

小妖怪登上大银幕 从浪浪山到西天取经有多远？

从古至今,《西游记》的故事讲了千百遍,还能讲出什么新花样?

8月2日登陆全国院线的动画电影《浪浪山小妖怪》,为观众讲了一个西行取经路上“无名小妖”的新故事。

作为中式奇幻动画短片集《中国奇谭》系列首部动画电影,该片由《小妖怪的夏天》原班主创倾情呈现,延续短片同一世界观,在“平行时空”下开辟全新故事线——小猪妖与蛤蟆精、黄鼠狼精、猩猩怪组成“草根取经团”,假扮唐僧师徒,踏上一段笑泪交织的西行冒险。电影《浪浪山小妖怪》延续了动画短片《小妖怪的夏天》“打工人”的现实底色。随着故事发展,四只小妖的取经路越发不轻松。他们遇到了难以对抗的强大敌人,也沮丧地意识到他们从一开始就不具备“取经”的出身条件,面对沉重的现实,他们几经纠结,依然做出了理想主义的选择——坚持良善,不惜代价地对抗恶霸。

导演、编剧於水谈到,作品中融入了很多生活化的情节,“像‘猪妖妈妈让小猪妖多喝水’的桥段,就来自我小时候的体验——妈妈总觉得你没喝水,所以小猪妖的葫芦里一开始是空的,后来就变成灌满水的了。”

影片英文标题为“Nobody”(无名小卒),在结尾,主角们领悟到了理想的真谛,但依然没有成为大人物,依然只是唐僧师徒取经故事边缘几个籍籍无名的小动物。尽管影片前半部分在叙事手法、节



《浪浪山小妖怪》电影海报

奏上稍显童稚,但到后面,观众都能够感受到这个“成年童话”略微苦涩的内核。

电影由动画短片《小妖怪的夏天》原班主创打造,上海美术电影制片厂资深艺术家们以深厚的艺术积淀为影片质量保驾护航,故事内容、美术风格、作曲配乐等方面均融入中国传统美学基因,在传承“中国动画学派”的经典底蕴之上,创新出当代的视觉表达与作品气质。

《浪浪山小妖怪》汇集了超600人的制作团队,精细打磨共计1800多组镜头,制作2000多张场景图,将中国传统绘画的笔墨意



《浪浪山小妖怪》主题展现场

境、写意审美,与电影镜头的光影、空间、真实感融合,让故事在兼具东方美学意蕴与现代影像表现力的独特视觉语言中展开。

四只小妖西行路上,水墨氤氲的山川云气在银幕上舒展留白,外形稚拙却生动的角色在光影间跃然生动。影片采取“大处写意,小处写实”的画面表达,在角色的细节刻画上,团队刻意放弃追求线条的绝对流畅,保留笔触的稚拙感,比如小猪妖的两颗獠牙,其弧线保留了手绘感。

电影监制、艺术总监陈廖宇表示,这部电影最大的特点是“笔墨入镜”,即让笔

墨去构造镜头,而非用镜头去表现笔墨。“在创作上坚持国风,是对中国动画传统与前辈经典的传承,唯有立足本土,才能生出真正属于自己的创新。”

上美影过去曾创作过许多《西游记》相关的故事,包括《大闹天宫》《金猴降妖》等。而《浪浪山小妖怪》创新解构西游故事,用不一样的视角贴近当代观众的心。总制片人李早表示:“这些小妖怪更像生活中的你我他,希望能让今天的观众感受到共鸣。”(施涵予编写,部分文字来源于上海美术电影制片厂)

记者手记

从影院到展厅 动画电影怎么打“破圈组合拳”

■本报记者 施涵予

动画电影《浪浪山小妖怪》8月2日上映当天,同名主题展亮相浙江省博物馆之江馆区,为观众提供一个独特的线下体验机会,走进影片里的经典场景,沉浸式感受闯关历险的乐趣。

无独有偶,暑期热映的《罗小黑战记2》也和位于苏州的中国刺绣艺术馆联动,推出了“一帧一线展会企划”,用非遗技艺再现动画中清新可爱的世界,观众还可以亲手制作刺绣工艺品。

“影院观影+线下场景体验”的组合拳,已成为当下动画电影宣发的新方式之一。与近年的一些经典动画回顾展或学术文献展不同,这类展览通常与电影同步推出,通过场景还原、互动体验、原稿与衍生作品展示等强化观众的情感联结,提升电影的传播力和粉丝黏性。

复刻故事场景 沉浸式走进电影时空

在线下复刻电影场景,是这类展览的常见配置。精心打造的装置空间,将观众转化为“故事参与者”,沉浸式走进电影时空。

《浪浪山小妖怪》主题展复刻了影片中的标志性场景,如小猪妖的简陋住所、公鸡画师的凤鸣轩、小妖怪们初次遭遇险情的双狗洞等,现场设置了一系列互动游戏,通过场景还原与多媒体交互技术,让观众亲身体验与小猪妖团队一同冒险的乐趣与惊险。此外还有精美场景设定画稿展示、拍照打卡互动区域、集章打卡区域以及周边展示售卖处等,满足不同年龄受众的需求。



上海美术电影制片厂为《浪浪山小妖怪》发布贺图



“吉卜力工作室物语”艺术展现场



蜘蛛侠电影动漫美学主题展现场

规模更大、知名度更高的动画电影艺术展,莫过于2024年4月登陆上海的“吉卜力工作室物语”沉浸式艺术展。彼时宫崎骏导演的《你想活出怎样的人生》在中国内地上映,吉卜力工作室董事长铃木敏夫亲临探展并参与首映式。展览由3大主场馆、24个展区构成,总面积达2800平方米,通过实物造景与52台数字投影设备结合,还原《千与千寻》《龙猫》《天空之城》等十大经典动画场景,并首次展出《你想活出怎样的人生》未披露剧照及场景。场景

还原精益求精,仅《千与千寻》的汤屋就耗时3个多月,由10余位匠人打磨细节,带观众走进温暖治愈的奇幻旅程。

衍生艺术创作 拓展IP生长可能性

也有些展览选择与艺术家合作,通过衍生作品探索IP的多元可能。

《罗小黑战记》之前已与朱寿珍刺绣艺术工作室有过合作,创作了一系列精美有趣的苏绣、缂丝作品。此次在中国刺绣艺术馆展出10余幅联动绣品,以及电影部分

海报、原画、剧照展品。其中,专为第二部电影创作的双面三异绣,正面与反面呈现出不同的小黑形象,技艺高超,可谓“一针双世界”。展览还同步推出刺绣徽章、刺绣团扇、缂丝手工材料包等限定周边,并提供专业教学指导,动画“谷子”(由英文“goods”音译而来,指由版权作品衍生出的周边产品)与非遗技艺结合,拓展了IP的生长空间,也为非遗传承注入新的活力。正如“一帧一线”的展览主题,2D动画与刺绣在创作流程上有着相似的细致与耐心;坐落在苏州园林中的展区,也恰好与作品传递的中式美学相契合。

类似的合作还有2023年上映的动画电影《蜘蛛侠:纵横宇宙》,在上海开幕的“蜘蛛侠电影动漫美学主题展”集结了艺术、潮流、科技和娱乐等多个领域。其中由索尼影业邀约创作的《纵横无界·UNBOUNDED》艺术装置作品,由策展人陆蓉之、故事艺术家汪维妮、AI人工智能艺术家喵小雨共同打造。艺术家通过作品将蜘蛛侠宇宙带入现实,创造了一场不同宇宙间虚实交互的奇幻观展之旅,让观赏者在实体空间中体验虚实结合的艺术。

如今,“影展联动”已超越单纯宣发,成为动画IP长线开发的一环。但这一模式的可持续性,依然取决于片方对待观众的诚意——假若用粗劣复刻、高价周边收割情怀,终将透支观众的信任;唯有以诚意打造高质量内容,让展览成为电影情感的延伸而非“快消式景点”,方能真正激活IP生命力。