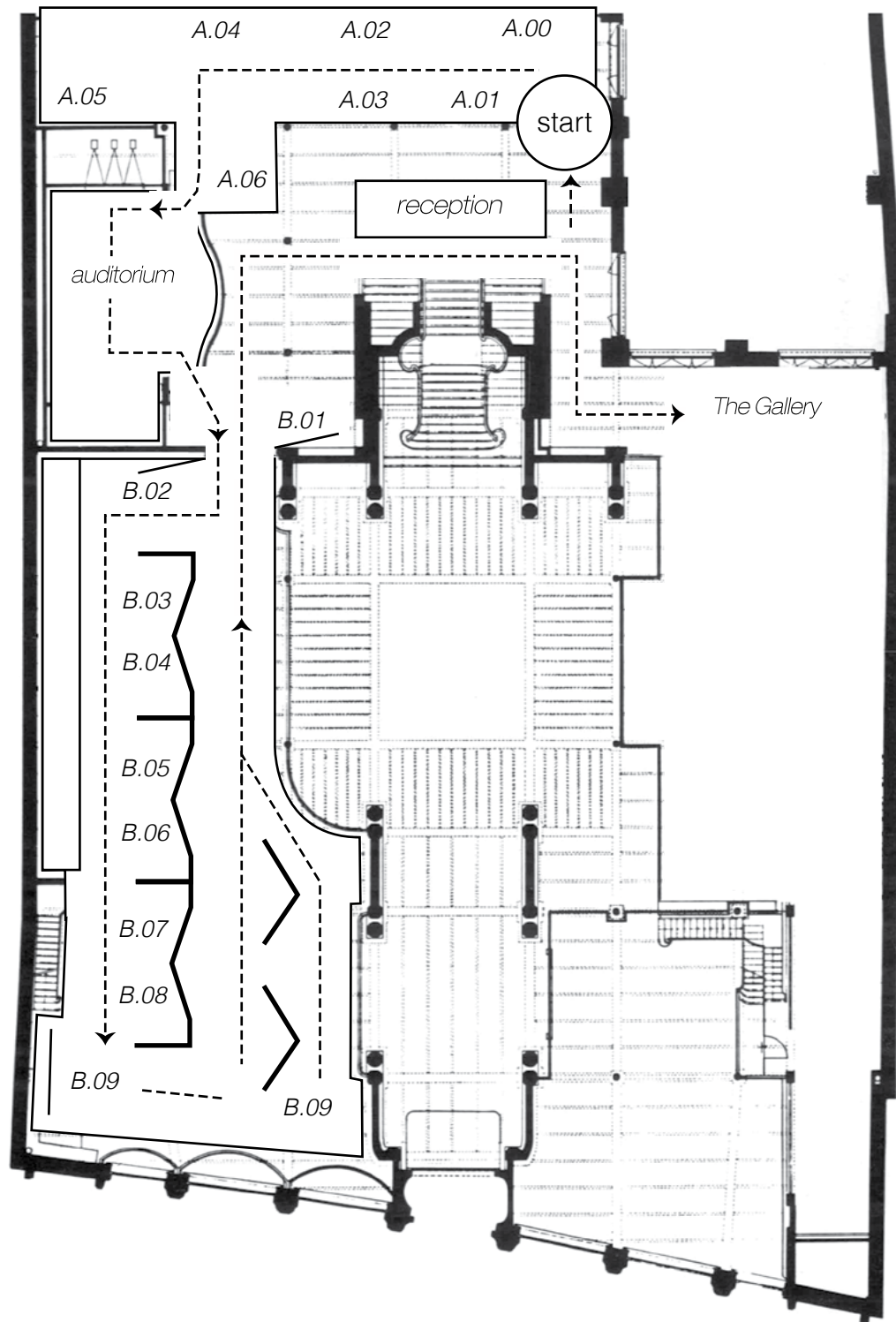


比利时漫画博物馆





漫画的发明

A.00

很久很久以前，有一位目不识丁的男子，不会认字也不会写字，而当时连“认字”和“写字”这两个词都不存在，更别说其他的文字。
为了表达自己，描述以及表达对偶像的崇敬，他发明了图画。

从人类所能见证的最久远的著名岩刻艺术到二十世纪初纽约出版社百家争鸣的激烈竞争局面，本次展览所展示的各标志性发展阶段验证了一句老话：万物均非凭空而造，一切皆是变化来。”

漫画并非发明创造的成果，而是描述的热切需求与绘画艺术有机融合的不断深化和加强的结果。它是所有造型艺术中最具文学价值的一种。

随着这简短的时间之旅，我们将被于画家、镶嵌艺术家、雕刻家、装饰画师或织布技师在演绎故事和动作创造上的艺术天赋与造诣为之惊叹。他们的作品用人类同类的东西颠覆了人们之间的关系。

我们今天所看到的“漫画”到底如何诞生？又该如何去定义它？这正是本次展览的目的，快速简要地在世界及文明的历史长河里进行一次穿越之旅。

Jean Auquier, 比利时漫画艺术中心

展览各部分

A.01

人类从一开始就以图画交流

从人类懂得直立行走开始，就已经通过一切可能的方法和工具来描述、解释或崇拜其偶像。追溯历史，穿越众世纪，这些人类所描绘的一幕幕故事见证了孕育人类的社会、其信仰以及文化。然而雕刻出、画出、绘出甚至织出这些人类文化瑰宝中的旷世之作的艺术家当中，大部分将仍不为世人所知。

A.02

印刷术初期书籍奠定了漫画的基本原理

在中世纪的基督修道院里，专职经文抄写的修道士终其一生缮抄宗教的圣典。其他则负责这些珍贵典籍的美化工作，在文字中加入各式彩画和插图以谢造物主。毋庸置疑，正是这群修道士确立了现代漫画创作的大部分规则：将故事情节切分为方格画、动作设计、前景画像、以话框显示人物对话等等。

A.03

印刷术使漫画进入寻常百姓家

各种版画、印制书籍、报纸及彩色画片在集市交易里的出现令漫画得以普及。漫画艺术大师、英国人 **William Hogarth** 以及日本人 **Katsushika Hokusai** 就是通过一系列的版画组来描述故事。与瑞士人 **Rodolphe Töpffer** 这位将动作设计精髓向学生发扬光大的大师一样，他们可以说是这门新兴艺术史上的开山鼻祖。

A.04

十九世纪时，报纸也开始讲故事

自十九世纪开始，各大报纸杂志均意识到要吸引更多的广告客户，首先要最大程度上吸引更多的读者。因此，除了市场反应良好的长篇连载小说以外，我们在报刊杂志上还能看到一些幽默画家、讽刺画家的身影，以及首批反复出现的漫画主人公，如英国的 **Ally Sloper** 和德国的 **Max und Moritz**，他们的冒险故事均以连载的漫画形式展现。

A.05

漫画成为经济赌注

二十世纪初，美国两大出版社普利策和赫斯特将经济逻辑方法推向了极致。双方均极力诱使对方出版社最优秀的工作团队、记者或者画家跳槽。正因如此，**Richard Outcault** 离开了普利策而转投赫斯特，并在后者工作期间创作了**Yellow Kid**（1896）以及后来的 **Buster Brown**。此外，新技术手段的应用也促使首部漫画巨作应运而生：**Little Nemo in Slumberland**（Winsor Mc Cay, 1905）。

A.06

何谓“漫画”？

漫画从与人类史一样古老的艺术发展中繁衍而来，在各时代的滋养和不同文化的养份中壮大，得益于像造纸、着色或印刷等技术的发展与革新，但除此以外，到底何谓“漫画”？答案简要说来可归纳如下：所谓漫画，就是通过一系列的画面组来构成一个故事，因此故事情节已融入到画面组当中。在此基础上，接下来的就要看作者的想象力和创作天赋了！

A.07

漫画的发明

文字构思：Jean Auquier

舞台美术：Jean Serneels

文献收集：Fanny Kerrien

翻译：Philotrans

制图：Pierre Saysouk

视听效果：Manuel Fernandez

翻印与放大：Sadocolor

编制：Jean Serneels, Michaël Cuypers 以及比利时漫画艺术中心团队所有成员



The Gallery - 画廊

每天都有不同种类、不同风格、不同语言的新漫画作品诞生。从经典到现代，从科幻到讽刺，从自传到罪犯再到英雄幻想，这些漫画作品不断充实着我们独特的漫画遗产。

画廊用来展示当前的新漫画作品。通过每个月的原创漫画展示，您可以了解到最近的出版动态。另外漫画专集的编辑还会对展览做以介绍。

漫画的艺术

B.01

如同文学或电影等的其它艺术门类一样，漫画也是一种方法众多的表达方式，通过其类型、风格、大小的不同，面向不同的大众群体。

“漫画的艺术”旨在对漫画的各个方面进行探索，从创作流程到欧洲出品的各个漫画类别均有介绍。

在第一部分里，每一个小标题都针对创作流程的一个步骤进行描述 - 剧情梗概、剧本、草图和铅笔草图、上墨、上色及其技巧，直到绘图板，并对作者、编剧和绘图人员的重要性一一进行介绍，他们都愿意将自己的原版文件和工作工具作为这场演示的具体范例。

在第二部分里，“漫画的艺术”将介绍今日欧洲漫画种类的万花筒，从各种漫画直到图像小说。如同第一部分一样，在这个部分里每一个漫画分支都由一些原版的图画和文件做装饰，并且会定期更新。

B.02

剧本的艺术

剧本是由作者根据自己的想象构思出来的一个故事。剧本的结构通过编写剧情梗概来实现，这是一段能体现故事主体、简短扼要的概述。下一个步骤是编写分镜头剧本，这样就能确定每组镜头的页数。接下来，作者再将镜头组细分至框格，然后再编写出完整的最终剧本，包括对每一格背景、动作和对话的具体描写。

认真的编剧人员还会向绘图人员提供漫画人物的外貌和心理描述，并将自己在构思故事时所累积的资料转交给绘图人员。

B.03

草图的艺术

绘图人员在收到剧本后会赶紧绘制出主要人物的肖像，研究其服装，以及剧情发展所用到的背景。这会是一段工作强度很大的资料搜索时间。作者本人如果时间允许也会亲自到场提供创作方向，并拍摄一些自己需要的照片。

为了使接下来要做的工作整体具象化，绘图人员会制作一个故事板，用很小的尺寸草绘出未来画册的图板，所使用的是小框格和小对话圈，只为表现出每一页的主要亮点。所有这些信息具备以后，绘图人员终于可以着手绘制真正意义上的图画了。他首先会画出一个草图(草稿)，然后在这个基础上进行改善和修正，直到获得理想的图片效果，接下来就可以继续在最终载体上仔细地将其还原。

铅笔草图原稿非常罕有，因为正如其定义一样，它们注定不可能始终保持这种状态。然而，有些绘图人员是在发光桌上通过新载体进行上墨的，这样一来，铅笔草图原稿就保存完整了。

B.04

上墨的艺术

在给画上墨之前，绘图人员必须知晓漫画出版的形式。如果画册是以彩色版本出版，他就可以大胆地按照铅笔草图的线条来上墨。相反地，如果画册最终以黑白格式出版，他就必须要考虑到光线，阴影和对比度，努力将黑色部分以平衡、和谐的方式进行分布。上墨是素描的精加工：它既能使尚未明朗的铅笔草图变得精准，又能为炭黑色铅笔草图勾勒出最终的鲜明轮廓。

画刷可以描出非常艺术的线条，有细有粗，但是这样绘制出来的黑色有时候会有一点浅灰色的感觉。绘图笔画出来的线条更加精确，黑色的对比感也更强，但是需要花费的功夫更多。有些绘图人员会使用粗笔尖和细笔尖的绘图笔来绘制线条，以期达到画刷的效果。钢珠笔(或称 **rotring** 针管笔)画出的线条更细，比绘图笔所画线条的对比度更低，但是由于它使用舒适，很多绘图人员都有采用。毡笔同样也是一种很实用的工具，能给出使人满意的精细效果，但是其持久性就有待考量了。

B.05

上色的艺术

漫画最古老的上色技巧被称作“蓝染”。指的是将上过墨的图片按照出版尺寸在绘图纸上印刷出来，然后在上面用水粉颜料或彩色墨水添加颜色(水彩画)。图片制版人员会从上过色的图片中提取出三种基础色(青、黄和品红)底版，然后加上黑色线条的底版，这样一来，印刷厂就有了翻印这一页所需的四色套版。

我们可以通过将黑色线条底版贴在一张纸(莱昂纳多蓝)上来规避蓝染工序，然后再在发光桌上将颜色加在纸的背面。这样做的优点是避免了纸张相对于线条底版产生变形，缺点是着色时在工作中不能清楚地看到画出来的效果。

另一种方法是将上过墨的图片扫描成出版尺寸，并用电脑进行上色。这种方法既快速又经济，效果也能使人满意，但是必须注意不能过度使用人工效果，尽管它们获取方便，而且诱惑力大。

直接上色是最吸引人的方法了，但同样也是对控制力要求最高的。使用这种方法就是将色彩直接上在铅笔草图上，有时候甚至是更简单的轮廓图上，就相当于涂色一样，而且可以选择预留或不预留对话框的位置，因为我们可以后续在电脑上添加。

B.06

数字化的艺术

现在越来越多的绘图人员会求助于电脑来为自己的画作润色，先是在纸上画完，然后扫描进电脑来在屏幕上进行修正，清洗和补充。还有一些人则是在纸上分开绘制，扫描后在电脑上将图片进行组合。

但是绘图人员同样也可以通过使用“绘图板”来完全脱离纸张。使用这套复杂的软件可以在一块与屏幕相连的电子板上接连完成图片创建的所有步骤，而所有这些都是同一个载体上进行的。绘图板使所有的虚拟工具成为了可能，所有不想要的线条都可以简单点击一下来消除。这个不可思议的工具适用于所有风格，从最简单的到最复杂的，而且不会在艺术方面有任何限制。

B.07

封面的艺术

封面是一部漫画作品的海报。封面需要能够代表其内容，同时满足商业方面可读性和原创性的需求，需要达到的目标是使得漫画册在众多的出版作品中脱颖而出。

一般来说，绘图人员会选择故事情节中最强烈的瞬间来进行描绘，但是漫画的封面同时也要包含诸多其它重要信息：作者是谁？是否连载作品或系列作品？出版商又是谁？这时就需要美案设计人的帮忙了。

美案一般都会负责整个系列的画册排版工作，这样才能使系列具有一定的统一性，他们会根据出版商的选择来确定基础方案。比如说，漫画的主人公们往往比他们的创作者更加出名，所以连载作品的封面对作者姓名的重视程度就轻于那些非连载作品集。

B.08

出版的艺术

一部漫画作品往往产生于其作者的意愿，不管他是编剧，绘图人员还是两者兼具。然后漫画作品会被推荐给出版商，如果出版商同意将其放入出版目录，就会保证其艺术走向，负责画册印刷和商业化，以及作者的报酬。

出版商的出版目录取决于它的出版政策。正是这种政策决定着出版商的原始定位，指出其艺术方向和商业目标。

出版商通过发行商的媒介来售卖漫画，也就是一个负责在不同售卖点，书店和大型商店场发行漫画的批发商。为了保证新作品的推介，出版商会寻求专业人员：市场营销人员、广告代理、媒体和促销活动(展出、竞赛、媒体合作)、公关、以及一支在各个售卖点实地推销的销售队伍。

B.09

衍生权和国外版权

市场上最主要的出版商内部都有一个专门的部门负责接触和吸引新人群，甚至是通过向他们提供一些令他们感觉与自己喜欢的作品系列更靠近的物品来使其忠实化。这些衍生产品(从巧克力到手机主题)由获得经营许可的公司来生产，将会带来可观的收入。当一家公司(香水、汽车、快餐等)希望将某连载作品的图像或某漫画作品的主人公与自己的业务挂钩时，他们也需要与这个衍生权部门联系。

同衍生权部门类似，国外产权部门则是通过给予当地出版商支持来增加作品或系列作品的其它语言版本的发行量，当地出版商负责保证制作与市场相适应的质量产品，以及对著作权的合理、正当管理。

最后，还要提到现在电影越来越看重漫画作品，其剧本，甚至是作者。漫画作品改编成电影也会使出版商和漫画作者获得新的大众群。

B.10

漫画类别

滑稽漫画

用漫画来讲述幽默诙谐的故事，根据尺寸的不同覆盖的门类也各有千秋。连环画指的是三格小故事，需要将图画尽可能压缩，并且将幽默不断重复。笑话故事则占据整页纸，情节可以更加生动，绘图需要更具活力。短故事一般使用几页纸来将更长的故事详细地叙述出来，然后来个剧情陡转急下。至于长篇搞笑奇遇记，则需要一个充满了笑点的剧本，故事结构要求既活泼又严谨。

写实漫画

写实漫画的图画风格是现实主义的，不一定需要剧本。

一般是真实的人物在真实背景中的故事，但是也有可能碰上一些荒谬奇特的历险。

以写实的风格绘画是一个充满了限制的分支，需要做非常充分的资料研究。在一部写实漫画中，人们应该能认出某格漫画中开过的车是什么牌子的。就跟电影和连续剧导演一样，写实派的漫画家也需要为镜头选择视角，镜头走位和叙述故事所用的光线。

表现主义漫画

有些漫画家会选择将现实制作成漫画，从而使得故事更有力度。这种选择让他们有机会将更加梦幻或是更加令人苦恼的故事译制成图像，最后达成比写实漫画家更“写实”的风格。表现主义能通过黑白双色的浓重轮廓和强烈对比表现效果，亦能直观的色彩达到自己的表达目的。

图像小说

图像小说是一种比经典的奇遇系列更注重表达内心情感，更加文学化的漫画。图像小说一般页数都会过百，是小说的压缩形式。由于艺术选择和经济束缚的原因，图像小说往往都是黑白印刷，画法简洁而表达力强。这种漫画一般都是真实生活的复述；与纯粹的小说有一定差别。

儿童漫画

孩子们在接近7岁的时候会自己开始阅读，因此就有了欣赏滑稽漫画和奇遇漫画的可能，因为这些漫画对不同阅读层级都有所针对。当然也有适合更小年纪儿童的漫画册，它们用幽默、想象的手法来探索童年的小小世界。有些这种漫画是无声的，这样就有了更好的易读性和交互性。如果有文字存在，我们就需要寻求家长的帮忙来进入漫画的神奇世界。

青春漫画

在12岁和14岁之间，男孩女孩们离开孩童世界，开始意识到自己的性别特征，并有了爱的萌芽。他们所关心的事情随之发生变化，阅读的东西也一样。出版商们现在都越来越重视这个群体，制作出针对性的作品。这群需求明确的小读者们也使得漫画创作者们的创作倾向发生了大的偏移。

全年龄段漫画

在美国，最初出版的图像故事都是针对年轻人而设计，以儿童为主要群体，而后出现了描写日常生活、读者群更广泛的漫画系列。正是本着这种传统，法国-比利时也出版了自己的针对“7岁到77岁”群体的漫画，这里借鉴了丁丁历险记的知名口号。除了滑稽和写实漫画系列外，一种混合的“半写实”风格也在20世纪的后半期、在比利时出版界达到了顶峰。

家庭连环画 / 合家欢漫画

这种历史悠久的风格由克里斯托弗的《芬努亚德一家(La Famille Fenouillard)》在1889年首创，这部合家欢式的漫画讲述了一个家庭之中一群人的故事。这种类型的漫画往往由一对夫妻和他们的孩子组成，但是也有可能是破裂的家庭，这种情况下他们之间的关系往往就很神秘。这种风格接近于笑话故事，短故事和长篇搞笑奇遇，是一种适合全部群体的经典漫画类型。

历史漫画

介于严格的历史史实叙述和确凿事实小说化的情节之间，历史漫画覆盖面广，种类丰富，接近于写实，半写实甚至是彻底的滑稽漫画。所有的朝代都有被涉及过，从吉尔伽美什的传奇到海湾战争，尤其偏爱古罗马时期，中世纪和拿破仑战争时期的故事。还必须算上带有自传性质的诸多作品。

英雄幻想漫画

起初，英雄幻想风格只是幻想文学的一个分支，从魔幻和巫术的角度来重新解构中世纪的世界。这种风格在70年代由角色扮演游戏“龙与地下城”重新振兴，并在1983年通过赛吉·乐唐德(Serge Le Tendre)和雷吉斯·骆塞尔(Régis Loisel)的《追寻时间鸟(Quête de l'oiseau du temps)》重新回到了漫画世界，这部作品的绘画风格在90年代初激励了一整代漫画家献身英雄幻想漫画。

科幻漫画

遥远宇宙的广阔空间，来自远方的其他生物，时间的断层，架空历史和幻想，科幻漫画曾经可谓美国的专利，直到被很多的欧洲爱好者们所采用，尤其是法国人和比利时人。颇有想法的编剧们使用这种媒介将当今社会的问题移植到一个想象的国度中去，而这些国度往往是由极权政体统治的。

动物漫画

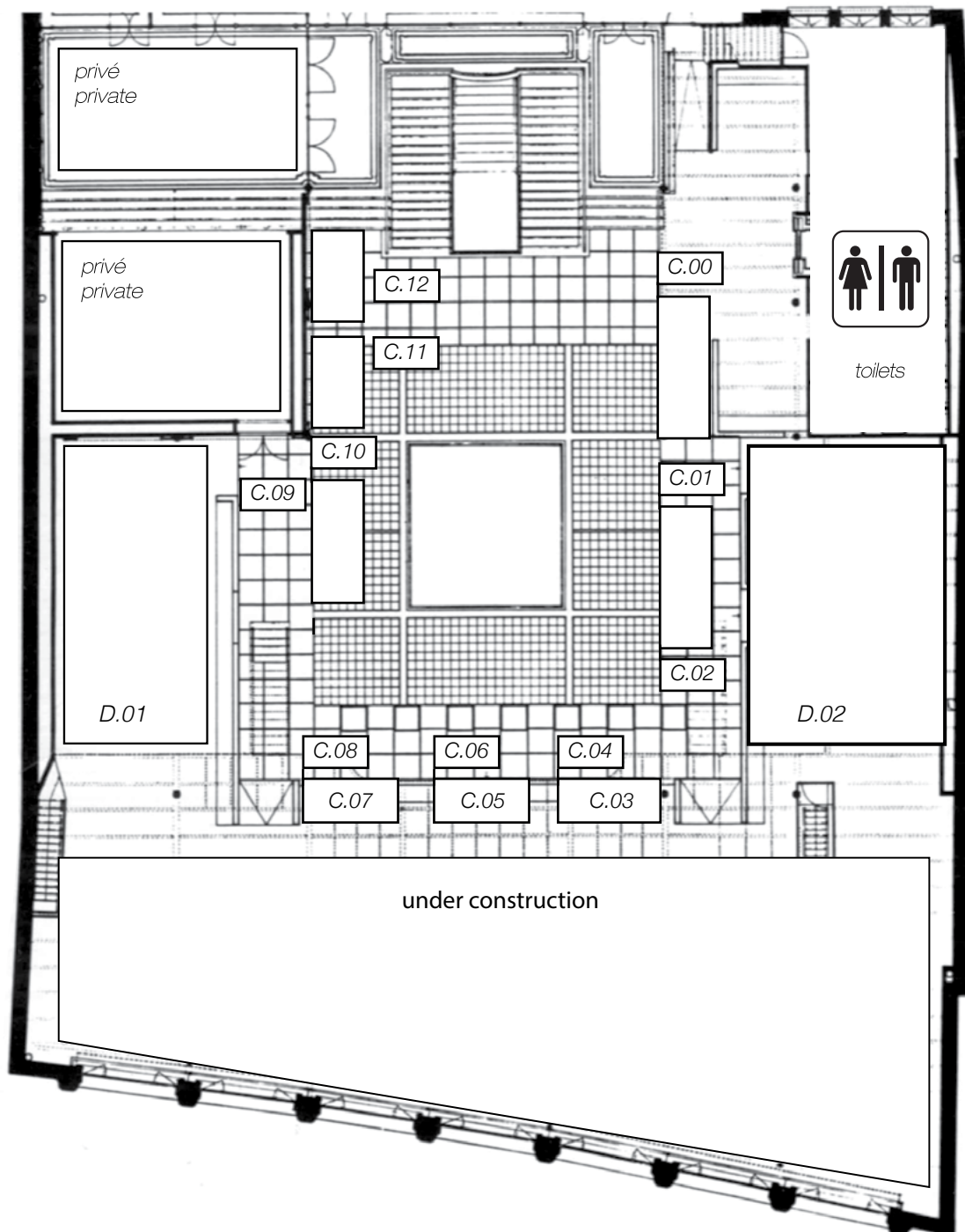
从伊索寓言开始，动物文学就是一种使用拟人化的动物来表达人类情感的文学体式。这是一个语言的王朝。这种风格在漫画界颇受欢迎，可以用来表现第二次世界大战(鼠族、怪兽已死)，也可以描写更加愉快的主题，让最现实主义的小说与最荒诞的幽默产生碰撞。

教学漫画

漫画在长时间以来一直被指责削弱了读者的智商，对此，出版商们首先以在报纸中出版真实故事和其它有教育意义的故事的形式予以反击，然后才明白其实漫画也可以成为一个向更广大群众散播知识、现代而有活力的媒体。这也就是为什么很多的广告画都会使用教学漫画的原因。

媒体漫画

长时间以来，漫画一直以日常媒体中滑稽连环画和卡通画的形式出现，这些作品往往都是由美国出版商以欧洲出版商们无法竞争的价格出售的。但是一个真正的媒体漫画家其实是一个专栏作者，他会每天日复一日地针砭时弊。由于他使用风格镜头图像来叙述事情，这使得他成为了漫画大家庭的一员，但其实他的工作更像是一个新闻工作者。



霍塔与沃奎兹商店

C.00引言

(序篇)

《如同泊车站的大帆船，两层围绕着扶栏杆，带着被截断的悬梯，横穿飞架桥。盘旋两周的铁楼梯的展伸大胆地展示着曲线，使其增加了楼梯平台；这些铁桥抛向空处，笔直地伸向高空，而用在桥上的这种铁料，在玻璃窗白光的照耀下，显出一种轻盈的建筑机构，如同一种精致复杂的花边，在这里度过一天，如同度过了梦幻宫殿的现代时光…》

埃米尔·左拉Emile Zola, 《妇女的乐园》

这是如今已不再建造的一家老商店的记录史，它走过了100多年的沧桑，是现存的维克多·霍塔Victor Horta的最后一个半工业建筑作品，今天仍有生机，多么难得的生命力！这个位于黛萨布勒街20号的老字号，在建起后的最初70年里是个卖布匹和衣料的地方，就像查尔斯·沃奎兹Charles Waucquez以及后来历届业主们曾希望的那样。

这个老商店位于一个无疑遭受了二十世纪进步浪潮冲击最多的街区里，在见证了布鲁塞尔的转型后于1970年关闭，并熬过了最艰难的年头。后来出现了新的生机，得到了新规划。

1984年，联邦政府为了给这地方唤起新生买下了这座建筑，打算用来改建成一个漫画博物馆，此计划于1980年左右在埃尔热(Hergé)的友善关注下出台。1989年10月3日在皇室亲自宣告落成后，比利时漫画艺术中心的目的不只是为收藏和促进漫画发展，它为此维克多·霍塔杰出建筑内的彩绘玻璃窗、阿拉伯图案、螺旋饰以及光线方面都赋予了新的意义与生命。

让·欧吉耶
比利时漫画艺术中心

C.01第二章

弗兰克·佩(Frank Pé)

弗兰克·佩Frank Pé有着被各大陆公认的天赋，从他第一本漫画起就表明，只要呼吸大自然、生活在阳光下，世界就可以成为美好事物的源泉，包括生活在那里的居民。作为景物画家，他的天地里充满了动物与梦幻。伴随他的连载漫画《荆棘Broussaille》与《动物园Zoo》在杜比出版社的发行，弗兰克·佩已成为一名色彩大师。

图：弗兰克·佩，新艺术的第9艺术，1988年比利时漫画艺术中心。

C.02第一章

维克多·霍塔(Victor Horta)与新艺术

利奥波德二世Léopold II（1867-1909）比利时长期统治时期是比利时艺术发展及其突出的一个时代，艺术门类极为丰富，新技术也在建筑领域出现，尤其是钢铁与玻璃的使用，它打开了宽敞的空间，使得光线进入。新艺术运动旨在重新采用这些技术，将其应用到建筑中并赋予现代世界以和谐的面貌。

天才的历程

维克多·霍塔（1861年出生在比利时根特市，1947年逝于布鲁塞尔）在根特科学院学习建筑后，又先后成为建筑师儒勒·杜碧松(Jules Dubuysson)和拉肯皇家温室的作者阿风斯·巴拉(Alphonse Balat)的学生，他从1885年开始画他最初的建筑图。这时期的主要作品欧提克之家(Maison Autrique,1893)和塔赛尔公馆(Hôtel Tassel ,1895)，是新艺术运动名副其实的代表作。之后相继的杰作有：索尔维公馆(Hôtel Solvay, 1898)、民众之家(Maison du Peuple , 1899)、他自己的住宅（今天的霍塔博物馆，1901）、革新大商店(les magasins à l'innovation ,1903)和沃奎兹商店(les Magasins Waucquez, 1906)，至此，这位建筑师霍塔已达到了他事业的巅峰。

C.03第四章

弗朗索瓦·史奇顿(François Schuiten)

从布鲁塞尔到昂古莱姆（法国）、汉诺威（德国）或者拉斯维加斯（美国），在城市的墙上、地铁里、以及各展览甚至邮票上看到的漫画，都证明了弗朗索瓦·史奇顿(François Schuiten)从未停止在现实与虚构之间构建天桥。他将每个交流工具都变成了艺术表现的载体，在想象可及的范围内描绘一个世界，即理想国乌托邦。他的漫画作品在卡斯特曼出版社出版（与贝涅彼特(Benoît Peeters)合作的《阴暗都市Les Cités Obscures》）。

图：弗朗索瓦·史奇顿，新艺术的第9艺术，1988比利时漫画艺术中心

C.04第三章

沃奎兹商店的诞生

在那世纪各行业繁花绽放的一个时代里，一个布鲁塞尔纺织品批发商结识了一位正处于荣耀巅峰的建筑师，他们的会面使得一个杰作得以诞生，这个杰作是艺术与正在突飞猛进的消费社会完美结合的标志。查尔斯·沃奎兹(Charles Waucquez)委托维克多·霍塔(Victor Horta)为这个批发商建造一座建筑作为大型布店。1906年，沃奎兹商店在黛萨布勒街落成。

昔日的黛萨布勒街

昔日的黛萨布勒街的工商业繁荣而热闹，曾有多处修道院和一个容纳三千步兵的营房，该营房在1905年被拆除。也是在这条街上，诞生或者说发展了比利时主要部分的出版物：《比利时之星L'Etoile Belge》、《比利时独立报L'Indépendance Belge》、《人民报Le Peuple》、《都市报La Cité》、《最新消息Het Laatste Nieuws》、《当日新闻Het Nieuws van de Dag》和《新指南De Nieuwe Gids》、《全景观Panorama》、《诽谤Libelle》、《我的伙伴Mon Copain》和其他报纸杂志。

C.05第六章

伊斯莱尔(Yslaire)

随着《桑布尔河》传说的问世（1986年与巴拉克Balac合著），伊斯莱尔进入了艺术伟人之列。他是一个强烈而带有悲剧色彩的个人世界缔造者，属于那种少有的让读者可以为下一卷等七年的那类作者之一。如果他不是一个讲述故事的人，人们会很愿意把他纳入雨果Hugo、内瓦尔(Nerval)和大仲马(Dumas)的文坛之列。他十九世纪离世，当时在绘画、信息技术以及用精神分析法进行文艺研究这些工作之间游弋（《二十世纪回忆录》）。

图：伊斯莱尔，新艺术的第9艺术，1988年比利时漫画艺术中心。

C.06第五章

沃奎兹商店的存亡

沃奎兹商店的买卖生意在繁荣了多年后经历了一个真正的城市大动荡，巨鱼般的南北铁路交汇的马拉松建设工程，彻底摧毁了这个被称之为“低下层”的布鲁塞尔居民区，各店铺相继停业，沃奎兹商店也以关门上锁告终。

命运之旅

业主们寻求商业发展，在他们的要求下，建筑师查尔斯·维拉特(Charles Veraart)于1912至1913年按照霍塔的原有建筑布局，在进门大厅的两侧一、二层楼间建了两个夹层楼。此外，在保留原名的前提下，商店在1923年被转卖给(Verberckt)公司，然后1957年，又落到了Vertex各商家的手中，但沃奎兹家族坚持作为该建筑的业主直至最后。

C.07第八章

达尼 (Dany)

天才漫画家达尼，有着和他作品中女主人歌伦布·泰尔戴勒 (Colombe Tiredaile) 形体柔顺灵活的特质，他的名字总让人与作品《奥利维·哈默的奇妙历险记 *La Merveilleuse Odyssée d'Olivier Rameau* 》(王牌产品出版社) 联系在一起，这是一部与编剧作家格瑞格 Greg 合著、在《丁丁日报》连载的大型漫画系列。他是一名多角度作品的漫画作者，从《我对此感兴趣 *Ça m'intéresse* 》到《没有英雄的故事 *Histoire sans héros* 》(与让·凡·哈姆 Jean Van Hamme 合作)，达尼在幽默与半现实故事创作中表现得同样出类拔萃。

图：达尼，第九艺术与新艺术，1998比利时漫画艺术中心。

C.08第七章

一部杰作的蜕变

在70年代，遭遗弃的沃奎兹商店除了行内人士、以及一些光顾这里的夜游、流浪或小偷们以外已变得鲜为人知。1975年，主人的前合作伙伴、建筑师让·德尔哈耶 (Jean Delhaye) 先生获得了老沃奎兹商店的分类保护许可。十年后，此地终于得到一个拨款项目，这要感谢两个人：埃尔热的朋友及前配色师乔伊·德瑟西 (Guy Dessicy) 和让·布雷德勒 (Jean Breydel)，他是引发对修复布鲁塞尔建筑遗产深思的一名建筑师。1984年，在几个法语和弗莱芒语漫画作家协会的支持下，一个非营利性协会组织成立了。这座破烂不堪的建筑被国家建筑管理处买下，准备改建成一座比利时的漫画中心。

老建筑翻新的典范

为了使翻新工作顺利进行，管理处请了一位年轻的建筑师，那就是皮埃尔·凡·阿斯池 (Pierre Van Aasche) (Cooparch 事务所)。他果断地对老建筑运用了现代的元素，如对光亮的运用、搭建天桥等，此举后被证实是极有必要的，这样使维克多·霍塔的作品更具价值。这个地方曾饱受蹂躏，受邀前来的全国最优秀的工匠们用了整整两年才使工程得以完美竣工。

C.09第十章

扬·博沙爱特(Jan Bosschaert)

祖籍是安特卫普人，扬·博沙爱特保留了颠覆象征的一定品味。他当时在插图界已有了相当的声望，而与编剧人马可·勒让达(Marc Legendre)的相识，将他带进了《萨姆》历险记马拉松式的创作之中。萨姆是个酷爱旧笼子的机缝小女工，脆生生地讨人喜欢，如同跃然出现在作者画纸上的所有女孩一样。

图：扬·博沙爱特，第九艺术与新艺术，1998年比利时漫画艺术中心。

C.10第九章

第九艺术与新艺术的结合

1989年10月6日，国王和王后亲自主持落成典礼三天后，首批游客参观了这献给第九艺术的新艺术殿堂，同时它还是漫画的推广工具、是展览场所和文献中心，是一个文化大使… 比利时漫画艺术中心很快成为一个具有国际号召力的大型博物馆和比利时最热门的景点之一。而该项目的存在哲学仍是两点肯定，即若您是为漫画或者说第九艺术而来，离去时必然会因新艺术的魅力而惊奇… 反之亦然！

楼梯上的丁丁与阿道克船长

1986年，还在鲍勃·德·穆尔(Bob De Moor)领导下的埃尔热工作室，委托未来比利时漫画艺术中心的主要骨干们在此地翻制该画作。这幅线描画是埃尔热基金会对比利时漫画艺术中心的创建做出的重要贡献，因为它能够展现出一种强烈而具象征性的形象。

C.11第十一章

鲍勃·德·穆尔(Bob De Moor)

从巴尔萨泽的滑稽天才到与埃尔热的长期合作，从《佛兰德之狮Lion des Flandres》到《巴雷利先生Monsieur Barelli》或是《小水手克里Cori le Moussaillon》，鲍勃·德·穆尔（1925-1992）懂得如何构建出特别丰富和新颖的作品，这些作品已跻身于欧洲最重要漫画之列。他曾是比利时漫画艺术中心发展中的关键分子，在还不太看得清其重要程度时，就率先接受了主席职务。他就是以这个头衔身份，于1989年10月3日接待了前来为此中心举行落成仪式的鲍德温国王(Le Roi Baudouin)与法比奥拉王后(La reine Fabiola)。他以先见之明设想了比利时漫画艺术中心未来格局… 正如这些新颖的插画佐证。今天，比利时漫画艺术中心的礼堂以他的名字命名。

C.12第十二章

法利(Ferry)

这是一个被漫画迷们日常津津乐道的奇迹，在于再创过去的世界或者设想未来的景象，他只用一系列的图像和一个剧情。也是在1989年，在伊夫·杜瓦尔(Yves Duval)的一个剧本里，法利着手绘画了比利时漫画艺术中心的诞生，这个佛兰德平原的原著居民（1944年出生）是一部以历史为主题的重要作品的作者。法利的漫画生涯始于《晚间》日报，之后为《舵手与丁丁》杂志作画，他的作品有《伊恩·卡雷迪娜Ilan Kalédine》系列（与让·吕克·瓦尔纳JL Vernal合作）、《潘克里斯蒂安编年史Chroniques de Panchrysia》和最近载入雅克·马丁Jacques Martin遗产的《阿历克斯Alix》冒险记，以及献给选举他的城市布鲁日市的作品《吉昂之旅Voyage de Jhen》。他是漫画家和剧作家，曾长期在根特市圣吕克学院教授漫画艺术。

霍塔和沃奎兹商店

比利时漫画艺术中心举办的展览

文章构思: Jean Auquier

插图选择: Fanny Kerrien、Pierre Saysouk、Jean Auquier

文献收集: Fanny Kerrien 和 Jean Auquier

翻译: Tine Anthoni, Philotrans

制图: Pierre Saysouk

翻印与放大: Sadocolor

编制: Jean Serneels、Mikaël Cuypers和比利时漫画艺术中心团队所有成员



想像展廊

D.01

Hergé
Georges Remi,
Bruxelles 1907 - 1983

丁丁谁都不是 (Tintin is Nobody)

丁丁在这一系列图像中的面部表情非常简单，简单到几乎没有任何的情感流露。因为这些表情中性化，可以完美的代表不同读者们对丁丁这一人物的印象。

丁丁是每一个人 (Tintin is Everyman)

再不同的情况，丁丁可以是一个年轻人或者老人，北欧人或者地中海人，非洲人或者亚洲人。他是一个全球性的人物。如果丁丁是每一个人的话，那么他自然也是你。

丁丁可以解决一切困难 (Tintin Can Handle Anything)

丁丁是青春、活力、勇气和正直的象征。他是一个成功的勇者，不管遇到什么情况或者困难都能迎刃而解。读者只需要好好坐在自己得座位上便可以跟随丁丁一起进行历险。

千面哈达克船长 (Haddock with a Thousand Faces)

与丁丁很少流露表情的性格相比，哈达克船长是一个表情十分丰富的人物。他的面部表情和肢体语言都可以证明他的情感如同一座火山一样随时都可以爆发。也因为这样， he 可以和丁丁形成完美的互补。

白雪，一个不折不扣的英雄 (Snowy, Such a Hero)

在他的幽默诙谐的配角和作为人类忠实的仆人身份的掩饰下，白雪是一个货真价实的英雄。不要弄错了：其实几乎每次都是他挽救了局面！

图纳斯，擦燃历险火花（Calculus, the Lightning Tamer）

图纳斯教授经常为丁丁历险的发动机擦燃火花。事实上，也正是他的发明才让这位年轻记者（丁丁）的世界不停地前进。他与丁丁、哈达克船长组构成了一个完美的三角组合。

马不停蹄的赛跑（The Pursuit Race）

不管是追捕神像盗贼，还是追逐陨石和月亮，Hergé的剧情常常是直线性的，如同一场马不停蹄的赛跑，从起跑到最后终点。Hergé和Hitchcock的风格都属于相同的传统直线风格。

悬念正在会聚中（Suspense is mounting）

为了给看似简单的直线情节增添些气氛，作者会设置一些动人心弦的时刻。一般来讲，在画页的最后一副画格中我们的英雄常常陷入一些困境之中。读者必须要心如急焚得等待一个星期才能知道丁丁（并不是会不会逃脱困境）是怎样逃脱这些困境的。

让我们放松一下（Let's take a break）

另外一个防止读者失去兴趣的技巧是调整故事发展的节奏。通过在紧张的追赶过程中适当引入一些放松的情节，可以调整故事节奏。在丁丁历险记中，这些情节常常是由Thomsons兄弟带来的。

一个故事绝不只是单纯的一个故事（A story is never innocent）

大量的研究和真实生活细节是虚构作品在现实中的基石。现实和虚构事件的互相融合可以让Hergé时不时没有顾虑的表现出他对现实世界的看法。

家庭网络（The family network）

在赛跑似的直线叙述故事风格之后，Herge开始用新的方式来讲述丁丁的历险故事。他建立了一个庞大纸上家庭。然后让这些家庭成员在世界各个角落中偶然相遇，这样一来，丁丁的故事更具有吸引力。

在丁丁之前的Hergé (Hergé before Tintin)

在创作丁丁之前，Hergé已经是一个绘画艺术家了。创作了丁丁之后，他依然继续他的图像设计和插图画家的职业生涯。

Hergé 1907-1983

- 1907 George Remi于5月22日出生在布鲁塞尔一个普通的家庭
- 1924 他在他的绘画上使用笔名Hergé，他名字缩写的反写
- 1925 Georges Remi被招募到一家叫做“二十世纪”的日报订阅部门工作。这家日报的经营者是Norbert Wallez神父
- 1928 Hergé接到给“二十世纪”创办儿童副刊的任务。第一期(Le Petit XXe)于11月1日出版
- 1929 1月10日，丁丁和(Bobby)在(Le Petit xxe)中诞生
- 1930 (Quick et Flupke)在(Le Petit xxe)中诞生
- 1932 Georges Remi与Wallez的秘书Germaine Kieckens结成连理
- 1934 与中国学生Tchang一起着手《蓝莲花》的创作使得Hergé意识到要用更好的方式来构造他的故事，避免重复固定的角色，并且开展详细的研究工作。漫画再也不是是一种游戏了。同时Casterman开始出版丁丁漫画专集。
- 1935 为法国杂志(Coeurs Vailants)创作(Jo, Zette et Jocko)
- 1940 德国入侵比利时迫使“二十世纪”暂停出版。Hergé继续在受到德方严密控制的(Le soir)上发表他的作品
- 1942 在Casterman的要求下，Hergé改编旧的丁丁故事，为了在64页标准全彩漫画书 上发表
- 1946 9月26日，出版商Raymond Leblanc发行《丁丁》杂志
- 1950 Hergé建立了自己的Hergé工作室，为的是让他当时最有威望的(Men on the Moon)项目可以完满竣工
- 1958 Hergé经历了一次个人危机，由此影响了《丁丁在西藏》的故事。这个故事可以被看作是一个有关忠诚的探讨。
- 1960 Hergé放慢自己的工作节奏，探索现代艺术，并且开始对绘画产生炙热的兴趣。他和他的新伴侣Fanny Vlamincx开始了他们周游世界之旅。
- 1977 5月20日，Georges Remi和Fanny Vlamincx在布鲁塞尔的Uccle区举行婚礼
- 1983 Georges Remi，笔名Hergé，于3月3日逝世



早年的贝约

贝约15岁时便辍学回家，先是在街区的电影院里找到了一份放映员助理的工作，接着，他受聘于CBA（比利时新闻公司），专门为安德烈·弗朗坎(André Franquin)，莫里斯(Morris)和艾迪·帕皮(Eddy Paape)绘制的电影动画片润色，这三位后来都成为了比利时连环画界的泰斗级人物。

1946年，他在画报“西方”中创作了小印第安人软脚(Pied-Tendre)和童子军皮斯(Puce)。同年，他为“小世界”绘制了皮克探长探案集并发表了“最后一刻”，在这个以中世纪为背景的故事中，贝约创作出了小侍从约翰(Johan)这个角色。

猫咪(Poussy)

1949年1月，贝约在“布鲁塞尔晚报”上创作出了猫咪(Poussy)。与这个时期的其它动物类连环画不同的是，猫咪(Poussy)不会说话，行为举止也让人感觉它就是一只原原本本的小猫。这种四格的幽默连环画往往都讲述平日生活中的逸闻趣事。“布鲁塞尔晚报”时断时续地将这个连环画系列一直刊登到了1960年，然后，在1965年，斯皮鲁周刊又重启了这一系列，只是作者变成了卢西安·德·吉耶特(Lucien De Gieter)。

杰基(Jacky)和塞莱斯坦(Célestin)

1960至1965年间，为了填补猫咪(Poussy)停载的空白，贝约创作出了这对半滑稽探险双人组，并发表于周刊“晚报画报”上。不同于贝约的其它作品系列，贝约从未亲自绘制过这部作品，而是把它交给了自己的朋友威尔(Will)，而威尔又紧接着把它委任给了自己的助理乔尔·阿查拉(Joel Azara)，这一位则又找到了弗朗西斯·贝尔特朗(Francis Bertrand)和其助理罗杰·乐鲁普(Roger Leloup)来绘制布景，而弗朗索瓦·瓦尔特利(François Walthéry)则在高斯(Gos)的帮助下负责情节创作。

皮埃罗(Pierrot)与灯

贝约把自己的名字送给了这个讨人喜欢的小男孩，这部连环画从1960年开始连载，刊登于小开本杂志Bonux Boy上，随洗衣粉附赠。皮埃罗有一盏神灯，里面住着一个精灵，但是这个精灵记不清自己的神奇秘方是什么了，由此导致了一系列的荒唐事故和有趣的误会。后来这三个故事又经过重新绘制刊登在了月刊蓝精灵(Schtroumpf)上，并在1990和1992年间又增加了16个新故事。

力大无比的帕尔特(Benoît)

这个生活在快乐至上镇的小男孩最早出现在1960年的斯皮鲁连环画周刊上，他拥有一种惊天的神力，但是在每次感冒时都会消失。这部连环画起初由贝约来绘制，威尔来创作布景，并于1966至1972年间交给了弗朗索瓦·瓦尔特利(François Walthéry)，然后是阿尔伯特·布莱斯托(Albert Blesteau)，由他在1978年完成了系列的最后一集。1993年，这部连环画又被伦巴第出版社复活，再次出版了6集新故事，由帕斯卡尔·盖瑞(Pascal Garray)创作，蒂埃里·库里福尔(Thierry Culliford)编写剧情。

约翰(Johan)，国王的骑士

在弗朗坎的推荐下，贝约在1952年也加入了斯皮鲁连环画周刊，在这里，贝约成功地把约翰(Johan)从报纸最后一刻时期的金发小子转变成了一个剑术高超，效忠国王的英雄，角色更让人信服。杂志的编辑要求贝约把故事创作成44页的篇幅，这样正好可以出版成册，也是从这时候开始，贝约第一次真正意义上地为自己编写剧本。与此同时，他还为另一本杜普伊斯出版社的周刊Moustique绘制幽默插图封面。

约翰(Johan)和皮威(Pirlouit)

贝约发现约翰的角色有点严肃单调，于是很快就给他配上了一个充满幽默色彩的小伙伴：皮威，一个国王的疯狂追随者，爱好美食，小小的个子像极了一个调皮捣蛋的孩子。很快，皮威便在这个系列中占据了非常重要的位置，他的名字也得以与约翰相提并论。有了皮威的加入后，这个连环画系列幽默效果十足，在斯皮鲁的读者中获得了极大的成功。

约翰(Johan)和皮威(Pirlouit)以及蓝精灵

1958年，在名叫“六孔长笛”的一集中，两个主人公必须找到一根具有魔力长笛的制造者。为此，魔力马车把他们带到了蓝精灵的国度，这些蓝色的淘气小精灵说着一种皮威很难听懂的奇怪语言。从这一刻起，这群蓝精灵们就完全抢走了这两位主人公的风头。之后，他们还出现在了约翰和皮威的另外3集中，“七泉之战”，“被诅咒的国度”和“马尔特屈的巫术”，而这时他们已经开始了自己的冒险。

首批短篇故事

1959年，在斯皮鲁的“假期”特刊上，贝约在主编伊凡·德尔波特(Yvan Delporte)的协助下创作出了第一个专属于蓝精灵的故事，这本需要自己拼装的小书还真是为蓝精灵们量身定做的可爱尺寸呢。“黑暗的蓝精灵”讲述了小蓝精灵们在蓝爸爸的带领下战胜苍蝇“Bzz”引来的传染病的故事。

在斯皮鲁周刊上一共出版过6个蓝精灵短篇故事。贝约和德尔波特利用这6个故事充分交待了蓝精灵们的生活方式和环境，有时还融入几个反面角色，比如格格巫和讨厌的阿兹猫。

蓝精灵的世界

蓝精灵生活在中世纪，是一个属于巫师，炼金术和龙的时代。起初共有99个蓝精灵，后来又加入了第100个蓝精灵(一个蓝精灵穿过镜子被复制成了两个)，蓝妹妹，蓝宝宝和小野人。他们住在蘑菇形状的房子里，喜欢吃金刚藤。他们看起来很像，但是却能清楚地分辨彼此。他们非常乐意帮助自己的同类(除了那些懒惰的蓝精灵)，但是不喜欢太危险的事情。当需要志愿者的时候，往往是蓝爸爸自告奋勇。

蓝精灵的村子

我们不是很清楚蓝精灵村到底在哪。我们只知道它位于一个树林中的空地里，深藏在受诅咒国度的树林中！但也会有不一样的时候：当我们第一次接触到蓝精灵的时候，他们的村子就是一片鹅卵石和枯树荒漠中。也许是在巨龙法夫纳把村子毁掉之后他们才决定在树林里重建自己的家园.....

我们还知道，如果没有蓝精灵的带路，谁都不可能找到进村的道路。格格巫就试过无数回，每次都是无功而返！

这个村子由蘑菇形状的房子组成，所有的房子几乎都长得一模一样。从外面看就仅有少数几个很小的细节能让人猜测一下主人的身份。

蓝精灵家谱

- 蓝爸爸
- 蓝妹妹
- 聪聪
- 乐乐
- 巧巧
- 帅帅
- 平平
- 健健
- 厨厨
- 婪婪
- 惰惰
- 厌厌
- 诗诗
- 画画
- 农农
- 蓝宝宝

蓝精灵的敌人们

格格巫

格格巫是一个邪恶的巫师，一直想要逮住蓝精灵，用它们来制制造可以把所有金属变成黄金的点金石。幸好他还坏得不够到家，蓝精灵们总能化险为夷。

阿兹猫

阿兹猫是格格巫的猫。跟它的主人一样，阿兹猫也一直想要抓住蓝精灵，只不过它的目的是把他们当成盘中餐。

苍蝇Bzzz

苍蝇Bzzz是一只危险的苍蝇，它会传播黑暗蓝精灵疾病。

黑暗蓝精灵

黑暗蓝精灵是被Bzzz苍蝇叮过的蓝精灵，他们会攻击其他的同伴。他们还会通过咬同伴的尾巴来把这个病传给其他蓝精灵。

大嘴

大嘴是一个永远吃不饱的巨人。他大多数的时间都在找吃的，同时不断地大叫：“大嘴饿了，要吃饭！！！”

嘎咕嘎

嘎咕嘎是对蓝精灵巨大的威胁。这是怪兽鸟特别喜欢摧毁所有蓝精灵搭起来的東西。

莫努尔弗

莫努尔弗是一个卑鄙讨厌的小人物。一天，在巨龙法夫纳的帮助下，他抓住了所有的蓝精灵，让他们像奴隶一样在钻石矿里干活。

蓝精灵动画

1945年，在CBA的动画工作室内，贝约为其第一部动画电影“仙女的礼物”创作了诸多人物。他们都是一些跳舞的小精灵，长着短短的尾巴，戴着花朵编成的尖帽子。简单来说，就是蓝精灵的雏形。.....而蓝精灵的动画直到1959年才在TVA工作室出现，这是一支很小的制作团队，由艾迪·瑞萨克(Eddy Ryssack)牵头，拉乌尔·高文(Raoul Cauvin)担任摄影，查尔斯·德高特(Charles Degotte)绘图，他们都是杜普伊斯出版社的雇员。这个团队一共制作了6部黑白短片，虽然做工粗糙，但是依然有着欢快的节奏和爵士乐的伴奏，这些短片在1965年一起以“蓝精灵历险记”的片名上映。

制作比较精良的则是“六孔长笛蓝精灵”，这部长片改编自约翰和皮威连环画集，由雷蒙德·勒布朗(Raymond Leblanc)的贝尔维松工作室制作。贝约本人也为此倾注了很多的心血。这部电影在布鲁塞内制作完成，并于1975年在比利时、法国和荷兰上映，获得了很大的成功。

“美国制造”的蓝精灵

蓝精灵的动画历险在美国继续进行，更具体地说是在汉纳·巴巴拉工作室。这些动画片专门为电视放映制作，针对幼龄群体，每周六早上在NBC播放一小时，就这样从1981年一直延续到了1989年，随后更是扩散到了全世界各地。随着272集中421个小故事的发生，蓝精灵们真正成为了国际大明星。

2011年夏天，首部蓝精灵“真人电影”由导演拉加·高斯内尔(Raja Gosnell)在索尼动画部制作完成，名字就叫做“蓝精灵”，全球热映。这次蓝精灵通过3D技术以不那么“卡通”的样子融入到了真实社会中。

故事发生在现代。蓝精灵被他们的宿敌格格巫(汉克·阿扎瑞亚Hank Azaria饰)追着进入了时间隧道，来到了纽约城中。

电影受到了广泛的欢迎，取得了全球性的成功。

两年后，续集“蓝精灵2”剧情搬到了巴黎，并延续了上一集的成功。

真人版力大无比的帕尔特

改编自力大无比的帕尔特系列的第一册，由兰博制作室制作的长片“红色出租车的阴谋”将在2014年底上映，其中帕尔特由小伙子雷奥波德·休特(Léopold Huet)扮演。其他演员还有让·雷诺(Jean Reno)，杰拉德·朱诺(Gérard Jugnot)和蒂埃里·莱尔米特(Thierry Lhermitte)，拥有这样的阵容，影片肯定会大获成功！

这部电影的一大成功之处就在于巧妙地把小英雄的神力和朝气全然展现在了大银幕之上。

