

# 看电影不仅是“看”，看的不仅是“电影”？

## ——论新型观影模式的崛起

朱 怡

**摘要：**电影的诞生意味着观影的开始，从这个意义上讲，“观影”的历史几乎等同于电影的历史。历经时代变迁，源自于上个世纪的诸多电影技术标准都面临巨大冲击。今天，看电影不仅仅是“看”，看的也不仅仅是“电影”。如何审视新的“观影”模式、正视新的“电影”，已经成为我们这个时代亟需解决的问题。

**关键词：**电影技术；观影模式；观影体验

**作者简介：**朱怡，女，讲师，硕士。（浙江传媒学院 电视艺术学院，浙江 杭州，310018）

**中图分类号：**J91      **文献标识码：**A      **文章编号：**1008-6552 (2016) 06-0094-08

长久以来，“看电影”被视为特定放映场所集体观看电影的行为。“特定场所”、“集体观影”等概念源于电影诞生初期，那是卢米埃尔兄弟第一次组织集体观影的历史性事件。电影的诞生意味着观影的开始，可以说观影的历史就是电影的历史。在长达百年的观影历史中，我们通常把观影行为称为“观看”，观看对象称为“电影”，观影主体称为“观众”。时代在不断向前发展，人类社会的变化涉及各个层面，其中看电影的方式及被观看的“电影”也发生了巨大的改变。

### 一、观影行为：看电影只是“看”电影吗？

观看无疑是观影行为中最重要的组成部分，离开观看无法构成观影概念。但面对电影，观众所做的只是观看吗？显然，面对具备视听双重属性的电影，观众绝对不仅仅只在“观看”。细究之下，我们发现不论中文的“看电影”，还是法文中的“voir le film”或英文中的“watch movie”，它们都在强调观众和电影之间关系主要是“看”。看电影的概念也许和无声片历史不无关系，但在有声电影诞生已近九十年的今天我们仍然习惯于这一词汇组合的确值得深思。

#### （一）观影体验的变迁

“看电影”一度是影院观看行为的简称。随着电影技艺的进步，“看电影”不再指向“观看”，也非“视听”所能涵盖，而是越来越趋向于更加丰富的观影体验。对观影体验的研究，需要关注电影和观众之间的“体感”经验，从而在二者关系中找到重新认识电影的钥匙。法国哲学家莫里斯·梅洛-庞蒂提出，“和现代心理学一样，对电影来说，眩晕、愉悦、悲伤、挚爱与痛恨并非首先通过心智的思考而被感觉到、表现出来，进而变得有意义，而是通过观者和电影的体会实现来达到的：‘思维的情态与技术的方式互相呼应，用歌德的话来说，内部的那些东西同时也是外部的’。”<sup>①</sup>

##### 1. 从单感官体验到多感官体验

从技术的角度来看，电影的成长与发展一直依赖于新技术所提供的创新方向。自电影诞生以来，每

---

**基金项目：**2016年杭州市哲学社会科学规划课题“媒介变革视野下观影模式嬗变研究——以杭州为例”（Z16JC120）的研究成果。

① 转引自孙绍谊. 重新定义电影：影像体感经验与电影现象学思潮 [J]. 上海大学学报, 2012 (5): 20.; 原文引用自(法)梅洛-庞蒂. 电影与新心理学 [M]. 美国西北大学出版社, 1964: 58-59.

一次电影技术的革新，都可以看作是人类感官功能的某种延伸。

最初的电影是黑白默片，观众的观影感受完全来自于黑白影像；之后彩色电影面世，影像世界呈现出现实一般的多样色彩；继而出现的3D电影增加了新的视觉轴向，为观众理解银幕世界提供了新的通道。随着技术的发展，光影、色彩和其他元素的画面表现力也在不断提升，为观众展现了更为多变的银幕世界。

在声音领域，无声片过渡到有声片之后观众获得了更为丰富的声音感知；此后的声音技术一直在向前迈进，从单声道、立体声到环绕声、5.1声道、7.1声道到全景声技术，都在不断提升影院观众在观影中的声音感知效果。

在视觉和听觉之外的观影体验，首先来自于4D电影。4D电影又称四维电影，是由三维立体电影和周围的环境模拟组成的四维观影状态。它是在3D立体电影的基础上增加了环境特效、模拟仿真而得来的新型电影产品，通过为观众提供与电影内容联动的物理刺激来增强现场观影效果。其中，环境特效是指4D电影的座椅具有喷水、喷气、振动、吹气等功能，随着电影内容的变化观众观看电影时可实时感受到风暴、撞击等事件的具体刺激。环境模拟仿真指影院内安装了能够下雪、下雨、闪电、烟雾等特效设备，从而营造与影片内容相仿的环境。以上两类4D电影通过刺激观众的多重感官，达到更为逼真的观影效果。如此种种都为观影带来了更多的体验途径，从而“再现一个声音、色彩、立体感等一应俱全的外部世界的幻景”<sup>[1]</sup>。

回到电影诞生初期，《工厂大门》《火车进站》《婴儿的午餐》等早期作品只是对人类活动的简单记录。但对于当时的观众而言，他们感受到的是前所未有的视觉冲击和全新的感知体验。在电影的演进过程中，不断出现的新技术总能带来新的感知电影的方式，观众的观影体验一再被刷新。进入新媒体时代之后，技术革新的周期越来越快，一个又一个新电影技术推动着观众进入全新的体验旅程。总体而言，从单感官到多感官，从简单刺激到多重刺激，电影每一次变革都体现出观众感知电影途径的变迁，可以说，一部电影技术发展史，实际上就是一段从征服视听感知经验到掳获人类“视听嗅味体”五感体验的征途。

值得注意的是，观影体验不仅包括由感官刺激引起的生理反应，也来自于观影过程的心理反应。同时，观影生理和观影心理互为联系、彼此作用。电影诞生初期，火车头从远景直面镜头驶来的画面曾让现场观众大惊失色，这种夸张的现场反馈显然建立于当时观众的普遍影像经验。因此，所谓观影体验是否深刻，需要与观众观影经验相联系才能准确地加以判断。然而，观影体验和观影经验二者本身又是相辅相成的复杂关系，因此对于观影体验的理解，既不能忽视感受性日益提升的事实也不能简单地以感官参与数量为唯一判断依据。

## 2. 从远距观影体验到负距沉浸体验

传统2D电影的观影空间是真实观影空间与银幕二维空间的虚实交叉结合体，3D电影的观影空间是真实观影空间与银幕三维空间的虚实交叉结合体，最终的观影空间感都是由物像透视关系和人体幻觉协同构成，本质上观众席和电影银幕之间隔着固定物理距离。作为一种全新的电影形态，虚拟现实电影的突破在于它建构了虚拟的全景式观影，把观众观影视点置入虚拟立体空间之中，实现了对影院观影空间的本质革新。

在传统观影空间中，根据建设部《电影院建筑设计规范》我国电影院观众厅的座位设计需要综合考虑视距、视点、视角、视线、声场效果以及消防安全等多方面要求。一般来说，第一排座位和电影银幕之间的直线距离，需要结合放映厅规格、银幕最大画面宽度等因素来确定，具体要求如图1。以浙江杭州翠苑电影大世界影院为例，共109个座位的普通厅银幕尺寸为8m \* 4.32m，最近视距4.83m；拥有287个座位的大厅银幕尺寸为12m \* 5.1m，最近视距7.65m米；座位数只有24的黄金厅银幕尺寸为

8m \* 4.32m, 最近视距 4.83m。<sup>①</sup> 根据电影院建筑规范的要求, 第一排座位观众和电影银幕的距离大多在 4-10 米之间, 这就是传统观影的最近物理距离。在观影过程中, 这个距离既是观众和银幕之间的实际物理距离, 也是造成观众和影像之间相对疏离心理距离的由来。

项 目	特级电影院	甲级电影院	乙级电影院	丙级电影院
最近视距 (m)	≥0.60W	≥0.60W	≥0.55W	≥0.50W
最远视距 (m)	≤1.8W	≤2.0W	≤2.2W	≤2.7W
视点高度 h0 (m)	≤1.5	≤1.6	≤1.8	≤2.0
仰视角 (°)	≤40		≤45	
斜视角 (°)	≤35	≤40	≤45	

图 1 电影院观众厅视距、视点高度、视角的规定<sup>②</sup>

W——银幕最大画面宽度 (m)

最近视距: 观众厅第一排中心座位观众眼点 (通常以椅背代替) 至设计视点的水平距离。

最远视距: 观众厅最后一排中心座位观众眼点 (通常以椅背代替) 至设计视点的水平距离。

设计视点高度: 银幕上各种制式画面中最低有效画面下缘距第一排观众席地面的高度。

仰视角: 观众厅第一排中心座位观众眼点的水平线与银幕上缘形成的垂直夹角。

斜视角: 观众厅第一排边座观看银幕中心的视线与银幕中轴线形成的水平夹角。

随着标准银幕到宽银幕、巨幕电影的发展, 观众的观影视野逐渐被拉伸到极致。尽管观影距离依然存在, 但身处巨幕影厅的观众视野范围所及尽是影像, 观影体会如入幻境。此境此感, 恰如 IMAX 巨幕电影的广告词所言: 你不是在观看电影, 你是在进入一部电影。

而 3D 电影的风行, 为观影体验开辟了新的可能。成功的 3D 电影善于设计特殊镜头以强化立体影像效果, 从而激发观众的身体反应, 使观众感受到不同于以往的观影体验。在三维视觉过程中, 银幕与观众的感知距离消失, 它使观看关系发生了从水平横向的视觉水平线到纵深前向的视域改变。<sup>[2]</sup> 3D 立体电影引入的新型观看实践, 将人和电影之间关系引向新的方向。正如邹鹃薇在探讨 3D 电影美学时所提出的, “在立体奇幻效果的冲击之下, 电影不再是听觉与视觉的混合, 而是一种被延展了的触觉行动”。<sup>[3]</sup> 之后, 由 3D 技术、巨幕技术、全景声技术综合而成的 3D 巨幕技术再次提升了人类的观影感受。这种新技术所呈现的融入式观影使得观众与电影银幕之间不再是看与被看的主客体对立关系, 取而代之的是两者互相渗透的新型关系。对此, 电影研究学者余志为和彭吉象认为, 这种电影以其完全区别于过去的观影体验成为当前的电影技术发展趋势, 而体验是它最根本的美学特征。<sup>[2](179)</sup>

VR 电影的诞生, 真正开启了人类 360 度全立体观影的征途。VR 技术借助计算机系统及传感器技术生成三维环境, 模拟人的视觉、听觉、触觉等感觉器官功能, 使观众沉浸在虚拟影像之中。在 VR 电影出现之前, 3D 立体电影和巨幕电影也是通过不同手段强化观众的临场感, 但 VR 技术赋予观众的沉浸体验远远超出此前任何一种技术。通过 VR 眼镜, 观众仿佛进入电影场景, 在这个世界中立体地感知周边环境, 甚至还可以根据自己对影像世界的判断介入电影情节的发展。这时候, 观众和电影的距离已经无法用远近来判断, 甚至可以说观众终于实现了和影像的负距离接触。

从远距观影到负距观影, 不仅是观众 (观看主体) 和电影 (观看客体) 之间的物理距离的变化, 更重要的是由此带来的心理距离改变。本质上, 传统意义的电影和观众之间明确的主客体关系来自于远距观影模式。当距离感消失, 主客体之间的界限感也随之淡化。观众因此感受到与现实更为接近的电影“真实”。只是此时的“真实”有别于巴赞理论中“再现世界原貌”所指代的真实, 而是指向鲍

① 根据浙江传媒学院电视艺术学院 2016 年暑期实践“杭城观影模式变化”团队实地调研数据。

② 根据建设部《电影院建筑设计规范》(JGJ58-2008) 以及国家广电总局《数字影院暂行技术要求》(GD/J017-2007) 整理绘制。

德里亚提出的比真实还要真实的“超真实”。<sup>①</sup>

## （二）其他观影元素的变化

技术的进步不仅促成观众体验的变化，也推进了电影传播过程的革新。沿用拉斯韦尔的“5W”理论，构成电影传播过程的五个基本要素为：电影生产方（传播者）、电影（传播内容）、电影观众（传播受众）、电影院（传播渠道）、电影效果（传播效果）。其中，除了电影生产方，其他几个要素都是构成观影模式的重要组成部分。

在传统观影模式中，电影是核心要素。当电影进入影院发行系统之后，围绕电影（包括电影技术、电影艺术）而产生电影院放映厅、电影观众、电影观看行为。比如，《阿凡达》横扫全球票房直接引发世界范围的3D银幕建设，其中中国在一个月內新增一千多块，数量仅次于美国居世界第二。<sup>[4]</sup>大规模建设的结果是3D银幕比重和3D电影票房的相互促进，2015年中国3D电影票房收入占据全部电影票房收入的40%左右，而在美国这一比例仅为14.6%。<sup>[5]</sup>这是一个以电影为核心建立新型观影模式的典型案例。这种模式优点明显，如上述案例中中国电影市场对新技术的快速响应领先于全球，但缺陷也许同样鲜明，3D银幕的繁华建设是否建立于对未来观影模式理性分析的基础上？狂热表象的背后是否掩盖了其他问题？

美好的票房数据的确可以说明很多问题，但同时它也会让我们忽略了另外一些问题。电影不仅是艺术作品，它同样也是媒介产品。与电影不同的是，报纸、广播、电视似乎更早感受到时代变化，迫切地从“传播者为主”转向“受众为主”，其中折射的理念无疑和新媒体时代息息相关。“受众为主”的理念在电影领域，可以理解为“观众为主”。以观众为核心建立的电影传播模式，应该符合观众导向而非电影生产者导向。尽管这种新型电影传播模式尚未成型，值得欣喜的是新型观影模式已经滋生。从构成观影模式的几大因素来看，变化正在生成并在不断演变。

### 1. 观影场所的变化：私人影厅还是电影生活馆？

从早期的音乐咖啡馆、杂耍场、游艺集市到镍币影院、豪华影剧院再到今天的连锁影院、多厅影城以及私人影厅，公众的观影场所一路从规模提升演进到今天大小兼具的多元局面。

发生于1895年在法国大咖啡馆的电影放映事件一直被视作电影诞生标志而载入史册。从咖啡馆到杂耍场及游艺集市，电影作为新的娱乐方式逐渐为大众接受。20世纪初，在美国兴起的镍币影院可谓现代影院的前身，也是电影放映场所专业化的开始。在动荡的20世纪，随着现代影业的扩张，影厅也从小型影厅逐渐向豪华影厅、多厅影城演变，慢慢构成了今天观影的主流场所。作为实体空间，电影院是电影与观众互动的重要渠道。从古典电影院到现代连锁多厅影院，影院建筑功能也由单功能发展为多功能。以此为实体平台，建立于影院观影行为之上的电影消费方式不仅表现出艺术消费的价值，同时也存在仪式消费、权力消费和社交消费的价值。

在科技日新月异的今天，数字技术打破了胶片和银幕对电影物质载体的垄断，推动了电影消费方式的多元化。除了电影放映者垄断地位的消解，电影制作者与观看者的界限也开始消融。电影的特权光环消失了，观影仪式感也随之淡化。在这种情况下，越来越多的城市开始出现微影院、私人影厅等非主流观影场所。私人影院是向社会公众开放的盈利性观看电影的服务场所，多数私人影院拥有数个主题观影包间，每个包厢内配有完整的影音播放设备。兼顾私密聚会需求的私人影厅观影强在自由方便，但现场观影效果显然无法与主流影院相抗衡。

那么，未来的观影行为会趋向于私人化、小型化吗？目前看来，私人影厅的出现只是作为影院观影模式的一种补充，为电影消费提供了一种新鲜选择。作为新的选择，它可以是小型化的私人影厅，也未尝不可以是大型化的电影城。在上海国际电影节“致未来五年的电影院”的论坛上，博纳影业发行

<sup>①</sup> 法国哲学家让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）认为在电子媒介时代，对原作的复制变成了原作本身是由符号编制出来的，这时真实变成了被编码的东西，也就是无限可复制的东西。

公司总经理刘歌提出,未来影院或许会变成一个大的电影 MALL (电影生活馆),商品以及商业形态都是为电影而服务、产生的。在他看来,“如果真的成为电影 MALL,新技术必然产生很多新体验。”<sup>[6]</sup>

不论是已经出现的私人影厅还是设想中的电影 MALL (电影生活馆),都反映出电影及观影概念的变化。在未来,观影可能会以当前难以想象的形态呈现于意想不到的场地,提供不一样的观影体验,从而构成更丰富的观影消费。面对新型观影场所的出现,我们需要考虑的不在于此时此刻的一城一地,更需强调的是对未来观影模式的理解和培育。

## 2. 观影社交的改变:安静看电影还是边看边交流?

电影需要观众的读解,观影读解的过程实际上也是观众对电影的体验过程。在新媒体盛行的背景下,观众对电影的接受模式实现了从被动接受到互动传播的转换;接受心理上实现了从安静感悟到沉浸体验的转换。

近年出现的弹幕电影就是典型的新媒体思维涉入电影界后的产物。“弹幕电影”概念来源于“弹幕网站”,它将观众观影评论和影院观影行为相结合而成为新型观影方式。此前,《秦时明月之龙腾万里》和《小时代》都曾尝试过弹幕放映实践。作为现存观影模式的一种补充,弹幕从线上搬到线下为观众提供了一种全新的观影体验。如果说3D电影、VR电影技术的出现,使观众可以更好地介入影像世界,加强了观众和电影之间的互动关系。那么,弹幕电影的出现则开启了另一个维度上的互动,那就是此前少有关注的观众之间的互动。

以往观众的观影体验大多产生于观影之中却发表于观影之后。影院观影过程一般不允许观众在场内发表评论,整个观影过程体现出强烈的“被动接受”感。静默的观影过程,既来自于观影仪式感的要求,也来自于公共空间行为规范的压力。大多数观众已经习惯于在观影结束后表达观影感受,且不论这种表达出现在现实生活中还是网络空间中,也不论这种评论纯属吐槽还是专业讨论,其实都体现出观众的观影表达需求。和专业影评不同,来自于普通观众的这种表达需求常常被研究者们所忽视。这种常常被忽视的表达可以看作围绕观影而产生的社交行为,包含观众之间以及观众和其他人针对观影的交流。“弹幕电影”的出现打破了“观影后社交”的常态,这种实时互动的观影模式,让观众体会到主动分享以及互动传播的乐趣。

目前为止备受争议的弹幕放映并没有成为主流放映模式,但这种尝试大大改变了观众在影院观影过程中的被动接受地位,完成了对传统观影空间只有电影作者拥有话语权的挑战。同时,弹幕观影过程中观众注意力不停地游移于画面和文字,观影空间弥漫着与传统观影仪式感毫无关联的无声嘈杂状态,观众的主体权利被提升到一个前所未有的程度。尽管弹幕电影出现后,国人对它的争议从未停歇,但无可辩驳的是:它的确强调了长久以来被忽视的观众表达需求,同时也将观影体验开辟出一个新的方向。

## 二、观影对象:电影还是“电影”吗?

历经百年变迁,今天的观影对象已经和初时电影存在诸多差异。电影历经无声到有声、黑白到彩色、胶片到数字等变化,但大屏幕放映、集体观影、动态再现依然是现代电影概念的基础。电影的艺术感染力依赖于它的物理特性对观众的感官刺激,美国电影理论家斯丹利·梭罗门在《电影的观念》中分析:“影片放映时的物理特性包括面积(高度和宽度),深度的幻觉、色彩和声音。这些特性同时诉诸于我们的感官,以表现整个美学经验。”<sup>[7]</sup>随着数字技术、网络技术的融合,以及观影方式、观影习惯的改变,电影技术在银幕尺寸、画幅形状、声音制式等方面也有了明显改变。进入新千年,新技术的跃进推进电影技术的迅速提升,出现了不少技术标准之外的新案例。

### (一) 电影画幅标准的突破

1925年的法国巴黎国际电影会议上正式确定了电影胶片的标准宽度35MM,宽高比为4:3。在此基础上陆续出现了宽银幕、全景、环幕、巨幕、穹幕等多种规格,丰富了电影的银幕表现力。这些银

幕大小不一，画幅宽高比例各异，但基本都是水平画幅。

近百年之后，2014年荷兰阿姆斯特丹当代艺术博物馆见证了一场电影画幅变革的诞生：一面巨大且竖立的电影屏幕。这个实验性观影计划来自于荷兰 Sonic Acts 艺术节举办者之一卢卡斯·范·德·费尔登策划的“垂直电影”（Vertical Cinema）项目的一部分。“垂直电影”项目探索的正是当人们的观看方式从水平变为垂直时，视觉体验所发生的变化，据说这次展映效果使得观众激动且愉悦。来自英国伦敦国王学院电影研究部门的博士埃里卡·波尔森认为，“人类的视觉被驯化调整成水平式，一个很重要的影响因素在于，我们一以贯之的电影美学是从早期的演出形式如剧院那里承继而来，这进而造就了电影水平式呈现的传统。”<sup>[8]</sup>在反传统的新媒体时代，这种反传统的画幅设计据说收获了“让人眩晕且强烈的视听体验”。

垂直电影挑战了人们熟稔于心的水平画幅观影模式，在全新的坐标轴上呈现出不一样的电影画面。在实验电影领域之外，画幅突破趋势慢慢向文艺电影、商业电影领域蔓延。比如加拿大导演泽维尔·多兰在《妈咪》（2014）中采用了同一部作品中不同画幅尺寸的处理，该片大部分画面比例为1:1正方形，但电影中两次出现画面比例从1:1突然拉升为16:9的变化。这种做法貌似违反常规，但近几年却屡见不鲜。贾樟柯在《山河故人》（2015）中，侯孝贤在《刺客聂隐娘》（2015）中，冯小刚在《我不是潘金莲》（2016）中都曾几易画幅。故事背景跨越三个时代的《山河故人》共出现4:3（1.37:1）、16:9（1.85:1）、21:9（2.35:1）三种画幅尺寸。冯小刚的《我不是潘金莲》在常规方形画幅之外甚至尝试了圆形画幅的处理，一时争议无数。

画幅比例的变化，不仅挑战了放映员更挑战了普通观众。但它的意义也许并不仅限于在电影制作领域溅出新水花，就像麦克卢汉在多年前所提到的“重要的是随着新技术而变化的框架，而不仅仅是框架里面的图像”<sup>[9]</sup>，关键之处在于它提出了对电影形态的新理解以及由此构成的新式观影。

## （二）电影拍摄频率的革命

1932年，24FPS被定为有声电影的拍摄频率标准。在常规电影的制作中，此标准一直沿用到今天。事实上，这个标准的确立受到以下因素的影响：人类视觉生理和心理要求；经济因素的限制；间歇运动机构的限制；声音录制质量的要求。<sup>[10]</sup>技术标准的确立有一定的时代背景，很多旧有的技术和经济制约因素在今天早已不复存在。尤其数字化技术进入电影领域后，高频拍摄的尝试层出不穷，如48FPS拍摄的彼得·杰克逊导演的《霍比特人》以及120FPS拍摄的李安新作《比利·林恩漫长的中场休息》。

《霍比特人》系列的导演彼得·杰克逊认为24FPS的拍摄和放映帧率并不能带给观众最好的观影体验。2011年他曾在Facebook上说：“90多年来，我们一直采用24FPS来拍摄和放映电影，不是因为它最好，而是因为它最便宜！”<sup>[11]</sup>48FPS的《霍比特人》曾引发不少争议，如被指画面太过清晰而减少了电影画面美感。最近案例是采用120FPS拍摄的《比利·林恩漫长的中场休息》同样引发了广泛争议。该片采用120FPS的超高帧频进行4K清晰度下的3D拍摄。放映过后，对于电影是否需要类似技术提升，全球观众争论不断。

对此，李安说：“我很挣扎，我们是第一个做这件事的人。但是用这样的技术怎么来呈现艺术？这个更难。”不论前景如何，这次拍摄被视为又一次新兴技术与电影的嫁接尝试，李安称其为“撼动旧思维、拥抱潜力无限的数字技术的试验”<sup>[12]</sup>。尽管一些反对者称其“太没电影感”，依然有很多人认为这项技术引领着未来电影行业的技术变革方向。不论如何，李安和其他导演对高帧率电影的尝试，走出了电影技术创新的新步伐，也为观影体验创建了新的可能。

## （三）新技术形态电影的出现

电影诞生以来历经多次技术革新，每一次技术进步都为电影发展提供了新的方向。一百多年来，从无声到有声，从黑白到彩色，从胶片到数字，可以说电影技术的每一个构成部分上都出现过若干种新尝试。尽管每一个新技术在诞生时似乎都会引发人们对电影衰退的隐忧，但无法否认的是，技术的发展扩展了人类视觉想象的边界，为电影的发展提供了新的可能。

在无数电影人勇敢的尝试中，新技术形态的电影慢慢涌现了出来。所谓新技术形态包括两种类型的“新”，一种是不同于之前技术形态的全新类型，一种是原有技术形态的新组合。

新技术形态电影是个相对概念，每个时代都有不同的新旧参照物。声音的加入、色彩的出现、数字技术的引入，都曾经创造了新形态电影。在这个时代，虚拟现实电影（VR）和增强现实电影（AR）是最“新”的电影形态。不同于此前所有电影，虚拟现实电影提供给观众的是一个没有边界感的虚拟影像世界，观众可以在影像中建立自己的视角，甚至还能成为故事的参与者。基于虚拟现实技术的增强现实电影则进一步打破影像与现实的界限，带给观众真实和虚拟同步演进的独特体验。增强现实电影通过新技术，让电影添加对象、人物和环境功能，最后完全创建一个电影新世界。在这个电影世界中观众可以如常走动，物理世界和虚拟现实交织在一起，完全挑战了观众对于电影的固有理解。

但至少现在，这些新型电影的实现还无法摆脱可佩戴式设备的辅助。它们将传统的裸眼远距观影变为观众在眼镜中的虚拟游戏，同时一人观影模式也和传统的集体观影模式格格不入。这不由让人想起电影诞生初始，爱迪生和卢米埃尔兄弟争夺电影专利权的历史故事。1894年爱迪生发明的“电影视镜”之所以输给1895年卢米埃尔发明的“电影机”，本质原因并非设备质量的巨大差异，而是两者在电影观念上的区分。当年爱迪生提出的观影模式正是“一人看一次”，而卢米埃尔兄弟采用的公开展映、集体观影模式无疑更接近于今天的主流电影概念。可以说，当年的爱迪生没有输在技术上，他败在了对电影观念的判断上。令人唏嘘的是，在今天同样是“一人看一次”的虚拟现实电影、增强现实电影却被视为全新形态电影，仿佛是历史对电影开的一个小玩笑。

“未来的娱乐方式很快便会到来”，著名虚拟现实电影工作室HEXXU的董事长李察奥·斯特赖克（Richard Oesterreicher）说，“我们已经准备好，让同一个故事透过各种各样的方式带给人们变化不一样的体验。”<sup>[13]</sup>随着体验性的增强，新形态电影似乎越来越接近于电子游戏，对这一趋势我们必须保持足够的警醒。另一方面，必须借助于可佩戴式设备的虚拟电影体验实际上也隔绝了电影观众之间现场交流的可能。那么，多人VR同步观影模式是否意味着全新VR影院的可行性？如果未来技术能实现虚拟现实效果的裸眼观看，这种VR电影可以在普通影厅放映吗？或许问题的本质在于，这种以个人体验及互动娱乐为主的新型电影还是电影吗？

另一类新形态电影则由原有技术的新组合构成，如3D×巨幕、4D×巨幕类型电影都属于这个范畴。尽管单项技术早已存在，但新的技术组合将技术变现力推向新的高度。最新的案例是李安拍了一部挑战人们对电影观感认知、一举把目前的拍摄技术提到极限的电影《比利·林恩的中场战事》。李安采用了3D×4K×120FPS的技术顶配，以至于全球只有五家影院有能力放映这部片子的完整版。巨幕、高对比度、色彩和声场是这部新电影不可缺少的技术指标，而3D、4K、120FPS合在一起带来前所未有的清晰度给予观众异常真实的在场感，电影投资方索尼影业（Sony Pictures）将这种新电影命名为“沉浸式数字电影（Immersive Digital）”。然而正因为这些前所未有的技术效果，影片公映后在全球范围引发了激烈讨论，不少观众提出过高的清晰度提供了过量信息，沉浸式效果反而妨碍他们对故事的理解。

作为一名并不擅长科技的知识分子型导演，李安引领这次技术革新的背后也许有技术探索之外的更多考虑。正因如此，李安意欲探索的那个电影未来同样吸引了一流的人才团队。全球三大顶尖投影机制造商之一的科视（Christie）是这次支援《比利林恩》高规格放映设备的厂商。科视北美执行长克莱恩（Jack Kline）指出，作为一位电影创作者，李安创造了这样高规格的作品，能够让未来的制片商、导演、观众体会到这类电影制作的力量，“我不认为一部电影就能改变这个产业，但它可以启发人们对未来的想象，那就是一个开端。”<sup>[14]</sup>这个开端究竟能发挥多大作用，也许还需要时间来证明。但就像李安本人在接受专访时说的，“电影一直告诉我，它要变了。”正视这种变化，并为此进行持续探索，这是当下电影人的责任。如此，才能将观众带回影院进行观影，才能为电影未来发展提供更为强大的工具。

或许，现在的高规格只是未来的低标准，正如李安导演一直强调的，“新的技术探索是一个新的开

始。”<sup>[9](72)</sup>应该说，电影技术的持续更新，对画幅尺寸、拍摄频率以及电影形态等方面带来的冲击，实际上也对传统的电影标准提出了质疑。标准化局面一旦被打破，观众的观影感受往往就成为左右电影市场走向的重要砝码。今天我们讨论的观影模式变化，实际上都指向这个时代对“电影”的新认识。偏执于过去技术时代影像风格的人，也许需要经历更多才能接受电影的新变化。但需要认清的是，在科技的辅助下我们“正在迅速逼近人类延伸中的最后一个阶段——从技术上模拟意识的阶段”<sup>[15]</sup>。而作为科技产物的电影，显然无法回避这一趋势的存在。

### 三、结 语

在电影和电视技术迥然不同的上个世纪，麦克卢汉曾说“看电影的时候，你向外进入世界。看电视的时候，你向内进入自己”<sup>[16]</sup>。麦克卢汉没能亲眼看到数字技术的普及，没能体会到数字化逐渐弥合影视界限的变化。也许到了今天，他会感慨看电影既可以向外进入世界成为人类思考的工具，也可以激发身心体验向内进入自己。由此，今天的看电影不仅仅在于“看”，看的也不仅仅是原来的“电影”。面对“看电影”这个诞生一百多年的习惯概念，我们必须承认时代的改变的确影响了我们对电影本身的认知。尤其在数字时代，讨论什么是电影什么是看电影，必须具备崭新的思维和开阔的视野。未来电影的发展趋势，就在于对电影的持续探索和对观影体验的极致追求之中。除去电影实践在具体形态上的差异，也许正是在上述二者的不断博弈过程中才能慢慢呈现出未来电影的清晰面貌。

#### 参考文献：

- [1] [法] 巴赞. 电影是什么? [M]. 崔君衍译. 南京: 江苏教育出版社, 2005: 19-21.
- [2] 余志为, 彭吉象. 从观看到体验——转变中的3D美学观念 [J]. 当代电影, 2014 (9): 178.
- [3] 邹腾薇. 新技术与华语电影美学——以华语3D大片《龙门飞甲》为例 [J]. 新闻界, 2013 (1): 13.
- [4] 阿凡达带动国内3D银幕建设一月新增千余块 [N]. 新京报, 2010-7-16 (10).
- [5] 全球影院发展三趋势——亚洲崛起、院线并购、体验高端化 [EB/OL]. [http://www.crist.com/c/cn/news/2016-08/16/news\\_1830.html](http://www.crist.com/c/cn/news/2016-08/16/news_1830.html), 2016-8-16.
- [6] 张薇. 数字技术变革带来哪些观影新体验 [N]. 光明日报, 2014-10-4 (7).
- [7] [美] 斯坦利·梭罗门. 电影的观念 [M]. 齐宇译. 北京: 中国电影出版社, 1983: 51.
- [8] 阿姆斯特丹举办垂直电影放映引发观影模式讨论 [EB/OL]. <http://www.pmovie.com/article-2095-1.html>, 2014-2-26.
- [9] [加] 罗伯特·洛根著. 理解新媒介——延伸麦克卢汉 [M]. 何道宽译. 上海: 复旦大学出版社, 2013: 11.
- [10] 李念芦. 影视技术基础 [M]. 北京: 后浪出版公司, 2012: 19.
- [11] 揭秘霍比特人的48帧技术: 太流畅不像电影 [EB/OL]. <http://tech.sina.com.cn/d/v/2015-01-20/doc-iavxeafs0220192.shtml>, 2015-01-21.
- [12] 龚卫锋. 李安的120帧电影会不会把人看吐 [EB/OL]. <http://ent.sina.com.cn/m/f/2016-04-28/doc-ifxrtzte9762552.shtml>, 2016-4-28.
- [13] VR/AR播放模式开启全新观影体验 [EB/OL]. <http://www.3dinlife.com/news/hangye/864.html>, 2015-09-11.
- [14] 岳琳. 专访李安: 电影一直告诉我它要变了. [EB/OL]. <http://ent.sina.com.cn/m/f/2016-09-21/doc-ifxyvrit2943872.shtml>, 2016-9-20.
- [15] [美] 保罗·莱文森. 数字麦克卢汉——信息化新纪元指南 [M]. 何道宽译. 北京: 社会科学文献出版社, 2001: 72.
- [16] [加] 埃里克·麦克卢汉等编. 麦克卢汉精粹 [M]. 何道宽译. 南京: 南京大学出版社, 2000: 335.

[责任编辑: 华晓红]