

上海文艺评论专项基金特约刊登

当“二次元”成为流行文化的术语时

# “破壁而出”的二次元文化能否进入主流视野？

郑熙青

舞台剧《夔龙玉》暑期档在北京演完一轮，入秋后就开始了第二轮演出。剧的内容不出奇，无非是以明英宗为原型的“明朝那些事儿”。有趣的是舞台剧的前缀“古风”，以及创作团队所标榜的“二次元”属性。这部舞台剧经由网络小说、漫画和电影衍化而来，要说这是一条“二次元”的路径也不为过。

很长一段时间以来被认为是亚文化的“二次元”，大大方方走到大众娱乐的舞台上来，事先张扬地和“古风”捆绑在一起。换言之，“二次元”主动承载起中国历史和传统的分量。《夔龙玉》是这样，不久前上映的电影《闪光少女》亦然。《闪光少女》被认为是“二次元”文化

在大银幕上放飞自我，但是围绕这部电影的争议很多，把二次元和中国传统艺术简单叠加，这样的剧情设置到底是为“二次元”正名，还是矫枉过正？

《闪光少女》的编剧在一次访谈里说：“二次元的世界不需要被三次元理解”，在社交网络上炸了锅。理解，还是不理解？“次元壁”破，还是不破，确实是个问题。

“二次元”是否一定要摆脱亚文化的地位，进入主流？“次元壁”该怎么破？北京大学邵燕君教授主编的《破壁书》给出了一点启发：一代人有一代人的文化，正在“破壁而出”的二次元文化，不需要妄自尊大，也没必要拔苗助长。

爱好“二次元”和爱好古典音乐或经典文学并没有本质区别，不同的爱好是平等的，不存在高下之分。

看电影《闪光少女》时，忍不住一直在联想日剧《交响情人梦》。“闪光少女”陈惊去告白时，活脱脱一个汉化版野田妹，一样的蓬松波浪头，一样穿着图案夸张的衣服，就连告白的对象，坐在影院里的我不禁笑出了声。不同于《交响情人梦》，这次“人流”的科班学生不再是仗义的“王子”，他站在了备受冷落的“不入流”学生的对立面，成了校园剧里常见的反派。

所以这部电影挺有意思，它熟练地借用了一个早已成型的叙事结构，这些套路里的符号系统和内在情理逻辑，来自一个相对年轻的文化和观众群体，也即所谓的“二次元”。影片很讨巧地使用漫画、动画和真人电影拼接，利用了二次元社群的丰富驳杂的元素，拼贴出一幅热闹的亚文化图景。让“二次元”成为青春议题的担当，并成为正面书写的主题，这是很可喜可贺的流行文化一大进步。但这也得承认，电影创作者为了刻意营造戏剧冲突，有意无意地混淆了许多概念。在二次元这个概念尚未厘清、尚未在流行文化研究中获得应有的正视前，电影《闪光少女》固然提供了一种喜闻乐见的言说方式，然而因为夸张的影像语言，十分尴尬地加深了偏见。

“二次元”这个词近年来已经成了一个被随意拿捏的符号。在主流文化里，不少人用着这个词，但对它指涉的群体并没有明确的概念。按照狭义的定义，“二次元”局限于日本的动画（Anime）、漫画（Comic）和游戏（Game），统称ACG，近十来年又加上了轻小说（Novel），于是总称“ACGN”。但从广义来看，很多和日本ACGN没有直接关联的粉丝社群也称作二次元，这个范围可以扩展到欧美科幻

与奇幻小说及电影、美国漫画、国产动漫、电子游戏、虚拟现实等等。其实，抛开地理位置的区别，全世界的“宅文化”内在逻辑是共通的。

这里需要澄清一件事：“二次元”不是独属于90后、00后的文化现象。若论狭义的ACG粉丝群，2006年之前，日本动画大量存在于主流传媒的平台上，中央电视台甚至在1990年代末期引进放映过《新世纪福音战士》，在那个环境中，ACG文化可算是主流娱乐中的一支，在一线、二线城市长大的70后和80后，很少能避开日本动漫和游戏产品。同一时间，欧美科幻、奇幻小说和超级英雄漫画的粉丝群确实相对小众，但这是一个更低调也更稳定的群体——推算起来，二次元受众中其实不乏1950、1960年代出生的长辈。二次元的人群存在已久，只是这个概念在最近十年才成形，成为一个流行文化的术语。

对于中国内地的受众而言，日本动漫和欧美流行文化作品都是1980年代以来的舶来品，建立起的观众社群和粉丝文化都相对短暂。如今，无论是对“日漫宅”的误解，或者对欧美科幻宅的刻板印象，多半也是一并“进口”来的。

电影《闪光少女》把几个爱好二次元的女孩表现为不合群的怪人，穿着cosplay（指扮演动漫或游戏中的角色）的奇装异服去上学，不和其他人交流，甚至因此受到校园霸凌……这样的画面虽则很有辨识度和戏剧感，却也加剧了偏见。二次元和三次元之间没有楚河汉界般清晰的分界线，也不存在深不可测的隔阂。二次元的趣味不需要穿在身上写在脸上。爱好二次元和爱好古典音乐或经典文学并没有本质区别，爱好背后都是普通的芸芸众生——不同的爱好是平等的，不存在高下之分。

将“二次元”和古风、民乐捆绑起来，这样的策略绕过了广为流传的偏见，看似让“二次元”体面了，但也把这个本身开放包容的社群概念再度狭义化。

借着《闪光少女》的热闹拼贴，以及《夔龙玉》的强势宣传，这里有必要厘清“古风”和“二次元”的关系。古风 and cosplay 等文化爱好，在宽泛意义上，确实都是二次元文化的一部分，但它们和狭义“ACGN文化”的关系是忽远忽近、若即若离的。ACGN的粉丝群，关注的是日本产出的流行文化产品。以想象中国古代的文化气氛为创作对象的“古风”，是自成一体的另一个社群。两者之间会有交集，大抵是因为古风爱好者中最活跃的群体——填词作者，偏好挪用日本动画和游戏里“中国风”的音乐作为配乐。两个群体之间的联系，也仅限于此了。

《闪光少女》以“民乐”和“西乐”的对峙为核心冲突，这个设计固然满足了戏剧性，但其实是混淆视听的。音乐学院内部是否真的存在民乐派和西乐派的对立，这另当别论。而在“二次元”的古风词曲创作中，古风歌曲大部分还是西洋乐器配乐的，只不过乐器中民族乐器的出现频率比流行音乐配置高很多。“古风”之所以成为广义的二次元文化中的一个分支，更多是源自粉丝社群的自我认同，他们有自己的文化价值和审美，追求古典文雅。按照“古风”社群的美学标准，《闪光少女》中出现的那支主打歌曲并不合格。影片选用的主题曲是在2015年由网友原创的，当时由中文Vocaloid人物洛天依一唱而红。所谓Vocaloid虚拟偶像，是一款拟人化的声音合成软件，用软件编排出一个虚拟人声来演唱。电子虚拟偶像的歌声独具特色，“创造者”从无到有制造出一种拟人声音的调试经历也格外有吸引力，因此围绕着Vocaloid创作和演出产生的粉丝群体构成了另一个“二次元”的社群。

这事说起来也不复杂，狭义的ACGN文化、古风和虚拟偶像，这些社群之间偶有交集，笼统地都能归于“二次元”名下。在《闪光少女》里，姑娘们喜欢ACGN文化产品，玩cosplay，写古风歌，翻唱虚拟偶像的成名曲——这群女孩子脚踩了数条船，给观众的印象“二次元的各种社群之间边界是滑动的”。诚然，二次元信息驳杂，名目繁多，这电影没有夸张，然而在现实中，“社群”之间的界限还是明白的，同一个热闹的漫展里，不同的社群擦肩而过，谁也不能替代谁，谁也不能代表谁。《夔龙玉》的文本和动漫漫本创作团队，与《闪光少女》里那群热爱“中国风”歌曲的音乐少女们，都属于“古风”的社群，但以“古风”来笼统地为广义的二次元代言，别说ACGN爱好者不答应，那些“美漫迷”或“科幻宅”恐怕也无法认同。

“二次元”要不要正名？要怎样正名？将二次元和古风、民乐捆绑起来，这样的策略绕过了广为流传的对ACGN文化的偏见，的确为二次元社群正了名。但是，当我们为“二次元”群体贴上这些标签时，也把这个本身开放包容的社群概念再度狭义化了。“弘扬传统”这担重任搁到“二次元”的肩上，只怕难以承受之重。当然，像《闪光少女》这样表达亚文化及其价值，确是有趣的尝试，剩下的，还要留待后来者的实验。破壁，这才开始。

（作者为中国社科院助理研究员）



电影《猩球崛起3：终极之战》剧照。

好莱坞影片《猩球崛起3：终极之战》给出一个不是终章的结局，更多的讨论等待被展开

# 美式超级英雄片：靠“文艺”拯救套路？

杜庆春

让“人”或者角色的故事更为有效，让情感更为充沛，这是好莱坞正在对超级英雄片这种类型进行的调整。

《猩球崛起》这个系列前两部的优秀表现，使我对《猩球崛起3：终极之战》充满期待；然而面对曲尽人散的结局，又难免有些失落。这部电影尽管没有从“人/猿冲突”这个大主题上逃逸，但它回避了两个种族之间的对决，也放弃了在“大结局”中完成大场面的堆砌。我可以理解这种选择，如同《金刚狼3：殊死一战》的策略，或者说，这是好莱坞正在对超级英雄片这种类型进行的调整，即让“人”或者角色的故事更为有效，让情感更为充沛，注入一些文艺电影的灵魂。

“最终对决”是此类系列电影的最终使命，这意味着要完成正邪、善/恶对立双方之间的彻底决战，是一个通俗叙事的使命。而《猩球崛起》的终章毫无疑问地对这个叙事模型做出了比较大的修正。维持通俗叙事的模型，对于这个系列而言存在着一个伦理悖论——一个由人类书写的故事，要写到人类和猩猩的对决。所以必须对剧本的顶层设计进行策略性调整。再则，根据这个系列之前设定的叙事背景，人类与猩猩之战的视觉效果是轻武器与原始战斗的对峙，这个对抗逻辑及其视觉模型太容易诱导观众联想美国“白人和印第安人”的过往，当

历史代人视觉奇观，则必然陷入一种陷阱。

于是，《猩球崛起》的终章把矛盾的焦点集中于猩猩领袖“凯撒”和人类之间的个人恩怨——他的孩子死在人类上校的枪下，他骑马前往人类世界报复，在那里，他将遭遇隐喻着“极端人格”的上校。在这个叙事策略下，电影演变成“约翰·福特遇上科波拉”，《搜索者》叠加了《现代启示录》的思辨主题，戏剧中的最终对决从人类与猩猩两个族群的冲突，转向两个肩负族群使命、深陷暴力漩涡的个体之间的对立，从他们最终的不同选择，回到救赎、宽恕和生命这些古老主题的舞台上。这样的戏剧议题设置，会让一些文艺需求强烈的影迷产生新鲜的趣味，但也不可避免地会让这部作品在更大众的范围里遭遇质疑，尤其是对比这个系列前两部影片制造的奇观，带着对技术和场面的期待，那么这部影片的实际观影体验很可能充满违和感。所以在商业叙事策略的层面，我们有理由思考，用“狂人”和“圣徒”的对立形象去消解人类与猩猩族群冲突的命题，是不是解决这个系列原生的顶层架构缺陷的最佳方案？

因为动作捕捉技术的成熟以及CG图像的拟真质感，好莱坞拥有了

创造全新奇观的可能，这使得“金刚”和“人工智能”的主题借由“生化危机”的模型产生化学反应，即“人类创造出了超越人类的生灵”，这就是“猩球崛起”系列获得足够成功的根本原因，也是这个“终章”出现之后，同类型、同题材、同主题的影像产品其实可以继续生产下去的原因。只要这种化学反应所产生的主题和视听创意还能持续发挥作用，这个系列就还有生命力为好莱坞的生产线提供有效的产品。

“猩球崛起”的故事背景，很大程度是代入美国“白人—印第安人冲突”等复杂的历史场景后，构建了一个架空的世界，并设置了正义与邪恶相互渗透的复杂背景，进而讨论“文明进化论”这个主题深刻的内涵和外延。这部分地接近于刘慈欣在小说《三体》里展开的“宇宙社会学”的思考，也类似在“人工智能”的维度上讨论，随着人类创造出超越自身的“文明族群”，是否可以反思“人类的文明使命将终结”这个冷酷的问题。《猩球崛起》系列拉开了对这些主题深入思考的序幕，在这部其实不能算作终章的“最后对决”之后，我们仍然可以想象这些命题将为后续诸多类型电影的生产提供创意和生产力。

（作者为北京电影学院教授）

## 相关链接

《猩球崛起3：终极之战》为“猩球崛起”系列画下句号。2011年，《猩球崛起》上映，这是经典科幻电影“人猿星球”系列的前传。在好莱坞，“人猿星球”被公认是和“星球大战”系列具有同等地位的电影品牌。在《猩球崛起》之前，这个系列共有五部电影：《人猿星球》《失落星球》《逃离猩球》《猩球征服》和《决战猩球》，从1968年到1973年间陆续上映。这些影片是科幻电影史中的特异案例，以架空的背景，映射当时美国社会的族群矛盾与冷战、越战造成的阴影，在通俗的科幻影像中，表达了对科技异化人性的忧思。《猩球崛起》是对“人猿星球”系列的重启，在时间线上，新的三部曲回到“人猿星球”故事的开端，讲述人类文明的荒废并追溯猿族的启蒙与崛起。



由动漫改编的真人版电影《银魂》上映时，粉丝们因冲破“次元壁”而狂欢。而临和好莱坞年度大片《敦刻尔克》同档期的压力，一部日本漫画改编电影在中国的首周末票房仍然超过5000万元，可见“二次元”的受众群有着不容小觑的规模。

左图，邵燕君教授主编《破壁书》，意在解读“二次元”文化。右图，以“二次元”为主题的青春片《闪光少女》。下图，电影《银魂》剧照。

