

《喜羊羊与灰太狼》系列动漫成功的美学视域分析

欧阳爱辉

摘要：《喜羊羊与灰太狼》系列动漫近年在国内动漫市场上愈发占据着重要地位。从美学视域来看，它的成功原因既涵盖了诸多外在因素，更在于其自身独到的美学特征。这些美学特征又主要包括以创作主旨平面耦合化为主核、以叙事模式狂欢化为支撑和以表现手法适度游戏化为辅助。通过对它的成功进行美学视域分析，或许能在一定程度上有助于未来中国动漫艺术之良性发展。

关键词：喜羊羊与灰太狼；成功；传统动漫；美学视域；分析

作者简介：欧阳爱辉，男，讲师，博士。（湖南工学院 工商管理系，湖南 衡阳，421008）

中图分类号：J905.2

文献标识码：A

文章编码：1008-6552 (2010) 02-0098-04

近年来，广东原创动力文化传播有限公司出品的《喜羊羊与灰太狼》长篇系列动漫影视作品逐渐开始在国内动漫市场中占据主导地位。不但诸多省市级电视台如浙江卫视、广西卫视、四川卫视等纷纷轮番滚动播映，2009年初该公司趁热推出的低成本贺岁电影《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》更是创下首轮公映票房收入即突破8000万元的神话，成为了建国以来票房最高的国产动漫电影。^[1]那么，《喜羊羊与灰太狼》系列动漫缘何能获取巨大成功？笔者认为，除了颇具成效的产业链、优秀的市场开发团队、精明的营销策略、巧妙的品牌包装及各级政府大力扶持等外在因素功不可没外，更在于本系列动漫自身拥有着较传统国产动漫作品更独到的意境追求，从而慢慢形成了别具一格的内在美学特征。故此，我们通过对该系列作品进行美学视域分析，或许能从更开阔的视角来校点未来中国动漫艺术的良性发展。

一、成功的美学主核：创作主旨之平面耦合化

创作主旨之平面耦合化，简单来说，即动漫作品创作主旨并非仅基于单独的道德平面视域出发，而更多强调若干个平面视域同时着眼并保证其维系一体互相运作来形成一类独特的全新创作主旨。创作是艺术家主观审美意识与客观世界互相呼应的过程，《喜羊羊与灰太狼》系列动漫便始终贯彻着平面耦合化的指导思路，进而演变成了其成功的美学主核。

我们知道，传统动漫作品和传统影视剧、舞台剧一样，遑论美国迪斯尼公司较早期出品的经典动漫《米老鼠和唐老鸭》、《三只小猪》，或者我国上世纪的经典动漫《金猴降妖》、《小蝌蚪找妈妈》等，均是从单一道德平面视域着眼来设定其创作主旨，体现出对现实生活真、善、美的艺术渲染。诸多艺术家们纷纷希冀在纸面画板上创造一幕幕陶冶心灵达成人们美好愿望的洞天福地，并仰仗最朴素的赏善惩恶伦理信条、真情至上的道德情操甚至宗教化之神圣品质为动漫作品虚幻又大多富有喜剧特色的表象奠定庄重肃穆的精神基调。^[2]但是，由单一道德平面视域出发设定创作主旨的美学主核倘若把握不好便极易被人误解为形成了一种动漫影视作品非此即彼、善恶泾渭分明之单线创作主旨观，而这种创作主旨观表面貌似有力，实质屏蔽了动漫影视展现不同问题的微观视角。换句话说，即道理未必错，却不一定逼近多元化的客观现实，长期以来很可能陷入在文艺工具论或动漫道德论的窠臼中无法自拔。

所以，我国上世纪那些较少考虑娱乐性，过分强调道德说教对单一道德平面视域创作主旨把握不准推出的《海尔兄弟》、《蓝猫淘气三千问》等动漫就经常给人留下片面说教、概念化特征泛滥、人性普遍缺失等印象，势难如国外经典作品那般引起受众广泛共鸣。

《喜羊羊与灰太狼》系列动漫则截然不同，它始终对传统、主流化的单一道德平面视域创作主旨保持着相当规模之谨慎和深刻疑虑。该系列作品虽描述的也是大草原上以喜羊羊、慢羊羊等为代表的羊族和以灰太狼、红太狼等为代表之狼族善恶相互斗争的故事，但它并未光从单独道德平面视域遵照中国传统政治——伦理文化范式来设定支撑故事的本体伦理精神（如不得逞强欺弱、善良终归战胜邪恶等），而更多地考虑当下消费社会中文化大工业生产之具体语境，由娱乐、通俗、休闲、道德等若干个平面视域一并着眼并保证其维系一体互相运作，形成了创作主旨的平面耦合化。如此一来，作品内代表正面形象的羊儿们虽机智善良，但同时也有着懒惰、自私、莽撞、妒忌等坏习气；以反角出场的狼尽管有些贪婪凶暴，亦憨态可掬，不失为模范丈夫和慈父之坦荡表率。这一切均很容易让我们在幽默诙谐的故事中找到自己现实生活的影子，令人倍感亲切而颌首会心表示接受。“我们在取景器里看到的世界，如果离开了对现实生活的独特感受和认识，如果不能敏锐地捕捉打动自己的某一种客观现实的特殊美，我们就不能再现现实的本质，不能创造有个性的、有美学价值的画面。”^[3]

不过，这种以创作主旨平面耦合化为美学主核的做法是否又会如“怀疑一切”、“否定一切”的后现代影视剧作品那般日渐造成政治与道德话语被放逐或者“逻各斯”中心主义之消亡呢？一些资深学者对此曾表示了担忧，“扔掉教育意义不是不可以，但是你会发现作品空了，笑过去就完了。”^[4]笔者认为，此类担心未免有些多余。创作主旨平面耦合化的美学主核毕竟并不意味着道德教育内涵之根本否定，而仅是强调多个平面应一齐考虑凸显作品个性化和真实化。或许若干个平面视域共同着眼前提下会导致部分宣扬真、善、美的艺术本体价值尺度遭遇一定程度的解构，但它们整体上仍旧存在。兼之动漫作品终归和寻常影视剧、舞台剧存有较大差异，中国未来若干年内的动漫受众绝大多数依旧是青少年儿童。^①而要让广大青少年儿童产生认同则更必须迎合我国社会一贯恪守的主流价值教育观，一味靠追求解构、颠覆来获取光怪陆离的娱乐效应断难持久。所以，《喜羊羊与灰太狼》系列动漫奉行创作主旨平面耦合化的美学主核并不会完全背离我们道德教育根本走势，它终究要在故事精心编织的符码中广泛传播符合我国各类社会主流评判标准的价值取向，只不过此等思想意识会在娱乐氛围下被个性、时尚、本位等多元因素相应淡化罢了。

二、成功的美学支撑：叙事模式之狂欢化

叙事模式之狂欢化，即动漫作品叙事基本方式饱含着狂欢基调，力图以一种不拘一格完全自由自在的方式来打破程式，从而实现对作品创作主旨淋漓尽致的表达。正如巴赫金所言，狂欢能够使人回到自身，不分彼此相互平等，将乌托邦的理想与现实暂时融为一体。^[5]故在后现代文艺中，叙事模式狂欢化业已成为其最主要特征之一。《喜羊羊与灰太狼》系列动漫由于奉行创作主旨平面耦合化的美学主核，为了实现从多个平面视域同时着眼，自然在叙事模式上不能过分拘泥于传统程式。如此一来，该系列动漫便同样自始至终贯穿着狂欢化的叙事模式，成了其获取巨大成功的美学支撑。具体说来，它这种叙事模式的狂欢化又主要包括两大方面：

首先，《喜羊羊与灰太狼》系列动漫秉承着戏仿化的叙事格调。所谓戏仿化，即强调诉诸模仿、调侃、游戏、戏谑或致敬等方式来对有影响力的经典文本进行解构，以致实现新作品的幽默滑稽性超越与颠覆，树立起自身影响力。由于狂欢要求打破程式，反对常规教条思维，超越并置身于现有生活制度及思想观念之外，那么为达到这一消解目标，戏仿无疑是可依赖的主要手段之一。何况文艺美学的

① 当然，随着国内动漫市场日趋成熟和动漫作品的多样化，成人所占受众比例会相应提高，但若干年内他们尚属支流。

间文性概念也强调任何一单独文本都非自足的,文本意义必须在同其它文本重叠、交叉、相互映射中实现。兼之动漫创作的高度虚拟性,画师大笔一挥或计算机3D制作技术的简单运用就能令其较传统影视剧、舞台剧更容易完成对经典文本的解构。故而在《喜羊羊与灰太狼》系列动漫中,戏仿化的叙事格调比比皆是。譬如电视版部分剧集中红太狼用来惩戒丈夫灰太狼捉不到羊的武器竟是古典小说《三国演义》内关羽的青龙偃月刀;电影版《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》片头更成功实现了对当代流行歌曲《饿狼传说》的灵活套用。毕竟青龙偃月刀、《饿狼传说》等经典元素早已在人们心目中打下了深深的烙印,当《喜羊羊与灰太狼》系列动漫巧妙利用不同作品形式与内容的矛盾、语言和语境之巨大差异完成糅合拼贴时,各方受众便会在视觉游戏中打破思维定势自觉或不自觉地获得极大愉悦与快感,更深刻体会到作品表述主旨,继而实现酣畅淋漓的狂欢化效果。

其次,《喜羊羊与灰太狼》系列动漫在人物塑造上体现出了强烈的符号化色彩。法国文论大家罗兰·巴特(Roland Barthes)早就指出,文艺的第三种力量——它的严格的符号学力量,即在于玩弄记号。^[6]而人物符号化的具体要求又强调人物不能被简单视作某一成不变之角色,应更多将其看作综合性人文符号通过各类方式来呈现艺术文本美学上所蕴藏之丰富信息。如前所述,狂欢要求打破常规,那这在动漫作品创作中就需要对传统意象或生活常识内之固有角色进行颠覆,遵照创作主旨无所顾忌实施人物塑造,以实现狂欢体动漫美学原则。^[7]《喜羊羊与灰太狼》系列动漫通过人物塑造的符号化便成功做到了这一点——尽管根据传统模式及生活规律,狼和羊的强弱大小是泾渭分明的,但为了精确展示作品平面耦合化创作主旨中蕴含的丰富娱乐、通俗、休闲、道德等信息解构常规达到相应狂欢效果,传统人物形象往往在特定语境下进行了灵活甚至颠覆性之处理。譬如羊族中貌似年迈羸弱的西域刀羊实则深藏不露,凭一己之力瞬间爆发便可击溃整个狼族;狼族中的蕉太狼表面上体积庞大极其凶悍,实质却是不吃羊胆小善良的素食主义者等等。毕竟人物形象作为最主要的身份意识乃其彼此相互区分并不断进行自我反省之表征,如此一来,历史意识与时间深度有意无意地遭受割裂,现实传统思维模式便在某些特殊语境下被完全颠倒。通过荒诞滑稽的叙事,弱可胜强、彼此自由平等的相关狂欢化目的就有效获得了实现。

当然有一点需指出的是,除了《喜羊羊与灰太狼》系列动漫以外,近年其它不少国产动漫作品如《猪猪侠》、《成龙历险记》等也均涌现出不同程度的叙事模式狂欢化之美学特征。不过因其在叙事格调戏仿化、人物塑造符号化上表现不够强烈,彰显的狂欢化效果也就远不如前者那般淋漓尽致,自然从美学视域看很难取得《喜羊羊与灰太狼》系列动漫类似的广泛影响力。

三、成功的美学辅助:表现手法之适度游戏化

表现手法之适度游戏化,即动漫作品在艺术表现手法上,根据作品需要体现出适当的游戏性,既注重其娱乐、休闲效果又竭力避免导致内涵的肤浅甚至虚无化。从美学视域来看,《喜羊羊与灰太狼》系列动漫便具有着强烈的表现手法适度游戏化之特征,这渐渐发展成了其成功的美学辅助。

众所周知,根据图像学解读原理,对图像的理解大体可分四个层次:一是观看画面的事物及视觉形式(如线条、色彩等),二是将画面各因素衔接起来系统阐述主题与题材,三是阐释艺术家企图明确表达的深层含义,四是辨认艺术家未明确表达但隐藏于作品内的深层意蕴,其中第三和第四层次更被视作理解图像关键所在。^[8]动漫作为一类现代社会视觉刺激物,无疑乃图像解读之重要客体。但它和传统图文作品又存有较大差别,其受众很大一部分属心智及理解力尚未完全成熟的青少年。在这样一种情况下,若我们想要充分吸引受众揭示作品内涵,表现手法上就必须更注重娱乐、休闲效果;可倘若过于强调游戏色彩,则又会使作品内涵趋于肤浅甚至虚无化,除了能给受众带来一定程度感官刺激外,真正可读空间相当匮乏。换句话说,即作品内涵同表现手法的游戏化休戚相关。一方面作品深层次内涵或意义、价值取向应凭借某种外在“镜像结构”的映照(游戏)等非意义性环境方能完全展现出来;

另一方面,游戏的价值亦必须由一个专门性“他者”(深层次内涵或意义、价值取向)来做根本保证,否则其价值微乎其微。有鉴于此,动漫作品唯有根据需要通过实现表现手法之适度游戏化,才可准确把握住平衡点获取成功。

《喜羊羊与灰太狼》系列动漫便巧妙地做到了这一点,它以低矮幼稚的Q版而非传统写实卡通造型来确立人物身份标识,用轻柔明亮的画面光色而非纯天然真实色彩来烘托对立双方内心世界,凭直截了当之简单幽默对白而非模糊隐晦的语言冲突来刻画纷繁复杂的弱肉强食外在社会。但这种游戏化的表现手法绝非单纯为了游戏而游戏,它始终建立于适度的基础上维护着自己想表达或力图透露的中心要义。譬如在电影版《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》中,虽然连黑牛国和白牛国之间的战争画面处理都是游戏化的——一场本应该鲜血淋漓的两国生死存亡大决战被描绘成风和日丽下双方士兵手持苍蝇拍胡乱拍打嬉戏,但这并不意味着作品本身内涵或意义、价值取向的虚无飘渺。与之恰恰相反,在同叙事具体发展进程遥相呼应的前提下,作品此等游戏化表现方式既冲淡了凝聚在故事背后的莫名沉重,又令我们笑过之余继续反思,实可谓对残酷战争的另类辛辣视觉嘲弄。法兰克福学派的著名代表人物阿多尔诺(Adorno)也早就指出,艺术对社会的批判永远不会出现在对社会内容的明显揭露中,当内容被掩盖而完全纳入形式中时,它对社会的批判就愈发强烈了。^[9]所以,《喜羊羊与灰太狼》系列动漫借助表现手法之适度游戏化为美学辅助,既有效发挥了传统文艺作品“诗无邪”和“兴观群怨”的伦理道德评判作用展示本身所关心之核心主题,^①又以诙谐幽默的表现手法吸引了大量受众令其想象力和心灵情感得到极大慰藉,它能获取巨大成功也就见怪不怪了。

四、结 语

《喜羊羊与灰太狼》系列动漫作为近年我国民族动漫艺术和动漫产业中涌现出的佼佼者,它能获取巨大成功绝非偶然。从美学视域来看,这主要包括以创作主旨平面耦合化为主核、以叙事模式狂欢化为支撑及以表现手法适度游戏化为辅助。美学理论是文艺实践的总结与指导,^[10]我们唯有对它们进行认真分析探讨,方才可能更全面寻觅出适合未来我国动漫艺术良性发展之路,继而尽早重振昔日中国动画学派之辉煌。

参考文献:

- [1] 王擎. 动漫电影《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》高票房原因探析——基于受众视角[J]. 当代电影, 2009(10): 123-126.
- [2] 王雪芹. 小议美国动画电影后现代主义美学转向[J]. 艺术百家, 2005(2): 88-91.
- [3] 张京. 当代中国电影美学形态的历史性嬗变[J]. 辽宁对外经贸学院学报, 2009(2): 38-44.
- [4] 万佳欢. “喜羊羊”身世调查[J]. 中国新闻周刊, 2009(23): 72-75.
- [5] 胡经之. 西方文艺理论名著教程(下卷)[M]. 北京: 北京大学出版社, 2003: 248-249.
- [6] 罗兰·巴特. 符号学原理: 结构主义文学理论文选[M]. 李幼蒸, 译. 北京: 三联书店, 1988. 12.
- [7] 魏爱民. 试论动漫的美学特征[J]. 福建论坛: 社科教育版, 2007(12): 28-31.
- [8] 张步中, 关晓辉. 对动漫美学的理性省思[J]. 设计艺术, 2009(4): 65-66.
- [9] [德]阿多尔诺. 美学理论[M]. 王科平, 译. 成都: 四川人民出版社, 1998: 390-394.
- [10] 朱光潜. 西方美学史[M]. 北京: 人民文学出版社, 1979: 4.

① 如前所述, 尽管《喜羊羊与灰太狼》系列动漫始终贯彻着平面耦合化的创作主旨, 但道德伦理主流价值观毕竟存在, 故其理所当然会有效发挥出相关价值评判作用。