

# 一切都在趨向黯淡 電影會走向死亡嗎？

「對好萊塢而言，2023年與其說是一場災難，不如說是災難即將到來的預告。」這個沉痛的哀歎，來自《紐約時報》3月1日刊載的評論《好萊塢會有多糟糕？》，作者馬克·哈里斯，專注於電影與流行文化研究，已出版過三本相關著作。

在馬克的觀察中，當前的美國電影行業面臨著種種困頓：生產停頓，成本削減，規模縮水，過去十幾年裡的搖錢樹——超級英雄電影——出現了崩潰的跡象，流媒體與人工智能的威脅步步逼近。一切都在趨向黯淡，以至於他用了一個頗為憂傷的比喻來描述對此的感受：「如果『好萊塢』是一部暑期大片，我們現在正處在第二幕的結尾——通常是故事裡那個黎明前最黑暗的時刻。」

事實上，馬克並非唯一持有這種論調的人，類似的聲音在美國各大媒體的版面上時常可見。其中包括對中國市場反饋的關注，因為很长一段时间裡，這是其本土之外最大的票倉，如今也開始變得不再穩固。就在近期的《好萊塢報導》中，還有一篇文章稱：「即使是一部具有中國特色的好萊塢大片（指《功夫熊貓4》），似乎也無法挽回美國電影公司在中國票房中日益衰落的地位。」

他更不是這一現狀的先覺者。有時候，旁觀可以看得清楚，身處其中的人卻未必總是當局者迷，畢竟切身的體會要比理性認知來得直接。正如他在評論中同時提到，一位好萊塢的經紀人便對自己說過：「我們很多人都覺得自己是在一個行業的餘波中工作，而不是一個行業中工作。」

作為全球電影產業的中心，好萊塢是一個巨人。巨人究竟將要死去還是重生，也許尚未可知。

### 失序狀態

即使只是從一些簡單的數據來看，美國電影的頹勢也顯而易見。

儘管從2022年起，美國重新奪回了丟失兩年的全球票房冠軍，2023年更是在此基礎上實現了20.9%的增長，但在規模上依然沒有恢復到2010年代穩居百億以上的水平。



2023年，美國電影市場全年累計票房89億美元，只相當於2005年左右的水平。同時在單片收入方面：最高票房6.36億美元，不及2019年的8.58億；超過1億票房的電影共有24部，比2019年少了6部，超過3億的僅有5部，只是2019年的一半。

如果將通脹所導致的電影票價浮動計算進去，以上所有2023年的數字則還要進一步縮水。據美國影院協會和票房網站The-numbers的統計，2019年其全國平均票價是9.16美元，2023年是10.78美元，上漲超過1.5美元。生活在加州舊金山灣區的影視博主旭亮也告訴，此前在Costco這樣的地方購買6張或4張的套票，每張花費大約為12美元，現在則基本是16美元，3D和IMAX則要20美元。

海外市場中，美國電影的吸引力也在降低。以全球票房榜前十為例，從2020到2022



年，其一手包攬的絕對優勢已連續三年被打破，2023年雖然重新佔滿席位，但海外部分的收入比例從2019年的63.8%下降到了61%。

同樣不甚樂觀的還有盈虧情況。儘管1990年代以來，票房在美國電影整體收入中的占比已經越來越低，但在好萊塢製作體系中，判斷一部電影是否盈利還是會計算投資回報比，通常只有當全球票房超過製作成本的2.5~3倍才算是回本。根據The-numbers計算，美國虧損歷史的前十位中，有九部都是2020年後上映的電影。2023年的電影雖然沒有進入這一行列，但按照相同的標準來看，除了諸如《自由之聲》《泰勒·斯威夫特：時代巡迴演唱會》《玩具熊的五夜驚魂》等小成本影片，也只有《芭比》《奧本海默》《超級馬力歐兄弟大電影》《蜘蛛俠：縱橫宇宙》《疾速追殺4》這幾部大製作取得了商業成功，其餘全部折戟。

迪士尼在去年一共發行了11部電影，僅《銀河護衛隊3》以1:3.38的回報比完成了盈利。《瘋狂元素城》《蟻人3》《小美人魚》處於虧損邊緣，IP續集大片《奪寶奇兵5：命運轉盤》和漫威超英系列的《驚奇隊長2》虧損巨大——前者成本3億美元，全球票房3.8億美元，後者成本2.74億美元，全球票房2.06億美元。華納的IP《巨齒鯊2：深淵》勉強上岸，表現遠遠不及前作，三部DC超英《閃電俠》《藍甲蟲》《雷霆沙贊！眾神之怒》則全部沉沒。環球的IP《速度与激情10》《魔發精靈3》和派拉蒙的IP《變形金剛：超能勇士崛起》《碟中諜7：致命清算（上）》都是2倍左右的回報比。索尼的動作片《GT賽車：極速狂飆》和獅門的重磅續作《敢死隊4：最終章》無一突圍，甚至後者成本1億、票房僅3800萬。

種種情況也許會在今年繼續，至少目前看來，拋開表現優異但才上映一周的《哥斯拉大戰金剛2》，暫時位居票房前兩位的《沙丘2》和《功夫熊貓4》在上映一個月後都還未突破3億關卡，回報比雖然均超過3倍，但海外份額在其中不足60%。情況甚至也可能變得更加糟糕，正如馬克·哈里斯在評論中寫道，「2024是後果之年」，因為在接連經歷了疫情和罷工的打擊後，好萊塢「至少需要整整一年的時間才能讓生產線重新開始滿負荷運轉」，「而且現在的生產線比以前少了。只有五家傳統電影公司仍在以傳統製片廠的形式運營，其中一家派拉蒙還正在準備出售。」

美國最大的院線品牌AMC的一些行動印證著這種危機。2月時，他們與電影公司A24合作了四場特別放映活動，上月底又和多媒體公司Blumhouse聯手搞出一個以「萬聖節半年倒計時」為名的電影節，在40個城市的100家影院播放後者的13部恐怖舊作。所有舉措都是意在彌補影片供應的短缺，行業內的分析師已經作出預計，2024年上映的電影只有約100部，低於去年的124部。

除了數據的反饋，美國電影市場的冷卻也體現在觀眾對奧斯卡的關注上。在最巔峰的時期，僅頒獎禮直播可以達到的收視人數便有5520萬之多，但到2020年，這個數字已經下降到了2360萬，創造了當時的史上最低。這還只是一個開始，接下來這個數字再也沒有過突破2000萬：2021年1040萬、2022年1660萬、2023年1880萬，今年1950萬。

**超級英雄潰敗**  
不過回首美國電影的百年歷史，困頓與危機倒不是第一次出現了，就像馬克·哈里斯所說：「至少從20世紀40年代開始，電影行業就一直以對其生存的威脅來定義自己。」

最近的一次或許可以追溯到三十多年前。1980年代，有線電視在美國開播，更加豐富的節目迅速地將觀眾的注意力從大銀幕吸引到了小熒屏上，給電影製片公司高管們

製造了不小的麻煩。

但就在1989年，《蝙蝠俠》《小美人魚》《性、謊言和錄像帶》和《做正確的事》四部電影出人意料地大獲成功，為好萊塢送來瞭解困的秘籍。從此，漫畫電影、動畫和獨立電影這三種曾被視為邊緣的類型開始成為新的金礦。

1993年，漫威娛樂成立了附屬子公司漫威電影，將自己從大蕭條之後開始創作的經典漫畫角色賣給福克斯、索尼等公司，隨後《X戰警》系列、《蜘蛛俠》系列電影誕生並橫掃美國票房。2004年，漫威電影更名為漫威影業，轉型成獨立製片商，逐步購回了鋼鐵俠、雷神、黑寡婦、浩克等版權。從2008年到2012年，他們接連推出《鋼鐵俠》《無敵浩克》《鋼鐵俠2》《雷神》《美國隊長：復仇者先鋒》以及集結之作《復仇者聯盟》，一舉打造出了一個完備的超級英雄宇宙。此後多年，他們在這個宇宙中持續開發，總共賺取了近300億美元票房，成為歷史上最成功的系列電影。

漫威的勝利也徹底改變了美國主流電影的思路與模式。好萊塢一直有續集傳統，早在1970年代《星球大戰》和《大白鯊》就通過這種形式攻佔了暑期檔，漫威宇宙則將這種形式變得更為有機和整體：每一位超級英雄既是自己電影裡的主角，也是別人電影裡的配角，並在某一個時刻全員登場、組隊出擊。影視評論網站Den of Geek的大衛·克勞稱其為「一款永無止境的產品的路線圖」。

然而當2019年的《復仇者聯盟4》登上前所未有的巔峰時，屬於漫威宇宙的輝煌卻隨即終結了。那之後的四年裡，漫威宇宙的全球票房再沒有突破過10億美元（除了索尼參與的《蜘蛛俠：英雄無歸》），觀眾的口碑更是乏善可陳。

變化首當其衝地要歸因於審美疲勞的形成，尤其在被迪士尼收購以後，為了配合其投資的流媒體平台Disney+，漫威生產了大量衍生劇集，不到一兩個月就會有新的故事上演，以至於連迪士尼CEO鮑勃·艾格都不得不承認這般操作「稀釋了注意力」。

如此頻繁的出品也極大地增加了內容生產的壓力，《綜藝》雜誌在一則報道中便透露，漫威的整個視覺特效團隊，不論員工還是供應商都在竭力追趕永無止境的製作，幾乎每天工作14小時，而且沒有加班費。疲於奔命的結果最終體現在了平庸的情節和劣質的CGI效果上，即使是忠實的粉絲也發出了抱怨：「在2019年的高峰前，如果你把漫威放在某個東西前面，人們會說，『哦，這個品牌意味著質量。』」這種聯繫已經不復存在了，因為有太多的項目讓人感覺半生不熟。

### 廢墟中的新常态

儘管漫威陷入了一種尷尬的僵局，但目前的美國電影市場中，包括超級英雄題材在內的重工業大片仍舊是主體的存在。縱觀2021年以來的年度票房前十，三年之中只有一部《自由之聲》是低成本製作，並且改編自真實的兒童販賣事件。

在影評人梅雪風看來，這是十分正常的情況：「主流永遠都是動作、科幻、漫畫改編這些東西，因為它們追求的是審美的最大公約數。」

戴錦華甚至覺得，這種情況在疫情之後的美國也許更加得到了強化。

至於過去十幾年超級英雄主導美國主流電影的局面，她則認為正是好萊塢失能的一個標誌，因為「它們消耗的其實是1950年代以來累積下來的文化素材和幾代觀眾，沒有了自身的原創性」。而隨著時間推移、代際更替，這些資源基礎無可避免地將會消耗殆盡。

正如漫威在僵局之中做出的修正，張揚思頤所觀察的這些美國主流電影的新跡象同樣是一種好萊塢自救意識之下的嘗試。在此之外，一些主流市場中的新生力量也在用競爭或合作的方式對行業產生著革新的影響——對此，馬克·哈里斯的文章裡有著這樣一段描述：「在去年的廢墟中，這種新常态的輪廓開始顯現。這種新格局不僅僅由大製片廠構成，也不僅僅是大製片廠與偷走它們獎項的初創公司競爭，而是新舊模式的混合。」

而具體說來，這些新勢力大致可以分為兩類：一類是所謂的獨立製片公司，比如A24；一類是流媒體平台，比如Netflix。

2012年成立的A24，是眼下風頭正盛的一個美國電影品牌。它在有十餘年的公司歷史中，已經創造出了數部有口皆碑的佳作，並且拿下了多座奧斯卡獎盃，其中包括2017年和2023年的最佳影片《月光男孩》以及《瞬息全宇宙》。

這些成績不僅僅繫著美國電影內部的活力，也提供著諸多嶄新的創作意識與思路。很快，美國院線又將上映一部來自它的新片《內戰》，這依然是備受期待的一部作品，目前在爛番茄的新鮮度已上升到93%，Metacritic的評分也達到79。

## 《達圖爾傳》 第二部《奔騰年代》

「好的，我發現我們的這些建築商，如果說幹活個個都是好手。從挖坑到打地基，從搞主體到裝修，每個公司好像都能幹，沒有他們不會的啊！呵呵。」

「您說的沒錯，他們的技術都很全面。因為之前每個公司都要單獨出去接項目，技術不全面，很難生存。」

「現在不一樣了，我們手裡有這麼多地塊，加上這十幾家驛站，我還打算在哈利維雅找幾塊地皮。就我們現在手裡所擁有的，也夠他們幹一輩子了吧，魯迪？」

「是啊，是啊，依琳娜。」

「所以啊！為了提高效率，也為了降低成本，更是為了保證質量。魯迪，你應該有意識的關注這些建築公司。逐漸把他們培養成更專業化的……嗯……，怎麼說呢！就是挖地基的專注於挖地基、打基礎的專注於打基礎、蓋主體的專注於蓋主體、內部裝修的專注於內部裝修、設備安裝的專注於設備安裝、公園綠化的專注於公園綠化。嗯……，就是這個意思吧！回頭，招商運營的也都這樣專業化。」

「依琳娜，您太了不起了！這樣我們的效率會提高很多，成本也會有大幅度的降低。」

「沒有啦！我只不過是紙上談兵，具體實施具體安排，還要靠你們才行呀！呵呵。」

彼特爾已經不再自己親自開車了，看看車窗外的風景，思考一些問題，他感覺這樣也很好。車窗外細雨濛濛，卡諾大學顯得更加寧靜，出了大學後門，沿著那條蜿蜒的小路轉眼間就到了松本家門口。

「彼特爾，早就盼著你來了！今天下雨，我們就不上樓頂的露台了，我們就在這個亭子裡把酒言歡！」

「哈哈！當然好了。不過克拉拉表妹不是說，你不喝酒了嗎？」

「那要分跟誰呀！表哥來了，喝點兒沒問題。不過你們只能喝從日本過來的清酒。伊文老爺子的酒就不喝了，勁兒太大！你們兄弟倆就坐在這兒，我去給你們安排。」克拉拉一如既往的周到熱情。

「彼特爾，快請坐！」

「你也坐，松本兄。這裡小橋流水，鳥鳴魚游！我們聽風觀雨，品酒論天下！哈哈，哈哈。」

克拉拉動作麻利，一會兒就招呼著幾個傭人把東西端了過來。兩壺清酒一壺清茶，日本的壽司小菜、菲尼亞的傳統美食、還有中式的菜品。每樣份量都很小、



勝在數量足夠多，滿滿當當，花花綠綠的擺了一大桌子。

「依琳娜還真不得了！才兩年的時間就搞了這麼一大片產業，你知道嗎？克拉拉現在算是服氣了！呵呵，呵呵。」

「不只是她，我爸爸和我爺爺阿貝托都驚訝不已！哈哈，哈哈。松本兄，說說你現在怎麼樣？」

「因為日本地域狹小資源匱乏，所以我也和其他日本人一樣，對工業礦業情有獨鍾。最初我是想投資礦山的，你知道嗎？日本佔領菲尼亞時，做過很多地質調查。我們從哈利維雅出逃時，帶出來了一些地質資料。局勢穩定後，很多第二共和國的官僚重新進入了政府。這些人都熟悉，我想憑我之以前和他們的關係，辦理各種證件，順利開工建設應該不是太大的問題。」

「是啊，憑你的財力和你的能量，應該沒問題啊！」

「呵呵，草率了不是？」

松本喝了一小口清酒繼續說：「一開始我也是這樣認為。先是我的部下、後來包括我本人、從國家的礦業主管部門，到省裡的主管部門，到市裡的主管部門，甚至到礦區所在村鎮去落實，那手續繁雜的程度，讓人歎為觀止。沒問題！手續複雜，我們就一件一件的辦嘛！」

「不辦事兒不知道，一辦才知道呀！」松本表情誇張地說。

現在菲尼亞的腐敗程度，那是讓人觸目驚心啊！大官大貪小官小貪，不送錢根本就辦不成任何事。相比於礦業所能帶來的豐厚利潤，那點錢對我們不算什麼。