

闪客江湖

对中国网络动画的文化解读

Flash动画的属性与闪客文化的通俗文化性质
闪客文化的意识形态分析 动画叙事的性别特征与平民精神
Flash中的后现代主义“语言符号游戏”与文化霸权争夺
.....

😊 王颖吉 著



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社



新媒体丛书

TP393-05

5

2006

闪客江湖

对中国网络动画的文化解读



王颖吉 著

DUI ZHONGGUO WANGLUO DONGHUA DE WENHUA JIEDU



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社

· 桂林 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

闪客江湖：对中国网络动画的文化解读 / 王颖吉著.
桂林：广西师范大学出版社，2006.12
(新媒体丛书 / 蒋原伦主编)
ISBN 7-5633-6332-7

I. 闪… II. 王… III. 计算机网络—文化—研究
IV. TP393-05

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 060307 号

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市中华路 22 号 邮政编码：541001)
网址：http://www.bbtpress.com

出版人：肖启明

全国新华书店经销

桂林中核印刷厂印刷

(广西桂林市八里街 310 小区 邮政编码：541213)

开本：889 mm × 1 194 mm 1/32

印张：7.125 字数：170 千字

2006 年 12 月第 1 版 2006 年 12 月第 1 次印刷

印数：0 001~4 000 册 定价：15.00 元

如发现印装质量问题，影响阅读，请与印刷厂联系调换。

序

蒋原伦

当初我组织这套丛书时，觉得选题颇为时髦，能吸引一部分眼球，但是短短两年工夫，关于在线聊天、手机短信、网络游戏、闪客等都已成明日黄花，当下最热门的话题是博客，或者是播客、拍客、影客。

媒体技术的发展开辟了一个又一个“美丽新世界”，在这个新世界里，个个神通广大，全身武装电子设备，感觉中自己好像是包举宇内的天地英雄。当然，也不免有另一种感觉和杂音，有时一个小小的电子故障就会弄得我们手足无措，而离开它们我们又寸步难行。相比之下，个人益发渺小，无法摆脱媒介技术的控制，听任它们把自己带到陌生的境地。

小时候很崇拜诸葛亮的运筹帷幄，决胜千里，未出茅庐，已经定下三分天下的蓝图，真所谓“三顾频频天下计”。这“天下计”一管就管了七八十年的历史，抵得上现在十几个五年计划。无论这是真实的还是历史叙事建构的，但是那时人们相信文化的预见和洞察能力。然而，今天的电子技术迅速地解构了这种预见能力，我们甚至无法预料五年后的文化图景。当然有一点是确定无疑的，即五年后新的媒体技术和商业市场的联手运作，会打造出又一批新新人类，他们的手中肯定端着一水儿的新式电子武器。

我们的文化面临着巨大的考验，在三五年一变的风尚的冲刷下，前后几代人的沟通有了麻烦，而媒介文化带来的分化往往比以往思想观念的差异更深刻，这是真正的“三千年未有之变局”。而和谐社会既应是经济的共荣，也应是文化的有序和融合，如何化解媒介文化所带来的代际鸿沟是当代学人的一大课题。

若干年前，美国学者波兹曼写了《娱乐至死》，那时网络媒体尚未兴起，他批评以电视为“元媒介”的大众传媒导致了文化整体的“娱乐化”倾向，举凡政治、宗教、新闻、教育等居然都必须以愉悦大众作为其在当代文化生活中存在的理由，人类的精神生活全面堕落，严肃的思考为及时行乐所取代，马尔库塞“单面人”的理论在今天又重新显出了其预见性。

从麦克卢汉到鲍德里亚，他们都站在总体性的立场上，强调电子文化的“内爆”偏向，并指出这一偏向导致了人类意识的延伸，据说这一延伸总是把新媒体“当成自己的内容而不是当作环境”。文化的丰富性已经包含了媒体的多样性在内，只是一时我们还不能适应，我们习惯于把一种又一种媒体当成文化的一层又一层外衣，试图透过它们去捕捉深不见底的内涵。

虽然自法兰克福学派以来，我们不缺少关于大众文化、媒体文化的总体性的概括和批判，可是具体到每一种媒体文化现象，少有精准的解析，而“新媒体丛书”对前面提到的媒体文化作了初探性研究，抛砖引玉，以期引起大家的关注。同时它也记录了人们对该文化的一部分认识过程。

对电子媒体所带来的文化转型作微观上的描述和研究，很是费力不讨好，因为找不到一个纯净的原点，只能在散乱中行进。印刷文化和电子文化的混杂，口语和书面语的融合，经典文化和通俗文化的交汇，图像、音响和文字的杂烩，几乎同时发生，真是灿烂斑驳之极，同时也破坏了我们所熟悉的文化的逻辑性和系统性。媒体文化研究似乎是为了重建其系统性，但也可能是徒劳，不能因为它们同是新媒体就自然而然地有了逻辑的同一性，或者以为它们是拼凑文化，就将拼凑、多元作为其阐释的旨归。如果说该丛书的描述性文字由于缺乏一以贯之的理论立场和强烈意图的阐释性文字，那么它既表明这类文化的庞杂性、表明它们不是建构在逻辑性基础之上的，也意味着这一领域还留有巨大的研究空间，等待着人们进一步探讨。

第一章 网络利剑与梦幻剑客

第一节 从精英到草根的动画影像生产:基于技术的变革/003

第二节 数字时代的影像“万金油”:Flash广泛的应用领域/012

第二章 一路走来一路唱:闪客六岁了

第一节 闪客的历史:一项技术文化在中国的扩散/027

第二节 闪客的帝国与家园:Flash动画网站的类型与代表/037

第三章 闪客是谁

第一节 闪客症候群/051

第二节 三代闪客“导演”/058

第三节 闪客的闪亮生活与创作/066

第四章 Flash动画的属性与闪客文化的通俗文化性质

第一节 作为技术、艺术与商品的Flash动画/075

第二节 闪客文化:通俗文化艺术的亚文化属性/086

第五章 闪客文化的意识形态分析

第一节 对意识形态的一般理解及通俗文化中的文化领导权问题/098

第二节 多元价值取向和风格中的几种基本倾向/102

第三节 《大话三国》——无厘头大话经典的一个早期典型/106

第四节 《猫》——传统价值理性和艺术精神的坚守/109

第五节 小小系列——另类的成功/115

第六章 Flash中的民族主义意识形态

第一节 Flash动画中民族主义主题的兴起及其“想象的共同体”性质/121

第二节 闪客文化中民族主义的各种表现及其评价/128

第七章 动画叙事的性别特征与平民精神

第一节 女性主义的基本理论流派与闪客文化中的女性主义特征/144

第二节 女性闪客与女性动画叙事：卜桦、豆批与田甜/150

第三节 平民艺术中的平民生活/159

第八章 Flash中的后现代主义“语言符号游戏”与文化霸权争夺

第一节 通俗文化与后现代主义的符号游戏策略/169

第二节 Flash大话文化及其两种解构叙事模式：符号游戏中的后现代主义幻象/173

第三节 两种神话和意识形态的表现与竞争/185

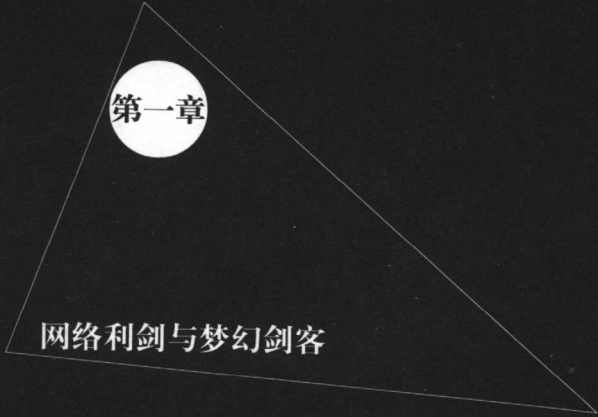
第九章 闪客文化商业化的趋势与影响

第一节 商业化的必然性与市场前景/193

第二节 闪客文化的商业化中出现的问题和遇到的困难/201

第三节 中国Flash动画产业发展的生态环境和跨媒体整合趋势/211

第一章



网络利剑与梦幻剑客



第一节 从精英到草根的动画影像生产:基于技术的变革

一、网络时代动画创作的平民化与日常生活化

19世纪70年代后期,法国人埃米尔·雷诺用他发明的“光学影戏机”放映了《丑角和他的狗》、《一杯可口的啤酒》、《可怜的皮埃罗》、《更衣室旁》等动画短片,成为世界上最早放映动画片的人。1906年前后,也就是卢米埃尔兄弟完成世界上第一部电影的拍摄后十年,美国人斯图亚特·博莱克顿拍摄了一部表现画家创作情形的特殊电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》,由于影片中使用了大量的绘画作品而不是真人实物,因而“被公认为世界上第一部动画影片”^①。此后,在埃米尔·科尔、温涩·麦凯、沃尔特·迪斯尼等动画大师的努力下,动画电影成为与实景电影相并列的另一种影像艺术,成为影视家族中的重要成员。在美国、日本等商业动画影视作品消费繁荣的国家里,动画影视生产成为能够赚取巨额利润的庞大产业。动画片及其衍生产品不仅每年为这些国家带来巨大的财富,而且建构了这些国家独特的文化风景,动画文化成为一种引人注目的亚文化现象。事实上,动画影视绝不仅仅是儿童的最爱,也不只是和儿童有关的影视文化现象。长期以来,《白雪公主》、《大闹天宫》、《宝莲灯》、《狮子王》、《怪物史莱

^① 乔治·萨杜尔著,徐昭、胡承伟译:《世界电影史》,中国电影出版社,1995,497页。

克》、《加菲猫》等优秀动画片,无论是从创作角度还是从观众角度看,都已经超越了影像观赏的年龄分段,成为各年龄段、各种不同背景的人都喜欢的影片。正因为如此,像《狮子王》这样的动画大片才能够成为电影史上最卖座的影片之一,其票房收入一点也不比实景电影逊色。

20世纪末,信息科技革命浪潮的兴起深刻地改变了动画影视的传播结构。新兴的计算机网络技术不仅在技术的层面上为动画精品的生产奠定了坚实的基础,而且彻底地改变了传统动画影视的传播模式,使其不论是在种类、艺术风格方面还是在制作、播放、商业开发的流程等方面,都发生了很大的变革。

首先,动画影视的生产由过去以大型的专业动画制作机构集中生产的单一生产模式为主转变为以专业/非专业的小型机构或个人的分散化生产模式为主。计算机动画制作的技术门槛相对较低,因此普通人在掌握基本入门技术之后就可以从事动画生产,从而使那些动画制作软件很快在普通人群中普及开来,并成为他们手中的一种日常性的影像叙事工具。随着各种动画制作软件相继问世,个人或小型制作团队在无须大量投入的情况下也能生产出令人激动的动画影像;许多不懂传统动画技术或完全没有美术专业背景的普通人现在可以通过动画制作软件来实现自己的动画创作梦想,这在计算机技术兴起之前完全是不可想象的。

其次,与传统动画相比,计算机动画的制作成本从总体上讲要低,制作周期也比较短。计算机动画在生产上具备短、平、快的特点,并且在价格竞争上也具有优势,对于一些需要使用效果而又无须在制作上精益求精的电视片头、广告来说,可谓“多、快、好、省”的不错选择。

再次,在使用人数和运用领域方面,传统动画是不能与计算机动画相比的。随着技术的发展,计算机动画几乎可以满足一般商业企业在广告宣传、形象推广、游戏开发、音乐包装等方面的要求,而且通过网络,可以极大地提高计算机动画作品的传播效率。更重要



的是,计算机动画具有的诸多特性,使得动画创作有可能成为普通动画爱好者的日常艺术实践或经济活动,从而极大地激发了动画创作的原创性。动画就其受众转型而言,已经出现了由“大众观赏”到“大众创造”的新格局,这也意味着动画制作和欣赏的平民化时代已经到来了。

计算机动画的最大特点在于需要依靠软件开发公司开发的各种动画制作软件来完成创作。根据制作出的不同影像效果,一般将这些种类繁多的制作软件分为二维动画制作软件和三维动画制作软件两类。二维动画的显示效果和原理与传统动画的效果是相同的,只是对手工传统动画有所改进。通过输入和编辑关键帧、计算和生成中间帧、定义和显示运动路径、交互式给画面上色,产生一些特技效果,实现画面与声音同步、控制运动系列的记录等。而三维动画可以模拟现实中的三维立体效果,其显示效果不是平面的,而是对物像的正面、侧面、反面的整体显示,调整三维空间的视点,能够看到不同的内容。这与二维画面不同,二维画面无论怎么看,画面的内容都是不变的,不能通过视角移动而看到物象的正、反、侧面。三维动画是根据三维数据在计算机内部生成角色模型,其运动轨迹和动作设计也需要在三维空间中加以考虑,因此,制作三维动画首先要建立角色、实物和景物的三维数据模型。模型建立以后再“贴上”材料,相当于给各个模型加上外观修饰。模型可以在计算机的控制下在三维空间里运动,或远或近,或旋转或移动,或变形或变色等。然后,在计算机内部“架上”虚拟的摄像机,调整好镜头,“打上灯光”,经过技术处理后形成一系列栩栩如生的画面。

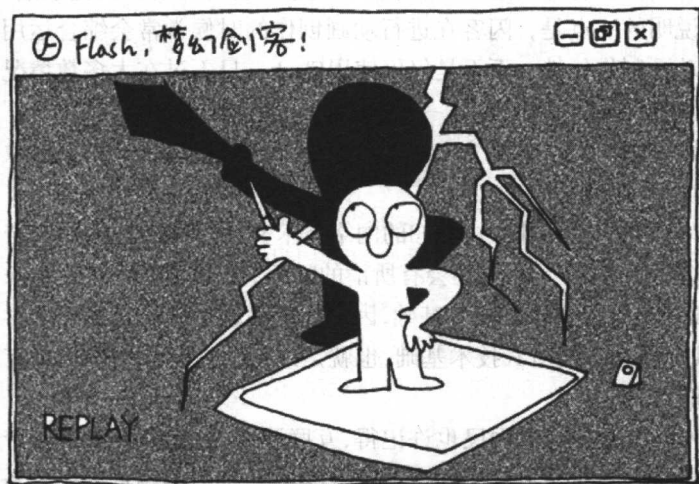
相比三维动画,二维动画制作的技术难度总体上要低一些,因此二维动画制作软件的普及程度比三维动画制作软件更广泛一些。在众多二维动画制作软件中,Flash是最著名的软件之一。它的特殊之处在于它是专门针对网络环境开发的“交互性矢量多媒体动画制作软件”。它所具有的交

互性使它不再是一款简单、孤立的动画制作软件,不只是一个单方向受众“灌输”信息的媒介,而是可以根据受众的要求来进行双向互动的网络传播的新媒体。它的成功与网络紧密相关,其优势正在于它所具备的与网络有关的一些特性,可以说,与网络密切联系是Flash动画得以快速发展的关键。人们往往习惯于将Flash和Macromedia的另外两个产品Dreamweaver、Fireworks合称为“网页制作梦幻三剑客”。它的出现改变了平面静态网页的时代,使得网页甚至整个网络变得鲜活起来。更重要的是,这款软件使大量没有受过计算机专业训练的普通人得以从事他们过去连想都没想过的动画制作,使动画制作不再是专属专业动画师的工作,动画“草根”们可以用它制作动画故事片、动画音乐片、动画互动游戏、贺卡、多媒体教学课件等。初次吃螃蟹的那些Flash动画拓荒者立即就被这种新的创作形式所吸引,他们为了更快、更好地掌握这一新技术,就在网上聚集起来进行讨论,然后废寝忘食地从事创作实践。“每当夜幕降临,他们选择了‘闪光’,用一种叫Flash的软件,把隐藏在心里那些若隐若现的感觉做成动画,也许是段MTV,也许是段伤感的故事,也许仅仅是一个幽默。这些作品传播到网上,博得大家开怀一笑,或是赚取几滴眼泪。日复一日,乐此不疲。”^①这样使用Flash软件进行创作的人在网络世界里越聚越多,最终形成了一个庞大的群体,他们给自己取了一个很有中国气派和风格的名字——闪客。如今,闪客群体是除了网络文学写手之外的又一个庞大的网上艺术原创群体,他们的生活、工作、情感、作品、市场接入及商业化都成为一种重要的文化现象,反映着他们在某个层面上的社会生存状态、情感体验、文化建设取向、新艺术与新经济之间的关系,也反映着我们这个时代的一个社会侧影。

^① 王蕾:《不要一“闪”而过》,载《中国教育报》,2005-05-26,第4版。



二、Flash技术与闪客文化的兴起



闪客和黑客、红客、博客一样，是对生活在网络世界里的一个特殊群体的称呼，是地地道道的网络技术文化的产物。简单地说，闪客就是在网络上使用Flash技术和软件从事与此相关的网络活动的网民。Flash在英文中有闪、闪光、闪现、灵感等意思，而所谓“客”则是指凭借某种技能具有某种特殊生活状态的人，如古代中国的“刀客”、“侠客”、“食客”等。可见，闪

客也就是指那些具有网络动画制作知识和技能而在网络社会生活中扮演特殊角色的网民。“闪客”是随着网络技术的发展而产生的新词，起源于著名的个人网站闪客帝国网。该网站1999年开始建设，但是网站的名字当时还没有想好。此时，闪客帝国网的前身回声资讯网站的“Flash论坛”上有网友在无意中使用了“闪客”这一说法，立刻引起了网站创办人边城浪子(高大勇)的注意，感觉它非常适合用于描述运用Flash技术进行创作和娱乐的网民。于是，“闪客”就开始挂在他的嘴边，此后，边城浪子又将它作为自己网站的名称。闪客帝国网开通后，闪客概念已经深入人心。如今，闪客已经与黑客、红客、博客等概念一起，构成了风起云涌的网络亚文化浪潮。需要说明的一点是，闪客在进行动画创作的时候常常会综合运用多种动画制作软件，而不是仅仅使用Flash，只不过在大多数情况下，运用Flash所占的比例大一些，所以，一般情况下，用“闪客文化”而不用“Flash文化”这样含义相对狭窄的命名来指称这一文化现象比较切合实际。

闪客文化是一种不折不扣的网络技术文化，没有Flash技术，自然不会有闪客的产生，也不会有所谓的闪客文化。对于闪客文化来说，Flash是至关重要的技术基础，因此在理解这一网络亚文化的时候，我们首先应当对其技术基础，也就是Flash这一动画制作软件有所了解。

网龄有些年头的网民也许记得，互联网在其初创时期，由于带宽和传输速率的限制，很少有多媒体的东西。那时的网页上大多是枯燥的文字，网页缺乏动感且呆板。在当时的技术条件下，要制作具有动画效果的网页是一项相当困难的工作。后来，Java技术的出现以及网络带宽和传输速率的改善使得人们在网页上制作一些简单的动画成为可能，其中，最常见的就是滚动字幕。但是这种简单的动画效果并不能满足人们的视觉需求。一些网页的设计者开始在网页中加入一些Java Script和VB Script的脚本来实现简单的交互功能。不过这种方法对于大量的动画制作要求和规模化的动画作品生产来说还是不太现实。一方面，由于基于Java技术的动画制作



对专业技术要求甚高,社会上绝大多数人并没有接受过相关的专业程序设计课程培训;另一方面,由于技术难度大,在设计开发上需要耗费很多的时间,因此,即使能够熟练使用这些语言,但是要想取得较好的动画效果,就必须耗费大量的时间和精力进行程序设计,这无疑会使网页的制作周期大为加长,制作成本大大提高。此外,Java技术本身也还存在一些缺陷,有时候会出现这样或那样的问题,使得动画不能很好地发挥它的作用。显然,基于类似Java技术这样的动画制作方式并不能很好地解决网络动画制作的需求问题。

1995年,美国年轻的程序设计师乔纳森·盖伊凭借敏锐的市场观察力,设计出了Flash的前身——Future Splash Animator矢量动画软件。这个软件具有众多的优点,其中最值得称道的是它的流式播放和矢量动画。流式播放可以解决网络带宽的问题,不必等到动画全部下载完毕后再播放。而矢量图像解决了传统位图占用空间大的问题。可以说,这个软件一出世就带有浓重的网络气息。这些与网络密切契合的优点是Flash日后成功的主要原因。^①Flash在随后的几年中不断推陈出新,趋向完善。如今这一软件已经比较成熟,成为广受欢迎的网络动画制作工具。Flash不同于Frontpage、Homesite等普通的网页制作软件,严格地说,Flash是一款多媒体的动画制作软件,运用它可以制作出一种后缀名为“.swf”的动画,该类动画可以插入html里,也可以单独成页。由Flash制作出的动画也不同于普通的gif动画,或是简单的图片拼凑成的幻灯片,Flash动画实际上是一种交互式矢量多媒体技术,或者说是一种矢量动画插件,使用者必须事先安装播放插件才能在浏览器里观看。Flash之所以能抢占网络多媒体制作软件的先机,并迅速得到网民的宠爱,最重要的一点就是因为它采用了矢量技术。首先,

① 爱老虎油:《闪光的历程》,载《电脑报》(2005春节特刊),2005-01-01,第2版。

在描述简单图形的时候,位图总是显得冗赘,文件很大,而在同样情况下,矢量图形则“小得可怜”,在网络上,文件当然是越小越好了。其次,基于矢量制作的动画,不论你把矢量放大多少倍,它仍然能保持清晰。为矢量其实就是一个算术式,计算机根据这个算术式生成图像,所以它不像一般的gif和jpg图像,当你放大矢量图的时候,图像不会模糊和起锯齿。因此,可以把Flash的文件做得很小,而在html中用命令把它放大。基于矢量技术的Flash还有如下特性:

首先,Flash播放插件很小,很容易下载并安装,而且在Internet Explorer 4.0和Netscape Communicator中可以自动安装运行,因此些主要的浏览器中已经得到了很好的普及。

其次,Flash自带绘图功能、生成过渡动画功能,并有强大的编程控制功能,所以无论是美工还是程序员,都可以有所作为。

再次,Flash是用于Web站点的图形、文本、动画和应用程序,主要由矢量图形组成,多媒体和交互功能齐全,可以把音乐、声频、视频和交互方式融合在一起,创作出令人心动的动画效果。其交互性允许观看者进行输入,也可以创建与其他Web应用程序交互的非线性影片。Web设计人员可以使用Flash创建导航控件、动画徽标以及带有同步声音的长篇动画,甚至可以创建完整的丰富多彩的Web站点。

最后,Flash技术门槛相对较低,比较容易被掌握和使用,这也是它赢得无数拥趸者的重要原因。在其他制作动画的工具中,无论是Java语言,还是3DSMax,或者是MAYA、TOONZ等软件,技术难度都比Flash大一些,对于非专业编程人员来说,掌握起来都有一定的困难,这就大大限制了这些动画制作工具的普及。同时,这些软件一般不是专门针对网络开发的,而Flash则从诞生之初就与网络有着天然的联系,在网络世界的应用、传播上具有明显的优势。Flash的基本技术在几周内就能学完,只要有足够的创意,普通人完全可以利用网络的免费资源来创建体现自己思想和风格的Flash作品,并通过网络快速传播。Flash使制作网络动画不再是技术人员的专利,技术上的可接近性使越来越多的普通网民加入动画制作的队