

“数字经验”的影像表达与文化症候

——论新力量导演的“新媒介美学”潮流

赵立诺 张明浩

摘要：作为当代中国电影工业的新生力量，“新力量导演”正在以集体性的姿态引领一股被称为“新媒介美学”的电影潮流。这源于当代“互联网+”的全球语境，及“网生代”群体的“数字经验”对观影审美关系的改变。现阶段，这股潮流主要有三个特征：邀请观众“参与”的开放性叙事，多种网络文化相互杂糅的视觉拼接，对媒介价值、人机关系等问题的文化反思。而媒介技术的不断演进，一方面使得新媒介美学的特征随之不断“更新”，另一方面却加深了当代的“数字鸿沟”。

关键词：新力量导演；新媒介美学；数据库叙事；二次元；数字鸿沟

作者简介：赵立诺，女，讲师，博士后。（北京外国语大学 艺术研究院，北京，100089）

张明浩，男，硕士研究生。（北京大学 艺术学院，北京，100871）

中图分类号：J911 **文献标识码：**A **文章编号：**2096-8418 (2020) 04-0045-09

“新力量导演”能够被赋予一个“声明”^①、被指认为一个群体，一方面是因为他们能够“轻松潇洒、游刃有余地在票房和口碑等多方面多赢……处理好市场要求 / 个人风格表达之间的矛盾关系，游走于电影工业 / 美学的二元对立之中”^[1]；另一方面是因为他们身兼“80、90后”的集体身份和“网生代导演”的文化指称。他们善于以类型化的方式，将这一集体所特有的美学经验融入电影表达之中，并呈现为一种与前辈导演迥然不同的“集体性姿态”。在某种程度上，这种平衡艺术与商业、工业与美学的特质既凸显了类型电影对时代文化的“镜像作用”，又体现了急速发展的市场和工业对电影美学的影响——这是“新力量导演”将青年文化从边缘带向中心时必然发生的文化与美学现象，也是已具有消费属性的边缘文化被收编进入电影工业体系的明证。

这一潮流最为鲜明的特质是新力量导演作品中无所不在的数字经验^[2]如：《无问西东》《心迷宫》《罗曼蒂克消亡史》《七月与安生》等作品中叙事时间的碎片化、重组化形式，《闪光少女》《谁先爱上他的》等作品中视觉语言的“二次元”拼贴，《中邪》《幕后玩家》《少年的你》等作品对新媒介的症候叙事，《动物世界》《催眠大师》《无双》等作品的游戏化结构，《流浪地球》《哪吒》等作品的“想象力消费”^[3]特质与对媒介技术的正向思考。这些电影都在体现着不断演进着的新媒介技术、互联网以及各种软硬件设备对新力量导演的影响，并共同汇成了一股以新力量导演为主导的美学潮流。它们一面推进着电影更加多样化的语言形式，一面扩大了中国电影的叙事母题；它们极具市场化，极具当代性，也极具个性化，极具艺术性；他们既致力于推动电影语言的演进，又无所不在的表达着当代人对

基金项目：本文系2018年度国家广电总局部级社科研究项目立项课题“新时代中国电影的‘质量提升’与‘新力量’导演研究”（GD1852）的前期研究成果；国家社科基金艺术学重大项目招标课题“影视剧与游戏融合发展及审美趋势研究”（18ZD13）的阶段性成果。

① 参见阿莱桑德罗·冯塔纳（Alessandro Fontana）与帕斯夸里·帕斯奎诺（Pasquale Pasquino）对米歇尔·福柯的采访文章中文版。文献出处：文化批评与研究公众号，2018年10月10日。

数字生存的困惑与希冀。可以说,新力量导演的这种美学特质已经汇成了一股美学潮流,也即本文所谓“新媒介美学”的电影潮流。

一、全球化“互联网+”背景下的“新力量导演”

麦克卢汉认为:“我们的任何一种延伸(或曰任何一种新的技术),都要在事物中引起一种新的尺度”,^[4]这恰好形容了20世纪80年代以来席卷全球的数字媒介及其对当代全球电影文化的巨大影响。“当代互联网的文化逻辑,已从互动应用的‘超文本环境’,转变为普通用户所组成的‘参与式文化’”,^[5]这种“参与式文化”与当代城市中无处不在的屏幕使“日常视觉”化身成了一种“运动—影像”的屏幕主义,构成了当代消费社会的基本景观。肖恩·库比特说:“数字媒体不表述,它们沟通……它们使得‘意识形态结构’输给了‘社会意义’”。^[6]对于“参与式文化”之下的广大普通用户而言,20世纪60年代以来的“意识形态表述”早已成为了一种并不会被广泛接受的“精英言语”,富于语言游戏的种种后现代形式却愈加重要起来。媒介形式帮助人们沟通、整理和消费,不断推进社会各个层面新型范式的生成。如政治层面上的“推特总统”特朗普、艺术层面上不断出现的跨界作品(蔡明亮于2015年在美术馆上映的电影《无无眠》和徐冰2017年的“监控影像”之作《蜻蜓之眼》等)。正如切特·卡腾拜夫所说:“改变范式的一个因素可能是,我们的当代文化已经成为一种媒介文化。”^[7]

在电影领域,全球范围内已有诸多数字媒介特质的电影。2000年,克里斯托佛·诺兰的《记忆碎片》还曾因为其内部混乱的时间线索和“不可靠叙事”的表述方法而被当做是一种小成本电影市场化进程的尝试性作品。但是十年后具有相似特质的《盗梦空间》却获得了8.3亿美元的全球票房。^①尽管《记忆碎片》市场寥寥,但是它纷繁复杂的故事线索以及彩蛋般散落在镜头各处的重要信息将之化为一场需要集体参与的游戏,使之在上映后逐渐集结了大批粉丝,并组成了以《记忆碎片》为导航的大型网络社区。亨利·詹金斯曾以《星际迷航》的网络社区为例,探讨了20世纪90年代作为边缘性文化存在的“参与式文化”。^[8]就此而言,《记忆碎片》则成为了21世纪的《星际迷航》,其“参与式文化”群体更加巨大、更具消费性。正是这些网络社区的建立,让一批具有“新媒介”特质的导演(如克里斯托佛·诺兰、沃卓斯基姐妹、大卫·芬奇、汤姆·提克威等)从低成本的亚文化社区走向了好莱坞主流制片厂。于新媒介潮流发展与演进而言,这些电影成为了新媒介美学电影的关键节点,而这些导演也成为了英雄。

与《星际迷航》导演无意走红不同,《记忆碎片》等作品的游戏性和可写性^②是创作者的刻意而为。他们“有意识地利用观众的外部知识来玩弄记忆,并善于使用那些不断变化着的人物和形式”^[9]。究其原因,他们在创作时已经将观众的“网络参与文化”放进电影。正如肖恩·库比特所言:“窗口—图标—菜单—指针(WIMP)操作界面……本来是某个文化中特有的,但却最终演变成一种跨文化的、标准的视觉词汇。其力量和殖民主义英语一样强大。”^[10]也可以说,“数字文化和游牧美学(一样)成为了一种当今时代的媒介文化、城市文化、人类主流消费文化的基本样态”^[11]。

无疑,作为科技大国的中国同样受到此类全球性文化的影响。新世纪以来,我国的互联网发展迅猛,不仅网民总体基数在不断增加(网民数从2000年时的2250万^[12]升至2020年2月的10.8亿^[13]),而且网络普及率也在不断上升(从2010年的34.3%升至2019年的61.2%^[14])。正是基于这种时代变化

① 数据来源:IMDB, <http://www.imdb.cn/imdb250/>, 查询时间:2020年7月1日。

② 罗兰·巴特提出过“可写性文本”。罗兰·巴特指出:“为什么可写性文本是我们的价值呢?因为文学工作的赌注,是使读者不再成为消费者,而是成为文本的生产者。”参见[法]罗兰·巴特·罗兰·巴特随笔选[M]. 怀宇译. 天津:百花文艺出版社,1995:154。

与互联网的急速发展实况，国务院在2015年7月发布了《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》，并指出：“‘互联网+’是把互联网的创新成果与经济社会各领域深度融合……它已成为不可阻挡的时代潮流。”^[15]互联网已经普及到中国电影市场所仰赖的大多数城市，成为了推动中国电影发展的不可忽视的力量。

在媒介文化、城市文化、互联网文化的浸淫下，新力量导演和观众似乎已经形成了一种文化共同体。他们熟悉并热爱网络文化，“既有追求刺激、喜好游戏的‘电子竞技文化’，又有追求虚幻浪漫、喜好‘高甜’的‘青春浪漫文化’，亦有追求视听享受、喜好盛大场景、理想成为超级英雄的‘个体英雄化想象文化’，以及追求奇异、喜好‘耽美’、幻想‘男男’的‘腐文化’与追求‘虚拟真实’、喜好二次世界的二次元文化、宅文化。”^[16]对于他们而言，“运动—影像”仿佛已经不是什么稀罕物，传统的“奇观”和“叙事”的技巧也早已被观众熟知；无论一部电影好坏，观众从电影院走出后都会自然而然集结于网络社区：他们似乎已经习惯于在这个不断置换、流动的“真实—虚拟”空间及不断被打断和重建的世界里进行生活。无论是导演还是观众都能够使用计算机或手机上的拍摄和剪辑软件为自己制作影片，各种网络社区的文化参与早已成为一种日常美学行为。具体到电影而言，在这个互联网时代，数字技术是导演与受众不断翻新的动力，而网络则成为他们生命力延伸的重镇。

被互联网认证的第一批具有数字特质的作品是2010年兴起的微电影，除了优酷推出的“11度青春微电影计划”之外，其中最为突出的是动画短片《李献计历险记》。该片讲述了一个“游戏宅男”通过“打了一辈子游戏”进而实现“时空穿梭”走红网络的故事。该片的叙事中包含了诸多“数字媒介特质”：时空压缩、时间重组、不可靠叙事、游戏结构等，总体上也表现出诸多数字经验与互联网特质。该片所书写的主人公横穿“真实—虚拟”的故事宛如网民日常状态，时空穿梭和征战世界的情节宛如一场沉浸“游戏”，不可靠的叙事口吻宛如永远无法指认身份的互联网写作。换句话说，这部作品用动画微电影书写了人们在2010年前后数字生存的基本景观。在被诸多粉丝封神后，这部作品于2011年被新力量导演郭帆改编成了院线电影。更为有趣的是，这位紧跟时代的新力量导演，在8年后的2019年春节档，再次为我们带来了一部书写媒介与技术之间关系、被誉为“中国第一科幻片”的佳作——《流浪地球》。

就美学潮流而言，近年来新力量导演们的一系列作品——陈正道的《催眠大师》（2014）、陈思诚的《唐人街探案》（2015）、忻钰坤的《心迷宫》（2015）、程耳的《罗曼蒂克消亡史》（2016）、曾国祥的《七月与安生》（2016）、马凯的《中邪》（2016）、王冉的《闪光少女》（2017）、陈正道的《记忆大师》（2017）、李芳芳的《无问西东》（2018）、任鹏远的《幕后玩家》（2018）、韩延的《动物世界》（2018）、庄文强的《无双》（2018）、徐誉庭、许智彦的《谁先爱上他的》（2018）、郭帆的《流浪地球》（2019）、饺子的《哪吒之魔童降世》（2019）、曾国祥的《少年的你》（2019），以及诸多未能在院线公映的具有这些特质的电影，都应被纳入“新媒介美学”潮流。

二、观影—参与：开源的叙事

正如巴赞在讨论意大利新现实主义时所言：“没有纯粹的新现实主义”，^[17]新力量导演的“新媒介美学”潮流同样没有纯粹的形式。诸多理论家都曾试图从不同角度把握它的脉搏、概括这一美学潮流的基本形式，如曼诺维奇提出了“数据库美学”、帕夏丽特·品斯特提出了“神经—影像”、劳拉·马克思提出了“触摸—视觉”、布莱恩·马苏米提出了“强力层美学”，克里斯滕·戴利提出了“电影3.0”等。遗憾的是，比起意大利新现实主义，这一美学潮流的形式更加难以捉摸，每一个导演似乎都自成体系，新媒介技术（3D、4K、VR、虚拟人等）又不断发展，作品也在不断呈现着新的特点。所

以，任何的概括都有其历史局限性，在其后的作品中都显得有些失效。

之所以会出现理论家对“新媒介美学”概括、总结失效的情况，一个重要原因是这些电影具有“开源”属性——这些作品的导演对“新技术”“永远开放”的态度使其作品保持了一种可以重新写作、重新剪辑、重新排列的创作态势。从观众的网络评论中可以观测到这种“开源”属性。以《七月与安生》为例，尽管导演在处理七月与安生的闺蜜情时没有越界，但是依旧有诸多网友坚定不移地认为她们是“同志情”，并声称“我坚信七月和安生才是真正相爱的”^[18]，或认为“七月与安生……其实本来就该是一个人”^[19]，甚至还有人重写了一个关于“胸罩和抢男友”的故事。^[20]正是电影中这些游走于文学、回忆、现实之间的结构以及模糊不清的情感关系让《七月与安生》宛如“开放的源代码”，具有了多重可写性，给了观众一个自由选择的空间，从而使关键问题不在于这究竟是怎样的一个故事，而是讲述本身。

相对于其他理论家对“新媒介”的概括，曼诺维奇提出的“数据库叙事”的可参考性较强。他第一次系统化地将数字美学和电影美学联系在了一起，并为非线性叙事找到了一种可理解、可解读的方法。他强调非线性叙事并非数字时代的特有之物，不同的电影叙事可以被看作不同的“数据库形式”（维尔托夫的电影已具有一种数据库结构）线性叙事之外，还有一种以超链接为基本形式的“显性数据库”和以游戏、算法为形式的“隐性数据库”。例如以片段式结构呈现的《无问西东》和《心迷宫》，它们的片段并非毫无关系的零散段落，而是可以被看作自成体系、相映成环的一整套“超链接”系统。这些“超链接”需要观众在观看时始终保持好奇心和探索欲，敏感觉察片段之间的“相似点”，用以抓住并捋顺其中的逻辑关系。

《无问西东》用不断互相转化的主角/配角作为片段之间的“超链接”。当观众找到这些链接点，就能够发现四个故事之间所存在的微妙联系，甚至能够在其中找到主线故事中未曾交代的人物结局。《心迷宫》则是主线、复线相互搭配的创作思路。影片设置了三条故事线，并且在展开故事的过程中置换了5个主角。不仅如此，该片的配角也具有推动事件走向的关键作用。在讲述过程中，伴随着主角的置换与配角的推动，影片的信息逐渐完整化，影片中零散的超链接“片段”也于此汇成了一个完整的“拼图”。

与《无问西东》《心迷宫》的片段式、非线性文本特征相似，程耳的《罗曼蒂克消亡史》也具有同样的数据库特质。但是与前两者相比，这部影片具有更强的开放度和游戏性。《无问西东》和《心迷宫》的方式仅仅打乱了叙事时空，整理之后的逻辑依然清晰，思想主题依然明确。《罗曼蒂克消亡史》的人物更加众多，交错也更加复杂，且其中的诸多人物和片段的结局（例如童子鸡的故事）似乎和其他故事没什么关系。对于《罗曼蒂克消亡史》而言，帮助观众“打通关”并不是它的最终目标。它的意义在于给观众提供开放性和可写性，将故事中的海量信息（那些不经意的小动作、眼神和道具）编码为一种“不可靠”，让观众一边跟着被片段化了的时间线索向下追踪故事发展，一边认真搜索每一处细节。

所以我们看到，这几部作品都已在网络中幻化成了数不清的版本，或千上万的观众聚集在网络社区，不断纠缠在那些细节^[21]之间，并试图从这些作品中推导出所谓的故事“原貌”。就此而言，如果将整个电影都当做一个算法复杂的程序，那么，观众不仅仅是这个“程序”的下载者和接受者，也是“程序”的使用者。这些作品邀请观众参与、游戏、梳理、编程，探析出整个链条的规律。

从而，电影片段变成“数字模块”，故事结构变成算法，电影本身变成了“超文本”和极具历史意味、个人风格与后现代性的“源代码”。

三、影像—界面：多媒介共生的视觉感知

与视觉上的革新相比，叙事形式上的改变还是显得太隐晦了。与第五代、第六代导演不同，新力量导演的电影语言更具亨利·詹金斯所谓的“跨媒介叙事”^[22]属性。他们非常乐于将动漫、MV、照片、游戏等元素汇入到电影的画面里。这种拼贴的综合性并非新力量导演的首创。早在20世纪90年代，昆汀·塔伦迪诺的两部《杀死比尔》、罗伯特·泽米基斯的《谁陷害了兔子罗杰》和汤姆·提克威的《罗拉快跑》等作品中就可以寻找到此种“拼贴”端倪。在这些电影中，真人与赛博格被放入同一空间，整个电影犹如网络社区，现实人物与动漫人物的界限也被模糊化（现实人物同时拥有现实和动漫两种形象，动画人物也可以和现实人物一起行动）。在20世纪90年代，这些作品被看作是富有实验性和先锋性的少数派，直至《泰坦尼克号》《指环王》等作品出现数字电影技术实现大跨越之后，动漫、二次元、赛博格与真人电影的混搭才常见起来，且被视为一种更具商业性的风格形式。

这种将游戏元素、漫画元素拼贴入影像的创作特质在王冉的《闪光少女》和徐誉庭、许智彦的《谁先爱上他的》这两部作品中体现得较为突出。《闪光少女》用视觉架通二次元与传统民乐，将二次元视觉和“运动—影像”结合叙事相映成趣，仅就宣传海报的设置而言，二次元少女各自拿着民乐乐器已经带有“非主流”“拼贴”“错乱”之感，这种将中国传统文化与赛博格的后现代命题融为一体的做法又为之增添网感；影片宣发人员下跪举起白色图片道歉的海报也极具“游戏性”，彰显了一种网络文化中常见的打破常规、我行我素的独特风格。影片的人物塑造亦具有二次元特质：酷炫黑暗系的千指大人，可谓“攻气十足”；贝贝、塔塔的“卡哇伊”，指向了日式的甜美、萌宠感；默默不语不愿交流的樱仔，则代表着“宅文化”；元气满满的人类元气少女则表达出呆萌风。而更为重要的是，影片使原本呈现为虚拟体的二次元走上台面（走向了主流）并在演出中获得正名，传达出了青春正能量的价值内核。这种风格将二次元、后现代、网络媒介和民乐、古典、传统声学等诸多因素贯通起来，表征了当代多种文化交融和谐的青年文化形态。

《谁先爱上他的》在二次元视觉呈现上则表现得更为极致。影片不仅将漫画、涂鸦等具有经典二次元属性的媒介都放入到影像中，并且关注到了边缘人群同妻的生活，进而将内容层面的现实性、话题性与形式上的游戏性、趣味性巧妙地结合在了一起。影片多处用“漫画”推进故事情节、用“涂鸦”表达人物情绪，用风格化独白增加影片趣味。男孩与母亲吵架时，二者身边分别“画出”盾牌和长剑；母亲唠叨时，身边出现“恶魔形象”的涂鸦；男女主争吵时，影片则切入定格动画。这些非影像类媒介“纸媒”“动画”“口语词”的加入，让影像呈现出复合型多媒介综合的样态，更类似于多媒介共生的计算机画面，将观众感知引向带有互动性的数字媒介，使得观众与电影的审美关系悄然改变。

郭敬明的《爵迹》则以“真人的二次元化”建构了一个新的视觉叙事方法。尽管这部电影在票房和评价上双双败北，但它在“二次元视觉叙事”、半虚拟叙事上的创新使之成为这一领域必须提及的重要文本。电影花费大量心血将真实演员用数字技术变为二次元形象，整个电影好似一个真人版的漫画集，每个人物都是对漫画人物的Cosplay；整个影片的视觉呈现与情节设置也都具有游戏质感：主人公或攻或柔的性格也与二次元中的“暗黑”“傲娇”等相对应。由此，这部电影建构了一种互为辩证、互为镜像、互为所指的“真人—虚拟”关系。

综上，我们可以说，在这些电影所彰显的当代电影文化里，外在的次元与内在的传承可以相得益彰、同时存在，守旧的观点、偏见的眼光也可重新审视传统与现代。

在这些文本中，“二次元”画面与实拍画面相互穿插，各种完全不同种类的视觉信息进行了无障碍综合，并且与非线性的、令人难以理解的、看似紊乱的叙事形式纠缠在了一起。值得一提的是，这些

作品中二次元、漫画、涂鸦的视觉形式并不是为了多元拼贴的表面炫酷，而是用心于扭转观众的客观观影视角，以视觉直接激发观众的“感知记忆”，在剧情推动的情感认同基础上又加深了一层感知认同，起到在神经—回忆的层面上将观众和人物更加深入的连接在一起的效果。这些视觉元素不仅具有拓展故事的功能与作用，而且还在无形之中重构了观众对整个电影的视觉感知。而这正是“跨媒介叙事”的最大优越之处。

与此同时，这些电影穿越次元杂糅的影像，在电影院的银幕上形成了一种数字时代下独特的后现代景观：电影“银幕”与数字设备的“屏幕”展现出前所未有的视觉同构性，网络文化、数字屏幕被“复制粘贴”到电影的大银幕上，观众对电影的感知和认同方式发生改变，电影变成了可以拥有多媒介共生的屏幕界面，电影与计算机似乎合二为一：电影视觉化为“界面”（interface），电影叙事化为“程序”，故事逻辑与光影、色彩、构图化为“算法”，人、物、景化为了“代码”。

四、文化症候：无法绕过的媒介议题

当前，媒介技术已然成为一个正在被各门艺术书写和重述的“文化症候”。2020年，全球性新冠疫情使得媒介和网络愈加成为电影的热地。数字不仅以一种潜移默化的美学与文化形式进入电影，而且作为硬件支持替代了持续一百多年的影院空间。《囧妈》等一系列电影不得不在网络上映，并因此招致诸多批评。但是这一事件却预示着数字屏幕已经成为电影应对危机的一种重要备案，媒介技术正在人类文化中发挥着更大的影响力。

就电影而言，《黑客帝国》《源代码》《她》《超体》《网络迷踪》《头号玩家》等名作在沿袭欧洲媒介文化研究思想脉络的同时表达了对技术至上的忧虑，还反思了媒介对人类、社会、伦理、存在、阶层、身体等现实层面的改变，并探讨了真实与虚拟、资源与使用、时间与空间的界限等形而上的问题。然而，近几年来，以《黑镜》为代表的诸多关于媒介的作品都开始超越单一科幻类型，在探讨未来时代的人工智能、神经复制和VR技术的同时也讨论了与当下息息相关的社交网络、智能手机、拍照摄像、眼动追踪等技术。他们将科幻和现实两种题材放在同一个系列当中，却丝毫没有违和感。而同样的现象也出现在新力量导演的影片当中。

传统上，中国电影并不擅长科幻叙事，但同样热衷于探讨媒介。在这股美学潮流中，一部分作品将对媒介的想象置于中国当下的现实之中，另一部分作品则将媒介融入科幻类型或神话文本；他们对于媒介的批判既是一种对现实的批判，也是一种对美好未来的正面想象；这也说明在媒介科技领域：今日正如未来，神话当如此刻。

尽管在评论上招致诸多非议，任鹏远的《幕后玩家》依旧应被看作是一部反思当代媒介症候的优秀之作。影片讲述了一个在媒介监控下进行“密室逃脱”的故事，并反思了当代中国社会的诸多裂隙——表面上男主角的困境与痛苦似乎来源于电视、网络、摄像机，但实际上却是来源于破碎的家庭、过度的欲念、崩坏友情。导演设计了三重媒介景观的变迁，用以表征这种症候：第一重是“住址”“归属”的变迁与同构。当主人公一觉醒来后，他的“归属”发生了质的变化（从家到监狱）——曾经彰显着阶层和科技的湖滨别墅，突然变成了一个外型一样、功能相异的地下监狱。于此，我们不难发现，作为人类社会构成核心的家与监狱具有极高的同构特质，这也潜在传达数字媒介让一切具有可复制性的讯息。在此之中，用以精神救赎的“家”却在这种表面复制之下被拆解、弃置、毁灭，进而指向一种更为广泛的社会危机；第二重是“密室逃脱”，在此环节中，地下监狱是一整套以网络媒介为主导的“全景敞视监狱”^[23]。主人公被技术重重围困，却又不得不利用技术以让自己逃出生天。在这里，技术成为双刃剑；第三重是城市，作为新媒介主要载体的“城市”是大多数媒介反思电影的主要

景观。在《幕后玩家》中，主人公虽从地下监狱逃出，却依然无法摆脱被媒介掌控的命运，权力结构和权力技术依然在更大的场域内发生——无处不在的摄像头，无处不在的新闻、八卦和媒体，无处不在的“看的暴力”，让“身体”时时刻刻都处于无形的高墙之中。

《幕后玩家》的“密室逃脱”既是故事段落又是内嵌游戏，因为它让整个电影都有了“参与性”，而“游戏”也在这场潮流中成为一个关键词，不仅提供了一种具有吸引力的戏剧结构，也成为电影的故事蓝本。拿《动物世界》来讲，影片以“命运号邮轮上的神秘游戏”（谜题设置与解谜过程）为叙事主体，以游戏规则、游戏目标、游戏报酬、惩罚政策为人物关系架构，以“闯关”“漏洞”“作弊”为情节节点；“游戏”被赋予了极强的寓言性和批判性，让当代人类社会和政治生活以一种微缩的面目出现，并呈现出一种“症候式写作”的特质。无独有偶，这一特性在陈正道的《催眠大师》《记忆大师》中也有鲜明体现，庄文强的《无双》也使用了类似结构。

与《幕后玩家》相比，曾国祥的《少年的你》对媒介的反思更具现实力度。该片不仅从题材到视听都极具现实主义风格，而且还摒弃了任何可能被“游戏化”的形式，用一个又一个的少年之死，将被“移动媒介”揭露的人性阴暗面赤裸裸地推到观众面前。值得称道的是，这部作品没有拷问媒介，而是在深不见底的人性之恶、无处不在的“欲望之眼”面前将手机、摄像头、照片书写成一面镜子，照出躲藏在无辜少年虚假面具之下的罪恶。

与《少年的你》相似，《我不是药神》也是一部反映媒介文化的重要现实主义电影。影片中，QQ群、网络聊天、网络社区等互联网媒介成为边缘人群/病患形成同盟的重要途径与链条。影片结尾也用分割画面的形式，展示了数以万计得到帮助的病人视频——没有想到，这些戴着口罩并列出现的视频画面同样发生在了2020年的今天，曾经作为小众群体、边缘群体缔结关系的网络，在疫情期间竟然成为了一种全球性的人类社会生活模式，并帮助人们在疾病、疫情、隔离中重新建构社区社群甚至社会规范。网络，似乎变成了另一个“药神”。

除此之外，小成本影片《中邪》也成为这个潮流中不可忽视的一部作品。影片以两位拍摄中国当代农村迷信现象纪录片的情侣的经历为线索，用“伪纪录片”的形式进行了一场关于“真实—虚拟”“媒介—世界”的反思，并透露出一种综合了“超现实主义”的媒介美学特质。作为一部“伪纪录片”式的故事片，《中邪》除了尾声的2分钟以外，影片的所有镜头都取自于片中人物所持摄影机，几乎没有进行客观视点的设计，全部以第一人称进行叙事；类似于《女巫布莱尔》，摄影机/机械替代了人的眼睛，成为“真实”的反应者和过滤器，使得躲在摄像机镜头之后的主人公最终则彻底相信了被机器切割之后的“镜头真实”，无法区分“真实—虚拟”的界限而罹患神经症。在这部电影中，“伪纪录片”与迷信/“跳大神”具有文化同构性，在历史和现实两个层面讨论“真实—虚拟”的辩证法，都被提喻为一种媒介性的“神经症”。

如前文所述，我们不难发现，媒介反思类电影大都是在表达技术焦虑。但是，2019年出现的两部新片《流浪地球》《哪吒之魔童降世》打破了定论。在这两部作品中，导演舍弃了西方科幻文化对媒介技术的消极态度，将媒介建构为一种富有现代性意味和时代精神的价值担当。无疑，导演们的这种建构反映了他们对于现实和未来的积极态度，更表现出对媒介的正向思考。《流浪地球》使荒败的地球从“家园”变成了“航天器”，成为了一个可移动的“新媒介”——它既是天然的，也是人造的。它是不可弃置的，却是可被改变的；它一面遵从了“愚公移山”的中国传统价值和基本叙事，一面又彰显了对媒介技术和人类未来的正向态度。《哪吒之魔童降世》与《流浪地球》的做法正好相反甚至互成镜像。《流浪地球》是未来神话，《哪吒之魔童降世》是用神话在书写未来。《流浪地球》的科学技术并未改变人类的生活形式，《哪吒之魔童降世》里的各种“神仙装置”却在不断改变着小哪吒的生活甚至

命运。例如用以投胎的“输入密码”“指纹解锁”，用以培训的VR版“山河社稷图”，用以回放并操控时间线的“猪鼻子手柄与全息投影”，等等。对比而言，《流浪地球》将媒介“神话”化，而《哪吒之魔童降世》则将神话“媒介”化；《流浪地球》用神话叙事讲述媒介技术的正向价值，《哪吒之魔童降世》则将新媒介及其功能作为了“神话叙事”的子集。它们能够以超凡的视觉想象在电影工业的体系之下完成一种兼具传统性和时代性的“影游融合”，能够传递正能量的价值观，并且符合了“网生代”观众对于视觉想象和文化症候叙事的消费需求。

总而言之，无论是当代“科幻—现实”在类型上的转移，还是“媒介—神话”的新关系呈现，这些电影都彰显着新力量导演对“新媒介”这一文化症候的态度，更表现出游戏美学、想象力美学对他们的深入影响。新力量导演作为伴随着互联网普及而成长起来的一代，对新媒介技术、数字技术、网络技术具有极高的敏锐度和熟悉度。他们能够将媒介审美无缝衔接进影像，又能够对新媒介进行反思、讨论、质疑和点评，进而超越“媒介”。

五、结 语

或许我们可以说，新力量导演所表达和关注的核心命题正是新媒介本身。无疑，青年导演进入主流电影工业原本就是一个从边缘向中心流动的过程，也是一个逆向的阶层流动过程，而不断发展、普及的媒介文化无疑加快了这一流动进程的推进。需要强调的是，新力量导演主导的美学潮流，不仅仅发生于艺术层面。他们还在用自己不断增长的数字经验扩充着“新媒介美学”的范畴。伴随“新媒介”技术的不断诞生，关于“新媒介美学”这一潮流的表征和表达不会仅仅局限于以上论述，它会不断呈现出更为复杂的样态，它的内容和形式也将始终伴随着媒介技术的变革而不断演进。近年来新媒介艺术领域备受关注的VR虚拟现实艺术便是一个实例，蔡明亮的VR作品《家在兰若寺》、米粒的VR动画《烈山氏》等都是这一类新媒介美学的跨界新实践，体现了这一潮流的又一趋势。一言以蔽之，“新媒介美学”潮流将与技术始终相伴相生。

从电影出发，我们能够感受到新力量导演甚至是全球诸多年轻导演在“新媒介美学”潮流中的努力——他们正在努力进行一种“作者—观众”“审美—参与”“交互—平等”的美学革命。但是，于电影之外来讲，他们所做的这一切，却恰恰深化了消费对人类精神领域的影响。最近的例子是2020年6月，由于疫情，一位没有智能手机的老人因为没有绿码无法乘坐交通工具，为了回家不得不步行70多公里的新闻^[25]——无论“70多公里”这一数据是否有夸张之嫌，“没有绿码”“没有智能手机”这一事实也在说明，新媒介所建构的当代社会正在以史无前例的速度抛弃“前网络时代”的群体，它正在无比清晰地用消费划出一道分水岭，其内外正是物质、信息，甚至审美与教育的巨大差异。新媒介的平等神话正如同那些反思电影所言，它的“抹平”^①始终发生在相同阶层的内部，但它在阶层之外却划下了一道又一道无法逾越的鸿沟。

但无论如何，中国的新力量导演都正在以“新媒介美学”的潮流改变着中国电影的面貌，重塑着中国电影工业的模式，引领着新美学形态的发生。正因如此，他们的电影具备了某种跨越危机的能量，具有了表达甚至超越时代的可能。

^① 托马斯·弗里德曼在《世界是平的》一书中主要的论题是“世界正被抹平”，并通过“世界是怎么变得平坦的”等章节对此作了详细论证。参见[美]托马斯·弗里德曼. 世界是平的[M]. 何帆, 肖莹莹, 郝正非译. 长沙: 湖南科学技术出版社, 2006: 1-179。

参考文献：

- [1] 陈旭光. 新时代新力量新美学——当下“新力量”导演群体及其“工业美学”建构 [J]. 当代电影, 2018 (1).
- [2] [美] 保罗·莱文森. 数字麦克卢汉——信息化新纪元指南 [M]. 何道宽译. 北京: 社会科学文献出版社, 1999: 95-117.
- [3] 陈旭光. 论互联网时代电影的“想象力消费” [J]. 当代电影, 2020 (1).
- [4] [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸 [M]. 何道宽译. 北京: 商务印书馆, 2000: 33.
- [5] Patricia Pisters. (2012). *The neuro-image: deleuzian film-philosophy of digital screen culture*. Stanford: Stanford University Press, 18.
- [6] Sean Cubitt. (2004). *The cinema effect*. The Cinema Cambridge: MIT Press, 250.
- [7] Chiel Kattenbelf. (2008). Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. *Culture, Language and Representation*, (5): 19-29.
- [8] [美] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者——电视粉丝与参与式文化 [M]. 郑熙青译. 北京: 北京大学出版社, 2016: 20.
- [9] Kristen M. Daly. (2010). *Cinema 3.0: how digital and computer technologies are changing cinema*, Ph. D. Dissertation. New York: Columbia University, 180.
- [10] [新西兰] 肖恩·库比特. 数字美学 [M]. 赵文书, 王玉括译. 北京: 商务印书馆, 2007: 14
- [11] 陈旭光, 赵立诺. 2018; 中国电影文化地形图 [J]. 中国文艺评论, 2019 (2).
- [12] 新浪科技. 截至 2000 年底中国互联网用户已达 2250 万 [EB/OL]. <https://tech.sina.com.cn/i/c/50489.shtml>, 2001-01-17.
- [13] 新浪 VR. 2020 年中国互联网发展趋势报告: 互联网用户已达 10.8 亿 [EB/OL]. <http://vr.sina.com.cn/news/report/2020-04-14/doc-iirczy6100229.shtml>, 2020-04-14.
- [14] 艾媒网. 互联网行业数据分析: 2019 年中国互联网普及率达 61.2% [EB/OL]. <https://www.iimedia.cn/c1061/70977.html>, 2020-04-21.
- [15] 国务院. 国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见 (国发〔2015〕40号) [EB/OL]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2015-07/04/content_10002.htm, 2015-07-05.
- [16] 陈旭光, 张明浩. 论电影“想象力消费”的意义、功能及其实现 [J]. 现代传播, 2020 (5).
- [17] [法] 安德烈·巴赞. 电影是什么 [M]. 崔君衍译. 北京: 中国电影出版社, 1987: 325.
- [18] 万人非你. 七月与安生 [EB/OL]. <https://movie.douban.com/review/9439849/>, 2018-06-18.
- [19] 籽黍. 两个人的友情, 一个人的战争 [EB/OL]. <https://movie.douban.com/review/10039245/>, 2019-03-12.
- [20] 你家朱阿姨. 胡扯《七月与安生》 [EB/OL]. <https://movie.douban.com/review/8106879/>, 2016-09-29.
- [21] 知乎. 《罗曼蒂克消亡史》中有哪些值得留意的细节? [EB/OL]. <https://www.zhihu.com/question/53705619>, 2020-06-31.
- [22] [美] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带 [M]. 杜永明译. 北京: 商务印书馆, 2012: 153.
- [23] [法] 米歇尔·福柯. 规训与惩罚 [M]. 刘北成, 杨远婴译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2003: 225-227.
- [24] Williams K. What is the digital divide?. Retrieved July 1, 2020, from <http://www-personal.umich.edu/~katewill/kwd3workshop>.
- [25] 光明网. 步行千里因无健康码, 防疫政策要更加人性化 [EB/OL]. https://guancha.gmw.cn/2020-06/22/content_33931713.htm, 2020-06-22.

[责任编辑: 华晓红]