

Comparative Analysis of Comedy Films “Catch the Doll” and “Truman’s World” - The Comedy World of Comedy Films is More Than Just Words

Ruoyu Zhang Biaobiao Meng

Yanjing Institute of Technology, Langfang, Hebei, 065201

Abstract

This study compares the domestic high-grossing comedy film “The Doll Catcher” with the Hollywood classic “The Truman Show,” exploring how comedy films transcend the limitations of dialogue to construct a more diverse and comprehensive comedic world. The research systematically examines three dimensions: the characterization of comedic figures (core character selection and character arcs), the establishment of comedic narratives (narrative perspective, motivation, and structure), and the integration of comedic elements (visual symbols, action design, and character relationships). The aim is to investigate the differences in comedic creation approaches between Chinese and Western cinema, while providing a reference for expanding the expressive dimensions of domestic comedies.

Keywords

Comedy; Characters; Narrative; Comedic elements; “The Doll Catcher”; “The Truman Show”

喜剧电影《抓娃娃》与《楚门的世界》对比分析——喜剧电影的喜剧世界不止于“词”

张若愚 孟标标

燕京理工学院, 中国·河北 廊坊 065201

摘要

本文以国产高票房喜剧影片《抓娃娃》与好莱坞经典影片《楚门的世界》为比较对象, 尝试探讨喜剧电影如何超越台词的局限, 构建更多元综合的喜剧世界。研究从喜剧人物的设定(核心人物选择与人物弧光)、喜剧叙事的建立(叙事视点、动力与结构)以及喜剧元素的整合(视觉符号、动作设计与人物关系)三个维度进行系统比较, 旨在探究中西喜剧创作路径的差异, 并为拓展国产喜剧的表达维度提供参照。

关键词

喜剧; 人物; 叙事; 喜剧元素; 《抓娃娃》; 《楚门的世界》

1 引言

《抓娃娃》是由闫非、彭大魔执导的2024年国产喜剧电影。影片讲述了“西虹市”巨富马成钢为将次子马继业培养为家族接班人, 采取极端“穷养”方式进行人格锻造的故事。作为“开心麻花”系列作品之一, 该片延续了“西虹市”IP的荒诞美学风格, 通过夸张的情境设定、幽默的角色行为与密集的台词互动, 构建出鲜明的喜剧效果。影片于2024年7月16日上映, 票房超过30亿元, 是当年暑期档票房冠军。

自上映以来, 《抓娃娃》常被与1998年的美国经典喜剧电影《楚门的世界》(The Truman Show)相提并论, 二

者在设定上均围绕一个由他者精心构筑的“虚拟掌控世界”展开, 且身处其中的主要人物对此浑然不知。这种设定赋予观众全知视角, 使其在信息不对称中体验戏剧反讽, 从而强化喜剧张力。尽管是否存在借鉴并非本文论述重点, 但相似的架构为比较研究提供了切入点。以下, 本文将从喜剧人物的设定、喜剧叙事的建立、喜剧元素的整合三个层面展开比较, 分析中西喜剧创作的不同路径, 以期国产喜剧电影的多元发展提供参照。

2 喜剧人物的设定

两部影片虽有着“虚拟掌控世界”的共同表层设定, 却在核心人物的确立上呈现出根本性分野。《抓》的叙事重心是操控者马成钢, 作为掌握绝对资源的“强者”, 其以“穷养”培育继承人的核心行动, 属于喜剧理论中的“动

【作者简介】张若愚(1989—), 男, 中国河南焦作人, 硕士, 助教, 从事广播电视研究。

机与手段的错位”。对于绝大多数不具备此等经济与文化资本的普通观众而言，马成钢的心理动机与行为逻辑缺乏可以共情的体验基础，导致观众难以建立深度的情感认同。取而代之的，是一种带有间离效果的审视与讽刺——观众洞悉其计划的荒诞性，并旁观其发展。与《抓》不同，《楚》将被操控者楚门置于绝对核心，他被塑造为“一个认知受限、能力平凡，却因内心无法熄灭的微弱怀疑而被迫行动的普通人”^[1]。尽管楚门身处“极致虚假”的极端情境，但受困于无形体制、渴望追寻真实与自主的深层心理状态，具有广泛的隐喻性与情感普适性，观众与楚门在“个体对抗系统”的层面上更容易达成共情。楚门的努力因其显而易见的不自量力而充满喜剧性，又因其坚持而闪耀着悲剧英雄的光芒。

两部影片在人物设定的区分导向了截然不同的“喜剧人物弧光”轨迹。《抓》中马成钢的转变体现为一种由外部危机触发的、自上而下的情感妥协，其弧光平滑且服务于伦理共识的重建，戏剧动力更多来自情境而非人物内心的持续挣扎。相比之下，楚门完成的是从“被动接受者”到“主动反抗者”的根本性觉醒，其弧光由其内在怀疑所驱动，并试图通过其拙劣的逃亡、笨拙的跟踪等喜剧性尝试来实现，而每一次尝试带来的荒诞挫败（喜剧点）又反向坚定了他追求真实的决心（成长点）。最终，他的弧光以“走出那扇门”这一象征性动作完成。这种充满主动抗争与存在主义抉择的弧光，赋予了人物崇高的悲剧力量和持久的心灵震撼。

综上所述，《抓》与《楚》在喜剧人物的设定上做出了反向选择：前者以操控实验的“强者”为核心，后者以寻求觉醒的“弱者”为核心，这一根本差异，直接导致了观众认同机制的迥异，并导向了不同的人物成长弧光的性质。

3 喜剧叙事的建立

两部影片在“喜剧人物的设定”的不同选择，还决定了整个叙事系统的构建，并最终带来了两种截然不同的喜剧体验。

从叙事观点上讲，《抓》因其核心人物是掌控全局的马成钢，影片第一幕尚未结束就被迫进入了“全知性导演视点”，这一视点将观众置于一个安全、优越、甚至带有审视意味的观察者位置。在这种全知视点下，观众无需为主人公马成钢的选择承担心理风险，始终是局外的“观察者”而非“共情者”。而《楚》则围绕着楚门采用了“限制性主角视点”，观众和楚门一样，从对“虚假”一无所知，到跟随楚门完整经历了从迷茫、恐惧到决心反抗的心路历程。这种视点策略，强迫观众放弃全知的优越感，投身于主角有限的、充满不确定性的认知领域中。在这种叙事视点下，观众不再是安全的旁观者，而成了楚门冒险的同伴，这种沉浸式视点是《楚》建立深度共情与悬念张力的基石。

不同的叙事视点，带来了截然不同的故事动力。在前

者的全知视点下，叙事动力外化为一项待执行的计划，整个故事的推进，本质上是这份“计划书”的逐步落实。这种动力模式使得情节发展具有较强的合理性和可预见性，但缺乏由人物内心挣扎所迸发的、不可预见的戏剧冲突。反观《楚》，在其限制性视点下，叙事动力内化为楚门心中“追寻真相的本能欲望”，这一欲望是内生、强烈且不断生长的，并一步一步地引发了他的所有行动。正如《喜剧难写：一位好莱坞编剧的真实告白》^[2]中所言，最好的喜剧源于一个角色真诚地、甚至偏执地追求一个对他而言至关重要的目标。

叙事视点和叙事动力的差异，最终外化为两部影片在整体结构上的不同形态与节奏。两部电影虽然都建立了工整的三幕式戏剧结构，但《抓》由马成钢“执行计划”的动力所驱动，结构清晰、稳定，而由于情节节拍的可预见性，其中段情节往往依靠情境的并列式堆叠来维持，而非由人物内在成长所引发的不可逆的冲突升级。相比之下，《楚》由楚门“追寻真相”的动力所驱动，其三幕式结构更突出的是认知升级的阶梯式递进。观众知晓的真相与楚门未知的处境之间的落差，既产生了喜剧效果，又累积了巨大的同情与期待，这种结构充满了悬疑类型片的紧张节奏，进而创造出一种“戏剧反讽”的持续张力。

4 喜剧元素的整合

一部喜剧电影的幽默表达，既可通过凝练的台词艺术实现，亦可借由对视听元素的有机整合。在当代中国，以电视晚会的小品为代表的喜剧范式影响深远，形成了倚重语言包袱的审美惯性。相比之下，美国喜剧传统则融合了更多元的剧场形式（如单口喜剧、肢体喜剧等），并因其相对成熟的影视工业体系推动了幽默的视觉化、动作化与结构化表达。两种喜剧文化路径的差异，深刻影响着喜剧电影建构其“世界”的方式与可能性。《楚》通过将视觉符号、动作设计与人物关系等喜剧元素系统地整合为同一的喜剧语言，构建了一个充满讽刺与寓言性的立体世界；而《抓》则明显承袭了我国当代喜剧依赖高密度喜剧台词的创作倾向。

《楚》对多元喜剧元素的整合首先体现在视觉符号的设计。电影在其诞生之初的默片时代便有众多经典的喜剧作品，可见视觉元素的整合对于喜剧效果的达成有着重要作用。《抓》中有许多值得玩味的视觉元素，但过度依赖台词的创作惯性导致其视觉元素大多停留在交代情境、服务台词的功能层面。比如“咸菜晚餐”场景，一家人围坐在一桌简陋的饭菜面前，本可以通过眼神的交流、动作的传达结合戏用道具的特写，构建一段充满窘迫与温情的默剧式喜剧，而影片未来得及让视觉上的张力充分发酵，便迅速用一句“这菜真健康”的台词将其点破，使得本可独立存在的视觉幽默在萌芽阶段便被语言解释所取代。与之形成鲜明对比的是，《楚》则充分信任并系统性地开发了视觉元素的独立喜剧能

力，其幽默并非依赖台词解释，而是根植于“世界是片场”这一核心设定，通过暴露系统的荒诞漏洞来产生。例如，影片开篇就展现了楚门面对镜子的自言自语：观众看到的是一面普通的镜子，实则是一个被导演窥视的窗口。这个视觉装置本身就将“被观赏”的悲剧处境，转化为了角色日常表演的喜剧行为。又如只针对楚门一人的精准暴雨，其可笑性完全在于观众心知肚明的操控与楚门茫然不解之间的认知错位，无需任何台词说明。从妻子手中永远生硬出现的商品道具，到整个小镇过于完美的人造布景，这些视觉细节共同构成了一套自洽的讽刺系统——它们因自身与真实逻辑的相悖而持续散发荒诞，让视觉超越了背景的从属地位，升华为主动叙事、承载批判的喜剧语言本身。

其次，作为“电影化”程度重要体现的动作设计在两部电影中展现出了不同程度的喜剧力量。《抓》中不乏引人发笑的肢体瞬间，例如奶奶突然从轮椅上站起并奔跑的桥段，这个动作本身因其巨大的身体反差和突发性制造了强烈的喜剧效果，是片中一个成功的“动作包袱”。然而，若将其置于叙事系统中审视，这一动作更像一个孤立的、功能单一的喜剧动作。它主要服务于该情境下的情绪爆发，并未成为塑造奶奶角色性格的连贯线索，也未对主线情节产生持续的驱动或深化作用，其喜剧性，在很大程度上依赖于此时此刻的夸张，而非与电影核心设定有机交融的结果。相比之下，《楚》中的动作设计则构成了一个系统性的“动作语言”，片中楚门留下了许多标志性动作，比如他模仿侦探的姿势观察邻居、在车库对着风扇模拟飞天、在风暴中绝望而固执地与海浪搏斗，这些动作都首先根植于他的内心状态，又因其笨拙和天真而富有喜剧感，更直接承担着关键的叙事职能，推动着他从觉醒到逃亡的整个进程。例如，他在车库里展开双臂“飞翔”的滑稽一幕，既是他对远方梦想的可爱诠释，也为他日后鼓起勇气扬帆出海埋下了重要的性格伏笔。《楚》里，动作的喜剧性与人物的成长弧光、情节的推进达成了高度统一的共生关系，这也就构成了两部喜剧电影在喜剧动作设计与开发上的本质区别——不在于单个动作是否可笑，而在于动作与整个喜剧世界的整合深度。《抓》的动作多为强化具体情境和台词情绪的反应式表演，而《楚》的动作则是从人物内心与核心设定中自然生长出来的探索性语言。

人物关系是喜剧世界构建的另一有效手段，史蒂夫·卡普兰在《喜剧这回事》中提出的“直线-波浪线”理论给出了如何利用人物关系制造喜剧效果的说明。以此理论基础作为参照，《抓》的人物关系网络相对单薄，其“直线-波浪线”的动态更多存在于父亲（麻烦制造者）与儿子（努力解

决问题的非英雄）之间，其他家庭成员多为功能单一的情境参与者，未能形成多维度的对抗网络，这使得喜剧冲突更近似一个封闭的、最终依靠情感和解来消解的家庭误会，人物关系未能成为持续生成冲突并驱动叙事的结构性元素。与这种简化处理形成级差，《楚》构建了一个“直线-波浪线”人物网络。楚门作为核心的“波浪线”，其抗争对象由众多配角塑造的众多“直线”构成，比如循环出现的群众演员作为集体“直线”，以其机械重复的存在构成了世界虚假性的底层视觉证据。楚门从无视到注意他们的过程，正是其认知觉醒的关键。这些配角并非孤立的笑料，他们与楚门构成的每一组局部“直线-波浪线”关系，都是一次微型的系统压力测试。而在特定的情境下，“直线-波浪线”的关系还会经历转化，由多重人物关系带来的喜剧效果在人物及其关系之中反复上演、强化。这其中挚友马龙是最复杂的体现：他多数时候是执行系统指令的典型“直线”，用程式化的友情抚平楚门的怀疑；但在诸如车内含泪倾诉的经典时刻，他自身也流露出对“扮演”行为的刹那觉知与无力，瞬间坠入“波浪线”的悲剧性中，其职责与人性间的挣扎在配角层面也增加了反讽的厚度。

对比《抓娃娃》与《楚门的世界》，不难发现两者在构建喜剧世界过程中存在多个创作倾向的区别：前者更依赖台词驱动与情境错位，其人物、叙事与喜剧元素间的整合较为松散，最终以情感和解完成叙事；而后者则更注重将视觉符号、动作设计与多层次的人物关系系统性地统合于“个体对抗虚假体制”的核心设定之下，构建了一个自洽、深刻且充满讽刺寓言的完整喜剧宇宙。台词固然是电影文本尤其是喜剧电影文本的重要组成部分，但通过电影化手段的有机整合，喜剧电影创作者可以创造出让笑料自然生长并与严肃主题共鸣的“喜剧世界”，这也为中国喜剧创作突破对台词的过度依赖、整合更多元的喜剧提供了启示。

参考文献

- [1] 史蒂夫·卡普兰. 喜剧这回事：好莱坞喜剧教父8种武器大揭秘[M]. 陈易，译. 贵阳：贵州人民出版社，2020. (ISBN: 978-7-221-16034-4)
- [2] 基思·基格里奥. 喜剧难写：一位好莱坞编剧的真实告白[M]. 陈文静，译. 北京：电子工业出版社，2013. (ISBN: 978-7-121-18944-9)
- [3] 罗伯特·麦基. 故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理[M]. 周铁东，译. 天津：天津人民出版社，2014. (ISBN: 978-7-201-08769-8)
- [4] 布莱克·斯奈德. 救猫咪：电影编剧宝典[M]. 王旭锋，译. 杭州：浙江大学出版社，2011. (ISBN: 978-7-308-08367-2)