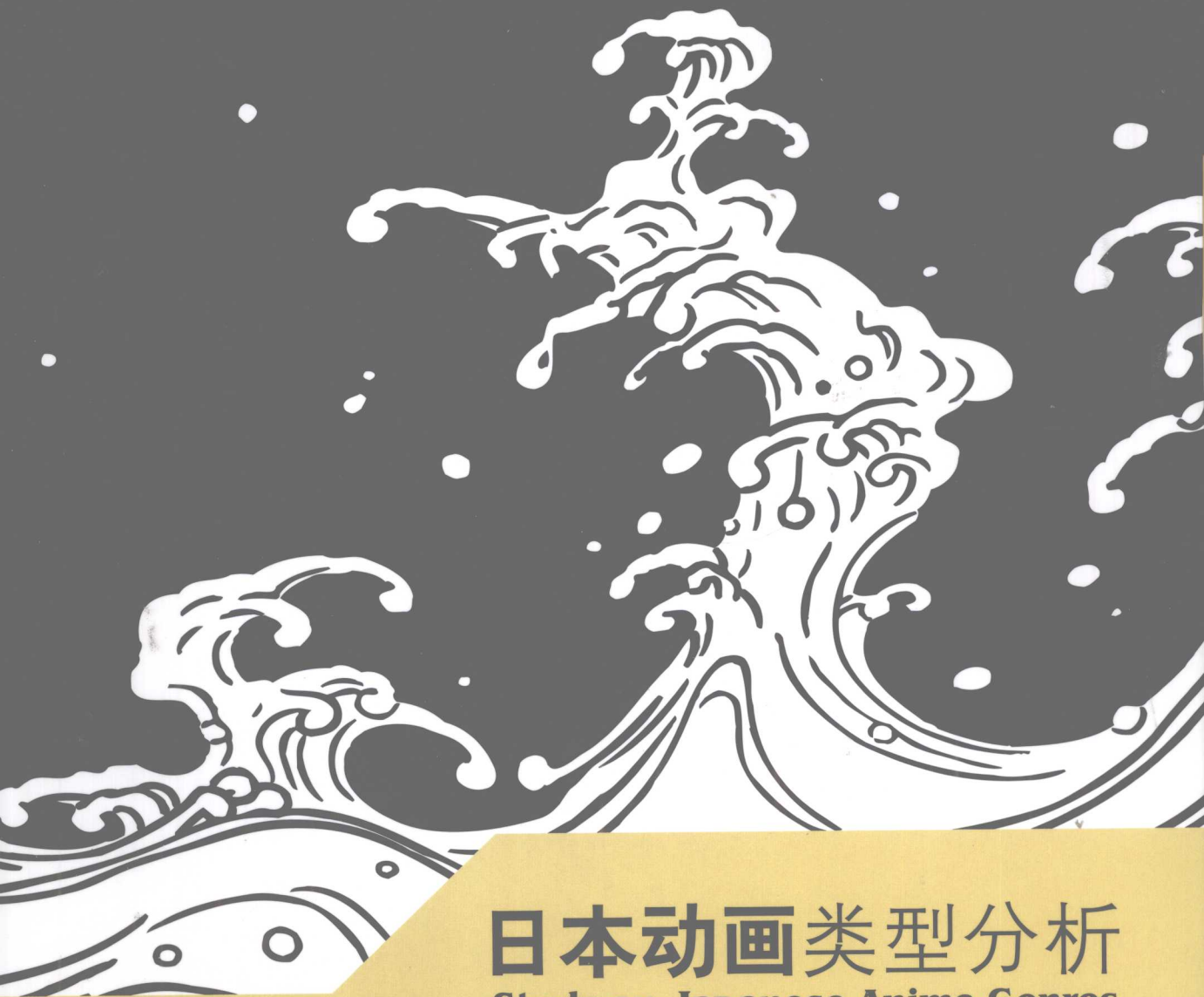


21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game
“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材
动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定



日本动画类型分析

Study on Japanese Anime Genres

策划◎北京电影学院动画学院
编著◎李彦 曹小卉



海洋出版社



21 Century High Education Textbooks for Animation

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨

动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定

日本动画类型分析

Study on Japanese Anime Genres

策划◎北京电影学院动画学院

编著◎李彦 曹小卉

海洋出版社

北京

内 容 简 介

影视动画影片分析或影视动画类型分析是高校动画专业必修课程。本书从“类型”的角度,用丰富的案例深入地细致地分析了日本五大主流动画——机器人类动画、体育竞技类动画、言情类动画、家庭生活类动画以及魔法类动画的类型源流、类型存在基础、类型特征、类型人物、类型心理、类型创作角度、类型比较、类型启示及类型题材等,讲解生动,图文并茂,脉络清晰,观点独特。通过多重比较,深入挖掘动画类型创作思想的根源、剖析动画类型的生活原型、文化根源以及发展趋势、表现手法的异同,剖析国内动画创作与其存在的差别或差距,带给学生一个全新的研究动画的视角,一种清晰理性的视听剖析,一种从无到有的创作规律归纳,以激励学生提升对动画影片的欣赏能力、分析能力,拓展视野、启迪智慧、勇于创新。

本书特别适合作为高等院校以及各级职业院校动画专业的入门教材,也可作为广大动画爱好者自学指导书。

特 别 声 明

本书中涉及到的图形仅供教学分析、借鉴、欣赏,图形的著作权归原创作者或出版者所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

日本动画类型分析/李彦,曹小卉编著. —北京:海洋出版社,2009.5

ISBN 978-7-5027-7078-5

I.日… II.①李…②曹… III.动画片—电影评论—日本 IV.J905.313

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 115178 号

书 名: 日本动画类型分析

编 著: 李 彦 曹小卉

责任编辑: 黄梅琪

责任校对: 肖新民

责任印制: 周京艳 魏志新

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 (705 室)
100081

技术支持: www.wisbook.com/bbs

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

发 行 部: (010) 62173651 (010) 62132549
(010) 62174379 62114300 (传真)

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京画中国画印刷有限公司

版 次: 2009 年 5 月第 1 版
2009 年 5 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 13 (彩色 4 印张)

字 数: 307 千字

印 数: 1~3000 册

定 价: 39.00 元

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

专家委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

孙立军
杨绶华
钱晓彬
秦仁华
周京艳
黄梅琪
蒋湘群
申彪
吴清平
赵武

整体企划

周京艳
赵武

张会军(全国政协委员、北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院副院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院新媒体艺术系主任)
晓欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院动画实验室主任)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸声(连环漫画研究会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向洋(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学动画系主任)
凯文·盖格(美国迪斯尼公司著名动画导演)
谢福顺(新加坡南洋大学计算机工程学院院长 副教授)
田丰(新加坡南洋理工大学电脑工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术大学教授 / 画家)

(以上排名不分先后)

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

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。不仅要将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的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《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

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。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 蕊	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 风
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王珅珅	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 櫓	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	吕 波
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
王竹泉	林 浩	邹 博	陈 雷	李仲阳

(以上排名不分先后)

前言

在动画大国日本，创作的动画作品具有明显的类型倾向。日本每年生产动画电影数量之多，令人咋舌。据不完全统计，目前全日本拥有430多家动漫制作会社和不计其数的自由动漫制作人，电影院年上映动漫大片80余部，电视台年播出动漫4000多部集。然而这么多部动画片中很多是“类型化”的产物。当一种类型动画赢得高票房、高收视率的同时，它的系列动画便会推出，接着成功范本经验的模仿者也会随之而来。只是换个故事发生的背景或者换个人物的身份职业，也许同样的故事情节还会出现在荧屏上，以满足普通大众对娱乐产品的日常需求。

本书对动画类型进行分析的目的是希望更深刻地认识对象本质。也许有人认为动画类型化使得作品模式化、公式化，充满了浓厚的商业气息。然而工业化的生产机制，批量化、重复化的同类作品，创作者追随市场，迎合观众，是大众观念、艺术趣味的选择，也是大众欲望表现和心理压力的释放。如果说漫画还在一定程度上为“作者化”倾向留有生存空间的话，那么“类型化”的动画片则是大众文化的狂欢。在创新还未成功之时，类型动画片的普及是否也是拥抱观众、获得观众认可的一种有效手段呢？

本书从日本动画类型产生的根源出发剖析类型动画存在的基础和发展趋势，提出类型动画的繁荣是市场与观众共同选择的结果，同时类型动画通过叠加变异形成更丰富的体系，从而满足大众文化的多种需求。

本书将日本动画分为五种类型：机器人类动画、体育竞技类动画、言情类动画、家庭生活类动画以及魔法类动画。在对各个类型动画分析时以实证分析为主线，引用大量动画片进行案例剖析，通过多重比较，挖掘动画创作思想的根源、手法的异同，尤其注重剖析国内动画创作与其差别或差距。作为动画专业的学生，应在分析日本类型动画经验的基础上宏观把握各类型动画的区别和联系，剖析类型动画的生活原型、文化根源以及发展趋势，为新的创作找到依据和启示。

课时建议：全书共分6章（48课时），每章8课时。教师也可以根据实际情况酌情考虑每章的课时分配。

教学方法：本书主要采用讲授法，在讲演式教学中，教师借助口头言语讲授教材内容，阐明知识的联系，促进知识的理解。并向学生提供学习材料、分析资料和影片案例。

在本书的写作过程中得到了很多人的支持，尤其是在北京电影学院动画学院进修的经历让我受益匪浅。感谢孙立军院长及同仁为所有进修的老师提供良好的交流平台，感谢陈山、孟中、支菲娜、吴琼老师精彩的选修课带给我犹如泉涌的思路，还要感谢海洋出版社的编辑在本书的出版过程中所付出的辛劳。

编者

本书导读

1 动画与类型

在影视作品中“类型”这个概念已被经常提及，然而在动画中却是一个全新的字眼。“类型”是影视作品在商业市场中获得成功的不可或缺的因素。我国国产动画类型简单、题材重复，类型意识匮乏、运营策略单一是束缚动画产业发展的主要因素之一。本章以“类型动画”发展成熟的日本动画为例，加以分析，希望为我国的“类型动画”的未来发展之路提供可行性建议。



《蒸汽男孩》



《东京巴比伦》



《缎带骑士》



《交响情人梦》



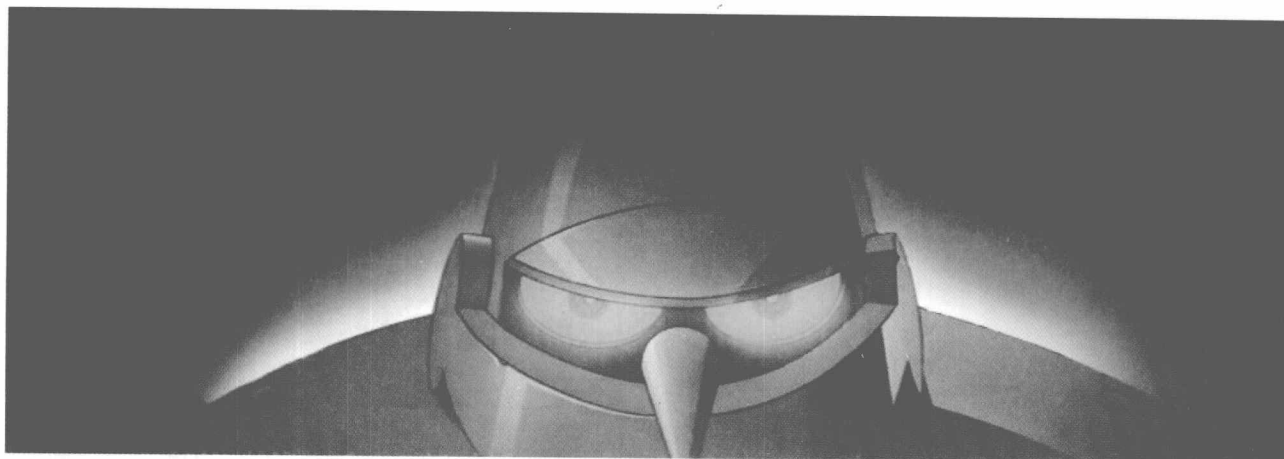
《NANA》



《美少女战士》



《恋爱情结》



《铁人28》



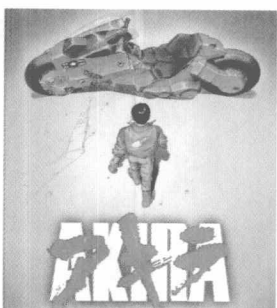
《勇者莱丁》



《天元突破 红莲之眼》



《新世纪福音战士》



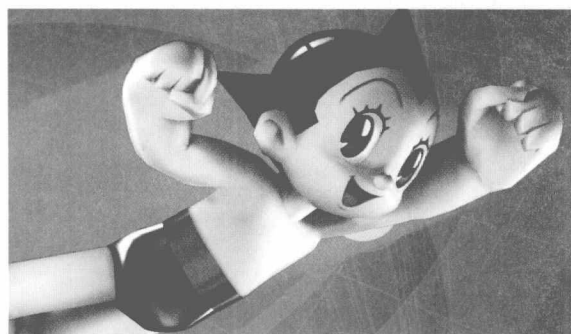
《阿基拉》

2 机器人动画

机器人动画是日本针对少年群体对象推出的最为主流的一种类型，有着强烈的日本特色。它不完全是在科学技术的基础上有根据的创作，而更多的是藉着机器人的外壳对未来的一种臆想，有时与我们所认识的科学逻辑有一定区别，



《无敌铁金刚》



《铁臂阿童木》

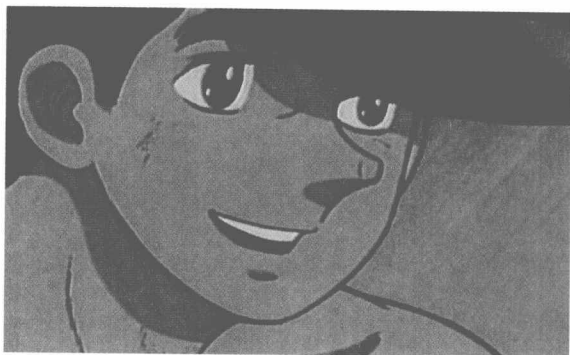
所以机器人动画在日本发展的想象空间更大，无所不包。本章介绍的是较主流的机器人动画，也会列举一些包含机器人元素的非主流的机器人动画类型来作比较。



《变形金刚》



《攻壳机动队 II》



《小拳王》



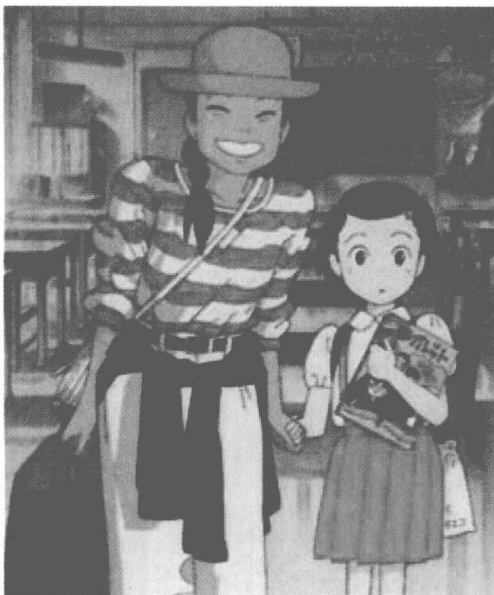
《灌篮高手》

3 体育竞技类动画

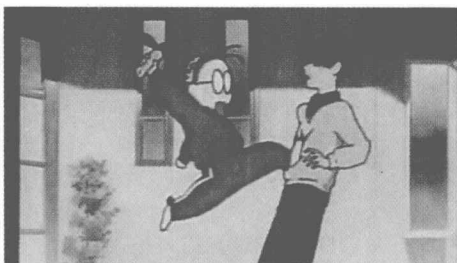
各种体育运动，日本动画片几乎拍全了，《足球小将》、《灌篮高手》、《Touch》等都是脍炙人口的体育类动画片，日本的体育竞技动画是针对年轻人这个特定年龄段而创作的。在日本青少年研究机构对青少年所做的多次调查中，8~10岁的儿童心目中排在前三名的英雄都是漫画人物，而14~16岁的男孩所崇拜的绝大多数是体育明星。日本动画家们看准这一市场，推出了众多体育动画。



《网球王子》



《岁月的童话》



《彼氏彼女的事情》



《尼罗河女儿》

4 言情类动画

在郝健所著的《影视类型学》里对爱情类型片有如下定义“以爱情为主要表现题材，并以爱情的萌生、发展、波折、磨难直到恋人的大团圆或悲剧性离散结局为叙事线索，它们通常以爱情的艺术表现为主要吸引力，以对爱情的追求和对爱情的阻碍产生的冲突为叙事的主要动力，通过表现爱情的绝对超越性来探讨爱情这一永恒的人类情感和艺术主题”。而我们这里所说的言情类动画也与此爱情片有着相似之处，但它比真人所演的爱情片具有更大的戏剧性。它可以描述男女主人公各式各样的爱情，而且还或多或少穿插其他类型因素，把爱情



《秒速5厘米》



《彼氏彼女的事情》

放在一些让人感觉新鲜的背景下发生，如有搞笑的浪漫喜剧，有校园里的纯真童话，有都市背景下的疯狂喜剧，还有魔法背景下的星际爱恋等，爱情在动画中可谓是没有国界，也没有时空限制。



《侧耳倾听》



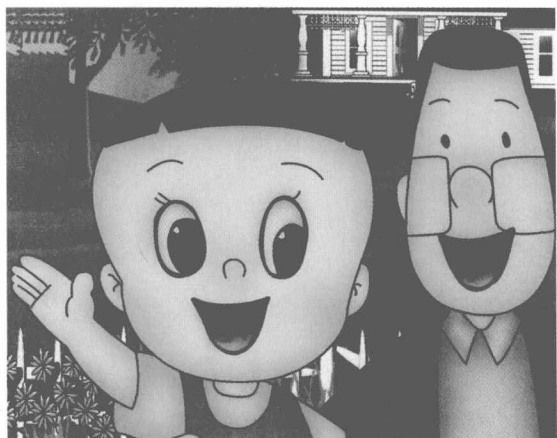
《相聚一刻》



《花样男子》



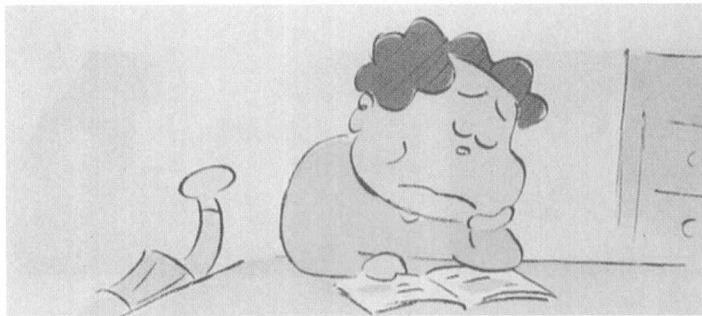
《绝爱》



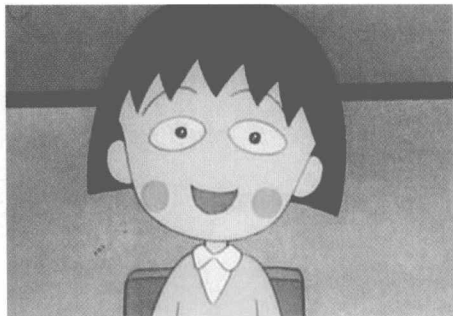
《大头儿子小头爸爸》

5 家庭生活类动画

家庭生活类动画通常没有豪华的场景设置，角色设定也朴实无华，各个角色在我们熟悉的环境里生活，动作对白都是生活的常态，就仿佛是另一种生活纪录片。它们多以家庭生活为背景，探讨亲情、友情关系中那种恬静和平实。通过捕捉现实生活的经典矛盾、冲突片段，以幽默搞笑的风格，激起观众心灵的浪花，反映家庭生活中温馨的亲情。虽有一些生活的压力和无奈，但却乐观的生活着。



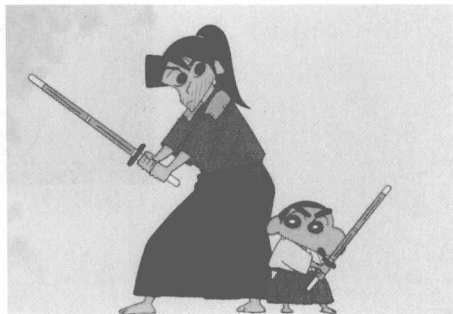
《隔壁家的山田君》



《樱桃小丸子》

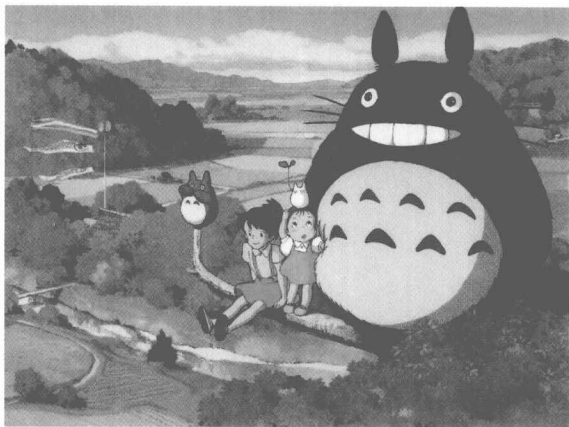


《蜡笔小新》





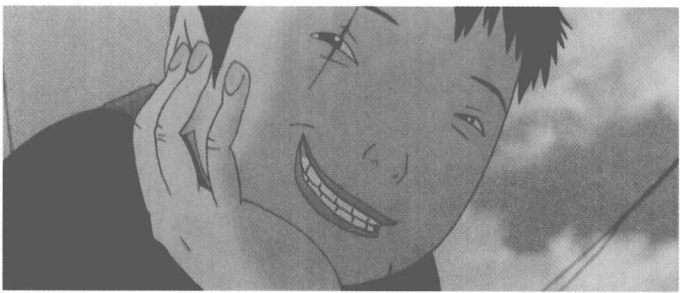
《幽灵公主》



《龙猫》

6 魔法类动画

魔法类动画种类繁多，直接拿“魔”取名的动画就不胜枚举，如《魔神坛斗士》、《魔法的坎娜》、《魔侦探洛基》、《魔卡少女樱》等。本章要论述的是具有代表性且流传较广的魔法动画，希望能窥一斑而观全豹，以此来了解日本魔法类动画的特征。



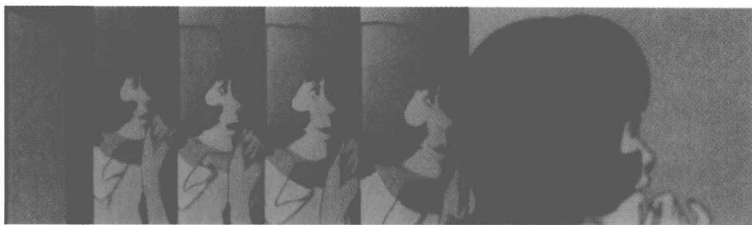
《恶童》



《千与千寻》



《魔法阿妈》



《红辣椒》