

广阔无垠的想像力 漫画中获得的远不止体验感

■阮筠庭

我们常常认为，一部好的漫画作品是因为它表达了一个精彩的故事，又或者，是因为一个有趣的主角而获得成功，例如《三毛流浪记》或是《丁丁历险记》。

在历史上也确实有许多这样经典的例子，然而，犹如电影，漫画也一样包含着多种维度——它可以是一件商品，以公众娱乐和传播为目的，也可以是一种纯粹的、个人的艺术表达；它可以以叙事性为主要目的、为了讲述一个精彩的故事而存在，也可以去故事性，只为了传达某种情绪或者体验而存在。这两者如同不同维度的两极，而大部分的作品，则居于两级之间，试图找到自己的位置与平衡。

漫画具有何种艺术表现性

在美院的教学，我常常提醒同学们，同时也是在提醒自己，当我们在描绘一个对象的时候，要知道画什么并不是那么重要——例如梵高的《椅子》，它之所能成为一幅千古名作，不是因为他画了一张特别的椅子，而是因为他是如何去画这张椅子，描绘它的方式是如此精彩、特别，具有跨越时代的意义和价值。

这就如同，一张画之所以很美，不是因为它画了一个美人，而是在于它是“如何”去画的。当然，选择美的主题也可能有所帮助，成为作品美的一部分，但这也完全可以是一张烂画。记得我曾经看到过丢勒的一幅画，画一老年穷苦丑妇，然而画本身极美，用笔的放逸与张力，令观者充满了美的体验和享受。在绘画中，画什么对象与题材，和能否成为一幅好画，并不是一回事，而在漫画中也是如此。

与绘画相比，漫画拥有两个部分：文字、文学性的部分，和图像、绘画的部分。从另一个维度来看，漫画可以做的事，有两端：纯粹的叙事功能，和艺术表现性、体验感（这两端也都包含了文字与图像）。我们会看到，市面上有许多漫画作品侧重于前者，讲述了精彩的故事，然而画得十分程式化，但也可以取得商业上的成功。然而，在这里我们要讨论的是漫画中的另一部分：作为艺术的表现性、体验感，和在这其中的可能性与潜力。

纵观艺术发展的长河，漫画是现代绘画所诞生的一条支流，深深地受其影响，同时也将永远存在于河流之中。当我们退回到更远的视角来看这个话题，也许可以看到绘画中的表意，和对体验本身的关注之间的关系。

漫画家需精进的能力是什么

我一直认为，在漫画中故事的叙述与体验这两者并非矛盾，也不是一定要顾此失彼，而是每一位画家在作品中不同的选择和侧重。然而，要平衡好这两者是很不容易的，这是需要漫画家精进的一种能力——不是作为符号来讲述，而是透过画面本身为观众带来直接体验的能力。

举我的创作练习一例：画在生命中的某一个重要的瞬间。我有一张在12岁时弹钢琴的照片，我要画的不是照片，而是童年、时空中的一个印象，在那个片段的某种感受。在这其中我要选取什么颜色，才可以表达在那个时空，在那个家庭、当时的女孩的感受呢。我感觉自己是绿色的，虽然我不记得自己有一件这样的绿毛衣。然而这是我对童年的一种体验，是与记忆当中永远盖在钢琴上浓烈厚重的深红色的金丝绒相对应的，一种特定的绿色。《钢琴课一》有种陈旧、潮湿的气息，就像某种在杭州阴雨连绵、阴晴不定的春天、老居民楼中那种不见天日的感觉。画中包含着许多讯息：这是一个什么样的女孩，她对自己的家有怎样的感受，她在想些什么，她和这个家庭的关系又是什么呢。

当我们想要在漫画中传达某种非常精确、特定的感受，而不只是为了说明一个女孩在房间里弹钢琴时，我们就不能只是简单地给她穿上自己喜欢颜色的衣服，外国人就选黄头发，中国人是黑头发这样符号性的表达……



阮筠庭 钢琴课一 26×17cm 水粉 2021年



阮筠庭 钢琴课二 26×17cm 水粉 2021年



阮筠庭 钢琴课五 16.5×26cm 水粉 2022年

一切需要是非常特定、精微和准确。

《钢琴课二》是由此主题展开的另一张练习，另一种感受、气氛和故事，我们可能会感到有很多暗涌的力量在其中移动着，而令这个房间显得压力重重。暗紫色的地面，似乎是一种被压抑的力量，又饱含激情，而人物身上的这种生之绿色，似乎要冲破、说出一些什么似的。同时它又被某种看不见的力量所抑制，令这张画充满了矛盾，积蓄着某种呼之欲出的力量，笔触和色彩中的运动，则加剧了这份张力。

《钢琴课三》是另一个尝试，构图和色彩的改变，带来轻柔的、几乎是毛茸茸的春天的触感，这似乎是存在于日剧中的世界，一个平缓而明媚的回忆。而在这个世界中，情绪是鲜明的，甚至是激越的。虽然看不清人物的脸孔，但能感受到年轻的内心充满了强烈的情绪，是清晰的，包含着某种冲突，但一切并不太坏。

我在研究马蒂斯之后做了尝试《钢琴课五》，探索如何只使用纯净的颜色，在画中去平衡如此强烈的色彩。

它带有某种的马蒂斯阳光般的纯真……虽然没有画阳光，但如同很多的阳光照进我们的心中，感受到一种分明的、毫无保留的温暖。

这个系列的每一张练习，虽然选择的是同一个场景，一个故事，然而事实上弹琴的图景，只是为我们提供了一个框架。就像一张地图，画家在其中选择用什么颜色、线条、形态和构图，如何与之游戏，则完全是另外一个故事，可以说，它是情节之外、绘画本身所带来的体验的故事。

在这个社会中，对漫画有种种定义，例如是低幼读物，又或是二次元、MAGA（日本漫画）的代名词，是通俗娱乐、手机条漫，是诱惑青少年的精神毒草等等。然而实际上，漫画只是一个容器，如同电影或小说，它可以是商品，承载娱乐的精神，也可以是非常个人化的艺术的呈现形式。作为创作者，当我们在讲述故事与表达体验之间穿行时，会看到广阔无垠的未来，以及无限的可能性，在召唤着我们去探索。

（作者系漫画家，中国美术学院副教授）