



产品，很难再在市面上找到中国漫画的周边产品，你见过《葫芦娃》的模型吗？如果谁送给我一个《大头儿子小头爸爸》的模型，我一定会觉得是个讽刺！这就是从漫画、动画再到相关周边产品方面，看中国与日本、欧美的差距！

但中国动漫市场现在还是很火的，不仅是大量外国动漫作品造成的影响，更重要的是中国新一代漫画家成长起来了。他们的作品水平与国外的作品水平差距并不大，但是思想性方面就差远了，过多的迎合市场，迎合出版商，个性的东西反而消失了，虽然数量多，但是都不太叫座。而许多外国作品引入中国后，被制片和电视台弄得面目全非，例如《EVA》被中文配音后播出，成为广大动漫迷的噩梦！看到现在中国的动画水平，不禁感慨：“我们以前看动画的时候还是很幸福的啊！”中国的动画漫画虽多但没多少人看，这些是什么原因造成的呢？我们这一代人现在还无法理解。我们只能期待着中国新动画的成长，从技法到思想的成长，再到动漫市场的成长。

不知道什么时候开始，漫画从平面悄然跃出，带来了新的动漫形式——COSPLAY（角色扮演）。这是起源于日本的时尚方式，在全世界迅速流行起来。制作动漫人物的服装道具来打扮成动漫人物的形象，由自己亲身演绎模仿这个动漫人物，就叫做COSPLAY。从我们这一代人开始，COSPLAY吸引了大量的年轻人，成为中国当前最流行的动漫娱乐形式。

把自己曾经憧憬了无数次的动漫人物模仿出来，让自己成为自己的偶像，被别人崇拜和认可的感觉是很爽的事。希望被关注，被关注的同时又身为万人景仰的动漫人物，对年轻人而言，是最真实的梦幻。亲身体验过COSPLAY的人，都知道COSPLAY其实也是一种艺术创造过程。

像制作工艺一样制作盔甲、刀剑，这个过程是很辛苦而又富有乐趣的。这种立体的动漫拷贝相对于临摹一幅好的动漫作品而言，是完全不同的复制方式，从服装设计到立体构成，再到雕塑，涵盖了很多艺术方面。从实体到精神上，都是对动漫的一种新的塑造。想象一下，高举长剑和高举扫把高喊：“赐予我力量吧~希曼~！”的感觉，是多么不一样；穿着金光闪闪的“圣衣”打“天马流星拳”，让我们儿时第一次看《圣斗士》的心情又回到身边；戴着头套，端着枪，被人惊

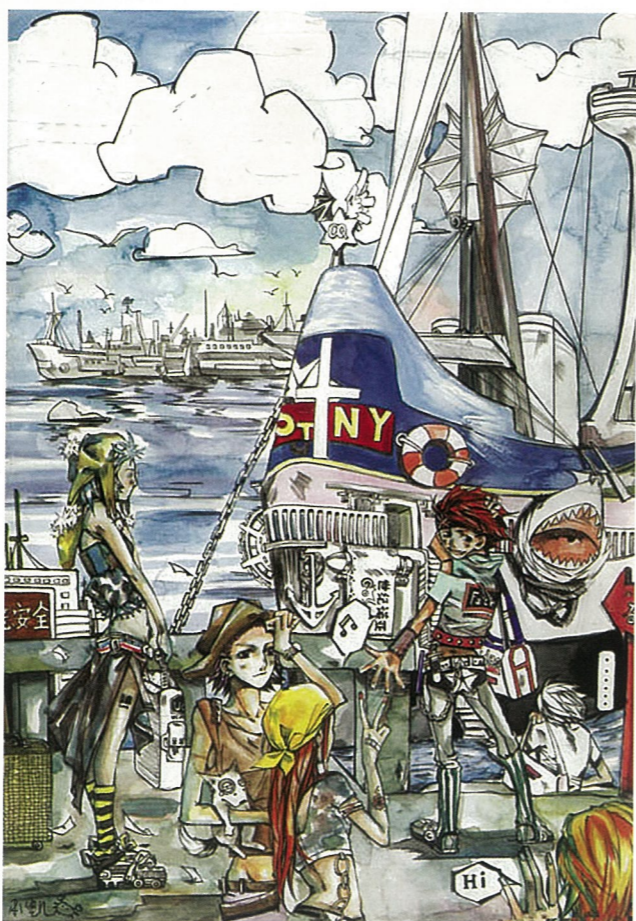
呼：“呀！反恐精英！”的滋味是何等惬意？

梦想实现的那一刹那的快感，使COSPLAY在全球动漫界迅速走红。夸张一点，人们见面都问：“今天你COSPLAY了么？”这种魔力是任何动漫作品都不曾带来的，就像父辈们当年手捧一本《毛主席语录》高喊“毛主席万岁”时一样令人激情四射。

这种全新的动漫体验机会怎么能放过？我们一边享受着动漫大作带来的视觉冲击，一边玩味着COSPLAY带来的真实刺激，与动漫作品的全方位接触，使我们成为了幸运的一代。

我们与动漫的邂逅，美丽而又浪漫。动漫这门源自于艺术的文化，带给我们这一代人全方位的第三类接触。

- | | | |
|-------------|-------|-----|
| 1、一年一次的蓝色火焰 | 油画 | 陈可 |
| 2、无题 | 漫画 | 龚倩倩 |
| 3-4 深海怪物 | 3D 动画 | 宋振中 |



Watch or Not?
It's Still A
Question-to
Face
Contemporary
Animation Art

看还是不看？ 这还依然是个问题

——直面当代“动漫”艺术

◎曾途 Zeng Tu

对于新事物的讨论都有其时效性，因为时间最终会使一切不辩自明。

眼看着“动漫”大潮汹涌，从真实与虚拟全面袭来。新人笑，旧人愁。常使人叹：看得见这开始却看不见那结局。其实，也许我们连开始都未曾留心……

日本“动漫”与中国的新都市一代

曾有一日，在网上误入一日本漫画（以下简称“日漫”）论坛，仿佛叫“全日族”，是些狂热于日漫的FANS建的。日漫在中国如火如荼，网上这类漫画论坛原本不少，均以其免费资源丰富，成员众多又热情的形象，在网上的主题网站中一直人气高居前列。与众不同，该论坛虽高挂不谈政治的免战牌，却规定禁止一切不利于日本的言辞并有详尽的处罚原则，轻者警告，重者封IP（也即是永远拒绝你访问其网



站）。其言行颇受争议却也令其访问量邪旺。

日本作为世界第一大“动漫”输出国，其经济规模之大和形式内容之丰富都不容小视。与好莱坞一样，不管你喜恶如

何，它都已经是个强大的文化存在。加之其与中国文化相邻的优势，九十年代以降，它得以全面影响中国都市的新一代。

九十年代初，日漫以盗版的形式东进中国，港式漫画由南小规模呼应。与之对应的是青少年群落贫乏的文化生活和年复一年以划分社会等级为目的的应试教育所指导的集体学习生活。二者之交汇，就不必再说后话，现状亦然。以组合日漫连载和推介本国漫画人的民办刊物《画王》一时灼手，月发近百万，几成奇迹。不久，国家新闻出版署祭出“5155”国办动画工程，几家国立出版社名下的漫画杂志一统天下。但由于国办事业单位缺乏自主的灵活性，漫画发展很快遇到瓶颈。漫画人在成长，漫画业却被规定永远低龄，随着大量漫画人和成长的观众脱队，中国漫画第一个春天过去了。由于国家的拒斥，这一时期日漫均以盗版书籍的形式在地下流传，可越是地下越是生命力顽强，日漫流入的规模和样式





都远胜以前，第一批真正意义上的日漫FANS群落形成了。

柳暗花明又一春的到来源于互联网的发展与普及，传统媒体在网络时代开始失去其语言霸权，伴随技术的迅速更新，民间力量重新抬头。无论是更丰富的“动漫”资讯传播引进，还是本土作者的再次萌芽，都开始一发不可止，这趋势此消彼长终成燎原之势。前文提到的“全日族”便是多元化现状的一个侧面。

大而化之的总结，可以说近十年以日本为代表的“动漫”已成为中国新兴都市年轻人群的共同体验，在一定程度上甚至影响了部分人观察和体验世界的方式。

主流文化对新文化的应对无力

面对上文这种“动漫”乃至后来更多元的平民化视觉传播革命的新现象，我们的主流文化明显地应对无力。

这一开初就表现在所谓的混乱上，卡通、漫画、动画、新型漫画等等百花齐放各执一词，最后落在一个大家口口相传时图个方便而得的简称——“动漫”。可能是使用频率较高而最终入选。而“动漫”一词一如“美术”一样，从此变成一个每次都需要重新解释的多义词。由于需要定义的对象超出了自己的经验范围，在对舶来品的定义时通常都有这样随意套用，甚至任意生造的词汇。“动漫”确是动、漫画的口头语简称，生造该词的原因也在于现成的概念中找不到一个可以完全涵盖其内容的定义。而动画和漫画在我们既有的文化中是有其明确指向的，比如中国动画片几乎一直是国家计划体制下、有计划有安排地为适龄少年儿童的生活生产的寓教于乐的软性教材。而漫画虽是借丰子恺先生的《子恺漫画》的漫画一词，可后来实则演变为“讽刺与幽默”一类无伤大雅、不痛不痒的市井图式杂文。用这两个现成概念组合成的“动漫”，先天语义混乱，极易误导人民群众。事实证明后来诸多误读以及对误读的再误读再澄清皆肇于此。如同“美术”总会牵扯出“美”的争论一样，“动漫”总会使人导出低龄、市井等印象。在严肃的探讨或创作中我们必须认真面对这些先天的历史缺陷，而不能在方便的借口下蒙

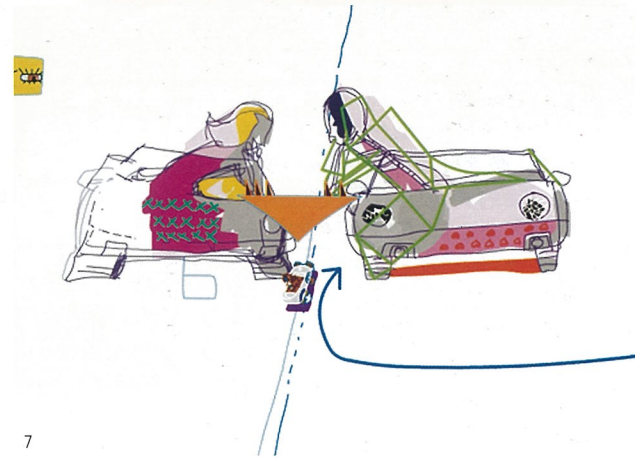
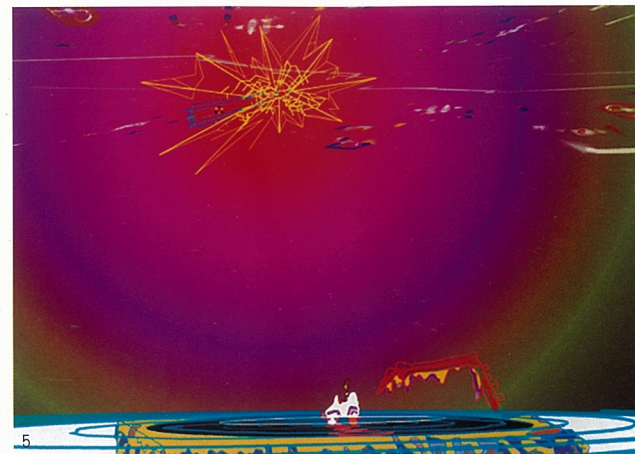
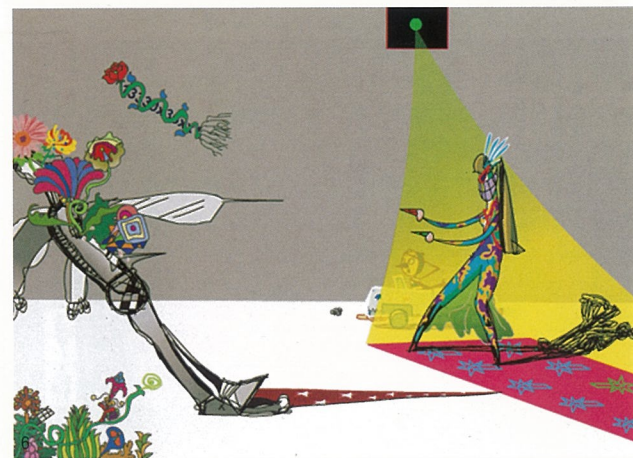
蔽自我又扰人视听。（在英文中关于动画就有多个单词说明：MANGA 专指日本漫画，ANIMO 专指日本动画，COMIC 专指美国漫画，CARTOON 专指美国动画。）

介于动漫文化在大众文化中迅速扩张的影响力，中国艺术家从1997的“卡通一代”开始带入卡通形象，到后来被广大绘画工作者在不放弃既有的形式话语特权，又要表现其视野“与时俱进”，而比较实际地引向“卡通架上化”，由此也展露了中国POP（波普）艺术视觉样式的一个新的选择方向。但在这个过程中依然被对“动漫”的认知所限，作品的锐度和穿透力都大打折扣。况且通过西方的绘画、雕塑、乃至装置等传统艺术形态来关注这一现象，本身就透着一副折衷的姿态。一手扯着老前辈，一手紧拽新一辈，于这种两头瞻顾的尴尬处境中求生存的同志们，难以在承上启下的夹缝中看到有一些在现下的土壤中

酝酿的原生态艺术形态正在地下艰难地萌芽。

时代之艺术 群落之艺术

现在我们已比较习惯于按代际线索来划分人群，以至由此来划分文化群落。口头常说的比如60年代、70年代和80年代生人，等等即如此。这种以纵向时间线索为主轴的视点，可能来源



于中国人一个半世纪以来的被“进步论”滋扰而生的情结。我们逐一领会了“中体西用、物竞天择、四个现代化、科技是第一生产力、与时俱进”这些关键词的个中深意，怀着与过去决裂的决心，面向未来、面向世界、一往无前。时至今日，追求个体实现，凸显个性似乎已成为无庸质疑的价值取向。但事情远非如此简单，中国作为史上最大的农业文明，其文化惯性可超出一切乐观的假设。从既存的基础上出发，我们只能从希望的层面避免守成的先验文化模式，而认真去面对已经发生和正在发生的世界。

以代际划分人群或文化应不再是值得提倡的主导方法。而代之以文化群落划分在先，代际划分在后更为妥当。这样的区别在于，我们不必把一切都简单地纳入一个先验、抽象的文化整体，以及其时间线索。这样一个规模巨大的多民族又地域广阔的文化体，经过近两百年的主动转向，有相当的地域与人群从根本上已经发生了本质的变化，特别是近十几年的地域经济发展差异足以使我们重新认识既有的单一农业文化模型。而可以去发现有些实在的现象真实地存在于我们过往的文化经验之外。如果简单地把中国视为一个假想的整体模型，那么我们就很容易以文化对抗的态度来面对一切与所谓“本体”异质的东西，正如既有文化在反馈“动漫”文化影响时所表现的一样，要么是防御性的调侃、要么是简单的认同借用、要么是莫名其妙的妖魔化。这些反应都在简化对象的同时简化了自己。

“动漫”文化在中国都市新一代的群落中已经形成相当规模的气候，这种趋势会在以互联网为代表的各种POP（波普）技术迅猛发展的助推下愈加蓬勃。作为当代的艺术与艺术批评如何介入，可能要做的不仅仅是采花作钗头，而应该更深刻地看到一个平民化的时代正在不可阻挡地成为未来的历史，并且它还将改变书写历史的方法。这个时代可能造成的已有文化形态的断裂式的突变，并非危言耸听，而是正在发生。故而避免将“动漫”简单纳入现有的西方艺术发展逻辑中，视之为POP（波普）艺术的后续发展，这是起码的态度。

以前我们常把外来文化侵入比喻为潮汐过岸，而将自己理解为永恒的大陆。现在我们需要重新认识这个现象。试着飘在海上望向大陆，或许是个好的开始。

- | | | |
|---------|-------|-----|
| 1、荒原 | 3D动画 | 徐静秋 |
| 2、阿贡的奇遇 | 3D动画 | 徐静秋 |
| 3、电话 | 油画 | 刘也 |
| 4-7、老鼠 | Flash | 王玺 |