

可惧与可爱：美国动画中的亡灵文化

徐坤 王琪

摘要：追溯美国动画史，关于“死亡”（“亡灵”）的元素或话题有着较为丰富的艺术文本，其符号意象包括具象可感且造型各异的亡灵形象、被进行情感（故事）赋值的物品以及记忆等三个层面。从审美层面进行观照，美国动画中的“亡灵美学”表现为“丑”与“美”的博弈：即物理层面的“生活丑”转化成具有卡通形式感的“艺术美”；艺术形式上的“外在美”让位于精神层面的“内在美”；“暗黑化”的意象符号常制造出具有黑色幽默色彩的喜剧性效果。由此，众多经典动画烘托出一个核心文化观念：死亡并不只有“可惧”，更有“可爱”，具体价值内涵包括：被赋形的“亡灵”具有独立的审美价值；高尚的道德牺牲与崇善意志升华了死亡的意义；永恒的爱与记忆连接了彼岸，死亡已成为生命的一部分。探究美国动画“亡灵文化”的生成原因，其背后涉及到艺术渊源、制作观念、大众媒介属性以及多元的文化交融等话题。

关键词：美国；动画；亡灵

作者简介：徐坤，女，副教授，文艺学博士，硕士生导师。（华东师范大学 传播学院，上海，200241）

王琪，女，硕士生。（华东师范大学 传播学院，上海，200241）

中图分类号：J905.712 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2019) 02-0024-09

有关“亡灵”题材的影像文本，在国内外类型电影中的恐怖片（惊悚片、鬼片）里颇为常见，就美国经典“鬼片”而言，比如《鬼娃还魂》系列（限制级）、《闪灵》（限制级）以及众多的吸血鬼题材等，由于恐怖指数偏高，其目标受众一般都是喜好享受刺激同时心脏功能良好的成年人。因此，2017年以“亡灵节”（鬼节）为故事背景的现象级动画片《寻梦环游记》（Coco）的出现，不但刷新了人们对于“亡灵题材”“亡灵文化”的影像认知，而且让“动画”与“死亡”之间的关系再次进入了学术讨论的视野。

事实上，如果追溯美国动画（包括电视动画与动画电影）发展历史，“死亡”、“精灵”或“亡灵”从来都不是一个被绝对忌讳或被严厉禁忌的叙事暗房，从动画技术问世伊始出现的《闹鬼的旅馆》（1907）到21世纪以来的《鬼妈妈》（2009）、《通灵男孩诺曼》（2012）等片，虽然在发展阶段、影视文本数量以及文本的具象呈现形式上各有差异，但与死亡话题相关的内容或意象符号不但从未缺席，反而在“丑”与“美”、“可惧”与“可爱”的美学呈现中构成一种与主流文化并存的文化景观，“亡灵文化”一直若影若现地萦绕在美国动画作品的文本空间中。

一、美国动画中“亡灵”叙事的嬗变

20世纪初，在美国早期动画中，“亡灵”叙事相对较少，勉强算得上推属勃莱克顿创作的《闹鬼的旅馆》（1907）。不过该片并非严格意义上的动画片（没有真的鬼魂），只是将真人表演与动画技术结合起来，讲述三个顾客进入一个旅馆的惊悚体验，其中部分场景运用了动画手段：旅馆突然变成

一个邪恶的幽灵似笑脸，杯盘突然自由移动等，通过展示那些物理规律无法解释的现象制造恐怖玄幻的气氛，可谓利用动画技术进行恐怖叙事的早期尝试。

其后，沃尔特·迪士尼公司制作的《骷髅之舞》（The Skeleton Dance, 1929）可以说是美国动画史上第一部真正意义上的“亡灵”题材动画短片。作为《糊涂交响曲》的第一部分，该剧讲述：夜幕降临（时针指向12点），一群素颜（几乎毫无装饰的）骷髅从坟墓中爬出，通过其骨骼演奏各种音乐，黎明到来再重返坟墓，全片没有戏剧性的剧情，呈现了略显可怖的形象与愉快的旋律结合后带来的娱乐效果。又比如《鬼马小精灵卡斯帕》（Casper, 1939），讲述了“小鬼”卡斯帕善良正义且渴望真诚的友情，但他所遇之人对他避之惟恐不及，卡斯帕飘忽可爱的白色外表、内在的美好同人类的恐惧反应形成了鲜明的对比，从而制造出种种笑料，从而凸显了以娱乐性为主的观赏效果，恐怖指数的占比却微不足道。早期动画中的“亡灵”叙事与美国主流社会对于动画的认知基本一致，其原因正如动画研究专家聂欣如所指出的：“作为家长的成人在刻意地维护动画作品的某种纯洁性。”^[1]

到20世纪八、九十年代，美国动画片（尤其是电视动画）中开始出现更多与亡灵、骷髅、精灵、吸血鬼等形象相关的叙事，如《吸血鬼德古拉》（Dracula the sovereign of the damned, 1980）、《吃豆人》（Pac-Man, 1982）、《宇宙的巨人希曼》（He-Man and the Masters of the universe, 1983）、《捉鬼特工队》（Ghostbusters, 1986）、《指环飞行攻击队》（Ring Raiders, 1989）、《魔界奇谭》（Tales from the Crypt-keeper, 1989）、《万能麦斯》（Mighty Max, 1994）、《骷髅战士》（Skeleton Warriors, 1994）等。在这些作品中，骷髅、亡灵等冥界意象大多作为邪魔势力的存在，与主角所代表的正义一方发生矛盾冲突，为了强调其“恶”“诡异”的特征，在角色造型上通常偏于“写实性”想象。比如《骷髅战士》中，因为水晶石的超能量魔力，以“启明星”（lightstar）为代表的正义一方拥有部分骷髅身躯（人形为主），以“黑暗男爵”（the Baron Dark）为首的骷髅形象则是对现实世界的夸张化仿真，而且被赋予了丑恶鬼魅的品质特征与杀伤魔力，散发出“死亡”“恐怖”的气息。

以电影《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas, 1993）为代表，亡灵意象由吓人邪恶的负面对抗刻板印象开始出现更多正面或主角的身份与形象。比如《圣诞夜惊魂》中的杰克（Jack），他是万圣镇的“南瓜王”，本身就是一个露着一嘴大白牙的干枯骷髅，他有着西班牙画家埃尔·格列柯画中人物变形的身材，脑袋光秃秃，眼神空洞洞，但其却裹着绅士般的男装，而且内心充满灵魂与血肉，尽管最后没能制造出一个成功的圣诞节，但终究赢得了玩偶（破布）少女莎莉（Sally）的爱情。又比如在《狮子王》（The Lion King, 1994）中，死去的狮王木法沙以鬼魂的形象出现，从精神上指引辛巴战胜恐惧与怯懦，鼓励他最终夺回王位成为狮子王，并成为荣耀国的守护神。此外，还比如新版《小精灵卡斯帕》（The Spooktacular New Adventures of Casper, 1995），将昔日可爱的“小鬼”卡斯帕重新搬上影像舞台，情节也更为丰富，卡斯帕常常通过自己的幽灵身份帮助弱者，惩戒恶人。

进入21世纪以来，随着动画影像向纵深发展，动画中的亡灵世界逐渐出现更丰富的叙事空间，如果说美国电视动画（节目）中还保留着更多类型的相对仿真性呈现，即：鬼就是鬼，因此“可惧”，那么在动画电影中则延续了《圣诞夜惊魂》《狮子王》等类型影片更为典型的特征，即：“鬼”只是人在冥界存在或是人在彼岸的延续形式，所以依然“可爱”（值得去爱），“爱”“亲情”等成为联结漠漠冥界与俗世红尘的纽带。

涉及亡灵意象的代表性动画文本，包括《僵尸新娘》（Corpse Bride, 2005）、《怪兽屋》（Monster House, 2006）、《飞屋环游记》（Up, 2009）、《玩具恐怖屋》（短片, 2009）、《鬼妈妈》（Coraline, 2009）、《科学怪狗》（Frankenweenie, 2012）、《通灵男孩诺曼》（ParaNorman, 2012）、《精灵旅社1》

(Hotel Transylvania1, 2013)、《生命之书》(The Day of the Dead, 2014)、《久保与二弦琴》(Kubo and the Two Strings, 2017), 以及近期上映后火遍全球且荣获金球奖的《寻梦环游记》(Coco, 2017) 等等。在这些动画片中, 亡灵形象常成为核心的叙事主角或重要线索, 比如《僵尸新娘》中, 僵尸新娘误认为人类男子维克多向自己求婚而对他纠缠不已, 最终了解事情真相后, 因为爱而放弃维克多, 成全了维克多与人类女子维多利亚的婚姻;《怪兽屋》中, 男主人“怪老头”的妻子变成了一座吞噬物品与人类的怪兽屋, 出于对妻子与周围物体的保护, “怪老头”一直以一种奇怪凶恶的态度默默地守护着他的妻子;《通灵男孩诺曼》则以怨灵复仇为背景, 以能与鬼魂对话的通灵男孩诺曼为主角, 讲述了和解与宽容的主题;《精灵旅社》中, 德古拉伯爵为了履行已逝妻子的嘱托, 为女儿建造了一栋只有怪物才能出入的城堡, 并将它发展成怪物幽灵们的旅游胜地;《生命之书》与《寻梦环游记》则以墨西哥亡灵节为背景, 通过在冥界与已逝亲人们(鬼魂)的梦幻般游历, 深度思考了生命与死亡、记忆与永恒的价值与意义。

诸多精彩的美国动画文本不但在叙事内容方面选择各异, 审美风格上亦颇有不同, 比如《圣诞夜惊魂》(1993)、《僵尸新娘》(2005) 就与真人片《阴间大法师》(1988)、《剪刀手爱德华》(1990) 等一脉相承, 鲜明地打下蒂姆·伯顿一贯钟爱的哥特式的风格烙印, 怪诞中见幽默, 阴森中见温情;《寻梦环游记》(2017) 则将墨西哥式的彩虹色彩渲染得淋漓尽致, 尤其是万寿菊的壮观橙色犹如火焰一般点燃整个夜空, 照亮了一个光怪陆离的亡灵世界, 从而迸射出强烈的视觉冲击力。但是有一点不可忽视, 这些影片最核心的灵魂仍然聚焦在“爱”(“真爱”)上, 中间有悲悯的族类之爱, 有深情的男女之爱, 更有难以割舍的亲人之爱, 所有的故事最终回归于诠释爱能超越生死、爱能感化寒冰以及爱能战胜一切的价值母题。

二、美国动画中亡灵意象符号的三个层面

本文所谈及的“亡灵”, 主要是指基于人类既有的超越性认知与经验性想象, 创造出来的失去生命(或处于冥界)的人类形态、动物形态或变异形态, 包括影视作品中经常出现的吸血鬼、僵尸(丧尸)、鬼魅、魂魄(幽灵)等, 也包括精神上有关死亡的幻象, 其彼此之间的关系与冲突建构了一个与真实世界相呼应、相互动的亡灵世界。翻开一部美国动画影像历史, 个中出现的亡灵意象符号有肉体的, 也有精神的;有物质的, 也有想象的;有直接指涉的, 也有间接联系的, 按照从肉体到精神的嬗变, 概括说来, 大致包含以下三个层面。

最典型而且最常见的, 是具象可感且造型各异的亡灵形象。通过对前述诸多代表性动画作品进行梳理, 亡灵形式的呈现无外乎以下几种主要类型: 一是骷髅意象。作为生命消亡后的遗留物, 骷髅已经成为亡灵的标志性符号, 其中, 具有现实仿真特征的骷髅意象常常具有制造恐怖气氛的叙事功能, 比如《骷髅舞》《僵尸新娘》《骷髅部队》《捉鬼特工队》以及《地堡传说》等动画作品, 均不同程度出现类似解剖学意义上的骷髅形象, 唤起人们对死亡的恐惧, 在剧中制造的惊悚气氛与暗黑效果不言而喻。相比之下, 高度拟人化的“骷髅”造型则以降低恐怖指数为动机, 弱化生命与死亡的界限, 如《生命之书》与《寻梦环游记》中, 骷髅们的衣着服饰、妆容打扮与现实世界相差无几, 常通过失去肉体包裹的白骨象征其亡灵身份。二是飘忽不定的幽灵形象, 如《闹鬼的旅馆》中闪烁的幽灵, 《小精灵卡斯帕》中软萌的“布袋装”幽灵卡斯帕, 《鬼妈妈》中被鬼妈妈杀死的三个娃娃幽灵, 《圣诞夜惊魂》中杰克的跟班小狗零零(Zero, 住在坟地里)、《圣诞颂歌》中的幽灵以及《通灵男孩诺曼》中众多与诺曼对话的幽灵等, 其大多具有透明或白色的非实体外形, 失去肉体的限制后, 在空气中浮沉,

游走穿越。三是脏陋的僵尸形象，如《通灵男孩诺曼》中从墓地里爬出来的僵尸，《僵尸新娘》中的艾米莉等，他们大多具有破烂、邋遢甚至腐坏的外表，暗示其生活环境的恶劣与肮脏（比如艾米莉就住在布满灰尘的棺材里），诡异的哥特式气息往往引起受众审美心理上的嫌恶感。此外，还有各种五花八门、脑洞大开的亡灵造型，比如《怪兽屋》中吞噬一切侵入其领地的人和物的房子，《通灵男孩诺曼》中11岁被处死而成为怨灵的小女巫，因附着了汹涌的冥界“灵”（怨）气而变得无比强大，魔力凶狠，整个森林都成为其怨恨的附体；又如《圣诞夜惊魂》中，那脸上不断地流着不明液体的怪物以及各种丑陋的“小鬼”，《精灵旅社》中的科学怪人与吸血鬼等等，变化多样的造型设计充分折射了制作者们对死亡与亡灵的超验性想象与创造性审美。

虽然死亡标志着肉体的消陨，但是客观物什的存在却意味着死者与生者的世界依然彼此牵连。因此不少动画常常通过具有重要道具价值的物品作为连接阴阳两隔的桥梁，而这些被情感（叙事）赋值的物品客观上也成为了颇具象征意味的亡灵符号。比如，《鬼妈妈》中就以纽扣为隐喻，如果卡洛琳（Coraline）选择了纽扣当眼睛，就意味着放弃了生命与过往的一切，堕入鬼魅世界。^①当然，最常见的亡灵符号比如房屋（房间）或灵堂（祠堂），作为故事空间与场景所在地，也承载了生活与情感，正如《百年孤独》中所说的“原来时间也会失误和出现意外，并因此迸裂，在某个房间里留下永恒的片段”。^[2]还比如（逝者的）照片，往往也成为情感关联的扭结点，在《飞屋环游记》中，老人卡尔对妻子艾丽的纪念窗口就是墙上挂着的一幅照片，《寻梦环游记》中，米格一家的纪念祠堂（灵堂）中展示着全部先祖的照片，《精灵旅社》中德古拉对于他的妻子玛莎的回忆则是通过一张全家福来延伸的（《冰雪奇缘》中也是如此，通过国王王后的照片被盖上黑纱表示其已遇难）。可以说，照片在这些动画作品中具有独特的隐喻价值，既是对过往生活的记录，对已逝人物的纪念，是开启往昔的大门，也是逝者与生者保持联系的重要载体，所以照片承担着重要的情感媒介功能。这点在《寻梦环游记》中得到精彩演绎：正因为没有自己的照片（被撕掉了），埃克托不能回去参加亡灵节，无法去见分别多年的女儿Coco。此外，还有关于死者遗留下来具有特殊意义的物品，比如《久保与二弦琴》中的久保要经历千辛万苦去寻找父亲遗留下来的那一套盔甲，《飞屋环游记》中卡尔对妻子爱丽的记忆还有爱丽生前珍爱的冒险书、存钱罐、信箱等物品，以及《寻梦环游记》中那把被供奉起来的吉他，《公牛历险记》（2017）中费迪南德（Ferdinand）爸爸的公牛角（其实是被杀死公牛的遗物），这些物品都被赋予了不同寻常的意义，因此也与照片一样，扮演了独特的情感媒介身份，成为寄托的同时，也成为了一种重要的凭据。

这种凭据与何物相关？记忆（回忆）。正如日本动画《千与千寻》中所隐喻的，这里还有一种更为特殊的亡灵意象符号——抽象的记忆（包括记得自己的名字）。记忆没有具体可感的物质实体，只活跃于角色的内心世界，作为记忆里的一部分出现，留存并再生于叙事主体的精神世界。比如《飞屋环游记》中已逝妻子爱丽的形象，她只活在退休的气球推销员老伴卡尔的记忆里，这一物理世界中“不在场”的角色却在精神领域“处处在场”，成为叙事主体卡尔去南美洲找寻失落的“天堂瀑布”这一探险行为的重要推动力。可以发现，这一层面的“亡灵”意象已经距离恐怖或惊悚的原始认知越来越远，作为被思念的对象成为爱的化身与寄托。《寻梦环游记》最动人心弦的主题曲《请记住我》（Remember me）唱到“虽然我要去远方，请记住我。当听见吉他的悲伤，这就是我跟你在一起唯一的凭据，直到我再次拥抱你……”，这恰如梵高当年悼念毛威（即安东·莫夫）所云，“啊，不要以为死去的人永远

① 在亡灵题材的动画中，“眼睛”常常是连接生与死的窗口，在《鬼妈妈》中，活人与鬼魅亡灵的区别往往是眼睛，而且眼睛还往往是鬼魅诱拐禁锢生灵的魔力空间，比如《恐怖玩具屋》（Alma）就设计了这一惊悚细节。

死了，只要有人活着，死去的人就永远活着，永远活着。”^[3]这里表达的是同一个抽象的精神核心：记忆。

从造型设计层面的“具象化直接相关”，到纪念物件层面的“间接化赋值（情感、意义）隐喻”，再到“精神（心理）世界的抽象生成”，以上三个层面的彼此融合，不但建构了意象符号丰富的“亡灵美学”，同时也让具有物理意义的现实世界与具有精神意义的亡灵世界之间形成了一种具有情感张力、彼此感通的密切关系。

三、“丑”与“美”的博弈：美国动画中的亡灵美学

谈及“死亡”（“亡灵”），无论古今还是中外，这都是一个或多或少有些沉重或禁忌的话题。与生命的唯一性相应，死亡最本质的神秘之处在于其不可经验性，这因此也引起古往今来无尽的艺术想象。如果要探究美国动画中亡灵意象的艺术价值，特别是区别于真人恐怖片（鬼片）的独特之处，^①则有必要对其中所彰显的亡灵美学进行剖析观照，而这其中所关涉的一组经典关键词则聚焦在：“丑”与“美”的博弈。

其一，物理层面的“生活丑”转化成具有卡通形式感的“艺术美”。

死亡是痛苦的，与作为痛苦经验的死亡行为相关，作为结果的（无论人还是动物的）尸体以及腐烂的骷髅则往往是丑陋的。尽管中世纪时也出现大量的圣殇画，但是死亡这一行为本身一般不具备太多积极乐观的价值，尼采在《偶像的黄昏》中就表达了类似的观点：“没有什么比衰退的人更丑了，……哪怕极间接地令人想起衰退的东西，都会使我们作出‘丑’这个判断。……特别是解体和腐烂的气味、颜色、形状，哪怕最终弱化为一个记号——这一切都引起同样的反应，都引起‘丑’这个价值判断。”^[4]但是在美国大多数关涉亡灵意象的动画作品中，死亡本身以及死亡所裹挟的腐朽气息并不是其着重表达的核心主题（区别于真人鬼片），正相反，可怕的骷髅白骨在被卡通化表达后，已经不再只具有干瘪丑陋的本体，而往往具有了或萌萌、或可爱、或夸张化的造型感，比如《生命之书》中所有亡灵的眼睛都是明闪闪的烛火，《寻梦环游记》中太祖母干秃秃的“脸”上不但有眼睫毛，浓重的眼影，而且还具有高清的彩色纹饰，同一亡灵世界其他的骷髅角色也是如此，特别是女性，通常穿着鲜艳的服饰，简直是对现实俗世万圣节活动的高度仿真；又比如，《精灵旅社》中的墨瑞其实是个来自埃及的木乃伊（自带沙尘暴），但是个性乐观，丑的本相被可爱完全遮蔽，像一个巨大的虫茧，这同《僵尸新娘》中住在艾米莉眼中画着浓妆大花脸的那条蛆一样，都成为了可爱的暖场配角。

其二，艺术形式上的“外在美”让位于精神层面的“内在美”。

美学家罗森克兰茨在其经典著作《丑的美学》（1853）中较早详细划分讨论了自然界的丑，精神上的丑以及艺术里的丑（包括艺术表现上的不正确）的区别，也正是基于对这一观点的继承与发扬，艾柯《丑的历史》中也将外在形式上（包括长相）的丑美与精神上的丑美进行了对立性的分析。^[5]在众多经典动画作品中，僵尸、吸血鬼或鬼魂等的身份样貌虽因其可装饰空间狭窄而通常显得丑陋或其貌不扬，但是他们大多拥有高尚而美好的精神世界：或者善良，或者幽默，或者高尚，或者谦卑。《精灵旅社》中，吸血鬼之王德古拉伯爵尽管身份可怕，但内心善良正义，不仅庇护收留朋友们，对女儿梅维丝的爱也是柔软得一塌糊涂，当自己与女儿的意志发生冲突时，最终宽广如大海的父爱占据了其意志

① 若进行粗略比较，美国真人恐怖片（鬼片）与亡灵题材动画的审美效果就如同观看毕加索的《母鸡与小鸡》（1941-1942）与《小公鸡》（1938）的区别，前者偏于素描般写真，后者偏于漫画般夸张。图片参看[英]贡布里希《艺术的故事》（范景中、杨成凯译），广西美术出版社，2008：26-27。

王国的最高点；《圣诞夜惊魂》中，杰克（骷髅身）与莎莉（人偶）的造型哥特式气息浓厚，变形夸张的身材造型里包裹着体贴与火热的内心，温柔如杰克，谦卑如莎莉；《鬼妈妈》中，那几个从幽暗的角落里飘忽出来的幽灵娃娃，她们有着经典恐怖片《闪灵》（1980）中的诡异形象与悲剧的命运，但是她们却非常友好，给了陷入罗网的凯罗琳以善意的同情与建议；又譬如《寻梦环游记》中的猪皮哥，外表丑陋，内心温柔；在亡灵世界里穷困潦倒被人遗弃的失败者埃克托，比起帅满天下且享誉世界的德拉库斯，他却有着更为高贵与正义的灵魂。这些丑与美、对与错、善与恶的强烈对比，往往造成一种错位悖反却意味深长的审美效果，以及不言而喻的现实批判指向。

其三，“暗黑化”的意象符号常制造出具有黑色幽默色彩的喜剧性效果。

艾柯《丑的历史》在“检视美和丑的同义词”时，指出“丑”的同义词中包括：“畸形”“变形”“污浊”“肮脏”“可怖”“恐怖”“恶心”“梦魇似的”“不宜人”“吓人”以及“可怕”等等，^{[5] (16)} 这些词既有生理上的描述，也有精神上的特写，综合起来恰好就指向了“暗黑”一词，诸如日本动画大师今敏的《未麻之部屋》《千年女优》等就被人称为经典暗黑动画。若论及“暗黑化”的程度，无论电视还是电影，美国动画片都不及日本动画之心理暗黑来得恐怖且效果强烈，细数一二，电视动画《骷髅战士》以及动画片《鬼妈妈》《通灵男孩诺曼》等的暗黑指数相对较高，但也就与日本温情恐怖动画系列《花田少年史》的风格定位比较类似。大多美国动画作品还只是将“（死亡）恐怖元素”作为角色装饰、场景营造的需要以及作为制造黑色幽默的辅助性手段——显而易见，恐怖既不是主要目的也不是核心元素，仅作为叙事线索存在，娱乐与教育才是宗旨。这其中特别具有代表性的还比如《精灵旅社》，剧中的精灵其实就是各种异化了的非人类形态，在精灵视角的叙事立场中，人类与人类的文化观念成为他们拼命抵抗的对象（这本身就具有荒诞悖反意味），加之各种“亡灵”的夸张化、卡通化甚至Q化（cute）造型以及荒诞无厘头的娱乐效果，剧中的恐怖气氛被严重消解，从而制造出各种包含黑色元素的笑料。类似的表现，在《僵尸新娘》《圣诞夜惊魂》等中亦同样被展示得淋漓尽致。

由此，尽管死亡本身散发出“可怕感”，但在“丑”与“美”的博弈中，美国动画充分彰显出具有美国本土娱乐特色与卡通基调的“亡灵美学”，不但不沉重，还在彼此交融中迸发出强烈的戏剧性、喜剧性与娱乐性，成功将“可惧”演绎成了“可爱”。

四、可惧与可爱：美国动画中的“亡灵文化”

当“亡灵”叙事在动画艺术中出现得越来越多，甚至成为核心讨论话题的时候，这也在客观中形成一种以亡灵美学为基础的“亡灵文化”。简而言之，本文所讨论的“亡灵文化”，即以亡灵叙事为基础，阐述对生命与死亡的理性认知，并形成一种具有共性意义层面的价值观念，而且这种价值观念在不同作品中得以不同形式的传播。在美国动画影像史上，以好莱坞迪斯尼为重镇，以经典作品为代表，一同诠释了对亡灵文化的认知，这其中一个最核心的价值观念被反复强调，即：死亡（亡灵）并不只有“可惧”，更有“可爱”。

人类之所以惧怕死亡，个中原因林林总总，印度神秘主义研究者乔德哈里的解释在此值得我们参考，他指出：“首先，死亡是种痛苦的经验，一个垂死的人通常要经历巨大的苦痛。其次，死去之后万事皆空，我们生前孜孜以求的享受、荣誉、名位、财富等等，一切将化为乌有。第三，我们将被周围的人忘却，因此失去我们的骨肉和亲朋好友。”^[6] 这三个方面的经典概括，分别从三个纬度上升到了对死亡本质的纵深性认知：痛（生理性，与肉体相关）、空（社会性，与名利相关）、离（情感性，与记忆相关）。这三者中，“痛”是直接的肉体生命体验，“空”与“离”属于精神层面的感受，无论哪个

层面都不太具备积极昂扬的价值，所以古今中外大部分人类族群与文化中对死亡或多或少充满敬畏。

然而，知性为自然立法。既然人类可以如乔德哈里所说的，赋予死亡（亡灵）以悲；那么，也可以赋之以乐与旷达，比如庄子鼓盆而歌，比如拜伦以骷髅为杯，与之对饮；同样还可以赋之以美，如艺术史上的唯美主义、文学史上的象征派诗歌，还比如从古埃及精美的墓葬壁画，卡拉瓦乔的《被斩首的施洗约翰》（1608），到前拉斐尔派米莱斯的《奥菲莉亚》（1852），到乔—彼得·威特金以死亡与尸体为主题内容的《愚人盛宴》等摄影作品，再从中国宋代李嵩《骷髅幻戏图》到意大利文艺复兴时期提香《忏悔的玛格达琳》（《圣经》下压着一个骷髅头），被赋形的“死亡”或骷髅本身具有独立的审美价值，这在实质上构成了美国动画“亡灵文化”的基本内涵之一。如前所述，在经典美国动画片中，亡灵（或骷髅）作为被赋以形式感的审美对象，《生命之书》中以主角马诺洛已故母亲为代表的骷髅，从面部、头发到外在服饰被精心勾勒、涂色与装饰，呈现出强烈的美术性与插画效果；《僵尸新娘》中，在舞台上表演的一群“年轻”骷髅们亦同样如此，从造型到动作都显得英俊帅气与“活力”四射。同时特别值得注意的是，具有酒神般迷醉色彩的集体狂欢与声乐动天的激情舞蹈，也是美国诸多亡灵题材动画的标配，从迪斯尼早期经典的骷髅之舞，《圣诞夜惊魂》（1993）中众幽灵鬼魅筹备圣诞节的“万圣之舞”，到《僵尸新娘》（2005）中庆祝新亡灵到来的“迎宾之舞”，再到《寻梦环游记》（2017）中米格与埃克托在亡灵世界大舞台中心尽情自由的欢唱与蹦跳，等等，都以生机勃勃的身体活动与感官色彩反复描绘出对未知世界的艺术性想象：即“冥界乌托邦”之存在，并隐喻着一个超越性的认知，即死亡从来不只属于俗世的痛苦，彼岸的灯火兴许一样辉煌。

在众多经典动画中，死亡的原始可惧还被高尚的道德牺牲与崇善意志所消解，这构成了美国动画中“亡灵文化”重要的价值内涵。论及“道德牺牲”的价值内涵，这与中国主流社会的传统观念可谓不谋而合遥相呼应，譬如“舍生而取义”（《孟子·告子上》），“杀身以成仁”（《论语·卫灵公》），又譬如“生当作人杰，死亦为鬼雄”（李清照《夏日绝句》），“人生自古谁无死，留取丹青照汗青”（文天祥《过零丁洋》）等等。学者陆扬曾指出：“死亡之所以具有审美价值……在于它能够体现一种理想的生命归宿，体现自我道德的最高完成。死亡由是观之，就失去了它震慑人心的恐怖和神秘的色彩。”^{[6] (33)} 众所周知，美国是一个崇尚个人英雄主义、宣扬自由精神的国度，连弘扬孝道的中国传统故事“木兰从军”在价值内涵上都被置换为“我之所以这样做（代父从军），也许并不是为了爹爹，也许是为了我自己”（迪斯尼动画《花木兰》，1998），因此在美国本土文化中，个体的牺牲更加具有无可争议的伟大气息。无论是《寻梦环游记》中埃克托为了不勉强米格放弃音乐梦想而决定自己灰飞烟灭，还是《僵尸新娘》剧末为了成全维克多（与其未婚妻维多利亚），艾米莉挨了巴克斯男爵一刀后，选择默默离开，终化作美丽的蓝色蝴蝶随风而逝，对于此情此景，广大观众除了沉淀良久的感叹唏嘘，恐怕还会升起眼中的深情款款。崇高的道德，与果断决绝且大无畏的牺牲精神不仅超越了时间与空间，超越了生存与死亡，还超越了文化与种族，死亡因为皈依于道德而被赋予更为正面与积极的价值，最终从“人间之城”步入了“上帝之城”（圣·奥古斯丁语）。

那么，什么才是真正意义上的死亡？乔德哈里指出了关键词“（被）忘却”，这个观点成为了《寻梦环游记》《生命之书》等片中的叙事基础与逻辑起点。“忘却”的反义词是“记忆”（回忆），那么什么是记忆？法国作家夏多布里昂有过一个经典隐喻：“每一个人身上都拖带着一个世界，由他所见过、爱过的一切所组成的世界，即使他看起来是在另一个不同的世界里旅行、生活，他仍然不停地回到他身上所拖带着的那个世界去。”^[7] “那个世界”就是爱和记忆，此岸与彼岸因爱与记忆相连，只有当“那个世界”消失时，个体的意志世界才会轰然崩塌，如猪皮哥一般，生命迎来终极死亡，如同

“唯美主义”诗人克里斯蒂娜·罗塞蒂所低吟的：“谁曾见过风？你我皆不曾。但看木叶舞枝头，便晓风穿过。谁曾见过风？你我皆不曾。但看万木垂梢首，便晓风吹过。”当亡灵世界的主体灰飞烟灭之时，“亡灵”与“亡灵世界”令人恐惧的传统刻板印象已被悄然消解，“可惧”与“可爱”的区隔被打破，进而让叙事主旨升华至充满浓厚宗教意味的哲理认知：死亡也是生命的一部分。

可见，经过艺术的加持，美国动画的“亡灵文化”呈现出三个核心内涵：审美观照（艺术内涵）、道德牺牲（价值内涵），以及生死因记忆（爱）相连（哲理内涵）。关于丑与美的关系，中世纪哲学家圣·奥古斯丁认为，“丑是形成美的一种因素，……丑在美学中不是一种消极的而是一种积极的范畴。”^[8]艾柯通过引用亚历山大（Alexander of Hales）的《总论》（Summa）提出，“（应）将‘丑’视为美的一个条件”，^[9]史蒂芬·贝利（Stephen Bayley）《审丑：万物美学》中认为：“丑并非美的对立面，而是美的一个方面。”^[10]而格雷琴·亨德森则更加鲜明地指出：“丑陋”是“美妙的”。^[11]因此，在美国经典动画作品中，与丑相关之“可惧”在本质上也成为了与美相关之“可爱”的重要组成元素。

五、结 语

在文化景观的背后，通常有其结构性的生成原因。细究美国动画中“亡灵文化”的形成背景，同样需要考察其背后的场域性因素。

这其中，在艺术渊源上，从现代艺术到后现代艺术以来一脉相承的批判性意识（反叛性精神）一直得以或隐或显地传承，当具有阳光性的生命话题被广泛宣传时，“亡灵”话题以“叛逆者”的姿态登堂入室，揭示了被太阳所遮挡的另一个世界，并以其哥特似、暗黑化或邪典似的风格充分还原了对生存本质的重要讨论，让恐怖的“自在”升华为具有仪式感的“自为”。在制作观念上，以好莱坞尤其迪斯尼动画为中心所盛行的娱乐精神与乐观态度，充分演绎了后现代风格的审美标识，在解构权威与神圣之同时，也同样消解了恐怖与可惧，为美国动画中“大团圆”“合家欢”的经典风格奠定了重要基调，并建构了美国本土式的动画特征。同时，在媒介属性上，以电视与电影为主要传播途径的美国主流动画也具有大众文化媒介的特征，这决定了作为被消费对象的文化产品必须以商业性特征为基础，量度大众审美空间并迎合其审美期待成为了生存的保障，否则一旦动画题材过于极端或视觉表现过于刺激，遭到受众的反感，收视率或票房就得不到保障，对此，丹尼斯·麦奎尔早就指出：“技术发展所创造出的新型受众，成为媒介业扩大市场与赢取利润的主要目标”。^[12]具体就美国大众媒介的受众特点而言，其本身有一个成长发展的过程，理查德·布茨在《美国受众成长记》中就提到，“1939年，妇女俱乐部总联盟、纽约市父母联合会和纽约市家长同盟等组织，联手反对他们认为是恐怖的、过度刺激的节目。1940年，全国路德教会议主持人拉尔夫·朗神父责备广播‘惊险剧’，说它‘使儿童变得神经质’。”^[13]但是由于先后出现并发展了电影（1968）与电视（1997）的分级制度，作品类型与分级层次的多样性实现了受众的分层，这也为暗黑类型、具有恐怖色彩的元素与题材得以成为动画艺术表现的内容、并进而成为学术讨论话题提供了保证。

此外，文化的互融性与多元化也是值得关注的场域性因素。作为一个全球性的“大熔炉”，美国有不同肤色与种族的融汇，更有语言与文化的多元。其中，“墨西哥文化”就是美国多元文化中一个非常重要的组成成分，据资料表明，（2016年）美国与墨西哥“平均每天过境人数超100万，在美国居住的

墨西哥裔人口约 3460 万”,^① 而美国 2016 年的人口总数是 32276 万,^② 墨西哥裔人口所占比例高达 10.72%, 包括墨西哥裔在内的拉美裔所使用的西班牙语以绝对优势成为了美国第二大官方语言。以墨西哥为代表的拉丁文化正以扩张的趋势修改着美国以高加索白人精英文化为核心主流的文化基因序列, 其中有关死亡的态度 (美国本土流行的万圣节其实就是一次以装扮大游行为核心的狂欢节), 也对以好莱坞为重镇的影视生产造成潜移默化的影响, 比如电影《007 系列: 幽灵党》(2015)、《生命之书》(动画, 2014)、《寻梦环游记》(动画, 2017)、《公牛历险记》(动画, 2017) 等等, 这些作品聚焦于拉丁文化的活动叙事, 或者以墨西哥自 16 世纪殖民地时期以来形成的亡灵节为核心背景,^[14] 或者以西班牙马德里的传统斗牛节活动为叙事内容, 或者以欧洲 (尤其西班牙) 著名的鲜花节为戏剧场景等等, 因为广受欢迎而票房大卖。

关于死亡, 1990 年诺贝尔文学奖获得者奥克塔维奥·帕斯 (Octavio Paz) 的一段话曾常被人引用: “对于纽约、巴黎或是伦敦人来说, 死亡是他们轻易不会提起的, 因为这个词会灼伤他们的嘴唇。然而墨西哥人却常把死亡挂在嘴边, 他们调侃死亡、与死亡同寝、庆祝死亡。死亡是墨西哥人最钟爱的玩具之一, 是墨西哥人永恒的爱。”^[15] 通过本文的讨论, 很显然, 这种“永恒的爱”已经以愈演愈烈的态势在美国动画中渗透、蔓延开来并形成了一种不同凡响的文化景观, 客观上也为“后 911”时代的美国人如何面对死亡以及重新认识死亡提供了一个有价值的思想参照。

参考文献:

- [1] 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2014: 111.
- [2] [哥伦比亚] 马尔克斯. 百年孤独 [M]. 范晔译. 海口: 南海出版公司, 2011: 302.
- [3] [荷兰] 梵高. 梵高自传 [M]. 陶文江, 施袁喜译. 北京: 人民文学出版社, 2005: 245.
- [4] [德] 尼采. 偶像的黄昏 [M]. 周国平译. 北京: 光明日报出版社, 1996: 82-84.
- [5] [意] 翁贝托·艾柯. 丑的历史 [M]. 彭怀栋译. 北京: 中央编译出版社, 2015: 16.
- [6] 陆扬. 死亡美学 [M]. 北京: 北京大学出版社, 2006: 8.
- [7] FrançoisRené de Chateaubriand. *Voyages En Italie, a Clermont, Au Mont-Blanc Et En Amerique*, France: Hachette Livre-Bnf. 1988.
- [8] 朱光潜. 西方美学史 [M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2015: 130.
- [9] [意] 翁贝托·艾柯. 美的历史 [M]. 彭怀栋译. 北京: 中央编译出版社, 2007: 148.
- [10] [英] 史蒂芬·贝利. 审丑: 万物美学 [M]. 杨凌峰译. 北京: 金城出版社, 2014: 8.
- [11] [美] 格雷琴·亨德森. 美妙的丑陋 [M]. 白鸽译. 北京: 中信出版集团, 2018.
- [12] [英] 丹尼斯·麦奎尔. 受众分析 [M]. 刘燕南, 李颖, 杨振荣译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 6.
- [13] [美] 理查德·布茨. 美国受众成长记 [M]. 王瀚东译. 北京: 华夏出版社, 2007: 240-241.
- [14] 刘文龙. 墨西哥通史 [M]. 上海: 上海社会科学院出版社, 2014: 60.
- [15] 常宁. 欢乐的挽歌——墨西哥亡灵节 [EB/OL]. http://news.xinhuanet.com/culture/2015-11/03/c_128386712.htm.

[责任编辑: 詹小路]

① 驻墨西哥经商处《墨西哥总统访美, 墨美关系回顾》, 参见中华人民共和国商务部网站: <http://www.mofcom.gov.cn/article/i/jyjl/1/201607/20160701365720.shtml>, 2016 年 7 月 26 日。

② 中商产业研究院《2016 年世界各国人口数量排行榜》, 参见 http://www.sohu.com/a/121133597_350221, 2016 年 12 月 9 日。