

视觉语法视域下电影《哪吒之魔童闹海》海报的多模态话语分析

张欢棋 王巧云

延安大学

DOI:10.32629/er.v9i8.7336

[摘要] 本文以 Kress 和 Van Leeuwen 的视觉语法理论为基础，对电影《哪吒之魔童闹海》两款宣传海报进行多模态话语分析，从再现意义、互动意义和构图意义三个维度考察其视觉符号的意义建构方式。研究发现，单人主海报通过动作矢量与高对比色彩强化哪吒反抗命运的核心形象；国际版群像海报则借助多角色并置与红金色调呈现人物关系网络与东方文化特征。两款海报在视觉表达上各有侧重，但共同服务于影片主题传递与宣传功能的实现。本研究为国产神话动画电影海报的多模态分析提供了可参考的分析路径。

[关键词] 视觉语法；多模态话语分析；电影海报；《哪吒之魔童闹海》

中图分类号：H0-05 文献标识码：A

Multimodal Discourse Analysis of Film Posters of Ne Zha: Devil Child Troubles the Sea from the Perspective of Visual Grammar

Huanqi Zhang, Qiaoyun Wang

Yan'an University

Abstract: Based on the visual grammar theory proposed by Kress and van Leeuwen, this paper conducts a multimodal discourse analysis of two promotional posters of the animated film Ne Zha: Devil Child Troubles the Sea. It explores the meaning construction of visual symbols from three dimensions, namely representational meaning, interactive meaning and compositional meaning. The research results indicate that the solo main poster strengthens Ne Zha's core image of resisting fate through action vectors and high-contrast colors. By contrast, the international group poster presents the character relationship network and oriental cultural characteristics via multi-character juxtaposition and red-gold tone collocation. Though focusing on different visual expressions, the two posters jointly realize the transmission of film themes and promotional functions. This study provides a referable analytical framework for the multimodal research on posters of domestic mythological animated films.

Keywords: visual grammar; multimodal discourse analysis; film poster; Ne Zha: Devil Child Troubles the Sea

引言

电影海报是电影宣传的重要媒介，也是一种典型的多模态语篇。它通过人物形象、色彩搭配、文字信息和版面编排等多种符号资源，对影片内容进行高度概括与视觉化表达^[1]。在观众接触影片之前，海报往往承担着构建第一印象、传递主题氛围和吸引注意力的功能。为解释这类视觉文本的意义生成机制，Kress 和 van Leeuwen 在韩礼德系统功能语言学的基础上提出视觉语法理论，将图像的意义分为再现意义、互动意义和构图意义三个维度，为图像分析提供了较为系统的分析框架^[2]。《哪吒之魔童闹海》作为《哪吒之魔童降世》的续作，延续了“我命由我不由天”的精神内核，在神话叙事中融入成长、抗争与责任等主题。其海报在人物塑造、色

彩运用和整体氛围营造上具有较强的视觉冲击力，既体现了神话题材动画电影的审美特征，也反映了国产动画在视觉表达上的不断成熟。因此，以该片海报为研究对象，有助于考察神话动画电影如何通过多模态符号资源实现意义建构与主题传递^[3]。基于此，本文选取该片两款代表性海报，从再现意义、互动意义和构图意义三个层面展开分析，探讨海报如何通过人物形象、动作姿态、视角关系、色彩配置和版面结构等视觉符号建构影片意义、传递主题信息并实现宣传功能。

1 视觉语法理论

Kress 和 van Leeuwen 在韩礼德系统功能语言学的基础上提出视觉语法理论，认为图像和语言一样具有独立的表意能力，并将图像的意义划分为再现意义、互动意义和构图意

义三个维度，分别对应系统功能语言学的概念功能、人际功能和语篇功能^[4]。

再现意义关注图像如何呈现内容与传递信息，分为叙事再现和概念再现^[5]。叙事再现以“矢量”为核心——人物动作、视线方向等形成的斜线均构成矢量，分别对应行动过程与反应过程，呈现动态的事件发展。概念再现则不依赖矢量，依靠静态构图表达身份、属性等抽象意义，可细分为分类过程、分析过程和象征过程。分类过程明确参与者的类别归属，分析过程揭示部分与整体间的结构关系，象征过程则指向事物所承载的隐喻与文化内涵。互动意义关注图像与观看者之间的社会关系和情感联结，主要通过接触、距离、视角和情态四个要素实现^[6]。接触考察画面人物是否与观众发生视线交汇，据此分为“索取类”与“提供类”图像。距离通过景别远近反映心理亲密——近景烘托亲密，远景强化疏离。视角通过俯视、仰视与平视编码权力关系：平视意指平等，仰视传递权威，俯视隐含支配。情态则取决于色彩饱和度与光影对比度——饱和度越高，感官真实感越强。构图意义关注图像内部各元素的空间组织方式，主要通过信息值、显著性和取景来实现^[7]。信息值由元素位置决定：上方承载理想化信息，下方呈现现实性信息；左侧与已知信息相关，右侧呈现新信息；中心位置信息价值最高。显著性通过大小、色彩、对比度等方式吸引观众注意力。取景则通过线条、边框等视觉手段分割或联结画面区域。三者协同作用，共同完成图像

构图意义的建构。上述三个维度相互配合，为分析电影海报的多模态意义建构提供了清晰、可操作的理论框架。

2 电影海报《哪吒之魔童闹海》的多模态话语分析

《哪吒之魔童闹海》由饺子执导、彩条屋影业出品，于2025年1月29日在中国大陆上映。作为《哪吒之魔童降世》的续作，该片延续了“我命由我不由天”的精神内核，围绕哪吒与敖丙之间的宿命纠葛以及陈塘关面临的生存危机展开叙事。在保留东方神话底色的基础上，影片进一步融入了成长、亲情、责任与抗争等具有普遍意义的主题，使传统神话叙事与当代情感表达实现了较好的结合。电影海报作为影片宣传的重要媒介，不仅承担吸引观众、传递影片信息的功能，还在一定程度上对影片的核心人物、故事氛围和主题精神进行了视觉化呈现。《哪吒之魔童闹海》在宣传过程中发布了不同版本的海报，这些海报在人物安排、色彩运用和构图方式上各有特点，共同构成了影片较为完整的视觉传播体系。基于此，本文选取两张具有代表性的海报作为分析对象，一张为以哪吒单人形象为中心的主海报，另一张为以多角色集中展示为特点的国际版海报。对这两张海报进行对比分析，不仅有助于更全面地理解影片海报如何通过图像、文字、色彩和构图等多种符号资源建构意义，也有助于从不同传播语境出发，进一步揭示国产神话动画电影海报在主题表达、文化呈现和宣传功能上的特点。

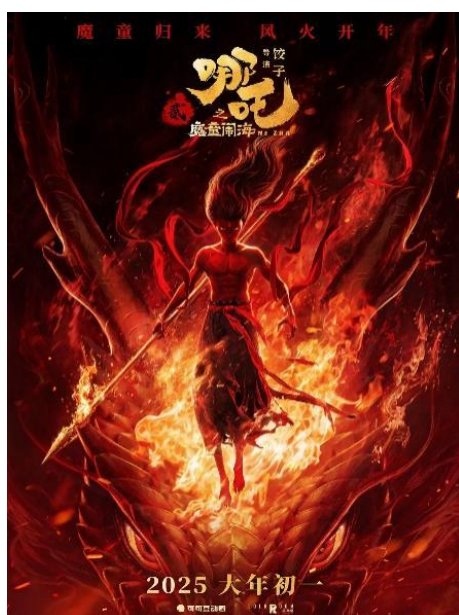


图1

2.1 再现意义

图1的文字元素包括中文片名、宣传语“魔童归来 风火开年”及上映日期；图2在此基础上增加了英文片名“NE ZHA 2”与海外上映信息。两款海报虽共享同一影片的宣传功能，但在再现方式上各有侧重。



图2

图1具有鲜明的叙事再现特征。哪吒手持火尖枪、脚踏龙身、悬空而立，紧握武器的手臂与向外延展的混天绫形成由中心向四周扩散的动作矢量，属于典型的行动过程，直观呈现其主动出击、奋力抗争的状态。同时，哪吒虽未与观众直接对视，但其面部朝向、紧绷的表情与飘动的发丝共同构

成反应过程，使观众感受到角色在命运困境中的坚决态度。在概念再现层面，图1通过红黑色调对比完成分类过程——哪吒以红黑暖色呈现，脚下龙形与背景则采用暗沉色调，清晰划分主角与环境的对立关系；火尖枪、混天绫、燃烧的发丝与翻涌火海共同构成由局部到整体的分析过程，强化了角色的力量感与神话叙事的宏大氛围；而哪吒脚踏龙身立于烈火之上的形象，则指向“哪吒闹海”的传统母题，象征打破命运束缚、反抗强权的精神追求，与影片“我命由我不由天”的主题形成明显呼应。

图2的叙事再现不再集中于单一动作瞬间，而是通过多角色并置构成群像式的反应过程。哪吒、敖丙及其他主要人物分散于片名字体周围，各自保持独立的动作与神态，虽未形成统一的行动矢量，但通过人物之间的空间关系和视线方向，暗示了复杂的叙事关联。在概念再现方面，图2的分类过程体现为群像式排列所呈现的角色类别区分——不同人物的服饰、体态与位置使观众能够快速识别各自的身份与功能。片名字体不再只是文字说明，而是与人物形象、背景纹样共同参与分析过程，形成文字与图像的高度融合。象征过程方面，图2大量运用红色与金色，配合传统装饰纹样与书法化片名，营造出热烈、喜庆的东方文化氛围；英文片名与海外上映信息的加入，则在文化底色之上体现出国际传播的取向。

总体而言，图1侧重通过个体动作矢量与色彩对比突出核心人物的反抗形象，图2则借助群像组合与象征元素呈现人物关系与文化特征，两者在再现意义上形成互补。

2.2 互动意义

互动意义主要通过接触、社会距离、视角和情态等要素，反映图像与观看者之间的关系。通过对图1和图2的分析可以看出，两张海报虽然都属于展示性图像，但在互动方式和情感表达上存在一定差异。从接触关系来看，图1和图2均属于典型的“提供”类图像——画面中的人物均未与观众产生直接的目光交汇，观众以旁观者身份进入画面，接收人物状态与情境信息。在距离与视角方面，图1以中近景呈现哪吒的全身形象，观众既能看清人物细节，又能感知周围火焰与龙形轮廓所营造的环境氛围，正面视角进一步强化了人物的存在感与视觉冲击力。图2因容纳多位角色，每个人物在画面中的比例较小，观众更倾向于整体浏览而非聚焦于单一人物，客观上形成了更远的社会距离；其视角相对平缓，各角色之间没有形成明显的视觉等级，使画面在均衡中传递出群像叙事的信息量。情态方面的差异更为显著。图1以红、黑、金等高饱和、高对比色彩为主，火焰与阴影形成强烈对照，营造出紧张、冲突的戏剧氛围，使观众在视觉上产生强烈冲击。图2同样以红色为主调，但整体风格更偏向热烈与

节庆化——红金配色配合装饰纹样，使画面呈现出饱满而活跃的视觉效果，与图1的紧张感形成反差，更侧重于烘托影片的东方文化气质与合家欢属性。

综上，图1通过近距离、正面视角与高对比色调强化个体的情感张力，图2则以较远距离、均衡视角与红金暖调突出群像的整体氛围与文化特征。

2.3 构图意义

构图意义是视觉语法分析中的重要维度，主要通过信息值、显著性和取景来考察图像内部元素的空间组织方式及其意义生成。图1和图2虽然都服务于《哪吒之魔童闹海》的宣传，但在画面布局和视觉重点安排上存在一定差异，因此也呈现出不同的构图特点。在信息值与显著性方面，图1遵循自上而下的信息层级：上方为宣传语“魔童归来 风火开年”与片名，承载概括主题的“理想信息”；中部是哪吒的全身形象，占据画面最大面积与核心位置，信息值与显著性均为最高，构成整张海报的视觉焦点；下方为上映时间与出品信息，属于“真实信息”层。人物凭借突出的尺寸、前景位置及火焰特效的衬托，其显著性远高于其他元素。图2则呈现不同的结构：中心区域由书法化片名字体与围绕其分布的多位角色共同构成，片名本身与人物形象在视觉比重上大致相当，显著性不再高度集中于单一人物，而是分散于片名与群像之间，使观众在识别片名的同时获取角色信息。在取景方面，两图均无明显分割线，属于无取景设计。图1中哪吒、火焰、龙形与背景相互融合，形成连贯的视觉空间，增强了画面的沉浸感。图2则通过统一的红色背景将分散的人物串联起来，但由于各角色之间保留了相对独立的空间，整体构图在统一中带有层次感，有利于群像关系的清晰呈现。

综上，图1以人物为中心的集中式构图突出个体英雄形象，图2以片名与群像并重的分散式构图强化整体宣传效果。

3 结语

本文从视觉语法视角分析了《哪吒之魔童闹海》两款海报的多模态意义建构方式。研究发现，单人主海报借助动作矢量、高对比色彩与中心式构图突出哪吒反抗命运的核心形象；国际版群像海报则通过多角色并置、红金色调与片名一群像并重的构图方式呈现人物关系网络与东方文化特征，两者在再现、互动与构图三个层面各有侧重，但共同服务于影片主题传递与宣传功能的实现。本研究为国产神话动画电影海报的多模态分析提供了可参考的分析路径，后续可结合更多版本海报或同类影片海报进行比较研究，以进一步拓展相关讨论。

[参考文献]

[1]KRESS G, VAN LEEUWEN T. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication[M].

London: Arnold, 2001.

[2]李战子.多模态话语的社会符号学分析[J].外语研究,2003(5):1-8.

[3]张德禄.多模态话语分析综合理论框架探索[J].中国外语,2009,6(1):24-30.

[4]朱永生.多模态话语分析的理论基础与研究方法[J].外语学刊,2007(5):82-86.

[5]HALLIDAY M A K, MATTHIESSEN C M I M. An Introduction to Functional Grammar[M]. London: Routledge, 2013.

[6]KRESS G, VAN LEEUWEN T. Reading Images: The Grammar of Visual Design[M]. 2nd ed. London: Routledge, 2006.

[7]陶征魏,赵君超.视觉语法分析视角下“新国风”与传
统动画电影海报的互动意义对比研究[J].河池学院学报,2024
(5):98-107.

[8]许千禧.视觉语法视域下电影《照明商店》海报的多
模态话语分析[J].今古文创,2024(21):104-106.

[9]刘涛.图像研究的语义系统及其视觉修辞分析方法
[J].西北师大学报(社会科学版),2021(4):37-48.

[10]张德禄.多模态话语中符号意义构成研究[J].当代修
辞学,2023(3):24-36.

作者简介：

张欢棋（2001-），女，汉族，陕西延安，硕士研究生
在读，研究方向：外国语言学及应用语言学。

王巧云（1970-），女，陕西省府谷县人，延安大学外
国语学院副教授，主要研究方向为语言学与外语教学。

基金项目：

延安大学校企合作项目“‘用英语讲好中国故事’项目
策划与执行”（206040001）。