《捉妖记》
导语：电影《捉妖记》作为一部大投资、精制作的真人动画结合电影，从点映开始就备受好评，正式上映半天就票房破亿，想必定会和同月神片《小时代4》一争高下。无论是《捉妖记》的宣传文案，还是网友的评价，都把此片称为中国的奇幻大片。评论人徐鹏远认为，尽管《捉妖记》作为一部成功的商业电影，带给中国电影很多启发，但称其为奇幻作品却并不准确。“奇幻”作为一种西方文艺类型，需要具备完整的非现实世界、共生的非现实生物种族、超自然力等关键元素，这些要素建立在一个全新而独立的价值体系与世界观基础上，带有宗教式“创世纪”色彩。《捉妖记》从中国传统志怪中汲取灵感，更接近童话的面相。奇幻作品需要更加宏大的思维结构和价值体系，缺乏史诗传统和宗教文化的中国若想真正创造出自己的“魔戒”来，要走的路还有很长。

或许7月的中国电影市场本身就是一部情节跌宕的电影：从《道士下山》到《小时代》再到《栀子花开》，烂片的讨伐之声不绝于耳，排片和票房却不为所动，全线飘红；按照通常的剧情发展，同档期的其他影片至多只能换来同情和精英层面的赞美，无益于市场意义上的产业抗衡，然而今年的一部《大圣归来》却完成了口碑和票房上的双重逆袭，并由此形成了现象级的讨论和思考。紧接而来的《捉妖记》更是甫一点映就好评如潮、座无虚席，相信票房成绩应该也不会太出乎意料。

这的确是一部成功的商业作品，所有环节严格遵循电影工业的成熟标准：情节简明流畅、角色形象独特鲜明、价值观直接且符合大众意志、画面精良技术过硬。商业片观众并不需要深刻的文本价值，也不需要借助影片进行形而上的思辨，甚至连故事本身的精彩程度都没有那么重要，他们进入影厅是去享受超现实的视觉冲击，也是为了体验一种被讲述的倾听快感。这二者必须同时实现，缺失任何一点都会形成好与坏的分道扬镳：没有精美的画面效果，电影的根本功能便丧失全无，简单的情节会被放大为幼稚，价值观的表达也变得苍白而可笑；故事讲得突兀拧巴或者干脆超越基本逻辑，那么一切炫目特技都会变为粗暴生硬的狂轰滥炸，不生出智商被质疑或者霸王硬上弓的羞辱感就已经阿弥陀佛了。华语大片之所以烂片频出，往往就因为偏废其一，有的干脆两手都不硬。

《捉妖记》用一个人类保护小妖的简单故事，表达了人妖皆有善恶，只要向善便可以和谐共处的主题，光明的基调会令观者获得轻松之感。人物各司一面，性格单纯反而容易在简化的故事空间中快速建立起形象。喜剧套路贯穿始终，直接用笑声填补单薄剧情行进中的空白。最重要的是，《捉妖记》用精良的CG技术创作出质感真实的“妖”，“萌态”审美特性准确匹配大众流行审美，与真人演员之间的无缝配合，更是突破了国产电影的技术上限。应该说接近世界一流水平的动画效果，是这部片子攻陷市场的最大法宝。

尽管如此，《捉妖记》仍然还只能算是一部童话（动画）电影，虽然含有奇幻元素，但若由此将其称为中国的奇幻巨制，就不免有些夸大和混淆了。

“奇幻”的概念来自英文中的“fantasy”，属于纯然的外来词汇。中国传统文学里只有志怪和传奇的说法，鲁迅则在《中国小说史略》中使用“神魔”指代。西方的奇幻源头可上溯至古希腊罗马神话和北欧神话史诗，后与中世纪骑士文学与近现代哥特文学的题材和元素不断结合于19世纪开始形成，20世纪中叶托尔金的名作《魔戒》被视为近代奇幻文学的鼻祖。作为一种文艺类型，尽管奇幻尚没有一个明确定义，但许多明显的要素已成为约定俗成的判断标准：一个完整的非现实世界、许多共生的非现实生物种族、各种各样的超自然力，最重要的是这些要素都建立在一个全新而独立的价值体系与世界观基础上。从某种程度上讲，奇幻故事的讲述，带有宗教式“创世纪”色彩。在这点上，中国只有《山海经》与之近似，后世的志怪神魔作品大多对应现实，或成为史实的一种传奇演义（如《封神演义》），或作为人间现实的讽刺隐喻（如《聊斋志异》），其中的神魔仙怪也皆为现实生物修炼而成，天地人虽为三界，然而现实人间始终是连接的核心。

《捉妖记》的开篇已经将叙事空间奠定：“很久以前，人与万物共存，当中也包括妖。但人想独占天下，于是人向妖宣战，把他们赶紧了深山大泽，从此人和妖划界而治。”也就是说，这是一个发生在现实世界里的故事。虽然妖拥有自己独特的形态和语言，但妖界的权力结构、繁衍方式、思维模式却是人类的--新妖王追杀怀孕的老妖后，一对旧妖臣保护小妖王，所谓“妖”其实只是拟怪化的人，或者类人化的异灵。而当妖闯进人间，自身的一切是先验确定了的，其意义仅在于实现人类角色的成长发展：在捉妖与护妖的过程中，男女主角产生了爱情，捉妖师形成了对善恶人妖的正确认识，男主角实现了与童年和父辈的和解。捕杀买卖妖的产业链就是现实中地下经济的写照，全妖宴亦是食用野生动物的现实翻版。当反派千户露出妖的真容时，全片唯一的讽刺仍旧是紧密关照现实的：养尊处优的富人们为了各自的欲望消费昂贵，却不过是做了邪恶权力的屠戮帮凶。

因此，《捉妖记》更符合童话的面相。作为一种儿童文学的独立体裁，童话通过想象、夸张和象征的方式来反映生活，传递正面的价值观。在拟人体和超人体类型中，童话的非人类主角通常都用人格化的方式塑造，区别只在于形象载体是否存在于现实。童话虽然是超现实的，但遵循基本的理性逻辑，处处折射现实社会。而且童话创作中常常使用含混不清的时空表述（比如“很久很久以前，在一个遥远的地方……”），而非奇幻作品的具体描述（哪怕这一时空是全然虚构的）。

区分童话与奇幻的差别，并不是否定一部影片的成功，加菲猫系列、《帕丁顿熊》等等都是成功的真人动画结合电影。只是当我们迈出成功一步之后，更需清晰地认清各种体裁的独特之处，才好探索更多类型片的发展路径。比起童话，奇幻题材对于我们显然更有挑战性，本土传统的志怪神魔容易改造为童话的故事原型--我们的祖辈都是拿这些内容当做哄孩子的故事的，奇幻作品则需要更加宏大的思维结构和价值体系，本就缺乏史诗传统和宗教文化的中国若想真正创造出自己的“魔戒”来，绝非只是技术进步和用心创作那么简单。