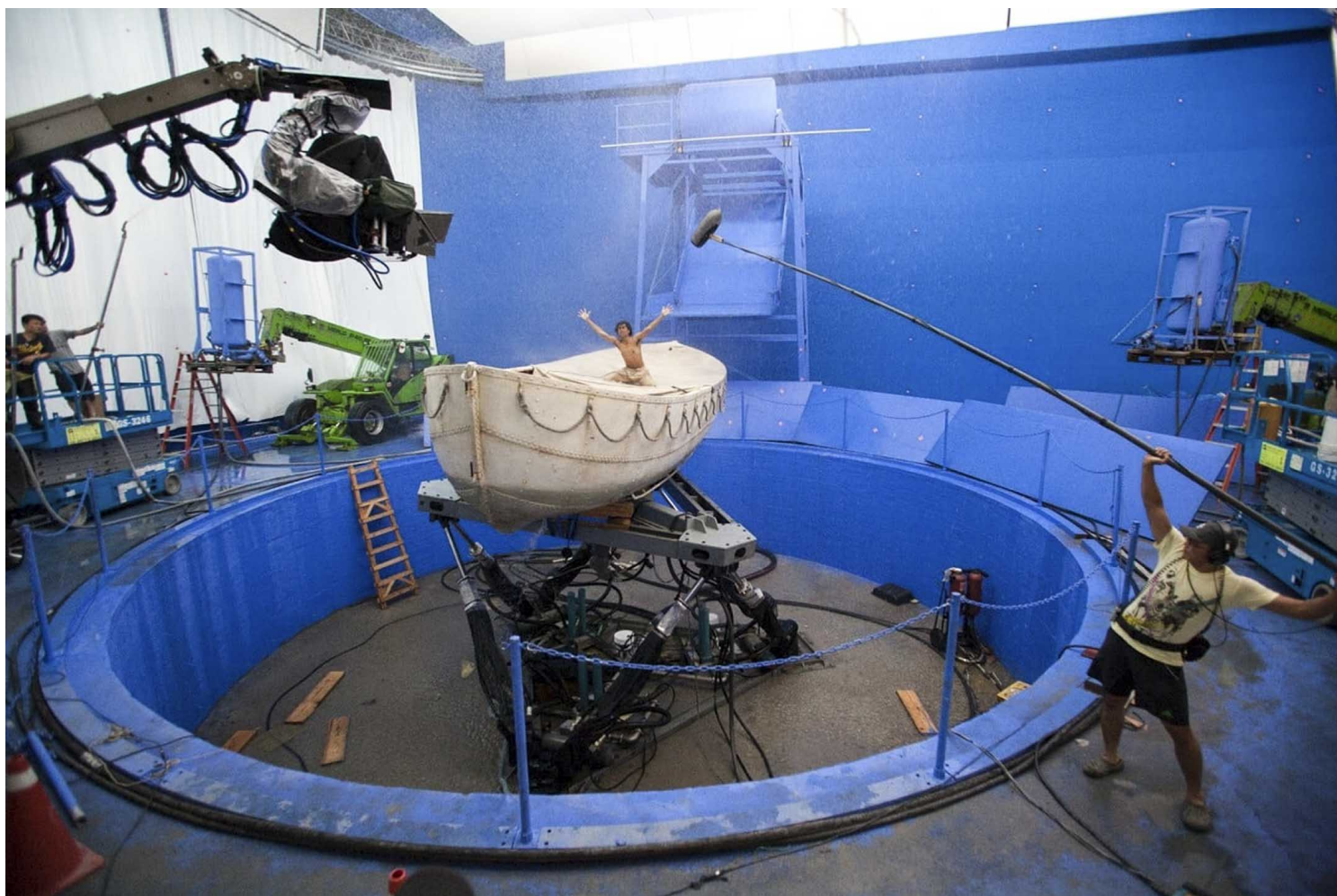


风物 深度

漫威剥削风暴：电影特效从业者为何收入微薄到连牙膏也买不起？

漫威之所以宁愿拍实景时犯错、到特效后期再修改，就是因特效人员更便宜、没有工会严格工时要求，因此可以更无风险，放心压榨。



《少年Pi的奇幻漂流》（Life of Pi）幕后制作情况。网上图片

特约撰稿人 叶郎 发自台北 | 2022-08-20

“Well, does he look real?”

一个月前，正在宣传新片《雷神索尔：爱与雷霆》（Thor: Love and Thunder）的好莱坞导演Taika Waititi指著萤幕上自己配音的角色画面，戏谑地嘲弄自己的作品素质。

这个访问片段在网路和各媒体上招来了超乎预期的舆论海啸，并一波又一波地正面冲击该片背后的漫威工作室（Marvel Studios）：

“替漫威工作正是促使我离开特效产业的原因，”曾为《星际异攻队》（Guardians of the Galaxy）等制作特效的资深特效师Dhruv Govil率先在网路上发难；网路论坛Reddit上的“对于替漫威工作真的无比厌烦又无比痛恶”讨论串也引发特效同业涌入附和；随后娱乐媒体《Vulture》更刊出了一篇杀伤力十足的匿名投书，指证历历控诉漫威这个烂客户“pixel-fucked”了整个产业。

电影特效产业到底发生了什么事？这世界上是否还有哪个超级英雄能拯救经济上和心理上都在崩溃边缘的特效从业人员？

电脑特效已经成为一个全球化的无国界产业，同时成为一个几乎每个制作都得用而且都用得起的基本工具。全世界电影院里上映的无数电影都是这一群蚂蚁雄兵一个画素、一个画素制作出来的。



夜未央：Life after “Life After Pi”

“电影特效产业到底发生了什么事？”

我们不是第一次听到这个问句。2013年3月14日，超过250名特效从业人员在洛杉矶讨论的也是同一题。

那一年北美的特效从业人员自发性地组织了一系列座谈会，希望能集聚众人智慧对症下药，找到医治这种病态处境的有效药方。一位与会者说自己因为长时间盯著萤幕加班，开车回家时经常不自觉地闪避那些根本不存在的幻觉。另一名线上与会的加拿大特效工作者则说他们的收入微薄到有同事连牙膏都买不起，必须让其他人捐牙膏给他。

他们特意选在 Pi 日（3月14日）开始集结是有意义的：李安导演的《少年Pi的奇幻漂流》（Life of Pi）在十几天前的奥斯卡颁奖典礼中拿下了包含最佳导演在内的四个奖座，而成为当晚的最大赢家。同一时间特效产业却成为最佳输家，因为替《少年Pi的奇幻漂流》拿下最佳视觉效果奖的老字号特效公司Rhythm & Hues，一个多星期前刚刚声请破产，让250名员工顿失生计。

“请问你们要如何让社会大众意识到电影背后的我们（特效人员）是一个个活生生的真人，而根本不是李安自己一个人做到的？”

其中一个与会的提问者难免尖锐地直指获邀出席座谈的VES美国视觉效果学会（Visual Effects Society）代表。

虽然 VES 早在奥斯卡典礼后就发出声明呼吁各界重视特效产业的危急状况，并称学会将尽速召开特效产业高峰会来讨论解方（实际上这个高峰会从未发生），然而实情是就像上面这个提问者心里的问号，VES根本什么都做不了。

当初之所以选择成立学会这样的研究型组织而非工会或是其他商业组织，正是因为早期的电脑特效工作者都是学术机构出身的尖端研究人员。他们更热衷的理想都是研发更不可思议的特效技术，而非构建一个更有愿景的商业模式或是更有保障的劳动环境。

由于电影特效都是以事前出价的一笔费用包到好，所以漫威工作室极尽可能使用“要求修改”的特权，反复修改已经制作到接近最后阶段的特效。有时

是因他们请的文艺片导演不熟特效运作，常在后制时才来弥补实景拍摄犯下的错。有时纯粹因为漫威就是一个任性的业主……

问题在于那个电脑动画的科技拓荒时代早就结束了。

距离ILM（Industrial Light & Magic）的动画团队放映他们的电脑恐龙demo片段给 Steven Spielberg 看已经过了整整30年，电脑特效已经成为一个全球化的无国界产业，同时成为一个几乎每个制作都得用而且都用得起的基本工具。全世界电影院里上映的无数电影都是这一群蚂蚁雄兵一个画素、一个画素制作出来的。

欠缺商业组织和工会组织的力量，让特效公司和受雇的特效人员处在非常脆弱、易受伤害的状态。在 Rhythm & Hues 破产一年后推出的纪录片《Life After Pi》中，受访者谈及了那种一脉相传的科技拓荒性格如何使他们变得更容易受伤害：

“我们每一个人都是完全受到创新的本能所驱动。那是唯一让我们感到兴奋并因而不断前进的理由。问题是这种本能经常喧宾夺主甚至左右你的每一个工作决策。你每每比原定计划多花好几个小时，只因为想做出更好的成品。你会以艺术家的标准尽可能追求极限，即便该案根本不要求你做到那个地步，甚至该案的报酬完全不足以要求你做到那个地步。”

ILM 和 Digital Domain 这两家重量级特效公司出身的特效大师 Scott Ross 将2013年开始特效人员的集结，比做阿拉伯之春等级的革命起义，唤作“数位之春”（The Digital Spring）。然而就像2010年的阿拉伯之春一样，集结并不总是解决每一个问题，黎明并未真正到来。我们至少可以确定个别特效从业人员的处境并没有改善，否则 Taika Waititi 的无心发言怎能在过去几个星期迅速演变成一场恨意满满的舆论风暴？

2013年那一波特效公司破产潮的趋势后来确实得到一定程度缓解，然而特效从业人员的处境却因为近10年来崛起的几个产业趋势而面临了更危险的关卡……

新关卡：漫威、串流大战、虚拟摄影棚

“我们每个人都是完全受到创新本能驱动。那是唯一让我们兴奋并不断前进的理由。你每每比原定计划多花数小时，只因想做出更好的成品。你会以艺术家的标准尽可能追求极限，即便该案根本不要求你做到那地步，甚至其报酬完全不足以要求你做到那个地步。”

让特效从业人员处境恶化的第一个新趋势是：漫威势不可挡地终于集满了一手无限宝石，获得了市场上空前巨大的谈判力量。



《少年Pi的奇幻漂流》（Life of Pi）幕后制作情况。网上图片

2012年上映的《少年 Pi 的奇幻漂流》只比第一部《复仇者联盟》（The Avengers）电影晚了几个月。作为漫威宇宙第一阶段的句点，《复仇者联盟》第一集只是超级英雄的第一次武力展示，或许可以称作演习。如今漫威工作室已经发布第五、六阶段的蓝图，同时漫威电影对于整个市场的主宰力量已经远超过10年前的光景，市场上除了海量的漫威电影之外几乎只剩下那些企图成为漫威电影的copycat产品。

《Vulture》上那篇充满恨意的匿名投书，就详尽地解释漫威工作室如何滥用这种谈判力量对付与他们合作的特效公司（也就是行话说的“pixel-fuck”）：

由于电影特效都是以事前出价的一笔费用包到好，所以漫威工作室极尽可能地使用“要求修改”的特权，反复修改已经制作到接近最后阶段的特效。有时候是因为他们请来的导演不是熟悉特效运作的文艺片导演，

因而经常必须在后制时才来弥补实景拍摄时犯下的错误。有时候纯粹是因为漫威就是一个任性的业主，非常乐意在最后几分钟补拍画面，或是要求特效公司对打斗高潮戏做出深度修改。

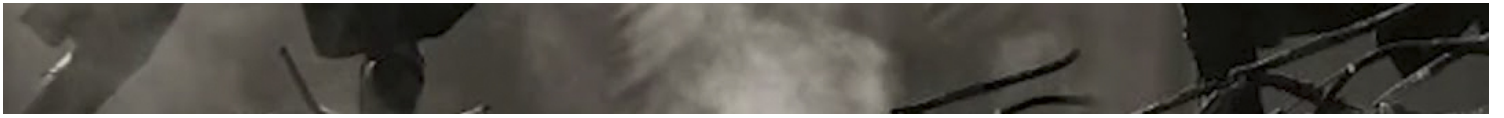
最好的例子就是日前上映的《奇异博士2：失控多重宇宙》（Doctor Strange in the Multiverse of Madness）直到上映前两个月还在进行主角的补拍，也就是说特效人员势必在上映前几周都还在不眠不休地工作，才能确保这部成本高达2亿的电影准时降落你家附近的电影院。

由于漫威电影市占率太高，因此拒不配合修改的特效公司就会受到严厉的处罚，自此跟漫威工作室的所有特效委托案绝缘。如果这是一个健康的产业，被单单一家公司列入黑名单还不足以致死任何人。然而10年来特效产业过度竞争、薄利抢标的状况并未改善，因此“失去漫威的合作机会”可以轻易让任何一家特效公司越过财务平衡的那条线，从此倒地不起。

由于漫威电影市占率太高，因此拒不配合修改的特效公司就会受到严厉的处罚，自此跟漫威工作室的所有特效委托案绝缘。

第二个影响特效从业人员处境的重大趋势是：串流大战的白热化，让各平台不愿错失一分一秒竞争机会，不惜任何代价也要确保节目准时上架。尤其是紧咬市场龙头 Netflix 的串流服务 Disney+，因为必须追赶 Netflix 累积数年的节目库而片刻都无法松懈。





《奇异博士2：失控多重宇宙》（Doctor Strange in the Multiverse of Madness）幕后拍摄情况。网上图片

Netflix 大约和 Rhythm & Hues 破产前后相差没几天推出首部自制节目《纸牌屋》（House of Cards）。10年后，Netflix 已经彻底颠覆电视产业，创造了有史以来电视节目制作数量的最高峰，也就是所谓的“Peak TV”。

不过称霸电影市场的漫威工作室相当程度上仍然主导了“Peak TV”的制作规格。除了 Disney+ 一字排开满满的漫威衍生节目之外，其他平台如 Netflix 和 HBO Max 同样争相投入资源制作类似的超级英雄节目，如《雨伞学院》（The Umbrella Academy）和《和平使者》（Peacemaker）。

这些超级英雄节目如同超级电影一样塞满了特效画面，即便如《汪达幻视》（WandaVision）这样的小品，特效镜头数量仍然逼近史上特效镜头最多的电影《复仇者联盟：终局之战》（Avengers: Endgame）的2698个。“Peak TV”时代的制作费用虽然大大提高，但因为比起以前的电视节目支付了更多片酬给电影等级的明星，特效部门并未受益于制作费用的提高。

和过去不一样的是串流节目有更高的档期压力。即便制作时程远短于电影，我们更常听到电影延后档期（比如今年的超级英雄电影《黑亚当》（Black Adam）就因为后制不及而延档），而甚少发生串流节目延后档期。

准时上架背后代表的是更多特效工作者被更高强度的时程压力逼迫，日以继夜地加班，用自己的身体换取合作平台的市场竞争力。

串流节目档期压力更高。我们更听到电影延后档期，而甚少串流节目延后档期。准时上架背后代表的是更多特效工作者被更高强度的时程压力逼迫，日以继夜地加班，用自己的身体换取合作平台的市场竞争力。

第三个将特效人员推向更危险悬崖的趋势，是刚刚问世两年的新发明：Disney+ 串流节目《曼达洛人》（The Mandalorian）率先采用的虚拟摄影棚技术—— StageCraft。

下个月美国电视学院才准备颁发工程技术艾美奖给研发出虚拟摄影棚技术的特效公司 ILM。距离 COVID-19 疫情发生才几个月，ILM 工程人员就能快速将这种足以取代多数外景的解决方案模组化、实用化，确实

定了个超前的工程成就。

然而除了提高防疫安全和节省外景差旅费用等理由之外，虚拟摄影棚替影视制作业带来的真正好处是：用劳动条件更低的电脑绘图人员取代那些受到工会高度保障的美术设计、布景制作等等现场剧组人员，不必因为工会要求的休息、用餐时间而拖延节目的进度。

事实上，前面两个趋势背后隐藏了同样残酷的现实：

漫威工作室之所以宁愿在实景拍摄中犯错、到后制特效时期再修改，是因为特效人员更便宜、更没有工会的严格工时要求；那些不愿意延误档期的电影或电视之所以更愿意压缩特效制作的时程，也是因为特效工会几乎不存在，因此可以更没有风险地放心压榨。

虚拟摄影棚替影视制作业带来的真正好处是：用劳动条件更低的电脑绘图人员取代那些受到工会高度保障的美术设计、布景制作等等现场剧组人员，不必因为工会要求的休息、用餐时间而拖延节目的进度。



《雷神索尔：爱与雷霆》（Thor: Love and Thunder）导演 Taika Waititi 在拍摄现场。网上图片

再集结：Avengers assemble!

“希望替 Taika 的电影工作的特效人员能看看这支影片，并善用这关键时刻促成特效从业人员的工会”，一个影迷在社群上转贴 Taika Waititi 新闻影片时评论道。

特效工作者并非从未考虑过组工会。2013年 Pi 日的那次集结中，组特效工会就成为非常热烈的讨论题目。

然而曾是 Digital Domain 股东的 Scott Ross 在那次集结中也提到另一个重大门槛：

“我个人支持成立特效工会，但问题是时机到底对不对。我们一方面催促在这些特效公司内组工会，另一方面这些特效公司本身则正亏损连连。有许多特效人员的恶劣处境实际上是这些公司为了活下去而不得不然。他们本能地在避免自己溺毙。”

工会化的另一个障碍是全球化。

整个电影制作流程中，特效是全球化程度最高的部门。由于大型特效公司可以雇用大量劳工，许多国家或地方政府持续以租税优惠或是税点补贴政策来争取愿意将特效外包到该国的电影制作案。因此特效产业的版图在过去十几年，就像少年 Pi 一样不断地在世界地图上漂移。哪边有更便宜的人力，就转去哪边做特效。哪边出现了更优惠的政府补贴，又立刻转移阵地去另外一个国家或城市发包。获益于过去两年的疫情导致的工作模式变革，这种跨国线上协作的工作模式更成为门槛极低的产业常态。

全球化的趋势使成立特效工会的诱因又少了一条。除非能做到几乎没有其他产业做到的事——成立一个全世界大一统的特效工会，否则个别工会面对雇主或片厂时谈判力量微乎其微，因为片厂随时可以跳过这群人将特效发包到一万公里外更便宜的劳工。

成立工会虽然无法成为拯救特效产业和特效从业人员处境的超级英雄，但仍然有其他无可忽略的作用。

年初因为武器管理不当而闹出人命的美国剧组《Dust》就是一个完全雇用非工会成员的非工会制作，因此才会发生武器管理人员同时还兼任其他职务的危险状况。成立特效工会，起码可以保障特效从业人员的人身安全，避免他们因为连续加班而危及性命。

特效产业版图在过去十几年，就像少年Pi一样不断在世界地图上漂移。哪边

有更便宜的人力，就转去哪边做特效。获益于过去两年的疫情导致的工作模式变革，这种跨国线上协作的工作模式更成为门槛极低的产业常态。

另外一些劳动条件也会因为工会的存在而获得改善。

比如和特效产业可以称作姊妹产业的电玩产业，就在去年因为 #metoo 运动而出现了第一波工会团结风潮。恶名远播的雇主动视暴雪（Activision Blizzard）也因而有多名主管狼狈下台。

可以用来当成典范的是与电脑特效、电玩产业性质也非常接近的动画产业：

美国动画产业的工会团结运动来得相当早。北美的 IATSE 国际戏剧舞台从业人员联盟（International Alliance of Theatrical Stage Employees）底下的动画工会可以追溯自1952年，目前拥有超过5000名会员。



《复仇者联盟》（The Avengers）幕后拍摄情况。网上图片

相较于两年前疫情刚发生时，许多电脑特效人员在剧组停拍时仍然被要求前往公司加班的状态，由于有动

画工会的存在，而使动画从业人员得到了更好的防疫保障。比如今年5月工会刚刚与代表片厂的 AMPTP 电影电视制片人联盟（Alliance of Motion Picture and Television Producers）完成新的劳资协议谈判，对于职场防疫条件有了更详尽的规范。

此外工会的政治游说，更使动画从业人员的权益得到了更高的能见度。今年5月美国总统 Joe Biden 和 副总统 Kamala Harris 亲自接见动画工会的代表和动画制作公司的员工代表，当面讨论动画领域的劳动权益相关议题。这样的能见度也促使过去几个月内越来越多美国动画公司的员工投票成立公司内部的工会，成为动画工会的成员。例如上个月《辛普森家庭》（The Simpsons）背后的动画片厂 20th Television Animation 就投票成立了新工会。

对特效产业始终没有进展的工会团结运动来说，美国动画工会70年的漫长发展历程足以借镜：

此时此刻或许不是亚瑟拔出石中剑，或是萨诺斯集满宝石那样戏剧性的时机，但时机并不是最重要的议题，什么时候真正开始集结，并持续集结，才是这部劳权连续剧的故事主线。