

母题研究视域下的日本动画电影

Japanese Animation Films from the Angle of Motif Study

文 王婷 /Text/Wang Ting

提要:在民间文学研究中,母题是一个重要概念。日本动画电影中有相当一部分作品包含了丰富的母题性元素,按照斯蒂·汤普森的《民间文学母题索引》中对母题的分类,宫崎骏、高畑勋、细田守、原惠一等导演的动画电影包含了情节性母题(如“考验”“异世界旅行”等)和非情节性母题(如“动物”“禁忌”“魔法”等),这些母题性元素或者成为电影叙事的基本框架结构,或者成为构成叙事、推动情节向前发展的重要动力。同时,母题在当代动画电影中的再现,也具有强烈的社会批评意蕴,表达了当代日本动画电影导演对自然、生态以及人的本质思考。

关键词:动画电影 日本动画电影 母题

日本当代动画电影是日本电影工业的重要组成部分,拥有众多国内外受众,涌现出高畑勋、宫崎骏、细田守、原惠一等一批著名动画导演。日本当代动画电影的故事情节大多数关注日本当代社会,同时根植传统文化,体现出了现代和传统的和谐统一。影片中出现了大量取材于日本民间神话和传说的母题,成为电影叙事的重要组成部分。本文从母题研究的视角出发,以有代表性的当代日本动画电影为例,试图指出不同的母题是如何融入当代电影的情节和叙事中,同时又超越母题来对当代日本社会进行反思。

一、母题:一种观看视角

母题(motif),是民间文学研究的常用术语。著名的美国民间文学研究者斯蒂·汤普森认为:“一个母题是一个故事中的最小的、能够持续在传统中的成分。要如此它就必须具有某种不寻常的和动人的力量。”⁽¹⁾母题这个词的拉丁词根 moveo,是“动机”的意思,因此俄罗斯民间文学研究者李福清(B. Riftin)教授认为,母题就是在叙述中“具有动机功能而反复出现的特殊行为、实物、情况等等”。⁽²⁾因此,母题不是一般的行为、物体或者情况,而是具有动机指向的、能够构成和推动故事向前发展的命题。李福清举例说,如果故事中的人物穿着衣服从一地到另一地,这并没有什么特殊;但是如果这个人戴了可以帮助他隐身的帽子,坐着飞毯到了太阳所在的地方,那就出现了“可帮助隐身的帽子”“飞毯”“神奇国家之旅”这三个民间文学母题。更重要的是,这样的母题具有在传统中持续的能力,可以在不同的故事当中反复出现,由此产生新的情节和叙事,这是一个方面。

另一方面,“神话-原型批评”学派的代表学者弗莱则使用“原型”(archetype)的概念表达出与“母题”近似的观点,认为“原型”是文学作品中的“稳定的结

构单位”,可以是主题、意象、人物类型或是情节结构,并且是反复在不同作品中出现的被大多数人熟悉的联想物。⁽³⁾原型的概念由心理学家荣格提出,他认为原型是集体无意识的形式化体现,从而揭示了形式表现背后的原始动因。原型与母题的区别在于其表现形式往往通过梦境、幻觉等象征性手法呈现,而母题与象征表现形式的关系并不紧密。二者的联系在于,从原型的象征意义往往可以辨析出各种古老的故事母题,比如日本学者伊藤清司把人类学的成人仪式作为原型参照物,对之分析可以从中见出广泛流传于民间的“难题求婚”故事母题,从心理学和人类学的高度去揭示、俯瞰艺术作品。⁽⁴⁾母题/原型可以在不同的艺术领域内反复出现,从而架起了一道跨越古今观念意识变迁的桥梁,通过这一桥梁,我们可以思考传统与现代的关系,而不是简单的臧否。

一般认为,母题有三种存在形式:第一种是以故事的角色存在,比如神仙、非凡的动物或者传统人物角色,或者年幼的孩子、继母等;第二类母题涉及情节背景,比如魔物、禁忌、某种习俗、信仰等等;第三类母题是单一事件母题,这类母题可以作为一种故事类型单独存在。当代日本动画电影中有相当一部分作品包含了丰富的母题性元素,这些电影可以理解为复合多个母题的复杂文本。这些母题性元素或者成为电影叙事的基本框架结构,或者成为构成叙事、推动情节向前发展的重要原

(1)[美]斯蒂·汤普森《世界民间故事分类学》,郑海等译,上海:上海文艺出版社1991年版,第499页。

(2)[俄]李福清《神话与鬼话——台湾原住民神话故事比较研究》,北京:社会科学文献出版社2001年版,第13页。

(3)叶舒宪编《神话——原型批评》,西安:陕西师范大学出版社1886年版,第16页。

(4)[日]伊藤清司《难题求婚型故事、成人仪式与尧舜禹禅让传说》,收录于叶舒宪编《神话——原型批评》,西安:陕西师范大学出版社1886年版,第408—435页。

因。下文将按照斯蒂·汤普森的《民间文学母题索引》中对母题的分类，⁽⁵⁾选取宫崎骏、高畑勋、细田守、原惠一等导演的影片对其中的情节性母题(如“考验”“另一世界的旅行”等)或非情节性母题(如“动物”“禁忌”“魔法”等)进行考察。

二、当代日本动画电影中的母题再现及其现实意义

(一)《千与千寻》：“另一世界的旅行”和“考验”母题

《千与千寻》(2001)从基本的故事框架来看，是一个异世界旅行母题的故事。在汤普森的《民间文学母题索引》中，“另一世界的旅行”母题包含了多种异世界旅行的类型，大体分为“上层世界”“下层世界”或者“人间天堂”三类。实际上，在民间故事之外，“另一世界的旅行”母题在文学和电影中向来就具有迷人的吸引力，因为主人公通过自己的努力克服了种种困难最终达到了理想的幸福境界。《千与千寻》讲述的正是生活在现代社会的少女小千，随着父母出行，无意中闯入一条神秘隧道，却接通了一个充满神祇和精灵的神秘世界。因此，“另一世界的旅行”成为整个电影叙事的基本框架结构。除此之外，“考验”的母题也是构成电影情节发展的主要情节框架。主人公小千需要融入陌生环境、独自克服困难，并解救出自己的父母。电影的结尾，小千完成了考验，拯救了父母，也完成了自我成长。

《千与千寻》借“另一世界的旅行”和“考验”这两个情节性母题完成了一个关于现代社会的普通女孩儿的成长故事。在传统的母题中，人物的磨难往往通过智慧和神性的帮助来完成，而在今天宫崎骏的创作中，则自觉将母题的使用与当下社会的青少年问题结合起来。在2001年的一次专访中，宫崎骏解释了创作《千与千寻》的初衷：“我觉得还没有一部给10多岁女孩儿看的电影。……现在有的都是一些浪漫故事。我觉得这不是她们内心最需要的东西。我创造的这个女英雄是一个观众可以产生共鸣的普通女孩儿……让她保持普通是非常重要的……要在特殊环境下把她内在的力量释放出来。”⁽⁶⁾因此，《千与千寻》并没有止步于母题的重复利用和再现，而是把经受磨难的母题与主人公的心理成长结合起来，使观众一方面领略奇幻的日本风俗和文化，一方面进入到小千的心理世界，与之产生共鸣，经历传统母题所具有的教化功能。

(二)《河童之夏》：“神奇动物”母题

“神奇动物”是非常重要的母题，在全世界各民族的神话传说中广泛存在，这类母题往往具有恫吓、禁忌的功能。在日本传统文化中，“川童”(也称河童或长臂河童)就是一种传说中的神奇动物。按照日本民俗

学者柳田国男的研究，日本全国各地都存在着大量有关川童的民间故事，而且对于川童的描述都异常相似。川童生活在水边，酷爱角力，见到人就想与之比赛，要是赢了就“叽叽”直笑，要是输了就不甘心还要再比。被川童盯上的人会角力到精疲力尽直至发狂。传说川童头部中央有一个圆形凹陷，只要盛满水就会力大无穷，所以与之角力一定要恭恭敬敬行礼，这样川童也要回礼，就会把天灵盖上的水洒出来，就可能输掉。⁽⁷⁾日本作家泉镜花(1873—1939)、芥川龙之介(1892—1927)的小说都曾经从川童的民间故事中汲取灵感进行创作。

原惠一的《河童之夏》(2007)就利用了河童的传说，一改传统母题中河童纠缠不休、不可力敌的恐怖印象，描绘了来自古代的天真河童在现代社会的遭遇：失去栖息之所，成为贪婪的现代人类所围捕和观赏的对象。传统母题中恐怖灵怪的形象被反转，人类的行为才成为让人感到恐怖的对象。柳田国男说：“民间所流传的妖怪传说故事至今仍为我们提供着若干值得参考的要素……妖怪并不害人。可怕固然是可怕，可是人们一旦尖叫着逃跑，它们的目的似乎也就达成了。……而且有时候产女会给替自己抱孩子的人授予无穷力量，水精又会借许多碗碟给遵守约定的人，诸如此类，凡是承认他们的威力并顺从其命令的人就能得到莫大的恩惠。”⁽⁸⁾电影中的河童小酷臂长、善于摔跤、头顶有一个凹陷，要常常倒满水才可以，影片中小酷与康一家轮流摔跤的情节，就表现了古代灵怪的“人之常情”。是因为现代社会的发展，使人与人之间的关系变成一种消费关系、利害关系，从而失去了彼此之间的“人之常情”。影片利用河童这一神奇动物，对比和反思了今天人类社会人与人之间的关系，从而在另一个更高的层面上对传统母题进行了反思性的表现。

(三)《狼之子雨和雪》：“人与动物的婚姻”母题

人与动物婚配的母题，也称作“异类婚”母题，是民间故事中很常见的母题。在包含此类母题的故事中，通常是人类与天上飞的天鹅、孔雀、大雁或是陆地上的走兽如老虎、马，邂逅成婚。在这些故事中，动物已经具有了相当程度的人性成分，可以以人的面目生活在人间。这类母题故事往往带有善恶因报的性质，比如大家

(5) 斯蒂·汤普森在1932年编写了《民间文学母题索引》，按照上文所述的三种母题的顺序，为世界民间故事中的母题用英文字母加阿拉伯数字的方式编写了索引。比如A类属于“神话母题”，在这一类别下，A0—A99是“造物主”母题，A100—A499是“众神”母题。在每一个具体的编号下还有细分的母题。通过民间文学的考察，研究者们发现有很多相似的母题和情节在不同的地区文化中出现。

(6) 英文访谈原文见<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>。

(7) [日]柳田国男《妖怪谈义》，重庆：西南师范大学出版社2017年版，第79—81页。

(8) 同(7)，第45页。

所熟知的日本的“猫的报恩”“鹤的报恩”；俄罗斯也有“金鱼报恩”等，都涉及到动物报答人类救命之恩的故事。但有趣的是，并不是所有报恩故事都出现了人与动物的婚配，比如“金鱼报恩”中便没有婚配的因素，但是日本的这类故事中，人与动物的结合便很常见，这可能与日本人自古以来信奉“万物有灵”有关。细田守的《狼之子雨和雪》(2012)讲述的就是一个“异类婚”母题的故事。故事讲述的是现代社会中的女大学生花爱上了狼人，生下了一对姐弟雪和雨，后来狼人因为跌落水中溺亡，花独自抚养一对狼人儿女长大的故事。在这个故事中，导演为传统的母题赋予了新的含义，这个故事中并没有报恩的成分，反而是在两个孩子的成长上下了许多功夫，影片的最后，拥有狼的血统的姐弟俩，小雪和小雨，最终选择了两条截然不同道路。姐姐小雪决心做一个人，在人类的文化中生活；弟弟小雨则服从了狼的本性回归山林，做山林的守护者。

电影借“异类婚”母题对于人类本体进行了思考，反对人类中心主义，破除人是万物之首的成见，呼吁关怀和尊重人以外的世界。细田守在访谈中提到，电影是为了表现母亲养育孩子的艰辛，而选取“狼”作为影片的象征，是因为在日本传统文化中，狼是很重要的神祇，日语中的狼 Okami，意思就是“大神”。⁽⁹⁾在《狼之子雨和雪》中，人并不具有绝对优先的地位，对于两个孩子的不同选择，花作为母亲都无条件接受和祝福。这样的结尾，超越了传统民间故事母题中常见的报恩或报仇，赋予了传统母题一种全新的内涵。

(四)《辉夜姬物语》：“竹生人”母题

在日本的民间故事中有各种异常诞生的婴儿，有从桃子里诞生的《桃太郎》故事，有从瓜里诞生的《瓜子姬》故事。日本民间传说中这类神奇诞生故事的特点是，非人类生的小男孩和小女孩从桃子和瓜子中诞生后都迅速成长。而且，此类民间故事中的主人公在出生之初异常地小。柳田国男认为，这是由于日本文化对于神灵的尊重和认可。⁽¹⁰⁾高畑勋的电影《辉夜姬物语》(2013)改编自日本平安时期的名著《竹取物语》，包含的是“竹生人”的母题，叙述的是伐竹翁一次伐竹时，在竹心发现一个小女孩儿，给她取名辉夜姬。辉夜姬经过短短几个月迅速从一个婴儿长成一个亭亭玉立的美少女。辉夜姬的美貌变得远近皆知，有五个贵族来向她求亲，她出题一一考验，结果五个人都失败了。皇帝想娶她也被她拒绝。最后，她离开养大她的伐竹翁夫妇，回到了月亮上。实际上，辉夜姬的故事同样是一个复合母题的故事，除了“竹生人”的神奇诞生母题，构成主要情节的还包含了求婚的“考验”母题，以及“升天”的母题。

即使是完全取材于民间故事的电影，《辉夜姬物语》也在人物情节和内容上进行了多处改造，借古喻今，借

传统的民间故事讨论“人存在的意义”这一现代性命题。电影故事还虚构了民间故事《竹取物语》中不存在的人物，辉夜姬小时候的玩伴、青梅竹马的舍丸哥哥，以此对照女主人公在田野自然中的无忧无虑和在京城繁文缛节中的闷闷不乐。电影中，在辉夜姬终于向伐竹翁夫妇坦白，自己终将回到月亮上去的时候，她的独白可以看作是影片的“题眼”：“我呆在这片土地，到底都做了些什么？只是任性地，不想成为任何人的附属物……但是，等非得要回月亮的时候，我终于想起来了为何我会，为什么目的到地上来？……啊！原来如此！我生下来就是为了活着，像鸟儿、野兽那样。”电影中用多次出现的民谣吟唱，赞颂了大自然的轮回和生命的生生不息：

转动吧，转动吧，转动吧，水车哟转起来吧
转起来，把太阳公公唤来
鸟儿、虫子、百兽们
草儿、树木、花儿们
万物会历尽灿烂绽放、成熟结果和黯然凋谢
人的一生，也会经历出生、成长和死亡
然而，大自然的风风雨雨却万事不息
宛如水车千回百转周而复始
万千生命亦会依次轮回

因此，如果仅仅把《辉夜姬物语》看作民间故事的影像化再现是远远不够的，高畑勋借这个民间故事，表达了对于生命本质的思考，哲学甚至宗教意味浓厚。作为导演生命末年最后一部作品，我们甚至能从中窥见导演本人的生命观，这就是：生命是一场生生不息的轮回，每一个生命都值得被赞颂。一切物质享受都是外在的、暂时的，只有感受发自内心的喜悦才是每一个人存在的意义。这样的哲思，是对传统民间故事的超越。

结语

通过以上对多个当代日本动画电影作品包含的主要母题的分析，我们发现，有些故事是直接改编自日本的民间故事，比如高畑勋的《辉夜姬物语》，而更多的以当代日本社会为背景的原创剧本，亦包含了丰富的母题性元素。无论是《河童之夏》中的河童、《狼之子雨和雪》中的狼和人类的爱情，抑或是《千与千寻》中小千误入的瑰丽的神祇世界，母题都成为俄罗斯民间文学研究学者李福清所说的能够推动故事向前发展的具有“动机功能”的要素。这些母题性元素，一方面从传统神话或者民间故事中汲取灵感和养分，另一方面又联系当下，具

(9) 英文访谈原文见：<http://www.otakuusamagazine.com/mamoru-hosoda-brings-wolf-children-to-america/>。

(10) 乌日古木勒《柳田国男民间文学思想研究》，北京：中国社会科学出版社2016年版，第140页。

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

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

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

(王婷,华东师范大学传播学院讲师,200241)

试析今村太平对日本动画批评和理论发展的影响

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

文 张长 /Text/Zhang Chang

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

关键词:今村太平 漫画电影论 日本动画

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

一、《漫画电影论》的核心思想

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

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

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

[1][日]今村太平《漫画电影论》,东京:德间书店2005年版,第31页。