

电影工业美学视域下主流系列电影创制观念研究

齐伟, 孙靖媛

(上海大学上海电影学院, 上海 200072)

摘要: 随着电影工业的升级与媒介技术的革新, 全球主流商业电影的创作不再满足于传统类型化的电影制片模式, 而是转向更具商业品牌效度和观众粘性的系列化电影开发。如何确保品牌生命周期的“可持续发展”是系列电影无法回避的核心问题之一。从线性时序下的续集模式到“幻想世界”构想下的跨系列衍生, 再到构建跨媒体的故事世界, 系列电影的创制观念已经完成了从在商业层面消耗“原始文本”的剩余价值到将叙事作为“前置规划”的样态进阶, 不仅突破了传统系列电影叙事的边界与范式, 其所呈现的跨文本、跨系列、跨媒体等扩散性特征或将成为电影工业美学的新趋势与新内涵。

关键词: 电影工业美学; 系列电影; 故事世界; 跨媒体叙事

中图分类号: J904

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 01-0093-09

随着电影工业体系的不断完善与升级, 全球主流商业电影开发模式也逐步由类型化的单一文本创作向电影的系列化开发迭代升级, 其核心无疑是有效规避商业风险、打造品牌价值、不断缔造票房神话, 与电影工业美学中“主张工业化类型化生产, 追求品牌效应最大化, 可持续再生产”^[1]等美学理念相契合。自20世纪80年代以来, 越来越多成功的商业电影开始通过对“原文本”的故事延展将独立电影拓展成系统化的电影IP, 在与观众之间建立起紧密契约关系的同时逐步构筑起品牌商业价值。

纵观全球电影市场, 不难发现诸多经典好莱坞系列电影出于商业的逐利深陷品牌过度开发的泥淖:《夺宝奇兵》系列、《碟中谍》系列、《速度与激情》系列等曾经备受观众追捧的系列电影却在近年来呈现出后继乏力的疲软态势。电影工业美学认为:“大多数人的审美需求和欣赏口味决定了电影工业的生产取向”^[2], 当系列故事的生产不再满足观众的心理预期, 其品牌价值与生命周期则必将遭到严重的损耗。幸而系列电影的生产模式并不是一成不变的, 而是一种“不断突破局限, 吸收他者所长的动态运营体系”^[3], 以“漫威”系列、《星球大战》系列为代表的系列电影则尝试将“构建跨媒体的故事世界”纳入开发的“前置规划”之中, 其探索的历程不仅起到了缓解危机的自救作用, 更为我国系列电影的“可持续发展”提供了可镜鉴的文化娱乐经验。

与北美主流商业电影相比, 中国电影产业的工业化发展尚在起步与探索阶段, 但随着中国从“电影大国”崛起迈向“电影强国”的崭新征途, 国产系列电影也在政策驱动与行业布局的基础上得到了长足的发展。在产业政策层面,《“十四五”中国电影发展规划》中明确提出了“电影工业化基础更加牢固”“鼓励开发品牌化、系列化电影”的呼吁, 为我国电影产业的升级提供了重要的路径指导; 在产业探索层面,《叶问》系列的连续性创作、《唐人街探案》系列的跨媒体布局以及《封神三部曲》的叙事规划等探索亦积累了品牌系列化的产业经验。纵观这些系列电影的创制, 不难发现其开发已逐步从线性时序下的续集创制模式转向构建“跨媒体的故事世界”, 其所呈现出的跨文本、跨系列、跨媒介等扩散性特征, 或将成为电影工业美学的新趋势与新内涵。基于此, 本文将以电影工业美学视域下主流

系列电影的创制观念作为考察中心，对其内部叙事逻辑及扩散美学特征展开探讨，尝试为未来国产系列电影的开发与长远布局提供更多的可行路径。

一、故事的跨文本延展：

“线性时序”的双向延伸与“类型程式”的差异化重复

类型故事是好莱坞电影生产的保险契约，一旦“精彩的故事”收获了广大消费者的喜爱与强劲的市场影响力，那么被商业逻辑所驱使的创制端便会将该影片视作“故事母本”，并通过跨文本的形式对母本故事情节进行延续与扩展，在生产形式上形成系列化的开发，从而将单一故事所创造的品牌价值最大程度地延伸，令“消费者从标题上就‘可以期待某些事情’”^[4]。

一般而言，故事的跨文本延展依靠于同一主人公或主角团在不同电影文本间建立起叙事关联。美国学者亨利·詹金斯（Henry Jenkins）曾记述了一位经验丰富的编剧的创作思路：“一开始，你得构思一个故事，因为没有一个好故事，也就不会有好电影。再往后，一旦准备推出续集，就得推出一个主角，因为一个好主角可以支撑起多样化的故事。”^[5]一方面，电影的系列化开发扩展了“故事母本”的叙事空间，主要人物的冒险故事与成长经历得以被深入地刻画，其中每一个文本中独立而又封闭的故事共同构成了主要人物生命轨迹中的连续性事件，在时间维度上对母本故事进行了纵向延伸，形成了比单部电影更为宏大的叙事结构；另一方面，在系列电影的跨文本延展中，其内部叙事结构亦遵循着“类型程式”的差异化重复，兼具了故事文本独立性与系列的整体感。因此，笔者为探寻其何以构建起镶嵌交织、环环相扣的系列故事，将故事的跨文本延展路径划分为了“线性时序”的双向延伸与“类型程式”的差异化重复两种文本结构。

（一）“线性时序”的双向延伸

在系列电影的内容建构中，不同的故事文本既彼此独立，亦从属于“连续性”（continuity）的保护伞下。所谓连续性，并非是指情节之间的因果关系，而是强调不同故事文本在时间层面所建立起的先后顺序。一方面，这种连续性体现在叙事层面，从故事的母本伊始，每个故事文本都互为彼此的时间参照，并由此建立起了“故事时序”，清晰地呈现出故事从伊始到结局的自然排列顺序；另一方面，故事的连续性折射为观众的“心理模型”，在系列影片“开发时序”不同于“故事时序”的情况下，起到了辅助观众厘清系列文本内部时间逻辑的作用。诸如导演史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Allan Spielberg）把《侏罗纪公园》系列打造成了“连场”的历险电影，无论是努不拉岛侏罗纪公园的失控还是恐龙大闹圣地亚哥事件都成为重要的时间坐标，帮助观众串联起文本内容的时间秩序。

暗藏于“跨文本延展”中的“故事时序”既可向前溯回，亦可向后延伸；时间的溯回或可追述主人公童年时期的往事，时间的向后绵延则拓展了主人公进一步成长的空间，主人公从意气风发的少年到英雄的迟暮都随着故事文本的不断增加而愈发清晰地呈现在观众面前。譬如由克里斯托弗·诺兰（Chris Topher Nolan）执导的“蝙蝠侠黑暗骑士三部曲”讲述了布鲁斯·韦恩成为蝙蝠侠、在身世和内心的恐惧与噩梦中不断地成长并最终摧毁哥谭市邪恶力量的故事；由托比·马奎尔主演的《蜘蛛侠》三部曲讲述了彼得·帕克意外成为蜘蛛侠，而后在摧毁恶势力、拯救世界的过程中完成自我成长与救赎的故事。可以说，这些超级英雄们在单一的故事文本中已经完成了“召唤”“冒险”与“回归”的“英雄之旅”征途，又通过“跨文本”的方式在系列电影间更为宏大的叙事下进一步地突破自我，观众也得以窥见这些超级英雄们从陷落危机到自我认同的多层次成长。此外，迪士尼公主系列的动画电影往往也会采用延伸线性时序的叙事方式描绘出公主从呱呱坠地到美人迟暮的一生。诸如《仙履奇缘》

系列、《小美人鱼》系列、《美女与野兽》系列都延展了童话故事的时间线, 让童话的结局不止步于“王子与公主从此幸福地生活在了一起”, 并进一步讲述了王子与公主们婚后生活的琐碎与情感的磨合。其中《小美人鱼3: 回到当初》更是将时间溯回至了美人鱼爱丽儿的童年, 揭秘了亚特兰蒂卡是因雅典娜女王的忽然离世而被禁止音乐的存在, 并通过讲述爱丽儿帮助父亲抚平伤痛, 让音乐重返海底世界的故事, 使爱丽儿热情善良、热爱歌唱的形象贯穿三部影片。

遗憾的是, 伴随“线性时序”延伸的单一人物成长弧线终究会有穷尽之时, 越来越多的系列作品开始模糊具体时间的界限而转向讲述英雄们的冒险历程, 彼时的英雄们受到任务的召唤, 并依靠一次次奇观化的冒险征途维系着观众对于系列品牌的观影兴趣。

(二) “类型程式”的差异化重复

系列电影的开发既需要保证故事的连续性, 也需要维持观众对于新鲜感的诉求, 于是随着故事文本的拓展, 逐步形成了一套差异化重复的“类型程式”, 其中“重复性”具体体现在“故事母本”中所延续的角色设定与视觉形象; 而“差异化”则着重体现在主人公所受任务召唤后经历的未知冒险与全新征途。这一内部叙事结构既能够维系观众对于系列电影内容生产的熟悉之感, 亦能够为系列故事注入源源不断的生命力。

不难发现, 《夺宝奇兵》系列、《碟中谍》系列、《玩具总动员》系列、《狄仁杰》系列等知名系列电影均呈现出连贯性与差异性的特征, 这些故事文本按一定顺序组织起来, 形成统一且固定的文本组织结构。其中, “结构”的重复性形成了相对固定的“类型程式”, 往往能够一以概之: 如《夺宝奇兵》系列从第一部到第五部所讲述的皆是“受美国政府委派的考古学家印第安纳·琼斯与纳粹党叛徒在蛮荒的第三世界展开圣物争夺、历险, 最终以胜利告终的故事”; 《玩具总动员》系列的四部影片均围绕着玩具牛仔胡迪和太空骑警巴斯光年而展开, 他们意外离开主人家中, 后又克服重重阻力与苦难回到主人与朋友身边; 在《碟中谍》系列中, 不可能情报署(IMF)及其精锐特工伊森为阻止全球灾难性事件的发生而获取情报、瓦解敌人阴谋的叙事结构亦在多部影片文本之中延续。各个文本间“类型程式”的不断重复形成了稳固的内部叙事结构, 有效地培养了观众对于该系列文本的消费习惯与接受经验。^[6]

尽管重复性的“类型程式”形成了相对稳定的叙事结构, 但由于主人公在“冒险的召唤”下往往经历着不同的境遇, 面临着不同的任务与未知的挑战, 因此多个文本间的不同故事也释放出了“差异化”的叙事潜能。以徐克导演执导的《狄仁杰》系列为例, 三部影片分别讲述了狄仁杰侦破水怪劫掠案、天王移魂案与浮屠自焚案三起奇案, 而这些诡谲的案件正分布在狄仁杰不同的人生阶段, 随着狄仁杰步入朝堂、卷入与武则天的权力斗争, 其断案状态也经历了从桀骜不驯到谋定而后动的成长变化。此外, 《夺宝奇兵》系列中印第安纳·琼斯为获得法柜、安卡拉石、圣杯、水晶头骨、命运转盘等功能各异的奇幻宝物而在小岛、印第安村庄、原始丛林等不同地区所展开的探险亦从感官上带给观众惊险刺激的迥异体验。

值得一提的是, 在差异性重复的“类型程式”下, 系列电影的不同文本间形成了互文性(Intertextuality)的特征, 部分系列电影的创制者为确保文本故事之间的镶嵌缝合, 在影片的伊始与末尾设置了承担特定叙事功能的情节节点, 使不同作品的故事内容相互“渗透”而互不冲突, 更使结构相对紧凑而不至于松散割裂。诸如影片《狄仁杰之神都龙王》中狄仁杰因出色的侦探能力而获得了御赐武器亢龙锏, 而这一事件便引发了《狄仁杰之四大天王》中武则天的猜忌, 在该片的结尾武则天将自己的面容拟作佛像, 也为其在《狄仁杰之通天帝国》中建造通天浮屠埋下伏笔。可见, 在故事跨文本延展的

过程中，每部影片之间都隐藏着巧妙的关联，多部影片彼此交织渗透，关系紧密、逻辑严谨。

然而，随着故事的跨文本延展，在单一角色成长弧线即将穷尽之时，饰演该角色的演员也必然要面临生理层面的衰老，无论是已经81岁高龄的哈里森·福特（Harrison Ford），抑或是已到甲子之年的汤姆·克鲁斯（Tom Cruise），主演的衰老都预示着其即将面临告别该系列电影的宿命，更昭示着品牌生命周期的终结。为解决这一困扰，以“007”系列为代表的系列电影开辟了“跨代重启”的道路，旨在通过解除演员与角色之间的唯一关联，让詹姆斯·邦德作为一种身份而非个人延续着该系列的票房神话。除却“跨代重启”这一依然在线性维度推动故事品牌生命周期“可持续发展”的方式外，基于“源文本”中的“幻想世界”进行衍生创作亦成为近年来商业电影系列化开发的重要策略之一。

二、“故事世界”的跨系列衍生：准则的建立与路径的扩展

在故事的跨文本延展中，系列电影“环境与背景以服务于人物和故事为核心目标；一旦离开角色的行动，环境与背景不具备独立的故事价值”^[7]。相较于在不同文本中打造出多个具有时间延续性的精彩故事，越来越多的系列电影则在此基础上呈现出更大的野心，旨在不同故事文本间铺陈出一幅统一的“故事世界”（storyworld）图景。至此，“人物故事”与“故事世界”的优先级在系列电影创制的过程中发生了逆转，讲好单一角色的故事不再是系列电影叙事过程中的唯一目标，而是要在叙述多个角色故事的同时清晰地构筑出其所生活的“故事世界”，如《纳尼亚传奇》系列影片借由狮王阿斯兰之手创造出了纳尼亚王国；《侏罗纪公园》系列影片打造出了一个恐龙复活的侏罗纪世界；《哈利·波特》系列影片在讲述哈利·波特成长故事的同时构建了一个麻瓜与巫师并存的魔法世界，每一个特定的“世界”都拥有独特而完整的生态系统与运行准则，其细节亦在电影文本的不断描绘中愈加丰富多彩。

故事世界的观念源自文学创作中的“幻想世界”（fantasy worlds），托尔金又将其称之为“第二世界”（secondary worlds），是指独立于日常世界的异质性世界^[8]，往往被运用于科幻、奇幻、玄幻、魔幻等幻想类型电影的创作之中。由于“幻想世界”无边无垠，并非单一文本乃至同一系列文本所能容纳，因此越来越多的系列电影为构建“故事世界”的全貌而从幻想类型电影的“原始系列”中衍生出了全新的系列，拓展出了丰富的叙事可能。其中，最具代表性的“跨系列”作品便是《哈利·波特》与《神奇动物在哪里》系列以及《指环王》与《霍比特人》系列，两个系列合力书写了气势磅礴的“霍格沃茨魔法世界”与“中土世界”，观众亦能通过观看同一世界观统摄下的多个系列文本而获得连贯而又完整的叙事体验。

（一）“幻想世界”的未知想象与先验认同

“幻想世界”包含了诸多未知景象，是一片亟待跨媒体实践者耕耘的沃土。学者沃尔夫（Mark J. P. Wolf）曾指出，“幻想世界”的架构是一种技艺，需要尽可能满足“创造”（invention）、“完整”（completeness）、“连续”（consistency）三大标准，^[9]不同的电影文本则在“幻想世界”的架构中承担着不同的职能。一般而言，最先进入观众视野的“幻想电影”文本承担起了构筑世界基本形态的“创造”功能，它尝试在开启主人公“幻想旅程”的同时尽可能地交代出“幻想世界”的历史、地理、生态、语言、种族、文化等诸多要素，以满足观众对于超验审美体验的需求。诸如在影片《哈利·波特与魔法石》中，海格为顺利将哈利·波特从“麻瓜世界”带入霍格沃茨魔法学校，先是带其前往巫师银行古灵阁获取钱财，又与其前往英国魔法界最为繁华的对角巷采买魔杖、扫帚与猫头鹰等入学物资，最终来到国王十字车站的九又四分之三站台乘坐霍格沃茨特快列车；当观众跟随着哈利的步伐不断地邂逅着神奇际遇，“魔法世界”的基础设定与特定要素也被迅速传达给观众，细节铺垫越丰富，“幻

想世界”越真实可信。

由于“幻想世界”繁复庞杂,因此单一文本所描绘出的图景难以将其完整涵盖,是以仍有诸多“未知的想象”等待被开掘。一方面,由“原始文本”衍生而来的系列文本承担着使“幻想世界”前后贯通的“连续性”功能,“每一部作品都必须包含足够的内容,以让人一瞥就能辨认出这些作品都属于同一故事王国”^{[5](181)};诸如影片《小黄人大眼萌》中出场的说着独特语言、身体呈黄色胶囊状且佩戴潜水镜的神奇生物小黄人,便能让观众一眼辨认出其与《神偷奶爸》的故事发生于同一“幻想世界”;又如观众在影片《霍比特人》系列中看到山野间散落着半圆形地洞木屋与篱笆的景象,便会想到《指环王》系列影片中与之相似的田园牧歌式的图景,而这正是中土大陆西北方位的夏尔地区,霍比特人的家园。同样,《霍比特人》系列影片中精灵王瑟兰迪尔的出现,亦能让熟知“中土世界”社会文化的观众从其颀长的身材、纯白色的长袍以及精灵耳等独特标识中辨认出他来自于早在《指环王》系列影片中便出现过的精灵种族;当衍生而来的系列文本具备了与“原始文本”处于同一“幻想世界”的明显标识,“世界准则”也在幻想电影“跨系列”的叙事进程中不断完善,并在观众面前呈现出更为清晰的面貌。另一方面,作为“源文本”的首部“幻想电影”亦让观众产生了“先验认同”,倒逼着后续衍生作品遵循着“源文本”中预先设定的秩序与规则。近年来,以《大黄蜂》是否为《变形金刚》系列影片衍生文本的争论层出不穷:从外在形象来说,影片《大黄蜂》中的汽车人大黄蜂不再如《变形金刚》系列中那般充满科技与复古感,而是变形为“头小身圆”的可爱形象;从时间维度来说,影片《大黄蜂》中将大黄蜂设定为2007年地球上唯一的汽车人,这与《变形金刚》系列中擎天柱及其他汽车人也来到地球的设定产生冲突,因此影迷们更愿意将《大黄蜂》视作一部“独立影片”,而非与《变形金刚》系列共享同一“世界观”的前传电影。可见,“幻想世界的关键,不在于幻想程度如何剧烈,而是在于幻想世界是否具有内在一致性”^[10],一旦内部设定发生矛盾冲突,“幻想世界”即刻便会分崩离析,唯有不同文本共同铺陈出相对统一“幻想世界”图景,方能激发观众对于某一系列品牌的持续消费,从而获得更为连贯、沉浸的叙事体验。

(二) 世界衍生的路径: 编年史、未知疆域与人物谱系

如前文所述,线性时序下的故事拥有明确的伊始与结局,一旦故事落幕便不再能够被继续讲述,是传统意义上“框架内的叙事”,呈现出封闭性的特征。与之不同的是,“幻想世界”具有“可扩展性”(extendibility)的特征,其在故事的不断讲述中逐步呈现为一个“容纳了很多故事的世界”。至此,传统叙事中“一个角色多个故事”的框架被打破,而是“围绕着核心规则形成了一种离散而绵延的形态”^[11],并通过书写历史逻辑、地图空间与人物谱系三种方式由“原始文本”向外进行“跨系列”衍生,绵延扩散,生生不息,观众也得以在多个故事共同描绘的世界场域中自由穿梭游走。

“幻想世界”拥有悠久的历史亟待被开掘,自“原始文本”衍生而来的系列文本则往往通过前传、后传等方式起到了“填补先前未予交代的历史,阐明事件之原委,揭示未来之走向”^[12]的作用,有效地增强了“幻想世界”的时代性特征。诸如《神奇动物在哪里》系列便将“魔法世界”的历史时间线自影片《哈利波特与魔法石》向前溯回了70年,再现了一场“魔法界”就是否统治“麻瓜”而与格林德沃展开的权力斡旋,并通过神奇动物学家纽特的视角记述了霍格沃茨的教科书《神奇动物在哪里》是何以诞生的;无独有偶,《霍比特人》系列影片则再现了喷火恶龙史矛革摧毁并占领矮人孤山王国的历史战争,河谷城被摧毁,矮人们再次面临无家可归的境遇,缜密而又细致地复现了第三纪元“中土大陆”各个种族的变迁与势力格局。可见,“幻想世界”的历史跨度较长,对“幻想世界编年史”中的时间缝隙进行查漏补缺是“跨系列”电影文本可行的扩散路径之一。

在空间维度，“幻想世界”的扩散方式具体表现为对于未知疆域的探索。“幻想世界”的疆域并非封闭而完整的，而是随着衍生系列文本的生产而被不断书写。这些空白未知的疆域往往布满迷雾，正以其独特的吸引力召唤着英雄们的游历与探索。以《哈利·波特》系列为例，该系列的七部影片详尽地勾勒出了英国“魔法世界”全貌，却暂未对英国之外的魔法领域展开相应的铺陈与渲染；因此在其衍生影片《神奇动物在哪里》系列中，便将“魔法世界”版图拓展向了美国、德国、巴黎、不丹以及奥地利阿尔卑斯山脉等国家与地区。在这里，观众得以跟随神奇动物学家纽特的足迹，看到与英国“对角巷”风景迥异的巴黎“魔法街”，以及最终囚禁格林德沃一生的纽蒙伽德城堡等宏伟景观。伴随着角色持续探索的步伐，笼罩于“幻想世界”的迷雾的散去，“幻想世界”的已知疆域亦不断扩张，其广袤无垠的疆域更是作为具有长久生命力的源泉滋养着系列作品的不断衍生，给予观众更多发掘与探索的契机。

此外，“幻想世界”的跨系列扩散还需要依赖于“中心人物”在不同文本中的迁移与变化方能得以实现。相较于围绕一个或一群固定人物的成长轨迹展开故事的跨文本延展，“幻想世界”则没有唯一的主角，世界之中所有次要角色都是潜在的主角，并有机会在不同系列文本中与主要角色的主体身份进行互换。一方面，主角与配角之间的主体身份互换往往导致叙事视点的转换，叙事视点的变化既能够扩展出更多的支线故事，亦能够从多维度、多视角还原出“幻想世界”的完整面貌；另一方面，“去中心化”的人物也并非在跨系列作品中完全消失，而是作为重要的“线索人物”在其他角色的故事中留下浓墨重彩的一笔，两者之间通过一系列“交叉事件”而产生联动，继而相互勾连，拓展出纷繁复杂而又紧密有序的人物关系。譬如《霍比特人》系列影片的主角比尔博·巴金斯在《指环王》系列影片的伊始举办了她的111岁生日宴会，并在即将离开夏尔之际将魔戒交给了佛罗多保管，由此开启了佛罗多在“中土世界”的冒险之旅；又如《哈利·波特》系列中被公认为“霍格沃茨有史以来最伟大校长”的阿不思·邓布利多在《神奇动物在哪里》系列影片中惊喜回归，既交代了邓布利多对于格林德沃钦佩与恨意交织的复杂感情，又深入表露了其对于妹妹因魔力失控而意外死亡的后悔，这不仅使邓布利多的人物形象更加丰满立体，更揭示了《哈利波特与魔法石》中其在厄里斯魔镜中所看到的那双象征着亲情的“羊毛袜”实则是他对于家人的愧疚与怀念。可见，“中心人物”在不同文本中的迁移与调整成了“幻想世界”不断扩散的路径之一，为衍生文本的不断开发提供了有力的支撑。

不可否认的是，以“幻想世界”为品牌核心的系列电影创作是电影工业化时代最有效的商业策略之一，突破了“角色寿命”对于品牌生命周期的局限。但上述影片的开发并非是一种“前置的规划”，而是依然在汲取“原始文本”所带来的市场热度，其中最有力的例证便是华纳影业和J. K. 罗琳在基于市场呼声后，方才通过开发《神奇动物在哪里》系列影片对原始文本中的“魔法世界”进行相应的拓展。然而，衍生系列的市场热度与作品质量却难以突破《哈利·波特》系列作为“魔法世界”核心的现状，并且表现为从中心呈辐射状向外扩散的状态，在不同系列文本之间形成了鲜明的等级秩序。因此，越来越多的系列品牌开始尝试将“幻想世界”作为更具顶层设计意味的叙事规划，将“科学规范的管理制作流程运用于电影创制始末”^{[3](13)}，并借助媒体融合时代的东风打造出单一媒体无法容纳的宏大叙事体系。

三、“故事世界”的跨媒体搭建：媒介结构与叙事内容的双重扩散

媒体融合时代，新媒体的不断增殖导致了多种叙事方式的产生，电影也不再仅仅作为单一的“影院文本”，而是发展成为一种“主题娱乐”，并通过媒体特许经营的方式打造出了由多文本共建的“媒

介工程”。在文本内容层面, 不同媒介文本汇集的原因在于“它们都发生在同一个故事世界之中”, 玛丽-劳拉·瑞恩 (Marie-Laure Ryan) 将这一文化现象进一步地概括为“跨媒体的世界构建” (transmedia world-building)。

需要指出的是, “跨媒体的世界构建”是一种自上而下的预设结构, 它并非是故事的跨媒体连载, 而是于多种媒介中讲述同一故事世界中的不同故事, 其理想状态为“每一个新的文本都对整个故事做出了独特而有价值的贡献”^{[5](157)}。为建构具有叙事生命力、商业品牌效度和观众粘合性的“故事世界”, 越来越多的跨媒体系列作品开始将叙事作为一种“前置规划”: 一方面, 在“顶层设计”的叙事布局下, 不同媒介文本各司其职, 各尽其责, 为受众带来了一种统一、协调的叙事体验; 另一方面, “故事世界”并非一个静态且固定的结构, 而是具有动态延展的过程^[13], 随着故事文本的不断生产而在媒介结构与叙事内容的双重维度进行扩散, 引导着观众进入其所喜爱世界, 一旦观众进入“故事世界”中自由游历赏玩, 便会为了“获得统一而协调的娱乐体验不得不消费尽可能多的文本”^[14]。

(一) 作为“顶层设计”的媒介扩散

早在20世纪50年代, 大型娱乐集团迪士尼影业便通过跨媒体方式扩张其商业版图。一方面, 美国加州迪士尼乐园于1955年正式营业, 该乐园通过将迪士尼电影中的世界打造为娱乐化的实景空间, 突破了以电影作为唯一媒介的生产方式, 有效地创新了品牌商业模式; 另一方面, 主题乐园中的游乐设施亦给予迪士尼进行电影改编的无限灵感, 其中最具代表性的便是自游乐设施“加勒比海盗” (Pirates of the Caribbean) 改编而成的同名系列电影, 将乐园之中带有神话色彩的海盗传说搬演至了银幕之上, 成功地打破了不同媒介之间的叙事壁垒。然而, 上述跨媒体实践更加契合传统意义上“跨媒体改编”的概念, 如亨利·詹金斯所说, “一次简单的改编也许意味着‘跨媒体’, 但这不是‘跨媒体叙事’ (tTransmedia storytelling)”^{14}。

不同于“跨媒体改编”在不同媒介中重复讲述相同的故事, 媒介的扩散使得“跨媒体的故事世界”拥有了不同的叙事入口, 电视、小说、漫画等媒介能够对电影所呈现的“故事世界”展开详述, 观众亦可通过玩具、游戏、主题乐园等端口获得互动式、沉浸式的娱乐体验, 其中“任何一个产品都是进入作为整体的产品系列的一个切入点”^{[5](157)}。为确保受众在消费不同文本时获得统一协调的娱乐体验, 一些大型娱乐集团在设置明确开发规划的同时亦尝试通过增设“核心数据库”与“跨媒体制片人”的方式对不同媒介文本进行有序整合, 以确保受众能够在不断扩散的故事场域中自由游走。一方面, 《星球大战》系列影片的缔造者卢卡斯早在20世纪80年代便通过电影、电视、广播、游戏等多个媒介探索了共享世界的不同方面,^[15] 并为了确保这一广阔的“故事世界”能够长期平稳地运行, 卢卡斯影业打造了全息连贯性数据库 (Holocron Continuity Database), 用于追踪官方审定的星战宇宙中原力知识、星系图谱、角色关系、车辆武器等虚拟元素, 有效地保证了《星球大战》系列跨媒体产品之间的连续性。另一方面, 美国制片人协会于2010年创设了“跨媒体制片人” (transmedia producer) 一职, 以避免“故事世界”因运行法则的错乱而坍塌, 体现了电影工业生产标准化与规范化。自2008年电影《钢铁侠》播出以来, 凯文·费奇 (Kevin Feige) 便担任了“首席内容官”一职, 维系着“漫威电影宇宙”的正常运转; 2019年, 漫威影业关闭了漫威电视部, 并将剧集的业务合并至漫威影业部, 由凯文·费奇直接统筹管理, 其在书写“电影宇宙”不同阶段规划的同时需维系着其中电影、剧集以及短片等不同媒介之间的紧密关联。基于这一全新的产业布局, 凯文·费奇曾表示: “当把所有资源整合在一起时, 漫威将可以使用几乎所有漫画角色……未来因此充满了无限潜力与可能。”^[16] 至此, 衍生剧的创作正式被纳入“漫威电影宇宙”第四阶段的规划之中, 《旺达·幻视》《洛基》《猎鹰与冬兵》《鹰眼》等

衍生剧集更是起到了承上启下的重要作用，在“无限传奇”之后开启了“多元宇宙”的全新篇章，引导了观众在广袤的“电影宇宙”中有序遨游。

由此可见，“核心数据库”与“跨媒体制片人”的设置是电影工业化生产中的重要存在，有效地稳固和加强了娱乐系列的产品体系，为后续跨媒体实践者开发更为复杂且严密的系列文本提供了有力的工业保障。

（二）叙事扩散：“阶段性”规划与“块茎式”宇宙

无疑，“媒介的扩散”必然包含了“叙事的扩散”。在叙事层面，“故事世界”的构建呈现为好莱坞传统系列电影创制观念的进阶：既包含了“故事跨文本延展”的“连续性”结构，也涵盖了“幻想世界”的跨系列延展，并在娱乐集团的有序布局下真正实现了多媒介、规模化的复合型生产体系。其中，根据“阶段开发规划表”有序扩张的“漫威电影宇宙”与“星球大战宇宙”便是全球媒介文化景观中举足轻重的例证。

在故事品牌的运作体系下，“故事的跨文本延展”与“幻想世界的跨系列衍生”等多种生产模式通过协调运作使跨媒体文本之间紧密联结。一般而言，相同媒介中往往通过“连续性”的方式完成英雄故事的跨文本延展，如电影《钢铁侠》系列、《美国队长》系列、《雷神》系列、衍生剧《特工卡特》系列皆以“英雄的诞生”开篇，并在续作文本中讲述了超级英雄所面临的生命危机与认同危机，且以英雄的回归作为该系列的结局；不同媒介之间的文本则往往借助于“幻想世界”进行跨系列的生产，如衍生剧《曼达洛人》便将“星战宇宙”扩展至远离共和国掌控的银河系边远星带；衍生剧《鹰眼》《旺达·幻视》《猎鹰与冬兵》等作品则通过切换不同二线超级英雄的视角，为观众还原了终局之战后“漫威电影宇宙”的真实图景。在娱乐集团的统一规划与布局下，多种生产方式协调运作，为“故事世界”的扩散提供了源源不断的动力。

从宏观层面来看，系列电影的“前置规划”并非是混乱无序的，而是隐藏着更宏大的“叙事目标”，推动着“故事世界”的不断演化。以“漫威电影宇宙”为例，其“第四阶段”的主要叙事目标为“改变前三阶段中以复仇者联盟主要成员为核心的叙事方式”。为达成这一目标，不同媒介文本之间各司其职、协作生产：一方面除却《洛基》等发掘以往电影中二线超级英雄个人故事的衍生剧集外，《月光骑士》《女浩克：政法律师》《惊奇女士》等剧集引入了全新的超级英雄角色，对“第三阶段：无限传奇”与“第四阶段”进行了有效衔接；另一方面，超级英雄们在“第四阶段”的电影与剧集中开拓“多元宇宙”的同时也迎合了迪士尼主题乐园中漫威相关游乐设施的娱乐体验，其中香港迪士尼最新开发的漫威游乐设施“蚁人与黄蜂女：击战特工”便将故事设定在了“Earth-199999”之外的独立宇宙中，在这一宇宙中九头蛇组织在香港发动攻击，游客则可以通过该游乐设施“沉浸式”参与其中，同蚁人与黄蜂女并肩作战，共同书写出漫威超级英雄们全新的征途。可见，在当今娱乐集团的布局之下，昔日的“副文本通常会扮演更重要的角色，甚至能够成为文本”^[17]，当媒介之间不再有严格的叙事等级之分，其叙事美学也由此发生了相应的变化。

不同于前文中依赖于“原始文本”热度，且从中心呈“辐射”状向外扩散的叙事形态，“跨媒体故事世界”生产体系下的“电影宇宙”呈现出德勒兹所描述的“块茎式”结构，“没有统一的原点”^[18]，亦没有分明的等级制度，每一个媒介、每一部作品都是一个独立的中心，一如人们在讨论“漫威电影宇宙”或是“星球大战宇宙”的核心文本时，受众总能根据自己的粉丝身份或兴趣得出不同的结论。当不同媒介文本都呈现出可以“无限延展”的特质，“故事世界”也会随之呈现出“常读常新”的景象。

四、结 语

基于上文对于主流系列电影的分析, 我们不难发现: 如今系列电影的创制不再仅仅依赖“原始文本”及其系列品牌的商业价值, 而是将叙事作为一种“前置的规划”纳入系列产品的开发体系之中, 从而达到延续品牌生命周期的“可持续发展”之效。从“故事的跨文本延展”到“幻想世界的跨系列衍生”再到“故事世界的跨媒体搭建”, 三种创制模式是随着电影工业体系的不断完善而逐渐累加、并置而行的。从工业的维度来看, 构筑起永不落幕的“跨媒体故事世界”需要仰赖于成熟的文化工业体系与娱乐集团强大的资本力量, 其中“跨媒体制片人”与“核心数据库”的设置为系列文本的谋篇布局与有序生产提供了重要支撑; 从美学维度来看, 系列电影在跨文本、跨系列、跨媒体过程中所形成的扩散性特征焕发了故事世界“可持续发展”的生机与活力, 或将成为电影工业美学的新趋势与新内涵。

值得欣喜的是, 近年来我国系列电影的创制在选择性镜鉴全球主流文化娱乐经验的同时, 也通过多重路径展开尝试与探索, 突破了传统系列叙事的边界, 缔造出了“唐探宇宙”“封神宇宙”等具有蓬勃生命力的“故事世界”。然而, 这些系列品牌的成功打造究竟是“偶然的成功”还是“可复制的模式”仍需等待市场的长期校验。唯有规模化地持续打造优秀品牌, 不断累积产业运作经验, 具有品牌性的系列电影方能在电影工业美学的观照下经久不衰。

参考文献:

- [1] 陈旭光. 电影工业美学视域下国产系列电影的产业突进、品牌建构 [N]. 中国电影报, 2022-8-31 (3).
- [2] 张经武, 陈旭光. “电影工业美学”与“电影共同体美学”: 交集、分野与拼图 [J]. 北京电影学院学报, 2023 (2): 14.
- [3] 陈旭光, 赵家民, 赵星. 论电影工业美学视域下系列电影的品牌建构与“再生产” [J]. 电影新作, 2023 (1): 14.
- [4] [美] 苏曼·巴萨瑞, [美] 萨博冒·查特基. 续集电影的票房收益调查 [J]. 郑莽, 译. 电影艺术, 2010 (6): 53.
- [5] [美] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带 [M]. 杜永明, 译. 北京: 商务印书馆, 2012: 182.
- [6] 刘学华. 叶问系列电影的结构策略与审美经验 [J]. 中国文艺评论, 2021 (5): 77.
- [7] 梁君健, 尹鸿. 论幻想系列片中的“想象世界” [J]. 当代电影, 2017 (2): 124.
- [8] 施畅. 地图术: 从幻想文学到故事世界 [J]. 文学评论, 2019 (2): 48.
- [9] Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. New York: Routledge Press.
- [10] Saler, M. (2012). *As if: Modern enchantment and the literary prehistory of virtual reality*. New York: Oxford University Press.
- [11] Angela, N. (2004). *Neo-baroque aesthetics and contemporary entertainment*. Massachusetts: MIT Press.
- [12] 施畅. 共世性: 作为方法的跨媒介叙事 [J]. 艺术学研究, 2022 (3): 124.
- [13] 范虹. 电影装置理论视域下的跨媒体叙事研究 [J]. 当代电影, 2021 (6): 165.
- [14] [美] 玛丽-劳尔·瑞安, 赵香田, 程丽蓉. 跨媒体叙事: 行业新词还是新叙事体验? [J]. 北京电影学院学报, 2019 (4): 15.
- [15] Webster, J. W. (2018) Transmedia storytelling and the national public radio dramatization of star wars. In Guynes, S. & Hassler-Forest, D. (eds.). *Star wars and the history of transmedia storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 49-59.
- [16] [美] 查理·韦策尔, 斯蒂芬妮·韦策尔. 漫威: 失败的漫画商何以成为好莱坞超级英雄 [M]. 刘松林, 译. 北京: 电子工业出版社, 2022: 182.
- [17] Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.
- [18] [法] 吉尔·德勒兹, 费利克斯·加塔利. 资本主义与精神分裂 (卷2): 千高原 [M]. 姜宇辉, 译. 上海: 上海人民出版社, 2010: 7.