

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

在美院的教学中,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》,它之所以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。

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,但这也完全可能是一张烂画。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。暗紫色的地面上,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)