

《封神》系列电影：国产奇幻电影的奇观建构

何忻睿

湖南师范大学，湖南长沙，410081；

摘要：国产奇幻电影是重要的大众文化产品，但目前普遍存在的是粗制滥造和过度商业化的问题。随着《封神第一部：朝歌风云》电影的出现，国产奇幻电影迎来了又一次高峰。影片用奇观化的场景、视听、人物为观众呈现出一个美轮美奂的仙侠世界，突破观众期待视野的同时，也为国产奇幻电影的制作提供了新的思路。本研究遵循由表及里的逻辑框架，整体研究思路循序渐进。各章节内部亦遵循此顺序，先回顾历史背景，再聚焦于当前状况，从电影艺术本身逐步延伸至社会现实层面。研究旨在深入剖析《封神》系列电影的奇观展现，以此为基础，探讨中国奇幻电影的发展特性与内在规律。

关键词：封神；奇观；国产奇幻电影

DOI：10.69979/3041-0673.25.01.041

1 《封神》系列电影中奇观的存在样态

电影《封神第一部：朝歌风云》故事背景设定于公元前 11 世纪的商朝，该影片叙述了商朝君王殷纣与狐仙妲己合谋，施暴政于民，招致天罚。来自昆仑的仙者姜尚手持“封神名录”降临凡间，寻觅能够引领天下的君主，意在拯救世间苍生。西伯侯的儿子姬昌逐渐揭露了殷纣的真面目，毅然背离都城朝歌。此片以古老的神话传说为根基，超脱现实的羁绊，自然为奇观元素的融入铺设了舞台。在这片天地间，奇观元素相互交织、缭绕，“利用奇观蒙太奇技巧，通过画面的拼接展现富有视觉冲击力与愉悦感的影像”。依据周教授的见解，奇观电影中的视觉震撼影像可分为“动作壮观、形体奇观、速率奇观与背景奇观”。通常，奇观电影会选择其中的两到三类作为其主要视觉表现，然而，《封神首部曲：朝歌风云》却将四种奇观影像与画面完美融合，共同编织了一场气势恢宏的奇观盛宴。

1.1 “还原”历史与神话的静态奇观

一般来说，奇观分为动作、身体、速度以及场面四种，而在这其中身体和场面奇观属于静态，而速度和动作奇观则属于动态范畴。《封神》系列电影以经典神话故事为基底，故事设定于公元前十一世纪的商朝，既然是有历史考究而非虚构架空的背景设定，那么在人物的服、化、道以及场景的营造上必然要符合当时的历史情境。《封神》电影在这两个方面都做到了有史可依，以史为据，电影中出现的商周时期的青铜器，王室成员身上穿的兽纹长袍等等，都做到了真实的还原，这些通过现代技术呈现给观众的“古人”形象无疑增添了电影的奇观化。

1.1.1 场面奇观

“场面奇观指的是各种场景和环境的独特景象。”

电影《封神第一部：朝歌风云》里的场面构建大部分都是棚内拍摄，受制于历史的局限性，公元前 11 世纪的商朝在自然环境中与现代是有很大区别的，历史上的商朝末年，全球气候正面临着间冰期中全新世大暖期的结束，故事里的朝歌西南方，常年湿润温热气候，孕育出茂密的参天大树与密林，太行山峡谷疾流遍布，蕨类与各种藤蔓植物层层叠叠。为了还原这种气候环境，主创团队来到了雅鲁藏布大峡谷中海拔 2400-2600 米的墨脱森林深处，这里有一片充满玄幻气质的神秘森林，但由于这里海拔过高难以拍摄，主创成员们不得不将拍摄的照片带回，后期再通过实景搭建和数字还原技术来实现场景的还原。除了独特的自然场景外，电影里朝歌城的搭建则更显辉煌宏大，在《封神三部曲》的建筑体系中，朝歌城是规模最大、建筑形式最多、建筑结构最复杂的系统。主创团队用原始的材料创造上古的视觉体验，以此展现封神建筑对历史感和拙朴感的美学追求，也是对华夏文明的致敬。

1.2 创造时空与幻想的动态奇观

动态奇观强调通过不断变化的场景和人物动作来展现奇观效果，动态奇观侧重于利用技术特效和实时动作序列，展示虚构的幻想世界和未来科技，从而为观众提供一个生动、沉浸的观影体验。这种动态呈现方法不仅改变了奇观的表现形式，还增强了观众的参与感和视觉冲击力。它通过不断演变的特效场景和实时动作序列，展示虚构世界和神话故事，为观众提供了生动的观影体验。

1.2.1 动作奇观

“动作奇观，亦即种种惊险刺激的人体动作所构

成的场面和过程。”在电影《封神第一部：朝歌风云》所塑造的神话领域中，战斗、武力冲突、激烈场面成为了角色合乎逻辑的生活方式，角色的动作行为在此获得了充分的展现。主人公个人的动作演绎与壮阔的战争图景交相辉映，通过对角色动作关键点的精准捕捉，以及时间的延展与压缩，使得动作场面更显夸张且扣人心弦。在影片开头，殷寿即后来的商纣王率军讨伐拒绝朝贡的叛臣苏护，随着其质子苏全孝的死，战斗一触即发，靠几十人才能勉强拉动的投石车装满巨大的岩石向冀州城投去，几十上百颗巨石在天空中呼啸而过，千军万马迎着数不清的弓箭疾驰前行，战马在烈焰中奔驰等等宏大的动作场面在电影开头就为影片奠定了灿烂宏伟的视觉奇观。殷商勇士们在烈火中浴血奋战，夸张、刺激的肢体语言引发受众热血澎湃的观感，同时，各种纯金属锻造的形式各异的武器装备带来的扎实的打击感，更为电影人物的动作表现插上了双翼，加深了动作奇观给人的震撼，展现出了以动作为核心的视觉冲击。

2 《封神》系列电影奇观的生成逻辑

自上世纪六十年代法国学者居伊·德波提出“景观”社会的概念后，加之媒体技术的飞速发展，“奇观”化在艺术领域越来越被广泛使用。尽管“奇观”元素长久以来在电影媒介中普遍存在，但“奇观电影”这一概念的兴起却是近年来的新现象。与电影中“奇观”的概念相仿，“奇观电影”的提出也缺乏明确的起源。然而，有一点是明确的：随着电影艺术的演进，奇观电影现象日益凸显，它在某种程度上取代了传统的叙事电影模式。因此，“奇观电影”可以被视为传统叙事电影的一种对立或补充形态而存在。我国著名学者周宪教授曾指出：“在视觉文化时代，电影正在经历一个从叙事电影向奇观电影的深刻转变……奇观电影正在取代叙事电影成为电影的主导形态。”由此可见，奇观化电影的出现正是媒体技术发展和大众视觉化审美的双重驱动下而必然出现的。

2.1 生态语境：读图时代的到来

在中国传统文化的语境中，含蓄、内敛更符合中国人一以贯之的审美习惯，而在中国这片土地上从古至今出现的艺术形式与内核都符合这种习惯，追求静观、神韵的自然精神理念影像着一代又一代的文学艺术家们的创作。但随着时代的发展，科技水平日新月异的今天，也伴随着生活节奏的逐步加快，人们的审美早已发生了巨大的转变，读图时代悄然来临，相较于单纯的文字，更具冲击力的图片受到更多人的青睐，单纯的文字已经不能满足大众的精神需求，渴望视觉奇观已然成为大多数创作者与接受者共同的追求。

2.1.1 奇观与奇幻电影的契合

从本体论的角度来看，奇幻电影的存在本身便是伴随着奇观想象诞生的。奇幻电影一般以神话故事或小说作为创作蓝本，而神话如《西游记》《封神榜》等本身就充斥着各类奇观场景，不同于文字的想象，奇幻电影用视觉化的方式将文字具象化，借以现代化的特效手段，将书本的内容一比一的复刻到观众面前。加之神话故事与生俱来的夸张性为奇观化的发展铺好道路，奇观常以放大与现实秩序相违背的部分，构造丑陋、残缺的形式出现，而神话故事的虚拟性特征又能抵消这一不适感，可见，奇幻电影是奇观化表达最契合的形式。

3 《封神》系列电影的奇观发展前景

综上所述，我们可以看到《封神》系列电影创作者们致力于挖掘本土民族文化，打造本土的、民族的奇观电影，并依托于丰富的本土文化资源而走向世界，希冀成为世界奇观。但是一味的注重奇观打造，而忽略了故事与文化内核，岂不是舍本逐末，而这样的策略起到的效果也往往是事倍功半，如何在讲好故事的基础上，发挥好奇观的最大功能也是值得我们关注的话题。奇观在被消费的过程中，往往以“奇”字而凸显在观众面前，这也就顺势衍生出很多为了奇而奇的电影作品，在《封神第一部：朝歌风云》上映之前，许多电影创作者和市场方早已将目光聚焦《封神榜》这一脍炙人口的经典名作，然而却遭到了市场和口碑的遇冷，这其中也不乏存在上述提到的为奇而奇的奇幻电影创作通病。非凡的“奇”能够直击心灵，留下难以磨灭的印记，而那些标志性的“观”则深深植根于观众的记忆深处，成为不可磨灭的经典。以1979年公映的动画电影《哪吒闹海》为例，哪吒自一朵莲花中神奇诞生，又以荷花花瓣幻化为红肚兜的奇幻场景，成为了70后、80后心中宝贵的童年回忆。但在当今这个新媒体技术飞速发展的时代，新一代观众对于各类奇观场景已司空见惯，奇观电影的创作愈发难以突破观众的期待阈值，缺少了那份令人震撼的新奇感，其传播效果在观众群体中也因此大打折扣。针对这一现状，笔者对新世纪奇幻电影中奇观元素的发展抱有以下几点热切期盼。

3.1 奇观游戏化

在创作电影之前，首先应明确电影的受众是什么群体，作为以“奇”为亮点的奇幻电影，受众群体主要聚焦于青少年群体，较之于“高屋建瓴”的主旋律影片，诙谐的台词、互动化的观影体验、游戏式的剧情发展相较于前者的严肃基调更加符合当代年轻观众的审美调性。

3.1.1 “接地气”的人物塑造

在《封神第一部：朝歌风云》当中，姜子牙这一经典形象“遭到了”编剧大刀阔斧的改编，在原著里对姜子牙这样写到“子牙此际落凡尘，白首牢骚类野人，几度束身成老拙，三番涉世反相嗔。”根据上述描写，可见姜子牙是一个年老消瘦的老人，而在电影中，黄渤饰演的姜子牙虽说是满头白发，却也和原著中这一垂垂老矣的形象不相符。在电影里，姜子牙是一个从人间小贩修仙成果的“普通人”，大家心中对于神仙仙风道骨的神圣形象在他身上几乎没有体现，更多的是以一个普通人的形象出现的。在为纣王献封神榜的桥段里，姜子牙识破纣王的真面目想要逃跑，申公豹前来阻拦，二人及弟子展开一场精彩的斗法，但与以往奇幻电影的打斗场面有所区别的是，这场斗法不同传统电影中你来我往，惊心动魄的动作场面，而是近乎以一种游戏化的方式展开，被剥夺神力的姜子牙丑态百出，给银幕前的观众带来阵阵欢笑。

3.1.2 影游融合与影像奇观相结合

除了运用游戏化的情节构思来丰富奇观的展现之外，还可以深入探索影游融合与影像奇观的完美交融。近年来，影游融合趋势在电影创作中愈发显著，它倡导影视与游戏的深度结合与相互赋能。一种典型做法是直接采纳游戏作为故事蓝本，围绕游戏世界中的角色和情节展开叙述，例如《头号玩家》便是围绕虚拟游戏世界“绿洲”的精彩冒险，而国内热门手游《王者荣耀》也于 2022 年迈出尝试步伐，计划以游戏人物为核心打造电影。另一种创新路径是注重提升观众的交互式体验，如在《头号玩家》中精心布局大量彩蛋，极大地增强了影片的互动性和观赏性。对于《封神》系列电影而言，积极寻求并推进真正的影游深度融合，通过与游戏的联动合作，无疑为拓展奇观表达的边界提供了新颖且有效的路径，旨在让观众在沉浸式的观影之旅中获得更多的参与感与互动乐趣。

3.2 奇观系列化

虽然国内近几年上映的电影如《大圣归来》《白蛇传·情》《封神第一部：朝歌风云》在一定程度上激起了浪花，但与美国、日本等国家打造的电影 IP 仍有较大差距。除电影创作氛围和文化差异之外，它们还致力于打造从环境背景到人物角色能够行成一种体系的模式，例如日本的《铁臂阿童木》的未来科幻为底色的环境背景以及机器人形象的主角阿童木，都给观众留下了深刻的印象。

3.2.1 打造具有代表性的电影符号

奇观的系列化发展，首先需要打造具有代表性和标志性的奇观世界，这其中符号的打造至关重要。美国超级英雄电影《钢铁侠》一身炫酷的红色盔甲，充满科幻色彩的人工智能机器都是这部电影能够为全球所知的重要因素。将奇观分类，让封神奇观成为这类电影的代表性符号，是《封神》系列电影长远发展的必经途径。将奇观进行细致分类，并确立《封神》系列电影中的“封神奇观”作为该类影片的独特标识与代表性符号，是其迈向长远发展的关键所在。

4 结语

近年来，随着电影市场的逐渐回暖，一批优秀的奇观化电影涌现出来，同时科学技术的扶摇直上也给电影行业带来了新的生机，从动画电影《哪吒之魔童降世》《白蛇传·情》到科幻巨作《流浪地球》《封神第一部：朝歌风云》，中国的奇观电影已然获得了长足的进步，国产奇观电影的可能性正在不断扩大。尽管以“封神系列”为标杆的中国动画电影在故事讲述的手法上仍显不够成熟，且故事主题尚未广泛触及普世共鸣，但在奇观效果的展现上，它们无疑彰显了中国动画电影技术所取得的突破性进展。展望未来，将奇观元素巧妙融入并作为吸引广大观影群体的核心亮点，或将成为推动中国动画电影迈向新高度的关键策略之一。

参考文献

- [1] 杨雨萱. 视觉文化视阈下奇观电影的建构——以《阿凡达》系列为例[J]. 视听, 2023, 05.
 - [2] 曾梓瑜. 从《流浪地球》中探寻奇观电影的突围之路[J]. 艺术大观, 2023, 06.
 - [3] 李蕊. 数字控制的电影照明与奇观电影的空间建构[J]. 当代电影, 2022, 4.
 - [4] 余燕莉. 电影如何表征马克思主义? ——对居伊·德波乱噁电影的景观批判及其潜能的考察[J]. 北京电影学院学报, 2022, 02.
 - [5] 王炎, 刘秀梅. 数字奇观电影: 视觉狂欢的审美体验[J]. 当代电影, 2019, 03.
 - [6] 刘健. 电影视觉奇观化的发展及滥用[J]. 当代电视, 2018, 09.
 - [7] 文娟. 视觉奇观的可能与限度——论 21 世纪以来好莱坞电功夫电影的美学呈现[J]. 当代电影, 2018, 08.
 - [8] 刘润坤. 互联网时代的电影奇观化现象——从影片《美人鱼》谈起[J]. 民族艺术研究, 2016, 03.
- 作者简介: 何忻睿 (2000. 11. 25), 性别男, 民族汉, 籍贯湖南长沙, 职务/职称, 学历硕士。