

国家广电总局部级社科研究项目“中国网络电影产业发展研究”
(课题编号: GD09009)



DISI PIAOFANG

ZHONGGUO
WANGLUO DIANYING CHANYE DE FAZHAN

第四票房

中国网络电影产业的发展

邱章红 徐辉◇著



中国经济出版社
CHINA ECONOMIC PUBLISHING HOUSE

国家广电总局部级社科研究项目“中国网络电影产业”

(课题编号: GD09009)



第四票房

中国网络电影产业的发展

邱章红 徐辉◇著

DISI PIAOFANG

ZHONGGUO

WANGLUO DIANYING CHANYE DE FAZHAN



中国经济出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

第四票房：中国网络电影产业的发展/邱章红，徐辉著.

北京：中国经济出版社，2013.9

国家广电总局部级社科项目“中国网络电影产业发展研究”（课题编号：GD09009）

ISBN 978 - 7 - 5136 - 1962 - 2

I. ①第… II. ①邱… ②徐… III. ①互联网络—应用—电影事业—研究—中国

IV. ①J992 - 39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 241434 号

责任编辑 李煜萍

责任审读 贺 静

责任印制 常 毅

出版发行 中国经济出版社

印刷者 三河市佳星印装有限公司

经销者 各地新华书店

开 本 710mm × 1000mm 1/16

印 张 18

字 数 300 千字

版 次 2013 年 9 月第 1 版

印 次 2013 年 9 月第 1 次

书 号 ISBN 978 - 7 - 5136 - 1962 - 2/F · 9506

定 价 45.00 元

中国经济出版社 网址 www.economyph.com 社址 北京市西城区百万庄北街 3 号 邮编 100037

本版图书如存在印装质量问题，请与本社发行中心联系调换（联系电话：010 - 68319116）

版权所有 盗版必究（举报电话：010 - 68359418 010 - 68319282）

国家版权局反盗版举报中心（举报电话：12390）

服务热线：010 - 68344225 88386794

绪论：个性化之维

早在 20 世纪 90 年代初人们就意识到数字化和信息化革命将给世界电影工业带来巨大的冲击和变革,但很少有人会料到其影响会是如此之深广。尤其最近几年,“网络电影”爆炸式的发展,在世界电影工业结构中占有日趋重要的地位,其发展速度和形式革新使得电影经济学家们有充足理由认定“网络电影”将继续剧院票房、电视票房和家庭影像票房之后成为电影工业又一关键性利益增长点 and 主要收益来源,必将成为电影工业支柱之一。“网络电影”也因此被众多经济学家称为“第四票房”。

“第四票房”是个新概念,是相对传统的电影工业收益结构而衍生出来的,一般情况下,电影经济学家们习惯性地电影在院线放映的票房收入称为“第一票房”,在电视系统中播出的版权收入称为“第二票房”,把针对家庭和个人的影像租售收入称为“第三票房”。这种排序是出自众多因素的考量,既有电影产业收入结构的比例因素,又有电影产业发展历史的顺序因素,还有发行形式的影响力因素。经济学家将“网络电影”抬举到“第四票房”的高度,很显然不是出自以上几个方面的因素,而更多看重的是“网络电影”的发展潜力和对整个电影产业结构的冲击力。

当前,尽管世界各国政府、娱乐工业界、学术界都很关注“网络电影”的发展,对其前景也充满乐观,但迄今为止,包括美国、法国在内的诸多电影大国都还没有将它上升到国家电影的高度,制定相应的国家发展战略,而学术界更是局限于现象描述和数据统计。

如同电视和家用录像机的发明与普及对电影工业的冲击一样,“网络电影”必然会对世界电影的工业体制、产业结构、全球布局产生颠覆性的影响,工业传统将被打破,产业结构将会重组,这对所有电影大国而言都是一次机会,当然中国也不例外。

“网络电影”是随着互联网的普及而出现的一种新的艺术种类。目前,

第四票房

对它还很难下一个确切的定义。从大致的内涵上说,“网络电影”指的是以互联网为传播媒介的电影,即在互联网上可以欣赏(包括下载)的电影。从来源看,可以分为三类:胶片(影院放映)转换而来的电影、电视电影转换而来的电影和专为网络拍摄的电影。^①但不论哪一类,都是电影艺术和网络组合、装配的结果。艺术和网络之间的相通性,注定了“网络电影”的艺术新特征。

对此,我们需要从分别讨论电影艺术的本性和网络的特性出发,深入揭示“网络电影”的艺术新特征,为人们理解和研究“网络电影”,进而为本研究将要展开的“网络电影”的创作及产业化提供较为可行的思路。

从艺术^②的历史看,电影属于现代艺术的范围。相较于传统的艺术(音乐、绘画、雕塑、舞蹈、戏剧、文学),电影的诞生很晚。按照目前人们的一般性看法,它的诞生是在1750年的法国。在诞生的初期,人们并没有将它视为艺术。随着它的不断演进,其自身的独特本性逐渐暴露,再加上理论家们(例如鲁道夫·阿恩海姆等人)的热情论证,电影终于在艺术殿堂中占据了一席之地,获得了“第七艺术”的称号。

电影获得艺术之资格,其根据无疑就是在于自身不同于其他艺术的独特本性。因此,理解电影,必须对它的特性有一个深入的把握。

表面上看,电影艺术的第一个特性,就在于它和工业、科技的密切关联。从这方面说,电影是一种“工业艺术”^③。作为一种工业艺术,它的成本注定很高。

从目前情况看,电影的制作成本已经不是一般的个人甚至公司所能够承担。例如3D影片《阿凡达》的成本是3.5亿美元,并且还不包括宣传费1.5亿美元。因此,它在当时被称为历史上成本最高的影片。然而,3D版的《泰坦尼克号》的制作成本据说高达5亿美元。毫无疑问,这又是一个天文数字。人们或许会说,这仅仅是极端性的特例,一般的影片不会如此。但我们仍然需要指出,即使是小成本的影片,它的成本也动辄上千万美元,这绝

① 在正文的讨论中,最后这一类将是我们狭义层面的网络电影。此处的界定属广义的网络电影。

② 在学术领域中,“艺术”一词的含义尚未确定。什么是“艺术”,艺术一词该怎样理解?还是艺术学理论需要深入讨论的一个课题。我们在此使用这个词,所取的仅仅是日常生活中人们对它的通俗性理解。

③ 吉尔·德勒兹. 电影 I: 运动 - 影像[M]. 黄建宏, 译, 台北: 远流出版公司, 2003: 32.

不是一般的个人和公司能够承担的。退到最后说,电影作为一种工业艺术,它的成本也远远高出其他艺术门类。我们只要比较一下电影和绘画的成本,便可一目了然。对于绘画,特别是国画来说,它的成本再昂贵,作为个人的画家也完全能够承担;但是对于电影来说,即使是最小成本的影片(非网络电影),恐怕也会让一般的个人望尘莫及。

因此,我们认为,制作成本昂贵,是作为工业艺术的电影的一个显著特点。与此相关,电影艺术家必定受到金钱更多的限制。如此的限制,同时便意味着创作的自由空间不大。相比之下,倒是画家享有更多的、几乎是完全的创作自由。

由此而言,创作自由受限,是作为工业艺术的电影的另一个显著特点。当然,很多艺术创作,都受着这样那样的限制,但相对而言电影创作所受的限制最大。

与此同时,限制电影的还不仅仅是金钱,还有政治。准确地说,在此存在的的是一个“金钱-政治同盟”。在消费社会里,两者总是统一的:金钱支撑着政治,政治维系着金钱。作为如此同盟的组织表现,便是各种各样的电影审查制度和大型公司的联姻。最为典型的便是好莱坞和美国政治。好莱坞投入大量资金,制作风行全球的大片,到处推行着美式政治意识形态,^①而美国的电影审查也表现得最为“开放”,甚至以国家的名义为好莱坞大片开拓道路、拓展市场。

除此之外,技术因素也特别重要。毫无疑问,没有高新技术的支持,不可能有目前电影的成就。但必须明确的是,在消费社会中,电影已经沦为商品。与此同时,技术已经成为商品的制作技术,为金钱、为政治的技术。准确地说,关于电影的技术,已经成为“金钱-政治同盟”的一份子、一个帮凶,参与其中并一同制约着电影。或者更准确地说,技术本身在消费社会中也还是商品,目前已经找不到一项不付费就可以使用的现代技术。

只是,就其表现来看,金钱则是一个核心。我们所处的是一个消费社会,维系这个社会运转的核心因素,便是金钱。在这个意义上,我们可以说限制电影的核心要素是金钱,是成本。上述同盟是一个以金钱为核心的国

^① 徐辉,李海春. 视听奇观下的意识操控——透析美国主流大片的超稳定结构[J]. 当代电影, 2011(8):109-113.

第四票房

际性同盟、世界性共谋。如法国哲学家吉尔·德勒兹^①所说：“作为艺术的电影就置身于一种同恒久共谋、国际性共谋的直接联系中，这些共谋从内部限定着电影，就像是电影最亲密也最不可或缺的敌人一般，这共谋就是金钱。”^②换言之，金钱从电影内部限定它，电影创作无法离开这个不可或缺的“亲密敌人”，否则就将无法进行——“没有钱的时候，电影就完了。”^③因此，尽管伟大的电影作者可以同伟大的画家、音乐家，甚至思想家媲美，但由于金钱同盟的制约，电影中的作者“显得较为脆弱，因为要妨碍他们作品的完成是轻而易举的事情，也因此电影史才会变成一份大排长龙的烈士名册”^④。

由此可见，永远要面对以金钱为核心的世界性同盟这个“亲密敌人”，构成了作为现代工业艺术之电影的一个特性。

但是，我们还必须看到：电影之所以将金钱同盟视为敌人、一个离不开的亲密敌人，是因为它自己还有自己更为深刻的本性：永恒性地彻底创新。

在吉尔·德勒兹看来，电影是由内存着“运动”和“时间”的影像通过蒙太奇装配起来的“有生命的影像”^⑤、“时空聚块”^⑥，它本身就具有“自动运动”和“自动时间化”的本性。^⑦换言之，电影会在自动“运动”中自动地化为“时间”。

特别注意：这里的“时间”不是我们平时理解的、可以分割的几何化空间时间，而是永恒地“绵延的时间”，即总是同时具有已经发生（过去）、正在发生（当刻）和即将发生（未来）这三个面相的“流变时间”。实质地讲，时间是一种永远处于未完成状态的绵延之流；用德勒兹的话说就是“生成（becoming）”，其最显著的特征是“逃避现在”^⑧。换言之，时间是一种任何事物都无法违抗的强悍力量，不会允许任何一个当下的确定性事物存在。当电影在

① 吉尔·德勒兹（Gilles Deleuze）：法国当代哲学家，后结构主义代表人物之一，目前唯一一位全面、系统地研究过电影的著名思想家。

② 吉尔·德勒兹. 电影 I: 运动 - 影像 [M]. 黄建宏, 译, 台北: 远流出版公司, 2003: 478.

③ 同上。这个概念和德勒兹的“欲望机器”具有内在的相通性。

④ 同上书: 23.

⑤ 徐辉. 吉尔·德勒兹的“电影 - 哲学”思想 [J]. 文艺研究, 2012 (6): 113.

⑥ 吉尔·德勒兹. 电影 I: 运动 - 影像 [M]. 黄建宏, 译, 台北: 远流出版公司, 2003: 121.

⑦ 吉尔·德勒兹. 哲学与权力的谈判 [M]. 刘汉全, 译, 北京: 商务印书馆, 2001: 67.

⑧ 吉尔·德勒兹. 什么是生成? [J]. 哲学的客体. 陈永国, 尹晶, 译. 北京: 北京大学出版社, 2010: 212.

自动运动中自动地化为“时间”，就意味着它具有冲破一切的独特个性。质言之，颠覆一切既定事物而彻底创新，是电影最为深刻的本性。

对此，让我们换个角度来阐发。立足于实际例片我们发现：电影不仅会给我们提供让视听感官无法承受的“视听震撼”，也不局限于提供让想象陷入窘境的“难以想象”，最为根本的是它还提供让思维窒息的“不可思议”。典型的例片就是德·西卡的《偷自行车的人》：当主人公想尽一切办法都无法找回不慎丢失的、维系全家生计的自行车时，他抱着侥幸的心理偷了别人的自行车，却被当场发现并被捕获。尽管因自己年幼之子的说情他未被追究，但在孩子面前却尊严尽失。此时，电影所呈现的是：主人公面对着将要取消他及其家人生存资格的、如时间般绵延无尽的超级困境。这种困境远远超出了他的应对能力。面对如此的困境，他无法作出任何反应，或者说作出任何反应都无济于事，甚至连通过思考找寻一条出路都不可能。同样，在中国电影中，如张艺谋的《秋菊打官司》最后秋菊所面对的窘境以及贾樟柯的《三峡好人》中的主人公所面临的窘境也是如此。在这里，思维所依据的一切原有的现成逻辑都失去了作用和意义，思维陷入窒息。

然而，只有让思维遭遇“不可思议”，原创性思维才能启动，思考“不可思议”才是真正的思考，就像看“不可看”才是真看、听“不可听”方为真听一样。根本地说，当人面临要取消自己生存资格的窘境时，他会启动生命最深层的潜能，在死境中赢获一种“凤凰涅槃”式的重生。如此的重生，是一种彻底创新的结果，因为它属于以往的一切彻底崩溃之后的重建。如此重生的人，也必定是一个彻底地告别了以往的新人。在德勒兹看来，这就是作为现代艺术的电影所具有的根本功能。

当然，这里牵涉到对好莱坞大片的认识问题。在德勒兹那里，好莱坞大片不属于现代电影，而是属于古典电影。关于古典电影和现代电影的区分，德勒兹的标准不是历史上的前后。换言之，古典电影不是指初期的电影，现代电影也不是指当前的电影。很早以前的电影，完全可以是现代电影，而当前的电影的则可以是古典电影。根本地说，德勒兹区分古典与现代的标准在于两个“电影体制”：“运动体制”和“结晶体体制”。

所谓“运动体制”，指的就是电影作为一个有生命的影像，无论在什么情况下都能够作出相应的“行动”。所谓“结晶体体制”，指的则是电影作为一个有生命的影像，始终置身于自身所受的冲击中，与之不断地对抗、交换，而无

第四票房

法找到摆脱冲击的途径。如果说将冲击视为一个有生命的影像所处的情境的话,那么运动体制中的电影,置身于一个接受冲击、能够给出相应回应的情境之中,而结晶体中的电影,则置身于一个自身无法回应的情境之中。前一个情境叫做“感知-运动情境”,后一个情境叫做“纯视听情境”。在前一个情境中,有生命的影像能够根据自身所感知的情境而行动,而在后一个情境中,它只能看着、听着情境对自身的围困而无法找到相应的行动。相应地,在运动体制中的电影,就是古典电影,在结晶体中的电影,则是现代电影。

但需要明确:这并不是说在现代电影中没有行动。严格地说,一个有生命的影像总是能够行动;换言之,能面对外来的冲击,从而做出某种动作。但是,这样的行动可以分为两种。一种是针对自身所受到的冲击的相应行动,另一种是无法回应相应冲击的无可奈何的行动。例如前面我们举例的《偷自行车的人》中的主人公,在最后的那个场面中,他有自己的动作,他在行动,但是这样的行动并不是在回应自己所受到的冲击,或者说面对如此的冲击,他已经无法做出相应的行动,他做出的任何行动都无济于事、于事无补。这就和当前好莱坞大片中的情况判然有别。在好莱坞大片中,无论受到的冲击多么强烈,影像都能够给出相应的行动。例如,在《2012》中,面对天崩地裂的冲击,其中的人物仍然能够做出应对这种冲击的行动。就这两种情况而言,前者是现代电影,属于意大利新现实主义,后者则是古典电影,属于当下的好莱坞。

根本地说,属于古典电影的好莱坞大片,有一个一成不变的模式:在感知的基础上,最终给出相应的回应行动。反映在文化层面上,便是其中的人物无论在多么艰险的处境中,都能够回应情境的冲击,解决相应的问题。如此的人物,作为影片的主人公,一定是一个拥有超凡能力的“英雄”。尽管他有一个艰辛的成长过程,但最终他能够解决一切危机,拯救众人。从政治文化层面看,如此的主人公便是一个具有超凡才能的民众的领袖。如此一来,好莱坞大片最终展示的一方面是任何人只要有能力就能成为超凡英雄的氛围,另一方面便是一个在超级英雄领导下的人人平等的帝国。这个帝国,便是目前作为世界霸主的美利坚合众国。由此,美式意识形态、价值观等在强

烈的视听震撼当中获得传播。^①

然而,我们也必须看到,在好莱坞大片中,总有那么一个时刻或者段落,主人公置身于无法行动的处境中,主人公总有那么一个面对冲击而目瞪口呆的“愣神儿”时刻。如此时刻恰恰是他置身于“纯视听情境”中的时刻。此时,他所直面的冲击已经超出了自身的回应能力,一时做不出相应的行动。根本地说,这个时刻恰恰是一个开放的时刻,使得创新成为可能的时刻。如此时刻的存在,则短暂地标明了好莱坞大片暴露出来的电影的本性,即要逃脱目前的一切限制、让所有既成的应对准则悉数瓦解,从而追求彻底的创新,永不停息。如此看来,好莱坞大片之所以成为古典电影,并不是说它不追求创新,而是说它在暴露出创新时刻后很快就会将如此的时机掩盖掉,因为其中的主人公在如此的“愣神儿”时刻不会逗留很久便可以寻找到走出此时刻的方式,从而营造一个新情境。一旦这种新情境出现,那么创新行动便不再被需要,人们只需在此情境中享乐即可。这便是好莱坞大片最后的大团圆结局。《2012》《阿凡达》《爱丽丝漫游仙境》等都是如此:当一个超级英雄在临危之际解决了恐惧的问题之后,人们共享着一个平等、自由、幸福的情境。

质言之,好莱坞的问题不在于没有创新,而在于将创新视为一劳永逸。换言之,它不是在展现作为艺术的电影所追求的永恒地彻底创新,而是追求一次性解决所有问题的创新。从观众的角度讲,这样的影片无法保证让人们多次观看之际同样地兴趣盎然,回味悠长。正是从“永恒地彻底创新”的标准看,好莱坞大片在偏离电影的本性,因而受到德勒兹的批评。但毫无疑问那种“愣神儿”时刻的存在,依然表达着电影的根本特性。我们难以想象:如果缺乏了如此的“愣神儿”时刻,好莱坞大片将会是什么样子。

由此,我们看到电影作为现代工业艺术的一个最为本质的特性:永恒性地彻底创新。如此的本性,同时便意味着电影的个性化,即在最为本性的层面上,电影的特征在于个性化之维。换言之,如此的永恒性地彻底创新,必然就是时间性:永恒地规避现在、永不停息地颠覆既成而绵延。因此,我们也可以使用时间性来标示电影的本性。

^① 徐辉,李海春. 视听奇观下的意识操控——透析美国主流大片的超稳定结构[J]. 当代电影, 2011(8): 109-113.

第四票房

在此,我们看到了一个根本性的悖论:电影永恒性地彻底创新的本性和金钱共谋之间的特征形成的根本性悖论。深入地看这个悖论,其表现就是确定与反确定的博弈,其实质是“囚禁”与“逃逸”。金钱同盟总想囚禁电影,让它臣服于一种确定性的理念:消费社会的政治理念。但电影则因为其内存的时间性,总是要通过对如此的确定性理念予以颠覆而逃逸,展现自身的个性化之维。

应该说,如此的悖论在电影诞生之后很快就得到了表现,因为制作成本让个人无法承受这一点本身就是金钱对电影的束缚。随着电影的延展,如此的束缚、囚禁变得越来越严重。正如我们上面已经提到的“没有钱的时候,电影就完了”。从目前的情况看,好莱坞模式已经占据着核心中的核心地位,电影只能在一个美国模式之内有限性、暂时性地表达自身的本性。因此,我们说作为现代工业艺术的电影目前正在上述的悖论中艰难地挣扎,它注定必须在这样的悖论中挣扎。

那么,电影能否摆脱如此的挣扎?就在它左冲右突而不得突围之际,互联网诞生了。网络的出现,为电影的突围提供了一条可能的救赎之路。

让我们考察网络的特性。

互联网,在其发展过程中曾一度被称为“信息高速公路”,但很快人们发现这个称谓并不准确;因为,它提供的不仅是人们采集信息的快速通道,同时也是让人们自由言说的“虚拟空间”。在网络空间中,尽管人们享有的还不是真正的自由,但相对以往,这已是空前的自由。

更进一步,就“网络空间”本身而言,无论对它的控制多么严格,总会存在控制策略根本无法预料的空洞,由此空洞人们获得出其不意地逃逸。严格说来,“网络空间”是一个瞬息万变的空间,每一次变动都在展现着一个全新的世界。

德勒兹(与加塔利)在谈到空间之际,提出了“光滑空间(smooth space)”和“条纹空间(striated space)”这两个相对的概念。“网络空间”就是一个典型的“光滑空间”。对于“光滑空间”和“条纹空间”,我们不妨用一个不太恰当的例子来说明。例如“楼梯空间”和“冰面空间”。当我们走楼梯时,不需要太留意;而走冰面则不同,我们必须处处留心。从我们的心情看,前者属于平静坦然,而后者则属于战战兢兢;从效果上看,前者不会有什么意外,而后者则会意外不断。

关键就在于如此的“意外不断”。这意味着在那里已没有供我们依据的确定性标准或规则。要想在“冰面空间”行走而不至于摔跤,我们必须随时创造全新的规则,再创造新规则。这是一个无穷尽的创新过程。质言之,“光滑空间”本身是一个毫无规则可循的空间,一个浩渺而流变的不毛之地,意味着一切既定规则的失效、崩溃。这就是“光滑空间”。如国内学者麦永雄所说:“光滑空间意味着无中心化的组织结构,无高潮,无终点,处于变化和生成状态。”^①所谓“变化”和“生成”,意味着永远会有规则之外的意外不可预测地来临。相对的,“楼梯空间”则属于“条纹空间”,“以等级制、科层化、封闭结构和静态系统为特征,纵横交错着已设定的路线与轨迹,有判然而分的区域与边界。”^②在这样的空间中,我们只需要按照已经确定的规则行事即可,不会出现任何意外。在此,如果我们将自身视为一个有生命的影像,那么我们会发现:在条纹空间中我们的行动总是遵循着一个永恒的规则,即受到某种刺激,立即提出相应的回应。但是在平滑空间中,我们则是不不断地在制造行动规范,每行一步都要打破原有的规范而重新创造。其中任何一个被制造出来的规则都不可能永恒地有效。如果我们不去致力于重新创造,而是因循守旧的话,那么必定会“摔跤”。

同时,我们必须看到:“光滑空间”和“条纹空间”并非孤零零地隔开的两个空间,相反,“光滑空间与条纹空间既分且合、既历时又共时,不停地互相转化与调适。光滑空间是“强度”的,条纹空间是“广度”的。光滑空间可以通过条纹空间来感知,从而对大千世界进行生活体验和审美感悟,以便对既定的处境(辖域)‘解辖域化’。”^③换言之,“光滑空间”和“条纹空间”不过是实际空间的两个面,它们是叠合在一起的,并且在不断地相互转化:从“光滑空间”到“条纹空间”,从“条纹空间”到“光滑空间”。严格说来,德勒兹(与加塔利)提出如此的空间理论之际,针对的是所有的空间,其中包括物理空间,也包括文化空间、历史空间、政治空间,等等。一言以蔽之,它针对的是所有的空间。例如,我们所处的生活空间,就是一个“光滑空间”和“条纹空间”交叠共存的空间,其中我们可以循规蹈矩地生活,但也总会有意外发生。“网络空间”同样是如此。

① 麦永雄.光滑空间与块茎思维:德勒兹的数字媒介诗学[J].文艺研究,2007(12).

② 同上。

③ 同上。

第四票房

只是,我们强调:尽管“网络空间”是一个“光滑空间”与“条纹空间”的叠合体,但我们愿意将之视为“平滑空间”。的确,“网络空间”同时也是一个“条纹空间”,其中不是没有规则,不可能没有规则。但是,如此的规则却是临时的,不像我们日常的生活空间那样规则明确。就像上面我们所说的,两个空间在不断地转化,但如此转化的周期,在“生活空间”方面相当长,而在“网络空间”中则非常短暂。从“生活空间”的角度说,作为它的两个方面的光滑空间和条纹空间的转换,可能长达几百年。历史上朝代的更替便是这方面典型的例子。一个王朝的建立,无疑会带来一套治理社会的规则,从而将我们的生活空间条纹化,使之成为一个“条纹空间”。一个王朝的覆灭,则意味着它所制定的任何规则都将失效,社会进入一个混乱期,此时生活空间将会转化为一个“光滑空间”。但如此的转化,其周期可能长达几百年。相比之下,“网络空间”自身两个方面的转化,要快得多,完全可以称之为“瞬息万变”。从其中的规则来说,我们强调一切规则都是临时的,只是在生活空间中,规则要持续很长的时间才会失效,但在网络空间中,规则则有可能瞬间失效。面对生活空间,我们总是在建立规则,遵循规则,在网络空间中我们也是如此。但是,相对而言,在“生活空间”中我们建立的规则,有可能让我们一生遵循,让我们在如此的规则营造的氛围中平静地生存;但是在“网络空间”中,我们建立的规则甚至无法保证我们一个小时、一分钟的平静。规则从建立到崩溃的周期甚至可以用秒来标记。正因为如此,我们在网络空间中总是会时刻遭遇到意外。如此看来,网络空间便是一个规则刚刚建立便失效、我们需要再行建立规则的空间,基本上可以说是一个无法将规则建立起来、稳定住的空间。相对于其他的文化领域,“网络空间”是一个不可控制、不可预知地发生意外,颠覆刚刚建立起来的规则的空间。正是从这个意义上,我们将“网络空间”视为“光滑空间”。只是,准确地说,如果将“光滑空间”和“条纹空间”视为空间的两个极端,那么“生活空间”是一个靠近“条纹空间”的世界,而“网络空间”则是一个极限地趋近于“光滑空间”的宇宙。

要之,“光滑空间”的降临,意味着一股强悍的“解辖域化”力量、颠覆一切既定规范的力量运行。在如此的力量面前,一切既定的、既成的规范、规则都将彻底崩溃。置身其中,我们就如同置身一个无边无际、无始无终的荒漠或海洋之中,面对着一个“天外来客”一般。此时此刻,我们正常的视

听、想象、思维一尽窒息。我们必须不停息地重新创造、再创造,试图走出如此的窘境。

质言之,“网络空间”本身便在不停地变动、不息地“生成(becoming)”、不断地开拓出新境界。这便是“网络空间”自身的个性化之维:不服从任何既定逻辑和规范的永恒性彻底创新。置身在“网络空间”中,我们总是会遭遇到作为意外的“天外来客”。无论操控多么严格,意外总会不停地降临。质言之,置身于“网络空间”中,我们只能随同它不断地创新,永恒性地彻底创造。摆脱任何基础、任何条件地创新,这恰恰是真正的“创造”、真正的“自由”。

网络电影作为电影与互联网的组配,一方面将电影置于一个本身便在不断地原创的自由世界之中,另一方面意味着两者的个性化之维的组配。根本地说,以个性化之维为本性的电影借助同样以个性化之维为特征的互联网,突破一切限制而意欲实现自己的个性化。

由此,网络电影开始呈现出自己的艺术新特征。

如果我们用一句话来概况网络电影的本性,那么就应该说它的个性化之维开始走向实现。就在其个性化之维走向实现之际,网络电影的艺术新特征也开始充分呈现。

第一个方面,网络电影颠覆着传统电影体制,其表现首先就是欣赏方式超越时空限制的不可规范性。

在传统电影体制下,看电影必须到电影院。电视的产生构成了对这种传统体制的第一次冲击,其结果是对“空间控制”的逃逸。随后的录像带、DVD等的出现,构成了第二次冲击,其结果则是对“时间操控”的逃逸。应该说这没有什么不好理解的。电视的产生,使得我们坐在家里就可以观看原本在“确定空间(影院)”才能看到的电影,借助于录像带、DVD光盘,我们可以随时观看原本在“确定时间”才能观赏的电影。这些都已经成为生活中的常识。尽管其效果和影院有些差异,但这样的差异未必就一定不及影院。顺便指出:我们认为主张影院效果优于电视效果的观点有待反思。如此观点应该和人们关于电影制作的传统观念以及观众长期形成的观影习惯有关。具体地说,绝大多数电影人总是习惯于为影院制作电影,他们在制作中考虑的便是影院效果。观众也习惯于到影院观赏电影和网络。但如此的观念、习惯未必畅通无阻。在我们生活中已经出现了专门为电视和网络而不

第四票房

是专门为影院制作的“电视电影”和“网络电影”。我们可以设想,如果将一部“电视电影”、“网络电影”拿到电影院放映,其效果未必就优于在电视屏幕、显示器上观赏。^①

要之,我们强调:电视和录像带、DVD 对传统电影体制的冲击还是有限的,它自身仅仅获得了有限的自由。电视很少能够携带,尽管在电视上看电影突破了“确定空间(影院)”的垄断,但毕竟还在一个相对性的“确定空间(例如家庭空间)”中。录像带、DVD 光盘确实让我们享受了更多的观影时间的自由,但毕竟无法和“网络电影”相比。更何况,电视本身已经受到绵密的控制,录像带和 DVD 也有一个版权限制。简言之,它们都已经是某种规范化范围之内的事,已经得到了控制,并由此保证了传统电影体制的存在和延续。

然而,“网络电影”却不同,它的出现意味着对传统电影体制的第三次冲击,其结果是对“时空限制”的双重逃逸。尤其是随着网络终端的小型化,例如手机终端等的登场,网络电影可以点播和下载、随时随地地观赏,使这种对“时空限制”的双重逃逸表现得更为显著。

与此同时,如此的对“时空限制”的逃逸,伴随着一个从群体欣赏到个体欣赏的演变。在电影院中是群体欣赏,而在网络终端则可以个体欣赏。这是网络电影个性化之维获得展现的一个方面。

但更重要的是:对于从群体欣赏走到个体欣赏的超时空限制的网络电影,无论多么严密的控制,都不可能将它限制住。我们看到,尽管有关方面对电影在网络上的播放出台了很多规定,例如在院线上映之前不许在网上播放,但总也无法限制它在网络上的提前亮相。通过版权法规的作用,人们可以控制录像带、DVD,但无法控制以网络这个“光滑空间”为媒介而登场的电影,尤其是无法控制专门为“网络空间”制作的“网络电影”。质言之,一旦电影进入互联网,它就置身于一个不可规范的“光滑空间”中,逃脱了任何限制。这是传统电影体制从未遇到过的一种让它最终束手无策的局面。^② 因此,我们认为“网络电影”正在颠覆着传统电影体制,这是“网络电影”的第一个艺术新特征。对传统电影体制的颠覆行动,也铸就了网络电影的第二个

^① 关于电影的影院效果和 DVD 效果,人们普遍认为影院效果优于 DVD 效果。我们认为这应该是电影理论中一个需要深入讨论的问题,为不冲淡我们的主题,在此不再详细讨论。

^② 当然,这不是说“网络电影”不再面对政策方面的审查,这个问题我们将在下面讨论。

艺术新特征:对金钱之控制的逃逸。

如果说一般的电影总是受到金钱的操控,那么网络电影则在这方面实现了对金钱控制的逃脱。当然,这并不是说网络电影不需要金钱力量的支持,而是说一部网络电影所需要的投资已经不是决定性的力量。在这里,金钱也是必需的,但它已经丧失了控制电影拍摄的独断性强力。以《405:惊魂时速》为例,这部全数字影片的拍摄和制作,投资主要就是一台数字摄像机和一套电脑系统的费用,其他费用微乎其微。^① 如此低廉的制作成本,制作者自己就可以承担。即使有些个人尚不能完全承担这些费用,几个志同道合的朋友也完全可以合伙投资,而无须受制于好莱坞大片在成本方面的天文数字。简言之,在“网络电影”创作中,金钱不再是控制一切的力量,至少不再是最强有力的制约因素。我们可以将这种倾向称为电影成本的绘画性、小说性趋势。

要之,当金钱不再是统治一切的强力,艺术家便可以获得极大的自由创作的空间。尤其值得一提的是,很多的“网络电影”根本不是出于商业利益的目的而创作的,而是完全出于网友们的艺术志趣、艺术爱好,网友们对此的态度是即使亏本了也在所不惜。对于这样的“网络电影”,金钱更拿它无可奈何。根本而言,当电影创作逃脱了金钱的控制,不再有一个财大气粗的老板指手画脚,它充分发挥自身作为艺术的个性化之维就获得了可能。

当然,网络电影并非仅此一类,另外,由胶片和数字转换而来的院线电影和电视电影制作成本依然很高,并且很多的“网络电影”也是追求经济利益的。就院线电影之类的情况看,它一旦转化为“网络电影”,就等于为这些电影开拓出来一条收回成本的新路。这无疑是在降低投资的风险。就盈利性的“网络电影”来说,它也完全可以取得相当可观的受益。例如,被称为全球第一部“网络电影”的《量子计划》(长32分钟),居然在一个小时之内就收回了成本(首映的一小时内,有一百多万人在互联网上付4美元观看了这部电影)。^② 可见,“网络电影”在商业利益方面具有巨大的潜力,这无疑对商业集团具有极大的吸引力。

投资风险的降低和商业利益的巨大潜力,无疑都为“网络电影”与金钱

① 李春华. 大众文化与互联网[EB/OL]. http://www.ccmdu.com/bbs20_58397.html.

② 互联网电影有利可图 放映一小时收回成本[N]. 香港商报,2000-07-07.

第四票房

及其联盟进行博弈提供了重要的筹码。总体上看,我们固然不能说网络电影已经彻底摆脱了金钱的操控,但无可否认的是它已经表现出对金钱说“不”的态势。那些较为富裕的电影作者专门为网络空间制作的、不追求受益的网络电影,更是可以直接对金钱说“不”。所有这一切,无论结果如何,都意味着“网络电影”的个性化之维的呈现。

与此相关,对于金钱的逃脱,其实就是对“金钱-政治同盟”的逃逸。对消费社会之政治控制的逃脱,构成了网络电影的第三个艺术新特征。

具体地说,政治可以通过经济手段和审查手段完美地操控影院和电视,但它无法彻底操控网络。我们知道,网络空间并非一个不受任何监控的空间,网络电影也不是不受任何审查。但是,任何操控手段都是“智力”设计出来的,面对作为“光滑空间”的“网络空间”,“智力”总会陷入窘境。其中典型的一个例子便是“黄色鸦片”:一次次的网络扫黄总也无法彻底消除“黄源”。它就像田野中的野草一般,无孔不入、漫无边际地繁生,让扫黄者束手无策。同时,有些为现行国家理念、社会道德等因素所不容的一些影片,例如在我国被禁映的《达·芬奇密码》,也完全能够从网络上看到。具有“光滑空间”性质的网络空间总具有超脱任何控制的力量,这就为网络电影逃脱政治的操控提供了条件。这意味着一些被审查封杀的影片,在网络空间中可以找到自身的生存之地。进一步说,对于“网络电影”的审查,不可能是一个专门机构的行为,通行的情况是“网站”自行审查。这本身便是一种审查的放松。

尤其是成本的低廉带来的制作活动的个人化、短小化,直接导致“网络电影”的数量具有无限繁生的可能性。我们可以设想:如此众多的“网络影片”,必定会以数量的繁多而让任何操控策略和机构无法应对。操控策略失效、操控机构无奈之际,便是电影艺术个性化之维充分实现之时。这一切都在网络电影那里展露出了完美的可能性。

如果说操控的话,那么我們还需要指出另一种操控,这就是传统电影体制下作者的霸权。消解作者的霸权,是网络电影的第四个艺术新特征。

面对《一个馒头引发的血案》,导演陈凯歌^①无论作出什么样的反应,都

^① 必须承认,陈凯歌是我国一个优秀的导演艺术家。在不断的创作实践中,他留给我们很多部堪称经典的影片。就《无极》来说,尽管人们对之颇有微词,但我们认为,相对而言,那还是一部不错的影片。