

<<日本动画全史>>

图书基本信息

书名：<<日本动画全史>>

13位ISBN编号：9787504644145

10位ISBN编号：7504644145

出版时间：2008-5

出版时间：中国科学技术出版社

作者：山口康男

页数：217

译者：于素秋

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;日本动画全史&gt;&gt;

## 前言

大概是去年夏天吧，编辑给我打电话，说他正在酝酿一本关于日本动画史的书，希望能跟我谈谈。我说最近几乎没有见到过类似的书籍，请他一定努力出版，我会尽力合作。

其实从几年前开始我在某大学举办动画讲座，我也希望能够有一本紧跟时代潮流的、从产业视点出发编写的动画史。

同编辑聊了很多很多，不知几时就谈定了由我来编写这本书。

既然要写，就必须确定自己的立场和观点。

我于1963（昭和38）年3月从东映东京制片厂转到东映动画（现在为东映Animation），至今为止的40年间一直从事与动画有关的工作。

我担任过制作、导演助理、导演、制片人（Producer）、策划部长等，并经历了东映Animation研究所的创立过程。

在这期间，我还经历了电视动画片早期的混乱和激烈的劳动纠纷等。

我一直处在动画制作能否作为一项产业站稳脚跟的生死关头的大漩涡中，对我来说这可能也是一种先行积累吧。

另外，在日本动画史上从没有过集体组织的动画行业，2002年首次成立了“中间法人日本动画协会”这个公众团体。

我受命担任了协会的专务理事、事务局长职务，由此得以总览动画界大局。

现在想来，仅仅因为这小小的理由我就贸然答应了编写此书。

果然如料，恶战苦斗，七改八校，给众多的工作人员添了麻烦，当然我也得到了他们巨大的支持和帮助。

本书主要着眼于探寻被誉为当今世界顶级创意产业之一的日本动画产业的发展轨迹。

如果说日本动画的先锋，那应首选电视动画。

电视动画一直被认为是属于“绘画动画”、“二维动画”、“赛璐珞动画”等范畴的，但是“绘画动画”和“二维动画”在近几年都迅速地引进并融合了CG，呈现出“杂交”现象。

而且“赛璐珞动画”这个词也由于近来已经几乎不使用赛璐珞材料而成为历史。

动画分为商业动画和非商业动画（也叫做美术动画）两种。

本书以作为产业的动画史为中心展开论述。

美术动画的历史久远，作家和作品都涉及诸多方面，研究书目也不在少数。

虽然在年表中收录了一些美术动画，但本书并不特别涉及，仅限于在商业动画及其时代背景中提供一些考察的线索。

日本动画产业的国内市场规模大约是2000亿日元。

这是电视台的“制作委托费”、电影票房收入、影视盘带的出租及销售额等的总计，也包括相当于其他衍生产品销售额的百分之几的商品化计划收入。

这种程度的销售额在制造业来说应该算是中等公司的规模。

国内外有关动画的市场规模据推算已经达到了2-3兆日元。

而且据说日本的动画片占全世界电视台播放的动画片的60%。

如今，日本的动画产业已经被评价为世界上屈指可数的创意产业。

## <<日本动画全史>>

### 内容概要

如今这个世界上有的人是看着漫画、看着动画、边笑边哭边长大的。

本书极为详细、具体地讲述了日本文化和艺术的底蕴成为动画、走上银幕的制作故事。

作者带着对青年时代的回忆和无限的眷恋，给我们讲述了这种文化、娱乐的背后潜藏着的精神和思想，是一本难能可贵的研究性用书。

本书主要着眼于探寻被誉为当今世界顶级创意产业之一的日本动画产业的发展轨迹。

<<日本动画全史>>

作者简介

山口康男，1935年出生于新泻县佐渡，1958年进入东映（株）东京摄影所。

## &lt;&lt;日本动画全史&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画的起源 1.表现“动”的绘画技巧 壁画 剪影 电影发明之前的动画视觉设备和玩具 照片的发明与连拍技术 电影的发明 2.什么是“动画” 动画的定义 动画的种类 3.动画电影的起源 前迪士尼时代 动画制作的技术革新 4.沃尔特·迪士尼和完全动画片 迪士尼的出现 迪士尼的功绩 第二次世界大战与迪士尼 反迪士尼的动画第二章 日本动画的诞生 1.黎明期的画家群 日本动画的黎明 用背景作纸面搞印刷的下川凹天 培养了大藤信郎的幸内纯一 创立日本第一家动画制作所的北山清太郎 2.关东大地震之后的第二代画家群 教育动画的多产画家山本早苗 剪纸动画名人村田安司 名震世界的大藤信郎 使用赛璐珞制作有声作品的政冈宪三 3.战争与动画 对动画及电影的限制 官方动画片及教育动画片的增多 迪士尼作品登陆日本 颠沛于战争的动画制作者第三章 从战后复兴到电视动画 1.东映动画的起步 从新日本动画社走向日动映画 战后的迪士尼 东映动画的起步与《白蛇传》 2.手塚治虫的加入 进动画界失败当漫画家成功 东映动画和手塚治虫 手塚治虫制作公司的成立 第一部作品《某个街角的故事》 人才的流动化 3.《铁臂阿童木》的出现 在电视上求活路 对于世界观和故事情节的重视 决定《铁臂阿童木》赞助商 引进替换机制 彻底的有限动画手法 《铁臂阿童木》的播出 4.第一次国产动画热的到来 TCJ制作《铁人28号》、《螺丝侠》 东映动画制作《狼少年KEN》 电视动画与卡通形象的商业运作 电视动画第一部彩色作品《森林大帝》 手塚治虫与迪士尼的相会第四章 崭新的舞台 1.动画热的落脚点 动画热的落脚点 动画制作者的道德水准低下 经营基础薄弱的动画制作公司 虫制作公司的倾轧 感情与效率间的矛盾 2.边缘人的时代 边缘人群成主角 东映动画的边缘人 高畑·宫崎搭档的诞生 动画业界的冬季 3.新的乐章 成为转折点的20世纪70年代 巨型机器人动画热 龙子制作公司突起 少女动画的黄金期 动画名作系列化第五章 日本动画 1.让年轻人狂热的《宇宙战舰大和号》 新人类与动画 核心动画迷的支持 有了自信的 日本动画 2.《银河铁道999》的定位 收视率低迷的哈洛克 《银河铁道999》的成功 用复杂的主题取胜 3.长寿的卡通人物“机动战士敢达” 电视播放收视率低迷 世纪末的精神性 4.宫崎骏和押井守的1984年 滑稽剧热和泡沫时代 宫崎骏导演的首部成功作品 展示押井守的世界 5.日本动画的强势 吉卜力工作室的飞跃 新一代作品问世 对好莱坞产生影响 日本动画的世界观与表现 1.《新世纪福音战士》 令人费解的作品 探索自我的一代 2.真正的数字时代 东映动画数字化的契机 由于费用壁垒数字化为时尚早 首部数字作品《鬼太郎》 数字作业中的动画制作流程 灵活利用数字化的优势 3.立于世界之首 《幽灵公主》与《千与千寻》 飞向世界的日本动画 没有束缚的强势 用触摸屏进行制作的时代 4.日本动画的现状与课题 剧场作品（根据《KINEMA旬报》影联资料） 全方位的媒体作品 电视动画 高度的海外依赖和协作 日本动画产业的人才培养 电视媒体对影像的单方控制问题 动画制作技术的变迁附录 一般词汇表 动画年表 参考资料

## &lt;&lt;日本动画全史&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一章 动画的起源1.表现“动”的绘画技巧壁画从人类描绘符号、初步的图画开始到能够表现“动”要追溯到距今2万~1.5万年前。

据说在旧石器时代分布在从欧洲到北非的化石人?克鲁马农人(Cro—Magnon man)留下的“洞窟壁画”中就有类似的表现“动”的图画。

最为著名的是1879年在面临大西洋海岸的西班牙北部发现的阿尔塔米拉洞窟壁画和1940年在法国中部发现的拉斯科洞窟壁画。

在所残留下来的涂鸦式的线条画和涂着鲜艳色彩的动物的静止画中，有的超越了单纯的静止画，明显地表现出“动”，或者至少让人有动的感觉。

其最大的特征就是狩猎民族对动物的敏锐观察力被表现得淋漓尽致。

比如我们来看一下拉斯科洞窟壁画《山羊和马群》，近景中画了两只山羊，正凝视着拴在身上的绳索，远处画了两匹马，正要轻快地奔跑，它们的动作就像加了中间画的动画一样被描绘得活灵活现，看着很像连环画。

另外阿尔塔米拉洞窟壁画《野牛》生动地表现了一匹被射中肩胛骨而狂暴的野牛，生机勃勃。

也许当时只有松明火把才能看到这些壁画，一定是在晃动的火焰照耀下，看上去跟动起来了一样。

事实上，据说最先发现壁画的一位少女当时大喊“爸爸！

这儿有牛！

”。

由于这些壁画具有如此强劲的震撼力，以至于在刚刚发现它们的时候，人们甚至认为这是旧石器时代的人特意画的。

这些洞窟壁画是为了什么目的而画的？

<<日本动画全史>>

编辑推荐

《日本动画全史:日本动画领先世界的奇迹》由中国科学技术出版社出版。

<<日本动画全史>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>