

<<日本漫画为什么有趣>>

图书基本信息

书名：<<日本漫画为什么有趣>>

13位ISBN编号：9787513304672

10位ISBN编号：751330467X

出版时间：2012-3

出版时间：新星出版社

作者：[日] 夏目房之介

页数：272

译者：潘郁红

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>

<<日本漫画为什么有趣>>

前言

<<日本漫画为什么有趣>>

内容概要

日本漫画为什么能够吸引众多读者？

故事魅力自不必说，表现结构也似有秘密。

漫画研究十载之际，夏目房之介以其敏锐的感受性和洞察力，解读线条、对话框、格子的结构和功能等等漫画家想出的种种点子，阐述其趣味所在。

什么是“形喻”？

什么是“间白”？

这些新术语用来说明的是什么问题呢？

夏目房之介的“漫画表现论”必将带给你不一样的漫画体验。

<<日本漫画为什么有趣>>

作者简介

夏目房之介

1950年生于日本东京。

1982年至1991年，在杂志《周刊朝日》连载《学问》。

1987年至1989年，在NHK教育电视台周六俱乐部栏目主持《夏目房之介讲座》。

本人也画漫画，自称漫画专栏作家。

著作有《夏目房之介漫画学》（筑摩文库）、《手塚治虫在哪里》（筑摩文库）、《新编学问虎之卷》、《新编学问龙之卷》（新潮社）、《人生达人》（小学馆）、《不肖孙儿》（筑摩书房）、《漫画与“战争”》（讲谈社）等等。

1999年荣获第三届手塚治虫文化奖特别奖。

潘郁红，女，汉族，1973年生，福建南安人，中共中央党校文史部外国语言与文化教研室讲师。

研究方向：中日比较文学、日本漫画文化。

<<日本漫画为什么有趣>>

书籍目录

目录

中文版序 /

1

前 言 / 1

第 部 日本漫画为什么有趣

第1章 漫画繁荣之谜 / 3

第2章 表情和线条 / 15

第3章 从手塚漫画到剧画

/ 28

第4

章 表现的跨度——

吾妻日出夫和《机器猫》 /

43

第5

章 线条的趣味——谷冈泰次与杉浦茂

/

56

第6章 表现的构成 / 70

第7

章 漫画和语言 /

88

第8

章 拟声·拟态词的效果 /

102

第9

章 格子的结构 /

119

第10

章 格子的功能 /

133

第11

章 少女漫画的分格 /

147

第12

章 日本漫画的特征 /

161

第 部 演讲·漫画学

第1

章 恋爱漫画学讲义 /

179

第2

章 从香港漫画看日本漫画 /

<<日本漫画为什么有趣>>

222

解说：夏目房之介为什么有趣 /

266

<<日本漫画为什么有趣>>

章节摘录

“吾妻日出夫微笑汗珠”的异化效果上一章我们谈了手塚漫画的画风让人感到陈旧，谈了《骷髅十三》那样的漫画人物的出场与时代变化大致的对应关系。

这个问题如果谈得太细会变得很复杂，所以我就取了漫画人物表情这个侧面来谈，将漫画里的表情、无表情，与人的个性、心理在社会中被看成均质的点的时代进行了对照。

这一章，我想就从这里出发。

是吾妻日出夫（吾妻ひでお）创作的漫画人物。

他画的人物一边笑一边流汗。

我们一帮同道都管这个叫“吾妻日出夫的微笑汗珠”。

因为这副表情和以往的笑脸、表示焦急的汗珠有着微妙的区别，给人一种不可思议的印象。

边笑边流汗的脸在吾妻之前的漫画里也曾有过，但是吾妻的画法有一种特别的异化效果。

试着从这张脸上把汗珠去掉，你会发现这是一张空洞的笑脸，看上去只有“人物在笑”这么一个符号意义。

没有纵深感。

手塚漫画具有对人物内心情感的信赖，如果画人物在笑，那么就可以把这个笑作为其内心情感的表现来接受。

但是这件事现在却变得很困难，在这张凝固的笑脸上，有着给人留下如此印象的因素。

这说明天真无邪地表现笑，已经变得不再可能。

于是，当脸颊画上表示“些许焦虑”意思的汗珠时，人物羞涩、焦急的心情就被微妙地传达了出来。

我认为这副表情的特征，首先就在于它试图把自己放在一个相对于以往确立的表情文法，包括手塚式的喜怒哀乐、骷髅的面无表情等情感表现文法稍微错开一些的位置上。

吾妻的漫画，从出道时起就频繁出现没有表情的脸。

那些或戴着黑眼镜、或没有黑眼珠、或戴着口罩没有表情的漫画人物，曾是他漫画的一个特征。

其中有一只叫做诺塔鱼的鱼，面无表情得相当诡异。

在作品中，这条鱼被画成一个不可思议的生物体，如果长时间盯着它看，就仿佛会被它空虚的表情所吞没。

这和骷髅的面无表情有着本质区别。

骷髅的面无表情如果是冷漠强硬的符号，那么诺塔鱼的面无表情则无所谓意义，只是一种空洞的虚无。

这种虚无和的没有纵深感表情、的面无表情是相通的。

漫画家对描绘表情，从根本上感到绝望和无力。

在吾妻漫画里，无论发生怎样稀奇古怪的事情，人物往往不是面无表情，就是脸上挂着那个“微笑汗珠”发呆。

可以说事件和情感之间的关系已经完全被破坏掉了。

如果说漫画情感表现的文法大致在20世纪60年代已经确立，那么这样一些独特的异常表情可以视为脱离既定文法而呈现出的异化效果。

另外，吾妻漫画从20世纪70年代到20世纪80年代中期开展这种独特的表情解体工作，与同时期日本社会成为成熟的高度消费型社会不无关系。

不妨认为它正象征着在大量商品和信息爆炸中传统价值观崩溃，风景、感情、个性都只能像是没有凹凸的均质的点而存在的时代。

脱离漫画文法而成立的表现吾妻在1979年发表的漫画作品《狂乱星云记7 雾之町》（狂乱星雲記7

霧の町）中画了一个少年，住在一座匪夷所思、每天变换容貌的城市里，努力过着平凡的生活。

这里的描写与现在我们在社会中也能感受到的、自己仿佛浮游于混沌世界之中的不安感是相通的。

少年主人公若无其事地继续生活其中，这一点是吾妻漫画的特征，让人感受到一种眼睛看不见，但日常生活中却又无处不在的不安。

仔细看，主人公和架子、桌子都是现实中的样子，这才勉强作为符号指示着我们平常认识的人或事物

<<日本漫画为什么有趣>>

。如果没有这一点，该作品作为娱乐作品恐怕无法成立。

反过来说，一般的漫画都是在与读者共识的基础上画人、物和风景，以此让读者作为漫画阅读。

车是车，女人是女人，只有画得让人看得懂，故事才好讲下去。

在这里，吾妻漫画也让读者看到他在最大限度地破坏既有漫画的绘画文法。

不过，因为他的漫画分格比较规范，容易看懂，所以读起来没有什么障碍。

例如，假设有这么一个句子：“我给朋友小勇一本珍藏已久的书”。

句子结构不变，将单词替换一下，变成：“白菜给鼻涕芋虫一个善待已久的骨头。”

虽然这个句子我们完全不知所云，却可以把它读下来。

在这种情况下，句子结构相当于漫画的分格，单词相当于图画指示的内容。

也就是说，吾妻漫画不定形的趣味之所以出现，必须是在漫画表现确立了图画符号性意义的体系和格子文法的秩序之后。

只有漫画文法体系建成，并为多数读者所共有，才能让这种有异化效果的表现稍微错位的地方得以成立。

漫画文化的多样性虽然是小众趣味，但总体上作为普通的娱乐作品，却能够尖端地描绘出这种对于时代和世界的疏离感，我认为这正是漫画的有趣之处。

漫画这个领域已经拥有广泛的读者基础，市场庞大而多样化，可以想见，正是这个原因使得吾妻日出夫这样的漫画家成为可能。

吾妻漫画丝毫没有故作前卫、索然无趣之处。

一方面，像藤子oFo不二雄的《机器猫》（ドラえもん）这样形式规范、叙事稳定的漫画作品形成了广大的市场，而另一方面，像吾妻漫画这样激进的小众范围的作品作为娱乐也能够成立。

我认为这样的分布对于漫画是相当幸福的状态。

我想漫画能够发挥丰富的娱乐性并作为大众文化扎根，或许是因为激进的表现和规范的表现之间没有截然分离，而是在相互交流中共同发展。

正是因为有很多被批评家、漫画迷瞧不起的作品、处处雷同的类型化作品的存在，作为整体的漫画文化才能拥有充沛的活力。

如果只评价“好漫画”、“优秀漫画”、“前卫漫画”，而排除“无聊的东西”，以这种心态来对待漫画的话，则无异于作茧自缚。

可以放心阅读的《机器猫》因此，从这个意义上评价《机器猫》这样的作品就非常重要。

它决不是无聊的漫画，而是属于构成漫画庞大底部的类型漫画。

吾妻漫画和《机器猫》表现上的共通点在于它们的分格都非常规范易懂。

大小不一的长方形格子整齐有序地排开，读者在阅读故事时可以毫不费力地移动视线。

与此相比，手塚治虫的漫画分格实际上更为复杂，更加充满实验性。

但吾妻漫画和《机器猫》表现上最大的区别在于一点：画事物、人物、表情和风景时，是画成不定形的不知所云的东西呢，还是与之相反，画成稳定牢固的世界？

《机器猫》中的出场人物与吾妻漫画不同，都有一副喜怒哀乐非常鲜明的表情。

笑就是笑，悲伤就是悲伤，生气就是生气，所有符号不存在任何疑问，读者大可以放心阅读。

与此相通，主人公居住的世界被画成一座时间仿佛停止的循规蹈矩的虚构城市。

学校、家、商店、院子、还有放着水泥管的空地，这些设定从1969年开始连载以来就几乎没有变化。

出场人物的年纪总也长不大，而且他们一直重复做着同样的事情。

无论发生怎样离奇古怪的事件，最后肯定要回到原先的世界、野比大雄的家里。

而大雄的房间总是收拾得格外地整洁利落，尽管主人的性格是那么的马大哈 [图4-7]。

而最值得一提的是，机器猫本身的造型是由若干个非常有安定感的圆形组合而成的。

从机器猫的画像中将圆弧型的线和其他的线抽离出来分开放置，就会发现作者对它的描画是多么钟情于圆形。

作者开先设定机器猫是一个长着耳朵的猫型机器人，但是看一看长着一对三角耳朵的机器猫，只因为长了耳朵，就显得非常平庸。

<<日本漫画为什么有趣>>

如果从一开始它就是一只只有耳朵的机器猫，那么还会受到低龄儿童们百看不厌的支持吗？没准儿会早早遭到抛弃。

机器猫还有一个特征，就是眼睛的位置比较高。

通常面向低龄儿童的可爱角色，眼睛都画在脸部下方，就像儿童眼睛的位置一样。

眼睛位于高处意味着是大人。

这好像在暗示，机器猫不仅是大雄这班孩子们的玩伴，而且事实上还是一个无所不能的理想大人，一个让人放心的保护者。

也许漫画家创作的时候并没有意识到这一点，可事实上却达到了这样的效果。

一方面是像吾妻日出夫那样，对有如破坏情感与世界之间关系的表现方法的追求，另一方面是情感与世界像乌托邦一样稳定的《机器猫》的制作。

这一现象实在是意味深长。

和《骷髅十三》一样，《机器猫》首次发表于1969年，而它最早的电视动画片于1973年开播。

此后人气稳步上升。

当初的小读者长大后的怀旧情绪使读者层不断扩大。

如今在东亚各国它已经成为漫画的经典之作。

《机器猫》如此深入人心的原因之一明显在于稳定的分格和绘画表现。

就像战前的《流浪黑狗》一样，《机器猫》被认为有着可以安心阅读的结构。

可以说它是支撑日本漫画文化基层的作品之一。

青年漫画和儿童漫画的扩大《机器猫》诞生的时代，正如《骷髅十三》的登场所显示的，是一个漫画全面向青年图画挺进的时代。

过激的表现大行其道，漫画表现的框框一个个被突破。

发挥排头兵作用的杂志有《周刊少年杂志》（週刊少年マガジン，1959年创刊）。

《巨人之星》（巨人の星）、《小拳王》（あしたのジョー）、《无用之介》（無用ノ介）、《天才老爸》（天才バカボン）等划时代的作品相继连载，订阅的年龄层不断上升，乃至到了冠以“少年”已显然名不符实的地步。

不久《少年杂志》在这一点上走到了头，遂改变编辑方针，但已经让人感觉到，从整体上讲，漫画过度青年化了，低龄读者群变得乏人问津。

在这样的时代，《机器猫》在小学一至四年级的学生杂志上开始连载。

也就是说，一边是急进的青年化在发展，一边是规范易懂的儿童漫画在呱呱落地。

漫画按照读者层的顶端和底部两方面都在扩大的方式成长，从而形成现在这种从孩子到大人都在阅读漫画的状态。

或许可以说《机器猫》曾是这样一部象征着其中一方读者壮大的作品。

<<日本漫画为什么有趣>>

后记

<<日本漫画为什么有趣>>

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>