

doi:10.3969/j.issn.1672-4348.2018.05.003

畬族神话《高皇歌》中的动画创作元素探析

颜雪洋

(福建工程学院 设计学院,福建 福州 350118)

摘要:民族题材的动画化探索是文化产业创新的重要途径。《高皇歌》作为畬族的创世神话诗歌,历代传承人保留并丰富了其先祖的故事,内容中蕴含着剧作、角色造型、视听、美术等诸多动画创作元素。其叙事主线与“英雄之旅”叙事模型有较高的契合度,通过融合性的构思改编,可创造出承载民族精神又符合新时代美学特征的动画作品,更鲜活的保存与传递民族文化。

关键词:高皇歌;剧本创作;动画创作;动画艺术

中图分类号:G511

文献标志码:A

文章编号:1672-4348(2018)05-0421-05

Analysis of the She's myth the Epic of Gaohuang from the view of animation making elements

YAN Xueyang

(School of Design, Fujian University of Technology, Fuzhou 350118, China)

Abstract: The exploration of animation making of national themes is an important method to innovate the cultural industry. As a poem of the creation myth of the She ethnic minority group, Epic of Gaohuang has been preserved and enriched by generation after generation. The poem has a lot of animation making elements, such as storytelling, character modelling, audio-visual design and art design. Its main narrative line highly agrees with the narrative model of “journey of heroes”. An integrated adaptation can help create an animation work that can carry on the national spirit while conforming to the aesthetic characteristics of the new era, thereby more vividly preserving and passing on the national culture.

Keywords: Epic of Gaohuang; storytelling; animation making; animation art

近年来,全球动画领域涌现出许多取材于民族神话的动画佳作,如根据波利尼西亚神话改编的《海洋传说》、以凯尔特神话为背景的《海洋之歌》、表现维京人文化的《驯龙高手》等。民族神话题材渐受商业动画创作的青睐,一方面源自神话所描述的非现实元素与动画艺术的“假定性”特点具有较高契合度;另一方面,传统知名的神话素材被反复利用,作品的观赏性和观众的期待值降低。因此,不少创作者开始转向研究不为大众熟悉的民族神话,以期发现新的创作线索。反观

国内,有关民族神话的动画作品主要还停步于上海美术电影制片厂时期,在动漫产业快速发展的今日鲜有佳作,不得不引起创作群体的思考。

随着文化自信的复苏和民族文化资源意识的觉醒,寻找本土民族神话题材,结合其中有价值的创作元素进行动画创作,成为我国动画产业与理论研究的重要方向。畬族是居住在我国东南沿海省份的少数民族,其神话故事《高皇歌》(又称《盘古歌》《龙王歌》)是一部总长近 400 句的叙事长诗,记录了畬族的先祖功业、民族起源、生活风俗、

收稿日期:2018-07-10

基金项目:福建省教育厅中青年教师教育科研项目(JAS160361)

作者简介:颜雪洋(1985-),女,山东泰安人,讲师,硕士,研究方向:动画创作与产业研究。

英雄人物、地域分布情况等诸多历史文化信息,歌颂畬族人民勤劳勇敢与不畏艰险的美德,是畬族文化传播的重要载体,是一部具有很高历史文化价值与艺术创作价值的少数民族叙事歌谣。探析《高皇歌》中的动画创作元素,提炼少数民族文化的精神内涵,使其在新时代展现出独特的魅力,无论对继承和发扬少数民族文化或是对中国动画重新走向世界都具有重要意义。

一、文本中的动画元素再发现

(一) 世界观中的动画创意

《高皇歌》以“说人便说世上事,三皇五帝定乾坤^{[1]5}”两句作开篇,将故事的背景时空设定为上古时代的中国,大致勾勒出上古时期人类开天辟地开创文明的探索,也为动画世界观的设计提供了重要线索。

动画的世界观,与哲学意义上的世界观不同,是创作者对角色活动场所及故事时空进行图像化的描述。法国学者塞巴斯蒂安·德尼斯(Sébastien Denis)在《动画电影》一书中提及:“动画是一步一步建立起一个图像和物质的世界,而这个世界拥有其独特的现实。”^{[2]15}这种对“世界”的重塑是动画创作的第一步,神话题材一般不太追求对现实世界的完全再现,只需让观众认可故事发生的时空背景,并以此为前提,对故事中各种设定、情节架构及人物关系产生认同。这种对故事背景的塑造是动画设计的首要任务,也是动画产业极为重视的创意源开发,世界观设计往往可以被使用到多个故事创意中,属于基础性设计工作,而神话故事无疑给动画创作者提供了一种现成的世界观设计模板。

《高皇歌》所描述的世界有浓厚的原始神秘色彩,如“造天造地造世界”“造出田地给人耕”等句,将故事的宇宙时空、自然景观及生活场景进行了一次重编,拉开了故事世界与现实世界的距离,与动画艺术的假定性特点相吻合。与戏剧领域的“假定性”不同,动画的“假定性”能在画面上制造有别于现实的图像,以特有的画面生成方式虚构整个故事时空中的物理关系,比如“腾云驾雾游过海”“头是龙孟身是人”“龙麒钟里变成人”等,这些描述充分展现了人类的想象力,是世界观设定的具体化。但这类描述用实拍影像表现的难度很大,不易达到观众心理上的完全信服,而动画角

色更符合在想象空间中的表演要求,从而使画面的视觉表现与故事的虚构时空相统一。

(二) 动画角色造型的可塑性

动画艺术的特点体现于动画造型上的夸张与变化,比如《怪物史瑞克》系列、《西游记》系列等神话题材动画,其夸张的角色造型设定使动画艺术与神话故事构成某种契合。《高皇歌》文本开端描述畬族始祖盘瓠是一匹具有灵性的神物,乃人皇高辛之子,由皇后孕育在耳中三年方才生产,生来本是三寸金虫,不日便化成丈二龙孟,唤作龙麒^{[1]50}。关于龙麒的样貌,诗歌中用“一双龙眼好个相”“身上花斑百廿点”等句子描述,结合浙闽粤等地畬族信仰中关于狗头盘王的传说,认为盘瓠是以狗为原型的神祇,为创作者大致提供了一个身形健美、似犬非犬,身形灵动的角色原型,使《高皇歌》具备动画审美形式的造型。条件这种天生异相的设定,在与传说中世界观相呼应的时候,更给角色塑造添了几分传奇色彩。对动画艺术而言,神格化角色设定具备造型向外拓展的可能性,可与变形、异构、拼接等动画造型方法结合,产生更有表现力的造型方案,无论从造型设计还是动作表演上,都具有更宽广的艺术表现空间。关于《高皇歌》中的反面角色,文本留下了较大空白,甚至没有给出一句直接描述,因此邪恶的番王及其爪牙的角色造型设计来源有很大的发挥空间。根据《高皇歌》文本所描述的世界、畬族先民所处环境及有关畬人“武陵蛮”起源的传说,角色造型设计可从我国中西部地区的少数民族神话中汲取造型元素,特别是服装及形象造型上有诸多借鉴元素。比如中国动画美术设计先驱张光宇先生,就曾经将一些少数民族元素与时尚元素融入进他的《西游漫记》中,从而创造出新的孙悟空形象,并被使用到上海美术电影制片厂1966年的动画电影《大闹天宫》中。皮克斯的印裔画师桑贾·帕蒂尔(Sanjay·Patel)在绘制印度神话《罗摩衍那》故事时,也参考了大量印度北方民族的服饰,来作为故事中正反面角色的造型装饰元素。这种混搭拼贴的后现代设计形式并没有打乱固有的民族文化符号,反使得部分形象更加鲜明与时尚,符合现代动画造型的审美观。

(三) 结合畬族艺术营造动画视听体系

纵观人类文化史,神话题材多是以文本、歌剧及绘画等方式记录保存与传承下来的,即便在摄

像技术出现后的很长一段时间也不例外。动画艺术是文学与视听艺术的综合体,它的核心创意来源于文学,表现形式体现为绘画,信息传递则被音乐与对白装载。得益于现代视听艺术的快速发展,动画成为具有独特艺术审美的表现形式,使观众在观看神话题材的动画作品时,容易对曾经看过的各种神话故事的其他媒介形式产生联想,产生跨媒介式的亲近感与好奇感的体验。

畬族是一个热爱艺术并将艺术融进日常生活的民族。畬人能歌善舞,在长期的山林生活间形成了展示本族文化的多样艺术形式,这些艺术形式大部分皆可被动画创作所吸收,并形成统一的动画视听语言体系。《高皇歌》流传至今不仅因文本记载,也与畬族人聚居山地喜好唱歌有关。《高皇歌》以山歌的形式在山民的歌声中流传,形成了山歌这一传承载体。山歌不仅记载了龙麒战歌,还保存着畬族音乐文化中的独特类型,后人根据《高皇歌》故事内容绘制了体现畬族工艺美术元素的“祖图”,即“龙麒”故事的叙事画,这样就形成了由叙事文本、祖歌及祖图构成的完整画面视听表现系统。

在角色表演上,畬族的舞蹈、武术与游戏可作为角色动作设计的借鉴元素。畬族的《龙头舞》《猎部舞》等民族舞蹈的动作具有鲜明的民族特色,肢体语言丰富,形式感强,无论是独舞还是群舞都体现山地民族特有的节奏韵律与动作编排。同样,畬族的武术也是畬族在数百年的打猎与战斗中形成的特殊技艺,对动画创作中的角色动作设计与场面调度设计有独特的借鉴价值。

二、动画剧本的改编探索

(一) 叙事模型

从活跃在电视与大荧幕上的动画作品质量来看,画面效果的提升掩盖不了故事选题与内容叙述的空洞,除少数作品得到观众的正面评价,大部分失利的作品都存在叙事能力与编剧技巧不足的问题,缺乏将好题材通过“好讲述”变成“好作品”的能力,成为大部分国产动画的通病。动画作品的信息传播是通过画面向观众讲述角色活动,使观众对角色产生理解和认同感。^[3]讲好故事需要对好的题材进行分解,将某种可以塑造角色的叙事模型导入其中,根据情节模块的构建来完善角色塑造,形成观众认可的故事逻辑。从内容上看,

《高皇歌》前两部分的故事具有极大的动画剧本开发潜力,然而能塑造主角英雄特质的故事讲述方式,“英雄之旅”无疑是最合适的一种。

“英雄之旅”是美国著名神话学者约瑟夫·坎贝尔(Joseph·Campbell)在其1949年所著的《千面英雄》中所提出的叙事模型。坎贝尔对全球神话故事进行了系统研究,总结出了世界各民族的神话传说在塑造英雄形象时所采用的叙事结构共同点,提出了英雄在冒险进程中的故事推进结构,结构包括:平凡的世界、冒险的召唤、主角的抗拒、智者的相遇、穿越初次极限、测试盟友与敌人、接近深层洞穴、严峻考验、得到嘉奖、回去的路、复活、衣锦还乡。^[4]这12段模块化的事件链条形成了一个英雄人物成长的事件闭环,让神话背景下的英雄形象立体丰满,充满独特魅力,他们的冒险故事也大多成为我们耳熟能详的神迹。“英雄之旅”模型提出后,不仅给予观众一种对世界各地传统神话故事的新认识,也深深影响了后来的各国电影编剧,“英雄之旅”参与塑造了众多广为人知的荧幕英雄形象,许多著名的好莱坞电影如《绿野仙踪》《哈利波特》《魔戒》《功夫熊猫》等,故事背后都有“英雄之旅”叙事模式的支撑,可以称的上是人物创作的金科玉律。

(二) 故事主线结构

《高皇歌》对龙麒英雄事迹的描述与“英雄之旅”叙事模型的总体结构有着惊人的契合点。故事从龙麒的生活背景开始,为观众展开了畬族先祖所处环境的社会长卷,是为“平凡的世界”,平凡的世界是主角进入冒险的世界前的生活状态,《高皇歌》中在此讲述龙麒的学艺生涯,文中用了“龙麒生好朗豪光,行云过海本领强”两句,为下文中角色能力塑造与人物关系交代留下伏笔。在接续情节中,故事出现情节转折,以“番边番王恶心起、来争江山抢钱粮”两句为始,进入“英雄之旅”中的冒险召唤部分,国王抵挡不住,困守王城,高辛帝张榜求贤许诺将公主作为奖赏给退敌英雄,龙麒揭榜而去开始冒险。从剧本创作的角度看,前两个段落即传统剧作结构中的“起”与“承”两部分,主角将从一个安逸环境踏入未知世界开始冒险,这两部分构成故事的“导入部分”,在这里,观众将建立起与角色内心沟通的桥梁,也是长篇动画编剧设计的重点,许多著名的动画导演都非常重视故事导入部份的结构设计,宫崎骏

曾在创作电影《千与千寻》时曾反复斟酌导入环节,甚至不惜变更故事设定。

在中外的民族神话中,与敌酋决斗往往是英雄的宿命,也是神话最吸引读者之处,龙麒的故事在“刺杀番王”段落进入故事的高潮,即“英雄之旅”中的“接近深层洞穴”,作为整个冒险故事的最终任务,龙麒在番王营中的战斗理应有较好的故事情节描述,但《高皇歌》仅以“龙麒割断番王头”一句带过,使冒险故事的剧本结构上权重失衡,从场面设计到叙事节奏上都令读者颇有意犹未尽之感,在剧本创作阶段可结合龙麒的能力对此段进行合理扩充与改编。龙麒冒险故事的主人公以得到嘉奖,化为人形并迎娶公主结尾,在“英雄之旅”中,该段落对应的是“衣锦还乡”,在动画剧中属于较为和谐的尾声,也符合“英雄之旅”对英雄命运的最终交代,使这段冒险旅程以归复平静为终止,为故事画上完美的句号,龙麒的英雄冒险历程作为动画创作的选题,极具艺术价值与创作基础条件。

(三) 剧本改编设想

影视艺术的本质是塑造角色,而这恰是《高皇歌》所欠缺的,因其并非人物传记性传说,侧重点在记录事件上,对人物内心着墨甚少,为了便于在百年传唱中保留主要信息,略去了大量细节。如何在荧幕上再现畬族先祖鲜明的英雄气质,需要技巧性地融入动画思维,给予角色塑造更多细节,提供角色展现其能力的情境,在“英雄之旅”模型中关于角色内心塑造的模块,若能安插合适的情节来赋予角色鲜明的性格与情感,则能更好地填补《高皇歌》文本中存在的角色单薄的问题。

首先是有关龙麒的学艺部分,《高皇歌》文本中只有“龙麒生好朗豪光,行云过海本领强”两句,给改编留下很大发挥空间。1996年上海美术电影制片厂将中国经典神话故事《沉香救母》改编成动画电影《宝莲灯》时,就对沉香学艺段落进行了重编,安插孙悟空这个被观众熟知的角色教导沉香学武,这种创造性的改编,不仅丰富画面内容,且将故事逻辑编排得更为紧密。《高皇歌》中对龙麒的学艺师承未有提及,而下文龙麒遇险时却有“神仙老君来相帮”的描写,颇为突兀。因此,该段在编剧上可采用与《宝莲灯》类似的改变方法,加入某位神仙教授本领的内容,既给龙麒超凡本领一个合理的出处,又对英雄之旅中“智者

相遇”的结构有所伏笔。

其次,依照“英雄之旅”的叙事模型,主角进入冒险世界前要经历“抵触冒险”的心理成长的情节,而这部分在《高皇歌》文本中未有交代,在动画改编上可以参照畬族的信仰文化进行内容扩充,畬族是一个有着浓厚神祇崇拜的民族,在龙麒定决心冒险前加入某些神谕的暗示,不仅可以增加龙麒冒险动机的戏剧性,也回应了观众渴望看到角色内心成长的诉求。

再次,龙麒的冒险故事迎来爱情结局,公主作为奖赏被英雄所迎娶,颇有男权社会背景下物化女性之嫌,不太符合现代观众特别是女性观众的价值观与婚恋观,考虑到爱情是观众乐于接受的情感线索,可将公主与龙麒的相识提前至学艺阶段,在贯穿整理龙麒的英雄历程中,公主一直对其暗中支持,并最终等到了爱人的凯旋,这样结尾不仅扭转传统神话中男尊女卑的价值取向,也让才子佳人的爱情传奇故事更符合现代观众的审美认知。

通过上述三种设想,能够较大程度地完善龙麒从青年成长为英雄所应经历的心路历程,在主人公的人物塑造上不仅保持原本的英雄气概,又兼具令人亲切的凡人气息,从而满足现代观众对角色塑造的期待。

三、动画化的意义与应用价值

(一) 以鲜活的影像形式保存并传承民族文化

《高皇歌》真实反映了畬族起源伊始最单纯的精神内涵,在千百年的传承中延续着本民族的历史与文化,是一种独特的文化资源,作为民族或民系自我认同的符号,不应随着文化的融合而消逝。如何利用新兴视听手段,从全方位的视角、符合现代审美要求的形式进行文艺作品创作,达到增强少数民族群体特别是青年群体的自我认同的目的,是融媒体时代值得思考的问题。动画能够以充满艺术与人文关怀的方式向下一代传递民族历史文化,在儿童成长的教育启蒙阶段就能接触民族神话,了解神话背后的民族文化内涵,逐渐增进民族之间的理解,提升民族的文化认同感,更好地接受自己的民族身份。

(二) 以新时代审美形式渗透民族教育理念

美国著名神话学者约瑟夫·坎贝尔在他的

《神话的力量》一书中提出：“古老神话传递出的信息，既与几千年来支撑人类生活、建构人类历史、提供宗教内容的主题有关，也和人类内心的问题、人类内在的奥秘、人类内在历程的枢纽相关联。而现代生活中，并没有能与古代神话相提并论的文学作品可以代替他们。”^[5]³²神话有着鲜明的教化作用，它映射出很多历史上曾经发生过、现在正在发生以及将来还会发生的事与人。神话不仅是民族文化的载体，更是千百年来民族在迁徙、繁衍与劳动过程中形成的对外部世界与民族自身的朴素认识，记录并传承民族的生活习俗、审美取向、善恶观与积极进取的民族精神，具有积极的教育意义。^[6]现今的人们阅读神话，接受神话教育的机会正在日渐减少，神话里那些警示案例与美好品行正不断被现代社会所遗忘。将神话题材以动画的形式重新创作是对神话精神的一次现代改造，给传统文化赋予时代精神，用新的媒介与表现方式令其焕发新的面貌，继续发挥弘扬美好品行的教育作用。

（三）以民族神话资源开辟动画IP新市场

坎贝尔曾说过“神话是公开的梦，梦是私人的神话。”^[5]⁵⁵它满足了人们内心超越自身能力的渴望，因此，神话题材不会缺少观众。上世纪50~80年代间，以上海美术电影制片厂为代表的中国动画制作机构曾陆续将汉族、哈尼族、蒙古族、侗族、傣族等民族神话故事搬上荧幕，创作了《女娲补天》《火童》《海力布》《一副侗锦》《泼水节的传说》等经典作品。^[7]国外的相关题材的动画创作则显得更为活跃持久，各个时期不同国家都有代

表性的作品问世，比较著名的有讲述希腊神话的《奥德赛》《奥林匹斯星传》，基于阿拉伯半岛神话故事创作的《一千零一夜》，描绘韩国传说故事的系列动画《很久很久以前》，改自日本民间传说的《桃太郎传说》《辉夜姬物语》，以及将东欧传说故事汇编成的短剧集《夜幕下的故事》等，还有借用神话传说的背景设定来进行内容原创的商业动画，如《圣斗士星矢》《海洋奇缘》《凯尔经的秘密》《海洋之歌》等，众多成功案例的共同点是巧妙地在神话题材的故事中植入适合动画开发的商业模式，也反映出民族神话在商业动画中处于IP资源库的地位，特别是少数民族神话与民俗，形式多样且不广为人知，既可以给动画增添富有民族艺术形式的视觉风貌，又避免了创意上的千篇一律。

四、结语

《高皇歌》的民族神话故事题材，不仅为动画创作提供了丰富生动的角色原型，展现畬族人民乐观、勇敢、向上的民族精神，还与其他畬族文化样式如山歌、祖图、舞蹈等形式共同折射出整个畬族文化的鲜活状态。动画作为视听媒介，除故事本身外，还有音乐、工艺品、美术、生活场景等相关的地域文化特色可搭载，《高皇歌》的动画化探索是一种地方文化创新的表现方式。因此，在新媒体时代，通过动画等新兴媒介将《高皇歌》包装推广，将有助于培养数字时代的年轻受众群体，对我国民族的文化保护与传承具有重要意义。

参考文献：

- [1] 浙江省民族事务委员会.《高皇歌》[M]. 北京：中国国际广播出版社，2016.
- [2] 塞巴斯蒂安·德尼斯. 动画电影[M]. 杭州：浙江大学出版社，2013.
- [3] 林恩·施密特. 人物写作原型45种：创造独特角色的神话模型[M]. 北京：中国人民大学出版社，2014：12-28.
- [4] 约瑟夫·坎贝尔. 千面英雄[M]. 杭州：浙江人民出版社（第1版），2016：32-48.
- [5] 约瑟夫·坎贝尔. 神话的力量[M]. 杭州：浙江人民出版社，2013.
- [6] 张春兰，祁开龙. 畬族史诗《高皇歌》所反映的畬族社会教育情况[J]. 宁德师专学报（哲学社会科学版），2010（3）：4-8.
- [7] 李明，杨洁. 论国产动画片创作选题所存在的问题及因应[J]. 西南民族大学学报（人文社会科学版），2015（12）：23-26.