

第十七辑

陈思和 [美]王德威 主编

声音

新娱乐形式
与感觉结构

文

學

书评与回应

《动画的相遇：20世纪40至70年代
中国动画的跨界暗流》

新娱乐形式与感觉结构

评论

感性的摩罗

百年中国文学的“头”与“尾”

日本学者论沈从文

谈艺录

《尤里乌斯·恺撒》：

一部戏剧化再现恺撒之死的“罗马剧”

循环容器

——普鲁斯特的一次漫长独白（上）

復旦大學出版社

目 录

声音

- 新娱乐形式与感觉结构 · 主持 / 战玉冰 ……3
- 《塞尔达传说：旷野之息》的游戏地图术：空间诗学与生存隐喻 文 / 包慧怡 ……5
- 网络文学的“游戏化”向度及其“网络性”
- (数码)人工环境与网络文学的自我实现 文 / 王玉王 ……16
- 讲故事的人：当代桌游中的叙事与文本 文 / 王玮旭 ……26
- 马伯庸小说的“地图学” 文 / 战玉冰 ……34
- “那石头不在责备我比它心肠更硬吗？”
- 奇幻游戏《巫师三：石之心》两种结局背后的叙述动力 文 / 朱嘉雯 ……46
- 科幻小说中的“电子梦境”
- 以《安德的游戏》为例 文 / 谢诗豪 ……57

评论

- 感性的摩罗 文 / 王德威 ……67
- 百年中国文学的“头”与“尾” 文 / 张旭东 ……78
- 日本学者论沈从文 · 主持 / 张业松 ……96
- 恋物沈从文
- 从头发书写看都市/乡土的被身体化表现 文 / 津守阳 译 / 郑 洲 ……98

解不开的谜		
——沈从文的女学生情结	文 / 滨田麻矢 译 / 乔亚宁	…131
沈从文的沉默与漂泊		
——关于中日交战时期之中学国语教科书编纂事业	文 / 今泉秀人 译 / 史 雨	…147
谈艺录		
《尤里乌斯·恺撒》：一部戏剧化再现恺撒之死的“罗马剧”	文 / 傅光明	…165
循环容器		
——普鲁斯特的一次漫长独白(上)	文 / 康 赫	…223
书评与回应		
·《动画的相遇：20世纪40至70年代中国动画的跨界暗流》·		
世界动画如何可能	文 / 陆建宇	…251
影像的流动与本体的回归	文 / 谭笑晗	…268
动画史书写作为思想动化机器	文 / 张侃侃	…273
中国动画的世界性,兼谈海外华语动画研究的现状：对书评的 回应	文 / 渡 言	…279
作者简介		…285

中国动画的世界性,兼谈海外华语动画研究的现状:对书评的回应

■ 文 / 渡 言

首先感谢三位书评作者对我的新书《动画的相遇:20世纪40至70年代中国动画的跨界暗流》发表了深刻和颇有见地的书评。我先谈谈写这本书的背景。我和中国动画在美国的相遇,纯属偶然。2008年春天我们学校东亚系有一位教授开了一门关于日本动画的课,出于好奇,我去听课了,然后发现我的美国同学个个都是日本动画的粉丝,而当我问及他们对中国动画有什么看法时,他们全部都用非常诧异的眼神反问我,“中国难道有动画片吗?我怎么没见过?”我当时就在想,为什么日本动画在美国这么流行,都作为一个新兴的、严肃的学术领域进入美国大学的课程了,而中国动画在美国却默默无闻?带着这个问题,我开始对中国动画进行初步的研究,发现在二战时期的孤岛上海,万籁鸣和万古蟾导演的动画长片《铁扇公主》对日本早期动画产生了很大的影响。我于是写了一篇论文,在2009年春天美国的亚洲协会(Association for Asian Studies)年会上发表,引起了不少关注。在研究《铁扇公主》的过程中,我又发现了持永只仁,于是马上又写了关于他和社会主义中国早期动画的文章。当我在美国的各种学术会议上发表我的研究时,我隐隐感觉到听众的兴趣越来越浓。他们总想知道更多的东西,问了我很多问题,主要是问一些历史方面的来龙去脉。比如,每当我在会上发表持永只仁的研究时,总有人会问我,“能否讲讲持永只仁离开中国回到日本后的事情”?

当时英文学术圈的东亚研究对中国动画知之甚少,几乎是一片空白。当我在2008年春开始研究这个课题时,仅能找到有几篇由 Marie-Claire Qiuquemelle, Mary

Ann Farquhar 和 John Lent 用英文撰写的短篇文章。唯一比较深入一些的英文研究便是吴炜华在香港城市大学写的关于中国数字动画的英文博士论文。^①我开始考虑把中国动画作为我的博士论文。这个题目在当时美国的东亚研究和电影研究领域是非主流,非常冷门的。我采用了一种跨界的视野和理论框架,其初衷便是让中国动画和世界接轨、对话,而不是在纯民族的范畴内自我孤立。此书基于历史,也是想向西方学界更多地介绍中国动画。我认为在一个一片空白的新兴领域,勾略历史是为这个领域打基础的第一步。在出书时,出版社的编辑还特意让我加了很多关于中国的历史文化背景,其用意是不懂中文、不了解中国文化的普通英文读者也可以迅速进入语境。

这三篇书评都提出了一个一直以来具有争议性的问题:世界动画如何可能?如何理解中国动画的世界性和民族性?强调世界动画和中国动画的国际性是否会消解本土动画的主体建构?世界性和民族性的界限如何界定?世界/中国、国际性/民族性、跨国/国族、内/外,这些提法是否会陷入二元对立(binarism)的困局,从而加深本质主义(essentialism)?

我首先要说明的是,我在书里强调中国动画的世界性和国际性,并不是消解其本土民族性。我在书里用“中国动画”这一词其实已经承认了其“民族性”和“本土主体性”。我之所以要强调世界性,是因为当时中国内地对中国动画的研究都非常强调民族性,很少谈及中国动画和世界的关联。我的书只是提供一个不同的视角,可以说是海外中国电影研究的一个视角。这种“跨界”的视野,对中国动画来说尤其重要,因为和真人电影比较而言,中国动画尤其具有“民族性情结”,它往往和文化民族主义(cultural nationalism)有关。这就更加有必要开拓一种新的视角。其实在真人电影研究领域,对于中国电影的民族性和世界性的争议也一直不断。这种争议在海外中国电影研究学者和大陆学者之间尤为明显,具体体现在2014年美国华裔学者鲁晓鹏(Sheldon Lu)教授和北京大学教授李道新的一场辩论。鲁晓鹏倡导中国电影研究应该超越单一的民族/国家叙事(singular nation-state narrative),

① Marie-Claire Qiuquemelle, “The Wan Brothers and Sixty Years of Animated Film in China,” *Perspectives on Chinese Cinema*, ed. Chris Berry (London: British Film Institute, 1991), pp.175-186; Mary Ann Farquhar, “Monks and Monkey A Study of ‘National Style’ in Chinese Animation,” *Animation Journal* 1, no.2 (Spring 1993), pp.5-27; John Lent and Xu Ying, “China’s Animation Beginnings: The Roles of the Wan Brothers and Others,” *Asian Cinema* 14, no.1 (2003), pp.56-69; and Wu Weihua, “Animation in Postsocialist China: Visual Narrative, Modernity, and Digital Culture” (PhD diss., City University of Hong Kong, 2006).

提倡“华语电影”(Chinese-language film)和“跨国研究”(transnational Chinese film studies),而不是单纯的“中国电影”(Chinese cinema)和“国族电影”(national cinema)。华语电影的范畴可以包括香港,台湾,澳门,新加坡,以及世界各地海外华语电影,包含了各种跨国、跨界暗流。在李道新看来,“华语电影”的提法就是“去中国化”(de-Chinalization),消解了中国内地的中心地位,其实质是西方学术话语下的“美国中心主义”(Americentrism)。它弱化了中国国族电影和中国文化的主体性和合法性。^①

我们采取的研究方法,也许和我们的经历、教育背景,以及立场有关,但我的看法是研究方式方法不能单一,也不能统一,各种研究方法、视角作为多样性(diversity)并存最好。作为读者,我们保持开放的态度,接纳两岸不同的视角和观点,这样我们或许才能见到森林。在学术交流全球化的今天,我们有必要保持一种双重,甚至是多重意识和视野(double consciousness/double vision),进行双重甚至是多重的“边界思考”(border thinking),即从外部思考,使用此岸和彼岸都不同的知识、方法、视角和表达语言,消解两岸都可能有的话语中心主义。《动画的相遇》旨在消解英美学术界欧美和日本动画的话语霸权,同时也希望为中国内地以“民族性”为中心的动画研究方法提供一个新的视角。也许这些努力仅仅是杯水车薪,但我希望能够抛砖引玉,激发关于中国动画更多的讨论,带来更多、更新的视角、观点和研究方法,刺激整个领域的进一步发展。

我之所以强调中国动画的世界性,是因为从媒介的角度,动画其实比真人电影更具有国际性,更具有跨国潜质。早期的动画是手绘的,动画的摄影机面对的是绘画,想象和再加工的因素就增多了。这和真人电影不同,早期真人电影大多是基于现实主义(indexical realism),摄像头面对的是一个物质世界,虽然也有夸张和想象的因素,但远远不及动画那样想入非非。事实上,早期的动画常常用来表现真人电影技术不能表现出来的特技和幻想。中国早期电影,特别是像《火烧红莲寺》(1928)一类的“神怪武侠”电影,经常会用动画来做特技。由于是手绘,动画很容易被跨境复制(copy)、重造。因此可以说,动画一开始就是世界的。当美国动画传入20世纪20年代的上海时,万氏兄弟就是从临摹这些外国动画而获得了自己动画制作的技能。早期动画各个国家互相复制(copy)、挪移(appropriation)、再创造的情况非常常见。苏联的第一部动画长片《烈火中的中国》(*China in Flames*,

① Shaoyi Sun, “Chinese-Language Film or Chinese Cinema? Review of an Ongoing Debate in the Chinese Mainland,” *Journal of Chinese Cinemas* (March 2016), pp.1-6.

1925), 讲的不是苏联本国的内容,而是复制了中国的形象。日本东映公司拍的第一部动画长片 *The Tale of the White Serpent* (*Hakujaden*, 1958) 则是复制了中国《白蛇传》的图像和故事。在社会主义时期,中国电影很少有表现美国形象的作品,原因之一是现实问题:当时很难找到美国演员;原因之二是冷战时期的意识形态问题。白睿文(Michael Berry)教授因此得出结论:美国在中国社会主义时期电影是缺席的。^①但是这一时期恰恰是中国动画“国际题材片”的高峰。很多关于美国和西方形象的动画片就是在这个时期出现的。这是因为这些异域的形象很容易就以绘画的形式被复制、再创造。与此同时,在通常被认为处于封闭的社会主义中国,中国动画参加的国际电影节不计其数,赢的国际大奖也比真人电影多。即使是在相对闭塞的冷战时期,中国动画依然是国际舞台上活跃的一分子。

此外,动画是文化产业当中,最早以外包的形式实现全球化合作生产的。日本在1960年,开始为美国动画做外包,那是因为日本当时经济还不发达,动画才起步,在世界动画中(特别是和欧美动画相比)的地位还比较低。但到了60年代中期,日本动画开始在亚洲崛起。日本在1965年,开始在韩国为日本动画签约外包公司。上海美术电影制片厂则是从1979年开始为日本的东映提供外包服务。中国台湾、菲律宾、泰国、马来西亚等亚洲国家和地区相继为日本动画提供外包服务,显示了日本动画产业的崛起和在亚洲极具优势的文化地位。我们所熟悉的“日本”动画,其实大部分都是在海外加工生产的,其纯“日本性”(Japanese-ness)难道不应该被质疑吗?全球外包生产的模式在动画产业非常普遍,但在真人电影产业里少见。这也是因为动画生产建立在细致分工和流水线作业上,很容易把其中原创性不强的部分工作(例如描线、上色、中间画、背景画)外包出去。而且动画图像,不管是过去的赛璐璐片手绘,还是今天电脑生成图像,都很容易被复制、挪移,为外包提供了绝好的条件。有位书评作者谈到的“国漫”的双重性(既具有民族风格,又是好莱坞迪斯尼影响焦虑下东方主义的产物)也是今天中国动画世界性的一个有力例证。

现在谈谈学术语言的问题。我在书里的一个重要的论点就是民族性和世界性之间的界限模糊,但我用到的词,例如世界性/民族性、世界/中国、国际性/民族性、跨国/国族、内/外,是否会加深二者之间的界限,从而陷入二元对立(binarity)的困

① Michael Berry, “The Absent American: Figuring the United States in Chinese Cinema of the Reform Era,” in *A Companion to Chinese Cinema*, edited by Yingjin Zhang (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012), pp.552-574.

局? 这里我想借用斯皮瓦克(Gayatri C. Spivak)所提出的“策略性本质主义”(strategic essentialism)。我们都知道言不尽意的道理,即语言本身的局限性。为了说明问题,表达思想,我们有时不得不采用一些具有本质主义(essentialism)的语言,比如世界性/民族性。我们可以暂时策略性地利用“民族性”这一同质(homogeneous)的词语,来表达一个假想的统一概念,达到说明问题的目的:强调“民族性”中国动画在世界动画史的角色,同时又消解“民族性”的本质主义。我在第三章中提到的“民族风格”和“国际风格”也是一种“策略性本质主义”。我的真实目的并不是使其更加本质化,加深它们之间的界限,而是弱化它们的本质主义,揭示它们之间的“流体边界”(fluid boundaries): 20世纪50年代末60年代初中国动画大量出现的“国际风格”,其实也可以说是一种被压抑了的“民族风格”。

最后谈谈海外中国动画研究的近况。自20世纪90年代数字化时代(digital age)以来,由于大量使用电脑生成图像(CGI)和特技,真人电影越来越像动画电影。数字技术同时也广泛地使用在动画电影制作中。在数字化时代,真人电影和动画电影之间的界限将越来越模糊,所有的电影都终将变成动画电影。不仅如此,人们的日常生活也充斥着数字图像。这一时代文化的转变在一定程度上带动了英文学术界对动画研究的兴趣。日本动画研究在20世纪90年代起步,到现在已经日趋成熟,从当初的边缘学科已经逐渐融入主流。在这个学术大背景下,海外的中国动画研究也有了很大的发展,对中国动画感兴趣的学者和研究生越来越多。我于2015年创办了国际华语动画研究协会(Association for Chinese Animation Studies, <https://acas.world/>),并于2021年3月1日到5月12日间在网上用Zoom召开了第一届学术会议。这是海外关于中国动画研究的第一次英文国际学术会议。来自世界各地将近70名学者从各个不同的角度,分享了他们的研究成果。我在2008年春开始孤独地研究中国动画时,从来不曾想过今天世界各地能有这么多的同行。会议的影响力也不小,可见大众对中国动画的兴趣是越来越浓:一共有553名来自32个国家和地区的观众注册了这次会议。由于时区的关系,有些观众未能到场。我们在2021年的7月和8月间组织了一次网上重播,吸引了不少新的观众。我目前和几位同事正基于这次会议编辑几本英文学术书籍,估计几年后可以面世。

这次会议也凸显了几个将来的研究方向。第一,中国动画史,特别是早期中国动画史(1949年前),还没有梳理清楚,其原因是多方面的。因为历史久远,早期动画电影的保存有限,观看也很不方便。唯一的渠道就是去中国电影资料馆现场观看,这对研究者来说,是很不方便的。这次会议,中国电影资料馆大力支持,打破常

规,在线上慷慨地分享了他们已经数字化了的全部早期中国动画片,但这仅仅是冰山一角。还有很多的早期动画等待着我们去挖掘。另外,港澳台和新加坡等地的华语动画史也需要有人来书写。第二,单单呈现历史事实是不够的,中国动画需要进行理论思考。我所说的理论,不是去长篇引用诸如德勒兹(Deleuze)等一些大理论家,最后套在中国动画上。这样的理论只会让中国动画成为西方电影理论的一个注脚。中国动画的理论思考,应该把动画片本身放在第一位,对它们进行考察,观察发现内在的联系和规律,形成论点(argument),上升到理论高度(theorize)。理论思考并不是排斥历史。令人信服的理论,往往不是空穴来风、罗列大名(name dropping),而是建立在扎实的历史研究和对动画片本身的分析基础上的。第三,中国动画研究不能只局限于图像,音乐和声响同样值得好好研究。中国动画需要进行跨媒介的研究,比如动画和绘画、卡通、连环画、木偶戏、皮影戏,以及和真人电影等的关联。第四,中国动画需要跨学科研究,比如女性主义研究、儿童研究、哲学和宗教等。总之,海外中国动画研究作为一个新兴的领域,充满了无穷的可塑性和可能性。