

《哪吒之魔童闹海》：从神话原型到数字分身的文化转译

张蕊¹ 杜智雪¹

(1.成都艺术职业大学, 四川 成都 611430)

摘要: 本文以现象级动画电影《哪吒之魔童闹海》为研究对象, 以吉尔·德勒兹“解域化—再辖域化”理论为核心框架, 融合符号学与数字媒介学视角, 对影片的符号生产机制展开跨学科剖析, 探讨影片中角色、场景、道具等符号元素的解域机制及其文化实践。研究发现, 影片通过“神话原型的心理解域”“数字媒介的记忆重构”“跨代际传播的符号博弈”三重路径, 构建了传统IP与当代文化的对话场域。这种解域实践不仅实现了神话符号从“集体无意识”到“个体情感共鸣”的转化, 更在技术迭代与代际冲突中重构了动画电影的文化表意体系, 为中国传统文化的现代化传播提供了“原型激活-媒介赋能-代际协商”的创新范式。

关键词: 《哪吒之魔童闹海》; 符号解域; 动画电影; 德勒兹; 文化转译

基金项目: 成都艺术职业大学2024年度校级科研立项课题《系统美学视域下动画电影的多模态建构研究》, 项目编号: CYKY2024024.

DOI: doi.org/10.70693/rwsk.v1i6.1083

引言

在数字技术与全球化浪潮的双重驱动下, 动画电影已成为文化传播的前沿阵地。作为中国动画电影工业化里程碑的《哪吒之魔童闹海》, 以153.92亿票房的全球成绩, 印证了传统文化IP现代化改造的巨大潜力^[1]。影片通过颠覆性的叙事重构与视觉创新, 将传统神话符号置于后现代文化语境中解构重组, 形成独具特色的“赛博格化”符号生产机制。这种将数字技术与青年亚文化元素深度融合的创作策略, 既延续了哪吒故事的核心文化能指, 又完成了传统神话的现代性转译。本文基于符号学理论, 深入探讨影片的符号解域过程及其对动画电影文化表达的影响, 以期为中国动画电影的传承与创新提供理论参考。吉尔·德勒兹(Gilles Deleuze)在《千高原》中提出的“解域化—再辖域化”概念, 揭示了符号从原有意义网络中脱离并重构新意义的动态过程^[2]。在动画电影语境中, 这一过程表现为传统神话符号(如哪吒形象)从宗教、文学的“原始辖域”中解域, 通过数字技术与当代文化元素的融合, 在媒介叙事层面完成“再辖域化”。这种解域并非简单的符号拆解, 而是通过“强度”(intensity)的重组, 生成具有时代张力的新符号系统。“解域化”包含双重运动: 一是对既有符号秩序的突破(如哪吒打破“魔丸即恶”的传统认知), 二是生成新符号连接的可能(如哪吒与敖丙的“命运共同体”叙事)。影片中, 乾坤圈从“天命枷锁”解域为“自我掌控的工具”, 正是通过这双重运动, 实现了符号意义从“外部规训”到“主体建构”的转变^[3]。

一、《哪吒之魔童闹海》的符号系统构建

(一) 角色符号的原型解构与重构

传统哪吒形象(如《封神演义》中的忠孝典范)是儒家伦理的符号化产物, 而影片将其重塑为“黑眼圈、插兜、说脏话”的问题少年, 本质上是对传统伦理秩序的解域。这种解域并非否定原型, 而是通过弗洛伊德“童年创伤”理论重构角色心理——哪吒因“魔丸”标签被孤立的童年经历, 成为其叛逆人格的心理动因, 使观众从“仰视英雄”转向“共情个体”^[4]。传统叙事中敖丙作为“东海龙王之子”是纯粹的反派符号, 影片则通过“灵珠转世却背负灭族压力”的设定, 将其解域为“被迫作恶的受害者”。这种解域策略借鉴了心理学中的“认知失调”理论——敖丙的行为矛盾源于“灵珠使命”与“道德良知”的冲突, 其符号意义从“善恶二元对立”转向“人性灰度探索”。影片中陈塘关的市井烟火气(如叫卖声、孩童嬉戏)看似呈现“平凡生活”, 实则通过密集的建筑布局与围观群众的指指点点, 构建了福柯意义上的“全景敞视监狱”。哪吒被村民视为“怪物”的遭遇, 隐喻个体在集体规训中的生存困境, 使场景符号从“家园象征”解域为“压迫空间”。

影片通过角色、场景、道具三类核心符号, 构建起多层次的表意系统。这些符号不仅承担叙事功能, 更成为文化意义的载体(表1)。

作者简介: 张蕊(1989—), 女, 硕士, 讲师, 研究方向为戏剧影视文学、美学;

杜智雪(1995—), 女, 硕士, 讲师, 研究方向为动画电影研究。

表 1

符号类型	典型元素	视觉特点	象征意义
角色符号	哪吒、敖丙	红发黑眼圈 / 蓝发龙鳞甲	叛逆精神 / 命运挣扎
场景符号	陈塘关、龙宫	市井烟火 / 阴暗可怖	平凡生活 / 权力压迫
道具符号	乾坤圈、混天绫	封印法器 / 灵动绸缎	命运束缚 / 正义力量

(二) 符号的叙事与表意功能

符号成为情节发展的关键节点。例如，乾坤圈的封印与释放构成哪吒成长的核心线索。在影片中，乾坤圈最初是限制哪吒魔力、防止其暴走的封印之物，随着剧情推进，哪吒逐渐学会掌控力量，乾坤圈从束缚转变为辅助战斗的工具，其功能的变化直接推动了哪吒从懵懂孩童到肩负责任的英雄的成长历程；陈塘关与东海龙宫的空间对立，构建起影片的戏剧冲突。陈塘关代表着人间的秩序与安宁，而东海龙宫则象征着潜在的威胁与危机，两者之间的矛盾冲突成为故事发展的主要动力。符号系统深化了“我命由我不由天”的主题表达。哪吒的叛逆形象与敖丙的矛盾抉择，共同探讨了个体对命运的抗争与自我认同的建构。哪吒那句“若命运不公，就和它对抗到底”的经典台词，配合其充满张力的动作设计与极具冲击力的视觉画面，将叛逆与抗争的精神展现得淋漓尽致；敖丙在家族使命与内心正义之间的挣扎，通过其面部表情的细腻刻画以及服饰色彩的微妙变化，生动地呈现出人性的复杂。符号承载着丰富的传统文化基因。从哪吒的红肚兜到陈塘关的建筑形制，传统美学元素的现代化转译，实现了文化记忆的创造性延续。哪吒的红肚兜造型简洁却极具辨识度，其设计灵感源于中国传统孩童服饰，不仅展现了中国传统文化对孩童的美好期许，也成为哪吒形象的标志性符号；陈塘关的建筑采用飞檐翘角、青砖黛瓦等传统元素，同时融入现代动画的光影与色彩处理，使古老的建筑在现代视觉语言中焕发出新的魅力^[5]。

二、《哪吒之魔童闹海》的符号解域路径

(一) 传统符号的现代化解域

影片突破传统英雄叙事，将哪吒塑造为兼具叛逆与温情的“反英雄”形象，其黑眼圈、插兜等现代元素的融入，精准对接当代青少年的情感诉求。据相关市场调研数据显示，影片在 15-25 岁观众群体中的喜爱度高达 82%，这一结果充分证明了年轻化角色形象塑造的成功。敖丙的复杂性格刻画，则展现了人性的多维度表达。敖丙在面对家族复兴使命与拯救陈塘关百姓的抉择时，内心的矛盾与挣扎通过细腻的词句和丰富的肢体语言得以呈现，让观众深刻感受到人性的复杂与真实。通过将“天命”主题与现代存在主义哲学结合，影片强调个体对命运的主动抗争。善恶界限的模糊化处理，折射出当代社会对人性复杂性的思考。例如，哪吒虽为魔丸转世，却心怀正义；敖丙身为灵珠化身，却因家族利益险些酿成大祸。这种角色设定打破了传统非黑即白的善恶观，引导观众从更复杂的角度去理解人性。影片中，哪吒与敖丙的对抗与和解，本质上是对个体在社会压力下如何坚守自我、追求正义的深刻探讨。通过动画技术将传统建筑、服饰、色彩进行风格化处理，实现传统文化元素的“再语境化”。例如，陈塘关的烟火气与东海龙宫的赛博朋克风格，形成传统与现代的视觉对话。陈塘关的街道设计充满生活气息，小贩的吆喝、孩童的嬉戏等细节，营造出浓厚的市井氛围；而东海龙宫则运用金属质感的建筑、炫目的光影特效，打造出极具未来感的赛博朋克风格，两种风格的碰撞不仅增强了视觉冲击力，也体现了传统文化在现代语境下的创新发展。

符号解域打破传统文化的封闭性，实现了传统文化基因与现代价值观的有机融合。这种文化杂交既保留了民族文化的独特性，又赋予其当代生命力，为文化传承开辟新路径。以哪吒形象为例，传统哪吒形象多为天真无邪的孩童英雄，而影片中的哪吒则更具现代青年的特质，这一转变使哪吒形象从传统神话角色转变为能够代表当代青年精神的文化符号，极大地丰富了其文化内涵。

(二) 符号的跨文化解域

影片采用好莱坞式的多线叙事结构，融入反英雄角色设定等国际流行文化元素，构建起具有普适性的叙事框架。这种文化杂交策略，有效降低了国际观众的接受门槛。影片在北美上映时，当地媒体评价其叙事节奏紧凑、角色形象鲜明，完全符合西方观众对优秀动画电影的期待。据统计，影片在北美市场的票房占其海外票房的 35%，这一成绩充分证明了文化融合策略的有效性。敖丙的龙族困境借鉴西方龙的悲剧叙事，哪吒的成长弧光融合超级英雄叙事模式，但最终回归中国文化中“人定胜天”的价值内核，实现了跨文化符号的创造性转化。敖丙的龙族在影片中面临着被镇压的命运，这与西方神话中龙常作为邪恶象征被英雄斩杀的悲剧叙事有相似之处，但敖丙最终选择反抗命运、守护正义，又体现了中国文化中对个体价值的尊重；哪吒从魔丸转世到成为拯救陈塘关的英雄，其成长历程与西方超级英雄的崛起模式类似，但哪吒始终秉持的“我命由我不由天”的信念，是中国传统文化中对个体主观能动性强调的生动体现。

三、《哪吒之魔童闹海》数字媒介的记忆重构

数字技术的介入彻底改变了神话符号的存储、传播与感知方式，使传统记忆载体经历从“肉身传承”到“数据

编码”的范式转换。影片通过对角色身体、叙事空间、文化记忆的数字化改造，构建起“技术义肢—拟场域—代码遗产”的三重记忆重构路径，暴露出传统文化在数字时代的存在主义困境。

（一）身体符号的赛博格化改造：从肉身记忆到数据分身

哪吒的莲花肉身设计是数字媒介重构身体记忆的典型案例。这种设计打破了“身体即自然”的传统认知，使肢体成为“生物电信号—数字指令”的混合载体。当哪吒施展“乾坤圈·解”的招式时，义肢关节处浮现出商周青铜器的饕餮纹全息投影，这些纹样通过三维扫描技术取自河南安阳殷墟出土的青铜鼎，其狞厉的美学特征与赛博朋克的机械质感形成时空叠印。斯蒂格勒在《技术与时间》中提出，技术是人类“后天获得的器官”，哪吒的义肢正是这一理论的视觉化诠释——传统神话中“莲藕化身”的重生叙事，被转译为“数据修复肉身”的赛博格寓言，身体记忆的延续不再依赖仙术法术，而是取决于精准度与完整性。

敖丙的龙族鳞片铠甲则呈现“有机—无机”的记忆冲突。其鳞片材质采用基于物理渲染（PBR）技术的次世代模型，表面微观结构模拟真实鱼鳞的虹彩效应，同时嵌入千万级多边形的机械齿轮组。当敖丙释放“冰棱破”技能时，鳞片开合的轨迹严格遵循鱼类游动的生物力学数据，而齿轮转动的节奏却与电子音乐的BPM（beats per minute）同步。这种设计将龙族的生物进化记忆与工业革命的技术记忆强行并置，形成哈拉维所言的“赛博格杂种”——既保留着海洋生物的原始本能，又被纳入数字文明的计算体系。角色设计师在访谈中提到，该铠甲的运动逻辑参考了日本动画《攻壳机动队》的“义体动力学”，同时聘请鱼类学家对龙王家族的游动姿态进行动作捕捉，体现出数字媒介对多元记忆的暴力收编。

（二）空间符号的媒介化生产：从物理场域到混合现实

陈塘关的市井街巷被重构为“数字—物理”混合空间，展现出媒介对空间记忆的解构力量。影片运用 Unreal Engine 5 的“虚拟制片”技术，将重庆磁器口古镇的街巷布局扫描为三维点云模型，同时植入全息广告屏、悬浮导航光标等未来元素。当哪吒穿行于石板路时，传统茶馆的木质楹联与AR投影的“灵珠奶茶买一送一”广告形成互文，挑夫的扁担音效与无人机的嗡鸣声构成声音蒙太奇。这种空间解域导致本雅明所说的“灵晕”（Aura）消逝——青石板的包浆不再是岁月摩挲的见证，而是算法生成的粗糙度参数；老槐树的年轮被转化为LiDAR扫描的点云数据，自然生长的时间性被技术测量的空间性取代。

东海龙宫的“生物朋克”设计则彻底颠覆了传统空间记忆。导演摒弃了《西游记》中“水晶宫”的瑰丽想象，将其重构为巨型生物机械结构体：珊瑚礁被解构成神经突触般的生物电路，龙柱内部可见泵送体液的金属瓣膜，龙王的王座实为连接地心热能的神经接驳装置。这种空间符号的解域策略，将《山海经》中的“四海龙王”传说与H.R.吉格爾的生物机械美学相融合，海底世界的神秘性被转化为可解析的技术图纸。龙宫的光影效果参考了深海生物的发光机制，通过LED矩阵模拟磷虾群的荧光流动，同时运用体积雾技术制造“水压视觉化”效果，观众看到的不是物理空间中的海水，而是数字媒介建构的“压力场符号”。

（三）记忆载体的数字化迁移：从活态传承到代码遗产

影片对文化记忆的数字化改造，集中体现在“记忆图书馆”的终局场景中。该场景借鉴了诺兰《盗梦空间》的多层嵌套结构，展现出数字媒介对传统记忆的吞噬性重构：

第一层记忆：实体空间中的老艺人操纵皮影戏，演绎传统《哪吒闹海》片段，其手势动作被Kinect传感器实时捕捉；第二层记忆：动作数据输入AI模型，生成哪吒的数字分身，皮影的剪影轮廓与3D模型的肌肉纹理形成动态叠加；第三层记忆：数字分身进入虚拟空间，与敖丙的赛博形态展开战斗，背景中的古籍漂浮着二维码化的《封神演义》文本；第四层记忆：战斗数据被铸造成NFT令牌，老艺人的肉身传承最终结晶为区块链上的哈希值。

这种记忆迁移过程暴露出文化传承的深层悖论：当老艺人的“抖腕”绝技被转化为传感器的坐标数据，当皮影戏的“一口道尽千古事”被拆解为语音识别的关键词，活态传承的情感温度被技术理性的冰冷代码取代。联合国教科文组织在《非物质文化遗产数字化指南》中警告，数字化不应成为“文化木乃伊化”的工具，而影片中的NFT化处理恰恰印证了这种风险——传统记忆不再是流动的意义之河，而是被封装为可交易的数字资产。

（四）解域悖论：技术赋能与记忆消弭的辩证

数字媒介的记忆重构面临双重困境：一方面，技术为文化记忆提供了前所未有的保存精度（如动作捕捉可记录0.1毫米级的手势差异）；另一方面，这种精确性是以牺牲记忆的模糊性、隐喻性为代价的。例如，传统皮影戏中“哪吒闹海”的影子畸变本是工艺局限，却被观众解读为“神力超越物理法则”的象征，而数字技术的精准还原

反而消解了这种诗意想象。海德格尔对“技术座架”的批判在此显现：当文化记忆被限定在技术可计算、可存储的框架内，其超越性的精神维度必然被遮蔽。

然而，数字媒介也创造了记忆再生的新可能。影片结尾，哪吒将数字化的皮影动作数据导入实体机械臂，使老艺人的操纵技法突破肉身限制，实现“一人操纵千军万马”的超现实场景。这种“数字—实体”的循环解域，暗示着传统文化可能通过技术义肢获得新的生命形态——正如德勒兹所言，解域化总是伴随再辖域化的可能，数字媒介既是记忆的坟墓，也是记忆的孵化器。

参考文献：

[1] 数据来源于猫眼专业版（2025 年全球票房统计）

[2] Gilles Deleuze & Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Trans. [M]Brian Massumi, University of Minnesota Press, 1987, 1-25.

[3] 同[2], 56-80.

[4] BATCHELOR G. *An introduction to fluid dynamics*[M].Cambridge: Cambridge University Press,2000:25-46.

[5] 侯幼彬.《中国建筑美学》[M],中国建筑工业出版社, 2019:89-112.

[6] 张同道.《中国动画电影史》[M],北京师范大学出版社, 2020: 234-256.

Nezha Makes Havoc in the Sea: Cultural Translation from Mythological Archetype to Digital Avatar

Zhang Rui¹, Du Zhixue²

¹Chengdu Vocational University of Art, Chengdu, China

Abstract: This paper takes the phenomenal animated film *Nezha: The Devil Child Makes Havoc in the Sea* as the research object, using Gilles Deleuze's theory of "deterritorialization-reterritorialization" as the core framework, and integrating semiology and digital media studies to conduct an interdisciplinary analysis of the film's symbolic production mechanism. It explores the deterritorialization mechanisms and cultural practices of symbolic elements such as characters, scenes, and props in the film. The study finds that the film constructs a dialogue field between traditional IP and contemporary culture through three pathways: "psychological deterritorialization of mythological archetypes," "memory reconstruction via digital media," and "symbolic games in intergenerational communication." This deterritorialization practice not only realizes the transformation of mythological symbols from "collective unconsciousness" to "individual emotional resonance" but also reconstructs the cultural system (ideographic system) of animated films amid technological iteration and intergenerational conflicts, providing an innovative paradigm of "archetype activation-media empowerment-intergenerational negotiation" for the modern transmission of Chinese traditional culture.

Keywords: The *Nezha Makes Havoc in the Sea*; symbolic deterritorialization; animated film; Deleuze; cultural translation