

A Comparative Study of Multimodal Projection in *The Analects of Confucius*

ZHONG Zenan TAN Wanhua

Guangdong University of Finance, China

Received: December 15, 2024

Accepted: January 10, 2025

Published: March 31, 2025

To cite this article: ZHONG Zenan & TAN Wanhua. (2025). A Comparative Study of Multimodal Projection in *The Analects of Confucius*. *Asia-Pacific Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(1), 107–115, DOI: 10.53789/j.1653–0465.2025.0501.012. p

To link to this article: <https://doi.org/10.53789/j.1653–0465.2025.0501.012>. p

The research is funded by A Project Supported by the Sichuan Animation and Comic Research Center, Key Research Institute of Social Sciences of Sichuan Province (DM2024014).

Abstract: *The Analects of Confucius* is a representative work of Confucianism. The comparative study of four multimodal translations of *The Analects of Confucius* shows that the design of multimodal projection paths of *The Analects of Confucius* can be interpreted from a combined theoretical model of meaning, theory, element and representation, and all of them feature the characteristics of the intersection of emotions and meanings. The study shows that the four versions of the English translation comics of *The Analects of Confucius* are rich in multimodal projection resources, and the multimodal projection paths can be analyzed to observe the multimodal translation mechanisms of the projecting and projected components. The study shows that the multimodal projection of the projective components of the four versions of the English translation of *The Analects of Confucius* reflects the trade – off between faithfulness and creativity, while the projected components reflect the trade–off between translation purpose and semantic commitment. On the whole, the four versions of the English translation comics of *The Analects of Confucius* are able to take into account factors such as cultural background, shaping intention, symbol selection and symbol function, and have constructed a unique multimodal projection mechanism at the semantic, theoretical, elemental and representational levels.

Keywords: *The Analects of Confucius* ; Comics; Multimodal Translation; Projection; Chinese Traditional Culture

Notes on the contributors: ZHONG Zenan is an associate professor in the School of Foreign Languages and Cultures, Guangdong University of Finance. His research interests include multimodal discourse analysis, and language education. His email is zenan.zhong@gduf.edu.cn. TAN Wanhua is an undergraduate in the School of Foreign Languages and Cultures, Guangdong University of Finance. Her research interests include sociolinguistics, intercultural communication, and foreign language teaching.



《論語》漫畫多模態投射對比研究

鐘澤楠 譚琬樺

廣東金融學院

摘要：《論語》是儒學經典代表作。對四種《論語》漫畫多模態譯介作品進行對比研究表明，《論語》多模態投射路徑設計可以從意義層、理論層、元素層、表徵層融合理論模型進行解釋，均體現了情意交匯的特點。研究表明，四個版本的《論語》英譯漫畫均含有豐富的多模態投射特徵，可以通過分析多模態投射路徑觀察投射成分和被投射成分的多模態譯介機制。研究表明，四個版本的《論語》英譯漫畫投射成分的多模態投射反映忠實性和創造性的取捨，而被投射成分體現翻譯目的和語義投入的權衡。總體上看，四個版本的《論語》英譯漫畫均能考慮到文化背景、塑造意圖、符號選擇和符號功能等因素，在意義層、理論層、元素層和表徵層構建了獨特的多模態投射機制。

關鍵詞：《論語》；漫畫；多模態譯介；投射；中華傳統文化

基金項目：四川省社會科學重點研究基地四川動漫研究中心資助專案「創造性轉化背景下的《論語》漫畫多模態譯介研究」(DM2024014)。

一、《論語》漫畫多模態譯介的興起

近年來，習近平主席在多次關於文化傳承與外宣的重要場合反復強調，我們要堅定文化自信，推動中華優秀傳統文化創造性轉化、創新性發展，不斷鑄就中華文化新輝煌，建設社會主義文化強國，不斷提高國家文化軟實力，增強中華文化影響力，這為新時代講好中國故事和中華文化「走出去」指明了方向，提出了根本遵循和基本要求。在當今 5G 資訊時代，如何做到傳統文化經典的“創造性轉化、創新性發展”，這是新時代下傳統文化傳承與譯介外宣工作的重要課題。

在這樣的時代背景下，以多模態形式對傳統文化進行創造性轉化成為當今譯介傳播的研究前沿。多模態譯介是指通過語內翻譯、語際翻譯和符際翻譯中兩種或以上的方式將純文字文本轉化為目的受眾易於接受和理解的多模態語篇，從而實現文化傳播的目的。漫畫作為價格相對低廉，在海外又享有廣大讀者市場的多模態語篇形式，成為中華傳統文化多模態譯介的主要載體。目前在國際市場上流行的《論語》多模態譯介漫畫主要有四個版本：於健主編的《漫畫〈論語〉全譯本》（以下簡稱於版）、亞太漫畫出版的 *The Complete Analects of Confucius*（以下簡稱亞版）、周春才編繪的 *The Illustrated Book of The Analects*（以下簡稱周版）、蔡志忠編繪的 *The Analects of Confucius*（以下簡稱蔡版）。對應每條語錄，於版僅有 1-2 個漫畫格，亞版 3-6 個，周版 1-7 個，蔡版 2-10 個。在這些漫畫裏，孔子和他的弟子的言語被轉換成了生動有趣的人物形象和場景，並通過對話、動作、表情等元素將原文本所包含的意義和情感實體化，配以白話文譯文和英語英文，使中華傳統文化作品以受眾讀者喜聞樂見的形式出版，為語錄體和對話體語篇如何進行多模態譯介做出了表率。

《論語》譯介研究的視角大多集中在文字轉譯研究^{①②③}，而多模態譯介研究尚處於興起階段，《論語》漫畫多模態譯介較少，研究視角主要是多模態投射^④、認知翻譯^⑤和視覺語法^⑥，鮮有多個漫畫譯介版本的對比



研究,因此,對《論語》漫畫進行多模態譯介對比研究,特別是聚焦在相應的多模態投射路徑上,具有一定的理論和實踐意義。

二、語錄體和對話體語篇多模態投射路徑

投射是一種複雜的語言現象,其中漫畫多模態語篇最主要投射的言語和心理,其中言語對應的是述說投射而心理則對應了觀點投射。《論語》作為語錄體和對話體語篇的典型代表,投射的對象主要是言語,進而分為投射成分(述說者)和被投射成分(述說)。

系統功能語言學認為,語言(包括文本的和非文本的)的系統網路是一個分層系統,由語境、內容、表達等多層次組成^⑦,類似的多模態投射可以看成由意義層、理論層、元素層、表徵層等層次組成的表達系統。其中意義層歸屬於系統功能語言學的三大元功能,理論層由語義系統的子系統實現,元素層為實現語義的具體符號,而表徵層則是語義符號實現的目的。其中,意義層的三大元功能分別是概念意義、人際意義和語篇意義,概念意義是指人們經歷不同的環境和事件並將環境和事件中的經驗意義通過基本要素表達出來,人際意義指的是語言的互動意義,往往通過人與人的相互影響和關聯而產生,以表徵對周圍的人和事物的看法,語篇意義關注的是語篇的組合或組織形式,即如何通過各種語言手段將篇章的各個組成部分,包括詞語、句子和段落,連接成一個有機的整體,以便受眾能夠理解和接受。本文所指的多模態投射路徑設計在該層所聚焦的意義是概念意義和人際意義,受限於漫畫多模態語篇事件間關係和體裁,概念意義的理論層是主要通過及物系統實現的,而人際意義主要通過評價話語,在相應的系統中,及物系統以參與者、過程和環境成分呈現經驗意義,而評價理論則以情感、判斷和鑒賞表達態度,在表徵層面上,該兩項對應的目的分別為意義傳遞和情感注入,具體關係可見表 1。

表 1 《論語》漫畫多模態投射路徑

意義層	理論層	元素層	表徵層
概念意義	及物系統	參與者、過程、環境成分	意義傳遞
人際意義	評價話語	情感、判斷、鑒賞	情感注入

在《論語》漫畫多模態投射路徑中,概念意義傳遞了原著的基本內容,主要以動作或言語過程的對等功能構建漫畫語篇意義,輔以參與者(述說者)的再現和環境成分的重構,其中,參與者(述說者)多為孔子本人及其弟子,而由於環境成分在原著中的缺省,漫畫家需要在漫畫語篇中通過主觀理解進行創作,在這樣的創造性轉化過程中可能會涉及如讀者接受、文本翻譯、文化淵源、個人風格甚至商業利益等因素的影響,且語錄體和對話體語篇承接同一事件進行展開的情況並不多見,因此,在多模態譯介的範疇下,概念意義中環境成分的創譯空間較大。人際意義可以通過語氣系統、模態系統和評價系統實現,語氣系統和模態系統在此類漫畫語篇中的實現方式是有限的,原因是原著的表達多為直陳語氣(即陳述句或疑問句),並且現今留存的歷史考證中鮮有原著時代背景下的真人真貌,因而在還原度上普遍屬於低情態。相比之下,評價話語中的態度系統更容易在多模態語篇中產生意義^{⑧⑨⑩},漫畫家可以通過所描繪的人物的自發表情表徵情感,通過帶有向量的表情傳達判斷和鑒賞,根據評價話語理論,判斷指的是對於人的行為的態度,而鑒賞是關於事物的評價。

本文的研究對象是四個版本的《論語》英譯漫畫,其中,於版由北京語言大學出版社於 2011 年 5 月出版,以簡明生動的簡筆風格便於讀者學習漢語和中國文化;亞版的漫畫作者是 Jeffrey Seow,由新加坡的

Asiapac Comics 於 1997 年 6 月出版,以生動形象的現代風格簡化和傳播中國優秀傳統文化;周版的漫畫和文字作者是周春才,英譯者是 Paul White,由新世界出版社於 2008 年 9 月出版,以厚實的畫風譯介《論語》的深刻內涵;蔡版的漫畫作者是蔡志忠,英譯者是布萊恩·布雅,由現代出版社於 2023 年 5 月出版,以頗具禪意的線條勾勒出妙趣橫生的漫畫,幫助青少年汲取國學智慧,提升文化素養。由於該四個版本的《論語》英譯漫畫在具體節選章節上有較大差異,本文將以四個版本均選取較多語錄的“學而篇”相

同部分作為具體考察對象,基於投射成分和被投射成分的多模態譯介機制橫向對比不同版本的《論語》漫畫所體現的多模態投射機制,於版和亞版的語錄是完全相同的,分別包含 16 條語錄,但周版和蔡版均僅有 7 條語錄,且各有一條不同的語錄收錄(周版的“道千乘之國”在蔡版替換成“賢賢易色”)。考慮到版權原因,可以從四個版本的《論語》英譯漫畫的封面感知四位漫畫作者的畫風(如圖 1)。

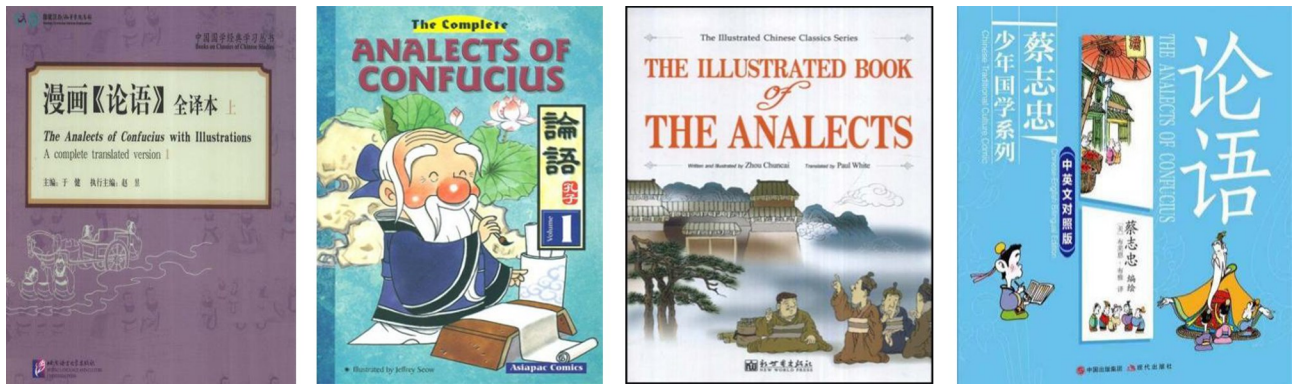


圖 1 四個版本的《論語》英譯漫畫封面(從左到右依次為於版、亞版、周版和蔡版)

三、四個版本的《論語》英譯漫畫的多模態投射機制分析

(一) 投射成分的多模態譯介機制分析

四個版本的《論語》英譯漫畫的「學而篇」均通過轉換文本模態的投射成分,包括「子曰」、「有子曰」、「曾子曰」、「子夏曰」、「子禽問於子貢曰」,實現漫畫語篇的跨模態譯介^①,因此,《論語》英譯漫畫可以選擇呈現「言語者」和/或「言語過程」,但由於受到文化背景、塑造意圖、符號選擇和符號功能等因素的影響,四個版本的《論語》英譯漫畫的「學而篇」在具體的符際轉換手法上有明顯不同。

具體而言,於版並未直接出現「言語者」和/或「言語過程」,而僅在被投射成分偶爾間接出現了「言語者」,在繪製手法上,漫畫語篇的「孔子」和「子貢」均以樸素的線條呈現人物形象,僅在細微處對人物身份加以區分,貼近大眾對於儒學先知的傳統印象,考慮到於建曾任蒙古國孔子學院院長,而於版正是其開展的國學文化譯介專案下的作品之一,因此,投射成分的缺省可以弱化《論語》語錄體和對話體的語篇特徵,使其創造性轉化為敘事語篇,從而更加易於為國外學生讀者所接受。

相比之下,亞版在投射成分的呈現上豐富了許多。作為四個版本中唯一的國外出版版本,在所觀察的 16 條語錄中,10 條出現了相應的言語者、過程和環境成分,而在這三個要素又在其中 8 條的全部漫畫格中出現,這可能與異化的翻譯風格有關,因為相應的文本語篇譯文在表達上比對應的漢語原文呈現更多的語義投入,而古漢語和現代漢語的對比也往往是前者更為簡約扼要,後者更為詳盡具體。因此亞版在多模態翻譯,即語內翻譯、語際翻譯和符際翻譯上均體現了增加語義投入的創造性轉化特點。「以子曰:『學而時習



之,不亦說乎?有朋自遠方來,不亦樂乎?人不知,而不愠,不亦君子乎?』」為例,孔子的言語者身份被轉換成了思維者,並在第一個漫畫格的被投射成分是通過轉化為以心理投射過程的思想泡實現的,對應「學而時習之,不亦說乎?」,不僅在孔子的人物形象上以動漫風格刻畫得細緻入微,且思維者所處的書房環境也以略帶現代風格(其中蠟燭出現在燈罩裏)的環境成分展現,在第二個漫畫格中,「有朋自遠方來,不亦樂乎?」出現在了孔子的對話泡裏,孔子雙手舉起在樹下歡迎賓客,在第三個漫畫格中,「人不知,而不愠,不亦君子乎?」創造性轉化為孔子在落葉紛飛的大樹下漫步。

周版與蔡版在言語者出現的語錄數量上類似,分別有6條和7條,但在具體繪製手法,周版顯得更加渾厚,更側重於突出孔子及其弟子的在原著中的古典形象,言語過程是通過張開的口型和指示性的教態體現的,而環境成分往往是竹簡在側和山林其後,相對於環境成分,孔子及其弟子的人物尺寸比例偏大,這似乎也呼應了厚重樸實的畫風所凸顯的舉足輕重的人物分量。類似地,蔡版的言語者也是單獨出現在了首個漫畫格,該版本中的孔子及其弟子往往配備某種工具,例如書籍、琴瑟、器皿或佩劍等,或端坐,或站立,或沉思,此時的言語者更像是一個引導者,通過妙趣橫生的線條,帶領讀者進去漫畫作者所描繪的詩意世界,而忽略了環境成分,放空身心進入空靈世界感受虛無與頓悟,漫畫作者在這種情形下融入了自己對於原著人物形象的理解,以互文的方式重構了古典文學世界。

由此可見,四個版本的《論語》英譯漫畫的投射成分多模態譯介機制總體反映了符際翻譯的總體策略選擇,即在忠實性與創造性之間的翻譯選擇,漫畫多模態譯介研究植根於改編研究。改編研究總體上源於對文學作品改編為電影的關注。在這個學術領域中,學者普遍從忠實(fidelity)的角度去探討改編機制。具體如下圖^⑩:

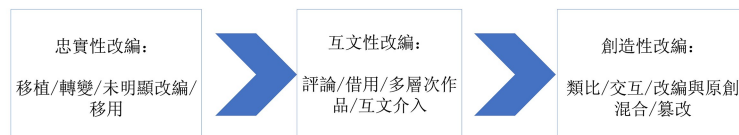


圖2 改編策略的連續統^{⑪⑫⑬⑭⑮}

(二) 被投射成分的多模態譯介機制分析

在被投射成分的多模態譯介機制上,四個版本的《論語》英譯漫畫因為翻譯目的與語義投入的不同,在漫畫的多模態語義再現過程中基於不同的功能意義和理論系統選取了不同的功能元素,從而實現了不同的表徵組合。翻譯目的論認為翻譯活動應以實現翻譯目的為核心,同時考慮譯文的連貫性和對源語的忠實性,這些可以通過語篇的功能機制實現^⑯,而系統功能語言學的語義投入論則認為翻譯活動可視為源語和目標語的語義互動,即目標語相對於源語的更多的語義植入使其擁有了更高的投入程度^{⑰⑱}。因此,四個版本的《論語》英譯漫畫被投射成分的多模態譯介機制可視為翻譯目的和語義投入的二元一統,典籍漫畫多模態譯介目標語的選擇,也就是《論語》英譯漫畫中語內翻譯的現代漢語、語際翻譯的英語和符際翻譯的漫畫都可以視為翻譯目的和語義投入的加減形成的四象限中的具象體。

如圖2所示,於版和周版的被投射成分的多模態譯介更傾向於教育目的,但前者的語義投入相對較低,後者的語義投入較高;蔡版和亞版的被投射成分的多模態譯介更傾向於娛樂目的,且前者的語義投入相對較低,後者的語義投入較高。然而值得注意的是,這種劃分是基於總體觀察得出,而並非意味著現代漢語、英語和漫畫符號上均符合所在象限的特點。四個版本的《論語》英譯漫畫中「學而篇」相同的語錄有:「學而時習之」、「君子務本」、「吾日三省吾身」、「千乘之國」、「弟子入則孝」、「君子不重則不威」、「民德歸厚」。以

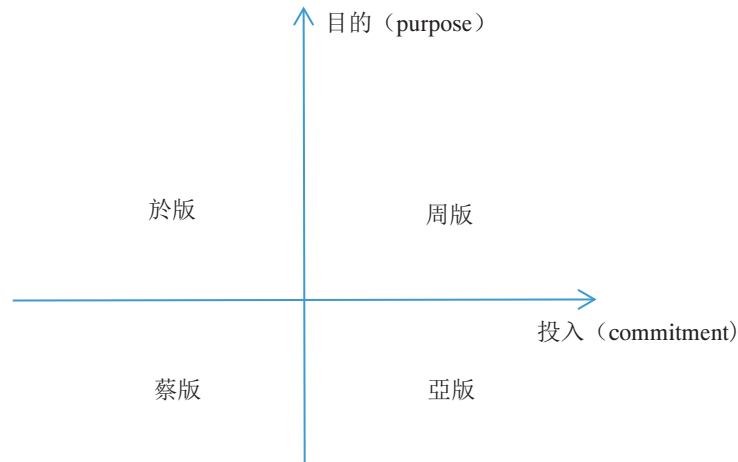


圖 3 被投射成分的多模態譯介翻譯目的與語義投入四象限

「學而篇」中被投射成分「弟子入則孝」和「吾日三省吾身」及其在四本書分別對應的漫畫格為例，四個版本的《論語》英譯漫畫多模態譯介的三個翻譯過程以及相應的分析如下：

於版：

原文：弟子，入則孝，……

釋義：年輕人在家就應孝順父母，……

英譯：Yong people should be filial to their parents when at home, ...

漫畫（文本描述）：圖（父母站立，母側視父，父視兒微笑，兒子跪呈熱騰騰冒煙的湯，環境留白）

周版：

原文：弟子，入則孝，……

釋義：無

英譯：A youth, when at home, should be filial, ...

漫畫（文本描述）：圖（父子站立於郊外樹和花草間，小鳥飛過，父頭閉目若有所思微仰起，若有言辭，緊擁兒子，兒子歡笑）

亞版：

原文：弟子，入則孝，……

釋義：年輕人在家要孝順父母，……

英譯：A youth should be filial when at home ...

漫畫（文本描述）：圖 1（兒子面帶微笑到茶點間端上茶點）和圖 2（兒子鞠躬，向端坐案前的微笑的父親問早上好，並同時呈上茶點）

蔡版：

原文：弟子，入則孝，……

釋義：作為一個學生在家要孝順父母；……

英譯：A young man should be respectful to his parents in the home; ...

漫畫（文本描述）：圖（書房內，父端坐案前轉身，兒戴佩劍向父鞠躬）



在這四組文字和漫畫中,於版和周版的教育意圖更加明顯。首先在語言上,兩個版本均試圖通過語內或語際的表達強化被投射成分的教育意義,於版通過語內翻譯的「就應」強調了「孝」的重要性,而周版採用的是成分位置轉移的語際翻譯策略,通過前置「when at home」,使「should be filial」後置,而使語義重心落在了「filial」上。在符際翻譯層面,於版通過父母兒的動作或心理過程表明了長幼尊卑,母側視父,對應了夫為妻綱,而兒跪父,又體現了父為子綱,環境成分的缺省凸顯了人物互動的人際意義,此時,父親露出的微笑即是情感流露,也是對兒恭敬獻上熱湯的正向判斷。類似地,周版裏用符際翻譯描述的也是一個父親對兒敦敦教導,而兒洗耳恭聽的場景,郊外的樹木、花草和小鳥在這裏形成了一種陪襯,象徵著教導的內容中春意盎然,充滿生機,兒子的歡笑正是對這一切的正面判斷。

相比之下,亞版和蔡版更注重的是寓教於樂。首先,在語內和語際翻譯層面,兩個版本都採取了較為輕鬆的口吻表述源文本內涵,語內翻譯上兩個版本均只用了「要」也就是相對簡單的直譯,亞版在語際翻譯上用了正常語序,而蔡版甚至講孝順弱化為「respectful」,降低了該傳統價值觀的語義重量。在符際方面,亞版通過父子都是微笑的表情營造輕鬆愉快的氣氛,茶點的呈遞僅需「鞠躬」而不是像於版那樣的「下跪」,蔡版通過省略了情感營造禪趣¹⁹,兒戴佩劍的人物形象也給畫面增添了幾分樂趣。值得一提還有,亞版的環境成分更加傾向於西方的佈局和元素,而蔡版則保留了中國文化傳統元素,這說明該兩個版本的漫畫作者對於符際翻譯的異化和歸化偏好有所不同。

於版:

原文:吾日三省吾身:……

釋義:我每天多次反省自己:……

英譯:Every day I exam myself several times on the following aspects: ...

漫畫(文本描述):圖(在古室內,男子案前端坐於大長方形坐墊上,閉眼,身體與臉部均朝右前側向,面色詳和)

周版:

原文:吾日三省吾身:……

釋義:無

英譯:Every day I reflect several times on ...

漫畫(文本描述):圖(男子在室外花石旁跪坐於中等大小的圓墊上,閉眼臉朝右前側,手抱竹簡,面容微悅)

亞版:

原文:吾日三省吾身:……

釋義:我每天都再三反省自己:……

英譯:Daily, I examine myself in three areas.

漫畫(文本描述):圖(現代裝飾的房間內,男子在沙發上端坐,沙發、身體與臉部均為左前側朝向,右手持咖啡,左手端咖啡墊,睜眼平視,面容不悅)



蔡版：

原文：吾日三省吾身：……

釋義：我每天多次反省我自己：……

英譯：Everyday I critique myself in three ways:

漫畫(文本描述)：圖(戶外長滿綠葉的樹下，葉子紛紛飄落，男子朝左前側端跪坐與小圓形墊上，頭微低，閉目顯疲態)

類似地，在該四組漫畫多模態翻譯作品中，雖然在語內翻譯上，四個版本的中文釋義均較為接近，但在語際翻譯和符際翻譯上，月版和周版均更能凸顯教育目的。具體而言，於版和周版都使用「several times」翻譯了「三」，從而顯化了次數的具體含義，相對而言，於版使用的「exam」和增譯「on the following aspects」的語篇功能成分更符合其教材的定位，而周版的「reflect」和增譯「on」，則為其增添了幾分人生思考的意味。這樣的意圖也可以在這兩個版本的符際翻譯實踐上觀察到，於版對應漫畫中的男子所處的地理位置是古樸的室內，手中無物，面前是一張書桌，周圍環境顯簡約，只有窗簾、窗戶、一包大米和一個水缸(上有蓋子和一個水勺)，而周版對應漫畫中男子處於室外，手捧竹簡，面容、服飾與周圍的石頭和花草顯示出了更多層次的紋理，那麼可以看出前者是偏向學科教育的思考，而後者可能更側重於人生教育的思考。亞版和蔡版更傾向於用樂趣引導閱讀。首先，在語際翻譯層面，兩個版本都採取了弱化了反省的次數，選擇了省譯，降低了原文所強調的主旨的語義重量。在符際方面，亞版通過包括門鎖、臺燈、沙發、咖啡現代居室內的環境成分異化了原文語境，並以男子的古典裝扮和萌趣的表情製造了反差感和幽默效果；蔡版漫畫中僅有男子、樹和落葉三個參與者，通過增添詩化成分提升了禪趣，漫畫中的男子的向下低頭和周圍環境的落葉都隱喻著這是一種悲傷的場景^①，男子裝扮古樸，動作是作揖，再次說明該兩個版本的漫畫作者在符際翻譯上不同的異化和歸化偏好。

四、結語

在當今多媒體和多媒介高速發展的時代，如何做到傳統文化經典的「創造性轉化、創新性發展」已成為新時代下傳統文化傳承與譯介外宣工作的重要課題。《論語》作為典型的語錄體和對話體的經典作品，其多模態譯介機制體現顯著多模態投射特徵。《論語》漫畫多模態投射路徑可以從意義層、理論層、元素層和表徵層進行剖析，通過深入分析不同層面的多模態投射特徵，總結出投射成分和被投射成分的多模態譯介機制。研究表明，四個版本的《論語》英譯漫畫的投射成分印證了多模態翻譯從忠實性到創造性的連續統，而被投射成分的多模態譯介機制可以從翻譯目的和語義投入的加減形成的四象限進行分類理解。本文聚焦於四個版本的《論語》英譯漫畫多模態投射路徑研究可以引發動漫從業人員的進一步思考，並為多模態譯介研究提供了基於現有學術概念的延展分析，具有一定的實踐和理論意義。

參考文獻

- ① 張德福：《孔子思想的「功夫」取向——倪培民《論語》英譯評鑒》，《外語研究》，2021年04期，頁76-80。
- ② 範敏：《新時代《論語》翻譯策略及其傳播路徑創新》，《西安外國語大學學報》，2019年03期，頁94-98。
- ③ 胡宗鋒、艾福旗：《訓詁與典籍英譯——以《論語》英譯為例》，《英語研究》，2016年1期，頁76-82。
- ④ 曾蕾：《從投射小句複合體到投射語段——以〈論語〉原文與譯文的對等分析為例》，《現代外語》，2016年01期，頁42-51+146。

- ⑤ 陳德港:《多模態〈論語〉漫畫的認知翻譯學研究》,上海外國語大學碩士學位論文,2023 年。
- ⑥ 陳曉瑾,陳冬純:《「天人合一」思想在〈論語〉漫畫中的再現——基於新視覺語法》,《外國語言與文化》2021 年 01 期,頁 101-111。
- ⑦ Halliday, M. A. K. & Matthiessen, C. (2014). *An Introduction to Functional Grammar (Fourth Edition)*, London/New York: Routledge, 26.
- ⑧ Jing, Y. (2021). Visual affect in films: a semiotic approach, *Semiotica*. 2021(239), 99-124.
- ⑨ Zhong, Z., Tu, B., & Yang, S. (2023). The identity development of onscreen legendary heroes: A visual affect analysis of Mulan in three movie adaptations. *SAGE Open*. 2023(4), 1-13.
- ⑩ 許勉君:《中國多模態翻譯研究述評》,《廣東外語外貿大學學報》,2017 年 2 期,頁 40-46。
- ⑪ Zhong, Z., Chen, S., & Xuan, W. W. (2021). Recontextualizing literary classics with modernity: A social semiotic analysis of a comic adaptation of *Journey to the West*. *SAGE Open*. 2021(2), 1-14.
- ⑫ Wagner, G. (1975). *The Novel and the Cinema*, Madison: Fairleigh Dickinson University Press.
- ⑬ Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*, Oxford: Oxford University Press.
- ⑭ Roche, D., Schmitt-Pitiot, I., & Mitaine, B. (2018). Introduction: adapting adaptation studies to comics studies, Mitaine, B., Roche, D. & Schmitt-Pitiot, I. (eds.) *Comics and Adaptation*, Presses Universitaires Blaise Pascal, 31-46.
- ⑮ Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. London/New York: Routledge.
- ⑯ Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*, Manchester: St. Jerome Publishing.
- ⑰ Martin, J. R. (2007). Genre, ideology and intertextuality: A systemic functional perspective. *Linguistics and the Human Sciences*. 2(2), 275-298.
- ⑱ Hood, S. (2008). Summary writing in academic contexts: Implicating meaning in processes of change, *Linguistics and Education*. 2008(19), 351-65.
- ⑲ 潘江曼:《蔡志忠古典漫畫的越界與越讀》,《電影評介》,2010 年 14 期,頁 90-91。
- ⑳ Wen, S., Zhong, Z., and Chen, S. (2023). Visual metaphor of sadness in poetry comics: a socio-cognitive perspective. *Frontiers in Psychology*. (14): 1264068.
- ㉑ LIU Qianqian & DONG Xun. (2024). A Study on Emotional Translation from the Perspective of Cognitive Metaphor: A Case Study of Li Qingzhao's Poems with Wine. *Asia-Pacific Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(4), 111-124.

(Editors: Derrick MI & JIANG Qing)