

今年4月德国以主宾国身份参加了博洛尼亚童书展,以“看!”为主题,邀请了30位插画家展示他们的原创作品。这些作者都是在国际范围内尚待发掘的明日之星。此外,在主宾国展台上还以图书馆的形式介绍了另外55位享誉世界的德国插画艺术家。85位新老插画家的最新图书作品被集结,配以内容丰富的展览手册,由法兰克福书展送到2016年世界各大书展上展出,其中包括北京国际图书博览会。

媒介化使图画书更丰富多元

从20世纪90年代开始,在德国的图画书插图作品中,插画与其它媒介就表现出一种特殊的、富有创造力的相互渗透性,这一明显的发展态势源于图片处理和复制技术的数字化,以及整个社会的媒介化大环境对儿童生活的影响。这两方面的原因不但拓展了我们对“童年”的设想,而且使德语地区为孩子创造的图画及叙事方式变得更为丰富多元化。图画书插图在结构、美学和概念方面的变革首先改变了对死亡、老年痴呆、恐怖等敏感主题的介入,例如彼得·舒佐(Peter Schössow)的《为什么要这样??!》,马丁·巴尔沙特(Martin Baltscheit)的《患老年痴呆的狐狸的故事》,卡琳·格鲁斯(Karin Gruß)和托比亚斯·克里奇(Tobias Krejetschis)的《一只红鞋子》等作品就引入了这样一些主题。“观看”本身也越来越成为插画家们关注的焦点,比如迪特·威斯米勒(Dieter Wiesmüller)在《瞬间》中所表现的那样。

媒介研究发现,自千年之交开始,“对媒介的使用和消费行为越来越普遍地呈现出低龄化和高强度的趋势”。生活在当今世界的幼童们经常可以独立接触到很多原本不是特别为他们创作的主题、图像语言和叙述形式,这点对图画书产品的内容和形式都产生了极为重要的影响。因此,现在有很多并无特定目标读者群的书也会出现在童书区,比如说阿塔克(Atak)的《玛塔》、鲁德亚德·吉卜林(Rudyard Kipling)和阿廖沙·布劳(Aljoscha Blau)的《丛林之书》,以及托本·库尔曼(Torben Kuhlmann)的《林德贝格》等。

多媒体带给读者

独特的阅读体验

托本·库尔曼(Torben Kuhlmann)虽然以铅笔和水彩画笔来表现传统意义上的插画绘图技巧,但他也强调自己的插画创作既受知名画家的影响,也深受电影美学的影响。库尔曼在《林德贝格》中引入20世纪早期的电影和摄影元素,这种多媒体手法使得这本图画书更容易被加工为动画片,从而成为目前广受好评的互动电子书。

在图画书插画中引入电影和视频短片的做法很有吸引力,这在很大程度上改变了图画书对图像空间的处理方式。从传统上来看,图画书一般采用中心透视法,读者的视线水平通常与图片中所描绘的事件平齐。因此,在采用中心透视法绘制的图画中,读者很快就能把握事件。昆特·布赫霍尔茨(Quint Buchholz)利用中心透视法的平衡性,在其最新作品《通往幸福的漫漫长路》中,图像中的宁静和诗意使时间仿佛凝滞其中。亨利埃特·索旺(Henriette Sauvant)在她对“青蛙王子”这个故事的华丽改编中,同样选用了中心透视法,这也是为了在一个令读者一目了然的图像空间中,以各种谜团、影射、特殊的光线和颜色处理等方式使情节变得神秘而富有童话色彩。

动起来的画面所遵循的美学原则对图画书的影响首先反映在对运动和速度的表现上,如约纳斯·劳斯特吕尔(Jonas Lausteröer)对格林童话《野兔和刺猬》的编排就令人过目难忘。他用双重运动流线来表现正在奔跑的野兔那令人无法企及的速度——野兔已大步流星从画面右侧跃出,而那只聪明的刺猬此时刚刚在画面左侧露出鼻尖。当两位比赛选手已经要冲向田野尽头时,画面以外的观察者正在以自下而上的视角观察着一条条农田犁沟在它们身后延展开去。

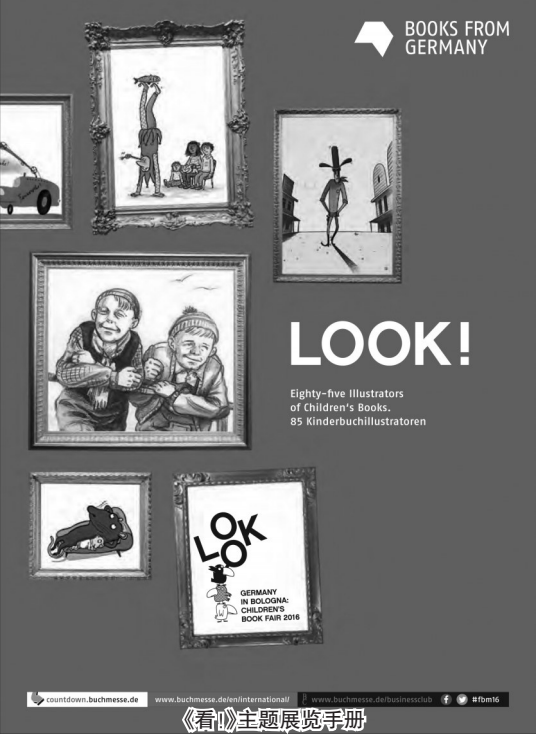
在童话插画界大获成功的插画家苏珊娜·杨森(Susanne Janssen)在其素材丰富的作品中,将极具视觉冲击力的横剖图及视角转换结合在数码生成的拼贴画和蒙太奇中(弗曼/杨森(Füßmann/Janssen):《奥德赛》。苏珊娜·杨森在表现情节的戏剧性时,运用了以下几种手段,突兀的剪接、毫无过渡的蒙太奇以及被她拼贴起来的那些元素所呈现出的柔软而实在的质感。杨森大胆地让那些形象在故事的(图画)空间里打转,也经常让他们跳出画框之外。她以自己独有的、充满感性和创造力的绘画艺术使那些脍炙人口的童话及传说故事被赋予了独特而崭新的面貌。

数字复制技术的发展使纸艺工程界可以尝试一些新的且成本完全可承受的叙事方式。比如我们可以设计一个空间游戏,当读者翻动立体书的书页时,图像便会奇妙地倏然闪现,这在那些正在发生空间转换的故事情节中自然就显得更加引人入胜。美国童书作者罗伯特·萨布达(Robert Sabuda)在将刘易斯·卡罗尔(Lewis Carroll)的《爱丽丝梦游仙境》改编为立体书时,就以这样的方式让读者直观地感受到爱丽丝如何变大和缩小。在德语地区,安特耶·冯·史特姆(Antje von Stemm)也从纸艺技术的发展中获益匪浅,她在2016年出版的《儿童立体手工书》就是一本附有模型和操作说明的图画书,小读者们可以自己动手,将制作立体书的技术付诸实践。

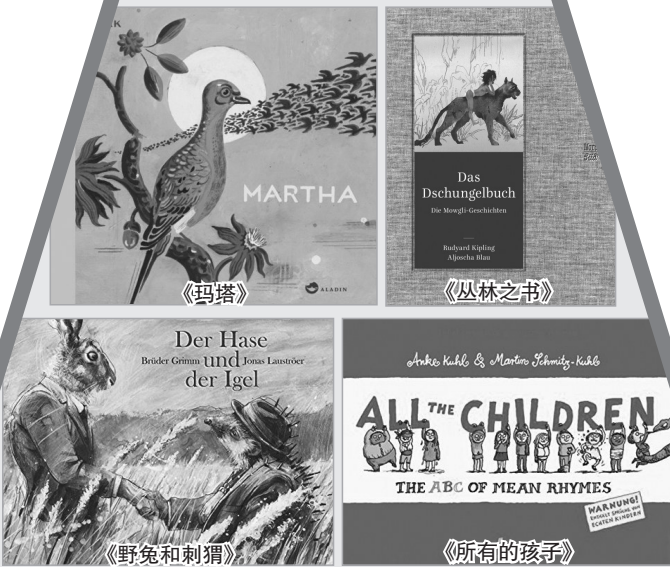
娜迪亚·布德(Nadia Budde)用电脑给那些扫描得来的图片涂色,她通过电脑辅助绘图功能创造出粗重的轮廓线及一个色彩斑斓的平面世界。虽然在1900年前后,教育改革学派就指出了色彩和轮廓线的重要性,并对后世插画家产生深远影响,使其成为传统创作手法。但娜迪亚·布德在1999年出版的《一只,两只,三只小动物》里,还是做出了先锋性的探索,她创造出的那些呆头呆脑、不那么协调、有些卡通意味的形象,以及富于幽默感和韵律性的荒诞诗,构成了一种因为无意义而显得格外有趣的讲述方式,从而为那些专门为激发低幼读者的学习热情而创作的童书开辟了新类型。布德和另两位颇受欢迎的知名插画家尼克拉斯·海德巴赫(Nikolaus Heidelberg)(其作品为《《男孩子今天在做什么》》)、安克·库尔(Anke Kuh)(其作品为《所有的孩子》)一起,用并不讨喜的方式,探寻一种抛却了和谐与田园化的图像语言,将一些隐秘的甚至是晦暗的东西加诸儿童身上。但他们同时也是带着诙谐和同情的目光来看待童年生活的黑暗面,而不是对其进行美化。

数字图画书抢滩低龄儿童市场

数字化媒介转换引起人们极大的关注,因为随着读者接受习惯的转变,(图画)书的地位首先当其冲地受到质疑。除了传统意义上的图画书,市面上还有电子书、增强型电子书或者手机APP等种类繁多的数



《看!》主题展览手册



《玛塔》

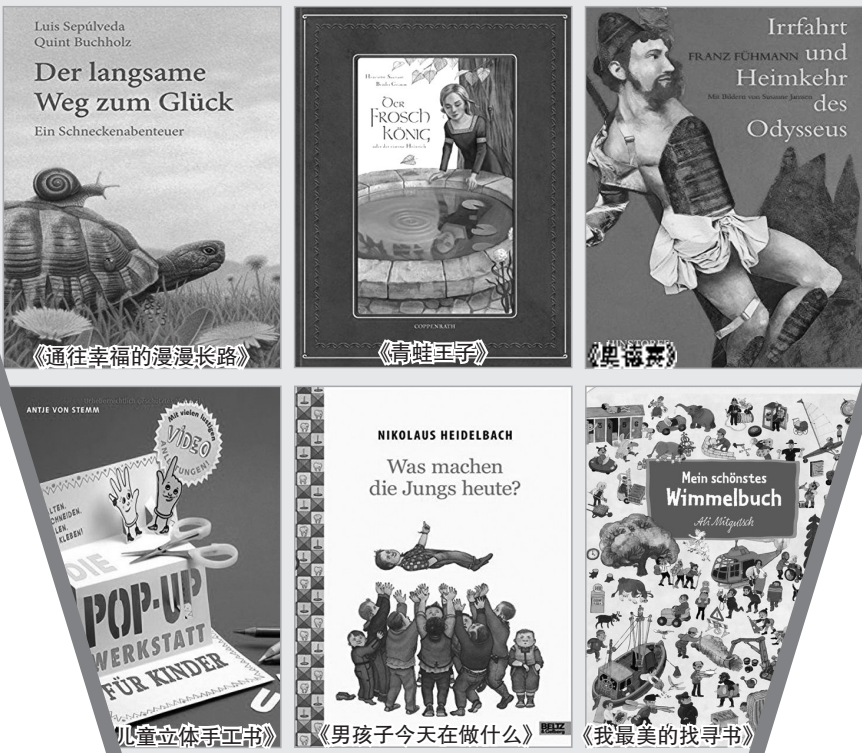
《丛林之书》

《野兔和刺猬》

《所有的孩子》

■玛艾拉·厄特肯博士(Dr. Mareile Oetken,奥登堡卡尔·冯·奥西茨基大学“儿童和青少年文学研究”项目联络人)

为了所有的孩子 ——作为新式媒介的德国图画书



《通往幸福的漫漫长路》

《青蛙王子》

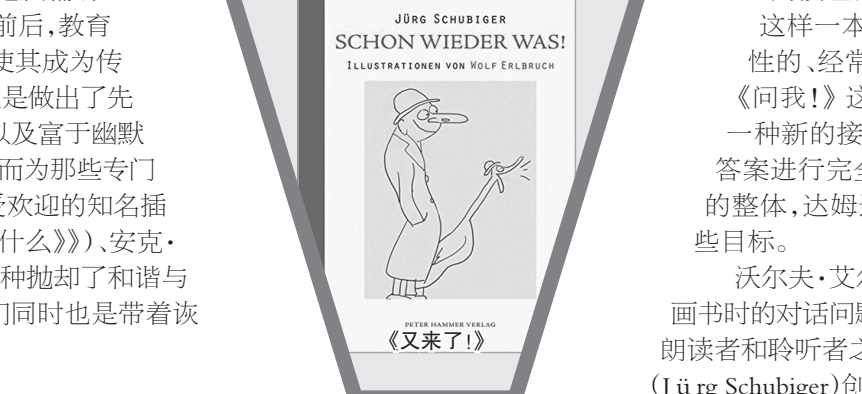
《奥德赛》



《儿童立体手工书》

《男孩子今天在做什么》

《我最美的找寻书》



《也可能我说的
一切都是废话》

《好朋友们来寻宝》

《又来了!》

德国图书信息中心作为法兰克福书展的海外办公室,给这些书配上了详尽的中文信息。欢迎中国各地图书馆、书店等文化机构联系展览事宜(zhang@biz-beijing.org)。

85位插画家的出生年份跨越了从1929年到20世纪80年代中期的数十年,也就是说,这个主题展的图书涵盖三代插画家的作品,并以此提出当下德语童书的插画定位问题。

字图书媒介形式。尤塔·鲍尔(Jutta Bauer)的系列纸板书《爱玛》初版于2009年,改编于这一系列的同名图画书APP取得巨大成功。这也验证了阿尔亚古特(Al-Yaqout)和尼克拉耶娃(Nikolajeva)的判断——手机APP如今无所不在,它们甚至渗入到儿童的幼年时期,“今天,数字化的图画书经常是小朋友们最先接触到的文学形式。”

阿里·米特古驰(Ali Mitgutsch)在1968年首创的无文字、多场景的找寻书从诞生之日起就深受欢迎,最新上市的《我最美的找寻书》再次验证了这一点。基于米特古驰作品《大都市》、《乡村生活》和《水边嬉戏》而开发的手机APP的核心功能便是互动性。拉文斯堡出版社从2012年开始开发这款手机APP产品,并以此获得德国儿童手机APP大奖。这三款手机APP都特意没有使用动画形式,但都为在图里寻物而设计了图像放大功能,此外还有用于抓拍截屏的拍照功能。如同在找寻书里那样,观看和发现是使用这些APP时最大的乐趣。此外,互动性很强的找寻游戏里还设计了特别的音效来为用户的找寻过程提供多种多样的声音效果。

虽然手机APP的非物理性与图画书的物理性有本质差别,但阿尔亚古特和尼克拉耶娃认为,应当把对手机APP的研究与图画书研究结合到一起。因为“以前,图画书的多模式性主要体现在文字和图像联合的模式中,但现在已经扩展到涵盖音效、触觉和演示等各个范畴”。

基于阿里·米特古驰的找寻书而开发的手机APP很好地展示了一本书在诞生之后,如何通过特定媒介的再开发而获得更丰富的含义,或者说,如何被进一步发掘。实际上,在图画书领域早就出现了多媒体联合开发的产品,比如可以使用点读笔来阅读的带电子音频的图画书。相关产品的新发展也相应地对技术手段提出要求,比如要阅读《这里到底发生了什么》这本图画书的话,就必须配合一部智能手机,因为这里面的动画片是以二维码形式嵌入的,而它们有助于读者理解故事情节。

跨媒介营销

振兴图画书

从20世纪90年代开始,将图画书里的形象作为一种媒介品牌与日用消费品等行业联合起来进行营销的做法已经越来越常见并获得极大成功,这也使得图画书与其他市场、产品和媒介之间具有更为紧密的联系。跨媒介营销的策略便是在不同媒介之间搭建一个平台来展示图画书中的形象和场景。雅诺什(Janosch)创作的那只古怪而充满幻想色彩的虎皮鸭子便是跨媒介营销最为成功的范例之一,雅诺什的《也可能我说的一切都是废话》在2016年被评为“50年最佳”。海尔默·海涅(Helme Hein)创作的穆勒瓦普(Mullewapp)系列中的《好朋友们来寻宝》也是一部令人期待的作品。

“阅读童年”这项研究所得出的结论强调了这一点,跨媒介营销的方式与一些经典传统书目的结合并不是偶然,而这样的做法“从社会文化角度来看,可以将更广泛的读者群体纳入进来”。在英格丽德·鲍斯-哈泽布林克(Ingrid Paus-Hasebrink)看来,跨媒介营销的去教化性特点对振兴图画书来说具有很大发展空间,“有观点认为,在电视节目的巨大吸引力面前,图书显得不那么容易被孩子们理解和迅速接受,这或许解释了为什么孩子们更容易在跨媒介环境中接受并理解图画书”。鲍斯-哈泽布林克认为,跨媒介产品可以发挥启蒙或桥梁作用,从而提供一种可能性,“能够介入并引导家庭内部的媒介使用和幼儿园的媒介体验空间,并使孩子们可以在图画书的帮助下,与媒介世界之间建立富有创造力的联系。”这一点当然也适用于手机APP这一新兴媒介,特别是在手机APP想要与图画书建立更为紧密的关联,并且将自身通往图画书的道路开拓得更平坦之时。

图画书叙事方式

发生变化

早在1991年,延斯·蒂勒(Jens Thiele)就高瞻远瞩地指出,图画书正从儿童房中逐渐消失。从今天的情况来看,这一观点的可信性还表现在儿童房本身发生的变化,而且新书中的新叙事方式也要求对应新的接受方式。2009年,卡特琳·舍尔(Kathrin Schärer)以《火车上的约翰娜》开启关于在图画书中采用非线性叙事的讨论,书中出现插画家描绘着故事的手,这不光使正在乘坐火车的小猪约翰娜感到困惑,也让年幼的读者在这种元虚构表现手法突变中完全被抛出惯常的阅读经验之外。这一突变也恰恰打开了一个交往空间,因为不管是在朗读还是观看这样一本书时,读者都会很快意识到,用从前那种朗读方式来讲述这种崭新的、非线性的、经常都是断篇式的图画书故事已经不合时宜了。安特耶·达姆(Antje Damm)在《问我!》这本书中,对孩子们提出很多答案多样化的问题,这本书的副标题就已指向一种新的接受模式,给孩子提108个问题,和他们对话。但达姆并没有让读者对问题的答案进行完全发散性的联想,问题和关于答案的图画出现在同一页面上,组成一个完备的整体,达姆这样做有其教育学目的,她在“后记”中向家长们详尽地解释了如何达到这些目标。

沃尔夫·艾尔布鲁赫(Wolf Erlbruch)作为图画书作者和插画家,也越来越对读者在阅读图画书时的对话问题感兴趣,在2000年之后的作品里,他选取的都是复杂的主题和开放的形式,使朗读者和聆听者之间必须展开对话,他“越来越重视这一点”。在《又来了!》中,尤尔根·舒比格(Jürgen Schubiger)创作了很多基于细腻观察的诗歌,这些诗歌指向很多问题,舒比格很贴心地在诗中嵌入一些关于答案的暗示,但这些答案是如此的不合理,它们本身就会促使读者提出新的问题。艾尔布鲁赫为这些诗行所创造的插画再次展示了他作为多面手画家的大师风采,他的作品线条简洁明快,有时他也老练地使用铅笔或油彩,在尝试给事物命名的过程中,他把那些诗行中乐趣满满的游戏联结在一起,用它们大胆进行实验,也让它们跃然纸外。

当下的图画书以其丰富多样性,为孩子们提供了各种叙事方式和图像语言,这一点是如此必要,因为孩子们的童年和成长环境之间存在着非常不平衡的状况。德语世界的图画书呈现出欣欣向荣的发展态势,充分满足了所有孩子对图画和文字差异甚大的期待和要求。