

有现实关怀,使母题的出现不是简单的重复,而是为故事情节赋予了社会现实意义,让电影承载了更多的当代意蕴。换句话说,我们看到的大部分日本动画电影对传统母题是通过新的组合和使用,反映导演对现代社会中人的生存境遇、人与自然的关系,以及人类本体层面的思考。

通过从母题角度观照日本动画电影,可以更深刻地理解当代日本动画电影的艺术灵感和作品风格,同时也给予中国国产动画电影发展有益启示。一方面,创作者

要培养对于中国传统母题的自觉。中国传统神话和民间故事是一个取之不竭的宝库,充满大量中国观众耳熟能详并且极易引起共鸣的母题性元素。可以挖掘观众熟悉的人物、角色、器物、风俗、或是故事类型,进行故事创作;更重要的是,要将这些母题创造性地融入对当代社会及其问题的思考和批评当中,让传统母题与当代社会发生碰撞,只有这样,作品才能拥有历久弥新的生命力。

(王婷,华东师范大学传播学院讲师,200241)

试析今村太平对日本动画批评和理论发展的影响

On Taihei Imamura's Impact to the Development of Japanese Animation Criticism and Theories

文 张长 /Text/Zhang Chang

提要:今村太平是日本著名的电影评论和理论先驱,他于1941年出版的《漫画电影论》被认为是日本最早的动画理论专著。在今天来看,今村的著述不仅为日本的动画研究开创了先河,他的许多观点也对日本动画后来的创作和批评实践造成了深远影响。

关键词:今村太平 漫画电影论 日本动画

今村太平(1911—1986)从20世纪30年代开始在《电影旬报》上发表评论文章。不同于当时的其他影评人,今村在单纯的剧情介绍和感想表达之外引入了现代艺术理论,使电影批评呈现出理论化的倾向。不仅如此,他还十分关注动画这一独特的影片类型,专门撰文评论日本国内外的动画作品。1941年,他将自己对动画的思考集结成书,以《漫画电影论》为名出版。书中的观点不仅对当时的创作和批评实践造成了极大的影响,在日后也与日本动画的发展有着千丝万缕的联系。重读理论并回溯历史,可以清晰地看到今村的理论和时代之间不断碰撞的互动关系。

一、《漫画电影论》的核心思想

在《漫画电影论》的第一章中,今村讨论了电影技术的介入是如何使动画从“运动的画”演变为“漫画电影”的,并由此指出了动画媒介的内在双重性特征。在“运动的画”阶段,动画以视觉暂留现象为基础开发出各种视觉玩具,人们通过这类玩具所知觉到的运动并不以现实的摄影影像为参考,而仅仅满足于使不会动的平面图像动起来的惊奇感。到了“漫画电影”的阶段,摄影

技术介入到运动的创造中,彻底改变了每一张画的性质和绘制方式。一秒的运动被分解为24张图画,每张图画都作为某一运动流程中的一瞬而存在,其自身作为图画的独立意义则被削弱了。这样一种改变使机械摄影的客观纪实性渗透到动画绘制的观念中,动画运动在一定程度上开始以现实中的运动为依据,成为客观运动的一种摹写与重构。动画由此成为了一种包含了双重性的新艺术形式,在这种新形式中,“绘画否定了摄影技术单纯的再现性,摄影技术则否定了绘画单纯的假定性。两者通过相互否定的方式结合在一起并形成相互制约,从这种制约中便诞生出了新的自由”。^[1]

以此认识为基础,今村对当时的动画作品做出了评价。在那个年代,最受欢迎的动画无疑是于20年代末进入日本的美国有声动画短片,迪斯尼动画是其中的代表。与之相较,日本国内动画在各个方面都相形见绌。今村认为,迪斯尼之所以受欢迎的原因在于制定出了调和动画内在双重性的有效方案。他通过观察迪斯尼的作品发

[1][日]今村太平《漫画电影论》,东京:德间书店2005年版,第31页。

现，片中那些架空和非现实的行为其实都是经过科学计算和符合物理法则的；所有角色的运动和表演也都是以最正确的形态学为基础来进行变形的。迪斯尼的动画化技术就是将拍摄下来的真人影像进行运动分解，然后再将分解动作转换为一幅幅图画的工作。这样一种工作流程既吸收了机械摄影的思维方式，也涵盖了手绘的人为因素，是一种将机械纪实技术、科学分析方法和传统绘画工艺结合在一起的创作方法。在今村看来，迪斯尼的独到之处就在于发现了这一方法并精进了与之相配的种种写实技术，其对真人影像的高超模仿也让人对动画幻想背后的现实根基过目难忘。

从今村的评论中可以看出，他非常肯定迪斯尼的方法，但并不认为这一方法就是唯一可取的途径。在他看来，将摄影纪实性融入到作画中是迪斯尼所做的一个正确的决策，因为摄影技术所对应的机械主义和现代科学正是当时美国社会文化的主要特征。迪斯尼的方法就是将自身所处社会的文化特征结合到创作当中，使动画既能够利用也能够反映这些特征。换句话说，迪斯尼的成功源自于动画媒介技术与社会文化之间的关联与互动，因此其方法并不能被其他文化背景的创作者简单复制。各国各民族应当结合本国固有的文化特征去开拓自己的道路，日本动画的前途也在于此。

在今村看来，西方的艺术更注重客观地描绘现实，东方的艺术则更看重主观的想象和观念的表达。他在对传统艺术的观察中发现，日本绘画——尤其是绘卷艺术——十分善于表现“观念运动”。而这种对于“观念运动”的表现正是日本艺术与动画形式进行结合的契机。在《漫画电影论》中，他专门讨论了绘卷艺术与电影艺术的相似之处，指出绘卷和漫画电影都是试图随着时间的推移来讲述故事的美术作品。不仅如此，在今村看来，绘卷在表现“观念运动”时所采用的技巧就是电影蒙太奇的手法。绘卷中的图画不遵循单点透视的法则，常常把不同角度观察到的画面安排在同一构图中；相邻两个画面所展示的场景在时空上往往相去甚远；描绘对象的尺寸不根据现实比例而根据重要性来安排；常使用现实中人所不具备的视角，如来自天上或穿过屋顶的俯瞰视角。总之，绘卷艺术展现的是自由运动的视点，并通过拼接这些视点来进行叙事。电影蒙太奇亦是如此，利用各种剪辑手段，将不同角度观察到的景象和拍摄与不同时空的场景并列而置，建构出超越现实，因而只存在于观念中的观看方式。通过类比，今村指出，蒙太奇的思维方式向来就存在于日本的传统艺术中。这种思维方式体现了日本民族通过艺术幻想来超越现实的奇谲想象力，是最值得日本动画去继承和发扬的精神遗产。日本动画如果想要获得足以与美国动画相抗衡的能力，就应当回到民族的传统中，用传统艺术平衡现实与幻想的方式来

协调动画媒介的内在双重性。

二、今村太平的理论影响

(一) 三四十年代的两种批评声音

20世纪三四十年代年代的日本动画评论界存在着两种声音，一种要求动画人依照迪斯尼动画的标准去赶超迪斯尼，一种则要求动画人依据本国艺术的特色去开创区别于美国的动画风格。作为最早也是这一时期出现的动画理论探索，今村的观点对于这两种声音的形成都起到一定作用。

首先，今村对于迪斯尼方法的肯定成为日本国内用来批评国产动画落后的依据。在50年代以前，日本国内普遍认为，唯有在影像风格和技术上都更接近迪斯尼动画的作品才算是“进步”或“成熟”的；与之相对，早期日本动画人的那些充满了根源性和多样性的探索则被贬低为走入歧途或不成熟的创作。正如佐野明子所指出的那样，崇美贬日是当时最为主流的评论风潮。^{〔2〕} 尽管这种将迪斯尼的方法作为一般原则来标准化的观念并不符合今村太平的本意，但在评论界将此观念正当化的过程中，他对于迪斯尼的肯定却起到了保驾护航的作用。比如，今村曾在《电影旬报》上发文赞扬政冈宪三的《蜘蛛与郁金香》，称该片在写实技术上大有突破，已接近迪斯尼的水平。按照今村的逻辑来看，他之所以称赞此片并不是因为它采用了迪斯尼的方法，而是因为它能够将迪斯尼的方法执行到位。相较于其他那些模仿迪斯尼却又学而不像的作品，该片的匠心与品质都更为卓越。但这并不意味着这部作品足以代表日本动画未来的发展方向。然而，人们只看到今村对于该片的赞赏而忽略了赞赏背后的逻辑，这也就促使今村的理论被断章取义地理解为拥护迪斯尼方法的证据。

其次，今村对于传统艺术的重视则迎合了当时的国策，推波助澜地促使人们将民族艺术与动画创作进行嫁接。太平洋战争开始后，极端的民族主义和强烈的反美情绪同时高涨起来。国家公权开始介入动画创作，不仅下令限制美国影片的引进，还专门组织各界代表针对国产动画的定位展开讨论。在政府号召和社会风气的转向中，创作界开始寻求与美国对抗的方法，评论界则愈发重视本国动画中的民族元素。举例而言，这一时期的人们开始积极地重新评价千代纸动画，评论者中就有今村太平。千代纸动画是由大藤信郎于20年代独创的一种动画类型，采用印有日本特色图案的纸张来进行创作，因而别具日本风味。但在美国有声动画出现以后，千代纸动画便同其他国产动画一起沦为陪衬，逐渐被人们忽视。

〔2〕〔日〕佐野明子《1928—1945年动画相关话语调查与分析》，《德间纪念动画文化基金会2005—2006年年报别册》，2006年7月，第10—100页。

然而今村太平对传统艺术的强调却帮助人们重新发现了千代纸动画的价值。依据今村本人的看法,千代纸动画与美国动画之间的差别不应被理解为落后与先进间的差别,而应该理解为两种不同的美学风格。而由于前者的灵感来源于传统艺术,因而更能代表日本的价值。毋庸讳言,今村对千代纸动画的肯定坚定了日本动画进行民族化探索的决心,进一步让“是否具有日本特色”成为了评判日本动画好坏的标准。

总之,今村的理论被萦绕着这一时期动画评论的两种声音各取所需地割裂成了两个部分——对迪斯尼方法的拥护和对日本传统艺术的倡导。而这两个部分之间的逻辑联系却被弱化甚至淡忘了。这也使得这一时期创作者在面对评论界的指摘时,常常陷入两难的困境,在“美国标准”和“日本特色”之间难以抉择。

(二) 20世纪五六十年代受到的挑战

到了50年代,存在于战时的矛盾在战后初期的动画作品中依然有所体现。在《白蛇传》等东映动画的早期电影中不难看出动画师们一边学习迪斯尼,一边将东方元素融入其中的努力。但就在这一时期,世界动画的发展出现了新的动向,战前评论界那种奉迪斯尼为圭臬的情况也随之震荡。

由于太平洋战争的原因,《白雪公主》等迪斯尼最早的动画长片电影在50年代以后才正式于日本公映。同时引进的还有来自其他国家动画大师的影片,如保罗·格里莫和诺曼·麦克拉伦的作品。此外,日本动画人还接触到了来自美国UPA工作室的极简主义风格。加上战时被引进的中国动画《铁扇公主》,这些多姿多彩、各不相同的动画风格大大开拓了日本动画人的视野,同时也打破了迪斯尼一枝独秀的局面。评论家们由此看到了解决先前矛盾的门路。此前,迪斯尼被视为动画艺术的唯一标准;而现在,百花齐放的局面证明动画创作者完全可以采用与迪斯尼截然不同的风格和技术来与之抗衡。于是便出现了许多反对迪斯尼的言论,而批评火力的集中攻击点便是迪斯尼的写实主义方针。批评者中的代表人物是花田清辉,他站在先锋艺术的立场上,提醒人们关注动画作为手绘影像艺术的假定性特征。就像绘画中的线条和色面拥有自身的自治性一样,动画中的图形也没有必要像迪斯尼那样依附于现实。他的观点立即引起共鸣,批评界的大势开始由单一的标准向抽象的、实验的、多元的方向倾斜。这种评论风向的转变很快影响到实际创作。仍以东映动画为例,在遵循迪斯尼的方法制作了几部电影之后,创作者们开始感到厌烦,并在《顽皮王子战大蛇》中抛弃了写实的教条,采用更为抽象简约的新方法。

总之,迪斯尼的方法在60年代遭遇了危机,而今村的理论因为包含对迪斯尼的认同也受到了挑战。不过,

今村并没有因为舆论的转向而随波逐流,而是借机重申了自己的观点。首先,他再次声明自己之所以认可迪斯尼之前的作品是因为迪斯尼找到了正确的方法,这一方法既调和了动画艺术内在的双重性,又反映了美国社会的文化特征。其次,就在人们纷纷认为迪斯尼已走下坡路的时候,他中肯地指出,并非迪斯尼的技术落后了,而是其艺术理念停滞不前,与当下社会文化的发展趋势脱节。今村由此挑明了动画批评的两个层面:技术层面和艺术层面。以往两者是含糊不分的,先进的技术水平就代表了先进的艺术理念。而今村则指出,技术和艺术是两个不同层面的问题,使用过去的技术也可以表达先进思想,而高新的技术也有可能服务于陈旧的理念。因此,即使人们可以根据当前的艺术风潮对迪斯尼提出批评意见,也不能因此否定它从前的价值。

今村在当时的回应是十分重要的。许多日后成为日本动画巨匠的人物都起步和成长于那个时代,并或多或少地受到了这场动画理念论战的影响。如果说花田清辉的意见将人们引到了实验动画短片的方向上,那么今村太平就为正统的叙事动画长片捍卫了一席之地。尤其值得一提的是,迪斯尼以摄影纪实为基础的方法和观念被后来以吉卜力动画为代表的写实风格动画所吸收。宫崎骏就曾指出,动画中的世界虽然是虚构的,但它的核心不能脱离现实主义。另外,在吉卜力工作室于2005年发起的“吉卜力图书馆”的项目(该项目旨在推介和再版那些对吉卜力工作室的创作影响深远的书籍)中也有《漫画电影论》。从今天的角度来看,吉卜力的作品毫无疑问是日本动画最重要的成就之一。而以摄影纪实为基础的写实主义风格从整体上来讲也依旧非常流行,许多日本主流商业动画都以此为基调。

(三) 90年代到新世纪初的重读与反思

20世纪七八十年代,随着评论界对动画艺术热情的整体消退,今村太平的名字也渐渐淡出人们的视野。到了90年代,由于日本动画国际声誉的提高和政府的官方肯定,评论界开始重新认真对待动画艺术,今村太平的著作也再度获得关注。

在众多重读今村论著的评论者中,最具影响力的要数高畑勋。这位享誉海外的动画导演曾明言自己的许多思想观念都来源于今村太平,在其早年发表的电影论文中也曾引用今村的理论。90年代末,高畑勋编写并出版了《十二世纪的动画》一书。该书图文并茂地讨论了古代绘卷艺术中那些与电影和动画类似的表现技法。该书开宗明义地指出,日本的动漫产业之所以会如此繁荣的一大要因不在于当下,而在于日本人自古就对制作与动画类似的艺术品有着浓厚的兴趣并长于此道。绘卷就是最好的例证。不难看出,高畑勋的这一观点与今村太平有着直接关系,正是《漫画电影论》中对于绘卷和电

影的类比,使高畑勋认定动画艺术就是古代绘卷在今天的对应物。换言之,今村为了探讨日本动画发展的未来方向而将人们的眼光引到古代绘卷上;而高畑勋则受其启发,将日本动画的当代成就归因于绘卷的传统。高畑勋的这一论断也成为当下的一种普遍观念,不少人在追溯日本现代动画的起源时都会理所当然地追溯到平安时代的绘卷,并将其视为现代日本动画的雏形。今村的理论也由此成为日本动画“传统艺术起源论”的根源所在。

“传统艺术起源论”确保了日本当代动画民族血统的纯正性,也使日本动画的文化名片身份更具合法性。今村的理论作为巩固这一观念的重要环节被编写在“传统艺术起源论”中,然其自身的解读空间却因此被锁闭。所幸仍有批评家能够从主流话语中抽身,去进行一些批判性的反思。在大塚英志对今村理论的重读中就包含着一定的质疑,他指出,今村策略性地将电影学的概念同传统艺术的表现技法联系在一起,并借此证明日本文化本身就具有电影的逻辑,但事实上,并非日本文化包含了电影学的概念,而是今村在用电影学的概念转译日本文化,其原因很大程度上是受了爱森斯坦的影响。爱森斯坦在《电影的辩证法》一书中,就是站在蒙太奇主义者的立场上对日本文化进行分析,认为蒙太奇原理就是日本表现文化的基本要素。大塚英志认为,爱森斯坦的解读难免有些牵强附会,但今村却沿用了他的立场,将

日本文化进一步“蒙太奇化”,也即“电影化”了。^[3]大塚英志的批评表明,沿着传统艺术自身的发展未必会出现和今天的动画完全一致的东西,日本动画在今天的繁荣也不能简单地归因于传统。

结语

对于日本动画的理论建设而言,今村太平及其著述的开创性意义是毋庸置疑的。他的《漫画电影论》首次以理论化的眼光明确了动画艺术的内在双重性,并通过分析迪斯尼动画与美国文化间的关系,为日本动画的未来发展指出了民族化的方向。他的核心思想对于中国动画的理论建设同样有借鉴意义,尤其是关于民族文化如何与动画艺术进行结合的思考,可以看成是对当下中国动画民族性问题相关争论的一种回答——诚如今村所言,动画的未来绝非简单复制他国的成功模式,而是根据动画的媒介特性寻找与本民族文化的沟通渠道。这一点无论在过去还是今天,对于渴望创新的创作者而言都具有指导意义。

(张长,华东师范大学传播学院2015级博士研究生,200241)

[3][日]大塚英志《什么是“电影的”?——战时的电影批评和所谓“日本的”言论》,大塚英志主编《漫画如今而成为电影》,东京:NTT出版社2012年版,第9—48页。

《至爱梵高·星空之谜》之众议*

Public Critiques on *La passion Van Gogh*

文 鞠薇 /Text/Ju Wei

提要:英国与波兰合拍的油画动画电影《至爱梵高·星空之谜》获得了第二十届上海国际电影节最佳动画片大奖,并获得第九十届奥斯卡最佳动画片提名等奖项。影片被认为是电影史上第一部全手绘油画动画作品,由125位绘画师绘制的65000余幅油画组合而成,复刻了梵高极具代表性的厚涂绘画技法。但就像围绕着梵高本人的众说纷纭一样,影片上映后也引起了诸多争议。本文梳理了大量国外主流媒体对《至爱梵高·星空之谜》的评论,归纳了主要的争议之处并加以讨论。

关键词:动画 梵高 油画动画

2017—2018年,由波兰动画导演兼画家多洛塔·科别拉(Dorota Kobiela)和英国制片及导演休·韦尔什曼(Hugh Welchman)联合编剧、导演的《至爱梵高·星空之谜》(*Loving Vincent*, 2017)先后摘得第二十届上海国际电影节最佳动画片大奖及第三十届欧洲电影

奖最佳动画片奖,并获得第九十届奥斯卡最佳动画长片、第七十五届金球奖最佳动画长片、第七十一届英

*本文为教育部人文社科青年项目“英国电影的民族性及其对我国电影的借鉴意义”(项目编号:18YJC760033)的阶段性成果。