



### 导论一：中国电影过眼录，中国电影向何处去？

电影是什么？电影与我们是什么关系？电影怎么了？电影圈一直很热闹，但电影也在“没落”？！有人说已经“后电影”了！有人说影院要消亡，有人说电影要消亡。

今年暑期档的衰落：总票房116.43亿元，总观影人次2.85亿张；相比于2023年：206.3亿元，观影人次5.05亿。票房与观影人次几乎腰斩，减半式下滑。

《抓娃娃》？《默杀》？《解密》？《落凡尘》？《从21世纪安全撤离》？——

与去年暑期档比：《孤注一掷》《消失的她》《封神 第一部》《八角笼中》《长安三万里》）

有人痛心而问：消失的2亿观众去哪儿了？看电影不再是欣赏艺术？而是花钱谈资，是年轻人恋爱与社交需要，是“伴随性”的生活方式之一，是完成社会议程设置，是追星的需要？

从产值上看，电影的票房有点汗颜。与中石油、中石化，与游戏产业比，都是小儿科。

但电影始终吸人眼球（眼球经济、颜值经济、粉丝经济、饭圈经济、桃色新闻经济），总在时代社会的聚光灯下，总会掀起时代文化热点。因为它不仅生产经济价值，也生产符号价值更常常制造引发热点话题资本总想操纵包括观众在内的“粉丝”和芸芸大众。

电影乱象纷呈但始终热闹非凡。电影始终是社会文化热点所在。

观念的交锋，艺术电影与商业电影的矛盾，口碑与票房的矛盾，昔日荣光与今日期待的落差从来没有像

我们正在进入电影产业的“后疫情”时代？电影技术上的“后电影”时代？广义扩容的“大电影”时代？

毋庸讳言，中国电影，遭遇“寒冬期”。中国电影产业面临困难。但也充满机遇。

人工智能技术的突飞猛进，给电影的创意、编剧、拍摄和制作、接受都带来了极大的变化。

建议：

第一，多拍合家欢电影

第二，多拍“想象力消费”电影的成功态势，大力拓展玄幻、魔幻、科幻、影游融合类电影、灾难电影（《流浪地球》是灾难片与科幻片的叠加），使广大受众在“梦幻”中，在超验想象、游戏娱乐化的身心活动中，得到心灵的抚慰和情绪的宣泄。

第三，多拍真正具有现实主义精神的现实题材作品

第四，多拍“影游融合”类电影，多多跨媒介。

第五，开发重点放在发行渠道多元、生产资金回笼迅速的“短平快”型影视作品。中小成本、“中等工业美学”电影、网络大电影、网剧等。

总之，后疫情时代，影视行业要切准观众的心理需求，发展中小成本影视剧生产，想象力消费类影视剧，尤其要大力发展网络电影、网剧和影游融合电影，立足国内市场，放眼国际将危机转变为生机。

让我们踏踏实实，“双手劳动，慰藉心灵”（海子诗句），共克时艰！

这似乎是一个电影本体消失的年代，电影的外部因素如话题性、时尚性、明星效应、工业性等的重要性压倒了电影的艺术、语言、形式、美学等的本体因素。很多时候，看电影不再是欣赏艺术，而是花钱买谈资，以及适应年轻人恋爱与社交需要，是“伴随性”的生活方式之一。一些票房成功的电影有很多外部的非市场的因素。

但电影魅力永存。与我们如鱼如水如空气。

无论如何，如果我们要主宰自己的生活的活的话，就必须得去理解我们的文化，在我们的文化中占有重要地位的“主因性”文化之一——电影艺术和电影文化。

当然，有艺术、美学、文化的视野，有电影史的依托，有电影经典的支撑，我们可以更好、更高、更有味道地看电影，能通过电影，更密切地与时代贴紧。

所以我们这门“概论课”，是并非特别抽象的，非常“接地气”的，既学知识、原理，也通过学习了解社会、了解世界和自己的课程。

所谓一门学科的“概论”课，可能是最重要、最基础、最枯燥的课，它要回答电影是什么？电影为什么？电影怎么做？电影怎么办？等问题。它是学科的规律的总结，真理的呈现，也是正确、开放观念确立的不二法宝，更是学科未来发展的探照灯。

### ■电影是什么？

有人说“电影是一项企业，也是一门艺术，是一门艺术，也是一种语言，是一种语言，也是一种存在。”

——[法]马塞尔·马尔丹

也有人说电影是魔术师的玩意。（伯格曼），是骗人的。现在有人用“大电影”这个术语来解释今天电影的多样化和复杂性，更有人认为电影正在且必将走向消亡，

- 艺术（艺术电影、文艺片）
- 宣传工具、事业
- 意识形态载体（纳粹、前苏联）
- 工业（好莱坞电影工业）
- 娱乐工具
- 文化创意产业-----

还有各种比喻性的说法，电影（银幕）是镜子、窗户、梦、寓言等。

还有说电影要消亡，正在走向消亡-----

但总之，电影是一种复杂的文化。

了解它，掌握它，我们就能更好地认知这个世界，甚至创造这个世界。

所以，我们要学《电影概论》！！！！

### ■学习《电影概论》的几种层次或境界：

1、**知电影之已然**（电影艺术原理、影视文化观念、电影生产的主要环节、电影语言、中外电影史知识、名导、明星、经典片、类型片、新片、另类片）

2、**知电影之所以然**（好电影为何好？差电影为何差？标准为何？艺术与商业、娱乐与品格、批判姿态与宽容多元性的辩证）

3、**确立电影观念**：以电影聚合或整合其他艺术，或者说能让其他艺术“为我所用”，确立“大电影”、“大艺术”观念，引领艺术新发展、新观念。

4、**奠定专业素养**：电影专业能力、综合性、创造性的思维能力的培养。确立开放的立体的基本的电影观念和扎实稳健的电影专业精神，为下一步的拓展和深入打下扎实的基础，为判断当下电影发展态势确立自己的标准，并勇于介入，勇于发言。

为自己可能毕生从事电影事业奠基。对于非专业同学来说，至少也能：

- 完成四个读懂（北大校长）
- 读懂中国、读懂世界
- 读懂时代、读懂自己
- 通过电影来读懂，难道不是一条重要的途径？！

### 导论二：综合性大学影视专业教育的十大对立统一关系（《论十大关系》）

- 一、电影/电视或新媒体艺术（互联网时代的整合与统一）
- 二、戏剧/影视
- 三、创意写作、编剧、文学/导演
- 四、策划、制片、监制/编导/影视生产的其他环节（策划、融资、制片、拍摄、后期制作、宣发营销等）
- 五、影视艺术/其他艺术如戏剧、文学、美术、音乐、游戏
- 六、艺术/传媒传播（电影/媒介，艺术电影/大众文化）
- 七、艺术/产业（电影工业美学、艺术电影/商业电影）
- 八、专业知识、专业理论/专业实践能力
- 九、综合素养/专业能力
- 十、课内/课外



### 导论三 电影是什么？

- 1、“电影成为我们的生活，电影就是我们的生活”。
- 2、电影是人类梦想的实现、身体和大脑的想象的延伸，电影是一种“想象力的消费”。
- 3、电影带来“影像文化”及其革命性意义。
- 4、电影的复杂性。
- 5、电影作为一门特殊的艺术（机械、智能加入，工业的、技术的，美学的、商业的）。
- 6、电影作为一种工业、特殊的工业、文化工业、工业美学
- 7、影视文化的负面性反思与批判。

### 电影是什么？

电影是什么？我们与电影是什么关系？我们从电影中得到什么？

各有各的说法：

克拉考尔：“电影按其本性来说是照相的一次外延”，“物质现实的复原”。

阿斯特吕克：“摄影机如自来水笔”。今天我们用摄影机当笔进行写作？

马塞尔·马尔丹：

“电影是一项企业，也是一门艺术，是一门艺术，也是一种语言，是一种语言，也是一种存在。”

伯格曼：电影是魔术师的玩意。

今天我们说“大电影”：

电影的多样化和复杂性；而有人认为电影正在且必将走向消亡。

有人问，VR、AR影像是不是电影？人工智能影响下电影又会如何？

艺术（艺术电影、文艺片）？新艺术？老艺术？综合艺术？宣传工具？一种事业亦或企业？意识形态国家机器、载体（纳粹、前苏联）？工业（好莱坞电影工业）？商品？消费品？娱乐品？大众传媒？文化创意产业-----

还有各种比喻性的说法，电影（银幕）是镜子、窗户、梦（白日梦）、寓言、象征、隐喻、记录、文化形象、国家形象等。

这种情况，一是反映了电影的复杂性，

二则说明电影观念的不同和并列。“公说公有理，婆说婆有理”，“横看成岭侧成峰”。

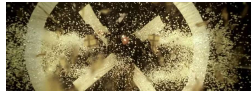
但总之，我们至少可以说，电影是一种文化。这是可以包容一切的。

## 一、电影就是我们的生活

看电影是我们日常生活的一种方式，一种日常生活的“仪式”、一种不可抗拒地进入我们生活的话题（“社会议程”）和现实、经验或超验（想象）。

美学命题：审美的日常生活化或日常生活的审美化

“二元对立”：经验/超验，现实/想象或/梦幻/虚拟



(1) 我们的观念、知识、经验、生活、议题很多都来自影视（经验、间接经验、虚拟现实、类像、超验、想象）。

“电影将在我们的文化领域里开辟一个新的方向。每天晚上有成千上万的人坐在电影院里，不需要看许多文字说明，纯粹通过视觉来体验事件、性格、感情、情绪，甚至思想。因为文字不足以说明画面的精神内容，它只是还不很完美的艺术形式的一种过渡性工具。人类早就学会了手势、动作和面部表情这一丰富多彩的语言。这并不是一个代替说话的符号（如象聋哑人所用的那种语言），而是一种可见的直接表达肉体内部的心灵的工具。于是人又重新变得可见了。”

经验（窗户）/超验（想象、想象力消费）

鲍德里亚“拟像”理论

(2) 电影还是一种智力的游戏，一种虚拟的、想象式替代性的模拟的生活，也可以从游戏改编或者说“影游融合”（超验）。

《黑客帝国》《大话西游》《心理游戏》《饥饿游戏》《刺杀小说家》

《蝴蝶效应》《疾走罗拉》

《头号玩家》《雪国列车》《失控玩家》

(3) 现实题材电影比较直接地再现现实

《我不是药神》

《刺杀肯尼迪》《我不是高山》

(3) 电影是现实的窗户、镜子、梦、寓言（神话、隐喻）

电影银幕关键词之一：窗户

纪录电影、纪实风格的电影，折射隐喻现实

如：《后窗》《有话好好说》《小武》《三峡好人》《一九四二》《逃离德黑兰》《我不是药神》《少年的你》《扫黑风暴》《狂飙》

法国电影理论家巴赞：

“银幕的边框对人的行动的遮挡就像窗户对行动的遮挡一样。我们虽然看不到银幕外的空间，但我们对银幕内空间的理解其实是以银幕外空间的存在为潜在的前提的，而且因为影像总是要动的，我们总是从一个空间移向另一个空间，总是想象或渴求着下一个镜头的出现。”银幕正是具有这样奇特的，很像窗户的心理功能。

我们透过窗户看他人、观察社会，认识这个已知或未知的大千世界和社会人生。



## 电影银幕关键词：窗户、镜子、梦、寓言



电影银幕关键词之二：镜子

电影是一种“认识你自己”的方式，是“国族认同”（国家形象、国族形象：《建国大业》《战狼2》）与自我的“认同”（成长电影《阳光灿烂的日子》《那些年，我们追的女孩》《画皮2》《大圣归来》的英雄归来《哪吒》的世俗化“英雄认同”（从魔到英雄）

《天堂电影院》：成长，通过电影完成认同。

电影银幕关键词之三：梦或神话

《淘金记》《开罗的紫玫瑰》《阿甘正传》《漂亮女人》《顽主》《甲方乙方》《私人订制》《盗梦空间》《黑天鹅》《阿凡达》《蜘蛛侠》《蝙蝠侠》《云图》《小时代》《战狼2》《流浪地球》

电影银幕关键词之四：寓言

《楚门的世界》《西蒙尼》《海上钢琴师》《雪国列车》《寄生虫》

(4) 影视创造我们的生活，也虚拟或扭曲我们的生活，影像成为生活本身（类像、超现实、符号化、想象力消费）

“不是艺术模仿生活，而是生活模仿艺术” ——[英]奥斯卡·王尔德

“我们每天穿梭在广告和报纸、摄影和杂志、电影和电视的视觉世界中。这个视觉帝国因其影像和塑造我们生活的力量而受到了批判-----各种形象是我们日常生活的一部分，我们不断地从电影、时装、杂志广告和电视中选择形象；它们代表了现实，并成为现实，成为经验的符号和自我的符号。”

——[英]钱伯斯

• “拟像”理论 ——[法]让·鲍德里亚

• 《摇尾狗》(Wag the Dog, 1998)：假作真时真即假

• 《楚门的世界》(True Man Show) 节目制片人基斯督：“楚门的世界可以说是假的，但是楚门却半点不假；这个节目，没有换场，没有剪辑，如假包换。它就是生活。”

• 在这部影片中，媒介人是无所不能的主宰者，创造世界和世界中人。

• 《西蒙尼》(Simulate One, 缩写为“Simone”) 《黑客帝国》《饥饿游戏》《阿凡达》《雪国列车》的虚构性、超验性和寓言性

《逃离德黑兰》：现实还是虚构？电影拯救世界？！电影力量的神话与现实。

VR技术的颠覆性正在到来？

《头号玩家》中的“绿洲世界”？

《失控玩家》中游戏中的虚拟人有了自我意识，有了情感。影像、故事成为生活的一个隐喻。



## 二、电影是人类梦想的实现、身体的延伸、想象力的消费（角色的替代、欲望和潜意识的宣泄、自我的折射）

人是会做梦的动物！好莱坞“梦幻工厂”

- “永恒”之梦、木乃伊、岩画
- 关于“千里眼”、“顺风耳”的神话
- 法国哲学家狄德罗的梦想（表达对戏剧的不满足）

梦的表现：“时间和空间变得很灵活，可以任意收缩和扩展；时间延续的年代顺序和相对价值不再同现实相吻合；首尾呼应的情节可以延续几分钟或几个世纪；从慢动作到快动作的转换加强了两者的冲击力。电影的发明似乎是为了表现已深深植根于诗歌的下意识生活”——西班牙导演路易·布努艾尔

“观古今于须臾，抚四海于一瞬”——刘勰



### 1、好莱坞梦幻：

《淘金记》《开罗的紫玫瑰》《阿甘正传》《漂亮女人》  
“超级英雄”之梦：《超人》《蝙蝠侠》《蜘蛛侠》  
《变形金刚》

噩梦：惊悚片、灾难片（《后天》《地心引力》  
《2012》）

“梦中梦”：《盗梦空间》

黑天鹅科幻之梦：《黑客帝国》《阿凡达》《云图》

游戏之梦：《疾走罗拉》《饥饿游戏》

灾难电影：不就是一场噩梦？

## 2、“中国梦”

- 冯氏中国梦：《甲方乙方》《非诚勿扰》《私人订制》
- 《神话》《古今大战秦俑情》《太阳照常升起》
- 少年梦：《阳光灿烂的日子》《小时代》《来自星星的你》《哪吒》
- 强国梦、强军梦、体育梦：《战狼2》《红海行动》《流浪地球》《夺冠》《中国乒乓》《长津湖》

## 3、智力的游戏——一种似真似幻的梦境，一种脑神经的外化，想象力的延伸，“电影成为人脑”

- （高智商电影）谜题电影
- 《黑客帝国》《蝴蝶效应》《疾走罗拉》《恐怖游轮》
- 《禁闭岛》《记忆碎片》《致命的ID》《密战》



- 媒介是人的延伸。——[加]马歇尔·麦克卢汉
- 电影则是一种“全息性延伸”，是“大脑”的“全息性”延伸。
- 电影是角色的替代、欲望和潜意识的宣泄、自我的折射
- 假想替代性满足（《甲方乙方》、武侠片、恐怖片——压抑的释放，“不无裨益的惊吓”或狂喜）喜剧与恐怖片，都是一样的功能！
- “我要给观众不无裨益的惊吓。文明的保护性太强了，我们连起鸡皮疙瘩的本能都失去了。要想打破这种麻木，唤醒我们的道德平衡，就要使用人为的方法给人以惊吓。”——[英、美]阿尔弗雷德·希区柯克
- 电影是一种“想象力的消费”：既是艺术的沉醉、沉浸式体验，入梦，也是经济金融的消费和生产

### 电影想象力消费：

“指受众（包括读者、观众、用户、玩家）对于充满想象力的艺术作品的艺术欣赏和文化消费的巨大需求——数字技术与互联网催生了一代人的想象与消费，可以无中生有，可以跟现实没有关联——这是一种想象力的消费——互联网时代的想象力消费主要指青少年受众对于超现实、后假定美学类、玄幻、科幻魔幻类作品的消费能力和消费需求。”

“想象力消费”对现实主义、写实、记录、纪实、真实论等构成鲜明的挑战。



## 三、影像文化及其革命性意义

“当代文化正变成一种影像文化，而不是一种印刷或书写文化

——[美]丹尼尔·贝尔

- 从“用眼睛思维的一代”（也许衍生于鲁道夫·阿恩海姆的“视觉思维”）
- 到网络思维的一代
- “视觉思维（影像思维、感性思维）/语言（逻辑）思维”
- 形象思维、蒙太奇思维、原始思维：“万物有灵论”
- 网络思维的一代：网生代、游生代

“我们每天穿梭在广告和报纸、摄影和杂志、电影和电视的视觉世界中。这个视觉帝国因其影响和塑造我们生活的力量而受到了批判。——各种形象是我们日常生活的一部分，我们不断地从电影、时装、杂志、广告和电视中选择形象；它们代表了现实，并成为现实，成为经验的符号和自我的符号。”

——[英]钱伯斯

视觉文化时代：视觉成为时代文化主导性因素。

现在，可能已经从视觉文化时代又进化到网络文化时代：网生代导演和网生代观众

“网生代”与“游生代”

“游生代”：玩游戏长大的一代！游戏化思维的一代！“虚拟化”思维？追求互动与沉浸的一代人



#### 四、电影的复杂性

从1895年诞生至今，电影并非一开始就为人们接纳为艺术。而在一开始被视如马戏团的杂耍。此后很长一段时间内，电影总是被看作“视觉消遣品”。而且，人们对电影的根本属性的认知似乎正在走着一条“之”字型的否定之否定的道路：在好不容易论证了电影是艺术之后，越来越多的人又把电影界定为工业或产业。

一种艺术作品、艺术电影、“作者电影”：（《一九四二》《一代宗师》《鸿门宴》（陆川）《刺客聂隐娘》《路边野餐》《我的诗篇》《隐入尘尘》）

一种商品（消费品、娱乐）：《泰囧》《港囧》《囧妈》《抓娃娃》等“开心麻花”系喜剧）

一种文化工业（梦幻工厂）、创意文化产业、创意制胜 重工业电影，电影工业的升级换代：《流浪地球》

一种大众传媒（《你好，李焕英》《人世间》《热辣滚烫》）

一种意识形态国家机器主流意识形态表达（宣传工具）、《意志的胜利》《战舰波将金号》

国家形象《战狼2》《红海行动》《长津湖》《水门桥》

一种意识形态如青年意识形态表达：《失恋33天》《小时代》《滚蛋吧，肿瘤君》等“小姐电影”与青年意识形态性）二次元文化、动漫文化、 耽美文化（《大圣归来》《哪吒》《杨戬》《姜子牙》《长安三万里》）

#### 电影观念的变迁或多样性

电影是发展的开放的。电影概念与艺术相似，也有开放性。

大电影观念：

微电影、网络电影、银幕电影、VR电影 互动电影

艺术电影、作者电影、商业电影、电影工业、电影文化产业、电影创意产业、电影工业美学

营销：电影的多媒体营销、粉丝营销、微薄营销、“负口碑营销？”大数据营销、短视频营销走向一种包括电影、电视在内的影视新媒体艺术、网络视听艺术

既包括影视，也创生了与广义的影视艺术相关联的新媒体艺术，包括网络电影、剧集、互动剧、3D影像、VR影像、影游融合等。

走向一种“电影工业美学”的开放性观念：

“秉承电影产业观念与类型生产原则，在电影生产中弱化感性、私人、自我的体验，代之理性、标准化、规范化的工作方式，游走于电影工业生产的体制之内，服膺‘制片人中心制’但又兼顾电影创作艺术追求，最大程度平衡电影艺术性/商业性，体制性/作者性的关系，追求电影美学效益和经济效益的统一。”

“电影工业美学是工业和美学的一个折中，不是一种超美学或者小众精英化、小圈子化的经典高雅的美学与文化，而是大众化，‘平均的’，不那么鼓励和凸显个人风格的美学”。

电影工业美学原则如：商业、媒介文化背景下的电影产业观念；“制片人中心制”观念；类型电影实践；“体制内作者”身份意识；工业化、效果最大化等。

#### 五、电影作为一门艺术

我们来看4种说法：

1、[法]马塞尔·马尔丹：“卢米埃尔兄弟的发明出现了四分之三世纪以后，再也没有人道貌岸然地对电影是否艺术表示怀疑了。”

2、[法]路易·德吕克：“我们是目睹一种不寻常的艺术，也许是唯一的现代艺术诞生的见证人，因为它既是技术的产物，又是人类精神的产物。”

3、[德]齐格弗里德·克拉考尔：“所谓‘电影是一种跟其他传统艺术并无二致的艺术’这一得到普遍承认的信念或主张，其实是不可能成立的。”因而，“如果电影确是一门艺术的话，我们也肯定不应当把它跟其他各门已有定论的艺术混为一谈。”

4、[法]亚·阿斯特吕克《摄影机-自来水笔，新先锋派的诞生》论：

“电影正在变成一种和先前存在的一切艺术（其中特别是绘画和小说）完全一样的表现手法。电影从市集演出节目、类似文明杂剧或记录时代风物的工具，逐渐变成——能让艺术家用来像今天的论文和小说那样精确无误地表达自己的思想（哪怕多么抽象）和愿望的一种语言（也就是说一种形式）。这就是为什么我称这个新的时代为摄影机是自来水笔式的时代。这种电影画面含有精确的意义，也就是说，它正在逐渐摆脱视觉形象、为画面而画面、直接叙事、表现具体景象等等旧规的束缚，以对于这种方法成为一种像文字那样灵活而巧妙的写作手段。”

艺术的一些核心性“共性”：

主体性（以人为主体的，实现愿望寄托情感）/形象性（具象可感）/表现性（情感表现）、虚构性（超越现实）、想象性、想象力消费、智力游戏性（互动性？VR电影？）

马克思：“艺术对象创造出懂得艺术和能够欣赏美的大众——任何其他产品也都是这样。

因此，生产不仅为主体生产对象，而且也为对象生产主体。”

影视艺术就是一门生产了新的艺术创造主体和鉴赏主体的现代艺术。它呼唤并要求着新的懂得影视艺术语言和审美规律的观众的产生和介入。

马克思还说，“如果你愿意欣赏艺术，你就必须是一个有艺术修养的人”，而“对于没有音乐感的耳朵来说，最美的音乐也毫无意义”。

从这个角度我们甚至不妨说——

不会欣赏电影艺术就不能算是真正的现代人。（而创作者和生产者肯定应该是高智商的人，是创意工作者）。

#### 电影的艺术定位：

1、形象存在方式：时空综合艺术（3D化存在）

2、艺术感知方式：视听综合艺术（体验化存在与超验性感知）

3、艺术存在形态：动静综合艺术

## 艺术：实用的分类方法

- 一、语言艺术:小说、诗歌、散文、（戏剧、电影剧本）
- 二、造型艺术: 绘画、雕塑、书法
- 三、表情艺术: 音乐、舞蹈
- 四、实用艺术: 建筑、园林
- 五、综合艺术: 戏剧、戏曲、电影、电视

## 艺术分类的角度与方法及电影的位置

### 一、艺术形象的存在方式:

- ◆ 时间艺术: 音乐、文学
- ◆ 空间艺术: 绘画、建筑、雕塑
- ◆ 时空综合艺术: 戏剧、电影电视

### 二、艺术感知方式:

- ◆ 视觉艺术: 绘画、雕塑
- ◆ 听觉艺术: 音乐
- ◆ 想象艺术: 文学
- ◆ 视听综合的想象艺术: 戏剧、电影、电视

## 艺术分类的角度与方法及电影的位置

### 三、艺术存在形态:

- ◆ 静态艺术: 绘画、雕塑、建筑
- ◆ 动态艺术: 音乐、舞蹈、戏剧、电影、电视
- ◆ 动静综合艺术: 电影、电视

### 四、使用的物质媒介或材料:

- ◆ 造型艺术（包括绘画和雕刻）
- ◆ 音响艺术（音乐）
- ◆ 语言艺术: 电影语言? 银幕、蒙太奇 数字技术等
- ◆ 综合性技术化的独特语言

## 艺术分类的角度与方法及电影的位置

### 五、艺术世界与现实世界的审美关系

- ◆ 表现艺术: 音乐、舞蹈、建筑、抒情诗
- ◆ 再现艺术: 绘画、雕塑、戏剧、小说、电影、电视

### 六、艺术的有“用”或无“用”

- ◆ 实用艺术（文化消费）: 建筑、园林、实用工艺与设计、书法、电影工业、电视产业
- ◆ 其它非实用艺术

### 七、塑造形象的方式和艺术形象传播方式

- ◆ 表演艺术（舞蹈、音乐、戏剧、影视）
- ◆ 非表演艺术



### 电影中的“艺术”或媒介？

文学：情节、故事、人物、对话语言、抒情性

戏剧：戏剧性冲突、结构、表演艺术

美术：造型（场景）、色彩、构图、服装设计（技术化趋势）

音乐：有声源、无声源音乐、插曲、主题歌

舞蹈：歌舞片、“武之舞”、王家卫、张艺谋电

影中的某些片段或精神（电影中的奔跑意象）

游戏：影游融合、游生代

### 电影成为艺术：当摄影机成为“自来水笔”

“电影正在变成一种和先前存在的一切艺术（其中特别是绘画和小说）完全一样的表现手法。电影从市集演出节目、类似文明杂剧或记录时代风物的工具，逐渐变成——能让艺术家用来像今天的文字和小说那样精确无误地表达自己的思想（哪怕多么抽象）和愿望的一种语言（也就是说一种形式）。这就是为什么我称这个新的时代为摄影机是自来水笔式的时代。这种电影画面含有精确的意义，也就是说，它正在逐渐摆脱视觉形象、为画面而画面、直接叙事、表现具体景象等等旧规的束缚，以对于这种方法成为一种像文字那样灵活而巧妙的写作手段。”

——〔法〕阿斯特吕克

### 电影的艺术特性总结

#### 1、电影艺术是一种时空综合性的艺术。

既是始终运动的，在时间的变迁和事物、事件运动的过程中进行叙事、展开情节、塑造形象、表现思想或情感，同时又在不断地造型——通过一个个给人以形象直观的影像空间的呈现而造型。在时空综合的影视艺术中，我们可以说，时间中有空间，空间中有时间，二者是无法截然分开的。

2、电影艺术主要诉之于观众的视觉，但自有声电影以来，听觉也在影视艺术的感知中占有重要地位。除了视听觉外，影视艺术显然还需要观众想象力的发挥。所以影视艺术也是一种感官综合的、让观众必须既“耳闻”又“目睹”（还要想象）的艺术。

3、电影艺术是在运动中造型的，所以它主要是一种动态艺术。然而，影视艺术也是一种动静结合的艺术。摄影机的极其缓慢的移动、定格、大特写等影视艺术语言都可以说是影视艺术追求静态表现，是为了以静态的瞬间的造型强化视觉感，激发想象力，凸现思考的力度和思想的含量。

4、叙事的艺术，讲故事的艺术。但也在变成一种沉浸式的艺术，需要身体感知，互动，可以改变方向和结果的艺术。纪录片也要叙事，散文化电影也有情节即时间的发展，而美国类型电影的一大奥妙则是把故事讲得生动精彩。

5、电影是人的艺术，文学是入学。电影必须塑造好人物形象：立体、感人、难忘。情节发展与性格史的合一，空间展示、歌舞、搞笑等的精简压缩

6、综合的艺术。综合的两个理解：立体的化合的综合/纵向的多环节多维的综合。集体合作制作的综合、艺术的综合、文化的综合（合家欢电影）

7、跨媒介的、不断变更更新中的艺术或文化。新媒体、多媒体、全媒体时代、微电影、微文化、微时代、大数据时代、网生代

### 六、电影作为一种“工业”，文化工业

电影是艺术与技术综合的宁馨儿，与科技、工业联系最为密切。它综合了声学、光学、物理学、电子学和计算机、数字技术、脑神经科学等多种自然科学与应用科学的成果，科学技术的每一步发展如数字技术、互联网、3D、VR等都对电影的传达传播接受形态发展重大影响。好莱坞“梦幻工厂”！

电影还是一种工业化、体系化的管理运营或者说生产。一个成熟的电影工业体系，并非仅指巨额的资金投入，高新的工业技术，更指电影生产过程中高度的标准化、流程化、规范化。一部电影需要经由无数工序共同来完成最终的制作。真正的电影工业化必须是理性规范的，分工精细的，协同性良好的。电影作为一种“核心性创意文化产业”，更需要各个电影生产环节的协同。

人们对电影的根本属性的认知似乎正在走着一条“之”字型的否定之否定的道路：在好不容易论证了电影是艺术之后，越来越多的人又把电影界定为商业品、工业或产业。

导演的“技术化生存”、工业化生存、产业化生存。



投资、明星、天价演员、票房、市场、后产品开发、IP跨媒介运营----

商业电影、电影工业、电影文化产业、电影创意文化产业

营销：多媒体营销、粉丝营销、微博营销“负口碑营销”“大数据营销”、短视频营销

《地球最后的夜晚》把艺术电影当商业大片来做，却失败了。《流浪地球》是一种“重工业电影”。

## 《流浪地球1、2》《封神第一部 朝歌风云》的（重）工业性

《流浪地球》高度的工业化主要体现在：



投入资金的保障。

制作难度和质量，技术的高新、尖端、前沿。

《流浪地球》使用了8座摄影棚，置景车间加工制作了1万多件道具，置景延展面积近10万平方米，相当于14个足球场，包括运载车、地下城、空间站等都是实景搭建。摄制组历经15个月的设计、绘制、规划和搭建工作，置景延展面积接近10万平米。

其三，投入人数众多。

《流浪地球》的制作团队多达7000多人，来自不同国家，从事不同职业。如何让这些人在两年时间内通力协作，完成制作，其工业化管理组织难度可想而知。

其四，没有用流量明星，没在演员上花费很大，压缩制作成本，资金用在刀刃上

导演郭帆：“钱并不是工业化的标准，一整套分工明确的专业流程才是。”

郭帆表示电影的工业化就是对电影创作的管理。“我经常和组里人形容说现场不要创意，现场就是施工队。在这个就像是施工队的团队里，整个过程中最核心的是计划、时间、管理，怎么样安排、统筹这么多的项目。”

因此，电影工业化就是把杂乱的东西标准化，从而对内容进行量化和拆分，之后再再进行分工。简而言之，就是标准、组织与分工。

乌尔善、陈旭光《中国电影工业与美学的“封神”经验——与乌尔善导演对话》《当代电影》2023,12

陈旭光、杨宇《“重述历史”、想象神话与传统文化的现代转化》《宁夏社会科学》2024,1



1、电影是一种特殊的商品，一种特殊的工业，艺术与商业、市场、工业的矛盾如影随形。

梅里爱、格里菲斯、奥逊·威尔斯、张艺谋、陈凯歌、姜文、陆川的沉浮都这些对立矛盾关系的张力变迁中沉浮。

2、好莱坞是“梦幻”工厂。

好莱坞崛起的“秘密武器”：工业化和商业化的类型片一种课消费的“高级商品”（即使情感消费也是经济消费，也是意识形态消费即再生产）

**类型电影及其神秘配方：西部片、歌舞片、强盗片、爱情片、科幻片、惊悚片**

类型电影的本质：“有且只有一个故事，真正值得你细细品味”。

**系列电影、IP、美国作者论“体制内作者”，也是一种秘密武器**

3、电影产业用数字说话：

《侏罗纪公园》：7500万美元VS8亿美元

《泰坦尼克号》：2亿VS20亿

《英雄》：3000万美元vs2.5亿人民币

《疯狂的石头》：400万人民币vs2500万人民币

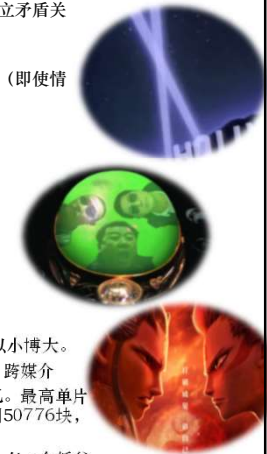
《战狼2》：56.83亿

《疯狂的石头》《失恋33天》《泰囧》《我不是药神》《哪吒》《扬名立万》等，以小博大。

后续文化产品、纸媒介、实景地：从影像到文字、纪念品、玩具、游戏、旅游胜地，跨媒介

**中国电影产业发展举例：**18年，中国国产电影故事片产量798部，电影票房559.11亿。最高单片票房56.83亿（《战狼2》），票房过十亿的电影6部，过5亿电影13部，银幕数达到50776块，城市院线观影人次16.2亿-----均创历史新高。

但遭受疫情、新媒介等等的严峻挑战和考验。2023年锻造恢复后，24年似乎又陷入有一个低谷。



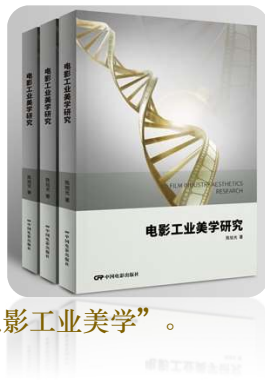
## 电影商业性或工业性的另一种说法： 电影生产是一个复杂的系统工程，是一条产业链

电影的环节有：

故事创意——策划（风格、受众、资金、市场）——融投资——编剧——导演——演员——摄制组拍摄——后期制作——宣传——发行营销——影院——后产品开发（旅游、文创、IP转换）

电影涉及的可能的工种：

出品人、制片人、策划、监制、编剧、导演、演员、美术、服装、造型总监、音乐、摄影、后期技术、宣传人员、营销团队人员、影院工作服务人员----



电影是工业，但应该是工业加美学，是“电影工业美学”。

## 人工智能时代的电影工业：智能化、“轻化”、“云化”、“人机一体”化

我曾写道：“近年来，随着《湄公河行动》《战狼2》《红海行动》《流浪地球》《长津湖》《水门桥》等“新主流电影大片”的异军突起，“工业品质”“产业升级”“重工业电影”等关键词成为业界和学界共同关心的焦点话题。关于中国电影工业观念、工业体系和电影工业美学也成为热议的焦点和某种“显学”。尤其是《流浪地球》，以其工业化成绩掀起新一轮对于电影工业体系建构和电影工业美学建构的热潮。显然，《流浪地球》《长津湖》等是近年中国电影界呼唤和期待的体现电影工业化程度的一个高峰，也为“电影工业美学”提供了一个绝好的案例。”

但现在，人工智能、虚拟影像、影游融合、XR、AIGC、sora、ChatGPT等高新技术，就像一匹脱缰的野马，茫茫乎，苍苍乎，一日千里，绝尘而至，带来了新的媒介文化革命，改变了影像的媒介传播和存在方式，也创生了诸多与影视相关联的新媒体艺术如互动剧、VR影像、影游融合等，给影视的生产、制作、传播与接受都带来了几乎全方位、“全产业链”的变化——或是“智能化”、“浓缩”、“轻化”、“云化”了整个产业链各个环节，给影视人的思维、想象力、主体性与工作、生存方式，也给影视理论建设带来巨大冲击。

当下，随着AIGC强势介入电影，AI电影具有了独立创造“拟像”的能力，衍化出人机协同的新生产模式，并对人类“主体性”暨电影的“作者性”形成了更为强烈的冲击。

于是，在当下人工智能技术突进的境况下，电影工业美学提出的导演的“技术化生存”问题突进到“人机一体”或“人机协同”的新问题！



### 七、电影的负面性：反省与批判

“电影可以说是一种能够适合大众需要的，无需化多大气力的娱乐媒介，因此人们称电影为‘给那些没有阅读能力的人阅读的关于生活的连环图画’。”

“电视是对我们的智慧所提出的新的严峻考验。如果我们成功地掌握了这一新兴的媒介，他将为我们造福；但是它也可能让我们的心灵长眠不醒。我们一定不能忘记，在过去，正是因为不可能表达和传达直接的体验，使语言的使用成为必要，因而也强迫人们使用概念来思维。-----当传播可以通过手指的一按而进行时，人的嘴便沉默了，写作也停止了，心灵也会随之凋谢”

——[匈]豪泽尔

“文化如今在任何事物上都打上了相同的印记。电影、无线电广播和杂志构成了一个大系统，这个系统从整体到部分，都是一模一样的——与一切群众文化都是一个模样”。

——[德] 马克斯·霍克海默[德] 西奥多·阿多诺 《启蒙的辩证法》

电视？游戏？短视频？精神鸦片？

### 电影的喧闹：种种“现象”与种种问题

- 一、口碑与票房的冲突
- 二、艺术与大众，学院与社会、主流与边缘的矛盾？
- 三、影院内外界限的打破，电影的全媒介化
- 四、资本的喧嚣、市场的无序（偶像、鲜肉、饭圈文化？）
- 五、电影中的青年亚文化（粉丝文化）
- 六、品质的降解、通俗甚至庸俗
- 七、大众化、通俗化，门槛降低：演（写）而优则导
- 八、互联网、新媒体、游戏、短视频等的冲击  
“两亿观众哪去了？”
- 九、人工智能技术突飞猛进

### 电影：无法避免的反思与批判

批判之一：深度的丧失、平面化、单面化、同质化的问题。

（想象力缺失、科幻、高智商电影缺失。陈旭光《中国电影想象力缺失问题的批判》）

批判之二：媒体的强势话语霸权与意识形态欺骗性。

影像的虚假性：《摇尾狗》、《楚门的世界》的反思，能不能有？

《雪国列车》《素媛》《辩护人》《小丑》《寄生虫》式的现实批判，能不能有？

电视剧《扫黑风暴》的尴尬？《隐入烟尘》的被“失语”

批判之三：追逐利润、票房之上、价值观导向偏差问题。

过度的商业性导致的伦理道德底线丧失或娱乐化（娱乐化历史）过度 and 观众低级趣味（色情、血腥、变态）、消费性过度等问题：（《满城尽带黄金甲》《赤壁》《泰囧》《小时代》系列、“开心麻花”系列）（分级的思考）

沉重的思考：

满城黄金时代，谁来关心“三峡好人”？

后“战狼时代”：谁被“隐入烟尘”？

《一九四二》的时代悲剧为何不敌《小时代》的轻佻和流光溢彩？

《港囧》与《刺客聂隐娘》的二难如何选择？

《战狼2》：“捶胸顿足式的爱国主义”与“义和团结结”之反思

《里斯本丸号沉没》：历史打捞和人性讴歌、战争反思，为什么显得小众化？：

豆瓣9.3高分，11天票房1500万。

游戏文化、饭圈或粉丝文化：需要谨慎的反思，而不是权力话语的偏见

### 未完的新问题：电影消亡论或“后电影”问题的思考

2024年电影暑期档的衰落：总票房：116.43亿元，总观影人次2.85亿张；

2023年是206.3亿元，观影人次5.05亿。票房与观影人次几乎腰斩式下滑。

美国也如此。2024年上半年，北美电影票房35.55亿美元，同比下降19.2%

电影已经今非昔比。而《黑神话 悟空》却逆势崛起：

同时网络流媒体营收增长：如奈飞营收189.3亿美元，同比增长百分之15.8

这带出一个喧嚣已久的问题——电影会消亡？后电影还是电影吗？

影视、视听、新媒体艺术是艺术与科学技术综合的产物，在所有艺术中与科技关系最为密切。影视是艺术，也是工业和技术，是艺术美学也是技术美学和工业美学，代表并引领着经济生产和文化的创新发展。

当下，以互联网为核心，以人工智能为引擎的一系列高新技术突飞猛进，把我们一次又一次推进类似于本雅明的“震惊”、《火车进站》的恐惧，希区柯克的“颤栗”和起“鸡皮疙瘩”的身心状态。另一方面，则带来了影视及新媒体影像艺术的深刻变革。

我们会像巴赞那样思考——电影是什么？点优惠消亡吗？这些新媒介，还是电影吗？

时至今日，我们进入到了一个人工智能驱动的数字时代，现有影视产业格局面临巨大的挑战。

人工智能、虚拟影像、影游融合、XR、AIGC等高新技术带来了新的媒介文化革命，改变了影像的媒介传播和存在方式，也创生了诸多与影视相关联的新媒体艺术如互动剧、VR影像、影游融合等，给影视的生产、制作、传播与接受都带来了“全产业链”、全方位的变化，给影视人的思维、想象力、主体性与工作、生存方式，给影视理论建设带来巨大冲击。

## 关于“后电影”与“大电影”

“后电影（Post-Cinema, Cinema 2.0，有人以20世纪为分野进行电影时代划分：

电影经验的改变，每秒24格的连续摄影被数码摄影取代，观看电影不限于影院，获取影像的工具、途径大为增加；媒体与信息传播技术的更迭，各移动端趋向网络化、融合化。

2000年，罗伯特·斯塔姆在《电影理论解读》用数字理论与新媒体总结了“后电影”，把“后电影”理论追溯到亨利·詹金斯的“数字理论”——指称计算机动画特效对好莱坞巨片的影响，可以指称新的传播系统（如计算机网络），可以指称新的娱乐类型（如计算机游戏）。

亨利·詹金斯先知式地描绘了后电影蓝图：计算机技术呈现着一场又一场视觉特效奇观，流媒体产业冲击了传统院线、作为艺术表达的电影生存空间被压缩以及影游融合，等等。“电影和电影理论亦将不可避免地因新媒体而改变”。

“后电影”统称电影自数字技术以来的变革，电影扩散至数字时代中的各类平台。

后电影对传统电影是颠覆性的。它改变了电影存在方式，发生的时空，电影的构成，制作与接受方式：

一方面从电影外部走到内部（意识、神经域），另一方面又从内部（影院或意识）走向了外部（广场、网络或身体）：短视频，小屏幕泛滥，告别了影院、家庭，也不同于游戏化电影所带来的相对静态的体验。

“后电影”中，传统的导演、演员、编剧、人物、观众的结构关系被改写，它们共同参与、共时发生。观众由“被动的观者”倒转为身体介入的表演。

“后电影”也不再是一个成品，成品不重要，过程更重要。电影超越了银幕影院世界。观众参与、互动，在网络平台评论或再创作，不断穿越于虚拟与现实空间，往返于线上、线下，形成了一种泛文本。

我们正在走向一种有容乃大的“大电影”范畴。

## 电影：无法避免的反思与批判

从席勒的“冲动说”说起：

人有两个与生俱来的“本能冲动”：

**感性冲动/理性冲动——还有一个可以调节这两个冲动的“游戏冲动”**

人的理想状态：

1、以**游戏冲动**调节、超越感性冲动与理性冲动的矛盾：看电影、娱乐、游戏、幻想、想象、做梦、超功利，不就是一种游戏冲动？呼唤科幻类、魔幻类、高智商类电影、影游融合电影

2、从“单面人”（马尔库塞）、电视人、容器人到——“感官全面解放的人”（马克思）

3、大电影观念，不断适应新技术、新形态，不断扩容

4、“工业美学”观念：工业与美学的折衷和张力