

1. 需求

直击人性底层需求

更值得注意的是,怪兽电影常常反映着现代世界中个体的生存危机与身份焦虑,指向人类面对现代性的反思与忧惧心理。面目可憎的怪物们被纷纷植入历史与文化隐喻,让怪兽电影频繁成为现代社会的警世寓言。

《中国经营报》记者翻阅资料,追溯到被业界公认为有史以来第一部真正的怪兽科幻片是1925年的《失落的世界》。影片讲述了恐龙进入工业化城市后人类社会的反应,同时也奠定了此后近一百年里怪兽片的基本逻辑,即超越现实。

而1933年诞生的《金刚》之所以被后世视作经典,不仅是因为片中的大猩猩巨大身躯带来的压迫感和恐惧感,这一充满了原始野性、又夹杂部分人性的怪物,也被不同的观众、影评人赋予了不同的理解,例如文明与野蛮、工业与自然等,这也成为了怪兽片成长为影视IP的基本门槛。例如在“二战”结束后的1954年,日本的第五福龙丸渔船因受到美国在比基尼环礁试爆氢弹所产生的辐射,而导致船员死亡,这一事件也成为电影《哥斯拉》的灵感来源。影片中,哥斯拉这一怪兽带来的破坏力,最初的来源都可以追溯到人类行为中,哥斯拉既是和平的破坏者,也是自然界对人类滥用核能、破坏环境的惩罚。《哥斯拉》在超越现实、时代印记以及内核反思上的成功,也让这一怪兽片在此后的近60年时间里在全球范围内大受欢迎,被美国、日本反复翻拍。

在进入20世纪70年代后,随着美苏在太空、海洋领域的争霸愈演愈烈,又有来自外太空和深海的怪兽被创造出来,如《奥特曼》《大白鲨》《异形》等。90年代后,在全球化浪潮下,跨国合作对抗怪兽一度成为当时的好莱坞主旋律之一,如《金刚:骷髅岛》《金

2. 技术

工业化提高商业溢价

从这一角度来看,怪兽片既是电影技术进步后的一种体现,也是将当下最先进的电影技术进行的直接商业变现。

从怪兽片的历史来看,几乎与电影发展史同步。最早在影片中加入怪兽形象的影片是1912年的《征服极地》,这是默片时代的代表之一,1925年的《失落的世界》是第一部带有定格动画的电影长片。1933年的《金刚》中,则采用了逐格摄影技术拍摄特效场景,融合了动画、真人和模型,此外,还包括背投放映技术、定格动画等。

从这一角度来看,怪兽片既是电影技术进步后的一种体现,也是将当下最先进的电影技术进行的直接商业变现。从工业化的角度来看,新兴技术如果要实现商业变现,成本和产品良率是必须要解决的两大问题,此外在效率方面也不能输给原有技术。

其中,上世纪50年代迅速发展的3D电影技术和80年代电脑特效技术就是最典型的代表。

1922年,世界第一部3D电影《爱情的力量》诞生,早期的3D电影利用双镜头摄影机和偏振片可以造出具有立体效果的影片,片中常以指向观众的枪、扔向观众的物体为噱头。但技术有不少限制。特别是早期的3D电影大多采用光分法,画面有时会有重影出现,观看角度受到限制,同时,长时间观看会感觉到疲倦,偏振眼镜佩戴不够舒适,而且还需要建造立体放映厅,造价成本较高,也有一些影院的放映厅出于成本考虑不使用金属幕布,但会影响观看效果,而个人家庭影院实现的难度大、成本高。

从“二战”结束后的50年代开始,色分法、快门式等其他3D电影技术陆续开始应用,3D电影开始

刚大战哥斯拉》《环太平洋》等。

“怪兽片明为拍怪兽,实际上是讲人类社会,但凡知名度较高的怪兽片,内核基本如此。可以说,怪兽片是另一种方式的时代表达,他们会让观众与当前的某些社会现状产生联想,从而引发共情,也就是说,可以满足观众的情感需求。”从事电影制片的金妍(化名)对记者说。

此外,怪兽片之所以在过去近一百年的时间里一直有市场,还有很大一部分原因是此类影视作品最终指向人类内心深处的恐惧心理。无论题材与形象多么纷繁各异,怪兽电影始终以种种视听奇观刺激观众的肾上腺,拓展着人们对于现实世界的想象边界。那些或惊悚或狰狞的影像怪物,往往流露出神秘而强大的原始力量,在千奇百怪的面目中折射着人类面对自身或者自然世界乃至浩瀚宇宙的恐惧与反思。

有观点指出,怪兽电影常常反映着现代世界中个体的生存危机与身份焦虑,指向人类面对现代性的反思与忧惧心理。面目可憎的怪物们被纷纷植入历史与文化隐喻,让怪兽电影频繁成为现代社会的警世寓言。

“怪兽电影具有较强的视觉冲击,最容易达成视觉奇观,同时又能达成对人与自然话题的某种批判,形成传统大片所不具备的思辨价值,所以往往被有实力的影视公司所热衷,同时拍怪兽片,还能显示自身的‘影视肌肉’。”IP专栏作家张书乐说。

普及。1954年,环球公司推出了3D怪兽恐怖片《黑湖妖谭》,该片也是至今为止唯一一部有续集的3D电影。

3D电影对观众而言,会带来更逼真的画面临场感,对院线而言,则能够收取高于普通电影票的溢价。横店影视在近期发布的财报中就表示:“特效厅在上座率和收益方面与普通厅保持着较高增益水平。”

“表面上看,3D电影的成本高于普通的摄影,但一部电影的成本不仅包括技术层面还有片酬、场地、布景、模型、后期等方面成本,而且更为重要的是,3D电影在终端消费市场比普通电影有明显的溢价。而且在50年代,日本传统特摄的兴起,还在一定程度上降低了模型、布景等方面的成本。”金妍说。

公开资料显示,传统特摄片的主要特色是真人演员穿着紧身戏服或者套着怪兽戏服表演,并以手工制作的微缩模型为场景。《哥斯拉》就是东宝公司推出的传统特摄片,在此之后,尤其以怪兽、猎奇、战争、恐怖、灾难等题材为主的特摄作品也在相当长的一段时间里成为西方和日本的主流。

值得注意的是,在1954年出品的《哥斯拉》中,担任特效总监的是圆谷英二,获得了第八届日本电影技术奖最佳特技奖。1963年,圆谷英二离开东宝株式会社,成立圆谷株式会社,日后风靡全球的《奥特曼》系列均出自圆谷株式会社。

在80年代,计算机技术有了巨大进步,并且在《终结者》系列、《星球大战》系列中应用,成

百年“怪兽”生意经

**编者按/**在整个2023年暑期档中,《巨齿鲨2:深渊》是相对特殊的一部,一方面,这是今年罕见的中美合拍影片,另一方面,这是由中方主控的怪兽电影,但拍摄制作基本采用了好莱坞的工业化生产制作方式。由于国产电影在怪兽题材方面鲜有作品,此番合作也为国产电影探索创作怪兽题材的影视作品提供了经验。

在《巨齿鲨2:深渊》的线下药演中,主演吴京透露,他是在《流浪地球2》拍摄期间,且是带着郭帆导演的“任务”挤出时间来参演的,并且和郭帆沟通过,希望通过拍摄这部电影学习国外团队的先进制作经验,未来再拍科幻片,或许会挑战怪兽题材。

《中国经营报》记者梳理资料时发现,在国内,怪兽题材作品大部分为较小成本的网络电影,且每年都会有多部作品问世,在近五年的网络电影分账榜前十中,有三部是怪兽题材,不过在院线电影层面,还没有成熟的作品。而国外的怪兽题材影视作品在一百多年前就已出现,且环球影业、传奇影业、圆谷、东宝等美国和日本的影视公司在最近几十年里,几乎每1~2年就有高投资的大片问世。近日,传奇影业又宣布将在11月上线《帝王计划》的衍生剧集。

能让海外影视公司乐此不疲、国内影人跃跃欲试,怪兽片究竟有何魅力?

大地影院的一位人士向记者分析认为,怪兽片与生俱来的压迫感、恐惧感往往能填补最底层的观影需求,只要在奇观性和震撼性上满足观众,口碑和票房通常不会太差。

此外,怪兽题材的影视剧也是衍生品开发的宝库,美国和日本的相关公司通过“哥斯拉”“奥特曼”等IP出售玩具、联名产品、游戏等产品,在最近几十年赚得盆满钵满。除此以外,影视版权、主题公园也是重要的创收方式,可以说,一部怪兽片在播出、上映后,若观众反响不错,其商业化价值拥有极高的想象空间。

但怪兽片的拍摄与制作受限于电影技术和工业化能力,这是中国在过去几十年里一直没有拿得出手的怪兽片的主要原因,但随着电影工业化进步以及拍摄与后期制作技术的突破,怪兽片自然会成为中国影人谋求突破的题材。而影视剧终归是一种文化消费商品,怪兽片要想成功,不仅要在内容上精心打磨,后续的商业开发手段也要摆脱当下仅仅依靠票房和版权的单一现状,回看过往近百年的怪兽片的发展历史,必将会对中国影视产业带来重要启示。



观察

怪兽影片特效已经不是最重要的元素

怪兽片的诞生、发展既是人性需求的产物,也是传媒技术不断升级的直观体现。在中国,由于影视行业起步较晚,工业化能力在《流浪地球》系列、《封神第一部》等影片带动下方才被业内提出,并逐渐发展,因此,国内一直没有成熟的怪兽影视作品能够面向国际市场。

与国内常见的类型片不同的是,在风险很大的电影市场,怪兽电影的受众群体的审美品味相对稳定,即使文戏弱,只要在视觉上能够给观众足够的冲击力,市场便会买单。

因此,国内影视公司对于这一类型跃跃欲试。2012年,号称“首部国产惊悚怪兽电影”的《百万巨鳄》上映,该片集结了大量明星,但最后仅以1285万元票房惨淡收场。在此之后,投资相对较小、剧本较弱、生产周期较短的网络电影在过去十多年时间里成为国产怪兽片的试验场。据记者不完全统计,从2018年开始,几乎每年都有近一百部怪兽网络电影在广电总局备案立项,每年都会数十部怪兽片上线。系中,比如《山海经》里就有不少这方面的素材。”

3. 变现

变现手段多样化

从上世纪80年代开始,随着游戏产业的蓬勃发展,围绕怪兽IP开发游戏,或者游戏内怪兽IP联名的游戏商品也成为新兴的商业化手段。

在上世纪怪兽片的发展过程中,除了技术方面的突破,也在商业化方面拓宽了渠道,到上世纪90年代,除了电影票房、版权两项收入外,已形成了玩具、主题公园、游戏、IP授权四大商业化手段。

在玩具领域,最典型的便是《奥特曼》。在今年5月,日本万代公布了2022年年报,其中,奥特曼在过去一年的销售收入约195亿日元,约合9.76亿元人民币。

此外,本记者在文具店、潮玩店看到,各种奥特曼卡片也是很受欢迎的商品,往往都被放置在最显眼的位置,价格从一包几元到几十元不等。店内卖得最好的则是10元~20元一套的卡片,都是同样的包装,以盲盒的形式开封。据北京一家潮玩店店员介绍,奥特曼卡片是以类似盲盒的形式售卖,根据售价不同,一包分为8~16张,售价越贵的越能抽到“好卡”。

在获得奥特曼正版授权的卡片品牌卡游的天猫旗舰店内,最贵的纪念礼盒达到了590元。而且在消费人群方面,除了中小学生,也有不少成年人热衷于收藏奥特曼卡片。记者了解到,根据卡的制作工艺、发售数量、人物技能等,奥特曼的卡片分为R、SR、SSR、UR等不同类型和级别,稀有程度依次递增。在闲鱼、转转等二手交易平台上,一张奥特曼的稀有卡能卖到上百元,一些限量版的套装则从发售价的1000元左右炒到两三千元。

在淘宝、京东等电商网站上,一个15厘米高可动的奥特曼,售价在60~300元不等,一个奥特曼的变身套装、武器,价格则在几十到几百元不等。公开资料显示,奥特曼系列玩具还曾多次入选淘宝年度人气产品TOP10榜单。

在怪兽片形成IP后,实景乐园和演出也是一项重要的商业开发手段。本记者在大麦网上搜索奥特曼,可以看到《奥特曼》系列演出的门票价格在180元~900元之间不等。

此外,上世纪90年代,随着《侏罗纪公园》票房大卖,也带动了全球许多恐龙主题乐园或博物馆的热度,二者相互助力挖掘商业、文化、科学价值。被评为国家5A级旅游景区的常州中华恐龙园就在1997年9月破土动工,并在2000年9月开园。成立于1993年的澳大利亚堪培拉国家恐龙博物馆,从存放澳

大利亚的恐龙和其他史前化石材料的小展馆发展成为永久性的陈列博物馆,并且在各大OTA平台的澳大利亚景点列表上都榜上有名,成为该国首都的著名景点之一。在2021年9月开业的北京环球影城中,也有以《侏罗纪世界》电影为蓝本开发兴建的侏罗纪世界努布拉岛主题园区。

此外,从上世纪80年代开始,随着游戏产业的蓬勃发展,围绕怪兽IP开发游戏,或者游戏内怪兽IP联名的游戏商品也成为新兴的商业化手段。其中最典型的便是《哥斯拉》,从1983年到2015年,《哥斯拉》在各大主机平台推出过大量IP衍生游戏。2021年7月,东宝株式会社宣布正式成立游戏品牌“东宝游戏(TOHO GAME)”,并且宣布旗下的哥斯拉IP将会被改编成手游。

本报记者查询发现,在过去几年里,包括《明日之后》《堡垒之夜》等游戏都曾与《哥斯拉》进行联动。只要所联动的游戏流水较好,IP所有方通过授权也能收获一笔不菲的收入。

根据《日本经济新闻》的报道,东宝株式会社正在美国好莱坞增加对合拍电影的出资,还将积极推进基于自身招牌“哥斯拉”的知识产权业务。该公司还在2018年取得美国电影公司传奇影业和华纳兄弟持有的哥斯拉商品化的权利,从策划到营销、发行,都将以东宝株式会社为主体来进行。

此前在2017年时,传奇影业推出了《金刚:骷髅岛》,这是传奇影业“怪兽宇宙”的系列片,整个电影宇宙还包括哥斯拉、拉顿、魔斯拉以及王者基多拉等怪兽,传奇影业已宣布他们拿下了相关版权。截至目前,已有《哥斯拉》(2014年版)、《哥斯拉2》和《哥斯拉大战金刚》共四部影片,此外,《哥斯拉大战金刚2》计划于2024年上映。

从票房成绩来看,2014年版的《哥斯拉》全球票房为5.24亿美元,《金刚:骷髅岛》为5.69亿美元,但集合了“金刚”和“哥斯拉”两大怪兽的《哥斯拉大战金刚》只有4.7亿美元票房。“一加一却小于一”,电影宇宙的商业开发手段用在“怪兽”上却未能复制漫威的成功,这也表明,传奇影业、东宝株式会社等公司现在需要在产品质量上细心打磨,而非急功近利地一味榨取“怪兽”的商业价值。

奇心理。相比之下,国产电影制作尚未建立工业体系。更为重要的是,回望类型电影发展史,一种类型片的形成不仅需要公式化的情节与模式化的视觉图谱,更需要较为统一的社会文化内涵。多位从业者告诉记者,现在拍摄怪兽片,特效依然很重要,它能带来明显的视觉和感官刺激,但特效已经不是最重要的一环,能拍好感情线,才能真正打动观众。这也是内容层面升级的重要一步。

在好莱坞电影谱系中,犯罪片映射都市社会秩序崩塌的焦虑,爱情片反映门第与阶级分化的焦虑。一种类型电影的社会作用体现在能够满足大众的欲望想象以及缓和他们的生存焦虑。而作为科幻电影的亚类型,怪兽片往往反映着人类面对自身科技发展与浩瀚神秘宇宙的对生恐惧。从这个意义上来看,国产怪兽片缺乏对于人类自身以及所处现代性社会的审视。

如何将我们的文化加以现代化转换,或者创造出富有时代痕迹的怪兽形象,这是未来国产怪兽片的一个重要议题。

本版文均由本报记者张靖超采写