

文章编号:1674-0386(2009)02-0077-04

# 中国人的审美习惯与漫画

徐 经 纬

(中国人民大学 艺术学院,北京 100083)

**摘 要:**漫画在中国发展了 10 多年,却未见太大成效,原因很多,其中一个被忽视的原因是中国人的审美习惯造成的影响。中国人的审美习惯根植于中国文化的土壤中,儒、道、释三家思想是它产生的基础。这三家思想共同作用,形成了中华民族的审美观,影响着中国人对各种艺术的评价。中国人的审美习惯与漫画的对立,主要体现在内容上的对立和形式上的对立两个方面。而漫画在日本很繁荣,原因在于日本文化与漫画的紧密联系,日本文化是日本漫画生存与发展的土壤。漫画要想发展起来,就必须要让文化对漫画起促进作用,作者要创作符合中国人审美习惯的漫画作品。

**关键词:**文化;审美习惯;漫画

**中图分类号:**B83-02,G4

**文献标识码:**A

## Comic and Aesthetic Custom of Chinese

XU Jing-wei

(Artistic College, China Renmin University, Beijing 100072, China)

**Abstract:** Chinese comic has developed for more than ten years with few results, one reason of which is the influence of aesthetic custom of Chinese, which is neglected. Aesthetic custom of Chinese, which based on Confucianism, Buddhism and Taoism, takes root in Chinese culture. The combined action of these three thoughts help shape the aesthetic custom of Chinese, which affects the valuation on every art style for Chinese. There are two aspects of the opposition between comic and aesthetic custom of Chinese: content and form. Comic is prosperous in Japan because Japanese culture and comic are closely interconnected. Japanese comic is based on Japanese culture. To develop Chinese comic well, Chinese culture should play an important role in the development course of comic. Thus, Chinese comic artists should create comic works which fit the aesthetic custom of Chinese.

**Key words:** culture; aesthetic custom; comic

如果把 1993 年 8 月《画书大王》的创刊视为中国原创漫画发展的开端的话,那么,中国漫画已走过了近 14 年的历程。然而,我国的漫画却未见太大成就,且仍处于低谷期。其原因,人们已有诸多讨论,如体制原因、盗版原因、作者原因等。还有一个不可避免的重要因素,那就是中国人的审美习惯对于漫画这种外来文化形式在本土

发展所造成的影响,而此影响多表现为消极影响。埋藏于中国人内心深处的审美情趣使大部分人本能地拒绝和抵触漫画。

### 一、中国人审美习惯的溯源

中国人的审美习惯深深地根植于中国文化的土壤中。其中,儒、道、释三家的思想可以看作中国

收稿日期:2008-06-19

作者简介:徐经纬(1981-),男,硕士研究生,研究方向:动漫艺术。

艺术的美学思想基础。

儒家思想作为一种人生哲学,始终是中国文人做人修身的重要指南和法则,且深深地渗透到中华民族的性格塑造方面,它在艺术中起的作用是一种潜在的审美制约。儒家思想把审美与道德的完善紧密联系在一起,十分重视艺术的教化作用。孔子认为,作为一个有文化和技能的人——“士”,应以弘扬“道”的精神为己任,使艺术作为弘扬大道(仁)的一种方式,即“寓教于乐”。唐代张彦远在《历代名画记》开篇就说:“夫画者:成教化,助人伦。”从中可以看出,“画”的功能和目的是为礼教服务的。

道家思想对中国艺术的发展并未起直接作用,而老子本人也是艺术的取消论者。但是,道家思想的自然观、宇宙观、方法论以及对事物本质的辩证认识,却对中国艺术产生了巨大的影响。“道”是道家思想的核心,反映在审美上就是,中国人把“道”高高置于“技”之上,认为艺术只要表达了“天人合一”的“道”,任何刻意雕琢和“制作”都是多余的。因此,中国艺术向来提倡“超乎技”而“讲乎道”,把“匠气”视为大忌。在道家思想的影响下,中国艺术还崇尚“大美”。老子的“大音希声,大象无形”,精辟地表达了中国人“以虚灵求大美”的艺术主张。从汉代雕刻的古朴雄浑到唐代建筑的富丽辉煌,都可以感受到中华民族的“大美”精神。

佛教中禅宗的思想,颇吻合文人士大夫的性格,可以看作文人士大夫的宗教。究其原因,大概在于其超然于世的思想。绘画和文学都曾运用禅宗理论来提高其审美趣味和品位。绘画中的“逸品”便是来自禅宗的理论。苏轼、陆游等人都曾或多或少地以禅论诗。明代的董其昌又根据禅宗南北二宗的理论划分,将绘画分为南北二宗,并建构了以南宗文人山水画为绘画最高境界的理想模式。此外,禅宗思想还造就了中国艺术的“境界”,即“言有尽而意无穷”。它要求作品的创造过程应像云罩雾漫般的自然而然,浑化天迹,不见雕琢,从而以有限的形式造就无尽境界内容。

禅宗思想同儒、道思想相互渗透、相互影响、相互并存于艺术家(确切的说文人士大夫)的修养之中,形成了中华民族特有的审美观(具有文人化和文人气质),并深深地影响着中国人对各种艺术形式的评价与接受程度。

## 二、中国人的审美习惯与漫画的对立表现

### (一) 内容上的对立

漫画的故事多以娱乐大众为目的。虽然经过历史筛选下来的经典之作必然具有教育意义或哲学意义,但大部分作品仍以“娱”为主。这是由漫画的大众性、通俗性和流行性等特征决定的。

然而,按照中国人的审美习惯,这是不可接受的。尽管漫画是大众文化,是通俗艺术,也强调“寓教于乐”的重要性,但是在实际操作中,往往重“教”忽“乐”。从白宇先生的《连环画学概论》一书中对连环画的四种功能的排序——教育功能、认识功能、审美功能、娱乐功能,便能看出中国人对于“教育”的重视程度,而对“娱乐”仅仅只是涉及到而已,即使强调“娱乐”的重要性,其终极目的也是“娱乐”要为“教育”服务。这十分符合孔子的“寓教于乐”的思想。因此,漫画中出现一些打斗、裸露等场面,中国人便武断地、不作分析地将之定性为暴力、色情,至少将之归为浅显粗俗的下三滥,而加以抵制和打击。

反观曾经繁荣一时的中国的连环画,内容多是改编自经典文学著作(如四大名著),具有很强的教育功能、认识功能和审美功能,在当时特定的历史环境下也具有一定的娱乐功能。然而,更重要的还是它的教育功能。如《地球的红飘带》,在连环画作为大众通俗读物已经死亡的今天,仍然再版几次(尽管可能读者很少),充分说明了它是进行革命传统教育的最好的形象教材,符合中国人骨子里的“成教化,助人伦”的思想。

内容上的对立,从更深层次来说,实际是思想上的对立。中国两千多年的封建统治使中国人具有强调同一性(共性),而埋没特殊性(个性)的传统。儒家的“教化”思想是促成共性的最好工具。而现代漫画作品实际上是人文主义精神的体现,它关注个体命运,关注生命意义,关注个性发展。品读那些经典之作便可以感受到强烈的人文关怀,它通过一个个精彩的故事(而不是说教式的叙述)塑造出一个个纪念碑式的人物形象,深入读者的心灵,潜移默化(而不是简单直接)地使读者意识到具有独立思考能力的重要性。而独立思考能力是智慧的重要体现,是作为一个独立的人应具备的最基本也是最重要的一个能力,它对于整个民族和国家的发展与进步具有极其重要的作用。

这些无疑违背了儒家的“同一性”思想,使得深受儒家文化熏陶的人们无法接受。似乎一旦让这些东西放任自流,就会使天下大乱,不可收拾。

## (二)形式上的对立

从外在形式上来看,漫画具有极强的“制作性”。这主要是由漫画的生产方式造成的。在漫画王国日本,漫画创作基本上是作坊式的,主笔和助手流水线作业,有点像师父带徒弟的工作方式。而这种生产方式又是为了适应市场而产生的。在日本,漫画基本上是以连载的形式刊登在杂志上,且大部分是周刊连载。因此,漫画家每天的工作量和工作强度是一般人难以想象的。速度和质量的要求,使得漫画创作必然采取分工和流水线作业的方式,这是工业的生产方式,因此,其艺术性必然降低,制作性必然增强。

而在中国文化中,几乎所有的艺术家都主张“艺术要摒弃匠气”,视“匠气”为艺术之大忌,提倡艺术要“超乎技”而“讲乎道”。这种思想也不可避免地渗透到普通中国民众的思想意识里,流淌在中国人的血液中。因此,在中国人看来,漫画(尤其是日本漫画)中那些概念化的造型、过于圆滑流畅而显得僵硬死板的线条以及精雕细琢的细节,都是“小气”、没有品位、多余的制作,是“匠气”的表现。

再看中国连环画的表现形式,主要以单线白描这一传统画法为主。中国连环画作者基本上长期受传统绘画的熏陶,大多在这方面有一定的造诣,从而使连环画具有很高的艺术表现力。并且中国连环画的绘者一般就一个人,没有助手,不像日本漫画的流水线作业,这就造成作品的个人风格强烈,更增强了作品的艺术品味。除了线描外,中国连环画还吸收了西洋画法,讲求明暗对比、透视和视觉冲击力,更加丰富了连环画的艺术表现形式。然而,这种艺术表现力的极端发展却造成了连环画渐渐失去读者而变成艺术收藏品的结局。

从中可以看出,中国人总有一种把生活艺术化的倾向。“封建伦理思想统治了两千多年的中国,无论是在思想和生活习性上,保持了敦厚含蓄的做人之道和隽永无穷的欣赏眼光,并把艺术风度放之于生活的各个角度,把一切文化用具等都予以艺术化。在西方视为单调而无独立欣赏意义的使用工具,在中国画家的案头可以成为具有高

度欣赏价值的清玩,如冠之于‘宝’的文方用具,则竭尽工艺制作之能事。”<sup>[1][156]</sup>那么,连环画家们自然而然地把连环画这种大众娱乐文化予以艺术化也就不难理解了。

## 三、创作符合中国人审美习惯的漫画

### (一)日本漫画繁荣的原因及对我国的启示

“漫画”一词源自日本,最早出现在江户时代日本最负盛名的“浮世绘”大师葛饰北斋1814年出版的《北斋漫画》一书中。不过,当时的漫画指的是一种笔法随意、线条简练、突出人物主要特征,以神话、历史及日常生活为内容的组画,不同于现代意义上的故事性(情节性)漫画。这些绘画作品带有很强的市民性。1862年,英国人在横滨创办了漫画杂志《日本·笨拙》(The Japan Punch),从而把现代卡通艺术带到了日本,“Punch-绘”后来被用以指代欧洲风格的卡通画。在经历了模仿欧洲卡通的过程后,日本漫画基本上已发展到具有幽默讽刺性质的阶段。

在20世纪二三十年代,这种幽默讽刺式的漫画经中国著名漫画家丰子恺引入中国。但由于中国的特殊国情,使得这种幽默讽刺式的漫画没有像日本那样继续发展下去,倒是中国自己的连环画始终借着传统艺术的表现形式,沿着自己的路线发展下去。直到1947年,由手冢治虫编绘的漫画《新宝岛》刊行,标志着现代意义上的日本漫画的诞生。从中可以看出,日本漫画与浮世绘有着密切联系。

浮世绘是日本的风俗画,主要描绘人们日常生活、风景和演剧。江户时代,由于日本经济的增长,城市里出现了市民阶层。浮世绘正是为了满足市民阶层的精神需求而产生的一种“町人文化”(即市民文化)。浮世绘的题材有:美人画、役者绘、戏画、鸟羽绘、春画、武者绘……从题材内容来看,浮世绘具有很强的纯欣赏性和非功利性。这与中国艺术“成教化,助人伦”的主张不同。另外,浮世绘带有很强的制作性,带有工艺美术的装饰性,而这在中国艺术家看来便是“匠气”。

浮世绘的“市民文化”精神即“商品意识”,对日本漫画的发展也有着重要影响。它使日本漫画从一开始就具有商品性和服务于大众的精神。由此可见,日本漫画在内容上的非功利性和纯欣赏

性以及外在形式上的制作性,是与日本的文化艺术有着历史渊源的。

日本漫画至今仍然十分繁荣,与它本身具有的创新性有直接联系。而这种“创新性”来自日本文化的“追赶性”,这种“追赶性”表现在对中国文化的追赶和对现代西方文化的追赶。无论是奈良时代的全盘唐化,还是明治时代的脱亚入欧,都说明“追赶性”成为日本文化艺术的重要特征。这种“追赶性”为日本漫画不断注入新的生命。

日本著名的漫画评论家夏目房之介说:“用图画和语言讲述故事的方法在日本有悠久的历史。而在中国,自古以来‘文以载道’的思想影响巨大,小说中的‘小’字就是对故事这一表达形式的轻视。日本人喜欢把漫画作为沟通媒介,自动取款机的画面上有动画人物提示;建筑工地的告示牌上有鞠躬脱帽以求市民合作的漫画人像;甚至政府也往往把首相及大臣的形象漫画化,以期获得民众的好感。”<sup>[2]</sup><sup>188</sup>

通过前面的分析可以得出一个结论:一个国家漫画的发展与繁荣,深深地依赖于这个国家的文化和现代生产方式。因此,创作者应该创作出符合中国人审美习惯的漫画作品,才可能真正让中国大众热衷于读漫画,并使漫画真正具有“中国特色”,屹立于世界漫画之林。

## (二)创作符合中国人审美习惯的漫画

只有将中国文化精神巧妙地注入具有时代特色的漫画故事内容和外在表现形式中,这样的作品才算真正的“中国”漫画。

首先是内容上要符合中国人的审美习惯。也就是说,内容上要渗透着“成教化,助人伦”的思想

内涵,但并不是说要去说教。也就是在娱乐和放松之后还能恍然悟到其中的一些道理甚至哲理或是一些情操上的陶冶,而这些不是简单直接的说教式的方法就能做到的。中国人,包括同传统文化有断层的我这几代人在内,其实或多或少,不自觉地都有着传统中国人对于艺术作品的“把玩”与“品味”的习惯。但必须摆脱“说教式的”、“弱智式的”和“糊弄小孩儿式的”故事内容和叙事方式,否则漫画永远不能现代化,永远没有人看,中国人不看,外国人不看。

其次是表现形式上要符合中国人的审美习惯。这个问题比较复杂,因为人们总会想到传统线描、传统人物造型(如丹凤眼、柳叶眉)、水墨等,几乎全是国画那些东西。这些都是连环画中常用的表现形式,是很表面的“中国特色”。如果只是用这些东西去创作,那永远无法进步,因为我们永远活在前人创造的辉煌的阴影下。西方人在这方面做得比较好,他们始终敢于打破前人的辉煌,看起来好像是对传统的反叛和破坏,待他们的作品也成为历史时,人们发现它们却是深深根植于他们的传统中的。所以不应只是抱着“古董”不放,应该积极探索具有时代特色的新的表现形式,而其中又蕴含着“古董”的精神和思想,这才符合现代漫画的规律。

总之,任何一种艺术形式的发展都离不开其生存的文化土壤,离不开民族化的审美习惯。对于漫画的发展,应该积极利用本民族的审美习惯,将它渗透到漫画创作中去,而不应让它成为制约漫画发展的障碍。

## 注释:

《画书大王》创刊于1993年8月,是中國大陸第一本连载日本、欧美经典故事漫画,同时刊登本土原创漫画的刊物,对于中国原创漫画的发展具有重要意义。由于种种原因,于1994年停刊。

这里所说的漫画,指故事性(情节性)漫画,即 MANGA。

当时的中国尚未改革开放,处于相对封闭的状态,外国的漫画及相关娱乐文化产品尚未进入,再加上当时大众娱乐文化的相对匮乏,价格低廉、携带方便(64开)的连环画便成为极易获得的精神文化食粮,起到了一定的娱乐大众的作用。

## 参考文献:

[1]张强.中国绘画美学[M].郑州:河南美术出版社,2005.

[2]于前.夏目房之介的漫画东京[J].时尚旅游,2006(11):35-37.