

新片点击

# 电玩城到电影院只有一步距离

## ——电影《极品飞车》观感

□于新花

从不曾有一款游戏连续出版到第18代版本，而且这个系列还将继续下去。作为EA公司的常青藤与摇钱树的《极品飞车》是一个近乎不朽的话题，电影版的改编，剧情显然只是起到了一个将游戏中狂飙、通缉、宿敌多种模式串联起来穿针引线的的作用，这是一部用汽车引擎说话的电影，也证明了从电玩城到电影院只有一步距离。

改变源于一个广泛的基础，提起赛车游戏，或者提起赛车运动，《极品飞车》无疑在游戏史上和赛车运动史上都占有举足轻重的地位。相信该系列作品的很多忠实玩家，都期盼极品飞车系列能够登上大银幕。福特野马、兰博基尼、布加迪威龙、迈凯轮P1、萨林S7、科尼赛克Agera R等等，当一大批真实的顶级名车接连上阵，相信爱车一族会大饱眼福。对于最拉风的福特野马，电影与游戏一样对改装车寄予了特别的厚爱，每一个真实可靠的改装数据都最大限度还原游戏世界和现实世界。

更何况影片一直以赛车推动剧情，甚至在本该处于剧情平稳推进的中间阶段，导演也安排了一段争分夺秒、杀机重重的公路之旅，神经时刻无法放松：你追我赶，斗智斗勇；时间不够用，边开边加油；遭对方追杀，被逼至悬崖……同样引用自游戏的直升飞机、地面队友的支援使得主角如虎添翼，三线合一令人目不暇接。在影片画面上，令人惊喜的是遵循自由赛道原则，男主角的车在路上横冲直撞，惊险地躲过各种来往车辆。飘移、撞击、凌空飞跃等游戏技巧，以及翻车、爆炸等刺激效果都出现在了电影中，甚至路线都差不多。上下镜头间景别、角度、运动方向的巨大差异、剪辑的快速凌厉形成了赛车时的速度感，而特效镜头几乎没有，全片都是实拍完成。男主角第一次试驾改装好的福特车时，导演则收起了频繁的镜头切换，以长时间的第一人称镜头代之，唤醒观众对游戏画面的强烈记忆。

当然，如果没有游戏作为基础，那么看这部电影的前半段估计会使人昏昏欲睡，因为全片的看点在后半段才开始全面铺开。除飙车竞速外，《极品飞车》将传统美式公路电影的融入，支撑起了后半段的剧情发展，一路独特的美国公路风光，男女主角险象环生的公路历程，看到此，才能让我说这是一部真正的电影而非一部游戏攻略。

《极品飞车》电影版的神奇之处是，一个由全世界最主流的游戏改编的电影居然处处透着文艺范。这是部有情怀的电影，导演的确将一个简单的想法挖掘到了一个深度，让冰冷的驾驶机器有了微妙的情感。



# 假如生命

## 囿于永不停息的列车……

### ——电影《雪国列车》观感

视角分享



□齐伶俐

走出电影院的那一刻起我就知道这部电影给我留下了太多疑问和思考，以至于我认为要做出精准的评论是一件不可能完成的任务。但是，鉴于谜题本身的吸引力而言，我还是提起笔吐露一些在感性认知和理性判断的斗争之后幸存下来的想法。

首先我们来做一个假设，你能否想象，有一天你将生活在一辆火车上，它环绕着地球行驶，列车就是一个封闭的生态系统，你所需要的食物、衣服和水全部由列车自己供给，在一个神奇的引擎的带领下，列车永不停息地行驶着。

这样一个荒诞的想法在电影《雪国列车》里成为了现实。

故事讲述的是因为全球气候变暖，人类向大气层发射了CM-7冷冻剂，结果导致地球进入了冰川时代，大部分人类死于严寒和恐慌，极少数人登上了威尔福德开发的借助永动机引擎环绕地球行驶的雪国列车。然而列车却并不是幸福的天堂，生活在末尾车厢的底层人类一直饱受压迫，为了争取自由和权力，他们在过去若干年里发起过多次暴动，但均以失败告终。这一次，拥有领袖气质的柯蒂斯试图找到被囚禁的安保设计师南官民秀，借助他之手打开通往首节车厢的重重大门，推翻威尔福德的统治。一场血腥的暴动正在酝酿……

影片电脑特效十分震撼，被冰封得死寂的地球和生命气息洋溢的列车构成了鲜明的对比，大量铺陈的白色世界让人对列车外的世界充满了恐惧和敬畏。而在列车里，末尾车厢和前端车厢又形成了巨大的反差，末节车厢的暗无天日和前面的色彩明丽让列车的阶级性不言而喻。看上去这是一部视觉效果赞、演员阵容强的典型好莱坞商业电影。但是

那位韩国导演奉俊昊的电影不会这么简单

单，影片的内在逻辑是值得细细探寻的。

拨开故事的外衣，影片讲的就是一个由末端向前面车厢挺进的过程，柯蒂斯带领底层人民发动暴动，目的就是要到达最前面去掌控列车的引擎，然后让底层人翻身做主人。暴动自然少不了流血和牺牲，所以我们看到了大量激烈的打斗场面，其实从柯蒂斯撞开第一扇门的瞬间开始，他就不能后退了，要么死，要么走到最后。

影片的多义性和复杂程度让我不由得想到了卡夫卡的小说《诉讼》（一译《审判》），这实在是让人觉得很无奈，因为后者恰是一部在评论家眼中各种说法都有、而且看起来都有道理的作品。但是据说《雪国列车》的创作者最初也从《诉讼》中汲取了灵感。且不提大量隐喻和荒诞元素的应用，因为在这样一场看似救赎的暴动之中，人性也在经历着一场永无止境的审判。

毫无疑问，暴动的领导者柯蒂斯是当仁不让的主角，但是老套还是让宋康昊饰演的列车动力系统设计师南官民秀成为了与柯蒂斯相对的另一精神领袖。柯蒂斯和南官都痛恨这辆列车，但他们一个希望走到最前面，去改变奴人役人、人吃人的“人间地狱”；一个希望打开列车通往外面世界的门，重新找回属于人的自由和世界。这两种追求其实没有优劣之分，只不过经历不同、立场不同。不过我很喜欢柯蒂斯和南官在最后一扇门前的对话，他点燃了南官给他的最后一根香烟（也是人类世界仅存的一根），开始了灵魂的自我拷问，原来谁都有难以启齿的过往，一个失去了人性的人在被救赎后一样能够为了信仰去战斗。

回到我们最开始的假设，你是否能够一辈子在这样一辆列车上生活呢？柯蒂斯终于和列车的创造者威尔福德相对而坐，威尔福德向他道明了列车的“平衡”秘密并希望他能成为自己的接班人。在那一刻，柯蒂斯的内心防线终于崩溃，他知道自己的暴动原来也会被人利用，自己不过是整个“生存游戏”中的一枚棋子。但是他看到了原来列车引擎需要小孩来担当零部件，这使得所谓的完美引擎成为了一个更可笑的谎言。于是，他最终选择让南官炸开车门……

因此我想说人要活下去并不难，难的是用怎么样的一种方式，是为了生存不择手段奴役他人还是有尊严、有信仰地去活。我觉得，即使生命囿于列车，也总有一些东西不能被囚住，不能被放弃。

