

北京电影学院动画艺术研究所推荐教材

日本动画全史

——日本动画领先世界的奇迹

日本动画协会事务局长

[日]山口康男 编著

于素秋 翻译 孙立军 校订



 中国科学技术出版社

日本动画全史

——日本动画领先世界的奇迹

日本动画协会事务局长

[日]山口康男 编著

于素秋 翻译 孙立军 校订

 中国科学技术出版社

· 北 京 ·



图书在版编目(CIP)数据

日本动画全史 / (日) 山口康男编著; 于素秋译.

—北京: 中国科学技术出版社, 2008.5

ISBN 978-7-5046-4414-5

I. 日… II. ①山… ②于… III. 动画—绘画史—日本

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 060618 号

自 2006 年 4 月起本社图书封面均贴有防伪标志, 未贴防伪标志的为盗版图书

Copyright © 2004 TEN-BOOKS

日本原著由 TEN-BOOKS 出版

中文简体版由山口康男和 TEN-BOOKS 授权中国科学技术出版社出版

著作权合同登记号 北京版权局图字: 01-2007-3784

作 者 [日] 山口康男

翻 译 于素秋

校 订 孙立军

责任编辑 肖 叶 金 蓉

封面设计 阳 光

责任校对 王勤杰

责任印制 安利平

法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码: 100081

电话: 010-62103210 传真: 010-62183872

<http://www.kjpbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京金盾印刷厂印刷

*

开本: 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张: 14.5 字数: 300 千字

2008 年 5 月第 1 版 2008 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5046-4414-5/J·22

印数: 1—5 000 册 定价: 59.00 元

(凡购买本社的图书, 如有缺页、倒页、
脱页者, 本社发行部负责调换)

如今这个世界上有的人是看着漫画、看着动画、边笑边哭边长大的。本书极为详细、具体地讲述了日本文化和艺术的底蕴成为动画、走上银幕的制作故事。作者带着对青年时代的回忆和无限的眷恋，给我们讲述了这种文化、娱乐的背后潜藏着的精神和思想，是一本难能可贵的研究性用书。

原日本东京财团会长 日下公人



本书作者历经动画制作的第一线，从策划到导演，从创作人员的培训教育，到如今身居高端、纵览业界全貌。随着对动画关注的不断高涨，由创作人讲述的通史便为人所需。然而，初次尝试的成果中尚未找到令人十分满意的作者。丰富详实的数据和现场经验，证实了考察和分析，使得本书成了超越通史的优秀教科书。如果你要学习研究动画，我建议从这本书开始。

日本东京大学教授 浜野保树

作者介绍

山口 康男（YAMAGUCHI YASUO）

1935年生于新潟县佐渡

1958年进入东映（株）东京摄影所。

后转入东映动画（株）〔现：东映ANIMATION（株）〕，任董事・企划营业部长。

先后执导《狼少年ケン》《宇宙パトロールホッパ》《ゲゲゲの鬼太郎》《もーれつア太郎》《キックの鬼》《ゲッターロボ UFOロボ》《グレンダイザー》等多部TV动画。

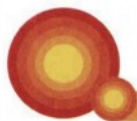
作为企划・制片人，他的《龍の子太郎》1979年获莫斯科国际长篇儿童动画节银奖；《キャンディ・キャンディ》1979年获日本文化厅儿童电视优秀电影制作鼓励奖；参与《マシンハヤブザ》《花の子ルンルン》《メイプルタウン物語》《新メイプルタウン物語》《ビックリマン》《美少女战士ラームーン》等多部系列动画连续剧。

作为主要负责人组建“东映ANIMATION研究所”。

卸任董事后，历任社长室顾问、通产省（现：经济产业省）援助与各项应用开发事业总负责人、东海大学文学部非常勤讲师、中国人民大学徐悲鸿艺术学院客座教授等职。

现任：中间法人・日本动画协会专务理事兼事务局长。

数字资源
PDG



前言

大概是去年夏天吧，编辑给我打电话，说他正在酝酿一本关于日本动画史的书，希望能跟我谈谈。我说最近几乎没有见到过类似的书，请他一定努力出版，我会尽力合作。其实从几年前开始我在某大学举办动画讲座，我也希望能够有一本紧跟时代潮流的、从产业视点出发编写的动画史。同编辑聊了很多很多，不知几时就谈定了由我来编写这本书。

既然要写，就必须确定自己的立场和观点。我于1963（昭和38）年3月从东映东京制片厂转到东映动画（现在为东映Animation），至今为止的40年间一直从事与动画有关的工作。

我担任过制作、导演助理、导演、制片人（Producer）、策划部长等，并经历了东映Animation研究所的创立过程。在这期间，我还经历了电视动画片早期的混乱和激烈的劳动纠纷等。

我一直处在动画制作能否作为一项产业站稳脚跟的生死关头的大漩涡中，对我来说这也可能也是一种先行积累吧。

另外，在日本动画史上从没有过集体组织的动画行业，2002年首次成立了“中间法人 日本动画协会”这个公众团体。我受命担任了协会的专务理事、事务局长职务，由此得以总览动画界大局。

现在想来，仅仅因为这小小的理由我就贸然答应了编写此书。果然如料，恶战苦斗，七改八校，给众多的工作人员添了麻烦，当然我也得到了他们巨大的支持和帮助。

本书主要着眼于探寻被誉为当今世界顶级创意产业之一的日本动画产业的发展轨迹。

如果说日本动画的先锋，那应首选电视动画。电视动画一直被认为是属于“绘画动画”、“二维动画”、“赛璐珞动画”等范畴的，但是“绘画动画”和“二维动画”在近几年都迅速地引进并融合了CG，呈现出“杂交”现象。而且“赛璐珞动画”这个词也由于近来已经几乎不使用赛璐珞材料而成为历史。

动画分为商业动画和非商业动画（也叫做美术动画）两种。本书以作为产业的动画史为中心展开论述。美术动画的历史久远，作家和作品都涉及诸多方面，研究书目也不在少数。虽然在年表中收录了一些美术动画，但本书并不特别涉及，仅限于在商业动画及其时代背景中提供一些考察的线索。

日本动画产业的国内市场规模大约是2000亿日元。这是电视台的“制作委托费”、电影票房收入、影视盘带的出租及销售额等的总计，也包括相当于其他衍生产品销售额的百分之几的商品化计划收入。这种程度的销售额在制造业来说应该算是中等公司的规模。

国内外有关动画的市场规模据推算已经达到了2~3兆日元。而且据说日本的动画片占全世界电视台播放的动画片的60%。如今，日本的动画产业已经被评价为世界上屈指可数的创意产业。

但是,制作动画片的原订约公司多为中小企业,生产第一线是由许多中小零散的制作商在遍及国内外的分散环境下组成的。从加入动画制作行业的公众组织“中间法人日本动画协会”的36家公司的资本构成情况就可以看出,不到1亿日元的公司最多,占61.2%,其次是1亿~10亿日元之间的占19.4%,超过10亿日元的占19.4%,世界知名的制作商多为小规模经营。从市场规模和动画软件的世界实际业绩来看,这是一个非常清贫的行业,呈现出“制作者清贫,享用者富有”的结构。

仅从日本市场的角度来看,作为媒体霸王的广播、通信行业逐渐膨大,电影软件产业一直在其庇护之下,是承包性和零散性的。如果这种模式不发生变化的话,制作行业的生存活路就难以拓开。但是对于动画产业绝对不能只抱有悲观的情绪。我们已经隐约看到光明的未来和可行性。其关键词有3个:① Digital (数字);② Network (网络);③ Global (全球化)。

为了进一步发展动画产业,不能仅仅满足于将日本制作的作品卖向其他国家。也不能仅仅满足于寻求海外廉价且丰富的劳动力而构建承包生产商的联合体。众所周知这种情况是无法长期持续的。发扬各自长处的共同研究才是重点所在。与美国、欧盟、中国以及出台了最先进的影视产业扶植政策的韩国等共同合作进行制作的时代即将到来。

本书概述了从欧美各国引进的动画技术在日本是怎样进化与发展以及是如何走向世界的。我期望本书对展望未来能够提供基础性资料。

在此我要衷心感谢所有对我提供帮助的相关企业人士、各位老师以及各位工作人员。

山口康男





目 录

第一章 动画的起源

1. 表现“动”的绘画技巧	2
壁画	2
剪影	3
电影发明之前的动画视觉设备和玩具	5
照片的发明与连拍技术	7
电影的发明	8
2. 什么是“动画”	10
动画的定义	10
动画的种类	11
3. 动画电影的起源	15
前迪士尼时代	15
动画制作的技术革新	18
4. 沃尔特·迪士尼和完全动画片	19
迪士尼的出现	19
迪士尼的功绩	24
第二次世界大战与迪士尼	27
反迪士尼的动画	29

第二章 日本动画的诞生

1. 黎明期的画家群	32
日本动画的黎明	32
用背景作纸面搞印刷的下川凹天	33
培养了大藤信郎的幸内纯一	35
创立日本第一家动画制作所的北山清太郎	36
2. 关东大地震之后的第二代画家群	38
教育动画的多产画家山本早苗	38
剪纸动画名人村田安司	39
名震世界的大藤信郎	41
使用赛璐珞制作有声作品的政冈宪三	42

3. 战争与动画	45
对动画及电影的限制	45
官方动画片及教育动画片的增多	47
迪士尼作品登陆日本	47
颠沛于战争的动画制作者	49

第三章 从战后复兴到电视动画

1. 东映动画的起步	52
从新日本动画社走向日映动画	52
战后的迪士尼	53
东映动画的起步与《白蛇传》	55
2. 手塚治虫的加入	57
进动画界失败 当漫画家成功	57
东映动画和手塚治虫	58
手塚治虫制作公司的成立	59
第一部作品《某个街角的故事》	60
人才的流动化	61
3. 《铁臂阿童木》的出现	62
在电视上求活路	62
对于世界观和故事情节的重视	64
决定《铁臂阿童木》赞助商	65
引进替换机制	67
彻底的有限动画手法	68
《铁臂阿童木》的播出	69
4. 第一次国产动画热的到来	70
TCJ 制作《铁人 28 号》、《螺丝侠》	70
东映动画制作《狼少年 KEN》	71
电视动画与卡通形象的商业运作	73
电视动画第一部彩色作品《森林大帝》	75
手塚治虫与迪士尼的相会	76

第四章 崭新的舞台

1. 动画热的跌落点	78
动画制作者的道德水准低下	78
经营基础薄弱的动画制作公司	78

虫制作公司的倾轧	79
感情与效率间的矛盾	80
2. 边缘人的时代	82
边缘人群成主角	82
东映动画的边缘人	84
高畑·宫崎搭档的诞生	85
动画业界的冬季	86
3. 新的乐章	88
成为转折点的 20 世纪 70 年代	88
巨型机器人动画热	89
龙子制作公司突起	91
少女动画的黄金期	92
动画名作系列化	94

第五章 日本动画

1. 让年轻人狂热的《宇宙战舰大和号》	98
新人类与动画	98
核心动画迷的支持	98
有了自信的日本动画	100
2. 《银河铁道 999》的定位	101
收视率低迷的哈罗克	101
《银河铁道 999》的成功	102
用复杂的主题取胜	104
3. 长寿的卡通人物“机动战士敢达”	105
电视播放收视率低迷	105
世纪末的精神性	106
4. 宫崎骏和押井守的 1984 年	107
滑稽剧热和泡沫时代	107
宫崎骏导演的首部成功作品	108
展示押井守的世界	110
5. 日本动画的强势	111
吉卜力工作室的飞跃	111
新一代作品问世	112
对好莱坞产生影响	114
日本动画的世界观与表现	115

第六章 日本动画的奇迹

1. 《新世纪福音战士》	118
令人费解的作品	118
探索自我的一代	118
2. 真正的数字时代	119
东映动画数字化的契机	119
由于费用壁垒 数字化为时尚早	120
首部数字作品《鬼太郎》	121
数字作业中的动画制作流程	123
灵活利用数字化的优势	124
3. 立于世界之首	125
《幽灵公主》与《千与千寻》	125
飞向世界的日本动画	126
没有束缚的强势	127
用触摸屏进行制作的时代	128
4. 日本动画的现状与课题	129
剧场作品（根据《KINEMA 旬报》影联资料）	129
全方位的媒体作品	131
电视动画	132
高度的海外依赖和协作	135
日本动画产业的人才培养	136
电视媒体对影像的单方控制问题	138
动画制作技术的变迁	139

附录

一般词汇表	148
动画年表	173
参考资料	215

新华书店
PDG



第一章 动画的起源



1. 表现“动”的绘画技巧

● 壁画

从人类描绘符号、初步的图画开始到能够表现“动”要追溯到距今2万~1.5万年前。据说在旧石器时代分布在从欧洲到北非的化石人·克鲁马农人（Cro-Magnon man）留下的“洞窟壁画”中就有类似的表现“动”的图画。

最为著名的是1879年在面临大西洋海岸的西班牙北部发现的阿尔塔米拉洞窟壁画和1940年在法国中部发现的拉斯科洞窟壁画。

在所残留下来的涂鸦式的线条画和涂着鲜艳色彩的动物的静止画中，有的超越了单纯的静止画，明显地表现出“动”，或者至少让人有动的感觉。其最大的特征就是狩猎民族对动物的敏锐观察力被表现得淋漓尽致。

比如我们来看一下拉斯科洞窟壁画《山羊和马群》，近景中画了两只山羊，正凝视着拴在身上的绳索，远处画了两匹马，正要轻快地奔跑，它们的动作就像加了中间画的动画一样被描绘得活灵活现，看着很像连环画。另外阿尔塔米拉洞窟壁画《野牛》生动地表现了一匹被射中肩胛骨而狂暴的野牛，生机勃勃。

也许当时只有松明火把才能看到这些壁画，一定是在晃动的火焰照耀下，看上去跟动起来了。一样。

事实上，据说最先发现壁画的一位少女当时大喊“爸爸！这儿有牛！”。由于这些壁画具有如此强劲的震撼力，以至于在刚刚发现它们的时候，人们甚至认为这是旧石器时代的人特意画的。

这些洞窟壁画是为了什么目的而画的？现在



拉斯科洞窟壁画（山羊和马群）
法国巴黎近郊圣日尔曼考古博物馆（提供）
©Saint-Germain-en-Laye©LMN Japon

专家们的说法不一。但无论是谁都会感叹于这样的事实：如此完美的“动画式表现”是很久以前旧石器时代的人绘制并残留下来的。

● 剪影 (Silhouette) 放映剪影的银幕

剪影的历史也很悠久。有资料记载剪影在古代印度是作为印度教祭祀活动之一上演的。还有资料记载，公元前2世纪，中国的皇帝会把已故皇后的面影做成剪影来缅怀皇后。但是我们不难想象，人类利用“火”、“月光”等观赏简单的剪影的历史大概更为久远。

这里重要的问题是，放映剪影的银幕首次作为媒介出现。

皮影戏

自古从印度尼西亚的爪哇岛传来的皮影戏在日本也广为人知。在当地举行集会等活动的时候，有一个习俗就是通宵上演皮影戏，大人孩子都以此为乐。近年来日本也开始举行这样的活动，每年一次通宵上演，吸引了很多年轻的常客，热闹非凡。

皮影戏起源于古代印度，曲目的素材多为被称为印度教之经典的“罗摩衍那”、“摩呵婆罗多”等，据推测它们是经过伊斯兰文化的洗礼之后流传到爪哇岛的。

被精巧地刻画在鹿皮上的卡通人物配合着加麦兰音乐和独特韵律的朗诵在银幕上表演故事，那简直就是剪影动画。

这种通过阴影、剪影的表现具有无限引发观众想象力的魔力，有不少是剪影动画的杰作。

幻灯 放映系统

17世纪，德国的耶稣会派僧侣、大发明家阿

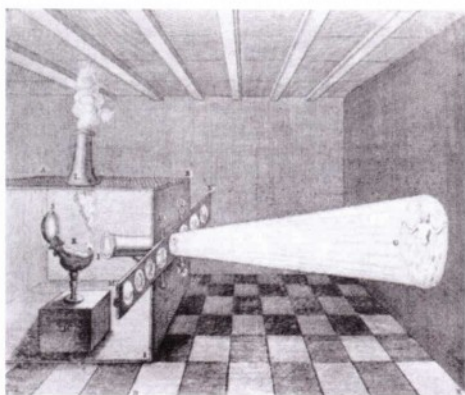


皮影戏

塔纳斯·基尔谢发明了黑暗中用蜡烛或油灯作光源，将画在玻璃板上的图画通过镜头投影（放映）到白色墙壁等上面的幻灯技术。据说基尔谢有一个别名叫做17世纪的大奇人，他的发明广泛应用于传教活动中。

17世纪末，在成为巴黎托钵修道会派教团废墟的教堂里，罗伯逊打着“神奇幻灯”的旗号举行的活动使巴黎市民大为震惊。据说他将幻灯机放在轨道上，一边移动一边使骷髅、幽灵、妖怪等的影像时隐时现，或放大在整个画面上，激起观众的恐怖感。

这就是从利用光源的剪影映像又向前发展了一步，开发出了通过镜头将画在玻璃上的图画在银幕上放映的新技术。



幻灯机（巴黎：国立技术博物馆）

江户幻灯（世界最古老的动画实拍影像）

幻灯技术也传到了日本。日本人最擅长的就是改进发展已有的技术。幻灯也不例外。

享和年间（1801 - 1804），龟屋都乐（三笑亭都乐）上演“江户幻灯”，曾经风靡一时大受欢迎。其手法是用煤油灯幻灯机（桐木制，称澡盆箱）将画在玻璃底板上的图画从用日本纸做的银幕内侧放映出来看。把幻灯机靠近银幕，图像就会变小，远离银幕图像就会变大。

最初多是幽灵、牛鬼蛇神等出场的怪诞节目，后来随着技术的进步也开始加演忠臣等细密复杂的节目。澡盆箱也不仅限于一台，而是配备五六台。同时动用背景专用的澡盆箱以及船、出场人物用的澡盆箱等，配合净琉璃（译者注：以三弦琴伴唱的日本说唱曲艺）或故事发展成为规模宏大的杂耍。其中最惹人注目的是发明了摇动或旋转底板玻璃画的装置，从而使图动起来的技术得以开发。

这确实可以说是“幻灯动画片”。明治中期迎来了幻灯的鼎盛期，随后由于电影的引进和兴盛，幻灯的势头急速衰弱。小林源次郎的著作《江户的幻灯》对这个期间的情况做了详细的描述。现在有专业剧团重建并继承了幻灯技术，每年定期演出，有很多铁杆迷。尽管澡盆箱的光源由电灯代替了煤油灯，但传统技术却被很好地继承下来。

● 电影发明之前的动画视觉设备和玩具

在欧洲各地出现了很多欣赏“动画”的视觉设备和玩具。

西洋镜(Thaumatrope)：1825年英国人费东·派里斯发明了西洋镜。它的原理是分别在一个圆盘的一面画上人的脸，另一面画上头发，然后拧着贯穿两侧的绳子使其旋转，两面的画就相互交映，看上去就像是一个戴着假发的人。这不是动，而是巧妙地利用了人眼的视觉残像效果的玩具。

转盘活动影像镜(Phenakistiscope)：最早用绘画表现动态的是比利时物理学家约瑟夫·普拉托(Joseph Plateau 1801 - 1883)。1833年，普拉托在圆盘上割开细缝，用中间加画的形式画上人物跑步的图画，在镜子前将画对着镜子，一边旋转一边窥看那些细缝，于是，就可以看到人在跑步的动画。如果画上人跑步或跳绳等整套循环动作，就可以无休止地看下去。这是世界上最早的依靠非电影手法制作的动画表现。

活动连环画转筒(Zootrope)：这是玩具。1834年，英国的威廉姆·霍纳在一个大型的圆筒状的杯上刻出细缝，在每个细缝相对的内侧画上

