

# 1

## 第1章

# 四格漫画的概念

- 1.1 四格漫画的定义
- 1.2 四格漫画的分类
- 1.3 四格漫画的历史
- 1.4 四格漫画的特点
- 1.5 四格漫画的发展
- 1.6 思考和练习



四格漫画，顾名思义，就是由四个画格，也就是四幅漫画组成的一组画面组，构成一个统一的作品。

这四幅漫画是连续的，是完成一个完整故事情节的，并不是各自独立存在的。这样的连续的四幅漫画组成的连环四格漫画我们俗称为四格漫画。

四格漫画作为非常普遍的一种漫画形

式，是存在最早的漫画形式，可以说是非常古老的漫画形式。因此也是非常值得我们学习掌握的一种漫画形式。

我们先来直观地看一下什么是四格漫画。四格漫画源远流长，从有漫画开始的时候就有了四格漫画的雏形，中外古今都有。下面列举一些大家耳熟能详的漫画作品（如图1-1至图1-6所示）。

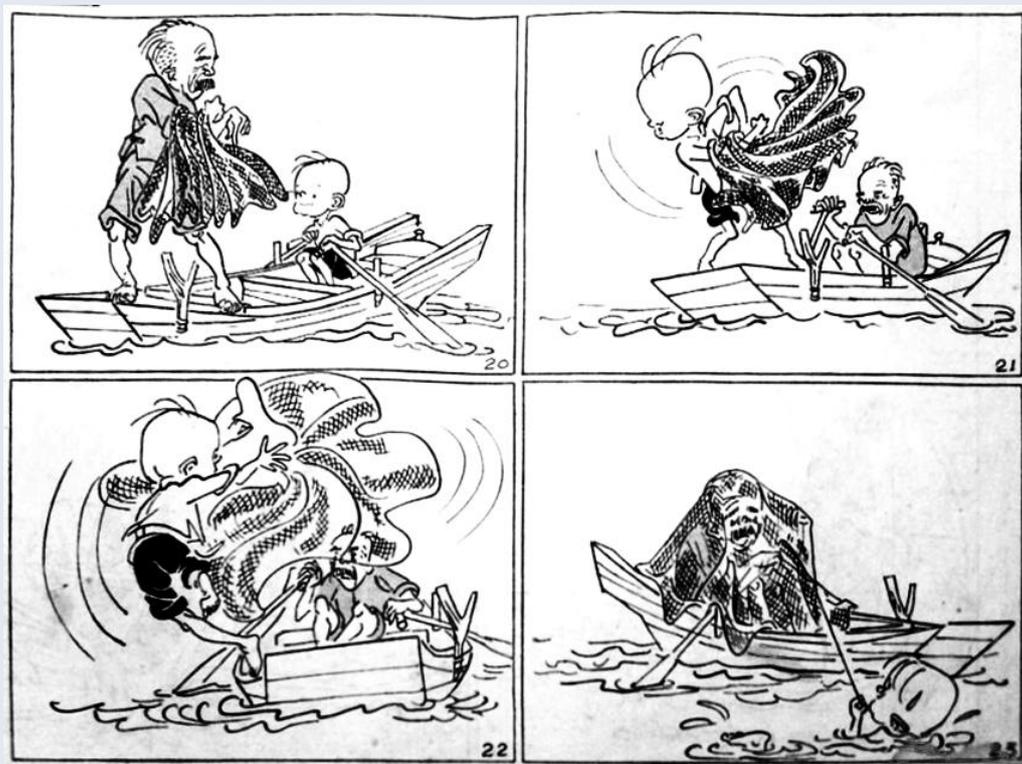


图1-1 《三毛流浪记》



图1-2 蔡志忠作品

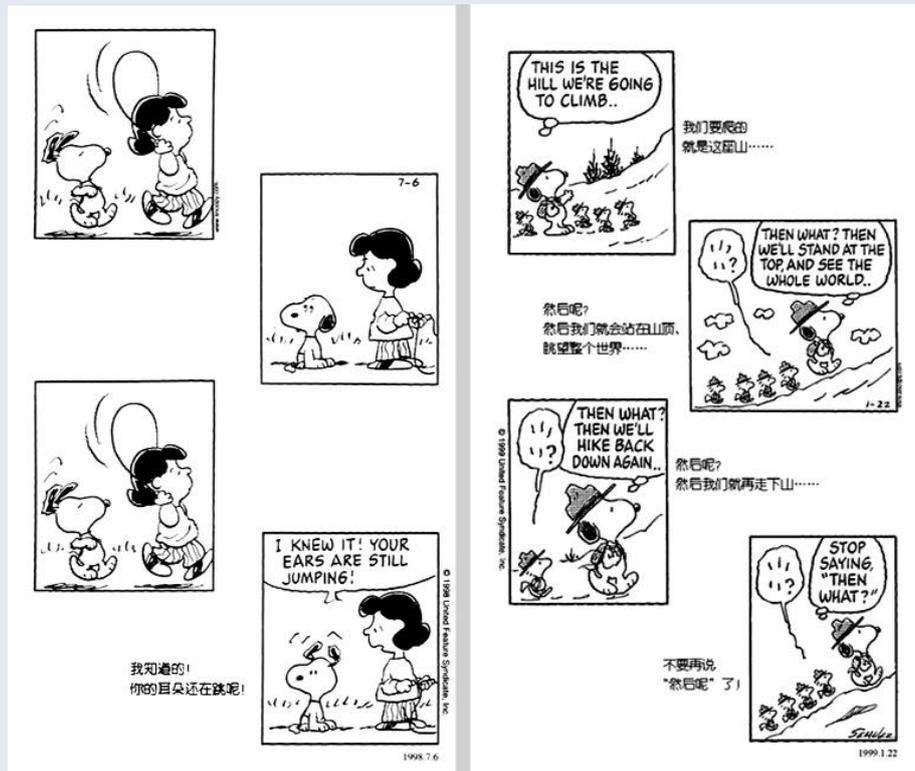


图1-3 查尔斯·舒尔茨作品

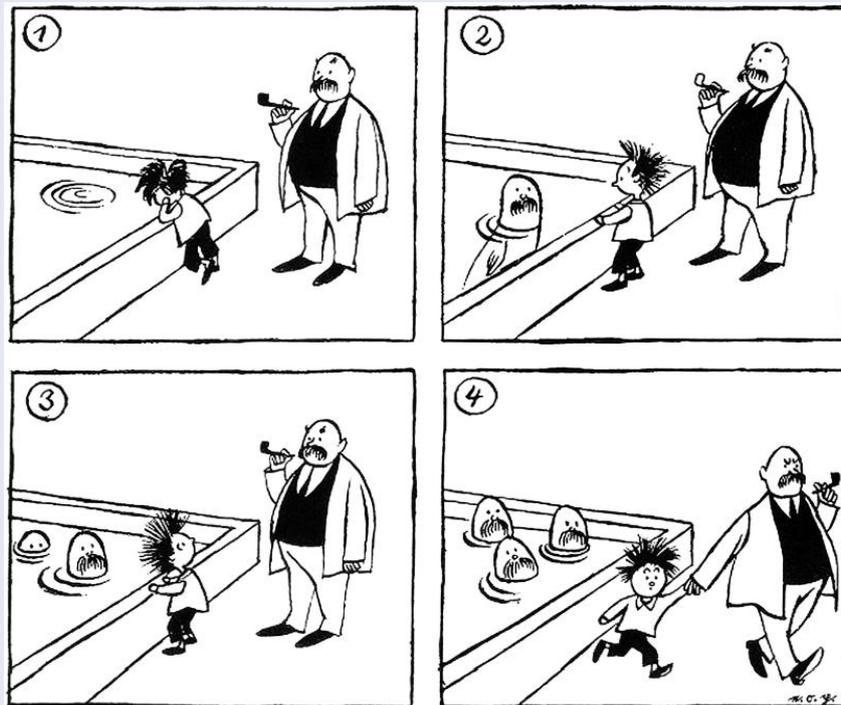


图1-4 《父与子》

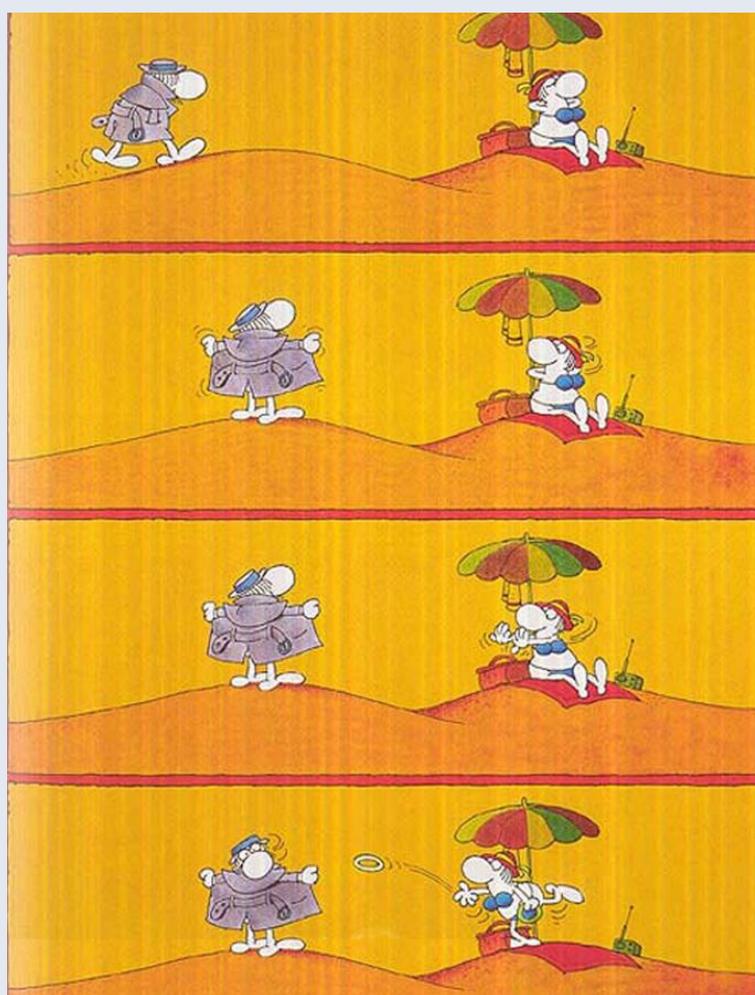


图1-5 吉勒摩·莫迪洛作品

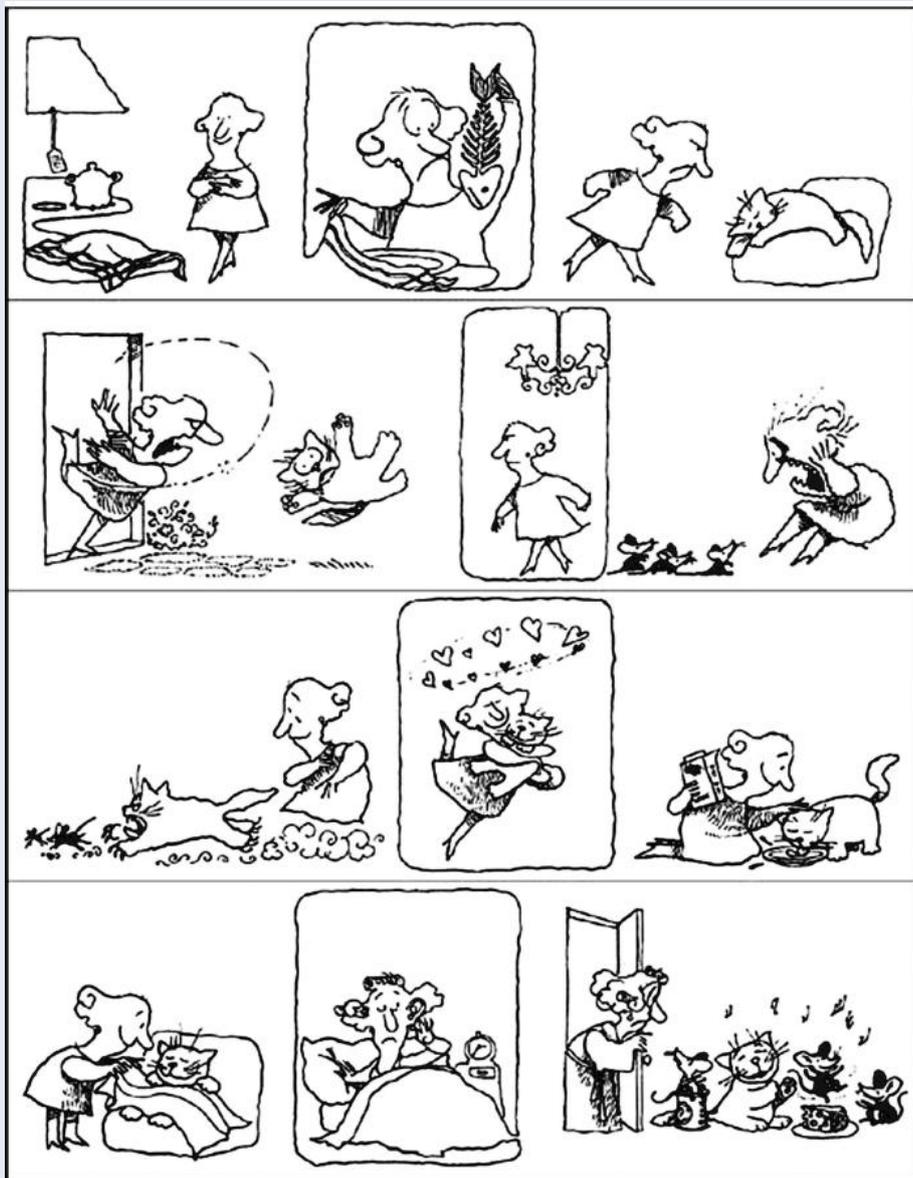


图1-6 季诺作品

从上面我们可以了解到，任何国度都在使用四格漫画这样的一种漫画形式，四格漫画这种简单精炼有趣的形式广为流传，非常值得我们学习和掌握。

现在国内很多艺术高校的动漫专业在招生的时候也经常会选择这种形式的漫画创作作为入门考试，四格漫画的典型性可见一斑。

### 1.1 四格漫画的定义

四格漫画是一种古老的艺术表现形式，四格漫画在表现上的特点主要强调叙事。早期的漫画除了传统的单幅外就是四格讽刺漫画：开头、发展、高潮、结尾，所以是四格。六格和八格是后来才出现的，情节展开

会比较多。其实现在对格数已经没有限制。

四格漫画顾名思义就是以四个画面分格来完成一个小故事或一个创意点子的表现形式。四格漫画短短几格涵盖了一个事件的发生、情节转折及幽默的结局，让人看完不觉莞尔会心一笑或捧腹大笑。四格漫画着重点子创意，画面不需要很复杂，角色也不要太多，对白精简，让人容易轻松阅读（如图1-7所示）。

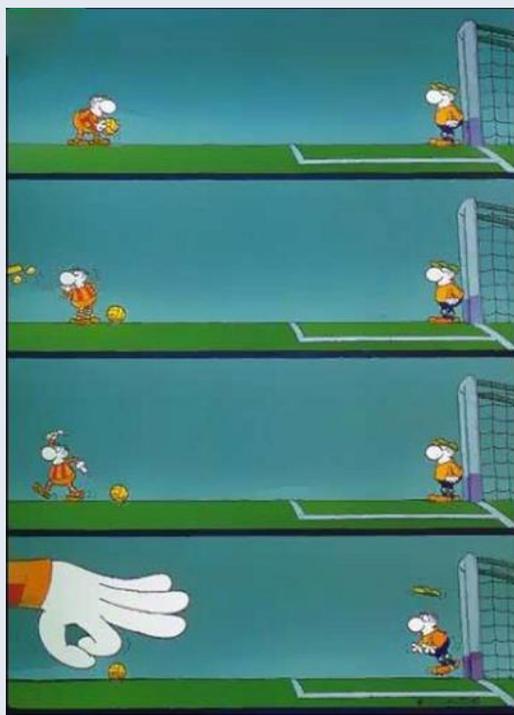


图1-7 吉勒摩·莫迪洛作品

## 1.2 四格漫画的分类

漫画，有两个至关重要的特点是需要我们注意的：一是由少量语言和较大篇幅的图片按一定顺序组织的画面；二是如果不包括单幅漫画的话，漫画的目的肯定是叙事表意。

漫画家通过构图、排列文字和图片建立一个叙事。这就意味着漫画与文学有着一定的关系，有的评论家认为漫画是混合了文学艺术的一种艺术，而有的评论家则认为漫画是一门独立的艺术，是一个统一的整体，他们认为虽然漫画是一种包含文字和图像意在叙事的艺术，但却不仅限于叙事那么简单，一部漫画通过漫画家对画面的布局、对角色的掌控、叙述故事的视角来表达时间的流失和悬念的设置等。这一系列的技巧和艺术手法都能构成漫画创作者鲜明的风格。

漫画分为很多类，从篇幅上来分，有单幅漫画、四格漫画、多格漫画、连载漫画等。我们在这里讨论的是四格漫画。

因为篇幅都是四格，所以四格分类主要是从叙事方式来分。内容可以多种多样，但是无论什么内容，其叙事方式都是有一定规律的。

四格漫画刚刚出现的时候，重在抖包袱。前三格漫画都是在把读者的方向引向一致的方向，最后一格揭示结果，但是这个结

果往往是在和前三格故事相反的方向，即所谓的“情理之中，意料之外”。这是非常经典的四格漫画模式。

我们来看下面这幅作品，是莫迪洛大师的一幅四格漫画（如图1-8所示）。

前三格的画面讲述的是一个普通的故事，几个跨栏赛马选手在比赛，在跨栏的时候，结果几匹马都被跨栏给绊倒了。这是前三幅画面表现的内容，如果看到这里，大家想到的结果一定是这场赛马比赛是无法再继续下去了。但是第四格的画面却给大家展示了一个完全不同的结果：马匹倒了，几个赛手却继续赛跑。这个结果已经完全不在赛马的范围内了，但是却又是在情理之中，因为比赛输赢胜于一切。让观众觉得在情理之中，意料之外，还是很有趣的。

由于漫画读者对各种题材的了解和审美的发展，慢慢地，四格漫画有了另一个方向的发展，即抒情模式。这种四格漫画不再重视最后一格的转折性，而是在意整体感和抒情的表达。但是这样的漫画并不能非常充分地抒情，远远不及长篇漫画，所以绝大部分的四格漫画依旧是以幽默和抖包袱为主流。

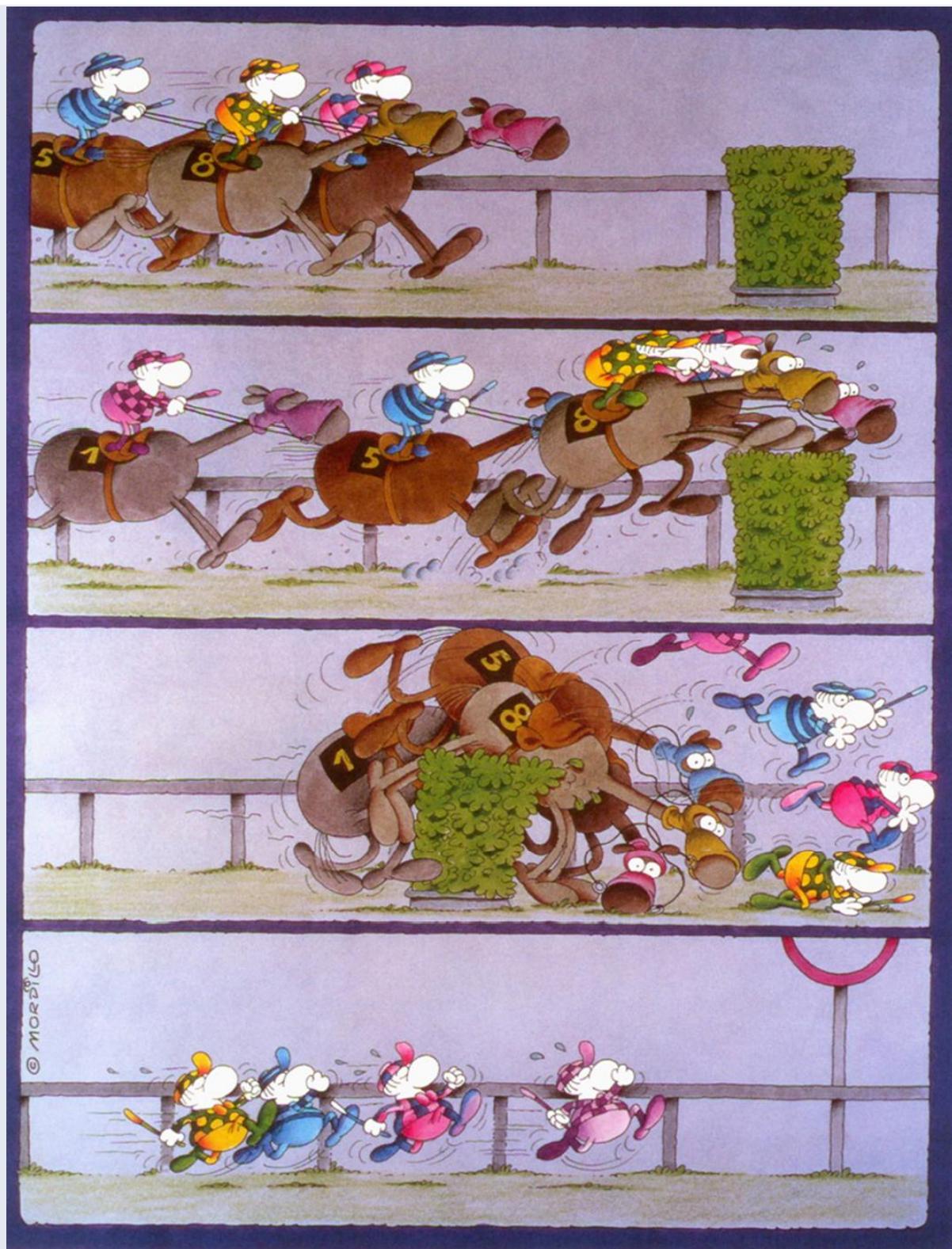


图1-8 吉勒摩·莫迪洛作品

### 1.3 四格漫画的历史

众所周知，最早的以连续画面为介质的叙事艺术可追溯到意大利的罗马凯旋柱，但直到19世纪，美国和欧洲的艺术家才开始把这一形式运用在普通的媒介上。而当漫画真正出现在大众传媒面前时，是在20世纪报纸这一媒介开始盛行之后，当漫画开始在报纸上连载之时才使得其形式开始真正地日趋成熟（动作的衔接、对话框等），刚开始在报纸上发表是每周一次的连载，后来发展成为每天都有固定的版块。漫画因为其文字和图片相辅相成的形式而受到广大读者们的欢迎，于是这种适应各个阶层、各个年龄的独特形式开始迅速在世界各地蔓延。随后，发表在报纸上的这些漫画很快就聚集到便宜的小册子上，逐渐汇总印刷成漫画书，原创漫画书也紧随其后……今天，漫画以不同媒介发表和传播：报纸、杂志、漫画书、图画小说和漫画网站。

虽然中国在远古时代就已有漫画的雏形，但基本说来现代漫画是建立在科学技术的发展和传播媒介的基础之上的，由于工业革命和报纸的发明都在西方国家，不言而喻现代漫画的发展变革还是以西方社会为主的。

有关漫画的起源和地点，研究者和史学家们一直以来都是众说纷纭，这主要是因为不同国家对漫画的定义和所隶属的艺术门

类不同所造成的。在本书中，笔者选择从美术史学的角度来探讨和研究漫画的起源与历史，我们已经知道漫画（连环画）是在一种图形介质中具有叙事表意功能的连续的绘画艺术。

20世纪二三十年代，漫画业界得到了进一步的繁荣。在中国，手掌大小的连环画受到前所未有的欢迎。而英国市场中的漫画选集转向了儿童幽默漫画：《The Dandy》和《The Beano》相继出版。在比利时，Herge开始在报纸上连载造成轰动的《丁丁历险记》，与此同时又进一步向市场推出了《丁丁历险记》的合辑，这是一个极为成功的案例。即便是在当今的中国，也还是有成千上万的读者是《丁丁历险记》的拥护者。

而美国，在同一时期除了在报纸上刊登幽默讽刺漫画以外，漫画的题材也逐渐扩展到冒险、探秘、动作、科幻等。1929年小报大小的《The Funnies》将已经在报纸上发表的漫画编辑成册出版，就这样一个漫画图书市场紧随其后并发展壮大。正是在这种大环境下，1938年《动作漫画1》就以超人为封面人物的形式推出了，而在这之后，随着超人这个美国超级漫画英雄角色迅速深入人心，这种漫画类型也成为美国漫画的主要类型。一直到1950年渐渐失去流行，到了60年代开始又重新流行起来，一直延续到20世纪末。

在日本，漫画非常受欢迎。被称为日本漫画之父的手冢治虫先生对日本的漫画和动

画都有着非常重要的影响。日本漫画的题材涉猎范围之广、市场体系之完善、在社会上所产生的影响，在当今社会都很少有国家可以与之媲美。很多日本的漫画家同时也参与制作动画，在日本往往最受欢迎的漫画都会被改编成动画片。

在20世纪后半叶，漫画已经成为非常流行的一种艺术形式，20世纪70年代，美国漫画出版商鼓励和促成了一大部分漫画的出版。

在当代社会中，“漫画”一词有着双重的含义。一种含义是作为形容词来描述风格，一种含义是作为一个完整的名词来命名这一职业。在20世纪六七十年代，地下漫画家使用“comics”来命名他们的创作，以此想要把他们的作品与主流报纸和杂志上的少年漫画区分开来。尽管他们的作品通常面向成年读者，但故事方面仍然是喜剧的。因此“comics”（漫画）这一统称依然还是适用的。在20世纪80年代，美国的漫画大奖逐渐开始盛行起来，随着漫画行业的复苏，越来越多的优秀作品诞生了。

到了近代，随着媒体技术的发达和普及，漫画开始出现在各种媒体上，已经不单单是在报纸和杂志上发行，在资讯发达的网络时代，漫画已经出现在网络和手机资讯中，与读者进行更近距离的接触，读者甚至可以参与到漫画的创作中来。不同时代的漫画与同时代的传播媒介总是有着微妙的关系，总的来说漫画是通俗的面向大众的艺术，它也必定会随着承载媒体和与读者的需

求来进化和改变。

现代漫画无论是从形式上还是从排版印刷上，早已是多种多样了。而篇幅也是既包含发表在报刊杂志上的多格漫画，也包含连载或编辑成册的长篇漫画。

从分类上来讲，漫画可以按照很多种分类方法进行划分，比如媒介的载体、故事的题材、观众的年龄群、篇幅的长短等。在这里，按照漫画篇幅和漫画版式的不同来进行分类。但即便是分类，大家也要明白即使是按照单幅的幽默讽刺漫画和篇幅较长的叙事性漫画（连环画）这种分类的形式来区分，这些类型中也常常呈现出你中有我我中有你的状态。

比如多格的幽默讽刺漫画也会在一个连载的形式下进行，只是每次发表的故事和主题都不一样。连载的次数多了，也还是可以编辑成册。这种情况是成功的案例，有的甚至要连载几十个年头。而在长篇的故事漫画（连环画）中，即便是给成人看的讲述比较严肃话题的作品，也往往会在故事的进行中有很多幽默的元素，甚至绘画的风格也会为了效果而改变（比如日本漫画中主人公突然以短粗的Q版造型出现）。综上所述，想要下个绝对的定义是很难的，为了便于理解，也基于漫画是叙事绘画艺术的根本概念，我暂将漫画分为：单幅漫画、多格漫画、长篇故事漫画（连环画）、连环画（漫画小说）四个类别。

四格漫画其实是没有单独的历史的，四格漫画被包含在多格漫画中。

多格漫画虽然是多格，但篇幅一般是四到八格。一般是在报纸和杂志上刊登，但篇幅一般不超过一页纸，内容多以短小精悍的幽默故事为主。多格幽默漫画，源于19世纪中期的讽刺幽默漫画，如今仍能在报纸和杂志中看到，而且无论是在世界上哪个国家都非常受欢迎，篇幅不大、短小精悍，但却蕴含着很深的寓意或讽刺的意味。

虽然从篇幅和内容上看，多格漫画只在少量分格中来描绘简短的故事或情境，只在报纸或杂志固定的专栏上发表。但如果创作者有意用固定的角色来演绎不同的小故事，这个短小精悍的格式就可能会以连环短剧的形式连载下去在这种情况下，一样可以获得很大的成功和影响力，也能塑造出深入人心的漫画人物。例如著名的《SOONPY》和名扬中外的中国漫画三毛系列（图1-9）……

#### 1.4 四格漫画的特点

四格漫画大概是如今漫画领域中接受度最高的一种漫画体裁。如果我们用影视剧来比喻漫画，那么有着连贯情节的长篇漫画就好比连续剧，而四格漫画就好比情景喜剧。

之所以说四格漫画的接受度最高，原因有三：

（1）短小精悍。说实话，现在标榜着“四格”的漫画，未必从头到尾都那么严格按照四个格子的规律来切割，有时候是三格，有时候是五格，有时候甚至是不限格子数的小剧场。但是无论如何，“篇幅简短”的理念都是贯彻到了。

（2）轻松有趣。四格漫画不适宜承载太沉闷或深刻命题的形式。比起那些，简练而幽默的剧情才是吸引读者的重要因素。为故事设定一个活动范围，三两个可爱但个性鲜明的角色，辅助以从生活细节中提炼出来的小趣味，就是绝佳的四格漫画。

（3）简单随意。四格漫画是不拘一格的。真正优秀的四格漫画有一个特点，那就是即使读者第一次接触作品，随手从中间翻开一页，依然会被不熟悉的人物和背景给逗乐，进而喜欢上。画风或是内涵都不是四格漫画需要着重考虑的东西，可以让人简简单单就喜欢上才是四格漫画的精髓。

四格漫画就是具有了这些特殊的特点才显得很诱人，让四格漫画在众多的幽默艺术形式中广泛流传，经久不衰。所以只要好好把握这些特点就能掌握住四格漫画的精髓。

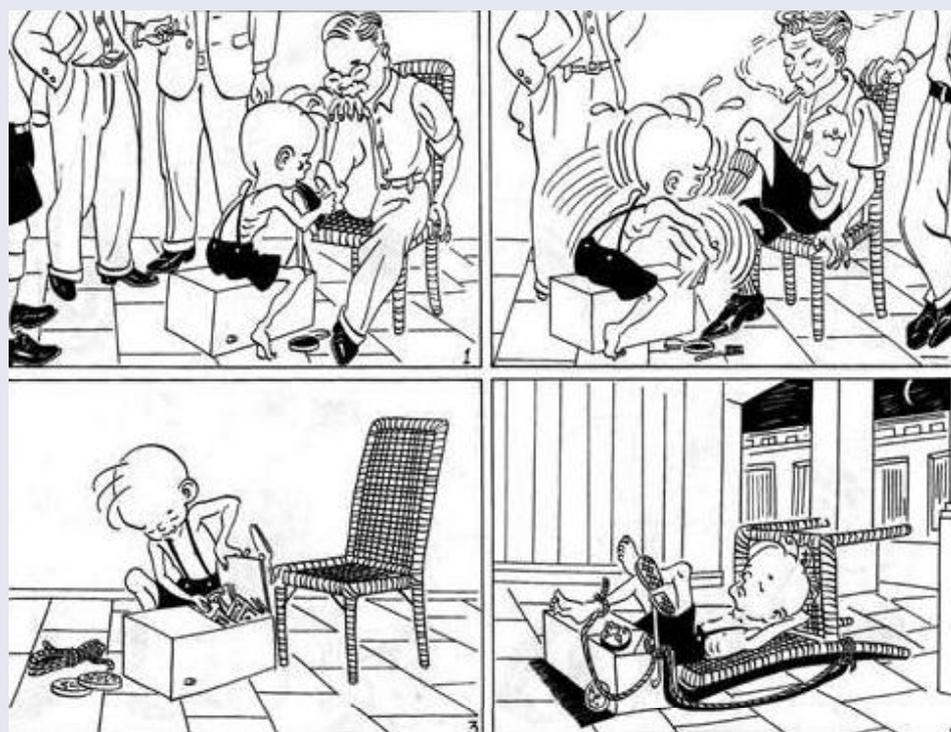


图1-9 《三毛流浪记》

## 1.5 四格漫画的发展

漫画作为一种独立的艺术形式被确立是在19世纪末和20世纪初，几乎同时出现的还有电影和跟漫画很类似的动画。这三种形式都有的共同点就是把文字信息和图片信息混合来叙事表意，且都是工业革命技术飞跃时期的产物。虽然在报纸和杂志被发明和推广以后，19世纪90年代后期才出现了具有大规模阅读者的现代漫画，但是具有叙事表意功能的绘画已经存在了许多世纪。

由于活字印刷术的发明，在同一张纸上文字和图画同时出现并实现大量印刷得以实现。早期的印刷品多以宗教题材为主，而在17至18世纪，印刷品也开始涉足于政治和社会生活方面的内容，讽刺漫画开始经常出现在印刷品上。也正是这个时期，对话框这个形式开始发展成为一种漫画特有的表现手段。

随着工业革命的爆发，各种科学技术尤其是印刷技术不断发展和成熟，报纸和杂志业也趋于成熟。当时在这些刊物上所发表的对政治和社会问题进行评论的插图在19世纪40年代被称为漫画。不久，艺术家们在这一艺术形式的基础上尝试着利用图像序列来建立具有叙事功能的漫画作品。尽管早期的作品也都是建立在叙事基础上的作品，但直到19世纪，这些作品的众多元素才开始结晶成漫画。

如图1-10所示是来自Rodolphe Töpffer的作品，他的作品被公认为最早具有普遍影响力的漫画。他是一位讲法语的瑞士艺术家，被视为对19世纪漫画改革和发展具有关键影响力的人物之一。虽然在19世纪中叶对话框已经出现，但Töpffer的作品是在画面的下端以印有说明文字的形式出现。在缺乏版权意识的当时，他的作品出现了大量的盗版版本，在整个欧洲和美国都有相当数量的重印，并出现了大量的翻译版本。

Töpffer于1843年在Physiognomics的图片故事集中发表了他的想法：“创作一个图画故事并不意味着你必须将自己当成刻版的工匠，而应该充分挖掘每一个素材中潜在的意义并将其跃然纸上。这也不意味着你只是一个用铅笔漫无目的涂鸦的漫画设计师，或是简单地阐述和再现一个谚语那么简单。你必须创造出一种新的游戏规则，这需要周密安排整个庞大世界观的每个细微的部分。你创作了一本书，这本书好或坏，清醒或愚蠢，疯狂或疾呼……都代表了创作者的品味和想法，而不是一个笑话那么简单。”

1845年报纸和杂志上出现了讽刺漫画，而且还获得了一个名字——卡通（Cartoons）。1841年推出了英国杂志《冲撞》，杂志的主要内容就是幽默的讽刺漫画，与此同时创作者们还举办了相关的漫画展览。一直到今天，欧洲大陆仍有类似的漫画杂志，例如《Fliegende Blätter》和《Le Charivari》，而在美国《Judge》和《Puck》都很受欢迎。

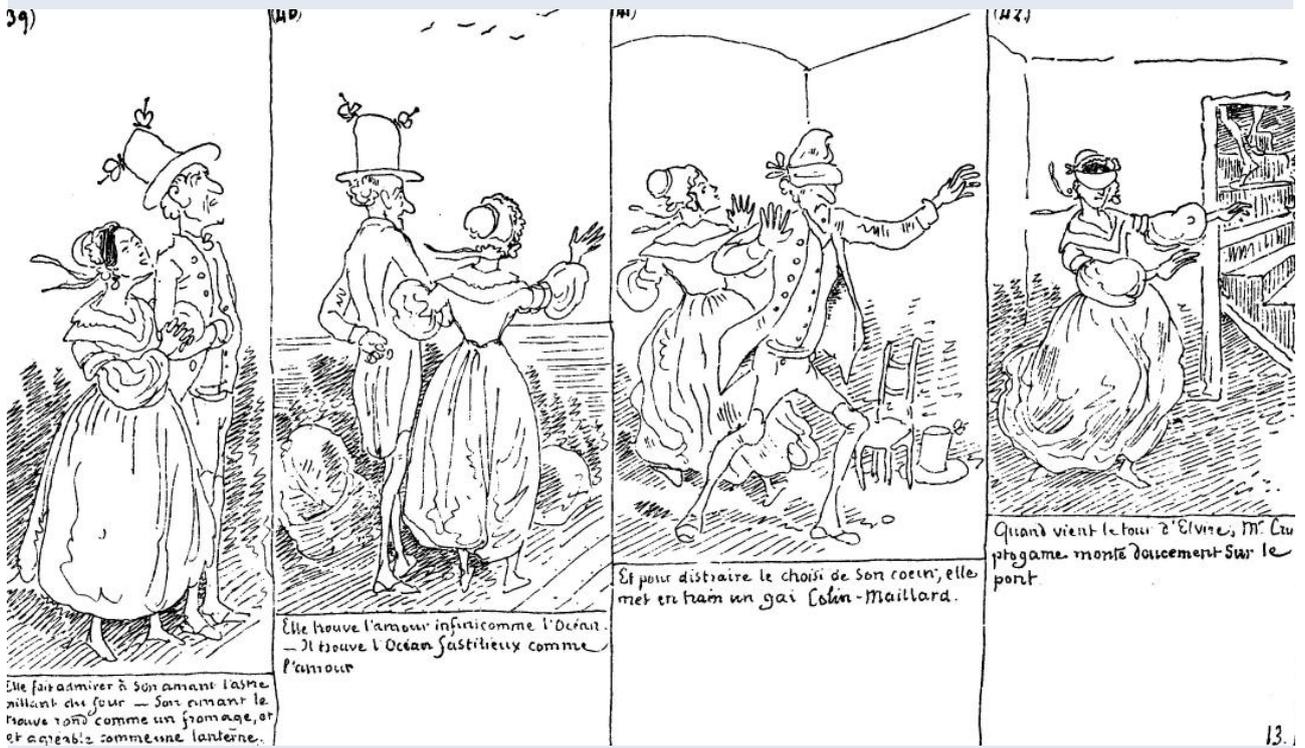


图1-10 Rodolphe Töpffer作品

我们可以看到，四格漫画是在漫画形式最初确立的时候就有了，只是当时对四格或是单格并不是有非常强烈的区分概念，漫画本来就是一大家庭，现在由于漫画文化日趋完善、复杂才产生出了这许多的分类和文化。

由于手冢治虫先生对漫画的改革，在漫画中加入了分镜头的概念，使得漫画看上去更有冲击力和视觉效果，四格漫画慢慢地缩小了观众群，但是四格漫画依旧有连载长篇漫画无法替代的特点，所以依旧流传下来，并且现在的画者们也将分镜

头意识带入到了四格漫画的创作中，也有了一定的视觉冲击和景别变化，这样四格漫画又注入了新鲜血液。对于工作忙碌的现代人来说，短小精悍的有趣四格漫画依旧是不错的选择，因为都是一样的娱乐目的，而长篇的漫画花费的时间精力太多。由于科技的发展，出现了电脑、手机、IPAD等（如图1-11至图1-14），我们创作以及阅读漫画的媒介变成了多样化的，不仅仅局限在纸质媒介上了。



图1-11 IPAD



图1-12 台式电脑



图1-13 笔记本电脑



图1-14 PSP

### 1.6 思考和练习

1. 四格漫画的定义是什么？
2. 四格漫画的特点有哪三点？
3. 举例说明自己看过的四格漫画。