

# 浅析《忍者宝宝》中漫画元素在叙事上的运用

白茹雪 魏 榕

杭州师范大学文化创意与传媒学院 浙江 杭州 310018

**摘要:** 将视觉创意元素加入电影,使不同的艺术在碰撞之中产生奇颖的表达是众多影视创作者期待看到的。电影《忍者宝宝》就将漫画与传统电影视听进行超现实主义的拼贴,这种独特的表现形式,对叙事文本中人设的建立与剧情的推进起到了极大的助力,影片主题也因此更易于观众接受。

**关键词:** 叙事;表现形式;超现实主义

## Analysis on the Application of Comic Elements in Narration in Ninja Baby

Ruxue Bai Rong Wei

School of Cultural Creativity and Media, Hangzhou Normal University, Hangzhou, Zhejiang 310018

**Abstract:** It is the expectation of many film and television creators to add visual creative elements to movies, so that different arts can produce brilliant expressions in the collision. The movie Ninja Baby is a surreal collage of comics and traditional movie audio-visual. This unique form of expression has greatly contributed to the establishment of characters in the narrative text and the promotion of the plot, so the theme of the film is easier for the audience to accept.

**Keywords:** narrative; Form of expression; superrealism

电影历经百年走到如今愈发与各种艺术无法分割,观众对视听需求的扩张也作为打破不同艺术界限的助力不断发挥着作用。将漫画元素作为表现形式之一纳入电影,也成为了数字电影不断发展后的创作选择。在科普类视频中,漫画就是对科普知识进行形象的讲解与演示的极好选择。电影也可借用漫画这一形式将无法直观的人物意识外化于银幕,以供观众体验更为丰富的感受。

2021年1月上映的挪威电影《忍者宝宝》在影片中就为尚未出世的胎儿设置了一个忍者宝宝的漫画形象,使他来到孕肚外,向外界传达自我意志。故事在意外怀孕、拒绝成为母亲的女主角与无辜胎儿间的种种矛盾中展开。女主角不断为腹中婴儿寻找后路,对女性身份也逐渐产生更清晰的认识。片中贯穿多种漫画元素,来表现角色的性格、情绪、内心活动,使影片趣味横生地讨论社会严肃话题。

### 一、构建丰满叙事文本

依漫画所在空间的不同可将《忍者宝宝》中的漫画元素分为两类:其一,在纯色背景上以线条绘制意象事物表达女主人公的情绪变化,或画出影片中人物的夸张形象,此时画面中的所有内容都是绘制的;其二则不存

在“额外的载体”,例如影片27分钟,“忍者宝宝”被直接绘制在秉持传统视听原则拍摄的影片之上,与真实世界中的被摄物体一同出现在画面内。这种艺术形式在电影中屡见不鲜,在《谁陷害了兔子罗杰》、《空中大灌篮》、《美国荣耀》等电影中多有出现。这两种形式将女主角的内心世界生动形象地具象化,在人设、剧情、结构方面对影片的叙事起着不同寻常的作用。

#### (一) 显化出挑人设

随着剧情的不断推进,角色逐个露面,女主拉克尔古灵精怪、大大咧咧、不修边幅等性格信息也渐渐明晰。与寻常的视听语言不同的是,《忍者宝宝》用在女主人公脖颈处闪烁的白色线段,配合电流的音效来表现人物产生兴奋情绪的刹那。如此,内心世界的情绪变化就从虚无缥缈的意识具化为直观的视觉元素,观众不必再经过复杂的信息处理,通过视觉便能捕捉关键信息。

同样讲述少女意外怀孕寻找领养人的电影《朱诺》在视听语言上更为保守,在表现主人公朱诺的性格、情绪等信息时,演员演技、拍摄调度、传统的视听手法担负了更多的叙事功能。片中收养家庭的男主人向朱诺透露他将向妻子提出离婚时,朱诺对肚中的孩子能够拥有

幸福、美满、健康家庭的期待破灭了。此时女主人恰好回到家中，询问朱诺情绪不佳的原因。在这场戏中，三人处于对峙状态，朱诺被收养家庭的夫妻二人夹在中间。画面中朱诺背对男主人、面向女主人，表达内心对两者的抗拒与亲近。同时，由于女主人背对镜头，因此只有男主人和朱诺的面部表情暴露在银幕上，这传递着女主人对丈夫与朱诺两人的谈话内容并不知晓的事实信息。此外，摄像机以低机位、微仰视的方式进行拍摄，三人的身高落差与站位又导致画面中呈现出典型的三角构图，透露着三个人对后续剧情及“领养”事态拥有不同的影响力。

而对于《忍者宝宝》而言，漫画元素直接介入画面的设计揽持了原本分摊给演员的部分叙事任务。例如，在医院中等待堕胎叫号时，画面因拉克尔看向莫斯的动作，切到了莫斯的单人镜头。莫斯低头看报，画面的空白处出现了粗糙质感的手写笔触，像人物小传笔记一般，极为概括地写着拉克尔对莫斯的认识与评价。这段画面拉克尔始终没有出现，但她对莫斯的态度与情绪却通过这些线条写写画画的动势展现了出来，此时发起叙述的是漫画元素而非演员。随后，当两人从医院中出来，拉克尔无法接受胎儿已经六个多月的事实，神情恍惚。麻木的感觉爬上她的手掌，此时拉克尔手掌上出现白色的粗线条，它们像雪花点一样闪烁来表现麻痹的体感。慢慢拉克尔接受了事实，情绪愈发消沉，于是她的手掌不再具有实体，全部变为手绘线条，并且呈现融化的趋势。这些线条从出现到最终的融化将拉克尔情绪变化的细节形象地外化了出来，取缔了原本交给演员的部分表演任务。

## （二）促成强劲动力

安德烈·布勒东在著作《超现实主义宣言》中提出“超现实主义是指纯心理的无意识状态，通过它，人们可以用口头，书面或其他任何方式来表达思维的真实活动。它是对思想的记录，不受理性的任何控制，也不考虑来自美学上或道德方面的任何约束。”<sup>[1]</sup>而电影作为造梦的艺术，二者的结合自然如同顺滑的榫卯相接。许多电影创作者在表现梦境与幻觉、情感诉求以及非线性时空时，都选择用超现实主义手法修饰内容，来达成对作品的要求。

在《忍者宝宝》中，直到影片最后的18分钟忍者宝宝才降生于世，在此之前这个孩子都是以黑色线条绘制、戴着忍者飘带的婴儿漫画形象，脱离母亲孕肚的庇护而出现在画面内的。也正因此“忍者宝宝”能够与生母拉克尔进行一问一答的互动，躲避障碍物、与环境互动，

甚至与其他角色互动。以科学常识而言，“忍者宝宝”理应是拉克尔因妊娠产生的压力表现在了她与众不同的漫画特长上，让她产生了独特的想象。而影片中“忍者宝宝”言行皆脱离拉克尔主观意识控制的设置无疑是超现实的。这样的设计使拉克尔内心世界与现实客观世界的界限不再清晰可辩，同时也成为透彻且充分地展现她的心理活动的有效助力。

在这场意外怀孕中，拉克尔始终被动地被不停发展的事态推着向前走，孩子的去与留也是由闺蜜提出。当她伏案工作时，“忍者宝宝”出现在画纸空隙间。向拉克尔提出自己有些畸形、身体不太好的同时，“忍者宝宝”从桌面的画纸飞向墙壁，而后又跑到台灯罩上，最终因拉克尔的反问回到母体，给了拉克尔的肚子一脚。这次母子互动才是让拉克尔开始重视起忍者宝宝的存在与去留的关键，是推动拉克尔进行下一步动作——找到孩子生父商讨抚养问题的根本动机，是剧情中至关重要的情节点。当生父拒绝抚养后，拉克尔实地考察了参加收养课程的家庭却不甚满意。于是“忍者宝宝”再一次出现，提出自己由于生母的挑剔陷入了收养难题的处境，文本中解决收养问题的剧情线索至此从拉克尔主动寻找收养人阶段进入了下一阶段——领养人主动寻找拉克尔。

## （三）扶植清晰结构

影片中有几处明显的剧情转折，无一例外是以上述第一类型的漫画形式暗示拉克尔处境变化作为折点的。例如，影片中出现的两次树林意象：在刚意识到“忍者宝宝”的存在、第一次叫腹中的孩子为“忍者宝宝”时，影片第一次出现了树林。树林中传来伐木的声音，一颗树随之倒下，昭示拉克尔平静的生活开始变化；第二次出现是拉克尔即将临盆，母亲的责任使她身心疲惫压力倍增，当她看向不停劝她放宽心的闺蜜，闺蜜的脸被密布的黑色线条覆盖，此时树林再次出现，仅剩的树倒下了，接下来的剧情便沿着拉克尔情绪崩溃展开。

在电影《法兰西特派》中也出现了相同的设置，但由于剧情围绕报纸讲述不同板块的作家笔下的故事，因此其中绝大多数的漫画元素都和报纸中不同栏目开头部分的花纹起着相同的作用——隔断、衔接着文本的段落与段落。

反观本片，故事主要以拉克尔意外怀孕后的行为措施为逻辑线索进行叙述，她的感情生活作为若隐若现的暗线辅助推动着故事前行。但由于两条线索的主要动力都是时间进程，双方在剧情内容上关联性又强，加之主角拖沓的性格特征，极易使观众产生剧情黏糊、不清晰

的观感。而借漫画形式讲述拉克尔内心世界的表达作为这部影片里唯二重要的部分，在现实逻辑推进的故事中又架构起了另一层心理结构——拉克尔的情绪变化。如此，结构便出落有致，剧情能够稳步发展。

手绘线条的质感、以及动态变化的节奏传递着更柔软细腻的信息，扩大、深化女主角起伏的情绪的同时，起到凝练人设信息的作用。并且，忍者宝宝脱离母体而存在的表现形式，将拉克尔内心的挣扎和焦虑无措放在“拉克尔——忍者宝宝”两者互动中展现。这种细致的描绘填补了叙事缝隙，剧情的推动力因此愈发富足。漫画元素的介入，也再次强调出拉克尔情绪的转变在文本中起着关键性承接作用。无疑让观众更为透彻、深刻地了解拉克尔的同时获得了更为饱满、丰富的观影体验。

## 二、以“共情”托举主题

《忍者宝宝》虽然以轻喜剧为基调，但核心是希望观众关注社会问题——“成为母亲的决定应由谁作出？”因此，如何让观众放松地接受影片的同时又能够保持自我意志审度这个问题是创作者着重考虑的东西。

观众心无旁骛地跟随着摄像机的视点参与剧情，随着剧情的展开不断地认同角色、代入故事、产生感情。但与此同时“在电影观众身上，自我，作为思想和判断力的主要源泉，放弃了它的控制能力。”<sup>[2]</sup>而影片中加入的漫画元素就成为了能够帮助主题温和且清晰地出落在观众面前，并使其更易于接受的关键锚点。

《忍者宝宝》讲述的故事虽然在生活中能够见到，但其中女主角所秉持的态度事实上极难被世俗接受。随着剧情的不断深入，拉克尔逐渐展露出了她性格深处不同于大众的部分，更为激进的价值观也多有显露。她质疑两性在生育中的不公，反问为什么只有女性被指责总是堕胎；她临盆将至，不断被生养压力摧毁，却始终坚定“可以生下孩子，但不会成为母亲”的想法。这样的价值观无疑是对观众认知的挑战，然而当“忍者宝宝”介入到拉克尔与观众之间，在角色的互动中，观众对尖锐价值观的排斥便不着痕迹地被弱化了。

又因影片选择生育关系中处于弱势地位的——孩子作为叙事文本中的另一重视角，并以视觉上更为柔和的漫画元素为表现形式，才将这场辩论中的双方利弊都温和且真切地展示了个透彻。比如故事发展到中段时，影片借由忍者宝宝之口指出了拉克尔邋遢、不上进等缺点。不仅如此，还将“要是你不这么邋遢，问题就都解决了”、“别整天就知道画画，倒是行动起来”等台词安排给了没有选择权的“忍者宝宝”讲述。这样的设置，毫

不掩饰地将婴儿在生育中的被动与无辜摆在了观众眼前，也让观众意识到故事或许存在着另一种可能——“如果拉克尔成熟勤勉、能够处理好自己的生活，结局或许不同”。

先观众一步评判拉克尔便给了角色做出回应的余地，是减轻观众对拉克尔产生负面感受的关键所在。如此一来，观众获得更多了解拉克尔的机会，在面对拉克尔提出的价值观时也拥有更多的选择。

但“忍者宝宝”在文本中仍然处于低位，在母婴关系中他始终是被动、无辜的。影片没有忽略这点，“忍者宝宝”暴露在孕肚之外的设计在剧情稳步发展的过程中就如同植物生长时借力的枝干，让叙事始终处于不过度美化、不特别煽情、不道德批判的轨道内。

在影片结尾，拉克尔终于被压力击垮，跌跌撞撞、魂不守舍地走在医院中，整部影片也进入了情绪的最高峰。此时也是“忍者宝宝”最后一次出现在影片里。在医院楼梯间内，绘制“忍者宝宝”身体的黑色线条慢慢融化，他终于流露出了孩童的一面。他质问生母拉克尔：“你讨厌我吗？为什么不想留下我？”这是让观众瞬间从对生母拉克尔的移情、共感中抽离出来的一击重锤，观众因此重新醒悟无论她发出的“社会在生育问题上对待两性的严苛程度并不相同”的质问多振聋发聩，她仍然是一个逃避孩子养育责任的女性。

在同时明晰拉克尔的不易和婴儿的无辜情况下，观众才能够配合创作者的意图，思考影片描述的特殊社会问题，并且察觉到影片讨论的核心并非对女主人公生而不养的批判，而是“女人是否都是潜在的母亲？是否天然就是存储着母爱的容器？”

## 三、结语

视听欲望不断扩张的当下，满足观众感官需求成为无数电影创作者不得不兼顾的内容之一。电影《忍者宝宝》中漫画元素与传统视听的直接拼接，在创造新奇视听的同时，也给予了观众双重艺术体验。在故事文本中，漫画元素不仅以超现实的手法将女主人公的内心世界外化在银幕上，也作为如同骨架一般，将主角的言行举止、外界诱因等剧情结构有机组织在一起，成为强劲的叙事动力。同时，漫画元素的加入，营造出了更为轻松平和的氛围，补偿深刻主题带来的沉重感受，让观众能够在严肃主题中获得更为亲和的观感体验，并因此保持相对客观的态度审度影片抛出的社会问题。

## 参考文献

[1] 安德烈·布勒东.超现实主义[M].重庆大学出版社

社, 2010:3.

[2] 克拉考尔.电影的本性[M].江苏教育出版社, 2006:200.

[3] 彭吉象.电影审美心理的奥秘[J].当代电影, 1989(04):32-42.

[4] 焦洋.超现实主义在数字影像艺术中的表现分析[J].传播力研究,2019,3(25):198.

[5] 杨佩潼.超现实表现手法在影视创作中的应用[D].上海师范大学,2021.DOI:10.27312/d.cnki.

gshsu.2021.000640.

作者简介:白茹雪(1997.11—),女,汉族,籍贯:河南省巩义人,杭州师范大学文化创意与传媒学院,21级在读研究生,硕士学位,专业:电影,研究方向:影视媒体创作

魏榕(1984.6—),男,汉族,籍贯:山东省巨野人,杭州师范大学文化创意与传媒学院,文创设计系系主任,博士研究生,研究方向:影视理论,文创产品设计