

视觉亚文化

二次元



善本出版有限公司 编著

视觉亚文化 二次元

善本出版有限公司 编著



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

视觉亚文化·二次元 / 善本出版有限公司 编著. — 武汉 : 华中科技大学出版社, 2019.1

ISBN 978-7-5680-3346-6

I. ①视… II. ①善… III. ①视觉艺术②平面—艺术 IV. ①J06 ②J511

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 213881 号

视觉亚文化·二次元
Shijue Yawenhua. Erciyuan

善本出版有限公司 编著

出版发行：华中科技大学出版社（中国·武汉）
武汉市东湖新技术开发区华工科技园

电话：(027) 81321913
邮编：430223

策划编辑：段园园 林诗健
责任编辑：熊 纯 罗延美
责任校对：黄少君

执行编辑：黄少君
翻 译：罗延美
责任监印：陈 挺

装帧设计：关镇明
设计指导：林诗健

印 刷：佛山市华禹彩印有限公司
开 本：889 mm × 1194 mm 1/16
印 张：13.5 插页：12
字 数：109 千字
版 次：2019 年 1 月第 1 版 第 1 次印刷
定 价：258.00 元



投稿热线：13710226636 duanyy@hustp.com

本书若有印装质量问题，请向出版社营销中心调换

全国免费服务热线：400-6679-118 竭诚为您服务

版权所有 侵权必究

视觉亚文化 二次元

善本出版有限公司 编著



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

视觉亚文化·二次元 / 善本出版有限公司 编著. — 武汉 : 华中科技大学出版社, 2019.1

ISBN 978-7-5680-3346-6

I. ①视… II. ①善… III. ①视觉艺术②平面—艺术 IV. ① J06 ② J511

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 213881 号

视觉亚文化·二次元
Shijue Yawenhua, Erciyuan

善本出版有限公司 编著

出版发行：华中科技大学出版社（中国·武汉）
武汉市东湖新技术开发区华工科技园

电话：(027) 81321913
邮编：430223

策划编辑：段园园 林诗健
责任编辑：熊纯 罗延美
责任校对：黄少君

执行编辑：黄少君
翻 译：罗延美
责任监印：陈挺

装帧设计：关镇明
设计指导：林诗健

印 刷：佛山市华禹彩印有限公司
开 本：889 mm × 1194 mm 1/16
印 张：13.5 插页：12
字 数：109 千字
版 次：2019 年 1 月第 1 版 第 1 次印刷
定 价：258.00 元


华中出版

投稿热线：13710226636 duanyy@hustp.com
本书若有印装质量问题，请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线：400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

试读结束 需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

6

漫 画

欧美漫画 —— 8-27

日本漫画 —— 28-39

中国漫画 —— 40-47

漫画阅读指南 —— 48-59

漫画与插画作品 —— 60-155

155

156

电子游戏

电子游戏发展史 —— 158-167

游戏作品展示 —— 168-191

191

192

COS- PLAY

采访：est —— 194-205

采访：螃蟹蜀黍 —— 206-213

213

前言

“二次元”一词来源于日语“二次元(にじげん)”，原意指“二维”，由于漫画、动画和游戏中的人物和场景的载体均是纸面、屏幕等平面媒体，漫画、动画和游戏大多都被归入二次元文化。以这三种形式创造的文化内容，有着区别于卡通的视觉风格(即“画风”)以及更为复杂、绵长的故事和人物设定，因此“二次元”一词有时也指代一种绘画风格，或一种故事设定(或称“世界观”)。除了以上三种形式之外，二次元文化还衍生出了轻小说、同人文等文字体裁的创作，因此二次元文化又被引申为ACGN，即Animation(动画)、Comic(漫画)、Game(游戏)以及Novel(小说)。

在中文语境下提到的二次元，一般是指日本的ACGN作品及其周边商品，但实际上现在许多日本本土漫画家、动画画师创作的作品都不再有明显的

日本或东亚特色：人物的造型不再局限于早期日本漫画的细胳膊、细腿、大眼睛、相对扁平的脸部，人物有了更多肌肉线条，人物的面部轮廓也更丰富多样；故事设定方面也早已不局限于日本文化，甚至也没有明显的东西方文化偏向，有时是完全架空的故事背景。可见，即使是源于日本的“二次元”一词也已不再局限于人物、画风和故事类型，更不会局限于日本籍的创



艺术家 / Tai Aoki

作者。“二次元”一词已经泛化至只要体裁属于 ACGN 其中之一，就能被归入二次元的程度。

鉴于二次元概念的泛化，本书涵盖了欧美漫画的发展历程，一方面是因为日本现代漫画在兴起时也受到欧美漫画的影响，另一方面是欧美的极客 (Geek) 文化与日本的御宅族文化虽然各有特点，但是文化内容和体裁是有重合之处的——都包含了漫画、动画和游戏，爱好者群体参与的活动也很类似。

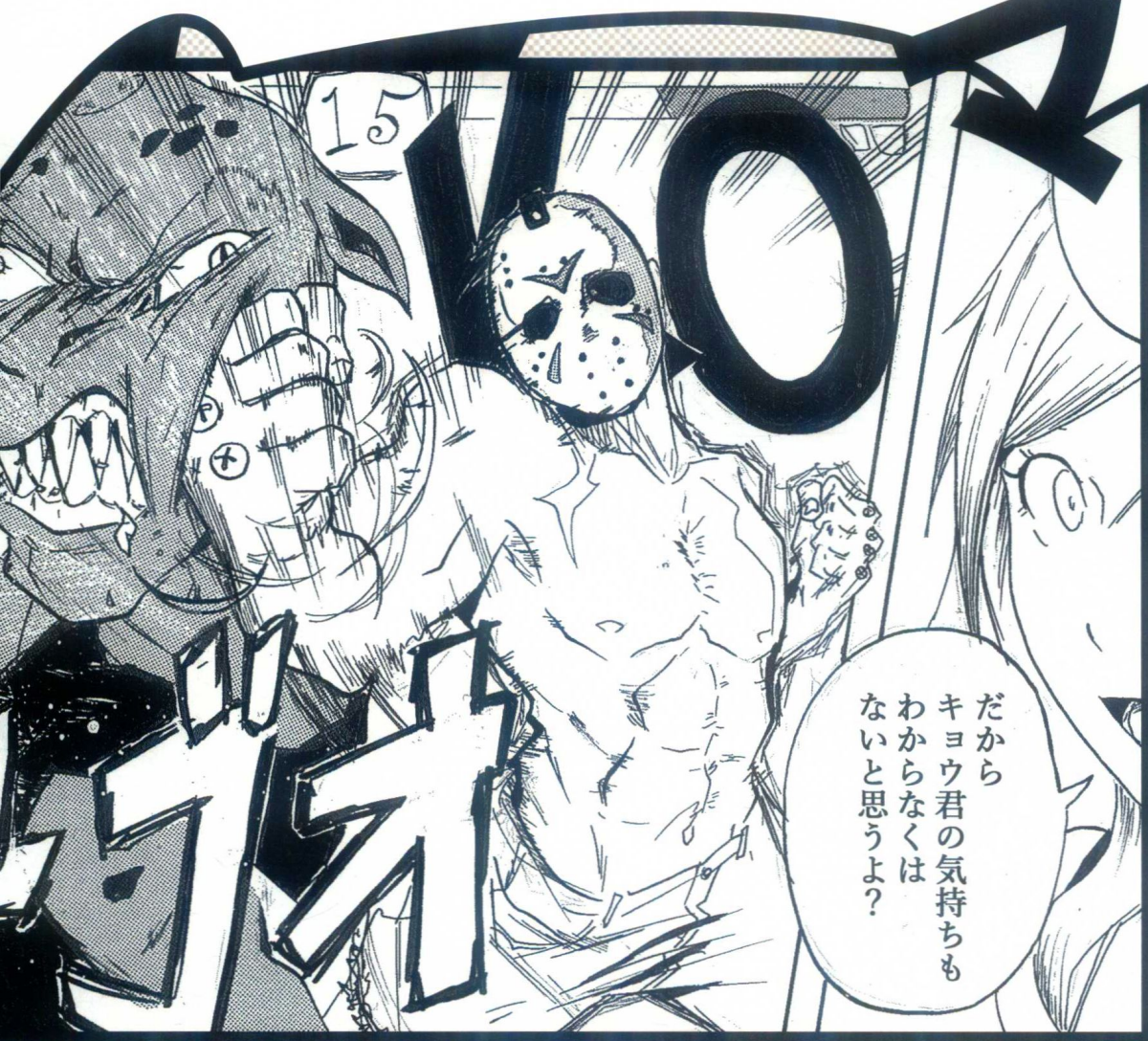
二次元文化内容包罗万象，并且还在不断拓展中，因此在有限的篇幅里，本书将侧重讲述漫画、游戏和 cosplay 这三个方面，主要是考虑到这三个方面是爱好者群体最大的，也更适用于平面媒体的展示，但二次元文化还包含动画、手办、展会等值得一提的内容，除了本书涉及的内容之外，希望读者可以对二次元文化产生兴趣，去发掘更多二次元文化的内容和形式。



作者 / Phalinn Ooi
图片 / Wikimedia commons
来源 / Warner Bros. Movie World



遺言



だから
キヨウ君の気持ちも
わからなくは
ないと思うよ？

Mission
accomplis



COMICS

无论东西方，二次元文化中最核心的内容就是漫画，比如美国的超级英雄漫画，从第二次世界大战开始流行至今，其商业价值还在不断发掘中，改编成真人电影后受众群体还辐射至平常不看漫画的人群。又比如日本的漫画之神手塚治虫，自他之后，少年漫画、少女漫画等涉及各种题材的漫画不断涌现，长盛不衰，其内容创作、制作模式、传播发行都已形成了独特的日本漫画特色。除了创作力最强的欧美漫画和日本漫画，中国读者也逐渐成长为最大的漫画创作和消费群体之一。本章根据时间先后顺序，分别讲述欧美漫画、日本漫画、中国漫画三个地区的漫画发展历程，此外，本章特别制作“漫画阅读指南”，抽取出漫画中常见的视觉元素，希望从未接触过漫画的读者不会在初读漫画时一头雾水，想创作漫画的创作者也可以特别关注提到的漫画元素。

欧美漫画

现代漫画前传

作为现代人的我们，走进任意一家综合性的书店，都一定能找到漫画书的分区。即使足不出户，在便利的网络服务之下，我们也可以在互联网上找到大量的漫画作品，漫画已然成为流行文化中不可或缺的一部分。但是也正因为漫画对流行文化的渗透，我们很少意识到现代漫画并非总是我们现在看到的模样，漫画的连续叙事、对话气泡、连载性等特征的形成经历了漫长的历史。因此，在正式讲述现代漫画的历史和发展之前，我们来聊聊艺术中蕴含的漫画之苗，探寻漫画在成为大众文化之前的踪迹。

连续叙事

连续叙事就是以一种特定的顺序呈现一系列图像，通过图像呈现的先后顺序讲述一个故事或传递某种信息。这种连续叙事的手法最早出现在雕塑、挂毯、油画等载体上，随着印刷术的发明和发展，才逐步应用到书籍插画中，后来再发展成漫画、图画书。

图拉真柱

图拉真柱 (Trajan's Column) 位于意大利罗马奎利那尔山边的图拉真广场，是罗马帝国皇帝图拉真为纪念从达契亚战争 (Dacian Wars) 凯旋而立，据传该柱由大马士革建筑师阿波罗多洛斯 (Apollodorus) 建造，于公元113年落成。图拉真柱最为人津津乐道的是其如卷轴般覆盖柱身的浅浮雕 (bas-relief)：围绕着柱身，从左至右，从柱底至柱顶，分别讲述了两场战役，但是由于政治宣传的目的，内容更多强调的是纪律性的整军过程。图为摄于1896年的图拉真柱。



摄影师 / Conrad Cichorius
图片 / Wikimedia Commons



图拉真柱的两侧本来坐着两个图书馆，传说馆内收藏有图拉真皇帝在达契亚战争下达军令的卷轴。研究希腊和罗马古迹的意大利建筑学家菲利普·科雷利 (Filippo Coarelli) 指出，当时这些传令的卷轴可能是图拉真柱螺旋上升的图像叙事的灵感来源。图为图拉真柱外观特写。

作者 / Wknight94
 图片 / Wikimedia Commons

贝叶挂毯

贝叶挂毯 (Bayeux Tapestry) 创作于11世纪，是一幅描绘了约50个战役场景 (这些战役从1064年持续至1066年，以黑斯廷斯战役为高潮) 的刺绣品。作品上的每一个场景都绣有文字，指示了参与人物的名称，并简要地描绘了战役的情况。



1



2



3

1

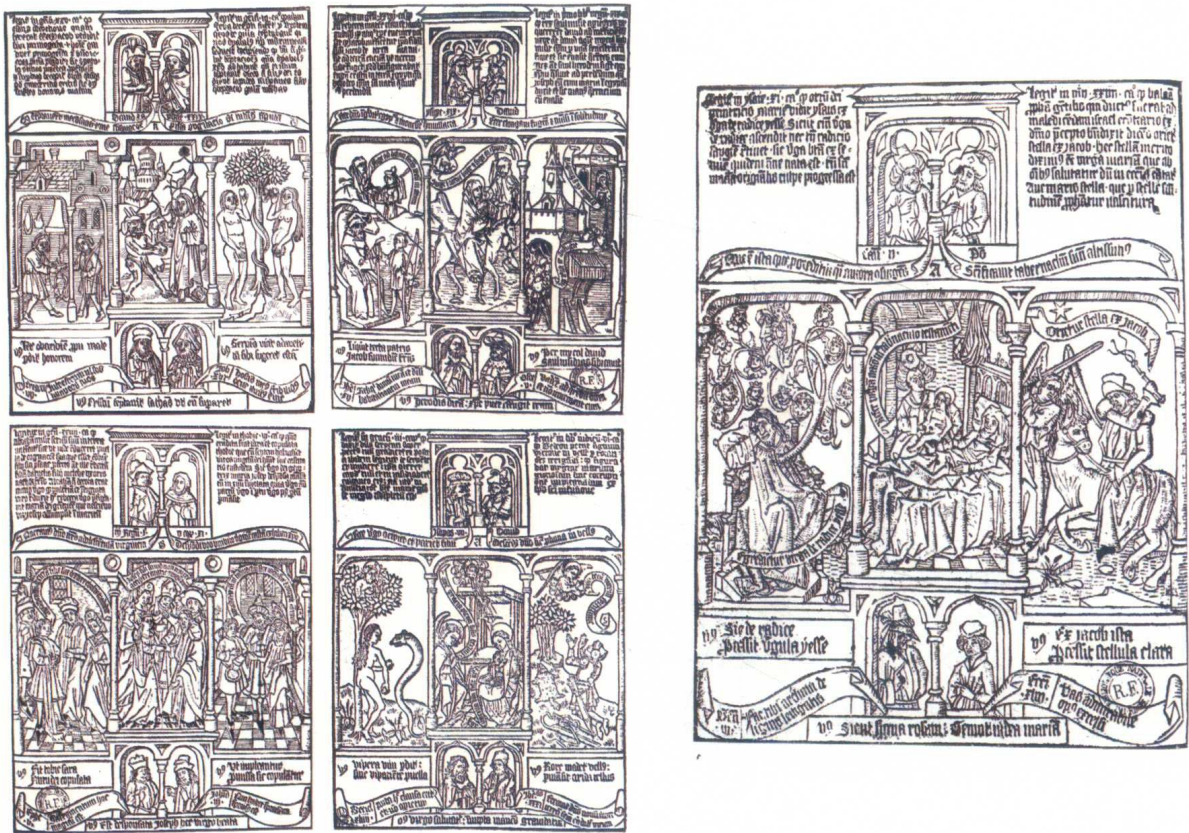
2

3

图片 / Wikimedia Commons

穷人圣经

Biblia pauperum, 意为“穷人圣经”，是一种由大主教 Ansgar 开启的图画圣经传统，中世纪后期在欧洲广泛传播。不同于其他以文字为主、图片为辅的插图本圣经，《穷人圣经》将图画作为书的主要内容，配有简短的文字或者不配任何文字，以便将基督教的教义传给不识字的信徒。同一页书中每幅图画的人物对白都通过卷形框 (scroll) 表达：卷形框内含有文字，从画面上看就像是人物嘴里吐出来一样。这种卷形框可以说是现代漫画对话框的前身。



成书于15世纪的《穷人圣经》内页。

图片 / Wikimedia Commons

《浪子的历程》

威廉·荷加斯 (William Hogarth, 1697—1764年) 被认为是最早的漫画艺术家之一，因为他的作品《浪子的历程》(A Rake's Progress) 展示了最早应用在油画中的连续叙事手法。这个作品由八幅油画组成，每幅画讲述一个故事的场景，八幅作品连在一起形成一个完整的故事：主人公 Tom Rakewell 从富商那里继承大量财产，终日挥霍无度，一掷千金，吃喝嫖赌，最后被关进了监狱，死于医院。



标题 / A Rake's Progress
 图片 / Wikimedia Commons

尽管连续叙事的存在由来已久，但这一手法并没有成为一股潮流，这主要是因为雕塑、油画、挂毯等艺术载体在当时条件下很难批量生产，每一个作品都是孤品，受众和观众都不广泛。因此，当活字印刷术出现之后，大众传播成为可能，文字和图画的印制变得独立，印刷品、出版物逐渐将插画作为评论政治和社会的辅助工具，插画大大地丰富了出版物的可读性，插画的需求越来越大，占据的篇幅也越来越大，人物也开始有了对白。

PELLERIN & C^o. imp.-édit.

LE CHEVALIER CYGNE

MAGASIN D'OPÉRA, N^o 867

1. Il était une fois une belle princesse nommée Elise, duchesse de Brabant et de Limbourg, qui se trouvait dans son palais.

2. Elle devait épouser prochainement Frédéric de Termonde, qui se croyait de la visiter et lui apportait chaque jour de nouveaux présents.

3. La princesse Elise pouvait mettre en mouvement, en secouant son royaume, une sommeille attachée au pied de son fauteuil.

4. Cette sommeille alla remonter jusqu'en pays lointain où habitait Lohegrin; ce chevalier n'hésita pas à voler au secours d'Elise.

5. Il monta dans une barque, et tout aussitôt un cygne vint s'attacher à lui même à la nacelle, et mena le chevalier jusqu'à Anvers.

6. Là, il se présenta à la cour, et proposa en duel le seigneur Frédéric de Termonde, auquel il jeta son gant devant tous ses gentilshommes.

7. Le combat singulier eut lieu le lendemain, et Lohegrin, aidé de son cygne, fut vainqueur du seigneur Frédéric de Termonde.

8. Aussitôt cet exploit accompli, il se rendit chez la princesse et lui fit solennellement la demande de sa main.

9. Comme il était beau et brave, la princesse accepta, et les noces eurent lieu quelques jours après, en présence de toute la cour.

10. Une des conditions de ce mariage fut que Elise ne demanderait jamais à Lohegrin le nom de sa patrie; Elise le jura devant l'autel.

11. Tout alla bien d'abord, mais les amis de la princesse, jaloux de son bonheur, lui conseillèrent de questionner son époux.

12. Cependant la princesse résista longtemps, car elle avait près d'elle trois cygnes qui lui donnaient de fort bons conseils.

13. Mais Lohegrin fut obligé de s'abstenir de son palais pour aller faire la guerre, et les trois cygnes le suivirent.

14. Lohegrin fit des prodiges de valeur dans le combat qui se livra aux portes d'Anvers, et mit tous les ennemis en fuite.

15. Il revint triomphalement dans son palais, et le premier soir de la princesse Elise, fut de lui demander le nom de sa patrie.

16. Alors ses conseils apparurent conduits par les trois cygnes; Lohegrin a été bien chagrin, et depuis lors, Elise n'osait plus parler de lui.

标题 / Le Chevalier Cygne (1880)
 图片 / Wikimedia Commons

对话框——从卷轴、旗帜到气泡

对话框是现代漫画书用来指示人物说话的一个图形工具。在艺术史上，它有多种表现形式。

对话轴

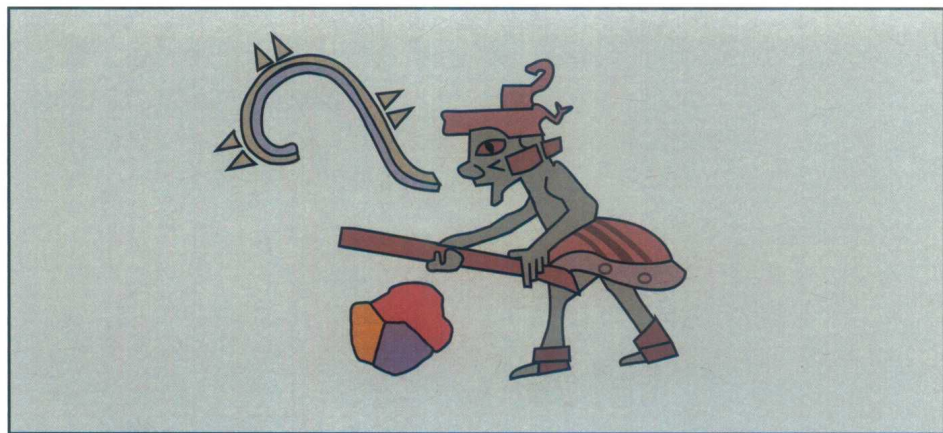
对话轴是艺术作品中表示对话、歌曲或其他类型的声音的符号。早在公元前650年，中美洲的艺术家就已经在其艺术作品中使用这一符号，一直到16世纪西班牙征服中美洲的土地为止。与此同时，中世纪以及文艺复兴时期的欧洲画家也有应用这种符号。

考古发现，中美洲遗迹中找到的公元前650年制作的奥尔梅克陶瓷缸封口处就绘有对话轴 (speech scroll)。图示的鸟嘴处带出两条状似喇叭的线条，线条指向几个字符“3 Ajaw”，据说这几个字符是一位统治者的名字。



作者 / Madman (2001)
图片 / Wikimedia Commons

在墨西哥特奥蒂华坎的迭盘堤特拉遗迹群 (Palacio de Tepantitla) 壁画上绘有的一个棍子球球手，一个对话轴像是从球手的口中飘出一样，形状接近抽象化的卷轴，状似问号。



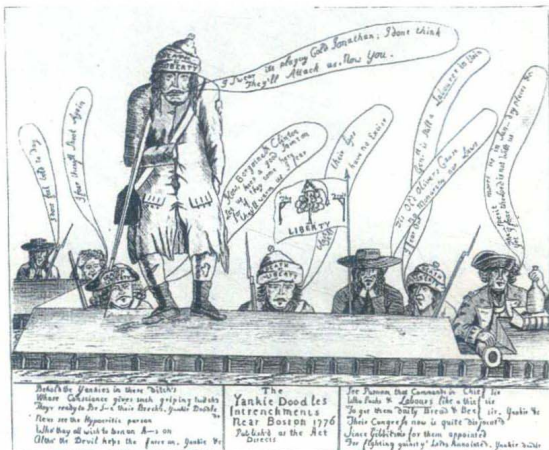
作者 / Madman (2001)
图片 / Wikimedia Commons

中世纪和文艺复兴时期的欧洲画家是中美洲文明之外最早使用对话轴的艺术家。与中美洲艺术中的对话轴不同的是，欧洲的对话轴表现形式更像真实的卷轴，像漂浮在画面中一样，更有立体感。这种对话轴在哥特艺术时期普遍流行起来，而在这之前，如拜占庭艺术中，如果画面人物有对话，大多数都是像注解一样画在人物附近。



标题 / Annunciation
 艺术家 / Andrés de Melgar
 图片 / Wikimedia Commons

纵观西方的图像艺术史，为图画上的人物设定对白的做法至少在13世纪就已经出现，但直到16世纪早期这种做法才在欧洲变得普遍起来。早期欧洲的印刷物大多与宗教题材相关，17—18世纪，人们开始关注政治和社会生活。为满足人们对社会生活的探讨需求，大量的杂志和报纸涌现，对卡通式插画的需求越来越大，作者通过插画中人物的对白表达观点的做法也越来越常见。



创作于1775年的英国漫画，以美国独立战争开始阶段的“波士顿之围”为主题。
 图片 / Wikimedia Commons

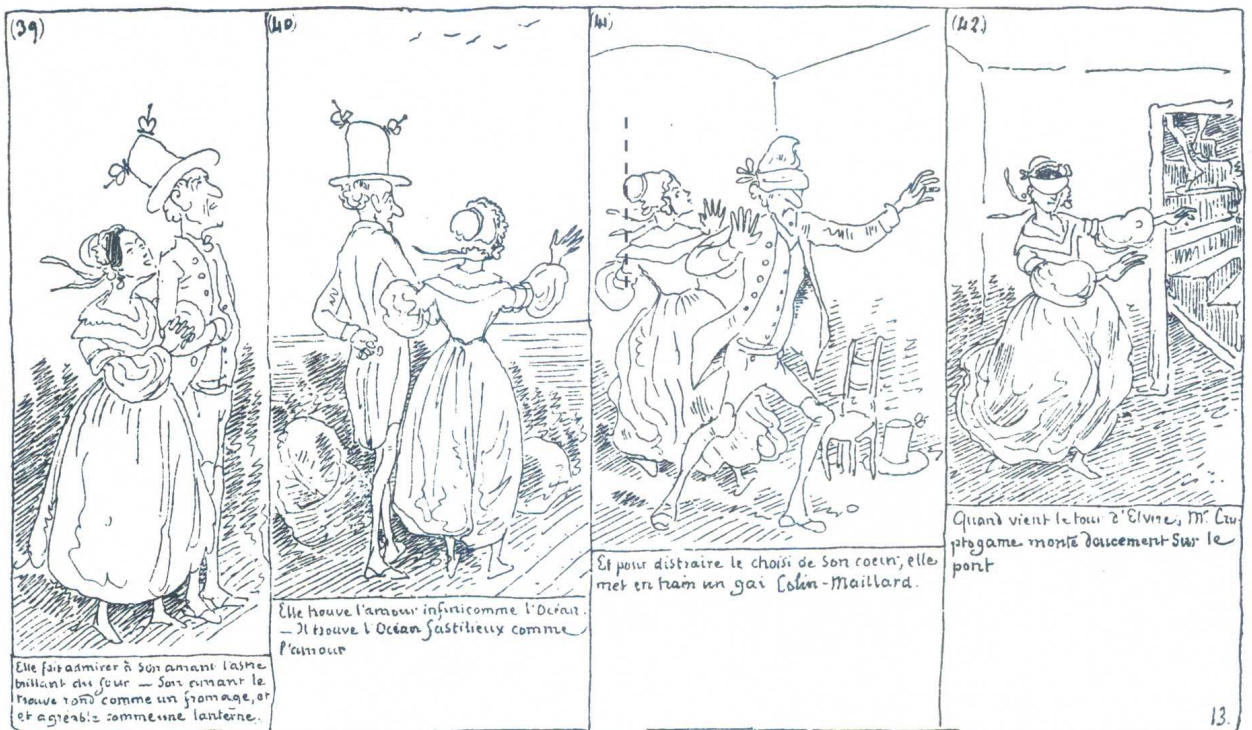


创作于1807年的政治漫画，讽刺托马斯·杰斐逊执政期间颁布的《1807年禁运法案》。
 图片 / Wikimedia Commons

对话气泡

对话气泡最开始出现在18世纪单页印刷的海报上，后来又不再流行：一些艺术家，如乔治·克鲁克汉克（George Cruikshank, 1792—1878年）将对话轴转变成对话气泡，但是对话气泡不久之后就被其他艺术家舍弃了，当时的艺术家仍然认为将对话放置在漫画格子之下是更好的做法。对话气泡后来重新流行是因为理查德·F·奥特考特（Richard F. Outcault, 1863—1928年）所创作的卡通人物“黄色小子”（The Yellow Kid）以及以他为主角的一系列漫画的流行。另外，进入20世纪之后，漫画产业也变得越来越规范，漫画元素如说明、注释、对白的使用也更加统一。

鲁道夫·托普弗（Rodolphe Töpffer, 1799—1846年）是19世纪初漫画界的重要人物，19世纪中期对话气泡不再流行，他就把承载对话和注释功能的文本放置在图画之下，由于图画简练、文字诙谐，他的作品在欧美大受欢迎，不断再版。



艺术家 / Rodolphe Töpffer
图片 / Wikimedia Commons