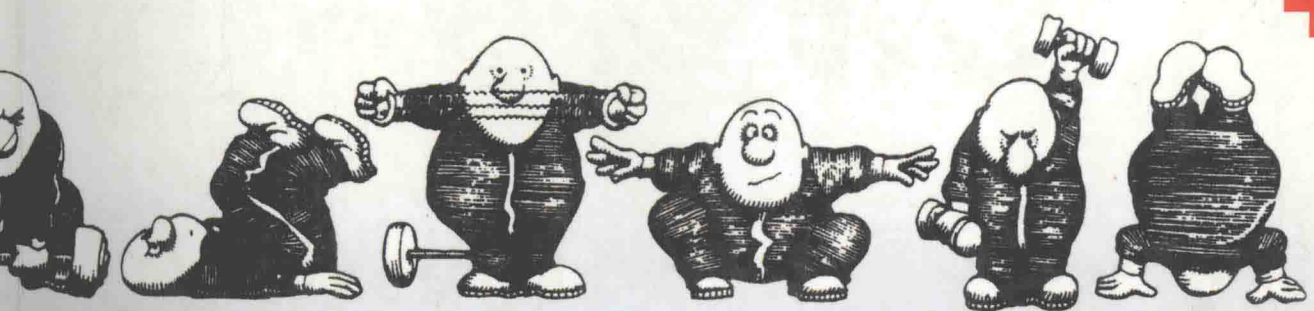


K A T O N G Y I S H U

卡通艺术

陈昌柱 陈英英 著



◆ 电影摄影手法的运用
◆ 人物动态透视
◆ 表情夸张
◆ 商业卡通形象
◆ 卡通影视动态设计



重庆出版社

卡通艺术

KATONG YISHU

陈昌柱 陈英英 编著



▲ 重庆出版社

图书在版编目(CIP)数据

卡通艺术 / 陈昌柱, 陈英英著, 一重庆: 重庆出版社, 2001.8
ISBN 7-5366-5405-7

I . 卡... II . ①陈... ②陈... III . 动画—艺术
IV . J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 057120 号

卡通艺术

陈昌柱 陈英英 编著

责任编辑: 欧治渝

封面设计: 乔 斌

重庆出版社出版、发行

新华书店经销

重庆蜀星印刷厂印刷

开本 889 × 1194 1/16 印张 11

字数 120 千 图 500

2001 年 8 月第 1 版第 1 次印刷

印数 1-5,000

ISBN 7-5366-5405-7/J · 877

定价: 28 元

作者简介

KATONG YISHU



陈昌柱，生于1948年，1982年毕业于四川美术学院绘画系，现为四川美术学院影视艺术系动画专业教授。



陈英英，生于1949年，1977年毕业于重庆大学机械系，现任教于四川美术学院工业设计系。

序

随着我国对外开放的发展,外国的卡通影视制品和卡通出版物大量流入文化市场,而国内的卡通影视制品、卡通刊物和画册也活跃起来,一时在社会上形成一种空前的“卡通热”。在这“卡通热”中,涌现了一些好作品,但也混杂了不少低劣的甚至有害的东西。由于卡通艺术的观众和读者既有成年人,也有少年儿童,而少年儿童又是它主要的接受对象。因此,卡通艺术工作者就负有极其重大的历史责任。

由于卡通艺术事业的特殊性,引起中央领导同志的重视,江泽民同志在1995年8月25日写给上海美术电影制片厂的信,是中央领导人在新的历史时期对中国卡通事业给予的重大关怀,也是对卡通艺术工作者所发出的强有力的号召。信中说:

“用优秀的作品鼓舞人,是文化战线的重要任务。少年儿童是中华民族的希望和未来。实现我国社会主义现代化建设第三步战略目标的历史重任,最终将落在这一代少年儿童身上。帮助他们从小树立起为中华民族全面振兴建功立业的远大志向,把他们培养成为有理想、有道德、有文化、有纪律的社会主义新人,是文艺工作者的历史责任。希望广大动画艺术工作者在党的文艺方针指引下,不断推出思想性、艺术性、观赏性高度统一的动画艺术精品,为少年儿童提供更多更好的精神食粮,让我国自己的动画英雄形象成为广大少年儿童的楷模和朋友。”

李鹏同志继江泽民同志之后于该年12月9日致信浙江人民美术出版社,对该社编绘出版的彩色卡通连环画《中华少年奇才》给予了热情鼓励:

“这部作品的意义在于,通过卡通连环画的艺术形式,生动描绘了数十名中国古代杰出人物少年时代奋发向上的精神,以教育我们当今少年儿童努力学习,为建设祖国掌握更多的本领,你们的工作很有意义。我衷心希望你们和其他文艺工作者,继续关心少年儿童的成长,创作出更多能鼓舞他们奋发向上的好作品。”

中央领导同志的信,对中国卡通事业的任务和方向,都做出了十分明确的指示,根据中央的精神,中宣部、新闻出版署

立即制定了“中国动画图书出版工程”,即“5155工程”,主要内容是:力争在二三年内,建立五个儿童动画图书出版基地,重点出版十五套大型系列儿童动画图书,办好五个儿童动画(漫画)刊物,以此带动全国儿童动画图书的出版繁荣,基本满足中国广大少年儿童的阅读需求,使具有中国特色的儿童动画图书不仅占领中国市场,而且走向世界。

“5155工程”实施以来,对中国卡通事业起了有力的推动作用,一批重点卡通图书相继出版,这些图书的编绘、印刷大都比较严谨而具有中国民族特色,受到读者的欢迎,有的在中宣部“5个1工程”评奖中获奖。五个卡通期刊创办以来,基本上打下了办刊的基础,在不同程度上培养了一批卡通编创队伍。98年8月在中国美术馆举办的“当代连环漫画原作展”(由中国版协、连环画艺委会等单位主办),可以看到一批年轻的作者(大部分是20岁左右)如雨后春笋般地涌现出来,他们的作品生动活泼,众彩纷呈;不少作者能够自编自绘,在艺术创作上有一种执着追求的精神,敢于探索新的领域,给卡通苑地带来一股活力。

中国的卡通艺术虽然有了新的转机,但是用江泽民同志所提出的“思想性、艺术性、观赏性高度统一的动画精品”来衡量,这样的作品还是非常的缺乏,这就需要卡通艺术工作者把编创这样的作品,作为重大的历史任务来对待。

思想性是文艺作品的灵魂,“用优秀作品鼓舞人”这一重要的使命,卡通艺术工作者是义不容辞的。把卡通艺术降低到仅仅是为了“好玩”,为了“消磨时光”,这决不是我们中国卡通艺术的发展方向。不论从中国或世界卡通艺术的发展史中,我们都可以看到一些传世之作,以其思想性与艺术性、观赏性完美结合而获得成功的范例。由张光宇设计人物、万籁天导演的动画片《大闹天宫》,先是于1962年第十三届卡罗维发利国际电影节获特别奖,又于1978年在伦敦国际电影节获最佳影片奖,真可称得上是中国卡通艺术的经典之作,也是把思想性、艺术性、观赏性三者完美结合的典范。根据这部动画片编印的连环画册,也受到国内外广泛欢迎。日本的美术出版社还专门来当时我供职的人民出版社请求翻译出版,随后于1982年在日本出版了日文版画册。使动画与动画画册相配合,有力地推动了

卡通事业的发展，也扩大了国际影响。又如万古蟾导演的《渔童》、阿达导演的《三个和尚》、张竹设计人物形象的《哪吒闹海》等动画片也都是以其思想性、艺术性、观赏性完美结合而受到国内国际的好评，成为中国卡通艺术史上的不朽之作。在出版物方面，张乐平、叶浅予等人的连环漫画，所以能深深感动当时社会上广大读者的心灵，能够在读者中一代代地流传下去。如果不具有深邃的、给人以真善美的启示和熏陶的思想性，不是具有精湛的富于民族特色而又洋溢着生活气息的艺术性，如果不是具有引人入胜、令人拍案叫绝的观赏性，怎么可能产生出如此久远的影响。

90年代初一场卡通热的冲击给中国的卡通艺术工作者、连环画工作者以及少年儿童文艺工作者以极其深刻的启示，使我们感到在国门大开之后，在国外、境外各种文化艺术门类、各种艺术思潮、五花八门的内容和形式蜂涌而来时，在良莠混杂、泥沙俱下的情势下，多么需要提高我们的鉴别能力！有鉴别，才能明确对外来的艺术学习什么，借鉴什么，不至于人云亦云，盲目模仿，不至于把腐朽当成神奇，把毒恶视为珍宝。在这场“卡通热”中，确有那么一些见利忘义的人，竭力地盗版加炒作，一面把外来的精神垃圾吹捧得天花乱坠，一面又把中国的优美艺术传统贬得一无是处，把社会主义精神文明建设的根本原则加以歪曲，把思想性与艺术性、观赏性对立起来，甚至认为思想性、教育鼓舞作用，不但无关紧要，而且束缚了艺术的发展。似乎不丢掉思想性，不背弃教育鼓舞作用，中国的卡通艺术就休想发展。这种错误言论与中央领导同志对卡通艺术的指导精神，与中国社会主义文艺的方向是背道而驰的。我国卡通市场一度出现一些低级庸俗、有害于青少年身心健康的东西包括盗版翻印的外国卡通洋垃圾泛滥一时，与这种思想影响是大有关系的。针对这种情况，我们卡通艺术工作者就更要明确我们的历史责任。

向人民群众特别是向少年儿童提供思想性、艺术性、观赏性高度统一的艺术精品，需要卡通艺术工作者（包括文学脚本的编者、画家、制作者、出版社以及发行者）对卡通艺术的特点进行深入的学习和探讨。譬如脚本的编写，决定一本卡通作品的思想内容，为整个艺术创作打下了一定的基础。中国连环

画艺术长期以来取得很大发展，是与脚本的改进分不开的。但脚本作者与绘画作者的分离，是连环画艺术发展中的弱点。近几年来卡通艺术队伍把编绘集中于一体，不少作者既编又绘，这就更便于把两者统一起来。这是很值得提倡的。但是同时也就更需要画家熟悉文学创作规律，掌握文学创作的技法，增强文学创作以及戏剧、影视编导等方面的素养。我们回顾历史上在卡通艺术卓有成就的前辈们，大都有着文学艺术的深厚功底和素养，是很值得效仿的。

健康有益的思想性必然要通过精湛优美的艺术形式表现出来，才可能具有引人入胜的观赏性，才可能产生艺术的感染力和说服力。我们提倡艺术形式的多样性，创作风格和手法的丰富多彩，创作道路的宽广辽阔，让艺术高手们相互竞赛比美，让新人辈出，众彩纷呈。我们不反对青年人在起步时努力学习摹仿国内外的艺术佳作，但我们应该劝导他们不要沉湎于临摹而失去创作的活力。没有创新，就失去艺术的生命，这一历史的名言，应该引起我们年青的卡通作者们的高度重视。

面对21世纪，中国卡通事业任重而道远。向人民群众和祖国下一代提供更多的艺术精品，让我国自己的卡通英雄形象成为广大儿童的楷模和朋友，是我们卡通艺术工作者义不容辞的历史使命。卡通艺术还是一门新的艺术，从学术上深入研究它的艺术规律，用以指导创作实践，就更显重要。从这个意义上来看，陈昌柱、陈英英同志的这部《卡通造型艺术》，是极为适时的探讨卡通艺术规律的著作。昌柱同志长期从事美术教育工作，同时又是对连环画富有创作经验的画家，因而他的著述就比较切合实际，深入浅出，对学习和研究卡通艺术颇富于辅导作用。应昌柱同志之嘱，不揣浅陋，写了这篇序言，所谈意见算是我对这部著作的一点补充，欢迎卡通界的朋友们一并予以指正。

姜维朴

1998年10月于北京

引言

卡通艺术过去只是儿童的世界，是一种游戏性质的东西，给人的印象是造型艺术中的小儿科，是雕虫小技，许多人对它不屑一顾。然而随着人类社会的不断变革，科技的发展，特别是电视的发明及后来电脑的诞生，图像信息随着声、光、电媒体已全面进入人类的生活。由于图像比文字更为一目了然和通俗易懂，因而图像文化愈来愈普及，导致人类现代生活中图像文化比重越来越大，传统的文字方式逐渐让位于图像文化，卡通艺术便以不可抗拒的魅力逐渐扩展到青年和成年人的领域。

卡通世界是想象力极其丰富的世界，其表现语汇有着广阔的领域。人们对自然、对社会、对过去、对未来的理想、幻想，都能通过卡通艺术进行演示。在展开幻想，抒发情感，褒扬正气，惩罚邪恶，传播科学知识的同时，还能带给人们以幽默感，使其开怀大笑，忘却工作的疲劳、学习的紧张，在愉悦与欢笑中得以休憩与放松。

正是因为如此，卡通艺术以其独特的魅力像世界语一样在世界各国流行。在发达国家，卡通艺术的影响已超过其他美术形式。在被冠以“漫画王国”的日本，卡通艺术的发展成为日本文化不可分割的一部分，卡通影像及图书充斥各种传媒，卡通形象无处不在。以卡通读物为例，从议员到儿童都阅读卡通画。早在1992年，日本的卡通画杂志及单行本发行量就达21亿多册，平均每个日本人购买18册。在美国知识界，不少大学教授会在皮包里放上几本卡通读物，以便在课间或休息时观看。据墨西哥传媒报道，卡通画册的比重已占该国整个定期出版物的80%。

不仅如此，由于卡通形象的大众属性和商品属性，卡通较之其他美术形式更能迅速适应人们的文化心理，因而卡通艺术正向社会的多功能全方位发展。现在，一些国家的电影、电视、电脑及互联网等形象传媒和出版物中，普及历史知识的卡通画，介绍产品、旅游服务的卡通画，普及外语、介绍公关的卡通画；还有运动会吉祥物、广告、商标、品牌、标志……活泼、可爱、有趣的卡通形象几乎无处不在。

现在，卡通艺术已从绘画艺术中分离出来，成为一门独立的艺术门类，属于通俗文艺的范畴。它不仅拓宽了绘画的表现语言，也丰富了文学故事的内容。在卡通画中，通过连续的画面来叙述情节、内容丰富故事；在卡通影视中通过活生生的形象、真实的语言、“高难度”的动态、时空转换和音响效果表

达想象和幻想的故事内容，这是一般绘画和文学作品所不可及的。

可以说现在还蔑视卡通艺术的人，其思想是很僵化的。

还在本世纪初，伴随着外国卡通画的传入，我国开始有了卡通画。从那以后，中国的卡通艺术从传统文化中吸取营养并迅速发展起来，出现了叶浅予先生的《王先生》、张光宇先生的《西行漫记》、张乐平先生的《三毛流浪记》等早期有影响的作品。特别是解放后，六十年代由张光宇先生设计的《大闹天官》和七十年代由张仃先生设计的《哪吒闹海》等卡通片，以鲜明的中国特色和独特的艺术风格赢得了国人的欢迎，并在国际上获奖。80年代的《葫芦兄弟》、90年代的《宝莲灯》都受到小观众的热烈欢迎。除卡通影片外，卡通读物也有所发展并取得一些成绩。然而，由于国门长期封闭导致国人对卡通艺术认识的普遍不足，使卡通艺术在我国未能得到应有的发展。直到改革开放，国门大开，引进了一些国外卡通片及卡通图书，才逐渐改变了人们的观念。由于国外卡通读物比我国传统连环画更具有连贯性和娱乐性，因而在青少年中拥有广大的读者群，短短的几年中造就了成千上万的卡通迷和发烧友，他们中不少人迫切要求学习卡通技法。为了帮助年轻的画友们提高画技，我们不自量力编写了这本卡通理论技法书，并对除技法以外的一些问题作了学术性探讨，供大家思考。希望此书能对青年朋友们有所启发和裨益。

本书所阐述的卡通画技法，仅仅是“艺海”远航的启帆，而要达到“艺海”的彼岸，还需要我们在长期的艺术实践中去求索。

由于时间太匆忙，加之资料不足，有些观点还不够清晰，有些论述肯定主观片面，谬误肯定不少，希望同仁及读者朋友批评指正。

本书在编绘过程中，得到姜维朴先生的关心与支持，并在百忙中撰写了序言，使本书增色不少。在此表示衷心的感谢。

我们还要感谢重庆出版社及本书的责任编辑欧治渝先生，没有他们的信任与支持，我们是没有信心完成此书的。

陈昌柱 陈英英
2001年3月

目录

序		动态夸张	111
引言		形体夸张	113
卡通艺术的含义	1	场景气氛夸张	115
世界卡通艺术概述	2	服饰夸张	118
中国卡通艺术概述	9	变异	119
卡通艺术的语言特征	18	形象的典型性与多样性	121
透视	23	卡通艺术与创造性思维	122
透视基本概念	23	线条	123
人物的透视处理	29	环境与道具	128
动态透视	36	衣纹	137
人体结构知识	44	重视细节的刻画	141
人体运动规律	58	商业卡通形象	145
人体动态透视	63	表现形式	150
构图	65	卡通影视动态设计	152
构图的心理因素	65	画具与材料	158
构图的视觉因素	75	网纹	162
对比手法的运用	82	作画步骤	164
分格	95	艺术来源于生活	167
电影摄影手法的运用	98	个人风格	168
夸张	104	培养幽默感	168
表情夸张	104	学习方法	169
透视夸张	108		

卡通艺术的含义

“卡通”一词是外来语，是英语 Cartoon 的译音。

提到卡通艺术，许多人会想到米老鼠与唐老鸭、《大闹天宫》、《铁臂阿童木》等动画影片，认为卡通就是动画片。其实，这只是卡通艺术的表现形式之一，并非卡通艺术的全部。要弄清卡通艺术的含义，还要从卡通一词的产生谈起。

美国百科全书对卡通的释义为：是一种具有讽刺、嬉笑和幽默的绘画形式，既可有标题、说明，也可没有，而且可用不止一幅的画面。卡通经常在期刊中出现，往往把政治界和国家事务作为嘲讽对象，但也针对社会风俗习惯或体育活动及个人生活。由此可知，卡通的含义从形式到内容是非常宽泛的，既指政治漫画，又指连环画、动画片，只要画面具有夸张成分，画面内容具有情节性，其表现形式无论是写实或是变形；无论画面结构多复杂，亦或造型简约疏放；不论是单幅还是多幅连续都可称之为卡通。

由于卡通表现手法夸张，具有幽默感，谐趣性和讽刺性，因而极易被误解，所以卡通艺术的发展要受到社会的制约。在奴隶社会、封建社会残酷的政治高压下，人民没有言论自由，因而也压制了幽默性、讽刺性的卡通艺术的产生和发展。

随着英国资产阶级革命冲破封建社会的黑夜，卡通艺术从欧洲开始发展起来。在这之前，那种造型夸张、具有卡通特点的绘画在世界各国的历史上都曾有过，但那毕竟不是具有本质意义上的卡通艺术。由于英国最早挣脱封建统治的枷锁，国民开始有了评论时政的言论自由，卡通首先得以在英国流行。十八世纪末到十九世纪中叶，英国画家从事政治讽刺画的画家逐渐增多，他们在讽刺幽默画杂志《笨拙》上发表了大量的政治讽刺画，一时风行全国。为了区别于其它绘画形式，产生了“卡通”一词，其意是指滑稽幽默的讽刺画。以后，卡通一词便随着资产阶级革命及人权运动的兴起与发展在世界各国流传开来。

现在，在西方国家（包括日本）还有一个词与卡通混用，就是 comics 一词，其意是指滑稽画、连环画。它的范围很广，包括冒险、爱情、科幻、侦破、恐怖等历险或奇遇连环画。在日本的书店里，卡通专柜多标以“comics”一词。

在东亚和东南亚一些国家也有一个词与卡通混用，就是“漫画”一词。

“漫画”一词也是外来语，虽是两个汉字，原产地却不在中国，是由日本传入我国的。

日本漫画流行早于我国。距今三百多年的日本画家葛饰北斋在自己的画集《北斋漫画》中首先使用“漫画”一词，其意指画中含有逗乐、幽默之意。明治维新之后，漫画一词因幽默画的发展逐渐在日本流行，后来随着其他一些新名词传入我国。

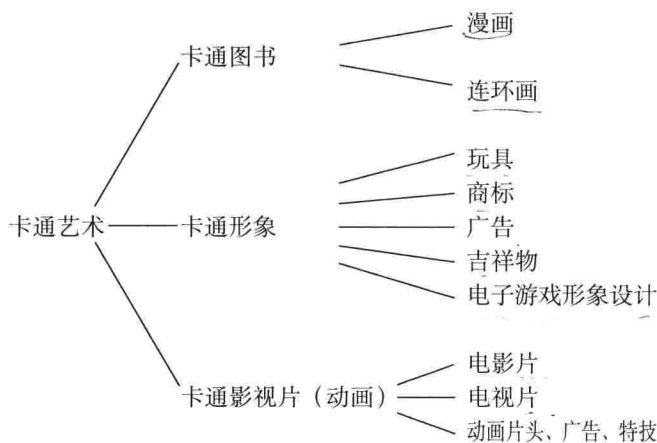
卡通艺术的发展得益于后来的电影艺术。十九世纪末，电影在法国问世，从此电影便以其崭新的传媒方式在欧美流行起来。20世纪初采用逐格摄影的方法，把许多连贯动作的图画依次拍摄下来，制成具有动感的电影片断，放映出来后竟获得出人意料银幕效果，令人称奇。由于动画片中的形象和动态一

开始就十分滑稽可笑，这些特点与卡通一词的含义不谋而合，于是人们便用“卡通”一词作为新诞生的动画片的名称。从此，用图画制作的电影片便叫卡通影片了。

卡通电影的出现与发展，对连环画产生了极大的影响。欧美各国的连环画创作开始引入电影的表现手法，如推拉镜头、特写镜头、移摄、俯摄、分镜处理等等，从而丰富了连环画的表现力。这种连环画的画面连续性强，形象具有运动感，从而产生了强烈的视觉冲击力；在文字处理上也与电影类同，画面上大多只有对白^①、独白^②和旁白^③，以读画为主。观赏这类对白式连环画有时只看画面人物的神情、动作，就能理解它的剧情发展，将你带入下一个情节，与看卡通片颇为相似。正是如此，这种连环画也称卡通画，或叫卡通读物。这种图文结合式的连环画，经过不断丰富和发展，一直延续到现在，成为世界各国连环画的主流形式。

以后，随着卡通艺术的发展，一些卡通形象为大众媒体接受，如米老鼠、唐老鸭、超人等，由于这些卡通形象生动有趣，并极具视觉吸引力，出于商业目的，它们被广泛用于广告、商标、标识……正是由于大众媒体的推波助澜，卡通艺术得到了迅速的普及与发展。

由于卡通艺术融汇了绘画、文学及电影艺术的特点，使得它的表现形式具有很大的容量，要给它用精确的语言界定含义，似乎不太容易。笔者趋向于姜维朴先生的观点，就叫它“卡通艺术”吧。卡通艺术包括以下几方面：



当然，叫“卡通”也好，叫“漫画”也好，或叫“动画”也好，其实都不关紧要。随着社会的发展，今后是会予以规范的。

① 戏剧名词，戏剧中角色相互间的对话。

② 戏剧中角色独自一人所说的台词。

③ 戏剧名词。剧情进展中，角色在一旁评价对手言行或表达本人内心活动的台词。一般假设为同台其他角色未曾听见，或作为直接同观众的交谈。

世界卡通艺术概述

由于卡通艺术具有幽默性、谐趣性及讽刺性,容易产生误解,所以,在封建专制社会,幽默、讽刺画往往为统治者所不容。这是卡通艺术发展滞后于其它绘画艺术的根本原因。

直到英国资产阶级革命的前夜,随着产业革命的兴起,幽默讽刺画作为一种独立的体裁,首先在英国流行,继而是欧洲,后来传入美国和世界其它地区。在20世纪初以前,欧洲幽默画在世界上占据主导地位。

最早被称为讽刺画画家的是英国的威廉·荷加斯(1697—1764),他是英国十八世纪最杰出的画家,一生中创作了许多油画和版画。这位具有民主意识的画家,关心社会和下层人民的生活,创作了不少反映社会问题的版画和油画。他以精湛的写实技巧、幽默的表现手法刻画了当时英国各阶层人物的生活及人物的典型性格。见图1。他的代表作油画《婚约》,通过连续性的四幅故事画,辛辣地讽刺了当时上流社会的腐朽制度与堕落生活。荷加斯还是一位有贡献的理论家,他写的《美的分析》一文,多角度阐明了“变化统一”法则在艺术中的运用。荷加斯被后人尊称为“英国讽刺画之父”。

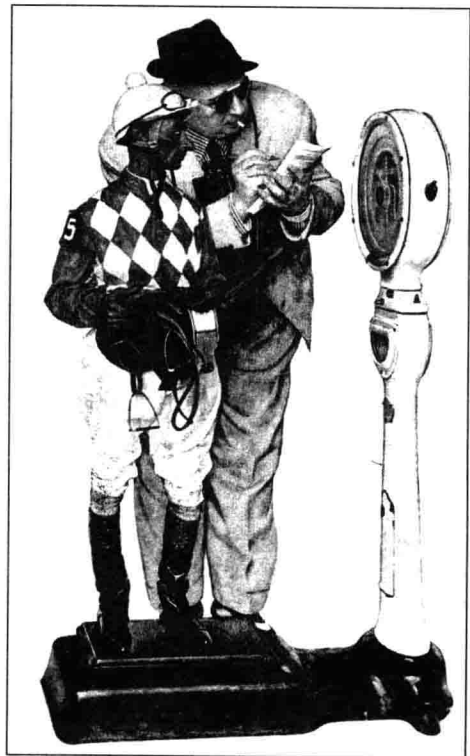
继荷加斯之后,影响较大的是托马斯·罗兰森和吉尔雷两位英国讽刺画家。

这些早期的讽刺画画家都具有深厚的绘画功底,在他们一生中主要从事油画和版画的创作,所以在他们的讽刺画中带有浓厚的古典主义绘画痕迹。画面制作十分讲究,写实技巧高超,人物刻画细腻,画面人物众多,环境复杂,因而极具观赏性。到十八世纪中期,才逐渐向简约和极度夸张变形的方向发展。由此可知,讽刺画是从写实绘画中脱胎而来的,是绘画艺术的分支。直到现在,那种以写实手法表现的幽默讽刺画在欧美仍然很流行。像美国现代画家罗克威尔的生活幽默画就属这种画风。见图2。



图—1

图—2





图—3 这个人可以释放了，他再也没有危险了。

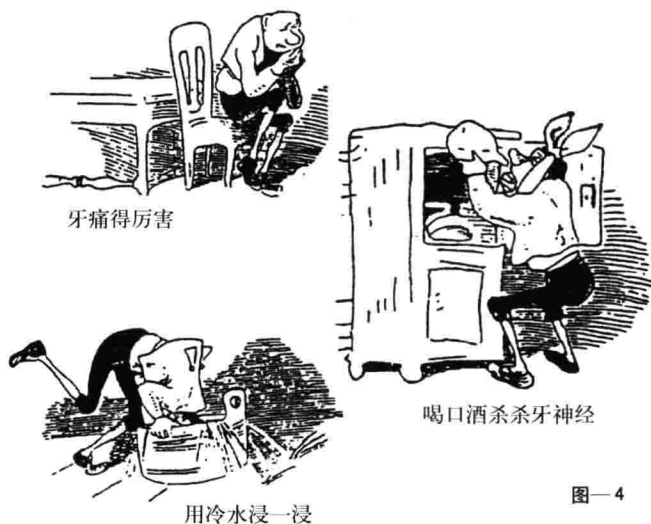
画家以讽刺画为专业，并在世界艺术领域中占有重要位置的，则是十九世纪的法国。

随着十八世纪末法国资产阶级大革命的兴起，法国的政治讽刺画得到迅速发展。

1829年《侧影》杂志创刊，它登载了大量的政治讽刺画。以后又有《讽刺画》、《喧闹》等画刊问世，为一大批画家提供了创作政治讽刺画发表的舞台，产生了许多优秀的讽刺画画家。其中最杰出的是格朗维、特拉维埃和杜米埃（1808——1879）。他们把矛头对准那些崇拜金钱的金融贵族、封建国王和政府官员的丑行，暴露人民贫穷落后的生活。他们中站在最前列的笔锋最犀利的则是杜米埃。

杜米埃是一位民主主义革命者，是法国杰出的现实主义艺术家。他用石版创作了许多政治讽刺画，把讽刺画发展为具有丰富表现力，而又能让人们看懂的通俗艺术，成为法国最伟大的讽刺画家。作品《高康大》便是他有影响的作品之一，他曾因此画而被捕入狱。他大胆地把法国国王菲力蒲画成鸭梨形的头脸（在法国梨子有愚蠢之意），臃肥的身躯，贪婪地吞吃着金钱。这幅画一出现便引起社会轰动，极大地打击了统治者。杜米埃用素描这一表现形式创作讽刺画，画面环境和空间关系表现很真实，从而扩展了讽刺画创作的手段，促进了十九世纪30年代古典主义影响很大的政治讽刺画的发展。见图3。

1841年，英国的《笨拙》杂志问世，当时许多著名

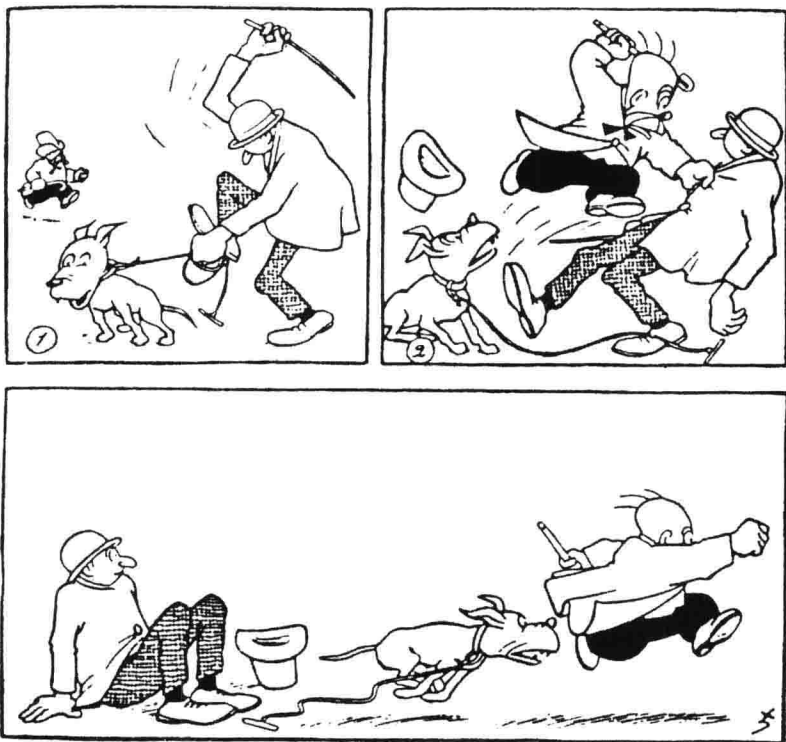


图—4



图—5

的英国画家如詹姆斯·吉尔瑞、约翰·杜尔、约翰·丹尼尔等人，他们在《笨拙》杂志上发表了大量的政治讽刺画，一时风靡英国。为了区别于其它绘画形式，产生了“卡通”一词，意指讽刺画。《笨拙》杂志对世界卡通艺术的发展影响很大。继《笨拙》杂志诞生后，美国出现了滑



图—6 爱兽者

图—7 丁丁历险记



稽连环画周刊《扬基小调》、幽默周刊《信号灯》、《浮华社会》, 德国有了《弗莱吉特·布拉特》, 英国的《滑稽的人们》, 阿根廷的《蚊子》等等。

对现代卡通艺术影响较大的还有德国的威廉·布什 (1832—1908)。他的卡通画具有形象夸张、动感极强和画面简练的特点。他的作品流传到美国后, 对美国产生的影响远远超过自己的祖国。见图4。

由于美国曾是英国的殖民地, 英国的讽刺画促进了美国讽刺画的发展。

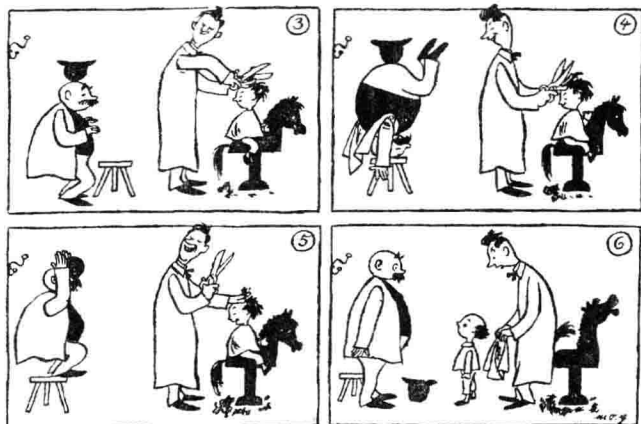
托马斯·纳斯特 (1840—1902) 是美国历史上杰出的政治讽刺画画家。现在为世人都知道的快乐的圣诞老人形象, 就是纳斯特创造的。纳斯特的政治讽刺画影响了后来美国几代卡通画家。见图5。

1920年, 瑞典著名画家雅各布生推出了长篇卡通画《安得生》, 安得生是个头顶上只剩三根头发的矮个老头, 其貌不扬, 幽默可笑, 在杂志画报上出尽风头。《安得生》是举世公认的优秀卡通画, 是欧洲卡通艺术宝库中的经典之作。见图6。

到了1926年, 比利时著名画家埃尔热创作了卡通画《冒失鬼巡逻队长托托尔》, 主人公托托尔长大后自称“丁丁”, 以后才有了《丁丁历险记》, 从此“丁丁”闻名于世。见图7。半个世纪以来, 《丁丁历险记》被译成

图—8





图—9



图—10

通连环画是里查·奥特考脱制作的《贺根巷》，1895年5月发表于《纽约世界报》上。由于报业竞争激烈，该报首开星期天出滑稽画增刊的先河。1896年《贺根巷》改为“黄小鬼”，一时间红透美国。从而撞开了美国卡通画的闸门。那以后，美国的连环画势如潮涌，新的作品、新的形象不断出现。1897年以亨斯和弗里两顽童为主角的《小哔鬼》、1907年发表在《旧金山纪事报》上的《默特和杰夫》大为风行，直到今天还在连续发表。作者去世，又有人接替下去，历经几代而不衰。

十九世纪与二十世纪之交，美国的这种流行在日报上开辟滑稽画专栏和出版星期日幽默画增刊的形式，对欧洲卡通画产生了影响。那时，欧洲的报刊登载滑稽画的不多，一些报刊、杂志便开辟了转载美国滑稽画的专栏，以补充欧洲滑稽画的不足。这一时期美国几乎垄断了欧洲连环画市场。这种情况一直持续到本世纪的二十年代。

十九世纪末，电影在法国诞生，最初只拍摄一些活动景象的片断，后来逐步发展成为一种独特的艺术形式。世界上最早的动画片是1906年由布莱克顿为维太格拉夫公司制作的动画片《幽默的面部表情》。1915年，美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺，先在塑料胶片上画图像，然后把画好的

塑料胶片一幅幅拍摄成动画影片。这种制作工艺一直被沿用到现在。

卡通影片的出现与发展，对连环画产生了极大的影响，使连环画迅速地向视觉化发展，引发了连环画表现形式的革新。

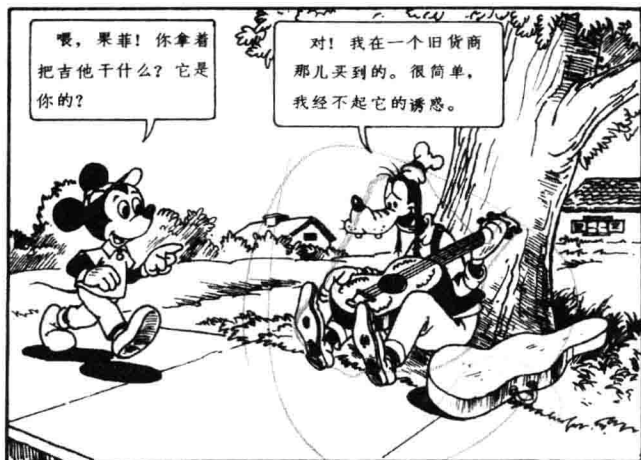
早期的欧美连环画文图是分开的，当连环画引入电影手法后，演变成为图文合一的对白式。这样，连环画的表现力大为丰富，形象的动感、画面的连续性、视觉效果都得到增强。这种卡通连环画很快就受到读者的青睐，并后来居上。

对世界卡通艺术的发展影响最大的莫过于美国。20

48种文字，还被拍成了电影。埃尔热死后获得人们极高的评价，称之为“名垂青史的卡通画家”。

1934年《柏林画报》推出了《父与子》，见图8、9。作者埃·奥·卜劳恩从此一举成名。作品描绘的是生活中父与子的趣事或奇遇，那正直宽容的艺术形象深深地打动了千千万万读者的心。《父与子》被誉为德国幽默的象征，其声誉远远超越了国界。然而卜劳恩因反对纳粹而被捕入狱，并被判处死刑，临刑前卜劳恩自杀身亡。

美国的滑稽画特别是卡通连环画的发展与新闻史是不可分割的，除《纽约时报》等个别报纸外，美国报纸都登载大众喜闻乐见的卡通连环画。见图10。美国最早的卡



图—11

图—12



图—13



世纪二十年代末，美国画家沃特·迪斯尼制作的米老鼠卡通片一推出便轰动了纽约。自那以后米老鼠以其独特的魅力征服了全世界的观众，连爱因斯坦也曾说米老鼠是“美国对世界文化有创造性的主要贡献”。见图11。迪斯尼在完善了动画体系和制作工艺的同时，把动画片的制作与商业价值联系起来，被人们誉为商业动画影片之父。

迪斯尼为卡通艺术的发展作出了卓越的贡献，成为获得奥斯卡奖最多的人。他所创作的许多卡通影片如《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《幻想曲》是举世公认的经典之作。

1929年在美国诞生了卡通连环画《泰山》，见图12。1938年又出现了《超人》、《蝙蝠侠》，见图13。它们一问世便产生了轰动效应，并先后拍成电影、电视。《超人》的出现标志着卡通连环画的创作进入了一个新的发展时期，对卡通艺术的发展起了推波助澜的作用。从此，卡通图书广为流行、历久不衰。

到20世纪三十年代，美国的滑稽画进入了成熟期，由在报刊上刊登的卡通条条、块块发展到卡通画册的大量出现。美国著名卡通画家伊尔·西格在1929年1月17日推出以独眼水手波佩为主角的《顶针戏园》问世，这位好出洋相的独眼水手令美国人如痴如醉。见图14。随即，

图—14





图—15

西格成为一名大受欢迎的画家而名扬美国。1938年西格去世，但接着又有画家画下去，一直持续到现在。1930年王者特稿公司推出了契克·扬的《金发女郎》（又名布朗娣）每日条图。《金发女郎》取材于现实生活，较少荒谬幻想，也不是纯幽默，不时用精彩的语言表现主题。《金发女郎》以轻松幽默的家庭生活吸引了成千上万的美国人，直到现在还在发行。见图15。

现在，欧美传统的四格类卡通仍拥有广大的读者，象查尔斯·舒而茨的《花生》见图16、沃克的《比特尔·拜利》、戴维斯的《加菲》、斯迈恩的《安迪·开普》……发行量十分惊人；而象《蝙蝠侠》、《忍者神龟》（图17）……

图—17



图—16

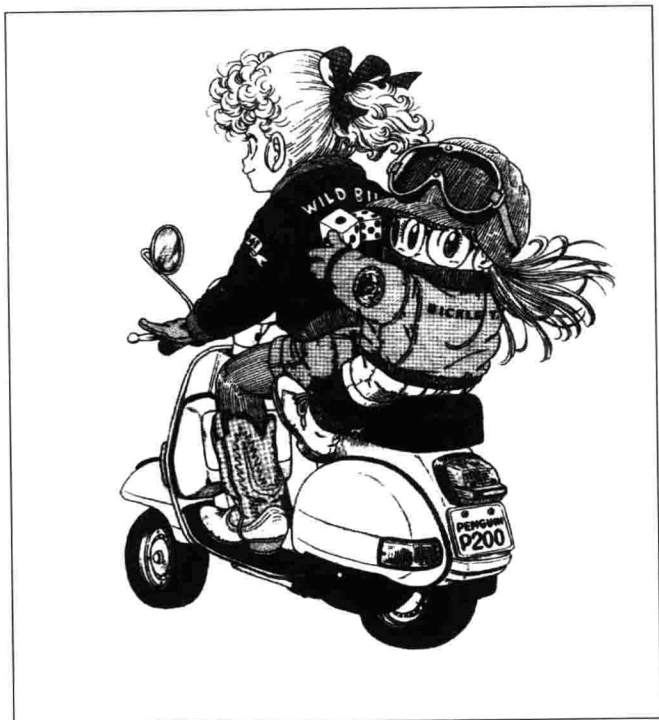
这类描绘超级英雄的写实卡通读物和影视片也在社会上广为流行，拥有人数众多的读者。这些卡通读物与日本卡通那种概念化的表现手法相比，画家的个人风格突出，画风强健刚劲，当属世界卡通画的主流。

被称之为“漫画王国”的日本，漫画的流行早于我国约百年。明治维新以后，现代漫画在日本逐渐流行。英国画家查尔斯·维尔格曼曾在日本创办了《日本笨拙》卡通杂志，为推动日本的漫画发展起了积极的作用。二战以后，那种动作感强的惊险故事漫画逐渐风行日本，形成了日本特有的一种漫画文化。

《铁臂阿童木》（见图18）的作者手冢治虫（1926—1989）在日本被誉为“漫画之神”。在日本，他率先把电影表现手法引入漫画，从而开创了战后日本故事漫画的新时代。他留下的连环漫画多达千种，发行的单行本达一亿多册。他生前还创立了手冢动画片制作公司，他的作品对日本卡通艺术的发展产生了深远的影响。

图—18





图—19

继手冢治虫之后,涌现了一批重要的漫画家,有《鬼仔Q太郎》的作者藤子不二雄,《蒙面超人》的作者石森章太郎,《银河铁道》的松本零士及后来的《七龙珠》、《阿拉蕾》的作者鸟山明(图19)……等等。到六十年代出现了一批专门表现少女题材的女性画家群,她们的作品冠之为“少女漫画”,形成了日本卡通艺术界的独特风景线,这在世界其他国家是极其少见的。上田风子和水野英子被尊为“少女漫画”的先驱。少女漫画中的形象像洋娃娃,体形修长苗条,头身比例夸张较小。多以校园故事、友谊、初恋喜剧、打闹为表现主题。有影响的少女漫画家有里中满智子、高桥留美子等。

现在,故事漫画已深入日本的政治、经济、文化等各个领域,成为日本的一种全民文化。法律条文、工程预算书籍被改编成漫画,超导、电脑等科技书籍也编成了漫画读本,培训新职员使用的是漫画教科书。更为引人注目是中央公社陆续出版的48卷巨著《漫画·日本历史》,是从原始时期到现代的通史漫画,其主要阅读对象是成年人。该书工程浩大,先由专家进行考证,然后由大学教授撰写文章,再由漫画家改编成脚本,最后由石森章太郎主持作画。以致有人说:不了解日本漫画,就不了解日本。

当代阿根廷最著名的卡通画家当数圭拉摩·莫迪罗。



图—20

他18岁大学毕业后,便投身绘画艺术。1963年开始发表卡通画,其人物造型极其简练,粗看完全是一个小肉团配上一个大圆鼻头,环境情节多属虚构,且全无标题,作品幽默含蓄,发人深省。莫迪罗的作品画面讲究构成,颇具现代感,绘制精良,极具观赏性。见图20。

20世纪八十年代,由于计算机介入动画制作,使“卡通家族”又增添了“电脑动画”这个新兄弟。计算机技术不仅使动画制作的效率大幅度提高,而且,还能够制作出很多特殊的视觉效果,极大地丰富了动画的表现手段。

电脑动画分为二维动画(平面动画)和三维动画(空间动画)两大类。美国的卡通片《狮子王》、《花木兰》便属于二维动画,影片中一些高难度的特殊艺术效果,都是通过电脑制作处理的。动画片《玩具总动员》、《恐龙》则是电脑三维动画,那独具匠心的造型,逼真的空间立体感令人叹为观止。这两部三维动画的诞生,开创了电脑动画的新纪元。

电脑动画的产生,使卡通艺术的应用领域更为广阔,除传统的表现形式和题材外,无论是在影视特技、影视广告还是在多媒体产品、电子娱乐产品、电子网络、过程模拟以及形象教学与研究上,电脑动画所起的作用是何其它媒体形式都无可比拟的。

中国卡通艺术概述

中国的卡通艺术起步较晚，就是与东邻的日本相比也晚约百年，而且发展曲折缓慢，这是不争的事实。其原因主要是中国封建社会历时太长，“焚书坑儒”、“文字狱”闻名于世，对文字尚且如此，就更不容许见于形象的幽默讽刺画的存在了。

中国的幽默、滑稽画最早出现是在十九世纪末，而且是刊登在洋人主管的刊物上，由于当时清王朝已日渐势微，加之这种画以趣味为主，所以未贸然封杀。由此可见，中国的卡通艺术是在半封建半殖民地的夹缝中诞生的，以后又在曲折中成长起来。

解放前，中国的卡通艺术主要集中在上海一地，那是因为上海与外洋通商较早，有许多帝国主义的“租界地”，只要不触及西方帝国主义利益，漫画便可发表。国民党政府虽十分恼怒但无可奈何，因而上海有卡通艺术创作流行的条件。中国其他地方则极少，就是在北平，当时的报刊杂志也只能发表趣味性的漫画和连环漫画，带讽刺性的漫画一律不予以登载。漫画的发表都如此困难，也就谈不上像上海那样出版各种漫画刊物了。所以，卡通艺术在中国的发展是相当艰难而且缓慢的。

卡通是外来艺术，由于历史条件的局限，早期对漫画的定义相当偏颇，也阻止了漫画深层次的发展。“漫画是简笔”、“是一种随笔或小品画”等等，由于是权威定义，影响较大，以致大家都深信不疑。这样，卡通艺术刚进入中国便实际上被排斥在绘画艺术之外，并被封闭在一个狭小的范围之内。既然是“简笔”、“戏笔”，便不需要绘画技巧，不需要造型基本功，只要有点意思，有趣，哪怕粗率潦草也叫漫画。一般人这样认为也便罢了，可一些漫画资深人士也这样讲，其影响便大了。既然不需要技巧，不讲究造型与刻画，各类美术院校当然也不会开设卡通技法课程。目前，中国大多数的漫画家未受过美术专门教育，造型能力、技艺不足；一些人自我封闭，长

期袭用前人的造型和表现形式，既不重视绘画基本功的磨炼，也较少研究创作技巧与形式、表现语言与风格等问题，更谈不上作品的形式美感。由于没有绘画技巧与理论的支撑，表现语言贫乏、苍白，形式单调，致使不少作品除有一些讽刺效应外，画面几乎没有可供读者驻足凝视的观赏性。这就难怪中国的不少漫画，表现手法单调，老面孔居多了。

正是由于中国漫画长期游离于绘画艺术之外，得不到高等美术教育的呵护与支持，从而阻滞了卡通艺术的发展。

要提高卡通艺术的质量，必须提倡增强作品的观赏性，而要提高作品的观赏性则需要作者加强和提高绘画技巧，并具有各自独特的艺术表现风格。

中国的漫画在过去很长一段时间不重视作品的观赏性，除上面提到的问题外，还与历史条件的限制有关。中国的卡通艺术诞生在风云变幻的反帝反封建的近代历史时期，其作品大多带有强烈的政治倾向，多是政治讽刺画和社会讽刺画。只要有意义便行，作品的政治性、教育性是第一位的，作品的艺术性则不那么讲究了。在长期的革命斗争中，漫画成了政治讽刺画的代名词，仅仅是政治斗争和思想斗争的工具，其结果是漫画的观赏性功能退化，当然也就谈不上重视了。

尽管中国卡通艺术的发展历经了过多的曲折和磨难，还是出现了张光宇、叶浅予、张乐平、华君武、冰兄、丁聪、米谷、方成等著名的漫画家。

我们高兴地看到，近年来一些受过美术专业训练的作者开始涉及卡通创作，尽管有些人是属于客串，由于他们的参与，给卡通艺术界带来了新的画风。

随着改革开放的深入，中国人民已进入有史以来政治思想最为宽松的时代，卡通艺术百花争艳的春天正向我们走来。