

高等院校艺术类动漫专业系列教材

The Int rod uct ion

of The Cartoons

卡通漫画概论

张建翔 编著



武汉理工大学出版社

WUTP Wuhan University of Technology Press

高等院校艺术类动漫专业系列教材

The Intro duction

of The Cartoons

卡通漫画概论

张建翔 编著



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

图书在版编目 (CIP) 数据

卡通漫画概论 / 张建翔编著. — 武汉: 武汉理工大学出版社, 2009.11

(高等院校艺术类动漫专业系列教材)

ISBN 978-7-5629-3066-2

I. 卡…

II. 张…

III. 动画—技法 (美术)

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 170578 号

整体设计: 杨 涛

责任编辑: 雷绍锋

出版发行: 武汉理工大学出版社

社 址: 武汉市武昌珞狮路 122 号

邮 编: 430070

网 址: <http://www.techbook.com.cn> 理工图书网

经 销: 各地新华书店

印 刷: 武汉市至和彩印包装广告有限公司

开 本: 880×1230 1/16

印 张: 7.5

印 数: 1—3000 册

字 数: 281 千字

版 次: 2009 年 11 月第 1 版

印 次: 2009 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 42.00 元

发行部电话: 027-87394412 87384729

传真: 027-87397097

策划人电话: 027-87395219

投稿邮箱: yang91234@sina.com

(本书如有印装质量问题, 由承印厂负责调换)

高等院校艺术类动漫专业系列教材 编审委员会名单

主任委员：唐小禾 雷绍锋

副主任委员：陈孟昕 朱明健 王安霞 杨鲁新
刘小林 李 明 钱博弘 丛红艳
张建翔 杨学忠 丁肇成（台湾）

执行主编：朱明健

委 员：（以姓氏笔画为序）

于 瑾	王宏岳	方建国	牛美妮
王珏殷	刘 兰	刘 博	杨 勇
李 莹	陈 峰	张 健	杨 鹏
张开玮	余庆军	李根强	周 艳
罗 徕	郑方晓	侯晓霞	栾雪莲
章 洁	黄文山	黄文婧	蔡新元

秘 书 长：杨 涛

自序

第一次听到“ACG爱好者”这个词组时还没有完全理解其实际含义，确是因为时下的缩写名称实在多如过江之鲫。了解英文原词后才知道ACG是“动画Animation”、“漫画Comic”、“游戏Game”的缩写，ACG爱好者即动漫游戏爱好者是也。时代进步之快，连我这个自诩为“中国原创漫画铺路石之一”的人也一时找不到了。动漫从被主流意识视为“小儿科”的低端玩意儿，到成为决策者们在公众媒体前、会议室里讨论的朝阳产业，其身份的变迁不过几年光景。漫画和动画能够一跃成为每逢地区经济论坛必然要提到的重要发展项目，这实实在在是沾了以游戏行业为主要代表的数字娱乐产业的光。当今国内漫画人才辈出，实力和包装已能和港台地区的漫画家们一较高下。这是十年前那些苦苦地坚守在漫画创作道路上的陈翔（《小山日记》作者）、颜开（《雪椰》作者）们没办法遇到的好韶光呀！国家经济的快速发展和与国际接轨的快捷步伐，为中国的ACG爱好者提供了绝好的时机。

伴随着近些年的“卡通动漫热”，亦有不少业内或业外人士发表了自己的高见。而就如何理解卡通，解读连环漫画，特别是怎样从初学者动手来画好漫画这些角度言，均不能作为编写这本书的目的。如何从认识上看待漫画，它对于发展其他行业的作用，怎样去学习创作连载漫画，从哪里开始动手，连载漫画要具备哪些条件，在连载漫画创作的过程中需要注意些什么，一般的步骤是什么，如何为进一步学习动漫的其他知识作准备？这本书里也许会找到你想要的答案。还有漫画类插图，正在悄悄地依附着大量的青春小说，改变了传统的书籍装帧观念，也是多数漫画工作室的主要“业务来源”。笔者不能肯定看过本书之后，读者就会成为创作现代漫画的高手，因为那还需要经过大量的刻苦练习，长时间的经验积累，广博的知识作为准备。书中所要表达的内容，更多来自于该门功课的实际教学过程。针对现代漫画创作这门新鲜的课程，单纯临摹还是从基础抓起？这是个问题。观看几年蓬勃壮大之现象，国内凡是开设了相关专业的学校都各有所长，而无一定论（2006年底的统计，国内开设了动漫相关专业的大专院校有300多所，在校生人数达6000多人）。就有百年历史的传统绘画艺术的教学方式来看，要达到高度的统一，尚是件较难办到的事。何况这门诞生不过三五年，连统一名称都确定不了的“学科”。

我国所谓的70后、80后里面看漫画和还在看漫画的人很多，而动漫出书热中总结动漫教程的文字亦不在少数。不过学习总少不了按部就班的过程，由浅入深、追根溯源自然有它的合理性。每一种技能的学习或者学科的研究，开始的时候往往还可以靠兴趣引路，当枯燥的练习和时间的积累成为主要过程的时候，能依旧士气高昂的人就渐少了。即使惯性的维持还能解决一些问题，漫画或者别的什么学习还是会变得相当痛苦。所以，除了对漫画、动画、网络游戏有兴趣之外，还要看到它们的相关技艺在学成之时能够在事业和收益上有多大的作用和前景。为了学习而学习是不太符合现代人浮躁的精神状态和社会经济现状的，看清了前面众多的困难，才有利于义无反顾地投入学习。故而可以简单而实际地理解为：掌握好现代漫画技能就是把握住了时下仍旧发展势头良好的动漫产业中的就业基础。

不过，漫画学习就像所有艺术门类的学习一样，基础部分是枯燥乏味的。这里仅就部分经验和实践，总结出了一套学习的方法，希望通过本书引导学生成为漫画专业的爱好者和创作爱好者，了解练习的方法与方向，一定程度上提高绘画基本功，达到运用基本功表达画面的能力，进而为学习动画知识，踏上动漫行业做好铺垫。数字娱乐这列快车正高速地擦肩而过，一直爱好漫画、默默支持着原创漫画的人更有理由以此为事业的发展点。

法国教育家阿兰说：“请播种真正的种子吧，不要播种砂子。”那作者就不得不申明，这本书里的知识及经验会随着时间流逝和技术革新而显得落后，作者也不能保证要阐明的都是好种子，但它们至少不是砂子。

张建翔

2009年5月于成都南郊

目录

1 卡通漫画	1
1.1 近现代漫画发展简述	2
1.2 中国卡通漫画的成长历程	6
1.3 卡通漫画的分类与审美	8
1.4 卡通漫画的用途	14
思考题	20
2 学习卡通漫画的基本要求	21
2.1 基本功之一——结构素描	22
2.2 基本功之二——动态速写	28
2.3 基本功之三——线条	31
2.4 基本功之四——网点效果	35
思考题	42
3 卡通漫画的插图创作	43
3.1 理解文字内容	49
3.2 设计角色及构图	50
3.3 插图的一般步骤	50
思考题	54
4 动漫角色设计	55
4.1 角色特征的表现	56
4.2 人体结构的漫画夸张和概括	56
4.3 角色特征的绘制	58
4.4 服装与道具的表现	60
4.5 动漫角色的运用	60
思考题	64
5 认识故事漫画	65
5.1 关于故事漫画	66
5.2 故事漫画的一般要求	74
思考题	78
6 故事漫画的环境设计	79
6.1 了解故事的时代背景	80
6.2 掌握相关的人文知识	80
6.3 合理构图,视点丰富	81
6.4 环境变化的统一和连贯	82
思考题	84
7 故事漫画的脚本	85
7.1 漫画脚本	86
7.2 主题	89
7.3 人物,构成人物,创造人物	89
7.4 开端和结尾	91
7.5 建置与段落	92
7.6 故事中情节点的表现	92
7.7 场景的构筑	93
7.8 编写漫画脚本	93
思考题	94
8 故事漫画的制作过程	95
8.1 确定绘画风格	96
8.2 依据脚本勾描草图	97
8.3 创造人物与场景	97
8.4 设计分镜头	97
8.5 制作初稿	99
8.6 审视画面与故事的完整性	99
思考题	102
9 故事漫画佳作欣赏	103
参考文献及网站	112



卡通漫画

[学习要点]

- 了解漫画在近现代的发展历程;
- 了解国内卡通漫画的过去和现在;
- 掌握对漫画的审美,熟悉漫画在实际职业中的应用。

1.1 近现代漫画发展简述

关于“漫画”的具体定义目前还处于莫衷一是的阶段,社会认可度较大的不外以下三种:

- (1) 漫画是笔法简练而夸大事物特征,并注重表达内涵意义的一种绘画方式。
- (2) 漫画是一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家从政治事件和生活现象中取材,通过夸张、比喻、象征、寓意等手法,表现为幽默、诙谐的画面,借以讽刺、批评或歌颂某些人和事。在很多时候,它是政治斗争和思想斗争的一种工具。
- (3) 漫画是以简练的手法直接表露事物本质、特征的绘画。它不受时间、空间等条件的限制,习惯采用夸张、比喻、象征等表现手法和形式。有较强的讽刺、歌颂、抒情、娱乐等方面的功能,并善于表达作者对世事人情的看法,尤以讽刺与幽默见长。



图1-1 以现代受众对漫画的一贯看法,英国画家贺加斯的作品《时髦婚姻》,只是在绘画题材上有了变化。作画技法还是较为严肃刻板的。

对于近代漫画,史料记载早在欧洲15世纪时,夸张变形人物形象就频频出现在绘画作品之中。意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇以及英国产业革命时期的画家威廉·贺加斯都比较偏爱这种新鲜的绘画风格。尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等著名作品均是如此(见图1-1)。

近代西洋漫画的形式出现在17世纪。随着科技发达和人类思维的不断发展,单纯的讽刺漫画已不能满足人们的精神需求,漫画逐渐向多元化拓展。20世纪以来漫画家在继续用画笔讽刺社会现状。漫画在当作政治斗争工具的同时,也关注起普通百姓的生活和情趣,并逐渐使其成为具有人性化特征的幽默画,更加贴近普通人的日常生活。同时漫画风格和内涵也发生了变化,这也使漫画赢得更大的发展空间。所以,漫画进入到20世纪以后,形式和风格流派已经十分丰富了。现代漫画的概念不仅仅是政治讽刺的漫画了。虽然从历史的角度来分析,讽刺漫画是现代漫画发展的鼻祖,并依旧保留了其特点。但是由于漫画受西方宗教思想和人文主义以及科学精神的影响,以关注人性为目的,故而在人类文明程度较高的地区突飞猛进,成为人们精神生活的重要内容。当然漫画的商业性也比较突出,不少发达国家和地区已经把漫画作为单独的产业进行运作(见图1-2)。

我国的漫画历史悠久,1898年7月刊登在香港《辅仁文社社刊》上的由谢缵泰绘画的《时局全图》是中国近代漫画的第一幅作品。而在2007年广州召开的中国漫画家大会上,著名的扬州八怪之一罗聘(1733—1799年),凭借其一共8幅的《鬼趣图》(见图1-3),被与会者公



图1-2 超人、蝙蝠侠、闪电侠、美国上尉等漫画中的英雄,大都诞生于20世纪二三十年代的美国报纸(连载)。不过发展到现在,他们早已成了电影、动画、游戏等娱乐产业的排头兵了,为他们的创造者和经营者们带来了绵延不绝的丰厚利润。

认为是中国漫画的开山之作。虽然这一论断没有得到官方的认同，但足以说明漫画的理论研究已经有了认识上的突破。任何一种艺术语言体系的完备都要经过数百年乃至上千年的过程，漫画也不例外。漫画独特的语言体系形成较早，逐步完善的时间也长，可以说是和绘画语言的形成基本同步。而关于起源有很多种说法，如有观点甚至认为中国东汉时期的画像石、五代之后的某些“不走寻常路”的绘画作品、日本的“鸟羽绘”等古代的绘画艺术都可以看作是漫画的雏形与始祖。这些看法从某个角度来讲的确有一定的道理，但艺术的形式是在历史中不断演进的，使用的工具材料也是由简陋单一到精致复杂，很难凭借片面的认识和观点来明确和定性。什么绘画方式和风格是中国画？什么是日本画？什么才属于漫画？

然而围着漫画做文章，具有代表性的还是要从“漫画超级大国”日本说起，毕竟日本漫画真正形成了独立的产业，且在当今世界上处于领先地位，值得学习漫画的人深究。据称日本真正意义上的漫画，是12世纪鸟羽地区（位于现在日本三重县志摩半岛东北端）的僧人正觉和尚创作的。他所画《鸟兽戏画》是日本的四大国宝绘卷。12世纪的日本，绘卷戏画十分流行，《信贵山缘起》、《地狱草纸》、《饿鬼草纸》、《病草纸》、《天狗草纸》、《绘师草纸》之类的作品形成了日本独特的绘画形式。日本室町幕府时代（1338—1573年，中国观众熟悉的一休大师就是这个时代的著名人物）的《福富草纸》和《百鬼夜行图》就是当时流行风格的代表作。单从字面上来看，“漫画”二字最早起源于日本，最初使用“漫画”二字来为作品命名的是葛饰北斋这个日本人，生活于距今三百多年的日本德川时代。他创作的《富岳三十六景》、《“和歌”百首集图解》、《新累解释传奇》等，被后人称为“江户时代的百科全书”。收入其作品几千余幅，多是描绘德川治下的盛世——“江户时代”方方面面的生活，江户时期“町人思想”（在近代社会随着商品货币经济的发展，日本商贸阶层愈不甘心于他们所处的较低社会地位，因而提出了人性解放、追求自由和四民平等的主张）的滋长为提高商人在社会上的地位起了很大的作用，他们要求平等的思想倾向虽然招致幕府的打击与压制，但在其蒸蒸日上的经济实力的支撑下，“町人思想”产生了广泛的影响。尤其是在文学艺术方面，创造出了包括“葛饰漫画”在内的别具一格的町人文化艺术。1814年春《北斋漫画》刊行，葛饰北斋这类漫画流行起来，从1817年至1859年，还出版过不少笔风活泼的滑稽画谱（见图1-4）。画家葛饰的所谓“漫画”成为日本漫画这个画种的鼻祖。日俄战争以后，日本正赶上加速资本主义和现代工业发展的大好时代，日本的文化艺术业界发扬民族优势，大量吸纳西方的进步文明，使得具有西方绘画风格的“漫



图1-3 扬州八怪之罗聘的《鬼趣图》，在学界的争论声中成了中国漫画的开山之作。

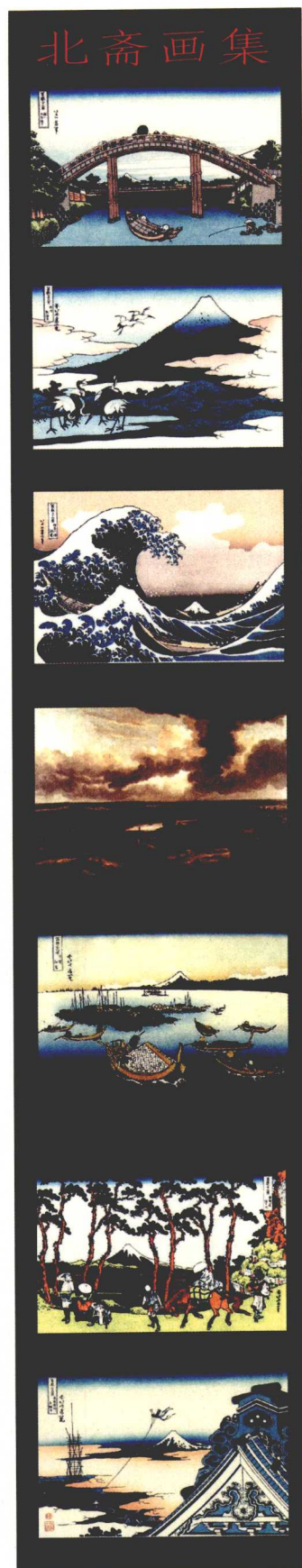


图1-4 日本漫画鼻祖——葛饰北斋，不但秉承了中国汉唐绘画遗风，又融入了西方绘画技巧，从而奠定了日本新一代的绘画风格。

画”作品刊物层出不穷,到了1900年,《滑稽新闻》、《东京泼克》、《时事漫画》、《大阪滑稽新闻》先后创刊。西洋漫画的批判式口吻、幽默感以及造型成了日本人追逐的潮流。从明治时代至大正时代杂志繁多,有的杂志甚至跨越时代,仅《东京泼克》就出现了四次兴盛期。1906年,北泽乐天创办了日本第一份漫画刊物《东京小精灵》,以后又创办了《东天小精灵》、《家庭小精灵》,是日本现代漫画的开山鼻祖。大正时期(1912—1925年)具有代表性的漫画大师冈本一平赋予漫画文学以内容,是故事漫画的创立者。以冈本一平为中心的十人漫画家于1912年成立了“东京漫画会”,并于1915年举办第一次漫画展,以后每年均有一两次的展出,最后一次在1923年。冈本一平在这时期还介绍了很多欧美漫画作品,1914年出版了《探访画趣》一书,《日本第一》杂志也于1920年4月为他推出了特集。

隔海相望的中国大陆,1925年5月《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画,这便是中国最早称之为漫画的作品(见图1-5)。西方漫画虽源自英国,不过在西方漫画史上取得最优秀成就的则是19世纪法国画家杜米埃。据记载现代漫画的雏形出现还是以1841年伦敦的漫画周刊《Punch》创刊为标志,从19世纪末第一部诞生在美国的报刊连载漫画《黄孩子》开始形成规模。不过,漫画形式的统一归类是现代才完成的,经历一战和二战后,全球经济从发展到萧条再到快速发展等阶段,漫画作为一种脱胎于“传统绘画”的独立艺术,一直忠实地反映这个自漫画诞生以来的世界的变迁,成了当代文化艺术的一个重要分支,艺术工作者的一个重要职业。漫画拥有的是节奏明快,信息及时,贴近现实生活,轻松活泼又寓意深刻的特点。其绘画造型适合现代人对时尚的要求,多数绘画风格与国际接轨具有多重的审美肯定;而漫画故事题材广泛,情节丰富,符合人们对美好生活、真挚爱情的诉求,令在现实生活中重重压力下跋涉的人们产生无限遐想和对未来的希望。现代漫画发展的过程和时下大行其道的数字娱乐发展的历程有很多相似之处。即都是伴随着时代变革、科技进步、人类意识的不断觉醒而前进的。

我国著名作家鲁迅和张爱玲都对漫画很有“偏爱”。1935年鲁迅发表了《漫谈“漫画”》一文,鲁迅所指的“漫画”是德语的“讽刺画”(即Karikatur),也就是我们现在所说的“讽刺与幽默”漫画,其形式多以四格和单幅为主。《漫谈“漫画”》阐述了鲁迅的观点,他认为在欧洲“漫画虽然是暴露、讽刺,甚而至于攻击的,但因为读者多是上等的雅人,所以漫画家的笔锋的所向,往往只在那些无拳无勇的无告者,用他们的可笑,衬出雅人们的完全和高尚来,以分得一枝雪茄的生意”。但是仅就《欧洲漫画史:1848—1900年》记载,在近现代欧洲,漫画往往是下层民意的表达。著名导演爱德华·福克斯认为:“在修正迄今占统治地位的价值观念的时期,陈旧观念及承载它们的机制日益削弱;认为它们是唯一幸福源泉的信念业已腐朽和动摇。在这种形势下,漫画总会站出来说话。事态越是鲜明,漫画也就会越是繁荣和活跃。”漫画——不管是政治漫画、社会漫画、战争漫画还是色情漫画,其意义就在于针砭时弊,以正视听。漫画的生命力就在于讽刺,在于敢“以下犯上”的僭越意识。德国美学家、文艺批评家和哲学家本雅明受到马克思的文艺理论的影



图1-5 丰子恺大师的漫画作品,是中国新文化运动的启蒙之作。

响,看到了漫画与大众的这种内在精神关系,所以把漫画提高到了与古典艺术等同的地位。但是鲁迅认为,“漫画的第一件紧要事是诚实、真实……因为真实,所以也有力。但这种漫画,在中国是很难生存的”。现在考察这个观点亦有不尽然的地方,漫画在中国的不同时期,都涌现出了不少优秀的画家。1937年,学生时代的张爱玲就在所读学校的校刊发表了《论卡通画之前途》一文。张爱玲所说的“卡通”(即Cartoon)就是“漫画”,其原话为“映在银幕上的那种活动映画”,她还特地举了迪斯尼公司的《米老鼠系列》为例子。当年尚还没有成为作家的张爱玲也寄望“未来的卡通画能够反映真实的人生,发扬天才的思想,介绍伟大的探险新闻,灌输有趣味的学识”。可见漫画除了作为一种独立绘画存在的同时,还包含着艺术应该有的深刻内含和社会意义。由于历史原因,虽然有相当长的时间内中国的漫画书刊始终和童话脱离不了干系,但也决不能把现代漫画简单地理解为低年龄读者的独有的文化快餐,特别是漫画书籍的主要内容及形式——故事漫画。

近现代漫画发展史中,有些可以影响我们生活和阅读习惯的作品及事件值得漫画爱好者们记住(见图1-6):

17世纪的荷兰,画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴,而以法国人奥诺雷·杜米埃为代表的讽刺漫画家,更是将政治卡通推进到了艺术的高度;

1840年,美国波士顿的约翰斯顿公司就发行了名为《克赖斯帕》的单页画报,这可能是最早出现在美国的漫画作品了;

1841年,著名的《笨拙》画报在伦敦创刊,这本著名的谐趣性期刊,在动漫发展史上占据着显著的地位;

1880年,美国报业大亨普利策在他的《纽约世界》报上增设星期日特刊,并在其中专设了漫画专栏;

1895年,著名漫画家奥特考特创作的系列漫画《黄孩子》开始在著名出版家普利策创办的《纽约世界》上连载;

1901年,著名出版商哈姆士·沃思,在并购了几家杂志的基础上,成立了联合出版公司,先后出版了《小精灵》、《水泡》、《微笑》、《彩虹》、《老虎提姆》周刊和《丛林狂欢》等漫画刊物;

1918年,由讽刺画家沈泊尘创办的第一本中国漫画杂志《上海泼克》月刊在中国上海诞生;

1926年中国著名漫画家丰子恺开始陆续出版画集《子恺画集》、《护生画集》、《学生漫画》、《儿童漫画》、《都会之音》、《云霓》、《人间相》等;

1928年,《上海漫画》周刊创刊,主要编辑为叶浅予和张正宇;

1929年,比利时漫画家埃尔热开始创作《丁丁历险记》系列,从那时起直到1983年3月埃尔热逝世为止,《丁丁历险记》先后完成了二十余卷;

1934年,中国最具影响力的漫画刊物《时代漫画》在上海创刊;

1935年,中国漫画家张乐平创作了著名漫画人物——三毛,漫画全名为《三毛流浪记》;

1939年1月16日,《超人》开始在报纸上连载,同年4月《蝙蝠侠》诞生在画家包柏·凯恩笔下,并在5月上上了畅销杂志DC漫画;

1950年,新中国第一本漫画刊物《漫



图1-6 《时局图》、《上海泼克》等漫画作品,是中国漫画发展史上,不可磨灭的里程碑。新中国成立之后,漫画更是担负起了伟大的历史责任。

画》在上海诞生，同年10月2日，美国著名漫画家查尔斯·舒尔茨，开始发表他的《花生》系列漫画；

1951年，手冢治虫开始在《少年杂志》连载漫画《铁臂阿童木》；

1954年，手冢治虫创作了漫画长篇巨作《火鸟》，该系列一直延续了30多年；

1961年，由美国漫画传奇组合斯坦·李和杰克·科比创作的漫画《神奇四侠》首次亮相，并迅速俘获了漫画迷们的心；

1962年8月，美国的杂志《惊奇幻想》15期上，诞生了《蜘蛛侠》；

1958年，我国台湾《儿童版漫画周刊》创刊，台湾漫画的兴盛时期，推出陈海虹的代表作《小侠龙旋风》；

1966年，我国台湾创办《王子半月刊》，使台湾本土漫画有了好转的迹象，很快衍生出《公主半月刊》；

1975年，黄玉郎将漫画《小流氓》改名为《龙虎门》，以漫画报纸形式连载，每天刊登；

1976年，范万楠等人成立“虹光出版社”，第二年，范万楠又成立以漫画作品为主的“东立出版社”，翻译出版日本漫画集《好小子》；

1985年12月，车田正美的名著《女神的圣斗士》开始连载；

1989年12月，黄玉郎入狱一年，与香港文化传信公司正式脱离关系，标志着20世纪90年代漫画业的群雄割据，出狱后的黄玉郎创立“玉皇朝集团”，重新执笔创作漫画，和邱福龙等人推出了开山之作《天子传奇》；

1990年，井上雄彦的《灌篮高手》在《少年JUMP》上连载，同年臼井仪人的作品《蜡笔小新》发表；

1992年，我国台湾东立出版社取得《七龙珠》、《幽游白书》与《蜡笔小新》等作品的中文版权之后，台湾的漫画境外出版转型为合法翻译出版；这一年，台湾也培育出了新的本土漫画，如练任的《风靡一世》、李勉之的《Miss阿性》、赖有贤的《小和尚》等；

1993年，《画书大王》（实为以书代刊）漫画杂志创刊，同年，位于上海万航渡路的卡通杂志社漫画杂志《卡通王》创刊；

1995年，中国美术出版总社的原创漫画杂志《少年漫画》创刊；北京出版社的原创漫画杂志《北京卡通》创刊；

1996年底，地处四川成都的原创漫画杂志《科幻世界画刊》创刊；

1997年7月，《漫友》杂志试刊，经改版后正式创刊于2002年6月，是漫友杂志社旗下的主力刊物，也是中国大陆南方地区影响力较大的漫画杂志，也是大陆目前主要的动漫期刊之一，在周刊漫画杂志《少年JUMP》上开始连载尾田荣一郎的《海贼王》；

1998年，中国第一届原创漫画原作展在北京的中国美术馆展出；

1999年《少年JUMP》周刊43号上，岸本齐史的作品《火影忍者》开始连载，7月，正式成立中国“香港漫画家协会”，黄玉郎当选为会长，马荣成当选为副会长，同年，香港漫画节开幕；

2000年，世界漫画会在香港顺利召开，第二年，第三届香港漫画节有12万人参加，盛况空前；

2004年，有72个国家268位漫画大师的600多幅经典作品参加的最大规模世界漫画展在南京美术馆开展；

2006年，亚洲漫画展在中国开始了巡回展出，中国、印度、日本等八个国家的代表漫画家展示了自己的作品。

故事漫画相对漫画而言，在功能上又有所增加。仅仅从“动漫大国”日本给故事漫画的别称——“纸上的电视连续剧”就可窥见端倪。故事漫画的连续性是其创作的原则和吸引读者的根本点，虽说这样一来画面人物的造型和故事的趣味性会有高于普通漫画的要求，但对大众来说，作为一种把闲暇阅读放在首要位置的出版物，现代故事漫画在为读者提供休闲方式的同时，也在潜移默化中形成了一种独有的文化现象和庞大而坚持的爱好者群体。同时，故事漫画还是众多动画片乃至真人电影的蓝本，其传播的速度和影响力要比普通漫画大许多。实际上就我国动漫受众的反映和行业发展情况而言，动漫中的“漫”确切地说就是故事漫画。

1.2 中国卡通漫画的成长历程

国内卡通漫画的发展要从1990年12月由海南摄影美术出版社出版的日本漫画家车田正美的漫画书《女神的圣斗士》说起。在很短的时间内，这个32开本的日本“连环画”就成了中国青少年爱不释卷的读物。在1990年至1991年间国内销量达到600万册之多。《女神的圣斗士》的成功，刺激得私营出版商竞相盗印，而已经出版过的日本漫画书又开始赚钱了。由于私营出版商挑选出版的漫画正是日本多年来最负盛名、最精彩的大师级作品，所以在某种程度上开创了现代漫画。同

样是海南摄影美术出版社,紧随其后推出了和《女神的圣斗士》风格迥异的日本漫画《阿拉蕾》。然后《侠探寒羽良》、《七龙珠》、《乱马1/2》等各具特色的日本漫画铺天盖地而来。这里需要强调一下海南摄影美术出版社在引领漫画风潮方面的“贡献”,在不到5年时间内出版了《乱马1/2》(13卷62本)、《七龙珠》(16卷79本)、《女神的圣斗士》(9卷45本)、《尼罗河女儿》(14卷70本)、《怪医秦博士》(4卷20本)、《侠探寒羽良》(10卷50本/7卷35本)、《猫眼三姐妹》(7卷35本)、《风魔小次郎》(4卷20本)、《小小神童大百科》(2卷10本)等十余种没有取得版权的日本漫画,国内管理部门在1994年底查封了海南摄影美术出版社,并于1997年吊销其执照。由于这些日本漫画很快就有了同名的动画系列片,并且覆盖性地在国内各家电视机构滚动播出,带给了中国电视观众特别是少年观众不同的动画感受(见图1-7)。日本漫画和动画的“登陆”,带来了“动漫”飓风的第一次光临。现代漫画(确切地说是日本漫画)这种新鲜的文化产物,影响了中国70后、80后年轻人的阅读习惯,甚至对这两代年青人的价值观和人生取向起到了一些作用。到了1994年,日本漫画书市场需求量日益增加,因此漫画书的质量就出现了问题,不少表现一般甚至带有色情暴力成分的日本漫画也被私营出版商以盗版的形式引入中国大陆,使得整个漫画图书市场发展十分不平衡也极不健康。鉴于国内读者热情的不断高涨,为了满足阅读市场的需要,综合性漫画刊物的出现也就变得势在必行了。

由于1992年开始在国内热卖的《七龙珠》已经代替了《女神的圣斗士》成为当年的漫画图书销量之王,私营出版商们为了谋求更大利益,直接从日本购回连载有《七龙珠》的漫画杂志翻印,然而杂志上每期《七龙珠》页数不足以印刷成单行本,从而衍生了国内第一本连载现代漫画的杂志——《画书大王》。《画书大王》是以四川希望书店为代表的私营出版商为追求漫画的新鲜度,刺激漫画图书消费而推出的。其中集合多种日本漫画的最新连载,刊登的内容与发表速度和当时的几本日本漫画杂志几乎同步,自然引起了国内漫画迷的狂热追捧,每期最高销量达80多万册。其利润超过四川希望书店曾经发行过的任何一种盗版漫画的单行本,在国内出版行业中的影响较大。《画书大王》乃是当时国内最大的盗版图书,透过号称“第二渠道”的发行网络来覆盖国内各大城市的书刊市场,其发行能力比“新华书店”等“第一渠道”还要强大,加上读者市场的如火如荼,盗版日本漫画被供需双方维持得更广也更久远。《画书大王》影响力虽然变大,不过好景不长,不但自身以盗版日本漫画致富,甚至市面上还有盗版《画书大王》的出现。随着影响面的增加,日本有关方面直接追究中国政府的责任,于是漫画图书的监管开始加强。《画书大王》因势而变,从1994年开始面向国人征集原创漫画作品。这一举措也就加速了动漫在中国内地起飞的助跑,不但很快培养了一大批支持国内原创漫画的画迷,关键是培养出了国内一线的漫画创作人颜开、陈翔、郑旭升、胡蓉、蒋翎(自由鸟)、小豆弟、赵佳、



图1-7 新颖的画面构图、引人入胜的故事情节,使得这些日本漫画读物深深影响了国内几代漫画爱好者。

黄震等。虽然《画书大王》支持原创是为了躲避打击盗版的折衷方法，但也为中国的动漫培养了坚实的群众基础。不过政府清理盗版的力度之强，令全国的盗版商们震惊，于是在一段时间后，《画书大王》和其创办单位四川希望书店连同大部分盗版日本漫画图书在国内市场上消失了（见图1-8）。

国内出版管理部门一方面打击盗版日本漫画，另一方面宣传部门又推出了著名的“5155”工程，培养扶持了一批国内原创漫画杂志，较突出者如《科幻世界画刊》（西南）、《少年漫画》（华北）、《卡通王》（华东）等，吹响了原创漫画的号角，激发了青少年的漫画创作激情，从而涌现了一大批对漫画有诚意的青少年作者。地处西南腹地的《科幻世界画刊》编辑部培养出了作品远销法国的原创画家张晓雨。特别是1998年在北京中国美术馆举办了“首届中国原创漫画展”，国内漫画市场也随着正规原创漫画杂志的壮大而逐步走向正轨。但是由于盗版漫画无法杜绝，仍然和出版管理部门打着游击战，还在市场上占居着主导地位。还有一些复活了《画书大王》之“灵魂”的诸如《X友》、《X干线》、《动X时代》之类的东南沿海地区创办的漫画杂志（实际情况为前期以书代刊出版漫画读物，后期积累资金后以合作、兼并等方式取得杂志出版资格），这些出版物一边刊登盗版日本漫画，一边又着手培养国内的原创作者，这种以“盗版培养正版”的做法虽然不是可以摆上台面来炫耀的事，但是在这个特殊历史阶段，其日子比纯正原创正版漫画杂志要好过不少，而且可以依靠读者对日本漫画的热度持续地发展壮大下去。以至于当原创漫画纷纷因读者市场萎缩而倒下时，这些漫画杂志却成为“发扬光大”中国原创漫画的中坚力量。所以，如何整顿市场秩序，也就成了国内漫画发展的关键。在1998年以前，盗版日本漫画和国内原创漫画，是所谓动漫市场的主角。之后由于电脑网络文化的一定影响，漫画期刊的销量开始下滑。出于生存现状考虑，加之港台地区文化娱乐方式的浸染，中国原创漫画群体开始往插画和卡通造型设计行业快速靠近。漫画读物中依然还是日本漫画（正版、盗版并存）唱主角，只有极少量的画家还在进行原创漫画的创作。

随着近年来动漫产业和数娱产业的快速发展，漫画特别是故事漫画又在网络平台的推动下崭露头角。《我为歌狂》、《SENA&情人》、《救勒谣》、《梅兰芳》等作品的出现，使得中国原创漫画在国内的出版界显示了蓬勃生机。

1.3 卡通漫画的分类与审美

1.3.1 卡通漫画的一般分类



图 1-8 曾经在国内叱咤风云的《画书大王》，终因知识产权、经营等问题，止步于动漫产业高峰来临之前。

最好把漫画理解成一种流行语言来阅读。一种不能用声音来表达的语言，对它是要用眼睛来看、用经历和心情来体会。漫画是没有国界、语言、种族的，任何一个人只要有一双看得见世界的眼睛，有一定的生活经历，他就应该看得懂漫画。漫画所代表的图形语言是世界性的通行语言，它有着人类共有的特性。漫画以其简洁明快的线条，连续多角度的画面，描绘了一个丰富多彩的世界。同时漫画的作用是多方面的，它早已摆脱了平面绘画作品的单一功能。仅就品种而言，漫画的分类就很复杂。

- 按用途可分为：

讽刺幽默漫画、教育漫画、宣传漫画、实用漫画、先锋漫画。

- 按形式可分为：

单幅漫画、四格漫画、故事漫画、文学插图。

- 按制作可分为：

黑白漫画、彩色漫画、CG漫画。

● 按地区可分为：

法国漫画、美国漫画、日本漫画、比利时漫画、英国漫画、意大利漫画、德国漫画、巴西漫画、阿根廷漫画、菲律宾漫画、韩国漫画、阿拉伯漫画、埃及漫画、南非漫画、澳大利亚漫画、奥地利漫画、波兰漫画、芬兰漫画、中国香港漫画、中国内地原创漫画、俄罗斯漫画、南斯拉夫漫画、捷克漫画、挪威漫画、以色列漫画、伊朗漫画、肯尼亚漫画、喀麦隆漫画、印度尼西亚漫画、马来西亚漫画、哈萨克斯坦漫画等。

● 按受众可分为：

低幼漫画、少年漫画、少女漫画、成人漫画、军事漫画、耽美漫画、地下漫画等。

下面对个别漫画类型作些简单解释。

(1) 少女漫画

资料显示，少女漫画诞生于20世纪70年代，首先是在日本出现的一个漫画品种。读者自然以青年女性为主。有意思的是作者也有相当部分为女性。此类漫画在故事上，以情感为主线，包括男女间的爱恋、姊妹间的亲情、女性在社会生活中的情感历程等。故事叙述委婉而绵长，关系也略显复杂，这也是少女漫画动辄几十上百集的原因。画面的构成，以角度平缓、画格连续性强为特点，中景、特写镜头多。人物造型唯美动人，线条纤细连贯，服饰环境考究细腻，画面往往能反映时代的特色风貌，如日本漫画《凡尔赛玫瑰》、《青涩恋情》，漫画家赤松健的《魔法老师》，我国台湾漫画《摇滚狂潮》等。在目前图书市场上非常流行的青春小说、最小说等青少年时尚文学，其插图和封面画，就多以少女漫画为创作标准（见图1-9、图1-10）。

(2) 少年漫画

这类漫画的故事和画面中，主要具备有少年男性心理的部分特点，比如爱幻想、贪玩、充英雄、冒险等。漫画的故事大都充满了想象，而且符合一二十岁青少年的大胆想法。比如兄弟般的同学朋友的友谊、在未知世界的传奇冒险、上天入地的超能本领、美丽女孩子的遥远距离。总之充满了强烈的少年幻想，往往能令读者想入非非，走入漫画描绘的世界里去，满怀激情地探寻自己的未来。就画面而言，这类漫画的画幅分格、构图十分活跃，视点的位置多变，仰视或俯视角度较大，画面的视野变化较为丰富，如同影视作品中使用了比较多的运动镜头。其成功的作品如国内知名度颇高的日本漫画《灌篮高手》、《海贼路飞》、《乔乔冒险记》、《火影忍者》，我国香港漫画《风云》、《龙虎门》、《射雕英雄传》、《大唐双龙传》等。其人物形象设计大气，个性十足，线条硬朗流畅。代表速度的线条在画面中常常密集地出现，而烘托气氛的气流、漩涡则也是这



图1-9 中国台湾漫画家游素兰的代表作《火王》、《倾国怨伶》都是典型的少女漫画。（游素兰作品节选）

类漫画画面中的常客（见图1-11、图1-12）。

（3）成人漫画

由“成人”二字判断，这类漫画必须适合18岁以上年龄阶段的、具有民事行为能力、可以担负法律责任的读者阅读。漫画多以连载故事或单行本形式出现，内容主要涉及世界政治、军事、暴力、两性关系、家庭生活、经济事件等，比如日本漫画《沉默的舰队》、《浦岛课长》，以及因大受读者欢迎而改编成电影的矢泽爱的漫画《NANA》，还有我国台湾画家蔡志忠的《漫画老庄系列》（见图1-13）。成人漫画在读者市场中占有很大比重，这是由现代快节奏的生活频率、经济负



图1-10 历时多年，日本少女漫画的题材产生了变化，但绘画手段却保留了固有的特点。（日本漫画《爱丽丝学园》节选）



图1-11 中国香港玉皇朝集团的扛鼎之作——《风云》、《龙虎门》之类的打斗漫画，也可以归类为中国男性故事漫画的代表之一。

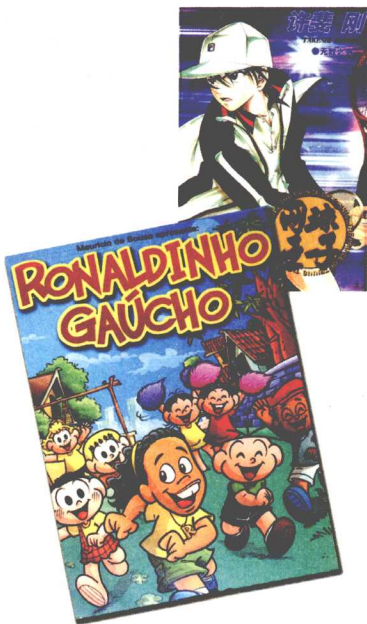


图1-12 《网球王子》的角色是虚构的，在美国漫画《Ronaldinho Gaucho》中，真实的足球健将小罗则直接变成了体育漫画的主角。



图1-13 蔡志忠的作品基本上是为成年读者制作的。（选自蔡志忠作品）

担的压力决定的。当然，成人读者的购买力也是成人漫画泛滥的原因之一。普遍认为创作这种内容的作品要具有相当的阅历，否则是难以胜任的。

(4) 讽刺与幽默

以四格漫画为主，也有十六格以上的篇幅的。此类漫画往往在报刊上开辟的相关专栏上刊载。也有集结成册出单行本的，如我国台湾漫画家朱德庸的《醋溜族》、《涩女郎系列漫画》（见图1-14、图1-15），还有在网络上较为流行的漫画《老衲系列漫画》，青少年读者非常喜爱的猫小乐创作的《阿衰系列漫画》（见图1-16）等。讽刺与幽默漫画保留了漫画最原始的含义，那就是用简单而夸张的绘画手法来描写生活中的趣事，或针砭时事的图画。画面一般运用夸张变形、比拟象征等传统手法。绘画风格明显，画面必定幽默诙谐，情节短小精悍，以便取得简单叙事、挖苦讽刺或歌颂的传达效果。由于题材涉及现实生活和时政较多，其内容大部分属于成人漫画类。

(5) 非主流漫画

理解非主流首先要搞清楚主流包含了哪些内容。以耽美漫画和地下漫画为例，把同性恋、SM作为画面表现主题的，或者内容过多涉及暴力、异端的宗教、灵异事件、有争议政治事件的成人类漫画，它们的主题思想往往和宣扬积极向上的体育精神、青春活力的校园文化、幽默滑稽的市井趣事、除暴安良的正义战斗、奋斗不懈的城市生活等背道而驰，以哗众取宠或偏执的心态来表现人类生活的阴暗面。但换一个角度来看，这些非主流的东西虽然有悖常理，但也是通过漫画来展示人类实际生活情况的一条途径。代表作当属日本漫画家尾崎南的《绝爱》（见图1-17）。

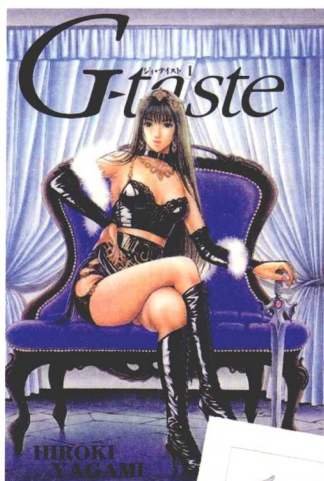


图1-14 八种浩树笔下的御姐，特别是《麻辣双娇》中的造型，是众多成年男性喜爱翻阅这些漫画书的主要原因，这类过度强调体态特征的表现方式也是成人漫画的一种标志。



图1-15 朱德庸的《醋溜族》除了在国内图书市场具有良好反映，还拍成连续剧搬上了电视荧屏。



图1-16 绘画简练、故事诙谐幽默，是《阿衰系列漫画》的特点，也让读者看到了中国原创漫画的希望。（选自猫小乐作品）