

浅析电影《小淘气尼古拉》的游戏精神

王梓玥

(云南艺术学院 戏剧学院, 云南 昆明 650500)

摘要:儿童电影中的游戏精神不仅具有通过儿童游戏外部特征传达出的娱乐、审美、认知、安抚、治愈等诸多愿望,同时具有电影艺术独特的美感。电影《小淘气尼古拉》的人物形象顽皮机智,情节设计荒诞离奇,环境营造和谐自然。这些具有游戏精神的特点满足了现实生活中儿童游戏天性的需要,让他们在观赏影片时获得愉悦、启发和满足。

关键词:儿童电影;小淘气尼古拉;游戏精神;儿童本能

中图分类号:I207.8 **文献标识码:**A **文章编号:**1674-5639(2016)01-0016-05

DOI:10.14091/j.cnki.kmxyxb.2016.01.004

The Spirit of Game in *Le Petit Nicolas*

WANG Zi-yue

(Drama College, Yunnan Arts University, Yunnan Kunming 650500, China)

Abstract: The spirit of the game in children's movies can convey not only a lot of wishes such as amusement, aesthetics, cognition, appeasement and healing etc. through the external features of the game but also the special sense of beauty about the movie arts. The images in *Le Petit Nicolas* are naughty and smart with the fantastic plot and harmonious surroundings. The characteristics full of the spirit of game meet the needs of the children's nature of the game and give them pleasure, enlightenment and satisfaction when appreciating the movie.

Key words: children's film; *Le Petit Nicolas*; the spirit of the game; children's instinct

对于儿童而言,生活就是游戏,游戏是他们一种本能的需要,也是他们认知世界的方法和工具。在游戏活动中,儿童的精神世界得到极大的丰富和满足,体现出童年自由和创造的精神。游戏精神是儿童电影中的一项重要内容,是形成儿童审美态度的重要来源。儿童电影独特的艺术魅力不仅是凸显欢愉快乐,自由张扬,还体现着对儿童生命成长规律的尊重与对儿童本能生命欲求的关注与表达。

一、游戏精神的内涵与实质

游戏精神是一种美学精神。早在18世纪,康德就在他的批判哲学体系中提出了美学意义上的“游戏”概念,从而创立了著名的“艺术游戏说”。他认为艺术是一种自由的游戏,审美就是想象力和知性这两种认识能力的自由协调活动或“游戏”,在这种自由

的游戏中所具有的普遍可传达的愉快感即为通常所谓的“美”。自康德以后,用游戏来解释艺术与审美几乎成了西方美学的一个重要范式。席勒、斯宾塞、苏珊·朗格、伽达默尔、赫伊津哈等人都从中汲取了灵感,并将之运用和发展到自己所关心的美学、社会学、哲学解释学和人类文化学等领域,从而把游戏的意义从艺术与审美领域扩展到了整个人类文明。^[1]

游戏是一种伴随人类生存发展的社会性活动,对于人类儿童时期的成长有着重要的作用。这一活动在《中国大百科全书》中是这样解释的:游戏是儿童的主要活动形式,也是一种社会现象,儿童在游戏中反映周围的现实生活,通过游戏体验着周围人们的劳动、生活和道德面貌,同时也理解、体验着人们之间的相互关系。游戏是实现儿童与周围现实相互联系的特殊形式、特殊活动。因此,游戏的主题和内

收稿日期:2015-08-06

作者简介:王梓玥(1993—),河北邯郸人,本科,主要从事儿童文学、戏剧教育研究。

容都由社会生活条件所决定。^[2]

游戏对于儿童的成长有着超乎寻常的重要意义。儿童在游戏中能够用假定的身份和动作来释放情感和愿望,他们在游戏中认知世界、了解自然、预演人生、获得愉悦和自我认同。他们常常会将游戏的态度延伸到生活中去,用游戏的方式解决所遇到的问题。这种符合儿童身心发展的方式让儿童在游戏中激发出创造力和想象力,获得成长的力量。儿童在游戏态度中的态度和思维方式投射出儿童的精神面貌,因此,游戏性是儿童精神的基本特质,儿童通常会用游戏的方式体验生活,对待世界,认识自我。这种独特的方式在评论家刘颀看来,不仅是一种认知世界的方法和一种审美态度,还是认知世界的一种豁达、幽默,一种愉快,一种自我调节的方式。^[3]

儿童电影是把儿童作为主要的展现对象,适应儿童的精神成长和审美要求的艺术作品,其主要任务是从儿童视角看世界。儿童电影中的“游戏精神”是指蕴含在儿童电影中的社会功能与美学特征。儿童电影具有儿童游戏外部特征传达出的娱乐、审美、认知、安抚、治愈等诸多愿望,同时具有电影艺术独特的美感。能够为儿童所接受和喜爱的儿童电影通常会设计和营造出接近儿童生活的人物,易于儿童理解的情节与自然和谐的环境,不仅能够满足现实生活中儿童游戏天性的需要,让儿童在观赏影片时获得愉悦、启发和满足;同时也能体现儿童电影艺术的独特魅力。制作者通常会借助电影的色彩、图像、音乐等元素用儿童能够理解和接受的方式向儿童观众充分展示电影塑造的人物和讲述故事。

儿童电影对于儿童来说,有认知功能、教育功能、审美功能和娱乐功能,其中,娱乐功能是最容易被儿童接受的。他们对电影的选择常常是将影片的内容和形式是否具有娱乐性和游戏性放在第一位。他们为了寻求快乐和新鲜感而进入影院,潜意识中希望在银幕上看到另一个世界的故事或是自己生活的投射。然而他们活泼好动的天性无法让注意力集中和持久,这就要求儿童电影必须用让儿童感兴趣的题材和表现手法吸引他们的注意力。一部没有游戏精神的作品不仅难以引起他们的注意力,也难以让他们保持热情观赏整部影片。儿童之所以观赏儿童电影,就是因为儿童电影具有游戏或者玩具的功能,能够替代游戏满足儿童的基本愿望,能够让儿童观众在观赏过程中获得快感和审美情感。因此,儿

童电影中的游戏精神是儿童电影最重要的美学特征和审美基准。这其中包括顽童式的人物形象、奇特的情节结构和多种电影艺术手法的巧妙运用等。

二、电影《小淘气尼古拉》中的游戏精神

法国电影《小淘气尼古拉》就是一部具有游戏精神特点的儿童电影。影片改编自法国作家勒内·戈西尼和法国漫画家让·雅克·桑贝合作完成的同名漫画故事。这部作品在法国家喻户晓,是许多法国人童年时代的共同记忆。全书讲述了一群小学生顽皮淘气的故事,而这些故事都是儿童的生活片段,没有一条主要线索。导演在改编时从作家的自传中获得灵感,确立了小男孩小尼古拉寻找自己未来在社会中的位置作为构建故事的中轴,选取了小尼古拉误会爸爸妈妈要生小弟弟不要他,四处寻求帮助的故事为主线。编剧从上百个故事中选取了既有童趣又有意味的片段连贯地衔接在一起,每一个故事都能引起观众最纯真的想象。为了完全以孩子的视角来展现故事,编剧对场景、对白和人物形象都做了精心的设计,放弃了啰唆的台词,取而代之的是孩子的童言无忌。编剧花了几个月的时间才完成了剧本的第一稿。高质量的剧本,精心挑选的演员,非现实感的背景、服装和音响效果都为这部作品的成功打下了坚实的基础。

影片的制作者熟悉儿童的日常生活和精神生活,同时愿意站在儿童本位的立场上表现小尼古拉们对于世界的看法。尤其难能可贵的是,影片对于成人世界在孩子眼中的尴尬也进行了生动的揭示。小尼古拉父亲的老板给了小尼古拉一个玩具,他的父亲想让小尼古拉写信表示感谢,但却担心小尼古拉写不好,最后干脆自己来写。小尼古拉的妈妈在宴请父亲老板的时候紧张过度,在客人还没吃饭前就将自己灌醉。小尼古拉和他的朋友们自由而快乐地穿梭于家庭和学校之间,演绎出了一系列令人啼笑皆非的小闹剧。这些充满童趣和儿童游戏天性的日常生活内容符合儿童的认知特点和审美趣味,体现出制作者尊重儿童成长规律的态度,以及愿意表现人物自我探索、自我扬弃的精神面貌和对儿童本能生命欲求的关注。

(一)尊重儿童成长规律的儿童观是呈现游戏精神的基本出发点

传统的儿童观通常把儿童当作教育的对象,对儿

童顽皮的天性进行批评和纠正,对儿童喜爱游戏的心理和行为指责和压制。而先进的儿童观则尊重儿童的成长规律,理解儿童在不同的年龄阶段的理解能力和承受能力。在一个尊重儿童的成人眼里,那些看似胡闹和无意义的恶作剧才有可能被理解为儿童释放能量的心理冲动。只有立足于尊重儿童成长规律的儿童观,才能充分体现儿童电影的游戏精神。

在电影《小淘气尼古拉》中,影片的制作者是尊重儿童成长规律的成年人。小尼古拉和他的伙伴们是一群一年级的小学生,由于认知的局限,他们无法理解成人世界的规则和禁忌,也无法完全按照成人的要求做一个完美的孩子。他们自由的天性在故事的发展中得到了充分的展示。

电影中有一个小学生体检的场景。在这个场景中,他们不清楚体检的目的和意义,但每个孩子都按照自己的理解热情地去参与。简单的活动和对话给观众带来了妙趣横生的审美愉悦和感受。

《小淘气尼古拉》的成功说明,只有在尊重儿童成长规律的基础上进行创作,才可能真正意义上地表现儿童的精神世界和愿望,才能创作出儿童易于接受和欢迎的作品。

(二)人物自我探索、自我扬弃的精神面貌是游戏精神的具体体现

具有游戏精神的儿童电影要面对儿童的精神诉求,鼓励儿童积极面对生活中的变故,表现儿童旺盛的生命力和创造力。优秀的儿童电影表面上是在讲述曲折离奇的故事,但其本质却是指向儿童精神的成长,要表现人物自我探索、自我扬弃的精神面貌。儿童对于自我的探索和扬弃常常是在幻想中完成的。游戏能够满足儿童幻想的需要,能够让他们宣泄内心的恐惧和压抑,能够让他们获得实现愿望的快感。游戏在儿童的精神成长中因此有着异常重要的作用。充满挑战与冒险的游戏让儿童努力对未来做出预想和预测,引导他们从平时的思维定式中超越出来,获得最大的精神愉悦和满足。与此同时,儿童观众在观赏影片的过程中,通过对主人公愿望实现的旁观,让自己获得了精神的愉悦和释放,得到了美的熏陶和感受。

在《小淘气尼古拉》中,每一个孩子都有自己的愿望,虽然这些愿望与成人对他们的要求相去甚远,却也凸显出了儿童自我探索,自我扬弃的精神面貌。

热爱食物的亚斯特将来想做大官,因为做官有

开不完的聚会,有足够多的东西吃。杰夫家非常有钱,他将来想继承父亲的产业,唯一感兴趣的是变装。克劳岱的梦想是成为自行车冠军。奥德长大后想当黑道,认为如果没有黑道,警察就没用了。鲁夫则想和爸爸一样成为警察。

小尼古拉在老师提问时并不知道自己要成为一个什么样的人,他去问过自己的父亲。小尼古拉的父亲对小尼古拉说自己在小尼古拉这个年纪的时候,就已经想做很多事,他常说如果没和小尼古拉的妈妈结婚,他应该会成为足球冠军、游泳冠军,甚至是自行车冠军。小尼古拉父亲的这种“白日梦”是一种正常的心理状态,它实际上就是一种比较具体的幻想,它属于成人的幻想。而儿童的幻想则比成人的更缺少理性色彩,不会去理性地分析理想与现实的距离,仅只是在幻想的情景中完成一种心理上的满足。就像这些孩子们一样,想做大官的亚斯特是因为幻想着做上了大官就可以经常去参加聚会,喜欢变装的杰夫则无时无刻不幻想着自己是一个宇宙人抑或是一个船长。他们的幻想是自由的,是对自己内心欲望的一种释放。

不知道自己将来想要做什么的小尼古拉在带着这个问题和伙伴们经历了一系列的事件后,终于找到了自己的位置。他希望成为能给别人带来欢笑的人。这个愿望并不宏大和高远,但体现出了一个孩子对自我价值的发现和对自我的认识。

(三)对儿童本能生命欲求的关注与表达是游戏精神的价值体现

世界和生命对于儿童是陌生的,他们在游戏中本能地对与自身相关的一切现象进行关注和演练。弗洛伊德曾说:“每一个正在做游戏的儿童的行为,看上去都像是一个正在展开想象的诗人,你看,他们不是在重新安排自己周围的世界,使它以一种自己更喜欢的新的面貌呈现出来吗?谁也不能否认,他们对这个新世界的态度是真诚的,他们对自己的游戏十分当真,舍得在这方面花费大量的精力和注入自己最真挚的感情。”^[4]在儿童的游戏活动中,儿童对于游戏的过程和完成情况完全出于本能反应,而非功利的目的。他们投入其中的热情和精力毫无功利目的的驱使,只是纯粹体现出自己对外部世界的认识和理解,儿童游戏精神的价值体现也就在于此。优秀的儿童电影应当表现这种价值观。

小尼古拉一开始会那么排斥自己的弟弟,除了

小尼古拉期望自己获得父母的关注,成为唯一能够得到父母关爱的孩子之外,他的同学乔辛应该是最主要的原因。

乔辛告诉小尼古拉,自从弟弟来到家里以后,父母就放纵弟弟,苛责乔辛,乔辛感觉自己的一生好像就这么完了。乔辛还告诉小尼古拉,在弟弟来之前,家里的气氛都怪怪的,因为爸爸会突然对妈妈非常好,会去帮妈妈做事,还会主动去倒垃圾。回到家的小尼古拉发现,家里的气氛和乔辛说的简直如出一辙,小尼古拉确信自己也要有一个弟弟了。第二天他将这件事告诉了伙伴们,伙伴们发现乔辛没来学校,几人猜测,乔辛一定是像小拇指一样被抛弃到了树林里。回家后,小尼古拉的父母告诉小尼古拉,下周他们要去森林里玩,小尼古拉认为自己要被抛弃了。

孩子通过自己的观察和判断在了解这个世界,并且开始通过自己的方式想要努力让事态朝着自己所期望的方向发展。小尼古拉要让自己留在这个家。他开始想方设法,他所使用的方法来自于儿童对于世界的认识和了解,听妈妈的话,和妈妈一起去参加女生的聚会,给妈妈送花,替妈妈打扫卫生……小尼古拉让我们看到一个孩子竭尽所能地用自己的方法表达自己的诉求,他的努力得到了父母的理解,也得到了观众的认可。儿童观众在小尼古拉的活动看到了自己的影子,在他的成长中寻找自己长大的轨迹。

影片中,小尼古拉在陪母亲去参加的那个茶会上认识了女孩马莉安,这是影片中唯一有戏份的小女孩。小尼古拉认为这个女孩非常美,也很特别。但当两人一起玩游戏的时候,尼古拉发现,马莉安制订的规则全是有利于她自己的,尼古拉只能每次都输。输了的小尼古拉还要接受惩罚,比如让马莉安给他穿上裙子化上妆。等马莉安的女伴们来了以后,几人手拉手地转圈嬉戏,当小尼古拉看到窗外自己的伙伴们后,他绝望得想转学了。

马莉安的玩耍以她的主观意愿为前提,不受任何束缚,她通过游戏在扮演成人形象,或者说是扮演她所向往着的各种各样的角色。她最初所提出来的护士游戏就是一种非常直接的扮演,经由自己扮演护士,在游戏中自由地实现自己内心的欲望。扮演游戏,抢手的角色通常是警察、医生、军人、教师、超人等,大部分是儿童所认为的强者形象,这种形象的选择,恰恰反映了孩子们渴望长大,渴望获得认同。

影片中这样的情节还有很多,孩子们在成长的

过程中竭尽所能想要预先进入成人世界,获得一个能够被认可的身份。这种强烈的生命欲求其实一直都贯穿着每个人的一生。

三、电影《小淘气尼古拉》如何呈现游戏精神

(一)人物形象顽皮机智

儿童电影中的人物形象要表现儿童的天性。顽童是游戏精神的体现者。他们总是表现出不安分、幻想和冲动。他们的行动对于社会和他人有挑战性和破坏性。但这种淘气的行为常常只是儿童的一种游戏方式,是他们生命活力的展示。

影片开始,就用讲述愿望的方式介绍了小尼古拉的几位同学,他们的愿望千奇百怪,与成人对孩子的要求相去甚远。但是正如班马所说:“顽者非劣,而正是儿童精神和少年状态的重要表现特征,这种‘玩’和‘顽’的深层机制中,便是由生命冲动带来的心理能量(包括身体行为)的释放形式,也是由生长目的带来心理能量(符号)的投射形式——游戏,所透露出来的一种追求‘能’和‘力’的性质,成为突破表层而透视玩和顽的一个理解点。”^[5]

小尼古拉和他的同学们在学校里模仿教务主任的动作,给老师取外号,上课睡觉,偷吃美术课用的苹果,模仿父母的笔迹签字,送过期的巧克力给不喜欢的老师……在家里趁父母出门用近乎破坏的方式打扫屋子,试图离家出走,他们在街边摆轮盘赌钱,卖大力药水凑钱给尼古拉用来除掉那个莫须有的弟弟。他们表现出的种种顽皮和不安分,其目的是要实现自己控制命运的愿望。他们尽量运用自己的智慧和力量,但因为能力有限,他们越是努力就越出错,越是令人啼笑皆非。

克劳岱是这部电影中非常出彩的一个角色。这是一个成绩非常糟糕的孩子,每天都在课上睡觉,每次被问问题都会被罚站,回家又被罚不能看电视和吃点心。影片中有这样一个细节,克劳岱在课上睡得很熟,被吵醒后,以为老师要惩罚他,主动走到墙角罚站去了。就是这样一个孩子,他也有着自己的梦想。他有一辆后面挂着两个菜篮的自行车,他梦想成为自行车冠军。尽管在课堂上经常被罚,但克劳岱和伙伴们的关系非常融洽,当他回答出教育部长简单的提问时,全班同学和老师都为他欢呼。克劳岱能回答出这个问题,可以说归功于克劳岱出去

游玩后,通过老师的引导获得了知识。克劳岱最顽皮的一次,是在学校的墙上乱写字,吸引教务主任的注意力,掩护同伴从办公室里偷走被没收的赌博轮盘。他成功地引开了教务主任,被罚抄句子。但因为他写字太慢,教务主任最后不得不替他抄写,以应付校长的检查。

阿南是这部电影中被排除在小尼古拉他们所成立的无敌帮之外的一个非常有意思的角色。阿南在学校从来没有被罚过,他热爱学习,上课积极,是全班第一名,老师的最爱。而同学们并不喜欢他,因为他非常喜欢打小报告。但虽然同学们都不喜欢他,却不能够打他,因为每次大家把他围起来的时候,他都会冷静地告诉大家,我戴着眼镜。于是在体检的那天,测视力的时候,每次他把眼镜拿下来,就会有人趁机打他一下。但就是这样一个一直被老师表扬的孩子,有一天,老师生病了,于是学校派来了一个代课老师,那个代课老师并不了解这个班级,认为阿南是一个爱表现自己、不踏实学习的孩子,刚来就让阿南去罚站,阿南非常讨厌这个代课老师。他甚至跟着小尼古拉他们一起去给黑杰克打电话,希望除掉这个老师。得知请黑杰克要很多钱之后,他只好继续寻找别的方法,正巧妈妈要扔掉家里过期的巧克力,妈妈吓唬阿南,这盒过期的巧克力不能吃,会毒死人。阿南明知如此,还是把巧克力送给了代课老师。第二天代课老师没有到学校,阿南被吓得晕了过去,后来得知代课老师是因为感冒而没来学校后,才松了一口气。等到原来的老师回来时,阿南第一个冲过去紧紧搂住了老师。

这样的人物塑造看似对顽童生活的真实反映和写照,其实表现的是儿童面对困境的努力和决心。他们的顽皮是期望得到成人世界的认可,期望获得生存的能力和勇气。接近儿童心理和生理特点的人物形象于是成了儿童观众的崇拜和钦慕对象,成了他们心理期望和实现愿望的寄托对象。影片中顽皮机智的人物形象在观影的过程中,成了儿童观众的游戏伙伴。

(二)情节设计荒诞离奇

情节设置往往是体现游戏精神的重要载体,在很多儿童影片中,游戏是推动情节发展的重要线索。《小淘气尼古拉》的故事主线是小尼古拉要除掉即将到来的弟弟。于是,小尼古拉的伙伴们开始为他出主

意了。他们想方设法地讨好小尼古拉的妈妈,为她去买花,把花店砸了;为了让妈妈开心,小尼古拉穿上了自己认为非常难看的西装,主动陪妈妈去参加茶会,和一群小女孩一起玩;为了讨好尼古拉的父母,趁他们不在家的时候去打扫卫生,对家里的设施进行了近乎毁灭性的破坏。当发现他们做的这一切都没有改变父母的想法后,他们决定去找一个杀手。而他们认定的杀手,其实是一个汽车修理工。他们错以为需要500元才能让这个杀手帮忙,于是想尽办法去挣钱。孩子们先用轮盘在大街上设置赌局,但没想到输给了来赌钱的老奶奶,几人落荒而逃。最终他们用卖大力药水的方式挣够了钱。然而黑杰克说还要一辆车,小尼古拉们只好又开来了杰夫家的车子。就在准备好黑杰克需要的一切时,小尼古拉们又遇到了乔辛,乔辛推着自己的弟弟,炫耀般的告诉小尼古拉们自己是一个大哥哥了,自己可以带着弟弟玩,可以教弟弟很多东西,弟弟还会崇拜自己。然后,小尼古拉放弃除掉弟弟的念头,开始疯狂地想要有一个弟弟。

对于影片中的人物而言,游戏是他们认知世界的途径。他们在一次次失败中总结经验教训,在情节的发展中得以成长。对于观众而言,结构紧凑、情节离奇的故事让他们和剧中的人物一起经历了一场游戏,他们用自己的理解和经验同样获得了对自我的认识,对他人的理解,对世界的感受。

电影《小尼古拉》中体现出的欢愉、宽容、幽默、创造、想象、乐观、团结、超越、机智、荒诞等元素都体现出对儿童生命成长的尊重,是对儿童精神成长的引导和滋养。影片对游戏精神的精准表达和阐释对儿童的精神成长有着积极的意义。

[参考文献]

- [1]秦晓春. 游戏精神: 儿童文学的审美特征[J]. 桂林师范高等专科学校学报, 2009, 23(3): 75.
- [2]李学斌. 儿童文学与游戏精神[M]. 南昌: 二十一世纪出版社, 2011: 13.
- [3]刘颀. 为快乐而写, 为生命而写[N]. 文艺报, 2006-04-01(6).
- [4]弗洛伊德. 性与文明[M]. 滕守尧, 译. 合肥: 安徽文艺出版社, 1987: 166.
- [5]班马. 前艺术思想[M]. 福州: 福建少年儿童出版社, 1996: 522.