



被浪费和被误读的

当好点子变成了“烂”电影

人们常说,巧妇难为无米之炊。其言下之意就是,没有好的创意素材,即便再强悍的导演也拍不出好的电影。在这个任何事都能入戏的世界里,其实并没有绝对意义上的“坏题材”,只有一般意义上的“坏电影”。也就是说,无论是什么题材,哪怕是公认的绝佳题材,也会被一些导演拍坏掉。

本周正在上映的电影《逆世界》,口碑不佳,流传度也不高,但如果来听一听它的创意,会发现这是一个极佳的梗:当你我的世界在物理上是逆转的,空间如何交融,爱情如何表达,桎梏如何被打破。但最终《逆世界》却在一个不靠谱的导演和两个相比较靠谱的演员手上变成一部少有可取之处的平庸片,不仅如流水账白开水一般寡淡,甚至它本身那个极具创意的念头也遭到浪费。

其实,纵观浩瀚电影史,把一个好题材、一个优质设定糟蹋掉的影片比比皆是。它们或许不是完全意义上的烂片,但它们总有一个“烂”点,阻滞了影片达到它原本应该攀登的高度。我们林林总总地选出了6组好点子下绝妙与平庸的电影对比,从中,我们或许可以一窥“好梗不出佳片”的尴尬事实,以及相对的,重新回味那些把一个好创意发挥到让人惊叹高度的好电影。

IDEA 1 进入他人的意识

【科幻设定,让意识成为实体,梦境与现实世界混淆,常见于科幻片】

榜样:《盗梦空间》VS《红辣椒》

把意识形象化这种事情并不好做,诺兰在《盗梦空间》里提供的是一部结构佳作,正如巴赞说的,在意大利新现实主义电影中已经“没有电影,展现的都是工人们真实的生活。”盗梦空间亦如是,没有电影,走入的是崭新的逻辑、结构、思维的探索乐趣,一道智力题的各种解读。而今敏在《红辣椒》里则用汪洋恣意的想象和对影像意识的诠释,让人们大开眼界。

这两部电影都有一个共同的特点,那就是被形象化之后的意识,都扑朔迷离引人入胜。

一句话成功学:它们证明了电影是伟大的造梦机器这一事实。

浪费者:《入侵脑细胞》

和《盗梦空间》、《红辣椒》相比,《入侵脑细胞》对意识的“形象化”令人费解,因为出现在片中的那些具象化的意识本身都是现当代艺术品。加上色情、SM、暴力等元素的渲染,这些本来就无法解读的现当代装置艺术又有了新的“意识”。《入侵脑细胞》最后落脚在了一桩凶杀案之上,并没有把意识的那种诡变莫测的特质表现出来,要说精彩程度,还不及《龙纹身的女孩》。

槽点:除了诡变莫名的当代艺术作品,就剩下詹妮弗·洛佩兹的身材,从这种意义上来说,它不愧为一部视觉系电影。

IDEA 2 代理机器人

【科幻设定,让机器人成为人类的傀儡,从而展开叙事,常见于科幻片】

榜样:《银翼杀手》

带有“俄狄浦斯”味道的《银翼杀手》是一部把代理机器人的元素发挥到极致的影片。加上不同剪辑版本中戴克截然不同的身份,以及远远超过时代的眼光和概念设定,这部电影一直是科幻迷们津津乐道的对象。在表面上,影片讲述了人类和复制人的关系,从哲学上来说,斯科特探讨的是一

个人应该如何去“认识自我”和“寻找身份”的古老命题。

一句话成功学:黑色电影气质的科幻神作,世界观上升到哲学高度。

浪费者:《未来战警》

而类似设定的《未来战警》就惨了,游戏化的情节、老套而无趣的故事主线,以及布鲁斯·威利斯略显老朽的演出,都让这部电影有些“惨不忍睹”。虽然导演想在影片中展现出一种超越时空和种族的价值观,但却因为影片太过于商业化的追求和功利性的技巧而淹没不见。

槽点:望头知尾的故事,人物情节单薄,还让老布戴金色假发,你以为这是喜剧片?

IDEA 3 颠倒的世界

【科幻设定,反牛顿定律设置了两组引力,常见于科幻片】

榜样:《头朝下的生活》

用世界颠倒制造一种疏离感,再用“努力在一起”的情节制造一种亲和感。今年奥斯卡入围短片《头朝下的生活》把这种“世界颠倒”的概念加诸在一个重修于好的爱情之上,让人倍感温馨。把科幻元素带入夫妻之道,从两性摩擦到互相包容,婚姻生活里夫妻的对立面由

这种上下颠倒的生活表现得淋漓尽致,一句话成功学:世界上最遥远的距离并不是一个在上一个在下,而是身在一起心却两地分离。

浪费者:《逆世界》

《逆世界》有个好点子,如果拍摄成类型片的话,也一定是极为出彩的。影片中的“上下层世界”的设置,就有集权、革命的特色,努力点说不定会有一部《大都会》一般的神作也说不定。如果拍摄成喜剧片,那种身上着火、小便往上飞,以及男主角飞蛾扑火的情节和桥段也能制造无数笑料。可惜的是,本片导演用这个好题材,拍了一部四六不着调的电影。商业不下去,文艺不起来,最后就成了扶不上墙的刘阿斗。

槽点:搭了个大台,唱了出小戏——《蓝领屌丝逆袭白富美女设计师》。

IDEA 4 录像带谋杀

【惊悚情节,让录像带成为诱因、某种催眠由头或者是符号,常见于惊悚片】

榜样:《录像带谋杀案》

用虚拟来影射现实,让虚拟来影响现实,这是电影的“本体论”,也是电影人的“反思”。在《录像带谋杀案》这种电影中,想象力、反思力和执行力都一流的大卫·柯南

伯格给我们送上了一出集恐怖、科幻、深度和复杂于一体的影片。他当年所看出的媒体对人性的影响,放到今天来依然具有划时代的深刻的意义。

一句话成功学:预言帝焉有不成功之理?

浪费者:《8毫米》

在恐怖片《8毫米》中,录像带成了一件道具,或者说是一个线索。整部影片所遵循的,都是那种B级片里才有的稀奇古怪的逻辑和质感。换句话说,要不是凯奇,这部电影早就被打入了万劫不复的烂片行列了。

槽点:私人侦探深入虎穴,案件追踪曝光AV行业,还有吗?

IDEA 5 两人互相换脸

【科幻、魔幻设定,两位主人公互换脸之后,身份也置换,常见于科幻片】

榜样:《变脸》

《变脸》把“变脸”这个川剧里就有的俗套桥段玩出了花活。先是警察变成了恶匪,后是恶匪变成警察。相貌互换,身份也互换的两个人开始了某种意义上“寻找我是谁”以及“找回身份”的旅程。这种哲学上的

思辨,加之吴宇森的暴力美学,以及片尾那一段在“镜宫”中的具有符号学意味的动作戏,整部电影让人看起来回味无穷。

一句话成功学:两位大咖的演技学+吴宇森的暴力学白鸽学。

浪费者:《画皮II》

同是变脸,《画皮II》就把这个元素放大了噱头,硬行加诸的意义、刻意放大的特效和化妆,一切看起来那么山寨和坑爹。变脸这个情节,应该是整部电影中最具有冲击力、情感激荡力和惊心动魄的桥段,可是在乌尔善的手下,这个情节却像是过场动画一样可有可无。

槽点:作为一个视觉系导演,和一部视觉系电影,乌尔善和《画皮II》都成功了。

IDEA 6 真人进入游戏世界

【科幻设定,实体人物走进游戏世界,人类-程序展开互动,常见于科幻片】

榜样:《夏日大作战》VS《感官游戏》

进入游戏世界的影片,最重要的就是趣味性和观赏性,如果没有了这两者,这种电影所存在的价值,或者说借用“进入游戏世界”这个点子,就显得不那么重要了。日本动画《夏日大作战》从一个令人意想不到的

角度把家庭生活、家族愿望、社交网络和在线游戏结合在了一起,营造出了新鲜感觉和新趣味。

一句话成功学:在游戏世界里拯救世界,这是多少游戏宅的梦想。

浪费者:《天地逃生》

虽然也有游戏的设定,但是《天地逃生》却是另一种影片。游戏的元素在这部电影中并不算重点,而更多的是反乌托邦、反极权的情节和元素。或许,这部电影在社会属性和动作片的意义上棋高一着,但在游戏范畴内的“玩家-操控-角色”的序列上却显然有些脱节。

槽点:让游戏这个好设定仅仅沦为一个背景。(据时光网)