

文艺复兴 艺术简史

(韩)金兑叔 著
郭继梁 译

中国美术学院出版社
北京 2000 年 1 月

佛罗伦萨篇





文艺复兴艺术简史

佛罗伦萨篇

(韩)金兑权 著绘

郭继梁 译



化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

文艺复兴艺术简史: 佛罗伦萨篇 / (韩) 金兑权著绘; 郭继梁译. —北京: 化学工业出版社, 2016. 10
ISBN 978-7-122-27852-4

I. ①文… II. ①金… ②郭… III. ①文艺复兴-美术史-通俗读物 IV. ①J110.93-49
中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第191676号

르네상스 미술이야기 피렌체 편: 김태권의 미술지식만화

Copyright © 2009 by Kim tae keon

All Rights Reserved.

This Simplified Chinese edition was published by Chemical Industry Press in 2016 by arrangement with Hankyoreh Publishing Company through Imprima Korea & Qiantaiyang Cultural Development (Beijing) Co., Ltd.

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2016-4287

责任编辑: 宋 娟 丰 华

装帧设计: 尹琳琳

责任校对: 边 涛

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 装: 北京东方宝隆印刷有限公司

889mm×1194mm 1/24 印张 11 字数 150 千字 2017 年 1 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 68.00 元

版权所有 违者必究

通过漫画读艺术史的全新体验

陈重权（韩国东洋大学美学学者）

文艺复兴是一场起源于14世纪意大利的精神运动，随后迅速传遍整个欧洲。众所周知，它是为了迈向未来而去回溯过去。文艺复兴意味着古典和古代的复活，它并不仅仅是一场复古运动，还是历史转换期常有的现象。艺术领域的文艺复兴为开启新时代而去参考古典、古代，把画家瞄向超凡世界的视线拉回世俗世界。这并不能说文艺复兴的绘画只是沿袭了古代绘画的画风，因为已成为文艺复兴代名词的科学透视法是古代所没有的。

文艺复兴巨匠们致力于生动描绘自然。这种努力是由艺术上的独创和科学上的发明这两个看似互相矛盾的因素结合而促成的。如果非要在当今世界找到与此相似的现象，大概就是电





脑图像处理工程师所做的模拟现实的工作了。文艺复兴的新艺术并不是一两个天才的成果，而是由两三百年间无数画家或大或小的创作和发明汇聚而成的洪流。因此，要理解文艺复兴，就要先了解那时意大利的城市发生了什么事情。

在那个时期拥有着极其珍贵视角的是一个叫乔治·瓦萨里（1511—1574）的人。其实，他并没有出生在文艺复兴的鼎盛时期，而是生活在手法主义（Manierism）时期。但是，借助画家细致入微的眼力和批评家犀利的视角，他生动形象地记录了文艺复兴时期的艺术。瓦萨里的著作《著名画家、雕塑家、建筑家传》收录了文艺复兴时期有名画家、雕塑家、建筑家的传记，至今仍被认为是艺术史的发端。瓦萨里的影响不仅如此，他还是第一个给那个时代命名“文艺复兴”的人。

金兑权的《文艺复兴艺术简史：佛罗伦萨篇》让瓦萨里作故事的讲述者，真是明智的选择。如果没有瓦萨里的细心记录，估计到现在文艺复兴也不会展露全貌，有相当一部分仍会埋藏于黑暗之中。正因为有了瓦萨里，我们才得以借助他的眼





睛将那数百年的激昂岁月里发生的点滴细节都一览无余。这部漫画讲述了前往文艺复兴时期的时间旅行，瓦萨里在旅行中担任侦探，引导着读者的好奇心，像拼图一样将零星的片段整合起来勾勒出文艺复兴的风貌。

金兑权的贝叶挂毯风格前作——《十字军的故事》系列得到了读者的认可，带领读者回到了中世纪。这次，他要带领读者前往文艺复兴的世界。要把某种事物以漫画的形式表现出来就得对主题进行研究和做好知识储备。作者在大学期间专攻美学，已在这个领域积累了专业知识，是值得信赖的美学引路人。读者在欣赏油画和图像清爽布局的过程中，情不自禁地会跟随作者走进艺术史上的那段灿烂时期。这是一种全新的体验，文字阅读无法与之比拟。

当然，也许会有人指出漫画有限制性。漫画这种媒体包含的信息量是很有限的。正是因为信息量有限，所以它才更引人入胜。根据马歇尔·麦克卢汉的媒介分类标准，绘画属于“热媒介”，而漫画属于“冷媒介”。画像画能表现人物的视觉信





息，然而漫画能通过省略细节只展现主要特征来刻画人物的形象。漫画的本质在于提炼作画对象特征的眼力。《文艺复兴艺术简史：佛罗伦萨篇》成功地做到了这一点。通过这本书，我们可以欣赏到有关文艺复兴时期令人印象深刻的艺术漫画。





那个冬天，我与金兑权漫画家相识

申濬炯（韩国首尔大学考古美术史学者）

大概是2004年末到2005年初的冬天，我在仁寺洞的一个补习班里上希腊语课，在那里见到了金兑权作家。他在大学期间专攻美学，是个职业漫画家，喜欢并熟读拉丁语。因为有共同朋友，我们自然熟悉起来。在冬去春来的新学期，我在某天去学校的公交车上偶遇了金兑权作家。他说不久前出了新书并送了我一本。那本书的名字叫做《三人三色之美学奥德赛3》。从踏上回家的地铁一直到回到家里，我一直在看那本书。我看着看着不由自主地哧哧笑起来。金兑权作家的书并不是一成不变地把原著“翻译”成漫画，而是进行了全新的再构成。那部漫画的基本框架借鉴了堪称《哈利·波特》嚆矢的古典奇幻小说——《爱丽丝梦游仙境》，这种构思实在令人感叹不已。他





竟然把主题像谜一样的后现代主义用漫画的形式画出来了！

斗转星移，2007年的秋天来临了。我到某大学教授艺术史专题研讨，突然想起了金兑权作家，于是给他打了个电话。我对他说，如果他能心情轻松地来听我的课，我将十分感激。他爽快地答应了。我的课只围绕文艺复兴时期最伟大的三位画家——米开朗基罗·博纳罗蒂、提香·韦切利奥、阿尔布雷特·丢勒展开。金兑权作家那时正想把塔西佗的愤怒概念和米开朗基罗的雕像《大卫》表现出来的骇人表情联系起来，写一篇文章。后来他因为手头上有其他工作而没能完成这个写作计划。我现在还在想，如果那篇文章完成了，该多有意思啊。当时妨碍金作家写作的正是大家现在看到的《文艺复兴艺术简史：佛罗伦萨篇》。金兑权作家把一些为这部作品画的插图带到了研讨会上，和学生们分享。我这才得以看到了那时已经在《Poptoon》上连载的两个漫画片段。

教与学成为我工作中的强迫症，所以我个人把金兑权作家的创作范畴化并取名“知识漫画”。虽然漫画没必要一定要成



为传播知识的媒体，但作为漫画强国韩国明显是需要知识漫画这个类型的。虽然之前韩国也曾出现过漫画百科全书、历史漫画等多种知识漫画，但是我关注金兑权作家的漫画是因为他并不是单纯地把知识翻译成漫画，而是对其进行了全新的再构成。如果说《三人三色之美学奥德赛3》参照了《爱丽丝梦游仙境》的框架，那么这本《文艺复兴艺术简史：佛罗伦萨篇》则把《著名画家、雕塑家、建筑家传》的作者——16世纪的画家乔治·瓦萨里设定为少年侦探，打造了一部推理剧。请读者能跟随着金兑权全作家在解构的、零碎的知识的汪洋里航行，跟随少年瓦萨里回到16世纪的佛罗伦萨。在这座曾经沉睡了千年的城市，在这座人类渴求用地中海地区的语言和艺术使世俗欲望和成就再次复活的城市，在这座伟大的文明之城，阔步前行。

虽然我觉得从艺术史学角度评论漫画、小说、电影的表达是否准确并没有什么意义，但是我的职业是艺术史学家，所以又不得不提到这一点。作为一个与金兑权作家一起学习过、思





考过的人，作为一名职业艺术史学家，我认为金兑权作家在这本书中所写的艺术史内容和他看待艺术史的视角是准确的、高水平的。当然了，读者朋友们能轻松理解为了再构成而做了加工的部分，理解应该没什么问题。实际上也不会有人把名侦探柯南和瓦萨里搞混了。对想了解艺术史的人来说，金兑权作家的《文艺复兴艺术简史：佛罗伦萨篇》会是一本很好的指南。我希望读者朋友们能切实享受金兑权作家特意加入的侦探悬疑要素所带来的感觉，充分鉴赏作家看待佛罗伦萨文明和艺术的视角。这正是金兑权作家的知识漫画与这个范畴里的其他作品的不同之处和魅力所在。

我想暂时抛弃艺术史学家以及大学教师的身份，跟随少年瓦萨里再次前往那座城市，那个光的故乡、太阳之国、日耳曼人曾无限憧憬的光辉城市——佛罗伦萨。我想抛开一切的专业知识，摆脱人生的桎梏，变回那个二十多岁初次前往佛罗伦萨的青年沈俊亨，仅怀单纯的憧憬，再走一次那条街。

大家愿跟随我与瓦萨里一起上路吗？

我为什么画这部漫画

为什么偏偏是乔治·瓦萨里呢？在这个时代，想把文艺复兴时期的艺术画成漫画的原因是什么呢？

到底是为什么，真的很难回答。只是我希望别人也感受到我看到杰作后的感动而已。就算您当面问我，我也不知道该如何回答。就像独自欣赏到美景，独自聆听到佳言，独自品尝到美食，我急切地想要把那份喜悦与他人分享，否则就会感到遗憾。这都是人之常情吧。艾柯曾经这样自问自答：“我为什么写《玫瑰的名字》这部小说呢？”“人类就是喜欢故事的动物，这还不够吗？”虽然我没有创作出像艾柯的作品那样伟大的作品，但我觉得自己感受到的冲动和艾柯是一样的。人有美好的体验时，就会产生一种冲动，想和喜欢的人分享。





对我来说，瓦萨里是具有独特意义的主题。10年前，毕业前夕的我决心要做职业漫画家。那时，我渴望与人“沟通”。虽然漫画家这条道路充满了魅力，但我却没有足够的实力。半路出家学画画，让我很茫然。手上的画功不是很好，眼力也几乎没训练出来。画完之后，我连哪里不对、怎么不对、应该怎么修改都不知道，这样怎么会画出好的作品。

那么什么是好的作品呢？作为画匠而活应该是怎样的？怀着侥幸的心理，我阅读了所有能看到的艺术史的书。其中，我读到了瓦萨里的《著名画家、雕塑家、建筑家传》。这本书太有意思了。瓦萨里这个名字我在大学期间听得耳朵都快长茧子了，也读过那本引用过瓦萨里的无趣艺术史。那时，我根本没有感觉这本书有意思，只是觉得内容很生疏。后知后觉地体会到了瓦萨里的趣味和文艺复兴时期杰作给予的感动，我觉得独享这一切太可惜了。我想把艺术史画成漫画的冲动已经积蓄了很多年。

然而，冲动必然导致后患。几年前我把《著名画家、雕塑



家、建筑家传》的故事画成了漫画，满怀期待地给身边的人看，盼望别人也会像我一样读得很开心。但是，我并没有收到好的评价。为什么？因为内容生疏。大家指出，陌生的名字、事件、作品太多了。这倒是可以理解，我第一次读的时候也感到生疏得不得了。

在那之后的很长一段时间，为了让漫画简单易懂，我一直都在对漫画内容进行修改、替换、删减和增补。没想到花了这么长时间。在此，我向在漫长修改调整期仍然为我腾出宝贵版面的金松恩记者和《Poptoon》编辑部以及一直等待着、工作耗时极长的韩民族出版社的成员们，表示万分抱歉以及感谢（也要感谢帮助我完成收尾工作的车秀罗）。

就这样，我一方面打磨内容，另一方面想在形式上做些尝试。根据谢尔盖·爱森斯坦的理论，电影中不同的两幕发生冲突时就会产生第三意义。巧的是，威尔·埃斯纳和斯科特·麦克劳德在漫画各幕的连接方面也说过类似的话。

那么，在一幕中放入两个不同的要素而不是连接不同的两





幕，会有什么效果呢？我想在本书里试验一下：并列漫画与会话，把会话放入漫画中的泡状框里，让漫画人物在会话背景前站立。这样设计希望能给读者带来一种全新的视觉体验。当然，我也努力不让过度的形式试验影响内容的传达。虽然努力了，但是结果如何我不得而知。我本来就担心对读者来说内容比较生疏，这样一来会不会更生疏呢？我想通过这种形式带领大家奔赴艺术史学的快乐盛宴。这本书就是我发给各位的邀请函，请大家与我共享那份不应只属于我的感动吧。

在这里，我要感谢第一次有兴趣感受艺术史学快乐的郑津国老师和助我沉醉于文艺复兴魅力的学者沈俊亨老师以及学友徐焕熙。我最想感谢的人是在我创作这部漫画的漫长时间里一直陪伴、守候着我，也因为我的重重压力而同样承受压力的恩未。





文艺复兴的意思就是再现、复活。乔治·瓦萨里在《著名画家、雕塑家、建筑家传》（以下简称《名人传》）中与读者们约定，将为读者展现“**艺术家们复活艺术……使其重回完美境界**”的过程。既然被称为“复活艺术”，那么就是说艺术在一段时间内消失了吗？瓦萨里是这样认为的。他认为，起初艺术是一片空白，希腊、罗马时期发展到达顶峰，后来又完全覆灭，回到原点。在瓦萨里看来，艺术的发展历史就是：在遥远古代到达顶点，中世纪衰落，文艺复兴时期再次繁荣起来。让我们来了解一下瓦萨里所讲述的故事吧。



文艺复兴，复活的艺术	001
佛罗伦萨，走近乐园	017
春，美好的青春	051
洛伦佐与黄金时代	087
萨伏那洛拉的追随者	107
青春永驻的母亲	129
达·芬奇与米开朗基罗	149
大卫，超越古代	171
巨匠们的“战斗”	195
蒙娜丽莎，神秘的微笑	215
文艺复兴艺术史年表	232