

日本 动漫研究 入门

动漫创作者必看的
入门指导

[日] 小山昌宏 须川亚纪子 编著
付奇鑫 周亮亮 译 薛 春 校译



海洋出版社

日本动漫研究入门

〔日〕小山昌宏 须川亚纪子 编著
付奇鑫 周亮亮 译
薛春 校译

海洋出版社

2017年·北京

图字: 01-2014-0177 号

ANIME KENKYU NYUMON

Copyright © 2013 by Masahiro Koyama, Akiko Sugawa-Shimada

Chinese translation rights in simplified characters arranged with

GENDAI SHOKAN PUBLISHING CO., LTD.
through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

图书在版编目 (CIP) 数据

日本动漫研究入门 / (日) 小山昌宏,
(日) 须川亚纪子编著; 付奇鑫, 周亮
亮译. -- 北京: 海洋出版社, 2017.4

ISBN 978-7-5027-9769-0

I. ①日… II. ①小… ②须… ③付…
④周… III. ①动画片 - 研究 - 日本 IV.
① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017)
第 088331 号

策 划: 奚 望

责任编辑: 李宝华 刘 聪

封面设计: 申 彪

责任印制: 赵麟苏

出版发行: 海洋出版社

网 址: www.oceanpress.com.cn

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号

邮 编: 100081

总 编 室: 010-6211-4335

编 辑 部: 010-6210-0035

发 行 部: 010-6213-2549

邮 购 部: 010-6903-8093

印 刷: 北京朝阳印刷厂有限责任公司

版 次: 2017 年 7 月第 1 版

2017 年 7 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/32

印 张: 10.25

字 数: 188.6 千字

定 价: 39.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

目 录

序章 专为欲撰写动漫论文者所著	1
1. 前言——本书的目的 (小山)	2
2. “动漫”的定义 (小山)	4
3. 动漫研究的现状 (须川)	13
4. 结束语——本书的构成 (小山·须川)	19
第一章 文学理论	21
1. 序言——日本动画研究和批判理论的现状	22
2. 文学理论在日本动画作品上的应用	23
3. 文化研究 / 表象文化论 (Interdisciplinary Cultural Studies)	29
4. 类型批评 (Genre Criticism)	30
5. 读者反映批评 (Reader Response Criticism) ——《福星小子》	36
6. 解构批评 (Deconstruction) ——《龙猫》	40
7. 精神分析批评 (Psychoanalytic Criticism) ——《盗梦侦探》 《福星小子 2—绮丽梦中人》中“梦”的表象	43
8. 女权主义和性别批评 (Feminism and Gender Criticism) —— 新女主人公形象和女性的社会进入	49
9. 意识形态分析——马克思主义批评 (Marxist Criticism) —— 《东之伊甸》中世代间的斗争	51
10. 后殖民主义批评 (Postcolonial Criticism) ——《福星小子 2》 中的“其他人”	55
11. 生态批评 (Ecocriticism) ——都市·环境论	58

12. 结束语——文学理论应用在日本动画研究上的可能性	60
第二章 影像论 解读动画	61
1. 序言——“解读”动画	62
2. 动画片和真人电影制作手法上的不同	63
3. 分析的线索	66
4. 结束语	96
第三章 社会性别论	99
1. 序言	100
2. 女权主义与社会性别	101
3. 社会性别给人以什么样的形象?	104
4. 美丑与主体	115
5. 观众论的范畴	119
第四章 背景乐、声音研究	125
1. 序言	126
2. 影像中的三种声音——“声音”“音乐”“音效”	127
3. 音乐——主题歌、背景乐、合作	130
4. 以音效为媒介的表象——临场感与动画真实性	137
5. 与角色的关联、维持时间连续性——人声的作用	143
6. 结尾	151
第五章 历史研究	153
1. 序言	154
2. 研究的前提	155
3. 研究的视角和方法论	163
4. 结束语	187

第六章 观众研究	189
1. 序言——为什么要研究动画观众	190
2. 观众的活动——观看、消费、交流及二次创作	192
3. 分析的视角——解读、日常、身份、更高的可能性	201
4. 分析手法	210
5. 结束语	212
第七章 艺术研究	213
1. 序言	214
2. 显现于动画的美	217
3. 作为整体的美	221
4. 动画中的美与泛美的表现	230
第八章 内容研究	235
1. 序言——从商业角度探查日本动画	236
2. 作为商品的日本动画：剧场、OVA、深夜动画	240
3. 作为宣传媒体的日本动画：电视动画	245
4. 动画产业的数据资料与收集	249
5. 日本动画产业的产业结构	257
6. 日本动画的海外扩展	261
第九章 视听研究	267
1. 序言	268
2. 影像的感受：鉴赏所带来的知觉形成，认知作品接受过程	273
3. 《龙猫》中“信息的生成”和故事的3个“形式”	288
4. 《龙猫》中的信息传递：故事的各种形式，影像的文法以及角色的关系	295
终章 今后的课题与展望	299

1. 序言 (小山)	300
2. 动画学的缺失和“日本动画”学的可能性 (小山)	301
3. 动画片和日本动画的研究对象、研究方法、研究功能 (小山)	302
4. 日本动画研究的个别性、特殊性、普遍性 (小山)	305
5. 海外的动画研究和日本的研究之间的相互影响 (须川)	307
后记	313
编著者介绍	316
作者介绍	317

序章

专为欲撰写动漫论文者所著

1. 前言——本书的目的(小山)

日本借着 20 世纪 90 年代开始的国家对于囊括漫画、动漫等元素的新型媒体文化所做出的评价,以文部科学省的《教育白皮书》(2000 年)和《文化艺术振兴基本法》(2001 年)第 9 条法律规定为契机,以“媒体艺术”的形式,诞生了经济产业省“COOL JAPAN”战略计划。在“动漫”领域也同时被推进的“产学官协同^①”尝试计划,使得在之前以“专业学校”为主的实用技巧教育的教育成果能够被大学机构所继承,同时使大学机构能够担任更高层次的、包含实用技巧教育在内的专业教育任务。

以京都精华大学为首,现在,包括大阪艺术大学、东京工艺大学、宝冢大学等至少 51 所大学,都能够确保“动漫”相关专业的系统学习^②。这些学校的教员包括以动画制作人员、导演、编剧、制片人为首的实用技巧、现场系统的人才和编辑者、评论家,同时还有电影学、影像学系的研究人员们来担任指导学生的工作。在这种趋势

① 产学官协同:产业(民间企业)、学校(教育·研究机构)、官公厅(国·地方自治体)共同协作。——译者注

② “sanpou 升学网”http://www.sanpou-s.net/search_school/list/c-1/b-a159/(2013 年 2 月 12 日)的锁定搜索中,选择“大学”“艺术系统”“日本动漫”的关键词后可以检索到 50 所高校。以某些形式使“日本动漫”相关的系统性的“学习”得以保障的大学是存在的。

中，动漫相关教育的第一要务便是承担起整个产业的“人才培养”，即使学生们无法直接成为创作者，他们也能够对业界内制作“动漫”的立场起到实际支撑作用，并且能够成为预先储备好足够知识能力的“即战力”型人才，从长远角度来看，这些学校肩负着动漫产业各类人才培养的责任。

然而，由“产学官协同”所产生的“动漫”的“学术振兴”，在另一方面可能也会存在某些以“动漫”本身作为对象、无意间忽视客观“学术性”素养的倾向。其实将“动漫”作为一门学问进行研究的尝试，本来也就只积累了15年左右的研究成果^①。如果从这个意义出发的话，漫画研究是不是也应该像将“动漫”上升到“学问”的尝试一样，那些我前边所说的拥有各种专业背景的人们，是不是也必须从共享知识和问题意识开始才行呢？

本书就是在这样问题的前提下，以提供客观的学习环境为目的尝试对“动漫”进行各种各样的学术性研究，将“动漫”本身对象化。

在大学和专业学校学习“动漫”的学生们当然就不必多说了，我们还希望那些平时对“动漫”并不怎么在意、能够有此机会阅读本书的各位，那些看着“动漫”、平时

① 日本动画学会，以日本影像学会动画研究会的3名会员为中心，于1998年7月25日召开成立大会，并于1999年正式成立。2012年至2013年已经累积了许多研究经验。

却不怎么阅读动漫相关书籍的各位，还有那些通读了“动漫评论”、“动漫研究”的各位，以及从相互交谈中寻求人生意义的“动漫粉丝”等包罗万象的各种各样的人群都能够阅读此书。并且，我们但愿能以此为契机，希望这本书可以成为“动漫研究”的一个新的基石，这才是我们想要达成的最终目的。

同时，在阅读本书时，我希望大家能够注意到“动画”和“动漫”记述之间的差异。动画，是指由《文化艺术振兴法》所规定的媒体艺术及内容的动画片。它是将我们平时习惯在剧场、电视、或者网络使用的影像作品群均包含在内的一般总称；“动漫”则与之有所不同。它将制作、手法、放映、产业和国家政策等实体，和政治、经济、文化、历史等延长进行复杂的兼具，它被赋予了不确定的问题领域、限定性的记述含义。

2. “动漫”的定义（小山）

我突然想到，我们平时不经意间称呼为“动漫”的这个词汇，究竟是有着什么样的含义呢？其实从现有结论来看的话，这个词汇本身的意义都应该还没有被确定下来呢。又因为人们连动画片（即 animation）这个词汇本身的意义都没有弄清楚，所以动漫这个词的定义就更加扑朔迷离了。

“动画片”这个词汇的定义，即使是现在，也仍旧以一种极为不明确的状态被使用着，所以就更不用说动漫这个词的定义了。通常情况下人们很容易立刻将“动漫”这个词联系到全动作动画^①（full animation）的省略语、漫画电影、有限动画^②（limited animation）等词汇上。但是由于我们连动画片的定义都无法明确，在这之上又重叠了动漫的定义的话，这难免就会让人联想到仿若在一个地基都不牢靠的平房上扩建一个二层楼出来一样的无可奈何的局面。因此，在本章节中我想要为大家简易地整理一下“动画片”的概念，并且将动画的定义限定在“动漫”范围内，来给大家有限地介绍一下。

现在，大家对于动画片的定义是“赋予无生命的物体或者图画，一种使之宛如有生命寄宿在内的运动的技法。或者由这种技法所得到的影像。”（不列颠百科全书：2008版），“它是电影的技法之一。这种技法让图画或者人偶一点一点地发生变化，每一画格逐一拍摄，使得在放映的时候让被放映的画面看起来仿佛在运动一般”（百科事典：2008版），“使图片连续放映，让其能够产生运动感觉的电影、电视技法。这个技法在漫画、连环画电影、电视节

① 全动作动画：又称全动画，是传统动画中的一种制作和表现手段，追求精致的细节和丰富的色彩。——译者注

② 有限动画：也称限制性动画，较少追求细节和大量精准真实的动作。——译者注

目等制作中均有使用。同时，也泛指由此技法所制作的电影、电视节目、动画、动漫”（广辞苑）。

从这个定义中我们可以看出，首先，动画片中一个不可欠缺的主要要素是“逐格拍摄法（技法）”（frame-by-frame recording）^①，关于这个技法究竟是用什么样的方式被放映出来的，仅仅是根据影像、电影、电视等媒介被分配的。从这个定义来说的话，虽然我们所说的利用视觉残留现象所制作的“翻书动画”、“费纳奇镜”等方式，在动画看来是比较零散的，但是即使不通过特定的媒介或者机械等特殊放映装置，大家也应该都能够理解到那些东西正是动画。

除此之外，还有多种动画手法不必借助“逐格拍摄法”的技法，如发挥原始动画功能的“临摹”、“费纳奇镜”，其发展形态的“西洋镜”、“立体西洋镜画片”，还有将画片、图样、文字直接刻画书写在胶片上的无声胶片动画（kine calligraphy）等多种动画模式。紧接着，随着由计算机所带来的数字影像的登场，动画片的定义就变得愈加模糊起来。随着计算机时代的到来，2D、3D 动画诞生了，虽然它原理上是“逐格拍摄法”（事实上对于究竟还有没有采用“逐格拍摄法”依旧尚待商榷），但是这实际

① 渡部英雄，“动画片是什么”/ 艺术媒体研究会编，《媒体、读写能力——面向知识和沟通的突然出现》，ITSC 静冈学术出版事业部，2008 年，参考。

上是人类在利用计算机的动画功能来制作动画片，而并不是人们常说的用外置的摄像机进行拍摄（逐格拍摄法）来制作动画。

如果这样来看的话，我们便可以得知“逐格拍摄法”的基本思考方式就是，担任依据人类眼睛运动（视觉残留）所见东西工作的照相机的存在，以及从这个工作的结果（影像），也就是电影化的过程中所产生的东西。虽然这正是上述的动画片的定义，但是因为事先就已经被限定在了相机、摄影、电影化、上映、放映的这一整个完整的流程所产生的“逐格摄影法”中了，所以偏离这个技术过程之外的“翻书动画”、“临摹”、“费纳奇镜”、“2D·3D动画片”等，恐怕都不会被认定为动画片，而是“原始动画”或者“后继动画”。然而，这个“逐格拍摄法”是根据人眼睛的原理来制作的吗？还是根据摄像机的原理来制作的呢？或者是根据计算机程序的原理呢？它的区别恐怕也就是如此了，所以我认为基本上将动画的“逐格拍摄法”作为主要要素这一点还是没有什么异议的。而这一点，正是和“动作捕捉技术”（motion capture）有着根本不同的一点。

与其纠结于此，倒不如说真正的问题在于“赋予无生命的物体或者图画，一种使之宛如有生命寄宿在内一般的运动的技法。或者由这种技法所得到的影像。”（不列颠百科全书：2008版）这个定义。大家应该都能够轻易察觉

到，这个定义并不仅仅指动画片。因为我们平时所见到的很多二维的表达方式，比如无法运动起来的绘画、被连续无法运动的绘画所构成的漫画，或者将活生生的人类影像刻录在胶片上而做成的电影，甚至是“初音未来”这样的vocaloid^①（互动艺术），我们都能够感觉它们是“宛如有生命寄宿在内一般的运动”。

这样看来，动画片虽然和眼睛、摄像机、计算机等有着各种不同，但它必须以“逐格拍摄法”为必要条件，并且能够让人觉得“赋予无生命的物体或者图画，一种使之宛如有生命寄宿在内一般的运动”，这些条件均具备，我们便可以认为这就是动画片。

所以“动漫”的定义，恐怕不得不重叠在这种动画片的最小限度定义（“动画片”：假定义）之上了吧。如果从这个结论来说的话，这本书所用的“动漫”一词，可能就是基于照相机、摄影、胶片化、上映、放映的这一连串的技术过程的基础之上，结合了各种各样的历史、文化、社会条件上的因素，并囊括了具体的技术过程、流通过程、放映过程、鉴赏过程的广义上的定义。不过本书在已经大家介绍的上述动画片“照相机、摄影、胶片化、上映、放映的这一连串的技术过程”基础上，再加上“逐格拍摄法”的说明，当然还要加上剧本，以及非常适合传递原作

① Vocaloid：是由yamaha集团发行的歌声合成器技术以及基于此项技术的应用程序。——译者注

魅力的“手绘动画^①”的使用技法,和使剧场用的漫画电影上升到动画片层次的“有限动画”手法,再加上引发动画热潮的原动力“声优”,和媒体消费以及市场消费的系列节目“电视动画”的效能。现在,随着包含游戏原作、轻小说原作在内的各种题材超越范围的复合性结合之后,已经不单单是“有限”动画了,“全动作”动画也开始得到应用,而且在那些既不使用“全动作”又不使用“媒体”的、由“CG处理”效果而诞生的数字动画中也适用了。

那么说到这里,恐怕很多人的脑海中都会产生问号了,这和我前边所说的动漫的概念有什么不同呢?动画明明应该是指“由《文化艺术振兴法》所规定的媒体艺术及内容的动画片,它是将我们平时习惯在剧场、电视、或者网络使用的影像作品群,均包含在内的一般总称”才对,虽然“动漫”的概念包含动画的概念,但是原则上它并不是仅仅依据著作物(内容)以及内容组、产业、国家政策。最后还有一点,我们通常所说的“艺术动画片”(art animation/fine art animation)已经预先就被排除在外了。也正因如此,可能“动漫”的定义仅仅是因为交叠了我们自己规定的“限定”,才勉勉强强得被这样表述出来的。我觉得这可能会成为一个比给动画片做定义还要困难的问题。

① 手绘动画:手绘指早期动画制作时使用的透明片材,手绘画指画在这种透明片材上的图像。——译者注

鉴于上述的这些考量，我们在本书中所使用的“动漫”一词的定义，应至少以满足下述 5 个要点为前提^①。

1. 制作的背景：在满足（手绘动画）照相机、摄影、胶片化、上映、放映这一串连续的技术过程的同时，从手绘动画至胶片化的过程，还可以被置换成在计算机和相应软件的辅助下进行描画、上色、合成、摄影技术、特殊效果等“数字动画”。同时也包含不将作品进行胶片化，而将其进行数字式数据处理、刻录，甚至是作为 HD^② 进行保管等方式。（参考本书第 9 章）

2. 手法的背景：虽然这种手法被和电视动画同时产生的有限动画所代表了，但是如今也包括了全动作动画的手法以及和电影拍摄有区别的多种多样的独特的摄影手法（参考本书第 2 章）。

3. 放映的背景：从剧场版漫画电影的时代（日本动画片：1935—）开始，一直到电视放映的时代（日本动漫：1963—），这期间的动画文化影响逐渐趋于大众化、一般化。而且随之而来的还有视频播放设备和影像软件的普及

① 小出正志，“围绕定义动画词汇的历史的杂感、个人的杂想”，参考 2012 年 2 月《日本电影学会会报（第 30 号）》，同时添加进自己独特的观点。

② HD：high definition，高解析度，通常把物理分辨率达到 720p 以上的格式称为高清，即 HD。——译者注