

# 现代萌系动画的美术特征

## ——我的《美术鉴赏》课

姓名： 田劲锋                      学校： 河南工业大学  
班级： 软件 1305 班              学号： 201316920311

2015 年 1 月 5 日

### 摘要

以美少女为主体的日本萌系动画的美术特征，是基于素描技巧，对眼睛和发型的夸张，面部的简化，身材的协调以及服饰的得体体现出来的。而“美少女”一词的定义，具体地说，年龄设定多在12-25岁之间，以高中生和初中生为主，有着这样的特征：较大的眼睛、较小的鼻子、较扁平的脸、较高的瞳孔、约5-7头身的身材、较细小的肢体、相对较大的头、多彩多色的头发、幼化的脸。以水手服为主的美少女制服也是萌系角色重要的美术特征。文章就这些内容展开较为详细地阐述和介绍，以期能够分享对于萌系动画美的感受。

**关键词：**日本；动画；美少女；萌；作画；上色；水手服；美术

拿到这个题目以后我是很不安的。本来论文是要有论点的，或是展示技术，或是解释现象，或是辨析是非。所谓“我的《美术鉴赏》课”，是要写写上课的感想，发一篇课后感吗？这根本不是什么论文嘛。或者是把课上讲的东西复述一遍，这也是没有什么创造的重复劳动。好的办法是就其中一点展开来阐述，针对某个单独的问题来进行研究。我个人的着眼点，还是希望能够在擅长的领域下手，针对日本动画来进行一些研究<sup>1</sup>。这个领域在课上并没有讲到，但是确实是本人非常想探究的一个东西。由于日本动画本身也是覆盖面非常广的，我单纯选取萌系动画为研究对象，相对浅显地探寻相关内容。

首先是对于“动漫”“动画”“漫画”这几个词的辨析，这是圈内的老生常谈，是面向圈外人第一道科普。在日本，是没有动漫一词的，动画(Anime/Animation)、漫画(Manga/Comics)、游戏(Game)都是不同的概念。国内称呼动漫则是对动画和漫画的统称，并非单指动画。中文圈统称动画、漫画、游戏则是ACG这一缩略词，若加上轻小说(Light Novel)则统称ACGN，是比较广泛接受的称呼。

科普不是本文的重点，所以关于日本动画的制作以及相关产业的问题不再赘述，如有兴趣可参考相关文献。这里单就动画中的萌系动画进行研讨，由于美术鉴赏的性质，内容着重放在对于作画、上色、摄影这些美术相关的内容上。

<sup>1</sup>实际情况是，本身熟悉的书法领域，因为很久不接触了，逐渐变得生疏，不敢拿十年前的认识来班门弄斧。而对于一般意义上的绘画、工艺、建筑、雕塑等，本人自以为还是相当不了解，更不敢拈指一二。

要研究萌系动画，首先要理解“萌”这一词的含义。这一词本义在中国还是日本都是动词，意为植物发芽。由于一系列演变，与「燃え」(moe)同音的形容词「萌え」被创造了出来，专用以形容可爱的美少女。这一概念随着美少女恋爱游戏(Gal Game)的兴盛传播开来，并逐渐发生了含义的扩充。萌不再单纯地形容美少女，而是可以用于一切可以让人产生喜爱之情的事物上面；萌在形容词上的这层含义也扩充到了动词——这是女性群体创造出来并广泛使用的含义。虽然在一定程度上“萌”可以用“可爱”“喜欢”来替代，但是由于其本身意义一直在发生扩充，并不是所有场合都可以充分解释清楚萌的含义的。而“美少女”一词的定义，具体地说，年龄设定多在12-25岁之间，以高中生和初中生为主，有着这样的特征：较大的眼睛、较小的鼻子、较扁平的脸、较高的瞳孔、约5-7头身的身材、较细小的肢体、相对较大的头、多彩多色的头发、幼化的脸。这里对萌系动画划下一个界限来避免分歧，单指以美少女为主角的动画作品。

我所要讨论的萌系动画，再加上现代一个限定词，则是指的九十年代以及之后的萌系动画作品。萌系动画再分，则根据有无男性主角，划分成百合动画和后宫动画。早期的萌系动画多是有男主的，而随着受众群体对代入感需求的逐渐减退，男主的地位逐渐弱化，以描写女生之间故事的百合动画越来越多。典型的后宫动画有（编码序）：《CLANNAD》《Fate》系列、《凉宫春日的忧郁》《出包王女》《只有神知道的世界》《天降之物》《旋风管家》《某魔法的禁书目录》《灼眼的夏娜》《零之使魔》等；而偏向于百合动画的有：《Love Live!》《偶像大师》系列、《光之美少女》系列、《天才麻将少女》《幸运星》《摇曳百合》《某科学的超电磁炮》《美少女战士》

《轻音少女》《魔卡少女樱》《魔法少女奈叶》《魔法少女小圆》等。列举的只是相对比较有名的作品，相对于日本动画产量可谓九牛一毛。下面我结合具体的作品来阐述它们是如何展示出“萌”这一元素的。由于动画相关图片具有版权，在此不再刊登，有兴趣可以在网络上进行搜索。

能够令人唤起萌的感觉的角色特征，称为萌属性。通过萌属性的堆砌，可以创造出来一个有特色的美少女。萌系动画之所以为萌系动画，在于其人设（人物设定）是美少女。人设决定了角色在美术上萌属性的表现。人设，首先是对于线条的把握。传统的铅笔作画——即基于素描的漫画绘制法是最得人心的办法，通过草稿的擦写来产生逐渐明晰人物的形象。草稿既定，一般使用蘸水笔或者针笔对其描边，是所谓清稿、誊稿。线条这时已经描述了角色的绝大多数特征，而黑色的描边线条也会被保留到最终版本，这正是日本动画的特征——相对于CG动画刻意抹去线条而言。一张原稿出来，要进行上色才能算得上完整的人设。实际上由于黑白漫画的统治地位，少见直接在原稿上用水彩色进行上色作业的。对于漫画家，他们需要将涂黑的地方单纯地涂黑，需要颜色的部分用网点纸粘贴上去。对于动画原画师，则使用彩色铅笔标记颜色变化的轮廓，如高光、阴影等；接下来就是扫描入计算机，由仕上来进行上色。动画的上色多采用色块填充，这就是用线条标记的好处，对于节省成本和时间来说这是个最优解。Gal Game之类的单张非动画，则会上色得更为细致，包括渐变、光影、透明感都会表现出来，这也是建立在时间和资金上面的质量提升。总之，原画和仕上完成后，接下来就是交给摄影来将一张张画面连接起来，配合背景，加入补帧和特效等，来组合成可以动的动画。

回到人物特征的表现，一般来说，头部是最主要的部分，而决定人物特征的则是眼睛和发型。头部是卵圆形，一般会将下颌修尖。根据“三庭五眼”的规则，眼睛被安排在合适的位置上。眼睛很大，在一定程度上越大越可爱，一般来说会有脸长的1/5-1/3高度，宽度则标准地浮动在1/5脸宽。瞳色以黑色为基调，从四周向中间渐变成彩色，正中间是黑色的瞳孔，通常与眼珠区别得比较明显。角色的灵魂在于高光，在眼球上部会有一个相当大的白点作为高光，下部也会有弧形的高亮线，以及在相应位置的特别高光处理——可以说一个角色就这么完成了，只需要眼睛的传神。眼白比较大且不会过多刻画，上睫毛的刻画相对比较丰富，基本上都是黑色并且较粗，下睫毛和眉毛一般都被一笔带过。

次之重要的是发型，有长发、短发、中长发这些常见的长短分别。与瞳色一样，发色也是表现人物特征的有效手段。粉色常常作为女主人公的发色，金黄色则会显得角色的气质非凡，蓝色和绿色也是常见的战队发色，红色会让人感受到热情，紫色会塑造出角色奇异的处境。相对的贴近自然发色的棕色、橙色、偏黑的深色也是通常的形象塑造色，而黑色则是非常传统的发色，少量运用会产生不错的效果。“黑长直”便指的是黑色长发，是一种经典的萌属性。发型也分很多种，马尾、双马尾是其中最特色的了，尤其是双马尾已经成为了一种文化影响深刻。“双马尾”一词在日语中读作“ツインテール(Twin Tail)”，与“傲娇”的发音“ツンデレ(tsun dere)”相似，所以用双马尾来表现人物的傲娇性格已经成为了一个惯例。日本动画最特别地是创造出来了“呆毛”这一萌属性，指的是头发从中间翘起的一缕或几缕头发。呆毛随着人物心情发生的抖动是人物传神的重要途径之一。

眼睛和发型已经展示出来了人物的大部分特征，而口鼻相对会弱化。鼻子会弱化到一点甚至没有，而嘴巴则根据表情产生几个不同的变化。由于日语的元音只有“a i u e o”五个，那么人物的嘴型只需要五个便可以完全表示语言。嘴巴的弱化在于对嘴唇的消失化，以及牙齿和舌头的简化。如果对这些进行加强，则会产生审美的反效果，会用在展现特殊表情上面，用于丑化表情和性格。五官除此之外还有耳朵，这个也是经过简化的，同样的越写实约丑陋。部分角色会拥有所谓“兽耳”属性，这不再属于人类特征，不予讨论。

头部占身体高度一般在1/7-1/5之间，称为“七头身”“五头身”等。人物的特征主要在于头部，而身体肢体的动作表现则是叙事的手段。关于人体构造以及动作捕捉相关，这里略去，直接步入对于人物服饰的鉴赏。

校服，即水手服，是传统且普遍的美少女着装。水手服整体一般是白色；有着大的领子，在前方折叠成三角形，背后是三角形或者方形，通常是蓝色或红色，也有其他颜色，一般会加上白色线条用印装饰；红领巾是水手服的一大特征，但也不全是红色的。裙子是百褶裙，是对应上衣的单一颜色，设有隐藏的口袋。一般会配套白色的袜子，从短袜、中筒袜、过膝袜各种都有，非白色的彩色袜子也有，条纹也是存在的。鞋子一般是皮鞋，日本要求室内地面保持干净，所以学校会统一派发室内鞋共在学校教学楼内活动。水手服是日本动画最大特征，也是日本学生的主要着装。由于日本动画主要描写的是初中生的高中生，所以作为校服的水手服是标准配置。同样作为校服的学校泳装、体育短裤、运动衫、体操服也是经常出现的校园着装。制服除了水手服还有西服等，不再赘述。

至于私服，即私人私下穿着的服饰，则种类更加繁多。典型地如海边回的泳装、夏日祭回的浴衣（和服的一种），以及虚拟设定中女仆所穿着的女仆装，来源于欧洲的萝莉塔长裙等，实质上在为观众提供视觉享受的同时，也不断丰富着美术的创作和审美的提升。从作画的角度来看，服装的设定和作画是醉繁杂的部分了。简单的水手服都会有百褶裙的褶皱产生的阴影所带来的细节描绘，更复杂的服饰则需要更多的线条去表现。我记得当时画过时崎狂三的精灵装，大量蕾丝花纹的绘制花去了整张作画的一半时间。当然我知道专业画师不会这么没效率的，不过就我个人的经验来说，服装的华丽是要花大心血的。基本上服装就是这些，实际上要是展开来说，包括上衣、裙子、裤子、袜子、帽子、饰品、内衣等，都可以展开一个相当大的话题，这里没有机会去一一详述。

总的来说，以美少女为主体的日本萌系动画的美术特征，是基于素描技巧，对眼睛和发型的夸张，面部的简化，身材的协调以及服饰的得体体现出来的。如果没有大量阅览的经验，可能在感官上认为这样的美少女表现得过于“幼稚”。实际上，萌的表现形式之一就是幼稚。针对4-14女生所制作的“幼女向动画”，诸如《光之美少女》系列、《偶像活动》系列、《美妙旋律》系列，由于其人设属于典型的萌系动画，也吸引着大量19-40年龄阶段男性观众<sup>2</sup>。值得一提的是，国产动画的《巴拉拉小魔仙》系列也逐渐得到了不少人的肯定，虽然前期骂声一片，但不得不说近来越做越好了，这也是值得高兴的事实。关于动画本身传达了怎样的价值观，我们不做深入讨论。单就其美术价值来看，我们还需要进一步学习和进步。国内动画目前

还是主要以简陋的Flash动画和粗陋3D为主，像《西游记》《大闹天宫》等优秀作画动画现在已经很少见了。而讽刺的是，日本动画制作公司会将中间帧的作画外包给中国的廉价劳动力。艺术和经济都得不偿失的中国动画产业确实应该做改变了啊。

这篇所谓论文呢，实际上算不上论文，虽然尝试去找了个明确的阐述目标，但是几千字下来发现并没有多少创新。这方面国内的参考文献还不是很多，于是参考了很多日文文献，在此列出，有必要可以进行查阅。文章论点可能有失偏颇，小生毕竟才疏学浅，能力所不能及，还请见谅；论据流程如有错讹之处，还望指出<sup>3</sup>，不胜感激。最后向辛勤工作的老师致敬。

## 参考文献

- [1] 高晨. 日本文化空间下日本动画的“狂欢化”色彩——兼论日本动画的无法模仿性. 东疆学刊, 2013, 30(4).
- [2] 山口康男. 日本动画全史：日本动画制霸世界的奇迹. 日本のアニメ全史：世界を制した日本アニメの奇跡. Ten-Books, 2004.
- [3] ササキバラ・ゴウ. “美少女”の現代史：“萌”と角色.「美少女」の現代史：「萌え」とキャラクター』講談社. 9. 2004.
- [4] 増田のぞみ. “幼女向电视动画”调查——《光之美少女》系列的挑战.「女の子向けテレビアニメ」を問う—『プリキュア』シリーズの挑戦. 年報『少女』文化研究, 2009, 3: 106-118.
- [5] 萌娘百科. <http://zh.moegirl.org>.

<sup>2</sup>一般称呼这些人为“大友”，即“大朋友”，与“小朋友”对应。

<sup>3</sup>我的联系方式：anytjf@live.com