

# 《火锅英雄》:回归生活本味 沾得类型真髓

◆ 戴钟伟



以火锅破题的电影，竟也与火锅的味道奇妙地契合。影片《火锅英雄》的故事发生地设置在山城重庆，而整个故事结构初尝是“鸳鸯锅”——银行悍匪与陈坤、秦昊、喻恩泰等平民英雄的戏剧对峙，如红汤白汤；细品却是一个地道重庆独有的“子母锅”——外圈是一桩以银行金库巨款为缠斗焦点的抢劫动作片，内圈是三个人到中年的普通男人面对生活磨砺的衰与荣，而影片比生活中的子母锅多一层的最内圈的小锅里，沸腾的则是创作者很私人化的对逝去美好的唏嘘与珍惜。

整部影片的影像风格、剪辑节奏非常凌厉，甚至有些暴烈直接，平中蕴奇的场景、合理吊诡的情节，甚至一些段落的镜头处理，都很容易让人联想起杜琪峰在银河映像时期的巅峰之作如《暗花》《夺命金》以及《老男孩》《黄海》等一批韩国罪案电影。高潮的火拼段落，干脆冷静，颇得昆汀·塔伦蒂诺真传。但影片的核心情绪影像却是一个非常温暖的“偷窥”，少女白百合意外窥破少年陈坤等“沙坪坝草蜢”在废弃厂房的排练。那段的光影效果，不由让人联想起《美国往事》的经典桥段。我不觉得导演杨庆用那样一段与整部影片色调完全不兼容的画面，仅仅是为了赶时髦地“致青春”。《火锅英雄》是部尽管投资不大，但野心却很大的原创新作。

虽然整部影片在多维化线索梳理编排的娴熟程度上还显得有所生涩，在故事以及人



物命运的逻辑合理性上还有些许硬伤，但《火锅英雄》还是让我惊喜地看到了一个中国类型片导演的成长以及一种让我们产生足够正向联想的良好趋势：从《捉妖记》到《寻龙诀》再到《火锅英雄》，中国已经出现了一批自觉自省的类型片以及导演。

在现代化消费社会中，类型化可能是一切文化消费品的共同特征。小说、音乐、漫画都有类型，电影也同样并不特殊。当电影成为一种商品后，被类型化是必然命运。在好莱坞成熟的影视工业体系中，管理观众期望在创作中是一件很重要的事，而类型片就是对观众期望的一种保证——我保证有你所希望看到的，且不止于此。

与《捉妖记》、《寻龙诀》相比，《火锅英雄》不仅在类型片电影的技术呈现层面上有着同样的成熟，而且以商业化的故事架构探头，在现实生活中打出了一口井喷的富矿。奇幻、架空、寻宝的超现实漂流固然精彩，但能够脚踏实地，回到真实社会中，感知世事变迁中的人情冷暖，讲一个可触摸到温度、可评判深度的故事，更显艺术家直面社会的责任与勇气。当众多一线名导将视野投向怪力乱神、在无限虚空中寻找艺术创作冲动时，或是沉醉于傻白甜的粉红色都市童话沾沾自喜时，我们更加欣喜于杨庆这样贸然闯入的带有生活原生态粗粝感的现实主义者在。在一个价值观多元，传播环境重塑的巨变年代里，《火锅英雄》提

供了一个看似荒诞不经但本质诚恳的语境。

在这样的语境下，小人物、失败者的刘波，比神通广大的摸金校尉胡八一提供了更大的角色表演空间，陈坤也几乎奉献出个人演艺生涯中最为深刻也最为精彩的一次表演，喻恩泰也终于打碎了《武林外传》赋予了他也限制了他的吕秀才角色。相比之下，火锅三兄弟中，反而是秦昊仅仅守住了自己的本分，不过不失，但也没有令人惊叹不已的光彩。影片中最意外的惊喜，最出彩的角色之一，是重庆这座城市。从未有过一部影片，如此直击本质地展现出山城充盈的血性和奇崛的魅惑。陈坤、秦昊、喻恩泰扛鼎，同时坐拥时下内地影坛公认的幕前幕后两大“票房神兽”白百合、赵英英，依然保持小成本电影诚意制作特色的《火锅英雄》，已经显露出经过精密商业计算的现实主义的“豪华”，《火锅英雄》的成功，就是现实主义的胜利，也是类型片的胜利。

其实，一部好的类型片，应该是在观众和创作者达成的契约范围内，但是又适当地突破这种期望，提升了观众的观影经验，让观众在欣赏同时意外惊喜：“原来可以这样！”而成熟的类型片导演的标志之一，就是善于经营契约和突破之间的关系。在国产电影工业化和商业化的初期进程中，我们首先需要的，是那些能够用成熟方案满足观众期望，达成契约的创作者，这些创作者才是真正将电影市场从营销时代的泡沫中拉出来，进入观演双方良性互动，健康发展的新生态的主力军。

《火锅英雄》就让我们感受到了这样一种清新。回归生活本味，沾得类型真髓。



扫一扫  
请  
关注  
「新民  
艺评」

在一般读者眼里，在下大抵也忝列所谓“学者”，可是我真的对很多“学者”避之不及，不为别的，就为他们好像不大“会”说人话”。他们喜欢臆造一个扑朔迷离的“学术题目”，然后一二三四煞有介事地用套话“论证”之，尾巴处必有一大堆引文，以示“读书很多”。

不说远的，就说我所熟悉的“文艺批评”。因为职业之故，经常会收到一大堆相关“学术刊物”，然而说老实话，遍阅目录，很少能引起我阅读兴趣；好不容易发现一个貌似深刻的好题目，一读文章，或平铺直叙或结屈聱牙，不忍卒读。于是我就比较留意“非学者”的文章，而且往往有惊喜收获。比如王安忆，比如余华，比如韩少功，他们很少用“学术语言”，但是“乱弹”之中有真知灼见，于不经意间“命中”我久思不得其解的某个问题。于是悟到：“真问题”一定会有“真答案”，而所有的“真答案”一定是言简意赅一语中的的，假如“弯弯绕绕圈子”地旁征博引言不及义，一定是因为没有真正想明白，没有找到真答案。记得香港著名经济学家张五常有一句名言说，经常有人向我推荐某某学者如何了得，我只问一句：“他说过什么”？张五常真是睿智，他很明白，所谓的一流学者不是因为著作等身或名声在外，而是因为作为某个学术领域贡献了什么。言之有物的好文章不用太长，找到其“关键词”，就能掂出含金量。

说到“关键词”，我觉得这是需要发现和寻找的，它们有时不一定非常显赫地特意标出来，而是如灵光一现般地夹杂在某些谈话、散记、随笔之中。比如今天看到一篇记者对美国梦工厂 CEO 卡森伯格的专访，他的一段“随口回答”就很有嚼头，他如是说——七八年前，我也没想到这个产业的发展这么壮观，发展得这么快。2008 年我看到了《功夫熊猫》在中国的成功，它让我扭过头来，告诉自己那不不只是“对了这边观众的胃口”那么

## 『创作本能』是如何『完美命中目标』的

◆ 刘翼达

简单，肯定还有别的因素。现在往回看，你会记得那时候《功夫熊猫》是有争议的——好的那种争议，人们惊到了：一个外国公司怎么会这么懂中国？我想这件事帮我们打开了大门，没人教我们要干什么，而是我们自己的创作本能完美地命中了目标。这也鼓励了我们，更加跃跃欲试地想要投身到中国这一波发展浪潮……

我要特意把隐藏其中的四个字挖出来分析一下，这四个字就是“创作本能”。他是说，其实做这一切的时候，他们并没有胜算的把握，而是凭着对艺术和市场的本能判断，按照创作创意创新的内在规律，“歪打正着”地取得了成功。可是“完美地命中了目标”真的只是偶然侥幸吗？并不是。他意识到，这一切，不只是“对了这边观众的胃口”那么简单，肯定还有别的因素。这“别的因素”是什么，他没有像“学者”一样子丑寅卯地娓娓道来，或许也没有“能力”条分缕析地“写论文”，但是有这句话这就够了。我想，在他们的“创作本能”里，不乏人性、价值观、幽默感、民俗心理、喜闻乐见的形式、桥段的合理衔接、视觉冲击等等，所有的一切加起来，才会“完美地命中了目标”。如果只是为了“对这边观众的胃口”，未必有胜算。其成功，不是因为简单的“懂中国”，而是其“创作本能”内含的普适性和独特性，帮助其“命中目标”。

其实像卡森伯格这样于不经意间说出“关键词”的艺术家还有很多，他们集一生的经验和感悟，“点死穴”般地道出一些至关重要的艺术观点和发现。作为文艺的研究者，我更倾向于“学者”们从这些优秀和伟大的艺术家身上去寻找“文艺命题”和“文化命题”，而不要沉迷于“既成话语”和“习惯套路”。如果有一天，我们锤炼出与世界齐肩的“研究本能”，能够经常性地有一些文化领域和命题上“完美地命中目标”，给人启迪和惊喜，那才叫人惊艳。至于像不像“学者”，又有什么要紧？

## VR：让电影玩起来！

◆ 花晖

最近 VR（虚拟现实）火了！这项尚待深入研发的技术，仿佛一夜之间在影视圈、科技圈、乃至投资圈掀起了近乎淘金般的热潮。乐视推出一部名为《禁闭》的自制短剧，号称中国首部 VR 故事片，这是乐视继去年推出 VR 硬件之后，着手在内容端发力，透过建立全景频道布局网络 VR 平台。名导高群书又宣布筹拍亚洲首部 VR 剧情长片，初步投资 1 亿元。仅隔数日，又一大腕级导演张艺谋表示将试水 VR 创作。顶级团队动作连连，不禁令人充满遐想：2016 年将会是 VR 电影元年吗？

就硬件准备而言，VR 电影的新纪元已经开启。Oculus、索尼与 HTC 三足鼎立，在分辨率、视场角、延迟率、操控性上你追我赶，称霸高端 VR 显示市场。搜索万能的电商平台，手机插入式眼镜铺天盖地，本土厂商不断拉低大众初探 VR 的门槛。但无论是装备数千元的头盔，还是数十元的简易眼镜，看到只是 VR 的表象，玩到才是其灵魂。

VR 电影的完整定义需要满足两大核心指向：其一、全景式的立体成像与环绕音效，可以彻底冲破传统影院的维度，令观众在视觉和听觉上产生浸润于影片环境的沉浸感。其二、通过对观众头、眼、手等部位的动作捕捉，及时调整影像的呈现，从而形成人景互动。比如当观众跟随主人公追击嫌犯来到三岔路口，可以通过手中的遥控器乃至眼球运动择路而行，每条路径触发的场景与故事走向，都将有所不同。左边一条可顺利抓捕，成为神探夏

洛克；中间无功而返；右边则可能反落陷阱。虽然不同分支的发展依然逃不脱编导的设定，但较之过往对于角色、情节仅能做出的单向接受，在关键剧情上拥有选择权，无疑会为观众带来更大的代入感与满足感。当一部电影结束，由于每条分支选择的差异性，每位观众都将拥有一部属于自己的电影。与不断升级的感官刺激相比，这种允许观众介入故事发展，乃至自创电影版本的可能性与可玩性，是 VR 电影的最大卖点，亦是对电影叙事的概念更新与美学贡献，更是对当下“体验经济”的发挥。

但必须清醒地认识到：电影的本真，是讲故事，任何技术都拯救不了无法讲好故事的电影。而 VR 技术的独到优势，在某种程度上对于讲好故事是个挑战。全景式画面，容易令观众东张西望，而为了放大 VR 的奇幻视觉感受，各类眼花缭乱的影片特效必然被列为制作的重中之重，一旦观众在“玩电影”的过程中，关注的焦点与编导的设定产生偏差，难免会忽略一些推进剧情发展的重要因素，对于理解情节转折、看懂故事产生障碍，这便把 VR 电影给“玩坏了”。另一方面，为了凸显 VR 电影的互动性，编剧自然费尽心思设置各种关卡式的分叉，这会迫使 VR 电影的题材向悬疑、探险、惊悚等有限类型收窄，有陷入内容重复、形式同质之虞。因而，如何令观众在玩得开心之余，玩得明白、玩得多样化，是编导们需要解决的重要问题，否则当大众消费了若干次猎奇体验后，VR 电影也就“玩完了”。

上海文艺评论专项基金特约刊登