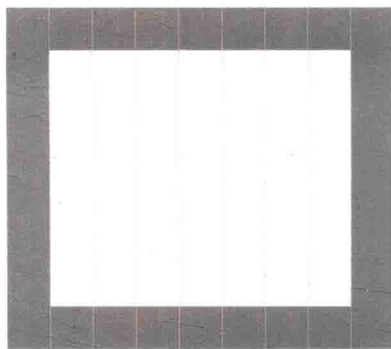


同济人文社科丛书（第二辑）

丛书主编 伍江

数字时代的 幻想电影研究

赵 起 著



社

同济人文社科丛书（第二辑）
丛书主编 伍江

数字时代的 幻想电影研究

赵起 著

内 容 提 要

本书的基本研究方法是通过时间向度对幻想电影的创作观念进行分析,通过类型向度对具体创作手法展开论证,通过具体影片分析来加强论据对论点的支持并展开深入讨论。

本书进行论证的理论涉及电影叙事学、电影符号学、文化批判理论(含意识形态批评理论、结构主义、女性主义、后殖民主义理论)、精神分析学、电影观众学(含观众心理学、观众接受美学)等。

本书适合电影理论研究者及相关专业人士阅读。

图书在版编目(CIP)数据

数字时代的幻想电影研究/赵起著. —上海:同济大学出版社,2017.8

(同济人文社科丛书.第2辑)

ISBN 978-7-5608-5699-5

I. ①数... II. ①赵... III. ①数字技术—应用—科学幻想片—研究 IV. ①J953-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 277343 号

数字时代的幻想电影研究

赵 起 著

责任编辑 张 睿 责任校对 张德胜 封面设计 孙晓悦

出版发行	同济大学出版社	www.tongjipress.com.cn
	(地址:上海市四平路 1239 号 邮编:200092 电话:021-65985622)	
经 销	全国各地新华书店	
印 刷	上海同济印刷厂有限公司	
开 本	850mm×1168mm 1/32	
印 张	6.125	
字 数	165 000	
版 次	2017 年 8 月第 1 版	2017 年 8 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5608-5699-5	
定 价	28.00 元	

本书若有印装质量问题,请向本社发行部调换
版权所有 侵权必究

自序

电影,是一个简单而又复杂的名词。简单,在于它的通俗性、直观性,不论受过多少教育的人都可以看、都可以讨论;而复杂,在于它承载了政治、文化、商业、娱乐等多种属性,具有复杂意义层面的可阅读性。所以,看电影,容易,也难,既轻松,又沉重。数字时代的来临,并没有改变电影的这种特色,却提供了电影表达的更多可能性,同时也在一定程度上改变了观看方式,从影院电影到电视台播放电影,到录像带、DVD,再到网络下载、流媒体,甚至近几年通过手机直接观看,看电影的集体性、仪式感进一步被消解。传播方式和平台的扩大化,使电影似乎更亲民,但也遭遇到更多其他视觉形式的“类击围攻”,这使得反思电影本身和创作理念、创作方式有了一定的必要性和现实意义。

电影对于我本人来说,是一个非常重要的“概念”,并不是单纯的欣赏、探讨和研究,我也在尝试进入电影创作的领域,尽管有许多困难,但努力依然不懈。和电影伴随也已然成了我的生活方式,可以说每天除吃饭睡觉以外花在电影上的时间占了生活的很大一个比例。对电影的热爱是我当年转专业,从舞台美术设计到选择攻读导演硕、博士的唯一原因。尽管对电影史上的重量级大师及作品保持着无限的热忱,我依然对所谓“通俗的”幻想类影片情有独钟,当然我也发现有相当多的著名导演至少在其早年都拍过科幻类影片,如戈达尔的《阿尔法城》(*Alphaville, a Strange Adventure of Lemmy Caution*, 1965)、特吕弗的《华氏 451 度》(*Fahrenheit 451*, 1966)、阿尔特曼的《太空登月记》(*Countdown*, 1968)、《五重奏》(*Quintet*, 1979)、法斯宾德的《世界旦夕之间》(*World on a Wire*, 1973),等等。我喜欢科幻片的原因可能在于从小就喜欢与科学和想象有关的内容,看了不少科幻小说,再加上从小画画,对视觉领域的东西会比较关注,所以这几者一旦结合,便塑造成了我的科幻片情结。读研以后,在观看大量影片的同时,我特别留意了科幻这一类型,当然也包括了其他一些魔幻、奇幻题材的影片,而这些影片,相当数量是从一些幻想小说改编而来的,并在影史上被多次重拍。渐渐的,越来越丰富的阅读量

和积累让我觉得幻想影片的意义真的不仅仅在于它的商业价值,它也是相当有“内涵”的片种,尽管有些拍得粗糙,有些过于强化形式感。当然不管怎样,幻想题材在商业上的表现还是不能被忽视的,尤其在美国,幻想类影片一直是一个重要类型,不论是早先大量的低成本B级片,还是近些年的那些鸿篇巨制,幻想影片一直为观众所喜爱和消费。这些年美国票房前十的影片,基本上有超过一半都是幻想类的,这使得对此类影片的关注和研究显得更为必要,至少是从商业运作和艺术特色上来看。仔细想一下,当下幻想影片的兴盛有一个重要的原因就是计算机技术的高速发展,导致在制作上的手段更加丰富,各种题材和造型、情境都能用更符合故事情节的方式制造出来,使得从前不敢涉猎的素材或比较粗放表现的影片呈现出令人信服和惊叹的闪亮光芒。这些都是幻想影片的新特色和价值,但是我认为幻想影片更重要的部分可能在于它对于社会问题、人性问题、人类前途命运的深刻反思,也在于对想象世界的竭力发掘和探索,幻想影片的前瞻性是非常显著的,而时代感和当下性也是非常鲜明的,所以对其创作理念和艺术方法的探索就成为我关注的焦点,也是我做研究和写作此书的更主要原因。

尽管花费许多努力,但成书疏漏难免,只是希望本书能给有兴趣的电影学者、爱好者提供一些借鉴和启发,也希望自己在这个研究领域能继续深入下去。

电影的世界是如此令人着迷,而其中的幻想乐园更是一个蕴育精神华彩的圣地!

赵 起

目 录

自序	(1)
导言	(1)
第一节 数字时代幻想电影的研究动机	(1)
第二节 现有成果的考察和撰写本书的意义	(6)
第三节 研究方法和参考资料说明	(9)
第一章 数字时代幻想电影的创作理念与主题	(15)
第一节 创作理念的形成及特征	(15)
一、20 世纪 60 年代以来社会发展状况及对创作理念的影响	(15)
二、体制的反思与借鉴	(24)
三、时空的自由度量	(39)
四、幻想角色的现实映射和人格属性	(49)
第二节 选题来源和策略	(60)
一、由危机意识而产生的主题选择	(60)
二、适应全球化战略及市场运作的需求	(63)
三、主题的现实比喻和影射	(68)
第三节 故事母题的模式与内涵	(71)
一、从技术膜拜到悲观的未来	(71)
二、英雄的责任和命运	(74)
三、追寻潜意识和现实的关系——梦境和幻觉	(76)
四、宗教、灵异情境中的死亡与救赎	(79)
第二章 幻想电影的叙事	(83)
第一节 叙事时空关系的表达	(83)
一、时间的设定和排列组合	(83)

二、空间的设定和幻觉	(87)
三、时空的组合与转换	(90)
第二节 塑造作为叙事对象的幻想角色	(94)
一、超能英雄	(94)
二、外星生命	(96)
三、神魔及怪物	(100)
四、人造变异物和智能物	(102)
第三节 叙事和数字技术	(105)
一、幻想题材影片制作的早期技术状况	(106)
二、数字技术拓宽了影像构思与表现的疆域	(114)
三、数字技术作为表现手段对幻想电影创作的推动与 启发	(121)
第三章 幻想电影中的数字化虚拟形象	(125)
第一节 “数字化虚拟形象”概念和类别	(125)
第二节 追求“真实感”的必然之路	(128)
一、关于真实性——现实的还原及感知真实	(132)
二、“真实感”的叙事要求和创作理念	(136)
三、实现虚拟形象真实感的数字化手段和意义	(142)
第四章 幻想电影的风格确立	(150)
第一节 “现实性”和“非现实”	(150)
第二节 多样化的表现风格	(154)
一、黑暗阴郁风格	(154)
二、高技派风格	(157)
三、未来复古风格	(161)
第五章 幻想电影对受众心理的作用	(166)
第一节 观众审美心理的研究和针对	(166)

第二节 影响心理感受的两个类型	(169)
一、恐惧、焦虑的利用和观众心理反应	(169)
二、寻梦、幻象的营造和心理认同	(177)
后记	(183)
参考文献	(184)

导 言

第一节 数字时代幻想电影的研究动机

之所以选择对数字时代幻想电影的创作和审美进行研究,首先基于本人(本书作者)对电影创作研究的兴趣。从创作方向切入的理论研究不同于纯理论研究,它是基于创作实践和创作文本及其衍生的相关艺术活动等为对象主体来进行归纳总结得出理论成果的,同时这些理论成果中的相当一部分内容又反过来对创作产生比较直接的影响。电影创作研究通过对相关时期的电影作品和创作背景、电影人及其创作活动等展开分析,来对电影创作规律进行比较系统的总结,并寻找其中艺术表现的创新和价值观念的更替,所以这种对电影创作的理论研究的基本作用就在于让人们(行业从业人员、普通观众和读者、理论学者等)能更清晰地看到电影创作历史的演进曲线中的一些环节和造成这些表现方式或变化的具体成因。

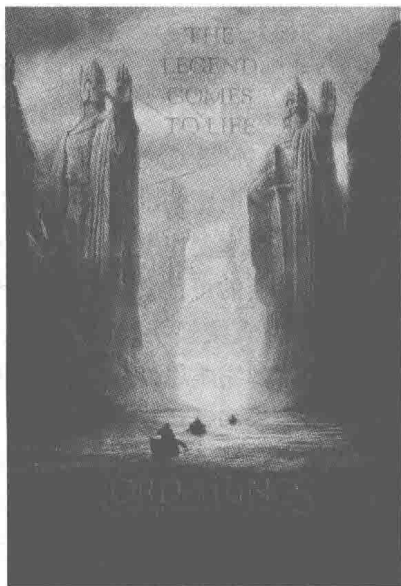
而为何要把对电影创作的理论研究聚焦在数字时代幻想题材影片创作上?“非现实”元素,是幻想题材影片的特性,“非现实”元素在电影中的呈现强调了幻想题材影片创作中不同于一般影片创作的特殊方面,到了数字时代,这种“非现实”元素在数字化手段下显得更为引人注目,它使得幻想电影成为电影艺术和技术发展的重要指向标。在对幻想电影这种类型板块和其基本创作模式的研究框架内,产生了对众多角度和素材更进一步研究分析的可能。从数字时代幻想电影创作的“非现实化”特色出发,我们可以直接触摸到电影想象力的丰饶土地,也可以对电影的真实(客观)表达的实质展开一番争论,更可以沿着创作者的足迹探寻他们留下的美妙成果和智慧光芒。

本书是把近 40 年以来的幻想电影题材影片作为基本研究对象,为什么有这样一个限定?下文会进行详细陈述。但我们需要先明确一下构成命题的几个关键词。首先,我们要知道“幻想电影”是怎样一个概念。在本命题的设定中,“幻想题材电影”涵盖了科幻题材电影、魔幻题材电影、

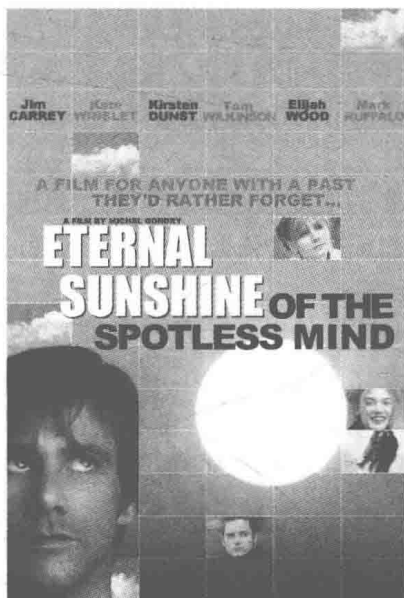
奇幻题材电影等几种类型的影片,大致廓清这几类影片的定义与异同有利于我们对“幻想题材电影”作为研究素材的理解。科幻电影是以科学技术本身及由其带来的社会、环境生活的变化为对象展开幻想的影片类型,它往往以某一种科学假设、科学理论或科技发展为前提进行延展,假想在此状况下人类的生活状态、价值观念、未来前途的具体模式,从而组织相应的故事主题、结构和线索,如《我,机器人》(*I, Robot*)、《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*)、《星球大战》(*Star Wars*)等影片。魔幻题材电影是以神怪、宗教、传说故事为基本素材和想象起点的,它经常涉及魔法、巫术、鬼怪、符咒等元素,故事的起因相当多的是人类面临族群生存危机的困境,需要人们找寻神灵赋予的力量来解除危难、扭转命运,正义与邪恶的较量总是这种类型电影不变的主题,如《指环王》(*The Lord of the Rings*)、《纳尼亚传奇》(*The Chronicles of Narnia*)、《龙骑士》(*Eragon*)等影片。奇幻电影则是以怪异、荒诞、幻觉为基本故事内容的题材,在这类影片中,奇特的世象、诡异的梦境、扭曲的心理成为艺术家表达主题和思想的主要手段,如《美丽心灵的永恒阳光》(*Eternal Sunshine of the*



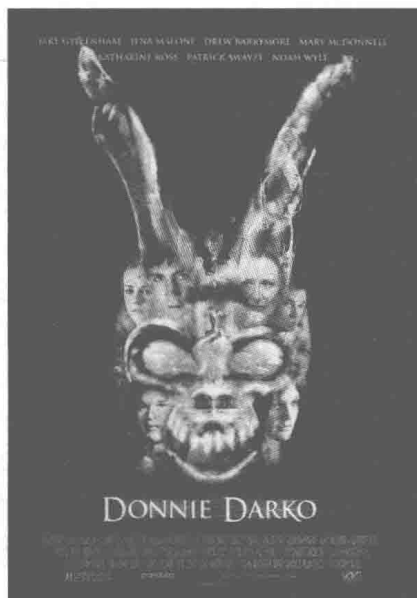
《星球大战》



《指环王》



《美丽心灵的永恒阳光》



《死亡幻觉》

Spotless Mind)、《死亡幻觉》(*Donnie Darko*)、《奇幻人生》(*Stranger than Fiction*)等影片。需要指出的是,目前对于魔幻电影和奇幻电影等类型并不存在严格意义上的明确定义,上述的概念只是作者对通常界定的一种重新总结。对于科幻电影、魔幻电影、奇幻电影的类型区分并不是绝对界线分明的,在某些影片中这几种类型经常是混合的,此外有一些影片也很难对号入座到以上的几种类型中去。如何精确划分幻想电影的类型并不在本书的讨论范围之内,本书关注的是这几类影片所

Will Ferrell Maggie Gyllenhaal Dustin Hoffman Queen Latifah Emma Thompson

Stranger than Fiction

Harold Crick isn't ready to go. Period.

NOVEMBER 11, 2004
 THE NEW YORK TIMES
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"
 "THE BEST OF THE YEAR"

November



《奇幻人生》

构成的幻想电影类型整体所呈现的多样性和丰富性,这种多样性和丰富性直接造成了作为研究的可行性、可拓展性和可深入性。当然我们研究“幻想题材电影”时,需要将这些类型电影的共同特性凸现出来,也需要知道这类电影与其他电影的基本差异。

那么幻想电影和一般具有想象色彩的电影有什么差异呢?“幻想”(fantasy)在词典里的基本解释是“以理想或愿望为依据,对还没有实现的事物有所想象”。幻想“实际上只不过是摆脱了时空秩序的一种回忆”,它“从联想规律制造的现成材料中获得素材”^①。威廉·泰勒在《英国同义字之区别》一书中提道:“一个人将感官印象化为观念的能力,和他的想象力是成正比的:想象力把感官印象变成影像,存于脑海。一个人的幻想,与他的唤起联贯或联想内存影像的能力成正比,并使这些影像结合,而代表出乎事物之表的理想。想象,是描绘的心智能力;幻想,是激发与结合的心智能力。想象,形成于耐心的观察;幻想,形成于心智场景变化之自由活动。”这样的描述似乎也并不完全合理或明确。文学史上对于“幻想”和“想象”这两个概念有比较纷杂的争论,我们没必要过于纠缠这种意见的不同,我们只要知道“幻想”至少是与一般意义上的“想象”有所不同的人的思维过程,它或许是和“想象”相对应的一种形式,或许是“想象”的延伸、拓展或变异。几乎所有的电影在创作中都有“想象”,而“幻想”的独特性在于,它从某一基本点起构建的情境和图像具有独立于现实存在的能力,有时甚至是和现实相对立的,“幻想”的内容企图通过重构人们的精神图景来获得最新鲜的认识和体验,从而拓展人们的精神海域,并有可能对身后这片陆地(现实)进行新的审视。由此可见,“幻想题材电影”涉及的材料和方法应该是隶属一种更为特殊的“想象范畴”,创作者需要运用更有创造力的手段和立场来对预先设定的“幻想材质”(题材)进行演绎。

所谓“幻想题材电影”也不会成为类型电影研究中所划分的单一影片类型品种,而是应该作为电影题材的一个独立板块来区分,这个板块是和现实题材电影相对应的,它们共同构成了电影类型的基本构架。对“幻想

① [英]柯勒律治(Samuel Coleridge),在他 1817 年出版的关于浪漫主义文学的理论著作《文学生涯》中,用了不少篇幅来讨论想象和幻想。

电影”概念的清晰有助于我们随后对电影创作的深入探讨。而“数字时代”这个概念通常也是指计算机时代或者信息时代,“是从工业化衍生的工业化革命的这种传统工业经济转变为以信息管理为主的知识经济,亦即信息化社会”。^② 而“数字时代的幻想电影”意即以信息时代为背景,采用计算机、网络等手段进行创作的幻想题材影片,无论从手段到观念都注入了新的含义。

本书研究的时空范畴设定为“近 40 年”,并以美国电影为主要研究对象和素材,也就是 20 世纪 60 年代至现当下的 40 多年时间内,这样设定的原因主要是以下几点:

(1) 美国作为电影生产的超级大国,其幻想电影更是独树一帜,无论从创作产量还是作品涉及的宽度广度,在全球来说首屈一指,这就值得我们去探究一番,这样一个研究对象对于创作理论研究来说相当有价值,同时我们也可以说“研究幻想电影创作”这个课题的第一手研究素材是相当丰富的。

(2) 20 世纪 60 年代起美国进入后工业社会(Post-Industrial Society)^③。“后工业社会”理论认为在工业社会中社会分层的标准是所有权,而后工业社会的分层标准则是知识和教育,它以科学技术和信息为基础,是知识架构起来的社会,这样,传统的生产方式和社会结构就被摧毁了。社会结构的变化对于美国社会生活的各方面都产生了极为重要的影响,也对电影发展产生直接影响。“后工业化”引起美学观念、政治观念、消费观念等的重大改变,并标示着全球逐渐进入信息社会、数字时代,而这一切我们都能很清晰地从这 40 多年的电影生产创作中找到印证。

(3) 20 世纪 50 年代后,电影业走向低谷,“美国电影黄金时代”最终结束,大制片厂制度^④在法庭干预^⑤和电视的冲击下^⑥逐渐解体,美国电影

② “信息时代”词条,摘自维基百科。

③ “后工业社会”(Post-Industrial Society)是持新保守主义立场的美国社会学家丹尼尔·贝尔首先提出的概念。

④ “大制片厂制度”(The Studio System):20 世纪 50 年代以前好莱坞电影产业体系的代表,是以工业化生产为核心的带有极强垄断特征的产业体系。

⑤ 1948 年 5 月,美国最高法院根据反托拉斯法对拖延多年的“派拉蒙案”做出了裁决,判定大公司垄断为非法,要求制片公司放弃发行和经营电影院的业务。

⑥ 美国电视发展迅速,到 1953 年,电影观众人数与 1946 年相比减少了一半。

业进入了制片厂和独立制片人携手共进的时期。20世纪60年代以后美国电影业开始了一个新的时期,《海斯法典》^⑦的废除标志着电影审查制度的终结,1968年开始实行的电影分级制度^⑧,为电影的创作与生产提供了广阔的可能性,这些直接影响到20世纪70年代美国电影进入复兴时期、“新好莱坞”的形成和随后更深远的发展。而幻想电影,尤其是科幻电影,在经历了20世纪50年代小制作、低成本的蓬勃发展后,从20世纪60年代开始进入了一个新的发展时期,产量虽然减少,但高投入、大制作、精致化,并结合进了最新的数字技术,使得这类影片逐渐摆脱B级电影的宿命,成为主流影片类型中的重要组成部分,而魔幻、奇幻影片作为较新的类型在20世纪80年代后也开始崭露头角。

第二节 现有成果的考察和 撰写本书的意义

在开始我们的论证之前,有必要大体了解一下关于幻想电影的研究状况和成果。国内外对于幻想电影的研究总体来说集中于几个方面。

(一) 电影史学角度的研究。这一类研究主要结合电影史的发展,对幻想类电影发展的整体历程进行解析或截取中间的一段特殊时期并比对其前后展开深入讨论,属于纵向性研究,偏重于确立影片的历史成就和地位,比如研究早期科幻电影、科幻电影黄金时期(20世纪50年代)等,具体研究文献有:

Michael Benson: *Vintage Science Fiction Films*, (1896 - 1949).
Jefferson, NC: McFarland, 1985.

Manfred Nagl: "The Science Fiction Film in Historical Perspective"
Science-Fiction Studies 10, 3 (Nov. 1983).

Vivian Sobchack: "Screening Space: The American Science Fiction Film" New York: Ungar, 1988.

⑦ 《海斯法典》(Hays):美国历史上限制影片表现内容的审查性法规。由全美电影制片和发行人协会主席W.海斯与耶稣会教士D.洛德等人起草制定,1930年3月31日公布,1966年被正式取消。

⑧ 1968年杰克·瓦伦蒂创立影片评级规制。

Bill Warren: "Keep Watching the Skies!: American Science Fiction Movies of the Fifties" Jefferson, NC: McFarland, 1982—1986.

吴岩:《科幻电影发展简史》(《名作欣赏》1991, 2—4期)等。

(二) 作为类型的研究,将幻想电影纳入类型电影研究范畴中去,这类研究主要发掘幻想电影的类型特色,其中涉及母题、选材、主题、叙事结构、文化社会背景研究等具体方面,同时也会和其他种类影片做一定程度的比对,这种属于横向性研究。具体研究文献有:

M. 瑞安, D. 克尔纳, 武文, 孙雨:《当代好莱坞科幻片》(《世界电影》1993年第3期)。

白莲:《当代西方魔幻电影与欧洲文化语境》(《艺术百家》2007年第5期)。

曾耀农:《论科幻影片》(《怀化师专学报》1998年第4期)。

刘帆:《有关第二世界的想象——作为类型的魔幻电影片论》(《重庆三峡学院学报》2007年第5期)。

吴佳佳:《现代技术社会的想象异世界:魔幻电影》(《南方论刊》2006年第12期)。

陈奇佳:《奇幻电影:我们时代的镜像》(《文艺研究》2007年第1期)。

张东林的《科幻电影:在幻象和我们之间》(《世界电影动态》1980年第8期)。

George E. Slusser and Eric S. Rabkin, eds.: "Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film" Carbondale: Southern Illinois UP, 1985.

John Baxte: "Science Siction in the Cinema" United States, Paperback Library 66-420. 1970等。

(三) 针对具体幻想影片的分析和研究,这类研究重在挖掘单个影片的创作手法、哲学意义和文化特征等细节,研究方法比较多样化,也会经常借影片的某一个具体问题引申出去,和其他学科相互交叉,并借用其他学科的成果来进行论证,属于“点”的研究。具体研究文献有:

[美]格雷戈里·巴沙姆^⑨/[美]埃里克·布朗森^⑩(编)/金旻旻(译):

⑨ 格雷戈里·巴沙姆,美国宾夕法尼亚州国王学院哲学系主任。

⑩ 埃里克·布朗森,纽约市伯克利学院哲学与历史系主任。

《指环王与哲学》(上海三联书店 2005 版)。

王珂:《解读〈黑客帝国〉中的鲍德里亚哲学符号》(《黄石理工学院学报》2005 年第 6 期)。

斯拉沃热·齐泽克(Slavoj Zizek)^①/严蓓雯(译):《〈黑客帝国〉或颠倒的两面》。

Jonathan Bignell: "Another Time, Another Space: Modernity, Subjectivity, and The Time Machine" Wellsian: The Journal of the H. G. Wells Society 22 (1999): 34-47.

Yves Chevrier: "Blade Runner: or, the Sociology of Anticipation" Science-Fiction Studies 11. 1 (Mar. 1984): 50-60.

纵览这些方面的研究成果,我们可以看到无论是对幻想电影的历史追源还是作为类型化的研究,甚至是具体的文本分析,都积累下了丰富的研究资源,对我们了解幻想电影及其创作提供了很有实用价值的参考,有些文章在研究水准或观点表述上达到了相当的高度,如齐泽克的《〈黑客帝国〉或颠倒的两面》一文,就运用了后结构主义的方法和成果来对《黑客帝国》(The Matrix)一片进行了哲学维度的分析;白莲的《当代西方魔幻电影与欧洲文化语境》从文本层面和文化语境两个层面入手,对当代西方魔幻电影展开研究;《指环王与哲学》一书则由巴沙姆和布朗森教授召集的一批富有哲学素养、熟知中土之事的学者,共同来讨论《指环王》中种种令人着迷的问题。不过我们同时也注意到,相当多的研究文献在研究主题和内容上有重复性,也多偏于对具体节点的分析 and 评断,缺乏较为系统的对研究框架的搭建和对结构的组织,并且在这些研究成果中对于幻想电影创作的研究并不多见。而本书针对幻想题材电影创作进行研究,着眼点在于分析创作中的“非现实化”思维及处理特色这部分,对于创作者的创作观念、创作手段以及由此带来的影片实际效果和影响进行比较系统的理论梳理,并且将研究范畴设定为近 40 年的美国幻想影片,其实也

① 斯拉沃热·齐泽克(Slavoj Zizek),1949 年出生于斯洛文尼亚的卢布尔雅那,1981 年以一篇讨论德国唯心论的论文在卢布尔雅那获得博士学位,1981 年至 1985 年在巴黎攻读第二个博士学位,论文主题为从精神分析学家拉康的角度去解读黑格尔、马克思和克里普克。20 世纪 80 年代后期回斯洛文尼亚从事学术、文化批评和政治活动。

就是把美国进入后工业社会以后的社会发展状况作为研究的基本背景,并将此和幻想电影创作研究产生关联。

由此可以看出本书至少有以下方面的价值,首先,在理论上的意义在于,建立了一个较有新意的命题,提出一些具有独创性的观点,寻找出幻想题材影片创作的典型特点与发展脉络,并将其他人一些比较琐碎的理论观点重新进行整理,从而体现幻想电影创作观念和主题对“现实”的继承性、拓展性、颠覆性,展现出电影创作手段的多样性和丰富性,同时也反映出幻想影片创作者与现实对话的独特的立场与角度。一般对数字化的认识更多的是停留在技术的层面,认为数字化主要是为电影的表达增添了手段和便利,这种认识是比较初级和浅显的,事实上,通过本书从创作理念到手段的梳理,将会揭示数字化对幻想电影审美观念的改变,这种改变是有跨度和深层次的。在本书的研究中,既有对创作具体案例、模式的研讨分析,也涉及了影片整体的创作理念与方法,并从纵向与横向综合地进行比较和归纳,这种整体性补充了电影数字艺术领域理论研究的空缺,为今后其他研究提供观点的参考和更多理论或实例素材。

其次,本书还具有一定的现实意义,在对幻想电影创作的研究中,通过对大量影史上具体影片的分析归纳来对电影本身的艺术创作规律进行总结,同时可从影片中归结出许多与哲学、心理学、社会学等学科有关的富有价值的研究命题、研究素材与结论,这样就可以为从文化成果上了解从过去(40年前)到现当下的社会、人文状况提供参考,有助于补充我们对现实社会的认识和评价。对影片的创作分析和理论总结也有助于电影工作者尤其是第一线的创作者的实际工作,激发他们对幻想电影的创作欲望,引领他们有效地观察并借鉴前人的创作方法和观念,最终在丰富作品的内容、提升作品的内涵、提高创作水平上能起到积极的作用。

第三节 研究方法和参考资料说明

本书基于后工业和数字时代背景对幻想影片创作的叙事方式、主题表现、导演手段等展开研究,着重其中的“非现实化”特色。科幻、魔幻、奇幻等题材电影在创作构思和表现形式上有很大的相似点,而且都是以给