

■各抒己见

动画电影《哪吒之魔童闹海》：

中国动画电影的“六边形战士”

□ 蚌非

2025年春节期间上映的3D动画电影《哪吒之魔童闹海》已创下多项影史纪录。截至2月13日晚,电影票房(含预售)达100亿元,已成为我国影史上首部百亿元票房的影片。

伴随着角色的成长,《哪吒之魔童闹海》跳出第一部作品中对个人命运的关注,转向更为宏大的主题——对世界规则的质疑和对幽微人性的探索。为此,影片设置环环相扣的剧情,主人公需要一层层突破难关,达成目标。于是,哪吒走出了陈塘关,前往昆仑山玉虚宫求取仙药,在白玉石见十二金仙和自家兄长,前往土肥坡、飞天瀑、骷髅山讨伐妖怪,又在得知陈塘关被屠灭后去往东海龙宫大战龙王。随着真相揭露,哪吒与龙族共破天元鼎,大战无量仙翁,粉碎了以无量仙翁为代表的仙族排斥异族、欲将天下妖族炼化丹以对抗教化的恶毒计划。剧情以三段式结构为框架,采取了双线并行的叙事方式,张弛有度,紧密连贯,同时还巧妙设置了叙述性诡计,令观众错愕后获得更大的心理满足。

在人物塑造上,电影做了大量贴合时代的原创性设计。在以往的动画作品中,“哪吒”有着不同的形象。如动画电影《大闹天宫》中,哪吒是年画娃娃的形象,白色的脸谱展现他骄横顽劣的一面;在动画电影《哪吒闹海》中,哪吒外形俊秀,作品着重展现他不畏权势、英勇果敢的一面;在动画剧集《哪吒传奇》中,哪吒是有生活气的小英雄形象;而在《哪吒之魔童降世》中,哪吒以魔丸的身份诞生,容貌算不上英俊,性情更是桀骜难驯,但家庭的温暖成了他与世界和解的契机,自此,他有了对抗命运的勇气,也有了在续作中向世间不公挥拳的底气——“哪吒”的形象延续了“反抗、不屈服”这一精神内核,但又赋予他更有“人情味”的特质,于是,哪吒从天不怕地不怕的神仙变成了邻居家的淘气孩子、学校里的捣蛋学生,人们不再仰视他的决绝与孤傲,而是能共情他的痛苦与哀伤。同样,敖丙从傲慢的敌人变成身负龙族振兴希望的同伴,龙族从“屠城者”变成受迫害的“反抗者”,妖怪从传统语境下的“害人者”变成“受害者”,而玉虚宫为代表的仙族则变成了胜利不择手段、草菅人命的反派。影片不吝笔墨,让每个人物都有自己的人物曲线与高光时刻,使每个人物的行动都有令人信服的理由,观众能从人物所处的情境中取得共鸣,也能对人物的行动予以肯定或理解,甚至给予超出作品的多元解读——这恰是经典作品的特质之一。

影片的视觉特效极为出色,堪称中国动画工业的巅峰之作。全片的特效镜头超1900个,平均每个镜头包含5种以上特效元素,许多特效镜头都经过数十遍修改。大到岩浆喷涌、海啸激荡的恢宏,小到草木摇曳、烟水漫散的轻盈,更有虚空裂缝、火莲吞山、天元鼎破、枯木开花、洪流对战等极具视觉冲击力的奇幻场景,带给观众极强的沉浸感和代入感。而这背后是138家动画公司、4000多名动画人才不拘一格的推陈出新、不厌其烦的耐心打磨。

影片中,大到场景、小到细节,中国传统文化元素无处不在。影片伊始,泛着珠光的宝莲在池塘盛开,呈现佛教的圣洁庄严。随后,陈塘关阵法以待对峙龙族,李靖的盔甲上有商周常见的兽

面纹,殷夫人的兵器形似越王勾践剑,士兵手持的青铜戈正是商周时期最常用的兵器。及东海龙王出场,他的铠甲形近唐代佛教艺术作品中毗沙门天的天王甲,兵器为江南地区吴越青铜文化商代青铜刀融合宋元时期龙形吞口而成。至昆仑山玉虚宫,那里祥云飘渺,瑞光笼罩,青鸟立于鸱吻之上,玉虚宫呈八卦布列,主殿巍峨雄伟,飞檐高耸,斗拱繁密,屋顶铺着代表祭祀用建筑的绿色琉璃瓦,宫内柱石器物皆为玉质,符合中华文化以玉为尊的审美印象。至于天元鼎,器型厚重,纹饰繁复,鼎身上多为传统青铜器纹样,虽然鼎并不是道家炼丹的工具,但无量仙翁用鼎吞噬妖族炼丹,却恰好显露其“问鼎”三界、一家独霸野心。

2月7日,《哪吒之魔童闹海》超过《星球大战:原力觉醒》票房成绩,成为全球单一市场票房冠军。2月11日,票房突破90亿元,居全球影史票房榜第27位,同时跻身全球动画电影票房榜前五,是首部进入该榜单的非好莱坞动画电影。随着海外市场的拓展和上映期的延长,这个来自中国的小小“哪吒”最终会攀至怎样的高峰、比肩怎样的巨人尚不可确知,只是这番鲜花着锦、烈火烹油的热闹景象中,受观众欢迎的好电影是什么样子,或许更值得人学习和反思。



影片的导演和编剧饺子熟悉类型片创作流程,作品具有鲜明的个人风格,主创团队本着尊重观众的初心,以精益求精的创作态度对待作品,在“反抗世界规则”这一宏大的主题下,用完整的故事结构、清晰的故事主线、跌宕的故事情节、鲜明的人物特征使主题具象而真实,引发观众普遍性的思考。同时,流畅的剪辑、绚丽的画面、磅礴的音乐、精妙的细节又为影片增色不少。在此之上,传统文本与当下议题的隐秘结合使古老神话大放异彩。无论文学作品还是艺术作品,都是创作者所处时代的产物,时代也正是培育共同情感的温床,《哪吒之魔童闹海》讲了一个好故事,其中的亲情与友情跨越了时代,平等与公正跨越了阶级,对自我的肯定是新时代猛烈的风,裹着观众的哭与泪和声声共鸣,扶摇而上,踏至巅峰。



动画电影《哪吒之魔童闹海》海报

刚开始观赏《哪吒之魔童闹海》时,也许是期望过高,总感觉格局有些“小”。此前的《哪吒之魔童降世》,虽说开篇也在展现种种家长里短,但毕竟还有父母降妖的重任与大义,以及天界的恩怨是非,剩下的才是小儿顽劣、长辈关爱与人情冷暖。然而,随着剧情的蓬勃发展,一幅浩瀚的画卷渐次铺开,层层递进,非但故事屡屡反转,同时凭借超凡脱俗的大场面尽情宣泄,最后竟将格局“大”到了无以复加的程度。

《哪吒之魔童闹海》在结构上与《哪吒之魔童降世》不乏相似之处,纠结点也都落在所谓出身的“原则问题”上,这自然会导致变革的呼声与行动,以及角色誓言对原有体系的倾向颠覆。事实上电影所讲述的哪吒故事,让我们回想起遥远的早年游戏《仙剑奇侠传》——“魔非魔,道非道,善恶在人心。欲非欲,情非情,姻缘由天定。”眼下的哪吒故事,同样是对这句名言的有力阐释。

尽管概念依旧,但作为载体的故事却不落窠臼,出彩的情节不再一一赘述。这些概念包装巧妙,合乎逻辑地融于故事当中,大量的传统故事得以吸纳,但又没有拘泥于固有的一成不变。所以这些哪吒故事,不是简单意义的重述,而是以新的形式重新建构。两部影片都借用了不少时尚词语但并不显刻意,现代语境的掺杂反倒起到一种亲和作用。

然而,上述对天生不公的对抗只是作品想要阐述的意义之一,故事里还容纳着另一个观点,无论对哪吒还是敖丙同样适用——这是一个近乎悖论的判定:最大的关爱一定来自父母,但为了自我实现什么都可以放弃。无疑,这是一个成长的过程,也是一个阶段性成熟的过程;只有充满闯劲的年轻人,才会做到真正的无所畏惧并无所牵挂。

角色成长的痕迹十分明显。《哪吒之魔童降世》中的哪吒是猫嫌狗厌的少儿,终日惹是生非,只为寻求认同,客观上只是在消极等待那命定的三年之期,最终勉强完成了有限的抗争;父母的做法也是尽量宽容,息事宁人,凭借善意的谎言予以安抚。而《哪吒之魔童闹海》所展现的则是青春期少年的极度逆反,敢与天地间万物叫板,当然这种离经叛道被附加了诸多正面意义——无畏,率真,不容伪善与欺瞒……这时的父母已置换为鼎力协助的辅佐身份,并在事实面前承认自我的局限,最典型的就是东海龙王的那句教诲:“父辈的经验毕竟是过往,未必全对,你的路还需你去闯。”

值得一提的是这两部电影的视角。《哪吒之魔童降世》中的哪吒更像他者视角,尽管他屡犯规则,但仍不得不在框架内左突右杀,同时还是唯一被蒙在鼓里的人。直到他遇到敖丙,那一刻才真正做了片刻的自己。尽管最后哪吒强调要“自己说了算”,但终究不过是达成一种平衡与妥协(失去肉身,获得灵魂)。而《哪吒之魔童闹海》才是真正哪吒自己的视角(包括敖丙的视角)。哪吒自开篇便告别父母,与敖丙并肩作战,携手天涯。面对这个凶险的世界,两人虽显稚嫩,但到底是独立登上了社会的大舞台。

所以格局非但不“小”,反而更“大”了。《哪吒之魔童降世》所表现的是令人炫目的单打独斗,再大的场面也只是以个人之力对抗近乎灭顶的巨大神力;所谓“我命由我不由天”,是说倘若命运不公我就与之奋战到底。而《哪吒之魔童闹海》最终所要面对的则是整个阐教体系,是至少以十万计的壮观的“正义之师”,其艰难和危险程度绝非前述可比;为此两人各自道出自己的心声——敖丙:“若前方无路,我便踏出一条路!”哪吒:“若天地不容,我便扭转这乾坤!”天无道,我即替天行道。这宣言掷地有声,响彻云霄。

哪吒电影的成功,早已从各个方面具体而详尽地进行了分析,这里只想表达一点:某些形式是不同文化背景所共通的,借鉴本身也是多元融合的一种方式;某些形式未必只能表现循规蹈矩的写实,同样也可以天马行空地浪漫。

小魔童也有大格局

□ 星河

■他山之石

动漫不仅是一种商业现象,更是一种文化表达

□ 吕晶莹

我去过几次日本,依照惯例认定观赏富士山的最佳位置是河口湖。在河口湖天上山公园观景台,可以俯瞰富士山的全貌,然而这一次我却发现一个全新的视角——富士急乐园。在这里,雄伟壮丽、庄严巍峨的富士山仿佛就在眼前。

富士急乐园(Fuji-Q Highland)是日本最有名的游乐园之一,这里有刺激尺度极大的过山车与鬼屋。但它出名的另一个原因,则源于动画剧集《名侦探柯南》。在这一系列作品的第一集中,主角工藤新一在游乐园目睹杀人事件,被犯罪组织灌下了令身材变小的毒药,于是他只得化名江户川柯南,以小学生的身份探案追凶。作品中的游乐园,正是富士急乐园。

日本是一个弥漫着动漫文化氛围的东方国度,这点从一下飞机就能感受到。在东京成田机场大厅里,任天堂经典形象马里奥、路易吉、桃花公主、奇诺比奥环绕其间。自机场前往酒店的地铁里,张贴着动物动漫形象的安全宣传海报,按照十二生肖每年更换主角;走进任何一家便利店,琳琅满目的商品包装上都印有Hello Kitty、哆啦A梦、库洛米、皮卡丘、名侦探柯南等动漫形象;更不用说电器市场秋叶原里充斥的各种徽章、玩偶、海报等动漫周边了……所有这些都传递着一

个明确的信息:动漫已成为日本文化的一部分。

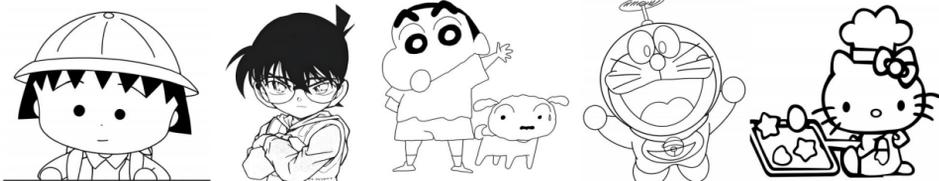
美国的迪士尼乐园和环球影城分布在世界上不同的城市,前来日本东京迪士尼乐园与大阪环球影城的游客常年络绎不绝,其中的动漫形象更是被众多小朋友喜爱有加。但是在日本,还有一家独有的动漫乐园,那就是三丽鸥彩虹乐园(Sanrio Puroland)。这是一家以日本三丽鸥公司所属动漫明星为主题的室内游乐园,随处可见美乐蒂、布丁狗、宝石宠物等动漫人物,当然最负盛名的自然是那只可爱的小猫——Hello Kitty。乐园里的那项目也都来自相关的动漫故事。此次在日期间,恰逢Hello Kitty诞生50周年纪念展举办。这一展览自2024年11月1日至2025年2月24日在东京国立博物馆展出,题目是令人动容的《我改变的话,Kitty也会改变》。

日本动漫产业发达,不仅形成了庞大完备的出版市场,更深刻融入人们的日常生活。地铁上随处可见低头阅读漫画的乘客,漫画书店遍及大街小巷,动漫相关的周边产业

也为其传播提供了强大助力。动画形象“哆啦A梦”也被日本政府指定为“动漫文化大使”,成为2020年东京奥运会的吉祥物,其受重视程度可见一斑。

仔细思考一下,在日本动漫能够产生这么大的影响,并不仅仅是因为动漫产业的发达,还因为这些作品已深深扎根于文化与生活之中。在日本,动漫不仅是讲述故事的媒介,更是社会、历史、传统与个人经历的书写方式。人们在欣赏动漫时,不只是在享受娱乐,还能感受到厚重的历史与身边的现实。在现实主义题材中,动漫往往会关注各种社会议题,包括教育制度、职场生态、亲子关系等,帮助读者理解并思考当下的挑战。很多日本动漫角色之所以能够成为大家耳熟能详的经典,正是因为它们具有鲜明的个性与情感,让读者产生强烈的共鸣。无论是遭遇困境、历经成长还是面临心灵挣扎,这些故事都映射出现实生活,成为受众情感寄托的一部分。

由此可知,动漫不仅是一种商业现象,更是一种文化表达。



■数字生活

影视作品和小说,都在借用数字游戏的叙事套路吗?

□ 刘书亮

借着与学生的日常学术讨论,我最近开始思考各类文艺作品都在模仿数字游戏进行叙事的现象。在学术上,这可用“出位之思”来概括。就这个词的定义而言,简单来讲,它指的是一种艺术媒介积极借用另一种艺术媒介的形式去完成创作的倾向和过程。而我们也很容易发现,当前无数作品都纷纷开始借用游戏的形式来讲故事,或称所谓“游戏化叙事”。

最近刚好看了由网络文学改编的真人剧集《永夜星河》。这是一部采用所谓“系统文”结构的典型作品。我绝非此类作品的常客,但恰恰如此,《永夜星河》反而对我极具启发性。女主角意外穿越至小说里的虚构世界,这个世界被称为“系统”(此类文学作品早已约定俗成的概念);与之对应的,她自己是这个“系统”的所谓“宿主”。“系统”可能随时与女主角展开私人对话,女主角由此很快得知,自己是有着明确任务目标的,只有完成了任务,才能回到她原本所在的世界。而且她的重要任务之一是“攻略”男主角,即获得他足够的好感。

很明显,这是一种非常游戏化的叙事,是影视作品(同时也必然包括网络文学)向游戏的“出位之思”。“攻略”一词本身就携带有浓烈的游戏色彩。不仅如此,在故事不断推进的过程中,男主角对女主角的情感,是直接以“好感度”,或者说以数值的方式完全量化的、透明的,女主角随时能查阅和观测到那个数字的变化。

而游戏化叙事的一大常见特征,正是虚构世界里所有东西都能用一系列数字予以简化,变得易于观测、把握和理解。

事实上目前很多作品都以各种各样的方式模拟着游戏式的叙事套路。除“系统文”之外,“无限流”也是近年受到影视和小说行业追捧的类型之一。真人剧《开端》是我首次接触到的“无限流”作品(同样改编自小说),一个典型的“麻烦家伙”叙事。主角意外地被迫进入充满危机的境遇之中,当主角无力回天而死亡之后,时间会退回至稍早一些的时候,复活的主角将重新经历一次叙事,由此主角便有机会在危险来临前做出一系列不同选择,要是又死了则再来一次,如此往复,直到逃出生天。这种体验,简直不能更像游戏了!借助这样的过程,主角从对自己所处的情境一无所知,到渐渐熟悉,乃至完全掌握控场和求生的要领,最终成功解救所有人。这和一款游戏被玩家打通关的体验何其相似!

无论“系统文”也好,“无限流”也罢,他们共享的特征是让读者去想象这样一件事情:自己对于周遭世界,对于自己所面临的各类状况,均有极为充分的掌控能力。我想,这在一定程度上是因为现代人对生活常常缺乏安全感,由此大家才更希望在虚构作品中跟随主角重新获得这种掌控感——这或许是这个时代流行游戏化叙事的重要原因。