

论融合文化中好莱坞电影的跨媒体叙事 ——詹金斯电影艺术传播思想探析

李盼君

(东南大学艺术学院, 江苏南京, 211100)

摘要: 在当代文化研究学者亨利·詹金斯看来, 作为一种新型叙事模式, 当代好莱坞电影艺术的跨媒体叙事是在融合文化语境中生成的意义生产与传播机制。它力图超越单一的媒体本位, 将多种类型的媒体文本进行有机整合并通过协同叙事的方式建构一个宏大的故事世界。跨媒体叙事以协作著述为艺术创作基础, 它促进了不同的专业艺术创作者之间以及专业艺术创作者与普通受众之间的深入对话与融合。此外, 跨媒体叙事也突破了传统上专家范式的束缚, 推动生成了集体智慧和参与文化, 因此体现出了有关电影艺术传播的媒体范式转型和社会关系重构。

关键词: 跨媒体叙事; 协同叙事; 协作著述; 集体智慧; 参与文化

中图分类号: J902

文献标识码: A

文章编号: 1672-3104(2016)03-0183-07

当代文化研究学者亨利·詹金斯认为, 在20世纪末(特别是90年代之后)好莱坞电影艺术在叙事方式和传播形态上十分显著地出现了一种新的类型, 即在融合文化中实现了跨媒体叙事(transmedia storytelling)。当代好莱坞电影的这种跨媒体叙事指涉故事的内容和意义在多种媒体平台之间所进行的持续生产、传播和动态循环。这一新型艺术传播机制首先直接与媒体融合的技术性相关联, 但是与此同时詹金斯认为在更深层次上, 这种跨媒体叙事已经超越了单纯的技术融合范畴, 它根植于一种融合文化之中。在这一文化语境中电影艺术传播的融合过程是全方位、立体化的, 它不仅包括各种媒体的技术融合, 而且还包括内容融合、产业融合、市场融合、生产/消费融合等多方面的媒体范式转型和社会关系重构。“融合发生在同一个媒体应用设备中, 同一个特许经营中, 同一个公司中, 媒体消费者的头脑中, 以及同一个粉丝社团中。融合同时包括媒体生产方式的变迁和媒体消费方式的变迁。”^{[1](16)}正是由于立足于融合文化这一独特视角, 詹金斯在探讨好莱坞电影艺术的跨媒体叙事和传播时, 并没有仅仅局限在那种传统上基于语言学模式的经典叙事学范围之内, 而是将跨媒体叙事置于好莱坞的电影艺术和传媒产业发展的现实语境中进行社会叙事学式的分析和阐述。^①因此在这一视域的观照之下, 融合文化中当代好莱坞电影的跨媒体叙事就可以说是一种

围绕建构故事世界而在多样化的媒体平台上所进行的意义生产与传播活动, 它超越了单一的媒体本位和专家范式, 并且成为了体现集体智慧和参与文化的协同叙事模式。

当代好莱坞电影艺术的跨媒体叙事是一种力图将多种类型的媒体文本进行有机整合并以此共同建构一个故事世界的新型叙事模式。在这种模式中, “叙事越来越成为一种建构故事世界的艺术, 因为艺术家们创造的这种引人情境是在单一作品中甚至在单一媒体中都无法得到完全探索和穷尽的。”^{[1](14)}所以规模宏大的故事世界虽然由单个电影文本所激发, 但是却并非要局限在这一媒体中进行完全的展现和叙述。这一故事世界已经超越了单一电影文本可以容纳的最大限度, 它常常需要通过多部系列电影以及小说、漫画、动画、游戏、电视、互联网等各种类型的媒体文本相互支撑才能共同建构起来。正如詹金斯所讲的那样: “一个跨媒体故事通过多样化的媒体平台而充分地表现出来; 在这一过程中每一个新的媒体文本都对整个跨媒体故事做出了独特而有益的贡献。”^{[1](95-96)}在这种情况下, 电影的跨媒体叙事和传播自然呈现出了与传

收稿日期: 2015-10-23; 修回日期: 2016-02-23

基金项目: 国家社科基金项目“西方当代文学传播理论的多维透视”(14BWW005); 教育部人文社科规划基金项目“范式与突破——西方当代艺术传播理论的多维透视”(13YJA760014)

作者简介: 李盼君(1985-), 男, 河南新乡人, 东南大学艺术学院博士研究生, 主要研究方向: 艺术传播理论, 影视文化

统好莱坞叙事(无论是旧好莱坞还是新好莱坞电影)明显不同的特点。比如,传统的好莱坞电影十分重视情节发展的因果律,特别强调叙事的连续性、一致性和整体性。这种经典的线性叙事模式在大卫·波德维尔那里得到了生动的论述:“电影进程就如同一个楼梯,‘每一个镜头段落都表达了一定的东西,实现了某个目的,并在叙事中一步一步接近高潮’。行动引发反应,每一步所产生的结果都反过来成为下一步新的原因。”^{[2](427)}因此在传统上电影叙事中任何情节上的偶然性和随意性都会被认为是对于电影统一性的悖逆;任何故事中的冗余都会被认为是对于电影流畅性的干扰。而在电影的跨媒体叙事和意义传播中,电影文本的故事和情节却出现了许多在传统好莱坞电影中十分罕见的断裂和冗余。一些情节似乎未做任何说明便出现在故事中,而另一些情节又似乎未及详细说明就一带而过了。针对这种情况很多电影学者和评论家都认为这是传统好莱坞电影已经“死亡”的症候,当代好莱坞电影已经把电影制作的重点放在了通过各种视觉特效的展示来赢得观众上,因此电影传播的叙事性已经开始让位于电影传播的奇观性。“许多人对这种变化的整体影响深表遗憾,认为电影的中心已经转向了电影项目的营销能力,不再重视电影作为叙事乃至大众艺术的独特品质。”^{[3](30)}而詹金斯认为这种声称电影叙事性已经衰落的论调是很值得质疑的,因为这种观点主要是基于传统上对电影情节和故事结构的认识来理解当代电影的,而在融合文化中电影的跨媒体叙事很显然超出了这类既有的叙事模式。它在创作之初就是以建构多种媒体平台上的叙事体系为目标的,因此其故事结构安排上更为灵活多样,也更为复杂深奥。比如,在《黑客帝国》的跨媒体叙事中,一些故事情节和人物是受众在观影之前就已经通过电视、漫画、游戏等媒体文本十分熟悉的内容,所以这些部分在电影文本的叙事中自然可以跳过或者省略,从而将重点放在对故事核心部分的详细讲述上。另外,在《黑客帝国》的电影文本中所缺失的情节内容可以在其他媒体文本和平台上寻找和发现。事实上,电影文本中已经设置了诸多巧妙的暗示、象征、隐喻等,它们是联系和衔接不同媒体文本的关键要素,但是当受众没有与这一故事世界的其他媒体文本接触之前这些重要细节可能都是不可理解的。所以詹金斯认为“故事要素被越来越多地置入到电影中并用来创造开端,它们只有通过其他媒体才能被充分发掘”。^{[1](107)}那些认为叙事性已经衰落或者对跨媒体叙事表示不满并提出批评的人们正是因为囿于传统叙事模式和媒体范式的桎梏,其关注点才仅仅局限在了电影文本之上。在这种视角

下他们完全忽略了其他媒体文本在建构叙事体系和故事世界上的重要作用,因此得出不恰当的结论也属自然。

由此可见,作为人们内在文化体验和建构生活意义的叙事活动并没有在当代好莱坞电影中衰落,它只是在新的融合文化语境中发展出了新的意义生产和传播形态而已。我们可以看到跨媒体的故事世界已经延伸到了影片和影院之外,电影文本中表面上显得不连续的情节结构实际上具有完整的故事框架,只是这种完整性体现在多样化的媒体系统中而已。当然,还有一些情节上的空白点是创作者有意留下的开放空间以待其他媒体文本继续挖掘。而从更深层次上来看,当代好莱坞电影的跨媒体叙事与传统叙事模式的根本区别就在于,后者通常只是立足于单一的媒体本位,所以其叙事和传播活动也就禁锢在唯一的电影文本中,这也就要求必须表现出一种完整的有机整体性;而前者则是在不同媒体平台中进行的故事建构和意义传播,因此可以体现出在多重媒体文本中所实现的协同叙事(synergistic storytelling)。这种协同叙事超越了单一的媒体本位,力求综合运用多元化的媒体文本,并且在叙事上实现整体大于部分之和的协同效应,从而生发更为多样的叙事策略,为跨媒体受众提供更为丰富和深层的观影体验。在这里我们应当注意,这种协同叙事与传统好莱坞中的电影改编之间所具有的重要不同。传统好莱坞中的电影改编通常是在已有的小说、戏剧等媒体文本的基础之上,通过二次创作和媒体转换而制作出的电影作品。这种电影改编与跨媒体叙事都涉及到两个或多个媒体平台,但是不同的是传统上的电影改编通常还是以单一媒体为中心。比如,在将小说改编为电影的过程中,最常见的首要标准就是考虑电影要如何忠实于原著或者考虑小说怎样修改才能更适合于电影创作。所以,这样的电影改编虽然在某种程度上实现了相关内容和意义的跨媒体传播,但是并没有打破单一的媒体本位,而是以既有媒体的叙事为中心各自为政。而在跨媒体的协同叙事中虽然也有许多来自于既有的媒体文本,而且不同媒体文本的特质也是需要关注的重要因素,但是这一因素却并非首要的,它被置于这样的前提之下:多种媒体文本不仅要发挥自身特质,而且要彼此互动、相互呼应,通过凸显媒体间性来共同建构、细化、拓展同一故事世界。因此詹金斯认为“在跨媒体叙事的理想形态中,每一媒体都尽其所能——以此一个故事可能通过电影引入,又通过电视、小说和漫画得到拓展;这个故事世界还可能通过玩游戏得到探索或者通过逛游乐园得到亲身体验”。^{[1](96)}协同叙事的最终目的在于完善多元

媒体建构的故事世界，而非凸显任何单一媒体的叙事特权和中心地位。当然，跨媒体叙事和传播的这种独特的协同性之所以能够出现并非无源之水，它是与当代社会中融合文化的不断生成与发展紧密相连的。特别是在20世纪80、90年代以来，融合文化的一个重要方面就鲜明地体现在好莱坞电影技术和电影产业发展中自上而下的融合趋势中。这一时期，数字技术的发展不仅带来了迥异于胶片电影的数字电影，而且与之相伴的各种数字媒体CD、DVD、个人电脑、数字电视、互联网等也纷纷涌现。除此之外，信息技术和数字通信技术也在不断深度融合。因此，数字传播和媒体融合为好莱坞电影的跨媒体叙事和传播提供了重要的技术基础。电影领域的各种数字资源和内容可以轻易地横跨多种媒体平台，并进行快速加工、转化和再循环。电影不仅可以出现在影院中，而且也越来越多的出现在电视、电脑等传播媒体中。当然在技术融合背后还有更为复杂的媒体产业融合。与20世纪20至50年代好莱坞的制片厂制度不同，当代好莱坞电影的产业融合并非试图再次将制片、发行和放映进行垂直整合，而是更多地进行横向一体化。“旧好莱坞只是专注于电影，然而新的媒体集团则已经获得了整个娱乐产业的控股权益。”^{[4](34)}比如：华纳兄弟电影公司不仅发展电影业务，更是将其经营范围扩展到了流行音乐、电视剧、电子游戏、玩具、书刊杂志、漫画、游乐场等娱乐领域。这种跨媒体的所有制形式促使这些综合性大集团倾向于在多种传播渠道发布系列产品以争取各种媒体消费者的青睐。由此不难看出，当代好莱坞电影的跨媒体叙事和传播模式是在包括艺术、技术、产业等在内的多重融合文化因素共同推动下逐渐形成的新型叙事模式。

二

从当代好莱坞电影的艺术创作和媒体生产角度来看，詹金斯认为协作著述(collaborative authorship)事实上成为了跨媒体叙事在多样化媒体平台上得以实现协同叙事的重要前提，它体现出了不同专业艺术创作者之间以及专业艺术创作者与普通受众之间的深入对话与融合。这里所谓的协作著述与传统的著述模式有所不同，其基本内涵首先是指“特许艺术品的核心创作者开放其特权使更多的艺术家参与其中，从而在保持作品整体上和谐一致的情况下，允许新主题的涌现或新元素的导入。”^{[1](281)}詹金斯还认为当代好莱坞电影的跨媒体叙事之所以改变以单人为主导(比如：电影导

演)的著述模式而采用协作著述的主要原因就在于：当前能够同时精通并熟练运用各种媒体平台进行创作和传播的艺术家少之又少；而跨媒体叙事又要求在多样化的媒体平台上以不同媒体特色展现出来的艺术类型可以十分鲜明地被识别为同一故事世界的组成部分，这无疑对于任何单一的艺术创作者和传播者都提出了巨大的挑战。因此，突出那些电影导演之外的艺术创作者的重要地位，并强化与他们的深度合作成为一种必然选择。长期以来，特别是经过20世纪50年代法国“电影手册学派”的宣扬之后，电影导演通常被认为是掌控电影文本运作和意义生产和传播的首要人物，因此他/她理应占据电影的作者身份，并成为艺术创作和叙事活动的中心。但是，实际上有关电影的作者身份和著述模式的探讨从未中断。理查德·戴尔就认为在个人作者身份之外，还至少存在着多人作者、集体作者和公司作者等多种作者身份模式的理论。^{[5](236-238)}而个人作者论之所以成为一种传统惯例，主是因为在电影发展历史上它曾经发挥过维护和提高电影的艺术地位、便于提供理论分析的切入点等重要作用，而非出于其符合电影创作实际情况的恰当性。因此，许多理论家都认为在具体的、现实的电影创作和研究中，多元作者身份的观点比占主导地位的单一作者身份更具合理性和有效性。^{[6](118)}当代好莱坞电影的协作著述在融合文化中出于跨媒体叙事、传播和新型作品创作的实际需要，以艺术创作实践的方式超出了单一作者论的范畴，打破了艺术创作团队中的等级结构。协作著述是不同艺术创作者之间的深度合作和交流，它要求在导演、制片人、编剧、演员、摄影师以及漫画家、游戏程序员、动画专家等组成创作团队内部平等协商而非确立一个主创人员来发号施令。例如，詹金斯在《黑客帝国》这一故事世界的建构过程中就看到电影导演沃卓斯基兄弟并不是以高高在上的领导者自居，而是十分尊重团队的每一个成员，积极协调他们发挥潜能，共同创作各种优秀的艺术作品。他们不仅没有专断独行或生硬地指派任务给其他人执行，而且还以实际行动主动配合游戏创作者进行脚本的内容撰写，同时也平等而主动地与大家一同为动画的镜头草拟脚本并共同创作相关漫画等。^{[1](111)}当然，在消除艺术创作和叙事过程中的等级区隔并密切联系创作团队各成员的同时，不同的艺术创作者在协作著述中还可以享有自由发挥其专长的广阔空间，从而将艺术家本有的独特视觉形式和叙述风格发挥得淋漓尽致，比如作为《黑客帝国》动画版中《虚拟程序》这一部分的编剧和导演的川尻善昭就讲到：“唯一的限制就是我必须要在《黑客帝国》的故事世界中进行创作；

除此之外,我能够在工作中拥有完全的自由。”^{[1](109)}协作著述所带来的益处是十分明显的,它不仅使跨媒体叙事成为可能,而且能够极大地激发整个创作团队的艺术潜力、提高作品的创作效率、优化故事世界的虚拟空间。这些效果主要体现在,一方面协作著述可以使不同媒体文本的创作者之间共享艺术素材和各种优质资源,比如电影中的高清画面、场景设计和电脑特效等元素可以被引入到游戏制作中从而使其创作的速度和品质大大提高;另一方面,协作著述还能促进不同艺术家形成对于故事世界的共同认识和深刻理解,并使跨媒体叙事即使是在细节上也能体现出前所未有的和谐性和真实性,从而达到内容丰富、引人入胜的效果。由此可见,协作著述很显然为那些具有不同经历、视野、才能、理念和天赋的艺术家们提供了共同合作并进行跨媒体叙事的必要条件和创作机制。它突破了单一作者的局限,使得其他媒体文本可以在电影文本的基础上利用各种新的艺术元素探索与电影叙事和传播的结合点,进而不断丰富和扩展整个跨媒体叙事的互文性和整体故事世界的意义范围。

此外尤其不能忽视的一点是,协作著述并非仅仅停留在指涉各种专业艺术创作者之间的合作这一内涵上,它还十分鲜明地体现在广大普通受众与专业的艺术创作者之间的互动交流与共同创作上,而且恰恰是后一种情况更为深刻地表现出了协作著述不同于传统著述模式的革命性。众所周知,在传统的理论视野中普通媒体受众通常都被视为消极被动的接受者,很难具备批判的反思性和判断力,更不可能具有参与电影叙事的能动性。比如,在传统电影理论的语言学和符号学模式中,受众被认为只可能按照电影文本的影像语言和符号规则而做出反应;而在传统的精神分析模式中,受众则被锁定在由放映机、银幕、影院等设施组成的梦幻镜像之中,从而转化成为了无意识的冲动和欲望;在传统的意识形态模式中,受众则又被建构为束缚于电影的意识形态机器并且随时准备受到质询的屈服者。^{[6](198)}虽然以上传统的理论分析都具有一定的合理性,广大受众在观看电影过程中不可避免地要受到语言规则、心理机制、权力话语等因素的影响;但是毫无疑问的是,这些制约因素并不能取消电影艺术传播受众自身在现实的观影中所具有的积极能动性。首先,对于媒体文本意义的重构和再创造就可以被看做是一种明显的著述能力。比如,斯图亚特·霍尔就认为:“信息和意义的接受者并非是一块被动的‘显示屏’,原初意义被精准地和明了地投射在上面。‘意义的接受’不仅是一种意指实践,而且是一种‘意义的表达’。由于言说者与聆听者、创作者与阅读者之

间经常互换角色,所以他们都是这种永远进行着双向互动过程的积极参与者。”^{[7](10)}因此,他认为受众在媒体文本的接受中并非被动地顺从于其主导性的内涵,他们完全可以通过多样化的移码实践和逆向策略诠释并重构媒体文本的意义,而这一活动完全可以被视之为普通受众对于媒体文本意义的重写和再创造。詹金斯也同样看到了普通受众具有自主读解和建构跨媒体叙事的积极活力。比如他认为《黑客帝国》的跨媒体叙事究竟是要表达何种主题并凸显何种价值,并非完全出自导演的意图和支配。它最终还是取决于普通受众结合自身的文化视域并在主动探索和积极建构过程中所生成的意义,因此,“沃卓斯基兄弟所做的只是激发对于意义的搜寻;他们并没有决定受众在何处获得他们的答案。”^{[1](122)}当然在积极主动建构跨媒体文本的意义之外,詹金斯更看到了普通受众与专业创作者一起直接参与到建构叙事文本和故事世界的著述能力。比如,《星球大战》的广大受众(特别是那些铁杆粉丝)对于这一故事世界具有极大的兴趣与热情并且长期关注其发展动态,所以对有关《星球大战》的一切都了如指掌。正因如此,在《星球大战》的跨媒体叙事中,广大受众群体和粉丝社群所具备的各种知识、对于《星球大战》的理解和体验以及在其情节设计、人物塑造等方面所具有的创造性设想和奇妙构思比《星球大战:星系》网络游戏的专业设计和开发者们都更为丰富,也更具吸引力。由于已经发现普通受众的卓越著述潜力并且意识到自身在建构故事世界中施展才华的有限性,因此这一网络游戏的专业设计者积极谋求与普通受众的互动与交流,并支持他们塑造自己的个性体验、扩大自己的粉丝社群。游戏的专业设计者希望这些受众能够成为游戏玩家并在虚拟的游戏世界获得拥有感和沉浸感,从而表达自己的思想、建构自己的空间,这样一来游戏世界本身也就被创建得鲜活生动起来。作为玩家的普通受众在《星球大战:星系》中可以自主设计游戏场景中的各种景观,并设置所要搜寻的内容、必须完成的任务,制定游戏社群的礼仪规范和角色扮演的法则等等。“总之,这一游戏系统由玩家之间的相互作用所驱动,并且在创造这一故事世界的过程中玩家自己甚至比专业游戏设计者所做的都更多。”^{[1](122)}在这里可以看出,广大受众已经像专业设计者那样成为了游戏文本的开发者,他们的各种观念和立场已经成为游戏发展的主要基调。类似的例子不胜枚举,《黑客帝国》的官方网站就不仅提供了针对电影创作技术人员的详细访谈而且还发行了以解释电影创作过程和技术工作的DVD纪录片,其主要目的就在于培养广大普通受众和电影粉丝参与到这

一跨媒体叙事的协作著述中来，从而进一步完善整个故事世界。显然普通受众参与跨媒体叙事的创造力已经引起了许多专业的艺术创作者和传播者的极大关注，其中很多人都开始主动谋求与受众之间的协作著述，一种新的趋势也已经发生，即“叙事者现在正从为媒体消费者(受众)创造各种参与著述的有利机会方面思索如何叙事”。^{[1](167)}所以詹金斯认为作为融合文化的一种重要体现，跨媒体叙事的专业著述者与作为著述者的普通受众之间的合作性正在不断增强。这一点正像皮埃尔·莱维所讲的那样：作者与读者之间、制作人与观众之间、创作者与阐释者之间逐渐融合成为一个意义表达和传播的环路，这样每一个参与者都成为了其他参与者的有力支撑。^{[1](95)}

三

“融合文化代表着我们在思索自身与媒体之关系的方式上所呈现出的一种转变。”^{[1](22-23)}詹金斯已经看到作为一种形成于融合文化语境中的新型叙事模式，当代好莱坞电影的跨媒体叙事反映出人们与电影这种已经具有一百多年历史的媒体之间正在建立一种新的文化协定，它同时也体现出人们正经历着一种艺术传播机制和媒体范式的转换与变迁。^②这种媒体范式的变迁不仅包括上文中已经论述的从单一媒体本位到协同叙事、从单人著述到协作著述的转换，而且也包括在当代好莱坞电影的跨媒体叙事中不断体现出的集体智慧(collective intelligence)和参与性文化(participatory culture)。首先，詹金斯认为许多采用跨媒体叙事的当代好莱坞电影都可以被看作是融合文化中的小众时尚电影(cult movie)，而广大媒体受众和消费者正在努力通过集体智慧的方式对其进行比较全面的认识和理解。翁贝托·艾柯曾经将小众时尚电影的主要特征归纳为两个方面：一是这类电影形成了一个高度完备的故事世界，其中的角色人物和情节片段可以被受众和粉丝自由引用；二是这类电影应当具备百科全书式的丰富知识和信息，而所有这些内容都需要并且值得钟爱这些作品的受众去专研和精通。詹金斯看到当代的跨媒体叙事电影不仅具备传统小众时尚电影的所有基本特征，而且它通过协同叙事而建构的故事世界在其规模的宏大性、内容的丰富性以及主题的多样性等方面都是前者所无法比拟的。另外，在电影的跨媒体叙事和传播中所存在的大量象征和隐喻等文化符号使得即使是其中一个媒体平台上的叙事文本都足以令单个观众难以窥其全貌，更不用说由复杂的文本间性交

而成的整个故事世界。因此，无论哪位观众在投入大量时间和精力去分析电影的跨媒体叙事时都会遇到类似的情况：“越是深入钻研，就越是会有更多的谜题涌现，而所有这些谜题在任何时候都可能成为理解电影的关键。”^{[1](99)}由此可见，任何单个电影观众都无法轻易地将这些跨媒体叙事中所包含的直接的或潜在的巨大信息和内涵全部发现和理解。在这种情况下人们必须改变通过个人一次性观看的方式来试图认识电影文本的传统观影习惯和媒体范式。而詹金斯发现作为一种新型知识文化的集体智慧正在当代好莱坞电影的跨媒体叙事推动下形成于广大受众和粉丝之中。这里所谓的集体智慧是由皮埃尔·莱维提出的，它主要指在融合文化中人们借助各种融合技术尤其是互联网技术所形成的知识社群为了解决某些共同问题而具备的能力和知识的总和。莱维强调集体智慧与共享知识(shared knowledge)有所不同，后者指那些整个社团中每个成员都已具备的知识和技能；而集体智慧则是社团中不同成员各自拥有的特殊知识和技能在应对特定问题时通过调用而形成的集合。因此莱维认为：“没有哪个个体能够知晓一切，但是每个个体都了解一些，这样所有的知识也就内蕴于作为整体的人类之中。”^{[4](35)}这样一来，以前单单凭借个人力量和能力无法完成的事情，现在可以在集体智慧的推助下被新的知识社群顺利地解决了。詹金斯认为类似于《黑客帝国》这样的跨媒体叙事电影十分明显地促进了那些以前只是作为孤立个体的观影者通过运用融合技术而联合成为知识社群进而生成集体智慧。这类电影发挥着文化吸引器和文化催化剂的双重作用：一方面，它们可以将不同个体以及各种社群聚集靠拢在一起，并在其间创造出所有人都可以相互交流的共同基础和一致之处；另一方面，它在激发所有人形成一个新的知识社群的基础上促使这一社群获得共同解读各种媒体文本、思索大量谜题、探究复杂情节的持久动力。比如，《黑客帝国》叙事中存在的各种断裂和冗余以及层层环套的暗示和线索在广大媒体受众中极大地激发出了亚里士多德所讲的那种“认知癖”。于是观众很快在互联网上相互交流，并联合建立起了形形色色的知识社团和粉丝网站。这些社团的成员们纷纷发挥自身专长将各自在多个媒体平台上收集的信息、追踪的线索、建立的索引、专研的结果在互联网上分享和讨论。“虽然《黑客帝国》故事世界的广度和深度使任何单个受众都不可能完全理解它，但是新型知识文化的涌现使知识社团作为一个整体可以在这种难解的跨媒体文本中进行深入挖掘。”^{[1](127)}可见集体智慧的力量是强大的，当单个观众转换媒体范式并作为知识社群的一员来观看电影

时,他/她必定可以获得更多的认识、更丰富的感受和更深刻的体验。

另外,“融合不仅仅涉及到那些流通于受管制和可预见范围内的媒体商品和服务。它不仅仅涉及到移动通信公司和电影公司一起决定在何时何地我们可以观看新近发布的电影。它也存在人们自己掌握媒体之时。”^{[1](17)}詹金斯认为在融合文化中电影受众和各种媒体消费者已经可以十分容易地获得各种用于电影制作和传播的媒体设备;他/她们可以通过借助各种融合技术利用由专业性跨媒体叙事文本所提供的各种媒体素材自主地进行业余化的艺术创作和媒体叙事。因此当代好莱坞电影的跨媒体叙事和传播已经并非完全在专业的媒体制作者和传播者的既定规划中完成,广大受众和媒体消费者所发展的参与性文化已经超出了既有专家范式(expert paradigm)的束缚,它使任何具备一定媒体素养的人都可以进入到故事世界的建构中,并按照自己的设想完善这一虚构体系。在詹金斯看来参与性文化就是广大普通受众和粉丝在融合文化语境中所形成的一种新型媒体消费模式,在这一模式中媒体的消费者与制作者之间并没有清晰的界限,他/她们可以通过各种方式积极主动地利用最新的媒体技术创作并传播多样化的媒体内容,比如对媒体内容进行整理归档、解释评注、获取挪用、转换改造以及再次循环流通等文化实践。^{[8](286)}可见,参与文化是与传统传播机制、媒体范式中将受众与媒体制作者完全分离,并仅仅将其界定为被动观看者相对立的;它所要表明的是在新的媒体范式中媒体消费者(受众)与媒体制作者之间正在不断融合,人们应当被重新定位为消费者兼制作者。值得强调的是,我们不当混淆在这种文化中的参与性与通常所讲的交互性(interactivity)之间的本质区别。“交互性指的是一种新型媒体技术的运行方式,即这种新技术被设计的对媒体消费者的反馈更为敏感而迅速地做出应答。”^{[1](133)}与交互性这种主要由媒体设计者主导的技术决定性不同,参与性更多指一种由文化和社会因素所形塑的媒体使用规范,它更具开放性并可以使媒体消费者积极投入其中。因此我们应当明白“允许媒体消费者在可控的情况下与媒体进行交互活动是一回事;而允许他/她们根据自己的意愿参与到各种媒体文化产品的制作和配置中则是另外一回事。”^{[1](133)}通过深入分析,詹金斯看到在融合文化时代,“媒体消费者基本的也是最为重要的要求就是获得参与到媒体叙事的创作和分发当中的权力。”^{[8](286)}当然这种对于参与权的要求事实上由来已久。电影观众特别是那些电影粉丝一直都是参与性极强的活跃群体,他们通常试图作为业余的非专业电影制作者主动

参与到电影艺术的叙事和传播之中,然而广大受众的这种参与性很长时间以来都受到了专家范式的阻碍和压制。根据帕特丽夏·R.齐默尔曼的研究可以发现,自电影诞生以来在专业电影之外就已存在着大量由普通观众制作的业余电影。但是由于主流电影的制作与评价体系通常被垄断在少数的“专家”范围之内,因而普通受众被认为根本不具备电影叙事和传播能力,其业余性的电影作品也自然被排除在主流电影之外。正因如此,在大部分时间里这些业余电影在专家范式的遮蔽下都被认为是内容乏味且存在很大的技术和美学缺陷的劣质电影。它们通常只能被归类于“家庭电影”这个范畴之内,并仅限于在亲朋好友的小圈子里私下传播与流通。正如齐默尔曼所总结的那样,在专家范式中形成的“技术标准、美学规范、社会化压力以及政治目的使业余电影脱离了它本应发挥的文化建设性作用而成为了一种私人的、近乎愚蠢的爱好。”^{[8](296-297)}约翰·哈特利同样看到了专家范式对于受众参与性的负面影响,他认为:“‘专家范式’一直以来都在阻碍着普通大众自制意义与自我表达的发展。任何表达系统(包括政治也包括电影)通常都不鼓励直接参与,即便是在为代表们与专家们堆积荣誉和奖励的时候也是如此。无论是在生产模式(例如,电视、电影以及娱乐节目的制作)中还是在政治参与(新闻、政治)中,封闭的专家体系已经在最佳‘从业人员’中的出众才华与大众贫乏的‘媒体读写能力’之间制造了巨大的鸿沟。”^{[9](115)}但是,詹金斯认为随着融合技术的持续发展,任何电影制作和叙事的专家范式都很难再忽视业余电影叙事者的广泛存在。在融合文化中数字电影和互联网的兴起不仅促进了好莱坞主流电影技术和产业的转型和发展,它也改变了之前业余电影和参与文化始终被边缘化的艰难处境。专业电影的各种跨媒体叙事作品为普通受众和电影粉丝提供了各种可以加工利用的数字素材;价格低廉的数字摄影设备则使其获得了制作高品质电影的可能;高效便捷的视频编辑软件则简化了电影剪辑和制作视觉特效的难度;而各种社交媒体和视频网站则成为了电影受众和粉丝发布个人电影作品并使其走向公众的展示渠道和空间。在这种新的发展趋势中,普通受众和电影粉丝已经成为了一支自发参与到电影跨媒体叙事的重要力量,他们拒绝简单地接受由电影公司和媒体集团所提供的最终故事版本,并通过自制的业余电影与官方电影版本建构起了特殊的互文关系,从而形成了对于整个故事世界的有效扩充。一个明显的例子就是,随着1997年《星球大战》三部曲的数字增强版以及1999年《星球大战前传1:魅影危机》的相继发行和上映,

由众多粉丝围绕《星球大战》所展开的跨媒体叙事和参与性文化也不断涌现。粉丝电影制作者在互联网上推出了大量戏仿类作品，其中的许多作品艺术水平很高而且受到了人们的极大欢迎。比如乔·努斯鲍姆制作的《恋爱中的乔治·卢卡斯》电影光盘在亚马逊网站上第一周的销售量甚至超过了《星球大战前传 1：魅影危机》本身；而埃文·马瑟的《拉拉的无裤危机》(Les Pantless Menace, 1999)则是以《星球大战》的玩具木偶为道具结合传统手绘、定格动画和电脑特效技术创作的精彩短片。此外，集体智慧也被广大受众运用在了有关《星球大战》的电影叙事和各种媒体文本的创作和传播中从而有效地促进了参与文化的发展，比如粉丝们在网站的虚拟社区中集思广益共同创作《星球大战》的同人小说；而《星球大战：启示录》则是由成百上千个来自世界各地的粉丝们在互联网上一起创作完成的高品质视频短片。总之，在詹金斯看来融合文化中的跨媒体叙事已经逐渐从少数专业媒体制作者手中扩展到了广大受众和媒体消费者都可以积极投入的参与文化之中。在这一媒体范式的转型中，普通人的媒体素养也正在随着参与文化的兴起而不断地得到锻炼和提高，这对于刚刚开始且尚没有形成固定模式的跨媒体叙事而言同样不乏益处，因为众人的参与更能激发跨媒体叙事和电影艺术传播的巨大潜力和无限可能。

注释：

① 事实上在经典叙事学之后，尤其是 20 世纪 80 年代以来，叙事

学的学术范式出现了文化研究转向，以前被忽视的各种社会文化因素被引入到叙事学研究之中。参见：James Phelan, Peter J. Rabinowitz. A Companion to Narrative Theory. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005.

② 詹金斯十分赞同丽萨·吉特曼(Lisa Gitelman)对于“媒体”概念的双重认识：一是将媒体看作作为一种传播技术，二是将媒体看作作为围绕传播技术而生成的一种文化协定和社会实践，而一套被社会普遍认可的媒体认识便形成为一种媒体范式。

参考文献：

- [1] Henry Jenkins. Convergence culture: Where old and new media collide [M]. New York: New York University Press, 2006.
- [2] 理查德·麦特白. 好莱坞电影：美国电影工业发展史[M]. 吴菁，何建平译. 北京：华夏出版社，2011.
- [3] 格雷姆·特纳. 电影作为社会实践[M]. 高红岩译. 北京：北京大学出版社，2010.
- [4] Henry Jenkins. The cultural logic of media convergence [J]. International Journal of Cultural Studies, 2004, 7(1): 33-43.
- [5] 理查德·戴尔. 明星[M]. 严敏译. 北京：北京大学出版社，2010.
- [6] 吉尔·内尔姆斯. 电影研究导论[M]. 李小刚译. 北京：世界图书出版公司，2013.
- [7] Stuart Hall. Representation: Cultural representations and signifying practices [M]. London: Sage Publications, 1997.
- [8] David Thorburn, Henry Jenkins. Rethinking media change: The aesthetics of transition [M]. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- [9] 约翰·哈特利. 数字时代的文化[M]. 李士林，黄晓波译. 杭州：浙江大学出版社，2014.

Transmedia storytelling in Hollywood movies in cultural convergence: On Henry Jenkins's theory of movie communication

LI Panjun

(School of Arts, Southeast University, Nanjing 211100, China)

Abstract: In the view of Henry Jenkins, transmedia storytelling of contemporary Hollywood movies, as a new pattern of storytelling, refers to the mechanism of producing and exchanging meanings generated in the context of cultural convergence. Transmedia storytelling attempts to transcend the media ontology and construct a grand story world by integrating various types of media texts and through synergistic storytelling. Transmedia storytelling is based on the collaborative authorship, so it promotes deep dialogues and convergence among different artists, and between artists and audiences. Most importantly, transmedia storytelling has broken through the restraints of the traditional expert paradigm and promoted the development of collective intelligence and participatory culture, hence embodying the transformation of media paradigm and reconstruction of social relations concerning the artistic transmission of movies.

Key Words: transmedia storytelling; synergistic storytelling; collaborative authorship; collective intelligence; participatory culture

[编辑：胡兴华]