

从《鬼灭之刃》看日本动画的文化实力

津坚 信之（动画研究家／日本大学艺术学部讲师）

《补充材料（PPT P.3~）》

PPT.

P.3

1. 《鬼灭之刃》大热的实像

(1) 票房收入

- 上映（2020年10月16日）起10日内票房收益超过100亿日元。
- 截止至2021年2月底，共达到约381亿日元。
- 2020年12月底，超越了过去20年中稳居日本电影票房首位的《千与千寻》（宫崎骏监督，2001年上映，约316亿日元），正式登顶。

PPT.

P.4

(2) 社会现象级作品

- 距离2020年结束尚余2月，然而在10月中旬刚刚上映的《鬼灭之刃》就已经入选当年“流行语大赏”，“全集中（呼吸法）”成为跨越年龄层的热词。
- 实际上，该动画在电视平台上开播仅为一年前（2019年4-9月），而原作漫画开始连载则是在2016年，虽然在动画粉、漫画粉之间获得了一定关注，然而在当时，并没有发展为社会现象级的作品。
- 而原本电影版《鬼灭之刃》不过是一部面向原作漫画和动画版粉丝制作的剧场版而已。
 - ⇒ 几乎没有人预料到上映后会形成如此热潮。
- 许多专家都对《鬼灭之刃》大热的原因进行了分析，多数意见集中在作品角色间的羁绊和高超的原画技术这两点。

PPT.

P.5

- 受新冠疫情影响，许多电影上映时间推迟，影院出现大面积空档，而《鬼灭之刃》正是在这段时间集中上映的。
 - （例如，在一家电影院的四个放映厅中，以15分钟为间隔轮番播映）
- 而鬼灭大热的最重要原因则源于
 - “最快速刷新日本电影史票房纪录的影片”
 - “既然评价这么高，不妨去看一看”这种观众的心理因素。
- 吉卜力工作室的铃木敏夫这样评价：“（票房）100亿日元是靠作品的实力，超过这个数就是社会现象了。”

PPT.

P.6

2. 从日本动画史看《鬼灭之刃》

(1) 20世纪60年代

- 1958年，日本第一部长篇动画《白蛇传》上映。
 - 模仿并意图超越迪士尼
- 1963年开播的电视动画《铁臂阿童木》获得好评
 - 每周1集·每集时长30分钟·连播
 - （在此之前的美国电视动画一般每集5-10分钟）
 - 每集30分钟的时长，能够让角色情感的塑造更加丰满
 - ⇒ 此后，进入大量创作电视动画时代，并一直持续至今

PPT.

P.7

- (2) 20 世纪 70 年代
- 电视动画《宇宙战舰大和号》(1974 年)、《机动战士高达》(1979 年)。
 - 不再以儿童为对象，加入更复杂的情节和角色心理描写等。
 - ⇒ 面向初高中生以上年龄层，即所谓的“Young Adult”。(从世界范围看，这都是很少见的)
- 也是从这个时期起，受观众欢迎的电视动画都会制作包含原创剧情的长篇动画，并在电影院上映。(《哆啦 A 梦》、《银河铁道 999》等)
 - ⇒ 这一动画制作模式成为本次《鬼灭之刃》大热的原点。
 - 人气漫画 → 改编为电视动画 → 剧场版
 - 能够吸引漫画的读者群成为动画观众
 - ⇒ ⇒ ⇒ 成为日本动画制作的重要商业模式。

PPT.

P.8

- (3) 20 世纪 80 年代
- 迎来了杂志《周刊少年 JUMP》连载漫画改编动画的全盛时期。
 - 《足球小将》、《龙珠》、《北斗神拳》、《圣斗士星矢》等。
 - 90 年代还有《灌篮高手》、《幽游白书》、《浪客剑心》
 - 1997 年《海贼王》开始连载。
- 截止至 1994 年底，官方公布的《JUMP》发行册数超过 650 万册。
- 而《火影忍者》、《棋魂》、《网球王子》、《黑子的篮球》等作品也已经开始连载
- 这些作品在日后均改编为动画，分别引领了各自的热潮。
- 2016 年，连载 40 年的漫画《乌龙派出所》完结，同年《鬼灭之刃》开始连载。

PPT.

P.9

- 与此同时，20 世纪 80 年代的日本动画界正是吉卜力工作室走向全盛的时期。
- 由宫崎骏监督执导的《风之谷》(1984 年)中，描述了地球环境遭受破坏后的未来景象，是一部具有强烈现代批判意义的社会性作品。
 - (此外还有《天空之城》(1986 年)、《龙猫》(1988 年)等)
 - ⇒ 吸引了之前对动画不感兴趣观众群体的关注。

PPT.

P.10

- (4) 20 世纪 90 年代~21 世纪 00 年代
- 电视动画《新世纪福音战士》(1995 年)引发热潮。其动画版的制作和上映活动更是持续至今。(《新世纪福音战士》同样经历了电视动画⇒剧场版的发展路径)
- 宫崎骏监督的《幽灵公主》(1997 年)、《千与千寻》(2001 年)获得成功，赢得了国民级的知名度和好评。
- 其中，《千与千寻》创下了约 300 亿日元的票房收入纪录。这个记录被《鬼灭之刃》打破前，一直稳居日本电影票房榜首，长达 20 年。
- 动画制作走向数码时代，日本独有的数码技术得到发展。

PPT.

P.11

- (5) 《鬼灭之刃》的位置
- 经历了人气漫画连载、改编动画播出，最终作为电影版上映的《鬼灭之刃》，和 20 世纪 80 年代后的日本动画史发展模式别无二致。
- 正如后面我们要详细介绍的，该作除了出色的剧情和角色演绎，其日本动画特有的光效和色彩的演绎更为出彩，让许多平时不看动画的观众感受到了“震撼”。
- 而在这之中，新冠疫情对特定的某部作品获得人气上的影响，在日本动画史也是第一例。
- 今后需要结合该作续篇的播映情况，进行更为长期的分析。
 - (续篇是否也能获得同样的热度等)

3. 日本动画的独特性和文化实力

(1) 独特性

①所有体裁

- 在《铁臂阿童木》问世前，日本动画多模仿迪士尼模式，以搞笑短动画和奇幻题材居多；而自《铁臂阿童木》播出后，动画体裁不断丰富，动画世界的内涵也逐渐多样化。
 - 以宇宙为舞台的科幻作品
 - 巨型机器人登场的作品
 - 棒球、排球等体育系作品
 - 魔法少女作主人公的作品
 - 描写初高中生日常生活的作品
 - 现代背景下的冒险类作品

PPT.

P.12

②面向“Young Adult”（青少年及成年人）

- 纵观世界，人们至今对动画的认知都停留在这是“给小孩子看”的，当然，日本也生产了许多面向儿童的动画作品。
- 而另一方面，20世纪70年代后的日本，以民族之间的战争、环境问题等复杂内容为主题创作的作品，以及描写主人公之间的纠葛和恋爱、成长等，这些很难再用“给小孩子看”来界定的、面向“Young Adult”（青少年及成年人）的动画开始发展起来。
- 而现在，日本动画包括幼儿向、家庭向、初高中生向、成人向等多个层次，以全年龄段为对象进行制作。

PPT.

P.13

③采用2D数码技术而不是3DCG动画

- 日本动画从手绘动画（赛璐珞动画）技法的发展起家，在赛璐珞片绘制的过程中形成了其独特的审美和价值观。
- 20世纪90年代中期后，以美国皮克斯公司为代表的全3DCG动画作品获得广泛关注，并在欧美国家流行起来。但在日本，却没有引进3D动画，而是发展出能够更好地展现赛璐珞片质感的数码技术。
- 自21世纪00年代后期起，赛璐珞动画技术基本确立，目前大部分在日本制作完成的动画，都是采取以下这个较为成熟的技术，即人物用2D赛璐珞风格，机械和背景画用3D风格绘制，再将二者合成（Hybrid）。
- 近几年，日本之外的其他国家在制作动画方面，用2D绘制人物、3D背景及机械合成制作的作品也越来越多。

PPT.

P.14

(2) 文化实力

①面向国外介绍新的日本文化

- 2019年，日本的动画市场规模超过2万亿日元，动画成为日本大众文化的代表性存在。
- 而在日本向世界介绍的文化中，动画更是极具代表性的存在。事实上，对于大多数对日本文化感兴趣，因此学日语并来日本旅游的外国人（尤其是年青一代）来说，日本的动画和漫画都是一个重要的契机。

PPT.

P.15

②为现有事物带来的附加价值

- 尤其是国外的动画粉对动画作品中登场的众多事物感兴趣，并因此重新认识了它们的价值。
- 以食物为例，过去来日本的外国人多数会想吃寿司、刺身、天妇罗等，而现在，拉面、章鱼烧、菠萝包、炸猪排等成为新宠，而这些食物多是通过动画被介绍到国外的。
- 同时，成为动画取景地的小城或地点成为动画迷心中的“圣地”，每年都有许多动画迷从日本国内外来到圣地朝圣。
- 随着《鬼灭之刃》大热，人们在日本各地找到了与剧中相似的岩石，成为一大热门话题。

PPT.

P.16

4. 今后的发展

(1) 播放平台的不断丰富

- 在 21 世纪初之前，由于盗版等原因，日本对网播动画的态度一度十分消极。
- 这造成了日本动画播放业与国外相比发展缓慢，目前仍然在很大程度上依靠网飞等国外播放平台
- 去年 12 月，美国动漫流媒体网站 Crunchyroll 被索尼收购，这一事件引起了广泛讨论。

（需要继续关注这一事件在今后的进展）

(2) 人才培养和劳动环境的改善

- 日本动画制作工作室的工作时间长，工资回报低。
- 实际上，不同工作室之间差别相当大，而低工资、长时间工作的动画工作室确实也不在少数。
- 这一现状导致日本动画界培养新人才越发困难。而增加工作室制作资金的投入也绝非易事，因此继续推进数码化，提高工作室内外双方的工作效率成为今后发展的方向。

