

漫画的三种表现形式及其在艺术上的关联

宋 磊 (清华大学 新闻与传播学院, 北京 100084)

[摘要] 讽刺漫画、连环画以及现代故事漫画是漫画在今天呈现出的三种表现形式。讽刺漫画源自传统绘画,以幽默、讽刺的表意为目的,需要以夸张、变形为特色的造型艺术的辅助;连环画是漫画融入了戏剧艺术的产物,除了表意的功能外还增加了叙事功能;现代故事漫画则在连环画的基础上又融合了影视艺术,充分发挥“格”的镜头语言、蒙太奇技巧和排版个性,为表意与叙事渲染情绪、烘托气氛。造型艺术、戏剧艺术和影视艺术是构成漫画艺术空间的三个维度。

[关键词] 漫画; 讽刺漫画; 连环画; 现代故事漫画

[中图分类号] J205 [文献标识码] A [文章编号] 1008-9675(2008)03-0130-04

漫画在今天呈现出三种表现形式:一种是在报纸杂志上十分常见的单幅或者四格漫画,以讽刺、幽默为主要目的;另一种是与动画结合非常紧密的故事漫画,一般在专业的漫画杂志上连载或者集集成册出版;还有一种是今天已经比较少见,但在20世纪乃至19世纪却兴盛一时的连环画。这三种形式是怎么发展而来的,在艺术上又有什么关联呢?

一、漫画的原始形态——讽刺漫画

漫画是从绘画艺术中孕育出来的。绘画是漫画的母体,这一点无论在东方还是西方都得到了验证。

中国早期的漫画来自于传统水墨画,比如南宋刘松年的《便桥见虜图》、元朝任仁发的《二马图》等等。日本早期的漫画,如12世纪早期鸟羽僧正的《鸟兽戏画》就来源于日本传统绘卷,而德川时代葛饰北斋的《北斋漫画》则是当时浮世绘中带有漫画色彩的杰出代表。欧洲早在文艺复兴时期达·芬奇的人物肖像与姿势速写中,就已经有早期漫画夸张的特点了,此后18世纪的William Hogarth、Thomas Roelandson、James Gillray等人的油画作品也被欧洲漫画史学家认为是欧洲早期漫画的代表。

那么,什么是漫画真正脱离普通绘画艺术的标志呢?那就是画家们在其中融入了针砭时弊的讽刺。艺术一定是反映了作者的某种想法或者感情的,漫画也并非像它的名字——随意画——那样简单,它也一定是反映了作者某种特殊的想法的,这种想法就是讽刺时局、戏谑人物。

《便桥见虜图》描绘的是贞观四年,唐太宗击败东突厥之侵犯,俘获其首领颉利可汗,并在长安西城外的渭水便桥上与其达成盟约,促使其退兵的情景。刘松年选用这一历史题材进行创作,是对当时宋孝宗隆兴北伐失利后与金订立和议的一种不满和讽刺。在《二马图》中,任仁发画了一匹花斑肥马和一匹红棕瘦马,画后题云:“世之士大夫廉

滥不同,而肥瘠系焉。能瘠一身而肥一国,不失其为廉;苟肥一己而瘠万民,岂不貽淤滥之耻欤。按图索驥,得不愧于心乎?”作者以肥马喻贪官,以瘦马比清官,讽刺了“肥一己而瘠万民”的贪官,希望贪官们见此图后,能自我反省,有愧于心。日本鸟羽僧正的鸟兽人物戏画,运用拟人化的动物讽刺当时的贵族和阶级制度,画面诙谐幽默。他还将僧侣画成兔子、猴子、狼和青蛙,温和地嘲弄出家生活。从葛饰北斋随意创作的五官表情组图中,也可以看出作者在夸张与幽默的背后对人面百态的叹息。从1780年到1830年的这段时间,是英国所谓的“讽刺画黄金期”。伦敦的酒吧、咖啡馆、印刷厂、画室充斥着Thomas Roelandson、James Gillray等画家挖苦当时政客和名人的讽刺画。Thomas Wright在1864年的漫画理论研究中,推崇William Hogarth为讽刺漫画之父。他的油画作品与一般的油画作品在画面风格上并无异处,但却在题材的选择上有重大不同。他以写实的绘画风格来描述社会中的不公与怪异现象,以及描绘市井小民的生活。这种类似时事评论的漫画与其产生的讽刺效果,为近代漫画的发展启蒙。可以说,绘画中是否带有讽刺的涵义存在,是现代漫画史学家们的重要分析依据之一。

漫画是一种以幽默、讽刺为目的的表意性绘画,它需要通过富有创意的形象来实现这种表意性,这一点决定了漫画天生就与造型艺术结缘。手冢治虫曾经说:“省略、夸张、变形是幼儿画的三项特征,也是漫画的基本精神。”这



鸟羽僧正用漫画的手法描绘佛祖



Hogarth的油画

收稿日期:2008-02-29

作者简介:宋磊(1983-),男,清华大学新闻与传播学院硕士研究生。研究方向:传播学,媒介经营与管理。

就是从造型艺术上把握漫画特点的经典论述。石之森章太郎更加具体地指出：“噱头漫画要尽量画得夸张，省略不必要的线条，让画面看起来单纯些，动作表情人物性格对白要有夸大的味道。”^[1]我国老一辈漫画家方成也指出：“漫画是一种表意性的、用来发表意见的画。用漫画评议，为取得强烈效果，都采用夸张画法，夸张使出奇像，显得滑稽可笑。”^[2]可以说，讽刺漫画最大的特点就是夸张和变形：一个人的脖子比较长，在漫画中就可以将它画得像长颈鹿一样；一个人爱财如命，在漫画中就可以把他的眼睛变成美元的符号；对某人发动战争不满，就可以将他描绘成站在坦克上检阅士兵的希特勒的模样等等。漫画的第一种表现方式就是在这样变化无穷的造型的基础上，完成了它的初始表意的。

二、漫画与戏剧艺术的结合——连环画

漫画与戏剧艺术的结合，使它形成了连环画的表现形式。

早期的漫画只是被当作表意的工具，而没有被当作叙事的工具，因此它只是像美术作品那样以单幅的形式存在。这一定式在19世纪20年代被瑞士人Rodolphe Töpffer改变了。他的作品《Histoire de M. Jabot》(1833)开启了故事漫画的先河。Töpffer的作品可以被称为图片小说，一个故事一般由几十页、上百幅图画构成，每幅画配有文字解说，这种形式在中国被称作连环画。据说，身为教师的Töpffer最初是希望用这种方式来给孩子们讲故事，可是他无意中创造了一种新的表现形式。

Töpffer对这种新的叙事方式有着如下的说明：

这本书有一个混合的性质，它由一系列手绘的图片组成，每张图片配上一到两行文字。如果没有那些文字，这些图片将是晦涩难懂的；而如果没有那些图片，这些文字也将失去意义。合在一起，它们组成了一种小说……这些小方框的作者并不为人所知（Töpffer在这里有些害羞），如果他是位画家，那么他画得实在不怎么样，不过他倒有些文字方面的能力；如果他是位作家，那么他写得勉强合格吧，不过他在绘画方面能算个不错的业余爱好者。^[3]

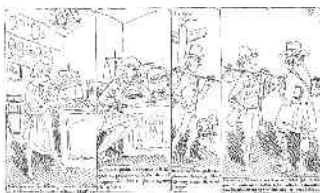
Töpffer所开创的连环画对早期的讽刺漫画有以下两方面的继承：第一，他延续了一种简约、夸张的图象风格。这和他的父亲坚持让他接触和学习Hogarth的绘画有关。他的作品都是用清爽纤细的钢笔线条完成，强调人物的姿势和神态，但并不刻意追求人物的细致特征。第二，他继承了讽刺漫画特有的幽默和针砭时弊的表意性。比如在《Histoire de Mr. Vieux Bois》的故事中，一个年轻人为了追求他邻居家的女儿，遭遇了各种磨难，有对方家庭的反对，有教堂牧师的插足等等，这些无不是对当时社会问题的抨击。令人印象深刻的是，每当他与女友分开一次，他就要自杀一次，用尽了服毒、跳楼、上吊、割腕等种种手段，但都阴错阳差地化险为夷了，这些巧合中蕴含着某种幽默。当然，由于在漫画中引入了剧情，究竟是每张图画本身具有这种讽刺性还是剧情更具有这种讽刺性，这是很难辨析的。很多时候，这种讽刺与幽默是图画造型与剧情设置共同表意

的结果。

与Töpffer在绘画风格和表意性上的继承相比，他对早期讽刺漫画在三个方面的革新显得更为重要：第一，剧情的加入。剧情元素和叙事手段的引入，使得连环画比讽刺漫画在表意上更加丰满、更加有张力。这就好像小说与寓言故事的差别一样：寓言虽然短小精悍，寓意



Töpffer漫画中对混乱时局的表现和讽刺



Töpffer大量使用中镜头的连环画

深刻，但小说往往能反映社会更多的侧面，揭露更多的问题；如果说讽刺漫画体现了某种精悍美，那么连环画则因为它的篇幅长、更能够引人入胜而让读者有一种阅读的欲望。第二，文字与图画的结合。一方面，以前的叙事工作都是依靠并且只是依靠文字来完成的，Töpffer的连环画为这些文字配上图画，从而让读者有一种强烈的身临其境感——读者似乎变成了观看者。另一方面，在以往的讽刺漫画中，有时也会出现文字，但如此大量出现解说性的文字还是首先出现在Töpffer的连环画中。这些文字大大降低了图画的阅读难度，增加了漫画的可读性。第三，“格”概念的引入。Töpffer的连环画与中国的连环画在形式上有个很大的不同，就是中国连环画一页往往只有一幅图画，而Töpffer的连环画在每页都有几幅图画，少则两三幅，多则八九幅。这些图画分别被画在大小不同、或并排在一起、或分上下两层排列的视框内。这种用来将一幅幅小图画分隔开的视框被称为“格”，它是现代漫画的基本特征之一。“格”在漫画的第三种表现形式——现代故事漫画中有镜头的作用，但是在Töpffer的作品中，它还只是一种用来安排画面连接的简单工具。一个明显的标志是，Töpffer在每一格中的画面没有镜头远近的变化，几乎总是用一个中远视角来描述事物。虽然在他晚期比较成熟的作品里，已经出现了通过改变“格”的大小和紧密程度，来表现剧情的加速或延缓的手法，不过显然，Töpffer并没有把“格”当作电影摄像机的镜头来灵活加以运用。

1939年，也就是Töpffer第一部印刷作品问世后的第6年，他的这种连环画开始在欧洲大陆走俏。许多文学家、评论家开始关注这种新萌生的叙事形式。当然，也有一些人开始模仿他的作品。出版商Philipon在巴黎每日的《Le Charivari》报上发表了模仿Töpffer的作品，不过他的模仿被指责和原作有些过于相似了。在19世纪真正有自己独立风格的其他连环画家包括德国人Wilhelm Busch、法国人Georges Colomb和巴西人Angelo Agostini。

这里需要尤其介绍的是德国人Wilhelm Busch。他的画风最初时受到Töpffer很大的影响，也是采用纤细的钢笔线。后来他笔下的线条越发具有流动性，省去了Töpffer人物身上很多不必要的线条抖动，在剧情方面也越发具有讽刺性。他的作品《Max und Moritz》虽然短小，但故事中的两个



Und rennt und stürzt vorbei mit Wut
An einem Fräulein-Institut.



Und rennt hinein, zur Stadt — o Güte —
Wo alles ward die Schelte war.

Wilhelm Busch的连环画



Schwerge da liegen sie an Bret.

Gute eine Rechenung anstalt.
Halt sie da im Feuerschuld.

Wilhelm Busch的《Max und Moritz》

人物却成为德国家喻户晓的明星 这两个人物也深深影响了在德国出生、后移居美国的漫画家Rudolph Dirks,使他萌生灵感创作出了脍炙人口的《The Katzenjammer Kid》,而正是Dirks将连环画中本来在图画下方的文字挪到了画面中去,从而将故事漫画发展到一个新的高度,使连环画具有了现代故事漫画的雏形。



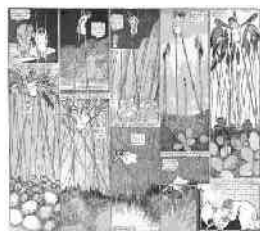
Rudolph Dirks的漫画作品

Rudolph Dirk率先在漫画中引入了“对话框”的概念。这使得连环画在观看效果上发生了巨大改变。在T.pffer的漫画中没有人物对白,只有说明性的文字,这种旁观者的第三视角显得相当冷漠,使读者与故事情节之间产生了较大的距离感,故事的观看节奏也被放得很慢。“对话框”的发明让故事中的人物对话成为可能,这不仅激发了读者在观看作品时的听觉感受,读者在阅读某个对话框的时候,还会不自觉地把自己当作正在交谈的一方,从而通过第二视角与作品产生一种更近距离的互动。

仔细观察19世纪最后几年以及20世纪初期的漫画,很多都采用画面中有人物对白、画面下方有说明文字的形态,这是介于传统连环画和现代故事漫画之间的一种中间状态,就好比蝌蚪变成青蛙之前先长出了腿的状态一样。Winsor McCay的《Little Nemo》就是用这样的一种表现形式完成的。还有Herge的《丁丁历险记》,起初法国的出版商们希望

在画面下方加上说明文字,在Herge的坚决反对下,《丁丁历险记》最终以一种图画与文字集成的形式呈现在大家面前。

总之,当漫画与戏剧艺术融合以后,漫画便从单一的表意功能,发展为兼具表意与叙事两个功能。这就仿佛让原来一维的东西变成了二维,从而有更多的棱角可以触摸了。“对话框”和“格”这两个漫画的基本要素,在这一阶段发展成形。



Winsor McCay的《Little Nemo》

三、漫画与影视艺术的结合——现代故事漫画

漫画与影视艺术的结合,使它形成了现代故事漫画的表现形式。

应该说,影视艺术本身也应该包含戏剧的成分,但是影视艺术独特的地方在于它能够通过镜头的推拉摇移和片段剪辑的蒙太奇技巧来表达想法和感受。漫画正是吸收了影视艺术的这两个特点。当要讲述的故事越发复杂、人物越发丰富的时候,用传统单线式叙事的方法就越行不通,蒙太奇的介入就成为了一种需要了;当漫画家在传统表现手段中无法找到更合适的抒发感情的方法的时候,当读者需要作品有更强的冲击力和表现力的时候,各种镜头的灵活运用就成为了一种必需了。一部现代故事漫画往往集远、中、近、特四种镜头于一身,漫画家往往能熟练地运用镜头的移动和各种蒙太奇剪辑,对故事特定部分的情绪和氛围进行渲染。这也是为什么现代故事漫画容易和动画结合的一个原因,因为它天生就像动画的分镜头剧本,读者在看漫画时仿佛就是在看一部电影。

“格”在现代故事漫画中具有突出的作用。讨论“格”应该分为三个层次:“格”内元素、“格”与“格”间的关系以及整个版面的排版与设计。“格”即镜头,“格”内元素即镜头画面的内容,这就包括了画面构成以及远中近特四种镜头的运用等等;“格”与“格”间的关系即镜头之间的关系,这又包括了镜头的推拉摇移以及镜头之间的蒙太奇剪辑等等;整个版面的排版与设计即指漫画家在安排“格”的排列方面具有的某种特点,比如是左右布局还是上下布局、是标准的方形“格”还是有不规则形状的“格”以及有没有破格等等。

台湾学者洪德麟指出:1930年代由Jerry Siegel和Joe Shuster所创造的《超人》突破了漫画四格与单幅海报的形式,在漫画中加入电影分镜的技巧,以画格画满全页的方式,造成海报般的连环图效果,而成为现代漫画表现形式的先驱。虽然《超人》不一定是第一个运用这种镜头技巧的漫画——事实上很多镜头语言早在连环画中就已初见端倪,只不过那是一种不自觉的运用,不是为了表达而刻意运用的——但以美国英雄、丛林历险漫画为代表的现代故事漫画的确是这种镜头语言大量使用的首个受益者。在20世纪三四十年代,《泰山》、《超人》等漫画以其惊人的视觉



Jerry Siegel和Joe Shuster的《超人》 Dave Sim的漫画作品

效果震动了整个欧美漫画界,也正是这些现代故事漫画的兴起撑起了1929年大萧条后美国漫画的首个黄金期。

蒙太奇本是从法国建筑学上借来的一个词语,原意是构成、装配,引申用在电影方面就是剪辑和组合。早在1895年就有了最原始的蒙太奇。当时在拍摄新闻片时经常需要挪动机器,再加上胶片不够长,以至不可能在一个镜头中完成叙事,这样就不得不打破固定机位和连续拍摄的惯例。自觉运用蒙太奇技巧的是1903年至1909年英国一些影片,如《中国教会被袭记》《邮车被劫记》等。这些影片大多有追逐和营救的场面,影片通过运用蒙太奇的方法,多视点、多空间的剪接,使形象交替出现。真正集蒙太奇技术之大成的是美国导演格里菲斯在1911年至1916年拍摄的《隆台尔的服务员》《一个国家的诞生》以及《党同伐异》等影片中,他熟练地运用节奏和闪回的手法、并列的手法、平行交叉的手法,把蒙太奇技术推向了一个高峰。

在漫画中融入蒙太奇的技巧就像在漫画中融入镜头语言一样,在连环画时期就自发的产生了,但当电影理论家们对蒙太奇的技巧有较为全面的认识以后,漫画家们才能像导演一样,主动、合理地选择各种不同的剪接方式,以达到某种特殊的渲染情绪和烘托气氛的效果。先前提到的T.pffer通过改变“格”的大小和紧密程度来表现剧情的加速或延缓的表现手法,在后来加拿大漫画家Dave Sim的作品中得到了更为充分和有目的的利用。还有很多蒙太奇技巧被使用的例子,比如镜头正反打、渐入渐出、倒叙追忆等等,它们在现代故事漫画里非常常见,这里就不再赘述了。

很多漫画家故意将“格”设计成不规则的形状,诸如梯形、三角形等等,以表达某种个性或者表现“格”中内容的速度感;有的漫画家用一个占去页面大半面积的大“格”和若干小“格”进行页面搭配,以突出大“格”中内容的重要性;还有的漫画家特地让本来应该局限在“格”中的事物突破“格”的边框,以寻求某种打破感和力度感等等。这些设计版面的方法与镜头语言的运用、蒙太奇技巧的使用一起,构筑了整个现代故事漫画的影视艺术氛围。

总之,当漫画与影视艺术结合以后,漫画便从表意与叙事的两个功能,发展为表意、叙事和渲染烘托的三个功能。这就仿佛让二维的东西又变为三维的东西,从而有更多侧面可以挖掘了。镜头语言、蒙太奇技巧和版面编排在现代故事漫画的发展中不断成熟。

四、漫画三种表现形式在艺术上的关联

讽刺漫画、连环画以及现代故事漫画是我们今天所能见到的漫画的三种表现形式。讽刺漫画从绘画艺术中来,以简约、夸张和变形为特点,为了完成其幽默、讽刺的表意目的,需要造型艺术的支持;连环画则在讽刺漫画的基础上融合了戏剧艺术,换句话说加入了故事剧情,除了表意的功能外还增加了叙事功能;现代故事漫画则在连环画的基础上又融合了影视艺术,充分发挥“格”的镜头语言、蒙太奇技巧和排版个性,为表意与叙事渲染情绪、烘托气氛。

理解漫画三种表现形式之间互相承接的关系及其艺术上的关联,为我们更好的欣赏漫画提供了新的模具,即漫画艺术空间的三个维度。我们欣赏一部漫画作品,总是可以从造型艺术、戏剧艺术以及影视艺术三个层面来对其加以剖析:在造型方面,它的形象是否与表意的目的相吻合,是否符合大众口味,是否有创新等等;在戏剧方面,它的情节是否完整,人物性格是否突出,矛盾冲突是否合理等等;在影视方面,它的镜头运用是否合理,蒙太奇技巧是否娴熟,版面布置是否有助于烘托气氛等等。此外还应该包括这样的考量,即这三种艺术是否在这部作品中被有机的融合在一起了。这样一来,我们就可以对一部漫画作品的艺术性进行比较全面的考察和批评了。

理解已有的三种漫画表现形式之间的艺术关联,还为我们创造新的漫画表现形式提供了方法论上的依据。比如漫画能否和音乐艺术结合,或者和雕塑艺术、舞蹈艺术结合呢?这听上去不太可能,不过很多漫画家其实已经在做这方面的尝试了。比如在法国安吉兰市的漫画博物馆中就有很多漫画与音乐结合的实验作品在展出。

参考文献:

- [1]石之森章太郎.漫画家入门[M].台北:武陵出版社,1997:91.
- [2]方成.漫画与动漫[J].当代传播,2006(5):110.
- [3]Bob'sComicsReviews[EB/OL].<http://www.zompist.com/bob25.html>

(责任编辑:杨身源)