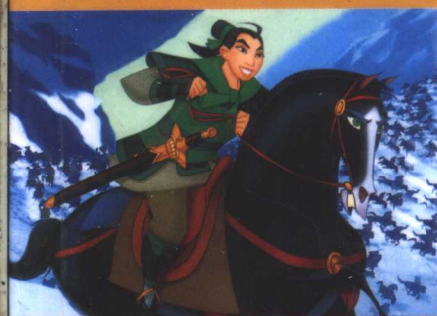




新动漫 10 年经典

主编 / 李 序
顾文瑾

动漫一代的最爱 and 珍藏必备



二十一世纪出版社
21st Century Publishing House

新动漫 10 年经典

主编 / 李 叙 顾文瑾

江苏工业学院图书馆
藏书章



21 二十一世纪出版社
21st Century Publishing House

图书在版编目(CIP)数据

新动漫 10 年经典 / 李叙, 顾文瑾主编.

—南昌: 二十一世纪出版社, 2003. 10

ISBN7-5391-2388-5

I. 新… II. 李… III. 动画—鉴赏—中国

IV. J218.7

中国版本图书馆(CIP)数据核字(2003)第 078611 号

新动漫 10 年经典 / 李叙 顾文瑾主编

责任编辑 彭学军 邓 滨

美术编辑 徐 泓

装帧设计 徐 泓

出版发行 二十一世纪出版社

(江西省南昌市子安路 75 号 330009)

www.21.cccc.com cc21@163.net

出 版 人 张秋林

经 销 全国各地书店

印 刷 深圳彩帝印刷实业有限公司

版 次 2003 年 10 月第 1 版 2003 年 10 月第 1 次印刷

开 本 889mm × 1400mm 1/32

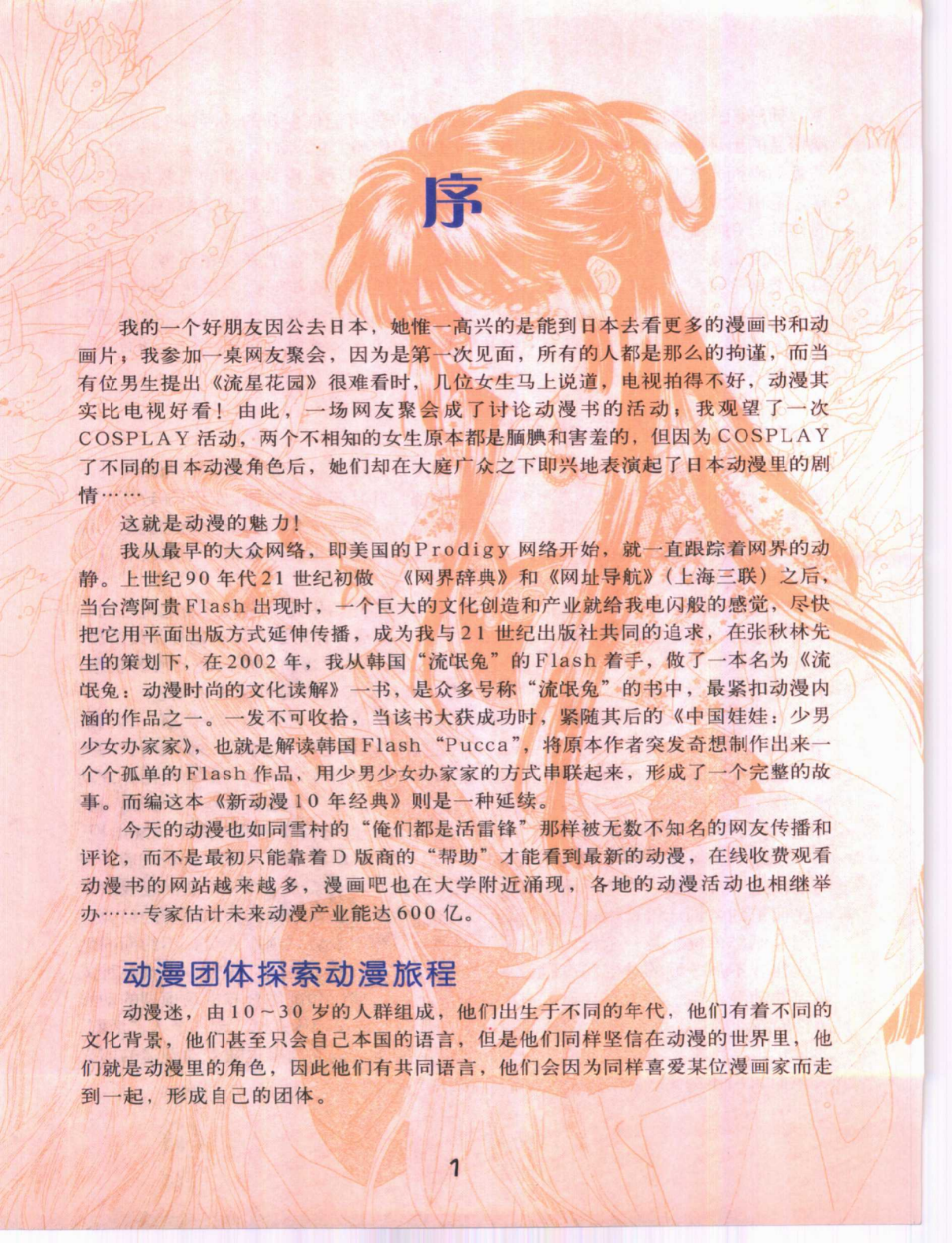
印 张 9.375

字 数 250 千

书 号 ISBN 7-5391-2388-5/J · 590

定 价 32.00 元

(如发现印装质量问题, 请寄本社图书发行公司调换, 服务热线: 0791-6524997)



序

我的一个好朋友因公去日本，她惟一高兴的是能到日本去看更多的漫画书和动画片；我参加一桌网友聚会，因为是第一次见面，所有的人都是那么的拘谨，而当有位男生提出《流星花园》很难看时，几位女生马上说道，电视拍得不好，动漫其实比电视好看！由此，一场网友聚会成了讨论动漫书的活动；我观望了一次COSPLAY活动，两个不相知的女生原本都是腼腆和害羞的，但因为COSPLAY了不同的日本动漫角色后，她们却在众目睽睽之下即兴地表演起了日本动漫里的剧情……

这就是动漫的魅力！

我从最早的大众网络，即美国的Prodigy网络开始，就一直跟踪着网界的动静。上世纪90年代21世纪初做《网界辞典》和《网址导航》（上海三联）之后，当台湾阿贵Flash出现时，一个巨大的文化创造和产业就给我电闪般的感觉，尽快把它用平面出版方式延伸传播，成为我与21世纪出版社共同的追求，在张秋林先生的策划下，在2002年，我从韩国“流氓兔”的Flash着手，做了一本名为《流氓兔：动漫时尚的文化读解》一书，是众多号称“流氓兔”的书中，最紧扣动漫内涵的作品之一。一发不可收拾，当该书大获成功时，紧随其后的《中国娃娃：少男少女办家家》，也就是解读韩国Flash“Pucca”，将原本作者突发奇想制作出来一个个孤单的Flash作品，用少男少女办家家的方式串联起来，形成了一个完整的故事。而编这本《新动漫10年经典》则是一种延续。

今天的动漫也如同雪村的“俺们都是活雷锋”那样被无数不知名的网友传播和评论，而不是最初只能靠着D版商的“帮助”才能看到最新的动漫，在线收费观看动漫书的网站越来越多，漫画吧也在大学附近涌现，各地的动漫活动也相继举办……专家估计未来动漫产业能达600亿。

动漫团体探索动漫旅程

动漫迷，由10~30岁的人群组成，他们出生于不同的年代，他们有着不同的文化背景，他们甚至只会自己本国的语言，但是他们同样坚信在动漫的世界里，他们就是动漫里的角色，因此他们有共同语言，他们会因为同样喜爱某位漫画家而走到一起，形成自己的团体。

动漫团体的形成或者说动漫工作室的出现也就可能催生新的动漫理念和新的动漫作品的出现，如日本最成功和最有名的动漫团体为CLAMP，6个关东女子因为酷爱动漫而走在一起。今天国内这样一个个团体的出现就像是早期的“歌友会”一样，是由关注和热爱同一部动漫或同一组动漫的人组成的，他们大多爱模仿着大师的作品，用电脑或手绘的方式再次呈现出自己喜爱的角色形象。

动漫带动广大青少年的动漫绘画和活动，促进相关产品的开发和销售，广泛组织和造势形成“动漫日”“动漫节”之类的群众性娱乐的新形式。虽然其中不可避免地带有商业性的目的，但人们能以开放的态度对待个人或团体的原创，尊重新的群众文化的“新经典”，探索一条全新的雅俗互动、交融创新的新途径，却有着很深刻的文化意义。

一个人创作的动画片

此间，国内动漫迷或动漫团体积极给动漫杂志社投稿，走着日本大师最初的出道之路，但由于这些动漫杂志还不够受到重视，并且不具权威性，因而导致所有的刊登，哪怕是连载的作品，最后都是无声的结局。看这些作品的最大感触就是，深受日本动漫的影响，作品大多都显示出日本漫画风格，但在故事情节上却没有日本漫画来得精彩。

随着几米的风行，绘画者也好，动漫迷也好都开始用几米模式去表达自己内心一闪而过的念头，我们将其称为一幅图的剧本，这剧本有无数开头，也有无数结尾，所有的故事情节都来自个人的感触。一幅图的剧本的出现将完全改变动漫的观念，不需要考虑完整的剧情，只要所有观赏的人能意会便是作品的最大成功。

在Flash时代，从动漫作品直接跳跃到动画作品是一件相当简单的事，韩国的“流氓兔”和“Pucca”就是个人向动画片进军最好的证明，这就是一个人时代的到来。而相比之下由于国内动漫迷的创作能力不够，以合作或组成一个动漫团体或动漫工作室进行动画片的创作是最明智的方式，如“三国”作品其实是一个团体一起打造的动画片，虽然这些动画片只能在网上播放，但是收视率绝对高于传统电视。

而以中学生为主体的年轻人扮演动漫中角色的COSPLAY活动，则标志着虚拟的动漫走下漫画书，成为动漫迷日常文化生活和人际关系的一部分，从而也吸引了各民间策划咨询广告机构和书籍报刊出版部门的关注，对于国营的和民营的经典性动画片制作单位也是一个极大的激励和推动。从制作人员到创作人员，不约而同地一改往昔不屑一顾的神气和冷眼旁观的不介入态度，开始关注，研究，吸收各种成热点的动漫作品，努力与自己已有的优势相结合，创作和制作含有市场预期的动漫风格的新动画片。因为有了COSPLAY，对于一个动漫团体来说，创作个人“话剧”的时代也已到来，不同的动漫角色被植入新的剧本，新的故事也随着动漫迷的即兴表演而层出不穷。

动漫是创意的视觉表达

在互联网上搜索“动漫”两字，我们可以发现多达50万的网点，除了门户网站大规模的动漫板块之外，大量的就是个人的动漫作品和动漫网站，这些网点不但显示作品，而且热心辅导网友学习制作他们自己的动漫作品，展开艺术评论；伴随着个人作品的是网友不拘一格的“酷评”。这样，“动漫”实质上已综合了音乐、幽默、漫画、摄影、文学、戏剧、文艺评论等文类，综合了流行时尚，互动聊天，传播原创，征集遴选，商业推广等文化产品的创作和生产要素。动漫成为名副其实的年轻人的多媒体的文艺创作园地，借助网络万联即时互动的特点，形成一个文化和艺术的网阵（Matrix），在不间断的相互影响和推动下，孕育出不同寻常的作品，而这些作品都不是事先规划，拨款订购的，而是亿万无名者自发的原创，经过群众互动的筛选，在一种民主的集体机制下，优胜劣汰。值得注意的是，这里没有人为的名次和人为的落榜，不被看好的作品仍然有可能在以后突然走红，引人注目。这是一种群众性文艺创作的自然生态，尽管也如历史上一切民间文化的状态一样，良莠不齐，但这不是问题的本质。同时，仔细分析，动漫的这种创作状态也不是突然从天而降的，而是业已成规模的学校墙报，文艺园地，漫画书，MTV，民间说唱，经典动画片（尤其成人短片）等等的延续和集成。而其中最关键的突变就在于IT技术提供了每一位普通民众以文艺创作的可能性，哪怕他（她）是一个新手和门外汉，只要他（她）有原创的勇气和努力，他（她）的作品就有可能与众人而见面并得到肯定，被接受，被吸收，进入一个集体的文化创造的母体之中：每一个无名者的创意相互生发，促使整个社会形成一种你追我赶，“语不惊人死不休”的原创氛围。

动漫的创作和传播形式的群体价值观

显然，绝大多数的动漫作者自觉地投入了时间、精力和物力，并不追求商业上的回报。这是一种“零度的创作”，创作本身带来的快感和成就感超越了对作品的名利效应的关注。而且这还不是一个个人意愿的问题，上述的动漫创作机制，事实上已经造成了一种格局：本来无名的作者，即使因为自己的创造而被大家认可，获得网络特有的放大叠加的效应，扬名天下，签约机构，相中他（她）的商业出版单位可以精心策划包装，有一本万利的期望，但出道时“了了”，成名后“未必佳”的现象比比皆是。今天再尾随追捧昔日的明星，对于网络文艺的动漫而言，将更显得不合时宜和南辕北辙。其中包含的就是网络文艺固有的秘密。

在网络兴起之时，我们就注意到了网话文的万联即时互动和多媒体流媒体的特点，网络小说和评论一开始就与视觉性的符号和图像及音像结合在一起，但受当初IT技术和网络传输速度的限制，还未明显而已，因此，随着FLASH软件的普及，网上动漫创作一下子红火起来就不是偶然的了。本质地说，它就是网话聊天的进一步多媒体化，是以动漫迷为主的网友之间情感和思想交流的文艺表达，因此，动漫

有一点理想主义，有一点玩世调侃，有一点讽刺幽默，有一点情感抒发，但不管怎样的风味，都包含着一种张扬个性而又求其友声的网络社群主义的内涵。这是一种有积极意义的文艺创作和批评的心态和氛围。一种身处纯真年代的青春生态，含有艺术般的美感和激情。

动漫是文化创作全球化路径之一

互联网与全球化是天然相连的，动漫从一开始就具有国际性和跨文化交流的特点。尤其值得注意，这不仅体现在不同国度的动漫作品，跨国度的流传和仿作，而且，动漫创作本身又与IT技术及其新颖产品的发明和推广相联。这更与“X一代”“E一代”等新青年文化和亚文化群体的产生和认同是互为因果的。动漫以文化的方式扩展了人们对各国各地区文化的关注，了解和吸引，扩大了他们的视野。因此，关注这以动漫为重要表现的文化现象的自身特点，给以理解和引导，尤其重要。必须提出，对过度商业化利用和炒作是现代消费社会的重要特征，缺乏对动漫迷创造和价值的深层理解，往往导致用功利的尺度评价新鲜的文艺，用市场的手段处理青少年的才华，从而过早窒息了他（她）的才华，这已有不少的例子。或者放大了异国舶来的风味，而促成一种哈日哈韩哈美哈欧的文艺尾巴倾向，对于动漫的发展也是十分不利的。

今天的问题是，动漫像一切现代和后现代的时尚文化一样，有自己产生和发展的深刻内涵，其生命力就在于对这种内涵的认知和开掘。同时，又具有自己的肤浅和贫乏。如果因为时尚文化的经济和效应，而盲目跟风，不但可能有失风度，而且未必能达到预想的效果。

因此，本书作为21世纪出版社《无名者书系》之一，与已出版的《无名斗英雄——拆解张艺谋〈英雄〉》、《BOBOS的7声惊叹》、《80年代宝贝》一脉相承，把热点文化和文艺概貌与内涵的翔实表达，与独具慧眼的后现代文化批评视角，紧密结合起来，而我们所期盼的成功奥秘正在于：这些书众多的新锐评论者，以Flash和网格的同样精神以独立自主而又尊重友声的风度。WHOLING（整合）而成。这本就是动漫的文化精神，《新动漫10年经典》力图以书的形式再现Flash的多媒体神韵和互动创意的活动。

欢迎加入我们这个因动漫而兴起的互动创意的活动：<http://www.wholing.com>

李叙

2003年8月22日



1 / 序

1 / 创世纪

——中国动漫文化十年记

目

录

日本动漫 / 9

少年动漫 / 10

少女动漫 / 71

成人动漫 / 133



189 / 中国动漫

190 / 台湾动漫

209 / 香港动漫

222 / 大陆动漫

美国动漫 / 252



268 / 附录 A

283 / 附录 B



文/江业华

创世纪

——中国动漫文化10年记

有相当长的一个时期，孩子们的首选读物是64开横版的“小人书”。就连手冢治虫的《阿童木》《森林大帝》，藤子·F·不二雄的《机器猫》等漫画在最初引进的时候，都曾经被重新誊画成连环画的形式。

但是这种图文对照的静态形式，已经不属于当下在影视文化中成长的一代了。所以，它悄然而逝，只在收藏家眼中它有着独特的价值。

随着连环画的没落，一种新的艺术形式开始崛起。
那就是新动漫。

“画王”时代

此前，虽然一些出版社有选择地出版过《机器猫》《银河铁道999》等一些名作，但是都没有形成气候。到了1990年，海南摄影美术出版社先后编译出版了《圣斗士》《七龙珠》两套当红漫画，顿时好像

在充满杰服粒子的空间投进了火花，瞬间形成了爆炸性的力量。

这两套书卖了多少册？恐怕没有人能说得出。令人耳目一新的剧情，富有动感





的画面，吸引了无数读者的眼球。这两部少年漫画，从一开始就把读者群的定位提了上去，从而掀起了日式漫画的阅读高潮。

在接下来的两三年中，中国的动漫市场处在相当混乱的阶段：书商纷纷跟风盗印日本漫画（中国加入《世界版权公约》是1992年的事情），甚至有意将作者张冠李戴；缺乏辨别能力的漫迷们饥不择食，一些大师级的作品反而因为读者有眼不识泰山而遭到冷落。

1993年，是中国动漫史上的一个重要时期。

这一年夏天，一本叫做《画书大王》的半月刊杂志创刊了。它有一个和当时流行的彩电品牌一样的简称：“画王”。

“画王”借鉴国外连载的形式，选取若干部漫画同期连载。为了节省成本，采用四拼一的方式。它在第一期就推出了原创漫画《蟠桃会》等作品。这些作品作为由连环画到漫画的“转型”之作，几乎就是新漫画技法的教学实例。这本杂志在不长的生命中，一直坚持培养国内的原创力量。颜开、姚非拉、赵佳……这些中国的第一代漫画人，都是从《画书大王》起步的。

回首过往，“画王”在中国动漫的时空坐标上，留下了许多重要的瞬间：确定以“漫画”这一名称，作为对现代连环漫画的指代。

正式确立“新漫画”的概念。

首先对国内外名家名作进行介绍。

首先连载漫画教程。

首先介绍网纸等漫画工具。

首先举办原创漫画大赛。

推动中国第一代原创漫画作者诞生。

所以，真正属于中国的动漫文化，可以说是从1993年开始的。

这，正好是十年之前。那个时候我们充满希望，因为终于可以看到中国人原创的漫画，自己的作品也终于有发表的地方，我们憧憬着我们自己的《少



年跳跃》，也渴望能够成为真正的漫画家。

这样的未来似乎就在眼前。然而“画王”的辉煌仅仅持续了一年，便因为违规操作而没能迎来她的第一个诞辰纪念。在“画王”的墓碑之上，一批假冒它的名号的非法出版物如蝼蚁般出现，又如尘埃般消失。



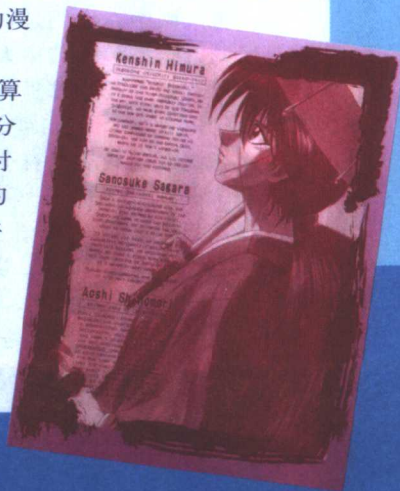
有关方面决心用正规漫画出版物来填补这一空缺。1995年，中宣部和新闻出版署推出了“中国动画出版工程”，即“5155”工程。该工程力争在两三年内建立5个漫画出版基地；重点出版15套大型漫画图书；创立了《北京卡通》、《少年漫画》、《中国卡通》、《漫画大王》、《卡通先锋》杂志。

然而，它们从一开始就是政策的产物而非由市场催生。他们的确培养出了一批年轻的漫画作者，并开始形成自己的风格。但是，这些作品远远不能满足读者的需要。越来越多的读者依旧通过各种途径，享受着日本漫画带来的乐趣。

潜流汹涌

在原创动漫低迷不振的同时，日本动漫的精品仍旧层出不穷。人们渴望了解它们，在这种情况下，动漫资讯志应运而生。

最早的《MAGIC 地带》和《梦幻总动员》虽然不算资讯“志”，却以丰富的内容、深刻的评论和详尽的分析，为以介绍和评论为主的资讯志打开了一扇门。当时的撰稿人都是圈内的著名人物，其不凡的见解和流畅的文字征服了每一个读者。通过他们，漫迷们了解到了许多经典：高达的历代变迁，五星的磅礴与浪漫，银英的理想与矛盾……接触到了一位位大师：宫崎骏、大友克洋、安达充……漫迷们绞尽脑汁琢磨EVA的细节，感悟声优们的抑扬顿挫，如饥似渴地听 Cowboy Bebop





的音乐集。

它们和后来的《动漫时代》《漫画无限》《漫友》等许多资讯志一起，引领读者们体会到动漫的精妙，促成了以80一代为主流的新生代的成熟。

80一代这一代在影视的耳濡目染下长大，早已习惯了电影式的分镜和叙事技巧，几乎是立刻就接受了动漫的一切表现形式——光影的变幻、气氛的渲染，内心活动的刻画……最重要的，动漫不是小孩子的玩意，而是涵盖了儿童、少年、青年、成人等各个年龄层，成为流行文化的一部分。

平面创造了影视艺术的临场感，让读者完全投入到它所营造出来的世界。

感受那样的世界，已经成了漫迷们不可缺少的经历。没有一流的作者，却有一流的fans。他们会为了探索它的奥秘而阅读专门的解惑书，会为它建立网站，会自己来讲述那里发生的同人故事。是的，他们是动漫Otaku。

我，Otaku

在旁人眼中，他们是一群怪人：他们引用动漫作品里的台词，模仿其中人物的举动；他们不知道离家最近的运动场在哪里，却能告诉你银河另一端某个星球的位置；他们可以不记得女朋友的生日，却不会忘记女主角的生日……似乎他们对架空世界的兴趣，远远大于现实。

这就是Otaku，日语“御宅族”的音译，指的是狂热的爱好者。Otaku并不是一个褒义词——但是作为蔑视世俗的新人类，fans们反而挑战般地把这个称号接收下来：我就是otaku，那又怎样？

所以，他们会抱着日本史不放；会把《五星》当





《红楼梦》解读，会到处查资料列式子来计算伊谢尔伦回廊的半径……

当初看动漫的目的究竟是什么？当然不是为了成为历史学家、军事家、政治家；不是为了从中学到了不起的知识；不是为了证明自己懂得多么深奥的哲学——是为了快乐。

所以，只要从中获得乐趣，是不是 otaku 又有什么关系？

正如爱有许多方式一样，除了考据、恋声等等之外，创作同人作品也是不少 fans 的爱好。

先要纠正一个概念，所谓的同人志，和“同志”是两回事。它只不过是 fans 使用已有作品中的人物和背景自己创作的业余作品。严格来说，这些人物的版权都属于原作者和出版公司，他人无权使用。有的作者如田中芳树也明确表示不喜欢别人用自己的人物进行“二次创作”。但是，同人志作为一种特殊存在，已经被大众承认。日本每年都会有大量的同人志出版，在漫画展上和 fans 之间销售，但必须是非赢利性的。

从同人界也走出了不少职业水准的名家。看看这一长串从同人志晋升职业漫画家的作者：CLAMP，高口里纯，尾崎南，森永爱……在摆脱了前人的框架之后，自己的才能也显露了出来。

在边缘上起舞

似乎每一种流行文化在发展过程中，总免不了被主流文化视作异类。

从前人们对动漫抱有一种偏见：认为漫画是给小孩子看的东西。因此对于青少年迷恋动漫，总是难以理解；由不理解进而怀疑：里面是不是有什么鸦片，所以才那样吸引人？

不仅我们的父母师长有过这种忧虑，在五十年代的美国，有一位 Wertham 博士，专门写了一本名为《诱惑无辜》(Seduction of the Innocent) 的书，对漫画口诛笔伐，导致了对漫画的限制令；就连





漫画之国的日本，当年对漫画的禁令也不在他人之下，甚至因为手冢治虫的某个画面里出现了露出大腿的女性，就宣布该作品为“恶书”，尽管多数动漫并不比公开播放的电影和电视更加出格。

动漫并没有因为这些压制而消逝。美国和日本的动漫文化依旧在压力下各自向前发展着，随着时代的变迁，禁忌一个个被打破，读者们看到的作品逐渐摆脱了虚假的矫饰，终

于越来越贴近现实。

只有真实的东西才具有生命力。

因为缺乏直面现实的作品，没有合适的东西看，这种需求反而大大繁荣了盗版市场。动漫成为了一种边缘文化。漫迷们抱怨得不到理解，事实证明，对于文化的传播，靠“堵”是不能禁绝的，而且往往适得其反。只有适当的予以引导，才能形成真正属于自己的文化。

人们终于醒悟，不再把动漫看作坏东西，并开始针对新一代的口味创作动画。媒体对动漫有了正面报导。一个个漫展在各地纷纷开幕……尽管还存在种种缺陷，可至少动漫已经开始为越来越多的人所了解，正在从亚文化走向大众文化。

无穷·无尽·无限

“漫画就是‘万画’，包含全部事物万象的表现。万画是万人嗜好之媒体。万画是从一到无限大的狂想演出。万画是无限可能的媒介。”漫画家石森章太郎的这段“万画宣言”，向世人宣告，现代漫画已经不再限于传统漫画的教育、讽刺、幽默功能，而可以成为任何信息的载





体。

它可以是寥寥几笔的勾勒，也可以是浓墨重彩的渲染；它可以简单到几个画格，也可以洋洋洒洒上百卷书，连载数十年；它可以是异世界的浪漫冒险，银河中的宇宙战争，校园里的青春日记，球场上的拼搏较量，战火中的生死豪情，商海中的风云变幻，历史上的末代王朝，现实中的侦破推理……它能够涵盖人类想象的任何领域。

动漫作为一种通俗艺术，实际上是原色现实的另一种表现。不错，动漫的确创造了许多奇幻世界。它给了我们做梦的机会。然而它不仅仅是梦幻，也是一段段真实的经历和体验。尽管其中的人物会有各种夸张的动作表情，有现实生活中不存在的奇遇，但真正的好作品，有一点必然是相同的是对人性的认识与刻画。

无论是幻想还是现实，这一点永远不变，也正是这一点超越国界，超越文化差异，同读者产生了共鸣。

在动漫舞台上，包含了整个世界，甚至还要更加丰富。那里的人，同样有着喜怒哀乐，有着他们自己的人生。热血、梦想、奋斗、求存、忠诚、背叛、选择、妥协、迷

茫、反思、爱与恨……在这里，上演着无数的离合悲欢。

如果这是梦，就让它一直不要醒来，永远，永远……

世纪末数不清的灾难和科幻动漫以“外星入侵”“核子战争”为题材，以至于有人开玩笑的排出了东京毁灭时间表，尤其是当年那个“大预言”传说，搞得人人都把世纪末作为人类性命攸关的时刻。

顺应所谓的“世纪末现象”，诞生





了不少大气磅礴的作品。环境、战争、历史、未来，人与人……它们从各个角度，对人类自身进行了反思。

毁灭性的冲击并没有到来。我们已经从一个千年的终结来到了这一个千年的开始。在这短短的十年里，我们意识到，围绕着动漫，新的潮流正在诞生。

动漫不是一种孤立的文化，它同游戏、网络一道，以立体态势占据了80一代的生活。

日本漫画大师手冢治虫曾把现代动漫分为几个渐进的时代。他认为80年代中期以后，动漫进入所谓的“记号时代”，漫画成为青少年之间相互沟通的记号。凭着对动漫的了解与爱好，他们总能找到与自己有着共同语言的人。

虽然就整体而言，中国的动漫文化远未达到这一水平，但是在我们这一代人之中，动漫却已经成了第二语言，成为我们的身份证。我们并不都能成为画家，编剧，导演，制作人，但是我们都关心着动漫。我们没有过去的包袱，我们了解外面的现实，我们知道中国动漫文化还有很长很长的路要走。这条路由我们开创，也必然通向我们的未来。我们爱她。这份爱已经经过了许多磨难，所以我们更加不会放弃。

新的世纪，在我们眼前展开……





第一章

日本动画