

■ 动漫中国

# 从魔童到战神:哪吒形象的当代重构

□ 张世维

古今中外的神话故事中,很少有哪吒这样永远是一副儿童模样的神灵,即便有,也只是古罗马神话中的丘比特那样的可爱形象,从功能来看,与哪吒的战神身份大相径庭。哪吒这个脚踏风火轮、身缠混天绫的东方神祇,以7岁童颜承载着生死轮回的重负——他既是仙人转世,又是被驯化的孩童;既是剔骨还父的弑亲者,又是重塑金身的救赎者。与前人塑造的哪吒形象相比,饺子导演的《哪吒之魔童降世》《哪吒之魔童闹海》两部电影最大的创新之处就在于标题中的“魔童”,这里的魔童既是一个形象层面的创新,同时又是一种看似打破小说情节,又契合原著深层内涵的叙述方式。此外,电影借助一个“开关”式的装置——乾坤圈,完成了对战神哪吒的形象重构。

## 哪吒形象的流变

几十年来,儿童动画作品中的哪吒形象随时代浪潮不断更易,其文化内核在解构与重构中持续焕发新生。在此以八部作品中的哪吒形象为轴,分析这一神话角色从神坛走向大众、从东方迈向世界的多元轨迹。

自上世纪60年代到新世纪之交,有三部与哪吒密切相关、影响较大的动画作品。1961年的彩色动画片《大闹天宫》是上海美术电影制片厂的开山之作,也是哪吒首次被搬上银幕的作品。影片中,哪吒以“圆润白胖、三头六臂”的造型登场,身着红肚兜、脚踩风火轮,虽为配角,却以骄横之姿与孙悟空展开激战。其形象融合年画婴戏图与戏曲形式,为后续的哪吒形象塑造奠定了视觉基础。1979年的《哪吒闹海》是中国动画史上的里程碑,它以工笔重彩重构“剔骨还父”的悲剧叙事。导演王树忱从敦煌壁画与民间版画中汲取灵感,赋予哪吒白衣红绫、冷峻英气的少年形象。哪吒自刎一幕的悲壮将反抗精神推向极致,被誉为“国漫史上最悲怆的镜头”,其艺术高度至今仍是东方美学的标杆。2003年,《哪吒传奇》52集动画连续剧以“儿童英雄”为定位,将哪吒塑造成天真勇敢的“小英雄”。作品融入小猪熊、小龙女等原创角色,弱化原著的血腥冲突,强调友情与成长,作品偏向低龄化的叙事风格虽然受到了一些批评,却成功将哪吒形象嵌入“90后”的童年想象。

21世纪以来,哪吒形象借助3D建模技术,吸收漫画、游戏的元素,经历多重改编与重塑。2012年网络动画《十万个冷笑话》以无厘头风格颠覆传统,塑造了一个“金刚芭比”,这一改编以拼贴、恶搞为手段,呼应互联网时代的解构浪潮,是一场重塑经典神话的狂欢。2017年,“王者荣耀”手游上线一位新英雄——哪吒,赛博朋克式的美术设计使哪吒获得了一个崭新的形象,他永远怒发冲冠,随时踏着风火轮奔赴战场。这一游戏角色的出现成为Z世代接触哪吒形象的新入口,更有趣的是,他也成为饺子导演的电影中哪吒变身形象的来历。2018年,一汪空气编剧的动画片《非人哉》开播,其中的哪

吒是正在念小学的“三无”正太,和一般的小学生一样顽皮捣蛋,有一颗熊孩子的心。

2019年,动画电影《哪吒之魔童降世》问世。导演饺子以“魔丸转世”重构哪吒身份,使黑眼圈、鲨鱼齿的“魔童”形象突破传统审美,内核紧扣“我命由我不由天”的反抗主题。电影对父子关系的细腻刻画(如李靖以命换符),将东方家庭伦理注入神话叙事,引发全球共鸣。2021年,《新神榜:哪吒重生》上映,追光动画以赛博朋克风格重塑经典,将哪吒置入架空都市“东海市”。机械义肢、机车飞驰的设定光怪陆离,虽票房不及预期,却以视觉实验拓展了神话改编的边界。2025年问世的动画电影《哪吒之魔童闹海》聚焦哪吒与敖丙重塑肉身的过程,在先进的动画技术之外,讲述独具中国特色和时代精神的故事,创造了中国影史上的神话。

## “魔童”的悖论

在饺子导演的系列电影中,哪吒的形象可以分为三种:一是刚出世的魔丸,他凶焰缠身,形似怪胎,是陈塘关百姓口中的妖怪;二是被乾坤圈封印的儿童形象,他叛逆十足,无法无天,是标准的“魔童”;三是变身后少年形象,他拯救百姓,纵横无敌,这是我们心中的英雄。从形象塑造的角度来看,他们分别有不同的意蕴。

在小说原文中,哪吒的诞生是一个反讽式的悖论:《封神演义》记载他是“灵珠子转世”,肉身却是李靖剑下滚落的肉球。《哪吒之魔童降世》将这种矛盾推向极致:当申公豹盗取灵珠,将“英雄转生”的剧本篡改为“魔王降世”,哪吒便注定要以童稚之躯,在偏见构筑的铜墙铁壁上撞出血路。由此看来,《哪吒之魔童降世》其实解释了小说原文中“灵珠·怪胎”的变化缘由。那么,这种出场方式意味着什么呢?我想,这个问题可以从两方面进行阐释。

一是原始神话层面。与盘古开天地神话和伏羲女娲神话一样,都隐藏了卵生神话的原始逻辑,此外,这里还藏着一个潜台词——肉球的诞生意味着洪水退去,人类得以重新繁衍生息,肉球便被赋予了镇海的功能,这便是哪吒闹海故事中隐藏的神话思维。

二是道家神话层面。混元珠的设定是电影的原创,但“混元”这个词出自北宋年间的道家典籍《云笈七签》,指天地未分之前“形质不分、蒙昧一体”的原始状态。早在先秦时期,《庄子·应帝王》里就有关于“浑沌”日凿七窍的故事,七日而浑沌死,这意味着一旦遭到“世俗”/“礼法”的规训,生命便会丧失活力,所以混沌的隐喻指向“未经分化的生命力”或“未经规训的生命”。因此,哪吒和孙悟空的出世方式便意味着他们必将反抗一切规训的力量,以抵达自然超脱的状态,用《西游记》的话来说就是“跳出三界外,不在五行中”。汉代郑玄注《周礼》时认为“昆仑”又可写作“混沌”或“浑沌”,是形容旋转的水势,其本义是圆。浑沌即混沌,那么混

沌即昆仑,在《封神演义》中,昆仑是阐教元始天尊道场玉虚宫所在,哪吒的出场方式,或许就暗示了他的来历与宿命,而饺子导演却让哪吒打破了他在原著中的命运,形成一个新的悖论。

在此前的文艺作品中,哪吒有两种典型形象,一种是印度佛教中的夜叉形象,凶神恶煞,令人心惊;另一种便是被道教吸纳后的道童,他“面如傅粉”,在1979年的《哪吒闹海》电影中得以形象化。在小说《封神演义》《西游记》乃至动画《哪吒闹海》《哪吒传奇》等作品中,哪吒的形象过于完美,但饺子导演的哪吒形象却把哪吒的魔性显现出来,诸如黑眼圈、鲨鱼牙、塌鼻梁。《封神演义》中的哪吒形象是七岁男童,身高六尺(按商朝的标准,大约1米出头,和现在的七岁男孩差不多),饺子导演的哪吒电影却故意将哪吒形象幼龄化(更偏向2003年《哪吒传奇》的哪吒形象),让幼童哪吒与变身后的少年哪吒形成奇观的美感。

除此之外,假如我们从儿童理论来看,3岁男童要比7岁男童更具未被规训的生命力,更契合“混沌”的隐喻。1920年,周作人在演讲《儿童的文学》中引入“儿童”这个概念,认为儿童的精神生活常含野蛮的思想,故而在《我的杂学·关于儿童文学》一文中将儿童称为“野蛮”。《哪吒之魔童降世》中哪吒对陈塘关百姓的恶作剧,对太乙真人的戏弄,乃至那句“我是小妖怪,逍遥又自在”,正是这种未被文明驯化的原始生命力的影像化表达。作为一个罕见的“永恒儿童”形象,电影通过“三年天劫”的倒计时设定,将这种永恒性置于存在时间的焦虑之中。“魔童”哪吒始终在两种时间维度中挣扎:作为魔丸转世,他被预设了必然毁灭的命运;作为李靖之子,他又在亲情羁绊中寻找存在的延续。这种时间的双重性在生日宴上抵达高潮——在生辰同时也是死辰的特殊时刻,哪吒完成了从“毁灭宿命”到“自我救赎”的转变。在这种悖论般的叙事之中,哪吒完成了从“魔童”到“战神”的成长仪式。

## 战神的乾坤圈

中国神话中的战神谱系始终流淌着悲怆的血脉。刑天舞干戚的执念,共工怒撞不周山的决绝,孙悟空大闹天宫的狂傲,构成了一部“失败的诸神”史诗。哪吒同样具备战神的特质,但在饺子导演的两部电影中,哪吒作为战神的悲剧性却得以消解,父母之爱、师友之谊,这些改编让哪吒的叛逆有了温暖的支点,使一个悲剧故事生发出当代性的治愈功效。

需要注意的是,人物关系的温暖设定并不是消解悲剧命运的充分条件,饺子导演的两部哪吒电影之所以没有延续原著中的悲剧,须归功于一个特殊的装置——乾坤圈。在原著小说中,它是太乙真人赠给哪吒的法器,但在两部哪吒电影里,它一开始是太乙真人用来镇压魔丸魔性的封印,后来成为哪吒调节能量的“开关”,使哪吒能在“魔童”与

“战神”两种形态之间切换。这样一来,战神本该“覆水难收”的破坏性获得了收敛的可能,原本打破伦理的弑父行动得到“无意识之举”的新解,宛如给悲壮的英雄叙事提供了某种“后悔药”。此外,乾坤圈的设计还把“一次性反抗”转变为一个动态过程。传统英雄的叛逆是一次性爆发,如共工撞山后故事就结束了,而哪吒的乾坤圈让反抗有了“收放自如”的可逆效果。这样一来,就使英雄的成长故事更加聚焦于内心的改变,外在的变化则通过装置实现。乾坤圈这个可调节人物行动的法宝,恰似当代青年在叛逆与责任间摇摆的精神装置:当哪吒学会控制魔性而非消灭魔性时,他触摸到了存在主义式的自由——真正的反叛不是否定本性,而是驾驭本性。

两部哪吒电影还有一个颠覆原著故事的有趣设定:灵珠与魔丸本是一体,元始天尊把混元珠强行分裂,催生出善恶对立的戏剧性。这其实是中国古典小说中特有的镜像人物设置。古典小说中有许多镜像式的人物,如贾宝玉与甄宝玉、孙悟空与六耳猕猴、李逵与李鬼。在《封神演义》里哪吒与敖丙便是对手,饺子导演的哪吒电影将二人的对立转化为共生:哪吒(魔丸)与敖丙(灵珠)联手对抗天劫,正如阴阳两极相生相克,分而未分,这便是哪吒电影的一张海报所表现的意味——上方是放大的哪吒与敖丙的凶狠对视,下方是哪吒手握火尖枪直指龙形敖丙的眼睛,这张海报既暗示着电影主角的镜像人物关系,又蕴藏着“法天象地”的中式神话美学。

当混元珠在银幕上分割的瞬间,华夏神话体系经历了某种当代重构。哪吒不再只是封神榜上的先锋官,他从商周的宗庙走来,穿越书籍与银幕,在Z世代的目光中分身出无限可能。

(作者系国家开放大学人文学院教师)



《哪吒之魔童降世》《哪吒之魔童闹海》电影中的“魔丸”哪吒形象

《大闹天宫》中的哪吒  
以“圆润白胖、三头六臂”的造型登场

哪吒和小猪熊  
《哪吒传奇》里的

哪吒是白衣红绫、冷峻英气的少年形象  
哪吒是‘十万个冷笑话’里的哪吒

哪吒是‘金刚芭比’  
《十万个冷笑话》里的

念小学的‘三无’正太  
《非人哉》中的哪吒是正在

《王者荣耀》游戏中的英雄哪吒  
哪吒是‘王者荣耀’里的

《新神榜:哪吒重生》中“赛博朋克”风格的哪吒形象

■ 数字生活

## AI音乐, 偶发的惊喜和偶尔的“惊吓”

——MCP(模型上下文协议)初体验

□ 刘书亮

AI大语言模型曾经只能与用户一问一答地对话,计算机在这样一种简单的人机交互中,回答人们的问题,与人用文字交流。但这个过程还是有局限性的,因为此种情形下的AI充其量只是个自说自话的家伙,并不与这个世界发生更深层次的互动。如果AI真的能替我们操控电脑中的应用软件和手机APP,想让机器做点什么时,直接告诉它就行,那该有多方便!

目前,AI行业里已经有一系列基于上述目标的相关尝试。当然,开展以上事业的前提,是对用户来说能全面保证个人信息的安全——对此本文暂且抛开不谈。用比较简单、粗糙和通俗的语言来解释,它们的目标是给作为“大脑”的AI模型添加上具备特定能力的“手”与“脚”,让AI有机会做一些软件执行操作。近期很火的MCP(模型上下文协议)就属于这种东西。它引发我浓厚兴趣的最初原因,是我在上网时偶然发现有开发者设计了音乐宿主软件Ableton Live的MCP,并发布到了开源社区。而且,我搜索到有些博主分享出了他们使用它的过程和感受,我便津津有味地学习起来。对我这么一个一直对作曲和编曲感兴趣的门外汉爱好者来说,可真是太有兴趣了!只要我打字告诉AI,让它给我写一首特定风格的曲子,它就能刷刷刷地开工了,岂妙哉?我想,

所有和我一样喜欢音乐的人都会有类似的兴奋感。值得注意的是,这个过程跟市面上常见的多数音乐生成工具有一个极大的不同点——因为MCP是把专业的音乐软件交给AI去直接操作,所以AI写出来的乐谱是midi格式,可以由人很方便地二次加工、继续创作,而不是一个简单的、难以继续编辑的音频文档。

恰好我手里有一份多年前购买设备赠送的Ableton Live(Lite版)序列号,几乎从没用过,我就从屋子里不起眼的角落把它翻出来,把软件安装在电脑上,几经调试,终于完成了MCP环境搭建,遂开始尝鲜。我发现,和弦进行、琶音、音阶之类的指令AI都能理解,它尽力尝试在软件里执行出来(虽然不够好听)。作为一个极其喜欢“实验”的人,我还“不怀好意地”让AI给我创作一段无调性音乐,结果它写出来的东西真的不太符合人类创作的思路和逻辑。打个比方,那首曲子听上去简直像是人被灌了假酒之后写出来的,仍携带着独属于AI那种“后人类”式的微妙感觉。不过,对我个人来说,这样的奇怪玩意还是比千篇一律的低级流行歌要有趣得多。所以,虽然我用AI生成的那几件音乐“作品”的效果还远不够完美,但我仍然玩得特别开心,试用AI的乐趣,不外乎偶发的惊喜,以及一些无伤大雅的“惊吓”。

■ 他山之石

## 幻想世界照映现实 ——评剧集类动漫《CLANND》(《团子大家族》)

□ 王力江

剧集类动漫《CLANND》(《团子大家族》)的第一季有点后劲不足,第二季的主题得到了升华。男主角冈崎朋也五岁时妈妈因车祸去世,爸爸常年酗酒。他是体育特长生,却被爸爸打伤手臂,不能继续打篮球。他一直觉得,自己出生在一个缺少爱的不幸的家庭;相比之下,女主角古河渚的家庭氛围十分融洽,幸福的成长环境是支撑她多病的身躯走到高中毕业的重要因素。她是个温柔且胆小的女孩,因为身体原因留级,身边都是不认识的同学,缺少勇气的她不敢与周围同学说话,甚至没有勇气走上通向学校的坡道。这时,是冈崎朋也给了她勇气,二人从相遇到底,校园生活变得热闹,他们结交了许多朋友,组建了话剧部,进而相知相爱,有情人终成眷属,毕业后顺理成章地步入婚姻殿堂。

爱、理解和包容,是我喜欢这部作品的第一个理由。高中毕业的朋也养活家里很困难,他找到了一份电力的工作,繁忙而且辛苦。但是有渚在身边,生活就充满爱和希望,然而后面的情节令人意外,古河渚因病而去世,使朋也受到沉重的打击,整天浑浑噩噩地生活。在女儿渚五岁那年,古河渚的母亲早苗给朋也留言,希望朋也带着她去旅游。在早苗安排下,朋也和渚到了北方旅游,他短暂地体会到了为人父母的快乐。在乡下的小路上,朋也恍惚间看到了自己忘却的童年父子间的光影,他顺着这段记忆中的小路走着,这里是父亲曾经陪伴他的地方,在小路的尽头,朋也见到了自己的奶奶。

她向朋也诉说着那份他早已忘却的父爱,让他意识到,自己的家庭其实并不像他想的那样不幸。母亲去世后,父亲只能独自照顾朋也,失去了很多机遇,总是失业,只能借酒消愁。但他支撑着这个家,最终把朋也拉扯大。奶奶的话语让朋也重新认识父亲,接续起父子间断裂多年的情感纽带,还有与自己女儿之间的纽带。振作起来的朋也开始珍视与女儿在一起的每一刻,由依然活着的人用更多的爱去进行填补。

成长,是我喜欢这部作品的第二个理由。从学生时代到成为父亲,点滴细节充分展现了内向敏感的朋也12岁的成长过程,这个曾深陷绝望的少年,在与他人的交往中读懂了属于自己的人生之书,励志且充满温情。第三个理由是朋也和渚在生活中那些平常朴素的对话。我们从对话中得知,渚坚持去旅行不是为了出去玩,而是为了能和爸爸在一起。这段时间是渚最开心的时候,也是我觉得最温暖最动人的情节。动漫表现的是平凡人的故事,没有刻意煽情,很多情节处理得很节制,却让人潸然泪下。当一切都看似走向正轨时,渚的一场大病打破了这短暂的美梦。渚连续几个月的发烧迫使朋也辞去了工作,他夜以继日地照顾渚,然而并不见好转。最后,在渚的要求下,朋也带着她走向了前往旅游的路上,在下着雪的街道里渚离开了……好像一切都印证着人生的处境,如潮汐,如日出与日落。正如他们为女儿起的名字“渚”,是希望自己的孩子即使经历艰难,最终也能恢复平静。

人生如梦,光影穿梭,幻想世界照映现实。这是一部将梦幻与现实巧妙结合的作品,也是我喜欢这部作品的第四个理由。故事的结尾像走马灯一样,镜头回到了朋也与古河渚初见的那个时候,他知道自己今后会发生的一切,他曾后悔与古河渚说那句话,犹豫之中,渚转过身,渐行远离了身后的学校,渚走过了朋也身旁,但他并没有说话。意识变得逐渐模糊,在遥远的另一个世界中,那个朋也和渚都有印象却想不起来的故事走向了终结,一切开始变得支离破碎,在剧烈的颠簸中,生命变成了幸福的光影。朋也转过身,大声叫住了远去的古河渚,二人相拥于樱花树林下,“无论今后遇到什么事情,都不要后悔和我的相遇”。像梦一样,意识离开了形体,穿梭于发生了这一切的小镇中,穿梭于朋也与渚昔日相处的学校中。在婴儿的啼哭声中,渚出生了,母女平安。幸福充满了整个房屋,渚抚摸着渚,朋也躺在母女二人旁边,他们哼唱起了渚最喜欢的那首团子大家族。像童话般幸福,朋也和古河渚抚养着渚,他们看着孩子逐渐长大。梦境的虚幻穿插着真相,朋也与渚和他们的女儿渚在无尽的思念中重逢。幻想世界的设定是解读《CLANND》整个故事的重要因素,作品通过平行世界的设定,衬托出现实的厚重与深沉。

[作者系西安建筑科技大学(草堂校区)计算机系学生]