

火车是爽片的理想舞台

□ 撰稿 | 苏打

《子弹列车》这部电影让我意识到，原来自己很久没有看过所谓“爽片”了。即使又是打斗，又是日本，又是“高科技低生活”的赛博朋克风，各项指标看来都“思不出其位”式地中庸，我还是从观影过程中得到了不小的快乐。由同一位导演出品的《疾速追杀》，就不曾给我带来这么些乐趣。也许是因为近来沉闷太久，而本片来得恰逢其时。

火车是特别理想的舞台。远有《东方快车谋杀案》，近有《鬼灭之刃无限列车篇》，层见叠出，大家依然百看不厌。车厢框定了时间地点人物三一律，不用编剧再费心神。只要列车一出场，无需再多铺垫，戏剧冲突就能迅速拉起，矛盾集中且尖锐，观众得以分分钟入戏。车内是恒定的近场，窗外是变幻的远景，演员在狭小的空间里腾挪，这个设置本身就充满古典而不枯燥的趣味感。当然设定终究只是前提，后续如何铺展，依然取决于影片本身的能力。

爽片不需要特别完整的逻辑，剧情只要提供一个差不多的框架，观众就可以平顺接受，人物也只要能展示单一性格就已足够。布拉德·皮特饰演的男主，是成片最正常、也就是最缺乏个性的一个人。正常人踏入荒诞世界历险，力图以基本良善的价值观抗衡周遭诡异的千军万马，属于《爱丽丝漫游奇境》一类模式。注定与之相映成趣的，是各路配角的旁逸斜出。《子弹列车》在这个层面又一次呈现古典趣味，从外表呆萌内心狠辣的小萝莉到杀人如麻喜爱托马斯小火车的胖杀手，每一个人物都似曾相识，但是看着不烦。剧情节奏的短平快，反而令缺乏新鲜感的人物派出熟悉的快感。



爽片也不需要明晰的价值观。如果非要加劲说上去，像小学生总结中心思想一样，那么也许一切电影都能给安排上某种指归。但实际上，《子弹列车》并没有怀抱多么高伟的目标，第一目的是娱乐。毕竟冷傲如天后，也有感叹“爆米花好美”的时候。硬要赋予爽片某种意义，就像读到“拼却一生休，尽君今日欢”，而硬要追问其中有几多深沉，未免不近人情。

但是爽片一定需要感染力啊。要让观众感到鼓舞，感到沸腾，甚至于在那么一时半刻里，感到血管正腾腾地跳动。以《子弹列车》说，即使不在音乐震天响起、婚礼化为血海的场景里心潮澎湃，不在两人绝杀一打半群演的回忆里血脉贲张，也要能够在杀手的死而复生或者绝杀里惊呼那么一两声。主角自有光环附体，观众从头就知道他要活到最后；配角就得自求多福，生生死死未必遂人愿。在影片存续的短暂时长中，配角能在感情上唤起观众多少的共鸣，决定了片子的可观赏度。黑色幽默的部分在本片当中反而退居次席，淡化到舞蹈情致的杀戮场景和儿戏状态的血流成河，不是影片最打动人心的地方。反而是托马斯小火车的贴纸，不多不少，恰到好处，成了触发必杀技能的应然点。虽然是爽片，却并不毛糙，进而还在各种细节上做到了呼应和加分，可以称得上诚意满满。

说到底，“爽”的要义并不是花天酒地、胡作非为，“爽”说到底其实是自由，实在没有什么能够阻挡人对自由的渴求和向往。写这篇稿子的时候，敝地的中小学校终于恢复线下课程，家长们喜气洋洋的程度堪比过年。即使重拾接送孩子的焦虑，然而当日影西斜之时，室内寂然无声，那仿佛想干嘛就能干嘛的自在，还是不由让人在心底一声轻叹：爽啊。👍

