

动漫艺术形象创意中的怀旧意味与悲剧情怀

赵 凯 胡光玉

一

从1926年万氏兄弟拍摄的《大闹画室》算起,中国的影视动漫已经走过了八十多个春秋。上世纪中后期,中国动画曾在世界动漫史上创造了“中国动画学派”的辉煌业绩,许多优秀作品如《大闹天宫》、《三个和尚》、《九色鹿》与《哪吒闹海》等等,至今令人难以忘怀。

当下的中国动漫艺术,虽然在政策倾斜和庞大市场支撑下,开始出现重新振兴的势头,动漫基地层出不穷,产品数量也成倍攀升,但是真正能给广大受众带来强烈的视觉文化冲击和审美艺术感染力的作品却不多见。譬如耗资费时惊人的《魔比斯环》除了在高科技三维技术的展示方面,让人印象深刻并获得感官刺激外,并没有在情感力量与审美超越上征服受众。笔者认为,文化缺失与创意匮乏以及由此带来的动漫艺术形象设计的单薄、肤浅与简单复制,是导致上述现象的主要原因。

动漫形象是动漫作品的灵魂,一个成功的动漫形象对受众的影响程度与社会轰动效应是不可估量的,它不仅使一部动漫片历久弥新、常看不厌,在情感互动与审美交流中产生共鸣并“共名”现象,还会带动受众对其续集和衍生商品的关注。优秀的动漫艺术应该以高科技现代工业技术来表现与传承人类社会古典童话的诗意气质与审美韵味,充分利用人类无限的想象力和幻想力将日常生活场景和社会人生体验审美地呈现出来,成为一种为当代人类催生人生理想与构建精神家园的艺术形式。梳理与甄别世界动漫艺术中的典范作品,我们发现,“怀旧”意味与悲剧情怀的自然而自觉的注入,是创作主体提升动漫艺术形象思想深度与文化内涵的不可或缺的艺术元素。

二

对于艺术家来说,凡是能够称得上是情感经历

与生命体验的东西,总是与记忆和怀念有关。这是因为,过去的似水流年依然存在于艺术家的生命感知和记忆中,成为其思想与精神指向的起点。按照符号学的观点,只有现在时是当代人能够经历的,而过去和将来都是从现在出发的视界,当代人是根据现在来重构过去和设计未来的。所以一切历史都是当代史,而一切当代史都是从过去开始的,因此怀旧意味从一定程度来说就是历史意味。特别是在人类社会发展的转型时期,旧的已经被抛弃,新的却依然杳无音信,在过去和将来的“两难之境”中,对过去的记忆与怀念——“怀旧”常常会成为一种普遍的社会公众心理与文化艺术景观。一些流行的文化现象也经常在撩拨人们怀旧的情绪。诸如摄影界的“黑白艺术”,“老照片”,音乐界的老歌翻唱,建筑界的“老房子系列”,文学界的“记忆系列丛书”等。

对很多人来说,怀旧是某种朦胧暧昧的有关过去和家园的审美情愫的眷顾,它不仅象征了人类对那些曾经美好的但一去不复返的过往的珍视和留恋,而且暗含了人类对当代境遇与感受缺失和困惑的补偿欲望。在现代科技的干预下,宗教衰落,自然失衡,艺术和审美被祛魅,“人为”的环境和属性取代了对现代人来说具有诱惑力的那种带有神秘原始形态的自然特性,注重计算、效益和理智的工具理性取代了以想象和联想所牵引的感性领悟与直观表达。现代文明压抑下的人的生存状态扼制了最能体现人的本来属性的童心、童趣与童真。而怀旧也许正是当代人类消解自我认同危机、保持现在与过去持续的联系感、寻找当代人类生存意义的重要媒介。而在动漫艺术中,那些成功的动漫形象大都具有怀旧意味。它们大抵可分为两类:

其一,原始家园中史前动物的艺术形象:譬如经典动漫电影如《恐龙》、《冰河世纪》等,其动漫形象的塑造都放置在一个原始生命家园的背景中。现代动漫艺术的“教父”温莎·麦卡锡创造的第一个原创动漫明星——“格蒂”,便是一只永远消失而又让人类无法忘记的原始家园中的动物——恐龙。从格蒂开始,动漫艺术中对原始生命家园的回忆和建构就从

未中断过。从 1993 年的《侏罗纪公园》到 2000 年迪斯尼的《恐龙》,再到 2002 年福克斯制作的《冰河世纪》系列。这些堪称好莱坞史上最具视觉震撼力的影片,其成功的动漫形象大部分都是早已灭绝的史前动物,恐龙格蒂和阿拉达、猛犸曼尼、树獭希德、剑齿虎迭哥等等。通过这些史前动物可爱有趣、幽默轻松的表演,人们在想象的旅途中完成了对原始生命家园的探望和对现实生命家园的审视。

其二,具有地域文化传统或历史文化传说特征的动漫形象。施莱格尔说过“每个人都在古代人那里找到了他们所需要的或所希冀的,但首先是找到了他自己”^①。动漫艺术正是通过自己独特的艺术视角和语言,在具体的创作中,抽象、描述和重构现存的、过去的或理想的社会形式,通过这些社会形式,人们变得有意识并且主观地维持自我的存在。怀旧的方式是现代艺术实现自我认同的方式中最普遍的一种。上世纪 70 年代末,美国黑人作家哈利的小说《根——一个美国家族的历史》在美国发表,这部小说促成了全美范围内的“寻根”热,并由美国迅速扩散开来,直接影响到世界上的许多国家。“在众多文学艺术家们对寻根潮的追随中潜藏着一股使命感,亦即希望通过寻根和怀旧,人们可以再度找回自己,把断裂了的个体精神生命与社会历史发展重新结合起来”^②。动漫艺术同样借助于历史文化传说和地域文化传统来塑造自己的艺术形象:如宫崎骏的《龙猫》。作品中毛茸茸、胖乎乎的龙猫是宫崎骏家乡的一种传说中的小精灵,据说只有孩童纯真无邪的心灵可以感应和搜寻到他们的身影。而在《白雪公主》、《灰姑娘》、《花木兰》、《埃及王子》、《宝莲灯》、《千与千寻》、《哪吒闹海》中我们看到的是经典童话和历史传说的现代重构。白雪公主、灰姑娘、花木兰、摩西、沉香、千寻、哪吒,这些经典动漫形象身上无一例外都体现着各自地域文化和历史文化传统中特有的审美品质。在动漫电影《千与千寻》中,片尾曲的怀旧和忧郁的基调更是暗合日本传统文化中“物哀”的审美趣味。

三

一部好的动漫片不仅要给人以视觉的审美感悟,听觉的愉悦享受,更要给人以心灵的震撼。最能冲击与穿透人类心灵的艺术形式,莫过于悲剧。所以成功动漫形象的塑造往往离不开悲剧性情怀的支撑。动漫艺术通常以超现实与超自然的面目出现,虚

幻和夸张等喜剧元素的运用是其常见的手段,这似乎与深沉凝重、肃穆庄严的传统悲剧艺术形式不甚相融。但动漫艺术对想象力的重视以及对怀旧意味的投合,又使得动漫艺术的思维深度与文化内涵得力于悲剧性审美理念的支撑与牵引,喜剧动作与悲剧内涵的和谐统一,恰恰构成了动漫艺术的审美张力。《钟楼怪人》将原著《巴黎圣母院》美丑对立的主题深化为人性的挣扎与反抗,在激烈而复杂的性格冲突中隐隐透露着悲剧感。《狮子王》更把莎士比亚的著名悲剧《哈姆雷特》中的人物性格悲剧做了淋漓尽致的角色置换。正如美国著名美学家乔治·桑塔耶纳在《美感》一书中谈悲剧时说:“题材的真实使我们悲哀,但是传达的媒介却使我们喜悦。一悲一喜的混合,构成了哀情之别有风味和刻骨凄怆。”^③悲剧题材的内容经过动漫艺术形式传达出来,构成了亦喜亦悲、喜中见悲的审美效应。

中西动漫艺术在理念与形式上的演变,既体现着悲剧性动漫作品的审美共性,又体现着不同民族悲剧性观念的审美特性。美国经典悲剧动漫作品一个最重要特征是对文学史经典名著的戏拟或改写,例如《狮子王》之于《哈姆雷特》,《埃及王子》之于《旧约·出埃及记》,《钟楼怪人》之于《巴黎圣母院》。它们相互指涉,以喜剧基调与格局来消解传统悲剧性冲突,但其对过去的指涉与怀旧形式仍能使受众从中发现当代人类的认同危机与存在性焦虑。在美国动漫艺术初创时期,动漫艺术家们就已经开始将悲剧性的生活体验融入动漫形象中。例如在美国早期的默片动漫明星菲利克斯猫的系列作品中,我们就可以看到悲剧性因素对于塑造一个成功的动漫形象的重要性。菲利克斯猫在迪士尼公司的米老鼠和唐老鸭诞生之前,就已经在美国影坛显赫一时,它的名气甚至和同时期的卓别林不相上下。1928 年美国电视台首次实验电视信号接受状况所用的图像就是菲利克斯猫。“菲利克斯”原本是“猫”和“福气”的合成词,意思是一只幸运的猫。可菲利克斯猫在一系列动漫短剧中的遭遇,与他的名字恰恰相反,尽管菲利克斯常常战胜窘境,可永远也逃脱不了悲剧性的结局。正因为它在幽默和搞笑的背后,负载这种悲剧性的人生体验,所以“菲利克斯猫”成为是上世纪 20 年代无法超越的经典动漫形象,它那背着双手来回踱步的焦虑模样成为观众永恒的记忆。

悲剧性的因素在日本动漫片中表现得更加频繁和完整,因为日本动漫艺术作品的审美表现与其民族传统的审美追求是一脉相承的。从高田勋的《再见

萤火虫》、《百变狸猫》到宫崎骏的《风之谷》、《幽灵公主》、今敏的《千年女优》,再到动漫剧集《火影忍者》、《浪客剑心》,无不充斥着大量的悲剧情节和悲剧故事。尤其是在《再见萤火虫》中,清泰和节子悲剧性的动漫形象震撼了每位受众的心灵。“昭和20年9月21日晚,我死了”。影片一开始就定下了一个悲剧的基调。可《百变狸猫》却是用喜剧和闹剧的手法来述说一个悲剧故事。尽管影片中笑料繁多,但是看到最后的时候不觉让人心酸不已,不论作为动物代表的狸猫们怎么拼命努力维护自己的家园也只是徒劳,人与自然的冲突构成了这部作品悲剧性的深刻主题。

日本动漫作品之所以如此频繁地表现出这种悲伤的情怀,这与日本民族传统的审美追求——“物哀”,有着紧密的联系。作为日本美学基本范畴的“物哀”,是日本民族特有的悲剧意识在文学艺术中的反映。“将‘物哀’的审美意识与动漫片的创作联系在一起,赋予动漫人物艺术生命和美学思想,不但在动漫艺术中体现了日本民族的文化传统,而且更易唤起观者普遍追求的艺术趣味和共同的审美意识”^④。这也使动漫形象更加深入人心。

中国动漫艺术和日本动漫艺术有着类似的特点,民族强大的文化传统对动漫作品的艺术形态有着深远的影响。中国悲剧性动漫作品表现出鲜明的“悲喜交集”的审美特征,但蕴含的仍然是道德伦理冲突的二元对立。值得关注的是,从1926年的第一部中国动漫片《大闹画室》到《大闹天宫》再到《哪吒闹海》,中国早期优秀的动漫片虽然都源于一个“闹”字,却无疑表现出创作者对现存生活秩序的悲剧性体验与对神权统治的叛逆意识。孙悟空、哪吒等动漫艺术形象所体现出的“明知不可为而为之”的悲剧精神,也无疑提升了这些作品的文化内涵与思想深度。而在《天书奇谭》中,我们除了可以看到中国悲剧的伦理模式外,还可以看到中国古典悲剧悲喜交错的传统。《天书奇谭》讲述了天宫里的袁公不畏天威将天书传给人间、造福于民的故事。这个故事很容易让人想起古希腊的“悲剧之父”埃斯库罗斯的代表作《被缚的普罗米修斯》。“盗火者”普罗米修斯从天界为人类带来光明与温暖,甘受宙斯惩罚。大量故事细节与戏剧动作的设置,使作品中的动漫形象增添了趣味性与喜剧色彩。但从整部影片来看,袁公与玉帝之间善与恶的冲突,以袁公失败而告终的这一条伦理冲突线索,基本确立了整部影片的悲剧情调。悲喜两条线索穿插而行,较完美地表现了创作者所预期的道德准则与精神向度。

悲剧的内容若在幽默、诙谐和风趣的情感形式中表现出来,恰恰可以保持悲剧艺术正面或乐观的素质。当然,由于民族文化心理和艺术传统的差异,中西悲剧作品在这方面还是各呈个性鲜明的风格特征。喜剧性的因素在西方古典悲剧中往往还只是“穿插”在情节的发展过程之中,悲喜角色的界限一般来说十分严格。如莎士比亚的悲剧虽然掺入了喜剧化的表现手法,但作品的结局却几乎是无一例外的死亡。而在中国古典悲剧中,喜剧因素往往贯穿整个悲剧情节的始末,使整部作品呈现出欲悲先喜、苦极欢来的特征。不过我们在西方后现代派艺术和迪士尼动漫电影中,倒是看到了悲喜两极的距离正在缩小、模糊乃至完全淡化而浑然一体。特别是在好莱坞的商业影片和迪士尼动漫电影中,将悲剧性题材作喜剧化处理,已经成为一种普遍的艺术呈现模式。譬如前段时间热播的3D影片《阿凡达》,虽然影片中主要展现的是人类在走向文明的历程中,本性的坚守与贪婪扩张的悲剧性冲突,在结尾处,导演卡梅隆为了追求正义必胜的喜庆效果,硬是让电子武器败倒在原始的弓箭之下。

动漫艺术从基本属性上来说,是轻松的、超脱的、娱乐的,但任何一门艺术都是“有意味的形式”。如何将无生命质感的动漫图像建构为有生命活力的动漫形象?如何将动漫艺术从完全游戏表演与纯粹技术支撑的认识误区中解脱出来,以提升其内在逻辑理性与情感冲击力量,改变当代动漫艺术设计中创意匮乏、思想肤浅的局限?回答应该是明确的。在当代艺术审美理念的观照下,传承传统经典动漫艺术的文化价值取向,而自然自觉地在动漫艺术形象设计中注入怀旧意味与悲剧情怀,无疑是其中一种正确的选择。当今世界,人与自然的悲剧性矛盾愈演愈烈,人类自身的生存亦险象环生,通过包括动漫艺术在内的艺术形式来强化当代人类的历史担当精神与忧患危机意识,这无疑是必要的。

① 施莱格尔:《雅典娜神殿断片集》,李伯杰译,三联书店1996年版,第157页。

② 周宪:《文化现代性与美学问题》,中国人民大学出版社2005年版,第47页。

③ 桑塔耶纳:《美感》,缪灵珠译,中国社会科学出版社1982年版,第17页。

④ 李涛:《美日百年动画形象研究》,光明日报出版社2008年版,第194页。

(作者单位 安徽大学文学院)