

“虚实主义”与“幻真电影”：人工智能时代的电影美学转向

薛峰

2019年,马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)对全球电影的新形态提出质疑,并引发很大争议。他在接受《帝国杂志》(*Empire*)采访时说,“漫威电影”似乎更接近主题公园,它们不是电影。随后,《纽约时报》(*The New York Times*)刊文《马丁·斯科塞斯:我为什么说漫威电影不是“电影”》(Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain)。在马丁·斯科塞斯看来,现在有两个互相独立的领域:一个是全球范围内的视听娱乐,另一个是电影艺术。它们仍然不时重叠,但这种情况越来越少见。其中一方的经济优势会将另一方边缘化,甚至缩小另一方的生存空间。⁽¹⁾很显然,马丁·斯科塞斯将“漫威电影”归入不是电影的视听娱乐。然而,当前全球电影的新形态是像马丁·斯科塞斯认为的那样泾渭分明,令人担忧吗?对于相关现象及问题,陈旭光已提出诸多创见,比如:“互联网时代电影的想象力和‘想象力消费’有自己的新特点,如超现实幻想型、虚拟现实和‘拟像性’‘后假定性’美学等。此类电影以富有成效的生产实践丰富了电影工业美学理论的建构”。⁽²⁾此外,孟君在探讨“电影技术变革”时认为:“动力技术是在进化逻辑支配下开发电影探究和表现自然世界的可能性,致力于无限逼近‘客观真实’,美学取向是以真实美学为基础的西方写实主义传统;悬置技术以实验性的技巧致力于建构一个有别于‘真实’的异质、多元世界,是具有非自然特性的技术变革,美学取向是通过技术悬置来拓展电影美学的多样性和挖掘电影艺术的表现潜能。”⁽³⁾陈瑜在思考“人工智能电影”时提出:“我们不能够再沿用现实主义再现论、反映论、镜子说的思维来处理人工智能电影与人工智能技术的关系了。研究人工智能电影,必须面对这一艺术想象先于技术现实的错位问题。”⁽⁴⁾在我看来,上述论断都极具前瞻性,因为它们正在挑战一个伟大的电影美学传统:“现实主义。”要知道,从“经典好莱坞”到“新好莱坞”,从意大利新现实主义到法国电影新浪潮,从台湾新电影到香港电影新浪潮,我们耳熟能详的电影大师、记忆犹新的电影经典,几乎无不遵

循着现实主义传统。“现实主义”作为电影美学的主流风格,是毋庸置疑的。如果不能够再沿用“现实主义”来处理某些电影新现象,那么,我们用“什么”来处理它们?更宽泛的追问在于:如果扔掉了“现实主义”,我们该如何回应人工智能时代日新月异的电影形态?

本文提出两个新概念:“虚实主义”(fusionism of virtuality and reality)⁽⁵⁾与“幻真电影”(the cinema of fusing virtuality and reality),力图解释近十余年来全球电影的某些新形态和新现象,挖掘其生态环境和美学标准,希望能为持续探讨“新电影工业美学理论”提供一些参考。与一百多年来全球主流商业电影不同,“幻真电影”在美学属性上发生了根本转变。传统的商业电影追求“逼真”的写实效果,以“现实主义”作为美学原则;而新兴的“幻真电影”追求“亦真亦幻”的虚实融合效果,以“虚实主义”作为美学支撑。“虚实主义”是随着互联网、游戏、动漫、手机屏幕、数字特效、虚拟现实、人工智能等一系列信息技术及其产品在全球普遍应用而建立起来的一种世界观,“虚幻与真实的融合”重新构建了现实世界。以“虚实主义”作为美学支撑的电影创作者不再需要恪尽职守地追求“逼真”的写实效果,他们只需要让观众相信银幕上“亦真亦幻”“虚实交错”的故事同样是“真实”的,因为它们来自“虚实世界”,而非“现实世界”。试图挑战世界电影史上拥有一百多年伟大传统的“现实主义”,似乎是一种“幻想”,然而,时代变了,电影的美学风格也在变,全球电影的新形态、新影迷已经展现在我们眼前,无法回避。

一、开启幻真:从本体隐喻到跨界象征

十余年前,当《阿凡达》(*Avatar*, 2009)席卷全球之时,评论家们在惊叹于其美轮美奂的视听语言之时,却找不到恰当的理论话语来解释其美学风格,甚至也有学者发文追问:《阿凡达》是动画片吗?⁽⁶⁾所谓的“后阿凡达时代”究竟是什么时代?很显然,“现实主义”及其相关理论工具,在《阿凡达》面前,已然失语。事实上,《阿凡达》的故事很老套:在未来世界,人类为获取

潘多拉星球的资源,与其土著部族发生战争,善良的男主角融入了土著部族,并最终领导外星土著打败了邪恶的人类军队。如此陈腐的故事依然引来大量研究者使用“殖民主义”“人类中心主义”“英雄主义”“生态主义”“种族主义”等形形色色的宏大理论来解读影片主题。尽管这部影片的文化价值也需要讨论,但在在我看来,《阿凡达》真正的革命性突破不在于其主题,也不在于人们津津乐道的3D技术,而在于其视觉风格上的美学转向。随着时间的推移,《阿凡达》在美学方向上带来的深远影响,越来越明显地呈现在全球影迷面前。

在《阿凡达》营造的潘多拉星球中,绿色写实的原始森林与色彩鲜艳的海底世界交融在一起,奇妙悬浮的山石与粗壮蜿蜒的树藤交织在一起。这与好莱坞科幻片中常见的逼真的、写实的景观大相径庭。主流的好莱坞科幻片,即便在故事情节上的想象力无比飞扬,其影像风格都无不遵循着“现实主义”美学原则。换言之,一切景象皆追求逼真,即便是魔幻、奇幻类好莱坞电影,也极尽追求细节真实。从《2001 太空漫游》(2001: A Space Odyssey, 1968)到《星际穿越》(Interstellar, 2014),从《银翼杀手》(Blade Runner, 1982)到《终结者》(The Terminator, 1984),从《异形》(Alien, 1979)到《降临》(Arrival, 2016),从《星球大战》(Star Wars, 1977)到《独立日》(Independence Day, 1996),从《黑客帝国》(The Matrix, 1999)到《盗梦空间》(Inception, 2010),这些电影史上大名鼎鼎的经典科幻片,更不必提彼得·杰克逊(Peter Jackson)的《指环王》(The Lord of the Rings trilogy, 2001–2003)和《金刚》(King Kong, 2005),无不以“逼真”的影像风格作为其视觉效果的极致追求。这背后贯穿着一百多年来的现实主义电影美学原则:逼真。电影的美学原则以“逼真、写实”为主流,无论中外电影,概莫能外,即便是科幻、魔幻电影,其影像风格和视觉效果仍是强调逼真。从传统电影的接受效果上看,好的电影就是要将进入影院的观众带入一个令人信服的“逼真环境”中去。但是,《阿凡达》将这一切打破了,它用“虚幻”打破了“逼真”,最重要的是,这种“打破”成功了,并形成了一种新的“幻真”风格。

“逼真”与“虚幻”这两种看似冲突的美学风格如何能交融在一起呢?“阿凡达”是英文Avatar的中文音译,词根源自梵文,指的是降临人间的神之化身。域外星球的纳美人从视觉造型上很容易让人联想到北美

印第安人。影片首先从信仰根源与视觉造型上将虚幻引入真实之中,将虚幻的神秘星球、神秘力量和神秘人物夯实在真实世界之中,从而“以假乱真”。更重要的是,为了让观众相信“在视觉上看似虚假”的段落,导演会根据剧情环境的需要来安排电影场景的真实程度。换言之,画面风格上的“真”与“幻”的比例,取决于段落剧情的内在需要。人类地球空间站的视觉环境是完全逼真写实的,而当男女主角在纳美人的丛林中互诉情爱之时,当他们向神灵祈愿之时,画面风格则进入虚幻之境。当浪漫的梦幻、神秘的信仰成为某个段落剧情的主基调时,即便没有任何逼真景物作为陪衬,观众也仍然能够“信以为真”。当男女主角早上醒来时,电影又出现大量实景,军队在砍伐纳美人森林中的圣树,逼真的战争场景与纳美人的虚幻色彩相交织。《阿凡达》正是根据剧情需要来建构“逼真”与“虚幻”交融的视觉效果,其总体目标是引领观众进入“幻真”状态。

为什么我将《阿凡达》作为开启“幻真电影”时代的先驱之作?除了影片在幻真风格和全球票房上的成功,更深层次的意蕴在于,创作者有非常自觉的转变意识,并在影片中贯彻了对于电影本体、电影美学和电影时代转变的隐喻和象征。男主角杰克就是真人意念和虚幻躯体的融合,这是绝妙的“幻真电影”本体性隐喻。格蕾丝博士将纳美人的丛林比喻为互联网,军队的砍伐是在毁掉互联网的基站。而视觉画面极为逼真的大树轰然倒塌,在某种程度上也象征着“现实主义”的倒塌。人类军队攻进纳美人丛林的段落,隐喻着“现实”对“虚幻”的进攻,但最终结果是“虚幻”反击“现实”,展翅翱翔的纳美人打败了逼真写实的人类军队。当纳美人的彩色小箭射进了逼真的人类战机之时,现实主义电影一统江湖的时代结束了。影片结尾,纳美人公主涅提妮和“虚实主义”的化身杰克共同对抗人类军队统帅迈尔斯上校,两位灵巧的“幻真小人”辗转腾挪,左冲右突,最终战胜了“现实主义”的钢铁机器人。电影最后一个镜头全然进入幻真之境,纳美人载歌载舞,公主涅提妮亲吻昏睡中的杰克,杰克睁眼的一刹那,Avatar诞生,幻真电影时代开启。只不过,十余年后,我们才真切地感受到“虚实主义”电影美学的时代来临了。

在幻真电影的美学时代,观众不再满足于《侏罗纪公园》(Jurassic Park, 1993)中逼真的恐怖惊悚感,转而追求一种惊奇刺激的赏心悦目感。《阿凡达》的虚

实主义美学和幻真场景给全球电影带来了深远影响,而其中最为瞩目的作品当属席卷全球的《权力的游戏》(*Game of Thrones*, 2011 — 2019)。《权力的游戏》(下文简称《权游》)是美国 HBO 电视网制作推出的一部史诗电视剧,从 2011 到 2019 年,正好覆盖“后阿凡达时代”的十年时间。《权游》虽是一部电视剧,但其诸多单集的制作成本已远超一部电影,而其精良的制作水准更足以将其看作一部超长版的电影。整体上看,《权游》是一部写实风格的史诗剧,然而,其历史人物和朝代环境却全都是虚构的,作品创意就是一种典型的“虚实主义”思维。从龙母(Daenerys Targaryen)到白鬼(White Walkers)骑龙翱翔征战的场景,在美学风格上历经了从“逼真”到“幻真”的转变,这与《阿凡达》中公主涅提妮骑龙翱翔征战的景观如出一辙。三只龙(dragons)的诞生、成长、死亡、复活与变异的全过程也体现了“虚实主义”思维,其“真实性”建立在原始部落的口传神话之上,而死亡与变异后的“白龙”(the white dragon)又是“虚实结合”的产物。为了让观众信以为真,《权游》没有将三只龙神化,它们只是能飞的动物,它们有动物的弱点,也只有动物的智商,其真实性建立在自然性之上,即便是超自然的角色,也遵循着“逼真”的美学原则。而从电影美学转变的角度看,《权游》中一个最卓越的场景是:“真龙”死后,白鬼头目骑着死而复活的“白龙”翱翔归来喷火毁掉北境冰墙长城的段落。这让《权游》从传统的现实主义电影美学中跳脱出来,进入“虚实主义”的幻真美学。

《权力的游戏》中龙母骑龙的“逼真”段落固然可以给观众带来震撼,然而,“白鬼”骑着“白龙”喷火融化冰墙长城的“幻真”段落,不仅更显惊奇,而且具有象征意味,这是传统的“现实主义”所无法比拟的。在废墟般的黑白幻真的影像之中,喷火的白龙就像不断燃烧着的工业文明,而冰墙长城则是气候变暖(Climate Change)的最后一道防线。白鬼骑龙喷火融化冰墙,就像工业之火在融化着北极冰川。《权游》所携带的环境哲学和人类关怀,起始于白鬼(White Walkers)的角色塑造,而这正是典型的“幻真”类人物。White Walkers 并不是由《权游》首创,它或许受到《行尸走肉》(*The Walking Dead*, 2010 —)的影响,而西方“丧尸电影”更可追溯于 1968 年的《活死人之夜》(*Night of the Living Dead*)。⁽⁷⁾然而,《权游》在美学风格上的创造性,要远

胜《行尸走肉》。《权游》中从“龙”(dragon)到“白龙”(white dragon)的演变,极为真切地诠释了从“逼真”到“幻真”美学风格的转变。在“现实主义”之后,诸多“幻真电影”场景开启了更为惊奇的“现实隐喻与虚幻象征”。沿着《阿凡达》开启的幻真之路,《权游》从“龙母骑龙”到“丧尸骑龙”的转变,助推了“幻真电影”时代的到来。

在“后阿凡达时代”,“幻真电影”美学唤醒了大量知名导演的想象力。在《少年派的奇幻漂流》(*Life of Pi*, 2012)中,当男主角漂流至精疲力竭之时,李安导演安排他进入一座色彩斑斓的海岛,岛上五颜六色的动植物,将观众带入豁然开朗的幻真之境。《电锯惊魂》(*Saw*, 2004)的导演温子仁(James Wan),曾经用“血淋淋”的写实电影牢牢吸引住了全球观众,而今,他拍摄的《海王》(*Aquaman*, 2018)却充斥着虚幻场景,在写实与幻想之间交错,引领观众进入亦真亦幻的虚实主义电影世界之中。再看 2018 年的第 90 届奥斯卡金像奖角逐,即便《三块广告牌》(*Three Billboards Outside Ebbing, Missouri*, 2017)的剧本再怎么扎实,表演再怎么优秀,评委们最终还是将最佳影片和最佳导演奖都颁给了故事老套但“电影感十足”的《水形物语》(*The Shape of Water*, 2017),可见即便在极为保守的奥斯卡评奖中也反映出一种求新求变的气息。以上事实,都跟随着《阿凡达》之后全球电影美学的转向,为全球电影工业展示着“幻真美学”的新方向。如果电影学术界、理论界不能跟上时代的步伐,仍然使用现实主义的再现论、反映论、摹仿说、镜子说,去框定《阿凡达》《权力的游戏》《少年派的奇幻漂流》《海王》《水形物语》等作品,必将处于失语状态。从“逼真”到“幻真”,某些全球主流电影背后的创作理念已经发生了根本转变,在视觉造型上,电影编导们再也不需要被遵循了一百多年的“现实主义”原则捆住手脚了,“幻真美学”给电影创作者和观众都带来了更加飞扬的景观与想象,也创造出更加奇妙的隐喻与象征。

二、侵蚀之路：动漫特效攻占真人电影

在“幻真电影”时代,一个越来越明显的动向是动画美学和数字特效对于真人电影的侵蚀。毫无疑问,“漫威电影宇宙”(Marvel Cinematic Universe, MCU)的一系列超级英雄电影成为这条路径上最成功的先

锋。事实上,漫画改编电影并非始于“漫威”,在好莱坞电影史上,有太多的导演和制片人想要将动漫与真人电影融合起来。然而,沿着这条路线前行的影片,大多成了全球电影市场的炮灰。换言之,对于这类融合,观众并不买账。荷兰乌得勒支大学(Utrecht University)的媒介研究学者 Dan Hassler-Forest 博士也认为尽管超级英雄电影和其他漫画改编电影统治着当前全球电影票房,但实际上,好莱坞影史上著名的漫画改编电影不乏失败之作。《大力水手》(Popeye, 1980)、《至尊神探》(Dick Tracy, 1990)和《绿巨人》(Hulk, 2002)就是三部在票房上失利的代表作。这些失败的案例有个共同策略,就是尽力尝试将动画、漫画的形式美学特征搬上银幕,甚至想要“将真人电影忠实于漫画美学”。即便失败,我们仍然能够感受到创作者的“实验抱负”。电影类型的发展史实际上就是一个不断试错并由“实验失败”来界定的过程,《大力水手》《至尊神探》《绿巨人》的失败警告着其他导演不要采取他们的“错误道路”。⁽⁸⁾自20世纪40年代动画改编最早进入好莱坞电影工业之后,主流的好莱坞电影都规避了动画与真人电影的融合。

然而,这一切经由“漫威超级英雄电影”在全球票房上的成功,发生了逆转。在好莱坞主流电影工业史上,动画与真人的融合不断遭遇着失败,但在当下的好莱坞,偏偏有一股潮流在打破这种魔咒。《阿凡达》举起了“幻真电影”的旗帜,“漫威”用十余年时间,将这股浪潮向前推进。从2008年起,漫威影业(Marvel Studios)逐步将钢铁侠、绿巨人浩克、雷神托尔、美国队长等超级英雄搬上大银幕,随后通过《复仇者联盟》(The Avengers, 2012—2019)将他们集结起来。这雄心勃勃的“动漫真人”电影系列席卷全球票房,在影迷狂欢之际,却鲜有理论家指出其中暗藏的一条“偏离现实主义的渐进线”。如果我们回头看看第一部《钢铁侠》(Iron Man, 2008),就会发现这部电影可谓“扎扎实实讲故事,认认真真做逼真”,是一部传统“现实主义科幻电影”的良心之作。电影中除了钢铁侠在飞行和战斗时双手、双足喷火之外,99%的视觉特效都遵循着现实主义的逼真原则,尤其斯塔克(Stark)制造并穿上钢盔冲出洞穴战斗的段落,更是主流好莱坞科幻电影的典型视效。与此片对照,就更加能够显示出2009年的《阿凡达》在“幻真美学”上的革命性了。2011年的第一部

《美国队长》(Captain America)虽然加入了沧桑的二战历史背景,增强了影片的现实感,但与第一部《钢铁侠》相比,其中的“幻真”视觉元素明显增多了。寻找传说中的立方体,从而引入现代科技,其制造能量的过程已充满“光电”效果,不再是《钢铁侠》中逼真的盔甲了。更不必说,作为大反派的男主角已经变成“红头”玩偶式的动画人物。整体上看,2011年的《美国队长》,其拍摄策略依然遵循“现实主义”原则,但“光电”视效的增多和“红头”玩偶的出现,都预示着“漫威”的创作者们已经自觉地踏上了叛离“现实主义”的道路。

“漫威电影宇宙”的二十余部超级英雄电影历经11年,影片美学风格呈现出一条“偏离现实主义的渐进线”,这条曲线,在2019年《复仇者联盟4:终局之战》(Avengers: Endgame)、《惊奇队长》(Captain Marvel)、《蜘蛛侠:英雄远征》(Spider-Man: Far From Home)上映时达到最高峰值。对于《复联4》来说,已经完全没有为观众讲个好故事的负担了,这部影片的卖点在于全球影迷的“痴迷情怀”。因而,它只须将一堆超级英雄凑到一起,不断地对以往的“漫威电影”进行“自我致敬”就足够了。用学术界的理论术语来说,即是不断强化的“互文性”(Intertextuality)。⁽⁹⁾既然没有讲故事的负担,那么一切就以“画面”和“视效”为中心了,历经十余年对于“现实主义”的偏离,全球观众的口味也越来越习惯于电影中“动画人物”“动画视效”与真人的融合穿插了。《复联4》不再需要对真人电影中的“动画幻真”部分做“合法性支撑”:就像在2009年的《阿凡达》中,导演还要根据剧情、隐喻或象征的需要而运用“幻真”视效。到了2019年的《复联4》,动画人物、动画视效、真人动作已经完全无所顾忌地穿插在一起了,钢铁人、狐狸人等各种动漫人物贯穿在影片中,呈现一派“幻真”景象,似乎这些人物原本就存在于这个“虚实主义”的世界上。《复联4》已经足够自信、堂而皇之地彻底贯彻了“虚实主义”电影美学。从2008年开始,“漫威电影宇宙”用动漫美学对真人电影发起局部进攻,十余年后,《复联4》演变成一次全面进攻。很显然,“虚实主义”和“幻真电影”对于真人电影的全面进攻最终获得胜利,这只要看看《复联4》在中国影迷中的零点首映及其持续的火爆盛况,即可见一斑。同样,《惊奇队长》中的光电视效和动画人偶也被运用得频繁而自如。《蜘蛛侠:英雄远征》更是让中学生及普

通人与超级英雄自然而然地相处于同一个世界了,这背后是以建构“虚实主义世界”的理念为支撑的。2019年3月,漫威影业主席凯文·费奇(Kevin Feige)宣布,从2008年的《钢铁侠》到2019年的《复仇者联盟4:终局之战》,漫威电影宇宙在11年里拍摄的22部电影统称为“无限传奇”(The Infinity Saga)。(10)毫无疑问,这“无限传奇”的“幻真美学”必将延续下去。

从电影工业的角度看,近十余年,也是好莱坞老派动画公司迪士尼获得全盛时代的十年,这反映在电影美学上,便是迪士尼出品的真人电影更加自信地、正当地、“合法地”贯穿着动画元素和“幻真美学”。2019年3月20日,迪士尼在与美国有线电视和电信运营商巨头康卡斯特(Comcast)的收购竞争中获胜,迪士尼最终赢得收购之战,完成了对二十世纪福克斯的收购。当前,华特迪士尼公司(DISNEY, The Walt Disney Company)旗下的电影品牌包括华特迪士尼影片(Walt Disney Pictures)、试金石影片(Touchstone Pictures)、好莱坞影片(Hollywood Pictures)、米拉麦克斯影片(Miramax Films)、二十世纪福克斯电影公司(Twenty-First Century Fox, Inc.)、皮克斯动画工作室(Pixar Animation Studios)和漫威影业(Marvel Studios, LLC)。很难想象,这家成立于1923年、以动画片起家的电影公司,在21世纪的前20年,居然用源于动漫的“幻真美学”全面攻占了“真人电影”。漫威影业的成功,让迪士尼影片公司(Walt Disney Pictures)更加自信地将“从动画到真人”的路线进行到底。2019年的真人版《阿拉丁》(Aladdin, 2019)改编自1992年迪士尼出品的同名动画片,这部影片横扫全球票房,其成功同样是“幻真电影美学”来临的明证。“阿拉丁”的故事源于《天方夜谭》,讲述的是阿拉丁在猴子阿布和魔毯的帮助下,与邪恶的巫师对决。这样的神话传说本就是最适于动画片的童话题材,因为其中神话人物和神秘魔力都与真人世界格格不入。然而,十余年来,迪士尼公司旗下的电影不断用动漫美学向真人电影发起进攻,这条“侵蚀之路”逐步获得成功,这让2019年真人版《阿拉丁》中肆无忌惮的“动漫歌舞”“动画人偶”“光电视效”获得了“合法性”与“正当性”。《阿拉丁》在全球电影票房上的成功,让人真切地感受到当前这个时代“幻真电影”的强劲势头。

“幻真美学”能够攻占具有强大“现实主义”传统和

“逼真”原则的真人电影,并最终获得成功,且有愈演愈烈、甚嚣尘上之势,这放在20世纪的世界电影史上,是难以想象的,但如今,“幻真电影”已经攻占了包括中国在内的全球电影市场。从传统动画电影选取的题材来看,它们往往为无声者发声(动物),或为神话传说立传。无论是好莱坞迪士尼公司动画经典《狮子王》(The Lion King, 1994)、《花木兰》(Mulan, 1998),还是中国的动画经典《大闹天宫》(1964)、《宝莲灯》(1999),无不如此。在中国电影市场上,《大圣归来》(2015)、《哪吒》(2019)这些新主流动画片正在创造一个又一个的票房神话。在动漫美学逐步征服真人电影市场的大环境中,即便传统拍摄真人电影的导演也被裹挟进去,在顺势而为的道路中获得票房成功。宁浩的《疯狂外星人》(2019)是一部带有科幻色彩和灰色幽默的真人喜剧,其中不乏对于科幻从业者、所谓文明高科技人类的讽刺,也携带着对于未知世界的恐惧和敬畏。这种恐惧影响到对于外星人的形象塑造,影片中的外星人就像一只畸形的怪胎猴子。但在视觉造型的设计思路,这部影片事实上延续了中国电影市场上《捉妖记》(2015—2018)以来“幻真”思路。无论是《捉妖记》中可爱卖萌的“胡巴小妖”,还是《疯狂外星人》中鬼灵精怪的“外星人偶”,其背后的美学路线,都是将动画人物造型和光电视效贯穿到真人电影之中。在一个又一个的票房神话面前,动漫美学攻占真人电影的侵蚀之路似乎越来越宽阔了,一个新的电影美学世代已经来临。

三、虚实世界:“迷幻力”与未来想象

为什么“幻真电影”能够在近十余年异军突起,甚至大有一统江湖之势?这与全球互联网文化及社交媒体愈演愈烈的虚拟生态环境息息相关。由互联网、游戏、动漫、VR技术、人工智能、社交媒体构成的信息社会以不可阻挡之势攻陷了新一代的青少年和婴幼儿。虚拟现实世界是新一代电影观众的成长环境,也是“幻真电影”得以大行其道的生存根源。换言之,伴随着信息技术及其产品成长起来的年轻人,已经如此习惯于“虚幻世界与真实世界的混杂”,甚至在潜意识中已将“幻真世界”等同于“真实世界”。况且,一个不可否认的事实是:幻真世界已经是真实世界不可分割的组成部分了。在这样一个虚实交错的现实世界中,从小成长于此、沉浸于此的青少年和婴幼儿,自然而然地形成

了一种“虚实主义”的世界观、视觉观和美学观。这套观念已经彻底颠覆了“现实主义”美学,虚实主义及其相关理念将会始终伴随着新一代观众。除了上文谈论的“动漫”攻占真人电影,“游戏”也是“虚实主义”和“幻真电影”大行其道的另一块重要基石。孙绍谊在《被“看”的影像与被“玩”的影像:走向成熟的游戏研究》一文中强调了电影和游戏之间随技术发展而日益深化的融合趋势,认为晚近电影的VR探索和高帧率实践,似乎都隐隐揭示这样一点,即游戏和电影融合交会时,或能迸发出意想不到的创新能量和理论灵感。⁽¹¹⁾

长久以来,史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Allan Spielberg)都是一位全球电影潮流的引领者。而今看来,从1993年的《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*)到2018年的《头号玩家》(*Ready Player One*),其中暗藏着一条将“游戏”融入“电影”的轨迹,只不过,在“幻真电影”时代,游戏已经大张旗鼓地改写了电影美学。《头号玩家》最引人注目的革命性策略在于:游戏控制了这部电影的一切。在2045年,人们熟悉的那个现实世界几近崩溃,人们只能跻身于一个名为“绿洲”的虚拟现实游戏世界,各类游戏角色皆在此齐聚。影片主角就是一个沉迷于游戏的大男孩。在这个“虚拟绿洲”中,人们的竞争变成了一种“闯关寻宝”式的游戏竞争,男孩在这个游戏玩家世界中,历经磨难,最终找到隐藏在关卡里的钥匙,成功通关。如果说之前的科幻片对于游戏的借鉴还只是“犹抱琵琶半遮面”,比如《雪国列车》(*Snowpiercer*, 2013)的“打通关”,那么《头号玩家》可以说是用“游戏”对电影进行了全方位的改写。人们活在游戏的绿洲世界之中,真人与卡通、人工智能、动画可以随意切换,完全融为一体。从视觉效果上说,《头号玩家》与《侏罗纪公园》已不可同日而语。幻真电影不是对现实的模仿,也不只是虚拟现实,而是承认并建构一个“虚实主义世界”作为理念支撑,其策略是将电影的美学风格推向一个“虚拟与真实融合”的境界。幻真电影无须遵循传统的“现实主义”,相反,它们在一切风格美学的层面,去进攻“现实主义”。沉浸于逼真的“恐龙世界”中的老观众恐怕很难接受幻真交错的“绿洲世界”。然而,伴随着游戏、沉迷于游戏而成长起来的新一代电影观众却会对《头号玩家》感到无比熟悉和亲切,这就是“虚实主义”和“幻真电影”得以存在与发展的未来生态环境。

除了游戏电影,人工智能电影、屏幕电影是另外两种最易汇入“幻真电影”潮流的新形态。近年来,随着人工智能技术在全球科技、商业、社会、人文领域持续火爆,人工智能相关元素已大张旗鼓地渗入全球电影的方方面面。陈瑜认为在许多科幻电影中,都会设置一个“超级智能”的角色,如《终结者》系列中的“天网”、《机械公敌》中的“薇琪”、《黑客帝国》中的“The Matrix”、《流浪地球》中的Moss等。它们由人类创造出来,但形成自我意识之后,能够制造一个虚拟世界,如《黑客帝国》中的“The Matrix”完全实现了对人类大脑意识的控制,让他们生活在虚拟世界的幻觉之中。⁽¹²⁾《黑客帝国》系列(*The Matrix*, 1999—2003)当然是人工智能电影的杰出代表。我认为从前两集的内容和主旨上看,仍未超出传统科幻片的基本思路:人类与“另类世界”的对抗。在其他科幻片中,另类世界可以是外星人、机器人或是科技怪兽,在《黑客帝国》中,人类质疑、逃离、对抗“矩阵”这样的虚拟世界。然而,在《黑客帝国3:矩阵革命》中,之前对虚拟世界的对抗,转变为和解,人类与“另类世界”迎来新的和平。这样的“矩阵革命”也意味着一种电影美学观念的革命:从对人工智能和虚拟世界的怀疑、对抗,转向对虚拟世界的承认、接纳。但即便在《黑客帝国3:矩阵革命》中,影片的整体美学风格仍然遵循着“现实主义”,离本文所论“幻真电影”还有相当的距离,毕竟这是一部2003年的作品。如果“黑客帝国”系列还能继续下去,相信这样的人工智能题材必将汇入“幻真电影”的潮流。就像2018年的“屏幕电影”《网络谜踪》(*Searching*),开启了当代文艺的一种美学新气象。这部电影在美学形式上的新颖度超出一般想象。影片最引人注目的是由各种屏幕镜头(视频通话、新闻联播、个人摄像机、路人手机)切换而成。该片传达出来的一个艺术美学价值观在于:以互联网为架构的虚拟世界已经渗入日常现实生活的每一根毛细血管,无论你喜欢还是憎恨,无论你觉得这个世界是好是坏,它都不以人的客观意志为转移地来临了。人工智能和互联网屏幕连同游戏、动漫,共同建构了“虚实主义”的未来生态,托起了“幻真电影”时代的无限想象。

在“虚实主义”时代,我认为幻真美学带给观众的是一种“迷幻力电影”(the cinema of hallucinatory experience),这承接于汤姆·甘宁(Tom Gunning)的

“吸引力电影”，但却增添了“虚实相间，真假交错”的新魅力。甘宁的《吸引力电影：早期电影及其观众与先锋派》（*The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*）最早刊发于1986年的《广角》（*Wide Angle*），这篇文章在电影学术界拥有强劲而持久的影响力。甘宁认为，“吸引力电影”（the cinema of attractions）主导着从早期电影的新奇时期到叙事逐渐占优势的1906至1907年。⁽¹³⁾ 卢米埃尔（Lumière）和梅里爱（Méliès）的共通之处在于运用异国情调和幻觉力量为观众呈现一系列景观，他们拍摄的“吸引力电影”不同于之后的叙事电影。⁽¹⁴⁾ 甘宁认为不同时期的电影具备不同的视听吸引力，“后经典好莱坞电影”（postclassical Hollywood cinema）在许多方面与“吸引力电影”相似。在“后星球大战时代”（the post-Star Wars era），电影运用更强烈的景观和运动经验。甘宁的延伸论述给整个媒介研究带来了震荡。⁽¹⁵⁾ 为纪念汤姆·甘宁的开创性工作，西方学界在2006年推出学术论文集《重新装载吸引力电影》（*The Cinema of Attractions Reloaded*），⁽¹⁶⁾ 该书汇聚了过去几十年在电影与媒介研究领域受到甘宁理论冲击而产生的论文。最近几年，国内学界对甘宁及其后继者的学术成果多有关注。⁽¹⁷⁾ 孙绍谊、康文钟在《银幕影像的感知革命：从吸引力电影到体验力电影》一文中认为，晚近电影艺术发展的主要趋势是“体验力电影”（cinema of experience）。以伊纳利图、李安和诺兰为代表的探索者近来更关注影像体验感、沉浸感的营造，更看重如何才能让影像诉诸观众的“情动力”（affect）和“全感力”（sensorium），将观众最大限度地带入到叙事中，近距离乃至“零距离”地体验人物的所见所触所听所感。⁽¹⁸⁾ 沿此思路，在我看来，“体验力电影”针对的是VR电影、立体电影、触觉电影。而从电影本身的美学风格来看，“幻真电影”带给观众的是一种“迷幻力”（hallucinatory experience），这种迷幻力不仅仅是视觉、听觉、触觉上的感官体验，而且能够携带隐喻和象征，在更深入的美学层面提升文艺作品的格调。如果文艺作品不断寻求技术革新，但其背后的美学理念却没有突破，那很有可能以遗憾收场。李安的《双子杀手》（*Gemini Man*, 2019）故事老套，虽以技术革新为旗号，但无论数字人物、高帧速率，还是原生3D，其背后的美学理念却仍然是“现实主义”。换言之，李安在追求“极致的逼真”。可惜，

就算逼真到极点，似乎也提不起观众的兴趣了。当前全球观众的口味已发生转变，他们渐渐习惯于“虚实主义”与电影“幻真美学”。因而，从电影美学转向的角度看，《双子杀手》票房不佳、口碑崩塌，就在情理之中了。

回到本文开头的问题，马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）这位“现实主义”的杰出导演大概更容易接受电影中局部的“幻真风格”，而一旦“幻真美学”喧宾夺主，让电影进入一种“虚实主义世界”，这就与他心中的“现实主义”大相径庭了。在我看来，“漫威宇宙”十余年来的超级英雄电影，当然是电影，只不过，它们集中改写了传统电影美学，并且成功席卷了世界主流电影市场。对于近年来越来越多、愈演愈烈的“幻真电影”，不能再只用“再现、反映、镜子、模仿、逼真”来衡量，其评价标准需要转向考察电影能否做到虚实交融、亦真亦幻，能否牵引观众进入“虚实主义”世界。换言之，“虚与实”或“幻与真”的交融程度、交融水平，实景与幻景如何分配、怎样安排，是评论幻真电影的一种美学标准。“现实主义电影”以“逼真”为美学追求，而“幻真电影”的美学追求是“亦真亦幻”，其最高美学境界是追求“幻与真的完美融合”，这与现实主义的美学原则大相径庭。从电影美学上说，“虚实主义”（fusionism of virtuality and reality）游走于虚实之间，“幻真电影”（the cinema of fusing virtuality and reality）以“虚幻与真实的融合”为基本策略。这些美学策略与衡量标准，将“幻真电影”与传统的现实主义电影区别开来。虚实主义电影追求的是如何取得虚幻与现实之间的平衡，而不是一味地在视听风格上追求“逼真”，其目标是要达成“虚实交融”“亦真亦幻”的境界，这实际上给当代电影制作提出了更高的要求。从电影诞生之日起，遵循了一百多年的“现实主义”伟大传统遭遇到前所未有的挑战，也带来了无与伦比的机遇，“虚实主义”与“幻真电影”时代已经来临。电影美学从“现实主义”向“虚实主义”的转变，是一种潮流，但这并不意味着“现实主义”的终结，“虚实主义”也不可能完全替代“现实主义”，未来的电影美学将进入“虚实主义”与“现实主义”并驾齐驱的时代。

注释：-----

（1）Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain. *The New York Times*. Nov. 4, 2019.

- (2) 陈旭光:《论互联网时代电影的“想象力消费”》,《当代电影》2020年第1期。
- (3) 孟君:《动力与悬置:电影的两种技术变革与美学取向》,《现代传播》2017年第10期。
- (4)(12) 陈瑜:《对人工智能电影几个关键问题的再思考》,《文艺争鸣》2019年第7期。
- (5) 本文提出的“虚实主义”并非“虚拟现实主义”(Virtual Realism),“虚实主义”的英文表述是 fusionism of virtuality and reality。迈克尔·海姆(Michael Heim)的“虚拟现实主义”(Virtual Realism)是对虚拟现实(VR)技术的现状和未来发展的探索。参见:Michael Heim, *Virtual Realism*, Oxford: Oxford University Press, 1998。
- (6) 聂欣如:《〈阿凡达〉是动画片吗》,《当代电影》2012年第6期。
- (7) Álvaro Hattner, *Zombies Are Everywhere: The Many Adaptations of a Subgenre*. Thomas Leitch ed., *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York, Oxford University Press. 2017.
- (8) Dan Hassler-Forest, *Roads Not Taken in Hollywood's Comic Book Movie Industry: Popeye, Dick Tracy, and Hulk*. Thomas Leitch ed., *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York, Oxford University Press. 2017.
- (9) 在电影圈,影迷们往往将某部影片摹拟经典的段落,称之为“致敬”(homage),这是一种常见的电影互文修辞。牛津大学出版社推出的《电影研究辞典》(A Dictionary of Film Studies)对“互文性”的定义是:在电影研究中,“互文性”被理解为不同程度的直接明确的参照、引用、提示,这可以发生在电影文本内部,或电影文本之间,或电影与其他文化文本、表现系统之间。Annette Kuhn and Guy Westwell, *A Dictionary of Film Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2012. Oxford Reference Online Version: 2015, p.39.
- (10) NICOLE DRUM. Kevin Feige Calls the First Wave of MCU Movies "The Infinity Saga". March 20, 2019. <http://comicbook.com/marvel/2019/03/19/avengers-endgame-mcu-first-wave-infinity-saga-kevin-feige>.
- (11) 孙绍谊:《被“看”的影像与被“玩”的影像:走向成熟的游戏研究》,《文艺研究》2016年第12期。
- (13) Tom Gunning, "Attractions: How They Came into the World," in Wanda Strauven, ed., *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p.36.
- (14) Tom Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," in Wanda Strauven, ed., *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p.382.
- (15) Dan Hassler-Forest, "Commemorate, Celebrate, and Continue," *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, vol.38, no.1 (Spring 2008), pp. 93-94.
- (16) Wanda Strauven, ed., *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- (17) 汤姆·甘宁(Tom Gunning):《吸引力:它们是如何形成的》,李二仕、梅峰译,《电影艺术》2011年第4期。维维安·索布切克(Vivian Sobchack):《直击要害——技术、本质、创造和慢动作的吸引力》,徐明明译,《电影艺术》2011年第4期。刘宇清:《吸引力电影:翻译、旅行与生命力》,《文艺研究》2012年第6期。孙绍谊、康文钟:《银幕影像的感知革命:从吸引力电影到体验力电影》,《上海大学学报》2018年第5期。马明凯:《电通公司经营策略:一次“吸引力电影”视角下的考察》,《电影艺术》2018年第5期。
- (18) 孙绍谊、康文钟:《银幕影像的感知革命:从吸引力电影到体验力电影》,《上海大学学报》2018年第5期。

(作者单位:武汉大学艺术学院)

(责任编辑:李明彦)