

白曉煌◎編著

日本料理の 食べ方



アニメーション・まんが

中国旅游出版社

白晓煌◎编著

日本动画入门



アニメーション・まんが

中国旅游出版社

责任编辑: 王建华 杨沛武

装帧设计: 北京水长流

责任印制: 冯冬青

图书在版编目(CIP)数据

日本动漫/白晓煌编著. - 北京: 中国旅游出版社, 2006. 6
ISBN 7-5032-2924-1

I. 日… II. 白… III. 动画-艺术-概况-日本
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第070353号

书 名: 日本动漫

作 者: 白晓煌

出版发行: 中国旅游出版社

(北京市建国门内大街甲9号 邮编: 100005)

<http://www.cttp.net.cn> E-mail: cttp@cnta.gov.cn

发行部电话: 010-85166507 85166517

排 版: 北京中文天地文化艺术有限公司

经 销: 全国各地新华书店

印 刷: 北京市朝阳区小红门印刷厂

版 次: 2006年6月第1版 2006年6月第1次印刷

开 本: 880毫米×1230毫米 1/32

印 张: 6.5

印 数: 1-3000册

字 数: 135千

定 价: 25.00元

I S B N 7-5032-2924-1/G·811

版权所有 翻印必究

如发现质量问题, 请直接与发行部联系调换

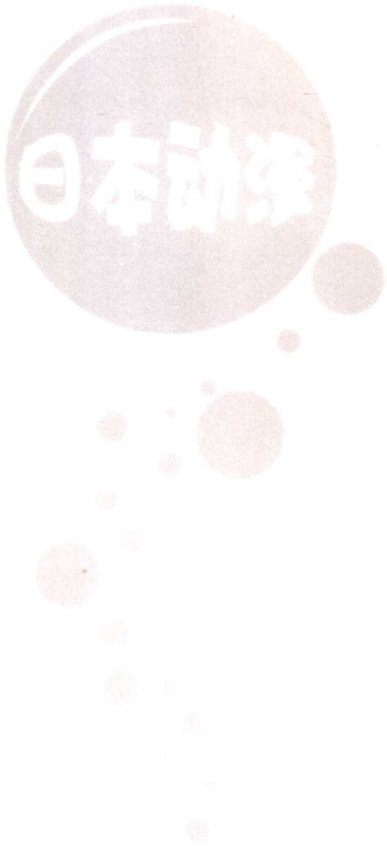


日本动漫

アニメーション、まんが

内容简介

本书介绍了日本动漫文化的发展进程，描述了色彩纷呈的日本动漫世界。作者试图从日本社会、民族、文化、机制诸多方面阐述日本动漫文化长盛不衰、风靡世界的内在动因，以崭新的视角欣赏、借鉴和评判日本动漫文化。本书对中日两国动漫历史和现状分析，希冀从中国动漫优势、问题和滞后根源论述如何摒弃传统观念的桎梏，借鉴日本动漫成功经验，探寻一条适合中国动漫发展的道路。



日本动画

作者简历

白晓煌 男，1983年毕业于北京大学分校图书馆学系，1988～1992年赴日本留学，在京都大学研究生院攻读图书馆学。现供职于对外经济贸易大学图书馆，副研究馆员。数年来致力于图书馆学、日本书业研究，撰写论文、译文、评述文章百万字，兼任《中国图书商报》特约记者。



日本动漫

アニメーション・まんが



引言 日本新动漫 1

一、日本动漫特征 5

(一) 日本动漫的时代性 5

(二) 日本动漫的民族性 21

二、日本漫画出版业 27

(一) 日本漫画出版史略 27

(二) 日本漫画杂志独占出版业鳌头 50

(三) 日本漫画出版缘何长盛不衰 54

(四) 日本漫画出版流程 65

(五) 日本漫画人才培养 67

(六) 日本漫画经典作品 69

(七) 日本漫画糟粕 103



三、日本动漫产业	107
(一) 日本动画史略	107
(二) 日本动画经典	115
(三) 日本动漫产业危机	148
四、日本动漫产业成为国民经济支柱	152
五、日本动漫对中国和欧美的影响	161
(一) 影响中国	161
(二) 影响欧美	170
六、中国动漫崛起	176
(一) 中国动漫史略	178
(二) 中国动漫滞后问题与根源	184
(三) 日本动漫的成功经验	195
(四) 中国动漫优势	202
参考书目	206



引言 日本新动漫

中国传统观念的印刷体漫画是指运用讽刺幽默的意喻画面和夸张的语言手法创作的单幅或多幅画面以及 64 开本的小人书。现代日本印刷体漫画出版物除了涵盖中国传统漫画形式外，多指通过高密度、多幅、连续、纷繁的画面和诙谐含蓄的大众语言表现特定的故事情节的中长篇连载和单行本，多为黑白画面。

“卡通”是外来语“CATOON”的中文译音，意指漫画和经过图形、图像技术处理生成的动画表现形式，包括动画和漫画，简称动漫。所谓动画，即“用非实摄手段逐格拍摄的影像”，包括动画电影和动画电视。日本动画与美国动画的称谓出于同源，“动画”英文一词为“ANIMATION”，日文“アニメーション”则是“ANIMATION”的外来语。

但随着日本动画的影响力不断扩大，又出现了一个更具日本



味道的词 ANIME，即日文“アニメ”，意思就是日本动画。“アニメ”这个词最早用来表述那些赛璐珞片式的日式动画。20 世纪 70 年代以后，多部漫画故事被日本动画公司改编成了动画。很多动画制作公司都很注意将文化注入角色和故事中，充实原漫画的内容。与漫画不同的是，动画产业只是漫画产业的辅助而已。人们通常将《史莱克》、《海底总动员》一类的西方人制作的动画叫做“アニメーション”，把《新世纪福音战士》、《幽灵公主》、《萤火虫之墓》等日本动画称作“アニメ”。但是近年来，这两个词以同样意义流行使用，通常后者作为前者的缩略语，均翻译为“动漫”。大多数动画面向的是儿童和少年，很少有动画面向大龄层面，因此，大部分的成年漫画读者不关心动画。到 20 世纪 80 年代末期，日本动画步入经济发展的最高峰。此后，那些有名的漫画和动画都不得不转向了电子游戏领域。

同样，美国的幽默漫画与日本同类漫画的英文单词也互不干涉：前者英文 COMIC，译作日文“コミック”，后者日文“マンガ”也写作“漫画”。现在日本人逐渐将自己的幽默漫画用外来语“コミック”表示。日本的“マンガ”或谓之新漫画不同于以讽刺、幽默为主体的旧式单幅作品，也不同于多幅连环画，它是指用影视语言加以组织的连贯性绘画故事作品，俗称卡通漫画。

1946 年，日本漫画家手塚治虫发表了《新宝岛》，被认为是



第一部新漫画的作品。新漫画有完整的情节，有栩栩如生的人物，相当于一部画出来的小说。新漫画作为一门新兴的绘画艺术，强调个人思想的表达，具有非常强大的参与性，受到了世界各国青少年学生甚至相当一部分白领青年的热情追捧。在此基础上，出现了“新动漫”的含义。

新动漫从年龄层上看，有别于传统的 14 岁以下的低幼动漫，主要是针对 15 ~ 35 岁青少年阅读的成人动漫。从形式上看，它不限于传统的影视动画，是网络卡通（FLASH）、移动彩信（3G 手机）、新漫画（四格、绘本）和 QQ 卡通（即时通讯上的卡通图标）的载体创新。从风格上看，在传统的日本动画风格之外，也有别于多年来事实上被普遍看好和模仿的美国迪士尼动画的“西化”路径，新动漫代表国际前卫的多元风格。从功能上看，在传统的动漫制作者和传播者单向教化功能之外，它更强调动漫作品的娱乐功能和生活写实功能，新动漫成为青春时尚的象征。从题材上看，与美国动漫不同，日本动漫选题极为宽泛，从政治经济到历史宗教、科幻幻想、浪漫恋情、体育探险、奇闻逸事、幽默搞笑、文艺小说以及纪实文学等，不一而足。

新动漫具有如下特征：第一，动漫艺术的核心特征是包含人类意志、思想、情感的动感艺术形象。在数码技术的支撑下，动画艺术愈来愈体现了人类感觉意识的特性。动画语言不仅能够表达、交



流人类行为模式，而且浓缩为一种思维方式，超越其本身升华至新的境界。第二，优秀的原创性动画具有全新、强大、充分的娱乐与市场热能，在商业运作与信息技术的推动下，动画艺术愈加关注卖点，挖掘新的经济与市场元素，并通过传播的力量转换成高附加值的新品牌。第三，在现代经济系统中，动漫逐步形成产业链条，并在整个文化产业中处于龙头地位。日本动漫强大的集聚与扩张功能在于通过动漫载体和平台展现的无穷魅力，与此同时，辐射、渗透到各个生活环节和层面，须臾不可或缺，动漫影像随处可见。

显而易见，当今世界动漫不再是儿童的专利。新动漫有别于传统的 14 岁以下的卡通片，是 15~35 岁的“青春卡通”、“热血卡通”、“成人卡通”。新动漫具有国际前卫的多元的卡通风格，更强调动漫作品的娱乐功能和生活写实伴侣功能，等同于青春世界语。像《攻壳机动队》等作品，含义深邃而富有哲理，就是以青少年以上读者为对象而创作的。

日本动漫随着时代的变迁，在题材风格等各方面不断创新。适应不同历史时期社会发展的需要，满足各个不同消费群体的精神需求，逐渐成为一种受大众欢迎，得到大众认可，深入大众生活的艺术形式。日本动漫发展过程中所创作的作品，包含了多元文化的各种因素，更重要的是在此基础上，很好地发挥出日本民族独有的文化神韵，因此得到认可。



一、日本动漫特征

透过日本动漫发展史，我们不难看出，动画和漫画在不同历史时期都有创新和进步。日本动漫在题材、画技、风格和类型等全方位顺应时代的发展变迁，依存并反映了特定的社会历史现实和经济政治状况，体现出不同层面受众的精神面貌和意识形态的本原。在日本动漫发展的历史长河中，变革、兼容和创新贯穿始终，突现出它的时代性。

（一）日本动漫的时代性

动漫题材显示时代性

日本现代动漫题材的发展变化显而易见。1945 年以后，日本人急需构建精神家园，因此诞生了一位伟大的漫画家——手塚治虫。他的崛起预示着日本漫画新时代的到来。1945 年日本投降



后，这一年作为日本现代漫画史的起点，漫画这一诉诸视觉系统的表现门类，终于踏上了现代日本漫画发展的历程。

日本现代漫画真正实现本质性的飞跃，还得归功于手塚治虫。手塚治虫在 20 世纪 50 年代早期开始为漫画杂志作画，尝试包括日本传统技法在内的各种绘画技术。由手塚漫画所代表的“科学·冒险·侦探漫画”无疑构成了日本现代漫画早期的一大主流。他特别喜欢电影，所以以他的漫画改编成电影的质量很高。他将电影中的角度变化、动态追踪等手法引入漫画，从而使现代漫画具备了明显有别于战前漫画的美学特征。作为日本的现代“漫画之父”，手塚对动画很感兴趣，他曾在 20 世纪 60 年代末在美国迪士尼学习。手塚回国后，没有照抄迪士尼动画的风格，他努力去理解角色绘画和故事情节的关系，最终引导一种清新的日本式绘画风格，并循此道路促进了日本动漫产业的发展。

手塚治虫在 1953 年创作的《缎带骑士》则开创了战后漫画的另一个独特领域，被人们普遍视为具有故事性的少女漫画的滥觞。尽管此前也存在着面向少女的分格漫画，比如仓金章介的《甜豆馅公主》（1949 年）等，但手塚治虫却第一次在始于《鸟兽戏画》的夸张、省略、变形等漫画的三大要素上，加入了电影手法、主题和故事情节等新的要素，从而借助《缎带骑士》创立了少女漫画这一独特的形式。《缎带骑士》那斑斓绚丽的彩印画



一、日本动漫特征

面和梦幻场景，同时拥有男女两颗心灵的主人公等，很快就俘虜了少女读者的心灵。

他的代表作之一，1952 年开始连载的《铁臂阿童木》赋予了小机器人纯真、善良、勇敢、百折不挠的精神内涵，恰恰迎合了日本人的精神需求，深受广大读者的喜爱，成功地改变了日本国民认为漫画“幼稚”的偏见。故事里除对阿童木除暴安良的描述外，他所创造的幻想世界的架构及对机器人世界和人类社会并存的探讨，是一个跨越时代具有时代前沿性的主题，直至今天，人机主题动画不仅没有过时，而且愈演愈烈，乃至问鼎奥斯卡桂冠。

1974 年松本零士的《宇宙战舰》上演，宣告日本动画进入了历史的黄金时期，并一直持续到 1979 年富野由悠季的《机动战士高达》TV 版放映的结束。这一时期，外形冷酷、面无表情的新生代机器战士、一批批手持刀枪的武装机器人代替了向往自由、有思想感情的“机器朋友”。新生代动漫不约而同地将机器人定位于手段、工具和武器。大部分时间，没有思想感情的武装机器人成为人类的傀儡，在人类的操控中完成任务。虽然故事情节依旧精彩，但是从机器的角度而言，和平、正义、梦想、光荣已经徒有其名，成为飘忽于冰冷躯壳之外的东西。

这种故事形式的产生和当时社会时代背景息息相关。20 世纪



70年代后期，日本经济经过了20世纪50年代战后恢复期和1964年东京奥运会，进入了经济高速腾飞的时代。随着整个社会机械化的进程，重新审视自身的日本人不再追求纯真、善良、勇敢的精神内涵，更多的是对机械化的强大力量的渴求，于是这类题材的出现又一次满足了时代的需求。

伴随日本国民经济实力的增强，社会环境不断变化，新现象、新事物有如雨后春笋。与此同时，形形色色题材的动漫作品层出不穷，堪称经典之作的不一而足。如藤子·F·不二雄的《机器猫》、鸟山明的《阿拉蕾》、安达充的《接触》、女作家高桥留美子的《福星小子》、原哲夫的《北斗神拳》等都备受青睐。时至今日，动漫界许多新作仍然闪现回旋于20世纪70年代经典题材幻境状态，可见那个年代的作品在题材上的超时空性。

进入90年代，不仅日本漫画家的个性更加鲜明，在画技、制作手法、构思设计方面都日趋成熟的日本动画，开始追求风格上的创新，试图突破原有的模式，以完善的技巧、超越时空的构思，带给观众全新的感官冲击。

1995年庵野秀明导演的《新世纪福音战士》上映，这部动画使日本动画商业化达到了极致。导演另辟蹊径，选择与以往的热血主角大相径庭的个性自闭少年为主人公。在看似与普通怪兽交战，保卫地球的情节中，描写主人公感受到一份需要渴望、梦想



一、日本动漫特征

被爱、害怕背叛的矛盾与孤寂的心情。从某种程度上说，这也是现代人心理的折射。20 世纪末，人类对自身的思考逐渐深刻，因此日本的动画也开始越来越关注贴近现实与心理方面的剖析，由原本普遍之爱与友情的主题递进为更加人性的刻画。

动漫技巧突出时代性

日本动漫画技重大的变革始于手塚治虫。1952 年，《铁臂阿童木》问世，轰动日本。手塚治虫追求的是漫画与电影艺术的有机结合，大大超越“二战”前的故事漫画，其成功的秘密就在于他的漫画画面构成具有显著特征，即运用电影的拍摄技巧。他制作的画面如同电影镜头拍摄一样，有变焦、广角、俯视……变幻无穷，令读者爱不释手。

1982 年《超时空要塞》上演，日本动漫史上第二次动画热爆发，该时期由于人们追求视觉享受，因此动画画技在原有的基础上力求有新的突破。《超时空要塞》的视点快速移动画技创新造成极佳的动感；宫崎骏导演的《风之谷》和《天空之城》精细写实的背景；《机动战士 Z》和《机动战士 ZZ》强调反光、明暗对比等，这些技巧上的突破创新对后期动画贡献很大。

可以说，日本动画发展至 20 世纪 80 年代，进入了成熟期，画技已达到极高的水准。进入 20 世纪 90 年代，日本动画画技已发展得十分完善。在自然界的描写和动物的动作表现上，美国动漫的技