

中南大学

硕士学位论文

《棋魂》的魅力——日本动、漫画《棋魂》研究

姓名：高晶晶

申请学位级别：硕士

专业：比较文学与世界文学

指导教师：何云波

20090501

摘 要

近年来,由于日本的动漫作品在世界范围内广受好评,尤其是对当今青少年的成长与发展造成了重大的影响,越来越多的学者开始关注和研讨动漫作品。本文以《棋魂》为研究对象,运用比较文学跨学科研究方法,分析该作品漫画与动画两个版本,找出其中所体现的日本围棋文化与日本人文精神,并阐释日本独有的民族性格与风格迥异的动漫作品之间的联系。同时以《棋魂》为例,横向地对比日本漫画与动画在艺术表达上的异同之处。

文章分为三大部分,第一部分首先就研究的背景、目的和意义进行阐述,然后对《棋魂》这部动漫作品的基本情况进行详尽的介绍,并且分析该作品与日本特有的动漫传统之间的渊源。第二部分对《棋魂》进行具体的文本解读与分析,发掘这部作品是如何体现“技”与“艺”并存的日本围棋文化,接下来概述日本围棋传统,并阐释日本围棋文化与日本人文精神之间的联系。第三部分论述动漫作品在表现围棋时较之其他文本形式的优劣之处,然后以《棋魂》为例,阐释了日本漫画特有的叙事方式和表达手法,最后分析动画《棋魂》对漫画版的改编,并揭示动画这种形式在艺术表达上的独特之处。

笔者希望通过本文的写作,能够为以后进一步研究日本围棋文化以及动漫艺术提供一个有价值的个案。

关键词 《棋魂》, 漫画, 动画, 围棋, 文化, 比较

ABSTRACT

In recent years, as the Japanese animation becomes more and more popular in the world, especially for the teenagers, it has great influence over their development. There are more and more scholars that begin their concern and study on Japanese animation works.

This thesis takes *HIKARU's I-go* as the object for study, with interdisciplinary approach and textual analysis, to probe and dissect two versions of this work—comics and animation. The purpose of this thesis is to find Japanese I-go culture and humanistic spirit, and to elaborate the relationship between Japanese people's character and animation works of various styles. And it is to compare the expression of art between Japanese comics and animation.

The thesis consists of three parts, the first part is the illustration of back ground, purpose and significance of the study, and then there are the basic introduction of *HIKARU's I-go* and the analysis of the origin in Japan's comic tradition. The second part is to unscramble and analyze the text of *HIKARU's I-go*, to excavate this animation work for the displaying of the skill and art of Japanese I-go culture. And then is to summarize Japanese I-go tradition, and to elaborate the relationship between Japanese I-go culture and Japanese humanistic spirit. The third part is to discuss the advantages and disadvantages of animation in presenting I-go, comparing with other textual forms. And then with the instance of *HIKARU's I-go*, the thesis is to elaborate the unique narrative mode and expression technique of Japanese comics. Finally it is to analyze the adaption of animation *HIKARU's I-go* from comics, and to unveil the uniqueness of animation in art expression.

The author wishes, by dint of this thesis, to offer a valuable case for the further study of Japanese I-go culture and art of animation.

KEY WORDS *HIKARU's I-go*, comics, animation, I-go, culture, comparison

原创性声明

本人声明，所呈交的学位论文是本人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。尽我所知，除了论文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含为获得中南大学或其他单位的学位或证书而使用过的材料。与我共同工作的同志对本研究所作的贡献均已在论文中作了明确的说明。

作者签名： 高晶晶 日期： 2009 年 5 月 17 日

学位论文版权使用授权书

本人了解中南大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留学位论文并根据国家或湖南省有关部门规定送交学位论文，允许学位论文被查阅和借阅；学校可以公布学位论文的全部或部分内容，可以采用复印、缩印或其它手段保存学位论文。同时授权中国科学技术信息研究所将本学位论文收录到《中国学位论文全文数据库》，并通过网络向社会公众提供信息服务。

作者签名： 高晶晶 导师签名 何之明 日期： 2009 年 5 月 17 日

引言

在现代化程度越来越高的当今社会,人们的生活节奏也日益加快。大众获取信息、陶冶情操、娱乐休闲的途径,除了报刊书籍等传统手段,电影、电视、广播、漫画、动画、网络等集图像影音为一身的多媒体传播方式,在日常生活中占据了越来越重要的地位。尤其是图像,由于较之文字具备着更快捷、更直观、更生动等特性,它以迅猛之势充斥在各种媒体当中,更有甚者声称,人类社会已经逐渐由文字时代转向图像时代,读图时代业已来临。

日本动漫作为图像文化的典型代表,对整个日本社会乃至全世界的文化都产生了深远的影响。日本动漫有别于其他国家的动漫作品,有其独特的属性和风格。其中重要的一点是善于迎合各阶层读者的不同阅读需求,因此在主题选材方面可谓百花齐放,应有尽有。以体育为主题的作品,就涉及到足球、篮球、棒球、游泳、滑冰等多个项目,但是关于棋类的作品屈指可数,取材自围棋运动的《棋魂》,可谓填补了这方面的空白。

围棋是史上最古老的棋类游戏之一,历来给人玄妙高深的印象。它浓厚的文化底蕴让古今中外众多文人墨客为之着迷,但它复杂多变的定式布局,也让许多人望而却步。如今,普通民众特别是青少年对于围棋的关注度有所降低。《棋魂》选择深奥玄妙的围棋作为作品主题,却以它精美的画面和引人入胜的故事情节,吸引了各年龄层读者的目光,推动了整个日本学习围棋的风潮,为传播围棋文化起到重大的作用,在社会各界掀起不小波澜,获得巨大的成功。《棋魂》这部作品将日本动漫与围棋巧妙地融合为一体,造就出了一部经典。它的独特魅力究竟在哪?它体现出怎样的日本围棋文化?漫画这种特殊文本,以及作为现代化媒体形式之一的动画如何表现围棋的玄与美,怎样使俗与雅结合从而产生绚丽的火花?这些都是本文将要探讨的问题。

以一部动漫作品为立足点,分析日本动漫与日本围棋文化及人文精神之间的深层联系,国内目前并没有太多研究成果以供参考借鉴。但是,中日两国的学者对于动漫与围棋分别进行了不少研究,并且建树颇多。

虽然相较其他类型的文本及影视形式,我国对于动漫理论的关注与研究还处于相对薄弱的环节,但近些年来,相关学者和动漫从业人士为了推动我国动漫产业的发展,出版了大量浅显易懂的概述国内外动漫产业及作品的书籍。祝普文的《世界动画史 1879—2002》是中国第一部全面、系统地介绍世界动画历史与现状的著作。还有白水、李栋的《动漫世代》、谭玲、殷俊的《动漫产业》、方建国的《中外动画史》等简介类著作。另外,相继出版了系列动漫专业技术类丛书,作为各高等院校动画艺术专业的教材,如《影视动画剧本创作》、《动画片场景设

计与镜头运用》、《动画电影视听语言》、《漫画创作技法》等。孙立军、马华编著的《影视动画影片分析》立足于文化的角度，对国内外多部动画影片进行了不同程度的挖掘和剖析。杨鹏的《卡通叙事学》是国内第一部运用结构主义和叙事学理论来研究卡通故事创作的著作。

同时，为了考察学习日本的动漫理论与产业，一些学者和研究人员撰写了一系列关于日本动漫产业运作、日本动漫的民族性与文化内涵、日本动漫的风格和特征的专著与研究论文，例如白晓煌的《日本动漫》、陈奇佳的《日本动漫艺术概论》，系统地总结和分析了日本动漫的艺术特性、创作特征、绘画手法、制作流程和市场运作过程等。杨伟的《少女漫画女作家日本人》，对少女漫画与日本当代女性文学进行跨学科考察，分析了两之间相通的文化渊源。在硕士论文方面，对于日本动漫的研究主要有以下三个方面：第一、日本动漫对于儿童及青少年产生的影响，如《漫画中典型人物与青少年成长》、《动漫传播与少年儿童——从中日对比谈起》；第二、中日或日美动漫的对比研究，如《东西方动画比较给我们的启示》、《日美民族性格与动画表现语言研究》、《中日动画片比较研究》；第三、对日本动漫本身特质的研究，尤其是对单个作者作品的研究，从文化、美学、表现手法、叙事方式等各个方面进行了考察，如《宫崎骏动画电影研究》、《关于日本动漫文本模式化的研究》、《日本故事漫画艺术的审美研究》、《动画片的审美叙事学研究》等。此外，还有在各大期刊上发表的数百篇论文，大致都可归入这几类当中。

而日本方面，由于动漫产业的发展程度及深远的影响力，日本学者们比我国更早地开始关注和研究动漫文化，采用的视角也相对丰富和新颖。其中，梳理动漫产生发展历程的著作有清水勲的《図説漫画の歴史》（《图说漫画历史》）、《年表日本漫画史》（《日本漫画史年表》）、山口康男的《日本のアニメ全史：世界を制した日本アニメの奇跡》（《日本动画全史：风靡世界的日本动画的奇迹》）等。夏目房之介的《マンガは今どうなっておるのか》（《如今的漫画怎么了？》），密切关注日本漫画产业今后的发展动向。秋田孝宏的《「コマ」から「フィルム」へ：マンガとマンガ映画》（《从“镜头”到“胶片”：漫画和漫画电影》），阐明了从漫画到动画电影的演变过程，分析了这两种媒体形式的不同之处。同时，研究人员还从各个不同的角度探讨研究动漫文化，如夏目房之介的《マンガと「戦争」》（《漫画与战争》），阐述了战争对于漫画作者和作品的影响；齐藤環《戦闘美少女の精神分析》（《战斗型美少女的精神分析》），研究剖析了喜爱漫画中战斗美少女形象的漫画读者的心理状况；横田正夫的《アニメーションの臨床心理学》（《动画临床心理学》），以临床心理学的视角讨论了心理学与动画作品及创作者之间的联系；佐分利敏晴的《視覚の原理とアニメーションの解析》（《视觉原理

与动画解析》),根据视觉理论来分析动画作品的构成;还有宫原浩二郎的《マンガの社会学》(《漫画社会学》);竹内オサム的《マンガ表现学入门》(《漫画表现学入门》)等。此外,日本学者还关注其他国家的动漫文化的发展状况,如清水勲的《東南アジア漫画文化調査報告》(《东南亚漫画文化调查报告》),以及动漫与大众文化之间的联系,如ジャク・リース・ベルント的《マンガの国ニッポン:日本の大衆文化・視覚文化の可能性》(《漫画大国日本:日本的大众文化・视觉文化的可能性》)。

二十世纪以来,我国有关围棋的研究主要集中在围棋技艺方面,此类书籍五花八门,层出不穷,还相继出版了不少中国围棋古谱与棋论。并且,在中国围棋史的梳理与研究,以及围棋文化研究方面也有不少建树。而对于日本围棋的研究,常见的是关于中日对局或日本棋局的记载,代表著作有《日本近代围棋名局选》、《日本围棋历史名局精选》等。还有日本棋手与棋艺的相关记载,例如《日本围棋三棋圣》(玄妙道策・刚腕丈和・秀丽秀策),它概述性地介绍了日本围棋发展史。此外,成恩元还翻译了日本围棋理论著作,编集成《日本围棋名著〈玄览〉、〈珍珑〉及其他》。

由此可见,国内对于日本围棋文化的阐发,以及在文化视野中对比中日围棋的系统性专著并不多见。其中,何云波在《围棋与中国文化》中专辟一节《中日围棋文化比较》,用比较文化的视角阐释中日两国围棋的渊源与交流,各自的发展历程,以及背后文化内涵的不同,以此作为中国围棋文化的参照。同时,一些学者在其论文中对该主题也有所阐释与论证,其中包括赵德宇《日本围棋源流》,文中梳理了日本围棋的渊源、流变及此后逐渐发展形成的竞赛机制,对日本围棋的历史与现状作了概括性的描述。朱中一的《棋待诏与名人棋所——中日古代围棋官职考略及比较》,从官职设置的角度考察了中日围棋大相径庭的发展道路,并挖掘背后深层的历史文化原因。何云波的《围棋东渐与中日文化互动》,阐明了围棋由中国传入日本的过程,及此后日本围棋对中国的反影响,最终形成的文化互动。李志杰、刘斌的《中日围棋文化之比较》,作者利用统计学方法,追溯围棋文化的起源和发展,对中日围棋文化进行比较研究。周阅的《中日文化交融的艺术之花——〈名人〉的发生学考察》,试图从文学的发生学的立场来考察川端康成的长篇围棋小说《名人》的形成过程,其中论述了中日围棋文化的相互关系及影响。

日本方面关于围棋的研究同样相对集中在对棋局、棋论,以及围棋技艺的收集记载上,其中整理围棋史以及介绍围棋起源与发展状况的有田村竜騎兵的《物語り囲碁史》(《围棋故事史》)、中山典之的《囲碁の世界》(《围棋的世界》)、武田裕三郎的《囲碁》(《围棋》)等。关于围棋文化的研究,根据不同的视角也有

不少专著产生，例如土日政次郎的《囲碁哲学》（《围棋哲学》），系统地研究了围棋文化与哲学之间的关系；大室幹雄的《囲碁の民話学》（《围棋民话学》）以历史人类学为视角，围棋为入口，探索中日两国丰富的精神文化世界。增川宏一的《碁》（もの与人間の文化史）（《围棋》（人与物的文化史）），则是站在文化史的角度梳理了日本围棋的渊源及流变，讨论围棋与日本文化史之间的关系。

《棋魂》这部动漫作品在日本、中国、韩国等地的热卖热播，特别是它对于日本以及整个亚洲的围棋事业产生的推动作用，引起国内许多学者的关注，不少研究人员介绍和评析该作品，国内围棋界权威杂志《围棋天地》也曾在2002年第6期大篇幅地对该作品进行了专题报道。但是，大多数只是从表面上简介作品内容以及描述它在各界造成的巨大影响，很少站在文化的角度，运用动漫理论深入挖掘其高人气背后的原因以及作品中体现的文化内涵。本文以《棋魂》这个具体个案为对象，试图对日本漫画文本、动画影像进行详细地剖析研究，力求阐发其中体现的日本围棋文化与日本人文精神。并且，从外在形式上分析日本动漫独特的表现手法与叙事方式。用跨学科的视角和方法，考察这两种传播媒体形式与文学形式的不同，以及各自的优劣。希望本文除了能为今后进一步研究日本围棋文化，及动漫表现手法、叙事方式的相关人士提供个案分析的资料。同时，也对于在大众文化兴盛的今天，如何运用现代通俗的方式去推进文化经典的传播，促进文化遗产的继承与发展提供一些资料与思考。

第一章 《棋魂》面面观

1.1 《棋魂》：从漫画到动画

《棋魂》是一部以围棋为题材的少年漫画，于 1999 年至 2003 年在《少年 JUMP 周刊》（集英社）上连载，原作堀田由美，漫画由小畑健绘制，并由日本棋院的女棋士梅泽由香里担任监修。该作品在连载时，人气就一直高居不下，之后由集英社集结出版的单行本全册 23 卷，在日本的销量已突破 1400 万册。《棋魂》不仅叫座，而且叫好，一向严苛的评论界这次毫不吝啬自己的赞美之辞，使它荣获了 2003 年度手冢治虫文化奖的新生奖。由于社会各界好评如潮，在问世后短短几年间，它便跻身于经典漫画的行列。同时，东京电视台、电通及 Studio Pierrot 共同在其漫画基础上改编制作了 75 集动画，在东京电视台系播出。该动画一开播就引起众人的注意，收视率高达 24%，从动画片第九集开始，收视率便一路攀升，甚至一度达到了 37.5% 的惊人数字，这是当时由一些人气偶像主演的电视连续剧也很难达到的傲人成绩。此后，《棋魂》相继推出游戏、角色书、广播剧、音乐 CD 等周边产品，无不大受欢迎。

然而，《棋魂》的大获成功更主要体现在它为推动日本围棋事业的发展做出的巨大贡献。近些年来，日本的围棋人口逐渐趋向老龄化，出现年龄断层，棋院投入大量人力物力进行围棋的普及和推广工作却成效不大。但据日本《棋周刊》于 2001 年 8 月发表的一份围棋白皮书声称，在《棋魂》连载的几年间，日本围棋人口由 390 万人迅速回升至 460 万，增加的近百万围棋人口中绝大多数是青少年，从而推断这部漫画对围棋人口的增长起到了至关重要的作用。另外，根据日本棋院网站的调查，《棋魂》的大受欢迎被认为是日本围棋界 2000 年度的十大重要事件之一。《棋魂》的问世与风行，不仅为棋界输送了大量新鲜血液，而且还吸引了大量漫迷及相关人群了解和关注围棋。同时，随着作品在韩国、中国等其他亚洲国家的热卖热映，使得这股“围棋旋风”席卷了整个亚洲。在韩国，《棋魂》的销售额业已突破 40 多万册，在当地漫画界已属罕见，就连曹薰铉这样的韩国国宝级棋手也是该漫画的热心读者。而我国由于对日本漫画译介出版状况的混乱，导致多个质量参差不齐的版本的出现，甚至连漫画名称也不尽相同。其中，获得日本集英社正式授权的是天津人民美术出版社发行的版本，在漫迷中广受好评。《棋魂》的动画，由于广电总局不允许该片被引进播出，因此大多数国内民众都是通过互联网了解和观看该片。但由于《棋魂》在整个亚洲不凡的影响力，国内有许多学者开始关注和研究该作品，例如中国围棋界权威杂志《围棋天地》在 2002 年第 6 期的刊物中，以《绝美棋魂》为题大篇幅地对该作品进行了专题

报道,该期杂志自 43 页到 53 页用了十篇文章介绍《棋魂》的相关内容和影响力,其中包括《“棋魂”冲击》、《漫画在日本》、《“棋魂”故事》、《“棋魂”魅力》等,就连杂志封面也制作成漫画中的人物藤原佐为的半身肖像图。

《棋魂》取得巨大的成功与其主创人员的辛勤工作密不可分。作品的原作也就是编剧堀田由美于 1957 年出生在爱知县,本来是一名普通的家庭主妇,由于参加日本知名出版社集英社旗下漫画杂志《少年 JUMP 周刊》的原作招募活动并脱颖而出,最终以《棋魂》漫画原著作者的身份出道。她在《棋魂》中塑造出众多个性鲜明的角色形象,设计出跌宕起伏又不失紧凑的情节,显示了过人的编剧能力。此外,堀田的围棋棋力也相当不俗,可与职业棋手下授九子棋,基本达到业余初段水平。由于《棋魂》广受好评,堀田于 2004 年出版了《棋魂令人着迷的人物特写全记录》一书,目前仍以原作的身份活跃在日本漫坛。

漫画的绘制者小畑健作为日本第二代漫画家,1969 年出生在新泻,1986 年凭借处女作《超能机械爷爷 G》获得《少年 JUMP 周刊》的 POPSTEP 佳作赏,从此迈入职业漫画生涯。他的主要作品有《魔神冒险谭 RANPURANPU》、《木偶师侦探左近·傀儡奇谭》、《小力士传说》等。小畑健的画技纯熟流畅,画风工整大气、沉稳细致,曾被《少年 JUMP 周刊》的编辑称为“十年难得一遇的天才”。但就是这样一位杰出的漫画家却在过去很长一段时间里被自己的徒子徒孙们抢眼的光环所笼罩,众人提及小畑健时,通常只会想起他是《浪客剑心》的作者和月伸宏的老师,或者是他优秀的徒孙——《海贼王》的作者尾田荣一郎,反而对小畑健自己的作品没有深刻的印象。然而,这种状况在《棋魂》问世后被彻底地打破。在这部作品中,小畑健的漫画风格日趋成熟并走向完美,不论是人物设定、场景画面、分镜头、动作处理、情节进展的把握、气氛的营造,一切似乎都达到了无懈可击的程度。在那之后,他又凭借着高人气的《死亡笔记》回归侦破漫画的领域并取得了不俗的成绩。

《棋魂》还有一大功臣就是日本著名的美女棋手,也是该动漫作品的监修梅泽由香里五段。梅泽于 1973 年出生在东京都立川市,自幼跟随父亲学习围棋,12 岁时获得日本女子业余围棋大赛第八名,后来拜入加藤正夫名誉棋王座门下,是日本棋院所属女棋士,东邦大学客座教授。根据截至 2007 年的调查结果,她是全日本与男性棋士对局得胜率最高的女棋士。在整个围棋界,与梅泽的美貌齐名的是她诠释围棋的功力,她曾多次成功地在电视台解说围棋,善于深入浅出地将玄妙的围棋世界展现在普通大众的眼前,使不懂围棋的人也能感受到围棋的魅力。她这种清晰易懂、积极向上的风格在《棋魂》这部动漫作品里也发挥得淋漓尽致。

如果从故事情节上来探寻《棋魂》大受欢迎的原因,只能说这是一部非常典

型的热血少年漫画。主人公进藤光是一名小学六年级的学生，一次偶然的机会，他从爷爷家的仓库里翻出了一个古老的旧棋盘。由于小光可以看到棋盘上隐形的血渍，于是与沉睡在棋盘里的千年灵魂藤原佐为发生了命运的交集。佐为是日本平安时代的天才棋士，在一次对弈中，他遭受对手的陷害从而蒙上作弊的不白之冤，因此含恨投水自尽。但由于佐为对围棋无比挚爱甚至超越了生命，最大的愿望就是有朝一日能够参悟“神之一招”，所以他死后灵魂仍然不愿散去，而是寄居在棋盘之中，等待着可以再次下棋的机会，这一等就耗费了千年的光阴。在佐为的熏陶与影响下，原本连棋子都不会拿的小光逐渐对围棋产生了兴趣并开始下棋，这个时候，小光也遇到了自己毕生的对手——塔矢亮。在与小亮的对局过程中，小光原本只是以游戏的心态，让佐为出手小胜他一局，后来却逐渐为小亮对围棋的执着追求所感动，希望可以凭借自己的实力，成为与小亮旗鼓相当的棋手。于是，小光以塔矢亮为奋斗的目标，不断提高自己的棋力，决心走上职业棋士的道路。同时，佐为向小光争取任何可以下棋的机会，最渴望的就是与当时日本棋坛第一高手塔矢名人对弈。最终，他的愿望借助现代的互联网技术得以实现。佐为与塔矢名人棋力相当，战局难分高下，最后佐为以半目之差取胜，完成了心中的夙愿。同时，他也在这次对弈过程中看到了小光的围棋天赋，终于悟出了“神之一招”。佐为完成了自己的使命，永远地从小光的生命中消失了，但是，佐为的棋留了下来，永久地留在小光下出的围棋当中。故事情节并没有多么的复杂和匪夷所思，但如此情节设定，读者容易与最初对围棋一窍不通的小光产生共鸣，随着故事一步步地发展，读者和小光一同成长，一同走进那个黑白交织的宇宙。当进藤光认识到自己很想下棋时，观者对围棋的爱也已经渐渐深入骨髓。

1.2 《棋魂》与日本动漫传统

“日本动漫”是日本漫画与动画的统称。在日本，漫画与动画的关系非常紧密、形影不离，基本上每部受欢迎的漫画都会继而被改编成为动画，并且也存在从动画中衍生出漫画作品的情况。《棋魂》就兼有动、漫两个版本，而这部动漫作品风靡一时，在社会各界造成巨大反响的现象，与日本历来深厚的动漫传统，动漫在日本人日常生活里占据重要地位的状况密不可分。

传统意义上，我们将漫画归为图像艺术的一种，它具有直接性、可视性、幽默性等特征，常被用于针砭讽刺时事政治。但日本漫画（まんが）与欧美漫画（Comics）有所不同，它是日本特有的一种绘画表现方式，突出的是其故事性和情节性。日本漫画通过塑造人物形象，场景构图，设定情节以及对白来讲述完整的故事，是连续漫画、连环画和文字文本的综合体，画面、情节、文字是其三个

主要组成元素。

日本漫画起源于江户时代之前的戏画和讽刺画，江户时代的浮世绘中也包含着漫画的因素。明治维新以来，随着印刷技术的进步和新闻出版事业的发展，漫画的形式及表现手法逐渐趋于成熟。同时，日本民众也在美国文化的影响之下渐渐养成了阅读漫画的习惯。1906年，日本漫画史上著名的人物北泽乐天创办了第一份漫画刊物《东京小精灵》，这本刊物的诞生标志日本现代漫画的开端。而漫画大师冈本一平首创了故事漫画且一举成名。经过长时间的发展，到二战前期，漫画已从单一的一幅或多幅讽刺、幽默画衍生出了具有主题思想、故事情节的长篇漫画，现代意义上的日本漫画的雏形已初步形成。随着桦岛胜一的《阿正的冒险》里的角色成为了日本漫画史上第一个漫画偶像，这段时期涌现出来的作品包括麻生丰的《满不在乎的爸爸》、田河水泡的《黑流浪汉》、岛田启三的《阿吉历险记》等，它们都成为了那个时代日本民众争相传阅的经典。二战以后，日本的“漫画大神”手冢治虫一面吸收传统的艺术风格和绘画技巧，一面将变焦、广角、视角切换、局部特写等电影表现手法融入到漫画创作中，再加上表现动作轨迹的线条和拟声图说，使其有了电影一般的动感，因此现代日本漫画还被称为“映像漫画”。也就是说，这种类型的漫画注重故事情节的描述，画面的不完整性和连续性如同电影的分镜，可以在读者的脑海中呈现出电影放映一般的效果，他的代表作《新宝岛》的问世标志着日本漫画迈出成为现代“映像漫画”的第一步。手冢治虫等一批战后漫画家的崛起，代表着以故事情节为主的日本现代漫画形式最终得以确立，日本漫画文化事业获得了历史性的发展，并且深切地影响了整整两代人。一方面由于漫画读者群的扩大，读者层由青少年扩展到三四十岁中青年一代，漫画题材涉及到了社会的各个层面，从而派生出许多不同的种类和形式，以满足各读者阶层的阅读需要。漫画的种类从内容上被分为儿童漫画、少年漫画、少女漫画、青年漫画、女士漫画、成人漫画、信息漫画、科幻漫画等十多种，而各种适合不同类型漫画刊登的杂志也相继创刊，日本漫画界出现了百花齐放的局面。另一方面，青少年时代深受漫画文化影响的两代人成长起来后，不仅作为读者去阅读漫画，很多人更身体力行地投入到漫画的创作和发展中去。通过这些漫画家们的努力，日本漫画的主题内容日益丰富多变，绘画技法日渐成熟，表现手段不断地更新发展，作品的质量与发行数量都达到了登峰造极的高度。主攻少女漫画的“二十四军团”是这一时期的代表性人物，她们的代表作有荻野望都的《波尔一族》、大岛弓子的《棉之国星》、竹宫惠子的《风与木之诗》、山岸凉子的《日出处天子》等。八十到九十年代，日本漫画步入成熟阶段，漫画流派无论在题材、故事情节还是画风等方面都呈现出多样化，漫画的周边产品也得到相应的发展，一整套较为完备的漫画产业体系基本形成。据统计，日本每年国内漫画杂志和单

行本的发行量高达 35 万亿册，占杂志和图书发行总量的 45%，甚至因为漫画书刊的热销引起了其他非漫画书刊的滞销。据日本三菱研究所的调查，日本有 87% 的人喜欢漫画，有 84% 的人拥有与漫画人物形象相关的物品，对于疯狂迷恋漫画、动画及游戏的人甚至还有专门的称呼——“御宅族”。

在“全民漫画”的日本，《棋魂》一经推出，就受到社会各界广泛的关注，并引起强烈反响就不足为奇了。当然，更重要的是《棋魂》这部作品充分体现了日本漫画的特性。作品中懵懂无知却可塑性极强的主人公体现了日本漫画历来经典的人物设定，而关于少年寻找自我、逐渐成长的故事也是日本漫画家们驾轻就熟的套路；同时，克服重重艰难、积极向上、不断进步的作品基调非常符合青少年喜爱的“热血漫画”的标准；而新奇未知的围棋世界也散发着神秘的吸引力；再加上作品中精美的人物造型、工整大气的场景画面、紧凑连贯的分镜头，无论是角色设定、场景绘制、情节发展都符合日本大众的审美，因此特别容易获得读者的认同。

就动画而言，1824 年，彼得罗杰在《移动物体的视觉暂留现象》一书中提出了著名的“视觉暂留现象”，而在该理论的基础上实验创作出来的活动影像成为后来的电影、动画片的滥觞。所谓的动画片（animation），在我国也被称美术片，它采用逐格摄影，又称定格摄影的技术，将一系列互相之间只有细微差别而动作连续的画面拍摄在胶片上，电视动画片则摄录在磁带上，然后以一秒格的速度放映出来，能获得形象活动自如的艺术效果。造型性、叙事性及电影性是动画影像的三大特性。

1910 年，美国人 J. R. 布雷的早期动画作品开始在东京公开放映，之后相继上映的一系列欧美动画对日本动画的诞生产生了深远的影响。可以说，由于日本在明治维新后对于西方文化的崇尚，开始引进并学习制作动画。1913 年，日本动画的开创者之一北山清太郎已经开始尝试用纸张与墨水制作动画。1917 年 1 月，下川凹天的《芋川椋三玄关番之卷》被认为是日本动画史上第一部自制动画片。通过对欧美动画作品近十年的研究与学习，日本动画逐渐进入自主创作的新时期。这一时期涌现出来的作品有大藤信郎的《鲸鱼》、《马具田城的盗贼》、村田安司的《猿猴之大渔获》、政冈宪三的《力与女人的世界》、《樱——春之幻想》等。第二次世界大战爆发以后，日本出现了一些政治色彩与战争意识浓厚的动画，例如濑尾光世的《桃太郎之海鹫》。但总体来说，在战争的特殊时期，日本动画发展的脚步明显缓慢下来甚至停滞不前。二战后的日本动画步入探索的阶段，1945 年 12 月，新日本动画社成立，创作人员对各种不同的动画题材进行大胆尝试，使得日本动画呈现百家争鸣的状态。大藤信郎利用彩色玻璃纸翻拍自己原本黑白版的动画《鲸鱼》，成为首部获得国际奖项的日本动画片；薮下泰次的《白

蛇传》的大获成功标志着日本正式成为商业动画大国；同时，手冢治虫开始制作日本首部电视动画片《铁壁阿童木》，受到国内外爆炸性的欢迎；1960年，久里洋二、柳原良平、真锅博举办了“动画三人会”，为个人独立动画开辟了新的道路；高畑勋的《太阳王子荷鲁斯大冒险》上映之后，成为高水准动画的标准。二十世纪七、八十年代，日本动画产业日渐成熟。1974年，松本零士的《宇宙战舰》的热映，在日本引发了一场动画热潮。之后富野悠季的《机动战士GUNDAM》、河森正治的《超时空要塞》都是当时引发热烈讨论的佳作。1984年，由宫崎骏担任脚本与监督，高畑勋担当制片的《风之谷》上映后，在本国与国际上都造成了不小轰动，该片确立了宫崎骏在世界动画界无可替代的地位。而《龙猫》、《萤火虫之墓》、《魔女宅急便》、《平成狸合战》、《千与千寻》等一系列耳熟能详的作品使宫崎骏获得了“动画界的黑泽明”的称号。同一时期，《亚基拉》的作者大友克洋作为日本动画界的另一位大师级人物也受到公众广泛地关注。这期间的动画佳作还包括《相聚一刻》、《天空战记》、《银河英雄传说》等。进入九十年代，日本动画又迈入了一个新的发展时期，动画的内容更加多姿多彩，题材和制作人员开始产生比较明显的分化。庵野秀明的《新福音战士》、押井守的《攻壳机动队》、《无罪》等动画的出现，代表着日本动画人在不断寻求风格上的创新，以期带来全新的感官冲击和伦理思考。

根据调查数据显示，2004年，日本国内电影院上映的动漫片约为81部，日本的电视台每周播放动漫节目80多集，一年播放的动漫作品节目接近4000集，是当之无愧的“动画大国”。日本的动漫产业不仅在国内拥有突出的规模优势，更形成了强大的品牌优势，其作品不仅席卷整个亚洲，更是在欧美等国家开辟了新的市场，影响力直逼美国动画。日本动画从单纯地模仿美国动画到宫崎骏的人文动画，经过近百年的不断努力探索最终形成了自己的风格，在世界动画界占据了重要的地位。日本动画题材丰富、风格多变、整体质量高、画面讲究、内容贴近生活、观众容易接受等特性，部分来源于日本动画与漫画之间紧密的联系。在日本，动画的概念等同于“会动的漫画”，因为通常没有漫画就没有动画，漫画是动画的基础，动画是漫画的发展。一部漫画的出版要经过非常严格的题材筛选、人物形象设定和情节设计，之后改编为动画，漫画的准备工作一脉相承影响到动画的质量。而且，在动画的制作过程中还可以对作品题材、情节及人物进行二度选择及创作。例如《棋魂》动画版的推出，就在故事内容和情节发展节奏方面有少许改动，使其更加适合动画这种媒体形式，呈现在观众的眼前。《棋魂》的问世，和其他任何动漫作品一样，从漫画绘制阶段开始，就历经主题筛选等事前准备工作，有专职的编剧与专业监修，并相继推出动画与游戏等周边，它成功地完成了—一个动漫作品在其产业链中的循环。它是一部杰出的作品，更是符合日本动

漫产业体制各项标准规则，从而推向大众的一个优秀产品。

第二章 《棋魂》之“魂”

《棋魂》确实是一部典型的日本“热血”少年漫画，某个平凡不起眼，又不怎么努力勤奋的主人公在成长的路途中遇到一大堆异常优秀的配角们，在他们的激励和帮助下，终于找寻到自我的目标奋发向上的故事，这其实是日本漫画中司空见惯的桥段，例如《灌篮高手》中的樱木花道、《火影忍者》中的漩涡鸣人等。但是，作品大获成功的原因除了作者成功地讲述一个男孩成长的经历外，他还在作品中充分展现了围棋这一古老游戏的独特魅力，用简单清晰的画面让观者走近平时看上去高深莫测的围棋世界。作者的创作主旨可以从“棋魂”这一中译名里找到答案，这部作品的日文名是“ヒカルの碁”，直译过来其实叫做“小光的围棋”。但是，“棋魂”这个译名似乎与作品的内容更为贴合，也更能表达作品的精髓。“棋魂”在这里有两重含义，一方面指的是漫画中极其重要的角色——藤原佐为，一个视围棋超过生命的千年鬼魂——佐为；另一方面，堀田由美、小畑健以及梅泽由香里希望通过这部作品告诉读者，真正的围棋是什么，围棋的本质与真谛是什么，围棋之“魂”是什么。围棋自古代中国东渡传入日本后，经过成百上千年的历练，日本围棋已染上了浓厚的本国文化的色彩，逐渐形成的围棋文化也深深打上了日本传统人文精神的烙印。因此，我们可以从这小小的棋盘窥见日本围棋文化以及其中所渗透的日本传统人文精神，也就是所谓的“大和魂”。

2.1 棋之魂

《棋魂》的成功之处，在于它用一场场精彩的围棋对局串联出主人公们一步步成长的经历过程，从中塑造了一批个性分明、魅力无穷的棋士形象。作品描述了每一次棋局的过程及输赢结果，却从不过份着墨于对弈的专业技巧上，棋局出现的画面并不占主要比例，否则不谙围棋之道的读者会难以理解对局的发展从而影响到对情节的理解。它更着重于细致地描述棋士们在对弈时的精神状态和心理变化，一心求胜的迫切、不愿认输的倔强、输棋之后的懊恼等情绪在作品中表现得淋漓尽致；它还生动地刻画了对弈棋手之间既对立又相互牵绊的情感；同时，贯穿于整部作品的是佐为对围棋千年的执着，那份沉甸甸的热爱通过他的一言一行自然地流露出来：“虽然千年过去，但世上某些事情依然不变，雪，和棋盘上的激战，每一着棋都反映出执棋者的内心世界……到了如今，棋子拍落的声音，依然震撼我心。”虽然每一个人生活的具末细节各不相同，但对于自己喜爱之物勇敢追求的情感，不想轻言放弃的执着，付出的心血与努力，粗心大意与成功失之交臂的懊恼，辛苦却得不到回报的失落……这些感触却是共通的。《棋魂》正

是通过跌宕起伏的剧情，悉心描绘着人与人之间普遍的情感，使读者产生共鸣，异常地打动人心。

这部作品中最让人印象深刻的，莫过于里面的棋手们所表现出来的对于胜负的执着，几乎每个人都有一份好胜之心，绝不轻易认输，因而面对任何艰难险阻也不轻言放弃，继续前进。一开始对围棋完全不感兴趣的进藤光在佐为的百般哀求之下“勉强”开始下围棋，却在一次次与人对局之后，懵懵懂懂地产生了不愿输给他人的心情。正因如此，他不甘愿做佐为的傀儡，希望能凭借自己的力量下出属于自己的围棋。为了帮助同校的学长筒井成立叶濑中学的围棋社团，小光等人参加了中学生业余围棋比赛。在最后决赛时，面对的是实力强劲的海王中学围棋社团的同学，小光认清自己的实力，完全没有获胜的机会，因此拜托佐为帮助他下完这一局棋，“佐为，你来下吧……我不行啊，我赢不了……”，于此同时，他流下了既懊恼又不甘心的泪水，让众多观者心疼不已。同样，也正因为这份好胜，促使他走上追赶塔矢亮的道路，即使前路艰难不断，也无怨无悔。从“佐为，也许你真的非常的厉害，而塔矢那认真的眼神正凝视着佐为，那家伙一定会全力追赶佐为的。以塔矢的实力很快就会迎头赶上，而我仍远远地落在后面……但是，从今天起我要踏出我的第一步！”这样的“开战宣言”到后来参加院生、职业棋士考试，进藤光在这股不愿服输的力量的驱动下，一步一个脚印努力朝着自己的目标奋进，最终成为了与塔矢亮不相上下的敌手。

作为围棋界的天才少年，塔矢亮被小光身后的佐为打败后，没有丝毫逃避退让之意，而是选择迎头赶上。当他看到附在进藤光身上的佐为在围棋比赛中的表现时，由衷地赞叹这是精彩的一局，“我真不甘心，为什么和你对局的不是我呢，进藤，我终于明白了，如果不超越你，我就不可能成为棋神，因此，我不会再逃避你了。”当看到塔矢亮流着泪向围棋社的指导老师请求让自己与小光对弈时，我们被他对围棋的执着所打动，也因他敢于面对强敌的勇气所震撼。他并不是不害怕，再次与小光对局时，双手忍不住地颤抖以至于将棋子盖打翻在地，看到小亮清澈坚定的眼神，想起他的父亲塔矢名人的话：“虽然心存敬畏，但依然敢于面对强手，一个人只有在这种环境下才能成长，以前的你并没有这种斗志。以颤抖之身追赶，怀敬畏之心挑战，只有这样的你才能更接近棋神的目标。”

进藤成为院生之后的同学越智康介，家境富有并且拥有不俗的棋力，自尊心和好胜心都非常强。为了保证最大可能地获取胜利，越智通过不断地练习提高自己的技巧，甚至砸下重金邀请职业棋士来指导他。一旦对弈没有取得胜利，作为惩罚他就会把自己关进洗手间，不断地用手指去敲击门板，一边流着眼泪一边回想输棋的原因，是个对胜负异常执着的人。还有进藤参加职业棋士比赛时遇到的第一个对手椿俊郎，他曾参加过多次职业比赛均未能入选，但他依然没有放弃成

为职业棋手的梦想，每年坚持参加比赛。由于这次是参加职业赛最后的机会，求胜心十分强烈的他，不惜对小光使用心理战术来达到赢棋的目的。韩国棋院的研究生洪秀英，由于一时对弈成绩的下滑而开始自暴自弃，抱着输赢都无所谓的心态随意地中途放弃对局，自然落得一直输棋的结果。他在日本与进藤对弈，受到小光绝不轻易认输的下棋态度的影响，虽然输了棋内心却重新燃起了求胜的火焰，下定决心一定要以职业棋手的身份，再次来到日本与进藤一绝雌雄。虽然佐为总是一副只要有棋下就十分满足的模样，似乎不太在乎输赢的结果，但当他遇到能与自己匹敌的对手——塔矢名人时，还是想和他一分高下，因此在得知小光新初段联赛的对手是塔矢名人时，再三恳求让自己与他对局。

《棋魂》由大大小小无数个棋局组成，有对局就一定有输赢，自然更少不了对局中失利的选手失声痛哭的画面，由此可见日本棋界对于胜负结果的看重程度。有强大的国民就会有强大的国家，日本人从不甘心落后他人，一旦他意识到自己落后了，就会憋足力气，千方百计追赶上来，这种好胜心也是日本人“和魂”的一部分。^①这份好胜之心在围棋的世界里发挥得淋漓尽致，对胜负的执着促使棋手们不断地追求自身围棋技艺的发展，正如金克木曾经说过：“日本棋士是专业，着重争斗、胜负。中国人下棋多是作为业余，含有表演意味。”^②

一方面，日本以竞争机制强化了围棋竞技的部分。另一方面，传入日本后的围棋与武士道、禅道、日本固有的世界观和自然观相互渗透，使围棋之“道”超越了单纯的胜负之争，逐步演变成为一种锻炼精神意志的方式。在与对手切磋抗争中，他们看重的与其说是胜负，不如说是借助棋盘上的一场场厮杀来磨练自己的精神与意志。《棋魂》强调坚韧的意志和精神力的强大作用，对每个人物的意志力、控制力的刻画尤其浓墨重彩。作品经常描述棋盘以外主人公之间精神上的较量，因此许多次对弈的胜负结果，并不由双方下棋的技巧所决定，而是取决于每个棋士的精神意志的力量。

就像上面提到的韩国棋院的留学生洪秀英，在与进藤对弈的时候，正值他由于成绩下滑心态最消沉的阶段。他的叔叔担心以这样的状态是否能够取得胜利，因为围棋的成败“不仅仅是技巧的问题”，洪秀英由于失去斗志，之前的对局都时常只进行到一半就放弃了，完全没有求胜的欲望。但在与小光对弈的过程，他逐渐找回想要赢棋的冲动，以及坚持下完棋局的认真态度，虽然输了棋却燃起了更高的斗志。伊角慎一郎也是进藤成为院生以后的同学，并且平日在院生当中成绩名列第一。但是，由于他的心智容易受到外界的影响，之前参加职业棋士比赛均发挥失常而没能入选。在这次职业比赛中也是由于太在意进藤的进步速度，失去了赢棋的自信，发生失误输给了进藤。并且，自那次对局后伊角失去斗志，之

^① 李涛《大和魂——日本的根性窥探》，中国友谊出版公司，2007年，第29页。

^② 转引自何云波《奕境——围棋与中国文艺精神》，北京大学出版社，2006年，第3页。

后的对弈陷入屡战屡败的僵局。直到他与越智的对局，越智冷嘲热讽的言语刺激了伊角的自尊心和好胜心，恢复了正常的水准从而打败了越智。小光也曾在职业赛中，因为樗某些手段的干扰乱了阵脚，不能以平静的心态进行对局，甚至害怕与樗对弈，导致一再发挥失常，连连败北。就连围棋技艺相对成熟的职业棋士绪方九段与桑原本因坊的头衔争夺战中，绪方被桑原从容不迫的态度动摇了信心与意志，丧失斗志，因此在对弈中失利……这些对局都证明了在围棋的世界里，强大的精神意志力起着重要的支持作用。

同时，《棋魂》中的众棋士都用自己的语言或行动表现出他们对于自己的“围棋之道”的参悟，也就是自身对于围棋的理解。

《棋魂》中，佐为的灵魂千年不曾散去，就是缘于他割舍不下对围棋的执念，他一心想下围棋，甚至死后还附身在棋盘之上，等待有缘的人出现让他再有下棋的机会。对于他来说，围棋就是一切，个中玄妙滋味难以言状，而他对围棋的执着与热爱，也和一千年前一样没有减少半分。进藤答应他可以在新初段联赛与塔矢名人对局，但由于种种现实原因，两者皆没能尽全力下好这一盘棋，于是佐为陷入迷茫之中，“如果不能领悟‘神之一招’，我来这里干什么呢？我还要等多长时间？”最终，佐为通过小光的牵线搭桥，利用网络技术在网上完成了梦寐以求的与塔矢名人的对弈，终于了解到原来自己穿越千年时光，存在的意义就是让进藤光看到他与塔矢名人的对局，并协助他领悟“神之一招”，当夙愿实现之后，佐为身上停止的时间沙漏再次开始流动，他知道自己已经没有了留在世间的意义。

塔矢亮的父亲塔矢行洋，获得了名人在内的五个头衔，是日本围棋界的第一高手，他在对弈时如同君临天下般指点江山，挥洒自如，整个棋盘就是他的天与地，在棋局上表现得霸气十足。仓田五段评价塔矢名人在十段赛中下的败棋：“虽然是头衔赛的最终局，有趣的下法竟然不停地出现，整局棋都变得很有朝气。结果虽然输了，但真让人佩服啊……都已经那个年纪了，竟然还能改变自己，太厉害了，塔矢行洋，还能继续奋战啊！”他还被佐为称作“是这个世界上和我一样，最接近领悟‘神之一招’的人”。在这样的不凡背后同样付出了别人意想不到的艰辛与汗水，他曾对小亮说过：“我也不知道你有没有下围棋的天赋，不过即使没有的话，你也已经有了两种更珍贵的东西：一个是比任何人都更加努力不懈，二是比任何人都更爱围棋。”这番话未尝不是在说他自己。塔矢名人认为真正的围棋是与任何头衔、名利无关的，他向小光解释自己要隐退的想法时说：“隐退对我来说并不是什么很重要的事，其实那也有好处，不用再以棋士的身份对局，义务也会减轻不少，也不用再接受那些无聊的访问。又不是不能够再下棋了，对我来说，我还有这个身体啊。就算没有头衔战，我也能下出真正的围棋。”

桑原仁是本因坊头衔的保持者，日本围棋界的长老级人物，一直很关注进藤光与塔矢亮这两个围棋界的新秀。在小光因为佐为的消失而放弃下围棋的时候，桑原却非常坚信他一定会再回到棋坛：“痛苦、迷惑都是必要的修炼，把进藤光拉进职业围棋界的是塔矢亮，只要塔矢亮还在全力往上冲，就没什么好担心的，那小子一定会回来的，回来迎战他所认定的对手。”并且，他认知中的围棋，也已经不再是简单的胜负，一局真正精彩的围棋，重要的不是一个人的成败结果，而是对弈的两个人共同创造的艺术。他曾经说过：“围棋一个人是下不了的，一定要两个人下。如果只有一个天才，是无法创造出名局的，围棋需要两个实力相当的天才，必须两个天才凑在一起，才能够领悟神之一招！”

进藤在参加中学围棋比赛时曾说过：“你看，棋盘上有九颗星。好像是个宇宙，而我将棋子一个又一个摆上去，就好象在增加一颗又一颗的星星，我正在创造宇宙！就像神一样，我要成为神，在这个棋盘上。”在小光的眼里，棋盘上的每一颗棋子都如同天上的星辰般闪亮，棋盘在他的脑海中也化成了宇宙星河，对弈的过程就像在指引繁星的运行方向。以竞技为主的日本围棋，在残酷无情的对局厮杀之余，也赋予了围棋无限的想象空间，小小棋盘上的三百六十一个交点，变幻着成千上万无数的可能性，从而显示出围棋独特的艺术性和审美性。

关于日本围棋文化的叙述，川端康成在其报告小说《名人》中写道：

提起传统，围棋也是从中国传来的。不过，真正的围棋是在日本形成的。不论是现在还是三百年前，中国的棋艺同日本无法比拟。围棋的高深，是由日本人探索出来的。这与昔日由中国传来的许多文物，在中国已经相当发达不同，围棋只有在日本才完全发展起来。不过，那是在得到江户幕府的保护之后，是近代的事了。早在一千年前，围棋就传入日本。经过漫长的岁月，日本围棋的智慧也没有培植起来。据说，在中国，人们把围棋看成是仙心的游艺，充满了天地之元气，三百六十有一路包含着天地自然和人生哲理。然而，开拓这种智慧之奥秘的，正是日本。日本的精神，超过了模仿和引进。从围棋来看，这种情况是很明显的。^①

这样的说法虽然部分是事实，但明显带有强烈的民族本位色彩。然而，这样的观念在日本是普遍常见的，否则也不会出现安藤如意认为在围棋方面，“三百年前日本便远远凌驾于中国之上”的说辞。相较之日本学者对于本国围棋传统及文化的盲目推崇，我国某些学者的观点相对客观得多。何云波在《围棋与中国文

^① 川端康成《天授之子》，漓江出版社，1998年，第243页。

化》中剖析日本围棋文化的精髓，他认为：“菊与刀，构成了本尼迪克特对日本民族精神的准确概括。在日本文化中，既有菊的优雅，又有刀的勇武，并且，这看似矛盾的两面，又能奇妙地统一在一起。就像在杀人的武士道中，竟也禅意盎然。围棋，同样把日本文化的优雅与杀气糅合在了一起，或者，简单地说，菊与刀，就是围棋。”^①日本围棋传统中的“菊与刀”就表现为围棋的“道”与“技”的结合。日本接受继承中国围棋后，在继承了中国围棋的风雅传统的同时，又大大强化了围棋的竞技的一面，并且将棋上的胜负上升为一种精神、信仰之道，这就是武士道精神。^②《棋魂》里的主人公们用一局局精彩纷呈的对弈，展现了他们对围棋割舍不下的执着与热情，棋里棋外所表现的顽强斗志、坚定的精神意志力，正体现了这样的日本围棋文化。

2.2 《棋魂》与日本文化传统

众所周知，围棋是从古代中国传入日本，“世传围棋吉备公始传来”的民间传说成为了围棋何时传入这一问题最常见的回答。但是，后根据中日许多历史资料的记载，在吉备真备留学唐朝之前，围棋就已经在日本十分风行了。例如唐魏徵等著的《隋书·东夷传·倭国》中的记载：“……无文字，唯刻木结绳。敬佛法，于百济求得佛经，始有文字。知卜筮，尤信巫覡，每至正月一日，必射戏饮酒，其余节略与华同。好好棋博、握槊、樗蒲之戏。”其中的“棋”指的就是围棋，由此可见，最迟到6世纪末7世纪初，围棋就已经在日本存在并且颇为流行。至今为止，中日两国研究人员关于这点的考证结果依然众说纷纭。但是，围棋传入日本后，经过岁月的洗礼，接受国的吸收、消化与改造后完成了从古典到现代围棋的转型，这是不争的事实。

围棋传入日本之后，最开始只在宫廷和贵族阶层流行。平安时代，崇尚雅致优美生活的上层贵族们将围棋视为必备的修养之一，博学多才的菅原道真就曾用汉文写下不少脍炙人口的围棋诗。除了天皇、贵族官员，甚至连宫廷里的妃嫔、女官都非常热衷于围棋这项游戏，紫式部的《源氏物语》、清少纳言的《枕草子》中均出现了王公贵族们下棋的场面，可见当时围棋在上层社会的风行程度。而作为古代日本重要的文化阶层代表——僧侣，他们在日本拥有特殊的社会地位，大多精通围棋之道。其中，被尊称为“棋圣”的宽莲法师就是日本围棋史上最早出现的名手。经历了岁月的磨砺，围棋逐渐普及到武士阶层与平民百姓之中，他们对于围棋的热爱一点也不逊色于王侯贵族们，与此同时，日本围棋也开始进行着由古代围棋到现代围棋的转变。到了江户时代，德川幕府的第一代将军德川家康

^① 何云波 《围棋与中国文化》，人民出版社，2001年，第487页。

^② 何云波 《围棋与中国文化》，人民出版社，2001年，第490页。

设立了围棋界管理机构“棋所”，并钦点第一代本因坊算砂为首任“棋所”，随后产生了本因坊、安井、井上、林四大围棋门派。此后，德川家康又确立了“御城棋”制度，一年一度在将军面前进行的“御前比赛”成了各棋士展现实力的大好机会。元禄时代，棋力的具体评判标准——段位制得以确立，同时还规定了不同段位间的对弈规格，使比赛有章可循。由此，日本围棋在四大家族的激烈竞争下向着职业化、制度化发展，并造成了日本围棋界前所未有的繁荣景象。同时，“技”与“道”共生共存的日本围棋文化也一步一步地形成。

《棋魂》里众棋士将围棋看作一种竞技运动，重视胜负的结果，追求围棋之“技”的提高。这是日本围棋早在江户时代就逐渐职业化、制度化、竞争化的必然结果，也是“四大棋家”在几百年里持续对立、竞争、发展的结果。

古代的东方国家，例如印度、中国、日本、朝鲜等，讲究的是长幼有序、尊卑分明的等级制文化，“平等竞争”的思想与机制在如此森严的等级制度下根本无法形成和发展。日本作为东方文明的组成部分，也是有着严格等级制度的国家。日本人在构筑世界秩序时，经常考虑到等级制。在家庭以及人际关系中，年龄、辈份、性别、阶级决定着适应的行为。在政治、宗教、军队、产业等各个领域中，都有十分周到的等级划分，无论是上层还是下层，一逾越其特权范围，必将受惩罚。只要“各得其所，各安其位”得以维持，日本人就会毫无不满地生活下去。他们就感到安全。^①但与其他东方国家不同的是，日本的等级制度中自古以来就存在着相对平等的因素。它的等级结构由上至下由皇室、贵族、士（武士）、农、工、商以及贱民组成，每个阶层有其相应的特权以及义务。也就是说，日本的各个阶层的利益都被考虑到，都享受着某种保障。即使是贱民阶层也有允许他们垄断的特种职业，其自治团体也得到当局的承认。当贱民的利益受到侵犯的时候，还可以通过适当的申诉通道向当局幕府请愿，并有半数以上能够得到当局的准予。另外，虽然日本禁止各个阶层间随意地通婚，但自古以来还是有许多商人借由通婚、过继和收养等不成文却约定俗成的手段跻身到武士等上层阶层，各阶层间微妙的互通从内部混淆着等级之间严苛的界限。

同样的，在严格的家族制、等级制下发展起来的日本围棋，却有它相对平等的部分，从而推动了相互竞争的可能性。“四大棋家”作为日本围棋界的四大家族门派，每个家族的掌门具有绝对的权威，门下师徒、师兄弟的关系也按照长幼顺序区分得一清二楚。同时，棋士之间以段位的高低也分隔出了相当严格的等级。但是，在围棋的世界里，几乎每个人都是凭借自己的棋力确立段位以及在棋界的地位。虽然段位制规定，棋士不可以罔顾段位的高低，随意地进行对弈。可是只要你努力磨练棋技，拥有非凡的实力，按照规定顺序不断提升自己的段位，终有

^① 鲁思·本尼迪克特《菊与刀》，商务印书馆，1996年，第66页。

一天也可以挑战围棋界最高头衔——“名人棋所”的位置。也正是因为这样相对平等的制度和环境，四大棋家为了争夺名人棋所的称号，展开了激烈的竞争，在棋盘上掀起一场场没有硝烟的战争。

就像在《棋魂》的故事里，进藤光视塔矢亮为劲敌，为了追赶上他的脚步，他在佐为的教导和帮助下努力提高自己的棋艺，想在棋盘上一分高低；佐为与塔矢名人在互联网上的围棋交战，由于实力相当而下得难分高下，每下一步棋都让观众拍案叫绝。这种“棋盘上的刀光剑影”在历代名人棋所争夺赛里已经见怪不怪了。

正保年间，第二世本因坊算悦与安井算知为争夺名人棋所的宝座进行擂台战，双方都舍出性命作赌，费时九年只下了六盘棋，竟不分胜负；宽文年间，第三世本因坊道说为师报仇，向当时已当上名人的安井算知挑战，擂台六十番，发誓‘倘若败下，流放远岛’；元文年间，第七世本因坊秀伯与井上因硕争棋，弈至第八局结束，秀伯口吐鲜血；其后更有‘因彻吐血’之局。因彻为幻庵因硕的弟子。十二世本因坊丈和运用谋略，兵不血刃登上名人棋所宝座。井上家的掌门人幻庵因硕自觉被愚弄，寻机报复，决心在棋盘上打败丈和。经苦心策划，派自己的弟子赤星因彻向丈和挑战。……棋局弈至最后一天，本就有结核病的因彻，眼看局势无望，有负师父重托，羞愧之下，加上心力交瘁，鲜血止不住喷出，人也扑到了棋盘上。因彻经此变故，不久年仅26岁的他就含恨离开了人世。^①

另一方面，日本接受继承来自中国的围棋之后，将棋局上的单纯胜负上升成为一种精神、信仰之道，逐渐与自然观、禅道、武士道融为一体，形成了日本独有的围棋之“道”。“道”是“技”矛盾的对立面，更是它的升华与超越。美国文化人类学家本尼迪克特用“菊与刀”概括了日本人文精神，而日本围棋文化中的“菊与刀”则体现为围棋的道与技完美地结合，道既是一种专门的学问和技艺，更是一种生命原理的体现。棋道无涯，围棋蕴含着丰富的智慧与精神。^②

日本围棋的棋道超越了纯粹的输赢结果，首先体现在对精神意志力的重视上。正如《棋魂》中曾出现过许多棋局，其胜负结果不仅仅是由对弈双方的棋力所决定，弈者的精神控制力，意志是否坚定也起着至关重要的作用。甚至有些棋局即使输了，但只要通过这场对局激发出对弈者的斗志，重新找回控制精神意志力的方法，也不失为一种胜利。日本人深信，通过特殊的修炼，可以使一个人的

^① 何云波《围棋与中国文化》，人民出版社，2001年，第492至493页。

^② 吕顺长，沈国权《棋道》，上海辞书出版社，2007年，第3页。

精神达到最高境界。^①本尼迪克特在其著作中重点描述了日本人在战争中对于精神力的狂热：“他们说，精神就是一切，是永存的。物质当然也是不可缺少的，但那却是次要的，瞬间的……他们的飞行员驾驶小型飞机以自杀方式进攻撞击我们的军舰，就是精神战胜物质的无数教材。”^②日本人历来重视精神意志力的锻炼与本国的自然环境和自然观，以及社会历史发展状况有着紧密的联系。

首先，日本是一个岛国，在航海技术还不够发达的古代，日本人民生活在一个四面被海水包围孤立的岛屿之上，逐渐形成了所谓的“岛国意识”。一方面，“岛国意识”类似于危机意识，也就是说，生活在岛屿上的人们的危机感要比生活在山地、平原等地的人们强烈得多。因为他们不确定自己居住的环境是否安全，总是担心岛屿被大海吞没的那一天的到来。同时，他们还觉得自己是被世界孤立的族群，即使发生了巨大的自然灾害也没有可以逃离的地方。另一方面，“岛国意识”还体现在由于身处岛屿之上，人们容易认定自己面向外界的认知及扩张能力被大海所阻隔，对外的劣势导致从此将注意力转向自我的内心世界，充分发掘自身精神意志的力量，以期与外界自然取得的一种共生的平衡。因此，日本人算得上是最喜欢进行自我挖掘与剖析的族群之一，从“私小说”这种日本特有的文学作品中我们也可以看出些端倪。并且，日本是个四季分明，风景秀美的国家，人们在这片土地上尽情享受大自然赐予的无穷恩惠。同时，日本也是个多火山多地震的国家，一旦灾难爆发，人们面对大自然无情的折磨毫无还手之力。因此，日本人有史以来对大自然就怀着既热爱感恩又崇敬害怕的感情。他们认为自然界中的万物都有神灵附体，处处都有神的存在，这些基本观点形成了日本最古老朴素的宗教信仰——神道。这些信仰告诉人们，面对大自然所采取的最好态度不是去征服破坏她，而是学会忍让，这样才能和自然界所有的生灵和谐地生活相处，如此自然观在日本人心中逐渐播下自我忍耐，学会控制精神意志的种子。

其次，日本自古以来就是个等级制度森严的社会，它要求人民形成“各安其位”的意识，不可以出现越过雷池的不当行为。从古代皇室、贵族、士、农、工、商、贱民严格的等级划分，到现代日本社会的繁文缛节和礼仪规范。人们为了和睦稳定地共同生活在一起，各阶层的人都十分注意自己的行为举止，绝不做与自己身份不符的事情。就算到了现代化社会的今天，日本人还是非常重视人际关系，他们在人际交往过程中尤其在意自己能否融入到周围团体当中，害怕与他人不同而遭到排斥。作为日常用语更新频率相当高的国家，日本每年都会进行日常用语的更新调查，且每一次的新用语总能在最短的时间内流行起来。这也是因为在日本社会中，人与人之间的相互影响力非常之大，甚至必须和他人讲一样的流行语，自己才不会显得奇怪、脱离群体。同时，日本人对人对事的态度十分谨慎，说话

^① 鲁思·本尼迪克特《菊与刀》，商务印书馆，1996年，第19页。

^② 鲁思·本尼迪克特《菊与刀》，商务印书馆，1996年，第17页。

的时候总是站在他人的立场,过于考虑他人的感受。因此在日语当中,含糊暧昧的语言表达运用十分广泛,而很少直接明白地说出自己的感受与想法,深怕这样会伤害到对方的感情,希望能够营造出“相互之间不言自明”的理想关系。在这样的传统社会氛围下,日本国民逐渐养成揣摩他人心思、忍耐、控制自身情感等习惯,从另一个角度来说,也是在潜移默化地训练着精神的控制能力。

由此,日本人在不知不觉中将对精神意志力的重视渗透到他们的生活当中,而一些来自中国的技艺文化经过他们的消化、吸收、改造后,具备了锻炼身心的功用,并上升成为艺术之道、人生之道甚至信仰之道。例如从中国传入的喝茶习惯,到了日本人的手中不再是一种简单的消遣休闲的方式,而逐渐衍生出了以“和、敬、清、寂”为指归的具有深奥人生哲理,强调修炼精神意志,注重情操的陶冶的“茶道”。同样的,古代中国的围棋具有浓厚的游戏性质,但传入日本以后,经由一系列演变与发展,在纯粹的胜负之上衍生出了更深层次的意义。

正如日本的棋士大多是僧侣,这样的双重身份正好体现了日本围棋文化的精髓。在四大棋家惨烈的竞争中,作为一个棋士,对弈的结果往往与个人的尊严和家族的荣辱兴衰紧密联系在一起,因此众棋手为了取得胜利不计任何代价,甚至付出了自己的生命。对局时表现出来的对胜负的执着,激昂的斗志,大无畏的精神,就如同武士拼死捍卫自己的领主一样。因此,围棋的棋道当中也融入了日本传统的武士道精神。日本武士阶层最初作为土地庄园的拥有者领主的保护者登上历史的舞台,为维护国家的稳定与发展发挥着至关重要的作用。随着封建经济的发展,到了镰仓幕府时代,武士阶层成为了日本的统治阶层。武士保卫自己的领主,领主分发俸禄与土地给武士,于是,从将军到底层武士之间形成了一层层牢固稳定的主从关系,属于这一阶层的独立思想意识也逐渐形成,这就是武士道精神。对自己侍奉的主人绝对忠诚是武士道的核心精神,“全忠死节”是武士心目中最完美的道德体现,信义、勇敢、服从、廉耻、节俭等武士道德标准深深影响着日本民族文化精神。镰仓时代后期,武士道又融入了禅宗,这使武士们在朝不保夕的生活中寻求到了超越生死的宗教归宿,但禅道里空洞虚无的人生观被无限放大,成为漠视他人生命和自己作出违背人性之举的借口。同时,禅道强调自持克己,心智的修炼,故而武士们从忍耐饥饿到不断地向强敌挑战,用类似苦行的方式来磨练自己的意志与精神力,力求达到一个至高的境界。纵览日本围棋的发展历史,武士道精神的某些特质在日本棋士身上都有不同程度的体现。

同时,棋士的僧侣身份让围棋之中融合了禅道,它使围棋超脱了棋盘上的胜负,具有了精神、宗教、审美的意义。日本禅道同样来源于中国,但当它从那个东方古国飘洋过海来到这个岛屿之后,除了自身的宗教内涵,日本人还赋予了它控制精神意志力方面的意义,从而演变成为修炼心性心灵的独特方式。在悠悠历

史长河里，日本禅道中的禅意渗透于各种艺术文化形式当中，例如日本的盆栽艺术，主张以“一木一叶”来展现无穷的自然景致；茶道中使用的茶室通常空间极为狭窄，装饰极其简朴，但其寓意的是“无边的开阔和无限的雅致”；与茶道齐名的日本花道，崇尚“仅以点滴之水、咫尺之树，表现江山万里景象。”这些富有禅味的艺术主旨，给这些艺术文化形式增添了一抹宗教的色彩。

第三章 《棋魂》的艺术表达

日本也有关于围棋的文学作品,例如川端康成的《名人》,作品中不乏对于围棋和棋局的阐释,棋手的人生历程及精神修为的描述,也颂扬了棋手对围棋的热爱以及百折不挠的生活态度。但是,此类作品由于接受群体文化素质的限制,反而没有达到《棋魂》这部动漫作品向社会大众传播围棋魅力的效果。一般来说,阅读文学文本时,需要读者通过理解文字表达的涵义,加上自己的想象,思维的构建才能读懂文本要表达的故事。动漫作品则不同,它是用点、线、面构成简洁明了的画面,再结合对白文字,直观地向读者展示故事发生的现场,以及故事发展的全过程。这就决定了动漫作品比文学文本更容易让读者接受及理解。特别是围棋这个题材,本身就有晦涩难懂与不易言传的部分,不懂得围棋规则的人无法很好地理解棋手对弈的思路及过程。以文字来介绍描述对弈的场景和围棋的玄妙之处,会过于抽象空泛,容易给读者的理解造成障碍。《棋魂》以动漫独特的表达方式阐释围棋,使许多抽象的场景与情节变得具体直观起来。同时把叙事的重点放在人物性格心理的刻画,以及故事情节的发展上,线索清晰,重点分明。最简单的例子就是读者可以清楚地看到绘制精细、栩栩如生的棋盘,以及在对弈时棋子的走向。相比较文字文本用抽象的话语去描述棋子的布局,让读者直接用眼睛去看的方式可以得到最直观的感受。作品中描绘了近百场正式的对弈,表现出棋局进展的画面有数千张,且每次对弈的棋局都是可考证的,现实中真实发生过的名局。所以,懂得围棋之道的人可以从中看出棋局的走势以及对弈者的棋艺。而不懂围棋的人,虽然只能看到棋子分散在棋盘上的样子,但由黑白两色棋子构成的画面自然就流露出一种整齐和谐的美感,观者能由此直接感受到围棋之美就足够了。由此,我们可以看出动漫作品的特殊叙事方式与表现手法,在表现类似围棋这种抽象的题材时的确体现出某些方面的优势。

虽然在日本,动漫作品是整个动漫产业的系列产品,日本的动画与漫画之间的关系十分密切,甚至到了焦不离孟,孟不离焦的程度,两者的接受人群也基本重合在一起。但是,它们毕竟属于两种不同类型的艺术形式,借助的媒体形式也不尽相同。因此,它们分别有属于自己的叙事方式和表达手法,不能相互取代。

3.1 漫画《棋魂》的叙事方式和表现手法

日本漫画有别于其他国家的漫画,它逐渐脱离了以主要体现幽默、讽刺的漫画形式,形成了将画面与文字结合起来,叙述连续完整故事情节的“新漫画”。特别是手冢治虫将影视语言与电影拍摄手法融入漫画的创作之后,现代意义的日

本漫画的叙事功能和表现力十分地出色。叙事的本质就是叙述在一段时间之内,或者更确切地说,在一段时期内发生的事件。^①人物、情节、场景是构成叙事的三个要素。日本漫画的叙事主要依靠画面和对话来完成,也就是说,漫画通过自己特殊的方式来建构叙事的三要素。

第一、人物方面。日本漫画首先是一种造型艺术。为了吸引读者的眼球,在漫画中创造出外形唯美精致、个性鲜明,并能获得他们喜爱的人物形象是必需的。在日本漫画的发展历程中,虽然每个漫画家的画风迥异,故事主题也不尽相同,但他们都在自己的作品里创造出了一大批深受欢迎的经典形象。例如《铁壁阿童木》中的机器人阿童木,《七龙珠》里的外星人孙悟空,《美少女战士》中的月野兔,《蜡笔小新》里的调皮小孩野原新之助等等。这些人物形象都经过艺术加工,以简化或夸张的形式来表现现实生活中的人物形象,同时也符合了读者们的审美喜好。大多数漫画中的人物形象是美的,并且在某些方面弥补了真人的不足,目的是创造出一种理想的美感。就像日本少女漫画中的女主角永远都拥有明亮的大眼睛、浓密卷翘的睫毛、纤细的腰肢和修长的美腿,基本上是真人无法想象的七头身或者九头身身材。这种理想之美为广大读者群所接受,甚至通过作品的流传,漫画人物在个性、语言、服饰造型方面对读者群造成一定程度的影响。《棋魂》中身着日本传统宫廷古服,一举一动都透露着优雅,面孔美若仙子的佐为;染着金色刘海,个性活泼开朗,永远都充满干劲的进藤光;长相如女孩般秀美,内心却十分好强的塔矢亮……这些各具特色的形象让读者有视觉上的享受,吸引着他们继续关注主人公们的遭遇及故事情节的发展。不少读者坦诚地说,他们就是因为喜欢佐为而喜欢《棋魂》,从而爱上围棋。此外,日本漫画在人物造型方面非常注重细节,《棋魂》里进藤光身穿的T恤上总写着两个大大的字母“GO”,日语里的围棋写作“碁”,读音的罗马字写法就是“GO”,它暗示着主人公与围棋之间注定有着千丝万缕的联系。同时,日本漫画会在人物整体造型中加入一些代表性的物品,并赋予它们某些特殊的含义。藤原佐为无论何时何地总手持一把纸扇,几乎形影不离,在对弈的过程中也时常用它在棋盘上指点江山、运筹帷幄。在故事的最后,佐为虽然消失了,但在小光的梦里他将这把纸扇交给了小光。佐为将这把纸扇作为自己的化身留在小光身边,也代表着他把在围棋世界里不断追求“神之一招”的理想也转付给了小光。

而在人物性格设定的方面,杨鹏在其著作《卡通叙事学》里曾提出,日本动画的主角原则是偶像化原则、平民化原则、个性化原则、读者本位原则和时代与文化本位原则。《棋魂》里主人公的设定体现了写实与写意相结合。进藤光是现实生活中人物的写照,因此无论在人物造型还是行为性格设定方面,都力求重现

^① 阿瑟·阿萨·伯格《通俗文化、媒介和日常生活中的叙事》,南京大学出版社,2006年,第4页。

一个日本小学六年级生的真实形象。他身穿的校服和便服与现实生活中的小学生没什么两样。同时,他也具备一个普通小学生的性格特征:开朗活泼、好奇心重、有点懒散、功课不好、喜欢惹是生非等。这种写实的手法让读者对该形象容易产生熟悉的感觉,似乎就是隔壁家哪个孩子。对于藤原佐为的形象塑造运用的则是写意的手法,因为他的身份是一个千年之前的鬼魂,原本就不存在于现实之中的人物。因此,设定他的形象时可以天马行空、随心所欲,充分发挥作者的想象力。一个长相俊美无比、举止优雅,内心性格却不如古人般沉闷,容易接受新奇事物,喜欢流泪撒娇的鬼魅形象由此诞生。因为除了进藤,别人都无法看见他,所以佐为可以留着一头飘逸的长发,头顶高高的官帽,身着宫廷古服在一群现代装扮的人群当中走来走去,并且那套衣服永远不需要换洗;来自古代的他常常对于自动贩卖机、电视、电脑这些现代化电器用品感到新奇不已。在个性部分,佐为并不是完美到没有任何破绽的偶像,他对围棋的执着和坚持让人感动。同时,他也会害怕担心小光从此以后不再让他下棋,当他得知自己时日不多的时候,会妒忌小光光明的未来。但是,最让读者动容的是他在与进藤的相处过程中产生的亦师亦友的情感,这些设定都使得这个角色有血有肉起来。另外,日本动漫作品中的配角都极具个性和时代特征,通常用于增加喜剧效果或推动多条线索的发展。即便是反角,也不会性格单一、使坏到底,常具有双面性格而被称为“圆形人物”。

《棋魂》中的人物形象众多,却谈不上谁是真正意义上的“反面角色”,因为里面的人物多是为了寻求自己“围棋之道”而奋斗不懈的棋手,几乎没有为了自己利益而去损害他人利益的形象存在。最极端的例子应该算是椿俊郎在围棋职业赛中使用了心理战术使进藤在对弈时无法发挥正常水准。可当大家得知椿一直以来对围棋的坚持以及这是他最后一次机会参加职业赛时,基本上都理解他求胜急切的情绪。还有眼中只有围棋的胜负,对人冷淡、讲话尖酸刻薄的越智,看到最后发现他其实也只是个想通过围棋来证明自己实力的孩子,也就没有办法去责怪他之前的言行。同时,由于日本漫画主要利用图像来叙事,塑造人物形象,因此它常常利用几个画面、动作、代表性的台词就可以概括出人物的性格特征,不费多笔。例如进藤光总是喜欢将手放在脑后,笑呵呵的讲话,双脚运动的幅度也很夸张,读者一看就明白他是个十分活泼随性的孩子;而塔矢亮则总是姿态端正、紧蹙着眉头、表情严肃、显示出相比同龄孩子更成熟谨慎的气质。

第二、情节方面。首先,漫画是一种反构叙事。所谓的“反构”,就是想象比现实还要更真实,想象反过来取代了现实。相对于小说中虚构的情节是与现实同构的叙事,漫画就是对现实的反构。漫画及动画作品摒除了现实生活中的种种规则,创造出另一个时空,讲述属于这个世界的传奇故事。并且,在许多孩子的心目中这个时空是确实存在着的。因为在这个反构现实的空间里包含着儿童阶段

简单而明确的梦想，爱憎分明的真挚情感，对整个世界幼稚却不失温暖的视角。同时，越来越多成年人也在这当中寻找到最初的美好与梦想，对他们而言，这里包含着人类原有的纯粹情感，是使自己的内心不被现实所淹没，保存纯洁童真的一片净土。大部分日本漫画作品，尤其是少男漫画都秉持着鼓舞人心、激励人奋斗上进的目的，作品的基调一般十分积极向上，常见的情节是某个平凡主人公历经一番成长最终实现自己理想的励志故事。《棋魂》抛开围棋这个外围环境因素，讲述的就是一个少年逐步成长的过程。在具体情节的建构中，由于围棋这个题材的竞争性，作品中使用了两个关于“追赶”的桥段，将故事的主要面貌勾勒出来。一开始是塔矢亮为了提高自己的棋力，努力追逐进藤光背后佐为的幻影，然后演变成小光开始追赶小亮的脚步，最终两者都在棋艺上不断提升，成为势均力敌的命运的“宿敌”。虽然漫画在其反构叙事中，歌颂的是善良美好的心灵，宣扬的是惩奸除恶，但近年来的日本漫画越来越模糊了善与恶的对立界限，故事情节中矛盾重重、冲突复杂多变，人性的两面性在作品当中表现得淋漓尽致，不再是单纯唯一的善恶评判。

日本漫画在过去几十年的发展中，已经熟练地运用各种各样复杂多变的叙事方式和表现手法去讲述故事，不再是简单的线性叙事或者单一线索发展。非线性叙事以及多条线索平行发展地运用，能让故事构架更加复杂多变，创造出独特的戏剧效果和艺术效果，更加吸引读者群的兴趣与注意力。《棋魂》这部漫画作品是线性叙事，但显然属于多条叙事线索同时进行，交差发展。首先是平安时代的御用棋士藤原佐为从千年以前的古代来到二十世纪的日本，目的是能够不断地下围棋，最终领悟围棋技艺的最高境界——“神之一招”，他将于何时何地如何实现自己的梦想是作品的一条主要线索。其次，小学生进藤光由于遇见藤原佐为，由一个对围棋一窍不通、丝毫不感兴趣的人蜕变成成为职业围棋界的新秀，他不断提升自己的棋艺，逐渐成长的过程也是作品的主要线索之一。还有一条主线是围棋界的天才儿童塔矢亮一心以成为职业棋手，超越自己的父亲塔矢名人作为自己毕生奋斗的目标。直到遇见了进藤光，被他强大的棋力所震撼，从此视进藤为敌手并期待与其一分高下。此外，《棋魂》还描述了他许多棋手的命运，他们不断寻求自己的围棋之道的历程也是故事发展的线索。塔矢名人在日本棋界已经达到最巅峰的地位，但他并没有失去对围棋最朴素真实的热爱与理解，因此他在与佐为对弈之后决定引退，以普通人的身份下出“真正”的围棋；绪方九段为了能在围棋界掀起新的浪潮，不断努力奋战，向各个头衔持有者发起挑战；而棋界前辈桑原本因坊属于相对保守的派别，他为了维持围棋界的旧有秩序丝毫不惧怕后辈们咄咄逼人的气势，用自己的方式迎接所面临的挑战；进藤的同学伊角在职业赛中失败以后，为了恢复对围棋的信心远赴中国进行特训，最终在这里找回属于

自己的围棋……虽然《棋魂》里的线索大多都是同时发展、互有交集，但进藤光与塔矢亮这两条线索尤其交织在一块儿，不分彼此。一方面是因为他们两个人是命中注定的对手，另一方面是因为他们各自的存在对于对方的成长影响巨大，有些轨迹交缠重叠在一起。进藤光为了追赶塔矢亮不断奋斗努力，塔矢亮为了不让进藤追上而全速向前奔跑，结果两者同时都在进步与发展。

一个故事的情节如何构成与展开，读者阅读故事时有怎样直观的感受，很大程度上取决于故事讲述者与故事的关系，也就是所谓的叙事视角。一般来说，叙事视角分为以下三种：第一种是“全知全能”型视角，即叙述者无论是对人物的外部行为，内心的思想和感情波动，还是对所处的社会历史背景，过去、现在以及将来都无所不知。这种叙述视角最明显的优势在于视野开阔，在表现时空跨度大、矛盾复杂、人物众多的题材时可以游刃有余，并能全方位地描述人物和事件，通过局部灵活地暂时改变或转移观察叙述角度，使叙事形态富于变化从而强化其表现力。第二种是单一视角，即以主人公的视角来讲述故事，这种视角的好处在于由人物自己叙述事情，尤其便于揭示主人公自己的深层心理，容易让观众产生身临其境的亲切感和真实感。同时，还可以通过叙述者倾听别人的转述等方式，灵活突破单一个人在见闻上的限制，转变成为多人视角叙述的作品，这个在日本漫画作品中也是常见的。第三种是客观视角，也被称为“后视角”，叙述者所说的比人物知道的少。这种视角建立在人类共通的认识或者是一定范畴的文化层面之上，相较之前两种视角更具难度，因为它的局限性大，难以进入人物内心，读者也无法轻易获得整个故事的全貌。但同时它也具备其独特的优势：一是既富有悬念又耐人寻味，给人极大的想象空间；二是读者面临许多空白和未定点，因此他们的期待视野、参与意识和审美的再创造力能得到最大限度的调动。《棋魂》属于“全知全能”型叙事视角，叙述者引领读者走进日本职业围棋的世界，领略了围棋从古到今源远流长的独特魅力之外，故事中任何时间、任何地点发生的情节都展现在读者面前，众棋手包括主人公的外部行为、内心活动也都一览无遗。这样的叙事朴素明晰，时空基本按照自然时序延展或改变，读者看起来觉得轻松自然。但是，这种叙事形态大多是较呆板的封闭结构，留给读者的参与和再创造的余地非常地有限。

第三、场景方面。叙事中的场景是一个广义的概念，指的是整个故事发生所涉及到的历史时代、社会背景以及具体的自然环境、地域等，还包括故事的主人公生活活动的场所和空间。日本漫画中的叙事场景由作品中具体可见的场景，以及读者由故事中知晓却不可见的社会文化背景共同构成。其中，漫画中的具体场景主要由画面来呈现。也就是说，作品里故事发生的场景，常常使用一两幅画面清楚明了地表现出来，而不需要繁冗的文字笔墨去一一描述场景的面貌及构成，

从而把叙事的重点放在人物形象、性格，以及故事情节之上。这样的叙事手法，在读者看来，重点分明、线索清晰。例如《棋魂》里有许多进藤光参加各种围棋比赛的情节，作品中常用一个画面来说明比赛的具体地点，再用几个画面来展现比赛现场人潮涌动的盛大场面。故而读者即使不看其他的文字说明，也能依靠画面立即了解小光是在哪与谁对弈。同时，比赛的规模，个中紧张肃穆的气氛更是通过直观的画面呈现在读者的眼前。接下来，作品使用大幅篇章来描述小光在对弈中的表现、情绪起伏的变化，以及棋局对手的应对，读者则从这种张弛有致的叙事结构中清晰地看到故事情节发展的脉络，对围棋魅力的感知也直接具体起来。

同时，《棋魂》的叙事属于写实与写意相融合，漫画中场景的绘制也体现了现实与非现实的结合。主人公进藤光的生活及有关围棋的情境都属于现实存在的因素，因此小光生活活动的场所，包括学校、日本棋院、街道、围棋会所、家里的布置以及服饰穿着都尽量还原生活的本貌，与现实保持一致，增加故事的真实性。同时，这部作品用写实的手法，将现代日本围棋竞争机制以及围棋的技巧与规则描述得清楚明了，院生制度、职业棋士比赛制度、各种头衔的争夺战，甚至邻国中国与韩国的围棋发展水平也在作品有所提及，并做了客观真实的描述，使整个故事更加真实可信。另一方面，来自平安时代的鬼魂藤原佐为的出现属于非现实因素，故而在描述千年之前佐为所处的宫廷场景时，背景布置通常呈现出虚化装饰的效果，并且天皇、众臣下以及当时对弈敌手的脸部细节也被阴影遮住，使人看不透真实的面貌。同时，漫画里还经常使用枫叶、花卉等美好且短暂的事物来衬托佐为存在的虚无性，营造出一种飘渺、虚幻、唯美的氛围。作品中两种不同风格的场景表现手法交替出现，使得整个作品亦真亦幻，给读者带来独特的视觉感受。

日本漫画独特的叙事方式和表现手法除了体现在人物、情节、场景这三个基本叙事要素上，它独有的属性特点也创造出与其他文本不同的叙事方式与表现手法。

首先，日本漫画是一种绘画艺术，画面性是它的基本属性。漫画利用图像画面来塑造人物形象、展开故事情节、描绘故事发生的场景，同时，充分利用精美细致的画面来展现艺术主题的某些细节方面，使读者能够具体地感受该艺术的魅力。就像在《棋魂》中，作者不仅描绘了对弈过程中棋局的进程，人物的表情，还反复细致地描绘着棋手下棋时优雅的手势。棋手用食指与无名指轻轻拈起一粒棋子，或干净利落地以无名指将棋子压向下子的方位，或以霸气十足的气势将棋子推向要去的位置，每一步都准确无误。这一切以绘画的形式展现在读者的面前，使人直观地感受下棋的气势与美感。就连故事中的小光，最初也是被塔矢名人下

棋时的手势所震撼而心向往之,“好厉害,手指好像在发光!在拿棋与下棋之间,他将每个动作都发挥到最完美境界,每个棋子都像是有了生命一般,深深吸引着我……我也好想像他那样,跟他一样放棋子”,从而产生了自己想下围棋的原动力。同时,在手冢治虫的改革与创新之下,电影表现手法被充分地融入日本漫画当中。为了能够准确运用画面完成叙事,在读者的脑海中呈现出观看电影般的视觉效果,漫画的画面被处理成类似电影的分镜头,每副画面都是连续的人物动作及场景。但是,它并不是简单的系列动态截图,而是跳跃性地选择变化幅度较大,具有代表性的场面进行绘制,以免画面单调,叙事节奏拖沓,无法吸引读者的目光。另外,日本漫画在几十年的发展过程中,逐步形成了一整套既定的画面表现手法,例如运用特殊的背景画面来反映人物的心理活动,或在人物的脸上增加特殊符号来表达特定的含义等,这种表达方式是日本漫画特有的。由于日本漫画在本国及世界各地的风行,各国读者都已经十分熟悉其中的表现手法,且由不同漫画作品中相同的表意画面培养出了惯性思维,作品中只要出现了这些画面,读者就能够了解其中要表达的意义。例如《棋魂》当中,当佐为身后出现光芒四射或是心型图案四溅的背景画面时就代表着佐为现在十分地开心雀跃;当小光或其他人物脸上出现汗滴的时候,这暗示人物的内心十分紧张或焦虑;当人物的背景是枯叶飘过的画面时表示人物感到尴尬或凄凉等。

此外,当今社会的生活节奏日益加快,学习和工作的压力越来越大,漫画能够成为人气颇高的大众文化消费品的原因之一在于它的娱乐性。它以丰富多彩的情节内容、轻松易懂的表达方式缓解读者们紧绷的神经,舒缓平日在生活当中积累的压力与烦恼。日本漫画特有的可爱三头身人物形象,也称为Q版人物形象在《棋魂》中时有出现,每当佐为向小光撒娇时就会变成可爱的三头身,确实难以想象他以正常优雅的形象做出这样的行为;而看到进藤光遭受重大打击后变身成为三头身形象的夸张表情就会让人忍俊不禁……这种活泼幽默、想像力十足的表达方式是日本漫画所独有的,是其大众娱乐性的表现。活泼有趣的画面,加上诙谐幽默的对白语言,这些轻松愉悦的元素穿插在激烈紧张、跌宕起伏故事情节之中,使读者在开心娱乐的同时,不知不觉学习了围棋知识以及主人公绝不轻言放弃、不屈不挠的人生态度。日本漫画以独特的幽默感,采用寓教于乐的方式,排除僵硬地说教灌输,使读者更容易理解和接受故事情节以及其中包含的知识与道理,增加读者阅读的乐趣,这是它一直以来深具魅力的重要原因之一。

3.2 动画《棋魂》对漫画《棋魂》的改编与艺术表现

阿瑟·阿萨·伯格在谈到电影画面的感染力时认为:“画面能引起共鸣,在

我们心中唤起各种没有认识到的和受到压抑的感情。画面还能使我们感受并仿佛亲身体验到极不相同的情感。”^①动画与电影一样，是充分利用画面、声音、音乐等多种媒体因素，直接诉之于人的视听感官，复杂而深具影响力的艺术形式。两者的不同之处在于电影拍摄的对象是现实的人物和场景（随着计算机技术的进步与发展，根据题材的需要，越来越多的虚拟人物与场景出现在当下的电影制作之中），而动画的拍摄对象是完全虚拟的假定形象与场景。日本动画具备其他国家的动画艺术所共有的基本属性：绘画性、运动性、虚拟性以及多元性。同时，它注重自然、写实、生活化的风格；与本国漫画之间密不可分的渊源关系；动画作品中浓厚深刻的人文意识，显示了日本动画独特的审美与创作理念，从而具有属于自己的叙事方式和表现手法。

正如我们在上面内容中反复强调的日本动画与漫画之间的紧密联系，尤其是由于漫画的畅销而相继推出的电视动画，他们属于同一部作品以不同的艺术形式进行演绎，漫画是动画的基础。因此，无论是在人物设定、思想内容上，还是在叙事与表达方面，动画与原漫画都有相同的部分。例如人物造型方面，无论是具体到人物的面孔、发型、衣着特点，还是人物性格，动画通常与之前的漫画一脉相承。《棋魂》里的进藤光、藤原佐为、塔矢亮、塔矢名人等经典形象不管是漫画版本还是动画版本几乎都没有差别。但是，由于日本漫画通常以黑白画面为主，而在电视媒体里播放的彩色动画片为整个作品的人物及场景增加了色彩这一元素。因此，我们通过媒体设备看到的是一个五彩斑斓，充满想象力的奇幻世界。

当然，动画中的色彩不仅仅是作为人物造型及片中场景的构成元素之一，色彩本身的冷暖及明暗的搭配，可以给观者的心理带来温度感和情感效果，它与故事情节的发展、气氛的营造相呼应，对动画的叙事与表达起着非常重要的作用。由于动画艺术的虚拟性，作品中的人物、场景是假定的拍摄对象，就连色彩全部都是创作人员主观设计出来的，因而具有更大的变化空间和想象余地，更趋近于绘画的特性。它可以是写实的，也可以是虚拟的；可以是极其丰富的，也可以是高度概括的；可以依据剧情的需要使用极其夸张、超常的色彩，将色彩多样统一、对比变化的魅力发挥到极致，同时，它对于故事的发展和主人公的心理表现具有非常巨大的作用。^②例如，《棋魂》中藤原佐为回忆自己千年之前在皇宫里教天皇下棋时的遭遇，画面以秋天的枫叶作为背景，呈现一大片红色，连人物本身也染上了这种颜色。用单一的色彩充斥整个画面违反了生活的真实，却让观者产生震撼的视觉效果，并且作者试图用这种方式来表明回忆与现实的不同，过去与现在的差别，更暗示了之后宫廷中另一位棋士借斗棋之名将佐为排挤出宫，直接导致佐为死亡的惨剧，显示了棋盘上的血雨腥风。同时，自佐为开始对弈到最后投河

^① 阿瑟·阿萨·伯格《通俗文化、媒介和日常生活中的叙事》，南京大学出版社，2006年，第128页。

^② 赵前，何嵘《动画片场景设计与镜头运用》，中国人民大学出版社，2005年，第147页。

自尽,作品改用灰暗的蓝色与黑色基调,从众官员到对弈者的脸上都蒙上一层黑色的阴影,一方面凸现了紧张肃穆的对弈气氛,一方面表现出与佐为对弈的棋士为了获胜不惜作弊的阴险嘴脸,强烈地传递了作者对于佐为悲惨命运的无限同情。这里运用的手法叫做“场景色彩的蒙太奇”,作者运用色彩变化来区分现实与回忆、现在与过去,色彩的选择与设定充分体现了作者的主观创作意图,并且推动情节的发展,使观者更好感受到人物情感的变化。

在内容方面,动画与漫画的重要差别在于前者对剧情的改编。《棋魂》的漫画单行本发行共23册,动画制作组根据其中第1册到17册“佐为篇”的内容改编制成75集电视动画,之后的第18册到23册的内容中绝大部分被改编为剧场版动画《通往北斗杯之路》,还有小部分内容或直接融入电视动画版的情节之中,或作为特别版增加至电视动画版本当中。但从总体上来说,《棋魂》的动画属于忠于原漫画的类型,它对于漫画内容的取舍与改编并不多。

首先,电视动画版的《棋魂》由于在媒体上播放时间的限制,将17册漫画中的故事内容分成75集播出。由于是分集连续播出,每一集的故事都有自己的起承转合,因此在制作动画的过程中删减掉漫画中一些不必要的画面,使得叙事结构更加紧凑。单集动画的叙事方式往往分为两种类型,一是在这一集当中完整叙述故事某段情节的发展,具有有闭合的叙事结构;另一种是当故事情节发展到高潮,矛盾加剧的时候嘎然而止,以便吸引更多的观众继续关注下集动画的发展。

然后,详细介绍电视动画版《棋魂》对漫画故事内容的具体改编。在动画《棋魂》的第一集中,当藤原佐为介绍完自己的身份,请求进藤光带他去下围棋时,这里省略了漫画中小光去找爷爷下棋,与佐为磨合下棋方式,以及去围棋教室学习围棋的情节,直接来到围棋会所,邂逅了塔矢亮并与他对弈一局。连棋子都不会拿的进藤光借助佐为的力量在棋盘上打败了天才儿童塔矢亮,一下子就将两人之间矛盾,也就是整个作品的最大戏剧冲突推向了高潮,充分调动起观者的好奇心,在以后的剧集里继续关注两者之间亦敌亦友关系的发展。动画第二十集当中,进藤光与海王围棋社的主将岸本薰对弈之后,受到他所说话语的刺激,决定要参加院生考试以及职业棋士考试,佐为也非常赞同和鼓励小光的做法。相比较漫画中小光在对弈回家以后再下定决心参加考试,动画版的处理更加干脆,不拖泥带水。

动画的第二十五、二十六、二十七集中的改编算是多而复杂的部分,故事情节的发展顺序与漫画版本有所出入。动画的内容是院生和谷邀请进藤光参加自己老师开设的围棋研习会,进藤去研习会的途中遇见绪方九段,他也邀请小光参加塔矢名人的研习会,小光由于顾忌塔矢亮的存在而拒绝了绪方的邀请。小光在参加研习会的过程中,发现自己最近总是输棋,进步非常缓慢,但最终在佐为的帮

助下找出原因所在。在这里,动画增加了小光谨记佐为的教诲战胜了自己的恐惧;研习会上之前围棋教室的老师对于小光充满斗志态度的肯定与鼓励这两个漫画中没有的情节,使得小光对围棋恢复信心显得更加水到渠成。之后小光在持续不断的努力下,终于由落后的小组升至第一组,并成功挤进院生排名的前十六位,获得参加若狮子赛的参赛资格。这个时候,塔矢亮参加了职业初段授予仪式,而小光就读学校的学长筒井和加贺中学毕业。进藤回到学校围棋社,却发现之前被自己强行拉入社的三谷已经离开围棋社好一段时间,但在其他社员的劝说之下,三谷再次回到了围棋社。漫画版本中这段情节的内容相似,发展顺序却有很大不同。在进藤收到和谷和绪方的邀请之间,小光回到学校围棋社的情节提前出现在这里;当小光刚刚找到自己进步缓慢的原因,克服了恐惧的时候,小亮进入职业围棋世界的仪式同时在进行,之后才是小光升入一组并且名次迅速上升;漫画中还有一段塔矢亮与绪方关于网络棋手“SAI”和进藤光的对话在动画中也被删减掉了;接下来的才是三谷最终回到围棋社的情节。明显可以看出,漫画版的情节较之动画版要混乱无序,动画中将标志着塔矢亮进入职业世界的仪式时间稍稍推后却无伤大雅,反而使小光不断努力提高棋力的线索变得清晰明朗。此外,将进藤回去学校的情节延后与三谷重回围棋社的情节衔接起来,把两个同样都发生在学校的情节合并在一起,使得叙事结构更加紧凑,观者也容易理清故事发展的线索。

在动画第六十九集当中,伊角从中国回到日本,当他得知进藤突然间放弃围棋,从职业棋赛中消失的消息时,并不像漫画中描述的那样直接去进藤家找他下棋,而是首先向围棋报的记者天野、绪方九段询问进藤的状况,这样的处理使得情节发展的节奏比较自然,而漫画中的情节安排给人些许突兀的感觉。动画第七十一集中,进藤终于重拾成为职业棋士的梦想,在继续参加职业赛与人对弈的过程中,增加了和谷、伊角等人的对话,以及记者天野与绪方、桑原本因坊的对话,这段漫画中没有的情节表达了他们一直关注着小光的成长,以及为他能重回棋界的事情感到欣喜的情绪。当整个故事接近尾声时,漫画版本中的情节是进藤光终于完成了与塔矢亮梦寐以求的一局对弈,当晚佐为出现在他的梦中。梦里面佐为一直微笑不语,最后将自己的纸扇交给小光。到了次日清晨,进藤光走出家门,继续踏上围棋征战的旅途。而动画的版本是在小光的梦境之后,将漫画第十九册第一百四十九话“最强的初段”里面的两个情节增添到故事的最后:一个是进藤光与塔矢亮在围棋会所里对弈并且展开热烈的讨论;一个是小光买了把与佐为一模一样的纸扇,故事的最后是小光手持纸扇坐在棋盘前准备对弈的画面。这两个情节的增加一方面向观众交代清楚了小光与小亮成为了好友兼敌手的最终结果,另一个代表的是进藤光对佐为的纪念与继承。

但是,并非所有动画中的改编都优于漫画原作,有利于叙事的发展。例如动画第二十九集中,进藤与其他院生们参加完若狮子赛后遇见了围棋界的长辈桑原本因坊,此时插入了佐为指导小光下棋的场景,之后才是桑原与绪方碰面的情节。而漫画当中佐为与小光下棋的情节是放在桑原与绪方见面之后,动画中让两者的顺序逆转,反而让情节的发展显得不够流畅。另外,同样在二十五集当中,动画版讲述拥有“青年名人”、“青年本因坊”等多个头衔的围棋高手门脇参加职业棋士考试的情节时,首先讲述和谷在家中上网时得知这个消息,然后再去棋院与伊角讨论商量。但漫画中并没有和谷从网上得知消息的情节,直接描述和谷与伊角一边讨论,门脇一边来到日本棋院准备报名参赛。这样的叙事更加简洁明了,动画反而显得繁冗罗嗦。还有在动画第六十五集当中,伊角为了恢复自己对围棋的信心来到中国棋院进行训练。按照常理来说,伊角完全不懂中文,初到中国棋院时在语言沟通方面一定存在诸多问题与不便,但动画里完全没有体现出这样的状况。然而,漫画中仔细描述了语言障碍对伊角造成的不便与沮丧情绪,叙事表达比动画版本显得更加客观真实。此外,动画版《棋魂》中还有数处情节内容上的增删与改编,但改变幅度很小,几乎不对故事情节的发展造成影响,在此就不再赘笔。

另外,动画被称为“会动的图像艺术”,它主要依靠动态的画面以及有声台词来完成叙事。所以,运动性是它区别于其他艺术形式的最重要的特征。与漫画相比,动画中运动的画面能够更好更准确地体现时间、空间与速度,激发观者的直观感受。同时,动态连续的画面能使观者更容易理解作品叙事的过程。例如在动画版的《棋魂》中,我们除了看到棋盘上黑白棋子摆放的位置,还可以看到对弈双方是如何以流畅的动作一步步将棋子放置到棋盘之上。另外,作品中还有这样一个情节,进藤光某次去参加一个围棋讲座,场内的工作人员向小光介绍在网络上下围棋的时候,动画版本要比漫画版本介绍得详细清楚得多,因为动态的画面让观者能够明明白白地看到并了解每一个步骤操作的过程。

而之前反复强调的动画的虚拟性,除了表现在作品的人物、人物表演、场景、道具等都是虚拟设计出来的,具有极大的假定性之外,还体现在摄影镜头在动画作品当中独特的表现力。因为动画的场面调度是创造者在二维或三维虚拟空间内制作完成,这种虚拟的创作手法使得场面调度不再受制于现实空间的种种物理因素,表现出极度的自由性。同时,摄影机的运动方式、幅度以及时间也得以无限解放,摄影镜头的拍摄手法出现大胆的创新和突破,一些常规电影中无法实现的拍摄手法在动画作品中大显身手,形成了无数独特的视觉奇观。动画当中将摄影手法发挥到极致的经典之作是大友克洋的《大炮之街》,作品通过巧妙的镜头运动及场景转换技巧,连贯地展现了一天当中一家人在不同空间的生存状态,整部

作品二十分钟左右,看上去像只使用了一个连续运动的镜头一气呵成。《棋魂》属于相对传统的动画类型,其中并没有太多创新和特立独行的镜头运用。在塔矢亮在网络上与佐为对弈的情节当中,电脑中的对局画面幻化成为真正的棋盘。为了表现佐为在网络上隐藏身份的神秘氛围,小亮的对面是一片黑暗,对弈的时候一只手从黑暗之中伸出,并随着棋局上争战的白热化,下棋的手也越变越大,观者由此可以感受到小亮在佐为强大的棋力之下所承受的巨大压力,此类运动镜头的技巧和带有奇幻色彩的摄影效果增强了观影的趣味性。

而且,探讨摄影镜头的运用就无法不提到蒙太奇手法。蒙太奇本来是在电影创作中时常运用的叙事和表现手法之一,一般包括画面剪辑和画面合成两个方面。如今,在动画这种艺术形式中也常常看到蒙太奇手法的运用。简单地说,蒙太奇就是根据作品要表达的内容,观者的心理顺序,创作者有意识地将分切的镜头组接起来的手段。其功用表现在:一、通过镜头的分切组合,对素材进行选择取舍,最终使叙事内容主次分明,线索清晰;二、使影片可以自如地交替叙事角度;三、通过镜头更迭运动激发观者的联想,影响观者的心理;四、创造独特的影像时空。无论是电影、电视、还是动画,只要是包含了摄影镜头的艺术形式就缺少不了蒙太奇的运用。在《棋魂》这部动画当中,各种类型的蒙太奇手法在作品里都有所体现。例如藤原佐为回忆千年之前的宫廷生活时,就是运用了叙述蒙太奇中的倒叙手法;还有很多场景中,一面是小光在不断提高自己的棋力,一面是塔矢亮在职业围棋世界的进展,这是典型的平行蒙太奇的运用。

最后,日本动画是融合了多种媒介方式,复杂而有力的艺术形式,它的叙事依靠画面、声音及音乐共同完成,其多元化的属性主要体现在作品当中声音与音乐的运用。日本动画中的声音主要来源于作品中人物的对白、画外音,以及故事场景里相应出现的自然音效。人物对白和画外音作为画面的补充和强化,表达了人物的思想和情绪,推动着故事情节的发展,是叙事的重要手段之一。由于动画作品中的人物形象都是虚拟设计出来的,需要现实中的人给作品中的人物配音,通过配音演员的精彩演绎,使动画人物的性格特征跃然于纸上,更具魅力。在日本,给动画配音的演员被称为“声优”,有些优秀的声优如同影视圈的偶像明星一样,在广大民众心目中人气极高,由此我们也可以看出合适的声音对于一部日本动画作品的重要程度。另一方面,动画作品中的音乐元素包括片头曲、片尾曲以及其中的配乐。尤其是故事情节发展时相应出现的配乐,常被用于烘托人物的情绪心理的变化,并且根据不同的音乐类型营造出各式各样的故事氛围,使观者不仅有视觉上的享受,同时又欣赏了美妙的音乐,因而有人说,一部优秀的动画作品就是一场视听盛宴。《棋魂》里的配音根据情节发展的需要分成很多类型,当进藤光与佐为在斗嘴打闹的时候,动画中会相应出现轻松有趣的音乐;当进藤

与人对弈时，随着棋局的发展，耳边会响起紧张激昂的音乐。画面与音乐同时推动叙事的发展，大大增强了整个作品的感染力。而日本动画界对于动画音乐的重视也享誉海外，很多当红偶像歌手都曾为动画作品演唱过片头曲或片尾曲，作品中的配音也由专业人员谱写并演奏，一部成功的动漫作品，往往会造成其原声音乐的热卖。

由此可见，日本的漫画与动画都属于主要依靠画面叙事的图像性艺术形式，在艺术表现上有许多共通之处，例如重视人物造型的设计、整体画面的效果等。加上两者之间深厚的渊源，在叙事表达方面更避免不了千丝万缕的联系。但是，日本动画的绘画性、运动性、虚拟性以及多元性又决定了它区别于漫画以及其他文本形式，具有属于自己的叙事方式与表现手法。

结 语

《棋魂》是一部成功的动漫作品，它在亚洲范围内高达几千万册的漫画销售成绩，居高不下的电视动画收视率，以及周边相关产品的热卖都充分地说明了这一点。它更是一次成功地传播文化经典的过程，由于《棋魂》的问世，青年一代的动漫迷们开始关注和追捧围棋，在整个亚洲掀起一股学习围棋的热潮。特别在日本，这部作品震撼了整个日本棋界，它对于围棋人口，尤其是青少年围棋爱好者的增长起着至关重要的推动作用。《棋魂》的独特魅力，就在于它将玄妙高深甚至有些枯燥乏味的围棋与深得青少年喜爱的动漫作品结合起来，利用富有个性的人物设定、精美工整的画面、引人入胜的情节等属于动漫作品通俗且独特的表现手法，将严肃的日本围棋文化及人文精神巧妙地融入故事情节当中向读者娓娓道来。使读者在轻松娱乐的氛围中不知不觉地了解了围棋这门艺术，并产生想去学习围棋的冲动，这就是《棋魂》的魔力所在。

像日本动漫这样，利用大众文化的典型产物，以通俗易懂的手段去诠释高雅深奥的文化经典，这样的方法是否可行成为传播与继承发展传统文化课题中值得探讨的部分。之前在国内，于丹曾用现代通俗的方式解读和诠释代表着中国古代文明的儒学经典——《论语》，虽然在民间得以广泛传播且颇受好评，但学术界否定贬低的声音似乎超过了肯定褒奖的声音。他们认为用通俗的手段去重新诠释经典容易造成误读，本身就是一种亵渎。可是，如果只有将文化经典置于曲高和寡的位置才能体现其神圣地位的话，殊不知这样下去，文化经典会离我们的生活越来越远，对于它的传播与继承是相当不利的。

当今社会的现实是快餐文化、大众文化充斥于我们的生活，部分青少年只看过四大名著的电视剧而从未读过原著；只知道圣斗士而没听说过水泊梁山一百零八好汉；只认识一些青年写手而不知道国内外著名的作家……虽然这是让人痛心疾首的状况，但是我们必须直视它，再想出相应的对策。为了达到传播与发展文化经典这一目的，是不是可以适当地放低身段，寻求一种调和的方法，以崭新的姿态去迎接不断到来的挑战。甚至可以根据环境状况的变化发展，对传统文化进行局部的调整，赋予其新的生命力。例如作为日本传统文化的日本茶道在国家变革维新过程中也曾受到了新文化、事物的冲击，面临衰败和淘汰的危险。但当时的茶道艺术家们作出了适应情势的改革，修正了某些陋习，逐步向世界范围推广茶道，使得茶道不仅在日本保存了下来，还有了世界性的新发展。同样的，日本围棋在面临改革和创新的局面时，也显示了其努力适应社会发展要求的决心。无论是采用高雅或通俗的方法，只有做好适应现实变化的准备，文化经典才能在不同的时期，一代一代继承并发展下去。

此外，我们还要从《棋魂》的成功中，看到日本通过数十年的勤苦努力，发展起来的一整套完备成熟的动漫产业链，感受到日本动漫作品中敢于尝试各种主题的勇气，风格迥异的叙事与表现手法，这些都值得国内动漫从业人员参考学习。

参考文献

- [1] 白水, 李栋. 动漫世代. 上海: 东方出版中心, 2003
- [2] 白晓煌. 日本动漫. 北京: 中国旅游出版社, 2006
- [3] 陈奇佳. 日本动漫艺术概论. 上海: 上海交通大学出版社, 2006
- [4] 丁理华. 漫画创作技法. 北京: 海洋出版社, 2006
- [5] 方建国, 王培德, 彭一. 中外动画史. 杭州: 浙江大学出版社, 2007
- [6] 葛竞. 影视动画剧本创作. 北京: 海洋出版社, 2005
- [7] 堀田由美, 小畑健. 棋魂·光之棋. 天津: 天津人民美术出版社, 2004
- [8] 堀田由美, 小畑健. 棋魂令人着迷的人物特写全纪录. 台北: 东立出版社, 2004
- [9] 孟军. 动画电影视听语言. 武汉: 湖北美术出版社, 2006
- [10] 孙立军, 马华. 影视动画影片分析. 北京: 中国宇航出版社, 2003
- [11] 谭玲, 殷俊. 动漫产业. 成都: 四川大学出版社, 2006
- [12] 杨鹏. 卡通叙事学. 武汉: 湖北少年儿童出版社, 2003
- [13] 杨伟. 少女漫画女作家日本人. 银川: 宁夏人民出版社, 2005
- [14] 赵前. 动画片场景设计与镜头运用. 北京: 中国人民大学出版社, 2005
- [15] 祝普文. 世界动画史 1879—2002. 北京: 中国摄影出版社, 2003
- [16] 崔玉媚. 漫画中典型人物与青少年成长: [硕士学位论文]. 广州: 暨南大学, 2001
- [17] 董文良. 动画片的审美叙事学研究: [硕士学位论文]. 大连: 辽宁师范大学, 2007
- [18] 高红. 日美民族性格与动画表现语言研究: [硕士学位论文]. 武汉: 武汉理工大学, 2007
- [19] 胡丽莎. 动漫传播与少年儿童——从中日对比谈起: [硕士学位论文]. 南昌: 南昌大学, 2007
- [20] 贾晓曦. 东西方动画比较给我们的启示: [硕士学位论文]. 天津: 天津美术学院, 2007
- [21] 可乐. 云雾里他的身影——漫画《棋魂》赏析. 电脑校园, 2004, (6)
- [22] 聂芳. 宫崎骏动画电影研究: [硕士学位论文]. 武汉: 武汉大学, 2005
- [23] 孟伟. 日本故事漫画艺术的审美研究: [硕士学位论文]. 长沙: 湖南师范大学, 2006
- [24] 袁铨. 关于日本动漫文本模式化的研究: [硕士学位论文]. 北京: 中国传媒大学, 2005

- [25] 朱俊莹. 中日动画片比较研究: [硕士学位论文]. 南昌: 南昌大学, 2005
- [26] 蔡中民. 围棋文化诗词选. 成都: 蜀蓉棋艺出版社, 1989
- [27] 赤星因彻. 日本围棋名著《玄览》、《珍珑》及其他(成恩元译). 成都: 蜀蓉棋艺出版社, 1992
- [28] 川端康成. 天授之子(李正伦译). 桂林: 漓江出版社, 1998
- [29] 韩念文. 日本围棋历史名局精选. 成都: 蜀蓉棋艺出版社, 1991
- [30] 何云波. 围棋与中国文化. 北京: 人民出版社, 2001
- [31] 何云波. 天圆地方——围棋文化散文选. 北京: 人民文学出版社, 2003
- [32] 何云波. 奕境——围棋与中国文艺精神. 北京: 北京大学出版社, 2006
- [33] 胡廷楣. 境界——关于围棋文化的思考. 上海: 上海人民出版社, 1999
- [34] 李松福. 围棋史话. 北京: 人民体育出版社, 1990
- [35] 吕顺长, 沈国权. 棋道. 上海: 上海辞书出版社, 2007
- [36] 何云波. 围棋东渐与中日文化互动. 日本学论坛, 2002, (1)
- [37] 李志杰, 刘斌. 中日围棋文化之比较. 周口师范学院学报, 2002, (5)
- [38] 韦一郎, 王东, 邹宁, 等. 绝美棋魂. 围棋天地, 2002, (6): 43~53
- [39] 赵德宇. 日本围棋源流. 日本研究, 1997, (1)
- [40] 周阅. 中日文化交融的艺术之花——《名人》的发生学考察. 中国文化研究, 2005, (3)
- [41] 朱中一. 棋待诏与名人棋所——中日古代围棋官职考略及比较. 南京社会科学, 1998, (4)
- [42] 阿莱斯·艾尔雅维茨. 图像时代(胡菊兰, 张云鹏译). 长春: 吉林人民出版社, 2003
- [43] 阿瑟·阿萨·伯格. 通俗文化、媒介和日常生活中的叙事(姚媛译). 南京: 南京大学出版社, 2006
- [44] 陈龙著. 在媒介与大众之间: 电视文化论. 上海: 学林出版社, 2001
- [45] 赫尔曼. 新叙事学. 北京: 北京大学出版社, 2002
- [46] 华莱士·马丁. 当代叙事学(伍晓明译). 北京: 北京大学出版社, 1990
- [47] 加藤周一. 何谓日本人(彭曦, 邬晓研译). 南京: 南京大学出版社, 2008
- [48] 井上靖, 东山魁夷, 梅原猛, 等. 日本人与日本文化(周世荣译). 北京: 中国社会科学出版社, 1991
- [49] 李涛. 大和魂——日本根性窥探. 北京: 中国友谊出版公司, 2007
- [50] 李显杰. 电影叙事学理论和实例. 北京: 中国电影出版社, 2000
- [51] 鲁思·本尼迪克特. 菊与刀(吕万和, 熊达云, 王智新译). 北京: 商务印书馆, 1990

- [52] 谭君强. 叙事理论与审美文化. 北京: 中国社会科学出版社, 2002
- [53] 小泉八云. 日本与日本人(胡山源译). 北京: 九州出版社, 2005
- [54] 汪向荣. 古代中日关系史话. 北京: 中国青年出版社, 1999
- [55] 魏常海. 日本文化概论. 北京: 世界知识出版社, 1996

- [56] 秋田孝宏. 「コマ」から「フィルム」へ: マンガとマンガ映画. 東京: NTT 出版, 2005
- [57] 斉藤環. 戦闘美少女の精神分析. 東京: 太田出版社, 2000
- [58] 佐分利敏晴. 視覚の原理とアニメーションの解析. 東京: 佐分利敏晴, 2006
- [59] ジャクリヌ・ベルント. マンガの国ニッポン: 日本の大衆文化・視覚文化の可能性. 東京: 共栄書房, 1994
- [60] 竹内オサム. マンガ表現学入門. 東京: 筑摩書房, 2005
- [61] 夏目房之介. マンガと「戦争」. 東京: 講談社, 1997
- [62] 夏目房之介. マンガは今どうなっておるのか. 東京: 昭和館, 2007
- [63] ほったゆみ, 小畑健. ヒカルの碁. 東京: 集英社, 2001
- [64] 清水勲. 東南アジア漫画文化調査報告. 習志野: 清水勲, 1994
- [65] 清水勲. 図説漫画の歴史. 東京: 河出書房新社, 1997
- [66] 清水勲. 年表日本漫画史. 京都: 臨川書店, 2007
- [67] 宮原浩二郎. マンガの社会学. 東京: 世界思想社, 2001
- [68] 山口康男. 日本のアニメ全史: 世界を制した日本アニメの奇跡. 東京: テン・ブックス, 2004
- [69] 横田正夫. アニメーションの臨床心理学. 東京: 誠信書房, 2006
- [70] 大室幹雄. 囲碁の民話学. 東京: セリカ書房, 1977
- [71] 田村竜騎兵. 物語り囲碁史. 日本棋院, 1972
- [72] 土日政次郎. 囲碁哲学. 東京: 碁界新報社, 1912
- [73] 中山典之. 囲碁の世界. 東京: 岩波書店, 1986
- [74] 増川宏一. 碁 (ものと人間の文化史). 東京: 法政大学出版局, 1987
- [75] 武田裕三郎. 囲碁. 東京: 誠文堂新光社, 1986
- [76] 家永三郎. 日本文化史. 東京: 岩波書店, 1982
- [77] 司馬遼太郎. 日本人と日本文化. 中央公論社, 1995

致 谢

论文如期完成，搁笔的那一瞬间，脑海中竟一片空白。写出几万文字的自己此刻居然找不出一个适当的词语来形容当下的心情，是轻松、坦然、开心，还是不舍、伤感？或许，每一种情绪都有罢。

回想读研的三年时光，许多事情仿佛才发生在昨天。一晃之间，时间之神已匆匆飘过身边，只能恍惚感受到她的衣角曾拂过自己的脸庞。初来铁道，就惊讶于在大学校园内竟然有一条美丽得不像话的梧桐大道；见到我的导师何云波先生，感叹“传说中”的大学教授居然可以平易近人到如斯程度；与星草的那群“小朋友”们邂逅，诧异于原来读研的“大龄青年们”也会纯真、幼稚如孩童一般……这里，似乎留住了我太多错愕的表情与情绪，在这里遇到的人、经历的事让我对生活有了不同的认识。

我的导师何云波教授，他将自己的业余爱好围棋与学术研究结合在一起，开辟了一片新的研究领域，他常说“要用游戏的心态来做学问，在学术中获得快乐”。在导师的影响与指导下，我选择了自己钟爱的日本动漫作为学术论文研究的对象。在此过程中，有避免不了的迷茫、痛苦，也有想放弃的时候。但是，将自己喜爱之物与学术研究融合在一起，其中充满了乐趣与成就感。同时，我们还非常自觉主动地将这种“游戏”精神从学业应用到生活，每每叨扰导师，除了请教学术问题，还可以向他咨询和汇报最新发现的美酒美食。因此，在热气腾腾的火锅旁、露天烧烤店的灯光下，一群“觅食者”大快朵颐、相谈甚欢，分不清哪个是老师哪个是学生。另外，还要感谢第一次见面，就被其艺术气质震撼的孟泽教授；对于学术相当严谨，但声称自己并不严肃的张旭教授；总是笑呵呵，给人感觉随和亲切，一谈到鲁迅先生就妙语连珠的钟友循教授。能够有幸听闻他们关于学术与人生的见解，对我来说一生都受益匪浅。

此外，还要感谢我的家人一直以来无微不至的照顾与关怀，对于我所有决定无条件地支持；特别感谢读研期间的挚友：白、呆、园长、擎天柱、小新，永远不会忘记和你们一同度过的岁月；最后，感谢所有在学习和生活上给过我帮助的师长、学友们。

日语中有一个词叫做“一期一会”，意思是人生及每个瞬间都不能重复，人与人之间只有一次相会。因此要珍惜每个瞬间的机缘，为人生中可能仅有的一次相会，付出全部的心力。祝愿在人生之旅中遇到的每个人都找到属于自己的人生。

攻读学位期间主要的研究成果

高晶晶，何云波.《棋魂》的魅力.外语·翻译·文化，2008，12(7)：318～327