

视像文化对儿童文学的多维影响

□方卫平

随着图像技术在当代主流媒介领域主导地位日益确立,我们越来越强烈地感觉到,我们正身处在一个以视像为基本传播媒介的“读图时代”。受到这一视像文化的强势影响,近一个世纪以来,儿童文学也经历了一个显而易见的视像化进程——儿童文学作品除了呈现为传统的纸质文学文本外,还拥有了比过去更为丰富的视像呈现形态。

其一是儿童漫画与儿童文学。儿童漫画的发展受到成人漫画传统的滋养,它一方面扩展了成人漫画的讽刺传统,另一方面又发展出了一种儿童漫画的独特美学,从而同时受到成人和儿童的欢迎。20世纪二三十年代,比利时作家埃尔热创作的儿童漫画作品《丁丁历险记》,德国画家卜劳恩创作的《父与子》等作品,中国漫画家丰子恺创作的儿童漫画、张乐平创作的《三毛流浪记》等作品,就是同时面向儿童和成人读者的经典漫画作品。

儿童漫画与儿童文学的关系十分密切。由于儿童漫画是以儿童为接受对象的图画故事,除了主要使用画面语言外,其叙事的题材、方式等实际上遵循着儿童文学的内在规律。因此,某种程度上,儿童漫画也可以视为图像化的儿童故事。比如日本漫画家藤子·F·不二雄的著名漫画作品《哆啦A梦》,其中的每一个相对独立的叙事片段,其就是一个特定题材的儿童故事,它与儿童文学中的系列儿童故事类作品在根本的叙事形态上是一致的。同时,儿童漫画作品中也有文字叙事的参与,有些漫画作品中,文字还占据了主导叙事的地位,漫画则主要用于制造和渲染故事情节与趣味。例如20世纪70年代,法国作家勒内·戈西尼与画家雅克·桑贝合作的《小淘气尼古拉》的漫画故事,其中支撑故事主要情节的,即是由文字构成的儿童小说部分。

其二是儿童影视与儿童文学。儿童影视是随着电影技术的发展普及而兴起的一类新兴儿童文化形态。早期儿童影视与儿童文学之间存在着直接的改编承袭关系,儿童文学至20世纪积累起来的许多经典作品,为儿童影视作品的制作提供了重要的蓝本。19世纪末20世纪初,早期儿童文学刚刚开始兴起,一些家喻户晓的经典儿童文学题材就曾被用作电影制作的故事素材。例如,20世纪上半叶,作为儿童影视行为先驱的迪斯尼早期动画就曾借用《爱丽丝漫游奇境记》的主角和幻想灵感。

一个多世纪以来,我们可以随便列出一长串被改编以及反复改编为儿童影视作品的国外儿童文学经典:《小妇人》《绿野仙踪》《苦儿流浪记》《随风而来的玛丽·波平斯阿姨》《彼得·潘》《彼得兔的故事》《小公主》《铁路边的孩子》《小熊维尼·菩》《丛林之书》《绿山墙的安妮》《夏洛的网》《精灵鼠小弟》《查理和巧克力工厂》,“纳尼亚传奇”系列、“魔戒”系列,当然还有近年风靡全球的“哈利·波特”系列,等等。在中国,《宝葫芦的秘密》《小兵张嘎》《城南旧事》《霹雳贝贝》《大头儿子小头爸爸》等一批影响一代人的儿童影视作品,也是在优秀儿童文学作品的基础上改编拍摄而成。

电影和电视首先是一种信息传播和呈现的技术,它要成为一种文艺作品,其技术还必须获得文学性的支撑。通过改编知名儿童文学作品生产的儿童影视之作,正是通过这一便捷的方式获得了文学性的保障。这其中,主要表现儿童生活题材的电影、电视剧多选择儿童小说为蓝本,儿童动画则多以童话故事为蓝本。

儿童影视在借用儿童文学资源的同时,也给儿童文学带来了新的艺术表现维度。影视技术除了能够以视像的方式呈现儿童故事的情节之外,也以视像的优势拓展着儿童文学的幻想奇观。看到《彼得·潘》中那座不老的永无岛以梦幻般的方式忽然出现在我们眼前,它所带来的视觉想象的瞬间冲击,是描述性的文字阅读无法比拟的。今天,随着新的影视表现技术的迅速开拓,儿童文学的幻想奇观效应在视像屏幕上得到了前所未有的加强。我们会看到,这一视像化的进程,也在内地改变着儿童文学的一些审美特质。

其三是儿童电子游戏与儿童文学。相比于儿童漫画和儿童影视,儿童电子游戏是更具当代性的一类儿童文化产品。基于现代电子技术的儿童电子游戏是一类视频虚拟游戏,它的兴起既依赖于电子技术的开发,也与当代童年环境的变迁有着很大关联。由于当代社会儿童的理念、教育、生活环境等的复杂变化,儿童的户外游戏空间在急速缩小,儿童电子游戏文化正是在这一背景下得到了迅速兴起,它在一定程度上起到了替代传统儿童游戏娱乐的功能。电子游戏显示的视像性、游戏性和操作性,使它成为了现代儿童十分青睐的一种文化娱乐方式。

乍看之下,电子游戏与文学之间在形态上相距甚远,但两者有一点是相通的,即电子游戏与文学一样,都为其受众提供了一个虚拟的叙事体

验空间。儿童电子游戏是以儿童为目标受众的虚拟叙事游戏,在这一点上,它与儿童文学也有着内在的联系。我们看到,在当代,一些儿童文学作品一旦被成功改编成影视作品并引发显著的受众效应,相应的儿童电子游戏产品也会随即跟上,许多儿童电子游戏也沿用并发展了经典儿童文学作品中的角色、母题等。这样看来,儿童文学为儿童电子游戏的开发提供了特殊的文学资源。

同时,一些作家和出版社也在尝试把电子游戏的创意与传统的儿童文学文本结合,创造出电子时代的儿童文学新文本。这一尝试改变了传统儿童文学的文本形态和接受形态。我们知道,传统的儿童文学文本是纸质印刷品,儿童阅读这些文本的过程,也是一个由文本到读者的单向接受过程。而纳入电子游戏的文本之后,儿童读者和游戏者就可以在纸质文本的阅读之外,直接参与到游戏文本的再生产过程中。比如由美国学院出版社出版的“39条线索”系列,就是尝试将传统纸质儿童文学作品与儿童电子游戏相结合。儿童在阅读文本的同时,可以凭借自己对于个中角色关系、情节线索的把握,参与到相应的电子闯关游戏中。这样的结合无疑大大增强了儿童文学文本的操作性。

以上种种当代儿童文化产品,将传统儿童文学日益带入了一个新的视像媒介领域,给儿童文学带来了新的发展气象。

首先,新的儿童文化产品与儿童文学相结合,扩大了儿童文学的传播环境。与儿童文学相比,儿童漫画、影视、电子游戏等文化产品,其大众化的特征更为明显,受众对象也相应地更为广泛。近年来,影视领域还出现了这样一个现象:许多在过去由儿童文学改编而来的儿童影视作品,像“纳尼亚传奇”系列、“魔戒”系列、“哈利·波特”系列等,其受众中不但有数量众多的儿童,而且包含了越来越庞大的成人受众群体。我们可以试想,看过“哈利·波特”系列电影的观众,其规模一定比读过这一小说系列的读者更为庞大。事实上,这些以儿童文学作品为依托的文化产品,在其最初生产的时候,它的目标读者群就已经超越了单一的儿童群体,而包含了一大批成人观众。这样,一批由儿童文学作品衍生而来的儿童文化产品,也把儿童文学带入了一个空前广泛的接受状况中。尽管这一接受的方式与传统的阅读存在着很大的差异,但我们还是要首先承认它对于儿童文学的强大传播功能,因为正是这一传播效

应在很大程度上推进了儿童文学的当代繁荣。

其次,新的儿童文化产品与儿童文学相结合,丰富着儿童文学的当代形态。在当代,儿童文学不仅以纸质文本的形态继续发展,而且以特殊的方式衍化入动漫、电影、电视等形态中。今天,一部儿童文学作品的可能形态变得十分多样,不少受到市场欢迎的作品往往既有纸质文本,也有影视文本,同时还有电子游戏文本。这就造成了当代儿童文学文本的一种“立体”的存在。同时,许多儿童动漫、儿童影视、儿童电子游戏产品尽管并不与既有儿童文学作品发生直接的关联,也沿袭和继承了儿童文学独特的“文学性”,不论它们是否直接从已有的儿童文学作品改编而来,它们实际上都可以看作儿童文学在当代的隐性存在形态。

再次,新的儿童文化产品与儿童文学相结合,建构着儿童文学的当代美学。儿童文学不但为当代儿童文化产品提供了重要的资源依托,它自身的内在美学也接受着新的儿童文化的影响。随着儿童动漫、儿童影视和儿童电子游戏等视像媒介儿童文化产品的流行,它们视像叙事艺术也对儿童文学的当代创作发生了深刻的影响。今天的许多儿童文学作品受到这些视像文化的影响,其画面感、动作感明显增强,一些作品带有明显的视像呈现意识,其叙事语言充满了影视场景特有的视觉效果,并且常常致力于渲染这种视觉冲击感。

然而,这些视像化的当代儿童文化产品的流行,同时也给当代儿童文学造成了一些不利的影响。这主要体现在两个方面。

第一,视像类儿童文化产品的流行,挤压着儿童文学的阅读空间。

随着视像类儿童文化的兴起,儿童消耗在这类文化产品上的闲暇时间也在不断增加。而相比于阅读,一种视觉性的观赏行为无疑是更为轻松和惬意的。在纸质儿童文学文本的阅读中,儿童要领略作品的乐趣,就要自行完成从抽象的文字编码到对应的形象意义的转换。这就对儿童的语言能力、理解能力和想象力提出了一定的要求。而在视觉媒介的儿童文化产品中,得到呈现是直观的形象而非抽象的符号,这意味着,儿童不需要花费太多思维的力气,就能很方便地直观到相应的语言叙述内容。两相对比,儿童文化产品显然更能带来一种轻松的生活娱乐体验。因此,在面对同样的视觉儿童文化产品和纸质儿童文学

作品时,孩子们通常的选择倾向是不言而喻的。在这样的情况下,尽管新兴的儿童文化产品在很大程度上继承了儿童文学的叙事传统,但纸质儿童文学的阅读空间却在不断受到挤压。

然而,不论儿童动漫、影视、电子游戏等儿童文化产品与儿童文学之间存在着多么密切的亲缘关系,它们是不能代替童年生活中的儿童文学阅读活动的。这一点也得到了当代许多儿童教育者的强调。纸质文学文本的阅读体验包含了一种内涵丰富的逻辑思维和情感培育,正如尼尔·波兹曼在其《娱乐至死》一书中指出的那样,书籍的阅读有助于培养“富有逻辑的复杂思维”、“高度的理性和秩序”等,这一切是图像化的文化“娱乐”所不可替代的。因此,如何使儿童文学的阅读在当代儿童流行文化的语境中承担起童年不可或缺的精神培育功能,是当代儿童文学发展面临的一大挑战。

第二,视像类儿童文化产品的影响,窄化着儿童文学的艺术生态。

儿童漫画、影视等文化产品在一些方面拓展了儿童文学的艺术表现力,但在另一些方面限制了儿童文学艺术生态的多样化。漫画、影视、电子游戏等当代儿童文化产品主要是通俗文化的产物,它们寻求最为大众化的消费群体,又往往带有鲜明的商业营销目标。受到这一基本文化定位的影响,它们往往不惜以各种方式迎合儿童读者中最为流行的那些文化娱乐需求。这就容易导致其文化表现内容和方式的单一化。现实正是如此,哪一类题材或类型的作品受到儿童受众欢迎了,便会出这类产品扎堆生产的情况,而在批量化的商业生产机制中,这些产品的质量又难以得到保证。这一趋向直接影响着与各类儿童文化产品密切相关的儿童文学的艺术创作,同样的问题也正出现在当前儿童文学的出版市场中。

同时,由于通俗文化本身较少包含文化伦理方面的自我反思机制,因此,在这类文化产品的生产中,商业利益也很容易凌驾于文化利益之上,造成对文化自身的伤害。这也是为什么一些带有“恶俗”倾向的文化内容往往容易出现在儿童漫画、影视、电子游戏等产品中。这也不可避免地对当代儿童文学的艺术生态造成负面的影响。

因此我以为,在我们这个时代,儿童文学和儿童文化从业者不仅需要有更宽广的艺术视野和追求,也应当具有更自觉的伦理责任和担当。

短评

王泉根新论集《儿童文学的精气神》:

充满问题意识 显示中国特色

□张锦贻

这本近50万字的书,是王泉根近年来理论研究成果的总结,也是他第10本理论集。时代场景和文坛情景一时变迁,一路变动,不变的是书中的精粹文笔和精深见识,在当下有限的儿童文学论集中尤值得关注。首先,它的眼光集在新世纪中国儿童文学的新发展,从“中国儿童文学60年”绵延到了现时,所探究的问题均为当下热点,所论及的作品皆是当代佳作;既是历史的,又是现实的,既是宏观的,又是微观的;既可感可触,与广大读者零距离,又深思深想,将儿童文学研究引向深入。其次,它不拘囿于纯儿童文学研究,而是集创作、理论、出版、阅读于一体,书中四辑,有机地形成一个“儿童文学系统工程”建设;而且,因其目光深切、透彻,剖析生动、缜密,使全书中的百篇文章集结为一种有观察、有根据、有批判、有反思的内在的融会贯通。虽很学术、很理论,却很平易、很鲜活。

书中的亮点就由此一个个显现出来。亮点一,站立在新世纪新时代的前沿,却以“中国儿童文学60年”为基地。既敏锐地发现中国儿童文学在时代发展中已经显示的或仍被遮蔽的一些问题,又细心地提炼能够推动中国儿童文学不断前进的丰富智慧,问题意识明朗,使理论研究上的每一步,都踏实而结实,都有独到的见解。

开卷首篇《中国儿童文学60年的发展思潮、艺术成就与诗学内涵》,就从儿童文学60年经历中,提纲挈领,凸显儿童文学发展中的根本问题。……有什么样的儿童观,就有什么样的儿童地位、权利、生存状况,也就有什么样的儿童文学的价值取向、文化选择、审美追求与艺术章法。我们完全可以这样说,在一切儿童文学现象背后,有一双无形的手在掌控、规范着儿童文学,这就是成人社会的“儿童观”。

儿童观,是一个理论问题,更是一个实际问题;而且是一个与时俱进、有着强烈的时代内涵的复杂问题;又是一个常常被埋没于当下儿童的表层生活之中的现实问题。正由于此,抓住思想观念问题,就抓住了儿童文学这根链条的中心环节,一切都迎刃而解。也正由于此,书中的其



他论文就能有序开展并深层拓展,进而论及:“从成人中心主义转向儿童本位”、“从一把尺子到细分读者”、“从单一模式到多元共生”等等。值得注意的是,王泉根在做中西方儿童文学比较研究时,也始终贯穿着“儿童观”这个中心问题。如他在《新世纪中国儿童文学的外来影响与对外交流》中写到:

……《哈利·波特》创作的重要思想是儿童本位,作家是站在儿童立场,以儿童的视角进行叙事,为儿童说话,为儿童争取权利。这对国内儿童文学也有一定影响。

虽然早在五四时期就已经提出了儿童观的问题,但是在当下全球化语境中,在崭新的现代化进程中,这三个字,已具有了新的意蕴、新的意义。

亮点二,站立在新世纪新儿童观的立场,却以光大中国传统文化为己任。在理论——实践——理论的升华中,记录着对当下儿童文学的感受,抒发着自己从不同角度、不同侧面的感触和感悟,洋溢着对中华传统文化无可置疑的认同和毫不犹豫的追寻。这种执著的精神,是一种无法割断的文化传承。通过这样的传承,绵延五千年的中华文化,在新世纪儿童文学领域中生根,开出新的花,结成新的果。从书中可以看到王泉根儿童文学理论的中国特色、中国话语。

读一读他在《动物文学的精神担

当与多维结构》开头部分所写:

中国的《诗经》开篇即是“关关雉鸣,在河之洲”。一种叫“雉”的美丽鸟儿,亭亭地栖在波光潋滟的河中央,关关地鸣叫着,开启了中文的华美篇章。孔子说,诗的作用在于“兴观群怨”,可使人“多识于鸟兽草木之名”。孔子的诗教,岂止是希望人们熟识鸟兽草木之名而已,而在于引领众生俯仰天地,万物一体,扩大心性,到达厚德载物、天人和谐的仁道之境。

王泉根以精彩的思辨、优美的文笔,把中国优秀的文化积淀与当代正在崛起的动物文学相结合,艺术地探讨动物文学的源头,并不露声色地驳倒了动物文学是域外传人的不确实的说法,揭示了中华文化底蕴的深邃和美丽,充满传奇,显示独特。

再读《张之路:〈千变之舞〉为少年儿童与中国文化“给力”》:书中所有的人与字、字与字、字与事,都是在特定的汉字世界展开的,真所谓天马行空,妙造自然,吞吐大荒,张力弥漫。

……他表现的是汉字的较量,但是背后是博大精深的中国文化作为他坚强的平台。这使他的小说有了非常深厚的文化的意味。我们看完这个小说,对汉文化和传统文化产生了深深的敬畏的情感。

文章谈及儿童文学创作中因作家的想象和创造而呈现的与传统文化似远实近的承扬关系,笔致简,情意深,对民族优秀传统文化的深情透彻纸背。新世纪中国儿童文学对传统与现代、历史与现实的相承相接,对优雅与平易、深刻与浅近的相融相合,都寄寓于中国气派、中国情韵的论述之中。

亮点三,站立在新世纪儿童文学全面开放的平台上,却以“民族自己的本土原创”为准则。一边考察新世纪中国儿童文学的现状,一边对具标杆性、代表性的作家作品进行精到解析和点评。尤其注意将每个作家作品置于具体的历史语境中,看他们面对的儿童阅读状态,看他们在创作上的独特贡献与艰难突破,更注入了自己挚爱儿童、热爱生活、珍爱儿童文学的思想情感,使儿童文学理论、评论具有暖融融的情性和活泼泼的诗意,

显示出一位资深学者的学术品格和艺术个性。

如在《丰子恺的儿童世界》中写道:

丰子恺特别喜欢孩子、热爱孩子,甚至到了“崇拜孩子”的地步。……为此他还满怀惆怅地写了一篇《送阿宝出黄金时代》的散文,既为自己的儿女长大而欢欣,又为孩子告别童年而伤心。

……笔下的儿童漫画,无疑是现代中国儿童漫画的巅峰之作。画中的儿童,那种态、那种趣、那天真、那快活劲,使人看了真恨不得自己化身成画中的儿童,重回儿童时代去。

如,在《大自然文学的特征与刘先平的意识》中写:

刘先平曾五次上青藏高原,四探怒江大峡谷,三次穿越柴达木盆地,两次穿越塔克拉玛干大沙漠,直达帕米尔高原,朝拜万山之祖。刘先平在用腿丈量大自然壮美版图、用笔抒写大自然雄浑气象的同时,他的文学观、价值观、世界观也随之发生了深刻变化。

……他像一个叶圣陶童话《稻草人》里的目睹现状却无法改变现实、心有余而力不足的稻草人那样,只能叹息。但他是坚定的,忧伤与愤怒使他“更加努力地呼唤生态道德的建立,也更寄希望于孩子”。

王泉根采用散文式的白描手法、深情的语言,把一个作家、作品表述得特征明朗,个性彰显,意蕴高远又饱满丰富,且时代气息浓郁,蕴藉地传达出一个深层的文化话语:“一个作家,无论是为成人创作,还是为儿童创作,创作思想的正确至关重要。也令读者自然地领悟到一个至关重要的美学问题:文学作品的价值,就在于它的情感价值。儿童文学尤其如此。

这是怎样的一种评论境界呢?严谨、深邃、温暖、活泼。从读者的角度,这种最简单、最清晰,而又最真切、最实在的评论,童心的律动、文体的韵致,尽在平实中显现。

论集中亮点熠熠闪闪,分明可见,王泉根善于从最受儿童喜爱的作品下手,横切面儿童文学历史悠长、意蕴悠远的崭新面貌,因此将严肃的理论研究变成雅俗共赏的文字。

科幻文学状况如何? 不同人会有不同的看法。在世界范围内,有关科幻已死的说法每过若干年就会重新出现一次。但是,纵观当代科幻出版市场,《三体》在内的作品还在热销,拍摄国产科幻电影的呼声还在增长,而奥斯卡奖颁发给《地心引力》,这些都给科幻的发展重要的推动。

为了解决有关科幻发展道路的疑问,近日,来自北京师范大学、东北师范大学、日本福山女子学园大学、北海道北星学园大学和《科幻世界》杂志社的专家聚集一堂,举行了一次“中日科幻对话”,讨论的议题是:2024,科幻还存在吗?

科幻作家、北京师范大学教授吴岩发起并主持了这次活动。他在解释活动的宗旨时提到,日本跟中国在科幻的文化背景、发展道路上都具有一定程度的相似性。但日本和中国都感到,科幻领域存在着销量下降、核心读者减少等共通的危机。各国怎样认知这样的危机? 怎样解决这样的危机,是对话的主题。

多数对话嘉宾几乎一致赞同“十年后科幻依旧存在”的说法,但也都对其不容乐观的发展前景表示担忧。

日本福山女子学园大学的长泽唯史教授指出,当下“纯科幻”市场虽在萎缩,科幻作为“类型文学”的发展确实前途堪忧,但科幻走出“类型”的圈子,向“主流文学”抑或“先锋文学”共同发展,则可能被读者接受。北海道北星学园大学立原透耶教授从创作角度出发,结合日本当今轻小说、历史小说等文学类型走红的现实,提出类似设想——如果科幻文学能适当融合其他文学样式,借鉴其长处,则将获得巨大的市场潜力。《科幻世界》主编姚海军认为,科幻要生存出路有两点:科学作为科幻文学的内核,只要科学不断进步,科幻就能获得长足发展;中国科幻必须找出自己的前进之路,也即“寻根”之路——要从中国博大精深的传统文化中汲取资源和灵感,才能取得发展之道。而对于年逾古稀的“科幻老兵”、东北师范大学教授孟庆枢来说,文学是人类生存状态的一种特殊表现,其核心是美学的,兼有认识价值、教育等含义。但再把21世纪的科幻套入几十年前西方科幻的定位和框架已然很不适合,“科幻”只是标签,而最重要的是人类有“梦想”之需求,所以人类创造了这种文学。

中日对话会是中国科幻研究历史上第一次直接就一个问题进行的相互对话。青年科幻作家飞氲、夏笳、糖匪、梁清散和科幻迷、北师大科幻与儿童文学方向研究生参加了对话。

(毕坤)

童心世界



春天来了

儿童文学评论

·第350期·

童心园