

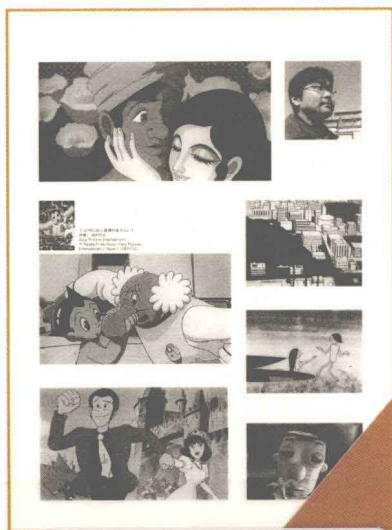


阅读日本
书系

日本动画的力量

手塚治虫与宫崎骏的历史纵贯线

日本アニメーションの力



津坚信之 / 著

秦刚 赵峻 / 译

每川日中友好基金
The Sasakawa Japan-China Friendship Fund



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)



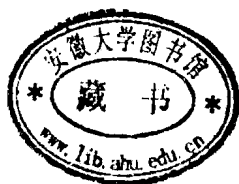
阅读日本
书系

日本动画的力量

手塚治虫与宫崎骏的历史纵贯线

日本アニメーションの力

津坚信之 / 著



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

图书在版编目 (CIP) 数据

日本动画的力量: 手塚治虫与宫崎骏的历史纵贯线/
(日) 津坚信之著; 秦刚, 赵峻译. —北京: 社会科学文献出版社, 2011. 4

(阅读日本书系)

ISBN 978 - 7 - 5097 - 2236 - 7

I. ①日… II. ①津… ②秦… ③赵… III. ①动画片 -
电影史 - 研究 - 日本 IV. ①J909.313

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 043862 号

· 阅读日本书系 ·

日本动画的力量

——手塚治虫与宫崎骏的历史纵贯线

著 者 / 津坚信之

译 者 / 秦 刚 赵 峻

出 版 人 / 谢寿光

总 编 辑 / 邹东涛

出 版 者 / 社会科学文献出版社

地 址 / 北京市西城区北三环中路甲 29 号院 3 号楼华龙大厦

邮政编码 / 100029

网 址 / <http://www.ssap.com.cn>

网站支持 / (010) 59367077

责任部门 / 编译中心 (010) 59367139

电子信箱 / bianyibu@ssap.cn

项目负责人 / 祝得彬

责任编辑 / 王晓卿 胡 亮

责任校对 / 徐兵臣

责任印制 / 董 然

总 经 销 / 社会科学文献出版社发行部

(010) 59367081 59367089

经 销 / 各地书店

读者服务 / 读者服务中心 (010) 59367028

排 版 / 北京中文天地文化艺术有限公司

印 刷 / 北京季蜂印刷有限公司

开 本 / 787mm × 1092mm 1/20

印 张 / 9.2 字数 / 160 千字

版 次 / 2011 年 4 月第 1 版

印 次 / 2011 年 4 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978 - 7 - 5097 - 2236 - 7

著作权合同 / 图字 01 - 2010 - 3542 号

登 记 号 /

定 价 / 29.00 元

本书如有破损、缺页、装订错误,
请与本社读者服务中心联系更换



版权所有 翻印必究

Nippon Animation no Chikara – 85nen no Rekishi wo Tsuranuku 2tsu no Jiku
by Nobuyuki Tsugata

Copyright©2010 Nobuyuki Tsugata

Simplified Chinese translation copyright © 2011 SOCIAL SCIENCES ACADEMIC
PRESS (CHINA)

All rights reserved.

Original Japanese Language edition published by NTT Publishing Co. , Ltd.

Simplified Chinese translation rights arranged with NTT Publishing Co. , Ltd.
through Nishikawa Communications Co. , Ltd.

阅读日本书系编辑委员会名单

委员长 谢寿光 社会科学文献出版社社长

委 员 潘振平 三联书店（北京）副总编辑

肖丽媛 人民文学出版社副总编辑

张凤珠 北京大学出版社副总编辑

谢 刚 新星出版社社长

章少红 世界知识出版社副总编辑

金鑫荣 南京大学出版社副总编辑

事务局组成人员

杨 群 社会科学文献出版社

胡 亮 社会科学文献出版社

梁艳玲 社会科学文献出版社

祝得彬 社会科学文献出版社

序

本书写作的目的，在于系统整理自动画片初次被引入日本的大正时期至今的日本动画片历史，同时，为深入探讨当下备受世界关注的日本动画片的现状，提供一个可供参照的平台。

毋庸赘言，日本的动画片正在受到前所未有的关注。宫崎骏的《千与千寻》在世界三大国际电影节之一的柏林国际电影节上荣获最高大奖金熊奖，成为首部获此大奖的动画片，是世界电影史上一次划时代的事件。继而，该片又获得了美国奥斯卡最佳长篇动画奖，这在电影王国美国产生了无可估量的影响。此外，山村浩二导演的短篇《头山》在艺术类动画片电影节最高级别的安纳西国际动画电影节上荣获了最高奖。至此，日本的动画片不论在商业类动画电影领域，还是在艺术类动画片领域，都摘得了“世界第一”的桂冠。

近年来，不仅动画作品和动画作家开始备受瞩目，“动画产业”这一词语也经常见于各种经济类刊物上，日本动画片被认为居于内容产业的核心地位。日本文部科学省将动画片定位为“媒体艺术”中的一类，在学习指导要领中，明确规定了充分发挥包括漫画和动画在内的“影像媒体”的教育作用的指导方针。

在如此状况之下，日本动画片几乎在所有领域，都获得了全方位的认可和好评。

当然，对于日本动画片备受关注的真实状况和意义，今后可能还会持续地热议。然而首先遇到的一个问题是，日本动画为何会受到如此好评？当我们试图对其原因进行明确说明时，会发现这其实

并不是一个能够简单回答的问题。

电视系列动画片《铁臂阿童木》的第一部是在1963年（昭和三十八年）1月开始播放的。当时已经懂事并且观看过该片的日本儿童观众，如今应该已有四十五六岁。美国迪斯尼的《白雪公主》等海外进口的长篇动画片在日本公映，是1950年（昭和二十五年）前后。如此算来，目前日本国内的大多数人都曾经有过动画片的观赏体验。这意味着，对于大多数日本人来说，动画片早已渗透到日常生活之中，而对于日本动画如今“备受世界关注”的现实，或许会感到有些莫名其妙。

实际上，当下在我们眼前发生的许多现象，其产生都是有必然性的，若要对其必然性进行说明，那就需要追溯历史。

本书是基于上述现状，基于要正确理解日本动画的价值就必须追溯历史的思路，执笔写作而成的。

山口旦训、渡边泰合著的《日本动画电影史》（有文社、1977），是一部系统整理了日本动画电影史的出色文献，但该书很难找到，类似的书籍也久未问世。这对试图系统了解日本动画历史的读者来说十分不便。本书将该文献出版25年后日本动画界的事件和动向纳入视野，把撰写一部以动画爱好者和电影爱好者为对象的入门书作为立足点，梳理了85年来日本动画的历史。若仅此而已，对那些已有一定动画和电影专门知识的读者而言，或许会感到内容上有所不足。由于大正时期至战后的日本动画史是笔者的专业领域，因此，在写作时笔者参照了该领域最新的研究成果，同时适当指出了现阶段的研究课题，并尽可能详尽地列举出了引用文献和参考资料，以便为今后有意进行深度研究的读者提供必要的参考。

关于近十年来的当代动画史部分，还很难进行历史性的评价，因此本书的很多评述可能还很零碎和片面，希望能得到专家和读者的坦率批评。近十年来的动画史是从大正时期就开始起步的日本动画史的一个最新的阶段，本书对此作出了尝试性的定位，若能得到少许的认可，将是笔者之幸。

另外，本书的写作，得到了很多人的帮助。

序

特别是名著《日本动画电影史》的作者渡边泰和日本电影史研究家、战前电影审查制度研究第一人牧野守，他们不仅提供了珍贵的资料，而且给予笔者以热情的鼓励。笔者不过是一名普通的动画爱好者，能够完成此项工作，全仰仗二位先生的厚意和指教。

此外，笔者本人所属的日本动画片研究会的研究同伴、东京工业大学讲师权藤俊司和自由撰稿人霜月高中给予笔者很多帮助。他们不仅提供了收藏的资料，而且还提出了很多笔者本人未曾想到的视点和阐释。

承蒙 Geneon Entertainment 股份有限公司制作本部饭田尚史先生的介绍，笔者访谈了该社 USA 法人的制作及销售负责人，得以了解美国引入日本动画的部分情况。

在东京有一个对漫画史感兴趣的多方面人才自主组成的研究会，笔者本人也参加了这个研究会。本书的很多内容，都受到了研究会上的探讨的启发。通读了本书的书稿并对当代动画史部分进行了批改的撰稿人小川敏明、对漫画史相关内容提出过许多建议的秋田孝宏、担任了本书编辑的 NTT 出版社的植草健次等，都是该研究会的成员。因此，本书的成果实际上也是受研究会所赐。研究会的登录成员超过百人，他们经常举办研讨会并通过电子邮件进行讨论，讨论内容涉及多方面的话题，对笔者而言，这等于得到了整个研究会的协助，对此感激不尽。

笔者虽自认是一名研究者，但研究之路尚在中途。对笔者迄今的工作给予了鞭策和鼓励的所有人，笔者在此表示由衷的谢意！

津坚信之



目 录

o n t e n t s

第一章 日本动画的现在

——跨越国境和年龄的交流工具.....	001
一 动画片的表现特性.....	001
二 作为交流工具的动画片.....	003
三 日本动画的现在与历史.....	005

第二章 手塚治虫与宫崎骏

——日本动画片的两位巨匠.....	008
一 手塚治虫与宫崎骏不为人知的“关系”.....	008
二 关于《风之谷》.....	018
三 褒贬不一的背后——《森林传说》与《天空之城》.....	027
四 手塚治虫和宫崎骏的现在——《铁臂阿童木》 与《千与千寻》.....	041

第三章 日本动画的诞生和发展.....

一 日本动画史的双轴.....	044
二 大正时代——边看边学，漫画家和实业家的挑战.....	046
三 太平洋战争前后——两大天才，政冈宪三和大藤信郎.....	056
四 战后复兴期——教育电影界的两大功绩， 东宝教育电影和东映教育电影.....	065
五 高度经济增长期——电视动画的诞生，东映动画和“虫制作所”.....	076
六 空前的动画热——多样化和两极化的时代， 从《机动战士高达》到《新世纪福音战士》.....	090

七 现在——anime走向世界.....	100
八 总括——日本动画史最大的“双轴”，动画和漫画.....	109
 第四章 再论日本动画的现在	
——谁都可以制作动画的时代.....	115
一 个人动画家们的业绩.....	115
二 对日本动画今后的展望.....	120
 后记.....	123
动画片年表.....	125
引用文献、参考文献一览.....	163

第一章 日本动画的现在

——跨越国境和年龄的交流工具

一 动画片的表现特性

日本动画如今赢得了空前的瞩目，宫崎骏导演的《千与千寻》，此前的《AKIRA》等大友克洋的作品，最近的《攻壳机动队》等押井守的作品以及《宠物小精灵》等多部电视动画系列片在世界范围受到欢迎。为何日本动画会受到如此厚爱，甚至连日本人自己也有些莫名其妙。

在深入思考其背后的原因时，我们有必要确认一下动画片在本质上的表现特性。

在所有艺术中，我确信，能够在 10 秒或 20 秒的时间里讲述一个人的人生的，只有动画片。

这句话是意大利动画家布鲁诺·伯茨多^①所说的。

这句话准确道出了动画片这一表现形式作为艺术交流手段的出色特质。

的确，不论儿童还是成人，都可以通过同样的视角观赏动画片。而且，即便是海外制作的动画作品，也没有太多的障碍妨碍我们理解和体会其中的内容。

在包括实拍电影在内的所有影像艺术中，动画片最独特的

^① 布鲁诺·伯茨多（Bruno Bozzetto），1938 年生于米兰，是意大利最有代表性的动画家。代表作有长篇动画片《新幻想曲》（*Allegro non Troppo*），1976 年。以上所引布鲁诺·伯茨多的话，见于第二届国际动画片庆典广岛大会（1987 年）宣传册。

一点是它的影像是运用“绘画”表现出来的，因此，能够将繁杂和多余的信息排除在画面之外，从而使表达内容更为直接或抽象。

日本人最初看到动画片，应该是在明治末期或大正初期，这一时期的动画片都是从美国或法国引进的。日本画家寺崎广业（1866～1919）在观看过动画片之后，注意到动画片中的人物、花草、动物都是运用单纯的线条表现出来的，他评论说，“动画片对我们日本画家来说有很高的参考价值”^①。

那么，动画片究竟是运用怎样的原理制作出来的呢？这是一个关系到动画片的定义到底是什么的根本性问题。将原本静止的画面或人物，通过逐格拍摄的方法创造出“动态”效果，运用这种方法拍摄出来的电影就是动画片。也就是说，让静态的图像在视觉感受中活动起来，这一朴素的愿望和由此带来的惊喜，是动画片之所以存在的原动力。

动画师让静止的物体一秒钟一秒钟地活动起来，而且，连接起动态画面的每一张图画，都来自于动画师的绘制。画面中的人物自不必说，街道、树木等背景，刮风下雨等自然现象，甚至流逝的时间，都是需要制作者来赋予的。本章开篇引用的伯茨多的那句“能够在10秒或20秒的时间里讲述一个人的人生的，只有动画片”的评价，实际上强调的就是动画片在每一秒钟的影像中所浓缩的动画师的人力创造。

特别值得一提的是，“时间”的创造是动画片中非常重要的一个要素。由于和实拍电影相比，动画片的画面影像比较简略，对角色的动作与语言每一个微妙的“时间”节奏的处理，直接决定了制造出的“动感”的流畅性。对动画片稍有了解的人都会知道，流畅而自然的动感，并非来自于角色造型或者运动速度，而在于动作的节奏，在于运动与运动之间一瞬间的停顿。宫崎骏的动画片就是一个很好的实例，他把握运动的节奏感十分出色，人物飞行的场

① 寺崎广业：《凸坊新画帖和电影彩色》，杂志《活动之世界》1916年1月号。

景、不经意间的一个动作，甚至用眼睛的一眨来制造表情的技巧，在他的作品中都有十分充分的展示。

此外，容易和音乐较好地融为一体，也是动画片的特色之一。实拍电影和舞台剧中当然也有音乐，而以迪斯尼的《糊涂交响曲》系列片^①和 NHK 的《大家的歌曲》为代表的动画片中，人物角色的会话、动作、感情变化，乃至自然现象都与音乐水乳交融，为观众带来畅快的视听感受。

以叙述故事为核心，其中的出场人物、舞台背景、自然现象、时间、展示作品主题的音乐等一切要素都体现着制作者的创造力，这种艺术表现形式就是动画片。

用简单的绘画和线条所表现出来的影像中浓缩了浓厚的人力创造，应该说这种创作手法与表现内容之间的巨大不对称，正是动画片的一个最大特点。

二 作为交流工具的动画片

作为一种出色的艺术表现形式，动画片在我们如今的日常生活中，担当着作为交流工具的作用，是不可或缺的重要角色。对此，恐怕很多人都有切身的感受。

稍稍回顾一下我们的日常生活，就会发现在我们的周围到处都有动画片的存在。除了作为独立的动画作品制作出来的以电视、电影、录像等形式放映的动画片，在电视广告、学校教材、游戏软件、手机画面、车站自动售票机和银行自动取款机上的操作画面、因特网上的网页等处都可见到动画片，动画片的应用几乎无处不在。

当笔者最开始看到，在买到车票后，车站自动售票机的操作画面上就会出现一位女性表示感谢而深鞠一躬的动画时，曾经产生过

^① 《糊涂交响曲》，Silly Symphony 系列片，1929～1939 年迪斯尼制作的七十多集的动画短片系列。该系列片没有特定的主人公，而是运用幻想式、童话式手法描绘各种自然现象，全篇和音乐融为一体。代表作有《森林的早晨（花与树）》（*Flowers and Trees*, 1932）、《村里的风车（风车小屋交响曲）》（*The Old Mill*, 1937）等。

一阵难以抑制的激动。

但是，对于动画片作为交流工具所具有的特点，还很少有基础性和学术性的研究与探讨。特别是为何要运用动画片进行交流？为何动画片会随处出现在我们的日常生活中？如此这般的总体性的、根本性的疑问尚未得到解答。为了回答这一疑问，恐怕还需要从“为何日本人如此喜爱动画片”的角度来思考，但不论怎样，想要明确回答这一问题，并不是一件容易的事情。

而日本人对动画片的喜爱究竟是源于某种机缘而突然发生的，还是一个长年积累下来的结果？或许从这方面开始考虑，有最终找到答案的可能。

为此，我们有必要回顾一下日本动画的历史，总结一下动画片在各个历史时期是怎样制作和应用的。

第一部日本动画片的摄制是在 1917 年（大正六年）。至今 85 年来，日本动画片日新月异，取得了长足的发展。在回顾日本动画的历史时，无法回避的是动画片和漫画之间的关系。

实际上，早在日本的大正时期就开始拍摄动画片的三位动画师中，就有两位是漫画家，而且他们摄制的作品的一部分，也是根据他们的漫画改编而成的。此外，1931 年（昭和六年）开始连载的田河水泡的畅销漫画《野狗小黑》在连载开始两年后就被改编成了动画片。由此可见，早在动画片的黎明期，动画片就与漫画形成了不可分割的关系。

但是，这种现象并非日本所特有，在美国、法国的动画片发轫期，漫画家从事动画片创作的例子非常多见，而且也有很多根据漫画改编成的动画片。

让人认识到日本动画开始走上一条独立发展道路，是从电视系列动画片《铁臂阿童木》[1963 年（昭和三十三年）1 月起播放]开始的。从那以后，将叙事庞大、情节复杂的漫画改编成动画片，让漫画和动画都能够赢得更多的受众，成为一种固定的制作模式。至今，由电视动画片或者畅销漫画改编成的动画电影依然为数众多。

也就是说，日本动画和情节漫画之间有着十分密切的联系，有

时改编的动画片会展示与原作漫画全然不同的世界观，有时漫画家会参与到动画片的创作中来，而动画家创作漫画的例子也不胜枚举。总而言之，“漫画”这一表现媒介与“动画片”这一表现媒介之间，有着异常频繁的交流，这也成为推动日本动画发展的驱动力。

近年来在世界各国频频获奖的日本长篇动画片，其制作基础是1956年（昭和三十一年）设立的东映动画（现东映 Animation）奠定的。因此从历史上看，不能将日本动画片的发展机缘全部简单地归结为《铁臂阿童木》（在此前的大正时期和战争期间，动画片也曾经拥有众多的观众）。而且，在《铁臂阿童木》之后相当长的一段时期，动画片“以儿童为对象”的固有观念依然存在。所以，像如今这样动画片已应用到所有领域并深受各种层次观众的喜爱，这最初的开端，恐怕也难以归结为《铁臂阿童木》。

三 日本动画的现在与历史

笔者在前一节中，实际上对“动画”（アニメ）和“动画片”（アニメーション）这两个词进行了区分性的使用。

在专家学者之中，对这两个词之间的区别也有很多讨论，一般说来，“动画片”是一个包含了海外作品在内的普遍性的概念，而自《铁臂阿童木》以后的日本的电视、电影媒体摄制完成的商业性作品，则多以“动画”相称。

在这种情形下，“动画”包含了如下特征。

（1）整部作品系使用特殊绘画颜料在赛璐珞（其实并非赛璐珞，而是透明的醋酸盐）片上绘制而成的“赛璐珞动画”。但是，近年来在计算机上着色的数码彩色作品开始普遍使用（因此，使用木偶、黏土等立体素材的作品，以及使用沙子、剪纸、油画等素材的作品不包含在内）。

（2）采用了只让说话者的口型发生变化的所谓“口动作画法”（口PAKU）作画，以及将一组连续动作（例如变身的场景）的画

面反复使用的“保存备用法”(“BANK”)等方式制作。而且为提高制作效率,将通常需要每秒使用12张以上的绘画(即“两格拍摄法”)才能表现的场景,运用8张绘画(“三格拍摄法”)来表现。以此方式制作的作品,相比于一般海外制作的赛璐璐动画(例如迪斯尼动画),作画的数量较少。

(3) 作品内容不再是单纯的噱头或简单的敌我对立,而常常是展示错综复杂的人物关系、故事情节以及影片主题。

此外,在角色塑造、表现方式等方面日本动画也有很多特色。不过赛璐璐动画在国外也很普遍,口动作画法在1960年代之后的美国电视动画片中也较为常见。如此看来,或许只有展示“错综复杂的人物关系、故事情节以及影片主题”,才堪称为日本动画最主要的特性。

需要注意的是,特别强调日本动画的独特性而将其区分于一般性的动画片(animation),实际上始于海外的动画界。1990年前后,海外媒体对日本动画开始使用anime(动画)一词来表达^①。这也就意味着,anime并非是animation的简化语。

当然,在日本的专家学者中将anime和animation区别开来的倾向早已有之,直到十几年前,还有anime要比animation层次低下、属于旁门左道的认识。例如,在伴野孝司、望月信夫合著的《世界动画电影史》(PULP出版,1986)中,针对日本动画(主要是电视动画片)有如下的表述:

从常识上说,制作一部20多分钟的作品最少也需要使用2万张绘画。那些以现实主义风格为基调的动画中,长发在疾风中依然纹丝不动的TV动画,看上去是一道毫无快感的风景。

的确,在日本电视动画片中,一部20多分钟的作品,其作画数量最多也就5000张左右,而通常仅使用1500~3000张绘画来制作。

① 在英语圈中,动画片通常使用animation、animatedcartoon、animated film等表达。

由于日本动画片追求省力化的制作流程，常用口动作画法以及三格拍摄法，因此上述引文中的所指并不为过。

另一方面，例如《萤火虫之墓》（1988）的导演高畑勋^①曾经说：“讲西洋话时使用肌肉、舌头和口腔，所以口动作画最少也要8张画，而讲日语，用3张画的口动作画就能够表现了。”^②这句话暗示的是，只需很少的作画数量制作出来的日本动画，并不完全是偷工减料的结果。

总而言之，一般说来，日本动画（アニメ）已经区别于一般的动画片（アニメーション）了。此类讨论至今仍在继续。

在日本动画在海外赢得好评的当下，1980年代曾经比较常见的对日本动画的残酷批评早已销声匿迹，然而，纵观海内外关于日本动画的评价和议论，让人更感到有必要对以下问题追问到底。日本动画的特性是什么？日本动画在电影史上有着怎样的地位？否则，前文所列举出的作为交流工具的动画片的特点，很容易成为流于表面化的空疏之论。因此，我们首先需要着眼于日本动画的诞生过程。

关于日本动画的源流，一般往往认为开始于《铁臂阿童木》。的确，该片减少作画帧数的省力化模式，以及连续每周完成一集近30分钟作品的制作体制，不仅在日本国内，即使在海外也是不可想象的。该片引发了爆炸式的轰动，之后，同类电视动画片开始大量涌现。

然而，在《铁臂阿童木》之前，日本动画片已经走过了近50年的历程，却很少有人去回顾其中的种种艰辛和得失。在笔者看来，这也正是如今日本人自己不能清楚地解释为何日本动画在世界上受到好评的一个原因。

追溯历史，寻找自身的起源——这是探讨日本动画片的关键性的第一步。

① 高畑勋，1935年出生。导演作品有电视动画片《阿尔卑斯山少女海蒂》、剧场长篇《太阳王子霍尔斯的大冒险》、《萤火虫之墓》、《邻居山田君》等。

② 高畑勋：《60年代的东映动画对日本动画片的影响》，大塚康生《挥汗作画》增补版，徳间书店，2001。