



▲周星馳導演電影《功夫女足》將於8月13日在香港上映。

東西影畫

對周星馳的爭議隨着《功夫女足》上畫達到了高峰。一面票房燃起暑期檔，平台給出30億元人民幣的預估票房；一面是對架空世界觀、誇張的表演、特效AI感加段子拼貼、敘事框架復刻《少林足球》「炒冷飯」的失望。在周星馳的全盛時代，無厘頭喜劇不止單純的搞笑，更有底層小人物帶着近乎執拗的堅持對抗環境，「草根逆襲」的內核。影片絕大部分笑點，依靠人物行為與現實處境、觀眾心理預期的錯位生成，在荒誕外殼下包裹普通人的辛酸，笑中含淚的況味。

華明

荒誕外殼包裹普通人辛酸 《功夫女足》： 復刻《少林足球》口碑兩極

周星馳式喜劇並非憑空誕生，從荷里活上世紀二三十年代的打鬧劇、戰後市井輕喜劇，到香港上世紀七八十年代許冠文、黃百鳴、王晶等快餐式商業喜劇，再到1990年代馮小剛的賀歲喜劇，及本世紀的開心麻花電影，所有高密度段子拼接、弱化現實邏輯、優先服務情緒娛樂的影片，誕生邏輯可謂完全一致。

縱觀全球電影發展史，經濟高速增長、社會結構調整、觀眾生活與職場壓力劇增，全民焦慮累積需要釋放；對應當時娛樂渠道單一、影視工業處於商業化爬坡期，低成本、快產出、強笑點的段子電影，就成了觀眾買賬、市場穩妥的主流類型。從這個角度看，周星馳電影跨越三十年不變的核心價值，「解壓」和「勵志」並立，但「解壓」一定是排在首位的。

創作模式一脈相承

近十年開心麻花的作品，從現象級的《夏洛特煩惱》，到《羞羞的鐵拳》《獨行月球》《抓娃娃》，全部延續「架空世界觀+段子堆砌+荒誕逆襲」的創作模式。劇情脫離現實邏輯、笑點優先於人物、整體服務爽感解壓，極少觸碰沉重現實議題，卻常年穩居國產片票房頭部，可謂觀眾首選的觀影類型。

這類喜劇對應的觀影心理數十年從未改變：第一是情緒逃離，用無負擔、高密度的碎片化笑點，短暫剝離現實疲憊與生活焦慮；第二是集體共情，依託市井化、接地氣的段子，讓普通觀眾在小人物故事裏看見自

己；第三是輕量社交，依靠經典橋段與台詞，形成全民可聊的公共話題。這一套底層邏輯，支撐了全世界近百年的商業喜劇創作。

當年「無厘頭喜劇」也飽受觀念傳統觀眾的批評，但如今許多普通觀眾走進影院看《功夫女足》，所求的也不過是兩小時脫離高壓生活排遣煩惱的輕鬆。

影片口碑兩極的核心原因是「順得哥情失嫂意」審美眼光不同。用現實題材、人物弧光、主題深度的標準審視段子拼貼喜劇，缺陷在所難免；以放鬆、解壓、治癒的需求進場，笑得出來自然願意給好評。

喜劇市場需百花齊放

如今脫口秀、素描喜劇全面崛起，《喜人奇妙夜》這類喜劇綜藝持續破圈，收割大批年輕受眾，創作者也普遍陷入兩難困境：一邊想



▲周星馳執導的喜劇電影《少林足球》劇照。



▲草根女子足球隊娥眉隊的前鋒鈺璫（迪麗熱巴飾）。



▲本片邀請香港演員劉嘉玲特別出演「師太」一角。

放下沉重思辨和崇高立意，純粹靠段子、腦洞逗觀眾開懷，實現喜劇最基礎的解壓功能；另一邊為追求思想價值，難免習慣性在結尾強行昇華主題、堆砌雞湯煽情，落入「喜頭悲尾」的固化模板。

這種創作矛盾，不僅映照出催生周星馳無厘頭喜劇的時代邏輯，也準確概括當代觀眾的精神處境：人們被職場、生活的壓力裹挾前行，渴求純粹輕鬆、沒有思想負擔的情緒宣洩，又被無處不在的價值敘事綁架，很難單純享受一場不上價值的大笑。

正如《功夫女足》中的台詞「我踢球就是為了踢球」。然而，在達到這個境界之前，隊員們有多少苦大仇深、心脈鬱結、功力不達、執念太重……

電影工業的良性生態，從來不是單一審美一統天下，而是真正的百花齊放。影壇需要深耕現實、記錄時代、立意厚重的嚴肅作品，也需要開心麻花式的都市荒誕喜劇、周星馳式的無厘頭奇幻喜劇。不同風格、不同定位的影片，各司其職、各供所需，才是健康的市場結構。

架空競技賽場、超能力功夫設定、草根女性抱團逆襲、全程無厘頭段子串聯敘事帶給《功夫女足》的票房成功，是市場對多元喜劇生態的認可。不必用現實主義的標尺苛責娛樂喜劇，也不必因套路爭議否定經典範式。姚黃魏紫各美其美，方為影壇盛景，《功夫女足》的存在，恰恰證明周星馳這朵曾經颯壓群芳、獨領一個時代的喜劇之花，至今沒有凋零，歸來仍然綻放。



▲有觀眾認為《功夫女足》的表演誇張、特效AI感重。



《功夫女足》內地票房數據（單位：人民幣）

總票房：18.47億元
首周內地票房：10億元
首日開畫票房：2.60億
香港上映時間：8月13日
數據來源：貓眼專業版
（截至7月25日晚上8時）



▲《反斗奇兵5》中寶妮沉迷於智能設備，忽略了傳統玩具。



▲片中胡迪（左）和巴斯光年（右）需要合力解決「玩具史上最大危機」。

►《反斗奇兵5》日前在香港上映。

經典卡通電影《反斗奇兵》（內地譯：《玩具總動員》）回歸。第五部開場，一群巴斯光年如無頭蒼蠅一樣尋找目標；小主人寶妮有了平板電腦，和傳統玩具相處的時間越來越少；女牛仔翠絲和小馬陰差陽錯踏上了冒險之旅……影片前半部多線敘

事，情節跳躍不集中。幾條線索交匯後，玩具們齊心協力幫助自棄的平板電腦「小荷」回家的這個段落，迪士尼和皮克斯的底蘊再次厚積薄發，視覺高潮與情節高潮相得益彰，情節高潮與情感高潮形神兼備。

陳學軍

《反斗奇兵》系列的常青密碼

在看完《反斗奇兵5》之後重溫第三部，「補課」第四部，發現卡通老店和成功IP絕不浪得虛名。出品方有一套極其穩定的創作邏輯：人物成長、嚴謹結構，在商業包裝的表層之下，堅守合家歡基調，扎根真實社會生活，跟着時代變遷寫故事。整個系列始終適配兒童敘事視角和節奏，以此切入情節，衝突強烈但格調輕鬆、趣味充足。現實中交不到朋友的寶妮，通過智能設備一秒鐘就加上朋友，然而朋友聚會的場面卻是每個人各看各的平板電腦。影片表層是傳統玩具與智能設備之爭、是孩子愛看的翠絲歷險記，內核卻值得成年人回味和思考：傳統玩具面對智能設備應該「如何自處」，這和觀眾如何在AI時代找到自己的價值的命題，如出一轍。

映照社會生活變化

《反斗奇兵》系列的突出特點和核心優勢，是人物成長和時代變化深度綁定。每一部的劇情推進，不僅展現玩具主人的人生階段，更同步映射彼時彼刻

的社會生活變化，故事落地真實、絕不懸浮。

系列第一部誕生於上世紀90年代，搭建了貫穿五部不變的核心世界觀：玩具擁有生命，會在人類面前偽裝靜止。上世紀50年代問世的牛仔警長胡迪與「太空人」巴斯光年不打不相識的爭搶，聚焦了孩童最真實的情緒：爭寵、嫉妒、害怕被替代。《反斗奇兵2》通過胡迪「被綁架」、發現真實身份、冒險營救與回歸，探討了成長、友情、自我



基調。▲《反斗奇兵5》延續了系列的溫馨

價值以及「被需要」的深刻主題。

系列被「封神」的第三部，安仔從孩童長成大學生，帶出了玩具一生的終極選擇題：是一直陪伴擁有溫暖，還是永久封存漸漸遺忘？情節出新出奇之處，則是被送到幼兒園的玩具們飽受「小魔王們」的非人折磨，外表柔軟敦厚的草莓熊竟然通過黑社會手段霸凌玩具，甚至在生死關頭忘恩負義落井下石。

跌宕起伏的劇情，九死一生的考驗都發生在（美國）觀眾日常生活的小鎮，冒險逃生中的情節轉折有力又合乎情理；為了所有年齡段孩子的認知和情感接受，影片結尾編導也沒有對罪大惡極的草莓熊處以極刑來大快人心。

最終安仔將玩具送給寶妮，完成了童年、成長、告別三大主題的終極表達，把離別的釋然具象化。雖然這場戲很短，但感染力極強，孩子看到歡樂與奇遇，成人看青春落幕，讓卡通動畫故事有了現實重量，也是影迷公認的完美故事閉環。



角色「物」盡其用

而《反斗奇兵4》推翻了「玩具必須依附孩子才有價值」的核心邏輯，提出玩具可以擁有自我、身份自由、脫離人類存在。最近的第五部更是時代敘事的絕佳延續，在網絡社交、電腦遊戲普及時代如何交到一個真人朋友？影片視野開闊，沒有批判新時代，也不懷念舊時光。在玩具處境中寫人物的心態、進而呈現故事內核。比如翠絲無意間挖出樹下寶藏，發現從前的小主人用「翠絲」給自己的孩子命名，角色的過往不僅鋪墊當下劇情、豐滿人物底色，更拓寬了故事格局，這份愛的傳遞令人動容。

樹立主角有經歷、有軟肋、有成長的立體形象體現着編導水平，而極致嚴謹的細節呼應、劇情鋪墊和收尾針腳綿密則代表着完成度和整體質感。整個系列幾乎沒有多餘鏡頭、沒

有突兀劇情，所有伏筆都有回應，所有危機都有閉環。

最經典的莫過於第三部的垃圾熔爐的最後一分鐘營救。一眾玩具拚死求生卻墜入熔爐，絕望壓抑、命懸一線，讓觀眾既揪心又無力。生死瞬間，前文鋪墊過的小怪物從空中降下用鋼爪救下所有玩具。這個轉折毫不突兀，危機化解有據可依，既保住了溫情基調，又完成了玩具們團結一心的「大團圓」設定。每個人物都「物」盡其用，讓劇情反轉看似意外，細細品味又合乎情理。

對照近年進步巨大的國產動畫，不少作品顯然還沒有建立起這樣成熟的創作體系：故事衝突強烈但生活基礎扎實，人物立體成長又反映時代變化。題材處理兒童能看懂趣味、成年人能讀懂深意。IP系列作品前後呼應，邏輯自洽、細節閉環。為此，希望「熊出沒」、「哪吒」等系列能長線發展，走得更遠。