

论动画对实拍电影的“出位之思”

黄静怡, 洪汎

中国传媒大学, 北京 100024

摘要:动画与实拍电影之间的关系历来备受关注,研究两者联系与区别的文章也十分丰富,但似乎很少有人从“出位之思”这个角度探讨过。本文试图从这个兼具中西方美学内蕴的概念入手,厘清动画这一艺术体裁的“出位”倾向,即动画“出位”首先是为了自身发展,其次才是对风格的追求,而实拍电影这一艺术体裁则是动画“出位”的方向之一。本文还对实拍影像与实拍电影进行了严格区分,旨在阐明动画对实拍影像的初步“出位”,以及动画进一步向实拍电影“出位”的两种手法。并且分别以今敏导演的《红辣椒》与“真狮版”《狮子王》为例,对这两种手法进行了说明。在动画向实拍电影“出位”的语境下,本文得出了一系列观点,进而从受众和作品的角度出发,引出“动画—电影—叙事三维坐标轴”,使人能对具体动画作品有更清晰的认识及判断。

关键词:动画;实拍电影;出位之思

中图分类号:J218.7

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2020)02-0083-06

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.02.015

Animation's Anders-streben toward Live-action Film

HUANG Jingyi, HONG Fan

Communication University of China, Beijing 100024, China

Abstract: The relationship between animation and live-action film has always been paid much attention, and there are many articles about their connection and distinction; however, it seems that few people discuss this topic from the perspective of Anders-streben. The work tries to clarify the tendency of Anders-streben in the art genre of animation from this concept, which has both Chinese and Western aesthetic connotation. And the purpose of animation's Anders-streben is first for its own development, and then for the pursuit of style, and the art genre of live-action film is one of the directions of animation's Anders-streben. The work also makes a strict distinction between live-action image and live-action film, aiming to clarify animation's preliminary Anders-streben to live-action image and two methods of animation's further Anders-streben to live-action film, which is explained respectively by Paprika (2006) directed by JIN Min and The Lion King (2019). In the context of animation's anders-streben toward live-action film, the work comes up with a series of viewpoints and an “animetism-cinematism-narrativity” three-dimensional axis from the angle of audience and animation works, which can lead us to have a clearer understanding and judgment of some specific animation work.

Key words: animation; live-action film; Anders-streben

“诗中有画,画中有诗”是大家再熟悉不过的语句,而这简简单单的八个字包含了本文的主题——“出位之思”。“出位之思”原为西方美学概念,是德国艺术学术语 Anders-streben,该词经由中国学者钱钟书先

生的翻译,以及叶维廉先生基于中国传统美学立场的再诠释后,成为了一个兼具中西方美学内蕴、具有普适性的概念^[1]。早在1877年,英国艺术哲学家佩特就首先在其出版的文集《文艺复兴》里把它当做艺术的普遍

收稿日期:2020-01-10

作者简介:黄静怡(1994—),女,湖南人,中国传媒大学硕士生,主攻动画艺术学理论与实践方向。

通信作者:洪汎(1971—),女,浙江人,硕士,中国传媒大学副教授,主要研究方向为动画及实拍编剧、导演与制作。

规律来讨论,他将“出位之思”定义为艺术“部分摆脱自身局限”的倾向^[2]。

而在中文里,钱钟书先生最开始只是用“出位之思”这一概念来讨论“诗或画各自欲跳出本位而成为另一种艺术的企图”,叶维廉先生则更是在《“出位之思”:媒体及超媒体的美学》里,将其与庄子的“得意忘言”、唐代司空图的“象外之象,景外之景”等古典文艺理论联系起来^[3]。总之,对于“出位之思”的多层次解读,本文不作深究,只取其初始之义,即创作者“在一种体裁内模仿另一种体裁的努力”,是对风格的追求,“只是为了创造出一种新的表意方式,并不是真正进入另一个体裁”^[2]。

一、动画的“出位之思”

动画的“出位之思”首先在于其自身发展的需要,毕竟如果动画仅仅画地自限于其“本位”,单纯依靠非记录性的运动表现,是无法长久吸引大众注意力的。纵观动画发展史,也很容易发现从幻盘(1825年)、诡盘(1832年)、走马盘(1834年),到埃米尔·雷诺的活动幻镜(1877年),以及被他改良制成的光学影戏机(1888年)开始,动画便从只是呈现非记录性运动的活动影像媒介,逐步发展成为一个能承载更多信息的艺术体裁。此后赛璐珞片、转描仪、多层摄影台等技术装置的出现,以及色彩、声音、镜头语言等元素的加入都使得动画不再囿于自己的“本位”,让其不只是“会动的画片”而已。因此,动画的“出位之思”首先在于其自身发展,然后才像其他艺术体裁一样,是对风格的追求。

总的来说,根据艺术体裁之间关系的远近,动画最为明显的“出位”方向有两个:一个是向造型、材料存在交集的漫画方向“出位”;另一个则是向同为活动影像的实拍影像,特别是实拍电影的方向“出位”。近年来,动画向漫画“出位”最成功的作品大概要数《蜘蛛侠:平行宇宙》(2018年)了。然而由于篇幅与主题所限,动画在漫画方向上的“出位”在本文中不作深入讨论,而另一方向即动画向实拍影像,尤其向实拍电影方向的“出位”则是本文探讨的重点,下文便就此展开,对其进行详细的论述。

二、动画向实拍电影“出位”的两种手法

同为活动影像的动画与实拍有着千丝万缕的联系,而判断一段影像是动画还是实拍,就要回到创作之初,看其“呈现的运动是否是记录性的”^[3]。然而有的动画创作者似乎并不在意这两种艺术体裁的此种区

别,他们更多的是想要拉近动画与实拍的距离,在自己的动画创作中模仿实拍影像的体裁效果,并进而追求实拍电影风格,这一举动便不自觉地导致了动画向实拍电影的“出位”,“出位”的方式则有以下两种。

(一) 通过电影语言与电影理论——以《红辣椒》为例

刘书亮在其《重新理解动画》一书中写道:“我们这个时代的主流动画——譬如那些在电影院放映、票房大卖的动画电影——有个高度一致的共同点,即它们都采用了实拍影像的一整套‘视听语言’体系,尤其采用了标准的‘镜头—剪辑’创作范式。”诚然,放眼望去,那些影院动画大都如此,笔者认为无可厚非。将“视听语言”体系纳入动画不失为一种生存之道,可问题的关键在于这种模仿还只是停留在对实拍影像基本层面的模仿,而那些让实拍电影真正区别于其他实拍影像,如数字视频、电视节目等体裁的元素,例如各类蒙太奇、匹配剪辑及各种声画关系等,在许多影院动画(当然也有很多实拍电影)中并没有被完全采用。当然,这并不是说只有走实拍电影的路子才能创作出好动画,此处想要表达的是,如果在动画体裁内模仿实拍电影体裁的表意方式,那么至少要在“视听语言”体系与“镜头—剪辑”创作范式的基础上,再进一步将动画作品的电影感传达给观众,而不是邯郸学步似的,最后既没有做出好电影,又没有做出好动画,连基本的讲好故事的目标也都没有达到,徒有一个个镜头组接起来的叙事活动影像而已。

单纯依赖视听语言的动画作品数不胜数,但真正将电影语言做到极致,完美实现向实拍电影“出位”的,还是要属日本著名动画导演今敏。同样,研究今敏动画作品的文章也是数不胜数,从人物塑造、叙事技巧、时空转场、镜头语言^[4]到精神分析学等方面,都存在大量讨论,这些讨论力图将今敏本人及其作品本身从头到尾抽丝剥茧地分析遍,相比之下,本文更多的只是希望能在动画向实拍电影“出位”的语境下,梳理出今敏的动画体裁作品之所以能产生强烈电影感的原因,正如薛燕平老师在《非主流动画电影》里评价的那样:“一个把动画片做得像电影的导演——今敏^[5]。”

首先想要援引的作品是今敏导演的《红辣椒》。在这部动画中,导演并没有放弃动画艺术体裁的本质特性,即运动的非记录性。反言之,他并没有强调运动表现的纪实,仍保留了对运动变化的想像,例如在《红辣椒》的开场中,小丑的身体像橡胶一样缩放自如,当他从迷你玩具车里钻出来后,身体却舒展成成人身形。

这类镜头在实拍电影中是难以实现的,因为不符合物质现实规律。今敏导演同样没有放弃对实拍电影风格的追求,而他在这部动画作品中主要是通过以下两点来实现向实拍电影的“出位”。

第一是动画作品本身对电影语言与电影理论的灵活运用,大大超出了人们对动画体裁的期待。就像《重新理解动画》一书里作者提到的:“如果‘视听语言’确实可以被类比为一种语言,那么创作者已经会用这种语言讲故事,观众也已经习惯听这样的故事,它自然成了主流。”“大多数普通观众接触到的都是这类动画,行业中大部分创作者也早已习惯了以这种方式去理解动画。”然而问题恰恰就在于,这样的理解其实只是对动画的一知半解,也只是对实拍电影的一知半解,而正是这样的一知半解造成了观众对动画体裁“相对狭窄”的期待——一部影院动画长片只要能依附在实拍电影的“镜头—剪辑”范式下把故事讲好就不错了。转念一想,这看似“狭窄”的期待其实在某种程度上来说,对好些作品已经相当高了。可是今敏导演在《红辣椒》(当然不只是他这一部作品)中,不仅达到了这条满足观众期待的及格线,还远远地超越了它,将与实拍电影关系更为密切的转场、剪辑、镜像、梦境电影、精神分析、人格结构^[6]等电影语言与理论嫁接到动画体裁上,大大刷新并加深了人们对动画的认识,从而使他的作品犹如一座又一座的宝库,能够满足不同人各自不同的审美需求,吸引无数淘金者前来挖掘珍贵又丰富的宝藏,在动画史上独树一帜,备受推崇。

此外,给予动画作品《红辣椒》强烈电影感的还有一个功不可没的原因,那就是在这部动画作品中今敏

导演对实拍电影前文本的大量引用,例如《007之俄罗斯之恋》、《罗马假日》等,而同样被引用的《人猿泰山》,虽然也有1999年的迪士尼动画版,但仔细对比相似场景的人物造型与表演和镜头运动等内容后,发现今敏引用的版本其实更接近于1981年真人实拍版的《人猿泰山》。除此之外,实拍电影后文本《盗梦空间》的出现更加巩固了这部动画与实拍电影的联系,最终使其成功完成向实拍电影的“出位”。三个版本的相似场景比较见图1。

(二) 通过纪实的非记录性运动——以《狮子王》为例

若没有电影语言与电影理论加持,比较侧重单一的“视听语言”体系与“镜头—剪辑”创作范式的动画作品要想向实拍电影靠近,在技术上也是有办法的,即从活动影像的运动本质上消解动画与实拍的区别,通过非记录性、纪实的运动来实现向实拍电影的“出位”。

这里的“纪实”有两层含义,首先一层是运动主体的运动风格纪实,其次则是运动主体本身美术风格的纪实,并且一部动画作品的纪实程度越高,向实拍电影方向的“出位”就越远。技术让动画越来越“出位”实拍,见图2。

2019年7月12日上映的“真狮版”《狮子王》算是CG动画里凭借VR技术向实拍电影“出位”得最为彻底的案例了。有关《狮子王》的制作及对其褒贬不一的评价,已有大量文章进行了充分的阐释,本文便不再赘述,毕竟讨论到最后,兜兜转转,无非又还是会回到20世纪60年代,克拉考尔早在《电影的本性:物质现实的复原》里说的那段话:“……在这些动画片里,错误地热衷于电影方法的结果就是毫不留情地扼杀了动画师的

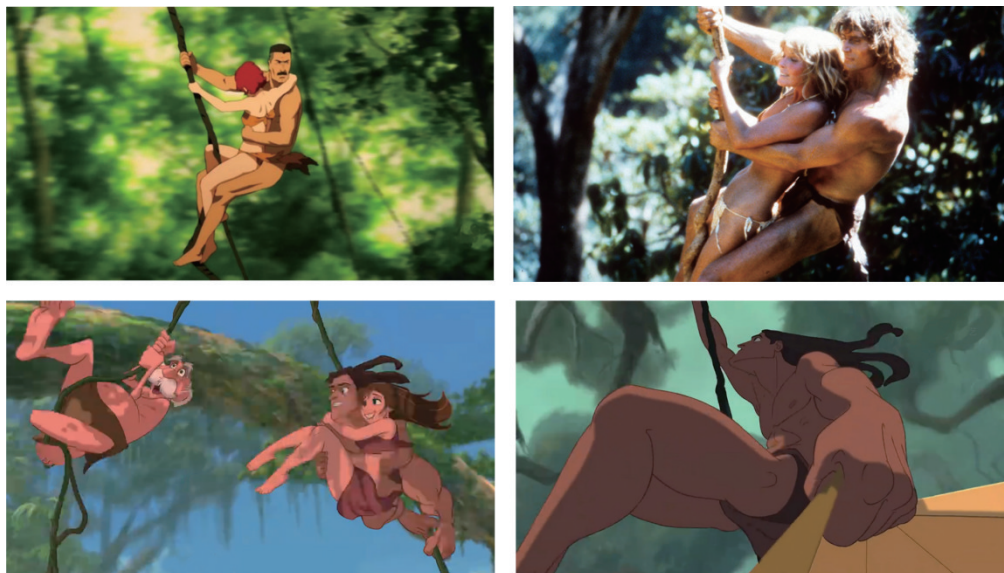


图1 三个版本的相似场景比较



图2 技术让动画越来越“出位”实拍

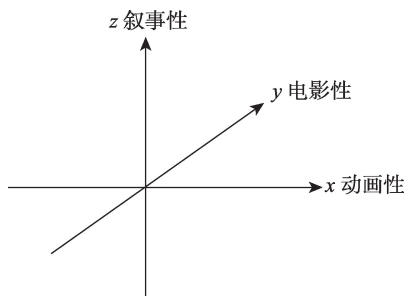


图3 动画—电影—叙事三维坐标轴

想象力^[7]。”而到底什么是“错误的热衷”，什么又是“正确的热衷”，相信其实大家心里都有答案。

总之，《狮子王》(2019年)一片不仅“标志着第一部以实景美学为指导布置的，在虚拟现实拍摄的关键帧动画电影的诞生”^[8]，还标志着在众多艺术门类里，动画艺术率先颠覆了原有的“出位之思”理论，即通过对另一种艺术体裁——实拍电影效果的模仿，不仅创造出了一种新的表意方式，还真正地进入了另一个体裁——科技让动画最终在虚拟现实层面上成为了实拍。

由此可知，上述的两种手法其实在“实拍电影”这四个字中就能找到线索，即“电影感”与“实拍感”，前者对应于“通过电影语言与电影理论”，后者则对应于“通过纪实的非记录性运动”。在一部动画作品中，这两种手法可以选择其一单独侧重，也可以同时强调，对一部动画作品的艺术水准而言，二者孰轻孰重，或许各人有各自的看法。

三、动画—电影—叙事三维坐标轴

本文有关动画向实拍电影“出位”问题的讨论，大致告一段落，不过基于这一“出位”问题，还能向下延伸出这样一个话题，即考察一部动画体裁作品整体所采用的表意方式是明显倾向于动画语言还是电影语言。换言之，在动画朝实拍电影方向“出位”的过程中，得到了这样一个三维坐标轴，见图3，在这样的动画—电影—叙事三维坐标轴中，可以找到绝大多数动画作品的位置。

其实，有关上图中“动画性”与“电影性”这两个词的讨论在许多著作与文献当中都能经常见到，并且还是以不同面貌出现的。例如，在世界级动画理论专著《动画机器：动画的媒介理论》(The Anime Machine: A

Media Theory of Animation)一书中，作者托马斯·拉玛尔就提到了“动画性”(Animetism)与“电影性”(Cinematism)这两个概念。它们是由拉玛尔从活动影像的两种视觉逻辑角度提出的，即活动影像中，对应于电影摄影机的视觉逻辑归为电影性倾向；对应于动画摄影台的视觉逻辑则归为动画性倾向，对此本文不多赘述^[9]。而在国内许多讨论动画本体的文章里，“动画性”与“电影性”又经常被用来当作构建动画本体的要素，例如《非真实影像性：作为“动画性”的考察》用“非真实影像性”来界定“动画性”^[10]，又如在《美的根源：动画本体探寻》一文中，作者认为“电影性”与“美术性”共同构建了动画的本体^[11]，如此等等，不一而足。

然而本文在动画—电影—叙事三维坐标轴中的动画性、电影性及叙事性是从受众角度和作品角度出发的，建立这样一个坐标轴的目的，是为了让人们对某一动画作品能有更清晰的认识和判断，而不是只有朦胧模糊的直觉感受，这样的三维坐标轴也能让浩如烟海、风格多样的动画作品找到各自的参考位置，并且使作品之间的比较一目了然。

在动画—电影—叙事三维坐标轴中，x轴方向的动画性是指一部作品能够体现动画艺术体裁特点的因素，包括但不局限于对运动的非纪实呈现、造型材料、美术风格、变形、原动画等；y轴上的电影性则是一部作品所能体现出的上文已经花费大量笔墨谈到的“实拍感”与“电影感”；z轴上的叙事性则是指一部作品具备的能够体现所有叙事作品共通特点的因素，包括但不局限于叙述内容、主题、剧本结构、情节设置、剧情节奏、角色冲突等。而对一部动画作品来说，这三种性质的强弱判断除了需要根据作品本身的客观情况而定以外，还需要考虑到观众个人的主观反馈，因此这种判断并不是绝对的，而是相对的。同一部动画作品在每个人的坐标体系中的位置可能会稍显差异，但在由个体汇聚成集体后得到的大众主流评价体系内，仍然可以得到以下八种类型的动画作品，动画性—电影性—叙事性强弱类型见表1。

当然，上表无法列举所有动画作品，并且对具体作品三种性质的强弱判断肯定也会存有异议，但至少目前为止，这些作品还逃不出动画—电影—叙事三维坐标体系。

虽然本文不会针对每种类型逐一分析，但是根据这八种强弱类别，依然可以整理出21世纪以来，国产影院动画在动画—电影—叙事三维坐标轴上的大致分布，以柱状图粗略呈现，见图4。

表1 动画性—电影性—叙事性强弱类型

动画性	电影性	叙事性	具有代表性的动画作品(类别)及其豆瓣评分
弱	弱	弱	大部分口碑差的动画作品
弱	弱	强	《暗芝居》(第一季,8.2分)等
强	弱	弱	《大鱼海棠》(6.8分)、《大护法》(7.8分)、抽象动画等
弱	强	弱	《大世界》(7.0分)、《狮子王》(7.4分)等
强	弱	强	《大闹天宫》(9.3分)等中国学派动画作品、《哪吒之魔童降世》(8.6分)、《西游记之大圣归来》(8.3分)、《疯狂动物城》(9.2分)等高分迪士尼动画、《天空之城》(9.1分)等高分吉卜力动画、《对话的维度》(9.1分)等
弱	强	强	《未麻的部屋》(8.9分)、《裂缝之外》(来自《爱、死亡与机器人》动画短片合集,9.1分)等
强	强	弱	暂无动画作品对应
强	强	强	《红辣椒》(9.0分)、《证人》(来自《爱、死亡与机器人》动画短片合集,9.1分)等

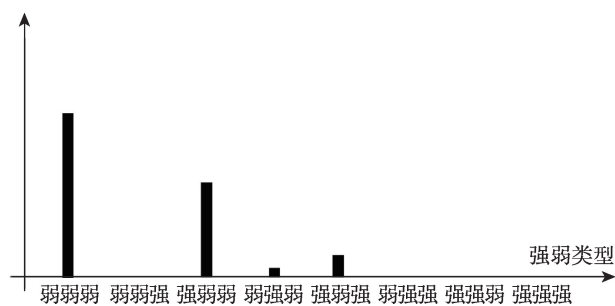


图4 国产影院动画的“动画—电影—叙事”强弱类型大致分布

从上图中,可以清晰地看到自21世纪以来,我国影院动画在动画—电影—叙事三维坐标轴上主要存在以下四种类型,即动画性、电影性与叙事性三者都弱的类型、动画性强但电影性与叙事性稍弱的类型、电影性弱但动画性与叙事性较强的类型,以及《大世界》这样的更强调电影性但动画性与叙事性稍有欠缺的类型。此外,还有“弱强强”与“强强强”这两种类型尚未在国产影院动画中现身,而去年暑期的国产爆款动画《哪吒之魔童降世》则以“强弱强”类型掀起了一场持续两月之久的国产动画热潮^[2],这实在让人无比期待下次盛况会在什么时候,迎来的又会是什么类型的作品?还是同样的“强弱强”类型吗?那未曾出现过的“弱强强”和“强强强”类型又会在何时出现呢?这让人非常期待。

四、结语

“出位之思”作为一种普遍的艺术规律,相信它同样适用于动画艺术。这一美学概念为人们厘清动画与其他艺术体裁,尤其与实拍电影间的创作关系,提供了极其重要的研究思路。此外,本文在借“出位之思”探讨动画对实拍电影的“出位”时,还发现动画作品在表意方式上,对动画语言与电影语言的分别侧重能够使动画作品呈现出纷繁多变的艺术风格。由此,笔者将不同动画作品置于“动画—电影—叙事”三维坐标理论

模型下进行分析,得到了八种不同风格类型的动画作品,并进而反观国产影院动画市场现状,厘清了这些年来国产影院动画在该理论模型下的分布态势、类型、发展趋势及其缺乏的强弱类型等。总之,相信不仅是动画创作内容上的多样性能彰显国产动画行业的发展,动画在向实拍电影“出位”的过程中所带来的创作体裁和风格上的多样性也能够预示整个动画行业的突破。最后,十分感激学界前辈们的工作,正是因为有了前辈们的理论研究成果,才能继续往前走。

本论文为Aniwow!2019第十四届中国(北京)国际大学生动画节“动画学术季”青年动画学者单元(主论坛)入选论文。

参考文献

- [1] 温朝霞.“出位之思”:中西诗学对话的启示[J].唯实,2004(Z1):180-183.
WEN Zhaoxia. “Thinking out of Position”: Enlightenment of Dialogue between Chinese and Western Poetics [J]. Realism, 2004(Z1):180-183.
- [2] 赵毅衡.符号学:原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016.
ZHAO Yiheng. Semiotics: Principles and Deduction[M]. Nanjing: Nanjing University Press, 2016.
- [3] 刘书亮.重新理解动画——动画概论[M].北京:电子工业出版社,2016.
LIU Shuliang. Re-understanding Animation: Introduction to Animation[M]. Beijing: Electronic Industry Press, 2016.
- [4] 白佳鹰.后现代语境下今敏动画作品的镜头语言研究[D].无锡:江南大学,2014.
BAI Jiaying. Lens Language of Jin Min’s Animation Works in the Post-modern Context[D]. Wuxi: Jiangnan University, 2014.

- [5] 薛燕平. 非主流动画电影[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2007.
XUE Yanping. Non-mainstream Animated Films[M]. Beijing:Communication University of China Press,2007.
- [6] 黄星宇. 用弗洛伊德的人格结构理论浅析今敏长篇动画《红辣椒》[J]. 大众文艺,2017(5):119.
HUANG Xingyu. A Brief Analysis of Kon Min's Full-length Animation Red Pepper with Freud's Personality Structure Theory[J]. Popular Literature and Art,2017(5):119.
- [7] 齐格弗里德·克拉考尔. 电影的本性:物质现实的复原[M]. 北京:中国电影出版社,1981.
KRAKAUER S. The Nature of Cinema: The Restoration of Material Reality[M]. Beijing:China Film Press,1981.
- [8] 动画学术趴. 《狮子王》被拍成“动物世界”,不该为技术献祭动画的灵魂[EB/OL]. (2019-07-24)[2020-02-02]. https://www.gamersky.com/zl/201907/1206378_2.shtml?tag=wap.
Animation Academic Lay. "The Lion King" was Made into a "Animal World", Shouldn't Have to Sacrifice the Soul of the Animation Technology[EB/OL]. (2019-07-24)[2020-02-02]. https://www.gamersky.com/zl/201907/1206378_2.shtml?tag=wap.
- [9] LAMARRE T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation[M]. Minnesota: University of Minnesota Press,2009.
- [10] 屈立丰. 非真实影像性:作为“动画性”的考察[J]. 电影艺术,2008(1):135-138.
QU Lifeng. Non-real Image: An Investigation of "Animation"[J]. Cinematography,2008(1):135-138.
- [11] 魏伟. 美的根源:动画本体探寻[J]. 电影文学,2010(20):10-11.
WEI Wei. The Origin of Beauty: The Exploration of Animation Ontology[J]. Film Literature,2010(20):10-11.
- [12] 田星瀚,焦瀚. 基于格雷马斯理论的《哪吒之魔童降世》叙事结构分析[J]. 工业工程设计,2019,1(1):112-114.
TIAN Xinghan, JIAO Han. An analysis of the Narrative Structure of the "Demon Child of Nezha" Based on Greimas Theory[J]. Industrial & Engineering Design,2019,1(1):112-114.