

►不論是哪一個米奇，在他們死後可用3D打印注入記憶「重生」。

東西影畫

科幻電影離不開人類對自我、對科技、對大自然、對未知世界的思考。電影《米奇17號》是韓國導演奉俊昊在荷里活拍攝的新作，即是一部科幻片。作為一部類型混合的商業電影，電影製作講究、視覺呈現可圈可點。但從影片完成度看，優點和缺點同樣鮮明。

陳學軍



◀馬歇爾(中)計劃打造純白色星球，十分具諷刺意味。
◀米奇17以人體測試外太空中的微粒病毒。



奉俊昊將拍攝視角投向外星空間

《米奇17號》不斷打印的生存迷思

電影投資1.2億美元，狂風大雪萬蟲聚集的大場面、同一畫面內一人分飾二角且沒有破綻的技術、長時間飛行資源不足又層級分明的飛船內部場景設置，加上羅拔·柏迪臣 (Robert Pattinson)、托妮·科萊特 (Toni Collette)、馬克·盧法洛 (Mark Ruffalo) 等明星，諸多因素都體現了荷里活大片應有的配置。

不知如何講故事

貪婪、無恥、虛榮與殘暴的反派角色表現得直白誇張，鮮明跳脫。雖然獨享死而復生的太空技術，男主角米奇被輕視、隨意可被放棄，從事牛馬不如的工作，也甘願帶着傷病和死亡記憶，結束一生又一生，麻木輪迴。這種境遇恐怕觀眾也會心照不宣。

但當影片結束，《米奇17號》究竟講了一個什麼故事，梳理起來卻有些艱難。勉強可以說，男主角身無長物，為了逃債把「人挪活，樹挪死」變成了「人挪死，死了又死」。雖然米奇17行為被動，正是歷經一次次的「死」，他才找到「生」的契機。片尾正義戰勝了邪惡，也可以將男主角的經歷總結為「突破人生困境需歷經磨難」。

可以說，當所有生存條件被破壞，人類文明面臨危機，價值體系必然被重新衡量，仍然是掌握資源的人制定規則。哪怕是溫和的外星原蟲族，也面臨滅頂之災，加上故事發生在脫離傳統社會秩序、道德和價值觀念的背景下，對生命的漠視更是變本加厲，人們似乎習以為常，將其視為選擇新

活的代價。毒品氾濫、資源爭奪，一同躲債的朋友為解除自己的債務危機，竟要把男主角大卸八塊……人性醜惡盡顯。

然而，觀眾買票，特別是對奉俊昊個人風格以及荷里活資源加持充滿期待的觀眾，進影院要的不是半生的食材配料，而是色香味都不缺的大餐。

整體風格不統一

表面上看，《米奇17號》的整體風格不統一。前半部分像正劇，男主角一次次被問到「死是什麼感覺」，對生存意義的追問，並未在荒誕人生把格調保持到尾。

好像進程過半，編導終於想起來這是一部商業片。有關「生亦何哀，死亦何苦」的話題，不能再探討下去了。

一直到編號18的米奇被意外打印出來，除了反



▲男主角米奇17號的黑人女友娜夏。

派的所有人物彷彿集體「停了藥」，後半部分觀眾看到的是融合動作場面、喜劇元素，充滿黑色幽默的人和事，不過是雞飛狗跳、雜亂無章。這種風格雜糅影響了敘事的流暢性，導致整體完成度不高。

人物的定位是最根本的問題，男主角米奇17從頭到尾要幹什麼？為什麼有了米奇18之後他就突然不想死了？在米奇18存在以前，影片從未向觀眾交代「重生誤差」，為什麼暴躁的米奇18與17性格反差如此之大，基因選擇嗎？影片後半段刺殺反派，與反派回歸於盡還世界和平完全是米奇18主動行為，為什麼編導要讓一直庸庸碌碌的米奇17作為男主角活到最後？

黑人女主娜夏與米奇太空四年相親相愛，當米奇18替代17「登堂入室」，米奇17趕來「宣示主權」。女主竟然以「三人行」來和睦關係，解決問題。好吧，外太空早已禮崩樂壞，17、18本是一人……為什麼高潮戲中女主突然為原著蟲子代言，此前也並無鋪墊，也沒有解釋說明。

還有被反派視為「純種太空子宮」的白人美女，怎麼就突然想和米奇17寬衣解帶，還問男主和女主是不是開放式關係？

總而言之，莫名其妙的人物動機導致敘事斷裂、人物成長與情節脫節。或許是導演自帶的文化因素，或許大製作對政治正確及對票房的訴求，或許還有其他原因。《米奇17號》在「既要……又要……還要……」中，喪失了一部商業電影應有的故事簡單、主線清楚、人物突出，以及趣味性等的觀影體驗。

劇情介紹

男主角米奇為了逃避債主追殺，充當「消耗品」登上實際「殖民」的飛船。消耗體專門從事測試病毒、極端環境試錯等所有可能喪命的工作，死後用3D打印注入記憶「重生」，再去當「小白鼠」。卻也不是每次探險結束消耗體都必死，也許只是受傷，但組織不願意浪費人才物力進行救治，就把他們活着扔進「循環爐」省事。



◀雖然可以被捨棄，米奇17卻要負擔外星的高危工作。



◀《米奇17號》所建構的外星世界。



◀男主角米奇只是一個可以被捨棄的「消耗品」。

非擬人化打造《貓貓的奇幻漂流》

今年奧斯卡金像獎、金球獎「最佳動畫電影」《貓貓的奇幻漂流》，以貓咪為主視角，講述一場冒險和奇幻的旅程。電影沒有一句對白，通過純粹的畫面和自然聲音講述故事，也沒有塑造一個特別擬人化的動物世界，而是令觀眾明顯感受到貓貓眼中的世界，究竟是怎樣一番景象。

葛若凡

影片由拉脫維亞的導演金茲·齊巴洛迪 (Gints Zilbalodis) 執導，故事沒有一句對白，導演通過純粹的畫面和自然聲音來敘述故事，攝製組利用五年時間手繪動物和自然景觀，盡量用主觀鏡頭、客觀鏡頭、擬態鏡頭、移動變焦鏡頭等鏡頭語言構建了一套獨特的畫面體系，讓觀眾感受到貓貓所看到的世界。

更貼近動物習性的表達

雖然這部電影向我們傳遞的還是「個人與社會」這個「老套」的主題，並且套用了聖經中「諾亞方舟」的設定，講述了動物們依靠一條船在末世求生的故事。但電影設計在「老樹上開出了新花」，主要角色貓，在一定程度上並沒有被刻意擬人化，從電影的類型一直在擺脫電影敘事的人類中心主義，這與多數動畫電影有極大不同。

電影中的「角色」貓、狗、水豚、狐猴、鳥都保留着自己的習性，在自己的習性下進行邏輯延展去完成擬態化。筆者十分欣賞導演沒有將裏面的小動物們擬人化，而是讓牠們保持了更貼近真實獸性的行為和表達。因為沒有對白設計，就要完全依靠小動物的行為，去推動劇情發展，採取真實動物發出的各種聲音取代語言對白，主創團隊對於鏡頭和聲音都進行了大量藝術加工處理，令觀眾自然地了解劇情和具有象徵性的信息。再使用視覺語言和本來在劇情邏輯中應該出現的聲音，參與敘事，讓觀眾更有代入感。

雖然電影中的小動物們都沒有經過擬人化處理，但觀眾依然可以從中找到自己的投射。例如貓特立獨行

的習性，可要在這個諾亞方舟中生存，牠必須學會如何和船上其他小動物合作。船上的拉布拉多狗，起初牠有些盲從，需要其他小動物去告訴自己怎麼做。但最終為了生存，牠也學會了獨立思考，所以貓和狗在相同的一段末世旅程中牠們的成長路線截然相反。其他動物身上也有現代人際關係的種種對照……

營造身臨其境的觀影感

仔細分析，一艘船上的五隻動物代表「馬斯洛需求」的五個層次。水豚、環尾狐猴、拉布拉多狗、鸞鷹、貓分別對應基本的生理需求、安全需求、社交的需要、尊重的需要以及實現自我價值的需要。故事的戲劇衝突並非來源於劇情本身，抑或是來源於「角色」本身，而是動物角色的真實性，以及多處擬態鏡頭的運用，更顯得觀眾像是動物們的同伴一樣身臨其境。

另外，主創故意沒有採用特別寫實的畫風，反而讓人眼前一亮。諸多的細節刻畫反倒是因為畫風的清奇而變得相當明顯，水和光的呈現都很細膩和真實。貓貓和鯨魚有四次相遇是要表達萬物的存在總有遠超生命本身的意義，鯨魚幫助貓貓或者說方度過了危機衝出阻礙，看到了生生不息的自然力量。

不過，由於導演雖不想擬人化動物進行敘事，但難免會從人的角度出發去展開劇情，從而並不是徹底放棄了擬人化敘事。而這種做法會削弱敘事性，使得劇情會顯得薄弱，且沒有足夠強的戲劇衝突，讓整部電影缺乏敘事的推動力。

電影中，一開始怕水的貓貓也有四次看向水中的自己。前面三次水面都是湍急或者是一層又一層的漣漪，而只有最後一次，貓貓終於看到了平靜水面上的自己，代表了內心的平和和主角成長的完成，令整部電影成為了一部極其治愈又充滿深意的動畫電影。末世的環境又充滿深意的動畫電影。末世的环境，人類消失的遺跡，神秘的神諭高山和夢中的太空幻境，又讓這部動畫電影增添了神話寓言故事的夢幻，為影片加分不少。



▲《貓貓的奇幻漂流》主角貓貓終於克服對海洋的恐懼。



◀船上的拉布拉多狗與鸞鷹各有價值觀對應。

劇情介紹：

影片講述世界末日，洪水淹沒了整個世界，人類已經絕跡於世，一隻黑色的貓貓好不容易爬上了一艘木船，由此開啟了一段非凡的旅程，貓在其他動物夥伴的幫助下克服了恐懼。在這段旅途中，貓貓先後邂逅了水豚、狗、狐猴、蛇、鸞等動物。性格迥異的牠們彼此看不順眼到並肩作戰，共同面對波濤洶湧的大海和重重困難。



▲仿照「諾亞方舟」概念打造的船。