

非物质文化遗产“活态”保护途径的探索

——以中国动画电影中的非物质文化遗产为例

许思悦

(华东师范大学 对外汉语学院 上海对外经贸大学 国际商务外语学院,上海 201620)

[摘要]随着对于非物质文化遗产的认识不断加深,非物质文化遗产的保护,正从“静态留存”转向“活态保护”。在这一过程中,现代视觉媒体的参与可以弥补传统保护方式的不足。本文以三部动画电影《女娲补天》、《擒魔传》《画的歌》为例,探讨了口头传统类、表演艺术类以及民间美术类非物质文化遗产“活态”保护中的新途径。

[关键词]非物质文化遗产、活态保护、动画电影

[中图分类号]G124

[文献标识码]A

[文章编号]1003-8353(2019)02-0115-10

DOI:10.15981/j.cnki.dongyueluncong.2019.02.014

非物质文化遗产指“被各社区、群体,有时是个人,视为其文化遗产组成部分的各种社会实践、观念表述、表现形式、知识、技能以及相关的工具、实物、手工艺品和文化场所。这种非物质文化遗产世代相传,在各社区和群体适应周围环境以及与自然和历史的互动中,被不断地再创造,为这些社区和群体提供认同感和持续感,从而增强对文化多样性和人类创造力的尊重。”按此定义,非物质文化遗产主要包含以下内容:1.口头传统和表现形式,包括作为非物质文化遗产媒介的语言;2.表演艺术;3.社会实践、仪式、节庆活动;4.有关自然界和宇宙的知识和实践;5.传统手工艺^①。

目前,对于非物质文化遗产的认识已经摆脱了“文化残留物”的层面,而更加关注对其“活态”保护途径的探索。所谓“活态保护”,是与“静态保护”相对应的概念。以往传统的“静态保护”措施,如口头传统的文本记录、传统手工艺的博物馆展示,虽然对非遗事项起到了一定的留存作用,却将该事项从所属的“文化空间”中孤立出来,截断了其在生活中的源流,割裂了其与传承人之间的关联,固化了其发展与变化的趋势,难以凸显非遗较之于物质文化遗产所具有的“非物质”的特殊性。因此,在目前的非遗保护中,需要从非遗的特性出发,将生命原则、创新原则、整体原则、人本原则、教育原则^②相结合,确保被保护对象不仅仅是被留存,而是继续保持“生命力”,在此基础上拓宽保护范围,探索保护途径。

在非遗的“动态”保护途径中,纪录片作为现代视觉媒体比较早地得到了应用。如以“非遗”民族志纪录片以及“非遗”民族学纪录片为代表的人类学纪录片,以及多见于大众传媒的商业类纪录片^③。然而,对于文化表现形式类的非遗,单纯依靠纪录片的模式,似乎不足以使其获得整体性的“活态保护”,譬如以民间美术作品为记录对象的非遗纪录片,对特定作品的展现依旧无法摆脱“静态”模式。而近年来,剧情类电影也开始吸收非遗元素,如《千里走单骑》中的傩戏、《雪花与秘扇》中的女书,但是总体而言,这一类非遗事项的作用,更多地停留在符号借用或是叙事衔接,尚未达到“活态”保护的层面。与此

[作者简介]许思悦(1980-),女,华东师范大学对外汉语学院博士生,上海对外经贸大学国际商务外语学院讲师,研究方向:民俗学、文艺学、影视文化等。

①联合国教科文组织《保护非物质文化遗产公约》2003年版,第2页。

②贺学君《关于非物质文化遗产保护的思考》,《江西社会科学》2005年第2期。

③王家乾、苏大为《论非物质文化遗产保护视野下“非遗”纪录片的建构》,《电视研究》2013年第4期。

相较,同样属于动态视觉艺术的动画电影,在非遗保护中的作用却未被重视。

我国丰富的文化遗产宝库历来是动画电影创作的土壤。早在中国动画电影的起步阶段,万氏兄弟就已经开始思考有别于美国迪斯尼动画的民族特色,他们从《西游记》中获取灵感,吸收中国戏曲的造型元素拍摄了第一部动画长片《铁扇公主》。1955年,上海美术电影制片厂的前身上影厂美术片组“在造型上汲取民间木雕、泥塑的特点”拍摄了木偶片《神笔》^①。同年,上影厂美术片组成立了动画片《骄傲的将军》摄制组,导演特伟提出了“探民族形式之路,敲喜剧风格之门”的口号^②。这两部影片的成功,促使美术片创作者愈加重视从传统文化中汲取养料。“探民族形式之路”也成为了中国动画电影发展史上的标志性口号。虽然对于“中国学派”的称谓有诸多争议,不可否认的是,中国的动画电影确实形成了区别于他国的独特风格,而这种风格的确立,正是建立在文化遗产的基石之上。以往较多的关注都聚焦在中国动画电影如何从文化遗产中汲取养分以拓展表现空间,却鲜有人讨论在这一过程中,动画电影对于文化遗产保护和传承的反作用。结合非遗的不同种类与特点,动画电影可以从以下几个方面成为非遗“活态”保护的有效途径。

一、口头传统类非物质文化遗产

口头传统类遗产,主要由民众口头创作、口耳相传,这一特性也为这类遗产的保护带来了困难。不仅如此,民间文学的“活态”保护,必须依靠某些约定俗称的场合,如庙会、歌会等固定时间空间的场合,或是劳动、婚丧嫁娶等无固定时间空间的场合。而随着城市布局以及民众生活方式的改变,这一类的“民俗场”也在逐渐减少,而依附于这些“民俗场”的口头传统类遗产更是面临着消失的危机。在对“民俗场”进行“恢复”、“移植”或是“再生”,以保护口头传统类遗产的同时^③,不妨采用动画电影,对其进行视觉呈现,拓宽此类遗产的保护途径。

(一) 口头传统类遗产的视觉呈现

早在1955年,时任文化部电影局局长的陈荒煤就指出“美术片适宜于搞童话、神话、民间故事之类,这是符合美术片特性。”^④的确,童话、神话、民间故事等口头传统类遗产所包含的幻想性、夸张性成分,恰与动画电影的特性相吻合。因此,在中国动画电影的创作过程中,口头传统类遗产始终是主要的题材来源之一,如《骄傲的将军》取材自民间谚语“临阵磨枪”、《人参娃娃》取材自北方民间传说、《猴子捞月》取材自民间童话、《九色鹿》取材自敦煌故事“鹿王本生”等。甚至连最难于进行视觉化转换的神话,动画电影也有所涉猎。

神话产生于远古时期,由先民集体创作,反映了自然界、人与人的关系以及社会形态,具有高度的幻想性^⑤。先民有限的认知,使得他们对外部世界的认定,在今天看来充满着难以解读的奇幻色彩。虽然随着人类的进步,神话的认知功能被科学所取代,文学、社会学、宗教等各个领域对于神话的研究却从未停止。通过保护神话这一口头传统类非遗,可以了解原始社会的构成,探究文化现象的起源,感知原始思维的发展,同时继承先民敬畏自然、又与自然相抗衡的精神。然而,神话类的口头遗产所依附的“场”已经彻底改变,在对其保护的过程中,除了文本记录,还必须考虑创造性地转化^⑥。而早在1985年,动画电影《女娲补天》就对神话的视觉呈现做出了尝试。

①金柏松《美术电影民族化探索的历史回顾》,《电影艺术》,1988年第4期。

②④上海美影厂电影志编写组《上海美术电影制片厂大事记》,见于《上海电影史料(第6辑)》《上海电影史料》编辑组编,上海:上海电影志办公室,1995年版,第330页,第330页。

③郑士有《民俗场:民间文学类非遗活态保护的核心问题》,《长江大学学报》(社会科学版),2017年第3期。

⑤钟敬文《民间文学概论》,北京:高等教育出版社,2010年版,第124页。

⑥范昕《神话研究呼唤创造性转化》,《文汇报》,2017年12月23日,第2版。

(二)《女娲补天》案例分析^①

《女娲补天》导演钱运达 编剧钱运达、凌纾 美术设计胡永凯 摄影吴华荣 绘景叶歌。影片由上海美术电影制片厂于1985年拍摄完成,并于同年公映,1986年获法国圣罗马国际儿童电影节特别奖^②。

女娲的“原貌”历来有过诸多讨论:考古学、民俗学、训诂学界或从“娲”字推论出女娲即“蛙神”^③;或从生殖崇拜的角度,将女娲与女阴联系^④;或将人首蛇身的女娲视作上古图腾主义的遗迹;或通过大洪水神话以及语音的比较分析,将女娲形象与葫芦相结合^⑤,进而与兄妹婚神话粘连,解读女娲伏羲人首蛇身交尾的画面^⑥。无论女娲究竟有着怎样的“原貌”,她所具备的孕育符号功能是其形象的核心要义之一。尤其在当代,女娲形象的视觉化,多侧重于展现其女性的性别特色,在拟人化的过程中强调其所蕴含的生育符号。这一方面体现了神话的世俗化发展趋势,另一方面也与视觉呈现的渠道与接受群体有关。因此,在神话题材的动画电影作品中,既要保留神话所特有的原始意象,也应兼具可视性、审美性,适当调整其中偏离当代合理性认知的内容。

动画电影《女娲补天》中的女娲形象,长发及腰,凸显其女性特征;裸露上身,保留其原始特征;丰乳圆肚,强化了女娲这一人物形象所具有的意象内涵——孕育功能。为了创作这一人物形象,影片导演钱运达和他的创作团队做了诸多大胆的尝试。首先,钱运达去最原始的地方——西盟佤族自治县采风。西盟地处滇西南海拔二千多公尺的佤山群山中,佤族自称阿佤、阿佻儿,意为住在山上或山林中的人^⑦。在《中国少数民族现状与发展调查研究丛书——西盟县佤族卷》中指出,西盟佤族还处于原始社会向阶级社会过渡的发展阶段^⑧。女娲这一人物造型,肤色偏黑,上身裸露,就有着佤族人的影子。其次,为了强化人体的写实性,摄制组除了请来精于素描的胡永凯担任美术设计,更是集体苦练素描基本功。主要人物形象确定之后,剩余的人物如果全部依照女娲的形象进行处理,一来工作量繁重,二来未必能通过审查。钱运达正巧在报纸上读到了关于广西花山岩画的报道,去实地一看,灵感突现。广西明江、平而河和左江沿岸及其附近的断崖峭壁上保存着许多岩画,其中尤以宁明县耀达花山和龙川县棉江花山的岩画规模最大,这些山被称为“画山”,后讹为“花山”^⑨。清光绪年间的《宁明州志》曾有记载:花山距城五十里,峭壁中有生成赤色人人形,皆裸体,或大或小,或执干戈,或骑马,未乱之先,色明亮,乱过之后,色稍黯淡,又按沿江一带两岸石壁如此类者多有^⑩。学界推断花山岩画绘制的年代在战国至东汉期间^⑪。花山岩画的主要内容为人像,且为蹲踞式人形,图像均为赭红色,是以赤铁矿粉加上动物乳汁、血液、皮胶混合而成的粘合剂为绘画颜料^⑫,主要记录了先民宗教祭祀仪式的场景^⑬。在《女娲补天》中,创作者借鉴了花山岩画中的蹲踞式人形,女娲抔土,首先捏出的人形四肢圆润,细腰丰臀,头上还点缀着头发,这些均为女性的性别特征。之后在女性的基础上又创造出了线条硬朗,肩宽背阔的男性人形。男性

①文中关于影片的具体拍摄过程的描述,部分基于本文作者2017年10月20日对影片导演钱运达的采访。

②王六一:《征途——走向百年的中国动画卷三中国动画史(3)》,北京:三辰影库音像出版社,2012年版,第176页。

③杨堃《女娲考——论中国古代的母性崇拜与图腾》,《杨堃民族研究文集》,北京:民族出版社,1991年版,第497-516页。

④刘毓庆《女娲补天与生殖崇拜》,《文艺研究》,1998年第6期。

⑤闻一多《伏羲考》,见于《神话与诗》,武汉:武汉大学出版社,2009年版,第1-62页。

⑥杨利慧《伏羲女娲与兄妹婚神话的粘连与复合》,《北京师范大学学报》(社会科学版),1997年第6期。

⑦《西盟佤族自治县概况》编写组《西盟佤族自治县概况》,昆明:云南民族出版社,1986年版,第19页。

⑧罗之基《中国少数民族现状与发展调查研究丛书——西盟县佤族卷》,北京:民族出版社,2001年版,第1-2页。

⑨王克荣《广西左江岩画》,北京:文物出版社,1988年版,第1页。

⑩(清)黎申产《宁明州志(卷上)》,台北:成文出版有限公司,1970年版,第21页。

⑪王克荣《广西左江岩画》,北京:文物出版社,1988年版,第208页。

⑫黄槐武、唐剑玲、郭宏《广西左江岩画及其保护研究》,《文博》2009年第6期。

⑬李富强《对左江流域岩画的新认识》,《广西民族研究》2015年第4期。

和女性人形在银幕上手舞足蹈,又诞生出了体态较小的儿童人形。这些抽象人形虽然没有五官、表情或台词,却恰到好处地完成了影片的叙事。虽然花江岩画的形成年代应该晚于女娲补天的上古时期,但以岩画人形为基础的人物形象,不仅化解了“裸体”的尴尬,避免了设计不同人物造型的问题,降低了绘制大量人物的难度,且从整体上符合女娲补天神话的创世氛围。不仅如此,在影片中,岩画中静态的抽象人形“动”了起来,他们程式化的舞蹈,模拟了原始祭祀场景,甚至巧妙地隐含了交合产子过程,也不失为对人类起源神话的动态解读。

除了人物造型,影片的背景设计也独树一帜。女娲造人之时,“天地开辟,未有人民”,如何表达混沌初开、乾坤始奠的景象,钱运达与背景设计叶歌两人进行了一番实验,将暖色调的广告颜料刷在玻璃上,再把背景纸压在上面,半干不稀,让颜料自然地渗透晕染,然后揭下背景纸,就出现了许多既不像天又不像地的特殊效果。影片一开场,仅以树叶遮挡下身的女娲在一片混沌中现身,她四处呼喊,音效处理出了回音激荡的效果,有限的画面顿时化作无垠的旷野。上古时期的山水无法描摹,不妨用抽象的方式具化幻想。这一背景上的处理,与人物造型相得益彰,也使得影片整体风格更为统一。

2016年,左江花山岩画被正式收录进世界文化遗产名录^①。《女娲补天》在创世神话的视觉化过程中,既保留了神话的核心要义,又结合了动画电影的创作特色,从文化遗产岩画中汲取灵感融入影片的美术设计中,以此为载体对口头传统类非物质文化遗产的神话加以呈现,虽然带有创作者的主观解读,但是从人物造型到背景设计,这部动画影片都对《女娲补天》这一类神话的“活态”保护做出了尝试。

二、表演艺术类非物质文化遗产

表演艺术类非物质文化遗产包括民间音乐、民间舞蹈、民间戏曲等。这一类的文化遗产保护,面临的最大问题是演出机会、展示平台、传播途径的消失。以木偶戏为例,最初走街串巷的表演模式被剧团演出取代后,对表演场地也提出了更高的要求,而一旦缺少了演出空间的支撑,这一文化遗产的保护就显得举步维艰。作为木偶戏中的一个重要分支,漳州布袋木偶戏在其发展过程中,以动画电影为载体构建了新的“演出空间”,为表演艺术类非物质文化遗产的“活态”保护提供了思路。

(一) 表演艺术类非物质文化遗产的多维展示

中国的木偶戏早已有之,其源头未有定论,《列子·汤问》中记录周朝偃师以“革、木、胶、漆、白、黑、丹、青”等材料“所造能倡者”。《乐府杂录·傀儡子》描写了汉高祖在平城为冒顿所围,陈平造木偶人退军。虽然从学术论证的角度,“列子伪书不可信”,陈平一事也没有其他史料佐证^②,但从此二说中仍可窥见木偶戏在我国的悠久历史。到了唐宋时期,木偶戏的发展日益繁荣,《东京梦华录·京瓦伎艺》中记载了“杖头傀儡”“悬丝傀儡”以及“药发傀儡”,《梦粱录》中对“官巷口、苏家巷二十四家傀儡”亦有详尽描述。可见木偶戏在当时的受欢迎程度。之后的木偶戏,经历了各朝各代的革新,发展至今,为木偶片的产生奠定了基础。木偶片,顾名思义是以木偶为创作对象的片种。在实际创作过程中,木偶片的材质除了木料,还有石膏、橡胶、塑料、海绵和银丝关节器以及脚钉定位^③,因此更准确的名称应为“偶动画”,然而“木偶片”一名似乎更能体现了这一片种的传统渊源。从我国第一部木偶片《皇帝梦》开始,这一片种逐渐成为我国动画电影的一个重要分支,其中大部分的木偶片采用了逐格拍摄的方法,如观众所熟知的《神笔》《阿凡提》,还有一部分影片采取了连续拍摄的方式,如果将“逐格拍摄”视为动画电影的基本特性,这类影片似乎无法归入动画电影之类,有学者将其统称为“木偶艺术片”^④,或“连续拍摄的木

①联合国教科文组织《世界文化遗产名录》<http://whc.unesco.org/en/list/1508>。

②孙楷第《傀儡戏考原》,上海:上杂出版社,1952年版,第3-4页。

③《电影艺术词典》编辑委员会《电影艺术词典》,北京:中国电影出版社,1986年版,第595页。

④曹迪《秒手偶得——中国定格动画》,北京:中国传媒大学出版社,2014年版,第264页。

偶片”^①，漳州布袋木偶戏与动画电影的结合主要归于此类，而这类影片对于木偶戏艺人表演艺术的记录和呈现又有所不同，其中主要可分为三种。

其一是纪录电影中穿插了连续拍摄的木偶戏，如1962年拍摄的《掌中戏》。影片一开篇，是对于舞台和道具的简单呈现，再配合旁白，解释了木偶的身份和所演剧目的大致内容。片中穿插木偶表演艺术家杨胜参与演出的记录，并以此串联起了不同的剧目。在记录过程中虽有镜头的设计与安排，譬如有些镜头的拍摄，作为美术设计的曲建方把地板挖了个洞，让艺人用手伸出地板操作，再采用俯拍的方式藏起操作者，这是舞台表演所未曾有过的经验^②，但总体上这一类影片仍可以归入纪录电影的范畴。其二是连续拍摄的木偶戏。如同样是拍摄于1962年的《大名府》，挑选了杨胜的代表剧目《大名府》为拍摄对象。开篇旁白结合字幕对剧情简单描述，之后按照该剧原始的演出样式一演到底，保留了原剧戏曲曲调配以锣鼓的背景音乐。这一类影片，虽然其中有搬演的成分，但影片对传统剧目进行了整体性的记录。如果从“记录现实”的角度出发，仍可以归入纪录电影。这两类影片较为忠实地再现了木偶戏的演出过程，保留了木偶艺术家的工作资料，在传统剧目的续存过程中起到了一定的作用。除此之外，还有一种影片样式，利用木偶的属性，吸取了木偶片的创作经验，从电影的角度对木偶戏进行了再创作，对这一非物质文化遗产的“生命力”进行了延续，如影片《擒魔传》。

（二）《擒魔传》案例分析^③

《擒魔传》总导演詹同，演编剧马明泉、庄火明，执行导演肖淮海，摄影乔正元，造型设计詹同，布景设计陈绍元，木偶雕刻徐聪亮。影片分为六集，由上海美术电影制片厂与福建电影制片厂1987年联合摄制完成，并于同年公映。

《擒魔传》采用宽银幕制式，根据《封神演义》改编，虽然漳州木偶也有以此为题材的剧目，如木偶戏《封神榜》，但与上文中提到的《掌中戏》或《大名府》不同，《擒魔传》几乎依照大型故事电影的模式展开拍摄，除了导演、编剧等主创人员，还配备了道具、布景设计、武打设计、特技、服装、作曲，甚至配音。此片主角是由漳州木偶剧团和福建省艺术学校龙溪木偶班操纵的布袋木偶。虽然与“逐格拍摄”相比，此片属于连续拍摄，但影片并非一拍到底，而是运用多种电影手段，其电影语言较之《掌中戏》与《大名府》已大为丰富，摆脱了单纯的记录模式，具有了剧情类电影的美学特征。

影片的总导演詹同曾担任《猪八戒吃西瓜》《金猴降妖》等片的美术设计，并执导过《南方少年》《真假李逵》等木偶片，对动画电影的造型特点以及木偶片的拍摄技巧均有研究。他认为要拍摄《擒魔传》这样一部人物众多、场面宏大的影片，不能全部照搬漳州木偶的那一套，亲自担任了《擒魔传》的造型设计。布袋木偶的木偶头多由天然樟木刻成，刻成之后就不会变化，因此多采用夸张的造型，在人物登场的一瞬就突出性格特征。同时由于剧场里的观众仰头观看木偶表演，布袋木偶的眼睛一般都往下看，形成人偶相视的效果^④。而摄影机的出现打破了观众与布袋木偶之间的固定距离，通过特写、近景、远景的灵活应用，再佐以剪辑、音乐等多种手段的配合，可以更为细致地刻画人物形象。因此《擒魔传》中的人物造型，吸收了戏剧脸谱的类型特征，如闻太师的红脸寓意其刚正不阿，费仲的白脸暗示其阴险狡诈，同时弱化了戏剧舞台上的夸张效果，强调了五官的细节特征，如费仲双目圆瞪，却配上了细细的斜眉，双眼下方略有点阴影，似乎随时都有诡计。当姬昌面对自己亲生儿子做成的肉饼时，镜头推进，通过一个特写可以看到姬昌双眉之间的眉间纹，揭示其内心煎熬之苦。而双眼中的斜纹，更是加强了这种效果，仿佛可以窥见他目中暗含的泪水。又如影片中的妲己，杏眼柳眉朱唇，如在偶戏台上，如此精细的五官处

①《电影艺术词典》编辑委员会《电影艺术词典》北京：中国电影出版社，1986年版，第596页。

②王六一：《征途——走向百年的中国动画卷二中国动画史（2）》北京：三辰影库音像出版社，2012年版，第170页。

③文中关于影片的具体拍摄过程的描述，部分基于本文作者2017年10月26日对影片执行导演、剪辑肖淮海的采访。

④高舒：《漳州布袋木偶戏传承人口述史》，广州：暨南大学出版社，2016年版，第189-190页。

理往往缺乏舞台效果^①,但在影片中却符合妲己表面柔弱的美女形象。《擒魔传》通过景别切换,突出了人物的性格特征,也展现了漳州木偶艺人高超的雕刻技艺。

布袋木偶的头部和躯干由布袋连接,木偶艺人将手套入其中,用手指操纵木偶,因此木偶动作灵活,长于打斗。《擒魔传》保留并强化了这一特色。布袋木偶在演出时,脚部最容易“穿帮”,因此《擒魔传》往往采用中景避免拍摄人物脚部,但在打斗场面时,可以通过改变摄影角度或者镜头切换解决这一问题。譬如影片一开始,武吉与九头犀豹在斗兽场决斗,前景石块巧妙地遮挡住了静态人偶的脚部,而后人偶开始运动,镜头在九头犀豹、妲己、纣王与武吉之间快速切换,凸显了整场戏的紧张程度。

不仅如此,影片还保留了一部分木偶戏的舞台特技,如烟雾和火花,但在处理上更进一步。譬如影片中的火焰均为真火,这在以木雕为主角的木偶戏舞台上几乎无法实现。而影片中,除了静态的火盆,甚至有妲己焚烧闻太师奏章时的动态火焰效果。第四集中姜子牙即将被处决,突然镜头转为黑白,配上烟雾,营造出姜子牙获救时环境的异常,凸显其仙力。而影片中经常出现的大风场景效果,则是借助电风扇或鼓风机的风力实现的。《封神演义》的魔幻色彩,在影片中通过各种技术手段得以展现,在当时电脑技术尚未普及,这种种处理体现了创作者的巧思妙想。

2006年,“漳州布袋木偶戏”与“漳州木偶头雕刻”入选第一批国家非物质文化遗产^②。而《擒魔传》一片的“木偶雕刻”徐聪亮与其兄徐竹初也一同成为了“木偶头雕刻”这一非物质文化遗产的代表性传承人^③。作为一项传统戏剧,漳州布袋木偶戏本身就是一种视觉化的呈现,甚至是动态的视觉化呈现,而“漳州木偶头雕刻”以木偶戏为载体,也完成了动态视觉化呈现的过程。《擒魔传》丰富了这一非物质文化遗产的呈现方式,既保留了布袋木偶的特色,又结合电影美学加以调整与强化,产生了一种介于木偶电影与剧情类电影之间的特殊影片样式,为木偶戏之类的表演艺术类非遗保护提供了可行的途径。同时,与前两类连续拍摄的木偶戏相比,这类影片对文化遗产的记录也存在着一些问题。在国家非物质文化遗产名录的详细介绍中,“漳州布袋木偶戏是由木偶表演、剧目、音乐、木偶制作、服装、道具、布景等组合而成的一种综合性艺术。”^④然而,在《擒魔传》的拍摄过程中,却难免将这些原本统一的元素割裂开来,从电影创作的角度加以筛选,如影片对于配乐的调整。漳州木偶的演出,往往配有芗剧曲调或京剧音乐,近年来,为了扩展木偶剧的受众群,在演出时开始删减唱腔,甚至直接采用哑剧形式^⑤。作为动画电影,《擒魔传》的目标观众并不局限于漳州当地的民众,但同时,单纯采用哑剧的形式又无法满足影片的叙事要求。因此,影片在开拍时就设计好了对白,后期再请专业演员配音。影片的配乐吸取了锣鼓等戏曲元素,又进行了拓展,甚至为主要人物创作了音乐主题,如与姜子牙相配的轻快笛子,或是与闻太师相配的悲凉的埙,或是与妲己相配的电子音效。这样的处理方式,究竟是否会对这一遗产的整体性保护造成影响,是一个值得继续探讨的问题。

三、民间美术类非物质文化遗产

民间美术源自民众生活,通常与衣食起居、节令习俗、信仰祭祀、游戏娱乐相关联,具体的表现形式有竹编、泥塑、剪纸、皮影、版画、农民画等。民间美术类的非遗保护,通常采用静态呈现的方式,这是因为对于民间美术的理解,往往只关注其表层具化而成的作品,忽略了其背后的非物质文化特性。“民间

①高舒《漳州布袋木偶戏传承人口述史》,广州:暨南大学出版社,2016年版,第206页。

②中国非物质文化遗产网《国务院关于公布第一批国家级非物质文化遗产名录的通知》,http://www.ihchina.cn/3/10323.html。

③中国非物质文化遗产网《国家级非物质文化遗产代表性项目代表性传承人》,http://www.ihchina.cn/6/6_1.html。

④中国非物质文化遗产网《国家级非物质文化遗产代表性项目》,http://www.ihchina.cn/5/10853.html。

⑤高舒《南腔北调——漳州布袋木偶戏的执着与嬗变》,广州:暨南大学出版社,2016年版,第141页。

美术在形式上是视觉艺术,但是它们在现实生活场景中不是纯粹的艺术品,而是人们现实生活中的生活相。所谓‘生活相’就是生活的样子或样式。”^①

(一) 民间美术类非物质文化遗产的动态记录

中国动画电影从发展之初,就不断地从民间美术中汲取养料,而正是由于吸收了剪纸、窗花、皮影、等多种美术样式,中国的动画电影在很长一段时期内被称为“美术片”,足见其与民间美术的关系。纵观动画电影中的民间美术,大部分属于视觉艺术形式上的“借壳”,而描写金山农民画的《画的歌》却以其独特的拍摄方式,在“动态”保护的过程中,将金山农民画的创作推向了新的高峰。

(二) 《画的歌》案例分析^②

《画的歌》导演阿达,摄影蒋友毅,剪辑肖淮海,由上海美术电影制片厂1981年摄制,同年“全国农村文化艺术先进工作者”授奖大会上放映引发轰动,后又制成拷贝发行到中国驻外使馆,广受欢迎^③。

农民画与动画电影的结合,并非《画的歌》所独创。1959年由何玉门、王树忱导演的《壁画里的故事》就是根据安徽邳县农民战胜“旱灾、水灾、风灾”三幅壁画为基础改编而成,是农民画第一次高潮时期的主要形式^④。在当时反映现实斗争、歌颂大跃进的时代背景下,这部影片之所以采用壁画的形式,是为了贴近农民生活,采用其熟悉的表现手法,实现宣传目的^⑤。而《画的歌》的导演阿达(徐景达)并未留下具体阐释,但根据参与影片的创作人员的回忆,这部影片中的金山农民画已不单纯是创作素材,而是影片的创作对象。正因为这种创作初衷上的差异,《画的歌》采用了不同于其他影片的创作手法。

影片的诞生主要源于阿达的灵感。20世纪七十年代,金山农民画逐渐成型,1978年“全国农民画展”在北京召开,金山农民画崭露头角。1980年4月,“上海金山农民画展”在北京中国美术馆展出,引起轰动。当时阿达与经常合作的一些主创人员聊起了这一新的艺术形式,提出可以以此为题材拍摄一部影片。而金山农民画的开拓者吴彤章与阿达同为美协会会员,两人早就相识,在此基础上,才有了拍摄这部影片缘起。在动画电影界,阿达素以求新求变著称,他参与制作的《小蝌蚪找妈妈》、执导的《三个和尚》、担任造型设计的《猴子捞月》等,无一不在动画手法上有所突破,他对金山农民画的呈现自然也不落窠臼。以往对于类似题材的处理,或是采用纪录片的方式,虽有镜头的推拉,但总体属于静态展现。或是如《壁画里的故事》,以这一艺术形式为载体,吸收其中的造型元素进行再创作。然而,阿达却捕捉到了金山农民画的特殊风格与特征,让这种绘画形式“动”了起来。

金山农民画在草创阶段,曾一度将民间工匠艺人列为创作主体,但吴彤章却感觉他们受绘画陈规影响,作品缺乏个性。1977年在采风过程中,吴彤章发现农村老年妇女还保留着不少绣品,他感觉这些农村妇女的头脑中蕴含着农民画真正的宝库。果不其然,正是在这些农村妇女的手中,诞生了以剪纸、刺绣、灶壁画、蓝印花布等为基础的金山农民画。画作的内容与乡村生活息息相关,通常为民俗生活场的展现^⑥,既有特定场合如庙会、婚礼的记录,如陈芙蓉的《九月重阳节》、张凤英的《新郎新娘》;更多的是对普通生活场景如种田、养鸭等的描绘,如曹金英的《村头鱼市》、张新英的《花灶头》。为了忠实现“生活—民间艺术传统—农民画”^⑦的源流关系,阿达在影片中将动画镜头、展现画作的静态镜头、以及

^①陈勤建,尹笑非《试论民间美术非物质文化遗产的活态保护》,《美术观察》2007年第11期。

^②文中关于影片的具体拍摄过程的描述,部分基于本文作者2017年9月28日对影片导演徐景达(阿达)之子徐畅的采访、2017年10月26日对影片剪辑肖淮海的采访、2018年1月22日对金山农民画院首任院长吴彤章的采访、2018年3月29日对影片摄影蒋友毅的采访。

^③吴彤章,唐葆祥《吴彤章口述史》,上海:上海书店出版社,2016年版,第163页。

^④郎绍君《论中国农民画》,《文艺研究》,1989年第3期。

^⑤何玉门《农民画对动画片的启发》,《美术》,1960年第4期。

^⑥郑士有《金山农民画的审美启示》,《杭州师范学院学报》(社会科学版)2006年第6期。

^⑦吴彤章,唐葆祥《吴彤章口述史》,上海:上海书店出版社,2016年版,第162页。

记录农民生活的实景镜头相互穿插,完成了对画作的多角度呈现。以影片中的一组镜头为例^①:

这组镜头将鸭群活动的真实场景,与“荷塘嬉鸭群”画作的整体与局部,以及动画片结合,揭示了金山农民画

镜头号	视距	英尺	内 容	音响
298	全	2.5	画“荷塘嬉鸭群”	画 中 动 物 叫 声
299	近	2	(划)画“荷塘嬉鸭群”局部。	
300	特	0.5	真鸭嬉游。	
301	近	5.5	画中“鸭”。(动画)	
302	中	1	双鸭(真)嬉游。	

的现实本源。在有些画作的介绍中,影片还对金山农民画创作者的日常生活加以记录,与他们笔下的画作穿插展现,进一步体现了金山农民画与生活的动态关联,揭示了民间美术所蕴含的“生活相”。

《画的歌》的创新之处不仅在于将画作与画作产生的民俗生活场相连,在动画片段的处理上,也充分考虑到了金山农民画的审美特征。金山农民画的创作者并未接受过系统的美术学习,在创作过程中也不遵循素描或是透视规律,他们往往凭借印象作画,因而会“把许多不同时间、不同空间、不同视向和各种物体的特征概念错综复杂地交织在一起。也常以自己为中心通过各种角度,把周围一些感兴趣的东 西,都描绘在一幅画中,超越了焦点透视、散点透视的表现限度。同一幅画里出现仰视、俯视、平视、侧视、反视等现象,构成了金山农民画的特殊的构图形式。”^②阿达敏锐地捕捉到了金山农民画这一特点中蕴含的动画元素。一般的美术片,在原画之间通过动画加以衔接达到动态效果,而金山农民画在画作中已经提供了对同一对象多角度的展现,因此无需添加动画就有可能还原出基本的运动模式。阿达带领摄制组成员在金山收集了一两百幅原作,从中挑选出可以构成动画关系的画作局部,再在原作上划分镜头,从‘原画’直接过渡(‘切’或‘叠’)到‘原画’^③。因此这部影片中的动画片段,全部由金山农民画的原作构成,并未增加一张动画,譬如拍摄鸟的动作,就要从原画中找出各种形态的鸟,低头的鸟、抬头的鸟、展翅的鸟、合翼的鸟,排列组合,逐格拍摄或是叠化相连,形成动画效果。虽然与既有原画又有动画的动画电影相比显得比较“拙”,却忠实地保留了金山农民画的原态。

在此基础上,阿达本打算进一步挖掘金山农民画中的趣味性、夸张性和叙事元素,拍摄更多的动画电影。他曾经鼓励金山农民画创作者张新英“多画些不同神态的猫,串联起来,变成一个好玩的故事”^④。张新英在他的鼓励下,创作了《闹厨房》,描绘了偷食猫、强盗猫、苦恼猫、煨灶猫、爱打斗的猫,虽然是固定的一瞬,却充满了戏剧性。可惜阿达英年早逝,拍摄金山农民画动画电影的计划就此搁浅。

《画的歌》放映之后引起了各方重视,也产生了一些讨论,讨论的焦点主要集中于这部影片的类型归属究竟是不是动画电影。为此,胡依红与钱运达和马克宣分别在《电影艺术》上发表了论文《从〈画的歌〉看动画电影语言的突破》以及《〈画的歌〉与动画电影观念——与胡依红同志商榷》进行讨论。从整体上来看,这部影片中的动画片段所占篇幅有限,基本属于纪录片的范畴。然而正是这些有限的动画片段,恰恰成为了整部影片的亮点。这些动画片段直接采用了金山农民画的原作,未加一张动画,同时又与真实生活场景相互穿插,实现了对这一艺术形式的活态呈现。虽然影片在拍摄之初并未有过明确的推广目的,但不可否认的是,影片对金山农民画的发展有所贡献,提升了金山农民画的知名度,使得金山农民画成为了金山的名片。影片不仅在国内公映,还被阿达带到了南斯拉夫萨格勒布国际动画电影节引起了国际关注。2007年,金山农民画成为首批上海市非物质文化遗产^⑤。而早在1981年,《画的歌》

①参见胡依红《从画的歌看动画电影语言的突破》,《电影艺术》,1984年第6期。

《画的歌》拷贝现存于中国电影资料馆,完成台本由私人(空藏动漫博物馆)收藏。

②吴彤章《金山农民画风格形成的因果》,见于《金山农民画开拓者》,上海:上海画报出版社,1998年版,第10页。

③钱运达,马克宣《〈画的歌〉与动画电影观念——与胡依红同志商榷》,《电影艺术》,1985年第6期。

④吴彤章,唐葆祥《吴彤章口述史》,上海:上海书店出版社,2016年版,第133页。

⑤上海市人民政府网《上海市人民政府关于公布第一批上海市非物质文化遗产名录的通知》,http://www.shanghai.gov.cn/nw2/nw2314/nw2319/nw10800/nw11407/nw16795/u26aw11124.html。

就用其特殊的动画手法,为民间美术类非物质文化遗产的活态保护提供了一条途径。

四、结 语

纵观本文中所列举的影片,虽然并非完全属于传统意义上逐格拍摄的动画电影,却都发挥了动画电影的特性,或与剧情类电影结合,或与纪录片穿插,为非物质文化遗产的“活态”保护提供了一条可供参考的途径。不可否认的是,这些影片基本都诞生于20世纪八十年代,在创作之初并没有明确的非遗保护指向,影片主创人员主要从动画电影的美术样式或题材选择出发,以动画电影的特性为构思基础展开创作,在此过程中,对于非遗内容的涉及更多地源于无意识的艺术敏感,而非有意识的保护目的,对这些影片的评价与总结也多围绕动画艺术上的得失展开。这是因为在我国,非遗的概念直到21世纪初才初步确立,在之后的发展过程中,对于非遗概念以及非遗保护途径的探讨始终不绝。时至今日,国人对于自身遗产的保护,已经从“物质”层面上升到了“非物质”层面,从“静态保护”层面上升到了“活态保护”层面,从“器物保护”层面上升到了对器物制作者“人的保护”层面^①。非遗保护已经成为多方力量共同参与的盛大的社会文化活动,活动的主体从最初的学术界,扩展到了政府部门、文化机构、企业以及传承主体等不同的力量^②。在此背景下,动画电影与非遗保护之间的桥梁才得以构建。

近年来,随着对传统文化的关注持续升温,动画创作者重又将视线转向文化遗产,从中吸收养分创造了一批立足于本土文化的作品,其中不乏佳作。如2015年上映的《大圣归来》,对于《西游记》进行了现代性地改造,借传统题材的外壳讲述了一个“失落英雄”的故事^③,引发观影热潮,票房高达9.56亿元,观影人次2758万,在当年的全国电影票房榜中位列第十^④,被业内称为“现象级”电影^⑤。而于2016年上映的《大鱼海棠》,灵感源于《庄子·逍遥游》,角色造型设计取材于《山海经》,再配以土楼、白鹤、莲花灯、石狮子、龙头船、油纸伞、灯笼等民族元素的点缀^⑥,凸显了画面的精致与华美。影片票房超5亿^⑦,虽未再现《大圣归来》的票房奇迹,却在观众群中激起了关于“中国风”动画的讨论。诚然,这些作品所引发的关注,对于《西游记》《山海经》等文化遗产在当代的留存与推广起到了一定的作用,但仍未上升到非物质文化遗产文化保护的层面。究其原因,是由于动画电影是一种审美体验,在形成审美意趣的过程中,必须经过艺术的加工与处理,譬如《大圣归来》对于《西游记》的改编,虽也有对于该经典题材的传承,但更主要的是将原著的主题提炼之后加以重组,满足当代的审美需要。在这种艺术创作的过程中,动画电影与非遗保护的方向似乎渐行渐远。而如果将两者刻意趋同,给动画电影贴上“非遗保护”的标签,背负上教化的功能,动画电影将会陷入无法自由表达的限制之中,而观众也会在观影过程中被强行赋予“传承保护”的责任,引发心理排斥,使得传播效果与设想背道而驰^⑧。

不仅如此,在对传统文化的理解过程中,当代动画电影普遍存在着一些问题:首先是对某些经典题材的过分依赖与过度挖掘。仅在《大圣归来》上映的2015年,立项的《西游记》改编动画就有8部^⑨。其

①苑利《中国非遗保护的启示》,《光明日报》2014年2月8日,第9版。

②安德明《非物质文化遗产保护的中国实践与经验》,《民间文化论坛》2017年第4期。

③戴云武、邱昌员《从〈大圣归来〉谈我国动画电影的发展趋势》,《当代电视》2015年第10期。

④中国产业信息网《2015年中国电影票房收入、票房人次统计》,https://www.chyxx.com/industry/201603/395715.html。

⑤杨晓云《一部现象级电影:纯正中国创造的新篇章——国产动画电影〈西游记之大圣归来〉研讨会综述》,《当代电影》2015年第9期。

⑥刘佳《动画的视觉魅力——与张春谈〈大鱼海棠〉的美术创作》,《电影艺术》2016年第6期。

⑦京华时报《〈大鱼海棠〉票房超5亿未达预期》,http://money.163.com/16/0724/03/BSN81TL100253B0H.html。

⑧黄文山《背负的抉择——“非遗”题材电影的表述研究》,《当代电影》2015年第7期。

⑨杨晓林、张静《2015年国产动画电影创作综论》,《民族艺术研究》2016年第2期。

实在我国,除了《西游记》《水浒传》《山海经》等大家耳熟能详的文学经典,还有大量的神话、传说、童话,甚至是民间谚语,都可以通过动画电影进行呈现。目前看来,动画电影的创作者似乎还没有打破惯性思维模式,在更广阔的口头类文化遗产中寻找灵感。其次,动画电影中展现的传统文化元素,往往失于繁杂、空洞。《大鱼海棠》就因此曾引发争议。文化遗产虽然表现为具体的文化事象,更重要的却是其蕴含的民族文化意识。如果仅仅将传统文化元素作为视觉符号在影片中加以堆砌,而没有对其内涵进行解读,那么对这些文化遗产的推广也就失去了意义。

因此,本文尝试从非遗保护的角度,重新梳理中国动画电影的历史经验,以归纳出非遗“活态”保护的可行途径。诚然,并非所有的非物质文化遗产都适宜于动画电影,此处主要针对口头传统类、表演艺术类以及民间美术类非物质文化遗产,对既有的保护方式加以补充。动画电影之所以能够对非遗进行“活态”保护,首先因为它具有“绘画工艺性”^①,可以直接将民间美术类文化遗产作为创作对象加以展现。《画的歌》中金山农民画的动画效果,正是充分利用了动画电影的这一特殊属性,在此基础上穿插农民画创作者的生活场景,将“碎片化”的内容加以整合保护。在强调“美术”的同时,动画电影同时又兼有“影像活动性”,通过调动电影手段动态凸显其表现对象的活力。影片《擒魔传》中丰富的电影语言,使得漳州布袋木偶的艺术特色得以彰显,同时对布袋木偶戏传承人的表演技艺也进行了“不入镜”的完整记录,以此对表演艺术类非遗进行了保护。除此之外,动画电影还具有“高度的假定性”^②,因此可以将神话、传说等口头文化中的虚拟部分加以具体化与可视化。以神话为题材的《女娲补天》正是基于这一特性,在口头传统类文化遗产的保护方面做出了尝试。

另一方面,动画电影的观影主体也契合了非遗保护的宗旨。在联合国教科文组织《保护非物质文化遗产公约》中,将对非物质文化遗产的“保护”界定为“确保非物质文化遗产生命力的各种措施,包括这种遗产各个方面的确认、立档、研究、保存、保护、宣传、弘扬、传承(特别是通过正规和非正规教育)和振兴。”在具体措施上,强调了“向公众,尤其是向青年进行宣传和传播信息的教育计划”,以及“非正规的知识传播手段”^③。而动画电影的欣赏对象是包括青少年在内的普罗大众,虽然其教育功能近年来饱受争议,但不可否认的是,青少年依然是大部分主流动画电影的观影主体。因此,可以将动画作为一种“非正规的知识传播手段”,在非遗保护中起到一定的作用。

在当代,动画电影的播映平台已不局限于影院,而是涵盖了电视、网络等多种渠道,如果充分加以利用,可以进一步拓展非遗保护的宣传范围。譬如同为发展中国家的墨西哥,就已开始利用动画制作宣传遗产的视频,向各大电视台免费提供,并在社交网络上进一步推广^④。而在我国,如何将丰厚的文化传统与历史积淀,转化为数字艺术时代优秀的艺术产品,产生积极健康的影响,同样是一个值得探讨的问题^⑤。因此,不妨从非遗保护的角度,对以往蕴含非遗元素的动画电影进行总结,进而有意识地将动画电影纳入非物质文化遗产保护的途径加以探讨,以达到“活态”保护的目的。而这一保护过程的关键是达成一种平衡:既能满足动画电影的艺术审美需要展开积极创新,又尽可能地保持非遗基因谱系的连续性^⑥。要达到这种平衡,动画电影创作者应当与非遗领域的学者展开合作,拓展对非遗的认知,正确理解非遗生命力所依附的内核,再结合动画电影的特性加以重构,实现非遗的“活态”保护。

[责任编辑:王源]

① 聂欣如《动画概论》,上海:复旦大学出版社,2010年版,第29页。

② 靳夕《美术片的艺术虚构》,《电影艺术》,1962年第4期。

③ 联合国教科文组织《保护非物质文化遗产公约》2003年版,第5页。

④ 张青仁《社会动员、民族志方法及全球社会的重建——墨西哥非物质文化遗产保护的经验和启示》,《民族文学研究》2018年第3期。

⑤ 马立新、李攀《论数字艺术生产义务的量变与质变》,《上海师范大学学报》(哲学社会科学版)2017年第4期。

⑥ 贺学君《关于非物质文化遗产保护的思考》,《江西社会科学》2005年第2期。