

《罗小黑战记》：空间叙事中的生态隐喻与个体成长

张玲姜生，陈少鹏

东南大学艺术学院，南京

摘要 | 《罗小黑战记》作为一部二维作画的动画电影，有意地将空间作为一种能动的叙事道具融入动画电影叙事，深化了片中的人物塑造、剧情建构与主题表达等各个层面。影片以现代中国为原型建构出了一种神话公共空间，兼而揭示出自然空间的边缘化特征，突出表现的两者之间的“空间冲突”蕴含着超越“自然胜利”叙事的生态观念。影片同时也关照了宏观叙事之下的个体存在，既通过对比家园空间的造型方式探讨了边缘群体的多元身份认同，也通过对“灵质空间”这一特殊异质空间的刻画传达出对个体精神归属的深层思考。考察该影片中多元的空间呈现与空间叙事手法，能为我国动画电影提供新的创作路径参考，积极发挥空间元素在各个叙事环节中的能动作用。

关键词 | 空间叙事；空间；二维动画电影

Copyright © 2026 by the author(s).

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



1 引言

作为重要的公共文化产品，国产动画电影凭借显著提升的作品质量与票房成绩，正受到大众市场与学术界的关注。在神话题材动画电影占据市场主流地位的当下，《罗小黑战记》和其主角“罗小黑”（外形为一只通体漆黑的小猫）是我国近年来较为少见、也较为成功的原创动画IP，其最早于2011年由寒木春华动画公司推出网络动画，发展至今已经衍生出网络动画、2部动画电影、漫画、文创产品等

众多叙事媒介，从而形成了稳定的商业IP产业链。其中，第一部动画电影《罗小黑战记》（中国，2019）在上映时虽有《哪吒之魔童降世》（中国，2019）珠玉在前，仍以3.16亿的票房跻身2019年国产动画电影票房前十，也刷新了国产动画电影日本发行的票房纪录。该影片主要讲述罗小黑如何在流浪中寻找家园并建构自我，在画面呈现、人物塑造、主题阐释等方面充分运用空间的叙事性与表征性，其空间叙事手法对于研究国产动画电影的叙事问题极具参考价值。

古典文学与神话改编作品在近十年的国产动画

基金项目：江苏省社科基金“新时代中国动画电影创作机制研究”（项目编号：25YSB001）；东南大学“至善青年学者”项目资助（项目编号：2242025RCB0025）。

作者简介：张玲姜生，东南大学艺术学院艺术学专业研究生，研究方向为电影理论与批评、中国动画电影；陈少鹏，东南大学艺术学院副教授，研究方向为中国动画电影、流行影像文化与图像叙事。

文章引用：张玲姜生，陈少鹏.《罗小黑战记》：空间叙事中的生态隐喻与个体成长[J].现代艺术与传播，2026，1(1): 1-8.

<https://doi.org/10.68070/19f11p40>

电影中占据主流，这些作品积极探索着传统文化的现代性转化，但也暴露出部分潜在问题，除了题材上对传统文化IP的过度依赖，其中最突出的便是剧情建构、人物塑造、主题表达等叙事性问题。以往针对国产动画电影的叙事研究，多通过批判地运用电影叙事学、电影符号学等理论，对经典作品进行个案分析，或系统性讨论动画电影的叙事元素，从空间叙事视角切入的研究较少，空间问题常被笼统涵盖在叙事元素中。本文试从空间叙事视角切入，以电影空间叙事理论为参照，针对动画电影《罗小黑战记》的空间叙事问题展开研究。根据该片蕴含的“生态保护”与“寻找家园”的双重叙事主题，将影片中的叙事空间划分为公共空间、自然空间、家园空间与灵质空间四大类型，通过深度剖析具体电影文本，分别探讨这四类空间的特殊造型方式，分析其如何参与人物塑造、剧情发展并呈现价值冲突，从而挖掘该片空间叙事手法对我国动画创作的借鉴意义。

2 公共空间：“反常化”的日常空间

不同于古典文学IP动画电影对古代空间的重构，《罗小黑战记》将背景设置在现代中国，以主角的流浪之旅为线索形成串珠式的空间景观，结合多线性发展的叙事结构展现出丰富的地理图景。其中，公共空间是故事发展的主要背景，指代“供公共活动使用的城市空间”^[1]，该影片对其真实且平实的造型刻画追求，建构出一种“反常化”又“日常化”的现代神话空间，而这种对日常空间的回归实则开辟了传递中国风意象的另一途径。

影片一开头便展现了罗小黑在乡镇边缘地区的流浪生活（山间公路、乡村田野与被污染的自然森林等），此处镜头大量采用大远景突出主角的渺小，但画面与配乐所塑造出的情感氛围又是平和的。尽管城市侵占了小黑的森林家园，但也对他展现出温情的一面，包括人类留下的美味食物、友善的孩童、漫天飞扬的风筝等，现代社会即使主角孤苦伶仃，也赋予其崭新的生活体验。这种空间意境所传达出的影片基调与人物性格相吻合，正如小黑在后续剧情中所言，他从未想过向人类复仇，他只是想要回到森林。由此，影片通过对环境塑造奠定了该影片整体上平静祥和的氛围基调：小黑对森林的消失束手无策，但仍然保有着良知的底线。在这串镜头之后，画面转入对城市边缘空间的描写：在阴暗的小巷中，小黑受到了人类的袭击，最后被妖精风息解救。影片在此多采用近景镜头与仰视视角，让观众得以从小黑的角度观察外界，烘托它被人类包围的逼仄感与紧张感。公共空间在此展现的是充满危险的形象，边缘地区的敞开性与隐蔽性为

暴力行为提供了场所，实际上也为风息的阴谋埋下伏笔：此处的人类实际上是由风息的同伴所操控，小黑与风息的相遇都是他们一行人精心策划的结果。不同于边缘空间的危险性，小黑在之后到达的现代都市重点展现了人类社会的包容与繁华。罗小黑在路上不断收到陌生人的善意，丰沛的物质资源、神奇的现代产品与便捷的生活方式不断刷新着主角的认知，加之与亲和派妖精的交流，他对人类的态度开始发生积极的转变，让其在无形之中接纳了这座人妖共存的现代城市。公共空间是罗小黑的主要活动场所，影片对其特征呈现的演变也是主角心态变化的具体写照。

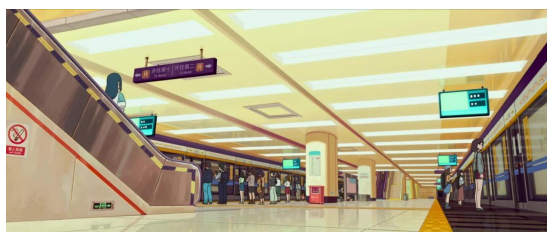
该影片在美术风格上受到日本主流商业动画影响，但其精神内核仍是中国的，观众能对其中的特定元素产生文化认同，这种体验主要来自于该影片着力刻画的日常空间。在加斯东·巴什拉（Gaston Bachelard）的空间理论中，每一处空间最初都是陌生的“他者”，在长期居住的过程中，关于日常生活的记忆会不断堆积，直至上升为地域性的归属感，使空间成为“地方”^[2]。“地方”是承载着生活气息与在地经验的日常生活空间，它为人们提供了存储感情与记忆的场所，对个体的情感归属具有重要的维系作用。因此，若想唤起观众的文化归属感，换言之便是给予观众一种“中国风”的感受，既可以选择表现中国传统符号，由其中蕴含的文化内涵唤起直接的情感纽带，也可以选择回归空间的日常性，通过展现空间中凝聚的共通经验引起观者的共鸣。相比起堆砌传统符号，该影片选择融入当代中国的日常生活空间。在罗小黑初入人类城镇时，影片通过一镜一景交叉讲述了主角二人与妖精风息一行人的跋涉过程，为观众展现了具有代表性与识别性的中国地理景观：从山清水秀的自然景区，到白墙黑瓦的徽派古镇，到清幽宁静的江南小院，再到古朴典雅的书画小店，流动叙事与多线发展的结合极大地拓展了空间延伸感与景观丰富性。在小黑进入现代城市后，影片对空间细节的刻画同样不遗余力，包括张贴着公益标语的快餐店、广告林立的商业街区、小旅馆的标准双床房等（图1）。该片制片人丛芳冰认为，“所谓的中国风并不是标签化和符号化的，而是文化上的概念，文化是融入在生活当中的……那些很本土、很接地气的东西放到电影中，观众也会产生亲切感”^[3]。对中国观众而言，通过识别并代入影片中的日常生活图景，更易引起认同感与归属感，而在对外传播中，这种真实的日常空间呈现不仅客观展现了广阔的中国地理图景，更传达了丰富的情感体验与在地经验，以平易近人的方式向外传播了现代中国故事。



(a)双人间旅馆
double room hotel



(b)商业街区
Commercial district



(c)地铁站内
inside the metro station
图1 亲切的日常空间元素

Figure 1 Warm and inviting everyday spatial elements

影片在关注空间日常性与真实性的同时，也加入了脱离日常的奇幻元素，充分发挥了动画电影的想象力消费特征。在角色设定上，《罗小黑战记》中的妖精形象类似于中国传统志怪小说中的“精怪”，“精怪化人”现象在此类小说中屡见不鲜，其中以动物成精居多，其显著特征便是能够化为人形。这种人化过程在宗教与民间信仰的影响下，经历了由外部形态至内心世界的彻底人化^[4]。影片由此出发，赋予了妖精独立的个体意识，以及可以在人形与动物之间自由转换的外貌，并加入“御灵系统”、“修仙”等奇幻元素，设定他们天生能够使用超自然力量。在叙事空间的建构上，该片突破了中国古典文学中泾渭分明的“三界”空间设置，将天界、人界与地界融合为全新的现代神话空间，其物质环境完全参考于现代中国，其中的主体却包括了人、神、妖，三者的身份不再以所处的空间来区分，而是以个体本身的特征为判断标准。这种具有开放性与包容性的现代神话空间孕育着多元的种族文化，为不同文化与价值观之间的戏剧性冲突提供了广阔舞台。在高潮部分，公共空间因为人妖双方的斗争开始崩塌，影片运用俯视视角的大远景镜头展示了被神秘空间吞噬的城市中心，如黑洞一般盘踞在城市星火的最中央（图2），让现代都市在一夜之内成为

一座“无人之城”。尽管战斗碾压后的城市变得满目疮痍，影片依然以初升的黎明作为结尾，象征着日常秩序最后终将回归。

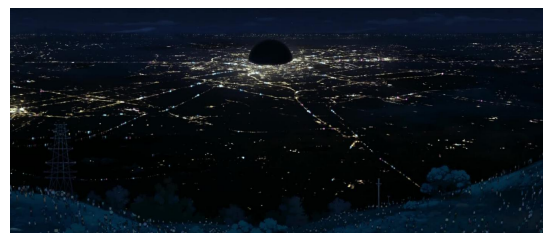


图2 被“领域”吞噬的城市中心
Figure 2 The city center swallowed by the "Domain"

3 自然空间：“乌托邦”的幻想与幻灭

作为与公共空间并置的故事背景，影片中的自然空间始终以“乌托邦”的形象存在，除了开篇的世外岛屿以外，它只出现在回忆与梦境中，此处的“自然空间”指代“自然特质占据优势的空间或者其中包含自然特质占据优势的物的空间”^[5]。本节从自然空间的造型特征切入，探讨影片如何呈现并解决它与公共空间的“空间冲突”，挖掘其中蕴含的生态观念与生态反思。

在亨利·列斐伏尔（Henri Lefebvre）的“空间生产”理论中，不同于人类生产的社会化空间，自然空间是自然界创造的产物，它作为空间生产的基础正面临着被消耗殆尽的危险^[6]。开篇展现的森林倾倒暗示着自然在该片中的形象与地位，即被人工环境边缘化的自然空间正在无可挽回地消逝。在影片中，“离岛”是唯一实际存在的自然空间，它是一座被人类遗弃的世外孤岛，风息等妖精将它作为藏身之地。岛上草木茂盛、灵力充沛又远离人烟，熟悉的自然环境与同族的善意让罗小黑对此处产生了归属感，虽然只在这里过了一夜，但他已经将离岛认作为理想的家园（图3）。米歇尔·福柯（Michel Foucault）认为，“乌托邦”是一切普遍关系得以理想化的国度，它外在于真实世界，仅仅是一种对人们追求理想世界的安慰^[7]。同样，作为一种“乌托邦”而存在的离岛是虚幻脆弱的，仅仅一夜之内，离岛便在人妖的斗争中被破坏殆尽，妖精伙伴们全部逃离，小黑也被强制带走。实际而言，影片中并不存在纯粹意义上的自然空间，人类的力量从始至终都可以轻易介入。

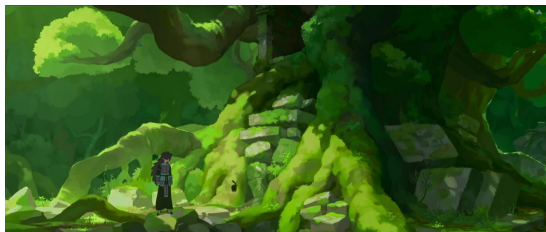
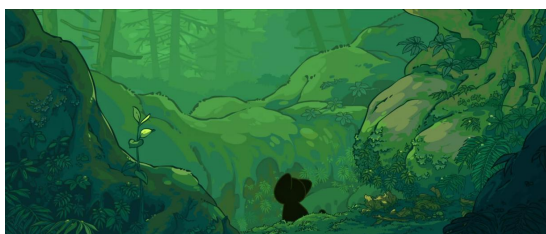


图3 离岛的环境

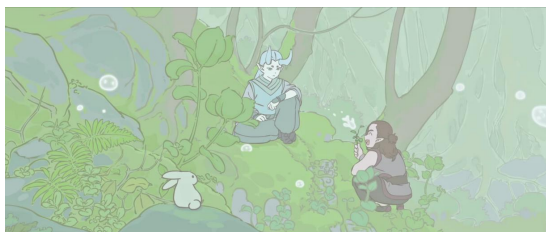
Figure 3 Environment of the remote islands

在主角的流浪过程中，自然空间以梦境与回忆的形式反复出现。影片开篇的繁茂森林是罗小黑的故乡，但从非写实的地表坍塌与大跨度的时空转场中可以看出，这只是小黑的黄粱一梦，他始终在寻找如梦中一般不受人侵扰的自然森林。妖精风息与小黑遭受了相同的命运打击，在风息的回忆中，他的故乡最初也是一处纯粹意义上的自然空间，妖精与自然和谐共生，直至工业时代以后，自然空间便彻底沦为人工环境扩张的牺牲品。影片对梦境与回忆这两种非现实空间中的自然森林刻画（图4），在美术风格上与公共空间截然不同^[8]，时刻强调着自然空间在现代社会中的异质性。需要注意的是，梦境与回忆同个体的潜意识相联系，以此形式反复出现的自然空间实际上承载着妖精对森林的集体记忆与共通情感。自然空间在物质意义上的消失并不必然导致其精神象征意义的终结，妖精们反而会在心理的反向作用下产生以想象为特征的精神性空间，并将其作为目标与心理支持，不停地在现代社会中寻找着不存在的“乌托邦”，影片也由此发展出妖精们不同选择下产生的矛盾与冲突。



罗小黑梦境中的森林

The Forest in Luo Xiaohai's Dream



风息回忆中的森林

The Forest in Fengxi's Memories

图4 以特殊风格表现的回忆与梦境

Figure 4 Memories and Dreams Rendered in a Distinctive Style

影片中的自然空间不仅是静止的符号性存在，它与公共空间之间也发生着动态的“空间冲突”^[9]。“空间冲突”的研究视角多出现于地理学、生态学、

经济学等人文科学领域，而在叙事学领域，针对空间的研究一般集中于叙事空间本身的特征、作用与内涵，较少关注空间之间的互动关系。龙迪勇在《空间叙事学》中强调了这一点，指出“空间冲突”不仅代表着人物性格的冲突，也潜藏着价值观、制度与文化的冲突，是社会关系冲突的空间化象征^[10]。《罗小黑战记》展现了公共空间与自然空间的对立状态，尽管两者在表面上处于微妙的平衡，但这种平衡建立在自然空间不断消亡的基础之上，两者的“空间冲突”一直在和平的表象下蠢蠢欲动。

影片中发生过三次自然空间与公共空间的“空间冲突”，双方冲突主要围绕空间资源竞争展开，均以公共空间一方的包围与压制而结束。其中，前两次冲突是对现实生态状况的真实揭露，而第三次冲突的爆发与化解实际上传达了影片深层的生态价值理念。在第三次冲突中，风息因为坚定地认为人类的贪欲永无尽头，不惜伤害罗小黑并夺取了他的特殊能力，企图以此控制整座城市，从而实现驱赶人类、恢复自然的愿望。风息作为激进的生态主义者，希望构建一种排除人类的生态社会系统，但他的行为建立在牺牲同族的基础之上，这种具有强权性的手段存在着潜在的伦理风险。相反，以无限为代表的妖灵会馆倡导的是一种共存的社会理想，他们建立妖精管理机构与人类进行共同治理，帮助妖精融入现代社会。在影片的最后，风息被小黑与无限打败，他选择将自己的生命化为参天巨树，而小黑则将城市从“领域”中释放出来，继续与无限流浪。主角全片都在寻找梦中的自然家园，最后却选择了继续流浪，说明他最终并没有与现代社会完全融合，也没有完全忘却自然森林，而是以“流浪”这一冷静而疏离的方式守望着二者。影片以此结尾，从根本上否定了排除人类、创造纯粹自然世界的想法，传达出一种超越激进生态主义的生态观：不应以绝对的对立性来设想人类与非人类之间的关系，而是需要关注二者在世界中的同等重量，在接受现状的基础上寻找一种共赢的生态治理模式，在影片中便是建构“妖灵会馆”这一中立管理机构，以跨物种共治的方式维护这个人妖共生共享的现代社会^[11]。

《罗小黑战记》的导演曾承认受到日本动画的影响，尤其是以宫崎骏为代表的吉卜力工作室的动画电影^[12]。不可否认，宫崎骏导演的诸多作品在叙事主题与叙事手法上更为成熟，他深受日本的“森林信仰”与“万物有灵”论思想的影响，其导演的《风之谷》（日本，1984）《天空之城》（日本，1986）《幽灵公主》（日本，1997）等作品都着重表现了自然的超然力量，警示人类的破坏行为必然会受到反噬，充满着对两者关系难以调和的困惑与哀婉，从内核上秉持着一种悲观的反人类中心主义生态

观。相比之下,《罗小黑战记》对自然空间的“乌托邦”式塑造也并不是全然消极的,公共空间对自然空间的侵蚀已是不可避免的事实,对生态状况的真实揭露同样能引起观众的警醒。该片既没有夸大自然的力量,悲观地预设人类受到反噬的未来,也没有消极地顺应非生态化的人工环境扩张,而是选择真实地展现自然空间的边缘化状态,一定程度上映射出被完全客体化的现实自然环境,突破了充满悲观主义的“自然胜利”叙事。

4 家园空间：流浪者的精神归属

家园空间作为人物自我认知的空间化象征,与个体的身份认同感紧密相连。该片深度挖掘了家园空间与个体身份之间的关联性,展现妖精这一边缘群体如何重建家园并实现自我的身份认同。“身份认同”是关于个体如何理解自身的问题,也是个体在群体中对自我归属的认知,社会形态的改变、原初家园的变迁都会对其产生深刻影响。在这些影响因素中,家园作为个体“最早的世界”^[13],它从造型特征上反映个体的生活方式,成为确认自我、区分他人的私人空间,同时给予个体以庇护感、包容感与幸福感,个体只有通过家园这一锚点的存在才能确认自我在世界中的位置。影片中展现了多位角色对家园空间的差异性建构方式,由此呈现出身份认同的多元性与流动性,反映出该片对现代变迁中个体精神归属的深层反思。

加速的城市化、工业化与商业化毁灭并改造了自然森林,正如一位妖精在影片中所说,他的故居曾是一处漂亮的洞穴,如今却被建造为供人参观的自然景区。家园空间作为存储记忆与情感的特殊场所,它的消失意味着个体失去物质意义上的庇护所,进而导致精神根基与身份归属的“流浪”。妖精作为日益扩张的现代社会的边缘群体,能否构建出对立统一的“人类—妖精”二元身份,决定了他们能否在人类社会找到自我归属。在影片中,管理组织妖灵会馆考虑到妖精的数量与特殊能力,规定妖精必须隐藏身份、化为人形才能进入人类社会,接受了这一规则的妖精实际便是接受了公共空间与自然空间不对等的现实,选择积极融入现代社会,他们会变为人类中的一员,包括上班族、退休老人、乞丐等等。此类妖精根据不同的生活环境建构出了相对应的崭新身份,表面的人类形貌与实质的妖精本体和谐共存,由此在现代社会中确立了自我归属。

现代社会的变迁既可能带来多元身份的融合,也可能使其走向分裂,让个体身份永远处于“流浪”之中。兴建的现代城市摧毁了风息等妖精的生存空间,剥夺了其中凝聚的身份归属,他们从森林流落到城市边缘的荒地,所形成的心理落差不可避免地

带来对自我身份的困惑。风息一派的妖精无法破除这份迷茫,仍然将消失的森林作为精神家园,选择居住于远离人烟的世外孤岛,而孤岛作为影片最先展现的家园空间,从一开始就决定了其中居住者的命运走向。家园空间的长久缺席让风息的内心无法安宁,他寄希望于小黑的特殊能力,企图将回忆中的自然森林再现于旧日故土之上。然而,纯粹的自然空间已经成为现代社会中遥不可及的“乌托邦”,将身份归属寄托在这种虚幻的空间中,不仅为他的行动埋下了失败的因果,也动摇着他的自我认知。在影片的最后,“领域”的消失断绝了纯粹自然空间的可能性,身份锚点的彻底消失使得风息选择自我了结,将生命化为参天巨树(图5)。在影片开篇,小黑被迫看着离岛远去,而在影片末尾,他同样看着风息埋葬在巨树之中,两者的消失情节与画面呈现遥相呼应,风息这一人物的性格、动机与命运从一开始就被其栖居的家园空间决定了。

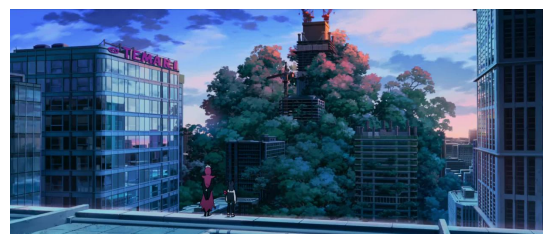


图5 风息化成的巨树

Figure 5 The Giant Tree Formed by Fengxi

小黑的经历与风息类似,两者都被剥夺了原初的家园,成为社会变迁中的流浪者。但不同的是,风息因不接纳现代社会而无法找到身份归属,最终在无根的痛苦中死去,而小黑却从被动的“流浪”转向主动的“流浪”,由无奈的漂泊转变为自觉的探索。影片所强调的家园空间并非物质性的生存空间,而是现代文明挤压之下流浪者追寻的精神归属,在巴什拉看来便是发展出“内心空间”的广阔性。巴什拉认为:广阔性是内心空间的原初价值,它整合着所有尖锐的对抗性^[14],在不断延展的广阔性中,个体得以深刻地感受自我存在,并在其中获得心灵的栖居。在影片的结局部分,所有的斗争与矛盾全部消失,只留下一片广阔的云上天池,而在蓬莱仙境一般的妖灵会馆前,罗小黑放弃了追求的安定生活,选择与无限继续流浪。主角的最终选择传达出影片对流浪者身份与精神的肯定,身体的漂泊并不等于心灵的流浪,主动的跨界可以使人拥有流动的视野,以此打破思想的壁垒与界限。该影片展现了罗小黑在物质与精神的双重意义上对家园空间的重构,体现出对边缘群体生活状态的思考,小黑在“流浪”中锻炼出的广阔内心治愈了受伤的过往,他既没有与城市彻底融合,也没有与其完全决裂,而是以一种相对冷静的态度接纳了它,在主动的“流浪”中获得心灵的安居。

5 灵质空间：外置的心灵世界

“灵质空间”是该影片创造的特殊概念之一，它作为影片世界观中的重要一环，在功能属性与造型特征等方面都具有强烈的主观性与私人性。影片将灵质空间的物象表征与角色主体性的成长相联系，通过刻画动态的空间演变来反映主角的成长弧线。此外，灵质空间作为一种“异质空间”呈现出多元性、异质性的特殊表征，其中蕴含着影片对角色动机与生态观念的价值判断。

《罗小黑战记》的世界中存在着常人无法看见的“灵”，这种物质与中国传统文化中的“气”一脉相通。“气”一般指维持人体自然生命力的能量，即所谓的“精气”“血气”，影片将其转化为“灵”的概念融入世界观中，人妖进行修炼便是提升对“灵”的控制水平。与“气”“灵”的概念相对应，储存“灵”的灵质空间则从“丹田”的概念转化而来，丹田是人体储藏精气神的重要部位，也是纳气蓄气的主要场所，被视为生命的根本所在，因此灵质空间同样被设定为生命的重要支撑，同生命运转与修行水平紧密关联。另外，灵质空间还具有极强的主观性与排他性，空间的主人可以制定空间规则，包括改变重力、控制外来者等等，它的造型特征与内部结构也会因主人的心理变化而发生改变，因此，影片中的灵质空间也被转化为各个角色心理世界的具象呈现。

罗小黑的灵质空间经历了萌发、修炼、争夺、毁灭到重生的演变过程，作为其心理的空间化呈现，它的变化反映着个体主体性的发展弧线。小黑的“领域”能力是将自己的灵质空间外放于现实世界，即可以自由控制现实世界中的一部分，因此风息一直觊觎着小黑的能力。灵质空间的第一次出现是小黑在海上风暴中无意间使用了“领域”的能力，它的出现使小黑意识到自己的无限潜能，成为认知自我的第一步。第二次出现则主要用于讲解世界观，无限让小黑进入了自己的灵质空间，向小黑与观众初次展现了这片空间的形态与性质，二人在此初步建立了师徒关系，也代表着小黑跟随无限正式踏上了寻找家园、建构自我的旅途。灵质空间最后一次出现在影片的高潮部分，风息夺走了小黑的“领域”并在城市中心释放，而小黑被夺走能力后，无意间进入了自己的第二个灵质空间。主角在经历背叛的阵痛后激发出全新的潜能，将死的他在纯白的灵质空间内苏醒，以彻底放弃对“乌托邦”的幻想为代价获得了新生。最终，小黑与无限联手打败了风息并夺回了自己的灵质空间，他对灵质空间的完全控制代表着自我主体性的完全成熟。在影片的最后，小黑选择放弃外放的灵质空间，此举不仅仅是放弃了独一无二的力量，也相当于放弃自我生命中的兽性部分，即对外界资源的侵占欲望，小黑至此彻底

摆脱了“领域”这一空间的束缚，以主动“流浪”的姿态走向更广阔的天地。

作为高潮的主要场所，吞噬城市中心的灵质空间实际上是风息这一人物的空间化表征，也是影片生态观念的隐喻性表达。风息夺取并释放了小黑的“领域”，外放的灵质空间从地下停车场逐步扩张，如黑洞一般吞噬了大片的城市，此时的灵质空间内部成为福柯笔下的“异质空间”。福柯认为“乌托邦”是不存在于真实世界的，它是完美的社会本身或是社会的反面，“异质空间”则是在真实场所中被有效实现的“乌托邦”^[15]。“异质”指代功能或意义上的偏离常态，“异质空间”虽然存在于某个真实空间内，但又超越了真实空间本身，换言之，它能够使多元的、异质的因素并置，是现实中存在的一种既在“此处”又在“他处”的特殊空间形式^[16]。在这个灵质空间内，被吞噬的一切都异常化，呈现出脱离现实的诡异特征：一方面，传递时间感的天空被阻隔在外，空间内只留下纯白的天幕，外部喧闹的声音被抽空，固定空间感的重力也可以被随意改变，一般性的常识在此处被完全解构，让观者仿佛来到了停滞的外太空；另一方面，城市建筑扁平化为无生气的模型，在纯白背景的映衬下显得缺少环境色的渲染，并在人妖斗争中进一步崩塌为满天的土块碎石，空间内由此呈现出的是一个被工业废料所占据的废弃城市景观（图6）。



图6 被“领域”吞噬的城市废墟

Figure 6 The city ruins swallowed by the "Domain"

巨大的“黑洞”赫然盘踞在现代城市中央，虽然紧紧依靠着城市星火，却又与其迥然不同，看似近在咫尺，实际上却无法进入，成为一处既在“此处”又在“他处”的“异质空间”。这是私人空间对公共空间的公然侵占，是个人理想对残酷现实的顽强挣扎，更是风息作为自然化身的妖精对现代社会的舍命反抗。影片多次运用大远景镜头展现这个巨大的“黑洞”（图7），在内部异化的废土景观与外部无边的城市灯火的对比之下，更凸显出这一空间的虚幻性，但风息却希望在这个被城市包围的废墟之上重建森林，暗示着他的理想家园实际上只是一处不切实际的“孤岛”，从根本上否定着风息激进的生态理想与实践方式。需要注意的是，该片并没有否定风息这一角色本身，影片对风息的心理描写与行为刻画为他提供了合理的动机解释，突破了简单的二元人物形象。在结局部分，被捆绑于钢筋水泥上的风

息如迷失在钢铁丛林中的困兽，他用生命化成的巨树破开高楼大厦顽强地向上生长，短暂颠覆了自然空间的被动状态，由此传达出对这一角色的理解与怜悯。

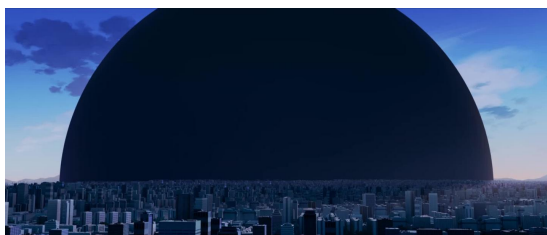


图7 盘踞在城市中心的灵质空间
Figure7 The Spiritual Space Looming over the City Center

6 结语

动画电影《罗小黑战记》凭借巧妙的空间叙事手法，赋予空间以能动性，使其成为推动叙事、塑造人物、深化主题的关键要素。影片中的公共空间与自然空间遵循着现实主义创作原则，前者成为一种基于日常、超越日常又回归日常的现代神话空间，为传播“中国风”开辟新径；后者的“乌托邦”式塑造则真实揭示了自然的边缘化状态。两者之间的“空间冲突”展现出影片对生态保护母题的思考，该片没有一味批判现代化的消极性，而是从中发现了重建物质家园与精神家园的可能性。家园空间、灵质空间与影片的内在主题——“寻找家园”“认识自我”紧密联系，引导宏大的生态叙事向个体成长叙事转变，反思现代生活中渺小个体的精神归属。影片刻画了边缘群体对家园空间的追寻与多元身份的建构，主角的主动“流浪”最终传达出一种与现代社会既交互又疏离的冷静态度；灵质空间则以“异质空间”的特殊形式呈现，其时空与景观的异化蕴含着影片潜在的价值判断，引导观众进一步反思自然与工业的复杂关系。当下，中国国产动画电影正在飞速发展，若想进一步在海外市场上站稳脚跟，必须继续深挖原创叙事潜力，积极发挥空间在叙事结构、人物塑造与主题表达中的叙事性与隐喻性，于能动性的空间之中讲好中国故事。

参考文献

- [1] 陈竹，叶珉. 什么是真正的公共空间？——西方城市公共空间理论与空间公共性的判定[J]. 国际城市规划，2009，(3): 44.
- [2] [法]加斯东·巴什拉. 空间的诗学[M]. 张逸婧译. 上海：上海译文出版社，2009：61.
- [3] 陈晨，李丹. 49亿《哪吒》与3亿《罗小黑战记》，国产动画电影“破圈”进行时[J]. 影视制作，2019，(10): 22.
- [4] 朱迪光. 中国古代精怪故事中的精怪人化[J]. 衡阳

- 师专学报（社会科学），1997，(4): 53.
- [5] [法]亨利·列斐伏尔. 空间的生产[M]. 刘怀玉，等译. 北京：商务印书馆，2021：124.
- [6] [法]亨利·列斐伏尔. 空间的生产[M]. 刘怀玉，等译. 北京：商务印书馆，2021：126.
- [7] [法]米歇尔·福柯. 另类空间[J]. 王喆，译. 世界哲学，2006，(6): 54.
- [8] 寒木春华. 《罗小黑战记》大电影官方设定集[M]. 浙江：浙江工商大学出版社，2024：56-58.
- [9] [法]亨利·列斐伏尔. 空间的生产[M]. 刘怀玉，等译. 北京：商务印书馆，2021：129.
- [10] 龙迪勇. 空间叙事学[M]. 北京：生活·新书·新知三联书店，2015：281-282.
- [11] Li Guo. Animating Eco-aesthetics: Multiplanar Images, Interspecies Government, and Eco-conscious Gaming in The Legend of Hei (2019) and Its TV Series (2011–Present) [J]. Journal of Chinese Film Studies, 2023, 3(1): 159-184.
- [12] 杨晓林. 比较电影学视域下中日生态动画观及叙事美学探赜——以罗小黑战记与“吉卜力”动画为例[J]. 同济大学学报(社会科学版)，2021，32(6): 54.
- [13] 陈晨，李丹. 49亿《哪吒》与3亿《罗小黑战记》，国产动画电影“破圈”进行时[J]. 影视制作，2019，(10): 5.
- [14] 陈晨，李丹. 49亿《哪吒》与3亿《罗小黑战记》，国产动画电影“破圈”进行时[J]. 影视制作，2019，(10): 210.
- [15] [法]米歇尔·福柯. 另类空间[J]. 王喆，译. 世界哲学，2006，(6): 54.
- [16] 龙迪勇. 空间叙事学[M]. 北京：生活·新书·新知三联书店，2015：287-288.

The Legend of Hei: Ecological Metaphors and Individual Growth in Spatial Narrative

Zhang Lingjiangsheng, Chen Shaopeng

School of Arts, Southeast University, Nanjing

Abstract: As a 2D animated film, *The Legend of Hei* intentionally integrates space as an active narrative device into its narrative construction, thereby deepening various dimensions of the film, including character development, plot construction, and thematic expression. Using modern China as a prototype, the film constructs a mythological public space while simultaneously revealing the marginalized characteristics of natural space. The prominent “spatial conflict” manifested between the two embodies an ecological concept that transcends the narrative of “nature’s victory.” Meanwhile, the film also addresses individual existence underlying the macro-narrative. By contrasting the formal representation of homeland spaces, it explores the diverse identity recognition of marginalized groups; furthermore, through the depiction of “Lingzhi Space” (a special heterogeneous space), it conveys profound reflections on individual spiritual belonging. Examining the diverse spatial representations and spatial narrative techniques in this film can provide a reference for new creative paths in Chinese animated films, encouraging the active role of spatial elements to be fully utilized across various narrative stages.

Keywords: Spatial Narrative; Space; 2D Animated Film