



中国电影艺术研究中心
China Film Art Research Center
中国传媒大学
Communication University of China

2022年第1期
NO.310
2022/01
邮发代号:2-760



欢迎关注微信平台 《当代电影》微信号

[本期关注]

时代场域中的中国电影理论建构

[新作评议]

《扬名立万》

《野马分鬃》

[电影理论]

想象力消费与电影

[类型研究]

霓虹黑色电影

[外国电影]

亚洲流媒体平台研究



当代 电影

CONTEMPORARY
C I N E M A

编委会主任

孙向辉 廖祥忠

编委

(以姓氏笔画为序)

王群 刘书亮

连秀凤 李迅

张小光 张文燕

张宗伟 陈墨

周涌 段鹏

梁明 游飞

皇甫宜川

社长: 皇甫宜川

主编: 皇甫宜川

周涌

副主编: 张文燕

编辑部主任: 张煜

编辑:

向竹

杨天东

林锦熾

徐辉

檀秋文

美术编辑:

王焰

英文统筹:

刘文宁

版式: 沈克

广告发行:

沈克

本期关注 THE FOCUS

- 004 时代场域中的中国电影理论建构
On the Construction of Chinese Film Theory in the Contemporary Field
- 对话者: 胡克 钟大丰 李洋
Conversation: Hu Ke/Zhong Dafeng/Li Yang

新作评议 DISCUSSION ON NEW MOVIES

- 020 将炸裂式的事件史转化为电影叙述史
——影片《扬名立万》的场景、形式和本体内核
Transforming Explosive Event History into Film Narrative History: Scenes, Forms and Ontological Kernel of *Be Somebody*
- 丁亚平
Ding Yaping
- 024 坤厚载物 行地无疆:《野马分鬃》电影意象读解
A Reading of the Film Imagery of *Striding into the Wind*
- 张宗伟
Zhang Zongwei

电影理论 FILM THEORY

- 030 想象力消费与电影
Imaginative Consumption and Film
- 031 电影想象力消费理论构想及与中国电影学派关系思辨
Theoretical Conception of Film Imaginative Consumption and its Relationship with the Chinese Film School
- 陈旭光
Chen Xuguang
- 039 想象力消费视野下的科幻电影
The Science Fiction Film in the Perspective of Imaginative Consumption
- 黄鸣奋
Huang Mingfen
- 045 “飞离在场”: 当下中国电影的想象力消费
“Fly away from the Presence”: The Imaginative Consumption in Current Chinese Films
- 陈林侠 李双
Chen Linxia/Li Shuang

类型研究 GENRE STUDY

- 052 霓虹黑色电影的批判性美学阐释
Critical Aesthetic Interpretation of Neon Noir Movies
- 刘辉
Liu Hui
- 058 霓虹下的阴影: 当代电影中霓虹黑色美学的兴起与数字时代的精神困境
Shadows under the Neon: The Rise of Neon Noir Aesthetics in Contemporary Cinema and the Spiritual Dilemma of the Digital Age
- 王玮莎
Wang Weisha
- 066 废城之光: 霓虹黑色电影的本土化再造
The Light of the Abandoned City: A Localized Reinvention of Neon Noir Movies
- 屠玥
Tu Yue

电影与媒介 FILM AND MEDIA

- 072 从动作捕捉到虚拟偶像: 计算机技术对演员及电影娱乐生态的发生与重构
From Motion Capture to Virtual Idols: The Occurrence and Reconstruction of Actors and Film Entertainment Ecology by Computer Technology
- 何国威
He Guowei
- 082 虚拟制作: 中国影视发展新机遇探析
Virtual Production: An Analysis on the New Development Opportunity of China's Film and Television
- 陈洪伟 胡雨晨
Chen Hongwei/Hu Yuchen

090 成本、影院与盈利模式：虚拟现实技术对电影产业的再造
Cost, Cinema and Profit Model: The Reengineering of the Film Industry by Virtual Reality Technology

陈党

Chen Dang

096 电影化虚拟现实叙事形式及其叙事要素探析
Exploration of Cinematic Virtual Reality Narrative Pattern and Its Narrative Elements

周雯 徐小棠

Zhou Wen/Xu Xiaotang

外国电影 THE FOREIGN FILMS

104 印度流媒体产业现状研究
A Study on the Current State of the Streaming Media Industry in India

谭政

Tan Zheng

113 疫情之下东南亚本土流媒体平台观察
An Observation on Local Streaming Platforms in Southeast Asia During the Epidemic

王昌松

Wang Changsong

119 日本视频流媒体产业发展现状研究
Study on the Status Quo of Japan's Video Streaming Industry

王玉辉 龚金浪

Wang Yuhui/Gong Jinlang

重写电影史 REWRITING FILM HISTORY

125 “穿插”与早期中国电影理论的本土化建构
“Intersperse” and the Localization of Early Chinese Film Theory

李镇

Li Zhen

133 20世纪20年代中国电影“女演员”群体探析
An Analysis on the “Actress” Group in Chinese Cinema in the 1920s

徐雅宁

Xu Yaning

141 文化记忆、数据库建构与在地身份探寻——以澳门电影史料数据库为例
Cultural Memory, Database Construction and the Search for Local Identity: The Case of Macao Film Historical Database

田媛

Tian Yuan

多元视角 MULTIPLE PERSPECTIVES

149 基于“双因素”和“双通道理论”的电影认知情感研究探索
Exploration of Cognitive Emotion in Film Based on “Two-factor” and “Dual-route Theory”

张菁

Zhang Jing

156 内隐之谜：基于电影文本中冲突核心建构的创作观
The Mystery of Invisibility: A Creative View Based on the Construction of Core Conflict in Film

赵宇

Zhao Yu

162 科学视角与学科融合：安德森“生态学”视角下的电影认知理论研究
Scientific Point of View and Fusion of Subjects: A Study on Cognitive Film Theory from Anderson's Perspective of “Ecology”

于欣彤

Yu Xintong

167 困境与超越——积极心理学视域下儿童题材纪录片的叙事策略
Dilemma and Transcendence: Narrative Strategies of Children's Documentaries in the Perspective of Positive Psychology

韩莹

Han Ying

学界动态 ACADEMIC TRENDS

173 艺术史中的电影史：视野拓展、理论开掘、方法创新
——第十届中国电影史年会综述

温岩 徐之波 朱子彤

Film History in Art History: Vision Expansion, Theory Exploration, Methodological Innovation - Review of the 10th Annual Chinese Film History Conference

Wen Yan/Xu Zhibo/Zhu Zitong

封三 广告·美术作品

高明珍 张雯 陈伟 林乐彬 张名

主管：

国家电影局

主办：

中国电影艺术研究中心

中国传媒大学

出版：

当代电影杂志社

编辑：

《当代电影》编辑部

地址：

北京市海淀区文慧园路3号

邮政编码：100082

编辑部电话：

010-82296102

010-82296103

编辑部投稿邮箱：

dddyzgtg@163.com

发行部电话：

010-82296104

发行部邮箱：

dddy2807@163.com

印刷：北京博海升彩色印刷有限公司

电话：010-60594509

国内发行：

北京市报刊发行局

订购零售：

全国各地邮局

邮发代号：2-760

国外发行：

北京国际图书贸易总公司
(北京399信箱)

国外代号：

4421 BM

国内统一刊号：

CN 11-1447/G2

国际标准刊号：

ISSN 1002-4646

广告许可证：

京海工商广字第8272号

本刊声明：

1、本刊所发表文章均获作者独家授权，未经书面许可不得在任何平面媒体、网络媒体转载。

2、本刊已加入中国期刊全文数据库(www.cnki.net)，本刊电子版由中国期刊全文数据库独家代理，电子版稿酬不再另行支付。

3、凡向本刊提交论文发表者视为同意本刊上述声明。

科学视角与学科融合： 安德森“生态学”视角下的电影认知理论研究

Scientific Point of View and Fusion of Subjects: A Study on Cognitive Film Theory from Anderson's Perspective of "Ecology"

文 于欣彤 /Text/Yu Xintong

提要：电影认知理论已成为电影研究的主流思想之一，而约瑟夫·安德森通过引入詹姆斯·吉布森的“生态学”方法开辟了电影认知理论的新思路，并通过对好莱坞古典电影的分析进一步展示了认知理论所倚重的实证研究对于拓宽电影研究的可能性。本文通过对安德森理论的溯源与阐述，挖掘其理论内涵，探究其理论特征，分析其意义与不足，并对其理论中呈现出的学科融合，尤其是科学与人文的结合趋势进行揭示。

关键词：认知理论 生态学 真实感 进化论

认知科学在 20 世纪末期被引入电影研究，发展至今已为电影研究的重要组成部分。遵循认知主义实证性的要求，一大批学者致力于打破“宏大理论”对电影学的控制，重新规划电影学的研究路线，最为大家熟悉的学者非大卫·波德维尔与诺埃尔·卡罗尔莫属。此外，比较突出的就是从“生态学”角度进入电影认知理论研究的约瑟夫·安德森。

“认知科学本身不是一门学科，而是认知心理学、人工智能、哲学、语言学和神经生理学等几个学科的研究者的非正式联合，他们共享信息，努力理解人类思维的本质和过程”，⁽¹⁾正如安德森所言认知科学本身就有鲜明的跨学科特征，而电影认知理论往往也糅合进各种理论资源，“试图将认知科学中大量涌现的思维和研究应用于电影制作和观看问题”。⁽²⁾安德森选取“生态学”作为切入视角让其理论显得别有特色，但国内对其理论的引介还比较少，本文尝试阐述其理论核心，并对其意义和不足进行评述。

一、理论源起

1916 年出版的雨果·明斯特伯格(Hugo Münsterberg)的《电影：一次心理学研究》(*The*

Photoplay: A Psychological Study) 通常被认为是电影理论的滥觞。在这本书中，明斯特伯格从心理学角度考察了电影的运作机制，并论证了电影作为一门艺术的合法性，由于书中的思想带有鲜明的主体主义色彩，也有学者将其作为电影哲学的发端。⁽³⁾此外，作为一名实验心理学家，明斯特伯格将心理学科学实验的方法带到了电影研究中，证明了实证研究可以阐明我们对电影的理解。但《电影：一次心理学研究》并没有顺利引领电影认知理论的发展，甚至电影心理学的大部分阵地随后相当长的一段时间内都被精神分析学所占领。经过由爱森斯坦、克拉考尔和巴赞引领的古典电影理论时期，由克里斯蒂安·麦茨引领的“语言学”转向时期，直到 20 世纪末期，波德维尔和卡罗尔才重新将认知主义传统带回电影理论研究之中。安德森也正是在这个时期发表了《幻觉的真实性：电影认知理论的生态学方法》(*The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, 1996, 以下简称《幻觉的真实性》)一书。那么，安德森为什么会钟情于认知理论并选择“生态学”这一视角展开研究呢？首先需要从当时的电影理论研究环境说起。

于欣彤，中国传媒大学戏剧影视学院 2018 级博士研究生

20世纪中期以后,精神分析学通过拉康的新弗洛伊德主义进入电影理论,并很快与路易·阿尔都塞的新马克思主义相结合,成为一种流行的电影研究思路。持这一思路的研究学者通常认为电影,尤其好莱坞电影是一个隐蔽的意识形态传播系统,带有当下病态社会中的种种征候,“电影变成了病人,电影理论家承担了精神分析学家的角色”。⁽⁴⁾因此,意识形态或政治学实际成为电影研究的基础,电影在很多时候只变成了文化、历史、政治的观察工具,变成了“大理论”的试验场。以波德维尔与卡罗尔为首的一批电影理论家正是出于对这种研究思路的不满,才在20世纪80年代“上阵冲杀”,企图将电影从文化研究、哲学研究中解放出来,回到以电影本体作为主体的研究道路上。⁽⁵⁾为了抗衡以语言学、政治学或意识形态为基础的电影理论研究,他们选择了以科学实证为基础的认知主义研究,回到了电影初创期明斯特伯格创建的那条研究道路。他们企图通过这种路径把电影研究的焦点转移到解释电影的运作原理上。安德森是电影专业出身,在《幻觉的真实性》开头宣称自己为这本书准备了25年,在他的研究生时期就对电影的表现效果震惊着迷,一直希望可以深入研究电影对观众产生这些效果的原因。于是,对电影如何成为一种“幻觉机器”的兴趣就促使安德森选择了认知理论研究路线。

安德森与波德维尔、卡罗尔等人人都被划分在以英美学派为代表、以实证主义和经验主义作为基础的认识主义研究中,同样以对抗“大理论”概念先行、“至上而下”为目标,同样以具有实验基础的认识科学为理论根据,但安德森的认知主义与波德维尔等人最大的不同就在于其“生态学”视角。在安德森此书之前,“生态学”还未进入电影的研究方法之中。

“生态学是研究生物与环境关系的科学”,⁽⁶⁾生态学概念来源于生物学,同时也是环境科学的重要组成部分,但随着“生态”概念的不断扩张,“已经渗透到自然、经济和人文科学的各个领域”。⁽⁷⁾格里高利·贝特森1972年出版《迈向心灵的生态》(*Step to An Ecology of Mind*),旨在讨论思想的文化语境,但书中使用了“生态学”概念,探究各种思想之间如何互动,自然选择与思想存在或消亡之间的关系,以及决定文化系统稳定性的必要条件。⁽⁸⁾詹姆斯·吉布森1979年出版《视觉感知的生态学方法》,沿用了贝特

森的“生态学”概念,探讨了人类感知与生态环境之间的关系。如果说贝特森探讨的是关于思想文化之间的生态关系,那么,吉布森则关注的是人类感知与自然世界之间的生态关系。同时,结合进化论视角,吉布森认为,人类感知世界的的能力处于不断进化中,每一种感知能力都是“特别定制”,以促使人类更好地适应环境。⁽⁹⁾安德森认为,观众对电影的感知和理解是人类的感知和理解的一个子集,观众的感知系统离不开人类感知系统的发展进化,因此,通过研究人类感知系统的一般规则就可以解释观众在看电影时所产生的种种反应,继而更好地了解人类大脑如何与电影进行互动。正是在这一基础上,安德森引入了詹姆斯·吉布森的“生态学”(Ecological)方法。

当安德森将“生态学”概念引入电影认知主义研究时,至少强调了两点:一是电影之所以“看起来真实”,因为观众感知电影的方式与他们感知自然的方式相似,造成了感官上的“迷惑”;二是某些电影之所更加流行(譬如经典好莱坞电影),是因为它们更加符合观众的感知习惯,因而更容易被观众理解。

波德维尔、卡罗尔借用认知理论研究电影叙事规律、电影产业、电影史、类型电影以及与电影形式相关的诸多问题,而安德森着眼点在于观众对电影的感知机制,安德森希望借用科学作为基础,将在他研究生时期就生成的关于电影种种效果是如何成立的思考进行彻底的解释。

二、“生态学”视角下电影系统的分析

安德森对电影系统的分析主要建立在分析古典好莱坞电影的基础之上,因为在他看来古典好莱坞电影是最契合观众感知模式的电影,因此也最能体现认知科学对电影创作的影响。

(一) 幻觉的真实性

安德森认为观众看电影实际是一种幻觉式的体验。电影中的场景输出的是三维世界的信息,而电影屏幕又输出了平面性的信息,观众在这两种信息间交替感知,第一种三维世界的信息让观众能够沉浸于电影故事中,第二种平面性的信息则提醒着我们第一种信息的“虚假性”,使我们不必因为银幕上的事件真的采取行动,同时又能继续参与银幕上发生的事件,观影体验就是在这两种信息的感知中游走。但根据吉布

森对运动感知的研究，这两种信息对观众的影响不在一个层次，越是密集的信息越能够吸引观众，三维世界比二维世界包含更多信息，运动比静止包含更多信息，因此电影营造的三维空间是观众感知的主要对象。场景的变化、摄影机的运动都是用更密集的信息吸引观众的手段。

那么，为什么观众会对电影中的三维场景产生真实感呢？这就牵扯到吉布森定义的人类感知的两个基本特征：1.即使是在最复杂的可能性中，推理和智力过程也不是感知所必需的；2.对环境中的物体和事件的可供性的识别是感知行为所固有的。⁽¹⁰⁾ 可供性 (affordance) 指人类对事物提供的功能可能的感知。当观众观看一部电影时，视觉上接触的场景中信息虽然只是光影，但观众的感知会主动识别出场景、人物以及情节包含的可供性，进而与生活经验相联系，完成对整个故事世界的接受。这就是观众看电影时“幻觉的真实性”的来源。所以，正是人类的感知系统为观看电影提供了基础。因此，为了让观众更好地理解电影，导演必须用与观众日常感知世界相一致的方式拍摄电影。这就是安德森分析电影系统的出发点。

(二) 电影声音对真实感的营造

视觉在人类的感知中占主导地位，但观众对画面上的小故障比声道上的小故障更能容忍，安德森认为这是因为眼睛有眨眼这一中断视觉流的动作，而耳朵没有，耳朵总是张开的，对音流的变化更加敏感，因此安德森甚至认为声音在电影整体幻觉营造中占据了七成的重要性。⁽¹¹⁾ 所以，对人类声音感知方式的考察就显得至关重要。

安德森首先阐述了同步性在声音感知过程中的关键作用。根据认知科学家的实验，当婴儿看到图像和声音时，他们总是对与声音相关的图像更感兴趣，而同样是有声音，婴儿对音画同步的视频比音画不同步的视频更感兴趣。这种声音与画面相匹配的方式被称为“唇同步” (lip sync)，而唇同步会引导人类的感知系统将同时发生的声音和图像联系在一起。人类对于唇同步的识别并不需要后天的学习，即使你并不懂一部电影中的语言，但出现声音与说话者嘴唇不同步的情况时你也会即刻发觉。电影的声音并不直接来自屏幕上的人物，而是来自影院中的音箱，但正是“唇同步”使得观众的感知系统忽略了这一现实，而倾向于认为

是屏幕上的人物在直接对自己说话。感知系统对同步性的追求使得我们产生了这种对于电影声音的幻觉。

其次是音效。关于电影中的音效有两个问题。其一是电影中的音效都是后期配制而非现场原声，但观众仍然会将其当成场景自然发出的声音，这可以用上述同步性原则进行解释；其二是电影中的音效可以渲染出某种气氛，譬如《闪灵》中的打火机与网球撞击墙壁的声音就传达出焦虑与崩溃感，而在动作片、武侠片中音效更是具有重要作用。针对第二个问题，安德森的关注点在于这些音效为什么可以让观众产生相应的联想，除了故事本身对观众的引导，某些特定的声音模式是否会引起感知系统的天然反应。对于这一问题，安德森认为曼弗雷德·克莱恩斯 (Manfred Clynes) 对人类感知的跨文化研究与劳伦斯·马克斯 (Lawrence Marks) 提出的“超感知”概念是可行的研究思路，⁽¹²⁾ 因为人类在进化过程当中为了生存会对某些刺激形成特定的感知模式，同时观影经验也会使观众对特定音效产生固定反应。电影音效之所以能够引起观众某些情绪反应，正是因为唤醒了观众在日常生活中形成的感知经验，这些经验继而又将真实感传递给了观众。

(三) 电影影像对真实感的营造

在影像的真实感营造上，安德森首先强调了连续性剪辑的作用。安德森将电影中的剪辑分为三种类型：单个镜头间的剪接，带有方位关系的一组镜头的剪接，以及电影故事世界中一个完整事件或完整场景之间的剪接。在第一种类型中，安德森认为电影创作者要避免出现跳切效果。人类双眼分布在一个平面，所以要完成对环境的观察就必须通过转头或身体的移动，这样人类的视觉系统就发展出了将看到的两个场景进行组接的能力，同时也让“在我们的周围存在一个完整连续的世界”这一观念植入到了潜意识之中。视觉系统之所以能够对两个场景进行连续性的组接，一是因为转移视线的过程中我们看到了两个场景之间的地带，二是因为身体有内在反馈暗示我们正在移动，其次就是两个场景之间的差异不会让我们的视觉产生困惑。对两个场景在大脑中进行“自动”组接就是人类感知系统在生物进化过程中发展出的“硬连线” (hard-wired) 能力，⁽¹³⁾ 这种感知能力成为电影剪辑的认知基础。根据上述感知特点，安德森总结了使两个镜头产

生连续性的四个原则：1.两个连续镜头之间画面夹角的差距不能小于30度；2.遵循180度轴线原则，使银幕或角色的运动方向保持一致；3.剪辑应该在最大动作点进行；4.剪辑时应该有两帧的重叠。⁽¹⁴⁾这四个规则也是动作匹配剪辑(match-action cut)和隐形剪辑(invisible cut)得以成立的基础。在第二种类型的镜头剪接中，安德森强调的是演员要避免直视镜头，因为直视镜头就会暴露摄影机，而这会影响关系镜头建立的情绪气氛。而在第三种类型中涉及的是人类大脑中存在的“空间认知系统”，⁽¹⁵⁾这是人类的一种神经生理机制，通过这样一种空间认知能力，我们可以根据部分空间格局完成对总空间的认知，同时形成空间记忆。因此观众观看电影时根据每一个单一场景就能完成对整个故事场景的构建。

通过对电影视听系统进行“生态学”的分析，安德森最终想要表达的是，类似连续性剪辑这样的电影创作方式，是电影创作者在一个世纪的时间内经过反复试验形成的，与人类视觉系统处理原则相适应的视听呈现原则，而这样的原则不受发展它的文化的限制，不一定是某种文化意识形态的表达，除了它表达的具体内容，它可以被任何人出于任何目的使用。从这个意义上，安德森试图强调电影认知理论比“宏大理论”更具备电影研究的合法性。

三、安德森认知理论的意义与不足

安德森将“生态学”引入电影认知理论，极大地拓宽了电影研究方法。首先，认知理论本身就包罗万象，综合了多种自然科学研究，而“生态学”这一概念的内涵及外延也极为丰富，这一研究方法确实在某种程度上将电影从意识形态与精神分析研究中解放出来，重新提醒了人们电影研究的潜力与可能性；其次，安德森的理论强调实证基础，强调近似于科学实验的定量分析，甚至在某种程度上渴望发掘出如科学定律一般的电影感知定律，这种倾向与21世纪以来自然科学与人文学科越来越紧密的结合不约而同相契合。科学的基础是物质，观众看电影会通过视觉系统在大脑中形成精神影像，“精神影像也是物质性的，它保存在眼睛与大脑之间的生理基质中”，⁽¹⁶⁾因此，科学理论介入电影研究具备了依据，自20世纪末开始，神经科学、计算机科学等相关理论与电影研究相结合就是

例证。安德森的理论还有重要的一点是提供了一种“进化论”视角，安德森多次强调现实环境会塑造电影的感知机制，而电影的感知机制又会影响电影创作实践，电影的创作实践最终也会反作用于观众的感知机制，三者之间相互作用，共同“进化”，因此对电影的分析研究也就是动态的，非恒定的，在不同时代会有不同的依据。虽然安德森大量分析了古典好莱坞电影，并将之作为某种标准，但按照进化的观点，在当代许多在视觉上不符合古典好莱坞创作惯例的电影仍然可以获得观众的完全接纳。譬如以“分屏”作为主要视觉形式的“桌面电影”。

分屏(split screen)作为一种“异电影”形式，象征着对单一透视系统屏幕权威的抵抗，⁽¹⁷⁾从冈斯、普多夫金、安迪·沃霍尔、彼得·格林纳威等导演以降，代表着对传统电影形式的反叛，与安德森欣赏的古典好莱坞电影完全背道而驰，但随着近年来媒介环境的发展变化与“桌面电影”的出现，分屏开始以显眼的姿态介入主流电影创作实践。用安德森的理论来看电影创作者要熟悉人类在与环境互动中形成的感知系统，使电影呈现也符合这样的感知模式，从而使观众更好理解创作者的表达。按照这种思路，“桌面电影”显然就是对当下移动媒介、社交媒介时代最好的呈现。我们正处在一个多屏、分屏的时代，边看电视边看手机，在电脑桌面上打开多个窗口，来回盯着商场或广场上的多块广告大屏，成为日常生活中的常见场景。“桌面电影”将多个视频窗口不嫌拥挤的排列在画面中，既是对当下真实生存环境的一种映射，又隐喻着人类在这种环境中面对的主体丧失的恐慌、网络社交的畏惧与虚拟世界入侵真实世界的焦虑。⁽¹⁸⁾当观众惊喜于《网络迷踪》(Searching)中回车闪标与退格也能成为人物情感表达的时候，当观众被《弹窗惊魂》(Open Windows)与《解除好友》(Unfriended)中人物突然掉线窗口突然消失所惊吓的时候，也正是精于观察的创作者最为得意的时刻。这些电影中最引人注目设计正是出于创作者对当下观众感知模式变化的细微幽深的觉察。2020年，BBC出品的迷你剧《舞台剧》(Staged)更是把握住了观众在这个时代最切身的感受。《舞台剧》全剧的画面形式全部仿照最简单的视频连线画面——黑色的底屏、三个或两个稳定的只能摄入人物上半身的视频窗口。本应在舞台上大放

异彩的演员只能在方正的视屏框框中就署名次序问题进行反复无聊的争论，仿佛被囚禁在了窗口中一般，这无疑击中了全球疫情中无数被迫居家隔离的观众，也只有经历过居家隔离的观众才能与剧中人各种微妙的情绪产生共鸣。在这样的分屏中，创作者追求的已经不是反叛电影创作传统、挑战观众观影经验，而是寻求与观众心理产生最大化的共振，这无疑与好莱坞古典电影的创作目标一致。而像《网络迷踪》《解除好友》《舞台剧》这样的电影也只有切身经历过网络媒介、社交媒介与全球疫情的观众才能懂得其中的各种精妙细节。试想，半个世纪前的观众是绝对看不懂以“桌面电影”为代表的“分屏”电影的。这正是安德森关于观众与电影互动的经验来自人类与环境互动的经验的最佳注脚，同时也在某种程度上体现出安德森电影认知理论所具有的潜力。

但安德森的理论同样有着显著的不足亟需弥补。首先，安德森并没有穷尽讨论电影史中的视觉实验，最著名的“库里肖夫效应”在书中就被忽略掉了。根据安德森的认知理论，随意将两个镜头并置显然并不能激发出某种确定的观众感知认识，镜头的并置需要相应的限制与一定的背景，那么什么情况下的镜头并

置才能产生真正的“库里肖夫效应”显然就需要进行更多更缜密的实验与分析，而这一问题显然被安德森忽视了。其次，实际上，在书中安德森也并没有完全依照“生态学”的方法进行分析研究，尤其是在最后讨论电影中的故事世界部分，他放弃了部分“生态学”视角，这使得他的研究没有做到始终的统一。这也显示出想用某种单一视角对电影进行解释是多么困难的一件事，也更加印证了扩展电影研究方法的重要性。

结语

安德森通过将“生态学”引入电影认知理论研究丰富了电影研究方法，显示了科学与人文相结合的可能性，并且如其所愿为电影研究提供一条区别于宏大理论的研究路线，重新连接到明斯特伯格在电影初生之时的敏锐洞见。21世纪以来，电影认知理论不断发展，通过神经科学等学科提供的实证基础，不论在电影创作实践还是在电影研究中都逐渐发挥着越来越重要的作用，在此时回顾安德森的理论，有助于我们更清晰地认识到认知理论的发展脉络，并对认知理论为代表的学科融合趋势产生更为深刻的认识。

(1)(2)(4) Joseph D. Anderson, *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Carbondale: Southern Illinois University Press, 1996, p. 17.

(3) 陆心宇《雨果·闵斯特伯格的电影本体论与隔绝美学——作为电影哲学的开端》，《北京电影学院学报》2021年第3期。

(5) 范倍《新地标：认知方法与电影研究的转向》，《当代电影》2011年第10期。

(6)(7) 于贵瑞、王秋凤、杨萌、陈智《生态学的科学概念及其演变与当代生态学学科体系之商榷》，《应用生态学报》2021年第1期。

(8) Gregory Bateson, *Step to An Ecology of Mind*, New York: Ballantine Books, 1972, pp. 15-16.

(9) James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin, 1979, p. 16.

(10) 同(1)，第49页。

(11) 同(1)，第80页。

(12) 同(1)，第85—86页。

(13) 同(1)，第95页。

(14) 同(1)，第107页。

(15) 同(1)，第108页。

(16) 李洋《电影哲学的兴起及其基本问题》，《电影艺术》2021年第1期。

(17) 李洋《异电影的形式谱系——从漩涡到静止再到快退》，《电影艺术》2018年第4期。

(18) 张净雨《弹窗惊魂：桌面电影中的主体、他者与世界》，《电影艺术》2019年第1期。

柯达 饰 陈小达
张本煜 饰 齐乐山
秦霄贤 饰 大海
陈明昊 饰 陆子野
杨皓宇 饰 关静年
喻恩泰 饰 郑千里
邓家佳 饰 苏梦蝶
尹正 饰 李家辉

刘循子墨

导演作品



扬名立万

ISSN 1002-4646



ISSN 1002-4646 RMB¥. 20.00