

分类号 G202;G206  
U D C \_\_\_\_\_

密级 \_\_\_\_\_  
编号 10741



# 硕士学位论文

(专业学位)

论文题目 神话类国漫电影的空间叙事研究-以“封神”系列电影为例

研究生姓名: 朱立

指导教师姓名、职称: 李艳 副教授

学科、专业名称: 新闻传播学 新闻与传播

研究方向: 网络与新媒体

提交日期: 2023年6月10日

## 独创性声明

本人声明所呈交的论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。尽我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示了谢意。

学位论文作者签名： 朱立 签字日期： 2023年6月9日

导师签名： 李艳 签字日期： 2023年6月9日

导师(校外)签名： 任彦娟 签字日期： 2023年6月9日

## 关于论文使用授权的说明

本人完全了解学校关于保留、使用学位论文的各项规定， 同意（选择“同意”/“不同意”）以下事项：

1. 学校有权保留本论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文；

2. 学校有权将本人的学位论文提交至清华大学“中国学术期刊（光盘版）电子杂志社”用于出版和编入CNKI《中国知识资源总库》或其他同类数据库，传播本学位论文的全部或部分内容。

学位论文作者签名： 朱立 签字日期： 2023年6月9日

导师签名： 李艳 签字日期： 2023年6月9日

导师(校外)签名： 任彦娟 签字日期： 2023年6月9日

# **A Study on Narrative Strategies of the Series of Microfilms of *Breakfast in China***

**Candidate : Zhu Li**

**Supervisor: Li Yan**

## 摘 要

神话故事来源于远古人民对自然及文化现象的理解和想象。高尔基对于神话的理解：一般来说，神话是自然现象，对自然的斗争，以及社会生活在广大的艺术概括中的反映。神话既然作为一种艺术形式，和雕塑、绘画、音乐、诗歌、小说一样都有自己的叙事方式。将神话故事置于现代语境下研究也赋予了古代神话全新的意义，而神话类国漫电影既是对传统文化的继承也是对况且神话故事作为古代先民的智慧结晶也不应该被现代社会所遗忘。研究神话的叙事方式必要考虑到叙事的时间和空间特质，而电影作为连贯的图像叙事，更注重表达图像在成像前后的叙事语境，也就是空间性。

本文的研究对象为“封神系列”的四部国漫电影。目前“封神榜”系列国漫电影已经上映四部，分别是《哪吒魔童降世》、《姜子牙》、《新神榜：哪吒重生》以及《新神榜：杨戬》，在构建整个电影情节叙事方面，该系列国漫摒弃了以往只在影视特效方面下功夫，重点体现“新”字，保留原本神话的大致主线内容，对人物安排合理“重生”，主体-并置叙事，单个人物独立成片，由小人物展现出来的大故事构建“封神宇宙”的神话空间叙事。本文旨在通过空间叙事中的存在空间、社会空间、文化空间研究“封神系列”的四部国漫电影形成的神话文本空间，再通过探讨电影中出现的叙事动力、叙事结构以及电影塑造的人物形象研究影视中表现出来的神话空间叙事所蕴涵的文化意义。因此，将文本结构与影视内容结合研究是本文的一大创新。

通过案例分析法和文献分析法结合神话类国漫电影在电影市场中的表现，探讨目前国内动漫电影惯用的两种创作模式，提出“封神系列”国漫电影对于传统文化的融合过程以及在现代社会语境之下如何迎合青年观众的市场。最后针对于现阶段，神话类国漫在观众和市场里的表现，分析神话空间叙事的形成以及神话空间叙事和神话类国漫电影之间的相互影响。

本文在研究“封神系列”的文本空间时运用了龙迪勇关于空间叙事中的故事空间，究其原因空间叙事主要应用于研究小说文本，而研究“封神系列”国漫必要从其源头入手，在研究小说文本之后才能展开对“封神系列”电影的研究，而研究封神故事的文本必须要从空间叙事的角度入手。在之后文章里提到的社会空间主要探究传统神话故事在现代语境下的解读和传统文化在新时代的下的发展，以及电影表现出来情感与社会环境之间的映照。因为文章本身研究对象是电影，因此对于电影的研究必不可少，从叙事技巧，叙事主题和叙事涉及的人物形象三个点出发也考虑到了关于空间性的问题，将完整

电影情节通过片段溯回和重组，发掘各个对象之间的联系，是对于整个研究对象关于空间方面的考察以及分析出叙事空间形态和符合当代精神的文化意义。因此将这三项融合也是本文的创新点之一。

**关键词：**空间叙事 神话空间 封神榜

## Abstract

Mythological stories originated from the ancient people's understanding and imagination of natural and cultural phenomena. Gorky's understanding of myth: Generally speaking, myth is the reflection of natural phenomena, the struggle against nature, and social life in the broad artistic generalization. Myth, as an art form, has its own narrative style like sculpture, painting, music, poetry and fiction. The study of mythic stories in the modern context also gives the ancient myths a new significance, and the mythic national marvel film is not only the inheritance of traditional culture but also the crystallization of the wisdom of the ancient ancestors, and mythic stories should not be forgotten by the modern society. It is necessary to consider the temporal and spatial characteristics of narration in the study of myth narration, while film, as a coherent image narration, pays more attention to the expression of the narrative context before and after image imaging, that is, the spatial.

The research object of this paper is the four Chinese comic films of the "God series". There are now four films in the "Gods List" series: Ne Zha, Jiang Zi Ya, The New Gods List: The Rebirth of Ne Zha and The New Gods List: Yang Jian ", in the construction of the whole film plot narrative, the nations abandoned the past only in the special effects of the effort, focus on reflecting the word "new", retain the original myth of the main line content, the reasonable arrangement of the characters "rebirth", subject - juxtaposition narrative, a single character independent film, by the small man to show the big story to build a

"god universe" myth space narrative. This paper aims to study the mythic text space formed by the four national comic films of "the Gods Series" through the existence space, social space and cultural space of the spatial narrative, and then study the cultural significance of the mythic space narrative shown in the films by exploring the narrative power, narrative structure and the characters shaped by the films. Therefore, the combination of text structure and film content is a major innovation of this paper.

Through case analysis and literature analysis, combined with the performance of mythic Chinese cartoon films in the film market, this paper discusses the two commonly used creation modes of domestic cartoon films, and puts forward the fusion process of traditional culture of "gods series" Chinese cartoon films and how to cater to the market of young audiences in the modern social context. Finally, aiming at the current stage, the performance of the mythological national marvel in the audience and the market, the formation of the mythological space narrative and the mutual influence between the mythological space narrative and the mythological national marvel film are analyzed.

In the study of the text space of the "God series", this paper uses the story space of Long Diyong's spatial narration. The reason is that the spatial narration is mainly applied to the study of the novel text, and the study of the national story of the "God series" must start from its source, and the study of the "God series" films can only be carried out after the study of the novel text. The text of the deification story must start from the Angle of space narrative. The social

space mentioned in the following article mainly explores the interpretation of traditional myth stories in the modern context and the development of traditional culture in the new era, as well as the reflection between emotion and social environment shown in movies. Since the research object of this paper is film, it is indispensable to study film. Starting from the three points of narrative technique, narrative theme and characters involved in narrative, it also takes into account the problem of space. The complete film plot is traced back and reorganized through fragments to explore the connection between various objects. It is to investigate the space of the whole research object and analyze the narrative space form and cultural significance in line with the contemporary spirit. Therefore, the integration of these three is also one of the innovation points of this paper.

**Keywords:** Space narrative; Mythological space; God list



# 目录

<b>1 引言</b> .....	1
1.1 选题依据.....	1
1.2 研究目的和意义.....	1
1.3 研究难点及创新.....	1
1.3.1 重点解决的问题.....	1
1.3.2 预期结果.....	2
1.3.3 可行性论证.....	2
1.4 研究方法.....	2
1.4.1 案例分析法.....	2
1.4.2 文献分析法.....	2
1.5 电影的空间叙事文献综述.....	3
1.5.1 空间叙事学.....	3
1.5.2 叙事空间的文献综述.....	4
1.5.3 电影里的空间叙事.....	4
<b>2 封神系列国漫电影的空间叙事类型</b> .....	7
2.1 故事空间：溯源、继承、与新变.....	7
2.1.1 神话溯源：原生神话空间的溯源、继承和新变.....	7
2.1.2 城市：区域转换结合叙事.....	8
2.1.3 人物：精神留存和拉近距离.....	12
2.2 社会空间：从小我私情到大我共情.....	14
2.2.1 反抗：自我审视和命运对抗.....	14
2.2.2 保护：父子亲情和追寻信仰.....	15
2.3 文化空间：“封神”世界观的建立.....	16
2.3.1 叙事：小人物的大故事.....	17
2.3.2 联系：文本与现实世界的联系.....	18
2.3.3 短板：叙事核心弱化.....	19
<b>3 封神系列国漫电影的叙事功能</b> .....	21

3.1 叙事动力的空间 .....	21
3.1.1 叙事主题：作为人的探索精神 .....	21
3.1.2 叙事动力和情节安排 .....	22
3.2 叙事结构的空间 .....	23
3.2.1 主题并置 .....	23
3.2.2 场景并置 .....	25
3.3 神话空间塑造的人物形象 .....	26
3.3.1 超级英雄：赤子之心的反抗 .....	26
3.3.2 失意人：游离于规则之外的青年 .....	27
<b>4 神话空间叙事重构神话类国漫电影的文化意蕴 .....</b>	<b>29</b>
4.1 创作主体：二元对立和探究 .....	29
4.2 传统国风与现代画风的融合 .....	30
4.3 视听：从混搭到融合 .....	33
4.4 影响和借鉴 .....	34
<b>参考文献 .....</b>	<b>36</b>
<b>后 记 .....</b>	<b>40</b>

# 1 引言

## 1.1 选题依据

本文拟从电影的空间叙事理论入手。本文选题最终确定研究神话类国产动漫电影，以“封神榜”系列的国漫电影为例。该系列电影包括2019年上映的《哪吒魔童降世》、2020年上映的《姜子牙》、2021年上映的《新神榜：哪吒重生》以及2022年上映的《新神榜：杨戬》。选择这四部电影进行研究是因为他们都有相同的故事背景“封神演义”，在主体故事所存在的叙事空间方面有相似性。神话类国漫电影在近些年“国漫崛起”的道路上贡献了不少里程碑式的作品，同时《封神演义》作为国产动画中的顶流IP之一，在西游记的“孙悟空”形象被过度消费，导致观众审美疲劳后，接档成为新的热门IP。

## 1.2 研究目的和意义

近年来，受舶来影片及海外IP的文化冲击，国产影视及动漫在国人心中的影响趋势日渐下降。究其原因，国产动漫及影视制作始终未形成专属于影片的空间背景、独立的故事世界观，同时许多国产动漫电影的呈现方式仍未脱离刻板影响，雷同的故事背景，俗套的结局和人物关系使得观众厌烦，观众在听到名字之后就决定放弃观看。“封神”系列影片在经过三年的发展之后，新旧“哪吒”、“姜子牙”和“杨戬”并联一个个人物线索形成具有相似性的电影叙事空间，

相较于传统神话类动漫所呈现的形式，我们仍然将神话类国漫停留在固定的文化背景，固定的剧情结构。观众在听到名字时候，思维模板上已经呈现出对影片的大体描绘，故而不能引起太多兴趣。正如影片的名字中带有“新”字，影片要以一种全新的呈现方式，全新的叙事内容，虽然主体的故事线未改变，但这种在叙事方式上的创新为国产动漫提供了一个不同的前进方向。东方式的奇观建筑与蒸汽朋克相融合，中国传统水墨画风与追光的动画技术相结合，呈现出传统动漫IP的全新叙事形式，采用此种叙事方式的国漫电影在影视效果上让人耳目一新。同时这种表现形式是否可以运用到所有的国漫电影之中值得去探究，采用这种表现形式的国漫电影是否可以代表传统国漫IP重新焕发活力，走进新时代，新视野中去。

## 1.3 研究难点及创新

### 1.3.1 重点解决的问题

本文有如下重点解决问题：一、该系列影片是如何通过空间叙事构造主体内容，三部电影在类似的叙事空间下是如何表达图像的叙事策略。二、对该系列影片所采用的空间叙事分析是否对所有的国产动漫电影有启发意义，是否可以视为动漫行业的标杆，打造全新的国产动漫 IP 宇宙。

### 1.3.2 预期结果

本文拟从龙迪勇的空间叙事理论出发探究传统神话类国漫在日新月异的现代影视冲击下如何更好探索出一条不同的道路。近些年来，国漫电影的影响力日渐削弱，尤其是已经对传统神话类国漫形成刻板映像的国人来说，因此开辟新市场，发扬传统文化的魅力尤为重要。从现实层面，国漫电影是否可以借鉴本文的分析渠道取得进一步突破，是否可以在市场和受众心中占据一席之地。

### 1.3.3 可行性论证

以“封神”系列国漫电影作为本文的研究对象，究其原因是因为该系列电影与以往的动漫神话电影表现方式上大不相同，探究该研究对象在空间叙事、空间塑造和空间表征方面与其他动漫电影有哪些进步的地方。

同时导师也在本文的选题上，对于本论文选取的研究对象，基于论文的研究方法上面也给出宝贵的意见，这使得论文得以成功撰写。作为本论文的研究者，得以克服学术上的难题和生活上的困难，有信心及时完成论文。

## 1.4 研究方法

本文拟采用案例分析和文献分析法对本论文的研究对象进行分析，采用案例分析法分析该系列电影叙事空间的形成以及在空间叙事方面的独特之处，探究国产动漫电影发展道路中的创新点和不足。

### 1.4.1 案例分析法

确定本文选题后，针对本文所涉及的理论依据和研究对象进行大量快速浏览文献，从中找到本文需要的有效信息点。针对文献中信息不完整的情况做好标记。对已收集到的文献进行整理，并从中引出自己对于国产神话类电影前景的思考。

### 1.4.2 文献分析法

本文采用案例分析法选择“封神”系列电影作为代表性的研究对象，同时收集被选取研究对象的一手研究资料，收集业内学者的相关资料。对收集到的资料分门别类，依

据本文的研究目的和内容进行分类，最后对各项分析结果进行综合分析得到本文要研究的结果。

## 1.5 电影的空间叙事文献综述

### 1.5.1 空间叙事学

空间叙事学作为一门学科最早见于龙迪勇在2008年的博士论文《空间叙事学》中，其作为研究视角常用于文学作品中，龙迪勇在其著作《空间叙事研究》中将“空间叙事”所涉及的空间大体分为四类，即故事空间、形式空间、心理空间和存在空间。研究空间叙事必先从叙事开始。叙事是一种语言行为（无论是口语、文字还是其他符号形式）而语言是线性的、时间性的。叙事的本身就是对事件的客观描述，在相片、影视未出现之前，诗歌、小说、纪实、对话、都是叙事类型的一种。龙迪勇在《事件：叙述与阐释》一文中指出事件作为叙述的客体，并不是纯粹客观的，因此将事件分类为原生事件、意识事件和文本事件。其中，原生事件是指生活中原本发生的事，然而事情发生之后必为人们所书写，就属于文本事件了，因此纯粹的原生事件是不存在的。意识事件则是指事件发生后进入人的意识被人们认识和把握了的事件。叙述者只有先认识和理解事件，才能有效地叙述事件<sup>[33]</sup>。事物的发展和存在必然要在空间和时间之下，那么空间叙事中的“空间”到底是实体的物质空间，还是虚拟的人文社会空间，空间和叙事在哪些方面又存在着联系？刘保庆在《空间叙事：空间与叙事的历史逻辑关系》中从：一是，空间如何在中国语境中成为了问题；二是，空间何以成为叙事要解决的问题；三是，空间和叙事的结合点在哪里，将从西方现代叙事文本中引申出的空间叙事理论运用到中国叙事文本尤其是古代叙事作品中去，其可能性在哪里？<sup>[28]</sup>三个方面去讨论。得出结论由于现代社会经验的丰富性和复杂性，使得传统时间叙事无法应对这一现状，空间叙事才能成为可能。而且其中指出，即便同为叙事，作为现代叙事和古代叙事也有区别，前者重“事”后者重“叙”。同时，指出对“空间叙事”运用和理解的广义和狭义。广义的空间叙事研究不局限在现代小说，而是将古代小说的文本纳入进来，在重视小说叙事结构模式空间并置特征的同时，侧重研究小说文本中空间形态的叙事功能，分析叙事中的空间形态、类型及其文化意义。关于空间在叙事中的重要性在龙迪勇的文章《空间在叙事学研究中的重要性》中指出叙事学由结构主义叙事学转向后经典主义叙事学。在后经典叙事学的研究范畴里更注重叙事学跨媒介、跨学科研究。经典叙事学和后经典叙事学偏重时间维度，忽视空间维度。任何一部叙事作品必然要涉及到一个具体的时间、空间维度。在叙

事逻辑上，叙事学研究应该由时间维度上的研究转向空间维度的研究，打破时间的线性规律从而具备研究内容的空间特性。<sup>[32]</sup>

### 1.5.2 叙事空间的文献综述

提到叙事空间，有必要考虑关于叙事中空间的转向问题。1945年弗兰克发表《现代文学中的空间形式》中从叙事的三个侧面即语言的空间形式、故事的物理空间和读者的心理空间分析了现代小说中的空间形式<sup>[8]</sup>，引起人们对现代小说中空间形式问题的关注。随后具有影响力的是列斐伏尔在《空间的生产》中提出“空间的实践”、“空间的表征”、“表征的空间”。受其影响，程锡麟的文章《论了不起的盖茨的空间叙事》中的社会空间一章就从这三个方面着手。最具有理论高度和实用价值的空间理论模型当属于加布里尔·佐伦的《走向叙事空间理论》，纵向区分了构成空间的三个层次（地质学、时空体和文本）。但无论是弗兰克还是佐伦所涉及的“空间”叙事，都属于狭义的“空间”。本质上未脱离小说自我本身虚构的世界，依赖于读者自身对整个文本的回溯能力获得共性感知。

列斐伏尔在《空间的生产》中提出了“社会空间”的概念。针对社会空间，列斐伏尔进一步区分了三种概念：“空间的实践”、“空间的表征”和“表征的空间”。简要的讲空间的实践是观察到的空间，指人们在社会空间中的日常活动；空间的表征是构想的空间，涉及和干预空间的生产；表征的空间是生活的空间，是象征和意象的空间，与作家的创作相关。<sup>[7]</sup>

### 1.5.3 电影里的空间叙事

凯斯特纳指出小说是时间第一性、空间第二性的艺术，而视觉艺术则相反。龙迪勇在著作《空间叙事学》中的第四章和第五章讨论了图像叙事的问题。关于图像的定义，作者如此写道：凡是人类创造或复制出来的原型的替代品，均可以称之为图像。<sup>[30]</sup>龙迪勇着重探讨了单幅图像的叙事，单幅图像呈现方式，例如（照片、画像）来源于创作者对现实世界的写照或再加工，创作者在创作完成后是去语境化的表达，图像失去与上下文及其他事件的联系。只有赋予图像一个语境，才能让图像的意义体现出来，从而达到叙事的目的。叙事中存在的空间不仅仅是故事发生的地点或情节存在的场所，叙事涉及的空间更应该呈现出立体化，推动故事情节的发展。在电影的影视画面里，空间是将碎片化的画面串联起来在观众的意识中呈现。龙迪勇在文章《电影叙事与观影心理》中提到电影叙事的本质就是电影的故事性，拥有纪实功能的影像和叙述相结合才生成电影

的故事情节。在二者的关系中，影像是处于从属地位的。<sup>[29]</sup>同时对于作为叙事者的视角分为全知视角和限制视角。在全知视角中提到关于观众观影时的想象世界和角色的认同。同时关于电影的叙事空间，黄德泉在文章《论电影的叙事空间》中指出电影的叙事空间是一种复杂流动而又灵活多变的假定性世界。电影的叙事空间是电影制作者根据自己的空间体验，把故事空间拆解成细化的局部空间，然后根据自己的叙事或表意的需要来重新结构而成的一个全新的复合的空间整体。电影的叙事空间是由片断性的、直观的视听影像镜头，通过蒙太奇来组接和进行场景空间的转换与变化的。<sup>[13]</sup>

同时，曹雪纯的文章《新神榜：哪吒重生的现代神话空间叙事》从空间建构、空间叙事、空间表征三个方面来分析该电影。。国漫神话类动漫电影具有文化内涵，以体现中国传统历史为背景，激发观众情感又不老气俗套的题材无非就是”封神“系列”“白娘子”系列。“封神”系列之所以为导演和观众所铭记是因为其宏大的故事背景，其中出现的众多人物都有其各自的线索，每个人物都可以提取作为单独的影视呈现给观众。《重生》基于空间的形态、组合与变化展开叙事，以此建立人物的双重身份，推动矛盾的激化与战斗的行进。<sup>[2]</sup>本文将故事情节的推进和人物身份联系起来，讨论现实中人物形象和意象中的身份是怎样融合的。关于本文的社会空间，作者提出传统文化底色保留的同时杂揉了朋克文化，将奇观化的虚拟城市空间作为文章空间叙事的一部分，与张婉洁的《香港电影的公共空间叙事及其艺术表现研究》由异曲同工之妙，探讨香港电影与城市之间的关系，从凯文·林奇（Kevin Lynch）的“城市意象”理论，认为人们对城市的认知可以归纳为城市环境的五种元素，道路(Path)、边界(Edge)、区域(District)、节点(Node)、标志物(Landmark)，以上五种物质空间共同构成了一座城市的“可识别性”和“意象性”。<sup>[62]</sup>电影的叙事空间是一部分城市空间的体现。李鹏的文章《新神榜：哪吒重生：“东方朋克”美学浸润下的话语建构与共情同构》采用多模态叙事手法，设置“古今一体”的叙事情境，使观众在思辨共通的叙事场景中，对传统文化与现代文明的交织形成了情感共鸣。<sup>[19]</sup>文章从全景、创新、融合三个视角展开对电影的叙事角度和情节构造展开讨论。在影片叙事手法中提出唤醒情感认同，拉近观影者和叙事者双方的心理空间，叙事者用现代语境去叙述神话故事，将神话人物的情感与现代社会情感思维相融合，以求凸显主旨内容。徐金龙,刘建华的文章《“神话主义”观照下古典神魔小说的动漫化传承发展——以封神演义动漫演绎为例》在“向后看”视角下，神魔小说如何进行现代转化。但神话的魅力却没有消失，在被文化产业、新媒体技术所威胁的同时，也蕴含着转型的机遇，更扩大了转型的路径。对神话在新环境之下进行资源转化的

探究和“神话主义”的提出正是神话学对这一转型的回应。<sup>[56]</sup>文章中提到神魔小说的魅力之一就是人性与神性的思辨，几百年前的社会环境与现在大为不同，神魔小说是古人智慧的结晶，是中国文化的瑰宝，那么现代世界里，神魔小说要以什么样的形式呈现，如何激发人们的认同感。展现“中国学派”无疑是一个好的选择之一，中国动漫以手绘、剪纸、木偶、水墨等中华民族传统的文艺形式，并充分利用我国传统音乐、戏曲等内容，创作出了一大批中国人所特有的生活气质、艺术风格、文化精神和审美趣向的动漫作品，这种鲜明的民族风格和别致的美学特征让中国动漫以“中国学派”之名享誉世界。<sup>[56]</sup>

关于电影中出现推进叙事发展的叙事功能，苏联民间创作问题研究的杰出代表普罗普在1928年《故事形态学》一书中在对所搜集的童话作品详尽分析时发现，童话总是把同一行动分配给各种各样的人物，这些人物虽然千变万化，但是他们在童话里的活动和作用很有限。角色的功能细分为三十一一种，角色和功能是故事最基本的两个元素。



## 2 封神系列国漫电影的空间叙事类型

### 2.1 故事空间：溯源、继承、与新变

本章内容第一小节着重讨论封神系列国漫电影所涉及的故事空间。关于故事空间，原文是如此解释的“所谓故事空间，就是叙事作品中写到的那种“物理空间”（如一幢房子、一条繁华的街道、一座哥特式的城堡，等等），其实也就是事件发生的场所或地点。任何叙事作品都必定会有一个或多个故事空间，因为构成故事的一系列事件必然会占有一定的空间，就像它们必然会占有一定的时间一样。”针对于本文而言，该系列目前上映的四部影片拥有共同的原生神话故事空间，但是导演并没有照搬封神神话的原本剧情。对于原生神话，何处继承，何处改编，都会对故事空间的安排产生影响。

#### 2.1.1 神话溯源：原生神话空间的溯源、继承和新变

封神系列国漫的四部电影依据人物来推动故事情节的发展，分别是：哪吒、姜子牙和杨戩。根据电影对原本人物故事的改编，新旧哪吒的形象、历程都有极大不同。电影在叙述情节的同时也对原本神话的故事空间做了保留，电影参照的故事背景《封神演义》既遵循历史背景：武王伐纣，姬周代殷商而立；又有神话来源，女娲，伏羲，三皇五帝；再到宗教人物，哪吒，杨戩，雷震子等等。本文只从哪吒、姜子牙和杨戩三个人的故事背景出发，研究电影中的原生神话空间做出如何改变。

无论是哪吒重生还是魔童降世，电影中对于哪吒的背景设定都在封神人物太乙真人收徒之前，此时也正是塑造人物性格最好时机。主角人物，在小说原著中，哪吒是玉虚镇派之宝灵珠子的投胎转世，对于哪吒的身份设定，前期与东海龙王产生冲突，完成杀劫，后期帮助西周武王伐纣。那么原小说中为何哪吒要与东海龙王三太子发生冲突，最终削肉剔骨，只能借助莲花来重生，这就要说明贯穿整个小说包括电影在内的线索：“劫”。小说中体现的劫难是天地大难，是历史王朝的更迭，同样也是人物的消亡和成长。回到电影之中，电影的故事背景设定也继承了小说中关于劫难的体现，在两部哪吒中，哪吒的劫难小到自身与东海龙王太子的宿命轮回，双方处于完全的对立面，只有一方的完全毁灭另一方才能得到解脱，在新神榜中，转世重生的李云翔和哪吒一样都有相同的命运，从小就是灾星，家人和朋友都受到他的牵连，但在最后电影中的东海市面临灭顶之灾，李云翔唤醒哪吒的元神，完成了对宿命的胜利。劫难也大到关于个人与环境的对抗，每一次的选择都至关重要，亲情、爱情还是自己的生命。在姜子牙电影中，对于原本小说的继承是姜子牙与狐妖的纠葛还有自身的使命，无论是小说还是电影里，姜子牙的个人

形象设定就是完成自我使命，与哪吒和杨戩不同的是，姜子牙在小说和电影中出场就已经具备自己的性格，不需要一步步完成剧情任务塑立自我人设，但电影姜子牙对于原著小说的细节延申并未完成很好的布控，电影对于人物姜子牙的立意过多“普通人的善念”“上位者的阴谋”无论是哪一个最终都没有解释清楚，影片的结尾不仅仅牺牲了狐妖，自己也被关入牢笼，从现实意义来说，主角什么也没有改变，还为自己带来了灾难，这一点上与小说原著的区别还是很大的。电影和小说中结局都牺牲了狐妖一族，可小说中狐妖始终只是导致封神大战的影子，为了完成封神使命，为了推翻殷商暴政，为了完成多数人的正义，牺牲的绝不仅有姜子牙的信念和坚持。

托克维尔曾提出“多数人的暴政”，以多数人的名义行使无限权力，牺牲少数人的权益。少数人以自我牺牲的方式，完成多数人赞同的结果。这一点，电影姜子牙和杨戩的表现都有类似地方。电影中继承了关于杨戩的传说，将二郎神劈山救母和沉香劈山救母结合在一起，而杨戩的第三只眼只在自己完成对轮回对抗时开启。杨戩在原著小说中的形象是全面的，是阐教三代弟子中的佼佼者，道行高深，见多识广，冷静记录，作战不图虚名，为获胜利不择手段，可以说是一个天衣无缝的人物。电影杨戩中，将背景设定在封神一千五百年后，天道崩塌，神道中落，落魄杨戩沦为赏银捕手，在某次追捕犯人途中意外发现犯人是自己的外甥，在帮助外甥劈山救母的同时解开尘封的往事。在剧情安排上和姜子牙中由颇多相似之处，乱世狐妖换成了导致天崩地裂、生灵涂炭的玄鸟，操纵幕后的元始天尊变成了封锁世界的玉鼎真人。对于原著小说中三个人的结局在电影中也得到了共鸣，不管是完成自身与轮回宿命的对抗，打破束缚真理的枷锁还是履行自我使命，找到自我在整个天地间存在的意义，哪吒、杨戩、姜子牙三个人物以及人物背后的故事都完成了对整个剧情，以及剧情构建的“封神宇宙”的重要铺垫。同样是由人到神，作为神，又没有失去“人性”。而作为神，人物也愿意牺牲自我去寻找电影背景故事中不值一提的“人性”。

### 2.1.2 城市：区域转换结合叙事

电影和城市之间存在一种共生关系。作为电影叙事的故事发生地，城市所处于的空间在物理上承载叙事场所，电影中表现的城市区域的转换顺应和承接叙事剧情的发展，在影视技术方面来看电影区域的转换好像是技术层面的问题，尤其是在动漫电影，技术人员根据剧情的需要，或取实景，或以想象，搭建恰时宜的场景布局。龙迪勇指出，图像叙事的本质是联系语境，结合上下文。因此单独存在的图像是没有意义的，或者失去

上下文联系的图像叙事是混乱的。作为物理上配合叙事的城市空间一方面的作用是承接剧情，关联影视语境和人物，使人、物、语言在电影画面的表现之下达到融合一致，避免观影者生出突兀感。另一方面，城市空间在影视中得体现在于空间区域的转换，包含影视制作者使用蒙太奇等剪辑手法切换镜头的切换，但是更重要的是空间区域转换背后所蕴含的文化意义，电影的主体背景选择决定城市空间的选择是古代，还是现代，抑或是朋克等等，各式各样的人物以什么样的身份，或是什么样的状态，出现在影片中叙事的开始、还是结尾，城市空间表现的区域转换都是不一样的。例如，在《新神榜：哪吒重生》作为转世重生的李云翔刚开始，生活和工作环境处于类似民国背景，旧上海风格的弄堂里，空间区域整体的环境杂乱缺少秩序和稳定，生活在这个区域的民众连基本的生活保障，饮用水都不能得到解决，而作为掌握东海市的三大家族之一，东海龙王三太子出场就是在影视中所谓的富人区。如图 2.1，图 2.1 所示：



图 2.1 旧上海弄堂



图 2.2 电影场景富人区

同样代表人物的颜色也决定了他们天生处于对立面，代表李云翔（哪吒转世）的颜色多为红色，而龙王三太子出现时颜色就偏冷系。当然在魔童降世里，作为没有改编的哪吒形象，哪吒本身的性格使然就决定自己本身在整体空间区域里的位置，作为主角的

出场，需要体现自我的人物个性，到叙事的关键时刻，哪吒的位置就会出现在画面的中间，在对抗东海龙王，力量悬殊过大，不能成功的时候，人物就处在偏僻的位置。这种画面空间的体现也是图像叙事联系上下文语境的一种表现。

城市空间在电影中的表现另一面也有边界的效果。具象化的边界形态体现在围墙，海岸线等，而电影中要明白整体空间的边界就要贯穿整个电影。空间的边界是为了区分在整个叙事中画面空间对叙事推动的意义。《新神榜：杨戬》里导演对于整个影片的整体历史背景定位在魏晋南北朝的民族大融合时代，其当时玄学的兴起，佛教的输入，道教的勃发还有波斯，希腊的异域风情都符合故事中体现的关于天界的衰落，神仙们丢失了法力，就连飞行都得靠“混元气”，混和元本就有原初，混沌，杂糅的意思，意味着失去法力的神仙和仙界都回到了原始的状态，之前的秩序已经被打破，同时暗中映射电影对“新”的解释。电影中仙界的城市有，蓬莱、方壶、瀛洲。其中亭台楼阁，错落有致，表现了神话传说中海市蜃楼的奇观异象，蓬莱仙岛作为全片出镜率最高的仙岛，是设计组最用心搭建的场景，大量的蒸汽飞艇追逐戏份以及仙岛的繁华，包括环绕其周围的大量浮空岛屿都让人耳目一新。如图 2.3 所示：



图 2.3 蓬莱仙岛

方壶和瀛洲的规模就比较小，赌坊和仙乐坊里的飞天歌舞（曹子建的洛神赋），电影将传统神话中的“仙”和未来科技元素结合起来，古典神话与现代元素相融合。而城市中灯红酒绿，有酒肆、赌场、码头、灯塔、偷渡港甚至还有加气站，则与开场提到的神界的没落相呼应，也更符合电影中的一句台词“没落的神仙不如狗”。如图 2.4 所示：



图 2.4 城市中场景

失去了法力的神仙也就与凡人无异，世俗气息，烟火气息这才是一个凡人城市应该有的，为了生活而忙碌也是凡人之间应该做的事情，同样杨戬也不再是高高在上的二郎真君，也要为了生活奔波做赏银捕手。与之相对比的是杨戬为了追查沉香的来历去金霞洞找自己的师傅玉鼎真人，作为象征意义上的仙人洞天，金霞洞则是矗立云端之上，空灵而又飘渺，青山绿水，白云仙鹤，远离城市的喧嚣和纷扰。如图 2.5 所示：



图 2.5 金霞洞

不可否认的是追光这种风格鲜明的创作导向，赋予了旗下动画作品与其他国产动画不同的气质。

基于影片的主旨，四部影片或多或少将蒸汽朋克风格与对传统神话的想象融合在一起。例如在电影《新神榜：哪吒重生》影片以旧上海、曼哈顿为模型打造了一座东方朋克城市。导演赵霁强调的是“工业风格”和“朋克”，无论是东西方，朋克都有很多共通的元素，强烈的矛盾冲突，巨大的阶级差距，普通的生活，普通的家庭，对遭遇不公平的不服输，青春期的叛逆，红蓝色作为主色调，废旧的钢铁管道与贫民区、未来霓虹美学与富人区，都是典型的“蒸汽朋克”和“赛博朋克”的美学体现，甚至片中东海市因为缺水而导致大面积沙漠区域又做出了“废土”风格。当然“朋克”的风格主要还是

强调主人公的精神。当然在《新神榜：杨戬》中蒸汽朋克与水墨丹青相融合。失去了法力的神仙只能借助喷气载具飞行，甚至武器也是和工业风格类似。水墨风格的渲染下，2D和3D不断自由切换，主角能够做出高难度动作，杨戬、哪吒、申公豹还有四大天王的打斗场景，每次动作和身法，都让人目不转睛。当然这也是追光影视制作的优势，耗时耗力的酷炫打斗画面为观影者带来视觉上的享受和精神上的满足，同时与古典元素的融合，也实现了一加一大于二的效果。

### 2.1.3 人物：精神留存和拉近距离

客观的说这四部封神国漫有点类似人物传记的纪实，导演借助电影人物的经历以及人物背后的故事，辅之以人物的成长和传统神话中对人物性格的刻画描写来构建电影幕后的封神宇宙宏大世界观。乍一看，这种影视类型好像属于个人英雄主义，主人公披荆斩棘，一路克服种种困难，最后时刻完成拯救天地，拯救民生于水火之中的大业，但其实这是存在于国外大片中个人英雄主义的价值观，并不适用于受儒家文化熏陶的东方社会。西方的个人英雄主义首先都有强烈的目标性，克服前进道路的各种困难，最终达成实现自我的道路。而东方社会的英雄，有各种偶然因素，不论是处于何种阶层，外部的压力和责任压在了肩头，在现实和矛盾里纠结，或完成自我牺牲，或带领部分人完成集体的救赎，最终实现大我。纵观整部《封神演义》，阐述的是集体英雄主义，而《西游记》则相反。因此《西游记》里有哪吒，而《封神榜》里没有孙悟空。哪吒、姜子牙、杨戬在各自的领域都担任重要的角色，毫不夸张地称之为英雄也不为过，但是每个人都向相同的目标努力：完成封神大业。即便申公豹等一干截教弟子作为反派出现在故事里，但是他们的精神气节也是可叹的，修炼数百千年的岁月，明知道下山沾染红尘就是死，但是没有人会畏惧。而孙悟空的形象则不同，有点像西方大片里的英雄事迹，桀骜不驯，不甘屈居于人下，又可以说他是天生的主角，即便是处在取经的小团队里也绝对是性格最鲜明的那一个。从小说的故事背景来说《封神榜》也是集体主义战胜个人英雄主义的最好象征。历史上的商纣王高大威猛，勇猛残暴，能力卓越，牧野之战，公元前1046年2月21日，武王汇聚庸、蜀、羌、卢、濮、微等诸部落与号称七十多万的奴隶、俘虏组成的商超大军一战，以弱胜强，终结了六百多年的商王朝。

电影虽然是对神话的改编，但是剧情的变动并没有影响人物的性格刻画，这也对观影者来说不会感觉到太大的突兀。具体来说就是人物的精神留存，在电影《新神榜：哪吒重生》里李云翔继承了哪吒性格里的叛逆和抗争，对于李云翔父亲这个形象，也是

塑造哪吒性格的一个关键环节。原小说里对于东海龙王这种神仙来说，即便是凡人间的的大官，对于他们也是与蝼蚁无疑，哪吒不能体会到父亲的良苦用心，闯出大货，同时骨子里的叛逆面对死亡即便粉身碎骨也浑然不惧，但是作为父亲哪有不爱自己儿子的，这一点，改编电影就比原著做的好，电影的最后，东海龙王即便知道宿命的轮回可能自己的儿子必败无疑，但是亲情的动力促使即使面对死亡也要抗争一回。

在麦茨看来，电影观影者在欣赏电影时会发生两次心理变化，西方电影理论家称之为“二次同化”。在观影过程中，观众在电影角色身上发现了自己深藏不露的无意识欲望，仅仅是一种角色目光的同化；只有在“二次同化”中，观众才真正进入了角色，与银幕上的人物认同。<sup>[9]</sup>这种二次认同的现象称之为角色认同。简单来说，电影制作者凭借高超的制作技巧使观影者在欣赏电影的同时，触发观影者心里的情感，这种情感是观影者在平时生活中不能表露出来的，或者观影者平时自身也不能发掘的，伴随着影片的进行，观影者自我得到满足，认同电影中的角色构建，并代入自我，实现“超我”状态。当然，这种制作技巧必须是电影对整个叙事的安排，让观众不知不觉达到“上帝”的观影视角的同时，成为叙事的捕获物。而类似于这种改编传统神话的国漫电影，本质上也继承了神话中“神人关系”的政治视角，神话题材的故事，在历史的源头，也常常用于维护和巩固政权，神所处理的事情也是人力所不能及的。这里简单叙述一下殷商时期的神人关系，《礼记》所载“殷人尊神，率民以事神。先鬼而后礼，先罚而后赏，尊而不亲”认为神主宰万物、具有至上权威。因此，《封神榜》在幕后也是上层社会的变动，统治阶级的权力转换。而电影则完美避开了这一点，毕竟神对于普通人来说太高太远，这四部电影从叙述的视角上来看，也是从人的视角出发。哪吒、杨戬、姜子牙在成为神之前都是人，即便他们最后成为了神，他们追求的也是作为人的基本诉求。而导演也为叙事确定了基本基调，封神之后所有神都失去了法力，衰落的天界，宿命的轮回即便神也无法避免。因此从关系上拉近了与观众的心理距离，作为哪吒转世重生的李云翔也会和年轻的我们一样叛逆，有同情心，爱玩机车，面对强权又如何，爱与恨，悲和喜。从一个微不足道的小人物渴望拯救这个世界。同时在电影《姜子牙》中，电影结尾时说的“是神，是妖，是人，不可欺，不可操控，不可不救”也是在表达作为神，作为人对生命的敬重和神、人、妖平等对待的天人合一的思想觉悟。姜子牙虽然已经作为神仙，但是与黑化的玉虚宫众神完全不同，一个妖精也是一个生命，在姜子牙的眼中，天下人都是苍生，小九也是苍生，即便是九尾狐的一员，让姜子牙残害任何一个生命，他也做不来。对于普通人来说，神仙高高在上，但是作为一个具有人格的神，有什么权力决定别

人的生死？而姜子牙自己主持的封神之战，不就是为了拯救苍生嘛。最后，姜子牙也走出北海，喊出那一声“愿天下，再无不公”砸断了天梯，人间的命运，应该由他们自己决定。如图 2.6 所示：



图 2.6 姜子牙砸断天梯

## 2.2 社会空间：从小我私情到大我共情

对于这四部电影来说导演和编剧创作的目的是通过描述代表性的封神人物历程搭建一个完整的“封神宇宙”，有点类似西方系列电影“漫威宇宙”的意思，看起来是不相关的人物，但其实他们在某方面都有相同的交集，而且共处在一个空间表征之下，后期会让他们各自的空间产生交汇，达到叙事上的完整性。当然这四部电影也仅仅是一个开始，不管是电影中的人物还是剧作家对与神话的改编，都干预和生产了对于神话的解读，况且神话生产的一部分本身就是远古先民对超自然力量的的臆想，另一部分神话也表达出了诸如“天人和一”的精神思想。

### 2.2.1 反抗：自我审视和命运对抗

电影《新神榜：杨戬》中在杨戬进入蓬莱仙岛时，类似于广播站的提示“各得安其所兮，各行其道”，而且影片中也多次表达了现存仙界的稳固，提醒失去法力的神仙要安守秩序。这么看来，类似于哪吒的转世（李云翔）打破了东海市长期以来的阶级关系，姜子牙不遵师命，擅自破坏天梯，斩断人神联系，杨戬释放玄鸟，导致世界重新洗牌。对于他们来说，一方面是现有秩序的破坏者，另一方面又是在此过程中寻找自己的初衷和本心。从原著小说来看，在确定开展封神大战之前，像哪吒，姜子牙等部分人在自己的原生社会环境中完完全全的失败者，哪吒与东海龙王之战最后被逼得削骨剔肉，借助莲花重塑肉身，与自己原来的家庭环境可以说失去了联系。姜子牙如果不是被天道选定成为封神大战的开启人，凭借他的资质和能力，是否可以成为仙人也不好说，而杨戬同



样是母亲被镇压在桃山之下，与天地秩序相斗争。在电影中，三人对各自面临的境遇也是对自我的一种审视。建立在原有社会关系破碎上的自我审视促使现阶段人物更好的寻找自己的使命和存活的真谛。当然略有槽点的是在《姜子牙》和《新神榜：杨戬》中这种自我审视的戏份并没有处理好，导致电影立意过多，忽略原本的叙事，导致观影者只体会到动画对画面的处理以及画面特效带来的视觉震撼，成为一流视效二流剧情的典型代表。

四部电影中反复提到了宿命的轮回和对于命运安排的反抗。这里要提一点关于历史背景和父权的矛盾冲突。原著小说《封神演义》的历史背景是殷商末年，当时的社会还是奴隶制社会，体现为以“男性”为中心的父权社会。这种父权的主要表现在两个方面，一个是对家庭成员的人身支配和所有权。二是对包括奴隶在内的家族财产所有权。原著小说中哪吒的命运是坎坷的，怀胎三年出生后被当成怪物看待，李靖缺少对小孩子的包容，将哪吒的顽皮看作妖魔在世间的化身，最终导致父子的决裂。这种传统文学在父权主义禁锢下畸变的情节描写，太过黑暗。当然电影中弱化了这种父权的压迫，将其转化为一种现代化的家庭矛盾，作为哪吒的转世（李云翔）与父亲关系不睦的原因主要是没有父母眼中的正经工作，而且父亲将他与哥哥做对比。同时，哪吒的故事也间接性的批判“父要子亡，子不亡是为不孝”的封建道德原则。关于宿命这一点电影主要继承了小说中的思想，封神大战的主要起因是“成汤气数已尽，合该姬周当兴”。而作为元始天尊率领的阐教教义为阐述天道，顺天而行。即便是不幸阵亡，也有一丝真灵保存，日后战争结束，因功受赏。而哪吒与三太子的命运纠葛在《哪吒之魔童降世》里提到是混元先天的灵珠，一分为二，一份是救世济民的灵气，一份是嗜杀成性的魔气。双方一份投胎龙王三太子，一份投胎哪吒之神，所以双方从根源上就是不死不休的局面，而且只要封神世界存在，这份纠葛也会一直存在。同时也为新神榜电影做出了铺垫。

### 2.2.2 保护：父子亲情和追寻信仰

前文提到过殷商时期父权主义的影响导致哪吒与父亲的感情恶化，也是间接导致哪吒与龙王三太子发生冲突的原因之一。当然这种畸形的关系影响也没有出现在电影剧情中，究其原因可以说是神话故事得现代解读，神话故事中表现的价值观和体现的阶层冲突只是在当时环境下人们的思想反馈，放在现代，如果被编剧夹在电影里表现出来，影响情节的进程不说，还会引发对观影者的误导。因此在电影《哪吒之魔童降世》和《新神榜哪吒重生》中，不管是哪吒还是李云翔，对于传统的父子关系都做出了现代语境下

的解读。原著小说里李靖拆毁了哪吒亡故后化身的庙宇，直到被太乙真人用莲花重塑肉身，而化身后的哪吒也追杀李靖。虽然李靖最后得到宝物玲珑宝塔用来克制不听话的哪吒，二人虽然最后达成和解，但是这也是将矛盾从表面隐藏而已。而在电影中，作为最终要呈现给观众的，不能作为一个普遍性的现实，魔童降世里的哪吒是魔气的投胎，终究要遭遇天劫，是无法躲避的。作为父亲的李靖虽然表面上的严厉，但是最后也愿意牺牲自己，用了代替雷劫的替身符。尽管最后的结果没有改变，但是作为一个父亲能做的全部做到了。

同样在新神榜中，作为哪吒的转世（李云翔）与父亲老李的故事线，一定程度上延续了原著小说中对与父子关系的探讨，也暗自契合宿命轮回这个隐藏的故事主题。李云翔和老李的父子感情是常见的东方式内敛的父子亲情，明明互相关心，但是都不善于表达自己的情感，老李期望李云翔可以向他的哥哥一样有个安稳的工作，这样就不用成天四处奔波，李云翔则关心父亲的身体，希望他能少喝酒。但是一个处于青春期，一个则脾气火爆。而当最后在老李倒在以德家制造的灾难中时，在自己的面前闭上了眼睛，他才叫出了一声迟来的“爸爸”。同样，反派之间也有浓厚的父子感情，可能大多数电影因为片长关系对于反派的描写刻画都不会很多，而象感情这种细腻的东西本身也不是简简单单，一两句就能说清楚的。在李云翔打上门来，一直被父亲训斥没用，很难在宿命轮回里赢的龙王三太子坚定的说“父亲，让我来拦住他”。如同 2.7 所示：



图 2.7 龙王三太子

最后敖丙毙命，东海龙王看着自己儿子的魂魄飘向天际，上演了一幕白发人送黑发人的苦情戏码。父子关系是哪吒故事里的重要枢纽，李云翔和老李、敖丙和父亲，如此极致的父子亲情，有血有肉。作为一部动漫电影，除了大场面的打斗场景，情感的刻画也非常的到位。

### 2.3 文化空间：“封神”世界观的建立

本小节主要来探讨电影里关于“封神”世界观是如何建立的。从电影对于《封神演义》的改编方向来看，节选了原著中的章节内容，以主要人物为主人公塑造了哪吒、姜子牙和杨戩三个形象。那么为什么封神演义的故事可以建立起一个宏大的宇宙世界观？或者可以引发构建一个世界观的欲望？第一：封神的故事原型来源于历史，其中的人物很多也是历史原型。关于商周交替的时代记载中是只言片语的，而武王以五万击败纣王七十万大军就给了人们很多丰富的想象。况且《封神演义》虽然成书于明代，但是其故事的发展源远流长，有话本，有杂剧，有历史还有口述，这些作品经过长期、多人的努力和编撰内容更加的丰富。第二：封神故事的精神内核。一个故事表达出来的精神不是故事本身内容创造的。而是故事里的人物。封神中形态各异，性格鲜明的人物使得封神故事内容更加圆润。但是从小说来看，《封神演义》的世界观是不完整的，情节和人物塑造都不充分。其主要原因在于《封神演义》成书之前的版本太多，连其作者也不确定，只是在明朝另一个版本的书中出现了许仲琳的署名。以元代话本《武王伐纣平话》与明代历史小说《列国志传》衍生出的故事：兴周灭商为故事主线，再把杨戩、哪吒等宗教典籍里的人物引入封神故事中，残存着口头文学和短篇传奇的痕迹。况且在小说难登大雅之堂，难入主流的古时，创作小说的小说家写的再好，也不能被大流所承认，因此很难有艺术创作的自觉。下面就从电影里表现出的叙事，叙事文本与现实世界的联系还有叙事视角三个方面概括封神宇宙观的建立历程。

### 2.3.1 叙事：小人物的大故事

其实，作为国内动漫改编的顶流，《封神榜》的热度远远比不上《西游记》。单就一个人物：孙悟空。从60年代初上海美术电影制片厂的《大闹天宫》开始到现在，孙悟空的形象早已深入人心，对于孙悟空的改编电影和动漫层出不穷，然而各种形式和版本使得导演和编剧难有新作。《西游记》除了孙悟空能够作为代表拿出来之外，其余的唐僧、猪八戒、沙僧都缺乏关键的人物灵魂，西游的系列故事同样拥有宏大的故事背景，丰富的人物形象，甚至对于“九九八十一难”的细节描写比起封神榜中的阐教、截教大战更加的丰富和动人心魄。然而西游故事里的人物深究起来曾经都是响当当、了不起的“大人物”。整个西游取经团队里只有孙悟空才是天生地养的石猴子，唐僧是如来佛祖的弟子金蝉子的转世，猪八戒是天蓬元帅太上老君的弟子，沙僧则是犯了错误的卷帘大将，西去取经路上所遇到的妖怪要么就是某某的坐骑，要么就是来头很大。所谓的磨难也很早就被设计好，师徒四人所遇到的劫难对他们来说好像也只是一次次的镀金历练。

观影者很难享受到更深度的观影体验，对于故事本身还是故事中的人物（除了孙悟空）也很难产生共鸣的情绪。这种高高在上的视角很难将观影者融入整个叙事当中去。而封神故事则不同，不管是电影中的哪吒、姜子牙还是杨戬，他们无一例外都是自己世界的小人物，每个人物都有自己的成长历程，观影者很容易在角色的身上发现自我的影子，观看电影的过程也像是一种伴随：伴随人物的成长而成长。而且每个人物身上都或多或少有性格方面的缺陷、有面对苦难和危险时的逃避、而后在自我审视和反省中发现自我，发现存在的意义，对于困难的挫折有挑战的过程。这一点上是与西游体系的故事不同的。而且电影对于封神故事的改编更加符合现代的价值观。电影对宿命的解释是侧面告诉每一位观影者面对生活的积极状态和面对挫折要迎难而上以及面对生命的敬畏和尊重。

### 2.3.2 联系：文本与现实世界的联系

前文中提到神话故事是古代人类对世界的理解和想象，面对未知的自然力量，人们的心理迫切需要一个解释来安慰自己或者整个族群。精神分析学派的奥地利西格蒙德说“神话是整个民族想象和愿望的变形残片”鲁迅先生说过“昔者初民，见天地万物，变异不常，其诸现象，又出于人力所能以上，则自造众说以解释之；凡所解释，今谓之神话。”周明也说过“深入地从各个角度研究不同地域的神话，找到人类文化发展的一致性和共通性，对于我们今天构建人类命运共同体有着十分重要的历史意义和现实意义”。因此，神话和现实世界之间也是有联系的。只不过在现代社会，科学技术的发展解释了很多古代人解释不了的自然现象，人们不需要创造神话故事来表达自己的想象。但并不是说神话在现代社会完全没有立足之地。首先，神话的文本空间是历经数千年的发展演变才至今日，一方面来说神话故事也是历史的映照，神话故事不完全是凭空捏造，历史中的人物，重要历史事件包括宗教哲学心理学都能在其中找到影子。甚至东西方神话中都有相通的地方。毫不夸张地说，历史年代缺失的时间，神话就是其对应的参照物。承认神话和历史之间的间断性，也是为历史研究成为可能的前提。尤其是希腊神话，神灵与英雄之间的界限模糊不清。很多神话中的诸神都是历史上存在的人物。譬如，《荷马史诗》的原型就是特洛伊战争，其中描写的战争通过古埃及和两河流域的一些文字被证明。其次，神话也是其对应时代的社会写真。什么时代的神话反应什么时代的社会思想潮流。譬如说《封神榜》的成书历程就夹杂了元代的戏曲杂剧，儒家的忠君爱国、顺势而为。

前文说过《封神榜》一书成书于明代嘉庆或万历年间，当时正是八股思想，士大夫

统治阶层的顽固封建主义。对于除程朱理学之外的其他文学形式都是所谓的下品。不管作者是许仲琳也好，不是也罢。其书中对于违背封建社会伦理观念的思想、对于“以臣伐君”“灭独夫”、对于无条件服从封建社会的忠孝伦理思想的嘲讽。都是当时社会的真实写照，一定程度上也反应了当时年代文人墨客对于所处环境的思考和审视。当然，时至今日，过去的神话中表现出的思想和问题放在现今就不合时宜。因此，改编神话的现代化不仅仅是让神话符合现代社会的思想浪潮，更关键的是人们也在新奇神话作为一种艺术形式在现代社会里会有怎样的表现形式，或者说神话与现代的一种结合。电影对于《封神榜》的改编就是一种探索的模式，名字中加了一个“新”，从外在的技术创新到内在的叙事创新，这就是“新”神话的开端。

### 2.3.3 短板：叙事核心弱化

电影应该善于把时间性叙事转换成富有冲击力的空间性叙事，即善于在线性叙事的链条中寻找营造空间意象的一切机会，通过强有力的叙事空间的表现，来把故事讲得富于情绪感染。<sup>[17]</sup>电影的叙事空间则是前文提到的故事空间中的一部分，是呈现给观众看的，是浮出水面让观众直观感受到的。观众通过电影涉及的叙事要明白电影制作者想要表达出的理念和意识，最终进一步达到审美层面。而“封神”系列的四部电影显然在叙事层面有所欠缺，留给观影者最深切的感受是电影画面的精良和打斗场景的酷炫，观影者所接受到的理念和意识不是自己领悟到的，而是电影的文本空间直接告诉的，至于更深一层的审美层面，观影者只能将目光停留在制作者煞费苦心融入电影的传统元素，譬如：曹子建的《洛神赋》，敦煌舞蹈，水墨画风。如图 2.8 所示：



图 2.8 敦煌舞蹈

大概这也是目前改编动漫的通病，十几年前拥有好故事却没有成熟的制作技术，现在有了技术但是没有了好故事。对于类似《封神榜》这种经典的改编，小的方面来说是

一个情怀的产物，这种故事体系流传了几千年，故事背景、人物关系甚至和历史息息相关，拿来就能用。大的方面是形成属于中国风的动漫市场，这种传统文化带来的魅力，制作者想将其体现在荧幕上，留下一定影响力的同时吸引国内外的粉丝。只能说目前还是在探索阶段，参照西方漫威的宇宙观形成，这种系列电影要拥有同一个价值观，不是说在名字和开场白上面体现。当然值得称赞的也有，目前上映的这几部，包括哪吒、姜子牙和杨戩都在各自的世界里完成了救赎。救赎的是自己也是整个世界，三个人物都有坚定的信念，相信自己的判断，勇于挑战。从影片结尾表现的来看，“封神世界”隐藏了很深的内幕，所谓的封神像是一个牢笼，在人们反应过来后终将会被打破。但是现有的两部影片还不够把这个故事讲清楚，或者把这些平行世界的英雄串联起来，可能制作者会向这个方向去努力。对于电影的叙事核心的表现，《姜子牙》里的立意很空泛，看起来姜子牙好像一个野心勃勃的阴谋家，封神世界的秩序刚刚建立就想着要打破，要拯救天下苍生，人、妖、仙都应该得到公平的待遇。但是打破现有秩序，受苦受难的不也是底层人民嘛。如果是这样，那么就与电影字面上要表达的意思刚好相反，遗憾的是，电影到最后的结尾也不是说的很清楚。《新神榜：杨戩》里对于叙事主次的把控不够，象仙界的衰落，玄鸟的来由和隐患等这些事件都是要把整个故事理清楚的大事，然而只能从人物口中来叙述，宁可绚丽打斗的场景少一点，也希望在前期能把整个“封神宇宙”的框架立起来。

### 3 封神系列国漫电影的叙事功能

功能是一部叙事作品的最小单位，功能之上的单位是“回合”。在电影中影响叙事功能的因素非常之多，或者所很多因素本身就具备成为叙事功能的条件。（例如电影中的声音，电影里关于声音的类型就有很多，有对白、独白、旁白、音乐、音响甚至无声等等。这些声音作为单个元素本身就是组成电影里叙事发生或者回合的功能，而且它们也作为组成声画对位、分离、同步的功能。）所谓“回合”，就是由一系列功能单位组合而成。以《新神榜：哪吒重生》为例，影片的开头，东海市面临水资源贫瘠的现象这就是一个功能，而经过李云翔与德家的一系列斗争，最终获得胜利，普通民众不用再为用水而发愁，整个系列功能组合成为一个过程。这个过程就是“回合”。而对于“回合”是怎样的一个运作关系，整个故事里不同的回合是否可以衔接、嵌套，普罗普也没有给出一个定则。但是对属于架空叙事的“封神系列”四部影片来说，在电影叙事中建立一个新的回合，必要有其回合的结束。不仅仅是在逻辑上确立整个叙事的完整性，而且要让该回合从属于整部电影的叙事动力，保证“事出有因”。

#### 3.1 叙事动力的空间

叙事动力是指能引起、维持、调节叙事主体进行叙事的各种力量。简单来说叙事动力就是推动剧情发展、维持多个叙事回合的因素。叙事动力分为作者动力和文本动力。后经典叙事学里，开始关注作者、文本、读者与历史语境的交互作用。因此关于叙事动力的研究更偏向于空间上的方向，作者所处的历史环境，自身对于叙事的灵感以及强烈要表达意识和愿望。关于作者动力这一点，在前文中有所涉及，而且由于原著小说的真正作者不详且成书的时间跨度长，因此主要探讨作为文本动力中的故事动力。

##### 3.1.1 叙事主题：作为人的探索精神

王纯菲对于叙事的流程是这样认定的“叙事一经开始，事件就获得了自身的动力展开规定性，它本身存在一系列逻辑规定着由开端向结局的演进。”叙事的本质就是讲述一件故事，因此推动叙事进程的主要因素是事件本身的动力，事件同时自身具有流动性，叙述者不能违背事件的发展，改变事件的流动方向，因而受作者和叙述者的关系不大。

故事自身能产生动力，主要是因为有时空、因果、情感、意愿四种逻辑规定在起作用。时空和因果主要规定行动，情感和意愿规定人物。四种逻辑综合运用，生成故事动力的建构。在不纠结原著小说到底是谁的情况下，贯穿于整个小说文本宏观方面体现了“天命无常，惟有德者居之”，“天下者非一人之天下，乃天下人之天下也”这种进步

的古代民本思想，贯穿整个封神故事之起因是上古时期商纣王的残暴引起百姓怨望，从而导致诸侯背离而归西岐。尤其产生重要影响的是作者产生反对封建伦理和天授君权理念之思想和意识。这也是前文提到关于作者动力对叙事的推动。其中最为突出的是利用哪吒的故事和商周关系来表达当时明末相当一部分进步知识分子对封建专制中的过分曲解的孝道和君臣从属思想的反抗。同时，有关于宿命和轮回的观点在小说文本和电影里都有体现，这也是影响叙事的关键节点之一。略有区别的是，在小说中，曲解了对宿命论的解读，参与反抗纣王战争的人都是为了完成天地劫数，不幸死去的人一丝真灵往封神台而去，甚至三教圣人眼中的封神也只是完成权力的交接，故事的最后连反派都得以封神。这样的处理无疑歪曲了斗争的意义，同时影响了小说主题思想的积极意义。当然在电影里对于宿命论的安排，只是将其作为形成叙事起因之一，利用宿命的轮回更容易让观影者接受一个和之前完全不同的影视形象。

当然在电影里作为叙事动力推动情节的因素有很多，简单来讲类似这种刻画英雄传说人物的动漫电影叙事的经历和结局都大同小异，包括2015年上映的《西游记之大圣归来》，这些类型的电影叙事的特色就是电影刻画的主角成长的过程，在这里将这种过程归纳为探索的过程。这种探索的过程也像是一个人成长的过程，主角在叙事开始的时候，对所处的世界一无所知，或者由曾经的神坛跌落，成为一个白手起家的状态，当然这样的状态也方便编剧和制作者将角色的形象融入新的东西。随着叙事节奏的开展，主角正式进入成长的过程，这种过程也是叙事的高潮，在这个过程中，一般主角都会发现隐藏在自己身上或者所在世界的秘密，例如《新神榜：哪吒重生》、《姜子牙》和《新神榜：杨戬》。从而最终完善自我性格上的缺陷或者打破隐藏在幕后的黑手。另外还有一种辅助探索的模式，也就是说电影叙事里安排的“功能”来帮助主角完成自我进化的过程，这种“功能”对于叙事节奏的推动有极大的帮助，很多时候这种“功能”来代替旁白帮助角色度过难关或者揭开谜底。当然既然是作为一种“功能”，也就有“功能”失效的时候，同样在这种“功能”以一种合理的方式推出舞台时，也正是叙事到达高潮的时候。很多时候，制作者会把两种方式结合起来，让叙事看起来更加合理，例如《姜子牙》。

### 3.1.2 叙事动力和情节安排

前文提到了此类电影叙事通用的一种套路：探索。在这一节细化电影的叙事是怎样用这种模式来推动叙事发展和安排情节。这一类模式的处理方式是比较复杂的，不仅仅



需要主角自身产生主动性向外的发现对所处世界底层逻辑是如何去运行的，在察觉被欺骗和操纵后还要向内的生产符合“正义”一方的价值观，并且为之付诸努力。为了让叙事看起来更加合理并且能在短短一百分钟的电影里植入电影所需要的庞大背景世界，一个有辅助探索功能的叙事“功能”有必要出现。出现在《姜子牙》里的申公豹形象就是一个很好的例子，在原著小说里的申公豹的形象是作恶多端、狡诈阴险、诓骗道友，即便是在《新神榜之魔童降世》里也不例外。而在这部电影里申公豹的形象大为转变，叙事的安排已经不需要再出现反派，最大的反派元始天尊作为压轴出场也作为谜底揭露。因此申公豹在姜子牙被流放的困难时期一直陪在他身边，虽然是被派来看守姜子牙的，但当得知姜子牙为了寻找真相擅自出界时，不顾阻拦，决定跟随姜子牙行动。在经历一系列变故后，也明白了姜子牙执念产生的原因。这一系列前后申公豹在心态和行为上的转变，其实也是帮助主角完成了探索事实、认清真相的过程，也是映射主角完成了蜕变。同时作为“功能”在完成自己的使命后，申公豹这个角色也完美谢幕。同样还有《新神榜：杨戬》里一嘴天津话拿葫芦卖药的角色，电影的开始由他引出了没落后杨戬的新职业：赏银捕手，暗示着杨戬是秩序的守护者，到了中间部分，和杨戬一起从逃狱，也是杨戬完成转变的结果，决心做自己，如果没有这一转变，也就没有接下来杨戬劈华山释放玄鸟的剧情。

## 3.2 叙事结构的空间

叙事结构从字面意思来看可以理解为框架结构。在此基础上，将电影的叙事风格和顺序呈现给观影者。涉及电影的叙事结构一般有三个层面，第一个层面指电影叙事的文本结构，包括叙事的表达方式和总体架构。一般表现为叙事内容里各个元素的表现形式和整体内容的效果。第二个层面是指电影整体系统的组织关系。例如《新神榜：杨戬》属于跑图模式的公路片。第三个层面是指电影里各个“功能”之间的从属关系和组合形式。在本小节里主要提到空间叙事下的主题并置和场景叙事。如主题并置所言，将共属于一种主题的叙事联系在一起就是主题并置叙事。将主题并置归纳在空间叙事下是因为主题的概念是由场所概念发展而来的，而场所就是空间的一种。

### 3.2.1 主题并置

主题并置叙事是一种源远流长的叙事风格，包括国内的《水浒传》、《儒林外传》和国外的《三故事》等等。而在电影里我们将这种文学上的叙事类型转换成一种现象：构成文本的所有故事都围绕着一个确定的主题或观念，之所以将这些没有特定联系故事

放在同一个组织里出现，是因为这些作为子叙事的故事汇总在一起都表达了同一个主题。而在一部电影里，主题并置的叙事方式其实是很难得，受限于时长和需要满足绝大多数观影者，制作者很少会在一百分钟的电影里将电影的叙事文本给予足够的重视。因此主题并置叙事为系列电影的发展提供一个契机，多部电影围绕同一个主题或者同一个背景世界展开。并且作为子叙事相互之间的情节和故事都可以互换，完全不会和原文本产生冲突。对比文学作品里，电影里的主题并置叙事有所不同，子叙事到一定时候会出现汇总，虽然是彼此之间属于平行世界，但是制作者更喜欢将并置线上的各个角色集合起来。

《新神榜：哪吒重生》、《新神榜：杨戬》和《姜子牙》三部电影共有一个世界观，故事背景都设定在封神之战后，哪吒经历的是和龙王三太子的宿命轮回，而杨戬和姜子牙则发现了封神大战的幕后隐情。关于封神之战，电影中是这样描述的，封神榜每次打开都是旧世界的崩塌，需要重建新的秩序，所以故事也必须是新的。封神大战后的时间作为一个时间节点同时又作为一个空间属性（封神系列国漫共有的主题背景），而封神系列的四部电影作为整个主体叙事的子叙事表现和传达出来的意识和观念都在围绕或者建立一个全新的“封神宇宙”世界观。当然在这个世界观已经趋于完善的情况后，制作者也会将各个子叙事中的人物聚集起来已达到叙事上的完整性。可以发现将这四部电影列为子叙事并不是信口开河，其满足主体叙事的特征之一：作为叙事线索的“子叙事”本身往往由多个事件组合而成，这些事件间往往既有因果联系，也体现一定时间顺序。

在《新神榜：哪吒重生》和《新神榜：杨戬》里都把蒸汽朋克元素融入对电影整体风格的塑造中，很好的解释了封神之战后的世界变化，随着时间的发展，之前高高在上的神也会跌落神坛，假如有一天神仙都失去了法力，那么如何飞行，远距离的传输如何实现。制作者将同一阶层的人置于同一个环境中去描述角色的行为历程，从而达到阐释主题的效果。哪吒、杨戬和姜子牙三个人都是封神之战前的获益者，而且都是封神之战的关键人物，因此可以发现封神之战的另一面。在三部电影的开头，制作将三人的思考方式放在同一水平，因此观影者会在心理产生角色认同的同时默认彼此处在同一阶层，而且即便是神，也是过去式，也要遭受天地的劫难和磨练。在新哪吒的故事里，重生之后的李云翔面对的环境和封神大战前哪吒面对的情况相呼应，在家庭，情感和面临命运的抉择三个并置的小事件里完成宿命的挑战以达到救赎自己，跨出由神性向人性转变的重要一部。在《姜子牙》的故事里，姜子牙的心路历程随着叙事的进展而不断发生变化，作为封神大战后的受益者姜子牙并未选择享受胜利带给自己的的权益，更像一个智者，一个哲学家，也与早先的经历有关，姜子牙在电影里关注的是社会底层的受难者，渴望

用自己的力量和努力拯救每一个人，每一条生命都应该得到善待，不应该被操纵。认清这一系列的结果再借助画外音说出这些话也是姜子牙完成救赎的表现。《新神榜：杨戬》中杨戬的自我发现是整个故事的主线，杨戬和沉香劈山两条暗线并置。整部电影因叙事进程分为两段，前半部分作为赏银捕手的杨戬不断地跑图和搜集封神幕后的证据，后半部分杨戬遇到沉香，帮助沉香劈山救母，明白了被师傅欺骗后，释放玄鸟，还天下一个正义。整个过程也是杨戬最初的信念崩塌到重建的过程，在释放玄鸟、救出沉香目前的那一刻杨戬也完成了自己的救赎。当然这样的结尾也符合原著小说的结果，三人在自己的世界里完成救赎后加入到新的征程。

### 3.2.2 场景并置

场景并置最重要的一个特点就是瞬时并现，以场景为主要向度的共时性叙事叙述代替了以时间为主要向度的历时性叙述。在一瞬间同时发生的场景被分开描述，展现了叙事的空间化特征，忽略了叙述的时间顺序，在这一刻，时间呈现给观影者的感觉或许是暂停的。电影用镜头画面来作为叙事的形式，画面的空间感和叙事形成的意象空间成为电影叙事首先要考虑的因素，而场景则是空间中最基本的单位，场景间的并置是电影中空间叙事表现的重要手段。

对于电影中场景并置的塑立是电影制作者为了更好圆满电影故事空间和树立角色人设的方法之一，而发掘并置的场景要依赖于观影者回溯整部电影叙事的能力。在《新神榜：哪吒重生》里电影刚开始就运用场景并置将东海市的富人区和穷人区放在一起，生活在富人区的人们环境优渥，有高楼大厦，广阔的街道，行走往来都是穿戴整齐的人群。而穷人区则是街巷逼仄，为了一口大水大打出手，暴力事件和用水紧张是常态。通过这种并置的场景从侧面反映了东海市巨大的阶级差距，这种强烈的两极分化也预示冲突在所难免，必须有人出头来打破这种局面。同时这也是空间上对于场景的分割，对比富人区和穷人区的天空，富人区的天空是湛蓝的，穷人区的天空是昏黄的，代表富人区整体的画面色调是明亮的，预示着生活的希望，而穷人区色调则是灰暗的，两者之间形成巨大的反差，将这种阶级之间的差距反应的淋漓尽致。同时在李云翔前往龙宫寻找德家三少复仇的时候，借用和人物彩云的对话，通过并置的场景让李云翔回想起前世哪吒和龙王之间的恩怨情仇，引发新旧两版哪吒之间的对比，相较于之前黑化的哪吒，转世后的李云翔承担了更多的责任和与父亲之间的亲情，充满人性的光辉。

在《新神榜：杨戬》中对于场景并置的画面主要体现在杨戬与婉罗仙子会面时，杨

戩好奇沉香和婉罗之间的关系，闯入婉罗的内室，被神镜击倒，于幻想中回溯自己的过去以及自己的母亲云华仙子，其中插入玄鸟两次现身的画面。在这里婉罗揭示自己的身份：云华仙子的好友。同时引出对于玄鸟的误解：并非乱世邪物，而是人间压迫所化，纵然出世代表乱世，但是也是万物更替的必然。这一段场景并置的画面是主角内心世界的转变同时也是整个叙事的转变，从这里开始让杨戩下定决心协助沉香劈山并且将整个叙事空间分割，把明面上代表正义和黑暗的势力对调，这一部分将电影中之前出现的人物和事件串联在一起，形成完整的叙事链条，同时揭露了杨戩第三只眼受伤的原因和沉香的身世来历，自此之后叙事走向高潮阶段。

### 3.3 神话空间塑造的人物形象

#### 3.3.1 超级英雄：赤子之心的反抗

童庆炳主编的《文学理论教程》里对小说里人物形象的理解是这样的“着重刻画人物形象是小说走向成熟的标志。”在现实主义文学看来，小说成功的关键是具有代表性的典型人物。这些典型人物所代表的不仅是真实历史中时代所蕴藏的思想精神同时也折射作家的人格品质。类似《封神榜》这种神魔小说让人着迷的地方其核心在于顺应真实的历史环境同时塑造了千奇百怪的人物形象。这些人物无关正义或者反派，都能在整部封神大戏里找到存在的位置。尤其类似“哪吒”“姜子牙”“杨戩”这一类的英雄人物，总是在关键时刻扭转战局或者人物本身的来历就极富传奇色彩。创作者为这些英雄人物留下更多的笔墨让其性格塑造的更加完善，而对于他们的改编，不论故事的形式怎样，保留的都是人物核心的精神和灵魂。以杨戩的故事来举例，杨戩故事的来源有三个形象“李冰父子”“李二郎”和二郎真君“杨戩”，在电影里关于杨戩的改编则是把杨戩劈山救母和沉香劈山救母结合起来。换言之，电影里的沉香是幼年的杨戩。我们也很容易发现，越来越多英雄故事的主人公都以年轻人为主，影片也刻意将传统杨戩的威武形象年轻化，而用赤子之这个褒义词在赞扬杨戩、哪吒勇于同不正义的势力奋起反抗的同时，也将其隐含的“舍小家，为大家”精神融入到人物形象里。

创作者依据时代背景对人物形象进行改变。虽然在《哪吒之魔童降世》里对哪吒的形象大幅改造，可也没有脱离传统的儿童形象，以及最典型的肚兜和丸子头。而在新神榜里几乎看不见传统哪吒形象的影子。将儿童转变为少年形象，更符合影片背景和剧情需要，同时也预示影片对观影人群定位的改变。影片也把哪里有压迫哪里就有反抗表现的淋漓尽致，同时《新神榜：哪吒重生》更想要传达的是正义的缺失，生活在缺水的东

海市的底层民众已经麻木，需要李云翔站出来唤醒沉睡的人们。哪吒的重生，其实更像是小人物的觉醒和抗争。影片中说“一直都这样”但并不等于就应该是这样。面对东海市德家对水资源的垄断，热血青年李云翔为了拯救东海市民与敖广同归于尽，临死前请求哪吒的元神出手救人，此时他的舍生取义，和当初哪吒在陈塘关为救百姓而剔骨割肉相重合。这一刻，哪吒在他的身上真正达到精神和肉体的合二为一。

### 3.3.2 失意人：游离于规则之外的青年

纵观四部电影，抛却电影中涉及的正义和邪恶不谈，无论是主角还是配角，都是挣扎在乱世中的落魄人物，在电影《新神榜：哪吒重生》中东海龙王提到曾经亲手终结了某一世转世哪吒的性命。而“新神榜”系列对于封神神话的改变，从动画电影传播的角度来看，树立的正反面角色形象在遵循本土法律法规的同时，还要符合本土语境。对于类似“封神榜”这种描述流传已久的传统文化故事应承载“寓教于乐”的教化作用。通过整个电影的叙事传递价值观，在这个首要任务之下再去塑造角色。

无论是电影还是小说文本，对于整个“封神”事件以及发生的“封神”行为，谈论最多的就是众人，众生，众神都受规则的约束，“封神”世界的规则是维护人，神世界安宁的底层逻辑，同时也是动乱开启的源头。在小说文本里提及过封神榜的开启是因为天界缺少神仙维护正常的三界运转，而神仙又不喜欢被约束的生活，因此通过人间王朝的更迭来决定由谁上榜，同时上榜也意味着失败者，而封神榜每隔一段时间就要重新开启，这也成为新神榜系列国漫的叙事动力之一。追光动画在刻画人物形象方面是非常矛盾的，一方面想表达人物的洒脱不羁，人物用一种自然、平淡的心态去解决所面对困难，以贴近电影的主题“朋克风格”。而另一方面又似乎脱离了古往今来人们对于“杨戬”“哪吒”“姜子牙”的传统印象，这让电影在人物刻画方面整体看起来有点四不像。尤其是在《新神榜：杨戬》中，经历过上古动乱的杨戬对世间的纷争感到厌烦，迫不得已才去接赏银，在蓬莱酒肆里被羞辱，以至于被误会抓进监牢也完全不介意。电影的前半段完全塑造了一个失意的青年英雄形象，这种形象完全背离观影者之前接触到的英雄形象，不同于哪吒和李云翔的冲动、热血、嫉恶如仇，区别于姜子牙的以匡扶正义为己任的责任感。而在电影的后半部分，主人公通过婉罗神女和沉香事件又得到了突然的醒悟，一改往日颓废的形象，加入到正义的一方，从规则的守护者变成天地劫难的开创者，从而释放玄鸟。

同样，也可以看到制作者对于电影中出现的反派角色的形象刻画用心良苦。相较于

在观影者的传统意识里，属于反派的形象必定是丑陋、邪恶、狡猾，其在整个电影情节中的作用就是给属于正派人物制造麻烦。而在目前这种新时代语境之下，动漫电影里反派角色的形象得到极大改变，以《新神榜：哪吒重生》中的德家三少为例，是东海龙王三太子的轮回转世，从角色的外观上来看，将原著里的无恶不作的反派敖丙改造成一个谦谦有礼、父子深情的龙太子。同时电影对于反派的细节描写值得其它电影制作者学习，宿命的轮回对于哪吒和龙王三太子来说都是极大的折磨，每一代的哪吒和三太子都要进行残酷的斗争，最终只能活下来一个人。在这一世的三太子哪吒的真火灼伤难以治愈，只能用钢铁龙脊贯穿血肉，时刻提醒龙族，他们都是哪吒的手下败将。而龙王控制东海市的水资源其实是为了积蓄龙族的力量走出封神战败后的困境以及帮助儿子逃脱和哪吒的宿命。相对于哪吒这种天然站在正派一方的角色来说，观影者很少关注反派角色的心理历程和性格塑造。

## 4 神话空间叙事重构神话类国漫电影的文化意蕴

通过前两章对“封神系列”国漫的四部电影的论述，文章对国漫“封神”系列电影中所提及的“封神”世界观的建构已经初具规模。这种存在于动漫电影中的世界观的建立依托在对传统神话的故事文本进行空间溯回及重组，重视文本中出现的叙事结构模式在空间形态方面的安排，提取文本表现出来的空间形态的叙事功能特征，最后分析叙事中的空间形态和其所表现出来的符合当代精神的文化意义。

### 4.1 创作主体：二元对立和探究

本小节探讨关于国产动画电影，也是神话类题材国漫经常运用的两种模式。一个是非黑即白的二元对立，另一个是打破角色自身所处轮回的探究模式。封神系列国漫在二元对立方面的运用主要体现在非黑即白的世界观设定，这种黑白形成的对立面最为直观的建立起封神故事的核心内容。打个比方，如果说将故事里的人物所属划分为两个阵营，那么只有代表正义一方的白色和邪恶一方的黑色，通常来说故事的结局也必然是正义一方获胜。完全否定是否有存在中间地带的过渡灰色。这种处于直线的单一思维模式在现实生活中看起来有点偏执，但是在神话叙事里就很好用。

克洛德·列维-斯特劳斯认为“所有的神话都存在二元对立关系，神话的思维总是运用模拟的方式进行，把自然物放在二元对立的结构框架中，由此建构起关于世界的图像，最终达到对世界的解释。”神话故事的改编和发展在根本上都是呈现彼此对立的结果。一般来说有三种对立方式。第一种：人与自然的对立、第二种：生与死的对立、第三种：一神与多神的对立。对于中国传统神话，一般属于第三种的二元对立：神与神之间的对立。究其原因，所受封建统治思想影响较大。而在现代语境的环境之下，神与神之间的对立转变为人与自然的对立。在现代工业文明的进程中，人类追求利益的最大化，奉行技术主义。人类科学技术的发展和进步，使得曾经需要神话来解释的问题已不复存在，这也是为什么神话在现代社会出现逐渐消亡的原因。甚至神话一度遭到批判，被视为封建迷信。《哪吒之魔童降世》里的二元对立是生与死、善与恶的对立。影片中代表魔丸的哪吒和灵珠的龙太子就是善与恶之间的对立的典型代表，然而电影最终打破简单的善恶二元论，没有真正的好人和坏人，有的只是对命运的反抗，决定好坏的不是命运，而是自我的内心。正也呼应了电影中的一段台词“人心中的成见是一座大山，但我命由我不由天，是魔是仙，我是谁只有我自己说了算。”哪吒生而为魔，却通过自己的努力完成逆转成为拯救万民的大英雄。敖丙为了达成目的，要水淹陈塘关，但是最后为了友

情，发现了善良的本心。在电影《新神榜：哪吒重生》中，这种关系更多体现在人与自然的对立，工业化的进程导致临近大海的东海市用水紧张，在影片的最后，当一切尘埃落定，蔚蓝色的大海重新出现，引发了观影者对于影片结尾的深思：人类对于自然的破坏是否终究有一天会回到自身？在《姜子牙》里的二元对立是生与死的对立，影片的开始，元始天尊就把这个难题抛给姜子牙，是要救妲己还是要救天下？如果要救妲己，那么就要牺牲天下人，而选择救天下就要牺牲妲己。面对这个问题，姜子牙的选择是跳出表象，追求问题的本质，追求自己的初心。这也是这部电影立意的高明之处，没有陷入到这个二元对立的世界中去，而是探究引起问题发生的本质。

另一种探究模式的处理方式就很复杂，可以这样理解：主人公在世间万物以原有规律运作时，主动或者被动的发现自己所信任的底层逻辑是被操纵的，信仰崩塌之后，不断探索和实践中发现一种足以支撑自己和这个世界的价值观，并为之努力，赋予世界以新的运转方式。这种模式一般来说是前文二元对立的故事情节结束后发整个影片在世界观上形成的统一。封神系列国漫将这种探究模式赋予到全新的命运轮回中去。这是因为，原本的小说文本里所涉及的对立符合当时的社会环境，将其放在现代，以现代人的眼光里看并不能理解。所以需要命运轮回结构对封神系列国漫赋予了符合现代语境观念的对立因素。因此探究模式最为重要的就是在影片结尾对立的双方可以达到统一，《姜子牙》和《新神榜：杨戬》都符合探究模式，但是在最终对于主题的探讨和完成度又都回到了简单的二元对立，姜子牙和杨戬都发现了所处世界的骗局，也都为此付出了探索的努力和代价，然而对于所谓的自我发现，电影自始至终都没有作出正面的回答。并不是说，打败玉鼎真人、对抗元始天尊就是整个探究模式的全部，这只是二元对立的全部显现，而天命轮回意味着其本身超越了二元的善与恶，个体对天地大势的影响实质上微乎其微。尽管影片中的元始天尊和玉鼎真人分别用天梯隔绝人、神两界，镇压玄鸟维护金霞洞实力，但是封神榜的出世是历史必然，从这一角度来看，不论是杨戬、姜子牙还是玉鼎真人、元始天尊都是“天道”的棋子而已。电影在结尾应该将自我发现是如何传递、如何对人间产生影响、如何让人间有了质的变化体现出来。

## 4.2 传统国风与现代画风的融合

中国动漫以手绘、剪纸、木偶、水墨等中华民族传统的文艺形式，并充分利用我国传统音乐、戏剧等内容，创作出一大批所特有的生活气质、艺术风格、文化精神和审美趣向的动漫作品，这种鲜明的民族风格和别致的美学特征让中国动漫以“中国学派”之



名享誉世界。<sup>[22]</sup>尤其是类似封神系列这种讲述传统神话故事的国漫作品，将传统文化中的艺术瑰宝以动漫的方式展现在影视作品中，充分将民族特色和当代技术结合起来。在《新神榜：杨戬》中，电影整体的历史背景设定在魏晋南北朝，制作者在视觉效果上将蒸汽朋克和仙侠融合在一起，尤其是对仙界城市蓬莱和瀛洲的内部场景设计，奇幻和现代感并存。制作团队先后在历史博物馆和敦煌进行实地考察，无论是建筑、角色服装还是后期美术，尽可能都从传统文化里取材，将传统文化里的东方美学通过视觉传递给观众。

首先，电影的开场就是杨戬乘坐的中国式“飞船”、杨戬在太极图里的水墨画风、玉鼎真人的形象设计也符合道教中的仙风道骨以及用豺狼的形象来隐喻抢劫“加油站”的强盗。这些古典元素将只存在想象里的仙侠世界直观的表现出来。如图 4.1 所示：



图 4.1 水墨画风

同样，一曲曹子建的《洛神赋》更是将古典元素的美提升至巅峰，仙乐坊内部的设计更是参考了《铜雀台赋》与敦煌壁画里的飞天舞蹈相结合，惊艳四座。当然，电影中也多次引用诗词歌赋侧面丰富人物形象。《新神榜：杨戬》中的申公豹形象参考了竹林七贤里的酒仙“刘伶”，洒脱不羁，形骸放浪，“今我不乐，岁月如驰”。如图 4.2 所示：



图 4.2 “今我不乐，岁月如驰”

借诗以明志，同时电影里的申公豹与沉香同病相怜，初于私心，但是又对沉香倾囊相授，多次救下沉香并为其挡下致命一击，弥留的最后一刻，还念着曹丕的《善哉行》。在封神系列电影中同样可以找到很多《山海经》的影子，《哪吒之魔童降世》中用来看守犯错哪吒的结界兽是三星堆文物金面具和太阳鸟的蠢萌化身。如图 4.3 所示：



图 4.3 三星堆结界兽

《姜子牙》里的四不像既符合戏曲小说里的描述又运用现代审美体现出来。同样在《新神榜：杨戬》中担任天牢警卫的蒲牢和开明兽，加气站的刑天都出自《山海经》。

将水墨画风融入国漫的传统由来已久，最早能追溯到 1960 年的中国第一部水墨动画《小蝌蚪找妈妈》。水墨画风格善于表现似像非像的物象特征，即意象。这种意象的效果会使人产生丰富的遐想，符合注重“意象”的中国传统文化的审美特征。在电影《哪吒之魔童降世》里，太乙真人为了让改善哪吒的心境，拿出了《山河社稷图》，电影里的《山河社稷图》俨然是陶渊明笔下的桃花源，远离世俗的喧嚣和纷扰，没有外界对哪吒的误解和算计，是哪吒心境发生改变，向好的方向发展的地方。同时师徒二人在山水世界里“指点江山”，玩起了弹球游戏，想象力爆棚。如图 4.4 所示：



图 4.4 山河社稷图

在电影《新神榜：哪吒重生》中，李云翔前往德家为父报仇，为东海市的普通民众讨公

道时，借用彩云插叙回忆前世的哪吒与东海龙族的恩怨时运用大量水墨效果，这一处片段向 79 版的《哪吒闹海》致敬。到了《新神榜：杨戬》制作者继续将水墨国风发扬光大，电影中杨戬、婉罗和沉香被玉鼎真人丢进太极图里的场景，采用水墨晕开的形式呈现，并且画面由三维立体转变到二维平面，极具强烈的视觉冲击。如图 4.5 所示：

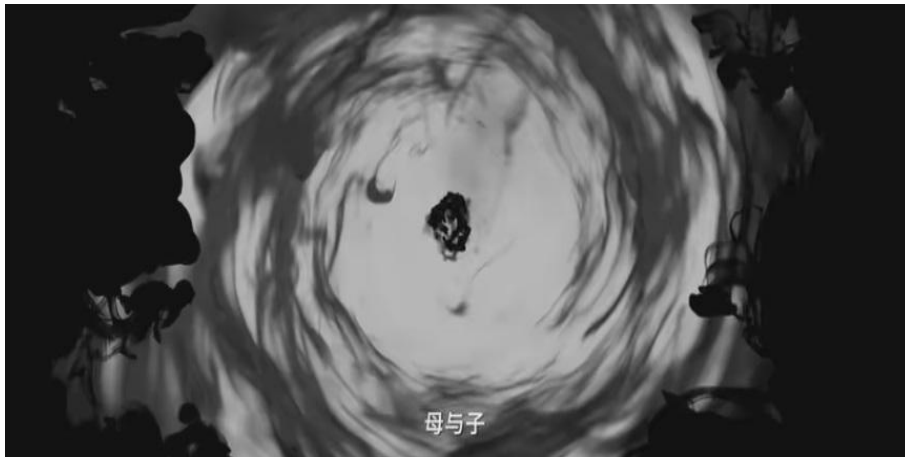


图 4.5 水墨晕开形式

将技术特效和中国传统文化里的精髓之处融合并且运用现代技术展现出来，让传统神话故事在新时代的语境表现出独特的魅力。

### 4.3 视听：从混搭到融合

封神系列国漫世界观宏大、场景多元，其四部电影在影像色彩、音乐声响方面都有独特表现，究其原因一个是分属于两个不同制作公司：霍尔果斯彩条屋和追光动画。不同的制作者有不同的制作观念，对影片的定位有不同的理解，带入到电影里反映给观众就是不一样的感受。在《哪吒之魔童降世》里，电影的主题背景设定在商周时期，对于原版故事大体并未做出太大改动，只是对哪吒和龙王三太子用一分为二的混元珠：魔丸和灵珠来代替。因此，视觉效果上来看，象征哪吒的赤红色和象征龙王三太子的冰蓝色形成了鲜明的对比，而剧情中哪吒和三太子相交为友、尽管有争执但在影片的最后双方放下恩怨又暗示二者实为一体。影片中对音乐的运用更是这部电影的灵魂，哪吒作为魔丸转世，出生时就被认定为妖怪，从被定性为恶人到以一己之力拯救百姓，最后面对雷劫。每一次转折点都有与之相符的配乐，音乐成为剧中哪吒的第二生命，随之而来的是紧紧抓住观影者的注意力，推动叙事的发展并将其发展至高潮。同时制作团队大量采用传统八音管弦乐器既符合商周时代文化特征又结合动画特效展现节奏明朗的打斗画面。

运用强烈色差和颜色对比来表现电影主题和人物性格的还有《新神榜：哪吒重生》。在视觉效果上，要创造出一个架空复古的东方朋克城市，在此基础上去探索如何用音乐

来表达东方魔幻的感觉。同时，对于不同的人物也精心设计了一些音乐标签。例如像面具人和龙族，在龙王三太子元神出现和海葬的时候会出现一种类似低沉、鸣叫的声音。面具人的真身则是孙悟空，在其元神显现的时候，很容易让观影者联想到类似孙悟空出场时候的标志，因此制作者采用电吉他版本的《小刀会》，又考虑到影片整体的风格，用失真吉他的前奏来强调朋克的感觉。整个电影在音效呈现混搭的风格，这种混搭更深一层的是中西方音乐在一部电影里的融合，既要用音乐区分不同的人物，又要考虑到包括配乐这些电影里的声音。在《新神榜：杨戬》中继续沿用视听混搭的风格，但是制作者吸取之前的经验，将蒸汽朋克和传统中国仙侠相互交融。影片借用了古代神话典籍里方外仙山的概念：蓬莱、瀛洲和方壶。制作者实地考察陕西历史博物馆，结合魏晋南北朝的民族大融合背景，大胆设计古代的城市，将传统的木质结构和蒸汽朋克的机械装置融合。在电影里，当杨戬在蓬莱追逐逃犯时，穿越蓬莱的街巷，画面里的城市蓬莱依山而建，房屋高低错落既符合书籍里对仙山的理解，也符合现代工业里摩天大楼的设计形象。而在瀛洲仙岛，婉罗表演的舞蹈洛神赋则是本片视听盛宴的高潮部分，参考敦煌壁画，飞天舞蹈和电影提及的混元气概念结合起来，在配以洛神赋，真正实现了把传统文化的精华部分搬上大屏幕。影片也注重道具音响的效果，给杨戬加入了口琴作为法宝和持国天王魔礼海的玉琵琶打斗的场面，伴随着琵琶的和弦音，武打戏份的节奏陡然加快，画面里的杨戬看似表现轻松实则步步惊心动魄。电影里对于声音的运用绝对是一个复杂的环节，其重要性不低于画面，尤其是要把原本两个互不统属的风格融合在一起，对比画面的直观展示效果，画面还可以参照事物制作，而声音却只能从无到有，并且声音可以帮助观影者延展想象力，传递情绪。

#### 4.4 影响和借鉴

人类是想象的动物，想象是宏大叙事，神话不仅仅是在个人脑海中形成，也在集体的对话中形成，这些形成的神话故事，一方面是对当时当地人们的生活的一种转置，另一方面又形成了后代的人们进行艺术创作的原型，所以说神话形成了人类文明最原始的宏大叙事。封神系列国漫电影确实为国漫电影的发展方向提供了一些可以作为参考的路径。对于《西游记》、《封神榜》、《新白娘子》这些经典 IP 的改编从未停止，从真人出演的电视剧到电影再到动漫，每一个影视作品的改编都会给观影者留下太多的遗憾，演员的选角、片酬，故事进程的快慢以及制作者不同的拍摄视角都会对成片造成很大的影响。因此利用动漫技术一定程度上已经避免了很多困难的发生，而且在这种从场景到

人物都成为虚拟的状态下，很多天马行空的想法都可以得到实现。毕竟神话本身就是远古先民的想象产物，而新神榜系列则要更大胆一点，只保留人物的精神，这种改头换面式的做法也更符合新时代的语境。我们不知道古人对于神话的产生和传播是作何感想的，但是对于生活在现代生活的我们，这些经典影视的形象早就刻画在我们的脑海，为此，何不做出一些改变？我们总是说世界的发展是日新月异的，信息的更迭是飞速的，我们乐意接受新的东西，更愿意包容融入我们生活的新事物。那么对于神话来说也是一样的，那些遥远的神话故事并没有离我们远去，只是以另一种方式进行重组，按照现代人的叙事逻辑展开，神话故事一次又一次地被重新讲述，在不同时代下拥有全新的互文价值，从而拥有全新的生命力。

国漫电影带来的附属衍生市场，也需要产业升级。自从2015年的《大圣归来》吹响国漫电影崛起的号角以来，目前票房排名前两名的分别是《哪吒之魔童降世》，以五十亿的票房独树一帜，远超第二名被过度宣传的《姜子牙》的十六亿票房。而《新神榜》系列只维持在五亿左右。因此现阶段能达到《魔童降世》这种量级的国漫电影只是少数，而对于观影者来说，近些年的国漫电影过度消费观众的期望值，实际上映的电影视听质量和叙事水准与早期宣传和观众心理期望不符。况且，相较于真人影视行业，国漫电影的收入不仅仅只依靠票房，动画中涉及的IP衍生出的人物形态、世界观设定都可以大规模进行产业开发。例如：盲盒，手办等等。因此，动漫电影市场也要注意电影上映之后的收入。

古老神话流传至今，研究神话和其背后的文化内涵，既是对于先民历史的溯源又是变相的文化拯救。必须肯定的是，现代环境下，对于神话无法避免被重新阐释、解读的命运。而对于神话中描述的一个个英雄人物，电影打破了那种高高在上、不容侵犯的神性，将泥塑木胎变成了鲜活的人物，我们可以看到诸如宏大叙事《姜子牙》、《新神榜：杨戬》这种对于天命轮回的探讨；也可以看到由情感切入如《哪吒之魔童降世》、《新神榜：哪吒重生》等，由小我：亲情、爱情、友情延展到大我：对于自然和社会的思考。尽管电影对这些立意的探讨有时模糊不清，我们任然对神话里的“英雄”事迹保持崇高的敬意，不论我们是出自对于“神话”本身的热爱，还是对代入“英雄”的幻想。

## 参考文献

- [1] 白丽娜.《哪吒之魔童降世》：后现代视域下的世俗神话[J].视听,2020,(10):86-87
- [2] 曹雪纯.《新神榜：哪吒重生》的现代神话空间叙事[J].美与时代(下),2021,(10):126-129.
- [3] 陈德志. 隐喻与悖论：空间、空间形式与空间叙事学 [J]. 江西社会科学. 2009. 9. 6 5-66
- [4] 陈可红.《新神榜：杨戬》：互文性、拼贴与奇观制造[J].电影艺术,2022,(06):78-80
- [5] 陈亦水.《二分之一的魔法》：二分之一的皮克斯动画电影的神话叙事与文化表达[J].当代动画,2020,(01):66-69
- [6] 程晖. 张猛电影空间叙事研究[D]. 辽宁师范大学, 2022: 56-57
- [7] 程锡麟. 论《了不起的盖茨比》的空间叙事[J]. 江西社会科学, 2009, (11):28-32
- [8] 程锡麟等. 在叙述理论的空间转向—叙事空间理论概述 [J]. 江西社会科学 2007, (11): 30-31
- [9] 巩杰,梁英建. 中国电影“西部空间”的影像呈现与文化嬗变[J]. 电影艺术, 2017, (04):65-69
- [10] 胡超. 符号学视域下央视公益广告的叙事研究—以 2019 年央视春晚公益广告为例 [J]. 传媒广角. 2021, (7): 32-33
- [11] 华璐童. 反抗天职的人的神话——《哪吒之魔童降世》与后现代语境的对话[J]. 新纪实, 2021, (27):90-93
- [12] 黄灿. 隐喻中国的路径——当代艺术电影“中国空间”叙事研究[J]. 电影文学, 2021, (22):10-15
- [13] 黄德泉. 论电影的叙事空间[J]. 电影艺术. 2005, (3): 16-17
- [14] 黄也平,付刚. 隐喻-象征-神话:西方诗学的一个重要视域[J]. 文艺评论, 2015, (07): 19-24
- [15] 吉星宇. 以视觉奇观重构现代“西游”神话——景观电影语境下的《西游·降魔篇》与《西游·伏妖篇》[J]. 电影新作, 2017, (04):34-40

- [16] 克里斯托弗·戴尔. 无神话, 不艺术[M]. 邬晨云译. 北京: 北京日报出版社:2022. 9, 1-3
- [17] 李国成. 早期神话、“新神话”与“解神话”——马克思思想对神话研究的拓展及其当代价值[J]. 江苏社会科学, 2022, (06):223-232
- [18] 李孟洋. 传承与重构: 当代动漫电影对神话经典的再诠释——以《哪吒之魔童降世》为例[J]. 今古文创, 2022, (43):101-103
- [19] 李鹏. 《新神榜: 哪吒重生》: “东方朋克”美学浸润下的话语建构与共情同构[J]. 电影评介, 2021, (18):90-92
- [20] 李骞. “理论能否照耀电影”——“后现代神话”下的中国电影分析[J]. 大众文艺, 2012, (03):22-23
- [21] 李融. 论《哪吒重生》对神话镜语的另类言说[J]. 电影文学, 2021, (21):145-147
- [22] 李显杰. 电影叙事学:理论与实例[M]. 北京: 中国电影出版社: 2000. 3, 12-13
- [23] 李学武. 基于成熟文化母本的幻想题材电影世界观设定——以“封神演义”系列动画电影为例[J]. 当代动画, 2022, (01):42-47
- [24] 李艳. 概念整合理论下的《新神榜: 杨戬》探究[J]. 电影文学, 2022, (21):136-139
- [25] 李燕群. 从动漫电影看哪吒神话的跨媒介叙事与传播[J]. 电影文学, 2022, (12):74-79.
- [26] 李掖平, 贺翔宇. 新时代语境下中国乡村电影的空间叙事创新研究[J]. 东岳论丛, 2022, (08):48-54
- [27] 梁甜甜. 接受美学视角下美食纪录片《早餐中国》的传播策略研究[D]. 西南财经大学, 2021. DOI:10.27412/d.cnki.gxncu.2021.001910.
- [28] 刘保庆. 空间叙事:空间与叙事的历史逻辑关系 [J]. 云南社会科学. 2017, (3). 10-13
- [29] 龙迪勇. 电影叙事与观影心理[C]. 江西省文艺学会2003年年会论文集., 2003:222-233
- [30] 龙迪勇. 空间叙事学[D]. 上海师范大学, 2008: 45-46
- [31] 龙迪勇. 空间叙事学—叙事学研究的新领域[J]. 天津师范大学学报, 2008, (6):54-60
- [32] 龙迪勇. 空间在叙事学研究中的重要性[J]. 江西社会科学, 2011, (8):43-53
- [33] 龙迪勇. 事件:叙述与阐释[J]. 江西社会科学, 2001(10):22-23

- [34] 马平平. 神话的文明基因及其文化学意义[J]. 学术界, 2020, (04):103-110.
- [35] 迈克尔·威策尔, 杨汨, 尹绍艳. 神话起源: 世界范围的历史性比较研究[J]. 广州大学学报(社会科学版), 2022, 21(05):52-63
- [36] 孟繁红. 文本—符号—神话: 洛特曼对彼得堡现代神话的文化符号学阐释[J]. 名作欣赏, 2017, (14):163-165
- [37] 牛慧清 田佳玮. 《空间叙事与情感互动: 访谈节目形态的创新逻辑与路径选择》[J]. 传媒观察 2022, (4): 102-103
- [38] 诺埃尔·伯奇. 电影实践理论[M]. 周传基译. 北京: 中国电影出版社: 1994. 3, 23-24
- [39] 乔萱. 赛博朋克电影的空间建构研究[D]. 西南大学, 2022: 34-35
- [40] 饶曙光, 马玉晨. 中国电影伦理叙事与共同体美学——类型母题与集体神话[J]. 南方文坛, 2021, (05):12-21
- [41] 田旻佳. 解析中国纪实电影的空间、叙事与人物表达方式——以《文朝荣》和《天渠》为例[J]. 电影评介, 2022, (7):37-40
- [42] 田爽. 李沧东电影的空间叙事研究[D]. 扬州大学, 2022: 23-24
- [43] 万建中. 神话的现代理解与叙述[J]. 北京师范大学学报(社会科学版), 2009, (01):74-79
- [44] 万思铭. 网络剧《庆余年》的空间叙事研究[D]. 南京航空航天大学, 2021: 36-37
- [45] 王纲, 李素文. 中国神话题材动画片的母题研究与艺术创新[J]. 中国电视, 2021, (09):104-108
- [46] 王华伟: 空间叙事的身体性思考[J]. 中州学刊. 2018, (2): 12-15
- [47] 王璐. 视角、架构与时空: 《星球大战》叙事文化基因解码[J]. 电影评介, 2021, (10):66-68
- [48] 王倩. “天命”与“不死”: 南北朝皇族神话叙事体系[J]. 贵州社会科学, 2022, (05):91-96
- [49] 王宪昭. 神话母题在传承中的演变——以盘古神话叙事为例[J]. 社会科学家, 2022, (02):15-22
- [50] 王源. 以“形而下”消解“形而上”神话——浅析新时期小说中创作视角的“后现代”转变趋向[J]. 时代文学(下半月), 2012, (12):117-121
- [51] 王者羽, 周晨晖. 中国动画电影海外市场及文化竞争力分析——以《白蛇: 缘起》《白



- 蛇 2: 青蛇劫起》《新神榜: 哪吒重生》为例[J]. 当代动画, 2022, (03):21-27
- [52] 韦露. 管虎电影空间叙事研究[D]. 贵州师范大学, 2022: 25-27
- [53] 吴颖, 焦仕刚. 《姜子牙》: 后现代主义语境下的神话重构[J]. 戏剧之家, 2021, (16): 146-148
- [54] 肖悦, 丁文霞. 颠覆与重塑: 国产动画电影的神话英雄再造[J]. 景德镇学院学报, 2022, 37(04):98-102
- [55] 谢欣媛. 作为神话诗学要素的空间对小说文本的建构意义——以托波罗夫对《罪与罚》的研究为例[J]. 俄罗斯文艺, 2022, (03):116-125
- [56] 徐金龙, 刘建华. “神话主义”观照下古典神魔小说的动漫化传承发展——以《封神演义》动漫演绎为例[J]. 民间文化论坛, 2022, (2):70-78
- [57] 徐明亮, 杜安. 新世纪主旋律电影的空间叙事转向[J]. 电影文学, 2022, (16):28-34
- [58] 颜维康, 蔡秀清. 民族动漫《新封神榜: 哪吒重生》的人物形象重塑与民间神话新说[J]. 集宁师范学院学报, 2022, 44, (02):52-59
- [59] 张晨霞. 神话叙事谱系的构建与研究实践——以山西帝尧神话传说地方叙事为例[J]. 井冈山大学学报(社会科学版), 2020, 41(03):98-106
- [60] 张洪友. 好莱坞科幻电影的神话学论纲——约瑟夫·坎贝尔“现代神话观”及其文化意义[J]. 电影文学, 2018, (22):43-47
- [61] 张牧洋. 中国神话中传统反叛精神的新书写——以电影《新神榜: 哪吒重生》为例[J]. 戏剧之家, 2022, (15):144-146
- [62] 张婉洁. 香港电影的公共空间叙事及其艺术表现研究[J]. 当代电影, 2022, (04):92-99
- [63] 赵霁, 张娟. 传统文化的时代重塑与生产体系的持续构建——《新神榜: 杨戬》导演赵霁访谈[J]. 电影新作, 2022, (04):146-153
- [64] 郑芷莲. 东欧现代神话作品艺术表现研究——《彼得堡》的三维神话空间[J]. 青岛科技大学学报(社会科学版), 2011, 27(02):113-116
- [65] 周刘春. 神话叙事在影视动画中的当代重构[J]. 新美域, 2022, (01):84-86

## 后 记

行文至此，本篇论文也进入到了尾声。在最后的这部分主要叙述论文撰写的过程。“神话”这个话题一直以来都是我感兴趣的东西，在没有系统的完成论文之前，我想我对“神话”感兴趣的可能是故事里各种性格的人物，他们随心所欲、自由自在、过着一瞬万年的生活，有所谓的闲情逸致去游山玩水，要什么就能变什么。论文写到一半，我知道了，我喜欢的不是里面的人物，而是自由自在。小的时候很喜欢《封神榜》，胜过《西游记》，总觉得《西游记》更像一本流水账式的日记，（我第一次写作文老师说就是流水账，大概小学三年级）很多小孩子和大人喜欢孙悟空胜过其余师徒三人，大概也只有孙悟空拥有短暂的自由。《封神榜》就有点异样了，远远不像道家典籍里说的独身静处。兄弟有难，八方支援，五湖四海，呼朋唤友。很难用一两句话说明白，可以用“精神”来概括这种类似“江湖气”的东西，但对于江湖的最初印象不就是自由自在嘛。论文快写完的时候，对于书里的神仙世界也了解更多了，自由也是相对的，神仙也有三灾六难。就像是上学的时候一直想着如果工作了就自由了，如果工作了是不是晚上就不用写作业到十二点了。现在是时候了，应该没有意外，二十几年的学校生活即将进入终点站，而我想象里的自由自在却没有来。

对于男生来说，小时候应该都有一个英雄梦，如果没有，也绝对不是公主梦。神话里最擅长制造英雄，总有厉害到让人窒息的恶魔，他们肆虐着纯洁的生灵和富饶的国度。看到这里，你可能会代入，如果那个英雄是我，我要以怎样的姿势战胜恶魔，甚至于顺便拯救美丽的公主。但大部分传统的中国神话少了最后一个环节，这也是与希腊神话的区别。以我们现在的目光来看这并不浪漫，缺少了罗曼蒂克式的爱情故事，传统神话故事变得枯燥乏味。但传统神话的枯燥乏味也不仅仅是缺少爱情故事，故事本身的起点就很“高”，这里的“高”既是道义上的高，也是高高在上的“高”。所以“神话”需要“新编”，至少让青年人觉得代入的不是一个穿着红肚兜，光脚丫踩两个轮子，再配上一个一看就很复古的桃心发型的哪吒，可能也不是热衷机车改造，穿着紧身夹克，画着日韩风格妆容的李云翔，但起码与自己心里的形象又接近了一点，与这个社会脱节的不是很厉害。

最后的最后，感谢我的父母一路上对于我学习的支持，感谢我的导师李艳不辞辛劳对我在学业上的教诲，感谢兰州财经大学提供的学习环境，以及陪伴我的朋友和家人。

愿兰州财经大学长青，愿各位同学前程似锦。