

ANIMATION HANDDRAW

日本经典动漫

原  画

研究系列

《阿拉蕾》研究

编 著：王 昊

图文策划：宋洋美术工作室

STUDIES ARAREI

Japanese classic cartoon Hand-painted manuscript

日本经典动漫

原 画

研究系列

“阿拉蕾”研究

图书在版编目(CIP)数据

《阿拉蕾》研究 / 王昊编著. --北京:
现代出版社, 2013. 9 (2016. 4 重印)
(日本经典动漫原画研究系列)
ISBN 978-7-5143-1749-7

I. ①阿… II. ①王… III. ①动画片—研究—日本
IV. ①J954②J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 213573 号

日本经典动漫原画研究系列

《阿拉蕾》研究

编 著 王 昊
图文策划 宋洋美术工作室
责任编辑 袁 涛
出版发行 现代出版社
地 址 北京市安定门外安华里 504 号 C 座 4 层
邮政编码 100011
电 话 010-64267325 010-64245264(兼传真)
网 址 www.1980xd.com
电子邮箱 xiandai@cnpitc.com.cn
印 刷 北京泽楷天鸿印刷技术有限公司
开 本 889×1194 1/16
印 张 13. 625
版 次 2013 年 10 月第 1 版 2016 年 4 月第 2 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5143-1749-7
定 价 98. 00 元

版权所有, 翻印必究; 未经许可, 不得转载



Contents 目录

序言

——历久弥新的日本动画艺术 王 昊..... 005

为动画而动情

——日本动画片手绘稿观感 王 昊..... 011

人物介绍..... 018

阿拉蕾 Dr.スランプ アラレちゃん 王 昊 025

手绘稿赏析..... 041

难忘的动画岁月 晓 欧..... 201

关于动画的一些思考 李剑平..... 203

时时刻刻被动漫 宋 洋..... 207

回想一下中国的情况 袁文斌 211

玩便便的阿拉蕾和她的伙伴们 胡筱潇..... 215

ALALEI

Japanese classic cartoon Hand-painted manuscript

日本经典动漫

原 画

研究系列

“阿拉蕾”研究

图书在版编目(CIP)数据

《阿拉蕾》研究 / 王昊编著. --北京:
现代出版社, 2013. 9 (2016. 4 重印)
(日本经典动漫原画研究系列)
ISBN 978-7-5143-1749-7

I. ①阿… II. ①王… III. ①动画片—研究—日本
IV. ①J954②J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 213573 号

日本经典动漫原画研究系列

《阿拉蕾》研究

编 著 王 昊
图文策划 宋洋美术工作室
责任编辑 袁 涛
出版发行 现代出版社
地 址 北京市安定门外安华里 504 号 C 座 4 层
邮政编码 100011
电 话 010-64267325 010-64245264(兼传真)
网 址 www.1980xd.com
电子邮箱 xiandai@cnpitc.com.cn
印 刷 北京泽楷天鸿印刷技术有限公司
开 本 889×1194 1/16
印 张 13.625
版 次 2013 年 10 月第 1 版 2016 年 4 月第 2 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5143-1749-7
定 价 98.00 元

版权所有, 翻印必究; 未经许可, 不得转载



Contents 目录

序言

——历久弥新的日本动画艺术 王 昊..... 005

为动画而动情

——日本动画片手绘稿观感 王 昊..... 011

人物介绍..... 018

阿拉蕾 Dr.スランプ アラレちゃん 王 昊 025

手绘稿赏析..... 041

难忘的动画岁月 晓 欧..... 201

关于动画的一些思考 李剑平..... 203

时时刻刻被动漫 宋 洋..... 207

回想一下中国的情况 袁文斌 211

玩便便的阿拉蕾和她的伙伴们 胡筱潇..... 215

ALALEI



【序言】

历久弥新的日本动画艺术

王 昊（天津师范大学美术设计学院副教授，中央美术学院视觉传达硕士。Icoграда世界设计大会组委会成员）

每当回忆起童年，总会浮现出一个愉快的情景，那就是每逢周日的傍晚都会守候在黑白电视机旁，等待着六点三十分播出的每周一集动画片。很多三四十岁的朋友都有着和我相同的记忆，那时最喜欢的就是《铁臂阿童木》《聪明的一休》，还有《机器猫》等日本动画片。今天应接不暇的日本动画片，更是凭借着精美的画面、幽默的情节、丰富的人文内涵深深吸引着我们，不仅是儿童和青少年，很多成年人也成为了日本动画的忠实“粉丝”。

日本动画以其独特的艺术形式与美国动画形成了国际上的两大主流风格。在1956年，日本成立了“东映动画株式会社”，由此动画产业开始了快速发展。在很长一段时间里，日本每年拍摄的动画片时长都排在世界第一



位。动画产业在日本被人们视作“无烟重工业”，成为国家六大支柱产业之一。

以东映动画株式会社为代表的日本动画业，初期以学习、研究美国迪斯尼动画为起点，逐步使日本动画摆脱了手工阶段而走向工业化生产。从1958年完成第一部动画长片《白蛇传》开始，东映动画株式会社每年拍摄一部动画大片，带动着日本动画艺术、动画技术以及整个动画产业全方面的发展。20世纪六十年代，手冢治虫创作的古典音乐实验动画片《展览会上的画》，其艺术水准可与迪斯尼拍摄的《幻想曲》相媲美。20世纪七十年代，大友克洋和押井守正力推进科幻动画片的发展，将发生在虚构时空的未知事件刻画得真实鲜活。20世纪八十年代，以宫崎骏为代表的一批动画大师把日本动画艺术带入了更高阶段，也获得了更多的国际殊荣。

2002年，宫崎骏创作的《千与千寻》夺得第五届柏林电影节金熊奖；2003年又获得了奥斯卡动画长片大奖，它带动日本动画彻底打开了国际动画市场。2002年推销到美国的日本动画片以及相关产品的总收入达到43.5911亿美元，是日本出口到美国的钢铁总收入的4倍。日本动画片的票房收入占日本电影业票房总收入的三分之一，在向其他国家和地区出口影片中，动画片的数量早已超过了一般影片的数量。





日本能成为与美国抗衡的动画大国，“漫画”功不可没。之所以这样说，是因为大多数的日本动画片都是由漫画改编而来的，所选取的漫画也都是已经得到了市场认可的优秀作品。日本有很多动画大师都是从画漫画起步的，例如：被誉为“日本画神”的手冢治虫，他以崭新的表现方法创立了“情节漫画”，使漫画成为一种极富魅力的艺术，而且对文学、电影等范畴产生了巨大影响。政府专门为他建立了纪念馆，他的作品始终贯穿着一个永恒的主题，那就是“生命的尊严”。他创作的《铁臂阿童木》《森林大帝》等动画片出口到亚、欧、美等多个国家，影响了世界各地无数的观众。同样由画漫画开始的动画大师宫崎骏以自己的作品跨越了观众的知识结构和年龄层次的区分，获得了全民范围的认可。他的作品《风之谷》《天空之城》《红猪》《千与千寻》等每一部动画片都具有神奇而丰富的想象空间，不仅极具观赏性，同时赋予它们深沉、厚重的思想主题，展示出作者对各种社会现实问题的深层思考。此外以《电影少女》《银翼超人》为代表作的桂正和是最有影响力的少女题材漫画家。还有漫画大师鸟山明绘制的《阿拉蕾》《七龙珠》等作品一度成为日本漫画的代表，由此制作成的动画片在世界上也有不小的影响力。

中国和日本的文化历史有很多渊源，在手冢治虫拍摄《铁臂阿童木》的同一时期，最具国际影响的中国动画片当属《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》这两部水墨动画片。而这两部动画片手稿的绘制正是我国国画大师齐白石和李可染。中国的书画讲究“线”的艺术，日本动画在绘制过程中，虽然不使用水墨但也经常会体现出对线条舒展、秀美的艺术追求。这一点就如同在日本的汉字书体当中经常可以看到受王羲之线条飘逸流动的影响，有着魏晋文人之风。

相对于欧美动画，日本动画更注重人物“情感”的刻画。在日本动画片里人物的情感表达方式比较含蓄，不同于美国迪斯尼

ALIFE

动画通过人物语言或肢体语言较直白地把内心的想法、感受表达出来。在日本动画片中对人物情感的表现细腻入微，远远超过了其它国家。笔者认为其中有四种表达“情感”的方式最为精彩：

①眉目传情；②复杂、精彩的对白；③关键动作的静态处理；④暗示性动作的精微刻画。

日本动画中最具有代表性的绘画特点是：非常注重眼睛的细节描写，对质感和神态的把握准确而生动，两只眼睛在面部所占的比例比其他国家的动画角色都要大很多，成为“日式风格”的标志性特征。日本的动画形象透过眼神传达了所有喜怒哀乐的表情、神态，大眼睛里的瞳孔、高光、反光、泪花以及眼睫毛等种种细节表现出极为丰富的情感变化，也弥补了服装、场景设计上的相对简单。至于面部其他部位的差异，相比较而言，日式风格中鼻和嘴处理大多比较简单，有的还会省略掉牙齿，几乎简化到了极限，而中国和迪斯尼动画风格中鼻子和嘴都比较丰满一些。同时，日本动画中眉毛和嘴巴对情感的表达也很重要，一方面它们要配合好传神的眼睛；另一方面它们自身也具有很多种表情类型。这种“大眼睛”的日本动画风格凝聚了日本几代动画人的智慧，成为日本动画片在国际上的视觉符号。

如同《千与千寻》一样，很多日本动画片传达的思想内涵深沉、内敛，描写的人物关系微妙、复杂。片中大量的对白，逻辑缜密，意味深长，引领观众一步步走进人物的内心世界。与美国动画相比，日本动画动作较少，很多地方留有漫画的特点，善于用镜头切换来讲故事，而且故事多以传记形式出现，有较强的因果逻辑关系。片中一些最精彩的镜头画面、关键动作，往往反其道而行，借用漫画的手法进行静态处理。最为关键的动作画面用慢镜头处理，给观众思考、品味的时间，也充分表达出其间的内在情感。另外，日本动画片常会通过一些动作的精微刻画，暗示出动画角色的性格特征和情绪变化。从每一幅手绘原画中我们可



以感受到，日本动画片中的人物形象除了漂亮的大眼睛和修长的身材之外，刻画他们的一颦一笑、一惊一喜，每一笔都是

画家深思熟虑而得的。

日本动画片成功的绘画手稿背后都有着长期深入地分析、研究，精密、严谨地反复绘制。为了提高动画制作效率和市场效益，专门有心理学家研究动画片中的人物性格及其造型特点。在把握了受众人群心理需求的基础上设计、绘画，确保动画形象能够受到不同观众的喜爱。同时，对人物的家庭背景、生活目标、兴趣爱好、习惯动作等细节也都有类型化的研究。明确了动画角色的类型划分之后，具体到角色及场景的绘画风格，日本动画片普遍追求每一幅画面本身的绘画效果和画面的独特魅力。对人物形象精美、细腻地表现，已经成为日本最具代表性的绘画风格之一。每一幅画面细节的精致之美，使它在动画片中可以成为独立的抒情、叙事单元，画面本身具有了很强的审美价值和艺术价值。

例如现在正播出的《火影忍者》《海贼王》，之前的《灌篮高手》或早先的《阿拉蕾》等动画片，它们都有一整套唯美风格的“偶像版”动画人物形象。另外还有一种日本动画风格，看上去可能并不太美，整体的美术造型仿佛儿童简笔画，如《蜡笔小新》《樱桃小丸子》等片中的人物形象。这种简练、夸张的绘画风格在繁忙的都市生活中，为人们带来轻松、随意的感觉。

直至今日，我们回顾那些经典的日本动画片并不觉得有半点陈旧。八十年代在中国持续热播的《聪明的一休》是1975年至1982年由日本东映动画制作的296集电视动画片。这部日本商业动画片，从编剧、对白到造型、画面都很符合儿童的审美需求，轻

松幽默，寓教于乐，把不同国家的少年儿童都牢牢地吸引住了。同时该片在漫画、玩具等相关产业都得到了很高的回报。片中人物形象都很可爱，人物性格迥异，而整体绘画风格协调统一。长着一双大眼睛的“一休师父”是典型的日式风格，其中人物的性格特征、相貌特征、穿着打扮都是日本传统样式。片中的场景、道具也都极具民族特色，处处流露着独特的人文气息。

1970年以漫画形式诞生的《机器猫》与较早的《铁臂阿童木》像后来的《聪明的一休》一样，以圆形为主要形象特征，片中所有的角色都长着相同的圆形的鼻子和眼睛。“机器猫”的形象省略了没有造型表现力和表演力的细节，如没有耳朵，没有四个手指和脚趾；片中其他的角色，脚掌也都是简单的圆形，眼睛和嘴巴等表情器官得到适度地夸张。动画片通过程式化、夸张明了的表情和动作，把要表达的情绪强烈地传达给了观众。所有的人物形象简洁明快、色彩鲜艳，非常符合儿童的视觉习惯和审美偏好。《机器猫》电视动画片已经制作了600多集，电影已经拍了20余部，电影票房总收入超过3亿美元。它拥有2000余种不同的周边授权产品，涵盖了玩具、文具、服装及饰品、日用品、个人护理用品、食品、礼品和电子游戏等多个方面。《机器猫》、《聪明的一休》它们既是动画艺术，同时也是动画商品，它们构建了庞大的动画产业以及丰富的动画文化。

随着时代的发展，人们的意识形态、审美习惯都产生了很大的变化，然而日本动画片仍然能够历久弥新，持续散发出耀眼的艺术魅力。这是因为日本动画片在每一幅精美的画面背后，很好地融入了美学、心理学、伦理学、神学、社会学等诸多人文因素，它们相互交融，演化成为具有民族风格的艺术形象和动画语言。日本动画片将自身的艺术精神和文化特质进行整合与传承，不断感染着全世界的观众。





为动画而动情

——日本动画片手绘稿观感

王昊

当看到这些由日本收藏家珍藏的动画片手绘拍摄稿时，人们会由衷地发出赞叹。不仅是因为每一幅画面的精美，更因为绝少有机会能看到这么完好、这么系统的动画手绘稿。早在20世纪九十年代，这些作品在日本做过大型的展览，引起了不小的轰动。观看展览的人不禁为之而动情，对这些画稿的观感可以说是叹为观止。

这些作品包括《阿拉蕾》《聪明的一休》《枫城物语》等二十余部日本电视动画片的原画、过渡帧和场景画面等系统的手绘拍摄稿。它们是1966年至1989年日本公映的电视动画片中的代表作。这些珍贵的藏品大部分出自日本最负盛名的动画制作公司——东映动画。公司成立于1948年，最初的名称是日本动画有限公司，1956年被东映收购后成为旗下的动画部门，更名为东映动画股份有限公司。从1998年10月开始，公司名称改为东映アニメーション株式会社（TOEI ANIMATION CO., LTD），中文简称东映动画。东映动画成立后不久，动漫大师手冢治虫便加入了进来，担任“原画设定”，并率先将优秀的漫画改编成为动画片。从这时开始，日本动漫界“将热门漫画改编成动画”成为了行业规律，正是动漫结合这种新的经营模式使日本动漫产业得以迅猛发展。例如：宫崎骏、高田勋等很多当下知名的动画大师都是从东映动画走出来的。1958年，东映动画拍摄的日本电影

史上第一部长篇彩色电影动画片《白蛇传》正式公映，它是对日本动漫界影响最为深远的动画电影之一。东映动画出品了《聪明的一休》《阿拉蕾》《小甜甜》《鬼太郎》《灌篮高手》《海贼王》等大量脍炙人口的作品，代表着不同时期日本动画片的最高水平。这些作品出口到世界各地，影响着各国的少年儿童。

这些动画片手绘稿中我们最熟悉的就是《聪明的一休》和《阿拉蕾》。《聪明的一休》于1975年10月至1982年6月，在日本播出296集。动画片讲的是：在室町幕府时期，曾经是皇子的一休不得不与母亲分开，到安国寺当小和尚。在那里他凭借自己的聪明机智解决了无数的小难题，扶危济困，惩治恶人，留下了一个个幽默诙谐、正义勇敢的故事。这部日本商业动画片从1983年开始在中国内地播出，人物造型和故事情节都深受中国儿童的喜爱，“一休师父”成为了当时中国儿童心目中的小英雄，影响了我国七十年代末出生的整整一代人。

《阿拉蕾》漫画书在日本极其畅销，改编的动画片出口到很多国家，于1991年在中国内地播出。这部动画片不仅仅是歌颂科学发明，它还表现出对工业时代的嘲讽和反感。片中描绘的大都会岛就像我们日常生活的城市一样，在华丽的外衣下，人们忙忙碌碌，到处是各种规则与束缚。阿拉蕾最终高兴地回到了代表自然生存状态的企鹅岛。《阿拉蕾》是日本漫画大师鸟山明的成名作。鸟山明最擅长运用风趣幽默的语言，描绘韵味十足的人物。片中阿拉蕾的造型极具个性、顽皮可爱、鲜活生动。他最著名的作品《七龙珠》曾风靡欧美、东南亚等世界众多国家。

手绘稿中的《银翼超人》是鸟山明的好朋友桂正和的作品。桂正和曾经获得过手冢漫画奖，是日本最具影响力的少女题材漫画家，他对少女体态、神情进行了细致精准的描绘，绘画功底令人折服，获得业内的高度评价。以《电影少女》《银翼超人》为代表的作品细腻写实，充满生活气息，画面中的人物形象、自然



风光以及服饰道具都显示出他卓越的才华和不拘的个性。

藏品当中有些是在港台地区上映过的日本动画片手绘稿。比如在我国台湾上映的《超时空游侠》《小仙蒂》和《枫城物语》等片。在我国香港上映的有三浦见鹤绘制的《南瓜酒》，横山光辉绘制的《魔法使莎莉》，水木茂绘制的《鬼太郎》和细野不二彦绘制的《小金毛》以及《银河铁道999》《大都会小子》《伏魔小旋风》等多部动画片。

“鬼太郎”是有“妖怪博士”之称的日本漫画家水木茂创造的角色。作为幽灵族最后的幸存者“鬼太郎”是一个穿黄黑横纹背心、传统日式木屐的小男孩，以头发、背心和木屐作为武器，和一群住在神秘森林里的妖怪朋友们，共同解决妖怪与人类两个世界的很多问题，施展法术与干尽各种坏事的妖怪们作战。东映动画每隔几年就会推出新一代的鬼太郎电视动画，1968年第1代、1971年第2代、1985年第3代、1996年第4代，一直到2007年的第5代。日本漫画家水木茂，本名武良茂，生于鸟取县境港市，因参加第二次世界大战时负伤而失去左手。他以战争、科幻、幽默等为题材，最擅长的还是妖怪主题。他曾担任世界妖怪协会会长、日本民俗学会会员、民族艺术学会评议委员。水木茂纪念馆2003

年在境港市开幕，藏品中一千余张《鬼太郎》手绘拍摄稿，代表了水木茂妖怪动画的艺术成就。

《三国志》这部中国著作，通过横山光辉的漫画在日本产生了巨大的影响力。由横山光辉描绘的关羽、张飞等名将形象成为了日本人心目中三国人物的标准造型。1991年《三国志》获日本漫画家协会奖优秀奖，2004年获文部科学大臣奖。2004年4月15日

