

宮崎駿

看宮野的作品，永遠會有一種熟悉感，這種熟悉感不僅來自宮野對劇中人物的「毫不留情」，更來自於劇中貫注的高速度流動，觀看必須全神貫注。

富野由悠季

動漫2006 你所不知道的五大導演出道背景、創作心境及軼聞趣事 日本動畫五天王

傻呼嚕同盟
著

押井守

史上最會玩弄國產首飾的導演——犬、鳥、魚、少女、天使、幽魂、計算機、人偶、橋、海、鋼筋、風鈴——

庵野秀明

庵野秀明——漫說《EVA》——最大的功績，在一個「破」字，這部作品打破了三十年來日本動畫，甚至可說是所有的商業作品的一些「成規」，而後提出更寬闊的演出空間，劇情的鋪陳不再需要起承轉合，故事中的謎團不再需要解答……

大友克洋

所有的電影都將成爲 **Anime**

ISBN 986-7291-91-3 (987.31)



9 789867 291912

00320



A nimation

C omic

G ame

新
平
知
知

PDG

宮崎駿
由悠季

御井守
野秀明
友克洋

ACG 06 日本動畫五天王

作者：御井守悠季

繪者：御井守明

譯者：李俊成

出版：2006年1月

出版社：台灣角川

ISBN：957-06-2991-0

定價：100元

頁數：100頁

尺寸：14.8x21.0x0.8cm

重量：100g

系列：ACG 06

分類：ACG

標籤：ACG

關鍵字：ACG

相關：ACG

推薦：ACG

收藏：ACG

評論：ACG

下載：ACG

分享：ACG

推薦：ACG

收藏：ACG

評論：ACG

下載：ACG

分享：ACG

推薦：ACG

收藏：ACG

評論：ACG

下載：ACG

分享：ACG

推薦：ACG

收藏：ACG

評論：ACG

下載：ACG

分享：ACG

推薦：ACG

收藏：ACG

評論：ACG

下載：ACG

分享：ACG

富貴

你所不知道的五大導演出道背景、創作心境及軼聞趣事

日本動畫五天王

傻呼嚕同盟
著



庵太

6 前言：五大天王——撐起日本動畫半邊天 Alplus

9 福氣啦！另類日本經濟奇蹟 Alplus

24 戰後日本動畫簡史 Alplus

49 什麼是動畫的「監督」？ Alplus

51 日本動畫天王的「血脈」 ZERO

57 動畫導演拍的真人動畫——Cutie Honey甜心戰士 tp

62 從煙霧中眺望新世紀——Steam Boy蒸氣男孩 tp

68 INNOCENCE——押井演化論的終點？ Alplus

76 解析《霍爾的移動城堡》中的性別呈現 雙雙

87 機動戰士Z鋼彈——星之繼承者 ZERO

94 你所不知道的宮崎駿 tp

112 神隱去的何止少女的名字 Jo-Jo

125 軍事狂宮崎駿 ZERO

132 富野由悠季攻略地圖 Alplus

162 導演富野由悠季之煩惱 Alplus

168 巨人國的創造者——談富野的巨大機械人世界 tp

187 來自異世界的怪異作品——Overman King Gainer Alplus

191 好孩子的鋼彈入門教室 七七七

203 旁敲側擊富野的NT論 tp

230 富野命名學 Alplus

234 押井守二〇〇五——生平與創作 Alplus / ZERO / Jo-Jo

249 押井守的水晶球 Alplus

252 押井守，動畫史之最 & 導演十誠 Alplus / ZERO

253 所有的電影都將成為Anime Jo-Jo

255 荒謬舞台、動畫演出——御先祖様萬萬歲 Alplus

259 隨筆，關於押井守的兩個雜想 Alei

292 使徒，襲來——御宅動畫家庵野秀明 Alplus

297 第三次衝擊的十年後——《新世紀福音戰士》再檢視 Alplus

302 勇往直前吧，OTAKU Jo-Jo

308 庵野秀明真人電影講座 Jo-Jo

318 動漫畫雙棲的大師——大友克洋 ZERO

328 後記：期待下一個……

附錄：年表

宮崎駿

富野由悠季

押井守

庵野秀明

大友克洋

總

雖然對日本來說，動畫已經是一種不可或缺的重點產業，
也為動畫量身訂製了相關的法令與輔導措施，
然而在手塚治虫拿著被稱為「不可能的任務」的企畫書向電視公司遊說時，
動畫在日本也是毫不受重視的小孩玩意兒。
經過歷代動畫工作者胼手胝足的努力，才創造了經濟與文化的奇蹟。

論

在台灣，除了傳統的電視播出管道之外，五位導演也開始受到主流藝文界的重視，在許多影展中都可以看到他們的作品。

前言：五大天王——撐起日本動畫半邊天

□ Alplus

歷經長達十餘年的「平成不景氣」，我們如何看待二十一世紀的日本動畫界呢？

跟其他的經濟活動一樣，就算景氣復甦，應該也不可能回到二十世紀八〇年代全盛時期的水準吧。然而，若以文化面來看，二十世紀是好萊塢強勢的電影文化穩居鰲頭，日本動畫雖然可說是公認世界文化產業中的「老二」，其規模、影響力仍遠遠不及好萊塢電影。到了二十一世紀初，日本動畫產業雖然還是無精打采，但是我們卻很驚訝地發現，強勢依舊的好萊塢電影中，不論是取材、映像語法，「日本動畫味」越來越重，更有甚者，「日本動畫

式的中心思想」也浸潤其中！這固然是美式大熔爐文化的展現，另一方面，卻也代表「日本動畫文化」已經堂而皇之進入世界娛樂文化的主流。

好萊塢電影也好，日本動畫也好，都屬於普羅大眾視聽娛樂的範疇，但是「大眾化」的文化內涵並不見得就一定比「菁英化」的藝術創作來得低劣。日本動畫能在世界舞台上取得一席之地，甚至是引導地位，表示其絕非泛泛，必有獨到之處。

日本動畫歷經二次世界大戰之後至今近六十年的發展，從東映動畫、手塚治虫筆路藍縷開疆拓土；吉田龍夫兄弟在題材、技法上的開發創新；到西崎義

展與松本零士以《宇宙戰艦大和號》掀起第一波的科幻動畫風潮；乃至於開發出無數視覺新體驗的天才動畫師金田伊功、板野一郎……要說對日本動畫史上貢獻重大的大師，隨手拈來就可以舉出一大堆。不過就「誰造就了日本動畫深厚獨特的文化」這個問題，同盟倒是馬上得出共識——

● 動畫史上永垂不朽的系列鉅作【機動戰士鋼彈】（Gundam，機動戰士ガンダム）之父：富野由悠季導演

● 充滿新奇創意與精緻品質的夢幻世界創造者：宮崎駿導演

● 把動畫作品當作水晶球的預言家：押井守導演
● 藉著「無意識」呈現「意識」的精神分析師：庵野秀明導演

大夥兒給這四位動畫導演「四大天王」的封號，當然，還有其他種種稱號，像是「天才庵野、鬼才押井、秀才宮崎、怪才富野」這種讚語，也有「老賊秀富野、共匪宮崎、票房毒藥押井、痞子庵野」這種謔稱。

本來嘛，不管是什麼排名，只要說是「天王」，好像就非得是「四大」不可。以上這四位導演的地位與成就，確實也難有其他人可與之相比。但是在同盟開始進行這個企畫n年後，大友克洋執導的《蒸汽男孩》推出了。原本本行是漫畫家的大友克洋導演由於作品雖質精但量少，因此不在預定介紹之內，可是一看完這部作品，每個人心裡想到的都是同一件事：「糟糕！這下子『四大天王』得改名了！」無論如何，我們還是把這位具有無比精準的構圖與作畫能力、經常創造出領先時代視覺體驗的大友克洋導演也收錄進來，至於到底是四大還是五大天王，就不是這麼重要了吧！

這五位導演出身、世代、喜好的題材、關注的面相、演出的手法各不相同，也各有死忠支持者以及堅決反對者。在台灣，除了傳統的電視播出版道之外，五位導演也開始受到主流藝文界的重視，在許多影展中都可以看到他們的作品。五位導演在二〇〇四至二〇〇五年間也各自推出電影版新作：富野的《Z鋼彈》、宮崎的《霍爾的移動城堡》（ハウルの動く城）、押井的《攻殼機動隊2：Innocence》（イノセンス）、庵野的《甜心戰士Cutie Honey》、

以及大友的《蒸氣男孩》（スチームボーイ）。然而不管喜歡或討厭他們的作品，這五位導演對於日本動畫文化影響之深，沒有人能否定，至於為什麼同盟敢斷言他們是「最重要」的前五名，就請仔細地讀完本書吧！



總

從一九八〇年發售第一個鋼彈模型到二〇〇四年四月為止，鋼彈模型已經賣出三億六千萬餘台。
推定整體Gundam Business年產值規模在一千億日圓以上。

福氣啦！另類日本經濟奇蹟

□ Alplus

一、飛越不景氣的動畫產業

自從二十世紀八〇年代末期，日本泡沫經濟崩潰後，陷入了長達十餘年的「平成不景氣」中，世界第二大經濟體的日本，被零利率、零成長的陰霾籠罩著，各行各業都在泥淖中掙扎。在這片衰退聲中，有個產業一枝獨秀，甚至逆勢成長，那就是動畫。

當然，動畫產業並不是完全沒有受到不景氣的影

響，由於製作者、廣告主、消費者的荷包都縮水了，一九九〇年代的動畫作品，很明顯地在製作經費上平均比一九八〇那個遍地黃金的年代拮据許多，不只是高成本大製作的電影動畫數量少了，以TV或OVA系列來說，動畫迷也可以很明顯地感受到，作品品質降低了。然而，即使在這樣的環境下，九〇年代後期的動畫產業，卻有如倒吃甘蔗般，漸入佳境。以現況來說，整個動畫相關業界的年產值大約在兩兆日圓左右，相當於六千億台幣。

新學社
PDG

這樣的規模，絕對不可等閒視之。

爲什麼動畫產業在不景氣中能屹立不搖？首先可以由戰後手塚治虫所引領的日本動畫製作模式，也就是所謂的「有限動畫」或是「貧乏動畫」來看。爲了將動畫推上電視螢幕，手塚治虫以超低製作費●說服電視公司取得檔期。手塚開發出許多方法來節省製作費；例如將原本每秒二十四張的作畫密度降爲每秒八張，讓畫片可以重複使用的兼用卡系統，以及利用運鏡、走位等演出手法來「混淆」觀眾的眼睛，讓觀眾無法察覺到作畫品質變差。

這些作法影響了未來半世紀的日本動畫，後世的動畫家們對此褒貶不一。宮崎駿與富野由悠季兩人便對此都頗有微詞，宮崎駿甚至認爲手塚是日本動畫界的罪人。回到正題，這些「偷工減料」的技巧與動畫產業如何度過不景氣的寒冬有何關係呢？因爲製作費下降而降低品質，本來應該會造成消費者流失，然而由於這套「傳統」訓練出來的動畫家們，頗諳以劇情及演出手法來補作畫密度不足之道，對於觀眾來說，要求的是一個「好看」的整體印象，倒不會斤斤計較於「一秒鐘到底有幾張」，因此動畫產業得以過關。一九九五至九六年引爆的《新世

紀福音戰士》(EVANGELION·新世紀エヴァンゲリオン)狂潮，正是筆者這個理論的最佳樣版。

二、動畫產業掃描

動畫產業的經濟效果是多方面的，以動畫本身放映收入、相關出版、映像軟體以及周邊相關產品的銷售、角色授權使用爲主。其產值規模如下(資料來源：文獻〔13])：

- 電視播映授權費：一千億日圓
- 電影放映：四百億日圓
- 映像軟體 (DVD、LD、VIDEO)：八百億日圓
- 出版 (相關漫畫、雜誌、書籍)：五千億日圓
- 玩具：四千億日圓
- 唱片：三百億日圓
- 食品：三百億日圓
- 服飾：兩百億日圓
- 海外授權 (以美國爲主，包括放映以及周邊商品)：五千三百億日圓

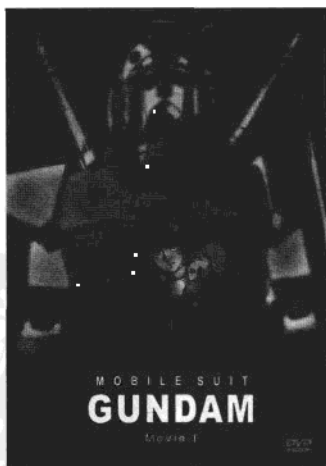
由以上數據可以看出，前三項直接以動畫作品內容

為商品的產值約兩千兩百億，僅佔總產值的一成出頭，以此為核心卻能衍生出將近十倍的經濟效果。由此可見所謂的「內容產業」(contents business)的確潛力十足，我國政府將之列為重點發展的產業是正確的方向（當然，執行方面就是另一回事了）。

以下將要探討本書四位主角與這個另類的「經濟奇蹟」之間的關係。

三、富野由悠季——天下無敵／Gundam Business

四天王中，看起來最沒商業sense的富野由悠季，卻是這個經濟奇蹟最大的推手之一，原因就是他的代表作【機動戰士鋼彈】系列，依然穩坐動畫產業的王座。根據BANDAI公司的資料顯示，二〇〇



© SOTSU AGENCY · SUNRISE 授權 群英社

三年該公司與鋼彈相關的產品營業額為五百四十二億日圓，已經連續五年成長超過百分之十。推定整體Gundam Business年產值規模在一千億日圓以上。從一九八〇年發售第一個鋼彈模型到二〇〇四年四月為止，鋼彈模型已經賣出三億六千萬餘台，

●第一部電視動畫《原子小金剛》一集的製作成本為五十五萬日圓。不過一年後調升至一百九十萬日圓。

●雖然有像《神奇寶貝》或是《遊戲王》這些作品的相關產品在其風行的年份營業額曾經超過【鋼彈】，但是能夠連續熱賣二十五年的，還是只此一家。

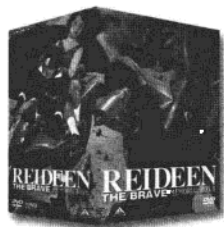
同時相關的遊戲也已賣出超過兩千萬套。這些驚人的數字現在還在以相當快的速度不斷地累積中。回顧當年初代鋼彈首度在電視上播映時，收視率只有百分之零點一，最後還遭到腰斬的慘況，大概沒有人料到這個Gundam Business會膨脹到這麼驚人的規模吧！這種現象，除了「經濟奇蹟」之外，還有什麼名詞更貼切呢？

或許有人會質疑，富野一介演出家（影像作者者），應該是只管創作而已。就算這些週邊產品太獲成功，功勞也不應該算在他頭上。

綜觀「鋼彈之父」富野導演的創作歷程，其實與「機器人動畫是賣、賣模型玩具是主」這碼子事脫不了關係。回溯到一九七〇年代，當時動畫界有兩大主流：一為被視為水準較高的「世界名作劇場」系列，另一個就是俗惡市儈的「長達三十分鐘的玩具廣告片」——也就是巨大機器人卡通。前者是宮崎駿當年的主要舞台，也讓宮崎駿總是有「優等生」的形象，看在只能在機器人堆打滾的富野眼中的確讓他心理不太平衡。

然而雖然做得心不甘情不願，富野這個人是十分重視「職人精神」的，也就是既然在「業界」中混，

就得滿足委託人的要求。因此雖然富野作品是以戲劇性著稱，但是其中的商業機制部分他還是充分配合，以製作出各具特色、適合商品化的模型玩具。這種適合商業化的特點，在他的各部作品中，也獲得不同程度的成功●。



勇者萊丁（勇者ライディーン）

這是第一台可以「合理變形」的機器人。雖然在此之前，永井豪的「蓋特機器人」不只可以變形還可以合體，但由於其變形機制在現實世界是「物理上的不可能」，所以做不出玩具來●。相較之下，萊汀模型可以變成鳥形發動必殺技「神鳥變」，對小孩們的吸引力不可謂不大。

無敵超人桑波德3

（ZAMBOT 3・無敵超人ザンボット3）

相較於之前的機器人造型皆衍生自西洋鎧甲造型



具的設計，頗受歡迎。

（鐵人二十八號，無敵鐵金剛等），桑波德3逆向操作，採用日本戰國武將伊達政宗的造型，加上合體、變形兼

無敵鋼人泰坦3

（DAITARN 3・無敵鋼人ダイターン3）

把桑波德3頭上的弦月改成了太陽，厚重、剛硬的風格，單體變形機制，機器人可變為戰車、戰鬥機，增添了軍事風格的趣味。

機動戰士鋼彈

將機器人概念引入假想的寫實風格戰場中，引發了



爆炸性的人氣，相關的模型玩具熱賣超過二十年。

聖戰士丹拜因（DUNE・聖戰士タンバイン）

イン）

這可說是異軍突起的設計，以甲蟲外骨骼、膜翅概念為基礎的設計，很能襯托異世界Fantasy的氛圍。

重戰機艾爾鋼

（J-Gain，重戰機エルガйм，一九八四）

很多喜歡玩機器人模型玩具的消費者，也會對「機器人內部的機械結構」感興趣，因此也有許多「透明版」的模型應運而生。J-Gain的設計出自鬼才

●不遇到了一九九九年以後，由《A鋼彈》以及《Overman King Gainer》的設計看來，他似乎開始對「賣玩具」這件事反動起來了……

●後來據說有業餘玩家把蓋特機器人的變形機制作出來，而贏得了「變形魔人」的封號，受到眾多模型迷的頂禮膜拜。不過，那畢竟不是原作品中的變形方式。

永野護的手筆，最大的特色就是許多可動關節是裸露在外而沒有裝甲覆蓋的。這種設計不需要作透明版，可以同時兼顧機器人的原貌以及滿足對機械構造的好奇心。更重要的是，從它衍生出了另一部「錢大作」，永野護的《五星故事》。

機動神腦Brain Powerd（ブレンパワード）

這部作品找來豬股睦美（いのまだむすみ）作人物設定，永野護負責機械設定，原本是人人看好的黃金組合，不過結果表現平平。比較值得一提的是這部電視版動畫是在付費頻道WOWOW上播出，算是動畫產業一個新的獲利模式的開端。

由以上列舉的例子看來，富野作品所採用的機器人設計的概念其實很配合贊助廠商的需求，不斷推陳出新，讓大人小孩都不會玩膩，乖乖地把錢掏出來。



模型玩具可以說是富野作品所創造的經濟價值的主力部隊，除此之外，「出版」應該算得

上第二把交椅。富野本人除了動畫演出家之外，本來就身兼小說家。二〇〇〇年時SUNRISE出版了《GUNDAM BIBLOS》一書，其實就是所有鋼彈相關出版品的目錄，包括小說、漫畫、繪本、資料書、分鏡表、插畫集、MOOK等種類，收錄在這本出版目錄裡面的出版品就高達四百八十七種之多，如果再加上二〇〇〇年後的出版品，以及未經官方認可的同人作品，出版數量以及對GDP的貢獻就更驚人了。

四、宮崎駿——票房常勝軍

在動畫界，「宮崎駿」三個字幾乎就等同於十足真金「票房保證」，從一九八四年的《風之谷》以降，一連串的电影版動畫沒有一部不賣座的。在日本國產電影中賣座紀錄排名前十五名的，宮崎駿就拿下了四部：第一名《神隱少女》（千と千尋の神隠し）（三百零四億日圓）、第二名《魔法公主》（もののけ姫）（一百九十三億日圓）、第九名《貓的報恩》（六十四點九億日圓，這部雖然宮崎駿不是掛導演，但是他顯然是幕後黑手，因此也算他一

份)、第十四名《紅豬》(紅の豚)(二十八億日圓)。其中《神隱少女》是目前日本影史票房總冠軍,《魔法公主》也曾經享有這個榮銜。這些記錄還沒算上對賣座冠軍寶座虎視眈眈的《霍爾的移動城堡》(二〇〇四年十一月到二〇〇五年一月票



圖片來源：臺灣東販

房已達兩百億日圓)呢!可以確定的是,日本國產電影的賣座前三名都是宮崎駿的囊中物了。

話說回來,是不是只要掛上宮崎駿或是吉卜力工作室的大名,就一定保證賣座呢?其實這塊招牌也有失靈的時候。日本最重要的發行片商之一「松竹」公司,就差點被吉卜力接著《魔法公主》的下一部作品《鄰家的山田君》(高畑勳導演,宮崎駿製作)給搞垮。這部片子製作費達二十三億日圓,上映票房僅回收八億,使得松竹虧到把位於蒲田的攝影所(松竹 Cinema World)給賣了才免去倒閉的命運。集資拍攝本片的吉卜力、德間書店、日本電視、博報堂和迪士尼五家都是「喊水會結凍」的名門公司,卻也因此損失不少。

在日本大獲全勝的《魔法公主》,是迪士尼取得吉卜力作品世界發行權後的首部作品,然而一九九

● 不過代價就是把這部作品的作畫群操個半死……

● 《魔法公主》目前佔居第四,除《神隱少女》之外,落於《鐵達尼號》以及《哈利波特第一集:神秘的魔法石》之後。不過已經確定會被《霍爾的移動城堡》再往後推一名。