

# 克里斯·范·艾尔斯伯格凯迪克获奖作品论

余舜雯

(上海师范大学 人文与传播学院, 上海 200234)

**【摘要】**克里斯·范·艾尔斯伯格, 美国著名的图画书创作者, 三次获得凯迪克奖, 作品受到了美国乃至世界各地儿童的喜爱。本文探讨了其三本凯迪克获奖作品的主题、结构以及画面呈现。

**【关键词】**图画书; 克里斯·范·艾尔斯伯格; 凯迪克奖

**【中图分类号】**I712.078 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1883(2010)01-0063-03

克里斯·范·艾尔斯伯格是美国著名的图画书创作者。他曾三次获得凯迪克奖, 他的三本图画书被改编成了电影并得到了很好的反响。有人说, 他是自《野兽国》的作者莫里斯·桑达克以来, 美国最才华横溢的图画书大师。由于图画书的阅读人群通常定位在低幼的儿童, 大多数的图画书又有着相对明晰的情节线索和主题指向, 而且画面多采用平面。常常包办图画书的文字与图画的艾尔斯伯格, 其作品却有着相对的多义性和显著的个人特色。他的三本凯迪克奖获奖作品:《魔法奇花园》、《野蛮游戏》、《极地特快》虽然创作时间不同, 各自独立, 却有着相似的结构线索与主题联系, 就像作者第一部作品中出现的小狗阿飞在以后每部作品中都在某个角落让你产生似曾相识之感一样。下文将对这三本图画书作品的文图呈现进行具体分析。

## 一 主题与结构: 模糊“二元对立”

结构主义有所谓“二元对立”的概念, 即“对立的观念通过各种方式互相冲突又互相关联, 形成文化、工艺品以及文学文本的结构”<sup>[1][23]</sup>这样的对立在儿童文学作品中常常出现: 人/动物、无趣/冒险、善良/邪恶、机智/愚昧, 有人说, 二元视角的建立和永存与儿童文学领域所特有的“成人作者”与“儿童读者”本身之间的鸿沟有关。艾尔斯伯格的三本获奖图画书中也有着明显的可以产生对立的二元, 那就是“现实”与“幻想”、“相信”与“怀疑”(或者说是“不信”)。但是这些元素并不是司空见惯的以对立形式出现, 它们交织而互相纠缠, 形成了独特的张力。

三部作品都以“现实——幻想——现实”的结构呈现:《魔法奇花园》里, 艾伦帮邻居看小狗, 在遛狗的过程中进入魔术师的花园, 或者说是带有幻想色彩的世界, 最后在担心小狗是否被变成鸭子的沉重心情下回去面对邻居;《野蛮游戏》中, 茱蒂和彼得在父母外出时找到了一个掷骰子游戏玩了起来, 玩着玩着, 厨房就成了幻想世界, 猩猩犀牛齐亮相,

最终这一切却毫无痕迹的宣告复原;《极地特快》里, “我”在圣诞夜呆在床上等圣诞老人, 却等来了开往极地的列车并在那儿得到了圣诞老人送出的第一份礼物, 幻想的终结依然落在了“回家”这个现实的层面。

儿童文学作品中有许许多多的“幻想文学”(英语所谓的“fantasy”)的佳作, 其中的一些往往也是由现实出发最后回到现实, 其中的过渡往往是明晰的。比如刘易斯的《爱丽丝漫游奇境记》, 作品写到爱丽丝的入梦、梦中奇遇以及梦醒, 很明确的告诉读者所谓的“漫游”不过是发生在梦中的。而艾尔斯伯格的这些图画书作品却常常让人难以分辨虚实。进入魔法奇花园的艾伦可能被魔术师骗了, 因为魔术师不可能把狗变成鸭子, 但最后被鸭子叼走的艾伦的帽子却意外地被狗咬着(《魔法奇花园》); “我”可能是在梦中经历了一次圣诞夜极地之旅, 但是“我”以为弄丢了的圣诞老人送的银铃却在圣诞节早晨出现在礼物盒里, 上面还有一张赫然署名为“圣诞老人”留的字条, 暗示昨天的经历不只是梦。三则故事中的一条禁令、一句游戏说明、一张字条, 分别连接了现实与梦幻而帽子、银铃等物品从某种程度上则成为某种曾经发生的痕迹, 增添了故事亦真亦幻的感觉。而且这不是像《爱丽丝漫游奇境记》那样可以明显看到“现实/幻想”的距离, 艾尔斯伯格这些作品以图画书特有的不多的文字篇幅打通了“现实/幻想”, 让这些作品显得与众不同而特色彰显。

另外, 这些作品的最后作者通常会留给人一些悬念, 就是这些让人难辨虚实的故事真的发生过吗, 作品中的人物自己相信吗, 读者会相信吗。《魔法奇花园》的最后, 艾伦都不清楚究竟发生了什么, 小狗是不是被变走、自己是不是被耍; 茱蒂和彼得的棋盘仍然在, 可是曾经出现在房间里的动物还有火山爆发之类的事件是否真的发生; 而《极地特快》

这个故事的背景本身就具有“相信/怀疑(不信)”的二元因素,作者将故事置于圣诞夜,主人公小男孩去了遥远的北极、遇到了圣诞老人。圣诞老人在欧美的文化传统中是唯一的被很大一部分人相信存在的神话般的人物形象,对他深信不疑的通常是8岁不到的孩子,而对此不屑一顾的是长大了的成人。在《极地特快》凯迪克奖的获奖辞里,艾尔斯伯格说,“相信‘幻想’也许会使人缺乏逻辑或者容易受骗,但这确实是一种天赋。”<sup>[2]</sup>“怀疑”的闷闷不乐让艾伦“下定决心再也不要让人愚弄”(《魔法奇花园》);“相信”的快乐让茱蒂和彼得摆脱了无聊的感觉(《野蛮游戏》);“相信”的快乐也让长大了的“我”比“不信”的人更幸运地能听到铃声依旧(《极地特快》)。就像中文版《极地特快》的版权页所写的“心理学家认为:孩子们心中存在着一种相信的快乐。儿童的心理时间比现实更强大。”<sup>[3]</sup>艾尔斯伯格就这样召唤童年和长大的人们心底的快乐。

## 二 画面的呈现:糅合现实与梦幻

相较于这些有着相似线索、结构与主题的故事,艾尔斯伯格的图画风格也具有很强的个人特色。在《魔法奇花园》出版后,书评人认为此书是“图像的杰作”、“插画中的典范”。其实和插画相比,艾尔斯伯格的图画书常常在文字创作方面引发争议,一些人觉得《野蛮游戏》的图精彩程度更甚于文字<sup>[4]</sup>,也有很多人认为他的许多书(就如这三本凯迪克获奖作品中的《魔法奇花园》、《野蛮游戏》)的文字部分看起来更像是一片长篇小说的概要,让人觉得结局太过仓促,与之前的情节没有很好的衔接。也有论者认为艾尔斯伯格与萨尔瓦多·达利、马格立特一样是“超现实主义大师”。在日本,知名作家村上春树也迷上艾尔斯伯格的作品,并称之为“光的魔术师”。1996年,艾尔斯伯格的图画书《野蛮游戏》被改编成电影《勇敢者的游戏》,美国的《人物周刊》以“图画的力量:克里斯·范·艾尔斯伯格的《野蛮游戏》将他推向了好莱坞的畅销排行”为题刊发专题报道。

其实,《野蛮游戏》的图画书原图并非像电影那样采用全彩,而是延续了作者的第一部作品《魔法奇花园》里的黑白二色。在人们的惯性思维中,黑白图画往往暗示着严肃和否定,所以诺德曼认为,“插画家有时也利用黑白图画的这种特性来加强幻想情境的现实性。”<sup>[1][32]</sup>虽然作者本人认为采用黑白色不过是因为自己能熟练运用炭笔并对黑白图片、照片、电影十分喜欢,黑白二色与加强幻想的现实性无关,但是在图画的形象、视角、光影的各个方

面,艾尔斯伯格都能将那些幻想情境刻画得让人难辨真幻。可以说,他用具像的画法展示了某种神秘或者说幻想。

由于艾尔斯伯格在创作图画书之前学的是雕塑并且自认为雕塑才是他的主业,所以他的插画看起来都很具雕塑感。比如《魔法奇花园》中艾伦为追小狗阿飞而进入魔法奇花园那个门时的图片,艾伦和门前的两个雕塑看起来都是以“奔跑中的男孩”为题材的雕像。《魔法奇花园》获得凯迪克奖的很大部分原因也与这一特别的绘画创作手法相关。而在表现“现实/幻想”的角度来说,这些雕像般的图像看起来是精致的、真实的(就像艾尔斯伯格自己曾说的,他在创作图画书时会请真人当模特),却以一种图画书中罕见的立体感给读者带来某种神秘的感觉,在加上透视法在很多插画中的出现,仿佛可以打通读者所在空间与故事发生的空间,读者能进入这个故事成为其中的人物一般。正是在这个角度上,作者的画才看起来像画家达利、马格立特还有另一位图画书创作者安东尼·布朗的作品一样具有超现实主义色彩。

再来看《野蛮游戏》,讲述的是茱蒂和彼得在成人不在时为打发时间而游戏,而他们的棋盘游戏却玩出了惊险刺激,狮子出现在了客厅,猴子来到厨房的餐桌上吃起了香蕉,火山喷发了……这些看似不可能发生的故事,作者却用图像上的逼真描摹让人难辨真幻。有人拿此书与苏斯博士的《戴高帽的猫》进行比较,因为两者讲的都是家长不在时孩子们进入了幻想世界,而一切在家长回来之前没有痕迹地回归原位。苏斯博士采用了滑稽的卡通形象而艾尔斯伯格却描绘了逼真的野生动物和自然灾害。其实采用不同的绘画策略不过是两位创作者个人风格所致。我们知道,苏斯博士的图画书大多采用卡通笔法,而写实却是艾尔斯伯格的一贯作风。艾尔斯伯格在回答如何让自己的图画看上去像真的时这样说,当一个故事是关于奇怪的、让人不可思议的事件时,希望图片能让读者相信它们是真的,他采用视角、光影来让故事看起来真的发生。<sup>[2]</sup>

在笔者看来,艾尔斯伯格采用的视角有时并非单纯让故事看起来真的发生,其实也在一定程度上促使读者在“相信/怀疑(不信)”间徘徊。在《野蛮游戏》中,作者采用俯视的视角让读者对茱蒂和艾伦的游戏保持距离,产生“看/被看”的区分;在《野蛮游戏》的续集《迷走星球》中,作者更是用一种倾斜的怪异视角,表现这个紧张刺激游戏的幻想色彩。另外,所谓的“光影”在《极地特快》中其实是更增添

梦幻色彩的,射进“我”床头的一束光、极地列车车头的一束光、北极天空的一束光、罩在圣诞老人身上的一束光,让作者描绘的真实场景和北极世界如梦似换,唯有全书最后的一幅图片,那个像照相机拍摄出来的银铃倒是将人们在幻境的光影中回到现实。

### 三 结语

这三部凯迪克获奖作品中的两部被改编成了电影,分别是把原书的黑白色调转换为全彩的《野蛮游戏》(电影中译名为《勇敢者的游戏》)以及《极地特快》。这两部电影在美国十分卖座,前者还促成了续集《迷走星球》的出现,后者也继图画书成为经典圣诞故事之后成为知名的圣诞题材电影。这些电影都将原书简单的故事进行了大量的填补,在丰富的色彩、精彩的特技、震撼的音效、曲折的情节

等多种元素的共同作用下,电影看起来充满了奇幻色彩,也一度让艾尔斯伯格看着有些不适应。其实虽然正如一些论者所言,艾尔斯伯格的故事显得简陋而结尾仓促,但薄薄的图画书背后却隐藏着无限的发展可能。而且,电影运用的现代技术在一定程度上削弱了原书模糊“现实/幻想”的多义性。米切尔·恩德的《永远讲不完的故事》中有这样一段:

有些人,永远去不了幻想王国,科里安德尔先生说道,有些人虽然能去,却永远留在了那里,还有一些人去了幻想王国,又从那里回来了。就像你这样。这样的人让两个世界都健康。

笔者认为,艾尔斯伯格的创作也许不会使“两个世界都健康,”但却开拓的儿童图画书领域单纯的现实题材作品或纯粹的童话、幻想作品的疆域,让这个看似简单的领域拥有了无限的可能。

#### 注释及参考文献:

[1][加]佩里·诺德曼,梅维丝·雷默.儿童文学的乐趣[M].少年儿童出版社,2008.

[2]引自艾尔斯伯格个人网站 <http://www.chrisvanallsburg.com>.

[3][美]克里斯·范·艾尔斯伯格.极地特快[M].译林出版社,2005.

[4]引自《American Writers for Children Since 1960:Poets, Illustrators, and Nonfiction Authors》之“Chris Van Allsburg”, 1987 Gale Research.

## On Chris Van Allsburg's Caldecott Award-Winning Books

YU Shun-wen

(Humanity College, Shanghai Normal University, Shanghai 200234)

**Abstract:** ChrisVanAllsburg, a famous American picture book author, has won the Caldecott Award for 3 times. His works are strongly welcomed by the American children and the children all over the world. This essay focuses on the theme, structure and the picture design of the 3 winning books.

**Key words:** Picture Book; ChrisVanAllsburg; Caldecott Award-Winning Book

(责任编辑:张俊之)