

## 现实痛点 陈旧解法

□皮嘉豪

在《玩具总动员5》中,皮克斯敏锐地抓住了网络时代儿童被智能设备裹挟的现实痛点,这一现实切入点本具潜力,可惜影片未能在此基础上给出足够新颖的叙事回应。温情依旧治愈,情怀依旧动人,却难掩创作的疲态。

叙事的关联性不足,是影片最突出的短板。影片铺设了三条叙事线:一是邦妮所在的玩具危机线,二是巴斯光年军团线,三是翠丝的农场剧情线。三者在前中期各自发展,彼此间的叙事勾连相对有限。巴斯光年军团线本质上是一条功能性的工具人支线,登场时声势浩大,但直至结尾仍未与主线产生有机融合,仅仅充当了最终危机的机械式帮手,缺乏主题层面的整合价值。翠丝主导的农场支线承担着影片关键的转折与救赎功能,但剧情推进极度依赖单一设定,农场女孩布雷兹的出现,成为化解邦妮困境、调和新旧玩具矛盾的唯一解法。单一且理想化的破局方式,让影片的冲突化解显得单薄。三条叙事线各自为战,重心分散,不仅稀释了剧情节奏,也让数字时代玩具生存危机的核心主题,失去了本该有的厚重感与说服力。

角色塑造的同质化与成长性回落,一定程度限制了影片的整体完成度。经典角色的成长本是《玩具总动员》系列的核心魅力,但在本作中,诸多熟面孔出现了明显的人设倒退与扁平化问题。翠丝在前作中早已完成与“被抛弃、被遗忘”命运的和解,实现了自我成长,而本片再度让她陷入被数字时代淘汰的偏执恐慌,复刻过往的心理挣扎,使得人物成长线出现折返,陷入自我重复的叙事局限。胡迪与巴斯光年的塑造同样略显仓促,两位贯穿系列的核心角色,本该沉淀出岁月与陪伴赋予的成熟与默契,却依旧纠结于副警长身份之争等过时的琐碎矛盾,刻意制造的喜剧桥段,在一定程度上消耗了角色多年的成长积淀。除此之外,抱抱龙、弹簧狗、蛋头先生等深入人心的经典配角全程存在感薄弱,更多承担推进剧情的工具属性,弱化了独有的性格特质与角色温度。而影片全新打造的高科技巴斯光年军团,也只是程序化、模板化的批量角色,仅有炫酷的科技外壳,缺乏饱满的角色层次与记忆点,新旧角色的塑造均未能充分撑起影片的情感内核。

更深层的遗憾,在于影片对核心时代命题的刻意回避与浅尝辄止。影片抛出了一个摆在当代家庭面前的难题:当智能屏幕占据孩子大部分生活,依靠温度与想象存续的传统玩具,是否会彻底退出舞台?影片中,智能平板“小荷”具备社交、娱乐、学习等多重功能,精准抓住孩童的兴趣需求,让邦妮沉溺数字世界,冷落陪伴自己多年的传统玩具,精准复刻了现实中的育儿困境。但面对这一深刻矛盾,影片并未深入挖掘科技陪伴与实体陪伴的本质冲突,反而巧妙偷换了核心矛盾。将电子产品碾压传统玩具的时代性、社会性困境,简化为邦妮个人的校园社交焦虑,把孩子沉迷屏幕的根源,归结于缺少志同道合的玩伴。最终仅凭布雷兹的出现、新旧玩具的简单和解,这场深刻的博弈就草草收场。这种理想化的解法,绕开了数字时代关于陪伴的本质思考,让影片的现实批判力度有所折损,温暖的结局之下,是对现实难题的避重就轻。

(作者为中国传媒大学艺术研究院硕士研究生)

作为《玩具总动员》系列时隔七年的回归之作,《玩具总动员5》将镜头对准数字时代下的全新挑战。小主人邦妮沉迷平板“小荷”,传统玩具惨遭遗忘,陷入生存危机。胡迪、巴斯光年、翠丝等老玩伴们集结并肩,直面电子科技浪潮的冲击,在冒险里重新诠释陪伴与成长。



艺苑论剑

# 陪伴与成长



□梁世宏

作为皮克斯历经三十余年打磨的经典动画IP,《玩具总动员》系列始终以童真的外壳包裹成人哲思,折射出人类成长中的蜕变、遗憾与别离。新作《玩具总动员5》延续了该系列温情治愈的情感底色,围绕电子产品与传统玩具的戏剧冲突,延展出新的叙事空间,映射数字时代下孩童成长的现实困境。

影片一改前作以胡迪为核心的英雄冒险叙事,将叙事视角转向翠丝,构建了传统玩具的自我救赎与孩童成长困境两大主题。翠丝心底始终埋藏着被第一任主人遗弃的创伤,她极度恐惧再次被主人遗弃。当小主人邦妮沉迷智能平板,冷落传统玩具时,旧日创伤被再度唤醒,翠丝陷入强烈的焦虑与不安。为重新拉近自己与邦妮的距离,帮助她收获友谊,翠丝主动踏上冒险之旅。在与各类电子玩具的相处中,翠丝放下对电子玩具的偏见,又在重返旧地时,理解了第

## 情怀透支与创作失序

□孙丽君

在《玩具总动员5》中,虽然皮克斯顶级的角色塑造功底仍保持高水准,一贯的工业制作质感也并未下滑,但终究难以掩盖影片创作层面的诸多漏洞。

叙事节奏的严重失调,是影片最突出的硬伤,呈现出“前松后乱、衔接断裂”的问题。开篇大量篇幅耗在邦妮沉迷平板、传统玩具处境尴尬的琐碎生活场景中,重复性的生活化场景不断稀释戏剧张力,既没有快速铺展核心矛盾,也没有塑造有效的戏剧冲突,冗长的铺垫使观影节奏沉闷乏味,极易让观众产生倦怠感。缓慢的前期铺垫本可为后续冲突蓄力,但影片并未做好节奏衔接,反而在中段出现突兀的剧情跳转。其中,巴斯光年军团的登场与反转,是此处叙事衔接上最明显的疏漏。当观众还沉浸在生活化的玩具叙事语境中时,巴斯光年军团突然闯入,打破了影片原本统一的叙事基调。更不合理的是剧情逻辑的强行反转,军团在剧情后半段突然集体倒戈,主动协助主角团化解玩具危机。无动机、无过渡、无铺垫的反转,让整支军团沦为纯粹的功能性角色,只为堆砌宏大的群像场面,填补剧情空白而存在,削弱了叙事说服力,让影片的碎片化问题愈发严重。

相较于生硬的剧情转折,影片核心冲突的套路化设计,消耗了题材本应具备的创新潜力。“传统玩具对抗智能平板”的核心设定,紧扣当下儿童成长的现实处境,天然具备思辨价值,既可以展现新旧事物的迭代冲突,也能探讨科技与温情的平衡,是极具新意的叙事切入点。但影片并未深挖这一设定的深层内涵,在矛盾爆发与和解路径上,全程沿用老旧套路,让新颖的题材沦为空壳。影片中,智能平板小荷与传统玩具的对立冲突流于表面,矛盾爆发依赖刻意的误会与被动的对立,没有层层递进的情绪积累与观念碰撞。而最终的和解方式更是套路化明显,并未展开深度的价值探讨,仅依靠简单的善意化解所有矛盾,未能留下足够的思辨空间与记忆点。本该尖锐的时代性冲突,最终沦为流水线式的合家欢和解,未能充分发挥绝佳的题材优势,让整部影片的剧情显得平淡乏味。

当然,皮克斯深厚的创作底蕴依旧无可替代,其中翠丝拥有全片最完整、最动人的成长弧光,其人物线也是整部影片唯一落地的情感内核。影片中,翠丝回到儿时与艾米丽相伴的旧居,在熟悉的轮胎秋千下挖出尘封的铁盒,意外得知长大成人的艾米丽,竟为自己的女儿取名翠丝。这份跨越岁月的温柔念想,彻底解开了她积压多年的心结:儿时那段相伴的时光从未被辜负,她从来没有被遗忘,而是以另一种形式,被好好珍藏、代代延续。这份细腻、真挚且层层递进的刻画,是皮克斯独有的叙事温度,寥寥几场戏份便让角色形象饱满立体。

可惜的是,即便有顶尖的制作细节与局部高光,终究无法弥补叙事与人设的核心漏洞。《玩具总动员5》更像是一次对情怀的过度消耗,影片试图用翠丝的温情回忆来唤起观众对前作的情感共鸣,但这恰恰暴露了剧本在新故事构建上的乏力。这种叙事策略,正是情怀透支的典型表现。

(作者为山东师范大学新闻与传媒学院硕士研究生)

## 温情现实续写经典IP

一任主人深藏于童年时光里的珍视,认清自身存在的独特价值,翠丝完成了从渴求被需要,到接纳自身存在意义的成长蜕变。

片中小主人邦妮的成长轨迹,关注的是当下儿童的社交焦虑。邦妮热爱传统玩具,却因此遭到同龄人的不解与嘲笑,陷入自我怀疑的社交困境,难以找到同频伙伴。父母为此购入智能平板“小荷”,试图帮她拓展与同龄人的共同话题。但是拥有小荷之后,邦妮依旧没有找到志同道合的朋友。直至翠丝与一众玩具默默陪伴、暗中助力,邦妮遇见同样钟爱传统玩具的女孩。这场双向契合的相遇,无需任何刻意迎合与自我改变,只是两个真诚纯粹的灵魂彼此懂得、相互接纳。影片由此将该系列一贯的“寻找自我”主题,从玩具的成长维度延伸至孩童的成长维度,诠释接纳自我、拥抱成长的核心命题,让玩具的救赎与孩童的自愈相互成就、双向成全。

在戏剧冲突搭建上,《玩具总动员5》跳出了电子智能玩具与传统玩具简单粗暴的

二元对立模式。影片没有刻意神化传统玩具,也没有妖魔化智能科技,而是客观呈现两种陪伴载体的价值边界。片中智能平板“小荷”并非反派,它功能完善、温柔耐心,其初衷同样是帮助邦妮获得快乐、交到朋友。当小荷察觉到自己的存在反而加剧了邦妮的社交困境时,它甚至选择主动跳进捐赠车离开。影片结尾新旧玩具和谐共处,两个小女孩则面对面玩耍。智能玩具能带来新奇的娱乐体验,却无法复刻传统玩具所承载的童年回忆。影片借传统玩具和电子智能玩具的矛盾明确主题,无论科技如何发达,面对面的真实联结始终无法被替代。

《玩具总动员5》是一部兼具童趣内核与现实关怀的续作。它以玩具的悲欢离合为喻体,用温柔治愈的叙事消解数字时代的交际疏离,赋予经典IP全新的时代意义,让这场跨越数十年的玩具奇遇,始终与观众的现实生活同频共振。

(作者为山东师范大学新闻与传媒学院硕士研究生)