

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

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

教科书级别视觉享受值得掏钱包

■ 李子厚

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。有句戏评说：“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、可感知的真实空间。

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，成为对角色生命力的



《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，打破了水下场景渲染的技术瓶颈；再到《阿凡达3》在火山地貌与大规模战争场面的技术突破，卡梅隆一次次用“蓝色风暴”构建起一条清晰的技术进阶路径。

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，成为当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，逐渐趣异。

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，但促成他们蝉蜕蛇解的“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，得到了村民的感恩拜祭。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，不休恤民间疾苦。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。作品叙事奇异诡谲，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，风格粗犷写实，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，以充满凿空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书锦轴。作

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。从本质意义上来说，《阿凡达3》更多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，却未能用技术服务于新的叙事表达时，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，沦为场空洞的视觉狂欢。

《阿凡达3》终究仅是一部“合格的工业产品”，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)

《阿凡达3》的上映，引发了关于电影技术与叙事关系的深层探讨。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，支撑起人类对自我想象力边界的不断拓展。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)

为“新动画中国学派”的又一力作，《中国奇谭2》主敬存诚，扎根于中国语境，传承上美厂衣钵，躬蹈实验动画短片的流风遗孺，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、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，故保泰持盈。

总体而言，近年国产动画可以说是花开满枝。从《哪吒之魔童闹海》龙伯钓鳌，以150多亿元创下全球动画票房第一、电影史票房第五的纪录，到《深海》等以技术美学获国际赞誉，再到异香异气的《中国奇谭》成为现象级IP，一批现象级作品联翩而至，如春笋怒发，正构建起神话、历史、科幻与现实题材花簇锦攒、交相辉映的局面，昭示着“新动画中国学派”繁盛时代的莅临。

(作者系同济大学电影研究所所长、教授、博士生导师)



《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古文教科书改用白话。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，书写与内容割裂，“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

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，“文史不通，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，这一现象值得深思。

(作者系中国书法家协会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、一幅梦幻的画作。它不再是少数天才的专利，而是人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，它始终是人类与工具(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

微评

旋律还在，风骨已失

现如今，不少经典老歌被一些新兴网络歌手包裹上名为“潮流”的外衣；以其原有的旋律作为基调，换上由网络热搜串联起来的歌词。旋律一响，似乎有那个味儿，但是仔细品味，却满是轻浮。老歌原本的精神内核已荡然无存，只剩下一具为迎合消费与娱乐的空壳。

——江苏省苏州市读者 Kyson

有声，也要有度

本该传递思想与知识的有声书市场，如今存在低俗擦边内容与明目张胆的侵权。一些严肃作品被滥加不雅音效引流，还有一些制作者直接篡改原作姓名，照搬内容，盗录牟利。平台审核不够完善，维权十分不易。这些有声书正从文化传播载体，沦为收割利益的工具，既污染听觉环境，也践踏创作者权益。

——山东省烟台市读者 小姜