

论儿童文学在动漫作品中的运用

【摘要】 儿童文学为动漫作品提供了源源不断的创作资源,提供了追求美好理想及教育性的主题、神奇色彩的故事情节,以及具有道德意义和形形色色的角色设计。典型的场景也具有深层内涵。儿童文学中角色定势写作中不适宜儿童的接受部分,动漫作品需要以科学合理的儿童观的加入,从而指引儿童动漫在儿童文学的坚实基础上良性发展。

【关键词】 儿童文学 动漫 改编

儿童文学以其独有的魅力,使得动漫改编成为潮流,并和原作一起,共同影响儿童的观赏及其成长。动漫作品运用儿童文学的形式是改编,改编的原因从艺术上看,儿童文学已经具有很高的文学成就;从商业上看,儿童文学形成了大批的潜在观众。但动漫作品的文学性缺乏重视,“你们的影片形式都很好,就是文学性不强”[1]。1980年代初的问题,在当前的动漫实践中仍未解决。在电影界,电影文学也被认为是“国产大片的一个致命的弱点”。[2]动漫作品有着良好的关注少年儿童的传统,其自由表现的艺术本质,比其他文艺样式更加符合儿童的审美需要。

以下讨论儿童文学在动漫作品的运用问题,着重于儿童文学为动漫作品提供的文学性。熟悉于此,有利于国产儿童动漫的发展,还将对动漫专业学生儿童文学素养的提高有所裨益。

一、追求美好理想及教育性的主题

现代儿童文学定义的要素在于为儿童创作的、适宜儿童观看两大方面。而前现代阶段的一些文学虽然不是专门为儿童创作,但因其书面或口头的改编后适宜于儿童观看,如《西游记》,也被归为儿童文学的范围。在这些儿童文学中,主题表达总是积极而健康向上,为实现美好理想而服务的。“从此,他们过着幸福快乐的生活。”这是童话故事常用的结束语,观众百读不厌。在人类美好的爱情模式及人生理想模式上,儿童文学及相关动漫作品都做了生动的再现。

二元对立的主题模式,是哲学上矛盾的对立统一在叙事作品中的表现,也是生活中对事件是非、人性善恶的抽象归纳。诸多童话和寓言都侧重善恶矛盾的建构,如童话里的白雪公主、灰姑娘及其反方继母和王后,寓言里的狡猾狐狸及其相对立的善良的动物们。动漫作品在商业环境中生存,总是偏爱戏剧性矛盾即有正反双方戏剧性冲突强烈的文学素材。这一类的儿童文学首批和持续地进入动漫领域。剪纸动画长片《阿基米德王子历险记》取材于《一千零一夜》,设置了王子、阿拉丁等正面角色,大反派是亚洲男巫师,结局是王子和阿拉丁依靠女巫的帮助,打败了男巫师,分别获得女王和公主的

爱情。《白雪公主》《花木兰》《宝莲灯》等,都把反对敌人作为故事的动力。二元对立的主题模式寄托了人们的美好愿望,演绎着追求美好、自由、爱情、保家卫国等思想,把生活中的不公化作邪恶,让正义和善良的代表获得拯救。动漫作品继续发挥着来自儿童文学古老的梦想。

儿童文学及动漫作品中的教育性备受关注,甚至是评论其成功的一个标尺,这是和儿童特有的成长发育相关联的。对儿童而言,教育性侧重在纪律教育、道德教育、情感教育、审美教育、环境教育等方面。在儿童成长上,提示儿童遵从长辈的有益建议,以便远离不测。《小红帽》就传达了这样的思想。

儿童文学的主题在动漫作品中出现了解构和颠覆的现象,它们以成人观众为主,以搞笑甚至情色表现为能事,如《白雪公主续集》等,属于非主流作品,接受面较为局限。

二、幻想故事情节与叙事语法

从远古到当代,从婴儿到老年,人们无不沉浸在故事之中。在故事之中,人们获得生活的知识、抒发人生的情感,寻找和建立自己的精神家园。

1. 幻想世界的创造

动漫作品因其创作方式的特殊性,本质要求注重幻想世界的创造。这一点在动漫发展的早期阶段,就被认知和运用。童话、寓言、民间故事和神话等类型的儿童文学都是动漫作品重要的改编对象,支持了动漫创作,推动了动漫作品的形成和发展。仅就动漫长片而言,包括《白蛇传》《大闹天宫》《辛巴达七海传奇》《红孩儿大战火焰山》等。神奇的故事给动漫作品带来了最大的生命力。

儿童文学在动漫的细节设计方面也贡献巨大,扫把、仙杖、水晶球、魔镜、神灯、飞毯、装水的月亮《有求必应》、秋千似的月亮《鼯鼠的故事》等,都以其绮丽的幻想,丰富了动漫作品的魅力。

2. 叙事语法的贡献

法国格雷马斯让叙事作品的叙事,如同语言中具有普遍语法结构的句子一样,成为语义分析的对象。他把行动划分为4个:即产生欲望、具备能力、实现目标、得到奖赏,从而建立了叙

事语法。[3]如《灰姑娘》童话及改编的动画电影:

a灰姑娘失去父亲,在继母家里受冷遇;b仙女的出现;c灰姑娘参加舞会,并与王子一见钟情;d灰姑娘匆忙离开舞会,遗失了一只水晶鞋;e灰姑娘试穿鞋成功,与王子喜结良缘。

上面是《灰姑娘》的主要故事情节,a是“产生欲望”,灰姑娘需要改变被冷遇的现状。b是“具备能力”,仙女出现,给灰姑娘带来华丽的穿着和出行的马车。c是“实现目标”,灰姑娘参加了舞会,赢得了王子的青睐,目标实现。d是铺垫,把故事转向美好的结局。e是“得到奖赏”,灰姑娘和王子喜结良缘。

在一些动漫短篇作品中,儿童文学单线索叙事的简洁性特点、多次重复的特点,被很好地继承着。这当然有利于保存原作的古老信息,并符合儿童的接受心理。

三、角色的道德意义和形象设计

儿童文学以自由的想象,虚构出众多有别于现实的角色。儿童文学以间接的想象来复活角色,动漫作品则直接地展示角色。在角色的道德意义和形象设计上,儿童文学为动漫作品提供较多的启示。

1. 角色的道德意义

角色的道德意义在一定程度上就是艺术典型性的体现。通过正反角色的设置,也就传达着教育性的需求。如代表不学无术、滥竽充数的南郭先生,教育儿童刻苦学习技能,拥有真才实学。儿童文学以及动漫作品里的被压迫被侮辱者,必定获得美好的结局;为他人(亲人)、集体、国家、人类造福献出生命的,必定受到颂扬。这里有体现的是人际之间的道德。

生命之间、生命与生存的环境之间也存在着伦理道德,万物有灵、众生有性的观念让万物具备言说权利的机会,幻想的扩张让宇宙进入观者的视线,外星人和地球人的关系,也需要道德的约束。传统的儒佛道及新生的生态伦理学,为此类作品的创作提供了充足的思想资源。

动漫角色承继着远古流传的信息,众生平等、万物胞与、天人合一。被世俗利欲掩盖了的现代人,经由儿童文学及动漫作品角色道德意义的提示,将会逐渐重现最初美好的记忆。

2. 角色的形象设计

儿童文学为读者提供了各类角色的描述,激发我们的联想。动漫作品的优点之一就是让文学形象变成具有生命的直观形象,但有时存在与原作不符的问题。如孙悟空在小说《西游记》中有学仙的形象、美猴王及齐天大圣形象,以及取经路上的和尚形象。而在各种《西游记》动漫改编作品中,孙悟空形象众多,或者僵化,或者肆意发挥,与原著相去较远。《铁扇公主》的孙悟空头大眼大身小腿长,受到了米老鼠的影响。《大闹天宫》奠定了观众眼中的孙悟空形象,头戴金箍、穿虎皮裙、拿金箍棒,受京剧脸谱影响,脸部两个圆,宽额头,显示出勇敢和智慧。《红孩儿大话火焰山》的孙悟空去掉虎皮裙,儿童化明显,顽皮、说大话、流行口语多。《最游记》师徒四

(下转87页)

限定的范畴内谈论才有意义,某些定理才能成立。它在词典上的解释,是指物质存在的一种客观形式,由长度、宽度、高度表现出来。如果从一个意象的空间来营造我们都能感受到的现实空间,这必然需要人的知觉体验,通过人类各种感觉的平衡、推导、嫁接,找寻“通感”,才能使空间置换无障碍,从而架起形象思维与抽象思维的桥梁,理性地构建空间。其空间置换的目的主要是使主题物脱离原有存在的空间,脱离原有大众对物体与空间的习惯性思考模式。这种跳脱出一般刻板印象中的固有模式,不但能创造出新的视觉语汇,也能让观者感到惊奇新鲜。

民间图形就有着这种独特的空间置换上的想象,他们相信意象中“主观”实在和“客观”实在之间并没有绝对严格的界限,常常会把内心的梦境、想象的“内空间”同日常生活混淆在一起。“他们不去管现实所发生的事情,不尊重解剖学,也不恪守重力法则与定理。动物、怪兽、还有简单的人物形象常常飘在空中或以非自然的关系聚在一起。”法国社会学家列维·布留尔给这种带有原始色彩的民间思维方法所下的定义是:“不关心任何

矛盾,不追究它,也不回避它,而且允许同一实体在同一时间存在于两个或几个地方;允许单数或复数的统一,部分与整体的统一等。”[5]如湖南马王堆出土的“T”型帛画对天、地、人剖面化、质的层次关系的描述。在画中,天上、人间、地下的几个层面依次展现于一幅尺寸不大的丝帛上,观者似乎乘坐一架观光电梯,从地下升到了天上,获得不同空间的全景大观,是超越物质世界的精神位置的空间描述。如出现在千阳布品质上的鸡头图形,眼睛是太阳图形,耳朵则是云朵,下方的羽毛则是地上的山和树木图案构成,小小的鸡头上竟然表现了一个宇宙空间。立体空间加上时间所呈现的四次元空间,把不同世界、不同空间的影像同时呈现在一张画面中,改变了视觉上以往接受的时空位置。

综上所述,民间图形外在形式如质朴的造型、强烈的色彩、简练的线条及外在的张力常常感染我们,然而,透过这些表层现象而认知到它的内在深度和力量,从而探寻出它的规律与特性时,发现这并非像一般人所理解的那样的一种随心所欲的夸张和异想天开的想象。它来源于中国古老文化千百年来

的沉积,来源于中国农村特定的社会结构和文化结构所形成的集体审美意识,来源于民间艺术家独特的视觉思维方式和造型意识。我们如果能借鉴这种视觉思维,将对我们现代艺术设计的扩展有着积极意义。

本文为湖南师范大学校青年基金项目《基于视觉思维的湘湖民间图形创意运用研究》研究成果,编号:60905

参考文献

- [1] 吕胜中.造型原本.北京:生活·读书·新知三联书店,1987,23
- [2][3][4] 左汉中.中国民间美术造型.长沙:湖南美术出版社,1992
- [5] 列维·布留尔.原始思维.北京:商务印书馆,1987,418-430
- [6] [美]鲁道夫·阿恩海姆著,滕守尧译.《视觉思维—审美直觉心理学》,四川人民出版社,1998
- [7] 唐家路,潘鲁生.中国民间美术学导论.黑龙江:黑龙江美术出版社,1997,113-114
- [8] 张晓凌.中国原始艺术精神.重庆:重庆出版社,2004,225,237
- [9] 滕守尧.审美心理描述.成都:四川人民出版社,1998,404-407

作者简介

李彦,龙适,湖南师范大学工学院讲师。

(上接19页)

人的形象颠覆了以前造型,改造成了现代式青年。

经典童话女主角存在定势写作的现象,宣扬女主角必须拥有受苦受难的经历,以美貌为幸福的前提,以赢得婚姻为最后结局。动漫作品对此并没有总体上的改观。经典童话大多产生于前现代时期,女主角的身上体现了当时女性地位。“童话也是历史文献。”[5]而历史往往又是当代史,今天的我们在进行动漫创作时,需要推陈出新。

四、童话色彩的场景

儿童文学对于场景的描绘经常让位于故事情节,在著名的童话、寓言,甚至是小说中,都是如此。法国童话《美女与野兽》里野兽王子的宫殿场景的描述是:“他看到丛林中一条狭小道路的尽头闪烁着亮光。他朝亮光走去,终于看清它是从座金碧辉煌的宫殿里进出来的。”[6]迪斯尼据此改编的动画《美女与野兽》没有让宫殿一开始就“金碧辉煌”,而是暴风雨之阴暗的蓝色调,借此符合商人失意的心理,配合遇险的情节。

儿童文学以故事和角色为中心,以情节取

胜,符合儿童的欣赏心理。因此,动漫作品的场景描绘拥有一定的自由度。在动漫中,经常出现森林、城堡、宫殿、巫女的工作室等童话色彩较浓的场景。哥特式的城堡场景自《白雪公主》创造以来,影响深远。

城堡、森林等经典儿童文学和动漫场景,不仅是公主王子等表演的舞台,而且具有特定的文化内涵,体现了原型理论所说的集体无意识心理。城堡之中,角色往往处于困境之中。如等待救援的公主、没有婚姻自由的公主、嫉妒心可杀人的王后、被施以魔法的公主王子等。森林隐喻人类的心灵存在的场所,森林意象都被儿童文学和动漫作品所重视。如凶杀《白雪公主》、私合《睡美人》、诱骗《小红帽》、栖息《小熊温尼》、善恶交集所在《小红帽》等设计。

五、结语

儿童文学的文学性和儿童性是动漫作品成功的基础,奠定了主题、故事情节、角色及场景等方面的设计。同时,儿童文学也带来了一些负面影响,如对暴力情节的沿用,鬼神宗教迷信等落后思想的继承、儿童不宜的成人趣味表现。童话往往忽视现实的努力,借助幻想来改造

现实克服困难,这就容易阻止科技的进步、人际的协作及人的主观能动性的发挥。著名儿童文学大多形成于前现代时期,需要以科学合理的儿童观加入,从而指引儿童动漫在儿童文学的坚实基础上良性发展。

资助项目:长沙师范学校校级课题“儿童文学在动漫作品中的运用”(KYZD200902)

参考文献

- [1] 特伟.美术电影创作访谈[A].美术电影创作研究[C].北京:中国电影出版社,1984:25
- [2] 彭吉象.电影文学:当前国产大片的致命弱点[J].艺术评论,2007(5):35.
- [3] 邱运华.文学批评方法与案例[M].北京:北京大学出版社,2005:195-196.
- [4] (美)凯瑟琳·奥兰斯汀,百变小红帽[M].杨淑智译.北京:三联书店,2006:12.
- [5] 白冰、汤锐.世界儿童文学名著鉴赏大典[M].南宁:广西人民出版社,1992:587.

作者简介

李若梅,国防科技大学硕士,长沙师范学校副教授,研究方向:动画原理与计算机动画。
吴振东,南京师范大学电影学硕士,长沙师范学校讲师,研究方向:影视动画。