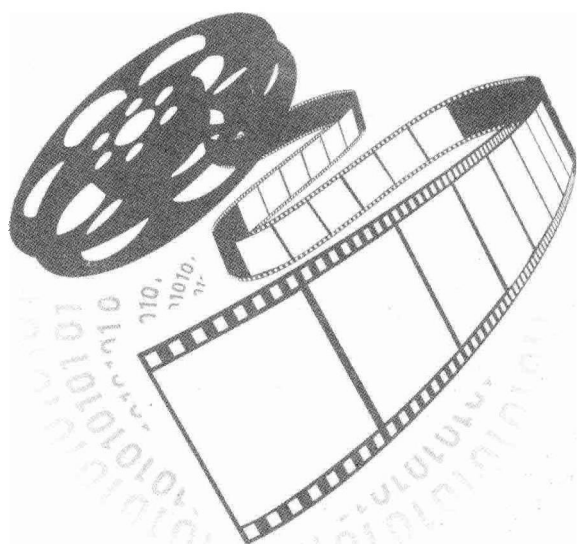
The Decline of the Hollywood Empire

[加拿大] 哈威·费舍◎著

王颖 黄淳◎译



旅游教育出版社



好莱坞 帝国陨落

The Decline of the Hollywood Empire

[加拿大] 哈威·费舍◎著
王颖 黄淳◎译

 旅游教育出版社
· 北 京 ·

策 划:刘 权

责任编辑:李荣强

图书在版编目(CIP)数据

好莱坞帝国的没落/(加)费舍著;王颖,黄淳译. -北京:旅游教育出版社,2010.7

(国际数字思库丛书)

ISBN 978 - 7 - 5637 - 1973 - 0

I. ①好… II. ①费…②王…③黄… III. ①数字技术—应用—电影技术—研究 IV. ①J91 - 39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 071624 号

国际数字思库丛书

好莱坞帝国的没落

[加拿大]哈威·费舍 著

王 颖 黄 淳 译

出版单位	旅游教育出版社
地 址	北京市朝阳区定福庄南里 1 号
邮 编	100024
发行电话	(010)65778403 65728372 65767462(传真)
本社网址	www. tepcb. com
E - mail	tepfx@163. com
印刷单位	北京中科印刷有限公司
装订单位	河北省三河市金星装订厂
经销单位	新华书店
开 本	787 × 960 1/16
印 张	10. 625
字 数	89 千字
版 次	2010 年 7 月第 1 版
印 次	2010 年 7 月第 1 次印刷
定 价	26. 00 元

(图书如有装订差错请与发行部联系)

中文版序

加拿大蒙海国际出版中心《国际数字思库丛书》第二本中文版译著《好莱坞帝国的没落》与中国读者见面了。

历经百年的好莱坞电影帝国地位正面临着现代数字社会的严峻挑战。国际“多媒体之父”哈威·费舍先生早在 2004 年他的法文版原著《好莱坞帝国的没落》中预言：“好莱坞（Hollywood）这个荣耀的名字以 d 结束，预兆着数字电影（D-cinema）的出现，而数字电影也意味着好莱坞帝国的结束。好莱坞赛璐珞电影胶片这个庞然大物将很快变成濒危‘物种’。”

自 80 年代初加拿大蒙特利尔第一部依靠计算机制作的 3D 动画片《佩提的汤尼》（*Tony de Peltrie*）起，计算机和数字技术开始改写了从 19 世纪末以来以胶片影片为王的好莱坞电影帝国历史。数字电影这个新生儿向好莱坞胶卷影片的百岁老人提出了一系列新课题。无论是电影创作、电影制作、电影发行，还是电影艺术、电影产业、电影市场、电影投资，电影艺术界和电影产业界必须摆脱传统胶卷电影唯我独尊的思维模式和经营规则，接受数字技术的洗礼，开拓电影数字化的新天地。

创新的数字技术孕育出生气勃勃的数字电影。在科技与艺术的结合中，数字电影、数字电视、数字视频、数字游戏正在相互交

融,你中有我,我中有你。伴随着高清电视、视频游戏、IMAX 和三维立体影视、数字放映,综合性的数字媒体屏幕艺术应运而生,数字电影、数字电影院、数字电影节在电影业中势不可挡的发展态势已无异议。

创新的数字技术为创意的文化内容展示了广阔的发展空间。借助数字技术双翼的翱翔,人们的创意头脑可以在 5000 年人类文明历史中再现数字虚拟文化的现代创意魅力。在当代创意文化和创意经济中,数字电影将成为最广泛的大众互动数字艺术、数字娱乐和文化创意产业形式之一。

由联合国贸发大会(UNCTAD)、联合国开发计划署(UNDP)、联合国教科文组织(UNESCO)、世界知识产权组织(WIPO)、国际贸易中心(ITC)联合完成的《2008 年创意经济报告:创意经济评估的挑战和面向科学合理的决策》中指出,创意经济与创意产业是目前全球经济和贸易中最为活跃的领域。国际电联(ITU)2009 年在日内瓦举办的“世界信息社会峰会”上强调了数字信息技术在创意经济中的战略作用。国际多媒体协会联盟(FIAM)2009 年在沈阳举办的世界多媒体与互联网峰会上展示了全球数字媒体艺术和数字媒体产业的成果,专题探讨了数字电影趋势、数字电影制作、数字电影物流、数字电影培训、数字知识产权等课题。

当今国际数字电影的浪潮令人鼓舞,数字电影文化多样性的格局已有展现。在北美,加拿大数字电影特技创新成果层出不穷,美国数字好莱坞发展迅速,加拿大、美国独立电影制片人数字影片影响大增。在欧洲,国际动漫电影协会持之以恒地促进电影数字

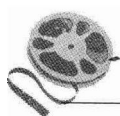
化,法国和比利时数字电影艺术和数字物流研究深入,英国注重数字电影在创意经济中的作用,德国代表了欧洲数字电影技术质量。在亚洲,日本作为数字艺术和数字娱乐的强国,在数字影视创作、数字技术设备和数字电影节等方面均有全球影响。印度和中国作为国际电影大国都将发展成为数字电影大国。新加坡致力于建立环球数字交换中心。澳大利亚和新西兰在数字电影方面做了可圈可点的尝试。在拉美,巴西、智利、委内瑞拉已成为本地区最活跃的数字电影业基地。在非洲,南非和埃及展现了数字非洲和数字电影的缩影。

近来,《阿凡达》在中国引起了电影观众热潮。希望中国读者在《好莱坞帝国的没落》和《阿凡达》中,思考和探索电影数字化的未来。

李平 (PING LI)

国际多媒体协会联盟 (FIAM) 首席执行官

2010 年 4 月 3 日于加拿大蒙特利尔



目录

CONTENTS

缩略词	1
但凡帝国,皆必陨落	1
电影业的革命	4
冬青树林,神圣树林	13
冬青的世界	24
好莱坞帝国的齿轮	42
好莱坞:未来的影院是数字化的	64
线圈缠绕着的冬青木,换言之,命运	91
数字化浪潮	112
伍迪·艾伦 VS. 空心木	131
好莱坞绝唱	149
后 记	156



但凡帝国，皆必陨落

帝国，永远是个极具吸引力的话题，让人沉迷。在某些特定时期，帝国促成了很多世界范围内的重大变革，而且相伴其中的一些不同凡响的人物也不容忽视。但是，显而易见，帝国的地位是靠强权政治和大肆破坏获得的。此处，我所指的帝国并非亚历山大大帝王国或罗马帝国，而是好莱坞帝国——那个显赫的、在某种程度上曾经是美利坚帝国象征的电影业。

多年来，好莱坞在成长和发展中逐步设计并创立了一套复杂而无比合理的运行方式，即工作室系统。好莱坞的崛起源于极具活力的组织体系，而且，这一体系始终如一，详尽至极。若非如此，好莱坞在世界范围内的成功则无从谈起。尽心研究这种少见的成功范例令人入迷。然而，让人觉得更有趣的是，数字技术作为一种全新的力量正在逐渐崛起，在不久的将来，就会破坏好莱坞经过一个多世纪的努力才建立起来的体系。这一点是无可置疑的。

然而，我们首先要明白，恺撒的事归之恺撒，上帝的事归之上帝。好莱坞建立了强大的全球电影业，并非只制作了无聊败作，也不乏很多经典杰作。

最初的崇拜业已过去，随着好莱坞帝国无可避免的衰落，我们



冒昧地认为,好莱坞电影艺术家和驾驭好莱坞的金融大亨之间是有区别的,后者并未意识到他们包金座椅下的帝国即将消失。过早地唱挽歌或许显得有点冒犯,但是这种冒犯源自于充斥着投机商的好莱坞卡特尔在电影经营中推行一种厚颜无耻的世界霸权主义,无视电影的创造力或文化多元性。

随着好莱坞不可避免的瓦解,我们可以从中窥探到美利坚的衰落信号。这个国家怎么能将其自身文化产业强加给我们!?但是,当你知道这个国家的年度军费预算高达4000亿美元,换句话说,每天的军费预算超过10亿美元,超过了紧随其后的20个国家的军备预算总和时,当你知道这个国家的金融力量强大到足以使该国可以任意将美式和平(Pax Americana)用武力的或看不见的方式强加给任意一个国家时,你就不会觉得吃惊了。显赫与颓废并存其中!这就是历史的规律。随着好莱坞的衰落,我们或许可以在各种不同的风格、时尚和文化之间找到一种平衡,这是我们所有人都梦寐以求的。

人们很容易就可以找到批判娱乐业霸主的理由,尤其是这种娱乐业的市场化进程咄咄逼人,席卷全球,破坏了电影业的艺术性和自由化,并且通过摒弃艺术形式、随意关闭独立影院来创造大量财富。

然而,对于帝国来说,不幸的是,万事皆有时节。数字电影的出现——不仅在制作和后期制作方面,更重要的是在发行方面——已经撼动了这个娱乐业霸主的根基,好莱坞的脆弱如同其傲慢自大一样显而易见。数字技术将给电影带来一股新鲜的空





气,成为好莱坞帝国的特洛伊木马。

世界上存在两个美国:一个是我们所钟爱的并期望看见其复兴的创意美国,一个是可憎的帝国主义。好莱坞帝国的创立得益于历届政府不懈的支持,不管是民主党政府还是共和党政府。但是这本书并非旨在反美。我要将这本书献给我的孙子马克斯(Max),献给魁北克电影导演丹尼斯·阿康德(Denys Arcand),尤其是他的两部电影《末日美利坚》(*The Decline of the American Empire*)和《蛮族人入侵》(*The Barbarian Invasions*),极具讽刺意味地获得了好莱坞殿堂的奥斯卡奖。他获奖的时候,缄口不言,面露茫然之色。





电影业的革命

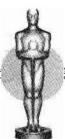
在世界各地漆黑的电影院里,好莱坞定期为我们奉上重磅大片,然而,电影业的发展并非全部出自于商业运营。电影史上不时出现一些令人难忘的导演主创型电影,探索各种创新途径。记住电影的源头,有助于我们更好地理解好莱坞电影业衰退的严重性以及受制于该体系的电影人所面临的严峻形势。实际上,电影原本源自某种勇气和艺术才能,而当今电影界巨头的做法却完全是逐利之举。

好莱坞的历史与一系列技术创新密不可分:摄影术、打孔电影胶片和 24 帧/秒的摄像机、放映机、音效、色彩以及从卤化银乳剂胶片到数字和电脑生成图片的转变。

令人惊异的是,好莱坞百年来唯一未变化的是其劳动密集型的发行方式:复制出数百个复印件之后,用人力将这些沉重的胶卷散发到每一个影院,消耗大量的人力和财力。数字发行方式将会终结这种古老的发行体系,并加速好莱坞帝国的衰落:电影业由此一举迈出两大步!

但是,在研究电影业的这种第二次技术革命之前,我们首先需要认清第一次革命的主要阶段:制片和放映的革命。正是这引发





了第二次技术革命。

从乔治·梅里爱(Georges Méliès)到乔治·卢卡斯(George Lucas),这是怎样的跨越!整整一个世纪,电影业界充满了令人难以置信的创新,始自一个巴黎赛璐珞炼金术士和移动屏幕商,而今又在加州数码王国的一位人物的荧屏上复活。这两位导演讲述的都是颇为简单而伤感的故事。卢卡斯“好莱坞制造”的特效跟梅里爱的短小而风趣的黑白电影剧的特效不相上下,并不占据任何优势。这两位电影导演都深爱着蓝天、月亮、太阳和繁星。电影技术史的第一个时代由此终结。

乔治·梅里爱出身于鞋匠家庭,不仅拥有修理制革机的天赋,还可以坐在小阁楼里一边大吃大喝,一边创造木偶剧。梅里爱同古斯塔夫(Gustave)一起学习过绘画,曾师从伦敦著名魔术师大卫·戴温特(David Devant)并学到了一些魔术技巧。他后来无意中发现了卢米埃兄弟(Lumière brothers)的电影世界,此后便将其天赋转向拍摄、剪辑电影。他对于光影和形式,也有一种神奇的才能,如同他的家族对于皮革的天赋一样。他可以将海洋做成水族馆。他是一个天才,善于开拓创新。50年之后,让·克利斯朵夫·阿弗蒂(Jean-Christophe Averty)在拍摄电影《梅里爱——蒙特勒伊的魔术师》(*Méliès, le magicien de Montreuil-sous-Bois*)时,尝试再创梅里爱的特效,却依然遇到了一系列的困难。

电影始于木偶剧和中国皮影戏,紧随其后的是早期幻灯机。除了一些魔术小招数、赛璐珞电影胶片和卤化银乳剂胶片之外,宽银幕电影镜头开始占据主流地位。无声电影逐渐被有声电影取





代。黑白电影逐渐变成彩色电影。遗憾的是,电影却也开始逐渐好莱坞化。但是,事情的发展远非如此,因为当今的电影逐渐数字化,而数字技术完美地同被马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)称做魔术幻灯的电影结合在一起。按照时间先后顺序,电影的数字时代有三个明显的阶段:最初是稀有而昂贵的特效,然后是完全的数字化制片,最后是正在向完全数字化转变的发行方式。我们正处于电影向完全数字化转变的初期。很快,好莱坞赖以生存的35毫米赛璐珞电影胶片卷轴将会被影片储藏室用来储存电影,但是也仅限于此了。

颇具讽刺意味的是,电影业的发展又回到原点。数字技术的发展促成了电影发展之初特效和虚拟的回归。回想一下卢米埃兄弟在1895年12月份放映的火车进拉西约塔(La Giotat)车站的电影,轰动一时。对于里昂咖啡馆里的观众来说,他们看见火车几乎要从屏幕上跳出来了,这让他们颇为惊恐。

魔法师梅里爱更钟情于技巧性的戏法电影。他对查理·卓别林(Charlie Chaplin)颇为不屑——查理·卓别林却恰恰是他的崇拜者——因为梅里爱认为,卓别林所做的一切只不过是荧屏上扮演小丑,而非制作电影。他拒绝外景现场拍摄,批判电影已经变成了单纯展示现实生活的平台,毫无奇思妙想,远离了其最初的奇幻力。在20世纪,漆黑的电影院越来越多地展示视觉现实和真实的人物心理,有些甚至主要表现现实的愁苦悲惨,这些都在梅里爱预料之中,也是他极力批判的。不过,伴随着计算机生成图片和动画软件的发展,当今的技术越来越先进,因此电影所表现出的创造





力越来越多地受到自然主义的影响,尽管这种方式完全按部就班地取自摄影。

蒙特利尔位于蒙特勒伊和洛杉矶中间,1906年,雷欧·恩斯特·乌伊梅(Léo Ernest Ouimet)的第一个Ouimetoscope剧院在此开业,后来成了电影复兴的据点。加拿大国家电影局(NFB)在诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)等人的影响下于1942年建立了动画工作室并因此享有盛名,在1967年的国际博览会上,NFB将电影的屏幕放大到7层楼那么高(这也因此成了IMAX的前身)。20世纪80年代初,蒙特利尔又一次开创了电影界的另一个先例。抛开了摄像机和赛璐珞而开始转向计算机和录像带,放弃了模拟信号而转向运算法则,电影史发生了根本的转变,完全摆脱了现实主义的桎梏。饶有讽刺意味的是,数字技术在电影回归过程中发挥了重要作用。丹尼尔·朗格卢瓦(Daniel Langlois)、皮埃尔·拉夏佩尔(Pierre Lachapell)、皮埃尔·罗贝度(Pierre Robidoux)和丹尼斯·贝热伦(Denis Bergeron)这4个年轻人曾经是纳迪亚和丹尼尔·塔尔曼这对曾在蒙特利尔大学教书的瑞士夫妇的学生,他们单纯依靠计算机制作了第一部3D动画电影《佩提的汤尼》(Tony de Peltrie)。他们夜以继日地工作,后来有机会使用学校主机的时候,他们就开始讲述一个老去的钢琴师的往事回忆,讲述他梦见了充满俗世希望和女人的年轻时代。电影导演不仅使用多边形和像素来描述人群和运动,还用其来表现面部表情。这在电影制片史上是第一次,具有重大的意义。

不久之后,丹尼尔·朗格卢瓦在蒙特利尔创建了Softimage这



个3D动画软件服务公司。史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)使用该公司的软件制作了《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*)(1993年)中栩栩如生的恐龙,由此引领加州电影制片人开始3D电影之旅,如《龙卷风》(*Twister*)、《泰坦尼克号》(*Titanic*)、《黑客帝国》(*The Matrix*)、《黑衣人》(*Men in Black*)、《变相怪杰》(*The Mask*),等等。

同一时期,从1982年起,沃尔特·迪斯尼工作室在制作《电子世界争霸战》(*Tron*)中开始制作计算机动画,使用计算机生成的图片,该片由史蒂文·利斯伯吉尔(Steven Lisberger)执导。同时,乔治·卢卡斯同样创作电影特效的电脑动画部门也邀请到了约翰·拉塞特(John Lasseter)加盟。不久之后,苹果电脑的创办人之一史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)收购了这个部门并且更名为皮克斯(Pixar)工作室,但是在工作室的所有权移交之前,拉塞特就已经创作了他的第一批计算机动画杰作:《台灯父子》(*Luxo Jr.*)(1986年)、《独轮车的梦想》(*Red's Dream*)(1987年)、获得了奥斯卡奖的《锡铁小兵》(*Tin Toy*)(1988年)以及1995年的《玩具总动员》(*Toy Story*)——第一部完全用数字技术制作的电影动画片,还有1997年的《玩具总动员2》(*Toy Story 2*)。后来,乔治·卢卡斯成立了工业光魔公司(ILM)。沃尔特·迪斯尼负责这些数字卡通电影的行销发行并且大获成功,就像是《星球大战》(*Star Wars*)中特效的成功一样。但是,第一部数字短片依然是1985年蒙特利尔制作的《佩提的汤尼》,鉴于它剧本真实,因此具有更大的历史意义。

电影业正在回归充满虚幻精神的本真,并逐渐趋于数字化,而





沃卓斯基兄弟(The Wachowski Brothers)的《黑客帝国》充满了视觉魔术,带有虚幻和现实交汇所产生的不确定性,也会因此被载入电影回归的史册。《黑客帝国》不仅仅使用了数字技术,还用叙事内镜(mise en abyme)的方法展示了一个数字化世界,其中,人类被束缚在神经认知的模拟现实中。《黑客帝国》是在回顾柏拉图(Plato)的山洞理论,将感官的幻觉和精神的现实置于对立面。但是电影更多反映的是艺术家和诗人的看法,他们自然跟柏拉图不同,而柏拉图将那些人称为骗子,说他们不值得拥有理想国。当今是个数字社会,用力地掐一下你自己,你可能依然无法区分模拟信号和数字信号、清醒和梦幻、自然和虚拟之间到底哪一个更真实。在数字世界的王国里,现实主义正在让道。

传统的现实主义电影正在远离我们的世界——比如,20 世纪 20 年代的苏联现实主义、1942 年至 1951 年之间的意大利新写实主义、1959 年《电影手册》(*Cahiers du Cinéma*)所带来的新浪潮以及 20 世纪 60 年代的真实电影。当代电影业的创新可以将电影原始的自由想象和幻想重新结合在一起,带领我们重回被查理·卓别林叫做光影魔术师的梅里爱所创造的虚拟世界。

计算机生成的图片给了电影自由发挥的空间,但是,这种自由空间真正能够给我们带来什么?既然演员可以被后期制作到虚拟的场景里,那么,自然主义的写实主义、花费巨资来重建都市布景和战场所带来的局限性真的就无关紧要了吗?那就是好莱坞巨头、臭名昭著的美国电影协会(MPAA)为我们所准备的大礼吗?

从社会和心理的现实主义中解脱出来之后,我们又陷入了大

众娱乐业平庸而商业化的现实主义中。因为在好莱坞的带领下，电影已经成为一种沉重的行业，完全脱离不了经济账单的束缚。最终，电影艺术在完全沦落到仅仅关注票房市场的时候，就会完全受制于金钱现实主义，这远比以前的自然主义要糟糕得多。这一不幸的电影时代可以称做商业现实主义。

我们见证着俗套而商业化的电影在全球范围内获得成功，电影的剧本、角色分配和布景都是基于鼠目寸光的市场分析，而没有电影导演的真知灼见。为了最大化的赚取利润，电影里只有爱情、性、暴力、邪恶、善行、美德和政治形态这些老掉牙的内容，而好莱坞体系的囚徒们——制片人和导演紧紧相随。

至今电影业的金钱投入堪称庞大，因此，不管是从商业上还是从政治上来讲，电影业必须是全球性的。不过百年时间，好莱坞就已经远远偏离了梅里爱的愿景。

为什么说偏离呢？创造力在哪里呢？那些有独创性的电影、常备保留剧目的剧院、另类电影或者民族电影呢？那些具有社会目的的、激进主义的电影呢？那些反映文化差别的电影呢？好莱坞电影导演的创造自由呢？赏析各种形式电影的自由呢？所有这些，都在逐渐消失。

更具讽刺意味的是，电影从未有过如此庞大的金钱投入，却有如此贫瘠的创作自由。金钱太多的结果，跟金钱太少一样会扼杀电影业，或许破坏方式会更加隐蔽。

可是，或许是注定如此，好莱坞（Hollywood）这个荣耀的名字以d结束，预示着数字电影（D-cinema）的出现，即数字电影（Digital

