

# 電影藝術



Film Art



Q K 2 1 4 0 1 5 8

ISSN 0257-0181

CN 11-1528/J

电子游戏与电影：文化、方法和身份资本

于昌民

文本、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存

蓝江

什么是游戏影像

肖熹 | 李洋

新时期以来中国领袖银幕形象的塑造与流变

陈刚 | 刘宏伟

《白蛇2：青蛇劫起》：中国动画电影的类型探索与制作体系建构——黄家康访谈

刘佳 | 於水

中文社会科学引文索引

CSSCI 来源期刊



## 电子游戏的媒介与影像

总第 400 期

1956年10月创刊

单月5日出版

2021年第5期

万方数据

# 目次

018

什么是游戏影像

肖 熹 | 李 洋

046

论民族影像叙事的同体生成创  
序路径

颜 亮 | 张玉田

069

《中国医生》：类型化与现实主  
义的两难选择

吴海清

025

操控抑或被控？—— 游戏化电影  
对电子游戏的效仿与反思

张净雨

054

论中国科幻电影的想象力与“想  
象力消费”

陈旭光 | 薛精华

073

《燃野少年的天空》：作为情念  
与姿态的歌舞片

范 倍

## 特别策划·电子游戏的媒介与影像

## 影艺观察

## 电影批评

## 访谈录

003

电子游戏与电影：文化、方法和身份资本

于昌民

032

中国传统美学思想视域下当代西方表演训练方法研究(1950—2020)

游 溪 | 陈建州

061

《长津湖》：战争巨制的全景叙事与共同体想象

詹庆生

077

《白蛇2：青蛇劫起》：中国动画电影的类型探索与制作体系建构——黄家康访谈

刘 佳 | 於 水

## 理论研究

010

文本、影像与虚体——走向数字时代的游戏化生存

蓝 江

039

新时期以来中国领袖银幕形象的塑造与流变

陈 刚 | 刘宏伟

065

《白蛇2：青蛇劫起》：女性主义、性别冲突与身份焦虑

陈可红

084

我手指所知道的一切：电影美学主体，或肉身的视觉

[美] 维维安·索布切克 / 著  
韩晓强 / 译

中文社会科学引文索引 (CSSCI) 来源期刊  
中国人文社科期刊 (AMI) 综合评价核心期刊  
中国科技核心期刊 (社会科学卷)  
全国中文核心期刊  
2020 中国国际影响力优秀学术期刊

## 影史影人

095

宏大历史叙事的银幕书写

——论电影导演李前宽

丁亚平

102

电影修复的历史、规范与时代意义

司若 | 黄莺

111

中国早期电影布景术的商业景观与美学凝结

赵瑞君

120

上海大戏院：接触地带的空间实践（1917—1937）

黄雪蕾 / 著

贾斌武 | 纪佩瑶 / 译

## 视与听

128

被数字视觉化了的世界：虚拟

制作时代电影的身份危机

孙承健

136

感知视角下 VR 与传统电影视觉表达比较研究

田丰 | 傅婷辉 | 吴丽娜

## 产业研究

147

如何释放“影游融合”话语的现实阐释力和理论想象力？

孙佳山

154

大文化生态视野下游戏产业对电影行业转型升级的启示

刘汉文 | 张毅

## 编委会

以姓氏笔画为序

顾问 / 郑洞天、倪震、黄会林、谢飞

主任 / 张宏

委员 / 丁亚平、王一川、王海洲、尹鸿、厉震林、石川、吕新雨、齐隆壬（中国台湾）、孙立军、李洋、李道新、杨远婴、宋智勤、张真 [美国]、张同道、张会军、张阿利、张英进 [美国]、张颐武、陆弘石、陆绍阳、陈旭光、陈犀禾、周星、周安华、胡智锋、钟大丰、侯光明、饶曙光、贾磊磊、路海波、谭政、潘若简、戴锦华

## 编辑部

主编 / 谭政

本期统筹 / 刘起

责任编辑 / 彭流萤、张雨蒙、刘起

特约编辑 / 徐枫、刘小磊、类成云

实习编辑 / 黄兆杰、李卉、苏洋、文静、王献、孟琪

装帧设计 / 忆苑轩文创、北京北青文化传播有限公司

主管 / 中国文学艺术界联合会

主办 / 中国电影家协会

编辑 / 《电影艺术》编辑部

出版 / 中国电影出版社有限公司

创刊 / 1956年10月

地址 / 北京北三环东路22号 邮政编码 / 100029

电话 / 010-64296226 邮购部 / 010-64296443

电子信箱 / filmart1956@126.com

出版日期 / 单月5日

印刷 / 中国电影出版社印刷厂

国内邮发代号 / 18-280 国外订购代号 / BM33

国内发行 / 河北省廊坊市邮政局

订购零售 / 全国各地邮局 定价 / 20.00元

国外发行 / 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）

中国标准连续出版物号 / ISSN 0257-0181  
CN 11-1528/J

# CONTENTS

---

## Features: Media and Images of Video Games

- 003 Yu Changmin \* Videogames and Cinema: Culture, Methodology, and Identity Capital  
010 Lan Jiang \* Text, Image and Virtual Body: Towards Gamified Existence in Digital Age  
018 Xiao Xi, Li Yang \* Philosophical Analysis of the Videogame Image  
025 Zhang Jingyu \* Manipulating or Being Manipulated?: The Imitation and Reflection of Gaming Film on Video Games
- 

## Essays

- 032 You Xi, Chen Jianzhou \* Research on Contemporary Western Acting Training Methods from the Perspective of Traditional Chinese Aesthetic Thought (1950-2020)  
039 Chen Gang, Liu Hongwei \* The Portrayals of Political Leaders in Chinese Contemporary Films  
046 Yan Liang, Zhang Yutian \* On the Path of Homogenous Generation and Creation of National Image Narrative  
054 Chen Xuguang, Xue Jinghua \* On the Imagination and "Imagination Consumption" of Chinese Science Fiction Film
- 

## Reviews

- 061 Zhan Qingsheng \* *The Battle at Lake Changjin*: Panoramic Narration and Community Imagination of the War Blockbuster  
065 Chen Kehong \* *Green Snake*: Feminism, Gender Conflict and Identity Anxiety  
069 Wu Haiqing \* The Genrification and Realism of *The Chinese Doctor* in the Vision Field of World History  
073 Fan Bei \* *The Day We Lit Up The Sky*: A Musical Film as Pathos and Gesture
- 

## Interviews

- 077 Liu Jia, Yu Shui \* Genre Exploration and Production System Construction of Chinese Animated Films: An Interview with Huang Jiakang, Director of *Green Snake*
- 

## Theory Research

- 084 Vivian Sobchack \* What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh
- 

## Film History

- 095 Ding Yaping \* Cinematic Depictions of Grand Historical Narratives: On Li Qiankuan, the Film Director  
102 Si Ruo, Huang Ying \* History, Norms and Significance of Film Restoration  
111 Zhao Ruijun \* The Generation of Both Commercial Value and Aesthetic Concepts: An Analysis of Set in Early Chinese Films  
120 Huang Xuelei \* The Isis Theater in Shanghai: Spatial Practice in the Contact Zone, 1917-1937
- 

## Sight & Sound

- 128 Sun Chengjian \* Digital Visualized World: Film Identify Crisis in Virtual Production Era  
136 Tian Feng, Fu Tinghui, Wu Lina \* Comparative Study of VR and Traditional Film Visual Expression from Visual Perception
- 

## Industry Research

- 148 Sun Jiashan \* The Realistic Interpretative Power and Theoretical Imagination: How to Release the Discourse of "Integration of Film and Game" ?  
154 Liu Hanwen, Zhang Yi \* The Inspiration of Game Industry to the Transformation and Upgrading of the Film Industry under the Vision of Grand Cultural Ecology

# 长津湖

THE BATTLE AT LAKE CHANGJUN



邮发代码：18-280

ISSN 0257-0181



09>

9 770257 018219

定价 20.00 元

万方数据