

卡通绘画实用手册

杜 丁 / 文

响亮卡通工作室 / 画



四川少年儿童出版社

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION



THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION

卡通绘画实用手册

杜 丁 / 文

响亮卡通工作室 / 画



四川少年儿童出版社

前言

刘学伦

能够直接走进孩子的世界,生动地表现孩子的心灵,展示他们的生活、幻想和期望,莫过于“卡通”这一表现形式了。夸张的造形、幽默的对话、动作的连续性、无所不能表现的故事情节,这些作为卡通存在的要素无不展示出这种形式的魄力。同时,卡通具有广泛的世界性,所有国家的儿童、青少年不分国界、不分肤色,都喜欢这种形式,迪斯尼的卡通形象,伴随着一代又一代人成长。随着电脑技术的发展又使卡通进入了更新、更广阔的领域。可以说,现在卡通这种形式已经不仅仅是孩子们的专利了,卡通早已进入了成人的世界,在广告宣传、文化教育、科研、娱乐等各种领域都大量利用卡通形式传播信息,已成为当今潮流。卡通发展背后有高科技发展为背景,它的潜力是不可估量的。

中国的卡通发展应该说起步较早。从四十年代第一部卡通片《三借芭蕉扇》到六十年代的《大闹天宫》,前者还带有模仿迪斯尼的明显痕迹,后者已经将中国特点推到了极致,至今仍是世界卡通片中的精品,受到一代又一代的孩子欢迎,然后到九十年代,我们比起国外却是大大落后了。国内的卡通市场一度被大量盗版书占领,电视中挤满了国外的卡通形象。这种教训不断地提醒我们应该埋下头来,认真研究这种新的表现形式,培养新人,争取尽快改变中国卡通事业举步维艰的局面,重新创造出它应有的辉煌。

可喜的是,国内一大批小作者、年轻作者已经动了起来。他们带着那么多的幻想,带着从小受到影视的那么多影响,甩开手干了起来;越来越多的年轻作者向卡通杂志社大胆地投去了稿件;在城市的每一所小学、中学乃至大学、都有了一大批卡通迷。他们自发地、不可抑制地想表现自己的生活、故事、幻想,还有更多的人加入了他们的队伍,他们中的佼佼者将是未来中国卡通发展的重要角色;希望在他们。

“大力发展有中国特色的优秀儿童动画出版物”,是我们的发展方向。中国悠久的历史和新时期经济与文化的发展都提供了取之不

尽的创作源泉,只有具有中国特色才能走向世界,成为世界卡通之林的一员,这需要我们长期辛勤地努力,需要系统化的研究和指导,同时也需要专家的介入,需要产生出中国自己新的卡通大师。

无论怎么说,卡通的基础是卡通画,卡通画仍然是要有坚实的绘画基础,有更高的技术要求,要从一笔一画中画起。无论在理论上还是在技术上、表现手法上都应该下大功夫进行更多的探讨;从 ABC 做起,为我们的卡通迷们提供一支拐杖,使他们能更多地了解卡通创作的各种基础知识。能在以后的创作中运用这些知识,创作出一大批具有中国特色的好作品来,同时也为想了解卡通创作专业的人提供一个比较系统的入门介绍——这就是本书编著者的愿望所在。

目 录

前 言

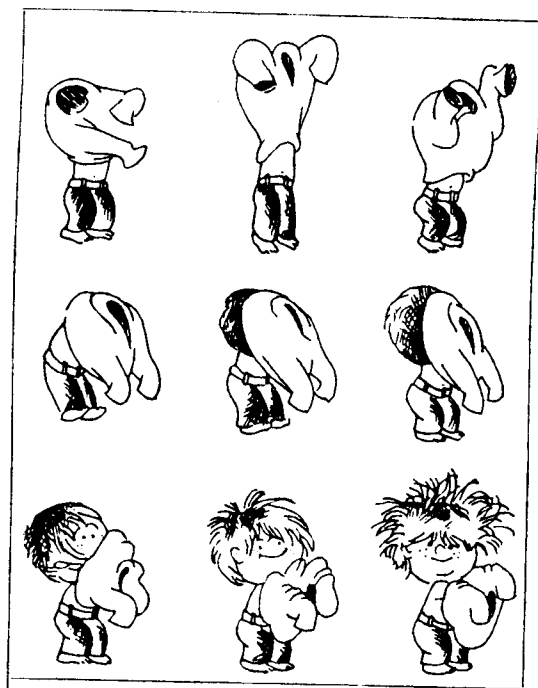
第一章	卡通常识 ABC	1
第一节	什么是卡通	1
第二节	中国和日本卡通(漫画)概况	5
一、中国卡通		5
二、日本卡通		6
第三节	怎样成为合格的卡通画家	8
第二章	中国卡通的现状和出路	11
第一节	发人深思的卡通冲击波	11
第二节	中国卡通的现状和思考	12
一、中国卡通的现状		12
二、中国卡通的出路和思考		15
第三章	卡通画技浅谈	19
第一节	画卡通所需的工具	19
第二节	各种人物的画法	21
第三节	中外成功卡通形象集锦	31
一、中国卡通形象		31
二、日本卡通形象		35
三、美国和欧洲的卡通形象		40
附:	底纹纸样	43

第一章 卡通常识 ABC

第一节 什么是卡通

卡通,是英文 carton 的音译,即“动画影片”。在电视荧幕上,卡通人物能够做出翻跟头、跳舞和旋转等优美的动作,让人眼花缭乱,美不胜收。

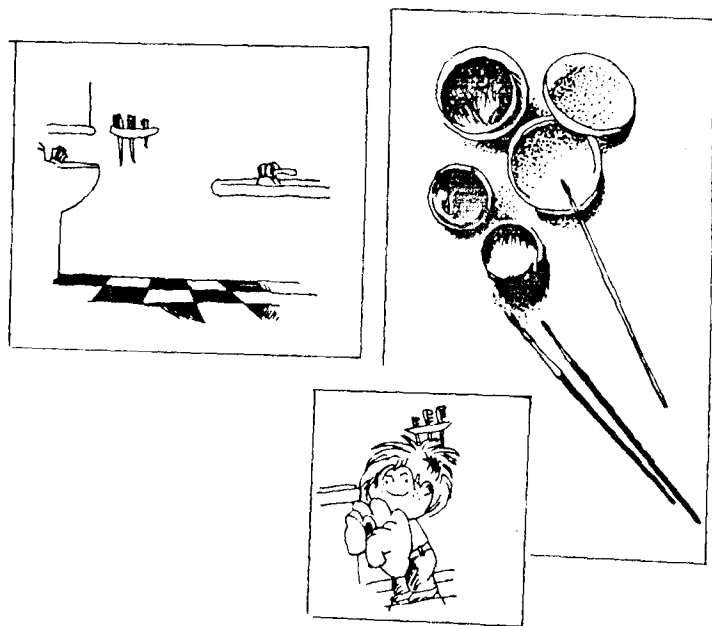
然而,摄制卡通是一个极其复杂而缓慢的过程。要拍摄出一秒的动作,画家要绘制 12 幅画。比如,要想表现一个小男孩把毛线上衣脱下的过程,画家要绘制 9 幅不同的画图,一幅紧接一幅,这种快速活动能造成小男孩脱掉上衣的连续动作。(图①)制作过程大体是这样的:画家将每一动作的各个阶段画在赛璐珞片上,背景画在另一张不同的赛璐珞片上,透过原来的透明胶片表现出来。将这些赛璐珞片拍摄下来,就能使图像活动了。(图②)拍制一部故事长片,画家往往要绘制上百万幅画,工作十分



图①

辛苦。

卡通最早在银幕上出现,大约在 100 年以前。使卡通影片闻名全世界的是美国人沃尔特·迪斯尼(1901-1966)。1928 年,沃尔特·迪斯



图②

尼创造了儿童和成人都喜爱的不朽的米老鼠形象；1937年，他制作了世界上第一部故事长片《白雪公主》。沃尔特·迪斯尼对卡通片的贡献将与世长存。

不过，卡通片只是卡通的一种：“卡通”这个词，最初是指画家画在纸上的草图。今天，单幅卡通通常指有趣的漫画。于是“卡通”与“漫画”这两个词往往混用，对卡通的解释就产生了歧义。美国百科全书把“卡通”解释为：“一种绘画。它是讽刺、嬉笑和幽默的表现形式。它可以有标题、说明，也可以不用，而且可以不止一幅的画面。卡通经常在期刊中出现，它们把政治界和国家事务作为嘲讽对象，也可以针对社会风俗习惯，或者体育活动和个人生活。”

在日本，“漫画”一词最早见于葛饰北斋所著的《北斋漫画》，是指开玩笑的逗乐的画，与严肃的传统画不同。葛饰北斋（1760—1849）是日本江户时代的人，距今已100多年了。日本漫画发展到今天，内容和形式有很大的变化，漫画不只是为了开玩笑、逗乐的画。有的日本漫画家爱用汉字，即“漫画”二字，有的日本漫画家用日文字母片假名来拼写，读作“MANGA”，较为常用的是“comic”。在日本的书店里，读者看见漫画专柜内分类标志大多用“comic”。

中国漫画何人所创，源于何时，说法不一。一般公认的说法是，创始人是丰子恺先生，“漫画”一词及其表现形式源于日本。

“五四”运动以后,丰子恺先生著文介绍日本漫画及其技法,在报刊上发表了大量的漫画作品,并于1925年出版了漫画作品集。因此,后世便公认丰子恺先生为中国漫画的创始人。

其实,早在本世纪三十年代,丰子恺就在一篇文章中说:“人都说我是中国漫画的创始者。这话半是半非。我小时候看到《太平洋画报》上发表陈师曾的小幅简笔画《落日的放船》《独树老夫家》等,寥寥数笔,余趣无穷,给我很深印象。我认为这真是中国漫画的始源。不过,那时候不用漫画的名称,所以世人不知师曾画,而只知子恺画。‘漫画’二字的确是在我的书上开始用起的。但也不是自称,却是别人代定的。”

陈师曾(1875-1923),名衡恪,字师曾,著名国画画家。1914年至1915年,定居北京时创作了描写北京风俗的小品画三十余幅,其中就有讽刺性的漫画,现收藏于中国美术馆的墨绢画《踰墙》,状盗贼翻墙越民宅的姿态,笔法简洁,完全用漫画技法。在这幅漫画右上端有题款云:“有所谓漫画者,笔法简拙,而托意俶诡,涵法颇著。日本则北斋而外无其人,吾国瘦瓢子、八大山人近似之,而非专家也……”瘦瓢子,即黄慎(1687-1768);八大山人,即朱耷(1626-1705)。陈师曾指出,朱耷、黄慎的绘画就有讽刺、幽默的漫画味,但他们不是专家;“笔法简拙,托意俶诡”,已初步揭示了“漫画”的特征。陈师曾辞世时才48岁,留下的漫画作品不多,但仅从他遗留的小品画看,他已受日本葛饰北斋的影响,有意识地开创中国漫画之路。因此,陈师曾应是中国漫画的先驱。

对漫画的认识和理解,丰子恺先生说过下面这样一段,可以代表中国人的“漫画观”:

“漫画式样很多,定义不一。简笔的,小形的,单色的,讽刺的,抒情的,描写的,滑稽的……都是漫画的属性。有一于此,即可称为漫画。有人说,现在漫画初兴,所以有此混乱现象,将来发达起来,一定要规定‘漫画’的范围和定义,不致如此泛乱。但我以为不规定亦无不可。本来是‘漫’的‘画’,规定了也许反不自然。只要不为无聊的笔墨游戏,而含有一点‘人生’的意味,都有存在的价值,却可以称为‘漫画’的。”

丰子恺先生的这段话就漫画的功能和作用、题材和内容、表现形式三大构成因素作了生动的解释,可以视为“漫画”的广泛定义。由丰子恺先生的话,笔者想起了中国古籍中的“漫话”一词。“漫画”与“漫话”虽然一字之差,但就精神本质而言,是相通的。套用丰子恺先生的话来说,漫画是“漫”的“画”,“漫话”是则是“漫”的“话”,即随笔,其功能和作用、题材与内容无二致,只是表现形式不同,漫画用线条、色彩为媒质表现作者对生活的感受和认识,而漫话用语言文字的形式去表现。因此,

可以这样说,“漫画”是随笔式的画。

正如丰子恺先生所说,要想用几句简炼的话界定漫画的定义和范围是困难的,但是,这并不意味着漫画没有规律可循,没有规范。需要指出的是,有的人把漫画等同于连环画,这是概念上的错误。连环画,不论是五六十年代的巴掌大的“小人书”,还是八十年代台湾蔡志忠的古籍漫画,也不论是九十年代风行的“三国演义画库”、“水浒传画库”、“红楼梦画库”等,都只能是连环画而不是漫画。

连环画以文字为主,画只是图解、演绎文字故事,没有文字,画就失去存在的意义,读者就看不懂。漫画以画为主,把文字减少到最低限度,即使没有文字,读者还是能看懂。相反,如果只读漫画的文字,读者不明白故事内容。

本书所说的“漫画”,也不是指传统意义上的漫画,如丰子恺、阿达、



图③

丁聪、詹同、张乐平、方成等人的作品。传统漫画,就其社会功能来说,主要是讽喻作用,相当于寓言,就其表现形式来说,多用传统的变形线描,而较少电影“镜语”的影响,一般多为单幅(格),最多4至8格。因此,本书所说的漫画(或者卡通),专指连环故事漫画,主要指日本

式的故事漫画。这是需要特别说明的。

根据漫画的功能、内容和题材的不同,可以把它分成几类。

(一)时事漫画 以讽刺和图解时局为主要内容,以轻松、幽默的形式表达严肃的主题。如果再细分,可以分为政治性漫画,历史性漫画等,大多数是独幅画。如,为了倡议世界和平,画家把地球画成象征和平的鸽子蛋。(图③)又如,法国十九世纪画家杜米埃把代表欧洲的人物,放在刺刀尖上挑着,求取政治平



图④

衡,以讽刺欧洲政局的危险和不稳定性。(图④)

(二)连环漫画 以一系列的图画来说明一个故事。有些画面本身的内容就一目了然,无需任何文字。有些时候画家画出一个框框,写出人物要说明的话,文字很简洁。这种漫画,通常为4格(幅),也有8格的,多在报纸、杂志上刊登,故又叫报纸漫画。

(三)故事漫画读物 以刊物和图书为载体的漫画,以长篇故事漫画为主,其品种、数量和篇幅堪称漫画世界之最。如日本众多的卡通刊物和卡通图书。

第二节 中国和日本卡通(漫画)概况

一、中国卡通

前面我们说过,漫画和卡通都是外国名称,卡通画是“外国货”。在我国,人们习惯上叫它动画而不说卡通。在概述中国卡通时,我们沿用老名称。

我国动画片始于本世纪二十年代。1926年,万氏三兄弟(万籁天、万籁天、万超尘)制作了我国第一部无声黑白动画短片——《纸人捣乱记》(又名《大闹画室》)。1942年,万氏兄弟拍摄制作了有声动画长片《铁扇公主》,在当时产生很大影响,奠定了我国卡通片的基础。

解放后,我国动画艺术进入了崭新时期。五十年代初,上海美术电影制片厂成立,先后拍摄制作了《小鲤鱼跳龙门》《大闹天空》《哪吒闹海》等一批优秀动画作品。动画片《小蝌蚪找妈妈》,采用中国传统水墨画的技法绘制,为发展中国特色的卡通找到了新的途径。1962年制作、拍摄的《大闹天空》,是我国卡通片的一个里程碑。《大闹天空》由于“把动画技术最杰出的特点和传统的东方绘画风格结合在一起”,而成为“动画片的真正杰作”(外国评论家的话),曾在国内外多次获奖,在世界四十多个国家和地区发行。

从七十年代末到八十年代,在我国卡通园地里,曾绽开过《牧笛》《骄傲的将军》《三个和尚》《黑猫警长》等一批深受少年儿童欢迎的动画之花,其中《牧笛》曾获第二届国际童话电影节金质奖。

从上述情况看,我国卡通从无到有缓慢地发展,拍制了一些艺术性和技术性水平很高,可以与迪斯尼匹敌的片子,但与美国、日本等国家相比,差距还相当大。让我们看一看邻国日本的情况吧!

二、日本卡通

日本卡通片,大多源于漫画,因此,要了解日本卡通,不能不了解日本漫画。

首先,日本漫画刊物和图书品种繁多,发行数量很大。据资料统计,1991年日本出版物总数近50亿册,其中漫画杂志及单本漫画书约占21亿册,占总数的42%,1992年比1991年增长13%。从单品种看,《少年漫画》周刊年发行600万册,发行量最大的是鸟山明的多卷本漫画《七龙珠》,每卷平均发行300万册,估计累计发行突破1亿册。漫画读物《机器猫》发行7000万册,《阿拉蕾》发行8000万册,数量惊人。

第二,漫画读物是日本全民族的读物,男女老幼、上班族和家庭妇女都爱看漫画,都有属于自己的漫画读物。给低幼儿童看的,多为月刊,如《一年生》等;给少年看的,有周刊、月刊,如《少年jump》《少年sunay》等;有给青年、成年人看的周刊、半月刊、如《young jump》《漫画Action》等;还有按性别划分的,如少女漫画、少男漫画、妇女漫画等等,几乎所有不同年龄层次、不同职业的文化层次、不同口味的读者都可以得到自己的漫画读物,真是五花八门,无奇不有。

第三,诞生在漫画世界的各种人物和拟人动物形象,走上电视电影银屏,成为人们喜爱的卡通形象;它们还钻进游戏卡带、电子图书里,重新出版在电脑荧屏上,成为青少年玩家的抢手货;各种卡通形象还被厂商用来包装文化、文具用品和商品,成为日本产业的一大支柱,获得更多的文化消费者和更丰厚的利润。难怪有人说,日本是漫画王国,不了解日本漫画(卡通)就不了解日本文化。过去有人戏称日本人是“经济动物”,今天可以戏称他们为“漫画动物”了。

日本漫画是第二次世界大战之后,随着经济复苏和崛起而蓬勃发展的,日本的卡通片也是伴随二战后经济的发展和科技的进步而同步发展的。大体可以划分为下面五个阶段。

1945年至1954年,为日本二战后经济和社会秩序恢复时期,其漫画创作处于复苏和开拓阶段,被称为“日本漫画之父”的手塚治虫就是开路先锋。这期间,他的代表作有《铁臂阿童木》、《森林大帝》、《蓝宝石王子》等。他还培养和带动出了一批青年漫画家,如藤子不二雄、石森太郎、赤塚不二夫等。

1955年至1964年,为日本漫画(卡通)发展的第二个时期。这个时期,由于战后的混乱局面已过去,新经济秩序已确立,新的传播媒介——电视的出现,为漫画的发展和繁荣开辟了新天地,提供了新的技

术,电视卡通片就是现代高科技和漫画的成功结合和广泛运用。手塚治虫首先在日本成立了卡通制片厂,把《铁臂阿童木》搬上了电视荧屏。藤子不二雄的漫画《鬼仔及太郎》拍成卡通片后,很快就风靡全国,走向世界。

1964年至1975年,是日本战后经济腾飞时期,也是漫画和卡通的辉煌时期,主要体现在漫画新品种出现,如“恐怖漫画”,新漫画作家不断地涌现出来,优秀作品层出不穷,卡通片的绘制和拍摄已达到成熟。

1975年至1984年是日本漫画和卡通片发展的特殊时期。这时期的日本政局不稳,首相田中角荣虽然提出“列岛改造论”的漫画国策,却无法推卸在利库路德事件上的责任,最终下台,由中曾根接替。中曾根的政策使日本地价飞涨,引起政界、金融界的不满。同时,苏军入侵阿富汗、东欧抵制洛杉矶奥运会等国际事件,对日本国内政局和经济也产生了动荡。令人思量的是,日本漫画并不受时局的左右而继续前进,主要表现为日本漫画家把目光从国内转向国外,在题材领域上广泛而深入地开拓,进入“地球村”,飞向宇宙。这时期的重要作品有《银河铁道999》《机器猫》《阿拉蕾》《小甜甜》《北斗之拳》《风之谷》等。

1985年到现在,是日本漫画和卡通的鼎盛时期。日本人不再羞答答地看漫画和卡通片,怕外国人耻笑,而是津津乐道地推崇漫画和卡通片。精明的日本出版商和制片商把目光瞄准了国际市场,不遗余力地把本国漫画读物和卡通片介绍到国外,既赚了外国人自然包括中国人的钱,又把它当作日本文化走出国门走向世界而为此自豪和骄傲。

上面我们概述了日本漫画(卡通)发展的五个阶段,下面我们简要介绍日本卡通的主要流派。

第二次世界大战以前,日本讲读社出版发行的《少年俱乐部》、《幼儿俱乐部》刊载由多幅(格)漫画组成的连环故事画,故事内容以幽默、滑稽、搞笑为主,画面的大小和视角的高低固定不变,由传统的独幅漫画发展成为多幅漫画,当时被称为“视觉艺术”漫画。这种漫画的读者对象限于儿童和少年,成人们一般不看。因此,二战前日本漫画尚未形成流派。

二战结束以后,日本漫画发生了前所未有的飞跃,故事内容不再囿于幽默和玩笑,而广泛地涉及科学、历史、小说、戏剧、宗教等众多领域;在艺术表现上,汲取了变焦、广角、俯视、仰视、特写等影视镜头和戏剧舞台背景等艺术手段,造型富有时代感和动感,内容更加丰富;读者对象不再只是少年儿童,已扩大到成人读者群。代表画家就是手塚治虫。他继承了战前“视觉艺术”的传统,并大胆改革和创新。他笔下圆头圆

脑的人物造型,冒险离奇故事情节,不但少男少女们喜欢看,而且也赢得了成年人的认同。于是,青少年学生纷纷向手塚治虫学习,涌现出一批具有手塚治虫绘画风格的青年漫画家,形成手塚治虫画派。

六十年代出现了“租借连环画”派。什么是“租借连环画”派呢?这与他们的发行渠道紧密相关,不是一味依靠出版社和杂志社,而是以借书摊为发行主渠道。另一个原因是,自1959年日本东京电视台建成后,电视机在日本家庭很快普及,一方面制片人需要大量的可供制作卡通片的故事漫画,刺激了漫画家的创作欲,另一方面出版商需要把已出版的故事漫画搬上电视银屏,招徕更多的观众。这种商业性的契机促使画家不停地编创、绘制故事漫画,不再依附大出版社大杂志社,而把目光盯住街头巷尾的借书摊,让漫画图书在市场上尽快地流通。在绘画技巧上,这一派不像手塚治虫派那样朴实、柔和,而追求酷似、谨严;在故事内容上,不像手塚治虫派追求离奇和幻想色彩,而是更加日常生活化,更富有现实感。这一派的代表画家有白土三平、水木希凯勇和斋滕隆夫等人。

七十年代以后,日本出现了所谓“第三种漫画”又叫“新潮漫画”派。这一派的特点是:描写感觉,表现心理,充分发掘漫画的内在性;除借鉴和利用电影、电视的表现手段外,还吸收小说、戏剧、广播剧的特点。这一派的代表画家有上村一夫、柘植义春、山上立决等人。

上述日本漫画三大流派——手塚治虫派、“租借连环画”派和新潮漫画派,在今天的日本漫画艺坛上,仍然是八仙过海,各显神通,使日本漫画王国呈现百花齐放、万紫千红的局面。

总之,在日本,漫画和卡通早已被大众化、商业化。使得漫画家、出版社和杂志社的编辑们为了商业目的而媚俗,急功就利,片面地追求发行数量而不顾质量和艺术性,并以发行数量多寡论好坏,性、色情和暴力充斥画面,已是日本卡通读物潜伏的危机。这个问题,我们将在后面的篇幅中讨论。

第三节 怎样成为合格的卡通画家

卡通图书不仅在日本已成为青少年的热门图书,而且已成为中国青少年的热门图书。要为我国青少年创作出版亟待需要的健康向上的卡通图书,就需要一大批合格的卡通画家。那么,怎样才能成为一名合格的卡通画家呢?笔者以为,应当具备下面几个条件和基本修养。

首先,要有过硬的基本功:素描和速写。没有这个基本功,是谈不

上画卡通的。素描和速写是绘画艺术的基础,自然也是画卡通的基础。

第二,必须具有敏锐的观察能力和渊博的知识,具有艺术家的敏感和哲学家的思考。艺术源于生活。艺术家的敏感使你能发现生活和自然生命中新鲜的美好的东西,积累丰富的感性材料,而哲学家的思考,使你对感性材料进行理性思考和概括,发掘出生活及自然界的人生意味,作品就不是为画而画的无聊的笔墨游戏。我国著名漫画家丰子恺先生既是画家,又是散文大家、翻译家和教育家。日本漫画家手塚治虫是医学博士,文史知识也渊博。

阿宝为给凳子穿上两双鞋子,自己赤足站在地上,挨了母亲一顿骂。丰子恺观察到了小女儿这一天真的举动,发现了小事中的不寻常的意义,才有《阿宝两只脚 凳子四只脚》这幅有诗意的漫画。小男孩把两把大蒲扇当自行车的轮子玩,幻想自己拥有一辆自行车。大人们看见了,谁也不注意,而丰子恺注意到了,把它画成了画:《瞧瞧的车》。

手塚治虫(1928-1989)一生画了40多年画,绘制了15万张原稿,每张原稿9格画,共计135万幅,其数量之大,题材涉及面之广,令人叹为观止。这得力于他自然科学和社会科学知识的渊博。当然,画卡通,不一定都要受过高等教育,但知识面广阔,而且不断地更新知识,是成功的必要条件。对中国画家来说,大多基本功好、基础扎实,但普遍存在重文轻理毛病,自然科学知识薄弱,这是要注意克服的。

第三,卡通画家要学会编故事,具备文学创作的功底。在国外,成功的卡通画家都是自己创作故事,自己绘画。目前我国大多数卡通读物,都是先由作家、编辑编故事,提供文字脚本,交画家绘画。这种创作、绘制卡通故事的做法,造成文美脱节,效率低,质量也难以保证。

第四,要有健康的体魄和坚韧不拔的毅力。如果你下决心成为一名合格的成功的卡通画家,从现在起就应注意锻炼身体,有一副健壮的身体才能胜任艰苦的工作。画卡通,常常伏案工作,动手动脑地编创故事,塑造各种人物形象,往往一天连续工作十多个小时。出版社、杂志社的编辑想出一个好点子,有一个好构思,就逼你几天之内绘制出来,你不加班加点地干行吗?没有健壮的身体,是很容易被工作压垮的。

卡通画家还要耐得寂寞,要有不怕失败的心理承受力和坚韧不拔的毅力。也许与你一起学画的同学选择了国画、油画,早就出名了,但因为你选择画卡通,而且没有名气,没有编辑向你约稿,就一直默默无闻。也许你的画稿被编辑一次又一次地退回来了,失去了发表和成功的机会。这时,你千万要沉住气,不要气馁,不要灰心,坚持下去,决不放弃自己的选择和追求。总有一天,你会成功的。

第五,要把画卡通当作高尚的事业来做,要有奉献精神。目前社会上有一种偏见,认为儿童漫画、卡通画是“小儿科”,不是什么高雅的艺术,难登大雅之堂。创作一幅罗中立《父亲》那样的油画,可以一鸣惊人;创作一幅国画,可以卖到海外赚大钱。画油画、国画,可以攒积作品办个人画展,但似乎还没有听说过办个人卡通画展。丁聪老先生画了几十年漫画,最近在成都办了个人画展,但严格地说,丁聪漫画是传统意义上的漫画,不是现代意义的卡通漫画。只有克服对卡通创作的偏见,才能致力于卡通绘画。“小儿科”艺术同样是高尚的,前途是光明的、充满希望的。

社会上还有一种偏见,认为卡通漫画大量采用夸张和变形手法,用简洁明快的线条和色彩去表现生活,其艺术手段简单,真正的画家不屑为之。其实,变形和夸张、线条简洁,正是卡通绘画的艺术特征。卡通画千变万变在于传神,表现事物的本质特点和气派。卡通人物的变形和夸张,源于生活的真实和艺术的真实,并不是随心所欲、信笔涂鸦;卡通读物文字极少,要求每一格画面的艺术表现力要强,信息量大,具有丰富的画面语言。有时人物一个眼神一个动作,或者画面背景中的一个暗示和象征,就是故事情节发展的关键,没有深厚的艺术修养,是难以做到的。卡通画家不应小看自己。记住中世纪最后一位诗人但丁的话:“走自己的路,让别人去说吧!”

第二章 中国卡通的现状和出路

第一节 发人深思的卡通冲击波

近几年来,随着中外文化活动和交流的频繁,外国动画片引进我国,占领了电视银屏;外国卡通读物,主要是日本卡通读物,通过正式的和非正式的渠道像潮水似地涌向我国:《机器猫》、《七龙珠》、《圣斗士星矢》、《美少女战士》、《足球小将》、《灌篮高手》、《北斗神拳》、《阿拉蕾》、《狮子王》、《奥特曼》……等等。很多小学生的书包里,都可以找到外国卡通画册;在课堂上,一些同学不听老师讲课而在下面偷看卡通画册;在书店里、街道书摊旁边,孩子缠着爸爸、妈妈要买“小人书”,如果让孩子自作主张地选择,肯定会首选日本卡通画,而不是教参教辅类的图书。

人们还记得,八十年代有人面对电视银屏上出现的美国、日本卡通片,曾惊呼过“狼来了!”到了九十年代,不只是“狼”来了,而且“狮子王”也来了。狮子王那充满人情味的吼声,不仅让成千上万的中国儿童如痴如迷,而且连他们的爸爸、妈妈和爷爷、奶奶也感到悦耳动听。1993年,北京电视台播放日本鸟山明的卡通片《阿拉蕾》(《IQ博士》)时,那些迷恋电子游戏的首都中小学生,都按时乖乖地回到家里,早早地坐到电视机前!

这神奇的来自卡通王国的冲击波,首当其冲的当然是青少年学生,也冲击着教师、家长和教育行政部门,引起社会各界的关注。是抗拒还是接受?是喜还是忧?

忧虑和抗拒、欢喜和接受来自不同的社会层面。假若你到学校去调查,只要不带任何功利目的,不要启发和诱导,问一群学生:你们喜不喜欢看卡通画?几乎是众口一词:喜欢!你又问:喜欢看哪些卡通画?十个学生有九个会回答:日本卡通。如果你进一步问他们为什么喜欢看日本卡通,他们虽然说不出一番道理,但他们会笼统地回答:故事有