

块茎思想下吸血鬼形象设计策略研究

——以动画电影《精灵旅社》为例

范旺韬, 任利民

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年8月10日; 录用日期: 2023年9月6日; 发布日期: 2023年9月14日

摘要

德勒兹思想不拘泥于传统哲学框架, 构筑了多维、去中心、动态、原创性的思维模式。块茎作为其思维的基石, 具备连接性、异质性、多元性、非意谓断裂性、绘图性、转印性等多种特征。本论文运用块茎思想及相关特征, 结合具体佐证案例, 探讨这一思想下的吸血鬼形象设计策略, 有利于丰富设计创意路径, 赋予吸血鬼形象更多层次意义, 为艺术创作应用提供有益启示。

关键词

块茎, 吸血鬼形象, 形象设计

Research on Vampire Image Design Strategy under Tuber Thought

—Taking the Animated Film *Hotel Transylvania* as an Example

Wangtao Fan, Limin Ren

School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Aug. 10th, 2023; accepted: Sep. 6th, 2023; published: Sep. 14th, 2023

Abstract

Deleuze's thought does not stick to the traditional philosophical framework, but constructs a multi-dimensional, decentralized, dynamic and original thinking mode. As the cornerstone of his thinking, tuber has many characteristics, such as connectivity, heterogeneity, pluralism, non-meaning fracture, drawing, and transfer printing. Using tuber thought and related characteristics, combined with specific supporting cases, this paper discusses the design strategy of vampire im-

age under this thought, which is conducive to enriching the creative path of design, giving vampire image more levels of significance and providing beneficial enlightenment for artistic creation and application.

Keywords

Tuber, Vampire Image, Image Design

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

吉尔·德勒兹的“块茎思想”出现在他与费利克斯·加塔利合作的著作《千高原》中,是他们对于后现代动态生成哲学观点的一个重要补充和延伸,也是德勒兹哲学思想体系中的一个总结性概念。这一思想不仅为我们理解和思考复杂世界提供了一种新的视角和图示,还广泛涉及到文化、社会、科学、艺术等领域并且有着深入的应用。尤其在文化和艺术设计方面,块茎思想鼓励多样性和自由的发展,拒绝中心化的权威和规范,构建了突破传统哲学二元对立的思想系统从而与设计学科追求创新性、多元性的内在属性相契合。

作为一种非线性、非层次化的思考方式,块茎思想与传统的树状思维方式形成了对比,在树状思维中,事物的发展和组织呈现线性、分层、中心化的结构,有一个明确的起点和终点,且有固定的层级和次序。而块茎思想则拒绝这种线性结构,强调事物之间的复杂性和网状联系,它解除了根-树结构的中心化和层级化限制,自由伸展,不断制造新的连接;它不断衍生差异,形成多元和撒播,是除去了“一”(指总体性、整体性、统一性)的多样性[1]。这一思想为创构不同于以往局限善恶二元化、脸谱模式化、创意同质化、载体单一化的线性吸血鬼形象的新式、差异化设计策略提供了理论依据,极大夯实了吸血鬼形象设计的内容意涵,极大丰富了吸血鬼形象设计的形式语言。

2. 吸血鬼形象的发展流变

吸血鬼形象作为一种从文化脱胎而得以树立、承认、演化的存在,其历史渊源是久远、厚重而又曲折的,可以被归纳为“始于神话,兴于文学,盛于影视”。进而,纵观形象的发展不同阶段又可以清晰看出背后所折射出的神学宗教思想、浪漫主义思想以及兼容并蓄的多元思想。受思想影响,吸血鬼形象也呈现出与之相对应的特质和禀赋。

在相关史诗(如《奥德赛》《利未记》)的古老传说记载中,吸血鬼形象往往与“血液禁忌”和“神秘仪式”相联系[2]。除去神话传说外,宗教背景也助力了这一形象的塑造,基督教为了宣传教义将民间传说中的吸血鬼形象进行改编,促成了吸血鬼形象的形成,也由此说吸血鬼是基督教徒心中的恶魔,是无法被救赎的灵魂[3]。所以,早期吸血鬼形象是“恶”的,它与上帝的“善”所对应,两者是二元对立的,故形象具有神秘化、仪式化、邪恶化的特征。例如希腊神话中半人半蛇的吸血鬼拉密亚以及古巴比伦的女妖莉莉丝。初期善恶二元对立的形式是块茎思想需要制作断裂和勾勒逃逸线的对象,这一思想要求不拘泥于传统的设定和规范。

如果之前的神话传说还只是捕风捉影,那么随着时间的推移、文化的交融和人类理性的思考,吸血鬼形象逐渐演变和发展。1816年,在约翰·波利多里笔下诞生了真正意义上的第一部吸血鬼小说,标志

吸血鬼形象从神话下沉到文学作品。此后的几世纪, 吸血鬼形象层出不穷, 其中以亚伯拉罕·布拉姆·斯托克的《吸血鬼伯爵德古拉》、安妮·赖斯的《夜访吸血鬼》饱富盛名。吸血鬼在文学上的流行, 不仅得益于文人墨士赋予了它更多人性化和浪漫的气息, 还在于它开始具有了大众文化的功能, 它可以给人提供想象性的抚慰, 以及现实当中能够永远无法解决的问题的想象性解决[4], 为吸血鬼形象设计增添了文化沃土。

神话传说和文学作品让吸血鬼搬向银幕提供了丰富的想象资料。例如, F·W·茂瑙的《诺斯费拉图》、托德·布朗的《德古拉》、弗朗西斯·福特·科波拉的《惊情四百年》《暮光之城》四部曲中的吸血鬼形象在汲取小说、史诗故事、历史经验的同时, 推陈出新, 《精灵旅社》中的代际吸血鬼弗拉德、德古拉、梅维斯、丹尼斯形象不尽相同, 却又彼此联系宛如网状般, 不仅展现了多元化形象而且创新了吸血鬼文化形象内涵, 运用块茎思想深究《精灵旅社》吸血鬼形象背后设计策略和现实理论依据, 与时俱进展现当代设计发展具有现实意义、文化意义和理论意义。

3. 德勒兹块茎思想的相关特征

前文已提及, 块茎思想是区别于传统“树状结构”的思维模式。如图1所示, 相较于“树喻说”, 块茎思维的“块茎”是一种无源头、无主根、无固定生长方向的植物地下茎, 例如马铃薯或红薯。它可在地表上扎下临时的根并呈横向发散状匍匐蔓延, 同时又可从任意一点生长出新的根茎并朝着不确定的方向继续生长。借助这一形象思维, 可以更加深入理解块茎思维的核心要义。正是由于块茎像是马铃薯的根须可以向外无限开放, 有着多元结构, 因此, 在德勒兹哲学思想中, 块茎成为从限制和桎梏人们思想的传统藩篱中逃逸出来的最佳线路, 从禁锢人们思想的辖域中自我救赎的最好范式[5], 思维上的突破为现代设计师提供了有益的创新思路及设计方法, 从而拓展设计边界, 激发更大的创作潜能, 为当代设计注入新的活力和动力。概括而言, 块茎大致有着如下几个特征:

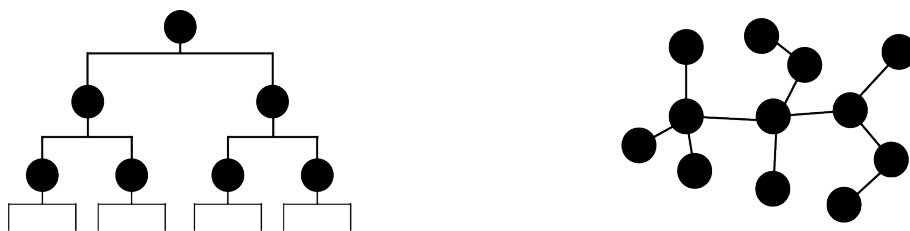


Figure 1. Tree-like thinking (left) and tuber thinking (right)
图1. 树状思维(左)和块状思维(右)^①

3.1. 连接性和异质性

在《千高原》中, “连接性原则”和“异质性原则”是紧密联系, 并置在一起讨论的。在块茎之中, 任意两点之间皆可以连接, 而且应该被连接。树或根就不一样, 它们固定了一个点或一种秩序[6]。同时, 一个块茎不断地在符号链、权利组织, 以及涉及艺术、科学和社会斗争的事件之间建立起连接[6], 这些就像是凝聚了异常多样的行为的块茎, 因而构成块茎的成分具有差异, 是异质的。

3.2. 多元性

在德勒兹笔下, 多元体是块茎式的, 这个块茎式的多元体不再是具有主体、客体而存在, 它只有规定性、量值和维度, 再者, 多样性的块茎中无法发现点或者位置, 在其中只存在线。多元体是被外部的抽象线、逃逸线, 或解域所界定, 伴随着此种解域, 它们在与其它多元体组成联系时也会随之改变自身的本质。

3.3. 非意谓断裂性

德勒兹拿蚁群进行比喻，认为人们无法彻底地消灭蚁群是因为即使其绝大部分被消灭，仍能够不断地重新构成自身，蚁群它们形成了一个动物的块茎。这个例子生动地点出了非意谓断裂性原则主要体现在块茎可以在其任意部分之中被瓦解、破碎、中断，但它会沿着自身的某条线或其他线重新开始[6]。

3.4. 绘图性和转印性

块茎是地图而非是仿图，在德勒兹看来，块茎不能由任何结构进行解释，它反对了演变轴线或是深层结构这种仿图的可被无限复制的逻辑。块茎的地图是开放的，是具有多重入口的，它可以在其所有的维度之中被连接，它可分解，可翻转，易于接受不断的变化。它可以被撕裂、被翻转，适应于各种各样的剪接，可以被某个个体、群体或社会结构重新加工[6]。转印性则与简单的复制不同，这一过程中，新画布与原有画布相互交融，呈现出截然不同的图案和纹理。德勒兹以此来隐喻“块茎”并非模仿和再现，而是以一种突破的力量实现自我建构[7]。

4. 基于块茎思想的吸血鬼形象设计策略

吸血鬼形象具有丰富的文化符码和隐喻意味，通过探究德勒兹块茎思想下的设计策略，一方面可以打破传统吸血鬼的固有形象和设定，拓展吸血鬼形象的多样性，赋予吸血鬼形象更丰富的个性和情感，唤起传播受众的共鸣。另一方面块茎思想鼓励创造性的过程和自由意志的生发，思维的武装意味着在未来的设计工作中，可以采用以更自由、更开放的创作方式进行形象的创造。《精灵旅社》中的代际吸血鬼形象流传度广、完成度高、多元多样、设计成熟，以《精灵旅社》系列电影中的吸血鬼为研究对象，加以块茎思想解释分析，寻找可能的设计策略路径，不失为一种行之有效的办法。

4.1. 联系性

德勒兹块茎思想中的一个重要原则便是强调了块茎是具有联系性、连接性的，《精灵旅社》中吸血

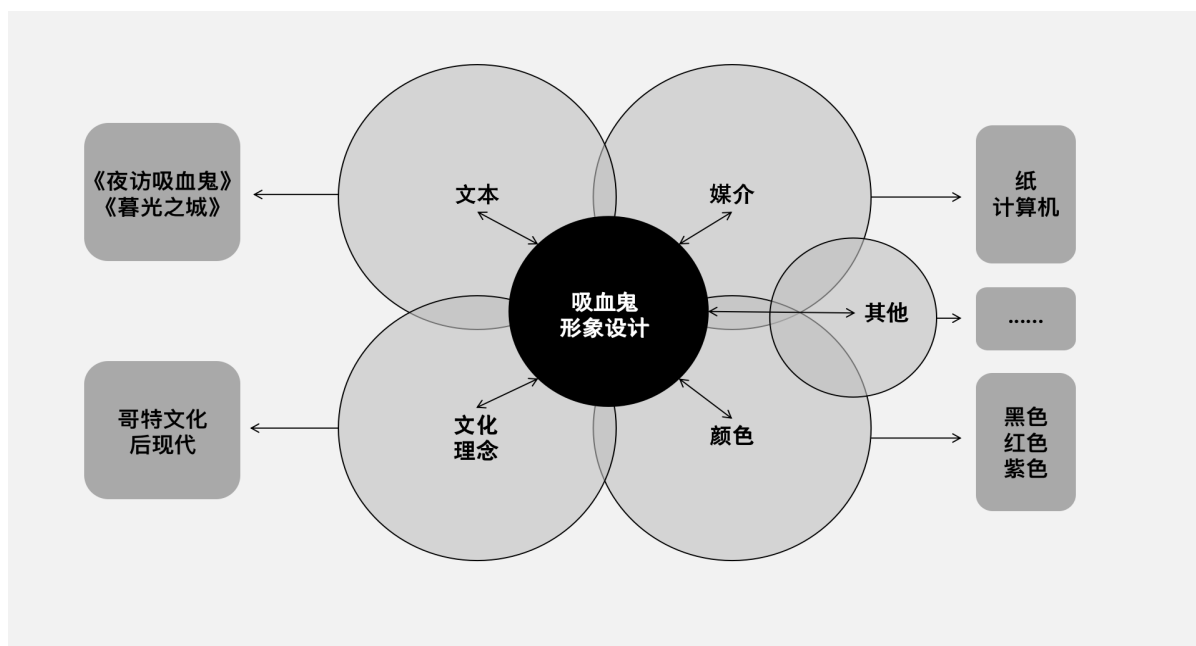


Figure 2. Schematic diagram of the principle of vampire image design

图 2. 吸血鬼形象设计联系性原则示意图[®]

鬼形象特质与这一特征颇为契合。块茎论认为,应当将以语言为中心的文学文本与视频、声频等进行符号链的链接,并与形形色色的符码模式(生物的、政治的、经济的等等)建立联系[8],《精灵旅社》中的吸血鬼形象与“蝙蝠”“哥特文化”“家庭伦理”“后现代主义”“三维造型”“数字影视空间”等符码模式组成关联,并与视觉、听觉构成多元统一体。从这角度而言,吸血鬼形象设计应从文学文本中汲取营养,并结合可能的符码如媒介、色彩、文化理念等进行设计,如图2所示。可见,设计要关注到事物之间内在的可能性联系,联系也绝非无中生有,应当有理有据,需要思量实际结合的可行性,并且将传播对象的听觉、触觉、视觉等多感官纳入设计的考察范围。

4.2. 异质性

营造形象本质的迥异,防止千篇一律,深化观众认同感是另一关键之处。块茎思想的异质性体现在“子体从母体中脱胎,但是两者之间又有着本质的差异”,对于吸血鬼形象设计来说,可以从两个方面进行思考,一方面是载体上的异质。是传说观念的吸血鬼形象、小说文本的吸血鬼形象、真人扮演的吸血鬼形象、影视动画的吸血鬼形象上的差异。《精灵旅社》对吸血鬼形象跨载体在动画形式上的突破,缔造了新的吸血鬼符号;另外一方面是表达上的异质。思想是理应顺应时代变迁,从最开始神学宗教思想到浪漫主义思想再到《精灵旅社》流行文化的观念表达无一不彰显了不同的具有时代特性的吸血鬼形象。吸血鬼形象设计应当注重差异化、区别化,对事物本质勇于探索、敢于创新。

4.3. 多样性

块茎作为一种多元网络结构,其思想倡导为人们建立起一种多样性的生成模式,形式的多样性在吸血鬼形象设计中是相当显著且极易为人所识别的。如图3,《精灵旅社》中代际吸血鬼形象基本上是符合历史上形象嬗变而设定的。弗拉肯冷酷嗜血,德古拉风度翩翩,梅维斯叛逆勇敢,丹尼斯俏皮可爱,多种多样的吸血鬼形象为观众提供了可选择的想象余地。外观、造型、性格、配饰等都可以成为吸血鬼



Figure 3. Hotel Transylvania's diverse vampire image design
图3.《精灵旅社》的多样吸血鬼形象设计[®]

形象设计至关重要的一环。多样化设计不仅有利于吸引观众兴趣, 打造情绪触点。还有利于拓宽吸血鬼本身的社会属性和文化内涵, 它迥异于现实世界, 生成对生活的一种新的表达式, 是当下的一种精神内省。

4.4. 非意谓断裂性

所有块茎都包含着节段性的线, 并沿着这些线而被层化、界域化、组织化、被赋意和被归属[6]。吸血鬼形象超越于生活, 不断地重新组合, 被赋予新的意义, 所体现的便是非意谓断裂性。艺术化人物设计与现实中原型人物并不是完全叠合的。历史人物原型“穿刺公”弗拉德三世的特质并不需要在《精灵旅社》弗拉德吸血鬼伯爵上完全再现。之中, 涉及到的便是把握“共性”与“个性”之间的关系, 设计师在创作时应当有意识地凝聚和提炼吸血鬼形象设计的核心要素, 了解艺术化人物创作与现实人物创作的不同, 在实践中既要看到重点, 又要权衡大局。

4.5. 绘图性

吸血鬼形象所设计的是独特的、丰富多元的体系, 是开放的图形(即, 德勒兹的地图, 并非是仿图), 具有多种路口。獠牙、斗篷、十字架、大蒜、古堡、血液都可以成为进入了解吸血鬼形象、刻画吸血鬼形象的通道和路径。例如, 寻回尖牙所代表的吸血鬼身份认同感成为了塑造丹尼斯人物形象的助力点, 阴影处的幽暗古堡(图 4)成为衬托吸血鬼神秘、孤僻文化身份的背景板。古堡、尖牙、斗篷等特征都是可以连接, 进而描绘出吸血鬼的全貌的要素。



Figure 4. Castle in hotel transylvania

图 4. 《精灵旅社》的城堡^④

4.6. 转印性

块茎思想的转印性原则深刻诠释了进行艺术设计时的创意力。它并不是复制原本的形象, 而是要求创造新的形象, 赋予这一形象全新的生命力。经过转印后的形象与之前的或有本质上的不同, 例如传统的手绘吸血鬼形象和数字媒介下的 3D 形象。如图 5 所示, 吸血鬼形象从二维到三维的变化中, 转印性表现为创作中呈现了对于新领域、新维度的探索。这种变化不仅仅是生发在表面上的, 更是在创意的巧思和技术的革新中才得以展现出来。由此, 转印性强调在创作吸血鬼形象时应去拥抱不确定性和多样性, 可以采用多种媒介、风格和技法, 使得作品在创意的驱动下不断演化。这种可变性的追求, 正是转印性

的核心所在。



Figure 5. Design of fraken in hotel transylvania
图 5. 《精灵旅社》弗拉肯设计图^⑤

5. 结语

佐以实证分析, 德勒兹的块茎思想在观照和分析现代吸血鬼形象设计策略方面同样具有深刻意义。面对时代潮流, 扬弃树状思维和二元对立模式, 创新吸血鬼形象设计思想观念是对当下设计实践的一种补充, 是对设计理念的一次革新。

注 释

- ①图 1 来源: 作者自绘
- ②图 2 来源: 作者自绘
- ③图 3 来源: 整理自豆瓣, https://movie.douban.com/subject/3269068/all_photos
- ④图 4 来源: 摘自豆瓣, https://movie.douban.com/subject/21327493/all_photos
- ⑤图 5 来源: 整理自豆瓣,

<https://movie.douban.com/subject/21327493/photos?type=S&start=150&sortby=like&size=a&subtype=a>

参考文献

- [1] 程党根. 后哲学话语中的哲学合法性质疑——以德勒兹为例[J]. 南昌大学学报(人文社会科学版), 2006(4): 17-22.
- [2] 霍烈. 西方吸血鬼题材电影研究[D]: [硕士学位论文]. 长沙: 湖南师范大学, 2018.
- [3] 苗碧莹. 欧美歌特小说中吸血鬼形象的演化及文化意蕴[D]: [硕士学位论文]. 哈尔滨: 哈尔滨师范大学, 2019.
- [4] 戴锦华, 高秀芹. 无影之影: ——吸血鬼流行文化的分析[J]. 文艺争鸣, 2010(10): 38-41.
- [5] 康有金, 侯雯. 电影艺术中的块茎思想[J]. 电影文学, 2017(13): 18-20.
- [6] 吉尔·德勒兹, 菲力克斯·加塔利. 资本主义与精神分裂(卷2): 千高原[J]. 姜宇辉, 译. 上海: 上海书店出版社, 2023: 4-18.
- [7] 汪瑜, 孙秀丽. 基于德勒兹“块茎”思想的当代室内空间设计[J]. 长春大学学报, 2017, 27(9): 113-116.
- [8] 麦永雄. 光滑空间与块茎思维: 德勒兹的数字媒介诗学[J]. 文艺研究, 2007(12): 75-84+183-184.