行业需求 你真的看到了吗?

■ 文/赵 军

谈到当前院线影城经营的困境,人们都会请教那些一直在一线拼搏的团队,开始的时候人们很真诚地讨论起行业的痛点,渐渐地,愿意再深究下去的人不太多。难道痛点值得没完没了讨论吗?深究下去这些痛点能够有解决方案吗?既然无解,就自我麻痹下去好了,反正投资的是老板,人家多少个亿都能够扛住。只有关注院线影城行业是否还值得投资的人才会继续问,你了解行业的痛点吗?

我想说的是,没有对于行业的理想主义认知的人,是不能与之深谈痛点的,不是说他看不到痛点,而是一个不愿意去改变现状,没有克服痛点的解决方案尝试的人,其实是不配谈论行业痛点的。痛点不在于表面上看到的,痛点在于当你无法找得到解决方案的时候,你还会怎样认知它,而这个时候真正的痛点才呈现出来。一切痛点都是找不到解决方案的时候你所看到的问题的原因。真正的痛点在于无解。

任何对于现实的质询都因为你有理想主义的目标。理想主义者对于现实问题的理解从来立足于解决问题而非自怨自艾和自暴自弃。当下院线影城的痛点表面上看就是上座率低和非票收入差,往深里看是丧失了基本的竞争手段,譬如说已经不掌握院线影城自己的数据。理想主义者是站在明天的人,他们认为,院线影城今天的痛点除了落后时代,都不是痛点。自从第三方进入院线影城掠夺数据以后,院线影城就只有被降维打击的份儿,这才是真正的痛点。

所以,我们是这样理解院线影城的痛点的:在互联网时代的上半场院线影城失去了机会,院线行业成为了互联网的殖民地。到现在这个行业的绝大部分人还是看不到自己可以改变现状的机会,这才是院线影城行业真正的痛点。现在下半场已经开始,未来已来。如果行业还是蹉跎,还是无感,还是等别人来革命,那么院线行业就不会有翻身的机会,而这个行业就真的要被颠覆。行业的下半场是什么?是AI。上半场有第三方作为行业市场的中心,下半场AI登场,行业如果运用起了AI的技术,一定就会没有中心,第三方掠夺院线影城数据的优势会土崩瓦解。行业做还是不做?这是痛点。

痛点是为解决问题准备的,痛点也是为新的经营管理格局准备的,痛点更是为新技术上场颠覆传统而准备的。我从事电影发行放映行业四十一年,在行业进入市场经济后,一直在寻找行业的痛点,也一直在为痛点寻找解决方案,并且亲力亲为、身先士卒,和整个行业一起拼搏精进,对于痛点在变革行业、提升行业当中的意义与作用有着深入的了解和深刻的认识。没有痛点的行业是不会进步的,没有痛点就没有高维的出现并且终将发生降维打击。

真正看到痛点的要害处会因为同时找到解决方案而尖叫。解决方案在痛点的彼岸。它们一定是"孪生兄弟",只不过之前你看不到。凡是最先看到曙光的人都会有一种特别的禀赋,他们天生就是为解决这个世界的难题而来到这个世界,说小一点而来到这个行业的。而且是世纪的风把他们刮来的,这个"风"就是风驰电掣的科技革命,一个世纪已来人们对于世界的认识,准确地说对于世界的本质的认识不断地发生颠覆,一幅幅前所不料的世界图景纷至沓来。

还在不久前的半年中,深圳一位年轻、留法归来的导演向我介绍了深圳高交会上出现的"柔性屏",说现在中国人已经可以做出反复弯卷和折叠的电子屏幕,我听了十分好奇。没有想到仅仅半年过去,京东方和华为就宣布做出了可折叠的5G手机!昨天的那么快就会被变成传统,这样的手机谁能够拒绝!我们就是这样地生活在一个魔术般天翻地覆的时代,想一想如果很快做到刷脸进入影厅,数据进入影城后台,我们还需要抵制第三方的售票系统,或者还需要对他们开放售票吗?

想到这一层就会接着想到一定有很多技术团队正在日以继夜地赶赴新一轮技术颠覆的赛道吧,如果知道了还不猛醒,一定会再次错失时代伟大的变革而成为边缘人吧。现在电影创作人的思维高于院线行业,拍出了《流浪地球》的团队整体水平高于院线影城行业。因为他们有梦想,至于院线行业,现在面对的不是梦想而是现实,现实是人工智能可以颠覆前面的移动互联网的所有格局。想到这一层或者只是看到文章的这一段,你今晚就不应该睡觉。

只有理想主义者、敢于颠覆传统的团队,才配说我一直关注行业的痛点。我所赞赏的理想主义者包含着三个特征,第一是有格局,他们总是将行业放入整个时代的大环境中,而他们也应该是做格局的人。如果这个时代已经被互联网改造了,他们就应该成为互联网的时代观察家,成为互联网知识的学习并且有深刻研究能力的人。然后,他们一定会努力地去实践,点点滴滴地在亲身的实践中感受时代给予行业的种种可能性,种种改变既有格局的可能性。

第二是有务实精神,即总是面对问题研究解决方案,并且首先是认识问题,而不像很多人思想迟钝,看不到问题,或者看到了问题却害怕去冒风险解决问题。务实者在研究解决方案时除了亲力亲为外,还是一个非常坚定的人,是一个有执念的人,是一个勇于克服困难的人,只要认准了改造事情的方向,虽千万人吾往矣。这种人当然很少,因此难能可贵。务实不只是埋头苦干,务实的品质是脚踏实地而百折不挠。

第三是不断学习,贴着时代飞奔,知识储备不断丰富,而且能够打破学科行业的界限。因为不断学习,这样的人就有了深度学习的本领,即在自己的神经网络已经充分具备了对各种痛点、各种解决方案、各种新知识启迪的辨识能力。这个品质称之为高贵的品质。因为只有那种背负使命感的人,才会有不停地增加知识的觉悟。如果你有这种酷爱学习而且是不断学习,感谢你的父母和老师吧,他们将你培养成为这样的人,你真的是三生有幸。

在AI人工智能登陆互联网下半场而院线影城行业面临再一次格局颠覆的前夕,我们大谈痛点正是因为现在的痛点都将成为AI的课题也是我们的课题。我们要解决首先的痛点:人才不济。为此我们非常愿意与所有行业内外的朋友分享怎样破局,怎样颠覆,怎样让自己成为上述有三种品质特征的理想主义者,在一起谈应用AI创建中国第一的新型院线影城时,彼此可以也应当得以共同分享中国与世界AI的明天。

痛点是为我们而存在到现在的,我们不是因为痛点而生存到今天的。当我们解决掉行业的痛点的时候也许我们创造的是另一个新天地,就像乔布斯改造了手机,但是他不是为手机而来到这个世界的,最终的目的是人。手机和院线都是为人服务的,痛点阻碍了人的幸福,解决痛点就是解放人的幸福。这就是理想主义者的目标。这个梦很大,这个梦也很小,小到是一个神经元也可以有的梦想。AI的这一场变革就是让我们回到这个很小的初心,不忘初心。

中国电影艺术研究中心
电影研究室专版

《流浪地球》:
科幻冒险提供的乌托邦逃逸空间

■文/王 霞

电影《流浪地球》沸腾的电影市场和文化争议,释放出了多年来观众对中国科幻片的类型诉求。不仅仅因为最近几年刘慈欣引发的科幻片憧憬和电影《三体》跌沉下来的挫败感,还有上个世纪八九十年代之交,中国产出的那几部很难被看成科幻片的"Cult"电影所积累下来的类型阴影,更饱含对于中国电影进一步产业化升级的巨大期待。而年轻导演郭帆和他的团队历经四年时间创作出来的《流浪地球》对于中国电影的开创性价值,不唯类型意义上的,更是电影制作观念上的。一是视觉优先,一是文化自恰。这两方面的早于剧本确立的原则,对于相当多的中国电影远没达成共识。视觉风格与文化表达放在优先位置,不独于科幻电影重要,它适用于所有视觉叙事的作品。特别是当下,在共享网络与自媒体资源搭建的视觉环境中,错综的影像风格与多元的价值诉求都有迹可循,模仿与致敬不再那么值得炫耀,同时,再烧脑的故事也比不上全新的视觉体验和强烈的文化认同让人愿意相信作品的善意。

《流浪地球》选取刘慈欣同名小说中"地木危机"的一小段内容,主体情节圈定在36小时求援行动之内,但影片的科幻时空却关涉一万座超过万米的行星发动机推动地球踏上2500年经过4.2亿光年的人类未知航程。面对如此恢弘的人类命运共同体叙事,电影在筹备阶段就以3000多张概念设计(concept design)首先确定了整部电影的世界观,同时为50年后的地球做了一百年的编年史,梳理人类社会的物理环境、日常生活和人文现实,并以8000多张的分镜头画稿剧复盘剧本创作。这让影片在头20分钟的时空构架展示中,率先俘获了观众,顺利跨过了科幻电影的假定性/可信性的门槛,让达科·苏恩提出的(科学)认知、(现实)疏离与(体验)新奇三个关键词,在这部中国科幻作品中立住了脚。

《流浪地球》尤可称道的是设置了三层完全不同、又相互支撑和联系的叙事空间:地下城的虚拟平民空间、地表行星发动机和"领航员"国际空间站主导的大机器运行的秩序空间、蓝色地球对峙橙色木星形成的危机空间。

当然,你会说从1968年库布里克的《2001太空漫游》到近几年的《月球》、《地心引力》、《星际穿越》和《火星救援》等影片都或多或少涉及这样的三层空间:地球的日常现实、英雄宇航员所处的高科技空间站以及浩渺无望的宇宙空间,但是由于相异的科幻内核、反向设定的空间形态,让《流浪地球》的乡土隐喻与英美太空科幻类电影呈现出科技文明下人类个体孤独的文化表达完全不同。

《流浪地球》的三层叙事空间构架了一个似曾相识、充满悖论的乌托邦世界。

首先是经过抽签制遴选后、以年轻人为主的35亿平民地下城,它为人类未来两千多年的航程提供绝对的庇护。影片在开始部分用五六分钟的时间,通过刘启和妹妹朵朵的几个长镜头调度,为我们展示了一个从色调、音效和布局上都温暖、祥和、生气勃勃,却不以真实为依托的世界。在这里每个人的教育、饮食、日常物资和生命安全都由联合政府免费保障,虽然私人空间极为狭小,但是大多数公共空间干净得如舞台和布景,虚拟屏幕可以带来"阳光"、"白云"、"春天"和更大"空间",还会有标语、横幅、老师的教导和电视台的正能量信息不断激励和鼓舞年轻人:只要怀抱希望,人类过去的黄金时代(就是我们当下毫不担心太阳膨胀、只计算金钱占有的时代)会在未来重新降临。人们不拥有私人财产,但允许以个人信用获得额外资源,除此以外进行的物质交换都是违法的,甚至在规定的学校教育和传统的民俗娱乐(如春节的舞狮)以外的私人娱乐,比如打电子游戏、玩麻将、享受兔女郎的私人服务也是不道德、不提倡的。由于衣食无忧,人们比较乐观,在这个低矮、窘促、封闭的空间里唯一的不自由是不能上升到地球表面,因为那里已经是零下80多度的低温环境了。只有获得联合政府批准,跟"行星发动机"运转相关的工作人员才有资格。地下空间最大的威胁是岩浆的渗入和地震的发生,这让它又显得极为脆弱,所以联合政府的新闻播报、通讯管制和安检工作变得尤其重要。地下城世界对于成长于上个世纪90年代的年轻人会尤为熟悉,特别是还有来自导演上一部电影《同桌的妳》里的中学校服以及黑板上方"团结紧张严肃活泼"的口号。

其次是从地表延伸到空间站的大机器运行的秩序空间,这个空间的大机器运行是作用在视效上无比震撼的地球末日景观之中的。离家出走的"中二"兄妹刚刚进入这个空间的延伸处:通往地下城电梯的天桥上时,就已经为这个钢架建筑内部的无比庞大、雄浑、强壮、粗矿而瞠目结舌。更何况那些个矗立在地表直径33公里,高达11000米的庞然巨物,以及为1万个这样的机器怪兽提供山体燃料的大型挖掘机、运输机和它们在地球表面上交织形成复杂的运输公路。影片明确以苏联时期的重工业感为这一造型空间提供视觉基础:较多的直线、粗粝磨损的表面、大面积的中性色彩,以呼应主导这一叙事空间的救援队成员,他们以小单位的群体形象出现,不分你我、众志成城、坚韧不拔、勇于牺牲,犹如这些看似笨重、沉默却无比刚毅的大机器内部的某个零件。他们以《地球流浪法》为依托,服从于联合政府的饱和式调派,也领受交通委的教条化关怀。他们奔波在荒芜苦寒、危机四伏的末日世界里,不计个人得失、顽强拼搏,守护着地球家园和地下城的居民。

其中一个为主创团队引以为豪的上升长镜头,从刘启盗用的运输车为起点向上拉起,经过各种工程车、大型机械吊臂,经过山体一样的行星发动机和它喷火的碗口,速度越来越快地拉离地球,俯视这个蓝色星球表面的等离子光束和大气长尾,直到拉向刘启爸爸刘培强中校所在的"领航者"号空间站。将两个看似遥远却关联的空间联系起来。太空站建筑内部也是多机械线条,并不简洁、并不高光,且聚集着来自各国各族的工作人员,犹如那些陈旧、笨重、繁复、使用多年的仪器仪表。空间站外表则像一个高精密的德式机械表,重材质,强壮、坚固、耐磨、保存着机械原始的美。这些人员,都是这个机械上的一个零件,按时休息、运转、退役和被替代,甚至在不听话是时候被莫斯果断处理。

这种末世场景的大机械时代美学,出现在上个世纪50年代到80年代的中国。繁花似锦的商业大都市早已被几百米高的旷世冰棱封闭,退守在大机器运行的远景里,犹如意识形态描述中既模糊不清又妖魔感的西方世界。而庞大的行星发动机群体,极力渲染机器美学和工业建筑中的功能主义。呈现为尺度巨大的、将管线构件毫不掩饰地暴露的"外露骨架效果"。这和好莱坞太空科幻片中,以计算机、环境、材料等领域突飞猛进的新技术为依托,强调表现外表光滑轻盈、线条优雅、空间灵活、高度数字化和有着全息影像的建筑体完全不同,后者代表的信息与财富的物质景观,是当今世界精英阶层的美学追求。

影片中被局中人反复强调的"回家",不是《星际穿越》等影片的核心家庭,而是乡土,是地球家园。在两个小时的影片叙事中,蓝色地球所呈现出的千疮百孔、岌岌可危和丧失方向,与不远处庞大的、炽烈的、被炫丽的风暴眼所覆盖的木星形成一种空间对峙和吸引的象征关系。这个危机的叙事空间,作为被反复描述、凝视以及最终变成为全然不同的行动方向所争夺的叙事话语。将多难的地球家园引领到何处?以什么样的方式?为影片掩藏的两派之争,也许会在它的续集里出现。

《流浪地球》的乌托邦架构与青少年探险的结合,是早期科幻文学常见的形态。影片中的兄妹二人从地下城空间,来到现实的末日世界,再到领略了关于"流浪地球"的极不稳定的叙事,在这个宏大叙事里,他们见证了长辈的牺牲,从而成长。他们与那些从未离开过地下城乌托邦的人不一样,无论无论如何,他们不会安于地下,受制于希望与毁灭的话语之间,哪怕奔向三体文明的地球面临的将是绝境的科幻冒险,也提供个他们一种足够逃逸虚假乌托邦的异度空间。

美好心性与现实的错位
——《小猪佩奇过大年》引发争议的原因分析

■文/张启忠

现在,人们通常理解的动画改编是将同题材或者同名的漫画、文学、戏剧、电影等进行动画改编,例如美国的《花木兰》(1998年)、《狮子王》(1995年)、《冰雪奇缘》(2013年),法国的《我在伊朗长大》(2007年),日本的《萤火虫之墓》(1998年),中国的《小倩》(1997年)等。传统意义上的动画改编将动画视为一个单独的整体。但是,定位于春节档的《小猪佩奇过大年》则是将英国学前电视动画片《小猪佩奇》,外置了一个以春节家庭聚会的歌舞剧框架,《小猪佩奇》的动画则是镶嵌不同的段落中。

美国的动画歌舞已广为人知,《美女与野兽》(1994年)、《狮子王》(1995年)、《钟楼怪人》(1996年)后,2013年的《冰雪奇缘》更是将动画音乐剧的形式推向了高峰。美轮美奂的歌舞画面与激扬跌宕的音乐,铺设了一个童话世界的奇遇,而且,喜剧性的框架,营造了狂欢的场域。

《小猪佩奇》的豆瓣评分为9.2,虽是英国人的思维与乐趣,但契合了儿童的童真与生活,以至于孩子们乐此不疲。很多成年观众在陪伴孩子看此动画片的时候,惊叹于影片中的奇思妙想的同时,也会开怀大笑。国产低龄电影难以比肩。2016年,《小猪佩奇》的全球收入70亿元人民币。佩奇的话题和身影占据了很多的微博、抖音、朋友圈,奥迪、福特、华为、可口可乐等品牌还纷纷把佩奇镶嵌在自家品牌Logo里中。2019年春节前,小猪佩奇的形象还上了中国"福字"的花纹,甚至还有佩奇造型的窗花。如此巨大且成熟的IP进行动画改编,具有极大的营销优势。但是,合家欢主题的《小猪佩奇过大年》在豆瓣上的评分仅为4.1,关于该片的评论,也是褒贬不一。

现实人物与角色情感的错位

除了歌舞方面的粗糙之外,饱受诟病的,主要还是对英国动画《小猪佩奇》的引入,过于生硬。基本上都是姥姥、奶奶、爸爸讲故事,然后是生硬地切入《小猪佩奇》动画片,甚至连转场镜头都没有;为了表示故事语境的贯通,讲故事人会在动画部分插入一两句解释性的台词。当一集动画片结束后,再生硬地回到现实空间。作为幼儿观众,可能觉得不伦不类。笔者在影片结束后,随机问了一个五岁的小女孩,她说:《小猪佩奇》太少了。可见,对于对《小猪佩奇》抱有期待的小观众而言,确实有些失望。

另外,姥姥的性格和心理是硬伤。《小猪佩奇过大年》中的姥姥、姥爷是南方人,爷爷奶奶是东北人。南北饮食的差异,剪窗花、放鞭炮、扫房子、送红包等民俗,让小朋友们觉得新奇。但是,对于温文尔雅、含蓄内敛的姥姥而言,如果将作为东北人的奶奶刻画为开朗、热情、直率、幽默,二人就已经形成了反差。但是,影片中的奶奶过于强势和自以为是,这让远道而来的姥姥估计有些不舒服。作为观众,苛刻而言,奶奶的有些表演,达到了失礼的程度。例如,姥姥讲完了故事,掏出红包想送给孩子们,这时候,奶奶强势地提出,要去剪窗花。面对此,姥姥低头不语,只得忍让了。在众人欢笑的时候,姥姥拿着《小猪佩奇》的故事书,到房间的一个角落里,去熟记故事内容。奶奶和面、擀皮的时候,竟用了武侠风格的影像,此时,奶奶成了一个搞怪的形象。做饭的时候,奶奶武断地要倒酱油,被姥姥阻止的时候,影片中出现了二人抢夺酱油瓶子的镜头。现实生活中,奶奶对于远道而来、短暂聚会的亲家母,一般都是热情有礼、谦让含蓄,甚至要多询问一下对方的要求,民谚说:礼多人不怪,目的是让人家倍感宾至如归的轻松。而影片编剧为了制造冷笑话,将奶奶刻画成了强悍、无知而又自以为是,某种程度上,这丑化了奶奶形象,更与《小猪佩奇》中长辈的谦和、宽容、慈爱与乐观,形成了反差。

与故事片不同,动画片的主调是塑造美好的人性,以便于冰释观众在现实生活中的痛苦和心结,同时,契合并强化幼儿观众的童真心性。可见,尽管《小猪佩奇过大年》中,有各种的中国传统文化元素,又是隆重的春节期间,都无法掩盖奶奶的失礼所造成的"情感错位"。以此深入揣度,姥姥给孩子们讲述《小猪佩奇》的故事,一方面是享受子孙绕膝的天伦之乐,另一方面,是否也在避免与奶奶之间的尴尬呢?所以,影片给观众的感觉就是一个疙疙瘩瘩的梗塞的感觉。

现实与动画的情感贯通

尽管有上述的不足,但是《小猪佩奇过大年》依然是国产动画的一个有益探索。国产动画一般都是历史或者玄幻题材,现实题材很是少见。《小猪佩奇过大年》则是将现实生活转化为歌舞剧,这也是中国动画的探索。因为,这打破了国内观众对动画理念的约定俗成的认知,即"动画"就是动画电影或者电视动画系列片。其实,动画与故事片可以进行不同比例地配置和组合。例如,1947年东北解放区的动画《皇帝梦》被收录在十七集新闻纪录片《民主东北》中的第四集。这样,动画《皇帝梦》就以纪录片作为整体阅读框架。与此类似,《与巴什尔跳华尔兹》(2008年)是以色列导演阿里·福尔曼制作的动画纪录片。该片大部分都以二维动画样式,讲述一个有心理创伤的老兵"我"——阿里·福尔曼——回访昔日的九位战友,以探究1982年黎巴嫩萨布拉-夏蒂拉大屠杀发生的原因和真相。影片结尾则是真实影像,是纪录片影像,展示了黎巴嫩基督教民兵冲入难民营、屠杀没来得及撤走的、手无寸铁的老幼妇孺。《皇帝梦》和《与巴什尔跳华尔兹》都是成人向动画,那么,儿童的现实生活如何与动画进行有效融合呢?

美国动画《南方之歌》(1940年)具有一定的参照价值。影片中,父母离婚后,爸爸把妻子和还是儿童的儿子乔尼送到了南方乡下农场的外婆家。陌生的环境迫使小乔尼想要离家出走,去伦敦寻找父亲。有幸的是,郁郁寡欢的乔尼遇到了爱讲故事的、慈祥乐观的黑人大叔雷米斯,雷米斯针对乔尼不同时期的心情,间断地给他了三个故事。第一个故事,气愤的小兔子要离家出走,口头禅也是:再也不回来了。但是,很快遇到了麻烦,被狐狸设计的绳子吊起,眼看磨刀霍霍的狐狸赶来,小兔子欺骗走来的大熊说:被吊起可以有美餐,大熊被吊起了,小兔子才安全逃到家中。第二个故事,小兔子遇到了狐狸与大熊做的假人,被黏住了。机智的小兔子说:不要被扔进带刺的灌木丛,狐狸落入了圈套。小兔子逃脱了。第三个故事,被捆好并将要被烧烤的兔子,谎称带大熊和狐狸到神秘可笑的地方,没有想到是蜂巢,当熊和狐狸被蜜蜂追赶和蜇叮。兔子笑了。可见,与《小猪佩奇过大年》具有类似结构的《南方之歌》是以真人故事片为主体,通过动画解决了小乔尼的内心困惑,焕发了小乔尼的喜悦与希望。

然而,《南方之歌》中也有很多的现实场景,例如,乔尼想通过牛场,抄近道追赶雷米斯时,被牛撞昏了。也有现实问题,例如,一天深夜,热心的雷米斯大叔送多日不归的乔尼回到了家门口,却被歧视黑人的乔尼的妈妈桑妮赶走了。影片的结尾是,乔尼醒来,看到了从伦敦归来的父亲,其家庭也重新接纳了雷米斯大叔。

综上所述,现实性与动画的断裂是引发《小猪佩奇过大年》褒贬不一的主因。但是,应该明确,现实性是国产动画需要加以延用和深耕的特性,这将极大推进国产动画题材与类型。需要引以为鉴的是,故事片作为动画的框架,真人角色之间可以有歧见,但是不能没有美好、细腻的心性;真人的生活与动画展示的内容之间,是多层次互为贯通的细流,如果武断地切割和断裂,动画就成了真人世界的工具,对于弱小心灵和社会知识不高的孩子而言,也是一种不尊重。

(作者为中国传媒大学动画与数字艺术学院副教授、硕士生导师)