

普洛普叙事理论视域下动画电影叙事创新 ——以《哪吒之魔童降世》为例

伍文奥

同济大学艺术与传媒学院，上海

收稿日期：2026年7月16日；录用日期：2026年8月14日；发布日期：2026年8月24日

摘 要

以普洛普故事形态学为理论支点，在梳理相关理论及其电影应用研究的基础上，选取动画电影《哪吒之魔童降世》为核心案例，并在关键功能节点辅以同类神话题材影片的简要参照，采用文本细读、功能序列拆解、角色行动范围映射与视听形式分析等方法，考察传统神话改编中的叙事创新机制。研究发现：影片以身份替换和认同缺失建立双重动力，通过“受限-越界-受挫-再选择”的功能循环推动哪吒由被动承受走向主动担当；敖丙、李靖夫妇和太乙真人等角色并非固定类型，而是在阻碍、施惠、帮助与对抗之间发生功能位移；混元珠、乾坤圈、山河社稷图与天劫等神话元素直接参与能力规则、冲突升级和结局修复，动作、色彩、空间与声音则提高了关键功能的可见度。普洛普理论的价值不在于提供固定公式，而在于揭示故事动力、角色选择、结构节奏与视听表达之间的协同关系。

关键词

普洛普叙事理论，《哪吒之魔童降世》，叙事功能，角色塑造，动画电影

Narrative Innovation in Animated Film from the Perspective of Propp's Narrative Theory —A Case Study of *Ne Zha: Birth of the Demon Child*

Wen'ao Wu

College of Arts & Media, Tongji University, Shanghai

Received: July 16, 2026; accepted: August 14, 2026; published: August 24, 2026

Abstract

Grounded in Propp's morphology of the folktale and a review of its applications to film analysis, this

study takes the animated film *Ne Zha: Birth of the Demon Child* as its primary case and briefly references comparable mythological animated films at selected functional turning points. Through close reading, functional-sequence analysis, role-sphere mapping, and audiovisual analysis, it examines the mechanisms of narrative innovation in mythological adaptation. The film establishes a double motivation through identity substitution and the lack of recognition. Recurrent movements from restriction and transgression to frustration and renewed choice transform the protagonist from a passive bearer of fate into an active moral agent. Ao Bing, Li Jing and his wife, and Taiyi Zhenren shift among the functions of opponent, donor, helper, and tester. Mythic objects and spaces participate directly in ability rules, conflict escalation, and narrative repair, while action, color, sound, and spatial design make structural turning points perceptible. Propp's theory is therefore most useful not as a fixed formula but as a framework for explaining the coordination of narrative motivation, character choice, structural rhythm, and audiovisual expression.

Keywords

Propp's Narrative Theory, *Ne Zha: Birth of the Demon Child*, Narrative Function, Characterization, Animated Film

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

1.1. 研究背景

神话改编是动画电影持续吸收传统叙事资源的重要方式。熟悉的人物、母题和法器能够降低观众进入故事的门槛，但既有认知也会形成创作限制：如果作品只是复述原有情节，人物容易被固定在单一性格中；如果只追求外形和视效更新，传统元素又可能沦为可替换的装饰。有效的改编需要在保留核心辨识度的同时重新组织行动逻辑，使人物为什么出发、如何面对阻碍以及最终为何改变形成完整因果。

《哪吒之魔童降世》保留哪吒、龙族、乾坤圈、混天绫和天劫等基本元素，却把主人公的出生改写为“魔丸误置”，并以村民排斥、亲子关系、师徒引导和敖丙的镜像命运重建人物成长。故事不再以单纯降妖为中心，而是把“外界如何定义哪吒”与“哪吒如何定义自己”设置为贯穿始终的矛盾。身份、行动与评价之间持续发生错位，神话动作线由此获得稳定的情感动力。

影片的讨论常集中于主题表达、传统文化转化和人物形象更新，但一部作品的主题能否成立，还取决于事件如何排列、角色何时改变行动方向以及高潮是否回收前置问题。普洛普叙事理论把研究重点从人物名称和表面属性转向行动功能及其后果，能够把“成长”“反叛”“认同”等概括性判断落实到具体情节。因此，本文从故事功能、角色行动范围、功能重复以及视听形式四个方面重新考察影片。

1.2. 研究意义

理论意义：普洛普的故事形态学原本建立在民间故事材料之上，动画电影则同时依赖镜头、声音、动作、色彩和空间。将该理论用于《哪吒之魔童降世》，既可以检验叙事功能在电影文本中的解释力，也能讨论功能分析如何与媒介形式结合。研究不把三十一功能机械套入影片，而是关注身份错置、禁令违背、能力获得、对抗、识别与修复等核心环节，说明经典结构理论在具体电影分析中的转化方式。

实践意义：神话题材创作面临“传统辨识度”与“当代人物动机”之间的协调问题。本文通过拆解

影片的行动链,分析神话物件如何承担能力规则、角色关系如何推动功能位移、视听形式如何强化转折,可为同类动画电影的剧本诊断、人物塑造和节奏控制提供可操作的观察维度。这里所说的借鉴不是复制情节,而是理解文化元素怎样真正进入因果结构。

本文以《哪吒之魔童降世》为核心案例,不作系统性的作品横向评判,仅在关键功能节点简要参照《白蛇:缘起》和《姜子牙》,以说明相似功能的不同处理方式。研究采用文本细读与结构分析相结合的方法:先确定初始失衡和人物目标,再标记主要功能节点;继而追踪人物在阻碍、施惠、帮助与对抗之间的行动变化;最后考察动作、色彩、空间和声音如何使功能节点可见。研究试图回答:核心功能链如何建立,角色行动范围如何移动,神话元素怎样成为叙事规则,电影形式又如何完成节奏压缩与情感积累。为降低功能判定的随意性,本文以“行动是否改变后续目标、信息、关系或能力条件”为基本标准;若一个场景只增加视觉展示而不改变上述条件,则主要从节奏和形式层面讨论。结构判断与人物动机相互校验,避免把复杂情节压缩为孤立标签。

2. 普洛普叙事理论

2.1. 相关研究综述

普洛普在《故事形态学》中以人物行动对于故事进程的意义为标准,从民间故事中归纳出有限而相对稳定的功能,并进一步提出角色行动范围和功能次序等概念[1]。这一研究把形态各异的故事还原为可以观察的结构关系。怀宇对普洛普及其后的叙事结构研究进行了梳理,说明功能研究对后续叙事分析的持续影响[2]。相关研究由此形成一个基本共识:人物名称、身份和环境可以变化,但推动故事从失衡走向修复的行动关系具有分析价值。

在电影研究中,李稚田专门讨论了普罗普功能人物理论的电影应用,指出角色功能能够成为理解人物出场、任务分配和情节推进的工具[3]。Bordwell 则从电影叙事形态的复杂性出发,反思把民间故事模式直接移植到电影分析中可能出现的问题,提示研究者必须注意媒介、视点和形式组织[4]。汤普森的新形式主义电影分析进一步强调,意义需要结合动机、叙事系统和视听形式来解释[5]。这些研究说明,普洛普理论适合提供结构入口,但电影分析不能停留在功能名称的逐项对应。

围绕《哪吒之魔童降世》的研究已经形成多个方向。王康从结构主义叙事学角度讨论新神话主义动画电影,关注传统故事在当代叙事中的重组方式[6]。李何将影片中的成长与责任担当联系起来,强调人物自我选择所形成的伦理转折[7]。袁佳琦、谢钰芬则从中国神话在动画电影中的建构方式出发,提出神话资源需要在人物、情节和审美形式中形成整体组织[8]。这些成果为理解影片的主题和文化资源提供了基础。

人物关系和神话形象重构是另一类重要研究。刘起以镜像结构与文化重构解释哪吒和敖丙之间的对应关系[9],郭春宁从互文记忆角度讨论哪吒作为“反者”神话的动画再生产[10],匡莉、田永江把影片的艺术翻新与英雄建构联系起来[11],郑伟丽则从英雄补偿、身份认同和文化记忆讨论哪吒形象的经典化过程[12]。这些研究共同提示,影片中的人物更新并非孤立的性格改写,而是与关系结构、既有记忆和英雄认定方式紧密相关。

此外,陈坤从个案研究出发追溯“丑哪吒”动画形象设计的转变及原因[13],孙佳山讨论“丑哪吒”的形象、类型与价值表达[14],王子鉴则从国产动画电影发展角度分析影片在内容与形式上的更新[15]。现有成果已经较充分地讨论主题、造型、文化记忆和产业意义,但对功能重复如何形成递进、人物怎样在不同功能之间移动、神话物件如何参与行动规则以及视听形式怎样标记结构转折,仍缺少贯通式分析。基于此,本文不再把结构、人物和形式分开讨论,而是考察它们如何围绕同一条行动链协同运作。

2.2. 理论概述

普洛普所说的“功能”,是人物行动按照其在故事进程中的意义所形成的结构单位。功能不取决于

行动者的姓名、身份或性格，而取决于行动对后续情节造成的变化[1]。同样是赠送物品，若物品只作为纪念，它属于情感表达；若物品让主人公获得完成任务的能力，它便承担施惠与能力获得功能。功能分析因而关注目标是否改变、阻碍是否建立、信息是否增加以及关系是否重排。

角色行动范围用于解释人物在结构中承担何种作用。普洛普概括出坏人、施惠者、帮手、被寻找者及其相关人物、派遣者、英雄和假英雄等行动范围[1]。这些类型不是永久贴在人物身上的性格标签，而是对角色在特定阶段所完成行动的描述。同一人物可以先设置限制，随后提供帮助；最初对手也可能在共同危机中成为协助者。电影人物的复杂性往往来自功能叠加与位移。

功能之间还存在相对次序。具体作品不必完整呈现全部功能，可以省略、压缩、重复或并置某些环节，只要核心因果仍然可辨。《哪吒之魔童降世》多次形成“受限-越界-造成后果-重新选择”的小循环。循环保留相似结构，却逐轮改变人物动机和情感代价。由此，抽象的“节奏感”可以转化为可观察的问题：新的冲突是否提高选择难度，人物是否付出更大代价，前一阶段的信息是否在后一阶段获得回收。

将故事形态学用于电影时，还需纳入镜头、声音、色彩、动作和空间。电影的意义不仅来自发生了什么，也来自信息以何种顺序、从谁的视角和以何种强度呈现[5]。因此，本文把视听形式视为功能实现的方式，而不是故事之外的外壳。场景空间可以规定行动边界，色彩变化可以提示身份与情绪，声音重复能够唤回前置信息，动作节奏则可表现人物从失控到自我控制的变化。

据此，本文建立四个相互衔接的分析维度：第一，追踪故事从身份错置到结局修复的核心功能序列；第二，观察主要角色的行动范围及其位移；第三，分析重复、信息延迟与线索回收如何形成电影节奏；第四，考察神话物件和视听形式如何承担结构任务。分析依次从总体行动链进入具体角色，再回到电影节奏与形式实现，既避免只按时间顺序复述剧情，也避免把造型、声音和动作从因果关系中割裂。四个维度共同指向同一问题，即影片如何把传统神话资源转化为由人物选择推动的现代成长叙事。

3. 案例分析

3.1. 核心功能序列：从身份错置到自我确认

影片的核心行动链并不是从一次降妖走向一次胜利，而是从身份错置造成的初始失衡出发，经过禁令、越界、能力获得、救援受挫、身世揭示和终局对抗，最终完成自我确认与关系修复。每个阶段都既改变外部任务，也改变哪吒理解自己的方式。功能序列因此不是抽象公式，而是人物成长被组织成电影时间的具体路径。

3.1.1. 身份替换与初始失衡

影片开端将混元珠分为灵珠与魔丸，并通过申公豹的调换使哪吒成为魔丸转世。身份替换不是单纯制造误会，而是整个故事的因果起点：它规定哪吒拥有难以控制的力量，决定天劫将在三年后降临，也影响父母、师父和村民对他的态度。一个开端事件同时建立能力、期限、关系和危机，形成较高的功能密度。

从功能角度看，身份替换兼具欺骗、缺失和灾难预告等作用。哪吒缺失的不是具体物品，而是正常成长所需的信任与承认。他在尚未作出任何选择之前已经被视为威胁，外部判断先于个人行动。郭春宁所说的“反者”神话再生产，正提示哪吒形象的叙事张力来自既有记忆与重新阐释之间的冲突[10]。影片把宿命问题转换为认同问题：人物能否用后续行动修改由出生带来的结论。

3.1.2. 禁令、越界与能力准备

为了避免哪吒伤人，父母和太乙真人限制其活动范围。禁令具有保护作用，却也强化了哪吒被隔离的感受。哪吒多次突破限制、捉弄村民或离开训练空间，形成“禁令-违背-后果”的连续功能。越界使他获得行动主动权，却不能立即带来认同；他越想证明自己，越容易因失控造成新的误解。影片由此

把“能否行动”推进为“如何选择行动”。

太乙真人将哪吒带入山河社稷图训练，承担典型的施惠者功能。训练使哪吒获得法术和战斗能力，也通过失败与试错建立喜剧节奏。山河社稷图能够迅速伸缩，物体可以被重新绘制，训练结果又会影响现实行动。神话物件由装饰转为功能场域，能力获得也不再是无条件赠予，而是包含考验、适应与控制的过程。

3.1.3. 救援行动与认同受挫

海夜叉事件第一次让哪吒把能力用于保护他人。行动表面上对应降妖与救援，深层却是人物对自我价值的试验。哪吒希望通过结果获得村民认可，但战斗造成的破坏、现场信息被遮蔽以及村民的既有偏见，使英雄行动未能转化为公开承认。完成任务却仍未修复缺失，形成结构上的不对称。

这一不对称避免了人物过早完成成长。如果第一次救援立即改变所有人的态度，后续选择便失去必要性。影片让哪吒体验“做对的事情仍可能不被理解”，迫使其行动动机从获得表扬转向更内在的判断。敖丙在此阶段既是共同战斗者，又承担信息遮蔽功能；两人的友谊从合作中产生，同时为后续立场冲突设置情感前提。作为参照，《白蛇：缘起》同样借身份失忆组织人物关系，但阿宣的帮助者功能相对稳定，关键转折主要来自小白记忆的恢复；相比之下，本片让敖丙在“帮手-对手-帮手”之间连续位移，使友谊本身成为冲突升级与修复的结构变量。

3.1.4. 身世揭示与终局修复

生日宴前后，哪吒得知魔丸身世，原有认知被彻底改变。此前他以为只要努力便能获得认可，身世揭示却让外部偏见仿佛具有事实依据。识别功能没有直接解决问题，反而造成新的危机。李靖愿意以换命符承担天劫，则使父爱从语言承诺变为可验证行动。哪吒发现真相后重新理解此前的隐瞒与限制，任务由外部要求转化为内部决定。

陈塘关危机与天劫构成连续高潮：前者检验哪吒是否保护曾排斥自己的人，后者检验他是否接受自身命运。哪吒与敖丙的对抗先解决外部危机，随后两人共同抵抗天劫，又把敌对关系改写为协作关系。结局并未取消全部代价，两人失去肉身，只保留元神，说明修复不是回到开篇前的状态，而是以付出换取新的关系。村民认可、亲子理解、师徒协作和镜像人物的和解也逐项回应开篇缺失。《姜子牙》的终局以主人公拒绝既定指令、主动斩断天梯完成英雄功能，强调个人判断对任务规则的改写；《哪吒之魔童降世》则更依赖哪吒与敖丙共同承受天劫，在协作中完成关系修复。两者都以重新选择突破预设身份，但功能完成方式分别偏向个人决断与双角色协同。

3.2. 角色行动范围：固定类型向复合人物的转变

影片的主要人物并不稳定地占据某一种功能位置。父母的保护可能造成限制，导师的施惠伴随失误，朋友会转化为对手，对手又可能重新成为帮助者。角色复杂性不是依靠额外背景堆叠，而是由目标、压力和行动后果共同形成。

3.2.1. 哪吒：从被动承受者到主动英雄

哪吒在开篇首先是身份欺骗的承受者，也是认同缺失的受害者。他拥有强大力量，却没有成熟的行动目标，早期行为多是对排斥的即时反应。随着训练、救援和身世揭示推进，哪吒逐渐从“被事件推动”转向“主动选择任务”。英雄功能不是由出生身份保证，而是在连续选择中建立。

成长的核心并非力量增强，而是行动理由改变。早期哪吒使用力量为了发泄或证明，海夜叉事件中为了获得认可，终局则在无法确定回报的情况下保护他人。李何把成长与责任担当联系起来，指出哪吒的自我选择构成伦理转折。^[7]匡莉、田永江也强调人物重塑对于英雄建构的重要作用^[11]。从功能角度看，责任不是附加主题，而是主人公完成英雄功能的条件。

3.2.2. 李靖夫妇与太乙真人：限制、施惠和共同承担

李靖夫妇保护哪吒、寻找化解天劫的方法，也通过隐瞒身世和限制行动制造阶段性阻碍。这些行为源于相同目标，却在不同阶段产生不同结构效果。殷夫人试图以陪伴替代村民认同，李靖以换命选择把父爱转化为高代价行动。父母功能由看守者、隐瞒者逐步转为施惠者和支持者，哪吒也从误解限制转向理解保护。

太乙真人承担训练、知识和法器给予等施惠功能，但影片没有将其塑造成全知全能的导师。他会失误、贪玩，也需要为疏忽补救。不完美削弱了导师角色的距离感，同时避免主人公的成长被外部力量包办。终局中，他与哪吒共同抵抗天劫，施惠关系由单向传授转为共同承担，角色自身也沿着“给予 - 失误 - 补偿 - 协作”完成小型行动弧线。

3.2.3. 敖丙：镜像关系与功能位移

敖丙与哪吒拥有相反的出生标签：一个被视为灵珠与希望，一个被视为魔丸与威胁。但两人都承受来自出身的预设，也都缺少自由选择的空间。刘起从镜像结构解释两人的对应关系[9]，郑伟丽则把哪吒形象的身份认同与文化记忆联系起来[12]。海边相识因此不是偶然插曲，而是两个被定义者第一次从对方那里获得不带成见的承认。

敖丙的功能经历帮手、对手再到帮手的变化。他共同对抗海夜叉，随后在师命与龙族期待下制造陈塘关危机，最终又选择与哪吒抵抗天劫。位移之所以成立，是因为每次变化都有压力来源和前置关系。观众能够同时看到行为后果与行动困境，对抗场景因而保留理解的可能。终局也不是哪吒单方面说服敖丙，而是共同经历促使敖丙重新判断应承担何种责任。

3.2.4. 申公豹：阻碍者与信息操控者

申公豹承担身份调换、信息诱导和冲突升级等阻碍功能。他的作用不只在于制造开篇事故，还在于控制人物如何理解真相：对哪吒，他揭示身世并放大被欺骗感；对敖丙，他把龙族希望与个人任务绑定。阻碍因此不仅是力量对抗，也表现为对信息和解释权的操控。

影片没有花费大量篇幅解释申公豹，而是让其功能集中而明确。每次出现都改变行动方向：身份被调换、秘密被揭示、敖丙被推向危机。高度集中的阻碍功能适合电影时长，也为其他人物保留情感复杂性。反派不必承担全部矛盾，结构仍可通过亲子保护、外部偏见和身份压力形成多层冲突。

3.3. 功能重复：叙事节奏与情感递进

《哪吒之魔童降世》并非依靠不断增加新事件维持节奏，而是重复若干核心功能，并在每次重复中改变目标、关系和代价。功能重复让观众识别熟悉模式，功能变体则避免结构停滞，两者共同推动人物成长。判断重复是否有效，不能只看场面规模是否扩大，还应看人物是否获得新信息、是否需要重新选择以及前一轮行动是否产生不可撤销的后果。影片把冲突递进、认知差和情绪缓冲结合起来，使快速动作段落与关系变化保持同步。

3.3.1. 三轮冲突的递进结构

影片可划分为三轮主要冲突：日常越界与村民误解、海夜叉事件与友谊建立、陈塘关危机与天劫对抗。三轮都包含受阻、行动和结果，却分别改变不同层面。第一轮建立性格与处境，第二轮验证能力并加深认同缺失，第三轮要求人物以高代价完成选择。每轮冲突也重新定义“胜利”：早期戏弄村民带来短暂快感却加剧隔离，中期击败海夜叉仍未获得承认，终局即使失去肉身仍完成关系修复。

3.3.2. 信息延迟与认知转换

观众较早知道身份错置和天劫期限，哪吒本人却被蒙在鼓里，由此形成认知差。观众既理解父母为

何限制，也能感受哪吒为何误解。身世揭示时，信息对观众并不新鲜，但对人物具有爆炸性，戏剧力量来自认知位置差异而非单纯谜底。换命符信息也采用延迟回收：李靖的行动先被设置，哪吒后来才发现其意义，过去的限制和隐瞒因此获得新的解释。

3.3.3. 喜剧缓冲与情绪积累

影片频繁使用夸张动作、方言表达和身体喜剧，为高强度的命运主题提供缓冲。喜剧段落不仅调节信息密度，也通过失误和反差暴露角色缺陷，为后续承担责任作铺垫。哪吒与父母、太乙真人相处得越轻松，身世揭示和终局牺牲就越具有情感重量。节奏控制的关键不在持续快速，而在行动推进与情绪停顿之间形成对比。

3.3.4. 高潮聚合与线索回收

终局将哪吒、敖丙、父母、师父、村民和申公豹的行动集中在同一危机中。多条关系线不是依次结束，而是在对抗中相互影响：哪吒保护村民改变外界判断，敖丙协助哪吒完成角色位移，太乙真人参与抵抗兑现师徒责任，父母的保护得到哪吒理解。若没有海边友谊，敖丙的回归会显突兀；若没有父母持续努力，换命符难以产生力量；若没有村民的长期排斥，最终认可也缺少结构意义。高潮的有效性来自前置线索的集中回收。

3.4. 神话元素与视听形式：结构功能的媒介化呈现

神话元素只有改变人物能力、行动边界或选择代价，才真正进入故事结构；视听形式只有帮助观众识别信息、关系或情绪变化，才不仅是感官装饰。影片把神话规则与动画媒介的表达能力结合，使抽象功能转化为可见、可听和可感的电影事件。

3.4.1. 神话物件与能力规则

混元珠分化为灵珠与魔丸，建立身份与能力规则。影片没有停留在善恶二分，而是让灵珠敖丙走向破坏，让魔丸哪吒完成保护，以人物选择反向检验标签。若灵珠必然善、魔丸必然恶，人物便没有真正选择；当身份与行动出现错位，观众才会重新判断决定人物的是出生还是行动。神话设定因而成为主题实验的结构条件。

乾坤圈限制哪吒力量，使其在日常状态与失控状态之间转换；山河社稷图提供可反复试错的训练空间；天劫则规定最终期限。袁佳琦、谢钰芬指出，神话资源需要转化为人物、情节和审美形式的整体组织[8]。这些物件在影片中分别承担身份、能力、空间和时间规则，第一次出现用于建立规则，后续出现则造成困难、推动选择并完成回收。

3.4.2. 空间与动作的叙事作用

山河社稷图把训练空间与绘画想象结合，空间本身参与考验。它与陈塘关形成对照：图中世界可被太乙真人控制，哪吒可以反复试错；现实空间却包含村民判断与不可逆后果。训练完成不等于成长完成，人物必须把能力带回关系世界接受检验。空间转换由此标记从游戏式学习到责任行动的变化。

动作变化把内在成长转化为可见过程。早期哪吒的动作快速、突然且具有破坏性，身体常先于思考作出反应；训练阶段的动作在失败与修正中获得方向；终局动作虽然规模更大，却服务于明确的保护目标。海夜叉事件突出能力展示与合作，哪吒和敖丙的对抗强调立场冲突，天劫段落则在高速动作中插入关系确认。不同战斗承担不同结构任务。

3.4.3. 造型、色彩与身份提示

哪吒的黑眼圈、尖锐牙齿和夸张表情打破传统英雄的端正形象，首先在视觉上表现其被视为异类的

处境。陈坤从形象设计转变追溯“丑哪吒”的造型逻辑[13]，孙佳山则从形象、类型与价值表达的关系分析其视觉特征[14]。敖丙的造型更整洁克制，与哪吒形成表面反差。造型让身份标签在人物开口之前即可被感知，也为后续行动与外表错位提供条件。

色彩意义也随人物功能变化。红色既关联哪吒的力量与危险，也表现生命力和行动热情；敖丙的冷色最初传达秩序与克制，后续又与压抑和责任相连。陈塘关中，哪吒常被放置在门、墙和人群之外，空间距离表现认同缺失；终局人物从分散转向共同面对天劫，构图则直观呈现功能汇合。视觉符号因与行动同步而摆脱固定化。

3.4.4. 声音、台词与功能回收

声音能够提示结构转折。喜剧段落中的节奏和语气强化人物亲近感，身世揭示时声音收束突出认知冲击，终局音乐逐步扩张，把个体行动推向关系汇合。声音强度与情节强度并非始终同步，适当留白让观众处理人物选择，也使高潮不只剩视觉刺激。具体到天劫段落，连续的风啸、雷鸣与能量撞击声先构成压倒人物的外部威胁，低频轰鸣和近似心跳的脉冲强化哪吒独自承压的紧迫感；当敖丙由攻击哪吒转为与其并肩托举雷柱时，断裂的重音转为持续推进的打击乐节奏，管弦与人声层逐步叠加，雷声也从压制对白的威胁声源转化为共同动作的节奏标记。这一声场重组精确对应了敖丙从“对手”回到“帮手”、两人由对抗转向协作的功能位移。

关键台词之所以具有力量，不只因为表达态度，也因为它们在行动中得到验证。哪吒关于命运和选择的表达，如果没有此前多轮受挫与终局承担，就容易成为口号。影片先让角色付出代价，再让台词概括选择，语言由此成为功能链的回收点。动作、构图、声音和台词共同把抽象的“英雄认定”转化为观众能够感知的结构结果。

4. 结论

4.1. 研究总结

本文以普洛普叙事理论为支撑，以《哪吒之魔童降世》为单一案例，系统分析核心功能序列、角色行动范围、功能重复以及神话元素与视听形式之间的关系。研究发现，影片的叙事创新并非单纯颠覆传统人物形象，而是以身份错置和认同缺失建立双重动力，再通过“受限-越界-受挫-重新选择”的循环推动人物完成成长。

主要角色通过功能叠加与位移参与同一条因果链。哪吒从被动承受者转为主动英雄；李靖夫妇由限制者转为支持者；太乙真人由施惠者进一步成为共同承担者；敖丙在帮手、对手与帮手之间移动；申公豹则以身份调换和信息操控持续改变行动方向。人物关系因此不是主线之外的装饰，而是每次结构转折的实际动力。

混元珠、乾坤圈、山河社稷图和天劫分别承担身份、能力、空间与期限规则，造型、色彩、动作、空间和声音则帮助观众识别功能变化。普洛普理论由此显示出解释力，但其价值不在逐项套用三十一一种功能，而在揭示故事动力、角色选择、结构节奏和视听表达如何共同指向人物的最终行动。两部影片的节点式参照进一步表明，相似的英雄功能既可通过个人决断完成，也可通过关系协作实现，本文所归纳的“功能位移-重新选择-关系修复”因而具有一定的跨文本解释潜力。

4.2. 理论贡献与创作启示

4.2.1. 理论贡献

第一，本文把功能分析从情节事件扩展到人物关系与视听形式。身份替换、施惠、对抗和修复不只表现为发生了什么，还通过角色行动范围的位移以及空间、动作、色彩和声音的变化被观众感知。由此，

故事形态学不再只是情节分类工具，而成为连接行动结构与电影形式的分析框架。

第二，本文以“功能重复-动机变化-代价递增”解释成长叙事。相似的冲突之所以不构成简单重复，在于每轮行动都会重新定义胜利并提高选择难度。第三，研究把神话物件纳入功能链，说明文化意象只有承担身份、能力、空间或期限规则，才会从符号展示转化为结构资源。这些分析补充了既有研究中主题、人物与形式相对分离的问题，也表明结构理论的当代使用应同时保留两种尺度：一方面识别相对稳定的行动关系，另一方面尊重具体媒介对信息顺序、感知强度和人物动机的重新组织。

4.2.2. 创作启示

结合案例可形成三点创作启示。第一，传统题材可以同时设置一个必须解决的外部危机和一个需要通过关系或选择修复的内部缺失，并让同一行动同时影响两层问题。哪吒抵抗天劫既回应生存危机，也改变他人判断。第二，配角不应永久固定为帮助者或阻碍者。创作者需要先明确角色自身目标，再判断其目标何时与主人公一致、何时发生冲突，使功能位移具有动机与后果。

第三，文化元素应承担规则。与其密集堆放大量符号，不如选择少量核心意象多次使用：第一次建立规则，第二次造成困难，第三次推动选择。王子鉴从国产动画电影发展角度讨论该片时，也把传统资源更新与人物、情节和制作表达的整体提升联系起来[15]。剧本修改时可据此检查：核心缺失是否清楚，每轮阻碍是否提高选择难度，配角行动是否改变主线，结尾是否回收开篇规则。

4.3. 研究局限与未来展望

本文仍存在一定局限。第一，研究以影片完成文本为主要材料，缺少剧本版本、主创访谈和制作过程资料，因而对部分创作意图的解释主要依据文本内部证据。第二，普洛普理论强调行动结构，对人物心理的细微变化、观众接受和动画技术生产的解释能力有限。第三，本文仍以单一核心案例为主，虽然加入两部同类影片的节点式参照，但这种简短对照不能替代系统样本比较，也不能直接证明所归纳机制适用于所有神话题材动画电影。

未来研究可以从三方面深化：其一，结合分镜、剧本和制作资料，追踪功能节点在创作过程中的调整；其二，引入观众访谈、评论分析或实验方法，检验不同功能转折和视听提示的实际接受效果；其三，在保持单片细读精度的基础上，进一步考察不同类型动画电影中功能压缩、角色位移与神话规则的表现方式，以明确普洛普理论用于电影分析的适用边界。

参考文献

- [1] 普洛普. 故事形态学[M]. 贾放, 译. 北京: 中华书局, 2006: 18-69.
- [2] 怀宇. 普洛普及其以后的叙事结构研究[J]. 当代电影, 1990(1): 74-83.
- [3] 李稚田. 普洛普功能人物理论的电影应用[J]. 民间文化论坛, 2006(6): 30-34.
- [4] Bordwell, D. (1988) Appropriations and Improprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative. *Cinema Journal*, 27, 5-20. <https://doi.org/10.2307/1225288>
- [5] 克里斯汀·汤普森. 打破玻璃盔甲: 新形式主义电影分析[M]. 张锦, 译. 北京: 北京大学出版社, 2020: 31-48.
- [6] 王康. 结构主义叙事学视域下新神话主义动画电影探析——以《哪吒之魔童降世》为例[J]. 西部广播电视, 2024, 45(13): 5-8.
- [7] 李何. 成长与责任的担当: 动画电影中的人性成长与伦理选择——以《哪吒之魔童降世》为例[J]. 电影文学, 2025(1): 59-62.
- [8] 袁佳琦, 谢钰芬. 中国神话在中国动画电影中的建构方式[J]. 卫星电视与宽带多媒体, 2024, 21(22): 94-96.
- [9] 刘起. 《哪吒之魔童降世》: 镜像结构与文化重构[J]. 电影艺术, 2019(5): 46-49.
- [10] 郭春宁. 互文记忆体: 哪吒作为“反者”神话的动画再生产[J]. 艺术评论, 2019(11): 70-80.

- [11] 匡莉, 田永江. 从《哪吒之魔童降世》看动画电影的艺术翻新与“英雄”建构[J]. 电影评介, 2019(21): 93-96.
- [12] 郑伟丽. 哪吒之死: 英雄补偿、身份认同与时代纪念碑——基于文化记忆理论的哪吒形象经典化研究[J]. 北京电影学院学报, 2022(4): 40-47.
- [13] 陈坤. “丑哪吒”动画形象设计的转变及溯因——基于《哪吒之魔童降世》的个案研究[J]. 装饰, 2023(8): 96-101.
- [14] 孙佳山. “丑哪吒”的形象、类型与价值观——《哪吒之魔童降世》的光影逻辑[J]. 当代电影, 2019(9): 16-18, 177-178.
- [15] 王子鉴. 从《哪吒·魔童降世》看国产动画电影的发展[J]. 传媒, 2019(21): 41-43.