

电影中的电话和剪辑视频：这是互动电影制作的未来吗？

■编译如今



《海贼王后》



带有按钮和计时器的《画廊》剧照

电影观众一边看电影一边用手机主导电影的走向可能是互动电影制作的未来。

至少,黎巴嫩电影制片人查迪·伊莱·马塔尔(Chady Eli Mattar)是这么认为的。马塔尔是Kino Industries公司的首席执行官,CtrlMovie技术的创造者,该技术可以跨多个平台展示交互式内容,适用于家庭娱乐类产品(包括流媒体服务类产品)、移动设备和电影院。使用移动设备上的应用程序,观众可以从选项中进行选择,这些选项将决定他们在银幕上看到的剧情走向。无论是在家里的一群朋友之间还是在电影院的影厅里,该技术都可以汇总多个观众的投票并选择最受欢迎的选项。

CtrlMovie技术创建于2014年,旨在开创性的互动空间中保持电影“触手可及、轻松、同情感”的维度,马塔尔说。它是为托拜厄斯·韦伯(Tobias Weber)的《夜班》(Late Shift)创造的电影技术,这是一部2016年上映的犯罪惊悚片,声称是世界上第一部互动影片,由英国的库尔班·卡萨姆(Kurban Kassam)与法国的巴蒂斯特·普朗什(Baptiste Planche)担任制作人,并在纽约电影节和伦敦的飞雨电影节(Raindance)上放映。

现在Kino公司获得了美国金融公司Starlings娱乐的资金支持,CtrlMovie技术越来越受到美国电影公司的关注。它正在与迪士尼旗下的20世纪电影公司合作制作“选择你自己的冒险”家庭功能;与史蒂文·斯皮尔伯格的Amblin影业合作制作一部互动的鬼屋电影,由类型电影制片人亚历山大·阿贾(Alexandre Aja)执导;和派拉蒙公司合作了《疯狂女孩》(Girl Crazy),马塔尔将其描述为“潜行者电影”。

这位高管坚持认为,互动性有助于而非削弱沉浸式体验。“电影的剧情不会中断,它是无缝的,”马塔尔说。“按钮像副标题一样出现,观众的手机有一个应用程序,在选择时会完全变暗,非常优雅。”

《夜班》的体验表明了观众参与的新维度即竞争性观看。“令人着迷的是人们受到挑战的程度,”马塔尔说,“我们意识到人们正在告诉他们的朋友,‘我看了这部伟大的电影,我们需要一起看’,他们开始组建更大的团体来解锁某些选项。它创造了一种令人惊叹的集体归属感。”

亮相戛纳

互动电影制作部门今年在戛纳电影节上亮相,尽管主要是在线上活动中,在电影市场的“Cannes Next”链接上展示了这个技术创新。英国的鲁伯特·豪(Rupert Howe)和凯特·丁布尔比(Kate Dibleby)参与提升了Stornaway的关注度,这是一种创建非线性银幕故事的工具。它已被用于保罗·拉希德(Paul Raschid)的交互式人质惊悚片《画廊》(The Gallery),该片准备今年晚

些时候在英国上映。

豪在数字和后期制作领域工作了20多年,他将这款工具描述为“狂热的互动”,并将此用作视频编辑软件。它能让创作者绘制他们互动故事,并在多个时间轴上预览进度、编辑镜头和测试选项。本质上,Stornaway这个工具允许创作者在拍摄时进行编辑。

“我花了很长时间指导大电影公司和小电影公司做后期剪辑和后期制作,并且花费非常昂贵,”豪解释道,“还总有让你受挫的工作流程,大量的资金最终花在后期上,这本是可以在拍摄中使用Stornaway这个工具更早完成的事情。”

“如果你能让这个过程更容易,那么电影主创可能是乐于接受的,”丁布尔比建议道。《画廊》的导演拉希德证明了这一点。“Stornaway让互动电影不再是专为游戏开发者准备的东西,”他表示,“我能够在拍摄时设计故事引擎。”

Stornaway现在推出了该技术的测试版,允许创作者将作品直接发布到YouTube上,连接整个网站的不同视频。YouTube原创内容欧洲、中东和非洲地区负责人卢克·海姆斯(Luke Hyams)认为,视频共享平台吸引观众注意力的格式,非常适合互动影视中观众可以自主选择下一步叙事进程的模式。

“YouTube平台旨在将您的注意力转移到其他相关视频上,”海姆斯说。“旁边有多个视频链接——这些缩略图都在说‘点击我’。我们知道人们很容易分心并且注意力持续时间很短,也许我们应该深入研究并在主要内容中提供‘分心’的时刻。”

这种多平台联动可以缓解为大银幕拍摄电影中存在的资金问题,切割开的片段视频允许广告商销售核心作品中的特色产品或与核心作品相关的产品。在英国,互动电影的公共资金可以通过政府机构英国研究与创新中心(UK Research and Innovation)获得,而许多互动内容产品也可以从硬件供应商那里提供资金,例如Facebook旗下的Oculus公司和HTC Vive公司。

当然,更多的电影制片人现在正在探索与线性作品一起使用互动内容,而不是代替它。英国制片人埃洛伊丝·辛格(Eloise Singer)和比莉·派佩(Billie Piper)已经完成了由创意英格兰(Creative England)资助并由ScreenSkills机构支持的互动VR游戏《海贼王后》(The Pirate Queen),讲述了一位19世纪的中国女性接管她丈夫的舰队成为最历史上强大海盗的故事。

该游戏将与同一主题的电视剧一起开发制作,该剧由北京制片人简·郑(Jane Zheng)开发,其作品包括王子逸的《别告诉她》(The Farewell)。“当项目刚开始时,(互动元素)只是该剧集

的预告片,”辛格说,“它像滚雪球般成长,本身就成为了一个独立的作品。它非常适合虚拟现实:戴上头显,置身于一个完全不同的世界,在一艘19世纪的海盗船上,被汹涌的海浪包围。”

英国StoryFutures沉浸式叙事研究中心主任兼StoryFutures学院(与国家电影和电视学院一起运营的培训中心)的联合主任詹姆斯·贝内特(James Bennett)认为,更多的影视专业人士应该考虑“提升”互动世界的技能。“这些技术即将改变我们制作线性内容和交互式内容的方式。它们提供了机会,但如果我们没有影视行业专业人士带来的创造性优势,它们就什么都不是。”

互动电影的主要资金来源:

- Immerse UK:沉浸式技术的会员组织
- Epic MegaGrants:来自Epic游戏公司的1亿美元资金,Epic游戏公司是互动内容的领先游戏引擎Unreal Engine的创造者
- Vive X:HTC Vive的VR加速器提供资金和战略支持
- 创意英格兰:为电视、电影和数字媒体行业提供资金
- 英格兰艺术委员会(Arts Council England):国家发展机构接受互动项目的资助申请
- XR Stories:为从事数字技术的公司研发提供资金

欧盟和英国的票房在2020年下降了70%以上

■编译/如今

由于新冠肺炎疫情导致多个电影市场关闭,2020年欧盟和英国电影院的总票房收入下降了70.4%。

2020年欧盟27个成员国和英国的电影票总销售额为21.3亿欧元,低于2019年的71.9亿欧元。

英国的下降更为明显,总收入从2019年的12.5亿英镑降至3.071亿英镑,下降了75.5%。

这些数字由欧洲理事会(Council of Europe)的欧洲视听观察站(European Audiovisual Observatory)收集,并在2021年版的《焦点——世界电影市场趋势报告》(Focus - World Film Market Trends report)中发布。

电影院生存最不易的国家包括塞浦路斯(票房下降79.5%)、马耳他(下降78.6%)和罗马尼亚(77.4%);而降幅较小的国家包括丹麦(下降46.5%)、爱沙尼亚(下降50.8%)和芬兰(下降54.5%)。

法国(下降70.1%)、意大利(下降71.6%)、德国(下降69%)和西班牙(下降73.8%)等欧洲主要地区的情况一致。

所有地区的观影人次也急剧下降,英国下降了75%,法国下降了69.4%,德国下降了67.9%,意大利下降了71%,西班牙下降了74.3%。

在整个欧盟和英国,观影人次下降了70.2%。

然而,欧洲本土制片业方面的消息更好一些,观影人次的占比从2019年的26.3%上升到总观影人次的39.7%,创下历史新高。

这主要是由于《速度与激情9》等美国大片延迟上映,美国影片在欧盟和英国的市场份额从68.2%下降到了49.4%。

欧洲本土电影的市场份额在个别市场达到了创纪录的水平,其中意大利为55.6%,丹麦为50.4%,捷克共和国为48.3%,英国为46.5%,法国为44.9%。对于欧盟以外的国家,土耳其以80%的比例获得了本地电影的最高市场份额。

欧盟和英国的电影制片量在2020年也有所下降,在新冠肺炎疫情暴发后,许多国家在去年3月就停止制片生产,然后在初夏恢复。据统计,2020年



欧盟和英国制作了1403部用于院线上映的故事片,比2019年的2007部下降了30%。

票房最高的是萨姆·门德斯(Sam Mendes)的一战剧情片《1917》,这是一部英美合拍片,销售了1560万张电影票。它于2020年1月上映,当时疫情的影响尚未显现,的确,在2020年年度票房前20名的影片只有两部是在去年的第一季度之后发行的:克里斯托弗·诺兰(Christopher Nolan)的《信条》(以1160万观影人次,位居第二名)和罗杰·昆宝(Roger Kumble)的青春爱情续集《之后2》(After We Collided,观影人次420万人次,排名第15位)。



《夜班》的放映现场