

# 大电影概论

丁亚平等 / 著

大电影的概念、语境和意义

视觉文化转向后的大电影

数字化时代的电影转型

媒介融合视野下的大电影

大电影视域下的微电影发展

观看主体与受众转型

随着新媒体及

数字技术

的发展

传统电影

正走向

电影



NLIC2970868711

# 大电影概念

丁亚平等 / 著



NLIC2970868711

文化艺术出版社  
Culture and Art Publishing House

图书在版编目 (CIP) 数据

大电影概论/丁亚平等著. —北京: 文化艺术出版社, 2012. 6  
ISBN 978 - 7 - 5039 - 5392 - 7

I. ①大… II. ①丁… III. ①电影—研究 IV. ①J9

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 097003 号

大电影概论

著 者 丁亚平等

责任编辑 王 红 郑向前

装帧设计 顾 紫

出版发行 文化艺术出版社

地 址 北京市东城区东四八条 52 号 100700

网 址 www.whyschs.com

电子信箱 whysbooks@263.net

电 话 (010) 84057666 (总编室) 84057667 (办公室)

(010) 84057691—84057699 (发行部)

传 真 (010) 84057660 (总编室) 84057670 (办公室)

(010) 84057690 (发行部)

经 销 新华书店

印 刷 国英印务有限公司

版 次 2012 年 12 月第 1 版

2012 年 12 月第 1 次印刷

开 本 700 毫米 × 1000 毫米 1/16

印 张 20.5

书 号 ISBN 978 - 7 - 5039 - 5392 - 7

定 价 34.80 元

---

版权所有, 侵权必究。印装错误, 随时调换。

# 引言

---

大电影以无所不在的各种影像形式广为流布，深受大众传媒时代和数字化等的浸染影响，并为我们的生活提供了现实感。本书各章探讨大电影影像发展引起的一些美学问题和文化问题，讨论产生重要变化的电影本体、传播的新语境、各种新的可能和新的方式，进而探究在具体影像文化发展中的嬗递演变及意义，为大电影的发展寻绎更丰富的例示。大电影建构具有重要的选择意义与现实价值。随着技术、互联网、媒体以及社会、经济与文化的进一步发展，大电影的实践处于快速变化、发展和演进之中，我们觉得大电影是一种重要的新现象，甚至是时代、社会和业界给研究界的一种礼物，我们不想浪费它。大电影指涉的影视剧、动漫、新媒体和其他日渐取替现实的影像形式，虽有着共同的特点，但它们的发展很快，形态丰富多样，你几乎不知道下一阶段的发展会是什么，而且，每一种形式及其融合、因素都有各自的完整故事，对此进行综合研究，是一种过程中的、动态的观察、勾勒和概括。

此项研究开始于中国艺术研究院重点科研项目“热播影视剧跟踪研究”，由此催生而成。其间我们先后在北京、广东召开有关“大电影”的研讨会，寻求大电影理论研究及概括的可能性。大电影是什么？大电影

不是指与现在大规模出现的微电影相对的大银幕电影，也不是大片、大制作，不能简单地和电影、电视剧、动漫、新媒体和进口影视剧等单小门类的发展等而论之。那么，从大电影整合、视觉文化发展、数字技术运用、媒介融合，抑或电影艺术、市场结构转型以及进入公共生活而言，究竟该怎样认识、研究，如何对之进行有效的观察、诠释和分析？我们希望能在一种更加开放和理性的精神指引下，开始我们的研究工作，探究大电影的本质与内涵，梳理其在不同时间、空间、变化中的发展脉络及趋向，以为有兴趣深入研究的读者提供思维的导引与讨论的参照。

这里所做的工作和努力，仅系作者的个人观察与探讨，各个章节中详述和借题发挥的看法，有待大电影实践的进一步检阅。

# 目录

1	<b>引言</b>
1	<b>第一章 大电影的概念、语境和意义</b>
1	一、大电影：影像与建构
10	二、网络作为基本媒介：语境、体制和文化的融合
16	三、建立一个共同交换空间
20	四、观看世界的方式：一致性和多元性
24	<b>第二章 视觉文化转向后的大电影</b>
26	一、视觉文化：经济全球化背景下的转向
33	二、大电影：全媒介时代的视觉文化新概念
41	三、电影语言：大电影的美学基础
46	四、媒介自觉：大电影的叙事空间
62	<b>第三章 大电影：数字化时代的电影转型</b>
64	一、作为技术的电影
72	二、虚拟的真实性
76	三、电影接受的范式转型
83	四、转型中的竞争
86	<b>第四章 媒介融合视野下的大电影</b>
89	一、媒介融合与文本
101	二、受众变化与权力平衡
108	三、媒介融合的产物：微电影

113	四、文化的流转
116	<b>第五章 大电影视阈下的微电影发展</b>
117	一、大电影和微电影的发展
123	二、作为第三电影文本的微电影
129	三、启动微电影的竞争力: 挑战与责任
133	<b>第六章 观看主体与受众转型</b>
134	一、影像的“牢笼”
137	二、大电影的现代性与观看者的主体
141	三、奇观影像与“吸引力电影”
146	四、全球消费时代的“受众”
151	<b>第七章 大电影与中国电影理论发展: 走向开放空间</b>
153	一、电影艺术本体与社会性审美一体化
159	二、两条并行的电影理论轨迹
166	三、电影民族化与电影理论新潮
174	四、开放的现代电影理论思维
181	五、多媒体、新技术与电影理论概念的延伸
191	<b>第八章 大电影与中国当代电影发展: 政治、文化、商业之维</b>
192	一、开放的选择: 话语交换与挑战
195	二、电影政治之惑
206	三、身份·文化·商业: 作者意识的崛起
216	四、大片的发酵与变奏
224	五、大电影: 选择与改变
231	<b>第九章 大电影与华语电影: 从同质化到反同质化</b>
232	一、语言之外的内在统一性: 华语电影的概念缘起及发展

<b>236</b>	二、同质化：华语电影遭遇的瓶颈
<b>245</b>	三、新媒介：华语电影与大电影的互文动力
<b>250</b>	四、大电影：华语电影反同质化的表征
<b>261</b>	<b>附录 2000—2012年大电影大事记</b>
<b>322</b>	<b>后记</b>



# 第一章

---

## 大电影的概念、语境和意义

在社会快速发展、大众传媒和技术主义不断建构的语境下，电影的转型和变化，形形色色，范围广阔，影响深远。大电影的整合发展与文化的语境、电影技术艺术改变、媒介融合以及市场化改革紧密联系，它的应运而生，被赋予了更多更新的内容和意义。这些不断拓展的内容、形态及新式体验与观赏经验带来电影美学、电影文化的重大改变。在这种情况下，如何用系统或完整的理论说明大电影的发展，研究大电影概念包含的意涵、背景和某些整体性问题，就成为值得探究的命题。

### 一、大电影：影像与建构

电影的发展与电影艺术、工业、影像以及新的社会、思想、文化领域的变化具有广泛而深入的联系。基于电影发展变化的连续性和相关性之上的大电影的出现，具有重要的转折意义。寻绎大电影和传统电影的关系异同及影响，是辨析大电影形成的内在机理和外部背景不可或缺的内容。

大电影概念的内涵是一个开放的系统，是随着文化、技术、视觉性

发展，从传统电影概念逐步衍生而成的。电影是一种娱乐，兼具开放的属性。1924年，匈牙利电影理论家巴拉兹·贝拉（Balázs Béla，1884—1949）在《可见的人——电影精神》一书中，就曾指出，从广义上说，

---

大电影概念的内涵是一个开放的系统，是随着文化、技术、视觉性发展，从传统电影概念逐步衍生而成的。

“文化正在从抽象的精神走向可见的人体”，电影的魅力正在于将人类从巴别摩天塔的咒语中解救出来，以银幕上的“表情”和“手势”形成世界上的第一个“国际语言”<sup>①</sup>。电影是一种经济的、美学的、技术的形式，也是一种文化现象。它触及人们的情感，深入灵魂，有助于人类情感、精神和思想的有效沟通与联系。任何真正的电影活动在本质上都是对话性的。但是，电影和非胶片的电影，包括电视剧、动漫，数字化影像、图像，日渐使得现实与影像世界的界限逐渐模糊，大电影形态多样，传播渠道和形式异常丰富，它的意义是作者与观众、影像与发达的文化美学工业、制造者与普泛意义上的公众相互作用的成果，是影像世界与当代观众/接受者的“前理解”发生理解上的关系的结果。因此，和传统电影不同，大电影生产尽管包含了传统电影意涵，但它通过一种更为开放的形式和辐射将自己的触角伸向四面八方，在传统电影和新兴影像形式相互融合的全媒体时代，其自身存在及其价值，已经不能成为它产生并保持独立自在的意义载体，电影的历史也不再仅仅“就是那些铭记在文化的研究课题的历史”<sup>②</sup>了。

大电影与传统电影，有着明显的分野。传统电影直接或间接地假定了三件事：一、电影的本体内容及意涵是在作品自身，电影系统中影像

---

① [匈牙利]巴拉兹·贝拉：《可见的人——电影精神》，安利译，中国电影出版社2000年版，第5页。

② [美]尼克·布朗：《电影理论史评》，徐建生译，中国电影出版社1994年版，第182页。



◆ 大广告商成为微电影的重要投资者

语言及各个因素之间的关系相互交叉而又具有限定意义；二、电影作品的意涵先于作品而自在，电影和经济、美学、技术、文化、心理等各方面之间的关系具有一定指涉、认同、体验及影响的作用；三、电影作品的重要性依时代变动而变化，但作品自身的形态及意涵不随时代发展而产生范式改变和根源性的质变。叙事形式、全景镜头、主观镜头、景深镜头、移动镜头、色彩、蒙太奇和音乐诸元素，构成电影影像本体的语言脉络。对电影及其表现形式、时空体验进行心理学研讨，如在格式塔心理学电影理论家雨果·闵斯特堡、鲁道夫·爱因汉姆、让·米特里那里，所强调的电影只是由视觉形像滞留达到对现象认同的接受，是心理结构的能力在起作用，主客观形成一致，仍然是“局部幻象”的现象。但是，在新语境下，电影的能动作用和作为开放系统的整体性的意义是联系在一起的。大电影的发展证明，它始终处在开放、积极的活动中，接受更广泛、活跃的环境中其他事物的影响，一个独立于体制、语境、新兴媒体以及其他大众传播媒介及接受理解条件之外的“作品”是没有

的，所谓稳定而客观存在的一元主义不能成为衡量、理解不断演示变化影像的客观而正确的尺度。

在大众传媒时代，随着媒介社会、信息社会的发展，大电影形态和传播方式日趋多样化，传统电影和新兴影像的形式则相互融合。大电影当然包括了传统的电影内容，但又有所区别。新语境下对电影的理解，不再能够采取某种简单认同的姿态。大电影概括的基本叙述对象和艺术形态包括了传统电影本身，但又不断变化、改写，趋向空间化和更广的涵盖面。除了电影这样的主体类型，电视剧、动漫、电视电影、电视

专题片、新媒体网络电视剧、手机剧、微

---

在大众传媒时代，随着媒介社会、信息社会的发展，大电影形态和传播方式日趋多样化，传统电影和新兴影像的形式则相互融合。

电影、纪录片、MTV、广告MV、游戏、进口影视剧、预告片、宣传片……构成不尽相同的媒介形式、文本体裁和观影

载体及平台，视频影像、形式丰富而复杂。电脑技术、互联网助推一个虚拟世界和视觉艺术生态群落出现，大电影竞合、视听媒介汇集、接受及市场结构转型成为重要趋向。就大电影日渐进入公共生活的动态关系而言，它们都将周围环境的触角集中在自己身上，又将自己的影响传递给其他事物，并发挥着越来越大的高度主动性的作用。指涉会聚这样的电影建构，需要把握发展的生机，纳入更广泛的关系和多元性之中。惟其如此，才有可能形成大电影理解的新意义，并构成大电影的完整内涵。从综合论的大电影立场出发，催眠、白日梦、梦幻、参与、认同、镜子等美学问题，不再具有包容性，更难反映作为开放系统的电影的发展与共享性特征。大电影表达、叙事空间、传播方式具有越来越明显的社会群体意识的特点，大电影影像在文化观念、美学范式、叙事形态和观影模式上，有着全新的发展。



◆ 3D版《阿凡达》是最典型的奇观电影

首先，从大电影影像本体上看，影像世界的可信性和真实性变得复杂起来，电影被定义得越来越宽泛。摄影机规定了银幕世界中的客体，却并不能安排、规定影像美学和叙事的实现。对摄影机所安排的秩序的认同，并不意味着是对摄影机所提供的虚构的想象世界的认同。影像叙事与美学处于流动之中。参与者介入其中且持续互动，对影像叙事和大电影的媒介形式不断地产生影响。

大电影时代，影像日渐取代现实，在一定意义上，电影不是对现实世界的客观记录。影像经验、信息通过视觉传播，越来越考验我们判断这“现实”痕迹的经验的能力。“这种对事物真实性的信服扩展到了对事物的影像的信服。……这个东西的影像就会代替这一现实事物本身，保留我们对它的印象，以便据此恢复对现实事物的认识和辨别”<sup>①</sup>。电影被视为对梦境的不自觉的模仿，发明电影是为了表达潜意识的生活，

---

① [美]罗伯特·考克尔：《电影的形式与文化》，北京大学出版社2004年版，第10页。



◆ 观看3D电影的观众

这样的观点，当然仅仅被归到超现实主义中去。从视觉文化上看，影像的世界指的是依据影像组合乃至电脑技术创造的“虚拟现实”形成的体系以表现人与社会，并进而使之产生交互作用。它是具有真实感的视觉形象和听觉形象。由此构成的影像世界广泛流布，被现代消费大众所认同、占有，并反作用于影像制造。

在传统意义上，电影艺术的魅力必经银幕放映并被观众观看才最终实现。传统电影美学展现的是影片诞生的复杂过程，是电影家与电影之间的对话，也是电影家与自身的对话。随着媒介技术的发展，大电影从一元主义到文化主义，受众不再是被动接受，影像世界包孕的人和世界及其关系具有了更为丰富的意义。它是一种开发可能性程度的功能。它不仅依赖于影像本身的特性，而且也依赖于一种独特的语境的性质和可能性。对于影像的认同，已经不是一个纯知觉的活动，而是一种具有无穷的可能性和创造性的电影行为。

其次，无处不在的影像与数字科技互为因果，数字化趋势为大电影

带来质的改变和提升。大电影同样和全球化时代美学的、工业的以至整个社会的经济与技术水平“相生相随”<sup>①</sup>，单维的一元主义的电影不再是影像世界的中心。大电影表现手段的技术优势，如数字化的全面作用，互动技术的运用，尤其是在特技、效果等方面，已经非常突出。随着数字制作技术的发展，虚拟成为电影制作的重要手段。数字特效技术和虚拟摄影系统可以制造虚拟的时空，计算机合成影像（CGI）技术可以让演员在非真实的空间中表演，而动作捕捉技术（motioncapture）则使呈现在观众眼前的人物动作、表情等影像与真实空间中的真人形象全无一二致。时空不再是真实的存在。虚拟甚至改变了叙事的结构。任何角色、复杂的动作，以至面部微妙复杂的感情呈现，都可以用计算机来完成，数字技术让过高成本的“奇观”场面变得更容易实现，人们也更加强化电影的“展示”特

---

随着媒介技术的发展，大电影从一元主义到文化主义，受众不再是被动接受，影像世界包孕的人和世界及其关系具有了更为丰富的意义。

性。影像世界中的“人”、“景”在3D技术的控制下变成与真实世界等同的三维世界。而互动的观念重建了影像与观众的关系。互动电影综合了以互联网为中心而发展起来的网络互动、电讯传输、数字生态模拟等高新技术，发挥故事的创造性和想象力，构成对传统电影制作方式的颠覆。电影的情节、角色、性格的创作，电影的动态性发展，为数字技术运用提供了新的契机。数字技术是大电影的灵感来源。对世界进行独立的视觉探索越来越多地依赖于数字技术的运用，电影因数字技术的加入而获得普遍的表达，电影的潜能得到更大的开发。电影的数字化传播与放映，则更为突出。大电影通过视觉形象、独特的数字化手段和视

---

① [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，序言部分，中国电影出版社2005年版。

觉意义创造出共享的精神世界，进而通过数字化传播与放映使它对业界和社会发生更为广泛的影响。

再次，从制作/传播方式及观影形态来看，大电影具有多元化的能动性建构特征。过去，电影制作者为银幕与观众互动，设计了不少方法。例如，主观镜头、“带入”镜头等等，而交互即时的媒介技术所能实现的效果远远超越了过去的手段，立体电影可以实现让观众“进入银幕”，技术的大众化、平民化甚至可以实现让观众个性表述，自主选择故事的进程。随着数字技术的发展，将来很可能普遍出现通过电脑设计叙事程序让观众仿佛在玩电子游戏一般成为故事的主人公，“自由”选择故事发

---

大电影通过视觉形象、独特的数字化手段和视觉意义创造出共享的精神世界，进而通过数字化传播与放映使它对业界和社会发生更为广泛的影响。

展的方向，并实现搜索、制作、传播的一体化。传统的影院电影代表大电影的传统、狭义的内容创造，而新的语境、机制的变化、转型，网络社会迅速发展，这个趋势指向当下和未来大电影内容的互动、能动的获取、创造和共享。微电影/网络电影/手机电影的出现，成为电影发展最为重要的现象，以至产生一种独特的社会集群，一种在技术、文化和心理上这样或那样地联系在一起的集群。“手机剧和网络剧为许多草根影视剧创作者提供平等的机会，人人都可以拿起手中的DV制作影视剧，个人和媒介结合，搭建自己的电视台，每一个都是一个独立的媒体，手中的DV就是工具，新媒体创立了‘全民创作’的时代。”<sup>①</sup>广义的大电影的概念与新媒体、视频交互等技术范畴、社会范畴和美学范畴构成错综复杂的关系，与年轻一代形成不可分割的联系。大电影把很多新的形态的电影和影像叙

---

① 丁亚平主编：《大电影时代——异彩纷呈的热播影视》，第十二章“媒介融合：新媒体与影视剧”，文化艺术出版社2011年版。



事交互、内容创造整合到了新的载体或其他形态的产品中去。过去，个人创造影像、拍电影的能力受制于许多条件，现在通过手机、网络和其他载体都可以创作电影，传播电影的内容，并进而改变过往人们对影像本体、影像文化的理解，赋予影像生产、影像民主、影像经济等新的政治、文化及艺术的广泛意涵。

过去人们进入影院观看电影，是在黑暗中单独地面对银幕，每个人的观影环境和观影条件有限，可是，现在不进影

---

多维、多向度的大电影的重要性依时代而改变，作品的形态、意蕴以及传播也因时代而异。

院，平台不同，同样可以加入一个群体之中，促成观看行为的实现。除了影院，包括立体(3D)影院、巨幕(IMAX)影院，DVD、电视、互联网、手持电子设备……看电影的触角深入更多的领域，有了更多更新的电影观感体验形式。数字保存技术不仅使存储变得容易，甚至会不断改变观众的观影方式，数字点播技术使电影被保存于网络空间中，观众可以选择在任何一种环境下观影，观看方式的变化，也反向性地改变了电影叙事中传播信息的内容及方式。大电影影像会聚众多视觉文化经验，在社会、政治、经济等领域中的影响日趋重要，它集艺术性和商业性于一体，是一种开放系统，更是一种包括了一系列不同现象的总体社会事实。这样一种美学意义上的生产与消费实践，结合网络和新媒体舆论及传播，给电影本身的发展带来尤为巨大的挑战。蕴涵异端、另类含义的大电影的制造及其在观众中的影响，和大众传播媒介、市场的发达程度直接攸关。电影通过大众传播媒介和更直接、多样的观影平台被观众接受、认同，进而作用于观众的价值观念、审美尺度及选择。多维、多向度的大电影的重要性依时代而改变，作品的形态、意蕴以及传播也因时代而异。