

媒介融合时代下的跨媒介叙事研究

——以动漫电影《白蛇》系列为例

张明玉¹, 李瑞娟²

¹山东艺术学院艺术管理学院, 山东 济南

²西藏民族大学马克思主义学院, 陕西 咸阳

收稿日期: 2025年7月14日; 录用日期: 2025年8月4日; 发布日期: 2025年8月18日

摘要

随着数字技术的发展和媒介融合的深入, 传统的单一媒介叙事方式正在发生变革, 文学作品的跨媒介叙事已经成为了不可忽视的文化现象。跨媒介叙事作为一种新兴的叙事模式, 它跨越了不同媒介平台, 如电影、电视剧、小说、游戏等, 构建起一个统一的故事世界。动漫电影《白蛇》系列是一个典型的跨媒介叙事案例, 其跨越了书籍、电影、话剧等多个媒介形态, 吸引了广泛关注。本文旨在探讨媒介融合时代下跨媒介叙事的特点、价值和挑战, 以《青蛇》系列三部电影《白蛇: 缘起》《青蛇: 劫起》《白蛇: 浮生》为例, 分析其不同媒介之间的叙事策略和互动方式, 旨在为理解当代媒介生态、提升跨媒介叙事的实践水平及文学作品的跨媒介改编提供参考。

关键词

跨媒介叙事, 影视改编, 媒介融合

Research on Cross-Media Narrative in the Era of Media Convergence

—Taking the Animated Film Series “White Snake” as an Example

Mingyu Zhang¹, Ruijuan Li²

¹College of Art Management, Shandong University of Arts, Jinan Shandong

²College of Marxism, Xizang Minzu University, Xianyang Shaanxi

Received: Jul. 14th, 2025; accepted: Aug. 4th, 2025; published: Aug. 18th, 2025

Abstract

With the development of digital technology and the deepening of media convergence, the traditional

文章引用: 张明玉, 李瑞娟. 媒介融合时代下的跨媒介叙事研究[J]. 艺术研究快报, 2025, 14(3): 338-344.

DOI: 10.12677/ar1.2025.143052

single-media narrative approach is undergoing changes, and the cross-media narrative of literary works has become a cultural phenomenon that cannot be ignored. Cross-media narrative, as an emerging narrative mode, transcends different media platforms, such as films, TV series, novels, games, etc., to construct a unified story world. The animated film series “White Snake” is a typical cross-media narrative case, spanning multiple media forms such as books, films, and stage plays, and has attracted widespread attention. This article aims to explore the characteristics, values and challenges of cross-media narrative in the era of media convergence, taking the three films of the “Green Snake” series, namely “The White Snake: The Origin”, “The Green Snake: The Beginning of the Calamity”, and “The White Snake: Take ‘Floating Life’ ” as an example to analyze its narrative strategies and interaction methods among different media, aiming to provide references for understanding the contemporary media ecosystem, improving the practical level of cross-media narrative and the cross-media adaptation of literary works.

Keywords

Cross-Media Storytelling, Film and Television Adaptations, Media Convergence

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

“跨媒介叙事”又称“跨媒体叙事”、“超媒介叙事”等,指的是“故事从一种媒介向另一种媒介,从一种文本向另一种文本的转化过程”。这一概念最早是由美国学者亨利·詹金斯于2003年提出[1]。随着媒介融合的不断深入,不仅打破了不同媒介之间的壁垒,使不同媒介间的互动关系变得密切,也促进了文化在不同媒介间的传播。优秀的故事文本经过改编,可以在不同的媒介之间流动,这也是跨媒介叙事的前提与动力。

文学作品以媒介为载体,在媒介融合的时代背景下,文学作品的跨媒介发展逐渐成为中国文化市场上重要的文化现象。跨媒介叙事理念就是在这种文化现象下应运而生。亨利·詹金斯认为,跨媒介叙事是指利用不同媒介的特性叙述故事,并且在统一的故事世界中进行衍生叙事,从而吸引受众进入故事世界的不同领域,获得全新的叙事体验。其中,故事世界、多元媒介和受众参与是跨媒介叙事的核心。

近年来,已经有不少优秀的文学作品被改编为影视作品重新出现在人们的视野中,例如霍尔果斯彩条屋影业有限公司出品的《哪吒之魔童降世》《姜子牙》等,追光动画出品的《新神榜:哪吒重生》《新神榜:杨戬》以及《白蛇》三部曲,都是取材于我国著名的文学作品,但又都在原文本的基础上构建新的文本,试图构建出类似“漫威宇宙”的“神话宇宙”,但目前仍处于起步阶段。本文将从跨媒介叙事的角度出发,对《白蛇》系列的故事世界、多元媒介和受众参与展开分析,为中国文学作品的跨媒介叙事实践提供借鉴。

2. 故事世界:跨媒介叙事的核心

2.1. 故事世界的构建

“故事世界”的概念最早由美国叙事学家戴维·赫尔曼提出,即“故事世界是叙事或明或暗激起的世界,包括书面形式的叙事、电影、绘图小说、日常对话,甚至是还没有成为具体艺术的故事,故事世界是被重新讲述的事件和情景的心理模型”[2]。赫尔曼认为,“故事世界”首先是一种由读者建构出的精

神世界, 该精神世界由多个故事构成, 源于读者对书面文字、影视作品、电子游戏等文本的阅读经验。

“跨媒体叙事”概念的创始人, 美国学者亨利·詹金斯在《融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带》一书中再次对“故事世界”作以设想: “新的故事结构正在出现, 它通过拓展叙事的可能性的范围来创作复杂的情节, 而不是由开头、中间和结尾组成的单一路径……叙事日益成为一种构筑世界的艺术……其中包括的内容不可能被彻底发掘出来, 或者不可能在一部作品甚至单一媒介中被研究穷尽。”亨利·詹金斯的观点是对赫尔曼观点的延伸, 他认为“故事世界”相比于单一文学作品中的故事背景来说, 内容更加地丰富, 结构更加复杂, 并且可以通过不同的媒介呈现出来。

总而言之, 故事世界是由一个个独立完整、而又具有联系的故事组成的集合, 他们拥有同样的世界观, 相互联系可以构成一个宏大的世界, 又能分开, 形成一个个独立的单元在不同的媒介中呈现出来。这就是跨媒介叙事中故事世界的构建。

2.2. 源文本的再创造

搭建故事世界的核心文本是创造叙事性的支柱。2009年, 亨利·詹金斯在博客上提出了跨媒介叙事7个原则: 扩张性和可钻性、连续性和多样性、沉浸性和萃取性、世界建构、系列性、主体性、用户表现为[3]。其中, 世界建构原则是将故事世界看成跨媒介叙事的核心, 扩张性和可钻性原则要求故事世界可以通过多种媒介进行叙事延伸, 这就对叙事故事的源文本提出了一定要求。故事世界由源文本创造, 其延展性和可创造性也由源文本决定, 只有源文本具备跨媒介叙事的潜能, 它才可以顺着多种媒介向外延伸。由此可以看出, 一个优秀的源文本是跨媒介叙事的开始。

《白蛇》系列电影取材于民间神话故事《白蛇传》。《白蛇传》是中国四大民间爱情传说之一, 源自于唐代洛阳巨蛇事件等, 后来在宋元话本《西湖三塔记》中得以完善, 初步定型于明代冯梦龙《警世通言》中, 后世根据此传说又添加了一些的情节, 使得故事更加平民化, 符合大众的口味, 得以流传至今, 是中国民间集体创作的典范。

正是由于《白蛇传》版本的多样性, 为后续的改编提供了更为广阔的空间, 也使其拥有了打造故事世界的潜力。

对源文本的再创作是丰富故事世界的主要途径。《白蛇》系列电影是由民间神话传说《白蛇传》衍生而来, 在延续核心文本的同时, 又根据电影媒介的特点在文本、画面、音乐等方面进行二次创作, 给予观众新的体验。

《白蛇: 缘起》讲述了白素贞与许仙前世的爱情故事。晚唐末年, 国师为了练就长生不老之术, 煽动百姓大量捕蛇, 女主小白被蛇族老妖派去刺杀国师, 却意外失忆被男主许宣救起, 之后许宣跟着小白一路探险寻找记忆, 自然而然地产生了爱情。小白寻回记忆后因为人妖殊途和许宣提了分手, 而许宣则变成了狗妖誓死要跟小白双宿双飞。最后蛇族老妖跟国师开战, 小白许宣被卷入其中, 许宣因为道行太浅差点灰飞烟灭, 小白奋起最后一丝力量催动珠钗保住了许宣的魂魄, 并封印了自己的这段关于许宣所有的记忆。经过了几世的轮回后, 小白忆起前世情缘, 而许宣以许仙的轮回身份再一次在西湖边跟白蛇青蛇遇见。这也是《白蛇: 浮生》故事的开端。

《白蛇: 缘起》并未遵循《白蛇传》大多数改编作品所采用的叙事框架, 即描绘白素贞与许仙之间的爱情与仇恨。相反, 电影对原著剧情进行了大胆的二次创作, 将故事背景设定在《白蛇传》故事的前身。在此改编中, 许仙的角色经历了显著转变, 由传统故事中的文弱书生变身为捕蛇少年许宣。

在《白蛇: 缘起》中, 虽然女主角小白仍然具有原作中白娘子的部分特征, 但许宣的角色塑造则是对传统许仙形象的彻底重构。他打破了以往“白蛇传”系列作品中男主角的懦弱形象, 塑造了一个敢于直面挑战、勇于承担责任的崭新角色。此外, 由于该片讲述的是许仙前世的故事, 为创作者带来了广阔

的创作空间,使得人物角色塑造在剧情发展中显得自然且无违和感。并且许宣这个名字也是有据可考的,许仙在早期传说中,他的名字是“希宣赞”,后来又有“奚宣”、“许宣”之名。冯梦龙在《白娘子永镇雷峰塔》中称他为许宣,以后在民间传说的过程中不断转化演变成“许宣”,乃至最终到清代话本《义妖传》成了“许仙”。

尽管该影片对原著进行了颠覆性的创作,但并未丧失原著故事核心理念。影片依旧围绕人妖相恋、共同克服困境以及最终的生死离别展开。在许仙的形象重塑为勇敢且善良的许宣之后,影片通过精致唯美的影像语言和美学表现,将故事娓娓道来,极大地增强了观众的代入感,使得影片更具感染力。

《青蛇:劫起》虽然是追光动画出品的第二部《白蛇》系列作品,但在故事时间线上其实是处于三部曲中的最后一部。故事发生在白蛇被法海镇于雷峰塔下之后,小青怀着执念死死纠缠法海,被法海打入诡异的修罗城幻境。几次危机中小青被神秘蒙面少年所救,小青带着出去救小白的执念,一心想着打败法海,推倒雷峰塔。历经劫难与成长同蒙面少年一起寻找离开的办法,直到最后才发现蒙面少年其实是小白一小部分灵魂的转世。因车祸意外身亡,执念不散而来到了修罗城并救下小青,最后为送小青离开修罗城而牺牲了自己,但夹杂着灵魂的骨笛被小青带回,从而复原了珠钗使得小白本体重新现身。

与第一部作品相比,《青蛇:劫起》在剧情构建、人物塑造、动画表现等多个维度上展现了更为大胆的创新。该影片伊始便展现了一个与传统“白蛇传”叙事背景截然不同的世界观。其中,“修罗”一词,虽然在传统文化中是佛教术语,但本片中的“修罗城”则被构建成为一个集科幻与未来感于一体的魔幻场景。并且修罗城中的人物形象均采用了现代服饰,主人公小青也不例外。在叙事主题上,影片摒弃了传统的许仙与白蛇的爱情线索,转而将青蛇与白蛇之间的姐妹情谊置于核心位置。

影片在保留原有人物关系和故事核心的基础上,选择了小青的视角来重新解读这一经典故事。影片实际上呈现了一个关于女性自我成长与超越的故事。这种成长型的人物塑造,不仅展示了女性自我意识的觉醒和追寻自我的本质,而且有助于激发观众的情感共鸣。

《白蛇:浮生》是追光动画出品的《白蛇》系列第三部作品,故事承接《白蛇:缘起》结尾,讲述了小白、小青寻找到阿宣的转世许仙后,小白与许仙终成夫妻并开医馆治病救人,然而却被法海识破小白、小青身份,阻止小白与许仙在一起的故事。

《白蛇:浮生》将原故事情节中的经典桥段一一再现,虽然不像之前两部作品那样大胆突破,但在主要人物角色方面也进行了改变,其中变化最大的便是许仙。

在以往的版本里,许仙常常被描绘为一个相对软弱和犹豫不决的角色。他容易受到他人观点的影响,法海便利用这一点劝说许仙远离白素贞;在发现妻子白娘子的真实身份后,许仙在经历巨大的心理冲击之后,明显表现出了恐惧和抗拒的态度;当白素贞因为自己的蛇妖身份而陷入困境时,许仙无法提供足够的支持,甚至在某些情况下还成为导致白素贞受难的原因之一。

而在《白蛇:浮生》中,虽然许仙在第一次看到小白真身时吓得晕死了过去,但当法海布下阵法,让白娘子现出白蛇的原形后,许仙还是毫不犹豫地上前恳求法海放过小白,他已经并不在乎娘子是人是妖了。当白娘子和小青误会许仙时,是许仙苦苦寻找,在小白的真身前用他与白娘子的结婚誓词感化了她;最终,在与法海的大战中,许仙更是以自己的生命为代价,用从宝青坊主那里交换而来的笛子与法海对抗,挽救小白。《白蛇:浮生》里的许仙在人性的懦弱之下,还隐藏着一份勇敢与执着。小白的等待并没有被辜负,这也是观众们希望看到的。

3. 多元媒介:从文本到电影的跨越

文学作品以媒介为载体,不同的媒介有着自己独特的属性。龙迪勇认为:“任何一件叙事作品的本质特征、内在结构甚至外部形态最终都与其表达的媒介息息相关。”^[4]麦克卢汉则认为:“媒介本身是

一种控制和塑造的尺度,任何一种新的媒介都会引进一种新的尺度。”[5]因此,不同的媒介会影响叙事的结构和方式,文学作品的跨媒介叙事也应该根据不同媒介的特点对文本做出相应的改变,以此在不同的媒介中展现出不同的特色,给予观众新的视听体验。电影作为综合性的视听艺术,融多种艺术形式于一身,其中,画面与声音是电影媒介至关重要的叙事方式。《白蛇》三部曲在源文本的基础上,根据时代和电影媒介的特点创造出新的文本,一步步扩展属于《白蛇》的故事世界。

3.1. 动画视觉场景设计

影片画面作为视觉呈现的载体是电影创作中最为核心的部分。《白蛇》三部曲影片是追光动画团队运用尖端动画技术和匠心独运的后期制作所打造出的视听杰作,一经上映便以其卓越的视觉特效表现赢得了观众和业界的一致赞誉,为观众呈现了一场震撼人心的视觉盛宴。

3.1.1. 精致的建筑场景

在《白蛇》三部曲中,精美的建筑场景配以色彩、音乐,使人一下子便沉浸到故事世界之中。影片中无论是西湖的旖旎风光、市井的繁华景象,还是古代建筑的精细复刻,每一帧都展现出了极高的艺术水准和对细节的极致追求。

3.1.2. 水墨元素的应用

在《白蛇:缘起》中,制作团队巧妙地将水墨元素融入画面中,以水墨画的形式展开叙事,给予观众全新的视觉体验。

在影片一开始就有一段水墨画面的展示,小白如同一滴墨水坠入水中,白色的画面下方大量黑色触手如水草一般蔓延而出,将其牢牢禁锢。画面紧张而压抑。

在影片中段,小白与许宣泛舟江上的场景也应用了水墨元素。在视觉艺术的呈现上,该片段从三维空间向二维平面转换,通过一系列精心绘制的水墨画面,展现了自然景观的优美与和谐。这些画面不仅呈现了山水之美,同时也从侧面揭示了男女主人公相识与相知的过程,传递了一种温馨而美好的情感氛围。

在色彩运用上,画面主要由黑白与青黛色调交织,唤起了观众对过往时光的怀念。随后,场景中广泛采用青绿色调,为观众带来一种全新的视觉冲击。这种色彩变化不仅反映了角色的情绪变化,也象征着其爱情发展的不同阶段。

这一片段的每一帧都充满了艺术表现力,为观众提供了赏心悦目的视觉体验。

在影片末尾,小白在断桥上终于等到了转世的许宣。本片段以绿色作为主导背景色调,其间以粉色桃树进行巧妙穿插,营造出一幅充满江南特色的烟雨朦胧之美。随着许仙的台词“姑娘,你的朱钗掉了”,将观众引入最为熟知的《白蛇传》开篇桥段。

该片段虽然仅有一分半钟,却能有效引发观众的情感共鸣,引导他们从影片前部分的悲伤情绪中走出,进入一个更为熟悉和温馨的故事情境。片段通过水墨画的形式,细致地重现了江南烟雨中的生活场景,增强了艺术表现力。

3.2. 动画声音创作

电影音乐作为电影至关重要的叙事方式之一,在影片中往往起到不可或缺的作用,无论是角色的情感表达还是情节变换,都需要音乐的配合来完成。正是由于画面和声音的双重作用,造就了电影艺术区别于其他艺术的个性特征。

3.2.1. 角色配音

《白蛇》在配音演员方面选择非常精准,充分展现了角色的性格和情感。张喆为小白配音,她的声

音温柔而有力,完美地展现了小白的坚韧与柔情。杨天翔则为阿宣献声,他的声音富有磁性,为这位勇敢的少年增添了不少魅力。

唐小喜为小青配音,她的声音活泼俏皮,非常符合小青的性格特点。而张赫为肚兜这一角色带来了许多欢乐,他的声音憨厚可爱,让人忍俊不禁。郑小璞则分别配音了狐妖和宝青坊主两个角色,展现了她出色的声音塑造能力,尤其是在表现宝青坊主的双面性格时,更是令人印象深刻。

除了主要角色,其他配角的配音也同样出色。马程作为村长的配音,声音稳重,富有威严;王凯为小道士配音,声音清脆,透露出一股子机灵劲儿;程寅为老蛇妖配音,声音低沉恐怖,为影片增添了不少惊悚氛围;赵铭洲则为国师一角配音,声音庄重,符合国师的身份地位。除此之外还有非常多的配音演员为影片献上自己的声音,正是这些配音演员们的精湛技艺,共同为观众呈现了一场视听盛宴。

3.2.2. 动画配乐

《白蛇》系列影片中的音乐风格极为统一,都是偏中国风的风格,以古筝、古琴、笛子等相互演奏并加以电子音乐,形成了完美契合影片风格的古风音乐。创作团队还将传统老歌加以改编,令其与影片更加契合,带给观众熟悉而又充满新意的听觉体验。

其中,《何须问》的歌词仅仅只有十三句话,都出自古诗词之中。在影片中,《何须问》一共响起了两次,一次是在小白与许宣泛舟游湖之时。连绵青山,烟雾缭绕,许宣爬上风帆,轻声唱起“君不见,东流水,来时无踪迹,一去无穷已……”。空灵婉转的声音配上秀丽的山川美景,故事中两人的情缘也随着观众听到的悠扬曲调缠绵在一起。第二次响起就是在影片最后,许宣在阵法中死去,灵魂即将消散,小白抓住其苦苦哀求时,悠扬的音乐伴随着回忆的画面在影片之中展开,令无数观众感慨落泪。

在影片的结尾,还有一首以电影命名的歌曲《缘起》,该歌曲以电视剧在《新白娘子传奇》中的经典吟唱开头,让人沉浸在许宣与小白的凄美爱情之中。

4. 受众参与和粉丝经济

受众指信息的接受者[6]。麦克卢汉认为,受众不仅是消费者,也是生产者和体验者[7]。在移动互联网的背景下,文学作品的改编并非创作者在封闭环境中独自完成,而是通过群体智慧共同创造出来的。受众不再满足于仅仅作为媒介消费者的角色,他们对于参与创作过程和互动行为的需求日益增长。因此,在小说改编创作的过程中,创作者往往会不自觉地受到受众的影响,以满足受众对作品的期待。基于群体智慧产生的跨媒介叙事作品不仅能够吸引受众的关注,还能够激发他们进行内容的解读和二次创作,从而满足受众对媒介参与和互动的需求。

4.1. 互动交流

《白蛇》系列影片在上映时,就已经在微博、抖音等社交平台上注册了账号,不时更新影片的精彩内容并与评论的粉丝互动交流。影片首映时,《白蛇》创作团队还会在影院与观众见面,讲述创作过程中的故事,并回答观众提出的问题。

4.2. 周边消费

承载着故事世界叙事元素的物质产品是虚拟世界现实化的具象表现。出于对影片热爱,受众会更容易对与之相关的产品产生购买欲望,以此来满足自己的精神需求。

《白蛇》系列电影在上映的同时也推出了一系列的周边产品,例如金属票根、流沙牌、印有角色的徽章、冰箱贴、油纸伞、保温杯、帆布包、珠钗等等。官方还推出了《白蛇:浮生》的设定集,为读者呈现白蛇幕后的故事。

5. 结语

《白蛇》系列动画电影从民间传说和经典影视作品中取材,在原有基础上丰富了故事情节、人物和背景设定,以开放的结构和较强的互动性吸引观众对文本进行探索、补充和二次创作。

与单一媒介相比,跨媒介叙事可以借助不同的媒介共同开发同一个故事世界,不同的媒介之间相互联系、相互补充,受众可以在不同的媒介中拥有不同的叙事体验。在融媒体时代,文学作品的跨媒介叙事已然成为了新的发展趋势。只有经得住时间验证、被受众接受的优秀文学作品,才能在一次次的创作中构建故事世界,实现跨媒介叙事。

目前,国内的跨媒介叙事还处于起步阶段,一些制片方将文学作品进行工业化的改编和翻拍,这不仅是对文学作品的亵渎,而且还损害了跨媒介叙事的发展。文学作品的跨媒介叙事应该在延续源文本精神价值的同时,顺应融媒体时代发展的要求。只有这样才能创造出属于中国自己的故事世界,才能讲好中国故事,展现中国文化的魅力。

参考文献

- [1] (美)亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带[M]. 北京: 商务印书馆, 2012.
- [2] 陈先红, 杜明曦. 在元宇宙里讲故事: 中国 IP 故事世界的建构[J]. 新媒体与社会, 2022(1): 24-42.
- [3] 余野. 《盗墓笔记》系列的跨媒体叙事研究[D]: [硕士学位论文]. 贵阳: 贵州大学, 2017.
- [4] 龙迪勇. 时间与媒介——文学叙事与图像叙事差异论析[J]. 美术, 2019(11): 17-22.
- [5] 埃里克·麦克卢汉, 弗兰克·秦格龙. 麦克卢汉精粹[M]. 何道宽, 译. 南京: 南京大学出版社, 2000.
- [6] 郭庆光. 传播学教程[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2011.
- [7] 马歇尔·麦克卢汉. 麦克卢汉如是说: 理解我[M]. 何道宽, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006.