

非虚构历史作品
影视剧改编的困境与尺度

► 10版 · 文艺百家

如何让一顿饭有效参与影视叙事
影视剧中“吃饭戏”的热闹与门道

► 11版 · 影视

诗画融通，
活泼泼的感觉世界

► 12版 · 艺术

艺术展览如何化解“甜蜜的烦恼”

蔡敏

近年来,全国各地掀起了一股“观展”热,去一些名气很大的展览上“打卡”、集章,购买文创产品等成为一种新时尚。名目繁多的艺术展览层出不穷,公立的国家级、省级场馆亦或私人美术馆,甚至商业卖场,引进知名艺术家作品,以短视频或朋友圈图文“种草”等方式进行商业造势,引来大量观展人群,各类媒体也以此种文化活动为热点。

这一现象的出现,首先是因为改革开放以来,我们的传统文化记忆开始恢复,世界眼光打开。大众的生活方式产生了变化,人们对文化艺术和审美的关注达到了空前的高度,而博物馆、美术馆无疑是被公认为最具文化意义的高雅场所,随着各种场馆的兴建、扩建以及各类艺术展览的举办,加上媒体的宣传指引,大家有了更加便利的机会走入博物馆、美术馆去观展,拍照拍视频“打卡”发朋友圈、抖音、小红书等,收集纪念章,购买文创产品也成为有趣的体验。

与此同时,各大博物馆、美术馆不再像过去那样做高高在上的艺术殿堂,而是“放下身段”更加贴近大众,想方设法提高展览质量的同时,也为百姓近距离参观创造各种条件,使文化艺术不再是神秘疏离的“高岭之花”。

但同时我们也看到,博物馆、美术馆希望为尽可能多的人群提供观展机会的初衷和百姓对高质量展览的渴望叠加在一起,也催生了一些“甜蜜的烦恼”,有业内人士称之为“接待悖论”。

首先是人流过于聚集的问题,目前国内很多展览的主办方普遍缺乏对观者进行有序的分流及提供分层次的服务。尤其是节假日期间,展览的热门展品前聚集人流过多甚至超过展厅的承载量是

最常见的情况。几乎任何时间走进展厅中,展柜前有高举相机霸占展位长枪短炮镜头切换着不断拍照的,也有好为人师的热心“义务讲解”者在某件艺术品前侃侃而谈,吸引一众拥趸,将展台围得水泄不通,还有站在画作前煲电话粥的,合影留念的,讨论艺术家野史的,就某个艺术问题进行激烈争论的,拿着自拍杆的网红各据一角在进行直播,借着公益展览搞私人收费“游学”活动的“老师”带着一群家长孩子强势占位,身上“小蜜蜂”的声音穿透耳膜。其他想要一睹展品真容的人只好忍痛割爱,绕道而行。好不容易有机会挤进一个展位,正调整心情进入状态,认真观摩中,冷不丁身旁身后不断有人飞越人头,探入手机拍照,有的人还未将眼前的看个究竟,就被后面的人挤到旁边去了。而主办方普遍在人流进场控制和引导方面缺乏主动,往往只有工作人员举着牌子在旁边小声提醒但是基本被无视。

此外,一些展览的主办方虽然在艺术品展陈、视觉展示方面极尽所能,采用新媒体技术、科技手段和创新的布展理念打造出沉浸式的观展空间,创造出全新的观展体验,如还原一件文物产生的年代背景,像古人一样欣赏作品,将作者生前的工作生活环境、曾用过的物品、喜爱的物件等模拟复原搬入展厅,或者将一幅画作、一篇文章中描述的经典场景变为真实的场景等,为观者营造更好的观展体验,帮助观者了解艺术品的生产过程和深层次创作逻辑等。但是,当这些设计与展品本身杂糅在一起,主办方又缺乏清晰的场次安排和专业人员进行讲解、引导人们欣赏和体验,观众涌入场馆便开始自由活动,不同诉求的观众互相干扰,在不适合



2019年卢浮宫达·芬奇大展的参观人数创下了卢浮宫的历史纪录。观展人流过于聚集的问题在全世界的艺术场馆普遍存在

拍照的地方争抢拍照,精心设计的互动区也因无人指引操作被观众乱摸猛拍造成损坏,很多小朋友更是将展厅当成游乐场,在其中追打嬉戏、大声喧哗。

虽说很多博物馆、美术馆针对上述观展问题有一些对策,比如让观者提前在网上预约订(购)票,分时段参观,参观票上也清楚写着展场内限流,参观时间限两小时等字样,完成观展的民众应该及时离开展场,让展厅恢复正常的参观条件。但事实上,一方面,只要进入展场,观众很难留意时间的流逝,已经

参观足两小时的观众也无意离开,大家都觉得机会难得,要充分体验,尤其是一些需要购票参观的特展,更是觉得要看回票价才值当。另一方面,在具体执行过程中一些主办方并没有很好地对照参观者的预约时段,只要持当天的预约码就可以在任何时间进入,导致所谓的分时段形同虚设。由此造成的结果是展厅中照样人山人海,每一件艺术品的展位前都人头攒动,甚至馆内地上都坐满了观众,厕所外面也排起了长龙,没有按时出馆的观众在走廊和过道里

当“漫威宇宙”遭遇电影周期律

——评相继登陆我国院线的影片《黑豹2》与《蚁人与黄蜂女:量子狂潮》

梁君健

《黑豹2》与《蚁人与黄蜂女:量子狂潮》(简称《蚁人3》)先后在国内院线上映,让漫威迷们时隔多年再次在大银幕上观看到这一漫长系列的最新两部作品。

其中,《蚁人3》于2月17日在中美同步上映,是漫威系列第五阶段的头部作品。影片紧接“复联4”的剧情,讲述了“蚁人”斯科特和“黄蜂女”霍普意外和女儿凯茜等误入量子领域。在这个奇特的未知世界中,他们不仅遭遇了这里的“土著”居民,也对上了漫威电影宇宙最强反派——征服者康。

《黑豹2》的上映相比北美延迟了三个月,但作为疫情后第一部回归中国内地电影市场的漫威电影,仍然吸引了足够的关注。影片紧接《黑豹1》的剧情,在年轻的国王“黑豹”特查拉不幸去世后,苏睿等人需要继续保护瓦坎达,抵抗那些觊觎振金的邪恶力量,并意外地与海底族人开启了全面战争。

不过,这两部电影在内地的票房表现与刚刚过去的春节档里的国产电影相比有过天壤之别,影片的口碑和评价也在及格线附近徘徊,都展示出漫威系列在中国电影市场的疲软之态。可以说,中国电影观众,对于漫威电影的态度正在逐渐发生变化。这既与这两部影片本身的创作问题息息相关,同时也体现出新一代年轻观众不断变化的消费需求和文化价值观念。

超级IP支撑下,
“电影宇宙”成为行业热词

时间回到2008年,当时的中国电影业在世纪初的产业改革的推动下正在一路高歌猛进,票房规模不断扩大,院线影片的强大商业诉求催生了“拼盘式大片”,虽然明星云集、场面宏大,但彼时的中国观众逐渐厌倦了拼盘电影中的空洞人物和混乱剧情。《钢铁侠》的引进让当时的观众眼前一亮。老IP故事的新新包装,小罗伯特·唐尼演绎的生动角色,加上硬核视觉效果和足够强度的戏剧性叙事,都为中国观众带来了世



电影《黑豹2》剧照

界电影的最新趋势。而随着《复仇者联盟》对于不同电影角色和故事线的整合,超级IP支撑下的“电影宇宙”的概念正式地成为行业热词,也一次次地吊足观众胃口。从《钢铁侠》不足一亿人民币的内地票房,到2019年《复仇者联盟4》以远超预测的42.5亿元位列中国年度票房的第三位,漫威系列成为中国电影院的常客,不仅获取了累计超过200亿元的票房,也培养起一批超级英雄的粉丝。

不过,随着中国电影业的持续发展和不断成熟,漫威在前些年所展现出来的相对于国产电影的明显的产品优势正在逐渐消失。

《长津湖》《万里归途》等新主流电影,《我不是药神》《人生大事》等温暖现实的电影以及《流浪地球》系列所带火的中式科幻电影,都展现出越来越成熟的中国电影工业化水平,不仅成为中国电影市场的宠儿,也形成了深远的社会文化影响力,是探讨中国当代发展的热点话题。

相比之下,进入到第三阶段和第四阶段的漫威电影虽然延续了高概念水准,但与中国观众的主流文化需求渐行渐远。当下中国观众更期待看到的不仅仅是大银幕上的娱乐产品,而且还应当是能够唤起普遍共情、表达社会心态的具有当代性的影视作品。换句话说,中国青年观众的观影目的不再仅仅是宣泄和消遣,而且还需要寻找共鸣、寻找自己与社会的连接,也寻找自己的身份认同。漫威电影、乃至传统好莱坞大片的风光不再,都和中国电影文化的上述变迁息息相关。

当然,漫威系列自有其主题设计和文化指涉。虽然电影是娱乐工业体系打造出来的文化消费品,但它也忠实地展现出社会价值观和文化品位的变迁,提供了独特的“时代之眼”。早期较为成功的钢铁侠系列和美国队长系列都不约而同地映射出全球化时代因地缘政治和文化冲突而带来的人类危机。围绕着超级能力所代表的超级权力,他们面临着内外困境,西方国家的既有政

治制度也在全球性的挑战下摇摇欲坠。以黑豹系列为代表的近几部影片则将种族议题和性别议题纳入到英雄叙事中,《黑豹1》的成功在很大程度上是因为这部影片成功地塑造出一位非裔超级英雄主角,并通过虚构的瓦坎达这一国度批判了西方对非洲大陆的殖民历史,在虚构故事中表达了第三世界国家追求自主和平等的正义诉求。不过,上述主题在当下中国的语境中并没有能够引发广泛共鸣,这是影视剧在跨文化语境中常见的文化折扣现象。而更深层次的问题可能是,为了保持“政治正确”,这些电影很难展现矛盾冲突的复杂性。最终的结果是,提出了重要议题,但却给出了幼稚答案。

“周期电影”规律,
漫威宇宙的新挑战

即使不考虑中国观众的态度变化,近

年来漫威电影也普遍面临着创作瓶颈。

首先,这与电影宇宙本身的特点密切相关。上世纪中叶,西方电影学者在研究青春片、西部片、黑帮片等类型电影的时候,提出了“周期电影”的概念。他们发现,特定的电影类型的流行具有周期性的特征:当观众厌倦了反复出现的叙事模式的时候,这一类型就陷入低谷,需要等待新一轮的创作革新和主题革新后,才会进入新的流行周期。

对于漫威电影来说,也必然会遭遇到周期性的挑战。这是因为,电影宇宙、电影类型和IP,都需要不断地自我重复和自我指涉,这样才能够让观众的大脑中建立牢固的品牌和认知框架。其中,体现得最明显的就是彩蛋的使用。但是,随着这一系列电影的数量增加,关于叙事和主题方面的公式化的批评开始逐渐增多,观众的口味相比最初几年也水涨船高,这也是所有系列电影的共同挑战。

为了突破流行电影的“周期律”,漫威宇宙从两个方面展开创新努力,其成

败得失恰好也体现在了《黑豹2》和《蚁人3》中。第一个方面的努力是对于人物前史的丰满,并借此拓展产品类型的丰富程度。除了黑豹系列外,近年来的电影《黑寡妇》和《毒液》,以及剧集《旺达·幻视》和《洛基》,走的都是这个创新路线,创作方面不乏闪光点,同时也通过不同的人物类型去吸引不同的观众群体,从而扩大整个电影宇宙的粉丝规模。第二个方面的努力是世界观的不断拓展。《黑豹2》通过寻找振金建构出一整个海洋部落及其水下科技,被很多观众拿来和《阿凡达2:水之道》作比较;《蚁人3》则通过重返量子领域而为漫威的第五阶段提供了庞大的世界观以及新的反派人物。

但是,人物前史的叙述和世界观的拓展,也为观众带来了不小的认知负担——相比于一个已经熟悉的漫威宇宙,新的人物和新的假定世界对创作来说既是机遇,也是危险。体现在《黑豹2》中,是影片时长的过度增加带来的观影疲惫。体现在《蚁人3》中,则是庞大世界观设定之下却最终讲述出一个简单的家庭童话和父女和解。影片对于整个系列的世界观设定的功能和影片自身的主题表达之间落差过大,降低了故事本身应有的戏剧性强度和主题深度。例如,在《蚁人3》的高潮段落,蚁人的女儿凯茜劫持了无线通讯,向受到压迫的量子领域的“原住民”们发出号召,弱小的人们爆发出巨大的勇气,不惧牺牲地参与到对征服者康的最后决战中。这一场景和《星球大战外传:侠盗一号》十分类似,但所产生的艺术效果有天壤之别:相比于后者因勇气和牺牲所带来的情感震撼,《蚁人3》中的这个段落就显得浮皮潦草,仅服务于热闹奇观场景和蚁人父女最终的携手胜利。

上述段落的创作问题,其实也存在于这两部影片的多处地方,当漫威电影不在这两部影片的自我重复和自我更新之间保持平衡时,如何将庞大的世界观和普遍接受的共享价值更好地融为一体,是一个重要挑战。

(作者为清华大学新闻与传播学院副教授)