



艺苑论剑

□刘璇

诞生于1996年的《碟中谍》系列，将个人英雄主义深深烙进全球化时代的银幕想象。近30年后，《碟中谍8：最终清算》中挑战极限的实拍特技，却显露出神话英雄的困局。当生成式AI可以编织比谍网更复杂的叙事迷宫，这个以“反特效”为标签的特工传奇，正陷入“越真实越虚妄”的创作悖论。而其困境恰似一面棱镜，折射出好莱坞电影工业体系的深层焦虑。

英雄神话的困局

为了完成实拍，《碟中谍8》的叙事不得不为动作场面让路。伊森（汤姆·克鲁斯饰）的“搏命故事”——潜入深海、外挂战机等，甚至比正片更具戏剧性。这种将演员躯体演变为特技载体的创作模式，与绿幕工厂里批量生产的虚拟英雄本质无异——前者贩卖真实痛感，后者兜售数字幻梦。当观众走进影院是为了见证主角是否能从飞机上安全降落的惊险时刻，电影艺术便退化为汤姆·克鲁斯的极限挑战。这种对真实痛感的追求，表面上是对电影本真性的捍卫，实则暴露出工业体系的深层困扰——当算法能生成比真实更完美的虚拟英雄，好莱坞却用“肉身”来证明自身不可替代性。这种将叙事降格为特技背景板的创作模式，让角色动机、逻辑合理性为“下一个震撼镜头”让路：伊森为何必须选择悬挂战机而非采用更合理的战术？“智体”为何将核心代码藏于核潜艇而非通过网络传输？这些关键逻辑的疏忽，都被实拍带来的感官刺激所掩盖。

在《碟中谍8》中，我们见证了角色灵魂的缺失。伊森见证了亲密战友卢瑟英勇赴死，这本应成为触动主角和观众内心的情感锚点，但影片从未过多眷恋于伊森细腻的情绪波动，随后镜头立刻切到“准备下一场特技”的动作调度，于是乎，电影结尾呈现卢瑟录音的设置显得格外尴尬。这种对人性弧光的忽视，使得英雄的困境被简化为“做或不做”的二元选择，而非向内的自我叩问，这种英雄便沦为了拯救世界的机械执行者。

更令人深思的是影片对反派“智体”的设定。这个被渲染为终极威胁的存在，始终以概念化的幽灵形态游走于台词之间，既无具象化的视觉符号，亦缺乏行为逻辑的合理建构，最终沦为推动剧情的工具人。这种叙事层面的贫血，恰与主角团队永动机般的全球奔走形成对照：当拯救世界的使命成为无需论证的先天前提，当每个爆炸场景都在消解前作的意义，所谓的不可能任务早已沦为自我复制的机械程序。

《碟中谍》系列的困境，恰似传统好莱坞工业的缩影。影片结尾伊森隐入人群的镜头，或许正是主创无意识的告白：英雄终将退场，而电影永远需要新的可能。或许，真正的“不可能任务”从来不是挑战物理极限的特技，而是在技术狂飙中守护住“讲述人类故事”的初心。英雄性的披风终将褪色，唯有那些扎根于人性褶皱的故事，才能在银幕上留下永不磨损的光影。

（作者为中国传媒大学艺术研究院硕士研究生）



《碟中谍8：最终清算》作为这一经典系列的最新力作，再次将观众带入伊森·亨特的惊险世界。影片延续了系列标志性的实拍特技传统，汤姆·克鲁斯亲自上阵，从高空飞行到深海潜行，为观众带来了一场视觉盛宴。然而，当熟悉的动作场面与叙事模式不断重复，审美疲劳也随之而来：一方面，实拍特技的极致呈现依然令人震撼，展现了电影工业的硬核魅力；另一方面，过度依赖极限动作的叙事方式，让角色的情感与动机被边缘化，反派的塑造也略显单薄，难以引发观众的深度共鸣。

实拍特技的银幕张力

□凌志

火柴擦亮，引线点燃，管弦乐奏响……伴随着希弗林创作的经典旋律，“拼命三郎”汤姆·克鲁斯携《碟中谍8：最终清算》重返银幕。

作为《碟中谍》系列的总制片人，汤姆·克鲁斯对系列走向具有绝对的话语权。他与中国动作巨星成龙一样，从查理·卓别林、巴斯蒂安·顿和哈罗德·劳埃德等默片特技大师身上汲取创作经验，并在拍摄《碟中谍》系列的近三十载历程中，彻底摆脱“花瓶”的标签，从“青春偶像”转型为“动作巨星”。与此同时，在他的把控下，《碟中谍》这个IP也从最开始的谍战悬疑片，逐步转型为动作类型片。正因如此，《碟中谍8》得以凭借极限特技与实拍技术，将影片的动作场面推向高潮。

影片最重要的动作戏有两组，可分为“上天”与“入海”。“上天”的动作戏发生在影片结尾，相比于《碟中谍5》中1500米高空扒飞机的壮举，《碟中谍8》的空中特技得到全面升级。这次，伊森升入2400米的高空，在狂风、低压和缺氧的环境中，驾驶二战时期的双翼飞机与反派盖布瑞尔展开激烈追逐。传统的夺飞机、开飞机和跳飞机桥段，已不能

满足汤姆·克鲁斯对极限动作的追求，他延续了2022年《壮志凌云2》中的特技飞行技术和空中拍摄经验，在不借助CG特效和绿幕的情况下，实现了从飞机机翼到机身的惊险移动，又在飞机高速行驶的过程中完成精彩的高空格斗。

“入海”的动作戏堪称影片最为华彩的段落。电影中段，伊森需要潜入沉没的俄罗斯潜艇“塞瓦斯托波尔号”，寻找超级人工智能“智体”的源代码。拍摄团队为了模拟真实环境，实景搭建起一个850万升水的巨大水箱，内部装有持续旋转的潜艇模型，里面遍布着碎屑、架子和导弹道具。成片中，这20分钟的潜水戏虽然没有任何台词，却营造出极致的悬念感与孤独感。当伊森潜入漆黑的潜艇，一枚鱼雷将舱门卡死，他只能脱掉装备，从鱼雷发射管钻出。然而刚脱离潜艇，推进器就被卷走，他果断抛弃氧气瓶全力上浮，却又因缺氧、水压和低温陷入昏迷，身体缓缓坠向冰层。千钧一发之际，队友格蕾丝将他救起，顺利送入减压舱，最终死里逃生。值得注意的是，在水中蜷缩身体、濒临死亡的伊森，姿态如同羊水中的婴儿一般，“死亡”与“重生”在这一场景交汇，既暗示了伊森的角色命运，也预示着《碟中谍》系列的未来走向。

《碟中谍》的IP源自1966年的美剧《虎胆妙算》，英文名为《Mission: Impossible》，直译为“不可能的任务”。在《碟中谍》系列电影中，“不可能的任务”形成了剧情内外的“一语双关”。剧情内，“不可能的任务”是特工伊森“抢病毒”“追核弹”等“拯救世界”的行动。在剧情外，“不可能的任务”则是主创人员对极限特技与实景拍摄的追求。《碟中谍1》的屋顶悬吊、《碟中谍2》的徒手攀岩、《碟中谍3》的上海银行摆荡、《碟中谍4》的攀爬迪拜塔、《碟中谍5》的高空扒飞机、《碟中谍6》的直升机缠斗、《碟中谍7》的悬崖跳车，以及《碟中谍8》的“上天涉海”，这些惊险又震撼的实拍场景，带来了电影“物质现实复原”的原始震撼，营造出CG特效无法比拟的感官体验。

在CG特效与漫画英雄泛滥的好莱坞电影市场中，汤姆·克鲁斯所推崇的极限特技、实拍技术和默片肢体表演才更为可贵。片中的“孤胆英雄”伊森以血肉之躯对抗着超级人工智能，片外的汤姆·克鲁斯也以实拍特技对抗着数字影像的“虚幻感”，这种双重“不可能任务”的互文，正是该系列历久弥新的核心魅力。

（作者为山东大学新闻与传媒学院硕士研究生）

□辛菲菲

《碟中谍8：最终清算》承接前作《碟中谍7：致命清算》的剧情，伊森夺得关闭“智体”的钥匙后，在“智体”进化为全知实体、能篡改全球网络并预判人类行动的绝境下，伊森潜入北极冰盖下的核潜艇残骸中取得源代码，并与“智体”的狂热追随者盖布瑞尔展开殊死较量，最终困住“智体”，化解了全球核危机。

影片延续了该系列标志性的实拍特技传统，包含高空扒飞机、深海潜行、核弹倒计时、最后一分钟营救等经典元素，通过挑战物理极限的动作场面，为观众呈现了惊心动魄的视觉奇观。然而，当系列标志性元素反复出现，最初的震撼与情怀滤镜逐渐消退，那些曾令人血脉贲张的爆炸、坠落、追逐场面，在过度程式化的编排下，其刺激感趋于表层化，难以再引发观众深层次的情感共振，审美疲劳也随之产生。

这种审美疲劳的根源，首先在于“碟中谍”系列固有的叙事框架已难以制造真正的悬念。观众早已深谙其内在逻辑：无论影片如何渲染末日危机的紧迫性，伊森总能化险为夷。这种必然性消解了悬念的核心吸引力，使这场近三小时的冒险，更像是已知结局的仪式化表演，叙事本身的不可预测性与沉浸感被大大削弱。

进一步看，动作场面的编排方式放大了审美疲劳的问题。从幽闭压抑的深海潜艇逃生，到惊险刺激的高空缠斗，单看每一场动作戏都堪称实拍特技的典范，但这些高强度的奇观场景过于密集地切换，几乎没有留给观众情绪沉淀与角色共情的喘息空间。动作本身固然精彩，却因缺乏有效的节奏控制和情感铺垫，难以让观众在感官刺激之外获得更持久的内心触动。

核心反派的塑造同样未能有效缓解审美疲劳。影片将终极反派设定为失控的人工智能“智体”，立意上试图以科技隐喻呼应现实世界对人工智能的普遍焦虑，也算具有前瞻性，然而在具体呈现上，“智体”虽被反复强调拥有掌控全球核武器、篡改人类认知的恐怖能力，其实际威胁却主要停留在台词渲染层面，行动则需要通过操控少数追随者来实现。这种概念先行而执行滞后的处理，使“智体”这一本该极具压迫感的威胁显得“雷声大、雨点小”，其行为逻辑与动机也缺乏足够的深度与说服力，由此“智体”更像推动一连串动作场面的功能性工具，而非令人信服的终极对手。

对抗审美疲劳最有力的武器，依然是影片对实拍美学的执着坚守。汤姆·克鲁斯及其团队拒绝绿幕，挑战真实物理极限的勇气，成为动作电影领域一道独特的风景。这种坚守不仅是技术层面上的选择，更是对电影物质本性的一种赤诚回归，在虚拟洪流中，为观众提供了触摸电影实感的独特审美体验。

技术层面的震撼与诚意，终究无法完全弥补创意层面的匮乏，当影片在叙事结构、人物塑造、主题深挖上过度依赖过往的成功模式，而缺乏突破性的创新时，再精良的制作也难掩故事内核的孱弱。如何在维系经典魅力的同时，不断注入新的活力以持续点燃观众的热情？这是“碟中谍”系列的创作困境，也是整个长寿商业系列电影创作需要面对的挑战。

（作者为山东大学新闻与传媒学院硕士研究生）

经典难掩审美疲劳