

Neon genesis evangelion : the research of artistic creation about the anime : 動漫的藝術創作研究

鍾世閔、劉秋固

E-mail: 313869@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

In the context of contemporary art, there is a great reLEVance between high art and anime creation, and the topic of this study "Neon Genesis EVangelion" is one of the most controversial classics in contemporary anime. This paper will attempt a deconstructive analysis by looking at the form and content of the work itself, in order to establish its value and impact on the artistic aspect. This paper is divided into nine chapters: the first chapter is the preface and it describes the research background and motivation, purpose, scope and limitations, methods, and terminology; the second chapter explores the phenomenon of anime creation, and uses historical context of the development in Japanese anime to position and analyze the "Neon Genesis EVangelion"; the third chapter focuses on the story structure, gives an overview of the story, and explains the terminology; the fourth chapter is an analysis of the form and content of the work, and describes the appearance settings of various characters, the relationship between the story structure and religious myth, as well as the innovative technique of stream of consciousness; the fifth chapter consists of a psychological analysis of the characters, while analyzing the revealed character of the three main characters in the story and the loneliness and anxiety shown in each character; the sixth chapter is a revelation of the work and of religion that analyzes the root causes of human suffering from the perspective of Christianity; the seventh chapter contains the philosophical implications of the work and they help analyzing the work's ideas on life, death, and existence; the eighth chapter is about the artistic creations inspired by this work, and the resulting social phenomena, business and marketing practices; the ninth chapter is the summary that concludes the creative artistry of this work and describes its impact and value. Author Anno Hideaki expressed his concerns about the issue of "people" through his unique anime techniques, while inspiring the viewers with the manipulation of the ending. It highlights the unique artistic nature of this creation. Key Words : Anno Hideaki, otaku, anime, Neon Genesis Evangelion

Keywords : Anno Hideaki、 otaku、 anime、 Neon Genesis Evangelion

Table of Contents

封面內頁 簽名頁 授權書	iii 中文摘要
iv 英文摘要	v 誌謝
vii 目錄	viii 圖目錄
x 第一章 緒論	1 第一節 研究背景
3 第二節 研究目的	6 第三節 研究範圍與限制
7 第四節 研究方法與內容	8 第五節 名詞解釋
9 第二章 動漫創作之現象探討	20 第一節 日本動漫之發展沿革
20 第二節 動漫盛行之背景	34 第三節 新世紀福音戰士所引發的熱潮
38 第三章 新世紀福音戰士劇情之內容架構	42 第一節 作品劇情架構之解析
43 第二節 劇情專有名詞與詞彙	51 第四章 動漫形式與內容之表現手法
60 第一節 引用宗教神話之劇情架構	60 第二節 主角人物與使徒之外觀設定
三節 後半段劇情之荒謬與突破	88 第四節 意識流技巧
世紀福音戰士人物之心理學分析	97 第一節 人物性格之表徵
人物的自我認同探討	99 第三節 分離焦慮
戰士與宗教之?坏陞@	115 第一節 聖經關於滅亡之預告
	119 第三節 疏離與救贖
意涵	125 第一節 生死之觀點分析
想	131 第八章 動漫商品對藝術創作者的啟示
	137 第二節 動漫族群之供需關係
142 第九章 結論	139 第三節 行銷與話題性
153 參考文獻	147 附圖
	167

REFERENCES

- 一、中文部分
1. arthes, R. / 許薈薈、許綺玲譯 (1997)。神話學。台北:桂冠。
 2. arthes, R. / 許薈薈、許綺玲譯 (1997)。神話學。台北:桂冠。
 3. Jane Billinghamurst, 莊靖譯 (2006)。魅惑:從妖婦、情婦到蕩婦的禍水紅顏史 (Temptress: From the Original Bad Girls to Women on Top)。台北:三言堂。
 4. Oswald Spengler 中野晴行 Decline of the West。台北:書林出版有限公司, 頁12。
 5. 川口盛之助著, 江裕真譯 (2009)。日本創意·萌經濟。台北:商周出版。
 6. 中野晴行著, 甄西譯 (2007)。動漫創意產業論 (原名: ?業論)。台北:國際文化出版公司。
 7. 引自《老子 道德經》第十三章
 8. 王琨 (2008)。新世紀福音戰士 - 日本動畫心理分析的先河之作。電影評介, Movie Review, 編輯部郵箱年20期, CNKI:SUN:DYPJ.0.2008-20-033。
 9. 王鼎鈞 (2003)。意識流。台北:爾雅。
 10. 北也太乙 (1998)。日本動漫史學研究序說。日本:株式會社八幡書店
 11. 任琳, 蘇百義 (2009)。尚-保羅 沙特的存在主義人學理論及啟示。青島農業大學學報社會科學版第21卷 第2期, 文章編號: 1674-1471(2009)02-0079-04。
 12. 吳占軍 (2002)。日本動漫史概觀。大陸:吉林藝術學院學報 - 世界動漫論壇2002年第2期。
 13. 李維 (1998)。人格的層次。台北:桂冠。
 14. 李震 (1995)。由存在到永恆。台北:台灣商務印書館。
 15. 李姿瑤 (2004)。「動漫」御宅族的幻想世界 - 以台灣的同人創演活動為研究對象。輔仁大學大眾傳播研究所, 碩士論文。
 16. 李道明 (1990)。歐美日動畫簡史。台北:電影欣賞, 46:4-23。
 17. 沃夫林 (Heinrich Wölfflin) 著, 潘耀昌譯 (1987)。藝術風格學 - 美術史的基本概念。遼寧:遼寧人民出版社。
 18. 車文博 (2001)。人本主義心理學。台北:東華書局。
 19. 林佳蓉 (2004)。東京動漫畫攻略地圖。台北:西遊記。
 20. 臥白雲 (1980)。漫畫的藝術。台北:藝術圖書公司。
 21. 威廉 詹姆斯 (James, W.) 著, 李紅艷譯 (2009)。心理學原理。台北:中國商業出版社。
 22. 施百俊 (2009)。宅經濟全攻略。台北:商周出版。
 23. 柳澤貴子著, 呂美汝譯 (2004)。生死書:死亡的生命科學。台北:究竟, 頁28。
 24. 胡依紅 (1990)。兩種不同美學意義的動畫規範, 《電影欣賞》, 46:30-35。
 25. 夏學理主編 (2009)。文化創意產業概論。台北:五南。
 26. 高宣揚/曾淑正 (1993)。存在主義。台北:遠流。
 27. 國際聖經協會編。聖經。台北:Chinese Bible International Ltd。
 28. 張春興 (1993)。心理學。台北:三民書局。
 29. 張春興, 楊國樞 (1998)。心理學。台北:三民書局。
 30. 郭輝勳 (2008)。創意經濟學。台北:我識出版集團。
 31. 野村總合研究所、御宅族市場預測小組, 江裕真譯 (2006)。瞄準御宅族。台北:商周出版。
 32. 陳仲偉 (2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。
 33. 陳仲偉 (2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。
 34. 陳仲偉 (2009)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版。
 35. 陳奇佳 宋暉 主編 (2009)。日本動漫影響力調查報告:當代中國大學生文化消費偏好研究。大陸:人民出版社。
 36. 陳俊輝 (1994)。海德格論存有與死亡。台北:台灣學生出局, 頁1。
 37. 陳俊輝 (2008)。超越生死的智慧。台北:宇河。
 38. 彭運石 (2001)。走向生命的巔峰:馬斯洛的人本心理學。台北:貓頭鷹。
 39. 曾毓蘭 (2008)。第一代福音戰士。台北:校園書房。
 40. 黃玉珊 (1997)。動畫的起源和發展 - 動畫電影探索。台北:遠流。
 41. 黃希庭 (1998)。人格心理學。台北:東華書局。
 42. 黃業強 (2001)。舊約聖經研讀。台北:校園書房。
 43. 傻呼嚕同盟 (2001)。動漫2000。台北:作者自印。
 44. 傻呼嚕同盟 (2001)。動漫2000 = Animation comic 2000。台北:藍鯨。
 45. 傻呼嚕同盟 (2001)。動漫2001 = Animation comic 2001。台北:藍鯨。
 46. 傻呼嚕同盟 (2003)。因動漫畫而偉大。台北市:大塊文化。
 47. 傻呼嚕同盟 (2006)。日本動畫五天王。台北市:大塊文化。
 48. 楊韶剛 (2006)。超個人心理學。大陸:上海教育出版社。
 49. 葛拉維 (2006)。日本漫畫60年。台北:西遊記文化。
 50. 賈馥茗 (1966)。幾個重要的人格心理學說的論述。師大學報11期。
 51. 劉燁 (2006)。馬斯洛的智慧:馬斯洛人本哲學解讀。台北:正展。
 52. 蔡源煌 (1990)。從浪漫主義到後現代主義·意識流 - 剎那到永恆。台北:雅典出版社。
 53. 鄭曉江 (2006)。生死學。台北:揚智文化。
 54. 鄧林編著 (2008)。世界動漫產業發展概論。大陸:上海交通大學出版社。
 55. 噶林著, 何欣譯 (1991)。存在主義導論。台北:水牛圖書出版事業有限公司, 頁9
- 二、英文部分
1. Tobias Lachs, Samuel.(1973).The Alphabet of Ben Sira, Gratz College Annual of Jewish Studies 11.
 2. Concept sketch of the mass-production EVAs (1997). NEWTYPE 100% COLLECTION: NEON GENESIS EVANGELION. Kadokawashoten. ISBN 4-04-852700-2.
 3. Wells,P. (2002). Animation:Genre and Authorship.London:Wallflower.
 4. James, William (2006)。The Principles of Psychology。USA:Lightning Source Inc.
- 三、網路部分
1. 「子大人 ?傑s」 888億?L「萌」市場, (2005/5/20), 網址:
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0505/20/news059.html>
 2. Guy Hepner Contemporary, Time Boken Pink(Mushroom Bomb PINK), 網路:
<http://www.guyhepner.com/pieces/takashi-murakami-prints-mushrooms-time-bokan-pink-mushroom-bomb-pink>
 3. Japan Foundation, OTAKU persona=space=city, 網址:
<http://www.jpff.go.jp/venezia-biennale/otaku/j/index.html>
 4. Japan, Ink: Inside the Manga Industrial Complex, WIRED, (2007/10/22), 網址:
http://www.wired.com/techbiz/media/magazine/15-11/ff_manga
 5. Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture, 網路:
<http://www.asianart.com/exhibitions/littleboy/index.html>
 6. Manga as a Cultural Form, Its Regulation, and Its Place in Japanese Society/National Identity, 網址:
<http://www.userdefender.com/independentstudyrd1.htm>
 7. Otaku Unmasked: The Life, Death and Rebirth of Japan's Pop Culture, Japan Society, (2005/11/30), 網址:
http://www.japansociety.org/otaku_unmasked
 8. Otaku: Japan's gadget geeks dictate tech future, CNN.com, (2001/7/13), 網址:
<http://edition.cnn.com/2001/BUSINESS/asia/07/12/tokyo.otaku/>
 9. 手塚治虫官方網站, 網址:
<http://tezukaosamu.net/>
 10. 日本 藝術100選, 網路:
http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_manga.html
 11. 動漫Comic and Animation及動漫產業the cartoon industry, (2009/11/22), 網址:
http://blog.sina.com.cn/s/blog_4c11b9cf0100g215.html
 12. 普威爾國際股份有限公司官方網站, 網址:
<http://www.prowaremedia.com.tw/>
 13. 新世紀福音戰士名詞列表, 網路:
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/新世紀福音戰士名詞列表>
 14. 論萌、論殺必死, 網路:
http://www.format-acg.org/anime/forum/moe_service.html
 15. 關於死海文書, (2007/4/3), 網址:
<http://aiyama.ycool.com/post.1649733.html>