

■各抒己见

动画电影《蜘蛛侠：纵横宇宙》

极致视效也不能掩饰主题保守和节奏拖沓

□ 蚌 非

2023年6月，动画电影《蜘蛛侠：平行宇宙》(后称《平行宇宙》)的续集《蜘蛛侠：纵横宇宙》(后称《纵横宇宙》)在国内院线上映，该作延续了《平行宇宙》的情节和艺术风格，继续讲述蜘蛛侠迈尔斯和他来自平行宇宙的朋友们行侠仗义、拯救世界的故事，只不过这部分故事被分割为多部影片来讲述，《纵横宇宙》更多地讲述迈尔斯和女友格温对于个人和家庭身份的思考。

在第一部电影《平行宇宙》中，高中生迈尔斯被来自42号宇宙的蜘蛛咬伤，因而拥有了蜘蛛侠的超能力。将42号宇宙的蜘蛛带到迈尔斯所在宇宙的科学家乔纳森受到超级对撞机爆炸的波及，拥有了跨越维度的传送能力，成为影片的反派“斑点”。但是《纵横宇宙》并未甘于讲述英雄对抗反派的故事，它更多地着眼于英雄对于自己身份的寻找和认同上，进而落入更为传统的亲情、友情、爱情的叙事窠臼之中。

影片在情节上可以分为两个部分。前半部分讲述位于不同宇宙的蜘蛛侠——格温和迈尔斯各自的苦恼，他们年纪相仿、性格各异，都瞒着做警察的父亲成为超级英雄，也都失去了至亲好友。他们一面是普通高中生，有自己的成长轨迹和社交需求，一面又是城市的孤胆英雄，惩恶扬善、救人于水火，但得不到家人的认可，也没有朋友可以倾诉。而他们彼此隔着次元的维度，无法倾诉烦恼，或者互相安慰。

格温率先找到了同伴——多元宇宙中的蜘蛛侠联盟，他们致力于维护多元宇宙的顺序。首领米格尔·奥哈拉果决强悍，颇具领导者风范。但是，当格温将迈尔斯引领到奥哈拉面前，却赫然发现，奥哈拉对迈尔斯另有所图。故事就此进入影片的下半部分。

在维护多元宇宙秩序的“织网”中，每一个蜘蛛侠都要经历丧亲之痛，迈尔斯的父亲也会在不久的将来死去。迈尔斯意图打破这个“命运”，遭到了奥哈拉的指责和阻拦，“救人还是救全宇宙？”这是个古老的命题，迈尔斯也理所当然地做出了他的选择。同时，格温意识到了奥哈拉的保守与顽固，决意集合与她意见相近的蜘蛛侠

同伴帮助迈尔斯完成愿望。影片至此戛然而止，迈尔斯、格温和蜘蛛侠们如何击败“斑点”、拯救家人、拯救宇宙、得到奥哈拉的认同和道歉，都需要在明年的《蜘蛛侠：超越宇宙》中才能见分晓。

这部时长140分钟的电影铺排了多条线索，但全部悬而未决，拖沓冗长的文戏冲淡了蜘蛛侠悲情英雄的气质，英雄人物的纠结与苦恼不仅没有服务于“英雄对抗反派”的剧情，反而喧宾夺主地变成了故事的重头戏。而原本超级英雄的行为，则显得轻描淡写——它破坏了观众对于超级英雄电影的预期，却没有交上令人满意的答卷。

影片的艺术表现力极为出色，甚至可以说，它将现阶段主流商业动画视觉表现的多样性做到了极致。在画面上，它在保留上一部影片艺术风格的基础上进行扩展。大量的色相偏移、漫画式分屏、手绘特效、故障艺术溢满屏幕，而且随着迈尔斯和格温在不同宇宙穿梭，对不同宇宙的视觉风格表达也各不相同。

格温所在的宇宙是水彩质感和印象派风格，迈尔斯所在的宇宙充满赛博风格的未来感，朋克蜘蛛侠外形是摇滚乐手，画面通过拼贴画、摄影图像、丝网印刷等表现他狂野叛逆、不拘一格的形象。反派“斑点”身体仅黑白二色，传送门的黑斑近乎水墨晕染。影片甚至还出现了实拍内容。多元宇宙的设置让创作团队大展拳脚，不仅跳出了三维动画必然写实的框架，在三维与二维等艺术形式之间顺滑切换，手绘、拼贴、漫画手法、水墨、写实、街头涂鸦、赛博朋克、抽象化的表现主义、古典主义与未来主义等艺术风格和美学表达让整部电影变成一座极为华丽绚烂的波普艺术品。

《纵横宇宙》是一部粉丝电影。创作团队竭力在60多年的漫威漫画原作里压缩提炼素材，不仅重现了漫画里诸多经典角色和经典场景，还展现了“蜘蛛侠系列”真人电影中的场景，甚至在每一个场景里埋下对漫画作品的致敬。蜘蛛侠联盟出场了200多位蜘蛛侠，各具特色，而对于有重要戏份的蜘蛛侠，在他们刚登场

时，画面中一定会出现一本漫画，通过快速翻页展示他的来历和经历。这些在漫画中独立行动的超级英雄，如今在一部电影里产生关联，共同行动——对于熟悉漫画的观众而言，这无疑是一次壮阔的历史性展示。

《纵横宇宙》并没有跳出超级英雄常见的主题——少年英雄的成长和迷茫，但在有限的篇幅里又想要展示太多内容，追求面面俱到。比如亲情和爱情、伤痛和误解，



既想要英雄悲情的过往赚人眼泪，又想要英雄拯救世界让观众击节喝彩。众多的出场人物、多元宇宙场景的快速切换固然绚烂，但也严重破坏了故事节奏——甚至从中期开始，它完全抛弃了反派的故事线，而是将领导者或导师身份的人变成“反派”，并在刚刚抛出悬念的时候让故事变成“未完待续”。

极致的视效风格并不能让人忽视保守的故事主题和拖沓的叙事节奏，但对于少年英雄的勇敢无畏，对于蜘蛛侠“反抗者”团队的大展身手反抗“织网”的命运，对于穿过多元宇宙向未来延展的无限可能，谁能不期待下一场故事的华丽开场呢？

作为《蜘蛛侠：平行宇宙》(后称《平行宇宙》)的续集，《蜘蛛侠：纵横宇宙》(后称《纵横宇宙》)带着观众跟随来自1610号地球的蜘蛛侠——纽约布鲁克林的非裔拉丁混血少年迈尔斯·莫拉莱斯，在多重宇宙构成的“织网”中阻止邪恶力量。

熟悉漫威的超级英雄系列漫画的读者对蜘蛛侠的故事应该并不陌生：蜘蛛侠本名彼得·帕克，是一名美国的普通中学生，因为被具有放射性的蜘蛛咬了一口而具备了超能力。在多年的发展中，漫威的超级英雄漫画还出现了很多知名的角色，例如迈尔斯·莫拉莱斯版本的蜘蛛侠。在一次任务中，彼得·帕克不幸死亡，此后，同样被蜘蛛咬过、具备超能力的少年迈尔斯·莫拉莱斯决定挺身而出，遵循彼得·帕克“能力越大，责任越大”的遗志，为了保护人类而战斗。

动画电影《平行宇宙》表现的就是迈尔斯登场的故事，让我们先来一同回顾一下这部前作的成功。2018年上映的《平行宇宙》可以用横空出世来形容：影片讲述了迈尔斯从一个普通少年成长为承担责任的蜘蛛侠，并和来自平行宇宙的其他6位蜘蛛侠组团反抗城市中的罪犯金并、阻止量子对撞机开启时空隧道以拯救世界的故事。《平行宇宙》的一大特色，就是在美术设计上将大量的漫画语言反向应用到动画电影

中——手冢治虫曾开创性地将电影语言引入到漫画，电影中的摄影机运动、分镜等引发视觉刺激的拍摄方式丰富了漫画的表现，而《平行宇宙》的美术设计师则将受电影影响、又发展出自身独特语言的漫画重新引入到动画电影中。影片中常能看到角色在对话时，头会冒出对话框；主人公预感到威胁来临时，身体周围会散发出与漫画画面相似的短小闪电折线；还有用漫画分格的方式表现出的电影镜头……这些都是漫画对动画电影形态的反哺。

在美术风格方面，《纵横宇宙》不仅延续了《平行宇宙》的优势，还为每个来自不同宇宙的蜘蛛侠设计了不同的画风。例如，来自65号宇宙的蜘蛛侠格温是一个心思缜密、没有朋友的少女。在表现格温发泄情绪时，画面中随着鼓点在底色上出现了一个个抽象的圆圈、菱形等几何形状，随之而来的是格温在其中疯

是拯救父亲还是拯救世界

□ 李 萌

狂敲打的表情和动作。同样地，来自50101号宇宙的印度蜘蛛侠卡兰·索尼、来自616号宇宙的蜘蛛侠女侠……画家根据每一个蜘蛛侠的背景和个性进行了独特的画风设计——印度蜘蛛侠自带民族特色的混合画风，而蜘蛛侠女侠则是传统的美漫画风。

但是在故事层面，《纵横宇宙》却和观众开了一个大大的玩笑——两小时的片长，反派“斑点”仅仅在影片的前半部分出现，在故事的矛盾刚刚清晰后，反派却不再出现，竟然会提示观众观看续集电影，这种“欲知详情请听下回分解”的叙述方式着实令人难受。

抛开上述叙事上的硬伤，影片中出现的家庭观念同样很有意思。迈尔斯的父母具有强烈的家庭观念，这从他们对孩子的管教中就能感受到：希望他在学校门口亲口对爸爸说“我爱你”，希望他上一所好的中学，希望他能够更好地理解父母等。当迈尔斯决定去找格温一同以蜘蛛侠的身份闯荡时，妈妈还语重心长地和他进行了一番谈话，大意是希望他时刻不要忘记自己从哪里来、不要忘记自己的家，当然妈妈以为迈尔斯爱上了格温，只是要去追求这个女孩。

当迈尔斯在蜘蛛侠总部看到来自各个平行宇宙的同类，他们过着不同的生活却有着相同的任务即拯救世界时，他的心中充满了欣喜。但是，当蜘蛛侠联盟的缔造者米格尔·奥哈拉告诉迈尔斯，因为迈尔斯破坏了138号宇宙中事情发生的既定规则而造成“织网”的混乱时，且迈尔斯的父亲即将在宣誓就职时失去生命，迈尔斯彻底被自己的家庭观念唤醒。他不能忍受亲眼看着生命逝去而袖手旁观——无论是138号宇宙中的一名警察，还是自己的父亲。迈尔斯既要拯救世界，又要拯救父亲。然而，迈尔斯的父亲按照宇宙的设置必须死去，如果破坏这一事件发生的规则，则会再增加一个宇宙的漏洞，整个平行宇宙构成的“织网”也将再次陷入混乱之中。

当亲人和世界的安全发生冲突时，迈尔斯选择了同时拯救父亲和世界。这一孩子气的行为和其他维护“织网”稳定的蜘蛛侠产生了巨大的冲突……笔者一边观影一边思考，东西方的家庭观念、集体观念在很多地方都有差异化的呈现。同样是保护自己的家庭，当家庭和更大的集体的安全之间发生冲突时，对自我的唤醒、对家庭的责任，在东方的创作者看来，往往是排在集体和国家之后的——家国为大，勇于承担。同样是身处两难之间，或许这就是东西方文化差异导致的创作观念差异。

■ 动漫中国

国漫“破圈”以后怎样？

□ 王秋实

动漫是“中视频”经济的重点产业。近年来，国漫渐有崛起之势，这得益于近年来的政策倾斜与消费主体的转变。自“十二五”规划将动漫条目单独列出后，“十三五”“十四五”均对动漫产业的发展进行单独规划，广电总局《广播电视和网络视听“十四五”发展规划》将“国产动画高质量发展工程”列入“新时代精品工程”，鼓励国漫发展。

动漫的“破圈”势能

从市场角度看，“90后”“Z世代”成为主力消费群体后，以动漫和游戏为主的“宅经济”发展势头迅猛，拉动文化潮流转向。《2023中国动漫出海前瞻报告》显示，2023年我国泛“二次元”用户数量将达4.9亿人，核心“二次元”用户1.2亿人，Z世代中泛“二次元”用户占比已高达95%。“Z世代”作为“网生一代”，这一消费代际自带“破圈”属性：他们对动漫衍生产业熟悉并有消费习惯；版权意识强、付费率高、愿意对虚拟产品和人物表达支持；活跃于内容社区，自带传播属性，衍生创作意愿高。这些特征都有助于动漫的“破圈”。

除此之外，动漫本身也具有充足的“破圈”势能：日漫、美漫等成熟的衍生产业链借助其国际传播力和影响力，带来了强大的衍生品消费惯性；这一惯性在国内市场得以延续，节省用户培养成本；国漫的播放形式目前大多沿袭日漫的“追番”模式，这有助于拉长内容展示期，形成用户黏性、忠诚度和讨论场，扩大内容生态。另外，对“国漫崛起”强烈的感情期待，使受众对内容和制作包容度高，付费和传播意愿强，国漫拥有较为宽容的成长空间，是在上升期的、充满活力和可能的艺术形式和文化产品。

网文IP是国漫的重要内容源头，近5年来，上线动漫约50%由网络文学改编。这是市场的敏锐捕捉，证明了动漫和网文的高度适配性：在题材上，动漫与网文均以幻想类为主，受众重合度高；在制作上，动漫的表达限制更小，对奇幻世界表现力强。2D动画主要靠原画绘制，3D动画主要靠建模和动作，均不受真实的地理环境、物理规则和形体限制，可脱离“现实规则”的桎梏，相比于依靠真实环境和演员形体的影视剧，对幻想类的内容还原更优。如《全职高手》动画用夸张的画风和纯熟的运镜还原小说中“荣耀”游戏角色华丽的招式和对战境况，用UI设计还原“荣耀”游戏界面，相比于《全职高手》影视剧，动漫的还原度更高一筹。在受众上，大型长篇男频文的改编相对有受众基础。

必须承认，日漫对“网生一代”产生过相当大的影响，中国现今的动漫文化样式，以及受众对国漫的期待，受日漫模式影响很大，而当年引进的日漫以“热血”题材为主，如《游戏王》《龙珠》等，总体偏男性向。网文男频玄幻文强调的主角成长线、力量体系、副本模式等，与日漫的“热血、努力、进化”等内容体系具有一致性。“Z世代”受众在接受网络小说改编的时候会觉得熟悉，总体接受度高。另外，日本“民工漫”普遍较长，集数动辄成百上千，受益于这种观看习惯，超长篇幅的网文也可以进行超长篇幅的动漫改编。《斗罗大陆》从2018年播出后，至今已播306集，热度仍然不减。

“国漫崛起”的波折之路

长期以来，动漫在国内的定位是“儿童向”，动漫的题材和表达方式因此受到限制，“青年向”成人动漫发展相对较缓。分级制度的缺失、人才的外流和技术储备的落后，成为国漫尤其是网文改编动漫进一步发展的潜在危机。幻想和战斗往往是动漫的主要题材，战斗升级、成长，是网文改编动漫重要叙事主线，但在缺乏分级制度的情况下，战斗潜在的“暴力”属性往往让作品因家长举报而下架。

成人动漫多年来的惨淡发展使国内动漫人才相对较少，且持续外流。优秀的动画导演、编剧、尤其是分镜师凤毛麟角，使大量国漫在叙事节奏上问题较大，难以形成自己的“风格体系”。而在动画技术层面，原画设计师、建模工程师、动作设计师、特效设计师等专业人才，跟游戏行业的需求重叠度较高。很多动漫从业者“为爱从业”后受到行业惨淡的现实打击，大量流向游戏行业，导致大量的人才缺口。人才的缺失使动漫行业的技术储备和生产力持续不足，例如，网文改编动漫八成以上为3D动画，3D制作速度快、成本低，在模型搭建完成后，演出、镜头切换等只需调整摄影机和人物动作，补充特效、音效、配音等。而2D动画每一个镜头都需要手绘人物、场景，人力成本和人才缺口巨大。但就实际传播效果而言，2D动画普遍被认为更有“动漫味儿”，3D模型贴图材质、特效材质等同质化较强，再加上网剧情节本身的模式化，使3D动画同质感强烈，不具备2D动画的独特“画风”和分镜叙事差异。相对于影视，动漫、游戏等用户的圈层属性较强，网文改编的3D动画实际呈现出来更像动画处理过的“影视剧”，缺乏用比例画面、艺术性景别转换等“动漫式”手法控制节奏、讲述故事的“分镜艺术”，这往往不被这些核心用户接受，这些都是国漫发展的阻力。

但随着政策的进一步倾斜、文化产品的多样、运营手段和制作技术的升级，国漫与网文改编动漫也有了更多的发展契机，动漫和游戏合作变多，“漫游联动”效果或好于“影漫联动”，潮玩、文创产业的发展也有助于发挥动漫的“破圈”势能。开源动画编辑器和UGC(User Generated Content)的简称，即用用户原创内容模式的3D动画短剧也可扩充新市场方向。近来，短视频平台PGC(Professional Generated Content)的简称，即专业生产内容形式的3D短动画热播，鼓励了UGC动画短剧的创作风潮：大量用户利用“端游”动画编辑器，用内置模型和动作、场景资源，创作网络文学同人动画剧，高度还原“名场面”或进行二次创作，自成“同人”式IP生态。在技术层面，“三渲二”技术的发展或有助于网络文学的动漫改编样式。该技术指将3D模型通过程序渲染，呈现2D视觉效果，目前成本较高，在游戏行业的尝试和应用相对广泛，如近两年的爆款游戏《原神》便应用了这项技术。在动漫领域也有成熟运用，如在日本热播的《宝石之国》。在3D当道的国漫制作中，该技术运用率和成熟度较低，如果实现广泛应用，也许能够以低成本3D制作实现2D。此外，业界也在呼吁成熟的分级制度，规范内容市场的受众细分，使成人和少儿双方都能得到合适的内容供应。

(作者单位系中国作协网络文学中心)

■ 他山之石

从“天空之城”、MOSS到ChatGPT：

数字生命的可能未来

□ 翟小幸

随着《流浪地球》系列电影的热映，“数字生命”的概念引发讨论热潮，部分观众从各个角度剖析数字生命的细节，甚至也开始向往这样的生命形式。今年3月，由美国智能研究公司OpenAI迭代更新的ChatGPT-4聊天机器人，一经发布就向各个领域输送了一股革命浪潮。

这些现象在科幻作品中早有体现。人们在工业革命进入智能时代之前，就开始想象其他生命形态，构筑它们的文明框架和特征，探讨人类与非碳基生命体各种各样的关系。在这些故事里，想象中的生物是好友和伙伴，是事业和生活的助手，或者是抢夺资源的敌人。然而ChatGPT-4的出现，仿佛是一个推手，猛然将这些想象铺在现实当中，“非碳基生命”的概念迅速蔓延，大有“未来已来”的架势。不过，既然我们能探讨人类的未来，同样也可以探讨人工智能和数字生命的未来。我们是否需要恐慌，如何与它们相处，也可以从科幻作品中寻找答案。

宫崎骏的动画电影《天空之城》就为我们提供了一种可能。这部电影在1986年与观众初次见面，又在今年6月登陆中国大陆院线。电影的故事本身并不复杂，拉普达文明创建了可以漂浮在空中的城堡，其中蕴藏着巨大的财富，超前的科技力量可以使军队所向披靡。这样的传说吸引着海盗等势力不断寻找，飞行石是传说中能找到神秘“天空之城”的钥匙，佩戴着飞行石的少女因此遭遇追杀。她在逃亡中遇到了对“天空之城”心怀憧憬的少年，二人携手开启了一场别开生面的冒险之旅。

宫崎骏使用明快清新的色彩给影片中朴素的生活增添了不少趣味，一贯细腻可爱的画风在这样的色彩之下，使得影片中的战争和杀戮以一种近乎温柔的方式呈现。作曲家久石让为《天空之城》所作的系列音乐，更是从另一个维度诠释和充盈了作品的灵动与宏大。冒险、宝藏、海盗、漂浮在空中的城堡，这些关键词充满奇幻色彩，但影片在童话般的画面之外，还是一场酣畅淋漓的工业盛宴。

军方使用的飞行船原型，是19世纪发明的飞艇；少年工作的矿场里使用的升降装置，充满了早期工业革命的味道；追逐中的蒸汽火车和轨道，更是增加了复古工业的风格。画面给出的机体线条并不严谨，材质都是复古的木质、铁器和布艺，扭曲得像是拼凑起来的模型，仿佛轻轻一碰就会散架，破旧跳动的蒸汽部件让这些机器看上去是那么不可靠，但宫崎骏充分发挥想象力，让严肃且灰蒙蒙的蒸汽时代披上一层梦幻的生命色彩。这样的割裂感在舞台到达“天空之城”后



2023 6.1 因为纯真

抵达巅峰，与传说中“巨大的财富和先进的科技”的印象不同，眼前的城堡更像一座遗迹，郁郁的树林和清新的花草覆盖着破败的建筑；藤蔓植物攀爬在睡眠中的机器人身上，浓浓的废土朋克风扑面而来；唯一活动着的高大机器人长手长腿不成比例，照顾花草和小鸟时娇憨温和，同时采花递给少女，与战争中展露的强大破坏力形成了鲜明的对比，一面是童话般的世外桃源，另一面是随时可能苏醒的可怕暴力机器。

人类贪婪的欲望在“天空之城”面前展露无遗，少女在此亲眼见证了拉普达文明形成的对比，她最终决定启动咒语将城堡毁灭。那段经典台词传达了“拉普达”文明技术先进却无法延续的根本原因：“……根要扎在土壤里，和风一起生存，和种子一起过冬，和鸟儿一起歌颂春天，不管你拥有了多么惊人的武器，也不管你操纵了多少可怜的机器人，只要离开土地就没办法生存。”拉普达文明的崛起是在开场MV中以壁画方式展现的，人们以地下的资源为基础，成就了大地无法企及的先进技术，结果却以毁灭而告终。

与之形成对比的是地面的矿场，作为重要信物的“飞行石”，是找到“天空之城”的指南针，也在出现时引起了大地深处矿石的回应，说明这片土地与“天空之城”有着相同的起源，尽管它还比较落后，却非常有活力地稳健发展着。结合少女在念咒语前的那一段台词，似乎在告诉大家，任何脱离了实际物质的文明都是没有未来的，文明的发展与自然息息相关。

《流浪地球》系列电影中的550C计算机，自行决策，自主建造，是整个计划得以实施的关键，升级后的550W更是可以左右人类文明的进程。现实中的ChatGPT是目前拥有最多知识的“人”，假以时日，也许我们会发现ChatGPT可以等同于标志着人类进入工业时代的“蒸汽机”，又是一场基于科技进步的重大变革。前沿科技未知的发展前景让人焦虑，担心未来的人类会变成机器人的宠物和工具，《天空之城》却直白地告诉了我们：“只要离开了土地，文明就无法生存。”

面对快速成长的人工智能，人类可以用“只要断了电，AI就不能生存”“没有复杂的大脑和五感，AI就不能算作人”来自宽慰自己，但事实真的如此吗？在影片《天空之城》的最后，城堡坍塌了，但与魔法无异的黑科技——巨大的结晶“飞行石”，却带着属于它的生命之树继续飘向远方，或许未来在其他地方还会衍生出新的人类无法理解的文明形式。而今，我们又应该怎么思考人类的未来呢？