

浅析动漫对“轻小说”的改编^{*}

■陈少峰(山东大学历史文化学院, 山东 济南 250100)

[摘要] 轻小说是兴起于日本的一种小说类型, 它娱乐性强、充满时尚元素, 并带有动漫风格的插图, 这使它非常适合改编为动漫作品。改编而成的动漫作品具有得天独厚的优势, 比如风险和原创成本较低、具有很强的观看期待等。日本的轻小说之风也渐渐影响中国, 国内轻小说渐趋流行。轻小说与丰富的网络小说资源, 是中国动漫产业发展不应该错过的机遇。

[关键词] 轻小说; 改编; 动漫; 机遇

轻小说是 Light Novel 的翻译, Light Novel 是一个日式英语词汇, 日文写作“ライトノベル”, 是近年来兴起的一种新型小说分支, 产生于日本的 20 世纪 70 年代末期, 80 年代末开始迅速发展, 现在已经成为日本青少年最受欢迎的文学类型之一。轻小说是一种娱乐性文学作品, 主要面向年轻读者, 大都使用漫画风格插画, 一般用惯常口语书写, 比较浅显易懂, 符合青少年的阅读风格, 因为写作手法随意, 阅读起来多数较为轻松, 所以得名“轻小说”。这类小说在风格上贴近动漫文化, 又与动漫作品有着紧密的互动关系, 因而又被称为“动漫小说”。

一、日本动漫界的轻小说之风

近来, 日本动漫界已经刮起了一阵“轻小说”之风, 大量优秀、流行的轻小说被改编为动画和漫画作品, 轻小说已经成为动画业界一支强大的力量, 是日本动漫创作的重要来源。由轻小说改编而成的动画成为每月新播动画的组成部分, 而且轻小说与动漫的互动(一方面优秀轻小说改编为动画漫画, 另一方面热门动漫作品改编为轻小说, 作为动漫衍生品出版)为动漫产业的发展开拓了空间。

据统计, 日本每年有数百本轻小说推向市场, 营业额高达约 500 亿日元。日本的角川书店、电击文库和富士见被称为“轻小说御三家”, 而且随着轻小说产业化发展, 越来越多的出版社进入轻小说行业。继日本最负盛名的两大文库——电击文库和角川文库的小说作品《灼眼的夏娜》和《凉宫春日的忧郁》被改编成动画后, 日本各大出版社闻风而动, 看准了小说改编成动画的良好势头, 相继将旗下“轻小说”打入动画市场。^①《凉宫春日的忧郁》是日本作家谷川流的系列轻小说, 自 2003 年面世至今已经推出了 10 部系列小说, 其中前 9 部在日本已经累计售出 650 万册。根据小说改编的漫画、电视动画和电影动画都引起很大反响, 商业运作上取得了巨大成功。《凉宫春日的忧郁》已经成为以轻小说为起点的动漫产业链成功运作的典范, 并在很大程度上引领了轻小说动漫化的潮流。

二、轻小说改编为动漫的优势

轻小说改编为动漫具有得天独厚的优势, 主要在于以下几个方面:

第一, 降低风险, 增加盈利的可预见性。不管是在动漫界, 还是在电视、电影领域, 小说一直是被青睐的对象。美国电影剧作家温斯顿指出:“对于那些在好莱坞经营电影

企业的满脑袋生意经的制片商来说, 小说特别是畅销小说, 始终强烈吸引着他们去把它拍成电影。正是由于小说中的人物和故事已经在读者中经受了检验, 因此在影片尚未制成之前就已经预售了。所以从经济观点来看, 将一部畅销小说改编成电影不会冒什么风险。”^②动漫改编选择的轻小说都是经过时间和读者考验的优秀之作, 小说的故事、人物已经广泛地深入人心, 在受众的思想中形成了深刻的印象, 相对于完全原创的动漫作品而言风险较小, 从而增加了成功和盈利的可能。

第二, 减少原创成本。一部纯粹原创的动漫作品, 人物和故事的设定非常关键, 也花费创作人员和单位大量的时间与精力。但在轻小说作品中, 其主要人物、关键情节会以插图的形式出现, 并随小说情节的展开而进入读者的内心, 而且轻小说的叙事和描述手段与动漫语言十分接近。改编动漫作品时人物和故事等设定可以直接借鉴轻小说相关内容, 从这个意义上说, 轻小说为动漫创作节省了时间成本和智力成本。

第三, 形成观看期待。接受美学认为, 接受者从以往的欣赏行为中获得并积淀下来的认识和理解, 构成了对新作品的欣赏期待, 这种期待影响着观众对新作品的审美。根据接受美学的这一理论, 轻小说改编的动漫作品比原创的动漫具有更多的观看期待, 原来的轻小说受众将会把自己对小说的情感带入到改编的动漫作品中, 既有期待也有好奇, 他们希望看到自己心目中的故事在另一种载体上完美再现, 希望看到自己熟悉的人物、情节再次华丽出演。而根据轻小说改编的动漫作品可以利用小说中的经典故事和桥段将小说受众变成动漫观众, 从而使自身具有原创动漫所没有的“人气”优势。

第四, 受众群体相似。轻小说与动漫的受众具有相当程度的一致性, 都集中在少年和青年群体中。这两类受众群体的欣赏风格、习惯和喜好都比较类似, 新奇、冒险、浪漫、娱乐和时尚等元素都是他们的“萌点”。这为轻小说改编的动漫作品提供了坚实的受众基础, 也为改编的成功增加了可操作性。

第五, 轻小说为动漫提供创意和题材。动漫作为典型的创意产业, 有效的创意是动漫产业发展的核心。有效的创意和题材具有较大的盈利预见性和较小的市场风险性, 具有较高的体验价值和应用性, 从这个意义上来说轻小说是动漫改编的重要资源。轻小说为动漫作品提供了优秀的剧本来源, 而优秀的剧本在动漫创意中占有重要的地位,

^{*}■基金项目: 本文系山东大学研究生自助创新基金项目阶段性成果, 项目名称“起点多元化——中国动漫产业链的有效启动研究”(项目编号: 11080070613131)。

没有优秀的剧本,制作再怎么精良也是事倍功半。并且,轻小说已经完成一定的受众传播和市场检验,具有强大的市场潜力。所以从创意和市场两个方面来说,轻小说改编的动漫作品都具有很大的优势。

三、我国轻小说的发展现状

随着轻小说在日本的迅速发展,这股“轻小说之风”对中国也产生了很大的影响,国内有很多青少年开始阅读并喜爱轻小说,国内开始引进日本的轻小说,也开始发展自己的轻小说。

国内的轻小说读者大部分集中在喜爱动漫的青少年身上,他们最初是通过网络或盗版的形式接触到日本的轻小说,在他们的引领之下,中国也逐渐形成了轻小说及其动漫化作品的流行趋势。国内的出版社抓住这股流行之风,开始引进日本的轻小说作品。2010年6月,日本著名轻小说《刀语》被江苏文艺出版社引入中国,该书面市后很快进入了北京图书大厦文学榜的前10名。

“国产”轻小说也开始起步。动漫杂志《漫友》推出《新蕾 STORY100》主打轻小说,并利用自身原创漫画的优势,将优秀轻小说改编成漫画在杂志上进行连载,获得不少好评。例如面堂兄的小说《长安幻夜》在《新蕾 STORY100》上进行连载,由漫画家韩露改编的同名漫画在《漫友动画100》上进行连载,并推出了相应的单行本,成为轻小说与动漫结合较为成功的案例。此外,《火星少女》《幻想1+1》《公主志》《最小小说》等以轻小说为主打的杂志相继推出。2007年,浙江人民出版社联手腾讯公司举办“中国首届轻小说大赛”,这是国内首次以“轻小说”名义进行的大规模比赛和宣传,针对国内现在的“轻小说”脱离青少年真实情感现状,出版社通过大赛发掘优秀作者,从而打造适合并引导青少年口味的“轻小说”,这无疑值得提倡。^③总之,国内轻小说的流行趋势引起了一些动漫从业者和研究者的注意,认为轻小说的流行可以成为动漫发展的一个机遇,希望轻小说能够为动漫产业注入一定的活力。

另外,值得一提的是在我国盛行多年的网络小说中,有很大一部分我们可以称之为“网络轻小说”,它们与轻小说有很大的共同点,在受众、风格、元素、题材等方面与动漫有着千丝万缕的联系。我国的动漫应该从中国优秀网络小说中发掘创意和灵感。2005年12月开始在网上连载的《鬼吹灯》是一部十分受欢迎的网络小说,在不到一年的时间里获得了800万次的点击率,后来《鬼吹灯》被改编成黑白漫画和同名网络游戏,中国知名漫画家姚非拉于2008年又推出《鬼吹灯》的全彩色漫画,这是网络小说与动漫的成功“亲密接触”。

四、轻小说——中国动漫产业的机遇

我国动漫产业正处于发展的初期,虽然我们非常高兴地看到动漫作品的不断丰富和产业运作的逐渐成熟,但是仍旧有许多问题困扰着中国动漫的发展。日本轻小说与动漫互动的成功和我国轻小说流行、网络小说丰富的现状,引起我们对中国动漫产业的一些思考。

首先,轻小说可以成为动漫剧本的创意来源。纵观近年来的动漫作品,除了极少数能够获得观众喜爱之外,大多如过眼云烟,没有在受众当中留下深刻印象,这其中很重要的原因就是动漫剧本不够优秀,以至于人物和故

事苍白如水,完全不能吸引观众。我国的动漫作品创作一般分为两种形式,一为改编,一为完全原创。前者以改编中国神话故事或古典文学为主,虽然作品吸取了中华民族的文化遗产精华,可是往往陷入“原汁原味”的束缚,导致作品生搬硬套、缺乏创新、说教严重;后者的原创精神非常值得鼓励,但是又因为先期受众培养不足,加之人物、故事的瑕疵和制作精良度的欠缺,失败者十之七八。《秦时明月》是近来难得的3D动画优秀之作,集武侠、奇幻、历史等元素于一身,制作精良、画面优美,而且《秦时明月》的故事情节荡气回肠、扣人心弦,人物性格鲜明、刻画深刻,这在很大程度上得益于《秦时明月》背后的文学支撑——温世仁先生的小说。有了这个强力支撑,制作者得以让科技和艺术完美结合,淋漓发挥,从而铸就一部动漫精品。剧本对于优秀的动漫来说,显得十分重要,而经过了受众培养和市场检测的轻小说以及网络小说可以成为动漫作品的剧本来源,从而缓解中国动漫缺乏优秀剧本的困境。

其次,受众对轻小说和网络小说改编作品有很大的观看期待。2011年,《宫锁心玉》《步步惊心》等“清穿剧”红遍大江南北,这类电视剧与当下流行的网络小说中的“穿越”类型极为相似,也在很大程度上迎合了中国穿越小说爱好者。我们应该有更多的尝试,将轻小说和网络小说中的优秀之作经过合适的改编,以动漫的方式呈现给观众,让观众有更多的机会以读图的方式体会自己喜爱的故事和情节。

第三,为我国的动漫产业链提供新的起始端。纵观日、美的动漫产业,其产业链的起始端是多元而灵活的,电影、小说、游戏、广告、玩具等都能够成为产业链的起点,通过成功运营而创造动漫产业的神话。比如,众所周知的《变形金刚》,其最初形态只不过是一些小玩具。多元的产业链起点能够增加创意的来源、减少原创的风险,有助于产业运作的成功。对轻小说和网络小说中众多优秀的元素加以合理利用和运作,能够创作出成功的动漫作品和形象,并促进中国动漫产业链的多元化。

总之,轻小说之风的盛行,为中国动漫注入了新的活力,提供了新的机遇,它是中国动漫发展中不应错过的机会。

注释:

① 范东波:《“轻小说”引发“动漫大战”》,http://ent.sina.com.cn/x/2007-10-19/11001755621.shtml,2007年10月19日。

② 李亦中:《原创诚可贵改编价更高》,《电影艺术》,2007年第6期。

③ 周为筠:《如何让“轻小说”“重”起来》,《中国图书商报》,2007年11月23日。

【参考文献】

- [1] [日]中野晴行. 动漫创意产业论[M]. 甄西,译. 北京:中国传媒大学出版社,2007.
- [2] 王冀中. 动画产业经营与管理[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2006.
- [3] 谭玲,殷俊. 动漫产业[M]. 成都:四川大学出版社,2009.
- [4] 李常庆,等. 日本动漫产业与动漫文化研究[M]. 北京:北京大学出版社,2011.
- [5] 齐骥. 动画文化学[M]. 北京:中国传媒大学出版社,2009.

【作者简介】陈少峰(1984—),女,山东青州人,山东大学历史文化学院博士研究生,主要研究方向:文化产业管理。