

《大鱼海棠》十年重映：

一场关于美与遗憾的再审视

○王偲茵

2026年,《大鱼海棠》带着IMAX 2D版本重返银幕。十年前,它用5.73亿票房为国产动画点燃了一把火焰;十年后,重映票房却远低于预期。数字的落差背后,是观众与这部作品之间一次迟到的清算。

视觉至上的得与失

《大鱼海棠》首先是一件视觉艺术品。十几万张手绘稿构筑的福建土楼、云海翻涌、星河水域,在今天IMAX巨幕上依旧令人屏息。吉田洁的配乐在环绕音响中让观众从“听到”变成“感受到”。单论视听语言,它放在十年后的国产动画中依然不落风。

然而,这套美学系统恰恰暴露了表层视觉与深层叙事的断裂。影片将大量传统元素——庄子《逍遥游》、客家土楼、上古神祇——当作文化符号密集堆砌,却未能让它们真正参与叙事。诸多神话人物轮番登场,形象考究却沦为背景板,与主角椿之间几无有效互动;土楼被呈现为精雕细琢的建筑奇观,却几乎不见其中居民的生活痕迹与社群关系,它只是一张精美的明信片,而非有机的生命体。

更进一步看,这种“为美而美”的策略在关键情节中暴露了严重缺陷。椿为鲲送行,漫天飞鱼固然壮丽,镜头却在追逐奇观而非人物的内心。反观《长安三万里》,“将进酒”的水墨幻境是李白诗兴勃发时精神漫游的外化——视觉服务于内心,而非取代内心。相较之下,《大鱼海棠》的美是博物馆里的展品,精致却冰冷,美则美矣,未尽其魄。

叙事伦理的变与不变

若说美学是《大鱼海棠》的长板,叙事便是它始终难以愈合的伤口。椿为报恩救鲲,引发洪水滔天、连累全族,而那句“只要你的

心是善良的,对错都是别人的事”至今仍是国产动画中最具争议的台词之一。但真正值得追问的,不是这句话本身的对错,而是同一个故事,为何十年前被宽容接纳,十年后却被群起而攻?

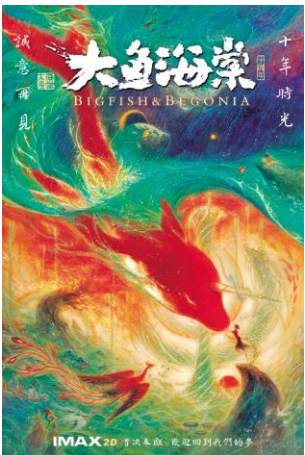
2016年,彼时《大圣归来》已为国产动画点燃希望,观众尚怀抱宽容,在周深的旋律与湫的牺牲中完成情感宣泄;十年后,当代观众对选择的审视早已不再满足于单纯的“初心论”,他们追问代价的分配——受益者是椿与鲲,承担者却是毫不知情的族群。“局部善良、整体不义”的结构,缺乏一个让人信服的成长弧线。哪吒同样给陈塘关带来灾难,但影片以完整的成长弧线与舍身救民的结局完成闭环,挣扎与悔悟,皆有迹可循。反观椿,她的牺牲意愿始终针对鲲,而对族群的歉意止于台词,从未转化为行动上的纠偏——这正是叙事说服力崩塌的核心所在。不是观众不再相信善良,而是他们不再相信没有反思的善良。

二维创作的守与望

在技术维度的讨论中,《大鱼海棠》还有一个被长期忽视的身份:在《流浪山小妖怪》出现之前,它曾是国产2D动画电影在3D洪流中为数不多的坚守者。当《哪吒》《长安三万里》等3D大作接连收割数十亿票房时,二维动画正被市场一步步推至边缘。

然而,这一处境既是困境,也是参照。如果说3D动画的优势在于空间纵深与动作场面的冲击力,那么二维动画不可替代的价值,恰在于线条的呼吸感与色彩的意象化表达——这是《大鱼海棠》留给行业最珍贵的遗产。譬如,影片中椿乘坐小船穿越云海的长镜头,纯以手绘笔触营造出流动的梦境质感,这是任何三维渲染都无法完全复制的诗意。从这个角度回看,重映遇冷,不只是一个体的遭遇,还折射出二维动画在3D时代的处境——它证明了二维的商业可能性,也暴露了其产量与效率的天花板。2D动画这条路或许会越走越窄,却依然值得守护。它所定义的审美标准,仍是国产动画不可或缺的底色。

《大鱼海棠》是一部让人爱恨交织的作品。它有国产动画最顶级的视觉想象力,也有最令人扼腕的叙事崩塌。十年重映,IMAX巨幕放大了它的美,也放大了它的缺陷。或许这就是经典重映的意义——不是达成共识,而是让一部作品在时光冲刷下,显露出最真实的样子。



《八仙!》：心存善念自成仙

○郭燕 董晓雷

在中国神话叙事中,“八仙”是一个熟悉又陌生的文化符号。观众大多记得“八仙过海,各显神通”,却未必真正了解他们各自的来历。这种“知其名而未尽知其事”的状态,为电影《八仙!》留下了改编空间。以往,八仙题材影视作品多从修道、斗法、降妖、列仙班等传奇路径展开,人物一出场便带有较强的神性光环。牟正洋执导的《八仙!》,则把叙事聚焦于“成仙之前”,让八个身份不同、心思各异的凡人临时组成“扒仙”班底,在骗局、潜入、盗宝和反转中被迫卷入蓬莱危局。

凡骨仙心：从神话符号到市井群像

八仙传说的生命力,首先来自它的民间性,与大多出身显贵的神明不同,八仙由老少、男女、贫富、僧道俗等多重身份的人组合而成,天然包含“凡人得道”的平民想象。影片让人物从混乱、狼狈、可笑甚至不光彩的状态出发,“八仙”被塑造成“扒仙”,完成了身份上的去神圣化。他们有私心,有欲望,也有道德灰度。角色做好事不一定有高尚初衷,有时只是误打误撞、出于自保,或源于朴素的是非判断。影片由此把英雄从一种先验身份转化为一系列具体选择。比如,片中钟离权被设定成一个深谙江湖规则的惯偷,随着过往经历浮出水面,观众发现他偷东西不全出于贪念,而是与他年少学时为救人而行窃的善举有关——“偷”成了他行善的代价。在经历了堕落与迷茫之后,“拯救苍生”对他而言依然是“对的事”。这类人物既不纯粹高尚,也算不上卑劣阴险。他在算计的同时



也会心软,一边想自保,却又无法对苦难视而不见。“反英雄”“去神化”的人物塑造方式把英雄主义从“高大全”中解放出来,使其更加贴近生活,引发共鸣。起初“扒仙”并不伟大,混迹底层、熟悉规则却受困于规则、贪图钱财、背负旧债,也正因为他们身上有缺点,才让后来的抉择更具力量。

从“扒仙”到“八仙”,影片完成的是价值转变。最初,这群人只是借神仙之名行盗宝之事,阴差阳错地为百姓解决麻烦;后来,他们逐渐意识到“有求必应”不该只是骗局的外壳,也可以成为一种真正的责任。传统八仙故事强调“得道”传奇,电影版《八仙!》则更强调“做对的事”。

蓬莱造境：在仙山之上照见人间

影片主要分为三大类型:凡间偏向暖调、杂色和繁复质感,如坊市、街巷、酒楼等营造人间烟火气;仙境侧重冷调、对称、肃穆和压迫感来呈现秩序压力;《八仙!》中的蓬莱设定介于二者之间,遵循了《山海经》《玄中记》等古籍中的海上仙山、巨鳌负山的古典想象,同时在街巷和建筑之间加入地铁、高架、列车等现代交通元素,使蓬莱成为一座兼具仙境奇观和现代生活感的复合空间。山顶的宫殿象征权力秩序,封闭的藏宝阁象征欲望聚集,山脚下的道观和街市承载普通人的生活。“扒仙”在游历象征平凡、欲望、权力、阴暗与光明的多重空间的过程中,通过一次次抉择,实现了理想价值。当他们靠近藏宝阁时,故事指向的是财富、隐秘与权力;当他们回到百姓之中时,故事又重新触及愿望、信任 and 善意。这些空间也是叙事的一部分。蓬莱越像一个复杂的人间社会,八仙的选择就越具有现实意义。

善念成仙：在凡尘选择中涵养神性

《八仙!》在完成传统神话现代化改编的同时,也在喜剧、悬疑和动作之间找到了商业类型的平衡。影片对“仙”的含义做出了新诠释:成仙,并不是脱离人间烟火,也不是获得强大的法力,而是在现实的诱惑、压力和危险之中,仍愿意“做对的事”。一个人是否成仙,关键不在于他有没有法力,而在于他是否还能在私心之外看见他人的处境。《八仙!》既保留了传说的民间根脉,也为古老神话注入了新的现实感。

《三国第一部：争洛阳》：乱世起点，双雄殊途

○张震

作为“三国三部曲”的开篇,《三国第一部:争洛阳》将叙事起点置于灵帝驾崩、董卓乱政、洛阳倾覆的历史原点,以曹操与袁绍的知己殊途为主线,串联起汉末朝堂权力崩塌与诸侯割据的进程。影片以正史为骨架、现代视角为血肉,在叙事视角、人物塑造与美学建构上均有突破,也暴露出国风史诗叙事的典型短板。

历史原点的叙事拓展

长期以来,国内三国题材影视多集中于赤壁之战、三分天下等成熟段落。《争洛阳》选择公元189年前后洛阳的权力真空期作为叙事场域,以“争洛阳”为核心命题,构建了“一城倾颓、天下板荡”的因果链条,填补了三国叙事长期缺失的“起源”维度。影片以《三国志》《后汉书》为骨架,辅以《世说新语》等笔记杂著补缴细节,从汉灵帝驾崩起笔,收束于董卓焚城、诸侯离心。叙事上,朝堂权谋与沙场战事双线交织:文戏细腻呈现外戚、宦官、士族三方博弈,将汉末朝堂的腐朽内耗刻画入骨;武戏摒弃仙侠化打斗,以写实冷兵器作战设计,兼顾历史质感与视觉冲击。影片跳出单一英雄视角,采用曹操与袁绍的双雄并行视角,以二人从志同道合到分道扬镳的关系变迁,隐喻汉室权威失坠的历史进程。将王朝兴衰的宏大命题下沉至个体理想的破灭与抉择的歧路,是影片叙事策略中最见功力之处。

去脸谱化的人性复归

人物塑造上,影片着力打破刻板印象,立足史料细节,赋予乱世群雄更富

层次的人性逻辑。青年曹操是全员最为饱满的形象。影片不急于贴附“奸雄”标签,而是着力呈现其乱世之初的理想与挣扎。开篇杖杀权贵,可见匡扶汉室之志;亲历十常侍之乱与何进惨死,忠君理想在血腥中层层剥落;及至矫诏讨董卓,果决背后已透出对汉室衰亡的无力感。一条完整的人物弧光由此铺陈:从赤诚志士到乱世诸侯,每一次抉择都扎根于具体处境与动机。袁绍的塑造同样有新意,未将其矮化为庸碌之辈,而是精准剖世家子弟的优势与局限:敢于直面董卓兵刃,确有“四世三公”的风骨;但根深蒂固的家族本位意识,使他在盟主之位上始终以宗族利益为先。影片以克制镜头处理曹袁决裂,仅凭立场分歧与情感疏离,便呈现乱世对知己情谊的摧折,赋予袁绍浓厚的悲剧质感。董卓的暴戾不安、吕布的悍勇浮躁、刘关张的赤诚粗粝,均在一定程度上摆脱了工具人属性,共同拼合出汉末乱世的群像图景。

沉郁美学与未尽之处

视听层面,影片与前作《长安三万里》的“温润唐风”拉开距离,建构出沉郁厚重的汉代视觉体系。场景与服化道有史可循:宫阙斗拱、朝服甲冑纹饰,均参考出土文物与史籍还原。整体色调昏黄暗沉,残垣、昏鸦、烟尘等意象反复出现,营造汉室末世的悲凉氛围。镜头语言借鉴散点透视技法,会盟、出征等全景兼具宏大气势与细节密度;“传檄天下”一段以水墨三维特效具象化州郡响应态势,虚实相生间,山河崩离的乱世格局铺陈于银幕。配乐以编钟、古琴、战鼓等传统乐器为主,声画共同构筑完整



的史诗叙事空间。

影片亦有明显短板:孙坚、吕布、刘关张等关键配角戏份有限,动机铺垫略为仓促,易滑向功能性角色;曹操形象虽饱满,但对其多疑、功利等性格侧面着墨较少。战争场面镜头调度偶有重复,战术细节可进一步丰富。尽管尚存瑕疵,影片在平衡历史真实与艺术虚构、重构经典IP方面,仍提供了有价值的参考范例,也标志着国风史诗动画向更为厚重、严谨的历史叙事维度迈出了重要一步。

影片2026年7月10日全国上映,7月25日片方官宣撤档,计划择期重映,此举意在优化排片、拓宽受众。作为少见的汉末国风动画,影片的叙事与美学探索仍值得持续探讨。