

■动漫中国

“草台班子”也能办大事，凡人也能成神仙

——动画电影《八仙！》的神话重构之路

□徐梓萌

今年暑期档,动画电影《八仙!》以黑马之姿闯入观众视野。豆瓣评分8.3,猫眼评分9.7,上映两天票房破2亿,预测总票房一路调高至20亿以上。这部由牟正洋自编自导、东方梦工厂出品的喜剧动画,在“先冷后热”的暑期档市场中点燃了观众的热情。然而,伴随票房与口碑的双线走高,争议声也此起彼伏——社交媒体上的评价极其割裂,有人盛赞其为“哪吒”系列之后质量最好的国产动画电影,也有人批评它是“缝合了不少前人作品的投机之作”。

这种两极分化的评论,恰如一面镜子,映照出《八仙!》作为一部“结构精巧的商业片”内蕴的双面性:它既是工业流水线上精准组装的合格产品,也是一次对传统神话进行当代转译的大胆实验。

凡人成仙:一个“熟悉又陌生”的故事

《八仙!》的故事设定并不复杂。人间每隔千年就会发生天劫,化解天劫需要护宝神仙将元始天尊的琉璃瓶送到人间。然而这一次,琉璃瓶因护宝神仙的疏忽而失踪。为了拯救苍生,终南山弟子吕洞宾来到蓬莱仙境,找到因私降甘霖救民而被逐出师门的师兄钟离权。一个要灯,一个求财,两人合谋潜入福禄寿三星的藏宝阁。张果男、韩湘子、铁拐李、蓝采和、曹国舅、何仙姑相继加入,八人各怀心思,凑成一支荒诞的“草台班子”,却在阴差阳错间被推向一场席卷三界的阴谋。

这一题材的妙处在于,它准确地捕捉到八仙传说“熟悉又陌生”的独特属性。我们都知道“八仙过海”的故事,但未必知道这几位男女老少从何而来,如何登仙。导演牟正洋坦言,八仙是中国神话体系中罕见的“凡人成仙”团体——历经唐、宋、元多次演变,至明代《东游记》正式定型,覆盖男女老少、富贵贫贱,阶层跨度极大。八仙被称为“散仙”,不完全属于天庭编制,却在民间流传极广。

影片正是抓住了这一特质,将故事时间线置于“成仙之前”。八个角色,没有一个是天生英雄。他们因“搞钱”而凑在一起,并非什么“天选之人”。总监制应旭珩将这种精神概括为“草台班子也能做大事”。从《浪浪山的小妖怪》的假扮师徒四人取经,草根叙事也逐渐在神仙乱斗的动画电影中开始萌芽。

结构精巧:商业叙事的精准落子

但《八仙!》最值得称道之处,除去原本的神仙背景、赛博古风外,无疑是其作为商业类型片的叙事完成度。影片将“骗术”的概念从头贯彻到尾,钟离权谎称“无心昌”的谎言、吕洞宾错挖到猪圈的地道……在传统冒险动画中加入独特的叙事手法,让笑点与情节实现真正的呼应与闭环。

这种“环环相扣”的叙事节奏,在近年国产动画中实属稀缺。很多国产动画要么视效拉满却叙事崩盘,要么立意深刻却节奏拖沓,总有明显的偏科。而《八仙!》不同——它被一些评论者视为一部严丝合缝的工业产品,但从另一个角度来说,它又的确把一批经过市场验证的商业元素精准地填进了144分钟的片长里。

这种剧本的扎实,不仅体现在结构上,更是来自“八仙”这个题材本身的独特性。在不少传说中,黄粱一梦的故事也有吕洞宾与钟离权的版本。进京赶考不中的吕洞宾被仙人钟离权劝诫同游,吕洞宾犹豫不决之际,钟离权给了他一方如意杖,吕洞宾便在梦中度过一生。从此感悟50年不过一瞬间,便随钟离权远游。

由此,在电影中,将这样的师徒关系转化为师兄弟关系,他们的情感建立与双向救赎也成了故事的核心:钟离权救过幼年吕洞宾的命,吕洞宾则在多年后救了钟离



权已放弃的精神,这条精神链还向下延伸——吕洞宾以“无心昌”之名影响何仙姑,一点点燃一代。

故事情节的精巧,在另一重层面上,来自故事的种种设定,均为世界观提供服务。“有求必应”的设定,既提供了故事中段假扮神仙的错位笑料与冲突,又为最终获得密码、夺回琉璃灯的反转埋下伏笔。细细琢磨之下,仙界“有求必应”的KPI考核与神仙对人间疾苦的同时,拉近了与当代观众的心理距离。装修、外卖、短视频式的笑点穿插其中,当故事足够贴近现实,足够轻松,在后续拯救三界、守护这些日常和平时才显得更为难能可贵。

杨戬与孙悟空是否在合伙演戏、玉净瓶是否隐藏着更大阴谋……在故事续集登场之前,我们无从得知哪些是真正未曾圆满的漏洞,哪些是主创团队刻意留下的伏笔。但当这些对剧情的拆解、情节的发散在社交媒体上层层发酵,引起激烈讨论时,或许已经证明了这个故事趣味之所在。

角色重塑:“古典天团”搭配“时髦人设”

如果说叙事结构是《八仙!》的骨架,那么角色塑造就是它的血肉。影片对八仙形象的当代重构,堪称一次成功的“人设革命”。

在民间传说中,八仙是最贴近凡人的神仙,八个人分别代表男女老少、贫富贵贱。电影在此基础上,将八仙设定为性格各异、自带喜剧属性的草根阶层:三无帅哥、痞帅大叔、利落女侠、碰瓷大爷、技术宅黑客……与许多国产动画不同,《八仙!》的核心趣味之一,来自角色形象的鲜明与“时髦”。这种时髦并非指造型上的潮酷,而是角色性格与互动方式所散发出的当代质感。

“男女老少、富贵贫贱”的设定,在电影中被发扬光大。这八个人放在一起,时时刻刻都能发生有趣的化学反应。影片的喜剧密度极高。除去回忆和打戏,大部分篇幅里电影充分活用八仙的搞笑属性,成为“扒仙”是因为小偷最懂小偷,各种笑点包袱和角色以及剧情融

合得非常妥帖。但角色的成功远不止于“搞笑”。导演牟正洋的创作初衷是“剥离八仙身上的仙气,把他们还原成八个有缺点、有私心、有恐惧的普通人”。影片试图回答一个古老的问题——凡人,凭什么成仙?答案就藏在何仙姑轻描淡写的“人人皆可成无心昌”里,藏在吕洞宾认定的“做对的事比做聪明的事更重要”里。一群坑蒙拐骗的市井之徒,真正见识了人间疾苦却选择了逆行,影片从一部热闹的喜剧,升格为一场关于道义的成长成人礼。

回顾国产动画过去的种种尝试,落魄神仙姜子牙、颓废帅大叔申公豹……“新时代角色塑造”的确层出不穷,但漂浮的角色设定如同过目不忘的皮囊,人设的时髦始终需要情节的托举。《八仙!》中角色的出彩,归根结底依赖于故事本身的细节与巧思。当情节为角色提供了足够的行动动机与情感弧光,那些看似“人设先行”的标签才真正融入了叙事肌理,而非浮于表面的吸睛工具。

当代转译:传统神话的破圈之路

《八仙!》的另一大亮点,在于它成功地将一个神仙故事“落了地”。这种落地,不是靠沉重的现实主义命题,而是靠那些让人会心一笑的生活细节。

影片的场景设计充满了川渝特色。市井街巷的装修风格,高低错落的建筑布局,烟火气十足的茶馆酒肆,都带着鲜明的地域辨识度。更巧妙的是,配音中大量使用川渝方言——主角们操着带有麻辣味的口音吵架、碰瓷、结盟,让原本悬浮的仙界瞬间变得亲切可感,这种本土化的幽默感,也是《八仙!》区别于其他动画的独特风味。

此外,影片将现代生活元素无缝植入神仙日常。藏宝阁里的安保系统类似人脸识别,神仙之间的通讯用上了“视频通话”,甚至天庭也有类似KPI的绩效考核——这些“神仙赛博”的设定,在保留奇幻基调的同时,拉近了与当代观众的心理距离。装修、外卖、短视频式的笑点穿插其中,当故事足够贴近现实,足够轻松,在后续拯救三界、守护这些日常和平时才显得更为难能可贵。

这种“现实落地感”并非简单的恶搞或拼贴,而是建立在创作者对传统神话的深刻理解之上。八仙本就是民间走出来的神仙,他们不像三清四御那样高高在上,而是天生自带“凡人性”。电影恰好放大了这一特质,让他们在神仙身份之下,过着普通人无异的日常——为生计发愁、为朋友两肋插刀、为私心犯糊涂。

《八仙!》找到了一条独特的“落地”路径:不依赖厚重的历史质感,而是通过地域特色、当代元素与人性化塑造,让古老传说焕发出鲜活的生活气息。这种处理方式,既符合商业片的轻快调性,也让观众在笑声中完成了对传统故事的重新接纳。

当然,《八仙!》不是一部完美的电影。它的底层逻辑经不起显微镜级别的细究,动作戏与顶尖作品尚有差距。但它以自己的方式证明了中国动画在追逐“神作”之外,走出了一条“工业电影”的扎实路径。

从《哪吒之魔童降世》到《长安三万里》,从《浪浪山小妖怪》到《八仙!》,中国动画正在一点点开拓新的边界。牟正洋说,八仙传说“是自下而上生长出来的”——这或许正是《八仙!》给中国动画的最大启示:不是每一个故事都要承载“拯救苍生”的宏大野心,不是每一个角色都要背负“天命所归”的神圣使命。有时候,“草台班子”也能办大事,凡人也能成神仙。

(作者系北京电影学院动画学院动漫策划专业硕士研究生)

■游戏人文

尽管在玩家群体中依然存在不少争议,但是由“侠萌游戏”于2023年制作并持续更新的《逸剑风云决》依然称得上是近年来最优秀的国产武侠角色扮演游戏。游戏以HD-2D视觉艺术风格,在虚构的游戏时空中,演绎了一场“为国为民,侠之大者”的经典武侠故事。《逸剑风云决》从发售之日起到全部DLC(Downloadable Content)发布结束,几乎始终保持了90%以上的好评度。一扫之前国产武侠游戏发售即“暴死”的魔咒,重新拾起了在《侠客风云前传》之后便逐步倒下的武侠角色扮演游戏的旗帜。

从武侠文学的叙事层面来看,《逸剑风云决》是一部“水桶”型作品。其不仅有众多各具特色的出场角色,还将各种不同风格的武侠文学的经典情节融于一体。熟悉金庸、古龙、卧龙生、温瑞安等作家的读者,可以在其中发现《倚天屠龙记》《碧血剑》《萍雪玄霜》《四大名捕》等小说的叙事结构与典型要素,甚至于像《东成西就》这类电影中的角色形象,也被纳入到游戏中成为游戏的彩蛋。如果说,诸如《侠之道》《霸剑霄云录》等游戏是在尝试以游戏的形式讲述新的武侠故事,那么,《逸剑风云决》则是以游戏的形式实现了对当代经典武侠小说的一次总结性叙述。然而,正因为其以现代游戏的形式重铸了经典武侠小说的情节与理念,反倒揭示了经典武侠文学在现代游戏叙事之中日益呈现出来的边界感与限制感。

“爽文”男主与经典武侠叙事的张力

虽说《逸剑风云决》立足于当代经典武侠叙事,但仍是一款现代游戏,即以主角为叙事核心的角色扮演游戏。游戏中绝大多数时间必须围绕主角重心,尽管可以使用多种的演出形式尝试插叙与倒叙,但是单一主角的叙事视角是无法撼动的。与武侠小说的阅读不同,游戏玩家需要能够明确地感觉到在其培养下的游戏主角能力的成长性。对玩家来说,角色扮演游戏的主角是潜在综合能力最强的人物,甚至会通过使用游戏内外的手段——投入大量时间在游戏中练级提升角色的数值强度或者使用“金手指”、修改器等强行修改角色数值——来促成这一目标。实际上,《逸剑风云决》也提供在故事进度的中早期实现角色强化的多种游戏手段,并且为了使得这种游戏角色能力的强化不与故事情节脱节,在游戏叙事上强化了主角的中心地位。易言之,就是在传统经典武侠文学叙事体系内,加入了一个现代网络文学中常见的“爽文”男主的角色。

主角宇文逸,虽然身负深仇,却并没有经历经典武侠文学中大侠成长的艰辛历程。他从入江湖之初,便笃定了自身对于江湖的信念,并且从未曾因外物而动摇。游戏中,宇文逸在与欲教迦摩(原型魔佛波旬)的战斗之中,是唯一能坚守本心毫不动摇之人,乃至无欲而发的境界。这种境界是始终贯穿于宇文逸身上的,而非历经磨难的成长。单纯从这一层面来看,宇文逸这一角色已经站在经典武侠文学叙事的另外一面——大侠并非通过成长修炼而成,而是从未来如此。此外,更能直观凸显宇文逸“爽文”男主的则是在游戏中,几乎所有能够互动且有剧情的女性角色都会与其产生暧昧情愫,甚至与丐帮大侠燕来还有亲密关系的伤魂鸟,也能够通过适当的选择实现与宇文逸的“上邪”。

一边是当代经典武侠的成长性情节,一边是“爽文”男主的“我全都要”,《逸剑风云决》的叙事呈现出一种微妙的不和谐。大侠与“爽文”主角之间,被逐渐画上了等号。在经典武侠叙事之中,似乎又是不可等号的。由此,经典武侠叙事与现代游戏的界限便逐步显现出来。

“任侠”的叙事限度

《逸剑风云决》的故事开篇是典型的武侠文学——镖师宇文逸因意外卷入到天龙帮与玄火教的火并之中,身中奇毒。后在大侠江吟风的救治下逐步康复,又亲历江吟风一家因武林恩怨几被灭门的惨剧。为完成江吟风的救世遗愿而进入江湖。经典武侠小说历来喜以恩仇为引,《倚天屠龙记》《剑玄录》《神州奇侠》等皆以江湖见恩仇为入笔。这是因为,江湖人士,即所谓侠客之间的恩仇与传统的“任侠”“游侠”的观念最为接近。所谓重然诺、轻生死,若去除掉墨家背后的“兼爱”与“非攻”,最直观与最生动的表现大抵不出于侠客个人的恩仇。这样的故事,也容易将武侠故事集中于纯粹的武林之中,抛开来自现实的可能干扰。

然而,当代武侠小说中,有不少作品将武林江湖之事介入到所谓朝堂之中,尽管仍旧是一种想象性的朝堂。小说之中的武侠故事出入于朝堂与江湖之间,似乎并没有什么“違和感”,当这种叙事转变为现代游戏时,则让人感觉到某种“任侠”的限制。绝大多数角色扮演游戏往往以单一主角作为叙事核心,很少小说那种多线程叙事或平行叙事。这导致以“任侠”为中心的恩仇叙事,只能围绕游戏主角周围。与之类似,《逸剑风云决》作为集合当代经典武侠叙事为一体的游戏,故事的重心逐步升级到江湖与朝堂之中,导致主角失去了“任侠”的本意与初衷。

宇文逸无疑是一个带有“爽文”性质的角色,重然诺、轻生死,快意恩仇。在现代网络文学中,这类情节亦层出不穷。不过,当这种角色要被置入到经典武侠叙事中的江湖与朝堂之间,经典叙事则变得难以成立。在想象的江湖或修仙世界之中,绝大多数事件都可以凭借主角的实力得以解决,但在经典武侠叙事中,朝堂是江湖与侠客无法突破的存在。宇文逸既要符合经典大侠的形象,又要能够打破与朝堂之间潜在矛盾,就变得特别理想化了。游戏的结局也正是这样设计的:宇文逸与皇太后达成协议,帮助皇后征伐渊国,实现大一统,给天下带来30年太平盛世。类似的情节在经典武侠叙事中可能导致悲剧,就像《天龙八部》的萧峰那样。

《逸剑风云决》通过游戏这一媒介,揭示了经典武侠文学中那些已经深入人心的情节与要素,在当下的叙事环境中产生了怎样的新变。或许,《逸剑风云决》的成功,也可被视为是一种武侠叙事的当代转向——旧有的张力与限制,是时候被重塑了。

(作者系苏州大学文学院副教授)



■数字生活

数字时代,青少年为什么选择和虚拟角色建立情感连接?

□周璐瑶

为虚拟角色举办生咖(生日咖啡馆应援活动的简称)、摆摊(意为把周边收藏品摆出造型,排出壮观的阵势),在乙女游戏中体验恋爱互动,在互动直播平台“养成”虚拟偶像、Vtuber,甚至通过AI训练智能体获得情感回应……近年来,虚拟角色正在从单纯的娱乐对象,逐渐成为部分青少年日常生活中的重要情感对象。虚拟数字亲密,指人们借助数字产品与虚拟角色建立的、具有情感投入与仪式感的陪伴关系,这种现象愈发普遍的核心原因是数字媒介重新塑造了亲密关系的方式。

与虚拟角色建立情感连接并非数字时代才出现。传统大众媒体时代中,广播电视也制造了一种“幻象”,让观众觉得与屏幕里的表演者是面对面的关系,观众长期观看影视角色或主播,会对媒体人物形成一种单向的情感依恋,而实际上屏幕内的人物并不真的认识观众。有社会学研究者将这种看似面对面的单向情感关系命名为“拟社会关系”。这里的媒体人物不仅指真实存在的人,还可以是虚构人物。这类只存在于媒介中、为观众而存在的形象被称为“媒介人格”。只要媒体能赋予其人格化特征,受众就可以与之产生具有现实效力的情感联结。

传统媒介中的单向关系主要依靠观看和想象维系,而数字时代的虚拟亲密已不再停留于单向观看,而是通过自身的技术可供性,进一步增强了这种关系的

互动性、持续性和个性化。可供性概念最早由美国心理学家詹姆斯·吉布森提出,用于解释环境与行为主体之间的关系。吉布森认为,可供性并非单纯属于客观环境,也并非完全取决于主体认知,而存在于环境特征与主体行动可能性之间。换言之,媒介技术并不会直接决定人的行为,而是通过提供不同的行动可能性,影响人们表达情感、建立关系和参与互动的方式。

在虚拟亲密关系中,数字媒介提供了多种支持情感连接形成的可供性。

首先,数字媒介强化了虚拟角色的持续在场性。传统影视角色通常只能在观看作品时被接触,而如今的虚拟角色可以通过手机等界面、网络等平台持续进入用户生活。玩家每日登录游戏查看角色剧情、粉丝通过直播平台关注虚拟偶像动态,这些日常化接触使虚拟角色从一次性的媒介形象转变为持续性的陪伴对象。其次,互动参与的可供性让只能观看故事转向了通过互动建构关系。不管是游戏中的剧情选择、实时好感度机制,还是网站中粉丝通过弹幕、评论参与虚拟人格的共同生产,关键在于通过双向的互动,让用户能够体验到关系中的参与和连接。此外,数字媒介还提供了丰富表达与个性化沟通的可供性。文字、语音、图像、视频以及人工智能生成技术等多模态内容,使虚拟角色能够以更加多元的方式进行情感表达。专属剧情、角色语音、个性化称呼以及AI生成回复,都强化了

用户“被关注”“被理解”的体验,并进一步增强了虚拟亲密关系的真实感。

最后,数字媒介也同样提供了一种低风险、高确定性的情感环境。现实亲密关系需要面对拒绝、误解、冲突和协商,而虚拟关系通常具有更强的可控制性。用户可以选择何时进入关系、如何互动,以及投入多少情感成本。对于处于身份探索阶段的青少年来说,这种可控制的亲密空间提供了一种尝试表达自我、理解情感和想象关系的机会。因此,对于许多青少年而言,与虚拟角色建立联系,也可以视为是一种情感练习的方式。

但与此同时,这种虚拟亲密关系的可计算化和商业化,也是需要警惕的。当平台能够通过算法、数据将其与商业设计绑定时,亲密关系本身也会被转化为一种可计算、可运营的消费模式。角色的人格设定、互动反馈和情感刺激,都可能服务于提高用户黏性。当虚拟关系比现实关系更稳定、更容易获得满足时,个体面对现实关系的不确定性和复杂性的能力也可能受到影响。虚拟数字亲密带来的影响,不仅是个体情感选择的问题,更涉及数字平台如何塑造亲密关系、重构情感实践乃至影响青少年社会化过程,值得持续关注与审慎应对。

(作者系中国传媒大学动画与数字艺术学院硕士研究生)