

—— 日本漫画之神自传 ——

# 手冢治虫

## 我的漫画人生



王受之

现代设计史论  
专家作序力荐

王卯卯

《我兔斯基你》  
作者倾情推荐



中信出版社 · CHINA CITIC PRESS

—— 日本漫画之神自传 ——



# 手冢治虫

我的漫画人生

[日] 手冢治虫 著  
张苓 译

中信出版社  
CHINA CITIC PRESS

## 图书在版编目 (CIP) 数据

我的漫画人生 / (日) 手冢治虫著; 张苓译. —北京: 中信出版社, 2010.7  
书名原文: ぼくのマンガ人生  
ISBN 978-7-5086-2177-7

I. 我… II. ①手… ②张… III. 手冢治虫—自传 IV. K833.135.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 114720 号

BOKU NO MANGA JINSEI by Osamu Tezuka

© 1997 by Tezuka Production Co., Ltd.

Originally published in Japanese by Iwanami Shoten, Publishers, Tokyo, 1997

This simplified Chinese language edition published in 2010

by China CITIC Press, Beijing

by arrangement with the proprietor c/o Iwanami Shoten, Publishers, Tokyo

本书仅限于中国大陆地区发行销售

## 我的漫画人生

WO DE MANHUA RENSHENG

著 者: [日] 手冢治虫

译 者: 张 苓

策划推广: 中信出版社 (China CITIC Press)

出版发行: 中信出版集团股份有限公司 (北京市朝阳区和平街十三区 35 号煤炭大厦 邮编 100013)  
(CITIC Publishing Group)

承印者: 北京通州皇家印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/32 印 张: 7.5 字 数: 102 千字

版 次: 2010 年 7 月第 1 版 印 次: 2010 年 7 月第 1 次印刷

京权图字: 01-2009-7886

书 号: ISBN 978-7-5086-2177-7/K · 158

定 价: 26.00 元

版权所有 · 侵权必究

凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。

http: //www.publish.citic.com

E-mail: sales@citicpub.com

author@citicpub.com

服务热线: 010-84264000

服务传真: 010-84264033

## 序一

# “虫人”手冢

世界上有好几个国家在动画片方面都具有很重要的影响，美国是现代动画片的大国，影响力是自然的，而日本虽然早期是受美国影响，但是后来居上，已经成为国际动画片的最重要的设计、生产国家了。而在日本动画片发展中，具有奠基人、先驱者影响力的，就是手冢治虫。

动画在美国和欧洲出现已经一百多年了，而日本最早探索制作动画片，大概是在20世纪初期，当时的日本电影工作者开始以西方新研发的动画制作技术试制动画作品。我手头的记录可能不完整，根据这些资料，日本第一套动画电影短片应该是下川凹天创作的《清洁工人芋川椋三》，这是在1917年1月开始播放的。当时下川还是一个西方风格的水彩画家。1918年，日本开始制作第一套以日本原著《桃太郎》改编的同名短篇动画电影。此后的20~40年代，日本不断制

作多套短篇动画电影，包括日本第一套有声动画《世界中心的男与女》（男と女の世の中）。动画电影在第二次世界大战期间仍保持了一定的制作，《桃太郎的海鹭》就是在当时创作的第一套日本长篇动画影片。战后，由于设备及资金不足，动画创作并没有持续发展。直至东映动画的前身，日本动画有限公司的成立，日本动画才重新上路。

1956年，东映动画开始以东映动画有限公司的名号，制作彩色动画电影，而1958年上映的《白蛇传》就是当时第一部东映动画推出市场的日本动画作品。《白蛇传》的风格类似迪士尼动画的作品，连音乐创作和使用动物协拍都有几分相似。东映动画的作品在六七十年代仍然保留着这种类似迪士尼的风格，但同时，东映动画的风格亦在每个角色之中加强作者自己的构思。其中一个例子就是高畑勋的《太阳王子霍尔斯的大冒险》。这套动画被视为对原有动画风格的第一次大突破，亦为后来日本动画的“原创化”及“渐进式动画”打下了基础。

从发展的逻辑来看，日本现在的很多动画家早年都是从漫画入手的，日本的动漫画具有漫画、电视动画连续剧、

OVA<sup>①</sup>和剧场版动画片这样几个不同的平台，很多人都是在这几个平台上同时创作的，也有很多人是先漫画、再动画的两栖型。手冢治虫的重要意义，就在于他在很早的时候就直接从动画切入，影响了整个日本，而他的影响之后逐步扩散到亚洲地区，乃至形成国际影响力，形成我们看到的日本动画的面貌，就这一点来看，说手冢治虫是日本动画的奠基人，是很准确的。美国动漫画研究者保罗·格拉维特在他的《日本漫画60年》中说：“手冢治虫就是日本‘动漫’产业之‘父’，同时扮演着沃尔特·迪士尼、D·W·格里菲斯与威尔·艾斯纳的角色。”在他长达43年的漫画家生涯中，创作了超过600部、15万页的漫画作品，并参与制作了60部动画电影。自从手冢发表了他的第一部作品《新宝岛》，奠定了日本“新漫画”的基调以来，漫画这种内容包罗万象的视觉叙事方式，就成为日本流行文化的缩影。到2002年为止，日本全国共有282种漫画杂志，所有漫画出版物的年销售额大约是30亿美元，占日本整个出版业业绩的22.6%。日本成为无可争

---

① OVA, Original Video Animation, 原创动画影碟。——编者注

议的漫画大国。日本动画的巨大成就，和手冢治虫的贡献是绝对分不开的。1989年，日本最权威的报纸《朝日新闻》，在悼念手冢去世的专题社论中说：“为何漫画能够在日本发源，并受到所有人的喜爱？就是因为日本有手冢，而其他国家没有。”

手冢治虫于20世纪60年代初期成立了“虫动画公司”。1963年，该公司的第一套动画——《铁臂阿童木》在日本富士电视台播映，随即成为日本最受欢迎的动画，吸引了世界各国人们的注意。美国的电视台也在1964年把《铁臂阿童木》引进美国，并改编成美国版本。《铁臂阿童木》的成功，令日本的动画开始获得世界性的声誉。相信不少人和我一样，对日本动画的印象，就是从《铁臂阿童木》开始的，虽然已经过去很多年了，但当年国内电视台播放《铁臂阿童木》时的热烈场面，还历历在目。日本动画在60年代推出了不少很有影响的作品，如横山光辉的《铁人28》、手冢治虫的《小白狮》（*Kimba the White Lion*），以及吉田龙夫的《飞车小英雄》（*Mach Go Go Go*）等。《小白狮》对迪士尼的《狮子王》的影响是一目了然的，好像当时还有手冢治虫公司告

迪士尼侵权的官司，后来不了了之了。从这个事情上看，说手冢具有国际影响力一点不为过呢！

手冢治虫（日文读音为“Tezuka Osamu”，1928~1989），被公认为日本动画的奠基人，“日本的迪士尼”。1928年11月3日诞生于关西大阪的丰能郡宝冢市，本名手冢治。他从小爱好文学、天文和自然，因读了平山修次郎著的《原色千种昆虫图谱》而迷上昆虫采集，在本名手冢治的后面加上一个“虫”字，所以我们有时候说手冢是个“虫人”。

年轻时候的手冢治虫是个很瘦弱的男孩，中学时开始漫画创作。1946年，手冢应招试图加入动画公司，但因被认为“不适合动画业”未果。翌年，手冢治虫在《每日小学生新闻》上开始自己的漫画连载生涯，从此踏上漫“漫”之路。1946年，手冢从大阪大学附属医学专门部毕业，1947年，发表了他生平第一部重量级作品——《新宝岛》。他借用电影拍摄中常用的变焦、广角、俯视等手法，配合故事发展来表现漫画画面，让凝固的漫画“活了”起来，而广受好评。

手冢治虫的动漫创作生涯的早期，受到美国动画的很大影响。1923年，美国著名漫画家乔治·麦克马努斯的



《教教爸爸》（*Bring up Father*）开始在《朝日俱乐部》上连载，从而引发了日本“新漫画派”的诞生。手冢治虫的创作风格，也受到早期一些日本漫画家的影响，其中有实户左行，他当时在《读卖周日漫画》上发表《飞速太郎》，也是最早采用西洋绘画色彩基调创作的；此外还有田河水泡，他从1931年起担任漫画杂志《少年俱乐部》的专业作者，代表作是《野狗二等兵》，其中的主人公，看起来就像是美国著名卡通角色菲力猫和米老鼠的混搭。

第二次世界大战结束后，好莱坞电影和漫画蜂拥而来，冲击日本，既是帮助日本成为民主化新国家的文化宣传手段，也成为战后日本国民为数不多的一种娱乐消遣。《小鹿斑比》与《白雪公主》等迪士尼动画，以及卓别林的喜剧电影对年轻的医科院学生手冢产生了震撼性影响，最终促使他彻底投身于职业漫画创作。1947年，19岁的手冢治虫借助当时风行一时、被称为“红皮书”的廉价漫画绘本，发表了自己的处女作，改编自酒井七江原的《新宝岛》。尽管出版后的《新宝岛》只有薄薄的60页，只是手冢绘制原稿的1/4不到，但销售突破40万册。他把电影、电视中变焦、广角、俯

视等手法引入漫画，以电影分镜头形式来安排画面，并发明了表示速度的运动轨迹线、变形拉长手法，以及类似电影字幕一样的拟声词，力图为静态画面创造出一种跃然的动感与视觉压迫性。尤其是，他还破天荒地为漫画人物创造了详细的身份、履历与性格，不仅为故事情节和背景的设计调度建立了标准化流程，也增添了角色的魅力与可信度，例如2004年4月7日，东京都新宿区政府就正式决定将故事中“当天出生”的机器人阿童木选为新宿未来特使。

《新宝岛》被许多日后的日本“动漫”大师奉为经典，从以《假面超人》等作品闻名的石森章太，到绘制《宇宙骑士》和《小忍者服部君》的世川广志，在回忆时都说，《新宝岛》就是他们决心投身“动漫”创作的全部理由。这种无可抵挡的魅力不仅来自手冢的画风以及一贯强调的故事情节，还来自他惊人超前的世界观：1949年，他早在威廉·吉布森、阿西莫夫、斯塔利·库布里克之前，就通过漫画《大都会》描绘了一个由缜密的电脑网络控制、充斥着人工智能生命和跨国技术企业野心的混乱城市化世界！“尊重一切生命”的信念，成为贯穿在手冢治虫所有作品中的强烈意识主

线，并延伸到了是否承认AI（人工智能）作为生命所具备的人格，以及反技术控制这一后工业时代命题上。1988年，由此深受启发的手冢治虫的崇拜者大友克洋创作了著名的《阿基拉》，并在2001年将《大都市》搬上大银幕，最终直接影响了大洋彼岸的沃卓斯基兄弟，开始筹划《黑客帝国》三部曲的剧作蓝本。

1961年，手冢毅然拿出大部分积蓄，成立了自己的动画制作公司“虫制作”。1963年新年上映的《铁臂阿童木》和两年后的第一部彩色动画片《森林大帝》，恐怕是所有中国资深“动漫”爱好者对于他乃至日本“动漫”的第一印象。当时手冢毅然放弃了属于自己的版税、赞助分成和报酬，并慷慨地将自己的作品转包给其他公司改编制作动画，并以“我们正在做的，就是名垂青史的事情”为口号，激励追随自己的青年同行。1977年4月，《朝日周刊》对手冢进行了一天的贴身采访，惊讶地发现这位“漫画之父”同时为6本杂志进行漫画连载创作，包括两本周刊（《怪医秦博士》、《三眼童子》）、3本月刊（《佛陀》、《神奇独角兽》、《火鸟》）和1本半月刊（《MW毒气风暴》），每天的睡眠

时间不过 3 个半小时。

尽管如此勤奋，手冢身兼公司管理者、创作者两职的弊端不久后就显露无遗，虫制作在 1973 年因欠下 3 亿日元的高额债务而宣告破产。

然而，手冢的艺术理念却完全没有因经营上的失败而被抛弃，从 2009 年即将面世的《铁臂阿童木》CG 版电影，到天木蓝（Timberland）推出的“手冢主题系列”产品，都证明热爱自然、力图在飞速发展的技术世界中寻求自己的身份，仍然是今日全球“动漫”创作者和爱好者们津津乐道的永恒主题。

手冢是个伟大的梦想家，是他赋予日本漫画以坚强的个性和强烈的地域文化色彩，并引领日本漫画界逐渐走向深层次思考，从此和欧美“高、大、全”的超人式漫画划清界限。

手冢不仅本身是一位杰出的动画家，他还非常注重培养日本漫画后继力量，并一直坚持举办漫画大赏。很多知名画家，如北条司等，就是从获得这个大赏开始，踏上了自己的创作之路。

20世纪60年代晚期，日本动画开始向多元故事题材方向发展。手冢治虫开始制作以成人为主要观众的动画电影，包括大量性感刺激和艺术题材的动画。其中三套试验性的动画为：《一千零一夜》（*1001 Nights*）、《埃及妖后》（*Cleopatra*）和《哀伤的贝拉透娜》（*Belladonna of Sadness*）。《哀伤的贝拉透娜》是其中最为成功的一部，并为1997年制作的《少女革命》带来灵感。第一部原创成人电视动画《鲁邦三世》亦同时在60年代推出。

1989年手冢治虫因胃癌去世，享年60岁。记得他去世的时候我正在洛杉矶的设计学院给学生上课，那天的《洛杉矶时报》出了一整版的纪念文章，悼念这位国际的动画大师。我记忆中，能够在娱乐重镇洛杉矶的报纸上获得这么大篇幅的关注的日本动漫画家，除了宫崎骏之外，就只有手冢治虫了。

1991年夏，日本东京举行过一次规模空前的漫画展览，共展出500多名当代著名画家的作品。大会为纪念手冢，在展厅中心建立了他生前住所——“时和庄”的模型，窗口处还特意塑造了一批著名漫画中的主人公模型，借此向这位“漫

画之神”致敬。宝冢市也为自己的这位杰出市民设立了永久性的“手冢治虫纪念馆”。

在某种意义上，手冢治虫永远不会“去世”。正如1993年由虫制作公司提供资料、漫画家伴俊男执笔的传记漫画《手冢治虫物语》最终卷里描绘的那样：在阿童木、茶水博士、小狮子雷欧、蓝宝石公主、怪医黑杰克等漫画人物的目送下，手冢本人化成了自己笔下永生轮回的火鸟，奋飞而去。

王受之

现代设计史论专家

中国当代设计教育的奠基人之一

Art Center College of Design 终身教授

汕头大学长江艺术与设计学院副院长

清华大学美术学院学科发展委员会顾问

## 序二

# 平凡人的不凡旅途

十分荣幸能给这本书写序。

小时候，经常拿家里其他小孩买的漫画看，其中有一本没有前集没有后续的长方形小册，那一集的内容是一个小机器人和一个大机器人一起战斗，虽然最终取胜，但大机器人只剩下一只钳子手，小机器人打开自己胸前的盖子，里面燃料已经所剩无几，在不久的将来他也会死去。小机器人将那只钳子手投入海中，飞向未知的远方，画面定在天空中他渐渐消失的背影。

漫画的名字叫《铁臂阿童木》。在看惯了以王子公主幸福在一起结尾的真善美漫画后，这本漫画给当时的我留下了非常深刻的印象，能够在引人入胜的故事中使得读者意识到现实的另一面，这种反差让人记住了这个特别的作者——手

冢治虫。

阅读手冢治虫的生平，发现他曾是这样一个人：画漫画的初衷只是为了不受欺负，在战乱中，十几岁时双手感染险些坏死；同时他又是这样一个开创性的人：第一个将电影手法运用到漫画中，奠定了日本漫画的风格和特色，培养了一批杰出的漫画家，振兴了一个事业，开启了一个时代。

一个画家要画地狱的景象但一直画不出，当他亲身体验死亡和地狱般的伤痛之后才画出了让自己真正满意的作品，这也许也表达了手冢治虫对自己的态度：创作高于一切。人生是短暂的，人生又是脆弱的。在这短暂的一生里，可以有很多次选择，手冢治虫选择了创作，他的题材涉及医学、科幻、神话、心理、自然、伦理等等。他就是这样一个勤奋到超负荷的人，每天只睡几个小时，每年坚持看三百部电影，随身带着笔纸抓紧一切时间作画，在成为作品销量全日本第一的漫画家的同时拿到了医学博士学位。他一生的创作高达15万页，是全世界作品最多的漫画家。

他又只是一个安于挣稿费度日的漫画家，他更是一个漫



画领域的开拓者：在保持高产的同时，在创造上提出了很多开创性的设想；在实验动画作品中可以看出他对不同风格、不同手法和视角做的探索和尝试；在漫画作品中，又可以看到他对电影手法和漫画手法的融会贯通；他在恐怖类漫画领域也有涉猎，更是创造了“少女漫画”这一种类。他努力地认真地去生活，所获得的多种爱好和知识，不仅仅成为故事的素材，也成为其作品背后强力的技术后盾。

他拥有对动漫的热爱，也拥有成熟的画功，但他不仅仅满足于将作品的高度停留在表面上，而是向更深刻的阶段努力着。在他的作品中，无一不在诉说着活着的感慨，同时感叹生命的宝贵和人性恶的伤害。他是一个生长在战争年代的人，亲眼目睹过居民区被轰炸后的惨状，也尝过陌生的善良居民所制饭团的滋味。他在半自传漫画里画到自己的一位好友被炸弹炸得面目全非，正好前方有人在围打着坠机的别国飞行员，于是愤怒的他也抄起一根木棒冲过去，但冲到近前才发现，原来那个飞行员也已经血肉模糊死去多时。画面中他手里的木棒缓缓滑落，战争只是少数人发起的游戏，而付出代价的往往是无数无辜的人。