

RIBENDONGMANCHANYEYUWENHUAYANJIU

# 日本动漫产业 与文化研究

代小艳/著

延边大学出版社

# 日本动漫产业与文化研究

代小艳 著

延边大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

日本动漫产业与文化研究 / 代小艳著. -- 延吉 :  
延边大学出版社, 2018.6  
ISBN 978-7-5688-5024-7

I. ①日… II. ①代… III. ①动画片—产业发展—研究—日本②动画片—文化研究—日本 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 139639 号

日本动漫产业与文化研究

---

著 者: 代小艳

责任编辑: 文 熠

封面设计: 延大兴业

出版发行: 延边大学出版社

社 址: 吉林省延吉市公园路 977 号 邮 编: 133002

网 址: <http://www.ydcbs.com> E-mail: [ydcbs@ydcbs.com](mailto:ydcbs@ydcbs.com)

电 话: 0433-2732435 传 真: 0433-2732434

制 作: 山东延大兴业文化传媒有限责任公司

印 刷: 济南柯奥数码印刷有限公司

开 本: 170×240 毫米 1/16

印 张: 17

字 数: 210 千字

版 次: 2018 年 6 月第 1 版

印 次: 2018 年 6 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5688-5024-7

---

定价: 58.00 元

# 前 言

日本动漫产业历经几十年的发展，已经成长为全球仅次于美国的国家型产业，与美国纯粹的商品运营理念不同，日本更注重的是“只属于日本的”文化理念的传达。在各自形成其艺术品格与传播趋向的基础上，巨大利益攫取的直接表象促就了其他国家包括中国对于其产业运行模式的研究、模仿甚至照搬的现状。基于文化同源的曲解，国内对于日本动漫往往止步于从产业链条的机械性“链接”研究，而其实更应该深入探究的正是日本这种“只属于日本的”文化精神所依托的艺术再现思想及其传播策略。

日本动漫形象的商品化始于 20 世纪 60 年代。与现代日本动漫产业直接关系的真正形式上的运营应自手冢治虫将自己的“阿童木”培养成为品牌动漫形象开始，他确立了以动漫形象版权为核心的赢利模式，并在尝试衍生产品方面取得了巨大成功。这种最初的制作、收益循环是日后日本动漫产业成功运营的基础，而真正使这种产业成功运营的则是日本动漫作品在漫长的创作发展时期内所积累的本土文化内核与杂糅文化的外显形式有机统一所产生的巨大吸引力。其后，巩固其地位的是在 20 世纪 70 年代。《假面战神》《hello kit》一时成为孩子用品、玩具、服装等的象征符号。而 1977 年的《宇宙战舰大和号》电影版以及 1979 年放送的电视动画《银河铁道 999》的“强者”幻想激起了战后成长起来的大人们对动漫产品的关注，动漫作品《宇宙战舰大和号》更被认为是最初意识到动漫媒体效应的作品。20 世纪 80 年代，东京迪士尼开园（1983 年），动漫形象的商品化开始大规模形成市场，同年任天堂的新动画游戏《超级马里奥兄弟》开始售卖，游戏也开始真正跻身动漫形象商品行列，为日本动漫产业的初步形成打下了基础。20 世纪 90 年代之后，动漫产业的多维带动了

音乐、出版、广告、主题公园和旅游等相关行业的发展。以动漫为首的创意文化产业渐渐成为日本经济支柱产业之一。

日本动漫产业发展至今，商业化程度已经达到极致，目前日本共有四百多家动漫制作公司，年约 230 万亿日元的产业营业额。而随着全球化的发展，据初步统计，目前全球播放的动画节目约有六成以上为日本制作，世界上有近 70 个国家播放日本电视动画，40 余国家上映其动画电影。日本政府也利用动漫文化的广泛影响力，从文化层面在谋求理解的基础上提升国家印象，进而达到了增强经济、政治等各方面的外交操控能力，利用“软实力”宣传日本的文化、民族品格乃至传播隐藏于内的价值观的目的。

从最初手冢治虫确定动漫的商品性开始，日本动漫的外在表现形式之中就潜藏着日本人对于本土文化、异文化的博弈取舍。电视动画片《铁臂阿童木》在技术上的改进不仅使电视动画精简了成本，更是具有符合日本人容易接受的文化背景的特点。这种本土性的改进方式主要是以日本人习惯于阅读漫画静止画面的特征为基础，以情节的故事性、矛盾冲突为主要看点。从历史上看，日本的自主文化的创造通常是在对外来文化的积极融合的基础上有所创新的，中国文化就因为在一一定的历史阶段具有先进性与强势性而被日本积极地进行学习、吸收。而动漫，面对迪士尼的巨大羽翼覆盖，日本依然从中找到了自身发展的方向——首先作为日本文化的载体获得本民族民众的认可，继而推向世界。

可以说，在一定程度上，日本所树立的不仅仅是单一的动漫形象，更是民族与历史、传统和文化的代言人。从文化传播的角度来看，日本动漫对本国传统与文化的最大尊重与张扬促成了其走向品牌化、走向国际化的发展趋势。

本书共计 11 章，合计 21 万字，由咸阳师范学院外国语学院代小艳执笔撰写。由于时间比较仓促，加之作者水平有限，在撰写的过程中难免出现纰漏之处，敬请读者谅解。

**基金：**咸阳师范学院青年骨干教师培养项目（项目编号：XSYGG201708）阶段性成果。

# 目 录

第一章 日本动漫的基本概述.....	1
第一节 动画与漫画的关系.....	1
第二节 日本动漫的运动画面.....	9
第三节 日本动漫的主题特点.....	16
第二章 日本动漫产业发展历程.....	23
第一节 萌芽兴起时期.....	23
第二节 努力探索时期.....	25
第三节 全面振兴时期.....	27
第四节 黄金发展时期.....	33
第五节 产业辉煌时期.....	48
第六节 未来迷惘时期.....	64
第三章 日本动漫产业制作市场分析.....	71
第一节 电视动漫制作市场.....	71
第二节 剧场动漫制作市场.....	73
第三节 原创动漫制作市场.....	73
第四章 日本动漫产业运作方式分析.....	75
第一节 初次运作市场.....	75
第二节 二次运作市场.....	83
第五章 日本动漫产业面临的困境.....	90
第一节 数字技术发展的影响.....	90
第二节 动漫播出平台问题.....	100
第三节 动漫作品供给问题.....	105

第四节 企业体制问题.....	106
第五节 人才不足问题.....	107
<b>第六章 日本动漫产业发展的优势.....</b>	<b>113</b>
第一节 日本动漫产业持续发展的原因.....	113
第二节 日本动漫产业发展的重大优势.....	121
<b>第七章 日本动漫的叙事文化.....</b>	<b>130</b>
第一节 线性叙事文化.....	130
第二节 非线性叙事文化.....	137
第三节 单纯人物性格文化.....	141
<b>第八章 日本动漫的狂欢文化.....</b>	<b>147</b>
第一节 关于笑的研究.....	147
第二节 直观式狂欢文化.....	150
第三节 反省式狂欢文化.....	156
第四节 狂欢文化的真谛.....	163
<b>第九章 日本动漫的史诗文化.....</b>	<b>169</b>
第一节 史诗文体影响.....	169
第二节 传奇文化题材.....	178
第三节 神话创造属性.....	184
<b>第十章 日本动漫文化对现实生活的反映.....</b>	<b>191</b>
第一节 对现代价值观的反映.....	191
第二节 对现代社会组织形态的反映.....	201
第三节 对现代科技文明的反映.....	209
<b>第十一章 日本动漫对中国传统文化的利用及影响.....</b>	<b>222</b>
第一节 日本动漫对中国传统文化的利用.....	222
第二节 日本动漫对中国传统文化的影响.....	243
<b>参考文献.....</b>	<b>261</b>

# 第一章 日本动漫的基本概述

## 第一节 动画与漫画的关系

动画是人们很早就尝试制作的一种艺术形式，像我国民间流行的走马灯，就可视为它的一种原始形式。近代动画的雏形，最早可以追溯到普拉托的诡盘。1833年，比利时的普拉托发明了诡盘，使人们第一次看到了活动影像。诡盘即在一个硬纸圆盘上绘制一系列画面，展现一个动作的不同阶段，圆盘绕轴旋转，这些画面依次迅速通过反光镜，使人能看到连续运动着的影像。1850年，奥地利的冯·乌阿齐乌斯和法国的迪博克发明了动画幻灯机。他们根据诡盘原理绘制一系列连贯动作的画面，放置在圆盘形玻璃上，再用幻灯投射到银幕上。不过，这种动画幻灯机只能重复一个动作。

当然，真正意义上的现代动画，则是作为电影艺术的一大分支，与现代电影制作技术同生共长的。匀速放映和现代摄影技术，为动画的出现提供了必要的技术准备。但动画与真人电影的制作技术还是有所不同的。从现代摄影技术的运用环节来说，真人电影是比较简单的。它只需运用照相机将物体的运动分解为若干个静止的画面，再以一定的速度匀速放映（每秒16格或24格），就可以获得理想的运动画面。但动画的画面运动构成，就比较复杂了。如果画面图像都靠手工绘制，那么，一部20分钟的动漫作品就需要28800幅图画。这是一个极其庞大的工程。1893年，法国的埃米尔·雷诺就是在一条长带上绘制了几百幅画面以表现一连串动作，制成了最早的动画电影。后来，人们将画面的固定不动部分画在“卡通”纸上，活动的部分画在赛璐珞透明纸上，这就大大减轻了工作量。但要到1914年，问题才获得彻底的解决。美国的厄尔·赫德发明了一种技术，可将固定不动的背景部分直接用相机拍摄到透明胶片上，这样



就不用卡通纸上重复绘制了。这就是所谓的“逐格拍摄法”。从此，动画也就完全纳入了现代电影工业的制作轨道。

虽然在制作的技术上和真人电影略有不同，但没有人否认，动漫仍是一种基本的电影类型。讨论其艺术特征，本应从电影艺术的基本特征开始说起。但一直以来的电影理论研究，却都完全以真人电影为基础讨论问题，极少考虑动漫的有关情况。较早的巴赞等人如此，较为晚近的波德维尔、贾内梯等人，同样如此。克莉丝汀·汤普森和大卫·波德维尔合著的《世界电影史》是继萨杜尔《世界电影史》之后最出色的电影史专著之一，却几乎没有只言片语谈及动漫。

最有代表性的也许是克拉考尔。他在讨论“电影的本性”问题时，劈头就说“书中未涉及动漫”。但他仍然坚信，他的关于电影本性的总结“必然将适用于电影手段的一切元素和变种”。除了极少数的例外，如萨杜尔、爱森斯坦，极少电影理论家注意到，考量电影艺术的基本规律，还需要顾及动漫的创作实践。仿佛动漫作品的所有艺术问题已自然地包含在真人电影之中。

但情况是否确实如此呢？以真人影片为基础的电影理论是否能够推广至动画领域呢？这其中大有可议之处。电影理论虽然纷繁复杂，流派众多，但如果论及电影艺术作为一门独立的艺术的基点，意见相对来说却是比较统一的：“唯有摄影机镜头拍下的客体影像能够满足我们潜意识提出的再现原物的需要。”电影家们一般都承认，“复现现实”构成了电影美学意义上的形式直观的基础。无可比拟的再现现实的能力，乃是电影作为“第七种艺术”有别于以往一切艺术门类的基础，电影立足于此将艺术触角伸展至整个世界。这一理论无论在解释故事片、纪录片还是先锋电影、实验电影的艺术发生机制的时候，固然有着很强的普适性，但以之观照动漫作品，局限性却非常明显。因为如果以“复现现实”作要求，动画简直就没什么存在的必要了。但现实显然不是这样。有谁能说华特·迪士尼、卡尔·齐曼、马·切哈诺夫斯基、手冢治虫、宫崎骏等人的作品既不是电影也不是艺术呢？看来，在其艺术机制发生的基始之点，动漫与真人影片已有分歧。我们要根据动漫自身的逻辑来讨论其艺术特征。

那么，如何来考察动画这自成个性的艺术创生的基质呢？其实，“动画”这一名称本身已为我们提供了一个讨论问题的最佳线索。

英语中，“动画”一般对应两个名词，一为“animation”，一为“cartoon”。“animation”是一个比较专业的名词，从拍摄技巧和制作方法方面来界定动画在技术方面的特点，在此无须多谈。“cartoon”（也就是我们熟知的“卡通”）这个词在艺术上则深有内涵，它提醒我们，动画艺术与漫画艺术之间存在着极为紧密的联系。以“cartoon”指称动画，实际是一种省略的说法，它的全称是“animated cartoon”。也就是说，当漫画活动起来，它就成了动漫。这便揭示了这样一个事实：当人们观赏动画影片的时候，他基本的心理期待，是指向各种有关于漫画的形式直观，而不是客观世界的复现。漫画虽然是客观地再现世界景象，但却能够以抽象、变形或自由拼贴的形式，以一种别样的意味来表现和反映世界。

这种对于漫画艺术形式风格的认同和欣赏，构成了动画艺术存在的第一块基石。

当前动漫的发展已远远超越了其诞生之初的格局，但从根处说，它与漫画这种艺术的联系并未有任何的改变。目前的动漫的形式极为繁复，除了在赛璐珞上直接作画的传统动漫，仅平面动漫就可分出手绘、剪纸、剪影、水墨、布贴等形式；偶形动漫可分出木偶、泥偶、纸偶、瓷偶、玻璃偶等形式；还有其他的实物动漫（如法国的《垃圾箱的故事》即通过变形手段将各种垃圾箱中的东西幻化成动物形象）、三维动漫、合成动漫（即将真人与动画或木偶合成在同一镜头内的动漫）、特技动画（如直接动画，即直接在电影胶片的底片上作画或刮擦制作声音效果的动漫、沙雕动画、针幕动画），等等。但万变不离其宗，所有这些类型的动画制作，当它们化为图像活动在银幕上时，其艺术形成的基本机制和传统动漫并没有什么不同。这些动漫的各种银幕造型，从静态来看也只能视作漫画的不同表现形式而已。

从整体来看，动画艺术的形成机制比漫画要复杂得多，但漫画也有自己完全独立的艺术逻辑，绝不能简单地将之视为动画的低端形态。在此，我们只能

简略谈谈动画艺术与漫画艺术之间关系最为紧密的几个方面的问题，亦即抽象、变形和拼贴这几个方面的问题。

### 1. 抽象

抽象乃是漫画艺术（及其相似艺术类型）一个根本性的艺术特征，是它与写实性绘画分际的所在。这种抽象和概念的抽象不同，它总是和一定的特征形象联系在一起。事实上，它是人类一种本能的天赋。一个并无任何绘画天分的人，在他的孩提时代就会表现出这种能力，比如说，小孩在画人或动物的时候，会自然地用圆圈代表头、方块代表躯干，等等。这是因为他们倾向于用相接近的事物的形象来表现意象刺激物。因此，不难理解，在今天尽管我们已经很容易获得忠实再现客观对象物的制品，目睹某些抽象作品，仍会有种由衷的欣喜之情。漫画家的职责是将这种天赋的倾向精致化、艺术化，使之成为一门独特的技艺。他们根据自己的自由理解，从对象物中抽象出几个最具个性的特征，并以某种造型手段将它们表现出来。恰如贡布里希评论的那样，漫画家“专心于那些能够体现人像性格或姿势或面部表情的种种特征，但是，他把这些特征表现得十分有力，使得我们不再注意复杂而多义的外形轮廓，只感到它的无限的生命力”。而从更深刻处说，漫画家们通过这种抽象的提纯，不仅给人们带来形式上直观的愉悦，而且，还能期望从中把握更为永恒和本质的东西，某种人与世界关系的基本形式。沃林格说：“艺术家们将外在世界的单个事物从其变化无常的虚假偶然性中抽取出来，并用近乎抽象的形式使之永恒，通过这种方式，他们便在现象的流逝之中寻得了安息之所。……从无限的变幻不定的存在中抽离出来，净化一切依赖于生命的事物，净化一切变化无常的事物，从而使之永恒并合乎必然，使之接近绝对的价值。”

动画艺术中，其卡通形象在造型上也总是表现出关于对象物独特个性的抽象。以唐老鸭为例，这个卡通形象的塑造，首先就基于作者对于鸭子某些方面特点的抽象。作为一种家禽，鸭子外形轮廓细节上的特点和习性简直不胜枚举，但唐老鸭的作者主要只是将鸭子喜欢呱呱叫和略显笨拙的走路姿态这两个特点特别地提纯了出来，并把它们转喻成人类的某种性格，也就是人们所熟知的唐

老鸭笨拙而固执、又喜欢发表议论的喜剧性格。以此为基础，有关唐老鸭所有的形式表现无不加深人们的这种印象：诸如它遇事发晕，两颗小眼珠子乱转；走路时硕大的屁股摆动的幅度特别大，等等。当然，关于卡通形象的特点抽象问题，是一个非常细致和专门的问题，上述唐老鸭形象的分析只是聊举一例而已。卡通形象的来历非常复杂，有的是有生命体，有的是无生命体，有些事物的来历人们比较熟悉，有些则不太熟悉；另外，有些作家比较顺应一般民众对事物的理解，而有些作家即使面对最平凡和日常化的东西也喜欢进行一些陌生化的处理，凡此种种都意味着动画的抽象机制并没有一定的规律可循。前提只有一个：他能够在纷繁的事物形态中，捕捉到一个或数个具有高度概括性的特点，并能以大量相关的细节充实这种特点。

按照某些电影艺术家的见解，抽象同样是真人电影的一个重要艺术构成元素。爱森斯坦说：“这里似乎出现了一个矛盾：最高级的——概括形象——就其形体特征而言仿佛与最原始的整体感知恰相吻合。但这个矛盾只是表面看来如此。实际上，我们在这里看到的恰好是列宁在论现象的辩证法时所说的那种似乎返回旧物。问题在于，概括才是真正整体的东西，就是说，同时既是总体的（直接的）又是有区别的（间接）现象概念（以及对现象的概念）。……在理想的场合，基本的和主要的东西总是清晰的，具体地说……范例的感染力是基于下述情况的：每一个侧面诉诸自己的那一部分的感知，而它们的统一则是诉诸整个的意识——把观赏者从头到脚引入这一感染过程。”

把漫画艺术的抽象性质引入真人电影，的确是一个重大的艺术问题。但从目前的创作现实来看，要在电影艺术中广泛地实现这点还是很困难的。正如爱森斯坦所承认的那样，在真人电影中，运用既能表现局部又能反映全体的概括性形象的运用只能出现在“理想的场合”。在他的无尽探索的艺术生涯中，也只有像《战舰波将金号》一片里“石狮匍卧，抬头，跃起”少数几个镜头比较圆满地实现了他的追求。

抽象主要是属于动画的电影语言。

## 2. 变形

变形则是漫画/动画艺术又一个基本的形式特征。从一定程度上说，它是艺术抽象特性的一个自然延伸。因为抽象必然涉及对于对象物某几个特征特别的夸张和强调。但如果这种夸张达到了过分的地步，以至于完全破坏了对对象物整个形体的比例均衡或者还引起了怪诞的感觉，这就是所谓的变形了。许多美国动画就靠这种手段来制造噱头。像《猫和老鼠》的笑料基本就建立在变形形式的运用上：汤姆和杰瑞互相攻击，把对方的身体搓揉成不同的形状。这些形状的变化常常是匪夷所思的，怪异却并不残忍，观众不由得为之破颜而笑。

变形的表现还有可能是更为复杂的，这就是作家通过一个系列的相似或相关图形的塑造，让人们看到一个图形如何合逻辑地变化为原本看似没有什么关系的另一个图形。这其实是作者以一个抽象的形式意念统摄几幅图像形成的结果。像《变形金刚》中汽车人变化为各种形体主要依托的就是这种变形方式。在我国的国产动画中，《大闹天宫》里孙悟空和二郎神斗法时试图变成一座山神庙的场面，也运用了这种变形手段。这些年由于电脑技术的发展，这种复杂变形的技术就运用得更为普遍了，而且不同形状之间的变化更替更为自然。

变形虽然以抽象为基础，但它绝不是抽象活动自然的结果。它有着自己完全独立的活动机制。阿恩海姆曾经指出：“在问题解决者的头脑中，当然会进入一种他想要达到的目的本身特有的‘意象’，这种意象会对头脑中原有的意象施加压力，而且竭力迫使它按照目前任务的需要而发生变形。这就是说，正是这种‘目的意象’的需要，才促使了对现有结构的重新组织。”据此，不妨这么说：变形是漫画这一类型艺术创造的秘密所在，它集中显现了作者的自由意志。漫画/动画艺术中特别表现出创造性色彩的环节，大抵都与变形构造有所联系。

怪诞造型与变形手法之间的关系尤为密切。怪诞是卡通形象一个基本的造型特点，也是其吸引人的源泉。

在动漫作品中，不但反派和丑角的造型充满着怪诞的意味，甚至许多正派人物和主角的卡通造型上，也常常有些既让人感觉滑稽又让人感觉恐惧或者不

适的成分。比如《丁丁历险记》中的阿道克船长，《小飞象》中的小飞象，都略有怪诞的意味。近些年来，正派主角的怪诞化更是大行其道。梦工厂的大部分作品，如《怪物史莱克》《小鸡快跑》等，形状略有些骇人。受到这种风尚的影响，连迪士尼的画风都有些改变。比如《花木兰》中花木兰的形象就和迪士尼以往的女主角大不一样。影片中的花木兰厚嘴唇，小眼睛，虽不丑陋，但略显怪异。日本当红的许多知名动漫制作的造型也以怪诞取胜。像押井守《攻壳机动队》中的许多人物造型，庵野秀明《新世纪福音战士》中的使徒、EVA，在感官视觉上，都有令人不快、惊异的成分。

怪诞造型是如此的重要，而变形机制就是怪诞形象引人注目诸特性中最重要也是最直接的形式因素。巴赫金指出：“夸张、夸张主义、过分性和过度性，一般公认是怪诞风格最主要的特征之一。”正是通过种种夸张的变形手段，作者将自己的“目的意象”鲜明地注入创造的形象中，使得形象的某部分特征被凸现到了极端的地步。这种多少有些过了头的夸张，特点如此鲜明，以至于形式上自动具有了一种排他性，因为它将此形象另外的一些特点几乎完全遮掩了。怪诞形象因此得以自然具备否定性和新奇性的意味：如此极端的形式夸张容易给人形成某种暗示，暗示其对于某种惯例的抗议（事实常常也是如此）。而这样，人们便嗅到了这类形象蕴含的新奇空气（极端的東西自然是新奇的），以及自由创造的渴望。从更深处说，怪诞造型形而上的象征意蕴也必须在变形的机制上才能得以充分表现。研究者早已指出，怪诞形象在其内蕴表现的最充沛处，常常显示“宇宙性和包罗万象性”，成为作家审美观、价值观有力的象征符号。而变形力则是这种怪诞意蕴表达的自然的形式驱动力。因为夸张到了极点，怪诞到了极点，形象自然便具备一种“吞噬性”的性质：怪诞形象的变形风格会影响作品关于整个世界情况的描述基调，在感觉上好像是这类怪诞形象改变、吞噬了整个世界似的。这样，作者的变形风格很容易地就被转喻成对整个世界带有特定意向的解释（在当前的漫画、动漫作品中，庵野秀明的《新世纪福音战士》可谓是这方面典型的例证），各种怪诞造型因此具有了深层次的象征、隐喻内涵。

### 3.拼贴

动画与漫画在艺术上另一个非常重要的联结点就是拼贴。拼贴是在一个形象中，组合几个明显不同类型事物的特征的漫画手法。大画家丢勒说“谁要想创造梦幻画，谁就得把所有的东西都混为一体”，指的就是漫画艺术的拼贴的特性。拼贴是一种独立的艺术技法。虽然大凡拼贴都牵涉抽象和变形，但它这种“把所有的东西都混为一体”的性质，意味着它是一种有着独立运动机制的把握对象的方法。在视域的宽广度和综合考量世界的复杂性上，它有着抽象与变形难以比拟的力量。“这种多重同一、融合和排列虽然使用的是现实中的材料，但却是超越现实、摆脱现实束缚的一种途径。这种融合创造出意想不到的新形式、新概念和新形象。”对于动画来说，如果没有了拼贴，它的艺术魅力将会大大逊色：它的大量拟人的和以魔法、神话为题材的作品，其卡通造型如米老鼠、小飞象等，都有拼贴性的特征。离开了拼贴，它的世界的梦幻性质等于失去了一半的根基（另一半是变形）。

拼贴的具体表现手段虽然很多，基本的类型则可分为两种。一种可称为“直接拼贴”，就是将两个类型以上形象直接粘合在一起。像山村浩二的名作《头山》，就是表现一个人头上长了一棵树的情况。人归人，树归树，可两者又是连在一起的，模样十分怪异。一般地说，运用直接拼贴的手法，作者总是要凸现某种怪诞的形象，或传达自己个性化的思考。另一种拼贴手法则比较常见，可称之为“融合型拼贴”。作者通过种种造型的联想、类比，让几种类型形象的特点比较和谐地联系在一起，给人带来优美的感觉。比如米老鼠的造型主要便是基于小老鼠和小男孩的一些形象特征有趣的融合。

最后，我们还要谈谈电脑画面的高仿真性和动画制作的问题。由于数字技术的发展，当前某些电脑动画的仿真造型已越来越逼真了。像《怪物史莱克》中那头饶舌的驴子，它的很多动作、神态已宛如真物。这是否意味着这类仿真制作将成为动画的主流？传统动画的审美特点将日趋消亡？我们认为这种担忧是大可不必的。只要人们对于漫画艺术没有丧失热情，在动画造型中运用这种仿真技术，从本质上说，将进一步夸大其卡通化的各种特点，而不会消弭其这

方面的特点。另外，即便数字技术发展到了这样的高度，制作一个三维高仿真图像的成本甚至已经低于一幅手绘二维图画（这情形其实不太可能发生），三维高仿真图像仍不可能完全取代手绘图画。因为手绘图画那种充满个性的画风、自由的表现手段是电脑技术无法取代的。

总而言之，抽象、变形、拼贴，在仿真技术得到高度运用的未来，仍会是动画造型构成的核心艺术手段。

## 第二节 日本动漫的运动画面

“动画”，顾名思义，其画面内容的表现，必须在运动中完成。画面的运动性，构成了动画另一重基本的形式属性，它决定了动画属于电影而不属于漫画的范畴。如要研究动画的艺术特性，理当深入地考察其画面运动的种种特点并探讨其艺术涵量。但在此我们需要认识到，动画的镜头运动说的是人工制成品形成的画面运动感，这和真人影片的画面运动有着相当大的区别。虽然讨论电影画面运动的理论作品已经车载斗量，但巴赞的说法仍是最具代表性的，他指出，真人电影的镜头运动，很大程度上也和复现现实的艺术诉求有密切关系。

“电影的出现使摄影的客观性在时间方面更臻完善。影片不再满足于我们录下被摄影物的瞬间情景……事物的影像第一次映现了事物的时间延续”；“电影的特性，暂就其纯粹的状态而言，仅仅在于从摄影上严守空间的统一”。因此，关于动画的画面运动问题，不能从电影的“纯粹的状态”，不能从其对现实客观状态特有的复现能力这样的角度去多加谈论。

那么，究竟应该如何理解动画电影中的画面运动呢？首先值得关注的的一个问题是节奏。只要有运动，就会产生所谓的节奏问题。而镜头画面的运动，小到一个闪切，大到不同故事段落的长短比例，都会形成某种特定的节奏。它很大程度上决定了一部作品的审美趣味。爱森斯坦指出，作品中图像变换的节奏自然表现了这部作品的艺术主旨。



一个场面的节奏当然是主体所能承受的最终的和极度的概括。主题在经受这样的概括时既能保持与事件的深刻联系，又从事件中超越出来，不是割裂事件的肢体，而是把它提高到具体概括的可能极限。节奏是在主题内部对过程极度概括的抽象，是主题统一体内部矛盾各阶段更替的图形。

另一个重要的问题是造型。一般地说，运动的影像在造型上总比静止的图像更具力感，更具表现力。爱森斯坦说，“电影片段内在的、富于感情含义的造型运动”“本身更深刻和更直接地——完全而且直接——产生自不仅是对内容的感觉，而且是对内容相应态度的感觉。其他类型的造型冲突……不像这里所叙述的造型与造型物的形象之间的张力的例子那样直接和紧密。”动画的造型运动虽然都是拟人的，但它们的行动毕竟又有别于真人。这些非人的形体居然发出了与真人一样的逻辑行动，其造型恐怕就更有一种怪诞感和视觉冲击力了。

所有电影的画面运动表现中，其实都包含着节奏和造型方面的问题。不过不同的作家有不同的表现重心，这两者有时未必特别引人注目。但在动漫作品中，由于其画面不可能再现真实物体的存在形态，其运动画面也就只能将表现的重点落到有关节奏和造型形式意味的传达上。

以下，我们就来讨论动漫作品中有关节奏、造型具体的构造方式，并以此为基础考察画面运动与整部作品艺术构成之间的根本联系。根据主导的手法，当前的动画实际上可以分成基本的两种形态，即节奏类或是造型类的动画。由于节奏类动漫比较复杂，我们又从中析出音乐型动漫、史诗型动漫两个亚类加以更深一步的讨论。

当然，这种分类主要是为了讨论问题的便利而作的，事实上，在一部动漫作品中，各类型的构造手法总是交互使用的，找出一部单纯的音乐型或其他单纯类型的动画是困难的。

### 1.造型类动漫

造型，在这里指的不是动漫片中关于各种炫目的卡通形象的造型设计问题。这里说的造型，主要和雕塑类艺术的一些特点有关。运动着的图像看起来总是具有一定的立体感。造型类动漫就是要突出强调这种立体的图像造型在画面空