

听觉逆袭：《浪浪山小妖怪》的声音表达与底层叙事研究

付康乐, 韩柠忆

河北师范大学新闻传播学院, 河北 石家庄

收稿日期: 2026年6月11日; 录用日期: 2026年7月9日; 发布日期: 2026年7月16日

摘要

本文旨在从听觉文化研究与声音表达研究视角, 切入对国产动画电影《浪浪山小妖怪》的个案分析。研究认为, 该影片实现了一次显著的“听觉逆袭”。即声音设计从传统的画面附属与氛围烘托工具, 跃升为叙事驱动与意义生产的核心机制。论文首先分析影片如何通过“去神话化”的声景建构, 将传统西游叙事中的奇幻空间解构为映射当代底层生存现实的听觉空间。继而探讨其如何运用反类型化的音乐与隐喻性音效, 打破神话类型的听觉成规, 建立与大众的深层情感联结。最终, 研究聚焦于声音场域中的人际相处与地位关系, 论证影片通过勾勒小妖怪们从“失语”到“发声”的听觉轨迹, 完成一场为底层群体赋权的叙事实践。这场“听觉逆袭”不仅是艺术形式的创新, 更是一种深刻的文化表达, 它使声音成为审视当代社会结构、表达平民精神诉求的关键通道。

关键词

听觉文化, 声音设计, 底层叙事, 去神话化, 《浪浪山小妖怪》

Auditory Counterattack: A Study of Sonic Expression and Grassroots Narrative in *The Little Monsters of Langlang Mountain*

Kangle Fu, Ningyi Han

School of Journalism and Communication, Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei

Received: June 11, 2026; accepted: July 9, 2026; published: July 16, 2026

Abstract

This paper conducts a case study of the domestic animated film *The Little Monsters of Langlang*

文章引用: 付康乐, 韩柠忆. 听觉逆袭: 《浪浪山小妖怪》的声音表达与底层叙事研究[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(7): 140-144. DOI: 10.12677/jc.2026.147184

Mountain from the perspectives of auditory culture studies and sonic expression studies. The study argues that the film achieves a remarkable “auditory counterattack”, in which sound design is elevated from a traditional tool subordinate to visuals for atmosphere enhancement to a core mechanism driving narrative and producing meaning. First, the paper analyzes how the film deconstructs the fantastical space in the traditional *Journey to the West* narrative into an auditory space reflecting contemporary grassroots survival reality, through the construction of a “demythologized” soundscape. It then explores how the work employs anti-generic music and metaphorical sound effects to break the auditory conventions of myth genres and establish a deep emotional connection with the public. Finally, focusing on interpersonal relations and status dynamics within the sonic field, the study demonstrates that the film fulfills a narrative practice of empowering grassroots subjects by outlining the little monsters’ auditory trajectory from “voicelessness” to “voicing”. This “auditory counterattack” is not only an innovation in artistic form, but also a profound cultural-political expression: it enables sound to become a critical channel for examining contemporary social structures and articulating the spiritual demands of the common people.

Keywords

Auditory Culture, Sound Design, Grassroots Narrative, Demythologization, *The Little Monsters of Langlang Mountain*

Copyright © 2026 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

动画电影《浪浪山小妖怪》自上映以来, 不仅以独特的二维水墨国风美学刷新市场纪录, 更以其深刻的现实观照引发了跨越圈层的社会讨论[1]。影片将视角从经典西游叙事中的天命英雄在很大程度上抽离, 转而聚焦于浪浪山上一群无名小妖的生存挣扎与精神求索, 其“底层叙事”的定位本身即构成对传统神话体系的自觉反思。

在“国风动画”的美学探讨之外, 本研究认为, 影片在声音艺术维度上完成了一次更为隐秘而在很大程度上的革新。电影声音研究长期存在“视觉中心主义”的倾向, 声音常被视为画面的“仆从”[2]。然而, 在《浪浪山小妖怪》中, 声音(包括对白、音效、音乐、环境声及静默)展现了强大的主体性。它主动参与并主导了影片“去神话化”与“再现实化”的叙事进程, 构建了一套独立于视觉影像的意义系统。导演於水强调, 创作的核心在于“与群众共情”, 努力在故事里体现当下社会大众的共有情绪。而本研究试图论证, 这种“共情”的达成, 在极大程度上依赖于一套精心设计的、可被称为“听觉逆袭”的声音策略。而听觉文化与声景理论领域学者早已围绕视听作品中的听觉主体性、视听权力失衡展开讨论。本文依托声音权力、声景建构、动画声音叙事等理论框架, 将“听觉逆袭”从表层描述性概念提炼为专属文本分析工具。该概念理论根基于对视觉中心主义的批判、福柯规训声景研究与底层听觉赋权理论; 在外延层面, 涵盖叙事重心由画面向声音转移、边缘声音主体表达解放、声音设计承载批判价值三重维度, 用以系统解读影片重构视听意义生产层级的完整逻辑[3]。

所谓“听觉逆袭”, 在此包含三层内涵: 其一, 叙事权力的逆袭。声音从背景走向前景, 成为塑造人物、推动情节、表达主题的主动力量; 其二, 价值主体的逆袭。代表“小人物”的、质朴的, 甚至微弱的声音, 对抗并消解了代表权威与神话的、宏大的、格式化的声音; 其三, 美学政治的逆袭。声音设计成为影片批判性内核的载体, 将个体的身体经验(如疲惫、焦虑)转化为可听的社会结构批判。本文即以此为核

心线索, 结合动画声音叙事理论与话语权争夺视角, 对影片进行分层解读, 旨在揭示其声音艺术如何成功支撑并深化了其关于平凡与英雄、规训与自由、沉默与发声的现代性思考。

2. 声景的去神话化: 底层生存空间的听觉建构

电影声景, 远非环境的自然主义再现, 而是一种主动的、意识形态化的空间建构。菲利普·布罗菲在分析动画声景时指出, 声音的嵌入与空间“世界化”过程, 深刻关联着心理声学与后人类景观[3]。《浪浪山小妖怪》的声景建构, 正是通过对经典西游“神话声景”的系统性解构, 重塑了一个高度现实化, 甚至充满压抑感的底层生存空间。

2.1. 妖洞声景: 规训工厂的听觉图谱

影片中的“大王洞”, 从视觉上看仍保留着传统妖怪洞穴的奇幻元素, 但其声音设计却在很大程度上剥离了神秘与威慑感, 代之以一套高度秩序化、机械化的听觉符号。洞内充斥的不是幽深的回响或诡异的鸣叫, 而是重复的、令人烦躁的工具敲击声、粗糙的摩擦声、以及妖兵们整齐划一的呵斥与应答声。这种声音组合, 精确地再生产了现代工厂流水线或科层制办公室的听觉环境[4]。声音的质感是干燥、坚硬且缺乏生命温度的, 它们共同编织成一张覆盖性的“声音之网”, 象征着无处不在的规训与监控[4]。小妖怪们在此空间内的声音(如私下抱怨、喘息)必须压抑到最低, 否则就会与主导性的噪音产生冲突。这种声景设计, 将“奇幻妖洞”转化为一个福柯式的“规训空间”, 其核心功能并非孕育魔法, 而是高效率地生产服从与劳力[5]。

2.2. 山林声景: 祛魅后的质朴现实

与妖洞内部压抑的工业化声景相对, 浪浪山外部的山林声景则呈现为另一种“去神话化”的样貌。传统山水画境或仙侠叙事中空灵、飘逸、充满灵性暗示的环境音(如玄妙的风声、鹤唳、仙乐)在此全然缺席。取而代之的是极为寻常甚至有些粗粝的风声、真实的虫鸣、踏在落叶与泥土上的脚步声。这种“去地域化”的环境声处理, 并非为了营造一个具体的、可辨识的地理空间, 而是为了建构一个普遍化的、祛魅后的“现实”寓言空间。声音的质朴感, 剥去了神话故事固有的浪漫主义光环, 暗示着这片山林并非英雄历练、奇遇不断的舞台, 而仅仅是这些小妖怪日常奔波、为生计犯愁的平凡背景。当“取经”的宏大叙事被置入如此平凡的声景中, 其本身的崇高性便被巧妙地消解了, 故事的重心在很大程度上落在了行走于这片土地上的平凡个体的内心波澜[5]。

3. 声音策略的共情转化: 反类型化与隐喻系统

《浪浪山小妖怪》的声音设计之所以能引发广泛共情, 在于它主动背离了神话史诗类型片的听觉成规, 创造了一套与“小人物”身份紧密贴合、并与当代观众生活经验共振的声音语言。这种策略的核心是“反类型化”与“深度隐喻化”。

3.1. 音乐的反类型化: 市井气息对史诗叙事的消解

影片的音乐编排有意识地避免了交响乐式的宏大叙事与古典民族乐器的程式化运用。即便在“假扮取经团”这样本可大肆渲染喜剧英雄感的段落, 配乐也并未走向《西游记》经典的、充满戏剧张力的京剧锣鼓或交响诗篇, 反而时常采用带有诙谐、温情的市井小调质感, 甚至融入一些笨拙、滑稽的音响效果。导演於水在分享中提及, 影片配乐融合多元乐器, 精准传递情绪, 成为叙事的有力补充[6]。这种音乐选择, 其功能并非烘托行动的崇高, 而是时刻提醒观众角色身份的“假”与“小”。音乐的情感曲线严格跟随小妖怪们微妙的心绪变化, 如迷茫时的单薄寂寥, 短暂欢乐时的轻快跳跃, 受挫时的低落沉闷,

而非外部冒险的跌宕起伏。这种“反史诗”的音乐处理，是对传统英雄叙事声音程式的在很大程度上叛离，它使音乐情感牢牢锚定在平凡个体的主观感受层面，以此搭建起文本引导受众产生共情的听觉通道。

3.2. 音效的隐喻系统：身体经验与社会批判的听觉转译

影片的音效设计超越了物理拟音的层面，构建了一套精密的隐喻系统，将个体的、身体性的经验，转译为可被普遍感知的社会批判语言。其中最典型的莫过于“秃毛”的音效。小猪妖在高压工作下羽毛脱落的声音，被细致地捕捉并呈现：那是一种轻微的、持续的、令人不适的“簌簌”声。这声音不仅是生理现象的记录，更成为职场过劳、身心耗竭的听觉符号。每一次“秃毛声”的响起，都是一次无声的控诉。同样，小妖怪们劳动时沉重的喘息声、工具碰撞时沉闷的噪音，都不仅是环境音，更是“异化劳动”的感官印证。这些音效与那些代表权威的、光滑而冰冷的指令声如大王的传令，形成了尖锐对立。通过这种隐喻性音效的积累，影片将社会结构施加于个体之上的压力，转化为一种可被听众身体直接感知的“声音触感”，实现了批判性的情感动员[7]。

4. 声音的政治与逆袭：权力博弈、主体发声与共情完成

声音场域从来都是权力关系的角力场。《浪浪山小妖怪》最深刻的突破，在于它清晰地描绘并最终颠覆了这一场域中的权力结构，完成了一条从“声音压迫”到“听觉逆袭”的完整叙事弧光。这一过程，也是底层主体性得以确立的过程[7]。

4.1. 权力场域的听觉建构：声幕体、沉默与低语

影片生动展示了三种不同政治属性的人声。首先是主导性人声，主要以大王(及熊教头)的指令为代表。这些声音常常以“声幕体”的方式出现，即声源(大王)不可见，但其声音却笼罩整个空间，形成绝对的权威与控制。这种声音是单方面的、不容置疑的，它构建了整体声音层级的顶端。其次是被动沉默，这是小妖怪们在大多数情况下的声音状态。面对主导性人声，他们通常只能以含糊的应答、急促的喘息或很大程度上上的静默来回应。这种沉默不是无声，而是一种被压制的声音形态，是权力规训的直接结果。最后是边缘性低语，即小妖怪们私下交流、自言自语或内心独白的声音。这些声音音量微小、音调犹豫、断断续续，徘徊在能被听见与听不见的边缘，代表了被压制者初步萌发的自我意识与情感联结。这三种声音的动态关系，清晰地勾勒出浪浪山森严的听觉权力生态。

4.2. “听觉逆袭”的轨迹：从声音的压抑到主体的呐喊

影片的叙事动力，恰恰体现为小妖怪们的声音状态如何沿着“结构性沉默 - 边缘性低语 - 公开性呐喊”的轨迹演进。最初的他们，是倾向于“听令者”。随着挫折与友谊的增长，私下的抱怨低语开始出现。真正的转折点发生在价值冲突的顶峰，例如，当小猪妖面临道德抉择，或团队在绝境中需要做出最终决定时，一种不同于主导性人声也不同于怯懦低语的“新声音”终于爆发[7]。这声音可能是一句坚定的“我想活成自己喜欢的样子”，也可能是面对强敌时颤抖却不再退缩的怒吼。这一声呐喊，在听觉上是影片的最高潮，在叙事上是主体性觉醒的标志。它打破了主导性人声的垄断，将边缘低语提升为公开宣言，从而完成了叙事内部的话语权争夺“逆袭”。导演於水将故事核心概括为“四个底层小妖怪假扮唐僧去取经”，其戏剧张力正来自于这种由“假扮”声音到最终发出“自己声音”的转变过程。

4.3. 共情的生成：听觉视角的内化与逆袭的完成

“听觉逆袭”的最终完成，有待于观众在接收端的认同。影片通过精细的“点听”主观性设计，引导观众内化小妖怪们的听觉视角。我们总是首先听到小妖怪们所听到的，大王的呵斥、环境的嘈杂、自

己紧张的心跳。关键音效如秃毛声的重复出现, 成为情感记忆与理解的锚点。影片在后半段逐步强化小妖怪清晰有力的发声, 文本设计意图引导观众在听觉维度与角色形成共情联结。声音的“留白”处也充满政治性: 在权威话语的间隙, 在集体喧嚣之后的寂静中, 小妖怪们细微的呼吸与叹息被凸显, 这些时刻邀请观众进行凝视与共情。最终, 观众的情感认同与价值判断, 显著地汇流于小妖怪们的声音轨迹之中。当观众在情感上在很大程度上站在了“发声者”而非“静默者”或“命令者”一边时, 这场始于影片内部话语权争夺的“逆袭”, 便在文化接受的层面取得了在很大程度上的胜利[7]。

5. 结论

《浪浪山小妖怪》以其高度自觉和富有创造力的声音设计, 为中国动画电影的叙事探索提供了一个卓越范本。本研究通过对影片声景建构、声音策略及话语权争夺三个层面的分析, 论证了其如何实现一场深刻的“听觉逆袭”[6]。这场逆袭不仅体现为声音艺术从技术层面向叙事与美学核心的跃升, 更体现为它通过声音这一媒介, 成功地将一个经典神话母题, 转化为一场关于当代普通人处境、精神追求与自我突破。

影片的声音世界, 是一个去魅的、高度现实化又充满隐喻的世界。它用工厂般的声景解构神话, 用市井化的音乐消解史诗, 用身体性的音效隐喻异化。最终, 它聚焦于声音场域中的微观政治, 让那些微弱的、被压抑的“低语”与“静默”成长为具有反抗力量的“呐喊”, 从而在听觉维度上, 完成了一次对底层群体的叙事赋权。正如影评人所言, 影片在“笑声背后是汗水和泪水”, 而声音正是这些汗水与泪水最直接的载体。它让观众不仅“看见”更“听见”了平凡个体的艰辛与光辉, 使得“坚持梦想者即是英雄”的主题, 获得了一种超越视觉的、直抵心灵的感知力量。这证明, 在动画艺术中, 声音不仅可以造型、叙事, 更可以思考、批判与批判性重构。

参考文献

- [1] 浅析《浪浪山小妖怪》主题表现手法[J/OL]. 豆瓣影评, 2025.
<https://movie.douban.com/review/17113397/>, 2025-10-22.
- [2] 朱昌亭. 动画电影中声音的叙事性研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 中国美术学院, 2021.
- [3] Brophy, P. (2023) Extra-Musical Sonic Environments 2: Sonic Embedment and Spatial “Worlding”. Springer.
- [4] Rowin, M.J. (2016) Aural Assault: Noise, Perception, and Politics in the Cinema. University of Florida.
- [5] 代振. 从英雄史诗到平民史诗: 国产动画电影叙事转型与分析[N/OL]. 中国电影报.
<https://www.chinafilmnews.cn/UploadFiles/file/20251125/202511250911294790.pdf>, 2025-11-27.
- [6] 於水. 《浪浪山小妖怪》背后的故事(讲座实录)[EB/OL]. 西湖论艺第四十七讲, 中国美术学院.
<https://www.163.com/dy/article/KC180NP705169GG3.html>, 2025-10-16.
- [7] 二维动画之于中国动画美学的不可替代[N/OL]. 中国作家网.
<https://www.chinawriter.com.cn/404059/404076/index.html>, 2025-08-20.