

高等院校动画专业教材

Review on classical works of Animation TV/Films

影视动画

经典作品剖析



北京电影学院动画学院
WISBOOK 联合策划

主编 / 孙立军
编著 / 易欣欣 生 喜



海洋出版社

内 容 简 介

《影视动画经典作品剖析》是动画专业的必修课。本书对编委会专家组严格甄选的国内外经典影视动画作品,从日本动漫大师——动漫之父手冢治虫、诗的艺术家庄崎骏、暴烈与深沉的大友克洋、日本动漫中的“视觉系”艺术、日本漫画史、美国动画概论、迪斯尼动画的美学研究、迪斯尼动画的电影史价值、欧洲艺术漫画、欧洲各国及中国的动画发展到中国汉代的动画,从电影剧作、人物造型、动画特性、技术特点、影片创新等独特的视角进行了科学理性的分析,深入探讨了这些惊世之作的成功和缺憾。

本书对读者深入了解、学习、临摹和掌握构建经典影视动画作品的理论基础和经典技法,提高自身动画技能、拓展视野、启迪灵感、勇于创新受益匪浅。

附赠光盘内容:世界顶级动漫画大师的部分经典作品、经典 3D 造型(角色与场景)、电影学院动画专业优秀学生动画短片等珍贵资料。

特 别 声 明

本书所涉及到的图形和画面仅供教学分析、借鉴和临摹,这些图形和画面的著作权归原创作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画经典作品剖析/易欣欣,生喜编著. —北京:海洋出版社,2004.5

高等院校动画专业教材

ISBN 7-5027-5953-0

I.影… II.①易…②生… III.动画—作品剖析—世界—现代—高等学校—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 087551 号

联合策划:北京电影学院动画学院
WISBOOK

主 编:孙立军

责任编辑:黄梅琪 周京艳 周珂令

责任校对:肖新民

责任印制:肖新民 严国晋

CD 制作者:海洋多媒体开发中心

CD 测试者:海洋多媒体开发中心

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 室)
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62112880-878, 875 62132549、
62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持:(010) 62112880-825, 823

网 址:<http://www.wisbook.com>

承 印:北京广益印刷有限公司

版 次:2004 年 5 月第 1 版
2004 年 5 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:15 (全彩印刷)

字 数:337 千字

印 数:1~3000 册

定 价:58.00 元(附赠 1 CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《高等院校动画专业教材系列丛书》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最

大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

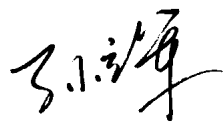
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



于北京电影学院动画学院

前言

科学家预言，21 世纪最有前途的两个行业是：信息产业和文化产业。动画业作为后起之秀，正在全球文化产业中扮演着越来越重要的角色。动画教育突飞猛进，可以说是动画业中发展最迅猛的一个方面。

《影视动画经典作品剖析》是动画专业的必修课。全书以世界动漫画发展史为纬，以日本、美国、欧洲、中国等国的动漫画风格之分为经，营造了一个通俗易懂、精彩纷呈的世界动漫艺术圣殿。对帮助广大动漫画爱好者们深入、细致、全方位地学习世界顶级经典影片的剧作、视听语言、剪辑、蒙太奇技巧等知识大有裨益。

本书中，日本动漫部分重点讲述了著名动漫大师的创作经历及其代表作品的立体剖析；美国动漫部分则重点讲述了迪斯尼的发展史及其代表作品；欧洲动漫部分则以艺术漫画和艺术动画的作品赏析为主，并通过各种风格、主题的优秀原创作品直观地为读者展示如何进行生动、有内涵的动漫画创作；最后一部分——中国动画，则通过开拓性的思维，帮助读者更科学、理性、准确、深入地了解动画的本质和中国的动画国粹。

通过了解与学习世界级动漫画大师的成长与创作经历，著名影视动漫画工作室或公司对动漫画产业的商业化成功运作经验，以及全世界动漫画教育事业的发展现状与前景……希望我国的动漫画产业能摸索出一条适合自身的发展模式，走出低谷，迈向一个崭新的台阶。

正如一位日本动漫界人士所说，中国不缺乏富有创意的年轻人，缺乏的是一个给予动漫人才充分尊重的环境，但从他们身上透出的朝气，足以让人们看到中国动漫的未来……

为了帮助读者更加有效地学习动漫画专业知识，本书附赠光盘中收录了世界顶级动漫画大师的部分经典作品、经典 3D 造型（角色与场景）、电影学院动画专业优秀学生动画短片等珍贵资料。本书是广大动漫画从业人员创作的源泉和收藏品，同时也可作为社会动漫培训班的配套教材以及广大动漫画爱好者的优秀参考书。

参与本书编写和整理的人员有易欣欣、生喜、张强、扬峰、吴伯雄、游春兰、李营、李雨真、李林、杨林和林茹等。书中难免有疏漏之处，希望读者朋友能够不吝赐教，您的意见和来信可以发送到 wqfws@sina.com 信箱。

编者



附赠光盘内容

- 含 700 多幅动漫造型、原画的资料库



- 优秀学生动画短片欣赏



目 录

1 解读日本动漫大师 1

将各个时期有代表性的大师遴选出来，通过评传式的大师研究和作品分析，让读者对不同造型风格、不同动画观念的艺术有所认识。

- 1.1 认识日本动漫大师 3
- 1.2 了解日本漫画的种类 6
- 1.3 日本动漫火爆美国市场 9
- 1.4 少女漫画和少年漫画 11

2 日本动漫之父——手冢治虫 15

对于新式动漫画，他是当之无愧的创造神。可以说没有这个人，就不会有如今的日本漫画界，所以人们称他为“漫画之神”。

- 2.1 “火鸟不会死亡” 17
- 2.2 崭新的表现手法 18
- 2.3 生平经历 18
- 2.4 个人秘密档案 23
- 2.5 主要作品档案 25
- 2.6 纪念馆 27

3 诗人艺术家——宫崎骏 29

宫崎骏的每部作品，题材虽然不同，但却将梦想、环保、人生、生存这些令人反思的讯息，融合其中……

- 3.1 生平经历 31
- 3.2 作品评论 43
- 3.3 《萤火虫之墓》
——对和平的渴望 44
- 3.4 《龙猫》
——回到童年的故乡 44
- 3.5 《平成狸合战》
——自然与人类的战争 46
- 3.6 《天空之城》
——新旧结合间的欲望 47
- 3.7 《幽灵公主》
——自然与人类的对立 48

- 3.8 日本人的自然观 51

- 3.9 《侧耳倾听》
——那场季风 51

- 3.10 千寻的幻影仙踪 52

4 暴烈与深沉——大友克洋 53

作为科幻派大师，他的作品受到国际的关注。他是日本第一代动画电影总监、导演，被誉为电影感最强的日本漫画家。

- 4.1 电影感最强的漫画家 55
- 4.2 生平经历 55

5 日本电视动画 61

解读日本名家电视动画作品。

- 5.1 车田正美 63
- 5.2 井上雄彦 63
- 5.3 藤本弘 65
- 5.4 动画片《柯南》 67

6 日本动漫中的“视觉系”艺术 71

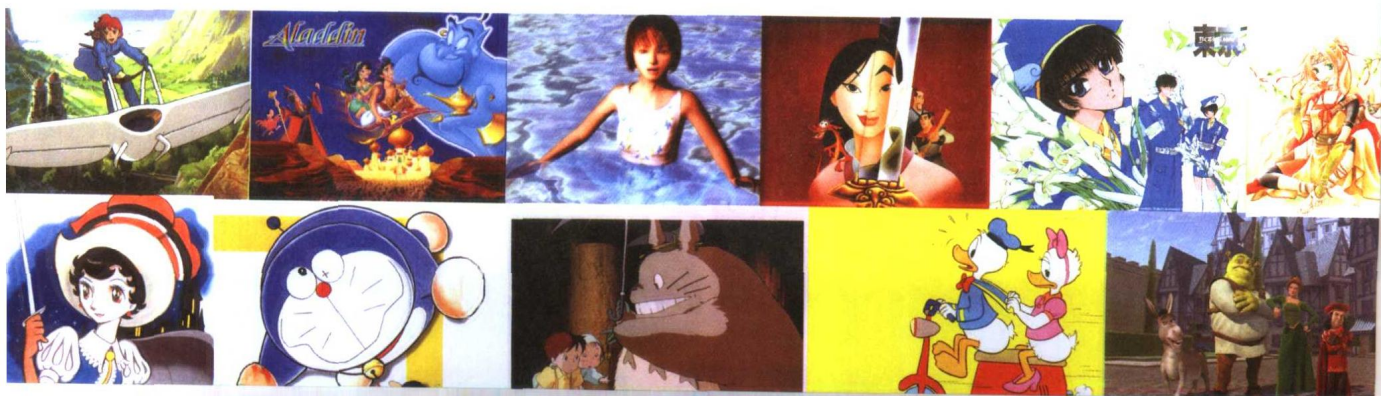
所谓“视觉系”，是指在唯美主义的意识支配下，使作品呈现表层上的、完全以娱乐视觉为目的的、由色彩和线条组成的令人赏心悦目的样子。

- 6.1 娱乐视角 73
- 6.2 视角性与绘画性 73
- 6.3 影视性 74
- 6.4 动画片中的特技 75
- 6.5 意象 76
- 6.6 静态处理 76
- 6.7 Q版 77

7 日本漫画史 79

日本现代漫画可追溯到明治时期，据说法国画家乔治·比戈把现代漫画引进了日本……

- 7.1 战前的日本漫画 81





7.2 恢复期的日本漫画	82
7.3 动画时代的到来	83
7.4 迅速发展的十年 (1965年—1975年)	84
7.5 逐步走向成熟	85

8 美国动画概论 87

以迪斯尼动画经典作品为线索,通过对迪斯尼和梦工厂动画史的全面论述和解读,在欣赏各个时期代表作品的同时,了解迪斯尼的动画创作规律和造型特点。

8.1 传奇的华特·迪斯尼	89
8.2 迪斯尼以外的其他动画公司	95
8.3 东西方电影文化比较	96
——迪斯尼与吉卜力	96

9 迪斯尼动画的美学研究 99

迪斯尼是一位富有创造性的天才,他为全世界的人带来了欢乐,但若我们仅仅从这一方面去判断他所做出的贡献,仍是不够的……迪斯尼在医治、安慰人类心灵方面所做出的贡献,也许比世界上任何一位心理医生都要大。

9.1 早期迪斯尼:米老鼠和 唐老鸭的时代	101
9.2 中期和当代迪斯尼:美女 和羞答答的男同胞	103
9.3 新世纪的迪斯尼遭遇3D时代	107

10 迪斯尼动画的电影史价值 109

研究迪斯尼动画史需要建立一个方法论的立体体系:最表层的是动画技法发展史,最深层的是动画美学观念发展史,而在这两极历史时态的互动中,浮现出大量的文本和作者,以热潮更替的方式最终形成了迪斯尼动画风格和样式的不断演进。

10.1 迪斯尼动画的价值	111
---------------------	-----

10.2 迪斯尼发展年表	114
10.3 有关讲故事的艺术	116
10.4 角色的诞生	116
10.5 米奇的特点	116
10.6 动画的本质	117
10.7 孩子们的要求	117

11 欧洲艺术漫画 119

昨日艺术动画的手法,往往就是明日商业动画的卖点,艺术动画可以说为动画训练了人才,也很大程度上左右了商业动画的方向。

11.1 战争与和平	122
11.2 浮想联翩	154
11.3 生命与环境的关注	169

12 欧洲各国及中国的动画发展 181

通过对欧洲各国、中国动画发展史及现状的了解,看到了日美之外的广阔动画世界,希望更多的动漫画人士能在其中找到属于自己的天地。

12.1 加拿大动画电影发展	183
12.2 欧洲现代动画发展	190
12.3 中国的动画发展	195
12.4 世界动画院校简介	197
12.5 其他国家动画教育	203
12.6 国际动画影展二、三事	203
12.7 独立动画创作甘苦一箩筐 ——访动画新锐石昌杰	204

13 中国汉代的动画 209

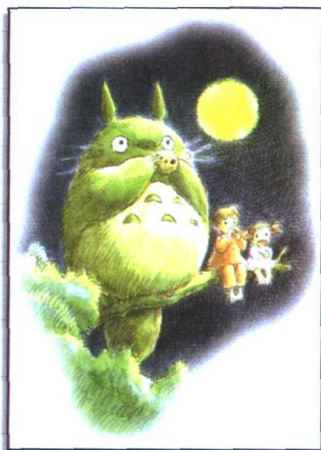
借汉代艺术家们对民族艺术的创作胆识,希望能打开中国现代动画艺术创作的思路。

13.1 汉代汉画概述	211
13.2 空间表现角度对汉画像石的分析 ..	224
13.3 汉画像石艺术的现代化转化尝试 ..	226



解读日本动漫大师

1



内容提要

- 认识日本动漫大师
- 了解日本漫画的种类
- 日本动漫火爆美国市场
- 少女漫画和少年漫画



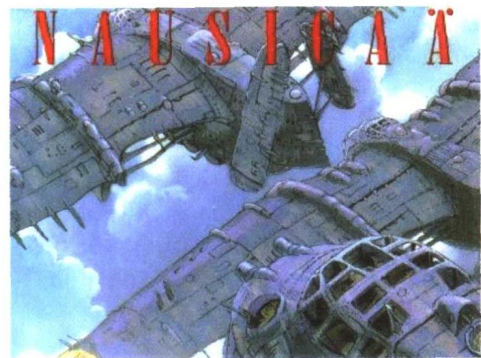
1.1 认识日本动漫大师

日本动画似乎在一个不经意之间突然爆发了出来,然后征服了整个世界。从手冢治虫到宫崎骏再到大友克洋,日本动画在艺术片、商业片和民族电影的探索上几乎同时达到了巅峰。当年手冢大师来到中国,看到我们万氏三兄弟的《铁扇公主》才顿悟东方动画精髓,而后回到东瀛独创一派,以阿童木和森林大帝的形象征服了东方和西方的精神世界。如今的日本动画界可谓群雄并立,有平缓沉稳的宫崎骏派,有激进革新的庵野秀明派,有诡异大胆的大友克洋派,有不温不火一着定局的富野由悠季等,不一而足。本章将从日本动画电影、动画电视、漫画以及插画等各个领域不同角度,将各个时期有代表性的大师遴选出来,通过评传式的大师研究和作品分析,让读者对不同造型风格、不同动画观念的艺术有所认识。

本章重点介绍的动漫大师包括:手冢治虫、宫崎骏、大友克洋、北条司、车田正美、井上雄彦、藤子不二雄、松本零士、桂正和、鸟山明、天野喜孝、寺田克也、士郎正宗、木城雪户、高桥留美子、美本晴彦等。

手冢治虫:日本画神,新漫画创始人。成名作有《小白狮》(森林大帝)、《小飞侠》(铁臂阿童木)。自组“虫工厂”,培养了日本大多数大师级人物。代表作还有《三眼神童》、《火之鸟》。作品不计其数,题材多种多样。作为日本动画创始人之一,曾经与迪斯尼合作。

藤子不二雄:藤子·F·不二雄与藤子不二雄·A两人组合,是高中同学。成名作有《哆拉A梦》、《机器猫》,代表作还有《小超人》、《飞人》等。他们的作品在中国影响较大,《哆拉A梦》被拍成了电影、动画并被改编成舞台剧。藤子·F·不二雄于1997年去世。



手冢治虫与宫崎骏的代表作

大友克洋：科幻派大师。成名作有《童梦》、《阿基拉》、《沙流罗》（与永安巧和绘，未完）。日本第一代动画电影总监、导演。电影《阿基拉》成功打入美国市场。近作有《大炮之城》。大友克洋被誉为电影感最强的日本漫画家。

鸟山明：漫画大师。代表作《IQ博士》（阿拉蕾）、《龙珠》（七龙珠）均被制作成动画、电影等。在世界上都有不小的影响。《龙珠》更一度成为日本漫画的代表。

永安巧：写实派干将，与池上辽一等人齐名。代表作有《潮骚传说》、《爱与诚》、《流氓医生》（曾拍成电影）、《沙流罗》。其工作作风出了名的认真，全部工作一人包办（无助理）。

安彦良和：1971年加入“虫工厂”，1973年因设定动画片《机动战士高达》中的人物而成名。代表作有《阿里安》、《大国主》。是位小说家、插画家、漫画家为一体的大师。

士郎正宗：科幻派大师。成名作《苹果核战记》，被司徒剑桥称为师傅。其作品制成动画广受欢迎，《攻克机动队》更在香港掀起热潮（1995年）。

原哲夫：日本技击漫画鼻祖。成名作《北斗之拳》中的对白“你已经死了”很风行，后拍成动画片。作品还有《BLUE》、《影武者德川家康》等。对后辈影响很大，大多技击漫画多少都受其影响。近作《猛龙星》。

北条司：写实派大师。成名作《猫眼三姐妹》，代表作《城市猎人》（侠探寒羽良），作品带有一定的色情成分，轻松搞笑，深受青少年的欢迎。1978年毕业于东京农业大学艺术系。《城市猎人》被制成动画和电影，数年被评为最受欢迎动画电影。作品还有《阳光少女》、《假小子勇希》、《难忘青春之夏》等，近作《非常家庭》。

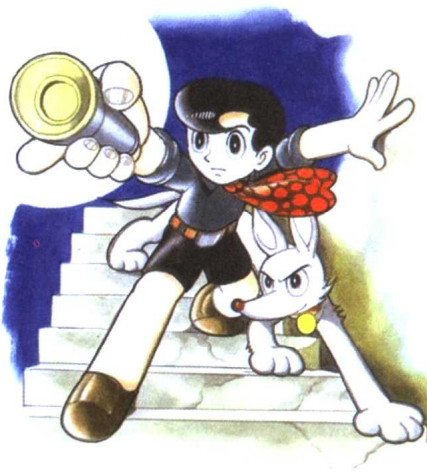
高桥阳一：体育漫画大师。成名作《足球小将》，曾一度在日本掀起足球狂潮。作品内容健康向上。作品还有《小豆子拳王》、《飞跃100米》等。近作《足球小将——世青篇》。

井上雄彦：体育漫画代表人物，曾是北条司的助理。代表作《篮球飞人》。继《龙珠》之后成为日本漫画支柱。1997年第一部完，现于电脑网络上连载作品。在中国影响较大。近作《宇宙投篮手》。

桂正和：代表作《电影少女》（曾在法国出版），成为最有影响的少女漫画家（男性）。代表作还有《DNA》。

藤岛康介：成名作《女警·快车·逮捕你》（皇家双姐妹）。代表作有《我的女神》。担当土星著名游戏《樱花大战》的角色设定，是日本受欢迎的漫画家。

武内直子：代表作《美少女战士》，少女派新贵。藤岛康介为其老师。“美少女热”在日本、香港、东南亚和大陆都有较大影响。



手冢治虫与士郎正宗的代表作

安达充：作品轻松，青春感很强。成名作《接触》被拍成动画，风靡八十年代。代表作有《H2》、《虹》、《美雪，美雪》等。

高桥留美子：成名作《相聚一刻》被拍成动画，广受欢迎。《福星小子》（山T女福星）、《乱马1/2》使之红遍全球。代表作还有《人鱼传说》系列。是当时与鸟山明齐名的漫画家，在中国影响颇大。新作《犬夜叉》。

五十岚优美子：成名作《小甜甜》，是少女派早期代表，一代宗师型。《小甜甜》数十年风潮不退，作品反映人性的美，倡导善良友爱。

车田正美：凭《圣斗士星矢》（女神的圣斗士）成为走红的漫画家。《圣斗士星矢》制成动画后也很受欢迎，在中国影响较大，与《龙珠》同为八十年代末到九十年代初在中国登陆的两大日本漫画。代表作还有《静斗士——翔》、《风魔小次郎》。

荻野真：成名作有《电脑骑士》、《孔雀王——正传》，作品涉及科幻魔怪，色情、恐怖、暴力居多，是科幻题材的代表人物。代表作还有《孔雀王——退魔圣传》、《夜叉鸦》等。近作《小类人》。

寺迟武一：以《哥普拉》成名。画风类似美国与日本的结合。题材广泛，多为科幻型。代表作还有《午夜之眼》、《单瞳女王》等。近年用电脑作画，开创漫画界另一高峰，作品制成动画。

弘兼宪史：被誉为文学漫画家。作品多描写现代人心态和生存方式。《人间交叉关》是其代表作。《课长岛耕助》更被日本推荐给议员阅读，从中体会日本现况，可谓前无古人的荣耀。代表作还有《梦工厂》等，是名符其实的大师（柴门文是他的太太）。

柴门文：代表作有《东京爱情故事》、《同班同学》、《恋爱白皮书》、《PS，俊平，我活得很好》等。作品众多，几乎全被拍成电视剧。多讲成年人心态，爱情等，影响较大。电视剧《东京爱情故事》在中国也广受青少年喜爱。

今敏：大友克洋弟子。电影感特强，作品迷离，场面宏大而人物内心刻画深刻。代表作有《恐怖桃源》、《海归线》等。

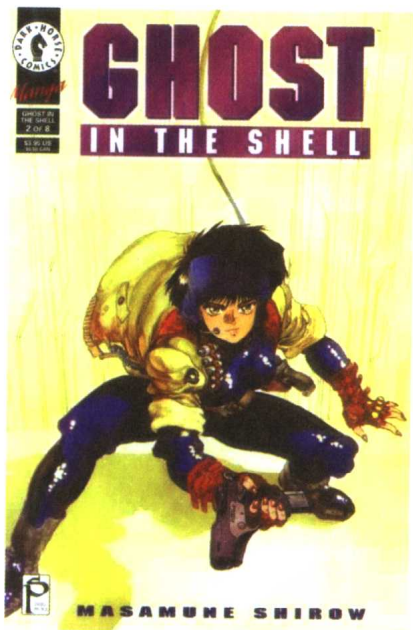
富坚义博：代表作《幽游白书》，作品愈往后愈个人化，并富有一定哲理。被制成动画、电影和游戏后深受欢迎。代表作还有《我遇上了恶魔》，新作有《地球人危机》、《E级水平》。

木城雪户：科幻新贵。作品《铊梦》在七个国家和地区出版，可算世界知名。作品集哲理、暴力于一身，是科幻漫画的代表。

望月三起也：日本70年代红极一时的漫画家，成名作《七金刚》，内容是关于特警的。对后代影响

较大，近作《新七金刚》。

CLAMP：多位漫画家组合。成名作《圣传》，代表作有《X记》、《魔法骑士》、《东京巴比伦》、《少女情怀总是诗》。作品画面华丽，构思优秀，是近年少女漫画的代表。《圣传》、《X战记》均被制成动画。



宫崎骏等的代表作

成田美明子：少女派代表。成名作有《希腊王子》、《双星记》。作品生活气息浓厚，带有一定哲理，并为中国读者所喜爱。《双星记》被拍成动画。

板桥秀丰：成名作有《幻世纪》、《凯罗》。是超自然题材的大师，作品想像力丰富，在日本有不错的影响力。

梅泽春人：代表作《BOY2 圣子到》，北条司徒弟，作品属热血派。特技电视剧始祖，代表作《蒙面超人》被拍成电视剧，广受欢迎。在日本、东南亚及美国影响颇大。

佐藤文也：《金田——少年事件簿》为成名作和代表作。被拍成电视剧和电影，广受欢迎。属侦探类型。

福山雅治：大师级人物，作品多属黑色幽默。题材较成人化（不止色情）。代表作《不羁之男》、《双面人》（描写莫扎特的故事）。

沙村宏明：新秀中的大师，现只有一部作品，即《无限之住人》。作品血腥却含有文学性，画面动感十足，是以日本江户时代为背景的虚幻故事。

江川达也：代表作《东京学物语》，被拍成电视剧。

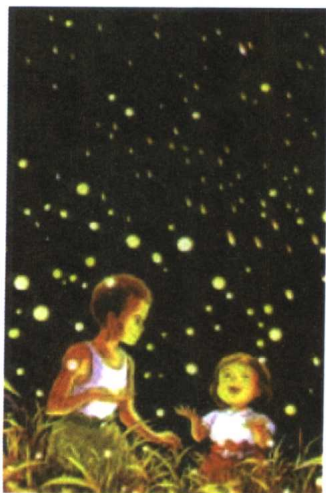
安原一留：《DJ 安琪儿》是其代表作和成名作。画风清新亮丽，在中国较受欢迎。

贞本义行：大师级人物。东京造型大学毕业，曾担任动画角色设计及作画监督等。代表作《王立宇宙军》、《不思议之海的兰莉娅》（兰宝石之迷）、《新世纪福音战士》（EVA）、《R20》等。

和月伸宏：代表作《浪客剑心》。以日本幕末时期为背景，其作品还有《八犬传》等。

荒木飞吕彦：技击漫画大师。代表作《乔乔冒险奇遇》，受到很大好评。

筱原千绘：少女派代表，作品很多，如《天是红河岸》、《仓之封印》等。



宫崎骏等的代表作

1.2 了解日本漫画的种类

日本漫画内容包罗万象，从童话故事、科幻、冒险、爱情、体育、卫生、历史、科学、经济、宗教、娱乐到文艺小说、纪实文学、政府文献、学生课外辅导材料……无所不有，堪称漫画王国。派别上主要分为少女漫画、技击漫画、科幻漫画、体育漫画、历史漫画、商业漫画、色情漫画等。日本漫画作品的影响力，销售量之巨大，在世界都处于前列。据1990年统计，日本有漫画周刊、半月刊78种，月刊2246种，共2324种。每月出版漫画单行本约300种。全年漫画书刊销量大约为36万亿册，占全部书刊总销量的45%。漫画读者的年龄结构，从幼儿到40岁左右的中年人。日本经过五十多年的磨练和积累，从开始的同人志形式发展到今天的企业化规模，从技法和表现手法上形成了日本风格漫画体系，并对世界漫画业的发展起到了积极的推进作用。80年代初以来，日本各大出版社纷纷加入漫画书刊出版行列。如今在各大出版

社之中很难区分哪些是出版文字书,哪些是出版漫画书的。日本有一个著名的口号:“让三岁到八十岁的人都有漫画看”。由此可见其覆盖面之广泛。

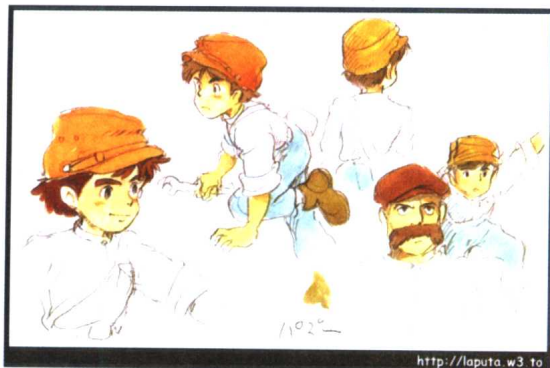
提到日本漫画,就不能不讲日本新漫画创始人手冢治虫。他是日本漫画界的“画神”,是日本第一部新漫画动画的制作人之一。他的作品健康、想像力丰富,对二战后日本发展文化事业起着主干作用。他的漫画在技法上的创新也对后辈漫画家有着深刻影响。

日本的漫画体系相当庞大,在此我们就分别论说各种派别。

先讲少女漫画。少女漫画很少有正正规规的风格。它的风格较散和随意,而且还配有花朵、绿叶一类作陪衬,这在其他漫画中是很少见的。少女漫画的另一个特征是情节上多描述少女心态或少女生活,因而受到少女读者的欢迎。少女漫画的名家是五十岚优美子,她的代表作是第一部突破日本国界的仅有九卷的《小甜甜》。成田美名子的《双星记》同样也是突破国界的作品。

技击漫画是大多数男孩儿们的心头所好。原哲夫是被称为技击漫画的鼻祖。他的作品画风写实,人物爱憎分明,造型带有强烈的末世感觉,是技击漫画的一代宗师。其代表作《北斗神拳》影响了许多漫画人,主角健四郎的一句台词“你已经死了”成为当时的流行语。而永安巧的《爱与诚》却是很单纯的搏斗,他使格斗不再是武功一类,因而使得画面更具真实感。他的写实画风对香港画家影响很大。技击漫画还有不少代表,如松森正、刀森尊、松本隆智、车田正美、鸟山明。车田正美的《圣斗士》是一部科幻与技击的完美结晶。鸟山明的《龙珠》乃以中国古典文学《西游记》为蓝本,《龙珠》的出现掀起全球的“龙珠”热,是一部非同小可的巨作。

科幻漫画也是日本漫画的主流之一。最早的科幻漫画可以算是《铁臂阿童木》了。这束手冢大师的作品想像力丰富,在那个时代是首屈一指的。之后兴起了一阵机器人热,如作品《铁人28》之类。还有石森章太郎的《蒙面超人》,这部作品被拍成电视剧后广受欢迎。在这之后出现一位科幻大师——大友克洋。大友克洋被誉为电影感最强的漫画家。他的名著《阿拉基》被改编成电影,并成为第一部打入美国电影市场的动画电影。他作品中强烈的电影感为日本漫画界带入了—股动力。其后还有绘画《苹果核战记》的士郎正宗,他在机械背景与器械创作上对后辈的画家有较深的影响。而作品有强烈美式风格的寺迟武一的代表作有《午夜之眼》等。寺迟武—作品背景多在外太空,故事则描写孤胆英雄单身作战。科幻漫画中还有些另类的,如板桥秀丰,他的作品风格强劲,是



少女漫画代表作

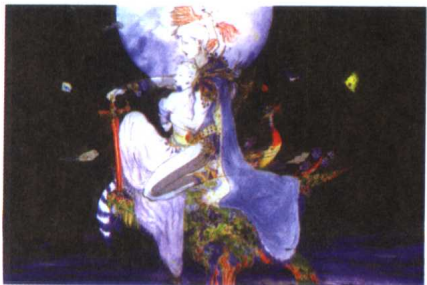
属主流中的支流部分。整体来说,日本科幻漫画与动画发展是分不开的。动画片中大多数作品都是科幻题材。其中《战士高达》是影响力较大的一部作品,为其设定人物的安彦良和就是凭这部动画成名的。日本科幻漫画的发展在全球是处于前列的,它的发展将带动科幻漫画在世界的影响。

体育漫画在日本市场的占有率一向不大。如果拳击漫画也算的话,那么体育漫画的历史还可以向前推。真正让体育漫画大放异彩的就要提到井上雄彦了。可以说从这套作品上懂得篮球、让篮球场火爆起来是在这套作品发表之后。他第25期卖到250余万册。大约400个日本人之中就拥有一本,数字相当惊人。以前的高桥阳一也曾创下足球热,但还比不上《篮球飞人》。体育漫画吸引人的地方在于它与体育本身一样热血、冲劲、不认输、挑战自我、挑战极限。这些都成了体育漫画的灵魂支柱。

商业漫画可算作只有在日本才能看到的漫画,这里的漫画不是指商业性,而是指描写商界的漫画。弘兼宪史的《课长岛耕助》可算是佼佼者。

日本是个很注重历史的国家,也是一个喜欢更改历史的国家。**历史漫画**在日本最有名的是改编自中国名著的《三国志》。其中人物造型与中国传统造型有极大出入。日本对于自己的历史也有涉及,像安彦良和的《大国主》和大和和纪的《源氏物语》(是日本历史文学名著《源氏物语》的漫画版)。由于历史的题材较为冷门和深奥,所以写画的人不多。

但日本漫画发展到如今,由于其现代工业化的完成,物质财富由匮乏到充裕,民风由奋斗转向享乐,其质朴向上,励志坚强的一面正在消失,而其阴暗、色情、暴力甚至是变态的渲染却达到了前所未有的程度,并且这种渲染并非批判性的,而往往是持赞美或所谓中立的态度的,还美其名曰“暴力美学”。这种没有艺术家的起码良知与判断的“美学”只会给涉世不深的青少年带来成长的障碍,让他们以为这就是生活,这就是问题的解决之道。这也呼吁我们必须以爱和良知去创作,就算以暴力事件作题材,那炫旆的打斗场面不应是我们的终极表现目标,那打斗后面饱受暴力所折磨的心灵才是我们应关注的。



商业漫画与历史漫画代表作

1.3 日本动漫火爆美国市场

在美国, Manga 一词专指日本漫画, Anime 专指日本动画。日本动漫与美国动漫的不同在于, 它是一种全民漫画, 构成了日本通俗文化的基础。

漫画书往往成为日本畅销书中的翘楚: 高桥留美子 34 集的《乱马 1/2》在日本共售出 10 亿册, 在美国 Viz Communication 公司的英译版共 17 集。现在日本漫画的英文译本正日渐充盈于美国书店, 虽然翻译再版面临着诸多问题。

因为版式迥异, 译本要重新编排, 主要是画像的翻拍。日本的版式是右侧装订, 即从右向左阅读; 西方则恰恰相反。为符合西方的阅读习惯, 图像只有通过翻拍才能得正。这就是为什么英译本中的日本漫画人物看起来更像左撇子。此外文化的差异也难免造成诸多节外生枝的故事。例如漫画大师桂正和颇具蝙蝠侠色彩的《幻影女神》(Dark Horse 出品), 讲述了性格内向的少女爱美的奇遇和爱情。她偶然得到了小魔鬼赠送的神秘眼影, 通过这个眼影, 爱美可以摇身变为幻影女神——一个随性大盗, 并由此结识了追捕她的警官本田·布莱德, 从此坠入爱河。除却故事的魅力, 少女爱美那不断飘起的超短裙着实撩起了不少美国趣味。

日本漫画和动画之间向来有着密切的相生互动关系。在美国凡有相应的英文版本的动画同期上映的漫画书, 几乎都有好销路。根据安彦良和 70 年代末的漫画《机动战士高达》改编的同名动画片久映不衰。新版《高达》系列由 Cartoon Network 推出, Viz Communications 将继续它的《战士高达 0079》系列, Tokyo Pop 正在出版相关的《高达 W》。同时, 纽约一家新成立的漫画出版社 Central Park Media, 已经在发售《罗德岛战记》的 DVD 和录像带, 同期还发行《罗德岛战记》漫画书。



流行海外的日本动漫代表作



流行海外的日本动漫代表作