

当下国产电影题材类型的破局策略

■文/吕伟毅

中国电影产业、市场、观众的状况已然显现转型迹象,依据单片票房、票房总量、观影人次等量化数据而言,中国电影创作与产业发展正在进入新的转型期。面对未来可能出现的挑战,创作者与研究者正在思索一系列的应对策略。因此,以本年度五一档电影市场现象为切入点,启发中国电影人亟待思考的重要问题,即为什么当下观众愈来愈少进入影院?相比于游戏、动漫、线下展演、旅行等娱乐活动而言,电影究竟有着如何不可被替代的价值和体验,以至于观众愿意消耗一定的时间成本、交通成本和资金成本进入电影院,而非去体验最新发售的游戏、欣赏未曾见识的风景、观摩一次艺术展览,或者观赏偶像的一场演唱会。又或是,相比于短剧、短视频等新型影像形态而言,电影又有着何种超越短时、即刻满足观众心理诉求的功能及价值?诸如此类的问题思考,也许能对当下电影行业面临的问题,提供一种暂时性的洞察与解释。

社会心态影响题材与类型选择

齐格弗里德·克拉考尔曾提出一个论断,他指认电影银幕流行母题是受众内心欲望的外在投射,亦是一份无声的社会证词,可谓投射了一个时期观众普遍的内在愿望与需要。进而,大众持有的内心愿望、匮乏、压抑、抑或冲突,实质作为一种社会心态的构成,广泛存在于社会心理动态之中,并形成社会个体与社会群体的情绪情感、价值取向和行为意向。反观当下电影创作者择取的内容生产策略,实质与当代以青年观众为重心的大众群体,所具有的审美观念、价值取向和生活方式产生偏差。比如,传记片讲述的“奋斗”与“逆袭”母题,在以《杜拉拉升职记》《失恋33天》《中国合伙人》等为代表的职场、创业题材电影创作周期,可以作为一种获得社会公众认同的集体心态表征,构成电影叙事母题及其价值内核。然而发展至当下,随着青年群体,以及各社会阶层群体的社会心态变迁,创作者需要寻找契合当代电影观众自我表达和整体想象的故事,进一步完成对电影题材和类型的细分选择。而当创作者明确为何选择该题材和类型之后,也许能够有效预判观众、市场和票房的未来走向。

犯罪悬疑电影的价值预设与道德前提,亦可体现为“维护社会公平正义”社会心态投射于电影银幕母题的征兆。如电影《大风杀》《河边的错误》中,创作者通过设定20世纪90年代至新世纪初的怀旧背景,为观众搭建一扇重返上世纪末的影像窗口,带领人们回到那个洋溢着希望和迷离,充斥着理想和“越轨”的消逝岁月。《大风杀》里,创作者将故事发生地设置在一个封闭边远小镇,而小镇的游戏规则是居民无法活着离开,外界救援力量也不能介入。伴随悍匪的步步逼近,是夏然所在民警小队直面的存亡危机,他们既要抵抗大风的极端气候,又要孤身奋战拯救百姓。犹如《河边的错误》里马哲遭遇团团迷雾,始终无法辨清现实与幻想。不过,大风过后,迷雾散开,虽然真相无法被言喻,悬案仿佛某种沉寂已久的不解之谜,可是这些犯罪悬疑片却唤起上世纪末构现的大众集体记忆,在迷离与摇曳的情节设定和人物造型之中,替代性弥合社会个体在当下现实世

界遭遇的断裂感和不安全感。

近年国内引进不同题材类型的进口片,如传记片、喜剧片、科幻片等,同样从多元化视角观照、把握当代社会心态的整体变迁趋势。《摇滚诗人:未知的传奇》构现鲍勃·迪伦从民谣诗人转向电子摇滚乐的音乐经历,通过塑造不羁与反叛的银幕形象,重建一个由吉他、夹克衫、牛仔裤、爆炸头、墨镜、机车等视觉元素描绘的摇滚时代。亦如片中原曲《Like a Rolling Stone》,抑或崔健的《一无所有》《快让我在雪地上撒点几野》表意的叛逆内核一般,影片展现迪伦从服从到抵抗的自我成长之路,与《泳者之心》的人物成长母题类似,这类电影实则暗合当下观众的自我表达和情绪宣泄需要。迪克·赫伯迪格阐述的“收编”理论,明确解读以摇滚、朋克、披头士等为代表的青年亚文化,作为一种“反文化”形式,何以违背既定社会期望,并产生对当下社会象征秩序的个性化挑战。而在影片创作之中,这种“反文化”最终被主流文化收编,构成象征人物成长的既定情节。反观《还有明天》《我仍在此》等影片,通过设定主人公在家庭、社会面临的性别角色脚本冲突,反思女性,尤其是母亲难以实现的自我价值与人生理想。因此,可视为“娜拉出走”叙事母题在当代电影银幕的再现。不过,究其故事之叙述本质,实则对症下药当代女性观众群体期望打破社会性别角色脚本,实现自我独立的价值目标。

超越现实社会桎梏的游戏世界

围绕“影游融合”模式下的游戏改编电影,也可构成创作者开发电影题材类型的灵感来源。尤其针对千禧年代的电影观众而言,游戏构成他们认知、体验与理解现实的流行文化范式。从《黑神话:悟空》在全球取得突破3000万份的销量,再至改编自沙盒游戏《我的世界》的影片《我的世界大电影》,不难发现,游戏化改编电影的创作趋势,已经显现当代社会大众的心态变迁之路,即社会个体生存形态正从现实世界的物理时空,转向现实世界混合游戏世界的虚拟时空。也就意味着,在这种混杂现实与数字的虚拟世界之中,个体自我认知、价值判断和社会关系不再受限于现实世界提供的唯一标准,从而具有无限延展的可能性。

如同简·麦戈尼格尔对“游戏化如何让现实变得更美好”命题的判断,因为现实的运作规则不似游戏的运作逻辑,无法提供精致的设计感和通关的愉悦感,超越神人的力量感和英勇无敌的目标感,更无法让玩家全身心地投入其中以至于必须时时刻刻保持精神专注,否则便进入“Game Over”的结局。无论是游戏设置的实时反馈激励机制,抑或全部通关后的终极奖励机制,游戏本质重塑的是与现实世界完全不同的另一个或者多个更为释放、本真、“原初”的自我。在游戏建构的虚拟世界里,人类可以创造任意能够被构想的世界,可以扮演任何能够被设定的角色,也因此能塑造无所限制的自我及价值。

二次元文化与动画电影的细分市场

从线下商场的“谷子”消费热、漫展、手办展,再至线上热播的各类番剧,二次元文化作为一种流行文化现象,同样显现新生代电影观众的审美品位、欲望想象和自我认同之所在。纵观近期国内院线引进、上映的动画电影,既有斩获第97届奥斯卡金像奖最佳动画长片的《猫猫的奇幻漂流》,亦有改编自经典动漫IP的《机动战士高达:跨时之战》《火之鸟:伊甸之花》,这些作品分别针对动画电影不同的细分市场及其受众定位,并满足观众不同的社会心理和想象期待。

《火之鸟:伊甸之花》为观众呈现一个伊甸园式的乌托邦世界。因为违反地球律法而逃往外星避难的恋人,面对那个资源匮乏、毫无生灵的新世界,决定用自己的双手开辟新家园。然而,随着新星球文明的开启及延续,女主角罗米的思乡症结却不断加重。当地觉察到自己的生命即将逝去之时,决定踏上重返地球的旅程。一路飞行之中,罗米感受到永恒的生和瞬时的死,亦体味到人性欲望被释放后的恐怖。创作者借由罗米一生的经历,折射影片探讨欲望、生命与死亡的宏大母题,同时,也经由科幻题材动画电影塑造的未来世界,镜像投射当下社会大众心理中的匮乏和渴求。《机动战士高达:跨时之战》则携带“热血”叙事内核,基于主人公们的战斗历程和情节设定,以期契合青少年群体的自我成长与价值认同。

无论创作者选择制作何种题材类型的电影,电影创作本身,并不在于表达创作者有着怎样独特的艺术个性或创作诉求,而是在于通过电影叙事观照社会与人性,从而满足观众在进入影院或点击播放一部电影时,他们内心所蕴含的观影期待和整体想象。

(作者系中南财经政法大学中韩新媒体学院讲师)

中国电影艺术研究中心 电影文化研究部专版

电影的“像”与“不像”

■文/左衡

在第十五届北京国际电影节“天坛奖”主竞赛单元评委见面会会上,组委会主席姜文导演说:“电影最可怕的是都很像,假装很内行很专业、特别像,不好。所以年轻人进来的话,最好别跟原来的电影像。”这段话引起了很多观众共鸣。笔者和几位朋友近年来观察各个电影节——包括国际A类电影节,相互交流时常有一种情况:说着甲片不知不觉同乙丙丁片混为一谈,说着今年本届恍惚惚惚同去年上届打成一片。这还真挺可怕的。

如果说,定位在娱乐商品的类型制作相像,没太多问题,毕竟大众对此类产品的喜好百余年来非常稳定。以迪士尼、漫威这俩业界绝对“大佬”为例,在上一轮的风尚和审美口味过时、消费减少到敛财不够之前,它们不会轻易更换“模具”。玩资本游戏的人往往意识不到,真正好的类型片,一定是在八九分的“像”中有那么一二分的不像,才能摆脱泯然众人的命运,脱颖而出。这就是为什么,法国文艺青年特吕弗在阐发电影“作者论”时,他列举的人名里包括了经典好莱坞时代的多位类型片导演。

“作者论”很快成为千孔一面、平庸甚至劣质类型片的对立面,追求个性表达、崇尚艺术多元,也被众多电影节当作首要原则。不过历史总是和人开玩笑,时至今日,许多定位于艺术片,或者更确切地说瞄准国际化艺术范儿电影节的个人创作,虽然看起来和类型片确乎不像,但在“我一定不像”这件事上,它们又很像,以至于有时候,“不像”和“不像”撞车。比如,每出一位新的“作者”,必定马上会有人将其与影史大家比附,“此时或某地的某某尼或某某斯基”,类似修辞看得多了,就会怀疑是覆是瓞。

自诩艺术家的影人是如此,各个电影节也不免相像起来,以至于有位导演朋友笑言,它们举办地虽不同,但都像低配的夏

纳柏林威尼斯了。这几年国际A类电影节,女性题材、女主奇观、女性主义,再加上“重口味”,几乎是标配了。顺便说一句,特吕弗要是看到2024巴黎奥运会上对自己影片桥段的“魔改”,不知会写出什么样的影评发在《电影手册》上。

不可否认,从电影史、艺术史维度看,相像是一种常态,并且构成了传承。成龙动作片对巴斯特·基顿默片场景的重现充满敬意也充满新意,邵艺辉的作品被认为延续了上世纪上海文华公司的腔调,姜文本人在《一步之遥》开头一边复刻《教父》名场面一边一本正经地留下自己的书法笔迹。这样的像,谁曰不宜?谁又会忽视作者本人的存在?可见,问题的关键不在于像,在于只像其形而不像其神;在于只有像而没有不像。“不像”部分的凸显,才意味着真正的且强大的创作主体。

随着北影节之后五一档到来,不妨延续着对“像”命题的思考来观察一下。笔者判断是,这几部影片的主创都在追求创新,要与以往的自我、已有的样式不像,但遗憾,创新的实验这一次并不成功,而且仍然有“像”的明显痕迹。

《水饺皇后》是刘伟强导演绝无仅有的大女主之作,但影片的叙述视角仍然是外化的、偏于男性的、香港立场的,换言之,仍然很刘伟强。影片前半部分的香港穷街陋巷仿佛《岁月神偷》,后半部分的商战好似《中国合伙人》。或许,在完成这两类叙事时,香港影人会进入某些共有的记忆与无意识。《大风杀》是北影节的赢家之一,张琪导演在警匪片、中国西部电影这两个类型方面都锐意创新,辛柏青饰演的角色更是让国产片里的罪犯开始具备某种犯罪心理学的深度。这一点在转化为具体场景时,有诺兰《蝙蝠侠:黑暗骑士》《黑暗骑士崛起》一般的处理。有意思的是,影片基调又

数字艺术时代的话语革新与媒介自觉——评“影游融合研究丛书”

■文/谢志正

作为国家社会科学基金艺术学重大招标课题“影视剧与游戏融合发展及审美趋势研究”的项目成果,2024年出版的“影游融合研究丛书”乃是“影游融合”领域首部系统性著作。在丛书的五部作品中,由陈旭光教授领衔的专家团队全面而细致地研究了影游融合所带来的审美嬗变与理论新变,并揭示了这一新型业态的技术背景。“影游融合研究丛书”的出版不仅是对当前媒介生态剧变的学术回应,更充分彰显了数字艺术时代的话语革新与媒介自觉。

丛书首先从美学层面揭示了影游融合现象的话语革新,彰显了影游融合研究的自觉审美意识。以陈旭光、李雨谕为代表的学者在研究中构建了多维度的美学观察框架。通过整合形式美学、接受美学、工业美学、想象力美学等复合视角,丛书建立起对影游融合现象的总体性美学认知体系。这一理论建构的有效性在近年来的影游融合实践中得到充分验证。以工业美学维度为例,2025年现象级动画电影《哪吒之魔童闹海》借渲染技术,构建直径达三公里的“天元鼎”场景,实现了游戏设计中“巨物恐惧”美学的影视化转译。形式美学层面,国产开放世界游戏《燕云十六声》则创新性地引入电影化叙事语法,借明暗线交织的叙事策略,将影视艺术的叙事逻辑纳入到游戏的动态交互之中。“影视的游戏化”与“游戏影彩化”既呈现出媒介本体的消解与重构,也彰显出跨媒介美学的共生逻辑。面对这些文化融合现象,基于单一媒介本体的传统研究模式颓势已显。丛书提出的总体性美学框架为此提供了解决之道:通过建立跨媒介的审美坐标体系,既保持了对各艺术门类本体特征的清醒认知,又能以动态视角考察媒介边界的消融与重组。这一建立在审美自觉基础上的方法论创新,为当代数字艺术研究开辟了新的理论路径。

其次,丛书表明了影游融合现象在文化层面的话语革新,体现了影游融合研究的文化自觉。正如陈旭光所言,互联网时

代的“游生代”“网生代”有着不同于以往消费群体的想象方式与文化需求方式,他们的想象力消费“不仅关乎审美,更关乎文化形态的再生产与转型”。随着融合媒体时代的深化发展,IP文化已然成为影游融合实践的核心场域。通过在不同媒介形态间进行改编与转化,IP文化不仅为其中故事世界的存续注入了更持久的生命力,还在此基础上构建起了跨媒介叙事网络。不论是文生IP“凡人修仙传”“黑神话:悟空”“冰与火之歌”“哈利·波特”,还是漫画IP“海贼王”“复仇者联盟”,它们当下的爆红都离不开影视或游戏对原有文本的改编。更重要的是,影游融合现象突破了“跨文本改编”对传统文体的单向转化,转而构建起了具有交叉网络结构的“跨媒介叙事”系统,使IP的创生被纳入影游联动的再生产系统之中。面对如此复杂的媒介融合景观,IP互化理论梳理了影游IP互化过程中的机制与规律,总结出“复刻”“转置”“拓展”“改动”四种IP互化策略,有效地阐述了IP在多重媒介间的迁移规律。这一理论建构具有双重意义:一方面,通过梳理四重策略的脉络谱系,IP互化理论明晰了长期被学界混淆的“跨文本改编”与“跨媒介叙事”;另一方面,IP互化理论也通过二者在实践中的动态共存,揭示了文化层面理论话语的运作机制。正是在对IP文化的深度探析之中,影游融合研究突破了对文化现象的简单陈述,触及了文化创作与生产的内在规律。

最后,在产业维度,丛书进一步揭示了影游融合现象的话语革新价值,体现了影游融合研究的技术自觉意识。从XR技术到生成式AI影像技术,现代技术的普及不仅给影游受众带来了全新的即时体验,也促成了影视的“轻量化”生产。前一方面,技术革新令使用者拥有了虚拟化身,沉浸式的共情体验由此成为可能;后一方面,通过整合游戏IP资产、交互语言与智能化工具,影游融合显著提升了影视内容的生产效能。与此同时,技术革新也催动了“想象力美学”与“想象力消费”的

融合,使观众的沉浸式体验需求成为产业变革的新动力。想象活动因虚实间的交互突破了无功利的审美范畴,转而转化为驱动现代生活方式更新的生产性力量。丛书对技术现象背后的体验变革与产业变革的解释,充分体现了影游融合研究的必要性:影游融合研究不仅能够解释技术革新背后的感知觉特性与文化原理,还能通过这些解释为文化产业的生产进行赋能。如此,影游融合研究便“在‘技术—理论—产业’三者之间构筑了一种技术自觉意识,既有效规制了新技术在产业中的无序扩张,又为产业对技术的合理运用提供了行动指南。

在媒介融合的浪潮中,电影与游戏的边界正在经历前所未有的消解与重构,媒介研究也随之发生转型。“影游融合研究丛书”的出版,不仅为理解这一转型提供了系统性的理论框架,更以跨学科视野揭示了数字时代艺术形态的话语革新。从影院时代单向度的视觉奇观,到强调互动性与即时生成性的影游融合;从IP宇宙的跨媒介叙事网络构建,到由XR、人工智能等技术催生的想象力消费机制,这场融合早已突破传统的“电影”“游戏”的本体论范畴,剑指媒介文化生态的重塑。同时,“影游融合研究丛书”也体现了高度的媒介自觉。不论是“互动电影”“故事世界”对影游艺术的未来形态的展望,还是“想象力消费”对影游交互现象背后的复杂场域的审视,均表明了融合文化的动态生成性与不确定性,显示了理论者对影游融合的未来形态的关切与预判。正如美国学者亨利·詹金斯所言,融合文化研究还有很长的路要走:“不要指望围绕融合的那些不确定因素会很快解决。在媒体运行模式方面,我们正在进入一个长期的过渡与转型时代……不存在能够把这一切重新规整就绪的魔法黑匣子。”唯有在影游融合的整体性视野中建立起一种媒介自觉,数字艺术形式的多重未来方能向媒介研究者敞开。

(作者为中国社会科学院大学阐释学高等研究院硕士)