

UNDERSTANDING COMICS

THE INVISIBLE ART
看不见的艺术

理
解

漫
画

史考特·麦克劳德

SCOTT McCLOUD

“一本不同寻常的卡通入门指南。”

——加里·特鲁多，《纽约时报书评》



UNDERSTANDING COMICS

A Kitchen Sink Book for

 HarperPerennial

A Division of HarperCollinsPublishers

WRITING AND ART
SCOTT McCLOUD

翻译
Monos

LETTERING
BOB LAPPAN

修图

Monos的老婆 (1、2章)
八云 (3~9章)

EDITORIAL ADVICE AND
SELECTIVE EGO-TRIMMING

STEVE BISSETTE

KURT BUSIEK

NEIL GAIMAN

BOB LAPPAN

JENNIFER LEE

LARRY MARDER

IVY RATAFIA

EXTRA SPECIAL THANKS
WILL EISNER

EDITOR
MARK MARTIN

监制
五湖闲人



云中漫步英翻组出品

A paperback edition of this book was originally published in 1993 by Kitchen Sink Press. It is here reprinted by arrangement with Kitchen Sink Press.

UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART. Copyright ©1993 by Scott McCloud. All rights reserved. Printed in the United States of America. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission except in the case of brief quotations embodied in critical articles and reviews. For information address HarperCollins Publishers, Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY 10022.

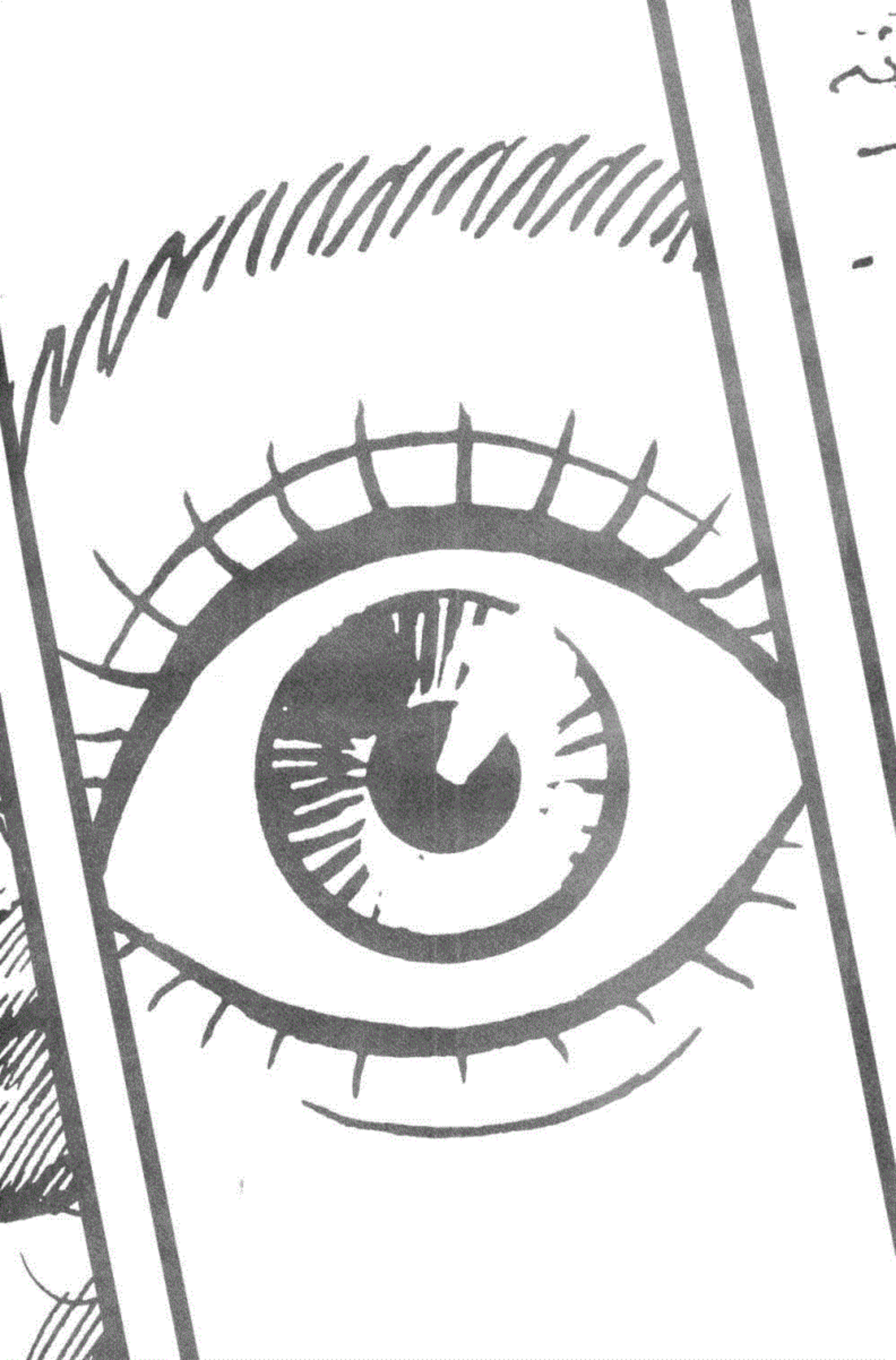
HarperCollins books may be purchased for educational, business, or sales promotional use. For information please write: Special Markets Department, HarperCollins Publishers, Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY 10022.

First HarperPerennial edition published 1994.

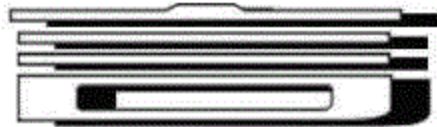
ISBN 0-06-097625-X (pbk.)

94 95 96 97 98 RIPON 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ANY SIMILARITY BETWEEN CHARACTERS/INSTITUTIONS IN THIS WORK
TO ACTUAL CHARACTERS/INSTITUTIONS IS UNINTENDED
ENTIRE CONTENTS COPYRIGHT SCOTT McCLOUD UNLESS OTHERWISE NOTED
UNDERSTANDING COMICS IS A TRADEMARK OF SCOTT McCLOUD
ALL RIGHTS RESERVED



1. 2. 3.



某天，我的老伙计
马特·菲泽尔 打电话来。

史考特，《ZOT》完成
后你准备画什么？



该怎么形容呢，
这是一本关于漫画的
漫画书！

像是
漫画史？



不完全是…虽然里面有
一些历史…但更
多的是关于漫画的
艺术形式、它的魅力以及
它是如何实现的。



你明白吗，我们怎样定义
漫画，漫画的基本元素，
人类思维如何
处理漫画的语言…
诸如此类的事。



我即将完成的这章是关于
分格之间的故事，
另一章是讲漫画的时间
流程，还有一章是讲文字、
图片以及叙事之间的
互动的。



我甚至组织了一套新的、
全面的创作理论，它
不仅适用于漫画并且也
涉及到广义的艺术！！



噢。



你不觉得
年纪轻轻做这个
早了点吗？



理解 漫画

UNDERSTANDING COMICS

第一章

为漫画正名。



我还是个小屁孩的时候就完全懂得什么是漫画。



漫画就是那些色彩鲜艳、充斥着垃圾艺术、白痴故事以及紧身裤壮男的杂志。



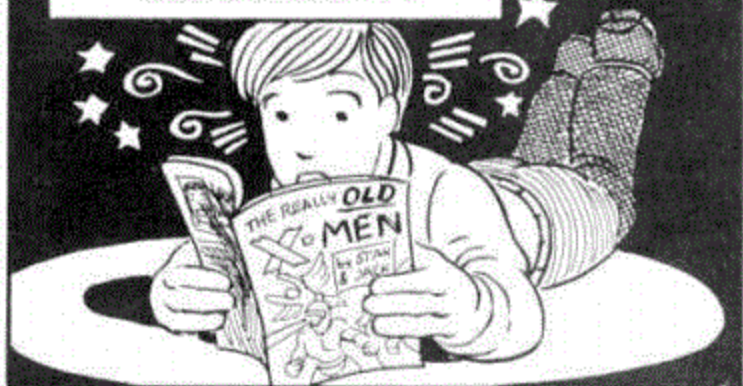
不用说，我只读那些真正的书。漫画对我来说太幼稚了！



但在我念八年级的时候，有个（比我聪明得多的）朋友说服我再看一下漫画并且借给我他的收藏。



我很快就上瘾了！



不到一平功夫我就成了个漫画狂人！

读十平级的时候，我立志成为一名漫画家并开始练习，

练习，再练习！！



我感到某种东西潜伏在漫画里…从未被人发掘过。

某种隐秘力量！



但每当我尝试解释这种感觉时，都悲惨地失败了。

漫画书？！

但是…可是…



当然，我明白漫画通常粗糙拙劣、画得烂、没文化、是不值钱可以随便丢弃的小孩玩意…

--但是--

它们完全可以成为另外一个样子！



问题是对人们来说那就是“漫画”所代表的意义！

别给我来那套漫画式的玩笑！



假如说…人们不能理解漫画。那是因为，他们对漫画的定义太过狭隘了！

如果能给它一种恰如其分的定义，也许就能推翻这种思维定式…

…从而展现出漫画那令人兴奋的无限潜能！

我们的旅程将从这里开始。





漫画的世界博大精深。我们的定义也必须能囊括所有这些类型...

——同时又不至于宽泛到纳入任何与漫画无关的东西。

“漫画”需要一个定义，它是一种媒介。与漫画书、连环画这样的实物不同。

所有人都可以画出一幅漫画来。



那么什么...
...是...
...漫画呢?



译者注：左图作者所持书，名为《无商標俠》，表示，这里所说的漫画定义与漫画出版物不同，漫画是任何人都能画的。

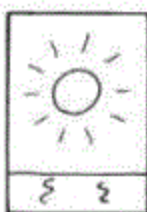
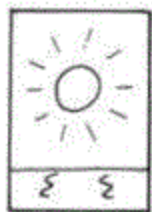
——至216页查看版权信息。

漫画大师——
威尔·艾斯纳用
连续的艺术
这个词来描述漫画。

把下面这些图片
单独来看，就只是那
几幅图本身而已。

但是，做为
一个序列，即使只有两幅
图的序列，图画作品也转
化成为了漫画艺术！

请注意——
这个定义无关风
格，质量或者
主题。



各种漫画学校教的
都是关于特定的艺
术家，特定取材，
特定趋向。



但要给漫画下个定
义的话，我们必须
先要给审美观做个
小手术，以便将形
式从内容中分离
出来。



这种被成为漫画的艺术形式——
这个媒介——
是个可以容纳任意数量概念和图像的容器



那些图像和概念的
“内容”当然取决于
创造者，而我们的
口味各异。



误认为是
容器。



实际上在不同时期内，
所有这些伟大的媒体形式
就其内涵及其本身都经历
过这种批判式的审视。

但对于漫画，人们却很少给予相应的重视。*

就让我们看看该怎么纠正这种局面吧。



艾斯纳自己的漫画和连续的艺术除外。



*并置=相邻，并排
浪好浪路大的光译





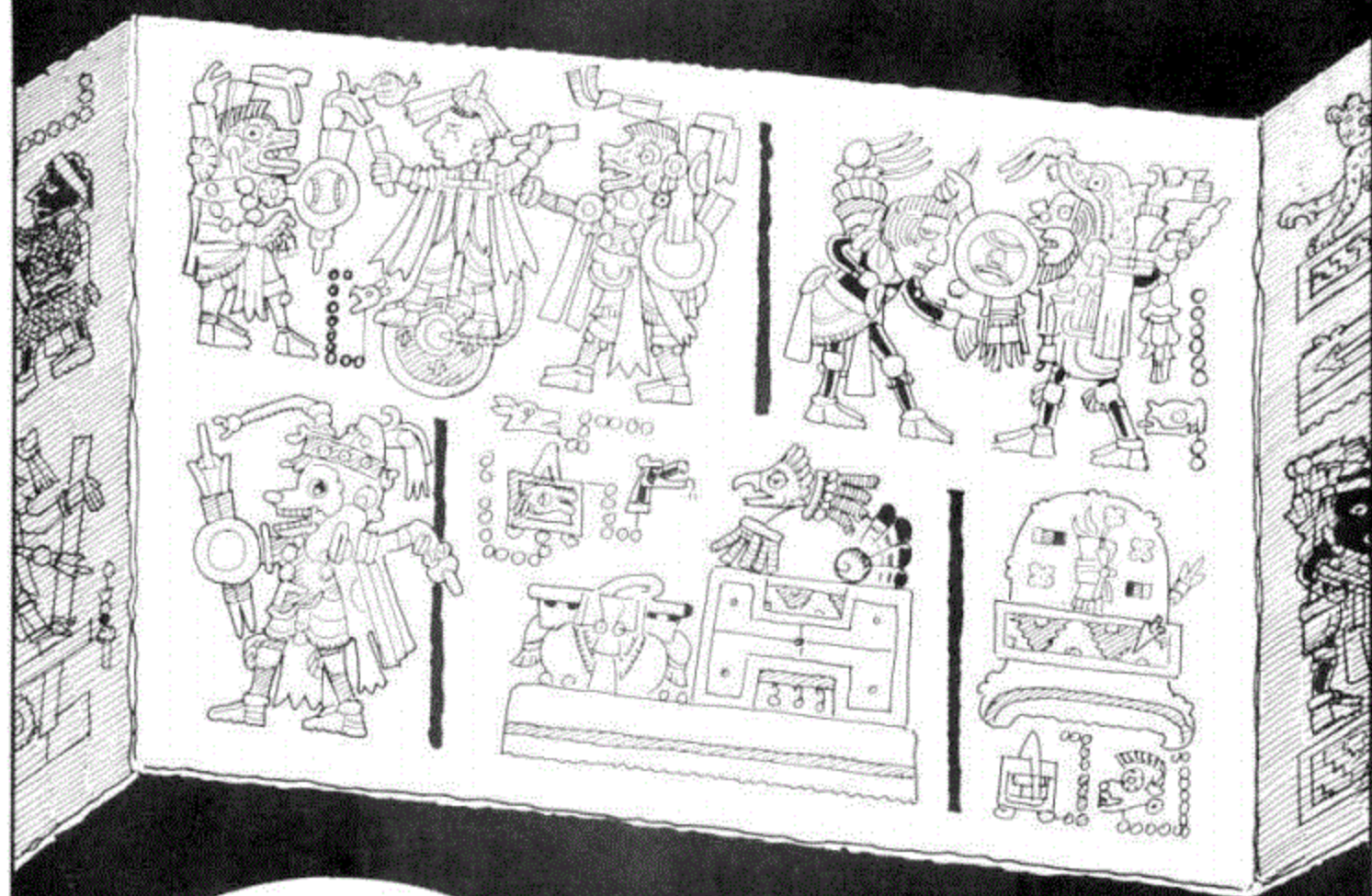
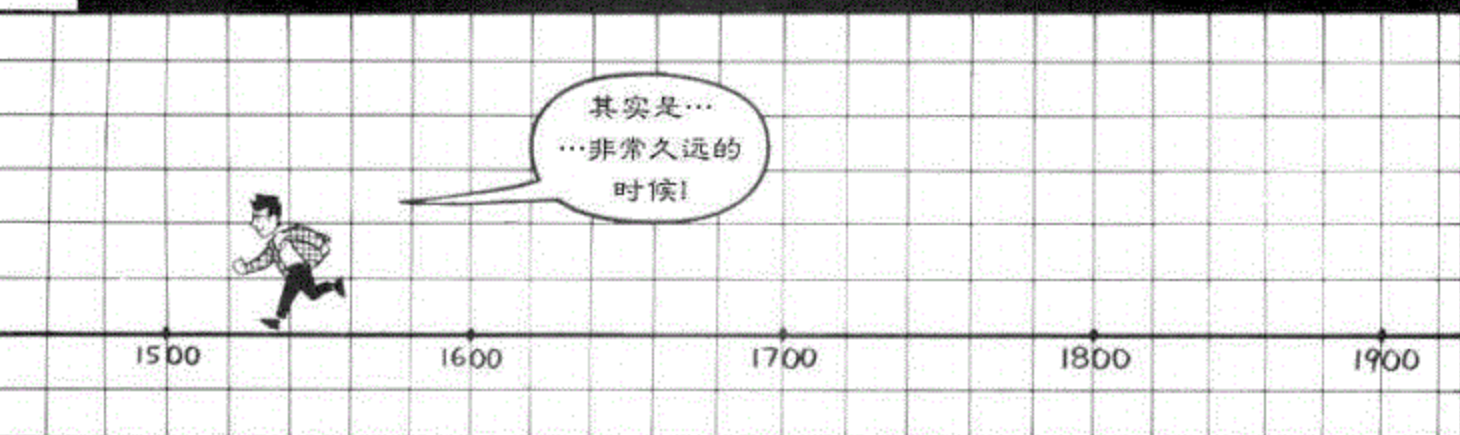
adv.

漫画 —— 名词复数形式。与单数动词连用。

1. 经过有意识排列的并置图画及其它图像，用来传达信息和/或激发观者的接受美学。

2. 穿鲜艳服装的超级英雄与反派作战最终拯救世界，充满了紧张暴力的武打场面||3. 卡哇伊的小兔子，小老鼠和胖乎乎蹦蹦跳跳，蹦蹦跳跳。4. 腐蚀我国青少年的糖衣炮弹





我手中的是一幅
1519年左右由 科尔特斯 发
现的玛雅史诗给卷原稿。

这幅十余米长颜色鲜艳的画折讲的
是伟大英雄八只鹿“虎爪”的故事。*

这是漫画吗?它当然是了!我们甚至
能看懂一些呢!



* 根据来源不同或称他为“猫爪”。

这里取自墨西哥历史考古学家阿方索·卡索的一本书。

首先,我们将文字从图
画里分离出来。



八只鹿
“虎爪”

(这是个人名)



11度房子 12只猴子

(是个日期)



西凉神
之束

(我们不知道的地名
象形文字)

然后反过来念
(读法是由右向左
Z型顺序):

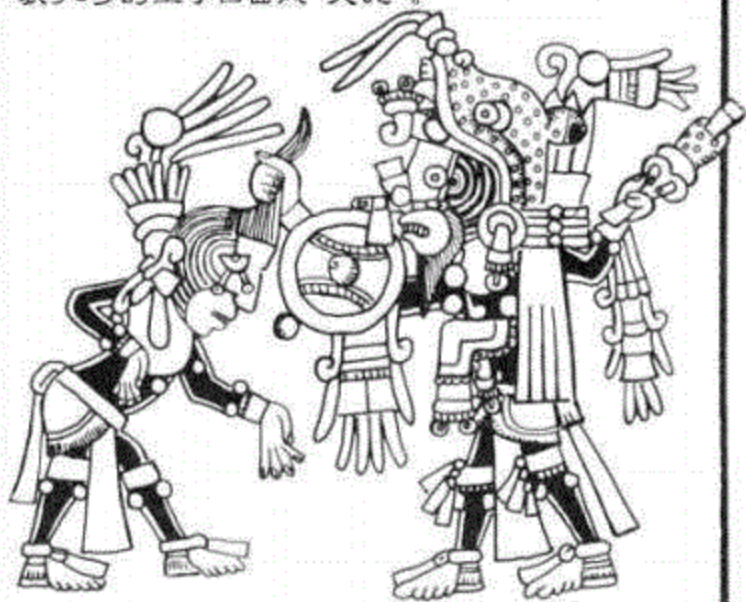
年代: 公元1049年

日期: 5月3日*

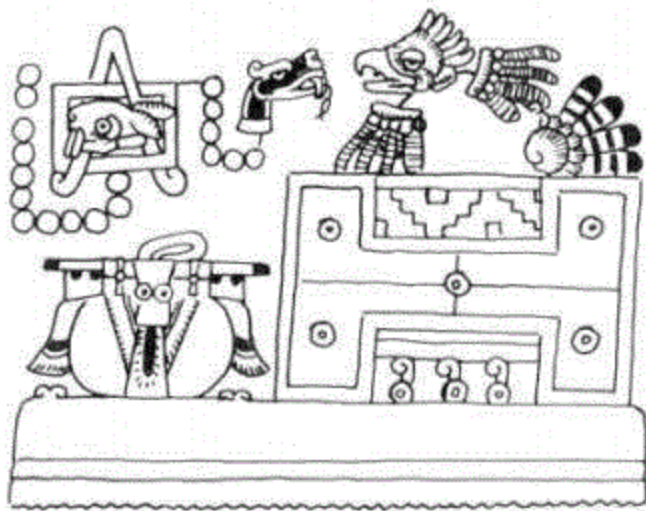
地点: 这里!



我们的英雄,八只鹿“虎爪”,证明了
这个部落并抓获了9岁的王子四面风“火蛇”。

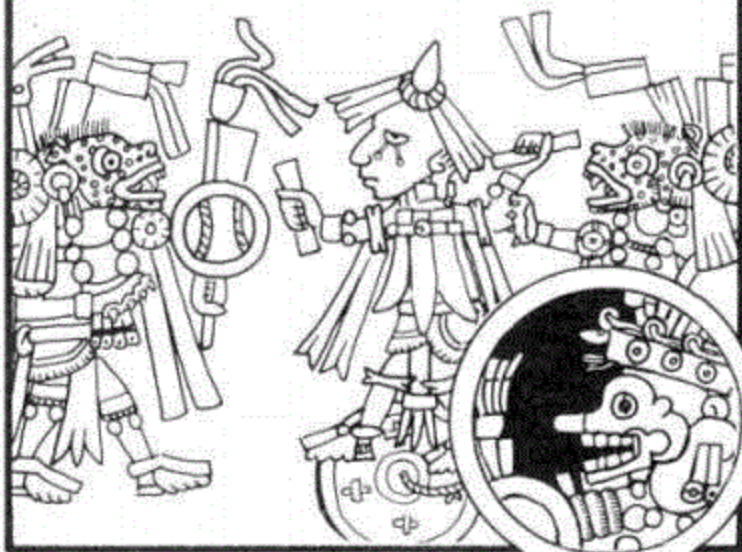


八只鹿还抓到了王子的长兄十只狗“燃鹰”
和六间屋“石刀”,并把他们放在冰块上。



(这里用的是译者的原话)

第二天八只鹿和他的兄弟装扮成老虎,
与十只狗王子和另一个扮作死神的武士进行
剑术决斗。



八天后八只鹿杀死了
另一个王子六间屋
“石刀”。



*年代是已知的,日期是我从“12只猴子”推测出来的。

早在这个科伦特斯开始收集壁画前
 千年之前，法国人就做出了与之惊人
 地相似的作品——巴约挂毯。

这幅70米长的挂毯详细
 描绘了1066年在英格兰的
 诺曼征服。

从左上向右读着，这次战争中
 的事件以时间顺序逐个展开。

与之前的墨西哥抄本一样，这里没有使用任何
 具象符号，只是按照主题及地方展开。



《战争的叙事》

《主教在征服前夕》

威廉公爵 离开自己的头马以激励士兵

哈罗德 的军队被打得落花流水

说它们是漫画并不是贬低，
 我认为现代漫画家应该决定
 这种类型作品的价值，和古代
 相比我们没有多少艺术家好好的
 利用过它！

威尔·艾斯纳 永远是个例外

哪一个
 是王子？



怎么都没
 有转吗？



这就是
 上个世纪的漫画
 是件很棘手的事义。



所以，
 它们的真正的
 问题是文字并
 不是图画。

“ses ju baui
 abta, hennnek
 baui amenta”

“这就是你，
 东方的风，替
 东方的风。”



古埃及壁画就是另一码事了，
 有些，比如这幅，看起来像是有某种连续
 关系，但其实你的是两个不同的
 地点，事件和人物，两个画面
 只有主题是真实的。



经过有意
 的排列的
 开图例
 及其它图
 像

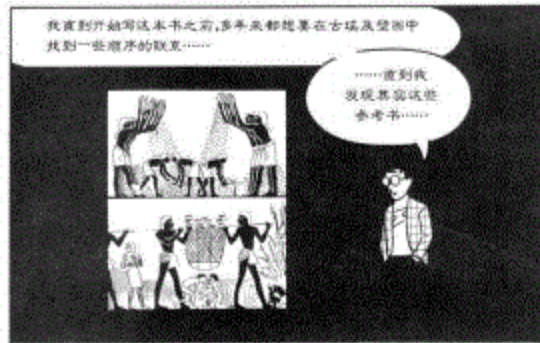
看起来古埃及象形
 文字似乎完全符合
 我们这个定义。

这即也要看我们怎么
 使用“图画”这个词。

我用它
 表示与眼睛相对
 表示相似的图形，应
 这些古文字只表
 示声音，类似于
 字母表。

三根竖线 = "baui"

波浪线 = "nek"



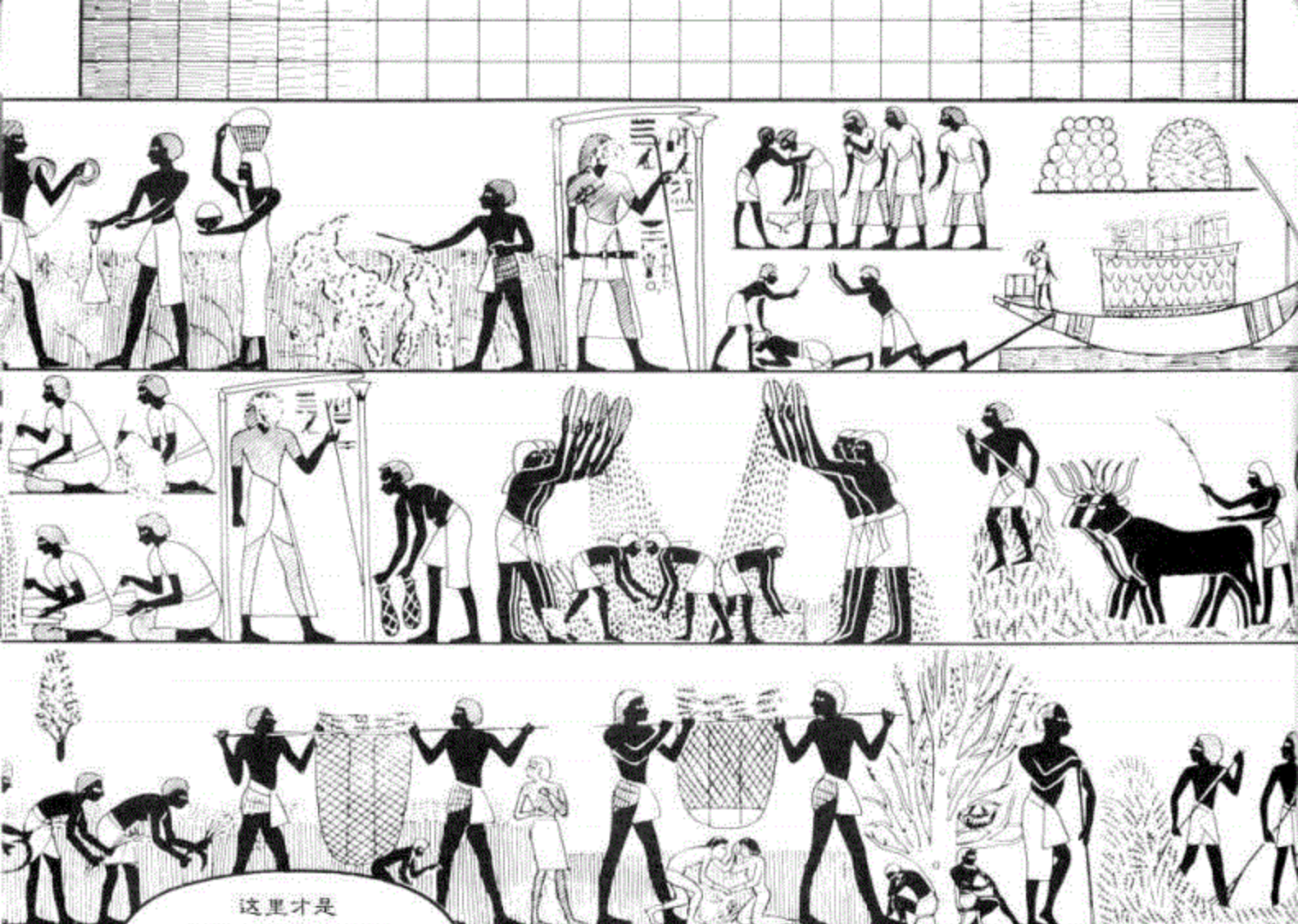
我直到开始写这本书之前，多年以来都想要在古埃及壁画中
 找到一些顺序的联系……

……直到我
 发现某些这些
 参考书……



……只截取了
 原画的一角！

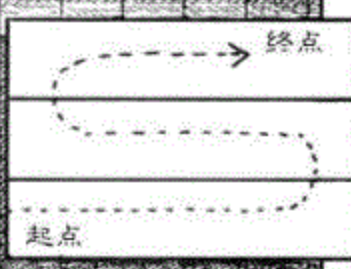




这里才是完整的场景* 画于三千二百多年前,为古埃及书记官“门纳”之基壁画。

自下而上!

与两千七百年后的墨西哥一样,埃及的漫画的阅读顺序也是Z字型。



16 00

14 00

1300 B.C.

12 00

*确切说是接近完整——



以上为壁面的黑白简化版。

将麦垛用耙子厚厚地平铺开来。



再靠牛来将麦子脱粒。



接下来,农民们把麦麸筛掉得到小麦粒。



门纳*也在一旁看着



* 画的脸部已经被下一代统治者凿掉了。

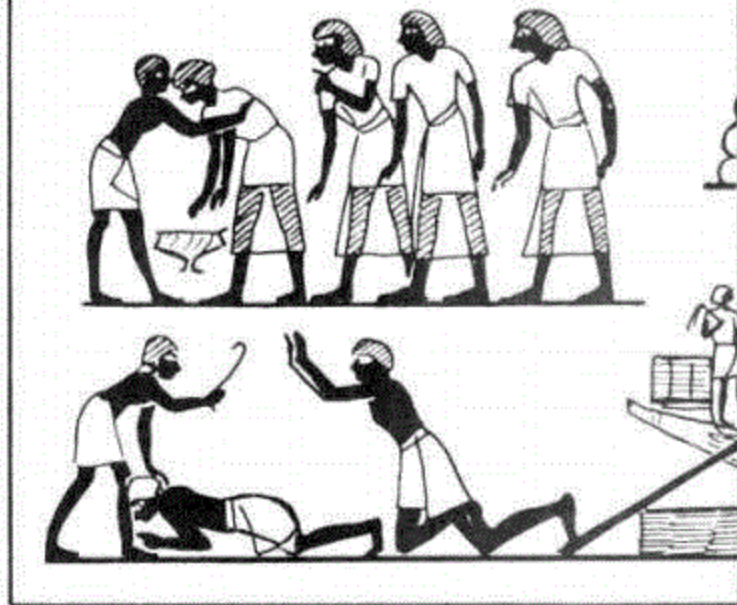
……皇家书记官在石板上记录下产量。



这是一名官员在用绳索测量土地,以确定有多少粮食需要被拿来缴税。



在 门纳 的监督下,没能及时缴税的农民要受到刑罚。



我很乐意承认我完全不晓得漫画是在何时何地出现的。关于这个还是让其他人去掐吧。



在这一章里讲到的只是蜻蜓点水……其它很多像是图拉真凯旋柱,古希腊壁画,日本卷轴等等同样值得研究。



但有一个事件不能被忽视,它对于漫画史和语言文学的历史都有着同等重要的影响。



印刷术的发明。





印刷术的发明*使得过去作为权贵消遣的艺术形式变成了属于所有人的!



五个世纪来的大众口味并没有很大改变。请看这幅约1460年的“圣伊拉斯谟受难图”。据说当时这个家伙是一个非常受欢迎的角色。



故事画确实变得越来越成熟,而在威廉·霍加斯的巧手下达到了高峰。

这是一小幅(大约1:20比例)霍加斯1731年发表的六折连环画“妓女生涯”中的第二幅图。

虽然页数很少,这些绘制华美的图片所描述的故事充满细节和对社会的关注。

霍加斯 的作品先是
做为一系列油画展出,随后
做成版画成套出售。

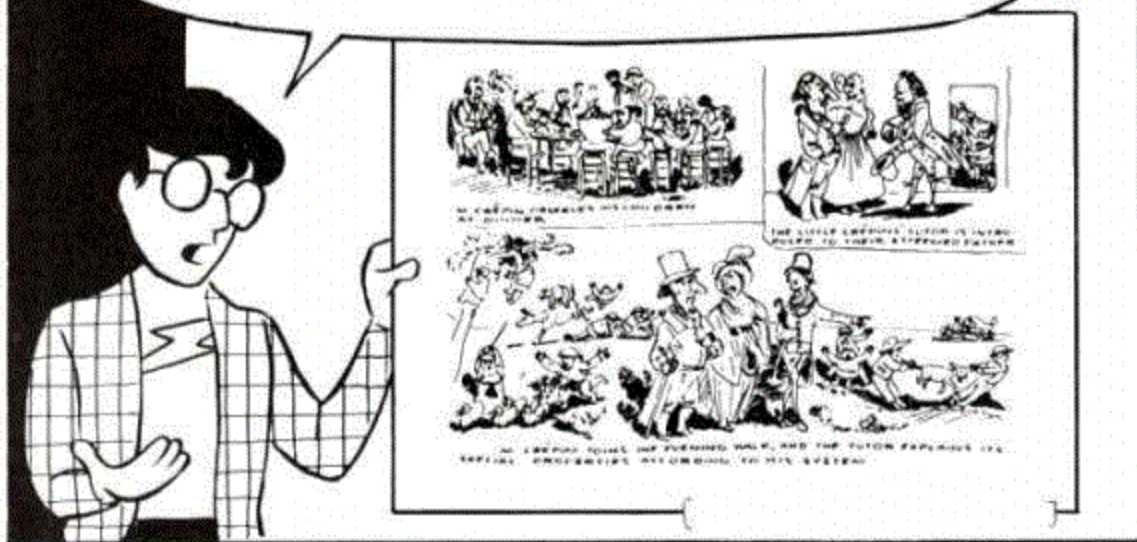
油画和版画的展示都被设计成
一幅接一幅并排的——也就是
连续的!



“妓女生涯”和它的
续篇“浪子生涯”大
获成功,版权法被
改写以保护这种新
形式的作品。



现代漫画之父在很大程度上要数 罗多尔夫·托普弗,
他十九世纪初的轻讽刺连环画,使用了卡通绘画和分格框,
在欧洲是将文字和图画结合起来的第一人。



可惜托普弗没有认
识到他这一创造的
潜力,亦只当作是种
休闲爱好……

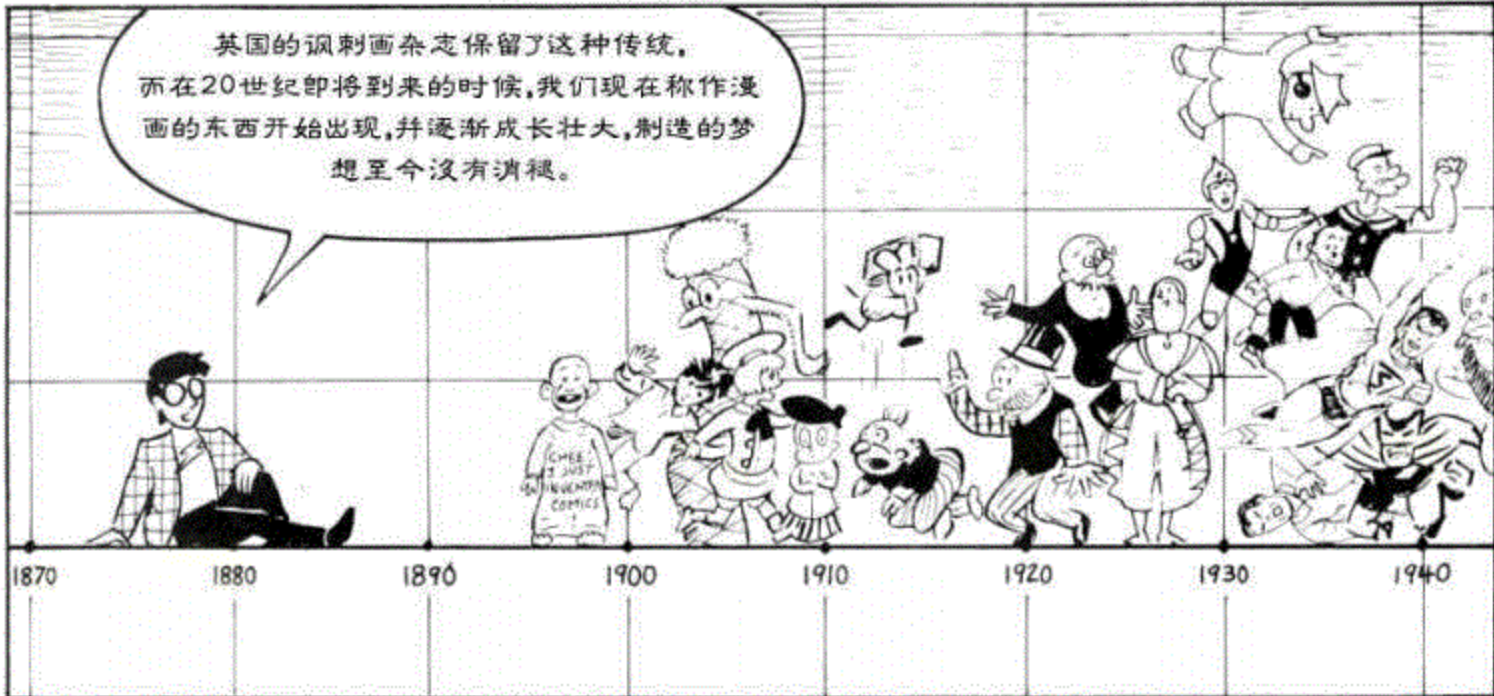
“假如他[托普弗]今后
的选材可以再慎重一些
并对自己严格要求一点
的话,他可以创造出超越
所有人想像的作品。”

尽管如此,托普弗对
帮助我们认识漫画的
贡献也是相当大的,
他没有意识到自己既
不是一个画家也不是
作家……

...而是首次创造并掌握
了一介于两者之间的
形式。



英国的讽刺画杂志保留了这种传统，而在20世纪即将到来的时候，我们现在称作漫画的东西开始出现，并逐渐成长壮大，制造的梦想至今没有消褪。



但即使在二十世纪，我们的定义可以为我们照亮一些不知名的英雄。



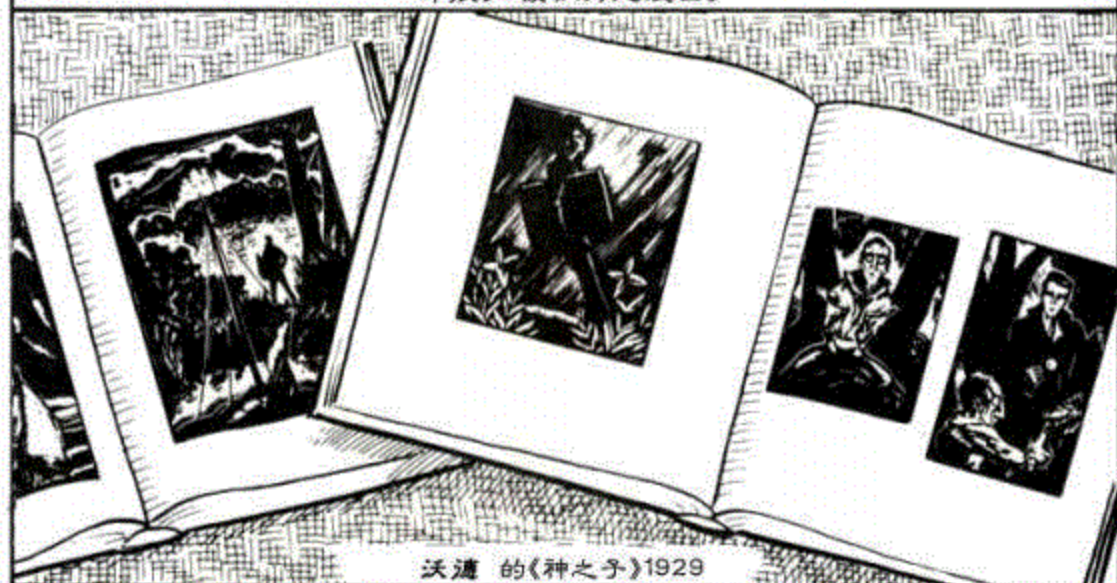
本世纪一些最有创意的漫画从未被做为漫画来认识，而只由于它们出众的品质得到了少许重视。



因此，漫画的自轻是它自己导致的！这样的负面作用掩盖了历史上可以为漫画消除负面形象的方面。



木板画家 林迪·沃迪 就是这样一个被忽视了的环节。沃迪 没有文字的《木板画小说》是一部很好很强大的现代寓言，受到当今漫画家的推崇，却很少被认为是漫画。





像沃德这样的画家以及比利时的弗兰兹·麦绥莱勒用他们的木板画指出了漫画的潜在可能，但那时漫画界几乎没人能领会得到。

无论当时还是现在，对于漫画的定义都过于狭隘，没能包容这样的作品。



弗兰兹·麦绥莱勒的《热情之旅》1919

马克斯·恩斯特 的超现实“拼贴小说”——《一周行善》是一个不同的例子。



这部182幅由连续的拼贴画组成的作品被公认为是二十世纪的艺术杰作，但任何艺术史老师做梦也不会想要称它为“漫画”！

其实，除了没有常规的故事情节外，毫无疑问连续性正是它的核心。恩斯特的意图不是要这部作品被浏览，而是要被阅读！



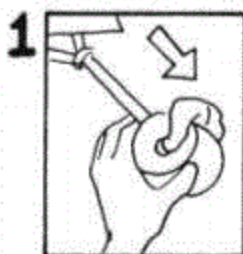
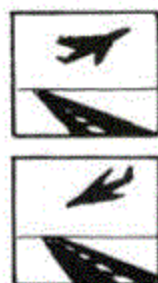
如果我们在漫画的定义里加入照片,那么半数美国人都曾经出现在漫画里了。



在一些国家,照片漫画其实是挺流行的。



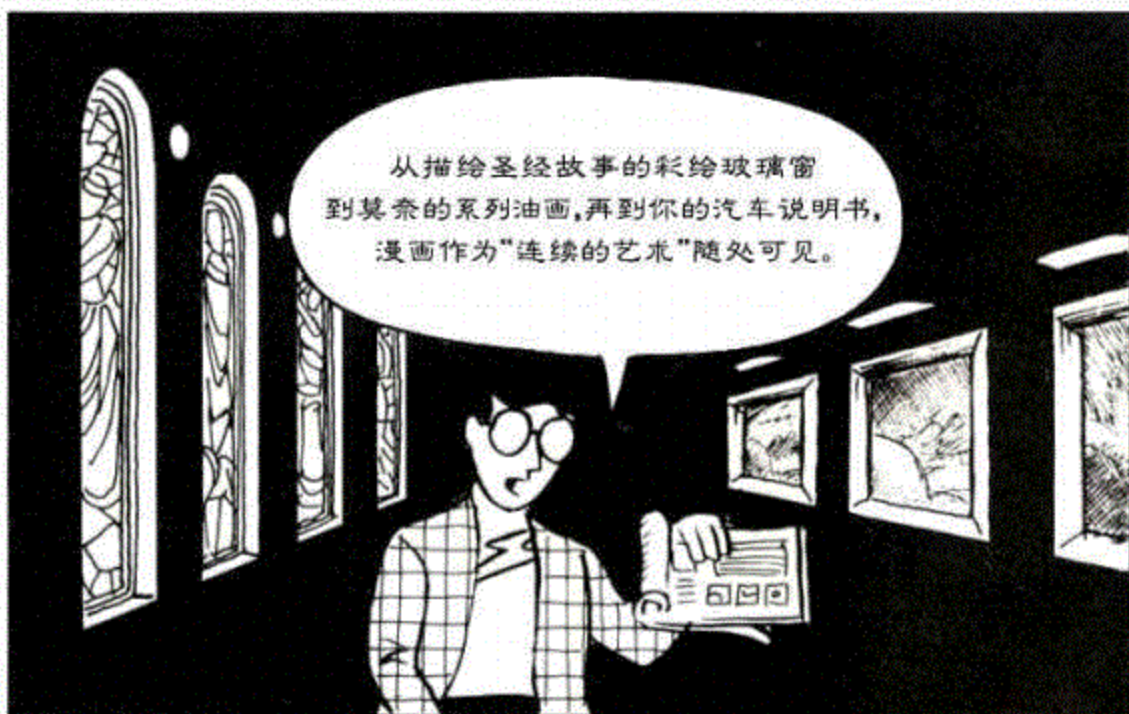
同时,经过排序的图片终于被当作是绝佳的信息交流工具,但仍然没人认为它们也是漫画!想必是“图解”听来更有品吧。



注:飞机上的说明书



从描绘圣经故事的彩绘玻璃窗到莫奈的系列油画,再到你的汽车说明书,漫画作为“连续的艺术”随处可见。



漫画——名词复数形式。与单数动词连用。

1. 经过有意识排列的并置图画及其它图像,用来传达信息和/或激发观者的接受美学。

这个定义为我们打开了很多扇门,除了一个。



像下面这个一样的单格图画常常被混淆,而单幅图是没有顺序排列的!

这种单格图画可以被叫做“漫画风格作品”,以表示它是源于漫画在视觉上的某种表达方式的……



“妈咪,为什么我不能被并置?”



如果要把它成为漫画，
就好比把这幅亨弗
莱·鲍嘉的海报叫做
电影啦！



嗨，
鲍嘉。

它们是卡通，
像我一样。漫画和
卡通的有着长久
以来的联系。



……但它们俩不是一回事！一个是种
绘图方式——或者说是种风格——
而另一个则是经常用到这种风格的一
种媒介。



以后我会解释
这个。

如果把这幅图画和
文字排列组合在
一起，它也可以被当作
漫画来看。



“妈咪，为什么
我不能被刊登？”

绝大多数现代漫画作品都是文字和图画的结合，
但要为漫画下一个定义的话，我不想做出这样的
限定。



当然，如果有人要
写书表达相反意见，
我肯定会是第一个
读者！



以漫画那丰富的过去
看来，想要以现在的标准
来预见它的未来几乎是不可
能的任务。

但我们的定
义至少提供
了一些线索。



1980 1990 2000 2010 2020 2030 2040

要解开这个迷，并不在于它告
诉了我们什么，而是在于它没有
说明的！



连续的
艺术

达达
传记
浪漫爱情
无韵诗
史诗
寓言
改编
意识流
讽刺

恐怖
超现实
历史小说
民间故事
色情
神秘题材
宗教题材



连续的艺术

举例来说,我们没有提到任何关于超级英雄,搞笑的动物之类。也没有提过科幻小说或者读者年龄。

我们的定义中没有规定类型,题材,是散文体还是诗体。



我们没有提过纸和笔,没有印刷指南,甚至没提到需要印刷我们还没说针笔,绘图纸板,或者温莎牛顿牌7系列2号貂毛笔刷!

我们的定义没有规定或排除任何工具和材料。



连续的艺术

我们没有提过黑线条和平涂颜色,没有规定要用夸张的手法或者任何类型的具象派美术。

没有哪个艺术派系被我们的定义排除在外,没有哲学,没有运动,没有任何观看方式的限制!



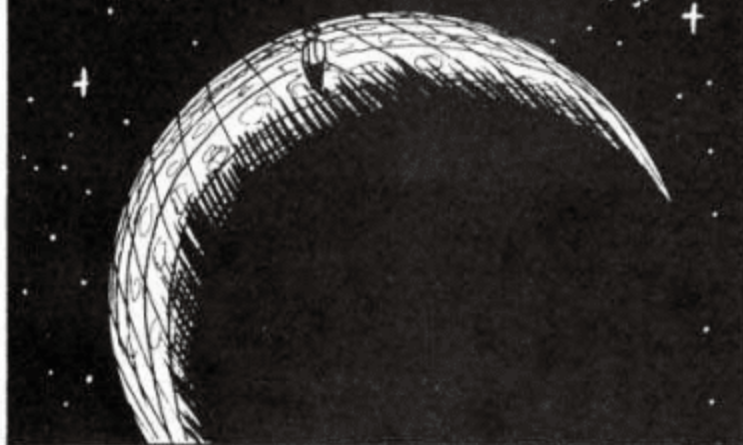
连续的艺术

那些正在或者打算
靠画漫画混饭吃的人
恐怕知道要跟上当前
漫画发展的速度已经
是件吃力的工作了。

现在出版的漫画
多到需要一个军队的
读者才能把它们
看完。



无论我们能试着了解多少漫画的
世界,永远都会有一部分被隐藏在
暗处。



在下面几章里,我
会尽可能的照亮
那不易看到的一面
,但当我们把视线
集中在漫画的世界
本身时,不要忘记
这个世界其实是
...



...由许多
不确定的世界
组成的!



我们
对于定义漫画
的努力是一个
持续过程



无论最后结论如何,
无疑会在新一代人那
里被否定,而漫画会被
再一次创造。



他们也必
将如此。



敬我们
了不起的
辩论!



第二章

漫画的词汇表。

这幅被 马格利特
命名为“形像的背叛”的画。”



图中下面的法语题字翻译
过来是说：“这不是烟斗”。



而它
确实不是
烟斗。

这是一幅烟
斗的油画。



对么？



哼哼,答案是——错。
这不是一幅烟斗的油画,这是
个烟斗油画的素描。



不是吗?

哎呀,又错了。这是
一幅烟斗油画的素描的复制
印刷品。



其实,
是十幅复
制品。

把你的书
向后反折一下就
是六幅。



没听到
我刚说什么吗?



要是你听见了,去
检查一下耳朵,因为没人说
过一个字。





这不是男人。



这些不是概念。



这不是国家。



这不是叶子。



这些并不是人。



这不是奶牛。



这不是我的声音。



这不是音乐。



这不是响声。



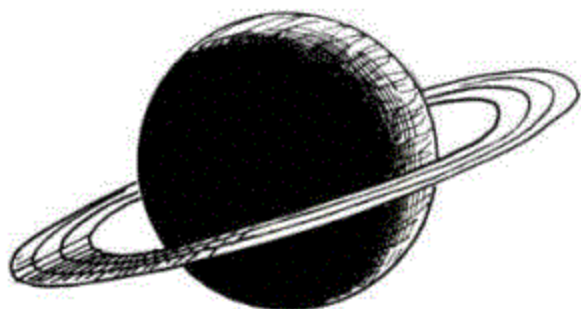
这些不是花。



这不是我。



这不是法规。



这不是星球。



这不是食物。



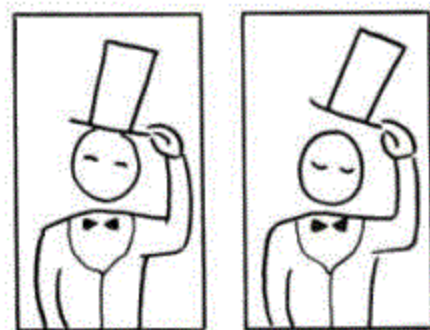
这不是汽车。



这不是公司



这不是一张脸。



这不是分离的动作。

图标这个词可以代表很多意思。

这是纸上的墨



在这一章里，“图标”这个词要指的是被用来表示一个人、事物或思想的图形。

ICON

图标

这比它的定义会广义一点，但我们这里需要的正是这个词。

换成“符号”的话又不太够用。



被我们称为符号的这种图形，也属于图标的一种。



以上是我们用来表达概念和哲学的图形。



此外还有语言、自然科学和交流用的图标。



实用领域中的图标。



最后是被我们称为图画的图标：用来再现某一对象的图形。



但这种再现多种多样，它们的图形化程度也是这样。

用白话讲就是，一些画会比另一些更图形化。



对于非象形图标来说,它们的意思是固定的,绝对的。外型变化不影响表达的意义,因为它们代表无形的概念。



反过来对图画来说,它们的意义是随外表流动的,变化的。它们与实际的形态有不同程度的差别。



词是完全抽象的图标。它和真正的麦考伊君没有任何相似之处。

眼

但在图画里这种抽象的程度是不定的。有的像上一格中那样与真实的对照物极为接近,可以骗过我们的眼睛!

其他一些,就比如你的脸吧,会更抽象一点。简直不像是张人类的脸!

让我们来给这种形象化的图标排排序。

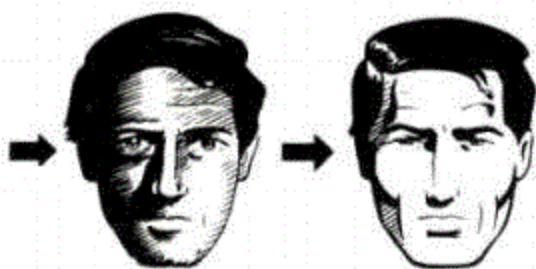


它们和真正的脸相比有很多区别——小些,平面,缺少细节,不会动,也没有色彩——但这些形象化的图标却可以相当的“真实”。

普遍观念是照片和现实主义绘画是图标中最近似于它们的实际对照物的。

通往真实世界



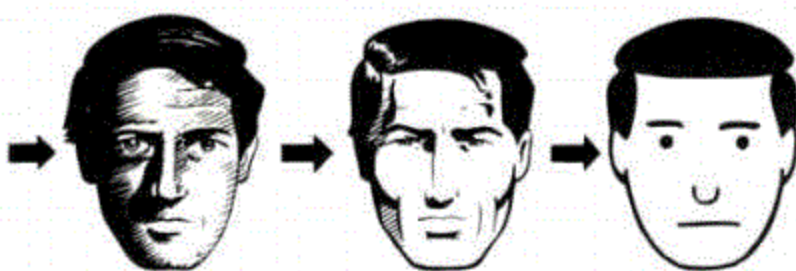


某种程度上更抽象了,这种画风在很多冒险类漫画里出现。

只用了轮廓线和少量阴影,但我们很容易认出这是张人类的脸。



通向之路

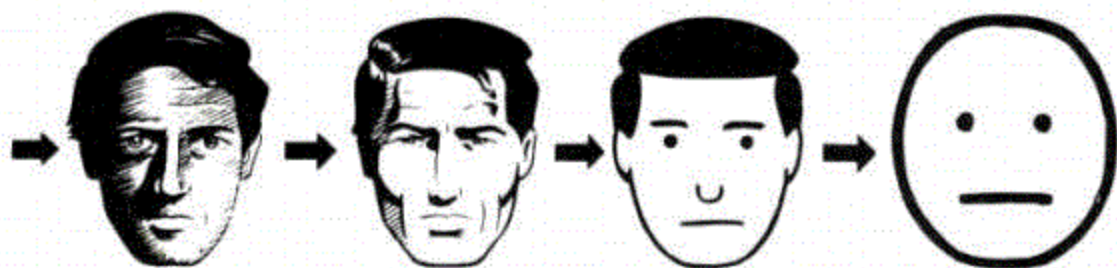


继续抽象化和简化后,与照片中真实的脸差距越来越大了。

那为什么我们的眼睛还是可以轻易接受上面画的这张脸呢?为什么看起来和其它几个一样真实?



通向之路



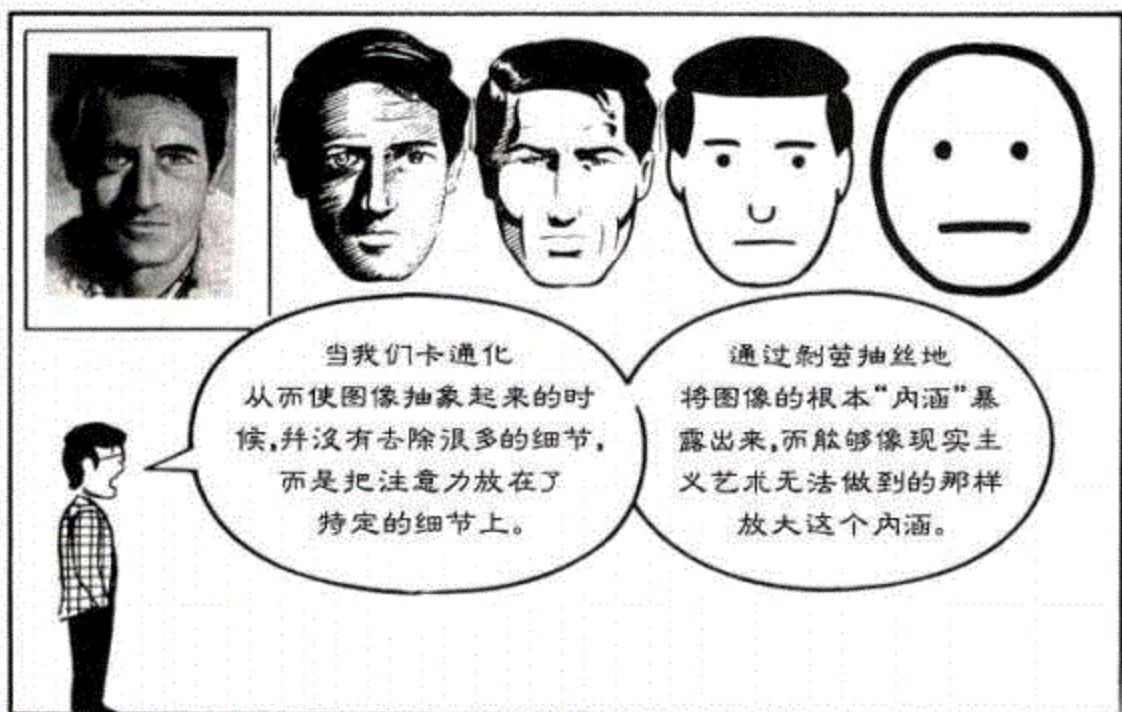
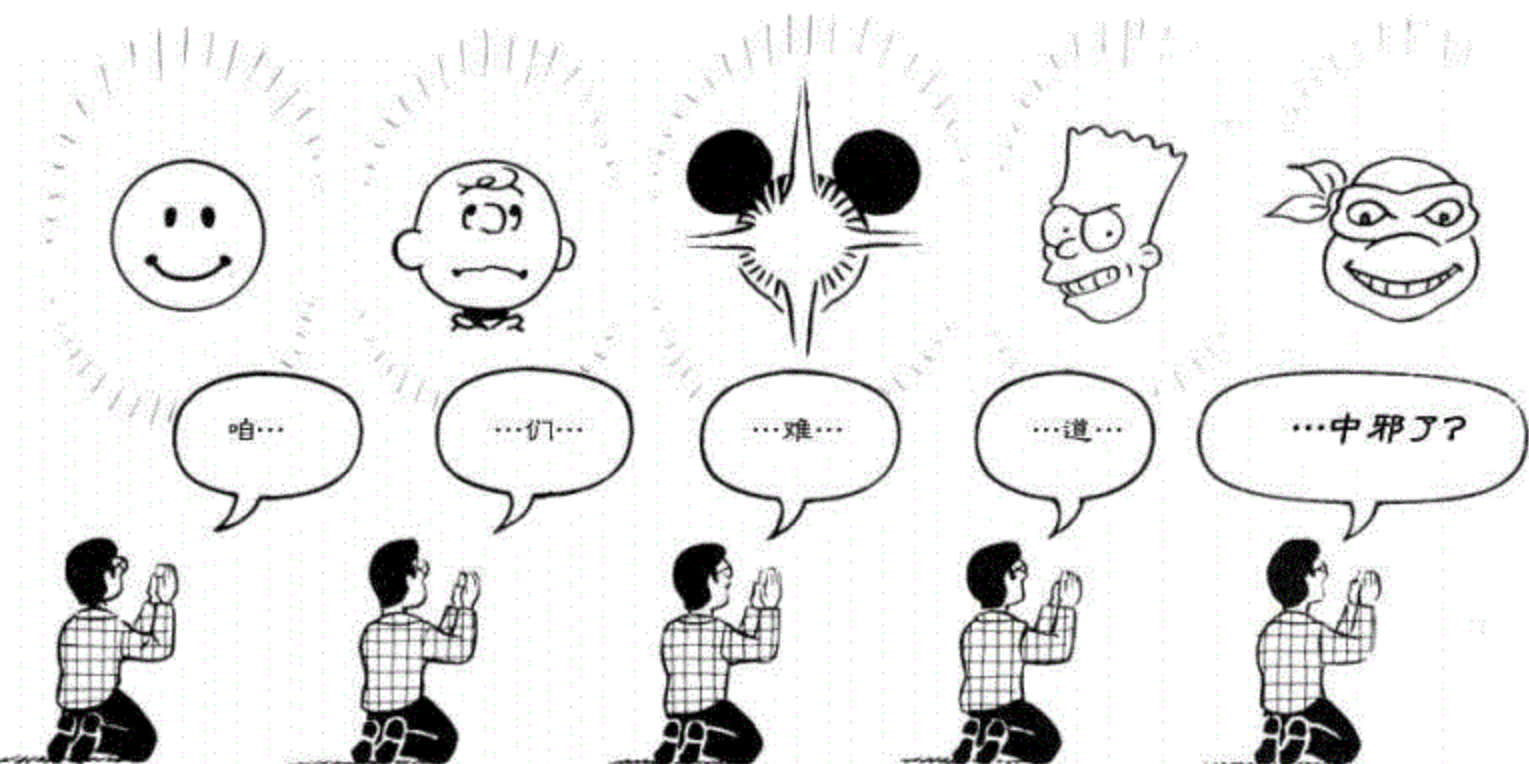
这难道就是传说中的……

卡通?



通向之路





电影评论中有时会用“卡通”来形容一个武打动作电影,来说明一种逐层剥落的简单剧情或视觉风格。



虽然经常带有轻视色彩,这个词也适用于很多经典。有目的的简化人物和图像在任何媒体形式中都是一种有效的手法。



卡通不仅仅是一种绘图方法,也是一种观看角度!

卡通这种把我们的注意力聚集在某个概念上的能力,是它们有着神奇力量的重要原因,对漫画或绘画都是如此。



一个



几个



上千



百万



基本上全部

另一个原因就是卡通形像的普遍性。例如,一张脸越卡通化,就可以用来刻画越多的人。



但我相信当我们看一幅卡通画——特别是关于人脸的卡通时,我们头脑中肯定还发生了些什么事,这有必要进一步调查。



你

实际上



看到了

什么?

你的大脑有能力把一个圆,两个点和一条直线转换为一张脸肯定是很牛逼的!

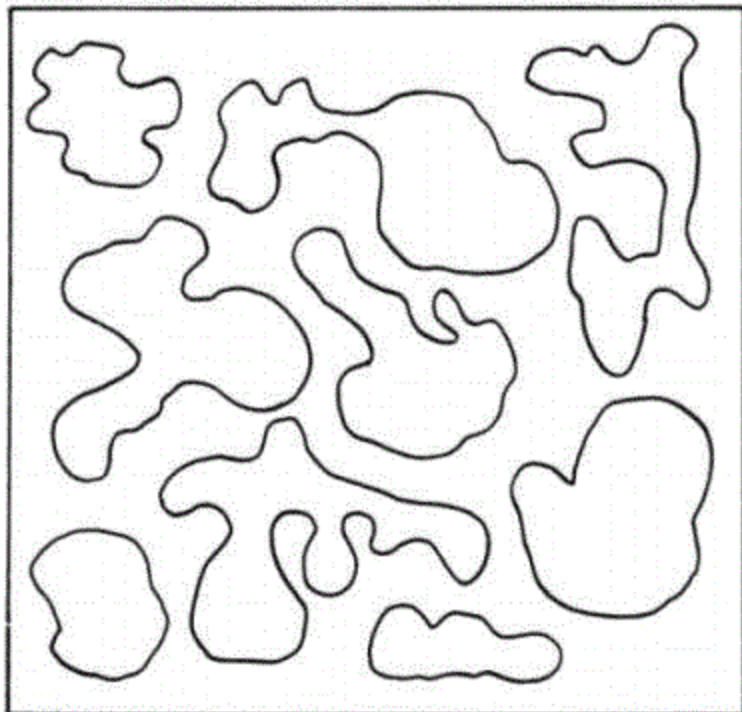


但更牛逼的是你没办法避免把它看成是脸。你的大脑不准你这么做!

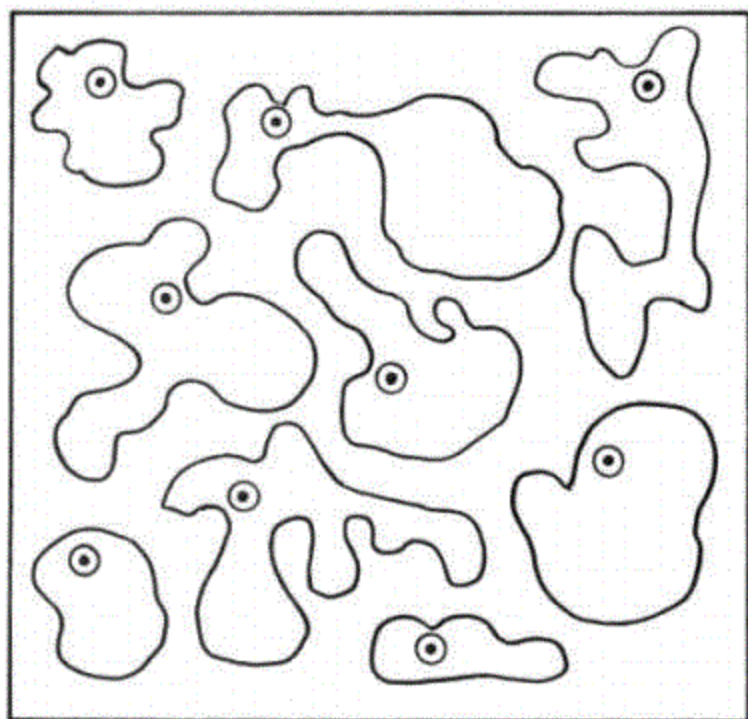


叫你的朋友在一张纸上随便画几个形状,这些形状必须是闭合的曲线,但可以画成任何诡异的不规则形状。

我们假设画出了这样一幅图。



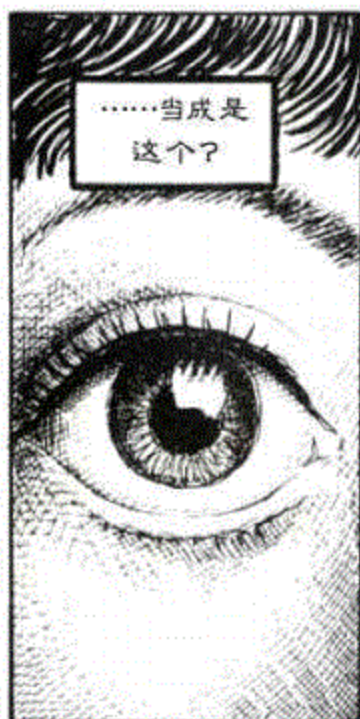
现在……你会发现无论它们现在看起来怎样,只需要加上一笔,每个形状都可以被看成是一张脸。



你的大脑可以毫不困难的把这些形状转换为面孔,它是不是也把这个……



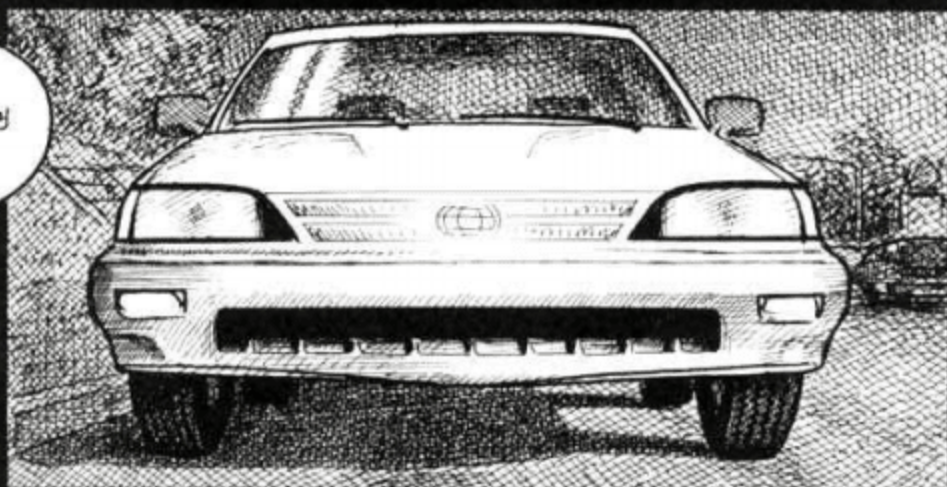
……当成是这个?



我们人类是一种自我中心的物种。



我们在一切事物中看到自己的样子。

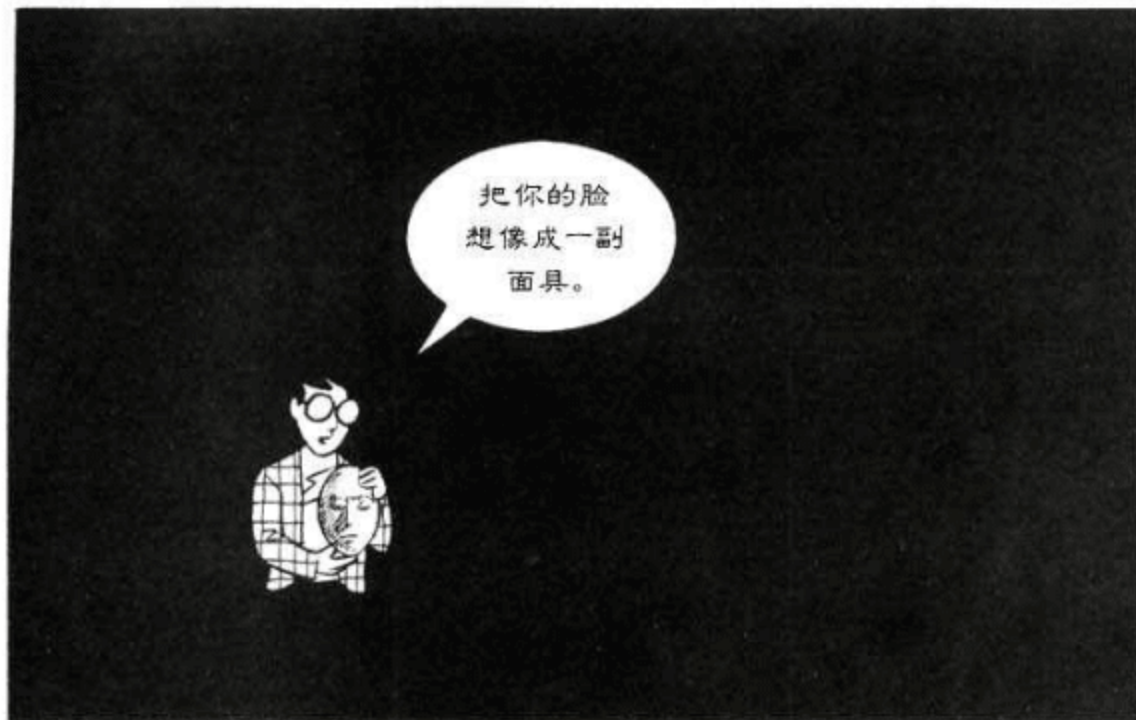


我们在不存在的地方加上身份和感情。



我们把世界都改成了自己的长相。







同时每个人各自对自己的脸保持着认知,但这个脑海中的图像并不那么鲜明;而只是一个速写式的排列……某种形状感……某种大致排列的判断。



这是个简单,基本的图像

.....



.....

就像卡通。

因此,当你看着一张照片或是逼真的肖像画……



……你会当作是在看着另一个人的脸。

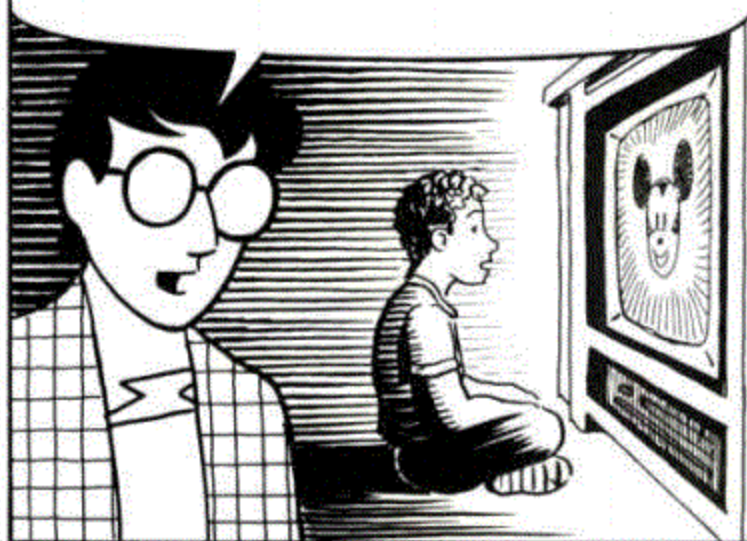
但当你进入到卡通的世界

.....



……你看到了你自己。

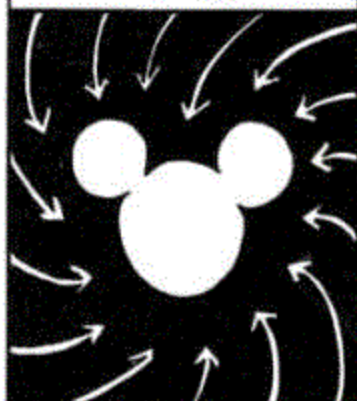
我相信这就是我们童年时代都对卡通片着迷的根本原因,虽然也有其他因素诸如普遍性的形象,简单性和很多卡通人物接近儿童的外型。



卡通就像一个真空吸尘器,吸纳了我们的身份和自我认知……



……套上卡通这个外壳,我们就可以去到另一个领域去旅行。



我们不仅是旁观者,而是自己变成了它!

所以我决定把自己画成这种简单的风格。



要是我长成这样你还会听我说话吗?



肯定不会！你会过于注意说话的人和不能完全接收传达的信息！



除了我在第一章里告诉你的，对于我的事你完全不了解，我基本上就是块白板！



你压根不会想要知道我的政治立场是什么，或者我午饭吃了什么，或者我从哪买到的这件难看的外套！



我只是你头脑中的一个声音。

一个概念。



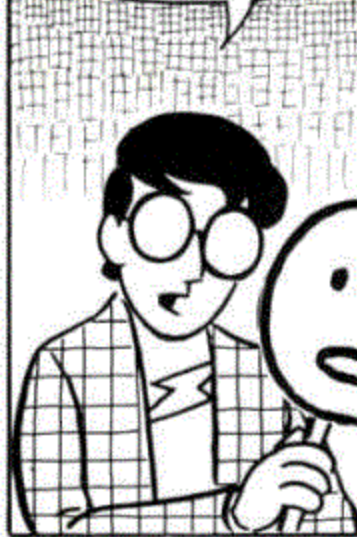
是因为你在读这本书，并使得这个非常图标(卡通)化的形态丰满起来，你给了我生命。



我是谁——这不重要。我只是你自己的一小部分。



一旦我是谁变得不那么重要，也许我说了什么就相对地变得重要了。



理论上是这样讲。



说了半天，我们只讨论到人类的脸，而没有提到不可见的自我认知也在一定程度上可以代表我们的整个身体。毕竟我们不需要看到自己的双手就可以知道它们在做什么。



我还没说完嘍。



伟大的马歇尔·麦克卢汉
后来观察到在人们与无生命物体互动时的，一种很相似的不可见自我认知。



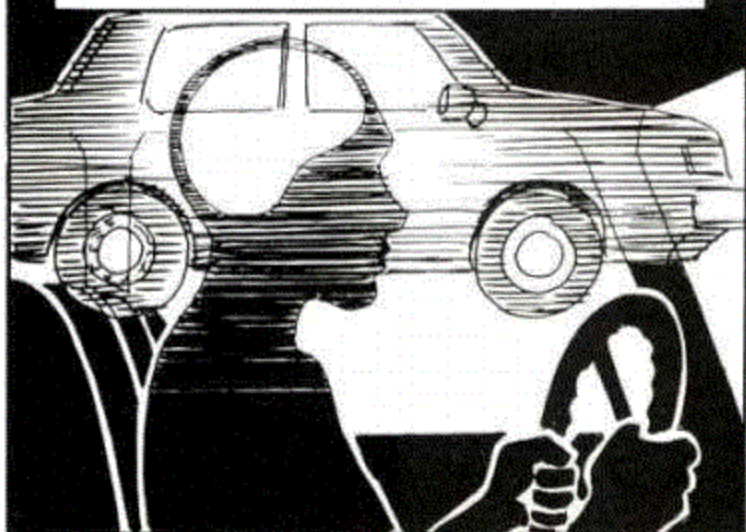
举个例子，我们开车的时候感受到
远远超出五种感官所回馈的经验。



整辆车——不仅是我们的视觉听觉可感知
的部分——一直存在于我们的头脑中。



车子成了我们身体的扩展。它吸收了我们
对自身的意识。我们变成了汽车。



两辆车相撞的时候，被撞到的司机总会说：

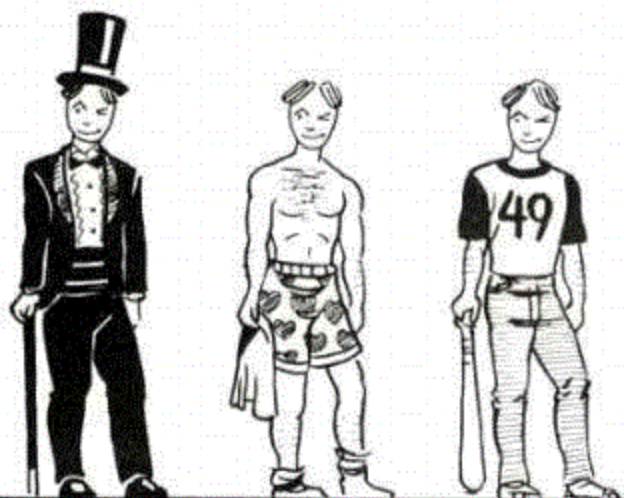
咔嚓！

喂！他撞
到我了！！



而不是“他撞到我的车啦！”
或者“他的车撞到我的车了”。

在日常生活中我们的身份和认知被注入许多
没有生命的物体中。例如，它们能转变其他人
看待我们和我们看待自己的方式。



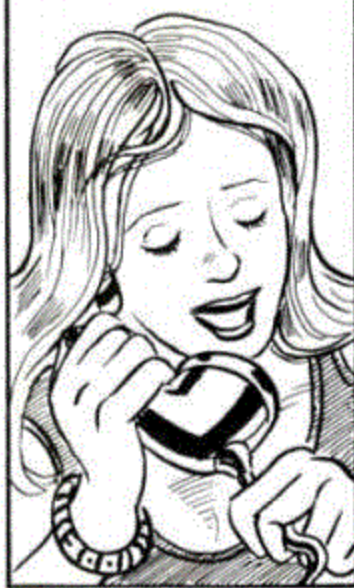
我们可以把自己的身份扩展到无生命的物体上，可以把两截木头变成双腿……



把金属片变成手……



将塑料变成耳朵……



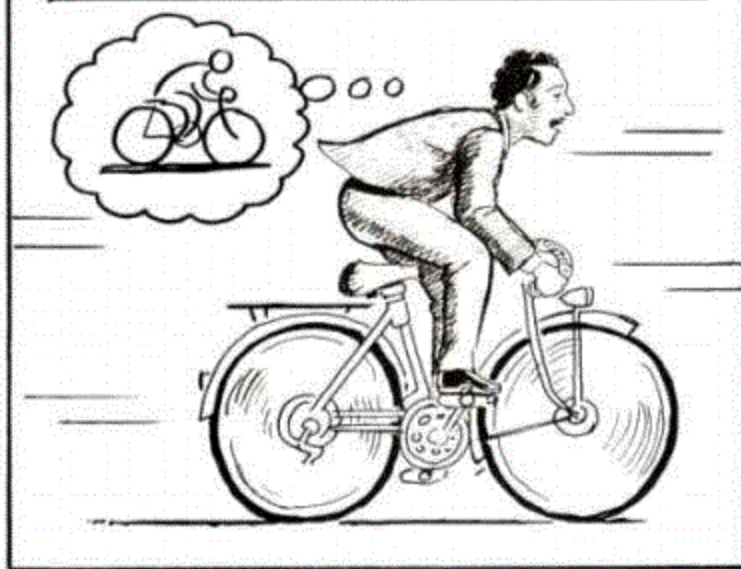
用玻璃代替眼睛。



在这种情况下，我们对自身的认知……



……扩展到外界并包含了体现我们扩展身份的物体。



就像我们对生物性自身的认知被简化为概念化的图形一样……



……我们对于这些扩展物的认知也被极大地简化了。



我们在生活中的一切体验，都可以被划分为两个领域——观念领域……

…以及官能领域。



我们的身份永远属于观念的世界。它们不能被看到,听到,闻到,摸到或品尝到。它们只是种概念。而此外的一切从一开始都属于感官的世界,在我们之外的世界。



我们逐渐进入超越我们自身的领域。



我们通过视觉,嗅觉,触觉,味觉和听觉感受到了自己的身体。



以及我们周围的世界。



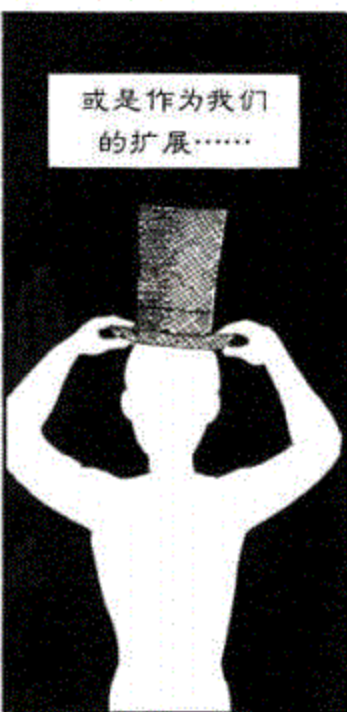
一旦我们发现物质世界的物体也可以穿越……



……并产生它们自己的身份。



或是作为我们的扩展……



……就开始点亮了……



……我们借给它们的……



……生命。



通过给物质世界重新赋予概念化的外貌，卡通将自己定位在了这个观念的世界里。



通过传统的现实主义手法，漫画家可以描绘外部的世界

……



而通过卡通，来描绘内部的世界。



当整个故事都使用卡通画的时候，这个故事世界就会变得有生命起来。……



无生命物体可以看起来带有它们自己的身份，所以如果它们动起来开始自我介绍也不会觉得太过突兀。



但要给物体赋予意义，就必须对它们的物质外形进行很大的简化。



如果艺术家们想要描绘物质世界的复杂和美

……



……就需要用现实主义手法。



几乎所有漫画中人物的相貌和体型，都会带有一些卡通风格。即使是这种比较现实主义的冒险类漫画……



……也和照片式的现实主义风格有很大区别。

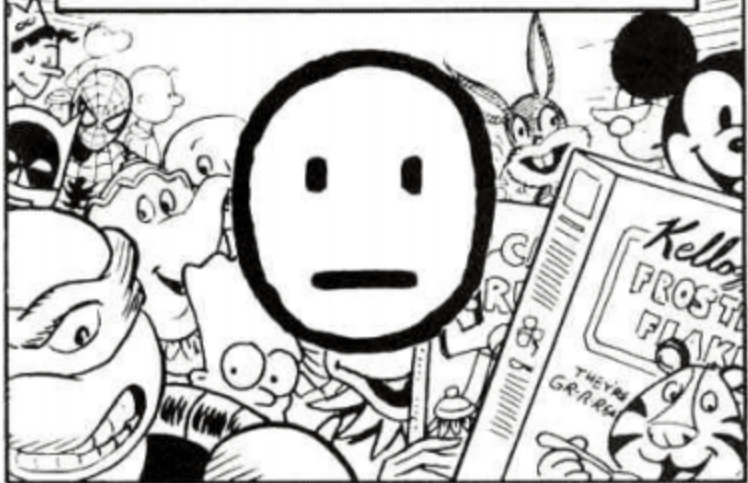


无论是哪种类型的媒体，观众是不是有参与感……

都取决于观众对于故事人物身份代入感的程度。



卡通风格生来具备这种产生观者身份认同感的特点，就是它能够轻易占领全世界的大众文化的原因。



反之，墙壁，风景不需要得到观者的身份认同感，背景图因此倾向于相对现实主义的风格。



在一些漫画里，这种区别相当明显。比利时漫画家埃尔热线条画风格的《丁丁历险记》就使用了非常图标化的人物形象和极为写实的图画背景的结合。



这样的结合,让读者可以戴上角色的面具,确实地进入一个感官的模拟世界。



一些是供我们
去看的,另一些
则让我们代入



在动画的世界里,这
几乎成为了必需的
手段,迪士尼已经成
功地使用了这种方
式50多年!

在欧洲很多家喻户晓的
漫画中也可以找到这种
手法,像是《高卢英雄
传》、《丁丁历险记》和雅
克·塔蒂的作品。

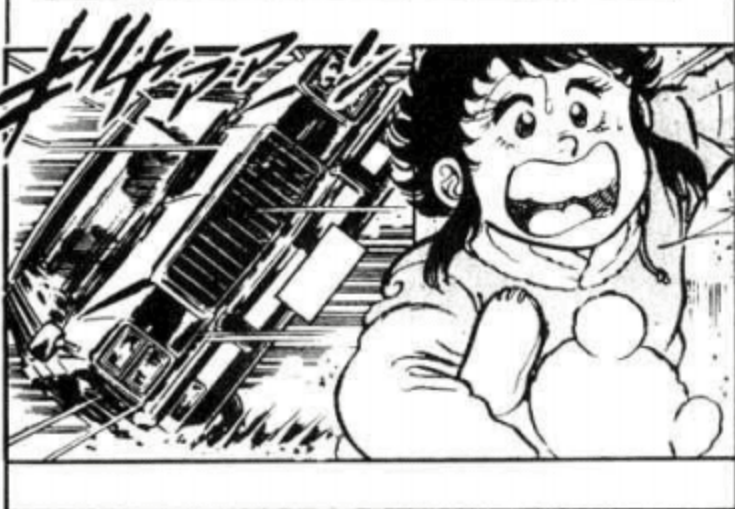
而在美洲的漫画里远没有那么常用,虽然它也频频
出现在卡尔·巴克斯,杰米·赫尔南德斯和戴夫·西
姆与格哈德组合这些风格迥异的漫画作品里。



但在日本这样的遮罩效果,一度成为了
有国家代表性的风格!

在手冢治虫的
影响下,日本漫画
有着使用图标化
人物形象的
丰富历史。

但近几十年来,
日本漫迷也发展出
一种华丽的,照片式
画风。



这种杂文而成的风格对图标范围非常广,从极卡通化的人物到接近真实照片的背景。



"MONA GOES TOKYO"
蒙娜丽莎迷失东京

不过,日本漫画家比这走得更远一步。



很快,他们中有人注意到现实主义绘画的客观化力量可以被用在其它地方。



例如,当大部分人物被画成简化的形象,以帮助读者代入角色的同时

……其他人物被画的更接近真实,以便将他们变得客观起来,从而强调他们与读者的界限。

像这把剑一样的道具在某场戏里可能长得非常卡通……

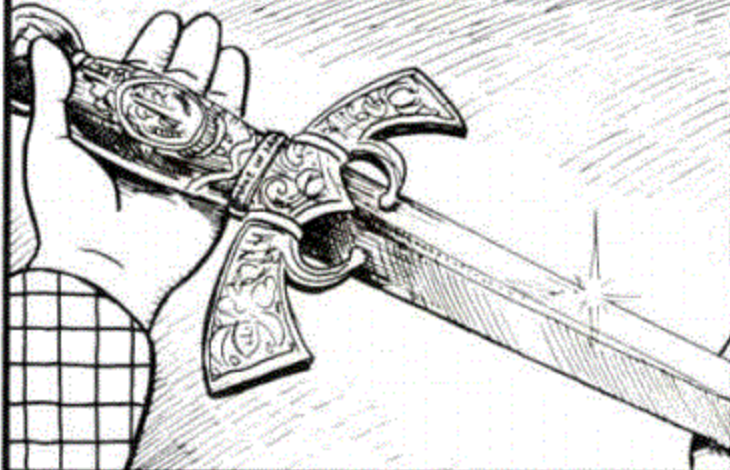
……它做为卡通版的我的身份扩展,有着“生命”!



但假设我突然发现剑柄上刻着一些神秘文字。

在日本漫画里,这把剑现在大概会变得真实起来,不仅是向我们展现细节,而是要让我们意识到这把剑是一件客观物体,它有着重量,质感和物质的复杂性。

从这一点和其它一些方面来讲,日本漫画的进化与西方漫画有很大差别。



在这本书里我们还将会有几次机会回到关于这种差别的话题上来。

我个人很欣赏这种遮罩效果,但它只是漫画艺术众多可用的途径之一。

很多我喜欢的漫画家极少使用这种技巧。



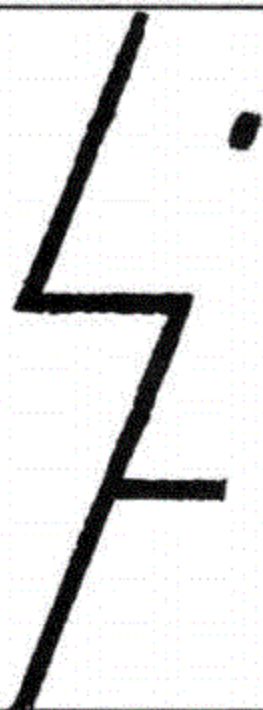
我希望日本对于卡通的处理有助于我们了解,画风的选择所能达到的叙事效果远不止是“看上去”那么简单。



在我写这本书的时候,1992年,美国读者刚刚开始明白简单的画风并不代表简单的故事。



柏拉图式理想中的卡通像是要忽略现代文学特征的模棱两可和复杂性,而变得只适合儿童阅读。



但简单的元素可以通过复杂的方式结合,就像原子组成分子,而分子组成生命。



和原子一样,这几条简单的线条里禁锢着巨大的力量。

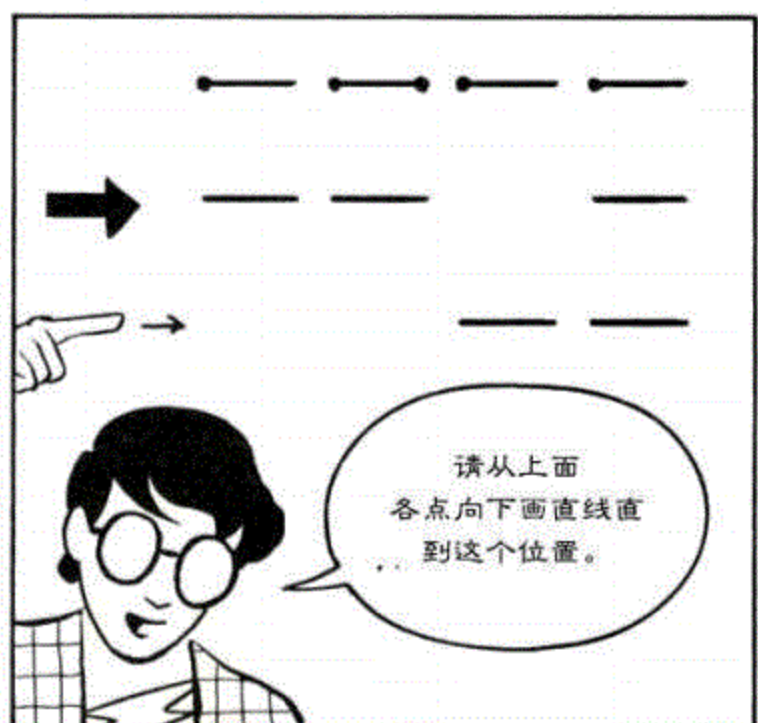
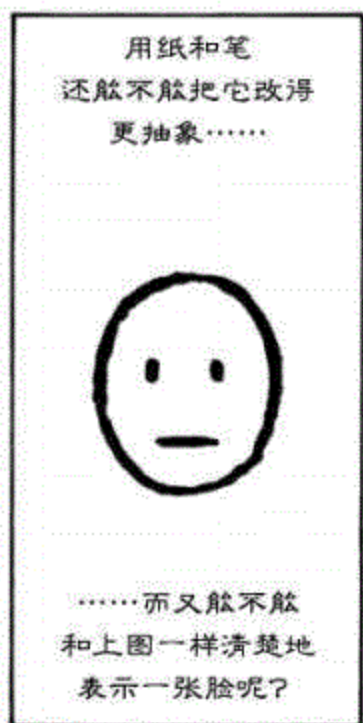
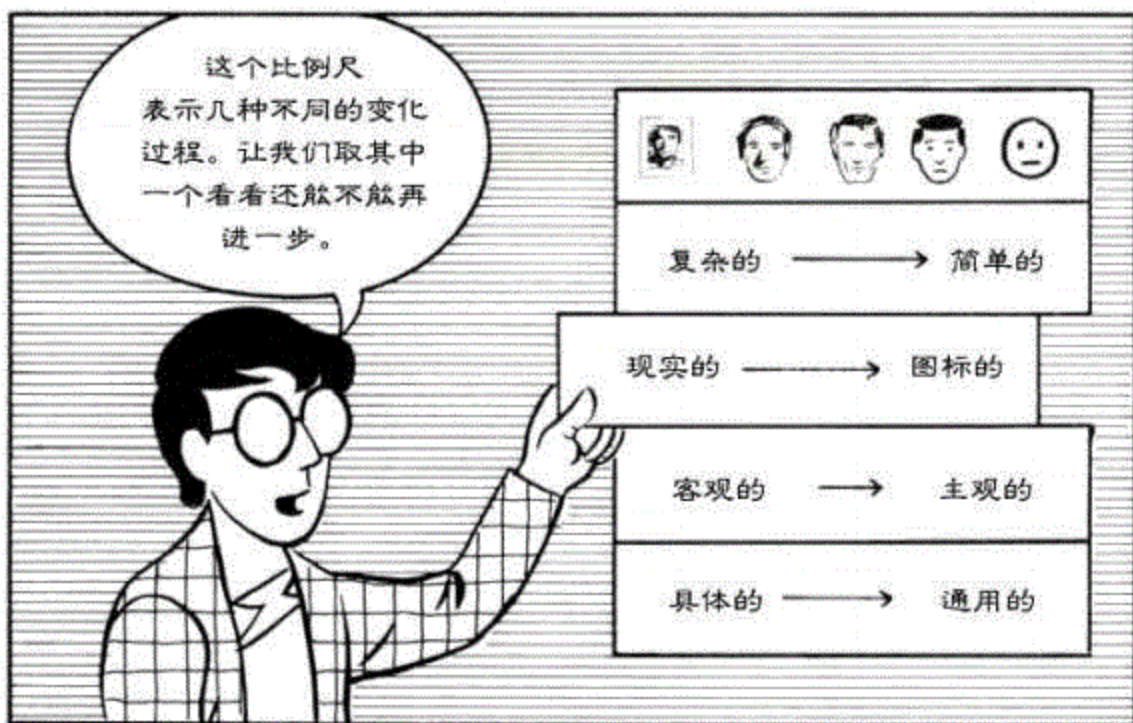


只有通过读者的思想可以释放它们。



卡通远远不止是表面功夫!







意义被保留下来了。



而形象消失了。

文字……



……是抽象的极致。



大部分美式漫画，都强调文字和图画的差别。



写作和绘画被认为是分离的学科，作家和画家是分离的种族……



……“优秀”的漫画可以河蟹地结合这两种不同的表达形式。



但它们究竟有多么“不同”呢？



文字，图画和其他图标就是漫画这种语言的词汇。



一种统一的语言需要一个统一的词汇表。



缺了它，漫画将做为文字和图画的“私生子”艰难跋涉。



有几个因素共谋推翻这种统一。



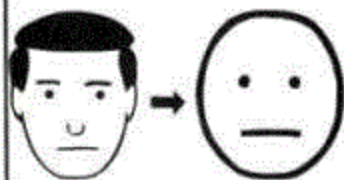
其中一些正是我们的本能。

画家和作家都已开始携手越过这一隔阂，为了一个共同的目的：创作“高质量”的漫画作品。



“华嘉先生”

“佐佳女士”



脸

画家君知道这意味着不仅仅是火柴棍小人和粗劣的卡通人物。他出发去寻找一种更高的艺术。



作家君知道这意味着不仅仅是嗷！呼！嗷！和每日笑话。她出发去寻找更深刻的东西。



画家君在博物馆和图书馆发现了他要找的东西。他研究西方绘画大师的技巧，日以继夜地练习。



她也在西方文学大师那里发现了她要找的东西。她不停地读着写着。她在寻找一种只属于她自己的声音。



终于，他们准备好了。两人都掌握了他们的艺术。他的笔触细腻得几乎无形，简直就是米开朗基罗再世。她的描写令人眼花缭乱，文字像莎士比亚十四行诗一样流动。

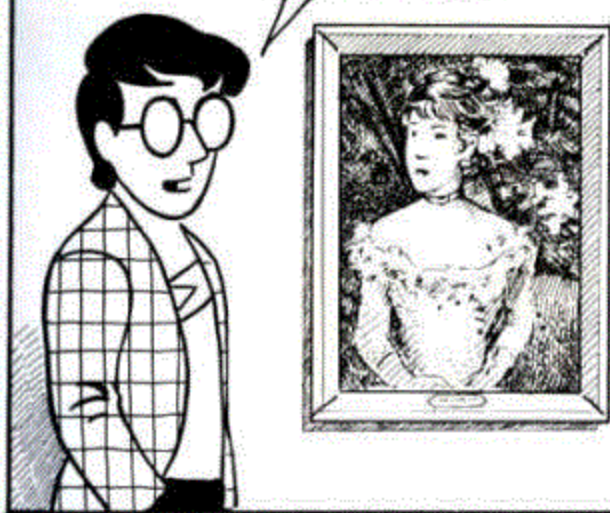
他们准备好再次携手创造一部漫画杰作。



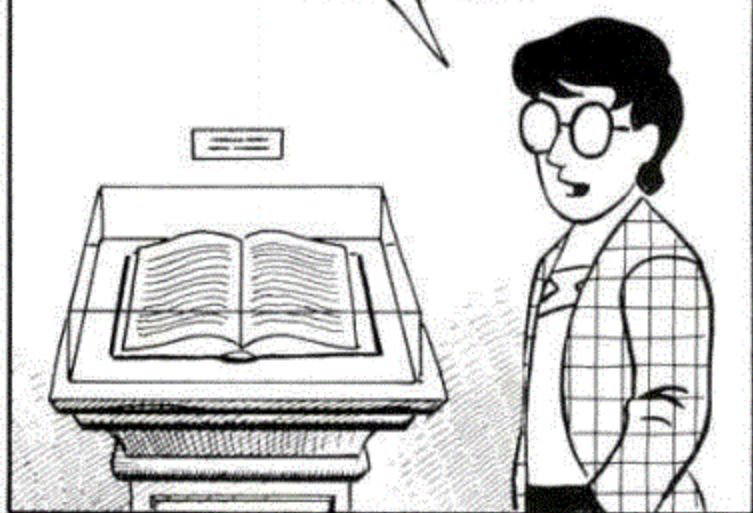
脸

两只眼睛
一个鼻子
一张嘴巴 → 你青春的
华服，那么
被人艳羡…

图画是一种接受式的信息。
我们不需要受教育就可以接收到
讯息。这里的讯息是即时的。



写作是一种理解式的信息。
它需要花时间和特定的知识以解
码语言的抽象符号。



接受式的

脸

两只眼睛 → 你青春的
一个鼻子 → 华服，那么
一张嘴巴 → 被人艳羡……

理解式的

当图画与现实
相比变得抽象起来，
它们就要求更高的
理解力，变得接近
文字。



当文字变得
更为醒目，直接时，
它们要求的理解力降低，
并能更快被接受，
变得接近图画。

图画和文字像是
硬币的两面，
漫画所需要的统一
语言就在它们两者
之间。



但对于漫画这一精
密的混合体来说，
似乎又需要将文字
和图画的距离拉得
很远。



两种都是有价值的
方向，它们都来自
对漫画和它美好前
途的有爱。

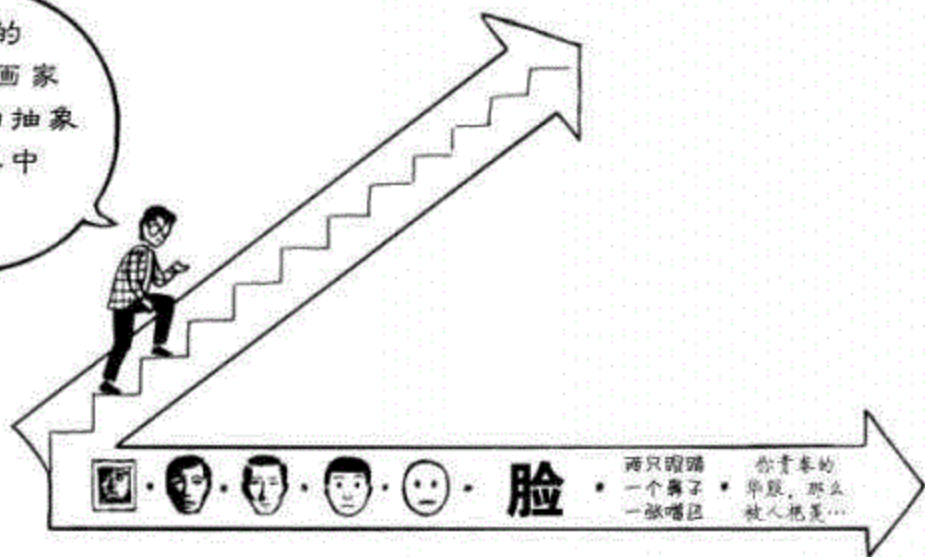
它们之间能不
能达到某种和解呢？



我要说答案是可
以的，我们会在
另一章里作出
解答。



图标化的
抽象是漫画家
可以利用的抽象
形式的其中
一种。



文字的“抽象性”通常
指的是非图标化的范畴，不
需要附着于形象或意义。



有些艺术作品
常会引起这样的疑问
“它想要表达什
么意思？”

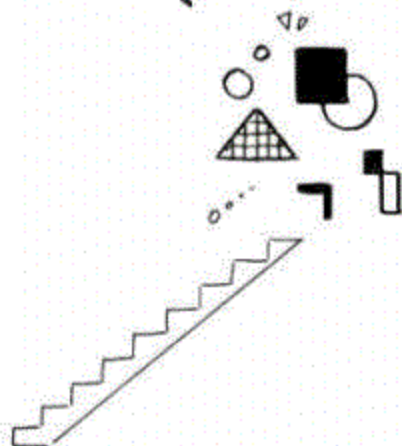


得到的
回答注注是
“它表达的
就是它本身
！”

在此例
里也就是
.....



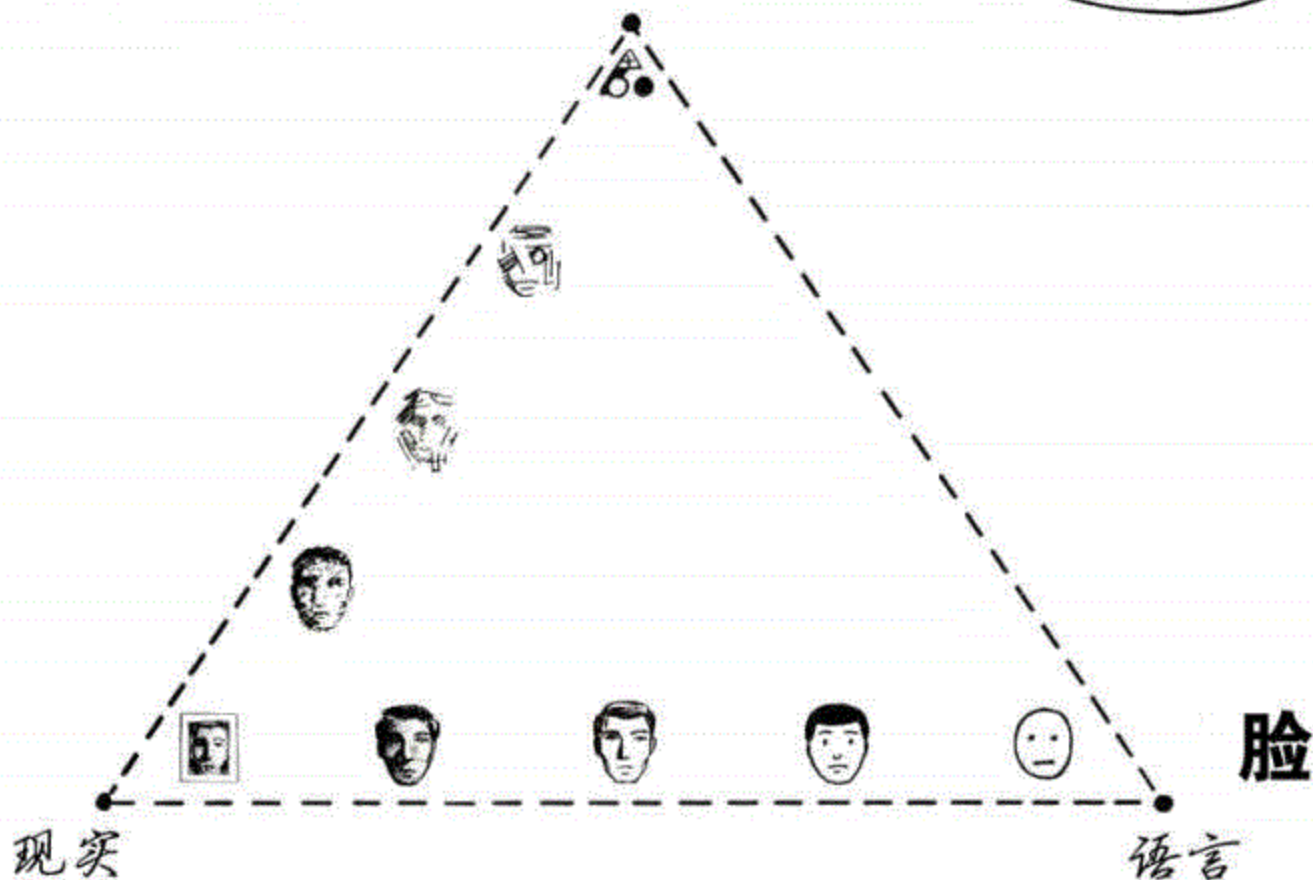
.....
纸上的
墨。



把这个领域看成是艺术这个物体,图画平面包含的形状,线条和色彩可以做它们自己亦不用带有任何含义。

图画平面

我下面的区域由三个顶点形成——“现实”,文字和图画平面——它们代表漫画或任何视觉艺术的整个图画词汇表。

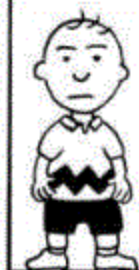


大部分漫画艺术位于它的底部——也就是沿着图标的抽象化一边,在这里什么东西都有着意义。

漫画接近这条边,但不一定恰好在边线上!因为即使是最简单直接的卡通人物也会有一两条“无意义”的线条。

当我们将语言和其它图标纳入这个图标里,我们就可以开始建造一个完整的地图——

——来指引这个被称作漫画的世界。



注意他的鼻子!



1. **MARY FLEENER** is the most abstract. 2. **MARCEL VANDERKAM** is the most realistic. 3. **DAVE MCKEAN** employing one of the many styles found in his series **CADES**. 4. **MARIO HEMPEL**'s **GRIGORY**. 5. **MARK BETER**. 6. **LARRY WARDEN**'s **Baschik** from **TALES OF THE SEAWORLD**. "Reasoning" nothing ever seen (hence all the way to the right), **Martin**'s beams with the line design to **rearing T. SAIL**. 7. **STICHBERG**. 8. **PENNY MORAN** **VAH** from **THE LIBRARIAN**. 9. **LORENZO MATTIOLI** in **PIRES 16**. **Estelina** **Abin** **Michel S.A.** combines deeply impressionistic lighting with iconic features and strong design-oriented compositions. In other words, he's a hard one to place. 10. **ALINE KOMNISKY-CRIMM**. 11. **PETER BAGGEY**'s **Chucky** **Boy** from **HEAT STUFF**. Compare to 29. 12. **KRISTINE KRYTINE**. 13. **REA IRVIN** **THE SMYTHIES** © **Faded Newspaper Syndicate**. 14. **STEVE WILLIS**'s **Henry**. 15. **Paul**. 16. **YEH** **FRANK** **THE UNICORN**. 17. **JERRY MORARTY**'s **"Jack Sanchez"**. Based closely on real world light and shadow, but decomposed into rough shapes. Similar effects are found in no. 8, 18, 19, 25 and 34. 17. **JEFF WONG**'s art for **Superman's JAZZ**. 18. **ROLF STARK**'s expressionistic **RAIN**. 19. **SPAIN**'s **TRASHMAN**. 20. **FRANK MILLER**'s **THE DARK KNIGHT RETURNING**. **Satan** © D.C. Comics. **Batman** created by **Bob Kane**. 21. **WILLIAM MESSNER-LOEB**'s **Wahwah**. **Mechanist** from **JOURNEY**. 22. **DON IMPERSONI**'s **MEGATON MAN**. Beginning from a

realistic anatomical base. Simple details and exaggerate his M.I.'s features to the brink of abstraction. 23. **MICHAEL CHERKAS** from **SILENT INVASION**. © **Olanoff** and **Mancock**. 24. **RICK DEARY**. 25. **PETER KUPFER**. 26. **GARY TRUDELA**'s **DOODLESURY**. 27. **LYNDA BARRY**. 28. **RAMPEI SHIRATO**. 29. **CHARLES BURNIS**'s **BOG BABY**. 30. 1-2. (Hoopla) **CLIFF F STERRETT**. The character pictured here from **POLLY AND HER PAL** is right belong a bit lower, but **Starr**'s art, the **Peener**'s often heads spread toward the wily **starr**. P.A.P.P. © **Newspaper Features Syndicate**. 31. **BORGIO ARAGONNE**'s **GROO** **THE WANDERER**. Simple, straightforward, but with a strong gestural quality that always reminds us of the hand that holds the pen (also true of 14, 26, 31, 41). 31. **ROBERTA GREGORY**'s **Sticky Skin** from **NIGHTY BITS**. 32. **DAVID MAZZUCCHELLI** from **BATMAN: YEAR ONE**. **Comedian** **Gordon** © D.C. Comics. 33. **JOSE MUNOZ** from "Mister **Conrad**, **Mister Wilson**". © **Munoz** and **Sampayo**. 34. **CAROL**

图画平面



除画外说明，一切叙述均属于作者。



这些是我复制的画不是原图。

现实

请注意，上图中选择的艺术家与他们的艺术价值无关，一些重要的作者并没有被包括。



SWAN. 35. **CHESTER GOULD**'s **DICK TRACY** © **Chicago Tribune** **New York Syndicate**. 36. **JACK KURKY**'s **Duke** and **D.C. Comics**. 37. **BOB BURDEN**. 38. **DANIEL TORRES**'s **Rocco Vagan** from **TRISTON**. 39. **PETER BAGGEY**'s **Buddy Bradley** from **HATE**. Compare to 11. 40. **SETH**. 41. **MARK MARTIN**. 42. **JULIE DOUCET**. 43. **EDWARD GOREY**. 44. **CRAG RUMBLE**. 45. **MORRI** from **Knight**. **THE JUNGLE BOOKS**. **Russell**'s characters are as finely observed and realistically based as **Hal Foster**'s in **Dave Dorey**'s but with an expanded sense of design that flows from toward the upper vertex. **Russell**, **Larsell** has been moving a bit higher and toward the right in some cases. 46. **OSGEO KOSIMA** from **KOZURE OKAMI**

["Wee and Oob"] © **Folk** and **Rajna**. 47. **EDDIE GARRETT** **A.L.C.** **Realistic** in tone, but also **performed** and **spontaneous**. The process of drawing isn't hidden from view. 47. **ALICE YOUNG**. **Zoris** © **Zon/Producers**. **Inc.** Art © **Walt Disney Productions**. (Zorro created by **Johnston McCuller**). 48. **HUGO PRATT**'s **CORTO MALTESE** © **Comics**. **Para/World**. 49. **WILL EISNER** from **TO THE HEART OF THE STORM**. 50. **GARET**. 51. **R. CRUMB** smugs between realistic and cartoonish characters, usually staying about as high but occasionally venturing upward. 52. **STEVE DITKO**. 53. **NORMAN DOD**. 54. **VALENTINO**'s **NORMAN** **MAN** a bit to the right and up from his current **SHAGDOONAWK** (whose comic made him a bit harder to place). 55. **ROZ CHAST**. 56. **JOOST SWARTE**'s **Arno** **Melasso**. 57. **ELIZB SODAN**'s **POPEYE** © **King Features Syndicate**. 58. **GEORGE HERRINGMAN**'s **Chris Papp** from **KRAZY KAT**. © **International Feature Service**. 59. **JOE WOODRIGNO**'s **FRANK**. 60. **NEAL ADAMS** from **4-MEN** © **Marvel Entertainment Group**. **Inc.** (I also created by **Lee** - "Kitty"). 61. **BL. KANE** from **ACTION COMICS** © **D.C. Comics**. 62. **MILTON CANIFF**'s **STEVE GANNON**. 63. **JELEE**. 64. **JACQUES TARD** from **LE DEMON DES GLACES** © **Dargaud** **Editeur**. 65. **JEAN-CLAUDE MEDERES**. **Learnins** from the **VALERIAN** series. © **Dargaud** **Editeur**. 67. **BILL GIFFYTT**'s **Johnny** **The FINEGAD**. **COLEEN JOE MATT**. 68. **KYLE BAKER** from **WHY I HATE SATURDAY**. **TRIMA ROBBINS**'s

["Wee and Oob"] © **Folk** and **Rajna**. 48. **EDDIE GARRETT** **A.L.C.** **Realistic** in tone, but also **performed** and **spontaneous**. The process of drawing isn't hidden from view. 47. **ALICE YOUNG**. **Zoris** © **Zon/Producers**. **Inc.** Art © **Walt Disney Productions**. (Zorro created by **Johnston McCuller**). 48. **HUGO PRATT**'s **CORTO MALTESE** © **Comics**. **Para/World**. 49. **WILL EISNER** from **TO THE HEART OF THE STORM**. 50. **GARET**. 51. **R. CRUMB** smugs between realistic and cartoonish characters, usually staying about as high but occasionally venturing upward. 52. **STEVE DITKO**. 53. **NORMAN DOD**. 54. **VALENTINO**'s **NORMAN** **MAN** a bit to the right and up from his current **SHAGDOONAWK** (whose comic made him a bit harder to place). 55. **ROZ CHAST**. 56. **JOOST SWARTE**'s **Arno** **Melasso**. 57. **ELIZB SODAN**'s **POPEYE** © **King Features Syndicate**. 58. **GEORGE HERRINGMAN**'s **Chris Papp** from **KRAZY KAT**. © **International Feature Service**. 59. **JOE WOODRIGNO**'s **FRANK**. 60. **NEAL ADAMS** from **4-MEN** © **Marvel Entertainment Group**. **Inc.** (I also created by **Lee** - "Kitty"). 61. **BL. KANE** from **ACTION COMICS** © **D.C. Comics**. 62. **MILTON CANIFF**'s **STEVE GANNON**. 63. **JELEE**. 64. **JACQUES TARD** from **LE DEMON DES GLACES** © **Dargaud** **Editeur**. 65. **JEAN-CLAUDE MEDERES**. **Learnins** from the **VALERIAN** series. © **Dargaud** **Editeur**. 67. **BILL GIFFYTT**'s **Johnny** **The FINEGAD**. **COLEEN JOE MATT**. 68. **KYLE BAKER** from **WHY I HATE SATURDAY**. **TRIMA ROBBINS**'s



意义
“啊！以后再讲吧，它好了。”

前面的例子大多是
根据特定人物
形象而在图表里
排列的。



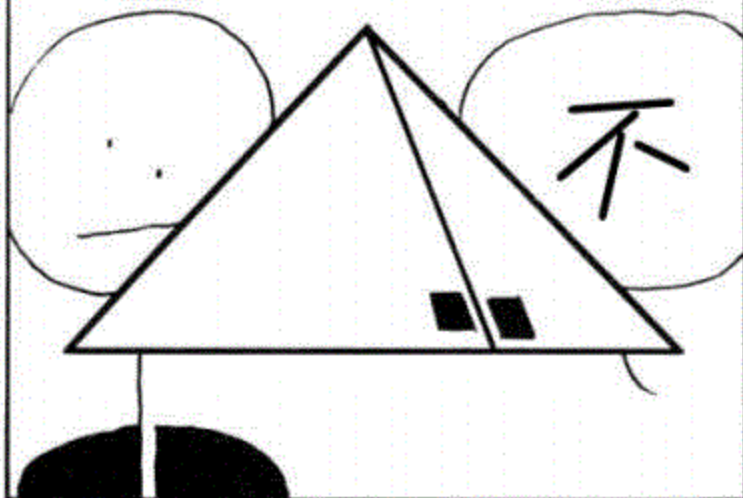
不过,各个作者都使用
的画风都有一定的
弹性,同一部作品里
的风格可以占据图表
的几个不同位置。



有的,比如
马特·菲泽尔的
《愤青》就一直
保持着同一个
风格。



极端图标化的人物形象和环境的结合,加上
简单直接的语言和少量声音效果,给我们的
感觉是类似这样的:



但其他一些
有着从图标一端
直到另一端之间
相当广的范围。



我们已经讨论过
埃尔热和其他作者
使用图标化人物和
现实主义背景作对
比的手法。



录音准备!

好……开拍!

摄像
准备!



埃尔热使用了几乎从左到右的
全部手法——从现实主义到卡通
风格——但几乎没有涉及向上的
非图标式抽象手法。



与他相反,玛丽·弗里娜在横向的图标化变化很小,但涵盖了几乎从上到下的非图标抽象范围。

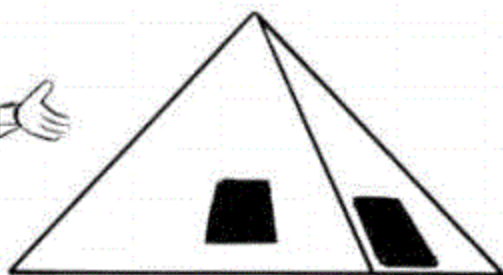


ART © MARY FLEENER

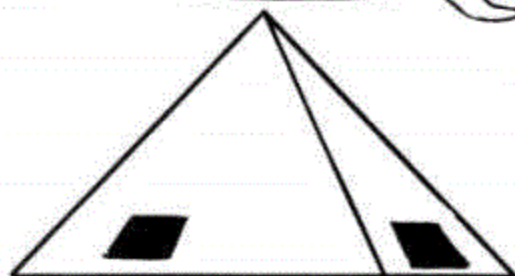


ART: JACK KIRBY AND JOE SINIOTT (MY FACSIMILE)
SCRIPT: STAN LEE

六十年代中, 杰克·科比与斯坦·李一起标志出一片中间地带, 使用带有一定真实感的图标化形式, 同时有强烈的设计感。



直到今天, 很多主流美式漫画仍然追随科比的叙事方式, 但更写实化的绘画和更啰嗦的故事, 使得绘画和故事分开得更远了。



一场争斗在他家门口发生, 但被他制止了。就人们目前所知, 全部幸存者都没有事。

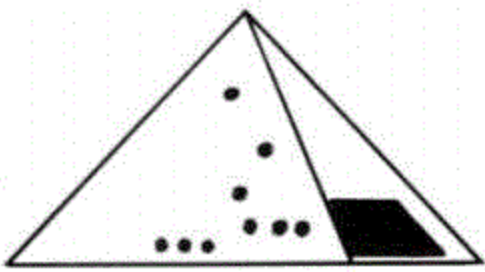
像你所说的一样, 尼古拉斯, 人们都认为他随时会向俄国发动核武器攻击。



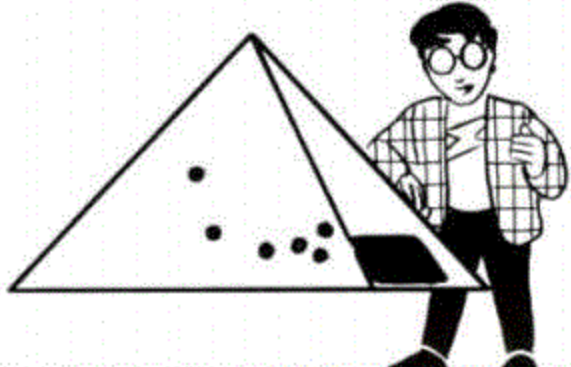
ART: JIM LEE AND SCOTT WILLIAMS (FACSIMILE)
SCRIPT: CHRIS CLAREMONT



在八十和九十年代，
大部分反传统文化的独立漫画家，大多是黑白
漫画，坚守在主流漫画风格右边的这一带，同
时涵盖了广泛的写作风格。



在这之后，是地下漫画家们
代表的使用卡通风格表现成人主
题的后-库兹曼时代。

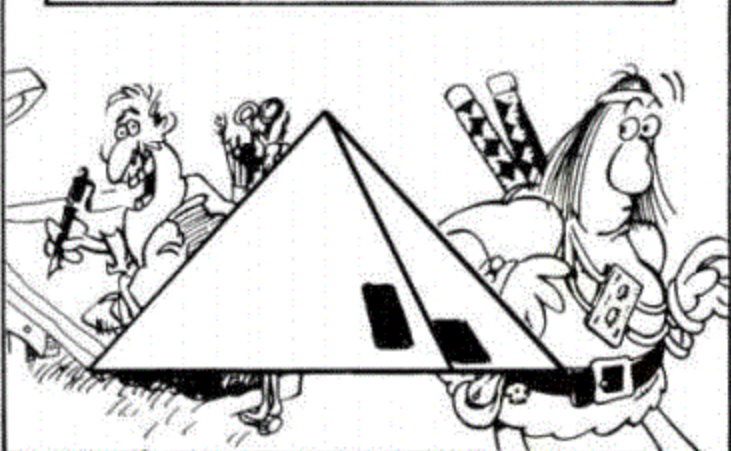


讽刺的是使用卡通式
艺术的两大堡垒，是地
下漫画和儿童漫画！

两个有很大分别的
流派！



一些漫画家，像是不随波逐流的
塞尔吉奥·阿拉冈，长久以来坚
持他们在特定领域内的风格。



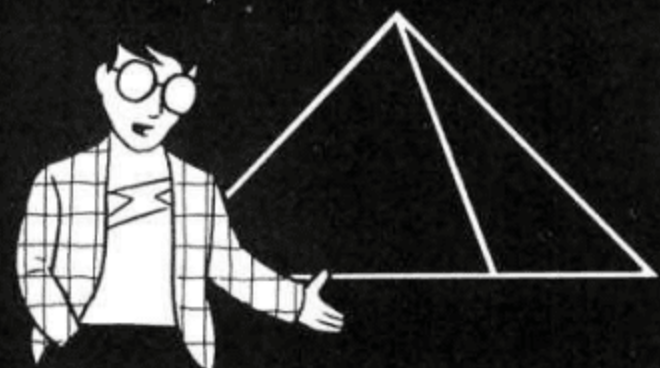
另一些，像是戴夫·麦克基恩，永远在
变化，实验，冒险，永不满足。



当一个画家被划到这幅图表的一个顶点时,也就能看出他对于某种艺术的价值观念和忠诚度。

比如说,那些靠近左下角的很可能对自然的美感感兴趣。

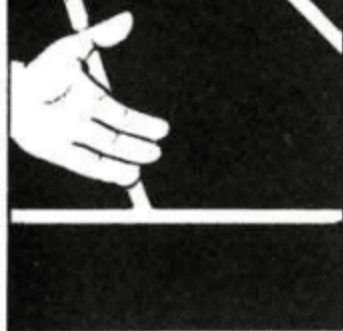
那些靠近顶点的,喜欢纯艺术。



而对那些在右边的来说,则是思想的美。

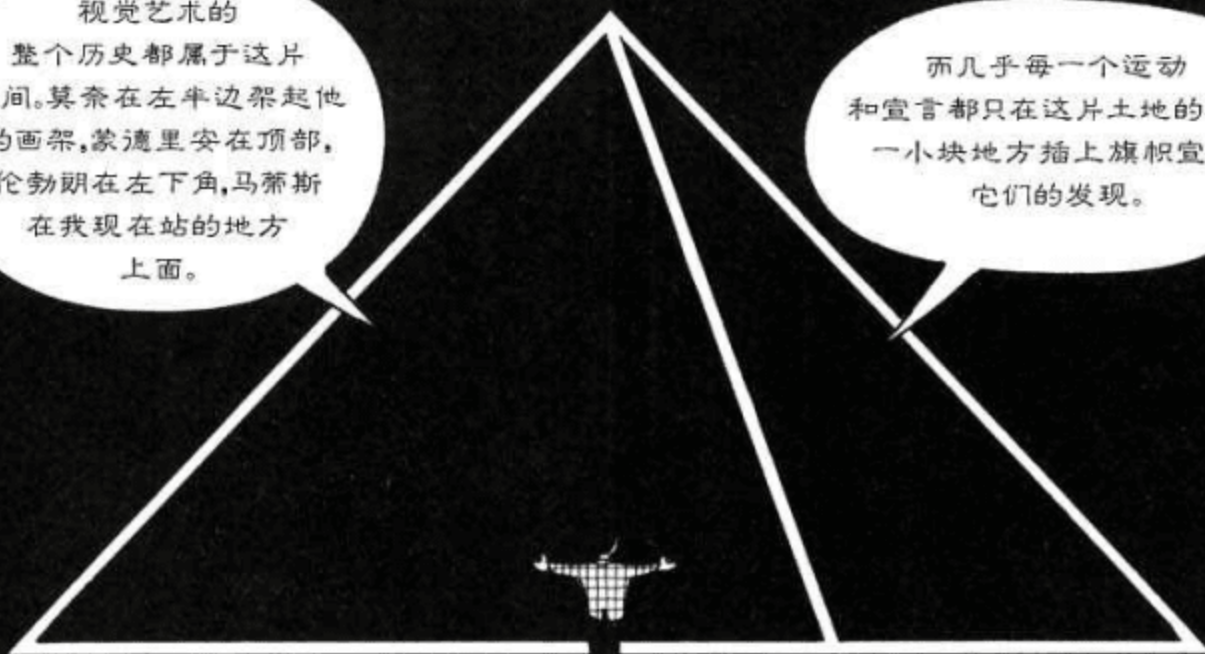
漫画做为一个成熟的媒介,必须要有能力表达每个艺术家内心深处的需要和思想。

但每个艺术家都有各自不同的需要,不同的观念,不同的情感,因而也需要有不同的表达形式。*



视觉艺术的整个历史都属于这片空间。莫奈在左半边架起他的画架,蒙德里安在顶部,伦勃朗在左下角,马蒂斯在我现在站的地方上面。

而几乎每一个运动和宣言都只在这片土地的其中一小块地方插上旗帜宣布它们的发现。



*见瓦西里·康定斯基1912年那篇很好很强大的论文《关于形式问题》。



我希望在我给漫画的词汇画上边界的同时，没有缩小它的范围。

漫画家有整个图标的宇宙来让他们选用！

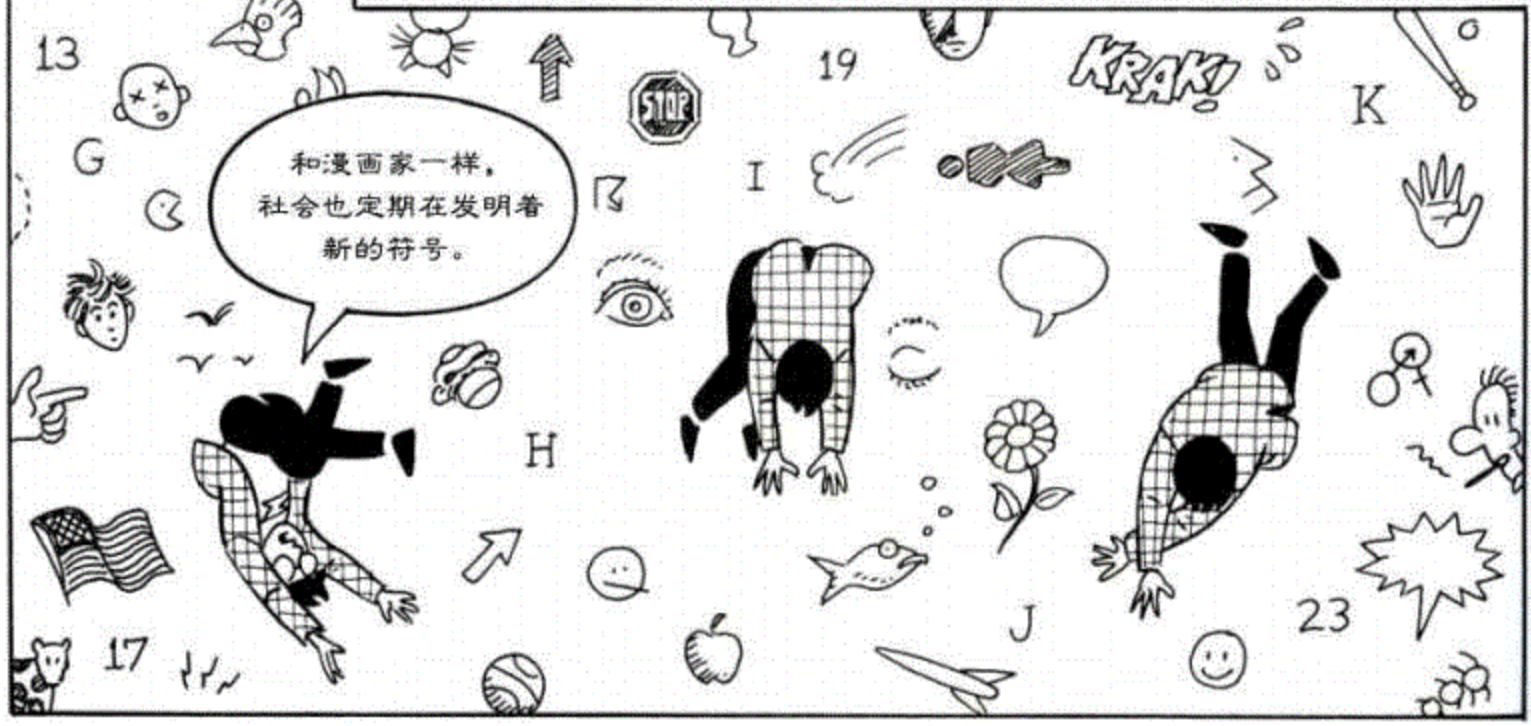


而且这个宇宙还一直在膨胀中！

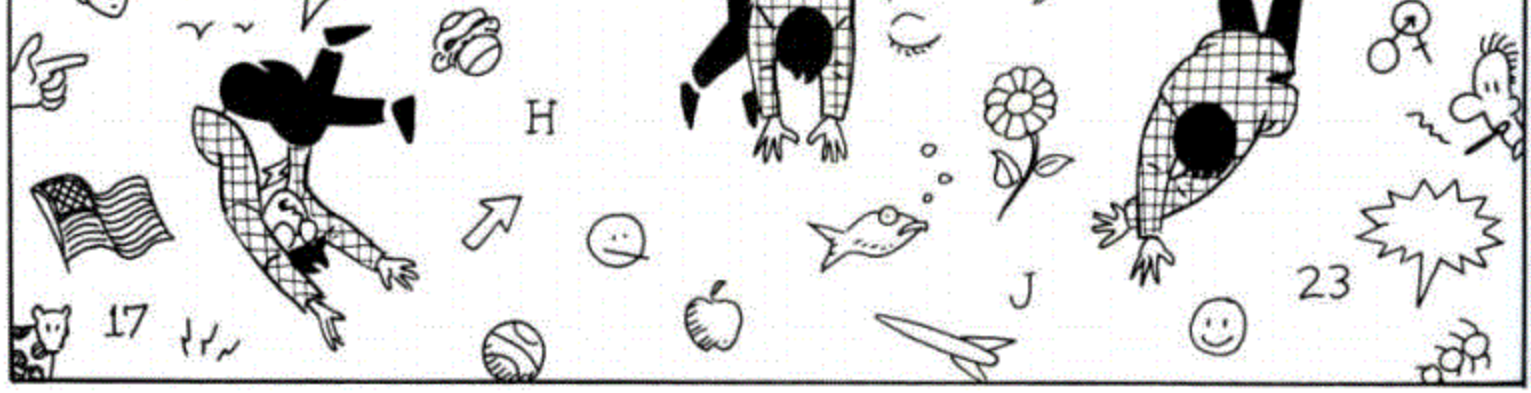


我们的文化建立在越来越多的符号上。

随着二十一世纪的到来，视觉的图标阐释也许可以帮助我们最终认识到一种通用的信息传播方式。



和漫画家一样，社会也定期在发明着新的符号。



要使图标
起作用需要我们的
参与。

它本身没有生命，
除非你赋予它。



不断的创造和再创造我，不仅是漫画家的事，也是你的工作。

自 麦克鲁汉 首次观察到，二十世纪后期成长起来的人的需要不是目标而是角色已经过去二十多年了！
那也是视觉图标阐释的意义。

只有两个大众媒体被 麦克鲁汉 称为“酷”媒体——也就是通过图标化形式掌握观众参与的媒体。

茄子!!

PAF!
霹雳!

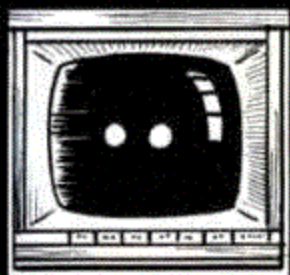


其中之一是电视，它已经进入了地球上所有人类的生活

……无论好坏，它改变了从现在直到世界末日人类社会的轨迹。

二者中的另一个——漫画的命运……

……还没人猜得到啊。

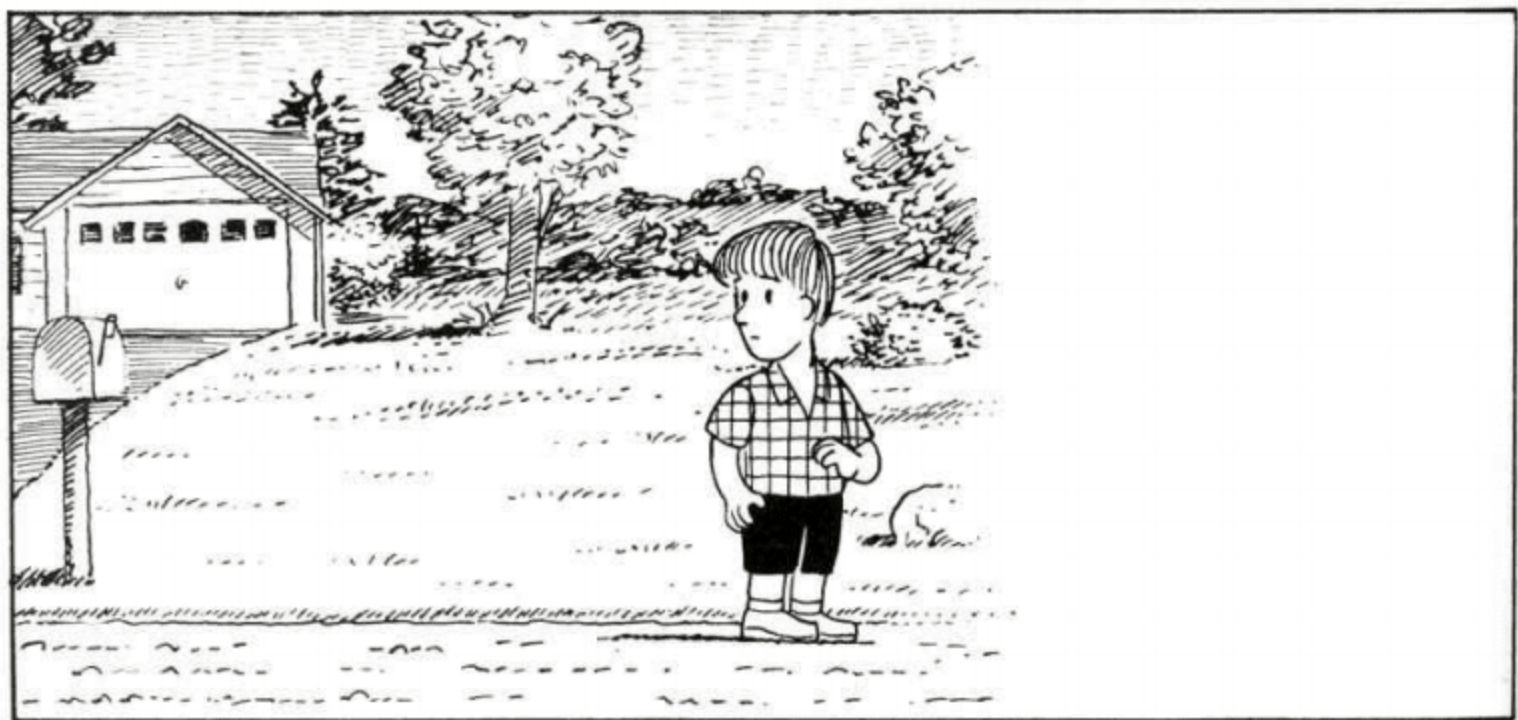


连续的艺术

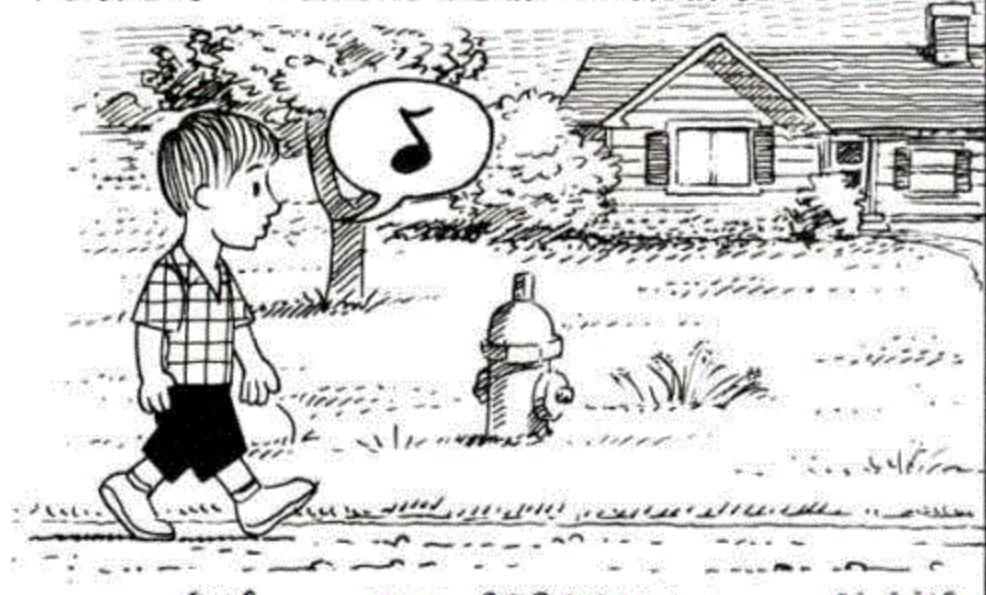
第三章

漫画的语法

当我很小很小的时候，在我不断重现的白日梦里，整个世界只是一场为我一个人上演的戏。
当我没有到场去看事物的时候，他们就……



后来，我发现其他也有着类似白日梦的孩子们和我一样，没人真的相信这种理论，但我们全都为这样一个事实着迷——这种理论无法被证明是错误的！



即使在今天，当我正在画着这个画格时，我也不能保证在我五大感官接收到之外的任何事物的存在。*



我从未去过摩洛哥，但我相信有一个摩洛哥存在！



我从未亲身从太空看过地球，但我也相信地球是圆的。



我从未去过街对面的房子里面，但我认为它肯定有着内部结构，而不会是个电影布景！



在这一格里你甚至看不到我的腿，但你觉得它们就在那儿。



即使那里没有腿！



*更不用说我们的感官压根靠不住了！

我们全都通过感官经验
将世界理解为一个整体。

但同时我们的感官只能
展现世界的不完整片段。



即使是最见多识广的人一生中
也只能亲眼见到有限的世界。

我们对“现实”的感知是一种信念作用，
仅仅是建立在残缺的片段之上。



我们还是小婴儿的时候，
没有这种信念的概念。
如果我们看不到，听不到，闻不到，
尝不到，摸不到的东西，
它们就不存在。

“变没了”游戏就是这样的原理。
慢慢地，我们都会明白
即使妈咪藏了起来，
她也沒有消失掉。

变没了!



变没了!



这种将观察到的部分理解为整体的现象有一个名称。

叫做
知觉的封闭性。



在我们的日常生活中经常
用到这种封闭性，
根据经验将不完整的部分
补充为完整的形状。



某些封闭知觉是
叙事者故意制造出来的，
以制造悬念或挑战观众。



另一些是自发产生的，
不需要费什么力气……
就像是种日常的交易。



在辨认和关联他人的时候，
我们靠的都是
学来的这种封闭知觉能力。



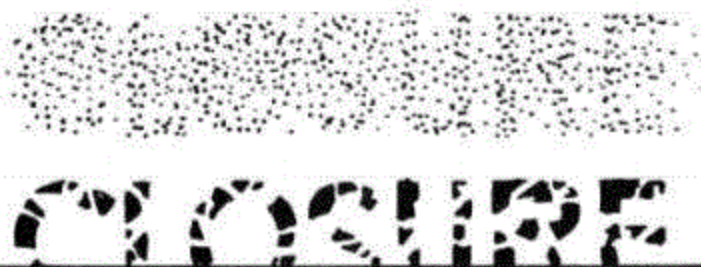
在这个
不完整的世界里，
我们必须靠
封闭知觉
才能够生存。



封闭知觉可以有
很多形式，或简单或复杂。



CLOSURE
CLOSURE
CL S RE



有的时候，仅仅是一个形状
或轮廓就足够引发封闭知觉。



在第二章里讲过的心理过程，
使这些线条成为一张脸，
也可以认为是种封闭知觉。



每当我们在报刊杂志
看到一幅照片
的印刷品时，
我们都用到
封闭知觉。



我们的眼睛
看到的是
这种残缺不全的
黑白半调图案……



…而我们的
大脑将它
转换为
“现实”…



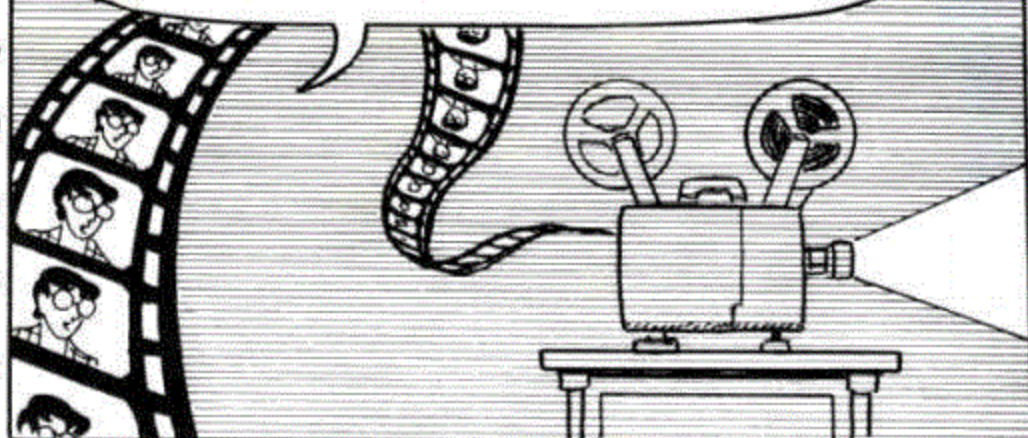
……
一幅照片！



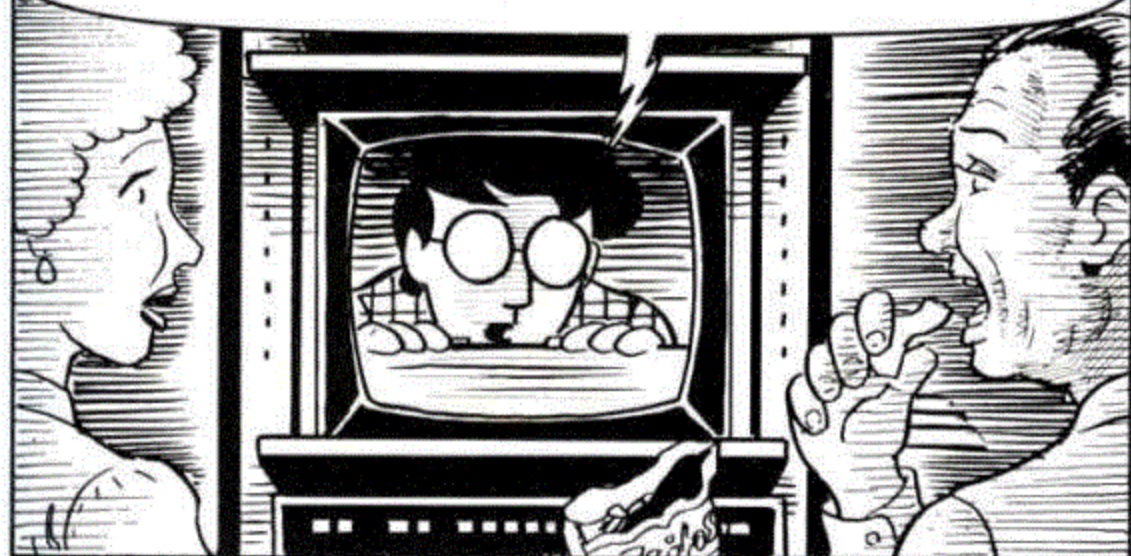
对电子的媒体来说，知觉封闭是其不间断的特效动力。



在电影中，知觉封闭以每秒二十四次的频率不断出现，我们的大脑收到视觉感知力的支配，将一系列静止的图像转换成了动态的故事。



电视是种需要更多知觉封闭的媒介，它在现实中其实只是一个在屏幕上跑来跑去的先点，速度如此之快以至于在你吃掉那薯条之前它已经把我的脸描绘了几百遍！！*



在这种自动的电子知觉封闭与日常生活中简单的知觉封闭之间……



有一种交流和表达的媒介使用独一无二的知觉封闭手段……



……在这里观众是主动有意识的合作者，而知觉封闭则是变化，时间，和动态间的中介。



*媒体权威托尼·施瓦茨在他的书《媒体，第二个上帝》(1983)中对此有详细描述。



(译注：水沟这个词原为印刷排版术语，指两页之间用于装订的留白空间。后来漫画借用它表示格与格之间留出的间距，下文翻译中会以“格间距”代替。)



看到单元格之间那块留白的间距了吗？漫画宅人们叫它“水沟”。

不要看它难听的名字，这水沟正是漫画核心处的魔法和神秘的主人！



虽然在两格之间
什么也没有，
但经验告诉你那里一定有
什么东西存在！



变没了！



变没了！



漫画单元格割裂了时间和空间，形成了一部不连续瞬间的断奏曲。



但知觉封闭允许我们将这些瞬间连接起来，在脑中建立一个连续统一的现实世界。

如果说视觉的图标
阐释是漫画的词汇，
那么封闭性知觉就是
它的语法。

由于我们
对漫画的定义
就建立在元素排列
的基础上……

……那么实际上讲，
漫画就是一种
封闭的知觉！

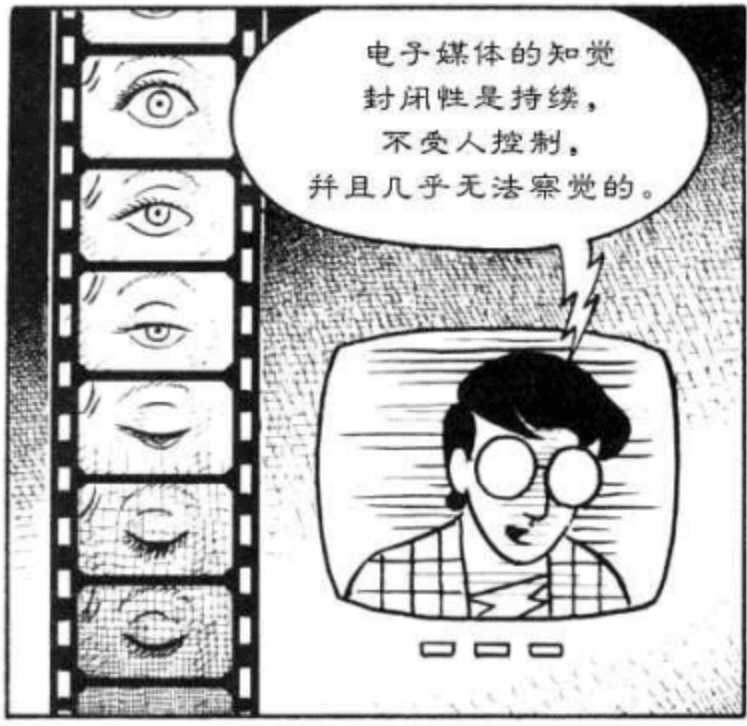


图像材料

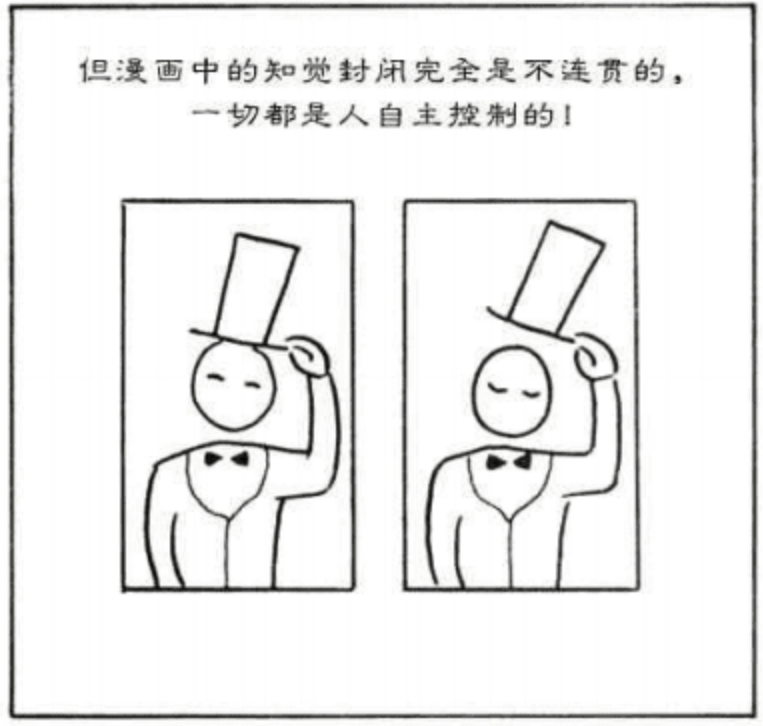


封闭性知觉





电子媒体的知觉
封闭性是持续，
不受人控制，
并且几乎无法察觉的。



但漫画中的知觉封闭完全是不连贯的，
一切都是人自主控制的！



你去死吧！！
吓！
不要！



哇啊！！

漫画家在纸上
完成的每个行动，
都有一个无声的同谋
犯协助教唆。



这名共犯
就是读者。

在这个例子里，也许是我画了一把
举起的斧子，但我可不是那个
让斧子落下来并决定打得多重，
谁会尖叫，或尖叫的原因的家伙。



那些都是你犯的罪，亲爱的读者，
是以你自己的手法一一实施的。



你协助了谋杀，
你举起斧子
并选择了
犯罪现场。

在单元格之间
杀死一个人，
就像给他判处了
上千次死刑。



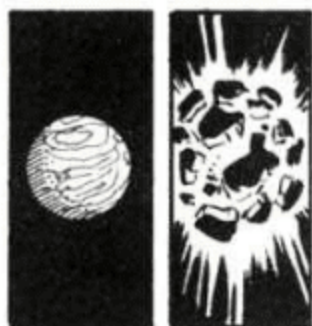
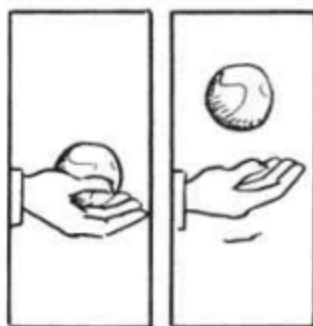
参与感在任何媒介里
都是一个有力的武器。
电影人很早就发现了
让观众运用他们
想像力的重要性。



但不像电影只在
特定效果中利用观众想像力，
漫画对它的运用更为频繁！



从投掷一只棒球到一个行星的爆炸，
读者有准备的主动的封闭知觉
是漫画模拟时间和动态的基本手段。



漫画中的封闭知觉带有一
种仅次于文字的亲密关系，
它是无声的，是属于
作者和观众
之间的秘密协议。

作者要怎样履行
这一协议属于
艺术和技术的范畴。



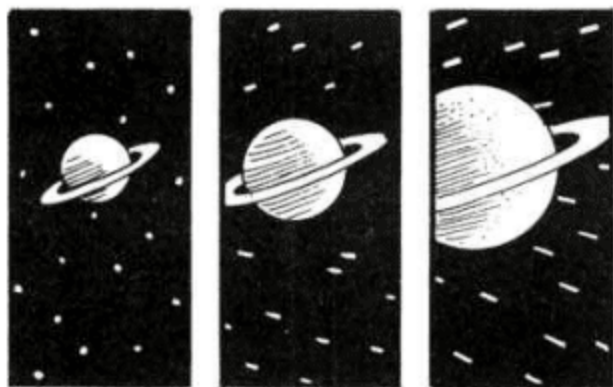
让我们说一说
技术这回事。



漫画格与格之间的过渡可以基本上分为几个完全不同的类型。第一类可以叫做时间-时间过渡，它不需要很多封闭知觉。



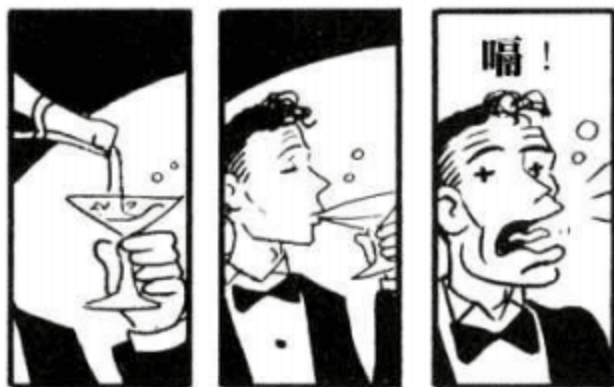
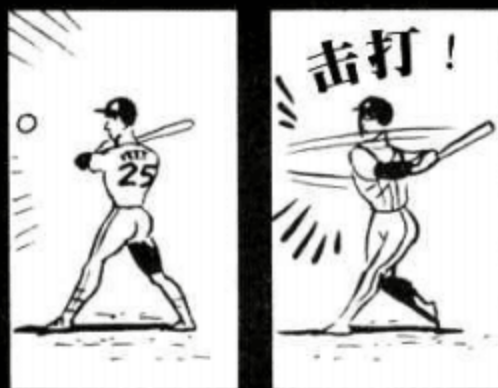
1.



下一类是表现一件对象的动作-动作过渡过程的。



2.



接下来是在保持一个场景或概念同时的，对象-对象过渡。
要注意想要使这种过渡有意义，读者参与感是必需的。



3.



读漫画时经常需要用到演绎推理，比如在这些场景-场景过渡中，我们会穿越完全不同的时间和空间。



4.



第五种类型我们叫它
视角-视角过渡，
忽视时间并在不同地点，
观念或是
感情间转换视点。



5.



最后是无关联过渡，
单元格直接没有任何
逻辑上的联系！



6.



最后的类型提出一个有趣的问题。是不是任何相互毫无联系的单元格都可以被以任何顺序排列在一起呢？



我个人不这么认为。

不管一幅图与另一幅有多么不同，也总会有某种……



……炼金术，可以帮助我们找到意义或共鸣，即使是一些最复杂的结合。



这类过渡在传统意义上也许不能表达什么意义，但仍会不可避免地发展出某种相互关系。



噫！



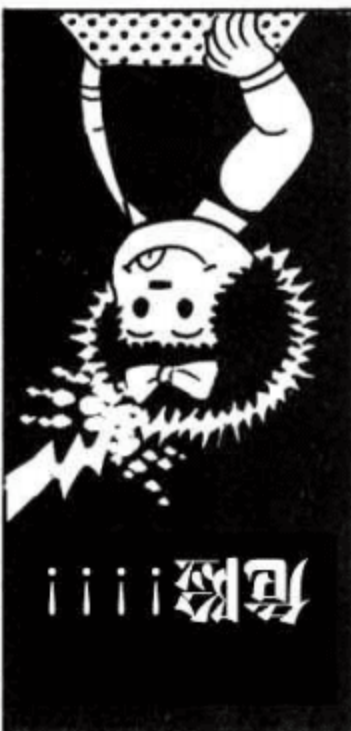
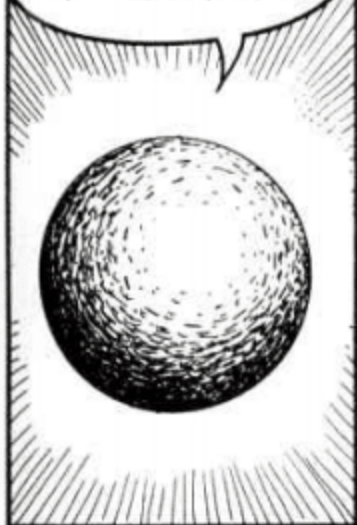
通过在两个以上图片间制造一种顺序，我们可以赋予它们一个单一的……



……高于其它的身份，并促使观者将它们看成一个整体。



无论它们本来有多么不同，现在都属于一个单一的有机体。



封闭知觉是血液，分格间距就是血管……





1. 时间-时间



2. 动作-动作



3. 对象-对象



4. 场景-场景



5. 视角-视角



6. 无关联

这种分类不是
什么精确的科学，
但通过把这些过渡
做为工具来运用……

……我们就可以
开始解开在漫画叙事
这一无形艺术
周围的谜团了。



大部分主流美式漫画
借鉴了杰克·科比的
叙事技巧，因此
我们先来研究一下
这本1966年
亨与科比的漫画。

我数了一下，
一共有95个
单元格过渡。
我们看看它们是
怎么分配的。



目前为止，科比最常用的过度类型是
动作-动作过渡。
我一共找到了62个——占了总数的65%。



[为图清晰做过简化。]

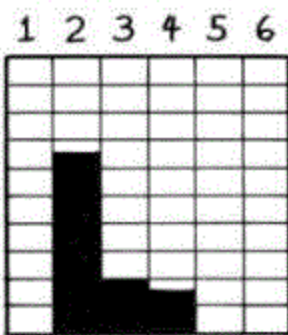
对象-对象过渡有19个
——占总数的20%。



其它全部为
场景-场景过渡，
因此我们得到了
以下分析结果。

1	—
2	65%
3	20%
4	15%
5	—
6	—

画成柱形图
就是这样。



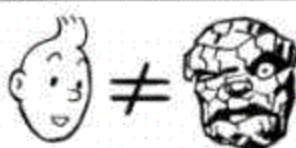
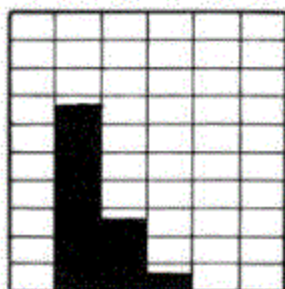
可见动作-动作叙事
符合大多数人对科比的印象，
但他在这方面是唯一的吗？

看来不是！这幅图表现埃爾熱的
《丁丁历险记》中用到的过渡
与科比非常相似。

但是，埃爾熱和科比的
风格却不相像！
实际上从根本上
都是不同的！！

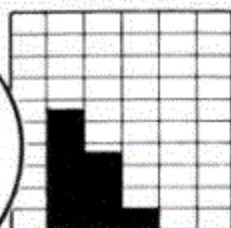
这是一种普遍的
比例，或是来自
其它共同联系吗？
也许是
类似的流派？

1 2 3 4 5 6



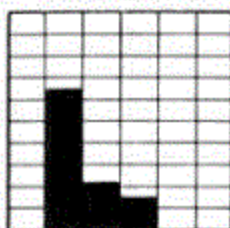
对于不同美式漫画
的随机采样显示出
类似的比例。

X战警1
X-MEN #1



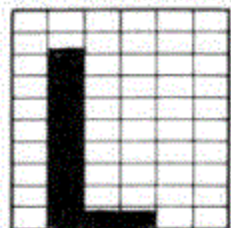
CLAREMONT & LEE

"HEARTBREAK SOUP"



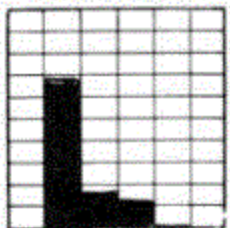
G. HERNANDEZ
贺尔南德斯

贝蒂&维罗尼卡
BETTY & VERONICA



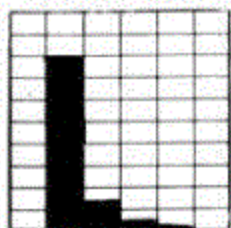
DOYLE & DECARLO

NAUGHTY BITS



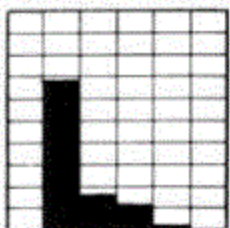
GREGORY

FRANK IN THE RIVER



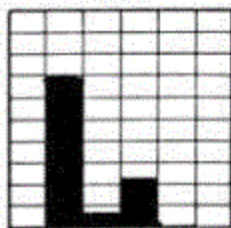
WOODRUM

A CONTRACT WITH GOD



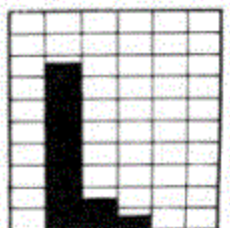
EISNER
艾斯纳

鼠
MAUS



SPIEGELMAN
史匹格曼

唐老鸭
DONALD DUCK



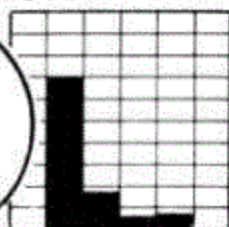
BARKS
巴克斯

对于知名欧洲漫画家的观察结果类似，除了结果相对分化一些。

通过这个问题我们可以得到什么结论吗？



SQUEAK THE MOUSE



MATTIOLI

高卢英雄传
ASTERIX



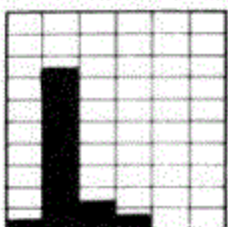
GOSCINNY & UDERZO
高斯尼&乌迪佐

WELCOME TO AFLOLOL



CRISTIN & MEZIERES

THE LONG TOMORROW



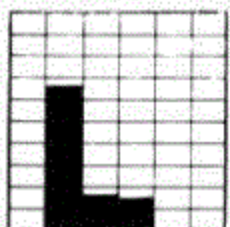
O'BANNON & MOEBIUS
奥班诺&墨克斯

曼哈顿
"MANHATTAN"



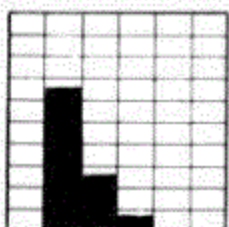
TARDI
塔蒂

情欲一点通
"CLIK"



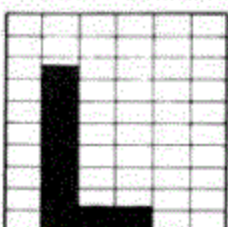
MANARA
马纳哈

THE BLACK ISLAND



HERGÉ
埃尔热

"THE CLOCK STRIKES"



JOOST SWARTE



2

这三类过渡是漫画讲述故事时需要的全部了吗？



3

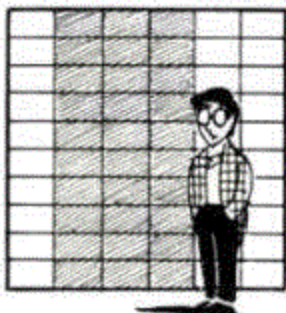
4

当我们把故事看作一系列联系着的事件，就可以解释这三个类型的过渡所处的优势了。



2-4通过简明有效的方式表现事物的发展。

1 2 3 4 5 6



第1种像第2种一样表现动作，但它需要更多的单元来完成第2种过渡用两格做到的事……

1 2 3 4 5 6



1.



2.

……亦在
第五类过渡里，
完全没有故事发生！



1 2 3 4 5 6



在无关联过渡中
当然也没有
任何事件和叙述性
目的。

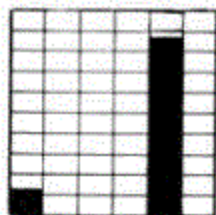
1 2 3 4 5 6



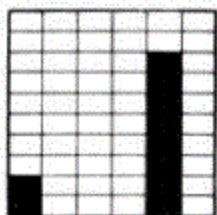
一些实验漫画，比如
史匹格曼的早期作品，
探索了全面的
过渡方式……

……来服务于
同样激进
的故事和主题。

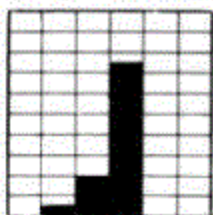
史匹格曼作品的叙事分析：



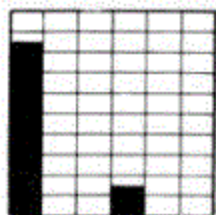
"DON'T GET AROUND MUCH ANYMORE"



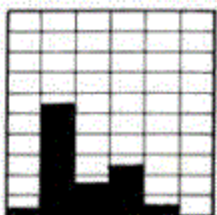
INTRODUCTION



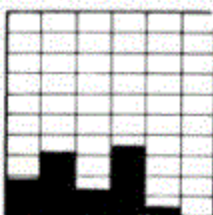
"MAUS" (ORIGINAL)



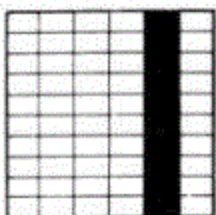
"SKINLESS PERKINS"



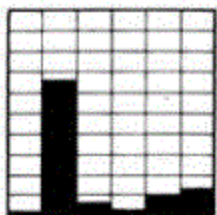
"PRISONER ON THE HELL PLANET"



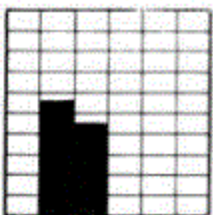
"CRACKING JOKES"



FRONT AND BACK COVERS



"ACE-HOLE, MIDGET DETECTIVE"



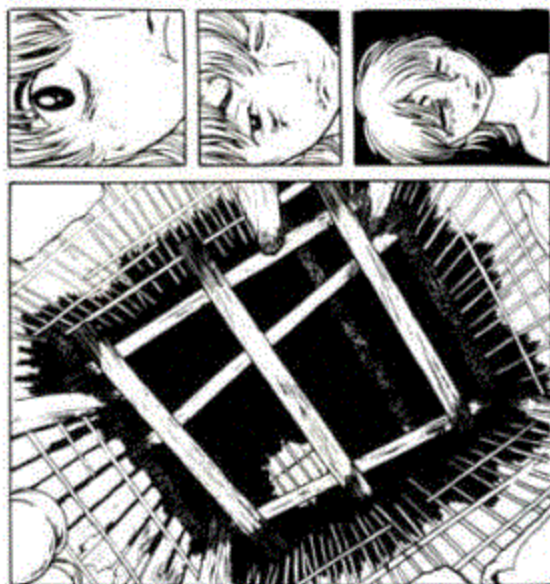
"REAL DREAM" 1975

但在我们下结论认为
2-4类过渡垄断了
直接性叙事之前，
再来看看日本的
手塚治虫。



手塚与早期史匹格曼
的风格完全不同。
他的叙事明了直接。
但看看他的图示！

1 2 3 4 5 6



这里……有什么东西吗？

动作-动作过渡仍然是手塚作品主要部分，但相对要少的多。



而对象-对象过渡几乎和动作占有同样的分量。



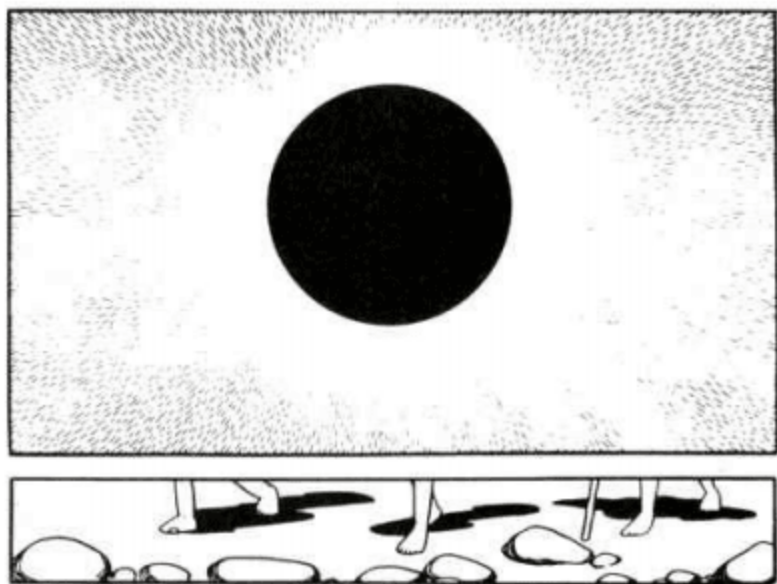
在这里我们还第一次看到了时间-时间过渡的实例。



虽然只占总数的4%，这样的分镜顺序也与以科比和埃尔热为例的西方传统形成了强烈反差。



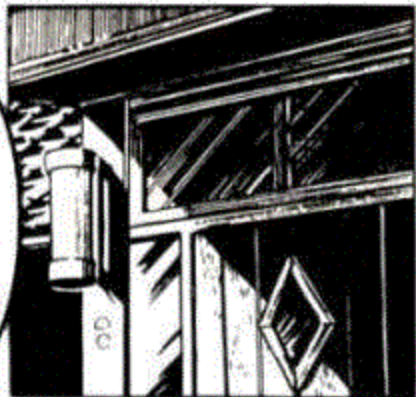
但最为突出的是西方极为少见的第5类过渡，在这里有着稳固的位置。



要记得从右向左看！

ART © OSAMU TEZUKA

视角-视角过渡
几乎从一开始
就成为了
日本主流漫画
不可缺少的
部分。

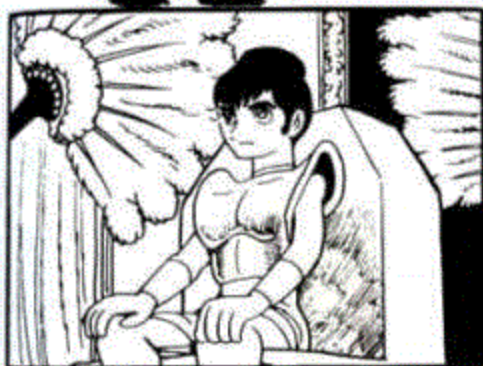


夜晚，水木
去古寺看了看



它们大部分被用来建立一种对环境的情绪或感觉，
时间像是停止在这些无声，冥想式的组合之间了。

比起其它类过渡，
顺序也变得
不那么重要了。



比起做为
不同时间之间的
桥梁，在这里
读者必须用
分散的碎片
组合成一个
静止的时刻。

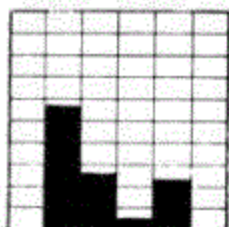


ART © H. SATO

在几位日本漫画家那里我们看到了与手塚相似的比例分配，其中包括第5类型的高出现率。

为什么呢？

小骑士 石井勇巳



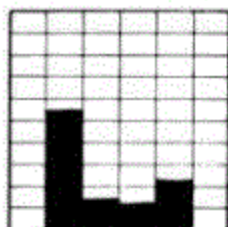
750 RIDER (石井いさみ?)



AKIRA KATSUHIRO OTOMO

光明战士阿基拉 大友克洋

带子雄狼 小池一夫&小島剛夕

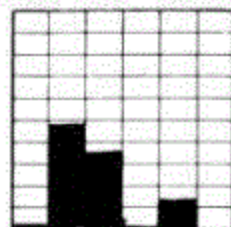


FATHER & SON HAYASHI & OSIMA

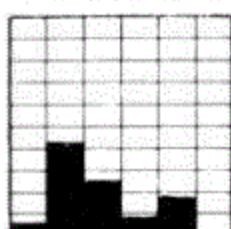


CYBORG 009 SHOTARO ISHIMIZU

人造人009 石森章太郎



WOLF & CUB KOIKE & KOJIMA



PHOENIX OSAMU TEZUKA

火鸟 手塚治虫

长度可能是原因之一。日本漫画大多先在大型作品集杂志上连载，不像单行本那样要求很多剧情发生。



集结出版的时候也许会有几千页之多。



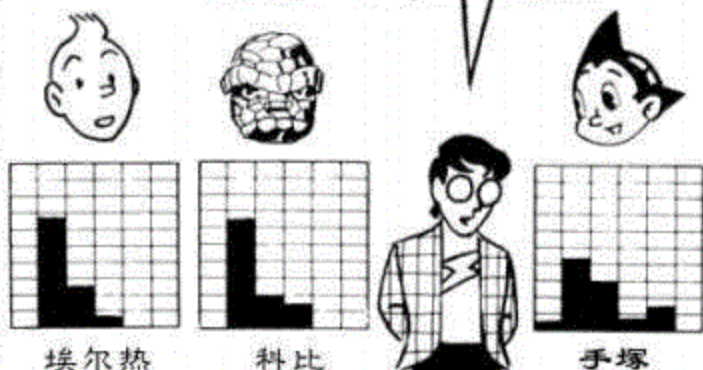
因此，可以用几打画格来描绘电影式的慢镜头或烘托一种情绪。



但我不认为长度是唯一原因，甚至不是最重要的原因。



我相信这种东西分化有着更根本的原因



埃尔热

科比

手塚



传统西方艺术和文学不喜欢走弯路，我们是一种目的性导向的文化。



但在东方，有着丰富的迂回曲折的艺术传统。



日本漫画可能继承了这种传统，他们的方式比起到那里更加强调在那里。



通过这些叙事技巧，日本漫画提供了一个与我们自己截然不同的视点。



与世界其它地方相比，漫画在日本更像是一种.....





在绘画里这体现在，关注形体与背景的关系，以及属于“阴”的空间。

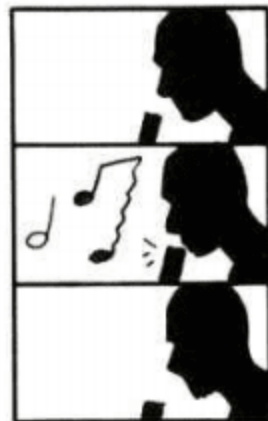


葛饰北斋：《神奈川外的巨浪》(1829)
(把此图反转可以看到另一个海浪——阴鱼——自然界里的阴和阳。)

音乐也是一样，当西方古典音乐传统强调持续，相连的旋律和协调性时，东方古乐同样看重“静”所扮演的角色！



西方



东方

在前一两个世纪内，西方文化影响席卷东方的同时，东方和非洲对于打碎和节奏的观念同样席卷了西方。



从德彪西到斯特拉文斯基再到贝西伯爵，西方音乐逐渐产生了纳入打碎和间隔的意识。





在视觉艺术领域，
东方观念
的冲击强烈
而持久。



西方美术传统中强调的前景对象
的首要位置和色调的持续性，
让位于打碎和
对于画面的
全新认识。

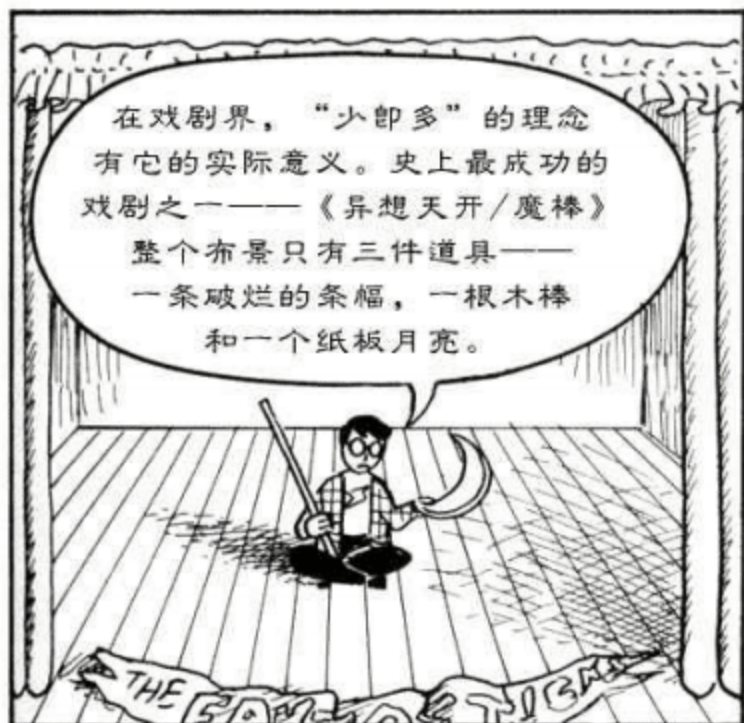


巴勃罗·毕加索：
《人像》（1948）



猜猜埃尔·赫尔德这幅画
叫什么？*

在戏剧界，“少即多”的理念
有它的实际意义。史上最成功的
戏剧之一——《异想天开/魔棒》
整个布景只有三件道具——
一条破烂的条幅，一根木棒
和一个纸板月亮。

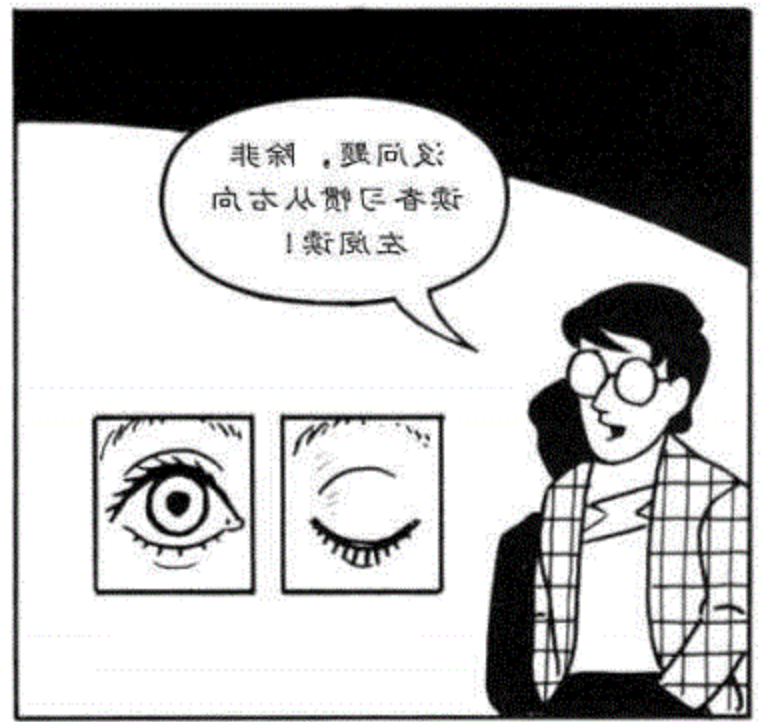


*答案：《巨大的“N”》

在任何媒介中掌握运用
极简元素的技巧都一直被
当成是种理想。

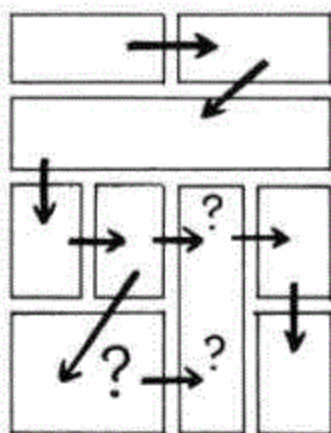






我们假设自己是读者，知道要以怎样的顺序来读分格，但要怎样安排这些单元格其实比较复杂。

实际上，相当复杂以至于熟练的专家有时都会搞砸。

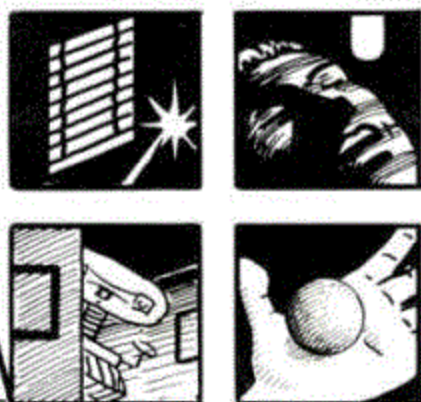


当单元格间的知觉封闭现象变得更强，读者阐释会变得越来越大弹性。

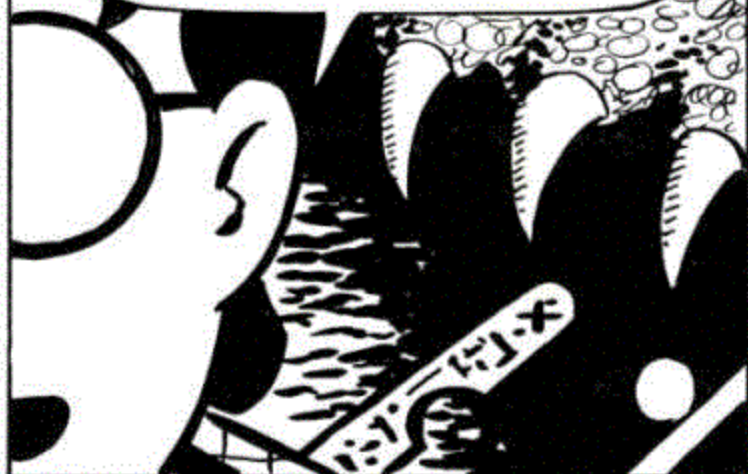


创作者的控制也变得越来越大复杂了。

有些画家故意使用暧昧的分镜，不去限制我们自由理解。



当画家选择只现实画面的一小部分时，知觉封闭不仅在单元格之间，也可以成为一个在单元格之中的有力武器。



漫画展现给我们的可能是让人恼火的含糊不清。



通过很少的完全不表现特定的场面……



……而只给读者留下线索……



……漫画家可以触发读者想像中的任意画面。



面对这样的分格方式，
读者有充分的
自由去阐释。

喀喇！喀喇！喀喇！
∴ ∴ ∴

通过这些碎片建造
完整的图像，就是读者实行
知觉封闭的过程，
就像是……

咻——！

∴ 吱溜 吱溜 ∴

？

叮！叮！

啊……
就像是读者完成了
一个动作或想法
……

嗷！

嗷！

叮！叮！

∴ 嗯哼！∴我是说，
就像是读者完成了
……

……一个动作
或……

嗷！嗷！

快停手！

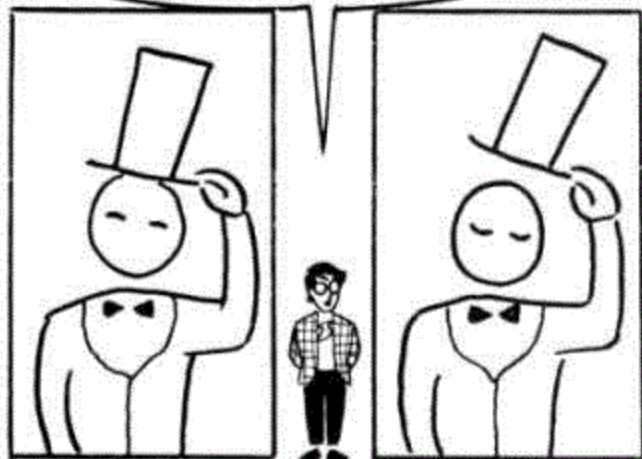
叮！叮！

嗷！

叮！叮！

嗷！

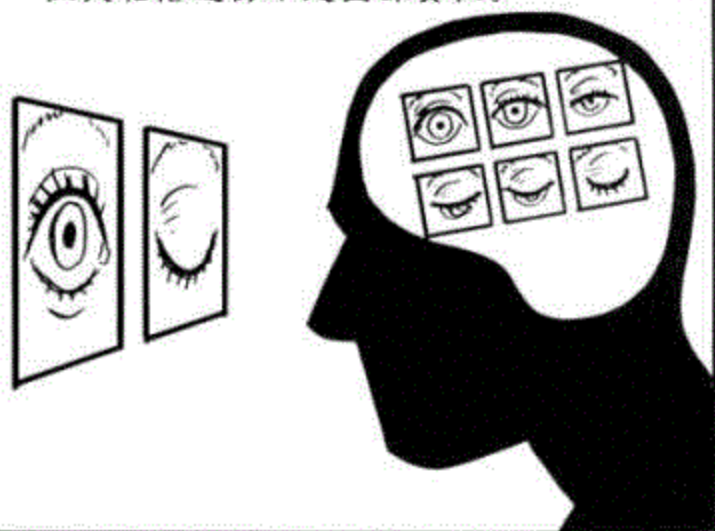
无论每个单元格自身有多种谜，
让我感到最有趣的，却是
位于格之间的封闭知觉的魔力。



有一些奇妙的事情发生在
这条纸质缎带里。

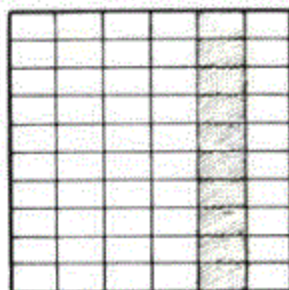


我们已知漫画要求人脑担任
某种中间人的工作，像动画里那样
填补单元格之间的空隙，
但我相信这仍不是全部奥秘。

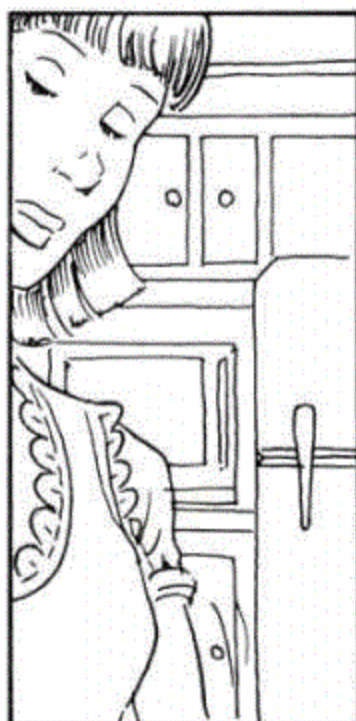


我们回来看看这在日本
很常见的第5类过渡。

1 2 3 4 5 6



下面是四幅
老式厨房里的
定场镜头。



仅仅通过刚才四格画，你应该能不费劲地认识到你是在一间厨房里。



通过高度的知觉封闭性，你的大脑根据四幅画里的碎片建造出了画外的整个场景。



但你脑中根据那四格画建立的场景，同我们传统的单幅定场镜头建立的场景是完全不同的！



再看一遍，

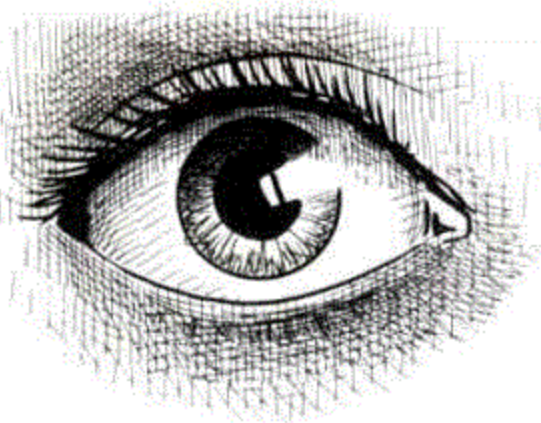
你曾经去过各种厨房，你知道煮沸的锅的声音；你只在第一格里听到了它吗？



切菜的声音呢？它只留在一格里还是持续下去了？你听到，感觉到，品尝到吗？



漫画是一种单一感官的媒介。它只依赖于众多感官中的一个来传达经验中的世界。



但另外四个感官呢？

我们用文字气球这样的图案来表现声音。



我们用文字气球这样的图案



但归根结底这还是专属于视觉表现的。

在这些单元格内部，我们只能传达视觉信息。



但在格与格之间，不需要任何一种感官。



反而因此所有感官都被发动了起来！



每页会有几次地，
读者被解放，进入
想像空间——
像空中飞人那样
.....



.....再被
永远等在那的
下一格伸出双臂
接住！



要接得及时以免
读者落进迷惑
或是厌倦里。



但有沒有可能
操纵好封闭知觉
.....



.....从而
让读者学会
飞呢？



在第二章里我们讨论过各种图标式
和非图标绘画风格。



这些会影响到
封闭知觉吗？

我认为是
会的唷。



因为卡通形象是读者的一种既定观念，它们可以很容易地
流过分格间这片概念领域。



思想没有痕迹地溶合在一起。

但现实主义图像间的旅程就不那么平坦了，
它们基本的视觉性存在不能简单地进入思想的领域。

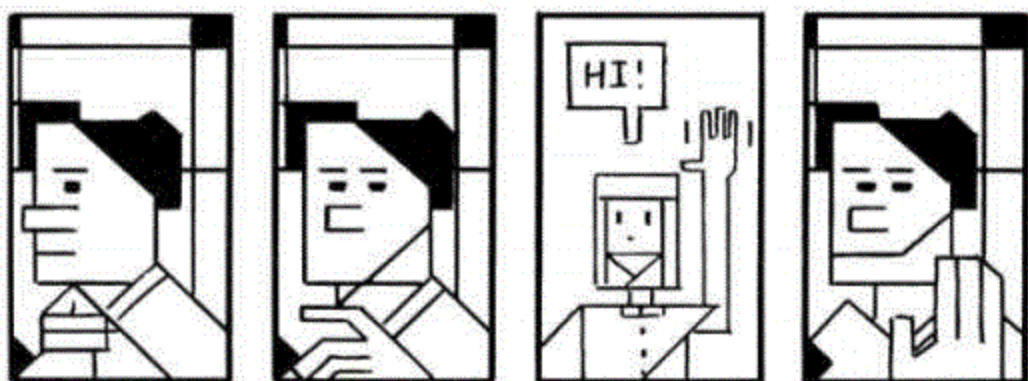


因此在前例中看起来像是一系列连续时刻，
到这里看起来更像一些静止的画……

……至少
我眼里是这样。
这种事很个人的！



同理，我认为当漫画艺术转而接近图画平面时，
视觉的封闭效果变得更难得到，不过这是出于不同的原因。



这次是设计的统一性使我们更多地把页面看作一个整体，
而不是它的独立组成部分——单元格。

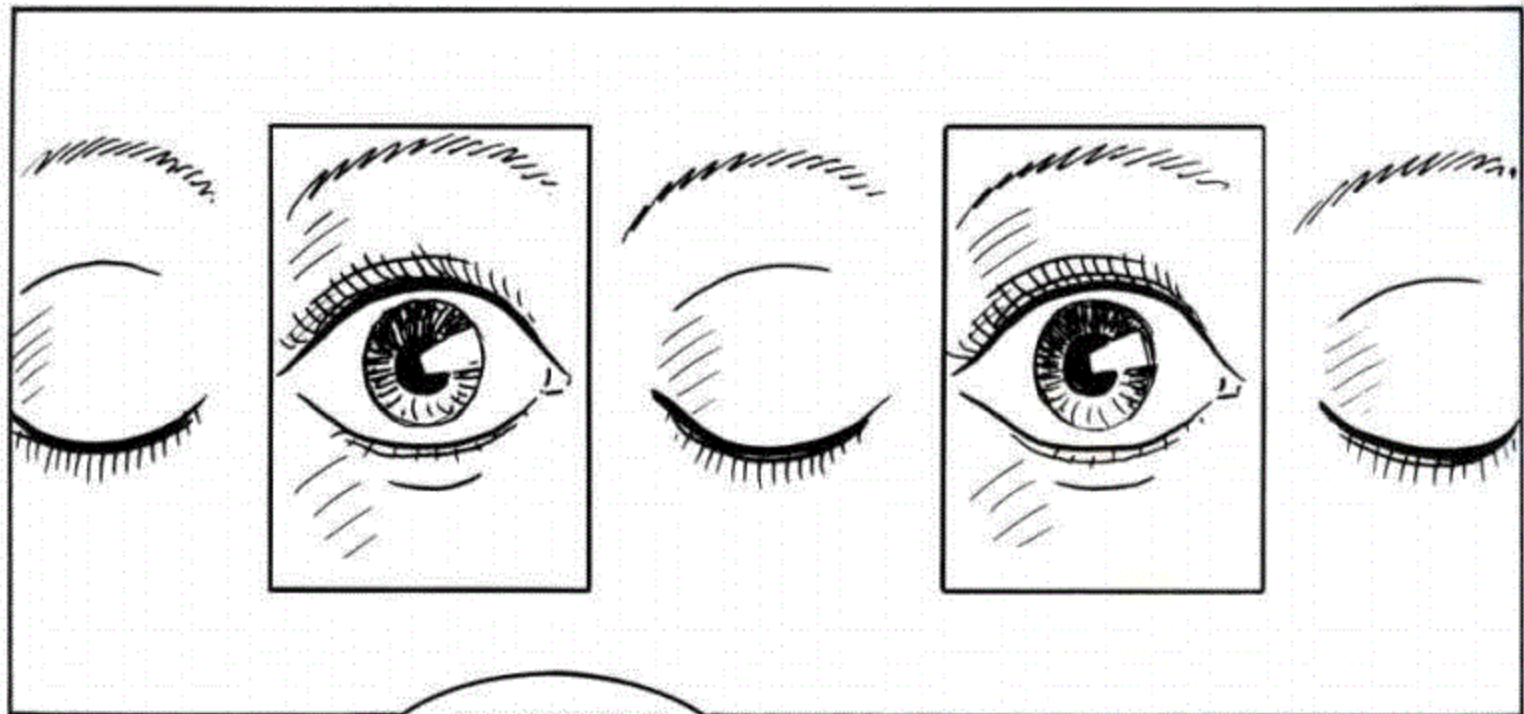
无责任小贴士：
假如读者特别留意
故事里的
艺术性……



……恐怕就要
费些力气才能
产生视觉封闭。

当然，让读者稍微费些力气也许正是
漫画家想要达到的效果。再说一次，
这完全是个人喜好问题。





漫画的创作者
邀请我们参加一场
无声的舞会，舞伴是
看到的和看不到的。

可见的
和不可见的。



这舞蹈是漫画特有的，
再没有哪种艺术形式不仅给了
它的观众很多，也向观众
要求同样多的回报。



这就是为什么我认为
把漫画看作是绘画和散文小说的
单纯杂交是错误的了。

发生在
分格之间的是
一种只有靠漫画
才能创造的
魔法。

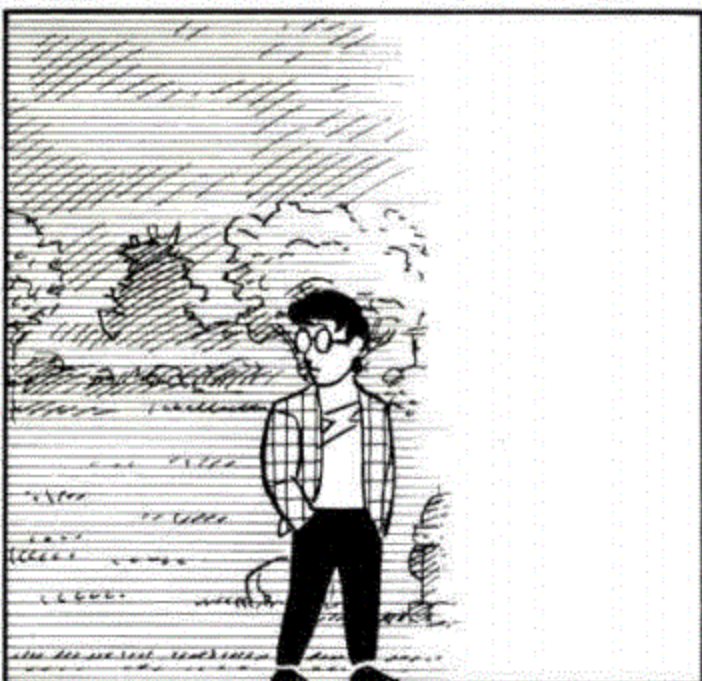




在这间工作室里，
我试过控制那种过程
并用它来完成
我的作品。

但我只能
指出道路，亦不能
带你去任何
你不想去的地方。

我能做的只是对你做出种种设想，
并祈祷它们是正确的……



……就像我们每天都会想的那样，
生活不止是眼睛所见的表象。



只要你给我
一点信任……

……和一个
想像的世界。



第四章

时间构成

呐！请看：
漫画里的每一格
都表现一个
单一的时刻。

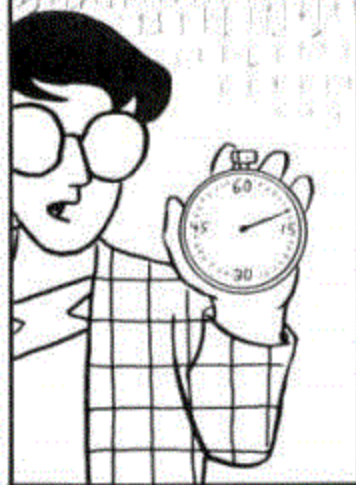


在这些静止时刻之间
——在分格之间——
我们的大脑填补了
中间时段，创造出
时间和动作的幻象。

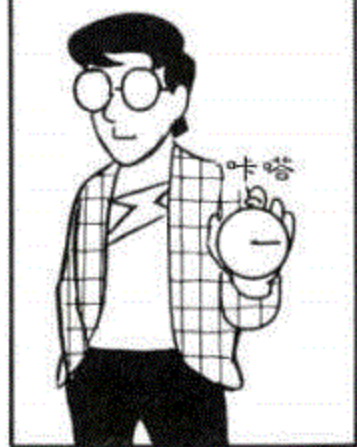


像在两点间连上
一条直线那样

对吧？



叶啞



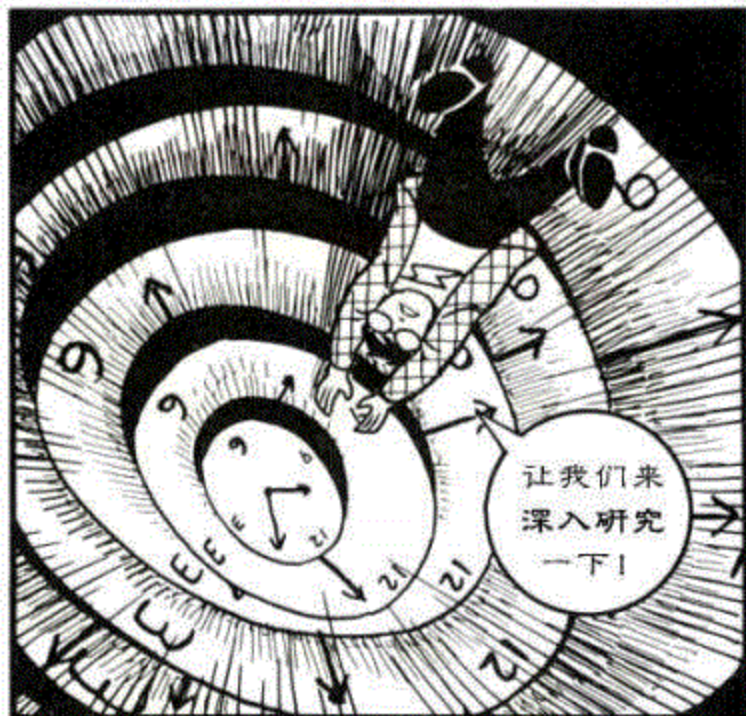
8对！
当然8对啦！

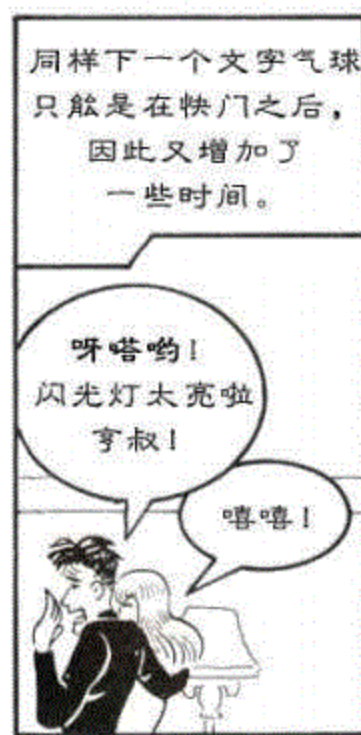
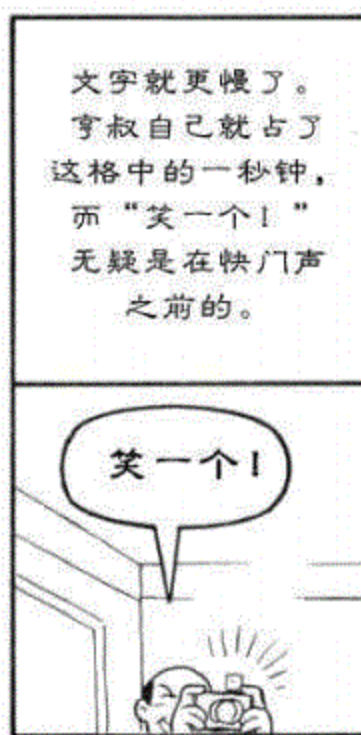


漫画中的时间
还要诡异无数倍！



让我们来
深入研究
一下！



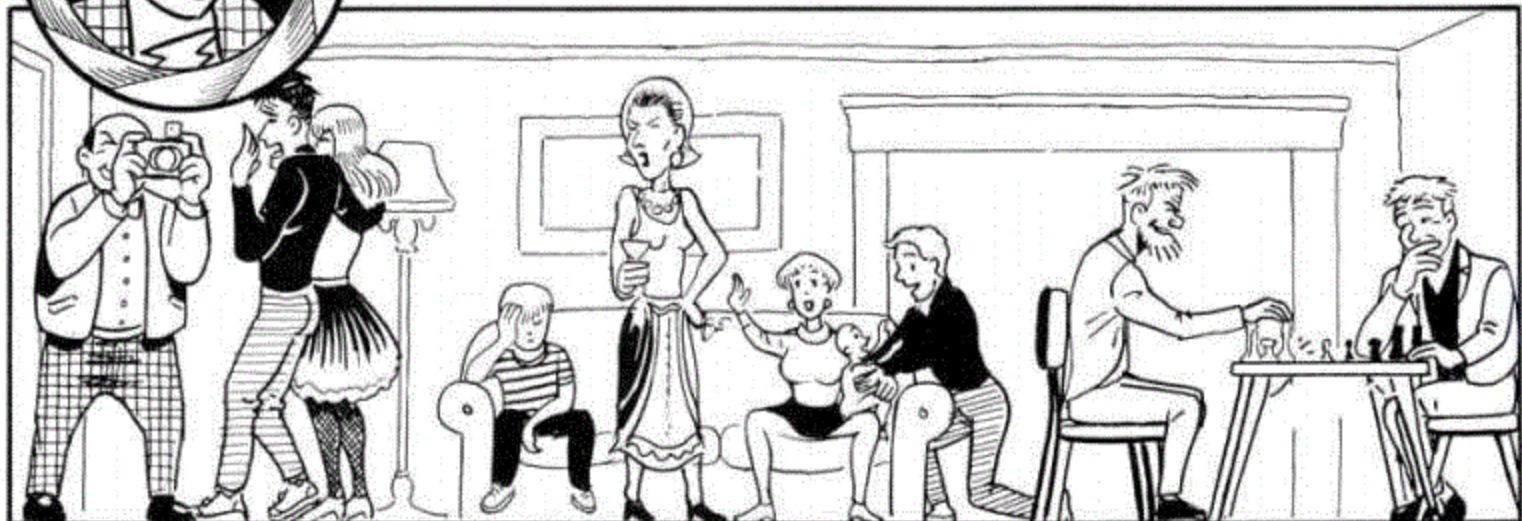


就像图片和它们之间的间隔可以通过闭合知觉创造出时间的幻觉，文字通过表现只存在于时间中的声音来引入时间。





但它怎么会变得不再是单一的时刻了呢？
我买的眼睛已经习惯于照片和具象艺术儿，
可以把任何单一的图像看成是一个瞬间。



……所以形象，
表情和对白也都是
和时间挂钩的。



单一图片的属性
也把每个形体与其它形体联系起来。



单一图片。

单一时刻。



在一条直线上
从左向右描绘时间，
把所有图像摆在了
同一个水平线上。

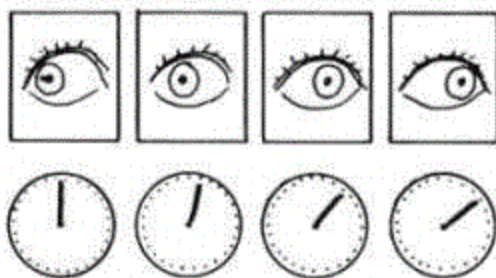


再打乱时间到无法辨认的程度！



我撞!

也许我们过于习惯像看照片
那样把单一图像理解为单一时刻。
但其实在真实世界里确实要有
视线在场景中运动的时间！

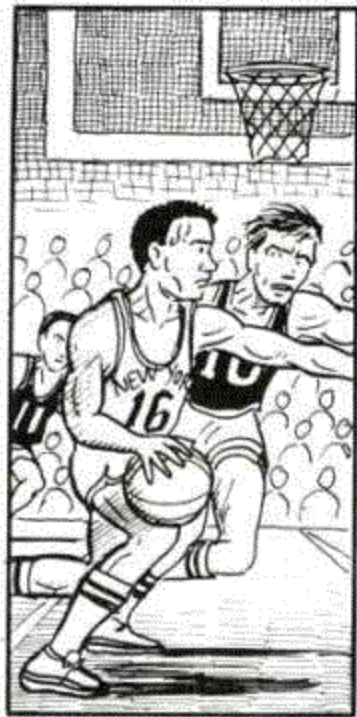


各个人物都
从左向右按我们
“阅读”的顺序排列，
各自占据一个
独特的时段。



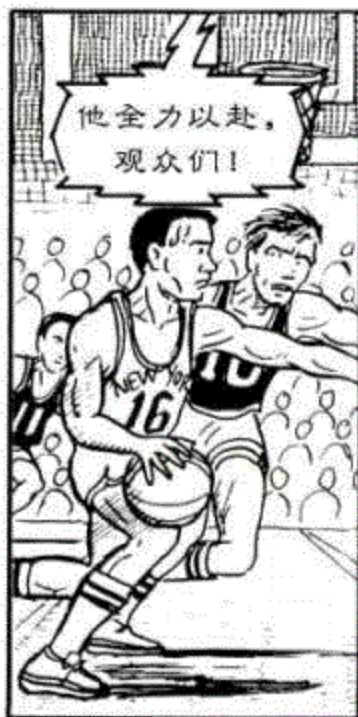
从某个角度讲这个单元格本身就满足我们对漫画的定义！
它需要的只是加入分格以便阐明这种顺序。





当然也不是所有
单元格都如此。

像这样一个无声的
单元格的确可以说
是描述了一个
单一时刻。

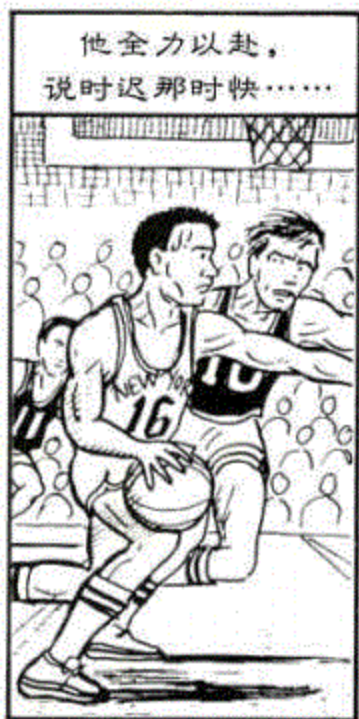


他全力以赴，
观众们！

如果声音被引入，
情况就不同了……



……但是当使用
无声的旁注时，
这一单一时刻
可以被保持住。



他全力以赴，
说时迟那时快……

这些
各种各样的形状，
我们称为单元格，
它们的边框里包含着
组成漫画词汇表的
全部图标们。



只除了
一个。



正如人体最大的器官
——皮肤，
很少被认为是个
器官那样……



……单元格自己做为漫画
最重要的图标也同样被忽视了！



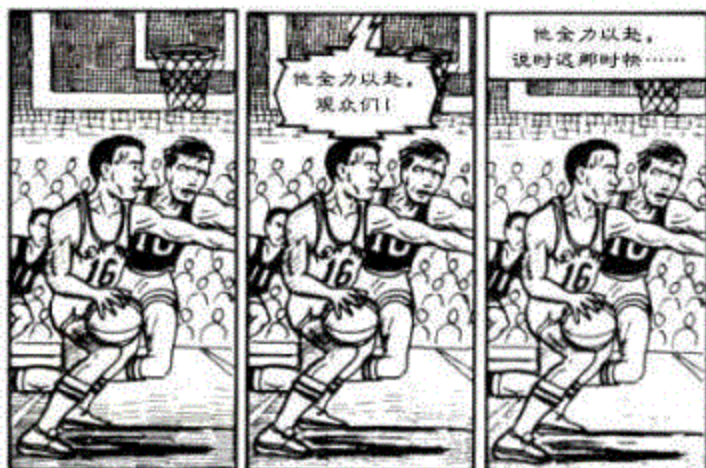
这类被我们称作画格或“框架”的图标与语言，科学和信息的图标不同，它没有固定或绝对的意义。

它也不像我们成为图画的图标那样具有流动的和可扩展的意义。

这些画格扮演时间或空间分割标记的角色。

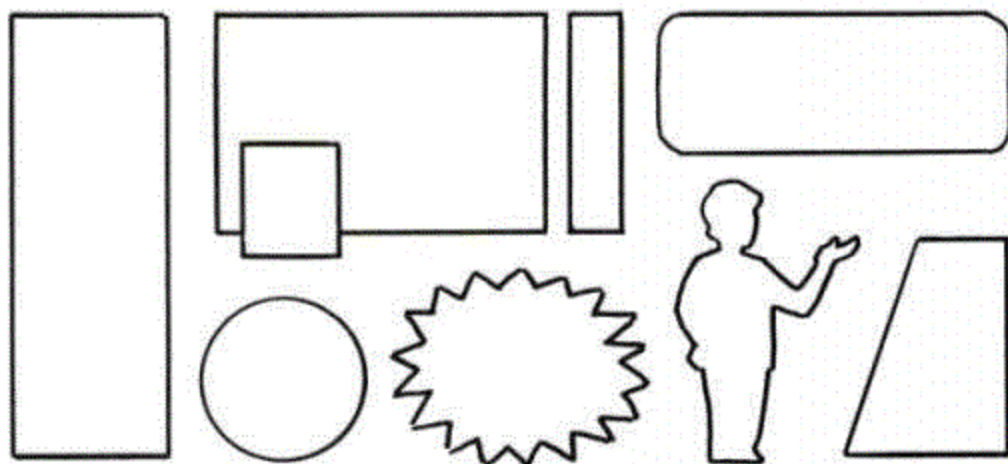


这一时间和维度的长度更多是由画格的内容决定的，而不是画格本身。*



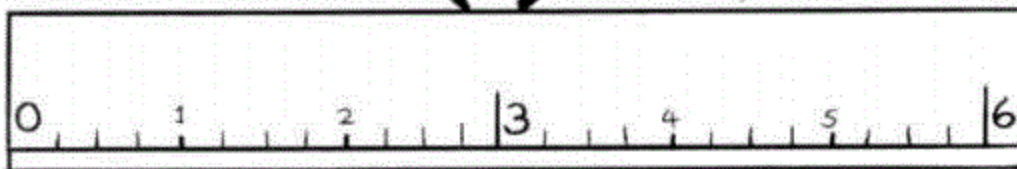
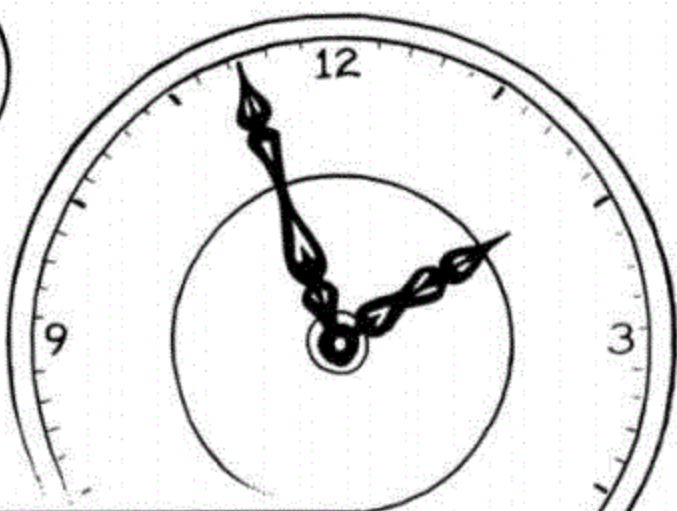
画格的形状各异，虽然形状不同并不会影响到那些画格时间上的“意义”，它们改变的是阅读体验。

这就要说到于漫画所描述的时间同于读者所认知的时间之间这种纠结的关系了。



*艾斯纳在《漫画与连续的艺术》中的“时间构成”里有探讨过。

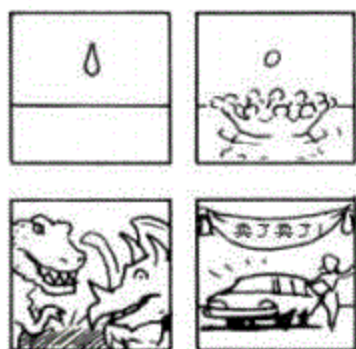
在学习读漫画的时候，
我们都学会了从空间上理解时间，
因为在漫画世界里时间与空间
是一码事。



问题是，
我们没有
单位换算表！



同样的区区几厘米
可以带我们从一秒钟到下一秒，
也可以带我们穿越几亿年。



因此，做为读者
我们只有这种
模糊的概念，
当我们的视线在
空间中移动的时候，
同时也在时间中移动
——却不知道走了
多远！



大多情况下
估计一段序列的时间长度并不难，
只要序列中的元素是我们熟知的。



我早就说杉菜合和
道明寺在一起了嘛。



大概吧。



我们从一生经历过的
会话中可以得知，
像这样一个
“休止符”画格
长不过几秒钟。





但假如这个场景的创作者
想要延长这一停顿，他该怎么做呢？
一个明显的办法就是增加几个画格，
但它是唯一的方法吗？



有没有办法使
这样一个无声的画格看起来时间更久呢？
把格间距加宽怎么样呢？有变化吗？



我们已经看到
时间可以通过
改变画格的内容，
数量以及格间距
来控制了，
但还有一个办法。



想不到吧，画格的形状
也可以改变我们对于时间的认知。
虽然这个长画格和短的表达意义一样，
它却让人感觉时间更长了！





有没有注意过，“长”，“短”这两个词既可以用来形容一维也可以形容四维？

在一个时间和空间完全融合的媒介中，连这个区别也消失了！

画格边框是我们穿越时间空间的导游，但它只会引导我们到这里为止。



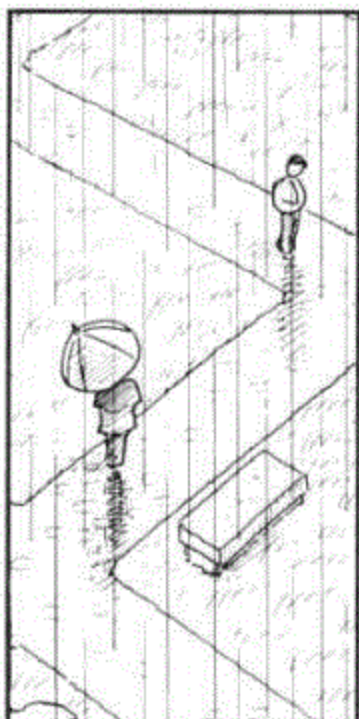
像刚才说过的那样，画格有各种形状尺寸最常用的是这种经典的矩形。



我们大多已经习惯于标准的矩形边框，所以像这样的无框画格也有延续时间的效果。



如果说一个无声的画格不提示时间的长度，它也可以表达一种时间的延续感。



由于它这种不确定性，这样一个画格能够在读者的脑中驻留。

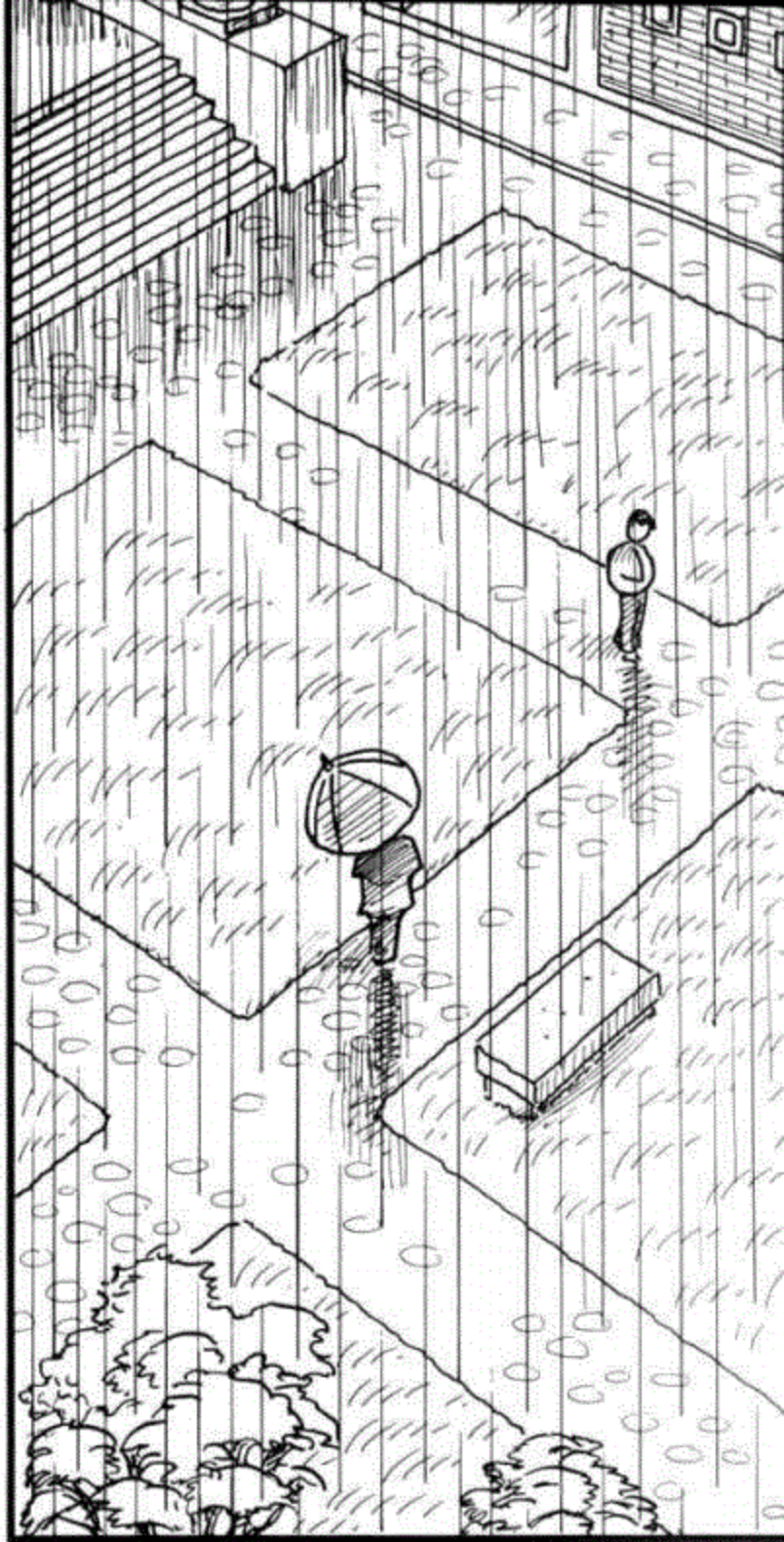


并且在它后面的画格中仍能感受到它的存在。



当用到
“出血位”时——
比如一个画格
超出页面边缘
——这种效果
会得到提升。


时间不再受到
我们熟悉的
闭合画格图标
限制，
亦像出血那样
溢出到
有限的时空
之外。




这样图像
可以通过它们
持续的存在给人
一种全景的印象
或感觉。

这种技巧也是
在日本最为常用，
在西方
最近才开始被采用。







在漫画里，
同电影电视和
“现实”一样，
永远都处于现在。




这一格和
独立的此格
都表示现在。




在这之前任意一格
——比如前面那格
——表示过去。




同样，后面还有
更多画格会出现
——比如下面这格
——表示将来。



但与其他媒体不同，
在漫画里过去对于
观众来说
不止是记忆，
而将来也不止是
可能性！




过去和将来
都是真实可见的，
环绕在
我们周围！




你的视线聚焦在哪，
那里就是现在。
但同时
过去和将来的景色
也为你的眼睛所见！

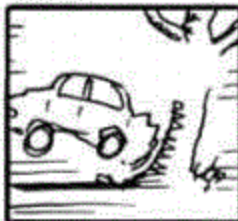
视线在页面的移动就像风暴的前锋一样，
推动前方的将来这个高气压暖流，
留下过去这个低气压冷空气的尾迹。



视线登陆之后，
就会向方推进。



但和风暴一样，
视线也可以
改变它的
方向！



但除非重读或回顾一些段落，我们很少真的改变阅读方向。它总是由左向右，由上至下，一页接着一页的。



让读者自由选择方向仍然被认为是个怪点子*。



这有部分可能是由于像电影电视这些媒体中观众不能进行自主选择的影响。



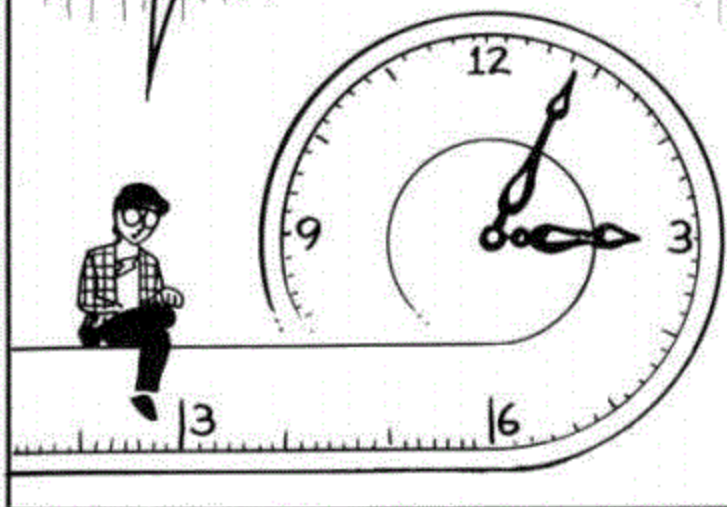
由于我们惯于由左向右然后由上至下地阅读，某个恶作剧的漫画家就有101种办法耍我们。



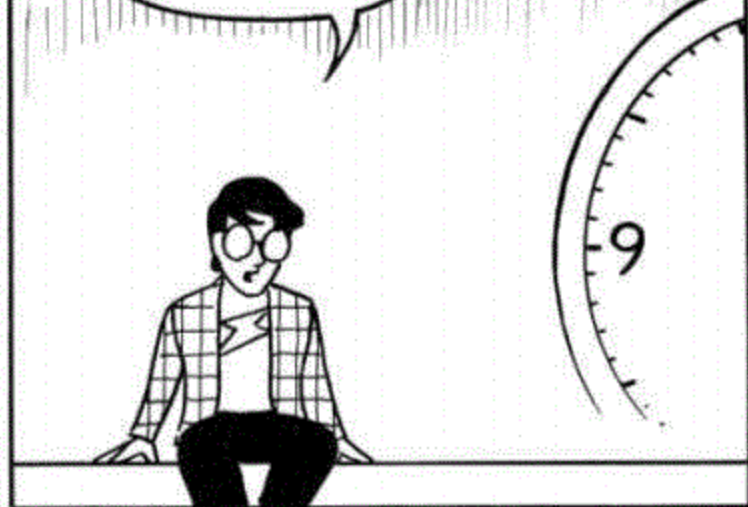
*译注：原文奇异的，异国情调的，通常指远东



我们前面讲过，
漫画中的时间和空间是紧密相关的。



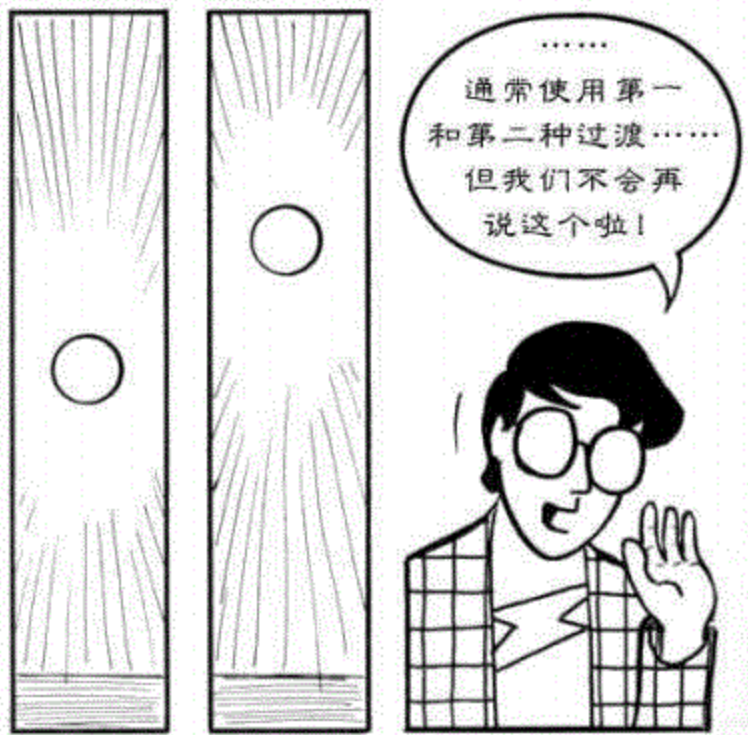
因此，
时间和运动也同样。



第三章里说到，
漫画里的运动是通过封闭知觉
这一精神过程在单元格之间
制造出来的……



……
通常使用第一
和第二种过渡……
但我们不会再
说这个啦！



虽然漫画有三十年的历史，但直到
十九世纪中叶，托普佛的涂鸦里
才开始以我们现在熟悉的画格
到画格形式描绘特定的运动。



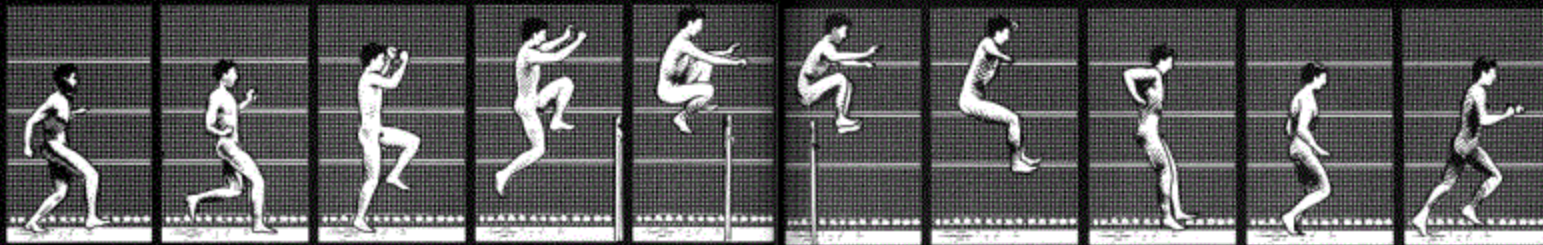
是怎么一副样子，
在聪明机智的社交界里，
一个人非得端坐着谈论剧院，
赌场和一切一切
时髦的胡扯。

又是怎么一副样子，
当一名权高者讲了个笑话时，
一个人跳起来狂笑不止。

不出几年内，
运动就真正地
成为了一个
热门主题！



*译注：瑞士人鲁道夫·托普佛在欧洲被誉为
图片故事的创始人。



COPIED FROM PHOTOGRAPHS TAKEN BY EDWARD MUYBRIDGE

十九世纪后期，似乎每个人都试着通过科学手段来捕捉运动！

直到1880年，全世界的发明家都知道“动态图片”即将出现。每个人都想要成为第一人！

我的观风测器比西洋镜的哪方面都要强！

我哏！我的实用镜才比较好！

很X！用我的电影镜砸死你们！
哈！幼稚！跟伟大的幻影座比起来都是玩具！

一群骗子！我的西洋实用镜·合……！



最终托马斯·爱迪生（那个老无赖）用热片的透明塑料条取得了第一个专利，电影胶片从此开始了转动！



埃德沃德·迈布里奇的热片复制品



……
运动中的世界……



……
那就得留给运动本身！



埃德沃德·迈布里奇多于感觉，最终将把运动这一概念简化为一条线。



当动态图片开始华丽地起步时，当时一些比较激进的家也在探索在画布上通过单一图像表达运动的可行性。

意大利的未来主义画家们和法国的马塞尔·杜尚开始通过解构的媒介对动态图像进行系统地分解。

《沿海阳台奔跑的女孩》
巴拉

《下楼的梯女》
杜尚



这个主意不赖啊！



虽然杜尚很快改变了风格，未来主义解构而艺术家们普遍对这类“运动的图片”失去了兴趣。

但在同一时期内另一种媒介也在不声不响地研究着相同的领域。

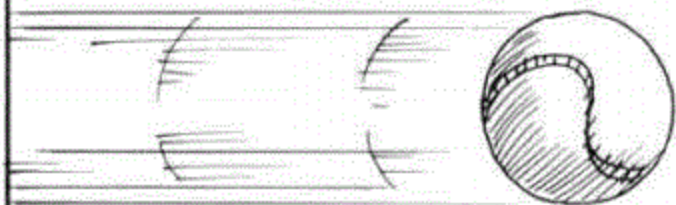


你们肯定都猜到我在说谁啦！





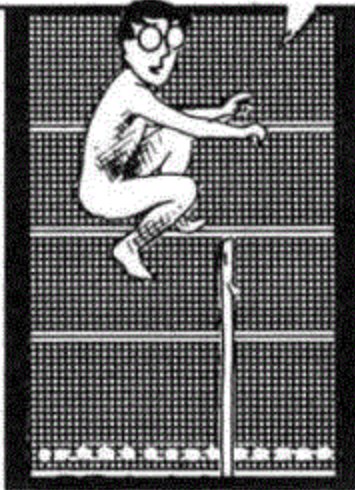
现代漫画从一开始就在与如何通过静态媒介表现动态这一问题做斗争。



你怎么能在一个静止的艺术作品里表现时间呢？



虽说这一连续的艺术没有借表现运动也生存了多个世纪，一旦魔鬼从瓶子里放了出来恐怕就不可避免的会看到越来越多有效的方法。首先，研究集中于增加连续图像的数目上。



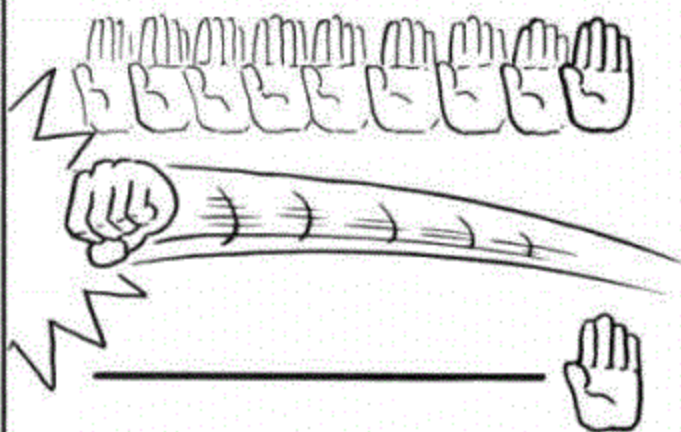
但就像一个单元格可以通过声音表现一段时间那样……

笑一个！

喀嚓！

……也同样可以在一格中通过图画来表现一段时间！

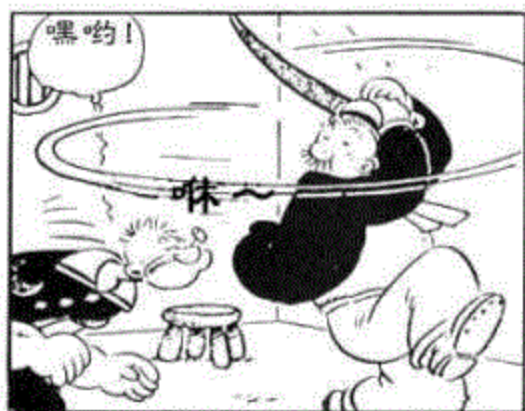
介于未来主义画家的动态运动和杜尚的简化图解理论之间的，正是漫画的“运动线”。



刚开始，运动线——或者有人叫它“拉链带子”——还是乱糟糟的，基本上是拼命表现物体在空间上的运动路径。



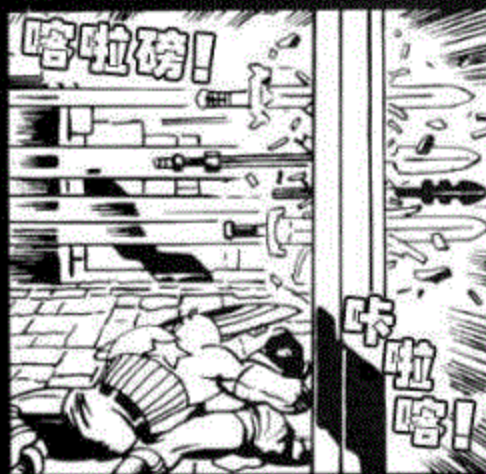
几年后，这些线条变得更加精炼和格式化起来，也被简化了。

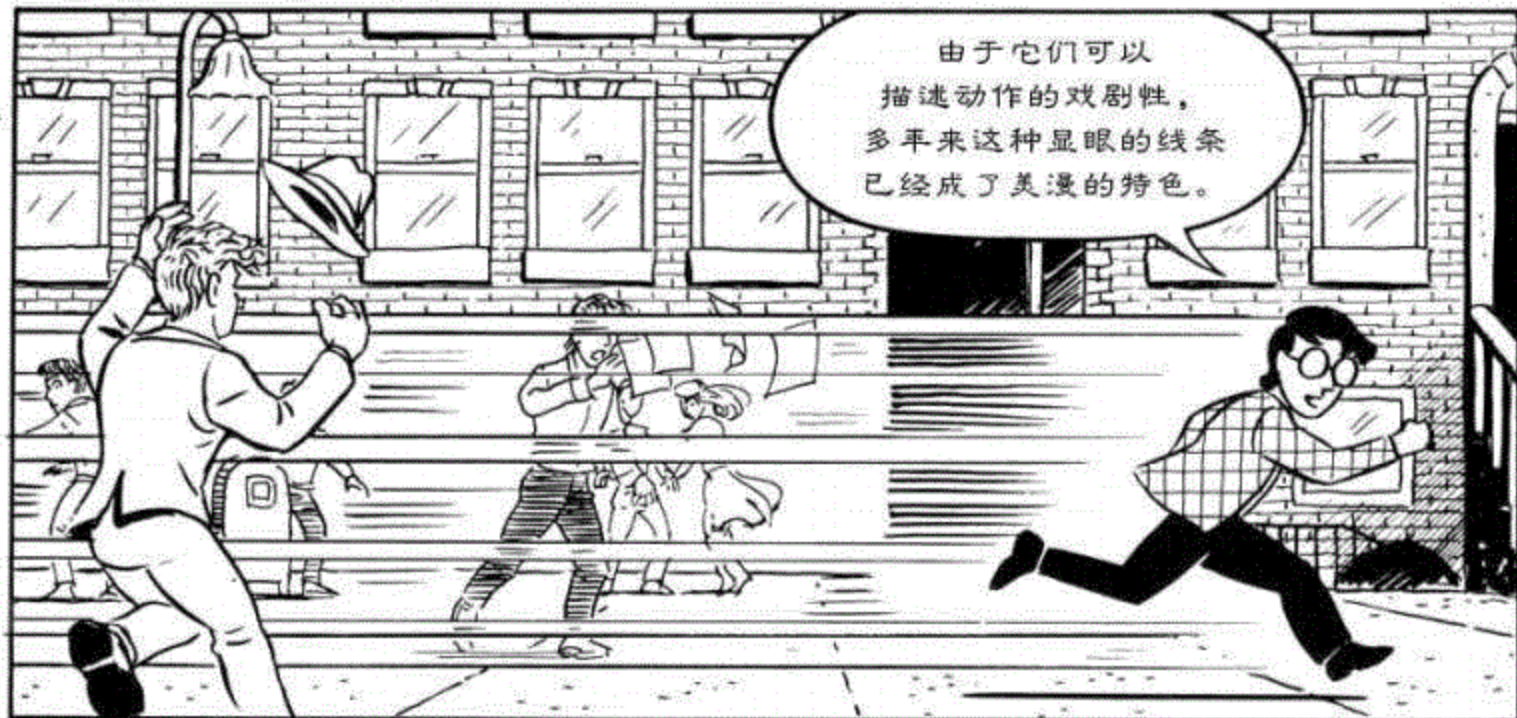


最后在比尔·爱弗雷特和杰克·科比这样的英雄主义的幻想画家手中……



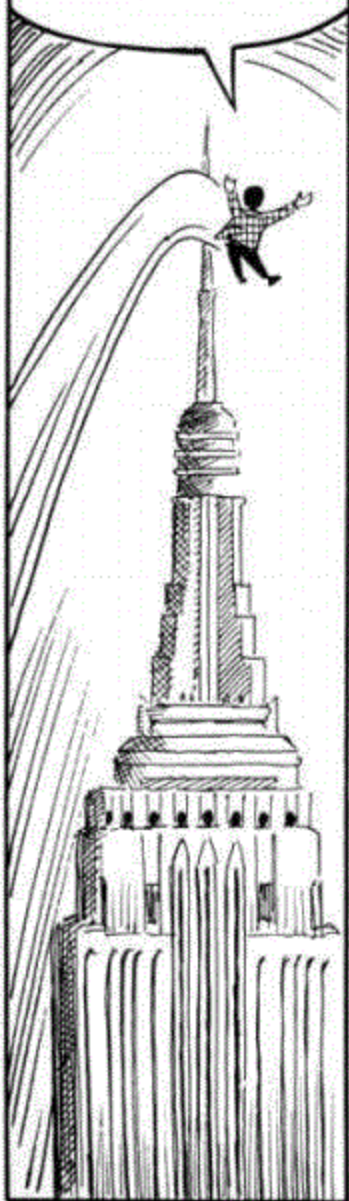
……同样的那些线条变得非常格式化，几乎像有了自己的生命和物质形态一样！



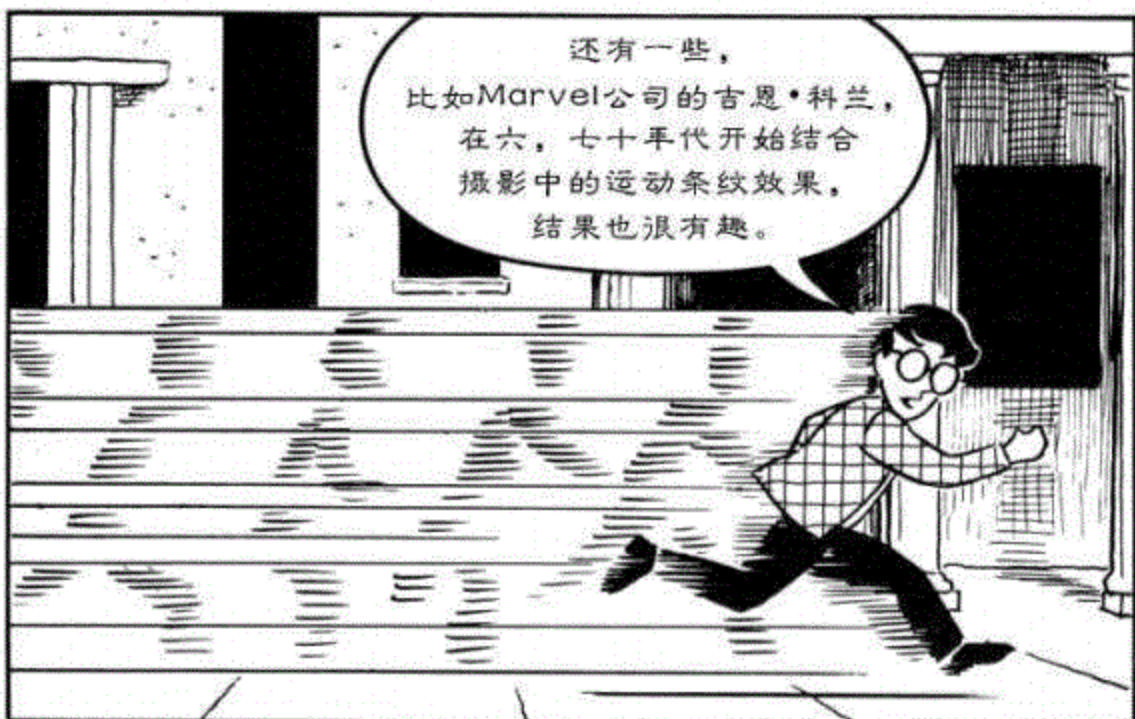


由于它们可以描述动作的戏剧性，多年来这种显眼的线条已经成了美漫的特色。

在这一手法中，运动物体和背景画得清晰可辨，再把运动的路径加到场景之上。



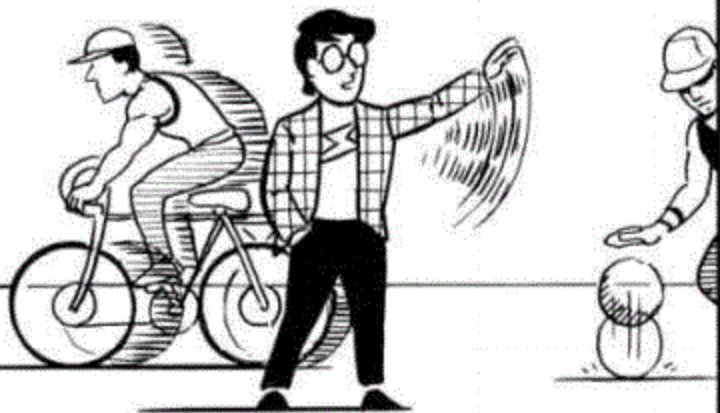
另一些画家尝试用物体多重图像的效果，以提高读者对这个动作的参与感。*



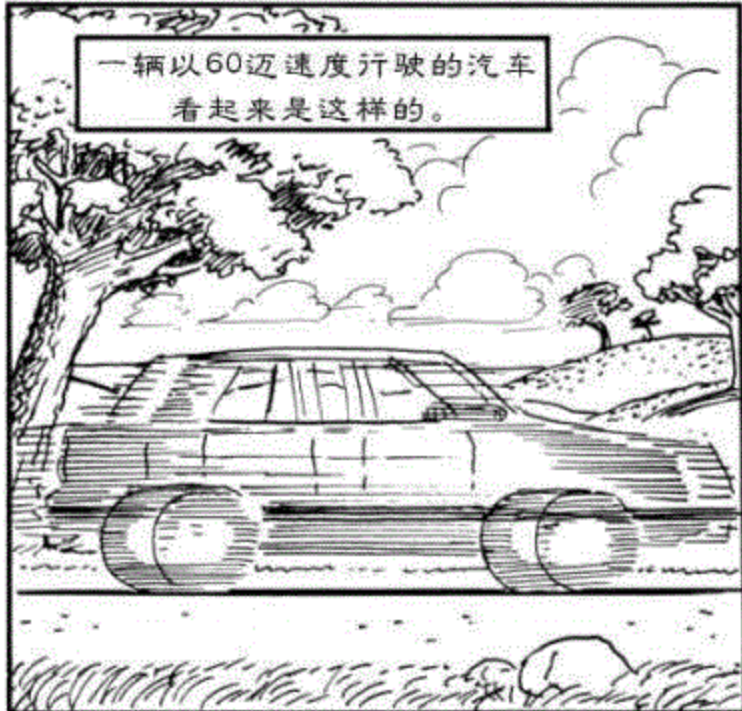
还有一些，比如Marvel公司的吉恩·科兰，在六、七十年代开始结合摄影中的运动条纹效果，结果也很有趣。

*多重图像在Krigstein, Infantino等人的作品中可以找到。

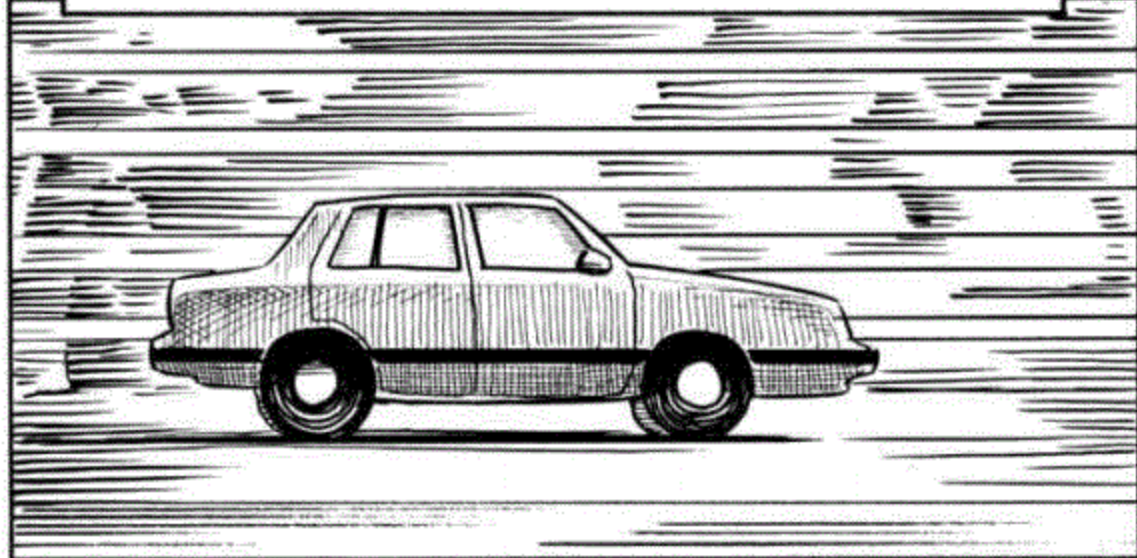
科兰也是个电影爱好者，
他肯定知道当快门速度慢到
不足以定格运动物体的影像时，
就会出现一种有趣的模糊效果。



一辆以60迈速度行驶的汽车
看起来是这样的。



但假如镜头与移动物体一起运动，被摄物体将保持清晰，
而背景会产生条纹效果。



美式漫画家
极少关心
这种摄影效果
的技巧。



在只使用少量
动态线条的欧洲，
它也被忽略了。



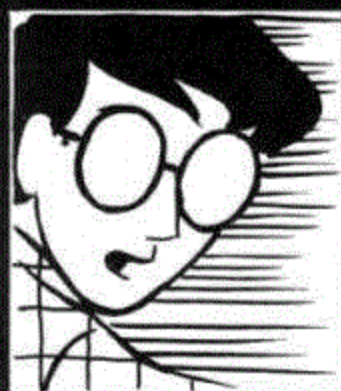
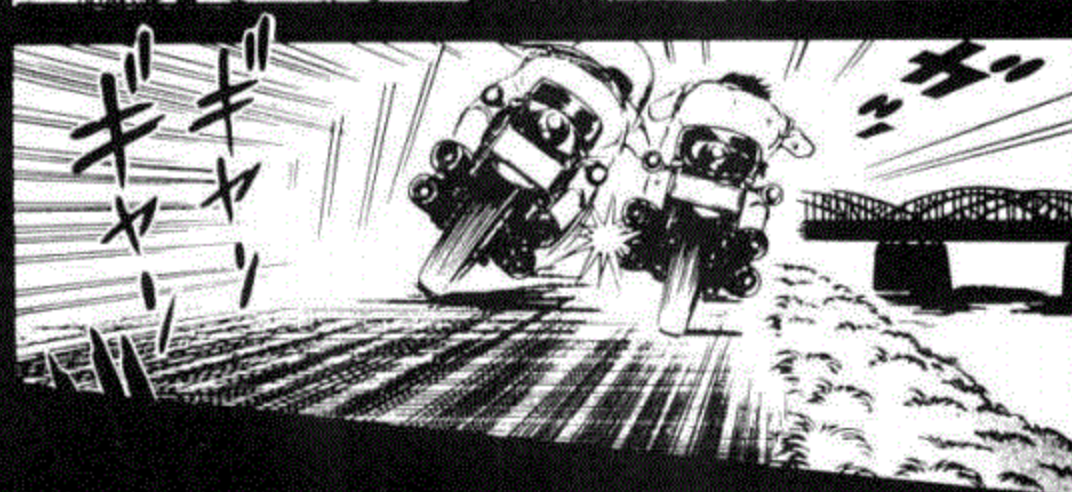
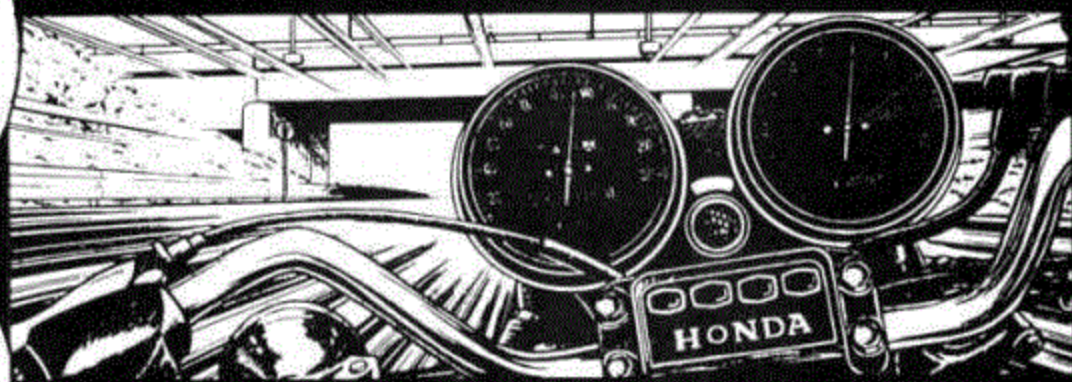
但在日本，再一次，
一个不同的漫画文化
将这个与众不同的技巧
纳为己用。



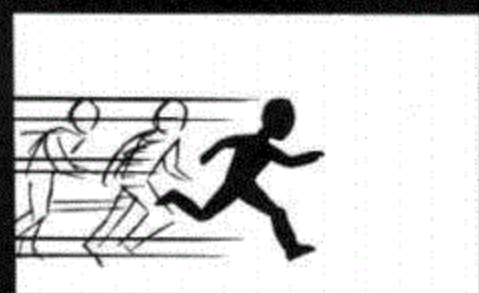
我想叫它“主观运动”，
假设观察一个运动物体
能让人有
临场参与感的话，
成为那个物体
肯定更爽啦。

从六十年代末开始，
日本漫画家
用这样的镜头
把他们的读者放在了
“驾驶员位置”上。

而从八十年代中起，
一些美式漫画家
开始借鉴这种效果，
到九十年代初
它也已经变得
比较常见了。



©石井いさみ?

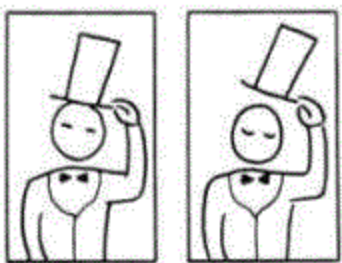
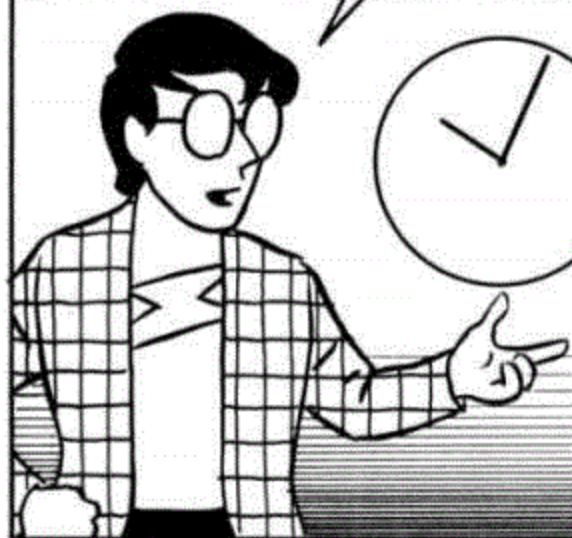


描绘运动的途径
只有这些了吗？
好好想想看。





我们前面讲过，时间和漫画的互动通常引出这两个主题：声音和运动。



声音可以分为两类：
文字气球和音效。



两种都能增加单元格的时间长度，
部分是因为声音本身的天性
可以引入行为 and 反应。



运动也分两类。
第一种——
单元格间的封闭知觉
——至关重要，
我们已经用
单独一章来讲它。



另一张——单元格内的运动——
可以进一步划分出几种不同的画风。
前面讲的只是我所知道的几种，
但没准还有很多很多没有提到。
现在还不知道哦。



时间在漫画中的
运作应该简单得像



但实际上
却不是。

多年来我一直想要解开是什么
让漫画像钟表一样滴答运转的，
却还是觉得它异常神奇。

挤来！

挤去！

我撞！

但无论漫画的
运作方式
有多么诡秘……

……它展现给
读者的一面
……

……
只是简单的常态。

咔嚓

或者说
常态的幻象。

一切依靠的
都是你脑中的
这副框架。

第五章

线条的生命。

感情是
可见的吗？

这是愤怒吗？

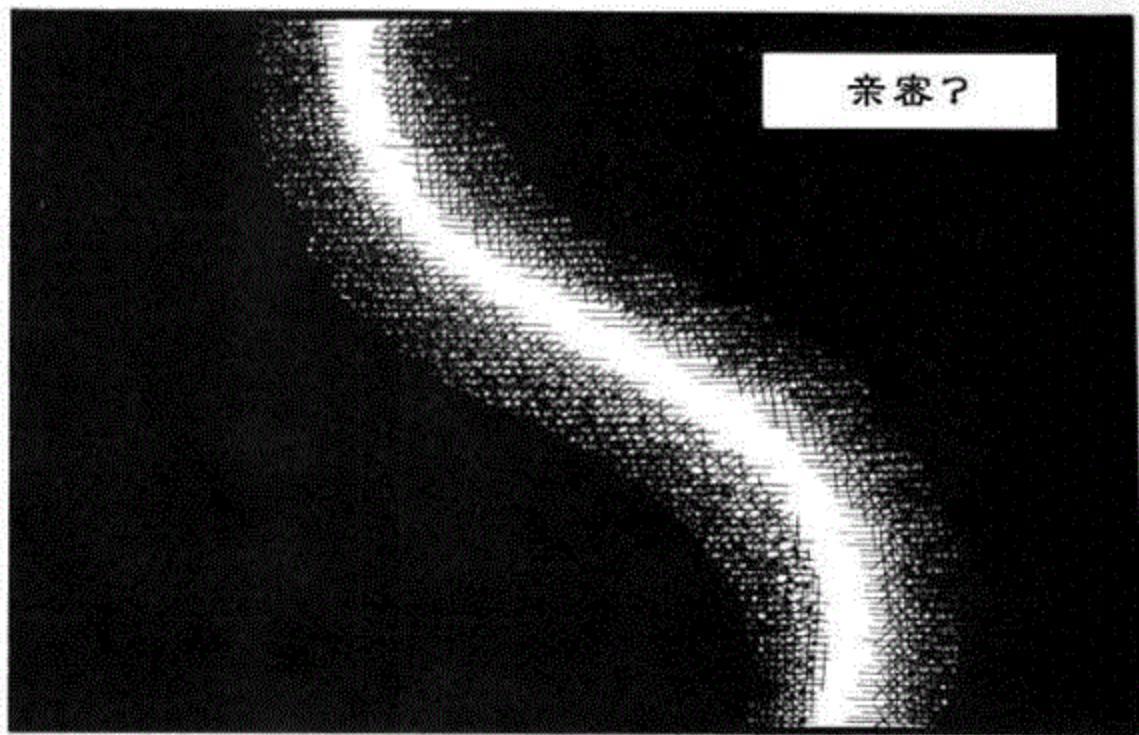
愉快？

平静？

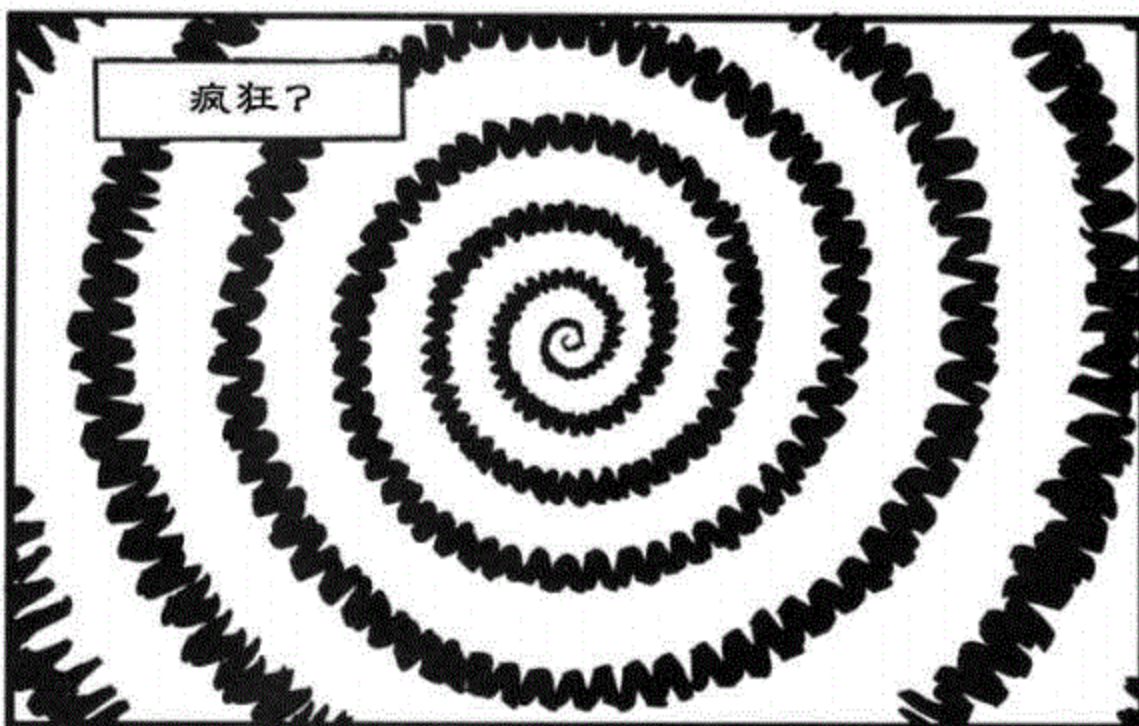
不安？



亲密？



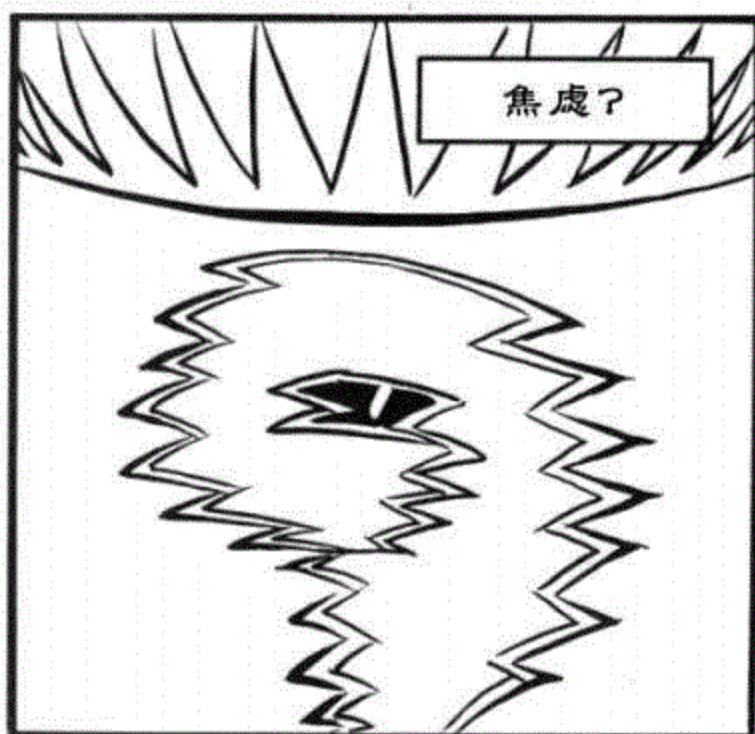
疯狂？

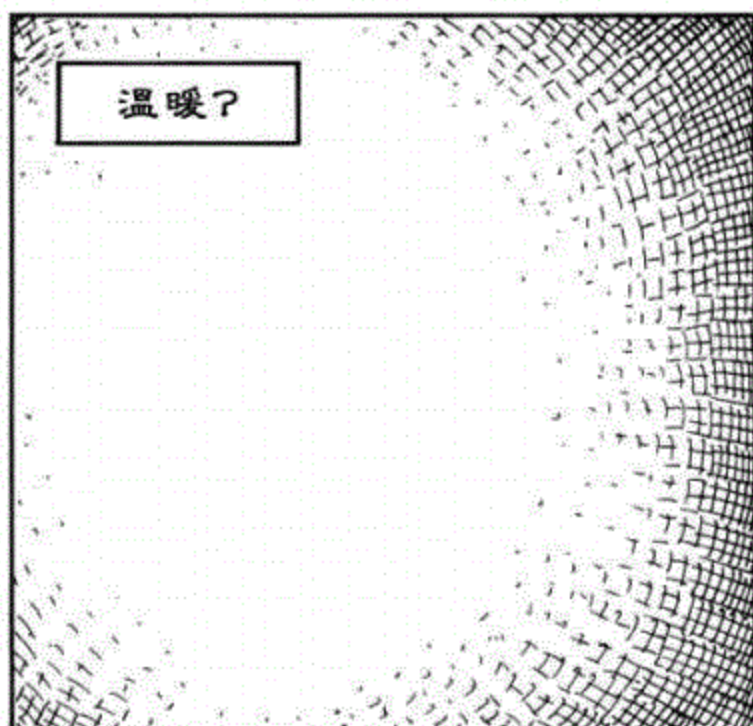
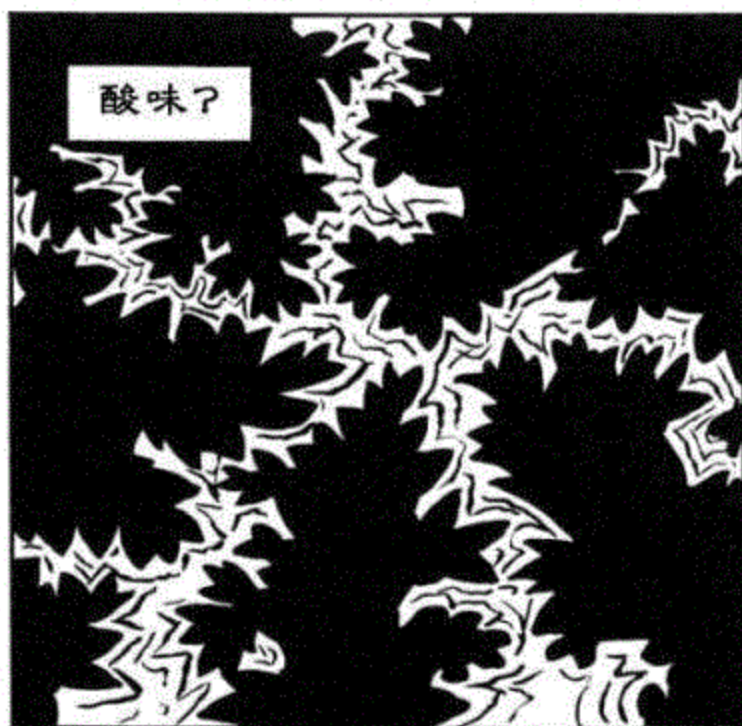
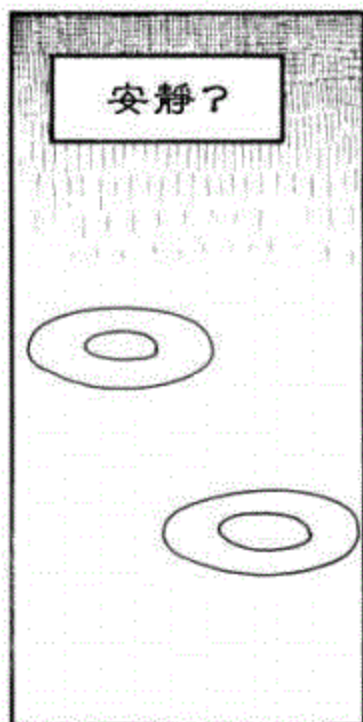
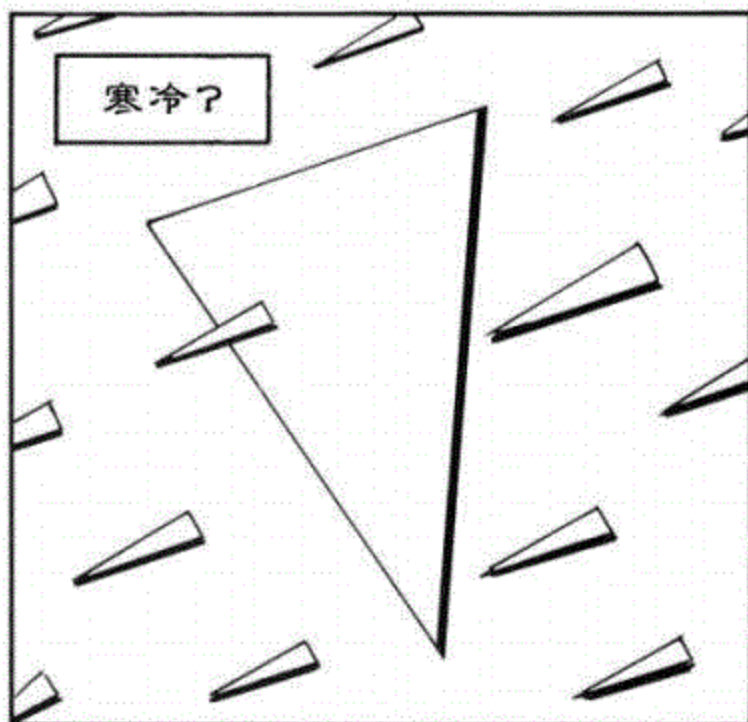
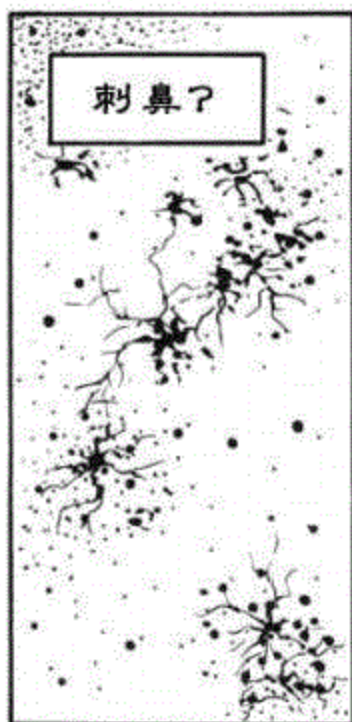
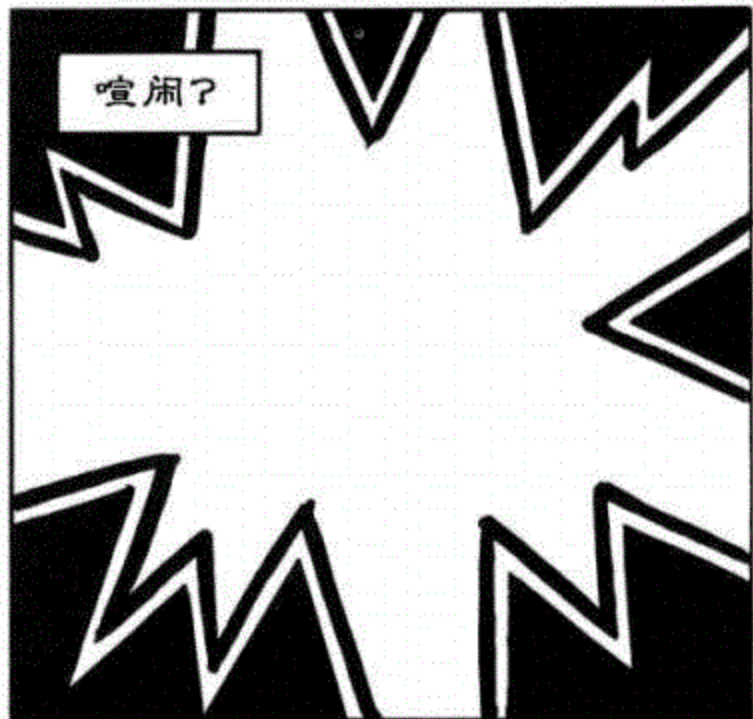


自满？



焦虑？





图画可以唤起观众感情或感官反应的原理，是漫画的命脉。



这里的一些画受到亚当·菲利普斯的油画启发。

我们在第三和第四章里研究过，时间和运动既可以通过单元格之间的封闭知觉来描绘……

……也可以在单元格之中描绘。

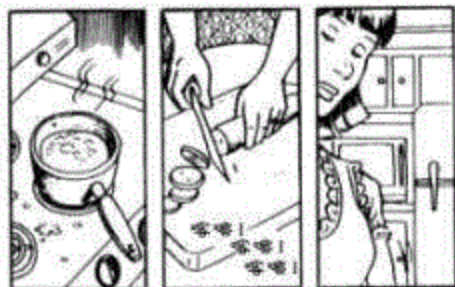
感官和感情的无形世界也可以在画格之间和之中被描绘出来。



第三章里曾提到过画格之间的这种方法，那么另一种方式呢？

在漫画中是怎样用单个画面来表现感官和感情的呢？

让我们再次进入“美术”的世界去找找灵感。





十九世纪末和
二十世纪初期，
发生过一些
可怕的事情……



印象派画家
终于说服同伴们
相信他们看到的
世界只是
世界可见的形态
……



……而
其余不可见的世界
才开始显露在
人们眼前。

《呐喊》1891 爱德华·蒙克 版画

在爱德华·蒙克和文森特·梵高的作品中，
抛弃了受主流印象派重视的
对于光线的客观研究，
进而创造出一种新的可怕的主观技法。



而表现主义顾名思义，
其出发点不是一种
展示自然科学的艺术，
而是对于这些画家
内心不可抑制骚乱的
忠实表现。



不过，
它与自然科学的
距离并不远啊！

新世纪伊始，像瓦西里·康定斯基这样冷静的理论家们对线条，形状和色彩这种展示画家内心状态和激发五大感官的力量产生了极大的兴趣。

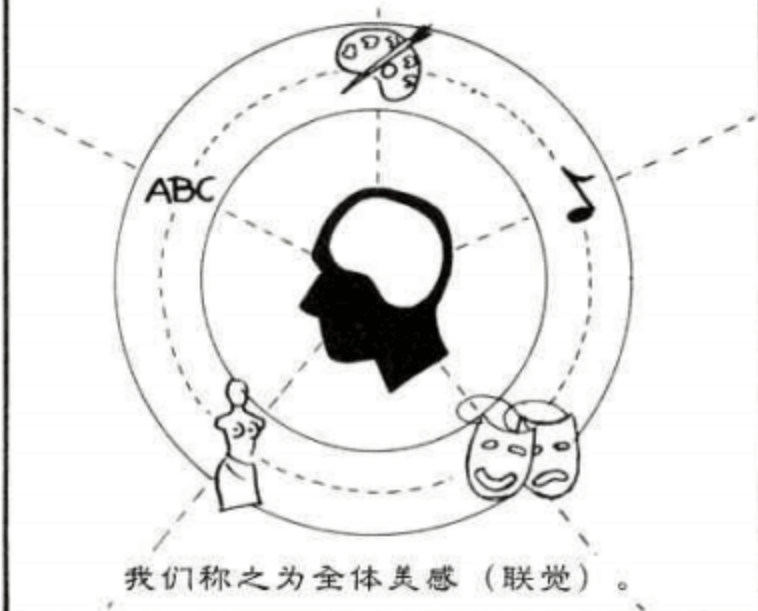
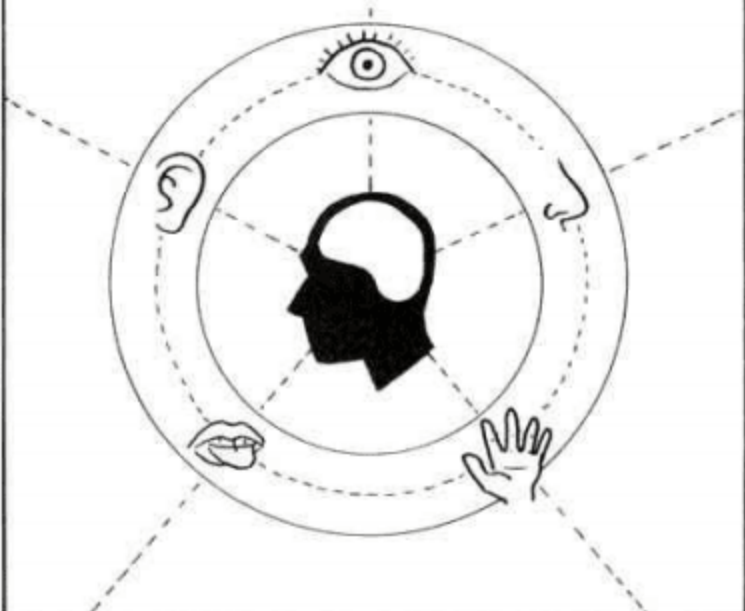
愤怒的红色……
平和的蓝色……
焦虑的质感……
喧闹的形状……
安静的线条……
冰冷的绿色……

这些都是来自
1912年的奇思妙想！



康定斯基及其同伴们想要找到一种可以在某种程度上统一这些感官的艺术……

……并通过这种方式，使诉求不同感官的不同艺术形式也达到统一。



我们称之为全体美感（联觉）。

不出意外地，类似的思想随后被其他领域的创作者提了出来，如理查德·瓦格纳和法国诗人波德莱尔。

艺术并不是所见形体的再现；相反，它制造可见的形体。

——
保罗·克利

画家，
教师，
卡通作者。



艺术史上公认当美术家，音乐家和诗人正在就这个理论大乱斗的时候，漫画这一通俗文艺的从业者们还幸福地对它们一无所知呢。

但真是这样吗？

1880 1890 1900 1910 1920



纵览一个世纪以来的漫画，
可以发现像罗里·海斯这样的地下作者
也是明显的表现主义者，
不过这样的艺术家少且不具代表性。



大部分漫画家的画风相当直接。
图标化的也有一部分。
但没有人用到蒙克的表现主义线条
或梵高那样的色彩。



对比上下两个作者，
我们是否要说
其中一个在表现情绪
而另一个则没有呢？
还是说其实是两者
表现的主题不同呢？



《花生》

查尔斯·舒尔茨



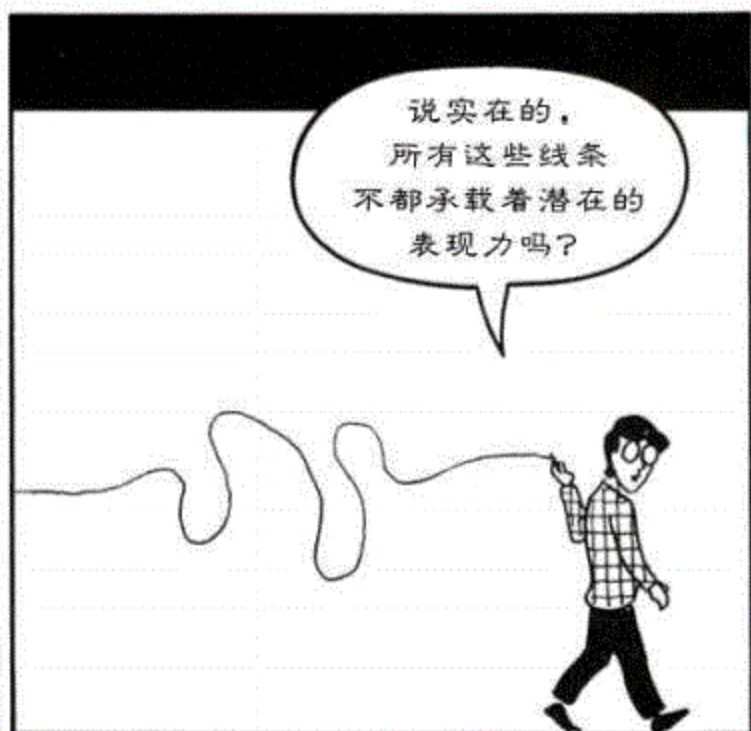
如果说这些线条
在表达恐惧，焦虑
和疯狂的话……



……那么这些线条
难道不是要描绘
平静，理智
和自省吗？



说实在的，
所有这些线条
不都承载着潜在的
表现力吗？



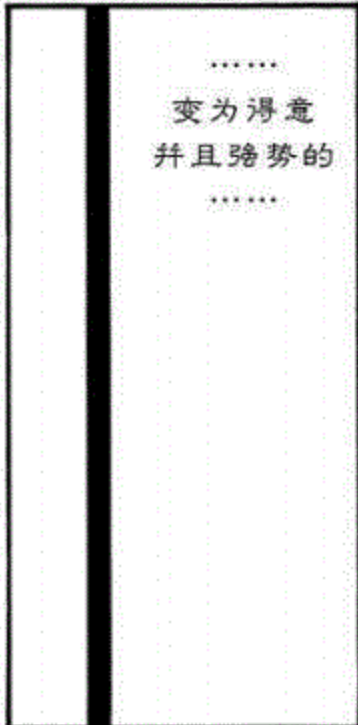
仅仅根据方向，
一条直线可以从
消极的和恒久的

.....



.....
变为得意
并且强势的

.....



.....
再到动态的
变化的！



根据形状，
它可以是
讨厌的严峻的

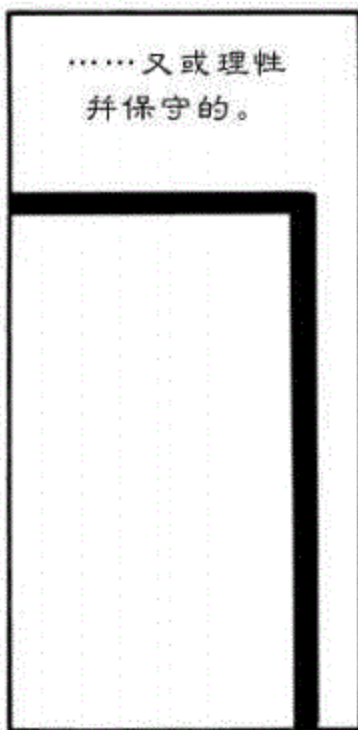
.....



或者温暖
并柔和的.....



.....又或理性
并保守的。



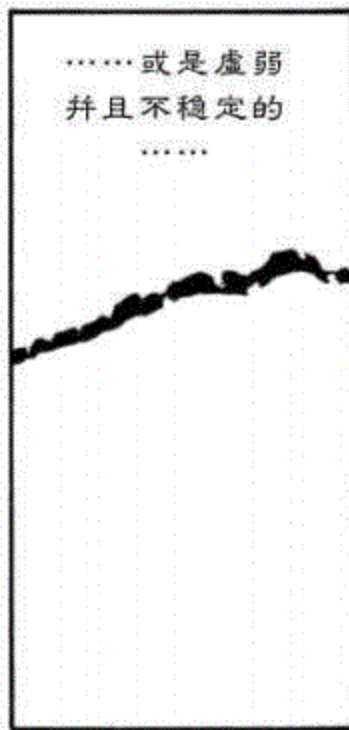
根据笔触
它可能看起来
狂野而致命

.....



.....或是虚弱
并且不稳定的

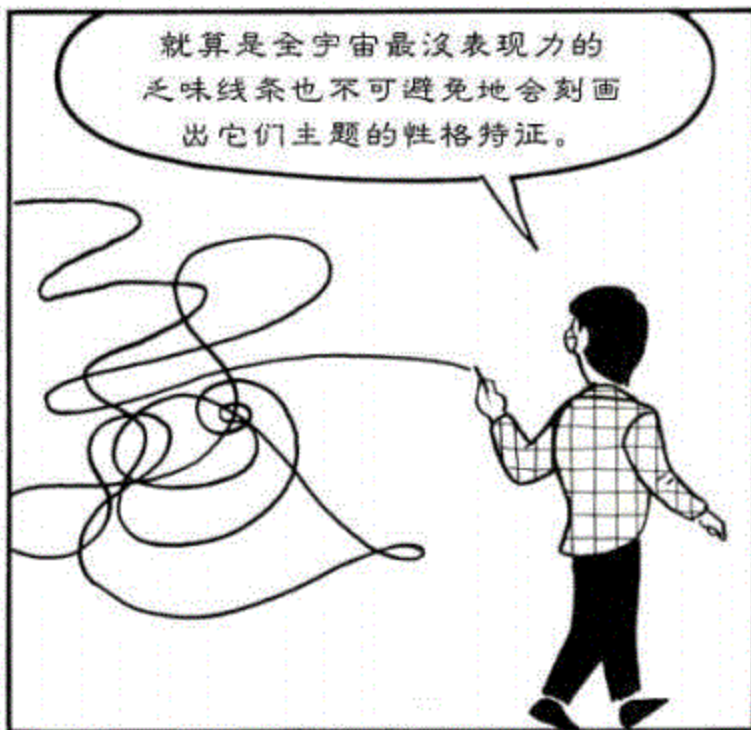
.....



.....又或坦率
且直接的。



就算是全宇宙最没表现力的
乏味线条也不可避免地会刻画
出它们主题的性格特征。



因此虽然
很少漫画家会
自称表现主义者，
这也不表示
他们分不清
这些线条的特征！



比如胡斯特·高迪在他的《迪克·崔西》(注:中译名《至尊神探》)中运用加粗线条,钝角和厚重的黑色来表现成人的严酷世界……



……亦卡尔·巴克斯(注:人称“唐老鸭之父”)在《吝啬鬼大叔》里的柔和曲线和自由的笔法传达了一种精灵古怪,青春单纯的感觉。



在罗伯特·克鲁伯的世界里*,曲线的单纯性质被神经质的羽毛笔线条背叛,由现代的成人画风取代了。



……同样在克莉丝汀·克里特利的画里,这种儿童化的曲线和蒙克式的疯狂线条制造出一个疯子幼齿的形象。



六十年代中期的Marvel公司读者普遍为未成年人,像科比和斯诺特这样的画家会使用有动感但又给人舒适感觉的线条。



但当Marvel的读者群成长为青春期躁动小青年时,罗伯·李菲德这种带有敌意的粗犷线条就变得更受欢迎起来。



几十年来像尼克·卡迪这些彩色漫画作家将个人的表达的鲜明风格注入了他们的每一个故事中……



……朱尔斯·费佛那互相搏斗般的不均匀线条则像是反映现代生活内心挣扎的哑剧一般。



在何塞·穆尼奥斯的作品里用浓墨和磨碎的线条结合来表现堕落和病态腐朽的感觉……



……乔斯特·斯瓦特干脆优雅的线条和带有爵士乐感的画风很好的表现了世故精致和幽默讽刺。



在史匹格曼的《地狱行星囚犯》里有意识地使用了表现主义线条来描述生活中的恐怖故事。

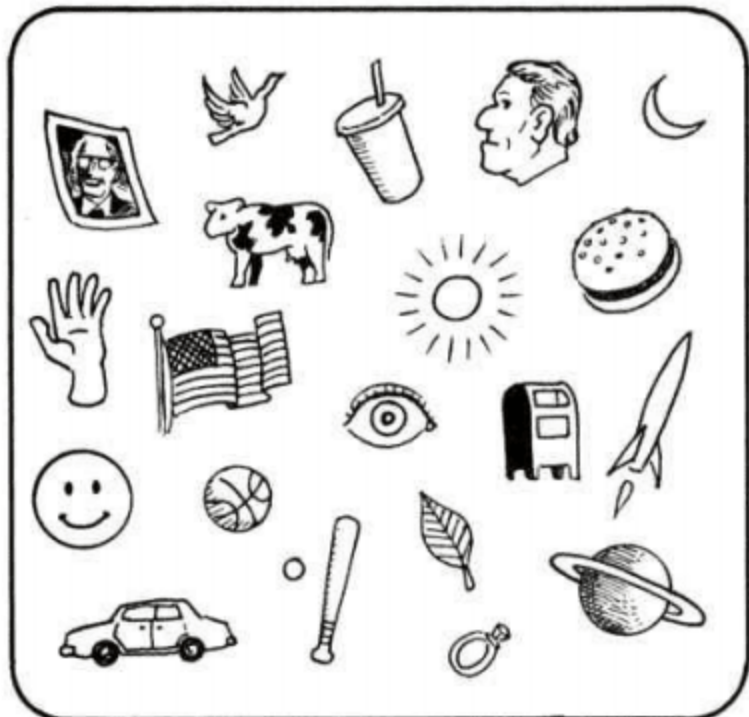


而在艾斯纳的现代作品里用了风格丰富多样的线条来捕捉各种情绪和感情。



*译注:罗伯特·克鲁伯是美国著名的另类漫画大师,他创造出的《怪猫菲力兹》更是首部限制级动画片。

特里·泽维格夫曾经为他拍过可爱的纪录片



那么，
既然图画可
通过诠释来表现
不可见的感情
和其它感官
.....



.....图画与
专门用于表现
不可见事物的图标
(如语言)间的分别
也模糊了起来。

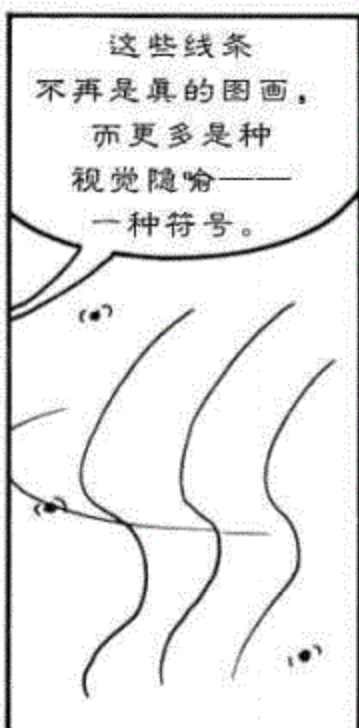
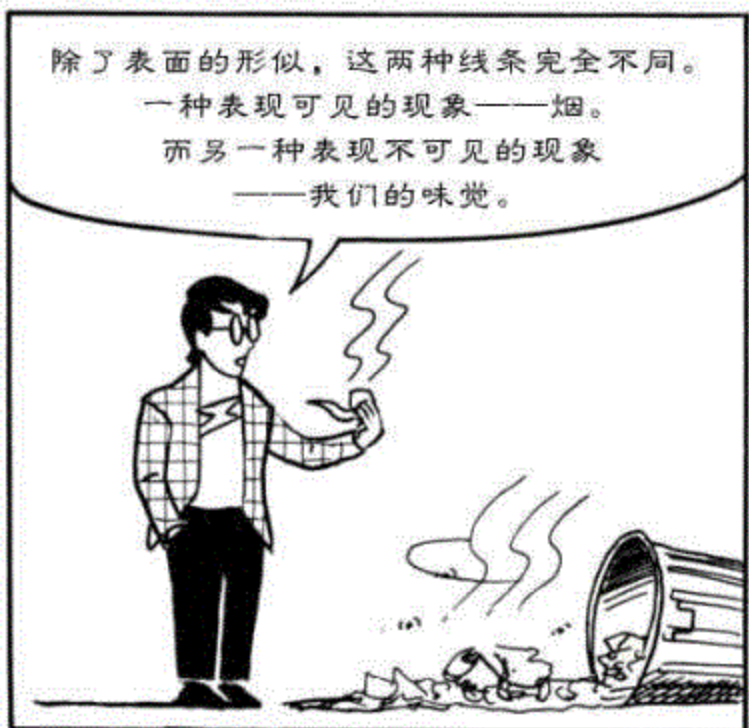
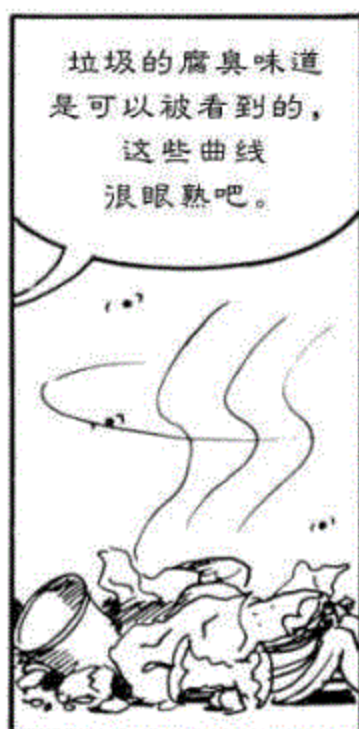
其实，
我们从这些图画里
有生命的线条中
可以看到
形式化了的语言的
原始根源。

让我给你
看个例子。

设想我打算
吸这支烟斗
.....

.....假定
它确实是个
烟斗.....

.....我用
火柴点燃它，
像这样：



它们可以被单独拿出来，
再放到任何地方，
而读者会立即领会它们表达的意思。



就连这些小苍蝇
也逐渐演变出了
语言符号的
抽象身份。

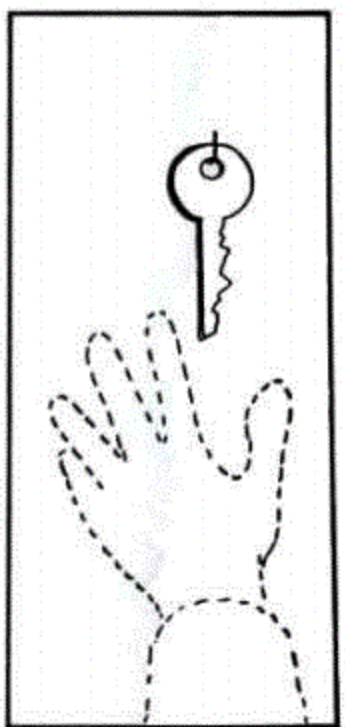
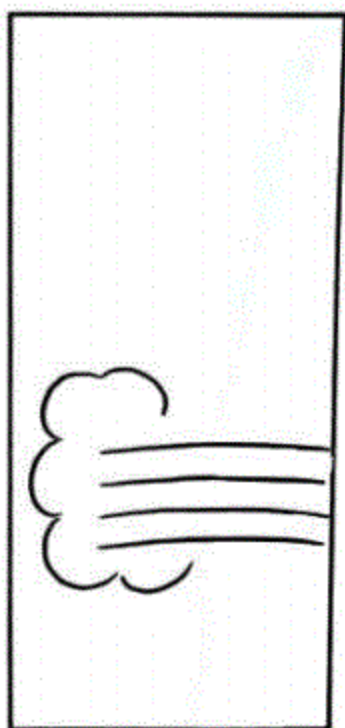
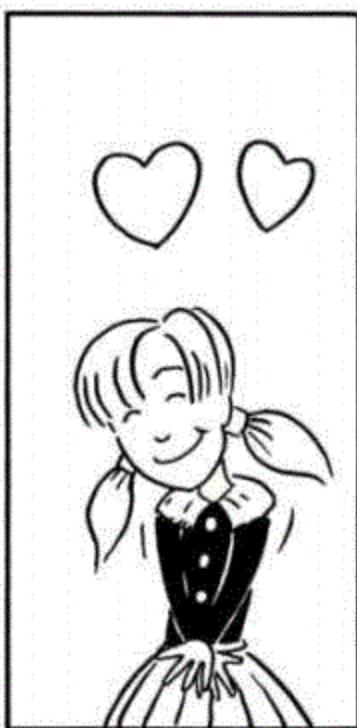
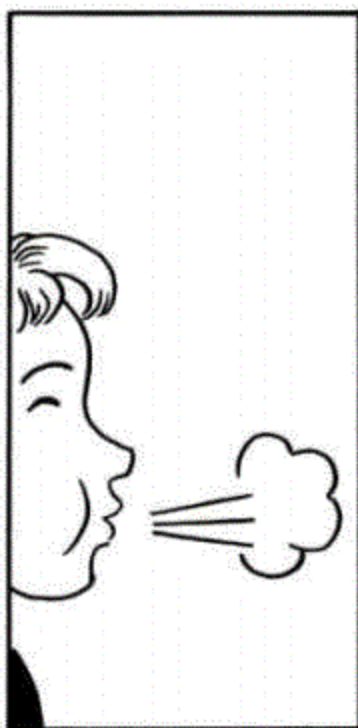


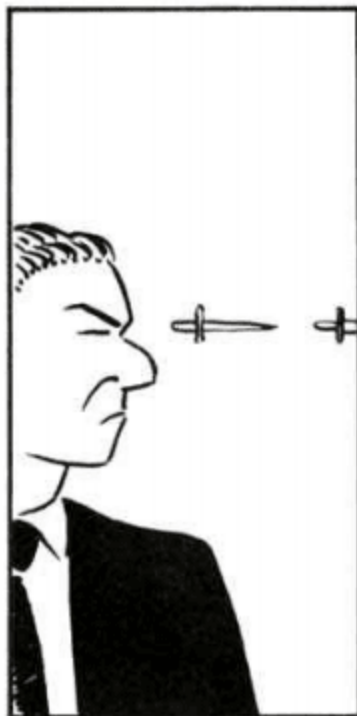
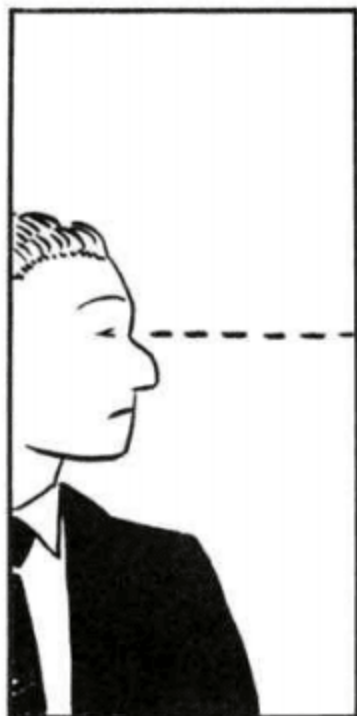
一旦某个画家
创造出
新的表现方式，
它便可融会被
其它画家
借鉴使用。



假如有足够多的人
开始用这个符号，
它也就正式跻身
语言的行列了……

就像我们已经
看到的这些。





在处理脸部的
时候，
可见和不可见
世界之间的界限
就更模糊了。



这个卡通的脸
虽然抽象，
但它是基于
视觉数据的。



一些感情的
表示符号
也来自视觉形象，
例如我们熟悉的
汗珠。



但当这些图像
逐渐流失掉
本来的视觉关联时
.....



.....
它们就流向了
符号的世界里。



这种由可见到不可见的流向
也是自文明产生后
一切语言文字的来源。

古美索不达米亚的闪族人在五千多年前意识到他们需要一种记录日常的方式。

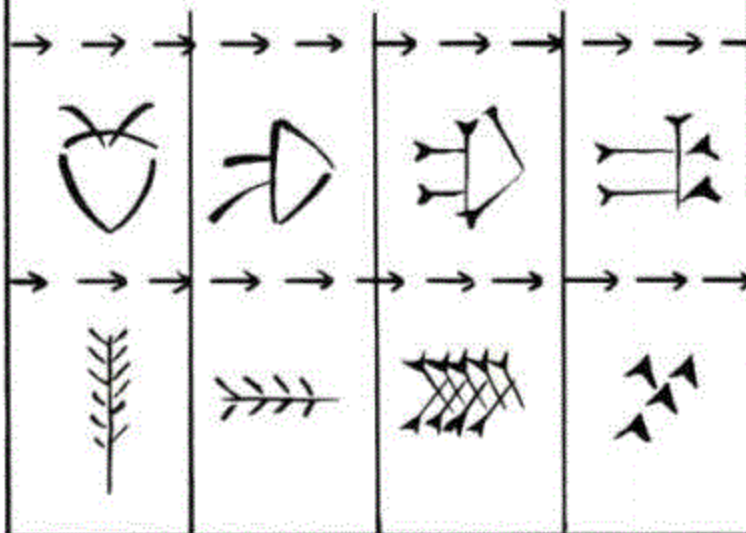


公牛



谷物

这些最初的符号——确实就是卡通——逐渐从模拟物体的象形文字进化为现代语言的高度抽象形式……



……最终成为我们完全抽象化的读音体系。



任何形式的艺术或信息存在时间越久，所积聚的符号就越多。



现代漫画是一种年轻的语言，但它已经拥有数量可观的公认符号了。



并且这个视觉的词汇表有着无尽增加的潜力。



在特定文化圈子里这些符号将快速传播，直到人们都能一眼认出它们为止。



但当一种语言在多个完全不同的文化范围中进化发展时会怎样呢？



答案是肯定的，这样就会进化出多个符号的集合！

因此又要说到日本，当地的漫画多年来独立于他们的西方近亲发展着。



愤怒

痴呆



睡觉



性奋

背景对于提示不可见概念来说
也是很有价值的工具……
这点在感情的世界里
就更突出了。



即使人物形象几乎没有被扭曲，
一个扭曲的或者表现主义的背景通常也能
影响到我们“阅读”人物的内心状态。



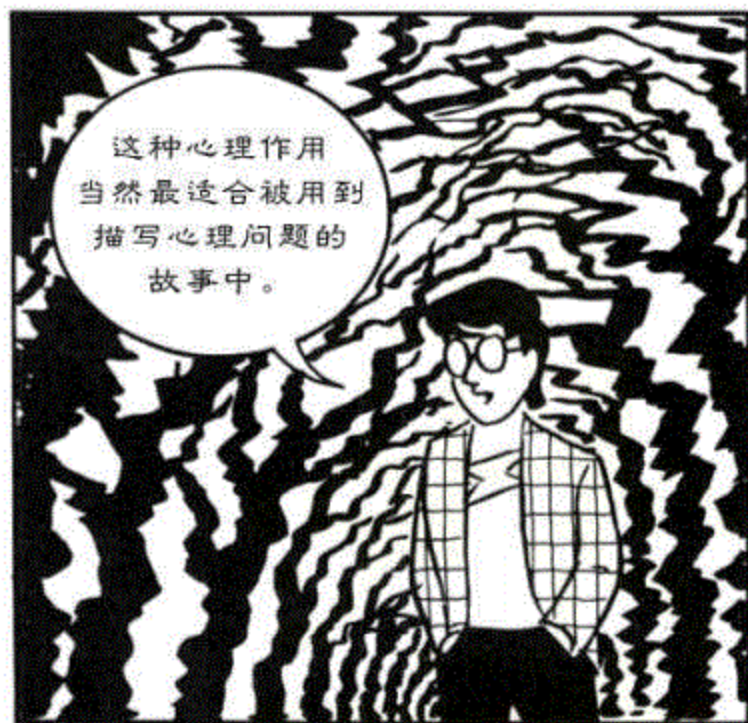
特定的图案
可以制造出
观众的心理作用。



但出于某些原因，
读者不会把这些感觉
归咎在自身，而是在
他们认同的人物
身上。

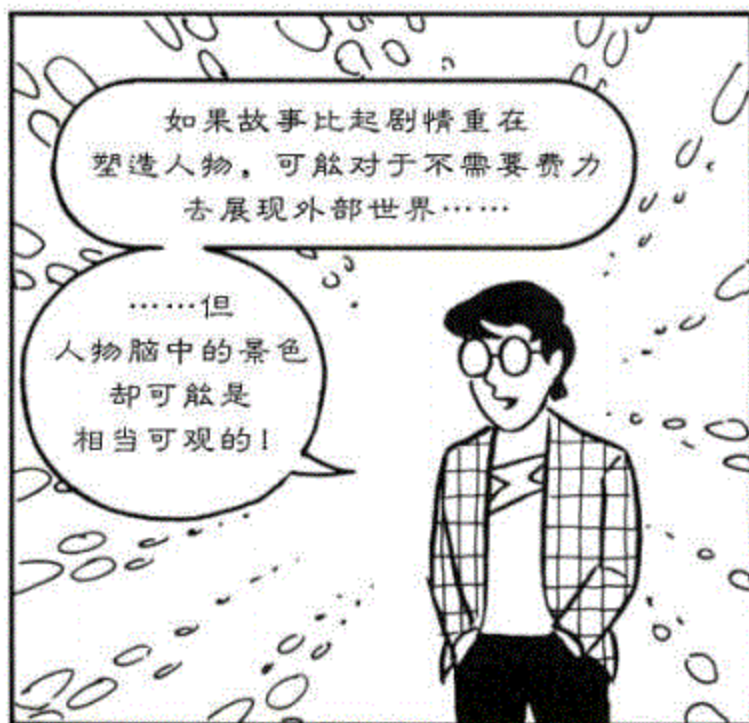


这种心理作用
当然最适合被用到
描写心理问题的
故事中。



如果故事比起剧情重在
塑造人物，可能对于不需要费力
去展现外部世界……

……但
人物脑中的景色
却可能是
相当可观的！



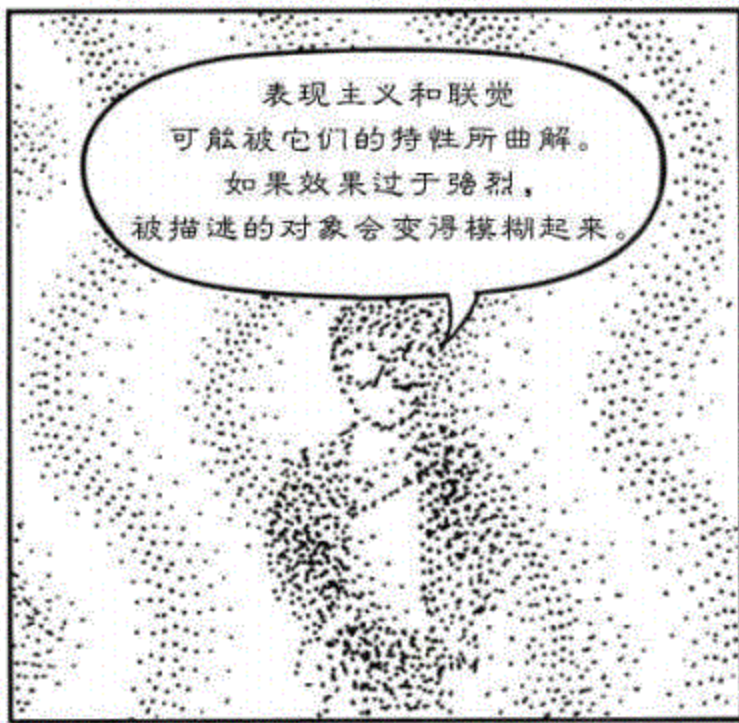
这个原理可以求证于
很多欧洲彩色漫画和
日本少女漫画，
任何想得到的感情都可以
找到对应的
表现主义效果！



表现主义和联觉
可能被它们的特性所曲解。
如果效果过于强烈，
被描述的对象会变得模糊起来。



表现主义和联觉
可能被它们的特性所曲解。
如果效果过于强烈，
被描述的对象会变得模糊起来。



不过，当作者运用
这些效果的时候可就需要
澄清他们想要
展示的是什么。



既可以靠周围的场景
来展示，或者尽可以使用
文字说明。



文字与其它任何视觉符号
都更能够有力地完整描述
属于感官感情的不可见领域。



文字可以把
看起来中性的图像
变得富有感觉和体验。



我坐在一扇打开的窗前，
希望能捕捉到一丝熟悉的炭烧气味。
隔壁嗡嗡的电视声像是从
另一个世界传来的一样。
钟表懒洋洋地敲了八下。



我们说到图画可以引起
读者的强烈感觉，
但它们也缺少文字具有的确性。



相反，文字虽有明确的意指，
但缺少图画的直接冲击，
它的效果是逐渐累积的。



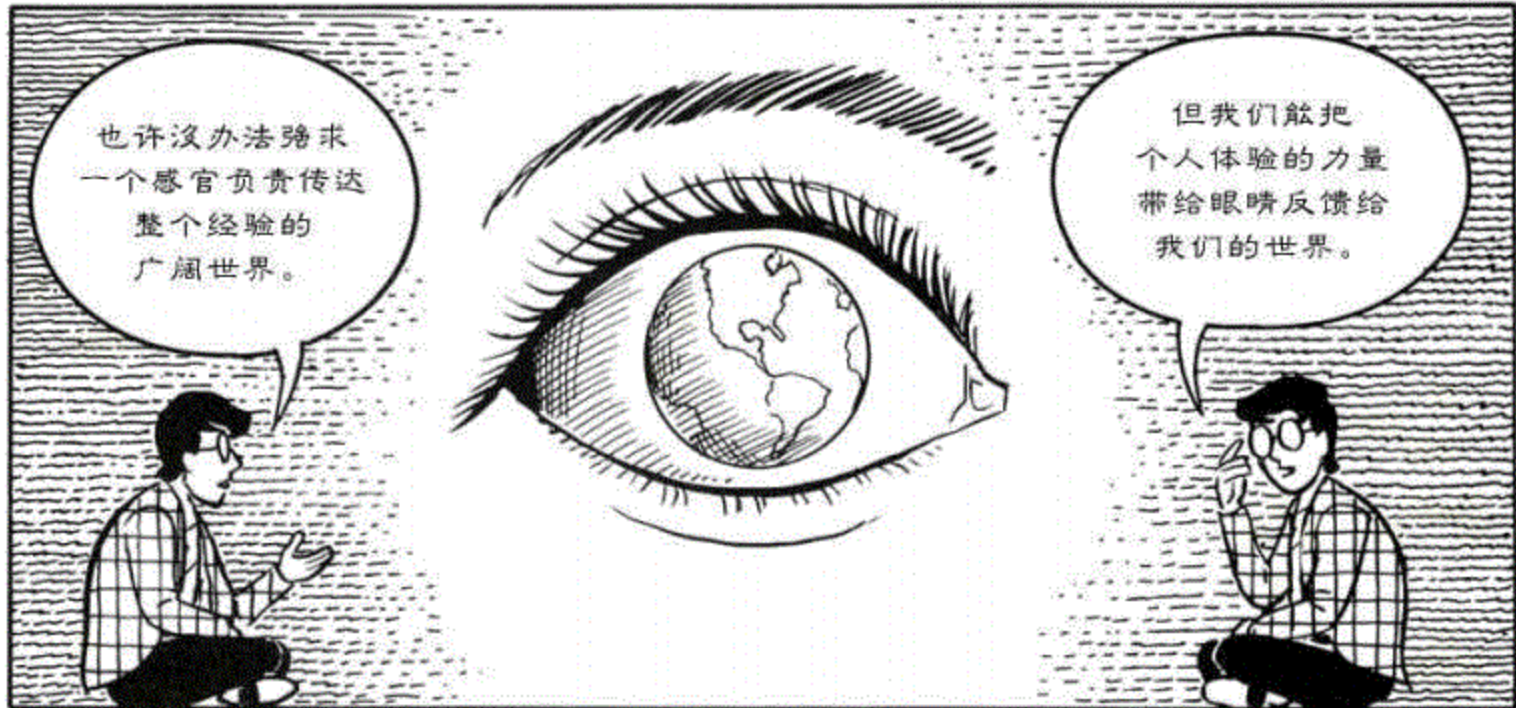
我只想告诉你，
你那点鬼把戏
我早知道了……
你给我家狗的狗食
里掺了东西，
让它不喜欢我了，
然后……

所以，
文字和图画合体
就会有奇迹出现。



我们下一章
就会讲到这个。





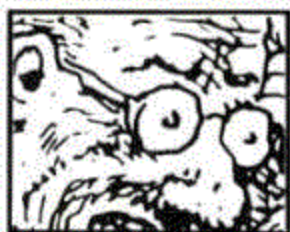
也许没办法强求
一个感官负责传达
整个经验的
广阔世界。

但我们能把
个人体验的力量
带给眼睛反馈给
我们的世界。

在这一章里，
我们讲了不可见的
感官和感情世界，
但漫画展现的
全部其实都属于
不可见的艺术。



在这里，
所见并不是所得，
因为你看到
(现在也在看着)
的一切不过是
纸和墨而已。

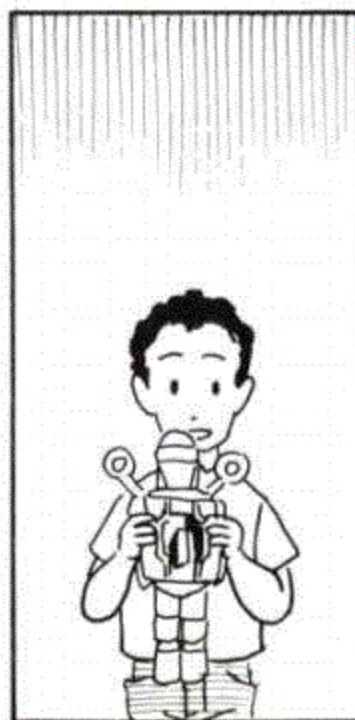


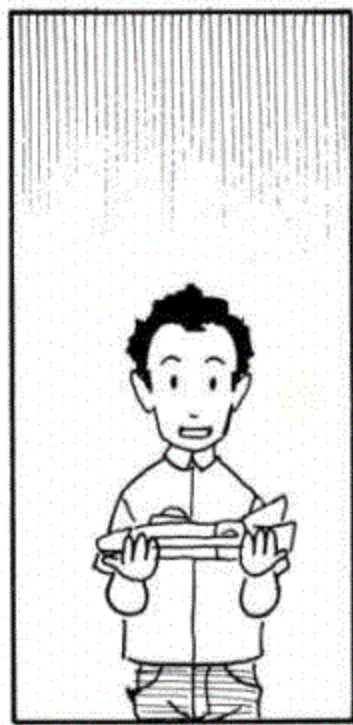
最后，
你所给予的
才是你能
得到的。



第六章

展示和描述。





长久以来的传统思想认为，
真正伟大的艺术和文学作品之间壁垒分明。



文字和图画的结合顶多被当作大众娱乐品，
或者歧视为弱智的商业主义。



我们童年时代
读的书里有
大量的图画
和很少的文字，
以使它简单易读。



长大后我们
被期望晋级改读
有更多文字
而只偶而会出现
图画的书……

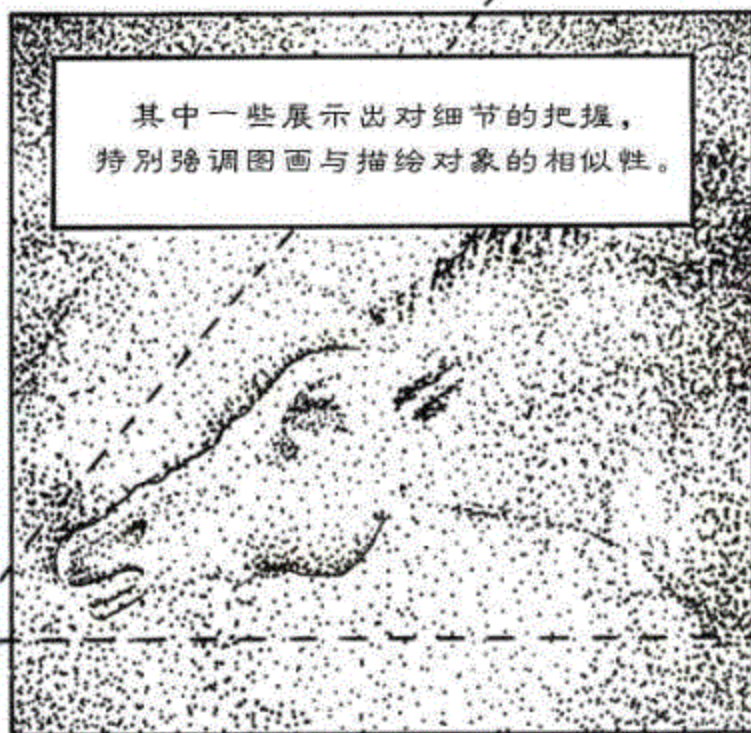
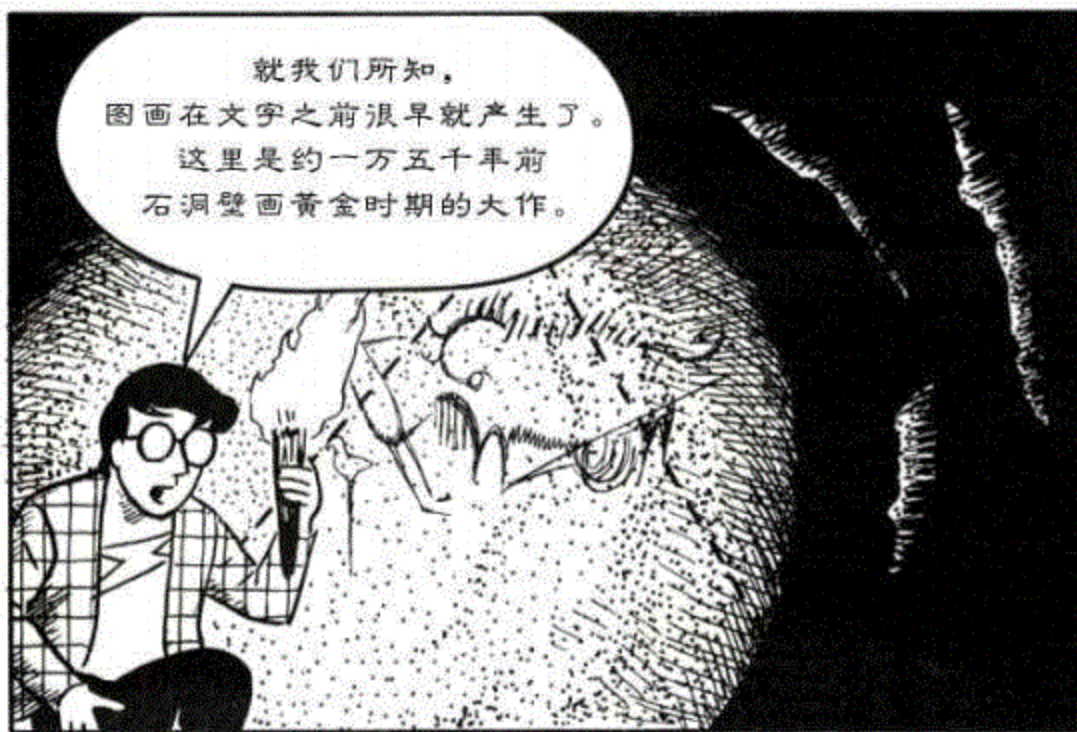


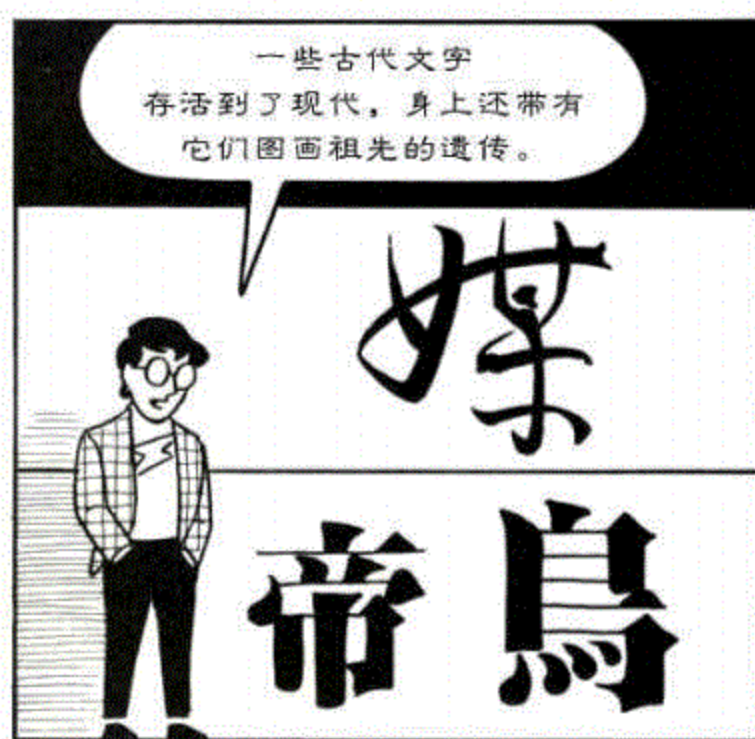
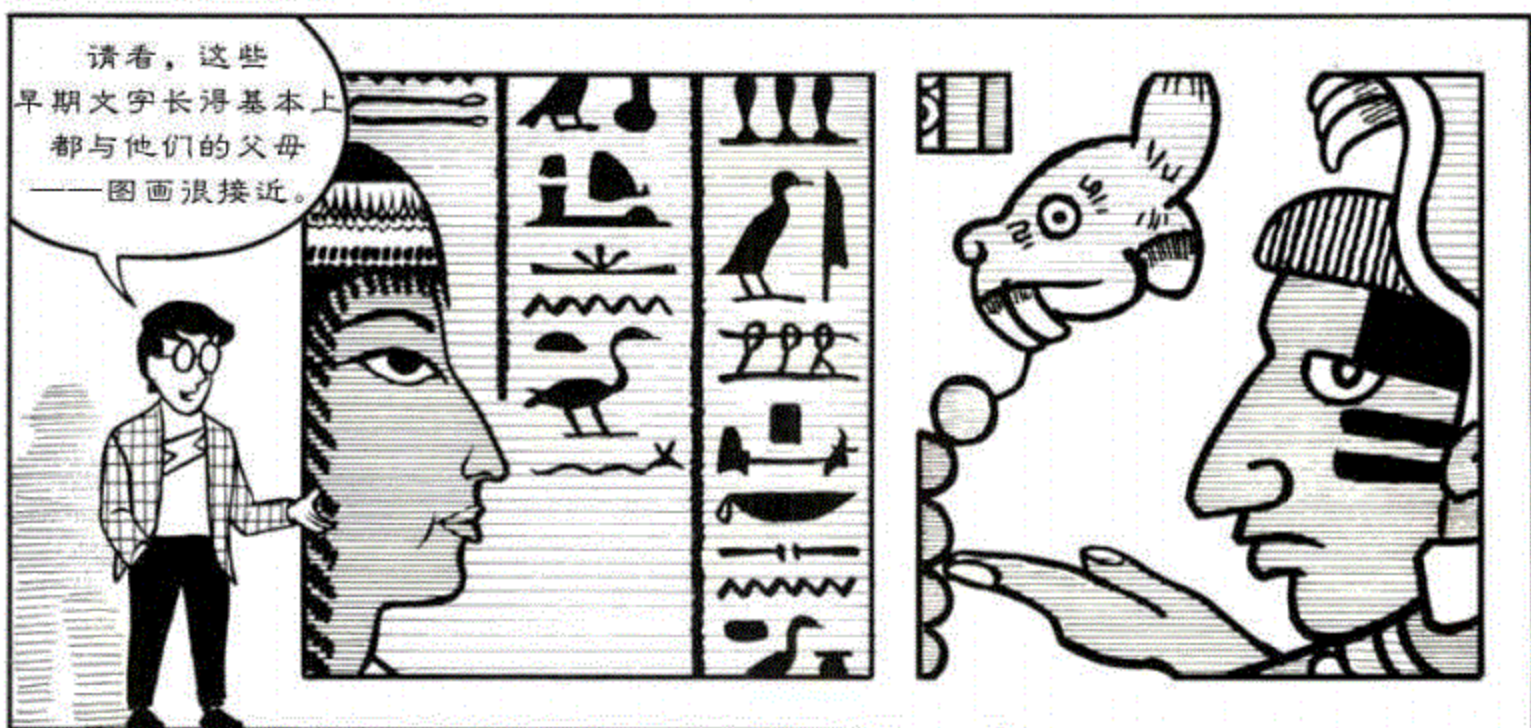
……最终目的是
读“真正的”书
——在里面一幅图
也不会有了。



也可能，
以如今的现状
看来，最后压根儿
不读书了。







*见第129页。



Dein schlaff will ich versumen/
Wol auff du müß das best raumen.
Mich soll noch niemandt mühen/
Weiß noch gar vil zu schen.

Wilt du lauter gaiten pflegen/
Wirtschafft weißt du dich verweigen.
Ich flag von grossen nöten/
Du wilt mich hungers tödten.

Die rocken solt du legen hin/
Vnd mit dem gaist vn müßig sin.
Wie soll ich mich nun began/
Müß ich von meinen spinnen lan.

Wilt du dich gemieten mein/
So müß du gar enblößen sein.
Nement alle samen war/
Er will mich enblößen gar.



Ich will dein fleisch mit freß
Das sich der gaist darinn möß
Du seß mich als fer/
34r inu leyden mer.

Ich will dich
süßerlich/
Ich verdirg mich du sondest mich nit.
Zunder höffens alle rechen/
Ob ich mein lieb möge schen.

Ich will dich
meine sinnen/
Vnd lan du
sinnen.
Euff die nach/
34r

Ich will dich
süßerlich/
Ich verdirg mich du sondest mich nit.
Zunder höffens alle rechen/
Ob ich mein lieb möge schen.

更重要的是，
即使在图文结合
的时候文字和图画
也是分开的，
例如这个十五世纪的
德国漫画，就像
油水分离那样。

文字变得
越来越专业，
越来越抽象，
越来越复杂……

……也
越来越不像是
图画了。



同时图画朝相反的方向进化着：越来越少的抽象或符号化，
越来越多的具象和细节化。



以上为丢勒 (1519)，伦勃朗 (1660)，
大卫 (1788) 和安格尔 (1810-15)
肖像作品细节临摹。

希腊古瓮颂

你委身“寂静”的、完美的处子，
 受过了“沉默”和“悠久”的抚育，
 呵，田园的史家，你竟能铺叙
 一个如花的故事，比诗还瑰丽：
 在你的形体上，岂非缭绕着
 古老的传说，以绿叶为其边缘：
 讲着人，或神，敦陵或阿卡狄？
 呵，是怎样的人，或神！在舞乐前
 多热烈的追求！少女怎样地逃躲！
 怎样的风笛和鼓谰！怎样的狂喜！

(译注：济慈在《希腊古瓮颂》中同时创作了两件艺术作品：一首真正的诗歌和一只想象的雕刻艺术品——古瓮。)

这样，通过丰富的艺术想象力，诗人的创作魅力便在语言和造型两种艺术中体现出来。)



到十九世纪早期，
 西方美术和文学
 已经完全分离了。

前者对再现
 光线和色彩
 这些可见事物
 着迷……



……后者富含
 不可见的宝藏：
 感官，感情，
 精神，哲学……

一度在我们的
 图标抽象图表中
 一同位于中心的
 图画和文字，
 到这里已经偏移
 到了金字塔的
 两个底角。

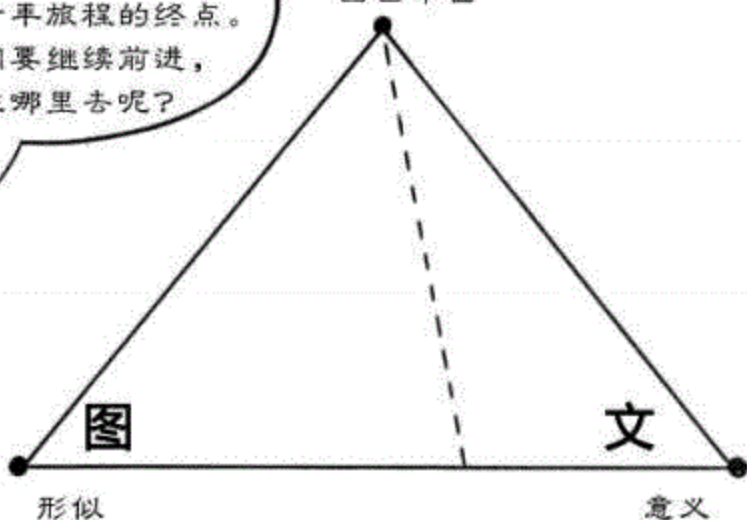


济慈诗歌的第一节。

临摹让·巴蒂斯持·卡米耶·柯罗的《沃尔泰拉近郊风景》(1838)

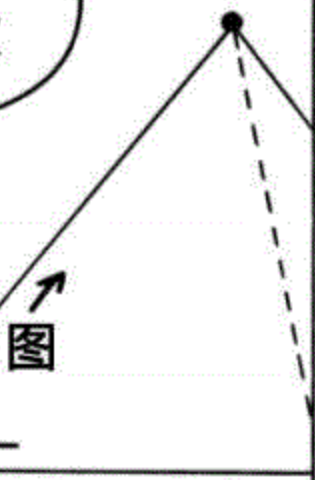
从某种意义上讲，
图画和文字已经达到了
它们这五千平旅程的终点。
如果它们要继续前进，
又能往哪里去呢？

图画平面



对图画来说，
只有向上！

印象主义
将西方美术的方向
指向了抽象的顶点，
但还没有离开眼睛
所见的事物。



作为第一个现代美术运动，
印象主义的位置仍处在过去
对光线色彩的研究终点处。



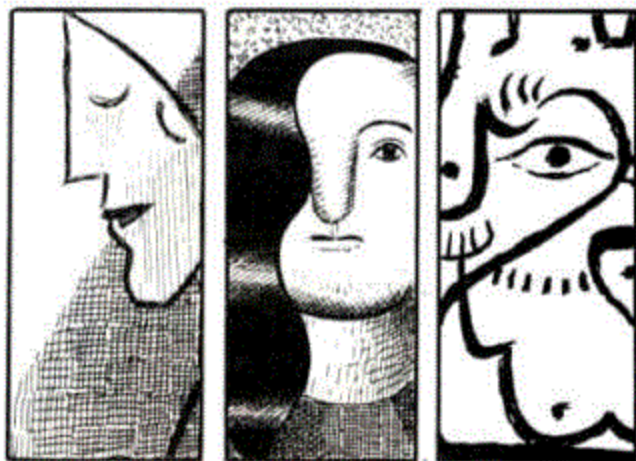
对乔治·修拉的《大碗岛的星期日下午》局部临摹。

很快大爆炸就出现了！
表现主义，未来主义，达达，
超现实主义，野兽派，立体派，
抽象表现主义，新造型主义，
构成主义。

都向任意方向
呈向上发散状！

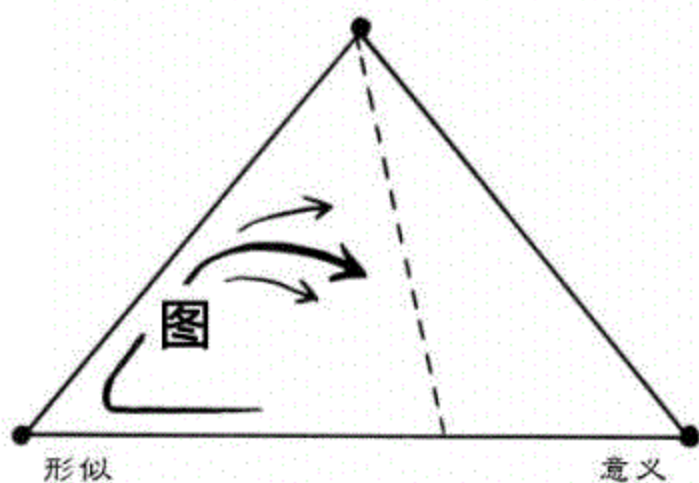


对于新派画家来说
严格的具象风格完全不再重要。
图标和非图标的抽象又华丽地杀回来了！



一些画家向图画平面的顶点行进，
既舍弃了形似也舍弃了“意义”。

但主力部队还是返回了美术的意义指向，
从而远离形似，回归概念领域。



与此同时文字也在变化着。
诗歌开始从抽象难懂的古文，
转变成更直接的，甚至白话的风格。

散文中的语言
就变得更加直接了，
表意简单快速，
这一点更像是图画。

“意义”并没有被
作家们抛弃，
但他们肯定
也在向左方运动着
……

约翰·济慈 1819

希腊古瓮颂

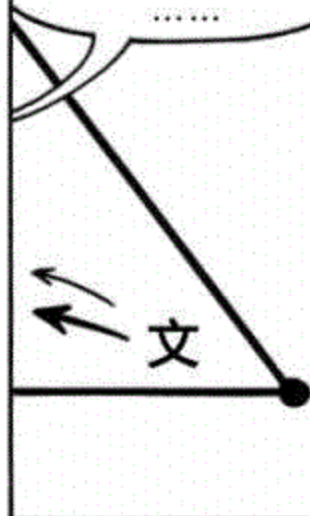
你委身“寂静”的、完美的处子，
受过了“沉默”和“悠久”的抚育，
呵，田园的史家，你竟能铺叙
一个如花的故事，比诗还瑰丽；
在你的形体上，岂非缭绕着
永恒的伊甸，以静默为伴侣。

沃尔特·惠特曼 1890

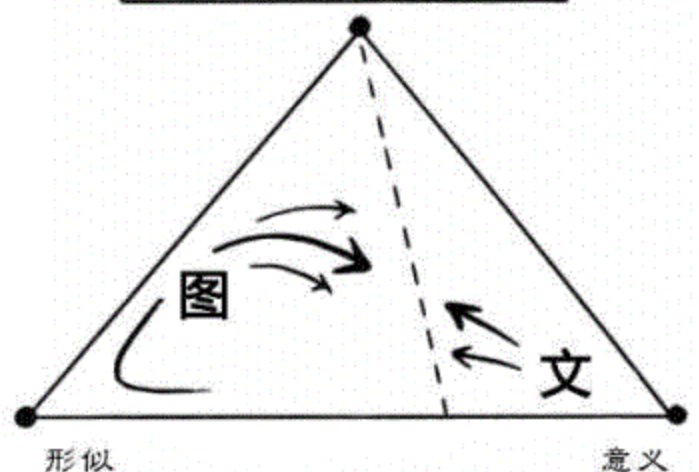
从加利福尼亚海岸面向西方

从加利福尼亚海岸，面向西方，
不倦地探索，寻求还未曾发现的东西，
我，一个孩子，年龄不小，望眼远方，
越过波浪，朝着产院，移民的土地，
眼望着那西方大海的岸边——
最终到达了我在所在的地方
——环形地区几乎已经绕过；
从印度斯坦，从克什米尔的河谷
来到西方，从亚西亚——从北方——
来自上帝，来自圣人，来自英雄；
从南方——从花团锦簇的半岛
和盛产香料的岛屿，现在我又
面对着老家——细细察看，
像是经过长期跋涉，成长和睡眠；

（但是哪里是我许多以前想寻找的地方？
为什么它至今未被发现？）



……并沿着
和图画会合的方向前进！



译注：在《从加利福尼亚海岸面向西方》这首诗中，147

惠特曼表达了自己对美国扩张天命说的兴趣，
再次讴歌美国人向太平洋海岸移动
并与亚洲直接接触的壮举。

H'âtre MICHEL 40 rue des Mathurins

SOIRÉE

venDredi 6 et saMédi 7

JULIET 1923

DU COEUR

semaine prolongée au 7 juillet

CHERERZ A B



ARBRE

ORGANISÉE PAR

les places de loge 20 fr.
 les fauteuils d'orchestre 20 fr.
 les fauteuils de balcon 1^{er} rang 15 fr.
 les fauteuils de balcon 12 fr.

Location :

Barbès Jume, 20, Bd de la Madeleine
 Durand, 4, Place de la Madeleine
 Fovinsky, 15, Rue Bonaparte
 Au Sans Pareil, 27, Avenue Kléber
 Str. 5, Avenue Leventhal
 Paul Guillaume, 20, Rue la Boétie
 Librairie Morny, 27, Bd Montparnasse
 Paul Rosenberg, 21, Rue la Boétie
 et au Théâtre Michel, Tél. : Oct. 20-20

戏剧《胡子心》的达达主义风格海报

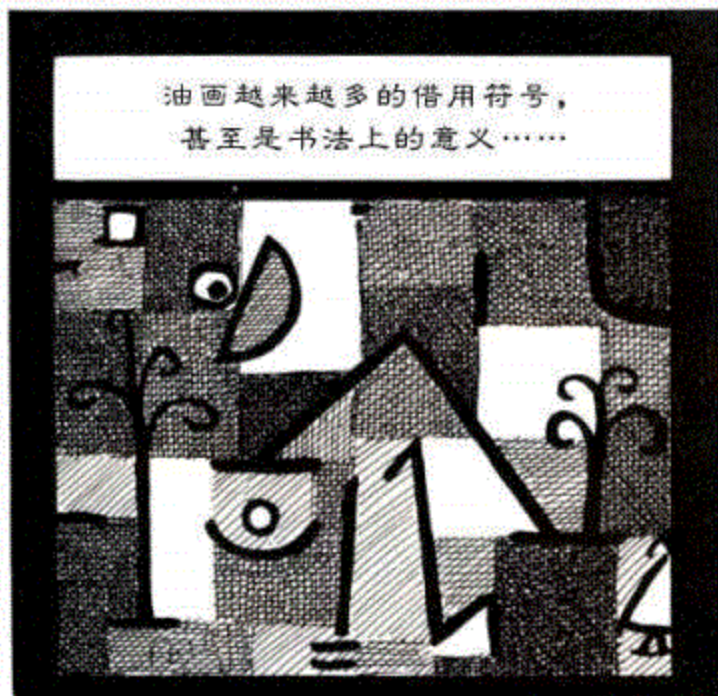
特里斯坦·查拉肖像
 弗朗西丝·毕卡比亚 作

达达主义，
 未来主义者和
 各现代风格
 画家的作品
 已经打破了
 形象和意义
 之间的边界！



同时一些艺术家使文字与图画
 产生这种面对面的冲突！

油画越来越多的借用符号，
 甚至是书法上的意义……





在流行大众文化中无需以任何高深艺术理论为借口，这两个形式就被一次又一次地结合到了一起。



这种图文结合形式在现代漫画中被挖掘的最深，而且它也不是新近出现的一时热度。

让我们回到这一切之前的十九世纪初，那个图文还被严格分离的时代。

当时欧洲的大版式绘画就暗示出了图文结合的效果。

但最后还是罗多尔夫·托普弗首先遇见它们之间的内在联系而使它们家庭团圆。



克雷潘先生登广告征求家庭教师，很多人前来求职。

我肯定托普弗把它们诉诸笔端的时候并没有考虑那么多……

……但现代漫画在美术和文学就快要改变取向的时代产生，本身就是很有趣的事了。

这种把图文统一起来的普遍思路也许正是来自当时人们共同的本能……

……这种本能告诉我们，已经抵达了历史旅程的终点，终于该到回家的的时候了。





对于漫画来说倒霉的是，等到美术重新发现了文字和图画之间的联系时……

……现代艺术自身已经变得难以被大众理解了！

这他喵的是啥？！

耍老子呢！我两岁的闺女画得都比这好多了！

真的有人会花钱买这种东西吗？

牛B。

实际上大众对于伟大艺术和伟大文学作品的理解与150年前相比还没有什么变化*。任何想用文字和图画创造伟大作品的艺术家都要考虑到人们的这种看法。




希腊古瓮颂

你委身“寂静”的、完美的受过了“沉默”和“悠久”呵，田园的史家，你竟能一个如花的故事，比诗还瑰在你的形体上，岂非缭绕古老的传说，以绿叶为其边讲着人，或神，敦陵或阿呵，是怎样的人，或神！多热烈的追求！少女怎样地怎样的风笛和鼓谣！怎样

这种看法不止来自他人也来自艺术家自己……



……因为很多漫画家的内心深处仍然以不同的标准衡量美术和文学，并进而相信画和文章只要靠它们各自的高品质就可以和谐的结合到一起成为伟大作品。





脸

两只眼睛，一个鼻子，一张嘴巴。 → 你青春的华服，如此被人艳羡…

*不过我们一般不乐意承认有这么久。



文字和图像的结合也许不是我给漫画下的定义，但这种结合对漫画的成长有着巨大的影响。

漫画 名词复数形式
单数动词连用。
1. 经过有意识排列的图画及其它图像，用幽默和/或激发观者的想象力。
2. 穿鲜艳服装的
反派作战最终
充满了紧张暴力



通过文字或是图画，漫画可以描绘很大范围的人类经验。



……因此漫画——在它的潜在用途之外——被确认为是种讲故事的艺术。



确实，当作者对文字和图画有足够的开发时，它们有讲述故事的巨大力量。



传记
浪漫爱情
无韵诗
史诗
寓言
改编
意识流

达达



连续的艺术

讽刺

恐怖
超现实
历史小说
民间故事
色情
神秘题材
宗教题材

但直到这里，我们不过是看到了冰山一角而已！



我们小时候将“展示和描述”交替进行，结合图文来传达一系列互相联系的概念。



在漫画中把文字和图画结合起来的不同方式事实上是无穷无尽的。



但让我们把它们划为几种不同的类型。



首先是文字特质的结合，图画在这里起示意作用但对于完整文本没有补充作用。



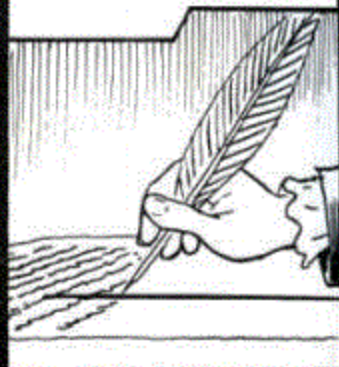
我们夜里踉跄地摸回公寓，每隔20米就要停下吐一次。



朱小姐微笑着给了我她家的钥匙。



美国宪章于1787年被第二届大陆会议采纳，并在1789年正式推行。



然后是图画特质的结合，文字几乎只起到给视觉叙述做配音效果的作用。



当然还有双重特质的类型，文字和图画在这里表示的是同样的意思。



乔先生表情酷酷地举起了他的棒棒糖。



但上枝的一记重拳落空了!

啊嗒! 被他闪过了, 我打到了墙上!



木哈哈! 被我闪过了!

我好难过哦!



……小爱心里想道。

下一种类型是附加式结合法，图文之间起到互相扩展或阐释的作用。



我的头疼得像碎瓜一样！

北鼻，我的新项链好看吗？

这还是过去的木星吗？

在平行式结合里，文字和图画各走各路，从不会相交。



“和阿B说过话了吗？”

“阿三说过，干嘛？”

“检查结果出来了，没有事。”

“真的？太好了！”

“嗯……”

胡椒。

麦片。

牛奶。

黄油。

还有灯泡。

还有种类型是蒙太奇式的，文字被处理为图画内的一部分。



现金流量

财政底线

年度报

HY

PPY!

on the business...
for office...
if objective...
any with...
items and...
med to be c...
cept the be...
superse...
appeari...
had bind...
eamed by...
fter bill is...
not l...
by v...
the...
t...
t...
r...

最常见的
图文结合类型
还是这种
相互依存式的，
文字和图片
手拉着手来传达
它们没办法
单独表现的
概念。



这时……

有人
盯梢
你吗？



要阻止他
只要靠这个！



我问你哈，
你觉得他
长得像个
社长？？



“猜猜我开阿宝的卡车时遇见谁了！”



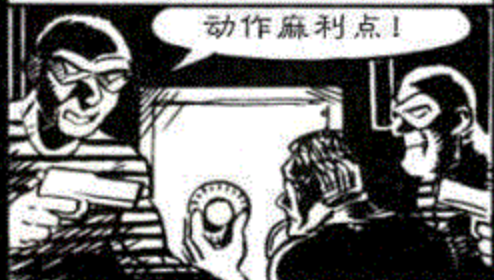
他在说谎。

哦呵
呵呵。



“大学毕业后
我就开始做大买卖。”

动作麻利点！



在相互依存式的
结合方式里文字和图画
不总是等量的，
天秤有时会
向其中一方倾斜。

图

文



一般来说，当其中一边
讲述的内容越多时，
另一边就会变得
更轻巧自由。

文

图

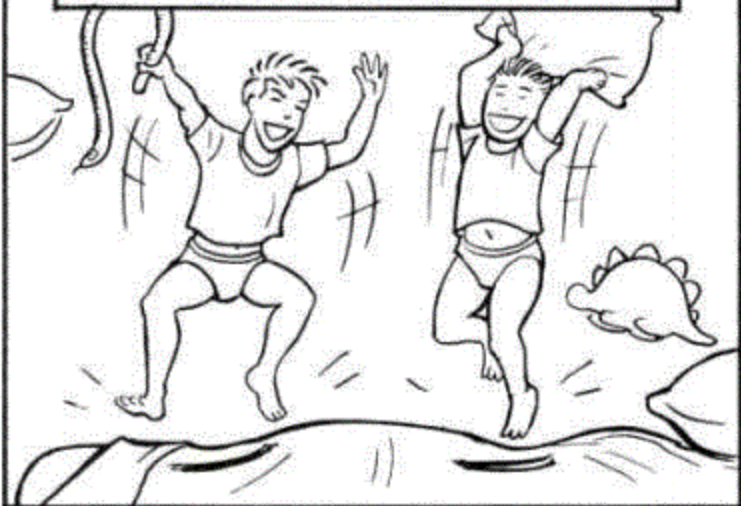
在漫画里，
文字和图画就像一对舞者，
两人不时交换领舞的位置。



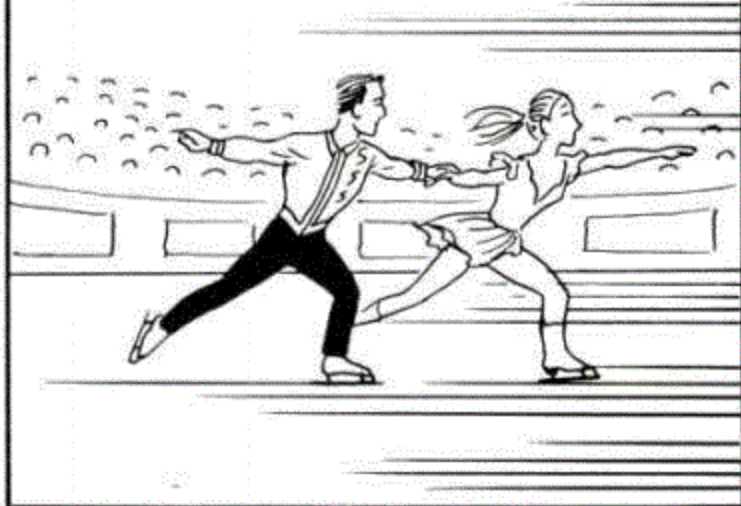
假如两人都想当领导者的话，
这种竞争就会把整体搞砸了……



……不过一点点游戏性质的竞争
有时也会有娱乐效果。



但只有当这对搭档
各自认识到自己的角色……



……
并给对方
力量支持
的时候……



……漫画就可以与任何它从中
汲取过力量的艺术形式相匹敌了。

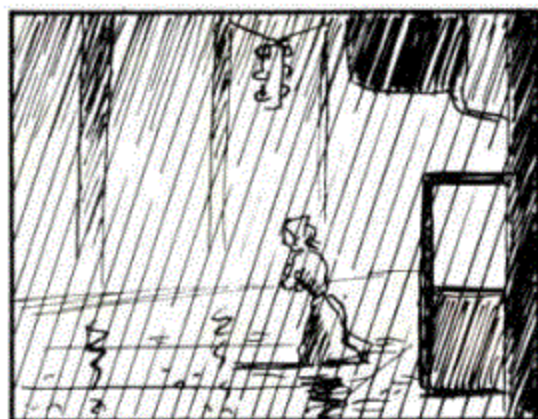
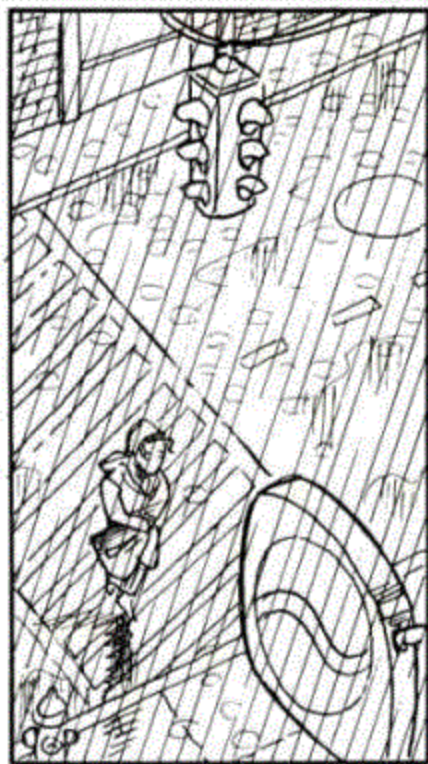


当图画在一个场景中占更多比例的时候，
它可以允许文字去探索更广的领域。

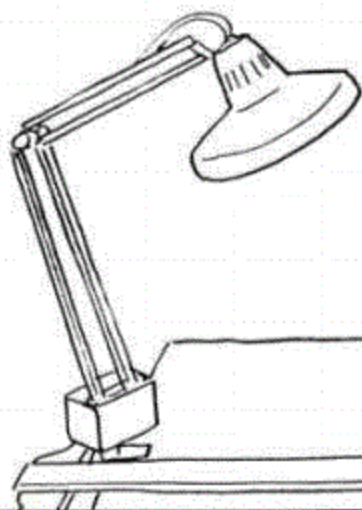


假设我想展示一个女人
在雨中穿过马路，买了
一桶冰淇淋回家吃掉……

……全部
用画来表现。

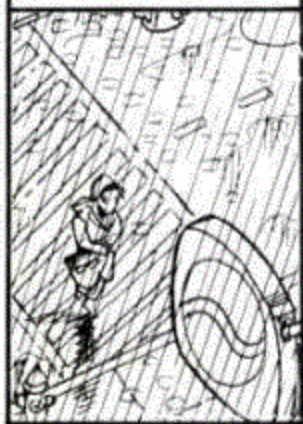


当一系列场景展示出了全部“需要”展示的东西时，像这样，则脚本的自由度就大大地增加了。



也可以是与图画不一致的

长久以来我都是这样子然一身。



它可以变成一个内心独白。

(相互依存式)

“呼叫总部，呼叫总部，听到请回话！”



(平行式)

它也可能就是个大广告！



(相互依存式)

或者是对更广泛题材的反思。



地球就是这样被毁灭的……

地球就是这样被毁灭的……

(相互依存式)

反之，当文字固定了表达的“意义”时，
图画就真正地摆脱限制了。



这次全部
用文字描写
同样的场景！



我穿过马路
进入对面的便利店。
雨水灌进了我的靴子。

我在冰柜里发现了
最后一桶冰淇淋。

我拒绝了推销商品的收银员。
被他怪里怪气地瞪了一眼。

我回到公寓……

……一小时就吃完了冰淇淋。

独自一人。

我穿过马路进入
对面的便利店。
雨水灌进了我的靴子。



我在冰柜里
发现了最后一桶
冰淇淋。



我拒绝了推销商品的收银员。
被他怪里怪气地瞪了一眼。



我回到公寓……



……一小时就吃完了冰淇淋。



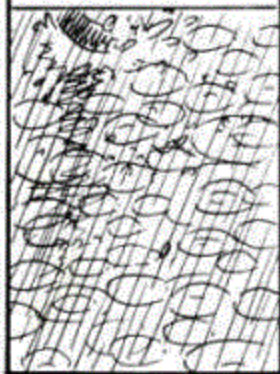
现在把157页的图
和159页的文字
合在一起……



我们还有其他
的选择么？



我穿过马路进入
对面的便利店。
雨水灌进了我的靴子。



作者可以根据需要
只向我们展示
一个场景的局部。

(文字特质型)

也可以使用
高度抽象或表现主义的画风。

我拒绝了推销商品的收银员。
被他怪里怪气地瞪了一眼。



(附加型扩展)

作者也能传达给我们
某些重要的感情信息。

我回到公寓……

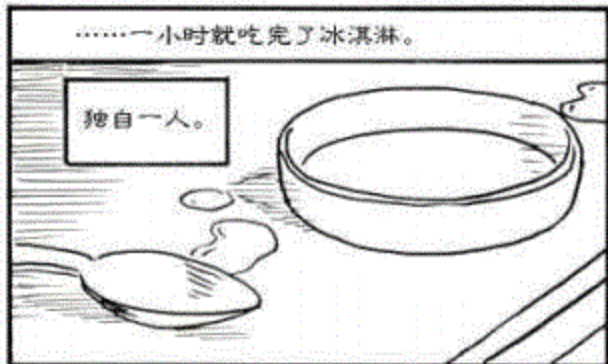


(相互依存式)

或者制造时间上的跳跃。

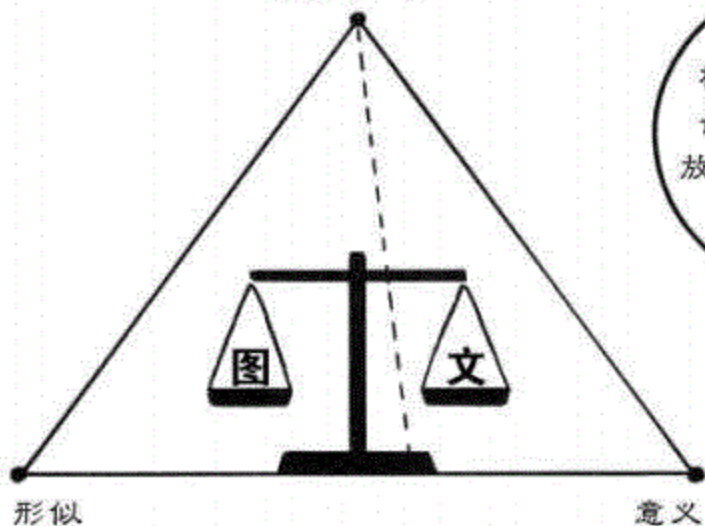
……一小时就吃完了冰淇淋。

独自一人。



(文字特质型)

图画平面



无论我们怎样
标注这张图表，
最好的方式还是
放手让作者的本能
来决定
这种平衡。



混合文字
和图画的技术
比起自然科学来，
更像是种炼金术。



古炼金术士前辈们的有些秘密
可能早就失传了。



但我们也有一些属于
二十世纪的强大魔法！



现代语言的丰富
也是种不可替代的优势！

这对于漫画创作
来说正是个
惊心动魄的时代，
我很庆幸出生
在这个时代喔。



不过我对五千平前
那个时代还是
有点点向往的
……



……在那里描述就是展示……



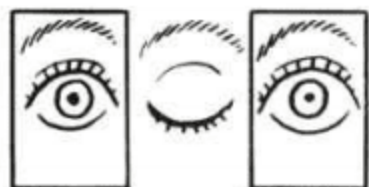
而展示也等同于描述。

第七章

六步法则。



到这里，我们已经讲过了
漫画的几种独特属性。



但漫画还有一些
与其它艺术形式
共同具备的属性。



这种说法现在听来似乎无伤大雅，
但这个简单的概念曾一度被B4过。

时至今日，
仍然有人会问
同样的问题：
“漫画也算是
艺术吗？”



这问得…

……
对不起……

……
真是太TM
傻B了！



但要
非得回答的话，
答案是：是的。



尤其是如果
你对艺术的定义
像我一样
广义的话！



艺术，在我看来
是出自我们物种两大本能——
生存和繁衍之外的一切人类行为！

哇吼吼！

噫呀！！

例如：这是个
男性原始人
在追逐女原始人。
他脑子里装的
只有繁衍这件事！

这种强烈本能支配着
他的全部行动！
为了追逐目标
他是一个弯子
也不会绕的！

这位女性——为了保命而躲了起来。
失去目标的男性只能
无意义地呆立着。



突然间……！

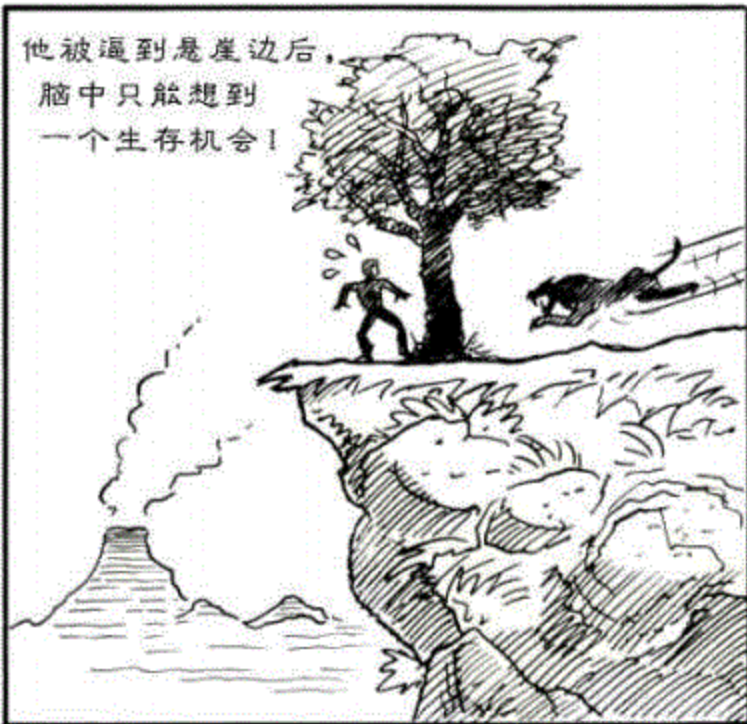


这时他的全部思想
和行动都集中在
另一个
重要本能上面
——生存！

他的腿再次
带着他全速前进！



他被逼到悬崖边后，
脑中只能想到
一个生存机会！



他没有放过！



从而生存了下来。



他的下一个行动
可能是觅食(生存本能)
也可能是去找
女猿人(繁衍本能)。



但他却是……

噜~~~~~!



艺术。



人类存在的一件大喜事就是，我们没办法一天到晚不停的吃东西和造小人！
无论我们追逐目标的行为多么疯狂，也不可避免地总会出现无所事事的时候！



我们眼皮底下的这个
穴居人部落看起来无聊又懒惰，
但实际上却是个兴旺的
艺术群体唷！



看到那个
拿棍子的老女人没？
注意看她在地上
划的线条。



今天她有些胃疼，
而这些线条呈
紧绷的多角形。
昨天她身体不错，
画出的则是
自在的弧形。



那边的男人
正在用两块石头
敲着简单的节奏。
他不知道为什么
要这样做，只是觉得
这响声让他愉快。



旁边的男孩
踢着小石子和泥土，
并对空气
挥动着拳头。



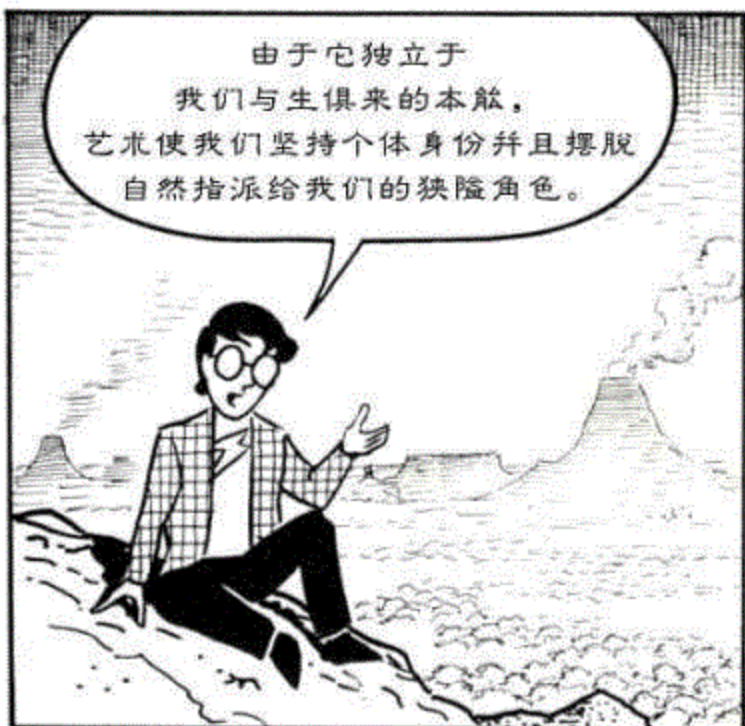
今天他和哥哥
打架的时候输掉了，
现在只能靠舞动
摆脱挫折感。



而这个小女孩
正在唱着她的
青春之歌！



由于它独立于
我们与生俱来的本能，
艺术使我们坚持个体身份并且摆脱
自然指派给我们的狭隘角色。



当然啦，
天才的大自然
也让艺术在
进化论的角度上
有它的用途。



有三种。



首先，它可以
锻炼身体磨炼意志
抵抗外来的刺激。



再者，它能提供
释放感情的出口，
在精神上有助
人类生存。



第三点对于种族的
生存尤为重要，
像这样的随意玩耍
常会带来……



……
有用的意外发现！



这种功能在
几百年后会成为
运动和游戏。



艺术成为自我表达，
艺术家成为英雄；
是它的最高目标。



艺术做为创新发现，可以追求真理，
探索未知；演变为为现代艺术的
灵魂和语言的基础，自然科学和哲学。



五千年来很多事情已经改变，
但总有一些事物是不会变的。



现在这些过程变得更加复杂，
但本能是不会改变的。
生存繁衍*仍然占据明显的优势。



*与它们的相关感情和习俗一起。

而且在我们做的一切事情里面总会带有某些艺术的元素。



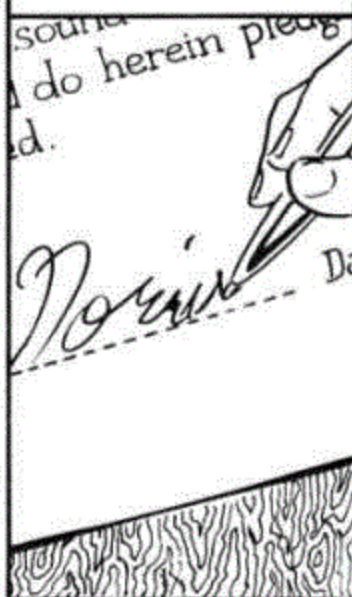
它可能是一条流水线中不合时宜的舞蹈。



或是某个自行车快递员的个人风格。



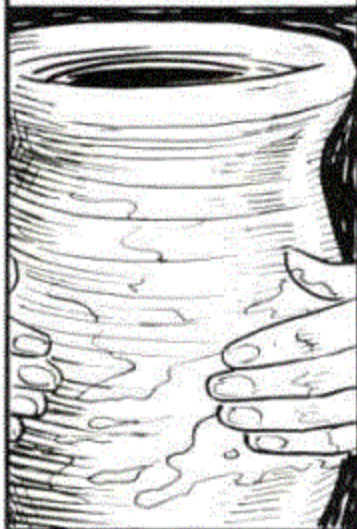
或者就是我们的签名字体！



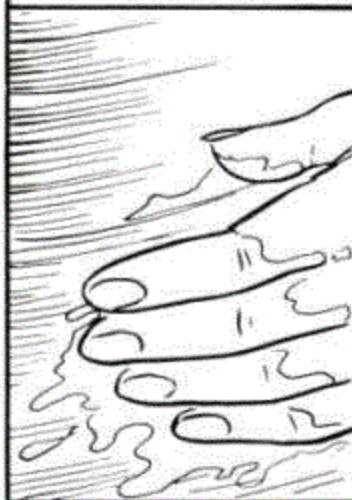
在某些职业中。这种自我表达的范围更广泛。生存——谋生手段——与创造性达到了统一。



我想可以认为一些人类活动会比其它行为更有艺术性。



生活是由一系列小的决定组成的，一些源于生存本能，另一些则不是，二者的比例是不定的。



但在很多人的认识中……

这不叫艺术！

……艺术是一个选择性命题。我不能苟同。



几乎没有哪个职业中的工作是完全不带自我表达成分的……



……反之也没有哪个艺术家不想获得成功（例如，生存本能！）



但这种理想存在于很多渴望成功的艺术家内心，他们也许想成功，但不会以背叛自己的方式来取得它。



美术家们——这些纯粹的艺术家——对全世界宣传：“我画画不是为了钱！也不是为了搭配你家装修的颜色！”



换句话说就是：“我的艺术么有实际价值！”



“但它很重要！”



虽然有一些确实是这样，但却可能需要一两百年后才会被世人接受！



“纯”艺术在本质上离不开目的性的问题——你想要怎样的艺术。



在漫画里也和美术，文学，戏剧，电影，雕塑或任何艺术形式一样存在这个问题……

……因为一切媒介中一切作品的创作都遵循特定的路径。



1

概念/目的



2

形式



3

风格



4

结构



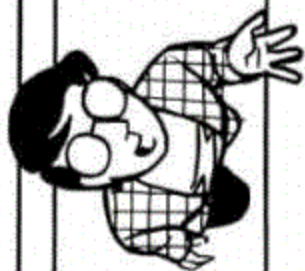
5

工艺



6

外观



由六个步骤组成的途径

1

概念/目的



第一步：
作品的动力，
概念，感情，
哲学体系，目的性——
即作品的“内容”。



2

形式



第二步：
它采用的形式——
是本书，一幅粉笔画，
一把椅子，一首歌，
一件雕塑，一个杯垫，
还是一本漫画？



3

风格



第三步：
艺术的“学校”，
主题，画风或
表现的方式，
作品的类型——
也可能是它
独特的类型。



4

结构



第四步：
把这些全部
组织到一起——
要包括什么，去掉什么
……如何安排，
协调这件作品。



5

工艺



第五步：
构建作品，应用技巧，
实践知识，创造，
排除问题，完活儿。



6

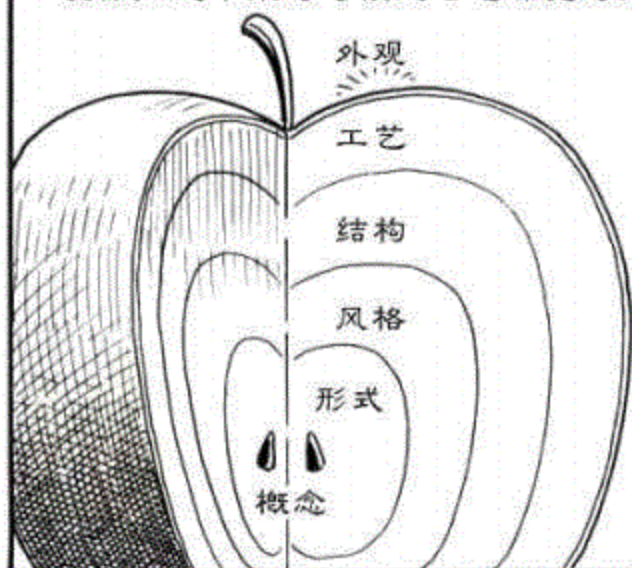
表面



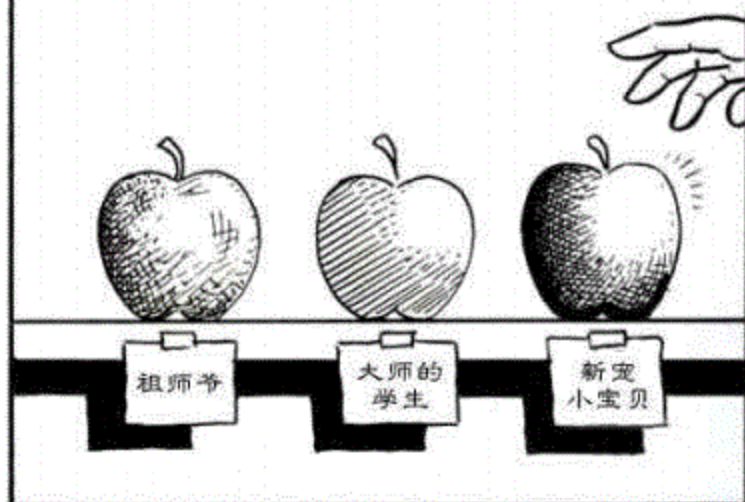
第六步：
成品价值，
完成这件作品
最表面的
第一印象。



在所有艺术中，人们最容易接受的
就是它的外表，
就像挑选苹果的时候是看它漂亮的果皮。



最新“热卖品”通常是第一眼看起来
比较光鲜的，而不是不起眼的
最早创造概念和表达方式的老艺术家们。



但通常
我们咬一口那个
漂亮的新苹果的
话……



咔嚓！



空洞。



这种循环和
艺术本身
一样古老。



在世界各地的漫画界，这个循环从年轻读者第一次发现漫画起，其中一些开始发展出对漫画持续一生的爱。



在早期阶段，读者直接体验故事中的
人物，思想，事件和感情。

漫画扮演的是讲述
者和读者之间的
中介角色。



但有时候，对于形式的意识开始出现，
读者意识到一切漫画实际上
只是纸上的墨迹……

……要画漫画
只需要特定的
技巧……

……而那些技巧
是自己也能
学会的！

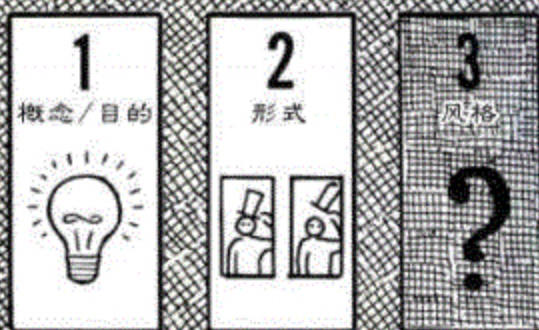


发现这一点的读者中有的也自己的思想，并能做出自己的决定。

我长大后要画漫画！



这样开始一步步地上路了，他有了概念，并选择漫画做为表达形式，也许还在考虑哪种漫画比较适合自己。



但他可能走错路了。

他很可能放下了自己的想法，开始学习其它艺术家的风格想要成为一个专家。

他买了适当的笔刷，适当的蘸水笔和适当的画纸，开始了练习。



终于……

小杰，看我的画，很专业吧！

哇噻！

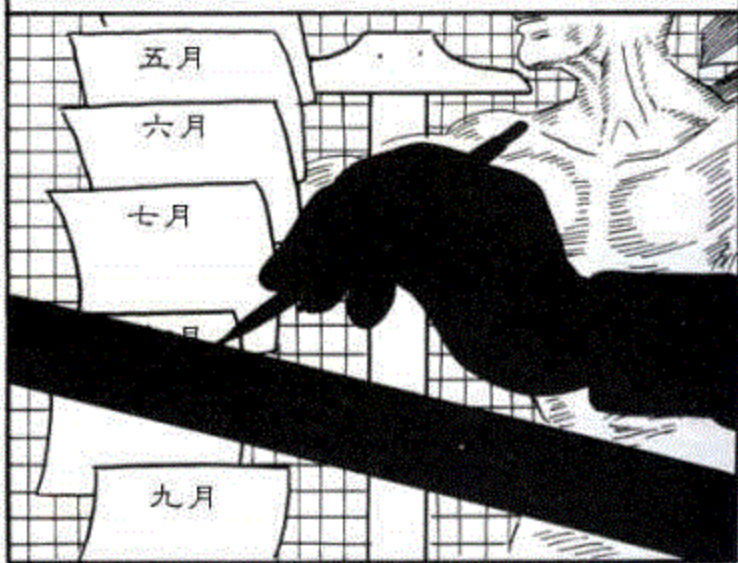


但当他把作品拿给真正的专家看时：

……人体解剖很差……看见这里的肌肉了吗？……还有透视法，愚！……你知道什么是消逝点吗？……还有这面部……



因此他买了更多人体解剖和透视法的书，学习各种绘画技巧然后练习，练习，再练习。



但似乎总有哪里不对劲。
也许他就是没有足够的技巧吧……
也许是他失去了兴趣……也许是生活
永远不尽人意……但不管出于哪种原因……



其中一个已经准备好迈出下一步了！
她进入高中和专科学校磨炼绘画技巧。



她学得很好很认真。



但当她
拿作品去给
有经验的
专家过目时
……
<你的剧本和底稿都很有技巧，
但叙事还不够好，没有节奏感
……布局不够清晰，
你需要组织一下故事……>



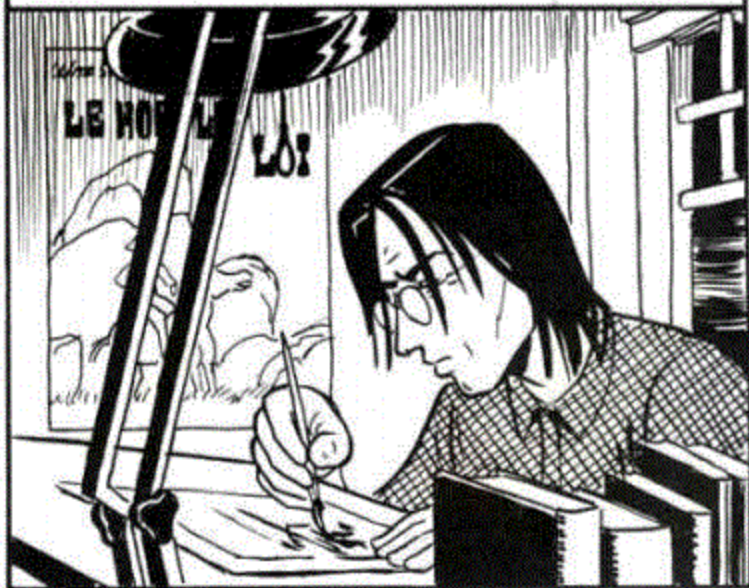
她的技巧已经足够开始工作了，
但只能做别人的助手。直到她理解了
漫画隐藏在工艺下的结构为止。



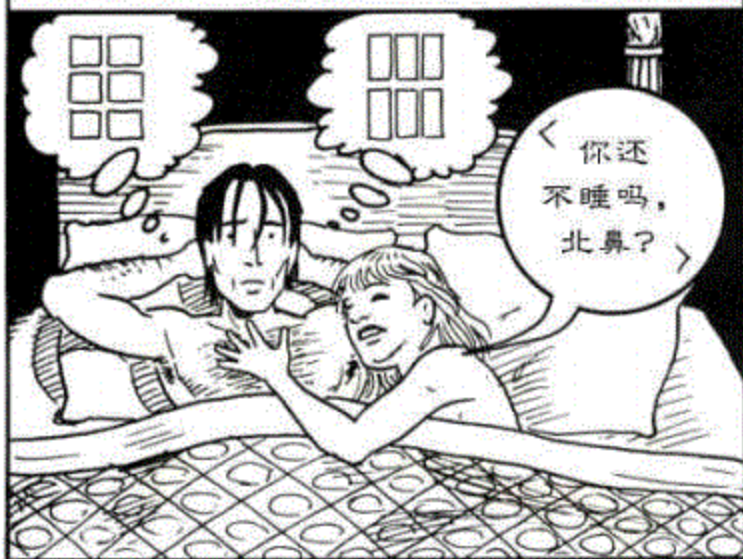
这对她没准已经足够了，
仅仅做为漫画艺术，商业，和团体的
一个小角色，而不能自己掌控作品。



但在某处有另一个作者已经通过了
同样的步骤，并没有就此满足！



他成天都在琢磨
自己的漫画构成和叙事理论，
在众多书本里没有教过的！*



他发现自己最喜欢的漫画家，
其实只是另一个他早就知道的
更早更未经雕琢的画家的缩水版。



他学着透过绘画和编剧工艺
来看全景节奏，戏剧性，幽默，
悬念，构成，主题发展，讽刺——
很快这些就全部听命于他了！



*好吧，只有一本参考书！也是艾斯纳写的。

假设他成功了！他在书出版后很快成了有着高超技巧的漫画家。他比多数人都更懂得怎么画漫画。



他的作品并不特别有独创性，批评家没怎么注意过他，但他靠画漫画也能养家糊口过上好日子，那对他足够了……



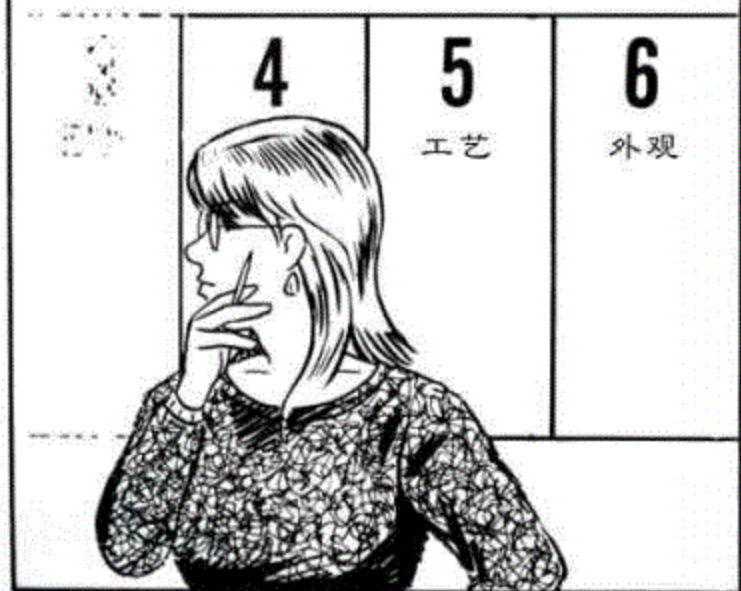
可是另一个画家已经越过了同样的障碍，并且取得了同等程度的成功，但感到仍不怎么满意。



她质疑自己的成功是不是真的有意义，因为有那么多人以同样的方式在做着和自己一样的事情。她想要自己的个性。



她相信还缺少点什么——像是拼图里的一片——还没有被发现。



她开始发明新方式，来表现“老一套”的东西。她发展出新颖的技法，开始把它们和过去的“老一套”结合到一起！



当她创造出属于她的个人风格后，
她发现自己的整个作品都被改变了，
以适应那种风格。



让我们假设同行们的尊敬
随着商业成功一起来到了。*

我要感谢
帮助我发挥
全部潜能
并取得成功
的人们！

*受到反对和贫困潦倒
当然也是种可能性。



年轻画家们开始模仿她的风格，
但大部分只是喜欢那些“表面”的东西。



也许她应该对这种程度的成功满意了，
因为即使有不了解的东西，
她心理也确信自己在正确的道路上面。



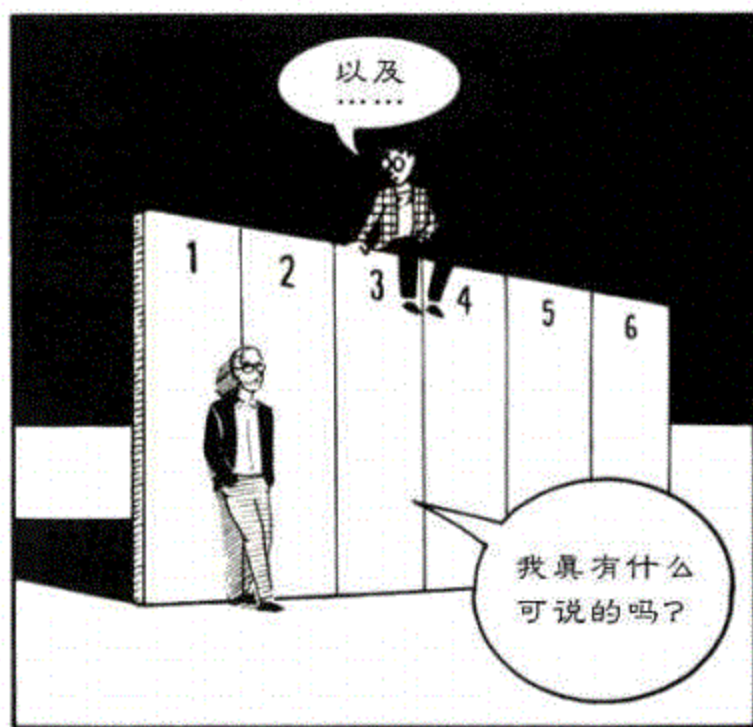
但在其它地方，另一个漫画家也走到了
这一步还是没有满足。他感到自己一直
忽略了某些非常重要的东西……



……某些作为一名艺术家最基础，
核心的东西。带着这些疑问，
他总有一天会提出这个问题：

我想
干嘛？



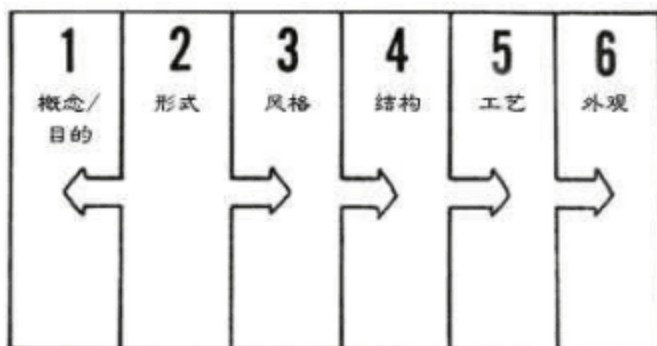


2

形式



这样他的艺术就不会缺少概念或目的了。



艺术本身就成为了他的目的，
而概念会如期而至，赋予它物质的形态。

走上这条道路的作者通常是先锋和革命者——
那些艺术家要推翻旧事物，改变人们思想，质疑自己领域的指导法则。



(译注：美国动画之父)



(译注：美国黑人漫画家，
《小疯猫》作者)



(译注：法国科幻画家)

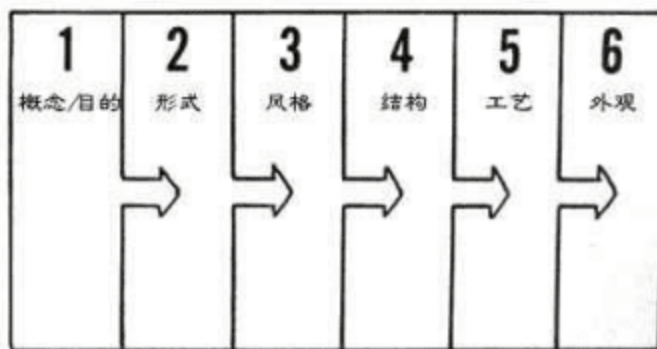
(在其它艺术形式里有：斯特拉文斯基，毕加索，弗吉尼亚·伍尔夫，奥逊·威尔斯
(译注：美国导演，代表作《公民凯恩》有人说它是
公认的电影史上最伟大的电影)，等等。)

1

概念/目的



现在“讲述故事”
(或对非小说类来讲是“传达信息”)
在创作中占首要地位。

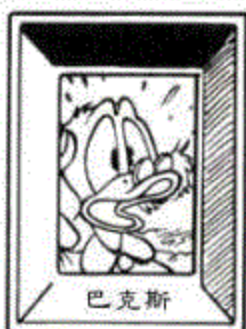


但要尽可能有效的讲述故事可能——
也通常需要进行一些创造。

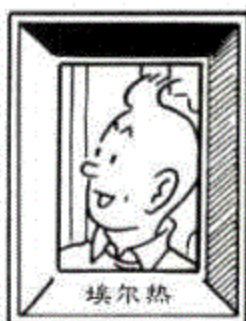
这是属于叙事的道路，作者想要通过漫画来说明事物，并且用全部力量来控制这种媒介，提炼它有效传达讯息的能力。



舒尔茨



巴克斯



埃尔热



艾斯纳



中泽启治

(译注：代表作《赤脚阿源》)

(在其它艺术形式里有：卡普拉(译注：美国导演，代表作《一夜风流》、《富贵浮云》)，狄更斯，伍迪·戈斯里(译注：美国现代民谣之父)，爱德华R·莫罗(美国著名播音员)，等等)

幸运的是，
这种取舍选择
不是固定不变的。

它可以像
画家换作品那样
经常被改变！



没有哪件艺术作品是完全没有“内容”的，
除非它可以脱离形式而存在！
但它确实需要设定一下优先顺序。

喂，
我在开车也！

啥，
是我在开车！



这样的问题在很多
“流水线”漫画里出现，
创作部门里有写对话的，
画底稿的和绘图的向相反方向努力，
全都想要得到注意。

我撞！



可是不代表我们这样集作者和画家为一身的
类型就不会出这种问题……

我擦！这里需要
多些对白，
可我还想画
华丽丽的
特写画面！



当漫画家越想要集中在两者中的一个时，
他就越拿不定主意！

史匹格曼在七十年代和八十年代初的
标记性实验作品《浩劫余生》里
这种毫不招摇的“报告式”风格
出乎所有人的意料。

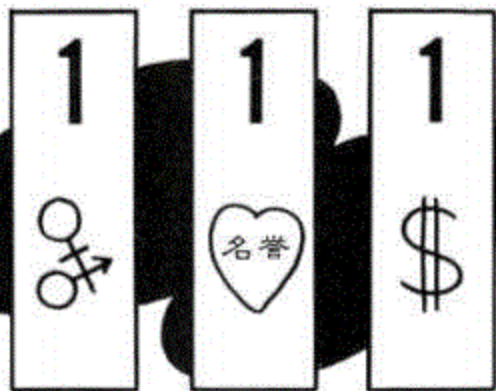
2 形式



1 概念/目的



也许挖掘得足够深的话，大部分艺术家的
根本目标和别人没什么差别。
即使是对理想主义者来说，
人类本能也是很有吸引力的。



生存<-->繁衍

而当艺术变成了
一种工作或者社会状态时，
他们的目标就更容易被扰乱了。



但是即使考虑到生活的干扰，
漫画家们仍然献出了
大量的时间和精力来争取
他们想要从漫画中得到的.....

.....虽然他们
甚至还不清楚
要的是什么！



当然也不是每个人都会绕那么大的弯路。
某些艺术家可以毫不费力地
设定并达到目标.....



1

概念/
目的



2

形式



3

风格



4

结构



5

工艺



6

外观



任何领域的艺术家
在创作任何作品的时候，
都有意或无意地
会遵循这六步。

任何作品
都从目的开始
(即使是很随意的)；
采用某种形式；
属于某种风格
(即使是它独有的风格)
具有一个结构；
需要一些工艺；
也都表现出
一定的外观。

漫画都有自我表达的潜力，
即使艺术家主要考虑的是
在经济上可以生存下去。

总会有属于
“艺术”的一定空间。

但当一个漫画家越能够掌控
他的艺术各个方面
并理解自身与艺术的关系时，
才能更多的关注作品的艺术性。

外观

工艺

结构

风格

形式

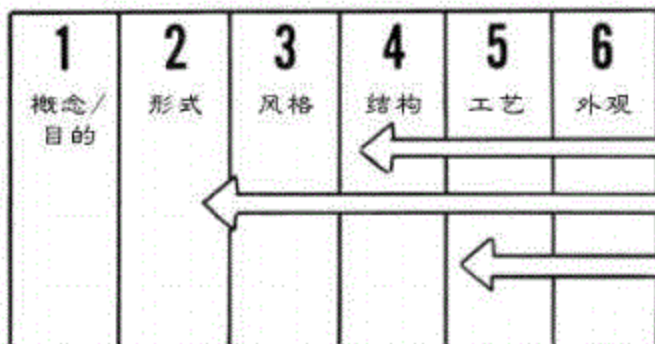
概念

这六个步骤的顺序是先天的。
就像恐龙骨骼的排列一样，
它们可以以任何次序被人发现，
但当组成到一起的时候
都有各自本来的位置！

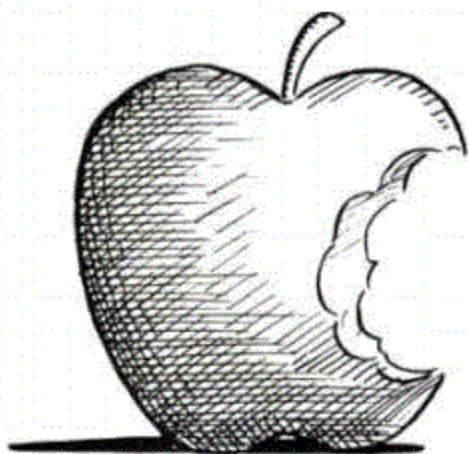
在实践中，漫画的任何一个方面都可能先被艺术家纳入轨道。



对于大部分艺术家来说，学习过程总是缓慢而稳定的从终点到起点的旅程。



从外观到核心。



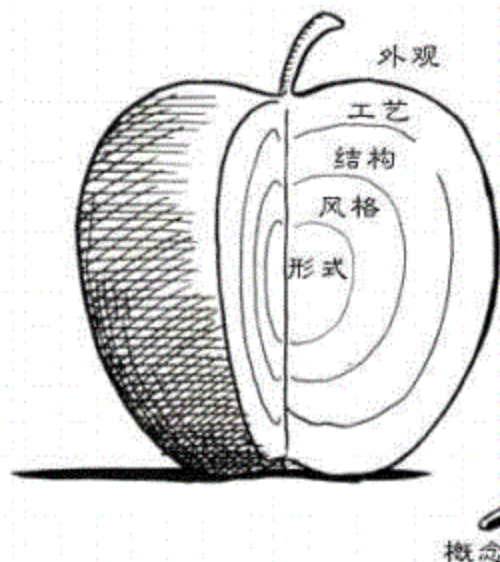
最后位于艺术核心的重要问题终于被提了出来：

1
概念/
目的

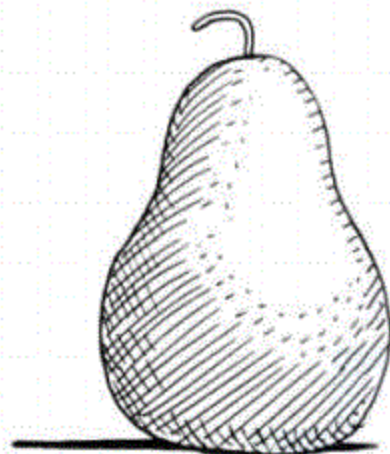
2
形式

“我想干嘛？”

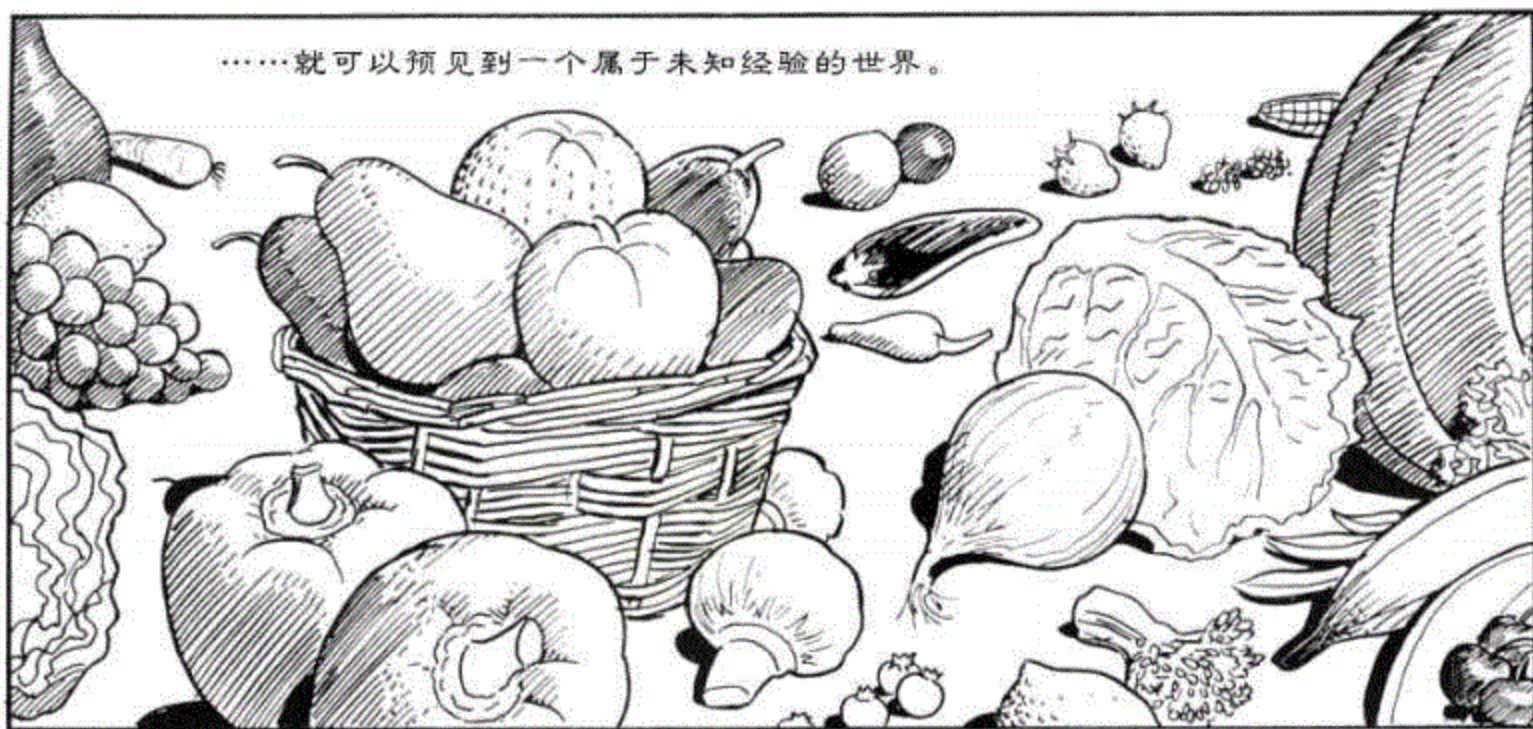
当作品受形式统治的时候，它的核心看起来可能含有些人工的痕迹，像是无核水果。



但这样的作品不具备艺术的形态，如果问起我们的基础假设……



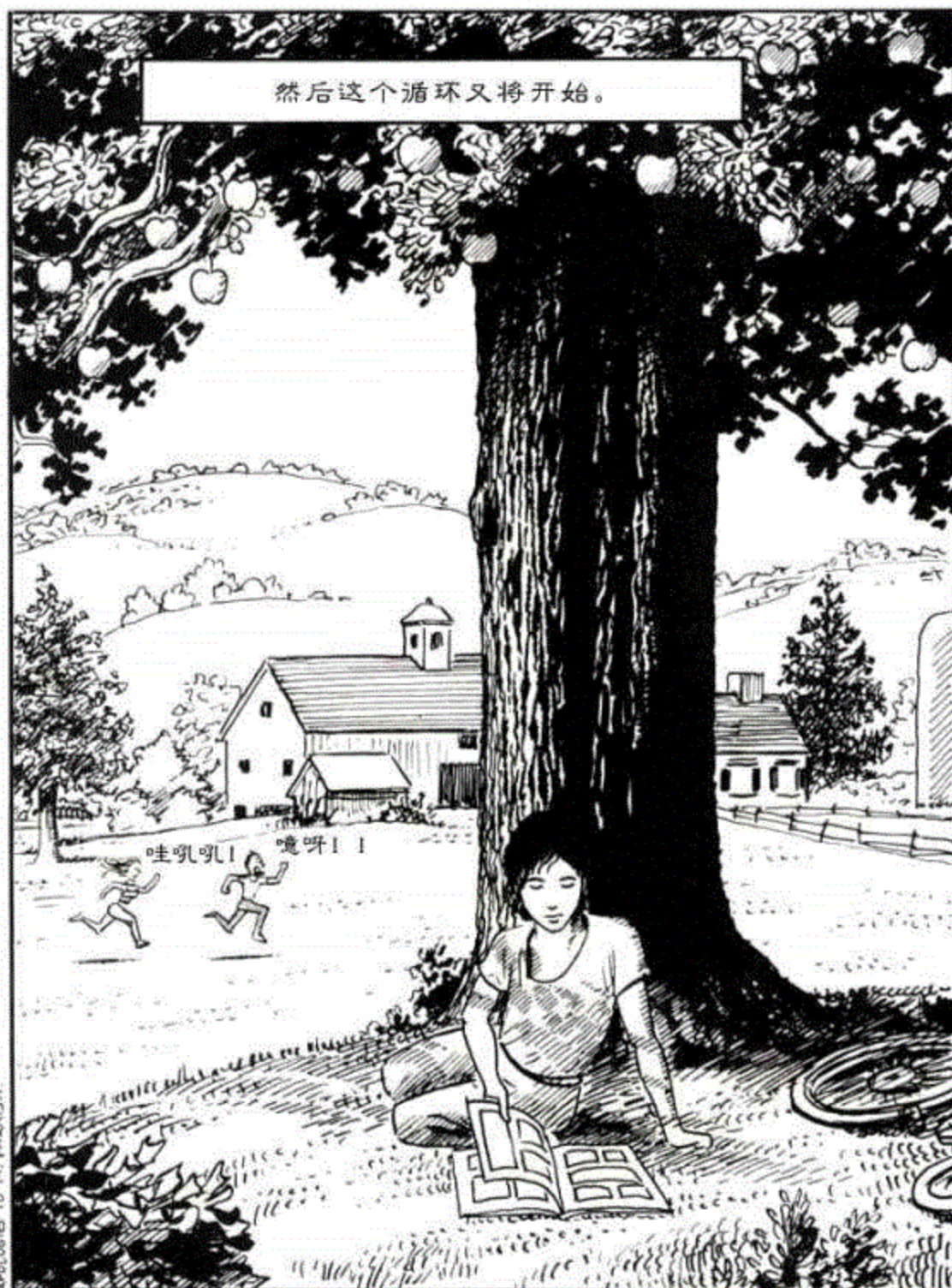
……就可以预见到一个属于未知经验的世界。



而当作品由概念统治，
并且决定它的形态时，
漫画可以帮助
这些概念生根发芽。



然后这个循环又将开始。



APOLGIES TO M. FARROW

第八章

浅谈色彩。

在第五章中我们讲过
二十世纪初的画家
最先使用了线条的表现主义效果，
但最令他们着迷的肯定是色彩。



在整个美术史中，
色彩都被各地的画家
看作是强有力的，
甚至起着支配作用。



像乔治·修拉
这样的一些人
毕生都在研究它。



像康定斯基
这样的另一些，
相信色彩对人
有深远的
身体和感情效果。



这些黄色的墙
让我不舒服
.....

在任何视觉媒介中，
色彩都可以成为
艺术家们的
强大盟友。



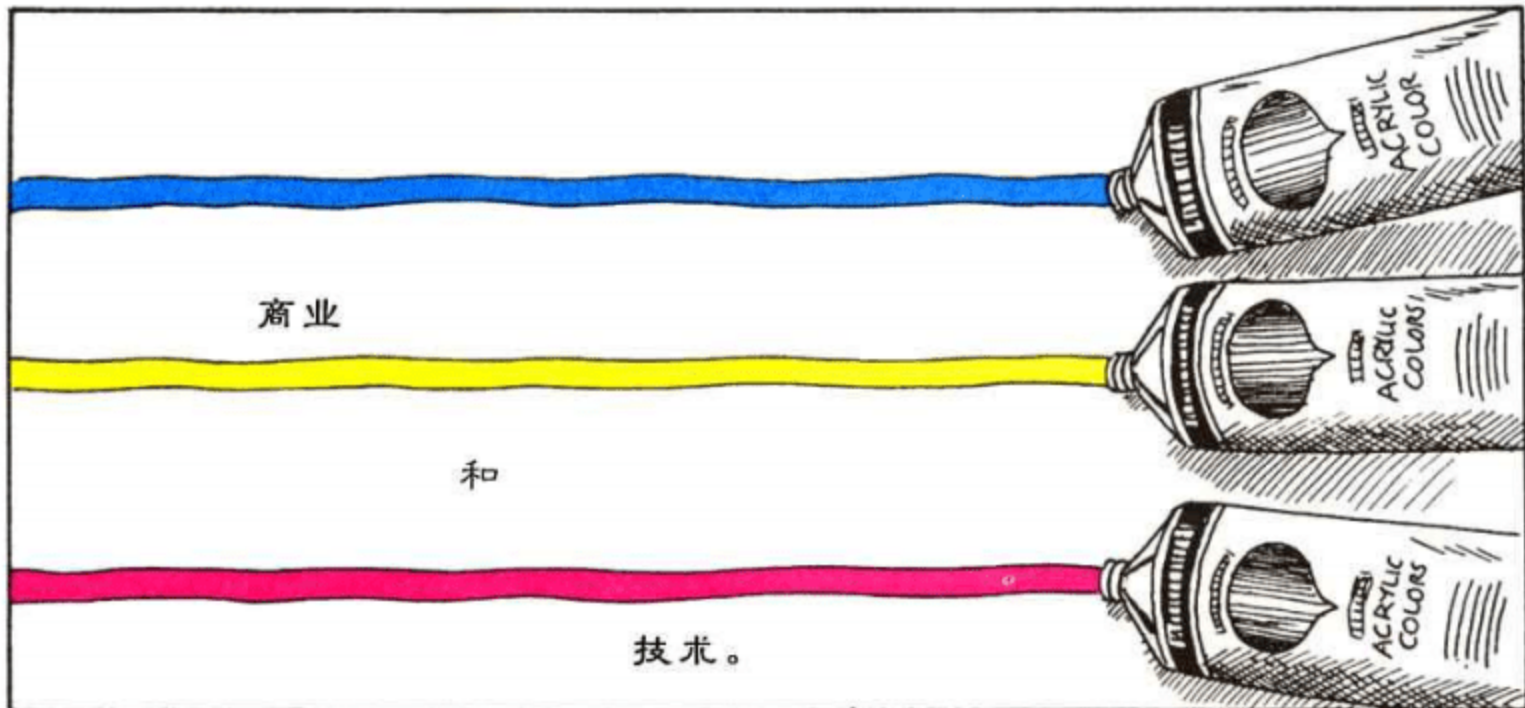
黄金

但在漫画里，
色彩成了一些
点网状的东西。
(译注：原文用双关
意指关系不稳定)



漫画和色彩之间的
这种关系
有很多原因，
但大多可以总结为
两个词.....





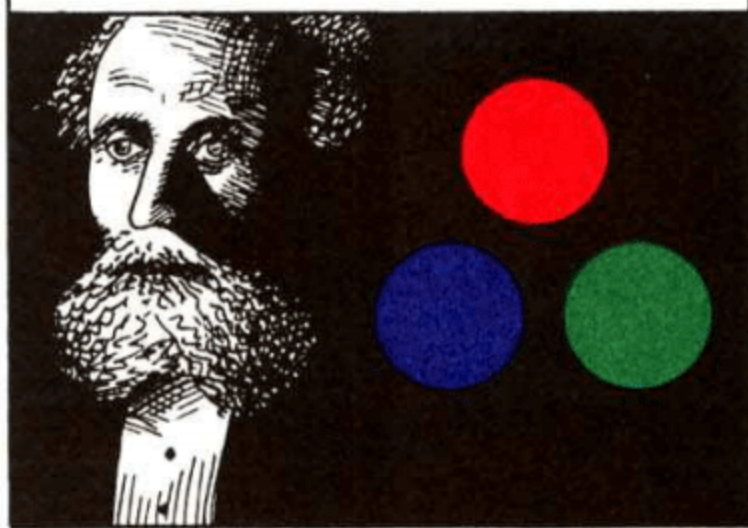
现在漫画在各方面都受商业左右。所见和不可见的都受金钱因素的影响。



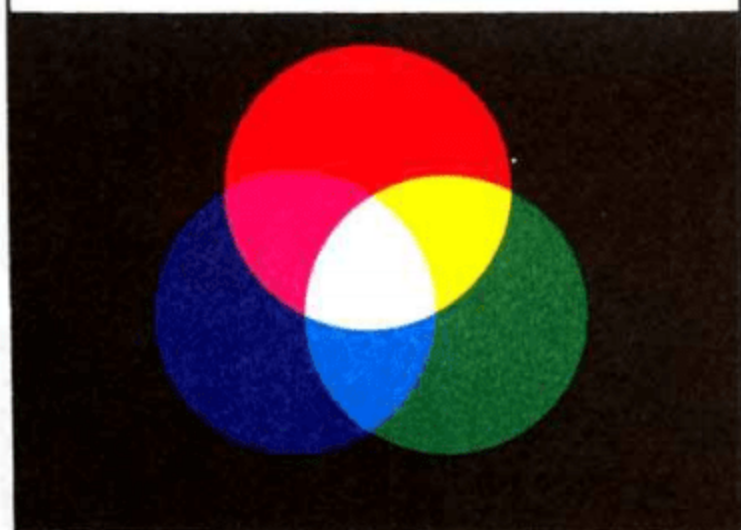
但漫画中的色彩一直以来都敏感地受到技术因素的推动。



彩色图像复制技术在1861年首先被使用，苏格兰物理学家詹姆斯·克拉克·麦克斯韦分离出了我们现在所说的三原色。



这三个颜色——大致上是红，绿，蓝——以不同组合投影到屏幕上时，就可以复制出可见光谱中的任何色彩。



三色光可以被加成为纯粹的白色光，它们因此被称为加色。

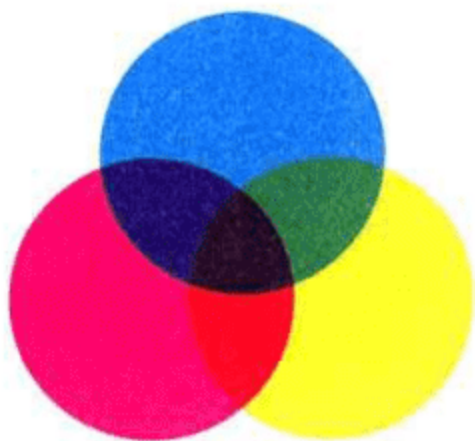


八年后法国钢琴家迪克奥隆*提出了减色法三原色的概念。

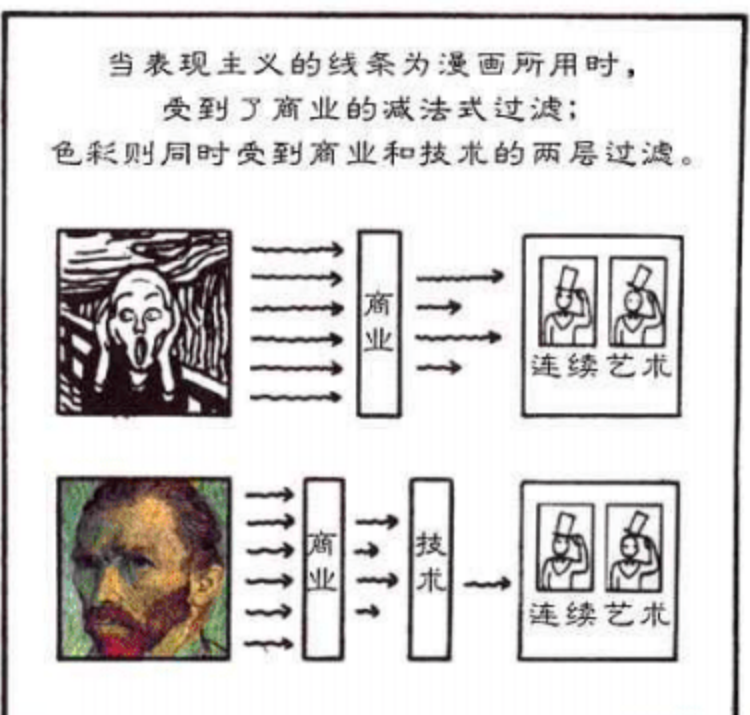
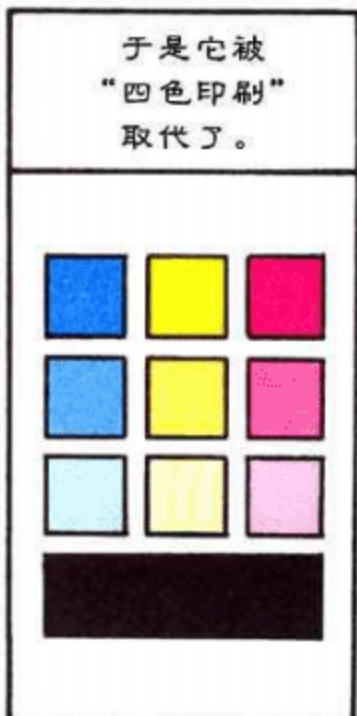
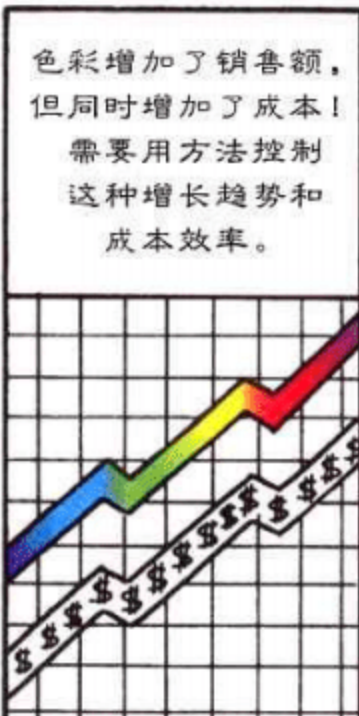
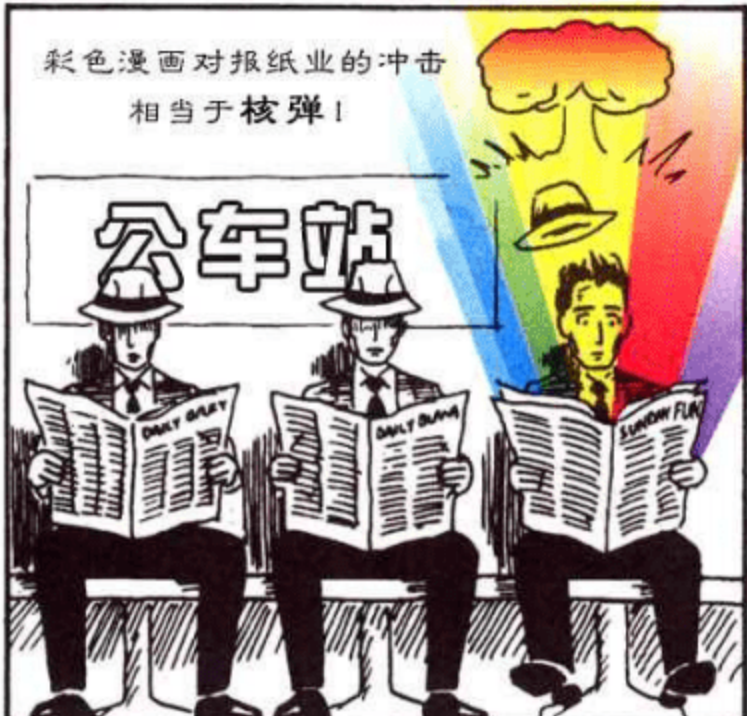


*我没找到这位的画像。
(译注：这位迪克奥隆应该是摄影师兼发明家)

这三个颜色——黄，青，紫*——
也可以混合出可见光谱中的任何色调。
但它们使用的是过滤光线，
而不是加成的方式！



这种减色法效果
可以通过透明物质
获得，比如赛璐珞
(译注：也就是玻璃纸，
过去动画中常用的
赛璐珞的表妹)，
彩色玻璃，
水彩……



*关于不透明的颜料：我觉得，红，黄，蓝其实都很奇怪。

为了抵抗新闻用纸的暗沉效果并在竞争中胜出，英雄们的服装和肌肉上涂满鲜艳原始的色彩，在鲜亮原始的世界中战斗着！



色彩选择取决于浓度和相互间的对比度，但在同一页中没有哪个颜色是占明显优势的。



如果没有单色饱和度的感情冲击，美式彩色漫画的表现主义效果……



……就会消失变得灰色般的死气沉沉。



虽然也有一些例外，但这是当时的整体趋势。



虽然漫画中的色彩少于表现主义绘画，它们也被赋予了一种新的图标式意义。由于在各个画格中服装的颜色不会改变，它们在读者脑中也就成了人物的象征符号。

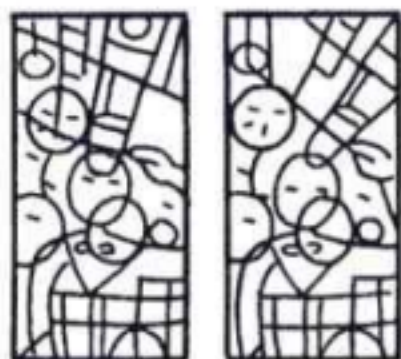


很多人把超级英雄看作是一种形式的现代神话。在这一点上色彩也许起到了部分作用。

神就是从符号被创造出来的。



平涂色彩的另一个属性是它们有强调物体形状倾向……



……那些玩过
“儿童填色游戏”
的孩子会明白。



这些颜色使
描绘的主体变得客体化。
比黑白画更容易辨认出
物体的物质形态。

动态的球赛
变成了一只
腾空的球，
一张带有感情的脸
变成了头部
和一双手。



这个世界来自于童平时代游乐场，
唤起了形状高于意义的时候的记忆。
圆矩形回转的布景。
柱形丛林体育馆。奇妙的事物！



不难理解吧，
平涂色彩漫画的
大师们，
首先也是
形式和构成
大师？



科比。



麦克凯。



科尔。



从史蒂夫·迪特寇到卡尔·巴克斯，
再到克雷戈·拉塞尔，这种对形状的喜爱
从人们初次见到它温和光芒所勾勒出的
神秘世界起就被保持了下来。

难怪美国漫画
是这样的不愿
“长大”。



在欧洲，
埃尔热捕捉
到了这种
平涂色彩中
史无前例的
细腻表现力。



这位女士的房间。

真迷人！

埃尔热创造了一
种形式的
平等方式，
所有形状都
同等重要——
完全客观的世界。



欧洲的漫画印刷
在当时比较先进，
对埃尔热来说
平涂色是一种偏好，
而不是必需品。



其他一些作者，
如克莱夫卢克斯，卡泽和墨比斯，
把他们先进的印刷技术看作是有机会
进行对自己主观表现的颜料版。



一些这样的作品在
七十年代
开始进入美国，
启发很多年轻画家
看到了四色墙外的
可能性。



色彩突然间
像是能开始担任
主要角色了。



色彩可以
表达一种
上升感。

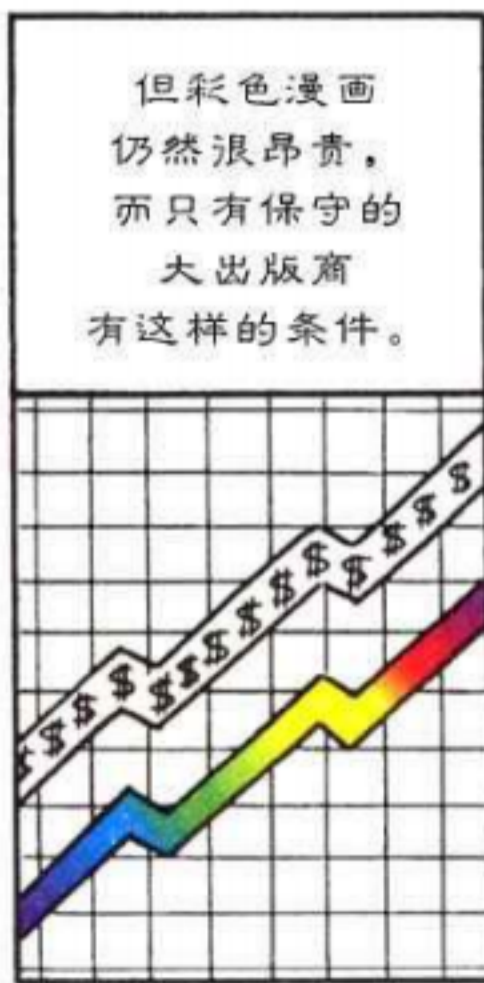


色调和
立体光可以
增加深度。



事实上
整个场景都可以
围绕着色彩！





*译注：原文黑体双关意指大胆的

黑白和彩色漫画的之间
区别既宽且深，
影响到阅读经验的每一个层面。



在黑白漫画中，
艺术背后的概念可以
更直接的传达出来。
意义超过形式。
艺术接近于语言。



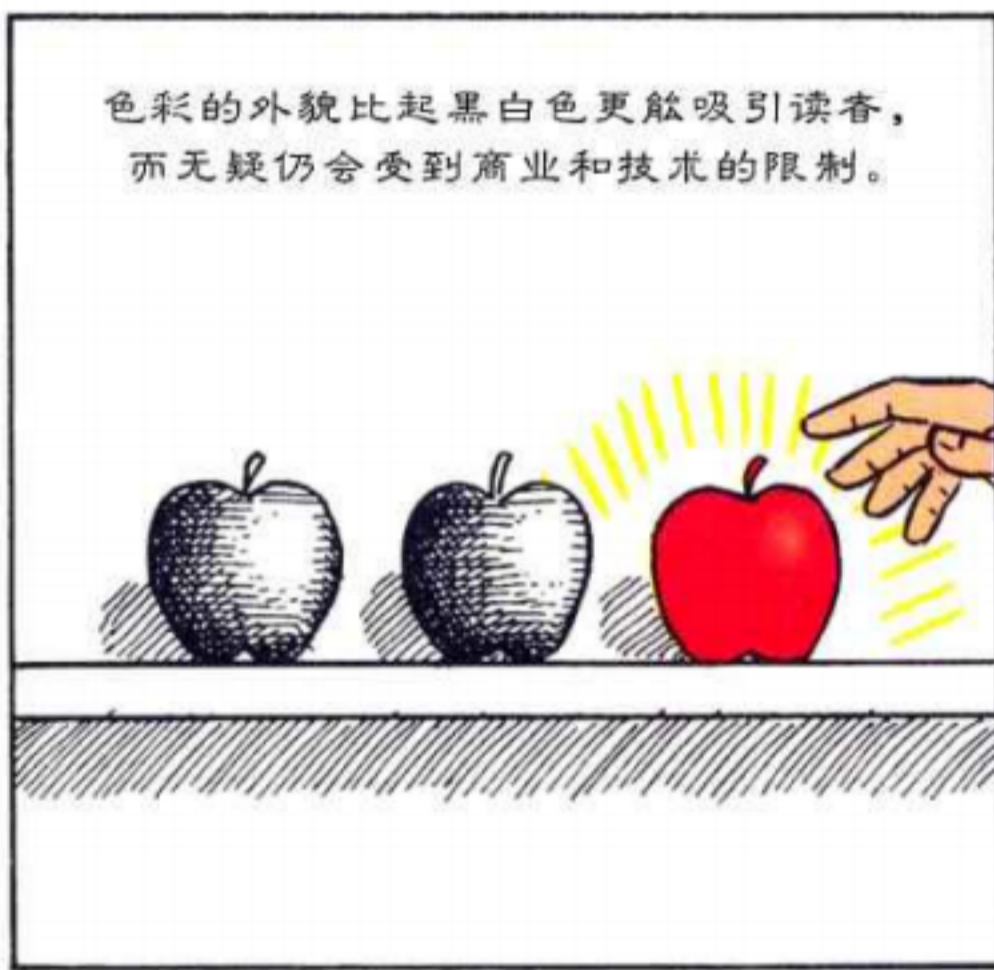
在平涂色漫画中，
形式本身更为重要。
世界变成了形状
和空间的游乐场。



而通过
更有表现力的色彩，
漫画通过色彩
可以成为一个
令人陶醉的
感情环境。



色彩的外貌比起黑白色更能吸引读者，
而无疑仍会受到商业和技术的限制。



我们生活在一个
色彩的世界里，
而不只有黑和白。
彩色漫画第一眼
看上去总会显得
比较“真实”。



但漫画读者在“真实”
之外追求很多东西，
而且没有足够的
技术支持，
彩色漫画永远不能
完全取代黑白漫画。



不过有件事可以肯定。
如果使用得当，
漫画中的色彩可以
——就像漫画本身
一样——



……有远超出
简单的组合相加
所得的结果。



第九章


合体吧。

呐，这个叫做
漫画的媒介为什么
这么重要？
我们为什么要
花这么多力气来
理解漫画？




连续的艺术


我想答案埋藏在
人类环境深处……



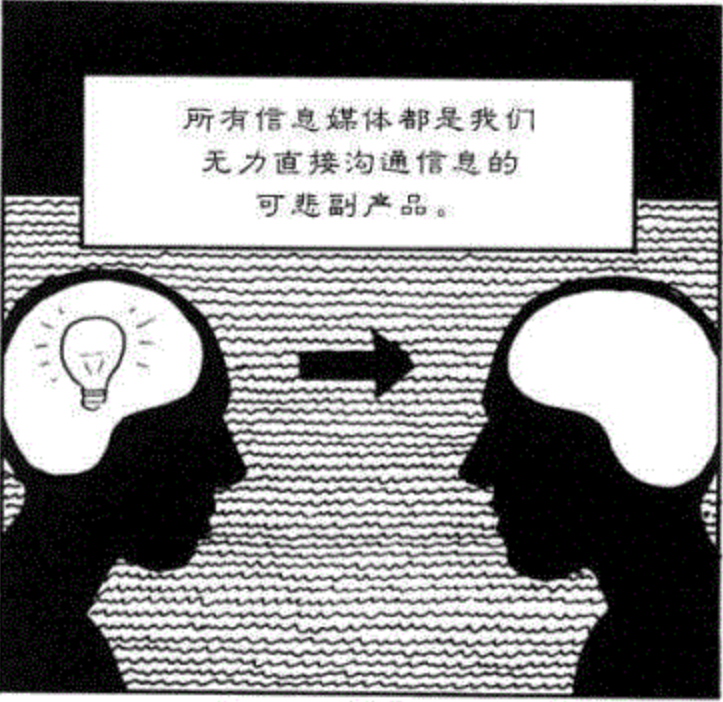
我们都有一种与世隔绝的
孤立状态中生活。



没有哪个人知道从内心
成为你会是怎样的感觉。

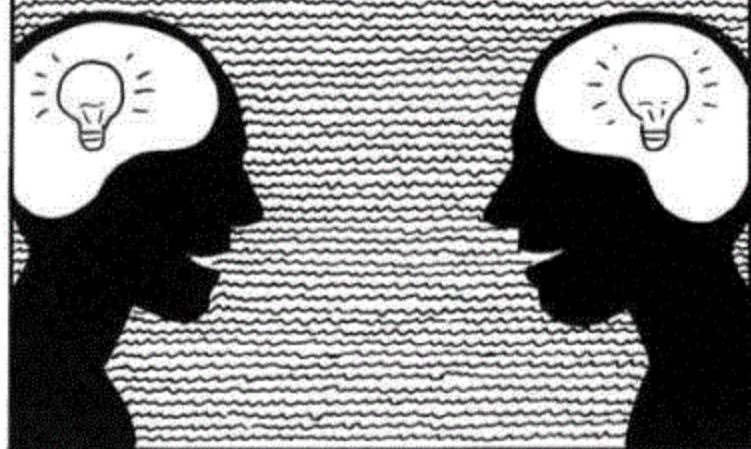


没有哪种沟通方式可以
让他们完全体验到你的感受。



所有信息媒体都是我们
无力直接沟通信息的
可悲副产品。

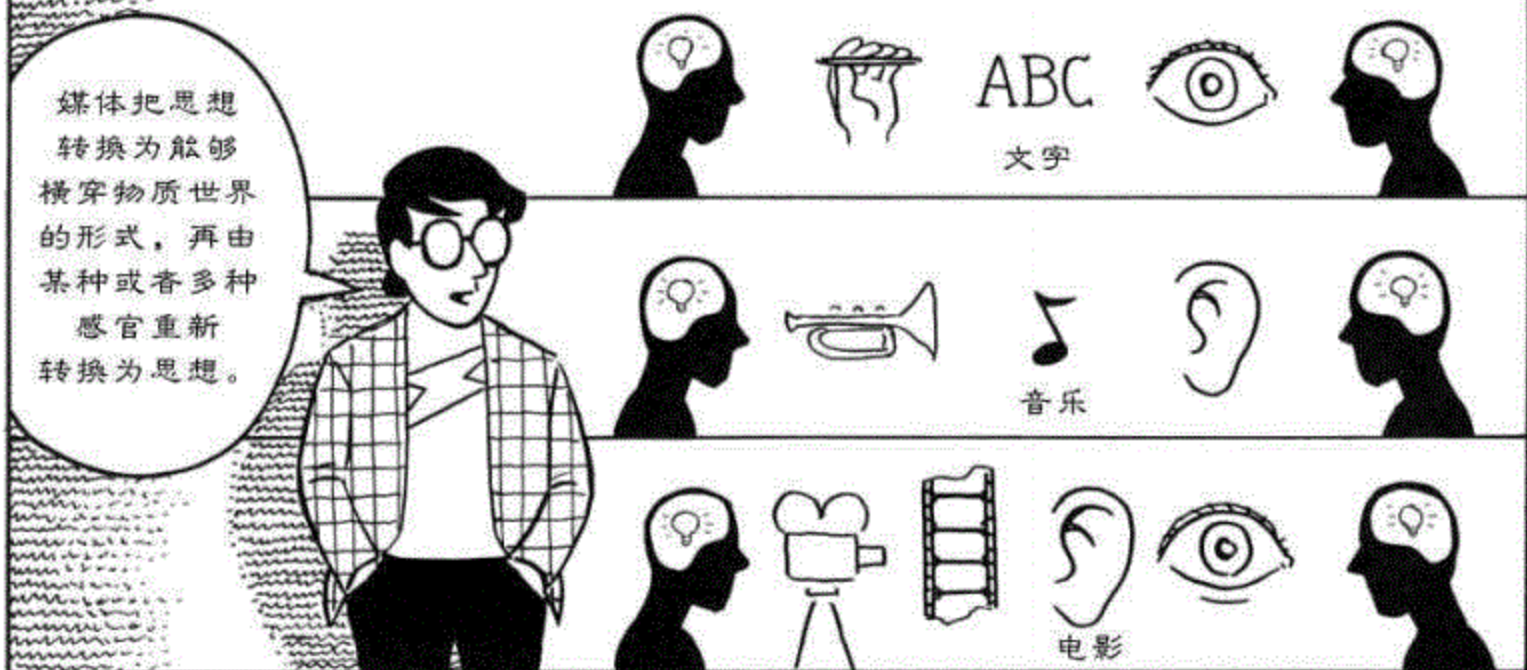
可悲，没有错。
因为人类历史中几乎一切问题
都来自沟通的失败。



每个媒介
(这个词源自拉丁文中的“中间”)
都起思想间桥梁的作用。

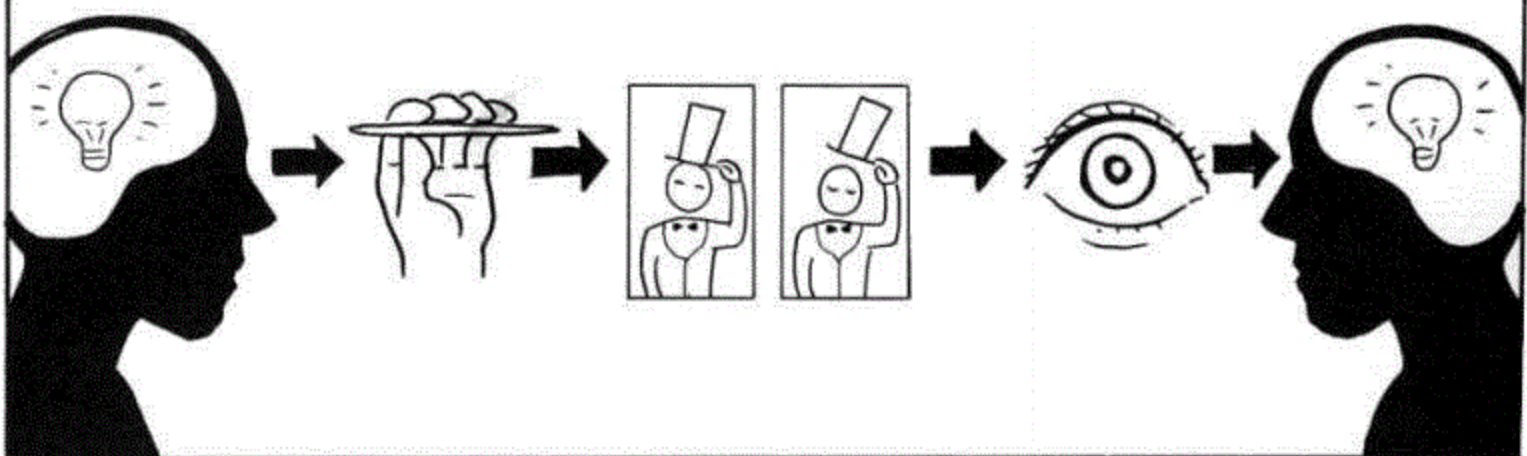


媒体把思想
转换为能够
横穿物质世界
的形式，再由
某种或者多种
感官重新
转换为思想。



在漫画里，这种转换过程是思想
到手到纸到眼睛再到思想。

理想中艺术家的“信息”可以
穿过枪林弹雨毫发无损，
但实际情况很少会是这样。





理解漫画可是个严肃的问题。

漫画是当今大众传媒中可以听到个体声音的少数几种形式之一。

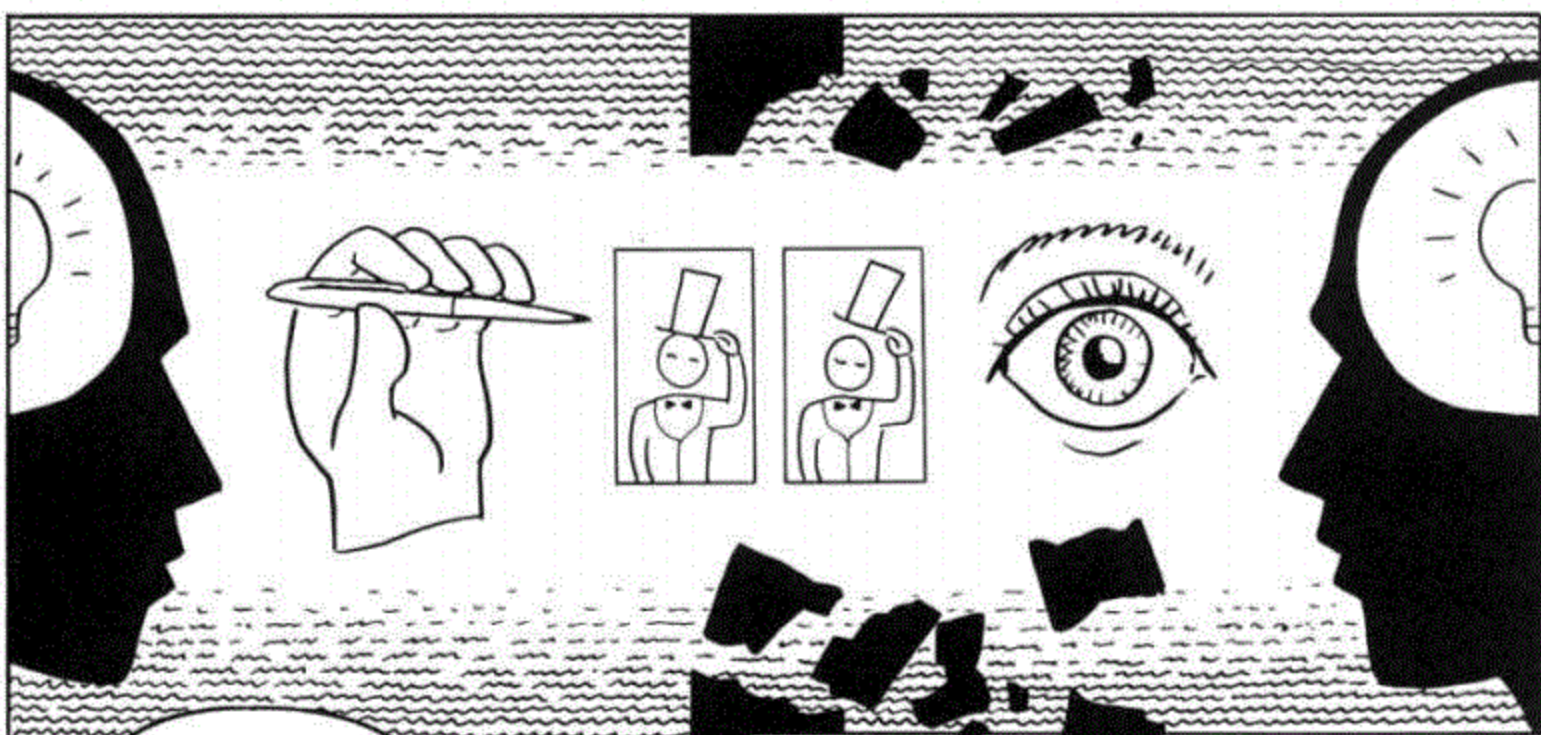
我们这些接手了这个问题的人有很多障碍要克服……

……但它们比起剧作者要做的斗争会容易些。

漫画欢迎一切作家或画家进入它的世界，这世界就像水笔，铅笔和纸一样近。

而且不非溥是这些类型的水笔和铅笔哦。

无知的壁垒阻止了那么多人类清楚地互相认识，
只能通过沟通来打破它。



沟通只有在我们
理解这种沟通
采用的形式时
才能发挥效果。



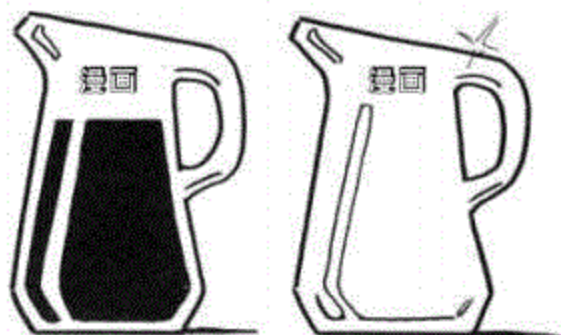
我花了大约
15年来试着
理解漫画。
下面是我至今
得到的结论。



要理解漫画的第一步
是要清空脑中一切
关于漫画的
预想观念。

只有从新起稿，
我们才能在发现漫画
能提供的
全部可能性。

这意味着学会把漫画的形式
与它（通常是不稳定的）内容
分离出来。



对漫画最好的定义，
我想，也是最昂贵的那个。



连续的艺术

经过一点点修正，
这样的定义
可以把漫画带进
遥远的未来……

**有意识排列的
并置图画
及其它图像**

……和遥远的过去，
超过1896年的人工“起点”*
和《黄孩子》！

嘟！
嘟！

**有意识排列的
并置图画
及其它图像**

1775 1800 1825 1850 1875 1900

* 译注：这里可能就是公认的现代漫画起始时间

通过这些被忽视的大师们的作品和文章，
我们看到对于漫画作为一种
艺术形式无限潜能的惊鸿一瞥……

“……图画故事虽然被
批评家和学者们漠视，
但它一直有着巨大的影响力，
也许超过了文学。”

鲁道夫·托普佛
1845

……以及使得这种潜能经过许多平
才得以被发掘的歧视态度！

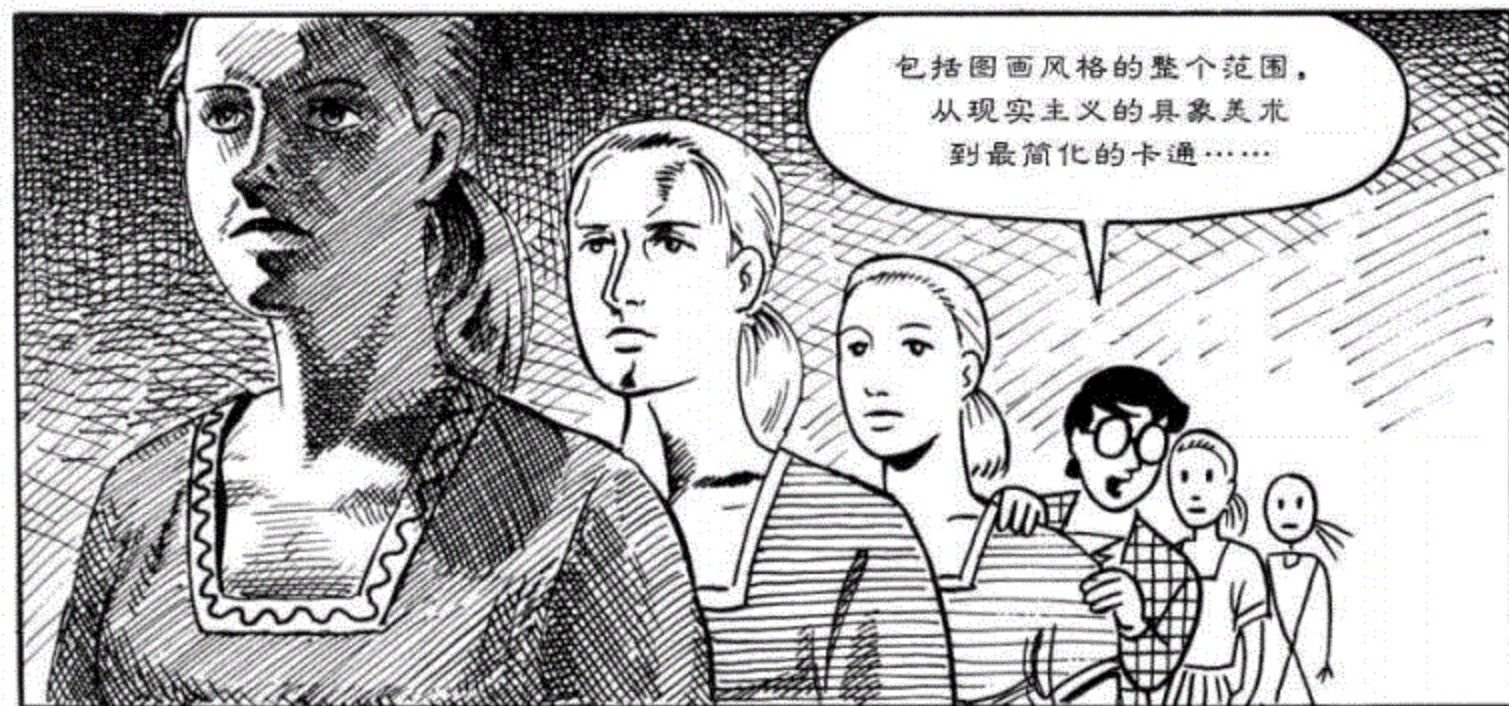
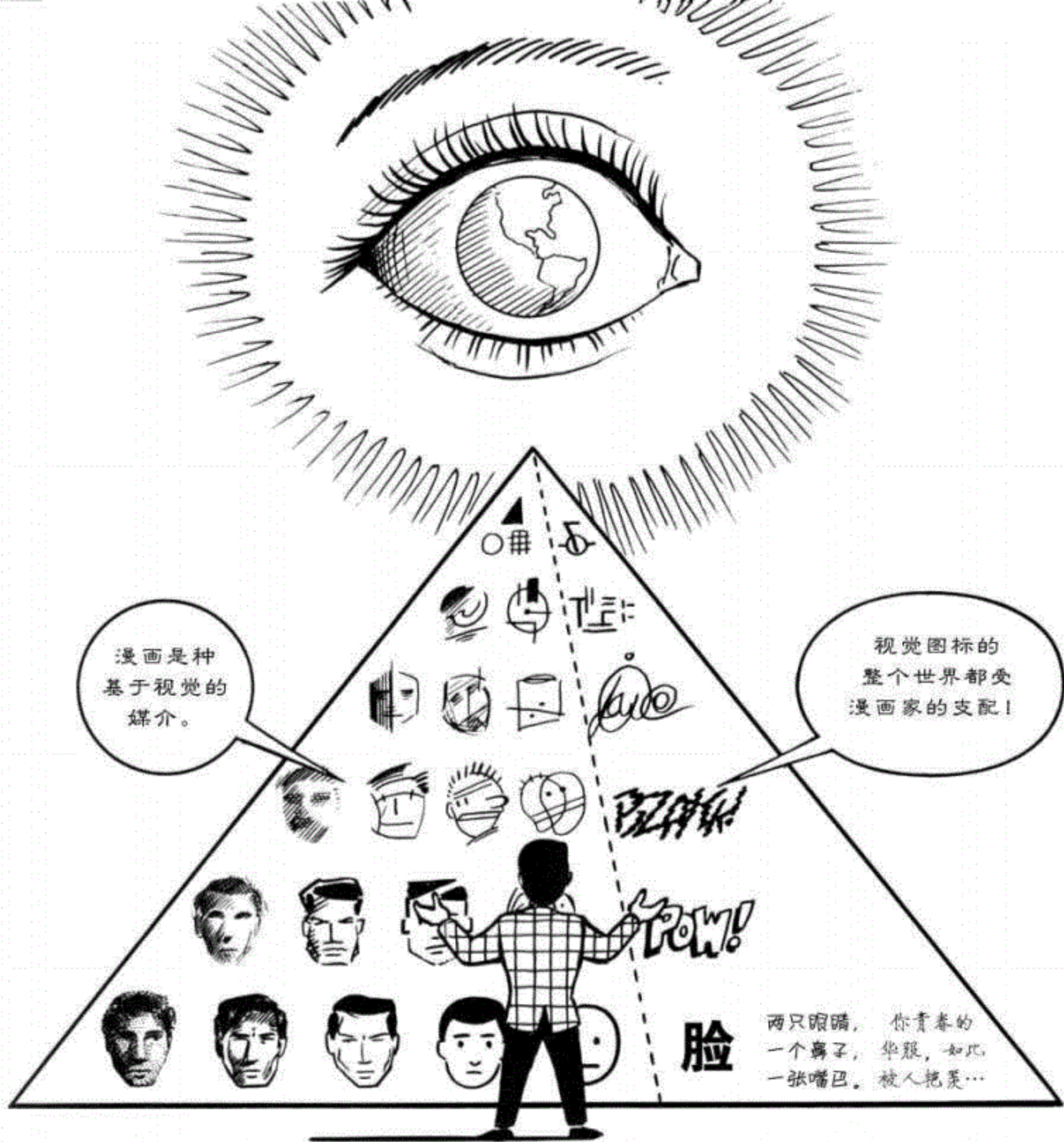
“……另外，
图画故事主要对儿童
和下层社会
有吸引力……”

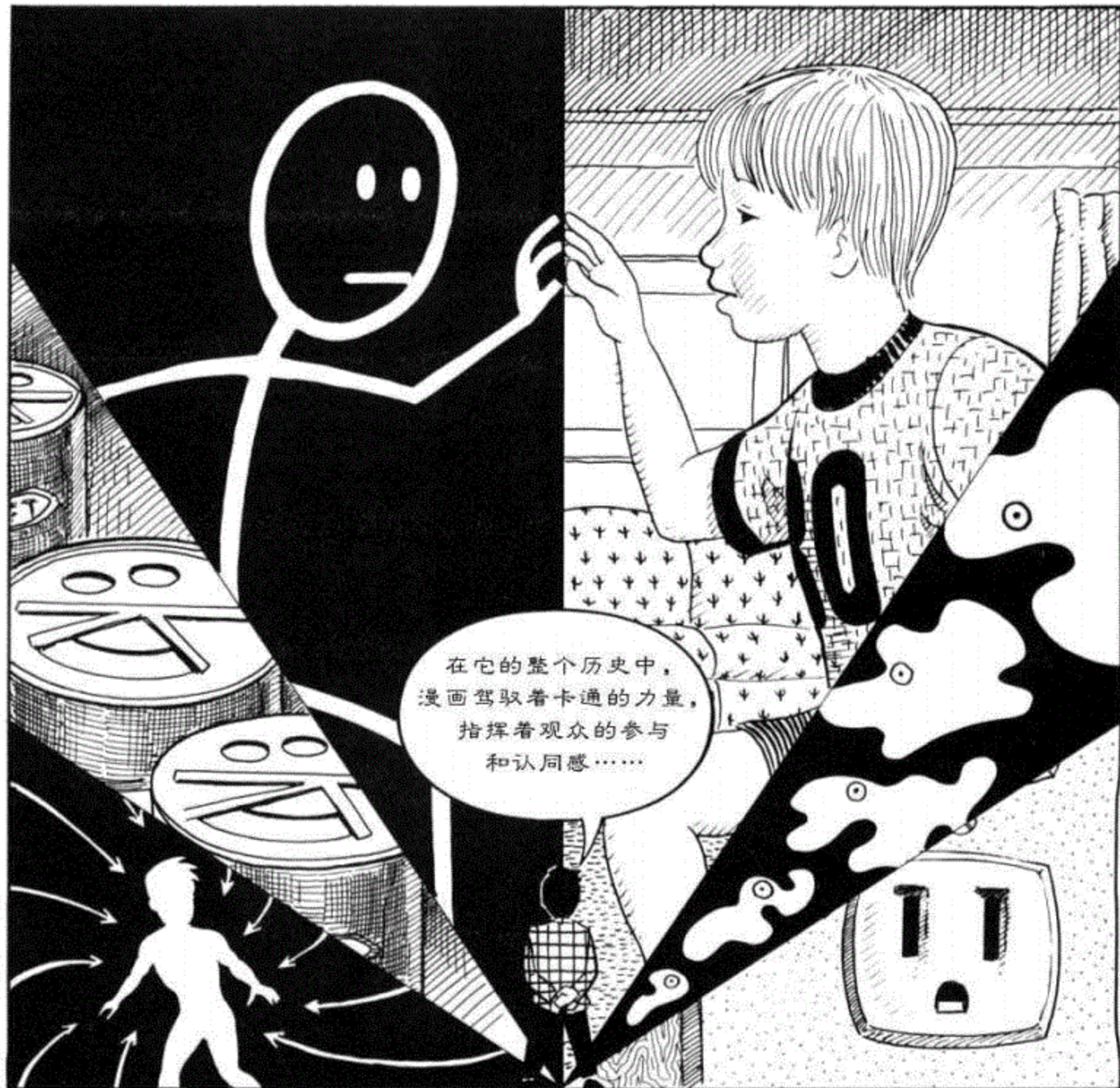
鲁道夫·托普佛
1845

……这种态度导致一些现代漫画中
最有前途的艺术家们
被与他们饱受毁谤的亲人隔离开来。

通过改名换姓
来提高地位！

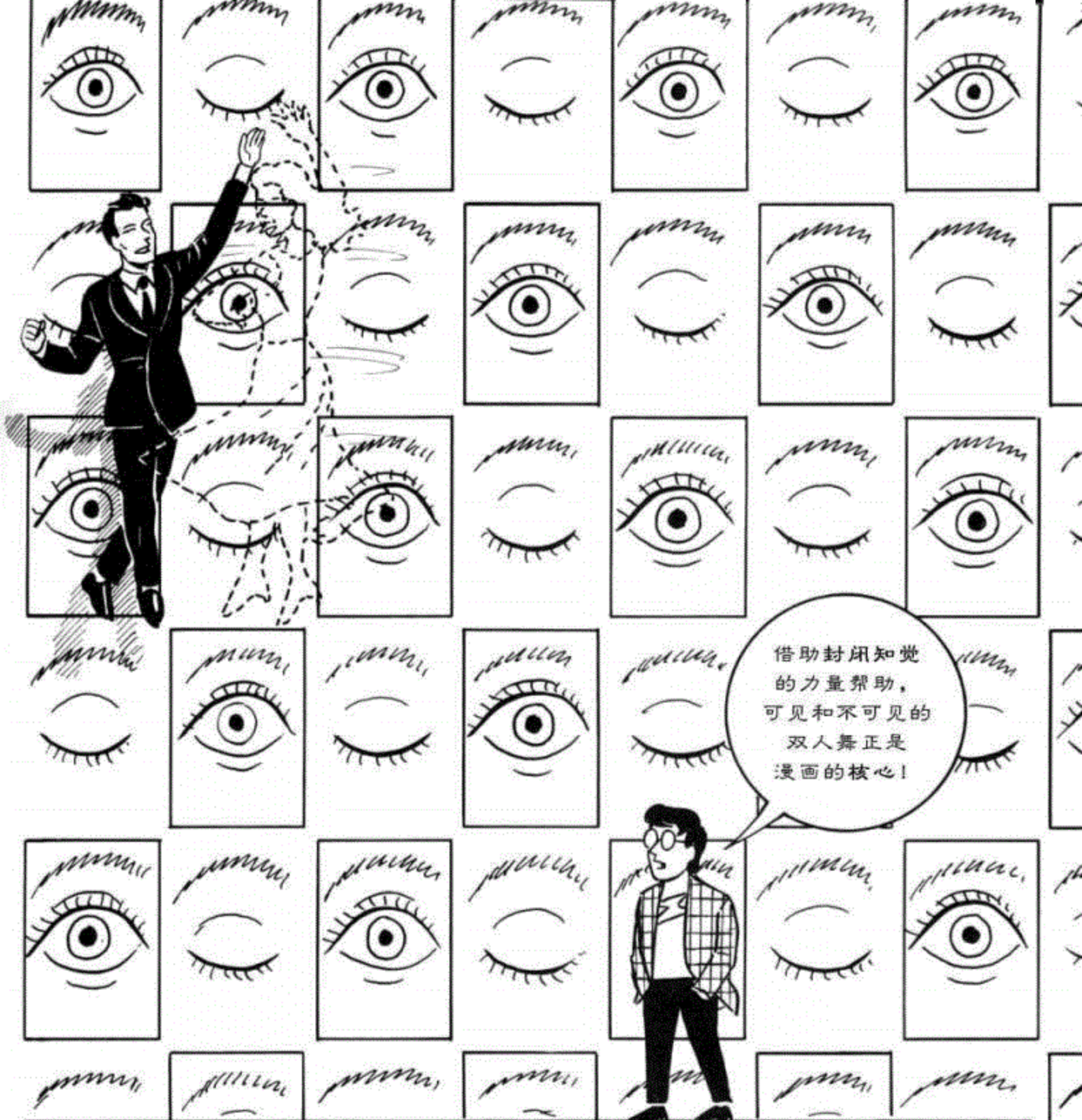






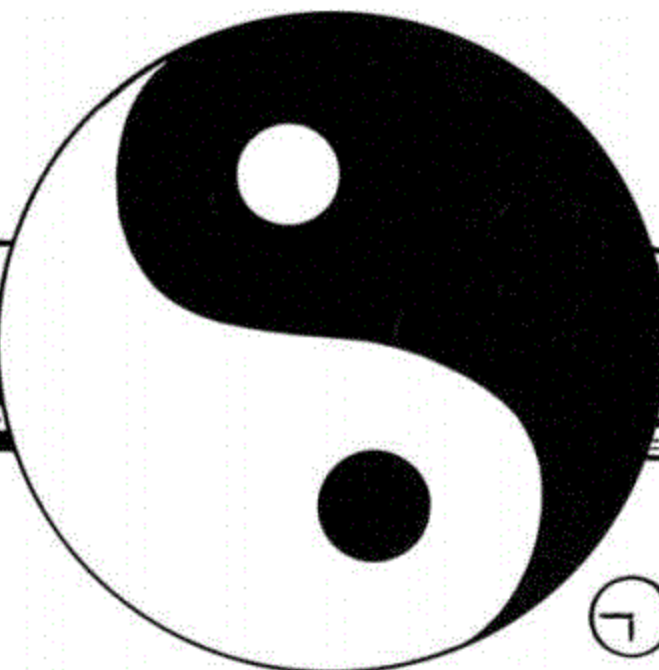
……以及现实主义艺术，从而捕捉可见世界的美与复杂。



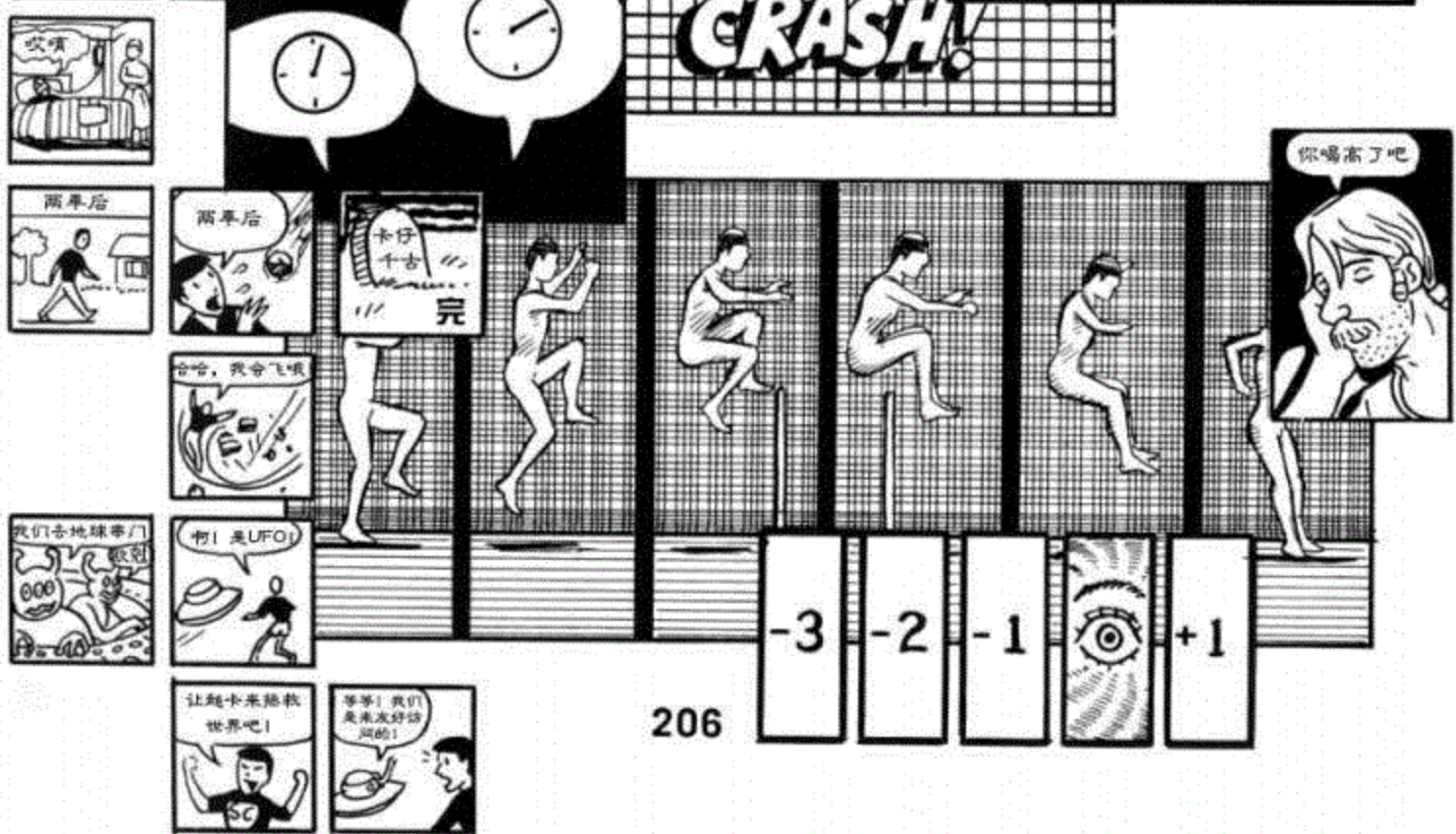
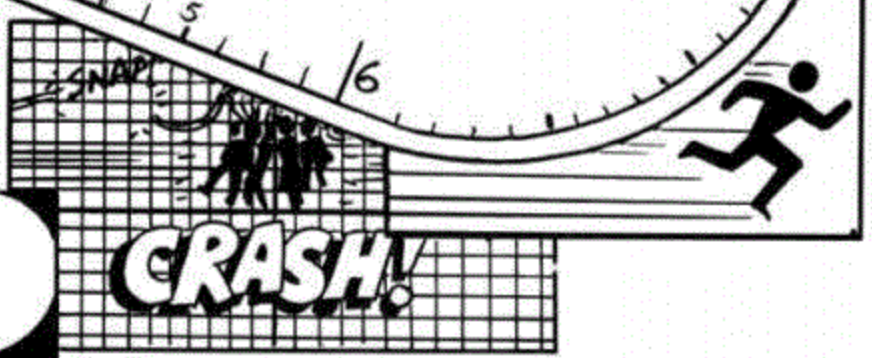
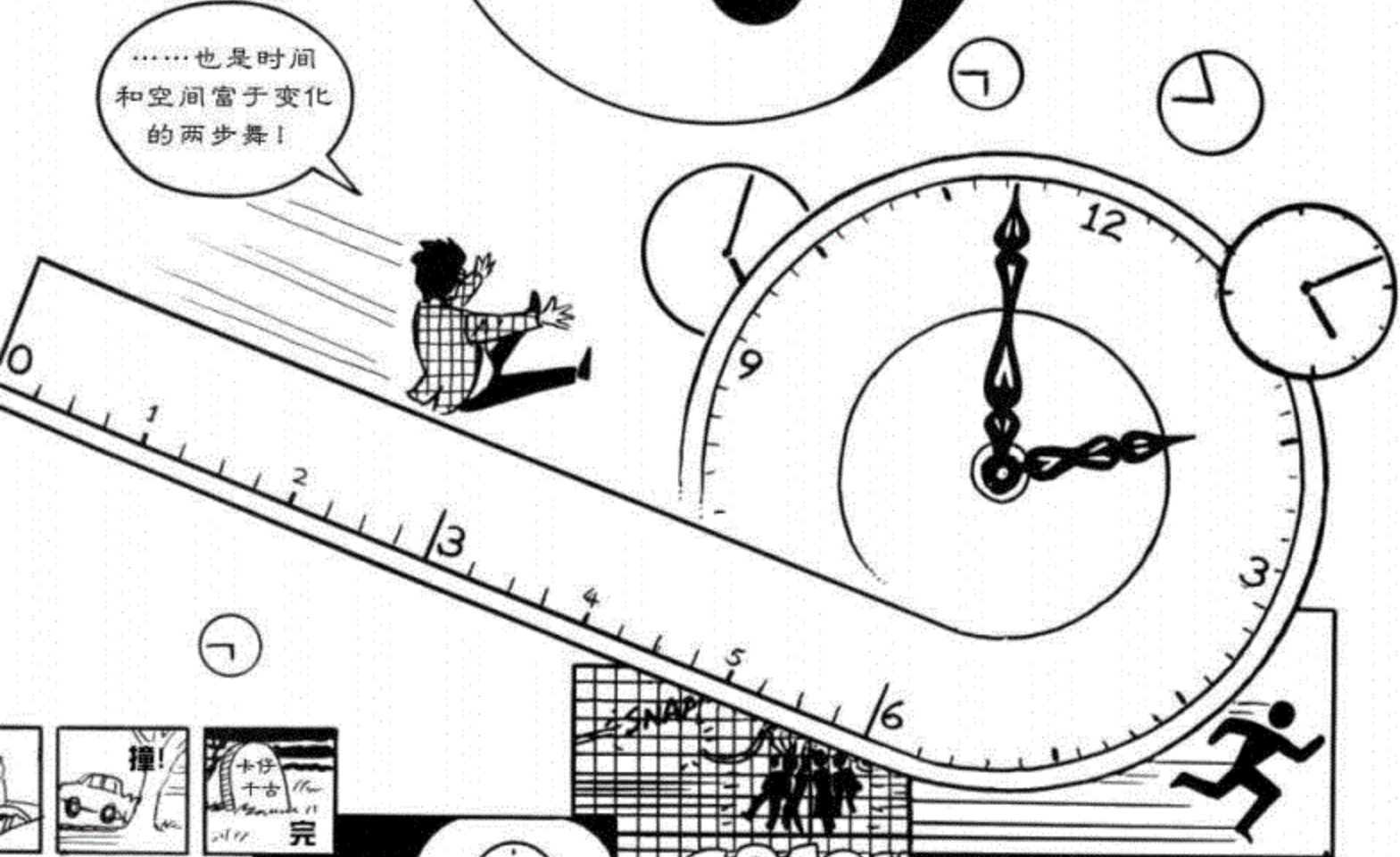


漫画是种平衡的表演。

一个即是正的
也是正的艺术……



……也是时间和空间富于变化的两步舞！



这种虚实平渐在图画和文字之间
体现得最为明显……



ero genuit lu
ini ⁊ nepchu
challuim d
ijn ⁊ capth
uit sydouen

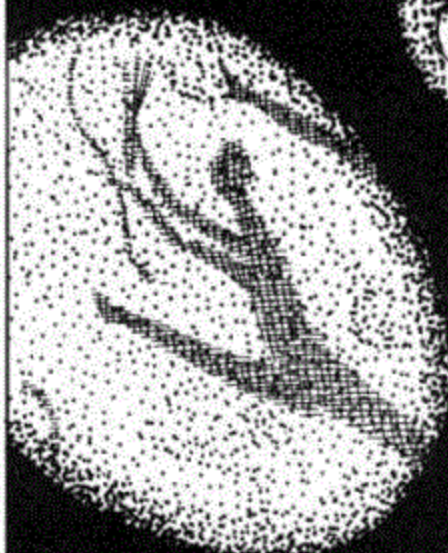


with unravished
ild of siberea
n, who const to
re sweetly the
'd legend have
mortals, of bo
or the dales o
yods are thes

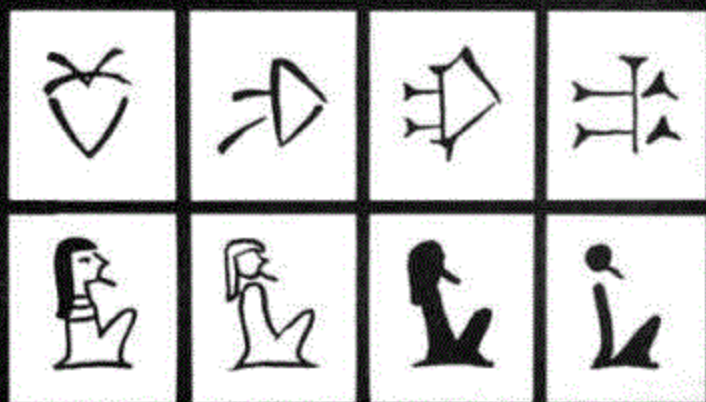


脸

……两者的分裂从艺术
一出现时就被预见到了……

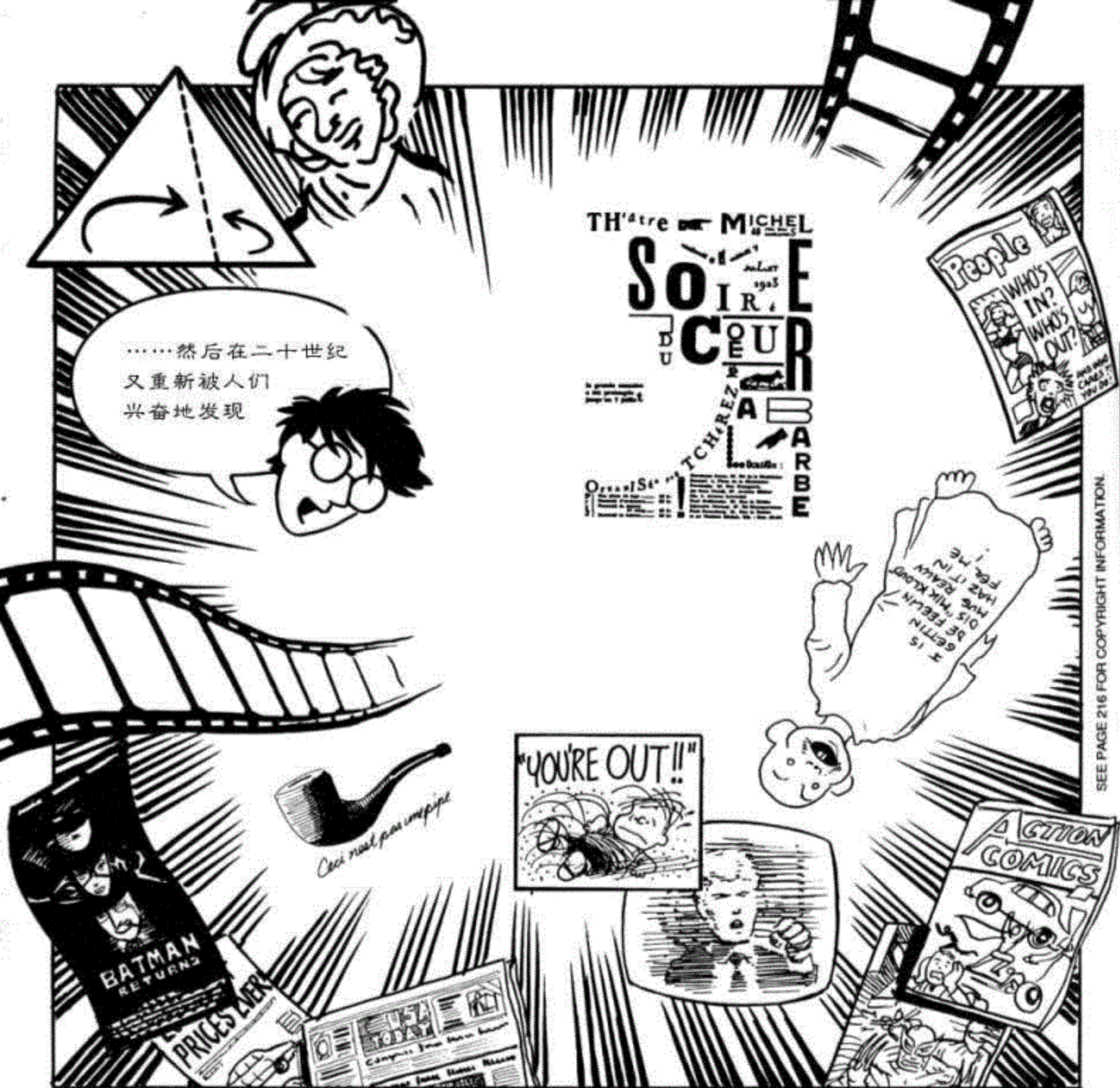


……从
五千多年前
开始产生……

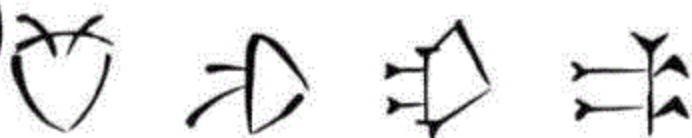


……几千年来变得越来越远，
最终全部联系都消失了……





……就像一切语言都必须进化那样……



……因为一切可见世界图画都被植入了不可见的种子。

也就是表现主义和联觉的种子。

但是进化会耍一些花招。
不同的水土会进化出
不同的物种来



就像在日本漫画
相对独立地进化，
繁殖出了制作漫画的
独特途径。



拼贴



表现主义



图文关系



叙事



格式



主观运动视角



图标化人物



面具效果



当漫画进入
下一个世纪后，
漫画家将追求
更多更高的目标，
而不只是诉求
“最小公分母”。



愚昧无知和
目光短浅的商业惯例
仍会像一直以来那样
掩盖住漫画的
众多可能性。



但漫画的
真实面目
不会永远被挡住，
迟早有一天
.....



.....真理会
显露出光芒！



在今天，
漫画的可塑性
——和过去一样

——没有止境。

漫画给所有的
作家和艺术家
提供了
巨大的资源：
诚恳，控制力，
无需妥协
就可以被
广泛地倾听……



连续的艺术

它能提供
广泛的范围
和功能性，
并有电影和美术的
潜在意象
和文学的亲近感。

它只需要有被倾听的愿望……

1

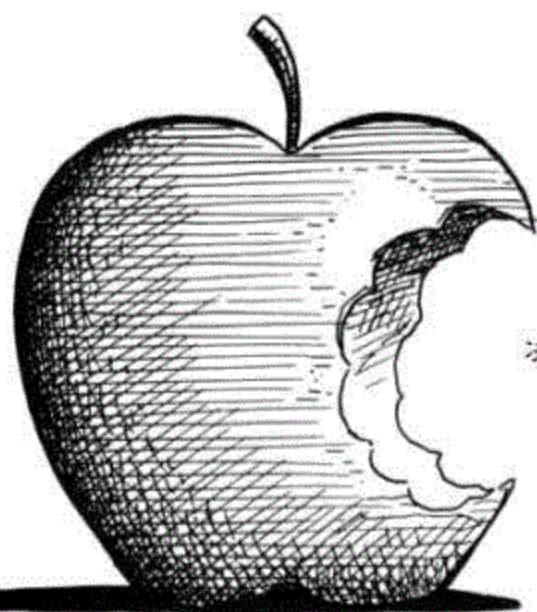
2

3

4

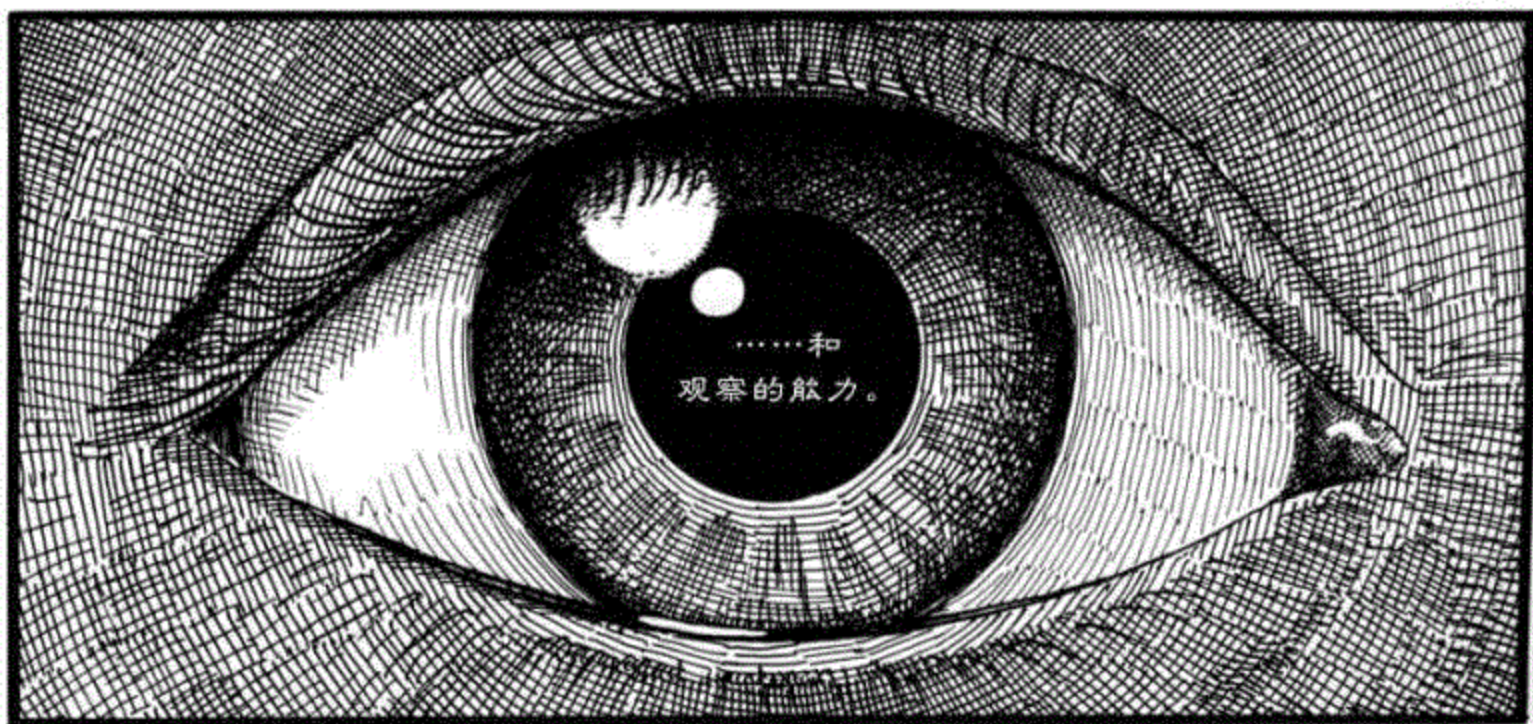
5

6

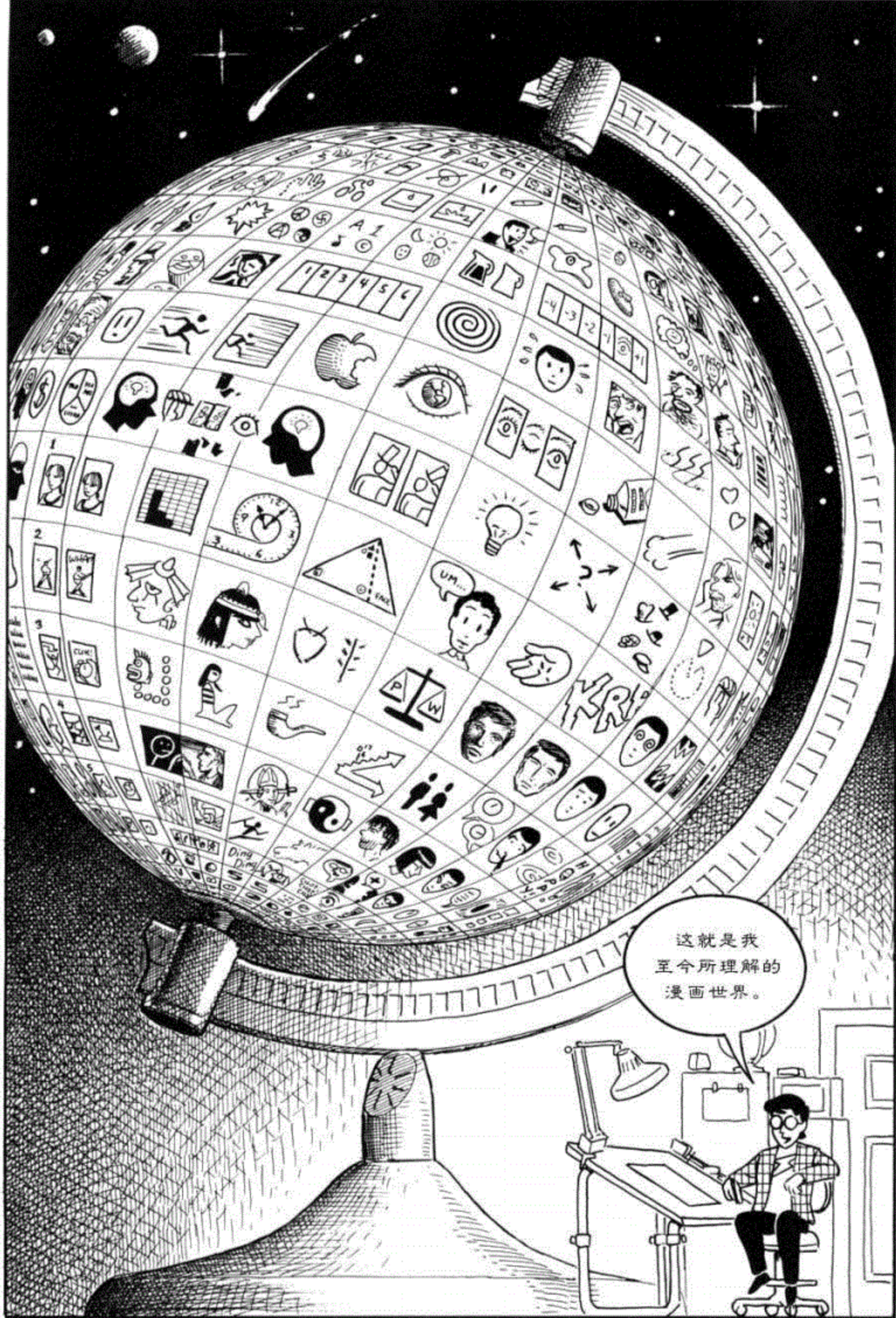


……学习的

决心……



……和
观察的耐力。





col
'92

Selected Bibliography.

- Chip, Herschel B., editor: *Theories of Modern Art* (Berkeley: University of California Press, 1968).
- Eisner, Will: *Comics and Sequential Art* (Princeton, Wi: Kitchen Sink Press, Inc., 1992).
- Kunzle, David: *The Early Comic Strip* (Berkeley: University of California Press, 1973).
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media* (New York: McGraw-Hill Book Co., 1964).
- Schwartz, Tony: *Media: The Second God* (New York: Anchor Books, 1983).
- Wiese, E., editor, translator: *Enter: The Comics--Rodolphe Topffer's Essay on Physiognomy and the True Story of Monsieur Crepin* (Lincoln, Ne: University of Nebraska Press, 1965).
- Special note: Kunzle's book (see above) has gone virtually unnoticed by the comics community but is an enormously important work, covering nearly 400 years of forgotten European comics. Check it out!

Copyright Information.

Page 4: El Borba © Charles Burns; Mister O'Malley, Buster Brown, Miss Peach and Nemo © Field Newspaper Syndicate, Inc.; David Chelsea © himself; Cynicalman © Matt Feazell; The Dragon Lady, Little Orphan Annie, Dick Tracy and Uncle Walt © Chicago Tribune -- New York News Syndicate; E. Z. Mark, Flash Gordon, Jiggs, Hi and Popeye © King Features Syndicate, Inc; Alley Oop and Bull Dawson © NEA Service Inc.; Felix the Cat, Polly and Her Pals © Newspaper Feature Service; Li'l Abner, Charlie Brown, Gordo and Nancy © United Features Syndicate; Shazam! (Captain Marvel), Death, Superman, Wonder Woman, Batman, Plastic Man and Alfred E. Neuman © D.C. Comics; Gen © Keiji Nakazawa; Colin Upton © himself; Betty © Archie Comics; Beanish © Larry Marder; Danny © Terry Laban; The Snowman © Raymond Briggs; Adele Blanc-Sec and Tintin © Casterman; Arale © Akira Toriyama; Alec © Eddie Campbell; Groo © Sergio Aragones; Dan Clowes © himself; Cerebus the Aardvark © Dave Sim; Micky Mouse and Scrooge McDuck © Walt Disney Productions; Jack © Jerry Moriarty; Cardinal Syn © Steve Bissette; The Spirit © Will Eisner; Mike © Garry Trudeau; Heraclio © Gilbert Hernandez; Asterix and Laureline © Dargaud Editeur; Reid Fleming © Boswell; Theodore Death Head © Pascal Doury; The Torpedo © Catalan Communications; Frank © Jim Woodring; Vladek and Art © Art Spiegelman; Omaha © Reed Waller and Kate Worley; Crazy Kat © International Features Syndicate; The Thing, Wolverine and Spider-Man © Marvel Entertainment Group; Harvey Pekar © himself; Maggie © Jaime Hernandez; Astroboy © Osamu Tezuka; Cutter © WaRp Graphics; Leonardo © Mirage Licensing; R. Crumb © himself; Zippy © Bill Griffith; Arzach © Moebius; Wendel © Howard Cruse; Flaming Carrot © Bob Burden; Ricky © Kyle Baker; Ed © Chester Brown; Julie Doucet © herself; Amy © Mark Beyer; Concrete © Paul Chadwick; Pogo © Selba Kelly; Bitchy Bitch © Roberta Gregory; Piker © Mariscal; A. Mutt © McNaught Syndicate, Inc.; Mark Martin ©

himself; Carol Tyler © herself; Morty the Dag © Steve Willis.

Other Art © Sampei Shirato, Koike-Kojima, Mary Fleener, Matt Groening, Riyoko Ikeda, Joost Swarte, Harold H. Knerr, Albin Michel S. A., Dr. Seuss, O. Soglow, Jose Munoz and Krystine Kryttre.

Page 12: To the Heart of the Storm © Will Eisner.

Page 24: The Original painting "The Treachery of Images" by Rene Magritte resides at The Los Angeles County Museum of Art. Our thanks to the museum for allowing us to imitate the image.

Page 30: As on page 4, plus Kermit © Henson Associates; Bugs Bunny © Warner Brothers; Bart © 20th Century Fox; Mrs. Potts © Walt Disney Productions; Jughead © Archie Comics; Casper © Harvey Comics; Beetle Bailey © King Features.

Page 45: Savage Dragon © Erik Larsen; Tumbleweeds © King Features; Gizmo © Michael Dooney; Jenny © Ivan Velez; Nancy © United Features Syndicate, Inc.; Shadow Hawk © Jim Valentino; Bob © Terry Laban; Portia Prinz © Richard Howell; Dr. Radium © Scott Saavedra; Spawn © Todd McFarlane; Mr. Monster © Michael T. Gilbert; Cutey Bunny © Joshua Quagmire; The Maximortal © Rick Veitch; Raphael © Mirage Licensing; Panda Khan © Monica Sharp and Dave Garcia.

Page 56: As on pages 4, 50 and 51 plus: Steve © Gilbert Hernandez; Art © Mary Fleener; Checkered Demon © S. Clay Wilson; Bear © Rory Hayes; Micky Rat © R. Armstrong; Art © Kim Deitch.

Page 83: AL HELD. The Big N. (My facsimile). The original is synthetic polymer paint on canvas, 9'3/8" x 9'. Collection, The Museum of Modern Art, New York. Mrs. Armand P. Bartos Fund.

Page 126: As on pages 4, 50 and 51 plus: Reed Richards and Cable © Marvel Entertainment Group; The Teen Titans © D.C. Comics; Tantrum © Jules Feiffer; and art © Munoz and Sampayo, Jooste Swarte, Art Spiegelman and Will Eisner.

Page 133: The Rose of Versailles © Riyoko Ikeda; other art © H. Sato and (?).

Page 199: Daredevil, Ghost Rider, The Punisher, X-Factor, The Amazing Spider-Man, Thor, X-Force, Wolverine, X-Men, Hulk and Iron Man © and tm Marvel Entertainment Group; Superman, Batman, Robin, Sandman and Lobo © and tm D.C. Comics; Aliens © and tm 20th Century Fox; Dark Horse Presents © Dark Horse Comics; Spawn © and tm Todd McFarlane; The Pitt © Dale Keown; Youngblood © and tm Rob Liefeld.

Page 201: As on pages 4, 50 and 51.

Page 208: Batman returns tm Warner Bros.; Linus © U. F. S., inc.; Action Comics © and tm D.C. Comics. The Yellow Kid © Scripps-Howard Newspapers

Originals for Sale / Letters of Comment.

For information on original art, write to: Scott McCloud, Box 798, Amherst, MA 01004.

Letters of comment are appreciated (if seldom answered due to overwhelming commitments), but I would especially appreciate a *public* discussion of these issues in comics' trade journals, art magazines, computer nets and any other forum. This book is meant to stimulate debate, not settle it.

I've had my say.
Now, it's *your* turn.

卡通/艺术史

“通过这些简明易懂，计划合理的章节，他带领着我们去认识漫画风格的各种元素，以及……文字和图画是如何结合为独特的魔法的。当这段215页的旅程结束时，大部分读者将不再以过去的眼光来审视漫画。”

——加里·特鲁多

(译注：《杜斯别里家族》作者)

纽约时报书评

乘坐魔毯飞跃漫画叙事的
无形世界。

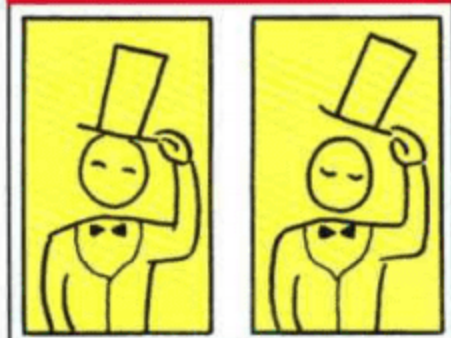
“大学毕业后我就开始做大买卖。”



经历超过三千年
之久的历史。



探索画格之间的秘密。



感受线条和色彩的活力。



小心地靠近
符号的力量。



亲临文字和图画的角斗场。



最要紧的，了解为什么漫画和电影，散文或任何艺术形式一样至关重要，这段迷人的旅行将引导我们真正地去理解漫画。

“假如你曾为把生命浪费在了看漫画上而感到苦恼，那么赶快去读史考特·麦克劳德的这部经典。读后你也许仍会觉得浪费了生命，但你会知道是因为什么，并感到自豪。”

——马特·葛洛恩尼(译注：《辛普森一家》、《飞出个未来》作者)

“《理解漫画》简直是妖术！史考特·麦克劳德机智诙谐的漫画分析应该被摆进每家书店，每个图书馆，每个儿童中心，每间休息室，每所大学，最重要的——每个家庭。麦克劳德就是漫画界的麦克卢汉(译注：媒介理论家)！”

——詹姆斯·格爾尼(译注：科幻作家，《恐龙帝国》作者)

“巧妙地伪装成简单易懂的漫画书，史考特·麦克劳德初看简单的论述，解构了漫画的秘密语言，同时轻松地展现出时间、空间、艺术、甚至宇宙的奥秘！这是我很久以来读过的最具才智的漫画书，太棒了！”

——亚特·史匹格曼(译注：《浩劫余生》作者)

“……一本少见而激动人心的书，巧妙地用漫画检验了这个媒介本身。”

——《出版者周刊》

“……独一无二，结合了趣味和深刻，很酷也很调皮。”

——《芝加哥太阳报》

“……对于这一快速发展起来的视觉革命的迷人展现。”

——伊恩·巴兰坦(译注：出版业先锋)

“棒极了!!……《理解漫画》是对漫画这一媒介的划时代剖析和理性思考。每个……任何对这中文体有兴趣的人必读。”

——威尔·艾斯纳(译注：《幽灵》作者，漫画理论家)

“假如我有史考特一半的知识，我也会写这样一本书！”

——吉姆·李(译注：《神奇四侠》作者)

A Kitchen Sink Press Book for

HarperPerennial

A Division of HarperCollinsPublishers

USA \$20.00

CANADA \$26.75

ISBN 0-06-097625-X



9 780060 976255

0494N

封面设计：史蒂夫·万斯和辛迪·万斯