

您现在的位置：中国音乐学网 > 音乐论文 > 其它 > 正文

动画片《阿滋漫画大王》音乐浅析——兼论影视音乐的“齐入齐出”和“偏入偏出”

2010-12-8 来源：本站原创 作者：魏晓凡 人气： Emus论坛

动画片《阿滋漫画大王》音乐浅析

——兼论影视音乐的“齐入齐出”和“偏入偏出”

魏晓凡

(中国传媒大学影视艺术学院音乐系博士研究生)

(此文写于2008年，当时作者为该系硕士研究生)

[摘要] 本文对日本26集动画片《阿滋漫画大王》的配乐整体风格、音乐功能发挥方式的特点，以及音乐段落长度安排的突出特点进行了简要分析，并附有前五集的分析表格便于对照。以期为我国影视音乐特别是动画音乐的研究积累个案。本文还根据分析结果，提出了关于建立“齐入、齐出、偏入、偏出”等几个新术语以求在新的视角上对现有的影视音乐分析理论进行一项补充的初步想法。

[关键词] 阿滋漫画大王 日本动漫 影视音乐 音画关系

[正文]

《阿滋漫画大王》(あずまんが大王, Azumanga Daioh, 也译“笑园漫画大王”)是日本校园题材的电视动画系列片，系根据漫画家东清彦在《Comic电击大王》上连载的四格漫画(曾集结为单行本四卷)改编，共拍摄26集正片(每集除片头和片尾外，长20分30秒)和1集特别短片(约5分钟)。2002年4月到9月在日本TXN、琵琶湖放送、A-TX等电视台播映【注1】，颇受好评，而我国台湾省也播出过“国语”配音版，在岛上制造了不少“阿滋迷”。此剧在我国大陆流传的途径多为通过网络下载的日文发音原版视频(经由国内一批懂日语、有设备的动漫爱好者加配中文字幕)，也造就了一批拥趸。

该片讲述性格各异的七八个女生和两三个老师(这些人物都应该算主角)在三年高中生活中的诸多片段，生活气息浓厚，以轻松的喜剧情节为主，兼有少量闹剧、温情、深沉和为数更少的略显阴森但仍不乏恶趣的段落。剧中每一个男生都是“龙套”，台词最多不超过一两句，而所有女生角色都始终没有涉及到与异性的友爱情节，即便两位女老师也都是年轻、单身而且相亲不中的。因此，该剧并不应属于纯粹的少女动漫，而更加近似于纯情的阳光女生动漫。当然，也有很多独具慧眼的动漫评论家指出，该剧的情节和台词设计在“阳光剧”的背后，隐藏了大量非常值得分析的社会心理学和人际关系学内容，对人物性格与言行的关系的构思可谓相当巧妙和缜密，即无论普通观众的“浅看”还是超级漫迷的“深看”，各有洞天，并为此撰写了不少详尽的解读文章。这使该剧又比后来其他的校园女生题材类动漫(例如《女子高中生》之类)显得更富玄机，技高一筹。

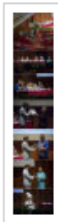
动画中让典型性格和典型形象比真人影视更加典型。动画的典型世界，向来不该缺少音乐的



中国音乐学网 上海 徐汇区

+ 加关注

转发微博[转]:#ICTM2013# 闭幕仪式于18:00在上海音乐学院贺绿汀音乐厅举行。组委会感谢以萧梅老师为首的主办方团队为举办这次上海站会议所作的工作与努力，而后，全场掌声雷动，向学生工作者与志愿者欢呼致谢(图1)! 下一届国际传统音乐世界大会将于两年后的2015年在哈萨克斯坦举行。期待!



7月19日 09:43

转发 | 评论

2013年4月4日至7日，“表演研究网络第二届国际会议”(Performance Studies Network Second International Conference)在英国剑桥大学音乐系隆重举行。大会以“音乐表演的创造性”为中心议

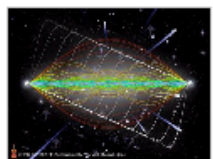
TA的粉丝 (3052)

全部>

热门

- 1 中国音乐编辑学研究综述
- 2 传播学视野下的音乐编辑学探微
- 3 社会经济下的音乐期刊发展探微
- 4 “视觉化”——创新? 回归?
- 5 动画片《阿滋漫画大王》音乐浅析——兼...
- 6 在凝视中通过异常的眼睛
- 7 从《琴声中的朝圣》看杨燕迪的音乐评论
- 8 走进琴弦的世界
- 9 历史，先锋派及其困境
- 10 国际与国内会议信息的比较与分析
- 11 特殊的社会阅读方式——听闻
- 12 美国实验音乐心理学之父肖尔

热图



走进琴弦的世界



论小说《你别无选...



倾情润饰。该片在对塑造典型人物的极端追求之下，音乐设计自然也是颇多亮点的。下面就对该片音乐的整体风格构思、功能发挥方式的特点，以及音画关系上的突出特点进行浅析。需要说明的是，受研究计划所限，作为音响（动效）使用的音乐，以及画内音乐，均不在本文的论述范围。

一、整体音乐风格

该片的作曲栗原正己为该片创作了多种风格的音乐及其变体共六十余段（不包括OP和ED，即片头和片尾的歌曲），但这些段子在实际使用时，次数很不平衡。有约十段旋律明确且美妙的段落，或虽不易哼唱但韵味十足的段落，几乎每一两集就要出现一次；而其他段落则总共仅使用几次，且音量多偏弱，甚至完全不用。估计此片的音乐并不是在作曲家完全看到成片的所有素材以后才着手写作的，因此最后只挑选了一部分比较适用的乐段（另外，考虑到日本商业动画界对效率的疯狂苛求，大概也能推知作曲家必须先期开始创作）。那么，这些使用频繁的段落也就正好代表了全片着力营造的两种主要氛围：明快和恬淡——这群“问题师生”制造的永无止境的搞笑场面，以及她们的同窗情谊和对平凡青春生活的感受。

全片的音乐主题动机略带日本民谣风格，属于无半音的五声调式，强烈地突出大调色彩的中心音，符点节奏轻快愉悦。该音乐以在铜管低音强劲支持下的类似口琴的明亮音色奏出，在每集的开头推出该集名称的时候使用，如谱例1。



谱例1 音乐主题动机

用这个动机发展出来的主题音乐（不是主题歌）片段如谱例2。在保持较快速度和符点音型的主导地位的前提下，运用了和弦色彩的变化和离调等手法，丰富了主动机的表情（谱例未附和弦注解）。该段主题音乐时间较长，安排于每集在ED之前的“下集预告”部分；另外在故事发展到一些可笑场面时也有应用。



谱例2 用主题动机发展出来的主题音乐片段

为了避免符点节奏过多使用造成的审美疲劳，作曲者还为这个琅琅上口的主题写作了一些变奏，例如谱例3，用电吉他做主奏（开头括号部分用钢琴高音引领），在奔流般的鼓点伴奏下，以大量切分音将主题演绎开来。例如第一集开场不久，“暴走族”谷崎老师骑自行车疯狂赶往学校的一段就使用了这个变奏。



德国音乐心理学鼻...



德国音乐心理学家...

推荐

- 1 中国音乐编辑学研究综述
- 2 传播学视野下的音乐编辑学探微
- 3 动画片《阿滋漫画大王》音乐浅析——兼...
- 4 走进琴弦的世界
- 5 历史，先锋派及其困境
- 6 为了眼睛的音乐
- 7 诺道夫--罗宾斯创造性音乐疗法发展初期...
- 8 信缘社会的音乐传播与传承问题
- 9 河南合唱新作品的收获与思考
- 10 嘉峪关魏晋墓室“制醋”画砖辨
- 11 敦煌壁画中的“并舟之舫”



博客



谱例3 主题的变奏之一

在一些并不属于爆笑，但含有较隐晦的幽默或独特的意蕴的段落，该主题的另一变体又会出现，其主要内容如谱例4。它以弦乐在中音域主奏，采用三拍子，慢节奏，音符间休止比较多。由于这些段落多是对话及对话时的神态做为“趣味点”，所以短促的音符客观上也体现出了对人声的让位。例如第十一集，女生们在教室里谈论IT一词的原文，几个学习差的都说不出，平日用功的水原历想了很久也还是说错，而跳级来的天才少女美滨千代却闻声给出了正确答案，却忘了自己是在哪里学到的。这段场景只是对每个人物的特征的一次强化，并无特别“爆笑”的情节，选用这段稍显古灵精怪的音乐正好比较合适。值得一提的是，音乐结尾处速度突然加快，在较高的音区奏出主题动机的前六个音，正好把一个内涵已经被“挖空”的场景迅速结束掉，往下一场过渡。



谱例4 主题的变奏之二

该片的第二主题同样具有很强的歌唱性，但旋律中级进的成分明显增多，因此即使有时做了跳跃化的变奏处理，仍然显得比第一主题更具抒情意义，如谱例5。另外，该主题及其变奏还经常（但也不是机械地）与剧中的“超人气人物”【注2】——来自大阪的转学生春日步一同出现。春日是一个眼神飘忽迷离【注3】、思维自由不羁的爱发呆的女生，从第一集就被同学用她的原籍起了个绰号“大阪”，直到剧终也没人再用本名叫她。因此笔者很愿意将该音乐称为“大阪主题”。该主题以中速用弦乐或木管演奏时，渗透出的弥漫的恬静气味，令人想到作曲者在创作时可能就是将它量身定做地写给“大阪”的。



谱例5 第二主题（大阪主题）

谱例6是大阪主体在三拍子下的变体，依然保持了节奏型的段内统一性。





谱例6大坂主题的三拍子变体

该片的其他配乐段落也不乏优秀之作，限于篇幅仅举谱例7至9。谱例7是一个快速而兴奋的音乐段落，内含多个彼此连贯又能自成体系的小段落，便于根据具体的需要剪裁使用，而且经常跟粗枝大叶的女生沈野智的吹牛、妄想和可笑言行一并使用（如第八集沈野智的梦、第十三集她大谈如何吸收千代的天才能力、第二十二集在海里戏水时的大话等），也可能对一些闹剧场面使用。

谱例8是笛声吹奏的渲染宁静心情的一段音乐，其中长短交替连续出现的re音（而且每个长re音的尾部还略有音高下滑）堪称亮点，仿佛艺术家在对慵懒闲适的快乐青春的回忆中信手拈来。谱例9则运用三连音切分和八分音符符点的交替，制造出一点爵士风格（括号内是低音铜管，后面又是类似口琴的音色主奏）。另外该片还有一些近乎纯爵士的配乐段落，限于笔者的音乐习惯体系，难于记谱。但爵士作为很擅长体现轻松幽默心态的乐种，不失时机地点缀在本片之中，显然也是有用武之地的。



谱例7 经常与沈野智的大话和妄想联系起来的音乐



谱例8 令人联想起慵懒闲适的快乐青春的音乐

不仅限于以上所举的这些配乐，其主奏多采用口琴、笛声、中高音域弦乐或木琴等较为明亮且不乏轻松的音色。除爵士风外，绝大多数为大调式（而像第二十一集，极端爱猫的楠同学在冲绳的修业旅行中与亲昵她的一只西表岛野生小山猫分别时不禁泪流满面，配乐也采用了小调式，是极少见的煽情情况）。这显然也契合了“阳光片”的画面状况。



谱例9 略带爵士节奏元素的小旋律

另外，该片的配乐段落中，凡是在配器上刻意突出了旋律的，其旋律进行一般都具有简洁、规整的特点，或者说在音型和音高变化方面拥有较多的重复性小元素。这不由得使笔者联想起该片在画面的剪辑上的特点：很多段落节奏偏慢（指客观上），静场多，重复和相似的镜头与场景也比较多。固然，有人可能以此特点来诟病此片“偷工减料”。但是，我们在不能不考虑到节约成本是日本动画界的常见行为的同时，通过观看全剧，又能发现该片慢得有回味【注4】，重复得有意蕴【注5】，不会令人想去按“快进”键。换句话说，该片在塑造一群“典型”人物的同时，却又把生活的琐碎和庸常做了充分展现，防止观众觉得片中的人物不可能生活在自己身边。这种特点与上面提到的拥有较多重复性元素的音乐也有着某种暗合。这并不是说重复的画面和对白与重复的音乐在时间轴上被机械地对应起来，而是说它们都在悄然向观众内心渗透着那种琐碎和庸常中闪射出的惬意。

最后提一下，以欢快为基调的音乐，被配给富有喜剧意味的慢节奏场景时，也起到了一些调节观者心理速度的作用，让这种慢吞吞的进程更加流畅、舒适，而不致形成粘滞、焦躁。

二、突出特点：音乐的“齐入齐出”现象

在注意聆听音乐的前提下仔细观看本片，会发现其音乐配制有一个突出特点：即音乐段落的起止点非常倾向于与镜头切换的时间点相同或极相近。文后附表为该片第一至五集的音乐段落简目（此处略去附表），在这5集中，共出现音乐83段，总长度3895秒，由于每集净长度为1230秒，5集共6150秒，所以音乐段落占到了净长度的63.3%。

笔者在表格中还专门记录了每段音乐首尾处是否伴随镜头切换的情况：表格中“0”表示音乐起（或止）与镜头切换的时刻吻合；“-”和“+”分别表示音乐起（或止）点稍提前或滞后于镜头切换的时刻，但一般仅在1秒左右，不超过2秒；只有“*”表示音乐起（或止）点明显不吻合于镜头切换的时刻。

对于这83段音乐的开始处，笔者记下了75个“0”、4个“+”和4个“*”；而对于相应的83段音乐收尾，记下了32个“0”、15个“+”、25个“-”和11个“*”。不难看出，绝大部分的音乐响起的时刻几乎与镜头切换同步，而乐段终止也与镜头切换点密切相关。这里应该特别指出两点。第一，关于乐段结尾处的数据中，有很多“-”号所对应的实际情况细节是：从音乐停后到镜头切换之间的这一个短时间内，画面没有任何变化，也就是说，虽然音乐和切镜不是严格同步，但在感觉上仍很接近于同步。第二，很多“+”号也仅意味着音乐和切镜没有严格同步，实际上超出“切镜时间点”部分的音乐也往往只是较弱的乐段尾音自然延长而已，并不在新镜头里具有明确的配乐意义。

另外，不少乐段的起止处伴有音量较大的音效或对白，对此文“-”和“+”所表示的时间差也起到了进一步的掩盖或消弭作用，达成了一种乐段起止与切镜时刻之间的“准重合”。附表中

也记录了这些音效或对白出现情况，用“1”表示音效，“x”表示对白或不明显的音效。在这83段音乐中，关于开头共记下了3个“1”和1个“x”，关于结尾共记下21个“1”和6个“x”。

笔者认为，该片的制作人（也许不止是音乐编辑）是非常注意贯彻这种音乐与切镜同步（或称为准同步）的做法的。一个证据在于，有些乐段的尾音甚至会被拉得很长（与此乐段在其他集内被应用时的尾音长度明显不符，并且如果闭上眼睛单听也会明显感觉到尾音长得有些过分），以求在镜头不适合为音乐而缩短，同时音乐不适宜进行变速的情况下，使音乐的尾端尽量去接近切镜的时刻。可见二者时刻一致在制作者心目中的重要性。

这种做法起到的作用，就是增强了镜头之间的断裂感。不论是一个场景的最后一个镜头和狭一场景的首个镜头之间，还是在同一场景的两个分镜头之间，音乐响起前后或消失前后造成的听觉反差，与画面变动造成的视觉反差形成了合力，使观众从感官到头脑都跟着“跳跃”了一下。在二十多分钟的一集里，多达二三十次的这种音画合力“跳跃”，会在观众头脑中留下多少类似于时空突变的感觉和近乎“事件碎片”的印象，可想而知。然而这正是该片配乐设计的亮点之一。该片的剧本以“碎片”为主，力求在对琐事的展映中留下艺术的回味，而且又是改编自“四格连环画”这种本身就比较适合表现“碎片”性质故事的形式，所以，在一定意义上说，成片的观感如果不够“碎”就不够成功，就是对漫画原作的歪曲。当然，这里的“碎”不是指完全的杂乱无章，而是在坚持处处渗透人物性格和事理趣味的前提下，在保证主干时间线（高中三年生活）的完整有序性的条件下，充分运用“散点叙事”（围绕几个主要人物，描写在他们周围的趣事的一种非线性叙事【注6】）的手法，从而形成的一种“杂乱有章”。乐段长度对镜头长度（注意可能是相邻的多个镜头的总长度）的支持，对强调这种“杂乱有章”之美，起到了不可忽视的作用。

笔者认为，不妨将乐段的起（或止）点与切镜时间点的重合（或上述的“准重合”）称为音乐的“齐入（齐出）”，而将完全不重合的情况称为音乐的“偏入（偏出）”。动画音乐的“齐入齐出”和“偏入偏出”，应该可以延伸到普通影视的音乐理论中，成为在不同视角上对普通影视音乐理论的一个补充，为影视音乐分析添加几个新术语。

这里需要解释一点。本文主要的分析对象是一部动画片，而动画影视作为影视艺术中的一个在大多数人看来具有相当强的形式特殊性的门类，其音乐的配制逻辑能否延伸到整体概念上的“影视”的音乐配制中去，无疑是首先需要辨明的问题。笔者认为，至少在叙事性的，音乐居于从属地位的影视作品的范围内，这种延伸是必然可行的。因为在这里，无论是动画与非动画，音乐都在为画面服务，而画面所应用的蒙太奇理论体系也是同一的。更何况，随着近百年尤其是近十几年内技术的发展，动画与非动画的艺术分野虽然不可能在可预见的未来内完全消失，但也不可能存在着绝对的界桩。关于这种界限的模糊，主要有两方面的表现：第一，动画镜头与真人实景镜头可能共同出现在同一作品中，甚至在同一镜头中同时含有动画与非动画成分；第二，非动画化作品题材的动画化（即采用动画艺术形式拍摄一个也很适合用真人表演的剧本，例如动画版《小兵张嘎》）和动画作品题材的非动画化现象（主要见于荒诞喜剧如美国《活宝三人组》，以及日本流行的动画原作真人版）已不鲜见。由以上简单分析不难看出，动画音乐在细节上的特点并不影响其符合影视音乐艺术规律的性质。

接下来的问题，便是在影视音乐分析中添加“齐入齐出”和“偏入偏出”这种分类方式及其术语，是否具有实际存在的价值，即它是否已经被涵盖在“音乐蒙太奇”系列理论之中，没有必要再另立这几个新的名词。笔者认为，“齐入、齐出、偏入、偏出”这几个术语，在既有的音乐蒙太奇理论中是没有条目与之等同和对应的。“音乐蒙太奇”强调的是可以利用同一段音乐流畅地串接起哪些不同的场面和情节，或如何利用观众对音乐的记忆而向观众提示某些镜头之间的隐含联系，而对于音乐段落“入”和“出”的时刻的细节并未给予过多关注。笔者相信，在很多影视剧作品中观众非常多地遇到过音乐段落在一个镜头的中间悄然而起，或在一个场面中悄然消逝的“偏入”和“偏出”，却很少在某部作品中遇到像《阿滋漫画大王》里这样大量的“齐入”和

“齐出”。所以此片一个值得注意的典型。虽然，作为典型，难免显得比较极端，但这并不能说明“齐入”和“齐出”的种种已探明和尚未探讨过的作用不该进入影视音乐设计的知识范畴。笔者觉得，如果能够收集更多的动画和非动画的影视剧资源，积累更多的乐段起止位置设计个案，就可能对“齐入齐出”和“偏入偏出”的性质和功能作出更全面的总结，丰富影视音乐理论。

需要强调的是，“齐入齐出”和“偏入偏出”的引入，并不是要否定原有理论的任何一个部分，而只是说可以从一个新的着眼点对影视音乐设计进行划分与观察。

三、整体音乐作用

音乐是表情性艺术，影视配乐（特别是画外乐）要渲染感情也几乎是天经地义的。但是，在一般的影视剧（包括卡通）中，画外乐更多是为了配合揭示人物的感情波澜，或环境和事件所包含或预兆的感情走向。而《阿滋漫画大王》则似乎不拘于渲染具体情节的感情，而更喜欢把多彩的音乐段落相对均匀地安置在时间轴上。笔者通过对所记录的时间码数据进行分析看出，该剧不仅是音乐时间占总时间的比例不低，而且音乐段落数比较多，并且很少有相邻两段音乐间空隙时间过久的现象。具体分析到情节上，更可以看出一些特点。以该片中数量最多的一类情节段落——对话为例，这些对话无外乎是几个女生在教室里或某些相聚的场所里进行的日常化的聊天，然而有的配乐，有的不配，有的可以在场景之中某个切镜处让音乐自然进入或退出。固然，我们可以说这只是一种灵活运用，但其实也不能排除如下因素：这里只是需要（或不需要）一段音乐，以求各乐段在该集中相对均衡地占据时间并留出空隙。

当然，所谓“不拘于具体情节”，不等于完全不顾具体情节。即使是上述的日常对话段落，制作者也不会不顾对话的具体情绪而配出气氛完全不相称的音乐，而且从全片的大局上看，音乐的主流情绪也必然是符合全剧的主流情绪的，这个前文已经说过了。但相比很多其它的叙事性动画片，《阿滋漫画大王》确实更明显地把音乐当成“地砖”，均匀地铺展开来了，只不过缝隙比真正的地砖要大得多而已。

这种现象的原因还是要归结到上一节所说的“散点叙事”手法中去。由于被讲述的事情是零散的，在每一集中都拥有不止一个最重要事件，甚至根本找不到最重要的事件，所以各段音乐之间就保持一种淡化了中心的制衡，以“散点音乐”契合了“散点叙事”。影视音乐理论中曾经有“听不见的影视音乐乃是最好的影视音乐”这个命题，当然，该命题有其一定的适用范围，这是早有人指出的。而《阿滋漫画大王》则又给这个命题添加了一个“不适用”的反例。因为，所谓影视音乐之所以会让观众“听不见”，最主要的条件应该是它相当完美地重叠于片中人物的心理，也就是重叠于创作者力图让观众在剧情的特定位置体会到的特定感情。但《阿滋漫画大王》的音乐不仅不拘于做人心理或事件趋势的注脚，甚至在某些时候以其高度的旋律性，隐约体现出了这样的意图：它想让观众进入一边跟着它哼唱，一边像走入一个青春画廊一样，观看这些貌似支离破碎实则回味无穷的琐事。在笔者看过的一些较新的日本动画中，有些是以悬念故事为主要看点的（例如《奇幻贵公子》、《四月一日灵异事件簿》），有些则是像此片一样以对日常笑料的发掘和表现为主要看点的（例如《幸运星》、《草莓棉花糖》）。前者初看一遍和后者初看一遍，感觉同样精彩；而此后闲暇时信手双击，播放的片子，不知不觉间却总是属于后者——这就是后者有别于其他艺术品的一种特质：耐看。我国的观众有句话说“新书熟戏”——意思是说，听评书要听新书，因为有悬念才有趣；而欣赏戏曲却是看自己已经熟知的剧目才更有意思，因为戏曲的故事情节比较简单，大家关键看的是表演的过程，即在一次次“温习”那些工整的唱词、婉转的唱腔、优美的身段和精彩的功夫的过程中获得审美的快乐。而上述这第二类的动画，题材上虽与传统戏曲迥异，但在审美模式上是颇有相通之处的。当然，笔者在该类的几部动画中，无意间播放最多的还是《阿滋漫画大王》，也许这与它的大量的具有出众设计的音乐不无关系。

由于笔者对日本当代动画剧集的全貌还缺乏更深入的了解，所以本节内容仅是笔者的一个猜测，附此供各位参考。

【注1】 维基百科，中文版。 <http://zh.wikipedia.org>

【注2】 指经广泛调查，在动漫迷群体中取得极高受宠率的人物。东清彦设计的第一主角本来是天才少女美浜千代，但最后却是作为第二主角（也有评论家认为是第三主角）的春日步的形象登上了当年全日本最受欢迎的动漫女性人物的前十名大榜。

【注3】 说句与音乐关系不大的闲话，这个人物的外观设定中，眼球里的“高光点”被画在靠下的位置，而日本漫画的一般习惯是要画在靠上的位置的。这处独特设计由于很传神地表现出了春日这个身体迟钝呆笨但思想天马行空的少女的那种“圣愚”式的精神状态，因而令一些关注美术的观众为之拍案叫绝。

【注4】 该片经常出现长达三秒钟左右的静帧，用于表达某种可笑的，显性或隐性的尴尬场面。不习惯这种节奏突变的新观众甚至会以为是播放机出了故障。

【注5】 例如第八集泷野在梦中嘲笑水原，同一句台词竟连续重复近二十次；又如第十七集春日 and 泷野一起数十二生肖，然而数到第六个就不知道了，这半截生肖表也重复数了四次；第五集几个女生在车站上准备去千代家做客时的一组镜头，居然将画面整组重复了一次，仅台词有微弱变化。创作者的意思其实大概是暗示某种特别强烈的人物心理，或者表现生活中那些周而复始的感觉。

【注6】 陈奇佳《日本动漫艺术概论》，上海交通大学出版社，2006年版，第176页。

本文曾发表于传媒大学音乐系内部学刊《音乐传播》2008年第三期

130

顶一下

分享到：

文章录入：espero [博客](#) 责任编辑：古林居士

[【评论】](#) [【收藏】](#) [【分享】](#) [【打印】](#)

关于 的论文

没有相关论文

网友评论：（评论内容只代表网友观点，与本站立场无关）

数据载入中，请稍后……

[关于我们](#) - [联系我们](#) - [广告服务](#) - [免责声明](#) - [诚聘英才](#) - [投稿指南](#) - [网站地图](#)

Copyright © 2004-2010 Musicology.CN. All Rights Reserved 立足学术，面向公众，推广和传播高雅艺术与和谐文化。

上海音乐学院音乐研究所 南京艺术学院音乐学研究所 联合主办 中国音乐学网版权所有

