

日本动漫艺术概论

陈奇佳 著

上海交通大学出版社

内 容 简 介

日本的动画与漫画是当前国内最为流行的大众文艺形式之一。本书比较全面地介绍了日本动画的发展情况,对日本动漫的基本艺术特征、创作手法、美学内涵作了比较深入的评析,并探讨了中国动画的艺术创新以及相关文化产业的发展问题。本书是国内系统研究日本动漫艺术的第一部理论专著,对关注动漫艺术、大众文艺、文化产业的学人及有兴趣了解日本动漫艺术的广大读者都有一定的参考价值。

目 录

引言	1
第一章 动画的基本艺术特征	8
第一节 在动画与漫画之间	8
第二节 动画的运动画面	15
第三节 动画主题内容的特点	22
第二章 日本动画发展要略	28
第一节 萌芽时期(1917~1945)	28
第二节 探索时期(1945~1962)	30
第三节 全面振兴的阶段(1963~1978)	32
第四节 黄金时代(1978~1989)	36
第五节 世纪末的辉煌(1990~2000)	48
第六节 新世纪的迷惘(2001年以后)	61
第三章 动漫的艺术特征之一:史诗的品格	67
第一节 史诗文体的影响	68
第二节 传奇性的题材	78
第三节 神话的创造属性	90
第四章 动漫的艺术特征之二:现代生活的反映与反省	107
第一节 现代价值观念的反映	108
第二节 关于现代社会的诸种组织形态	117
第三节 反省现代科学技术文明	127
第五章 动漫的艺术特征之三:狂欢精神	139
第一节 笑的研究	139
第二节 直观式喜剧场景	143
第三节 反省式喜剧场景	147

第四节	狂欢的真谛·····	153
第六章	动漫的叙事·····	159
第一节	线性叙事·····	161
第二节	单纯的人物性格·····	171
第三节	非线性叙事·····	176
第七章	从日本动漫看中国动画发展的根本问题·····	181
第一节	中国读者最喜爱的动漫作品及动漫作家·····	181
第二节	“当前中国读者最喜爱的动漫作家与作品调查表”分析·····	192
第三节	中国动漫艺术问题九议·····	195
附录一	关于动画/漫画消费情况的调查问卷·····	204
附录二	漫画语言与影视语言的比较·····	羊廷牧 208
后记	·····	224

引 言

现代人在其成长的历程中,大抵总会有一个生命阶段和动画发生亲密的联系。活泼的米老鼠,可爱的花仙子,又或是让人敬爱的超人等各种卡通形象,是他们这时最好的心灵伙伴。这些卡通形象鼓励他们用最自由的思想去想象世界的各种情况,而在他们弱小心灵孤独寂寞的时候,这些卡通形象又陪伴他们,给予其温暖的慰藉。随着年龄与境况的变迁,绝大多数的人终究会告别动画。那些一度让他们魂牵梦萦的形象,在一夜之间,也许就被淡忘了。但是淡忘并非遗忘,告别也不是抛弃。其实,在某一个收拾心情的日子里,他们会发现自己记忆的深处仍然镌刻着来自于卡通的形象。这些若隐若现的影子已经成为了他们某些人生旨趣的基石。

动画虽然拥有着如此的魅力,然而,在整个艺术世界的殿堂里,却很少人留意到它的存在。人们尽管也都承认它是电影艺术的一个重要分支,但在谈论电影艺术时,绝少有人会兼及动画的艺术特性。除了乔治·萨杜尔^①,许多电影研究者们宁可慷慨地把大量笔墨放在绝少观众的艺术电影和实验电影上,却对拥有着庞大观众数量和有相当高产量的动画片各于一评。我们当然不能要求每一本论及电影学基础的著作都面面俱到地照顾到电影艺术的各种复杂情况,但目前的现状却让人感到,理论界对于动画艺术是过于漠视了。

那么,是否可以这样说,作为电影艺术分支之一的动画片,它所包含的艺术特性,从根底处说与根据现实情况拍摄、构造的电影(也就是一般所谓的“真人电影”)是基本或完全一样的——以至于没有另起笔墨探讨的必要?或者说,因为动画片的观赏主体是未成年人,所以,就注定它的内容与各种表现形式是简单而肤浅的,因此就没有关注的必要?

本书从最初的写作动机来说,就是试图回应这两个问题。通过日本动画与漫画艺术的探讨,笔者希望人们对动画艺术的特性,对于动画艺术某些看似简单实际却很有威力的艺术表现手段,能有一定深度的了解。当然,随着问题引向深入,笔者也希望通过对于日本动漫艺术的具体研究,来讨论动画艺术的生成机制与当前文化产业的关系问题。

为什么选择日本动画作为具体的分析个案呢?除了资料收集等方面的问题,

^① 萨杜尔是较早注意到动画艺术独立艺术价值的一位电影研究家,可参看其《世界电影史》第22章。(徐昭、胡承伟译,北京:中国电影出版社1995年第2版)

笔者个人认为,日本动画无论从艺术水平来说,还是从动画产业发展的成熟性来说,在当今世界都是首屈一指的。尽管从动画的制作技术来说,美国至今领先于世界,而法国、俄罗斯、捷克、德国、韩国等国家的动画也有相当的成就,但综合地看,日本动画所到达的艺术境界,不是迪斯尼作品所能望其项背的。近年来日本动画屡屡能够突破动画领域的局限,在历来为“真人电影”所把持的各大电影节上夺奖,这是以其绝对的艺术实力作为保证的。《千与千寻》就是一个明证。另外,对于中国的观众来说,尽管也有人喜爱迪斯尼一流的动画风格,但毫无疑问,日本动画忠实拥趸的人数要多得多。因此,讨论日本动画对于我们的动画业,也许有更为直接的现实借鉴意义。当然,日本动漫带给我们的,并不都是有益的经验。日本动漫产业也有着自身的弊端。这些问题,在书中我们或多或少将会涉及到。

不过,在进入正题之前,我们先来简单地介绍“动漫”以及相关的一些概念问题。对于许多人来说,“动漫”还是一个陌生的名词。而对另外一些人来说,尽管“动漫”已经是一个耳熟能详的名词,可对于这个名词的由来及其含义到底是什么,也未必是很清楚的。

1. 动漫是什么

“动漫”,简单地说,就是动画和漫画的一个缩略称谓。但在当前汉语的习惯用法中,这种略称的实际内涵常常有特指的意味,专指日本动画和日本漫画或类似风格的作品。在当今业界,日本的动画和漫画已被公认形成了一种独具风格的艺术流派:日本动画被叫做“anime”,日本漫画被称为“manga”,以示与一般的动画(animation)和漫画(cartoon)有所区别。

动画与漫画虽然分属两种不同的艺术形式,但在日本文化中这两者却有着密切的关联。日本漫画从动画中汲取了电影的许多视觉效果控制技巧,这使得日本漫画突破了原来以四格漫画为主体的漫画形式,形成了长篇的以叙事为主体的漫画。这种漫画与原来的连环(漫)画也很不一样。它们篇幅要宏大得多,在艺术表现手法上更多运用变形、抽象等经典漫画的手法,而连环(漫)画比较倾向于写实风格。更重要的是,日本漫画常常自觉运用某些电影的镜头语言,比如特写、快慢镜头等技巧,来表现画格中的内容。由许多漫画家的图画,略加处理,基本就可用作动画电影的分镜头剧本,比如高桥留美子的作品。传统连环(漫)画在这方面无疑还处于自发的状态。日本动画在漫画上汲取的营养则更多些。它的剧本大多改编自漫画,即使是原创作品,其故事的构建方式,也差不多是属于漫画(manga)类型的。日本动画一般说比美国动画内容深,题材面广,比欧洲动画要简明动人,这和其漫画的叙事风格是分不开的。因此,在某种意义上说,日本动画与漫画是二位一

体的。

考虑到本书主要是研究动漫方面的一些普遍性的问题,并不对作家作品进行专门的讨论,因此,本书的讨论将以动画方面的问题为主。著名的日本动画大多改编自漫画。以动画的呈现为最终形式来谈日本动漫的基本艺术特征,或许比较具有概括性;因为动画在艺术综合手段的运用方面,总是更为复杂一些。对于漫画艺术自身一些相对独立的问题,比如漫画的画风、漫画的叙事构成等在整个文本美学效果的形成为何作用,和动画的有关机制相比较究竟有何不同;再比如对改编后漫画文本与动画文本的差异、两者优劣比较等问题,限于篇幅,本书就不作具体的研究了。(读者如有兴趣,可参看本书附录二羊廷牧所著的《漫画语言与影视语言的比较》)

2. “动画”、“卡通”、“漫画”的区别与联系

关于“动画”、“卡通”、“漫画”这几个词的内涵,在此也要略加辨析与界说。

先来说说“漫画”这个词。中国社会中不同年龄阶段的人士对这个词的理解是有所不同的。成长于 1990 年代以前的人士,由于较少受到西方流行文化尤其是日本通俗文化的影响,他们对这个词的理解,大抵接近于《现代汉语词典》的说法:“用简单而夸张的手法来描绘生活和时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的手法,构成幽默、诙谐的画面,以取得讽刺或歌颂的效果”。^①这个说法本来不错,像“cartoon”、“comic”、“caricature”这几个英语中包含有“漫画”意思的词语,从词源上说,都有讽刺、幽默、批评的含义。但对于成长于 1990 年代以后的人士来说,“漫画”除

^① 中国社会科学院语言研究所词典编辑室编,北京:商务印书馆 2002 年修订第 3 版,第 697 页。

我国各大型辞书关于“漫画”一词的解释以《现代汉语词典》最简明准确。《辞海》这样解释“漫画”:“一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家从政治事件和生活现象中取材,通过夸张、比喻、象征、寓意等手法,表现为幽默、诙谐、辛辣的画面,借以讽刺、批评或歌颂某些人和事”。(辞海编辑委员会编,上海:上海辞书出版社 1999 年普及版,第 2763 页)但强调漫画讽刺和幽默的“强烈”性并无根据,因为大多数的漫画以比较软性的幽默取胜,并不刻意引起人的爆笑。另外,说“画家从政治事件和生活现象中取材”也不如说从“生活和时事”中取材来得扼要准确。事实上,1979 年版《辞海》“漫画”的释义中并无“强烈的”这一定语[可参见 1979 年版《辞海》(缩印本)第 986 页]。

《汉语大词典》这样解释“漫画”:“以简单而夸张的手法描绘生活或时事的图画。一般用变形、比拟、象征等方法来达到尖锐讽刺的效果”。(汉语大词典编辑委员会编《汉语大词典》第 6 卷,上海:上海辞书出版社 1990 年,第 88 页)这种说法问题更大:漫画并不都是讽刺性的,而且,讽刺也不一定非是“尖锐”的。

了上述的这一层内容外,同时还兼指日本漫画(“manga”)这样的绘画作品。而在这类作品中,强烈的抒情、庞大的故事构建往往取代了幽默或讽刺成为主要的艺术诉求。^① 总之,对现在中国的青少年和学龄儿童来说,他们对漫画的欣赏习惯较之前辈有了较大的变化:第一,欣赏漫画的重心从对幽默、讽刺意味的捕捉转向了与故事情节紧密相关的阅读兴奋;第二,在篇幅上,作品由一幅或几幅绘画组成变为由成千上万幅意义相关的图画组成。

再来说“卡通”这个词。“卡通”是英语“cartoon”的音译。“cartoon”这个词来自于意大利语,最早指的是报刊上单幅或几幅的讽刺画、幽默画。在现代英语中,“cartoon”还可以指“animated cartoon”,也就是动画。^② 在现代汉语中,“卡通”往往也有两层含义,一是指漫画,二是指动画电影。^③ 值得辨说的还有一点,在当前某些不十分规范的语言场合,容易听到这样的说法:“这个东西很卡通”;“某某人长得很卡通”等等。这里说的“卡通”当然和卡通的原意,也就是讽刺、幽默之类没什么关系,它主要喻指的是卡通画普遍的艺术特征:夸张、怪诞又不失可爱。而事实上,这层意思也包含了当前中国人对“卡通”一词某一方面的主要理解。

相对而言,“动画”一词要单纯一些。它是“animation”的意译。所谓“animation”,指的是“通过逐一拍摄的方法拍摄一系列图画、物体或电脑影像来制造人工运动,并以此为基础形成的作品”。^④ 由于日本动画有着异常鲜明而独特的艺术风格,西方文化界又发明了“anime”这词来专名指称日本的动画。因此,在这里我们不妨强调指出,本书中“日本动画”这个词的内涵大抵是有特指的,指的就是“anime”一词的含义。

当前的动漫迷还有另一种说法。有人认为,“卡通”(animated cartoon)和“动画”(animation)之间存在着某些根本性的区别。他们说:“所谓卡通,是指以漫画绘制书稿,再以摄影机逐格拍摄而成的动画电影,适合年龄层次较低的观众——尤其儿童观看”;“而动画(animation)指除真实动作或方法外,使用各种技术创作活动影像,即以人工的方式制造动态影像。其观众的年龄层次一般较高”。^⑤ 这种分类观念不能说完全没有道理,不过总体来说是很不严谨的。因为动画作品即使表

① 当然,不仅仅是日本漫画,西方的连环漫画(“comic book”)也是很强调故事性的,比如《丁丁历险记》就是其中的名篇。

② 《Random House Webster's College Dictionary》(北京:商务印书馆;纽约:美国蓝登书屋1997)第349页。

③ 《辞海》(1999年版)第492页。

④ 根据《电影艺术——形式与风格(第五版)》(大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森著,彭吉象等译,北京:北京大学出版社2003)第474页中的说法有修改。

⑤ 祝普文主编《世界动画史》(下),北京:中国摄影出版社2003,第356页。

现了再多的“动态影像”，落实到具体的制作技术上，仍需运用“逐格拍摄”的技术。以是否运用“逐格拍摄”技术为标准，是不能辨别“卡通”和“动画”之间的差别的。至于一定要说动画是一种镜头语言更复杂的艺术，也是没什么道理的。这种区别很难定义出一个明确的界限：到底用了“多少人工的方式制造动态影像”才算是动画呢？再说，迪斯尼作品一般是针对低幼年龄段的观众的，可是，能说它们的镜头语言简单吗？能说它们没有大量地制造“人工的……动态影像”吗？因此，要在现有的动画作品中强行分出“卡通”和“动画”两种类型，是困难的，也是没有必要的。

3. Flash 与动漫的区别与联系

动漫、Flash 都是近年来刚刚开始流行的名词，表现的领域互有重叠，一般人难免有些认识不清。其实，Flash 严格说来是一种编程软件。Flash 作品的特点是基于矢量的制作，不论把矢量放大多少倍，它仍然那么清晰。矢量其实就是一个算术式，电脑根据这个算术式而生成图像，所以 Flash 不像一般的 Gif 和 Jpg 格式的图像，放大矢量图的时候，不会模糊和起锯齿。另外，用 Flash 生成的交互式作品体积很小，适合于在网上传播。^①

Flash 是一种比较简单的程序，文件容量大多仅有几百 K，这注定它不可能进行复杂的、高仿真度的电脑图像制作。因此，Flash 作品在艺术构成上，就比较多地借鉴了动画的多种手法。Flash 动画便是指根据该软件编制而成，主要发布于网络 web 页上的动画作品。简单地说，动漫、Flash 是两个不同领域的名词，但 Flash 在艺术表现力的诉求上先天与动画有着密切的关系，现已自然成为动画制作的一种重要手段。

4. 日本动画的几个关键词^②

日本动画有些一般电影所没有的行话。这里我们对其中几个常见的术语略加介绍。

企划

日本动画在有基本构思后要先找投资商，以确定制成动画后能不能收回投资，而提出这个构思的人便是企划。日本动画的企划分两种，一种是动画公司的老板

^① 《什么是 Flash》(作者不详)，《太平洋电脑网》2004 年 11 月 2 日。

^② 本小节主要由羊廷牧先生执笔。

或制作人看到某小说、漫画甚至游戏拍成动画可以赚钱,于是就和该作品的代理商谈买下动画权,于是那部作品就是“原作”;另一种是某监督自己一时兴起写的草案,然后交给老板商议,老板再去找投资商,而这种情况下该监督就是“原案”。

监督

监督即是中国人说的导演。但日本动画里冠上监督的名词很多,比如作画监督、美术监督、音响监督、摄影监督等等。其中美术监督是负责背景绘制的,其他的按字面理解即可。在一些剧场版中还会同时出现“总监督”和“监督”,但没有资料可查两者之间权责究竟如何分配。笔者估计这种情况下总监督大概是指导性质的,负责总体的效果和气氛,而比较细的环节交给监督。

演出

演出在日本动画里大抵上是指副监督(助监督)的工作。尤其在TV版中常见。因为TV版要求制作的周期很短,监督无法顾及所有的事,所以需要有助理帮他管理每一集的动画制作,这个助理就是演出。在有些比较早的TV动画里是没有监督这个职务的,只有演出,这种情况可能和好莱坞的“制片人制”比较相似。事实上这个职务的职能有些含糊,因为它在TV版、剧场版、OVA版^①中具体工作似乎是不大一样的。

人物/机械设定

指对动画里的人物和机械进行设计的工作。和其他的设计图不一样,动画里人物/机械设定的线条是工整单一并且不能过于繁琐的,否则会造成原画、动画绘制的繁琐。人物设定要求画出人物的正侧背面以及各人物的相对身高等,还要把人物的各种表情画出,以便原画师和动画师在绘制时能尽可能保持一致。而机械设定也是同样的道理,各种角度和细节都必须得到交代。

原画

原画是原画师把分镜表(故事板)上的运动物体细致化的工作,也就是只绘制

^① TV版就是电视剧版。TV版一般以有集数多,单集放映时间短,放映周期长的特点,是日本动画主要的表现形式。

剧场版就是电影版,它一般是单部作品,按标准电影的长度(90分钟)制作。电影版一般投入资金比较大,制作也比较精良。

OVA版是“Original Video Animation”的简称,这是日本动画特有的一种制作形式。详细的介绍可参见本书第2章第4节。

关键帧,关键帧之间的动作连接是动画师完成的。因为分镜表大多数相当粗糙,所以原画要求的能力很高,不但要考虑构图、细节,还要考虑运动规律。因此原画师大多数都具有一两年的动画绘制经验。

动画

动画在动画片制作的流程里,是指按照分镜表指定的时间,确定绘制的格数然后连接原画间动作的工作。因为连接原画有规律可循,所以动画人员一般对绘画的要求不是很高。但为了保证画面平滑流畅,动画师还是要求练习过一段时间后才能上任。

色指定(色彩设定)

是指定上色的时候某个部分用什么颜色。除了基本的常光下的颜色,还要考虑各种阴影、颜色分层,以及灯光、夜景等等环境下的颜色变化。

仕上

仕上就是上色的意思。在原画、动画都完成后,要对其线稿进行填色。以前的上色是涂在赛璐珞片背面,而现在的上色常常是扫描后在电脑里完成的。

声优

声优即配音演员。声优最早被重视是为了在资讯杂志宣传动画时,能够吸引不大喜欢动画的人的目光,经过逐渐的发展,声优这个部门已经拥有了一个十分完善的机制,而声优近年来也向偶像化及三栖领域发展。声优除了在动画、游戏、译制电影中配音外,还会参与电台节目的主持和录制,以及专门录制 CD drama,即广播剧。CD drama 里声优完全用声音刻画人,使得声优的魅力终于摆脱了动画角色的光环独立存在。

第一章 动画的基本艺术特征

第一节 在动画与漫画之间

动画是人们很早就尝试制作的一种艺术形式,像我国民间流行的走马灯,就可视为它的一种原始形式。近代动画的雏形,最早可以追溯到普拉托的诡盘。1833年,比利时的普拉托发明了诡盘,使人们第一次看到了活动影像。诡盘即在一个硬纸圆盘上绘制一系列画面,展现一个动作的不同阶段,圆盘绕轴旋转,这些画面依次迅速通过反光镜,使人能看到连续运动着的影像。1850年,奥地利的冯·乌阿齐布斯和法国的迪博克发明了动画幻灯机。他们根据诡盘原理绘制一系列连贯动作的画面,放置在圆盘形玻璃上,再用幻灯投射到银幕上。不过,这种动画幻灯机只能重复一个动作。

当然,真正意义上的现代动画,则是作为电影艺术的一大分支,与现代电影制作技术同生共长的。匀速放映和现代摄影技术,为动画的出现提供了必要的技术准备。但动画与真人电影^①的制作技术还是有所不同的。从现代摄影技术的运用环节来说,真人电影是比较简单的。它只需运用照相机将物体的运动分解为若干个静止的画面,再以一定的速度匀速放映(每秒16格或24格),就可以获得理想的运动画面。但动画的画面运动构成,就比较复杂了。如果画面图像都靠手工绘制,那么,一部20分钟的动画作品就需要28800幅图画。这是一个极其庞大的工程。1893年,法国的埃米尔·雷诺就是在一条长带上绘制了几百幅画面以表现一连串动作,制成了最早的动画电影。后来,人们将画面的固定不动部分画在“卡通”纸上,活动的部分画在赛璐珞透明纸上。这就大大减轻了工作量。但要到1914年,问题才获得彻底的解决。美国的厄尔·赫德发明了一种技术,^②可将固定不动的背景部分直接用相机拍摄到透明胶片上,这样就不用在卡通纸上重复绘制了。这

^① “真人电影”是对动画影片之外的电影类型一种不太严格的称谓。我们知道,有些影片根本不表现人的活动。不过,毕竟绝大多数的影片以表现或记录人物活动为主要目的,而且在本文中,“真人电影”这个说法比较简明和直观,姑且用之。

^② 另有一说,解决这个技术问题的是高蒙公司的爱米尔·科尔。(萨杜尔著《世界电影史》第498页)

就是所谓的“逐格拍摄法”。从此,动画也就完全纳入了现代电影工业的制作轨道。

虽然在制作的技术上和真人电影略有不同,但没有人否认,动画片仍是一种基本的电影类型。讨论其艺术特征,本应从电影艺术的基本特征开始说起。但一直以来的电影理论研究,却都完全以真人电影为基础讨论问题,极少考虑动画片的有关情况。较早的巴赞、^①林格伦^②等人如此,较为晚近的波德维尔、^③贾内梯^④等人,同样如此。克莉丝汀·汤普森和大卫·波德维尔合著的《世界电影史》^⑤是继萨杜尔《世界电影史》之后最出色的电影史专著之一,却几乎没有只言片语谈及动画片。最有代表性的也许是克拉考尔。他在讨论“电影的本性”问题时,劈头就说“书中未涉及动画片”。但他仍然坚信,他的关于电影本性的总结“必然将适用于电影手段的一切元素和变种”。^⑥除了极少数的例外,如萨杜尔、爱森斯坦,极少电影理论家注意到,考量电影艺术的基本规律,还需要顾及动画片的创作实践。仿佛动画作品的所有艺术问题已自然地包含在真人电影之中。

但情况是否确实如此呢?以真人影片为基础的电影理论是否能够毫无扞格地推广至动画领域呢?这其中大有可议之处。电影理论虽然纷繁复杂,流派众多,但如果论及电影艺术作为一门独立的艺术的基点,意见相对来说却是比较统一的:“唯有摄影机镜头拍下的客体影像能够满足我们潜意识提出的再现原物的需要”。^⑦电影家们一般都承认,“复现现实”构成了电影美学意义上的形式直观的基础。无可比拟的再现现实的能力,乃是电影作为“第七种艺术”有别于以往一切艺术门类的基础,电影立足于此将艺术触角伸展至整个世界。这一理论无论在解释故事片、纪录片还是先锋电影、实验电影的艺术发生机制的时候,固然有着很强的普适性,但以之观照动画作品,局限性却非常明显。因为如果以“复现现实”作要求,动画简直就没什么存在的必要了。但现实显然不是这样。有谁能说华特·迪斯尼、卡尔·齐曼、马·切哈诺夫斯基、手塚治虫、宫崎骏等人的作品既不是电影也不是艺术呢?看来,在其艺术机制发生的基始之点,动画片与真人影片已有分歧。我们要根据动画片自身的逻辑来讨论其艺术特征。

那么,如何来考察动画这自成个性的艺术创生的基质呢?“动画”这一名称本身已为我们提供了一个讨论问题很好的线索。

① 可参见安德烈·巴赞著《电影是什么》,崔君衍译,北京:中国电影出版社 1987。

② 可参见林格伦著《论电影艺术》,何力等译,北京:中国电影出版社 1979。

③ 可参见波德维尔、汤普森著《电影艺术——形式与风格(第五版)》。

④ 可参见贾内梯著《认识电影》,胡尧之等译,北京:中国电影出版社 2003。

⑤ 汤普森、波德维尔著《世界电影史》,陈旭光等译,北京:北京大学出版社 2004。

⑥ 克拉考尔著《电影的本性》,邵牧君译,北京:中国电影出版社 1981,第 1 页。

⑦ 巴赞著《电影是什么》第 12 页。

英语中指称“动画”一般有两个名词,一为“animation”,一为“cartoon”。“animation”是一个比较专业的名词,从拍摄技巧和制作方法方面来界定动画在技术方面的特点,在此无需多谈。“cartoon”(也就是我们熟知的“卡通”)这个词在艺术上则深有内涵,它提醒我们,动画艺术与漫画艺术之间存在着极为紧密的联系。以“cartoon”指称动画,实际是一种省略的说法,它的全称是“animated cartoon”。也就是说,当漫画活动起来,它就成了动画。这便揭示了这样一个事实:当人们观赏动画影片的时候,他基本的心理期待,是指向各种有关于漫画的形式直观,而不是客观世界的复现。漫画虽然拙于客观地再现世界景象,但却能够以抽象、变形或自由拼贴的形式,以一种别样的意味来表现和反映世界。

这种对于漫画艺术形式风格的认同和欣赏,构成了动画艺术存在的第一块基石。

当前动画片的发展当然已远远超越了其诞生之初的格局,但从根荄处说,它与漫画这种艺术的联系并未有任何的改变。目前的动画片的形式极为繁复,除了在赛璐珞上直接作画的传统动画片,仅平面动画片就可分出手绘、剪纸、剪影、水墨、布贴等形式;偶形动画片可分出木偶、泥偶、纸偶、瓷偶、玻璃偶等形式;还有其他的实物动画片(如法国的《垃圾箱的故事》即通过变形手段将各种垃圾箱中的东西幻化成动物形象)、三维动画片、合成动画片(即将真人与动画或木偶合成在同一镜头内的动画片)、特技动画(如直接动画,即直接在电影胶片的底片上作画或刮擦制作声音效果的动画片、沙雕动画、针幕动画)等等。但万变不离其宗,所有这些类型的动画制作,当它们化为图像活动在银幕上时,它们艺术形成的基本机制和传统动画片并没有什么不同。这些动画片的各种银幕造型,从静态来看也只能视作漫画的不同表现形式而已。

从整体来看,动画艺术的形成机制比漫画毕竟要复杂得多,但漫画也有自己完全独立的艺术逻辑,绝不能简单地将之视为动画的低端形态。在此,我们只能简略谈谈动画艺术与漫画艺术之间关系最为紧密的几个方面的问题,亦即抽象、变形和拼贴这几个方面的问题。

1. 抽象

抽象乃是漫画艺术(及其相似艺术类型)一个根本性的艺术特征,是它与写实性绘画分际的所在。这种抽象和概念的抽象不同,它总是和一定的特征形象联系在一起。事实上,它是人类一种本能的天赋。一个并无任何绘画天分的人,在他的孩提时代就会表现出这种能力,比如说,小孩在画人或动物的时候,会自然地用圆圈代表头、方块代表躯干等等。这是因为他们倾向于用相接近的事物的形象来表

现意象刺激物。^① 因此,不难理解,在今天尽管我们已经很容易获得忠实再现客观对象物的制品,目睹某些抽象作品,仍会有种由衷的欣喜之情。漫画家的职责是将这种天赋的倾向精致化、艺术化,使之成为一门独特的技艺。他们根据自己的自由理解,从对象物中抽象出几个最具个性的特征,并以某种造型手段将它们表现出来。恰如贡布里希评论的那样,漫画家“专心于那些能够体现人像性格或姿势或面部表情的种种特征,但是,他把这些特征表现得十分有力,使得我们不再注意:复杂而多义的外形轮廓,只感到它的无限的生命力”。^② 而从更深刻处说,漫画家们通过这种抽象的提纯,不仅给人们带来形式上直观的愉悦,而且,还能期望从中把握更为永恒和本质的东西,某种人与世界关系的基本形式。沃林格说,艺术家们

将外在世界的单个事物从其变化无常的虚假偶然性中抽取出来,并用近乎抽象的形式使之永恒,通过这种方式,他们便在现象的流逝之中寻得了安息之所。……从无限的变幻不定的存在中抽离出来,净化一切依赖于生命的事物,净化一切变化无常的事物,从而使之永恒并合乎必然,使之接近绝对的价值。^③

动画艺术中,其卡通形象在造型上也总是表现出关于对象物独特个性的抽象。以唐老鸭为例,这个卡通形象的塑造,首先就基于作者对于鸭子某些方面特点的抽象。作为一种家禽,鸭子外形轮廓细节上的特点和习性简直不胜枚举,但唐老鸭的作者主要只是将鸭子喜欢呱呱叫和略显笨拙的走路姿态这两个特点特别地提纯了出来,并把它们转喻成人类的某种性格,也就是人们所熟知的唐老鸭笨拙而固执、又喜欢发表议论的喜剧性格。以此为基础,有关唐老鸭所有的形式表现无不加深人们的这种印象:诸如它遇事发晕,两颗小眼珠子乱转;走路时硕大的屁股摆动的幅度特别大等等。当然,关于卡通形象的特点抽象问题,是一个非常细致和专门的问题,上述唐老鸭形象的分析只是聊举一例而已。卡通形象的来历非常复杂,有的是有生命体,有的是无生命体,有些事物的来历人们比较熟悉,有些则不太熟悉;另外,有些作家比较顺应一般民众对事物的理解,而有些作家即使面对最平凡和日常化的东西也喜欢进行一些陌生化的处理,凡此种种都意味着动画的抽象机制并没有一定之规可循。前提只有一个:他能够在纷繁的事物形态中,捕捉到一个或数个具有高度概括性的特点,并能以大量相关的细节充实这种特点。

按照某些电影艺术家的见解,抽象同样是真人电影的一个重要艺术构成元素。

① 阿瑞提著《创造的秘密》,钱岗南译,沈阳:辽宁人民出版社 1987,第 61 页。

② 贡布里希著《艺术与错觉》,林夕等译,长沙:湖南科学技术出版社 2004,第 258 页。

③ 沃林格著《抽象与移情》,王才勇译,沈阳:辽宁人民出版社 1987,第 17~18 页。

爱森斯坦说：

这里似乎出现了一个矛盾：最高级的——概括形象——就其形体特征而言仿佛与最原始的整体感知恰相吻合。但这个矛盾只是表面看来如此。实际上，我们在这里看到的恰好是列宁在论现象的辩证法时所说的那种‘似乎返回旧物’。问题在于，概括才是真正整体的东西，就是说，同时既是总体的（直接的）又是有区别的（间接）现象概念（以及对现象的概念）。……在理想的场合，基本的和主要的东西总是清晰的，具体地说……范例的感染力是基于下述情况的：每一个侧面诉诸自己的那一部分的感知，而它们的统一则是诉诸整个的意识——把观赏者‘从头到脚’引入这一感染过程。^①

把漫画艺术的抽象性质引入真人电影，的确是一个重大的艺术问题。但从目前的创作现实来看，要在电影艺术中广泛地实现这点还是很困难的。正如爱森斯坦所承认的那样，在真人电影中，运用既能表现局部又能反映全体的概括性形象的运用只能出现在“理想的场合”。在他的无尽探索的艺术生涯中，也只有像《战舰波将金号》一片里“石狮匍卧，抬头，跃起”少数几个镜头比较圆满地实现了他的追求。

不能不承认，抽象主要是属于动画的电影语言。

2. 变形

变形则是漫画/动画艺术又一个基本的形式特征。从一定程度上说，它是艺术抽象特性的一个自然延伸。因为抽象必然涉及对于对象物某几个特征特别的夸张和强调。但如果这种夸张达到了过分的地步，以至于完全破坏了对对象物整个形体的比例均衡或者还引起了怪诞的感觉，这就是所谓的变形了。许多美国动画就靠这种手段来制造噱头。像《猫和老鼠》的笑料基本就建立在变形形式的运用上：汤姆和杰瑞互相攻击，把对方的身体搓揉成不同的形状。这些形状的变化常常是匪夷所思的，怪异却并不残忍，观众不由得为之破颜而笑。

变形的表现还有可能是更为复杂的，这就是作家通过一个系列的相似或相关图形的塑造，让人们看到一个图形如何合逻辑地变化为原本看似没有什么关系的另一个图形。这其实是作者以一个抽象的形式意念统摄几幅图像形成的结果。像《变形金刚》中汽车人变化为各种形体主要依托的就是这种变形方式。在我国的国产动画中，《大闹天宫》里孙悟空和二郎神斗法时试图变成一座山神庙的场面，也运

^① 爱森斯坦著《蒙太奇论》，富澜译，北京：中国电影出版社 1998，第 98 页。

用了这种变形手段。这些年由于电脑技术的发展,这种复杂变形的技术就运用得更为普泛了,而且不同形状之间的变化更替更为自然。

变形虽然以抽象为基础,但它绝不是抽象活动自然的结果。它有着自己完全独立的活动机制。阿恩海姆曾经指出:“在问题解决者的头脑中,当然会进入一种他想要达到的目的本身特有的‘意象’,这种意象会对头脑中原有的意象施加压力,而且竭力迫使它按照目前任务的需要而发生变形。这就是说,正是这种‘目的意象’的需要,才促使了对现有结构的重新组织。”^①据此,不妨这么说:变形是漫画这一类型艺术创造的秘密所在,它集中显现了作者的自由意志。漫画/动画艺术中特别表现出创造性色彩的环节,大抵都与变形构造有所联系。

怪诞造型与变形手法之间的关系尤为密切。怪诞是卡通形象一个基本的造型特点,也是其吸引人的源泉。

在动画作品中,不但反派和丑角的造型充满着怪诞的意味,甚至许多正派人物和主角的卡通造型上,也常常有些既让人感觉滑稽又让人感觉恐惧或者不适的成分。比如《丁丁历险记》中的阿道克船长,《小飞象》中的小飞象,都略有怪诞的意味。近些年来,正派主角的怪诞化更是大行其道。梦工厂的大部分作品,如《怪物史莱克》、《小鸡快跑》等等,形状略有些骇人。受到这种风尚的影响,连迪斯尼的画风都有些改变。比如《花木兰》中花木兰的形象就和迪斯尼以往的女主角大不一样。影片中的花木兰厚嘴唇,小眼睛,虽不丑陋,但略显怪异。日本当红的许多知名动漫制作的造型也以怪诞取胜。像押井守《攻壳机动队》中的许多人物造型,庵野秀明《新世纪福音战士》中的使徒、EVA,在感官视觉上,都有令人不快、惊异的成分。

怪诞造型是如此的重要,而变形机制就是怪诞形象引人注目诸特性中最重要也是最直接的形式因素。巴赫金指出:“夸张、夸张主义、过分性和过度性,一般公认是怪诞风格最主要的特征之一”。^②正是通过种种夸张的变形手段,作者将自己的“目的意象”鲜明地转注入创造的形象中,使得形象的某部分特征被凸现到了极端的地步。这种多少有些过了头的夸张,特点如此鲜明,以至于形式上自动具有了一种排他性,因为它将此形象另外的一些特点几乎完全遮掩了。怪诞形象因此得以自然具备否定性和新奇性的意味:如此极端的形式夸张容易给人形成某种暗示,暗示其对于某种惯例的抗议(事实常常也是如此)。而这样,人们便嗅到了这类形象蕴含的新奇空气(极端的東西自然是新奇的),以及自由创造的渴望。从更深处说,怪诞造型形而上的象征意蕴也必须在变形的机制上才能得以充分表现。研究

^① 阿恩海姆著《视觉思维》,滕守尧译,北京:光明日报出版社1987,第293页。

^② 巴赫金著《拉伯雷研究》,李兆林等译,石家庄:河北教育出版社1998,第351页。