

《雷霆特攻队》是超英宇宙的软重启还是新纪元？

作者：刘 亭

漫威新作《雷霆特攻队*》于近日上映，首周票房冲到第二之后，就展现出后劲不足的疲态，但依旧被网友称为近几年来除《银河护卫队3》外最好的漫威电影。在北美，《雷霆特攻队*》也为漫威的业务重整注入了一针强心剂，首日票房达3181万美元。毕竟在《复联4》的超级英雄落幕之后，影迷也愈发期待重启漫威电影宇宙 MCU (Marvel Cinematic Universe)，来重振低迷的漫威电影。

为了避免粉丝的“超英倦怠”，影片这一次集结了几位漫威二线的反英雄人物，组成“散装非主流英雄会”——“二代黑寡妇”叶莲娜、“冬兵”巴基、“美国密探”约翰·沃克、“红色守卫”阿列克谢、“幽灵”及“模仿大师”，人人皆边缘，各有黑历史。“英雄的脆弱”成为了新的叙事主题。影片从影调到台词都在强调“无力感”，而新登场的重要反派人物——“哨兵”能够控制虚无的力量，难怪乎有影迷戏称该片是一部“披着超级英雄外衣的治愈文艺片”。

“承上启下”的关键环节

漫威电影宇宙 (MCU) 是基于漫画而独立制作的系列电影。2008年，当漫威推出第一部作品《钢铁侠》时，没有人意识到“漫威电影宇宙”会改变好莱坞电影工业的走向。传统系列电影难以突破五部左右就会出现颓势的魔咒，而“漫威电影宇宙”拥有更长的生命力。好莱坞工业化的明星制、视效奇观、超级英雄概念等因素显然不能完全解释漫威电影成功的原因。因为漫威宇宙不仅是类型元素的集大成者，更精准捕捉到了当代娱乐工业的核心。

历史上好莱坞一直在周期性地寻找可复制的商业公式，以保证其产品收益的可持续性。但观众天然追求新鲜感，因此用一条相对完整且彼此有关联的故事线来增强产品的黏度，这是“漫威电影宇宙”在制片上至关重要的突破点。从2008年首部单人超级英雄片《钢铁侠》到《复仇者联盟》四部曲，漫威最终用整整22部电影串联起跨越11年的史诗式构架，单体电影中的角色设定和情节伏笔相互参照，由点到面地形成了一个互文的闭环，将整个好莱坞的叙事策略实现了升级。

可是峰值之后该何去何从呢？初代英雄退场后，在岗的复联英雄电影接连扑街，原本应该挑起大梁的角色没有发展，新的角色也未能承载影迷情感。美国队长“脱粉”严重，惊奇队长人物线索混乱不堪，旺达变为疯妇，雷神做成了“低智”搞笑版。而《黑豹》主演查德维克·博斯曼离世，重要反派“康”的扮演者因家暴被捕，《刀锋战士》重启版因剧本问题

被取消，这些情况都使得漫威电影宇宙的布局进一步恶化，不断消耗着粉丝的好感。

在这个节点上诞生的《雷霆特攻队*》，是带有阶段性转折意义的。它是漫威电影宇宙“第五阶段”的最后一部电影，尽管无法称之为担纲“漫威重振”的一线大作，但无论对于漫威宇宙的走向，还是漫威电影的品控来说，《雷霆特攻队*》都是一个“承上启下”的关键环节。

掌舵人凯文·费奇的回归

从《雷神》开始，漫威真正的掌舵人就只有总裁凯文·费奇一个。工业化电影的成功离不开漫威将制片人中心制发展到极致这一重要原因。在漫威被迪士尼收购之后，身为制片人的费奇绕过了“绿灯委员会”，向母公司的艾伦·霍恩直接汇报。费奇本人在漫威电影上拥有的话语权，保证了电影项目的连续性及品控的标准化。他甚至可以选择导演，确立电影的风格。他启用新人导演乔恩·沃茨执导《蜘蛛侠：英雄归来》，成功创造了电影宇宙迄今为止最有活力、最有趣的电影之一；与罗素兄弟合作，将更复杂的道德准则注入《美国队长3：内战》和《复仇者联盟3：无限战争》……漫威取得的辉煌时刻都离不开他的操盘。

费奇离开漫威期间，漫威电影确实像过山车一样，高高低低：《复仇者联盟4》之后“多元宇宙”的发展无法令粉丝买账，而迪士尼对新媒体内容时长的需求，导致电影产量压缩，烂作频出。迪士尼掌门艾伦和费奇本人，都想要尽快结束漫威电影规划混乱的状态，为重头戏《复仇者联盟5：毁灭之日》和《复仇者联盟6》的人物布局打下基础。

作为费奇回归漫威后的首发影片，《雷霆特攻队*》在漫威品牌运营中的战略定位不言而喻：以一个低调的处理方式为近两年的“烂摊子”收尾，同时，为下一个阶段的复联故事预热。票房冲冠不是目的，只需要做一个缓冲。这背后既体现了好莱坞商业法则的深远影响，也反映出费奇对电影宇宙扩展的小心谨慎。

“后英雄”时代的丧者得救

正是基于多方权衡下的保守策略，《雷霆特攻队*》不再执着于对世界观的开发，而是开始踏踏实实地关注时代情绪，主打输出“丧”文化。与为了正义绝地反攻的英雄神话相比，个人渺小的无力感和失意反而是现实世界里凡人的精神困境。事实上，影片确实在试图重构“英雄主义”的定义。

漫威之前的电影叙事大多遵循约瑟夫·坎贝尔所总结的“英雄冒险历程”，这一古典模式正是《星球大战》《哈利·波特》等经典系列电影的内在逻辑：英雄要完成从“启程”到“启蒙”再到“回归”的成长过程。《复联4》里钢铁侠和黑寡妇最终牺牲得以完成英雄的使命，一方面实现了英雄历程的闭环，却也为漫威后续宇宙的构建留出了空档：重启还是另

辟蹊径？漫威在这个拐点上进行了一次尝试。

主创团队选择用非典型漫威片的逻辑来塑造人物，主角团每个人都有黑暗面和旧伤疤，却由他们迎战拥有百万恒星爆炸之力的哨兵，对比拉满；而哨兵暴击“虚无”的同时自己也在黑化，对应现实中分裂的精神人格。影片对抗虚无却意在“毒鸡汤式”的疗愈：对抗虚无的方式在于自洽，不是攻击它，而是接受它。而这种现实的“丧”感却比悬浮的“爽”感更能俘获观众：六年时间里，观众对超级英雄底层逻辑的认同已经转向，探幽人物内心以慰藉丧文化盛行的社会症候，本质上是大众文化对存在主义困境的镜像回应。如同西西弗斯神话中所说，真正的救赎不在巨石到达山顶的瞬间，而在于下山时的脚步。如今，观众的银幕期待，既不是等待加冕的悲剧英雄，也不是需要救赎的罪人，只是能在宇宙中寄居肉身的凡人。

这种暗黑系风格的基因也可以追溯到 2019 年的商业并购。2019 年迪士尼收购福克斯，原本隶属于福克斯旗下的超级英雄“X 战警”“神奇四侠”“死侍”等开始在“漫威宇宙”中遨游。如果说迪士尼麾下的英雄是以一己之力拯救世界，那么福克斯的“超级英雄”则充斥着悲观论调，如《金刚狼》《死侍》等影片都被定为“R”级，这也为《雷霆特攻队*》的“反英雄的英雄叙事”提供了可能。

从结果来看，《雷霆特攻队*》作为一个过渡性产品，目前的票房成绩只能算是完成基本任务，在 IP 号召力上无法与此前的超级英雄相提并论，这也完全在意料之内，好莱坞自始至终是一个严格的经济体，而电影不过是追求利润最大化的商品，叙事风格的转向不过是一次漫威宇宙的软重启。从高概念电影、续集电影到 IP 衍生再到电影宇宙，背后其实都是商业维度的进阶。所谓成也宇宙，败也宇宙。漫威是否能延长它的产品周期，要看它能不能开发出激活已有 IP 资源的商业模式。如果第六阶段《复联》重启成功，漫威或许能够解除“超英”工业化的疲软魔咒，回归以角色驱动视觉奇观的正道。否则，可能会面临 IP 价值的稀释与观众的又一次失望。漫威是否能证明自己仍是好莱坞最保险的电影产品，要在下一个阶段拭目以待。

（作者系中国传媒大学戏剧影视学院副教授）