



“微时代漫步”系列丛书

# 微影筑梦

——微故事片创作初探

WEIYING ZHUMENG

华夏好儿女，共圆“中国梦”。

这个“梦”将国家复兴与个人奋斗紧密交融。

微故事片——本书中所畅谈的艺术形式，

在此文化大发展大繁荣的进程中应运而生，

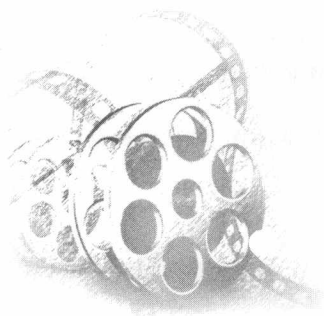
使每位影视爱好者都可以自由地用影像筑造梦想、用梦想照亮世界。

陈祖继 刘彤 于宁 著



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>



# 微影筑梦

——微故事片创作初探

WEIYING ZHUMENG

陈祖继 刘彤 于宁 著

重庆大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

微影筑梦——微故事片创作初探 / 陈祖继, 刘彤, 于宁著. —重庆: 重庆大学出版社, 2013. 6  
(微时代漫步系列丛书)  
ISBN 978-7-5624-7518-7

I. ①微… II. ①陈… ②刘… ③于… III. ①故事片—电影创作 IV. ①J951.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第139460号

## 微影筑梦——微故事片创作初探

陈祖继 刘彤 于宁 著

策划编辑: 贾曼

责任编辑: 易晓艳

版式设计: 周娟 廖明媛

责任校对: 刘雯娜

责任印刷: 赵晟

\*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023)88617183 88617185 (中小学)

传真: (023)88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: [fxk@cqup.com.cn](mailto:fxk@cqup.com.cn) (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

\*

开本: 700×1000 1/16 印张: 10.5 字数: 161千

2013年6月第1版 2013年6月第1次印刷

印数: 1—3 000册

ISBN 978-7-5624-7518-7

定价: 23.80元

---

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换  
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书  
制作各类出版物及配套用书, 违者必究

# 目录 *Mulu*

## 绪言 同一个梦想——从“好莱坞”到“诺莱坞”

### 第一回 “微”风拂面——微故事片的勃兴之谜

- 一、小巧玲珑似袖珍——微电影（微故事片）之释义 /13
- 二、且从前世话今生——微电影（微故事片）之探源 /16
- 三、风云际会起波澜——微电影（微故事片）之论今 /24
- 四、轻舟驶过万重山——微电影（微故事片）之展望 /33

### 第二回 起于“微”末——“电影小子”的崛起之路

- 一、漂泊银海觅芳踪——弗朗西斯·福特·科波拉 /38
- 二、血中迷雾窥人心——布莱恩·德·帕尔玛 /40
- 三、多病常怀千岁忧——马丁·斯科西斯 /42
- 四、青春有梦不言愁——乔治·卢卡斯 /44
- 五、织梦影坛酬壮志——史蒂文·斯皮尔伯格 /47
- 六、飞扬跋扈为谁雄——詹姆斯·卡梅隆 /50
- 七、为伊消得人憔悴——彼得·杰克逊 /52
- 八、狂轰滥炸显神威——迈克尔·贝 /55

### 第三回 无“微”不至——微故事片的用武之地

- 一、银幕芳华刹那间——电影类微故事片 /58
- 二、驰骋荧屏轻骑兵——电视类微故事片 /64

三、左右逢源活力足——广告类微故事片 /73

四、短小精悍更自如——新媒体微故事片 /79

#### 第四回 “微”观天下——微故事片的灵感之源

一、身外之身梦中梦——生活篇 /85

二、随风飞翔梦为翼——梦想篇 /92

三、各有姻缘莫羡人——爱情篇 /95

四、爱如山雨恩情长——亲情篇 /100

五、声声呼唤在天涯——家国篇 /102

六、天马行空妙趣生——奇趣篇 /107

七、青春少年样样红——青春篇 /112

八、最美不过夕阳红——夕阳篇 /117

九、人生若只如初见——怀旧篇 /120

十、回首向来萧瑟处——关爱篇 /123

#### 第五回 见“微”知著——微故事片的致胜之道

一、步步为营巧筑梦——步骤篇 /128

二、中规中矩成方圆——格式篇 /135

三、麻雀虽小五脏全——结构篇 /147

四、峰回路转有波折——情节篇 /149

五、紧锣密鼓目不暇——节奏篇 /150

六、别有洞天意料外——技巧篇 /153

七、悲从中来难断绝——泪点篇 /156

八、喜不自胜乐开怀——笑料篇 /159

## 绪言 同一个梦想

### ——从“好莱坞”到“诺莱坞”

2012年12月20日，由国家语言资源监测与研究中心、商务印书馆、中国网络电视台共同主办的“汉语盘点2012”活动在北京举行。融合国家与个人的中国之“梦”，被选为“2012中国年度汉字”。



人民网舆情监测室秘书长祝华新说：这个“梦”中重要的一点就是实现个人的梦想，包括个人的自我实现。它里边蕴含着要求，希望“中国梦”代表着一种公正、公平，给每一个人提供平等的机会。机会平等、公正公平的社会才能实现“美丽中国”，也就是美丽的梦想。因此，个人的梦和“美丽中国”的梦是融合在一起的。<sup>[1]</sup>

两百多年以来，“美国梦”一直激励着世界各地的有志之士为实现个人价值而奋勇拼搏，令人无限向往。如今，中华儿女正在用自己的辛勤与智慧缔造着媲美“美国梦”的“中国梦”。在2012年，这个“梦”是挑战极限的“奥运梦”，是翱翔寰宇的“飞天梦”，是乘风破浪的“航母梦”，是独领风骚的“诺奖梦”……它们都已梦想成真。而对于无数的影视爱好者而言，这个“梦”则是“我的故事我做主”的“电影梦”。

在美国，好莱坞无疑是“美国梦”的最佳诠释之一。

人们常问：好莱坞最大的资本是什么？

答曰：“梦想与金钱。”

中国电影第五代导演的领军人物——陈凯歌说过：“电影是很多人在

[1] 2012年度汉字出炉 梦 [EB/OL]. 北青网, <http://bjyouth.yynet.com/3.1/1212/21/7698573.html>.



《阿凡达》海报

黑暗中聚会，去分享同一个梦想。”

自电影诞生之日起，无数的“梦中人”踏上造梦之旅。他们深入人间，用自己的智慧和辛劳为观众们缔造着一个个“银幕之梦”。

这些“梦”，源于生活，又高于生活；可以让观众陶醉，又可以让观众痴狂；可以让观众平添对生活的感慨，又可以让观众暂忘其生活的烦恼。这些“银幕之梦”的缔造者虽非“造物的上帝”，却是当之无愧的“造梦的天使”。

在烟火红尘之中，怀揣“电影之梦”、欲图振翅高飞的有志之士不在少数。可是，让自己的“电影梦”插上翅膀需要什么呢？许多人首先会想到——“金钱”。

遥望好莱坞——这座享誉世界的巨型“梦工厂”，那无数的银幕经典正是由“梦想与金钱”共同浇筑而成的。

可是，这座“梦工厂”的“造梦成本”实在令人咋舌！

2009年12月16日，科幻史诗巨片《阿凡达》开始在全球各地陆续上映，为世界观众奉献了一场华丽震撼的3D视听盛宴；在21世纪第一个十年的尾声，掀起了全球观影热潮，也引发了电影业的一系列变革。

这个“科幻之梦”的缔造者——詹姆斯·卡梅隆<sup>[1]</sup>早在青年时代便立志要“重燃人们当年对科幻电影的兴奋与激情”，而其“造梦”的成本——人力、财力、物力……都大得惊人！

卡梅隆在1994年就撰写了80页的电影故事片《阿凡达》剧本大纲，并计划在电影故事片《泰坦尼克号》（1997年）摄制完成后投入制作，但未能成行。卡梅隆解释说，当时的技术手段还不足以表现出他想象的电影场景。

[1] 詹姆斯·卡梅隆：1954年生于加拿大，多才多艺的世界电影大师，对于电影的导演、编剧、制作、剪辑、特效等各领域都很精通，擅长拍摄动作片与科幻片，电影主题往往探讨人与技术之间的关系；世界电影票房史上最卖座的两部电影故事片《泰坦尼克号》（1997年）与《阿凡达》（2009年）都是他的杰作。

等待风云际会的卡梅隆在《泰坦尼克号》上映之后，陆续拍摄了6部关于深海世界的纪录片，并亲自研发了3D虚拟影像撷取摄影系统（Fusion 3-D Camera System）<sup>[1]</sup>。

2002年12月5日，彼得·杰克逊<sup>[2]</sup>执导的魔幻史诗电影故事片《指环王2》在纽约首映。作为首映嘉宾出席的詹姆斯·卡梅隆对片中由“维塔数码”（Weta Digital）制作的CG角色——“咕噜”赞叹不已。他开始看到制作《阿凡达》的可能性。

2005年，彼得·杰克逊执导的科幻电影故事片《金刚》上映。“维塔数码”特效公司的高逼真度电脑特效再度令卡梅隆震撼。他认定缔造《阿凡达》的时机完全成熟了。

2006年初，詹姆斯·卡梅隆开始完善《阿凡达》的剧本。同年8月，“维塔数码”签约加盟，参与特效制作。卡梅隆的老搭档——化妆特效大师斯坦·温斯顿<sup>[3]</sup>等人也汇聚到他的麾下。同年9月，詹姆斯·卡梅隆宣布将把《阿凡达》拍成3D立体电影故事片。

2007年4月16日，在曾经拍摄影片《金刚》（2005年）的新西兰惠灵顿“石街摄影棚”，《阿凡达》正式开机。官方公布的预算为2.37亿美元，另有1.5亿美元用于推广。

这是一个规模浩大的“造梦工程”。时长160分钟的《阿凡达》的每

[1] 3D虚拟影像撷取摄影系统（Fusion 3-D Camera System）：由詹姆斯·卡梅隆与其摄影技术顾问文斯·佩斯共同设计开发；两人曾于1989年合作科幻片《深渊》。他们在2003年共同完成了3D纪录片《深渊幽灵》，并为此设计开发了这套高清3D摄影系统。目前大部分3D影片都采用他们开发的这套系统装置。该装置通过两台SonyHDCP950HD摄影机创造立体3D效果，就像人的两只眼睛，提供不同角度的画面，以模仿人眼产生的立体感。这套系统在《阿凡达》（2009年）中有所改进，使银幕具有不同层面的场景；在观影时如若摘下3D眼镜会发现最前端的景物是清晰的，只有后面的物体是模糊的，而不像以往观看3D影片时摘下眼镜就都看不清楚；正因为前景与背景呈现在不同层面上，在《阿凡达》中看不到之前3D影片里简单移动的平面图像，呈现的是真正立体起来的视觉效果。

[2] 彼得·杰克逊：世界著名电影导演、编剧、制片人、演员；1961年生于新西兰惠灵顿；1987年摄制首部电影故事长片《宇宙怪客》，成为新西兰最著名的独立导演；其电影技巧未经任何正规学院培训，完全依靠观赏大量影片自学而成。1993年，与理查德·泰勒、吉米·塞尔柯克等组建“维塔数码”特效公司；1994年摄制电影故事片《梦幻天堂》，荣获威尼斯国际电影节银狮奖；2001—2003年摄制完成《指环王》三部曲，2005年翻拍了影响其走上电影道路的《金刚》，皆大获成功。

[3] 斯坦·温斯顿（1946—2008）：美国好莱坞电影特效大师，被誉为“幕后的表演者”；曾与詹姆斯·卡梅隆等人创立著名特效公司——“数字领域”（Digital Domain）；他还创立了著名的“斯坦·温斯顿数字工作室”（SWD）；曾获得4项奥斯卡奖，代表作有《魔鬼终结者1》（1984年）、《异形2》（1986年）、《剪刀手爱德华》（1990年）、《魔鬼终结者2》（1991年）、《侏罗纪公园》（1993年）、《侏罗纪公园2》（1997年）、《钢铁侠》（2008年）等；2008年6月15日，因多发性骨髓瘤逝世于美国加州洛杉矶。

帧画面平均耗费4万个人工小时,40%的画面由真实场景拍摄,其余60%则完全由电脑动画合成;全片有1600个特效镜头、几百个CG特效角色;而拍摄立体画面使用的是卡梅隆团队自主研发的3D虚拟影像撷取摄影系统(Fusion 3-D Camera System),也耗费了大量的成本。

“在那缓缓升起的巨型演职员表里,一共有48家公司,1858位工作人员。”<sup>[1]</sup>除了詹姆斯·卡梅隆自己的特效团队之外,彼得·杰克逊旗下的“维塔数码”(Weta Digital)、迈克尔·贝<sup>[2]</sup>挂帅的“数字领域”(Digital Domain)以及乔治·卢卡斯和史蒂文·斯皮尔伯格<sup>[3]</sup>领军的“工业光魔”(Industrial Light and Magic)三大特效公司都参与了制作。

## 世界三大特效公司

### 1. 工业光魔(Industrial Light and Magic, 简称ILM)

创始人: 乔治·卢卡斯

创立时间: 1975年

核心技术: CGI动画技术、模型拍摄、全数字高清晰摄影技术

简介: 为了制作《星球大战》系列影片中大量的特效,乔治·卢卡斯于1975年在加利福尼亚州范努斯市的一间旧仓库里创建了如今的“工业光魔”,现已是全球第一大特效制作公司。“工业光魔”总部位于美国加利福尼亚州旧金山莱特曼数字艺术中心,现已成为“电影魔术”的代名词,

[1] 1858人的《阿凡达》[EB/OL]. 第一财经周刊, <http://news.163.com/10/0117/12/5T7RK68I00011SM9.html>.

[2] 迈克尔·贝: 美国著名电影导演、监制;自幼喜爱爆炸游戏,早年主要从事广告与音乐录影带的制作。1995年开始从事电影制作,并摄制首部电影故事片《绝地战警》,一举成名。曾执导电影故事片《勇闯夺命岛》(1996年)、《世界末日》(1998年)、《珍珠港》(2001年)、《绝地战警2》(2003年)、《变形金刚》系列等。风格上以铺天盖地的狂轰乱炸、激烈刺激的追逐情节、快速凌厉的镜头剪辑而独树一帜,被影迷戏称为“爆炸狂”和“破坏王”。

[3] 史蒂文·斯皮尔伯格: 犹太裔美国著名电影导演、编剧、制片人,堪称“电影织梦者”的世界电影大师,有史以来电影总票房最高的导演(数据截至2009年),曾两度荣获奥斯卡最佳导演奖,2009年荣获第66届美国电影电视金球奖终身成就奖。1994年,与杰弗瑞·卡森伯格、大卫·格芬一同创立“梦工厂”电影公司。执导的电影故事片代表作有《大白鲨》(1975年)、《E.T.外星人》(1982年)、《太阳帝国》(1987年)、《辛德勒的名单》(1993年)、《拯救大兵瑞恩》(1998年)、《幸福终点站》(2004年)、《世界大战》(2005年)、《战马》(2011年)以及《夺宝奇兵》系列、《侏罗纪公园》系列等。

乔治·卢卡斯和史蒂文·斯皮尔伯格等电影大师的一系列特效巨作扬名世界，全赖“工业光魔”的精湛技艺。

近年代表作：《侏罗纪公园》系列、《星战前传》系列、《哈利·波特》系列、《加勒比海盗》系列、《变形金刚》系列、《钢铁侠》系列等。

成就：凭《星球大战》系列开创特效新时代，一举成为电影特效制作领域的“领头羊”；迄今为止，已经为超过200部的影片制作特效，曾获得奥斯卡最佳视觉效果奖十余次。

## 2. 数字领域(Digital Domain, 简称D2)

创始人：詹姆斯·卡梅隆、斯坦·温斯顿

创立时间：1993年

核心技术：数码合成软件NUKE

简介：位于美国加利福尼亚州的威尼斯，有员工500余名，但公司创始人詹姆斯·卡梅隆、特效专家斯坦·温斯顿等都已经离开该公司，2007年底，由派拉蒙电影公司出资，为《变形金刚》的导演迈克尔·贝收购。

代表作：《真实的谎言》(1994年)、《阿波罗13号》(1995年)、《第五元素》(1997年)、《泰坦尼克号》(1997年)、《美梦成真》(1998年)、《世界末日》(1998年)、《后天》(2004年)、《返老还童》(2008年)、《2012》(2009年)等。

成就：与“工业光魔”齐名，迄今为止参与制作了几十部影片，曾以《泰坦尼克号》(1997年)和《美梦成真》(1998年)分别获得奥斯卡最佳视觉效果奖和奥斯卡技术成就奖。

其技术优势在于粒子特效，如《后天》中的大气及海洋特效、《加勒比海盗3：世界尽头》(2007年)中的海战特效。

NUKE软件可任意组合、扫描图片，制作动态或静态图像效果；在《泰坦尼克号》中，工作人员应用该技术，将模型船和背景重新结合，制作出泰坦尼克号在航行时的壮丽景象。



### 3. 维塔数码 (Weta Digital)

创始人: 彼得·杰克逊、理查德·泰勒

创立时间: 1993年

核心技术: Massive程序

简介: 位于新西兰首都惠灵顿, 有员工600余名, 其中有14名高级设计师。公司总裁理查德·泰勒是特效设计师兼总监制, 近年来积极开拓市场, 与中国的公司有不少业务往来。

代表作: 《指环王》系列、《纳尼亚传奇》系列、《金刚》(2005年)、《猩球崛起》(2011年)等。

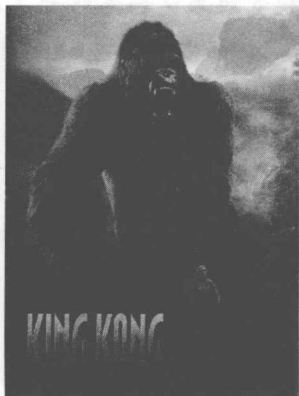
成就: 曾为彼得·杰克逊执导的《指环王》系列影片制作特效, 并提供布景、服装、道具的设计和制作, 因此声名远扬, 成为近年来好莱坞最负盛名的视觉特效公司之一, 多次荣获奥斯卡最佳视觉效果奖。

Massive程序的效果体现在《指环王》的多场战役中, 模型与电脑特效结合的技术解决了一直困扰特效制作的真实性问题。

詹姆斯·卡梅隆回忆说: “可以说整个拍摄过程就像坐过山车, 经历了从最高点到最低点的那种起起落落。当我意识到我们所掌握的技术确实能发挥作用, 帮助我们创造一个前所未有的、独一无二的东西时, 那感觉就像坐过山车, 置身云端; 而当我们遭遇困难, 甚至怀疑自己是否能把这部电影完成的时候, 心情也随之跌入谷底。好在最终我们还是克



影片《指环王之王者归来》海报



影片《金刚》海报

服了种种障碍。拍摄制作《阿凡达》的四年就像是一段漫长而艰辛的旅程。”<sup>[1]</sup>

《时代》杂志透露,该片代表了当今数字电影制作技术的最尖端水平,其中有两项技术最突出,一项是e-motion动作捕捉技术,另一项就是数字3D立体电影技术。

詹姆斯·卡梅隆的Raelity Camera System特效制作公司<sup>[2]</sup>主要负责3D效果的拍摄与制作。影片的实拍镜头使用卡梅隆的3D虚拟影像摄取摄影系统(Fusion 3-D Camera System)。卡梅隆可以立即从监视器中看到真实演员和虚拟环境的互动,从而更好地执导演员与电脑生成的角色及环境配戏。而演员们拍摄时都是在摄影棚的蓝幕、绿幕前全凭想象来进行表演的。

彼得·杰克逊的“维塔数码”主要负责CGI方面的工作。片中的外星世界——潘多拉星球苍翠茂密的水生丛林环境,即全部由其制作。“维塔数码”的技术人员运用最先进的电脑生成影像技术把拍摄的人物和环境转化成照片级的虚拟影像,最终把观众带到一个广阔的外星世界;其运用动作捕捉系统塑造的“纳威族人”,一举一动异常完美,正可谓将想象转化成影像,用技术成就了剧情。

“数字领域”主要负责细微粒子化特效制作,比如大气、尘埃、海洋等。“工业光魔”则与“维塔数码”一起分担大部分的CGI制作。美国特效公司“巨人工作室”(Giant Studios)承担了片中人物动作与表情捕捉的任务。

在《黑客帝国》中设计制作“子弹时间”效果的法国著名特效工作室“BUF”同样负责CGI制作;印度公司Prime Focus则负责设计一个重要场景——喧闹的军方控制中心,公司为此派出了一个90人的团队。

《午夜凶铃》的制作者“像素解放阵线”(Pixel Liberation Front)的任务相当细节化——负责设计军用飞机的监视器和飞行仪。

[1] 詹姆斯·卡梅隆:好莱坞狂人归来[EB/OL].中国网, [http://www.china.com.cn/culture/txt/2009-12/17/content\\_19083414.htm](http://www.china.com.cn/culture/txt/2009-12/17/content_19083414.htm).

[2] Raelity Camera System,译为“真实摄影系统”,又称“数码3D摄影机系统”(Fusion Digital 3-D Camera System)。



影片《阿凡达》剧照

“像素解放阵线”为此参考了最新型的军用飞机，比如F22、F35和阿帕奇攻击直升机，最后为整部影片贡献了超过220个镜头。

与詹姆斯·卡梅隆合作多年的制片人乔恩·兰道说：“《阿凡达》最令人激动的一点就是它创造了全新的世界。很长时间以来都没有电影能够做到这点了，自从《星球大战》以来都罕见这样的尝试。对我们来说，我们想创造一种文化，技术

帮助我们做到了这一切。我们不必在现实世界中建立这样的幻想世界，我们通过计算机创造了‘潘多拉星球’，同时真人演员也能在其中无懈可击地表演。”<sup>[1]</sup>

最终，“十年一剑”的《阿凡达》以其无与伦比的视觉效果震撼了所有观众。《好莱坞记者报》评价称：“詹姆斯·卡梅隆证明了他的确是‘世界之王’：作为视觉特效技术大军、生物设计大军、动作捕捉大军、替身演员大军、舞蹈演员大军、演员大军、音乐和音响大军的总统帅，他用让人目瞪口呆的方式把科幻片带进了21世纪，这就是《阿凡达》。”

在好莱坞，诸如《阿凡达》这种规模浩大的“造梦工程”，既诠释了“电影梦”的伟大，又凸显出“电影梦”的遥远。影迷们在观赏这些巨片时可谓既喜且叹——“电影梦”似乎遥不可及。

是的，伟大的梦想加上雄厚的资金，自然是如虎添翼。但没有高昂的资金，也未必不能圆梦。其实，无论身处繁华都市，还是身处穷乡僻壤，只要执着追梦，遍地皆可开花。

[1] 詹姆斯·卡梅隆：好莱坞狂人归来[EB/OL]. 中国网, [http://www.china.com.cn/culture/txt/2009-12/17/content\\_19083414.htm](http://www.china.com.cn/culture/txt/2009-12/17/content_19083414.htm).

相较于繁荣的美国大陆，非洲大陆无疑是相差悬殊的另一个“世界”。提起非洲，我们会想到什么？贫穷、落后、饥饿、疾病、战乱、死亡……

在电影产业方面，由于经济发展缓慢、社会治安不佳，大多数非洲国家的电影院屈指可数，正规电影院更是寥寥无几；而且电影放映设施落后，专业人员不足。

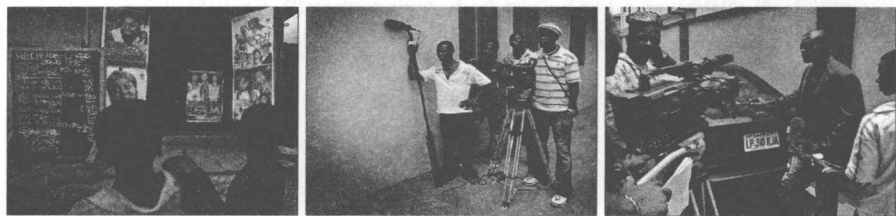
但即便是在这片苦难深重的大陆上，也绝不缺少酷爱电影的“梦中人”。他们以不同的方式和同样的执着，缔造出自己的“电影梦工厂”——诺莱坞。

“诺莱坞”指的是西非国家尼日利亚的电影产业，在非洲大陆家喻户晓。它的起航纯属偶然。

1992年，尼日利亚阿兰布拉州城市奥尼查的一位商人为了清仓空白录像带而拍摄了一部故事片——《奴役下的生活》，讲述了一个痴迷于邪教的男子用妻子来祭祀以换取钱财和地位的故事。结果，该片意外地卖出了75万份副本，引得人们纷纷效仿。

该片的制片人奥冈约佛尔谈到这个关于巫术和魔鬼的故事时说：“普通人想看看那些东西后面究竟藏着什么……我们也没有美化它，就是让人们坐下来想想，开拓一下他们的思路。看过那部电影后，好多人都不再信这些巫魔了。”

尼日利亚是拥有1.4亿人的非洲第一人口大国，从不缺乏可讲的故事和会讲故事的人。尼日利亚“独立电视制片人协会”主席费米·奥杜格贝米说：“从传统上来说，我们是一个爱讲故事的民族。我们有230多种语言和文化，每种都有自己的特色。”<sup>[1]</sup>



“诺莱坞”的电影拍摄现场

[1] 尼日利亚崛起“诺莱坞”[EB/OL]. 新闻晚报, <http://www.jfdaily.com/a/2257526.htm>.



诺莱坞的电影题材涵盖社会各个层面,多围绕浪漫爱情、穷人致富、鬼怪奇谈、民间传说、名人轶事、宗教巫术、贪污腐败等内容展开,结局几乎都是“善有善报、恶有恶报”。其电影制作也秉承着非洲本土的黑人文化特色,因此不仅出口到整个非洲,还深受美国和欧洲的黑人群体欢迎。

很多非洲人不满西方电影中的非洲印象,也厌倦了充斥着美国式英雄主义的好莱坞影片,而更喜爱土生土长、浅显易懂、贴近现实的本土电影。非洲人渴望用自己的方式来讲述生活中的故事,展现属于自己的文化价值。

诺莱坞的成功秘诀在于其无可比拟的低成本运作模式。一部电影成本约1.5万~2.5万美元。只用一部数字摄像机、一台电脑、十几天时间就能摄制一部电影。一名电影演员在15年时间内可以拍摄100多部电影。诺莱坞没有专业的制作室和摄影棚,也没有公共补贴,其发展全靠尼日利亚电影人的创造和坚持。

诺莱坞的观众市场很大,但人们主要在家里通过录像带或光碟观看电影。因此,诺莱坞影片放弃了电影院,拷贝到录像带或DVD上,送往成千上万的销售点,直接进入家庭。凭借低廉的销售价格和密集的销售网络,影片可以一直卖到乡村。

尼日利亚的最大城市拉各斯和阿兰布拉州的奥尼查是两大音像发行中心。在巨大的露天音像市场上,兜售影碟的小摊贩随处可见,每周都有十部以上的新片面世。这些影片的投资一般只相当于几十万元人民币,因此数量异常丰富,满足了不同影迷的需求。

联合国教科文组织的调查显示:在20年间,拥有诺莱坞的尼日利亚已经成为全球第二大电影生产国(2006年出产872部),已超过了拥有好莱坞的美国(485部),仅次于拥有宝莱坞<sup>[1]</sup>的印度(1 091部)。<sup>[2]</sup>目前,尼日利亚各地有50多万个家庭电影录像带发行租赁俱乐部,产业规模超过27.5亿美元。电影产业的年营业额约2亿欧元,从业人数超过百万,是

[1] 宝莱坞:位于印度孟买电影基地的印地语电影产业的别称,是世界上最大的电影生产基地之一,拥有数十亿观众,对印度乃至整个南亚次大陆、中东、非洲和东南亚的流行文化都有重要影响,并通过南亚的移民输出传播到整个世界。

[2] 《非洲梦工厂诺莱坞》,法国《新观察家》周刊2009年8月19日一期文章,转载于《参考消息》。

该国提供就业岗位第二多的产业，仅次于农业。

2005年起，诺莱坞电影频频进入国际电影节。戛纳电影节、柏林电影节、蒙特利尔电影节都开辟了专门场地，介绍和放映诺莱坞电影；南非卫星电视开通频道，专门放映诺莱坞影片；默多克旗下的付费电视传媒也有计划涉足诺莱坞电影。<sup>[1]</sup>

当然，诺莱坞影片在艺术方面还有很多缺欠，但这种电影模式已吸引了很多非洲国家去竞相学习、复制。而它对于这个世界上所有怀抱梦想的影视爱好者们都应有所启迪——“有梦最美，希望相随”。只要我们以执着的信念来点燃心中那盏梦想之灯，无论身在何处，都能生出绚烂的双翼，振翅高飞。

所以，不必疑虑，不必彷徨。我的“故事”，我可以做主！

微故事片——本书即将畅谈的这种艺术形式，如今再次焕发出勃勃生机，使每位影视爱好者都可以自由地用影像筑造梦想，用梦想照亮世界。

“同一个世界，同一个梦想。”此中真谛得到了最好的阐释和印证。

[1] 黎文涛. 异军突起的“诺莱坞” [EB/OL]. 人民网, <http://world.people.com.cn/GB/15572334.html>.

# 第一回 “微” 风拂面

## —— 微故事片的勃兴之谜

---

- 一、小巧玲珑似袖珍——微电影（微故事片）之释义
- 二、且从前世话今生——微电影（微故事片）之探源
- 三、风云际会起波澜——微电影（微故事片）之论今
- 四、轻舟驶过万重山——微电影（微故事片）之展望