

法国电影资料馆

创造一个有生命力的传统

电影大亨

电影奇迹背后的男人

电影制片厂的现实主义

生活场景的设计师

初期活动电影放映机

爱迪生的智慧结晶——初期放映设备的发明

配音 蒙太奇

声之信条

碰撞的图像，压缩的时间

B 级电影

B 级片的喧嚣

活动电影放映机

让“闪烁”闪亮人生

早期艺术电影

娱乐的更高级别



大片 字幕

大投资，大市场

安全电影胶片

保存最易腐烂的艺术

合拍片

来自大都会的金融引力

电影学校

学习你的手艺

史诗电影

历史之书——非常之大

场面调度

摄像机越来越深入

电影宫

中产阶级的一点点小奢侈



奥斯卡

铺开红地毯

影迷杂志

影迷必备读物

镜头内特效

在场景内施展魔法

女性电影理论

对男性凝视的挑战

100 个
改变电影的伟大观念

100 IDEAS THAT CHANGED FILM

[英] 戴维·帕金森 著 田思梵 张净雨 译

中国摄影出版社

China Photographic Publishing House

视觉体验

老东西也很棒

前卫叙事电影

心理现实主义的观感

014208307

J909.1
16



100 个 改变电影的伟大观念

[英] 戴维·帕金逊 著
田思梵 张净雨 译



J909.1
16



北航

C1695375

中国摄影出版社

致 谢

我能够参与到本书的写作之中完全归功于亚历山大·巴林杰。我们本来打算一同写作，但是在完成了电影观念标题选定工作后，他却由于种种原因不得不停止写作。然而，很少有人能够拥有和亚历山大相匹敌的电影知识和对电影的痴迷与热情。所以停止写作后，他仍然持续为书籍创作提供了富有建设意义的意见以及插图资料，并一直鼓舞我。

我也非常感谢劳伦斯国王出版公司的菲利普·库珀和索菲·怀斯，他们参与了编辑工作，并对文字进行了完善。同时感谢罗伯特·肖和乔恩·艾伦以及劳伦斯国王出版公司的专业指导。

我还必须借此机会谢谢《帝国》和《录音机时间》的所有人能够在我撰写书稿时仍然能够给我薪资。

我也要感谢我默西塞德郡的家庭成员们对我的支持，没有玛丽·赖特、迈克·诺蒂奇、金·汤普森、尼克·道森、安娜·李、亚当·斯密、贾斯汀·霍珀、格雷姆·霍布斯、莫伊拉·罗德、贾森·弗里曼、朱迪斯·帕斯金、克里斯·钱伯斯、阿比盖尔·巴林杰、安德鲁·洛吉和劳拉·莫里斯，我的工作将无法正常进行。此外，我要特别感谢的是西沃恩·兰开斯特，她很清楚我感谢她的原因。

戴维·帕金逊
牛津大学，三月

图书在版编目(CIP)数据

100个改变电影的伟大观念 / (英) 帕金逊
(Parkinson, D.) 著; 田思梵, 张净雨译. — 北京: 中国摄影出版社, 2013.9

书名原文: 100 ideas that changed film
ISBN 978-7-80236-975-7

I. ①1… II. ①帕… ②田… ③张… III. ①电影史—世界 IV. ①J909.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第207075号

北京市版权局著作权合同登记章图字:01-2013-2492号

Text©2012 David Parkinson

Translation©2013 China Photographic Publishing House

This book was produced and published in 2012 by Laurence King Publishing Ltd., London.

100个改变电影的伟大观念

作 者: [英]戴维·帕金逊

译 者: 田思梵 张净雨

引进策划: 赵迎新

责任编辑: 常爱平 李姗姗

执行编辑: 李姗姗

设 计: 衣 钊

出 版: 中国摄影出版社

地址: 北京市东城区东四十二条48号 邮编: 100007

发行部: 010-65136125 65280977

网址: www.cpphbook.com

邮箱: office@cpphbook.com

印 刷: 北京科信印刷有限公司

开 本: 16开

印 张: 13.25

字 数: 210千字

版 次: 2013年9月第1版

印 次: 2013年9月第1次印刷

ISBN 978-7-80236-975-7

定 价: 79.00元

版权所有



北航

C1695375

目 录

引 言	6
100个改变电影的伟大观念	8
术语表	208
图片出处	211
致 谢	212

014208307

J909.1

16



100 个 改变电影的伟大观念

[英] 戴维·帕金逊 著
田思梵 张净雨 译



J909.1

16



中国摄影出版社





100 个 改变电影的伟大观念

[英] 戴维·帕金森 著
田思梵 张净雨 译

目 录

引 言	6
100个改变电影的伟大观念	8
术语表	208
图片出处	211
致 谢	212

观念1	魔 灯	8	观念51	电影制片厂的现实主义	109
观念2	视觉暂留	11	观念52	B级电影	110
观念3	初期活动电影放映机	12	观念53	系列剧	112
观念4	活动电影放映机	15	观念54	短 片	114
观念5	放 映	16	观念55	动画片	117
观念6	戏法影片	19	观念56	模 型	118
观念7	特 写	21	观念57	新现实主义	121
观念8	光学转场	22	观念58	倒 叙	122
观念9	主观视角镜头	25	观念59	画外音	125
观念10	推轨镜头	26	观念60	黑色电影	126
观念11	追逐段落	28	观念61	黑名单	128
观念12	连续性剪辑	30	观念62	方法派演技	130
观念13	顺接镜头	32	观念63	电 视	133
观念14	镍币影院	35	观念64	画面比例	134
观念15	早期艺术电影	37	观念65	色 彩	137
观念16	剧情电影	38	观念66	3D	138
观念17	电影宫	40	观念67	合拍片	140
观念18	拍摄脚本	43	观念68	史诗电影	143
观念19	镜头内特效	44	观念69	剥削电影	144
观念20	系列电影	47	观念70	预告片	146
观念21	滑稽喜剧	49	观念71	安全电影胶片	149
观念22	特 技	50	观念72	法国电影资料馆	150
观念23	明星制度	53	观念73	戛纳电影节	152
观念24	好莱坞	54	观念74	影视评论	155
观念25	电影大亨	56	观念75	场面调度	156
观念26	批量订购	59	观念76	画外空间	159
观念27	制片厂制度	60	观念77	作者论	160
观念28	类 型	63	观念78	手持摄影	162
观念29	已畅销素材	64	观念79	真实电影	165
观念30	童 星	67	观念80	自由电影	166
观念31	影迷杂志	68	观念81	第三世界电影	169
观念32	奥斯卡	70	观念82	变焦摄影	170
观念33	黑白影像	73	观念83	公路电影	173
观念34	合成镜头	74	观念84	黑人剥削电影	174
观念35	人工照明	76	观念85	色情电影	177
观念36	表现主义	78	观念86	女性电影理论	178
观念37	前卫叙事电影	81	观念87	大 片	181
观念38	电影学校	82	观念88	化妆效果	182
观念39	蒙太奇	84	观念89	儿童电影	185
观念40	典型人物	87	观念90	青少年影片	186
观念41	超现实主义	88	观念91	续 集	189
观念42	实验电影	91	观念92	重拍片	190
观念43	声 音	92	观念93	多功能影院系统	193
观念44	配 乐	95	观念94	录 像	194
观念45	配 音	96	观念95	家庭娱乐设备	197
观念46	字 幕	98	观念96	美国独立电影	198
观念47	新闻片	100	观念97	同性恋电影	201
观念48	审查制度	103	观念98	遗产电影	202
观念49	政治宣传	104	观念99	数字视频	205
观念50	诗意现实主义	106	观念100	电脑合成影像	206

引言

本书作为一本对电影史的另类说明之书,“电影”在这里其实是一个含义非常宽泛的术语。它具备应用于描述任何一种动态影像介质的合理性,从最早的无声短片到最新的故事电影,再到动画片或纪录片,不论是系列剧集还是新闻短片,甚至是先锋实验短片,都可以被称为“电影”。然而,这些动态图像的变化和衍生,在很大程度上取决于其创作核心观念的差异,从而决定了电影的制作、传播和展示,以及在近120年的历史里的消费、欣赏形式。无论你是一个研究电影的新人,还是专业电影人士,你都有可能惊讶于在电影制片业和高票房大电影的领域,有多少重要的概念和技术值得我们去分享和学习。

电影通常被称为“第七艺术”。与雕塑、建筑、绘画、音乐、诗歌和舞蹈相比,电影仍处于起步阶段,但正因如此,它的发展速度才更具革命性的历史意义。在1895年12月28日巴黎那间“大咖啡馆”里,参加了第一次电影放映活动的人们肯定没有想到,这些颇为简单的由活动电影放映机投影出的画面,会通过日后由好莱坞打造的专属电影的修辞手法以及电脑创造的特殊效果,吸引来全世界观众的关注,直到如今。

没有人知道是谁第一个萌生了创造活动影像的想法,更没有谁敢宣称自己记录并传播了这项技术发明所具备的深远意义。很久以前,路易斯·卢米埃尔和奥古斯特·卢米埃尔一直好奇于影像潜在的艺术及商业能力,他们致力于通过复制真实生活中的细节来感染并娱乐前来花钱观片的顾客,这一举动也奠定了其在电影史、编剧、科学家以及企业家领域里的先驱地位。然而即便如此,他们两个人都

没有为像诸如魔灯或者光学仪器这样的设备,以及视觉暂留等概念的延续而作出贡献,他们无法预见到电影将会发展成为最便捷、最流行,甚至可以说是所有艺术门类中最具社会性、政治性和文化意义的艺术形式。

这本书的目的是教你认知电影从曾经的余兴节目,进化成为庞大的产业机构过程中的核心理论、技巧和策略。虽然电影及院线保持着全球化的发展维度,但大多数的思想创新主要诞生于欧洲和美国,这些思潮在某种程度上来说更多是用来解决技术和商业问题,而一少部分则致力于探寻更深度的审美观和戏剧性。所以,接下来我们将尽可能多地讲解有关商业化机遇和实用性技术的编年史,以示对电影的艺术价值、社会责任和戏剧技巧的颂扬。事实上,如果没有金融家在背后的支持、独具慧眼的前瞻性和相关部门的政策介入,电影的发展可能会就此停滞不前,从此沦为又一件出产于19世纪的文物。

此外,曾有个很有意思的设想:如果不是那些大规模的战乱造成整个欧洲地区民族工业的停滞,也就不会让好莱坞这个新生体系有契机去掌握全球电影市场,那么电影如今呈现给我们的也应该是另一番景象。在电影发展的前20年,美国、法国、英国、德国和意大利的先驱者们对画面叙事的运用均做出了同等重要的贡献,而到接近尾声的默片时代则主要由好莱坞制片厂体系所掌控——即通过流水线形式的电影制作流程,以及依托银行担保影片类型和明星效应等,给予它掌控全世界院线的霸主地位。尽管这个时期在印度(宝莱坞)和尼日利亚(诺莱坞)崛起了更为多产的对手,美国却依然占据最大

的电影市场份额。

事实上,这就是好莱坞的商业模式——一路维持其品质直至如今的有声电影。当时的五大电影制片厂巨头米高梅、派拉蒙、华纳兄弟公司、二十世纪福克斯和雷电华公司凭借预售片花和垂直整合资源的做法,为他们的作品得以直销提供了保障,也让美国电影行业熬过了大萧条时期和第二次世界大战。但是,黄金时代不可能永远持续下去,城郊一体化、反资本垄断法规的出台、电视的出现等因素,促使制片厂通过颜色、宽屏、3D以及立体声等新的技术手段来提升竞争实力。在战后遭受毁灭性打击的社会市场环境下,是这些创新为电影挽回了一些上座率。

制片厂体制的衰落恰逢欧洲电影市场的重新崛起,在整个默片时代,欧洲的电影工作者们一直想要挑战好莱坞古典主义的传统风格,在经历了一段时间的停滞之后,欧洲电影通过配音和上字幕的做法来反抗权威们定制的电影语言,试图拓展电影表达方式的其他可能性。随着战后消沉意志逐渐褪去,对新生活的目标和愿景使得新现实主义风格在战后的意大利萌发。法国也紧随其后,开始抗拒通过文学脚本来粉饰电影以及过分挥霍成本的大批量生产,转而强调导演理论对影片品质的指导性意义。新浪潮的爆发不仅改变了欧洲和美国的影院性质,也促使了第三世界电影行业的兴起,从而使电影成为真正意义上的全球化媒体。

欧洲在为电影院校、博物馆、资料馆以及电影节巡展的发展方面作出了很大的贡献。但从20世纪70年代初期开始,对电影来说最关键的发展思路主

要还在于商业和技术领域。20世纪60年代,跨国企业集团开始陆续收购好莱坞制片厂,他们意识到年轻人才是促进消费的主要目标人群,因此一些由特技效果堆砌出来的科学、幻想、冒险类型的电影便应运而生,并且依托大量的媒体广告和营销活动的多元化推广以吸引观众。

一些评论家已经发现美国主流电影市场随之而来的低龄化趋势,并且感叹这种依靠贩卖版权、续集和翻拍来增加院线收益的方法实际上削弱了作品自身的独创价值。但与此同时,好莱坞的一些制片公司也开始对那些独立导演的作品作出热烈的回应,他们深受20世纪五六十年代的那些先驱者和特立独行的创作者的思想启发,并且愿意给女性、非洲裔以及同性恋电影工作者提供机会,去制作特殊类型题材的影片,让他们像外语电影一样营造属于自己的生存环境和艺术空间。

要想预测电影行业今后10年内的发展是很难的。这场革命般的游戏已经终结了电影视听语言的交互作用,转而使之成为一个供大众娱乐消遣的产物。但是,无论电影风格被分为与众不同的体验派还是智力激荡的哲思派,其中所探讨的大多数问题都保持着统一的关联性,就如同在过去的整整一个世纪里,电影在其基本内容和形式上大体没有本质的改变。那些风格、技术和制作流程也许会更新变化,但是电影为人们呈现的永远是最普遍、最永恒的情感,并且希望长期挑战、吸引和抚慰观众——无论是对他们日常生活的影射还是创造一个能让他们逃离现实的美丽梦境。

投射幻境，逃离现实

观念1

魔 灯

这些早期的光学灯具包含了日后所发明的电影放映设备最关键的组成元素：照明光源、用于让移动的画面穿过暗箱的器械，以及将图像汇聚并投射在一定距离之外的银幕上的镜片。作为一种早期的大众娱乐形式，我们还是可以想见它对之后的电影工作者进行电影叙事的辅助作用。

就算是十分资深的影迷，对于克里斯蒂安·惠更斯(Christian Huygens)、阿塔纳斯·基歇尔(Athanathius Kircher)和托马斯·瓦根斯坦(Thomas Walgenstein)这些名字恐怕也会感到陌生。然而就是这些17世纪的学者在研发魔灯方面作出了杰出的贡献，这种图像放映设备的雏形在18世纪初至19世纪60年代后期，由不知名的萨瓦人和奥弗涅人推广至整个欧洲，它的出现震惊了当时的平民百姓甚至王公贵族。虽然这种放映活动最初的目的只是提供一种新颖的公共娱乐形式，却也启发了日后的发明家们——比如亨利·兰登·希尔德(Henry Langdon Childe)和艾伯·莫伊格诺(Abbé Moigno)——设计了一种可以讲故事的技术装置，第一帧活动画面就此诞生了。

艾蒂安-加斯帕德·罗伯特(Étienne-Gaspard Robert)在巴黎展示的幻觉效应(Phantasmagoria)以及皇家理工学院在伦敦的展览都呈现了这项技术的复杂程度。自从1895年全彩色透光镜问世之后，人们再回顾第一部黑白电影，发现其复杂程度和艺术性相对来说都显得有点儿戏了。

毕竟从19世纪60年代以来，幻灯

放映员们就一直在投放幻灯片(或称“生活图景”)。首部幻灯片十分简单，是单一的图像。但是随着技术的改善，人们开始通过组图或连环画的形式来讲故事。为了精简故事情节，通常需要运用字幕、解说词或是配乐来伴随放映过程。有些幻灯片甚至还在不同的地方做了平行故事线的剪辑。

为了寓教于乐，并且在理性与浪漫、真实与虚幻之间选择和变化，幻灯片可以是搞笑的、鼓舞人心的、惊悚的，有时还涉及一些带有情色意味的内容。大多数幻灯片出自手绘(这一手法也使用在早期的胶片电影上)，而另一些则需要与电影放映设备的滑轮、齿轮以及杠杆匹配，使得内嵌的影像得以运转。专业人士利用多个灯笼和镜片创造出画面的转场、替换、消失、幻象甚至是嵌入梦境场面。他们还可以在画面之间制造溶解或淡入淡出来转场，并且将灯笼安置在滑轮装置上以表现出物体形状大小的变化，这便是之后电影语言中远景、中景和特写镜头的雏形。

电影轮(一对可装序列影像的反向旋转圆盘)和滑动玻璃动画盒(choreutoscope)给了连续性运动画面最早的启发，而旋转彩光板、伊杜旋转

这个单透镜灯，大约在19世纪80年代后期由利物浦的阿切尔父子(Archer & Sons)制造。

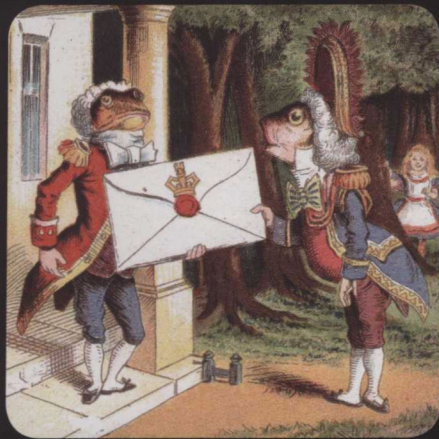
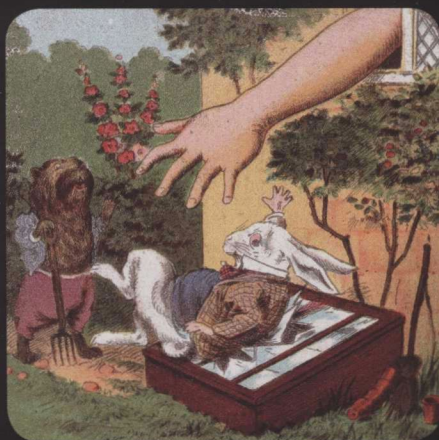


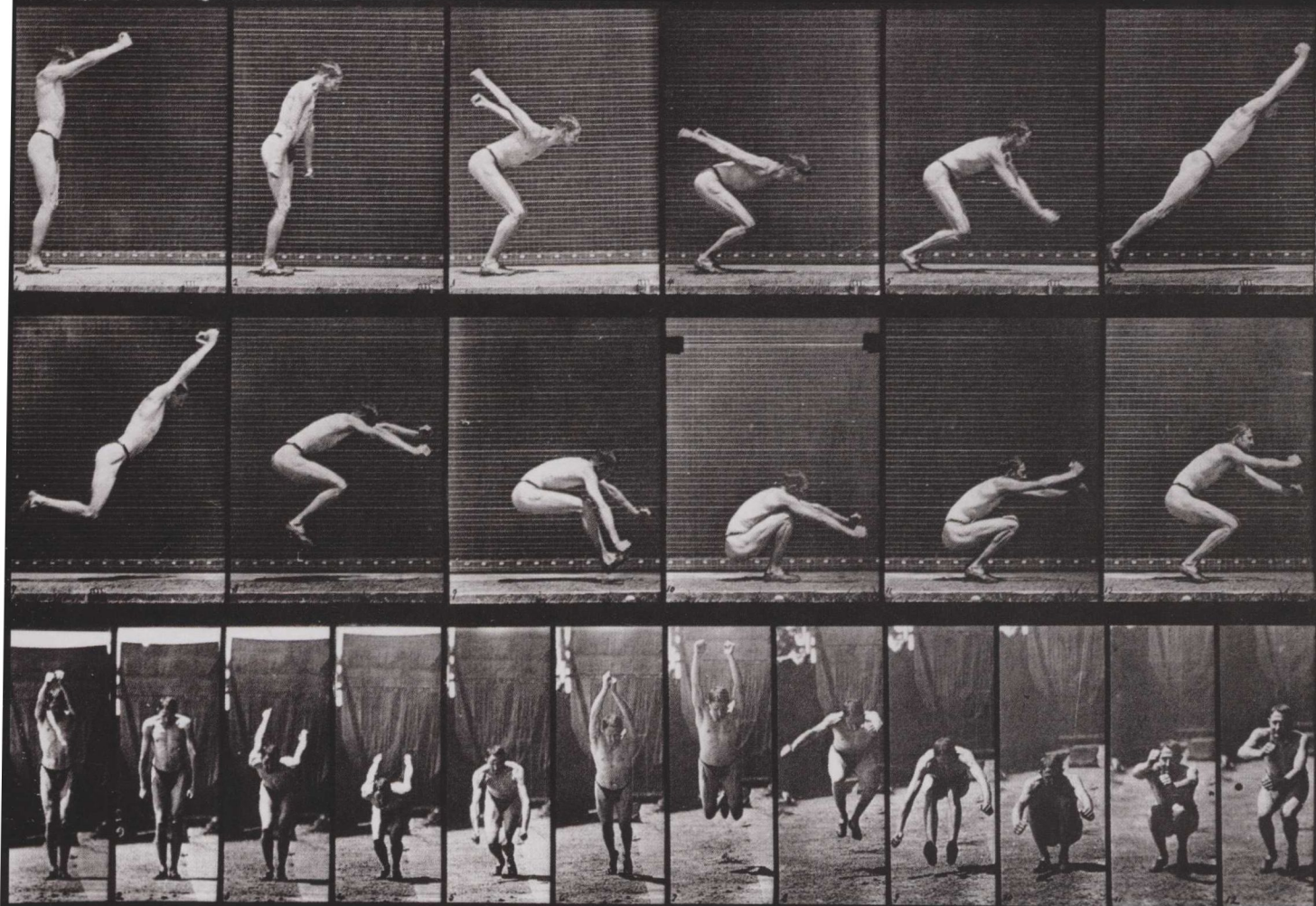
板和循环旋转板的出现使活动影像有了形状和色彩，预示着电影实验工作者们将会在幻灯片的放映形式、材质和节奏上作更多的文章。此外，固定的背景幻灯片与动态元素的结合使赛璐珞动画(cel animation)得以产生。保罗·菲利普斯托(Paul Philipstal)和艾蒂安-加斯帕尔·罗伯特首创了背景投影并且将恐怖的画面投在纱制屏幕上，再搭配烟雾效果制作出了史上第一部哥特式恐怖秀。

埃德沃德·迈布里奇(Eadweard Muybridge)、埃米尔·雷诺(Émile Reynaud)和乔治·梅里爱(Georges Méliès)都是深受魔灯影响的电影工作者。但是魔灯留给我们最大的财富是：它为广大低教育程度的民众们提供了一种能暂时逃离苦难生存现状的方式，而第一批经营电影院的企业家也恰恰利用了这种心态。当这种影像放映技术传播到了亚洲和非洲的偏远地区，也为当地的观众制造了同样的美妙幻境。

为了寓教于乐……幻灯片可以是搞笑的、鼓舞人心的、惊悚的，有时还涉及一些带有情色意味的内容。

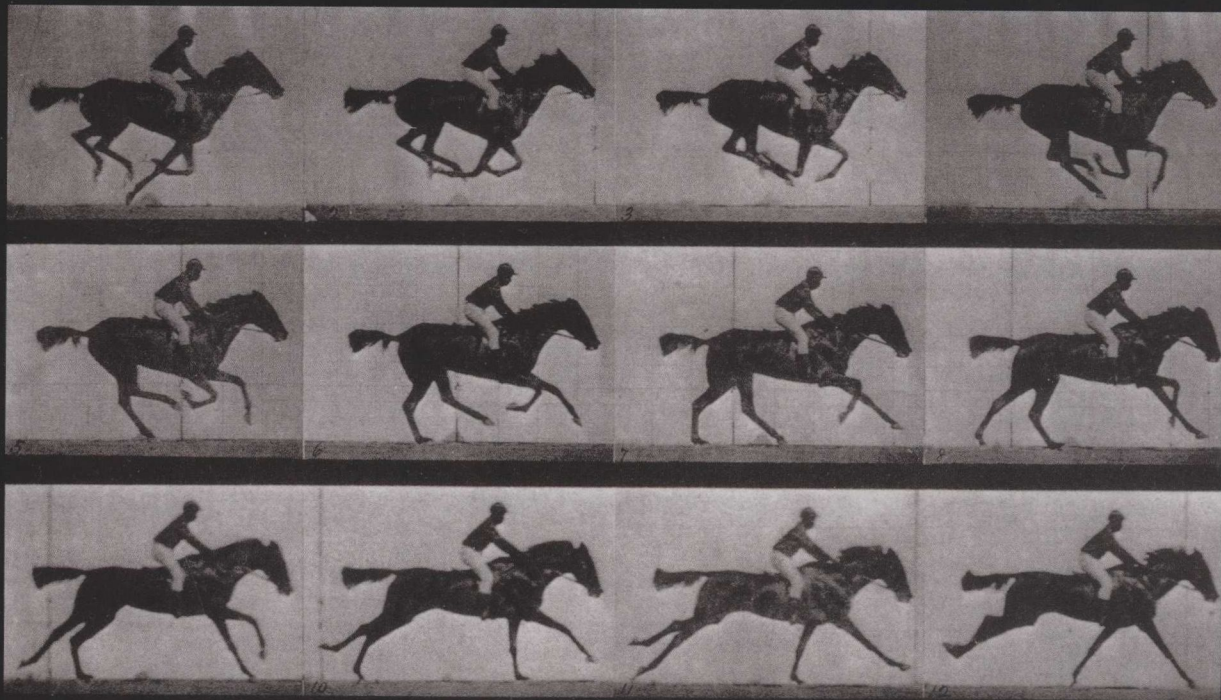
这是一组由24张玻璃幻灯片组成的漫画故事，源于约翰·坦尼尔爵士（Sir John Tenniel）的原创插画《爱丽丝梦游仙境》（*Alice in Wonderland*）。





上图：埃德沃德·迈布里奇的运动研究，发表于《动物的运动》（*Animal Locomotion*, 1887）。

下图：同样出自迈布里奇用名为“动物实验镜”（zoopraxiscope）的放映机放映的动作序列，名为《飞驰中的萨利·加德纳》（*Sallie Gardner at a Gallop*, 1878）。



现在你看见它了，现在你……还能看见它。

观念2

视觉暂留

在本世纪第一次投影成功后的几十年里，人们认为，快速连续放映的静止画面之所以产生一个完整的动态效果，是由于肉眼对视觉暂留现象的感知。许多科学家和心理学家都对这个观点表示怀疑，并且持续不断地就此问题引发各种辩论。

第一个提出视觉暂留现象的是罗马诗人卢克莱修 (Lucretius)，并在其著作《物性论》(De rerum natura, 公元前65年) 中有所记载，1765年爱尔兰数学家谢瓦利埃·帕特里克·达西 (Chevalier Patrick D'Arcy) 用旋转的火把做实验印证了这一观点。1824年，彼得·马克·罗热 (Peter Mark Roget) 为它做了正规的定义，他的理论是：当一个飞快掠过的图像呈现在视网膜上的时候，其实在物理上它已经不在视野范围之内了。这一理论激发了一系列将静态画面创造出运动效果的光学玩具的萌生，其中包括约翰·埃尔顿·帕里斯 (John Ayrton Paris) 的留影盘 (thaumatrope, 直译“神奇转折点”)，约瑟夫·普拉图 (Joseph Plateau) 的费纳奇镜 (phenakistoscope, 直译“骗人的视角”) 以及威廉·乔治·霍纳 (William George Horner) 的魔轮 (daedalum)——在1867年被威廉·F. 林肯 (William F. Lincoln) 正式更名为西洋镜 (zoetrope, 直译“生命的转折”)。

然而，自1849年普拉图将他的费纳奇镜装置上的照片组合起来的那一刻起，如何捕捉真实运动效果的竞争便开始了。致力于研究运动状态的学者埃德沃德·迈布里奇和艾蒂安-儒勒·马雷 (Étienne-Jules Marey) 在19世纪80年代对移动摄影术 (chronophotography) 的研究有了一定的成果，后来托马斯·爱迪生 (Thomas Edison) 和卢米埃尔兄弟 (Lumière

brothers) 利用这一技术，结合他们的活动电影摄影机和活动电影放映机的机械原理，做了适度调整和完善。归根到底，这些发明全部都仰赖着最基础的视觉暂留原理。

19世纪90年代直至数字时代来临前，录制和放映运动画面的机械原理几乎没有什么根本性改变，这种对心理感知的错觉意义是无法估量的。然而，心理学家对这种通过真实的神经和认知过程的间歇性运动的感知效果，仍然保留着无法解释的困惑。

单独的视觉暂留效果看起来似乎就是一个假说，就好像观众可以看到电影中流畅的动作而非一个个叠加的剧照。但是，它却为与“似动现象” (phi phenomenon) 或者“频闪效果” (stroboscopic effect) 的结合提供了更多的意义，这一点在格式塔心理学家马克思·威特海默 (Max Wertheimer) 所做的“看见运动的实验研究” (Experimental Studies on the Seeing of Motion, 1912) 中揭示了出来，从而解释了为什么旋转中的电扇叶片在人们眼中会呈现为一个圆形形式。

虽然似动现象创造出运动效果的最佳投影条件是在帧速率12帧/秒-24帧/秒之间，为了防止观众在黑暗的空间里看到因“闪光融合” (flicker fusion) 造成的单一画面，需要让放映光束突破到接近50帧/秒的速度才能形成视觉暂留。不过，有些专家反对这



上图：这个19世纪40年代的“神奇轮盘” (原文：disquemagique) 是基于费纳奇镜，稍做变化，利用视觉暂留的原理创造出活动图像的错觉。

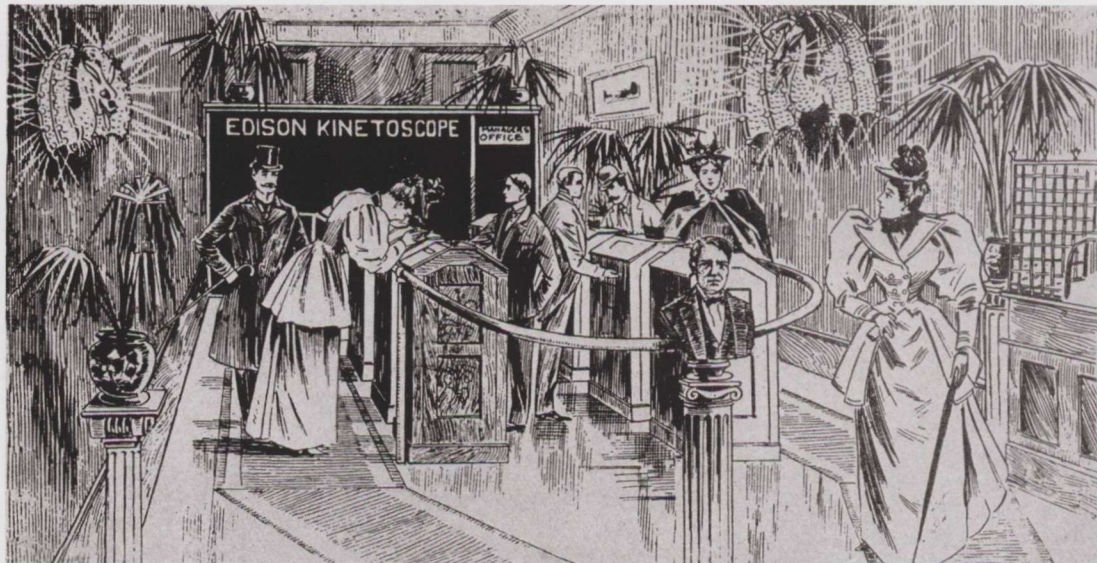
下图：朱尔斯·谢雷特 (Jules Cheret) 绘制的电影海报广告，影片是由埃米尔·雷诺在1892年拍摄的剧场动画短片《可怜的比埃洛》 (Pauvre Pierrot)。



一理论，却赞成“视运动” (apparent motion) 的概念，也就是说人类眼部和大脑中的某些特定细胞是负责分析运动的，这些细胞会被类似于运动效果的视觉刺激所欺骗，从而发送出错误的应激信号。

无论是真实还是假象，为了消除闪烁，放映机的旋转快门必须允许每一个画面都在屏幕上闪现两次。因此，每当我们观看一部电影时，实际都只花了一半的时间去凝视银幕上的发光影像，而剩下的一半时间我们事实上都只是在黑暗里坐着，面对着一块什么都没有的银幕。

爱迪生的智慧结晶——初期放映设备的发明



在霍兰兄弟的电影放映厅，顾客支付25美分就可以观看5部电影。这家电影放映厅1894年4月开设于纽约百老汇大街1155号。

观念3

初期活动电影放映机

这是一种用于展示运动画面的早期装置——观众只能单独通过电影放映机外壳上的窥视孔观看电影，这种方式一直被看作电影的死穴。但是，这种形式在1895年12月被投影取代，从而对于电影的媒介技术、工业、美术及商业方面的演变起到了关键性的作用。

1888年2月，托马斯·爱迪生结识了先锋派摄影师埃德沃德·迈布里奇，受他的影响，爱迪生在为人类的耳朵创造了留声机之后，开始思索为人类的眼睛创造一种工具。但是，有关初期活动电影放映机的记录记载，他将这个项目任命给了威廉·肯尼迪·劳瑞·迪克森（William Kennedy Laurie Dickson）研制，迪克森曾使用约翰·卡尔巴特（John Carbutt）的感光赛璐珞片进行过几次拍摄实验。而爱迪生本人在参加1889年巴黎世界博览会时邂逅了艾蒂安·儒勒·马雷，这为他之后做出这项发明提供了新的推动力，虽然这些利用视觉暂留和为胶片打孔之类的灵感源于奥托马尔·安许

茨（Ottomar Anschütz）的电动速视镜（Électro Tachyscope）以及埃米尔·雷诺的第一个打孔图像设备——光学影戏机（Théâtre Optique）。

让我们再回到1889年乔治·伊斯曼（George Eastman）研发的迪克森用于初期活动电影放映机上的设计原型（采用35毫米赛璐珞带）。这个物件首次出现在全美工商联妇女俱乐部的一次派对活动上，也就是在1891年5月的某天，初期活动电影放映机首次亮相。但没过多久，也就是1893年5月，电影《锻造场景》（Blacksmith Scene）就在布鲁克林艺术和科学学院公开放映。随后在1894年4月，霍兰兄弟（Holland brothers）在纽约百老汇1155号开设了

第一家早期活动电影放映厅。

迪克森和他的助理威廉·海泽（William Heise）在第一个电影工作室制作出了他们的20-40秒电影放映机：黑色玛利亚（the Black Maria），用它放映的《弗雷德·奥特打喷嚏》（Fred Ott's Sneeze, 1894）成为历史上第一部喜剧电影。强人尤金·山道（Eugene Sandow）、舞蹈家安娜贝尔·摩尔（Annabelle Moore）和神枪手安妮·奥克利（Annie Oakley），还有野牛比尔·科迪（Bill Cody）的影像将运动画面与其他大众娱乐形式作了紧密结合。爱迪生同他的竞争对手一样，也记录体育赛事。由莱瑟姆家族（Latham family）展映的拳击对抗赛



上图：爱迪生的电影放映机、留声机展示长廊，位于旧金山市场街946号，由彼得·巴奇加卢皮（Peter Bacigalupi）管理。

下图：这就是托马斯·爱迪生耗资637.67美金建造的西橙实验室（West Orange laboratory），黑色玛利亚是第一个为特定目的建造的电影工作室。

适时地运用了他们的最新发明莱瑟姆环路（Latham Loop），这也意味着电影放映技术可以容纳更长时间的影片。莱瑟姆公司也是第一个提出签约明星合同的，他们在1894年与重量级拳击手绅士吉姆·科贝特（Jim Corbett）签订了专属合同。而在同一年，由于参议员詹姆斯·A.布莱德利（James A. Bradley）的反对，导致一个关于舞蹈家卡门（Camencita）穿袜子的脚踝的镜头接受了第一例电影审查。

卢米埃尔兄弟和R.W.保罗（R.W.Paul）是众多深受原始电影放映机启发的欧洲人之一。事实上，爱迪生最大的失误就是不愿意花大价钱去保住他的国际专利，而由他所主导的国内发明版权在严格执法的前提下导致了

专利和信托战争，这也证实了在这种严酷的现实条件下形成的好莱坞电影业的现实结构——很多主要运营者都不得不选择经营活动电影放映厅。

直到1914年，爱迪生才停止初期活动电影放映机的放映实验。那个时期的美国电影院线正在由D.W.格里菲斯（D.W.Griffith）主导，他曾帮助美国电影放映与传记公司也就是迪克森失意离开爱迪生企业之后加入的公司——完善电影语法。爱迪生错误地认为电影应该由技术主宰而非艺术。但是，最早期的活动电影放映机遗留给我们的是那些仍在电视、录像带、DVD光碟、电脑和手机上展现的由电影所记录下来的人生。

