第二章 文獻探討

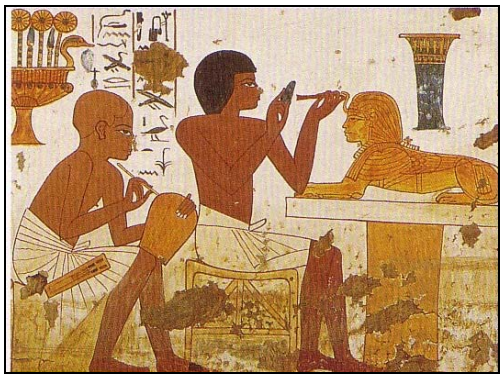
本章節以漫畫的歷史軌跡為出發點，探究中國、歐美、日本、臺灣四個不同國家、區域漫畫文化的發展歷程與所呈現的面貌。

2-1 漫畫的起源

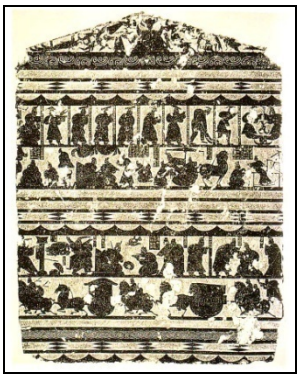
廣義來說大約一萬五千年前的原始時代的人類為了躲避風雪與猛獸而躲在洞窟中用木炭所完成的壁畫，可算是最早漫畫圖像的源起，在西班牙的阿塔木拉（圖 2-1）（Ateamira）山洞中就發現為數不少的動物壁畫、狩獵情形，例如（圖 2-2）的『鹿』即有漫畫式的簡化造型與用線條勾勒的稚拙圖像，這些作品有如孩童的畫作，與現代漫畫的圖像造型均有異曲同工之妙。到了西元前四千到三千年前兩河流域與埃及王朝則有在牆壁上刻畫出的線條式圖畫，古埃及的墓室壁畫（圖 2-3）中埃及人用『線畫』的平面二度空間來表現當時的生活形態與死後的想像世界，工整的線條造型人物與象形文字呼應了現代漫畫以圖像與文字敘述故事的手法。中國漢朝也有類似的墓室壁畫（圖 2-4）以動勢方向作線性前進的描繪，則與現代連環漫畫的分格表現方法類似，畫面具有連續的故事性、敘事性，人物、動物、神的造型也都具有些許的裝飾性與誇飾性，只是少了輔助線與文字的敘述。在非洲大陸的的原始藝術中許多描繪戰爭與神祉的圖騰藝術、或雕刻，其造型也都具有漫畫的誇張意味存在。這些古老的繪畫除了被視為人類繪畫藝術的濫觴，在造型上、線條表現方式、視覺呈現手法更有符合了現代漫畫的造型與形式的跡象，因此可說是漫畫的古老雛形。

（圖 2-1）

（圖 2-2）



（圖 2-3）



（圖 2-4）

2-2 漫畫的名稱

漫畫的名稱有許多不同的解釋，東西方的說法大不相同，隨著時代、地區的不同也有不一樣的定義。在西方被稱作 Cartoon：漫畫與動畫的總稱、 Caricature：諷刺畫、Comics：幽默漫畫與單元漫畫、 Comics Strip：連環漫畫與故事漫畫。漫畫在中國最早乃指一種叫『篦鷺』的鳥，清朝初年時的畫家金農在其『冬心先生雜話題記』中出現『漫畫』一詞，文中詞義為漫不經心、隨便畫的意思，另外還有以時事漫畫、諷畫、寓意畫、滑稽畫、時畫、諧畫、時事畫…等稱呼。而『漫畫』一詞在日本最早的文獻是明治八年(1771)鈴木煥鄉著『漫畫隨筆』，也有作鳥羽繪、大和繪、大津繪的說法，一九五〇年日本漫畫新生代則另以「劇畫」或英文的「MANGA」稱其為自己的畫種。（Paul Gravett 2006）但今天『comic 漫畫』一詞已為世界個地的各種漫畫形式所使用（李 闡 1998）。而本論文所提到的漫畫也是以『comic 漫畫』為主。

2-3 漫畫的定義

漫畫在人類文明的發展史上，一直沒有發展成獨立的美學潮流。在專業上，其實也很難去界定『漫畫』的內涵及其在文化上的意義…漫畫一直都被認為是屬於消費休閒性商業產品，尚未脫離其非主流的意識型態…。（鄭俊皇 1999）但漫畫還是在許多文獻中留下可概括的範圍文本，首先從各種辭典的解釋來看，『辭海』中的解釋為：漫畫(Caricature)為一種遊戲畫。其題材或純出想像，或庶拾時事，或描寫片斷人生。不拘形式，筆法簡單，而趣味雋永。為此種繪畫之特徵。『美術大辭典』：漫畫（美 Comic/英 Caricature）一種具有強烈諷刺或幽默性的繪畫。畫家從政治事件或生活現象中取材，通過誇張、比喻、象徵、寓意等手法，表現出幽默、詼諧畫面，借以傳達某種意念。也有以『諷刺畫』為解釋的，『簡明美學辭典』：諷刺畫（來源於義大利文 Caricature-誇張）指藝術品或單個藝術形象，通過這種作品或形象有意地突出和誇大被反映的東西（人、事件等）的明顯特徵（多半是反面特徵），目的在於嘲笑他（它）們。諷刺畫有諷刺性的或幽默性的兩種…諷刺畫的特點是他的群眾性和通俗性…諷刺性招貼畫、諷刺性雜藝和雜文、其他題材的諷刺畫形式，在人民中大受歡迎，他們教育人們理解反面現象的實質，培養人們的審美趣味。『藝術名詞與技法辭典』裡提到：卡通（Cartoon）一種幽默、嘲諷的圖畫或系列畫，是題材重於執行風格的一種圖畫。卡通畫通常以簡潔的線條呈現出來。他往往具有娛樂性，不過也常帶有指導功能或帶有政治、社會批判的意味。（Caricature） 諷刺畫 嘲弄、諷刺的圖畫，透過扭曲的人物特徵或誇張地描繪出個人、社會階級與人類制度醜惡面來達到諷刺效果。用來激發人類的情感反應，程度可從和緩的笑聲到強烈的憤慨不平等。『中文百科大辭典（百科文化版）』的說明「含有諷刺、幽默、教育等意義的遊戲畫。筆法簡單，不拘形式，題材自由變換，描繪人物時，抓住某些特點，用誇張或歪曲的手法表現。早期以趣味、幽默為主，今有不少專門描述刺激生動的冒險故事，描繪眾生百態、宗教故事、歷史小說。因其廣受歡迎也成為廣告利器。」由以上辭典的解釋可以歸納出漫畫被定義為具幽默、諷刺、批判內容，形式簡單、趣味的圖畫形式。

另外從漫畫家、評論家的角度所做的定義來看，中國最早的漫畫家陳師曾在 1909 年的作品『牆』一畫即有『所謂漫畫者，筆跡簡拙而拖意詭』的題字。而作品最早被稱作漫畫的中國畫家豐子愷亦有如此看法『我自己的畫究竟是不是漫

畫還是個問題。因這兩個字在中國向來沒有，日本人始用漢字『漫畫』兩字。日本人所謂漫畫定義如何，也沒有確說，但我知道日本的漫畫乃兼指中國的集就畫、即興畫，及西洋的卡通畫。總之望文生義，漫，隨意也，凡隨意寫出的畫都不妨稱作漫畫，因我的滿畫感覺同寫隨筆一樣，不過或用線條，或用文字，表現工具不同而已。』（薄松年 2006），另外豐子愷在其著作『漫畫的描法』提到『漫畫是簡筆而注重意義的一種繪畫。』，香港漫畫評論家方成提出『漫畫以其諧趣和諷刺性，從繪畫中逐步分離出來，成為獨立的畫種』的說法（方成 1993）。

日本大正時代漫畫家剛本一平(1886-1948)則以描繪的概念提出以下看法『根據宇宙萬物，將其現狀與相互間的互動實相加以解剖抉剔，而用繪畫的方式表現其結果之美。』（周大鵬 2006），日本漫畫家手塚治虫則從漫畫的文本內容來分析『繪畫要素、故事要素與角色要素佔百分之二十以上即為漫畫，以下則為劇畫』。

台灣漫畫評論家李 闡在著作『漫畫美學』中提出『漫畫是一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見，傳遞訊息，抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術。』(李闡 1998)台灣漫畫評論家洪德麟的說法『漫畫是由線條組合的圖畫，他以誇張、變形、簡單的形貌，散發出趣味性的內涵與風采，因此普獲小孩子與成人的喜愛。』，傳播學者蕭湘文則另以傳播學的角度提出『漫畫是一種或簡或繁的圖像線條組合，藉由不同的組合形式與媒介刊播，傳達溝通的意義與目的』。（蕭湘文 2002）

歸納以上各辭典、畫家與評論家對於漫畫的特性與定義後可以發現，對於漫畫的定義多由造型與內容形式來解釋，他們將漫畫解釋為一種具傳遞訊息，而且造型簡單、誇張的繪畫形式，主要是以諷刺、幽默的內容為主。但是漫畫發展至今，已不再是單純造型的誇張、變形、內容的幽默、諷刺可以解釋，而是呈現更複雜的圖像表現與更多元的內容變化，表現手法更是日新月異，所涵蓋範圍漸漸形成一龐大的美學範疇。雖然這些定義似乎無法完全釐清歸納現今漫畫圖像的擴張與影響，但卻是漫畫圖像最基本也最核心的創作價值。

2-4 漫畫式圖像的定義

能理解圖像的群眾不一定需要文化教育的基礎，只要能看到圖，都會具備部分的理解能力。所以說，圖像是一種世界的共同語言、人類社會最高的理解型態。（韓叢耀 2005）而漫畫正是最大眾化的圖像，漫畫除了傳達訊息、闡述故事的功能之外，由於其圖像本身的特殊性，在不同的視覺領域也能發揮其特色。但是也混淆了漫畫的定義與範圍，尤其近年來電腦技術的成熟、網際網路的發達，漫畫不再只出現在報紙、雜誌、書刊的載體上，其他如視覺藝術、商品設計、動畫、電影、多媒體…等也有漫畫的視覺表現或類似漫畫的圖文呈現，在此筆者稱之為『漫畫式圖像』。近來已有漫畫家、學者開始釐清漫畫與漫畫式圖像間的差別，以日本漫畫家手塚治虫所提出的漫畫三項要素來解釋，漫畫是『繪畫』、『角色』、『故事』三者所構築出的視覺訊息，漫畫需有一核心訊息來傳遞，如同文學作品需透過文字表達其核心內容，漫畫則透過圖像來傳達訊息。（周文鵬 2007）

漫畫式圖像則指保有漫畫的圖像特徵，例如線條的描繪、誇張的造型、漫畫符號的引用等，但沒有完整的繪畫、角色、故事三要素，所傳遞的訊息也非單純圖像所呈現的，甚至與圖像沒有牽連，角色不具引領讀者串連故事的功能，大義來說就是揉合了各種漫畫特徵與元素的繪畫作品。

為了歸納漫畫與漫畫式圖像間的差異，筆者引用日本漫畫家手塚治虫的漫畫三要素來做概略的比較要，如下：

（表二）漫畫與漫畫式圖像的差異比較

	繪畫	角色	故事
漫畫	線條構成圖像主體、誇張、自由的造型	具鮮明的性格	主題鮮明、連慣性、敘事性、可讀性
漫畫式圖像	構成方式與線條表現手法與漫畫一樣	特定角色沒有鮮明的性格	不具連續的故事情節、所傳達的訊息有時與圖像不符