

中国电影艺术研究中心
电影文化研究部专版

《外太空的莫扎特》：「高射泡泡机」

■文周舟

首先表明态度，豆瓣上的评分我是觉得偏低了，从电影的质感——特技的精细度、总体的完成度，《外太空的莫扎特》（以下简称《莫扎特》）至少在及格线以上，片中一些段落如云中书梯、弦上的北京城、音符奏响的“人类七大奇迹”，既浪漫又富有想象力，都是加分项。当然，作电影分析、研究尤其是商业类型片的研究，不能抛开观众的反应进入自我闭环，个人认为《莫扎特》出现一些负评其实不是影片的问题，根本问题出在这个项目的前期决策阶段中的制片因素之间的不匹配。

影片议题与投资的不匹配

资料显示，《莫扎特》投资额在2.5亿，从影片的电子特效完成度来看，确实是花了钱，这个投资考虑回收成本必须覆盖到一个普遍的大众群众群，但《莫扎特》开放的只是一个很小的议题，它实际上讲的是一个亲子教育的问题，说实话，这个议题天然屏蔽了一大批

身观众，因为亲子教育是一个亲身关联度非常高的议题，就我个人体验而言，我是在当妈之后才发现身边居然有这么多小孩的，在未婚未育的长久时光里，我的眼里小孩这个群体根本就不存在，就更别提去关心亲子教育的问题了。即使是在已婚已育的人群中，真正愿意去看一部亲子教育主题的电影的家长数也不可测。

那迪士尼尤其是皮克斯其实也有许多亲子教育议题的片子（《超人特工队》《飞屋环游记》《寻梦环游记》等等），为什么就能卖大钱？在IMDB上去翻这些片子，它们的首要标签不是Family（家庭），是Adventure（历险），历险当然能卖钱了，千万不要误解，它们的主题不是亲子，是历险，亲子只是一个概念（Idea），不是真正的议题（Theme）。概念与议题的区别在片子里的具体体现就是，概念只能呈现于人物关系或一两句关键的台词里，而不是真正体现在影片的主要矛盾与主要情节中。

“亲子概念+历险议题=大众受众”，而“亲子议题=小众受众”，从创作的自由来说，《莫扎特》当然可以只处理分众的亲子议题，但从市场行为来说，这个议题就与它的投资量级不匹配了，如果一定做亲子议题，那么前期应该考虑到市场回收的风险，适度调低投资量级，个人认为以这个议题对标在1亿左右的投资量级是比较合理的投资考量。

影片故事与演员的不匹配

观测影史所有的“儿童+科幻”的影片，儿童演员的年龄段基本控制在10岁以下，徐娇拍《长江七号》时9岁，德鲁·巴里摩尔拍《ET外星人》时6岁，只有爱德华·福隆拍《终结者2》时超过了10岁，当年他13岁，但他在片中扮演的约翰·康纳处理的根本不是儿童议题，而完全是成人残酷议题。所以说，一旦要做儿童这个概念，就一定要真正呈现儿童完全有别于成人的幼态。

我是很喜欢荣梓杉这个演员的，但他显然与《莫扎特》这个项目不匹配，不管他实际年龄多大，他看起来已经完全褪去了孩子的幼态，而且观众对他在犯罪悬疑影视作品《隐秘的角落》、《神秘访客》中的表现印象很深刻，在悬疑片里他已经作为一个临界准成年人在处理成人级的暗黑议题，再让他退回到《莫扎特》里的孩童的状态，进一步提高了观众的接受壁垒。

剧本与演员之间如果出现了这样的不匹配，是需要提前做出调适的，如果确定要用这个演员，那么剧本就必须根据

演员的具体情况做出修改，不能让一群比成人还要高的半大孩子还像七八岁的小孩子一样去解决问题，以我亲身观察来看，孩子长大到十三四岁，还像片中黄渤饰演的爸爸那样指使号令几乎是不管用的，半大孩子们的对抗性与破坏力要比影片中强大得多。

以现在剧本解决矛盾的方式，应该换一班年龄更小，最好十岁以下的演员来完成，观感会好一些。

影片类型与主要矛盾及解决方式的不匹配

矛盾是戏剧的生命线，在商业类型片中，矛盾解决方式决定了影片的类型属性，歌舞片需要一场华丽的汇演，西部片需要一场拔枪对决，而科幻片需要让善恶对决飞到天上去。

前文说到了，《莫扎特》的主要议题是亲子教育，所以它的主要矛盾是荣梓杉扮演的儿子与黄渤扮演的爸爸之间的矛盾，他们矛盾的主要呈现方式是争吵，而矛盾最终的解决是儿子答应爸爸参加钢琴比赛，而爸爸答应儿子追逐自己的太空梦，这种父子互相理解与妥协的矛盾解决方式适配于一部现实主义生活片，而不是一部有科幻元素的银幕大片。

首先矛盾方不对头，科幻大片即使是儿童科幻片里也得有善恶大对决，不是说儿童片里善恶就不冲突了，事实上儿童片里的善恶对峙甚至需要更激烈，猫和老鼠够儿童了吧？可是仔细回味一下猫和鼠的对决不激烈吗？招招致敌致命的那种，只是因为它屏蔽了疼痛，所以阻断你的思考，但其矛盾本身是非常激烈的对抗。《卑鄙的我》、《超人特工队》那都是正反方从头打到尾。父子矛盾只作为副矛盾，主要矛盾还必须是善恶对决，《莫扎特》中主要矛盾一直放在父子，善恶对决直到最后时刻才建立起来，而且不管是父子矛盾还是善恶矛盾都处理得不够激烈。《长江七号》里父子矛盾是以父亲的死亡，及父亲的再生而解决的，人生除死无大事，周星驰把矛盾做得多绝！作为商业类型片，处理的议题必须是关涉面大、严重性强，并以极致的方式来解决，科幻元素的影片解决还必须是科幻式的，以一种脑洞大开的方式将不可解决的矛盾用一种不可思议的方式进行解决，这才是这种类型允诺给观众的类型奇观，观众没有等到预期的类型解决，难免失望，语出怨怒。

《莫扎特》就像一座豪华的高射炮，它的装备、量级、精工都让人对它期许更高，看见它在打着漫天飘忽的泡泡，就觉得还挺意外挺失落的。

《开心超人之英雄的心》观影笔记

■文左衡

宇宙，故事极其庞杂，角色数量、故事时空场景之多，剧情之包罗万象、人设之来者不拒，都令人瞠目。在最初的5位超人——分别冠以“开心”、“甜心”、“花心”（在《英》中名字改作“信心”）、“粗心”、“小心”——集结之后，他们的历险加搞笑可以遍及“故事宇宙”。在每集约13分钟的时长里，超人联盟会遇到大如拯救宇宙、小到整容烹饪等各种困境，附带着来自宇宙各个角落的敌人或邪恶势力，如最初出场的大大怪将军和小小怪下士，以及后来出现的更大反派。当然，随着故事线在多元宇宙里不断延伸，开心超人等的来历、他们的能力来源等也都得到越来越高大上的解释，进而承担更多的宇宙责任。

从视听语言来看，《英》的技术迭代感受非常明显。《英》是该系列中首次采用3D建模的大制作，在灾难、战斗、宇宙航行等大场面上，大量移动镜头带来的立体造型、纵深空间等，都初步具备了当下科幻动漫或电游的常规调性。

影片里，造型作用突出、相对静态的画面非常少。那些交代场景时空设定、或推出主要人物的镜头，也没有特点，且不耐看，以至于留不下深刻印象。与之相对，饱和度和极高的色块和夸张的线条充斥画面，特别是表现战争和打斗的场面，由于镜头切换节奏非常快，辨认动作和形状的难度更高。这也再次印证笔者近年来的一个假设：主流商业片对色彩越来越重视和重用，而把握造型和运动的技能被轻视了。

星星球的城市景观值得仔细打量。片中许多重要场景段落，放置在这个虚构星球的某个滨海城市。这个城市里充满了大量汉字招牌，因此很难不让国内观众无意识间将其与国内景观产生认同。再如建筑物的形制、城市广场上的各项热闹活动、大红字标志的医院、社区商铺、郊区交通等，更令笔者想到许多国内二线城市的规划设计。当然，考虑到这部影片毕竟是国产动漫，这些都无可厚非——即便要非，也得去非那些搞城市规划的人。不过片中一再出现的Kodak标志，却让笔者有几分诧异。假定这个城市是当下国内城市景观的变体，且这个城市是科技和商业发达的，那么Kodak的多次出现却把时光倒回到了地球时间的至少30年前。笔者的意思是，无论出于何种目的，采用一个与现实密切相关密切的视听语素（最小语义单位），需要小心对待该语素所包含的意味。也是基于这一立场，当笔者看到影片开头星际战争纪年字幕里出现D-Day——世所共知的诺曼底登陆时间代号——时，非但没有唤起铁血情怀，反而有些认知错乱。



或许可以从片中一处细节看出该影片影思维及能力的情况：大大怪将军被压在飞船舱门上，小小怪跑到舱门上，大大怪被压得更痛苦。他匆忙中给小小怪下达多个混乱指令，反而使得自己一次次被舱门压、被小小怪踩。这可算是影片里有效达成喜剧效果的为数不多的场景之一。问题在于，大大怪的台词显示，他可以“看到”小小怪的位置和行动；而从画面中的空间关系来看，这实际上却是不可能的。在主流电影的视觉法则上，这个场面要保证观众的视角是全知的，角色的视角则必须是限知的，喜剧感方能达成。一旦角色表示能看到自己实际上看不到的，那么主流电影的认知心理基础也就不存在了。

相对于视听语言，影片叙事芜杂的问题可能更突出。或者这也可以解释为，该系列的故事线也在谋求一次升级。5位超人的前世存在形态和抵达星星球的缘由再次被叙述：在开场的反派围攻之中，一位老者和他们能量宝石守护者眼看敌势，忽然一股神秘力量赶来，形势发生了逆转，从而留下悬念。随后，故事线进入观众熟悉的星星球时空，依然是大小怪入侵掠夺宝石，但这一次的斗背后有更可怕的原因，也导致了开心超人失踪、超人联盟分散消沉。接下来，时间过了若干年，各位超人过上了普通人的生活，接受了不再是超人的事实，直到一位神秘的X超人出现，召集他们再次拯救危在旦夕的宇宙。在太空历险和战争中，迷失的开心超人归来，并解开了一个惊世阴谋造成的时空纠缠，回到影片开场的故事线，保护了能量宝石。宇宙秩序也恢复了正常。

笔者要老实承认，自己不确定这个概述完全符合主创的意图和影片的实际呈现。但也不得不自辩一下，在96分钟的时长里，由许多激烈战斗场面连结的故事线极其繁杂，这会令观众的理解造成相当难度。熟悉并真心喜爱该系列的观众可能会有不同感受，在点映场次看过此片的观众留言豆瓣，称“你永远可以相信开心超人”、“国产三维的巅峰”等。显然，这个故事已经距离该系列最初的童趣搞笑定位很远了。在3D建模的人物和场景造型上，观众还可以看到好莱坞科幻大片和日本动漫的一些模样。而时空穿越、人物内心从低落再奋起等等剧情的关键设定，也总是使笔者想起《X战警：逆转时空》甚至《少林足球》等作品。事实上，诸如此类的联想反倒能帮助笔者把握那些目不暇接的造型、场景和故事线。从原创的角度看，这恐怕不是理想的状态。

可见，要理解十二年来《开心超人联盟》系列创作、生产、传播的逻辑，并不容易。