

篇名：

淺論宮崎駿的動畫世界

作者：

陳璿安。三民家商。高二 2 班

指導老師：

林秀香老師

壹●前言

宮崎駿所製作的動畫，在世界上擁有很高的知名度，也是公認老少皆宜的卡通，更在許多人童年佔有很大的地位。就連我，也是看宮崎駿動畫長大的，並讓我開始好奇這位大師，進而有了研究的契機。宮崎駿動畫所創造的世界是每個人最原始的夢想，除了勇氣、愛、冒險等發人省思的部份，觀看時不時也會令人會心一笑，看見宮崎駿童心未泯可愛的地方。本篇論文研究乃為分析宮崎駿動畫世界以及他影響兒童至深的原因，為何會如此受到歡迎？其魅力究竟為何？他的思考觀點是否與他人不同？在裡頭的世界涵蓋了莫大的內涵知識，乍看之下可能只是一般提供兒童觀賞的動畫，仔細體會發覺，會有著不一樣的驚喜發現，這就是宮崎駿令許多著迷的地方。

貳●正文

一、宮崎駿的簡介

1、家庭背景

1941年1月5日生於東京都文京區，他在全家四個兄弟中排行第二。幼年時，因為第二次世界大戰，全家遷移到宇都宮市和鹿沼市，位於櫛木縣。投靠住鹿沼市的伯父，伯父家經營了一家飛機工廠，所以宮崎駿的父親在那間工廠擔任主管。也因為這樣，他從小就喜歡觀察或是畫一些軍艦、飛機之類的東西，不過不太會畫人，他也曾經立志要當一名漫畫家。宮崎駿的母親是個很嚴格守紀律的角色，頭腦很聰明。宮崎駿後來回憶說，他看到天空之城中的海盜婆婆不禁想起了自己的母親，雖然長得完全不一樣，但是個性卻相當神似；而他最新的動畫作品崖上的波妞也充分了顯現對母親的懷念。

2、求學經歷

1947年開始在宇都宮室的一所小學就讀，4年級時回到東京，就讀於入杉並區大宮小學和永福小學。1953年畢業後，進入大宮中學讀書，高中進入都立豐多摩高中，開始學習繪畫。1958年因為東映動畫《白蛇傳》而開始對動畫產生興趣。1959年考取東京學習院大學政治經濟系，主攻「日本產業論」。大學期間熱衷於創作漫畫，因為大學裡面沒有跟畫畫有關的社團，他只好選了性質最類似的兒童文學研究社，不過在那期間依然熱衷畫圖，也積累了數千張畫稿。

二、宮崎駿的動畫相關簡介

宮崎駿因為聽從父母的建議，沒有考取理想中的大學。畢業後，他原本立志當漫畫家，但卻在陰錯陽差之下，成了動畫師，但在看了「雪之女王」之後相當感動，他決定實現他的理念，完成動畫家的夢想。不過，他的動畫生涯並沒有如此順遂，在創作期間，他時常被退稿、理念不被其他人接受，常常碰壁，直到發表「風之谷」才在日本打響知名度。其後創作了許多膾炙人口的作品「龍貓」、「魔女宅急便」、「紅豬」、「魔法公主」等，並在 2001 年發表「神隱少女」，奠定了在日本動畫界的地位，並在 2002 年史無前例以動畫電影獲得柏林影展-金熊獎，不僅在世界各地打響知名度，也成為日本動畫最佳代言人。以下為相關宮崎駿動畫的簡介：

1、成為東映漫畫的動畫師

1963 年，宮崎駿從大學畢業後，進入當時日本最紅東映動畫工作室，期間著手製作了許多電視卡通「阿爾卑斯少女(小天使)」、「三千里尋母記」。兩部動畫為台灣觀眾最早接觸的宮崎駿動畫，也奠定了他繪畫創作的基礎。不過當時的宮崎駿並不服氣成為動畫師，也常常被自己的作品或企劃案回絕，直到他看了「雪之女王」，在裡面看見動畫作業裡對作品的熱誠所深深感動後，他頓時了解動畫是如此撼動人心、甚至能撫慰人的情緒，他的動畫之路才真正展開。



圖一：雪之女王的圖片。

<http://www.hacken.cc/bbs/thread-78515-1-1.html>

2、成立吉卜力工作室

在那之前先於 1984 年 4 月和妻子共同創立個人事務所「二馬力」。1985 中旬才創立了吉卜力工作室，裡頭有著一組固定的製作團隊，他們擁有著共識，交互影響、彼此互相打氣。現在吉卜力工作室成為世界知名的動畫製作公司，更和迪士尼公司簽了合約，在此節目播放一系列的宮崎駿動畫。

A、吉卜力的命名

吉卜力(GHIBLI)原來的意思是指撒哈拉沙漠的熱風，在世界二次大戰期間，義大利飛行員以吉卜力為偵察機所命名，不過，這個字的第一個音該怎麼念，宮崎駿

頗有個人看法，原來宮崎駿第一次聽人念的音，是近似「者」的發音，儘管正確發音是接近「格」音，不過他卻堅持錯誤的發音，宮崎駿是個飛行器的瘋狂迷，自然選擇將錯就錯，把工作室名為吉卜力。

3、設立三鷹之森吉卜力美術館

2001年10月1日在東京正式開幕，不僅在東京成為新景點，更吸引許多觀光客前來目睹宮崎駿的異想世界。美術館的館長說：『宮崎駿每次都認真思考，怎樣才能讓小朋友覺得開心，有新的體驗。』(註一)可見不僅僅是在動畫上，宮崎駿連在博物館都是以小孩子為設想為核心。

4、久石讓

久石讓先生為日本當代知名的作曲家，作品量非常多，但以配樂為主。宮崎駿每部動畫裡頭，總是令許多人讚嘆不已的配樂。久石讓和宮崎駿合作從「風之谷」開始到最新的動畫作品「崖上的波妞」已有20多年之久。換句話說，沒有久石讓、就沒有今天的宮崎駿，例如：天空之城、龍貓、魔女宅急便、風之谷等都是由久石讓作曲配樂，『其中神隱少女的配樂為久石讓帶來日本第五十六屆每日映畫大賞音樂獎、新世紀東京國際動畫等大獎。』(註二)



圖二：久石讓的圖片。

<http://www.jay2u.com/jaynews/index.php?action=newsView&newsID=336>

三、宮崎駿的動畫理念

對小時候的宮崎駿而言，看漫畫電影是一件不容易的事情，甚至可以說是極為奢侈，所以能看漫畫電影，是件非常幸福的事。在他的觀點裡，他認為，娛樂並不全然是壞事，他認為，『大家需要的是一種讓人忘卻不愉快，又可以重新振作精

神的娛樂。另外，動畫是以滿足孩子需為為出發點的。』(註三)，因為宮崎駿始終秉持著這些想法，所以又可探究出裡面有許多共通點，但其目的統合而成都是想讓孩子看勵志電影。

A、夢想的實現

在所有的故事裡，幾乎主角們都有著夢想，不一定是富貴發達，而是更高一層的涵義，他們都在尋找人生的真諦。

B、溫暖的滋味

在動畫裡的世界，人情冷暖這回事沒有那麼嚴重了；互相幫忙、互助、扶持是常常讓觀眾看到的畫面。

C、純真的本性

現實的社會，純真跟善良的名詞似乎離我們越來越遠，互相猜忌、自私是現在大家所謂的自保行為。宮崎駿希望人們可以回到人類最初美好的原點，他總是把這一份理念不著痕跡的顯現在作品中，令人為之動容。

D、鮮明的印象

不管是人類或動物而言，宮崎駿的角色人物都會令人有印象深刻，無法輕易忘記。也因為動畫周邊商品賺了許多日幣，帶動了日本經濟，這也是不可抹滅的功勞。

E、現實的描寫

宮崎駿曾提到，動漫不能單靠天馬行空就行的通，必須在現實和自己所創造的世界裡找到一個平衡點，有相同的道路可以連結。舉凡大自然的一花一草、風的力量、水地千變萬化，都是動畫師該注意的地方。

四、宮崎駿的作品簡介

宮崎駿創作的動畫不記其數，本篇簡扼挑選幾部電影作為探討。

1、風之谷

這是一部宮崎駿早期電影，也是最早提到反戰、反核和環保意識的作品。除了展

現高超畫技－飛行，更媲美為「星際大戰」，獲得日本漫畫家協會獎。也成了家喻戶曉的人物。該漫畫自 1982 年開始，至 1994 年結束，共 7 冊。在《Animage》斷續連載了長達 12 年，漫畫版內容比較曲折豐富，有著對人性的深入探索和戰爭的血腥刻畫，與動畫版是完全不一樣的。動畫版的內容只有漫畫版的第一冊再多一些。

2、天空之城

為宮崎駿 1986 年的動畫電影，也是吉力卜的第一部動畫作品，其探討人和土地的問題。

3、龍貓

此為大人小孩最為熟悉的動畫，也是宮崎駿動畫裡面最紅的吉祥物，更在往後每一部吉卜力製作的電影作品片頭放置龍貓。也護得許多大獎。

4、神隱少女

為宮崎駿達到事業最巔峰之作品，不僅在日本獲得好評，創下史上最高票房 304 億日圓；更在國際上創下佳績，在 2001 年奪得柏林影展金熊獎，而且史無前例以動畫之名獲得。

參●結論

在研究這篇論文的時候，才真正讓我了解他的動畫世界原來不是如此的簡單而已，其實也沒有想像中的輕鬆容易。光是收集資料就花了滿多的時間，也察覺到，在商店內，擺放跟宮崎駿有關的商品，都已動漫畫居多，少具有研究性質的書籍。

在研究宮崎駿動畫之前，我對宮崎駿的想法始終只有，畫畫功力很棒、背景音樂很好聽，動畫很好看等之類相當膚淺的形容，其實，在宮崎駿所認知的動畫世界裡，還是有普羅大眾無法體會的東西，例如宮崎駿所在意的日本動畫腐敗問題；卡通動漫日新月異，卻缺少最重要的靈魂－動畫中的動感。大人所謂的以娛樂消費小孩，這都是往後大家該省思該研究的部份。

肆●引註資料

註一、張漢宜（2009）。動畫大師宮崎駿的希望行銷。天下雜誌，144，144-155。

註二、宮崎駿的動畫世界。2009年2月三日，
<http://travel.tcoc.org.tw/columnpage/specol/totoro/totoro.asp#to2>

註三、宮崎駿(2006)。出發點1997-1996。台灣：東販。