

上海水晶石数字科技有限公司总经理刘路的工作与潘峰有一点相似之处——关注人们的视觉感受。但两人的切入点有所不同。如果说潘峰注重的是玩家的个体感受，刘路所指向的便是群体性的体验。在分享中，他首先提出了一个问题：随着互联网、快递、外卖等产业的发展，在人们的行为活动愈来愈多地依赖虚拟世界的现在，我们是否还需要群体性的活动，是否还需要群体的情感共鸣？刘路给出了肯定的回答。他指出，人类自古以来就是群居动物，这一点并未随着科技的发展而改变。古人围着篝火分享富有创意和灵感的故事，以获得生存的智慧和经验；现代如美国的火人节，从上世纪九十年代开始，每年便定期聚集世界各地的艺术家，在美国的沙漠中进行艺术创作的狂欢，现在这个活动已经达到了5万人的规模。从古至今，人类是如此醉心于群体活动，是如此需要与他人发生现实中的情感联结。

在人与人之间的交往日益淡漠的今天，刘路引领的水晶石正是一个致力于为人们创造集体性情感体验的团队。他们通过连接数字创意和多媒体艺术，通过“科技+人文”的模式，以大型活动和建筑空间为场地，用数字影像打造光影的魔法。他们将人们重新聚集在一起，激发群体热情，创造群体性的情感体验。时至今日，水晶石已服务了多次大型活动，包括2005年的爱知世博会，2008年的北京奥运会，2010年的上海世博会……在这些活动中，他们的多媒体展示无一不给人们带来震撼与感动。这一切成就的起点，恰是“用‘数字媒体艺术’打造群体‘情感共鸣’”这一想法。

我有一个想法。很好，请继续！

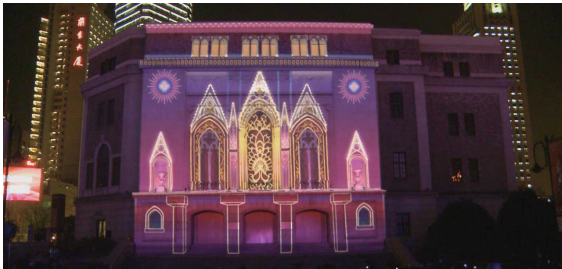
在潘峰20多年的从业经历中，有非常多的人对他说：“我有一个idea。”他的回应往往是：“很好，请继续！”在潘峰看来，VR领域最重要的“创意”绝不仅仅是一个idea。一个idea只是脑海中的灵光一现，它并不说明任何问题，一个真正的创意必然是一个系统的工程，其中包含着很多内容：执行、积累和流程三者是实现创意最重要的基石。

潘峰为我们举了一个具体的案例。在至今仍受欢迎的《星球大战VR-塔奎因之路》这一产品的开发过程中，他们首先考虑了执行这一创意的可行性与执行所需的要素。因为只有成功拿到《星球大战》的授权以及所有的素材之后，执行过程才得以展开。随后，他们规划了创作的方向与流程。为了给用户一个良好的体验，他们选择了这一IP最核心的要素，并通过轻互动的方式呈现出来。流程往往是创意的实现过程中最不被关注的一块，但潘峰尤为重视，他认为如果没有一个规整的流程，就很难做出很多细节，而细节往往是最打动人心的地方。在一切都规划完毕之后，剩下的问题便是积累，其中包括技术层面的积累，如引擎、渲染、物理模型等方向的不断优化，也包括经验、创意和习惯的积累。执行、积累与流程三者推动创意走向现实，实现了潘峰“为体验而创”的初衷。在2017年美国拉斯维加斯国际消费类电子产品展览会（CES）上，当一个四五十岁的“星战”粉丝脱下VR头盔，他的眼中不禁流下了泪水。这一结合了“星战”IP要素与虚拟现实技术的作品给他带来的震撼是如此强烈！



同样复杂、细致的创意历程也体现在水晶石的创作中。刘路在演讲中分享了在2010年上海世博会大放异彩的动态《清明上河图》的创制过程。世博会前，中国馆面向全球征集创意设计，应征的40多家公司，有17家从自己的专业背景出发提出了《清明上河图》不同的演绎方式。水晶石提出让古画动起来，并以更大的空间予以呈现的想法最终打动了负责人。

然而，这一创意的达成并非易事。他们首先在故宫博物院的支持下得到了原作的高清扫描版，并对古画的残损之处进行了修补工作。此外，他们还需用PS技术将所有静态人物P走，以得到一张仅留下场景的画面。随后，他们对所有对象，包括人物、动物乃至船只进行三维建模。最后一步也恰是最困难的，所有的角色都要设计循环的动作，水晶石在相关专家的帮助下成功实现了这一点。最终，在2010年的世博会上，巨幅动态《清明上河图》诉诸人们的视觉体验，跨越了语言障碍，为来自于不同文化环境的观众再现了北宋那繁华的历史瞬间，带来了全球性的震撼。



上海音乐厅新年墙体秀

哪怕只有“百分之一”的成功希望，也要持续地去创新

在“平行宇宙”分享会的现场，有人向刘路提出了这样的问题：“这些创意产品，如果不是用于奥运世博等大项目中，如何更广泛地走进大众生活？”对此，刘路的回应是，无论是大型活动还是日常商业体验，数字产品都有大量的机会存在，各家公司也都在尝试。“创新是100个死了99个，然后大家就知道了哪一种方式行得通了。”刘路笑着说道，“其实这就需要各个公司从各个点切入。咱们现在的起跑线是一样的，咱们都在尝试，希望能为未来的企业提供参考或借鉴。”创新是那“百分之一”，但即使成功的机会渺茫，刘路也不会停下探索的步伐。他的目光不仅停留在水晶石这一家公司上，还放眼整个行业的未来，希望自己的探索能为同行者乃至后来者提供借鉴。

王琦在采访中也展现了同样的创新热情。当他被问及创办GeekPwn（极棒）大赛的初衷时，他说道：“我们希望能办一个更有创意的、‘脑洞大开’的比赛。极棒大赛的特点就是没有规则，选手只要能通过攻击任何一个智能设备挖掘它们的漏洞，就能来参加比赛，因为这些都是实实在在存在于我们身边的威胁。极棒大赛鼓励创意、鼓励创新，我们希望通过这个比赛发掘更多的技术人才，帮助我们更多地发现问题。”

当然，创新也不能仅凭一时的热情。王琦在对年轻学子的建议中，就提到：现在的年轻人不乏创意，但在有创意之余，还要能脚踏实地，不论从事任何行业，都要静下心来积累经验。潘峰同样秉持着这种看法，他表示：“现在的年轻人面临的机会比我们当初二十年前要好得多，希望大家能够把握机会。一步一步地来，不要急躁，要相信机会总是有的。”●



2010年上海世博会中国馆动态版《清明上河图》

