

新神话主义浪潮下志怪文化的现代化革新

窦琨鹏

辽宁科技大学, 辽宁鞍山, 114000;

摘要: 随着文化全球化的发展, 深度挖掘传统文化、强化本土文化竞争力成为了提高国家文化软实力的重要途径。伴随着全球性的文化寻根运动, 始脱于神话主义的新神话主义开始兴起, 掀起了重述神话的世界性浪潮。在我国的神话寻根运动中, 神话体系被梳理成了上古神话、宗教神话、民间神话、文学神话这四大神话类别。而志怪文化作为文学神话的重要组成部分以其历史悠久、与时代历史深度结合、体系划分明确、文献记载众多、衍生作品广泛等特点成为了挖掘本土神话促进文化创新发展进程中取之不竭的文化源泉。对志怪文化的现代化革新推动着文学、艺术、民俗学等多领域文化共同发展, 也为包含小说、影视、动画、游戏等的现代商业文化产业链条提供着兼具文化价值与经济效益的优秀作品。

关键词: 新神话主义; 神话; 传统文化; 志怪

1 新神话主义与重述神话思潮

1.1 新神话主义

新神话主义 (Neo-methologism) 的产生与发展脱离不开神话主义 (mythologism) 的发展与演变。新神话主义与神话主义都是依托神话这一文化载体对其中精神文化内核的思考与探寻。其中新神话主义侧重于对神话的化用与重构, 而神话主义则更侧重于对神话的汇连与编整。

神话主义 (mythologism) 在诞生的初期阶段并无明确的使用方法与定位介定, 将一切与神话相关的体系研究都囊括其中。有观点认为, 神话主义就是对神话的汇成、集合与研究。其中较为权威的研究定义中, 叶·莫·梅·列金斯基这一前苏联神话学家的著作《神话的诗学》中对 1900 年代中较为著名的多个文学作品中与神话主义的关联的范畴进行整合, 提出: 通过依照古典神话传统内容创作文学作品的行为现象, 称为“神话主义”。

新神话主义 (Neo-methologism) 在神话主义诞生的同一时期被提出。叶·莫·梅·列金斯基如此形容新神话主义: “二十世纪小说中新神话主义的最重要特征, 表现于新神话主义与新心理说之间异常密切的关联”。新神话主义与神话主义相比更注重与对神话中情节与设定的借用并藉此进行再创造。伴随着新音乐与影视产业的发展新神话主义以其再造能力扩展了神话题材作品的创作媒介。二十世纪末, 因其跨媒介发展的特点, 包含动画、数字艺术、游戏等等在内的新文化技术产业为新神话主义提供了进一步的发展, 带来了极为可观的

经济效应。其相关产业经济数量过于庞大, 卷胁着全球的文化产业发生变革, 追崇科技、科幻题材作品的文化市场重新转向了神话题材, 重述神话的思潮席卷开来。

1.2 神话重述运动

新神话主义兴起后的神话重述行为是有迹可循的。无论是中西方历史中都存在大量通过对神话重述来获得文化正统性、权位正当性、思想革新依据等文化依据的现实案例。如司马迁将分散的地方祖先神话整合为“五帝”直线继承谱系, 强调“禅让”与道德传承构建华夏同源以强化中央集权、波斯帝国对阿契美尼德王朝的“琐罗亚斯德教神话改造以整合多民族帝国信仰等等。这些历史事实为新神话主义兴起后的神话重述行为提供了方案样本。

现如今, 神话重述成为了新神话主义最主要的发展与创作方向并推进着文学和神话学的现代学科发展。神话重述的潮流原始于 19 到 20 世纪初期, 在欧美文学界兴起的重述神话风潮。该潮流促进了包含神话批评、民俗学、神话学等多个专业领域的发展。使得 20 世纪中期以来新神话主义的发展与演变迎来了新的高峰。在神话重述运动浪潮中以 2005 年由英国坎龙格特出版社发起的“重述神话”国际写作项目为最。

重述神话国际写作项目, 由英国坎龙格特出版社的知名发表者杰米·拜恩于 2005 年发起, 他号召全球范围内各区域作家选择一个传统神话进行进一步的改写与重塑。选择的神话的来自多个国家, 有着不同的内容、谱系、起源。这些神话即可以来源于各地区的民俗神话, 也可以是如《圣经》《希腊神话》等主流体系的神话书

目, 整编完成后由全体项目参与者的各国参与出版社进行同步重塑进程的连续出版发行。该项目在全球范围内掀起了神话题材作品的出版热潮。为新神话主义的持续发展壮大注入了新动力, 促进了重述神话思潮的产生。而重述神话思潮理论则成为了世界范围内文化溯源与创新发展的理论抓手。

2 中国传统志怪文化

所谓志怪是指包含神话故事、民俗传说、鬼怪杂谈、神仙事迹等题材内容的文学神话作品。志怪一词起源于《庄子》(又名《南华经》)。《庄子·逍遥游》中有言“齐谐者, 志怪者也”。其中志怪一词的含义可以逐字的解释为: “志”经由杂记、经、史等文献记载, “怪”有别于常理的奇闻异事。抛去以原始神话作为志怪起源的雏形阶段, 成体系有记载的志怪题材作品可以追溯到战国时期, 经由两汉时期逐渐演化发展, 在魏晋南北朝时期达到第一个兴盛的时期, 在唐宋时期丰富了类型与类别, 最终在明、清时期达到创作巅峰。

战国时期的志怪作品以记载体为主。其中包括对王公贵胄与神话人物联系的记载、对人与自然联系思考、对自然现象的神化、神异恢弘的山河景观等。

两汉时期的志怪作品开始从为权贵帝王塑造与神话传说关联、为山河统治增添神圣性的政治性活动中解放开来, 开始大量出现记载妖异故事、神仙传说、奇珍异宝等经典内容的志怪作品。这一时期的主流志怪可以大致分为三种类型。分别为: 受《山海经》影响的地理博物类志怪; 受《穆天子传》影响的传记类志怪; 从两汉才开始出现的杂记类志怪。

魏晋南北朝时期志怪文化进入了第一个繁盛期。经过战国两汉的发展, 志怪作品的服务对象从少数有权势、有学问的群体扩散到包含普通民众、士大夫、军士、劳工等饱受战乱折磨的广大民众。受这一时期混乱危险的社会环境影响, 民间有关神异事件的记录被广为传说。现实生活的困苦和战火带来的危机使人们迸发出了对神鬼异事、死后世界、宗教文化、方外奇闻等题材的渴求。《六朝志怪小说考论》总结出十三类这一时期最具代表性的志怪作品内容, 其中包括: 神话传说、阴阳术数、民间信仰、精怪变化、鬼神灵异、殊方异物、服食修炼、仙境传说、异类婚姻、宗教灵验、冥界游行、因果报应、佛道争胜。这一时期志怪作品内容极为丰富, 所述事物包罗万象、无所不有。这一时期的描述从注重人物身份、品格转向大量进行人物外貌的描写与评价。大量非文字载体的志怪作品被创作出来, 如绘画、乐曲、

塑像等。大量早期神话中的形象在这一时期被重新塑造。

唐代的典型志怪作品类型是“传奇”。与之前时期的作品相比, 唐“传奇”不再着重于记录, 作者对情节的把控和核心思想的表达都极为自主, 是真正的主观创造。唐传奇颠覆了传统志怪文学“小而精”的文体形式, 常以大篇幅的曲折情节、细腻的人物塑造和暗示当代社会弊病的暗藏主旨思想构成受人喜爱的长篇故事。因此唐“传奇”与以往的志怪文学风格迥异。这一时期的传统志怪文学与“传奇”走向了不同的发展方向, 是志怪文学分类发展的新节点。

宋代, 志怪小说的类别得到了新的拓展, 话本形式开始出现。话本形式即是现代小说的雏形。话本中常常结合志怪题材的绘画作品作为插图, 是极为成熟的文学娱乐形式。

明清时期, 志怪题材趋近完善, 作品体系逐渐丰富。中国志怪文学的三大分类就此成型: 志怪笔记、神怪戏曲、神魔小说, 呈三足鼎立的态势。这一时期著名志怪作品频现, 是深挖志怪文化时不可忽视的珍贵宝藏。因年代较近, 作品保留完整少有失佚, 许多经典得以完整留存。如《聊斋志异》、《西游记》、《封神传》都是现今最受热议的经典文学作品。

3 传统文化的现代化革新

3.1 新神话主义影响下文化的寻根与再造

新神话主义根植的思想背景是从 20 世纪开始全球性的文化寻根运动。文化寻根运动是一项证明新神话主义创作动力来源的有力例证, 证明对文化内容的深度挖掘与适应性改造是新神话主义最强大的创作推动力和取之不尽的创作底蕴。

值得一提的是在深挖人类文化中产生的学科, 文化人类学。文化人类学是西方二十世纪学术新发展过程中出现的一类人类学科。通过学术性地调查和深挖原始社会、传统民族而著称。其中“人类学想象”这一观点指出: 文学艺术中深受喜爱的探寻对象——“原始文化”影响着这种创作潮流。具体表现为作品中科技与原始、俗与雅、文明与野蛮等相互对立的文化并置想象景观。

以文化产业为例。新神话主义背景下想象景观已经产生了极为深远的变革。不管是单只研究传统文化与民族文学亦或者是探寻国别文学的写作范式, 又或者逐一对比文学创作方式, 都愈发变得脱离时代, 无法满足观者更新的需求。有关人类学的理论体系蕴含量逐渐成为了评判全球文学艺术发方向的指路牌。这代表着传统的

文学批评和文学理论研究的局面正迎着新时代发展的崭新挑战。如何更加有效的树立文学、人类学研究新理念,探寻实用的研究范式,成为文化寻根与再造中面临的关键问题。

3.2 多元媒体影响下的文化革新

工业化和数字化的文化产业升级带来了多元化的文化创作媒体。

18-20 世纪的工业化产业升级中,印刷业的发展和影视产业的出现使得文化创作的支柱文学创作走向了产业链条化的道路。一方面文学作品的出品和发表得到了便利,作者的权益得到保证促进了文学产业发展。另一方面出版印刷和影视改编带来了可观的经济效应促进作品推陈出新,开拓了广阔市场。市场要求创作者们产出大量的高质量的文化产品。广大创作者走向了深挖传统文化、细腻描写情感、结合科技发展这三条不同的创作路径。在深挖传统文化的过程中,对神话的重述与改编取得了典范性的成功。如《指环王》、《哈利波特系列丛书》、《荷马史诗》等作品的文学出版和影视改编带来的可观经济效应影响了文学产业升级的模式。文化产业走向了规模化和商业化的道路。

20 世纪末至今的数字技术发展则使得文化产业走向了全球化与跨界融合。受网络传播途径影响,新的形式大量产生、整合。网络文学-影视-动画-电子游戏-流媒体社群-商业产品的产业链条逐渐形成。其中网络文学的发展进一步促进对传统文化的挖掘与改编。庞大市场要求着创作者提供更具有文化底蕴的作品,这样的作品才更具有改编的价值、存在火热传播的可能性。而动画、电子游戏产业的发展带来了新的创作形式。以志怪题材为例,明清时期神魔戏曲和志怪形象画作为志怪题材的动画、影视、游戏提供了配乐素材与美术设计形象来源。在挖掘传统文化助力新媒体文化产品创作的过程中,传统的文化作品一方面在文化内核与中心社会思想上不断地现代化,另一方面在形式上受新媒介的影响发生了文化功能上的改变产生了文学形式上的变化。

3.3 志怪文化的现代化经典作品

在我国本土神话重述浪潮和文化产业升级的过程中,经历了 20 世纪末的产业升级追赶与 2000 年-2015 年的模仿创新困顿时期后根植于我国传统文艺土壤、符合现代观众需求、具备商业价值的文化作品开始涌现。志怪题材的作品已经脱离了明清时期以戏曲、杂记、小

说为划分的三大品类与新的文化载体相结合。文学作品如《志怪书》、《中国妖怪大全》等文学作品通过统筹传统志怪形象的方式整合志怪文化。美术出版产品中《观山海》用现代绘画技术重绘《山海经》中的经典志怪形象。网络文学作品中如《鬼吹灯》、《半夏》、《诡秘之主》等作品通过创作新时代的志怪杂记,或创作神话融合作品等方式获得了大量读者认可并产生经济、文化价值。影视作品方面《哪吒之魔童降世》与《哪吒之魔童闹海》系列影视作品再创造了神话题材影视作品的辉煌,其中《哪吒之魔童闹海》以超 150 亿元的票房数量登顶国内影视票房榜首。游戏方面,西游题材的经典性被《黑神话:悟空》再次证明,其极高的创作水准让中国精怪形象与本土黑暗神话被更广泛的受众所喜爱。截至 2025 年初《黑神话:悟空》达成了超 2800 万份销量和超 90 亿销售总额。

4 总结

志怪文化的现代化革新是新神话主义重述神话浪潮下本土神话重述的优秀案例。通过对传统志怪文化的寻根与再造,通过与新媒体新文化产业的深度结合,志怪文化在保留其传统美学特点的同时完成了文化产业化、商业化的转化并创造了可观的经济价值。神话题材之所以被反复革新与其从古至今一直受到民众的喜爱脱离不开关系。无论是唐代传奇形式的发展、宋代话本的产生、明清神魔小说的风靡、现代志怪题材相关作品的涌现都是受人民喜爱的艺术形式的革新与发展。神话的传承与发展不仅仅标志着艺术形式的变更,也是历朝历代、各个历史时期社会情况下人们所思、所想、所望的精神脉络。

参考文献

- [1] 叶舒宪. 再论新神话主义——兼评中国重述神话的学术缺失倾向[J]. 中国比较文学, 2007, (04): 39-50.
- [2] 张碧. 现代神话: 从神话主义到新神话主义[J]. 求索, 2010, (05): 177-179. DOI: 10. 16059/j. cnki. cn43-1008/c. 2010. 05. 035.
- [3] 王宪昭. 中国民族神话母题研究[D]. 中央民族大学, 2006.
- [4] 孙银莎. 魏晋南北朝志怪小说的生命主题研究[D]. 福建师范大学, 2022. DOI: 10. 27019/d. cnki. gfjsu. 2022. 002134.
- [5] 张传东. 魏晋南北朝志怪小说集成书研究[D]. 山东大学, 2018.