

魔幻电影

Fantasy Film

刘思佳 著



CIP 中国电影出版社

魔幻电影

Fantasy Film

刘思佳 著

CIP 中国电影出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

魔幻电影 / 刘思佳著. —北京: 中国电影出版社,
2013. 9

ISBN 978 - 7 - 106 - 03720 - 8

I. ①魔… II. ①刘… III. ①电影评论—世界
IV. ①J905. 1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 207077 号

责任编辑: 戴 赞

封面设计: 唐 诗

版式设计: 李天天

责任校对: 李美玉

责任印制: 张玉民

魔幻电影

刘思佳 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100013

电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部) Email: cfpymb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 北京中献拓方科技发展有限公司

版 次 2013 年 9 月第 1 版 2013 年 9 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/850 × 1168 毫米 1/16

印张/9 字数/200 千字

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 03720 - 8/J · 1449

定 价 26.00 元

致 谢

小时候生活的县城有唯一的一家电影院，这个地标性的建筑一度是孩子们最乐意去游荡的地方。记得买票的窗口就在红色大门的右手边，但那时从来不记得曾经买过票。可能因为是小孩子，不要票也能进去。忘记了是在小学几年级的某一天的下午时光，我和几个玩伴一起到县城最繁华的商业街“沙河”去游玩。电影院就坐落在这条柏油路上，途经此处不自觉地就溜达进去了，从后门一直走到最前排，发现可以容纳上百人的场子里约莫只有十几个人。在第一排最中央的位置上坐下后就感觉整个银幕都是我一个人的了，于是七扭八歪的在椅子上动来动去，看的一点也不专心，只觉得好玩。电影的情节现在已经无法记起，只隐约记得是黑白片。最后吸引我全部注意力

的，是远处放映室洞口射出的淡蓝色光斑，伴着尘土的颗粒在其中游动，在我的心里充满了魔力。

2001年进入北京广播学院，2011年从中国传媒大学毕业。读书的十年与本书研究的电影主要时段恰好重合，因此把原本的博士论文改写成这本著作，对我也是别有意义的一件事情。在此，特别感谢我的导师周月亮教授，他不仅引领我进入电影艺术的大门，更以哲人的思想启迪了我的心灵。感谢在校期间给我授业解惑、开题答辩的老师，他们是：仲呈祥、酆苏元、胡克、苗棣、丁亚平、宋家玲、袁庆丰、张建勇、周涌、张宗伟、游飞、Robert Rosen等教授。博士期间相遇的同学也是一批难得的挚友，感谢共同经历的美好。感谢艺术研究院的院领导张晶教授、张金尧副教授的帮助，感谢院里亲爱的同事们在工作和生活上给我的关照。感谢“艺术学门类建构与学科建设”全国博士论坛以及 2013年度中国传媒大学科研培育项目《景观与类型：当代魔幻电影研究》（CUC13B09）提供的出版资助。最后，感谢我的亲人，特别是我的先生王青亦，没有他一直以来的支持和鼓励，我无法坚持完成这本书。

目 录

Contents

图表目录 / I

绪 论 / 1

第一章 什么是魔幻电影 / 15

第一节 幼稚的魔幻电影? / 17

第二节 辨认“魔幻” / 24

第三节 魔幻电影的本性 / 34

第二章 魔幻电影小史 / 47

第一节 魔幻电影前史 / 48

第二节 文学改编及其风格 / 63

第三节 当代魔幻电影盛况 / 73

第三章 叙事风格 / 83

第一节 神话与史诗 / 84

第二节 巫术复魅与英雄冒险 / 102

第三节 游戏狂欢与杂糅叙事 / 121

第四章 制造观众 / 137

- 第一节 观众的构成 / 139
- 第二节 形式奇观与身体的延展 / 144
- 第三节 时间空间化与凝视观众 / 154
- 第四节 女性观众与观看女性 / 164

第五章 魔幻媒介景观 / 179

- 第一节 产业的延展与融合 / 181
- 第二节 虚拟魔幻影像与真实主题公园 / 188
- 第三节 魔幻电影游戏化与游戏电影化 / 197
- 第四节 国家形象的建构与传播 / 205

第六章 中国魔幻电影 / 217

- 第一节 本土电影和市场 / 219
- 第二节 侠义神怪的内在精神 / 225
- 第三节 民族风格的叙事模式 / 234
- 第四节 困境与出路 / 241

结 论 / 253

附录：当代魔幻电影列表 / 259

参考文献 / 269

图表目录

- 图0.1 《哈利·波特与魔法石》引领全球观影热潮 / 2
- 图0.2 经典虚拟仿生形象咕噜姆 / 7
- 图1.1 创造票房纪录的《霍比特人：意外之旅》 / 16
- 图1.2 《纳尼亚传奇》里的魔幻世界 / 21
- 图1.3 结合科幻与恐怖的电影《异形》 / 26
- 图1.4 现代奇幻文学宗师托尔金 / 32
- 图1.5 精彩纷呈的魁地奇比赛 / 37
- 图1.6 中土世界地图 / 40
- 图1.7 魔法世界中的象征符号——半兽人 / 43
- 图1.8 《王者归来》里气势恢宏的战争 / 46
- 图2.1 《爱丽丝梦游仙境》经典地创造了如梦幻境 / 50

- 图2.2 1933年的《金刚》的动画特技 / 54
- 图2.3 《绿野仙踪》开启当代魔幻电影的滥觞 / 57
- 图2.4 《星球大战》开创了特效和商业新模式 / 59
- 图2.5 公元8世纪的英雄史诗《贝奥武夫》 / 64
- 表2.1 魔幻电影的风格及其特点 / 71
- 图2.6 庞大而狂热的“哈迷” / 73
- 图2.7 法国风情的《亚瑟和他的迷你王国》 / 77
- 图3.1 “魔戒之主”彼得·杰克逊 / 85
- 图3.2 具有史诗气质的电影《指环王》 / 89
- 图3.3 《卡里加里博士的小屋》有如表现主义绘画 / 93
- 图3.4 作为“眼睛”存在的魔王索伦 / 97
- 图3.5 终结篇《哈利·波特与死亡圣器（下）》 / 103
- 图3.6 充溢着黑暗色彩的《哈利·波特》 / 108
- 图3.7 哥特式的实景拍摄基地 / 110
- 图3.8 狂欢化的《加勒比海盗》 / 122
- 图3.9 恐怖慑人的影像氛围 / 131
- 图4.1 万人迷影星约翰尼·德普 / 143
- 图4.2 神情飘逸的甘道夫 / 148
- 图4.3 咕鲁姆的数字特效制作 / 153
- 图4.4 《双塔奇兵》中雪山的实景 / 159
- 图4.5 布兰切特饰演的精灵女王 / 166
- 图4.6 精灵公主的扮演者丽芙·泰勒 / 168
- 图4.7 海盗们的首领伊丽莎白 / 170

图4.8	巫师中的强者赫敏 / 173
图5.1	作为电影产业链的角色玩偶 / 180
图5.2	魔幻话语回旋效应示意图 / 185
图5.3	“哈利·波特的魔法世界”主题公园 / 190
图5.4	真实的“末日火山”瑙鲁赫伊山 / 193
图5.5	《哈利·波特》电子游戏 / 199
图5.6	新西兰的“霍比屯”玛塔玛塔 / 207
图5.7	充满诱惑的美国文化符号 / 215
图6.1	人魔爱恨交织的《画皮》 / 218
图6.2	《无极》有了高票房也惹了大争议 / 221
表6.1	2005年国产片和进口片国内票房排行榜 / 222
图6.3	中国魔幻电影的雏形《火烧红莲寺》 / 226
图6.4	玄幻神妙的《青蛇》 / 232
图6.5	《大话西游》中失落的爱情 / 236
图6.6	《画皮Ⅱ》中描绘了色、心、生、死、情 / 238
表6.2	中西魔幻电影叙事元素比较 / 241
图6.7	《魔比斯环》面对的是尴尬的失败 / 244
图6.8	数字特效与中国气派相结合的《蜀山传》 / 249

绪 论

魔幻电影是21世纪以来全球票房最高的电影类型之一。《哈利·波特》、《指环王》、《暮光之城》等电影把数字技术、人的想象力和日常生活融合起来，制造出票房奇迹的同时，更引领了流行全球的魔幻文化潮流。从商业制作来看，魔幻电影近年来已经逐渐成为一种新的类型电影；与其他类型电影不同，魔幻电影与玩偶制作、游戏开发和景观制造相结合，作为一种全产业链的类型成为各国文化产业开发的经典；也因此，魔幻电影也为许多国家政府所看重，成为国家形象塑造的利器。

2001年，《哈利·波特与魔法石》和《指环王：护戒使者》先后成功上映，在全球范围内掀起了魔幻电影的观影热潮。随后，好莱坞不仅很快推出《哈利·波特》和《指环王》

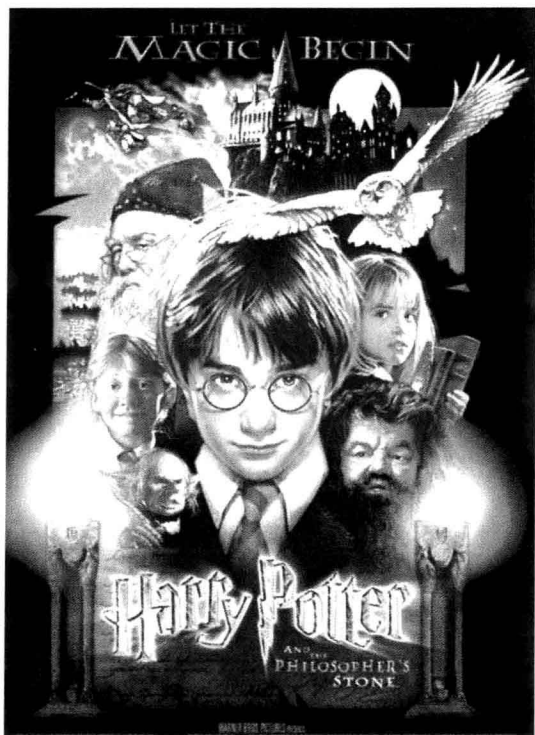


图0.1 《哈利·波特与魔法石》引领全球观影热潮

的续集，也上映了如《纳尼亚传奇》、《加勒比海盗》、《暮色》、《星尘》、《查理与巧克力工厂》、《黄金罗盘》、《僵尸新娘》、《潘神的迷宫》等一大批深受好评的当代魔幻影片。

这些魔幻电影的上映不仅在全球带动了魔幻色彩的流行文化，促进了电影自身的发展，同时也深刻地影响了大众的审美消费和现实生活。魔幻影迷大量涌现，他们不仅把魔幻电影

视为消遣娱乐，并自动地成为传播魔幻电影流行文化的信徒。魔幻电影迷以近乎狂热的态度生活在“魔幻”文化的氛围中，他们穿戴的服饰、阅读的书籍、参与的游戏、购买的玩具、倾听的音乐、观看的视频都与魔幻电影息息相关。影迷俱乐部的成立更进一步将他们组织成一个现实的社会群体，可以说魔幻电影已经成为影迷们日常生活的一部分。

正如电影史上有声电影和彩色电影的出现一样，数字技术的加入又一次把电影创作推向新的界域。魔幻电影的创作深深获益于数字技术的进步，并进而制造出极具震撼的试听奇观。大量奇观效果生产出批量化的审美惊奇，吸引了最为广泛的观众群体，让魔幻电影成为电影世界里全新的时代宠儿。

同时，魔幻电影里的视觉奇观成为其叙事的重要组成部分，逐渐塑造了电影叙事的一种崭新模式。新的影像表现方式和新的叙事模式，自然形成新的观影体验。而3D和IMAX巨幕等电影拍摄和放映技术协同数字技术共同呼唤着新的影像美学：一方面，魔幻电影所营造的幻象光影同崇尚生活质感的纪实美学拉开了距离；另一方面，通过新技术呈现的非现实影像表意，更微妙地描绘了人类想象的幻境，从而为大众带来了新的美学意境。

同西方魔幻电影创作的热闹场面不同，中国电影近十年飞速发展却鲜有优秀魔幻电影的出现。标榜中国第一部魔幻电影的《无极》，一度引发观众和业界的广泛关注和强烈批评。该片巨大的争议性，暴露出中国魔幻电影创作中斜事浅薄、民族

性缺失甚至虚无主义等一系列问题，这也让国内的电影人不敢过多涉足魔幻电影。

然而这一切仍然无法阻止中国观众对魔幻电影的热爱。好莱坞魔幻电影在中国电影市场上持续不断地刷新票房纪录，这样的事实证明魔幻电影在中国具有广泛的观众群体和消费市场。直到影片《画皮》系列的上映，才渐次改变中国魔幻电影黯淡的状况，中国魔幻电影开始寻找一条自身独特的“中国道路”，去赢得观众与市场。

魔幻电影在全球的流行，亟需学者们对此进行梳理、阐释和剖析。凯瑟琳·福克斯（Katherine A. Fowkes）的新著《魔幻电影》（*The Fantasy Film*）从西方视角对魔幻电影的定义和历史做了概述。书中认为辨识魔幻电影的一项最为关键的特征是“观众认同的现实与魔幻叙事世界之间‘本体论的破灭’”。如果说科幻电影的逻辑仍然建立在现实科学的基础上，那么魔幻电影的基石则是魔幻本体论。也就是说，电影中的飞行、变身和斗争都是由魔法创造，也都应该从魔法本体论的世界观来认知。在这个意义上，福克斯把魔幻电影的历史推演至19世纪英国浪漫主义文学、欧洲盛期的童话创作以及德国史诗《尼伯龙根之歌》。¹

陈伟龄关于美国魔幻电影的博士论文，为魔幻电影提供了

1 Katherine A. Fowkes. *The Fantasy Film*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011, p1-54. 魔幻电影的定义和历史在其他英文著作中也有论述，诸如James Walters. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. Oxford: Berg, 2011. 后者主要是考察早期魔幻电影的发展，并不主要论及当代流行的魔幻电影大片。

一个描述性的定义。认为“魔幻电影是以魔法、幻想和神话等超自然元素为影像主体的电影”，它遵循的是非科学的逻辑，用传奇故事主要面向青少年展现了极富想象力的异质世界。杭玫行文优美的论文《奇幻电影：文本解读与文化研究》一如它的标题所示，将魔幻电影的源流追溯至20世纪流行的奇幻文学创作与改编。认为这一类型电影的标志性元素就是魔法和巫术。¹

本书认为魔幻电影是描绘架空世界的类型电影。巫术和魔法思维是魔幻电影采用的特殊手段与视觉显像，它作为类型电影与其他电影的区别关键就在于特殊的架空世界的设置和描述。架空世界的本体论毫无疑问与现实世界不同，但二者又有若干同源之处。我的想法是架空世界是抽象、另类的本体论在魔幻电影中的具体显现，它在不同的魔幻电影中又视觉化为精彩纷呈的各色巫术和魔法。换言之，架空世界恰好是上述另类本体论和描述性的魔法巫术的连接点。

研究者对架空世界多有论述，但都是把它作为魔幻电影的重要特征而非像本书那样将它作为魔幻电影的本质构成。陈奇佳的论文很好地描述了架空世界是一个作者凭空虚构的平行时空，但这个特殊的时空又大多有着中古和中世纪的时代特征。王宜文认为架空世界是魔幻电影“新神话主义”的现实表达，

1 陈伟龄：《当代美国魔幻电影研究——1990—2006年时间段的考察》，南京大学2007年博士学位论文，第1—10页；杭玫：《奇幻电影：文本解读与文化研究》，华东师范大学2010年硕士学位论文，第6—15页。

建构了魔幻电影的神话梦境。¹ 这些无疑推动了我的这项研究，但在本书中我更多的不是把架空世界当做魔幻电影的视觉表征，而是把它作为辨别这一类型电影的标准和本质。

谈到魔幻电影，技术——特别是数字技术——是绕不开的话题。无论是早期的乔治·梅里爱电影，还是当代的一众魔幻影片，技术在其中都扮演了至关重要的角色。福克斯甚至指出，有许多因为技术制造的幻象而把魔幻电影与电影特技混为一谈。在上面谈到的那本书中，福克斯从20世纪30年代动画电影开始一直到当代的计算机合成图像（CGI）、维塔工作室等，详尽地讨论了魔幻电影与电影特技协同发展的历史。

此外，大卫·波德维尔针对《指环王》的电脑合成影像进行了深度分析，解析了计算机合成影像不仅创造出令人印象深刻的特效，更重要的是影响了从壮观场面到一般场景的影片制作过程中的多个层面。安迪·瑟金斯（Andy Serkis）和加里·拉塞尔（Gary Russell）从咕噜姆（Gollum）的数字化创造细节和演员表演等出发，精彩展示了数字技术是如何创造出世

1 陈奇佳：《奇幻电影：我们时代的镜像》，《文艺研究》2007年第1期；王宜文：《来自魔幻影像的思考：电影是什么？》，《中国图书评论》2008年第6期。许多论者都意识到了架空世界的重要性，比如李为祯：《幻构人类心灵之镜——〈魔戒〉的文化解读》，《当代外国文学》2004年第3期；鞠训科：《魔幻主义小说初探——以〈魔戒〉和〈哈利·波特〉为个案》，《广西教育学院学报》2007年第2期；王宁川：《狂欢中的理智：奇幻文学诗美学解构——以〈哈利波特〉为例》，《大众文艺》2009年第1期。还有人把虚构的架空世界与新西兰的电影拍摄基地联系起来，比如杨宁：《〈指环王〉与“中土”神话》，《北京电影学院学报》2004年第3期；黄凤贞、林勇：《一个中土的诞生：从〈指环王〉主题旅游看新西兰后现代身份的建构》，《当代电影》2007年第1期。

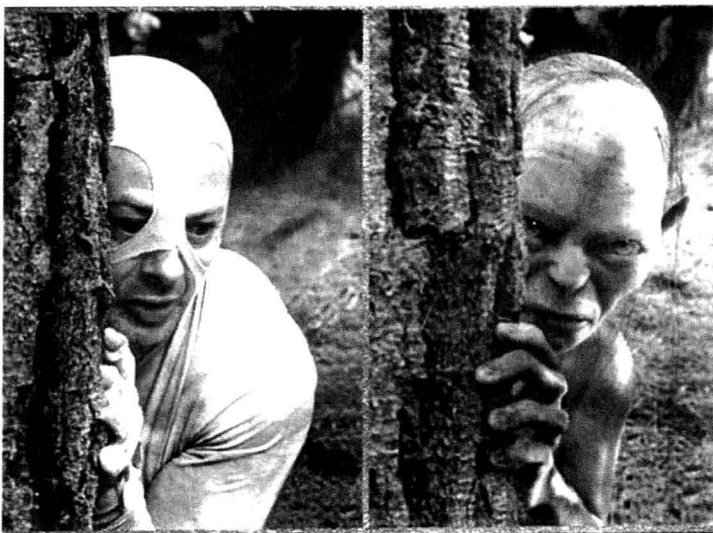


图0.2 经典虚拟仿生形象咕噜姆

界上第一个虚拟仿生的银幕形象。'我不是把讨论着重放在技术的探讨或者技术对影像呈现的贡献上，而是数字技术制造的奇观不仅抓住了图像时代的受众，更参与和推动了电影的叙事，这是魔幻电影的一大特征。

对魔幻电影以及奇幻文学的神话主义阐释，是相关文化解读的重点。李为祎提出《魔戒》创造了现代神话、表达了基督教原罪救赎观念，并具有反现代化的倾向。康娴强调了魔幻电影的“想象世界与梦幻时空”、“巫术思维和魔法情节”。汤

1 Katherine A. Fowkes. *The Fantasy Film*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011, pp.34-37. 大卫·波德维尔，克里斯汀·汤普森：《电影艺术——形式与风格》，曾伟祯译，世界图书出版公司2008年版。Andy Serkis, Gary Russell, Gollum: How We Made Movie Magic. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2003.