

中国近代漫画本体理论构建刍议——以丰子恺漫画为例

张景,梅倩*

广东工业大学 艺术与设计学院,广州 510000

摘要:探讨中国近代漫画本体理论构建,特别是以丰子恺漫画为例,挖掘其艺术属性,尝试归纳廓清近代中国漫画的本体理论的部分特征,为当代中国漫画发展提供理论支撑。通过回顾中国近代漫画发展历程,梳理漫画理论研究现状,指出当前研究的短板。以丰子恺漫画为具体案例,从图文关系及画框符号两方面展开讨论,分析丰子恺漫画中的文字与图像之间的关系,以及画框的符号指涉。同时,对比中西漫画的差异,探讨中国近代漫画的独特艺术属性。中国近代漫画具有泛指性、社会功能多样、注重图文互文等艺术属性,与西方漫画存在明显差异。文字是中国近代漫画中独特的重要元素,文人画属性是近代中国漫画的重要艺术特征。随着科技推进,漫画形式外延扩展,但其本质内涵仍需保持。当代中国漫画应基于清晰自我认知,传承与赓续,以稳步向未来迈进。

关键词:中国近代漫画;本体理论构建;丰子恺漫画;图文关系;文人画属性

中图分类号:J511

文献标志码:A

文章编号:2096-6946(2024)06-0010-09

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2024.06.002

Ontological Theory Construction of Modern Chinese Comics: Taking Feng Zikai's Pieces as an Example

ZHANG Jing, MEI Qian*

School of Art and Design, University of Technology, Guangdong Guangzhou 510000, China

Abstract: The work aims to explore the ontological theory construction of modern Chinese comics, especially by taking Feng Zikai's pieces as an example and dig out its artistic attributes, and try to summarize and outline some features of the ontological theory of modern Chinese comics, so as to provide theoretical support for the development of contemporary Chinese comics. By reviewing the development history of modern Chinese comics, the current status of comic theory research is sorted out and the shortcomings of current research are pointed out. Taking Feng Zikai's pieces as a specific case, the discussion is carried out from the aspects of graphic-text relationship and panel-frame symbols and the relationship between text and image, as well as the symbolic references of the frame in Feng Zikai's comics is analyzed. At the same time, the differences between Chinese and Western comics are compared to explore the unique artistic attributes of modern Chinese comics. Modern Chinese comics have artistic attributes such as generalized references, diverse social functions, and emphasis on graphic intertextuality, which are significantly different from Western comics. Text is a unique and important element in modern Chinese comics, and the attribute of literati painting is an important artistic characteristic of modern Chinese comics. With the advancement of science and technology, the form of comics has expanded, but its essential connotation still needs to be maintained. Contemporary Chinese comics should be based on clear self-knowledge, inheritance and continuation, in order to move steadily into the future.

收稿日期:2024-06-18

基金项目:广东省哲学社会科学规划一般项目(GD20CYS17)

*通信作者

Key words: modern Chinese comics; ontological theory construction; Feng Zikai's pieces; graphic-text relationship; literati painting attribute

数字时代的到来将创作者的取材领域从三重世界扩展到四重世界^①。图像生产的成本大幅度地降低,AICG技术的加持将大众实用美术的技能门槛归零,这也意味着不同形式的内容生产的技术区隔将逐渐弥散,全民创作的浪潮业已到来。在此背景之下值得我们思考的是,漫画艺术这一形式,除却了内容内核以及其受众文化现象等外延表征,其作为“容器”^②属性的艺术形式的本质是什么?其本体定义的边界,是否会随着科技的革新而逐渐模糊消亡?当下漫画的载体形式,已从印刷到数字迭代更新,当代中国漫画将如何把握先机乘势而上?又该如何挖掘精粹传承基因?——要回答诸上难题,中国漫画的理论构建尤显重要,且刻不容缓。因此我们有必要及时地回顾百年之前,在近代中国漫画的滥觞之初的优秀作品,总结彼时经验形成理论;同时今天的我们也可以更好地站在中西比较分析的视角,对漫画本体理论进行研究系统性地梳理与分析。

另一方面,或许因为漫画本身滑稽幽默的娱乐性,和其不言自明的直白性,从而长期受到严肃理论学界的误解与忽视^③。目前国内关于漫画的相关理论学术研究大多数聚焦于史论或产业经济,如漫画相关的文艺学、传播学、社会学、经济学范畴研究。关于漫画艺术本体的理论研究,也大多停留在诸如造型技法等浅层的展示教学或讨论。但如若尊重其几百年的发展历史,如若可将其视为一门自给自足的艺术形式,则必然承认其自在自洽的内在的本体艺术法则与艺术规律。

本文限于能力及篇幅,无法一蹴而就地构建中国近代漫画的内在艺术规律或美学内核,抽象而宏大的论题也难怪凭数千文字堆砌;另一方面也为避免陷入循环论证的逻辑谬误,唯有先借以若干具体作品案例为切入,退一步从微观个案角度分析近代中国漫画的代表——丰子恺漫画的某些具体艺术属性,进而尝试归纳廓清近代中国漫画的本体理论的部分特征。

一、漫画理论研究发展梳理

虽然日语中早有“マンガ”一词,但其汉字“漫画”毕竟并非正式的中文语境。又按“漫画”一词在我国宋代古籍之中早已出现——晁说之有诗文曰:“黄河多淘河之属有曰漫画者常以鬻画水求鱼有……”但彼时该词之能指与当今我们所了解的“漫画”所指无法匹配。降至近代,汉语的舶来专有词、新词汇在民国时期的新文化运动中产生了井喷,我们亦可以在丰子恺的作品或文字中体察到一些端倪,此现象与文化的跨语境传播现象有关。学者甘险峰梳理历史后认为,漫画一名词产生的脉络,应是由日语先向中文学习之后再反哺回近代中国^④。刘禾^⑤老师在著作《跨语际实践》中对于此现象总结为:“大量流入的语义翻译以及‘重返的书写形式的外来词’……打断了这些词的古代含义……我们不能认为字形完全一样的古汉语词汇可以自然而然地解释其在现代汉语中对应词的含义。”更为详尽深入的研究将涉及语言学领域,本文在此暂不作赘述。

自1898年谢缵泰的《时局图》和1917年陈师曾的《读画图》开始,虽然历经各种战乱、运动,中国漫画艺术生产一直持续不断。以1925年《子恺漫画》的正式刊行这一事件为里程碑,标志着漫画这一专有名称正式进入现代汉语的使用范畴。此后,丰子恺在创作之余也发表了大量漫画相关论著文章,在代表性著作《漫画描法》中,他大篇幅地讨论了漫画的定义、原理、种类、特征属性等理论,足见其在技法等知识之外,对于漫画理论研究的重视^⑥。至30年代,有一批漫画家集中在上海,围绕《上海漫画》《时代漫画》等杂志为中心,组织了中国第一个漫画组织“漫画会”。其中核心成员有:张光宇、张正宇、曹涵美、叶浅予、鲁少飞、特伟、丁聪、华君武等人。在他们的引领之下,中国漫画在上世纪20年代末到30年代初,迎来了短暂的发展黄金时期,这些漫画家之后也成为了中国漫画发展的中流砥柱^⑦。但遗憾的是,迫于时局战乱,人、财、物由聚拢转为分散,在此之后,漫画成为了文化宣传的重要工具,

① 也被称之为“从世界3扩展到世界4”。世界1~3:物理真实世界、心理精神世界、知识与文艺作品的世界;世界4:数字虚拟世界。参见:胡友峰.论电子媒介时代文论话语转型[J].文学评论,2018(1):46-55.

② 斯科特·麦克劳德将漫画解释为“容器”的目的,本质上是为了强调漫画这一艺术形式的不可替代性。参见:斯科特·麦克劳德.理解漫画[M].万旻,译.北京:人民邮电出版社,2015:6.

漫画的理论研究几近停滞。直至新旧世纪交替之时,文化市场的回暖并繁荣之后才稍有起色。即便如此,中国漫画的学术理论研究未能跟随文化市场振兴的节奏是不争的事实^[2,4]。更为遗憾的是,在此阶段中,作为当今漫画的主流形式之一的连续多格漫画,我国发展程度一直滞后于同时期的欧美日等国家地区。理论得不到发展建构,实践则必滞留于“技艺”之流的窘境,两者相辅相成。现今国内学界对于中国漫画的探讨,在艺术学领域,尤其基于符号学、图像学、设计学角度出发的漫画本体理论探讨一直是国内研究的短板。从结构功能主义角度来看,虽有提出定义作为理论研究的基础与开端,但缺乏后续研究作为理论工具,所以导致了如今中国漫画理论研究的困境。

丰先生在百年前简洁明了地提出了对于漫画的定义——“漫画是简笔而注重意义的一种绘画”^[4]。但任何活跃的艺术形式都不是一成不变的,时代发展、社会取向、科技革新等因素无时无刻不在变更或拓展该艺术的外延领域,同时也催促着关于它的理论同步更新或修正。时至今日,各国学者对于漫画的定义、发展由来仍然争论不断,聚讼纷纭,如此也对漫画学科的理论建设促成了良性循环。诚然,不同于中日韩三国对于各类漫画的称呼基本混于一体(日:マンガ,韩:Manhwa)的情况,在西方的漫画又被细分为:Caricature, Comics (Comic Strips), Cartoon, Bandes Dessinees, Manga, Graphic Novel 等等概念称呼^[6]。虽然每个指称对象范畴略有差异,但其实各概念之间意义勾连交错,本身却也很混乱^③。

笔者以时间顺序罗列了包括丰子恺在内,在世界范围有一定影响力的一部分学者们对于漫画本体概念的定义或关键主张(见表1)。通过此表,我们一可体察漫画本体理论研究逐步深入的推进趋势;二可感叹海外,特别是日、法、美三国漫画本体理论研究的盛况。

由表1可知,近代至现当代的数百年间,海外学界对漫画进行了持续不断的理论研究。这些研究从其他成熟的学科领域借鉴理论或方法,逐步总结形成系统以指导实践,新实践又反馈至理论的扬弃。不得不承

认,迄今这些研究活动明显拉开了与中国漫画理论研究之间的差距。通过仅对漫画定义研究的历史梳理,不难发现如下问题。

这些差异明显,甚至相互矛盾的表述证明:1)不论从其外部表述(能指),还是内部涵义(所指)上来看,各地区各民族对于漫画的定义多不完全一致,有些概念相互混含,有些却有较明确的区别。比如对于美国来说:Comics、Caricature 与日本漫画(マンガ/Manga),是三个不同领域的概念;2)在历经时代变革的同时,漫画的形式、功能等都发生了转向,因此其定义势必也发生改变;3)中国漫画与西方漫画之间,在内涵与外延表征上都有明显的差异。

为进一步探讨以上问题,本文将从个案分析出发,具体围绕图文关系及画框符号两方面展开讨论。

二、丰子恺漫画中的文字

(一) 诗画互文

虽然威尔·艾斯纳认为漫画可以以完全图像的形式而存在^[13],但在杰西卡·阿贝尔(Jessica Abel)的专著《Drawing Words & Writing Pictures》中提到,关于漫画的文字,她认同学者大卫·孔策(David Kunzle)的观点——即便图像占大比例,但文字是必不可少的^[12]。当前这个问题在西方漫画学界尚无定论,但在东方的中国与日本,对于这个问题的态度却似乎波澜不惊,个中缘由或许正是因为对中华优秀传统文化的一脉相承。若以中国绘画艺术为视角,关于丰子恺的中国绘画与中国文化传承相关文献已汗牛充栋,本文自不必多加赘述。此处专门以图像学理论为基础依据,讨论丰子恺漫画中的文字与图像之间的关系。

在西方,近百年前,福柯与马格里特关于“烟斗”的往来话语^④,引发了关于文字与图像之间纷繁错杂关联的哲学思考。关于这件事,图像理论著名学者 W.J.T. 米切尔(W.J.T. Mitchell)的总结是:马格里特的《形象的背叛/这不是一支烟斗》作为一幅“超图像”,其文字与图像的“间隙”形成了一个神秘的不可名状的交融世界——“……真正目的在于展示那些无法被图绘和不

③ 美国学者杰西卡阿贝尔从历史和词源的角度讨论了漫画称谓和概念的混乱,她认为其中有一部分称谓的产生与漫画行业遭受到的歧视和历史不公对待有关。参见:ABEL J, MADDEN M. Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics from Manga to Graphic Novels[M]. New York: Frist Second, 2008: 6; 此外,斯科特·麦克劳德也持相似的观点,参见:斯科特·麦克劳德. 理解漫画[M]. 万旻,译. 北京:人民邮电出版社, 2015: 18, 201.

④ 这里指的是哲学家米歇尔·福柯(Michel Foucault)与艺术家勒内·弗朗索瓦·吉兰·马格里特(René François Ghislain Magritte)之间,就马格里特的油画作品《形象的背叛》及后续作品《两个秘密》的往来书信、文章等各种形式探讨。在此之中,福柯将词语和图像产生的结合体命名为“图像诗”(Calligram)。详见:米歇尔·福柯. 这不是一只烟斗[M]. 邢克超,译. 桂林:漓江出版社, 2012.

表 1 漫画定义发展年表

年代	学者	漫画定义/关键主张	参考文献来源
1845	[瑞士]罗多尔·托普非 (Rodolphe Töpffer)	漫画是图像故事(histoires en images),与没有图像的文字故事一样,是属于文学的一种类型。图像故事虽被批评家忽略,但它一直有巨大影响力,或许已经超越了纯文字故事。	[1] p. 17, 201; [7]; [9] pp. 97-98; [16] pp. 297
1906	[德] 爱德华·福克斯 (Edouard Fuchs)	漫画是通过夸张有意识地突出一个事物或人物的特征,省略次要一般东西而制造出来的滑稽可笑的图景或人物图像。	[8] pp. 3-6
1927	王敦庆/漫画会	漫画的漫是浪漫派的漫,同时也同日本漫画一样是随意地画的意思。	[5] pp.96-97
1933	邵洵美	漫画不是讽刺,也不是游戏。他对他的对象始终没有一种恶意,始终没有表示绝望。是彻底的了解及同情的观察后的一种不动火的表示。	[5] p.228
1935	鲁迅	漫画创作需要夸张,但不能失实。	[2] p. 150
1935	丰子恺	漫画无须定义。	[2] p. 151
1938	[英] E. H. 贡布里希 (E. H. Gombrich)	漫画(Caricature)是在喜剧变形中表现所画对象的特征但不失其相似性的肖像。	[9] p. 81
1943	丰子恺	漫画即简笔而注重意义的一种绘画。	[2] p. 201
1956	[日] 手冢治虫	漫画从涂鸦开始,其本质是轻松快乐的涂鸦;漫画是平民的批判精神;漫画三要素:省略、夸张、变形。	[10] pp. 6-14, 181
1971	[法] 皮埃尔·库配里 (Pierre Couperie)	漫画应该是:由一个或几个作者完成的手工图像(区分于电影和照片小说)组成的故事(但并非必定是故事),有固定的(不同于动画),多幅(与卡通对比),和并置(区别于插图及绣像小说)的图像。但这个定义也能包含图拉真凯旋柱和贝叶挂毯。	[11] p. 140
1973	[英] 大卫·孔策 (David Kunzle)	漫画的四项先决条件:一,必须是分割的序列图像;二,图像必须比文字占比大;三,最初发表意愿载体形式之一必须是印刷品等大众传媒;四,必须讲述一个有寓意与主题的故事。	[12] p. 5
1977	[日] 手冢治虫	漫画的本质是讽刺。	[10] p. 2, 180
1985	[美] 威尔·艾斯纳 (Will Eisner)	漫画是自创语法具备连续性的艺术;是艺术家在一系列的序列中建立一种用声音、语言、图像、思想、行动作为一种综合性载体来处理故事的一种艺术形式。	[1] p. 7; [12] p. 4; [13] pp. 2, 7
1993	[美] 斯科特·麦克劳德 (Scott Mccloud)	漫画是“容器”;是为了传达特定理念和(或)美感而有意识地排列成序列形式的并置图像。漫画的核心是格式塔闭合律(Closure)。	[1] pp. 6, 8, 205; [12] p. 4
1997	[日] 夏目房之介	漫画表现是约定的集合体,是不同层次的符号或符号性图画共同作用之下所构成的体系。	[14] pp. 74-81
1999	[法/比] 蒂埃里·格罗恩斯汀 (Thierry Groensteen)	漫画可被视为一种语言,一种由视觉支配的叙事类型;漫画系统的基础原则是符号的集合体,符号合集之间的关系复杂,可命名为“关节学”(Arthrology),而时空系统则是漫画系统叙事的关键。	[11] pp. 2-7, 21
2008	[美] 杰西卡·阿贝尔 (Jessica Abel)	判断漫画的三个准则:1,是多张的,按照一定顺序来阅读的图像组;2,若单张图像,则存在叙事性;3,是图文相结合的形式。	[12] p. 5
2011	[法/比] 蒂埃里·格罗恩斯汀	漫画是空间的艺术结合时间的艺术,此两个维度无法分割。	[15] p. 12
2017	[英] 柯律格 (Graig Clunas)	(以陈师曾为代表而开端的近代漫画)……对一种风俗画技法的挪用……中日两国均将其称为“漫画”,从字面意义上理解就是“散漫的绘画”。	[17] p. 225

可读的东西……展示文本和图像之间的空白。……以再现的乌托邦为目标,‘事物’被困在图形与词语二者的联盟之中……仅有话语或仅是纯绘画都不能做到这一点”^[18]。也许西方文明中“图”和“文”被割裂得太久,当面临诸如“图像诗”(Calligram)、“文本-视觉的综合再现”(Verse and Visual Representation)等种种佶屈聱牙的概念之时,东方的中国人则毫不惊讶地觉得,图文相合的“诗画互文”是理所当然^[19]。

东方绘画与西方绘画艺术之间有个非常显著的差异点,从图像与文字两种信息元素的使用上看,东方绘

画作品多是图文混合作品。文字不仅仅止于承担文本信息的作用,汉语文字形象在绘画作品之中本身就承担抽象图形构成,以及情感表达等多重复合的作用。毫不夸张地说,图文混排绘画就是汉字文化圈的基本艺术形式之一。对于中国文化来说,诗即是画,画即是诗。不论是艺术创作者还是受众,都自觉地将诗、书、画三者紧密融汇关联为一体^[20]。当现代西方漫画家还在为了佐证图文关系理论,而在东方象形文字的发展史中苦苦寻觅论据支撑之时^[13],丰子恺先生早已自然熟练地在作品中使用诗句题字和文人画的图像范式了^[21]。也

正因如此,不同于西方的故事绘画的发展路径——使用卷轴、树叶的方式缝合文本与图像^[18]——东方的绘画则会大胆地将文字直接书写于图像之间。此差异反馈在近代漫画之中,中西之间的另一大区别是:漫画对话气泡工具的产生。在丰子恺先生的作品中,鲜有见到气泡框工具的使用,哪怕是角色的对白或独白。如图1作品《好梦》就直接将语言文字书写于画面一侧,而不使用对白气泡。而在西方最早于19世纪初则已在漫画家乔治·克鲁山克(George Cruikshank)的作品中看到语言气泡的使用案例^[22]。

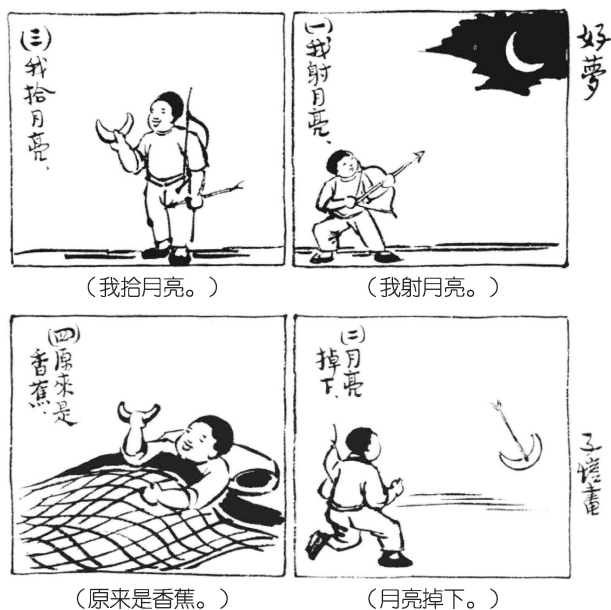


图1 《好梦》

(二) 贯穿多层空间的文字

不置可否,丰子恺的作品如果仅仅用漫画的形式来看待,当然也是一种局限。丰子恺早年师从弘一法师李叔同——“本学的西画,后来才学的中国画……但从小喜欢诗词。”^[23]又在漫画作品之中融入了中国画的经营位置(图文布局)和留白等等技法。当画格(包括单幅或多格漫画)之中的手写书法文字出现时,它们不仅是漫画的旁白、对白、内白等信息,其形式也类于中国绘画的“榜题”或“图题”。若向中国绘画的传统溯源,这种形式最早于汉代画像砖上初见端倪,如武梁祠

的荆轲刺秦王图^[24]。而专门的架上绘画,则可以在古代故事卷轴画《洛神赋图》(辽宁本,辽宁省博物馆)中找到经典案例,画卷中分段插入的诗词文字与绘画图像之间,不但在意义上对应互文,且又营造出如音乐律动般地构成韵味^[25]。不论是汉画像砖还是《洛神赋图》,中国绘画有个一贯的美学逻辑是,不以空间的拟真再现作为终极目的,与其说将图像层叠作为空间深度的再现手段,倒不如将其作为画面构成的工具^⑤。

在作品《牵牛织女星》(见图2)中描绘了夏夜在院中手拨蒲扇纳凉的一对母子。孩子仰头专注地望向母亲,母亲眼神越过院中房檐看向夜空中的牵牛与织女星,似乎听到母亲正在向孩子讲述那个古老的传说——天上的牛郎挑着扁担,竹筐里装着俩儿子(丰子恺甚至细心地画出牵牛星旁边的两颗伴星),跨过鹊桥去与妻子织女相会。当观者的视觉动线从画面右上的图题文字切入之后,马上能看到墨色夜空中的白点星星,顺着深空的牛郎星看向屋檐下(意指“家庭”)的织女星,再跟随中景的屋檐下降到院中母子,最后又由母亲的视线回到星空与图题文字。在如此巧妙的视线诱导之下,让观者将不同深度空间——串联,又最终回到文字题图之上。这三层(星空、屋檐建筑、母子)深度的空间,由图题文字引入展开,又由文字最终收束合为一体。同时在文本语义的维度,作者利用民间传说作为语境解码,将生活中的即景生动再现。而所有真正的秘密的确又藏在文字与图像的“间隙”之间:丰子恺以自己的生活经验诉说着对家庭、家人的依恋。



图2 《牵牛织女星》

⑤ 关于中国绘画空间处理,自古至今相关论述非常多。早在宋代郭熙就提出“三远法”用以再现自然空间,当代学者更是细分地研究不同时期不同种类的中国绘画艺术形式——有早期的,如以汉画像砖中知名的“楼阁拜谒图”图式为例——看似楼阁的图像,用三重建筑的上下堆砌表示建筑群落的空间展开,这种东方的再现模式与西方截然不同,详细可参阅:缪哲. 从灵光殿到武梁祠:两汉之交帝国艺术的遗影[M]. 北京:生活·读书·新知三联书店,2021:221-223;也有成熟期的,如以中国山水画的风格演化为例,即便元代画家能知晓和运用透视缩小来暗示远近,但层叠与连续后退的图式风格仍是表现山水空间地固定模式,详见:方闻,李维琨. 心印:中国书画风格与结构分析研究[M]. 上海:上海书画出版社,2016:40-43。不再一一列举。

另一个同样有趣的案例来自作品《创作与鉴赏》(见图3),其文字题于画面右上空白之处。而此处的留白,既是画面平面的空白构成,亦是画格内部意指空间的白色墙壁。那么“创作与鉴赏”五字究竟是画作图题,还是本就书写于绘画之中的白墙之上的涂鸦呢?



图3 《创作与鉴赏》

由此可见,画中文字(图题或诗文款识等)得以与画面内部空间相容,是因为由线条构成的书法文字可能存在于画面任意一层深度平面(作为视觉),又或者不存在于其中(作为文本)。也即是图像学中所说的“多重稳定性”(Multistability)现象^[18]。而奠定此现象的基础关键,是东方美学价值观中的“空”与“满”的辩证对立,即文人画的“留白”技巧,亦即丰子恺定义漫画所主张的“简笔”的具体呈现。图4通过拆分作品的画面构成,粗略示意了文字在多层图像空间之间的贯穿关系。

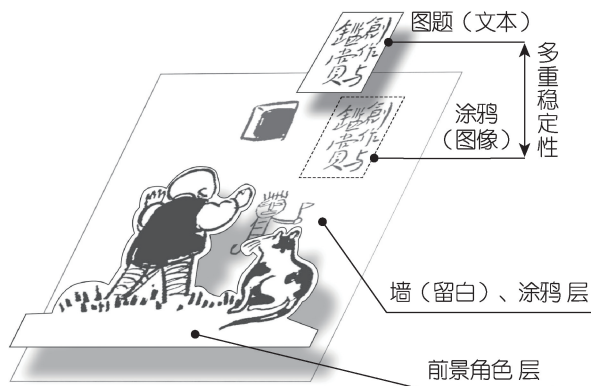


图4 漫画中的文字贯穿多层空间示意

三、漫画的格框

(一) 以格框作为“元图像”(Meta-Picture)

米切尔^[18]专门对“元图像”(meta-picture)这一类

型的图像进行了论著,他以索尔·斯坦伯格(Saul Steinberg)的作品《新世界-螺旋》为例,说明“元图像”即自我指涉(self-reference)的图像。无独有偶的是,法国漫画理论家蒂埃里(Thierry Groensteen)^[11]对此也有相类似的表述,他认为漫画的格框有6种基本功能,其中之一就是“表现力功能”(expressive function)。

漫画的画格框是切分画内空间与框外表面的界线,是漫画媒介所特有的一套符号工具,在漫画中它提示了不同层级的视觉承载单元的边缘^[14]。“元图像”的理论概念也同样适用于丰子恺的漫画格框。简单来说,丰子恺作品中的画框,在指涉画幅边界的同时,也在指涉作品自身叙事内容。作品《爸爸不在家的时候》(见图5),用了圆形的画框造型,让人联想起团扇造型,又好似古典园林的“月洞窗”,给观者带来一种窥视感。《瞻瞻的梦》(见图6)用心型画格,既有梦境的“形喻”^⑥,也有温暖爱意的符号意指。



图5 《爸爸不在家的时候》

作品《First Step》(见图7),画框线条在下方孩子的脚尖前轻松自然地断开——如此,画框便与孩子的脚尖形成了前后空间层叠关系——似乎令人看到,孩子在母亲的搀扶之下,即将颤颤巍巍迈出画面,走向观者。

在此后的发展中,此类巧妙地将画框作为元图像辅助叙事的设计,一直被漫画创作者延续并发扬光大。如20世纪60至80年代,手冢治虫在其代表作品《火鸟》系列之中运用的例子比比皆是;再如2014年安吉莱姆国际漫画节获奖作品,露图·莫丹(Rutu Modan)的《遗产》(La propriété)中,指涉西洋镜观看行为的圆形画框设计(见图8);还有法国鬼才马克-安托万·马修(Marc-Antoine Mathieu)的所有实验漫画作品等等,不一而足。

⑥ 夏目房之介将漫画中可以独立发挥意指作用的符号命名为“形喻”。详见:夏目房之介.日本漫画为什么有趣:表现和“文法”[M].潘郁红,译.北京:新星出版社,2012:77-81.



图6 《瞻瞻的梦》



图7 《FIRST STEP》

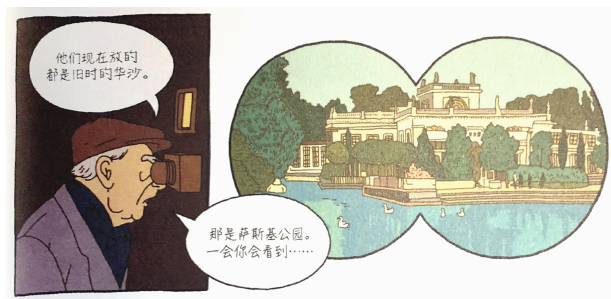


图8 《遗产》内页局部

(二) 多格漫画中的格框指涉

现代多格连续漫画的镜头语言形式,要等到1947年的手冢治虫与酒井七马的作品《新宝岛》(见图10)

发表之后,才逐步慢慢建立^[26]。经典的单幅、四格,或带状多格形式,仍是当时漫画的主流形式。比如奥特考特的《黄孩子》,丹麦的《皮特漫画》,还有比利时埃尔热的《丁丁历险记》等,都是彼时经典之作。同样的,在丰子恺创作漫画的活跃时期,汉字文化圈的漫画也多以单幅或四格为主,四格也通常会标注顺序数字,也尚未建立完备统一的多格漫画的阅读方向标准。

当漫画形式转换到多格漫画的时候,必然绕不过画格并置的问题,而画格的并置问题其本质是画格格框所指涉的隐喻之物的问题。即:中国近代漫画的格框多意指为绘画边框,而非电影镜头或荧幕边框。前文已提及《新宝岛》是日本漫画的形式改革的里程碑,自此之后日本漫画越来越关注多个图像之间的电影镜头感,这也与手冢治虫爱好电影的个人兴趣密不可分。以《新宝岛》(见图10)对比丰子恺作品《东风急》(见图9)可发现:其一,两个作品都以相似动作或动作因果的画格空间并置,隐喻了时间的经过;其二,虽然某些画格必须以事物局部图像的方式呈现细节(比如图9《东风急》的第四格,和图10《新宝岛》的大部分格子),但仔细对比二者可见,《东风急》是传统绘画的第三者视角,画格中的画面只有朴素的肉眼视觉经验再现,尚不具备《新宝岛》作品中类似主观模拟视角的图像形式,也不具备摄像机镜头的视觉经验。固然,是因二者不同的创作年代造成了这一差异,但也因此可见,创作者对于漫画格框的意指之物的认识,也将左右画格内容的创作表现。电影镜头化的漫画格子也是自手冢治虫之后的日本现代连续故事漫画的重要艺术特征之一,中国在1990年代受到了具备这一特

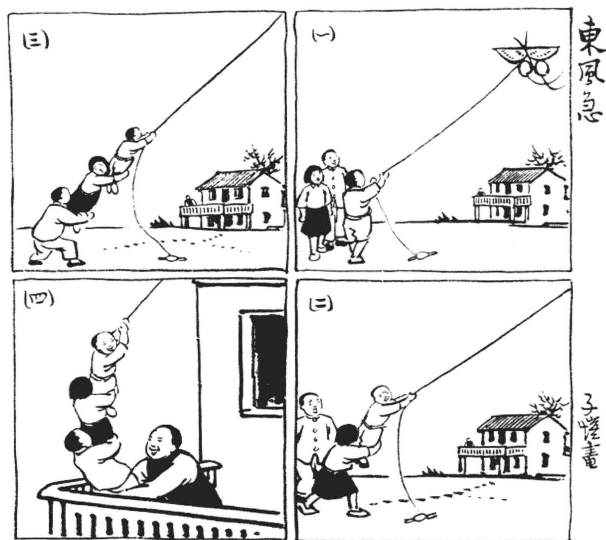


图9 《东风急》

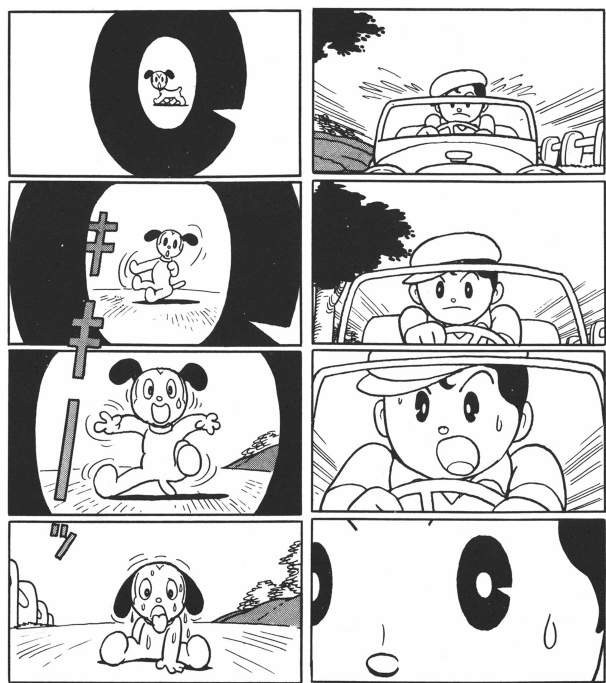


图10 《新宝岛》节选

征的日本漫画文化的突然冲击^[14,27]。但需要强调的是,此二者并非优与劣、先进与落后的关系。当代漫画家克里斯·韦尔(Chris Ware)甚至强调漫画需要回归更纯粹形式^[26]。漫画家王烁说:漫画格子是一种解读方法,我们选择以何种方式理解格子,决定了我们对漫画的理解和表述^[28]。

四、结语

综上,可以得出“中国漫画”这一艺术形式的一部分基本属性特征:

1)与西方细分类型的方式不同,汉语语境中的“漫画”是一种泛指性的指称,其定义倾向于笼统地包含多个细分类型的漫画形式,其中主要有单幅单格讽刺画(Caricature)、四格或少量格数的小品型画作或卡通(Cartoon),以及连续多格的讲述故事或传达其他信息的漫画或图像小说(Comics/Manga/Graphic Novel)等。在这点上,以中、日、韩为代表的东方文化语境,或者说整个东亚汉字文化圈之内,对漫画的定义均有相类似的特点。再具体来说,中国近代的漫画(Manhua)主要指的是:一种注重意义的,有一定形式美感的,通常以杂志报纸为传播媒体,以人民大众为目标受众的,具备一定社会功能的美术作品。

2)中国近代漫画与同时期西方漫画相比,其内容题材上不只有幽默与讽刺,也包括各类托物言志、寄景喻情的小品主题;其功能上除了针砭时弊之外,也有一

定的作者中心主义和个人情感色彩;与欧美的漫画(Comics)、日本的漫画(Manga/マンガ)一样,中国的漫画必然也具备自身独特的艺术属性,因此与中文“漫画”对跖的英语翻译,最为合适的应是“Manhua”。

3)文字是中国近代漫画中独特的重要元素,而图文关系的多重稳定性、元图像等设计,本质上是传承于文人画的留白技巧、诗画互文。文人画属性是近代中国漫画的重要艺术特征,可能也是中国漫画区别于其他民族漫画的重要美学特征。

4)从框格的符号指涉上来看,近代中国漫画画格边框是意指为架上绘画画框倾向的,但到了现当代,在日本漫画的影响之下,突然意指为电影荧幕边框。与其他地区或民族漫画的自然发展历程不同,中国漫画的这个转变过程是被动的,突变的。

随着科技的推进,内容载体及传播方式的更新,漫画的面貌也在发生改变。在数字化背景下,漫画的外延形式逐渐扩张,但其本质属性仍将始终保持共时性、并置互文性、图像主导性和符号化的后置再现性作为其艺术形式的内核。针对于“连续多格漫画”,其关键因素是“并置”与“符号意指”。失去其意,便魅力大减。同时失去,则可能不能称之为连续多格的漫画。

对中国漫画美好未来的展望,是基于对过去的清晰自我认知,传承与赓续方能稳步向未来迈进。本文主要以具体个案为研究切入口,专注于漫画作品本体的形式、规则、风格等面向的探讨,从而引向以丰子恺为代表的中国近代漫画本体理论的归纳、廓清等基础性工作。但限于篇幅,本论述不够全面深入,个案研究方法亦有偏颇障目之失,总之笔力不逮,且错漏不足之处,寄望同行帮助,来日再补。

参考文献

- [1] 斯科特·麦克劳德. 理解漫画[M]. 3版. 万旻,译. 北京:人民邮电出版社,2015.
- [2] 甘险峰. 中国漫画史[M]. 济南:山东画报出版社,2008.
- [3] 刘禾. 跨语际实践:文学,民族文化与被译介的现代性[M]. 修订译本. 北京:生活·读书·新知三联书店,2022.
- [4] 陈星. 丰子恺漫画研究[M]. 杭州:西泠印社,2004.
- [5] 《生活月刊》. 时代漫画:被时光尘封的1930年代中国创造力[M]. 桂林:广西师范大学出版社,2015.
- [6] 宋磊. 漫画在不同国家的称谓研究[J]. 艺术探索,2008,22(1):85.

- [7] LAMBIK. COMICLOPIDEA-Rodolphe Töpffer[EB/OL]. (2024-04-10) [2024-06-20]. <https://www.lambiek.net/artists/topffer.htm>.
- [8] 爱德华·福克斯. 欧洲漫画史:古代—1848[M]. 章国锋, 译. 北京:商务印书馆,2017.
- [9] 路易斯·罗斯. 心理学、艺术与政治:恩斯特·克里斯、E. H.贡布里希与漫画研究[M]. 牟春,译. 南宁:广西美术出版社,2022.
- [10] 手冢治虫. 谁都可以画漫画:手冢治虫大师班[M]. 甘卉,译. 北京:北京联合出版社,2020.
- [11] GROENSTEEN T, BEATY B, NGUYEN N. The System of Comics[M]. Oxford: University Press of Mississippi, 2009.
- [12] ABEL J, MADDEN M. Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics from Manga to Graphic Novels [M]. New York: Frist Second, 2008.
- [13] 艾斯纳. 威尔·艾斯纳漫画教程——漫画和分镜头艺术 [M]. 虞璐琳,译. 上海:上海人民美术出版社,2011.
- [14] 夏目房之介. 日本漫画为什么有趣:表现和“文法”[M]. 潘郁红,译. 北京:新星出版社,2012.
- [15] GROENSTEEN T, MILLER A. Comics and Narration [M]. Oxford: University Press of Mississippi, 2013.
- [16] 贡布里希. 艺术与错觉[M]. 杨成凯,等,译. 南宁:广西美术出版社,2012.
- [17] 柯律格. 谁在看中国画[M]. 梁霄,译. 桂林:广西师范大学出版社,2020.
- [18] 米切尔. 图像理论[M]. 兰丽英,译. 重庆:重庆大学出版社,2021.
- [19] 叶秀山. 无尽的学与思:叶秀山哲学论文集[M]. 昆明:云南大学出版社,1995.
- [20] 巫鸿. 中国绘画[M]. 上海:上海人民出版社,2023.
- [21] 吴菲. 传统文人画视阈下的丰子恺漫画研究[D]. 南昌:江西科技师范大学,2017.
- [22] LAMBIK. COMICLOPEDIA-George Cruikshank[EB/OL]. (2024-04-10) [2024-06-20]. https://www.lambiek.net/artists/c/cruikshank_george.htm.
- [23] 丰子恺. 丰子恺文集第6卷[M]. 杭州:浙江文艺出版社, 1992.
- [24] 巫鸿. 武梁祠:中国古代画像艺术的思想性[M]. 柳扬, 岑河,译. 北京:生活·读书·新知三联书店,2015.
- [25] 陈葆真. 《洛神赋图》与中国古代故事画[M]. 杭州:浙江大学出版社,2012.
- [26] 格拉维特. 日本漫画60年[M]. 周彦,译. 北京:世界图书出版公司北京公司,2013.
- [27] 大塚英志,浅野龙哉,中岛千晴,等. 漫画讲堂的世界之旅[M]. 徐园,译. 北京:生活·读书·新知三联书店,2021.
- [28] 王烁. 漫画的分格方式——对思维模仿的呈现[J]. 艺术设计研究,2017(2):77-82.