

争鸣

## 《阿凡达:火与烬》引发讨论热潮

## 特效加持,能撑起票房神话吗

**编者按:**《阿凡达:火与烬》自上映来,热度持续不减。尽管观众评价褒贬不一,但并不影响其票房走高,引发讨论热潮。作为《阿凡达》系列的新作,《阿凡达:火与烬》无疑也是观察当代电影工业与文化现象的一个样本。本期“争鸣”专栏特邀两位学者,从叙事结构、创作创新与技术美学等维度,探讨该影片及其带来的思考启示。

## 视觉奇观不再新鲜,老套故事让人失望

■ 胡建礼

作为见证《阿凡达》系列从2009年计划时代突破到2022年《阿凡达:水之道》惊艳续作的资深影评人,我承认《阿凡达:火与烬》(以下简称《阿凡达3》),在技术层面依然登峰造极。但当一部影片只剩下视觉奇观,故事老套毫无悬念、叙事能力后继无力,对观众而言,都让198分钟的片长沦为一种煎熬。

## 叙事:重复循环的困局

如果说前两部《阿凡达》用“反殖民”与“家庭守护”的主题构建了潘多拉的精神内核,那么《阿凡达3》则陷入了对过往叙事的简单复刻与冗长延展。影片剧情紧承《阿凡达:水之道》结尾,以杰克长子纳特亚姆的牺牲为情感切入点,核心冲突依旧是“贪婪人类掠夺资源—纳美族群奋起反抗—家庭成员惊险营救”的老套路,甚至连“反派克隆体复仇”的设定都与前作如出一辙,观众从影片开篇便能预判剧情走向。

影片试图通过灰烬族的设定实现叙

事突破,将冲突从“人类与纳美”的二元对立转向纳美文明内部的信仰分歧;灰烬族因家园被毁背弃艾娃,选择与人类结盟,这种尝试原本挺好,但创作者未能深入挖掘这一设定的价值,灰烬族首领瓦朗塑造得虎头蛇尾,其“以恶护族”的动机缺乏足够铺垫,最终沦为了推动剧情的工具人。而杰克与奈蒂莉的婚姻矛盾、年轻一代的成长线,均是对前作家庭主题的重复演绎,洛阿克的成长逆袭、蜘蛛的身份摇摆,都未能跳出既定的角色弧光框架,难以引发观众的情感共鸣。

## 情感:跨文化共鸣缺失

对于中国观众而言,《阿凡达3》的情感隔阂,不仅源于老套的叙事,更在于其西方中心主义的叙事逻辑与人物塑造,难以得到中国观众的认同。影片试图用“反殖民”叙事引发全球观众的共情,但这种叙事却陷入了与前两部雷同的陈旧框架。

中国观众在《哪吒之魔童降世》中为“我命由我不由天”的呐喊热泪盈眶,在《流浪地球》中为“带着地球去流浪”的集

体情怀心潮澎湃……这些作品成功将中国文化基因(如家国情怀)融入叙事。而《阿凡达3》的冲突始终停留在“反殖民主义”的表层:地球人掠夺资源VS纳美人守护家园。这种二元对立在西方语境中或许有共鸣,但对中国观众而言,既无文化投射,也无情感锚点。

此外,人物情感的生硬转折,进一步加剧了共鸣缺失。奈蒂莉从第一部中接纳杰克的先锋女性,转变为对养子蜘蛛心存芥蒂甚至欲痛下杀手的偏执母亲,缺乏足够的心理铺垫,让中国观众难以理解其“杀一人救一族”的行为逻辑。

## 创新:从开拓到守成

《阿凡达》系列的真正荣光,不仅在于视效的惊艳,更在于每一部都为电影工业带来开创性的创新突破。

不可否认,若论纯粹的视听震撼,《阿凡达3》依旧是当下影院体验的天花板级存在,其视效仍代表着全球电影工业的最高水准。它让观众明白,卡梅隆依然是那个最懂如何用光影构建奇幻世界的导演。但这种“顶级”,却陷入了“换皮不换

骨”的困境——所谓的“火与灰烬”主题,不过是将视觉场景从森林、海洋替换为火山区域,核心技术逻辑与前作并无根本区别。从本质上来说,《阿凡达3》更多的是技术层面的精度提升,而非创作层面的范式革新。它延续了前两部的视觉逻辑,却未能开辟新的想象疆域。

创新乏力的背后,是创作者对“技术优先”理念的过度依赖。当影片将大量篇幅用于展示相似的空战、枪战特效,却未能用技术服务新的叙事表达时,视效便从“叙事助力”沦为“炫技工具”。198分钟的片长中,近一小时的终局大战虽场面宏大,却因缺乏叙事张力与情感铺陈,沦为一场空洞的视觉狂欢。

《阿凡达3》终究仅是一部“合格的产品”,难称“伟大的电影”。它暴露了好莱坞超级IP续作的创作困境:当创作沦为对过往的重复,当奇观沦为炫技的工具,再牛的IP也逃不了观众最终因失望而“粉转路”的命运。毕竟,能穿越时空的不是用特效堆砌的视觉奇观,而是故事深处那份引人共情的温度与力量。

(作者系中国文艺评论家协会理事、中国电影评论学会秘书长)

## 教科书级别视觉享受值得掏钱包

■ 李厚

当《阿凡达3》的光影在全球院线亮起,“电影技术狂人”卡梅隆再次展示了电影工业的奇特魅力。有句影评说:“如果你是一个追求极致视听的‘参数党’,《阿凡达3》值得你掏钱包。”道出了这部影片的核心优势——在技术呈现层面,《阿凡达3》依然是当前各国观众能买到的最顶级的视觉享受,其震撼力足以成为支撑口碑的亮点。

卡梅隆在《阿凡达3》的制作中并没有满足于前作的技术水准,而是在此基础上进行了一定的探索。尤其在场景构建与角色塑造等细节上,《阿凡达3》展现出当前电影工业最高水准的工艺精度与艺术完成度。

比如,影片对潘多拉星球火山地貌“灰烬之原”的场景呈现,堪称教科书级别的创作。比如,其中岩浆流动时的细微结壳、破裂与相变,都被精准地控制在0.3毫米级的模拟误差之内。这种富有质感的技术追求,让潘多拉星球摆脱了虚构场景的悬浮感,成为一个可触摸、可知觉的真实空间。

角色渲染的精细度同样实现了突破。纳威人的毛发渲染达到了百万根级别的独立摆动,成为对角色生命力



《阿凡达:火与烬》剧照。

的赋能。影片高潮部分近一小时的战争场面,将视觉震撼推向更高:空中翼兽的激烈缠斗中,翅膀扇动产生的气流扰动着周围的灰烬;图鲲掀翻舰船时,海水与火山灰的混合形态、舰船解体的碎片飞溅轨迹,都经过精准的物理模拟。

《阿凡达3》所带来的震撼视觉特效,是《阿凡达》系列十余年来追求技术

突破的结果。自首部《阿凡达》登陆中国银幕,以开创性的3D技术与虚拟场景构建,让中国观众领略到科幻电影工业的强大魅力;到《阿凡达:水之道》以水下虚拟拍摄技术,海水与火山灰的混合形态、舰船解体的碎片飞溅轨迹,都经过精准的物理模拟。

《阿凡达3》所带来的震撼视觉特效,是《阿凡达》系列十余年来追求技术

突破的成果。纵观世界电影发展历程,叙事主题的探索与电影技术的发展一直是相互推动、相互成就的组合。必须肯定的是,视觉特效与工业化制作是电影艺术的重要组成,其意义尤其体现在科幻、奇幻等类型片的“超现实”情境的实现方面,支撑起人类对自想象力边际的不断拓展。脱离了叙事的技术,再华丽也只是空洞的炫技;而缺乏技术支撑的叙事,也难以实现特定的效果表达。

这些年,中国电影在技术水准与工业化程度上取得显著进步,涌现出一批具备工业级制作水准的优秀作品。其中,《流浪地球》系列堪称中国电影工业化时代的标杆之作。《流浪地球2》中,月球发动机爆炸的宏大场景、太空电梯的精准构建、机械装备的细节渲染,都展现出中国电影工业在大场景构建与特效呈现上的成熟度。对中国电影而言,《阿凡达》系列的启示在于:在打磨故事内核、传递本土文化价值的前提下,也需持续深耕技术研发与工业化水准,构建出中国大片的技术美学体系和可期未来。

(作者系杭州师范大学文化创意与传媒学院副教授)

## 中式“奇谭宇宙”奇在哪

■ 杨晓林

2026年1月1日,由上海美术电影制片厂、上影元(上海)文化科技发展有限公司、哔哩哔哩与陈廖宇工作室联合出品的《中国奇谭2》上线,每周四播出两部短片。目前已经播出的《如何成为三条龙》《耳中人》等,受到各大媒体和“奇谭爱好者”的好评。

2023年,《中国奇谭》首季8部短片豆瓣评分8.7分,B站播放量高达3.6亿,成为年度现象级爆款动画,也成为国潮动画之标杆。《小妖怪的夏天》衍生的电影《浪浪山小妖怪》,作为2025年暑期档黑马,票房累计17.19亿元,登顶中国电影史二维动画电影票房冠军。

借助首季声威,《中国奇谭2》又汇聚了12位导演,以“探索动画美学与叙事的新可能”的目标,推出了风格鲜明、形式迥异的九部学院派新作。

《中国奇谭2》在深耕中国文化的基

础上,探究当代人的精神世界,以“奇”为本,逐新趣异。

比如,作为《中国奇谭2》开播的首

部作品,《如何成为三条龙》讲述三条小蛇在修仙路上的成长历程,对小人物人生际遇的讲述可谓“创意之奇”。

这个故事,首先可理解为借小蛇的求仙之路探寻自我与成长。三条蛇离修仙成道仅一步之遥,但促成他们蜕变成“至暗时刻”,乃是在龙王压迫村民时,他们所处的进退维谷的尴尬处境——不帮村民得到雨水,就面临着龙王庙被摧毁,自身所依赖的香火供奉无以为继。而帮村民得到水浇灌庄稼,则要受到龙王最为严厉的惩罚,遭受雷

劈。最终蛇殒命不顾,惨遭雷劈的同时,也劈开了堵水的巨石。他们的命运是悲剧的,但舍己为人,悲壮却伟大,得到了村民的感恩祭拜。影片表现的主题推而广之,讲述的是每个人在成长过程中如何发现自我,找到自我,以及实现自我价值而长大成人的故事。

但如果洞鉴古今,结合中国历史语境来看,《如何成为三条龙》也可被解读为一则专制压制与反专制压制的寓言——专横冷漠的龙王爷享受供奉,却不履行行云下雨的职责,不体恤民间疾苦。此时,三条蛇做了龙王爷应做之事——为村民取水浇地,也要求享受龙王爷同样的待遇,即取用村民供奉,也由此惹火烧身,遭受围剿。但作为为村民的生存舍生取义的英雄,他们深孚众望。

作为首播的第二部作品,《耳中人》模糊了现实与幻想,古典志怪叙事乃是“结构之奇”。短片延续了《鹅鹅鹅》的水墨素描与留白手法,展现的欲望幻境幽玄奇诡。《耳中人》的逻辑实际上并不复杂,讲述一个人耳朵里面长了一个妖怪,他和妖怪作斗争,最后胜利了。故事依托《聊斋志异》看似诞妄不经的异闻,将中式志怪题材与真人电影手法结合,表现了深藏人物内心欲望。作品叙事奇诡,是民间传说故事的固有结构,从现实出发,抵达魔幻,又回到现实,模糊了现实与幻想的边界,充满着魔幻现实主义的叙事迷魅。

对一些观众来说,《耳中人》的故事可能略显晦涩。导演胡睿认为,如果一部影片叙事太直

白,反而是低估了观众的审美,“《中国奇谭》应该有一点留白,所有的东西都在面上,下面什么东西都不放的话,这个作品可能就像一个很甜的口香糖,嚼两下之后,味道淡了”。因而,探赜索隐正是反复观看这部作品的乐趣之所在。

此外,《今日动物园》以复古画质和伪纪录片风格,幽默而犀利地呈现“打工动物”的世界,《小雪》采用极具实验特色的毛毡定格技术,探讨亲情与控制之间的微妙边界,都体现了“角度之奇”。后续将播出的,如《三郎》展现自我执念中的江湖困境,在大漠武侠片中融入科幻元素;《刑天》融合三维技术与手绘质感,风格粗粝写实,演绎了上古神话的史诗美学;《大贵人》以水彩风格,表现父子间的幽默与温情……它们或是立意奇妙,或是内容奇诡,或是形式奇美,不落窠臼。

中国动画之所以享誉世界,正是由于“不模仿别人,不重复自己”的创新追求,以充满幽玄拓荒精神的奇思妙想,开创了水墨、剪纸、木偶、折纸等动画新形式而名扬世界。作

为“新动画中国学派”的又一力作,《中国奇谭2》主创存诚,扎根于中国语境,传承上美厂衣钵,躬耕实验动画短片的流风遗躅,以现代视角改写经典故事,将东方神韵与当代叙事结合,可谓踵事增华。

自2023年首播以来,《中国奇谭》系列已逐步构建起具有可持续性与拓展性的“奇谭宇宙”IP。系列故事独立成篇又神魂相连,以传统文化的当代表达为基点,因角立杰出,故保泰盈。

总体而言,近年国产动画可以说是花开满枝。从《哪吒之魔童降世》《龙伯爵》,以150多亿元创下全球动画史票房第一、电影史票房第五的纪录,到《深海》等以技术美学获国际赞誉,再到《大贵人》以水彩风格,表现父子间的幽默与温情……它们或是立意奇妙,或是内容奇诡,或是形式奇美,不落窠臼。

中国动画之所以享誉世界,正是由于“不模仿别人,不重复自己”的创新追求,以充满幽玄拓荒精神的奇思妙想,开创了水墨、剪纸、木偶、折纸等动画新形式而名扬世界。作

国动画之所以享誉世界,正是由于“不模仿别人,不重复自己”的创新追求,以充满幽玄拓荒精神的奇思妙想,开创了水墨、剪纸、木偶、折纸等动画新形式而名扬世界。作



《中国奇谭2》之《如何成为三条龙》剧照。

## 当书法只剩“好看的皮囊”

■ 张瑞田

绵延几千年的中国书法,在1919年遇到了危机。当时,全国有四百种白话文报刊出版发行,还有一批用白话文写作的作家出现。1920年,一部法令颁布,要求在当年度秋季国民小学的国文教材书改用白话。当文言文从教育体系的中心位置退隐,书法也随之面临定位与地位的切换。此外,彼时,铅笔、钢笔等书写工具开始出现并使用,又一次动摇了毛笔书写的地位。

民国年间,直到1949年以后的30年,书法教育课程在整个教育体系中显得微乎其微,既没有质量要求,也没有目标设定。写不写毛笔字,与社会选择、个人能力不产生直接关系。

1981年中国书法家协会成立,书法的命运发生了转变。但只把书法作为一门艺术进行整合、推广,试图让其融入更为广阔的社会并不可能一蹴而就。因此,我们也只能从艺术的角度来审视当代书法的价值与功能。

书法既然成为艺术,它首先靠近的就是美术馆、展览馆等,成为展览制度下的一个模块——这门艺术得在展厅中找出路。于是追求入选展览,强调书法的视觉冲击力,对文辞的轻慢、去文学化,就成了当代书法的主观选择。当展厅成为书法最后的目的地,书法与内容割裂,“技术至上,形式为王”,就无可非议了。

让笔者忧虑的是,一些中青年书法家,也在为“技术至上,形式为王”的创作风格进行鼓噪。有代表性的言论如下:一,书法是线条的艺术,观众看的就是毛笔所写的线条,因此书法没有表述思想的功能;二,书法是抽象艺术,是抒发情感的需要,无需文学的帮助;三,笔墨就是书法,书法就是笔墨。

笔者参与过若干次全国书法展览的评选,发现不少评委对书法作品的判定,依据的标准主要就是文字书

写:一幅字的好坏,其判断标准由字的强弱来决定。有传统依据,也有流行观念,趋同、趋强、趋时风。这一点没有错,书法是字形优劣的呈现,优秀的书法字形自然挺拔、劲健,典雅、温润。

不过,这仅仅是书法艺术的第一步,写字之所以能够成为艺术,需要与文辞结合,也就是形式与内容的融通,笔墨与人的互望。正如启功说,“文不文通,下笔空空”。因此,书法展的评选也注意到这个问题,当评委评选出入选或获奖作品,下一个环节就是文字审读,一是找错别字,二是看所书文辞的主题,三是看文辞是否通顺,题跋与文辞内容是否存在文化关联,等等。

即便如此,书法作品的文辞被一再忽略的情况也很难改变。我们能够得出这样的结论:当代书法创作,更多是讲求笔墨优先、文辞附庸的书写行为,书法家可以没有多高的文化水平,按照套路临帖,甚至是横向取法。书法作品所书写的文辞被认为是无关紧要的,只要把字写好,入选大展并获奖,就是优秀的作品。这种认知,显然是对传统书法美学品质的降维,也折射出当代书法形态与现状的定位。

当书法作品失去思想的能力,不再渴望表达想法,缺乏对现实的体验、对生命终极价值的拷问,其本该有的广泛的、深刻的、感人的艺术语言,便开始弱化和退化。

以上问题,是书法发展历程中必然出现的文化现象。当代书法是在节奏快、信息量大的工业化、国际化的现代社会背景下演变而成的。一定程度上而言,它不再是传统书法的延续,有了自己存在的合法性,另一方面又在现代社会的语境里,仅仅以图形记忆里的笔墨运动。至此,传统书法与当代书法有了历史性与社会性的分野,这一现象值得沉思。

(作者系中国书协书法评论与文化传播委员会秘书长、教育部中国书法教育指导委员会委员)

## AI有“艺”思

## 面对“A里A气”要警惕“人类的退化”

**开栏的话:**当下,AI技术正以前所未有的深度参与文艺领域,逐渐重塑着艺术创作的生态与边界。它究竟是工具、伙伴,还是对手?本刊推出“AI有‘艺’思”栏目,聊聊这些让人感到新鲜又困惑的话题。我们不仅谈论技术,更关心艺术创作中人的温度。期待在这里,与读者一起思考、碰撞、追问。

■ 顾群业

数智时代,艺术这个曾经高高在上的领域,变得越来越亲民。大众只需敲几下键盘、说几句话,就能让AI生成一段动听的旋律、一幅梦幻的画面。它不再是少数天才的专利,而是人可触及的表达方式。但别急着欢呼,我要提醒大家:艺术从来都不是人类的特权,不是艺术家单向的表达,它始终是人与工具(媒介、技术)的共舞。如果我们一味依赖工具,而不主动驾驭它,人类存在的意义就被悄然吞噬。在人工智能大潮中,我们必须重夺主导权,否则就将从创造者变成工具的奴隶。

要理解AI如何颠覆艺术,我们不妨先回溯历史。原始人用矿物颜料在洞穴岩石上涂抹出稚拙的壁画;欧洲文艺复兴时期的透视线法让画面趋向逼真;摄影的发明捕捉了瞬间的真实,数字软件则打开了虚拟现实的可能性。每一次技术进步,都扩展了艺术的边界。艺术史可以说就是一部媒介史。如今,人工智能的出现翻开了这部历史的最新篇章。它不再是人类的辅助工具,而是能自主生成艺术作品的创作伙伴。

自工具诞生之日起,它就与人类形成了互相控制的共生关系——你不控制它,它就会控制你——技术赋予我们力量的同时,也在悄然塑造我们的思维。

当下,人工智能以惊人的速度走

进大众生活。我们看到,某AI视频平台用户已突破2200万,普通人一键就能生成专业级的影像。这的确消解了艺术的特权,让普通人也成为创作者。但这种便利的背后,代价沉重。许多生成作品被戏称为“一眼AI”“A里A气”,因为它们同质化严重,充斥着算法的标准化痕迹。这印证了20世纪法兰克福学派提出的媒介异化:人工智能开始挑战人类的主体性——当然问题不在于技术本身,而在与我们如何驾驭它——只有强调人类的主体性和主导地位,我们才能重建人文灯塔。

好消息是,当下的艺术实践已经在主动诠释这一观点。一个引