

Analysis of Online Reviews of Animated film "I Am What I Am" from the Perspective of Digital Narrative

Wang Kun^{1,a}, Tu Xianzhi^{1,b*}

¹ College of Arts, South China Agricultural University, Tianhe, Guangzhou, China

^a 781051010@qq.com

^{b*} 282703385@qq.com

ABSTRACT

The animated film "I Am What I Am" has won praise from the industry for its distinctive artistic style and emotional resonance. However, there are good and bad reviews about the movie "I Am What I Am" on the Internet. This article attempts to look at the online film review of "I Am What I Am" from a new perspective of digital narrative, that is, to analyze the reasons for the mixed reviews on the Internet from the perspective of narrative text, narrative time and space and narrative media, so as to provide audiences with objective analysis and rational treatment of online film reviews.

Keywords: Digital narrative, Internet media, Online film review, I Am What I Am.

从数字叙事视角分析动画电影《雄狮少年》的网络影评

王昆^{1,a} 涂先智^{1,b*}

¹ 华南农业大学艺术学院, 天河, 广州, 广东, 中国

^a 781051010@qq.com

^{b*} 282703385@qq.com

摘要

动画电影《雄狮少年》以其鲜明的艺术风格和情感共鸣赢得了业界好评。但是,在网络中关于《雄狮少年》的电影评论却褒贬不一。本文试图从数字叙事的新视角看《雄狮少年》网络影评,即从叙事文本、叙事时空和叙事媒介分析网络中良莠不齐的电影评论的成因,为观众客观分析和理性对待网络影评提供思考和借鉴。

关键词: 数字叙事, 网络媒介, 网络电影评论, 雄狮少年

1. 前言

动画电影《雄狮少年》是2022年贺岁档中的一匹黑马,以其鲜明的艺术风格和情感共鸣赢得了业界好评。在动画发展的多元期待中,《雄狮少年》将传统文化的传播与现实人文的关注结合起来,为观众传达出一种民族精神与信念的力量,是近年来中国动画电影的出色代表[1]。但是,网友对《雄狮少年》的电影网络评论(后文简称“网络影评”)却褒贬不一:一方面表扬其具有烟火气的现实感、渗透着地方文化的地域特色、真挚单纯的奋斗精神等等;另一方面贬低其故事细节的从老电影的桥段挪用、人物性格的转折生

硬以及人物外貌的设计。虽说网络影评不仅让更多的观众能参与到电影评论的队伍中来,对电影创作和发展产生了推动作用,但是由于网络影评环境复杂性和评论主体的多元性,网络影评现阶段仍有一些问题,如网络评论质量的良莠不齐、互动交流存在话语暴力、影评效力遭到质疑等问题。并且这些问题对于每一部电影都是存在的,是一种普遍现象。

直至今日,我国学者从电影评论的形式与内容、评价体系、发展史、评论分类等角度对电影评论展开研究。面对前文所述问题,用以往的研究成果不能解析其形成原因,迫切的需要新的研究角度来解读。“数字叙事”的动态定义更强调的是网络媒介、网络受众

和叙事者共同形成的叙事方式和互动关系，这与网络影评的特征和评论主体之间的交互性有较强的相似性。因此，本文从数字叙事的新视角分析网络影评，即从叙事文本、叙事时空和叙事媒介这三个角度分析在网络媒介环境下良莠不齐的评论的成因，为观众客观分析和理性对待网络影评提供思考和借鉴。

2. 基本概念界定

2.1. 网络影评

网络影评是评论者在网络媒介中对电影导演、美术特效以及电影剧情、画面、镜头、色彩等艺术技巧的评论和分析[2]。其不是简单的“网络+电影评论”的嫁接，而是在数字媒体环境下电影发展出现的一种文化现象。网络影评的出现丰富了电影评论的环境，同时，网络的特性也决定了网络影评的特征，譬如传播的开放化、便利化和大容量，评论主体的广泛性、草根化和去中心化，以及形式内容的灵活化、多元化[3]等等。评论者能在网络媒介中发表自己独特的观影感受的同时，也能与其他评论者的观点发生碰撞，不仅可以重新审视电影本身，还能影响或提升个人的艺术审美力，体现了网络影评的互动性。另外，存在于网络媒介的评论以其超文本的非线性文本超越了传统文本的顺序性，人们可以通过连接将异时异地的评论在真实空间中搜寻。相比于传统影评，网络影评是具有互动性、跨时空性和非线性的。

2.2. 数字叙事

从产生到现在，“数字叙事”并没有一个严格的定义，并且在数字技术飞速发展的阶段，数字叙事的理论也处于随时被更新的状态。但是，从最初和最新的数字叙事在形式和特点的连续性并非无迹可寻。“数字叙事”最早布伦达·劳雷尔在其博士论文中提到，指代的是基于计算机和互联网的叙事。而后在互联网技术快速发展和移动设备的普及中，数字叙事的边缘不断延伸，前后出现了基于浏览器的超文本小说、以微内容和社交元素为特色的社交平台或数字游戏、基于移动设备的多元化表达组合的感官体验等数字叙事形式[4]。而如今，叙事方法和表达手段也更加多元化，文字、图片、音频、视频等表达方式多重组合，给社会大众以全方位的感官体验。发展至今，数字叙事的动态定义更为强调的是网络媒介、评论主体和叙事者共同形成的叙事方式和互动关系。与传统叙事相比，数字叙事呈现出三个特性：多序列非线性、多叙事者、交互性。这三者体现在数字叙事“打破了叙事的线性流动，消除了设计者的控制”，叙事者也从单一的作者向所有参与者转变，故事最终形态与意义是集体作者之间的交互结果。

由此不难看出，数字叙事与网络影评之间得内在逻辑有很强的共性，即两者都考虑到网络媒介的连接性和跨时空性，网络受众的参与性和交互性，叙事文

本的非线性和碎片化，三者共同形成了独特得叙事方式和互动关系。因此，从数字叙事角度看网络影评既是为电影评论在互联网时代的叙事表达提供了新视角，也是对当下评论者在网络媒介中心理感知的变化、行为产生的动机进行研究。

3. 从叙事文本、叙事时空和叙事媒介分析网络影评

从网络影评的本质来看，无外乎是评论者在某一时空，就某一对象展开观点交流，并以共域的文本呈现。从叙事的角度来看，网络影评是以电影为叙事中心，以网络为叙事媒介，以文字、图片、音频、视频等表达方式多重组合的叙事文本，在网络媒介中讲述与电影相关的故事，这种叙事方式受到文本类型、个体差异和网络媒介特性等因素的影响。因此，本文试图从网络影评叙事的影响因素与数字叙事强调的叙事方式和互动关系结合，即从叙事文本、叙事时空和叙事媒介三个层面（如图1所示）分析良莠不齐的网络影评现象和观众的感知变化与行为动机。

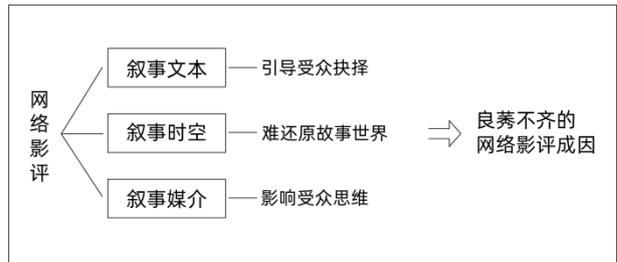


图1 叙事文本、叙事时空和叙事媒介三层面分析

3.1. 非线性和非理性的叙事文本引导受众抉择

在电影评论中，非线性和多序列的叙事文本以拼接式、碎片化的形式引导受众的抉择。这种叙事文本多来源于社会关系下的“意见领袖”、去文化性的众声喧哗。并且这些叙事文本或具有明显的个人风格、或具有一定的营销目的，以非理性的形式给未观赏过影片的观众个人色彩的引导。

首先是社会关系下的非线性的“意见领袖”。拉扎斯菲尔德等人认为：社会关系经常能加强或削弱媒介的影响[5]。在电影评论中，媒介的效果经常被社会关系所削弱。《雄狮少年》上映不久，第一批观众吐槽“前期蓄势差，转折生硬，文戏不够喊口号来硬凑”，这样的一条朋友圈是身边有社会关系的朋友发出来的，这样的关系会让你放低防备，缺乏理智思考的去接受这一观点。简单来说，就是当一部动画作品问世时，节目收视率、好评度以及影评专家发表的各种评论，在无形中担任了“意见领袖”的角色，并对观众的观赏行为或评价标准产生引导性的影响[6]，同时也削弱了电影本身的叙事接受。这种社会关系引导下

对动画电影产生的印象，会比通过媒介的传播效果更为深刻强烈和根深蒂固。若想改变观众由此产生的印象，那么跨过社会关系，参与到动画电影的体验之中，或许是有有效的解决途径。其次是去文化性的非理性的众声喧哗。互联网的去中心化让观众消除了身份、阶级，在网络媒介中展开感性的电影评论，形成了一个多元化的意见交流空间。一方面，本该在差异性上体现出来的价值，受到了群体带来的影响，并消解了这种差异性的存在；另一方面，大量的评论是站在感性层面，从主观认识上表达意见，而不是在一定的理性对照下对一定数量或一定时期的电影现象做出评析，和并产生理论结合实际的审美活动。同时，还有专业生产内容式的平台为了迎合观众的口味，趋向电影市场的消费趋势，创作出的电影评论具有针对性和目的性，脱离了电影自身的故事性。

这种非线性和非理性的叙事文本，让观众“迷失”在互联网时代的海量评论中，无法有效的识别其中有用价值，并以此来判断商品的真实质量[7]。观影之前，观众常会在网络媒介翻阅《雄狮少年》观影体验的文字叙述，例如豆瓣、微博超话、猫眼等，以此来判断影片的水准。观众对电影的认知，是通过数字媒介中碎片碎片化信息拼凑而来的，有一定的依赖性。其并非是动画电影的直接叙事，而是通过电影评论的间接叙事，因此具有失真性。缺乏了主观能动的理解，观影冲动的转换率会受到叙事本文内容的影响。

3.2. 去语境的叙事时空难还原故事世界

波兹曼指出，文字是抽象的符号，理解其意义需要阐释和思考，需要有连续的上下文才有意义，为读者提供自主、能动、思考和想象的空间[8]。同理，受众对图片的解读亦是如此。在各大网络社交媒介中，《雄狮少年》多以文字和图像的形式出现在受众面前——朋友圈的电影分享、微博的电影点评、豆瓣的电影评分——这单一的文字和图片动画电影中的某一精彩瞬间，是那一时间和空间的切片，只能代表那时那刻人物的状态。因此，整个人物角色的性格特征脱离了空间和语境，被孤立出来，丧失了前后叙事语境的联系，从时间的链条中断裂，图像的意义变得苍白无力。缺乏某一时间进程和时间系列的图像不能被认为具有叙事性，不具有描述一件事情的功能。那么，去语境化的图像的非连续性会让受众在解读时产生歧义，弱化了将其放入语境中展开深度思考，这就是少数网友单凭文字和图像来评判动画电影的品质，是失去理性和狭义的。对于《雄狮少年》中主人公“阿娟”的外貌设计是尖锐的争论点，部分网友认为他的外貌是一种侮辱性的刻画手段。但是，影片中的“阿娟”并非如此，他只是“舞狮”题材的映照。在粤语中“舞狮”也称为“醒狮”，在固定的狮头上需要用眼睛的闭合来呈现狮子的精神气，所以“雄狮睁眼”在电影中有着更深层的意义。“阿娟”从一个留着长发和小眼睛的颓废小伙(图2)，到一个留着寸头的精神小伙(图3)，都在刻画“雄狮睁眼”的过程。对于部

分网友来说，没有观影体验，而仅从一张图片而产生的观点与意见是缺乏客观分析和理性对待的。



图2 《雄狮少年》剧照-1



图3 《雄狮少年》剧照-2

去语境化的文字和图像被受众看到后，与此同时也与受众发生着审美过程，这个过程是受众凭个人经验加工和表达的，具有个人差异化。每一个观众对陌生的照片都有一个主观能动性的重建和恢复一个语境。在观看时，观众不断的根据自身的文化传统、生活经验、艺术素养和审美特点，对艺术作品语境进行补充和加工，但是这重建的“语境”与原始语境（动画电影中的叙事语境）并不相同，变偏离创作者的审美过程。因此，便出现了“一千个读者有一千个哈姆雷特”的艺术效果，每个观众对此照片都能讲出不同的故事，观众怎么理解、鉴赏和接受艺术作品很大程度收到观众的个人差异化所影响，很难还原电影导演想要表达的叙事效果。在网络平台“豆瓣影评”中，有评论者理性分析出：由于豆瓣用户多以80、90后为主，对电影“阿娟因父亲生病而踏上打工道路”这一剧情的表示理解，因为他们是经历过吃不饱穿不暖的时代。但是，在另一平台——知乎上少部分回答中出现了“编故事、抖机灵、打男拳”等极端词汇，带有个人色彩的情绪输出获得了大量的点赞，这样的评论过于极端且具有极强的个人情感色彩。

3.3. 叙事媒介的类型影响受众思维

正如波兹曼提出的“媒介即隐喻”理论：媒介环境的改变影响着不同时期人类的思维模式。叙事媒介经历了语言、文字、图片、影像和互联网的演变，每一种媒介都为思考、表达思想和抒发感情的提供了新

的途径，并用其特性创造出了独特的话语符号[9]。在电影院中《雄狮少年》是一种视听综合的叙事艺术，它利用电脑特效、灯光、镜头和剪辑等技术拼接成视觉画面来重现叙事效果，它利用声音来讲述故事背景、配合画面叙事或引导画面叙事。网络影评是电影脱离影院屏幕，存在于网络环境中的叙事形式。综观网络影评中的叙事媒介类型，主要是通过文字、图片、影像以及网络等媒介展开叙事。从叙事时间与空间来看，网络影评是脱离了电影银屏所营造的纵深感和运动感，是视觉失焦后在以文字、图片、影像为载体的叙事碎片中拼接起来的故事世界。由于每一种叙事媒介都有自身独特的话语符号，那么关于电影两种叙事形式所用的叙事媒介类型的不同影响着观众对网络影评的思考。

网络影评最多的是文字，虽说其能精确的表达评论者复杂的感情和思维，但是对于视觉和听觉等感官叙述并没有电影中那样直观和明确，只能是一种大致的印象。相比于综合视听综合艺术的电影来说，文字对感官的表意的准确性差强人意，需要用大篇幅来描写视听觉的叙事传达[10]。譬如在豆瓣短评中，有评论者这样评论《雄狮少年》：“……电影中配乐和配音一下子能将观众代入岭南文化氛围，若是像阿猫阿狗的角色形象配音，加入偏本地特色一点，如广普，地方文化会更浓重……”，对于这样的文字描述，没有相关语言经验的人是很难靠想象领悟到何为“广普”，何为广州特定的“地域文化”。其次，网络影评中图片多以评论者认定的精彩瞬间和标志性画面为主，是一种非线性、零散性和拼贴性的方式存在的，观众不能像对待文字那样有线性的逻辑推理，而是将连续性的电影进行片段式割裂，且毫无逻辑的堆砌。最后，处于网络媒介中影评的产生很容易受到他者评论者的影响，影评者可以在超越平面空间与时间的轨道中任意进入，与任意节点相遇，并插入自己的节点而产生新的叙事内容。那么，随机性和偶然性成为了网络媒介的新特性，交互性成为网络影评的新特征。

4. 结论

动画电影《雄狮少年》对于中国动画电影发展历程中浓墨重彩的一笔，在传统文化和现实人文的结合下传达出一种民族精神与信念。在受到业界好评的同时，以网络媒介为载体出现的网络影评却是出现良莠不齐的现象。虽说网络影评为当下影评环境注入了新的活力，使更多的观众能参与到电影评论的队伍中来，但是大部分的网络影评倾向于感性直观的描述，再加之网络环境的复杂性和评论主体之间的交互性使得网络影评在叙事文本、叙事时空和叙事媒介方面出现了新的特征。

本文从数字叙事的新视角看网络影评，既是为电影评论在互联网时代的叙事表达提供了新视角，也是对当下评论者在网络媒介中心理感知的变化、行为产生的动机进行研究；首先，观众对非线性和非理性的间接叙事文本有依赖性，观众缺乏与电影的主动互动，

仅凭拼接式、碎片化的叙事文本构建对电影的印象，从而引导着网络受众的观影抉择；其次，去语境化的文字或图像的非连续性弱化了观众的思考深度，单凭文字和图像来评判动画电影的品质，是失去理性和狭义的；最后，以文字、图片、影像等形式存在的网络影评因叙事媒介类型的可供性影响了我们对网络影评的思考。对于网络影评出现的种种现象，我们需要客观分析和理性对待，促使网络影评能够走上积极健康的发展道路，才能构建健康文明的网络影评环境。相信良好的网络影评环境中，我们的影评才能更好的发挥它应有的价值。

项目基金

本文为2021年度广东省教育科学规划课题（高等教育专项）《艺术专业课程融入乡村振兴社会实践的理论研究与创新实践》（2021GXJK369）的阶段性成果之一。

REFERENCES

- [1] Zhao Yi. (2022) "I Am What I Am": The Dream of a Wanderer's Hero under the Connotation of Oriental Aesthetics. *J. Contemporary Animation*, 01:26-29.
- [2] Tu Shasha. (2012) *Discourse Analysis of Film Criticism from the Perspective of Evaluation Theory*. D. Shaanxi Normal University.
- [3] Li Shuying. (2014) *Research on Film Criticism in Network Communication*. D. Southwest University.
- [4] Xiang Li. (2016) *Mary-Raul Ryan's Cross-Media Narrative Theory Research*. D. Southwest Jiaotong University.
- [5] Lu Hongfang, Gao Xiaoling. (2010) *Storyworld: Leaping and Interaction: Digital Narratives from a Cross-Media Perspective*. *J. Henan Social Sciences*, 18(6): 176-179+235.
- [6] Du Yun. (2009) *Analysis of the role of opinion leaders in network communication*. *J. Southeast Communication*, 05:124-126.
- [7] Cheng Wenhui. (2015) *Research on the Narrative Method of Animation*. Hubei People's Publishing House, Wuhan.
- [8] Hao Yuanyuan, Ye Qiang, Li Yijun. (2010) *A Study on the Influencing Factors of Online Reviews Based on Film Review Data*. *J. Journal of Management Science*, 13(08):78-88+96.
- [9] Du Shuying. (2008) *Value Aesthetics*, China Social Sciences Press, Beijing.
- [10] Lance Stratwin, Hu Julian. (2012) *Media Ecology and McLuhan's Legacy*. *J. Jiangxi Social Sciences*, 32(06):246-252.0