

论日本动漫对中国古典文学名著的改编

——以日本漫画版《封神演义》为中心

黄蓉,吴慧

(湖南大学 文学院,湖南 长沙 410012)

[摘要] 日本动漫中大量存在着中国传统文学的元素,它对中国古典文学名著的改编,集传承与颠覆于一体。日本漫画版《封神演义》虽大尺度颠覆了中国古代同名原著小说,在情节布局、人物形象塑造及思想内涵等方面各有不同,但某种程度上又很好地传承了原著天马行空的丰富想象、游戏精神等内在神韵。日本动漫业运用的“戏仿”艺术手法,是对中国古典文化资源的一次“经典再生产”。

[关键词] 日本动漫;《封神演义》;中国古典文化资源;戏仿

[中图分类号] I207.67 [文献标识码] A [文章编号] 1674-117X(2012)06-0085-04

The adaptation of Japan cartoon and caricature from classical Chinese literary masterpieces

——In the Japanese manga edition “Fengshen Kingdoms” as the center

HUANG Rong, WU Yan

(Chinese Literature&Language College of Hunan University, Changsha 410082, China)

Abstract: In the Japanese animation, there are a lot of Chinese traditional literary elements which is directly derived from Chinese mythology and Chinese classical literature works. The adaptation of Japan cartoon and caricature from classical Chinese literary masterpieces is a collection of inheritance and subversion. Although the Japanese manga “Fengshen Kingdoms” are large scale subversion of the ancient Chinese original fiction in the plot arrangement, the character image mold and ideological connotation, to some extent, it is also very good inheritance of the original a powerful and unconstrained style rich imagination, deconstruction of sacred and solemn spirit of the game the intrinsic charm. The Japanese animation industry using the “Parody” of art, is the Chinese classical culture resources of a “classic reproduction”.

Key words: Japanese animation; 《Fengshen kingdoms》; Chinese classical cultural resources; Parody

动漫是高度依赖文化资源的视觉艺术,它的价值不仅仅是动画技巧的开拓,更是对人类历史、现代生活的重新诠释与传承。众所周知,日本动漫具有多元文化融合的特质,既重视从自身传统风俗习惯里寻找题材,又擅于从亚洲邻国乃至欧洲各国文

化经典中汲取养料。在众多取材于中国古典文化题材的日本动漫作品中,漫画大师藤崎龙的经典漫画《封神演义》给人留下非常深刻的印象。走进这部改编自中国明代同名神魔小说,被誉为“日本漫画业巅峰之作”的作品,人们看到的是用手机与元

收稿日期: 2012-09-13

基金项目: 湖南省社会科学基金项目“文化资源与湖南省动漫产业可持续性发展战略研究”(05ZC48)

作者简介: 黄蓉(1972-),女,湖南常德人,湖南大学副教授,博士,主要从事中国现当代文学和动漫文化研究。

始天尊联系的年轻帅哥姜尚变身为头顶美丽光圈的纯洁天使——普贤真人,而原著中端庄的女媧娘娘则变成了奇怪的外星人形象……。天马行空的想象、无厘头的打趣以及对原著世界观的大胆颠覆和解构堪称惊世骇俗,使得整部漫画作品充满强烈的后现代解构主义风格,可以说,这部漫画为原小说注入了新的活力,以另类的角度赋予了原著蓬勃的生命力。

下面,笔者将通过分析藤崎龙的漫画《封神演义》解构中国古典神魔小说《封神演义》的方式与途径,来探讨日本动漫业对中国古典文化题材的消费与再生产的问题。

—

在笔者看来,藤崎龙的漫画版《封神演义》对中国同名古典小说原著的改编主要体现在情节布局、人物形象塑造及思想内涵等三个方面。

(一)情节布局方面

《封神演义》原书共100回,约60万字左右,最初刊印于明代万历年间,是中国古代一部十分奇特的长篇小说。从整体剧情来看,是以中国历史上一个重要的事件“武王伐纣”为主导线索。《封神演义》的情节、人物很多源于民间,包括民间世人的累积创造。如辅佐周武王的姜太公、莲花化身的哪吒三太子,神通广大的杨戩等等……,都是中国民间广为流传、深入人心的艺术形象。原著小说《封神演义》的作者以宋元讲史话《武王伐纣平话》为基础,博采民间传说,并加上自己的虚构,演绎成了这部神魔小说《封神演义》。小说展现了关于殷周“氏族国家”之间的战争和“武王伐纣”这一中国重大历史事件,在批判纣王的暴虐中,也掺杂了一些荒诞不经的神魔情节,并且突出地增补了关于神魔斗法的描写。客观地说,这部作品尽管为人们展示了一个奇幻无比的神魔世界,但是小说《封神演义》在中国古典名著中并不出彩,鲁迅先生曾评论它的艺术成就“较《水浒》固失之架空,方《西游》又逊其雄肆”^[1],在文学史上只能跻身于二流小说之列。

中国古典小说《封神演义》在江户时代(1603—1868年)传入日本。日本无穷会藏周之标序的明刊《封神演义》,全书分十卷,每卷十回,内容

与今本比较,除了回目文字稍有不同之外,其他则完全相同^[2]。1977年,日本有了全译本的《封神演义》。1996年,著名漫画家藤崎龙在这基础上创作了漫画《封神演义》204回,并于1999年拍成TV动画,结果大获成功。

尽管日版漫画《封神演义》的情节发展与原著大体保持一致(同样以三千年前的中国殷朝末为背景展开故事,以封神计划为线索,描绘了太公望姜尚帮助周朝灭商,在人间与仙界之间建立一个神界,使人间恢复平静和安宁的行动)。然而,藤崎龙对原著进行了大刀阔斧的改造,整体思路上加快叙事节奏、增加故事悬念,使之更适合当下读者的阅读习惯和审美心理。

首先,他调整了整个故事发生的时间顺序。原著中,早在邓九公出征之前,闻仲就于绝龙岭归天,而漫画中把闻仲变成一个极厉害的高手,安排在金鳌岛内之战。这样使情节更紧凑,利于塑造闻仲悲情英雄的形象,而在原著中总令人感觉这位殷太师未能显出应有的分量。

其次,原著和漫画里,战争都占了很大的部分。原著中仙道体系人物众多,要把如此庞大的阵势完全用漫画来表现出来是十分困难的。藤崎龙根据漫画审美艺术特点作了必要的删减、简化与改编。战争发生的场所也有所改变。原著是两兵对垒的沙场,而漫画里几乎全是科幻小说的实验室。闻仲所带领的金鳌岛变成了一个大机器,进阵的打斗更是现代化了,这就使得漫画的审美情境和原著迥然不同。

(二)人物形象塑造方面

一个漫画作品要成功,塑造个性鲜明、生动的人物形象是关键。藤崎龙完全颠覆了原作的人物造型和性格特点,在他笔下,漫画人物形象不但栩栩如生,而且“后现代感”十足,令人耳目一新。

首先,漫画版《封神演义》的人物不是千篇一律的扁平形象,而是有七情六欲、个性鲜明又有数不清性格弱点的形象。这里没有绝对的好人与坏人之分,每个人物的存在都有他的理由和精彩。例如,原著中的姜子牙摇身一变,成为了一个有点小聪明、有点无赖、但又极有领导才能的少年“太公望”。从性格上说,太公望表面上是个什么事情都

漫不经心的,其实内心却是十分清楚,看起来技能不高,为达目的不择手段,实则具有超强的领导才能,反应敏捷。“JUMP 史上最无赖的男主角”的他,爱耍赖,滑头与肆意大笑,但是他又是最认得清过去与未来、目的与责任的人。这样的改编使得太公望真的成为一个有血有肉的人,他既有高尚的特质,亦有人类常有懒惰和懦弱。

再比如“妲己”。妲己是中国古典名著里“红颜祸水”式的经典女性形象。她美丽而残忍。小说原著里,她只是受命于女娲的妖精,个性如何基本上都被她的残酷行为所淹没了。而在漫画中,妲己的造型十分摩登,个性也十分鲜明。妲己不仅没有受命他者,更是个野心家。她一出场仿佛成为了整个游戏的操纵者,她游戏的对象不是别的,是整个生灵,她是女娲的唯一合作者,却也妄想代替女娲的角色。此外,藤崎龙赋予了妲己更人性化的内涵。从她与众姐妹的友谊,到最后即使消失,也以最后的力量赐予王贵人的生命,都可以见出新版妲己也是有情有义的女子,令人眼前一亮。

第二,漫画的人物造型极具视觉冲击力,强烈的现代感彻底颠覆了原著,使其带有鲜明的日本少年热血漫画典型特征。“太公望”是典型日本少年漫画里的高中生形象,文弱却双目有神,表情夸张时,头像则变成驴的形状,一洗人们熟知的原著里七旬老人姜太公仙风道骨的形象;再比如漫画版少年英雄黄天化,一身现代战士的造型,出场的时候嘴里总是叼着一根烟;赵公明以一身贵族的打扮出场,与他追求华丽的梦想相符。

第三,藤崎龙在刻划人物形象时设计了许多精彩有趣的细节,使得漫画中的人物形象显得血肉丰满、真实可信,更符合情节发展及人物性格自身的逻辑。土行孙强娶了邓蝉玉,明显是个拉拢的计策,可是原著却冠之以“天定”之名,而在漫画里的改编就显得合理了,把邓蝉玉设计成主动追求土行孙,这样反过来的“美男计”就顺理成章了。

(三)文化内涵方面

《封神演义》这部神魔小说所蕴涵的中国古典文化和思想虽然是多元化的,但从贯穿全作品的“天命”、“神鬼灵应”、“报应”的宿命论观点来看,决定整个小说氛围的当属“道教文化”。在原著小

说里,这种天命的观点与商亡周兴、两派的纷争的情节紧密结合。虽然有时候会让情节的衔接过于牵强,但总的来说,还是表达了对仁政的一种向往。天命论还有个表现是“顺天者存,逆天者亡”:凡是顺应天意的、符合天数的人自然平安,如姜尚;而那些在封神榜上有名的人,有的即使是忠良,却难逃牺牲,如土行孙夫妇,黄飞虎父子。

与原著小说中浓郁的宿命论相反,漫画版《封神演义》高扬人的价值与力量,人物形象面对悲惨的宿命毫无消沉之态,都以昂扬的斗志与积极进取的精神与命运抗争,奋力挣脱宿命的魔掌。如:杨戩终于可以不在乎自己妖怪仙人的身份,坦然把自己的过去告诉大家,最终成长为一位真正的勇士,可见作者藤崎龙根本无意让漫画版《封神演义》来传播中国道教文化,而是以夸张甚至戏谑的手法对原著进行根本性的改编:只保留了原著大致故事框架与人物形象的某些元素,却大量融入了日本少年热血漫画常见的奋斗主题,淋漓尽致展现了日本民族的思想观念、审美趣味与行为模式。例如日本是个非常讲求团队精神的国家,漫画版《封神演义》中就连开始桀骜不逊的哪吒,到后来还是听命于全局。

二

尽管日本动漫版的《封神演义》大尺度颠覆了中国小说原著,但某种程度上它又很好地传承了中国古典小说原著天马行空的丰富想象,及在轻松诙谐中消解宗教的神圣与庄严的游戏精神这一内在神韵。

“武王伐纣”在明代小说原著《封神演义》中实际上不过是个故事框架,其中不仅那些仙道神魔的争斗属于想象,许多情节、人物以及人物的思想行为,也都以文学的方法想象创造出来的。宋元明清距离殷商时代已有二、三千年,人们对于上古社会的政治、经济、军事情况及人们的行为方式、风俗民情、服装饮食等一切都已十分隔膜。无论是早先说书人还是后来《封神演义》的编写者,都不过是根据自己的知识、阅历和想象来表达对历史与现实的理解,认识和评价。《封神演义》真正让人大开眼界的是作者丰富的想像力以及广博的道教知识,他压根

就没想把小说文本定位于正经八百议论历史短长的话语格调上,而是为作品披上宗教的外衣,但却蜕去贵族宗教的神圣与庄严,借民间宗教中的轻松、通俗、平易、热闹,采用了一种更引人入胜,更易于被下层民众乐于接受的游戏笔法来演绎。他所虚构并生动描绘的各色神奇莫测的仙道神魔人物和匪夷所思的法宝争奇斗艳,大大增加了作品的趣味性和娱乐性,赋予了这部小说强烈的“魔幻性”趣味,使读者明知其荒诞不经,却喜读乐读,爱不释手^[3]。

事实上,《西游记》、《三国演义》、《封神演义》等中国小说名著早在江户时期(1603—1867年)传入日本,这些故事在日本传播的数百年间早已家喻户晓,从文学到漫画,到木偶连续剧,到电脑游戏,……各种形式的表现方式真可谓层出不穷。无怪乎今天的日本动漫中大量存在着中国传统文学的元素,直接取材于中国神话传说或中国古典文学题材的作品可谓不胜枚举:日本动漫中,除了本文着重提及的明代神魔小说《封神演义》之外,中国古典小说名著《西游记》和《三国演义》是被日本艺术家反复改编频率最高的两部古典文学名著,它们中不乏优秀之作。鸟山明的《龙珠》系列动画片里很多人物形象、情节都和《西游记》相似,至今连载的日本动画片《火影忍者》里主角“鸣人”最拿手的绝活变身术、分身术很明显是从《西游记》孙行者的七十二变中嫁接而来。

经过多年来几乎不间断的改编,当今的日本动漫界对中国传统小说资源的消费越来越向“娱乐”化、“恶俗”化发展,单纯以颠覆、戏谑原著为乐。比如:峰仓和也的动画连续剧《最游记》把小说原著《西游记》恶搞得面目全非:动画的背景变成了现代,唐三藏的坐骑不再是白龙马,而是酷劲十足的吉普车,师徒西行的目的不再是取经,居然变成了“阻止牛魔王复活”。但最令人大跌眼镜的或许是动画人物角色的设定,比如,唐三藏不再是满嘴阿弥陀佛的文弱书生,而是一个叼着烟、手拿一把枪、本领高强、脾气火爆的酷哥……^[4]

由此可见,日本动漫对中国古典文化资源的消费与再生产,是集传承与颠覆于一体的。如何看待这种现象?笔者倾向于将之归结于民族差异和文化传播中运用的“戏仿”艺术手法,是对中国古典文化资源的一次“经典再生产”。

所谓“戏仿”(parody)是“滑稽模仿”(burlesque)的特殊类型,是指人们耳熟能详的文学经典被其后的作家所利用,改写,戏仿,在作品内容与形式、主题与表达之间构筑隔阂,使文本产生“熟悉的陌生化”,达到戏谑、滑稽的审美效果。^[5]“戏仿”作为后现代创作的表现手法之一,被广泛运用到文学、音乐、绘画和影视中。创作者可以用调侃、嘲讽、游戏甚至致敬的心态模仿原作;而观众在仿文的夸张和戏谑中,体验到自由、解脱的快感。

因此,对于那些被日本艺术家以他者立场大行“戏仿”之道的作品,我们必须辩证地来看:一方面应高度警惕其扭曲中国文化,从而可能影响我国青少年对传统文化认知的负面因素;另一方面,又要透过这些作品,很好地汲取日本动漫对他国丰富的历史文化资源进行创造性开发的成功经验,为当前亟待大力开发本国历史文化资源的中国动漫界提供新思路。

参考文献:

- [1] 鲁迅.鲁迅全集:第九卷[M].北京:人民文学出版社,1995:170.
- [2] 王平.明清小说传播研究[M].济南:山东大学出版社,2006:560.
- [3] 刘彦彦.论《封神演义》的戏笔及其社会文化背景[J].中共郑州市委党校学报,2006(6).
- [4] 刘康.对话的喧声——巴赫金文化转型理论[M].北京:人民出版社,1995:166.
- [5] 陈静薇.日本动漫与中国文化元素[D].济南:山东大学,2010.

责任编辑:卫华