

交互式电影,连接未来的新“物种”

■文/本报记者 林琳



交互式电影设备

记者第一次见到郑子龙是在他的交互式电影研究中心,这个研究中心有一套配备脑电感应器的观影设备格外显眼。这正是北京电影学院教授孙立军和交互影业 CEO 郑子龙花了十多年一直在探索的新“物种”——交互式电影。

“‘交互式电影’首先必须是电影。”这是孙立军给这个新“物种”的定义,这也决定了它的基因是电影。只不过,除了传统电影的视听语言外,交互式电影借助当下先进的科技,加入了更多人机互动的技术手段。

◎ 不断演化的新“物种” 交互式电影始终立足电影

在孙立军办公室的墙上贴着一些已经泛黄的旧报纸,其中一篇报道,便是关于当年交互式电影的内容。对于交互式电影的探索,虽然这十多年来孙立军他们步履蹒跚,但始终没有停下脚步。记者注意到在研究中心的历史展墙上,悬挂着这些年来多位中央领导和业界精英的参观照片,陈列了十余项相关专利和“十大中国著作权人”证书,各式各样的测试原件和设备原型摆满了展柜。

最初,当孙立军刚刚提出交互式电影时,在他脑中也有一个模模糊糊的样子。也许是影视动画专业出身的缘故,孙立军对于影视和游戏的互动性联系十分敏感。在中国,游戏又是一个比电影要大得多的产业,因此,他诞生了“能不能把游戏和电影结合在一



北京电影学院教授孙立军

电影是一门容纳了戏剧、摄影、绘画、音乐、舞蹈、文字、雕塑、建筑等多种艺术的现代科技与艺术的综合体,而关键在于,电影运用蒙太奇这种艺术组接技巧,使其具有别于其它艺术门类的表现形式。在交互式电影研究中,郑子龙提出了“主动蒙太奇”的概念。

新的载体需要优秀的内容来实现,摆在研发团队面前的片源问题,则是另一个他们必须要解决的问题。“起初,我们希望自己制作出优秀的影片,不仅能够显示出交互式电影的优势,也可以受到更多的社会关注。”不过,

◎ “线上+线下”:培养更多电影观众

解决了技术和片源问题,如何找到适合交互式电影的盈利模式同样关键。

在孙立军看来,既然交互式电影首先是电影,那么它的主要放映平台,还是在大银幕上。在同一块大银幕上集体观影的模式不仅继承了传统电影的仪式感,而且通过操纵设备的集体互动,也让观众更加有互动感。这里所说的大银幕并不是现有的城市院

线,而是少则两三人,多则十人左右的交互式电影院。它有些像影院中的小型VIP放映厅。

“这样的交互式影厅建造成本比较低,它就像是一家家小的连锁店,很容易在全国范围内遍地开花,也可以让中国的电影观众继续增加。”孙立军说。

如此同时,研发团队也在积极开发线上模式,通过专有的线上平台购

起”的想法。

有了这个想法后,毕业于北京电影学院,刚刚开始创业的郑子龙便以研发和执行者的角色进入到交互式电影的事业中来。让郑子龙没想到的是,这一晃就是十二年。期间,国内外二十余位业界专家学者陆续加入,从技术、学术、艺术、产业等多角度深入研究,构成了如今这支基础雄厚的交互电影国际化团队。

郑子龙依稀记得,他正式参与到这个项目中是2007年的夏天。半年后,团队就确定了事业方向——“数字交互式电影的产业模式打造”,让观众可以参与和影响电影情节的发展。

在孙立军的理解中,交互式电影改变了传统电影单线性叙事的传统,随之带来的多线性叙事不仅增加了影片的娱乐性,而且让观众更有参与感。在他看来,过去的一百多年里,电影经历了从无声到有声,从黑白到彩色,从胶片到数字化的几次重大革命,而交互式电影,则是电影的另一次革命和创新。

产品和物种一样,能够长时间生存下来的,都是具有不断演化本领的。交互式电影亦是如此。

在2007年之后的四年中,交互式电影的主要观影方式是在观看电影的座位上设置一个可以选择A剧情或是B剧情的按钮,到了交互节点,影厅里的观众可以根据自己的意愿按下选择按钮,最后以少数服从多数的方式决定接下来要放映的剧情。

2011年前后,“交互电影初期阶段”以试运营形式展开商业测试,多选择在



美国导演詹姆斯·卡梅隆(左)来研究中心参观交流

看的影片画面,从而打破传统电影被动灌输的限制,增加了主动发现和探索的空间,继而大大拓展了“电影蒙太奇”的应用领域。

“摄制和观影方式受制于过去的技术平台,当今社会的科技发展已经可以打破桎梏,让观众通过视域更宽、自由度更高的观影设备体验电影,不

再被动而是可以主动选择观看元素,这会是一个重要的发展趋势。”郑子龙总结道。而这样一来,交互式电影和传统电影之间便产生了创新性区别。交互式电影团队正在研发的新一代交互式电影,是基于机电工程、人机互动、5G网络信息、移动终端、智能穿戴等高新科学技术为基础的。

在研发团队看来,虽然交互式电影这个“新物种”未来会面临什么尚未可知,但时代洪流所昭示的信号似乎越来越清晰。未来,人机交互技术对于电影艺术的影响很可能会成为一种趋势。

买影片,通过移动设备就可以随时观看影片。未来,随着线上、线下的同时布局,交互式电影将会有有一个立体的放映平台。

在研发团队看来,虽然交互式电影这个“新物种”未来会面临什么尚未可知,但时代洪流所昭示的信号似乎越来越清晰。未来,人机交互技术对于电影艺术的影响很可能会成为一种趋势。

买影片,通过移动设备就可以随时观看影片。未来,随着线上、线下的同时布局,交互式电影将会有有一个立体的放映平台。

在研发团队看来,虽然交互式电影这个“新物种”未来会面临什么尚未可知,但时代洪流所昭示的信号似乎越来越清晰。未来,人机交互技术对于电影艺术的影响很可能会成为一种趋势。

大型影视文化节、动漫嘉年华、主题乐园等场所放映。据郑子龙回忆,特定的场合让观众人数得到了充分保障,基本场场满员。但是毕竟很多人都是抱着猎奇的心理来看看交互电影到底是个啥,因此进入市场化阶段后会遇到什么问题还尚未可知。

就在研发团队研究如何让互动情节更有参与性的时候,一个更严峻的问题摆在了他们面前,“少数服从多数选择剧情的方式看似公平,但很可能让来‘二

刷’、‘三刷’的观众永远看不到自己想看的其它情节主线。”

具体的来说,假设一部电影在一个关键节点上有A、B、C三个剧情可以选择。第一次观看电影的人往往会选择A剧情,相比初次观看影片的观众,已经看过一次的观众毕竟是少数,此时即便他们选择了B、C剧情主线,也无法左右大多数新观众的行为。如果这个问题不解决,交互式电影其它情节的制作成本很难有效回收,而且回头客的娱乐诉求也无法得到满足。

此后的两年多时间中,研发团队尝试在情节选择上融入游戏概念,借助观众的集体游戏行为得出情节选择,从而弱化直接选择的单一倾向性,毕竟无论新旧观众都无法预知游戏结果的高随机性。所以在第二阶段交互式电影互动环节加入了很多游戏形式,例如帮助主人公逃跑、观众集体攻击反派角色等。

这样的改变确实增加了影片对观众的粘性。“曾经有一位小观众一下午观看了四次同一部影片,但我们发现吸引他的并不是剧情,而是其中的得分系统,因为得分最高的观众会有奖品。”这也让研发团队再次不得不面对一个严肃的问题——自己做的到底是电影还是游戏。

如今回想起来,郑子龙称这是一个“直击灵魂的问题”。2011年夏天,美国导演詹姆斯·卡梅隆曾来研究中心参观交流,对交互电影的研究很感兴趣,赞同电影应该尝试多元技术的融合,但同时

载体,但一些画家或其他艺术家同样可以利用我们的交互式电影让他们的作品焕发出新的生命力。”

在孙立军看来,交互式电影可以是5分钟的短片,也可以是90分钟,乃至120分钟长片巨制。“只要是符合电影的标

准,全社会的艺术家、青年电影人,都可以有自己的发挥空间。”这样一来,不仅能够促进交互式电影的成熟和迭代,更培养了大量青年电影人才。“推动整个电影产业的升级,才是交互式电影的终极使命。”

还可以提示她不要出声的操作。“这样的设置给导演和电影创作者们更加广阔的表达空间,同时也让观众更加入戏。”郑子龙说。

至于交互内容加入的程度和时间节点,孙立军表示一定是服务于电影情节表达的,而不是“为了交互而交互”。

观众体验交互式电影设备

观众体验交互式电影设备

观众体验交互式电影设备