

上映两天引发巨大口碑分歧、票房落差,《地球最后的夜晚》开启2019中国电影第一话题

史诗级长镜头VS现象级营销,谁赢?

■本报首席记者 王彦

“首部预售即破亿元的文艺片”,仅此一条,《地球最后的夜晚》就足够在中国电影市场形成话题。更何况,这部号召大家具有仪式感“一吻跨年”的影片,在它正式上映的两天之内,已真真切切劈开了热爱与痛骂的阵营。

上映首日或确切说预售的强势使得该片一出手就拿下2.64亿元票房,而次日,影片票房断崖式下跌到了1100万元左右。豆瓣、猫眼、淘票票等不同平台的评分,虽绝对值不同,一路下滑的趋势却是一致的。

于是,毕赣的第二部长片作品引发了2019年中国电影市场的一个话题:史诗级长镜头vs现象级营销,谁赢?

“一吻跨年”,文艺片直接套上了商业爱情片的营销

一切得从毕赣的上部电影讲起。婚庆摄影师出身的毕赣很年轻,1989年生人,2015年拿出长片处女作《路边野餐》。经欧洲等地电影节积攒名气,虽国内公映票房不过646万元,但相较于100万元的成本以及良好口碑已是赢家。果然,不久后毕赣已有资源在新作里补全技术的短板,甚至请来汤唯、黄觉、张艾嘉等明星加盟。

2018年戛纳电影节,《地球最后的夜晚》入围“一种关注”单元。口碑比较两极,影评人们盛赞“载入史册的3D长镜头”,但国外记者也有人中途退场,《好莱坞报道》那句“叙事上杂乱无章,技术上又绝对迷人”更是流传开来。导演承认,他在戛纳送片时很仓促,会在国内上映前对影片做重剪辑。至此,这些业界话题对于广大中国电影观众群体仍是盲区。

事情临近年末时有了转变。抖音等短视频平台上,“一吻跨年”的广告刷了屏。在



《地球最后的夜晚》剥开商业爱情片的“营销外衣”,本质仍是小众的。图为该片剧照。

12月31日带爱人去看《地球最后的夜晚》,“仪式感”让这部电影成了网红。事实上,为将仪式感做到极致,影片不走12月29日周五上映的寻常路,宁可牺牲两天票房,也要在2018年最后一天成为名副其实的仪式感首选。

以首日2.64亿元票房论,这波操作堪称营销范例。但对于一部先锋派、意识流的作品来说,放下身段来做营销虽非坏事,但被营销效果反噬也值得警醒。

看看各大评分网站的差评内容便知,当大范围的“看不懂”“看睡了”覆盖影评,背后其实是该片通往大众的真相——本属小众欢愉的文艺片最终成为大众的狂欢,凭的不是电影本身,而是附加的仪式感。

强行兼容作者性与流水线的产业模式,多少有些匹夫之勇

回归电影本身,以黄觉饰演的罗紘武戴上3D眼镜为界,《地球最后的夜晚》一分为二。前半段讲的是父亲过世,罗紘武回到故乡凯里。家乡物是人非,但仍时时逼迫他想起12年前被杀的好友白猫和神秘消失的情人万绮雯。罗紘武去拜访白猫的母亲,在她古老的理发店里,聊了很多旧事。而在父亲的遗物里,他发现了一张老照片,他相信,这属于早就不知所踪的母亲。往事不断浮现,罗紘武踏上寻找的旅途。

影片后半段整整一小时,观众需要跟着

罗紘武一起戴上3D眼镜,跟着他迷路,误入一座老房子,赢了一场乒乓球,遇到台球店老板凯珍。随后,各种掺杂了晃动与现实、情人和母亲的画面扑面而来,如梦之梦。

两部分显见的区别在于前半段2D画面,后半段3D一镜到底。两者间显见的联系是演员,汤唯饰演了前半段的万绮雯和后半段的凯珍,张艾嘉饰演了前半段小白猫的母亲和后半段的红发女子。但更多时候,作为一场盛大的潜意识之梦,《地球最后的夜晚》搅浑了常规叙事里梦境与现实、过去与现在、此地和彼地的分野。

懂毕赣的人,能寻出导演埋伏的线索,并自行拼贴出互相映射、互为因果的逻辑,把观看演变为理性和感性、意识与潜意识的心理游戏。但对于更多观众而言,隐藏在片中的情绪链接、梦境与现实的不予切割,便有些冒犯了。

北京师范大学教授周星认为,毕赣最宝贵的东西就是他的作者性,而作者性是对流水线产业模式永恒的叛逆。《地球最后的夜晚》不仅是试图打破文艺片与商业片营销手段的界限,从根本上说,它是在试图兼容作者性与流水线的产业模式,是想兼容电影的私人性和公共性。“不是壮举,更像是无知者无畏的匹夫之勇。”

值得玩味的是,影片有两个英文名称,也恰好影射着作者性与产业性。其一是“roadside picnic”,意为路边野餐。据说毕赣在创作前作时找不到合适片名,干脆用自己计划中的第二部影片名“路边野餐”。而这次《地球最后的夜晚》,该片名原本是他第三部作品的名字。另一个英文名是“long day's journey into night”,那是毕赣对尤金·奥尼尔作品的致敬。获得过诺奖的自传体剧本,在其第二幕最后,穷困潦倒的剧作家尤金·奥尼尔借主角父亲之口说了句创作者的独白:兜里没钱可唱不起戏来。

名编名导回归,“电影脸”加盟,当下生活与历史轨迹一个不少

新的一年,荧屏中又多了这些新鲜期待

■本报记者 张桢希

新年伊始,荧屏的新鲜期待也如约而至。2019年开篇,即将亮相各大卫视和播出平台的重头新剧中,聚焦当下生活的现实主义题材,带有历史质感的年代剧、古装剧,以及流行小说改编剧依旧三分天下。

知名编剧、导演的回归,以及“电影脸”的加盟,让不少电视剧未播先热,收获巨大关注。导演赵宝刚用一部《青春斗》重回擅长的青春奋斗题材领域;编剧高满堂则用一部精心打磨的《老中医》呈现年代叙事的厚重质感;具有国际知名度的影星章子怡在《帝凰业》中完成自己的电视剧处女秀。

看点一:现实主义题材强势回归,聚焦青年一代的职场奋斗

关注百姓当下生活的现实主义题材,是最能引起观众共鸣的影视剧类型,在各大卫视的新剧计划中,这一题材毫无悬念地成为了“大多数”。

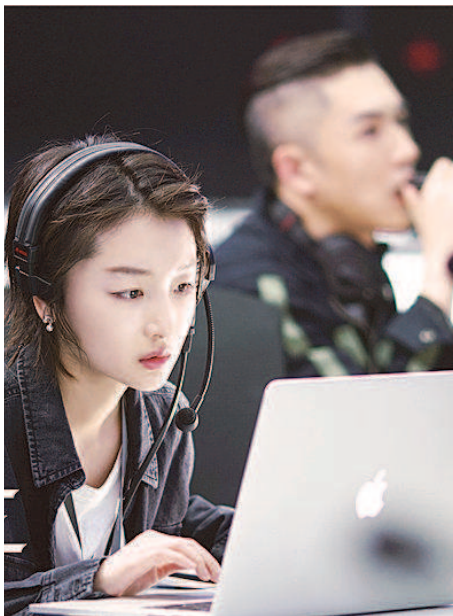
中国青年一代职场奋斗拼搏的身影,被现实主义的聚光灯照亮。在这些作品中,行业的台前幕后,职场的隐秘法则、奋斗的励志感以及振奋的时代之音,被熔于一炉。由周冬雨搭档罗晋主演的《幕后之王》,在月初抢先登上赛道。这部电视剧,从一名传播专业毕业生的视角展开,揭秘了制作人这一幕后职业的玄机;《平凡的荣耀》聚焦了新人在前辈的带领下,驰骋金融投资领域的故事;《我的真朋友》从青年房产中介的视角展开,让一个个售楼故事成为洞悉人情冷暖与社会百态的切口;《青春斗》则走赵宝刚擅长的群戏路线,讲述了五个性格迥异的同龄女孩,大学毕业后闯荡大都市的起起伏伏。

近年,《虎妈猫爸》《小别离》等电视剧因击中了百姓的“亲子焦虑”成为爆款,这股“亲子热”依然在延续,子女教育问题被不少新剧默契聚焦。在电视剧《带着爸爸去留学》中,孙红雷颠覆性地饰演一位陪儿子出国留学的中国式慈父,文化差异与亲子互动成就一个个看点。张嘉译搭档倪妮主演的《少年派》,则以中国高中校园生活为背景板,描绘出青春期的烦恼悸动以及不同中国家庭面对子女升学不同困境与应对方式。

对都市人细腻情感的关怀也未缺席。《如果岁月可回头》云集靳东、蒋欣、李宗翰、



《老中医》云集陈宝国、冯远征等演技派。



由周冬雨搭档罗晋主演的《幕后之王》。



电视剧《芝麻胡同》。均为电视剧海报。

李乃文、左小青等中生代中坚力量,正题反做,以治愈情伤出发,讲述熟龄人群的自我成长。《渴望生活》同样走伤痛治愈路线,讲述了一位人到中年的天使投资人,如何在知己的帮助陪伴下走出抑郁,重燃生活热情。

看点二:古装、年代剧,厚重质感与趣味呈现“花开两朵”

从《北平无战事》《琅琊榜》到《情满四合院》《正阳门下》,古装剧、年代剧是近年品质剧集辈出的类型。在新剧中,这个类型依旧受到许多关注。

电视剧《老中医》率先领跑,这部电视剧由《闯关东》编剧高满堂搭档《平凡的世界》导演毛卫宁联手打造,又云集了陈宝国、冯远征、许晴等演技派,可谓品质剧元素“齐活”。当然,最值得说道的还是电视剧的题材。近年,医疗题材剧不少,但聚焦中医的很少,将行业剧与年代剧结合的更是罕见——《老中医》以上世纪20至40年代为背景,讲述了中医传人在上海推广保护中医文化的故事。

同样走年代质感路线的,还有《芝麻胡同》与《大明宫词》。继《情满四合院》的“傻

柱”之后,出身话剧舞台的何冰,这一次又钻进了上世纪40年代老北京的“芝麻胡同”,演绎大时代下市井小人物的命运起伏。只是这一次,何冰的搭档从郝蕾换成了王鸥与刘蓓。因《大明宫词》珠玉在前,导演李少红这次带来的《大明宫词》,还未开播就已话题不断。这部作品,以“咸平之治”与“仁宗盛治”为历史背景,讲述了北宋真宗时代,名臣、宗族及周边国家之间的政治运作故事。

看点三:阵容愈发强大的IP剧,能否跳出“薄文本”窠臼

根据热门流行文学改编的IP剧近年有下行趋势。2015年,网络剧《盗墓笔记》因吸引大量充值用户一度造成播出平台瘫痪的

火爆局面一去不回,相反,因为流量明星堪忧的演技与流行文学先天的文本弱势,IP剧的流量“吸铁石”逐渐失灵,雷声大雨点小的情况频现。在新剧中,IP依旧没有缺席,只是这些剧集无论在演员的选用还是投资上都有了进一步的提升,章子怡、陈道明等演技派纷纷入局。

去年杀青的《帝凰业》便因为震撼的演员阵容备受瞩目。这部根据小说《帝王业》改编的电视剧,不只是章子怡的电视剧处女作,还云集了于和伟、左小青、周一围、赵雅芝等演员,选角颇具“正剧范”。从“王”到“凰”的影视剧转码,也展现出电视剧的“古典大女主”主题路线。放弃流量明星路线的还有《庆余年》。这部改编自知名网络作家猫腻同名小说的电视剧,请来了陈道明、吴刚、于荣光出演。

继《九州·天空城》《九州·海上牧云记》之后,近年被不断影视化的“九州”系列也将出新——由90后演员刘昊然领衔的《九州缥缈录》计划于今年播出。只是,鉴于之前《九州·海上牧云记》打出“中国版《权力的游戏》”口号,投资超三亿元却热度平平的前车之鉴,观众对《九州缥缈录》的期待多多少少打了折扣。

海外视点

■本报记者 童薇菁

迷你剧《黑镜》圣诞特辑《潘达斯奈基》日前在“网飞”上线。这部作品有五个不同的最终结局,而决定剧情走向的“遥控器”却掌握在屏幕前的观众手中,观者需要不断替故事中的主人公做出“选择”。把电影和游戏的玩法结合起来,“互动电影”《潘达斯奈基》的诞生,旋即引起全球影迷、游戏爱好者和科技咖的强烈关注。

带着游戏的乐趣,不少观众已经解开了全部剧情,与此同时,“冷静下来”的人们也开始重新思考这场形式创新背后的深度意义。

影评人周黎明认为,这辑《黑镜》的主要特点就是互动性,虽有趣但远非革命性。“我玩了很多次,发现很多选择都是假的,并不影响剧情走向,真正有意义的选择并不多。”他说,“尽管如此,这个实验还是具有价值的,在未来或许能催生新的故事类型。”

“观众之手”直接影响、控制角色

《潘达斯奈基》的故事发生在1984年,一名幼年丧母的程序员斯蒂芬,想要开发一款由小说《潘达斯奈基》改编的游戏。

观众几乎从一开始就要不停选择,斯蒂芬早餐吃哪个牌子的麦片?在公交车上听哪一盒磁带?要不要接受老板的邀请,在公司里组成一个小分队一起赶工?……都是生活里司空见惯的“选择”和“决定”,但故事不会那么简单。

影片名《潘达斯奈基》是一本斯蒂芬用来研发游戏蓝本的小说。在观众所在的真实世界里,这部小说并不存在,它是为剧情服务的。斯蒂芬非常喜欢这部小说的作者,但后者患有严重的精神疾病,声称妻子受人指使试图控制他的生活,最终残忍地杀死了妻子。

斯蒂芬设计的游戏也是交互式的,玩家只需要一直进行“二选一”,就可以让游戏发展下去。他的创意赢得了游戏公司的赏识,但在编写游戏的过程中,斯蒂芬却渐渐陷入了幻觉,他发现自己所做事情也不由他控制,是有一种“命运”或是一种“恶魔”在操控他的选择。与此同时,斯蒂芬的童年阴影始终挥之不去。

一旦将人生与游戏背后的“代码”对等起来,将自己的命运与游戏中的角色对等起来,关于命运的不可控性就显得令人绝望。在替斯蒂芬做选择的过程中,观众目睹事态发展的全过程。《潘达斯奈基》主要结局有五个,但无论哪一个,都不是好结局,究竟是谁掌控着斯蒂芬的行为和意志?有剧评家认为,作品是在探讨自由意志的真实性问题,内核和《黑客帝国》《楚门的世界》有类似的地方。

“互动”,成为继内容和视觉之后,表达影片主旨的第三元素,它打破了观众与故事之间的间隔,让“观众之手”直接作为外力去影响、控制角色,完成对这一命题的叙事。从这一意义上来说,《潘达斯奈基》是具有创新性的,但形式的变革是否完成了与剧情的深度结合,仍存有争议。

交互观影,戏剧、游戏之后的一次糟糕跟风?

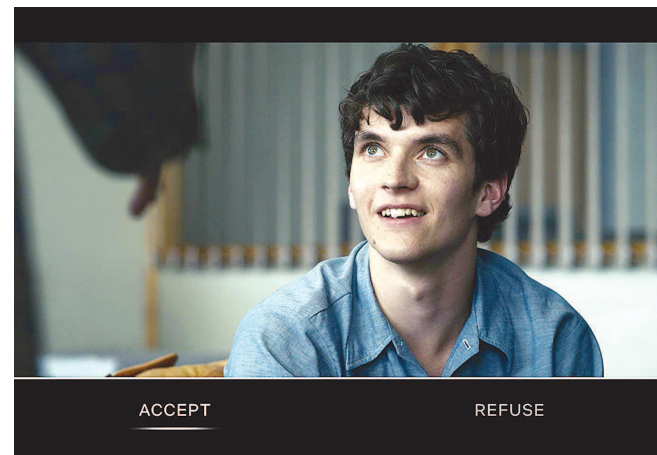
事实上,“把剧情交给观众选择”已经被不少人、在不同领域实验过。早在1981年杨延晋导演的《小街》就设计有三个结局。近年来,陈佩斯的话剧《老宅》更是由现场观众的现场反响来决定大结局。在上海热演了很久的沉浸式戏剧《不眠之夜》同样如此,观众跟着不同的角色走进不同的房间,就能看到不同的剧情。

大导演史蒂文·索德伯格在悬疑片《马塞克》中分设两条线,让观众自己选择人物视角来探索剧情进展。netflix新动画《穿靴子的猫》也给了观众用遥控器替靴靴子猫做决定的权力。在游戏界就更不用说了,前阵子大热的《底特律:成为人类》就是一款典型的交互式游戏。真人互动电影游戏《夜班》也以真人演出的影片推进,玩家将会面临各种各样的选择,不同的选择将导致不同的后果。

因此也有观众质疑,这种在游戏、戏剧中早已屡见不鲜的交互式作品,竟然在网络电影上成了令人交口称赞的新尝试,它的新颖之处,难道不是仅仅在于“没有过度条,也无法被盗版”吗?但也有人反驳,《潘达斯奈基》的突破性在于,不仅仅在利用“交互”这个形式,也在同时质疑这个形式。《黑镜》的编剧查理·布鲁克对于新技术、新方法始终都抱有怀疑、谨慎的态度。当所有从业者都在蠢蠢欲动地想尝试交互式创作方法时,他索性就用了这个形式来提问——这真的好吗?还是又一次糟糕的跟风?这到底会给行业带来彻底的革新,短暂的热潮,还是毁灭性的灾难?

尽管编剧和导演提供了312分钟花絮和素材库,给了这个看似丰富的信息量,实际上,这个级别的素材库远远不够让观众成为“上帝之手”,也未必能让观众对主题产生足够丰富的联想和思考。

探究科技与人性迷思的《黑镜》曾在第一季、第二季铸造了艺术高峰,但在形式上并没有追求花哨、刻意的手段。“网飞”接手后,《黑镜》第三、第四季质量和水准有明显的下滑,《潘达斯奈基》的出现确实是一剂提振剂,但综合层面上,仍然逊色于第一、第二季,毕竟形式易变,但对思想冲击力的长久性有限,《潘达斯奈基》的形式创新意义远远大于内容。



迷你剧《黑镜》圣诞特辑《潘达斯奈基》剧照。

决定主人公命运的「遥控器」在观众手中

《黑镜》:潘达斯奈基试水交互观看体验

划清一道边界,让企业大胆去做

(上接第一版) 五年来,上海自贸试验区改革的步伐始终不曾停歇——如今,超98%的外商投资项目在这里都通过备案方式设立,办理时间由8个工作日缩减到1个工作日,申报材料由10份减少到3份。

与之相对应的是,入驻这里的外资企业数量也在成倍增长。全国第一家再保险经纪公司、外商独资建筑设计公司、外商独资医院、外商独资金融类投资公司等一批首創性项目雨后春笋般涌现。截至2018年6月,上海自贸试验区共新设外商投资企业8696个,

合同外资1102.4亿美元,实到外资221.33亿美元。

不断“瘦身”,增加政策可预期性

在业内专家看来,实施外商投资准入前国民待遇和负面清单管理模式,是

上海自贸试验区最基础、最重要的改革,迈出了与国际通行投资规则接轨的重要一步。所谓“一张单子,划清一道边界”,负面清单为市场主体推开了“非禁即入”的大门,让市场在资源配置中起决定性作用和更好发挥政府作用。

五年来,这张备受企业关注的负面清单不断“瘦身”,从最初的190条减

少到2018版的45条;另一方面,还已经向全国复制推广,2016年9月全国人大常委会决定修改外资三法和《台湾同胞投资保护法》,将负面清单模式在全国范围内推广实施。

“清单未列,企业就可以大胆去做,一下子增加了政策的透明度、可预期性,”朱轶告诉记者,上海自贸试验

区持续展开的制度创新,让百家企业的发展直接受益:原来需要两到三个月的工商审批备案时长,现在只需两到三个工作日即可完成;此前困扰游戏发行方的二次版权也已永久取消;自由贸易(FT)账户的结算模式更是为国内游戏产品在海外发行降低了时间与汇率转换的双重成本等。

如今,5岁的百家合与完美世界、育

碧等国内外知名游戏开发商展开合作,将优秀游戏内容引入Xbox等平台,先后发行包括《三国志13》《舞力全开2017》《光环:士官长合集》等在内的68款游戏。

就在2017年2月,百家合首次将国内原创游戏——《蜡人》带到了代表游戏界最高专业水平的盛会——游戏开发者大会,这也是中国独立开发者第一次把自己的作品带到世界性舞台。很快,《蜡人》的游戏形象——一只长了脚的“小蜡人”就将进入到26个国家无数玩家的游戏世界中。