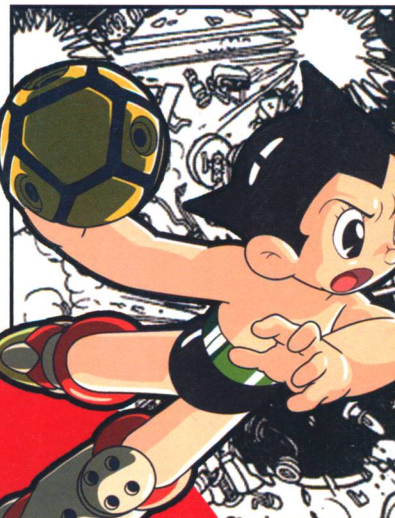
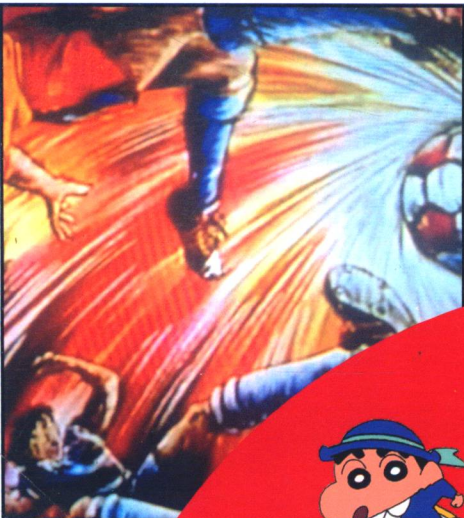




李捷 编著

我们坚持严肃的治学态度，
努力将动画与漫画的发展状况，
特别是它在世界不同国家的演变，
以及动漫大国、重量级大师、
重要作品一一展现在读者面前，
并进行横向与纵向、艺术语言与艺术方法的比较，
为相关从业人员及动漫爱好者提供有关资料、借鉴、启发。

以通俗流畅的文字
精致典雅的图片
和密集的信息量
展现出日本动漫史的瑰丽与庞杂



图书年出版社

阅 览

J954
20133

P2

日本动漫史话



李捷
编著

 中国青年出版社

(京)新登字083号

图书在版编目 (CIP) 数据

日本动漫史话/李捷编著. —北京: 中国青年出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5153-0806-7

I. ①日… II. ①李… III. ①动画片-产业-研究-日本 IV. ①J954②J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第110962号

责任编辑: 顾 申

*

中国青年出版社 出版 发行

社址: 北京东四12条21号 邮政编码: 100708

网址: www.cyp.com.cn

编辑部电话: (010)57350505 门市部电话: (010)57350370

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷 新华书店经销

*

787×1092 1/16 17印张 340千字

2012年8月北京第1版 2012年8月北京第1次印刷

印数: 1-5000册 定价: 49.80元

本图书如有印装质量问题, 请凭购书发票与质检部联系调换

联系电话: (010)57350337



序章

序章 艰难起航

1. 漫画之源 · 7
2. 动画发展史 · 21
- 附件1 ▶ 日本动画片年表（一） · 30

1

第一章 光辉岁月

1. 萌芽 · 35
2. 先驱 · 40
3. 壮大 · 44
4. 创造 · 48
5. 战事 · 52
- 附件2 ▶ 日本动画片年表（二） · 55

3

第三章 数码纪元

1. 经典 · 155
2. 成熟 · 172
3. 延伸 · 179
- 附件5 ▶ 日本动画片年表（四） · 190
- 附件6 ▶ 日本知名动漫家和作品（下） · 200
- 高桥留美子（Takahashi Rumiko） · 200
- 北条司（Hojo Tsukasa） · 202
- 美树本晴彦（Mikimoto Haruhiko） · 204
- 浦泽直树（Urasawa Naoki） · 206
- 庵野秀明（Anno Hideaki） · 208

2

第二章 影视时代

1. 出口 73
2. 革命 76
3. 转型 88
- 附件3 ▶ 日本动画片年表（三） · 102
- 附件4 ▶ 日本知名动漫家和作品（上） · 116
- 手塚治虫（Tezuka Osamu） · 117
- 圆谷英二（Tsuburaya Eiji） · 120
- 藤子·F·不二雄（Fujiko Fujio） · 122
- 横山光辉（Yokoyama Mitsuteru） · 124
- 楳图一雄（Umezumi Kazuo） · 127
- 石森章太郎（Ishinomori Shotaro） · 128
- 松本零士（Matsumoto Leiji） · 130
- 宫崎骏（Miyazaki Hayao） · 132
- 富野喜幸（Tomino Yoshiyuki） · 137
- 永井豪（Nagai Go） · 140

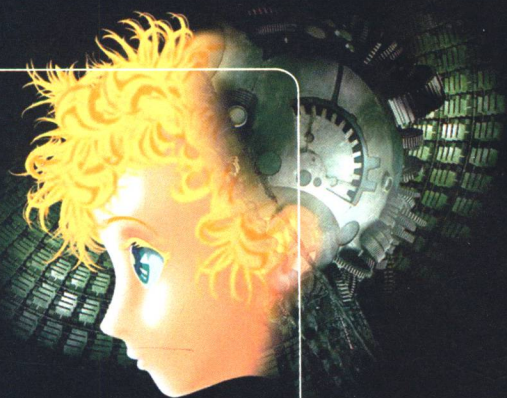




- 荒木飞吕彦 (Araki Hirohiko) • 210
原哲夫 (Hara Tetsuo) • 212
士郎正宗 Shiro Masamune • 214
贞本义行 (Sadamoto Yoshiyuki) • 216
桂正和 (Katsura Masakazu) • 218
青山刚昌 (Aoyama Gosho) • 219
伊藤润二 (Ito Junji) • 221
今敏 (Kon Satoshi) • 223
富坚义博 (Togashi Yoshihiro) • 225
井上雄彦 (Inoue Takehiko) • 226
矢泽爱 (Yazawa Ai) • 228
武内直子 (Takeuchi Naoko) • 229
小畑健 (Obata Takeshi) • 231
和月伸宏 (Watsuki Nobuhiro) • 233
新海诚 (Shinkai Makoto) • 235
荒川弘 (Arakawa Hiromu) • 236
岸本齐史 (Kishimoto Masashi) • 238
尾田荣一郎 (Oda Eiichiro) • 240
久保带人 (Kubo Taito) • 241
种村有菜 (Tanemura Arina) • 243
空知英秋 (Sorachi Hideaki) • 244
星野桂 (Hoshino Katsura) • 246
附件7 ▶ 动漫周边产品 • 247
1. 由来 • 248
2. 风靡 • 251
3. 未来 • 262

附件8 ▶ 世界著名动漫企业东映动画 • 263

后记 • 269

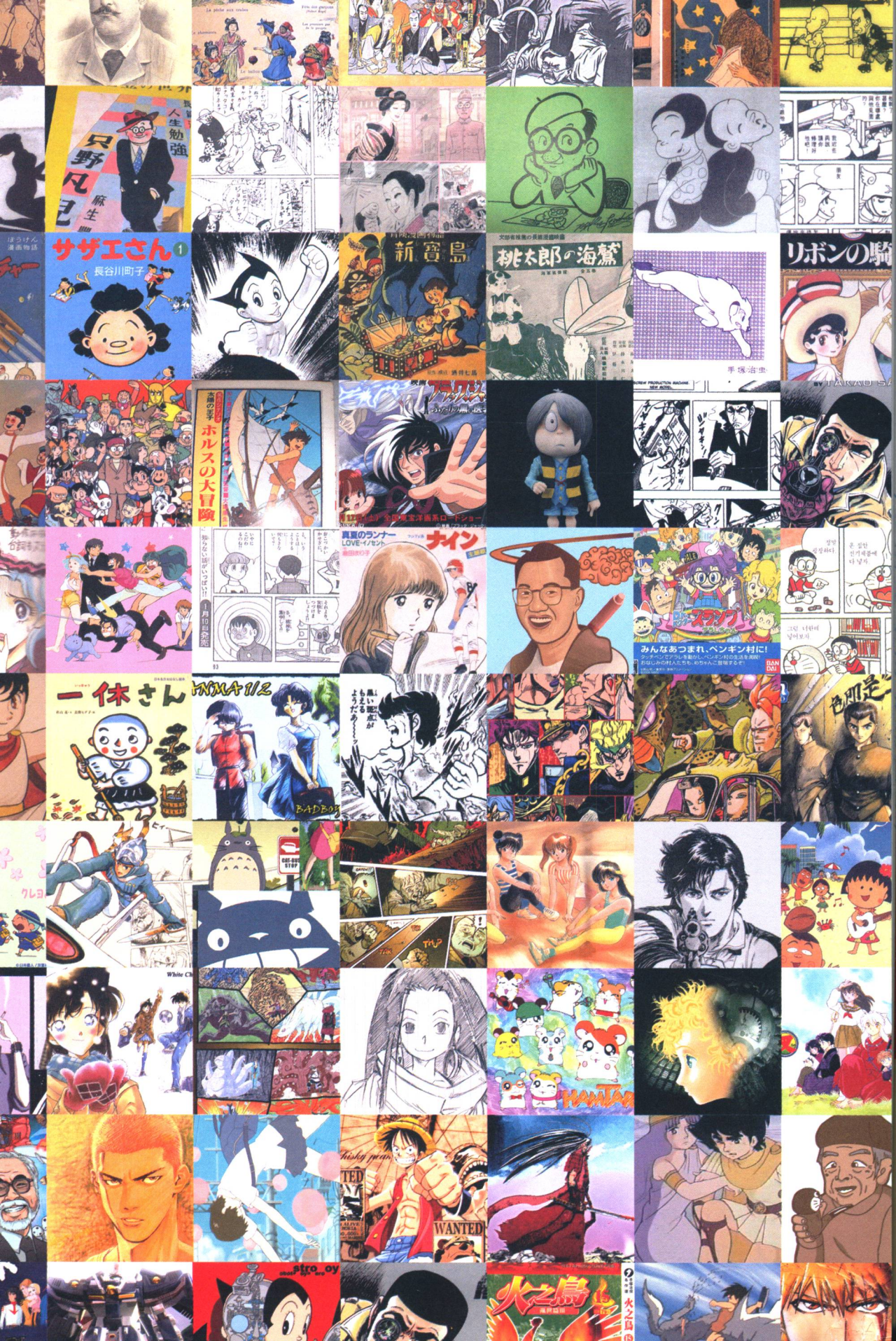


METROPOLIS メトロポリス

5月26日(土)全国東宝洋画系ロードショー
www.metropolis-movie.com
© 手塚プロダクション / METROPOLIS 製作委員会



后记





记得就在十年前，2002年初春，我想要写一篇关于中国动画产业的文章，跑遍北京城寻找参考书。万没想到，搜遍各大图书馆，以及全国新旧书网站，我竟然仅仅找到三本书，就是把封面和封底都算上，也还不到一百页。

掐指算来，其时新中国已成立五十三年，中国第一部动画片《铁扇公主》面世已六十一年，而电影已经诞生一百零七个年头了，可我国对于动画片的研究却仅止于三本书，不足一百页！至于漫画，则根本没能挤进艺术家的法眼，连一本学术书籍都没有！

可悲啊，可叹……试想，一门艺术若没有研究，没有总结，没有评论，谈何发展？谈何壮大？谈何飞跃？

那时的我，非常想写一本关于动画的书，奈何公务缠身，俗事难了，始终未能完成。

值得庆幸的是，这十年来，我国动漫产业在国家大力倡导、倾力扶植之下，得到了前所未有的发展，动画方面的研究专著已数不胜数。然而偏偏于漫画这一节，仍专著甚少，令人深感遗憾。

须知，动画源于漫画，怎能舍本逐末？

于是我开始想写一写关于动漫的书了。

很幸运，承蒙中国青年出版社垂青，郑重向我约稿，双方商谈之下，一拍即合，就写动漫！

动漫，顾名思义包括动画和漫画。

当今世界动漫产业，以美国、日本两国领军。美国的动漫历史最长，资本最雄厚，产业涵盖生活各个层面，产品风靡全球；日本动漫的历史虽然比美国要短，世界地位仅次于美国，但其产业规模和影响力，却称冠亚洲。

《世界动漫史话》丛书的第一辑，便以美国、日本动漫产业及动漫文化为主要研究对象，考察美日动漫的形成、发展、变迁，以较为全面的视角，探讨美日动漫的发展与演变、成功的经验、存在的问题，以及动漫与文化的关系。



ASTRO
BOY

在欧美，提到漫画或动画，对应的词汇有 cartoon、comic、animation。而单词 “manga”，区别于 “cartoon” 和 “comic”，她特指日本漫画或日本风格的漫画；另有 “anime”，又区别于 “animation”，专指日本动画。

日本动漫发端于公元19世纪，兴起于第二次世界大战后，历经百年。这一个多世纪以来的发展，令其制作企业、制作技术、人才结构、动漫题材、读者群体、市场规模以及世界影响力等都变化巨大。日本动漫由内容商品逐渐成长为内容产业的核心组成部分，并且跃然成为动漫文化。

《日本动漫史话》一书，即在梳理这一历史过程的同时，揭示日本动漫如何一步步发展到今天的这个局面。

众所周知，全球范围内，美国动漫的产业链最完整，形成最早也最为发达。美国动漫产品和衍生产品年产值约为2000多亿美元，占其文化产业总值（6700亿美元）近1/3，是文化产业的龙头。

在《美国动漫史话》中，我们可以看到，美国第一部动画片于公元1907年诞生，追溯漫画的起点，则更为早远，至今为止，历经数个重大发展阶段，始终引领世界潮流。而美国迪士尼的发展，不仅代表着美国动漫，甚至堪称世界动漫史的重要缩影。

为什么要说动画源于漫画呢？

近年来，韩国电影异军突起，曾经有业内人士于酒席间笑谈，他们韩国是以学习日本漫画开始，逐步将漫画兴盛起来，从而带动动画片的崛起，又以动画的兴盛方才引领了影视剧的繁荣。

说者也许无心，听者却当真有意，当我从历史的角度仔细分析之后，赫然发现这位友人竟然所言不差，而且不仅韩国如此，就连日本和美国也不例外，其大量优秀电影脱胎于动画、漫画，而动画的成长又离不开漫画的摇篮。

那么中国呢？我们要想振兴动画，究竟该从哪里入手？在对动漫产业的经营和管理上，又该注意哪些问题呢？历史是镜子，相信看过这套丛书以后，读者自会找到答案。

谨以这套丛书献给方兴未艾的中国动漫，以偿我十年夙愿，并与热爱动漫的各界同仁共勉。

李捷

2012年4月于京

LE
CHATEAU
IBULANT

un film de HAYAO MIYAZAKI



序章

序章 艰难起航

1. 漫画之源 · 7
2. 动画发展史 · 21
- 附件1 ▶ 日本动画片年表（一） · 30

1

第一章 光辉岁月

1. 萌芽 · 35
2. 先驱 · 40
3. 壮大 · 44
4. 创造 · 48
5. 战事 · 52
- 附件2 ▶ 日本动画片年表（二） · 55

3

第三章 数码纪元

1. 经典 · 155
2. 成熟 · 172
3. 延伸 · 179
- 附件5 ▶ 日本动画片年表（四） · 190
- 附件6 ▶ 日本知名动漫家和作品（下） · 200
- 高桥留美子（Takahashi Rumiko） · 200
- 北条司（Hojo Tsukasa） · 202
- 美树本晴彦（Mikimoto Haruhiko） · 204
- 浦泽直树（Urasawa Naoki） · 206
- 庵野秀明（Anno Hideaki） · 208

2

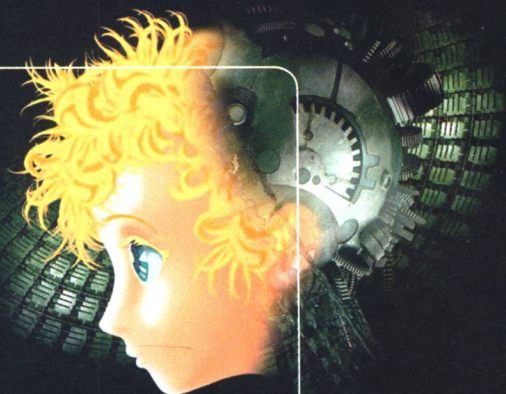
第二章 影视时代

1. 出口 73
2. 革命 76
3. 转型 88
- 附件3 ▶ 日本动画片年表（三） · 102
- 附件4 ▶ 日本知名动漫家和作品（上） · 116
- 手塚治虫（Tezuka Osamu） · 117
- 圆谷英二（Tsuburaya Eiji） · 120
- 藤子·F·不二雄（Fujiko Fujio） · 122
- 横山光辉（Yokoyama Mitsuteru） · 124
- 楳图一雄（Umezumi Kazuo） · 127
- 石森章太郎（Ishinomori Shotaro） · 128
- 松本零士（Matsumoto Leiji） · 130
- 宫崎骏（Miyazaki Hayao） · 132
- 富野喜幸（Tomino Yoshiyuki） · 137
- 永井豪（Nagai Go） · 140





- 荒木飞吕彦 (Araki Hirohiko) • 210
 原哲夫 (Hara Tetsuo) • 212
 士郎正宗 Shiro Masamune • 214
 贞本义行 (Sadamoto Yoshiyuki) • 216
 桂正和 (Katsura Masakazu) • 218
 青山刚昌 (Aoyama Gosho) • 219
 伊藤润二 (Ito Junji) • 221
 今敏 (Kon Satoshi) • 223
 富坚义博 (Togashi Yoshihiro) • 225
 井上雄彦 (Inoue Takehiko) • 226
 矢泽爱 (Yazawa Ai) • 228
 武内直子 (Takeuchi Naoko) • 229
 小畑健 (Obata Takeshi) • 231
 和月伸宏 (Watsuki Nobuhiro) • 233
 新海诚 (Shinkai Makoto) • 235
 荒川弘 (Arakawa Hiromu) • 236
 岸本齐史 (Kishimoto Masashi) • 238
 尾田荣一郎 (Oda Eiichiro) • 240
 久保带人 (Kubo Taito) • 241
 种村有菜 (Tanemura Arina) • 243
 空知英秋 (Sorachi Hideaki) • 244
 星野桂 (Hoshino Katsura) • 246
 附件7 ▶ 动漫周边产品 • 247
 1. 由来 • 248
 2. 风靡 • 251
 3. 未来 • 262



METROPOLIS メトロポリス

5月26日(土)全国東宝洋画系ロードショー
www.metropolis-movie.com
 © 手塚プロダクション / METROPOLIS 製作委員会

附件8 ▶ 世界著名动漫企业东映动画 • 263

后记 • 269

后记



うれしい・・・

序章

艰难起航

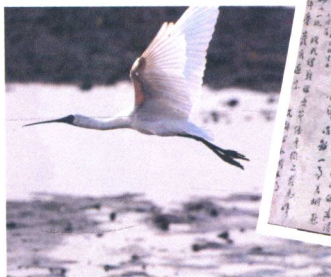
在动漫发展史中，漫画（连环画）与电影的姻缘由来已久。从远古岩画出现的那一刻起，人类就开始用“画”记录自己的生活，并对“运动的画”产生出莫名的渴望。可以说，“动漫”由此跟随人类文明的发展艰难起航。



1 漫画之源

· 故乡在中国

令人惊讶的是，“漫画”一词最早出现在古代中国，原本是一种鸟类的名称。早在北宋时期，“漫画”是指那些栖息在黄河岸边的琵鹭。直到清代初期，“漫画”才开始与绘画发生联系。



● 琵鹭



● 金农

“扬州八怪”之一的金农（公元1687年～公元1762年），曾在他的《金冬心杂画题记》中写道，每年五月，正是自己的家乡、湖广杨梅成熟的时间，自己离家多年，此时只能漫画寥寥折枝，以解相思之愁。对于金农来说，“漫画”是动词，即漫不经心、随手勾画之意。

清朝末年（约公元1907年），天津出版的《人镜画报》中开始刊载一些图画作品，这些作品取材于当时政治事件或社会生活，采用夸张、比喻、象征、寓意等手法，通过诙谐幽默的内容，讽刺、揭露当时黑暗的社会现实，这些画则被称为“讽画”、“滑稽画”、“寓意画”、“时事漫画”、“时画”、“谐画”等。

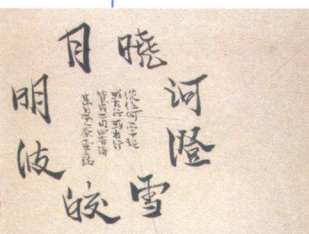
公元1924年，丰子恺



● 丰子恺



● 《人散后，一钩新月天如水》



● 《山海经》插图

第一次在朱自清与俞平伯主办的《我们的七月》上发表漫画，名为《人散后，一钩新月天如水》，此画受到当时上海《文学周报》主编郑振铎先生的高度称赞。第二年，丰子恺开始为《文学周报》供稿，郑振铎将这些作品统称为“子恺漫画”，陆续在《文学周报》上刊载。从此，“漫画”开始出现在人们的视野中。我们可以这样说，漫画起源于中国。

在古代虽无漫画之名，但有漫画之实。当时画家的作品注重

“借鉴”，着重表现当时社会生活中的“善恶美丑”，或赞扬或讽刺，表现作者自身对“恶”与“丑”的“切齿”，以达到警示目的。但因为不同时代、不同阶级“善恶美丑”观以及政治目的的不



序章

艰难起航

第一章

光辉岁月

第二章

影视时代

第三章

数码纪元

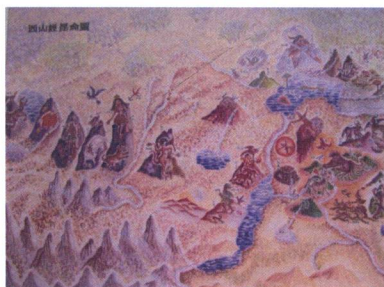
后记



子恺漫画

同，讽刺画的“借鉴”对象就有所不同。古代画家在揭露、讽刺社会上的丑恶现象时，往往采用寓意、象征、比喻、夸张等方法，无论是以“物”寓人，还是以“鬼”寓人，都是建立在一定社会现实基础之上，通过现实“形象”表现相关主题，绝不会凭空说教。

明代著名的《山海经》，展现的就是中国古代先民心中理想的神话世界。《山海经》插图线条粗犷原始、直率稚拙、人物造型夸张怪诞，充满原始野性美。作者通过改造、重组生活中人和动物的器官、肢体，进行加减、交错、移位、夸张、变形，创造出全新的神话形象。数百个神态各异的神话造型，将神灵漫画带到



《山海经》

极致，例如其中的神灵、异兽、奇鸟、异鱼、怪蛇以及远方异民等，在外形、表现形式，特别是作者的想象力方面，体现出中国古代漫画独有的特征。

中国古代石刻艺术同样如此，通过具有寓意和象征性的造型表达作者内心思想，著名的南宋大足石刻《大威德明王》就是其中的代表作。大威德明王又名降阎摩尊、六足尊，是五大明王之一，掌管西方。他的异像非常多，如胎藏界曼荼罗持明院之像，身为青黑色，有六面六臂六足，面呈愤怒样，盘坐于瑟瑟座之上，背有火焰，手拿戟、弓、索、剑、箭、棒等各色兵器。其他塑像则多骑水牛。此尊则是主尊之修法，名为大威德法。与此同时，还有一尊名为《油锅地狱》，主要描绘地狱之中的酷刑，将有罪之人置于镬煮沸汤中，惩罚其生前所犯罪行。又如著名的《相牛经》，图中所绘之牛造型夸张灵动，表现出生活中人们对牛的热爱，以及对牛所代表的勤劳稳重品格的敬仰，作品彰显出巨大的艺术魅力，震撼着每一个观赏者。中国古代年画



《油锅地狱》



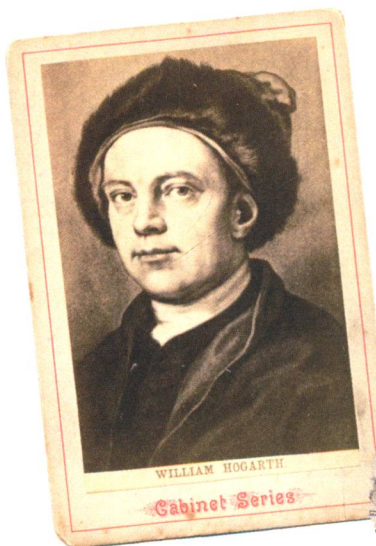


● 钟馗

更是具有漫画艺术的特点，如《玉堂富贵，富贵有余》，就借用鱼和小孩表达富贵满堂、年年有余之意。中国传统门神则是另一种漫画，如著名的年画“钟馗”，人们相信将此画贴于家中，可以起到斩妖除魔、镇宅辟邪的作用。

作为一种绘画形式，漫画塑造形象的手段以线条为主。中国古代漫画作品充分体现出以形写神、以神驭形、形神兼备的特点，这也正是中国传统民族绘画的基本造型特点。因为漫画多使用夸张变形的表现手段，所以在刻画形象时强调笔墨的简练传神。其中，形，指客观事物本身所具有的形态、形象、状态、形体；神，指事物的内在精神、气质、气韵，即内涵。在哲学概念中，形与神特指形体与精神，在美学概念中，形与神则为形象与神韵，强调神寓于形，以形来表现外貌、以形来显现精神内涵。

由此我们可以得出这样的结论，无论是造型，还是图画与文字的关系，中国古代的艺术理论和绘画技法与现代漫画有很多的共通之处。



威廉·霍格斯



《性格与漫画》

▪ 近代西洋漫画

我们已经说过，漫画的故乡是中国。很多学者认为，早在新石器时代，人类就在岩石上作画以表达自己的情绪和愿望，这就是漫画的雏形，如此说来漫画可能起源于欧洲。但我们必须要说明，这种绘画并不具备漫画的特点。漫画一词在欧洲更多地被写为Cartoon，翻译过来为“卡通”。在《牛津高阶辞典》中，漫画（特指发表在报刊上的漫画）的释义为时事讽刺画，或连环漫画和连环讽刺画，或动画片。学术界已经有这样的共识：“公元15世纪末，‘漫画’的名称和形式在欧洲才得以出现和确立。”据相关史料记载，意大利文艺复兴时期，著名画家达·芬奇与英国产业革命时期著名画家威廉·霍格斯，就已经在素描、油画作品中运用夸张、变形的方法。由此，有人推断：霍格斯的代表作，例如著名的《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画已经形成。

现在我们先看几幅这个时期的代表作。

第一，《罗拉跳“巴伐利亚的历史”》。