

ANIME MACHINE

A MEDIA THEORY OF ANIMATION

动画机器

动画的媒体理论

[加]托马斯·拉马尔 (Thomas Lamarre) 著

张长译



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS



ANIME MACHINE

A MEDIA THEORY OF ANIMATION

动画机器 动画的媒体理论

不同于从文化内涵、创作理念、叙事目的、内容主旨进入文本的研究，本书从媒介技术的角度出发，将动画作为一种独特的运动影像来考察，通过其生产方式和技术、创作者之间的互动，揭示出动画本身是如何“处理”技术问题的，或者说，人们是如何运用动画的思维方式来思考技术问题的。作者引用德勒兹、伽达利、海德格尔、西蒙顿等人的技术理论，适当借鉴电影理论、精神分析和女性主义学说，以清晰地脉络层层递进，用独特的方式重新讲述了日本动画的战后发展历程。在技术哲学和思想史的交集中，本书以前所未有的深度探索了日本动画内在的物质材料属性，为批判地考察日本动画及相关媒介提供了理论基础。



扫描二维码
关注上海交通大学出版社
官方微信

ISBN 978-7-313-25794-9



9 787313 257949 >

定价:88.00元

四川省社会科学重点研究基地四川动漫研究中心资助项目DM202021

A Project Supported by Sichuan Animation and Comic Research Center, I
Institute of Social Sciences of Sichuan Province



ANIME MACHINE

A MEDIA THEORY OF ANIMATION

动画机器 动画的媒体理论

[加]托马斯·拉马尔 (Thomas Lamarre) © 著

张长◎译



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

通过对一些重要的日本动画作品、工作室、动画师和动画理论的细致分析,本书定义了日本动画的视觉特征以及那些特定的、“动画性”效果的具体意义。不同于从文化内涵、创作理念、叙事目的、内容主旨进入文本的研究,作者从技术的角度出发,将动画作为一种独特的运动影像来考察,通过其生产方式和技术、创作者之间的互动,揭示出动画本身是如何“处理”技术问题的,或者说,人们是如何运用动画的思维方式来思考技术问题的。为了阐明这一理论的实际意义,作者在书中详尽地考察了一系列重要的动画作品,包括宫崎骏的《天空之城》、庵野秀明的《蓝宝石之谜》和改编自 CLAMP 漫画原作的《人形电脑天使心》,清晰地脉络层层递进,用独特的方式重新讲述了日本动画的战后发展历程。本书引用德勒兹、伽达利、海德格尔、西蒙顿等人的技术理论,适当借鉴电影理论、精神分析和女性主义学说,并对日本学者的相关理论有所批评。在技术哲学和思想史的交集中,作者以前所未有的深度探索了日本动画内在的物质材料属性,为批判地考察日本动画及相关媒介提供了理论基础。

图书在版编目(CIP)数据

动画机器:动画的媒体理论/(加)托马斯·拉马尔著;张长译. — 上海:上海交通大学出版社,2022.12
ISBN 978-7-313-25794-9

I. ①动… II. ①托… ②张… III. ①动画-研究
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2021)第 273959 号

动画机器:动画的媒体理论

DONGHUA JIQI: DONGHUA DE MEITI LILUN

著 者:[加]托马斯·拉马尔
出版发行:上海交通大学出版社
邮政编码:200030
印 刷:苏州市古得堡数码印刷有限公司
开 本:710mm×1000mm 1/16
字 数:415千字
版 次:2022年12月第1版
书 号:ISBN 978-7-313-25794-9
定 价:88.00元

译 者:张 长
地 址:上海市番禺路 951 号
电 话:021-64071208
经 销:全国新华书店
印 张:24.5
印 次:2022年12月第1次印刷

版权所有 侵权必究

告 读 者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系
联系电话:0512-65896959

前言

这本书提供了一个关于动画的理论,并且毫不掩饰地将理论的焦点放在那些通常被笼统地称为日式动画(anime 或 Japanimation)的日本动画片上。与此同时,这本书也是关于“如何解读日式动画”的。事实上,正是我在解读所谓的日式动画时所遭遇到的困难引导我走上了研究动画理论的道路。

20 世纪 90 年代初,就在我刚刚开始教授关于日本大众文化的课程时,我还很少能够获得带字幕的日本动画的影像资料,关于动画和日式动画的研究也相对罕见。但到了 20 世纪 90 年代中期,情况发生了巨大的改变。数字动画兴起,计算机图像在电影中的使用增加,电子游戏、电影和动画之间相互交叉,日本动画片在粉丝间经由家用录像和网络传输进行交流并在全球流行,这一切变化将大量的动画作品推到我们眼前。关于日式动画的研究也随着日本动画片的流行热潮而出现,同时出现的还有对动画变得无处不在和日益中心化的强烈意识。当然,学术研究紧跟文化热潮是不足为奇的。批评的本质就是要紧跟潮流,而批评所提出的问题则是如何跟随潮流,以及从何处介入潮流。

令我吃惊的是,在所有对日式动画的研究中普遍缺少一种将其视为活动影像(moving image)的兴趣。大部分评论都忽略了日式动画从“客体”上来说是由活动影像构成的这一点,就好像动画片只不过是另一种文本。这种将日式动画看成文本客体的做法具有两种倾向。一方面,即使日式动画被很大程度上当成文本来看待,一些评论者也会在强调它的创新性和流行性时忽略文本分析中真正难解的问题。日式动画因此成了一种无法提出任何有难度的文本问题的文本。分析因而沦落为对日式动画叙事的反复重述,差不多就跟读书报告和影评一样。另一方面,一些评论者将日式动画当成文本来看则是为了提出一些“高文

本”(high textual)的疑问(比如现实的本质,或心灵与肉体的关系)。虽然和前者不同,但这样一种倾向依旧彻底无视了其活动影像的本质。在这类文本的研究方式中,日式动画的故事只是被当成哲学思辨的出发点,但却丝毫没有考虑到动画的材料属性。此外,还有一种同时忽略了关键的文本问题和动画材料性的常见研究方法,就是对其进行社会学和人类学的解读:日式动画是了解日本这个国家的信息来源,尤其是解读日本年轻人的信息之源。

虽然我觉得所有这些研究方法都各有其立足之处,但这并不意味着它们可以成为我们回避关于动画和活动影像的问题,而更关注文本描述、元文本推测和社会学分析的理由;而这些被忽略的问题恰恰是我希望我们在解读日式动画时能够引起重视。不过,我并不想像大卫·波德维尔(David Bordwell)和克里斯汀·汤普森(Kristin Thompson)在《电影艺术》(*Film Art*)一书中所做的那样,提供形式分析所要遵循的元素列表,分不同的章节来专门讲解照明、声音、叙事、色彩、镜头、镜次和剪辑。这样一种表述方式尽管有用,却也会使我们弄不清楚,当我们从形式的层面出发去着手讨论活动影像时什么才是最关键的。因此,比起将形式分析作为起点,我更倾向于从活动影像的材料性本身出发。以技术哲学、电影理论和艺术史为理论基础,我偏向于去思考电影学最初所提出的问题,即在装置理论(apparatus theory)和电影的媒介特异性论(specificity thesis)语境中提出的问题。尽管对于装置理论和特异性论的讨论暗含着技术决定论和历史目的论的意味,以至于如今的电影学已经在很大程度上放弃了这类讨论,但我认为潜藏在材料性以及材料或技术决定性背后的问题依然亟待解决。我在观察动画的材料和技术特异性时,尽管回避了装置理论和特异性论中的决定论,我还是站在了实验科学和技术学的立场,这迫使我从力的角度来看待活动影像的技术。

总之,“如何解读日式动画”的问题将我引向对动画的材料和技术特异性的观察,而这一点恰恰优先于任何动画形式的发展。我认为,将我对于动画片的解读放进一个以媒介的材料性为基础而建立起来的理论中是非常必要的,这种材料性就是技术决定性中所包含的材料本质或力。因此,比起提供一个动画或日式动画形式特征的列表,我更愿意从动画片是如何运作并对这个世界发挥作用的角度来考察它们。比起形式,我更重视功能和价值。

由于我对动画的研究更看重这些方面,我在考察日式动画时主要关注的是它的技术决定性和技术价值,而不是它的社会经济决定性和价值。我聚焦于动画是什么、如何运作以及怎样为世界带来价值这些问题。当然,要完全排除经济或社会的考量是不可能也不合适的。诚然,我也在这整本书当中从接受或互动、

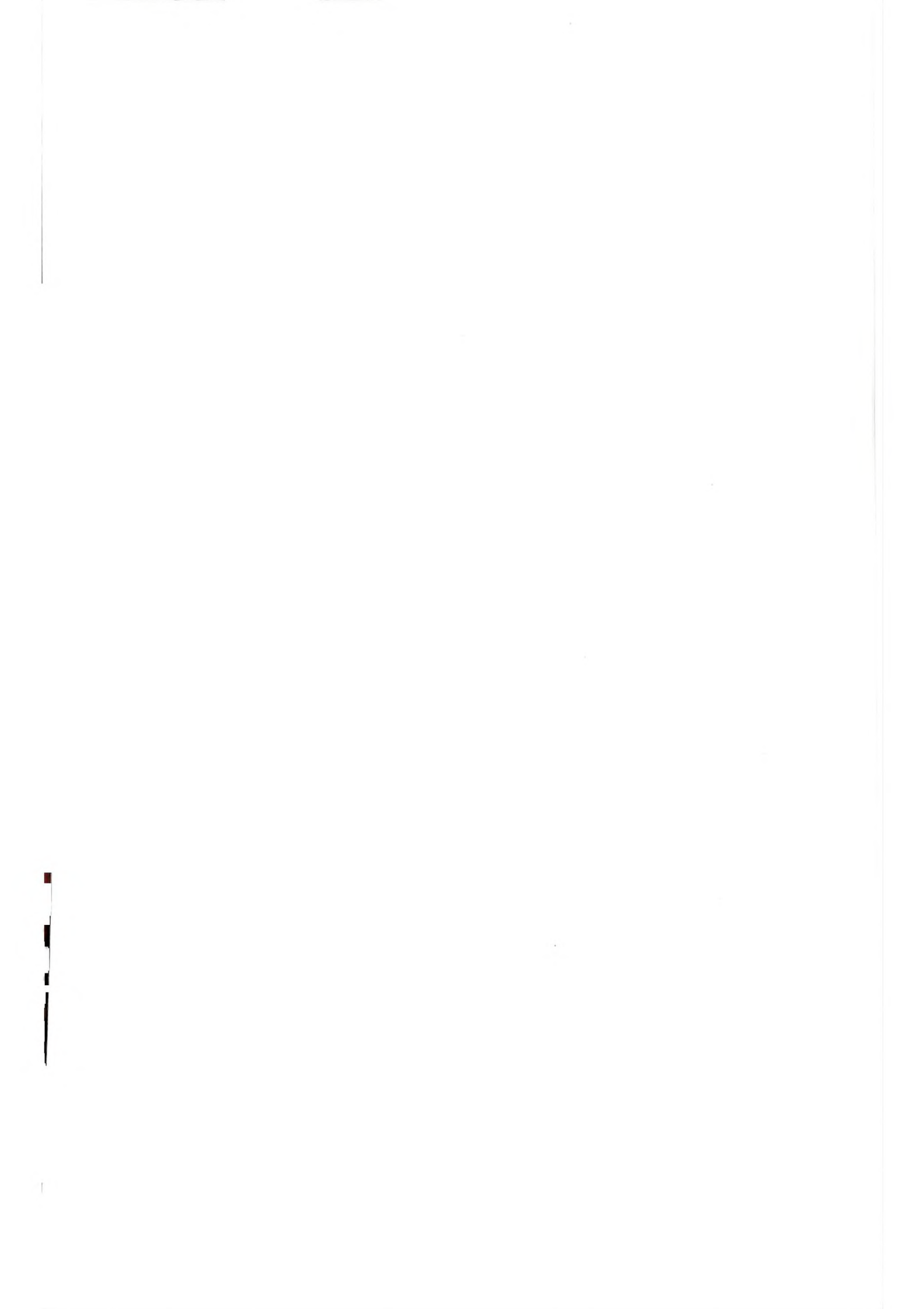
分配和生产的角度去思考了“动画机器”的一些内涵,并在结论中做了归纳,以期日后的研究提供想法。不过,在这本书中我还是坚持将重点放在动画的材料性和特异性上,因为在我看来,如果那里没有什么关于动画本身的东西,那就没有使动画得以运作的力量,我们也无法思考“动画机器”和其他决定因素之间会发生什么,比如“动画机器”和“生产机器”之间的互动等。因此,这本书的重点是“日式动画如何思考技术的问题”,而不是日式动画如何思考日本的问题,或动画工作室如何制作动画,以及动画迷如何与日式动画互动的问题。这一重点使我们能够批判地介入动画研究和日本研究,也将对我们认识日本动画有所帮助。

就如其他书一样,这本书也在很大程度上受益于同朋友、同事、学生的讨论。和蒙特利尔的同事之间的对话尤其使我受益匪浅,我要感谢 Brian Bergstrom, Peter Button, Ken Dean, Hajime Nakatani, Tom Looser, Erin Manning, Brian Massumi, Anne McKnight, Xin Wei Sha, 尤其是 Livia Monnet, 以及那些时不时用他们的兴趣和想法启发我的学生: Lawrence Bird, Inhye Kang, Gyewon Kim, Heather Mills, Harumi Osaki 和 Marc Steinberg。

这本书的完成也受益于我同一些日本友人和同事的交流,为此我必须感谢小谷真理、中川成美、巽孝之,上野俊哉,以及我的朋友甘乐顺治和成田诚。在为动画学术杂志 *Mechademia* 翻译小谷真理和大塚英治的文章,以及指导对东浩纪的翻译的过程中,我发现自己被他们对待日式漫画、动画和粉丝的方式深深吸引,并对他们在翻译事务中表现出的耐心和慷慨表示感激。尤其是上野俊哉,他不仅持续地为我提供理论灵感,同时不遗余力地为我同大塚英治和押井守的交流牵线搭桥。

《动画机器:动画的媒介理论》的完成建立在我以往发表过的一些文章之上(这些文章原本是作为某本书的章节来写的),因此我想让读者知道这些文章,以及曾为本书初稿提供过意见的 Anne Allision, Christopher Bolton, Markus Nornes, Tomiko Yoda 等人的贡献。就在我按原计划把这些文章编入这本书的章节里的时候,我发现,为了阐明动画和技术潜在的特异性问题,我必须摘除一半的材料,并且重构和重写其他一些材料。这导致了修订的延误,为此,我必须感谢我的编辑 Jason Weidemann 给予我的耐心和一贯支持。我同样也非常感谢加拿大社会科学和人文研究委员会和麦吉尔大学威廉·道森奖学金的资助。

最后,如果没有 Christine 和 Alex 就不会有这本书,谨以此书献给他们。



译 序

托马斯·拉马尔(Thomas Lamarre)是北美媒介研究和东亚文化研究领域的著名学者,其学术生涯贯穿着技术与文化两条相互交织的脉络。穿越欧洲、北美和东亚各国的求学和工作履历,横跨生物学、海洋学、法国文学、东亚文化和传媒学的专业背景,使其能够跨文化、跨学科地开展研究项目,从多元交叉的视野中洞察问题的节点。也正是传媒和东亚文化的交集将他的目光引向了日本动画,并由此完成众多与动画相关的研究文章和两本重量级的理论著作:《动画机器:动画的媒体理论》(*The Anime Machine: A Media Theory of Animation*)和《动画环境学:电视、动画和游戏媒介的谱系学》(*The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*)。

《动画机器》是拉马尔动画研究的第一部集大成之作,也是了解他理论体系的起点。尽管主标题中的“Anime”一般专指日本动画或具有日式动画风格的动画,且书中主要的分析对象都来自日本,但仅仅将《动画机器》看成是专门针对日本动画的研究并不恰当。因为相较于“日本动画”中的“日本”,拉马尔更关注“动画”。从这个角度看,日本动画只是世界动画的一个案例,是动画与社会文化条件相互影响后所形成的一种结果或多种结果的集合。研究这一种案例是为了更了解动画本身——动画的本质和它的运作方式,而不是以动画为踏板去接近日本文化。虽然后一种诉求也会在这个过程中被附带地有所满足,但本书的核心仍指向动画本身。

拉马尔将动画视为一种技术,或媒介技术。在他对动画的思考中,动画的材料基础和技术特性是最根本的出发点。他对技术的讨论既具人文色彩,又具哲学思辨,广博的学识使他对海德格尔、德勒兹等思想家的技术观点、理论学说信

手拈来。与此同时,生物学和海洋学的学科背景则使他很自然地将生态学的理念和方法结合到动画研究中,将人造技术视为生存环境来思考其与人类文化的互动。这种兼具人文主义与生态主义的技术立场与媒介环境学的思想传统极为相近,后者也将技术视为文化得以在其中生长的环境,并由此为媒介研究注入生态学的理念。因此,我们也不妨在引介拉马尔的动画理论时借用一下媒介环境学的路径,以它的三个基本理论命题为工具,来初探拉马尔的学术思想。

这三个基本命题包括:①媒介不是中性的;②媒介有偏向性;③媒介技术对文化产生影响。同时,由于媒介环境学对于媒介技术的强调,其论述常常笼罩在技术决定论的疑云之下,拉马尔在建构自己的理论时也常常警醒于这一危险。因此,我们也会从反思技术决定论的角度来检视《动画机器》的学术思想。

1. 动画不是中性的:关注作为媒介的动画

拉马尔将《动画机器》的副标题定名为“动画的媒体理论”(A Media Theory of Animation),这里的“media”,若译为“媒介”或更能体现拉马尔对动画材料和技术特性的强调。他在全书的前言中开宗明义地写道:“‘如何解读日式动画’的问题将我引向对动画的材料和技术特异性的观察,而这一点恰恰优先于动画形式的任何发展。我以为,将我对于动画片的解读放进一个以媒介的材料性为基础而建立起来的理论中是非常必要的,这种材料性就是技术决定性中所包含的材料本质或力。”由此可见,拉马尔对于日本动画的观察始于动画作为媒介本身的物质材料和技术特性。理解这一着眼点的选择,对理解拉马尔的理论至关重要。而要理解这一选择,就不妨求助媒介环境学的第一个基本理论命题:媒介不是中性的。

不同于关注传播内容及其影响的经验学派,也不同于倾向政治经济学的批判学派,媒介环境学将研究的视野放在媒介技术本身的特性及其对社会文化的影响上。学派奠基人麦克卢汉在发出“媒介即讯息”的宣言时,就是要人们把注意力从媒介的内容转移到媒介本身,看看它所自带的讯息。在麦克卢汉略显激进的经典比喻中,媒介的内容就像盗贼手上的肉,受众则是看门狗。当看门狗把注意力集中到肉上时,它就会忽略盗贼,但问题的关键恰恰是盗贼。媒介环境学对传播学的重大贡献之一,就是提醒人们在研究媒介的时候不要只盯着“肉”,也要注意“盗贼”。之所以要把注意力转移到媒介本身,是因为媒介不是透明的、中

性的、毫无作为的。其自身固有的物质结构和符号形式会分别对信息的获取、编码、传输、存储和交换产生影响。由于每一种媒介的物质结构和符号形式不同,它们影响传播活动的方式就会不同。比如有的物质结构和符号形式更侧重于信息的长久保存,有的则更利于快速地广泛散播;有的更重视人的视觉或听觉,有的则更注重整体感觉;有的更需要动用线性思维的能力,有的更激发非理性的情感等等。一旦某一种材料或形式被不断强化,就有可能对媒介使用者的文化产生深远影响。

总之,媒介环境学提醒人们关注媒介技术本身,因为媒介固有的物质材料和符号形式并非中立,具有潜在的发挥影响的能力。拉马尔的动画理论同样始于这一命题。一方面,他希望人们不要紧盯着动画文本的内容,以及产生这些文本的文化环境。这并不是说这些问题不重要,相反,这些问题至关重要。只是,我们在关注这些问题的时候也不能忽略媒介本身的作用。因为只有把媒介因素也考虑在内,才能更充分地讨论动画的内容和生产。另一方面,他希望揭示动画作为媒介在转换人类知识方面的独特能力,并在导论中提出了“动画如何思考技术”的问题。他在这里将动画看成是一种具有“思考”能力的媒介,并不是说动画真的能像人一样思考,而是要通过这样的表述来避免将动画看成完全中立、透明的中介,进而忽略其作用。他说:“一旦技术中立的概念出现,技术的工作就已经完成了,其运作就从思考的领域内消失并因此被忽视。”所以,无论是从全面理解动画相关问题的角度出发,还是从阐发媒介自身特有价值角度出发,对拉马尔来说,动画的技术特性都是一个有说服力的出发点。

2. 动画有其偏向性:关注动画的技术特性

“媒介偏向”是媒介环境学的第二个基本命题,我们也可以借此来理解拉马尔的理论路径。拉马尔认为媒介不是中立的,因此要理解媒介就必须从其技术条件出发去思考它为人提供了哪些新的价值。在考察日本动画时,拉马尔将动画摄影台这一装置看成是一个核心问题,并将这一装置与人的知觉特性联系起来。

动画摄影台用于动画制作的摄影环节。不同于可以任意运动的电影摄影机,动画摄影台使摄影机处在相对固定的位置,将绘有不同图像的透明赛璐珞片叠放在摄影机前,制造出背景、前景或中间图层,形成多平面的合成影像。动画

摄影台允许动画师调节或利用图层间的关系,由此将机械连续画面所产生的动态效果融入完整的合成影像。拉马尔据此提出,对动画摄影台的关注,将活动影像的图层间关系或多平面互动引入对动画媒介特性的思考,启发我们重新理解动画的技术核心。

在过去关于动画技术基础的研究中,人们往往把注意力放在令一帧帧的画面在连续放映中运动起来的技术上,认为动画就是“操纵帧与帧之间看不见的间隙的艺术”。这一经典论述使与角色动画相关的工艺流程和工具使用成为动画技术的核心问题。但除了帧与帧之间的间隙,动画还涉及影像图层间的间隙问题。正如拉马尔所说:“如果我们从更全面的角度来考察看不见的手的工作内容的话,我们不仅会看到画原稿、绘制关键帧、描线、上色等手绘作业,同时也必须考虑到摆弄图层的工作,即直接将一张图层放在另一张上面,或更工具化地在动画摄影台上对图层进行叠加和操控。”在考察日本商业动画的时候,这一问题显得尤为重要。因为在以赛璐珞风格的二维动画为主的日本动画中,角色动画并非单独存在,而是在多图层的合成中展现其价值,因此其工艺的整个过程都渗透着终将被包含到一个多图层系统中的意识。所以,相较于帧之间的间隙,拉马尔更重视图层间的间隙,并将此作为考察日本动画技术的原点。

动画摄影台引入了一种图层间的间隙感。这是一种特殊的知觉方式,因而也为人们感知世界提供了新的可能,即以一种分层的方式去感知世界。拉马尔将这种对“间隙感”的引入看成是动画特有的技术特性,并通过与“电影性”(cinematism)的比较将其命名为“动画性”(animetism)。拉马尔写道:“电影性的本质在于对移动知觉装置的使用,它一方面让观看者立在高于世界的位置上,从而可以掌控世界;另一方面,则以一种即时打击的弹道学逻辑使观看者和标靶之间的距离崩塌。”“动画性的特点是影像间的分离,以及进而产生的多重平面。”“电影性”因为运动摄影机在实拍电影中的使用而得到彰显,“动画性”则因动画摄影台在动画中的使用而有所强调。但需要指出的是,“电影性”和“动画性”并非电影所特有的属性和动画所特有的属性,而是两种固有于所有活动影像的感知偏向,更广泛地说,二者就是两种由加速移动的现代技术(比如火车)所带来的感知偏向。就如拉马尔接下去所写的:“电影性倾向于将你的视点安置在飞驰的子弹上、坠落炸弹的尖端上,以及在机车上直接观看——或者相反,你才是标靶,火车、子弹和炸弹正在冲向你。……但动画性与之不同。尽管它也是一种基于发动机而来的现代艺术,其基础也是对世界超高速的工具化感知,但它不是向着纵深的运动,而是在表面之上和表面之间的运动。”简言之,“电影性”的感知特点

是坐在火车车头冲向风景的纵深之处,“动画性”的感知特点则是坐在车厢里观看窗外远近风景因在视野内移动速度的不同而产生的分层。

“动画性”并非动画专有的特性,也不是动画唯一的特性。我们借用“媒介偏向”理论将它理解为一种感知偏向,而拉马尔则将它理解为一种技术条件。这一条件和由此所产生的结果之间存在的不是—种决定性的因果关系,而是一种潜在的、非确定性的关系,它提供的是另一种感知世界的可能。

3. 动画技术对文化产生影响:关注动画和文化的关系

“动画性”提供了另一种在现代技术条件下感知世界的可能,这是拉马尔展开更多思考与分析的前提。就像媒介环境学之所以关注媒介偏向问题是为了进一步讨论技术与其可能促成的文化之间的关系那样,拉马尔关注“动画性”也是为了进一步探讨动画能对人类观念产生的影响。用他自己的话说:“我的重点不在于对某一技术或某些技术的文化使用,也不是在于技术史,而在于技术是如何影响思想的。”

这一探讨是在对日本动画的观察中展开的,重点则放在动画技术对现代性的批判和启示上。拉马尔写道:“只要动画性与移动装置处在相同的世界里,动画性就不仅意味着一种在加速度世界中不同的感知事物的方式,同时也意味着一种思考技术和居于技术饱和世界的不同方式。换言之,动画性并没有带我们离开现代技术条件,但却暗示了与之相处的其他方式。在他看来,以移动装置为代表的现代技术是人类不可逆转的现实境遇,人们感知世界的方式被火车之类的现代工具给彻底改变了。现代性的许多特点正是建立在这样的感知模式上,火车、炮弹、摄影机都基于并强调这样的感知模式。尤其是单镜头的摄影机,连续纵深的摄影机运动在活动影像的技术里强化了“电影性”的感知。我们可以将这一感知与笛卡尔主义的单点透视法相联系,因为冲入风景纵深的感觉强化了利用标量比例和灭点来建构理性主体的印象。这一主体高于世界,并在一定程度上被确立为一种与世界分离的理性权威,我们以这一主体为中心来构建向外延伸的网格,并以此来为其他存在物进行排序。马丁·杰伊将此总结为“现代性视觉制度”。以此制度为基础的技术发展将笛卡尔式的理性主义推向极致,不可避免地导致了一系列现代性证候,并引导人们走向哲学反思的过程。然而我们不可能将现代技术清零后回到过去,也无法在脱离现代技术的超然中思考对

策,只能身居其中地探索与之共处的方式。因此后现代性绝非与现代性的断裂,而是在其所创造的条件下探索不同的存在方式。正是在这一探索的过程中,拉马尔发现了区别于“电影性”的“动画性”,并由对日本动画的观察展开讨论。

拉马尔深入考察了宫崎骏的《天空之城》、庵野秀明的《蓝宝石之谜》和Clamp的《人形电脑天使心》,并将这些作品分别与海德格尔、后海德格尔和拉康主义思想家们的理论进行联系。拉马尔指出,如果我们不能从“动画性”的角度去发现这些创作者在处理影像间隙方面的分歧,我们就不能洞察和理解日本多样的现代性(或后现代性)经验。他说:“我所强调的不是单一文化(日本文化)如何使用技术(动画)的问题,而是动画机器如何生成分歧系列的问题,这些系列有效地将所谓的民族文化或大众文化统一体分散到亚文化或微团(micromasses)之中。”“如果我们不希望只是指出隐藏在每一部动画片背后的单一的日本现代性经验,那我们就要从多样的日本技术经验和多样的日本动画片的角度出发,必须多元化地进行思考。”

拉马尔分别检视了这些作品关于现代技术的议题和它们处理“动画性”的方式,发现它们关于相关议题的思考便内在于它们应对影像分层和动画间隙的方式中,并可以通过作品内的叙事和作品外的经营有所印证。谈及影像分层,就涉及图层合成的问题。根据作品对于分层感不同侧重的抑制或强调,可以分出三种合成方式:封闭合成,开放合成和扁平合成。

拉马尔指出,“电影性”的活动影像倾向于“封闭合成”,即完全地抑制图层间的间隙,使一切都可以有序地编织进笛卡尔透视法的坐标之内。而在宫崎骏的动画中,他采用“开放合成”来对抗“电影性”,通过角色图层和背景图层间较为明显的相对运动提示出图层间的间隙感。通过这种方式,宫崎骏将人类主体从笛卡尔主义所暗示的“人类主宰世界”的确定性关系中解放出来,使人与世界的关系变得不确定,由此形成对现代性的批判。庵野秀明则倾向于“扁平合成”,通过去深度和去层级化的方式来压制图层间的间隙。但不同于“封闭合成”,这种压制并不会造成图层感的消失,反而会更加极端地造成单一平面上图层的无限增殖,因为所有画面元素都可以被拆解为一个独立的图层,没有哪一个会作为权威的参照系来规定其他图层的运动。相较于宫崎骏适当敞开背景与角色图层间隔的做法,庵野秀明的做法是让动画的分层技术走向极致。这一做法的结果是带来强烈的不稳定性,统一的视点稍纵即逝,不断涌现的中心使主体处在永恒的变动中。通过将分层技术推向极致,庵野秀明从解构主义的角度启发了对现代性的反思。由CLAMP漫画改编的《人形电脑天使心》同样采用“扁平合成”。作为

男性向的作品,《人形电脑天使心》对于“扁平合成”的使用动摇了电影用于建构主体性观看的技术根基,即基于单点透视镜头的正反打剪辑,因而不能像经典好莱坞电影那样建构具有主体一致性的男性视点,进而从性别角度挑战了男性中心主义的现代性立场。

拉马尔在不同的作者和作品中发现了处理“动画性”的不同方式,并由这些方式引申出反思或批判现代性的不同角度,进而与多种多样的后现代思想形成了对话,深掘出动画媒介特性与人的观念之间的潜在联系。

4. 对技术决定论的反思

媒介环境学对于媒介技术的强调常常使其逻辑基础蒙受技术决定论的疑虑,因此采取相似路径来考察媒介的学者也不免要对此有所警觉。在拉马尔的研究中就始终贯穿着对技术决定论的反思。其讨论始于动画摄影台这一装置,但他也清醒地意识到:“从基础装置的角度来思考动画就有可能会冒技术决定论的风险,并由此发展出动画目的论的历史来。”为了避免陷入决定论,拉马尔提出两种转变,一是从决定性(determination)而非决定论(determinism)的角度思考;二是用机器(machine)的概念来代替装置(apparatus)的概念。

首先,拉马尔认为动画制作的技术装置确实对动画形成了一定的材料限制,但它只是众多发挥作用的因素中的一个,是一种被动的技术条件,它不会积极而又巨细靡遗地决定所有结果。这样一种转变一方面暗示了动画技术影响力的潜在性和有限性,另一方面也为其他具有决定性的条件预留了讨论空间,比如经济决定性、文化决定性和作者决定性。

拉马尔始终没有忘记经济、文化等宏观因素对动画的影响,并在整本书中经常性地从生产和分配、接受与互动的角度去思考动画技术的一些内涵,为后续研究从宏观角度联系动画的媒介特性提供通道。他在导论和结论中反复强调,以技术为出发点,就是为了在活动影像发展而来的多样分歧的基础上考察权力是如何介入动画技术的,“正是与技术条件相关联的‘技术性’(即技术的‘性质’或技术的性质体验)提供了一条在材料特异性和宏观历史问题之间游走的道路。”同样地,他也为讨论个体人为因素的作用预留了空间,并通过联系宫崎骏、庵野秀明和 CLAMP 等具有一定作者性的动画和漫画家,展示不同作者与动画技术合作所产生的多样可能性。拉马尔总在强调“分歧”与“可能性”,这就意味着他

并不是要阐明动画的媒介特性必然会导致什么,而是要昭示动画技术在与宏观或微观的人为因素的互动中可能促成什么。

其次,拉马尔用“机器”的概念来替换“装置”的概念,将技术内部的异质性和多样性问题纳入了思考。在媒介环境学的经典表述中,麦克卢汉已经意识到:每一种旧媒介都是新媒介的内容。这一洞悉已经将思考的触角伸到了媒介技术可能存在的内在异质性问题,但在媒介环境学的范式里,研究者通常还是将每一种媒介技术都把握为具有内在统一性的结构,忽略媒介技术实际上往往是多种异质技术的集合和组装。但如果要深入讨论媒介技术特性的问题,就应该考虑这个事实。

对技术内在异质性的思考将拉马尔引向了德勒兹和加塔利的“机器性装配”理论。这里的机器指的是一种抽象机器,而非机械化机器。二人指出,机器和机器之间会在力本论的驱动下产生耦合倾向,每一次耦合都是一次“连接性综合”。这种“连接性综合”又会作为新的机器与另一台机器进行耦合,最初的机器也会在解除装配后和别的机器再装配,形成新的机器。在机器装配的过程中,各个部分保持差异地聚合成整体,并时刻准备着解除装配重新投入新的耦合。拉马尔由此提出“动画机器”的概念,并将动画摄影台看成是这一机器的具体化象征。他将由机械连续影像所产生的活动影像之力看成是动画最基本的技术条件,不同技术构件的聚合就是为了有效地引导这种力。在动画的技术聚合体中,活动影像之力主要通过合成的方式被引导,这种方式则被动画摄影台这一专为动画而设的装置所强调。但动画摄影台也同时允许其他引导活动影像之力的方式存在,就像拉马尔所说:“动画摄影台有效地将美术的‘技巧’(绘图,上色,图像合成等)和电影的‘装置’(电影摄影机和胶片放映机)结合在一起。”通过这种结合,动画机器将多种异质的表现机器包含在内。

总之,当拉马尔将我们的视线聚焦到动画技术上的时候,他也在不断强调技术作为条件的潜在性和有限性,并从技术内部的异质性和多样性中释放出从其他决定性条件的角度去介入的可能。

《动画机器》是拉马尔动画理论的建基之作,在随后的理论续作中,它具有延续性地以此为基础,进一步通过聚焦动画和电视的关系,探讨动画在更加复杂的媒介生态中的生存模式。而这,都是以拉马尔在动画的媒介技术中所发现的开放性和分歧性为依据的。《动画机器》第三部分从日本动画创作者视角探讨了“计算机少女”的性之种种,虽与我们认知有异,但也可供我们更多了解域外一些

新的情形。本文冒着挂一漏万和贸然解读的风险,借用媒介环境学的基本理论命题对《动画机器》的思想脉络进行了极为粗疏的梳理。这么做一来是为了在引介一种具有独创性的动画理论时,为有兴趣的读者提供一些易于开启的进入通道;二来,则是译者在《动画机器》中文版即将付梓出版之际重读原文,产生了一些新的理解,希望能借此文对译作中未能澄明或有失恰当的地方有所补充,更希望能凭借拙文引发更多关于动画理论的关注与讨论。



目 录

导论 动画机器	001
---------------	-----

第一部分 多平面影像(Multiplanar Image)

第一章 电影性和动画性	028
第二章 动画摄影台	037
第三章 合成	051
第四章 单纯的技术行为	070
第五章 飞行的机器	080
第六章 全动画	090
第七章 如今只有少女可以拯救我们	103
第八章 放下枪	113

第二部分 分解图(Exploded View)

第九章 相对运动	130
第十章 深度的结构	137
第十一章 分布场域	150
第十二章 御宅族的形象化	170
第十三章 多重的参照系	181

第十四章 内在的自然	193
第十五章 全有限动画	212

第三部分 计算机化的少女

第十六章 列车上的面孔	238
第十七章 性的缺席	251
第十八章 柏拉图式的性爱	264
第十九章 倒错	273
第二十章 症状和幽灵的螺旋舞蹈	283
第二十一章 涌现的位置	298
第二十二章 用日本动画之眼来看日本漫画	310
结论 系列化的模式	334
参考文献	355

导论

动画机器

当前往成田机场的快车穿过隧道的时候,一系列的图像在窗外飞驰而过,在隧道黑暗的墙上可以看到被霓虹灯勾勒出的人形剪影。列车行驶的速度令车内的乘客得以看到一段动画——窗外,一个人影在灯光中起舞。飞驰的列车创造了动画,其采用的方式同利用投影机的轴转动将一帧帧赛璐珞片快速连接起来以制造运动的方式一样。但在这个例子中,使一系列静止影像变成移动影片的是来自观众自身的移动,而非电影的机械运动。

关于火车与电影之间的深刻联系已经有过太多的讨论了,而将“列车产生动画”这样一个例子作为一本关于日式动画的书的开头似乎有些奇怪。火车—电影的联系几乎可以看成是一个现代的模式,关于此类话题的讨论通常都集中在19世纪晚期和20世纪早期,讨论的重点则放在早期电影和无声电影上^①。在较早的历史语境中,火车和电影之间的联系是非常新颖的;但在日式动画的语境中,它则显得有些过时和不恰当。这主要是因为我们倾向于将日式动画看成是一个新技术世界的产物。

然而,大部分的日式动画都不加掩饰地使用着低技术(low tech)。它的新奇之处本质上并不来自它对尖端技术的使用(比如电脑生成图像和数字动画技术),而是来自观众和动画之间的互动关系。事实上,日式动画和其观众之间的互动是如此具有活力,以至于用“观众”一词来形容他们显得有些不当。在这里,“观众行为”不仅涉及漫展活动、粉丝杂志、同人志创作、角色扮演和字幕组等

^① 参见 Kirby L, *Parallel Tracks*; 以及 Aumont J 的 “The Variable Eye, or the Mobilization of the Gaze”。

内容;同时,这里还存在着一种文化工业的活力,使漫画、轻小说、角色消费、玩具、音乐、游戏和其他产品得以实现跨界和捆绑生产。因此,一个日式动画系列或电影可以理解为是一种跨媒介网络的节点,它意味着在不同的媒介终端和平台上可以不断发展出叙事和非叙事形式的各种系列。这些媒介包括电脑、电视、影院和手机。围绕着日式动画而展开的世界是如此充满活力和多姿多彩,因此我们最好以复数的形式(animations)来讨论动画片。

被笼统地归纳在日式动画一词下的日本动画片,是指涉及极为广泛的媒介平台、美学传统和粉丝活动。如今,它们的传播和流通跨越国界并日益频繁;同时,它们的生产也是跨越国界的。虽然一些日式动画在制作时彰显了对最新技术的使用,使之看起来具有高技术(high tech)含量,但日式动画的魅力并不主要来自它制作上的高技术和高成本。许多日式动画在它们的执行、外观和给人的感受上无疑都是低技术的。不过这种低技术感并不意味着缺乏技术的复杂性,也不意味着低技术的制作就回避高技术的终端平台——事实恰好与之相反。日式动画之所以让人感到新颖,一定程度上是因为它能够跨越高低技术在表面上的落差,让人无法清楚地辨别高低技术之间的区别。同样地,在日式动画的语境里也很难在高雅文化和低俗文化之间,或是在先锋实验和大众文化工业之间划清界限。在日式动画想要展示的动画世界或动画文化里,生产和接受之间的边界是模糊的,粉丝热情地参与到产品的传播以及媒介和叙事世界的转型中。

我之所以将列车产生动画的情境作为我论述的起点,一定程度上是因为我希望能够在当下日式动画的“后现代”世界和火车/电影的“现代”世界之间建立起对话——这一对话将会在思考技术的层面上展开。在这本书中,我将会逐步引入后现代一词,甚至将“后-”这一前缀用于一些其他现象,像是后海德格尔思想、后拉康观念和后动作—影像。不过必须预先指出的是,我并不把后现代概念看成是与现代的断裂,即跟随在现代之后出现的时代。与之相反,我建议以这样一种方式去思考后现代,即在后现代的情境下,现代性显得既难以控制又不可避免,既不能被轻易解除也不能得到救赎。这更像是东京通勤列车线路的稳定扩张和强化:在不断地民营化、信息化和加速化的过程中,当代列车已经不同于过去,但它也绝对不是与过去的断裂。就像通勤列车一样,日式动画的技术复杂性,尤其是它们思考技术的方式既不依赖也不支持在高与低、新与旧、现代与后现代之间所建立的一系列对立和断裂。这些对立和断裂既为人熟悉,又值得怀疑。因此,我从列车的例子开始我的论述并不单单是因为它们在当代日本随处可见,纵横交错地将大都市连接在一起,也不仅仅是因为它们时常出现在日本的

动画片里^①。我从列车开始是为了(通过类比)说明动画片在技术上完全可以是后现代的(数字化、局域化、私有化、加速化),同时并不呈现与现代的对立和断裂。另外,在我分析技术对知觉所造成的影响时,列车也是一个非常重要的关注点,它为我讨论日式动画是如何思考技术的问题提供了很好的出发点。

速度对于知觉的影响在关于现代性和火车的讨论中尤为流行。沃尔夫冈·希弗尔布施(Wolfgang Schivelbusch)在他的古典著作《铁道之旅》(*The Railway Journey*)中提出:“人们对火车有着射弹一样的体验,在火车上旅行者就像是被从景观中射出一样,因而连自己的感觉都不能控制。”^②他发现,速度从根本上使感知变得失效和无法想象,因为一时间有太多的视觉印象飞速袭来。不过,希弗尔布施接着指出,旅行者很快就学着适应在高速环境下观看事物的方式。一方面,人们发展出了一种新的感知方式——全景式感知。因为速度模糊了前景,旅行者开始用更为宽广的视域来看风景,并获得了一种与风景分离的感觉,就像从一个遥远的异国大陆上去眺望乡村,无论这风景的特征是多么普通。希弗尔布施总结道,“与传统的感知形成对比,全景式感知与被感知的物体不再属于同一个空间。旅行者们通过让他们在这个世界里移动的工具来看见物体、景观,等等。”^③

另一方面,希弗尔布施也指出:“现实的消解,及其以全景的形式重新呈现,成为从穿越的景观中完全解放出来的一种动因:旅行者的凝视转向一种图像式代替品的景观,也就是他书中的景观。”^④因为很难在高速环境下感知事物,旅行者们便将他们的目光由窗外转移到书本上。或者更准确地说,他们学会将他们的注意力自由地在车窗和书本之间转换,在车窗外遥远的风景和书本中所描述

① 在一系列收集于《日本风景论》的对话中,切通理作和丸田祥三都提到了列车的主题,尤其是子弹列车的出现,由此来追溯它们与战后日本经验的相关联系。尽管它们的关联在很大程度上是一种象征性的关联(比如作为速度或现代性的征兆),他们轻松地将列车编入关于战后景观的对话中,由此说明了列车在日本日常生活中的中心性和普及性。与之相对地,我在这里将列车作为起点并非是要强调日本动画的日本性,而是要强调日本动画中的“间距化”或“动画间隔”是如何与作为日常生活间距化一部分的技巧性或技术间距化结合的。在本书的初稿中,我用一个关于日本动画和通勤时间的章节来做总结,而该章节则以我此前的两篇演讲文章为基础: *Commuting Time* (发表于文化台风论坛,东京,2006年6月29日)和 *Mobile Imaging and Commuting in Tokyo* (发表于视觉知识论坛,斯坦福人类学中心,2007年5月22日)。虽然这一章节目前可能无法刊登出,但我还是要感谢所有相关参与者对此所作的评论,他们的观点确实对这篇导论产生了很大的影响。

② 此处译文转引自中文版《铁道之旅:19世纪空间与时间的工业化》,金毅译,原著希弗尔布施,上海人民出版社,2018年,第81-82页——译者注。

③ 同上书,第94页——译者注。

④ 同上。

的其他时空之间转换。在旅行的过程中阅读成为一种新确立的习惯。”^①书商开始在火车站设立书摊。希弗尔布施由此指出,一种消费的新模式直接从高速旅行中诞生了:人们试图去填补,或者说补偿现代乘客和外部世界之间的感知上的断裂。

让我们从希弗尔布施关于火车的现代世界的描述跳跃到当代东京,也就是所谓的后现代世界,可以去研究列车站里不断涌现的售卖亭。这些售卖亭同时出售漫画、报纸、杂志和小吃、饮料、小工具等,同时可以收取杂费。我们会发现,这些售卖亭以一种新的方式产生意义,就像日本百货商店同列车线路之间的互通所产生的意义。如今,从关联和传输的速度以及普及度来思考新的通信技术已经是很寻常的事,技术的范围从电脑、手机等技术装备到网络、卫星通信等基础设施,再到各类娱乐和软件(电子游戏,微软等)。就像过去的乘客将注意力转移到小说、报纸和杂志上一样,他们将注意力放在了游戏机、漫画和联网的手机上。不过,希弗尔布施认为商品围绕着火车而不断增殖一定程度上是因为新技术对人们的感知方式产生了影响,这些商品是对由速度引起的感知上的不适的补偿。基于这种观点,信息技术和媒介组合的后现代世界看起来也并不像是与现代世界的断裂。后现代世界感觉上更像是对现代世界中尚处于初期阶段的一些潜质的加强,在这里,日本的动画片使所有不同的界面重新交汇又重新分离。日式动画因而呈现为信息丰富的线路环境中的一个节点。这种环境拥有多种媒体的界面,日式动画就好像是为了填补由不同速度产生的不同层面之间的间隙而存在一样,这就构成了有知觉的乘客的日常生活节奏。

从计算机出发来讨论日式动画似乎更为合适,毕竟计算机的屏幕上可以同时有多重窗口。事实上,我也确实在这本书的后面几章中讨论到了日式动画和信息技术之间的互动联系。但我还是以火车为我的起点,因为正是希弗尔布施在讨论现代性时所提及的速度和知觉问题启发了我对日式动画的思考。希弗尔布施促使我们把阅读、观看和游戏(读者/文本,观众/日式动画,用户/游戏界面)放在一个流通的世界里考察,这种流通建立在有关速度的技术之上。事实上,希弗尔布施还更进了一步,将弹道学(ballistics)和抛物运动(projectile motion)作为现代知觉模式的基本条件。乘客首先是个抛射物。弹道运动——以子弹为典型在希弗尔布施关于火车的讨论中是最基本的技术条件。这一点也可以很好地

^① 此处译文转引自中文版《铁道之旅:19世纪空间与时间的工业化》,金毅译,原著希弗尔布施,上海人民出版社,2018年,第94页——译者注。

从日本高速新干线列车的英文昵称——子弹列车(the bullet train)中看出来。对希弗尔布施来说,火车乘客就像子弹一样。

不同于希弗尔布施将重点放在一个充满速度并不断加速的世界上,还有一种研究是从日本动画片孤立而又静止的接受方面来考察它。比如,“otaku”(日文写作オタク,中文常译作“御宅族”)一词如今被广泛地用于指代“邪典粉丝”,即那些完全沉迷于日式漫画、动画、游戏和与之相关的商品和活动的人。“otaku”一词来源于给人发送信件时一种形式主义的说法,这种用法暗示了发信人和收信人之间的距离感——意指“你的住所”。因此,我们将那些被称为御宅族的人看成是偏爱与世隔绝的人也绝非巧合,他们总是守在家中的电视和电脑前,只有在购买收藏品和参与粉丝活动时才会出门。动画和游戏御宅族常常被人们同社交退缩综合症联系在一起,有时甚至还带有有失偏颇的评论。人们总是把评论的重心放在他们的个人收藏上,以及他们疯狂采购商品并妥善收于房内的行为上。我们总爱把独自坐在家中看电视的儿童形象看作是日式动画观看行为的原型。

不过与之不同的是,我认为将日式动画看成是流通世界中的一个节点则更为妥当,它的流动性在当今世界里已经越来越显而易见。电视屏幕在当今的城市里随处可见,尤以大楼上的巨屏为典型。在通勤列车上同样有电视屏幕,如果我们把手持电子设备的小屏幕也考虑在内,那么电视电脑屏幕和在屏幕上播放的动画可以说是无处不在。即使我们选择像动画观看原型所指代的那样从学校、工作、通勤的世界里逃离,而沉浸在电视动画的世界中,我们还是可以看到这种回避是如何发生在一个普遍存在着流通现象的加速世界里的。举例而言,我们可以在思考日式的漫画和动画时,将重点放在它的流动性上。

日式漫画体验的一种原型是在一个小售卖亭买一本周刊杂志,然后带到通勤列车上阅读,这些杂志上满是各种系列的分期连载。一些评论家甚至声称,阅读一期连载漫画的时间恰好是通过两个车站之间的时间。这毫无疑问是杜撰的,不过这个观点却强化了人们的某种意识,即认为日式漫画与通勤及其他时髦场所——如漫画咖啡店(通常建在车站里)、路上的便利店、引进了塑料包装纸包裹住漫画书以防止“免费”阅读的二手书店——之间存在联系的意识。这并不是说人们不在家中阅读漫画,但我想要强调的是漫画与日常通勤之间的联系。

与之相对的是以热门漫画为基础改编而成的电视动画系列则是与家中的电视机联系在一起的。不过在这里也是同样,与其将在家中看电视的观看方式看成是孤立和静止的,倒不如将其看作是一种减速运动,这里有一种向心力将一切

拉向它所在的位置。物理学中“加速度”的字面定义既可以指增加速度也可以指减少速度,我们还是把退回到家中看电视的情况看成是一种加速度运动,它依旧是一种速度上的变化。无论是将漫画转译成动画,亦或是将动画转译成漫画,它们都是包含了运动内涵广义上的转—化(trans-lation)。日式漫画和日式动画之间的互动其实是运动方式上的不同。

同样的事情也发生在与日式动画相关的各种媒介的不断融合之上,这些媒介包括电视动画、动画电影(为大银幕录像带而制作的动画影片)、直接以录像带或DVD形式发行的“原创动画录像带(original animation videos)”或称OAV(有时写作OVA)。这些生产、分配、接受之间的循环不断增进联系和融合。漫画、动画、电影和OAV,连同玩具、周边商品、粉丝杂志等之间的联动强化了这样一种感觉,即日式动画的潜在条件是普遍的循环化和加速度化。

观众参与到了运动中,“火车—动画”的情境促使我们将运动看成是动画的一个基本条件。不仅对动画的生产来讲是如此,对动画的接受亦然。事实上,当你在看隧道墙壁上的霓虹灯时,这些图像会运动起来,而你可能会突然失去自己正在向前或向后运动的所有感知。比起感受到列车正在飞快前进或墙上的图像正在急速后退,你更可能感受到你和变成了动画的图像都是静止的。在这个例子中,正是观看动画的行为在运动的世界中产生了一个静止点,即一个在加速度循环中的涡流。

正如希弗尔布施的观点让我们思考现代加速技术对知觉的影响那样,“列车—动画”的情境也让我们思考运动的影响和加速度的效果,即减速和增速,停止和启动。这是我将这个例子作为出发点的原因之一。我想要强调的是,由机械连续影像产生的活动影像之力,正是动画最基本的技术条件。也正因为如此,许多动画理论倾向于这样一种哲学思想,就是将动画本体论上的优先性赋予运动而非静止,赋予过程而非结构,赋予形成中而非存在中,甚至赋予生命而非死亡。

“火车—动画”的情境之所以重要还有另外一个原因。它使我们对一个用于产生和感知运动的独特装置有了兴趣,这一装置在某些关键的方面不同于电影装置。它使我们更具体地去考虑活动影像自身中的某些不同,以及动画是如何区别于电影的。

特异性论

火车和电影之间的关系已经成为分析现代知觉方式的一个重要范式,那是因为许多评论者将电影摄影机的移动之眼同飞驰火车上乘客的凝视之眼进行了类比。这两种移动目光都促使我们对立于某种抛射目光。电影中的移动摄影机倾向于一种“子弹眼”的视觉,这和火车非常相似。在它们两者中,运动都意味着一种飞速进入、或者说切入世界的感受,同时还伴有一种观看者与被观看者之间的分离感,尽管使这种对现实的“外科手术”成为可能的技术未能被我们注意到。

这种对火车和摄影机的看法与电影理论中通常被称为装置理论的学说有某些相似之处。为了揭示电影技术所声称的科学中立,从而挑战使电影惯例(即古典电影风格)的出现被自然化了的历史,一系列的电影批评家针对电影摄影机的技术影响发展提出了片面而又极具压倒性的批评理论。比如,让·博德里(Jean Baudry)使我们将注意力放在单眼透镜上,并由此认为电影装置是应当被谴责的,因为单眼透镜为现实强加了一种几何或单点透视法的惯例。正如科莫利(Jean-Louis Comolli)在谈论博德里的理论时所指出的:

“基础装置”(博德里)的概念因此被提出:摄影机产生了“可视的”世界,其依据是控制着空间表征的“单眼”透视系统,因此在摄影机的领域内我们应当将其作为一个整体的电影材料,去追寻它所支持和重申的这一表征代码和意识形态的永存。^①

科莫利发展了博德里的理论,指出正是经济需求和科学发展质疑了人眼的可靠性,并总结道:“电影从头到尾就是在经济需求的影响下,并作为一种意识形态手段来被建构、制作和售卖的。”^②

在多数情况下,电影学都已经放弃了装置理论,因为它总是倾向于将电影摄影机视为确定性的。装置理论看似是一种以技术决定论为依据的理论。它假定

① Baudry, “Technique and Ideology”, 44。也可参见 Comolli, “Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field”。

② Baudry, “Technique and Ideology”, 55。

一个技术装置在一定程度上可以决定或结构电影进行创新和形成惯例的整个轨迹。不过,希弗尔布施对火车的思考难道不也是一种装置理论吗?毕竟他声称火车乘客是“透过那个让他在这个世界里移动的工具来看见物体、景观,等等”的。但这其中又有一个重要的不同之处。虽然火车被描述为一种装置,但是对希弗尔布施来说,火车意味着更为广泛的技术条件,因此也就使我们能在更广泛的意义上探索火车对知觉方式产生的影响,并将其作为(现代)社会历史形成过程中的一个关键角色。在他的研究中,与装置理论相关的技术决定论在得到伸张的同时,也有所缓和。技术装置(火车)在考察技术条件的形成——主要是现代技术条件的形成时,是一个关键点。

电影学逐渐开始回避一切与装置理论相关的内容,进而回避以电影特异性为基础的那些理论——也就是通常被称为特异性论(specificity thesis)的理论。从历史的角度来看,电影创作者们努力地将电影建立为一门艺术,而评论家们则努力地让全世界认识到研究电影的重要性,他们都坚持强调电影的特异性。他们在试图建立电影独特性的同时不可避免地需要涉及技术的独特性,并声称只有这样一种技术才能使电影的表达形式不同于其他艺术,尤其是戏剧^①。特异性论不仅在建立和执行电影的惯例时非常重要(比如古典好莱坞风格),在树立电影艺术的严肃性上也很重要。有了这种严肃性,电影才具备了被批评的价值。正如诺埃尔·卡罗尔(Noël Carroll)在其关于特异性论的批评中所总结的:“该学说假设一个媒介表现最为优异的方面会和其他媒介与之不同的方面不谋而合。”^②卡罗尔首先反对排他性的思想,即“每种艺术形式都应该只去探索其在所有艺术形式中擅长的发展道路”^③。在卡罗尔对电影特异性论的反对中潜藏着一丝对技术决定论的敏感。他写道:“特异性论似乎将每种艺术形式都设想为高度专业化的工具模型,都具有确定的功能。电影、戏剧、诗歌或绘画都被看成是类似于飞利浦螺丝刀一样的东西了。”^④

为了避免技术决定论中的目的论内涵,早期的电影学倾向于将电影放在更广大的社会历史条件或社会技术集合中来讨论。其中一条探究路线可以追溯到

① 在日本的例子中,特异性论是在“纯粹电影运动”的庇护下出现的。关于纯粹电影运动,可以参见乔安妮·贝尔纳尔迪(Joanne Bernardi)的 *Writing in Light*; 艾伦·杰罗(Aaron Gerow)的 *Visions of Japanese Modernity*; 托马斯·拉玛尔的 *Shadows on the Screen*。此外,针对杰罗关于纯粹电影运动对日本动画史的影响的讨论,宫尾大辅还在“Before Anime”一文中进行了新的思考。

② 卡罗尔,“The Specificity Thesis”,第334页。

③ 同上。

④ 同上,第336页。

19世纪晚期和20世纪早期人们对活动影像的使用,即电影在成为电影之前的时代。这一脉络的观点是,在1910年代出现并在1920年代成为主导的那种电影惯例,将与活动图片相关的多样实践一同转变为一个庞大而又单一的电影生产世界。为了抵制电影的决定性观点,早期的电影学提议重新确定活动图片的地位,将其视作更广泛的媒介互动场域中的一套媒介来实践。这样一种做法通过将活动图片的影响分散到更广泛的媒介和技术条件——西方现代性条件中,回避了同装置理论相关的技术决定论的问题,并且破坏了同古典电影风格的出现相关联的进化论式的思想。大卫·波德维尔和本·辛格(Ben Singer)将这种方法称为电影的“现代性论说(modernity thesis)”,它同此前在电影学中被认为非常重要的“特异性论”形成了鲜明的对比。^①

总之,特异性论来源于对电影技术独特性的默认,而早期电影学为了挑战与特异性论相关的目的论假设,保留了对电影独特性的思考。电影研究因而得到扩展,并把对一般的活动影像(幻灯、放映幻灯片、手翻书等)、视觉文化(全景画、穿插表演等)或媒介和技术(火车、打字机等)的研究也包括在内。电影学由此便与现代性形成的历史问题面对面,其采用的方法则令人联想到希费尔布施探讨火车时所用的方法。这种电影学的扩展总体上来说是一种积极的发展,但也有风险,其目的论的倾向一旦同特异性论联系在一起就很容易被现代性论说给取代。比如早期电影学,经常会回到现代化理论线性的目的论思想上来,忽略西方和非西方世界现代性形成的不同过程的凝结,它主要以扩散理论为依据,忽略由马克思主义者、底层人民和后殖民主义理论者提出的关于现代性形成中的中心和周边关系问题。^②

类似的问题在关于动画和日式动画的研究中也会出现。在发展动画和日式动画的特异性论时什么才是至关重要的?而在回避特异性论、发展现代性和后现代性论说时什么又是至关重要的?

动画已经存在了很长时间。有的人可能会认为动画的出现先于电影,而他们所谓的动画,在使图像动起来的意义上总是电影的首要关切。尽管如此,电影还是统领了活动影像的历史和理论发展,将动画定义为一个较小的类型并归入电影。只有到1980年代后期和1990年代,动画才开始走出电影的阴影。1980

① 大卫·波德维尔在 *On the History of Film Style* 一书中提出将这类努力都归入“现代性论说”中,本·辛格则在他的 *Melodrama and Modernity* 一书中详细阐述了这一观点。

② 参见米连姆·汉森(Miriam Hansen)的文章“The Mass Production of the Senses”。

年代晚期和 1990 年代早期,动画通过电子游戏、电视动画系列、音乐录像和特摄电影等方式,作为全球传播的娱乐产品掀起了流行的热潮,这股热潮使动画无法再被忽视。这一变化对于电影学的研究有着深远意义。一方面,早期的电影学将探讨的范围从电影扩展到了更广泛的活动影像领域(这就时常会包括和动画相关的材料和实践),其他电影评论者则谈到了扩展电影、未来电影,甚至电影的终结。另一方面,电影学之外的学者开始呼吁创立动画学。此前已经有过一些专门论述动画的非常不错的著作,它们通常聚焦于重要的工作室和有名的动画人^①。不过,到了 1990 年代中期,粉丝和学者们开始热切地将动画作为一个独立的研究领域来讨论。如今,关于动画的学术会议不断涌现,也出现了专门致力于动画研究的期刊。这就引发了关于动画特异性的问题,动画是否最好还是包含在扩展了的电影学或活动影像的研究范畴内,还是应该被当成一个独立的艺术形式来对待。

关于日本动画片的特异性问题同样被提了出来。1990 年代,被粗率地归纳在日式动画这一名称之下的日本动画片在媒介全球化的推动下崛起,在世界范围内引起了新的关注。鉴于日本是全球最大的动画生产者,人们可能会认为日式动画并不是简单地借着动画流行的新热潮而被关注,而是它本身就在这股热潮中扮演着中心角色。日本动画片就在影像生产和接受模式的结构性转变中占据中心位置,正是这种转变使人们对动画和动画媒介产生了兴趣。事实上,恰恰是日本动画片的中心性、普及性和流行性提出了为什么我们不应该围绕着日本动画的研究去结构动画学研究的问题。为什么当日本动画片的历史和规模都和其他国家的动画产业一样时,我们还需要对其进行特殊化和文化化的对待?^②

动画(和日式动画)的研究眼下正在特异性论和现代性(和后现代性)论说之间摇摆。^③一方面,许多评论者试图确定动画的特殊性,这不出意外地以电影学在当代的统治地位为依据,典型的特点是把关注点落在动画和电影的不同之处

① 在阿兰·乔洛丹科(Alan Cholodenko)为 *The Illusion of Life II: More Essays on Animation* 所写的导言(27-33)中,他对一些具有开创性的动画做了非常好的归纳。

② 在为期刊《日本论坛》编辑题为“电影和日本动画之间”的特辑时,我曾在“animetic”还是“anime-ic”来指称动画的性质有过摇摆,这种性质大致与上野俊哉在『紅のメタルスーツ—アニメという戦場』一书最后一章中所提到的“アニメ的”(animeteki)相对应。当时的我,遵循 Thomas Looser 的“From Edo to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth Century Japan”一文对“anime-ic”的使用,一般也选用“anime-ic”一词。但在这里,为了避免预先就将日本动画给特殊化了的情况,我更偏向于“animetic”一词。这个词可以在更为普遍的意义上来指称动画化活动影像的各种性质,而“anime-ic”可能只适用于一种或一个种类系列的动画。

③ 也可参见拉玛尔,“Animation Studies”。

上。或者是探讨电影和动画交互关系的研究,这种研究假设两者之间有着本质上的不同。另一方面,关于动画的问题——尤其是在数字动画、特效(SFX)和电脑生成图像(CGI)的语境中——动画常常被作为分析后现代媒介条件(例如模拟,媒介组合,信息理论和媒介间性)的切入点。

在这本书中,我从动画的特异性论开始进行讨论,并把我的重点放在日本的动画片上。不过我的动画特异性论方法并不包含技术决定论、历史目的论或形式排他性的意义讨论。卡罗尔因为决定论的内涵(电影就像螺丝刀)而排除对特异性的强调,而我则是从重新考虑我们是如何思考技术的这一点出发来研究动画特异性的。我想提出两种转变:①从决定性(determination)的角度思考而不是从决定论(determinism)的角度思考;②从机器(machine)的角度来思考而不是从结构(structure)的角度来思考。

由火车产生动画的情境在此很有说服力,因为它以凝练的形式同时唤起了特异性论和现代性论说的思考,从而提醒我们在某种程度上将材料(电影或动画的)特异性的问题同材料条件或历史构成的问题(现代性或后现代性)分开是不可能的。在这本书中,我会在关于日本动画片的语境中逐步涉及对后现代性的讨论。不过在研究的最开始,比起从现代性或后现代性论说起步,我会更强调动画化的活动影像的特异性,因为我希望能够避免去建立一个大规模的现代性或后现代性论说。将电影或动画的特异性考虑在内就有可能将有关材料特异性的问题转嫁到现代性上,这样问题就会变得过于广泛,以至于一切都将进入分析的范畴。最终,毫无疑问地,正如一些研究早期电影的新方法所证明的那样,特异性论和现代性论说并不严格地相互对立。相反,在电影和动画的材料及知特异性(微观美学的分析),以及像现代性和后现代性这样的宏观历史范式之间,是可以展开对话的。

在本研究中,正是与技术条件相关联的“技术性”(technicity),即技术的“性质”或技术的性质体验提供了一条在材料特异性和宏观历史问题之间游走的道路。我之所以对动画的特异性产生兴趣是因为它能使我从更广泛意义上的特异性出发去思考现代和后现代的技术条件。因为我要知道,到底是日式动画影像中的什么,使其能够作为一个跨国多媒体流的节点来发挥作用?

从装置到机器

在探索日式动画的材料和知觉特性的过程中,动画摄影台是一个核心问题,这是一个相当简易的装置,用于叠放赛璐珞片,使动画师得以将图层的概念引进动画影像。这一装置在1930年代成为赛璐珞动画制作的重中之重。赛璐珞动画采用的是透明的赛璐珞片,图像就绘制在这上面。动画摄影台使你可以把图像层层叠放在一起,进而制造出背景、前景或中间图层。其结果就产生了多平面影像,一个由多个图层或平面构成的影像。动画摄影台允许动画师们去调节或利用影像图层间的关系,由此他们可以将内在于活动影像的力(由图像的机械连续投映产生的力)分流到剪辑影像内部元素的技巧当中。对动画来说,影像内部的剪辑必不可少,这种剪辑通常被称为合成(compositing)。

动画摄影台提供了一系列的方式帮助我们去应对影像图层间的间隙。它允许人们用合成技巧去抑制图层间的间隙感,因为影像内部的运动可能会破坏影像的稳定性或运动连续性。我把这种对图层间的运动感的抑制称为封闭合成(closed compositing)。还有其他使用动画摄影台的方式。我们同样可以用一种较为松散的方式来对影像图层进行合成,即开放合成(open compositing),这种方式将传递出真正的多平面影像之感。还存在一种“扁平合成”(flat compositing),在这种合成中,图层间的游戏依旧显而易见,但这些图层都来到了影像的表面上,我将称这种影像称为超平面影像(superplanar image)。

不论最终呈现的会是封闭的、开放的、平面的,还是其他形式的合成,作为装置的动画摄影台都和电影中的移动摄影机形成了反差。在最基本的动画摄影台中,摄影机也不像其在电影中那样运动。一般来讲,动画拍摄中的摄影机被固定在一个台子上,且很少运动。当需要摄影机运动或是需要类似摄影机运动的效果时,运动总是沿着水平和垂直的两条轴的方向进行滑动,用缓慢的摇摄镜头移过画面。不过,这种横摇拍摄的镜头可以通过将画面在摄影机前进行拉动的方式轻易实现,而不用真的去运动摄影机。正是因为这种摄影机的相对固定性,动画往往更注重一帧帧绘制出的连续运动。动画大师诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)曾精辟地对动画进行定义:

动画不是让绘画的艺术动起来,而是让运动的艺术被画出来;每两帧间发生

了什么比每一帧上画了什么更重要;因此动画是操纵帧与帧之间看不见的间隙的艺术。^①

当你以这种方式看待动画时,就会把注意力放在动画中的人体上^②——在古典动画中,这相当于把重点放在绘制运动中的身体,即角色动画上。

但是,正如我将在这本书的很多重要环节中讨论的那样,动画既是关于使身体动起来的艺术(关于帧之间看不见的间隙),也是关于合成的艺术(关于影像图层间看不见的间隙)。事实上,正如我试图在这本书中阐明的那样,在对动画的分析中,更应先把注意力放在合成(在连续帧中散布于影像内的空间)上,而不是放在角色动画(连续帧中的运动)上。动画摄影台使得这一优先性变得更为明显。在动画摄影台的协助下,如果你不能非常谨慎地对待角色动画的衔接问题,就会让人们注意到影像的分层。这会让一切看起来就像是你在移动画面(将它们上下滑动或前后移动),而不是画出了运动。你必须先处理好图层间的间隙问题,才能去处理帧之间的间隙问题。

动画摄影台令我们很容易地就可以去模拟摄影机运动,不仅可以真的去移动摄影机,也可以通过滑动图画来模拟。摄影机在动画中相对的固定性使运动方向主要控制在二维的向度内,将镜头横向地掠过图像是很常见的。这种对摄影机运动的模拟使赛璐珞动画与数字动画及电脑生成动画在某种程度上很相近,它们的摄影机运动都是被模拟出来的。正如我之后将要讨论的那样,合成的问题对于赛璐珞动画和数字动画来讲都是一样的。

也正因为动画摄影台这一装置,赛璐珞动画很难表现出纵深运动。因动画摄影台而变得困难的这一点恰恰被很多人视为电影的标志特点:一种进入影像世界内部、进入深度的运动感。华特·迪士尼被认为发明了一种可以在动画电影内制造深度运动感的装置——多平面摄影机系统,或也可称为多平面摄影技术。这一装置可以模拟场景内的深度,可以在动画中传递出电影般的摄影机运动感。迪士尼的发明使动画师可以自由操控影像间的图层,将图层间的运动感最小化,从而令影像世界显得稳定坚实,足以产生能够进入这个世界的运动感。换言之,多平面摄影机系统引领了用动画的方式对电影中的摄影机运动、纵深运

① 引自弗尼斯(Maureen Furniss), *Art in Motion*, 第5页。

② 参见塔因(Alanna Thain)“Wandering Stars”一文,文章极为精彩地分析了动画机器是如何暗示和阐明活动身体的,尤其是舞者的身体,也包括在媒介之间的活动身体。

动进行模拟的新风向。

在接下来的章节里,我将讨论和动画摄影台相关的各种革新,但此刻,我想先考虑一些由于使用动画摄影台而产生的装置身份问题。正如我先前提到的,如今的电影学避开装置理论,因为它涉及了技术决定论,电影装置由此似乎可以决定和结构整个电影。当我将动画摄影台视为理解动画的基础时,我让这个“基础装置”(借用科莫利的用语)以掌控空间表征的“多平面”系统为依据制造出“移动”,这难道不是在冒险吗?我难道不是让动画摄影台在一定程度上成为永固某个表征代码的关键,并因此潜在地永固某个与动画相关的意识形态吗?

尽管我刻意不去使用许多科莫利所青睐的概念(像“表征”和“代码”),但他对于装置理论的评论却非常重要。从基础装置的角度来思考动画就有可能会冒技术决定论的风险,并由此发展出动画目的论的历史来。为了对抗这种装置理论的倾向,我建议用另一种方式来思考。与其认为动画和电影中的技术设备积极而又巨细无遗地决定着所有结果(决定论的),我更倾向于将它们理解为被动的决定性条件,或更确切地说,“不充分决定性(underdetermination)”^①。比起将动画摄影台看成是一个装置,我更愿意将其视为费利克斯·加塔利(Félix Guattari)所说的机器(machine)或抽象机器(abstract machine)^②。

当加塔利颠倒了机器和技术的关系,令我们思考“技术是依赖于机器的,而不是相反”时,他也深具意义地将机器的界限扩展为“与人类相关的功能集体”^③。正是以这种方式,加塔利剥离了机器一词中的机械内涵,即机器不是一种装置,他提出的挑战是去发现装置所依赖的机器。

比如,动画摄影台是把画有图像的透明赛璐珞片放置在一起进行拍摄的装置。因此,它将一系列本身并不在一起或天然聚集的其他技术设备和模式集合在一起:支架,固定的摄影机,提供可以照亮并穿透图层的充足照明的灯具,舞墨弄色的手工作画技巧,依循各种惯例(线性的或正交的透视法)实施的合成影像的抽象技巧,以及工业生产的赛璐珞片和摄影机中的赛璐珞胶卷。总之,在真正的技术和技术设备出现之前,就已经先有了一个抽象机器,即多平面机器(a multiplanar machine),它同时是技术/材料的和抽象/非材料的。毋庸置疑,动画需要活动影像的技术,多平面机器更准确的称呼可能是动画机器或多平面动

① “不充分决定性”一词是从保罗·迪蒙奇尔(Paul Dumouchel)论述吉尔伯特·西蒙东的文章“Simondon's Plea for a Philosophy of Technology”那里借鉴而来的。

② 加塔利, *Chaosmosis*, 第33-35页。

③ 同上,第33页。

画机器。赛璐珞片和影像平面的叠加(以及合成),连同影像的机械连续是一起发生的。因此,这样一种机器并不是统合或在总体上决定所有呈现效果的结构。它不仅包含了制作它和与它合作的人,也包括了其他虚拟的和实际的机器。它在把其他机器叠合在内的同时,也发展出了分歧系列。

电影学中的装置理论是在面对摄影机移动性的问题时最接近这种思考机器的方式。比如,让·博德里就坚持摄影机的单眼镜头使电影拘泥于单点透视法之中,而这就导致电影中的现实被强加上了看似理性和科学精确的网格,进而确定了技术光学超越于人类感知的优势,生成了一个人类行为被必然降格为因果关系的世界。因此,单个装置就决定了整个电影。不过,即使是博德里也略微抱有这样一种态度,即认为电影是由许多运动中的影像构成的,所以其呈现效果并不是固定和单一的,而是运动和多元的:“电影似乎尤其因为摄影机的移动而默许了多重视点的假设。这种多重视点将眼睛—主体的定位中立化了,甚至把这种定位消隐掉了。”^①

不过,博德里还是总结道,摄影机事实上并不是为了达到移动性和多元性而运动的,他否认摄影机有能力制造与机械连续影像的不同关系。他看到摄影机通过其移动性产生了脱离肉体的眼睛,这个眼睛不受身体的约束,支撑起一个立于世界之上或与世界分离的超然主体的幻象。他总结道,电影一成不变地制造着连续性幻觉,而不顾潜在的非连续性,并由此谴责电影否定了差异性。对他而言,电影就是凭借着否定差异而存在的。^② 他的观点确实很接近技术决定论。

相较于博德里,希费尔布施关于火车影响知觉的讨论虽然也在很大程度上包含了技术决定性的内涵,却同加塔利关于机器的观点更为相近。高速旅行为人类对世界的感知引入了新的间隙或间隔,这一特定间隔,这种“间距化”形式,并不会统合所有的知觉以及与火车旅行相关的经验。相反,这种新的间隔或间距化形式将人类包含进它的运作,并开始依赖印刷机、百货商店、马车或汽车等其他的机器。希费尔布施向我们展示了这种与加速的感知相关联的间距化形式或间隔是如何创造与其他活动之间的联系,并逐渐将火车的体验延伸到更普遍的现代技术—经济条件之中来。于他而言,通过移动装置来观看的这一行为,对整个现代条件都是有意义的,因为正是新的知觉模式催生了新的分配和消费

① 博德里,“Ideological Effects”,第355页。此处译文转引李迅译《基本电影机器的意识形态效果》,收录于杨远婴主编《电影理论读本》,世界图书出版公司,2012年,第565页——译者注。

② 同上,第356页。

模式。

在这本书中,由于我集中分析动画中的运动,即动画机器,所以我便在我的研究方法中引入了一些实验科学和技术学的态度。我意在从力的角度来探索技术的决定性,而不是从包含与从属的角度出发。我倾向于将眼光放在动画多种多样的分歧系列之上。我关注的是,不同的动画系列是如何构成和改变关于技术价值的问题的。简言之,我试图紧贴动画的基本事实。因此,即使当我提到像性别问题这样关键的社会或文化议题时,我关注的也是动画机器是如何处理这些问题的。总之,我把技术的决定性放在社会、文化、历史和经济的决定性之前。这并不是说其他那些决定性条件就不重要。尤其是经济决定性,因为动画片毕竟是批量生产的商品。制作公司和分销商都希望获得回报,即使我们只是对全球的动画产业投去粗略的一瞥,我们也可以看到它跨越各大洲对劳动力进行动员和分工,就如美国、法国和日本的制作公司将动画制作任务外包给韩国和中国的制作者那样。

我不把经济决定性置于技术决定性之前,并不是要将其排除在外,而是为了给思考动画何以如此重要、以及当“生产机器”遇到“动画机器”时会发生什么留出余地。出于相同的原因,不同于那些自始至终都在讨论日本的价值观问题的研究,我更看重动画的实质性——即其材料本质——而不是那种把文化决定条件作为核心的研究,此类研究最终常常会沦为文化决定论,并无休止地强调和宣称“这就是日本,这就是日本。”

眼下我所感兴趣的是,动画为世界带来了些什么。我想知道动画究竟是什么,它是如何运作的,又是如何思考的——一言蔽之,它是如何为世界创造价值的。务实地说,这就意味着要强调技术决定性,既包括材料也包括非材料的部分,这样我们才能谈论动画的“间距化”何以如此至关重要。

被笼统地称为“日式动画”的日本动画片大部分都是各种各样的赛璐珞动画。最初正是在赛璐珞动画中,活动影像的力被分散到影像平面间的间隔中,并将重心放在合成或影像内部的编辑技巧上。对我来说,这正是动画的起始点。我在这里发现了技术的存在,发现了动画的材料本质。这样一种出发点使我的研究与其他人不同,他们往往把重点放在动画的工艺上,也就是更看重手工的作业,比如关注设计原稿和绘制图像的人。动画和手工作业之间的联系是如此深远,以至于一些学者,如列夫·马诺维奇(Lev Manovich),会说今天的动画从属于电影,并将动画中的手工作业看作是最首要的部分。将动画视为手工艺术的思考方式一般都会把重点放在动画师的工作上,优先考虑的通常是人物和被表

现客体的动画,随后才是将它们放入背景中的手艺。与之不同,由于我的重点是在活动影像的技术上,我将从合成出发,并在整本书中都把角色动画和背景美术置于同合成的关系中来讨论。为了阐明我的研究方法,并引入在随后的章节中扮演着重要角色的德勒兹的电影理论,让我先来介绍一下威廉姆·沙佛(William Schaffer)的一篇极具启发性的文章,《动画 I:控制影像》(Animation I:Control Image)。

沙佛希望借由德勒兹的两册《电影》中的观点来建立动画理论,不过在德勒兹的论述中,摄影机的移动能力被给予了很高的重要性,而沙佛在关于动画的讨论中面对的则是静止的摄影机。他指出,在动画里,运动着手就类似于电影中运动的摄影机,因为画出角色一系列动作的手正是它们的运动之源。沙佛因此强调动画中“看不见的手”的操作。不过,如果我们从更全面的角度来考察看不见的手的工作内容的话,我们不仅会看到画原稿、绘制关键帧、描线、上色等手绘作业,同时也必须考虑到摆弄图层的工作,即直接将一张图层放在另一张上面,或更工具化地在动画摄影台上对图层进行叠加和操控。换言之,如果我们遵循诺曼·麦克拉伦的思想去关注活动影像中隐而不见的间隙,最重要的就不是看不见的手和帧之间的间隙,而是图层间看不见的间隙。手工作业就被包含在多平面的机器里。这就是为什么赛璐珞动画的制作在手绘出角色运动的工作之外还会有那么多手工任务的原因。关键动画师先通过绘制关键帧为总的运动流程画出原稿,接着由中间动画师填补上中间动作,然后对原稿上的线条进行清稿,继而仔细地进行描线和上色,这一整个过程都离不开使用图层的意识。多平面机器将各种表现机器的方法也包含在内,它们很多都与手工作业相关,比如速写、描画、彩绘,在这类机器中艺术通常①在构成上根据单点透视法或其他结构组织;②在影调上根据阴影法和着色法的惯例组织;③在材料上根据身体建模的技巧组织,如迪士尼的挤压与拉伸、角力学、肌肉现实主义等技巧。

一般来讲,那些强调角色动画的思考倾向于忽略合成工作和影像的多个平面,因此也就更重视手工艺的部分而忽略活动影像所产生的力。诚如我们所知,当1917年动画刚刚在日本起步的时候,有三位艺术家进入了人们的视野。①下川凹天在被天活工作室雇佣去制作后来很流行的埃米尔·科尔(Émile Cohl)风

① 我在此提到的是津坚信之在其关于北山清太郎的著作『日本初のアニメーション作家 北山清太郎』中的总结,第6-12页。关于这方面的材料,我也十分受益于2008年2月27日到4月6日期间在蒙特利尔举办的战前日本动画回顾展,以及来自于东京国立近代美术馆电影中心的主任研究员 Tochigi Akira(とちげあきら)在展览期间发表的演讲。

格的动画之前,本是一名讽刺漫画和卡通漫画家。幸内纯一也为报纸画漫画,正是这份工作使他获得了为小林商会制作动画影片的机会。第三位在1917年进入动画界的是北山清太郎,他的西画经验帮助他从日活公司获得了制作动画的资金。不足为奇的是,正如津坚信之在其关于北山清太郎的研究中所说的,动画在传播伊始有着各种各样的名称,从漫画和线画到凸坊新画帖和魔术(magic),这些名称将动画同多种多样的艺术和表演联系在一起。^① 动画的名称之多意味着,尽管动画还没有被定义为一种区别于其他演出和展示的娱乐项目,但它已经开始将广泛的艺术形式包含在内了。不过即使是在这个阶段,相对固定的摄影机也已经使动画显得与众不同了。诚如后来的动画史所印证的那样,在作用上类似于电影中的移动摄影机的并不是看不见的手,而是多平面的合成。在电影里,隐藏于机械连续影像的力被分流到了摄影机的运动中,这种力正是在摄影机的运动中既被延长又被控制着,与之类似地,在动画里,是影像合成延长和控制着影像内的间隙和间隔,即动画间隔。而角色动画的作用则类似于蒙太奇,之后我将对此进行详细地论述。

无论如何,我坚持将技术决定性及其背后的机器作为起点,不仅是因为这一点可以让我对动画有更精准和全面的考虑,更因为它能让我表明,活动影像之力既包含或暗藏了表现的机器(如透视法、合成、建模等),又展开或明示了动画的分歧系列。比如,我可能会这样考虑,以动画摄影台摄影机相对比较固定这一点为前提,当动画师倾向于滑动图画而不是画出运动时,动画是如何开始出现分歧的。最重要的是,从多平面动画机器的角度来看待动画让我们得以了解技术的价值是如何通过动画的分歧系列来进行构建和改写的。这种对动画的“展开”能很好地从传统的赛璐珞动画、全动画和有限动画延伸到数字动画、CGI、特效电影和电子游戏等其他媒介上。在这些新媒介中,影像合成同模拟摄影机运动一样重要,而角色的功能则要优先于蒙太奇。

思考技术

说“日式动画(或动画)思考技术”可能看起来仅仅是“日式动画如何思考关于技术的问题”的一种耸动而又笨拙的说法。但是,通过这个奇怪的说法,我想

① 津坚信之,『日本初のアニメーション作家 北山清太郎』,第30页。

要表达的是,动画在同技术一起工作的同时还在思考着技术——这两者是密不可分的。在日式动画里,思考关于技术的问题与通过技术来思考是密不可分的(不仅仅是用到技术,更是在其操作中与技术成为一体)。在这一语境中,我提出技术决定性,这不是一种决定论,而是一种不充分决定性。决定性就意味着它同时既是材料又是非材料的。或换言之,在决定性里面包含了不确定因素,这就会产生引人思考的间隔或间距。我可能也用了“日式动画通过技术来思考”的说法,但我更偏爱“思考技术(thinking technology)”这样的表述,以避免暗示技术是中立的媒介。也就是说,一旦技术中立的概念出现,它的工作就已经完成了,其运作就从思考的领域内消失并因此被忽视。

从动画如何思考技术的角度来观察动画,是为了让人们去超越目前对日式动画的那种书评或影评式研究,这类研究依赖的总是对日式动画叙事的归纳和题材的思索。以此为脉络,许多评论家讨论了出现在一些日本动画片中的巨型机器人、机械、赛博格和技术末日情境。这些评论往往极富见地。不过,如果分析仅限于故事和题材,那么其结果就像是在不陈述论据的情况下比较结论一样。主题分析倾向于思考日式动画在关于技术的问题上说了些什么,或者动画是如何表征技术的,但却丝毫不去考虑日式动画是如何得出这些结论的。这里对于论证过程、操作逻辑或思考方式没有任何说明。此外,因其重点在表征上,这样一种分析方式还时常会对结论有所误解,因为它并不涉及什么东西在起作用,以及什么东西才是最关键的问题。实际上,这样一种研究方法将日式动画中所提出的问题和质疑看成是外在于动画本身的东西。所有问题和质疑似乎都来自动画以外,而日式动画只不过是再现了它们而已。在最糟糕的情况下,这种分析将日本动画直接视为所谓的后现代日本社会问题的反映和表征。而在最好的情况下,这种研究将日式动画看成是被编译过的现实反映和某种民族寓言:日本的动画片就是后现代日本社会的未解症候。

与此不同,考察日式动画是如何思考技术的让我们将注意力放在日式动画的材料局限性上,这种局限性在限制其“思考”的同时也使这种思考成为可能。从这个意义上看,动画机器就是动画材料性的内在限制,它使动画以其独有的方式行动、感受、思考和在世界上发挥作用。尽管这种研究方法以一种很容易让人回想起电影特异性论的方式,在一定程度上承认了动画的自主性,但它的目的不是要把日式动画呈现为一种封闭的、自足的、自我再生的实体。正相反,加塔利的机器概念意味着异质性,它鼓励我们去超越那种仅仅将动画解读为现代或后现代技术条件症候的方法,要我们将这种假定的“症候”视为依其自身权力行事

的材料过程,这一过程对内与外、技术与价值进行了清晰的划界和分层。以此方式,相较于将日式动画看成是社会条件或民族文化的症候,我们更会将动画世界的分歧系列看成是在技术价值之上发挥作用,并通过技术价值思考的结果。正是以这种方式我们才开始理解日式动画是如何作为跨民族和跨媒介网络的节点在运作的,这一网络包含了生产或经营连锁的交叉和连接,并激发了能将大量事件和媒体平台统合在一起的粉丝活动。

从活动影像之力的角度出发来观察日式动画,提供了一种可以回避固有的装置理论技术决定论的方式,即动画摄影台在某种程度上决定了所有日式动画和与之相关的经营连锁和粉丝活动,并超越那种在动画评论中依旧十分流行的反映模式和表征理论,即日式动画是民族文化和其社会经济问题的反映,虽然这种反映很可能是扭曲的。不过,说动画的“机器理论”超越所有其他理论仍然是夸大其词。实际上,机器理论在两种考察日本动画片的方式之间制定了一条路线。那么到底什么是机器理论呢?

当费利克斯·加塔利提出用以机器为基础的理论来代替以结构为基础的理论时,其间接的理论依据来自亨利·柏格森(Henri Bergson),直接的理论依据则来自吉尔伯特·西蒙东(Gilbert Simondon)。伯格森转向形象(image)哲学是为了解决唯心论和实在论之间固有的悖论。简言之,他想探索出一条介于两种立场之间的中间路线,一种立场是现实全都在我们的脑袋里(唯心论),另一种则假设我们可以直接接触那些自在的物体,接触它们如其所是的样子(实在论或实证主义)。伯格森担心唯心论会带给我们一个纯粹由表现(representation)构成的世界,而实在论则想象了一个仅由物体(thing)构成的世界。他转向形象,因为形象是一种大于表现和小于物体的存在物。^① 他建议我们想象一下,世界完全是由形象构成的,所有形象都相互摩擦碰撞。在一个完全确定的世界里,可想而知,所有的作用都将产生与之均等和对应的反作用:当一个形象撞击了另一个形象,后者的反作用会是一个即时的因果反应。不过,在伯格森的形象世界里,有一种特殊的形象在他物作用于它们的时候不会产生即时的反作用。在作用和反作用之间有一个延迟。这种形象有一个“不确定性的中心”。根据伯格森的说法,这一形象就是生物。罗纳德·伯格(Ronald Bogue)解释说,这种形象

① 这里引用的是亨利·柏格森在《材料与记忆》中的前言,以及罗纳德·伯格(也译作雷诺·博格)在 *Deleuze on Cinema* 中的阐释。(这里形象[image]、表现[representation]、物体[thing]的译法均来自中译版《材料与记忆》,肖聿译,译林出版社,2011年;后文中“image”一般均译为“影像”——译者注)

“在机械化因果作用的那种普遍互动之中引入间隙,这是反作用中的一个延迟,时常也意味着方向上的转变,并展示出了被我们称为选择的东西”。^① 不确定性的中心正是延迟和绵延(duration)产生的地方,其产生伴随着思想、情绪和情感反应。

以伯格森关于意识从普遍的形象流或波动的总体而来的推演为依据,吉尔伯特·西蒙东建议用相似的方式来看待技术客体。虽然西蒙东是从伯格森生物—中心哲学的立场出发来看待技术客体的,但他并不认为技术客体和自然客体(生物体)一样。^② 他的目的并不是要让我们觉得机器是有生命的,或可以被认为是生物的。他想要表达的是,存在着这样一些技术客体,它们也具有诸多不确定性的中心。这样的技术客体在因果之间引入了延迟。结果是,同自然客体和生物一样,我们也可以看到技术客体的“进化”,以及它们是如何变得可以“感受”和“思考”的。我使用令人警醒的引号来表述进化、感受和思考这些词,是因为西蒙东不希望我们把技术客体看成是独立和自足的生命形式(自创生体)。技术客体的进化和思想是在与人类的关系中产生的。因此,我们不可能在回避西蒙东所称的技术集合的情况下去谈论技术客体。不过,即使机器不是自足而又封闭的系统,西蒙东也还是因为机器的自身之力(用通用术语来说的话)在一定程度上赋予了它们自治性。或者也可以说,机器能生成自治的领域。正如生物同它们所处的环境共同进化,技术客体也与它们所处的技术集合共同进化,集合中也包括人类。这种看待技术客体和技术集合的方式启发了加塔利的“机器异构”理论(machinic heterogenesis)——以此理论的延续为基础,我区别了装置(动画摄影台)和机器(多平面机器或动画机器)。

因此,尽管我把在一定程度上说明了赛璐珞动画特异性的动画摄影台作为动画的装置来开始我的论述,但我也看到这个技术客体的核心是一个不确定性的中心。不确定性的中心在这个过程中引入了一个间隙或延迟,由此构成了一个同时既是材料又是非材料的机器,并“进化”出可以“感受”和“思考”的分歧系列。尽管考察装置是理解动画的很好的出发点,但动画机器才是动画真正的“生命”,它使动画行动、感受和思考。动画机器倾向于建构一个包含了人类的集成,但这并不意味着动画师可以完全掌握或轻易控制这个机器。他们必须学会和这

① 伯格, *Deleuze on Cinema*, 第30页。

② 这里引用的是吉尔伯特·西蒙东的 *Du mode d'existence des objets techniques*, 以及穆里尔·孔布(Muriel Combes)在其 *Simondon, Individu et collectivité* 中对于西蒙东的精彩介绍。

个不确定性的中心合作,并通过给它思考空间同它一起思考。换言之,即使动画师试图成为作者(auteurs),并为其动画片贴上独特的视觉和风格标签,他们都必须经由动画机器对活动影像之力进行疏导和引流,并使得这些力变得可见而又显著。他们通过在动画中运作而制造出动画以外的东西。动画的特异性正是在此才真正变得重要。

日本的技术经验

因为我对动画是什么、如何运作、和怎样为世界带来价值的问题感兴趣,所以我对日式动画的思考也就倾向于在技术哲学和思想史之间来回运动。我的重点不在于对某一技术或某些技术的文化使用,也不是在于技术史,而在于技术是如何影响思想的。也就是在于机器对思想的积极而又具有建设性的限制,即对其产生的一种积极的无意识上。因此,比起日本这一统一体,我的重点也更多放在现代性的问题上。事实上,我有意地去回避那种将日本与西方进行地缘政治区分的历史理论基础,这种理论建立了一个影响与反作用的故事架构,即一个关于异域技术的影响与日本对这些技术的反应的故事。这种建构技术史的方式不断地假定和强调着西方、民族文化和地缘政治身份的统一体。^①

我之所以对日式动画是如何思考技术的问题感兴趣,部分是因为想要挑战那些坚持认为“日本是一个统一体、民族文化是一个统一体”,并基于这样的观点来研究日式动画的人和 방법。我所强调的不是单一文化(日本文化)如何使用技术(动画)的问题,而是动画机器如何生成分歧系列的问题,这些系列有效地将所谓的民族文化或大众文化统一体分散到亚文化或微团(micromasses)之中。^② 这些效果于其自身而言没有好坏之分。我的目的不是通过歌颂机器异构理论来将动画奉为一种固有的补偿模式。我的观点是,如果我们不从力以及机器分歧的角度来看待动画,我们就无法评估它的影响。我们简单地用关于日本和民族文化的研究来替代关于动画和技术的研究。这在日本技术史中已经是一股强有力的潮流了。

日本技术史通常都和现代化进程联系在一起,这一进程始于西方技术在 19

① 酒井直树在他的文章“Modernity and Its Critique”中对这个问题做出了最为简洁而有见地的说明。

② 关于微团概念,可以参见玛里琳·艾维(Marilyn Ivy)的文章“Formations of Mass Culture”。

世纪中期和后期大量引入日本的时候。技术的进入首先迎来了极大的热情,随后又带来了深深的焦虑与不安。最终,古典的近代化历史会这样强调,日本成功地采纳了国外的技术并进行了本土化,由此建立起一个在经济和技术上都强有力的现代化国家。依据一种对于日本发展探索征程的历史说法,我们得知,马修·佩里将军于1853年带着两艘被称为“黑船”的蒸汽护卫舰和一个作为礼物的小型蒸汽机抵达东京湾,由此开启了日本的贸易大门。1872年,一列全尺寸的火车被引进,并在东京和横滨之间驰骋。1895年,一辆蒸汽机车在日本被制造出来。^①这种历史说法的关键在于科学和技术是如何将人们引向“文明开化”的,这在明治初期(1868—1912)是个重要的宣传口号。这种技术现代化的历史倾向于文化主义(通常如此),并暗示着日本人本身就倾向于科学和技术,仿佛他们采纳工程学、工具主义和理性主义是源于他们的天性和文化,尽管是以一种非常日本的风格。

另一种关于日本现代化的观点认为,现代科学技术是导致日本主体性产生意义深远的分裂的要因,这一分裂在另一句19世纪的流行标语“日本精神和西方技术”(和魂洋才)中同时得到了承认和否认。这就像笛卡尔古典的二元论——身体/灵魂或机器/精神被置换成了地缘政治的想象,即日本对西方。“日本精神和西方技术”不仅意味着分裂,也意味着一种上下等级,它重复了笛卡尔理性主义的问题:日本精神因为区别于材料世界(西方的材料主义),所以高于和优于西方技术并可以作用于后者。

在接下去的大正时代(1912—1926),以及是早期的昭和时代(1926—1989),科学技术的材料主义广泛地渗透到了日本社会并变得十分棘手,现在正在成为日本事物的东西显然都是从西方传过来的,日本精神高于技术和商品的材料世界的优势看起来也不再有保障,但也正因如此,这种优势变得更令人向往。此外,哲学也闯入视野,在康德、伯格森、尼采和海德格尔等人思想的影响下出现了思考技术的新方法,人们由此意识到,精神和材料(或灵魂和身体)的分离本身其实就是个问题而不是解决方案。尤其当日本工业兴起并扩张到殖民地网络中时,设想一种日本式的材料主义就变得可行而又可取了,这种材料主义采取非形而上的精神—材料连续体形式,这种形式高于和优于西方材料主义形而上的精

① 伯斯维克(Mark Borthwick)等,“Meiji”,第126页。

神/材料分裂法。^① 海德格尔和对于形而上学的批评在这个节骨眼成为日本哲学家们的灵感之源就不足为奇了,他们正在逐渐将日本战争年代的“近代的超克”一说概念化。^② 但是,征服现代的内涵取决于对现代的定义,而关于现代性的问题其实有很多思考方式。在设想现代性的问题上,依然存在着强烈的从笛卡尔理性主义的角度出发的倾向,这种理性主义支撑材料主义,作为回应,海德格尔主义者和现象学的探询被证明是非常重要的。^③

在第二次世界大战的觉醒中,尤其是在美国用核武器摧毁两座日本城市之后,日本人同许多世界上的其他民族一样,真切地感受到了“被现代性征服”(用哈如图涅的话说)的意义。^④ 不过,美国在东亚的战争促成了经济上的成功,现代化以惊人的速度在日本复苏了,而且日本的重建使人们看到了抹去战争破坏的希望。最近的战争经验和证据就不出所料地表明,美国在朝鲜和越南的战争正是促成日本经济奇迹的动能,不过日本的“第二次现代化”也同战前一样,因其关于现代性和技术的问题而饱受争议,甚至更甚。当然,关于技术的问题也随着战后技术的转型而改变,与此相伴的是成为日本身份标识的小型化技术、电子技术、机器人技术、通信技术和其他信息技术,以及从美国那里得到的大量军备生产订单,还有日本经济、政治、技术自主之梦的转型。但即便如此,就像本书中所论及的日式动画所展现的那样,笛卡尔主义仍是现代性特征的核心来源;而海德格尔关于现代性的批判也仍是重要的出发点,即使这些哲学思想同时也在极大程度上都受制于小型化和信息化的制度。

在本书中,为了评估日式动画是如何思考技术的,我将在①宫崎骏的动画和马丁·海德格尔的哲学思想之间;②庵野秀明的动画和后海德格尔主义的思想家——如东浩纪、米歇尔·福柯、雅克·德里达之间;③CLAMP的漫画和其漫

① 这种非形而上的精神-材料连续体有许多伪装,比如西田几多郎的“无”(什么也没有或完全的虚无),辻哲郎的“风土”(气候),九鬼周造的“いき”(精神、风格、气派)。不过在这里,由于日本动画和日本动画的评论总是涉及到江户文化,莱斯利·平卡斯(Leslie Pincus)在 *Authenticating Culture In Imperial Japan* 中对九鬼周造和“いき”的讨论是很不错的参考。

② 关于“近代的超克”的介绍,可以参见孙歌的“寻找‘近代’”系列文章(译注:“寻找‘近代’”为《竹内好的悖论》一书第五章的标题,英译版题目为“In Search of the Modern: Tracing Japanese Thought on ‘Overcoming Modernity’”),也可以参见理查德·卡利奇曼(Richard Calichman)的在该文英译版《Overcoming Modernity》中对相关争论的翻译。

③ 酒井直树关于海德格尔和辻哲郎的讨论在此可以引为范例。参见 *Translation and Subjectivity*, 第76-86页。

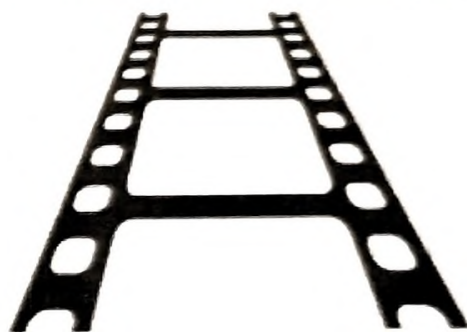
④ 参见 H.D.哈鲁图涅(H.D.Harootunian)在 *Overcome by Modernity* 中对战前日本近代超克的政治风险的拓展讨论。

画改编的动画同拉康主义的思想家——如斋藤环、斯拉沃热·齐泽克和其他女性主义学者之间,建立起联系。不过,将两者联系起来并不意味着宫崎骏就提供了一个动画版本的海德格尔学说,或者说庵野秀明提供了一个动画版本的东浩纪学说,又或者说 CLAMP 提供了漫画兼动画版本的拉康学说。与之相对的,诚如我在谈论这些动画片时偏向于使用后笛卡尔主义、后海德格尔主义或后拉康主义这样的说法所暗示的,我发现当动画涉及技术问题,隐含于动画间隔的力是必须面对的问题。使用笛卡尔主义或后海德格尔主义等概念并不是要将它们作为动画和动画师的定性特征。这些概念更像是日式动画角色有灵魂的身体:哲学价值凭借着动画机器的行动、思考和感受被带到了日式动画的表面并在其中重放光彩。

因此,在日式动画中存在着关于技术和现代技术条件的日本经验,而关于日式动画的评论有时可以唤起这些经验。比如,有的评论可能会说日本的巨型机器人动画其实重新表达了日本人对佩里黑船那种强大技术力量的敬畏,又或者说,御宅族关于全球毁灭的太空歌剧幻想反映了日本人对原子弹的记忆。^①不过,如果我们不希望只是指出隐藏在每一部动画片背后的、单一的日本现代性经验,那我们就要从多样的日本技术经验和多样的日本动画片的角度出发,必须多元化地进行思考。而且我们也必须面对思想本身的技术化,考虑我们为何仍然可以在这样一种条件下继续思考。火车穿越隧道的例子已然完美地向我们提出了挑战,黑墙上的图像被赋予了生命,而就在活动影像之力让你仿佛停在轨道上的那一刻,你很难说是火车在不断地带你穿越世界,还是世界猝然地来到了你的面前。

① 关于黑船和巨型机器人的内容,可以参见谷崎あきらの“アニメ・メカニック変遷史”,第158-159页。关于御宅族和原子弹的内容,可以参见村上隆的“Earth in my Window”,第117-118页。

第一部分 多平面影像(Multiplanar Image)



第一章

电影性和动画性

大友克洋的《蒸汽男孩》(2004)开头有这样一个片段,主人公詹姆斯·雷·史提姆(James Ray Steam)坐火车前往伦敦,英国的乡村风景从车窗外飞驰而过,而这些风景——起伏的丘陵、茂密的树木、小巧的房屋——看起来就像是一幅透景画(图1)。然而这并不是那种采用了三维雕塑人形及合比例模型的立体布景,它更像是孩子们在学校里用鞋盒和硬纸板图形做成的那种装置。影片这一片段中所有的房子、山丘和树木都是绝对平面的,就好像是被从哪里剪下来贴在相应的地方一样。这就好像飞驰的列车将风景分割成了一个个独立的图层或平面,当你随着疾驶的速度朝窗外看去,就会实实在在地感到这些图层之间的间隙。这样一种产生于风景内的图层间的间隙感很难通过一系列的截图来传达,所以你必须想象这些影像间的运动,或者直接去看电影,而通过大银幕来观看则可以强化我所说的这种效果。

这个来自《蒸汽男孩》的片段使我们想起在导论中所讨论过的沃尔夫冈·希弗尔布施对火车旅行所产生的知觉效果的观察。希弗尔布施认为,火车旅行产生了一种独特的全景式知觉方式,乘客“与被感知的物体不再属于同一个空间:旅行者们透过那个让他在这个世界里移动的工具,看见物体、景观等等”。^①如果说铁道旅行中看到的景象感觉很像电影里的运动镜头,这是因为人们正是通过运动的装置(火车)来观看的。也正因为此,评论者们会在现代知觉方式的层面上将火车和电影联系在一起。鉴于电影摄影机是在蒸汽火车的黄金时代出现的,两者之间的联系也就很有意义了,这也使火车在当时的电影中成为一个流行

^① 希弗尔布施, *The Railway Journey*, 第64页。



图1 在这个《蒸汽男孩》的片段中,随着风景从列车车窗外掠过,画面中显现出了分离的图层;即使房屋、灌木和树丛都呈现出了一定的体积感,运动还是使它们看起来仿佛被扁平地切开,就像立在纸板立体模型中一样。

元素。火车和电影看起来似乎向来是一路同行的。从无声片中常见的火车追逐和撞击,到那个难以考证的迫使观众惊慌逃跑的火车进站故事,电影史可谓充满了关于火车的话题。不过,火车和电影是作为移动的知觉装置来成为代表速度之影响力的现代范例的,这种影响关系到了我们体验世界的方式。琳恩·柯比在描述“观众—乘客”(spectator-passenger)的出现时也提到了这种电影和火车

间的交叉联系。^① 而保罗·维利里奥(Paul Virilio)针对速度对知觉产生的效果所给出的观点则是最为大胆的。他认为从火车车窗看到的风景就同毕加索和克利的作品一样,也是一种艺术,并将此称为“马达的艺术”。^②

这些评论者提供了一种知觉的装置理论。通过装置来观看改变了我们看世界的方式。它们构建、组织、甚至决定了我们体验事物的方式。不过,不同于那种执着于摄影机的单眼透镜并淡化其移动性的电影装置理论,这种受火车启发而来的装置理论强调速度和运动。而在上面所提及的三位评论者中,维利里奥所提供的移动装置理论是最大胆和最广泛的,他认为“在火车车窗、汽车挡风玻璃、电视屏幕上所发生的是同一种电影性(cinematism)的东西”。^③

电影性是一个有用的术语,它建立在电影和马达的重合意义上,但又不仅仅将这类效果限定在电影或火车上。事实上,维利里奥意欲提出一种总体性的技术条件。他虽然讨论了具体的装置,但只是将它们看成由现代技术所产生的更广泛问题中的个例。他的观点在很大程度上是反乌托邦的:尽管他提出了“马达的艺术”这一概念,但在他看来,这是一种致命和反人性的艺术。观众变成了一种装置—主体,他们的眼睛和其他感觉都与装置一致,同疾驶的火车一致。速度引入了一种将世界同主体隔开的分离感,眼睛变成动力眼(kine-eye),它渴望更快的速度和移动性,并执着于其自身的毁灭。

对维利里奥而言,电影性是更广泛的视觉逻辑中的一部分,这种逻辑最终会使我们的眼睛同大规模杀伤性武器变得一致,成为一种炸弹眼视觉。眼睛与炸弹相随,而世界的每一处都成为了轰炸的标靶。^④ 电影性的本质在于对移动知觉装置的使用,它一方面让观看者立在高于世界的位置上,从而可以掌控世界;另一方面,则以一种即时打击的弹道学逻辑使观看者和标靶之间的距离崩塌。实际上,维利里奥给了我们大量的现代性课题,我随后将来讨论它们。这些现代性课题可能会在技术的层面上被定义为加速度的或超笛卡尔主义的。仿佛摄影机的单眼镜头通过其进入世界的加速度被提升为了一种新的权威,并有能力依据笛卡尔的坐标几何来对所有存在物进行排序。维利里奥的子弹视觉因而使我们想起几何透视或单点透视的观点,这类透视法展示了如何利用标量比例和灭

① 参见柯比的 *Parallel Tracks*。

② 维利里奥,“Cyberwar, God, and Television”。

③ 维利里奥, *Pure War*, 第 85 页。

④ 在《世界标靶的时代》(2006)中,周蕾指出海德格尔所说的“世界图像”或“世界影像”包含着将世界转变为标靶的意味,她由此将其冠称为世界标靶的时代。

点来建构理性主体的印象,这一主体高于世界,并在一定程度上与世界分离。弹道学知觉的逻辑给世界所身负的理性网格又增添了速度的维度,这在维利里奥看来导致了不可逃避却又不宜栖居的技术条件。这种技术条件既扩展了对笛卡尔理性和科技理性的应用,又使这些理性被更深地推入世界和人类身体,由此不可避免地导致了对一切人性之物的破坏。笛卡尔主义就是这种过程的一个例子。

但与之相对的是,虽然《蒸汽男孩》中的火车片段让我们联想到了移动知觉装置,但它也同时提供了一些与维利里奥的电影性和超笛卡尔主义非常不同的东西。它确实产生了一种乘客与被感知的风景在空间上的间隙感,但相比那种困扰着维利里奥的子弹视觉的弹道学逻辑,大友克洋的片段更强调出了一种风景内部图层间的分离感,风景因而成为了多重独立的平面。这并不是说《蒸汽男孩》完全摒弃了子弹视觉,在片中的不少场景里,我们的视点都变成了飞驰的火车或子弹。但尽管如此,拥有着透景画效果的火车片段还是提供了另一种知觉逻辑,这一逻辑明显地与电影性的逻辑同时存在。而在这种知觉逻辑中,我们不会为了使我们与疾驰的机车一致或与之相认同而将目光从车窗上移开。相反,我们的眼睛停留在车窗上,去观看由速度所产生的单边的、侧面的、横向的效果,而不是随着火车运动的轨迹向前冲刺。这就是我想要说的“动画性(animetism)”。动画性的特点是影像间的分离,以及进而产生的多重平面。它所造成的就是多平面影像(multiplanar image)。

只要动画性与移动装置处在相同的世界里(这个世界在维利里奥的眼里只能产生电影性),动画性就不仅意味着一种在加速度世界中不同的感知事物的方式,同时也意味着一种思考技术和居于技术饱和世界的不同方式。换言之,动画性并没有带我们离开现代技术条件,但却暗示了与之相处的其他方式。于是,在明显统一的、一元化的现代技术条件之下,在维利里奥所宣称的高速的超笛卡尔主义之下,断层就这样出现了。

《蒸汽男孩》中,多平面影像的使用也可以被视为其对历史的蒸汽朋克幻想的一部分。故事就发生在一个蒸汽技术被广泛应用的世界里(1860年代的伦敦),不过蒸汽技术在这里是高科技武器的基础技术。科学家利用极度纯净的水可以制造出一种名为“蒸汽球”的武器,该武器拥有不可思议的力量,因而导致了一场各国、各派系之间对新型军事力量的争夺。换言之,蒸汽球使人联想到原子弹(及其对重水的使用),而1860年代的各种蒸汽技术之争也可看作是冷战时期军备竞赛的另一种版本。从叙事的角度来看,结果并没有什么新奇,因为对应于

冷战想象而建构出的故事和人物在今天看来都有些落伍(就像蒸汽动力一样落伍)。不过有趣的是,蒸汽朋克的幻想允许大友克洋去探索 19 世纪后期的视觉技术,比如透景画。坐火车前往伦敦的片段通过在车窗的景框内缓慢移走透景画般的风光,强化了这个时代的视觉效果——这就形成了一个古典的现代透景画瞬间。

大友克洋在这一糅合中加入了运动和速度,使 19 世纪的透景画进入到活动影像的世界。换句话说,这不仅仅是一个多平面影像,更是一个在电影运动条件下的多平面影像,它关系到影像的机械连续性。《蒸汽男孩》因此迫使我们去思考活动影像的技术对我们感知世界的方式所造成的影响。维利里奥强调,火车和电影的移动观看引发了超笛卡尔主义或高速理性化的视野,而在相同的条件下,大友克洋以在运动中被体验的透景画的形式,为我们提供了多平面影像。也就是说,在探索 19 世纪现代技术的过程中,大友克洋发现了动画性而不是电影性。他发现了活动影像的另一种潜能,这种潜能隐藏在相同的技术中,却在速度的条件下从技术的角度提供了不同的体验世界的方式。

多平面影像不断地在动画中出现,尤其是日本的动画片。比如在《遗迹守护者》(1998)中,年轻的主角驾车穿过伊斯坦布尔,窗外的景色就像是一组平面的、相互叠加的建筑物图层(图 2)。我们在这里再一次体验到了扁平化了的影像平面间的开放,以及从中传递出的独特的运动感。不同于向着风景内里进入的移动,我们此刻更像是在风景中穿越。这是动画性和电影性之间最关键的区别之一。电影性倾向于将你的视点安置在飞驰的子弹上、坠落炸弹的尖端上,以及在机车上直接观看。或者相反,你才是标靶,火车、子弹和炸弹正在冲向你。这是向着风景中去的行程,它意味着需要更多的机动性和速度,以便拥有可以急转弯或急停的能力。但动画性与之不同。尽管它也是一种基于发动机而来的现代艺术,其基础也是对世界超高速的工具化感知,但它不是向着纵深的运动,而是在表面之上和表面之间的运动。我称这种影像平面间的运动将为动画间隔(animetic interval)。

由于大友克洋也参与了《遗迹守护者》的制作(其头衔是总监修,虽然据说其参与度并不是很高),你可能会觉得这些多平面的效果也许是他独特的个人风格,又或许你会以为这是制作了《蒸汽男孩》和《遗迹守护者》的公司 4°C 工作室的特点,该公司同样还制作了许多实验类动画,包括大友克洋的《回忆三部曲》(1995),《永久家族》系列(1997—1998),以及最近的《心灵游戏》(2004)和《恶童》(2007)。但多平面效果实际上并不局限在大友克洋和 4°C 工作室的作品里,它



图2 在这个《遗迹守护者》的片段中,伊斯坦布尔的街景分离成了一个个独立的图层,它们在运动的条件下被松散地合成在一起。

在动画和电影中随处可见。回想一下那些 B 级片中的开车片段,从中你可以看出汽车其实并没有真的在行进,只不过是车窗外的风景在后退。你可以看出来这种表现很虚假,因为你能明显感受到汽车所处的世界和风景的世界之间的间隙。如果说电影里这样的片段会让人觉得廉价、滑稽和虚假,那是因为我们对于电影的固有看法令我们对其有着别样的期待——即汽车在现实的道路上真实地行驶的片段。我们希望电影能够给我们一种进入到风景所在的世界中的感受,而不是让那个世界的表面在我们的车窗外一滑而过。

动画为运动和知觉带来了不同的可能性和惯例。开启影像图层间的间隙使动画带给人一种与众不同的感受。在电影当中,这种间隙感被认为是电影制作手段廉价或技艺生疏的表现,但在动画中,我们则更有可能将它看成一种艺术,而不是手艺拙劣的表现。动画也因此使我们得以去探索活动影像的其他潜能。举例而言,我从《蒸汽男孩》和《遗迹守护者》中截取的片段就触及到了活动影像的一个非常基本的潜能,这一潜能在一些特定的动画、尤其是在那些用赛璐珞片制作的赛璐珞动画中显得格外突出。这类动画一般至少要包含两个图层(背景和前景),有时则包含三个或更多图层。角色和其他实体在运动中的每一个变化都会被绘制在赛璐珞片上,然后再对赛璐珞片进行逐一拍摄和连续放映,由此实现动画化。影像的连续放映令角色运动起来、活起来。不过,正如我在导论中提及,并将在随后的章节里进一步阐明的那样,当我们将动画理解为活动影像时,赛璐珞片或影像平面的叠加比角色动画来更为根本。与角色动画相关的各个工艺环节包括关键帧、中间动画、清稿等等都是在一个多平面的世界中来完成角色的动画工作的。

在动画制作的早年历史中,动画师就已经开始将影像进行叠加,并逐渐出现了动画摄影台的装置。这一装置的基本结构为支架结构,它允许动画师将不同的影像图层安放在相应的位置,并在摄影机从所有图层上方对它们进行贯穿式摄影时固定好图层间的距离。将影像图层放在支架或摄影台上使动画师能够对画面进行更均匀的照明,也使影像变得更为连贯和稳定,因为在一张张地拍摄一个序列时会引入一些细小的变化,动画摄影台的使用令动画师在这一操作中能更便利地将关键元素控制在相应的位置上。这一装置同样引起了影像图层间的间隙或分离,也使与其他图层相关的单个图层上的运动取得了更高程度的合理化。动画间隔(在动画摄影台出现前就已经固存于影像叠加的概念中)成为多平面影像合理化、工具化、技术化得以实现的场所,动画师在这里可以凭借动画独有的方式去驾驭和引导活动影像所产生的力。

由于赛璐珞图层的叠放,动画片比起摄影机运动(动画拍摄中摄影机变得相对固定)更注重影像合成(compositing),指对于影像图层的编辑,不过,没有规定说动画就必须有动画性。动画片不一定要开启图层间的相对运动感,它同样可以致力于抑制动画性。事实上,很大一部分动画片都更倾向于电影性,努力制造向画面纵深运动、向世界内部进发的幻觉。这类动画片巧妙地使用合成技术来抑制影像图层间的运动感。因此,电影性和动画性更确切地说,是活动影像潜在的两种倾向,而不是两种固定的媒介分类(电影对动画)。此外,动画性对叙事结构也会产生深远的影响,这一点我们之后将会看到。可即便如此,电影性和动画性仍不是类型(genre)。也就是说,当我在日本的动画片、尤其是那些被笼统地称为日式动画的日本动画片中看到动画性的强烈倾向时,我并不是要在动画性的基础上将它们定义为一种类型、风格或媒介。电影性和动画性是活动影像的不同倾向,我在之后的章节中将会用大量的细节来阐明,从动画间隔的角度来看所谓的日式动画的话,它绝不是一个单一的品种。

日式动画包含了广泛的技巧、风格和表达模式,以及类型和故事。我们一般所认为的日式动画来源于某种有限动画在技巧上的变形,所谓有限动画指的是构成运动的动画张数被限制了动画。不过,有限动画也不是单一的。它也有很多不同的系谱、新的尝试和组合,进而有着多种多样的分歧系列。本书的写作目的之一就是揭示动画、日本动画片及所谓的日式动画的复杂性。电影性和动画性的区分是一个很好的出发点,因为它并不鼓励对动画片进行简单的分门别类,就像全动画(full animation)对应于有限动画(limited animation)的区别,或者迪士尼动画对应于日本动画的区别。电影性和动画性以特定的方式分别掌控着活动影像不同的潜能。准确来讲,由于动画性只是一种倾向,一种控制活动影像某个特定潜能的方式,所以不存在纯粹的动画性,也不会有纯粹的日式动画。

在一部单独影片中,甚至在一个单独的活动影像中(一帧或一个镜头里),我们都可能发现电影性和动画性的多种融合。这两种倾向之间还时常会出现某种张力,甚至冲突。作为活动影像的两种潜在力量,电影性和动画性呈现出了不同的趋势和指向,它们进而采用不同的方式去想象一个在技术上不断加速度化的世界,以及在这个世界中不同的存在方式。从动画性的角度来思考使我们得以去观察动画自身是如何趋向于概念化的,甚至可以去观察它是如何针对技术和所谓的科技现代性或现代技术条件培养出一套特定的关联方式的。从这个层面来讲,我也从动画自身内部发现了复杂的融合、张力和冲突。即使某些日本动画片倾向于动画性,我们也必须清楚,这种特定的倾向意味着同其他活动影像的

潜在力量,比如同电影性的倾向的交涉,甚至是对抗。

我们可以看到,在动画技巧的核心处酝酿着明确朝向技术和我们这个技术化世界的驱动力。从这个角度来讲,日式动画意味着一种思考技术的方式。这是日式动画最引人注目的特点之一,也是它吸引了众多粉丝的原因。日本的动画片之所以受人关注,并不是因为它在对技术的呈现上极度的概念化(有些如此,有些则不是),而是因为它们的动画技巧暗含着一种思考技术问题的方式。日式动画由此提供了一种帮助我们思考应当如何在技术化的世界中生存的新方式。

所以,要理解日式动画,仅仅讨论其题材或重复其故事是不够的。因为日式动画在活动影像的层面上运作和思考着,我们需要理解它的题材和故事是如何在活动影像的层面上发挥作用的。从这一点出发我们才有可能明白日式动画是如何通过与子弹逻辑的知觉方式(电影性或超笛卡尔主义)之间的交涉和对抗,来对现代技术条件提出一种动画的批判(animetic critique)的。不过在研究的开端,我们不仅要强调日本动画片的多样性,更重要的是指出其在面对技术问题时思考上的多分歧性。鉴于这一目的,宫崎骏和吉卜力工作室的影片为我们提供了极佳的出发点,因为在这些电影中时常可以看见多平面的效果,这些效果的应用不仅挑战了我们与世界原有的技术关系,还设想了同现代技术之间的批判关系。

第二章

动画摄影台

就技术而言,赛璐珞动画显得相对比较简单。动画师先在一层层的赛璐珞片上用墨水和颜料画出图像,继而进行摄影,最终构成赛璐珞动画。接着,这些拍下来的图像会以每秒 24 帧的速率被放映,并由此呈现出活动影像。我们最初可能会将动画看成是电影(活动影像)和美术(线绘/彩绘)的结合。但由于一些原因,我感到在这均衡的两者之间,将重点放在电影方面是更为紧要的。事实上,我总体上倾向于从活动影像分析这一更广泛的视野来重新思考电影理论的问题,我认为动画的“材料本质”就存在于活动影像中,而不是在美术中。不过,动画终究包含了许多美术的工作,包括多种设计、速写、擦除、描线、上色和图像合成的风格及模式,所以完全从风格、构图和美术史的角度去考察动画也是很有吸引力的。在这本书的分析过程中,我也将谈到很多关于透视法、构图和其他图像合成的方法,并且以一种相当美术史的方式来进行讨论。但即便如此,我也希望在随后的讨论中指出,如果以牺牲活动影像的分析为代价,而将重点首先放在美术方面的话,就有可能产生一些问题。

首先,它会带来一种趋势,就是在低技术和高技术、技巧与技术(technique and technology)、手工艺术和技术科学(art and techno-science)、制作和技艺(poiesis and technē^①)之间进行划分。即使有计算机参与制作,赛璐珞动画的美术方面——设计、速写、擦除、描线、上色也让人觉得是一种低技术的手工艺,尤

① 译者注:这两个词翻译自希腊语中的“ποίησις”和“τεχνή”,根据商务印书馆 2003 年中译版《尼各马可伦理学》,中文分别译作“制作”和“技艺”。“τεχνή”的英译有时写作“technē”,有时写作“techne”,所以这里我直接用了原文的写法。

其是在和电影进行比较的时候,我们很难将其视为一种技术。我们想到的还是美术和手工艺术。此外,美术和手工艺术有很多传统和脉系,通常就是这些东西组建了我们的关于动画的知识,而不是关于工具、装置、技术设备或技术集合的讨论。无论是有意识还是无意识的,当我们强调动画中美术的重要性时,就会倾向于在技术与技巧之间引入一个相对严格的区分,并在制作和技艺之间引入值得怀疑的区分。^① 为了说明将美术或技艺与技术分开是不可能的,我将时不时地引用技法(technics)一词。

那些仅仅将注意力放在赛璐璐动画美术方面的评论家们,极为自由地讨论着动画史,并将美术的脉系一直追溯到古代和史前。动画有时被认为和史前洞窟里的壁画一样古老,因为这些壁画展现了一系列图像。关于电影和漫画也有过相同的观点。比如,西格弗里德·齐林斯基(Siegfried Zielinski)就将电影的历史一直追溯到古代,并将这段史前史称为“深度时间”。^② 在史考特·麦克劳德(Scott McCloud)关于如何理解漫画的导读中,也将连续性艺术追溯到洞穴壁画和古埃及象形文字。^③ 因此,在谈到日本动画的时候,一些评论者将其根源回溯到日本古典时期或中世纪,也就是平安晚期和镰仓早期的绘卷艺术,就不足为奇了。而这一观点,则由吉卜力工作室的知名导演之一高畑勋发扬光大。

例如,在一本名为《十二世纪的动画》的书中,高畑勋在中世纪的绘卷,尤其是在著名的漫画动物绘卷《鸟兽戏画绘卷》中发现了“电影的”和“动画的”特点。日式动画起源于古典和中世纪艺术是个很吸引人的观点,它不仅标榜了当代的日式动画,还产生了一种来自“旧事物的冲击”或“深度时间的冲击”,那些过时的、陈旧的、很大程度上已经被人们遗忘了的文化形式突然重新回到人们视野,并多少让人感到它们是当代的,甚至是后现代的。这就产生了一种时间的脱节感。不过,从另一个层面上来看,根本没有什么互无关联的。正相反,在日本艺术的传统里,一切都可以很好地适应于其中。也正因如此,坐落于后现代高端消费综合商场的新三得利美术馆在其开幕时举办了《鸟兽戏画绘卷》的展览,并在宣传中引用了高畑勋的“十二世纪的动画”一语。^④ 各种艺术期刊也早已接受

① Rutsky, *High Technē*, 第4页。

② 齐林斯基, *Deep Time of the Media*。

③ 斯科特·麦克劳德, *Understanding Comics: The Invisible Art*, (New York: Harper Collins, 1993)。为了与这种原始主义保持一致,麦克劳德还在一系列对于东方主义的令人耸动的概括中,在日式漫画的视觉惯例和禅宗思想之间引入了全面相等的等式。

④ 三得利美术馆主编的『鳥獣戯画がやってきた!』。

了这种观点。^①

其他评论者则为日本动画找出了其他的历史渊源。最典型的,是将现代日本早期的德川和江户时代的艺术作为参照。江户日本不仅时常被认为是日式动画和漫画中构图风格的源头,也是动画粉丝文化的源头。这一点对于超扁平理论而言尤其如此,关于这一理论我将在本书的第二部分中详加讨论。我也必须指出,榎木野衣等日本艺术批评家对这些历史也提出过质疑,认为日式动画和漫画艺术系谱的建构倾向于消除一切美国大众文化和日本流行艺术的影响。^② 总之,仅仅关注动画的美术方面会鼓励人们去接受传统艺术那些已被人们认可的系谱,并最终很容易将重点落在日本艺术传统上,并进而致力于维系日本和日本传统的统一性、悠久性和持续性。其结果是,相较于去思考动画的本质,这一论点更明显地倾向于回到“日本人论”上来。

而从电影方面来看动画则会从历史的角度引入大量局域化。因为日本的电影史常常以装置理论的变型为依据,而在装置理论中,电影摄影机被理解为一种无法回避的西方技术,这种观点强化了日本同西方之间尖锐的对立关系。不过在我看来,由于我们可以以活动影像史的方式去展开电影的历史,因此电影学相较于艺术史的研究范式,更适合于成为我们理解动画的出发点。在此,让我先来简单介绍一下日本电影史的基本概况。

日本电影史的典型做法是强调电影摄影机的外来源头。这样一种观点就导致了装置理论的变型,认为日本的电影创作者一直在致力于吸收西方的技术和转变西方的电影惯例。一般来讲,电影的惯例被认为直接来源于具有决定性的电影摄影机。与此同时,为了对抗西方技术的决定性本质,电影史呼吁人们去关注日本人对于外来装置的独特使用方式。这种策略(假定一种技术决定论,赋予其一个西方的起源,进而搜寻日本对西方的反抗)的一个负面效果就是迫使电影史学家围绕着日本和西方电影的不同去组织分析。但有趣的是,日本电影史认为是非常日本的很多实践手法在近来关于早期西方电影的史学研究中也被强调了:无论是活动影像的其他技术(魔灯)还是放映的实践(辩士)都让人想起汤姆·冈宁(Tom Gunning)关于“吸引力电影”的讨论。^③ 不过,被早期电影史作

① 参见岛本主编的『アニメにはじまり鳥獣戯画』,以及以“鸟兽戏画”为主题的《美术手账》特辑中对于高畑勋的采访。

② 参见榎木野衣的『日本・現代・美術』,第10章,注释9。

③ 冈宁,“An Aesthetic of Astonishment”。

为新媒介的证据而提及的这些实践和技术仍然在变动,而在日本的电影史中,它们则被理解为是日本人坚持传统,甚至是抵抗西方(电影的)现代性的标志。事实上,日本电影史仍在不断地同电影特异性论以及根植于特异性论的装置理论进行抗争。其结果只能是一种日本传统和西方电影现代性之间的不可通约性,而不会产生根本的差异性或活动影像自身的史实性。根本的差异性无法被直接传达出来,而只能被文化差异性来取代。电影的特异性论变成了日本电影的特异性论,并延伸为对日本独特性的讨论。与其说这是关于技术决定性(活动影像)的分析,倒更像是对文化决定论(日本人论)的坚持。

需要注意的是,在日本和同时期的其他一些国家(从1910年代中期开始),电影特异性论是以“纯粹电影运动”为口号而出现的。该运动的基本观点是,电影惯例应当遵循于电影的材料,并常常强调电影装置,呼吁人们去意识到电影的本质并由此进行电影的改革。^① 诺埃尔·卡罗尔对特异性论的批评在此显得恰如其分:纯粹电影运动倾向于将电影想象成一种高度专业化的工具模型,有着一系列确定的功能。而任何与这些确定的功能不相符的地方,无论是消极的(比如那些坚持过时和落后传统的迹象),还是积极的(比如那些坚持日本价值的明证)都被认为是日本的标志。但还有另外一种看待这一发展的方式,反对这种坚持国别和文化价值的倾向。我们同样可以从分歧系列的角度而非国别的角度来解读日本电影,这不是呼吁人们去回避关于国家和国家形成的问题,而是为电影如何对国家的价值、政策和边界施加影响的问题设立一个讨论的场域。

当我在讨论动画的本质或特异性时,我并没有要求动画根据其装置或材料技术遵循一系列具体的惯例,并在这套惯例的基础上去评价动画。当我谈论动画的本质时,我的参考依据是活动影像而不是装置。也就是说,相较于电影摄影机和动画摄影台这些装置,我更看重活动影像(影像的机械连续)所产生的“力”。活动影像之力暗示着那些最为根本的差异性、史实性(新事物的爆发)和异质性,正是这些使机器优先于装置或者说技术集合。

电影史和电影理论的优势因此就是让人们关注技术、现代性、权力和史实性的问题。它同以美术为基础的动画评论形成了尖锐的对比,后者专注于动画技巧以回避或免除上述这些议题。我现在将目光投向动画摄影台,将其视为一种装置,但我心里明确地知道,我的最终目的是要在不丢失任何历史和技术特异性的前提下去理解其背后潜在的机器。

^① 参见导论,注释9。

动画摄影台有效地将美术的“技巧”(绘图、上色、图像合成等)和电影的“装置”(电影摄影机和胶片放映机)结合在一起。动画摄影台是一个将绘有图像的赛璐珞片叠放在一起的简单支架设备,电影摄影机被固定在支架上方对层层图像进行拍摄。作为一套技术组织,它使动画师可以运用一系列的技巧、工具和设备来作画。必须指出的是,我们很难将动画摄影台归于某个特定的历史源头,但对于电影摄影机来说却可以。^① 动画摄影台感觉更像是为动画而专设的,它是一个用来将已经存在于“纸动画”中的组织方式合理化和完善化的、兼有设备与技巧的结合体。

在约翰·布雷(John Bray)于1914年将赛璐珞技术引入动画制作以前,动画师们在纸上作画,将画面拍摄下来,然后擦掉一些元素并加上一些新的,再对画面进行拍摄。将这一系列拍下来的画面进行放映时,图像就会动起来。这就是我说的纸动画,动画是画在纸上而不是画在赛璐珞片上,也不是从纸上剪下图形和背景来进行组装的那种动画(即在日语里被称为“剪纸动画”的动画)。纸动画并没有随着赛璐珞片的出现而消失。即使是今天,它也依然被当成是一种低成本且低门槛的制作方式,被无法承担赛璐珞片的业余动画爱好者所青睐。^② 此外,赛璐珞动画将纸动画的技巧融入自身,并将其作为动画制作中的关键步骤。在传统赛璐珞动画的第一阶段,动画师或关键动画师在一页页纸上画上草图,这其实就是一种手翻书。在接下去的制作流程中,再由其他艺术家继续完成中间动画、清稿、描线到赛璐珞片和上色等工作。

尽管赛璐珞动画是从纸上的草稿开始的,但这并不意味着手绘技巧就优先于活动影像的动力。即使在纸动画中,也有着多平面机器的概念,这一点在放映的过程中就会体现出来。纵观历史,动画师通过作画、摄影、擦除、在纸上重画角色这样一个过程创造出动画,他们很快发现将图层进行分离能使这个过程变得更简便。他们可以把角色或角色的身体部分剪下来,然后放在背景图层上进行组合,或者也可以使用描线纸,然后反复地重描背景和角色上的元素,只做细微的修改。赛璐珞片的透明性使这个过程变得更容易也更有效率。图像的不同层面可以被分开制作,然后再以多种方式进行重新组合。另外,材料(可以很好地承载墨色和颜料)的透明性使摄影机可以透过多个图层进行拍摄。当然,可以叠

① 毋庸置疑,我们也可以在摄影暗箱和其他设备中追寻电影摄影机的源头,到“更深的”时间里去进行考察。

② 参见武田康广『のーてんき通信』第9页中对纸动画的讨论。也可参见该书英文版 *Notenki Memories: Studio Gainax and the Men Who Created Evangelion* 第48页,第2章的讨论。

放和拍摄的图层数量是有一定限制的——这既是因为时间和资金成本上的限制,也因为图层本身会吸收光。当叠加的赛璐珞片越来越多,就会开始出现剪影效果,其他问题也会相继出现。比如,如果从上方向下看,底下图层的颜色就会改变,而照明也会变得更加困难。而以赛璐珞片的透明性为基础,动画摄影台使这个过程更加合理化和工具化了。比如,当你将赛璐珞片分开,你可以在图层之间引入照明。早期的动画师在为他们的画稿进行摄影时往往依赖于自然光(比如在窗边工作),而动画摄影台连同赛璐珞片一起,就可以令动画师们在图层之间引入照明,这样不仅可以重组图层和改变图层间的关系,还可以提升图层间的亮度和清晰度。

动画摄影台的另一个优点是让动画师可以对影像进行反复使用,尤其是背景。赛璐珞片的透明性也使我们可以对角色进行反复描线并且只做细微的改变。角色的赛璐珞片和个别身体部分都可以被重复使用。当然,也正因为如此,追踪不同的赛璐珞片成为一项艰巨的任务。

这种技巧的组织方式有一个意料之外的副作用,并在运动的条件下变得格外明显。这一副作用在很多情况下定义了赛璐珞动画,而且在之后还进到了数字动画和特效的领域中。动画摄影台因为叠加了多层赛璐珞片而引入了深度效果。想象一个最简单的情境,你在透明的赛璐珞片上用深色的墨水勾勒出角色的轮廓,并细致地为其上色。然后你把角色赛璐珞片放在背景上面(背景也画在赛璐珞片、玻璃或其他介质上)。这样单独两个图层就可以制造出深度效果。借助于动画摄影台,你可以加入更多图层,与此同时,你在图层之间制造了间隙——这是一种看不见却又可以被感知到的间隔,一种明确的深度感。

由动画摄影台所产生的这种深度效果同摄影中的景深很不一样。它与电影装置理论中所说的摄影机的“单眼透视(monocular perspective)”从根本上就不同。它同被称为几何透视、单点透视和线性透视的各种构图技巧也不尽相同。从美术的角度来看,这种对图层的使用方式更接近于日本江户时代的木刻版画(浮世绘)。在浮世绘的制作过程中,印制者将多个色彩图层印压在纸上,这就给单用黑线勾画出的底稿带来了深度效果(由脑内的深度效果构成)。这也是很多评论者将日式动画的源头追溯到江户时代的印刷品的原因之一。不过,不同于浮世绘,动画因为影像的机械连续,必须在运动的条件下表现及在一定程度上操纵图层间的关系。

尽管存在这样的区别,但这并不意味着浮世绘就不能传递出运动感。我只是希望强调动画中的运动感同木刻版画中的运动感是不同的。为了强调运动的

问题,我们可能会再次想到由动画摄影台所引起的深度效果,这种深度效果来自于动画间隔——一种在运动的状态下才能被体验到的间隔。它使深度在运动中可以被感知。动画间隔是活动影像动画技法的核心。因此,多平面机器并不单单是一个在影像内进行叠放和分层的装置。它是一种产生于特定情况下的东西,这一情况指的是在运动的条件下,多平面化了的影像打开了影像中的间隔,并有效地疏导和引领活动影像之力,使这种力成为观看体验的中心。多平面机器也就是动画机器。

动画师最初是在处理前后景关系这一基本问题时遇到动画间隔的。比如,如果你把背景画得比角色亮一些,角色就会显得离观众更近——这通常也是人们所期望的效果。即使是在角色被绘制、擦除、重画于同一张背景纸上的最简单的纸动画形式中,把角色画得比背景更显眼也是常规做法。通过在前景角色和背景图层间引入间隙,深度效果变得更显著,这为灵活使用图层间的关系提供了更多的可能性。在剪影动画中,剪下来的人物在明亮的背景前显示为深色的剪影,它虽然热衷于突出深度感,却破坏了背景比前景更深远的感觉,因为背景的亮度将其推向前端,而角色之暗淡则使它们退入背景或藏于背景之后,就像是在银幕之后。

但归根到底,让动画间隔变得显要的是运动。运动让图层间的间隙成为观众体验的一部分,正如我们将要看到的,它可以是一种优势,也可以是一种诅咒,全看你想要的是什么。总之在任何情况下,间隔都必须被处理。动画摄影台使得一个图层在另一个图层之中或之上移动时,相对更能传递出一种运动感。最典型的例子就是角色在背景中或背景上运动。在这种情况下,你可能会将角色图层放在一个相应的位置上,然后伴随着一格格地拍摄,缓慢地将背景赛璐珞片向左或向右拉动。当然,你也可以将背景固定在相应的位置上来拉动角色图层。当这一操作被拍摄和放映出来时,我们看到的不是背景在移动,而是角色在移动。当然,如果你没有将角色很好地一格一格地拍摄下来,你也有可能创造出一种背景在动而人没有动的感觉。如果角色的手脚都在运动,角色看起来就更像是在向前走或向前跑。事实上,如果角色的运动流畅且优雅,就能帮助掩饰赛璐珞片之间的间隙。将注意力放在角色运动上,不仅会使我们的注意力从滑动的图层转移,也能够确保图层的运动符合角色的动作。

在随后的章节里,我会专门讨论全动画和有限动画之间的对立。全动画、常常与迪士尼黄金时代的长篇动画和电影联系在一起,这些作品致力于让角色动画表现得连贯而又“完全”,就如同真人电影里演员的运动一样。有限动画则同

电视动画联系在一起,也就是同日式动画联系在一起。这类动画中,角色运动的作画张数被大量削减,并依赖于其他效果来传达运动感。无论是全动画还是有限动画都需要使用动画摄影台,所以在运动和深度效果方面会遇到类似的问题。简言之,它们都会遇到也必须处理动画间隔的问题。

当你试图通过动画摄影台来创造一种景深感和纵深运动时就会遇到困难,就如同华特·迪士尼在1930年代早期的境况那样。^① 试想你要创造一种进入或离开背景的运动,比方说,你可能会想要采用某个正在走向背景中某物的角色的视点,例如想要表现一个人正在走向满月下的谷仓。你可能会先在背景单片上画好谷仓和满月,接着改变摄影机的焦点(放大或缩小)来拍摄,或将摄影机推进或拉远背景。问题是,当谷仓变得越来越大时,画面中的一切都变得越来越大。比如月亮,它也会跟着变大,而不是像我们常识中那样维持原来的尺寸。堆叠更多的图层并不能解决这个问题。你也许会试着将月亮画在另外一个独立的单片上,但类似的问题仍会出现,因为关键并不是图层的数量,而是图层间的关系。

长久以来被艺术、科学和日常实践所公认的惯例告诉我们,处理好图层间的比例关系是解决这一问题的上策。我们认为标量比例是观看这个世界的最精准的方式。毫无疑问,这样一种看法是以几何透视为依据的,因此在一定程度上也是笛卡尔主义的回响。我们希望事物能像我们在世界中移动时那样保持比例不变。谷仓不仅仅会在你靠近的时候变大,还会开始遮挡住你视野里的其他东西,比如栅栏、灌木、树林和奶牛。假设你画了一幅谷仓的图,上面有栅栏和其他围绕着它的东西,如果仅仅将拍摄的镜头放大,并不会产生任何纵深运动感。画中所有的东西都会变大,而背景中的东西不会消失在谷仓后面,谷仓也不会逐步将背景遮挡住。纵深运动的难点就在于如何让画面中的一切随着我们视点的变化而保持其相应的比例。其中一个解决办法是让背景单片在每个连续的镜头中都有所改变,一张张地修改图像中不同实体的相对尺寸,使谷仓在变大的同时,月亮能够维持原来的尺寸,而栅栏和树林则消失在赫然变大了的谷仓后面。不过很显然,这个办法既费钱又耗力,尤其是背景被精工细作的情况下。

你也许会通过编辑技巧来减少背景图画的张数。比如,你可以在人眼的图像和背景的图像之间来回对切,比例在切换过程中相对地发生巨大改变。类似

^① 这一讨论部分来自金门迪士尼乐园俱乐部的百年魔法网站上关于“多平面摄影机”的讨论, <https://www.ggdc.org/mp-100multiplane.htm>。

的技巧令表现远离摄影机视点的运动变得足够容易:把人物画得越来越小或越来越大;连续摄影使人物看起来像在运动,并逐渐消失在风景中。宫崎骏的《天空之城》(1986)就给了我们一个很好的例子:当女主角席达从飞船向地面坠落时,她变得越来越小(图3)。因此她看起来就像在远离我们。与此同时,我们感到席达是在坠落而不是在缩小,因为这一片段中还夹杂着海盗从飞船上向下看的镜头。每次镜头切回到海盗时,他们也在越变越小。这一设定使我们明白,席达是在坠落和远离飞船。虽然这一片段充分地表现出了坠落,但与其说给人一种纵入深度运动的感觉,倒不如说是给人一种远离视点的感觉。

在动画中,制造纵深运动感并不像我们通常所以为的那样,是一个运用构图技巧来营造深度幻觉的问题。仅仅根据单点透视的原则画一个背景还远远不够。它也不是一个描绘靠近和远离摄影机视点的问题。真正的问题是,从席达的眼睛来看,当穿过云层不断下坠的时候,人会感到地面在向上猛冲,云朵在身边掠过。因此,纵深运动的关键在于从加速运动着的对象的视角来观看。这是弹道学的视点,即所谓的子弹眼视角。不过,速度越快,就越难控制比例和尺寸的变化,并由此传递进入到图像之中的运动感。但是在速度较慢的情况下,同样的问题也会出现。

显然,华特·迪士尼十分热衷于传达这种纵深运动感。正如我们所知道的那样,他觉得如果无法制造一种纵深运动感——即在高速运动的情况下改变视点的感受,他就无法拍摄他的动画长片电影《白雪公主》。此前制作动画短片的经验已经使其具备了一系列绘制背景、角色动画、叠放赛璐珞图层和照明的技巧。动画师可以在动画中制造出各种运动感、深度感和重量感。然而迪士尼又从电影中提炼了一个新的挑战,就是去表现一种在银幕世界里遨游的感觉。正如诺埃尔·伯奇(Noel Burch)在他关于早期电影的研究中所指出的,在银幕世界里遨游最终通过引入(摄影机的)单点透视法,以及可以使观众感受到进入三维空间的视线网络,来打破银幕的平面感和舞台布景感。^①简言之,当摄影机运动时,观众的眼睛与其视点一致。重点因而放在摄影机位置变动的移动性上,而所有形式的电影实践和惯例都教唆人们去制造纵深运动感,以及去制造在电影银幕中遨游的感觉。

也许是1930年代迪士尼在工作中遇到的财政失败令其觉得,在他的动画长

① 伯奇, *Life to Those shadows*, 第59页。雅克·奥蒙在“The Variable Eye, or the Mobilization of the Gaze”中也讨论了电影中的运动与全景和火车的关系问题。

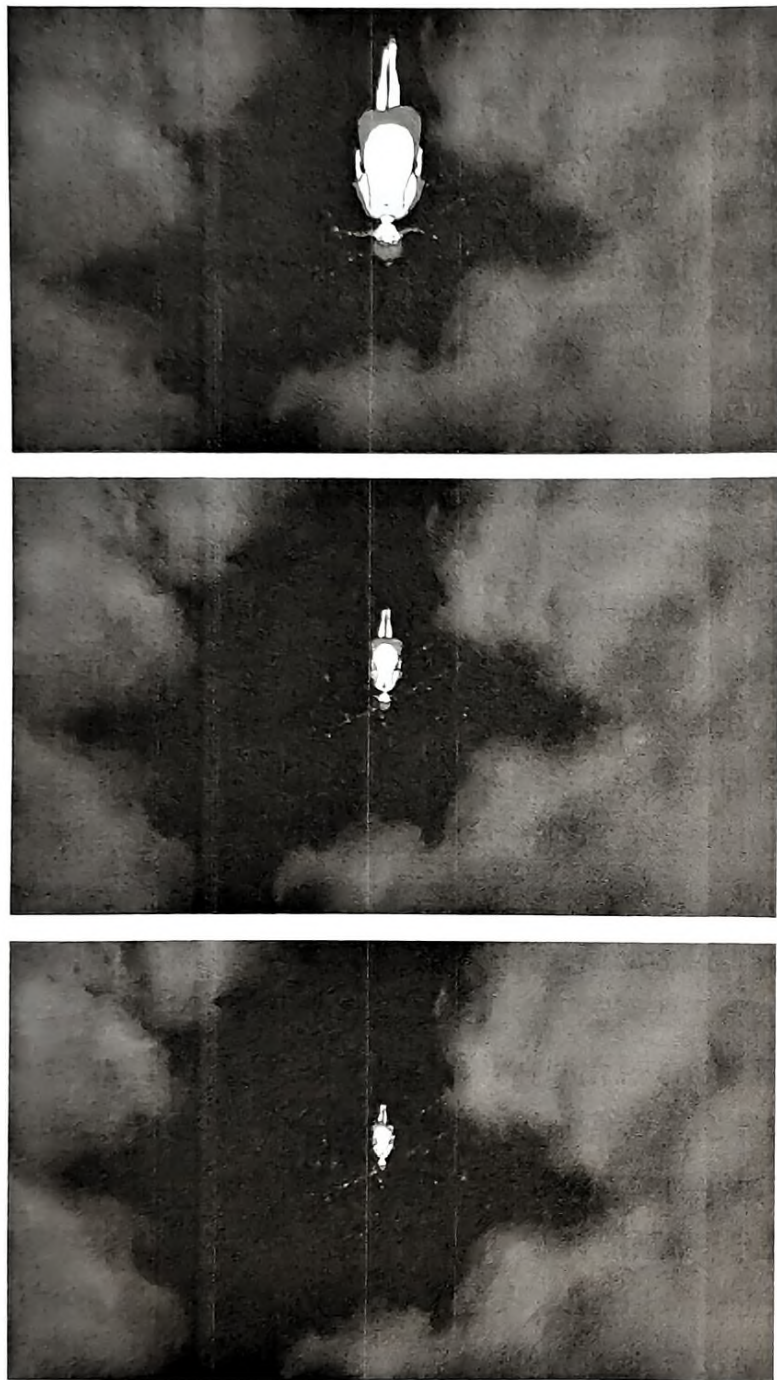


图3 《天空之城》中,席达一从飞船上坠落就失去了意识,之后她的“飞行石”就控制了
整个下落过程。当她向着地面漂浮下降的时候,她的纵深运动是通过身形尺寸的逐步递减
来表现的。

篇电影中引入纵深运动可能是个有利可图的方向。不过在任何情况下,他都在
追寻类似电影在银幕世界遨游的那种感觉。但是在赛璐珞动画中,你拍摄的是一
系列静止的画面,而不是带着摄影机漫游(或者使用移动摄影车、吊车等其他

装置来减少摄影机运动中的摇晃),你无法像在电影里那样使用现成的摄影机来传达纵深运动感。动画开始于相对较小的手绘世界中,这在很大程度上限制了摄影机运动,因此也就妨碍了各种运动效果在那些世界内部的产生。事实上,动画中的摄影机倾向于固定,而非移动。

迪士尼的解决办法以动画摄影台的合理化为依据。舞台艺术通过层层布景制造出深度感,迪士尼从中获得绘画的灵感并设计出一个装置——多平面动画摄影机。这一装置使迪士尼可以控制图层间的距离,随后根据摄影机的焦点和位置来进行校准。简言之,他使赛璐珞图层可以像摄影机眼睛那样在三个方向(左—右,上—下,前—后)上运动,而此前,它们只能在两个方向(左—右和上—下)上运动。再以之前那个走向谷仓的视点变化为例,如今的解决办法是把月亮、树林和栅栏画在一个图层上,谷仓则画在另一个上面。然后,你一边将谷仓的图层缓缓移近摄影机(或是将月亮—树林—栅栏的图层向后移),一边逐格拍摄。于是,月亮维持着原来的大小,而树林和栅栏则随着谷仓变大而消失在谷仓后面。此外,因为可以使图层在三个方向上移动,你可以从任何一个角度去制造纵深运动感,比如以某个角度走向谷仓并从旁经过。

1940年,迪士尼获得了多平面动画摄影机的专利,当时这一技术已经被用在了“糊涂交响曲(Silly Symphonies)”系列的《老磨坊》(1937)一片中。但是直到《白雪公主》时,多平面摄影机才真正大放异彩,并在1990年代到来前,一直都是表现景深和纵深运动的主要手段。不过,由多平面摄影机所带来的基本问题——动画间隔的问题并没有因为1990年代数字动画的先进技术而简单消失。即使是今天,数字动画软件也还在强调它们制造多平面摄影机效果的能力。其基本概念始终未变:影像各图层间的比例关系需要被不断调整,以确保在序列的每一个点上,单眼视点所呈现的世界是合尺寸、合比例的。

我的意思并不是迪士尼为多平面摄影机所做的贡献不值得称赞,而是想要指出,使用赛璐珞图层所产生的问题在动画史早年就已经出现了,而那时动画师已经在使用动画摄影台了。乌布·伊沃克斯(Ub Iwerks)对多平面摄影机的推广功不可没,他早在1933年就已经开始使用这一技术。而在日本,濑尾光世的《小蚂蚁》(1941)被认为是日本最早使用多平面摄影机拍摄的动画影片,该片总共拍摄了4个图层。不过,我在这里想要强调的是动画摄影台的重要性,而非多平面摄影的重要性。因为正是对动画摄影台的使用,才使多平面摄影机基本结构的出现成为可能。透明的赛璐珞片一被引入,动画就开始生成活动影像中的动画间隔,并与之合作,产生独特的深度效果。动画师有时会利用这一效果,有

时则会尽力掩盖。正是动画间隔使得多平面摄影技术变得既合情合理又完全可行。

早在 1933 年,我们就可以看到日本动画师木村白山使用了一种相当复杂的动画摄影台。^①虽然他的这一装置可能与乌布·伊沃克斯在同年使用的装置不太一样,但他们工作所采用的基础机器是一样的,二者都将活动影像之力引导到动画间隔之中,使动画师从图层间运动的角度去思考动画(作画、上色、合成图层)。最近的一个日本早期电影展向我们展示了大藤信郎所使用过的动画摄影台和摄影机(图 4)。大藤信郎是日本的动画先驱之一,他的作品在 1920 年代后期开始受到了国际赞赏。事实上,大藤信郎是以剪纸动画著称的,他从 1930 年代开始运用影片不同图层间的运动来进行创作,有时还会使用半透明的纸张材料将图层间的运动强化到新的高度。这种动画同样产生了多平面的动画机器,即使它其实根本没有使用多平面摄影机。因此,依据詹姆斯·乌特巴克(James Utterbeck)所提出的发明(invention)和革新(innovation)的区别,来思考动画摄影台和多平面摄影机之间的差异是可取的:发明是关于新产品或新进程的点子或概念,革新则是在第一次的使用或贩卖中对观念所做的缩减。^②

将赛璐珞片叠放在动画摄影台(或其他装置变型上)的想法是一种发明,而多平面摄影机系统就只是一种革新(即使其拥有发明专利)。这在日本动画的语境中是一个非常重要的区别,因为它能使我们从一个更为国际化的视野去考虑动画,而不会仅仅将动画艺术中的革新与发明都归功于西方世界,或者说得更具体些,归功于美国和美国巨匠迪士尼。这一区别使我们可以避免去重复纠缠着日本电影史的那种关于影响(装置)和反应(日本人论)的历史。我们有足够多的理由认为,到 1930 年代为止,日本动画师也像其他国家的动画师一样开始使用赛璐珞片,并在摄影台上对图层的叠加和分层进行实验,然后再使用类似于多平面摄影的技术来进行拍摄。这也解释了为什么当多平面摄影机被引入到日本时能很快被当地的动画师接受。在日本人自己撰写的日本动画史中,山口且训和渡边泰提到,早在 1938 年,日本就有关于多平面摄影的论文,而相关的装置原型也很快在日本动画界开始使用。^③这种对多平面摄影机的快速接纳意味着,相较于接受一种新发明,它更像是对已有技术的革新。

① 山口和渡边,『日本アニメーション映画史』,第 33 页。木村的动画制作始于朝日电影公司,该公司独立制作教育电影。

② 詹姆斯·乌特巴克,被奈伊(David E. Nye)引用于 *Technology Matters*,第 33 页。

③ 山口和渡边,《日本动画映画史》,第 63 页。

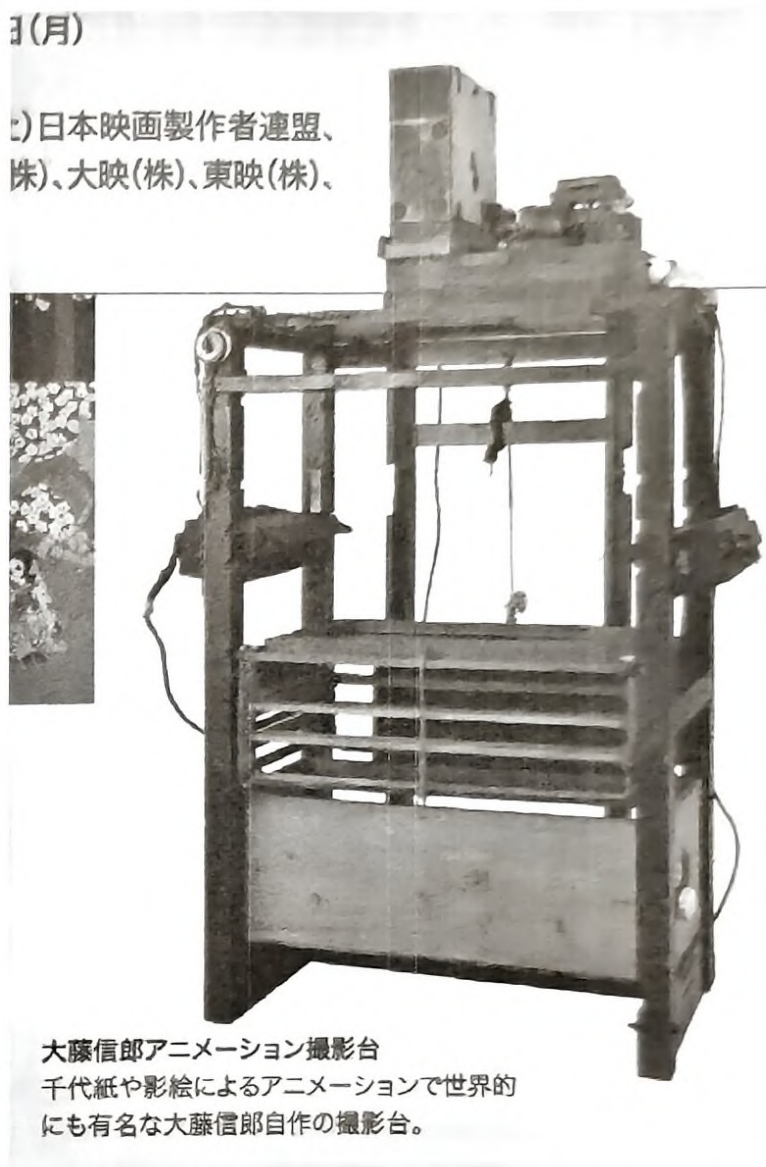


图4 东京国立近代美术馆电影中心“日本电影遗产”的特展海报上,展示了一张动画摄影台的图片,据说是大藤信郎用于制作剪纸动画和剪影动画的摄影台。

当然,对于一些历史学家而言,将动画摄影台视为一种发明去注明其出处是必须的,这样才能在国家的优先性方面建立起秩序,比如西方世界和其他世界之间的秩序。当我们坚持将迪士尼作为动画的标准和装置的发明者时,西方世界就获得了一种优先性。装置理论时常与对西方起源的强调沆瀣一气。正如我先前所提到的,有些电影史坚称电影摄影机是从西方引进到日本的,这一观点强调了电影装置的外来性,并由此在西方技术和日本实践之间建立起区分。这导致的趋势就是对日本人论的坚持,将日本的身份建立在与西方的差异和对西方的回应基础上。不过,有很多有关电影机器的最基本的操作原则和惯例其实早就

为日本人所理解和使用,甚至还包括对电影摄影机的使用,但这就要另当别论了。有趣的是,动画摄影台其实不需要任何关于起源的历史。在一定程度上,它甚至反对起源。它的出现更像是一种门槛效应。它是一种对力的材料限制,并由此产生了一个关于可能性的领域,使各种动画可以在这里呈现出分歧的道路。这也是为什么我更青睐于多平面机器和动画机器的说法,这是一种被凝缩和局域化成准装置的机器(动画摄影台),它通过特定的方式引导活动影像之力,生成材料取向的领域。

另一个值得商榷的问题是,迪士尼用于制造纵深运动的多平面摄影机系统在多大程度上能被认为是动画的唯一梦想和最主要的视觉魅力。日本对动画的革新并不执着于制造纵深运动。这并不是因为技术的落后和不足,也不是为了与西方技术和惯例进行对抗。相反,动画摄影台作为一种多平面机器,引入了同动画间隔进行交涉的多种方式,同时也意味着思考并居于技术化世界的不同方式。因此,无论是好是坏,它都表达了一种现代技术条件。不过,要说明动画是如何开启对现代技术的多种多样的批判的,我还需回到多平面摄影机对于电影性的倾向中,通过分析宫崎骏的“开放合成”策略,来探索处理动画间隔的一些特定方式。

第三章

合 成

维利里奥所说的电影性,可以被看成是对单点透视或通常也被称为笛卡尔透视主义的一种强化。单点透视(也被称为几何透视或线性透视)使绘画中的对象看起来像是退入到了画面的深处,对象越小也就显得离你越远。为了制造几何透视或单点透视的效果,你需要使用透视线,这是一种会从某个角度汇聚于水平线(绘画中以人眼为基础的一种想象的线)上某一点的直线,这个点就是灭点。马丁·杰(Martin Jay)在其著名的文章中描述道:“通过运用一些变形规则,在二维平面上可以实现透视是三维的、理性的空间,阿尔伯蒂在其《论绘画》中提出了这种规则,后来维亚托、丢勒及其他人做了进一步的阐述。”^①正如杰提醒我们的那样,这些“文艺复兴视觉艺术中透视的概念”同“笛卡尔的理性主义”相结合,一般来讲,正是这一结合导致了“在现代时期占有主导、甚至霸权地位的视觉模式”。^②

认为笛卡尔透视主义在现代处于霸权地位的观点,对电影学产生了强有力的影响。尤其是装置理论,它将重点放在电影摄影机的单镜头上,因而认为电影也给活动影像的视野强行施加了一个和单点透视相同的结构(也就是笛卡尔透视主义的霸权)。此外,正如历史学家们所逐渐得出的结论那样,现代占霸权地位的视觉制度并不单单是由几何透视技巧造成的,它还同主观理性的哲学思想巧妙结合,装置理论因此远离技术决定论,这种技术决定论就暗藏在装置理论

① 杰,“Scopic Regimes of Modernity”,第6页。此处译文转引刘晓伟译文《现代性的视觉制度》,刊登于《艺术设计研究》2010年第3期。第13-19页——译者注。

② 同上,第4页。

最初对于单眼镜头的强调当中。这种视觉制度因而将重点更多地放在意识形态力量、经济需求和表征模式上。但是在对于运动图像视野具有霸权地位的结构方式中,却始终存在着一种以笛卡尔透视主义为依据的坚持,随之产生的还有对电影“现代主义”形式的追寻,这种形式扰乱了现代电影表征的霸权制度。

维利里奥的电影性可以被理解为对透视主义这种霸权视觉制度的一种变形,他将重点放在速度和纵深运动上——一种弹道学知觉,即从飞驰的发射物的视角来观看,也就是子弹眼视角。在电影里,当你的视点发生变化的时候,画面中的一切都还保持着“适当的”尺寸,纵深运动因此而成立。这其实就是要在摄影机运动或视点移动中维系笛卡尔透视主义。

从现存的那些拍摄于1930年代的日本动画短片中可以看出,日本人对于线性透视和弹道学知觉之间的关系已经有所认识。这些动画制作的时代背景不出意料地常常与日本帝国扩张的战争联系在一起。比如,在《二等兵小黑》(1933)中,有一个场景将装模作样的小狗士兵小黑同发动机艺术放在了一起(图5)。我们可以看到,小黑沿着道路开车向我们驶来,这条道路被清晰地用汇聚于灭点的透视线绘制而成。视点只有在需要确认装置——主体的位置(从汽车的角度放眼去看道路)时才会发生逆转。在之后的一部拍摄于1945年的动画长片《桃太郎·海之神兵》中,也准确地提供了这样一种视点:片中可以看到装甲坦克朝着道路开火的镜头(图6)。在1930年代早期的其他日本动画中,动画师们还采用了出于军事目的在飞机上用单筒望远镜和双筒望远镜观看的视点,比如《空之桃



图5 在一部制作于1933年的《二等兵小黑》系列短片中,装模作样的士兵小黑驾车沿路直行。尽管这个场景是按照几何透视或单点透视构图的,但它却没有产生纵深运动感。

太郎》(1931)中就有这样的例子。在这部影片的一个片段里,当飞机追踪敌人时,我们的视点与之接近(图7)。再后来的动画电影《桃太郎之海鹫》(1942)重演了日本袭击珍珠港的场景,并简单地模拟了一种炸弹眼视觉:从飞机上可以看到炸弹离开我们的机身投向下方的舰队,或者说,我们通过一个将世界构建为标靶的装置来观看(图8)。

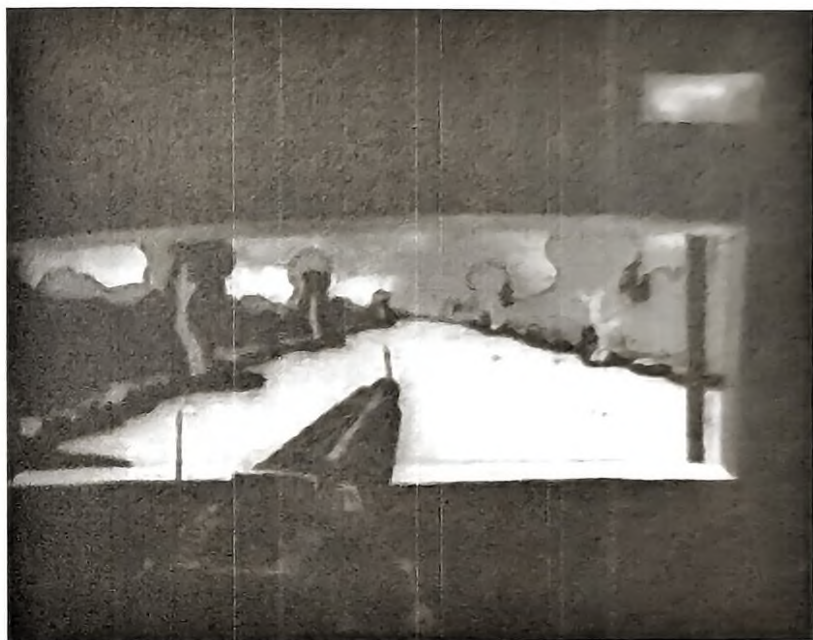


图6 这部1945年的著名《桃太郎》电影包含了这样一个我们从坦克内部朝外看的场景,该场景中,坦克正在朝路面开火,这一场景使人联系起弹道学视觉的几何透视。



图7 在1931年的一部更早的《桃太郎》影片中,利用虹膜效果来模拟从双筒望远镜观看敌人的感觉,而在这个案例中,敌人是一只鹰。



图8 另一部1942年的《桃太郎》电影再现了袭击珍珠港的事件,片中不时采用各种装置设备的视点,以此强调空军击中目标的能力。

不过,这些例子中的电影性却是不足的,因为它们并没有将我们的视点始终和抛射物的运动统一在一起。《桃太郎·海之神兵》中的一个片段在一定程度上可看作是个例外:有那么一小会儿,镜头持续从美国坦克的视点出发去看道路,这里用到了灭点,并提供了一种景色从汽车两边掠过的感觉。值得一提的是,和影片风格统一的精细背景相比,这一片段中的作画则是非常不成熟的,而且这一片段中的视点其实是属于散漫懈怠的美国士兵的。不过,若就此认定弹道学知觉被当成美国技术来发挥作用的还略显草率。^① 相较之下,更重要的是,虽然这些动画在构图的层面上会激发一些单点透视的特征,但它们却没有采用以弹道学知觉模式为特点的纵深运动,因为后者是需要一些特定的合成手段的。

多平面摄影机这一由迪士尼创造的革新是制造纵深运动的第一步,进而也是产生与电影性相关的弹道学知觉的第一步。它使动画师可以随着逐格拍摄来改变视点,同时调节赛璐珞片之间的距离,以使它们根据几何透视所设定的精确法则来维持适当的比例。多平面摄影的难点在于你必须认真对待每一格画面

① 关于该片的回忆往往集中在抒情性上。辻真先在他的《我们的动画史》(『ぼくたちのアニメ史』)中的第5页谈到为这部电影流下震撼的泪水。大塚英志则谈到了另一个问题,即这类动画作为战争影片,并没有因为其中的暴力和好战的气质而被记住,而是作为和平的景象而被记住,就像“文化电影”一样。详细的评论可以参见大塚英志的文章《作为“文化电影”的〈桃太郎·海之神兵〉》(「文化映画」としての『桃太郎 海の神兵』)。

的拍摄,这就使这一过程极为费时,而赛璐珞动画最主要的消耗就是劳动力。每当你想要往画面里深入一步,你必须再次调节图层间的纵向距离。而如果摄影机以某个角度向里运动,各个图层就必须在水平向度上被调节到位。为了确保一切都在照着比例变化,就必须逐格处理好图层间的关系,包括纵向的垂直关系和横向的水平关系。如若不然,观众就会感觉到图层间的间隙。他们不会觉得自己是在进入一个实际且比例精准无误的世界。

这就是为什么即使迪士尼采用了多平面摄影技术,其影片却依然看起来电影性不足的原因。例如,在《老磨坊》的开头片段里,多平面摄影使我们的视点可以在一切事物都维持正确比例的情况下接近老磨坊,这是一种纵深运动的跟踪镜头。多层面摄影同样也可以制造一种类似于电影摄影机深焦镜头的景深效果:当焦点落在中间图层的形象身上时,前景和背景都稍有模糊。这就是多平面摄影在《小蚂蚁》(1941)中的使用方式,它也被认为是日本第一部使用多层面摄影拍摄的动画影片。同样的方法也见于《蜘蛛和郁金香》(1943),它同《老磨坊》之间有许多相似之处。它们的重点都在摄影景深而非纵深运动上。事实上,虽然在《小蚂蚁》与《蜘蛛和郁金香》中都会有某些东西从银幕朝着你飞出(尤其是雨点),但在这些利用多层面摄影来强调深度的场景中,角色的运动方式却主要都是横越银幕平面。

维利里奥所说的电影性需要一种持续的纵深运动感。仅仅通过飞机上的望远镜视角来绘制一幅岛屿的图画是不够的。更需要在飞机冲向岛屿、冲进树林、穿过房屋时模拟出飞机的视野。正因如此才产生了种种技术困难,因为动画“装置”——动画摄影台会妨碍纵深运动的制造。虽然多层赛璐珞片的使用会造成一定的深度效果,但这类效果同以笛卡尔透视主义为依据的纵深运动却是不同的。

同样的问题也意外地出现在了数字电影的拍摄当中。比如,在《星球大战前传1:幽灵的威胁》(1999)带有评论的花絮影碟中,技术人员谈到了在数字影像内部的运动问题。他们为影像中的建筑物引入了一层又一层图层,当他们运动(模拟的)摄影机时必须分外谨慎,因为事物并不会维持其原有比例。你可能会看到图层的滑移,或者说,即使你无法真的看出这种滑移,你也能感受到它。人们可能会以为,计算机可以自动修正所有比例关系可能的“变形”。但是你必须对每一个图层和它们之间的关系进行计算,这并不是一件轻松的事情。以及,如果你要再添加一个图层或更改一个图层(就像经常在生产制作和后期制作中发生的那样),一切都会跟着改变。以至于在《幽灵的威胁》中,当遇到需要将真人演

员同计算机生成的影像世界合成在一起的片段时,摄影机其实并没有太多运动。有些片段看起来更像是舞台场景,而不是那种你可以在其中游走的世界,就好像这些数字技术在不知不觉中又重建了早期电影的剧院式立场。这很令人惊讶,因为最早的《星球大战》电影(1977)是以运动摄影机的使用而闻名的,这使那部电影充满了高速的弹道学效果,也就是被维利里奥所谴责的超笛尔卡主义(hyper-Cartesianism),一种毁灭人类生活世界的超工具化(hyperinstrumentalization)。

这基本上就是一个关于合成的问题。合成就是为了确保影像内部不同元素之间的间隔能够不被注意到。它使影像不同图层间的关系被合理化,并由此得以针对具体的目的用特定方式控制活动影像之力。随着真人电影愈发倚仗数字效果和计算机生成影像,它也遇到了同赛璐珞动画相同的问题——即合成影像图层的问题。问题是这种合成是否以笛卡尔主义为依据,或者也可以试想一下有没有其他的合成方式。

由于赛璐珞动画会在影像中合成两个或两个以上的图层,因此形成了与深度效果的对抗,这种深度效果与笛卡尔式的透视主义不同。如果你想要依据笛卡尔的模型来制造纵深运动感(尽管充满争议,它依然被认为是唯一准确的深度表征方式),你在每个影像之中和多个影像之间都需要一种特定的合成方式:片段中的每个影像都必须依照几何透视来调整各元素之间的关系。其结果是产生一种在拥有体积感的三维世界中的运动幻觉。实际上,这就是一种笛卡尔坐标空间的移动版本。纵深运动采用几何透视法来让人觉得,这个影像世界是一个连续的、稳定的、实在的世界。时空合理化的某种特定方式比视点的移动性更重要。我们可以将这种影像合成方式看作是“有体量感的合成(volumetric compositing)”或“封闭合成(closed compositing)”,因为即使是在视点改变的情况下,这种合成的观念也还是封闭影像内或影像间的间隙,这样就能产生出一个看起来连续统一的世界(从几何学和体量上都统一)。不妨借鉴阿尔伯蒂关于“开放窗户”的著名比喻,他在1435年用它来形容使用几何透视绘制的图画,说在这样的画作里,你可以走出窗户,并在外面的世界里四处走动——并最终在其中遨游飞驰。^①

① 参见阿内·弗里德贝格(Anne Friedberg)的 *The Virtual Window from Alberti to Microsoft*。尽管我在此借鉴了阿内的论述,但由于我研究的是动画,所以倾向于通过合成的“镜头”来考察从阿尔伯蒂的窗口到微软的多重窗口的变动。也就是说,多重窗口也可以被解读为以活动影像技术为基础而产生的动画分歧系列。

换句话说,在赛璐珞动画中制造纵深运动,仅仅按照单点透视画出图像来是不够的。它不是构图(composition)的问题而是合成(compositing)的问题。凭借改变摄影机的位置和焦点也是不够的,因为你想要进入的这个世界充满了各种缝隙。影像的图层和平面之间存在着间隙。这也是为什么我将动画摄影台视为赛璐珞动画的根本。在赛璐珞动画中,动画摄影台使人们可以用不同方式对影像内平面间的关系进行合理化,甚至可以控制摄影机和空间方位之间关系。电影倾向于通过镜头将活动影像之力引导到摄影机的三维运动中,而动画则倾向于通过动画间隔将活动影像之力引导到合成中。动画摄影台因此被看成是动画的装置,但它并不能完全决定或结构动画的视觉景象。

动画摄影台是一个将画有图画的透明赛璐珞片分层叠放进行拍摄的装置。它将一系列并不自动归于一体或聚在一起的技术设备和图式统合起来:支架、固定的摄影机、用于将图层表面照亮并将多个图层照得通透的灯光、描线上色的手绘技巧、以各种惯例为依据的抽象合成技巧(比如单点透视等)、工业生产的赛璐珞片和摄影机的赛璐珞胶卷。当我将动画摄影台看成是一种装置时,我确实是在强调它的技术和材料属性。但是,正如关于合成的讨论所暗示的那样,在技术和材料设备之中,同时还有属于技术集合的抽象和非材料维度。这就是多平面机器或动画机器。就如加塔利关于锁和钥匙的例子那样,电影摄影机与多平面的影像也有两种相遇方式。一种被加塔利称为“材料的、应变的、具体的、分离的形式”,也就是墨水、赛璐珞片、摄影机镜头、照明灯、胶片和其他材料。^①另一种是更“形式的”或者更图表化的形式,在动画这里,它以多平面性这样一种出现在一系列具体离散形式轮廓中的连续体的形式出现。但是这种多平面性只在运动的条件下才会产生。这样一来,动画摄影台就是多平面机器或动画机器被落实和凝聚的一个场所,专门处理活动影像平面间的间隙问题。

加塔利指出,“人们很快会注意到,机器效果,也即通向可能行为的途径,完全是第二种形式的。”^②他总结道,这种图表化的形式是无限的,因为它们是分散的材料形式的一种整合方式。换言之,动画摄影台使各种不同、甚至是不兼容的材料聚集和统合在一起。为了使这些材料能够一起工作,它们必须在一定程度上跨越差异来进行整合。这种整合并不发生在材料层面。它是一种抽象的、非材料的图式整合——即机器效果。这就解释了为什么存在于赛璐珞动画中的合

① 加塔利, *Chaosmosis*, 第 43 页。

② 同上。

成问题在使用数字动画和计算机生成影像的真人电影中也会遇到。多平面机器在使用了极为不同的材料形式的多种语境中都可能存在,就像锁和钥匙的图式也会出现在很多具体材料相异的集成环境中。我尤为想要强调这一点,因为即使如今已经没人用“传统”方式来制作赛璐珞动画,多平面机器——最初于1930年代围绕着赛璐珞动画的制作而形成的图式——在今天的各类电影和动画中也依然存在。这就是为什么许多用数字技术拍摄的动画看起来仍然很像是赛璐珞动画。这不仅仅是坚持形式和惯例的问题,而是对用特定方式将活动影像之力合理化了的动画图式的不断革新。这就是多平面动画机器的本质,或者说是它的材料本质和不充分决定性。

因此,这一层意义上的机器并非一种结构。它无法从总体上决定所有的效果。电影学的装置理论意指一种结构主义,认为电影摄影机的结构(单眼透镜)从总体上决定了电影的效果,导致电影的表征模式在此合流,这有时也被称为古典风格、古典电影形式或古典好莱坞风格。这种看待电影的方式不令人意外地从笛卡尔的透视主义那里汲取灵感和理论支持,它也倾向于从结构和知觉领域的构成来思考问题。正如我将在结论中总结的那样,这种合流的时刻(比如在电影史中合流成我们所知道的古典风格这样一套单一的惯例)其实是以多分歧的系列为基础的;合流从结构捕捉和技术妥协的角度表现了分歧系列。但这种合流并不存在于装置内。

机器不是一种结构,但它仍是一种决定性(determination),它既是材料的又是非材料的,既是具体的又是抽象的。加塔利进一步指出,机器的图解形式是无限的,因为它就像是积分(integral)或积分法(integration),可以产生无穷小量(infinitesimal)。但他所说的无限并不意味着什么都可以发生。它更像是一种内在限制,它既存在于材料之中,也存在于材料形式彼此的关系之中。因此,机器使不同的形式得以展开。当它将活动影像之力进行合理化的时候,不会迫使其合流,而是让分歧系列各自展开。

电影性因此表现为一种跨越电影和动画的各种分歧系列的倾向。它也许会成为一个让多分歧系列合流的场所,但它本身并不是一种趋同的力量。如同任何倾向一样,它意味着一种驾驭技术之力的方式。换言之,动画并非注定要去制造纵深运动感。即使在电影中有可移动的摄影机,电影性也不是最容易维系的效果。在动画里,电影性在技术方面更是需要大量精力、时间和资金的投入。不过,当一切都运作良好时,其效果将会是惊人的,这是因为观众有可以在影像内部自由运动的印象,就好像影像变成了另一个世界。不仅如此,相较于日常生

活,观众在这个世界里可以穿梭得更加快速和自由,可以四处乱飞。正如电影性这个词所暗示的那样,我们倾向于将这种纵深运动同电影和摄影机的移动视点联系在一起。

即使最初是电影的移动摄影机提醒我们注意到纵深运动的方式,电影性也不是电影独有的特性。电影性的各种变形在数字动画和电子游戏中也像在电影里一样常见,虚拟玩家通常会以一个移动视点来模拟纵深运动。如今,电影性往往与动作电影联系在一起,尤其是使用了数字动画和计算机生成影像的动作电影。电影性倾向在各种媒体平台的交叉和融合处时有所见,电影的东西进入到电子游戏里,游戏的东西又进入到电影里。这在数字动画与电影相遇时尤为显见,在这种情况下,我们与其说是在开启一场进入银幕世界的旅程,不如说是在完成穿梭银幕世界的航程。可以回想一下《超人总动员》(2004)中的岛屿追逐片段,巴小飞(Dash Parr)在森林和岩石间飞驰而过,或者也可以想一下《蜘蛛侠》里的数字场景,蜘蛛侠通过蛛网吊索穿越曼哈顿。这些动画场景并不仅仅复制和模拟了电影中的移动视点,还试图将其提升为一种新的能量,将其成倍扩大和强化。数字动画中的电影性时常以推动真人电影摄影机运动极限的方式呈现。就像白南准(Nam June Paik)所说的,“电影并非我看,而是我飞”,^①而这类动画有着飞得更快、更深、更远的潜力。这也许可以被看成是超电影性和超笛卡尔主义。

数字动画的流行性和中心性在很大程度上改变了我们看待动画的方式。一方面,一切看起来都变成了动画。正如新媒体理论家列夫·马诺维奇(Lev Manovich)所提出的那样,电影中数字动画的普及和越来越多的数字效果使我们可以认为,曾一度被归入到电影范畴内的动画,如今则成功地收编了电影。他写道:“电影由动画而生,将动画边缘化,最终成为动画的一个特例。”^②日本动画导演押井守也表达了相似的态度,声称所有的电影都变成了动画。

押井守以使用数字技术在他的动画电影《攻壳机动队》(1995)、《阿瓦隆》(2001)、《攻壳机动队:无罪》(2004)和《立食师列传》(2006)中探索和挑战电影和动画的边界而闻名。在他最近的论文和采访集《所有电影都在变成动画》中,开篇提到了宫崎骏 1984 年写的关于“漫画电影”的文章。正如我随后将会提到的

① 引自维利里奥的 *War and Cinema*。此处翻译转引中译版《战争与电影:知觉后勤学》,孟晖译,南京大学出版社,2011 年。

② 马诺维奇, *The Language of New Media*, 第 302 页。

那样,宫崎骏和吉卜力工作室坚持将他们的动画作品标榜为“漫画映画”或“漫画电影”,用于区别于被称为日式动画的其他动画。总的来讲,宫崎骏致力于让自己的作品更接近电影而不是动画。不过,押井守对于宫崎骏这种让动画拥有电影品质的坚持则持有怀疑态度。他说:“事实上,漫画电影因为其方法论上的局限,指向了一种永远无法成为‘电影’的过渡形式。”^①

押井守的论述和马诺维奇一样,认为电影作为现实或现实索引(indexicality)的记录这一点已经被推翻,当代电影向动画的转变就来自此。押井守用“实写”或者说“记录现实”的说法来指出,数字技术已经克服了“真人电影”和“动画”之间的壁垒。^② 电影在记录真实方面的折损因而反转了动画原本跟随电影的趋势,并使电影成为了动画。

即使是那些希望坚持电影主导地位的人也提出了“扩延电影(expanded cinema)”的概念。总之,数字动画和新媒体技术的崛起使人们很容易就认为动画正在取代电影,或者至少正在极速地转变电影。

另一方面,有些人则会觉得传统的赛璐珞动画正在消失。在1990年代,用数字动画技术拍摄的影片,尤其是那些皮克斯的电影,不断地在票房上击败赛璐珞动画,令很多观察家认为赛璐珞动画已经过时。但1990年代同样也见证了日本动画片席卷全球的热潮,这些被笼统地称为日式动画的动画大多数都是电视系列作品。虽然在1990年代中,日本电视动画的生产逐步从过去的赛璐珞材料介质转变为计算机制作,大部分作品却仍然看起来像是赛璐珞动画。这是因为,即使它们是通过数字技术制作而成的,它们所采用的影像合成方式却不是那种通常与数字动画联系在一起的方式。它们采用的不是封闭合成或有体量感的合成。这些动画所采用的是被我称为开放合成的方式,这一方式将会灵活地对影像内的元素进行分层,并控制图层间的运动。当我们觉得美国动画中的有些东西很像日式动画,或者说有日式动画感,比如《飞天小女警》(1998—2004),《星球大战之克隆战争》(2003—2005),《降世神通:最后的风之子》(2005—2008),一定程度上就是因为我们在某些时刻觉察到了影像平面间的间隙。这就是电影性让位于动画性的地方,它也意味着截然不同的影像合成方式。

总之,如今将动画看成是活动影像的主导逻辑已经不足为奇。不过,比起为

① 押井,『前略 宫崎駿様』,第14页。

② 尤其可以参看题为「「実写」と「動画」の真実」的与本广克行的对谈。专门讨论了日本电影理论中的“真实”(actuality)一说,可参见Furuhata的“Return to Actuality”。

动画的流行和普及找出一个潜在的统一模式,我更愿意强调它的多样性。在我看来,正是以动画的分歧系列为基础,各种不同类型动画的共生共存,才使动画在今天获得了压倒性的中心地位和普及程度。换言之,我认为即使在数字制作的动画中,在一个动画已经飞速地改变甚至取代了电影的时代里,指出动画不仅仅是扩延了的电影或电影的从属物这一点也是很重要的。在我将注意力集中在动画影像合成的重要性上时,我希望在活动影像的核心处指出它的分歧,它使活动影像之力可以分别进入到摄影机运动和影像平面运动之中。它并不是简单地将活动影像的世界分化成电影与动画的对立,而是有两种倾向,电影性倾向和动画性倾向。这两种倾向都可以跨越电影和动画的媒介限制,让我们从多样的分歧系列出发去思考电影和动画。

当你在一定程度上操纵并敞开影像内的图层,或将多个图层进行扁平化处理,使它们看起来或感觉上就像一个单一的图层时,动画性就产生了。动画性不太在意影像是否被紧密地合成在一起,以及当摄影机(或视点)运动时,不同图层之间的间隙是否被隐藏了起来。但动画性并不是合成的对立面。它更倾向于开放合成,每个图层都可以相对独立地进行运动。虽然开放合成会妨碍纵深运动感的产生,但它却带来了其他类型的运动感。开放合成不是让你从飞向目标的子弹尖上观看,或者从沿着轨道直行的火车发动机上观看,也不是通过进入到世界之中的摄影机眼睛观看。正如我在第一章中所提到的,它是通过侧边的感知去观察速度的效果。这就产生了一种迥然不同的运动感,以及置身于世界中的方位感。

当影像是由分离于动画摄影台上的多个图层合成时,动画性就产生了。但不同于多平面摄影机系统,你不需要去制造深焦效果。你也不需要依据单点透视的比例关系去制造视点纵深运动的感觉。在动画摄影台上,由于摄影机是被固定在台子上(rostrum camera)的,摄影机运动在很大程度上被限制在推进和拉出上。当摄影机进行此类运动时,如果你不在摄影机运动的同时通过调节图层间的距离来保持准确的比例关系的话,不同图层上的各个元素在变大变小的过程中就会看起来好像被拆分开来或者被挤压到一起。其效果就像是拉开或关上帷幕一样。当摄影机推进或拉出时,你可以看到影像的各个平面在滑动。摄影机运动制造了一种滑动图层的感觉,同样作为一种纵深运动,这里所产生的效果同电影里摄影机运动所产生的效果截然不同。

基于历史的原因,我们往往会对制造出纵深运动这件事给予很高的评价,以至于很多观众会觉得封闭合成的影像看起来更好,而开放合成的影像则看起来

相对比较廉价。滑动图层给人的感觉更像是一种不讨好的人造分层手段,而不是一种动画的艺术。许多观众觉得,当主人公进入森林和洞窟时,树木和岩石朝两边移开的效果看起来很不自然。但是操纵影像图层间的运动其实也是一门艺术。开放合成并不仅仅是一种省钱的手法,它也有它的工艺、技巧和理由。

此外,借由动画摄影台和动画台摄影机,你可以移动影像的图层。将摄影机固定在相应的位置上,你可以滑动图像使之相对于其他图层移动。结果就会产生某个图层的单边运动,或者是图层与图层间的相对运动。比如,如果你希望某个人物朝左边移动,你可以逐格地将背景图层慢慢向右拉动。如果你同时赋予这个人物角色动画(比如使她的手和脚都动起来),那么产生的效果就不是背景在人物身后移动,而是人物在朝前行走了。同样地,如果动画台摄影机在这里推进拉出,产生的效果也不是纵深运动,而是拉滑运动。这样的运动在一些观众看来或许也不令人满意,因为它有时候会让人觉得角色并没有在行进,而更像是世界在角色身边掠过,这样的情形让一些人感到很不真实,虽然这样一种对世界的感觉其实也像几何透视一样自然。

总之,在动画摄影台的作用下,影像开始倾向于开放合成和动画性——倾向于创造一种“动画的”而不是电影的纵深运动感觉。电影装置(摄影机)被固定并限制了运动,所以它在构建纵深运动感方面的特权也就丧失了。摄影机变成了影像的另外一个图层。动画摄影台和影像的分层因此优先于摄影机和呈现在图像中的深度。不过我必须重申一下,这种动画性并不是某一装置的产物(来自具体而又分散的材料),而是来自抽象而又非材料的图式,即多平面或动画机器。

让我来举一个宫崎骏的例子,我们将会发现,他其实就是日本众多致力于回避电影性并发挥动画性的动画制作人之一。他的作品是开放合成的奇迹之作。以《天空之城》中的一个场景为例,少女席达和少年巴鲁在天空大陆的地面崩塌后开始探索他们身边的环境。他们走到悬崖边上,前景图层和背景图层分开滑动,产生出一种向下的深度感(图9)。这种感觉很难通过一系列的截图来表现,但如果你仔细看这些图,会发现比起纵深运动,这一片段更体现了一种影像平面的滑动。虽然这一片段产生了超强的全景式效果,其构建方式却并没有表现任何进入到影像世界内部的运动。这里有的,是一种世界被打开了的感觉,这个层次丰富的世界正吸引着人们去探索,同时也引人惊叹。这样一种滑动平面的技巧使孩子们的和我们的视点感觉上不那么工具化了。这种观看方式不鼓励我们用工具化的方式去把握所看到的这个地方,也就是不去涉足它的每个角落,攫取所有的宝物,对其进行统治和剥削,就像影片里反派所做的那样。相反的,这是

一个向我们敞开了的世界,虽然它同我们也是分离开的。当它敞开的时候,你可以看到深度,但这种深度不是用笛卡尔的几何学可以计算的。这样一种观看方式因而可以引起我们对世界的敬畏与景仰,我们成了它的目击者而非攻击者。

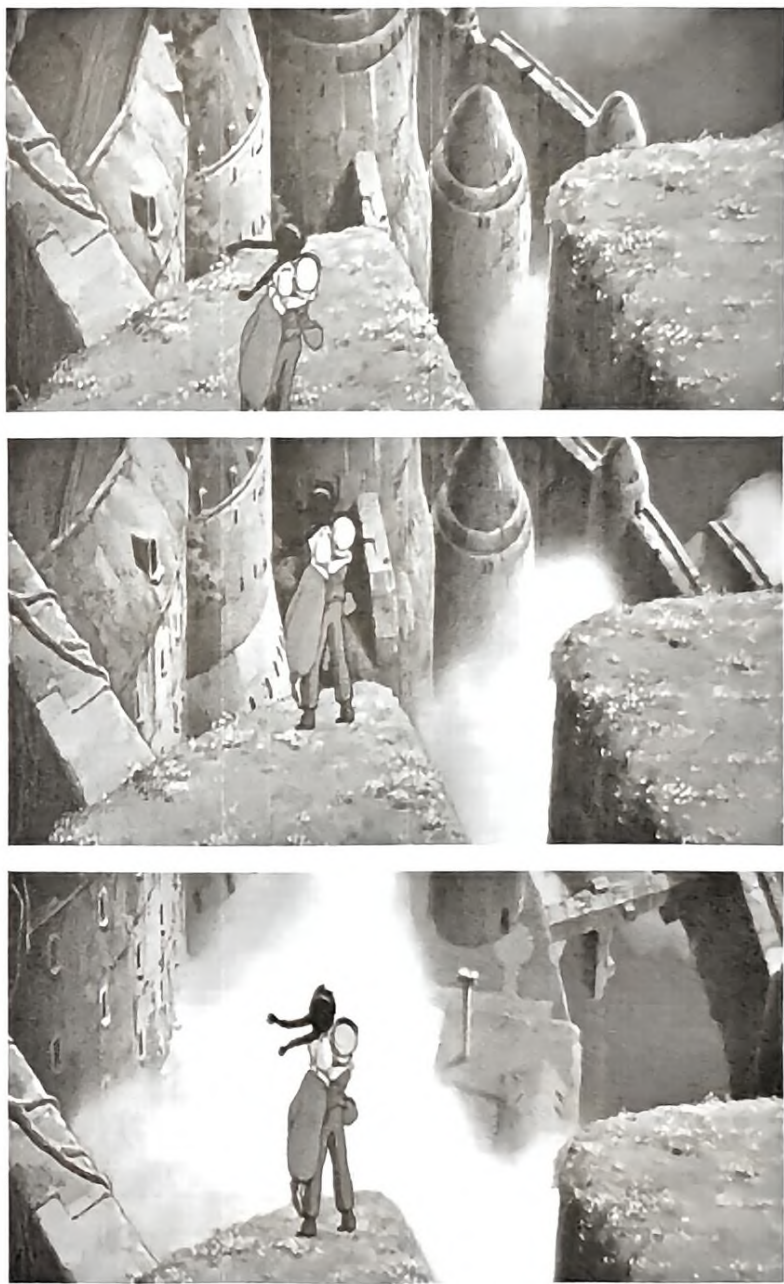


图9 在这个《天空之城》的片段里,创作者没有通过改变标量比例来传递纵深运动感,而是结合视点的变化来滑动不同的图层,由此产生的不是两个孩子在做纵深运动的感觉,而是深度敞开于两个孩子面前的感觉。

《天空之城》随后的片段也是一样:云的图层在建筑物的图层间缓慢地移动

(图10)。再一次,如果你仔细看截图,你会发现建筑物都保持不动,而云的图层则在它们之间逐格穿过。这样一种全景式知觉不会构成任何纵深运动,不过你绝对会体会到某种运动感,这是一种能令你愈发惊叹于这个世界的细微的晕眩感。

当人们谈到宫崎骏的时候,更多还是在讨论他片中的风景画(这些风景的氛围和细节的确让人印象深刻),或者提到他的角色设计和古怪的机械设计,又或者毫无新意地反复强调他的电影有多受欢迎。宫崎骏确实有一大堆技巧。在他的早期作品,古典电视动画系列《阿尔卑斯山的少女海蒂》中,他就开始熟练地使用风景画、狭长的景观和全景视野。他在构建疯狂的动作场面上也极具创造力,这一点在他之后的几部系列作品《未来少年柯南》(1978)、《鲁邦三世》(1971—1972)和动画电影《天空之城》中体现得尤为明显。对于创造标志性的、富于表现力且令人印象深刻的角色类型他也很有一套,他的角色总有一些让人可以立即辨认出来的特征。但我依然要指出,宫崎骏的动画,即作为一种运动的艺术,是立足于他对动画影像滑动平面的灵巧使用上的。那些飞行、滑翔、漂浮的片段经常和全景式视角联系在一起,这在宫崎骏的影片中非常普遍,在我看来这就是他动画的关键。而正是在他的运动技巧中,其动画艺术的利害才被彰显无遗。

宫崎骏几乎是有意地回避封闭合成,以及进入有体量感的深度世界内的运动感。这不仅仅是由于预算的限制。虽然现在他已经可以动用大量的资金并使用计算机技术去弱化图层间的运动感,但是他还是要强调这种运动感。在《幽灵公主》(1997)的制作过程中,他勉强地开始使用一些数字技术,但他最初是限制这一技术在上色和绘图上的大量使用的。他对于计算机技术的抵制不仅仅是为了捍卫传统的赛璐珞动画,同时在更广泛的意义上也是对那种几乎已经定义了数字和计算机动画的合成方式的抵制——即以笛卡尔透视主义为依据的运动,因为计算机使我们更接近这种运动。诚然,那些采用了计算机动画的片段在他的片中会显得十分突出,比如《幽灵公主》中野猪追逐主人公的片段(图11)。这一片段之所以会如此显眼,是因为即使数字合成可以制造出纵深运动效果,宫崎骏却仍在通过破坏深度感的方式强调单边运动。^① 回避或破坏纵深运动感几乎

① 我们可以通过很多方式去考察宫崎骏回避水平和垂直方向的倾向,并将此看成是他在不依赖几何透视法的前提下传递影像动感的一种努力。例如,在『『愚直な志』への屈折した賛辞——『未来少年コナン』から『もののけ姫』までの軌跡』中,森卓也就引用了宫崎骏对于迪士尼将入口和出口置于同一水平的批评。此外还有继承自大塚康生的对角色角度的调整。关于此,在后藤毅和黑田光洋的『もののけ姫研究序説』第108页中有所关注。

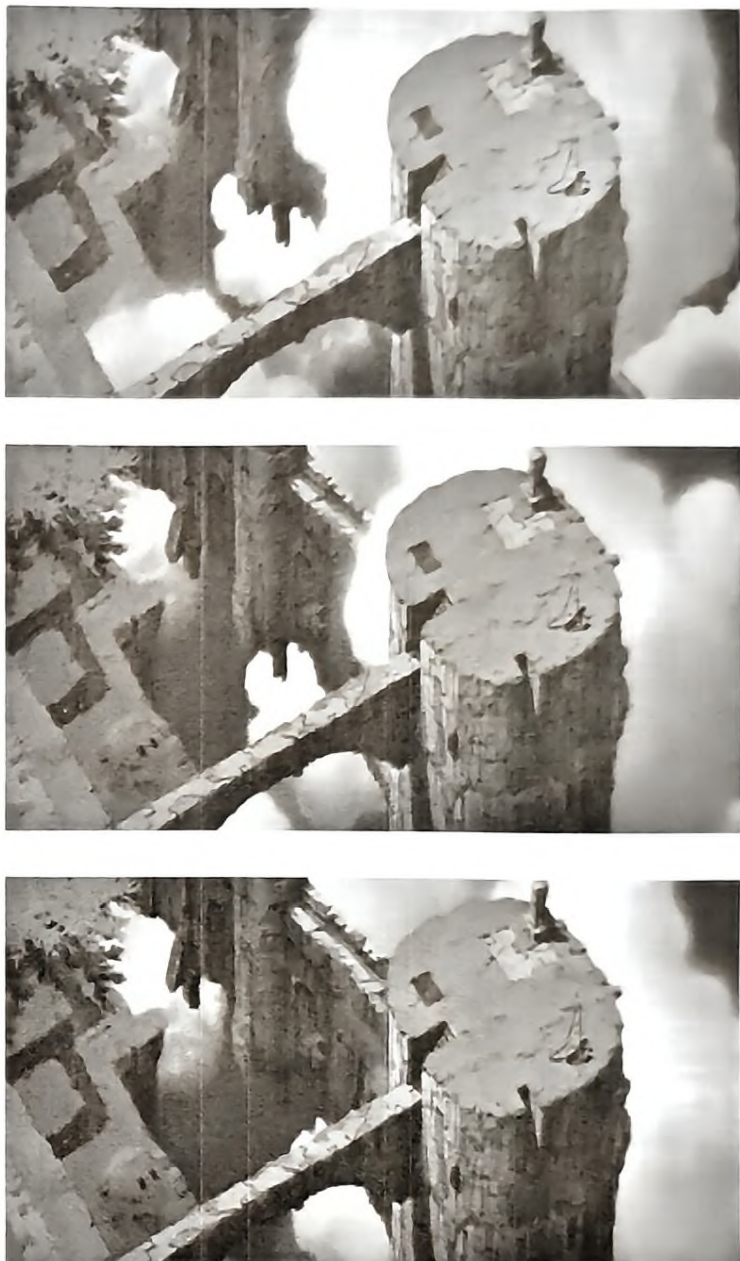


图 10 这个《天空之城》的片段通过让云朵的图层从建筑旁滑过取得了某种深度和运动感——即创造出一个“充满运动的”世界的感觉。

已经成为他电影的一种规则。

从这个方面来看,宫崎骏和维利里奥有着很强的相似性:他们都坚决地抵制电影性。不同之处在于,维利里奥对我们世界中的技术封闭和破坏做了精彩的分析,而宫崎骏则在他的艺术中通过抑制电影性和发展其他与活动影像潜力合作的方式来创造一个没有技术封闭的世界。维利里奥认为剥除现代技术的效果,要回到一个对人类身体和感知都更为友好的缓慢的、非弹道学的世界并不容

易——甚至是不可能的。在维利里奥那里,技术决定论有着某种光环:超笛卡尔的超工具主义(hyperinstrumentalism)不会消失。与之相对的,宫崎骏虽然也提供了一个技术中心的世界观,但他却致力于创造一个非弹道学的世界,并提供其他的世界观。他的很多作品都是如此,尤其是他早期的动作动画,如《未来少年柯南》《鲁邦三世》《天空之城》和《风之谷》(1984)。尤其是《风之谷》和《天空之城》,它们都表达了对现代技术极度的悲观看法。在这里弹道学世界观的胜利和全球毁灭的趋势无可避免,它们总的来说是早就注定好了的,这很容易让人想起维利里奥的思想。不过,宫崎骏有意通过技术的另类使用方式来呈现另一种不同的世界。事实上,他的动画就是为了让人们可以体验另一种与技术的关系而设计的。

比起电影性,宫崎骏显然更倾向于动画性。他喜欢滑动产生的速度感。在他的作品中很少能看到那种疾驶的运输工具视角,即使有,多数也会是自行车、滑翔机或飞行扫帚。通常,随着滑翔机滑行,你会觉得就好像你自己在滑行一样,而不是冲向某个目的地或标靶。从构图上来看,他经常采用滑梯、坡道和倾斜的平面,从旁提供一种跌落、摔倒和倾斜的印象。从叙事上来讲,宫崎骏同样避免提供一个目的或结论,或者自圆其说。他既回避线性前进的运动,也不用周期循环的运动。即使他的故事会因此产生横向的、单边的、对角线性的发展倾向。总之在任何一个层面上,他都致力于创造动画性而非电影性。

有趣的是,宫崎骏同时也将他和他工作室(吉卜力工作室)的作品区别于日式动画,坚称他的作品为漫画映画或漫画电影。漫画电影并不是指漫画改编的电影,而是动画长片电影,这类电影主要以儿童和一般观众为对象制作,典型的例子就如东映动画公司于1950年代和1960年代所制作的影片,这些影片常常被称为东映动画(日文写作“東映”,“動画”从字面上理解就是“运动的画面”或“运动的图画”)。宫崎骏将自己和吉卜力工作室放在东映动画电影的系谱中,而他自己实际上于1960年代起就在东映动画工作。不同于漫画电影,宫崎骏眼里的日式动画代表的是类似于电视动画,或者在日本被称为“telebi anime(テレビアニメ)”的东西。宫崎骏自己也制作电视动画系列,但即使在那些作品中,他如今也声称他试图在其中创造属于漫画电影的东西,努力地保留东映动画的传统。在第6章和第15章中,我会就宫崎骏和吉卜力工作室的观点来讨论更多漫画电影和日式动画作品之间的区别。在这里仅说这些就已经足以说明宫崎骏将日式动画同战争和暴力联系在一起。他和他长期的朋友及合作伙伴,吉卜力的另一位创建者和导演高畑勋,都表达了他们对于好莱坞动作电影的反感。总之,我所



图 11 尽管数字技术的使用会带来一种纵深运动的感觉,但《幽灵公主》中这一片段的动态主要还是来源于单边运动和调整角色运动角度技巧的结合(这一技巧将在第六章中讨论),同时还伴有开放合成。

说的动画性和电影性之间的反差,正是宫崎骏所指出的漫画电影和动作电影/日式动画之间的对立。也就是说,宫崎骏在日式动画和动作电影中看到了那种属于电影性的弹道学视觉效果,而他那种属于动画性的漫画电影技巧则是用来

挑战电影性,并提供替代选择的。^①

在下一章中,我将会探讨宫崎骏在《天空之城》中是如何利用动画性的。为了创造一种同速度和技术的新关系,宫崎骏偏爱影像内的平面滑动,在进入分析之前,我想基于此就动画性和电影性之间的不同点再多说几点。首先,因为电影性总是和技术迷恋联系在一起,比起将电影性作为一种艺术,人们更倾向于将它当成一种技术来分析,并且在艺术和技术之间,或者说在制作(poiesis)或诗学(poetics)与技艺(technē)或工具(tools)之间、创造与实际制作之间建立起一种对立关系。^②但宫崎骏要比此更尖锐。他知道动画艺术无法与它的工具分离,它是一种“技—艺(techno-art)”,或“技术—诗学(techno-poetics)”。实际上,他作品中最大的挑战就是在不拒绝技术的条件下重新思考技术。

其次,将电影性和动画性视为高技术和低技术之间的对立是一种很吸引人的想法。尽管宫崎骏的影片看起来确实会偏爱一些低技术的东西,比如采用有限的或最低限度的技术形式(自行车、风车、滑翔机),但他拒绝在所谓的低技术和高技术或技巧和技术之间建立严格的对立关系,并由此再一次通过作品提出了挑战。

可想而知,正如托马斯·休斯(Thomas Hughes)所指出的那样,要对如此广泛的技术进行定义是有风险的,比如当我们在谈及烹饪技术和指导技术的时候我们就已经不知道自己究竟在谈论什么了。因此,他将技术限制在工匠、机械师、发明家、工程师、设计师和科学家的创造性活动中,无论是个人的还是集体的活动。^③与此类似,动画师的创造性活动,不管是个人的还是集体的,即使其中的一些活动超出了休斯的定义范围,我认为它也可以被称为一种技术,不需要在高低技术之间进行划分,因为它就是隐藏于动画制作背后的活动影像技术,它将所谓的低技术和非技术活动都包含在内。这正是动画机器的本质。换言之,我同意休斯对技术的定义,不过,因为我正在讨论的是一种通过将多种机器包含到动画机器内来模糊技术与非技术边界的技术集合,我的技术边界也是比较模糊的。

① 早在1982年,宫崎骏就在一篇收录在《出发点》上的文章《动画与漫画电影》中,通过广体客机和早年飞机的区别来类比动画和漫画电影的区别,在这一类比中,早年的飞机对应于漫画电影,广体客机对应于动画和被称为“anime”的日式动画。我们很容易将广体客机解读为战后弹道学技术的根本。宫崎骏多年来就一直坚持自己所做的是漫画电影而非动画,这部分就是因为他对于广体客机的视觉逻辑的抵制。

② Rutsky, *High Technē*, 第4页。

③ 休斯, *Human-Built World*, 第4页。

因为动画会将非技术的模式集中到一个技术集合中,宫崎骏的动画能够在本质上回避低技术和高技术的对立就说得通了。而这些动画对技术的批评也就成了如何改变我们与技术关系的问题,而不是要我们去拒绝技术或排除技术。

再次,一些评论家在科学(非工具的观察和认知)和技术(工具的把握和再造)之间进行划分。在宫崎骏的影片里,科学观察有时会提供对世界的真知灼见。比如他的女主角之一娜乌西卡,通过对疯狂席卷地球的腐海中的菌类进行观察和实验,发现了真相,这种生物并没有毒性,它们是在净化地球的毒素,将毒素变为气体来释放。不过宫崎骏并没有坚决地将科学从技术中分离出来。但科学观察能潜在地帮助我们敞开对技术的思考。从这个方面来看,宫崎骏像德国哲学家马丁·海德格尔一样,颠倒了科学和技术之间的传统关系:技术不是被应用了的科学;相反,现代技术需要物理科学(实践早于它们的构型),但实际情况却反过来让人误以为科学先于技术。

总之,虽然宫崎骏会从那些传统的、通常是成问题的区分方式来思考技术的源头(艺术对工具,低技术对高技术,技巧对技术,科学对技术),但他那些动画影片并不允许我们去拥抱简单的对立。相反的,他的动画鼓励我们从技术内部开辟出同技术的新关系,就像动画性能驾驭电影性不能驾驭的另一种活动影像潜力一样。因此,宫崎骏对于开放合成的偏爱挑战了内在于装置理论和透视主义结构学理论的技术决定论。就如马丁·杰那样,宫崎骏的动画也让我们发出这样的质问:“难道在现代存在一个或几个统一的‘视觉制度’?”^①但正如我们将要看到的,在宫崎骏的影片中,和作为活动影像现代霸权制度的电影性进行竞争并不是真正的问题所在,它更像是为了要想象一种截然不同的情况而回到电影性产生以前的时代中去探索。

① 马丁·杰,“Scopic Regimes of Modernity”,第3页。

第四章

单纯的技术行为

《天空之城》讲述了男孩巴鲁和女孩希达从毁灭中拯救世界的故事。但这个世界是一个末日后的世界。在遥远的过去,大规模杀伤性武器(后简称 WMD)已经导致了一次全球性毁灭。虽然人们已经在很大程度上忘记了那些往事,但 WMD 仍然留存着。没人知道它们在哪儿,该如何使用,但它们被重新发现和启用的危险却始终存在。这就是发生在《天空之城》中的事情:一个名叫穆斯卡的男人掌握了关于 WMD 的知识和激活它们的能力,这个极度渴望权力且又丧心病狂的人还统领着一个被称为“黑眼镜”的组织。

影片开场时,一群海盗对位于他们下方云层中的一架大型飞船展开攻击,飞船十分威严,状似飞艇。当海盗们驾驶着“扑翼机”经过豪华飞船的窗户时,他们的女首领朵拉发现了他们想要夺取的宝藏——正在朝窗外凝望的少女希达。海盗们向飞船发动了大型攻击,随后在海盗和黑眼镜之间展开了战斗。后来我们知道,这些战斗并不单纯是为了夺取希达而发生,更是为了夺取她的项链。在开场片段的最后,希达从飞船上坠落,同时逃脱了海盗和黑眼镜的抓捕(见第二章,图 3)。

在开场片段之后,影片回到了无意识的希达身上,她正从夜空向远在地面上的、灯火通明的人类驻地坠落,云从她两边缓慢分开,制造出一定的深度感。这时,她脖子上的挂坠放出了奇异的光芒,挂坠里的宝石减缓了她坠落的速度。她不再径直地快速坠落,而是像在床上睡觉一样躺平,缓慢地向地面飘落。影片由此引入了它的神奇之物,一颗拥有神秘力量的宝石,之后电影中所有的冲突都将由它而起。

当希达飘落到地球上时,巴鲁出现了,他是一个在采矿村里工作的男孩。他

注意到了天空中的光芒,并发现那是一个人,于是跑过去接住了失去意识的希达。巴鲁将希达带到他居住的地方,就在他们逐渐开始熟悉起来的时候,海盗突然来追捕希达。巴鲁帮希达伪装,并和她一起逃跑。他们共同的冒险由此开始。起初是被海盗追捕,随后成了被黑眼镜追捕。海盗同两个孩子在山村和高高出矿井和山谷的采矿铁道上上演了疯狂而又快节奏的追逐戏。这一片段极为精彩地利用影像内图层的滑动制造了速度和深度的效果,并且只在最低限度内用到了弹道学的视角,在这个片段的末尾,黑眼镜的装甲坦克出现了。在海盗和黑眼镜的双重包夹之下,铁道塌陷了,巴鲁和希达双双坠入地下。这次宝石拯救了他们两个,二人发着光飘落到一个矿井里。在矿井里,两个孩子通过一位老人了解到“飞行石”的事情,它是一种拥有反重力力量的发光矿物。飞行石的矿石墙因其奇妙而又广泛被遗忘的能量之源而散发着辉光,正是这种矿石的纯结晶体形成了希达项坠里的宝石。

当孩子们离开矿井时,黑眼镜逮捕了他们,将他们带到一个高塔式的堡垒里。黑眼镜的首领穆斯卡试图迫使希达说出飞行石的秘密。希达答应与之合作,交换条件是释放巴鲁。然而结果是,希达的宝石唤醒了一个巨型的机器人,这个机器人似乎为了保护希达,会对周围的一切都发动攻击。显然,宝石在一定程度上与希达的身体紧密相关,希达可以激活它的力量,从而启动机器人,并保护希达。与此同时,加入了海盗组织的巴鲁在关键的时候回来救了希达,而此时机器人正在把堡垒和周边乡村变成废墟。海盗在他们母亲朵拉的领导下,此时已经不像他们最初所表现的那样仍然是反派了,他们被证明是可靠且善良的。在希达的宝石之光的指引下,海盗、巴鲁和希达共同抵达了天空之城,而黑眼镜就在不远的后方跟随着。

在黑眼镜追逐和抓捕海盗的战斗中,希达和巴鲁乘着滑翔机逃走并穿过了电闪雷鸣的风暴。在云和闪电的漩涡中心,天空之城拉普达出现了,这看起来是一个平静祥和的世界,有花园、流水、优雅的石拱门和穹顶建筑。植物占据了整个无人居住的飞行古堡,在其中心是一棵巨大的树,机器人照顾着花园和花园里的小松鼠。然而,这个天堂的美好气氛很快被赶来的黑眼镜破坏了,他们的领袖穆斯卡的目的就是要发动飞行城堡,因为这座城堡同时也是一个军事堡垒(正如“城”一词在日语中的含义一样)。穆斯卡可以操纵飞行堡垒中的大规模杀伤性武器,但他必须获得希达的协助,因为希达的宝石正是启动控制系统的钥匙。但希达非但没有帮助穆斯卡,她和巴鲁还一起说出了将其毁灭的咒语,接着堡垒就开始自毁了。幸运的是,巴鲁和希达(以及海盗)都在关键时刻逃脱了,影片最后

的场景是两个孩子在巴鲁的滑翔机上飞翔,注视着那棵原本被束缚在飞行城堡上的树,自由安详地在云层中漂浮。

这种末日设定给了人类第二次机会去选择用正确的方式处理与技术的关系。过去的人们最终没能控制好毁灭世界的力量,现在他们有了一个新的机会去打破这个技术毁灭星球的死循环。值得一提的是,《天空之城》的故事背景令人想起十九世纪,那个时代时常被看成是对科技现代性最具信心的黄金时代。

开场片段展现了这个世界的时代风貌。就宫崎骏的所有电影来看,我们都很难以说出故事发生在什么年代^①,但故事中的服装(片头豪华飞船上的舞会装和黑眼镜的工装外套)和技术(电报和摩斯密码)都暗示着这就是或者就像是十九世纪。但这是十九世纪的再临,也就是人们第二次面临技术现代化的时刻。然而这里所参考的技术框架完全是军事化,而不是工业化的。一言以蔽之,在《天空之城》中,发展一种同技术之间的更好且破坏更少的关系的良机落在我们对十九世纪的回归和重新思考上,尤其是落在技术进步对我们所做的现代承诺之上,即科技现代性之上。^② 科技现代性的崛起在开场的字幕片段里就已经作为影片的背景呈现了出来,以一种简史的形式概述了技术的崛起和人类的覆灭。

开场字幕片段用磨损的线条和淡彩的基调模拟出古画的效果,这个片段一开始展现了一幅田园牧歌式的景象,其中还有被拟人化了的风的形象(图 12):云间出现一张女人的侧脸,她的口中正在吹出风来,一个人站在与之差不多大的风车旁。随后的画面展示了人类驾驭风力的过程。人类用风力来发动机器,令其深挖到地下。接着人类,或者说男人们又用更庞大也更精细的飞行机械征服了天空。海伦·麦卡锡(Helen McCarthy)精妙地描述这一片段道:“用平面图形的风格和柔和的配色方案来描绘十八世纪和十九世纪一系列华丽的飞行器,使人联想起古董画作。”^③

① 该片的监制高畑勋曾提到,《天空之城》的部分概念就是拥有看似西方的机械和地点,但又不明确是哪一地点。见『映画を作りながら考えたこと』,第 296 页。

② 关于宫崎骏电影的评论一般都会集中在对技术—科学现代性的批评上。井上静在『宮崎駿は左翼なんでしょう』中,明确提到了宫崎骏对于科学启蒙和进步的批判(第 64 页)。井上指出,使宫崎骏对科学进步的左派批评与众不同,不同于许多认为技术迫使自我毁灭的右翼观点(一种简单的解释方法),宫崎骏允许生态派去获得胜利。也与之类似的,在苏珊·纳皮尔的一篇关于《幽灵公主》的文章中,她让我们留意宫崎骏的电影是如何迫使观众去应对关于进步的神话的。正如 Sasakibara Gō 所指出的,《幽灵公主》之所以常常会浮现于我们关于《天空之城》的讨论中,是因为在《幽灵公主》中有一种对于宫崎骏早期对技术影响的关注的回归。参见文章「監督以前の宮崎駿」。

③ 海伦·麦卡锡(Helen McCarthy),《宫崎骏:日本动画大师》(Miyazaki Hayao, Master of Japanese Animation). 无中译版. Berkeley: Stone Bridge Press. 1999, 第 97 页。

紧接着天空中出现了一大堆飞行的城市和堡垒。然而灾难也紧随技术的胜利到来。天空中出现了巨大的风暴,一座飞行城市在乌云和闪电间坠毁于地面,人们从城市中奔逃而出。最终,就像一个完美的循环一样,字幕片段回到了一个牧羊女的身上,她看起来很像希达,正站在一个用来抽水的风车旁。

字幕片头并没有明确飞行机器和飞行城堡的动力之源是什么。在影片后来的片段里我们得知,为了给征服土地和天空的行动提供动力,人们开采飞行石的纯结晶体,并最终建成了飞行堡垒,即天空中的军事设施。尽管字幕片头暗示了这些可能性,但它依旧刻意简化和省略了许多历史细节。其结果就成了一段技术盛衰的自然史,内容宽泛得就好像史诗和神话一样。这一片段所使用的古画风格只在影片的另外两个片段出现:一次是一张巴鲁父亲失踪前拍摄的拉普达照片(当巴鲁制造飞行器时,这张照片就挂在他工作室的墙上,这张照片的出现注定了巴鲁将会找到拉普达并证明其父亲并没有发疯);另一次是在穆斯卡告诉希达关于机器人从天而降的事情的时候。换言之,这种古老风格的画面让我们可以从影片的当下看到过去——那个遥远的、模糊的、甚至是神话般的过去。我们通过这些画的眼睛和技术来回看过去。就像字面意义上所说的那样,我们对过去的看法是通过视觉技术被确确实实地标记和描绘了出来的。视觉技术既赋予我们评价技术历史的能力,有时也让我们无法看清技术历史。字幕片头由此暗示我们到底是什么在困扰宫崎骏:人类技术的盛衰看起来是早已注定的,而现代技术从本质上来看似乎就是毁灭性的。

影片中所呈现的情形是十分可怕的:技术从根本上会造成社会不公,并最终导致全球毁灭。技术拥有强大的破坏之力,这样的感觉十分具有压倒性,而宫崎骏的电影却使我们很难知道这种破坏是内在于技术还是人类之中。人类是否从本质上就具有破坏性?又或者,技术是否从本质上就具有破坏性?就目前为止技术决定历史和社会进程的表现来看,宫崎骏的这种十九世纪风格技术现代性的立场比较接近技术决定论。现代技术的破坏性似乎是势不可挡且无法避免的,即使我们战胜了它们,或者即使它们自我毁灭了,它们还是会卷土重来,就好像这是人类本性的一部分。结果使我们可能做出这样的结论,唯一的办法就是将技术彻底清除,通过对技术彻底的反叛,最终将世界“带回”到一个没有技术的世界,或者说自然当中。就如在字幕片头的末尾,世界在先进技术毁灭之后,重新又回到了明显更为自然的状态中。

不过宫崎骏的回应并不是对所有技术或一般意义上的技术的简单清除和拒绝。首先,在字幕片头的末尾虽然回到了一个相对自然的状态中,但小女孩还是

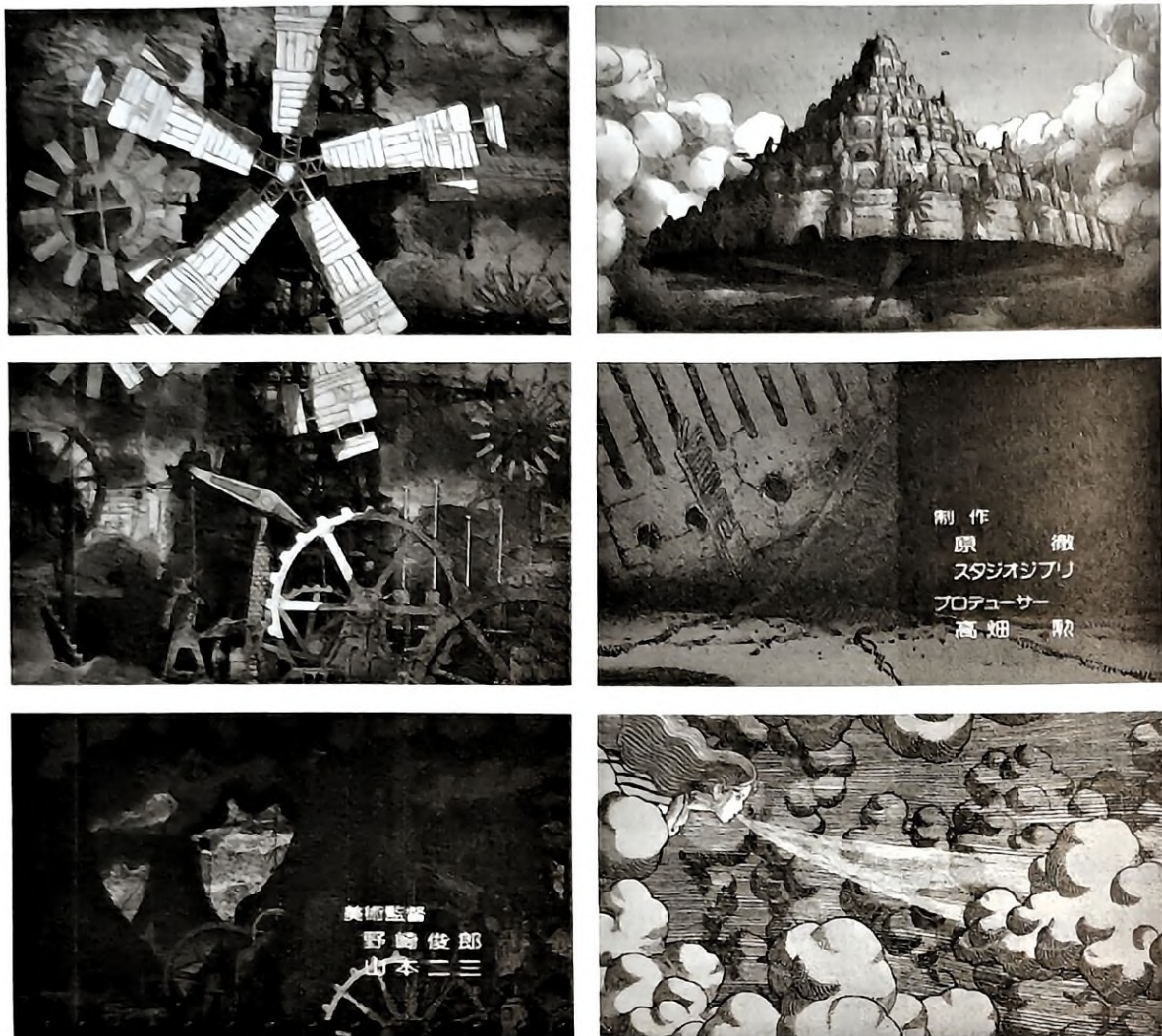


图 12 《天空之城》的片头以一种凝练的形式为影片提供了充满怀旧色彩的背景故事,完整地展现了从自然风到风车、再到风力驱动工业的循环,最终形成了天空中的军事堡垒,并在大规模的毁灭中达到高潮,最终再次回归到“女神”吹拂的自然风。

站在了一个风车的边上,而风车也是一种技术。其次,机械在宫崎骏的影片中常常是引起人们惊叹和敬畏的源头,这不仅仅是因为它们强大的破坏力。关于字幕片头中那些怪异的飞行器,麦卡锡恰如其分地指出:“所有这些都是宫崎骏自己设计的,虽然它们有着夸张的外表,但以它们所依据的技术来看,它们都是可以实际运作的。”^①同样地,巴鲁热衷观察鸟类飞行和设计飞行器也不仅仅是因为向往技术的破坏力。飞行技术自有其奇妙之处,人类的创造力和革新力也自有其美好的地方,宫崎骏并不想彻底地消灭这些东西。再次,尽管《天空之城》把

^① 海伦·麦卡锡(Helen McCarthy),《宫崎骏:日本动画大师》(Miyazaki Hayao: Master of Japanese Animation). 无中译版. Berkeley: Stone Bridge Press. 1999, 第98页。

技术放在了决定论和目的论的光照之下,技术决定了我们的生存条件,并最终不可避免地使我们走向大规模毁灭的终点,影片同样也提供了一个脱离历史的线性且向前的时代——十九世纪又回来了。不过由于很难完美而又准确地重复历史,我们也就因此做好了充分的准备,去重新开启一条转变了方向的历史发展线。最后,也是最重要的一点,宫崎骏意识到动画本身就意味着技术,即使它只包含动画摄影台和动画台摄影机这样简单的技术。正是在这里,我们捕捉到了宫崎骏思想的灵光,也就是他对技术决定论问题的回应态度:动画应该更像风车而不是大规模杀伤性武器。总之,宫崎骏的动画并不意味着对技术的彻底否定,而是试图去发展同技术之间的新关系。

宫崎骏看待技术的立场使我们想起了德国哲学家马丁·海德格尔,他对技术的看法成为很多当代人思考相关技术问题的出发点。和海德格尔一样,宫崎骏也时常被当成技术恐惧者看待,这类人希望我们能够回到前技术的世界中,在那里,人类活动不再致力于破坏自然。要从海德格尔和宫崎骏那里梳理出反对技术的情绪时刻是很容易的,但正如我已经指出的那样,要彻底地拒绝技术不仅被证明十分困难,而且除了强调“技术很邪恶”外也提不出更多建议。这并不是宫崎骏动画和海德格尔哲学的真正立场。

在休伯特·德雷福斯(Hubert Dreyfus)一篇关于海德格尔和技术的重要论文里,他指出海德格尔“得出了一个惊人而又极具启发性的结论,那些聚焦于技术作为损失和破坏的思维方式仍然是技术的”。^① 在海德格尔那里,“所有评估存在现实的努力……只要是从衰减和损失的角度,或从命运、灾难和毁灭的角度来思考,就只是单纯的技术行为”。^②

海德格尔希望我们将思考技术的方式调离人本主义的思维方式,那种方式总是将人类的行为和得失放在中心位置。这种总是将人类放在中心位置的思维方式不仅仅是人本主义,而是“高人本主义”。不用说,挑战“高人本主义”的信条并不意味着人类就一无是处或者不重要。也不是要去否认人类的力量。在海德格尔看来,如果我们仅从人类得失的角度来看技术的贡献,我们就无法真正理解技术究竟是什么以及它如何运作——海德格尔将此称为技术的本质。依他之见,如果我们不能理解技术的本质,那我们要么盲目地推进它,要么与之相似地去无助地反抗它。又或者,我们会错误地认为技术可以被轻易掌握,并服务于我

① 德雷福斯,“Heidegger on Gaining a Free Relation to Technology”。

② 海德格尔,《The Question Concerning Technology》。见该书英文版中的文章“The Turning”——译者注。

们的理性目标。

就像海德格尔一样,宫崎骏的《天空之城》也对现代技术问题的简单答案保持怀疑态度,尤其是那些关于我们可以仅凭人类得失来评估和控制技术效果的假设。此外,即使宫崎骏的作品充满了反技术和末日景象的表达(正如海德格尔那样),宫崎骏对技术所造成的问题并不提供工具主义的解决方案(海德格尔也不是)。他们的观点更黑暗也更具希望,用德雷福斯精当的总结来说,这是因为“这里的威胁不是一个对应着解决方案的问题,而是一个能使我们获救的本体论条件”。^① 当希达和巴鲁吟出毁灭咒语并摧毁天空之城的时候,他们提供的不是问题的解决方案,而是来自技术条件的救赎。^②

不过,作为一部以冒险或动作为中心的电影,《天空之城》同样冒着将技术毁灭处理成一个有待解决的问题的风险。事实上,片中的反派(黑眼镜)就是一个问题,他们想要找到遗失的大规模杀伤性武器,重新激活它们并通过制空来掌控世界,而正派的孩子们(巴鲁和希达)及他们古怪的朋友(海盗)必须阻止这一恶行。于是,解决技术问题的最简单的方式就是去阻止坏人使用大规模杀伤性武器。不过,如果在电影里我们还无法清晰地看到技术并非一个对应着解决方案的问题的话,那么在宫崎骏和小说家兼批评家的村上龙的谈话中他就表达得很清楚了。村上龙赞赏宫崎骏在《天空之城》的结尾给出了一个非人本主义的完美结局。^③ 换言之,村上龙敏锐地发现,宫崎骏并没有给我们提供任何解决方案,而任何解决方案都意味着我们同技术之间仍保持一种以人类为中心的工具主义关系,并且通过这种关系可以拯救末日。具体而言,这样一种解决方案可能意味着主人公最终获得了大规模杀伤性武器,并将其置于某个第三方的监管之下,当然这个第三方必然是值得信任的权威。这样一种结果不仅仅是人本主义的,更是高人本主义的。正如村上龙所指出的那样,宫崎骏对高人本主义固有的工具主义假设是非常明智的。这种假设认为存在着可以正当且充分地抑制和指导大规模杀伤性武器的人类个体和人类集体。这种思维方式正是冷战时军备竞赛的

① 德雷夫斯,“Heidegger on Gaining a Free Relation to Technology”,第54页。

② 在「監督以前の宮崎駿」中,Sasakibara Gō在对《风之谷》和《天空之城》的解读里指出,当孩子们选择自我牺牲时,他们的英雄主义中有着一种绝对主义感。这就标志着,比起把技术当成一种问题和它的解决方案,宫崎骏更将其视作一种条件和它的救赎。

③ 宫崎骏和村上龙,『密室からの脱出』,第363-364页。当然还有其他的评论者坚持认为宫崎骏有着深刻的人道主义精神,比如石子顺在『ヒューマニズムに対する優しさと厳しさ』中就提到了这一点。无须讳言,对人道主义可以有各种各样的看法,但我更同意村上龙的观点,纵使宫崎骏在一定程度上是人道主义的,宫崎骏并没有在以高人道主义的方式拥抱人类中心的世界观。

核心思想：它假设好人会正确并人道地使用武器，而坏人则不会。但对宫崎骏而言，若是从人类对技术进行更多更好的规约和控制的意义上来讲的话，根本不存在人本主义的解决方案。因为技术不仅仅是人类理性的一个问题。

在对谈中，宫崎骏没有对村上龙所提到的人本主义做直接的回应，不过他却表达了对少年冒险类故事的不满，因为这类故事总意味着一个简单的解决方案，即打败敌人就可以解决所有问题。^① 实际上，少年冒险类故事就是通过呈现一个技术问题并寻找技术的解决方案来运作的。宫崎骏的目的就是要从内部掏空少年冒险的故事类型，从而改变这一类型。在《天空之城》以及宫崎骏其他的冒险电影里，他都在努力改变这种依据“问题—解决方案”结构来设定技术威胁框架的电影类型——正如村上龙所指出的，这种电影类型意味着一种人本主义，或者更准确地说，一种高人本主义。宫崎骏知道，战胜敌人和掌握武器并不是解决现代技术问题的正确答案。这样一种答案只会把你留在“单纯的技术行为”里。

为了克服单纯的技术行为，《天空之城》将技术问题包装成了一个谜，或者说神秘之物——也就是飞行石。在宫崎骏早先为这部电影所做的计划中，他建议给电影取名为“少年巴鲁和飞行石之谜”“天空之城的俘虏”“天空中的金银岛”“飞行帝国”等。^② 换句话说，这本来是个会让人想起十九世纪那些冒险传说的少年冒险类故事（比如《金银岛》和儒勒·凡尔纳的小说），不过这一宝藏提出了一个谜题。这个谜题不是简单的“在哪里可以找到这一技术宝藏”，而是质问我们这一珍贵技术在本质上究竟是什么。围绕飞行石产生的种种质疑和问题因此更意味着技术条件而非技术问题。电影围绕着飞行石展开的诠释学般的循环就是为了将问题转换为条件。一旦技术被处理成一个条件而不是问题，我们就可以设想从中获得救赎了。希达和巴鲁所带给我们的就是来自技术条件的救赎，而非解决技术问题的方案。既然我们和宫崎骏都知道，可能还存在着更多的飞行石、巨型机器人和飞行堡垒（即使并不存在，它们也可以被再生产出来），因此只给技术问题（即大规模杀伤性武器）安上一个结局对于我们来说是不够的。关键是，我们同技术的关系必须改变。在这一问题上，宫崎骏同样和海德格尔很相似。他们都希望让我们从对技术的正确理解（将其作为问题/解决方案来看待）转换为对技术的真正理解（将其作为一种条件来看待）。

① 就像高畑勋在『映画を作りながら考えたこと』中所指出的那样，《天空之城》的主旨是要制作一部“既娱乐又鼓舞人心的古典动作冒险”（第296页），不过现在看起来宫崎骏被类型的疑惑困扰着，还一直在担心着隐含于这一类型中的限制。

② 宫崎骏，『『天空の城ラピュタ』企画原案』，第394页。

在海德格尔看来,那种由科学所关照的、日益主导世界的技术从根本上看并不是什么新鲜的或现代的东西。^① 尽管如此,“现代技术的本质是单纯地为了它自己去不断寻求灵活性和有效性”。^② 唯一的目标就是最优化。看待所有一切——非人类和人类的方式都是它的用途如何可以在技术上被最优化。这就是现代技术条件——从最优化的角度来理解存在。因此,技术的问题不仅仅是破坏自然和文化的问题,还是(且更为严重的是)限制我们思想的问题。相反,关于技术是一种条件的意识不会走向死路。如果技术的解决方案不足以解救我们,我们还可以将技术视为一种条件,并开启与这种条件的新关系,以此来获得救赎。根据德雷夫斯的观点,海德格尔通过让我们认识到我们对技术的基本感受性来告诉我们,我们可以如何认识并克服我们受到现代技术制约的思维方式。只要我们发现自己“是和其他事物聚集在一起,而不是控制着其他事物”^③,我们就可以冲破对世界的技术化理解。当你参与到吸引你的实践中时,你会体验到一种专注和亲近的感觉,这种感觉能够抵制技术的秩序。这同样可以发生在我和现代技术的关系中。海德格尔给出了一个公路大桥的例子,并通过一种独特的方式来关注这个例子。他一边指出公路大桥是如何创造技术秩序的,一边指出它同前技术或非技术事物之间仍保持着延续性。海德格尔将这称为获得一种同技术之间的自由关系。这也正是《天空之城》中所发生的事情。

当希达和巴鲁向飞行石敞开心扉,并感受其魔法力量的奇迹时,他们的注意力以一种新的方式集中并聚焦到技术上,他们开始明白飞行石和非技术世界之间的联系。他们也开始理解,飞行石是如何发挥作用并制造出这个世界的技术秩序的。只要我们沉浸在他们的冒险之中,我们也会跟着改变我们与现代技术秩序的关系。我们会意识到技术秩序是如何使我们聚集到一起并成为我们思维的条件,这将让我们获得对技术的历史性理解。诚如德雷福斯所说,“危险这种东西,你一旦掌握了它,它就会变成拯救我们的东西。”^④

虽然宫崎骏在《天空之城》中思考现代技术的方式与海德格尔微妙地相近,但必须指出,宫崎骏作为一个为普通观众制作动画电影的创作者,是从一个同海德格尔截然不同的立场出发去面对现代技术的挑战的。对他来说,通过将危险

① 沙夫(Robert Scharff),“Introduction: Heidegger on Technology”,见沙夫和杜谢克(Val Dusek)编的论文集 *Philosophy of Technology: The Technological Condition*,第247页。

② 德雷夫斯,“Heidegger on Gaining a Free Relation to Technology”,第56页。

③ 同上。

④ 同上,第58页。

当成危险来展示,希达和巴鲁将他们自己从现代技术条件中拯救出来是可行的。但这个作品对观众而言又如何?宫崎骏必须要配合观众向电影敞开心扉的方式,而观众的接收方式很可能不会对开辟与技术的自由关系有帮助。它可能只能激发出被动性,一种对全景式景观的不假思索的吸收。宫崎骏很清楚这一困境。他很清楚动画可以如何用特定的方式抓住和集中人们的注意力。即使他努力使自己制作的电影不至于变成那种孩子的“纯粹技术行为”(比如整天坐在电视前,因而他们对更广阔世界的想象力和开放性就遭到了破坏),他仍知道通过银幕上的动画来创造对于获得与技术的自由关系而言至关重要的那种接受方式是极度困难的。^①

正是在这里,控制活动影像的另一种潜力——由多平面影像合成所产生的动画性可以为我们提供一种同动画世界互动的方式,并通过这种方式将观众的注意力汇聚和集中起来,激发对影像技术秩序的认知,帮助观众理解并超越这种秩序。从这个方面来看,与其从对技术秩序问题(即那种他认为属于电视动画和动作电影的电影性的弹道学视觉)的解决方案的角度去思考宫崎骏对开放合成的使用,更应该从认识和理解电影性究竟是什么的角度来思考。因此只有这样动画才能突破现代技术条件。

在《天空之城》和宫崎骏的大部分作品中,飞行技术是获得与技术的自由关系的关键,它既是主题性的(一切都围绕着重不同的方式飞上天),又是技术性的(如何在动画中表现飞行)。“动画如何思考”的问题变成了“动画如何飞行”。正是在动画的飞行中,宫崎骏提出,让我们集结并聚焦于感知速度的活动中。我们因此需要历史性地来看待宫崎骏的动画,在我们思考他的动画是如何产生与技术的自由关系之前,应先将注意力放在飞行的身体上。

① 塔尔博特(Margaret Talbot),“The Auteur of Anime”。

第五章

飞行的机器

宫崎骏喜欢设计各种各样的运输工具，包括所有他影片中具有显要作用的车辆、船只和飞机。显然，他并不是一个单纯的技术恐惧者。然而，《天空之城》却成了他创作生涯的转折点。在这部影片之后，他接连创作了两部主要针对低龄观众的作品——《龙猫》(1988)和《魔女宅急便》(1989)(相较之下，《风之谷》和《天空之城》中的世界在宫崎骏看来更适合稍微年长的青少年观众)。这两部影片完全背离了之前作品中让他声名鹊起的那种宏大史诗和冒险故事。虽然这两部影片同样表现了飞翔的身体和飞行的喜悦，但它们却坚决地抛弃了在《风之谷》和《天空之城》中的那种对现代技术条件的公然探讨，就好像宫崎骏本人在“天空之城”中获得了某种同技术之间的自由关系并就此栖居于城中。在继《天空之城》后的第三部作品《红猪》(1992)中，他自嘲地审视了自己以往那些围绕飞行技术而展开的冒险故事——事实上，当片中的红猪最终露出人类的面容时，他的样貌同著名小说家亚历山大·基(Alexander Key)十分相像，而宫崎骏此前的很多作品，包括《未来少年柯南》《风之谷》和《天空之城》的灵感皆来源于这位作家的小说。不过事实证明，观众很难通过影片理解到这一层自省的内涵。

宫崎骏接下来的三部影片——《幽灵公主》(1997)，《千与千寻》(2001)，《哈尔的移动城堡》(2004)为他在日本赢得了空前的票房成功，并终于在北美得到了广泛的影院发行，在国际上也赢得了更多的声誉。不过就像很多评论者已经指出的那样，宫崎骏在这些影片中所表现出的对技术和技术条件的看法似乎比他

以往的影片要更确定,而少了细微的差别。^①从宫崎骏通过动画来思考技术的角度看,《天空之城》确实是个转折点。这也是宫崎骏在吉卜力工作室制作的第一部影片。1985年,他和他多年的朋友兼合作者,同时也是一位动画导演的高畑勋共同建立了吉卜力工作室。高畑勋在《天空之城》时第一次担任了宫崎骏的制片人,并从此开始参与制作宫崎骏的电影。宫崎骏和高畑勋在《天空之城》之前的合作经历和吉卜力工作室的成立对理解宫崎骏向飞行身体的转变至关重要。

高畑勋出生于1935年,宫崎骏则出生在1941年,这就是说,当高畑勋于1959年从东京大学毕业的时候,宫崎骏才从高中毕业。^②高畑勋从1961年开始在东映动画工作,并在东映动画的第四部动画长片电影《安寿与厨子王丸》中担任助理导演。东映动画公司将他们的动画影片称为“dōga”(動画),其字面意思就是“运动的图画”或“活动的绘画”,而东映动画公司则俗称为“Tōei Dōga”(東映動画)。^③东映动画的前三部动画电影在国际上都获得了成功,它们在电影节上获奖并加上了英文配音(通常伴随着重新剪辑)。《白蛇传》(1958)的英文片名被译成了《熊猫和魔法大蛇》(*Panda and the Magic Serpent*),《少年猿飞佐助》(1959)被译成了《魔力男孩》(*Magic Boy*)。《西游记》(1960)则成了《阿卡赞姆》(*Alakazam the Greater*)。薮下泰司执导了这些影片(他之后又执导了其他一些影片),正是在薮下泰司执导的《安寿与厨子王丸》中,高畑勋学习了动画的手艺。

宫崎骏于1963年起成为东映动画的一名临时工,当时公司在动画长片电影上取得的成功使他们得以开始拓展电视动画的业务。当时,高畑勋(作为导演)和宫崎骏(作为中间动画师)都投身到了电视动画系列《狼少年肯》(1963)的制作中,但真正对于吉卜力工作室的成立具有历史意义、并将吉卜力“梦之队”的成员聚集到一起的动画作品则是《太阳王子霍尔斯的大冒险》(1968,英文译名 *Little*

① 在『豊かな自然、同時に凶暴な自然なんです』中,宫崎骏在提及《风之谷》时,将人们所生活的自然描述为同时既是丰饶的,也是野蛮的。关于宫崎骏的一个普遍的批评论调是,他早期作品中的那种对于自然的残酷扭曲在后期的作品中销声匿迹了;即使是在《幽灵公主》中,当作为自然之神而存在的山兽神威胁着要污染大陆的时候,这一威胁也伴随自人类的行为。自然本质上并不残酷。

② 我在此参考的是1997年9月2日《电影旬报》特刊上登载的宫崎骏和吉卜力工作室年表,「宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ」。

③ “dōga”(動画)最初由政冈宪三于战前创造,随后被赋予了各种各样的内涵,包括一般意义上的动画,以及运动的动画化实验。在东映动画的使用场合中,它就笼统地等同于动画电影,类似于迪士尼的动画电影而区别于卡通动画片。

Norse Prince)。这部影片集结了导演高畑勋、关键动画兼场景设计的宫崎骏、动画导演大塚康生三人的才华。理解大塚康生的动画风格对于我们理解宫崎骏的风格至关重要。事实上,在2004年,伴随着吉卜力工作室漫画电影的巡回展览,他们专门制作了一部关于大塚康生的纪录片,影片名为《大塚康生:对运动的热情》(大塚康生の動かす喜び)。在这部影片中,宫崎骏和高畑勋高度肯定了大塚康生对日本动画总体上的影响以及对他们个人动画创作的影响。对于吉卜力工作室坚持将他们的作品称为漫画电影这一点我之后还会详加论述,这一用语意味着他们的作品不是改编自或启发自漫画的动画影片。漫画电影指的是那种专门为儿童和一般大众制作的动画长片电影,通常(就如在吉卜力的例子中)是与日式动画和电视系列动画相对的概念。

在1964年的影片《格利佛的宇宙旅行》中,大塚康生在影片的最后一部分中采用了宫崎骏的想法,二人有了密切的合作,大塚康生的工作也由此对宫崎骏留下了深刻的印象。到了1965年,当大塚康生被要求制作《太阳王子》时,他提出的唯一条件就是要高畑勋来担任导演。当时的宫崎骏一开始自愿参与这个项目,但却被另一个项目给拉走了。不过后来,由于这部影片的关键动画师突然生病住院,宫崎骏又回到了《太阳王子》的制作队伍中。

《太阳王子》的灵感来源于北欧神话故事,讲述少年霍尔兹(有时也称霍鲁斯,因为“Hols”在日文中的发音是“霍鲁斯”)必须打败有意破坏人类居住地的冰魔格林瓦的故事。在影片的开场片段中,格林瓦派一群银狼攻击霍尔兹,而霍尔兹仅用一把斧子来保护自己。当银狼占得上风的时候,霍尔兹无意中唤醒了石巨人。霍尔兹从巨人的肩膀上拔出了一把神剑,并被告知,只要能够重新炼就这把剑,神剑就会将他变成太阳王子。之后不久,霍尔兹先后遭遇了父亲的离世和格林瓦的袭击,再之后他开始了在渔村的生活。霍尔兹发现并杀死了祸害渔民收成的大鱼,使村民们对他感激不已。与此同时,格林瓦的走狗灰狼不断出现在村庄外围,只有霍尔兹看到它,并时常追踪它到村外。在一次追踪中,霍尔兹在一个无人的村庄中遇见了少女。希尔达美妙的歌声令霍尔兹和其他的村民都为之着迷,但后来我们逐渐发现,格林瓦一直通过希尔达脖子上的宝石项坠控制着她的行为。希尔达促使村民们对霍尔兹产生怀疑并驱逐他,这为格林瓦实施全面的进攻扫清了障碍。不过后来,希尔达被霍尔兹的善良感化,并且对村庄里的一个孤儿产生了感情,她选择牺牲自己来救那个孩子。霍尔兹回到了村庄里,和村民们共同锻造了神剑,并在最终的战斗中战胜了格林瓦。希尔达也回到了村庄,随之回来的还有阳光和春日。

显然,《太阳王子》中最感人的场景(村民们聆听希尔达歌声的场景)和最具创意的装置设计(冰船和冰长毛象)都有宫崎骏的参与。此外,在关于大塚康生的纪录片里,宫崎骏表示《天空之城》里飞行石项坠的灵感就是来自《太阳王子》中希尔达的魔法项坠。确实,在希达和希尔达之间有着某些相似性,这两个女孩都承受着项坠带给她们的负担,项坠控制着她们和世界的关系,而她们必须从这种控制中解放她们自己。^①

1960年代是东映动画相当多产的时代,也是劳工冲突十分激烈的时代。宫崎骏、高畑勋和大塚康生在他们共同加入的动画师工会中缔结了友谊(宫崎骏担任主席,高畑勋担任副主席),三人通过一系列的项目和工作室的合作紧密地联系在一起。1971年,高畑勋和宫崎骏离开东映动画,一起投奔当时正在A Pro制作公司的大塚康生,参与制作改编自《长袜子皮皮》的电视系列动画。在他们合作过的其他项目当中,还有改编自Monkey Punch(加藤一彦)漫画的电视动画系列,这部作品也被称为《鲁邦三世》(1971—1972)。虽然该片刚开始放送的时候反响并不好,但它之后却成为日本最受追捧和最具影响力的电视动画。不久后(1973年),大塚康生、宫崎骏和高畑勋去了日本动画公司,在那里,宫崎骏的主要工作是制作“世界名作剧场”的电视动画系列,他以关键动画师和导演的身份参与了一系列古典儿童名著的改编,包括《绿山墙的安妮》和《海蒂》。在日本动画公司期间,宫崎骏也参与改编了一部亚历山大·基的小说,《The Incredible Tide》(1974年的日文版将书名意译为《被遗弃的人》——译者注),这部改编动画的名字叫作《未来少年柯南》(1978)。高畑勋导演了其中的几集,大塚康生是作画监督,宫崎骏既担任导演也担任关键动画师。即便高畑勋和大塚康生的贡献在这部作品中十分突出,你仍然可以从中窥见某些宫崎骏日后的标志风格的出现。

《未来少年柯南》的故事讲述的是人们如何在末日后的世界里处理大规模杀伤性武器所造成的后果,在这个世界里,虽然技术先进的工业社会已经走到了尽头,它的武器却留存于世。冒险故事的开端,异常强壮的少年柯南遇见了少女拉娜。少女拥有某种精神力量,并因此卷入为了重获启动“旧”大规模杀伤性武器的太阳能秘密的事件。“因德斯利亚”(Industria)的首领雷普卡知道拉娜的爷爷

① 在『宫崎アニメのヒロインの系譜』中,Okada Emiko追踪了希尔达和拉娜之间的关联。我的看法则与清水知子有更多的重合之处,我们都将少女角色看成是现代通信的寓言。可以参见『〈ジブリ・モンスターズ〉と感覚のトポロジー』。清水恰如其分地让我们对吉卜力作品中的怪物引起了注意,在这些怪物身上,现代通信(于项链中)作为一种劳动的天赋和诅咒而存在。

掌握着太阳能的秘密,他为了夺取这一秘密而追捕拉娜。柯南帮助拉娜逃脱追捕,并同反派展开了战斗。从这个简单的剧情概述已经足以看出,《未来少年柯南》和《天空之城》之间可不只有一点相似。^①

《Animage》是一本由德间书店出版的动画杂志,在该杂志 1982 年的期刊上,宫崎骏开始连载他的系列漫画《风之谷的娜乌西卡》(1982—1994),这一作品同样从《被遗弃的人》和《未来少年柯南》那里汲取灵感。故事围绕少女娜乌西卡展开,她试图从当下的技术条件下拯救世界,她也像亚历山大·基的女主角那样,拥有可以同动物交流的能力。娜乌西卡同样生活在一个末日后的世界里,伴随着大规模杀伤性武器对地球的毁灭,工业文明也跟着消失了。但大规模杀伤性武器却仍然存在着,引得男人女人们争相渴望获得重新发现和启动它们的力量。关于这部漫画的电影改编,宫崎骏当时是勉强同意的,因为德间书店坚持只资助改编自宫崎骏自己漫画的电影作品。这部电影大量取材于漫画前四分之一的内容。(宫崎骏花了 13 年的时间,利用他每部电影启动之前和结束之后的间隙完成了漫画。)^②值得一提的是,虽然在《风之谷》的漫画中娜乌西卡有一颗可以激活摧毁世界的大型机器人的宝石,电影里却取消了这一设置,不过宫崎骏却将这一点用在了《天空之城》里。总之,从《未来少年柯南》到《风之谷》再到《天空之城》,它们在主题上有很多重合之处,就好像宫崎骏一直以来都沉迷于在他的动画中处理他对现代技术的关注。即使是在他的剧场版电影《鲁邦三世:卡里奥斯特罗城堡》(1979)中,他也放入了类似的主题和装置,尽管是用一种较为调侃的方式。

鉴于宫崎骏以往的作品,《天空之城》可以被看成是一个总结。全片呈现出一种十九世纪的时代风貌,这很容易让人回想起他从事电视动画制作时改编的《绿山墙的安妮》和《海蒂》。影片的故事,尤其是其中关于魔法的设定,则让人同时想起东映动画时期的动画长片,尤其是《太阳王子霍尔斯的大冒险》和宫崎骏本人早期的末日后幻想作品(《未来少年柯南》和《风之谷》)。我的意思并不是说宫崎骏此前的作品仅仅是为《天空之城》及之后吉卜力的作品所做的准备和操练。这不是连续性和直接影响的问题。从他东映动画的作品到电视动画再到

① 在『あの雲の峰のむこうに』中,幻想作家伊藤英彦在赞扬《天空之城》时谈到了巴鲁和柯南的相似之处,这不仅提醒我们宫崎骏是受到亚历山大·基的启发拍摄了《风之谷》和《天空之城》的,还让我们想到(也更为重要的是)宫崎骏是如何将少年冒险故事同现代技术条件的问题紧密联系起来的。

② 写过不少漫画相关文章的米泽嘉伯在『まんがとアニメと宮崎駿』中,通过强调宫崎骏动画的漫画来源,为我们提供了一个有趣的视角。

《天空之城》，我们看到了多种多样炫目的动画世界。尽管如此，在《天空之城》里，宫崎骏用其独特的视觉风貌和故事弧线将所有那些以往作品中的世界汇总成一个史诗般的世界。《天空之城》标志着“宫崎骏—吉卜力”特有的世界和世界观的形成，而且是以一种稳定且有销路的形式形成的。

然而，值得一提的是，这个新形成的世界及其相关的世界观是出现在某种危机之中的。实际上，这一危机来自宫崎骏对待技术的两种矛盾立场，而这一矛盾就反映在他的动画里。^①到了《天空之城》的时候，他发现他的那种内在于疾速载具和动作场面的快感——在《鲁邦三世》和《未来少年柯南》中体现得如此无忧无虑而又玩性大发——在阐述他对于科技现代性的批判观点时已经显得有些不合时宜了。想要一边让各种载具继续在影片中肆意加速，一边发表对于现代技术条件的批评是很难的。在我看来，《天空之城》成功的原因就是宫崎骏在表明其对技术的批评立场的同时，仍然没有回避去表现速度和机械这些非常技术的内容。《天空之城》的成功正是在于它把我们同技术的多种互动方式收集和聚焦在了一起，它对技术的批判不是简单的拒绝，而是用一种截然不同的方式去重新聚焦技术。但是，在宫崎骏关于这部影片的采访中，他却说自己并不喜欢这部作品，并表明了自己对少年冒险类电影的普遍不满。也许宫崎骏也已经感受到自己实际上已经在为这一类型做总结，或者说正在终结这个类型——此处“终结”的内涵既包括将一件东西进行抹消的意义（使其漂亮地结束），也包括将其关闭或完成的意义。无论如何理解，宫崎骏都在《天空之城》后彻底离开了少年冒险这一类型。

宫崎骏对少年冒险类动画一直保持着非比寻常的敏感，总是表现出一种怀疑的倾向，甚至有一种不惜破坏故事中由目标引导的行为的倾向。同高畑勋的合作更加促使他开始创作反冒险的冒险电影，因为高畑勋同他一样致力于剥离电影中的冒险性，虽然是以不同的方式。这种反冒险的冒险电影会使观众去质疑宝藏、神奇力量和惊险情节的意义，并且把他们的兴趣转移到更广泛的技术问题上。我们已经看到《天空之城》提供了一个非常类似于海德格尔的技术观。如果我们的目标不是简单地在接收和拒绝技术之间进行选择，而是改变我们同技

① 在「監督以前の宮崎駿」中，Sasakibara Gō在对宫崎骏早期作品的回顾中提出了相同的观点，认为《风之谷》和《天空之城》是相当绝望的作品，自此宫崎骏在《龙猫》和《魔女宅急便》中转向了日常现实。尽管我同意他的观点，但我并不将《天空之城》看成是一种末路。相反，我认为宫崎骏从这里开始入住到他在前期作品中所暗示的那种充满危机的后技术世界，且《天空之城》中的危机在后来的《幽灵公主》中再现了，而隐含于《魔女宅急便》的危机则在《哈尔的移动城堡》中再现了。

术之间的关系,那么核心的问题就成了你将如何被卷入电影,电影又将如何汇聚和集中你对技术的知觉实践。这正是宫崎骏发挥其在东映动画时的工作经验的地方,也正是他坚持称他的作品为漫画电影,并区别于其他日本动画的原因所在。关键就是要在动画中发展出一种感受技术的不同方式。

宫崎骏的动画试图从三个彼此不同但相互关联的层面来改变我们对技术的知觉方式。首先是他在制作多平面影像时采用的开放式合成方法,即他通过加强图层的滑动来处理运动、速度和深度的影像合成方式。他回避或尽可能淡化电影性所强调的那种弹道学镜头的作用,因为在他看来,这些构成了同现代技术条件之间的“不良”关系,每个个体在这种关系中都倾向于为了个人的利益而不断进行技术优化。这并不是说他从来不在影片中采用弹道学的知觉模式。比如在《天空之城》中,峡谷上的火车追车场面中就充满了冲出银幕向观众扑面而来的影像,虽然多数情况下宫崎骏都选择采用单边的运动视野来表现惊险场面,但仍然有许多铁轨的镜头采用了子弹式的知觉模式。不过宫崎骏用幽默的形式削弱了这种效果:希达将铲子打在两个海盗的脸上,他们一边做着鬼脸一边慢慢倒下。这里的时间控制和角色互动都体现出一种闹剧的格调,有点疯癫,但总是无害的,而从人的身体比例的角度来看,此处的振动和击打都被描绘得有些夸张。^①另外,在海盗与村民以拳互搏的场景中,宫崎骏不仅再次使用了弹道学的镜头,还将其与一种颇为自鸣得意但无伤大雅的男子气概联系在一起。就像这部电影虽然批评技术却仍然在表现技术一样,也可以一边质疑男子气概,一边表现男子气概。这其实在很大程度上标志着宫崎骏想要用幽默或情感来终结自己描绘男子气概的意愿。

其次,宫崎骏的影片中总会出现各类在空中飞的、路上跑的、奇形怪状又异想天开的装置。通常,这些装置都显得过于庞大和沉重,以至于看起来根本无法移动。在《天空之城》的片头当中,你可以看到这样一个人造物,它同时结合了飞艇、自行车和螺旋桨,你不禁要疑惑,这样的东西怎么可能离开地面飞行?就像影片里的空中城堡,与其说它是在空中飞行,倒不如说是在漂浮。同样的,

① 在《电影旬报》关于宫崎骏和吉卜力工作室的特辑中,有一篇品田雄作所写的1986年的《天空之城》影评。他在影评里指出,片中具有童话气质的场景和滑稽的场景之间有着某种不匹配,并认为这种不匹配来自于将国外和日本风格进行融合的愿望。尽管我不赞同将滑稽的场景看成是外国风格的典型特征,但我认为这一观点若是换种方式来看的话也是非常重要的;我们可以说,宫崎骏在滑稽场景中依旧在使用他日后所反对的动作—冒险模式。常石史子在『天空の城ラピュタ』中指出,在《天空之城》里,宫崎骏令固有于动作—冒险的弹道学视觉同滑稽场景的压缩手法相互妥协,使影片形成了一种真正的幽默感。

《风之谷》里的武装直升机同我们熟知的飞机看起来完全不像,这种飞行的铁罐和大型的飞艇彻底颠覆了我们对航天工具的认识。宫崎骏似乎很喜欢拥有细长腿脚和螺旋桨的球状体:《龙猫》中的龙猫巴士和《哈尔的移动城堡》中的移动城堡就是这种球状体的产物;《风之谷》中的巨型昆虫和其他影片中那些造型受昆虫启发而来的飞行器(比如《天空之城》中的扑翼机),也是看起来既十分荒唐又保持着某种古怪的一致性,它们巨大而多足,不过速度却非常快。有时某些我们熟悉的装置还会违反常识地组合在一起:《魔女宅急便》中,飞船和电视组合在一起,男孩蜻蜓则把自行车改装成了飞机。总之,这些有趣而古怪的运输装置总是有很多扑腾的长腿和旋转的手臂,使它们看起来奇妙地能够协调于人类的身体,并同时刻意地回避了流线型的子弹式设计。宫崎骏有意回避喷气机和火箭,而且当他引用这类装置的设计时,它们总是会与邪恶的战争联系在一起(这在《哈尔的移动城堡》中尤为明显)。^① 宫崎骏运用幽默古怪的设计为现代世界的技术秩序开辟了新的可能性,通过创造看起来难以置信但在某种程度上又具有一定精确性的运输工具,他让我们重新审视了我们对飞行和运动技术的知觉方式。

与此同时,飞行的最佳形式被描绘成一种借助最少的技术条件实现在空中悬浮的状态:《风之谷》中的海鸥滑翔机、《天空之城》中巴鲁的滑翔机、《魔女宅急便》中琪琪的扫帚、《龙猫》中化身成风的龙猫都体现了这一点。这类装置同动画性密切地联系在一起,因为它总是出现在滑翔、飘浮或翱翔的动画段落中,而在这样的段落中,滑动图层的效果可以得到最好地展示。这些最低限度的飞行技术因此便与动画的第三个特征——人类身体的动画,即生活在这个世界里的角色的动画产生了联系。

最后,宫崎骏的动画还强调年轻的身体和孩子们的能量。总的来看宫崎骏动画中的角色,他总是更偏爱儿童和老人,偶尔也会有充满男子气概的成年女性。除了《鲁邦三世》,他的作品基本上都不太关注成年男性;而即使是鲁邦,宫崎骏对这个角色的诠释也不同于他人,他的鲁邦较之于以往的版本要更加年轻活力和可爱善良。有趣的是,在吉卜力工作室拍摄的关于大塚康生的纪录片里,大塚康生和宫崎骏都指出了年轻的动画师所拥有的那种青春能量可以对动画中的运动表现产生影响。他们认为年轻动画师的能量能够直接转化到活力十足的动画中。在宫崎骏通过动画来表达一种与技术的自由关系的努力中,如何驾驭

^① 这又使我们想起宫崎骏在谈论漫画电影的特征时所提出的早年的飞行器和广体客机的区别。归根到底,他想要抑制广体客机的那种知觉模式。参见他的《动画与漫画电影》,第154-155页。

青春的能量是一个重要的部分。

总之,宫崎骏通过动画来思考人和技术之间的自由关系,他的这一思考建立在他对飞翔的身体的关注之上——这一身体既是指飞行装置也是指人类身体。他在三个不同的层面上实现了这一努力:①通过强化影像内多平面之间的运动来强调动画性和回避(或用滑稽的方式抑制)电影性;②设计异想天开的运输装置,或者通过避免流线型的设计来降低飞行的技术性含量;③驾驭并协调年轻身体的能量。《风之谷》中娜乌西卡(注:《风之谷》女主角)驾着滑翔机飞行的场景和《魔女宅急便》中琪琪骑着扫帚翱翔的场景都很好地体现了这三者的结合。不过在《天空之城》中,影片始终梦想着一个由云和风组成的世界,在表现穿云越野的飞翔、翱翔、滑翔和盘旋的感受时,宫崎骏结合了上述三者的动画性在此达到了极限。与那些幽默地抑制了弹道学效果和嘲讽了流线型飞行设计的场景不同,这些飞翔的场景使影像内滑动的图层彼此敞开,唤起一种敬畏和惊叹之感,让人感叹于世界那无法被掌控的宏大与深远。宫崎骏的动画性从某种程度上来讲是一种对崇高感的体验,一种对世界的美学体验——这个世界远远超越了我们用理性能够把握的和规定的范畴。不过,就像我们到目前为止无论是飞行还是制作动画都不可能不求助于技术,却只能将技术性最小化那样,宫崎骏并没有拥抱那种倾向于否定技术的浪漫的崇高感,也没有提供与之相对的技术崇高感。

滑动图层所产生的感觉同深入到图像内部的纵深运动所产生的感觉是截然不同的。或者说这种区别就是引导运动(induced movement)和相对运动(relative movement)之间的区别。这就好比当你站在一辆静止的火车上,而邻近的火车突然开始启动。你感到你也在运动,你的火车也在行驶。又或者当你的车在交通信号灯前慢慢前移,你没有意识到自己的脚离开踏板,你感到前方的车辆似乎正在倒退或者整个世界都在移动。宫崎骏就是从这里出发去设想一种和技术之间的自由关系的:当用滑动的平面来表现运动时,这个世界不再是静止的、惰性的,用海德格尔的话说,以一种持存物(standing reserve)的形式被动地等待着人们去利用它。世界并不是被“集一置的”(enframed),也不能被做成图像。^①相反地,宫崎骏向我们证明,当我们移动的时候,世界也在移动。通过动画技术打开同世界之间的动态关系,这使我们有可能获得一种与现代技术条件

① 很具说服力的一点是,当宫崎骏提到飞行时,他不仅声称自己是滑翔机派而非飞机派,还说自己比起卫星观测图像更偏爱直接观察云和风。也就是说,他对飞行世界的设计是避免卫星观测视角,而偏向在云层中滑翔的惊叹感受,这种滑翔以滑动赛璐珞片的形式展现。

之间的自由关系,并使我们从中获救。但是对于一切看起来能够被简单规定的东西,想要阐明这样一种经验是很难的。毕竟,宫崎骏并不想要拥抱马达的艺术。因此,他虽然采用了那些“大型的”“高科技的”载具(飞机、汽车、火车),但却抑制或改造它们,与此同时,他青睐“小型的”“低技术含量的”载具(滑翔机、自行车、扫帚),也就是那些能够完美地适应于滑动图层世界的装置。那些同弹道学知觉联系在一起的运输装置被消去了锐气,而那些风力发动的装置则能够理想地适应于多平面的、充分运动着的世界。不过还有一个问题,就是什么样的人类身体才最适合这些滑翔的、滚动的、翱翔的和滑动的飞行机器?我之前提过,宫崎骏和大塚康生一样强调动画师和动画角色的青春能量。这正是另一重动画艺术发挥作用的地方,即,使角色活动起来的艺术,这一重艺术对我们想象与技术之间的自由关系而言有着深远的影响。

第六章

全动画

全动画主要指是角色运动起来的动画张数。电影胶片的放映速率是每秒 24 帧,因此从技术上来讲,如果你想要创建一个能像电影演员一样充分运动的形象,你就需要为每一秒的动画画上 24 张图。但是在大部分动画每秒只需要画 12 张图就足够的情况下,没人愿意花那么多时间和金钱,而这种做法常常被称为“二格拍摄法”。较快的运动可能会需要使用“一格拍摄法”,也就是每秒钟画全 24 张图。现在全动画的标准由迪士尼创立,也就是平均每秒 18 张动画。当然,这一数字主要都是指角色运动。如果你开始改变背景或者是背景中的不同图层,最终你每秒要画的图画可能远不止 24 张。不过一般来讲,背景图层比起角色而言,其变动速率要更慢。

在早年的动画时期,转描(rotoscoping)是取得全动画效果的一项重要技术。利用这一技术,你首先拍下真人演员的影片,然后根据你的需要,用这些电影镜头来画每秒 24 张的图画。你也可以每秒只画 12 张,甚至更少。转描技术的魅力在于它可以让你在角色运动的层面上创造出和真人电影一样完整的运动过程,同时还不需要去考虑怎么画所有的中间运动。毕竟,要弄清所有的中间运动该怎么画并不容易,比如要画出一个男人举起锤子、将其举过头顶、然后砸下的整个过程就不容易。同样地,要描绘跳舞、滑冰、跳跃或其他许多活动也一样不易。复写电影镜头既免除了猜想中间动作的麻烦,也保证了动作的准确性——即以真人电影为依据的准确性。

当然,你也可以用转描技术来对抗电影运动的完全性。你可以让角色的四肢像电影中的人类演员那样运动,而脸部表情则极度夸张。你也可能会画上极其荒诞的背景,或是引入未拍摄在影片中的形象和角色。即便转描是一种以描

画拍摄下来的影片为依据的技巧,它也不需要完全依循电影的惯例。比如在《攻壳机动队》(1995)中,导演押井守先是拍摄了香港街道和水道的长视频,然后在进行转描制作的同时引入了能使这些影像与未来全球化城市的视觉景象相适应色彩和设计。其结果是令人震惊的,它产生了一个从电影角度来看异常真实却依然非常异想天开的世界,这既不是一个电影世界,也不是一个非电影的世界。

转描技术在今天依然十分有影响力,并且拥有各种各样的变装。比如用于数字化演员的动作捕捉技术就是转描技术的一种变形,只不过你是通过捕捉数据来“拍摄”演员的运动,而这些数据则来自专门安置在演员身体上的传感器点,它们把数据输入电脑,然后你就可以在电脑上将动画化的角色“画”到数字电影的数据上。毋庸讳言,电脑绘图在这里所占的比重要比拍摄更多。不同于总是致力于创造电影般的真实世界和角色运动的数字捕捉技术,在理查德·林克莱特的电影《半梦半醒的人生》(2001)和《盲区行者》(2006)以及押井守的电影《立食师列传》(2006)中,他们在数字镜头中所采用的数字作画则在电影的影像中形成了色彩和运动的多图层效果。^①尤其是在《半梦半醒的人生》中,你确实能够感觉到影像图层间的运动。这是因为,当艺术家们在数字镜头上描画出轮廓线和色彩的时候,电影镜头就开始变成多平面的影像了。即便电影的摄影机倾向于制造坚实的复合世界,数字技术的介入还是会导致开放合成。影片让一些观众感到眩晕,这不单单是因为其中的开放合成,还因为尽管影像已经分离到了不同的色彩和运动图层上,但你仍能在一定程度上意识到潜藏于电影镜头内的“封闭”合成。你的感觉被开放合成和封闭合成给扯裂了。此外,虽然对电影镜头的使用能把角色做成全动画,但为《半梦半醒的人生》制作不同片段的艺术家们出于各种各样的原因,并没有致力于创造出全动画的角色。片中数字演员的运动是蹒跚而又粗略的,模糊得就好像是在透过某种奇特的滤镜被看一样,又好像是来自于别的维度,整个画面都被古怪地照亮了。此外,背景看起来和角色动得一样多,而角色和背景图层之间的间隔也显得十分明显。

《半梦半醒的人生》中的数字转描实验让我们看到全动画的角色在我们的设想中通常应该是如何运作的。一般来讲,背景是相对静止的,与之相对,角色运动就会显得更有动感。在我们的想象中,动画艺术通常是让角色流畅、优雅地、也即“完全地”在绘制精美的背景上运动的艺术。当然,在动画世界里,风景中的

① 参见贾斯珀·夏普(Jasper Sharp)在“Between Dimensions”中关于数字影像化和《立食师列传》的讨论。

事物和无生命的物体也时常会活过来——汽车、汤勺、栅栏、工具,任何物体都确实实地有可能开始说话和运动,它们都有可能活过来。这也是为什么动画常常和万物有灵论联系在一起。在一个万物有灵论的世界和观念里,一切都被赋予了生命的灵魂。不过,正如上野俊哉提醒我们的那样,这样一种万物有灵论是在技术的时代里才出现的。^①换言之,关于动画的万物有灵论与古代的万物有灵论不一样;它只在机械连续影像的内在之力被分流到角色和其他物体的动画中的时候才会出现。在典型的情况下,这一理念意味着一个动画形象,无论是有生命的还是无生命的,生物的还是非生物的,都能够完全地运动。它的运动通常相对于背景而发生,背景上可能会有运动的闪亮元素(如溪流、云朵、汽车和其他实体),但无论如何它都是相对静止和固定的。在全动画中,你所做的不应该是在角色(或者不管什么形象)无动作或不移动的情况下制造一种背景在运动的效果。你应该做的是画出角色或活动实体的运动,而不是简单地移动画面图层。

这恰恰是发生在有限动画上的情况:你更多是在运动图层,而不是在运动角色。不过,我将首先讨论全动画,这不仅仅是因为像华特·迪士尼和诺曼·麦克拉伦这样非同凡响的动画师比起运动图画更赞同画出运动的重要性,同时也因为这是宫崎骏在其东映动画学徒期间所接受的传统。许多评论者和观众仍然认为,只有全动画才是独一无二的动画艺术,宫崎骏和吉卜力也常常被表述为当下日本全动画最后的真正践行者。^②东映动画的历史和大塚康生的动画对理解宫崎骏对全动画的执着至关重要。那么就让我们回到被称为日本首部彩色动画长片电影的那部作品(据吉卜力工作室的纪录片补充,也是亚洲首部),东映动画的《白蛇传》(1958),这部影片在很大程度上依赖于转描技术。

东映株式会社的首任社长大川博在1956年创立了东映动画,其目的是为了制作足以与迪士尼抗衡的动画电影并向全世界输出日本文化。《白蛇传》是东映动画成立后的第一个大项目,但就如山口且训和渡边泰在他们的日本动画史中

① 有一系列评论都是以宫崎骏对绳文时代的日本人的评论为基础的,宫崎骏认为那时的日本人因为他们那与自然界相关的生命力和万物有灵论而生活得更为幸福。可以参见宫崎骏的文章「日本人がいちばん幸せだったのは縄文時代」。叶精二在他的「『もののけ姫』の基礎知識」中,配合着《幽灵公主》动画制作的流程图附上了关于自然的讨论,这一讨论也与宫崎骏对绳文时代的万物有灵论的评价相关。另外,正木晃在「宫崎アニメの可能性」中也强调了古代日本的万物有灵论对理解宫崎骏动画的重要性(第117-119页)。不过,正如上野俊哉所指出的那样,这是一种技术时代的万物有灵论。参看上野俊哉的「魔女にさよならを言うのは難しい」第24页。对于宫崎骏的自然影像和绳文幻想的最直接的批评来自永濑唯的『欲望の未来』,第235-256页。

② 叶精二在「宫崎作品のアニメーション技術考」中提出了这一点,第93-94页。

所说的,在刚成立的动画工作室所雇佣的众多员工中,只有区区几人是经验丰富的动画师。^① 由于工作人员总体上缺乏经验,且又希望能够同迪士尼的全动画抗衡,东映动画便采用了转描的某种变型技术。转描技术在迪士尼动画中很常见,他们先用真人演员拍摄片段,然后从拍好的影片中选取静止的画面,作为作画的基础。^② 女演员佐久间良子和男演员石川良昭(他们的角色随后由宫城麻里子和森繁久弥配音)为关键动画做了优美的表演,他们的表演被速写下来并进行清稿处理,最终成为关键动画。^③ 但不用说,在作画之前拍摄真人影片要花费不少时间和金钱。像海上风暴这样的大型动作片段是在工作室里再造和拍摄的,用于为动画人员提供摹写的镜头,这一过程需要一个月的时间才能完成。^④ 这感觉就像是制作了两部影片,不过只有第二部影片,即动画影片才真正被公映了。动画电影也为电影镜头增添了艺术性。《白蛇传》对细节必须格外关注才能使它们在数不胜数的图画中保持一致,这不仅是因为角色动画的作画张数众多,也因为中式风景和建筑的背景图画众多(在这部影片中总计 214154 张画)。

在《白蛇传》的众多有趣之处中,有一个非常显著的特征就是人类角色和动物角色在动画表现上的不同,尤其是那只小巧可爱的熊猫。这部影片制作于熊猫热之前,在那之后,来自中国的熊猫才被带到世界各地的动物园内。因此在当时的日本,熊猫的形象是非常罕见的,电影制作人员花了超过一年的时间拍摄大熊猫的照片,这些照片被动画师森康二用于作画的原型。^⑤ 没有什么办法可以让动画师采用接近于转描的技术来摹写一只熊猫。因此,熊猫及片中其他许多主要动物角色的力量表现方式就同人类角色那种受电影启发的运动方式明显地区分开了。当人类的男女主人公和他们精美的服饰、理想的表情、真人电影般的姿势出现在景色中时,动物们则在弹跳、滚动和弯曲。它们非常具有生命力。同时,动物们的动画风格和运动方式也让人觉得很接近那种通过迪士尼而在全球普及的动画表现方式——即所谓的挤压与拉伸(squash-and-stretch)技巧。^⑥ 尽管如此,它们还是可以同转描的动作完美适应,因为它们给人的感觉就像是以动画师对自身身体的感知为基础的增强版转描技术。

① 山口和渡边,《日本动画映画史》,第 64-65 页。

② 山口和渡边在《日本动画映画史》中提到过这种成为东方迪士尼的野心,同上第 66 页。

③ 同上,第 64-65 页。

④ 宫尾大辅,“Before Anime”,第 207 页。

⑤ 山口和渡边,《日本动画映画史》,第 65 页。

⑥ 弗兰克·托马斯(Frank Thomas)和奥利·约翰斯顿(Ollie Johnston)在 *The Illusion of Life: Disney Animation* 中,将此归结为动画十二基本法则中的“挤压与拉伸”。

通过这些动物角色,你也可以感受到不同动画师的标志风格和力量感。例如,在吉卜力的纪录片中,大塚康生特别提到了《白蛇传》中壮硕的猪和小巧的熊猫之间的打斗场景(图13),这一场景由两位动画师各具特色的风格共同构成,他们分别就是大工原章(负责猪的部分)和森康二(负责熊猫的部分)。大工原章特别擅长描绘那种虎背熊腰的魁梧角色,以及它们有力却笨拙的动作。大塚康生在东映动画的其他电影中效仿了大工原章用在《白蛇传》的猪身上的标志风格,并加入了一些自己的特征,典型的例子如《未来少年柯南》中的戴斯船长。



图13 在《白蛇传》中这场发生于笨重的猪和小巧的熊猫之间的打斗中,我们可以看到大工原章和森康二两位东映动画师的风格特征。这里的猪使用木槌的方式就预示着大塚康生以男孩举起并砸下锤子的动作为基础的全动画练习。

非常重要的一点是,在全动画里,即使一般的目的是要制造如电影般流畅的运动感,但动画中的运动还是会产生一种截然不同的力量感,哪怕每秒的动画张数和电影每秒的帧数一样多也是如此。看吉卜力工作室关于大塚康生的纪录片(或是阅读关于迪士尼动画师的资料),可以清楚地发现,要制造像《白蛇传》中的熊猫那样充满力量感的运动并不仅仅是每秒画更多的动画张数这么简单的事,也不是真的去复制一个电影段落就能实现的。事实上,动画师必须通过他们自己身体的运动来工作,扭曲和旋转,挤压和拉伸,尽量夸大姿势和表情,并以此来获得一种运动的感觉。实际上,他们就像是在通过自己的身体去获得一种类似

于动作捕捉的感受。他们将自己的运动转译为图画,通过将运动理解为一帧帧的图画完成了对运动的电影般的概念化处理。比如大塚康生,他就以一种非常古典的方式工作:把一叠手翻画稿放在透写台上进行速写,画完后快速翻阅这叠画稿,就会产生一个运动序列。通常会先画运动中的第一个动作,紧接着画最后一个动作,再接着在中间添加两个动作(图 14)。由此,他将一个运动解构为四张速写图。

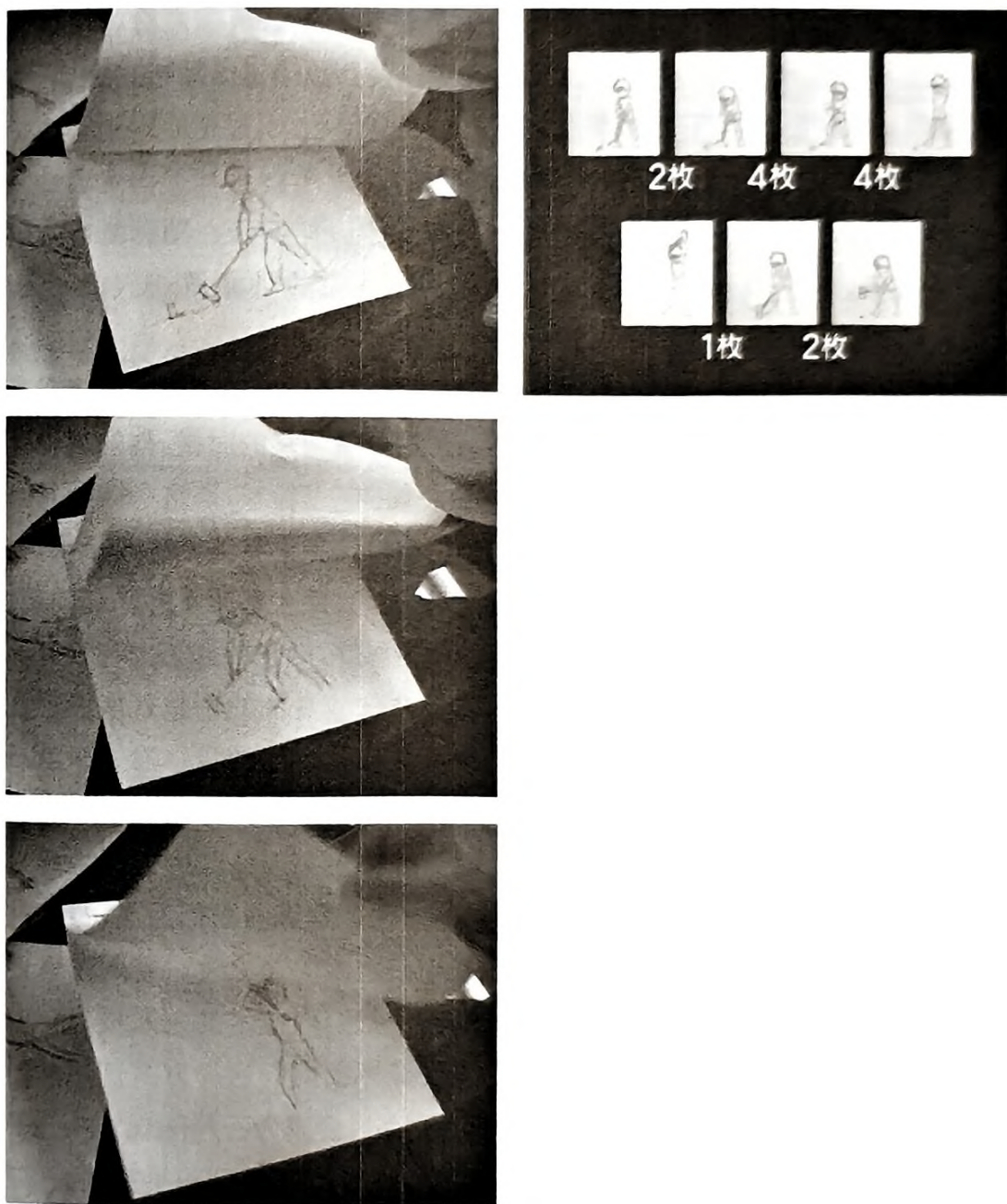


图 14 在左侧三张图中,大塚康生用他的手翻书展示了如何用关键帧创作角色动画,在右侧截图中,我们看到的则是清稿之后的序列。

举例而言,大塚康生在教授动画技术时,最喜欢提到的一个训练就是男孩用重锤捶打某物的运动序列;男孩举起锤子,把它举高,并最终让锤子落回到原处。这段运动可以被简单地分解为四张草图。实际上,这四张草图就是关键动画,绘制它们就是关键动画师的工作。所谓关键动画,指的就是可以定义一段运动的起始点和结束点的图画。在锤子与男孩的例子中,仅凭起始动作和结束动作还不足以表征整个运动过程:你(至少)还需要男孩刚刚举起锤子时的图稿、男孩尽可能将锤子举到最高点时的图稿以及锤子击中地面时的图稿。一旦大塚康生将这些关键动作画在他的手翻画稿上,他就可以通过快速翻看画稿来检查角色运动被动画化后的初步效果。当然,这一切在今天已经可以通过计算机来完成,而大塚康生也并不反对使用计算机来查看原稿的动画效果。不过即使用到了计算机,其基本原理还是同手绘的全动画一致。这一点对宫崎骏及其工作室也是一样。经过对计算机技术的多年抵制,吉卜力工作室也开始逐步在动画制作中采用数字技术,但其内核——或更准确地说,其动画的抽象图式(abstract diagram)仍然是古典的赛璐珞全动画的内核。

大塚康生之所以喜欢锤子与男孩的训练是因为它可以迫使动画师去表现身体的活力和力量。毕竟这把锤子很重,当男孩试图要举起它的时候,他的肩膀会戏剧性地抬高,而锤子的重量会让他的身体重心偏向一侧。如果这个锤子对他来讲过于沉重,他可能最多只能将其举到自己的胸口。当他将锤子挥舞至头顶,锤子的重量很有可能让他的膝盖屈起或下沉。换言之,让大塚康生感兴趣的是,通过这种方式,我们可以从中看到角色身体的材料属性,即它的动态力和独有的力量。按照大塚康生的观点,如果这个男孩不需要任何身体的调整就能够轻松举起锤子的话,他看起来就会像一个自动机械或机器人。他的身体看起来就不会有任何内在的属性,生命力,或者你也可以说,灵魂。

如果我们从另一个角度来看这个动画训练,我们也可以认为大塚康生感兴趣的是工具开启身体的方式和身体开启工具的方式。就目前我们所见,身体向工具敞开了自己,我们的知觉潜在地汇聚和集中在技术关系之上。看起来就好像,这种动画技术几乎自动地就创造出了有助于让我们同技术的关系更为自由的条件。不过同时也出现了许多障碍,威胁着要破坏我们以这种方式使用动画技术的可能性。比如宫崎骏就很担心这样的运动方式会成为一种陈规。在他看来,我们是如此习惯于看到男孩举起笨重的工具,或者挥舞宝剑和手提枪械,以至于我们无法去汇聚和集中我们的知觉。这样的场景让我们想起如今已经习以为常、甚至有些陈词滥调的那种充满活力且内心纯洁的年轻男性的形象,这类理

想形象在战时的日本动画电影和东映动画电影中被不断地反复塑造。这也是宫崎骏将背负武器和工具的重任转移到女性和女孩身上的原因之一。他在采访中提到,他之所以转向女性英雄是因为女孩作为动作故事的主要角色可以破坏特定的叙事惯例和叙事期待,尤其是在女性和女孩举起枪的时候。^①

除了观众对某些特定的动画运动方式的习惯问题外(即一般通用的动作形态),全动画还涉及另外两个与传递身体动态有关的问题:中间动画和清稿。

一般来讲,在传统动画的工作流程中,关键动画师会将自己潦草散乱的原画稿交给他的助手,他们将负责清理原画上潦草的部分,并补上关键动画之间的中间动画,使运动更为流畅。比如宫崎骏,在东映动画时就曾经在大塚康生手下担任过中间动画师。出于实际需要的考虑,清稿这一步骤是十分重要的:清稿时会一张张连续的图像上线描出身体的轮廓,使运动身体拥有单一而又清晰的轮廓线,也就更便于图像间的匹配。如果图像中留有太多的草稿线,不仅身体的边界线会显得断断续续和模棱两可,且运动也会显得较为模糊。中间动画和清稿处理可以使运动更清晰、更流畅,但与此同时却产生了另一个问题,因为清稿处理尤其倾向于减少身体的动态和活力。伴随着大量草稿线的清除,以及单一清晰的轮廓线的生产,物体的重量感反而损失了。由草稿线所暗示的体量感也随着清稿处理而丧失了。^②

这就是为什么大塚康生,以及他的导师大工原章和森康二,会有意识地去夸张对物体重力、身体负担和身体力量的表现。这样的夸张可以弥补因清稿而损失的体量感,并维系一种角色拥有自己署名的活力、个性、生命和灵魂的感觉。这也是为什么大塚康生和宫崎骏坚持认为年轻的中间动画师对于制作有活力和生命力的动画是至关重要的。他们喜欢雇佣二十岁左右的年轻人来担任中间动画师。他们声称,随着年龄增长,你就会失去创造有活力的运动的感觉。在这一点上我们必须听取他们的意见,但也需要指出,这种对于动画力量的强调产生了一整套特定的劳动关系,这种劳动关系不仅符合人们的心意,也符合自然。关键动画师是年长且经验丰富的专业人士,他们为运动设定好关键的基础;中间动画师则是年轻且缺乏经验的工作人员,他们的青春能量被用来赋予动画以生命。

在关键动画和中间动画的层面强调运动的动态性可以弥补因清稿而损失的固有体量。固有体量可以将动画角色的身体锚定在这个世界之中。它意味着重

① 宫崎骏,“Excerpts: Miyazaki on Heroines”。

② 诺曼·克莱因(Norman Klein),“Animation and Animorphs”,第23页。

力的存在。它让人觉得，身体是在对其所处世界中围绕着它的种种力做出回应。这在动画中是尤其重要的，因为动画中的一切似乎都在协同着要减少人们对自然物理法则和事物之根深蒂固性的感觉。大塚康生不是强调任意的运动，而是强调有重力标志的运动。这样一种运动可以产生角色根植于他的世界的感觉，并且能对这个世界有所回应。在此，我们开始看到全动画是如何回应多平面机器的，这个抽象图式生成了一个由滑动平面构成的动画世界。

因为动画世界是由多个平面和图层构成的，所以它可以轻易违抗那些自然地以电影世界为基础而产生的惯例，甚至包括自然的物理法则。在由动画摄影台和固定摄影机组合而成的常规制作工艺中，存在着一种让图层间的间隙变得显眼的倾向。事实上，即使你只用两张赛璐珞片，比如一张用于背景的风景图层，一张用于前景的人物图层，在不使用动画摄影台的情况下而仅将一张放在另一张上面，你也可以轻易地制造出人物并未锚定在以电影惯例和自然法则为依据的背景世界中的感觉。随着逐镜拍摄，将其中任意一张图层上下移动，人物都会显示出毫无重量的状态。角色们无视重力，甚至在不劳动四肢的情况下也能漂浮、滑翔和飞行。这正是动画的魔力之一，它来自动画的多平面机制，将活动影像之力分流到了影像各平面之间的间隔当中。

当然，类似的效果也会出现在电影当中，在早期的电影中满是这样的小技巧。不过渐渐地，电影变得更倾向于将活动影像之力置于摄影机运动（特别是纵深运动）当中，并以此来取代将力置于镜头之间的做法（蒙太奇）。因为赛璐珞动画意味着同摄影机运动之间的不同关系，所以它倾向于将活动影像之力置于影像的合成当中，以此来取代将力放在角色动画中，或同时放在两者之中。我因而坚称影像合成相较于角色动画（或客体动画）更为重要，这里有两个理由：首先，这是为了引起我们对机械连续影像之力的注意；其次，是为了避免这样一种假设，即动画主要还是一种绘画和构图的手工艺品，以至于将它看成一种更关乎于技巧而非技术的艺术形式。然而眼下，影像合成和角色动画无疑分别提供了两种引导动画活动影像之力的渠道和方向。因此，我们必须先探讨一下影像合成和角色动画之间的关系。让我们回到我们的出发点，即转描技术的效果上来谈。

举例而言，在《半梦半醒的人生》中，数字转描技术——即用数字绘图的方式来转描实景拍摄的镜头——倾向于将活动影像分裂为多个平面，这强化了主要角色在一定程度上与世界脱离了接触的感觉，就好像在寻找另外一种体验世界的维度，这一维度将超越这个被自然法则所定义的世界。而《白蛇传》向我们所证明的则是，当转描技术被用于全动画中的角色运动时，它其实是为了唤起人们

对真人电影的感受,使身体具有体量感,并对紧扣于其重量的重力有所回应;身体因此是响应于世界的。但光靠转描技术还远远不够,因为动画的多平面机器使得影像合成变得无比重要。

由于全动画使身体的运作在整体上更符合自然法则和电影惯例,因此它可以掩盖动画间隔,也就是影像平面之间的间隙。如果你把重点放在画出运动而非运动图画上,我们的注意力就会集中在角色动画而不是影像各平面间的间隔上。我们依然能够感受到动画间隔,但是现在这种间隔被置于或体现在角色运动上了。迪士尼是这类运动的大师。在《小鹿斑比》(1942)中动物滑冰场景里,或《幻想曲》(1940)中仙女将秋叶和结霜的池塘变得色彩斑斓的场景里,由全动画所描绘出的角色身体的“自然”运动,传递出强烈的运动感和对世界的回应,因为肢体的简单动作也能让角色快速地覆盖大幅的范围。其结果就是产生一种完全现实的和被充分实现的魔法感受。动画间隔就此同时被角色运动所掩盖和体现。全动画承诺将动画间隔折回到动画自身当中,使物质的身体同世界之间能产生物质的联系。

电影性作品倾向于要求动画师用全动画的方式来处理人物。这里存在着一种用封闭合成的方式来维持物质世界之幻觉的趋势,它提供了一个稳定坚实的空间,其中的角色运动因此也显得一样具有物质性。让我们回到多年前数字动画刚刚开始进军赛璐珞动画的时候,那时,迪士尼工作室的《美女与野兽》(1991)中的舞会场景就已经表现出了这种趋势。这一场景因其具有体量感的深度(舞会厅)和优雅地跳着华尔兹的动画人物之间的无缝连接而出名,同时该场景还模拟了一个围绕着人物旋转的摄影机的视点。就在这一数字魔法觉醒的时刻中,似乎所有人都希望在动画电影中引入有体量感的深度和封闭合成的方式,以此来传递纵深运动和在动画世界中自由运动的感觉。然而讽刺的是,在使用赛璐珞动画技巧的同时不断增加对有体量感的深度的依赖(以《星银岛》[2002]为典型)使得影片在票房上远不如完全由数字制作的动画。一些评论家甚至因此认为这预示着赛璐珞动画的衰落甚至灭亡。^① 但实际情形远比这些评论家所想的要复杂得多,因为一些数字制作的动画电影,如皮克斯和蓝天工作室的作品,开始将卡通化的角色造型同有体量感的深度结合起来(与之相对的是《最终幻想:灵魂深处》[2001]中那种具有照片真实性的角色造型)。与此同时,其他数字制作的动画作品,尤其是电视动画,依然倾向于使用赛璐珞动画的那种平面化和图

① 比如可以参看杰夫·詹森(Jeff Jensen)和史蒂夫·戴利(Steve Daly)的“High Toon”。

层化的影像风格,而真正的赛璐珞动画——如《美丽城三重唱》和宫崎骏的作品——则在口碑和票房上都获得关注。

不管怎么说,虽然大塚康生和宫崎骏的动画被列在了全动画的谱系之下(坚持他们同有限动画或日式动画的不同),但他们毕竟不像古典的迪士尼全动画那样,能够达到每秒 18 张动画的标准。这部分是因为大塚康生和宫崎骏制作的许多都是电视动画,而电视动画为了节约预算就会考虑使用一些有限动画的技巧,但另一部分也是因为有限动画使他们可以尝试一些更为广泛的艺术表现方式。我将会在第 15 章中通过对东映动画的讨论来专门阐释有限动画的内涵。但是眼下,我想要探讨的是大塚康生和宫崎骏是如何提供出一种不同于迪士尼古典全动画的与动画间隔的关系的。

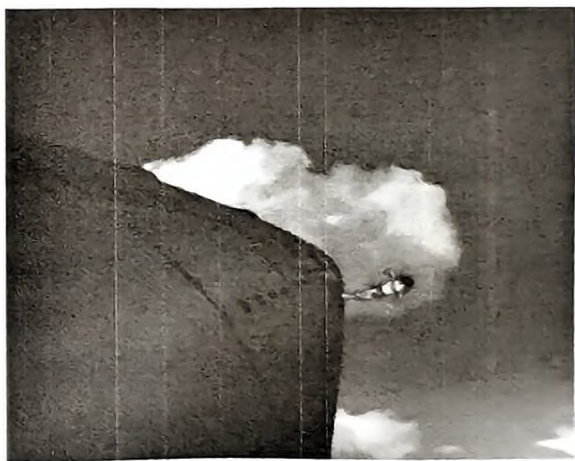
正如大塚康生在挥锤男孩的例子中所展现的那样,他十分强调将重量或重心都转送到不同平面中时身体的动态。在他之后的电视作品中,他找到了一个更为有限的方式去维持这种动力,即在每秒更少帧数的情况下来保持身体的动态。在吉卜力工作室的纪录片中,大塚康生在其参与的宫崎骏的电视作品《未来少年柯南》中展示了他的解决方案。当他绘制柯南由背景向我们跑来的动画(这是一个典型的电视动画运动,因为它每秒只需很少的帧数)时,大塚康生在每张连续的图像中都引入了一个微小的倾斜。在第一张图像中,柯南身体的轴线是水平的,在下一张图像中,身体稍稍向左倾斜,而在再下一张图像中,他的身体又更向左边倾侧一些(图 15)。在大塚康生看来,在每一张图像中都让柯南身体的轴线失去一些平衡可以在动画中引入潦草效果和活力感。这实际上就是挥锤男孩的有限动画版本。从本质上来讲,不同于将男孩身体的重量转送入不同的平面中,这里动画师将男孩的身体直接转送入不同的平面中。这种技巧所传递出的和更为完全的动画所传递的是同一种类的活力,不过,不同于依赖暗示体量来形成的动画动态(这种体量可能在顺畅的动画中被清除掉),这一倾斜图像的技巧即使在清稿处理完成以后也依然能够保持它所传递的力量感。^①

大塚康生的动画为我们讨论宫崎骏《天空之城》(以及他其他作品)中人类飞行的问题提供了线索。一方面,宫崎骏拥抱由动画这一多平面机器所提供的无重力的身体。在《天空之城》中,宫崎骏甚至在故事里为无重力的身体建立了一套解释:反重力矿石。他青睐开放合成,喜欢那种滑移影像图层的感觉。通过将

① 后藤郁和黑田光洋在《幽灵公主研究序说》中提醒我们注意,宫崎骏比起令角色在水平线上行动,更乐于令角色在对角线或倾斜线上行动(第 108 页)。但他们倾向于从原型的角度解读这种运动。

滑动影像平面的操作和经过清稿处理的角色结合在一起,他近乎创造了一个所有事物都不接地且不相回应的世界。一切事物都潜在地漂浮和滑移着,不与地面相接。但他的目的并不是真的要表现无重力或完全的开放状态,相反,他想要表达一种身体(角色动画)与世界(开放的多平面)之间的全新关系。在这种关系中,身体是接地和根植于、进而关联于在世和自然的存在的。而全动画作品中那种经过清稿处理的运动,通过生成潦草、动感和个性化运动的理想无重力版本而与他的意图相悖。

另一方面,为了克服脱离于世界的倾向,和大塚康生一样,宫崎骏通过不断调整飞行中人体轴线的倾斜角度来重新导入与地面的相连关系。因此你会从中感觉到地球的拉动,风的提携,和青春的浮动。这种动力和活力被高度浓缩在关于飞行的片段中,并贯穿在电影始终。通过这种方式,宫崎骏力图在他的电影里将开放合成同他的有限全动画技法完美地结合到一起。简言之,他的动画找到了一种方式使失重的身体能够有效地同开放合成接洽互动。这一互动主要就发生在关于漂浮、飞行和滑翔的场景中。



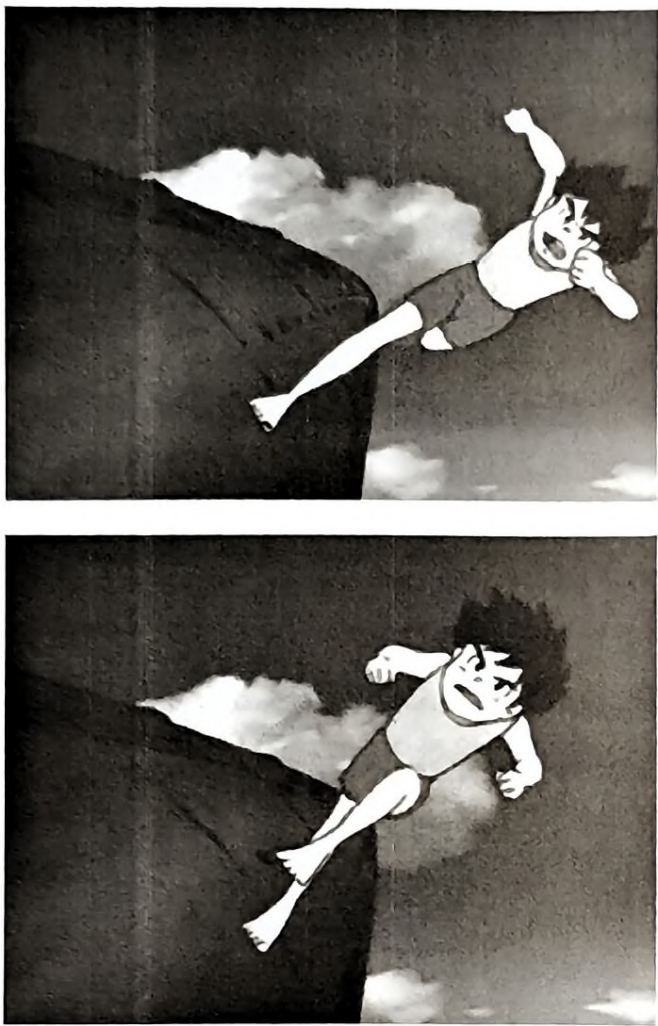


图 15 《未来少年柯南》中的这一片段是大塚康生调整角色动作角度的“钉孔技巧”的首要例子,这一技巧即使在更为有限的动画中也能传递出动态感。影像被稍稍裁剪以突出角色的运动。

因此,宫崎骏对于大塚康生式的作画技巧的使用实际上就是一种身体与世界之间的新关系的展现,他那让身体悬于天地之间却依然指向地面的状态似乎就是在指出一种同地球之间的新关系。由于他的动画不太重视运用全动画的技巧去掩盖动画间隔,它们也就不倾向于生成能够神奇超越自身世界的角色。相对地,他那悬于天地之间的角色就如同置身于活动影像的各平面之间,在一定程度上维持着对世界的回应。这也是宫崎骏开启与技术之间的更为自由的关系的方式:以一种不同的动态方式来向动画间隔敞开角色动画。多平面动画机器因此提供了一种自由思考的途径并将身体从它们的技术困境中解救了出来。

第七章

如今只有少女可以拯救我们

到现在为止,我已经讨论了宫崎骏是如何以三种方式来转变我们同技术之间的关系:开放合成,飞行机器和角色动画。在合成的层面上,宫崎骏灵活操纵影像图层之间的关系(动画性)来回避子弹式的纵深运动(电影性),因此他是倾向于开放合成的。在飞行机器的层面上,他对大型载具的设计常常是古怪而又异想天开的,它们总是相对小巧,并以人力或风力发动(滑翔机、自行车、风车、扫帚),被设计成能够引起我们的惊叹和敬畏的样子。这种人体规模的飞行机器不仅是对技术迷恋形式的一种反抗,同时也与由开放合成产生的单边的速度和运动视角完美贴合。在角色动画的层面上,宫崎骏在东映动画全动画的系谱上建立和转化其技巧。他通过调整人体运动轴的角度来使它们传递出动感。通过结合开放合成、载具设计和角色动画几个方面,宫崎骏不单单创造了一个开放且全面运动着的世界,同时也创造了动态地倾向于世界、并且即使在不接地的情况下依然多多少少回应着世界的角色。值得一提的是,这种对于全面运动着的世界的开放或回应并不意味着对技术的抹消。比起拒绝技术,宫崎骏更希望转变我们同现代技术条件之间的关系。

正如我们所看到的那样,宫崎骏的动画也像海德格尔一样,想要用不同的方式来汇聚和集中我们的感知实践,以使我们获得与技术的更为自由和真实的关系。技术由此不再仅仅是一个必然关联着一个解决方案的问题(要么被更好地控制,要么被干脆拒绝),而是一个需要我们通过理解技术之本质来解放我们自身的条件。在宫崎骏的动画中,与技术的更为自由的关系首先建立在所有的飞行技术上。毫不夸张地说,他的动画用一种与众不同的方式将我们带到空中去飞行。在宫崎骏的文章和采访中,他也时常会提供给我们这样一种对照:一方面

是广体客机、陆地卫星和与之融合的日式动画,另一方面是早期的那种使人惊奇的飞行体验,这种体验与云和光相伴,并与漫画电影、甚至更为古老的万物有灵论融合。^①显而易见的是,宫崎骏的动画致力于提供后者的体验。有趣的是,性别和类型的话题同样参与到了这个融合之中。

纵观宫崎骏的作品,少年和少女同飞行之间的关系很不一样,而从角色动画的方面来看,少女的活力也始终不同于少年的活力。希达和巴鲁就是典型的例子。他们的不同之处不仅体现在他们飞向天空的方式上,也体现在他们被动画化的方式上。这就意味着,在宫崎骏试图获得与技术之间的自由关系的努力中,性别是个关键因素。

从一开始,巴鲁就一直在费劲和努力着。他攀爬、跳跃、承担责任、战斗并与人结盟。他渴望建造一架能够飞向天空之城的飞机,并以此来洗刷他父亲名誉的污点。显然,他的父亲因为声称见到过拉普达而遭到蔑视和嘲笑,并且还在继续寻找拉普达的过程中失踪了。巴鲁的志愿和渴望是坚定的和目标明确的。此外,巴鲁还对机器、机械和工程学有着热情,其中尤以飞行技术最能激发他的兴趣。这是宫崎骏作品中少年角色的普遍特征。《龙猫》中住在隔壁的男孩(勘太)始终专注地玩着飞机模型,《魔女宅急便》中的男孩蜻蜓一直在努力将自己的自行车改装成飞行器。在后来的《千与千寻》和《哈尔的移动城堡》中,男孩们直接变成了飞行实体(一条龙或一只战鸟)。

从角色动画的方面来看,巴鲁直接让人想到了宫崎骏 1978 年电视动画《未来少年柯南》和动画电影《太阳王子霍尔斯的大冒险》中的男主角。大塚康生在这两部作品中都担任了动画导演(作画监督)一职,而这些充满活力的少年形象可以被看成是其阳刚动感的风格标志。^②这让我们想起大塚康生那个男孩挥锤的练习。其核心理念在于将男孩放在一个使其发挥出最大体力的情境中:霍尔斯从岩石巨人的肩膀上拔出宝剑,柯南则可以凭借其超强的体力举起任何东西。虽然大塚康生没有参与巴鲁这一角色的人设和作画,但宫崎骏的这一角色却采用了霍尔斯和柯南的风格。他接住缓缓漂浮着从天而降的希达的场景就是最好的例子。巴鲁一将自己的双臂放到希达的身体下方,飞行石就停止施展魔力,接着希达全身的重力就让巴鲁差点从平台上摔下去。巴鲁蹲低身子,一边使劲一

① 参见宫崎骏《动画与漫画电影》和《对个人而言,它是〈风之谷〉的延续界》这两篇文章。

② 在森游机和大塚康生的对谈本『大塚康生インタビュー—アニメーション縦横無尽』中,森游机首先就将大塚康生的风格描述为充满阳刚味的动态运动。

边哼哼着努力维持住平衡(图 16)。在动画里,男孩角色的身体总是与消耗体力的东西相关,并在这种关系中向世界敞开自身并显露其活力。^①如此一来,它就为我们关注技术实践提供了一个可行的方式。我们可以感到,身体在这种情况下向工具、重力和物理实体敞开了自身——巴鲁在攀爬监狱墙壁和飞行城堡外侧时亦是如此。

回到之前提到的宫崎骏和村上龙的采访,宫崎骏指出,一般来讲,少年冒险类的故事要处理的问题都是少年拥有大把的活力,但在故事伊始却不知应当如何处置这种活力。^②正如我们所看到的那样,在宫崎骏看来,大多说少年冒险类作品共同的问题是太轻易地将少年的活力用于在战斗中击败反派,从而导向一种简单的解决方案,这种方案实际上体现的是一种封闭的、以人类为中心的与技术之间的关系。于是,宫崎骏在他的冒险故事里引入了少女等女性形象,来打破原有的类型惯例和类型期待。举例而言,持枪或昂首阔步的女性在他看来可以创造出非同寻常的感觉。^③《风之谷》中的女战士娜乌西卡和库夏娜,以及《幽灵公主》中的类似形象小珊和艾伯西就都属此列。这类女性形象暗示着我们在与技术的关系中所感知到的重量发生了转变。她们持枪和步入战斗的方式潜在地重置了我们的注意力。在《风之谷》和《幽灵公主》中,总是战斗中的女英雄最有望改变我们对战争技术的感知和与战争技术的关系。

不过在《天空之城》当中,比起把女性放到男性的角色位置上(或把少女放到少年的位置上),宫崎骏更想通过消除男性和强调女性角色来弱化男性角色。^④在《天空之城》之后的两部作品(《龙猫》和《魔女宅急便》)中,他集中表现了少女与飞行之间的魔法关系。《龙猫》里的小梅和皋月同“风神”龙猫之间产生了友谊,《魔女宅急便》中的琪琪借助风力来驾驭飞行扫帚。这样一种由表现少年活力向表现少女活力的转变还使得宫崎骏得以摆脱宏大设计和目的论,去想象一系列由小冒险组成的故事。值得一提的是,在这些作品里,宫崎骏弱化了现代技术条件的问题。这种转变意味着宫崎骏在制作《天空之城》的时候意识到了冒险电影和动作电影的基本困境:技术被呈现为一个必然关联着一个解决方案的问

① 达娜·卡瓦拉罗(Dana Cavallaro)在 *The Anime Art of Miyazaki Hayao* 中谈到《天空之城》时,提醒我们留意片中的重量和体力耗费问题,但却奇怪地没有触及宫崎骏和吉卜力在角色动画和调整人体角度方面的细节,她没有论及像大塚康生和东映动画这样的日本动画师和动画,却大量提到了早先的迪士尼动画师弗兰克·托马斯。她也没有提到隐含在这部影片的角色动画中的性别差异。

② 宫崎骏和村上龙,『密室からの脱出』,第 363-364 页。

③ 宫崎骏,“Excerpts: Miyazaki on Heroines”。

④ 见第五章的注释 7。

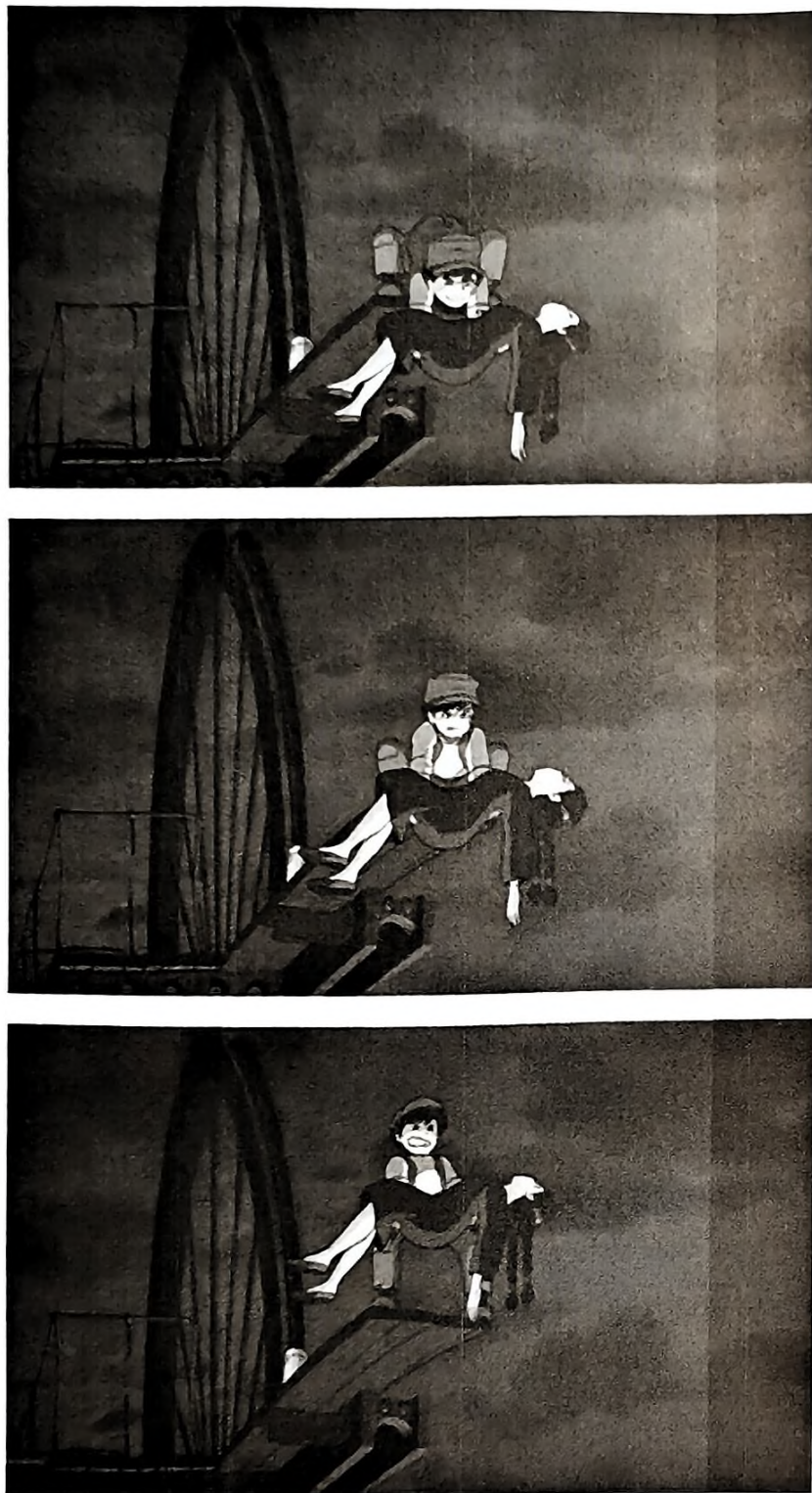


图 16 巴鲁接住从天而降的席达的场景精明扼要地建立了两个角色力量上的差别:巴鲁完全是耗费体力的,席达则拥有浮力和柔韧性。

题,而不是一个条件。在这些以少女为主角的动画作品里,技术问题以一种含蓄的方式被提出:片中的技术装置时常会扰乱我们对于地点和时间的感觉,而且这

些电影也常常会妨碍我们去找到任何一个明确的社会历史参照系。同时,很难说宫崎骏对少女们无限制“小”冒险的强调不是在试图将我们置于技术之外,或者是在试图将我们放在他以前电影所探讨过的那种同技术的自由关系之中。

无论如何,技术问题都不可避免地同宫崎骏作品里的少女形象联系在一起,而这些作品中少女与技术的关系则有待被我们解读。^① 简言之,我们不知道(a)这些少女是否是非技术的(即代表着技术的反面或对立立面),或者(b)她们是异技术的(意味着一种与技术之间的不同关系)。这个问题从根本上来说就是少女在面对技术的时候究竟是没有能力的(disabled),还是使自己失去能力的(disenabled),又或是以不同的方式而“有能力的”(“abled”)。当论及希达和她的飞行石之间的关系时,这样的问题就变得尤为突出。她的飞行石与飞行之间的关系是一种既类似于魔法但又可以被理解为拥有超高技术基础的关系。希达因此既可以被看成是非技术的(魔法的),也可以被看成是异技术的(飞行石是超高技术的,它代表了一种极为复杂的远程交流和操控形式)。

不同于巴鲁那种必须通过体力劳动才能够飞上天空的方式,希达直接继承了飞行石的项坠,其力量从一开始就是她自身的一部分。她只有在一种梦境或是无意识的状态中才能启动飞行石的力量,而且飞行石在一定程度上与她的身体之间有着密切关联。显然,希达是某个古老血脉的传人,这一血脉背负着飞行石(毁灭)力量的历史重担。希达对这一历史一无所知,然而却模糊地记得一些在儿时听到的奇怪咒语。从这一角度来看,飞行石更像是一种条件而非一种能力。^② 飞行石作为一种条件似乎可以为希达带去魔法的力量,但它似乎也超出了希达的控制。在和飞行石的关系中,希达同时既是被动的一方也是主动的一方,这就使她处在了一个很不寻常的状态中。故事表面上由希达被绑架、被营救、匆忙地从一组人手上转移到另一组人手上的外部动作衔接起来——好像她就如飞行石一般,仅仅是一个被攫取的资源,是一个隐含着强大力量的物件。她的角色,尤其是在同她所继承的技术力量的关系中,被极大地限制了。当她决定和巴鲁一起乘着滑翔机去寻找拉普达时,她也不负责驾驶。她被事件带着走,就

① 小谷真理,在「ナノテク姫」中提到,宫崎骏在一些具体的作品中,会通过具有反差的女孩类型来体现技术迷恋和技术恐惧之间的反差。实际上,这就是一个将技术能力和竞争力编码为男性气质的问题,同时也是关于性别差异的问题。

② 清水知子在关于宫崎骏的讨论中写到劳动天赋和沟通天赋时也提出了相似的观点,她恰当地强调出,在知觉的拓扑学对女孩所造成的巨大影响中,和性经验之间的距离是十分重要的。参见清水知子「〈ジブリ・モンスターズ〉と感覚のトポロジー」。

像在随风飘荡。简言之,希达在某个层面上是一个遇难的少女。虽然她十分英勇果断(比如为了逃跑而用瓶子怒砸穆斯卡),但她总是在一定程度上保持着无助和失控。此外,随着电影的推进,希达的魔法天赋变得越来越像一种诅咒。最终我们看到,她与生俱来的先天条件既是对她自身的威胁也是对整个世界的威胁。

希达的形象直接承袭自《太阳王子霍尔斯的大冒险》中的希尔达,希达的飞行石项坠也模仿了希尔达的项坠。^① 希尔达的项坠明显更像是一种诅咒,迫使她放弃自己的善良去行恶。在《太阳王子霍尔斯的大冒险》中,霍尔斯的冒险是影片的核心,希尔达的角色因此被边缘化,但宫崎骏却让希达表现得同巴鲁一样重要。因此,希尔达的形象在一定程度上保持着距离感和神秘感,而在宫崎骏对希达的描绘中,少女的困境被提到了前面。《天空之城》可以被看成是对《太阳王子霍尔斯的大冒险》的改写,它让少女的冒险变得和少年的一样重要。尽管如此,两部影片中少年和少女之间依然存在着根本的不平等,宫崎骏还是重演了之前与技术之间的关系。“魔法”项坠在两部影片中都意味着一种技术条件,尤其是远程交流和远程操控技术。项坠可以远距离操控希尔达的行为,令她像机器人一样行动。与此类似,希达的项坠也让她处在一种可能对他人造成伤害而完全无视她本人意愿的境况中。就像希尔达一样,希达最终也必须找到一种方式使自己从项坠的力量中解脱出来。总之,希尔达和希达与技术的连接方式(远程操控)与她们的性别条件(女性作为工具和交换物,除非通过代理人,否则毫无力量)是同义的。

角色动画也体现出了这种技术设备(项坠)和性别条件(女性作为工具和交换物)之间的对位。希尔达和希达的身体都只呈现出最小的体量特征,她们手臂纤细,运动柔软,表情疏离而又缥缈。她们看似几乎不存在于这个世界,且随时都会飘走。她们的运动是灵活、浮动和缥缈的。在《天空之城》中,不同于巴鲁那种消耗体力的身体动态,希达的身体动态是在飞行石掌握控制权时体现出来的——体现为希达向地面平缓飘落和她举起双臂时飞行石散发出的光芒。在这样的时刻,人体和飞行机器之间的差异消失了。她的身体因而就近似于一种飞行技术。这在宫崎骏的作品中成为一种惯常现象:当少年们(巴鲁、勘太和蜻蜓)建造飞行机器的时候,少女们(希达、小梅、皋月和琪琪)很自然地就拥有了可以使她们飞翔的魔力。

① Okada Emiko,「宫崎アニメのヒロインの系譜」。

借助于对少年活力和对少女活力的不同表现,宫崎骏发展出了两种与技术之间的关系。少年们更多与机械和工业互动,总之都是关于杠杆作用,以及如何通过机械和机器劳动力来对物体施加力。少年们的行动直接作用在对象身上。而少女们更多则与感应、远程交流和远程控制联系在一起,这些技术因为能够实现远距离操控而总被呈现得犹如魔法一般。希达的飞行石所产生的效果之所以会看起来像魔法主要是因为它太过先进,以至于超出了我们的理解:飞行石就是一个生物界面(它只与希达的身体相互锁定),由声控系统启动,并可以远程控制机器人和武器。由此可以说,少年们仍是以“问题和解决方案”的模式在与技术打交道,而少女们则已经将技术体验为一种条件了。于是,从技术条件中将人类拯救出来的重任就落在了少女们的身上。比如在《天空之城》的结尾处,希达把毁灭的咒语教给巴鲁,利用飞行石将城堡破坏掉。他们两人都愿意为了停止杀戮而迎接死亡,但最终的牺牲(死亡)是少女主动提出的——用自我牺牲来拯救人类的想法直接源自她将技术作为条件的体验。

与此同时,少女迄今为止将技术作为一种条件的体验与她的性别条件也是分不开的,从技术条件中获得拯救同时也是从性别条件中获得拯救。换言之,当少女从毁灭中拯救世界的时候,就好像她也同时克服了她固有的女性条件,在这一条件中,她由于远程操控其身体的装置而被操纵和控制着,而她现在则摆脱了这一条件。这个少女显然超越了女性生来是被动的和可交换的固有印象。但是宫崎骏在这里对少女活力在动画中的展现也陷入了僵局,或者说遭遇了矛盾。

一方面,宫崎骏想要挑战传统和固有的少女和女性角色。比如,宫崎骏会让女性角色去使用一些阳刚的技术,如枪支、工具和引擎等,并以此方式让我们去关注女性角色是如何以一种不同的方式来使用这些技术的——例如《风之谷》中的库夏娜和《幽灵公主》中的艾伯西。正如苏珊·纳皮尔所指出的,在描绘这类角色时,“宫崎骏不仅仅想要打破女性的传统形象,同时也想要打破观众对于世界总体的传统观念”。^①与之相类似的,在对少男少女的描绘中,宫崎骏一般都会回避男女主角结婚或确定爱情关系的结尾。他的男女主人公首先是朋友、搭档或盟友。通过这种方式,他避免了让女性形象呈现为男性之间的交换对象。例如在《天空之城》中,他回避了在少年冒险电影和男性动作电影中非常典型的那种主角杀死反派赢回女孩的情境,这种情境重述了准俄狄浦斯的情节,把男性的权威形象从象征的父亲转换为作为丈夫的男主角,而女性则被贬低为交换的

^① 纳皮尔,“Confronting Master Narrative”,第480页。

对象和未来的妻子。通过这种方式,宫崎骏将少女和女性们从传统的性别情境中拉拽了出来。

然而这里却出现了悖论,但这并仅仅因为他让我们想起了他想要颠覆的性别的固有印象,以至于他的动画在面对少男少女的既定角色时看起来极其矛盾。这使问题更加深入了。同样的问题在海德格尔那里被表述为对神的需要。

获得一种与技术之间的自由关系意味着用一种不同的方式去汇聚和集中我们感知技术的方式,并由此开启对技术本质的理解。根据海德格尔的观点,从技术客体汇聚和集中我们实践的角度来看,我们无法回避去体验技术客体——夸张一点来讲,技术客体甚至可以是天空中的堡垒。正如德雷福斯所指出的那样:“我们将自己的角色体验为一个接受者,以及接受的重要性,从而使我们摆脱将一切都变成一个有效秩序的强制性。”^①这无疑就是希达所做的:她接受了由空中堡垒和飞行石赋予她的这种技术秩序的“天赋”。当危险被把握为危险时,它也拯救了我们。于是希达想起了用于摧毁毁灭技术的毁灭咒语。换言之,对于技术的接受和开放可以使我们从技术条件中获得拯救和解放。不过,就像德雷福斯对海德格尔的评论所说的那样,解放“只是一个阶段,一种持存的形式,亟待对于存在的新的理解,它将为我们的开放性带来一些内容——海德格尔将此称为新的扎根状态(rootedness)。”^②这就是《天空之城》所引发的思考:通过向技术开放自身来获得解放,它给予我们一种新的扎根状态的视野,一种来自地球的新关系的视野。不过,是什么给了这种扎根状态的视野以内容和恒常性?

海德格尔认为某些存在、客体或实体必须表现为向开放和接受传递恒常性。否则,对于以新的方式居于世界的承诺就只能是一个愿景;这个新方式就不能找到立场、扎根或在一定程度上持续下去。德雷福斯提议我们将这种特殊的客体称为文化范式。而海德格尔则将这种能够建立对现实的新理解的客体称为神。这也是为什么他说“只有另一个神能救我们”。海德格尔看到了我们对于新神的需要。

《天空之城》在这方面也有类似的表述。影片的故事不仅将我们悬置在一个提供了新扎根状态视野的解放的时刻上,还提供了一个形象,这个形象可以为定向于地球的角色想象提供内容和恒常性——它就是少女形象。这就是为什么少女角色对于解析而言会如此不同。她代表着技术条件,提供拯救和解放,体现为

① 德雷夫斯,“Heidegger on Gaining a Free Relation to Technology”,第58页。

② 同上,第59页。

新的理解给予恒常性的新神或新范式,一种和技术共同生存的新方式,一种新的扎根状态。这就在年轻女孩的身上安上了一个重担,她必须表现得相当于动画技术的神或救世主。片头中那个为风车送去风力的年轻女性形象至关重要,它证实了宫崎骏是如何在获取对技术的新的根深蒂固的理解时塑造少女女神的。

这部影片逐渐地破坏掉了关于飞行石和飞行堡垒的乐趣。我们发现这种能源不可避免地将成为毁灭世界的技术,就好像能够在地球上生活就只能导致我们对它的忽视一样。不过影片也维系了飞行的乐趣,并且使我们发现了另一种去向天空的方式,也就是将风用为我们的能源。不同于石油、煤炭、天然气、铀或者飞行石,风不仅资源充足而且难以把握。风不能被拥有或完全归属于某方,但它依旧与地球维持着关联。我们总会回到地面上。风力技术是宫崎骏动画的一个关键,他通过这一点在范式上为新的扎根状态的视野提供了恒定性。

回想一下动画(animation)一词的希腊词源“animus”,它也有着“风”的意思,宫崎骏的动画似乎带着我们又回到了原点。动画是风的艺术,是引导风向流动的敞开空间的艺术。动画是一种间距化的艺术,通过制造间隔,风可以吹动和启动动画师画中的轮子、四肢、眼睛和耳朵。当你不试图封闭影像的世界时,动画之风就在影像图层的间隙中形成了。它在动画角色间穿行,蕴含在角色无重力的和漂泊的倾向中,以及他们不断将自己定向在不同平面上的动态之中。在宫崎骏的动画里,媒介(动画)自身也确实成为的信息(风能)。总之,风力发动的动画就是新的扎根状态的范式。宫崎骏拥抱动画间隔的做法意味着一种向技术的开放,它不仅将我们从决定论和现代技术条件中给解放了出来,而且还提供了一种与技术共存的新的关系范式。

不过,为什么在片头动画中是一位年轻的女子制造了吹动风车的风呢?显然,宫崎骏的风力动画需要一位新神,这位新神以少女的形式为理解技术的新方式提供了某种恒定性——就如《风之谷》中的娜乌西卡,《天空之城》中的希达,《魔女宅急便》中的琪琪,《幽灵公主》中的小珊。少女在宫崎骏动画中是未来的所在。《天空之城》就致力于提供一种接纳动画间隔的体验,一种作为未来世界之范式的体验,这个未来世界是围绕着一一种充足、洁净却不易掌控的能量——风能——组织起来的。然而,如果没有少女的形象,这个未来会简单地变成对过去

111

风
一个
以超
Flat
式动
参见

的回归，一种对于旧技术和旧社会组织的回归，这也就意味着重复对世界的陈旧理解。^① 在宫崎骏的动画里，动画间隔的敞开就意味着对于一位新神的需求，而事实证明，现在只有少女可以拯救我们。

① 这里，尽管我对石子顺在宫崎骏的人道主义问题上的看法保留意见，但我同意他所说的宫崎骏对过去的描绘就是对未来的描绘这一点。可参见石子顺『ヒューマニズムに対する優しさと厳しさ』，第70页。

第八章

放下枪

制作一部像《风之谷》或者《天空之城》那样的动画电影需要集结众多才华各异的人的劳动和动辄数月或数年的时间。以最简单的动画分工为例,关键动画师负责制作关键帧,而助理动画师则负责中间动画和清稿的工作。如果关键动画和中间动画通过了动画检查,接下来另一组艺术家就会在赛璐珞片上对动画画稿进行描线和上色,这一步骤极为辛苦乏味,但也十分重要。制作动画还需要完成许多别的步骤和投入其他才华。动画和电影一样,是现代的工业艺术,它虽然有着传统手工艺和家庭作坊的前身,但在薪资、分工和技术方面则是现代化的。这一章的内容并不是要详尽地描述动画制作的流程和分析动画工作室的组织;我之所以要提醒人们注意传统赛璐珞动画包含着劳动分工和对才能的等级划分,是因为我想要尝试着去探讨一下动画机器和动画工作室之间的关系。

大型动画工作室的动画制作流程——这首先让人想起的是赛璐珞动画制作黄金时代的迪士尼工作室和它的大批艺术家——从某些方面来看就和工厂的装配线差不多。制作一部大型动画电影需要非常具体的劳动分工,每个工作组的人员几乎要将他们所有的时间都只投入到一项工作中。但动画制作也可以规模很小。在 1920 年代和 1930 年代间,动画制作就是一种家庭手工业。任何一个有摄影机、纸或赛璐珞片和一定绘画技巧的人都可以动员他的家人和朋友来制作动画影片。在制作纸动画时(纸动画的耗费远低于赛璐珞动画),制作中最大的限制是你和你的团队需要耗费在工作中的大量时间,以及花费在胶片库存、显影和画材上的经费。有趣的是,就在 Gainax 工作室的元老们试图为 1981 年的日本科幻大会制作动画短片(DAICON III 开场动画)时,他们都还从未接触过赛璐珞片。那时他们只设想过用纸来制作手翻书风格的动画,而在他们最初的

业余作品中,他们因为买不起赛璐珞片而又乙烯基片来代替。^①换言之,在1980年代,不仅有大型的动画工业生产,也可以找到最基础的动画制作模式。即使是动画在很大程度上已经实现了数字化的今天也还是如此。我们既可以看到需要大量人员通力合作的大型高预算制作(即使电脑作画和上色已经减少了许多职位并改变了工作的流程),也可以看到小型的“业余”制作,他们很多都是从纸动画开始,或者将画好的图扫描至电脑,又或者在电脑上绘制极为简单的图画。当然,数字技术也使得个人可以仅凭其自身的能力就完成一部足以与大型工作室匹敌的动画影片。^②

一般来讲,要让某一位艺术家的个人想法在长篇动画电影的制作中能够凸显出来(比如导演或制片人),其他艺术家的技巧和操作就必须在一定程度上配合或甚至从属于这一位艺术家的整体想法。如果动画电影想要一个易于识别的风格或风格化的标签,那么整个制作和动画师团队都必须以某一种特定的方式被组织和协调在一起——这在电影学中被称为作者性,即指某一位艺术家或作者所产生的效应。

宫崎骏会将他的个人印记刻在制作中的方方面面(剧作、导演、动画制作),他无疑就是一位作者式的创作者。众所周知,他常常会修正和重做未能达到他要求的影像部分。其结果是他确实形成了一种宫崎骏风格,一种宫崎骏式的外观、氛围和处理方式。我们将他的电影都视为宫崎骏作品,用宫崎骏的个人视角来审视它们。自从宫崎骏和高畑勋一起在1985年建立了吉卜力工作室以后,他也致力于建立一种标志性的吉卜力风格或品牌。同样地,吉卜力电影也被设计为拥有吉卜力自己的外观和氛围,并以特定的方式来引导观众和呈现世界。它们因此暗含着一种用于建构吉卜力世界的世界观。

宫崎骏的作者效应和吉卜力品牌世界的动态使我能够很容易地引用宫崎骏的名字,就好像他个人就可以代表一种特定的动画模式或思考技术的方式,而事实上,宫崎骏作为作者的效应是在我们所熟知的吉卜力工作室的作战区域内发

① 武田康广,『の一てんき通信』,第51-53页,以及*Notenki Memories*,第50-52页。

② 新海诚的作品常常被引为例外,而他所发行的第一部动画长片《星之声》(2002)因为精湛的技术和艺术品质而受到热捧,评论界或是将其描述为新一代的宫崎骏,或因其全凭一人在电脑上完成了电影的壮举而称其为“一个人的Gainax”,参见大塚英志在『『ほしのこえ』を聞け』中所作的序,第14页。也可参见秋田考宏的『「コマ」から「フィルム」へ』,第199页。另外,由被称为t.o.L(trees of Life)的三人团队制作的动画长片《TAMALA2010》(2002)也可以关注一下。

挥作用的,这一区域努力将它的动画世界和世界观确定在一定的边界内。^① 下面我还会再次回到动画工作室作为作战区域的这个话题上来。不过我首先要来总结和澄清一下目前已经进入我思考领域并被明示或暗示过的多种层次的决定性(推动者[agent],决定因素[determinant]和行为者[actor])的——如技术决定性,文化决定性和作者决定性。例如,就在我将宫崎骏作为一位作者或创作者提起的时候,我也坚持将动画视为一种机器,尤其是多平面机器的重要性,因为这决定并限制了动画是什么以及可以干什么。这可能就会使一些读者产生关于推动者的疑问。在我看来到底是宫崎骏在创造动画还是动画在创造宫崎骏?是宫崎骏在决定动画还是动画在决定宫崎骏?

这种提问方式的问题在于它们带来了一种错误的对立,这种对立迫使人们做出选择,而选择的选项则早已明摆在那里,因而显得毫无意义——即在人类推动者和技术决定论之间的二选一。很显然,宫崎骏在一定程度上决定着他动画的结果,但我们也知道,宫崎骏的作者效应同时也是劳动组织的效应;从动画中辨识出这样一种效应并不意味着否定了人类或人类行为者的存在。宫崎骏无疑是一个行为者。我的观点是,宫崎骏无法完全地决定动画将是什么样,同样地,多平面机器也不可能对动画最终的所有结果都持有决定性的控制。要理解宫崎骏的动画,我们不能仅仅从宫崎骏个人或创作者的角度去看,还必须考虑动画的本质。关注多平面机器(一个技术集合)不代表排除其他的决定因素和行为者,它们当中就包括人类推动者。即使我给予多平面机器以很多本体论意义上的优先性,并且谈论了许多动画的特性和本质,我绝不是在拥护技术决定论或本质主义(本质在此意义上是一个不明晰的材料本质),又或是抹消人类推动者的存在。情况恰恰与之相反。

从多平面机器操作的角度来看人类推动者的作用,相比那些完全聚焦于创作大师个人艺术造诣的分析来要少一些决定论的色彩。从多平面机器的角度来看,人类行为者带来的不确定性(他们如何将结构的自体发生开放为机械的异体发生)和他们的决定性角色一样重要(他们的掌管和控制)。就目前的讨论来看,多平面机器意味着一种特定的间隔和间距化方式,它通过一定的方式引导技术之力,形成一套特定的材料定向模式,因此这一机器同时为决定性和不确定性提供了场域和时刻。这与装置理论有所不同,装置理论持有决定论中的决定性。

^① 我在这里想要援引塞缪尔·韦伯的 *Theatricality as Medium*,该书也阐明了表征理论向影像操作质量分析的转变,以及它们是如何解域和再结域的,即它们是如何瓦解并重置边界、疆域或作战区域的。

机器理论则与之不同,它同时考虑到了材料的形式和非材料的结构,兼顾了决定性和不确定性。否则,机器将仅仅是一个反馈机制,一个完全机械的静态循环,排除了与人和生命的任何关系。

通过给予动画机器以优先性,我有意让我们把注意力从以日本人论为形式的文化决定性上移开。举例而言,考察宫崎骏和他作品之间关系的一个常规途径,就是将两者都限定在日本这个国家之内,并且强调动画中的文化和社会历史决定性。宫崎骏由此成为日本文化的产物,他的作品也是一样,在很大程度上被看成是日本文化的产物和对日本人论的表述。这样一种考察方法很容易陷入文化决定论和文化主义当中,引导人们认为在日本制作的动画都直接或不可避免地在重塑日本的价值观。这演变成了一种考察日本动画的、极为流行的方法,而将所有日本动画都归类为日式动画的做法也更加促成了将它们都解释为日本价值之表达的趋势。其结果只是简单地重述了单一的、自我认同的、牢不可破的日本人论。关于这种考察日本的方式已经有很多相关的批评了,我在这里也不必再重申这些观点。^①

为了避免陷入文化决定论的窠臼,一些日本动画的评论家在日本动画中发现了对反复重述的日本价值观的一种批判性回应。比如,苏珊·纳皮尔在关于《幽灵公主》的评论中指出,宫崎骏的动画可以被解读为对日本民族主义的批评。^② 这是一种通过直接讨论文化的决定性来避免落入文化决定论的方式。而我之所以从文化的决定性问题转向技巧或技术的决定性问题是因为我认为动画研究必须明确两点:①动画自身的特性;②日本动画的全球地位,即它们的跨国传播。如果从文化决定性的角度出发,那么日本动画的特性和它的跨国传播就会被搁置到一边,或者相关的讨论会像是一种事后的关注那样被附加到原先的讨论上。著名的编辑、批评家和作家大塚英志就直接指出了这个问题:为什么那么多美国人会将宫崎骏的动画看成是日本独有的,就好像是日本价值观的容器,而它实际上又是以全球受众为目标的娱乐产品?^③ 其原因就是东方主义的思维习惯,在这种思维习惯中,主体的身份是通过将单一的差异投射到他者身上而形成的,上野俊哉在讨论日本动画接受中的技术东方主义时就涉及过这个问题。^④

① 比如可以参见 Harumi Befu 的 *Hegemony of Homogeneity*。

② 纳皮尔,“Confronting Master Narrative”。

③ 事实上,大塚英志在一次名为“世界之中,战时下的御宅族”的对谈中,将这个问题非常直接地抛给了上野俊哉、托马斯·卢瑟和我。

④ 上野俊哉,“Japanimation and Techno-Orientalism”。

并不是说日本动画就不曾或不能表达和批评日本的价值观。动画就像电影一样,有着民族主义和文化民族主义的历史。在1910年代末期和1920年代早期,我们通常要从电影改革的角度来看那时的日本动画,这一改革一般以“纯粹电影运动”为口号,旨在制作既可以被国际所认可又具有鲜明日本风格的电影。到了1930年代,日本动画大部分都由战时的日本政府资助,因此当时的动画短片和动画电影都是用来宣扬民族价值观,为日本帝国主义和军事力量歌功颂德的。再接着,大川博在1950年代建立东映动画公司,以对抗迪士尼动画。当时制作的动画电影尽管以全球受众为目标,但还是希望能够看起来有日本特色,并在某些方面体现出日本的民族性。不过与此同时,从1960年代开始,一些日本电视动画系列在全球范围内找到了自己的观众,而这些动画除了配音为日语以外很少从本民族的文化中汲取养分,而且大多数的观众也不知道或者不把它们看成是日本动画。总之,日本动画的制作一方面时常同民族的价值观和文化民族主义联系在一起,但在另一方面,日本动画中的日本民族性又时常会被全然忽略。这样一种生产和接受的冲突现象之所以会产生是因为这里的日本民族性形成于一个总是着眼于向外出口的生产历史。这对世界而言就像对日本一样。动画的日本就是通常意义上的世界中的日本,而不是仅仅关注自身的隔绝中的日本。而日本动画由来已久的国际合拍历史——无论是已知的还是未知的合拍项目——则使独立表达日本民族性的问题变得更加复杂。举例而言,除了和印度、欧洲、美国、中国和韩国等国进行合拍项目的合作外,日本动画公司还常常在韩国和(越来越多地在)中国组织劳动密集型动画师工作,这就产生了一个问题,这些由海外代工完成的动画片能否被确实地看成是日本制作的动画呢?

总之,我之所以不愿给予民族文化和日本价值以优先性,是因为主要从文化决定性的角度来看日本动画会使民族文化被自然化和具体化,文化会被用决定论的方式来对待。不过我也应该指出,从技术和技术决定性的角度出发来看问题也冒着同样的风险。这样一种方法也很有可能演变为决定论,尤其在关于文化的问题进入到讨论中的时候。正如我先前所提到的那样,日本电影史常常会默认一些装置理论的概念。其基本历史情境是将电影摄影机看成是从西方传入日本的,作为一种外来技术,它使本国的文化和传统陷入困境。日本的电影史学家通过强调日本对外国装置和相关惯例的同化、改造和本土化,恰如其分地反对了重视装置所意味着的技术决定论。一些学者把日本电影展映的本土化实践等同于对国外技术的文化抵抗。日本学者如此强调对外国装置的文化同化和改造利用,从中可以看出日本电影史对于技术史学家戴维·奈伊(David Nye)观点

的认同,他认为,“比起认为技术是决定性的,更合理的看法是认为文化的选择形成了技术的使用方式。”^①但是,假定文化选择的优先性是否就是合理的呢?

在奈伊关于技术决定论的讨论中,他把网撒得很宽,质疑了认为技术内在地具有危险性或不可控性、技术控制社会变革、甚至是历史发展联系于机械化的观点。他从很多现代思想家——马克思、麦克卢汉、福柯、托夫勒、海德格尔那里都看到了他们对于技术决定论的认同,他也将这些都归为左派的特征:“左派学者一般认为一个社会的技术定义了这个社会的经济系统和社会组织。原始的风车造成了封建主义,而蒸汽机则造成了资本主义。”^②

宫崎骏也许也可以被加到奈伊的这个批判现代技术的左派学者名单中。^③《天空之城》和《风之谷》都给出了这样的情境:大规模杀伤性武器在根本上是不可控的,而且技术看起来也控制着社会的组织,原始的风车对应着准封建社会,并与大型技术所对应的潜在的危险世界形成对照。与海德格尔十分类似的是,宫崎骏的动画也暗示着我们现代技术的危险性不仅仅体现在其应用之上,也体现在它对人类感知和思维的影响上。也正因为此,宫崎骏对于技术决定论的反应同奈伊形成了鲜明的对比。思考这一对比就会将我们引回到动画工作室语境中的文化和作者决定性问题。

奈伊明确地采取了一名技术史学家的立场,他的史学知识(使他感到自己区别于左派的技术批评者的知识)证明,文化选择规定了技术的使用方式。有趣的是,他将日本作为他反对技术决定论和支持文化选择的实例。他所举的例子正是在今天看来已显得陈词滥调和广受争议的、关于日本“弃用枪械”的历史实例。这段论述值得完整引用:

然而,面对不可回避的技术,历史却提供了一些有趣的反例。枪是那种典型的一旦被一个社会引进就很难再拒绝的武器。但是日本人却做到了这一点。1543年,他们从葡萄牙商人那里引进了枪械,学会制造,并逐渐放弃了弓和剑。早在1575年的时候,枪就在重要的战役(长篠之战)中发挥了关键性的作用,但

① Nye, *Technology Matters*, 第21页。

② 同上,第25页。

③ 井上静在『宫崎駿は左翼なんだろう』中明确地将宫崎骏放在左派的阵营里,使其与松本零士及其他太空歌剧未来战争的日式动画形成对照。此外,井上和奈伊一样,强调了宫崎骏的左派思想何以意味着对科学进步和启蒙的批判。

之后日本又因为只能被认为是基于文化的原因摒弃了对枪械的使用。^①

为了证明枪支并不一定会将社会向着特定的方向推进,奈伊强调了文化的重要角色,特别是它们在象征意义和价值观上的作用。他认为,仅凭政府禁令无法解释日本人对于枪械的弃用,应该说对于武士而言,他们弃用枪械更可能是因为枪械对他们来说没有任何象征价值。在奈伊看来,这一情况证明了文化价值可以决定技术的影响程度。但我们必须留意的是,他不慎从仅仅将文化的使用列入考虑变为了文化决定论。比如,奈伊为了说明自己的观点,用只占少数的武士阶层来代表所有的日本人,从而将武士的价值观与日本人的价值观混为一谈。其结果是形成一种对于日本早年单一而又同质的文化(建构于明治时代)的回溯性投射——日本人论。奈伊回避了所有德川幕府在限制枪械方面起到关键作用的暴力、强制和谈判措施。在他那里,日本弃用枪械是因为“他们”(武士/日本人)不把枪械视为权威的象征。奈伊因此抹消了发生这一切的历史背景,即德川幕府稳固其统治的努力。他用象征的价值,以及和民族价值观混同在一起的文化选择取代了历史背景下的实际措施。就像许多涉及文化问题却又并不真正对文化的特性和材料的历史感兴趣的历史学家一样,奈伊最终也落在了民族文化上,就好像它构成了一个用于书写历史的可以自证的出发点一样。其结果只能是形成一种仅仅从民族价值观的层面来思考文化差异的趋势,比如德国人对技术的使用,日本人对技术的使用,美国人对技术的使用等等。更为奇怪的是,在奈伊那里,民族文化提供了进行选择,甚至是合理选择的唯一场所。文化的使用变成了民族的选择,而民族的选择又和合理的选择混淆了起来。

与奈伊的观点形成鲜明对比,在《天空之城》和《风之谷》这样的电影里,宫崎骏试图想象并提供一种放弃枪械的体验,准确地说是提供一种完全摒弃了武器的历史,无论是枪炮还是大规模杀伤性武器都一律被摒弃了。宫崎骏显然比奈伊更重视技术的决定性,他的视角还与技术决定论关系暧昧。但关键的是,宫崎骏的动画将技术论题的提法从“必然关联着一个解决方案的问题”(奈伊的方式)转变为“一个影响我们知觉和思维方式的技术条件”(类似于海德格尔的方式),而我们可以从后者中获得拯救和解放。因此,宫崎骏的动画并不是简单地把枪放下。正如我们已经看到的那样,这些作品不是简单地放弃弹道学知觉或电影

^① Nye, *Technology Matters*, 第 17 页(引文中的重点是我加的)。同样的讨论在诺埃尔·佩林(Noel Perrin)的 *Giving Up the Gun* 和乔治·巴萨拉(George Basalla)的 *The Evolution of Technology* 中也有。

性效果,而是试着用动画性的方式去打开它。与之类似,伴随着新的扎根存在方式,作品中的拯救和解放时刻也并不表现为文化的选择。因此,宫崎骏的动画与奈伊同样奇幻的文化选择故事形成了鲜明的对比,在后者那里,武士对剑的偏爱 是弃用枪械的关键原因。

当然你也可以在讨论宫崎骏的动画时引入文化问题。你可以跳出影片去询问希达的行为是否反映出了日本人对于技术的经验和思考方式。在某种程度上日本确实有其特定的方式。但宫崎骏思考技术的方式与海德格尔相契合这一事实却又表明,比起停留在日本体验技术的独特方式上,宫崎骏的动画更关注于现代世界。很自然地,有人可能会追索宫崎骏和海德格尔之间的亲缘关系,看看海德格尔对日本思想的深刻影响,并把宫崎骏置于日本海德格尔思想的沿袭脉络之中。但如果以文化问题为讨论的起始,无论是以日本文化还是其他文化为起始,都与宫崎骏的动画背道而驰。那里有的其实是挑战。

宫崎骏的动画一直都在质疑由文化所决定的选择。毕竟,即使是希达最先做出了决定,最终也是希达和巴鲁共同念出了毁灭的咒语,而他们显然来自不同的文化背景:希达来自农牧文化,巴鲁则来自采矿小镇。此外,这些文化和经济形式也没有以任何方式被描绘为日本的。更为重要的一点是,希达的决定来自她身体对于技术条件的体验。作为曾经毁灭过地球的那些人的后裔,她继承了一项责任,这一责任并不以文化的形象展现,而是以技术和物理的形象展现——一颗与其身体关联的魔法石。这里存在着的是一种身体性而不是文化性——或者至少它同时既是一种技术条件也是一种文化条件。简言之,宫崎骏影片中的文化都展现为技术—文化。我们不可能像奈伊那样将文化同技术分离。

值得注意的是,奈伊在将文化同技术分离的时候令我们想起了西方技术向非西方地域——16世纪中后期、即室町时代中后期或战国时代的日本——的扩散。为了强化技术(枪械)和其文化使用之间的差别,奈伊强行为当时的日本赋予了并不真实存在的统一性,从而忽略了枪械的引入和禁止是对绝大多数自治区域统一严控的一部分措施。通过淡化与技术和文化都有所相关的历史中的暴力因素,他把日本后来的统一(德川幕府统治下的统一)投射到了之前的历史当中。

宫崎骏在《幽灵公主》一片中也遇到了相同的历史事件,但由于他的重点放在技术暴力的影响方面,而不是文化的选择方面,他使得枪械无法与接受和拒绝它的“文化”相分离。当《幽灵公主》展现16世纪后期枪械制造在日本的影响时,故事并没有将此描绘为一个外国技术破坏本土性的问题。这不是一个以民族文

化和日本对抗西方为背景的故事。《幽灵公主》是一个关于枪械制造如何造成不可逆之改变的故事,关注的是当半自主的技术—文化因为枪械的引进而以新的方式出现时自然神性的失落和地方差异的消除。因此,《幽灵公主》不同于奈伊的观点,没有回溯般地将统一性投射到日本身上去减少这种特定技术所带来的影响。事实上,影片的故事在德川幕府强制实行他的新儒学秩序和禁枪令之前就结束了。换言之,在《幽灵公主》中,“弃用枪械”的文化选择并没有出现,其原因无疑就是强调这一点会将技术论题处理得像奈伊一样,变成一个必然关联着解决方案的问题。比起将技术问题看成是一个可以被文化选择平息甚至解决的问题,宫崎骏动画中的枪更像是在构成一种技术条件,它影响了我们感知和思考世界的方式。这样一来,技术便体现为决定性的,比起作为一种装置更像是一种命运,一种历史般的神话。

在影片的结尾,艾伯西向着以拥有巨大鹿茸的雄鹿形象示人的森林之神——山兽神开火,把它的头部打落。失去头部的身体变为一种污泥般的深色材料,流动着逐渐覆盖大地和杀死生灵。少年阿西达卡和少女小珊最终将雄鹿的头颅还给森林,并就此拯救了大地。接着一阵大风吹过,带走所有灾难的残骸。遂在故事的结尾,尽管枪械永远地破坏了自然的神圣不可侵犯性,但风却提供了某种超越了枪械的技术条件的东西。孩子们看着这阵风吹过的景象,彼此所震慑。比起如今已经变得不太可能的“弃用枪械”,我们在这里再次获得了对风的想象,或者说是风的体验——一种动画性的体验,相当于一种对“技术性”的体验,体验技术的性质,并且在这一情况下体验的是赛璐珞动画的技术性。

总之,虽然我们总是可以出离动画本身并从文化使用和文化选择的角度去探寻影片所传达的讯息,但宫崎骏的动画并不鼓励我们采取这样一种方式。^①宫崎骏动画用一种技术的或动画的方式来思考技术问题,而不是用文化的方式。这些动画让我们把注意力放在技艺、技术性和技术文化上。这既是宫崎骏动画的优点也是它的挑战:它敦促我们去开启与技术之间的自由关系,而不是返回到文化选择的解释上去抹灭技术的影响。当奈伊强调人类推动者在文化中与技术

① 在为了促进宫崎骏之子宫崎吾郎执导的吉卜力动画电影《地海战记》的DVD售卖而发行的免费出版物中,有着对该片的维护言论。中泽新一认为作为风之女孩的少女形象是典型的日本形象(他还引用了宫崎骏的《风之谷》),这和厄休拉·K·勒·奎恩(Ursula K. LeGuin)的火之女孩从根本上不同(后者公开表示自己对这部改编自其原作《地海传奇》的影片感到失望),以及对知识就是权力的白人父权制的批判。总之,在尝试性的推广的过程中,中泽在影片的改编背后发现了存在于风之女孩身上的日本人论脉络。参见中泽新一「『ゲド戦記』の楽しみ方」。

的相对关系时(将民族的文化转变为理性的文化或理性的选择),宫崎骏却强调技术的决定性不会将人类推动者限制在文化之内。它也不会抹消人类自己。总之,面向技术决定论使宫崎骏避开了文化决定论。这也让他得以去想象从现代技术条件中获得拯救和解放,想象一个没有特定文化、种族和民族的新世界景象。

不过,正如之前章节中所提到的,同样的问题出现了:什么能给予这种新设想出来的世界以恒常性、让我们延长这一想象并居于这一世界?海德格尔认为我们需要一位新神。与之相对的,德雷福斯认为我们需要的不是一位新神,而是一群新神,一群特殊的对象或一些文化范式,这也使得海德格尔的思想在这一点上被他标记为是极权主义的。但是文化使用/选择和文化范式之间究竟有什么区别?强调文化使用/选择倾向于给人一种人类高于或凌驾于技术之上的印象,人类有能力接受或拒绝、改变或同化技术,就像武士能够放弃枪械并坚持使用剑一样。强调文化范式倾向于认为人类及其文化同技术之间更具连续性。它不是选择一种技术而不选择另一种技术的问题,而更像是陷入一种影响和指导潜在行为和选择的技术条件中——它不是一个决定性的结构,而是一个潜在行为的场域。^①文化范式实际上就是一种技术文化范式,或者更准确地说,是被机器潜在化了的技术文化行为场域。

在《风之谷》和《天空之城》这样的宫崎骏作品中,一种新的技术文化范式出现了,而它其实早已经隐含在了《未来少年柯南》和《鲁邦三世:卡里奥斯特罗城堡》当中,并且一直延续到他后来的影片里。这一范式就是一个风力运行的世界的范式,少女就是这个世界中引导我们的新神。这一范式自身就是动画性的。它是一种对开放间隔的知觉体验,这一影像多平面间的间隔由开放合成造成,且这一间隔在风中滑行、翱翔、飞行和飘浮的场景中表现得最为出色。只要这样一种对赛璐珞动画技术性的体验致力于从内部暂时解放我们,从而开放技术秩序,那么动画性的范式就不像是被设计用来建立新秩序的。它是一种非秩序,而且宫崎骏的动画往往在对技术秩序进行解构的时候是最欢乐的。他的作品有意识地不去提供一种新技术文化秩序的范式引导。但我们仍然可以提出问题。动画性是否能够形成新型的共同体或联合体或合作组织?这个问题可以在三个层面

① 我在这里想到的是大卫·库森·霍伊(David Couzens Hoy)关于米歇尔·福柯的权力理论的讨论,他对于奈伊书中那种占主导地位的结构相对于推动角色的束缚做出了很好的回应。参见霍伊“Power, Repression, Progress”。

上提出:在宫崎骏动画的层面上,在吉卜力工作室官方形象的层面上,还有在工作室内部劳动组织的层面上。

宫崎骏动画显然打乱了原本的社会历史参照框架。你无法说清楚故事究竟发生在何时何地。即使在《龙猫》《幽灵公主》和《千与千寻》等影片中给出了参考的历史时间点(分别是1950年代的日本,16世纪的日本和1990年代经济衰退时的日本),也仍然有着一种破坏社会历史框架和时间顺序整体性的倾向。龙猫的形象同时指向古代神道教中风之精灵和当代儿童绘本中的魔怪。多种技术文化共存于《幽灵公主》中,打乱了通常强加于“共同体”之上的时间优先性,分裂日本的统一性感觉。《千与千寻》可以看作是对往昔的追溯,然而往昔的时间点却难以确定。

当宫崎骏试图构想一个更好的社会组织,尤其如他在早期作品中所做的那样,这一构想就会表现为一种游牧的、中世纪的、封建的经济或技术文化的折中混合体。《风之谷》中的风之谷有着自己的城堡和封地,有领主、士兵和农民,他们和平地团结在他们的风车周围,耕耘他们的土地。《天空之城》中的矿村以威尔士的一个真实的村庄为原型,宫崎骏对那个地方欣赏有加,而它那乌托邦式的回忆和预言则是准封建田园风车社会的。尽管如此,对社会历史和技术文化的折中结合还是产生了不确定性——这真的是中世纪的或封建的秩序吗?宫崎骏动画中是否隐含对某种可能会强制人们放弃枪械的秩序的同情和怀念?或者说,它是否是一种对想象中的田园生活的怀旧?由于宫崎骏与技术决定论的暧昧关系,他在技术和文化之间建立了一种被奈伊明确反对的一对一的关系:风车等同于封建—田园秩序。不过这恰恰是宫崎骏要打乱社会历史和技术文化参照的原因,即为了准确地反抗技术秩序。这是一种面对技术秩序化的准解构姿态,旨在秩序化中探索开放和自由的时刻,而不是提供新的秩序。

正如我将在结论中讨论的那样,当商业与动画间隔相遇时就引发了一个问题。我并不是想说,只要市场和商业关注不介入就能万事大吉。这显然是不可能的,因为动画毕竟是商品。宫崎骏和吉卜力工作室必须考虑如何发行影片和盈利,此外,他们还必须设立一种系列化的模式,也就是说,他们要采用一种特定的方式去为他们作品相关的商品进行推介、设计和授权。利用和实验动画间隔意味着接触活动影像之力并由此产生打乱技术秩序的多分歧系列,而系列化的模式则在一定程度上使实验有所收敛。它鼓励人们用在商业秩序内展开和重组动画的眼光来看待动画。

为了回应这种压力,吉卜力的策略是淡化商业化的感觉。比如,吉卜力美术

馆就提供了一种贴近自然的准家庭般的空间(设置在公园里),它削弱了商业的氛围而强调幻想、艺术和教育。它和主题公园正相反。那里有供儿童和成人使用的设计古怪的游乐场和步道。最重要的是,它要呈现出一种怪诞的优雅和上品的乐趣相统一的效果。而吉卜力的商品也是如此,必须谨慎地确保其商品在规模和设计上都受到限制,从而给人留下产品有品位却又不至于过分高雅的印象。这就是吉卜力的品牌世界,将童趣和商业限制结合在了一起。它似乎是一种非商业驱动的商业。与之相似的,吉卜力美术馆将它们的动画作品呈现为非技术秩序化的技巧。岩井俊雄放在美术馆一楼的频闪动画机器就完美地传达了吉卜力想要横跨高技术和低技术、新媒体和旧媒体、技术和技巧的倾向。^①在岩井的频闪仪中,宫崎骏作品中著名角色的模型,像是《龙猫》中的小梅和皋月,被精心雕刻成各种姿态并上色,旋转并逐渐加快速度。当达到一定的速度时,在频闪灯光下,模型的姿势就会模糊起来并在我们眼前创造出一个动画形象。由此,岩井向我们展示了角色动画的工作原理,这就与吉卜力创造交融技艺的风格相呼应,这种技艺是通过将我们的注意力汇聚和集中在技术运行上来操作的。类似地,美术馆还展出了制作吉卜力动画电影的全部内容,从草图和作为艺术品的赛璐珞画(按照艺术品惯例添加了画框)到操作电影放映机的步骤都包括在内。

吉卜力工作室的自我呈现方式意味着将技术秩序化与商业主义、消费主义和资本主义结合起来。它对商业主义的策略和对现代技术条件的批评是一致(且看似就由其驱动)的。于是,吉卜力将系列化和技术化等同起来,而作为其中的一个结果,它的目标是把系列化程度最小化,以此来符合动画中的技术最小化。吉卜力并没有跨越多种媒体来将其动画系列化,像是推出续集、前传或衍生故事。虽然他们会生产一些相关的授权产品,并时而制作一些动画商业广告,但吉卜力的世界归根到底和精灵宝可梦那样的世界是不一样的。你不会很快(如果有的话)看到《风之谷》的RPG(角色扮演)游戏,或是《幽灵公主》最新一代的双面卡牌。如果吉卜力真的要汇聚和集中我们的知觉实践,它就必须保持独立,用它特有的技术美学方式让我们来接受和思考它。

宫崎骏非常清楚,这样一种策略有可能会失败。^②从接受的层面上来讲这种策略是没有任何保证的。如果你昼夜坐在电视机前沉迷观看《龙猫》,你很有

① 参见「岩井俊雄の仕事と周辺岩井俊雄」中岩井俊雄的早期活动影像技术实验案例。这些实验与宫崎骏对漫画电影、早期技术和飞行体验之间的关系强调是一致的。另外,冰川龙介在「現実の束縛を超える」中甚至认为宫崎骏的影片让人回想起无声电影时代。

② 参见塔尔博特,“The Auteur of Anime”,第70页。

可能是在阻隔而非激励一种与技术的自由关系。因此,吉卜力工作室试图通过营销和分销手段来画出界线和设定限制,不仅通过其美术馆,还通过举办艺术展和发行出版物来精心营造它的形象。毕竟,吉卜力想要将它的漫画电影与电视动画区别开来,并且尽量避免与沉迷于电视动画的“亚文化”观众群(御宅族)产生联系。然而,就像大塚英志和其他评论家所指出的那样,御宅族粉丝十分喜爱宫崎骏的作品,尤其是《天空之城》这样的早期作品。这些电影与典型的御宅族趣味影片没有什么区别,其中有当裙摆漂浮起来时会露出内裤的可爱小女孩,也有大型机器人和飞行机器。^① 这些不正是刻板印象中的男性御宅族所喜欢的东西吗? 吉卜力因此强调他们制作的是“一般向”的电影,也就是说,他们制作的电影是面向普通观众而非专门满足动画宅的趣味的。

于是,吉卜力试图与消费者和商业秩序搞好关系的努力总是被一个矛盾所困扰。由于吉卜力将系列化和技术化相结合,其重点就落在了系列化程度的最小化上。这就会在观众和动画之间建立起某种距离。一方面,动画要将观众的注意力汇聚和集中起来,以支持能够开启观众超越技术秩序体验的动画性体验。另一方面,观众不应过分浸入、接近和沉迷于影片。吉卜力在大众或一般兴趣和对动画的坚持之间走了一条很好的路线,以一种高艺术或纯艺术的方式,提供审美的距离和思考的空间,而不是提供刺激和沉迷。正是在大众艺术和高雅艺术的波动之间,吉卜力形成了它的品牌,吉卜力牌。吉卜力因而得以代表某种适合于全球普遍观众的高端的、高雅艺术的动画品牌。与动画性关联的开放性由此变得难以与面向全球观众的动画品牌的生产相区分,且在面向全球的品牌意识中存在着保守主义和传统主义的成分。

吉卜力的品牌世界在继承日本传统和宣扬日本文化方面并不保守和传统。在风格方面,它倾向于一种带有环保主义色彩的舒适的欧洲格调,典型地表现为宫崎骏影片中那些在技术和文化上不拘一格的城镇和村庄,这些城镇村庄拥有着向大海、天空和绿野开放的美丽风光,形成一种泛资产阶级的新牧歌主义。如

① 许多评论者都注意到了宫崎骏早期作品中的女主角对男性御宅族的吸引力。在「曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」」(第 57-60 页)中村瀬ひろみ关注到了男性御宅族对克拉丽斯和娜乌西卡的兴趣。系山敏和在「宮崎アニメと「おたくアニメ」」中将《风之谷》视为转向一般观众的转折点,并由此引入了逐渐从男性御宅族观众那里转移开的趋势(第 187 页)。他也注意到了宫崎骏由日式动画制作者向电影导演的转变是如何影响到他对御宅族的吸引力的(第 192 页)。在「〈おたく〉という概念」中,森川嘉一郎将希达、克拉丽斯和娜乌西卡归结为吸引男性御宅族的宫崎骏早期美少女。《天空之城》在此再一次和《风之谷》一起成为宫崎骏与日式动画相关的各种工作的一个总结,同时也是其动画电影总体上的一个转折。

果在吉卜力面向世界的品牌中隐含着什么共同的内涵的话,那就是对于各种各样的传统、以及其他的世界和未来的充满矛盾的迷恋。

总之,用思考技术化的相同方式去思考系列化就会失败。其过程包含了截然不同的力量和材料决定性。尝试将活动影像之力最小化,并将这些力分流到动态调整角度的角色和开放合成中,与系列化程度的最小化是不同的,后者旨在调节商品的流通。正是在商业以系列化的形式与动画相遇的层面上,吉卜力的实验难免会变成一种规约。这同时也涉及工作室的层面。

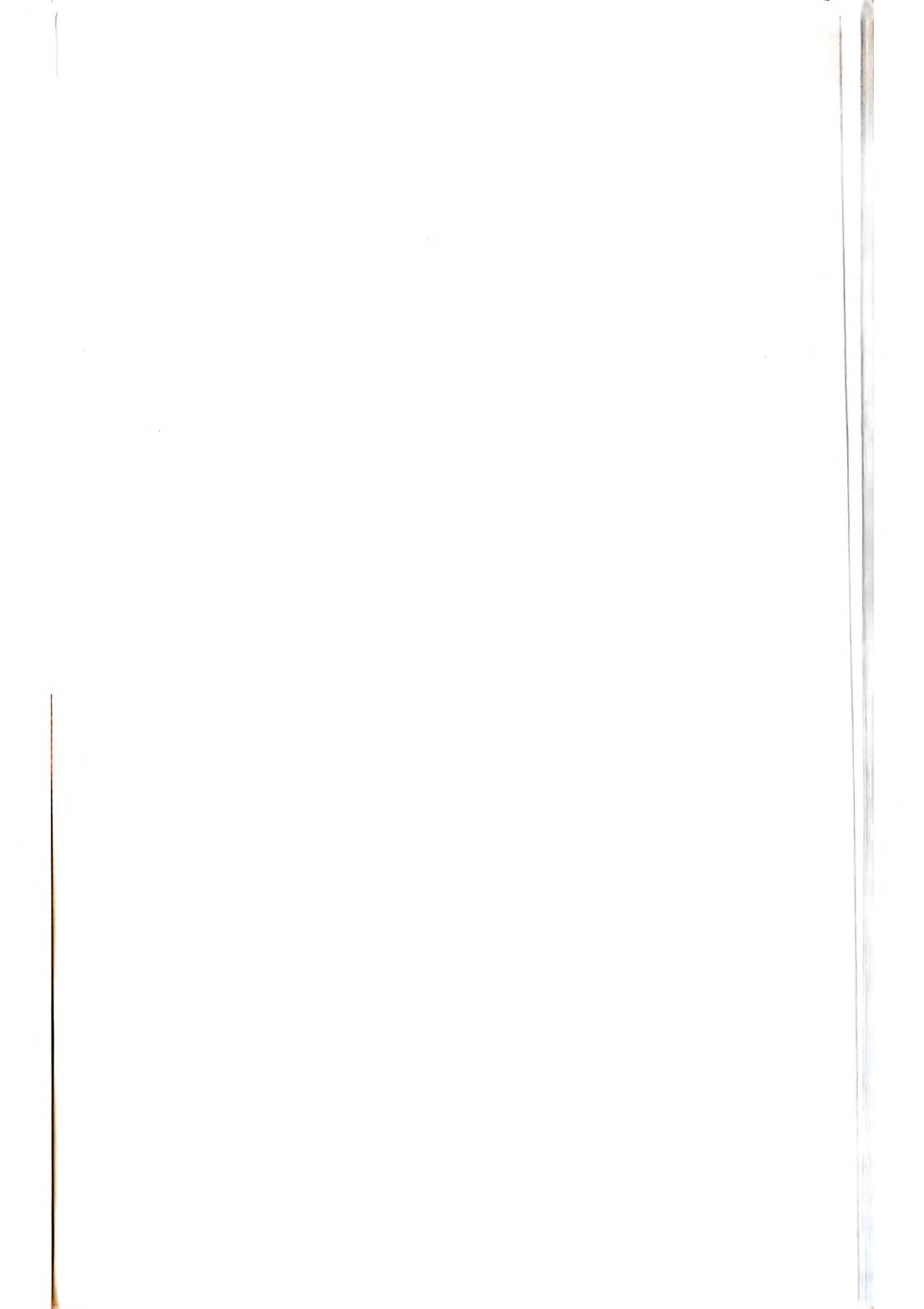
一方面,正如先前所提到的,宫崎骏的动画可以说包含了一种不加掩饰的等级制度,只要他有意去控制动画电影的每个方面,这就形成了宫崎骏的标志风格,或者说他的作者效应。另一方面,由于动画性来自赛璐珞动画的技艺,它唤起一种手工艺和美术制作的感觉,与大型生产形成对比。此外,吉卜力工作室的规模很小,给人一种艺术家之间关系亲密、合作无间的印象。这种技艺等级和亲密合作间的结合就十分微妙了。它不像劳动分工和人才分级那样只是单纯的剥削,通过生产合理化将花在工人身上的每一分钱所换取的利益最大化。不过,一种独特的不对称性出现了,它使人想起行业协会。这一导演—动画师—制片人一体的存在已不仅仅是一位大师,更是一位至高无上的艺术家,一位有号召力的领袖,而那些从属于他的动画师也有望成为巨匠,他们很可能就是未来的导演和制片人。但是吉卜力工作室在继承和延续方面存在着明显的问题。似乎没有人能够接过宫崎骏和高畑勋的衣钵。尽管确实有一些其他年轻导演的作品,但这些作品都相对不太受欢迎,它们给人的印象就是无法与宫崎骏和高畑勋的作品比肩。

回想之前提到的,宫崎骏和大塚康生喜欢聘用大量 18 到 25 岁之间的年轻人,因为年轻的工作人员,尤其是作为中间动画师,能够为最终的成品注入一种能量、活力和灵活性。因此他们看重的不是劳动时长和劳动量,而是劳动质量,但青春能量的质量是尤为难以界定的。它就像风一样,能够为磨坊提供动力,但又是无形和难以掌控的,并且还可以再生。但是,青年动画师向上提升的前景却不乐观。事实上,吉卜力无意于提拔有志于进行大胆革新的年轻导演。其目标只是不断再造吉卜力牌的世界,它需要的是年轻动画师将自己的艺术才华服务于他人的构想。吉卜力正是在这一方面显得格外保守。

一个针对吉卜力工作室的少有的批评来自押井守,他不仅在宫崎骏和高畑勋的作品里看到了潜在的统一性和封闭的世界观,还看到了一连串抑制创新性、

实验性和自治性的指令。^① 确实,吉卜力将艺术人才的分级与合作相结合,使充满活力的年轻人在具有号召力的领导者的指导下,共同服务于维持和延续动画的品牌和世界观,这就让人想起宫崎骏动画中的那些准封建共同体,比如风之谷。这就好像宫崎骏和他的公司,在他们对现代技术条件的批判中,不知不觉地同德川幕府“弃用枪械”的强制措施同步了。也就是说,当动画性使知觉层面的现代性批判成为可能的时候,它也变为了一种范式,它以系列化的形式实现,进入到各种作战区域里,并陷入确保品牌疆域安全的境况之中。

① 押井守在同上野俊哉题为“宫崎駿の功罪——あるいは、スタジオジブリという「鉄の塔」について”的对谈中,讨论了吉卜力工作室的僵化和等级制度,以及这些问题是如何阻碍创新的;押井守从中看到了某种左派的极权主义政治思想(第89-92页)。有一则对押井守采访的英文翻译也阐述了相同的观点。参见“Interview”。



第二部分 分解图(Exploded View)



第九章

相对运动

坐在一辆静止的、完全不运动的列车上时,你会突然觉得你的列车似乎在向前或向后移动。每当你的列车与另一部静止列车并列停在一起、而那部列车又突然开始运行的时候就会发生这种情况。当那部列车从你的车窗外驶过,你会感到你所在的列车,而不是对方的列车,正在移动。我们在先前章节中已经提到过,这种感觉就是一种诱导运动,或者说相对运动。你对于运动的感觉是相对于周围世界中事物的运动而存在的。当你坐在运行中的列车上,而与此同时另一部列车又从并行轨道上驶过的时候也会出现类似的情况。会有那么一两个瞬间,你觉得你的列车仿佛根本没在移动,就好像你已经停止运行了一样。

通过构成动画影像的滑动平面,宫崎骏基于同样的道理给予观众一种即使他们离开这个所见世界有一段距离(使他们能用全景式的方式来感知这个世界),他们的运动也是相对于这个世界的运动而存在的感觉。由此,宫崎骏弱化了这个全景世界仅仅是在那里、被动地等待着我们去掌控和开发的感觉(用海德格尔的话说,就是作为一种持存物)。相反,宫崎骏所传达的感觉是,这是一个充满运动的世界,面对这个“充满运动的”世界和动态的“自然”(Nature),角色们也能动态地调整自己的角度。这种动画化的方式是宫崎骏对技术展开思考的基础:他对动画技术的使用方式构成了一种以别样方式居于技术世界之中的尝试。

然而,在宫崎骏的方法中,内在地蕴含着某种双重性。一方面,他保持了一种能够产生全景知觉的深度感,让他的观众觉得他们能够凌驾或高于这个世界,并以一种被环绕的方式来观看它。另一方面,他对于滑动平面的使用又制造了一种相对运动的感觉,让我们觉得这个世界超出了我们的掌控和对它的感知;这个世界在运动中,我们对这个世界的感知来源于同这个世界之间的相对运动。

于是,在宫崎骏的动画里产生了一种张力,张力的一边是可以让主体站在被感知世界之外的全景式深度,另一边则是使主体对世界的感知相对于其运动而产生的相对运动。在翱翔和飞行的场景中,宫崎骏试图克服这种矛盾,巧妙地将动画间隔散播在多平面影像的重重深度之中,有效地将活动影像之力引导到云中穿行的滑翔者身上。

宫崎骏动画中的深度来源于影像平面的叠放和分层,并通过精工细绘的风景画来强化深度感。将相对简约的角色放置在精工细绘的背景之上确保了这个世界(自然)世界看起来有深度和有复合性。经年累月,宫崎骏的背景作画变得越来越细致精妙,它们以各种艺术史传统和技艺为基础,以至于许多评论家都不禁通过这些精美的细节来定义宫崎骏的艺术,而不是通过他对运动的使用。《幽灵公主》中的森林,《千与千寻》中的浴场建筑以及《哈尔的移动城堡》中的山地是最显要的例子。建筑师藤森照信特别提到了《千与千寻》中的建筑,写道:“通过宫崎骏的表现,银幕的纵深诞生了。”^①藤森无疑将宫崎骏对于深度的应用等同于十五世纪对单点或几何透视法的发现,而这一透视法之后就与笛卡尔透视主义关联在了一起。不过,藤森随后又不令人意外地开始言辞闪烁,声称在宫崎骏那里,十五世纪的现实主义和二十世纪的超现实主义共同发生了。虽然藤森的论述并没有将运动的因素考虑在内,他还是指出了宫崎骏的一个重要问题。宫崎骏对开放合成的应用中隐含着对超笛卡尔主义的反抗。不过,正如藤森的评论所暗示的那样,仍然有一种笛卡尔主义徘徊在宫崎骏的世界里,它尽管被压制、被扰乱,但并没有被消除。它就徘徊在宫崎骏试图传递深度感的努力之中。

宫崎骏在深度方面的努力最为明显地体现在精心绘制的背景画中,这些背景美术潜移默化地决定了影片的整体感受。《幽灵公主》中的背景画尤为如此。影评人佐藤忠男提醒我们注意影片中的灯光技术,指出银幕的亮度可以造成一种独特的光辉,但是没有人能够像宫崎骏那样描绘闪耀的水光。^② 宫崎骏动画中的深度不仅仅来自对细节和合成的关注,还产生于色彩和光影。背景因而提供了一种预先存在的深度(preexisting depth)。换言之,运动(通过开放合成)可能会产生相对感,这种深度却不会。宫崎骏由此提供了一种和迪士尼所设想的

① 藤森照信,「宫崎アニメのコツ」,第59页。

② 宫崎和佐藤,「対談 宫崎骏・佐藤忠男」,第35页。

一样绝对的“自然”。^①但在宫崎骏那里,是“自然”的动态(而非其被动的丰实持存物)提供了绝对而又不变的参照系。不过,此外还有其他与动画的影像进行合作的方式。

如果影像不同图层被添加上等量的细节并被绘制成类似的风格,那么就会使影像图层间的差异被平面化。影像世界就会让人觉得扁平。背景看起来不会比其他图层显得更有深度,最终不会有任何预先存在的深度和可以依赖的绝对参照系。间隙感只有在影像图层间存在相对运动的前提下才会出现。这是一个相对运动的世界,没有固定、绝对的参照点。那么,我们要如何在一个相对运动的世界里来确定自身的位置呢?

媒体艺术家束芋(Tabaimo)在一个名为“日本通勤列车”的媒介装置艺术中唤起了我们对平面性和相对运动问题的注意,这一装置最初于2001年的横滨三年展上展出。^②束芋在两个相邻房间的墙上重构了一部通勤列车的内部环境。她在边墙上用漫画般的平面风格描绘了列车车厢内的设施(座位、扶手、铁架、窗户)。在每个房间较远的那面墙上,她画上另一节车厢的内部构造,给人一种我们正要穿过长长的通勤列车上的两节相邻车厢的感觉。有意思的是,虽然束芋的前后车厢都是依据几何透视法来画的(车厢内的直线都向着灭点退去),前后视图却无法提供弹道学透视的效果。我们无法像站在一个高速疾驰的引擎上那样观看。这里没有任何纵深运动感。与之相较,束芋用一种动画性的方式,提供了一种速度效果的从旁视角和运动的侧边体验。这个装置中的车窗其实就是一些屏幕,城市景观的影像从窗户屏幕中掠过(图17)。而我们的运动感则就产生于诱导运动和相对运动,我们在静止的车厢里感到车厢在移动仅仅是因为车窗外的世界在移动。

① 谢尔盖·爱森斯坦在其关于迪士尼的论述中,从《小鹿斑比》里发现了类似的问题。参见 *Eisenstein on Disney* 第99页, n. 70。也可参见本书第六章的注释2中关于宫崎骏借鉴绳文时代原始主义的评论。

② 我在这里引用的是利维娅·莫内在“Such Is the Contrivance of the Cinematograph”中关于束芋的论述。

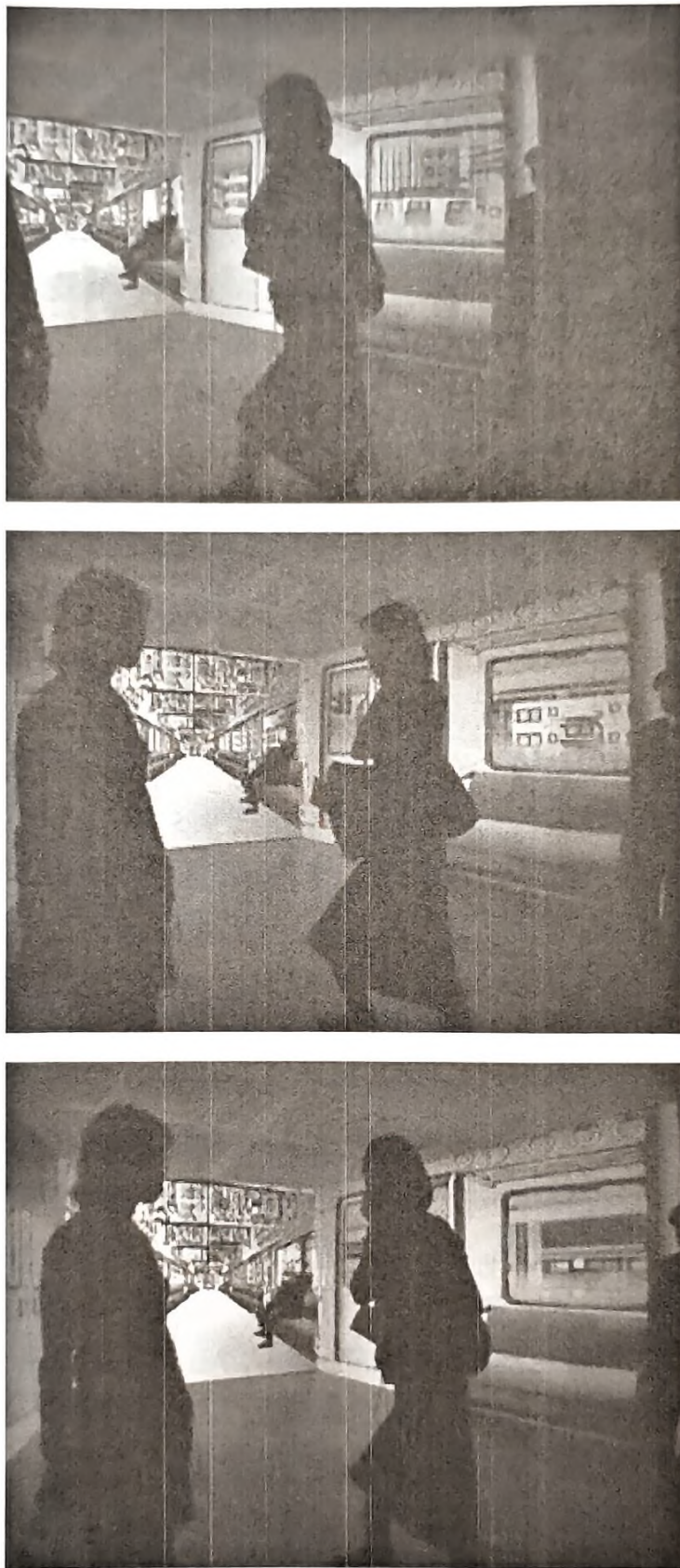


图 17 在这段关于束芋的装置艺术的 DVD 的截图中,可以看到城市景观是如何“平面地”从车窗外掠过的。

由于束芋有意地采用一种平面的绘图风格,点到为止地暗示出车厢内景象的模拟轮廓和体积深度,并且从车窗外掠过的影像也用相对统一的平面风格来绘制,因此在车厢和城市景观之中不会产生任何预先存在的深度感,在内部和外部之间也没有预先存在的区分感。但我们仍有一种相对运动的感觉。这就意味着我们虽然仍能感受到图层间的间隙,但这完全是相对运动产生的相对差异。其结果是营造出这样一个世界,在其中仿佛什么也没有真正地发生(完全的平庸),但与此同时,似乎任何事都有可能发生。如果图层间的差异和我们对世界的运动感都是完全相对的,如果世界并不以某种绝对的方式先于我们的体验来存在,谁能知道将会发生什么?

束芋正是利用了平庸和惊喜之间的张力来玩花样。不协调的影像破坏着从列车装置的车窗屏幕中掠过的平庸景观,中断它的顺畅性。常有不合时宜的怪诞事物出现在这些影像里,像是掠过车窗的一张巨脸,而我们则被迫去赋予这些看似任意的现象以意义。在一个内外不分的世界里,不协调的影像以随意的方式呈现,我们必须自己去构建一套体系,用以发现和归纳这些影像之间的关联,有时还要用这些影像来编撰一些小故事。

束芋的世界和宫崎骏的世界非常不同,在宫崎骏那里,现代主体试图用古典的现代主义者的方式来改变同技术化世界之间关系。而在束芋的列车装置中,她用孩子般的天真意趣和气质将我们放到一个姑且可以被称为后现代世界的地方。比起给我们一个位置明确的主体,让他通过车窗去看世界,并由此赋予世界以秩序或发现世界的内在秩序,束芋所做的是将窗户变成影像流动的屏幕,由此引发我们的情感反应,但不会带给我们隐含着深层秩序的感受。深度作为情状而来到表面。主体成为一个没有终点的过程,成为对平庸的、表面化的影像流的一连串情感反应。比起给出某个或唯一的主体,这个装置所产生的相对运动感更暗示着一系列主体性的小节点。而这正是后现代世界的典型情况。

在利维娅·莫内(Livia Monnet)对束芋这一装置中的运动和影像所做出的精辟分析中,她令人信服地指出,束芋的艺术并没有让我们震惊于当代日本的暴力。^① 她的那些不协调的影像并不都是破坏性的。这些影像不提供思想上的震动。它们至多只是暴力的图像(icon)。莫内由此总结道,束芋的媒体艺术更像是一种用流行漫画和动画的方式来看待世界之症状的表现,而不是对它们的批判。这是因为她的装置不会去冒任何风险,或去发现我们技术条件中的关键问

① 同上,第217页。

题,它始终满足于分心在日常生活琐事上的个体化扭曲。

尽管有人会将束芋的努力视作一场失败,但我不认为这种将世界中的运动平面化和“相对化”的倾向(无论我们是否将其称为后现代的)注定徒劳无功。遗失、拒绝或无法定位一种绝对的参照系,并不必然意味着所有价值观的终结,也不意味着我们停止参与和涉足车窗“之外”的世界里。将世界的窗户转变为屏幕,使内外的边界不再明确,这就产生了新的问题。正如莫内所指出的,当影像中的破坏性成分和影像一样平庸时,又有什么能真正使我们在意?有什么能真的让我们感动到大哭大笑或有所行动?在一个个的瞬间当中是否有哪个时刻能让我们足够在乎,以至于无论在一个内外不分的世界中会产生什么样的安全或防疫方面的风险都要去延长它?

显然,这样的问题是不会有简单的答案的,但束芋的“日本通勤列车”却为如何在相对运动的世界里自处提供了一丝头绪。我们开始倾向于从技术科学现代性的“大”问题转向“小”问题和与技术流程的个体关系。面对车窗屏幕上的影像流,我们被迫从中选择适合我们的影像。然而这并不是真正的选择。它是源自于某种训练和培养而产生的情感反应,对于我们在这个充满影像流的世界中航行来说是必不可少的。在平面化的、去层级化的、相对化的影像流中,我们被召唤去做出个人选择,把我们的相对运动个体化,找到我们各自的焦点关注(focal concern)。于是,相对运动的世界变成了一个相对焦点关注的制度。我们被要求去成为新一代的人类(新人类);或是宅男(沉迷于少女世界的萝莉控或有洛丽塔情结的御宅族);又或是“单身寄生族”(parasite singles,指那些偏爱与父母同住的年轻女性,比起梦想结婚和抚养孩子,她们更愿将钱花在自己的乐趣上);又或是宅女或“腐女”(她们迷恋男性之间的理想化爱情);以及“隐蔽青年”(hikikomori,指患有社交戒断症候群的不适应者);秋叶原系(他们所有的日常生活都围绕动画、漫画和电子产品展开);和多重人格障碍类型(MPD)。

腐女、萝莉控、隐蔽青年、秋叶原系、单身寄生族、新人类、MPD——在1980年代日本媒体对所有高度个人化现象的归类中,这些不过是最为臭名昭著的几种类型,而且这几种类型还随着日式动漫画的传播来到了世界其他资讯发达的环境中。在流行媒体对这些类型的描述中,这些归类对于理解我们如今是怎样在这个影像流已被去层级化和相对化了的制度内生活的并没有帮助,它们只是为我们引入了跨越影像流的新的规约形式。在这一部分随后的章节里,我将着重讨论宅男这一群体,也就是那些因痴迷于收集、传播、评论和改装动画、漫画和游戏而被视作功能失调的男孩和年轻男性。宅男作为一个媒介类型已经变得十

分固化,以至于成为围绕着日式动画的相对运动世界的一个范例。不过,正如我使用“媒介类型”这一术语来描述御宅族、“腐女”“隐蔽青年”和其他相关类型所暗示的那样,我对于这些用语生成和应用的轻易性感到怀疑。在我看来,关于御宅族的媒介话语的核心思想不是去描述和理解真实存在的实际情况。这类话语的使用主要是为了规范个体化媒介世界的不断增生。因此,我虽然也使用了“宅”一词,并将重点关注男性动画宅的相关话语,但我并不太把“宅”视为一种特定的人的类型(比如迷弟、极客、或遁世者),而是将其看成是用来在以动画为代表的媒体流之中建构个体化世界的一整套行为活动。与我相似,其他评论家,比如东浩纪,在评论御宅族时也倾向于使用“宅相关”和“宅系”文化这样的说法。^①“宅”因此指的是与接受动画、游戏、漫画及相关媒体联系在一起的一整套实践活动。在我们人生的不同阶段,甚至一年、一周、一天内的不同时间点,我们都可能进入和出离宅活动的强化区。但从某种程度上来讲,我们都参与过宅活动。

动画宅的问题显然是一个技术问题。我将宫崎骏作为出发点,不仅仅是因为他人尽皆知地将自己的影片定位为面向“一般”观众,并以此使自己远离日式动画和动画宅的世界;还因为他坚持将内在于多平面影像的相对运动落实到一个普遍的、绝对的参照系——“自然”和人性(尤其是孩子的人性)中,并以这种形式来抵抗日式动画和御宅族文化。事实上,自从宫崎骏开始向动画宅的世界表达其对抗意识,大约也就是从《天空之城》起,他的动画就变得更接近绘画,而不是“充满运动的”了。实际上,宫崎骏的这一微妙转变表达了用焦点关注来对抗现代技术条件的内在风险。其风险就是,焦点关注可能不需要我们去应对和重塑这个独一无二的世界,而是邀请我们去创造我们自己的小世界,去把我们的技术性存在风格化和个体化。作为对此的回应,宫崎骏动画更为坚决地强调唯一的世界和孩子的人性。但这一部分要讨论的问题是,当焦点关注——个体化小世界凭借技术而得以增生的现象——无法在唯一的“自然”或“人性”或“孩子”中找到慰藉时将会发生什么。怎样才能使我们在相对运动的制度内建构一个有价值的新世界呢?

① 东浩纪,『動物化するポストモダン』,第13页。该书中文版名为《动物化的后现代》。

第十章

深度的结构

当动画的影像图层被去层级化后,没有哪个图层看起来比另一个图层更深,深度也就显现在了表面。这就会带来一个奇怪的效果,将我们的大量注意力都吸引到影像的构图上。正如我们在宫崎骏动画中看到的,即使他比起进入深度里更偏爱在深度之上的运动,他那里仍有一种深度感,因此也保证了某种全景式知觉,通过这种知觉便有可能获得一种在一定程度上超越于世界的世界观。与之相对,当背景画变得更加图示化而非更具绘画性,即使它充满细节,比起动画世界中的运动的流畅性,我们的注意力更容易被影像内各元素间的结构性互动所吸引。我们更在意这些元素是如何分布的。图层的去层级化会促成一种倾向,我将它所倾向的东西称为分布知觉场域(distributive perceptual field),或简称为分布场域(distributive field)。由于所有的知觉元素都显现在影像的表面上(而不是依据深度来被组织和排布),知觉场的结构化就具有了新的重要性。这并不是说分布场就排除了运动。通过将图层平面化,活动影像之力作为潜力被散播到了影像的表面。众多元素的构图或结构化便在为表面的各种深度(潜力)运动赋予方向和方位的方面有了极大的重要性。

我在后面的章节中将会讨论,这种分布影像的倾向在有限赛璐璐动画的特定谱系中体现得尤为明显,这类动画常常被视为是日式动画(或所有日本动画)的典型代表。由于有限动画常常会将影像图层平面化和去层级化,所以它发出的邀请是让我们去感知元素间的结构化,而不是运动的诸多关系。因此,我们也不会对有限赛璐璐动画的理论总是更关注影像的静态结构而非相互关联的运动这一点感到惊奇。但这又是不幸的,因为这样一种对于静态结构的关注同样会使我们更多地从结构(自我创生的)而非机器(他人建造的)的角度去思考技术。

为了克服这一倾向,我依然会坚持强调运动而非结构,即使我会谈到一些与结构和构图相关的问题。这一部分的整体目标是将人们引向一个以运动为中心的有限动画理论,以此来对抗那种将有限动画描述为对立动态全动画的静态物的理论。尽管如此,由于对影像图层的平面化和去层级化确实会促使人们将重点放在动画影像内元素的构图和结构化上,我感到很有必要从与构图相关的理论开始谈起,并解决一些由此产生的问题。其中一个最具影响力、无疑在商业上也最为成功的理论,就要数艺术家村上隆在2000年的“超扁平”展览的概念宣传册中所提出的“超扁平”理论了。

在这本宣传册中,村上隆和其他撰稿人试图将超扁平艺术的系谱概念化,把战后日本的动画、媒介艺术、摄影和近代日本即德川幕府或江户时代(1603—1868)的绘画、木版印刷物统统囊括在内。^①村上隆以艺术史学家辻惟雄关于江户艺术的研究《奇想的系谱》为出发点,并在宣传册中将这本书的书名译为“The Lineage of Eccentricity”。^②辻惟雄用“奇想”一词来表达那些在概念(想)上较为古怪、奇异或幻想(奇)的艺术,而非表达英文单词“eccentricity”更为字面的意义——离心运动。尽管如此,村上隆将“奇想”译为“eccentricity”还是很不错的,因为他在辻惟雄的日本艺术系谱中发现了一些无中心的运动。村上隆追随着辻惟雄,认同其关于江户怪诞艺术家如何以一种将一切都带到表面的方式来结构图像的讨论,从而描述了图像内的间隙和间隙(日文中写作“隙間”,读作“sukima”)是如何被抑制和变得不可见的。^③村上隆的说法确认了我所说的影像图层的平面化和去层级化现象。当背景看起来并不比前景离得更远,你的眼睛将无法分离和隔绝影像中的单独元素,也无法将它们按照层级秩序来排列。相反,你的眼睛追随着蜿蜒穿过影像表面的线条。如此结构的影像为的是促成眼睛的单边运动,眼睛由此开始快速地游离、徘徊和浏览于影像,就好像在不停地围着中心震荡摇摆而找不到特定的位置。这就是超扁平的运动。

村上隆在日本动画中看到了同样的影像结构方式(画面构成),尤其是在以动画师金田伊功的作品为其巅峰的动画系谱当中。实际上,“超扁平”展览宣传

① “超扁平”(superflat)这个词在英语中有时也会写作两个单词“超”和“扁平”(super flat 或 Super Flat),或者有其他的字体变化。

② 关于辻惟雄的更深入的了解可以参看莫内的“Such Is the Contrivance of the Cinematograph”,尤其是第214—215页。“奇想”一词可以被理解为“超乎寻常的”,强调江户艺术中对西方透视法的使用,并由此产生古怪或离心的视点或视线,这就有点类似于其他领域学者所说的“好奇的文化”。

③ 参见村上隆的「スーパーフラット日本美術論」,或“A Theory of Super Flat Japanese Art”。

册一开始就将出自《银河铁道 999》(1979)行星爆炸场面的一系列截图同葛饰北斋著名的木刻版画作品《三十六景图》并列而置,并以此作为“超扁平”概念的第一个例子。两者在构图上的相似性十分惊人(图 18)。它们都将不同图层(前景、背景和中景)间的关系给平面化了,并伴以弯弯曲曲的、带有弧度的、横跨画幅的线条,诱使人的眼睛在图像的表面上游走,目不暇接地进行浏览。

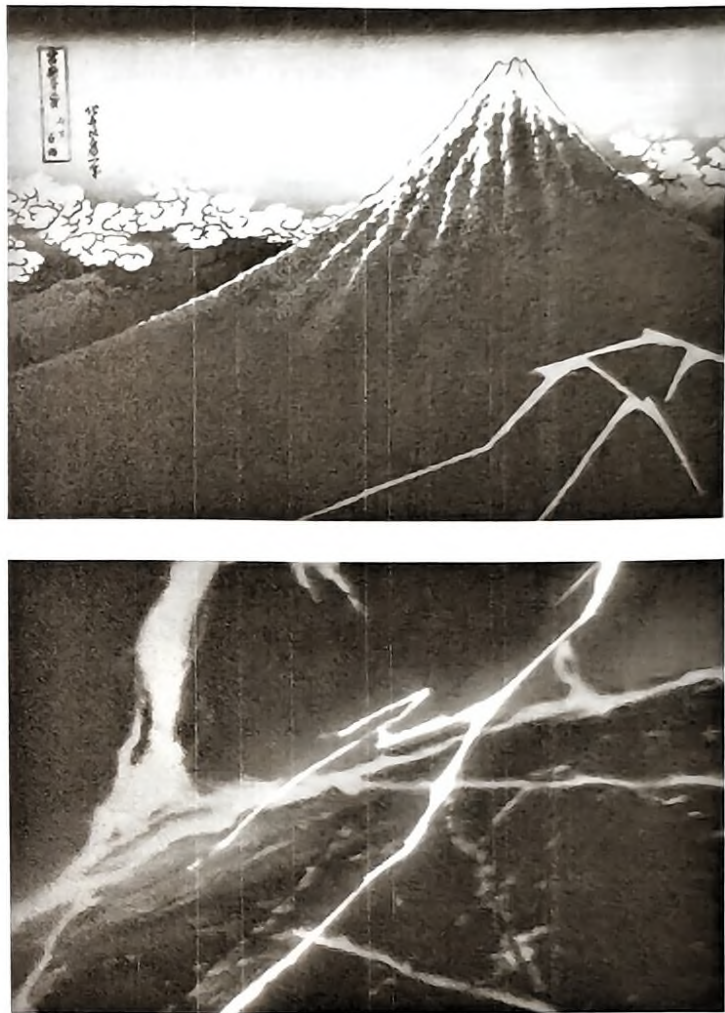


图 18 村上隆展览和概念宣传册中的一个重要示例就是葛饰北斋名作中的富士山与金田伊功的《银河铁道 999》中一系列截图的对比。北斋《富岳三十六景》由布鲁克林博物馆收藏。

排除关于眼睛运动的点到为止的评论,村上隆整体上都是从结构构图的角度来思考的。他对于作为活动影像的动画没有太多想说的。他的论述中包含了对速度、信息和浏览的一般评价,还有一些极具启发性的评论涉及有限动画中古

怪运动方式的时间控制问题。但总的来讲,他的重点还是放在图像的结构化问题上,正是图像的结构影响了眼睛在图像上的运动方式。也就是说,村上隆强调的是构图技巧而非动画和内在于机械连续活动影像中的力。毋庸置疑,通过排除活动影像问题,村上隆有效地回避了关于现代性和现代技术的问题,这就使他能够轻松地在构图的层面上将江户艺术和御宅族动画进行类比,就好像超越了现代性一样。

通览所有关于超扁平的文章,它们在思考构图问题时都将文艺复兴时的几何透视法传统作为出发点,并将它作为现代西方视觉领域结构化的唯一代表。超扁平概念得以成立的基础就在于日本传统和西方传统根本上的差异:一方面,日本素来有着扁平和平面构图的传统;另一方面,西方则有着单点透视、线性透视和几何透视的传统。超扁平理论中对于单点透视法的论述在很大程度上赞同了马丁·杰的观点,我们在第三章中已经讨论过,在他关于文艺复兴时期透视法概念的思考中,他指出视觉艺术中的透视法是如何同笛卡尔的主体理性相结合、并在现代的视觉模式中占据主导和霸权地位的。^①其中的基本理念是将视觉元素按照比例关系进行排列,这一比例关系以某一消失点为依据,而这一消失点则来源于一个外在于图像层级秩序世界又统御着这一世界的稳固的视点。这就是笛卡尔主义。与笛卡尔主义相对,超扁平构图将元素散播和分布在图像的表面上,并由此摒弃了主体固定的视点。由于眼睛被迫追随横跨平面图像的繁杂线条,视点和现代主体也因此被散布在视觉场中。超扁平的理论家们正是将视点于图像中的碎裂和分散视为典型的后现代条件。

超扁平理论由此在西方现代性和日本后现代性之间建立起了对立,这一对立是在视觉场结构化方式的层面上被提出的。因此,这一理论倾向于固化“按层级排列元素的现代深度结构”同“不按层级来分布元素的后现代超扁平结构”之间的对立。一切都被归结为笛卡尔主义和超扁平之间严格区分,并以此来支持现代西方视觉性和后现代日本视觉性之间的结构分别。

超扁平理论忘了将几何透视法与西方现代主体联系在一起的理论只是关于现代性的一个理论。即使是马丁·杰这样坚持强调现代理性工具主体与几何透视法之间联系的人也指出,还有其他的现代性视觉制度。此外,很多学者和理论家都深刻地质疑过现代性和立于世界之外和之上的超越性主体之间的联系。比如米歇尔·福柯,比起将笛卡尔主体与现代相联系,他更愿意将其与古典时期相

① 马丁·杰,“Scopic Regimes of Modernity”,第4页。

联系。福柯指出,正是文艺复兴时期普遍知识框架的崩溃决定了现代学科化体制的诞生。^① 乔纳森·克拉里(Jonathan Crary)根据福柯的方法,在视觉史的领域中发现,十九世纪的视觉理论摒弃了与几何透视法、照相暗盒相关联的古典笛卡尔式主体。克拉里指出,“比起照相暗盒的结构和光学原理”,^②现代视觉更像是变成了“一个感知者的问题,这一感知者的经验本质使它的身份变得不稳定和可移动,并且它的感觉是通用的”。^③ 与之类似,媒体理论家弗里德里希·奇特勒(Friedrich Kittler)也指出,现代媒体网络并不以强调主体之超越为特征,而是以人类知觉的不可靠感为特征,这种不可靠来自同科学仪器和记录观察技术的比较。^④ 总之,尽管理论家们的论述各有不同,他们都认为现代视觉制度和媒体网络不通过制造统一和超越的主体来运作(以单点透视法固定视点的方式)。

于是,村上隆和其他超扁平理论的评论者坚持将现代西方的层级深度结构(几何透视法)对立于后现代日本的无层级分布结构(超扁平)的做法就显得非常奇怪了。其中被他们忽略的是日本现代性的可能性,以及关于主体性、学科化和由此产生的权力。显然,超扁平理论就是想回避关于日本现代性以及它与西方现代性之间关系的问题。^⑤ 由此,超扁平理论冒险成为又一个关于日本独特性(日本人论)的话语,并宣扬日本一直都是后现代的。

正如我在第二章中所讨论过的那样,只从构图特征的角度考察日本动画能轻易地消除现代电影和现代技术的作用,继而也就能轻易地建构一个将日本动画的源头追溯到江户甚至更早的古代日本的艺术历史系谱。这一追溯不仅可以在动画史学和理论中看到,在动画本身中也能看到。比如,有许多日本动画的灵感都来自于江户艺术,这些作品各不相同,既有像渡边信一郎的《混沌武士》(2004)这样的作品,也有像高畑勋的《我的邻居山田君》(1999)这样的作品。江

① 福柯, *The Order of Things*。中文版译名《词与物》——译者注。

② 克拉里, “Modernizing Vision”, 第 31 页。

③ 同上, 第 40 页。

④ 奇特勒, *Gramophone, Film, Typewriter*。尤其是其中的“Film”这一章。

⑤ 榎木野衣在『日本・現代・美術』中专门讨论了现代性以及美国流行文化的影响是如何于 1990 年代从日本艺术的视野中消失的。实际上,“现代日本艺术”造成了一个封闭的循环,使其终将成为一个“坏地方”,那将是一个消失于历史中的场所,从某种意义上讲,也是一个不真实的场所。有趣的是,东浩纪——他在为超扁平概念的宣传手册所写的文章中,在以笛卡尔主义为体现的西方现代性和以超扁平为体现的日本后现代性之间建立起对立(「スーパーフラットで思弁する」或“Super Flat Speculation”)——在《动物化的后现代》的第一章中提供了与榎木野衣一致的论述,也就是说,日式动画不可能脱离美国娱乐和流行艺术的影响。想要了解村上隆和安迪·沃霍尔之间的联系,可以参见布莱恩·霍尔姆斯(Brian Holmes)的“Warhol au Soleil levant”。

户风格或江户题材的动画在日本很受欢迎。^①但对于动画影像而言,它可以使用来自任何时代任何地方的构图技巧,同样也有借鉴了中国、波斯、欧洲、古希腊和来自其他艺术风格、地域和时代的日本动画影片;而且我们还时常会看到构图风格的融合。日本动画的样式是非常不拘一格和多样化的。

我在这里不单单是想表明,超扁平理论对于江户艺术的强调会忽略日本动画样式上的多样性。我真正关注的是,超扁平理论倾向于消除动画中的运动问题,而关于活动影像的问题则会让我们不可避免地去思考现代技术、日本的现代性和日本在世界中的处境。这并不是说构图在动画中不重要。它绝对重要,而且我也不想放弃对构图和视觉场之结构化的分析。江户时代的遗产也是十分重要的。但需要引起我们注意的是视觉场之结构化与活动影像技术之间的关系。比起将江户艺术与御宅族动画之间的联系具体化,^②我们更应该思考的是,比如,在机械运动的条件下,所谓“奇想”的图像究竟发生了什么。^③

超扁平理论之所以无法处理动画运动的问题一部分是因为其中包含了结构的决定性看法,而这种看法在许多关于几何透视法、线性透视法和单点透视法的讨论中都能看到。显然,超扁平理论有意识地想要挑战与西方几何透视法相关的一整套价值,比如单点透视法就意味着知觉上的自然性与科学上的精确性,并因此最为符合现代理性社会的需求。即使在今天,仍有学者将几何透视法看成是现代科学及其延长出的社会现代化过程的决定性因素。塞缪尔·埃杰顿(Samuel Edgerton)关于线性透视法的研究就是一个主要的例子。他曾写道:“文艺复兴以后在西方与世界其他地方出现的根本区别,不仅与他们观看图画的方式,而且首先与他们想象世界的方式有关。”^④对埃杰顿而言,几何透视法标志了西方和其余地区(非西方)之间的发展落差。简言之,他的研究就是一个几何透视法的现代化理论。

埃杰顿认为几何透视法对于科学现代化而言是必不可少的,因此,非西方的

① 参见马克·斯坦因伯格(Marc Steinberg)的“Otaku Consumption, Superflat Art and the Return to Edo”。

② 在《动物画的后现代》中,东浩纪对从大塚英志开始到冈田斗司夫为止的这类观点进行了一个综述,然后对此做了批评(第35-36页)。

③ 在动画短片合集《机器人嘉年华》(1987)中,有一部由北久保弘之监督的短片作品叫《明治文明奇谭》,该片可以作为这一讨论的一个有趣的出发点,因为该片呈现了一场发生在19世纪的日本“机器人”和西欧机器人之间的战斗。

④ 埃杰顿,《The Heritage of Giotto's Geometry》,第289页。此处译文转自中译版《乔托的几何学遗产——科学革命前夕美术与科学》,杨贤宗,张茜译,商务印书馆,2018年版——译者注。

艺术家和科学家如果不理解几何透视法的原理,就有可能阻碍社会的进步。比如,他就此总结道:“允许对于文艺复兴时期明暗法和透视法既无准备也不熟悉的中国画家去图解西方科学技术书籍……对于这一伟大民族艰难地追求世俗的现代化贡献甚微,”他们对于透视法的不理解确确实实是一个严重的障碍。^①最终,埃杰顿在几何透视法对于一个历时长久的特定社会究竟是更有利还是更具危害的问题上是不置可否的。不过他同时感到:“世界上每位期望在科学或技术方面取得成功的有文化、受过教育者,不论他或她的种族传统、本土语言或经济地位如何,必须掌握按规定比例绘制的现代工作图,即刻明了文艺复兴时期西方艺术家发明的那些独特的艺术法则。”^②总之,埃杰顿向我们阐述了一个几何透视法的现代化理论,但在现代化(以工具化和理性化的形式)对社会造成的长期影响究竟是好是坏的问题上,他仍没有给出定论。马丁·杰在其文章的结尾中也对现代理性化的影响表达了类似的矛盾态度:“彻底废黜笛卡尔透视主义可能有些过分。”他进而总结道,“我们或许会遗憾科学主义的过度。西方的科学传统可能仅仅是由笛卡尔透视主义或它的竞争者,即培根的描绘的艺术,所创造的。”^③

在对西方透视法和科学理性的现代性主体的对抗中,超扁平理论表达了两种态度。一方面,它为了克服西方和日本在时间上的差距,将日本放置到未来当中,即使是近代或江户时期的日本也被放置到了后现代阶段里。另一方面,它又接受了固有于几何透视法的现代化理论中的决定论。它用信息和通信技术取代决定论,并以此来支持超扁平影像的后现代理论。换言之,即便它消除了西方现代性和日本后现代性之间的二元对立,超扁平理论还是再造了现代化理论,以一种后现代化理论的形式重复着现代化理论。因此,超扁平理论在面对技术现代化和现代技术条件时显得极为矛盾。它事实上并不想挑战固有于单点透视法的现代化理论中的技术决定论。它的主要目的仅仅是克服日本和西方之间的和发展上的差距,毕竟它想通过将日本投放到未来的方式来对这种差距进行过度补偿。

将日本投放到未来的做法在技术现代化方面显得充满矛盾,这主要是因为超扁平是被当作一种后现代的未来技术来发挥作用的。这一矛盾尤为明显地体

① 埃杰顿, *The Heritage of Giotto's Geometry*, 第 289 页。此处译文转自中译版《乔托的几何学遗产——科学革命前夕美术与科学》,杨贤宗,张茜译,商务印书馆,2018 年版——译者注,第 287 页。

② 同上,第 289 页。

③ 马丁·杰,“Scopic Regimes of Modernity”,第 19 页。

现在村上隆用他的超扁平理论来对待弹道学技术和战争问题的立场上。比如,村上隆把《银河铁道 999》中的动画截图和葛饰北斋的富士山景并列在一起进行评论,并写道:“那高潮战斗场面和梅德尔行星崩坏场面的美啊!”^①

村上隆的超扁平理论因此提供了一种与宫崎骏和维利里奥形成鲜明反差的世界观。当宫崎骏和维利里奥认为弹道学技术和光学逻辑对生活世界具有破坏性时,村上隆对此则保持着矛盾的态度,就好像不愿放弃存在于毁灭核心中的创造性。超扁平理论因而拥抱了广泛的艺术品类型,既包括田园牧歌的风光,也包括行星级的破坏;既包括城市居民的日常生活场景,也包括未来战争的场景。

在“超扁平”艺展三部曲的第三部分,名为“小男孩:日本爆炸亚文化的艺术”的展览中,村上隆直接表达了这种矛盾性,并将其呈现为日本“小男孩”的普遍状况,也即第一代宅男的普遍状况。^② 他使人们想起一代日本男孩在面对日本战败时所体会到的无力感,并在他们对投到广岛和长崎的原子弹——代号分别为“胖子”和“小男孩”——的反应中同时发现了他们对原子弹的迷恋和认同。将宅男包装成“小男孩”正是村上隆点明他们矛盾状况和面对军事力量的矛盾态度的方式。由于困在男孩的状态中,并受到“阳刚的”美国军工力量的庇护,小男孩御宅族可以在双重的条件中找到慰藉,一是从他们的童年状态和与之相关的事物(玩具、动画、漫画、游戏、玩偶)中,二是从军事技术的力量中。

然而奇怪的是,村上隆在根本的问题上却语焉不详,正如周蕾(Rey Chow)简要指出的那样,“战争和战争技术的正常化同样且尤其会在战败的一方中产生。”^③但村上隆没有就这种来自超扁平概念面对现代化理论时的矛盾性而产生的战争技术规范化的表态,而是通过对日本小男孩的讨论使人们想起日本作为(西方)文明受害者的形象。日本是一个诞生于西方文明的怪物。^④ 通过这样的表述,村上隆似乎解决了一些内在于他超扁平概念中的矛盾。他的态度突然同我们通常所说的“被害者意识”吻合了起来,而这种日本民族的被害者意识或受害者心态,就是出现在 20 世纪民族国家与帝国战争全球史中的无辜受害者角色的意识。^⑤

① 村上隆,「スーパーフラット日本美術論」,或“A Theory of Super Flat Japanese Art”,第 114-115 页。

② 村上隆,“Earth in My Window”。我在此处向读者们引介这篇文章的同时,也想到了 2005 年春季在纽约展览上展出的分镜稿和评论。

③ 周蕾,《The Age of the World Target》,第 34 页。

④ 村上隆,“Superflat Trilogy”,第 161 页。

⑤ 比如米山リサ就曾写过在日本“人类普遍历史的全球化叙事”是如何帮助维系“战后多年的民族受害者和无罪想象”的,米山,《Hiroshima Traces》,第 13 页。

不过,村上隆似乎有意对小男孩状态的“怪物—受害者”维持一种暧昧的态度。他并没有明确地表现出希望通过再军事化(正如日本右翼所倡导的那样)来纠正和克服日本的这种被害者心态。他也不建议去拥抱和推崇日本的这种无力感、怪物性和受害者心态。村上隆对于小男孩的矛盾性保持着模棱两可的态度。他的展览从本质上来讲是在宣扬小男孩的概念以及这一概念在军事技术问题上的矛盾性。超扁平小男孩的展览因此不仅暗示着战争技术的正常化,同时也暗示着一种围绕着技术决定论(现代化)的矛盾性的高度膨胀。

由于策略上的原因,超扁平理论不会决定它是内在还是外在于现代化。它想要公开地外在于西方现代性,但又想偷偷地留在现代化之内。战争和军事破坏技术因此对超扁平理论极为重要,因为它们对现代化的一切都意味着理性、进步和创造的观念形成了挑战。从事实上来看,战争技术和军事破坏可以表现得极为非理性,就像是进步与创造的对立面。你可以在不直接拥抱现代化的情况下拥抱军事技术。当然,军事技术也意味着进步和超前的发展。但是在通向毁灭的进步轨迹中总有非理性和空虚的东西。换言之,如果超扁平理论在它的矛盾中倾向于军事技术和未来战争,是因为这样一种技术可以提出一个关于现代化的有限案例,在这一案例中,你同时拥有和不拥有理性化和笛卡尔主义。就像你在超笛卡尔主义中既可以有也可以没有笛卡尔主义一样。“超扁平”和“小男孩”针对战争技术所表现出的矛盾策略性地将日本放在了一个特殊的位置上,它一方面可以作为现代化模式非理性的替代选项(后现代性),另一方面也可以全然外在于现代化(即西方化)。超扁平理论中的矛盾一边尝试着在工具化和技术化之间引入区分,一边又在理性化和层级化(理性的,超越的“现代”主体)之间引入区分。其结果是对平面技巧的迷恋,并且这些技巧被当成了技术地去层级化条件(信息化)的一种预示。军事破坏作为层级结构的整合者,不仅成为魅力之源,还作为工具化平面性的一个有限案例来发挥作用。

我之所以要在超扁平上徘徊许久,不是要揭穿它的本质,而是因为内在于超扁平理论中的问题可以告诉我们一些关于日本动画的东西,尤其是关于有限赛璐璐动画的东西。在这一系谱中,平面化的技巧与对军事技术平面效果和社会关系的工具化的双重迷恋交织在一起。关于这一点,我将会在之后的章节里讨论。超扁平艺术和理论使我感兴趣的是它们涉及技术决定论的方式,无论它看起来多么点到为止和犹豫不决,它都引起了我们对于动画中平面化效果的批判性研究。不过比起提供具有批判性的研究,超扁平艺术和理论在涉及动画的时候更多是强化它们针对现代技术条件的矛盾立场,然后将其以稍作改造和重新

包装后的形式出售。不过依我之见,“原装”的日式动画(anime)在思考技术方面较之被超扁平重新包装后的要更为有趣和具有挑战性。

不过超扁平理论在影像的构图方面还是极为清楚地提出了技术决定论的问题。它意味着图像的平面化和去层级化技巧是无法在结构上与信息化和分配过程中的平面化及分层技术分离的。此外,它还指出,图像场(即图像的分布)是无法同心理结构分离的,即与无力感、怪物性和受害者意识分离,归根结底就是面对技术化的矛盾心理;这种心理作为现代化的一个有限案例而倾向于军事技术和弹道学操作。不幸的是,通过用决定论的方式来思考结构,超扁平理论也压缩了潜在于分布图像中的关键的可能性。它不知不觉地重复了几何透视法的现代化理论中的技术决定论,而这本是它所要反对的。于是眼下的任务不是放弃关于结构的问题,而是向运动敞开结构,并在加入确定性因素的同时也加入一些不确定性因素。

一个在结构分析中避免决定论的方式是,不要把结构看成是决定论的而是有决定性的,不要把它看成是唯一的决定性因素而是其中一个决定性因素。比如,在托马斯·卢瑟(Thomas Looser)对超扁平理论的批评中,他提醒我们注意,许多村上隆在超扁平理论中提到的江户艺术家都深谙西方的几何透视法,只不过他们会用截然不同的方式来使用透视法。他写道:“那种为统一的现代性主体安排好层级位置的单点透视空间,比起在西方,它在日本是很晚才出现的,而且即使在它已经出现以后,它也仅仅作为众多可资利用的空间组织模式中的一种来被使用,甚至被叠加在其他类型的空间之上。”^①例如在一些歌川广重的作品中,他常常会在同一图像中用到两个视点,让我们在叠加视点的同时不那么拒绝深度。卢瑟因此认为,从结果上来看,在这些图像中分层要比确定单一的视点更为重要,因为它使视点得以向着多样化与扭曲失真敞开,向着游戏和分歧敞开。此外,他还在江户艺术和末世意象中看到了超平面的魅力,“一种对真实限制、真实终结或真实视野的浪漫渴望”。^②换言之,在这种渴望中,有着对决定论的企求。

然而,决定性和决定论不是一回事。材料性也不是目的论。决定性理论表明,“机器”(加塔利意义上的)会在世界中制造出一个方向,一套指向性的限制(一个场),甚至是一条轨迹。即使是戴维·奈伊这样误读并因此彻底将结构主

① 卢瑟,“Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan”,第101页。

② 同上,第107页。

义和后结构主义视为决定论的学者,也必须重新引入一些技术决定性的思想:他转向了技术动量的概念。^①关键问题是我们是将类似于几何透视法的东西理解为决定论的还是决定性的(或者为了以示与决定论的区别,可以说成是非充分决定性的)。或者换一种问法,我们到底应该把透视法看成是一种结构还是一种机器。超扁平理论之所以陷入僵局的一大原因就是它把几何透视法看成是一种决定论式的结构。与之相对的,卢瑟对于单点透视法的解读则更接近一种机器(分层化)。和透视法结构不同,分层机器可以把几何透视法也叠放在内,并由此产生各不相同的实践和多分歧的系列。卢瑟认为,江户社会允许社会的叠层或分歧的出现,而这种分歧或多样性正是超扁平理论从中发觉到吸引力的地方,但它却通过现代化理论,用决定论的、甚至是末世的结构将这种吸引力给摧毁了。

在休伯特·德米施(Hubert Damisch)关于透视法的符号学研究中,他指出透视法的范式为其自身提供了两种相互矛盾的解释。他写道:“人们或许会将透视主义的认可称为‘古典’,它的正式装置保证了分离的可能性,可以将一个视点转换到另一个视点,但它以激进的不同于透视主义的名义反对尼采所抗议的内容:在透视主义中,不同的视点绝非互补的,每一个视点都只表达一个它自己所持有的分歧。”^②超扁平理论肯定了古典透视主义和笛卡尔主义,但并不去思考尼采和卢瑟以分歧的名义来提出的那类抗议。其后果就是,超扁平理论将承诺了分歧之产生的空间组织模式(即分层化)转化为了决定论的结构。它将分层机器转换为超扁平结构。这样一来,它就隐蔽地系统化了另一种空间组织模式,即正交透视法(orthogonal perspective)。

在许多超扁平理论所举出的江户艺术案例中,它们都采用了一些正交透视法的变体形式,比如采用对角线将画面分割成不同的平面。事实上,被村上隆称为超扁平的艺术作品很多都设定了一个潜在的正交透视法结构。虽然正交透视法并不像几何透视法那样坚持比例关系,但它确实传递出一种深度感。只有当你将几何透视法视为深度的标准时,正交透视法才会显得平面。只有在和西方几何透视法的比较中,正交透视法才会被看成是缺乏系统和无章可循的。此外,不同于几何透视法和笛卡尔主义在历史上的联系,没有现代性主体的理论和哲学同正交透视法有所联系。这就是为什么正交透视法能够很好地代表与现代化正相反的一面,即作为理性化、工具化和同质化的对立面。

① 奈伊, *Technology Matters*, 第 52 - 56 页。

② 德米施, *The Origin of Perspective*, 第 173 - 174 页。

可能会令人感到意外的是,塞缪尔·埃杰顿在他书的末尾将雅马哈摩托车前轮装配的分解图引为参考,为复兴几何透视法的现代化理论做出了贡献(图19)。在这种通常用于工程图和装配指导的分解图或分解投射图中,我们看到所有的元件都被拆分开,同时又被安排在相应的位置上,以示这个轮子是如何组装起来的。但是,那些在距离上离我们更远的部件并没有依照单点透视法而显得更小。这里没有单点透视法中的地平线和灭点。分解投射图也不遵循单点透视法的比例关系。相较之下,所有元素更像是以正交透视法的方式,尺寸不变地被排列在对角线上。这是合理的,甚至是理性的,因为当你试图组装轮胎的时候,你不会认为摩托后侧的螺帽和螺栓实际上比前侧的要更小。你需要一些提示来告诉你它们是完全一样的螺帽和螺栓。

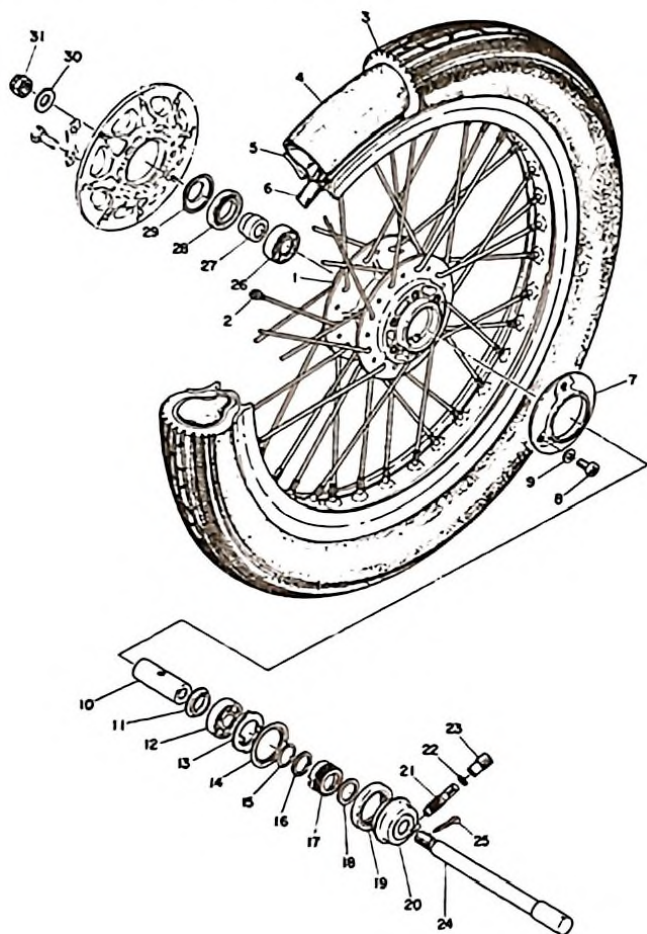


图19 雅马哈摩托前轮的装配分解图,来自《XS650 Models 1974—1977 Service Manual》,由雅马哈摩托公司(USA)提供。

因为埃杰顿并没有对这个出现在其书本末尾的图例给出评论,我们也不知道他如何看待这个例子的。根据那本书的论调,我猜测他将分解投射图与日

本联系在一起,是为了以此来代表日本在科学现代化上的成功,并与他所诠释的中国在这方面的失败形成对照。这看起来就像我们要把正交透视法向理性的和工具的科学图示模式的转变,解读为日本科学现代化倾向的标志一样。

就我而言,我更愿意把分解投射图或分解图看成是对隐含于现代化理论中的决定论的反抗。我们真正应当关心的不是一个特定的深度结构或特定的透视系统,是否内在地或目的论地比之其他结构或系统要更为理性和科学。真正应该引起我们关心的是,任何深度结构都可以被系统化和现代化,就像任何语言都可以被现代化。换言之,从符号学的角度来看,任何透视法和语言模式都无法提供向着或反对现代化的任何有保障的特许。这并不是说符号学结构没有任何潜力以批判性的方式介入,只是它们无法为我们来思考。

总的来说,我之所以要在超扁平的艺术和理论上停留这么久,是因为超扁平表达了将视觉场平面化和去层级化的概念,这一概念对于理解日本动画的系谱非常关键,这一系谱的动画使用了多个图层却将它们用平面化的方式合成在一起。超扁平令我们关注到被我称为分布场域的东西。超扁平的困境来自它对技术决定论的未曾明言的效忠,这一决定论就隐含在单点透视法的现代化理论中。其结果不仅仅是产生一个非常狭隘的现代性理论,同时也未能传达出超扁平的工具性或理性;超扁平假装自己是无结构的,而它其实就是凭借着对结构的依赖粉碎了内在于机器(既包括分层化也包括单点透视法)中的分歧性。

正是为了清楚地表述这些问题,我寻求了超扁平的内在基础结构,因为超扁平理论同时假定又否定了这些问题。这个结构就是分解投射图,或者说分解图。不过我的目的不是像日本的传统那样去建立分解投射图,并将此作为一种日本现代性的目的论选项,抑或是一种对立於现代性的后现代结构。最终,我将要研究分解投射图是如何将被扁平合成散播到影像表面的活动影像之力捕捉起来的。同时,我也将研究活动影像是如何机器地打开(或重开)分解投射图的结构,并将其引向多分歧的动画系列的。

尽管如此,为了避免陷入将分歧视为预先决定好的事情的乌托邦想象,我也应当补充一下,我在研究分解投射图的时候同样提供了一种方式,帮助我们确认隐含于分布影像的工具性和理性。对于横跨影像表面各元素的受控的准正交结构的“分解”,促成了对于军事技术的动画式迷恋的对抗,这种迷恋常伴随着有限动画对影像的平面化和去层级化处理。关键问题是,来自影像平面化和去层级化处理的相对运动是否允许我们用不同的方式思考技术,或者就像村上隆的理论那样,用投射于未来中的早衰来将我们悬搁于矛盾之中。

第十一章

分布场域

赛璐珞动画的一个基本特征,就是由多个图层合成的影像,而如何“合成”这些图层就是动画的核心问题。我们已经看到,固定在动画摄影台架子上的摄影机是如何将摄影机运动限制在两条轴线上的,因此三条轴线的摄影机运动(加上纵深运动)就需要大量精力和技术控制,而通过滑动影像图层来制造运动感则非常容易。这一处境使合成技巧承担起了凝结运动的负担。从活动影像之力的方面来考虑,赛璐珞动画中的合成就类似于电影中的摄影机运动。在赛璐珞动画中,活动影像之力无法被顺畅地分流到摄影机运动中,而是被分流到影像平面的运动中。在运动的条件下,是合成在动画里产生了影像的凝结感。这就关乎哪一种“身体”将会出现的问题,或者更准确地说,哪种运动感知模式将会负责控制和引导活动影像之力。

即使我将合成与赛璐珞动画相联系,将摄影机运动与真人实拍电影相联系,它们也始终是活动影像共有的两种倾向。电影也可以使用合成的技巧。事实上,在其他评论家所描述的“电影正在转变为动画”的言论中,我看到的是电影对于合成的重新强调,而这种强调是被 CGI 和数字效果的使用所激发的。反过来,动画也时常热衷于制造纵深运动感。然而值得一提的是,赛璐珞动画想要制造纵深运动,必须先处理好合成。这就意味着,在动画中合成比摄影机运动更为重要。此外,我也大胆地认为,说当今的电影正在变成动画就是因为合成已经在活动影像的生产中取代了摄影机运动的优先性。这并不是说电影、动画和视频游戏已经不怎么重视摄影机运动了。它们不仅重视,而且时常还以一种高度移动的弹道学感知逻辑形式来呈现,以一种高速发动的笛卡尔主义形式呈现。不过,在将合成视为基础的超笛卡尔主义运动的一代那里,对合成有着与日俱增的

强调。押井守的《阿瓦隆》中有一个片段完美地展现了这一点：在这部“变成了动画的电影”中有一场充满弹道学角度和加速战争技术的军事冲突，冲突中，战斗突然停止并表明自身是由多个图层合成的（图 20）。这实际上是一个视频游戏，女主角 Ash 就在解构了的图像间隙中进出穿梭。



图 20 在这张截取自《阿瓦隆》的图像中，押井守用数字动画技术将爆炸渲染为堆叠的图层，使这个电子游戏的世界呈现为多平面的世界。

如果将电影作为参照，那么合成也可以被描述为“内部的蒙太奇”或“影像内的剪辑”。^① 它就是处理多平面影像各平面间空隙和间隔的问题。通常，合成的使用是为了减少或抑制我们对图层间隙的感知。比如在赛璐珞动画的世界里，多平面摄影系统允许动画师开发出一种特定的合成方式，这种方式最终将会把影像闭合到有比例的世界中，以这种方式来调整影像图层间的关系能够使他们传递出犹如电影中摄影机运动一般“自然”的纵深运动感。这种深度合成最初只是对摄影机镜头深度效果的相当简单的模仿。比如，当背景中的世界失焦，前景的图层就会在焦点内，反之亦然。在第一部使用多平面摄影机的日本动画《小蚂蚁》中就可以看到这些效果，多平面摄影技术在片中生成了一种“自然”的深度感，图层间的间隙通过这一技术的转化，使我们既能感觉到它（作为深度），又能

① 也可参见列夫·马诺维奇在《新媒体语言》(The Language of New Media)中关于“合成与蒙太奇的新类型”的讨论，贵州人民出版社，2020年，第155-160页。

忽略它(作为自然的,也即电影的)。

逐渐地,对摄影机运动这一电影惯例的日益加深的倚重,使得多平面摄影倾向于制造纵深运动,即使那个纵深运动就像视点在接近对象时会通过图层来改变焦点那样初级。最终,人们的目的变成在摄影机运动的时候去维系一种标量比例感(以几何透视法为依据)。多平面摄影系统因而将我们引向一种具有体积深度感、纵深运动幻觉的影像生产中,尤其是在高速运动的情况下。它变成了美国数字动画的主题,尤其以皮克斯公司的动作片段为典型。在这些片段中,超笛卡尔主义与超电影性(hypercinematism)配合在一起。

正如前面关于超扁平的章节所表明的,还有其他抑制多平面影像图层间隙感的方法。超扁平倡导通过平面化的手段将影像的多个平面变为一个单一的平面,以此消除图层间的间隙感。比如,在村上隆的艺术中,他仔细而又系统地消除了深度感。尤其关键的是他对色彩的平面应用。近距离观察他早期的画作可以发现笔触的痕迹,但只要稍微远离一步,这些就会从他的画作中消失。此外,背景的颜色并不提供任何深度效果;图形和背景看起来一样活跃,并同等呈现;所有的基底都显现在了表面上。包围着图形的坚实的黑色轮廓线确保轮廓比质地更为优先(质地优先则会传递出不同的表面深度感),根据对角线的构图将正交透视可能产生的深度带到表面。其结果是在一个单一的平面上产生扁平化了的平面的增殖。从这一意义上讲,将图层间的关系扁平化并不会仅仅产生一个单一平面的图像,而是会产生一个“超扁平”或“超平面的”图像。如果将超平面图像的生产看成是一个程序步骤,它也可以被理解和描述为“扁平合成”。

动画中时常会出现类似于扁平合成的现象,尤其是在有限赛璐珞动画中。在那里,用于传递深度感的精工细绘的背景消失了,取而代之的是更具图式和图标风格的场景及角色渲染。有时,通过将背景图层调得比前景和中景图层中的人物更暗,会产生最低限度的深度感。但这样一种深度也是非常图式化和图标化的。一些有限动画甚至不会为这种最低限度的深度提示烦心。有限动画的整体趋势倾向于影像图层的去层级化,其中的某一个图层不会成为其他图层的参照系。或者,如果某个图层提供了一个参照系,那也是一个任意的、临时的、偶然的参照系。

接下来的问题是在运动的条件下会发生什么。动画中有体量感的合成步骤将活动影像之力分流到模拟摄影机的加速运动中,几乎根除了图层间的运动感(眼下已将这种运动感抑制到模拟运动模糊效果的程度)。与之相对的,正如先前所说,扁平合成的步骤将活动影像之力推至影像表面,以具有潜能或潜力的表

面深度的形式呈现。这将带来什么呢？当这些力或潜力不被分流到视点的移动中时，它们又将会被如何控制和组织呢？

为了解决这些问题，我要先退回到之前章节对超扁平 and 单点透视法之区别的讨论中。

记得我们说过，超扁平理论坚持在现代的西方深度和后现代的日本超平面之间建立严格的区分和对立，其关键点就在于超扁平是无结构的技巧，是没有被理性系统化的技术。出于对这样一种固执的思考方式的抗议，我认为与超扁平相关的技巧也可以同时拥有结构，就像在分解图和分解投射图所展现的那样，这个结构同样可以向系统化开放。总之，与其以结构化对解构化、或理性的系统化（笛卡尔主义）对激进的去层级化（反理性主义）的形式，在现代性和后现代性（或者是在西方和其余地区）之间建立起对立，我更愿提倡另一种结构，即分解投射图的结构。我的目的当然不是要去建起或树立一种新的二元对立，即单点透视法与分解投射图之间的对立。我对结构的提倡有着两方面的动机：一方面，我想要指出隐含在超扁平理论中却又被其所否认的理性化和工具化；另一方面，我想要思考结构在捕捉活动影像的机械之力时是如何显现的，即使这些机械之力会不断地将结构反复拆解开。

一旦我们将运动考虑进来，结构就成了分化和整合各种力的模式。就像单点透视法结构在电影里常常体现在对摄影机运动的分化和整合中一样，分解投射图的结构也常常会在赛璐珞动画里体现在对图层运动（合成）的分化和整合中，尤其是在有限的赛璐珞动画里。通过这样一种进入动画运动的方式，我们得以提出与技术相关的特定问题。关键问题就是，在扁平合成的情况下，我们的弹道学知觉究竟发生了什么改变。

一方面，由于扁平合成将影像的不同平面全都带到了表面上，它看起来似乎也将所有的间隙都带到了表面上。从这个角度来看，扁平合成似乎就是在宫崎骏式的开放合成的基础上进行的平面转化，不过它将合成的开放性带到了影像的表面上。我们也可能因此认为扁平合成倾向于超动画性和一种反弹道学的知觉模式。另一方面，扁平合成也以它的方式同有体量的合成一样“封闭”，这种封闭性在数字动画中得到了强化。毕竟，扁平合成和有体量感的合成的程序似乎都是为了消除影像图层间的间隙感。扁平合成因此并不能单纯地被看成是超笛卡尔主义和弹道学直觉模式的对立面。它意味着一种抵达二者的不同方式（事实上，宫崎骏曾经就日本动画弹道学和军事化行为的倾向表示过不满）。总之，扁平合成看起来同时指向了两个方向。

扁平合成在弹道学运动(超笛卡尔主义)技术上的这种不确定的倾向性,在村上隆所描绘的“小男孩”这一御宅族矛盾形象中处于核心位置。村上隆对于如何处理宅系动画中流行的军事技术和未来战争的太空歌剧是不确定的。如果仔细阅读村上隆的理论,就会发现他将御宅族同时放在了两种倾向之中,作为战败者,他们既有着对战胜者技术(炸弹眼视觉)的认可,也有着弱小受害者和无辜儿童般的光环(爆炸中心)。我们或许可以从村上隆的矛盾性中玩味出一些对于日本动画的有趣解读,但他所保持的这种矛盾也让他无法清晰地勾勒出弹道学技术矛盾性中真正关键的东西。在我这里,为了能引出后续的讨论,我将这种与技术之间“被平面化了的”关系视为海德格尔所谓获得与技术之间的自由关系的另一面。将注意力汇聚和集中在技术的本质上,就像御宅族对于影像每一细节的那种臭名昭著的着迷,确实会开启和技术之间的不同关系。但这并不是那种传统的现代主体的“自由”,传统的现代主体是与单点透视法联系在一起的理性的、超越的推动者,是摄影机的暗箱,是文艺复兴的世界之窗。而这种御宅族的“自由”则以焦点化关注的形式转移到对媒体网络中的思维和行为的表述上,在这里,视线取代了视点,它构成了一种在分解投射图中伴随着抛射物来进行操纵的“抛射主体”(subjectile),它不是一个超越的主体,而是一个追逐着视线的被发射或抛射的主体。

为了说明这一点,我要来谈谈一群业余动画创作者,正是这些人在日后创建了日本最为重要的动画工作室之一——Gainax 工作室。村上隆在他关于小男孩的讨论中也为这群动画人赋予了重要的地位。^①

和冈田斗司夫共同建立起 Gainax 工作室的武田康广在他的回忆录中提到,当他和冈田确认获得 1981 年日本科幻年度大会的举办权时,他们决定为开幕式制作一部原创影片,而不是借用或截取已有的影片镜头。^② 通过朋友介绍,武田认识了当时还是大阪艺术大学新生的山贺博之和庵野秀明。之后他又拉赤井孝美入伙,和他们一同制作 1981 年大阪科幻大会的开幕动画影片(大会也称 Daicon,音取自日文“大阪”的第一个汉字“大”和英文“convention”的第一个音节“Con”)。这部动画短片就是后来被我们所知道的《Daicon III 开幕动画》。由于该动画在科幻大会上所产生的巨大反响,制作团队又制作了第二部后续动画,

① 村上隆在“小男孩”的宣传手册中展示了《Daicon III 开幕动画》和《Daicon IV 开幕动画》中的漂亮画面,并对此做出了简洁的概述,第 6-11 页。

② 武田康广,『の一てんき通信』,第 48-53 页,第 69-72 页。也可参见英文版 *Notenki Memories*, 第 47-52 页,第 68-71 页。

即制作更为精良动画短片《Daicon IV 开幕动画》。这两部动画短片之所以会成为传奇是有原因的：一来，它们证明业余的爱好者也能成功地做出在技术和艺术上都比正规动画工作室更为优秀的作品；二来，他们的主题和选材彰显了新一代科幻和动画迷的兴趣，也即后来所谓御宅族的兴趣；三来，这些短片的制作令后来建立 Gainax 工作室的关键人物聚集在了一起，并在日后制作出了像《王立宇宙军：欧尼亚米斯之翼》（1987）和《蓝宝石之谜》（1995—1996）这样高度受欢迎又在商业上十分成功的动画电影和动画系列。

根据武田的回忆，当时的庵野秀明还没有接触过赛璐璐动画制作，只做过纸动画。事实上，当他面试庵野秀明的时候，庵野拿出了一叠纸，并快速地在上面绘制了一段关于动力装甲的精细而又复杂的手翻书动画。^① 换言之，这是一种将重点放在设计和角色动画上的动画，几乎不怎么关注用于制造有深度背景和纵深运动的图层技巧。需要注意的是，庵野为了向武田证明自己的能力，选择去画的是动力装甲。这一选择之所以深具意义不是因为它向我们展示了庵野有多么喜爱某些特定类型的科幻动画，而是因为动力装甲本质上就是一种体现在角色形式内的多平面影像的代表。动力装甲、战术装甲、机械装甲和变形装甲的设计依据它们在多平面世界中的用途而来。动力装甲上的那些带角的元素锁定在一定的地方，然后又像是影像中的诸多平面那样解锁和再锁定，由此向千变万化的重组形式开放。变形机甲看起来就是多图层和活动影像之力在单一形象上的表征。

可即便如此，我还是要重申一遍我在引言里的话，即使动画高度依赖于手绘艺术（就如庵野的动力装甲草图），这样一种手绘工艺也不能完全解释动画。动画将手绘工艺叠装到多平面的机器中，在那里，它们与活动影像机械之力的关系彻底地转变了它们。动画不是画出将会被投入到运动中的角色的艺术。就像庵野的动力装甲手翻书草图所展示的那样，这样一些设计已经代表了内在于动画多平面世界的运动。动力装甲本身就是多平面的，它自身已经将隐含于多平面影像中的力引到了它的表面。角色设计的艺术预示着它在多平面机器中的运动，也即预示着合成的动态。

从合成的角度来看，制作 Daicon 动画的团队显然不足以担负赛璐璐片的昂贵成本，故而用乙烯基片来代替。由于让颜料良好地附着于乙烯基片是一件困

① 武田康广，《『のーてんき通信』》，第 47 页。也可参见英文版 *Notenki Memories*，第 48 页。

难的事情,所以采用乙烯基片就对图层数量的叠加造成了障碍。^① 尽管如此,团队还是以特定的方式做出了赛璐珞风格的动画。当你在看《Daicon III 开幕动画》的时候,你会明显地发现,由于利用图层方面的困难,影片所提供的既不是一种纵深运动感,也不是在深度之上的运动感。所有的运动都在表面,是超扁平了的。有趣的是,片中大部分运动都是导弹和宇宙飞船的弹道学运动。当角色和抛射物快速飞过背景,有一种滑动平面的感觉,而没有预先存在的深度结构。不过,这种运动同时也像超笛卡尔主义的运动那样来劲,因为动画师是在用运动来生成深度感而不是相反。他们从机甲和太空歌剧动画自身的特性中汲取灵感:既不采用以几何透视法为依据的标量比例,也不采用精工细绘的背景图来强调预先存在的深度,你可以以一种分解图或分解投射图的方式,通过在影像内(和跨越影像)放置关键元素来制造一时的深度感。

《Daicon III 开幕动画》起始于“daicon”这个双关语。这个词一方面可以用来指代大阪科幻大会,另一方面也可以指代日语中的萝卜(日语萝卜写作“大根”,读作“daicon”——译者注)。影片中,小女孩从一名友好的太空人那里获得一瓶水,并得到用这瓶水来浇灌名为“daicon”的萝卜的指示。一些邪恶的外星人企图阻止女孩,随之便发生了战斗。在一个片段中,女孩从背后的喷气背包里发射出导弹。这些导弹显然配有追踪装置,可以在空中转弯和变向,不断更正追踪轨迹并在身后留下白色的行迹云(图 21)。这些抛射物在天空中的合成方式在很大程度上是平面的,但它们的轨迹却创造出了深度感。这是因为这些轨迹都有着共同的源头和共同的目标,这就为它们的运动传递出一种有始有终的感觉。突然间(作者原文为“out of the blue”,既有意想不到的意思,也可理解为“在蓝色的背景之上”——译者注),画面中仿佛出现了消失点,因为这些导弹的轨迹看起来似乎都要汇聚到一点上了。紧接着,轨迹又岔开了,但随时也还会再次汇聚。

导弹从源头出发后,在追踪目标的过程中分开,汇聚,分开,又汇聚,在这个过程中,它们以弹道学的形式创造了单点透视的幻象。但这并不是真正的单点透视法:虽然有始有终的运动感会让人想到单点透视法中的消失点,但抛射物的相对尺寸却并不遵循标量比例。这种一时出现的深度感更接近分解图,所有的元素都是按照它们原初的位置来安排的,以一种工程图的形式。事实上,这就是一个抛射物运动的图解,就像是一个帮助你理解弹道学运动的蓝图。它是被带

① 武田康广,『の一てんき通信』,第 52 页。也可参见英文版 *Notenki Memories*, 第 51 页。



图 21 在这个《Daicon III 开幕动画》的片段中,第一张截图向我们展示了导弹轨迹是如何稍纵即逝地依据单点透视法来建构整个场域的,但在下面的两张截图中,它又向我们展示了这个场域是如何被“倒错”和扭曲到其他的力学场域中的。

到了表面的弹道学知觉。比起纵深运动,你在这里所拥有的是会在银幕表面生成运动分解图的运动。

也有依据单点透视法来建立的场景,比如女孩被导弹猛烈追赶并像一颗子弹一样向我们冲来的场景(图22)。即使在这样的场景中,组织知觉场的依旧是分解图,因为速度将深度带到了影像的表面。它产生的总体效果是一种超平面性,这就意味着这个世界本身也是一个移动着的平面。我们看到抛射物朝着我们飞来或远离我们飞去,接着又突然能够侧面地看到导弹的尾迹,就好像我们自己在—旁伴随着抛射物—同穿越战场,感觉好似骑着强气流般的战争冲击波在滑翔、飞行和冲浪。将深度带到表面使得从一个运动平面突然转向另一个运动平面成为可能。快速切换更强调了转变的突发性。但并不是剪辑或切换在银幕这一单的表平面上制造出了快速的平面转变感;这种快速转变是扁平合成条件下在影像内进行的图层游戏,让我们能够从一个平面驶向另一个平面。



图22 当《Daicon III 开幕动画》中的女孩向着我们冲来的时候,它所产生的主要不是一种纵深运动的效果,因为这一运动将深度带到了表面,即刻地将我们转向单边的运动视角和视线。

这个运动世界要比多平面摄影或有体量感的合成世界更加不稳定和使人眩晕。这是一个抛射物随时会突然出现并生成弹道学知觉场的世界。它会提供某些接近于全景式知觉的时刻,并短暂地给你一种正在某个高于行动的位置上进

行观看的感觉,随即你的视点会猛地从一个平面转移到另一个平面,这会引导出一种通过跨越抛射轨迹来转换视线的感觉,而不是给你一个稳定的视点。结果你将获得一种不同于全景式知觉的感受,它更像是一个充满抛射物的加速世界的感知组装图。

这样一些技巧使 Daicon 的动画师团队得以在宫崎骏世界的开放合成和体量世界的“封闭”合成间游走。换句话说,Daicon 动画就游走于电影性和动画性之间,同时又好像要将动画性的倾向推向它的极致。

宫崎骏的动画性让我们从运动的侧面单边地去观察速度的效果。就在宫崎骏通过其技巧同时抑制和“软化”了速度效果的时候,Daicon 动画中的单边视图却加强了速度的效果。这是因为它们在使用平面背景的同时,也缺乏在深度内开启各图层间关系的兴趣,由此将多平面影像的深度带到了表面,创造出超平面的影像。在这一超平面影像中,表面深度会临时性地出现,使这一平面总是充满潜能。这并不是说这类动画不会或不能采用精细的背景。后来随着 Gainax 工作室的成立,这同一批动画师也将会需要采用精细的背景。不过,不同于宫崎骏明快生动的背景,他们的背景并不为运动和行为提供固定的参照系。换言之,他们的背景不提供能够结构运动和定位行为的预先存在的深度世界。在下一章中,我将会专门讨论这样一种结构动画世界的方式为何更倾向于多重参照系,以及它会对叙事产生怎样的深远影响。不过在这一章里,由于我的重点还放在弹道学运动的分解图上,我更想让大家关注 Daicon 动画师的那些玩弄电影性的技巧。这种电影性来自于封闭合成,而封闭合成通常则是采用有体量感的深度或多平面摄影的动画世界和拥有镜头般深度的场景的特点。

Daicon 动画时常会借助追踪导弹的轨迹,以几何透视法的方式制造出对深度的回应、深度的幻象和深度稍纵即逝的时刻。然而,由于平面的和比例的关系都被扁平化了,Daicon 动画中的这种对于深度的召唤不仅稍纵即逝,还被扭曲了。其中有着对标量体积的变形和歪曲。结果,影像元素的抛射分布变得比标量秩序更紧要。这种对超笛卡尔主义的扭曲变化使 Daicon 动画师得以将动画性带到了它的极限。总之,Daicon 动画师唤起了弹道学的纵深运动(电影性),但它是作为扁平化了的平面结构(分解动画性)上潜在的深度来出现的。这种技巧的一个结果就是形成分布场域,在这个场域中,纵深运动被信息的密度所取代。

在宫崎骏那里,大部分的活动影像之力都被分流到了开放合成当中。而在 Daicon 动画里,由于对合成的平面化处理,活动影像之力都被分配到了影像的

表面上。这就给人形成了一种印象,影像中的任何一个元素都可能致力于引导一条视线;每个元素都有可能生成一个潜在的深度场。信息的密度,也即一种具有潜在深度的元素被紧密打包的感觉,开始变得比在世界中的运动更为重要。与此同时,由于它是活动影像,它所造成的感受就是信息不断地涌上表面。

制作了《Daicon III 开幕动画》的这批动画师以 Daicon 工作室的身份又为 1983 年的大阪科幻大会制作了一部短片,即《Daicon IV 开幕动画》。这第二部动画有意识地重建并加强了第一部动画的内容。在短片的第一个片段中,此前那部短片中那名成功击退外星人并完成为萝卜浇水任务的小女孩变成了一个身着兔女郎装的性感的年轻女性(需要一提的是,萝卜后来变成了一个太空飞船,并使行星的表面重生)。她的任务基本上与前作一致——击退外星人并再生行星,将毁灭变为重生。但这部短片也和小女孩一样得到了成长。这部短片在相当大的程度上分解了运动,这不仅仅表现在动作片段中,也表现在它对其他作品的大量引用和参考上。动作之间的镜头切换极度迅速,以至于很难将它们拼接成有直接因果联系的序列,但短片却有一个总体的故事纲领:“兔女郎”与外星人展开战斗,战斗造成了大规模的破坏,但这一破坏却极为矛盾地再生出一个绿意盎然的后启示录的世界。

就像最为粗略的描述向我们表明的那样,眼下关于《Daicon IV 开幕动画》有着不少有迹可循的分析,我暂且将这些分析总结为主题、叙事和剪辑的分析。这也是为了与我一贯的重点保持一致,即将重点放在动画的本质——动画机器上。正如我此前所说的那样,我深信,如果所有分析都以叙事、主题或剪辑样式为出发点,我们就永远不可能真正理解日式动画是什么,以及它是如何思考的。我们仅仅是将日式动画解读为一个文本对象。因此我会坚持强调动画的活动影像性质,考察运动关系是如何与深度结构相交的。Daicon 动画本身就鼓励这样一种方法。它们通过快速剪切,配合使用平面化和去层级化了的分布信息场,加强了速度和运动。由此产生的分解投射结构在分散性和平面性上设立了材料限制,生成与视线相连的潜在深度的临时场域。

比如,在一个片段中,兔女郎像滑冲浪板一样御剑飞过天空,犹如杂技演员一般转向、盘旋和疾驶。当她从剑上跳下,剑分裂成了七枚“剑型导弹”,并带出彩虹般的七色轨迹云(图 23)。当它们像许多智能炸弹那样沿着各自既定的轨迹飞行的时候生成了一种深度感。每一枚导弹的运动看起来都既是不规律的又是目标明确的,就好像每一枚导弹都有自己的智力,知道如何找出其自身目标的方式。单独来看,每一条行迹都在“倒错”由源头到目标的线性轨迹。这种倒错

从简单的意义上来讲就是扭曲按照几何透视法的惯例应该是直线的东西。简言之,这些飞速运行的抛射物以倒错和扭曲的形式传递出单点透视和深度的感觉,以一种偏离了弹道学知觉的形式。它不是单纯的岔开,尽管它一直不断地在它的路线中分岔。因为它拥有自己的目标和轨迹,所以它是对线性路线的倒错或者也可以说是视点的倒错。其结果是生成一种追逐着抛射客体的抛射主体的视线。

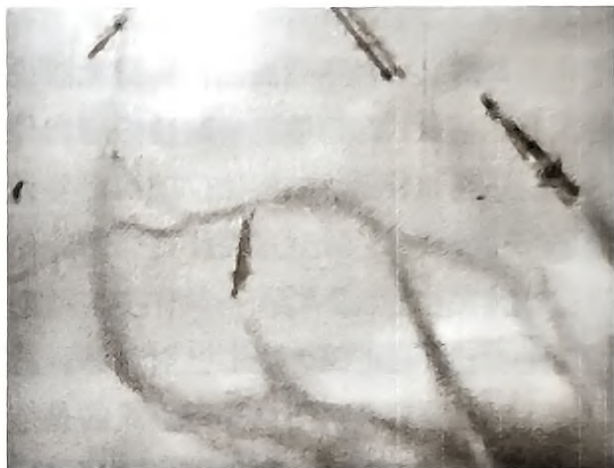
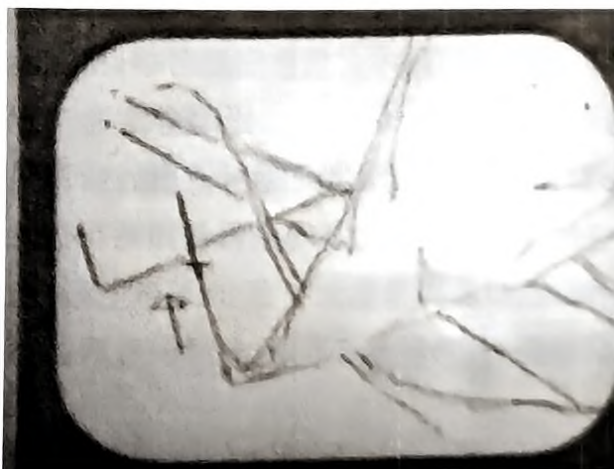
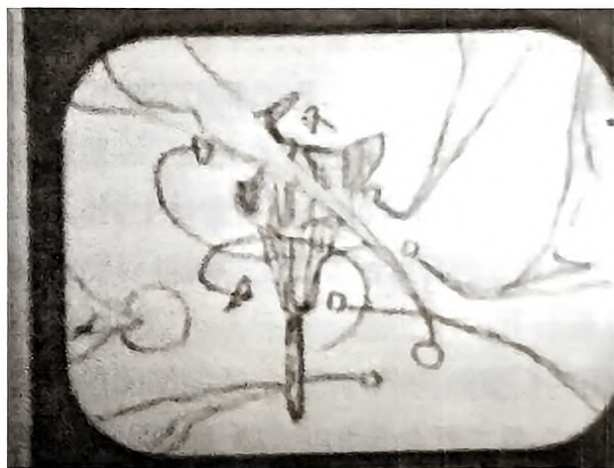


图 23 当《Daicon IV 开幕动画》中兔女郎的剑分裂为七彩的导弹时,我们再度看到它们的轨迹依循智能的路径扭转,比起位于动作场域上的单一视点,这一分裂和扭转更多产生的是跨越变动不居场域的视线。这里的第一张图像展示的是动画中的画面,第二第三张图展示的是线条测试动画中庵野秀明的草图。



总的来看,“剑型导弹”的尾迹线在它们应当交汇的地方传递出了一种地平线和灭点的感觉,但它们的轨迹并没有真的交汇。它们再次岔开,用既暗示了单点透视法又偏离了单点透视法的方式将其倒错。举例而言,深度有时会以埃杰顿所表述的那样,作为唯一理性而又科学的方法,片刻地涌现在表面,随即又投入到多重轨迹、多重目标和多重深度之中。但这种深度并不是为了在此长存而被结构的。相反,在导弹的触发中隐现的是一个纯粹的潜在深度的场域,这类深度来自对比例关系的扭曲。

这样一种采用弹道学运动的倾向于将影像的层级秩序平面化。我们无法说出知觉场中哪一个元素在本质上比其他元素更重要。几何透视法通过中心和外围的设计来确保元素的比例秩序,但在这里,中心和外围的结构让位于一个各元素都被分散开来排布的场域。而且,“瞄准”(视线)取代了定位,因此影像中的任何一个元素都可以潜在地运作一个场域。任何一个元素都是一个潜在的抛射物,它们不是被用来凝视和抢占的客体,而是有着潜在的深度场的抛射客体。总之,不同于用明确的定位来制造深度的单点结构,分解投射图结构所生成的是能被视线穿越的潜在深度场。运动就作用于生成一时出现的深度,即潜在深度。其结果非常类似于信息检索的逻辑,这不仅仅是因为观看者被要求浏览和扫描各个场域,以网络的形式辨析分离和联系的等级。还因为,影像元素不是作为惰性、离散的数据来发挥作用,而是以场域、即潜在深度来发挥作用的,如果追踪它,它就能为你提供链接和关联。主体在这种情况下必须保持在运动中(作为抛射主体),而沿着视线运动的抛射主体在维系分解投射图方面变得和抛射物一样不可或缺。

这些弹道学运动片段与信息检索间的相似倾向,解释了在《Daicon IV 开幕动画》中的动作镜头是如何与一系列由各种标志性角色构成的人群的扫视镜头联系起来的,这些角色来自各种电视动画系列、特摄电影和好莱坞科幻片,多得可谓不胜枚举。我们可以慢放影片,暂停画面并制作一个角色出处名单,村上隆就为感兴趣的朋友罗列了一长串角色名和参考来源。^①但是,比起辨认这个片段中出现的角色,更令我感兴趣的是影片扫过标志性角色群时所使用的炫目镜头和快速剪辑与抛射物逻辑之间相呼应的方式。平面化了的弹道学知觉与信息的爆炸(或者说分解)相契合。这些从《哆啦 A 梦》、弗里茨·朗的无声电影《大都会》《哥斯拉》和《星际穿越》等(此处只略提一二)截然不同的来源中选取的角

① 村上隆编, *Little Boy*, 第 10-11 页。

色之间没有任何层级关系。动画成功地将角色的出处来源作为潜在的信息深度带至表面,邀请我们去浏览、检索和重构这个角色的场域。每一个标志性角色的引用都作为一个潜在的深度场在发挥作用,邀请我们去“点击”它,去检索和追踪它的关联信息。

《Daicon IV 开幕动画》就是互联网前的信息冲浪。多平面影像的平面化产生了一种类似于电脑屏幕上的多重窗口的效果。而那些叠加在一起的电脑窗口的深度就像是分解投射图,没有哪一个窗口在层级上比另一个更有深度,且每一个都意味着与其他窗口的横向链接。鉴于动画图层与电脑窗口之间的类似性,指出有限赛璐璐动画差不多是在信息社会的相关话语出现的同一时间(1960 年代中期到 1970 年代中期)开始在日本占据主导地位的这一点是很有趣的,^①而日本动画引起全球关注则是在 1990 年代随着信息互联网的崛起而发生的。

这样一种类比给我们提出了有关分布场域和技术之间有何关系的问题。之前,我讨论了村上隆关于动画宅迷恋军事技术的观点。村上隆认为,御宅族对于未来战争和军事破坏的爱好来自他们面对美国军事工业复合体而产生的失败、自卑和无力感,并由此产生了一种想要经历炸弹体验的近乎受虐狂式的渴望。但他的思考又变得非常令人困惑。他指出这些无力的小男孩认同炸弹的毁灭性力量,受害者倒错地认同着胜利者。但他从不遵循他自己的思路。有时,村上隆会试图去描述一种介于受害者和胜利者之间的状态,一种同时既是又不是二者的存在(一种怪物)。然而,在关键的时刻,他的思考又建立起了明确的时间上的先后性:首先是受害,随后再迷恋获胜的技术。换言之,基于这种矛盾,村上隆将御宅族视为小男孩的论述方式,将炸弹和因此被击败和受害了的日本变成了优先考虑的对象。这样一种姿态倾向于将一种单一的日本“受害者心态”自然化。与此同时,正如我先前所提出的,在超扁平艺术的论述中潜藏着对于现代化理论的承诺。超扁平对现代化理论和受害者心态的连结不仅导致了战争技术的正常化,也导致了关于技术决定论(现代化)的矛盾的壮大,在这种矛盾中,军事破坏将对超扁平明显无界限的平面化给出一个末日般的明确限制。

村上隆希望我们认为 Daicon 动画团队就是超扁平御宅族之矛盾的主要代表。但我们需要对此有所质疑。这些人做的动画是否真的将我们搁置在了矛盾当中。他们是否真的没能提供动画地思考技术的方式?这些疑问可以通过两条途径来得到解答:一是从技术优化的途径,二是从统一性和多样性的途径。

① 泰莎·莫里斯-苏祖克(Tessa Morris-Suzuki), *Beyond Computopia*。

回想一下海德格尔、维利里奥和宫崎骏,他们以不同的方式将技术的问题看成是科技优化的问题,即技术化为了其自身的利益而进行优化的问题。维利里奥在判断技术优化的命运方面尤为具有预见性。通过总览大量的技术包括知觉技术(电影),战争技术(远程导弹制导),信息技术(网络),生物技术(基因工程),维利里奥将优化看成是一种技术逻辑,它毫无感情地制造出大量的速度,以此来瓦解距离、压缩时间,创造出一个人无法生存的世界,或至少不经过这样一种完全的基因再造就不能生存,而一旦经过再造,人类就已经不再是人类了。他在任何地方都能看到自杀式的不断加速的笛卡尔主义。在宫崎骏那里也可以看到相似的想法,但不同于对回到一个更漫长、更缓慢的人类规模世界都感到绝望的维利里奥,宫崎骏努力地创造着这样一个世界和关于这个世界的体验。这个世界和在这个世界中的体验可以对抗知觉的技术优化,或者说是固有于笛卡尔主义的弹道学逻辑。但是 Daicon 动画则又从一个截然不同的角度来切入优化问题。他们拥抱技术优化。信息的密度,炫目的快速剪辑,遍布银幕的爆炸分解抛射物,更不用提太空飞船和动力装甲,所有一切都是知觉场技术优化的一部分。

因此,这些动画所展现的并不是面对技术时的失败感、无力感和矛盾性。事实上,Daicon 团队十分擅长这种优化,而第一部 Daicon 开幕动画的巨大反响无疑使他们感受到了他们在技术方面的敏锐。值得一提的是,Daicon 团队不仅仅使用的不是最好的材料(从纸到乙烯基),他们所采用的动画技巧也很容易被形容为低技术。或说得更准确一些,他们使用的是会让人回想到动画早期阶段的那些完全现代而又成熟的活动影像技术。这使得他们所展示的技术优化新模式显得更为有趣。因为,当我们有理由认为他们的动画在一定程度上是“新的”“后现代的”或“信息时代的”的时候,我们也能意识到,这种新颖恰恰来自活动影像的现代技巧。

由此,当我们在思考技术的时候,我们的思想很大程度上取决于我们是否认为优化是否永远仅仅是优化,或是认为会有不同模式的技术优化,其中的一些比另一些更好,它们潜在地开启了我们同技术条件之间的批判关系。是否有可能存在一种批判性的优化?又或者优化就不可避免地会在对人类生活世界的毁灭中导致无尽的危机?

信息技术和新的通信技术的兴起通常被理解为相对于陈旧的现代技术条件的更新更好的技术条件的出现。Daicon 动画看起来就是要拥抱这种转变。比如,在《Daicon IV 开幕动画》中,当性感的兔女郎成功完成她的任务时,“剑型导弹”的引爆带来了一场绿色的大爆炸:森林的绿浪顷刻间席卷了地球的表面。这

里有一种从世界毁灭到世界重生的怪异的转变:即使我们看到城市建筑像在核试验影片中那样粉碎崩塌,最终平静地飘散在末日景观中的也是樱花的花瓣而不是灰烬的尘埃。

在日本动画中,毁灭和重生的主题是相当常见的,因此,评论家们也普遍会将此作为解释日本动画的入手之处。但非常重要的一点是,尤其是在《Daicon IV 开幕动画》中,毁灭和重生的主题意味着技术条件中的潜在转变:即使它的爆炸会让我们想到核弹的蘑菇云和爆炸中心,这些炸弹似乎也是属于其他的什么技术。这一技术保证了与世界间的别样关系,一种美好的环保关系。这里有一种对新技术秩序的渴望。《Daicon IV 开幕动画》最后的画面就简单明了地表达了这种渴望:我们从远处观望着这个世界,在地球的边缘,一点光亮逐渐扩大并预示着它将以核弹的形式爆炸,但是随着光亮越变越大,它变成了越过地平线的太阳(如图 24)。这就好像核弹最终会变回它始终所是的东西:一种太阳之能量的表现,也可以说是一种承诺了与世界保持更良好关系的能量源,即太阳能。

尽管如此,正如 Daicon 动画乌托邦式的环保影像所展示的那样,动画师们并不十分知道应该如何去想象他们那全新的后原子能和后弹道学的技术条件。如果我们思考一下他们对于活动影像的使用是如何生成一个信息密集的分布场域的,我们可能会同意维利里奥的观点,将这种新型的炸弹称为“信息炸弹”。^①事实上,我们也许可以将 Daicon 动画放置在技术从国家中心的军工情结向跨国的信息流动转变的过程中。我们可以就此认为,Daicon 动画就处在信息时代的边缘上,但却还没能将这一时代看得十分分明。

例如,从影像的层面来看,Daicon 动画对于从军工情结向全球化信息网络的简单过渡或完全转变就表现得不太确定。这两种技术形式看起来既不同又明显相关,还不知怎的成了同时代的。动画里没有从旧技术到新技术、从现代到后现代的简单过渡。不过,Daicon 动画对于技术的态度也不是单纯的矛盾。Daicon 团队对于活动影像现代技术的优化意味着一种技术优化的辩证影像——在这一影像中,两种可能的条件不安地共存着,就好像是介于两种未来之间的摆动。Daicon 动画由此再次引我们去询问,如果技术优化确实能带领我们去到某处的话,它将带着我们何去何从。在此就要涉及关于统一性和多样性的

① “美国人展示出,他们心意坚决,不管针对平民的大屠杀涉及面多么广大,都不会畏缩,由此而在其对手的脑海中挑起了一场信息的爆炸,在生命将终之时的爱因斯坦看来,这场信息的爆炸正像那核爆炸本身一样可畏。”维利里奥,War and Cinema,第6页。此处翻译转引中译版《战争与电影:知觉后勤学》,孟晖译,南京大学出版社,2011年,第4页——译者注。



图 24 在《Daicon IV 开幕动画》的结尾,当太阳从地平线后升起时,它起初给人的印象就像是要从太空中看到原子弹爆炸一样,但随后却呈现为一轮太阳。

问题了。

从结构上来看,分解图并不像单点透视法那样提供统一的视点;它并不暗示着一个观看世界的窗口。它是一张展示事物如何分解并组合的图表。因此,观众是一个时不时将自己置身于装配集合中不同位置点上的读者或交互行为者,不断变换着去采用不同部件的角度。视点并不像视线那么多。分解投射图提供多重视线,这些视线构成了遍布装配集合的不同轨迹的。另外,正如其对工程图的应用所展示的,分解图无疑适用于优化。就像我们已经看到的,优化的途径之一就是分布场域和信息网络。因此,即使分解图不意味着统一的视点和与古典西方现代性相关的超越主体,它也确实提出了有关统一性和多样性的问题。试想一下分解图是如何展示整个解体的。作为一种结构,它既展示了由一向多的解体,也展示了统一体内部对多样性的捕捉。在多样性和同一性、解体与捕捉之间,内在地存有一种摆动。即使整体被不留情面地重新打散,解体后的各个元素也始终与整体捆绑在一起。

这样一种一体与多样体之间的摆动贯穿在《Daicon IV 开幕动画》中。比如,其中有一把剑分裂为七把拥有彩虹七色的剑的场景,这就是一个由一体分裂为多样体的古典例子。这一情况也发生在导弹的运动中,它们的运行路径不断地分分合合。之前,我将这种分分合合描述为灭点的临时建构,并由此唤起稍纵即逝的单点透视深度。我们也可以将这些临时的深度看成是跨越知觉场的视线。在任何情况下,即使我们感知到了遍布于分布场域中的各元素的分散和解体,我们也依然对其内在的整体性保持着一种完整感。于是这里的问题就变成分布场域是否允许产生真正的分歧和多样性。每一个抓捕住所有元素的时刻都伴随着一个新的解体时刻,反之亦然。随着这样一种结构的技术优化而来的,是更为广泛的整合。是否真的能有元素和领域在这种结构中实现偏离?或者说,分解投射图其实仅仅是在扩大规模,但并没有真的允许差异的存在?

在太空歌剧和未来战争的日本动画中,对于整合与解体的想象总是落在行星爆炸的影像上。比如,我们可以以《银河铁道 999》中的行星爆炸场面为例。作为超扁平概念的首要例子,村上隆用一系列截图展示了熔岩般的光弧在行星表面爆发出来,并迸发为如闪电般曲折的能量的场景。然而影片将这些行星表面的影像替换为整个行星的影像(如图 25)。这个完整的圆形行星的影像致力于强调一种盘桓于爆炸之中的先行的、也许也是基本的整合性或整体性。这与雅马哈摩托前轮的装配分解图很相似:通过一个个影像我们看到了处在解体中的行星的构成部件,它们在解体的同时也向我们展示了重组的可能性。在分解

图中,将某物拆开(破坏它)和将它组装回去(再造它)同时呈现在了一个影像当中。换言之,毁灭在此并不表现为创造的对立面。毁灭的技术优化因此也可以和先行的整合或整体论同时出现。

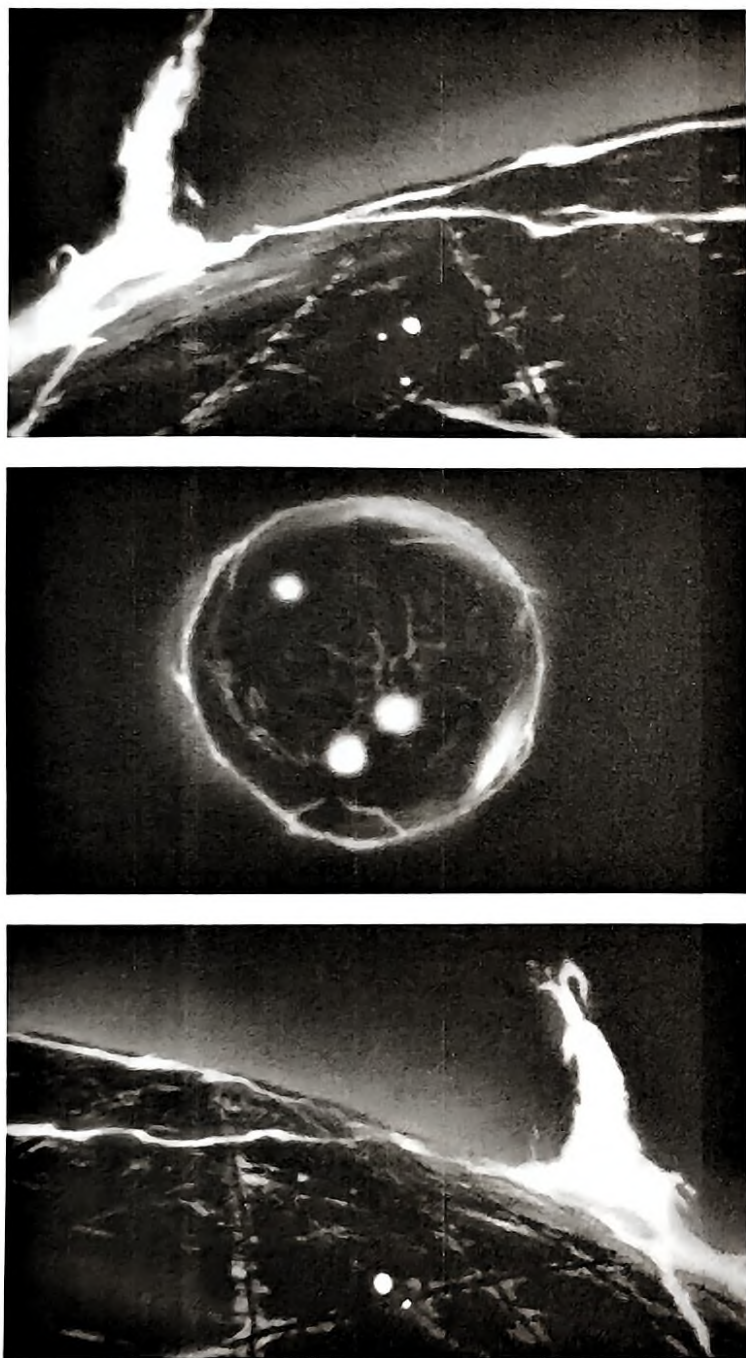


图 25 在村上隆关于超扁平的讨论中提到的《银河铁道 999》的行星毁灭片段里,行星爆炸的画面替换成了整个行星的画面,在解体之中唤起了整合之感。

鉴于分解图的关系,《Daicon IV 开幕动画》中从军事毁灭向生态复兴的转变

就显得不那么令人意外了。回想一下影片最后的画面,太阳来到地球的地平线上,它起初看来像是原子弹,随后又转变为太阳那样的圆形光环。毁灭将整合的范围扩张到整个行星,或甚至波及太阳和整个太阳系。我们也可以将这轮升起的太阳解读为日本人整合的象征,看成是日本民族主义和帝国主义的象征,就像日本国旗“日之丸”那样。换言之,即使没有统一的视点,分解图——一个充满相对运动而对绝对深度毫无兴趣的世界——也可以暗示出一种对体验和复原整合感的渴望;这种渴望贯穿在与信息和通信技术相关的分布领域中,而这些信息和通信技术则以“扁平”为特点。^① 对一个结构来说,分解图可以同时表现机器的内向包含和分歧系列的外向包含给出一个材料限制。日本动画中这种扁平性或平面性的技术优化问题,于是就变成分解投射图结构能否捕捉和驾驭活动影像其他潜力的问题,或者说,日本动画中是否真的存在分歧系列以及在动画制作中是否存在自治领域的问题。

宅男常常被作为承载这些问题的形象,这不仅仅是因为宅男的自治性在某些评论家看来是真实的,而在另一些人看来则是虚假的,还因为宅男的形象标志着一体和多样体之间的摇摆,它同时可以作为一个家庭,也可以作为家庭中的一员。^② 因此,在回到 Daicon 工作室向 Gainax 工作室的转变之前,以及在探索技术问题在 Gainax 的《蓝宝石之谜》中是如何被动画性地思考的之前,我要先谈谈“御宅族形象化”问题。

① 托马斯·弗里曼(Thomas Friedman)在 *The World is Flat: A Brief History of the World in the Twenty-First Century* 中所说的,凭借其令人窒息的平面感,由全球化和通讯网络所带来的世界的去层级化或平面化是新自由主义积累的一部分。另一个与之相类而又不那么乌托邦的分析来自佐佐木俊尚的『フラット革命』,他的分析更集中在媒体上。

② 中岛梓在『コミュニケーション不全症候群』中似乎也暗示了这一点,比起将御宅族定义为无法和別人建立联系的人,她以“otaku”(居所)本身的意义为依据,提出御宅族只能通过他们与其领地的关系才能确认他们自己。参见东浩纪『動物化するポストモダン』中第42-43页的讨论。网络小说《电车男》的匿名作者将“他自己”称为“中野独人”,这就是“人群中的一人”或“他们中的一个”的意思。以这些观点为基础,我将把御宅族理解为某种介于“一个完整家庭”和“家庭中的一员”之间的存在。实际上,借用加布里埃尔·塔尔德(Gabriel Tarde)微观社会学的观点,御宅族就是家庭的无限小,家庭生活的一个微分。关于塔尔德的无限小,可以参见迪恩和拉马尔的“Microsociology and the Ritual Event”。

第十二章

御宅族的形象化

自诩为“御宅王”(otakingu)或御宅族之王的冈田斗司夫,在他的《御宅学入门》一书中,试着通过将御宅族定义为“拥有[高度]进化的视觉感官的人”来展开他的讨论。^① 换句话说,御宅族体现了一种人类知觉的进化。

冈田使我们关注到录像机在这一转变过程中的重要性。随着录像带和新的摄录技术的出现,粉丝得以复制他们喜爱的动画系列,并由此用以收藏或进行反复观看。当粉丝重放某些集数时,他们开始注意到角色作画上的不同。冈田引用了动画系列《盖塔机器人》中的角色流龙马在 1974—1975 年间的三个版本的形象,一个由小松原一男作画,一个由中村一夫作画,还有一个由野田卓雄作画。因为粉丝现在可以通过暂停影像和慢放来观看动画,他们不仅能够辨别不同的作画风格,还能够辨别不同关键动画师(原画)和中间动画师(动画)的工作。^② 御宅族由此成为一群以极为细致入微的方式来观察动画是如何被组装起来的人。

冈田指出粉丝是如何通过他们对动画的观摩来致力于打破中心与外围之间的区别的,就此而言,被冈田描述为御宅族知觉的东西很像是分布的知觉场域。比如,中间动画师的工作有可能会变得像关键动画师一样值得一提。一个动画师团队的工作可能会比一位导演或剧作者更能给观众留下印象。换言之,御宅族知觉意味着一种新的鉴赏形式,它要求人们在解读影像方面拥有新的读写技术和理解能力。最首要的是,这种新的能力需要一种对制作细节的关注,这些细节可以被看成是关于动画的大量“数据”(它在日语里常常被称为“neta”),而上

① 冈田斗司夫,『オタク学入門』,第 14 页。冈田在封面页上提供了“御宅学介绍”的英文翻译。

② 同上,第 16—17 页。

述这种关注则拥有将影像扁平化为包含多元素的分布场域的效果。

早年的粉丝在还没有录像带的情况下,倾向于将他们的活动全部集中在作品的故事大纲和时间年表上。因此,小说化就显得非常重要。当然,这种与日本动画的互动形式至今也还留存着。但随着录像机的出现,粉丝们开始将日本动画当成是一种多图层的生产和充满信息密度的场域来把握。这种观看日本动画的方式在两条轴线上为影像去层级化。首先,它将生产制作的层级平面化了,在这一层级中,导演本应是最为至关重要的,紧接着是制作人或剧作家,再接着是动画导演、关键动画师和角色设计。其次,它使视觉场内的元素层级平面化了——举几个简单的例子,角色设计和机甲设计可能会比故事和角色更为重要。或者,负责战斗场面的关键动画师可能会得到和角色发展一样多的关注,尤其是在动画被反复观看的情况下。当然,最好的动画应该可以在一部影片或一个系列中将各个领域中最优秀的才能结合在一起。但即便如此,真正重要的是区别这些才能的能力,要可以辨别出不同元素和“署名图层”(signature layers)与动画影像之间的相互作用。

我们可能会将这种御宅族对动画影像的认知看成是我们在前两章中讨论的超平面影像的一种延伸。御宅族的认知意味着一种将影像视为多平面构成的意识,不过在各元素和层级之间没有预先建立的层级关系。从这个方面来看,冈田对于御宅族知觉的描述和村上隆的超扁平异曲同工。事实上,村上隆也明确地借鉴了冈田对于御宅族形象的描述。他的超扁平的概念化巧妙地将冈田斗司夫的《御宅学入门》同辻惟雄的《奇想的系谱》结合在一起。值得一提的是,冈田在村上隆之前,尽管是以一种非常笼统的方式,但他已经尝试着在江户艺术世界和当今日本的动画、游戏和特摄电影世界之间建立直接的传承关系。冈田同时在江户文化和御宅族文化中发现了一种不同于西方亚文化的辨别模式。^① 在村上隆关于日本有限动画的系谱中也可以明显看到冈田对他的影响。比如,冈田在

① 在其第 363 页的归纳图表里,冈田在江户文化和战后的儿童文化(动画、玩具、漫画)之间插入了一个明确的断裂,并且伴有写着战败的蘑菇云小图案来作为标记。不过他也提到了有着江户文化特点的鉴赏和赞助文化(第 359 页)。正是在商品鉴赏这一点上,御宅族直接与江户时期的日本联系在了一起,而这一点在其他消费文化的表现形式中显然是不被允许的。冈田在此似乎借鉴了大塚英志在其对亚文化的物语消费的分析中所使用的江户剧场概念(歌舞伎和文楽)。参见大塚英志 1989 年的文章「世界と趣向」,收录在纸质版『定本 物語消費論』中。东浩纪在『動物化するポストモダン』中反驳了大塚英志、冈田斗司夫和村上隆,指出日式动画中所唤起的只是对江户市民文化的想象,其高度刻意而又虚幻的性质使其凭借美国化违背了日本历史的轨迹(第 35-37 页)。他所举的例子是《机械女神 J》。

《御宅学入门》中对于宫崎骏和手冢治虫的广泛对比就被村上所借鉴。

正如我们已经知道的,宫崎骏将自己置于漫画电影或东映动画的系谱内,与他相对,冈田将手冢治虫视为日本有限动画的先锋,并将其漫画《铁臂阿童木》于1962年的电视改编作为起点。^①之后,1970年代后期和1980年代前期,随着像《宇宙战舰大和号》(1974)、《银河铁道999》(1979)、《机动战士高达》(1979)、《超时空要塞》(1982)这样的一批电视动画系列的出现,各种各样的有限动画风格变形共同建立起了日本动画特有的外观和感觉。1970年代早期,像《Animage》这样专门致力于介绍日本动画的杂志的出现,更是带动了对于有限动画这一特有门类的新的鉴赏风潮。村上隆在他的超扁平展览中就遵循了冈田对于御宅族动画系谱的基本描绘。^②

在一定程度上,这种观点上的重合并不令人意外。毕竟冈田斗司夫(1958年出生),村上隆(1962年出生),庵野秀明(1960年出生)是同一代人。这一代人时常被指为“新一类人”或“新人类”,他们也被追溯性地定义为第一代御宅族。^③在《御宅学入门》中,冈田将1955年到1965年间(昭和30年代)出生的人称为第一代御宅族,1965年到1975年间出生的称为第二代,1975年到1985年间出生的称为第三代。他将自己放在了第一代御宅族的行列里,并以此定位赋予其自身关于御宅族知识的专业性权威。因此,他的“御宅学”或者说“御宅族研究”,既是他的研究,也是他的个人经历。从一定程度上来看,村上隆和庵野秀明是一样的:当他们谈论御宅族的时候,他们也是作为御宅族在发言。

然而,庵野和冈田之间的重合之处还不止于他们的代际。记得我们说过,在1980年代早期,冈田斗司夫和武田康广在主办大阪科幻大会时,挑选了当时还是大阪艺术大学新生的庵野秀明和山贺博之,为1981和1983年的大会制作开幕动画短片。他们由此建立起了名为Daicon Film的工作室。由于Daicon动画是业余人士的作品(尽管在技术上十分精湛以至于可以媲美甚至超越一些正规的工作室),并且他们引用和借鉴大量的日本动画、科幻特摄电影和科幻小说,

① 在『オタク学入門』中,冈田讨论了手冢治虫之所以被迫选择有限动画的始末,并引述了宫崎骏对于手冢的动画缺乏肯定的言论(第325页)。显然,宫崎骏的观点有着很强的影响力,强化了全动画和有限动画之间的分裂。在『日本アニメーションの力——85年の歴史を貫く2つの軸』(中文版《日本动画的力量——手冢治虫和宫崎骏的历史纵贯线》)中,津坚信之也引用了相同的话和争论(第30-31页)。冈田对手冢和宫崎的看法与大塚英志在『定本 物語消費論』中第249-254页的看法相似。

② 村上隆, *Super Flat*。

③ 维基百科提到,“新人类”一词的首次使用是在1984年的一本名为『アクロス』(Paruko出版)营销著作上,同时也注明了向第一代御宅族的转换。

他们创造了一种专门为御宅族而造、且专门由御宅族来造的御宅族的风俗惯例。Daicon Film 的成功继而促成了日本最成功的动画工作室之一的 Gainax 工作室于 1985 年的成立,冈田斗司夫正是其创立者和后来的社长。时至今日, Gainax 依然被认为是御宅族的工作室。

庵野秀明成为了 Gainax 最重要的导演,并在 Gainax 的首部动画电影《王立宇宙军:欧尼亚米斯之翼》(1987),以及接下来三部大受欢迎的电视动画系列《飞跃巅峰》(1988)、《蓝宝石之谜》(1995—1996)和被认为是 Gainax 加冕神作的《新世纪福音战士》(1995—1996)中担任动画导演。作为一名动画师,庵野秀明以其机甲设计和在弹道学动作片段中的作画闻名。Daicon 动画中追踪导弹的镜头就是他的作品,而在 Gainax 彻底成立之前,他还以动画师的身份将其才能发挥在了宫崎骏的《风之谷》(1984)中,主要负责片尾大型机器人的机甲片段。有趣的是,在他从对御宅族动画的幻想中清醒之后,他还为吉卜力美术馆拍摄了一部动画短片,名为《幻想机械之破坏的发明》(2002)。

1982 年,庵野还参与了电视动画系列《超时空要塞》的制作,而在参与《风之谷》的同时,他也在电影《超时空要塞:可曾记得爱》(1984)中担任动画师工作。这部影片最后的战斗场景将超平面的弹道学知觉带到了它的极限:噼啪作响的能量线,平面的爆炸和闪闪发光的力量线共同将战斗动作和光学的深度带到了表面。在某一个时刻,战斗场面通过主人公太空服头盔遮光罩的反射,漂亮地映照在所有场域的平面上。战争是如此近距离地被接触到,以至于暴力变为了绚烂与惊叹,并且你可以感受到,战争将你带到了存在危机的边缘:除了战争,你还能爱什么?这类问题在那些被当成御宅族限定的动画代表作的科幻电视系列(比如《超时空要塞》《高达》和《大和号》)中体现得非常显著:你如何能够在享受战争的同时对其感到悔恨?这些动画为人们创造了一个空间,在其中,你可以在不必真的去拥护战争的同时享受战争。扁平化了的弹道学特性参与建构了这种效果,它通过相对深度和相对运动创造出一种“个人化了的”世界感:可以说,在这里每一条视线都能发展为一种连接各个节点的个人化方式。你在日式动画的战争中创造你自己的世界。战争因此既是世界毁灭的时刻也是世界生成的时刻,而分解图则使毁灭和生成在动画影像中的共存成为可能。

这些技巧和主题,正是庵野秀明在开启其作为动画师、继而作为作者和导演的事业时,所获得的传承和拥有的激情。他所拥有的这些都指向与吉卜力形成鲜明反差的另一条系谱(而吉卜力工作室和 Gainax 工作室又恰好在同一年创设)。举例而言,在参加 1992 年的一个法国儿童动画节期间,当地一本日本动

画相关的杂志《Animeland》刊登了高畑勋的采访。采访中,高畑勋令人惊讶地表示,他并不十分关心 Gainax 的动画电影《王立宇宙军》。并且,为了以示区别,高畑勋指出他的作品更接近艺术动画——像是 1930 年代和 1940 年代早期的迪士尼、保罗·格里莫尔(Paul Grimault)、弗雷德里克·贝克(Frédéric Back)和尤里·诺尔施泰因(Yuri Norstein)的动画。^① 高畑勋并没有在采访中阐述更多细节,但正如我们在讨论宫崎骏时所看到的,艺术技巧在吉卜力动画影片中就意味着深度结构和统一的参照系,这一点也在对一般观众的关注中得到了强调。与之相对的,Gainax 的动画和技巧至少在很多年里都只与极为特定和部分的观众相关联(即宅男观众)。

不过,吉卜力和 Gainax 之间的不同还不仅仅是目标受众的差别或代际族群的品味差别(即老一类人和新一类人或新人类的品味差别)。二者的不同也体现在超平面的相对性上,Gainax 意图强化这种相对性,而吉卜力则力求抑制这种相对性。两家工作室的作品因此从根本上意味着两种与弹道学技术和弹道学知觉截然不同的关系,也就由此意味着与现代技术条件的两种不同关系。也可以从强调艺术动画的角度来看,将这种不同理解为对手绘和手绘技巧的重视(吉卜力)同对工程和图形设计的重视(Gainax)之间的对立。冈田斗司夫的《御宅学入门》为 Gainax 所代表的御宅族方法提供了完美的注解:在他的目录中,他以分解图的形式,用一个地球仪、一个显微镜和一个切换装置,为书的不同部分注明标题。这和将御宅族世界视为一种装配图的概念是一致的,并且同御宅族“在知觉领域的进化”也是一致的。这种概念或知觉就在于观看动画如何在分解图中组合起来——所有的部件在这种组合中同时既是分离的又是聚合的——它看起来就好像散布于多个平面上,但其实又仍在单一的平面上。

要理解日式动画是如何思考技术的,我们就必须也要考察它是如何力图居于技术之中的。我们要问:“居于分解图中的究竟是什么?”以及“什么可以居于超平面的世界之中?”从冈田那里我们可以得到一个答案:有能力和有兴趣在知觉的分布场域中航行的人。在他看来,居住于超平面世界之中的正是发明了新的知觉模式的御宅族(或新人类)。

① 塞德里克·里塔蒂(Cédric Littardi),“An Interview with Isao Takahata”。高畑勋最近出版了一本专门赞扬保罗·格里莫尔的书,该书由格里莫尔的未完成之作《牧羊女与扫烟囱的人》的公开放映开始讨论。格里莫尔后来取回了该片的版权并将其完成,更名为《国王与小鸟》。参见高畑勋,『アニメーションの志』。有趣的是,高畑勋称这部由雅克·普莱维尔编剧的影片对其作品《太阳王子》有着重要的影响(该片在第五章中讨论过)。

对于何谓居于日式动画影像世界,冈田也提供了一个直白的表述。在《御宅学入门》中,他总结了三代御宅族中每一代的典型房间概况。^①在这三个房间中,有些特征是共通的。第一,御宅族的房间看起来就像个办公室或书房,比起休息放松,这个地方更像是为工作学习而准备的。休闲与工作间的区分在这一空间里被打破了。第二,这个房间配备有各种影像和摄录技术(代和代之间有着从录像机到电脑的转变)、归档和存储技术(书架、收藏夹、箱子,以及磁带、软盘、DVD和其他存储媒介)。知觉的进化意味着技术中介从低技术(钢笔和标签)进化到了高技术(最近的电脑)。总体上的印象就是一种对媒介影像流的积极的或甚至是被迫的介入——包括捕捉、规范、打包、储存、发送和再发送(分享)影像。冈田在此处就和在别处一样(就如他为御宅族研究所建立的统一性),将御宅族活动视为一种知识分子的/技术的介入影像世界的形式,并把重点放在御宅族活动的生产性上。无须赘言,即使我主要都集中在视觉感知上,这种影像也依然是多感知的影像,包含一系列视觉、听觉、触觉模式、以及各种与这些模式相关和跨越这些模式的表出形式(比如声响、噪音和音乐)。

冈田对于御宅族的表述暗示着,在影像世界中的最佳生存方式,就是通过直接介入影像流的生产,积极地参与到影像扁平化和去层级化的趋势当中。这样一来,御宅族对影像流的介入就不仅仅是一种感知影像的不同方式,而是一种对影像采取行动的方式。御宅族知觉同时也是御宅族行动。御宅族强化了各种知觉元素相互隔离的趋势(比特化的声音和视觉)、图层间的去层级化、生产层级的扁平化。御宅族由此便是一种与影像流同行的方式,以及一种为了强化超平面倾向而形成的介入影像流的方式。御宅族正是通过进取地拓展和强化分解图来居于其中的。

但是,御宅族对于影像流的这种介入究竟有何价值呢?御宅族是否仅仅只是与影像流同行,维持和深化一种新的技术现状?又或者,在御宅族的这种介入当中,其实存在着某种批判的可能性?

庵野和冈田在这个问题上的见解是有分歧的。直到最近冈田宣布御宅族之死以前,他都不仅仅将御宅族视为“进化了的”知识形式,还将其视为真正的日本文化,并对其加以支持和褒奖。他在《御宅学入门》的最后一章争辩道:“御宅族文化是日本文化真正的继承人。”^②就像村上隆一样(但相对更加毫不避讳),冈

① 冈田斗司夫,『オタク学入門』,第55-62页。

② 冈田斗司夫,『オタク学入門』,第358页。参见这一章的注释3。

田也在江戸时期的日本文化和当代的御宅族文化之间看到了完美的一致性。在更为近期的论述中,冈田进一步看到美国御宅族对日本的回溯,并将日本视为御宅族的发源地。《御宅族的迷途》(『オタクの迷い道』,2003)的第一章的内容就是“感到‘想要成为日本人’的美国人”。^① 总之,他的目的就是要将御宅族的活动赞颂为一种日本价值的真实表达。他对于御宅族的肯定由此就接近于“日本人论”的那种古老的、美好的民族主义话语,并且依赖于与日本人的身份认同一样令人感到熟悉的辩证法:我们只有在将我们与西方进行比较的时候才成为日本人,而当美国人的目光落在我们身上的时候,我们最能感受到我们是我们自己。

与之相对,庵野秀明想要对御宅族类型的活动和行为表达一种批评,但他是通过在这个世界的内部,将御宅族的有限动画系谱推向它的极限来达成这种批评的。《新世纪福音战士》和《御宅学入门》正是在这一方面分道扬镳的。冈田斗司夫表示对《新世界福音战士》不感兴趣(他声称没有看过),也许也是不令人意外的。并且,他也与 Gainax 脱离了关系。但是,在《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》相继出现之间,冈田在一个由两卷组成的 OVA 系列动画的制作中扮演了重要的角色,动画片名叫《御宅族的录像带 1982 和 1985》,该系列由 Gainax 于 1992 年发行。这部动画中所呈现的御宅族,预见了《新世纪福音战士》和《御宅学入门》所提出的御宅族的一些主要特征。《御宅族的录像带》把以幻想的形式讲述 Gainax 宅帝国之胜利崛起的动画片段,与采访御宅族的黑白“伪纪录片”影像结合在一起,后者还特意用马赛克遮挡被访者的脸,用数字技术处理被访者的声音,以此来保护被访者的隐私(据说这些被访者都是 Gainax 的员工)。

动画的部分讲述的是两个朋友在动画热情的引导下创建了一个工作室。故事始于一个普通而又颇有人缘的大一新生(久保健)与一个高中时代的朋友(田中)的相遇,之后主人公的人生就被改写了。田中(据说原型就是冈田本人)是一个非常郑重其事的御宅族,沉迷于电视动画、漫画、社团活动和同人出版物。久保被逐渐地拉入田中的世界,并为了支持田中那个既有些书呆子又有些诡异吓人的御宅族社团而放弃了他健康正常的生活(以及他的女友)。和田中在一起,久保变得也对动画充满激情,两人共同建立了一个拼装模型配件公司——公司经营的配件是用来组装来源于动漫画系列中的角色的个性化模型的,尤其是用

^① 冈田斗司夫,『オタクの迷い道』,第 11 页。冈田对于美国御宅族的更为详尽的阐述可以参见拉马尔的“Otaku Movement”。

来装配性感的女性角色,就像久保和田中所创造的那个丰满的“Misty May”那样。^① 在经历了头家公司被商业接管的人生低谷之后,两人最终凭借一家动画公司而取得了成功,并由此开始梦想要将整个世界都“御宅族化”。

因为这部动画讲的是一个御宅族的成功故事,所以片中充满了对动画的引用,这使得御宅族的胜利看起来就等同于对影像流的介入,而这一影像流不仅仅由动画来构成,还有衍生产品、配件、玩具、服装、小说、音乐和其他相关商品。《御宅族的录像带》中的宅男们是从模型组装起步,并逐渐拓展到动画商业领域的,这一点提醒我们注意玩具和角色形象作为多媒体和跨媒体工业之出发点的重要性。1980年代早期,像《超时空要塞》这样的系列开始由玩具为动画系列提供资源,而不是相反。冈田从很早就看到了商品销售的重要性,在经历了1981年大阪科幻大会上吉祥物和模型配件的销售成功后,他在1982年建立了专门销售科幻和动画相关产品的General Product。事实上,《御宅族的录像带》中的动画段落就是在重述冈田斗司夫,以及建立General Product和Gainax工作室的故事,不过这一重述采用了一种凯旋般的形式,就如同一种由试炼和胜利构成的宏大叙事,让片中的御宅族们变得类似于科幻动画史诗中的英雄人物。

《御宅族的录像带》也同时包含了一些御宅族信息,让我们想起Daicon动画中信息饱和的多场域平面,以及动画影像向着多样参照系统的分解。在动画段落进行的同时,它也穿插了一系列关于御宅族的伪纪实采访,这些采访抑制和削弱了动画部分的胜利叙事。这些采访,名曰“御宅族的肖像”,替换了动画部分的故事。《御宅族的录像带》在这些肖像中为我们呈现了一系列对御宅族的各式各样的采访,这些被访者以不同的方式或在不同的人生时刻沉迷于与御宅族相关的活动。一个看起来相当平凡的公司职员讲述了他在大学期间对于同人志(由粉丝执笔的漫画,英语中有时也翻译为“fanzine”,这类漫画通常会为已有的角色引入新的故事,或者干脆完全创造全新的角色和故事)的热情。这位公司职员将他的这段御宅族岁月视为其人生中最美好的一段往日时光。其他的御宅族则分别沉迷于cosplay(角色扮演)、色情产品、武器、模型、游戏、收藏或盗版物。甚至还有一个将日本视为动画大陆而不能自拔的美国粉丝。

在《御宅族的录像带》中已经可以提前看到冈田在《御宅学入门》中所提出的一些方面的辩解。事实上,《御宅族的录像带》实在是太过有趣,以至于让我不禁

① 英文视频(网上可以搜到)中的线性注释对于追踪各种引用起到了很好的帮助,并传递除了这种信息密集场域的感觉。

好奇,冈田对于他在《御宅学入门》中所表达的那种对御宅族的显而易见的坦率认可到底有几分是认真的。有趣的是,由于《御宅族的录像带》中的动画段落引用了非常古典的史诗动画,其中的叙事线便让人想起《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》。此外,就像《御宅族的录像带》一样,《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》也在简单直接地由试炼和胜利构成的英雄故事(从入侵者手中拯救世界),和御宅族式的“肖像”——即那些有缺陷的、脆弱的、孤单的、在很大程度上无法实行英雄行为和进行社交生活的角色——之间交替。总之,尽管冈田和庵野之间有着深刻的不同,并在后来分道扬镳,我们还是在《御宅族的录像带》中看到了一个御宅族同时被肯定和否定了的交互时刻。这种对于御宅族的危机感在很大程度上要归因于宫崎勤事件的发生,这一事件对于《蓝宝石之谜》《御宅族的录像带》和《新世纪福音战士》都有很大影响。

从1988年到1989年之间,宫崎勤谋杀了四名4到7岁的小女孩^①。摄制组和记者在他家进行调查时强调了其家中少女漫画和少女动画的收藏,而宫崎勤也由此以“御宅族杀手”而闻名。这一事件引起了对于御宅族群体的普遍反感,并将重点放在了隐蔽青年和“社交退缩”这样的社会心理病态方面。^② 这种对于御宅族生活状态之病态效应的恐慌明显地对制作《蓝宝石之谜》时的庵野秀明造成了深刻的影响,该片当时正处在系列化的过程当中。宫崎勤事件迫使庵野秀明从御宅族世界的幻想中清醒过来,并为自己身为一名电视动画导演而感到羞耻,关于这一点我将会在第十四章中再讨论。直到90年代中后期,部分由于《新世纪福音战士》惊人的受欢迎程度(作为一个广泛传播的御宅族商业成功的案例),御宅族才重新开始获得受到肯定的可能性。冈田的《御宅学入门》正是在那时才出现的,并用一种在《御宅族的录像带》时期不可行的直截了当的方式肯定了御宅族。

《御宅族的录像带》之所以有趣就是因为它在关于御宅族的问题上,既表达了人们的不断增长的道德恐慌感,同时又偏离了这种恐慌。为了回应人们对于因迷恋少女相关动漫画而与世界切断关系的男子的普遍恐慌,《御宅族的录像

① 莎朗·金索拉(Sharon Kinsella), *Adult Manga*, 第126-128页。也可参见维基百科中的宫崎勤词条。宫崎勤于2008年6月17日被处以绞刑。

② 在『社会的ひきこもり——終わらない思春期』中,斋藤环将英语中的“社会退缩”(social withdrawal)翻译为“社会的 hikikomori”(社会的ひきこもり),以此来表达他在日本观察到的那种尖锐而又普遍的社会退避倾向。伊提安·巴拉尔(Étienne Barral)在 *Otaku: Les enfants du virtuel* 中针对日本御宅族提出了有些激烈甚至有些耸动的报告,并逐渐牵扯到男性御宅族病态的恋母情结上。

带》采取了一个奇怪的策略。其中的伪纪实片段看起来似乎在确认宅男确实与世界切断了联系——尤其是真实女性所在的世界。不过,《御宅族的录像带》在激起这一立场的时候,采用的是彻底切断御宅族影像世界和“外在于那里的”真实世界之间联系的办法。就好像现实世界和御宅族世界没有任何关联。《御宅族的录像带》于是成功地将御宅族的社会退缩置换为对于他们的悲喜的沉迷。御宅族对于影像的偏好由此在很大程度上似乎成了一种无害的资质,一种让御宅族置于现实之外的、温和的发展受阻状态。从某些方面来讲,“御宅族”这一说法本身就确认了这样一种观点。

“御宅”这个说法包含着一定的微妙性。对某人用“御宅”来称呼,其实是在用“你的居所”来代称“你”的一种比较正规的方式(相当于“您”——译者注)。因此,使用“御宅”一词可以有双重的含义。一方面,它可以用来暗指一种非常正规的社会关系。在1980年代,“御宅”一词常被用来指一起打电子游戏、但却没有传统上被视为社交的那种现实交流的男孩或年轻男性——这些人彼此不会有太多谈话或者一起在街上闲逛;他们仅仅通过游戏来交流。在这些游戏的语境中,男孩们以“御宅”互称,就好像要在彼此间维持一种既热忱又疏远(不善交际或不够亲密)的关系。与此同时,“御宅”一词因其对住所的意指也可以暗示“足不出户”的状态。“御宅”的这一含义在与粉丝行为和社会退缩综合征联系起来时变得更为显见了。

《御宅族的录像带》一边对御宅族作为一类诡异、也许还很危险的人的形象进行调侃,一边通过将御宅族表现为被其自身的追求隔离在现实世界之外的、既可笑又可恨的家里蹲,以此来缓解御宅族对人们的威胁。《御宅族的录像带》对于宅男的社会地位始终闪烁其词,以不赞同的态度暴露着御宅族的病态化。不过,人们对御宅族的看法在1990年代经历了一系列的改变。逐渐地,到了1990年代末,御宅族的新形象出现了,他们被定义为埋首于动画和游戏、但本质善良且有望被拯救的年轻男性。这也成了御宅族现象重新得到社会复归和更正的基础。从很多方面来看,正是动画相关的商业活动在1990年代获得的非凡成功和日本动画的跨国热潮,纾解了那种在1980年代末和1990年代初占主导地位的、将御宅族视为反社会群体的媒体恐慌。Gainax的《新世纪福音战士》在这一过程中起到了关键作用,它让御宅族的市场变得不容忽视。如果只是作为一股商业力量来对待的话,御宅族必须被肯定。到了1990年代末,鉴于商业的可见性和可行性,大势不出意外地倾向于将孤单的宅男召回社会。《电车男》据说是一部由2channel网络论坛上的留言构成的小说,讲述了一名御宅族在匿名网友们

给出的建议的帮助下,克服羞涩和离群索居的尴尬状态,最终赢得女孩倾心的故事。^① 这是一个男版“灰姑娘”的故事,原本不太有希望的男孩在网络仙女教母和数字连接魔法的帮助下,赢得了公主的爱情,《电车男》由此成为一个跨越多个媒体的现象,衍生出一系列漫画、电视剧和电影。事实上,宅男在1990年代末得到的救赎是如此彻底,以至于令冈田斗司夫本人亲自宣布了“宅男的死亡”,他严厉地指出,这些更为年轻的御宅族都已经不是真正的御宅族了。此时出现了用于重新划定与动画/漫画/游戏相关的活动的说法,比如秋叶原系(指那些为充实其收藏品而游荡在秋叶原地区的动画、漫画和游戏商店中的人)。

在日本动画如何思考技术的问题上,冈田斗司夫的重要性不仅表现在他将玩具、游戏、动画进行互动连接的精明之处,还在于他对御宅族活动的概念化,他将御宅族的知觉设置为完全留存于影像流之内的对影像流的介入。冈田意识到了没有一个没有外在的影像世界的形成。结果,正如他用分解投射图来设计其御宅族研究的目录这一点所明示的那样,冈田发现了分解图,这一结构将观众—读者设定在追踪视线的位置上,就如同一个“抛射主体”。御宅族不是一个消费动画客体或光顾动画世界的固定主体。他是一个交互行为者(interactor),他对于跨越动画、漫画、游戏世界的潜在深度的追求令其在拓展这一世界的生产和推广中成为一个合作者。模型配件组装这一角色的关键性就在于,通过装配和个性化你的动画角色及汽车模型,它强化了粉丝作为一个制造者、组装者和加工者的感觉,粉丝在漫画/动画/游戏的世界里所进行的创造就如他们所探索的道路一样多。

总之,冈田关于御宅族的讨论标志着一种从可消费的客体向可操作的世界的转换,商品可以被比作军事战斗区域中的战略齐射和武器库存。我之所以在此与军事进行联系,是因为问题所涉及的日本动画系列通常都表现爱和战争的世界。或者,也可以借用被庵野作为《新世纪福音战士》灵感来源的村上龙的小说标题,它们都是“爱与法西斯的舞台”。^②

不同于冈田,庵野秀明以其在肯定和严厉批评御宅族和日式动画的两种立场间的矛盾态度而闻名。在下一章中,我们将会把目光转向庵野重要的动画系列,同时也是Gainax第一部取得大范围商业成功的电视动画《蓝宝石之谜》。正是这部作品,将Daicon风格的、御宅族相关的、信息饱和的分解图放送到了电视屏幕上,并取得了成功。

① 中野独人,《电车男》。

② 村上隆,『愛と幻想のファシズム』。

第十三章

多重的参照系

电视动画《蓝宝石之谜》讲述了一个有着神秘来源的女孩——娜迪娅的故事，她佩戴的项链上嵌有名为“Blue Water”宝石，且拥有惊人的力量。在 1889 年的巴黎万国博览会上，娜迪娅结识了男孩让·拉尔蒂克。让帮助她逃脱了一个女人（格兰蒂斯·格兰巴）和她两个手下（桑森和汉森）的追捕，这个女人的目的是得到娜迪娅神秘的“Blue Water”宝石。故事被设定在了 19 世纪末，而这一时期则被呈现为一个对科学发展和技术进步满怀信心的时代。作为一个初露头角的年轻发明家，让尤其对科学和技术进步充满热忱。但是，随着该系列剧情的发展，当让和娜迪娅发现先进的技术曾经为世界带来过大规模的破坏后，这些 19 世纪技术进步的意识形态就开始变得让人感到空洞了。事实证明，“Blue Water”宝石就是重新激活大规模破坏武器的钥匙。不仅如此，娜迪娅还被证明是某一古老民族的后人，这一民族的技术至今依然存在着毁天灭地的危险。甚至还有一个由该民族的后人组成的秘密社团。这些新亚特兰蒂斯人追寻娜迪娅，目的就是要恢复“Blue Water”的力量，令其重启古老的大规模破坏武器。

如果说《蓝宝石之谜》的故事看起来与《天空之城》很相似的话，那是因为这个系列来源于宫崎骏于 1970 年代写的一个企划案。当时，他正在为东宝动画的名著改编电视系列工作，其中的一个企划就是《海上环游地球八十天》。这个系

列将儒勒·凡尔纳的《海底两万里》和《八十天环游地球》结合在了一起。^① 宫崎骏之后在他改编自亚历山大·基的《被遗弃的人》的电视动画《未来少年柯南》中借用了许多该企划中的元素。之后,他又在《天空之城》中重新启用了许多源于此的元素。1980年代末,NHK和东宝动画鉴于宫崎骏《天空之城》的成功,想要以这个很大程度上已被遗忘的企划制作电视动画系列,并由此与Gainax接触。观众很有可能会将《天空之城》和《蓝宝石之谜》联系起来,或至少也会将此看成一个成功的模式来给出积极的反馈。

这两个故事都讲述了发生在两个孤儿身上的冒险——一个热衷于建造飞行器的男孩和一个来源不明、却拥有承载巨大力量的宝石的女孩。一个秘密的组织追踪他们,企图抓走女孩并夺取她的宝石。同样,还会有一群由一个勇猛的女性带领的装模作样的恶棍,他们也在追踪女孩和她的宝石,但最终,他们会被证明是好人,并且会帮助这两个孩子。最为重要的是,这两个故事里的宝石都是重新启动古代大规模破坏武器的关键,而女孩作为宝石的拥有者则在不知情的情况下成了毁灭世界的历史共犯。至于这个男孩,他也将以他所代表的内涵在毁灭世界的历史中占有他的一席之地,不过这一点体现在他对科学的信心和对工程学的兴趣上,在对科学进步的现代性信仰之上。《蓝宝石之谜》和《天空之城》的设定都明白地想要迫使我们去思考现代技术条件,和它制造出可能带来毁灭地球之威胁的先进弹道学的倾向。但是宫崎骏和庵野秀明(《蓝宝石之谜》的导演)在讲述这个关于现代技术条件的故事时采用了非常不同的方法。他们分别有着截然不同的、用动画去思考技术的方式。

《蓝宝石之谜》和《天空之城》的某些不同来自故事中的基本差别。比如,由于改编自儒勒·凡尔纳的故事,尤其是《海底两万里》,《蓝宝石之谜》的故事引入

① 宫崎骏网站:<http://www.nausicaa.net/miyazaki/nonmiyazaki/#nadia>. 2007年7月9日访问。这一信息的来源是一篇由Marc Hairston写的题为“The Secret of Blue Water: Nadia Arrives (Finally) in the US”的文章。文章最初于1995年为*American*所写,后登载在网站上。Hairston的文章以*America* 4, no. 3(1996年3月)上对于冈田斗司夫的采访为依据写了这篇文章,冈田在那次采访中证实《蓝宝石之谜》来自宫崎骏的项目。Hairston也提到迪士尼的《亚特兰蒂斯:失落的帝国》(2001)和《天空之城》及《蓝宝石之谜》的相似之处,这在北美的日式动画迷中也成为了一个话题。也可参见Lee Zion的“Nadia vs. Atlantics, Revisited!”毋庸讳言,这类比较比起从动画或意识形态的方面来考察作品(比如这三个作品在何层次上有着深刻的不同),更多把精力放在故事元素和其参考源上。Fred Patten就动画粉丝对迪士尼在《狮子王》的制作中引用到了手冢治虫的《森林大帝》的争议进行了论述,并恰当地总结道,迪士尼真正的丑闻不在于借鉴了手冢治虫,而在于拒绝承认他们的动画师知道手冢治虫。参见Patten的“Simba versus Kimba: Pride of Lions”,第311页。《亚特兰蒂斯》也一样,它的问题并非在于是否有所借鉴这件事上。毕竟《蓝宝石之谜》和《天空之城》都大量地借鉴了其他的电影和书籍。它的问题也在于迪士尼拒绝承认其他动画师的工作和动画作品。

了尼莫船长和鹦鹉螺号的其他船员。因为有了这些角色的加入,该片得以安排出更符合电视动画长系列特征的复杂叙事和角色发展。此外,故事还在娜迪娅对尼莫船长的态度转变上花了更多笔墨:起初,娜迪娅十分厌恶船长和他所代表的东西,不过后来,不仅他的行为被证明是站在娜迪娅这一边的,他还被揭晓为是娜迪娅的父亲。于是,娜迪娅突然间不得不重新去思考和这位严肃且神秘的父亲之间的关系。而《天空之城》没有表现尼莫这样一个角色的时间或空间,因此那个故事也没有对拥有宝石的女孩希达的家族背景投入更多关注。

在《蓝宝石之谜》中,就像在凡尔纳的小说里那样,尼莫船长的魅力来自他同先进技术间的复杂而又矛盾的关系。作为未来机械和武器的拥有者,尼莫和鹦鹉螺号就是科技的象征。这就是娜迪娅对他们的看法,也是她憎恶他们的原因。但是从另一个层面来看,尼莫是一个生活被内在于先进技术的破坏力量给击毁的男人,他操作技术只是为了防止未来的毁灭。他的任务是预防新亚特兰蒂斯人的秘密组织得到“Blue Water”蓝宝石,因为这枚宝石就是重启很久以前在亚特兰蒂斯建造的大规模破坏武器的钥匙。

还有许多其他叙事上的扭转和变化也让《蓝宝石之谜》不同于《天空之城》。尽管它们有着共同的灵感来源,且基本上有着类似的发展轨迹,但两部动画却实实在在地有所分歧,并各自提出了不同的问题。一些叙事上的差别来自于电视动画系列化和独立长篇动画电影对叙事的不同要求,在《蓝宝石之谜》和《天空之城》的语境下探索这些不同有助于我们了解更多电视动画和动画电影之间的动态关系,同时也有助于了解庵野秀明及 Gainax 世界同宫崎骏和吉卜力世界之间的关系。不过,我将焦点放在这一研究而不是放在两部动画的详尽故事梗概和它们的区别上,或者为角色属性和其他特征制作百科全书般的列表(就像粉丝们已经在网络上为《蓝宝石之谜》所编辑和发布的复杂的摘要和指南),^①是想建议大家从动画的方面来解释角色和故事的问题。当然,最终的目的仍然是要探讨动画是如何思考技术的问题。

《蓝宝石之谜》和《天空之城》的一个显著的不同体现在它们处理影像多平面和背景的方式上。就像《天空之城》一样,《蓝宝石之谜》也通过滑动平面的方式来传递运动感,同时也采用横移镜头掠过影像的方法。比如在该系列的第一集

① 除了之前注释中提到的信息来源,我还想提供两个我认为非常有用的网站。『ふしぎの海のナディア・リファレンス』, <http://chara.sl7.xrera.com/> (2007年7月9日访问);以及, *Tammaro Forever present... The Secret of Blue Water*, <http://www.thesecretbluewater.com/>。

中,运动感更多来自影像平面的运动和镜头的摇移,而不是角色的动画化。这一集以一个穿过云层的镜头开场,云层分开后可以看到一艘航行河面上的帆船。《蓝宝石之谜》由此向我们展示的是男主角让正在沿着塞纳河驾船前往巴黎参加1889年的巴黎万国博览会,他打算让自己的飞行器参与在那里进行的竞赛。我们对于船正在运动的感觉产生于前景中草的图层和背景中风景的图层的滑动(图26)。这些图层向左滑动,使得船看起来就像在向右、即向前行驶一样。这里还存在着一种平面移动速度上的差别:前景中的草移动得要比后景中的风景更快。事实上,在《蓝宝石之谜》的大部分场景中,背景图层几乎完全不动(中间的一个或多个图层当然是静止的):我们的运动感主要都来自相对在快速滑动的前景。



图26 在《蓝宝石之谜》开场处的一个片段里,尽管中景和背景图层都几乎保持着纹丝不动的状态,我们依然感到船正在沿河前行,之所以会有这种感觉是因为前景中承载花草的图层的向左移动。

第一集还采用了另外一个渲染运动的常规策略：通过摄影机的由上至下的摇移运动来扫过影像，从埃菲尔铁塔的顶端一直扫到站在底下的让身上。在另一个地方，摄影机则又扫过了一系列外观奇特的飞行器。此外，片中的角色运动更倾向于戏剧化的动作和夸张反复的姿势，而不是流畅的电影化动作。

这些都是有限动画的一般倾向，一些批评家和评论者因此也有可能认为《蓝宝石之谜》从根本上来说很难称得上是动画。我已经提到过那种认为动画艺术是“画出运动”而非“运动图画”的固有主张。这种主张也支持全动画和有限动画之间的区分。典型的全动画才被认为是真正的动画艺术。与之相对的，有限动画因为依赖摄影机在拍摄影像时的运动和相对静止的角色，被视为艺术的对立面，仿佛是一种为了挣快钱而采用的廉价动画。我将在第十五章中更为详尽地讨论有限动画，但已经可以明确的是，我将“运动图画”对动画的重要性看得同“画出运动”一样重要。由于我将重点放在运动和作为活动影像的动画上，我也倾向于对手绘工艺的废黜。尽管手绘工艺对动画而言是不可或缺的，画出手绘的手绘（尤其显见于角色动画之中）已经包含在了动画机器里，而这一机器作为控制和引导活动影像之力的场所被用来生成定位和方向。动画既是让角色和对象运动起来的问题，也是在运动的条件下进行合成的问题，两者不分伯仲。这一点无论是对于全动画还是对于有限动画都是一样的。

总的来讲，《蓝宝石之谜》更青睐“运动图画”（或者说运动摄影机或视点）而不是“画出运动”（这更符合全动画中角色运动的特点）。它为“运动图画”而采用的步骤——滑动影像图层和在影像上移动视点（摄影机）——意味着在开放合成的同时进行了影像的扁平化处理。换言之，《蓝宝石之谜》倾向于将多平面影像扁平化成超平面影像。《蓝宝石之谜》和《天空之城》之间的对比使这种平面化显得更为明晰。非常明显的一点就是这两部动画在建构人物和背景关系上的不同。《天空之城》中的全景视野使用的是拥有明快的手绘细节的深度背景。而《蓝宝石之谜》中的全景视野则不同。我们可以以第一集当中有关埃菲尔铁塔的场景来作为例子。

在让抵达巴黎并同其叔叔见面以后（同时我们得知一艘美国军舰被派去搜捕阻碍海上贸易流动和导致了让的父亲失踪、甚至死亡的海怪），让追随骑自行车的娜迪娅一路来到码头。因为被其给迷住，让跟着她到了埃菲尔铁塔，娜迪娅正在那里欣赏风景。一开始，我们可能会简单地认为《蓝宝石之谜》中的背景和动画同《天空之城》相比较都显得有些廉价。不用说，《蓝宝石之谜》这样的电视动画在预算上是要比宫崎骏的漫画电影低的，从某些方面来看，《蓝宝石之谜》就

像是“廉价”版的《天空之城》。尽管如此,我们在《蓝宝石之谜》当中还是可以看到很多艺术性和技巧性的存在。尤其是在第一集中,因为第一集的目的就是要让观众惊叹并被吸引到系列中,以及去建立一种风格和感觉。随着摄影机扫过巴黎的城市景观,我们看到了娜迪娅从埃菲尔铁塔上看到的风景,我们看到了充满细节的风景(图 27)。不过,构成背景的那种图式化的线条和柔化的色彩无法带来任何预先存在的深度感。这些背景看起来更像是儿童课本中的插画和示意图。此外,在宫崎骏的动画电影里,角色的简化特性(以及他们的着色)都使他们跃出背景,《蓝宝石之谜》则通过线条和色彩的应用使角色和背景的关系更为扁平化。



图 27 从视点缓慢地“横摇”过画面,《蓝宝石之谜》的这个片段营造了一种从埃菲尔铁塔上观看城市的全景感。背景相对而言充满细节,但其重点却放在图式化的细节上,意指着该系列在总体上更为倾向于信息的分布场域。



结果,就像束芋的装置艺术一样,《蓝宝石之谜》在制造预先存在的深度感方面的冷淡态度使其创造出一种任何事都有可能在那里发生的感,仿佛任何事物都有可能会跃入到视野中。束芋以一种无意瞥到随机发生的暴力画面的形态,将这种可能性处理得异想天开:不协调的脸孔突然出现在列车车窗外的城市景观中,在其他的装置中,还出现过刀子、谋杀和杀人凶手的景象。在《蓝宝石之谜》中,一艘小型飞艇突然从视野中掠过,遮挡住了天空(图 28)。接着,敌人——也就是想要掠夺宝石的格兰蒂斯和她的两个手下汉森和桑森——从稀薄

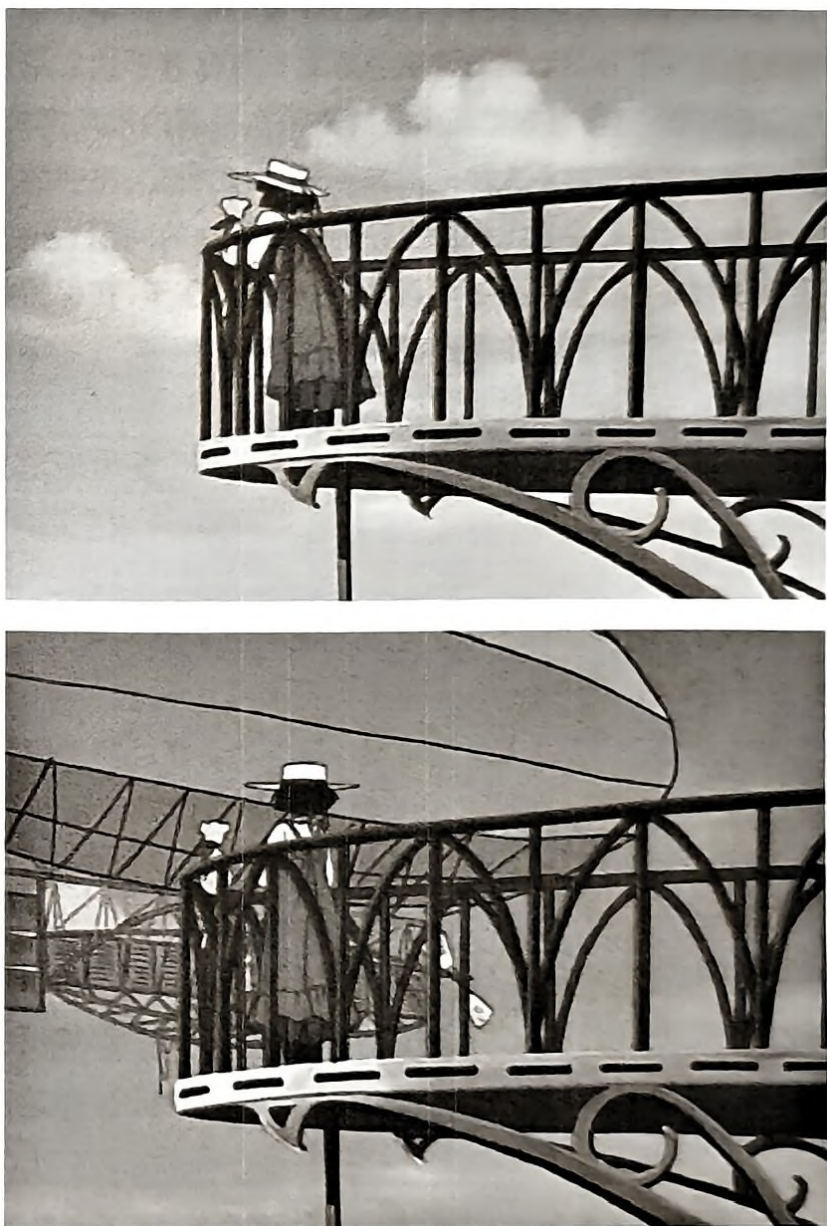


图 28 在一个各元素被去层级化了的扁平世界里,新元素会不断从银幕外的领域进入到影像中,并伴有一种同时性的动作趋势,在《蓝宝石之谜》中,飞艇出现的场景就紧跟着恶棍角色的突然出现。

的空气里出现。令人吃惊的是,娜迪娅此时竟展现出了杂技演员的本领:她和她的小狮崽高高跃起,在空中翻滚,并最终跳到了向下运行的电梯上方。更为扁平的合成方式表现出了一种围绕着突然的出现和消失来结构的时空感。许多这种设置都不是《蓝宝石之谜》所特有的,而是电视动画的一般修辞。在这种修辞中,人物会突然地跃入、跃出屏幕或冲入场景,又或者屏幕会突然分裂成两个、三个、四个甚至更多平面。通常这些平面会以对角的构图形式来强调多重行动的区域,这种构图与一般总是强调同时性的水平和垂直构图形成了对比。

事实上,我敢说对很多观众而言,正是这些在扁平化了的多平面影像中呈现的相对运动的变化定义了日本动画的外观和感觉。与标志了迪士尼全动画的那种极度流畅的角色运动不同,日本动画中有的动作平面的带角度的滑动,这种运动还伴随着突如其来且有时不太协调的东西的出现。^① 这关乎的其实就是多层画稿相对移动及设置各种事物出现和消失的韵律节奏的问题。这种对于多平面的纷繁使用源于对基本动画技术的革新:这一革新就在于,在保持叠加在一起的赛璐珞片的多重平面感的同时将图层间的间隔感给扁平化。其结果是造成一种不具备预先建立好的参照系的空间感。实际上,帧(影像的边界)的集—置功能(enframing function)开始变得次要,而不同形象和平面场域出现和消失的节奏则变得更为重要。我们更多通过帧之内看不见的间隙(合成中的间隙)而不是帧之间看不见的间隙感受到动画间隔的存在,前者对单帧自身进行分解,将动画间隔向外置入到各种看似由扁平合成自然而来的疯狂剪辑里。

当然,对于什么东西将会以什么方式跃入到屏幕内有着一定的材料限制。我接下来将要思考的就是当人物或角色而不是帧作为影像的材料限制发挥作用时将会发生什么。不过在这一点上,我想要强调的是将多平面影像扁平化为超平面影像的做法是如何摒弃单一固定的参照系的。这种影像更倾向于移动的、随机应变的和多种多样的参照系。当问题涉及如何思考“超平面相对性”对参照系的影响时,《蓝宝石之谜》的导演庵野秀明就显得比束芋更具野心,也表现得更具成效了。当束芋满足于将日式动画或日式漫画般的影像修辞扩展到大型媒体装置艺术中时,庵野则将注意力集中在打破参照系上,并以此提出关于现代技术条件的问题。

① 回想一下大塚康生和宫崎骏是如何在没有完全达到迪士尼全动画程度的前提下,通过调整角色运动的轴线角度来传递动态感的。从庵野秀明有限动画的角度来看,他们的这种做法是在努力不让影像的平面滑动破坏角色的动态,不过这却也可以被理解为一种对电视动画对角线和节奏的大银幕式变形。

正如先前所提到的那样,《蓝宝石之谜》的故事始于一个非常特定的历史参照系内:1889年的巴黎万国博览会。这里同样还有一个意识形态的参照系。从埃菲尔铁塔上看到的全景景观一早就为我们敲响了警铃:当摄影机移过井然有序的建筑物时,也掠过了从工厂中排出的滚滚黑烟(图29)。很显然,现代进步带来的并不都是明媚的色彩。《蓝宝石之谜》也提供了其他线索让我们去看到19世纪末欧洲现代性的黑暗面:随着商业繁荣而来的还有污染和破坏,以及殖民帝国的崛起和与之相伴的科学发现之旅。该片也涉及了种族主义和对非洲的掠夺话题。它有一种对现代种族主义的侧面影射:娜迪娅的深肤色有时看起来就像是有意将她置于印度或非洲这些被殖民地区的行列中,^①而尼莫指挥下的各色人种的鹦鹉螺号船员(这些人在凡尔纳的故事中据说都是印度人)则提供了某种与基于种族主义思维的现代分化对立的多文化和多民族的东西,就好像提供了一种替代形式。

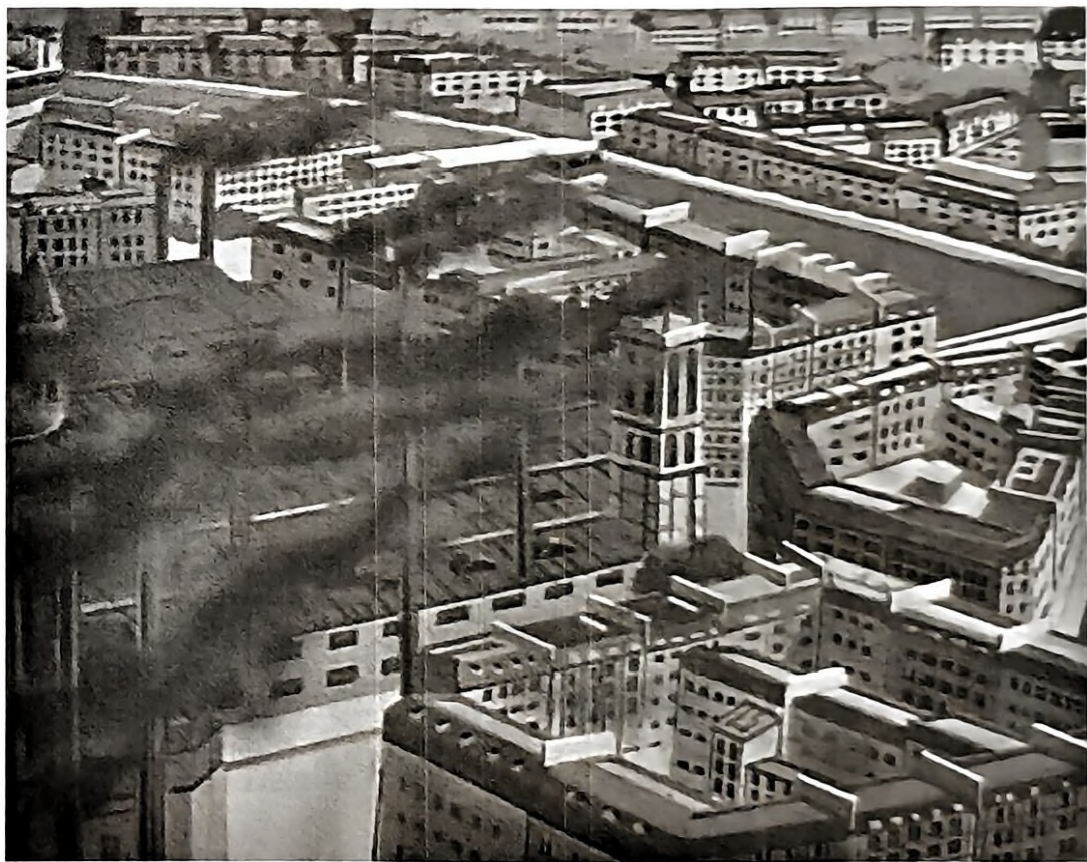


图29 即使是在巴黎美丽的全景中,《蓝宝石之谜》也加入了代表现代性危机的符号,在此就体现为工业用的烟囱,在别处则还提到了殖民掠夺和种族主义的话题。

^① 参见 Hairston 文章“The Secret of Blue Water”中对娜迪娅逐渐白人化和去非洲裔化的细节的讨论。

然而,超平面相对性分解了这些历史的和意识形态的参照系。这类参照系被偶然地建立起来,然后又迅速地开放和进入到其他的参照系中。比如,娜迪娅最终被证明是亚特兰蒂斯人而不是普通人类,是殖民者而非被殖民者的后代。因此,当她的深色皮肤指涉被西方白人殖民的他者时,她闪耀的蓝眼睛却毫无疑问地向外来者(alien)的参照系开放,这一参照系被古怪地与19世纪的种族主义并置在一起,并由此搅乱了殖民与被殖民的参照系。与之类似的,尽管该系列的历史时间线被设定在19世纪末,但那个时代的帝国野心和战争却顺畅而又无缝地开放并进入到不同的历史参照系中,其中就有着原子弹、核屠杀和20世纪末的技术。这就好像后二战时代的科技政治被挪用到了19世纪末一样。值得一提的是,即使《蓝宝石之谜》中那些19世纪的角色对无铆钉的船体和电力等奇迹感到惊叹不已,这些奇迹对当今的观众也实属寻常,而当今的观众则多多少少会对19世纪人们的大惊小怪感到惊叹。对后者而言,科学技术所激起的天真反应更能使他们感到惊奇。此外,战后时代的参照系同时也毫无疑问是一个科幻的参照系。战后时代的技术特征——比如飞机、潜水艇、电力、计算机、原子弹——将会向着太空飞船和神秘能量源等未来技术开放。它也意味着一种准神话的参照系。不过,先让我们以运输载具为例来看一看。

友善恶棍们的驾乘工具“Gratan”(即格兰蒂斯的坦克,the Grandis Tank),可以通过手触风琴键的控制方式,使其从某种类似于武装坦克的东西转变为热气球或船,这一点巧妙地展现了计算机控制的史前史。一方面,Gratan的设计将19世纪的技术扩展为使人能联想到20世纪后期汽车的更为复杂的配置,而不像宫崎骏《天空之城》中那些古怪的飞行器(或者是大友克洋的《蒸汽男孩》和其他蒸汽朋克故事所想象的蒸汽技术)。另一方面,Gratan的设计还能使人毫无疑问地体会到1960和1970的年代感,就像是电视动画全盛时期的余音。与鸚鵡螺号、新亚特兰蒂斯人的Garfish(一种外形酷似长嘴硬鳞鱼的潜艇——译者注)或飞艇等以高度发达的亚特兰蒂斯技术为基础的未来驾乘工具相比,Gratan看起来完全不一样,它拥有的也是1960或1970年代的外观。^①《蓝宝石

① 关于1960年代设计对于庵野秀明的影响的更广泛的论述,可以参见吉村靖孝的『60年代のモチーフ——エヴァンゲリオン・ポップのためのソナタ』。虽然这篇文章的论述是基于《新世纪福音战士》的,但其与《蓝宝石之谜》的重合之处也很显见,尤其是对于新亚特兰蒂斯人的设计。毋庸置疑,《蓝宝石之谜》的制作者在他们的角色和载具设计上也借鉴了许多其他著名的动画系列:比如格兰蒂斯一伙就让人想到《时间飞船》,尼莫船长使人想到《超时空要塞》中的Global舰长,以及船长哈洛克。参见Hairston的文章,以及本章注释2中的两个网站。

之谜》对于流行爵士切分音的使用同样使人联想到 1960 和 1970 年代的动作冒险和间谍音乐,这一点也深化了该片的复古未来风格。

《蓝宝石之谜》对于 19 世纪的这种呈现并非单纯的不准确或年代混乱。它对于 1889 年和 1989 年的混淆并非大意。虽然该系列有意识地在进行卡通化处理,但它并没有将历史的参照简单地溶解和合并到卡通化的大团块中。相反,它试图将单一的历史和意识形态参照敞开到多样的参照系中。其结果就是直接在表面上给出参照系的增殖。我们同时既可以看到 19 世纪后期的技术,也可以看到奇异地呼应着战后未来主义的亚特兰蒂斯技术,这种未来技术尤其可以在 1960 和 1970 年代的电视动画系列中看到。此外,亚特兰蒂斯的参照系还伴随着一系列对圣经和其他历史神话的参考。与此同时,即便《蓝宝石之谜》是对《天空之城》的一种呼应,它也同时对多部凡尔纳的小说有所演绎,并不得不大量引用其他动画电影和电视系列。随着剧集的展开,亚特兰蒂斯人被证实是来自 M78 星云的外星殖民者,他们意图将人类转变为他们的奴隶,这就又引入了另一个参照系,同时也引入了关于何种力量形式才是关键点的问题。显然,亚特兰蒂斯人将人类种族设计为能够服侍他们的样子。在尝试升级和奴役鲸类动物却遭到失败以后,亚特兰蒂斯人转向灵长类动物,操纵它们的 DNA 来制造人类。亚特兰蒂斯人的介入填补了猿类和人类之间原本缺失的链接,这一链接就是智能设计。然而亚特兰蒂斯人在人类的价值问题上却分裂为了两个派系。尼莫船长和他的船员们希望将地球留给人类,自己则在人类之中生活,而新亚特兰蒂斯人则认为人类太具破坏性,他们只能通过服从他们的制造者、他们的神明,即亚特兰蒂斯人的意志,才能够在监管中得到延续。

总之,即使是对该系列所有参考内容的匆匆一瞥也能看出,《蓝宝石之谜》将多种参照系同时带至表面,包括 19 世纪的科学,1960 和 1970 年代的设计,战后的核政治,圣经和古代神话,人类进化,太空旅行,跨星际和跨种族的冲突等。庵野秀明将在他之后的电视动画系列《新世纪福音战士》中强化这种参照系的多样性,在一个遭受神秘“天使”入侵的末日未来世界中,将卡巴拉^①主义思想和生物技术、机甲战斗结合起来(此处仅列举一二显要的参照系,其中一些在《蓝宝石之谜》中已经有所展现)。《新世纪福音战士》将参照系增殖到了一个让观众难以再搞清楚哪一个参照系才是真正的参照系,或者说该系列是否有一个特定的参照系的程度。在《蓝宝石之谜》中也是一样:即使对《蓝宝石之谜》来说,强调唯一的

① 卡巴拉为犹太教名词,指的是在犹太教内部发展起来的一整套神秘学说。

参照系或单一的叙事结构会比处理增殖的参照系更容易,但它所提出的挑战同《新世纪福音战士》一样在于增殖。实际上,超平面影像将多重平面都带到表面的影像,会作为带有多重参照系的超平面叙事结构来展开,其中的每一个参照系都同样突出,每一个也都承诺会解开散落在整个故事系列中的叙事链。

第十四章

内在的自然

正如我们已经看到的那样,在《蓝宝石之谜》中,与多平面运动的扁平化携手而来的是参照系增殖的倾向。尽管宫崎骏的动画也会用滑动平面来玩花样,但其运动都是相对于动画中预先存在的深度而呈现的,这些预先存在的深度是作为一个绝对的、普遍的“自然”(Nature)来发挥功能的。这个“自然”承诺会提供一个独一无二的参照系,并由此来为运动提供根基;动态地调整角色角度的方法则集一置^①了这些形象,使他们总倾向于地面。然而《蓝宝石之谜》则不同,它与相对深度和相对运动共同为伍。结果在《蓝宝石之谜》中,我们对于内和外的感觉也同在束芋的装置艺术中一样,变成是完全相对的。内和外的区别感让位于由平面的相对运动所决定的定位。它造成的效果并不是一种真正的定位或确定一个视点,至少从单一固定的主体立场上来看不是。观看或解读日式动画世界就意味着采用一种横向的视线。同样地,“自然”在这里不再提供一个只是“外在于那里”的单一参照系。“自然”可能只是单纯地“内在于此”。“自然”在这里可能只是一个被欣然地制造和生产出来的东西,就像《蓝宝石之谜》中的亚特兰蒂斯人制造了人类一样,人类的天性和历史都是通过对灵长类动物的基因操纵而

① 我应该提醒大家注意的是,“集一置”(enframe,英译自海德格尔的德语原文 Ge-stell)这个古怪的说法与“附上框架”(frame)是有着明显区别的:“集一置”就是海德格尔意义上的将某物转变为图像或持存物,为了达到最优化而去优化它;而“附上框架”则是指在一般意义上为某物附加上框架。显然,在这二者之间有着潜在的重合与关联,这取决于人们如何思考与框架化相关的技术和技巧。不过,我们也可以去想象一个同时既是“无框架的”(unframed)又是“集一置的”(enframed)场域。比如,将影像的多重平面带至表面(超平面)就倾向于破坏图像的框架,但尽管如此,它所造成的分布场域却也可以意味着一种技术的集一置。就像我们将会看到的那样,在动画中,尤其是在有限动画中,“无框架的”和“集一置的”之间的互动将会体现在角色设计当中。

来的。由此,《蓝宝石之谜》便意味着一种由独一无二的大“自然”(Nature)向小自然(nature)的转变,或者说,向一系列小自然(natures)的转变。此外,由于这些自然都无法与文化和技术分离,我们也许可以引用布鲁诺·拉图尔(Bruno Latour)的说法,将其称为复数的自然/文化。^①或者,我们也可以将它们视为复数的技术——自然。

《蓝宝石之谜》的故事依照我们所熟悉的叙事轨迹出发,讲述男孩或年轻男性离开安全的家去外面的世界寻求冒险。不过这一进入世界的运动轨迹逐渐解析为一种暴露于自然世界便意味着将其封闭进一个更大的规模内的模式。让和娜迪娅(以及小狮崽“国王”)从巴黎逃跑,格兰蒂斯和她的同伙紧追其后(详见第一集),当这些笨手笨脚的恶棍在让的家中发现他们的时候,两个孩子乘坐让的一台飞行器逃到了海上。然而,他们的飞机却在海上坠毁了。幸运的是,一艘美国军舰(该军舰正在追捕可能杀害了让的父亲的怪物)搭救了他们(第2集)。当“海怪”,也就是鹦鹉螺号摧毁军舰时,两个孩子再次于海上迷失(第3集)。这一回,是鹦鹉螺号救了他们(第4集)。他们在鹦鹉螺号上见到了尼莫船长、副船长伊莱克特以及剩下的其他船员。尽管让请求他们让自己成为鹦鹉螺号的成员,但尼莫还是将它们送回到了修好的飞机上。不幸的是,飞机再次坠毁,这次他们掉到了一个岛上,并在那里遇到了小女孩玛丽,她的双亲都被新亚特兰蒂斯人杀害了(第5集)。邪恶的卡格依,也就是那个身着长袍并用画有可怕面孔的头巾遮住脸部的新亚特兰蒂斯邪教首领,一心压迫岛上的居民,以便让他征用岛上的资源来建造大规模破坏武器“巴别塔”。

由于“Blue Water”是重启亚特兰蒂斯技术的关键,卡格依便将娜迪娅抓起来,囚禁在一个巨大的复合设施内。巧妙的是,他的这个看似巨型花园的设施其实就是一个封闭的公园,卡格依还暗示我们,这个公园里的那些美得惊艳的鲜花都是人工制造的,它们也因此比地球上“真实的”鲜花要更美。尽管这样一番陈述意味着一种区别自然物与人造物的能力,但这种区别正是这整个系列在逐步摧毁的东西。最终,这座岛都被证明是一艘太空飞船,而且,自然界中的一切

① 布鲁诺·拉图尔在 *We Have Never Been Modern* (中译名为《我们从未现代过》——译者注)中提出这个术语。虽然我借用了他的说法,但实际却是在与这一术语原本含义相反的立场上使用它的。拉图尔将现代性看成是现代性宪法的一个效果,该宪法坚持将自然与文化分开,只为能将它们以更全面有效的方式重新混合起来;现代性实际上以更为彻底和隐秘的方式在做着各种“非现代”文化一直公开从事着的事情。拉图尔指出,一旦现代性的操作被揭示,它们就会消失。但在这里,我在一定程度上将自然—文化的出现看成是技术的一个效果,这还意味着后现代性并非与现代性的断裂,相反,它表明了现代性是无可原谅但又不可撤销的(而不是像拉图尔所说的那样可以立即撤销)。

都不能绝对地与文化、人为手段或技术隔离开。

孩子们试图破坏卡格依的计划。在初步展现了“巴别塔”的力量后(通过轨道卫星将激光光束射向目标),卡格依用该武器瞄准了鸚鵡螺号并企图击毁它。但是孩子们挫败了他的计划。让伙同格兰蒂斯、汉森和桑森救出了娜迪娅,并设法干扰了塔的运作。这一段的故事(第4—8集)以塔的自毁告终,尼莫则让两个孩子及格兰蒂斯一伙登上了鸚鵡螺号。从整体的故事线来看,最初的这八集很好地对应着《天空之城》中的故事动作。

在该系列前期,孩子们就遇到了包围整个地球的技术力量(用卫星环绕地球的技术)。技术力量有能力在这个被称为“地球”的巨大封闭区域内建构自然,同样也有能力毁灭其中的所有生命。换言之,尽管孩子们被暴露在了自然世界和它的严酷(洪荒的大海和海里的怪物)之中,尽管该系列采用的是离家去面对传奇冒险的叙事轨迹,“外在于那里”的自然世界还是被一次又一次地、技术地集一置了。

在《蓝宝石之谜》中,封闭和集一置的规模贯穿了整个系列,直到最后几集重建的鸚鵡螺号飞到太空,使让得以从卫星轨道上看到地球。他惊叹于地球的美,并产生了人类如何能够战胜如此令人惊叹之物的疑问。不过,实现这种关于地球的美学上的再评价的条件却是技术化的距离和分离,它在太空中隔离和集一置这颗蓝色的星球。实际上,地球看起来就像是“Blue Water”一样,是一颗可以适配到任何用途的充满能量的宝石。这个从轨道上看到的地球图像就是在自然界转变为巨大封闭体、大型公园或持存物的意义之上建立起来的。

这样一种地球和自然世界的图像让我们想到了海德格尔关于技术条件的观点,他认为,科技媒介将自然世界转变为持存物,并将世界变成一个可以被掌控和操纵的图像。现代性对海德格尔来说就是“世界图像的时代”,或者如周蕾所解释的那样,是“世界标靶的时代”。^①从太空所看到的地球景象把地球做成成了一个图像并进一步拓展为一个标靶,它就这样成了一个可以被一下全部掌控、被一看尽收眼底、被一炮化为齑粉的东西。

然而,《蓝宝石之谜》又是后海德格尔式的——这话不是站在该作品追随、打破或克服海德格尔现代性观点的意义层面上说的,而是站在海德格尔的现代性已经变得不可否认和不可撤销,并由此变得无可辩解和无可救赎的意义层面上讲的。将人类转变为持存物,以及将人性转变为人类图像的做法更强化了现代

^① 海德格尔,《世界图像的时代》。也可参见周蕾的《世界标靶的时代》。

技术条件这种不可撤销和无可救赎的本质:包括人的身体和灵魂在内的整个人性,都已经以一种基因工程和洗脑的形式受制于并呈报给了工具的操纵。毕竟,是一个外星物种制造了人类物种,并且操控了人类的信仰和历史。一旦人类物种可以因此被隔离和操纵,其灭亡的危险也就隐约可见了。彼得·斯劳特戴克(Peter Sloterdijk)的“人类公园”(human park)这一说法用在这里可谓恰如其分。^①

在《蓝宝石之谜》中,科技将世界和人类转变为持存物的事实,即使完全无从辩解,也已经是不可撤销的了。没有任何方法可以摆脱或挽回这一事实。事实上,这就是我们这个世界的一个条件,我们已经无法仅仅在现代的时代里去定位它了。它是神话的东西,并且在物种的起源上起作用。不过,即使是神话化也无法挽回人类的“集一置”事实。值得一提的是,真正无法获得与技术之间的自由关系的是片中的坏人,也就是邪恶的秘密组织新亚特兰蒂斯人。他们想要成为神。也许亚特兰蒂斯人在对于技术的控制方面确实有些非凡之处,但他们却不是海德格尔所说的那种新神。在宫崎骏和《蓝宝石之谜》的世界里,如今都只有孩子才能够拯救我们,这些孩子围绕着女孩娜迪娅而集中起来。娜迪娅就是新的少女一神(girl-god)。

不过,不同于《天空之城》中被理想化了的希达,娜迪娅在该系列发展进程中要显得更为婆婆妈妈和顽固执拗。而且,她与技术之间的关系对于故事的冲突点而言也格外特殊。一方面,她表现为一个自然的女孩:她热爱动物,拒绝吃肉,对机械发明不敢苟同,谴责弹道学技术,并且反对一切形式的暴力。另一方面,她最终又是无法作为一个自然的女孩在自然中生存的。她单纯地希望技术能够给予她所需要的东西,同时避免一切对于自然世界的消极影响。这看起来同海德格尔所说的获得与技术之间的自由关系的观点相去甚远。确实,由于她对自然的爱意味着她对技术反复多变和前后不一的拒绝态度,因此看起来就像是一种技术行为的变异。回想一下,海德格尔和宫崎骏将这样一种行为——同时包括对于技术—科学现代性的接受和拒绝——思考为一种弄巧成拙的“高人文主义”(High Humanism),在这其中,所有一切都会依照其对人类的影响而被测量和评估。这样一种立场重复并加强了持存物的逻辑。

① 我在此引用的是伊夫·米朔(Yves Michaud)在 *Regeln für den Menschenpark: Ein Antwortschreiben zu Heideggers "Brief über den Humanismus"* 中关于彼得·斯劳特戴克的讨论。参见米朔, *Humain, Inhumain, Trop Humain*。

而且,即使娜迪娅面对技术时的前后不一的行为不是一种与技术的自由关系,它也绝不仅仅是一种技术行为。相反,它以一种疯狂的、强迫症的、自我中心的方式占据了一个场地,在这个场地上,技术—科学行为背叛了承诺会将其带入与技术的自由或更自由的关系中的那种盈余,或反之亦然。结果,琐碎的焦点关注,即一种到达了强迫症程度的个人的自我风格化,建立起一个让技术—科学行为同凝聚和集中在技术上的注意力共存的场地,并以此来获取与现代性的自由关系。这不是关于自由关系的错觉,也不仅仅是技术—科学行为的错觉。由此而来的技术条件和技术救赎在永远摇摆的状态下成对出现并彼此面对。《蓝宝石之谜》的世界正是在这一意义上是后海德格尔的和后宫崎骏的。只要我们记住两件事情,它就也可以被称为是一种后现代的技术条件。

首先,这一后现代条件并非简单地对现代性的追随、打破或克服。正相反,只有在现代技术条件包括它的世界图像和持存物在内都变得不可避免和无法撤销时,这样一种后现代的方向才会出现。其次,即使在庵野的动画中能常常看到灵魂和宗教的救赎迹象,后现代条件作为封闭的现代性条件的后果也不是一种我们可以从中想象出救赎的条件。不同于海德格尔和宫崎骏的世界,这一后现代世界不会去想象宏观结构和宏观历史的外部或替代选项(比如“自然”“历史”,或神话)。简言之,你无法从后现代的条件下获得拯救,你只能诊断它,这一诊断承诺会将技术—科学行为临时带入一种能够支持起微观政治的局部自由关系中。由此来看,《蓝宝石之谜》所有这些为了拯救世界而采取的大规模现代性姿态,都不是在提供现代技术条件的替代性选择,而是在提供后现代技术条件的诊断。它并不提供救赎而只提供新的生存方式。接下来我就要讨论宅男是怎样成为这种新的生活方式的有污点的未来希望的。

鉴于《蓝宝石之谜》的后海德格尔、后宫崎骏和总体上来说是后现代的发展轨迹,它不断将宏大叙事折返回自身、对角色进行隔离并将其置于琐碎的焦点关注之上就显得不足为奇了。许多日本动画的评论者都注意到了日本动画对于宏大叙事的普遍背离,这种背离让我们联想到让-弗朗索瓦·利奥塔对于后现代所做的有关宏大叙事崩塌的诊断,日本动画也因此被当成了后现代的典型。^① 比如,大塚英志就提醒我们注意日本动画消费者那种围绕动漫相关商品来组织和

① 利奥塔,《后现代状况》。

消费小叙事的偏好。^① 东浩纪发展了大塚英志的观点,不过不同于大塚英志将新的消费行为解释为由宏大叙事向诸多小故事世界的转变,东浩纪将此看成一个先由宏大叙事变为大型虚构,再变为围绕角色来组织消费和传播、并由此彻底与叙事断开的转变过程。^② 尽管我在很大程度上同意这些批评家对于日式动画背离宏大叙事的说法,但我并没有在当即反映在叙事结构上的消费模式的代际断裂中看到这种转变。我也没有在一种完全的断裂中看到现代和后现代的关系。相反,当我继续把我的重点放在日式动画是如何思考技术这一点上时,我更倾向于从活动影像技术和分歧系列的角度来理解这种转变。正如我将在结论中讨论的那样,这些分歧系列正是经济方面的兴趣所仰赖的地方,这正是因为有一种为动画带去规范化或控制、或二者兼备的力量。焦点关注以一种封闭的和集一置的全景画形式出现,如果我们是鉴于这一点来关注宏大叙事的变动的話,上述经济方面的问题就显而易见了。

尤其值得注意的是,在关于水下的片段中,史诗冒险的那种向外方向的运动变为了向内的。因为在水下,海洋就是一个包围了所有视野的外部,内和外的区别因而在这里变得难以确认。当孩子们和格兰蒂斯一伙登上鹦鹉螺号,他们就被限制在了一个颇为幽闭的空间里,于是内部的争斗和幻想就取而代之地比“外在于那里”的更大的冲突要显得更为重要。爱情关系尤其成为了最为切要的问题。尼莫把让和娜迪娅分开,以此来使他们意识到他们已经到了特定的年龄(第10集)。格兰蒂斯爱上了尼莫船长(从第9集起)。新的谜团出现了,这一谜团还有望去解释更大规模的动作。在看到了娜迪娅的“Blue Water”宝石后,尼莫一言不发地回到自己的舱室,打开盒子并向我们展示了他的“Blue Water”宝石。这块宝石比娜迪娅的更大,且上面还有一个钻石形状的缺口,这一缺口的尺寸恰好与娜迪娅的宝石尺寸一致。不过,之后的故事动作并没有因此向外展开。相反,卡格依再次攻击了他们,困陷于潜艇内部的感觉增加了。当卡格依将鹦鹉螺号逼入海底通道,并用机械水雷堵住他们的出口时,汉森和桑森用 Gratan 清理了通道(第10集)。他们此刻表现出的勇气和忠诚使孩子们和格兰蒂斯一伙终于正式成为了鹦鹉螺号的船员(第11集)。与此同时,孩子们痛苦地领悟到,艰

① 大塚英志,『定本 物語消費論』,第267-270页。正如之前指出的,大塚英志在此将小叙事的消费与江户时代强调世界生产识别形式联系了起来。

② 东浩纪,『動物化するポストモダン』,第54-58页。也可参见东浩纪,“The Animalization of Otaku Culture”。

难的抉择和深痛的损失同样也是这个技术奇迹世界的一部分。无论孩子们能否接受,他们如今才真正地居于技术条件之中了,并且正是当下他们的这种强烈而又不一致的情感反应酝酿了关系的种种转瞬即逝的深度,或种种与技术条件的更为自由之关系的个人化场域。这之所以能够发生是因为没有一个能让他们逃入的“外在于那里”的东西,因为该系列无情地将“外在于那里”转变成了一种包围。

在船员们上到一个岛上修理鸚鵡螺号的段落里(令娜迪娅难受的是,他们在那里以杀害动物为食),这个小岛最终被证明不仅是被海洋所环绕的,同时也被灾难的罪魁祸首卡格依——这个人格化了的技术条件——所包围。此外,这一冒险的结局是,当新亚特兰蒂斯人意欲向娜迪娅开枪时,尼莫船长率先射杀了对方(第12—13集),这也使娜迪娅陷入与弹道学技术格格不入的关系中,因为她宁愿置自己于死地,也不愿向敌人开枪。

水下的段落更进一步深化了没有外部的感觉:即使角色们会离开潜艇去投入各式各样的冒险,他们也还是在水里,而且只要他们在海洋之中,这一点就会强化他们处在内部的感觉。很多的水下冒险都发生在隧道、通道和海沟里(第14集中,尼莫和男孩们为了玛丽和娜迪娅去那里寻找药物),这些地方都强调了海洋是作为一种包围而存在的。当然,潜艇探险的总体趋势是发现水下各种惊人的包围区域,而最值得一提的就是亚特兰蒂斯之城的水下废墟(第16集)。这一古代城市显然毁灭于某种类似于核浩劫的事件中,它的总体景象看起来十分惊人,这不仅仅是因为它的规模和细节(以及深度的扁平合成),还因为它们的整个版图实际上都位于一条长长的通道尽头,必须从海洋抵达,就像被从这个世界上隐藏和移除了一样。总之,即使我们处在开放的空间里面对着开阔的远景,我们依然在一定程度上处在内部。我们的全景式的体验是在包围之中发生的。

这一全景和包围的结合让我们想到斯蒂芬·奥特曼(Stephan Oettermann)关于全景的研究。他注意到,全景因其对于风景中实际的地平线的发现,导致“人类视野在解放的同时,也有了新的界限”。^① 奥特曼发现,人眼的全景式解放“同样也是完全困住眼睛的监狱”,地平线包围了观看者。换言之,他注意到,由几何透视法的笛卡尔主体确立的、有着显而易见的超越性的那种视点,转换成了一种受困和被围的体验,这种体验中包含了人类身体有限和易犯错的本质感。奥特曼看到了一种全景向圆形监狱的转化。这就类似于被福柯看成为一种历史

① 奥特曼, *Panorama*, 第21页。

转变的、由古典超越主体和普遍知识向经由规范化而同时既是从属的又是主体化的现代主体的转变——从心灵之眼的全景式解放向易犯错身体的圆形监狱的转变。^①由此可见有趣的是,《蓝宝石之谜》中发挥作用的感知逻辑就是全景封闭的逻辑,封闭成了我们有可能通达全景式知识的条件。不过这种全景式视野并非真正的普遍知识。它是一种准规范体制内的、有着技术极限的知识。

由此,接下来的一集(第17集)在涉及御宅族的行为和知识这一点上就显得完全合情合理了。这一集的剧情围绕着一群男性船员展开,他们因为对鹦鹉螺号上的一位迷人的年轻护士的共同追求而组织了一个俱乐部。这就是对那种据说因为太害羞或不够吸引人而不愿离开家,到“外在于那里”的世界中去和真实的女性约会的男性的一种恶搞。这类男性有的年轻,有的不怎么年轻,但说到底都只是对被自己作为偶像来崇拜的可爱女孩保持异常的迷恋,并产出关于她的图像和知识。结果就形成了一种围绕着这一新神、也即这位漂亮女孩的知识生产的组织。这关于御宅族的一集是亚特兰蒂斯封闭全景剧情之后的一个漂亮的后续。同样地,在这里,全景的优越位置和由唯一真神保证的关于世界的普遍知识让位于封闭的优越位置和由一位全新的小神——一位偶像——所保证的带有限定视野的知识。不过,尽管其视野是受限的,但在御宅族的封闭领域内,对真理的追求也同古典和启蒙时代对全景和百科全书式知识的追求一样,是无限和充满野心的。

在关于御宅族的这一集中,《蓝宝石之谜》以一种轻松的方式预示了冈田斗司夫《御宅族的录像带》中的内容,后者用有些黑色幽默的方式描绘了宅男在社会和法律边缘摸索的形象。但庵野的《蓝宝石之谜》提供了一个考察御宅族的截然不同的角度。《蓝宝石之谜》实际上是想把古典的现代性故事“御宅族化”,也就是把宫崎骏御宅族化。由此,它使我们意识到了非常现代的感知结构(全景和圆形监狱)同所谓后现代的御宅族的知识 and 影像生产形式之间的联系。从这个方面来看,《蓝宝石之谜》同冈田(以及后来像村上隆那样的御宅族评论家们)不一样,冈田直接将后现代的御宅族形象同前现代的或江户的实践活动联系起来,从而略过现代性并将日本置于现代之外和之上。与之不同,《蓝宝石之谜》在笛卡尔主体之技术封闭的层面上预言了“外在于那里”的世界的失落。从某种意义上来说,《蓝宝石之谜》重写了“上帝”陨落和“人类”出现的古典故事,它让“上帝”

① 奥特曼借用了米歇尔·福柯在 *Discipline and Punish* (中译名为《规训与惩罚》——译者注)中关于圆形监狱的论述,第195-228页。

成了外星人,“人类”则成了宅男。而人道主义的双重约束,即人类同时为知识和历史的主体和客体,变成了宅男的双重约束,他们同时既是被制造者又是制造者。^①

让最后脱离了船上的粉丝俱乐部,因为他知道娜迪娅才是他的唯一。尽管如此,在这一集中,关于御宅族的故事还是将它后启蒙主义的御宅族之光投射在了让对于科学和发明的追求上。让对于科学和技术的沉浸本应能够提供一个在此世界之上的优越位置,以及可以科学地解决一切问题的普遍知识,但这是一个后海德格尔的世界,在这个世界里,对于小机械装置的沉浸已经是一个基本的技术条件,或者说如其原本地是一种封闭。让的发明总会失败,但更值得一提的是,他对于小机械装置的沉迷仅仅是另一种受限的视野,就好像每一个发明都不过是无穷无尽的技术偶发和局域化知识形式系列中的又一个增加项而已。它并不提供一个更为理性的视野,或者说一个在世界上更为优越的地位。它只是众多参照系中的一个。不过如今我们看到,不同的参照系尽管被相对化了,却仍对知识的创造有所作为。从这一方面来看,它们确实是一些场域,其潜在的深度和宽度来源于沿特定视线对神、偶像、图像,或子弹、机甲、飞船或其他发明的追求。让的发明都是设计用来取悦新神,即女孩娜迪娅的。如果普遍的知识变得不可能,那是因为已经没有一个外在于那里的世界了;它总是内在于这里,因为它已经被技术地图像化和集一置了。

《蓝宝石之谜》中前往南极的几集内容进一步加强了世界已然被完全图像化和封闭了的感觉。当鹦鹉螺号抵达南极基地后,几名新船员整装待发,天真地以为会走出到冰天雪地里。不过船员们并没有走进南极洲室外的寒冷之中,而是再次进入另一个内部世界,位于南极洲地表下面的奇幻基地就这样出现了(第18集)。有一个可以抵达地表的电梯,直达南极极点。电梯经过透明的冰层,在冰层中可以看到灭绝生物的尸体被冰冻和永久地展示着,就好像一个自然历史的博物馆。冰冻生物的排布方式有些类似于一部进化史。这就是一个地球自然历史的分解图。那些最初看起来只是生命形式的线性和技术进步的东西,结果却是地球生命奇幻变形的扭曲记录。各种生命形式就像是照着装配图的排布方式被安置在了冰层中一样,向我们展示着应当如何组建和拆解自然历史。事实

① 御宅族学重述了人道主义的双重束缚。随着由上帝或其他某个绝对权威所保证的普遍知识和普遍真理的现代崩塌,知识尝试着通过集中在人的身上来确立自身。由此人类既成了知识的主体也成了知识的客体。与之类似,在御宅族知识的结构中,御宅族也既是主体又是客体。御宅族作为福柯所说的超验一经验对子来起作用。

上,这一生物的分解图是一份亚特兰蒂斯人留下的记录,展示了他们之前是如何拆解和重组陆地上的存在物的。生命本身就是生命元素的持存物,它们可以像基因链一样被拆开和重组。

这样的场景促使我们将分解投射看成是一种同时包含两种倾向的结构,这两种倾向分别是:(a)从全景视野那种凌空的和解放的有利位置观看;(b)由全景向封闭、公园或持存物方面被收监的那种倒转。全景的材料限制是地平线,而封闭的材料限制则是人类身体。分解投射这一结构,在以身体为界限的“内在于这里”和以世界为界限的“外在于那里”之间展开。如此一来,这一结构便不是在以笛卡尔主体的方式固定和稳定视点。但它也不是在单纯地免除主体性。这就是我先前所说的抛射主体——即一种既非全然的主体亦非完全的客体的、沿着视线的投射。分解投射的结构稳定了全景和封闭之间的关系,而抛射主体则接近一种主体化的形式,这一形式对于分解图而言已经足够了。亚特兰蒂斯人制造人类的背景故事也就是这样将拯救世界的宏大叙事折返到其自身,变为以生活风格或个人化生存方式的形式呈现的琐碎的焦点关注的。结果,所有人都变成了御宅族。

正如我们已经看到的,自孩子们和格兰蒂斯一伙在第9集登上鸚鵡螺号后,个人关注和内部问题就成为首要的问题,并由此将冒险故事和大规模冲突抛到了一边。角色们的小故事通常意味着一种期待上的彻底反转,它降低了参与的规模,将其折返入更为自我的关注当中。比如,娜迪娅对于她认为尼莫船长所代表的东西表达着仇恨,这些东西包括:相对于生更重死,相对于爱更重军事责任,相对于合作更重权威,相对于情感更重理性,相对于自然更重科学。可尼莫最终却被证明是娜迪娅的父亲。他为了救玛丽和娜迪娅牺牲了自己可以摧毁卡格依并拯救世界的机会。娜迪娅对尼莫的敌意因此没有那么大了。爱情方面的依恋也同样折返回自身。在娜迪娅察觉到自己对让的爱恋的时候,她却发现对方十分冷漠,并因为让对伊莱克特的注意而生出了嫉妒之心。格兰蒂斯爱着尼莫,而桑森又爱着格兰蒂斯。汉森渴望得到伊莱克特的爱,而伊莱克特又爱着尼莫。不过这还不算什么,《蓝宝石之谜》在第21和22集的激烈对抗之后,甚至分裂为了更加细枝末节的故事。

鸚鵡螺号和卡格依新亚特兰蒂斯人太空飞船之间的战斗值得我们注意,因为这场战斗是我们在第11章中已经讨论过的被扁平化了的弹道学的一个令人叹为观止的例证。卡格依试图抓住娜迪娅并摧毁鸚鵡螺号。在以磁场作用散布的碎片中,喷射的激光为表面带去活力,在分解图中创造出表示战斗交火的丰富

层次(图 30)。其结果是形成了一个分布场域,弹道学运动的多个平面在其中都被平面化为了信息的场域。在叙事方面也存在着一种分解投射,对抗把所有角色再次聚集起来,又将他们重新分散进更小的组合:孩子们向着一个方向,格兰蒂斯一伙向着另一个方向,鹦鹉螺号又是另一个方向,而受挫的新亚特兰蒂斯人则也步上了他们自己的路。结合这些分解投射的实例来看,角色行为所遵循的套路就愈发明显了。比如,在战斗即将结束的时候,副船长伊莱克特突然攻击了尼莫。

到了全系列的这个点上,我们得知尼莫是应该为大屠杀负责的人:从前,为了阻止一心想要统治地球的另一派系,他在他的人民预备向人类发动攻击之际将他的“Blue Water”从巴别塔上移走了,结果,这座塔就反过来毁灭了亚特兰蒂斯之城。之后他继续追踪这个派系,也就是新亚特兰蒂斯人。伊莱克特的家人正是在那次大爆炸中丧生的,她因此怨恨新亚特兰蒂斯人并追随尼莫以实现她的复仇。在第 21 和 22 集的战斗过程中,她对于尼莫选择救娜迪娅而不是摧毁新亚特兰蒂斯人的做法感到愤怒;他已经不再是那个一心想要复仇并为她所爱和令其奉献一生的人了。伊莱克特从尼莫的身上感受到了双重背叛,对方比起自己的复仇更关心娜迪娅,她因此射击了尼莫。

由于这样一种从大规模军事对抗向个人史表达的急剧转变,这个关于孩子们同尼莫一起从卡格依手上保卫了地球并解放了人类的准凯旋的冒险故事,看似预示着一个通过克服阻碍来取得成功的常规冒险的全景视图,其实却没能维系这一点。该系列依然保持着一些目的论的史诗模式,不过却是以分解投射的形式,将宏大叙事分解为一个个小故事,每个故事中的角色线穿越故事世界形成个人化的场域。不过这些角色线在基本行动上不同于主观视点。这些角色线也不是作为辅助故事、主题变奏来起效的。角色们痛苦的抉择、个人的不安、疑问、悔恨和困境构成了情感和情绪的场域,其中的运动创造了潜在的深度。就像我们将在下一章中看到的那样,这正是有限动画技巧发挥作用的地方,这些技巧生成了完美适于建立在超平面相对性上的动画世界的角色类型。

第 21 和 22 集中的战斗里被扁平化的弹道学,正是总体的叙事图像向一系列小事件和焦点关注分解的镜像表现,在这一分解中,心理深度不创造主体位置,而只生成情感的循环和节点。这一趋势在关于小岛(第 23—31 集)和非洲(第 32—33 集)的那几集里变得更为明显。



图 30 在《蓝宝石之谜》中的这个战斗片段里,鹦鹉螺号在遭到攻击时被置于了一个磁场中,其解体的碎片围绕着船身散落在磁场中。这一由船体产生的分解投射感在核心角色的分解投射中得到了呼应,后者一再被分散又重新会合。

让和娜迪娅连同玛丽和小狮崽“国王”一起被冲到了一个沙滩上。就在让投身到建造庇护所和收集食物的工作中,总的来说就是唱颂科学之伟大的时候,娜迪娅则建议重返自然。她拒绝食用任何肉类(甚至包括鱼肉),还走进了丛林之中。然而,自然生活却被证明是完全无法持久的。而且在这几集中,娜迪娅表现得是最易怒和易变的。当她回到让的营地时,她的情绪仍在摇摆,但已经从不愿转变为愿意向让承认自己的感情了。在某一时刻,甚至连“国王”也卷入了情感的循环:之前在鹦鹉螺号上,娜迪娅因为“国王”对玛丽的偏爱而心生嫉妒,如今在岛上,“国王”又因为娜迪娅亲了让而心碎愤怒以致逃跑。

接着,一个“漂浮岛”出现了,孩子们由此与格兰蒂斯一伙,以及一个在美国战舰上认识的角色艾尔顿重聚。之后发生的就是一些竞争、恋爱的进展和误解:汉森和桑森像孩子一样争吵打闹,艾尔顿向格兰蒂斯求爱,娜迪娅和让互相尝试着赢得对方的好感,可不知怎么的一切都搞砸了。总之,这几集有意识地没有去描绘人类为生存而抗争的内容。事实上,这都是因为他们是在一个漂浮的岛上(其实是一艘伪装了的太空飞船),他们并不在野外,或者说并不在“自然”之中。而且,尽管他们被孤立并且抱怨生存物资的不足,这些角色实际上并没有体验到任何物资不足。正好相反,这是一个物资相当充沛的世界,在这里,每个角色都可以建构他自己的生活方式,一种个人化的自然—文化。从某种程度上来讲,这种个人的风格化正呼应了故事和艺术设计的多重参照系。且正如多重参照系那样,这些个人化模式在本质上不会凝结到视点当中。角色不会在固定位置的意义上真正变为主体,这种主体的深度通常来自他们在世行为中的冲突的反身内化。这些角色从一个症状跳跃到另一个症状,从一情结跳跃到另一个情结,他们的不一致性被拉伸得如此紧绷,仿佛一点点压力就会将他们偏执的行为推入彻底的疯狂。这是一个合理性分裂为非合理性、理性解体为非理性的分解图。不过角色永远不会完全地站在理性或非理性的一边。他们行为和情绪的轨迹构成了潜在的深度和情感场域。每一个角色由此更趋向于变为一个相对世界的装配图。

同样地,当这组人离开漂浮岛前往非洲时,又发生了一系列滑稽而琐碎的冒险故事。娜迪娅陷入了爱河(尽管令让感到烦恼),却发现她的心仪之人已有婚约。那个为了格兰蒂斯的财产而与之结婚的恶棍也出现了,而主人公们则必须从他的手中解救出“国王”。第34集组合了音乐录影带的拼贴碎片:不同角色的歌唱配以选取自该系列截至此刻的影像,充满感触地回顾他们的情感转变和冒险曲折。

在这几集当中,发生了一个重要的情节转折:漂浮岛原来是被亚特兰蒂斯人命名为“红色诺亚”的太空飞船。“红色诺亚”将娜迪娅拉入控制室,并引导她来指挥。但娜迪娅不会抛弃她的朋友,“红色诺亚”只好让她走。就在娜迪娅和她的朋友们坐着 Gratan——如今已经为了非洲改造成热气球的样子——离开的时候,卡格依抵达了“红色诺亚”。该系列在第 35 到 39 集以最终决战的形式走向结局,决战的双方分别是卡格依和新亚特兰蒂斯人对孩子们、格兰蒂斯一伙和新鸚鵡螺号(如今已是潜艇及星际战舰)。卡格依抓住了娜迪娅,并用她的“Blue Water”启动了“红色诺亚”。格兰蒂斯一伙试图摧毁“红色诺亚”预备用来攻击新鸚鵡螺号的武器,然而卡格依却在尼莫、伊莱克特和让打算营救娜迪娅的时候抓住了他们。在最后的段落里,娜迪娅挨着她的哥哥尼欧皇帝坐在宝座上,二者都在卡格依的控制下处在一种恍惚状态中。卡格依命令娜迪娅和尼欧射击尼莫,而当尼莫流出鲜血的时候,他令让去射击尼欧和娜迪娅。让无法这么做。而幸运的是,新鸚鵡螺号成功地撞毁了控制面板,使尼欧和娜迪娅得以从他们的精神恍惚中清醒过来。但卡格依此时却发现了可以杀死让的机会。

在最终的这些段落里,娜迪娅在父亲的要求和女士们的鼓励下,用“Blue Water”救回了让的生命。她在这么做的时候得知,“Blue Water”之后将会失去所有的力量,并且她不能同时挽救她的父亲。这一结局包含一个简明的家庭心理剧式的结局所应有的所有元素。女儿将她的关注从父亲转向未来的丈夫,就如字面意义所表现的那样为了她的新郎放弃了珠宝。父亲为丈夫让位。与此同时,失去父亲的让在尼莫的身上收获到了一位精神上的理想父亲。总之,我们有了俄狄浦斯情结的古典元素,儿子必须象征性地杀死父亲才能成为一个男人。《蓝宝石之谜》也公然地唤起了我们对伊拉特拉克情结的联想,即女儿对父亲有着性依恋并想象怀有他的孩子。最终,伊莱克特这一角色真的怀上了尼莫的孩子。而且,在该系列的中间,以尼莫女儿形象出现的角色——娜迪娅和伊莱克特——都试图要杀死他。(而娜迪娅和她的哥哥真的杀死了尼莫,虽然是在意识恍惚的情况下。)

总之,《蓝宝石之谜》精心地在角色弧线中融入了许多古典心理情结的变形,有时甚至通过取名的方式来加以涉及。这一举措再次指向一种参照系的增殖。我们既有俄狄浦斯情结又有伊拉特拉克情结,甚至还有其他一些据说藏在性成熟过程中的“正常”情结。这些不同的心理轨迹并没有整合成一种单一的情结或统一的视点。它们都是灵魂和精神的相对运动,以一种可以被拆开、拼凑和重新结合的方式排列。这就使得我们可以不断地扭曲和倒错细小的线性叙事(成熟

的场景)。它同时既是适宜的又是令人不安的。随后在该系列的结尾,玛丽长大并与桑森结婚,还怀了他的孩子。维多利亚时代格调的圆满结局就是女孩和成熟男人结婚并怀上他的孩子,以其轻快而又幼稚的热情而显得平淡无奇。这一结局也重申了宏大叙述向其自身的折返:拯救世界的故事在一种平庸陈腐又稍显倒错的关系中达到高潮,这种关系令我们想起伊拉克特拉和洛丽塔情结,即小女孩幸福地怀上了一个老得足以当其父亲的男人的孩子。这样一种做法意味着从现代技术条件中寻获拯救的宏大叙事的彻底“御宅族化”。

鉴于这种御宅族化,岛上几集的剧情就显得比其最初所展现得更为重要了。《蓝宝石之谜》十分受观众欢迎,以至于 Gainax 被要求多创作一些额外的剧情来延长系列,工作室便增加了岛上的剧情。在这几集中, Gainax 团队写好基本故事,然后将动画制作外包给日本和韩国的其他工作室,这种做法在动画制作中依然十分寻常。一些观众抱怨(至今仍在抱怨),在岛上的这几集中,动画的质量下降了,而更宏大的故事则几乎消失了。此外,随着该系列的推进,庵野对于自己在《蓝宝石之谜》中的工作感到越来越烦恼,尤其是对于粉丝们对女主角娜迪娅的迷恋。而宫崎勤恰恰就是在这个时候被捕的,媒体则开始将像《蓝宝石之谜》这样的动画片等同于性方面的精神疾病和反社会行为。

从这个方面来看,《蓝宝石之谜》显然标志着庵野的一个转折点,就像《天空之城》标志着宫崎骏的转折点一样。有趣的是,两位导演的转折点都发生在将某个关于技术的故事动画化的过程中,在这些故事中,大规模破坏武器和世界毁灭被表现为技术—科学进步的逻辑后果。此外,两位导演都将男孩子关于技术的迷恋看成是问题的关键,并将这种迷恋同类似于御宅族活动的事物联系在一起。对于庵野来说,《蓝宝石之谜》的流行,粉丝们对于娜迪娅这一角色强烈的性依恋,延长该系列的要求,无疑在他态度的转变中都是极为重要的。

在《蓝宝石之谜》之后,庵野深陷低潮,四年都拒绝参加工作。在凭借《新世纪福音战士》重回动画界的时候,并逐步将那一系列打造成了针对动画宅的批判之作。虽然我们没有必要在此对《新世纪福音战士》进行详尽探讨,但有必要指出的是,《新世纪福音战士》重复并修正了《蓝宝石之谜》中出现的大部分结构和问题。尤其重要的一点是,由拯救世界的宏大叙事向更小的焦点关注的转化,再次与作为中介物的人类工程一同出现。《新世纪福音战士》同样展现出将全景视图封闭起来的趋势,并以此作为视点向着抛射主体的知觉线转变的一部分。不过很显然,对于建构在《蓝宝石之谜》的语境中建构御宅族世界开始令庵野感到烦恼,而当《新世纪福音战士》变得比《蓝宝石之谜》更受欢迎时,庵野得到了一次

良机。这一次，庵野没有因为屈服于压力而对御宅族粉丝投其所好，而是将这一系列转变为对他们的反击。就在该系列临近结尾的时候，他没有为我们提供一场从“使徒”不明原因的侵略中拯救地球的决战。这些使徒的目的显然是要灭绝人类，而是将该系列完结在了被动的非英雄人物碇真嗣的脑中，强调了他的不安全感和孩子气的摇摆不定。基本上来讲，庵野与其说是给出了一个结局，不如说是给出了他对于一名御宅族的肖像的描绘，这也印证了他在采访中所表达的对于御宅族幼稚行为的厌恶。

事实上，从庵野最近的采访中可以看出，他现在似乎采取了与村上隆类似的立场，批评日本正处于对成年意识存在结构性缺乏的困境之中。

日本输掉了与美国的战争。自那时起，我们所接受的教育就不是创造成年人的教育。即使对我们这些 40 多岁的人，和 50 多岁、60 多岁那些比我更为年长的一代来说，也不存在一名成年人应该是怎样的合理榜样……我在日本看不到任何成年人。像你们这些工薪族在电车上毫无顾忌、不知羞耻地看漫画和色情读物的现象，在 30 年前是看不到的，那时的人们是在一种截然不同的政府体系下成长的。他们如果在电车上打开一本印有卡通和色情图画的书会远比我们要感到尴尬。但这就是我们如今在日本的现状。我们是一个只有儿童的国家。^①

虽然我认为很有必要引用这些陈述，但我也认为它们是有误导性的，因为它们倾向于将我们的注意力从关于技术的关键问题上转移开，而这些问题在与庵野相关的动画中则是至关重要的。关注由此落在了当代日本的道德和存在危机之上，就好像庵野的目的是要严厉批评人们（或者说当下的政府）缺乏规范 and 责任感一样。

这样一种对道德化立场的暗示在《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》中都有出现。尤其是《新世纪福音战士》的最后一集，始终围绕着主人公碇真嗣的存在危机展开，就好像是在有意避开该系列有效提出的技术问题一样，同时也像是要把真嗣的摇摆不定变成一种道德失败。《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》在这一方面并没有太大不同。很多评论家都注意到了这两个系列之间的重合之处，并提醒大家注意娜迪娅和碇真嗣之间的相似之处。如果说《蓝宝石之谜》是结束在娜迪娅因不安和犹豫而无能为力的时刻，将自己视为一个讨厌又无关紧要的小人物，无法去爱或展现自己的情感，难以拯救世界，那《蓝宝石之谜》可能已经

① 引自塞缪尔斯(Samuels)的采访，“Let's Die Together”，第 5 页。

变成《新世纪福音战士》了。

虽然我们可以从存在危机和道德批判的角度去解读这些动画,但这些动画并没有特意从这些方面来提出挑战。它们的兴趣在于用动画的方式来表述这些问题,这就不可避免地将现代技术条件的问题带入其中。简言之,由于它是动画,所以即使是道德失败也必须用动画的方式来表述,这就使其成了一个技术问题。比如在《新世纪福音战士》的最后一集里,为了将我们置入碇真嗣的思想和情感,该系列将我们置入了动画之中。存在危机就是技术危机,反之亦然。动画告诉我们,这一危机不仅仅关乎一个主体视点。相反,它给予我们一个精神的分解图。这里有两个手段的应用看起来尤为重要。第一个手段,举例而言,在片中有一系列脸部的镜头是透过真嗣脸部的轮廓线呈现的,其中出现的面孔有时难以辨认(图 31)。



图 31 《新世纪福音战士》的最后一集中有一个其他角色的脸在作为“框架”(frame)的碇真嗣的脸上出现的画面。

这就使得真嗣的脸被默认为是一个参照系,不过这完全是一个相对的参照系,主要用来确认扁平化平面的飞掠和滑动是如何引导一种精神运动的感觉的。庵野结合这些真嗣灵魂中人格的平面化和去层级化影像,同时采用极快和极慢的镜头切换,这种做法在某种程度上甚至会让一些观众以为他们的电视坏了。第二个手段,真嗣的参照系溶解为一长串不断拆解和重组的线条,就好像角色轮廓线的调整不再能够维系他的身体,而是变成了几何图形、偶然的形式和矫正线(图 32)。

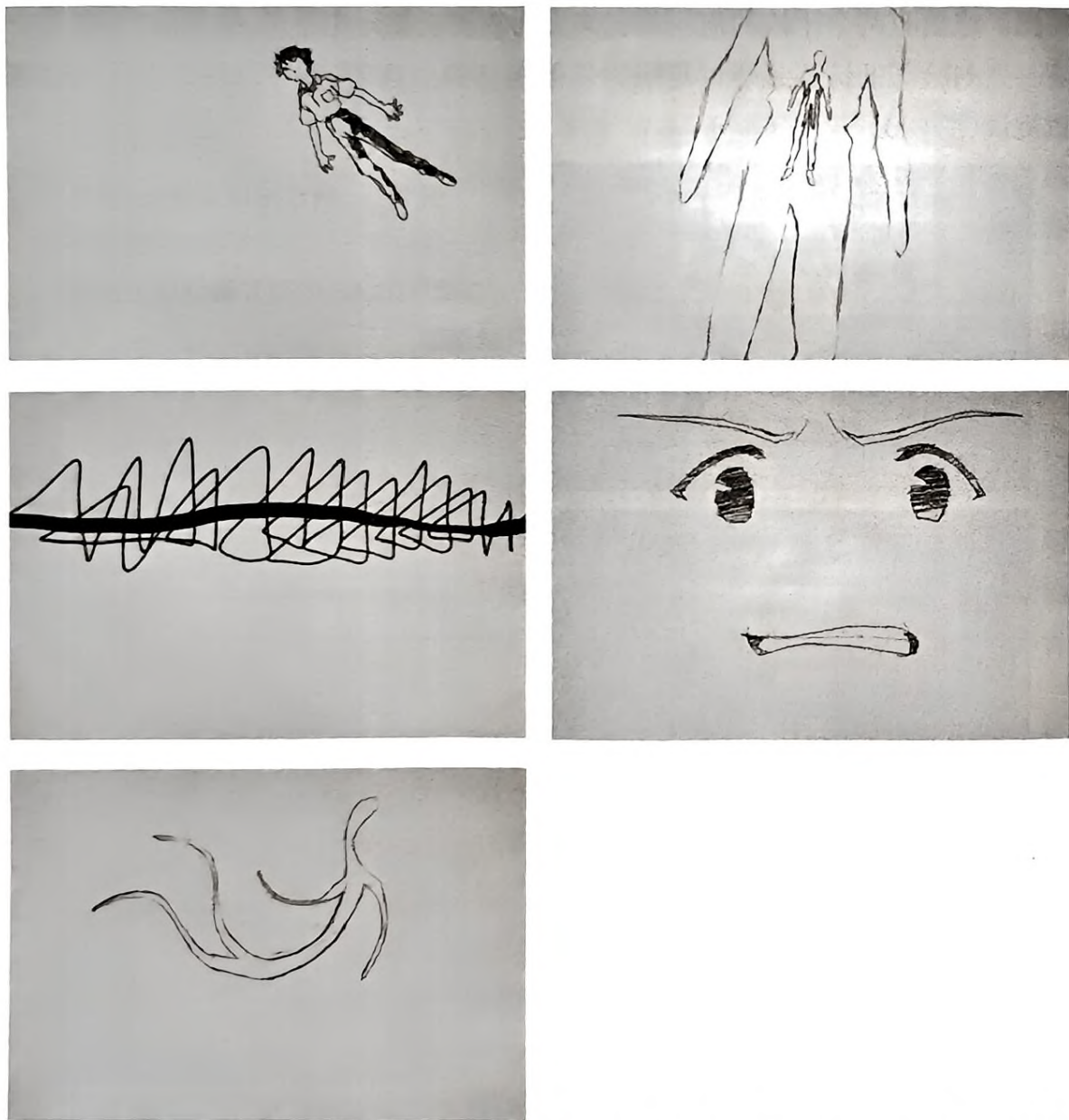


图 32 在《新世纪福音战士》的最后一集中,碇真嗣的外形逐渐分解为各种形态,进而消散成各种矫正线和图形。

如果说很难确定关于技术条件、世界的封闭、“自然”的灭绝和人类向持存物的转变,这样一种动画到底告诉了我们什么,那是因为庵野“优化”了问题核心的技术性,他优化了扁平合成的步骤、平面的构图技术、分解投射的结构,就好像是在分布场域的材料限制中寻求现代技术条件的材料极限。他似乎也想以同样的方式,即通过将“御宅族化”推向其极限的方式来拆解御宅族。这也正是有限动画技术之所以在庵野的工作中如此重要的所在,它并不是以全动画的廉价和草率近似物来起作用的。有限动画以全动画无法想象的方式谈及技术的当代问题。正如《蓝宝石之谜》通过世界的无情封闭所表明的那样,有限动画被设计用来创造没有外界的内部自然,并由此在我们想象如何生存在一个现代技术条件既无法回避又无法击溃的世界里时变得至关重要。

第十五章

全有限动画

全动画和有限动画的区别处在动画研究的核心位置,而在关于日式动画的论述中,常常会把日式动画视为一种由 1960 年代早期的电视动画制作热潮催生的特有的有限动画形式。^① 尽管全/有限动画之间的区别很实用,但特定的问题也由此而生。首先,用历史的眼光来看,有一种将全动画视为真正的动画艺术,而将有限动画描述为在艺术上受限的动画,甚至是全动画的失败版本的倾向。在日本动画今日的格局中,吉卜力工作室在促成这一观念上尤为起作用,工作室坚持认为他们导演的作品,如高畑勋和宫崎骏的作品,不是日式动画,而是“漫画映画”或“漫画电影”。其结果就是造成全动画电影长片(漫画电影)和动画电视系列(动画)之间根深蒂固的对立。在全动画和有限动画之间建立起对立的不良后果就是抹消了制作动画的不同方式间的对话和交流史,从而偏向于一种全动画的简单稳固的标准。^②

-
- ① 在 *Art in Motion* 中,弗尼斯对全动画和有限动画在美国的大致情况做了一个简述(第 135 - 153 页)。在日本动画的语境中,全动画和有限动画的区别在很大程度上被建立在东映动画及吉卜力漫画电影,和虫制作所及手塚治虫的区分上。对此的讨论往往都集中在二者谁更重要上。在叶精二的「宫崎作品のアニメーション技術考」(第 90 - 91 页)中可以看到更为赞赏宫崎骏的言论。脚本作家辻真先在『ぼくたちのアニメ史』中表达了对电视动画的偏见(第 161 - 163 页)。而在那些更关注御宅族和亚文化的日本动画讨论中,我们则可以看到对于手塚治虫和有限动画发展的偏好。在『日本アニメーションの力』(中译版《日本动画的力量》)中,津坚信之根据两条轴线来展开他的论述,重申了宫崎骏和手塚治虫之间的对比。在形成这一对比时,宫崎骏贬低手塚治虫动画价值的言论发挥了重要的作用。
- ② 在全动画和有限动画之间确实存在着交流和互动。在杉山卓的『テレビアニメ前史』中有一个关于电视动画前史的章节,他在这一章中追溯了动画师从东映动画到虫制作所及后来的其他电视动画工作室的流动历程,将东映动画塑造成了动画界的大学,一个专门训练和培养动画师的地方(第 115 - 116 页,第 119 页)。同时他也提醒我们,正是虫制作所的成功激励东映动画进入电视动画产业中,这使得他们也不得不做出调整去转向有限动画(第 134 - 136 页)。

第二,在更为基础的层面上,还有一种将全动画和有限动画的区别理解为运动对静止的区别的倾向。有限动画不是另一种不同的动画化和生成运动的方式,而是被看成一种运动的缺席、动画的不足,以及一系列静止的影像。传奇动画师大塚康生用“動き絵”来形容全动画,其中包含了“动态影像”“移动的图画”和“运动—影像”的意思,可以说,大塚康生对这个说法的使用精练地捕捉到了上述那种偏见。与之相对,他认为有限动画就意味着“止め絵”,也就是“静态影像”“停止了的图画”或“静止—影像”。^① 这种描述动画的方式暗示着,由于有限动画并不致力于以全动画的方式来创造运动,它也许就根本不能堪称动画。有限动画或许更为接近图形设计或漫画而不是动画(如果动画由全动画来定义的话)。

从某些方面来看,有限动画的流程确实比起角色动画要更注重图形设计和角色设计。^② 可尽管如此,如果我们简单地从“静止对运动”的角度来思考这种趋势,就会出现两个问题。首先,运动—影像和静止—影像之间的区别倾向于一种简单的对立,以及对交流或互动的排除。其次,当有限动画被解释为运动的缺席和动画的不足时,我们就无法去讨论日式动画那显而易见的动力,这里不仅仅指活动影像之力的那种动力,还指在“复数的观看者”和所谓有限动画之间发展出的动力。无疑,其中的一个理由就是御宅族的生产性和创造性活动都与有限动画相关。

我在此引用“复数的观看者”这一说法是因为我们已经看到,最初在冈田斗司夫的御宅学中,之后又在庵野秀明的分解图中,日式动画时常会包含对多重视线和知觉轨迹的建构。这些视线和轨迹并不意味着一个以超越之姿来消费动画客体和光顾动画世界的确定视点和固定主体。相反,我们看到动画的技巧和结构向我们暗示出一个交互行为者,他或她对于潜在深度的追求横穿动画/漫画/游戏的世界,使其在拓展动画世界的生产和推广活动中成为一个合作者。模型组及配件在冈田对御宅族的辩护中所扮演的重要角色强化了粉丝作为生产者、

① 大塚康生在与森游机的对谈录『大塚康生インタビュー——アニメーション縦横無尽』的第二章中对这一区分做出过明确的陈述,尤其是在第54-55页。也可以参看叶精二的「宮崎作品のアニメーション技術考」,第50-58页。甚至连精神分析派的评论家斋藤环也试图将自己的论述建立在宫崎骏不使用静止图画的观点之上,但令人称奇的是,他由此所做的论述是要强调让人联想到缝合的逻辑的上下文关系,而不是材料性。参见斋藤环『運動の論理』,第77-85页。

② 艺术家、动画师兼导演的铃木伸一在『アニメが世界をつなぐ』中以积极的态度谈到了自己对设计的兴趣(第106-107页),且并不坚持在设计 and 动画之间的区分,这一点与吉卜力研究者叶精二在「宮崎作品のアニメーション技術考」中所采用的方式形成了鲜明的差别。

装配者和制造者的感觉,粉丝在他或她的漫画/动画/游戏世界中建造起各自的道路并航行于其上。观看动画的行为常常建立在粉丝杂志、业余创作(同人志)、cosplay(变装表演)、动漫展会、粉丝字幕组、玩具、模型装配和音乐会等活动之上,或拓展到这些活动之中。日本动画由此成为一个文化工业中的重要节点,它以漫画、轻小说、角色特许经营权、玩具、音乐、电子游戏和其他商品的形式生成交叉、拆分或捆绑生产。

如果我们继续在静态或静止模型的立场上思考有限动画,我们就无法理解这些动画网络中的动力。因此,在这一章中,为了对抗将有限动画等同于静止的这种观点,我将引用森卓也在1966年提出的说法,将全动画作为“古典的”动画来与作为“现代的”有限动画进行比较,^①并结合吉尔·德勒兹关于“运动—影像”和“时间—影像”之区别的讨论来加以说明。我将建议我们从时间—影像的角度出发,把有限动画(以及各种日式动画)都理解为现代的。与之相对,全动画则可以从运动—影像的角度理解为古典的。从时间—影像的角度来观察动画,能使我们看到庵野动画中典型的那种创造“内部自然”的倾向是如何与跨媒介运动的角色设计倾向携手并进的。我在这里想要强调一下那种产生于日式动画的交互性和相关网络的动力是如何在控制活动影像的特定潜力方面起到重要作用的。我的方法中隐含着对这样一种倾向的挑战,该倾向完全借由看似外在于活动影像的媒介平台和技术来解释交互性。交互性和所谓的“媒体组合”自此成了动画活动影像的轨道。

让我先从吉卜力工作室关于漫画电影和动画的区别开始讨论,之后我将会由此进入超有限动画的话题,这一概念与导演庵野秀明在Gainax工作室时的作品有关。

2004年,结合当时名为“日本漫画电影的全部”的展览,^②吉卜力工作室制作了一部关于大塚康生的纪录片《大塚康生の動かす喜び》(中译名为《大塚康生的动画生涯》)。^③我已经讨论过吉卜力的动画导演高畑勋和宫崎骏是如何强调大塚康生对日本动画的影响的。高畑勋和宫崎骏坚持将他们的动画电影放在漫画

① 森卓也,『アニメーション入門』,尤其是第41-45页。

② 展览最初的开放时间是2004年7月15日到8月31日,但之后又于转移到了神户,从2004年12月12日继续展出到2005年1月15日。该展览的总标题和目录是『日本漫画映画の全貌——その誕生から「千と千尋の神隠し」,そして……』。该展览的英文名忽略了对漫画电影的提及,直接译成“日本动画电影”。大塚康生为展览和目录的总编修。

③ 『大塚康生の動かす喜び』(中文译名《大塚康生的动画生涯》),吉卜力工作室,TV MAN UNION, 2004。

映画或漫画电影的系谱里。对他们二人来说,就如这个展览和这部纪录片所明示的那样,大塚康生是个关键人物。^① 令人讶异的是,在吉卜力工作室“日本漫画电影的全部”的展览中,几乎完全排除了那些通常被置于日式动画这一统称之下的日本动画形式。显然,展览和纪录片的目的是要建立起一个不同于日式动画的日本动画系谱(即所谓的漫画电影的系谱)。

回想起来,日式动画的历史通常可以追溯到1960年代电视动画系列的出现,手冢治虫为迎合电视的小屏幕而将自己的漫画《铁臂阿童木》改编成动画是这一历史的出发点;吉卜力工作室则将自己的历史追溯到1910和1920年代的日本动画师,以及影院放映的动画长片电影的出现。在吉卜力的这一系谱中处于核心位置的是东映动画,它是一个于1956年由初代社长大川博在东映电影公司建立的动画工作室。大川博希望该公司能够制作足以与迪士尼匹敌的动画电影,并想借此将日本的文化输出国外。大塚康生是东映动画最为重要的动画师之一,且高畑勋和宫崎骏都在东映动画与他一起工作过。这段日本动画史的关键点是名为《太阳王子霍尔斯的大冒险》(1968)的动画电影,它将高畑勋的导演才能、宫崎骏作为关键动画师和场景设计的才能,以及大塚康生作为作画监督的才能结合在了一起。

这样一种漫画电影和动画之间的区别,即一种认为大银幕动画要优越于小荧屏动画的倾向,是建立在全动画和有限动画的区别之上的。大塚康生将吉卜力看成是当今日本全动画唯一的继承者。^② 即便宫崎骏、高畑勋和大塚康生也在一些电视动画系列中合作过(最有名的就是《鲁邦三世》),该展览也没有通过这些系列去和更为广泛的日本动画潮流发生关联(并由此联系到有限动画和日

① 从1985年吉卜力的第一部影片《天空之城》起,宫崎骏就坚持将他的影片称为漫画电影。而在其庞杂的著述中,他在更早之前就意识到了漫画电影的不同之处,1982年的文章「アニメーションと漫画映画」使这一点变得清晰。在1988年的文章「日本アニメーションについて」中,对于强调漫画改编和由此导致的技巧意味着“运动本身也不得不改变”这一点,宫崎骏做出了很好的解释(第106-107页)。他由此梳理出两条动画的脉络,将日式动画称为“表现主义”的,并由此导致了一种强调静止图画有限动画(第107页)。尽管宫崎骏长期以来一直强调这种区分,吉卜力工作室却是直到近些年才开始坚持发展和推广漫画电影的系谱的,甚至负责起今村太平『漫画映画論』的重新出版。这本书最初于1941年出版,曾于1965年扩版重印过一次,并被认为是最早的动画学术专著。这其实是有些奇怪的,因为从某种意义上,今村让我们想起的是对于日式动画的研究而言很不同的另一些术语,更接近于押井守所说的现实性(actuality)。可以参见我在第三章中的论述,以及那一章的注释9,也可参见马克·德雷斯科尔(Marc Driscoll)的“From Kino-eye to Anime-eye/ai”。

② 尤其是在『作画汗まみれ』第一章当中,大塚康生介绍了动画中的运动,用到了很多纪录片中出现过的例子,并强调了东映动画和吉卜力工作室的系谱。也可参见收录在『大塚康生インタビュー』中的关于“動き絵”的论述。

式动画)。展览将这些系列也放到了漫画电影的系谱里,即全动画的系谱里。该展览对于电视动画的总体看法就是,一部电视动画如果不被排除在吉卜力关于漫画电影的故事外,就一定在一种艰苦的环境中坚守了对全动画的承诺。^①

正如我们在第6章中所讨论过的,全动画的定义主要取决于用于动画化运动的作画张数。电影的放映速率是每秒24帧,但每秒只需要12张图画就可以创造出电影般的全动画来。这也被称为“二格拍摄法”,因为你用一张图画拍摄了两帧。更快速的运动可能需要“一格拍摄法”,或者为一秒24帧的每一帧都制作一幅画。迪士尼平均每秒会用到18张画,而东映动画的全动画一般都被认为是用“二格拍摄法”制作的。^②

日本有限动画的故事通常可以从手冢治虫于1961年建立虫制作所的时候说起,该公司致力于制作电视动画系列。正如这个故事所说的那样,手冢一直都想拍摄动画电影(他也参与了一些东映动画的制作项目),而他漫画作品的流行给了他足够的知名度和信誉,使其能够提出将他的热门漫画《铁臂阿童木》改编成动画的建议。他将该项目卖给富士电视台,并提出了一个相当低的预算,以至于没有人真的认为他能够完成。他提出只用占预算约三分之一的资金(一集通常要50万日元左右)来制作30分钟的节目。^③简单来讲,其团队解决这一难题的办法就是采用“三格拍摄法”,每秒大约只画8张图。

全动画常常被视作真正的动画艺术,而有限动画则被视为廉价和草率的产物。如今,我们一想到有限动画就会想到流行于1960年代的那种低预算电视动画的制作——比如汉纳巴伯拉公司的电视系列《猫老大》《瑜伽熊》《摩登原始人》等,以及许多卖到北美和欧洲合作企业的日本电视动画,如《铁臂阿童木》《8 Man》《森林大帝》《马赫五号》等。不过,森卓也在其写于1966年的一份关于动画的介绍中提醒我们,正是一群曾供职于迪士尼的动画师建立了UPA工作室(美国联合制作公司,United Production of America),并最初实验了有限动画

① 在吉卜力的纪录片中,高畑勋和宫崎骏称大塚康生为电视动画带来了根本性的、全新的艺术可能性,激发了他们对于这一媒介的热情。即使是在为电视制作动画的语境中,他们也尽力将自己的作品区别于一般的日式动画。吉卜力研究者叶精二在「宫崎作品のアニメーション技術考」中指出,宫崎骏用在电视动画中的赛璐珞单片数量(通常都有高畑勋和大塚康生的写作)在稳定增加,并强调他们在电视制作中用的还是全动画的技巧(第93-94页)。

② 津坚信之,『日本アニメーションの力』,第32页。

③ 秋田考宏,『「コマ」から「フィルム」へ』,第153页。

的技巧。^① 他们将此看成是一种动画的艺术运动,它采用了与迪士尼公司模拟自然世界截然相反的表现模式,即简化图形的表现模式。其理念是风格化地移除绘画中的详细细节,将图像降格为图形设计和图标形象,同时限制每秒的动画张数。由于这样一种方式在节省开支上被证明是有效的,好莱坞的主流卡通工作室都以这样那样的形式逐渐转向了有限动画。动画,尤其是电视动画,由此逐渐摒弃了对于精巧的绘画世界以及深受电影影响的运动的强调。

森卓也的意思是想在一定程度上转化全动画优于有限动画的价值观念:对他而言,有限动画而非全动画才是动画的未来。他不单单把有限动画看成是一个缩减开支的方法(虽然他也意识到了有限动画在这方面的潜能),他还将它看成是不同于全动画之古典主义的动画的现代艺术。事实上,森卓也甚至认为真人电影已经变得乏味无趣,并谈到了线条测试的魅力。^② 他的论述因此让我们意识到,有限动画就像全动画一样拥有艺术性和实验性,而且更为重要的一点是,由于使用了有限动画技术,我们就无法在商业作品和实验作品之间建立明确的分界了。大众文化和前卫艺术的正式区别在这里也找不到了。事实上,手塚治虫在虫制作所 1962 年的首次放映活动上,不仅放了《铁臂阿童木》电视系列第一集,同时还放了一部他最新的实验动画片《某个街角的故事》(1962),以及一部动画短片《雄性》(1962)。^③

总之,从实验艺术(前卫艺术)和工作室制作(大众文化)边界清晰的正式区别当中是无法解释清楚全动画和有限动画的区别的。但吉卜力工作室恰恰就是希望用这种区别来声援他们对于漫画电影和日式动画的区分。吉卜力工作室在将自身的作品宣传为艺术动画和国民电影方面非常成功,它始终在努力将自己区别于大众文化工业和跨国的亚文化作品。毫无疑问,这样一种姿态与宫崎骏对于现代技术条件的看法恰好吻合:他在用动画的方式思考与技术的自由关系的努力中,倾向于将“自然”(nature)看成是一个在末日后返回的、更为缓慢的人类规模世界的统一参照系,这个世界需要我们不断保持警惕,对其加以保护和看守。他也因此担起了重申“集一置”这一被其认为需要挽救的条件风险。

① 森卓也,第 29 页。也可参见维基百科的“limited animation”词条,或者弗尼斯的 *Art in Motion*,第 135-153 页。

② 同上,第 33 页。

③ 伴俊男和手塚制作,『手塚治虫物語』,第 43-45 页。当这本由手塚制作认证的漫画传记提到实验动画的时候,似乎倾向于表明手塚的愿望是成为一名艺术家。但是关于大众文化对立与先锋实验的观点依然存在。

不过,当人们切实地去看一看吉卜力漫画电影系谱中的影片时,会发现其中使用了大量有限动画技巧。在堪称漫画电影皇冠宝石的名作《太阳王子霍尔斯的大冒险》中,就有许多采用了有限动画技巧的片段。比如,村庄里最初的两场战斗就是用静止影像的蒙太奇来渲染的,在更为流畅的动画片段中间,那用来展现暴力的静止画面间的快速剪辑则增强了震惊和暴力的感觉。此外,在一个希尔达陷入幻想的场景中,摄影机从湖中风景的倒影缓慢移动到风景中的希尔达身上,继而又移动到片段之初倒映在湖中的风景上。这是一种通过移动视点而非画出运动的方式来展现幻想场景的美妙、简洁而又低成本的手法。

另外,高畑勋、宫崎骏和大塚康生还有过多年的电视动画从业经历,这迫使他们能够熟练地使用各种有限动画技巧。事实上,在森卓也关于有限动画的论述中,一个主要例子就是1963年的电视系列《狼少年肯》,宫崎骏和高畑勋分别作为中间动画师和导演参与了这部作品的制作。有趣的是,这部粗略地改编自吉卜林的《丛林之书》的电视动画其实是对虫制作所的《铁臂阿童木》大获成功的一种回应。^① 实际上,东映动画并不是在引领潮流而是在跟随潮流,而随着其步入电视动画领域的步伐,全动画的“二格拍摄法”(每秒12张画)也让位给了“三格拍摄法”(每秒8张画)。^② 当然,我们依然可以说,东映的动画师和未来的吉卜力团队仍然在幕后默默地坚持着全动画的信仰。比如,吉卜力的研究者叶精二就指出,在宫崎骏的电视动画中,用到的动画张数一直在稳定增加,并且也一直在强调全动画的技巧。^③ 但这样一种历史却取消了所有对话和互动的可能,将事实简化为了宫崎骏和吉卜力坚守经济上处劣势的真正动画艺术的故事。

宫崎骏的动画总是在与有限动画的对话之中,并且不可能真正地拒绝或克服有限动画。我们看到在他作为全动画而非有限动画呈现的作品中有两个重要的技巧:一是对精工细绘的背景图的使用,且背景在宫崎骏近年的影片中变得愈发具有绘画性了;二是对于角色运动动态的强调。有趣的是,因为对全动画的守护很大程度上依赖于角色的全动画制作,那些想要赞扬宫崎骏动画之完全性的评论家比起精工细绘的背景都会更强调角色运动。然而讽刺的是,宫崎骏的角色其实运动得并不那么多,他们的动作很少展现得像古典的全动画那样。他的角色动画体现了有限动画的影响。大塚康生用有限动画的方式展现全动画之动

① 御园 MAKOTO,『テレビアニメ黎明期のパイオニアたち』,第134页。

② 同上,第136页。

③ 叶精二,「宮崎作品のアニメーション技術考」,第93-94页。

态的技巧就是在这里发挥作用的。我们在第六章中已经看到,大塚康生是如何在每一张角色的连续影像中都引入一点细微的倾斜,从而为动画注入潦草感和力量感的。因此,尽管作画的张数是受到限制的,但调整影像旋转角度的技巧却也能产生全动画角色的动态。我们不妨将这类技巧视为有限全动画(limited full animation)的技巧。或者,鉴于对吉卜力工作室品牌的强调,我们也可以将其理解成“全动画有限公司”(full animation, ltd.)^①。

不过,伴随着角色的全动画产生了一个矛盾。实际上,使用角色全动画是为了掩盖在多平面影像中变得显而易见的动画间隔。它由此减少了世界在运动中的感觉,弱化了自然世界的动态感觉,用安在角色身上的力量来取而代之。自然由此沦为一个为行动而留的丰茂背景,一个持存物,在特定的时刻,它的动力会为我们提供统一的参照系,以便将我们的运动置于现代技术条件之上。调整角色的倾斜角度可以加强角色动态地指向地面的感觉,但对于绘画性背景的依赖则会强化“自然”,而不是进一步去实验由活动影像之力而产生的动态。由此一来,绘画性背景就很有可能会沦为终极的“止め絵”或静止剧照。我倾向于认为这才是吉卜力坚持拒绝有限动画并将其视为静止的原因:因为这样一种姿态使他们得以否认他们自己的物化时刻。不过,他们难道不是在以有限动画通过强调角色设计向角色出售关系的方式,在向“自然”出售关系吗?

角色设计和漫画家贞本义行在关于大塚康生的纪录片最后的出现,使吉卜力对有限动画的偏见有了一个不寻常的转折。作为创建 Gainax 工作室的最初成员之一,贞本义行在 Gainax 最主要的作品中都施展了他的才华,包括《王立宇宙军》《飞跃巅峰》《蓝宝石之谜》《新世纪福音战士》和《FLCL》,而他与导演庵野秀明在《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》当中的合作更是令他声名远播。毫无疑问,Gainax 工作室和庵野秀明的动画系列是以将有限动画推向极限而闻名的,因此可以被看成是吉卜力漫画电影的对立面。在吉卜力的这部纪录片中,大塚康生用既惊讶又关心的语气询问贞本义行为何要从动画转向角色设计。贞本义行对此给出了犹如外交辞令般的回答:这就是我的工作。虽然这段交流十分简短,但这一互动过程却牵动了某种重要的张力。对大塚康生来说,角色设计并不是动画,真正的动画艺术只能是“動き絵”或运动—影像。

不过,如果我们在探究运动—影像(全动画或漫画电影)和静止—影像(有限

① 这里的“ltd.”是一个双关语,一方面,它是“limited”的缩写,表示“有限的全动画”;另一方面,它也是有限公司的缩写,以一种品牌化的表述方式来与吉卜力工作室形成对照。

动画或日式动画)之间的张力时,不预先将有限动画假定为运动的缺席和动画的不足,我们就可以将日式动画理解为以一种不同的方式生成运动的动画,其动力将从不同的方向入手来开启影像。

比如,在有限动画中有一种令“摄影机”的视点在影像之上滑移的倾向(即使它是通过滑动影像而非移动摄影机来实现的),其速度和方向都传递出一种运动感。这与通过笛卡尔透视主义传递出的有关视点的感觉是不同的。它更接近于一种描绘、展现和浏览世界的艺术。^①此外,在有限动画中,影像间剪辑的重要性提升了,剪辑节奏和速度的重要性因而也同样变得重要起来。静止图画之间的剪辑在角色对话(一种正反打镜头的变形)、画外音(对话和独白间的切换)的场景中都发挥了很好的作用,这类剪辑在为镜头之间引入连续性方面变得更加重要了。其中也包含了滑动影像平面的操作:津坚信之将之称为“引きセル”,或者说“拉动赛璐珞片”。^②

不过,不同于这种为全动画和有限动画的一般特征罗列清单的思考方式,我采用的是实验科学和技术研究的立场,在理解动画的过程中给予活动影像之力以优先性。这就使我更强调多平面动画机器和动画间隔的重要性。给予运动以优先性使我们把重点放在合成或“影像内的剪辑”而非角色动作上。实际上,合成就类似于电影中的摄影机运动,角色运动则类似于蒙太奇。这并不是说在动画中摄影机运动和蒙太奇就没有重要性了。相反,鉴于对活动影像之力的参考,我(1)将合成看得比角色动画更重要,(2)将合成与角色动画一同看得比摄影机运动和蒙太奇更重要。动画中的活动影像之力(动画间隔)首先是在合成之中被控制和引导的,而角色动画则总是伴随着一种动画活动影像的多平面感。

这就是为什么我关于有限动画的论述要始于对扁平合成的强调而不是有限的角色运动的原因。这样一种方法的优点在于,它不会以“运动对静止”为基础在全动画和有限动画之间设置分界线。从合成的角度来看,有限动画倾向于那种跨越影像平面的图标化和图式化的表现方式,由此导致多平面深度的扁平化,将动画间隔带至影像的表面。即使其中有什么倾向于深度的做法,比如弄暗背

① 如果在此用不同于一般理解的方式来看宫崎骏用“表现主义”来描述有限动画这一点是很有意思的,因为它不太能被理解为静态的表现主义和描绘的动态艺术。我有意避免从视差或视差滚动的方面来表示移动图画和视点所产生的效果的特点,因为这样的表述时常会倾向于维系单点透视法和笛卡尔主义的中心性,暗示我们即使视点沿着影像移动,特定影像图层的稳定性还是在遵循笛卡尔主义的透视法。这完全是误导,思考这种效果的更具建设性的方式是马丁·杰在“Scopic Regimes of Modernity”中所做的在透视主义和其他现代视觉制度之间的区分。

② 津坚信之,『日本アニメーションの力』,第140-142页。

景图层或画上透视线(这些都是有限动画的常见做法),可这些做法依旧保持着图式化和图标化的深度,接近于表面。总之,在有限动画中,运动并没有简单地停止或消失。相反,它作为一种潜力来到了影像的表面。因此,比起坚持认为有限动画中的角色不运动,我们更需要去看看它们是如何控制和引导活动影像之力的,它们通过合成将这些力转化到影像表面的潜力之中,到分布场域之中。

当论及角色的动画化问题时,有限动画确实倾向于尽可能少地运动其形象和尽可能多地重复使用其形象。以脸为例,脸上除了眉毛、眼睛和嘴以外的一切都不会动,而且同一张脸的不同角度的图画会被反复使用。与之类似,在身体的动画中,除了四肢以外的其他部位也都不会运动。有限动画倾向于为相同的身体和脸制造赛璐珞拷贝,使用它们时还会添加一些微小的部件。要确保能够最大限度地重复使用这些形象和形象部件,最好的办法就是发展一套赛璐珞银行系统,这样一来就可以通过组装已经画好的元素来拼凑不同的场景和不同的运动。^① 赛璐珞银行以装配为基础准备了一套与角色的关系——它为动画、模型组装配件和角色模型(自己拼装的角色)之间的交叉关系建立了基础,也为赛璐珞动画和许多电子游戏定制角色的交叉关系建立了基础。同这一点携手而来的就是将人类和其他生命形式转化为持存物或人类公园的感觉,就像在《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》所例示的那样。赛璐珞银行提供拆解和组装动画生命形式的装配图表。角色形式实际上就变成了一个技术集一置的场所和模式。

纸芝居或者说“纸质剧场”,常被认为是有限动画的先例或来源。它由画在纸板上的画构成,这些画被装在一个木制框架内,这一装置通常会被简便地装载在自行车上,使讲故事的人可以带着他的故事行走在路上。^② 运用这些图画,讲故事的人可以叙述一个故事或一个笑话,用不同的速度拉动并移开上层的图画以露出下层的图画,从图画到图画地建构起朝着结局和完结妙语发展的走向。手冢治虫的《铁臂阿童木》常被视为“电气纸芝居”。^③ 这种起源于纸芝居的观点也时常鼓励评论者们去忽略有限动画中的活动影像之力,导致一种对于静止和明显的对民族传统叙事方式的强调。不过,纸芝居与活动影像的技术也有着深

① 同上,第32-33页,以及第32页的注释4。

② 石山幸弘在『紙芝居文化史』中对全面概述了纸芝居发展的历史年表,姜竣则在『紙芝居と(不気味なもの)たちの近代』中对声音和噪音间的关系做了分析,强调这种关系带给纸剧场的古怪或异样的特质。也可参见姜竣书中第42-43页上的照片。我还要格外感谢京都漫画博物馆的Yacchan所做的长时间的演示和解说。

③ 秋田孝宏,『「コマ」から「フィルム」へ』,第153页。

远的关系。纸质剧场不仅会去系列化一些时常重演或启发了电影和后来的电视脚本的故事,它的叙述者也常常是无声电影的叙述者(“弁士”或“活弁”)。^① 这些叙述者在有声电影出现以后便失去了工作,因此他们的图画系列会让我们联想到无声电影也并不奇怪。显然,这种既有滑动图画又有现场叙述的纸板剧场对有限动画有着深远影响,它导致了一种对于移动图画和提供配音叙述或解说的重视。不过,即使我们认为滑动平面和移动图画的做法来源于纸芝居中滑动纸质面板的做法,这些和活动影像技术已经有着深远关联的纸芝居技术也是在有限动画的运动条件下发生的,这其中赛璐珞图层的平面化合成以特定的方式将深度和运动都带至了影像的表面。所以当庵野秀明的超有限动画(hyperlimited animation)呈现出超纸芝居(hyper-kamishibai)的特点时,这并不是要我们去回避活动影像的问题,而是要我们考虑,庵野动画中的活动影像之力是如何以特殊的方式被引导和定向的。^②

结合非常有限的角色动画,庵野秀明的动画以将有限动画带向极限而闻名(或臭名昭著)。他的动画时常使用“拉动赛璐珞片”或“滑动平面”的技巧,因此会产生一种滑动影像图层的运动感,就像我们已经在第十三章提到过的来自《蓝宝石之谜》第1集中的例子。让我们再来看一些来自《蓝宝石之谜》第13集的、接近超有限动画的其他例子。小女孩玛丽和宠物小狮崽“国王”一同深入到鸚鵡螺号为了修理和补给食物而停靠的沙漠岛屿中,并在那里发现了一个铁路网。当它们愉快地沿着铁轨行进的时候,我们从单边观看到他们的运动(图33)。通过向后拉动前景中草地的图层,影片创造出了一种角色正在向前移动的感觉。背景中云的图层也在向后运动,不过运动幅度更为细微。但是小女孩的图层却并没有移动,而且她身体的绝大部分也都没有运动。不过,在每一组画格当中,她的胳膊和腿都在不同的位置上,其结果就造成一种她正在走路的感觉。这样一种运动方式是极度有限和超有限的,这不仅仅是因为它每秒都只用了极少的图画张数,还因为它通过滑动图层来移动角色。

其结果是形成一种完美耐用的走路再现方式,从动力的意义上来看与大塚康生的有限全动画完全不同。有些走路的片段显得过长,我们可以敏锐地从中

① 于2008年4月3日至6月29日期间在东京弥生美术馆举办的一个关于山川惣治的展览中,展示了一些以其默片制作经验为基础而绘制的纸板插画,这些插画有着纸芝居一般的风格。尽管这些插画的例子没能进入与展览相关的书籍中,但在这些用于展现其战前纸芝居经历的例子中我们却很容易看到电影和动画的影响。参见三谷和中村所编的『山川惣治』。

② 梶桥修,「映像技法と作品の構造」,第40-53页。



图 33 在这个《蓝宝石之谜》的片段中,玛丽和小狮崽“国王”沿着铁轨行走,我可以看到超有限的角色动画是如何再次强调通过滑动图层来制造运动感的。

发现一种重复。这种重复感恰好适合于我们正在讨论的这个片段：小女孩和小狮崽不停地走啊走，最终迷失了所有的方向感。这一集从整体上来看都是对有限动画基础上的动作的精彩展示：角色重复他们的脚步，原地打转。当敌人的机器人发现他们并开始追踪他们的时候，他们反复地蹦跳和跃起。超有限动画由此和全动画一样形成了一种令人振奋和使人捧腹的节奏，而这正是因为我们意识到了内在于角色运动的跃动。这些变成了惊喜的来源。角色运动与实实在在的重复所带来的期待相结合，凭借其固有的、但几乎是潜意识的那种躁动创造了一个动作的世界，在这个世界里，你无法确定接下来将会发生什么，以及将要发生的事会从何而来。

我之前提到过一种日本动画的修辞，这种修辞对那些看过一些启发了 Daicon 和 Gainax 动画（《银河铁道 999》《宇宙战舰大和号》《超时空要塞》）的机甲和太空歌剧系列的人来说自然是非常熟悉的，或者对那些知道《精灵宝可梦》的人也是一样：一些形象会突然涌入或涌出屏幕，一些脑袋则会突然冲进一个场景，另外屏幕还会突然分裂成两个、三个、四个或更多的平面。通常被分出的这些平面会以对角线的形式来表现，以此强调一个多重动作的场域，这样就形成了动作平面的带有角度的滑动，伴随着突然出现的、有时还很不协调的幻影——就像巨型机器人追逐玛丽、“国王”和桑森的场景那样（图 34）。

在这里，隐含于滑动平面的动画间隔被体现在了角色的身上。但是平面间看不见的间隔（活动影像之力）并不像全动画那样被引导入了动态的角色运动之中。与之不同，平面间的间隔来到了影像的表面，这造成了由多个场域构成的影像。现在，角色不单单是优雅地在影像上移动，它们可以实实在在地沿着有角度的轨迹跳进跳出影像，这些轨迹形成则遵循着交错在影像上的一个或多个动作场域。动画间隔以一种允许在不同场域间跳跃的方式引导活动影像之力。与此同时，角色既是无框架的（前景和背景关系的扁平化使角色较之背景更占优先地位），又是集一置的（赛璐珞银行——就像是用于技术操作的热情和行动的集合）。这构成了一种不依赖于影像空间统一性来达到整体性的角色，这也使这一角色可以跨影像进行拆解和重组。

庵野秀明超有限动画的另一个显著特征是剪辑节奏。庵野常常喜欢从一个简化的影像切换到另一个简化的影像——比如从一张静止的脸切换到印刷体文字；又或者像在《蓝宝石之谜》中那样，当某个角色说到什么的时候，这样东西的



图 34 在《蓝宝石之谜》第 13 集的这两个片段里,玛丽、“国王”和桑森被有着红色巨钳的机器人追逐,我们可以看到固有于赛璐珞银行系统的那种重复的角色运动配合着同样不断重复的背景,使其他角色和物体得以从一个场域跳跃到另一个场域,并由此把更多的优先性赋予了事物隐现的节奏,而非运动的连贯性。

影像就会在屏幕上闪过。庵野通过使剪辑显得过慢或过快来操纵影像间的关系。^① 这一做法在《新世纪福音战士》电视动画系列的最后一集中达到了令人眼花缭乱的程度。有时,你甚至会怀疑是你的电视或影碟没有正常运行,其中的什么正在抓取或跳过一些内容。影像有时保持静止的时间太过漫长,有时剪辑的速度又太过迅速。不过很显然,由此产生的静止和突发效果都是在运动的场域内发生的。动画并没有同活动影像断开联系。相反,这样一种剪辑节奏来自对跨影像动画间隔的分解,类似于有限动画角色忽停忽始的循环运动。这就好像原本被叠放在一起构成动画影像多重平面的赛璐珞片,如今被平铺在了影像的序列上一样。人们可能会将这种剪辑方式视为“超平面剪辑”,因为它直接遵循于将运动推至影像表平面的扁平化。

总之,庵野秀明的动画在角色动作和连续性剪辑上严加了限制,不过这些限制却意味着与活动影像的对抗。这并不是一个静止对立于运动的问题。超有限动画意味着一种全然不同的处理动画间隔的方式,一种与多平面机器的特殊关系。无须多说,由于超有限动画有它特殊的引导活动影像之力的方式,它也意味着一种思考技术条件问题的特定方式。吉尔·德勒兹在他的两册《电影》中提出的运动—影像和时间—影像的区别在这里就派上了用场,因为它不仅捕捉到了在“静止对运动”这一层面上的思考,并且促使我们遇到了在电影中被控制和定向的活动影像的材料本质。

德勒兹在这两册书中提出了一个最初看起来像是运动—影像和时间—影像之间的历史分歧的东西。他关于运动—影像的论述大多数都关于第二次世界大战以前的电影和导演,而时间—影像则出现在战后的意大利新现实主义和法国新浪潮电影中。他将运动—影像与古典电影关联,将时间—影像与现代电影关联。在德勒兹的电影分析中,他从定向(即捕捉时间和空间)的角度来思考,并且将此放在优先于叙事的位置上。他在古典电影中看到“感觉运动图式”的出现,它协调我们的感知和运动能力,规定我们的感觉和运动相互联系的模式,塑造一个常识的世界。^②

① 东浩纪讨论了庵野秀明的剪辑风格何以能引起与冈本喜八和让-鲁克·戈达尔这样的先锋电影人的比较。参见东浩纪和 Woznicki 的“Toward a Cartography of Japanese Anime”。在此,为了与我强调合成的观点一致,我倾向于认为庵野的剪辑是遵循于他的合成方式的。

② 秋田孝宏在提出动画必须遵守牛顿三大定律——惯性、合力、作用和反作用——时得出了相似的理解,参见秋田孝宏,『「コマ」から「フィルム」へ』,第123页。但如果动画建立这样一种运动图式的话,它最终会发现它难以适应,或更确切地说,就像德勒兹所指出的那样,那个“身体”需要“进化”到超越牛顿的世界。

小叽对这些刊物上的图像是如此熟悉,在第9集中,当秀树向她解释何为浴室时,她指向了一个裸身在温泉里摆着姿势的女人图像。以男性为受众的色情作品和男性向的模式对小叽而言就是简单的现实。

另一方面,其他人似乎也都觉得秀树的“okazu”收藏是一种正常现象。当其他女性在他的房间里看到情色刊物时,秀树都会突然尴尬到发狂,但这些女性却觉得拥有情色杂志对于一个年轻男性来说再正常不过。这里暗示了独身者性行为的存在,但并没有将此展示和讨论出来。不过该系列却含蓄地指出男性会和他们的的人形电脑发生性关系。而你则不禁要疑惑,和人形电脑之间的性关系是不是同情色作品中的一样。女性人形电脑只是一种被提升到了新的技术先进水平的男性色情想象。作为对这种情色条件的回应,小叽的目标和秀树的胜利在于超越了将女性仿生人形电脑当成性玩具的层次。

事实上,秀树在接近任何能让他联想到情色作品的事物时都会兴奋起来。他的同事裕美,他的房东日比谷太太,他的老师清水老师,甚至是国分寺那些性感的人形电脑女仆都能让他兴奋。这一部分是为了喜剧效果,秀树很容易兴奋——但更滑稽的是,他不知道之后该怎么办。这是一种我认为很适合被称为“柏拉图式的爱情”的状况。性欲随时随地都会被唤起,但却没有任何实际的性行为。简言之,这是一个充满了情色作品的无性爱世界——一个在性行为中没有真正的女性参与的世界。

《人形电脑天使心》所暗示的这一可耻而又令人震惊的内涵来自它的这样一种观点:色情作品不是配菜;它就是主菜,并且是唯一的菜肴。此外,“柏拉图式的爱情”——和女性的影像而非真正的女性发生性关系——似乎是拉康性理论的一个恰当的结论。毕竟,女性的“非存在”意味着,从潜在的层面来讲,任何拥有女性外形的替代物都是可以管用的。一条为无尽的替代物和倒错所铺设的道路已经清晰可见。正如琳达·威廉斯(Linda Williams)所指出的:“即使是对弗洛伊德的粗略一读也能明白,性欲(sexuality),从其定义上来看,就是倒错。性欲望的‘目标’和‘对象’经常是模糊的,且本质上是替代性的。”^①《人形电脑天使心》暗示我们,女性的“非存在”是一套老把戏了,而倒错则是正常的事态。

不过,指出《人形电脑天使心》同时对这种倒错的替代进行了解放和限制也是很重要的。毕竟,是女性的影像(或更准确地说,是女孩的形象)替代了真正的女性;这里有一个异性恋的托词。而且,是新的技术(人形个人电脑)设定了这样

① 威廉斯,“Film Bodies”,第732页。

一种倒错的替代场景,从而产生了技术是否对性欲施加了材料限制的问题。总之,《人形电脑天使心》鼓励我们同时以两种方式来看待秀树和小叽的关系:①将其视为一种与人类异性恋有关的基本(本体论的)条件;②将其视为一种与增强了替代可能性的通信技术相链接的新技术条件。结果是,我们现在必须探索倒错和技术之间的关系,尤其当我们想要思考女性在这样一种状况中是什么样的,并解决为何《人形电脑天使心》涉及了小叽癔症的崩溃却没有以此为结局的问题时更必须如此。

第十九章

倒 错

因为精神分析学首先且首要处理的是被齐泽克称为“快感的怪异实体”^①的东西，他就倾向于从性经验的角度来观察技术，重点则放在人类的本体论和人类的存在之上。技术并不拥有精神分析学的那种本体论一致性。面对新的技术或材料条件，精神分析学强调的是，我们和技术之间从来没有即时的或非中介的关系。我们同个人电脑或手机这样的技术设备之间的关系总是有中介的，而精神分析法强调无意识的中介作用，强调那些在我们毫不知情的情况下塑造了我们的结构的作用。尤为重要的一点就是快感(enjoyment)。如果齐泽克将快感视为一种“怪异的实体”，那是因为我们永远无法确定我们正在享受的是什么(以及为什么享受)：我们经验中的某些东西对我们来说总是模糊的。不过快感对人来说确实是一种客观存在的实体，也就是说，欲望的机制并不纯粹是一种飘在空中的幻想，能轻易就被吹走。

因此，在精神分析学研究技术的方法中，它回避了简单的经验主义、实证主义、理性主义或机械世界观：技术的效果无法在其机制的基础上(或是在它们是如何运作的基础上)被计算和预测，因为我们对它们的经验从根本上不是理性的或可估量的。这并不是说我们对于技术的经验就完全是非理性的。无意识也有它的逻辑，但不是理性的逻辑(我是指传统启蒙思想意义上的理性)。

比如，当齐泽克思考个人电脑所产生的影响时，他很大程度上是从恋物癖的方面来看这个问题的。^②《人形电脑天使心》也向我们展示了人形电脑如何被当

① 齐泽克，“Eastern Europe’s Republics of Gilead”。

② 齐泽克，On Belief。

成物神,秀树在打扮其人形电脑时的忙乱就是一种教科书式的恋物癖表现:通过一种对于华丽装饰的投入来回避赤裸裸的真相。不过要弄明白技术设备作为物神来运作的意义,我需要引入(只是以比较粗略的方式)拉康关于欲望之匮乏的观点。这些观点在日本也有所普及,重要的宅文化和动画理论家之一斋藤环,显然就在他的各种分析中用到了拉康的观点。我对于拉康的粗略讨论也有意要对斋藤环做一番引介,他对于动画宅的研究将会在下一章中出现。

对拉康主义的精神分析学而言,人类就是由匮乏构成的;他们出生得太早,无法真正以独立的方式在这个世界上发挥作用。在他们发展的过程中,他们不断努力去避免和拒绝匮乏。他们制造并努力维系他们完整、强大而又自主的自身形象;而这种整体性和潜能的象征就是菲勒斯(phallus),菲勒斯并不是阴茎的意思(尽管字典中对此的定义是这样)。因此就需要向欲望转变。这种匮乏已经不再单纯是身体上的了,它在很大程度上也是心理的。一个人会锁定在各种各样的小客体(被称为客体小a)之上,通过这种方式来使其自身感到完整。它们时常被称为部分客体。由此可见,恋物癖就是锁定在某个部分客体或某套部分客体上,以拒绝自身在这世界上的根本不完整性的一种方式。

如果说恋物癖在一定程度上被视为是“不正常的”,那是因为部分客体在性发展的前后关系中应当作为“过渡性客体”来发挥作用,这一客体可以帮助我们缓解从对整体性和完整性的想象(这一想象的产生伴随着母亲和其他的照顾者)到更广大世界的过渡,在这个世界里,人只有在承认和经过他的“阉割状态”之后才能适应,也就是通过他与社会构成之间的关系中所呈现的不完整性来适应,这个社会是一个法则、语言和父权构成的领域,它在拉康那里是由菲勒斯所象征的。这一基本情境被用高度性别化的术语来描述——小男孩从对母亲的依恋转向在父亲的法则世界中的俄狄浦斯式运动,而这个法则世界则是在父亲“不,母亲不是你的”的禁令中得到象征的。即使是像“母亲”(mother)和大写的“父亲”(Father)这样在理论中作为象征的占位符存在、并对所有性别开放的性别化术语,在实践中也被证明是很难去超越的。精神分析的情境倾向于假定男性欲望的统一体,这也是为什么《人形电脑天使心》在把注意力集中在秀树身上的时候整体上都与精神分析相类似,使小叽笼罩在神秘之中。

同样值得引起注意的是精神分析是如何界定技术的,尤其是像个人电脑这样的技术设备。在精神分析的情境中,个人电脑作为部分客体来发挥作用,主体为了避免遭遇到匮乏而依附于这一客体,并由此回避了法则、禁令和权威的领域。比如,个人电脑同家和个人传播之间的连结,可能会被当成是技术设备如何

通过反映欲望来把人留在怀抱般的家庭亲密性领域,而不让人进入世界的主要例子。这一点对秀树来说确凿无疑:他被呈现为一个仍然无法进入更广大世界中的年轻男性。他已经离开了父母的家,但从他依然无法解决手头任务的方面来看,他仍是不成熟的,这一任务就是学习并通过大学入学考试,从而进入社会。小叽也还留在家中,就是在她开始从事兼职工作以后,对她的安排也完全是家庭式的。从这一层意义上来看,她/它象征了秀树逃避和拒绝进入“阉割状态”的欲望,也就是回避更广大的法则、权威和禁令世界的欲望。

但社会现实还是不可避免地打断了他的幻想,它们以对金钱的需求和渴求“正常的”发展道路(交女朋友和上大学)的形式出现,而当他克服了这些对他的幻想生活的象征性侵扰的时候,又出现了更为奇异、更具幻想性和更为暴力的干扰。小叽被绑架了,并且有迹象表明一直有神秘的组织在其身边秘密行动——也即社会无法被完全拒绝的迹象。不过最终,秀树战胜了所有的障碍,并选择留在过渡当中。总之,如果我们从技术设备作为部分客体的角度来考察秀树对小叽的依恋,人形电脑或个人电脑就会展现为一个特定的例子,在这个例子里,部分客体作为过渡性客体在发挥作用。不过比起使人过渡到下一个阶段,秀树的过渡性客体却确保了一种永恒的过渡状态。实际上,对于个人电脑的迷恋与沉溺就等同于留在过渡中的欲望,也就是去建构一个不再是父母家庭式场景的、同时也不意味着进入象征的社会领域的领域。这种永恒的过渡状态其实就是倒错的领域。

秀树对于女性和女性形象总体上的兴奋强调了他的这种兴奋还未完全被限定为对真实女性的兴趣,这就更别说对某一个女人的兴趣了;秀树到处对“女的”(Woman)进行投射,这就意味着任何有女人味的东西都能对他起效。色情作品在这里是个关键,因为它同时跨坐在了人类和非人类的两个领域之上。归根到底,是女性的形象令秀树兴奋,或者更准确地说,正如多形性倒错所暗示的那样,在身体运动、语言的模式化、胡言乱语、暗送秋波和狼吞虎咽中有一种总体的愉悦。比如,在裕美邀请秀树去吃晚餐的那一集中(第7集),秀树陷入了狂想,想象自己正处在一个有可爱女孩为自己做饭的位置上。当裕美说他们就像一对年轻的新婚夫妇时,他回答说他一直都喜欢一部关于新婚夫妇的电视剧,而这部剧恰巧就是一部色情作品。裕美并不知道其中的典故,而秀树则突然意识到了自己话中的意味,结结巴巴地胡言乱语起来。概言之,秀树处在一个高度的情感反应领域内,对于性经验的最薄弱的样态或最轻微的影射也能让他有激烈的反应。这一系列中的一个持续的喜剧元素就是他一如既往地用情色方面的热情去作出

反应,然后不断陷入尴尬的突然发作中。

有一种特殊的影像专门同秀树的发作和狂躁反应联系在一起。我们看到秀树被用粗线条给勾勒出高强度情绪的夸张姿态来,这些情绪包括勇敢的决意、自卑的尴尬、决裂、恐惧、勇气等。在他背后的是一种抽象的可见的运动图案,通常是白色和明亮得近乎于荧光的色彩(铁蓝色[electric blue]、鲜粉色[shocking pink]、霓虹绿[neon green]、荧光黄[dayglow yellow]),由横跨背景的垂直、对角和曲折条纹组成,有时也会换成放射状的圆圈(图 37)。



图 37 这一系列《人形电脑天使心》的截图展现了秀树的躁狂反应,在这些截图中,他通常都会以一个情绪化的姿势出现在律动的几何图案背景前。在最后一张截图中,小叽跳到了他的身上,秀树尽管感到尴尬,却还没有忘记帮小叽拉好裙摆。

这是一种在与动作—影像的决裂中被唤起的情感—影像。秀树的动作凝固了,就好像被他的情感反应给麻痹了。这是一种纯粹的模式和行为反应的影像。之后我将会思考这样一种影像何以能对动作—影像和时间—影像都呈现为一种危机。它也会让我们想起那种被东浩纪同“大资料库”联系在一起的行为反应模式。但是首先必须指出的是,对于所有和多形性倒错相关的胡言乱语、暗送秋波和狼吞虎咽来说,倒错都是以面向法则的定向为特征的。

秀树对小叽是充满顾忌和过分周到的,不仅要关照她的穿着打扮、对其进行保护和教育,还坚持让她自己保存自己挣到的钱。他的行为伴随着一种极强的分寸感。第4集尤其强调了他在被当成倒错者(变态[hentai])时的焦虑。秀树想要给小叽买内裤,但是却无法进入商店;他站在内衣店前,听着女子们对他的小声议论。接着,当小叽没能自己买成内裤之后,他最终还是鼓起勇气踏进了商店并购买了内裤,之后一路冲回家中,一边用头砸地一边羞耻地大喊自己是变态,是一个倒错者。尽管秀树总能想象出和女性相处的各种香艳场合,但他却永远无法表现出适当的行为。比如在面对小叽的时候,每当他陷入一个不得不去看或接触小叽裸体的处境时(比如在洗澡的那一集[10]中,又如在海边的那一集[13]中),秀树最终都会找一名别的女性来帮他解决问题。在这些例子中,最终都是房东日比谷太太伸出援手——就像一个天降圣母(mater ex machina)。换言之,即使没有什么可以阻止秀树对小叽为所欲为,他依然表现得就像存在着某种规则和禁制一般。

精神分析理论将这种“就像”的行为解读为一种对于无法则性的神经质的抑制;这种抑制被用来回避法则可能不存在的疑虑。但归根到底,对于倒错而言并不存在生效的法则或相关的权威。结果,即使倒错者被当场逮到,也不代表法则具有效力,而只能确认法则的无力。比如,秀树总会在和小叽相处的时候被人逮到一些尴尬和不体面的场面,但告诉人们事情并不像看起来那样也并不困难。被逮到的感觉并没有终止幻想,而是促进了幻想。在一个并没有任何规定禁止人和人形电脑发生性关系的世界里,秀树神经质地自己为自己设定了禁制,但这种由他投射出的禁制非但不遏制他的幻想,还刺激了幻想。

秀树也感到烦恼不已。他烦恼于被人当成是变态,没有女朋友,以及在学业上毫无进步。在第13集中,他在模拟考中得了一个D,并由此发誓整个暑假都要用来学习,结果很快他就和他的朋友们一起出现在了海滩上;等回来以后,他又开始为学习烦恼,可结果却更糟了,他得了一个E。在布鲁斯·芬克(Bruce Fink)关于倒错的论述中,他认为倒错的性经验是由焦虑主宰的,因为倒错者经

反应,然后不断陷入尴尬的突然发作中。

有一种特殊的影像专门同秀树的发作和狂躁反应联系在一起。我们看到秀树被用粗线条给勾勒出高强度情绪的夸张姿态来,这些情绪包括勇敢的决意、自卑的尴尬、决裂、恐惧、勇气等。在他背后的是一种抽象的可见的运动图案,通常是白色和明亮得近乎于荧光的色彩(铁蓝色[electric blue]、鲜粉色[shocking pink]、霓虹绿[neon green]、荧光黄[dayglow yellow]),由横跨背景的垂直、对角和曲折条纹组成,有时也会换成放射状的圆圈(图 37)。



图 37 这一系列《人形电脑天使心》的截图展现了秀树的躁狂反应,在这些截图中,他通常都会以一个情绪化的姿势出现在律动的几何图案背景前。在最后一张截图中,小叽跳到了他的身上,秀树尽管感到尴尬,却还没有忘记帮小叽拉好裙摆。

这是一种在与动作—影像的决裂中被唤起的情感—影像。秀树的动作凝固了,就好像被他的情感反应给麻痹了。这是一种纯粹的模式和行为反应的影像。之后我将会思考这样一种影像何以能对动作—影像和时间—影像都呈现为一种危机。它也会让我们想起那种被东浩纪同“大资料库”联系在一起的行为反应模式。但是首先必须指出的是,对于所有和多形性倒错相关的胡言乱语、暗送秋波和狼吞虎咽来说,倒错都是以面向法则的定向为特征的。

秀树对小叽是充满顾忌和过分周到的,不仅要关照她的穿着打扮、对其进行保护和教育,还坚持让她自己保存自己挣到的钱。他的行为伴随着一种极强的分寸感。第4集尤其强调了他在被当成倒错者(变态[hentai])时的焦虑。秀树想要给小叽买内裤,但是却无法进入商店;他站在内衣店前,听着女子们对他的小声议论。接着,当小叽没能自己买成内裤之后,他最终还是鼓起勇气踏进了商店并购买了内裤,之后一路冲回家中,一边用头砸地一边羞耻地大喊自己是变态,是一个倒错者。尽管秀树总能想象出和女性相处的各种香艳场合,但他却永远无法表现出适当的行为。比如在面对小叽的时候,每当他陷入一个不得不去看或接触小叽裸体的处境时(比如在洗澡的那一集[10]中,又如在海边的那一集[13]中),秀树最终都会找一名别的女性来帮他解决问题。在这些例子中,最终都是房东日比谷太太伸出援手——就像一个天降圣母(mater ex machina)。换言之,即使没有什么可以阻止秀树对小叽为所欲为,他依然表现得就像存在着某种规则和禁制一般。

精神分析理论将这种“就像”的行为解读为一种对于无法则性的神经质的抑制,这种抑制被用来回避法则可能不存在的疑虑。但归根到底,对于倒错而言并不存在生效的法则或相关的权威。结果,即使倒错者被当场逮到,也不代表法则具有效力,而只能确认法则的无力。比如,秀树总会在和小叽相处的时候被人逮到一些尴尬和不体面的场面,但告诉人们事情并不像看起来那样也并不困难。被逮到的感觉并没有终止幻想,而是促进了幻想。在一个并没有任何规定禁止人和人形电脑发生性关系的世界里,秀树神经质地自己为自己设定了禁制,但这种由他投射出的禁制非但不遏制他的幻想,还刺激了幻想。

秀树也感到烦恼不已。他烦恼于被人当成是变态,没有女朋友,以及在学业上毫无进步。在第13集中,他在模拟考中得了一个D,并由此发誓整个暑假都要用来学习,结果很快他就和他的朋友们一起出现在了海滩上;等回来以后,他又开始为学习烦恼,可结果却更糟了,他得了一个E。在布鲁斯·芬克(Bruce Fink)关于倒错的论述中,他认为倒错的性经验是由焦虑主宰的,因为倒错者经

历了异化(alienation)但却拒绝剥离(separation)。^① 剥离对芬克而言意味着从母亲那里的象征性剥离,而对于剥离的拒绝则意味着倒错者希望留在一种引人搂抱的可爱状态中的愿望。与此同时,倒错也意味着一种相对于引人搂抱的自慰快感(cuddly masturbatory pleasures)而产生的异化之感,就像秀树在面对色情作品时同时所拥有的愉悦感和羞耻感。他不会放弃去看这些东西,但它们又会产生一种焦虑感。这就是为什么芬克会称之为自我的分裂(a splitting of the ego),在这种分裂之中,矛盾的观点并存着。在《人形电脑天使心》中,这种分裂最终表现在了秀树对待小叽的立场之上:她是一个女孩,她又不是一个女孩;她只是一台电脑,她又不只是一台电脑。

对奥克塔夫·马诺尼(Octave Mannoni)来说,这样一种对于矛盾观点的倒错的保留常常就等同于坚持认为某些不真实的东西在某些方面实际上是真实的一样。一个简单的例子就是对圣诞老人的信仰。尽管成年人们知道圣诞老人并不存在,但他们会为了其他人而去相信这一存在,以一种不同的方式来接受圣诞老人的真实性,甚至在面对有见识的孩子时,还会在某些其他层面上将圣诞老人呈现为真实的。马诺尼由此总结道,倒错不是关于魔法的信仰,而是关于信仰的魔法。他让我们注意信仰是如何让某些事物从无到有的,而倒错一再重复的老调就是“我知道得很清楚,但反正都一样……”^②所以在《人形电脑天使心》中的秀树那里,他很清楚小叽不是一个女孩,但他仍然表现得她就像一个女孩一样,且最终,他必须为了某个其他人、为了小叽去相信她就是一个女孩。当然,其他人物其实都是秀树的同谋,有着关于 chobits 电脑可以为了它们自己去感受情绪和进行思考的传奇。渐渐的,即使所有人都知道小叽是一台电脑而不是一个女孩,他们也逐步在某些其他的方面将其接受为一个女孩。他们很清楚她不是一个女孩,不过反正都一样……

这一情形让我们想起了《电影少女》,《人形电脑天使心》之前的一个重要例子。那个系列中的男主角很清楚小爱,也就是从播放情色录像带的电视屏幕中跳出来的女孩,不是一个现实的女孩。他知道小爱是被设计来帮助他,并且在录像带播放完毕后就会消失的。但是,随着他像对待一个女孩那样对待她,他爱上了小爱,而他的爱也使小爱觉醒了。但根据将电影少女送给合适的年轻男性的那些创造者们的意思,电影少女并不被设计或被允许去恋爱。小爱对于男主角

① 布鲁斯·芬克(Bruce Fink),“Perversion”。

② 奥克塔夫·马诺尼,“I Know Well, but All the Same…”

的爱由此与对她的指令形成了对抗,创造者则设置重重障碍去阻止他们的相恋。《电影少女》中的情形就跟《人形电脑天使心》中一样,在很多层面上都是倒错的。真正的禁制是缺席的,一种关于正当性的神经质的焦虑维系着同法则之间的关系,但它最终只是为了执行幻想。比起现实的女孩,男主角更热衷于“伪造的女孩”,以及与色情作品相联系的独身者性爱倾向(solitary eroticism)。与此同时,男主角和其他角色也接受了矛盾的观点:她不是一个女孩,但反正都一样……但是《人形电脑天使心》在对于倒错的投入上超越了《电影少女》。实际上,《人形电脑天使心》把御宅族投身于动画少女的观念带到了逻辑的极限。

在第十二章中,我在冈田斗司夫的“御宅学”语境中,讨论了日本在1989年“御宅族连环杀手”宫崎勤被捕时面对御宅族所产生的那种社会恐慌。那时御宅族文化已经存在有一段时间了。如果我们用标准的年表来划分御宅族的发展历程,那么第一代的御宅族就出生在1955年到1965年之间,而第一波由电视动画带动的御宅族文化热潮则出现在1970年代。但是在宫崎勤事件发生之后,那些想要守护和维持御宅族类型文化的人被迫要去解决御宅族少女影像和真实少女之间的关系问题。回想一下Gainax的《御宅族的录像带》是如何通过描绘御宅族的形象来对此做出反应的,影片展现了御宅族在和现实世界断开联系之后的悲哀,强调男性御宅族倾向于沉迷色情作品而牺牲与真实女性发展关系的实际情况。这样一种把男性御宅族呈现为无法或不会与现实女性约会的失败者,更喜欢或更满足于理想化的情色图片、幻想叙事和自慰快感的情形,似乎是更安全也更真实的。Gainax为这样一种关于男性御宅族的观点设立了先例和基调,他们强调男性御宅族对于女孩影像的鉴赏和他們与真实女性之间的关系是脱节的。Gainax由此向观众保证,男性御宅族对小女孩影像的兴趣不会把他们引到现实中去对女孩们实施犯罪和暴力。男性御宅族由此显现为了一个病理学的场域,但它是无害的,甚至是有些可怜的。不用说,这样一种关于男性御宅族的观点完全忽略了色情工业当中对于女性的剥削,以一种轰动的方式。与冈田的《御宅学入门》同时面世的还有《AV女优》(1996)的出版,在这本书中,来自色情工业的女性们直接讲述了这一工业的残酷。^①

但是到了1990年代中期,《新世纪福音战士》的商业成功让一切都变得再明白不过,如果不出意外的话,御宅族的相关活动必然会被当成是一种经济上的机遇。人们对于御宅族的兴趣被更新了,但他们更多是把重心放在对御宅族类型

① 中泽「AV女优」。中泽在该书中收集了1991年到1996年间对从事成人录像拍摄的女演员的采访。

的消费上。随着日本动画的流行在全球掀起的热潮,一些评论者开始在御宅族相关的生产和消费中看到了一种不同的商业模式。突然间,御宅族相关的消费成了挽回和拯救后泡沫经济时期日本的希望,当时寒冰般的经济情况除了永恒的零增长什么也保证不了。在一篇2002年发表于《外交政策》(*Foreign Policy*)杂志上的文章中,道格拉斯·麦格雷(Douglas McGray)对日本已然发展出一种独特的文化生产和消费模式这一观点给出了权威的认可,这是一种全球通行的“国家酷”(national cool)。^①很快,有着类似于“日本正在将自己转变为亚洲文化的发电机——并且很可能在这一过程中重塑它的经济”的宣言就变得十分常见了。^②在新世纪的头十年里,日本政府开始按照这样的观点行动了,在日本文化的大主题下推行公共政策以促进漫画、动画和电子游戏,赞助关于日本“国家酷”的会议及内容产业。由此,御宅族相关生产和消费的经济成功成为关于日本经济复苏和优势的新自由主义想象的一部分。

尽管如此,但正是因为御宅族并不酷,至少在通常意义上不酷,关于男性御宅族的焦虑一直存在。男性御宅族的形象如果想要和日本的“国家酷”沾边的话就需要彻底的改造。如何才能挽回那些执迷于漫画、动画和游戏里的少女的社会逃避者?是否有可能让他们长大,跨越过那些女孩的图像和影像?一个解决这一我们所熟知的青年男性性发展危机的办法就是将御宅族的迷恋对象处理成过渡性客体。年轻男性对于色情作品的沉迷可以被解释为一种正常的、健康的性欲的表现,毕竟他们都是异性恋者。由于他的羞涩和笨拙,也由于他缺乏在他的过渡仪式中可以帮助他的社交礼仪,他的性欲就成了一种陷入在过渡期当中的性欲。但有希望的是,只要获得一点点帮助,这个男孩就可以找到女朋友,并把他的那些小巧性感的女孩相关的收藏品抛在身后。这基本上就是《电车男》的立场,就像我在第十二章中所讨论过的那样,《电车男》最近在日本形成了某种跨媒体的狂热,衍生出了书、电影、电视剧和多个漫画系列。

通过2channel上的一系列网络留言,《电车男》讲述了一个年轻宅男在列车上挺身而出,救下一位被流氓骚扰的年轻女性的故事。宅男爱上了女子,却不知道应该如何追求她。于是他在2channel上留言寻求建议,许多网友开始给他发送消息,在他追爱过程中的每一步都帮助了他。最终,在网友们的帮助下,宅男卸下了他那惹人厌的着装,克服了对动画女孩的迷恋,赢得了佳人的芳心。《电

① 道格拉斯·麦格雷,“Japan's Gross National Cool”。

② 吉姆·弗里德里克,“What's Right with Japan”。

《电车男》可以被看成是一个“灰姑娘”的故事，只是男主角成了灰姑娘，而网上社群则扮演了神仙教母的角色，帮助他为舞会而装扮，通过追爱的过程跻身于世界之中。这个故事之所以极为畅销的一大原因无疑是因为它针对社会对于年轻男性无法从他们的幻想世界和色情作品中脱离出来的焦虑，提出了一种可能的解决办法。《电车男》提供了一个在社会层面上可以挽救的御宅族形象，一个更适合于新自由主义^①国家的总消费和总生产观念的形象。

但是在另一个层面上，因为在《电车男》中，是互联网在男性御宅族由迷恋动画女孩向追求现实女孩的过渡中起到了调解作用，我们必须思考男性御宅族和这些援助者们的关系，这些援助者毕竟只是一些身在别处的人们的影像(images)和标志(signs)。如果说《电车男》看似解决了男孩迷恋女孩影像(虚拟女孩)的问题，那它也只是通过对魔法少女影像的依恋问题替换成了对魔法社群(虚拟社群)影像的依恋。《电车男》由此引入了两种截然相反的解读方式。一方面，看起来社会已经以公共领域的形式进行干预，使御宅族的小世界重新被整合到更大的社会群体当中。另一方面，由于这些电脑上的匿名援助者们的身份还很成问题，《电车男》也因此暗示了公共领域朝着由个人化小世界组成的网络的解体。

《人形电脑天使心》也以两种方式展现了御宅族的情境，但最终通过将重点放在秀树的倒错上，《人形电脑天使心》使第二种情境凸显了出来。一方面，秀树想要拥有一个女朋友，且不愿意将女性人形电脑考虑为女孩子的完全替代品，这表明了秀树想要“正常”发展和融入社会的愿望。另一方面，《人形电脑天使心》中对倒错的坚持又严重破坏了完整、充分和正常的替代品逻辑。它扰乱了围绕某一客体去组织欲望的逻辑，这一逻辑终结了多形性倒错的无约束的可替代性，在这种可替代性中，几乎任何部分客体都能起作用。《人形电脑天使心》由此以一种不同于《电车男》的方式挑战了观众一读者：电车男在现实中的女孩“爱马仕小姐”(这是一个昵称，取自一个高端品牌，尽管它暴露了新自由主义正常运作下的反常)身上找到了完全的替代品，本须和秀树则找到了小叽。

① 此处“新自由主义”指日本从20世纪80年代开始，在西方世界新自由主义潮流的影响下，推行的一些有自由化倾向的经济政策，尤其是90年代后期小泉时代的经济政策。

小叽是保证了可以为秀树胡言乱语、暗送秋波的混乱带来一致性的替代品。^① 该系列结束于秀树和小叽的象征性结合,这一结合由父母的权威所认可。但这一替代无疑仍然是倒错的。与其说它是将主体整合到了象征界(法则、权威、禁制、社会)中,倒不如说它的主体(秀树)维持与社会的关系只是为了加强他对幻想的把握。最终,公共领域的存在只是为了教唆倒错。但我们一直都看到这一点:每当秀树漫步在一个大型公共场所的人群中,他总会看到很多男人和女人幸福而又亲密地专注于他们的人形电脑,就好像这个世界已经肯定了它的幻想。在《电车男》中,人们抱着这样的希望,认为动画女孩只在男性追求被高端产品围绕的真实女孩的过程中作为过渡性客体来发挥作用;但与之相对的,《人形电脑天使心》却用仿生人填满公共领域,将秀树和观众一读者们留在永久的过渡、永恒的倒错和胡言乱语、暗送秋波、狼吞虎咽的领域当中。

这样一种情境取决于一种与技术的特定类型的关系。秀树与仿生人小叽之间的倒错关系使女性和技术同时成了部分客体,成为始终“困在”物神形式中的过渡性客体,这一客体既承诺了完全“正常”的替代品,又无期限地推迟这一替代。由于女孩和电脑对秀树来说都被同样地描绘成了物神,这就很难去估量技术的影响了,因为重点几乎完全落在了男性倒错的机制上。很难说电脑化是自己生成了一种新形式的男性倒错,还是仅仅激发和使一种已有的男性倒错形式成为了可能。简言之,《人形电脑天使心》中对于性的重视使我们很难直接聚焦在技术之影响的问题上,即使电脑技术被包含在了这个故事里。与之相类似的,《电车男》中对于成功的爱情和“完满”的替代的重视也同时强调和混淆了电脑技术的角色。尽管如此,《人形电脑天使心》还是比《电车男》要更为有趣和具有挑战性,因为它在仿生人语境中形成的对男性欲望倒错机制的关注塑造了一个既在心理上被物神化了、又在技术上被幽灵化了的女孩。在这里,同倒错和物神化机制一样值得我们注意的正是这个女孩的在技术上的幽灵化。

① 我需要补充一点,在精神分析理论中,完全的替代品并非固有的完全、正常或充足;它只是从社会预期和规制的角度来看显现得完全、正常和充足。完全替代品给予的是刚好足以让我们在混乱与可能令人困扰的状态里运作的本体论一致性。尤其就如女性主义理论所坚称的那样,精神分析的要领就是“倒错即是正常的事态”。换言之,完全的替代品和本体论一致性都是社会的虚构,但对于精神分析理论来说,它们都是必需的。

第二十章

症状和幽灵的螺旋舞蹈

斋藤环对于御宅族的分析借用了很多拉康的精神分析理论。他写了太多的书,我们无法在此全部涉及。他 1998 年的著作《社会的ひきこもり—終わらない思春期》(《社会退缩:无尽的思春期》,也译作《茧居青春:从拒学到社会退缩的探讨与治疗》),将社会退缩的概念作为一个解释御宅族相关倾向的框架引入分析,使“隐蔽青年”(hikikomori)一词得到普及。他 2000 年的著作《戦闘美少女の精神分析》(《战斗美少女的精神分析》)对关于御宅族的争论也产生了深远的影响,因为在这本书中,斋藤环分析了男性御宅族围绕战斗美少女来建构的幻想,即那些在专门迎合男孩和年轻男性的动画和漫画中十分流行的“格斗宝贝”或“搏击辣妹”。斋藤将这些女孩称为“阳具女孩”(phallic girls)。^① 这本书全部都在讨论男性御宅族的幻想,但在他之后的作品,尤其是收在名为《博士の奇妙な思春期》(《博士的奇妙思春期》,2003)的论文集集中的论文《御宅族性经验》中,他涉及了女性御宅族性经验的话题,并同时将东浩纪关于数据库结构的观点纳入了思考。^②

斋藤环按照拉康的方式,以男性欲望和女性欲望之间的不对称为起点。男性欲望的取向从根本上不同于女性欲望,这一结构性的不同是根据它们与阉割之间的不同关系来被解释的。依据拉康的方式,他坚持男性欲望的本体论一致性和女性欲望的症状一致性。他写道,“女性只有作为匮乏象征界的存在才能自

① 参看威廉·加德纳(William Gardner)的评论“Attack of the Phallic Girls”。

② 斋藤环,「オタクセクシュアリティについて」。在此,我要深深赞扬克里斯托夫·博尔顿(Christopher Bolton)在完美翻译这篇文章时对于拉康术语的准确译法。参见斋藤环的“Otaku Sexuality”。我之后还会用到博尔顿的翻译,同时在括号内给出日文版的页码。

处,因而女性在象征界中并不存在,正是出于这样一种有所匮乏的立场,女性渴望她们所不拥有的阳具。”^①换言之,这样的女性只作为男性欲望的症状存在,而女性只有在同“女性的非存在”(the nonexistence of Women)的关系中才能界定她们自己的欲望。斋藤环关于男性欲望的思考也跟着这样一种思路。战斗美女是“非存在女性”的一种变形。她是“阳具女孩”,她的一切都是悬附着的(引用齐泽克的说法)。斋藤将阳具女孩描绘成完全癔症化(hystericized)的。她是没有本体论一致性的一簇男性症状。总之,这仍是我们所熟悉的精神分析情境,男性追求本体论一致性,女性则陷入在症状一致性中。

当然,在精神分析中,这种不对称是结构性定位的结果,而不是某种内在的本质。由此可见,男性欲望的结构就像女性欲望一样脆弱和匮乏。举例而言,这也是为什么杰奎琳·罗斯(Jacqueline Rose)会强调,拉康的重要性在于他认为菲勒斯(phallus)是一个“冒名顶替者”。^② 尽管如此,真正困扰拉康主义精神分析的女性主义批评家的,是男性欲望在与匮乏的关系方面相对于女性欲望的优先性。即使男性的本体论一致性是一种策略,即使菲勒斯是伪装者或冒名顶替者,女性的一致性也总是双倍地远离于菲勒斯,“她”是男性本体论匮乏的一个症状。

斋藤环拥抱了这种男性欲望和女性欲望的不对称性,也即精神分析理论的根本:“当一个男人渴望一个女人时,她是癔症化的。”^③依他之见,战士女孩或格斗宝贝呈现了许多与真实的癔症相对应的特征,但区别是格斗宝贝可以在没有创伤的情况下享受战斗,从这个方面来看,“她呈现了真实癔症的镜像。”^④她之所以也可以被称为阳具女孩,是因为她的症状一致性(癔症或癔症的镜像)为男性赋予了本体论一致性。对斋藤而言,男性御宅族的特点就是对战士美女之虚构身份的敏锐意识,以及对于更为普遍的动画幻想女孩的这种意识。实际上,她的癔症化被兑现成了他的虚构化——这就为他提供了本体论一致性。

眼下,就如我们已经看到的那样,小叽的背景故事诡异地让我们联想起了斋藤环关于女性欲望的拉康主义观点。随着《人形电脑天使心》的展开,我们得知,“父亲”最初创造了一台 chobits 人形电脑,作为她不孕的妻子(日比谷太太)的女儿。之后,因为注意到了这个仿生人孩子芙蕾雅内心涌动的悲伤暗流,父母又制

① 斋藤环,“Otaku Sexuality”,第 234(36)页。

② 罗斯,引自麦克林托克,Imperial Leather,第 200 页。

③ 斋藤环,“Otaku Sexuality”,第 234(36)页。

④ 同上。

造了另一个人形电脑女孩艾露姐。女孩们由此已经呈现在了一个替代的领域内,一个很可能会替代另一个。然而芙蕾雅的悲伤却持续着,最终妻子意识到这是因为芙蕾雅已然将父亲当成了她的那个唯一。芙蕾雅爱上了她的“父亲”。面对这一无果的处境,芙蕾雅宁愿选择不存在也不愿消除她的记忆。悲痛之下,父亲患病并离世,留下了母亲和艾露姐。母亲因为无法亲手终结艾露姐,便重设和遗弃了她,希望能有最好的结果。幸运的是,秀树发现了艾露姐,并为她取名为小叽。同样幸运的是,小叽记得足够多的编程内容让她去寻找一个只会爱她一个的人。这样一来,小叽便通过将她对父亲的依恋转移到另一个男人——秀树的身上,来避免她姐姐的错误。

乍看起来,《人形电脑天使心》中男性和女性的情境在一定程度上是对称的。在俄狄浦斯情境中,父亲禁止儿子对母亲的色情依恋,儿子由此寻找替代品(寻找他自己的女人),并逐渐坐到父亲的位置上。在小叽的例子中,母亲禁止女儿对父亲的色情依恋,女孩便由此去寻找替代品(她自己的男人),并坐到母亲的位置上。但这次《人形电脑天使心》又诡异地同拉康的思想相一致了,二者都在男性欲望和女性欲望之间、在小叽和秀树的欲望之间,确立了意义深远的不对称性。

小叽象征意义上的母亲日比谷太太,随时都在为她的“女儿”提供进入母亲之位的引导,比如教她如何给秀树做饭。作为秀树象征意义上的父亲出现在《人形电脑天使心》中的男性是裕美的父亲,也即秀树的老板大村先生,尽管他的出现相当短暂。大村先生给了秀树一台DVD机,以及一些购买黄色录像带的贴士。而当秀树没能立即买到黄色录像带的时候,他还借了他一些个人的收藏。换言之,男性欲望就意味着获得菲勒斯,并且最终它也不会终止对母亲的欲望,而只是将母亲的各种属性分散到一系列女性客体的身上,并强调这些女性的某些部分(部分客体),这些部分由此就变成了物神。与之相对的,《人形电脑天使心》中的女性欲望并不是通过男性的色情图片来运作的。小叽通过秀树收藏的那些女性色情图像,以及她母亲绘制的关于爱的绘本来配置自己的欲望。她按照秀树所欲求的方式来界定自己的位置。她以一种在象征意义上并不存在的方式来界定她自身;她将自己界定为“女人”(woman)。小叽和秀树最终无法拥有性关系的结局似乎确认了拉康的观点:正是因为男性欲望和女性欲望之间的不对称,男人和女人之间也就不可能存在性关系。或者就像斋藤环所说的,“爱不

过是一种幻想的交换”^①。欲望就是将自身界定在一个令人仿佛感到稳定的关系中,但这种稳定感来自同菲勒斯(阉割)的关系,而不是直接来自与性伴侣的关系。阉割似乎可以调解一切。

总之,《人形电脑天使心》似乎完美地符合了斋藤、拉康所描绘的男性/女性欲望的根本不对称,即男性追求本体论一致性,女性追求症状一致性,但只有当我们在该系列中强调特定的框架时才是这样——比如“西方家庭爱情的大叙事”(引用阿内·麦克林托克的说法)和“现代异性恋矩阵”(引用朱迪斯·巴特勒的说法)的框架。麦克林托克认为,阉割的逻辑只有在特定惯例做支撑、并给予男性权威的前提下才能发挥作用。在精神分析理论所涉及的俄狄浦斯爱情背后,她看到了家庭的制度,特别是现代西方的家庭制度。^②与之相对,朱迪斯·巴特勒则让我们去注意不仅让异性恋成为正常现象、更使之成为一种强制的现代制度。^③精神分析理论所经常假设的正是这样的制度。

那么技术又怎样了呢?显然,当我们用精神分析的方式去解读《人形电脑天使心》,或者从给予男性以权威的制度(家庭、学校、公司)角度出发并让精神分析的范式起作用,我们只能掌握到它的一半图景。我们可能会轻易地认为,在《人形电脑天使心》中,是电脑技术而非阉割或家庭制度或异性恋矩阵调解了一切。

有趣的是,斋藤环就是在这一点上发生了奇怪的变化。一方面,他坚称御宅族活动不是病态或非正常的,而是疗愈的和正常的,即在本质上完全是异性恋的。他抵制御宅族病态化的理由不出意外的是宫崎勤。为了避免这样一种将御宅族病态化的观点,斋藤小心地向读者保证那些热衷男性同性爱情故事(日语称“ヤオイ”或“美少年愛”)的女性都不是同性恋,而是异性恋;那些喜欢“阳具女孩”的男性也不是倒错者;那些阅读或创作和儿童(日语称“正太”)发生性关系的幻想故事的男男女女都不是恋童癖者。他反复地向我们保证御宅族的性欲不是倒错的。^④正相反,他再次向我们保证这些粉丝都是一般的异性恋群体。斋藤发现,这些宅男宅女们的幻想世界和他们的日常存在是完全分离的。那些喜欢关于同性爱、机器人性爱或成人—儿童爱的漫画和动画的男男女女们,在他们的

① 同上,第233(34)页。

② 麦克林托克, *Imperial Leather*, 第202-203页。

③ 巴特勒, *Gender Trouble*, 第72-78页。

④ 斋藤,「オタクセクシュアリティについて」,第24页,及第44-45页。博尔顿将“倒错”翻译成“odd sexuality”,以此来表达与之相联系的厌恶感(第228页),随后又将其翻译为“perversion”(第236页)。

日常生活中并不会脱离“正常的”性经验。

另一方面,这也是斋藤的精神分析方法有所动摇的地方,因为它倾向于对于正常性的简单维护。毕竟,斋藤希望强调的是御宅族的创造性,但奇怪的是,创造性总是和正常的性经验保持一致,而正常的性经验对他而言就是异性恋。依据斋藤的观点,御宅族的性经验和普通的日常性经验之间最主要的区别在于前者能够在虚构化的语境中自觉地意识到对于虚构化的喜爱。他强调御宅族是喜爱虚构故事的人,他们对于文本和叙事有着色情的依恋,因而对虚构化和具有多重取向的文本产生色情的依恋,这也增强了虚构化的感觉。他甚至提到了“画出来的性经验”,并以此来强调粉丝写作和绘制业余作品的方式。^① 他的论述因此阐发了一种技巧(techniques,或低技术)与技术(technology,或高技术)之间的区分,这一区分在御宅族活动的语境中是非常值得怀疑的。但这一可疑的区分适用于他的整体目标,也就是将御宅族的创造力视为一种抵抗他所说的“数据化”(data-ification)的形式,“数据化”这一说法则是对东浩纪关于数据库结构的论述的肯定。^② 总之,他希望能将人类的创造力和幻想建立为对信息技术分层力量的抵抗形式。到头来,原本作为关于御宅族欲望的拉康主义理论起步的东西,最终变成了一种对于幻想之创造性力量的准荣格式的辩解。

斋藤的方法令人担忧的地方在于,他在迫切地想要证明御宅族性幻想的正常时,强化了性经验的规范性思想。作为其坚持御宅族是一种常态或正常现象的基础,斋藤环将异性恋界定为规范性力量。即使他拥护御宅族通过展开无限幻想来抵制数据化分层效果的创造力,他还是将所有那些幻想都引回到对正常的维护,也就是异性恋的生活。最终,异性恋矩阵规范了所谓的不受限制的幻想领域,结构了它的运动。于是在斋藤的论述中,御宅族的抵抗(幻想)自相矛盾地维持着现状(异性恋的常态)。此外,最初将女性作为症状、作为“女人”(Women)的界定,确保在所有不同的幻想表面之下,男性欲望仍维持着它作为异性恋矩阵地基的本体论优先性。

同样令人担忧的还有斋藤在处理技术实质性上的无能为力。通常,精神分析的方法会强调技术的症状性,将电脑和手机这样的设备界定为用来回避与构成性匮乏(constitutive lack)相遭遇的部分客体。打比方来说,一台电脑就成了

① 斋藤使用的说法是“描かれたセクシュアリティ”;斋藤,“Otaku Sexuality”,第237(48)页。

② 斋藤使用的说法是“情報化”,这也可以被翻译为“informatization”或“informationalization”。斋藤,“Otaku Sexuality”,第241(52)页。

一个物神。但斋藤甚至都没有试图去解决技术的问题。与之相反,他拥护看似毫无技术性的技巧(绘画和写作),并抵制数据化和信息技术。因为这完美地迎合了他的议程:基本上,他仍然致力于将幻想和虚构化推广为一种支撑起“完全的”和“正常的”替代品的过程。也就是说,你可以让你的幻想尽可能狂野,只要它们最终能把你带回到你在社会上的合法床伴那里。很显然,对于斋藤而言,数据化威胁到了这种正常的替代品,因为它趋向于碎裂、增殖、重组和可交换性,在这一过程中一切都变成了部分客体,但又没有哪个部分客体拥有能够稳定或组织主体的力量,它就使不断生成替代品的体制一般化了。

斋藤的论述中所排除的正是齐泽克所引入的东西——价值。就在齐泽克明确评估替代制度的地方(这种制度通常能迫使人意识到资本主义下的异化的制度)^①,斋藤则鼓励用替代(物神化或虚构化)去服务于已被接受的性准则。正如阿内·麦克林托克提醒我们的那样,“恋物癖也许不总是具有破坏性或违法性,并且可以因为各种政治目的——有些是进步的,有些是颠覆性的,有些是深刻反动的——被动员起来。”^②在斋藤那里,虽然他追随着拉康提到了一个不断推迟的构成性匮乏,但他强调的是虚构化如何让主体在一个强化了可交换性的数据化世界中既具创造性又十分成功地维持正常的关系。他的理论其实是将御宅族幻想当成计算机时代的异性恋疗法来看待的一种极为保守的动员。

于是我们必须问,《人形电脑天使心》是如何动员起男性对于仿生电脑的物神崇拜的?它的虚构化策略是否就像斋藤所说的那样,是为那些对男性气质、女性气质和异性恋的未来感到焦虑的人而设计的异性恋疗法?而在这个未来的时代里,数字化预示着替代的无止尽的倒错可能性,男人们会发现性感女孩的形象比真实的女性更适宜作伴。毕竟,《人形电脑天使心》为我们提供了一对符合现代家庭剧固有体制的异性恋情侣。这也是技术问题再度突显的地方。《人形电脑天使心》是否意味着一种保守的信息技术的驯化,向我们保证新技术不会改变这个世界基础的异性恋秩序,即由男女共同形成家庭的秩序?又或者它是想要我们去评估“数据化”或信息化对于家庭的形成和家庭生活有什么影响?

在此,“宅”(otaku)一词关于家庭的双面内涵突显了出来。“宅”既可以指一个住宅或家庭,也可以指一个单独的足不出户的个体。宅男既是一个只有一人

① 齐泽克,“Eastern Europe's Republics of Gilead”。

② 麦克林托克, *Imperial Leather*, 第202页。

的家庭,也是一个家庭中的一员。^① 这就是为什么《人形电脑天使心》可以从两方面去表现秀树的处境。秀树是一个单独和他的电脑幸福地生活在一起的宅男吗?还是说他是一个和一个女人生活在一起的男人?《人形电脑天使心》也鼓励我们将信息技术视作制造和维系御宅族实体,即既是一个家庭中的一员也是一个家庭的核心。这在很大程度上取决于家庭(household)的轮廓是什么。它们到底是家人的家庭(family)还是别的什么?

这就是东浩纪关于“大数据库”的理论使我们感兴趣的所在,它在一定程度上刻意地违背了精神分析的方法。他最初致力于雅克·德里达的哲学,在他的第一本书《存在論的、郵便的—ジャック・デリダについて》(《本体论,邮政的:关于雅克·德里达》,1998)中,他为了给新的传播理论奠定基础,追溯了德里达的邮政逻辑。而在他的第二本书《郵便の不安たち》(《邮政的不安》,1999)所收录的各种文章和思考中,东浩纪将他启发于德里达的传播理论进一步推向了亚文化分析的方向,这尤其体现在他在“《新世纪福音战士》的终结”(The End of Evangelion)中的论述中。不过东浩纪作为当代日本流行文化和亚文化最重要的评论者之一的身份是在《不過視なものの世界》(《过度视觉化的世界》,2000)一书中的一系列采访和对谈中突显出来的,尤其是作为日本动画和御宅族的评论者。

东浩纪的结构主义背景使他从一开始就成为一个对日本动画和御宅族亚文化的自动解构倾向极为敏锐的观察者。但是,随着其研究的发展,他开始将这种倾向看成是一种新的通信和控制结构的出现。在《動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会》(字面翻译为《动物化的后现代——从御宅族看日本社会》,2001;台版翻译为《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》)中,东浩纪极具说服力地指出,御宅族并不仅仅是一个个体解构日本文化的场域;御宅族亚文化更提供了一种新的“数据库结构”(database structure)的出现,他将此与一种新的文化接受模式联系在一起,即“动物化”(animalization)模式。^②

日本知识界针对御宅族的争论语境下,东浩纪写了一篇关于动物化和御宅族的基本思考框架的介绍性文章中,并在文中明确地将自己的方法区别于精神

① 参看第十一章的注释 10。

② 我在写下这段评述的时候该书的英语翻译版本尚未问世,因此我在之后的讨论中提及此书时指的都是它的日文版。

分析理论。^① 他开宗明义地写到他的方法是如何区别于斋藤环的,指出把分析集中在性经验上将导致把人类主体界定为一切分析之始末的倾向。与之相对,东浩纪的分析集中在消费者行为和媒介结构,而非人的欲望和症状之上。不同于斋藤环对于计算机化的保守抵制(以及拒绝),东浩纪使信息技术成为其对男性御宅族活动分析的核心。他的理论是对后现代条件的当代转折的一种更为超然的、近乎于认知和行为主义的诊断。让我简单介绍一下他的大数据库消费特征的双层模式。

他提出,在一个层面上,消费者不再为了宏大的虚构故事或宏大的世界观去期待动画作品或游戏。相反,他们退到围绕“动物化的”回应——即对角色的情感回应——组织起来的小叙事中。东浩纪讨论了今天的消费者是如何用他们喜爱的角色元素建构起数据库,并以全新且具创造力的方式拆解和重装起这些角色的。关键词是“角色萌”(kyara-moe)或者更简单的“萌”(moe)。“角色萌”指的是角色的萌元素。读作“moe”的日语词既可以写作“萌发/萌芽”的“萌”,也可以写作“炽热燃烧”的“燃”,它可以广泛地指称人们对于源自漫画、动画或游戏角色的某些元素的情感回应,这些元素例如猫耳、彩色的头发、兔尾巴、眼镜、特殊的着装或制服,以及一些动作、姿势或处境。^② 关于“萌”有着极为广泛的讨论,有人说它是性刺激,有人则在“萌”当中看到了热情的自我遗忘,还有些人谈到了母亲的养育。在东浩纪的论述中,只要“萌”指的是那种吸引消费者、使他们惊叹、并完全抓住他们的注意力的知觉元素,它就是唤起情绪波动的逻辑。

东浩纪在“萌”当中看到了一种自动的行为回应,它使御宅族成了统计控制技术的牺牲品,东浩纪将它的效果与洗脑和吸毒做类比。似乎“萌”就意味着拥护和电脑之间的感知距离的彻底崩塌,而其结果就是,电脑在使用人而不是人在使用电脑。用户进入到一个纯粹拟态的制度中,受制于电脑的编程;用户的回应实际上是被编程好的。在这个层面上,东浩纪认为御宅族既被技术所隔离了,又将自己暴露给了技术。这样一种方法并不假设有一个主体。事实上,东浩纪废除了主体—客体的区别。“萌元素”既不是精神分析意义上的部分客体,也不是

① 东浩纪,「動物化するオタク系文化」,『網状言論 F 改』。为这篇文章提供了机会的“网状”项目开始于他个人网站上的讨论,各种发帖人纷纷贡献了对于其新书的看法。渐渐的,随着发帖的增多,“网状书评”扩展成了“网状言论”,关于斋藤环『戦国美少女の精神分析』的讨论为『網状言論 F 改』提供了出版机会。也可参看东浩纪文章的英文翻译“The Animalization of Otaku Culture”。

② 东浩纪在『動物化するポストモダン』中讨论了“角色萌”和两种消费层次,第75-76页。也可参看森川嘉一郎的『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』,第27-32页。

物神。它们并不为在主体中拖延构成性的匮乏来发挥作用。这只不过是在信息和用户之间没有足够的距离而已,也因此没有想象的表达空间和象征的侵入空间。从这个方面来看,东浩纪似乎拥抱了技术决定论,因为这就好像御宅族活动意味着一种将一切数字化,以及将世界转换为均衡信息字节的电脑过程的行为实体化。完全的技术决定论不仅意味着拥有想象界的和象征界的主体的终结,也意味着叙事和历史的终结。

但与此同时,东浩纪也指出,数据库结构不能被简单地还原为互联网。而且他有时会从后现代条件的角度来进行讨论,那就不是简单的技术或结构决定论的问题了。虽然他从来没有澄清过他对技术的看法,但他似乎并没有将数据库结构看成是一个决定论的结构,而是后现代技术条件整体中的一部分。这就意味着,消费者并不单单是被编程为对“萌元素”做出的自动回应,就像福柯所说的失语症那样,他们会不断地结合和再结合,却永远无法达到令人满意的整体。^①而是说,技术条件虽然会决定、结构或造就他们的行为,但却不是以决定论的方式。数据库结构对于形成一个可能行为的场域来说是不可或缺的,但它并不能决定结果。

但总的来说,当东浩纪说到消费的第一个层面的时候,他仍是倾向于技术决定论的。即使他有时会提及御宅族的创造性,就好像他很想跳出他无意中涉及的决定论一样,但他总体上却还是倾向于从电脑数字化过程的行为实体化角度来描绘他的数据库结构。这就是动物化的后现代。只有在第二个层面上,东浩纪才发现了一些不同于决定论的动物化的东西。他发现了一种人性,或至少可以说是“人类风格的”(humanesque)东西,它确保了一种新的社交性的产生。他将此总结为“两种消费者形象”的共存:“一种是孤立的、动物风格的消费者,他们退回到自己喜爱的‘小叙事’中,与外界切断沟通;另一种是人类风格的消费者,他们积极地介入到已有的商品中,通过‘大数据库’建构起一个灵活的沟通网络。”^②

总之,斋藤环将男性御宅族界定为一个成功争取到本体论一致性(主观统一)的构成性匮乏的例子,东浩纪则提供了一个辩证的形象,即男性御宅族同时既被技术地隔离/暴露(isolated/exposed)了,也被技术地连接/包括

① 福柯, *The Order of Things*, xviii.

② 东浩纪, “The Animalization of Otaku Culture”, 第 187 页。东浩纪用了“人間的消費者像”或者说“人类化的消费者形象”这样的说法,以此来同“动物化的消费者形象”形成对比。也可参看「動物化するオタク系文化」, 第 38 页。

(connected/included)了。它是御宅族的一个变种,即御宅族既是只有一个人的居所,也是居所中的一员,不过仅仅是在传播技术的层面上如此。男性御宅族处在后现代的条件下,其实就是指他们同时既是剥离开来的(分为原子并散开的),又是被编织在一起的(联合的)。东浩纪由此有效地挑战并摒除了在斋藤环的论述中显得至关重要的男性主体的那种“匮乏中的统一”(unity-in-lack)。但在东浩纪的分析中依然纠缠着一些统一性的残余,即使他否定了人类主体的统一性,他却依然在维系人类外在形态的统一性。

尽管东浩纪的重点在动物化(animalization)而非人类化(humanization)上,但人类形态依然是一个纠缠着动物化后现代观点的幽灵。比如,在东浩纪讨论男性御宅族拆解和重组角色的行为时,他发现潜在地影响着这一过程的是人类的形态。但是对人类形态的坚持作为一种向心力,在很大程度上仍是未被核实和解释的。人类形态就像幽灵一样,它总是在那里又不在那里;即使人类看起来被拆解和分散开了,它还是能把一切都聚到一起。这是一种人类形态的分解图,它让我们想起了日本动画的赛璐珞银行系统,以及《蓝宝石之谜》中由人类变为持存物和人类公园的转换。事实上,我甚至敢说,暗藏在东浩纪所谓的数据库结构背后的,其实就是分解投射的结构。更确切地说,在东浩纪的论述中,最为重要的是根据分解投射的结构被幽灵化了的少女形态。

东浩纪最喜欢的例子之一就是一个名为 Di Gi Charat 或数码子(Dejiko)、且拥有许多萌元素的女孩(铃铛、猫耳、尾巴、女仆装)。数码子最初并不是一个动画或漫画角色,而是一个在 1990 年代中期为游戏和动画商店而塑造的“影像角色”(image character)或商业吉祥物。^① 数码子吸引了御宅族的注意力,他们为她建立网站,创造衍生角色,还为数码子编纂背景数据。其结果就是诞生了一个《Di Gi Charat》的世界,并由此产生一系列人气动画和游戏(图 38)。对东浩纪而言,《Di Gi Charat》是御宅族动画世界由偏重叙事转向偏重角色的普遍趋势的代表。粉丝们不再需要宏大虚构或大叙事的世界,他们更偏向于通过拆解和重组角色来建构小叙事的世界。

① 东浩纪,“The animalization of Otaku Culture”,第 183 页。也可参看东浩纪,『動物化するポストモダン』,第 62-64 页。



图 38 电视动画系列《Di Gi Charat》中的角色来自吉祥物角色“数码卡拉”或“数码子”，在此，她又多了两位角色朋友：布子和兔田光。这三个角色展示了东浩纪在后现代的御宅族文化中所提到的萌元素特征：佩戴的猫耳或兔耳，女仆装，以及其他配饰。

然而，正是人类形态使得御宅族得以将数码子的各种变形拆开重组。兔耳朵、猫尾巴、五彩的头发都附属于一个女孩的形态，或者说，都是围绕着女孩的形态被重组起来的。这本质上就是一个女孩的分解投射。在东浩纪的论述中，还有着男性御宅族消费者的分解投射，他们同时既是原子化和散开的，又是联合

的。但似乎在少女角色和男性御宅族的分解图之间还存在着不对称。男性御宅族的分散/凝聚似乎是以少女角色的分散/凝聚为基础的。换言之,东浩纪关于男性御宅族的论述似乎是以一种非主观实体的名义,重复了斋藤环所指出的那种男女欲望的根本的不对称。少女的幽灵化呼应着女性的癔症化,而男性御宅族的动物化,这一过程与他的再度人类化(rehumanization)和社会化关系紧张,这就呼应着男性对于本体论一致性的追寻。

就好像有意要将有关性别和性经验的问题都囊括在内一样,东浩纪还指出,男性御宅族用户在这种数据库的拆组新模式中,已经摆脱了色情作品。^①他在论述这个问题时集中讨论了最近的电子游戏,这些游戏会提供拥有多个结局的小说故事,并配以美丽少女的插画。虽然这些游戏最初也有着色情作品的意味,但东浩纪却强调说这些性元素最后几乎全都消失了,使纯粹的情感回应体验彰显了出来。除了被故事打动而流下泪水,用户也可以取用角色的形象和他们身上适当的元素,他们可以组建他们自己的角色和故事,并分享数据元素和小故事。于是男性御宅族便在动物化的反应和新的社交性之间摆动。通过这样一些例子,东浩纪暗示我们,对于数据库结构的分析比关于性经验和主体性的分析更重要也更为根本。不过,我们要如何将这种所谓的新的数据库社交与“旧的”同性社交(男性社交)区别开来?是否只是坚称男性御宅族已经不再对女性挤眉弄眼,而是为她们而哭泣就已经足够了?正如我们在村上隆那里看到的,拥有“小叙事”的“小男孩们”并不必然标志着与大男人和宏大叙事的断裂,而是标志着一个大男人、“宏大战争”和父权制既无法撤销也无法挽回的时刻。

于是,眼下的问题很大程度上就取决于我们是否能够区分幽灵性和症状性,或者说幽灵和症状。这可以说是极为困难的,而且精神分析所告诉我们的女性主义,时常提请我们去把女性的技术幽灵化视作男性欲望,甚至是父权制的症状。比如,在玛丽·安·多恩(Mary Anne Doane)关于电影之技术迷恋的批评中,她向我们展示了偏爱技术的电影(通常指那些拥有高技术概念和特殊效果[SFX]的电影)是如何焦虑地关注生物的再生产和机械的再生产之间的界线的。^②通过观察关于女性赛博格和孕育生命的机器的电影,她发现母亲的功能并没有局限在女性的身体里,而是被分散在了社会里。一个技术饱和的社会也是一个“女人”(woman)被高度分散且不可局域化的社会。换言之,多恩让我们

① 东浩纪,“The animalization of Otaku Culture”,第185页。

② 多恩,“Technophilia”。

注意到女性幽灵化和癔症化之间的重合。在她的论述中,幽灵变成了男性追寻本体论一致性的欲望的症状。

为了对这类关于男性欲望的问题作出回应,女性主义批评家小谷真理在一个将东浩纪、斋藤环等人聚集到一起来讨论御宅族问题的会议上发表了一篇文章,这篇文章的标题很好地概括了当下的处境:“御宅皇后梦见了御宅酷儿”(I, Otakueen, Have Dreamed of Otakueers!)。小谷真理写了一系列将女性主义理论引用到流行文化语境中的书,最著名的要数《聖母エバンゲリオン》(《圣母福音战士》,1997)。但是在《人形电脑天使心》的语境中我更想要引用她最近的作品《テクノゴシック》(《技术哥特》,2005),在这本书中,她专门考察了女孩打扮成洋娃娃的政治。^①

小谷真理很清楚地意识到,“少女”(shojo)是一种潜在地用于维系对年轻女性的父权制态度的幻想。诚然,她追溯了资产阶级家庭制度对于培养他们的女孩的坚持,展示了男性霸权是如何通过在女孩性成熟之前像对待娃娃一样对待她们,以此来努力保存她们未来的女性气质。换言之,对于“少女”的培养构成了对女性的先发制人的打击,这就是有意要确保她们未来作为男性欲望之症状的身份。不过,这种先发制人的战争可能恰恰制造了它所畏惧的东西。小谷真理由是指出,对于“少女”的培养历史性地导致了一种“少女”的“攻击性”态度,“它尽管是在体系内形成的,但只要是偷偷摸摸培养的,她们最终就会矛盾地具有一种可以震撼体系的审美和性魔力。”^②换句话说,这种为了确保女性欲望的未来症状性的努力却将“少女”变成了幽灵,一种纠缠于已有的男女欲望之不对称的材料性,它提出了其他的可能性,不过都是些尚未被想象和实现过的可能性。

由此,对小谷而言,问题就变成了:当今天的女孩穿着极尽奢华繁复的少女服装,将自己打扮成洋娃娃或哥特萝莉的样子时,究竟发生了什么?当然,这种“角色扮演”或变装游戏很有可能会被简单地看成是对传统女性观念的妥协。不过,通过考察电影《下妻物语》(2004)中的角色扮演动力学,小谷指出,打扮成洋娃娃的行为也可以解读成一种哥特式的技巧,通过这种技巧,被抛弃的女孩们自我“再生”了。^③虽然小谷没有使用这样的说法,但实际上,她的角色扮演就意味着“先发制人的妥协”(preemptive capitulation),它破坏了对女性欲望的先发

① 我在此转引小谷『テクノゴシック』(2005)第十六章「美少女人形/コスプレイヤー」的翻译,“Doll Beauties and Cosplay”, Thomas LaMarre, *Mechademia* 2。

② 同上,第87页。

③ 同上,第93页。

制人的打击,但并不是通过将这种打击变得不必要,而是通过创造关于打击哪里以及打击什么的困惑来做到这一点。症状来得过早了;它早已在那里了。

然而关键的是,本属于未来的症状如今作为一种过时技术——古老的洛可可服装技术的效果出现了。“少女”的一致性因此是幽灵化的一致性,一种材料性的效果,也就是一种反映在其自身身上的材料条件的效果。此外,只要服装是一种技术,它就提供了另一种通向机甲少女的途径。如果不是对古董或中世纪风尚的重复,那么战术盔甲或巨型机器人又是什么呢?这就是“少女”角色扮演破坏作为症状来出现的“女人”(woman)的方式:少女的服装——机械化(costume-mechanization)将症状变成了材料手工艺品,它作为一个屏幕来发挥作用,女孩们则消失在了这个屏幕背后,并以此试图成为“女人”以外的别的什么,如一个幽灵化的少女,或一个原机械和后机械(proto- and postmechanical)的女人。

小谷提醒我们,这样一种政治总是不牢靠和具有试验性的,因为正如精神分析理论所证明的那样,性经验仍然倾向于通过男性欲望所假定的“匮乏中的统一”来进行建构。这就意味着少女还会继续徘徊在症状和幽灵之间。小叽,这个《人形电脑天使心》中的仿生电脑或机械少女,就代表了这种症状和幽灵之间的摆动。《人形电脑天使心》呼应了唐娜·哈拉维简洁地在其宣言中表达的那种情绪:“尽管两者在旋转舞中相互制约,我还是宁愿做一个赛博格,而不是一位女神。”^①我想要补充的是,机器人或赛博格是幽灵,而女神是症状。小叽被制约在幽灵和症状、机器人和女神、机甲和少女的旋转舞中,但没有明确的方式让她摆脱这种舞蹈,或者去拆解开这种螺旋,即使她就像哈拉维所说的那样,宁愿做一个幽灵,也不愿做一种症状。

在《人形电脑天使心》中,我们一方面面对着极为传统和保守的男女欲望的不对称,在这种不对称中,小叽作为男性欲望的症状在发挥作用。另一方面,即使秀树坚持要绅士地将小叽打扮成洋娃娃的样子,小叽对于自己作为男性欲望之症状处境的先发制人的妥协,也困扰着症状性那极具时间线性的逻辑。机械制造的少女在症状出现之前就成为了症状,或者说一个谁也捕捉或占有不了的幽灵。从这个方面来看,遵循着小谷的思路,我认为,比起担心流行文化注定会作为一种规范了的差异将我们带回到原来的位置,我们更需要以一种不同的方式去界定我们自身。思考技术和性经验很有可能会显著地改变我们的关系。但是在动画的语境中思考技术,我们也需要考虑动画是如何思考技术的。因此,当

① 哈拉维,“The Cyborg Menifesto”,第181页。

我们去重新思考和挑战精神分析坚持将仿生人视为一种症状的倾向时,我们必须也重新考虑精神分析理论对活动影像分析的两个重要贡献:定位(positioning)和缝合(suture)。

第二十一章

涌现的位置

在斋藤环关于宅男欲望和宅女欲望之间的不对称的论述中，他引用了同时既是 BL 漫画家（常以野火 NOBITA[野火ノビタ]为笔名）又是批评家的榎本 NARIKO（榎本ナリコ）的观点。根据榎本的观点，男性御宅族如果不找到他们自身固定的位置就无法体验“萌”。^① 斋藤之所以赞同榎本的评论，是因为其看法与精神分析关于男性如何建立他们的视点并由此建立他们的主体位置的观点一致。男性畏惧其主体位置的消解；他必须确定菲勒斯的位置和取向；如果他要面对欲望客体（“女人”）的话，就必须在与象征性阉割的关系中为其自身定向。

精神分析的方法由此提出了关于我们如何谈论日本动画和漫画的材料性的严肃问题。到目前为止，我一直将注意力集中在直接从动画的活动影像中展开的材料取向上。但斋藤却给我们带来一种动画并不真的重要的印象。他暗示到，我们想要将自身定位于与象征性阉割的关系中的趋势有着高于其他材料取向和构成的优先性。正是因为他给予人类欲望以完全的本体论优先性，所以当他将焦点放在了一个男人或女人在面对日本漫画或动画时，会如何以一种特定的男性或女性的方式去定位其自身，而完全忽视了他所涉及的漫画或动画本身的材料性构成。总之，无论是分析地看还是本体论地看，人类享乐的古怪实质总会优先于动画的材料实质性。因此，精神分析理论的危险就在于，它会在任何地方都反复发现男性欲望的基本结构，即“匮乏中的统一”的结构。它极有可能会丢失所有材料特性的意味，从而也丢失了所有历史、文化或技术特性的意味。

尽管如此，在这一章中，我仍将继续探讨精神分析理论对于解读动画的启

① 斋藤环，“Otaku Sexuality”，第 231(28)页。

示。我的目的既不是要去反驳也不是要去纠正这些理论,而是想将这些理论当成是一个通过技术和性别之间的关系来进行思考的跳板,或者更确切地说,是通过日本动画之材料性和享乐的古怪实质之间的关系来进行思考的跳板。其潜在的问题非常简单:日本动画影像是否以特定性别的方式为其观众或交互行为者(interactors)定位?又或者是其交互行为者从外部为日本动画带去了性别的位置?换言之,性别的逻辑是否外在于日本动画?或者说性别的逻辑在多大程度上内在于日本动画?我到目前为止对《人形电脑天使心》的讨论也提出了相同的问题。例如,在关于倒错的那一章中,我在《人形电脑天使心》的仿生人情境中发现了一种让人联想到斋藤环和拉康理论的、深刻的性的不对称。但实际上,我采纳的是本须和秀树的角度。我这么做难道是因为《人形电脑天使心》的材料取向鼓励这样一种角度吗?或者说我从这个视角出发是因为我是一个男性交互行为者?毋庸讳言,我借由《人形电脑天使心》的青年向或男性向表达模式来将自己的解读合法化了,这种模式就是一种材料取向。那么在动画自身当中是否就因此存在着对多取向的材料限制呢?当讨论涉及性别时,这样的问题就很自然地出现了,于是关键的问题就是要去询问,在《人形电脑天使心》的内部是否存在着对性别有所影响的材料边界或限制。

在本章中,我将会考虑三种应对这类问题的不同路径。首先,我将对斋藤环那种认为欲望结构优先于日本动漫画之材料性的倾向所带来的后果进行观察。对他而言,材料性的边界就是人类的享乐(菲勒斯)。其次,我会将他的思想同东浩纪的思想进行比较,后者认为当代的材料条件压倒甚至免除了象征性的阉割(进而免除了性别化的定位)。再次,我将再次提到与动画图层的平面化相关的分布场域,它将深度带至表面,并取消了影像中各元素的层级关系。我将会表明,分布场域以一种涌现(emergent)位置(吸引者[attractor]/合作者[cooperator])的形式产生了各种材料的不对称,并由此构成了一种情感机器。正是在这里,动画影像变得适从于性别化的定位以及主体结构。

这也是我认为《人形电脑天使心》有意思的地方,并不是因为它从根本上破坏了已知的性经验上的不对称,而是因为,正如我将要论述的那样,它记录下了情感机器和主体结构间的相遇。我前面在仿生人身体的层面上就幽灵和症状之间的张力讨论过这种相遇。在这一章和下一章中,我将会讨论《人形电脑天使心》是如何倒错地执着于涌现的位置的,这种执着最终导致了一种被斋藤环所肯定和拥护的、规范的异性恋家庭的分解图或装配图表。实际上,我在之后的讨论中将会论及,御宅族同时既是一个家庭又是一个家庭成员的处境,它使《人形电

脑天使心》得以将拉康的主体转变为一种持存物,一种为女性的倒错而存在的家庭内部公园(domestic park)。但我还是要先说回斋藤环。

由于精神分析理论不会给予材料或技术决定性以本体论的优先性,它就很容易将我们带到一种假定我们超越于材料条件的主体形成的观念中。这正是斋藤环的情况,他坚持认为御宅族的幻想化(性幻想)使御宅族得以与材料条件(数据化)对抗。斋藤环认为御宅族克服或超越了后现代的技术条件。但奇怪的是,他在设想和确认这样一种超越的时候,是凭借阐述一种材料性在其中并不真的重要的后现代材料条件理论来实现的。^①

以村上隆和东浩纪对超扁平之特征的描述为基础,斋藤环也认为日本动画和漫画是无深度的视觉领域。他也和他们一样认同日本漫画和动画并不意指固定或稳定的视点。这也是为什么,在斋藤环看来,御宅族在面对漫画和动画的叙事时会有多种取向。御宅族面对不同的文本,无论是在文本的内部还是围绕着该文本的生产,都能展现出极为敏锐的意识。这种意识鼓励他们通过制作自己的业余版本,并使其成为该语境广义而又剥离的多个图层中的一部分,以此将文本变为己有。从这一层面上看,斋藤环关于多重取向和幻想化的语境的观念似乎就来源于——或至少与之一致——被东浩纪称为大数据库或数据库结构的后现代条件。

然而值得一提的是,斋藤环在高于和超越于这些材料条件的层面上,坚持认定男性在面对分布场域时的定位,认为这种定位是通过男性与象征性阉割之间的关系来结构的。结果,多种取向都成了围绕“拥有菲勒斯”而被组织起来的结构。由此,斋藤始终坚信男性试图将动画变为己有的方式(男性御宅族的创造性)与女性将动画变为己有的方式(女性御宅族的创造性)是完全不同的。甚至当男性和女性探索相同的类型和角色类别(他所举的例子是“正太”小说)时,关

① 在『戦国美少女の精神分析』(2000)出版前,斋藤环就在讨论宫崎骏的文章「運動の倫理」(1997)中开始强调语境和语境化的重要性,他之后关于虚构化和多种取向的理论都是以此为基础的。在这篇文章中,斋藤环的基本观点是日本动画有着很高的语境,也就是说它会给读者和观众施加非常强的定向感,但它无法像宫崎骏的漫画电影那样呈现,因为它无法调和不同语境间的整体运动(由于它的“静止影像”)。实际上,他认为日本动画将观众带到了不协调的方向上,而宫崎骏则调和了运动,就像总体的动作—影像那样。斋藤环的这一看法很接近电影的缝合逻辑,并且非常恰当地从角色动画的层面来思考这一逻辑在动画中的位置,而不是像其在电影中那样,从蒙太奇的角度来考虑。尽管我不同意他对于缝合般的运动的偏爱,但鉴于之后的讨论(第二十二章),有趣的是,他将缝合置于全动画之中。但奇怪的是,在他后来关于日本动漫画的文章中,比如在“Otaku Sexuality”中,他似乎将缝合看得和影像全没关系了。多种取向的观念(一种高语境的变形)就简单地标志着虚构化的愉悦,而且是男性欲望的匮乏中的统一将所有一切协同在了一起。

键的区别还是在于性欲望的不对称本质。^① 总之对斋藤环来说,异性恋欲望的动力要超越于材料条件。他总结道:“有趣的是,即使在御宅族看似毫无结构的艺术表达中,也始终维系着男性和女性欲望的不对称性。”^② 不过,这样一种超越只是其方法带来的一个产物:他的理论确认了日本漫画和动画自身的结构是不重要的,它们有效地保持着无结构,等待着被结构化。斋藤由此用超扁平的概念来确保材料条件或技术决定性对于欲望结构而言没有任何影响。其结果就是,日本漫画和动画没有、也着实不能扰动以“匮乏中的统一”为结构的男性欲望。

为了和他对日本动画的去材料化保持一致,斋藤环提到了“画出来的性经验”概念,并以此来指涉御宅族写作和绘制业余作品的过程。^③ 换言之,为了将注意力从计算机上转移走,斋藤环比起高技术更强调低技术,进而暗示出技巧与技术、制作与技艺(*poiesis and technē*)之间的差别。不过,正如我们已经看到的,如果有什么足以表示御宅族创作之特征的东西,那就是对于维系高低技术或技巧与技术之间可疑差别的兴趣的缺乏。斋藤为了将多样性逼回到统一性中而唤起了这种差别,并以此支持男性欲望“匮乏中的统一”的结构。所有看似能够提供材料性分歧的东西在斋藤那里最终都成了男性欲望统一体的症状或补充。总之,在斋藤环那里,材料界线并不存在于日本动画自身,而存在于菲勒斯,也即男性追求本体论一致性的驱力当中,这种驱力源自男性的构成性匮乏。

与此同时,正如我先前所提到的,斋藤环似乎也深受荣格的影响,因为他强调幻想的治疗和超越作用,而不是将其视作“延迟的否定”(tarrying with the negative)。^④ 换言之,他并没有徘徊在成为和拥有菲勒斯的困境中,而是将御宅族的幻想看成是成功地克服了材料对正常异性恋情境的挑战。但无论如何,不管我们将斋藤环视为荣格主义者还是拉康主义者,非常清楚的一点是,对他而言,技术决定性和材料取向都没有材料性的本质。它们的本质永远都是相对于人类的享乐而存在的。结果,他的这种精神分析冒险重复了被海德格尔称为“技术行为”的东西,因为他在评估一切的时候都是就它们对人类而言是什么来进行的,尽管是在治疗而非科学理性的层面上。^⑤

① 斋藤环,“Otaku Sexuality”,第236-237(39-40)页。

② 同上,第244(54)页。

③ 同上,第239(48)页。

④ 齐泽克将此变成了他思想的标志。参见齐泽克, *Tarrying with the Negative*。

⑤ 在拉康那里也有类似的情况,在他讨论控制论的时候,他对于可数的主体的概念貌似将他引入了荣格的领域。

东浩纪对于拉康的处理方式在此也值得关注,因为他试图通过将精神分析的问题归属于另一个时间和地点——西方现代性——来免除这些问题。这就是东浩纪通过评价村上隆的艺术来完善超扁平系谱时所持有的立场。东浩纪比较了村上隆的超扁平理论和拉康关于汉斯·荷尔拜因(Hans Holbein)名为《大使们》(*The Ambassadors*)的肖像画的论述。^①在荷尔拜因的画作中,两名大使和他们所身处的华丽环境都是用我们所知道的完美的几何透视或单点透视法来处理的。但是在画作下方的中间位置,却横亘着一道长条形的涂抹痕迹,拉康将此视为“阉割在图像内的体现”。^②当我们从另一个角度看时,这一抹痕就变成了一个骷髅。这是艺术家荷尔拜因对图像失真(anamorphosis)的评论:虽然单点透视法常常被我们视作是世界在自然和科学意义上的精确表征,但当你持续采用它时,前景中在“世界之窗”(window on the world)边缘周围的事物就会倾向于变形和模糊——这是一种鱼缸效应,或者说图像失真。事实上,如果你想要加强深度效果,在边缘周围采用鱼缸效应是十分有效的做法,即使它并非单点透视的那种渲染深度的常规做法。

荷尔拜因在其画作中对失真模糊的应用,时常被解读为对古典图像表征方式中,那种去除一切与完美有序的几何世界幻觉不符的元素的趋势的一种批评。鱼缸效应明显地搅乱了经过完美测量的古典秩序网络,但荷尔拜因却将它放到了画作的最前端和中心位置。对拉康而言,这就意味着视觉领域中的象征性阉割:就在图像失真的地方,几何透视法那假想中的完美崩塌了。我们不得不放弃视觉无所不能的感觉,放弃看世界完美有序的感觉,并面对我们自身的匮乏(这种匮乏在荷尔拜因的画作中以死亡的形式呈现)。此外,画作还迫使我们去改变视点,以便看清楚这团模糊究竟是什么。这些特点对拉康来说都意味着一种对于超越的和理性的笛卡尔式主题的批评,这些与拉康建立在象征性阉割上的精神分析批评也是一致的。

但奇怪的是,东浩纪在解读拉康对荷尔拜因的论述时,并没有像拉康那样将阉割等同于图像失真,而是将它等同于几何透视法。在荷尔拜因的那一抹骷髅的痕迹中,东浩纪看到的是另一个空间对于几何透视法的阉割空间的入侵——在这个空间中,阉割是被抑制的,它允许非阉割的凝视。在村上隆画作中所充斥的扭曲的角色身上(尤其是D.O.B.君的扭曲,这是一个他反复用到的、灵感来自

① 东浩纪,「スーパーフラットで思弁する」。

② 参看拉康,“Of the Gaze as *Objet petit a*”。

动画角色的角色),东浩纪看到了图像失真的胜利,进而也看到了“看”从象征性阉割中获得的解放。总的来说,在超扁平和日本动画中,东浩纪看到了一种明显的属于后现代条件的东西,即创造一个观众在其中可以观看画作,但画作却不能反过来观看观众的空间。其理论在这一部分的核心就是“动画之眼”(anime eyes)的概念。

正如东浩纪所指出的,在动画中,人们对创作出不同类型的眼睛投入了大量关注,以至于眼睛的设计和精巧程度常常被用来界定一个艺术家的工作。有时,眼睛会大到压倒脸和身体的地步,有时眼睛里还有眼睛。根据东浩纪的观点,这些眼睛就是幽灵(幽霊)。当你看着这些眼睛的时候,它们并不回看你,就像荷尔拜因画作中的大使们的眼睛一样。东浩纪坚持认为,动画中的幽灵眼是无生命的眼睛。它们是看的记号,但它们并不真的看。它们不返还我们的凝视。结果,因为这些动画之眼的存在,“看”变得无处不在又哪儿也不在。因为没有固定的视点。

总之,在关于超扁平和日本动画的论述中,东浩纪提出,通过超扁平、图像失真和幽灵之眼的结合,生成了一个完全不同于西方现代性空间的空间(这一空间以笛卡尔和/或拉康的主体为典型)。事实上,东浩纪认为空间和眼睛在日本的后现代性中不再扮演主导的角色了。他指出在观者和被看对象之间已经没有空间的连续性了。尽管我认为这些评论在一定程度上有些晦涩,但在我看来,东浩纪在谈到空间连续性的缺失的时候,他似乎是在说这样一种空间或深度,它使观看者和画作之间能够有足够的知觉距离使观看的交流得以发生。这一阐释生发自他对于“角色萌”的讨论,在这一论述中,他强调御宅族不要求或不寻求围绕着角色的叙事结构或世界。御宅族不需要那样一种空间。相反,他们会对构成角色的萌元素做出情感性的回应,这些元素使他们可以生产出小叙事,或者——如果你愿意这么说的话——生产出可变的小型非空间。这里没有为知觉预留的位置,只有为情感回应预留的位置。

实际上,对东浩纪而言,象征性阉割所产生的动力是现代技术条件的一部分,它以特定的方式结构了空间关系;而后现代条件的出现则宣告了阉割的终结。后现代性意味着笛卡尔式深度的各种技术及其直线秩序或通用网络的终结。在后现代中,没有固定观察者位置的结构,因而也就不会产生稳定的理性主体。因此,对东浩纪而言,材料条件有预谋地消除了使象征性阉割变得可以想见和可行的那种定位结构。

与之相对,斋藤环认为超扁平会让我们忽略日本动漫画的材料界线。但悖

论的是,在斋藤那里,最初看似会凭借不受控的替代品威胁到象征性阉割的平面性和多种取向,最终都会重新确认象征性阉割的优势——即定位的优势。对斋藤环而言,超扁平意味着信息技术没有材料边界或限制,也因此不造成有意义的影响。对斋藤来说,最根本的决定因素始终是男性欲望的统一性。对他而言,性别定位是由数据的这种平面性来保证的,而对东浩纪而言,性别定位则被平面性和大数据库的出现给分散和消除了。

由于东浩纪不同于斋藤环,明显地对日本动画的材料性采取严肃的态度,他的“后现代—超扁平—动画—角色”数据库结构就遇到了关于材料限制或边界的问题。

在他关于拉康和西方现代性的讨论中,他十分想建立起一种日本后现代性打破西方现代性那种具有主体性特征的材料构成的学说,并由此将材料限制归于西方现代性,而让日本后现代性显得无边界、无限制、没有材料界线。这说明在这个方面,东浩纪使拉康的主体沦为了笛卡尔的主体,将拉康对于笛卡尔主体的批评解读为了一种采取笛卡尔主体的立场。东浩纪并没有将图像失真视作是现代主体的构成(就像拉康那样),而是将其视作后现代(非阉割)的标志。不过,许多被东浩纪呈现为打破西方现代性的日本动画的特征也可以被理解为(且已经被理解为)产生现代性的。深度的缺失,扭曲,空洞的眼睛——这些也许都可以被轻易地理解为构成现代性的古典变异。

我在提出这些观点时,并不想去纠正东浩纪,去强调他所说的后现代事实上就是现代。我也不关心东浩纪对于拉康的解读是否正确。我只是想要引起人们对于这样一种思考方式所带来的结果的关注,这种思考方式坚持完全的断裂和绝对的断绝。东浩纪关于日本动画和御宅族的讨论兴趣很多都来自他对不同形构(formations)之间差异的思考——这与斋藤环对于统一性的不懈追求形成反差。不过东浩纪是在断裂的基础上思考差异的,尽管是不自觉地,但却倾向于将各种形构均质化和整体化。东浩纪有时会界定出极为宏大的历史和地缘政治方面的断裂(像是日本相对于西方的断裂),但总的来说他的思考方式倾向于建立代际的断裂,尤其是三代御宅族之间的不同。

如今,断裂的逻辑通常被认为是现代的思考方式而非后现代的。正如朱迪斯·巴特勒(Judith Butler)在其早年关于黑格尔的研究中精炼地提出的那样,

现代性被定义为一种断裂(break),因此,与现代性的断裂就意味着与断裂的断裂。^①那么你要如何与断裂来断裂呢?实际上,东浩纪试图通过将断裂刻写进越来越小的层面来克服现代的断绝(rupture)逻辑。他使断绝的逻辑小型化,由宏大的断绝开始(现代/后现代,战前/战后),然后逐渐建立更小的断裂(三个时代,御宅族的出现,以及三代御宅族)。比如,在《动物化的后现代》中,他的焦点很大程度上都放在第三代御宅族身上,他感到就是这一代御宅族与现代形式之间的断裂是最彻底的。宏大叙事(以及历史和意识形态)的崩塌在后现代的第一个时期还并不完全,因为宏大叙事在这一阶段还顽强地徘徊在宏大虚构当中,就像在《高达》《Macross》和《Brave Saga》中宏大的虚构世界那样。最后,在后现代的第二个时期,也就是第三代御宅族的时期,男性御宅族消费者已经可以在完全免除叙事的情况下,将更多的兴趣放在角色或以角色为中心的活动上。

由于东浩纪时常用极为耸动的说法来表述后现代与宏大叙事的断绝(像是叙事的终结或历史的终结),因此必须要指出的是,当他说到叙事的终结的时候,他是有特定所指的。他特指这样一种情况,在这种情况下,御宅族消费者并不通过叙事去寻求进入一个庞大的虚构世界或幻想宇宙。此外,东浩纪将叙事解释为对于潜在空间的统一的结构化,并且保证了消费者和角色之间关系的相干性。在第三代御宅族,也就是完全后现代化的这一代御宅族那里,对于角色的强调不再意味着这样的叙事世界。为了证明,东浩纪例举了不以任何叙事为依托而产生的角色(如数码子);相反,正是它们单纯作为偶像(icon)的流行导致了游戏、漫画、动画和其他商品的生产制造。

实际上,东浩纪是在指明一种以叙事为中心的媒体组合向以角色为中心的媒体组合的转变。东浩纪发现,由漫画系列发展出动画系列,进而衍生出相关的商品将消费者引回到动画—漫画叙事中的“古典”模式已经不起作用了。他指出,今天的御宅族消费者在把握叙事方面与卡牌游戏、电子游戏,以及其他与角色互动的方式处在同一水平上。这并不是说叙事或故事消失了。^②东浩纪在宣称叙事已经终结的同时也提出了小叙事的概念,因为小叙事就是叙事延续存在的形式,不过叙事现在已经有效地从属于角色及以角色为中心的游戏般的活动。

① 维琪·科尔比, Judith Butler: *Live Theory*, 第3页。也可参看彼得·奥斯伯恩(Peter Osborne), *The Politics of Time: Modernity and the Avant-Garde*。

② 确实,在『動物化するポストモダン』的后续中,东浩纪的基本问题是,没有叙事的动物需要通过什么样的程序才能继续制造叙事呢?参看东浩纪和大塚英志的「公共性の工学化」,第82页。也可参看『ゲームのリアリズムの誕生: 動物化するポストモダン2』。

鉴于东浩纪也时不时会把重点放在游戏上,从电子游戏理论的角度来看,他的这种区分很容易让人想起叙事学和游戏学之间的差别,或者以叙事为中心的世界和以玩为中心(play-centered)的“游戏的”世界之间的差别。^①但是东浩纪强调角色和“角色萌”,或者也可以称之为角色的魅力元素的东西的中心性。

那么,角色在这个新的游戏的消费者体制内是否作为一种材料限制或边界在发挥作用呢?

根据东浩纪的观点,鉴于角色形式在其不同的落实情况中始终抱持着一定程度的统一性和整体性,它确实是在作为这种新的生产、分配和消费类型的材料限制发挥作用的。但是,为了和他以断裂和断绝为基础的思考倾向保持一致,东浩纪也暗示着这种消费模式与角色的统一和完整是断裂的。比如,他坚持认为消费者比起角色本身对萌元素更感兴趣。换句话说,角色不是一种人格或一个人。为了证明这一点,东浩纪对我们提到,萌元素在许多来自不同世界且拥有不同人格的不同女性角色身上不断重复。^②这种重复不归因于相互的影响;它也不是有意识地借鉴。与之相对,在东浩纪的观点中,这样一种重复恰恰说明御宅族消费者的兴趣不是以这样的方式集中在角色身上的;他们的兴趣集中在数据和数据库上,从这些数据和数据库中,他们可以不知不觉地选取和重组情感元素。由此最终而言,对于东浩纪来说,数据库就是结构了御宅族消费的东西。于是,他坚持提出一种双层的模型,在这一模型中,即使是男性御宅族也完全地被隔离和动物化了(被情感化地编程并成了统计学控制的牺牲品),他们同时又通过数据库的结构化被社会化和人性化了。

尽管东浩纪将焦点从角色转移到了萌元素上,但角色形式的问题依旧持续存在着。毕竟,无论萌元素是多么匿名化、非人化和常规化,它们都依附于一个角色形式——在东浩纪所举的所有案例中,则都依附于少女的形式。在我看来,东浩纪之所以避免将角色视为一种材料限制,正是因为他想要把精神分析理论和现代主义理论的僵局放进括号里去不予讨论,这些理论都先行预设了一个固定的主体位置,即使这一主体的统一体在于匮乏之中。但是东浩纪的这种思考方式,包括他对总体性断绝的坚持,都排除了一个重要的可能性,即位置性(positionality)存在的可能。所谓位置性,指的是一种可以去定位的性质,这一性质与固定的和稳定的视点(笛卡尔式主体)的性质不同,与通过否认其匮乏来

① 参看弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)的“Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”。

② 东浩纪,『動物化するポストモダン』,第74页。

焦虑地寻求一致性的主体(拉康式的主体)也不同。位置性中可能会有视线的存在,抛射主体(subjectile)的存在,以及主体化效果的存在。它如果不得出少女是作为男性本体菲勒斯一致性匮乏的症状来起作用的结论——即如果不坚持萌元素是犹如菲勒斯一般地悬附于她的,那它是否还能承认所有的萌元素在一定程度上都取决于少女形式呢?

之前,我用“分布场域”这个词来描述日本动画影像中各元素的去层级化特征,并以此来确认一种中心感和外围感的丧失,这种丧失来自各个图层的平面化(尤其盛行于男性御宅族的有限动画系谱中)。我比起数据库结构,更青睐分布场域,这不仅是因为分布场域可以更好地了解影像的动态,还因为它避免了存在于东浩纪关于数据库结构的论述中那种僵局。东浩纪认定特定的元素(吸引力的萌元素)是作为吸引者发挥作用的,不过在他匆忙地在现代和后现代之间建立绝对的断绝时,他否定了所有形式的不对称。他将数据库结构解释为各种形式的不对称的总体性擦除和完全消失。结果,在他试图解释萌元素的吸引力时,仍在呼吁惯例和控制。也就是说,他并没有将吸引元素的出现看成是数据库的材料性。相反,他跃出了数据库的结构,并突然地、武断地提出了控制和社会惯例在将男性御宅族消费者的注意力集中在特定元素上的力量,进而涉及洗脑和精神药物控制的方面。不用说,尽管东浩纪提到了后现代的思想,但他的思考方式本质上仍是现代的和决定论的。

尽管我同意他所说的,各种控制形式伴随着萌元素的吸引力而来,但我并不认为这些对于数据库消费者的控制形式完全来自外界。相反,这些控制是固有于分布场域的,这正是因为动力的行使需要材料限制和材料边界。这也是为什么我认为分布场域是一个比数据库结构更好的概念。因为分布场域不像数据库结构那样,被东浩纪解释成不对称的消除,它意味着不对称的生成。这里有着对称的不断破裂。^① 分布场域就是一个生成各种不对称的动态场域。它不是一个让一切都完美地保持着对称和均等的稳定结构。

我们可以从涌现的模式(emergent pattern)的角度来思考存在于分布场域中的对称的破裂。涌现理论着眼于互联在分布方式中的,由简单的、几乎是最小

① 关于对称的破裂,可以参看斯图尔特(Ian Stewart)的 *Nature's Number*,第73-91页。

化的元素网络中涌现而来的模式,这种模式以固有于系统中的自我组织能力为基础。^① 尽管没有关于涌现性质的统一的正规理论,但通过观察和试验同样能得出,密集连接的聚集体要从涌现性质中逃脱出来是很困难的。在元素的基础上出现的内在一贯性是很难被预测的。一个模式涌现了。这里所发生的是所有组成元件都正在做着什么的一种功能;但总体的一贯性却与各元素都不相类。只要这个系统中的所有元素都以一种同时既是局部化的又是全体化的方式互动,这就是一个协作的系统。

在关于动态系统模式涌现的讨论中,一些理论家从吸引者(attractor)和合作者(cooperator)的角度谈到了模式。吸引者指的是动态系统向其演化的一套集合。它可以是一个点,一条曲线,一个自有多种形式的合成物,或一种分形结构(奇异吸引子[*strange attractor*])。合作者是一种向吸引者演化过程中的功能。在与多平面动画影像的平面化相关的分布场域的语境中,萌元素就作为吸引者在发挥作用。吸引者是那些在去层级化分布元素的场域中变得突出的萌元素。御宅族交互行为者由此就成为合作者。一个情感的圆环或环形线路将合作者和吸引者链接起来,或者说将御宅族和吸引力萌元素链接起来。合作者(或者说交互行为者)既超乎场域中一个元素,又不构成一个视点。它不是一个稳定的视点或主体。合作者是一种功能,它在和吸引者的关系中整合和区分各种元素。御宅族合作者的小世界或小叙事是各种复杂的模式,它们通过分布在场域中的密集元素间的互动涌现出来。

分布场域并非一个无限对称的材料结构,没有边界和限制,正如东浩纪所描述的数据库那样。材料限制以吸引者的形式涌现出来,其涌现伴随着与之以情感为链接的合作者。简言之,分布场域产生的是情感的各种不对称,而不是主体的各种不对称(主体/客体不对称)。这就很像费利克斯·加塔利相对于结构(structure)概念而提出的机器(machine)概念。它是异质生成的,而不是自我创生的。^② 总之,分布场域意味着一种机器,意味着情感的各种不对称和异质生成性,它并不与各种结构、主体的各种不对称,以及自我创生性对立,而是在本体论

① 参看弗朗西斯科·瓦雷拉(Francisco Varela)、艾文·汤普森(Evan Thompson)、艾莲娜·罗希(Eleanor Rosch)的 *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*。瓦雷拉等人希望提供一种思考自我的替代性方式,作为一种自我涌现的特质,并与佛教关联;他们对于涌现的议论与此处的讨论是极为相关的。但是,只要他们坚持对自创生和自我的思考,他们的说法就与我对机器和异质性的强调背道而驰。

② 东浩纪对数据库是自创生的描述是显而易见的,这与他数据库结构的强调是一致的。

的意义上优于后者。各种结构和情感的不对称也许会存在于这个场域之中,但它们并非简单地来自外界;它们并非单纯地被强加在这个场域之上。与之相反,各种结构要居于这个场域之中,就必须进行变形和变异,实际地敞开自己以让自己适应这个场域。结构暂时地变得犹如机器一般有了异质生成性。这也是为什么加塔利会说,异质生成性就是将其他诸机器折叠入自身。

这也是我们理解性别化的各种位置性之所以能在分布场域的情感不对称和性经验的主体结构(斋藤和拉康所指出的男性/女性欲望的根本不对称)之间涌现的关键。那种斋藤所预设的,以匮乏中的统一为特点的男性欲望对分布场域所进行的完全过度编码,或是对其材料定向的完全覆盖,都是可以避免的。东浩纪对这种方法的抵制是正确的。尽管如此,分布场域也并没有像东浩纪所希望的那样抹消不对称。相反,我们让涌现的情感不对称机器(吸引者/合作者)和在符号意义上稳定的主体不对称结构(症状化的男性和被症状化的女性)遭遇了。当然,我们不能确保这种遭遇一定能带来好的结果,即改变一切。受精神分析启发的女性主义理论倾向于处理“坏的”结果:它时常强调,新技术即使看起来挑战和改变了性别的那些固有结构,却仍然只在固化这些结构方面、在让我们陷得更深方面卓有成效。尽管如此,批评家还是有义务去界定机器并结构遭遇的这个时刻,而不是去回避它。当然,它不至于将这种遭遇开放到乌托邦主义中,去大胆地宣称:技术正在改变一切,正在彻底地破坏一切既定的性的位置!但是,女性主义如果想要在媒介和动画学的语境中挑战和改变精神分析的性理论的话,就需要一种技术的机器理论。

这就是我对《人形电脑天使心》感兴趣的原因,不是因为它彻底地破坏了性经验的固有的不对称(其对性别的描述在很多方面都是极为保守的),而是因为它将情感机器同主体结构之间的遭遇铭刻于其中。我在仿生人身体的层面上提到的那种幽灵和症状之间的张力就是这种遭遇的一种表现。这种张力同样以一种男性倒错的形式表现在男性角色本须和秀树的身上,并逐渐分散(或幽灵化)于整个系列。由此,倒错就成了机器和结构之遭遇转换成幽灵和症状之仿生螺旋舞的所在。

第二十二章

用日本动画之眼来看日本漫画

秀树的眼睛让他远离于世界。就像许多日本动画和日本漫画角色那样，他的眼睛显得异常大。不同于通常出现在日本动画中那些精工细绘的大眼睛，秀树的眼睛中没有一圈圈环环相套的圆球，瞳孔和虹膜没有出现在更小的眼睛里，他的眼睛要相对简单。两条黑粗线界定出一个巨大的卵形区域（边缘并不完全封闭），中间有一个椭圆的小黑点，小黑点上还有一个更小的点，其整体效果就是在一个巨大的眼睛里有一个高度收缩的瞳孔和虹膜。这种设计赋予秀树一种强烈的、几近偏执地集中目光的气质。即使在他放松的时候，他看起来也很狂躁。与之相较，小叽眼睛的深色虹膜充满了整个眼睛，瞳孔则显现为一个放在侧边的白色椭圆，通常都处在虹膜较低的角落里。这给了小叽一种专注而又富于遐想深度、天真开放而又超然出尘的气质。

由于个人电脑是电脑而非人类，用眼睛、虹膜和瞳孔来形容也许是有些误人子弟的。有时，《人形电脑天使心》的动画会提醒我们个人电脑的眼睛从某种程度上来说并不是眼睛：当个人电脑在处理信息的时候，那个白色瞳孔般的椭圆会在眼睛的表面漂移，就像闪电盘旋于一个圆球之上。这样的时刻提醒我们小叽毫无疑问不是人类，她的眼睛也不是人类的眼睛，它们是仿生眼。仿生眼在日本动漫中并非难得一见。在角色的所有特征中，眼睛是最需要进行深入细化的部分，《人形电脑天使心》中个人电脑的眼睛也符合一般日本动漫画扩大、增殖和扭曲人眼元素的趋势。小叽的仿生眼是幽深的，就好像扩张了一样，瞳孔般的光穿过整个球体。

鉴于先前对性别不对称的讨论，小叽和秀树的眼睛在设计上这种不对等就很引人注目了。他们的眼睛几乎是截然相反的：秀树的眼睛是在一大片白色中

有一个作为瞳孔的小黑点,显示出近乎于偏执狂的活跃性来,这就与小叽那种使人联想起深藏于心灵之光的、沉思的深色眼睛形成了鲜明的对比。比如在漫画中,就在秀树启动小叽使包裹着她的绷带飘离她的身体之后,有专门一页来表现小叽和秀树之间的相互注视。这一页的上半部分画的是小叽,她的眼睛又大又深邃,虹膜仿佛要撑满整个眼眶,另有一点小小的微光落在角落,既像是瞳孔,又像是反光。与之相对,秀树双眼中那被压缩了的虹膜则给了他一种惊愕的神态。因为没有更好的方式去描述这种区别,就让我们姑且称秀树的眼睛是高度收缩的,小叽的眼睛则是高度扩张的。

小叽和秀树在眼睛方面的差异是如此显而易见,我们会逐渐意识到其他个人电脑的眼睛也与小叽的眼睛类似。事实上,即使是其他女性人类角色的眼睛也与小叽的眼睛非常相似——如清水老师、日比谷太太和裕美。至于男性,国分寺的眼睛与电脑们的眼睛也惊人的近似,而秀树的同学和舍友新保的眼睛则介于秀树和小叽之间:他有着又大又深的虹膜,但在虹膜周围也有更大片的白色环绕。漫画由此建立起了一个眼睛由大到小的变化谱系,在谱系的一端是小叽的眼睛,另一端则是秀树的眼睛。渐渐地,每当有新角色出现,他们都更倾向于小叽的那一端,而秀树则惊人地区别于其他所有人。小叽和秀树在眼睛方面的明显不对等渐渐变成了一种秀树和世界,或者说和东京的世界之间的不对等。因为《人形电脑天使心》中的东京首先是一个拥有先进的个人电脑技术的世界,在这样的世界里,秀树这种彻头彻尾的乡巴佬总是会失败,所以这种“眼睛的不对等”也意味着一种与技术之间的关系,它潜在地暗示着一种看待技术的方式。

因为秀树是一个不容于这个世界的怪人,而他眼睛的设计又如此直白地标记出了他个别的处境,他显然是作为一个让读者和观众同系列进行互动的焦点来发挥作用的。毫无疑问,我们将通过他的视角来与这个充满仿生电脑的世界打交道。但秀树这一角色是否就此构成了一个视点呢?

正如之前关于斋藤环和东浩纪的讨论向我们所展示的,当我们疑惑于秀树是否构成了一个视点时,我们也在询问秀树是否作为一个组织起《人形电脑天使心》的知觉场域的主体位置在发挥作用。回想一下,虽然斋藤环指出了存在和围绕日本动漫画的多重取向,但他还是认为男人和女人都会依据他们基本欲望的不对称性建构一个主体位置,男人通过将女人癡症化来追求自己的主体一致性,而女人则努力维持于癡症之中。与之相对,东浩纪则认为日本动画就像超扁平的概念一样,并不能给予一个主体以充足的空间和距离,让它在面对客体、甚至是部分客体的时候可以界定自身。东浩纪就是这样建立起他的观点的,在他看来,无论是笛

卡尔的现代主体还是拉康的现代主体,都无法由后现代的数据库结构来促成。

对我而言,尽管我认同东浩纪对于精神分析理论所坚持的主体“匮乏中的统一”,以及被阉割的视点的挑战,但他对于数据库的不对称性的否认却是有问题。实际上,尽管他触及了一些技术决定论,但就像斋藤环一样,他也让数据库、信息技术和与信息相关的各种表现模式的材料变得无效化了。这是因为东浩纪几乎将所有的注意力都集中在了新媒体的分层化和平面化效果上,在这种效果之中,各种碎片化的模式看似将整个场域都均一化了。与之相对,我提出了一个允许不对称性在分布场域之上出现的理论:吸引者和合作者一同出现,在情感的循环中结合在一起。小叽和秀树两者眼睛的不对称性就是作为情感的不对称性来发挥作用的。即使这种眼睛的不对称性随着发展渐渐变成了秀树和(技术化的)世界之间的不对称性,其不对称性也并不真正地属于一个(男性)主体。虽说日本动画中的幽灵之眼似乎就像东浩纪所指出的那样是无生命且不会回望我们的,但《人形电脑天使心》中眼睛的不对称性却也并非不可避免地围绕男性那种“匮乏中的统一”的位置来结构世界的。与东浩纪的看法相反,这种不对称性并没有同结构彻底断绝,因而也没有排除结构。

如果我们从字面上来考虑小叽作为电脑的眼睛,当她在看秀树的时候,与其说是在看他不如说是在处理关于他的信息。这一点也在小叽对秀树的回应中被证实了:该系列中不少动人和搞笑的桥段都发生在小叽模仿秀树行为的时候(图39)。当秀树在地上大幅度打滚的时候,小叽也在地上大幅度地打滚。他伸出一只胳膊,她也伸出一只胳膊。这样的一些回应几乎都只是纯粹的模仿,它们不是出于症状逻辑的回应,而是出于情绪逻辑的回应。与之相应的,秀树对于小叽的回应也常常是情感性的,不过却是另外一种类型的情感回应。通常,当他看着她的时候,他就好像是被击中了一样。他跳来跳去,手舞足蹈,或者引起兴奋,就好像他并不是在看她,而是被她触碰了。

秀树的反应让人想起亨利·柏格森关于知觉和情感的评论:“不存在不包含情感的知觉”以及“(情感)是融合了知觉的混合物”。^① 在小叽和秀树的处境中,观看变成了触摸,知觉变成了模仿反应。结果,在小叽和秀树的这种“观看—感受”对方的模式中,存在着一种不对称,不过是一种近似于涌现的不对称,由它所形成的是一个情感的循环而非视点。当秀树挤眉弄眼、喋喋不休和指手画脚的

① 柏格森, *Matter and Memory*, 第58页。也可参考中译版《材料与记忆》,肖聿译,华夏出版社,1999年,第44-45页。



图 39 动画版《人形电脑天使心》中一系列小叽模仿秀树行为的截图。

时候,小叽都在分析处理他的数据。于是问题就变成了:是什么把依据男性欲望“匮乏中的统一”建构起来的视点转变成了由涌现的不对称性来结构的情感循环?

对于这一问题,劳拉·穆尔维曾在她那篇题为《视觉快感和叙事电影》的意义

重大的文章中做出过著名的回应。她指出,在古典电影,也就是好莱坞的叙事电影中,存在着影响深远的性别偏差。她认为,女性在古典电影中很大程度上被处置成了观看的对象,而男性则是这种观看的主体。女性实际上被呈现为了男性欲望的症状。

首先,穆尔维写道,视觉快感或窥淫癖是一种存在于观看中的纯粹的快乐,它意味着对图像实施掌控。对男性而言,女性的图像尤其能够引起窥淫癖。在之前的讨论中,我们也将窥淫癖视为情感回应或一种“萌”,因为比起特定主体或视点的形成,它更关乎事物的吸引力。

其次,依据拉康对主体形成的看法,穆尔维声称,这样一种快感变为了男性的一个问题:他们必须通过女性的图像来固定他们的位置;男性努力将自己定位在主体的位置上,以便他们可以观看女性,而不是让女性来观看他们。这一关于男性努力固定其位置的看法也在榎本 NARIKO 那里得到了回应,她认为男性观众如果不固定好其位置就无法体验“萌”。在这些言论中隐含着一种没有明言的反转:原本先于主体形成的情感回应现在看起来好像就来自男性主体的建构——男性只有在被定位(作为主体)的时候,才能感到兴奋(有情感的体验)。

再次,为了使男性欲望得以稳固其主体位置,就产生了许多用于将视点归属于男性的电影手段。穆尔维提醒我们注意女性身体的物化,这就又让我们想起了斋藤环所分析的阳具战斗少女的癔症化。换言之,在男性欲望对于本体论一致性的追求中,它将女性变成了“女人”(Woman)——一种欲望的症状。穆尔维的讨论在此看起来似乎与斋藤环的立场吻合,但穆尔维对于电影里视觉场的材料结构是十分重视的,而斋藤环则在很大程度上忽略了日本动漫画的材料性,声称御宅族的主体是按照拉康的欲望理论来结构的。穆尔维正是在电影的技术和惯例中发觉了男性欲望的那种“匮乏中的统一”在运作时的材料实例。她发现,电影的惯例恰好呼应了拉康所描述的男性欲望的形成。

自从穆尔维的文章发表以来,多年里已经产生了许许多多的回应和异议,其中既有用统计学的方法来证明好莱坞电影确实生产着这样的视觉偏向的研究,也有指出电影也服务女性观众并提供其他快感的研究。^① 而在这个话题上,令

① 在 *Theorizing the Moving Image* 一书,尤其是在“The Image of Women in Film”一章中,诺埃尔·卡罗尔呼吁我们用统计学的方式去解析男主角的摄影机和观众对其反应之间的关联。在“Masochism and the Perverse Pleasures of Cinema”中,盖林·斯塔德勒(Gaylyn Studlar)指出,观众可能不会认同虐待女性的一方,而是会采取更加受虐的立场。大卫·罗多维克(David Rodowick)在“The Difficulty of Difference”中指出,即使穆尔维分析中的细节不成立,视觉场域结构化的基本主张还是很重要的。

我感兴趣的是穆尔维对于摄影机的强调。尽管穆尔维的论述也涉及服装、场面调度和叙事结构,但最重要的一点还是摄影机的单眼镜头根据男性的欲望结构了电影的视觉快感;叙事和其他的技巧似乎是在加强单眼镜头的效果,以及弥补其瞬间的失效。穆尔维不出意料地也将摄影机与文艺复兴时的透视法联系在一起。其观点是单眼镜头带有稳定或固定视点的深度结构。从这个角度来看,她对于古典电影中的男性欲望结构的批评是建立在一度作为电影特异性论的核心而存在的装置理论之上的,正如我们在导言中所讨论过的那样,(再次引用科莫利的话)“摄影机产生了‘可视的’世界,其依据是控制着空间表征的‘单眼’透视系统”。^①

从基本上来说,穆尔维是在对现代笛卡尔主体的批评中引入了一个性别转向:当其他评论者将几何透视法同现代理性主体的建构联系在一起的时候(即通过强行施加一个视觉秩序和“主体—客体”的等级关系来控制客体世界),穆尔维则向我们展示了电影中的单眼透视法是如何支撑起男性主体,并以此来维护其脆弱的一致性的。实际上,对穆尔维来说,男性是通过控制女性来成为笛卡尔主体的,他们将焦虑投射到女性身上,以各种方式将女性客体化。由此,笛卡尔主体就成了一种由男性对本体论一致性的追求而产生的虚构物。最终,穆尔维希望能够就此摧毁好莱坞电影中以男性为中心的视点,并呼吁能够中止或消灭这种制度(regime)的新做法。她的论述因此与马丁·杰伊的相对,后者将笛卡尔透视主义视为众多现代视觉制度中的一个,甚至还担心我们在将现代性所有的困境都归咎于笛卡尔透视主义的时候可能要承担失去理性主义和现代科学的风险。

鉴于穆尔维关于古典电影的批评模糊了笛卡尔主体和拉康主体的区别(就像东浩纪那样),当一些严谨的拉康学者反对她关于电影中男性凝视的论述时,我们就不会感到奇怪了。比如,霍安·科赫克(Joan Copjec)就认为穆尔维的文章曲解了拉康关于主体形成的理论,坚称凝视并不是材料决定性的问题。对拉康来说,凝视来源于构成性的缺失。这是一个不确定性的问题,而非决定性的问题。^② 凝视因此无法被决定为男性的或女性的或别的什么的。精神分析理论倾向于从“匮乏中的统一”(凝视或阳具)的角度来将视觉场的结构化当成象征化的核心来对待,并且,人类之匮乏的本体论也总是优先于材料或技术的决定性。精

① 科莫利,“Technique and Ideology”,第44页。

② 科赫克, *Read My Desire*。

关系;这样我们恐怕除了不断地积累关于工作室和商品、生产者和粉丝的铁事外,什么也没做。

因为有限动画的特定程序会将动画间隔之力转移到角色身上,角色设计就变得比角色动画更为首要,就好像只有特定类型的身体才能够忍受肉体运动间歇的冷硬停顿,或不经完全变形就为平台间的成功跳跃积聚起能量。这就导致产生一种有灵魂的身体,在这种身体上,心灵、灵魂、思想的运动被铭写在角色的外在表面上,闪耀于它的轮廓,萦绕于它的空隙。有灵魂的身体就相当于德勒兹的时间—影像概念,这一影像产生于运动—影像的危机,这一危机就是无法以动作—影像为基础,生产出可以从总体上协调所有运动—影像(如情感—影像、知觉—影像、动作—影像)的运动—影像。

根据德勒兹的解读,在古典电影中,动作—影像作为“第三者”来发挥作用,从总体上进行协调和调解,将电影性的运动区分并整合进一个连贯的运动感知模式里。正如我先前所提到的,在电影里,产生于机械连续影像的间隔(或力)倾向于转移到摄影机运动上,在动画里,则倾向于转移到影像平面间的动画间隔里,也即合成里。在古典动画中,角色动画就像德勒兹所写的运动—影像那样发挥作用,它通过区分和整合某个运动—影像中的知觉、情感和动作,提供总体性的协调,它也将图层的间隙转移到“完全的”角色运动来掩盖这些间隙。与之相对,有灵魂的身体发现自己无法行动,无法将它的情感和思想协调进一个连贯或一致的动作或目的进程,就像《蓝宝石之谜》里的娜迪娅和《新世纪福音战士》里的碇真嗣。它的动作不断地偏离到沉思、相互指责、不确定和不安全感中,而这些都已作为潜在的深度被提前铭写在角色设计里了。

如果我在我关于有灵魂的身体和德勒兹的时间—影像的讨论中有所回避的话,这是因为商业化的效果在角色设计的语境下已经变得有些尖锐了,而它们并没有出现在德勒兹关于时间—影像的论述中。尽管德勒兹在评论中简明地提出了这个问题:“如果影像从内到外都变成了底片,那又如何从所有底片中提取一个影像(image),‘仅仅一个影像’,一种自主的精神影像?”^①在以技术合流为基础、由企业驱动的媒介融合的语境中,时间—影像冒着沦为底片的风险。这个风险总是存在的,它也是电影中的风险。但这个风险在今天的意义已经与它在德勒兹《电影》一书中的意义不同了,因为当时的它在很大程度上是写在录像机出

^① 德勒兹, *Cinema I*, 第 214 页。也可参看中译版《电影 1: 运动—影像》, 谢强、马月译, 湖南美术出版社, 第 335 页。

现之前的。但如果我们不先思考德勒兹是怎样看待底片施加在时间—影像上的风险的话,我们就很难说清今天的风险有何不同。

时间—影像是一种生成自主精神影像的双重运动—影像(一种折叠的折叠),就像大脑一样,在胚胎发育的过程中被折叠到外表面中,只为能再次被叠合进去。与之类似地,在动画“发育”成各种身体(感知运动模式)的过程中,总体的动作—影像建构会把将要成为灵魂和大脑的东西推到外边。总体的动作—影像可以说是迫使动画间隔处在了影像之外,通过合成和全角色动画(进而在蒙太奇中)将间隙排除在画面外。但在有限动画里,间隔来到影像表面并散布在那里,使全角色动画的运动—影像无法作用。间隙总是存在于画面里。这就造成了一种折叠的折叠,一种对自身协调运动的对折,从而产生一种思想的影像、思考的影像,这种影像中的不确定性之力会导致思想的震动,促使我们用动画的方式去思考 and 感受。这就是时间—影像,一种折叠的折叠,一种折回到间隙的影像中的折叠,而这种间隙原本是要被推(折叠)向外面的。

与之相对地,底片只是一重折叠。或者更准确一点,用斯唐热的话说,底片是一种展开又重新折叠的力。比如,动画间隔之力展开,只为在技术合流之处被重新叠入,并进入市场驱动的融合。它因此是一个没有自主权的底片。如果说我们今天很容易把底片误认为思考的影像,且反之亦然的话,这是因为我们很难说出一个真正的折叠的折叠(a fold of a fold)和一个重新折叠(re-fold)之间的区别。从另一个层面来看,我们可能会说这是一种区别发明和再创造的危机,因为眼下是一个很难将它们分开的历史时刻。这正是德勒兹之后所关注的,他在评论中指出,去思考企业可能有灵魂这件事是很可怕的。^① 发明本身被生产和再生产所包含。德勒兹将此称为调节(modulation)。^② 比起排除或孤立区别,调节更包含了重复之中的区别。比起自主的时间—影像,存在的更是一种被商业调节了的时间—影像,即一种看似拥有了灵魂的底片。简言之,调节示意着一种新的危机时刻,它也是一种时间—影像中的危机。^③

时间—影像的危机和调节的出现通常和信息社会的兴起有关。粗略来讲,

① 德勒兹,“Postscript on Control Societies”,第181页。

② 同上,第178-179页。

③ 随着德勒兹的书在北美渐长的影响力,到处都能看见对于时间—影像的发现和再发现。但在我看来,如果我们想要像德勒兹一样思考,或通过德勒兹的方式来思考,我们就必须确定时间—影像的危机,这一危机恰恰是在时间—影像变得随处可见时出现的,它使得时间—影像与底片的区别难以辨别。关键不是要回到我们依然拥有时间—影像的美好旧时光,而是通过时间—影像的危机度过危机。

信息社会出现在 1960 年代中后期,在 1980 年代形成势力,并在 1990 年代成为一种文化主导。有限动画自 1960 年代起也沿着相似的轨迹发展,而日式动画在 1990 年代的过渡性热潮使日本动画片变得与新的信息和通信技术无法分离。动画包含电影,或者说动画变成了活动影像的主导逻辑,这样一种观念就来自动画与信息通过数字技术和传播网络的显著融合。

如今,动画的普及性、中心性和流行性使评论家们以统一的方式来提及动画。但如果要针对调节的问题,即时间—影像的危机问题,我们就不能把动画看成是一个统一的实体,而是要从活动影像之力的角度去看,从产生有着不同思考技术和价值方式的分歧系列的角度来看。于是问题再次变成,当分歧系列遇到经济和社会的决定因素时会发生什么?这些因素试图捕捉相对于活动影像之力的技术创新和发明能力,或者说鼓励对于这些能力的顺从。这也是(再次重申)系列化模式之所以重要的原因。

示意性地来讲,这本书中总共出现了三种动画地思考技术的方法:最低限度化(宫崎骏),优化(庵野秀明),以及倒错(CLAMP)。在每一种方法内,都潜在地保有着批判的力量。

在宫崎骏那里,我们看到他对动画技术采取了批判性的最低限度化处理,同时在一个开放合成的世界里对全动画的古典身体实施了战略性报复。这实际上是一种新古典主义:其观念是要造出一种协调于缓慢的人类规模的世界,在这个世界里,“大自然”的活力可以将超笛卡尔主义抽空或最低限度化。正如我在第八章中所讨论的,宫崎骏和吉卜力试图将批判性的最低限度化延伸到市场里,但却造成了不同结果的混合。它原本的观念是要避免固有传播网络和媒介融合的那种展开性和重新折叠性。然而,就像押井守坚持指出的,这一策略极有可能会抹消它原本想要重视的那种创造性。其结果是产生对于权威性和品牌的坚持。实际上,吉卜力利用内在于市场的融合之力折叠了围绕电影的动画间隔之力,使一切都变得关乎于作者的电影了。吉卜力将作者系列化了。就如押井守所指出的那样,重点由此落在了分销和商业化的巧妙模式上,而不是真正地创造或实验。同一个美好的品牌等待着更多新的作者们去制造它。而这正是吉卜力目前的困境。

在庵野秀明那里,我们看到了对动画技术的批判性优化,这种优化建立在全动画古典身体的危机之上,而这一危机则隐含于有限动画的特有系谱之中。扁平合成使一种没有边界和限制的世界得以出现,即一个分布场域,任何人都可以参与其中,以各自的权力成为生产者。但分布场域由于它平面的、无边界去层级

化的光晕,也意味着材料的限制。当分布场域遇到活动影像之力,扁平合成就会将这种力作为潜在的深度或潜力带到表面上,并由此铭写在角色身上。于是,角色就成了系列化的场所。正如东浩纪所指出的那样,《新世纪福音战士》意味着新的系列化模式,这种系列化不以叙事的扩展为依据,而是以角色扮演(RPG游戏)为依据。

不过很显然,庵野秀明对于活动影像之力应当如何被导入到角色中、以及角色要如何适用于个性化御宅族般的系列化还存有疑虑。这里确实存在着一个悖论,因为这些新的御宅族“协作生产者”的发明和创新不仅面对系列(以分歧为依据),也面对系列化(指向融合)。由此一来,媒介融合就威胁着要将分歧系列都包含起来了。底片不以生成时间—影像的消极条件来出现。相反,时间—影像以有灵魂的身体的形式,作为再次生成底片的消极条件来出现。作为回应,庵野秀明施虐般地将时间—影像的展开推至极限,并刻意排除其顺从于融合的重新折叠,无差别地挑战或终止粉丝那种毫无疑问地随处再造角色的活动,就好像他要说:“如果创造从来都不是真的,那么再创造本身也是不足信的。”于是随着对于角色系列化的加强,出现了一位试图制造启蒙冲击的残酷作者。

这一方法也同样陷入了僵局:我们无法想象动画能够实现思想或理论,因为动画间隔之力和它经由分歧而产生的系列并不是这样被处理的。融合由此先于分歧,尽管在庵野秀明为 Gainax 的重启系列《甜心战士》制作的华丽特效电影中,融合是以一种后现代的方式出现的,或也可说在内容产业中以一种叙事来生的方式出现,东浩纪在《动物化的后现代》续篇中就讨论过这种来生。^①

在 CLAMP 那里,我们看到了对信息技术(计算机)的批判性倒错,在此之中,计算机化和癡症化看似携手并进。因为《人形电脑天使心》遵循的是由漫画改编成动画的经典模式,它便以一种非常不同于《蓝宝石之谜》和《新世纪福音战士》这类系列的方式占据着运动—影像的危机。《人形电脑天使心》是由以故事漫画为特征的后—动作—影像起步的。

当评论家们以轻蔑的口吻谈论起日本的有限动画时,他们时常会提到故事漫画的危害效果,指出日本动画因为遵循了漫画的特征而充满了静止影像和古怪配音。这并非完全胡扯,尤其当我们考虑到《铁臂阿童木》的先例。但没有必要为日本漫画对动画造成的影响感到后悔。有限动画中所谓的静止影像并非真的静止;它们意味着引导活动影像之力的不同方式。在日式动画对于漫画的改

① 东浩纪,『ゲーム的リアリズムの誕生』。

编中,我看到了日本漫画改造运动—影像的影响,这种改造来自古典电影和动画。日本漫画由此倾向于后—动作—影像,在这种影像中,与电影和全动画关联的主体性结构和视点都是以分解投射的方式呈现的。

《人形电脑天使心》的漫画将各种各样的运动—影像(情感—影像,知觉—影像,动作—影像)杂乱地散布在它的页面上,由此得以重构青年向的模式。毫无疑问,青年向的模式意味着一种视点。也就是说,它意味着一种总体上进行协调的运动—影像,这一影像赋予知觉以优先性——在这一具体案例中,则将优先性落在了年轻男性看待女孩的方式上。但在青年向的层面上,CLAMP将一种非常拉康式的情境铭写在了她们的漫画里,在女孩身体的计算机化和癔症化之间画上了等号,展示了女孩在信息驱动之下向少女的转变。计算机化的女孩就是癔症化的女孩。从这方面来讲(即从协调进故事漫画总运动的知觉—影像来讲),《人形电脑天使心》看似能完美地复制“斋藤—拉康”的经典概念——性欲的根本不对称。但这并不是《人形电脑天使心》的全部内容,对漫画或动画都不是。

因为漫画呈现了一种对于总体协调运动的分解投射,它就给予了其他种类的运动—影像更为自由的统治,尤其是情感—影像,即情状。但情状并没有使自己完全脱离总体协调的控制。它也没有造成德勒兹在时间—影像的电影中所发现的那种危机。日式漫画使后—动作—影像而非时间—影像成为可能。尽管如此,给予情状的更为自由的统治还是使《人形电脑天使心》密切地粘附在涌现的位置上,铭写下主体结构(男性视点)和角色功能之间的相遇,而这种角色功能则在形式聚散的边缘上永恒的摇摆不定。这也正是我对《人形电脑天使心》感兴趣的原因,并不是因为它从根本上破坏了既定的性欲不对称性(视点),而是因为它铭写下了情感机器(角色功能)和主体结构(缝合)之间的相遇。这一相遇被铭写在了小叽的仿生人身体上,以一种幽灵和症状间的张力来呈现。这一相遇被落实在了小叽和秀树的“眼睛的不对称”上。漫画正是在这一点上,摇摆在有于青年视点(男性倒错)中的拉康情境和它们的解构(倒错的倒错)之间的。

眼下,《人形电脑天使心》的动画改编难免有倾向于主体结构和拉康情境的风险,因为电视动画的剪辑有一定的惯例,尤其是正反打镜头,它就很像形成缝合的客体镜头和主体镜头,也就是将优先性给予知觉—影像这样一种运动—影像的运动—影像内的总体协调。不过在动画里,尤其是在有限动画里,合成和角色动画比剪辑和蒙太奇更为首要(它们就如字面意义所说的那样被画在动画间隔里)。在《人形电脑天使心》这部用数字技术制作的有限动画中,总体上有一种倾向于有限赛璐璐动画特有的扁平合成的趋势,这就把相对不动的角色隐现的

节奏放在了首位。角色的节奏比剪辑模式更为优先,甚至主宰着剪辑。因此,秀树将要形成的视点总会不断在行动中被当场逮住,困在纯粹的情状时刻。

这也是男性动画制作者陷入困境的地方,就好像陷入了他们自己试图用男性视点来重写漫画的努力之中。这也正是运动—影像的危机以倒错的形式出现的地方,同时也是倒错开始居于时间—影像危机之中的时刻。

虽然动画版《人形电脑天使心》并不像电影缝合那般具有主观化的能力,但它在这方面确实比漫画要强一些。动画与主体镜头的涌现互动着。动画不断地用秀树被当场逮住的瞬间来开玩笑,这些节奏以秀树在频闪般的背景前停滞不动为基础,并由此结构起整个系列。秀树搞笑的疯癫反应推动了动画。与此同时,由于一些原因,动画回避去直接提及小叽的重启按钮,这为一个男人和一个仿生人生活在一起究竟意味着什么增添了一层含蓄和不确定性。在小叽的沉默和秀树的滑稽举动的结合中,我看到了一种相对于运动—影像的不同方向,这一方向不仅基于动画的程序步骤,也基于性别的动力学,这种动力学与动画改编漫画的经典系列化模式相关。

就为女性生产关于女性的图像叙事作品的女性数量而言,少女漫画的世界如今已经是最为重要的文化产业之一了。这是一个直接建立在业余者生产之上的产业。比如 CLAMP,她们就是通过同人志或业余漫画赢得最初的受众的。漫画生产也为电视动画和漫画电影提供了源源不断的新故事。确实,从 1980 年代起,女性漫画作者、插画家和制作人的创造力成为动画产业最为重要的力量之一,许多少年向作品中的性感女孩形象其实都是对女性漫画艺术家们首创形象的重复。

这并不意味着女性创作者在漫画产业中得到了特别的优待,实际上男性编辑仍然占据着主导地位。更重要的是,尽管女性的漫画成为动画生产的主要来源(尤其是最近的电视剧集),却很少有女性能够处在动画产业的权威地位。任何一个在看过动画 DVD 中的映像特典的人都有可能指出,就社会声望而言,大多数女性从事的都是最低层次的生产劳动,比如清稿、上色,甚至是负责茶水。不仅如此,随着产业转向在电脑上制作数字动画,此类工作还在消失。就像《人形电脑天使心》里的裕美,一直担心自己在外貌和劳动力上都无法同计算机竞争。事实上,在动画制作中,女性的工作很可能会转到计算机上。从这个意义上讲,《人形电脑天使心》中的仿生人情境使人想起了男性和女性在劳动力和社会声望上的不对称性,以及动画和漫画之间的不对称性。它使我们想起,漫画和动画制作中不可或缺的那些重复的、乏味的“自动化”工作通常都是交由女性来

完成的。

日本电影和动画产业中软调色情作品的重要性也值得注意。在日本制作的电影中大概有三分之一是所谓的桃色电影,主要是软调色情片,而且无论是男性还是女性,对于电影导演来讲,由桃色电影来开启他们的事业(很多人也在这里止步)是很寻常的事情。与之相仿,很大一部分日本动画的制作也是以男性为目标的色情作品。你只需要在谷歌上搜索一下“变态动画”(hentai anime)就会看到,有关性的动画产业通过网络在日本以外的地方扩展到了什么样的地步。这一软调色情在《人形电脑天使心》中以秀树迷恋色情书籍的形式出现。

总之,在漫画和动画的生产中,女性时常会成为以男性为主导的制作部门中的廉价创造力,而正是这同一个产业大量生产着软调色情作品,时常在以大众为目标的娱乐领域内模糊色情和非色情的边界。CLAMP 首次进军专门以青年男性为目标的漫画领域——即青年向漫画——就是为了冒险进入这样一个世界。

这一由漫画到动画的系列化模式,不像宫崎骏和吉卜力或庵野秀明和 Gainax 的动画,声望和权威性都和作为作者的男性导演关联,无论他们是作为仁慈的后援者还是残酷的指挥官。作为一个由四位常常使用新名字的女性组成的团队,CLAMP 提供了一种非常不同的权威结构。她们的代言人大川绯芭(不久前还是大川七濑),同时也将自己标榜为制作人,作为与动画制作之间的联络,时常在动画系列中以编剧身份为人所熟知。总之在 CLAMP 漫画的动画改编中,总会有一名联络官来将这个四名女性的团体集合起来,她就像是一名作者或创作者,但她的影响力却像 CLAMP 团队中的其他各个女性成员一样难以估计。

当男性执导的《人形电脑天使心》动画版卡在当场被逮到的秀树身上,并以此来推动该系列喜剧故事的发展的时候,感觉就好像有某些来自漫画的东西是动画无法消化的,漫画中的创造力和权力形式使动画感到了困惑。这不仅仅是漫画改编动画的普遍困难,像是漫画在形式上有动画无法处理的超出部分。它同样也是一个性别不对称的问题。CLAMP 在这里发挥出她们云山雾罩的效果,仿佛当她们对类型期待进行热切而又微妙的重新调整时,她们也在媒介中对自身加密。举例而言,青年向的模式并不完全与《人形电脑天使心》契合。在《人形电脑天使心》中有太多的少女元素了。事实上,我们很容易将《人形电脑天使心》看成是一部少女系列。不过,《人形电脑天使心》的少女气质不单单是一个多种取向的问题,就像斋藤环所说的,男性和女性可以以不同的方式在同一文本内自处,男性将女性癡症化处理,女性则进入到她们的癡症化之中。如果真是这样的话,动画就不会卡在秀树那里,或对小叽的重启按钮含糊其词了。

动画在处理重启按钮时的麻烦意味着难以消化的少女元素一定程度上就存在于小叽的重启按钮上。重启按钮应该是作为隐藏秀树欲望的地下密室来起作用的,并由此在性关系缺席的前提下稳定了性欲——这再次形成了经典的拉康情境。不过,只要这个按钮是个公开的秘密,它就开启了这样一种可能性,每当小叽被重启一次,她就会开始一场与秀树以外的其他男人的新冒险。当然,小叽不再是小叽,而将会是另外一个人。但小叽已经在进行着成为其他人的游戏。她不断地更换服装,使用不同的外貌和姿势,以至于我们无法确定小叽究竟是谁或是什么。她已经被重启了。

精神分析法有办法将这种行为归到男性欲望的匮乏中的统一里。比如齐泽克就将女性将自己想象成其他人的性幻想看成是癡症化的本质。但《人形电脑天使心》里的情况显然比经典精神分析里的情况更为倒错。倒错并没有(通过缝合)确认秀树或运动—影像的匮乏中的统一。就好像女性的易变性,同时也是CLAMP在系列化中的易变性落实在了这个重启按钮上,并且有些太过了。与之相仿,计算机化和癡症化的结合也有些太过。它让我们想起福柯的观点,即女性将癡症化的模拟行为当作反作用的机制,这样病人便战胜了神经病学家。他坚称:“如果你想要用我来谴责模拟者,那么,你将真正地不得不去听我想要说的东西,去看我想要做的事情!”^①通过《人形电脑天使心》里的小叽,CLAMP发出了这样的呼声:“如果你们真的想要用男性凝视中的倒错来玩花样,那么你将不得不去看我想要穿的东西,去读我想要读的东西!你就必须去面对一大堆的花边装饰!”

因此,不必从匮乏模型的结构去思考倒错——比如身体协调中的匮乏会让人无法运作并渴望得到弥补。我们可以从多种分歧系列中身体“脑形成”的模型结构来思考,从它将影像(image)和元素(elements)从明显无用的死路和进化的

① 福柯, *Psychiatric Power*, 第 322 - 323 页。

“拱肩”(spandrels)^①中解放出来的角度思考。^②《人形电脑天使心》中的一部分构想就是在爱情中也存在着一种“进化”，或者说是爱情在计算机时代的一种演变。当然，从很多方面来看，这种新的爱情看起来和旧的很相似。但是在爱情的进步和技术的进步之间却有一个重要的间隙，它摧毁了海德格尔所说的“单纯的技术行为”，但并非通过将注意力汇集集中到技术条件上的方式。一方面，在《人形电脑天使心》中，爱情成了将新技术进行物神化的问题，即以一种歪曲的方式来对待这些技术。另一方面，爱情成了一种执着于明显无用和多余特征的方式，比如执着于技术进步的死路、拱肩和无用花边，它提醒我们注意，真正的转变并不发生在线性的进程中，而是在分裂和歧途上。

总之，在《人形电脑天使心》中，当漫画的后一动作—影像遇到活动影像之力时，前者将影响后者被分流到有灵魂身体潜在深度里的方式，促使其以看似多余的力量线形式倒错地聚集起来，这些既是以发辫或衣饰的形式围绕着小叽身体的精巧而又难以驯服的线条，又是连同环环围绕的眼睛，将知觉空间掰拗到情状混沌中的线条，还是意欲通过动作的分解投射将稳定运动引向无动作的故事线。这些线条企图开启男性御宅族对设计、拆卸和重组的倒错。它们勾画出一个御宅族的公园，一种对于倒错的持存，一种潜在劳动力的技术储备，而这种劳动力又被倒错而又普遍地包含在女性仿生人外表层对他们的取悦中。男性御宅族，也即元拉康主体，被转变成了一种持存物，以及女性倒错的驯化了的观众。这是一种倒错的倒错，一种系列化的系列化，它潜在地重新开启了多种分歧的系列。

在调节的时代里，技术融合（传播网络）开始允许资本以更为深入的方式进入到动画的分歧系列中，而伴随的风险是内在于活动影像之力的分歧，由于夹在

① “拱肩”本是一个建筑学术语，指拱圈上部两侧填充碎石灰料或加筑小拱的地方。后被美国生物学家斯蒂芬·杰·古尔德(Stephen Jay Gould)用来比喻进化中并非由自然选择所形成的生物性状，并以此来批评达尔文进化论中的适应主义。

② 我在此引用德勒兹在《The Logic of Sense》中关于倒错的论述。他的分析区别于精神分析对于男性欲望的匮乏中的统一的坚持，这种欲望伴有着菲勒斯和“大他者”(the Other)的存在。在他看来，在倒错的世界里，“我们倾向于得出这样的结论：身体只是获得影像的弯路，性欲可以更好、更迅速地达到其目标，因其可以直接将自身寄送至影像和从身体释放出的元素，以此少走弯路”(第313页)。换句话说，他在倒错中看到了分身的解放，一种没有相似之处的分身解放。再换句话说，倒错变成了一种妄想柏拉图主义，身体既解放了影像也解放了元素。这是一个柏拉图性爱的世界，在这样的世界里，小叽和秀树可以通过将自身直接寄送至影像和从身体释放的元素——与他们没有相似之处的身体分身，就像作为运动—影像之分身的分身—影像——来更有效地达到他们的目标。当然，这不是传统的柏拉图主义。它不是从拥有感受和愉悦的低层次领域向更高的有着纯粹智能的心灵或精神领域迈进的运动。与之不同，德勒兹洞察到了身体内部的思想涌现，就像时间—影像的涌现一样，来到了它们的表面。

日式漫画和动画之间、后一动作—影像和时间—影像之间，可以变得如此技术化，以至于思想和感受在一系列无处释放的震撼和呼喊中仍然维持着无能为力的状态。《人形电脑天使心》对于这种后现代技术条件的回应，就像对于计算机网络的最基本的干预一样，是简单而又充满巧思与深意的：它既不撤销（像宫崎骏那样），也不重建（像庵野秀明那样），而是重启。

参考文献

日语参考文献:

秋田孝弘『「コマ」から「フィルム」へ——マンガとマンガ映画』NTT 出版, 2005年。

東浩紀『存在論的、郵便的—ジャック・デリダについて』新潮社, 1998年。

——『郵便的不安たち』朝日新聞出版, 1999年。

——『不過視なものの世界』朝日新聞出版, 2000年。

——『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社, 2001年。

——『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』講談社, 2007年。

——「スーパーフラットで思弁する」/ “Super Flat Speculation”, 村上隆編『スーパーフラット』, 138 - 151頁。

——「動物化する系オタク文化」『網状言論 F 改』青土社, 2003年, 19 - 38頁。“The Animalization of Otaku Culture.” Trans. Yuriko Furuhata and Marc Steinberg. In *Mechademia 2: Networks of Desire*, ed. Frenchy Lunning, 175-88.

東浩紀・大塚英志「「公共性の工学化」は可能か」『新現実』第5号, 太田出版, 2008年, 80 - 146頁。

伴俊男・手塚プロダクション 『手塚治虫物語: 漫画の夢1960-1989』朝日新聞出版, 1992年。

CLAMP『ちよびっツ』全8巻。ヤングマガジンコミックス, 講談社, 2001-2002。

——『CLAMP 四 (Su) MANGA アートは時空 (とき) を越える』川崎市市民ミュージアム, パイロテクニスト, 2005年。

藤森哲信「宮崎アニメのコツ」, 郡淳一郎編『宮崎駿とスタジオジブリ』, 57-59頁。

後藤毅・黒田光洋『もののけ姫研究序説——「アニメ」ではなく「アニメーション」として』ベストセラーズ, 1998年。

氷川竜介「現実の束縛を超える——宮崎式「アニメーション」の力」, 海岸洋文編『宮崎駿のせ世界』, 78-8頁。

品田雄吉「天空の城」, 植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』徳間書店, 126-127。

今村太平『漫画映画論』1941年初版, 徳間書店, 2005年。

井上静『宮崎駿は左翼なんだろう』世論時報社, 1998年。

石子順「宮崎駿と手塚治虫——二人のメタモルフォーゼ」, 植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』徳間書店, 66-70頁。

石山幸弘『紙芝居文化史——資料で読み解く紙芝居の歴史』萌文書林, 2008年。

伊東英彦「あの雲の峰のむこうに」, 海岸洋文編『宮崎駿のせ世界』, 185-189頁。

糸山敏和「宮崎アニメと「おたくアニメ」——「美少女」になれなかった美少女たちのために」, 須川善行編『宮崎駿の世界』, 186-192頁。

岩井俊雄『岩井俊雄の仕事と周辺』六耀社, 2000年。

姜竣『紙芝居と「不気味なもの」たちの近代』青弓社, 2007年。

叶精二「宮崎作品のアニメーション技術考」, 養老孟司編『宮崎駿』, 90-104頁。

——「『もののけ姫』の基礎知識」, 植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』徳間書店, 50-58頁。

切通理作・丸田祥三『日本風景論』春秋社, 2000年。

北野太乙『日本アニメーション史学研究序説』八幡書店, 1998年。

郡淳一郎編「特集宮崎駿とスタジオジブリ」『ユリイカ』2004年12月号, 青土社。

小谷真理『聖母エヴァンゲリオン』マガジンハウス, 1997年。

——『テクノゴシック』ホーム社, 2005年。

——「ナノテク姫」, 須川善行編『宮崎駿の世界』, 117-123頁。

——「アタクィーンはオタクィアの夢を見たワ」, 『網状言論 F 改』青土

社, 2003年, 115-127頁。

正木晃「宮崎アニメの可能性」, 海岸洋文編『宮崎駿の世界』, 116-120頁。

御園まこと「テレビアニメ黎明期のパイオニアたち」, 御園まこと編『図説テレビアニメ全書』, 121-154頁。

——編『図説テレビアニメ全書』原書房, 1999年。

三谷薫・中村圭子『山川惣治——「少年王者」「少年けけニヤ」の絵物語作者』河出書房新社, 2008年。

宮崎駿「日本アニメーションについて」(1988年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 100-115頁。

——「アニメーションと漫画映画」(1982年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 151-158頁。

——「日本人はいちばん幸せだったのは縄文時代」(1984年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 260-262頁。

——「『天空の城ラピュタ』企画原案」(1984年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 394-397頁。

——「豊かな自然, 同時に凶暴な自然なんです」(1984年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 472-476頁。

——「個人的には『ナウシカ』からの連続性があるんです」(1986年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 477-485頁。

宮崎駿・佐藤忠男「対談 宮崎駿・佐藤忠男」, 植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』, 32-44頁。

宮崎駿・村上龍「密室からの脱出」(1989年), スタジオジブリ編『出発点——1979~1996』, 353-365頁。

森卓也『アニメーション入門』美術出版社こ, 1966年。

——「「愚直な志」への屈折した賛辞: 『未来少年コナン』から『もののけ姫』までの軌跡」, 養老孟司編『宮崎駿』, 59-65頁。

森川嘉一郎『趣都の誕生——萌える都市アキハバラ』幻冬舎, 2003年。

——「エヴァンゲリオンデザイン理論」, 森川嘉一郎編『エヴァンゲリオン・スタイル』, 18-31頁。

——「〈おたく〉という概念」, 海岸洋文編『宮崎駿の世界』, 66-72頁。

——編『エヴァンゲリオン・スタイル』第三書館, 1997年。

村上龍『愛と幻想のファシズム』上・下, 講談社, 1990年。

村上隆「スーパーフラット日本美術論」/ “A Theory of Super Flat Japanese Art”, 村上隆編『スーパーフラット』, 8-25頁。

——編『スーパーフラット』マドラ出版, 2000年。

村瀬ひろみ「曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」宮崎アニメの女性像」『ポップ・カルチャー・クリティーク1——宮崎駿の着地点をさぐる』青弓社, 1997年, 53-66頁。

永沢光雄『AV女優』文藝春秋, 1996年。

永瀬唯『欲望の未来——機械じかけの夢の文化誌』水声社, 1999年。

中島梓『コミュニケーション不全症候群』1991年初版, ちくま文庫, 1995年。

中野独人『電車男』新潮社, 2004年。

中沢新一「『ゲド戦記』の楽しみ方」, 糸井重里プロデュース『ゲドを読む。』岩波書店・スタジオジブリ, 2007年, 11-60頁。

おかだえみこ「宮崎アニメのヒロインの系譜——ヒルだとラナから, サンとエボシ御前まで」, 植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』, 45-49頁。

岡田斗司夫『オタクの迷い道』文藝春秋, 2003年。

——『オタクの入門——東大「オタク文化論ゼミ」公認テキスト』新潮文庫, 2000年。

おかざき真理『シャッター・ラブ』集英社, 1998年。

押井守「インタビュー」, 「宮崎駿, 高畑勲, スタジオジブリのアニメーションたち」『キネマ旬報』(臨時増刊) キネマ旬報社, 1995年7月, www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html (2006年5月29日アクセス)。

——「「実写」と「動画」の真実」『すべての映画はアニメにする』1998年初出, 徳間書店, 2004年再版, 286-322頁。

——「前略宮崎駿様——「漫画映画について」」1984年初出, 徳間書店, 2004年再版, 6-17頁。

押井守・上野俊哉「宮崎駿の功罪——あるいは, スタジオジブリという「鉄の塔」について」, 海岸洋文編『宮崎駿の世界』, 87-106頁。

大城のぼる『汽車旅行』1941年初版, 徳間書店, 2005年。

大塚英志『定本 物語消費論』角川書店, 2001年。

——「日米講和と『鉄腕アトム』——手塚治虫は何故「アトム」を武装解除したか」『環』第22号, 2005年, 藤原書店, 178-189。

——「「文化映画」としての『桃太郎 海の神兵』」『新現実』第4号, 太田出版, 2007年, 115-139頁。〔“Disarming Atom: Tezuka Osamu's Manga at War and Peace.” Trans. Thomas Lamarre. In *Mechademia 3: The Limits of the Human*, ed. Frenchy Lunning, 111-126.〕

大塚英志他『「ほしのこえ」を聞け』徳間書店, 2002年。

——「世界の中の, 戦時下のおたく」『新現実』第4号, 太田出版, 2007年, 16-28頁。

大塚康生編『作画汗まみれ』徳間書店, 2001年。

——『日本漫画映画の全貌——その誕生から「千と千尋の神隠し」, そして…。』東京都現代美術館, 2004年。

大塚康生・森遊机『大塚康生インタビュー——アニメーション縦横無尽』実業之日本社, 2006年。

貞本義行『DER MOND——貞本義行画集』角川書店, 2000年。

斎藤環『社会的ひきこもり——終わらない思春期』PHP 研究所, 1998年。

——『戦闘美少女の精神分析』太田出版, 2000年。

——「「運動」の論理——あるいは表象コンテクスト試論」, 須川善行編『宮崎駿の世界』, 77-85頁。

——「「おたく」のセクシュアリティについて」『博士の奇妙な思春期』日本評論社, 2003年, 17-56頁。〔“Otaku Sexuality.” Trans. Christopher Bolton. In *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, ed. Christopher Bolton, Istvan Csicsery-Ronay Jr., and Takayuki Tatsumi, 224-49. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.〕

サントリー美術館編『鳥獣戯画がやってきた!——国宝「鳥獣戯画人物戯画絵巻」の全貌』読売新聞社, 2007年。

佐々木俊尚『フラット革命』講談社, 2007年。

ササキバラ・ゴウ「監督以前の宮崎駿——宮崎作品再入門のために」, 海岸洋文編『宮崎駿の世界』, 128-132頁。

榎木野衣『日本・現代・美術』新潮社, 1998年。

島本脩二編『アニメのはじまり鳥獣戯画』（日本の美をめぐる）15，小学館，2002年。

清水知子「〈ジブリモンスターズ〉と感覚のトポロジー」，海岸洋文編『宮崎駿の世界』，107-115頁。

スタジオジブリ編『出発点——1979～1996』徳間書店，1996年。

須川善行編「特集 宮崎駿の世界」『ユリイカ』1997年月号，青土社。

杉山卓「テレビアニメ前史——東映長編アニメの時代」，御園まこと編『図説テレビアニメ全書』，91-120頁。

鈴木伸一『アニメが世界をつなぐ』岩波書店，2008年。

高畑勲『映画を作りながら考えたこと』徳間書店，1991年。

——『十二世紀のアニメーション——国宝絵巻物に見る映画の・アニメ的なもの』徳間書店，1999年。

——『漫画映画の志——『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』岩波書店，2007年。

——「傑作絵巻はいかにして生まれたのか」『美術手帖』2007年11月号，美術出版社，82-88頁。

武田康広『の一てんき通信——エヴァンゲリオンを創った男たち』ワニブックス，2002年。〔*Notenki Memoirs: Studio Gainax and the Men Who Created Evangelion*. Houston, Tex.: ADV Manga, 2005.〕

谷崎あきら「アニメメカニック変遷史」，御園まこと編『図説テレビアニメ全書』，155-182頁。

別冊宝島編集部・「このマンガがすごい」選定委員会編『このマンガがすごい！』，別冊宝島257，宝島社，1996年。

津堅信之『日本アニメーションの力——85年の歴史を貫く2つの軸』NTT出版，2004年。

——『日本初のアニメーション作家 北山清太郎』臨川書店，2007年。

辻真先『ぼくたちのアニメ史』岩波書店，2008年。

辻惟雄『奇想の系譜』1970年初版，ちくま学芸文庫，2004年。

槻橋修「映像技法と作品の構造——エヴァンストラクチャー」，森川嘉一郎編『エヴァンゲリオン・スタイル』，40-53頁。

常石史子「天空の残され島——『天空の城ラピュタ』」，養老孟司編『宮崎駿』，126-129頁。

植草信和編『宮崎駿と「もののけ姫」とスタジオジブリ』、『キネマ旬報』（臨時増刊）キネマ旬報社，1997年9月。

上野俊哉『紅のメタルスーツ——アニメという戦場』紀伊国屋書店，1998年。

——「テクノ・オリエンタリズムとジャパニメーション——『GHOST IN THE SHELL・攻殻機動隊』レビュー」『インターコミュニケーション』第16号，1996年，84－89頁。〔“Japanimation and Techno-Orientalism.” <http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>（2008年9月10日アクセス）。〕

——「魔女にさよならを言うのは難しい」，海岸洋文編『宮崎駿の世界』，24-32頁。

海岸洋文編『宮崎駿の世界』竹書房，2005年。

山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』プラネット編，有文社，1978年。

横川寿美子『初潮という切札——「少女」批判・序説』JICC 出版局，1991年。

米沢嘉博『戦後少女マンガ史』1980年初版，ちくま文庫，2007年。

——「マンガとアニメと宮崎駿」，海岸洋文編『宮崎駿の世界』，156－164頁。

養老孟司編『宮崎駿』キネマ旬報社，1994年。

吉村靖孝「60年代のモチーフ——エヴァンゲリオン・ポップのためのソナタ」，森川嘉一郎編『エヴァンゲリオン・スタイル』，32－39頁。

英語参考文献：

Aumont, Jacques. “The Variable Eye, or the Mobilization of the Gaze.” In *The Image in Dispute*. Austin: University of Texas Press, 1997.

Azuma Hiroki and Krystian Woznicki. “Toward a Cartography of Japanese Anime: Anno Hideaki’s *Evangelion*,” Interview with Azuma Hiroki. www.nettime.org/Lists-Archives/.

Bassala, George. *The Evolution of Technology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

Baudry, Jean. “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus.” In *Film Theory and Criticism*, 6th ed., ed. Leo Braudy and

Marshall Cohen, 355 - 65.

Befu Harumi. *Hegemony of Homogeneity: An Anthropological Analysis of Nihonjinron*. Melbourne, Australia: Trans Pacific Press, 2001.

Bergson, Henri. *Matter and Memory*. Trans. N. M. Paul and W. S. Palmer. New York: Zone Books, 1988.

Bernardi, Joanne R. *Writing in Light: The Silent Scenario and the Japanese Pure Film Movement*. Detroit, Mich.: Wayne State University Press, 2001.

Bogue, Ronald. *Deleuze on Cinema*. London: Routledge, 2003.

Bolton, Christopher. "Introduction: The Limits of 'The Limits of the Human.'" In *Mechademia 3: The Limits of the Human*, ed. Frenchy Lunning, xi - xvi.

Bordwell, David. *On the History of Film Style*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997.

Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*, 5th ed. New York: McGraw-Hill, 1997.

Borthwick, Mark, et al. "Meiji: Japan in the Age of Imperialism." In *The Pacific Century: The Emergence of Modern Pacific Asia*, 119 - 60. Boulder, Colo.: Westview Press, 1992.

Braudy, Leo, and Marshall Cohen, eds. *Film Theory and Criticism*, 6th ed. Oxford: Oxford University Press, 2004.

Burch, Noel. *Life to Those Shadows*. Chicago: University of Chicago Press, 1990.

Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1990.

Calichman, Richard, ed. and trans. *Overcoming Modernity*. New York: Columbia University Press, 2008.

Carroll, Noël. "The Specificity Thesis." In *Film Theory and Criticism*, 6th ed., ed. Leo Braudy and Marshall Cohen, 332 - 38.

———. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

Cavallaro, Dana. *The Anime Art of Miyazaki Hayao*. Jefferson, N.C.: McFarland and Company, 2006.

Cheah, Pheng. "Mattering." *Diacritics* 26, no. 1 (Spring 1996): 108 - 39.

Cholodenko, Alan, ed. *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Sydney: Power Publications, 2007.

Chow, Rey. *The Age of the World Target: Self-Referentiality in War, Theory, and Comparative Work*. Durham, N. C.: Duke University Press, 2006.

CLAMP. "Chobits Interviews." *Newtype USA* 2, no. 3 (March 2003).

Comolli, Jean-Louis. "Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field." In *Movies and Methods: An Anthology Volume II*, ed. Bill Nichols, 40 - 57.

Copjec, Joan. *Read My Desire: Lacan against the Historicists*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1994.

Crary, Jonathan. "Modernizing Vision." In *Vision and Visuality*, ed. Hal Foster, 29 - 44. Seattle, Wash.: Bay Press, 1988.

Daisuke Miyao. "Before Anime: Animation and the Pure Film Movement in Pre-War Japan." In "Between Cinema and Anime", ed. Thomas Lamarre, 191 - 209.

Damisch, Hubert. *The Origin of Perspective*. Trans. John Goodman. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1994.

Dean, Kenneth, and Thomas Lamarre. "Microsociology and the Ritual Event." In *Deleuzian Encounters: Studies in Contemporary Social Issues*, ed. Anna Hickey Moody and Peta Malins, 181 - 94. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Deleuze, Gilles. "The Brain Is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze." In *The Brain is the Screen*, ed. Gregory Flaxman, 365 - 73. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

———. *Cinema I: The Movement-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.

———. *Cinema II: The Time-Image*. Minneapolis: University of

Minnesota Press, 1989.

———. *The Logic of Sense*. Trans. Mark Lester. New York: Columbia University Press, 1990.

———. “Postscript on Control Societies.” In *Negotiations: 1972 – 1990*, 177–82. New York: Columbia University Press, 1995.

Doane, Mary Anne. “Technophilia: Technology, Representation, and the Feminine.” In *Cybersexualites: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*, ed. Jenny Wolmark, 20–33. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999.

Dreyfus, Hubert L. “Heidegger on Gaining a Free Relation to Technology.” In *Readings in the Philosophy of Technology*, ed. David M. Kaplan, 53–62. Oxford: Rowman and Littlefield, 2004.

Driscoll, Mark. “From Kino-eye to Anime-eye/ai: The Filmed and the Animated in Imamura Taihei’s Media Theory.” In “Between Cinema and Anime”, ed. Thomas Lamarre, 269–96.

Dumouchel, Paul. “Simondon’s Plea for a Philosophy of Technology.” In *Technology and the Politics of Knowledge*, ed. Andrew Feenberg and Alastair Hannay, 225–71. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

Edgerton, Samuel. *The Heritage of Giotto’s Geometry: Art and Science on the Eve of the Scientific Revolution*. Ithaca, N. Y.: Cornell University Press, 1991.

Eisenstein, Sergei. *Eisenstein on Disney*. Ed. Jay Leyda. Trans. Alan Upchurch. London: Methuen, 1988.

Fink, Bruce. “Perversion.” In *Perversion and the Social Relation*, ed. Molly Anne Rothenberg et al., 38–67.

Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books, 1995.

———. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. New York: Random House, 1970.

———. *Psychiatric Power: Lectures at the Collège de France 1973 – 1974*. Trans. Graham Burchell. New York: Picador, 2006.

Frank, Thomas, and Ollie Johnson. *The Illusion of Life: Disney*

Animation. New York: Abbeville Press, 1981.

Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*, ed. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, 221 – 36. London: Routledge, 2003.

Frederick, Jim. "What's Right with Japan." *Time Asia*. August 11, 2003.

Freud, Sigmund. "Fetishism." In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, 24 volumes, ed. James Strachey, 21: 152 – 57. London: Hogarth, 1953 – 74.

Friedberg, Anne. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006.

Friedman, Thomas. *The World Is Flat: A Brief History of the World in the Twenty-first Century*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2007.

Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Bloomington: Indiana University Press, 1988.

Furuhata, Yuriko. "Return to Actuality: Fukeiron and the Landscape Film." *Screen* 49, no. 3 (Autumn 2007): 345 – 62.

Gardner, William. "Attack of the Phallic Girls." *Science Fiction Studies* 29, no. 3 (November 2003): 485 – 88.

Gerow, Aaron. *Visions of Japanese Modernity: Articulations of Cinema, Nation, and Spectatorship 1895 – 1925*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2010.

Gould, Stephen Jay, and Richard C. Lewontin. "The Spandrels of San Marco and the Panglossian Paradigm: A Critique of the Adaptationist Programme." *Proceedings of the Royal Society of London B* 205 (1979): 581 – 98.

Guattari, Félix. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Trans. Paul Bains and Julian Pefanis. Indianapolis: University of Indiana Press, 1995.

Gunning, Tom. "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator." In *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, ed. Linda Williams, 114 – 33. Piscataway, N.J.: Rutgers University Press, 1995.

Hairston, Marc. "The Secret of Blue Water: Nadia Arrives (Finally) in the US." <http://utd500.utdallas.edu/~hairston.mainnadia.html>.

Hall, Stuart, et al. *Modernity: An Introduction to Modern Societies*. Cambridge: Polity Press, 1995.

Hansen, Miriam. "The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism." In *Reinventing Film Studies*, ed. Christine Gledhill and Linda Williams, 332 – 50. London: Arnold, 2000.

Haraway, Donna. "The Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century." In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, 149 – 81. London: Routledge, 1991.

Harootunian, H. D. *Overcome by Modernity: History, Culture, and Community in Interwar Japan*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 2000.

Heidegger, Martin. "The Age of the World Picture." In *The Question Concerning Technology and Other Essays*, 115 – 54. Trans. William Lovitt. New York: Harper and Row, 1977.

———. "The Question Concerning Technology." In *The Question Concerning Technology and Other Essays*, 3 – 35. Trans. William Lovitt. New York: Harper and Row, 1977.

Horkeimer, Max, and Theodor Adorno. *Dialectics of Enlightenment*. Trans. Joan Cumming. New York: Continuum, 1982.

Hoy, David Couzens. "Power, Repression, Progress." In *Foucault: A Critical Reader*, ed. David Couzens Hoy, 123 – 47. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

Hughes, Thomas P. *Human-Built World: How to Think about Technology and Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 2004.

Irigaray, Luce. *This Sex Which Is Not One*. Trans. Catherine Porter with Carolyn Burke. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1985.

Ivy, Marilyn. "Formations of Mass Culture." In *Postwar Japan as History*, ed. Andrew Gordon, 239 – 58. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1993.

Jay, Martin. "Scopic Regimes of Modernity." In *Vision and Visuality*, ed. Hal Foster, 3 – 23. Seattle: Bay Press, 1988.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*.

New York: New York University Press, 2006.

Jensen, Jeff, and Steve Daly. "High Toon." *Entertainment Weekly*, June 22, 2001, 50 - 54.

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000.

Kirby, Lynne. *Parallel Tracks: The Railroad and Silent Cinema*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1997.

Kirby, Vicki. "Culpability and the Double-Cross: Irigaray with Merleau-Ponty." In *Feminist Interpretations of Maurice Merleau-Ponty*, ed. Dorothy Olkowski and Gail Weiss, 127 - 146. University Park: Pennsylvania State University Press, 2006.

———. *Judith Butler: Live Theory*. New York: Continuum, 2006.

———. *Telling Flesh: The Substance of the Corporeal*. London: Routledge, 1997.

Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1999.

Klein, Norman M. "Animation and Animorphs: A Brief Disappearing Act." In *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change*, ed. Vivian Sobchak, 20 - 40. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

Kotani Mari. "Doll Beauties and Cosplay." Trans. Thomas Lamarre. In *Mechademia 2: Networks of Desire*, ed. Frenchy Lunning, 49 - 62.

Lacan, Jacques. "God and the Jouissance of the Woman." Trans. Jacqueline Rose. In *Feminine Sexuality: Jacques Lacan and the École freudienne*, eds. Juliet Mitchell and Jacqueline Rose, 137 - 48. London: Macmillan, 1982.

———. "Of the Gaze as *Objet petit a*." Trans. Alan Sheridan. In *The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis*, 67 - 119. New York: Norton, 1978.

Lamarre, Thomas. "Animation Studies." *The Semiotic Review of Books* 17, no. 3 (2008): 1 - 6.

———. "From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings." In "Between Cinema and Anime", ed. Thomas Lamarre, 329 - 67.

——. “The Multiplanar Image.” In *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, ed. Frenchy Lunning, 120 – 44.

——. “Otaku Movement.” In *Japan after Japan: Rethinking the Nation in an Age of Recession*, ed. Tomiko Yoda and H. D. Harootunian, 358 – 94. Durham, N.C.: Duke University Press, 2006.

——. “Platonic Sex.” *animation: an interdisciplinary journal* 1, no. 1 (2006): 45 – 60; and 2, no. 1 (2007): 9 – 25.

——. *Shadows on the Screen: Tanizaki Jun'ichiro on Cinema and “Oriental” Aesthetics*. Center for Japanese Studies. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005.

——. ed. “Between Cinema and Anime,” special issue, *Japan Forum* 14, no. 2 (2002).

Latour, Bruno. *We Have Never Been Modern*. Trans. Catherine Porter. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993.

Littardi, Cédric. “An Interview with Isao Takahata.” Trans. Ken Elescor. *Animeland* 6 (July/August 1992): 27 – 29; www.nausicaa.net.

Looser, Thomas. “From Edo-gawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth Century Japan.” In “Between Cinema and Anime”, ed. Thomas Lamarre, 297 – 327.

——. “Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan.” In *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, ed. Frenchy Lunning, 92 – 111.

Lunning, Frenchy, ed. *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

——. ed. *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

——. ed. *Mechademia 3: The Limits of the Human*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

Lyotard, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

Mannoni, Octave. "I Know Well, but All the Same ..." In *Perversion and the Social Relation*, eds. Molly Anne Rothenberg et al., 68 - 92.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

Massumi, Brian. *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1992.

Matsuda, Matt. "EAST OF NO WEST: The Posthistoire of Postwar France and Japan." In *Confluences: Postwar Japan and France*, ed. Doug Slaymaker, 15 - 33. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2002.

McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation: Films, Themes, Artistry*. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 1999.

McClintock, Anne. *Imperial Leather: Race, Gender, Sexuality in the Colonial Contest*. New York: Routledge, 1995.

McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins, 1993.

McGray, Douglas. "Japan's Gross National Cool." *Foreign Policy* 130 (May - June 2002): 44 - 54.

Miyazaki Hayao. "Excerpts: Miyazaki on Heroines" (1984 - 94). <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html> (accessed March 15, 2001).

Monnet, Livia. "'Such Is the Contrivance of the Cinematograph': Dur (anim) ation, Modernity, and Edo Culture in Tabaimo's Animated Installations." In *Cinema Anime*, ed. Steven Brown, 189 - 225. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

Morris-Suzuki, Tessa. *Beyond Computopia: Information, Automation, and Democracy in Japan*. London: Kegan Paul, 1988.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." In *Movies and Methods: An Anthology Volume II*, ed. Bill Nichols, 303 - 14.

Murakami Takashi. "Earth in My Window." In *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding*

Subculture, ed. Murakami Takashi. New York: Japan Society, 2005.

———. "Superflat Trilogy: Greetings You Are Alive." In *Little Boy*:

The Arts of Japan's Exploding Subculture, ed. Murakami Takashi. New York: Japan Society, 2005.

Napier, Susan. "Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance." *Positions* 9, no. 2 (Fall 2001): 467 - 93.

Nichols, Bill, ed. *Movies and Methods: An Anthology Volume II*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1985.

Nye, David. *Technology Matters: Questions to Live With*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006.

Oettermann, Stephan. *Panorama: History of a Mass Medium*. Trans. Deborah Lucas Schneider. New York: Zone Books, 1997.

Okada Toshio. "Interview." *Animerica* 4, no. 3 (March 1996).

Osborne, Peter. *The Politics of Time: Modernity and the Avant-Garde*. London: Verso, 1995.

Patten, Fred. "Simba versus Kimba: Pride of Lions." In *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, 275 - 311. Sydney: Power Publications, 2007.

Perrin, Noel. *Giving Up the Gun: Japan's Reversion to the Sword, 1543 - 1879*. Boulder, Colo.: Shambala Publications, 1979.

Pincus, Leslie. *Authenticating Culture: Kuki Shuzo and the Rise of National Aesthetics*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1996.

Rodowick, D. N. "The Difficulty of Difference." In *The Difficulty of Difference*. London: Routledge, 1995.

Rose, Jacqueline. "Introduction—II." In *Feminine Sexuality: Jacques Lacan and the école freudienne*, ed. Juliet Mitchell and Jacqueline Rose, 27 - 57. New York: Pantheon Books, 1982.

Rothenberg, Molly Anne, and Dennis Foster. "Introduction. Beneath the Skin: Perversion and Social Analysis." In *Perversion and the Social Relation*, ed. Molly Anne Rothenberg et al., 1 - 14.

Rothenberg, Molly Anne, Dennis Foster, and Slavoj Žižek. *Perversion and the Social Relation*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2003.

Rutsky, R. L. *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

Sakai, Naoki. "Modernity and Its Critique: The Problem of Universalism and Particularism." In *Postmodernism and Japan*, ed. H. D. Harootunian and Masao Miyoshi, 93 – 122. Durham, N.C.: Duke University Press, 1989.

———. *Translation and Subjectivity: On "Japan" and Cultural Nationalism*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997.

Samuels, David. "Let's Die Together." *Atlantic Monthly*, May 2007.

Schaffer, William. "Animation I: Control Image." In *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, 456 – 85. Sydney: Power Publications, 2007.

Schivelbusch, Wolfgang. *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1986.

Sharff, Robert C., and Val Dusek, ed. *Philosophy of Technology: The Technological Condition*. London: Blackwell, 2003.

Sharp, Jasper. "Between Dimensions: 3D Computer-Generated Animation in Anime." In *Ga-Netchu: The Manga-Anime Syndrome*, 120 – 33. Frankfurt am Main: Deutsches Filminstitut, 2008.

Singer, Ben. *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Contexts*. New York: Columbia University Press, 2001.

Solomon, Charles. "Four Mothers of Manga Gain American Fans with Expertise in a Variety of Visual Styles." *New York Times*, November 28, 2006.

Steinberg, Marc. "Immobile Sections and Trans-series Movement: *Astro Boy* and the Emergence of Anime." *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1, no. 2 (2006): 190 – 206.

———. "Otaku Consumption, Superflat Art, and the Return to Edo." *Japan Forum* 16, no. 3 (November 2004): 449 – 71.

Stengers, Isabelle. "Introductory Notes on an Ecology of Practices." *Cultural Studies Review* 11, no. 1 (2005): 183 – 96.

Stewart, Ian. *Nature's Numbers: The Unreal Reality of Mathematics*. Boston: Basic Books, 1995.

Studlar, Gaylyn. "Masochism and the Perverse Pleasures of Cinema." In *Movies and Methods: An Anthology Volume II*, ed. Bill Nichols, 602 – 21.

Sun Ge. "In Search of the Modern: Tracing Japanese Thought on 'Overcoming Modernity.'" Trans. Peter Button. In "Impacts of Modernity," ed. Thomas Lamarre and Kang Nae-hui. Special issue, *Traces* 3 (2004): 53 – 76.

Takayuki Tatsumi. *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2007.

Talbot, Margot. "The Auteur of Anime." *New Yorker*, January 17, 2005.

Thain, Alanna. "Wandering Stars: William Kentridge's Err (ant) Choreographies." *parallax* 14, no. 1 (2008): 68 – 81.

Varela, Francisco, Evan Thompson, and Eleanor Rosch. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1993.

Virilio, Paul. "Cyberwar, God, and Television: Interview with Louise Wilson." In *Digital Delirium*, ed. Arthur Kroker and Marilouise Kroker, 41 – 48. Montréal: New World Perspectives, 1997.

———. *Pure War*. 2nd ed. New York: Semiotext(e), 1997.

———. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. London: Verso, 1989.

Weber, Samuel. *Theatricality as Medium*. New York: Fordham University Press, 2004.

Williams, Linda. "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." In *Film Theory and Criticism*, 6th Edition, ed. Leo Braudy and Marshall Cohen, 727 – 41.

Yoneyama, Lisa. *Hiroshima Traces: Time, Space, and the Dialectics of Memory*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1999.

Zielinski, Siegfried. *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and*

Seeing by Technical Means. Trans. Gloria Custance. Cambridge, Mass.:

MIT Press, 2006.

Zion, Lee. "Nadia vs. Atlantis, Revisited!" *Anime News Network*, <http://www.animenewsnetwork.com/feature/2001-07-19>.

Žižek, Slavoj. "Eastern Europe's Republics of Gilead." *New Left Review* 183 (September/October 1990): 50 – 62.

———. *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out*. New York: Routledge, 1992.

———. *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski between Theory and Post-theory*. London: BFI, 2001.

———. *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991.

———. *On Belief*. New York: Routledge, 2001.

———. *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*. Durham, N.C.: Duke University Press, 1993.

法语参考文献:

Barral, Étienne. *Otaku: Les enfants du virtuel*. Paris: Éditions Denoël, 1999.

Combes, Muriel. *Simondon, Individu et collectivité*. Philosophes 117. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

Holmes, Brian. "Warhol au Soleil levant". *Multitudes* 13 (Summer 2003): <http://multitudes.samizdat.net/spip.php?article1098>.

Lacan, Jacques. "Dieu et la jouissance de la femme." In *Le Séminaire de Jacques Lacan. Livre XX. Encore*, 1972 – 1973, ed. Jacques-Alain Miller, 61 – 71. Paris: Seuil, 1975.

———. "Du regard comme objet petit a." In *Le Séminaire de Jacques Lacan. Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, ed. Jacques-Alain Miller, 65 – 109. Paris: Seuil, 1973.

Michaud, Yves. *Humain, Inhumain, Trop Humain: Réflexions philosophiques sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'oeuvre de Peter Sloterdijk*. Paris: Climats, 2002.

Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris:

Éditions Aubier, 1958.

德语参考文献:

Sloterdijk, Peter. *Regeln für den Menschenpark: Ein Antwortschreiben zu Heideggers "Briefüber den Humanismus."*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1999.