

## 復仇者集結！前進無限之戰

游允彤 文

2018/05/06

《復仇者聯盟：無限之戰》（以下簡稱《無限之戰》）在上映首周即開出6.3億票房，打破全球影史首周票房紀錄。截至目前（5月6日）全球票房已來到10億美金，有望打敗《復仇者聯盟》成為漫威最賣座電影。走過10個年頭，發行18部電影，《無限之戰》無疑是漫威至今未推出前吸引最多關注，且在上映後引發最多話題的作品。這部電影匯集漫威10年的心血，不僅再次展現英雄們的超能力與魅力，也證明漫威開創了史無前例的電影宇宙。



《復仇者聯盟：無限之戰》電影海報。（圖片來源 / IMDb）

### 最強反派 給復仇者們迎頭痛擊

電影中的反派薩諾斯，可說是漫威鋪陳最久的角色。薩諾斯曾短暫露臉於2012年的《復仇者聯盟》及2014年的《星際異攻隊》，在前面的計畫接二連三失敗後，  
國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

決定親自出馬蒐集六顆無限寶石，用以消滅宇宙一半的生命。



漫威鋪陳多時的反派角色薩諾斯。(圖片來源 / IMDb)

有別於漫畫中蒐集無限寶石以取悅心儀對象，電影將薩諾斯的目的塑造為「希望為宇宙帶來平衡」，與其放任宇宙因為人口過多邁向毀滅，不如犧牲一半的生命體換取宇宙更久遠的繁榮。劇中描述薩諾斯在屠殺某個星球一半的人口後，剩下的人們重獲溫飽，毋須再為資源爭奪。遊走在灰色地帶的角色設定相當成功，薩諾斯並不是真正的「惡」，他的內心也充滿掙扎，在他自己的劇本中，他是拯救宇宙的英雄。

「能力越強，責任越大。」這句經典台詞出自《蜘蛛人》，也是許多超級英雄之所以為「英雄」的真諦，而薩諾斯也是如此審視自己的。他將恢復宇宙平衡視為自己孤獨的使命，也是無法逃離的「詛咒」，這樣的價值觀其實和鋼鐵人十分雷同。鋼鐵人為了保護地球，不斷用科技製造武器，包含自己身上的鋼鐵裝，但也因為他將保護地球視為義務，進而衍生諸多問題，包括創造出「奧創」（《復仇者聯盟：奧創紀元》的主要反派），差別只在於是否奪取性命。也正因為理念的相似，劇中薩諾斯與鋼鐵人的互動十分值得反思。

作為漫威10年大作中的反派角色，薩諾斯的強度確實很夠，也洗刷漫威反派多無法讓人留下深刻印象的弊病。這是第一次，我們看到復仇者們如此無助，然而，這樣的絕望，也加深影迷們想看到復仇者團結一致打敗薩諾斯的欲望。這是漫威截至目前最悲傷的電影，也是危機感營造得最好的一次。

## 各路英雄集結 一同大展身手

由英雄的視角來看，故事大抵可分為三條支線，電影前半段由三條支線的劇情相互穿插；但從薩諾斯的角度來看，這是一條完整的主線，這樣的安排使觀眾由反派的視角切入故事，並看英雄們如何與之抗衡。面對處理眾多角色以及支線的複雜度，必須向三度執導漫威電影的導演羅素兄弟致敬。如何使支線間節奏協調，同時讓獨立電影中各有份量的超級英雄匯集並融合，《無限之戰》找到了很好的平衡點。

值得一提的是，奇異博士與鋼鐵人被放在同條支線中。兩人在戲裡都是有些自戀、嘴上功夫不饒人的角色，戲外飾演此二角的班奈狄克·康柏拜區與小勞勃·道尼都是曾飾演福爾摩斯的知名演員，這樣的安排令人拍案叫絕。奇異博士象徵魔法、奇幻的元素；鋼鐵人則是傾向科學與事實，對魔法疑信參半，兩人的合體在預告一推出時便讓影迷萬分期待，而劇中兩人產生的火花確實為整條支線劇情增色許多。



奇異博士與鋼鐵人在劇中的互動相當吸睛。(圖片來源 / [IMDb](#))

至於萬眾矚目的動作場面確實沒讓影迷失望，《無限之戰》相較之前的《復仇者系列》增加許多角色，也使動作場面的豐富度再創新高，例如奇異博士操縱空間的能力不只可以攻擊敵人，更能輔助隊友，這樣的配合正是復仇者們集結的看點，也是獨立電影中無法見到的。《無限之戰》確實拍出了幾場堪稱經典的動作場面，魔法、外星力量，以及科技武器的打鬥將電影精彩度推至高點。不過，觀眾胃口被養壞的結果，是造成肉搏角色多的支線顯得平淡，而這也是《復仇者聯盟》系列一直以來的問題，將能力值不一的英雄放在同部電影，令所有角色的發揮無法同樣出彩，漫威也在《無限之戰》中自嘲了這點，這樣的缺陷在角色眾多的情況下確實難解。

除了精彩的動作場面，英雄們之間的互動更是影迷們引頸期盼的。在互動的過程中，我們再次看到漫威對於角色形塑的功力。即使為數眾多人物稀釋了個別角色的台詞時間，每一場戲的劇本都是匠心獨具，一來一往的對話中，我們看到英雄原有的特色與性格，加上來自不同電影的人物相遇時所產生的化學效應，是《復仇者聯盟》系列最大的魅力。

## 漫威宇宙如何撐起無限之戰

架構方面，《無限之戰》做了相當大膽的嘗試。若用三幕劇（觸發、衝突及解決）作為比喻，這部電影就像是眾多三幕劇中的「第三幕」拼接而成，也就是不斷在「化解問題」。有些觀眾確實會無法接受這樣的形式，但是漫威用了10年鋪陳角色進展，英雄的心路歷程在獨立電影中已經有相當完整的詮釋，在有限的片

長內，漫威確實展現了英雄集結的價值。《無限之戰》不可能是一部獨立的電影，若抽掉前面的18部作品，這部電影將不復存在，但正是因為漫威對於電影宇宙的经营，我們已然對角色有充分的認識，也讓漫威有資本做出這樣的嘗試。

《復仇者聯盟》系列集結眾多英雄，對於熟悉漫威宇宙的影迷們來說確實過癮，但對只看過部分電影的觀眾，的確會略嫌吃力。《無限之戰》雖然展現了漫威環環相扣的電影宇宙，卻也同時放大了它無法被拆解成獨立篇章的缺點。導演羅素兄弟曾表示《星際異攻隊》在這部電影只會是陪襯復仇者的角色，但實際上，星際異攻隊推動著整個故事發展，也是將電影規模從地球接軌至宇宙的橋梁，然而《星際異攻隊》卻是漫威相對較不賣座、觀眾也較不熟悉的電影。另外，《無限之戰》的故事開頭緊接在《雷神索爾3：諸神黃昏》之後，因此雖然作為《復仇者聯盟》系列的第三集，但若沒看過《星際異攻隊》系列或是《雷神索爾3》很有可能在觀影時無法完全串聯劇情。



星際異攻隊是漫威知名度相對較低的角色。(圖片來源 / [IMDb](https://www.imdb.com/))

整部電影最大的缺陷，倒不在沒看過特定漫威電影的觀眾會無法理解劇情，超強卡司與特效讓觀眾即使只把《無限之戰》當成單純的「爽片」來觀賞也是娛樂度滿分；致命傷在於整部片缺乏更深層的核心意涵。相較《黑豹》面對傳統與現代之間的拉扯，或是《美國隊長3：英雄內戰》兩方陣營所代表的政治思想衝突，支撐《無限之戰》故事的力量較為薄弱，像是一幅拼圖少了最中間的一塊，仍看得出全貌但總覺得少了些什麼。

儘管如此，《無限之戰》對於漫威是個里程碑，十年磨一劍終於來到出戰時刻，這場戰役，漫威確實打得漂亮，縱使有些缺陷，但終是瑕不掩瑜，熱愛漫威英雄的影迷們定不會失望。至今許多電影公司試圖複製漫威的成功，但多年來無人能出其右。《無限之戰》是漫威對於電影宇宙耕耘的重要成果，而漫威也將持續地往前無古人的道路邁進。



記者 游允彤



編輯 關子茵