

漫畫原來

Understanding
Comics

The
Invisible Art



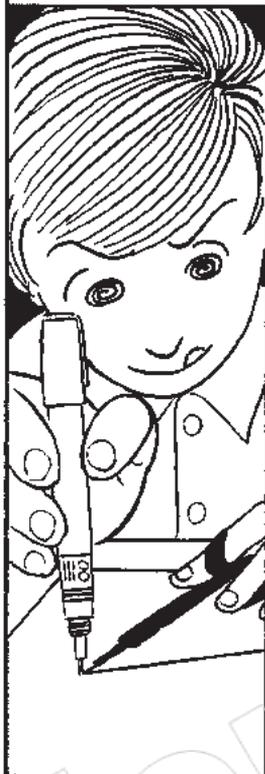
樂
這
樣
看

第 1 章

為漫畫正名



不到一年，
我就變得**完全沉迷**於
漫畫中！
十年級時，
我下決心
要成為一個漫畫家，
並開始練習、練習、
再練習！



我覺得漫畫裡
潛伏著某種東西……
某種從來沒有人
嘗試過的東西。

某種
潛藏的
力量！



但每當試圖要跟別人
解釋自己的感覺，
總會遭遇極大的挫敗。



當然，我知道漫畫書
總是粗糙、畫工
不精緻、文學性偏低、
廉價、一次性閱讀的
小孩玩意兒——



—可是—

漫畫**不需要**
被困在這樣的
框架中！

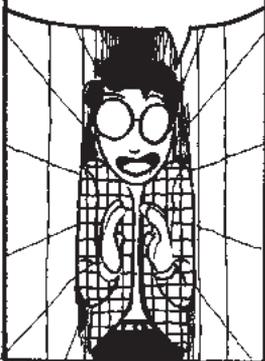


問題在於，
對多數人而言，那就是
「漫畫」的定義！

少搬出那種胡說八道的
漫畫式講法啦，巴尼！



如果人們沒有辦法
理解漫畫，那是因為
他們對漫畫下的定義
太狹隘了！



如果可以找到
一個**恰當的定義**，
我們或許就能破除
這種成見——

——並且證明
漫畫不單具備
無限潛力又能
激動人心！



我們的旅程
就從這裡**展開**。





漫畫的世界
龐大又多彩。
我們的定義
必須能夠海納百川——

——但又不能過於寬闊，
把任何顯然不是漫畫的
東西包括在內。



「漫畫」是一個值得
我們去賦予定義的字，
它指涉的是一種媒介，
而非諸如「漫畫書」
或「連環圖畫」
等特定物件。

我們都看得出一本漫畫
長什麼樣。



但是
——漫畫——
是什麼呢？

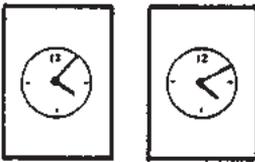
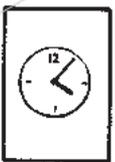
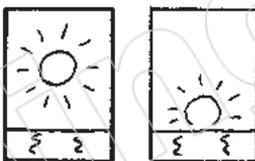
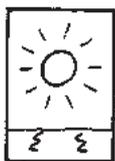


漫畫大師威爾·艾斯納
用**連續性藝術**這個詞
來形容漫畫。

如果只有單幅，
底下的圖像就只是
圖像而已。

然而，如果產生了**連續性**，
那怕只有兩張圖，
這些圖像就會轉化成一種
更大的東西：
這就是**漫畫的藝術**！

請注意，
這個定義非常中立，
不涉及任何風格、
圖畫品質，或主題。



各所漫畫學院
都已經針對這個問題，
以**特定漫畫家**、
特定主題、**特定趨勢**
進行探討……



可是，為了要**定義**
漫畫兩字，
我們得先動個跟
美學有關的**小手術**，
把**形式**跟**內容**分割開！



這種被稱為漫畫藝術形式的媒介，
有如一**個容器**，可以容納許多的想法跟圖像。



當然，「內容」中的
圖像及想法端視
創作者的思維，
而我們都有各自
不同的**品味**。



咕嚕
咕嚕



撲!!!



呃 嗚
咳！咳！
噁



咳！

關鍵在於
絕對不要
把訊息——



跟傳遞的工具
混為一談。



在不同的時期，
幾乎所有的大眾媒體
本身都曾經歷過
嚴謹的**定義審查**。

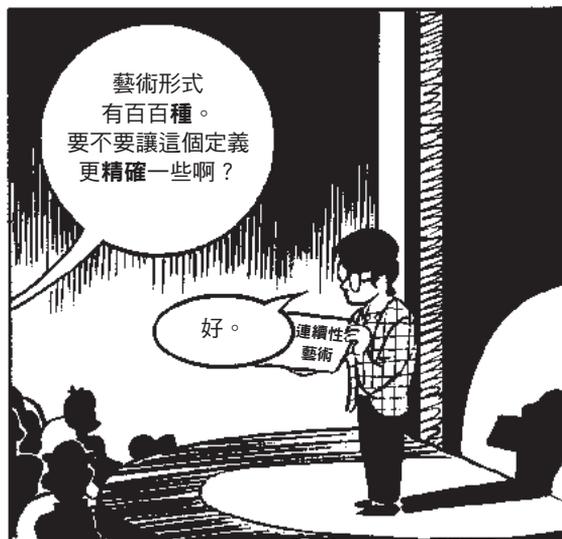


但以漫畫而言，
卻鮮少*有人審查
其定義。

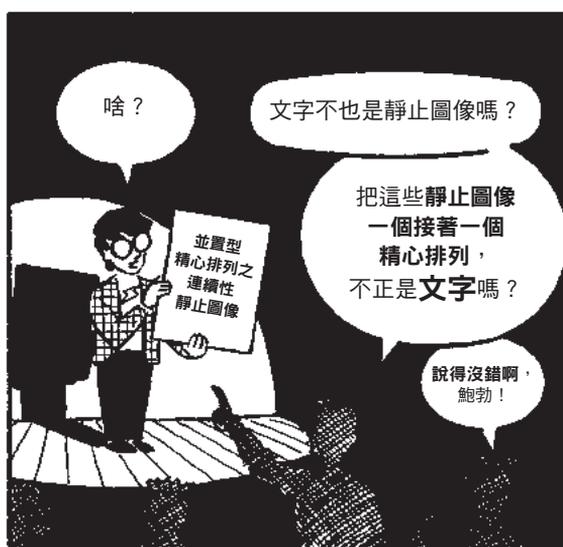
來試試看我們能不能
改善這個情況吧。

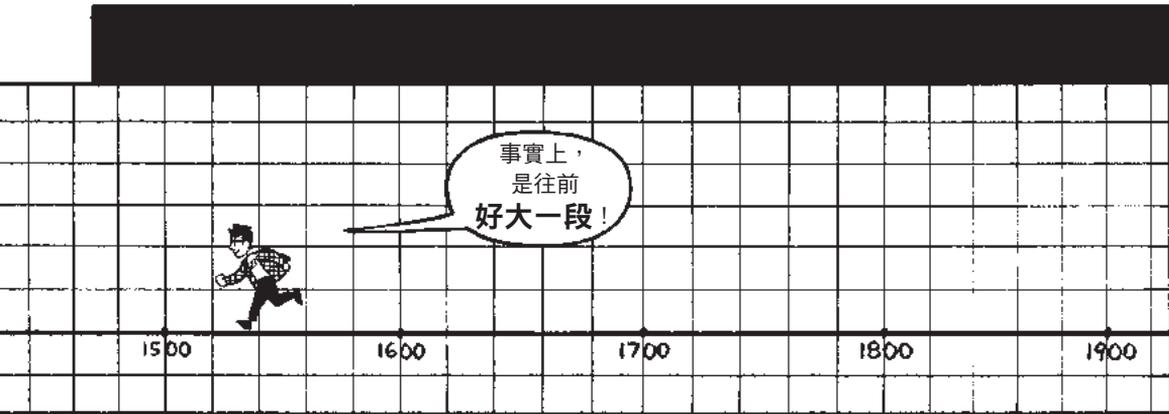


* 艾斯納所創作的《漫畫及連續性藝術》是令人欣喜的例外。



* 並置指的是相鄰、並列。是動畫學院裡會使用的詞彙。

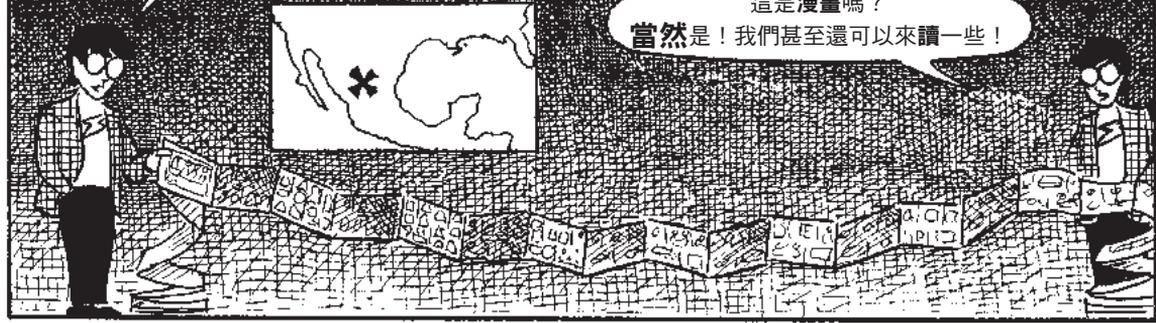




這份前哥倫布時期的手稿，
是在約**1519**年時，
由西班牙殖民者科爾提斯所「發現」，
講述了一個**史詩故事**，
你看到的只是一部分而已。

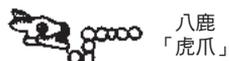
這份一層層摺疊起來的手稿攤開來
將近**10.1公尺**長，
漆彩色澤**明亮**，
講述了一個關於一支龐大的軍隊以及**政治英雄**
八鹿（綽號是「**虎爪**」）的故事*。

這是漫畫嗎？
當然是！我們甚至還可以來讀一些！



*或譯為「虎貓之爪」，要看你讀到的是哪一本書。這裡所介紹的譯名出自墨西哥史學家及考古學家阿方索·卡梭。

首先，我們先把文字跟圖像分開。



八鹿
「虎爪」

(姓名)



11房子 12猴子

(日期)



西佩神的一捆東西。

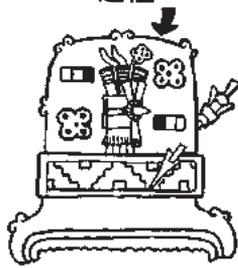
(這個象形文字代表的是
一個我們不知道地名的地方)

接著顛倒過來後將之拉長，(原本的讀法是由右到左，反Z字順序。)開始：

年份：西元1049年

日期：5月3日*

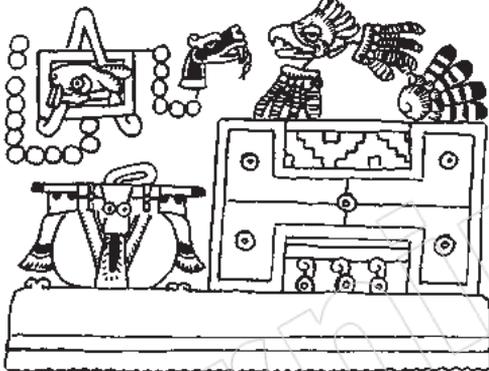
地點：這裡！



我們的英雄八鹿「虎爪」攻占了那個地方，並且俘虜了九歲的王子四風「火蛇」。

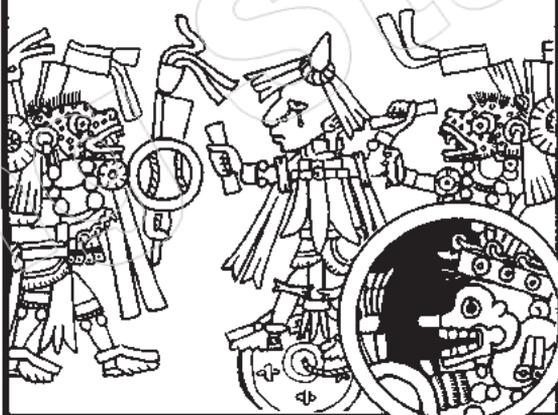


八鹿還俘虜了王子的兩個兄長：十狗「燃燒樹脂之鷹」跟六屋「成排火石刀」，並將他們放在冰塊上。

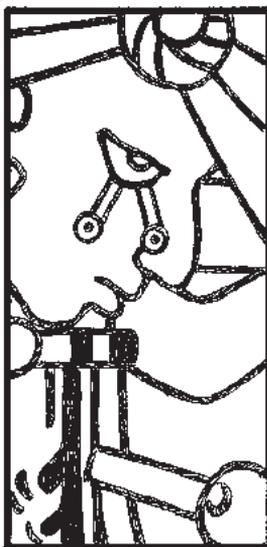
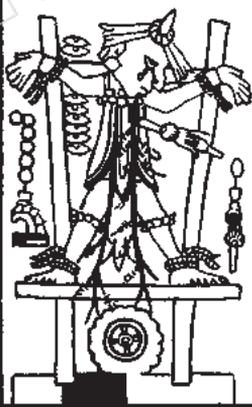


(這裡摘錄的是卡梭的原始翻譯。)

隔年，八鹿跟(可能是)兄弟裝扮成老虎，在一場祭神用的殊死戰中與王子十狗對戰，還有一名戰士則裝扮成死神。



八年以後，八鹿殺死了另一名王子六屋「成排火石刀」。



* 年份我們知道；「12猴子」所代表的日期則純屬個人猜測。

在科爾提斯開始收藏漫畫的
好幾百年以前，
法國也繪製過非常類似漫畫的作品，
稱為**貝葉掛毯**。

這條約70公尺的掛毯詳細描繪出
從1066年開始的諾曼人
征服英格蘭的事蹟。



上圖文字譯為：猛烈的戰役。

主教歐丁鼓舞麾下士兵。

我認為這些繪圖都可稱為漫畫，
而當代的漫畫家都應該記住這種
全幅型創作所蘊含的可能性。
此外，在那些時代之後，
鮮少有藝術家善加利用這種
呈現方式，著實可惜！

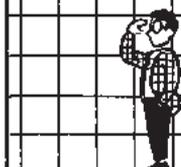
威爾·艾斯納經常運用全幅創作手法。



誰是
王子啊？



要找到
早於西元一千年的
漫畫稍微有點難度。

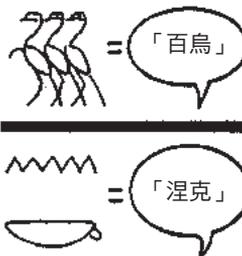


並置型
精心排列之
連續性圖片
及其他圖像
？

乍看之下，
埃及的象形文字似乎完全符合
我們對漫畫的定義。

但主要取決於
我們怎麼去解讀定義裡的
「圖片」一詞。

我認為，
圖片至少要能夠
在一定程度上指涉
實際存在的物體。
可是就跟英文字母
一樣，這些象形文字
只代表了聲音。



依照時間順序，從左到右，掛毯讓我們可以親眼看見征服過程中所發生的許多事情。

另一方面，前面提到的墨西哥古籍抄本則缺乏分格。但從場景來判斷，其具備了明確的主題。



威廉公爵摘下頭盔，召集士兵。

哈洛德軍遭分斷擊破。

因此，真正繼承這些象形文字的是書寫文字，而不是漫畫。

「塞斯 圖 百鳥 阿伯塔，黑努——涅克 百鳥 阿美塔」

「東方的靈魂啊，跟隨你吧。西方的靈魂啊，讚頌你吧。」

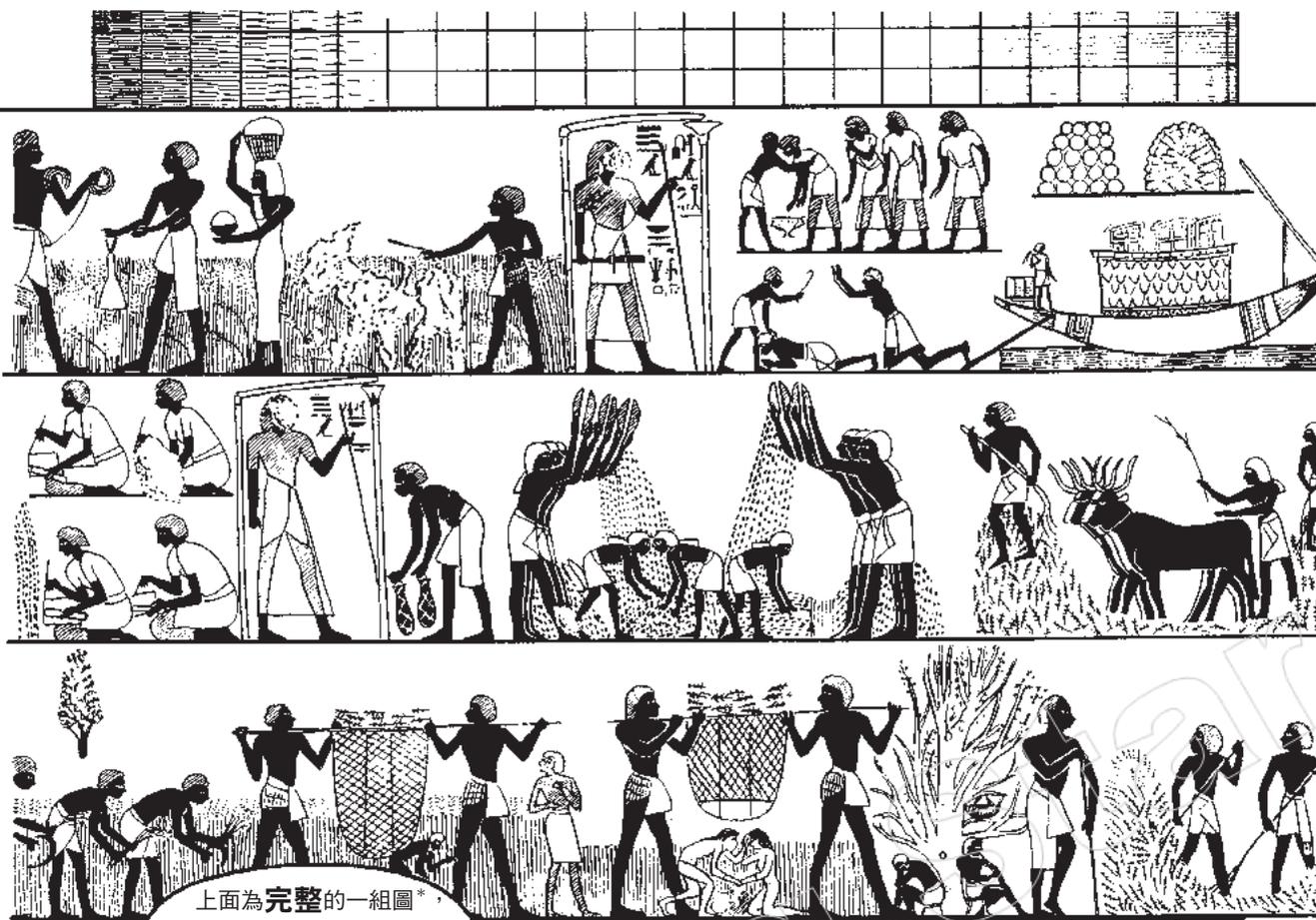
埃及的繪畫就不同了。就如同這幅圖一樣，有些繪畫看起來似乎有連貫，但事實上講的卻是不同的地點、事件及參與者，只是因為主題相同而擺在一起。

著手寫這本書的時候，我曾花過好幾年的時間，試圖去找出埃及與繪畫之間的連貫性，本來都打算要放棄了——

——直到我發現自己用來參考的那些書籍——

——原來只呈現出這些繪畫的一部分而已！

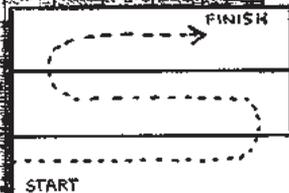




上面為**完整**的一組圖*，
是於**3200年前**，
為了一位名為「**米那**」
的古埃及書記官的
墳墓所繪製。

就如同2700年以後在
墨西哥繪製的手稿一樣，
埃及人是用**S字形**的方
式去呈現他們的漫畫。

這次要
從下往上看！



*至少大體上算完整啦。

從**左下角**開始，
我們看見**三名工人**
在用**鐮刀**割麥子——



——接著用**籃子**將麥子運往進行**脫粒**的地方。
(背景裡，有兩個女孩為了撿拾殘留下來的麥子而在爭吵，同時則有兩名工人
坐在樹下，一個在睡覺，另一個在吹笛子)！



原畫為彩圖，這裡則是以**黑白線條**去臨摹。

接著，工人會將一捆捆的麥子耙散，變成一層厚厚的。



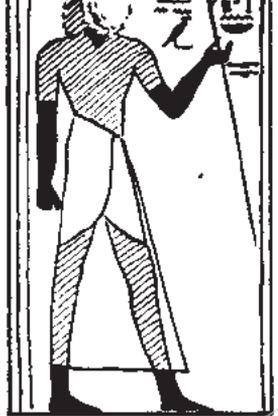
再由牛隻進行蹂躪，將麥子脫殼。



然後，農人會把麥殼篩選掉。



年老的米那站在一旁觀看——*



——忠誠的書吏則在石板上記錄麥子的產量。



現在，一位官員用繩子來測量土地的大小，以算出有多少麥子必須作為稅賦上繳。



米那看著那些延遲繳稅的農民受到責打。



我樂意坦承，自己並不知道漫畫的起源是在何時或何地。那個問題就留待其他人去爭辯。



在這個章節中，我只做了初步的探索……圖雷真凱旋柱、希臘繪畫、日本繪卷……都曾有人認為是漫畫，也應該要找人去著手研究。



但在漫畫及書寫文字史上則有一件大事值得一談。

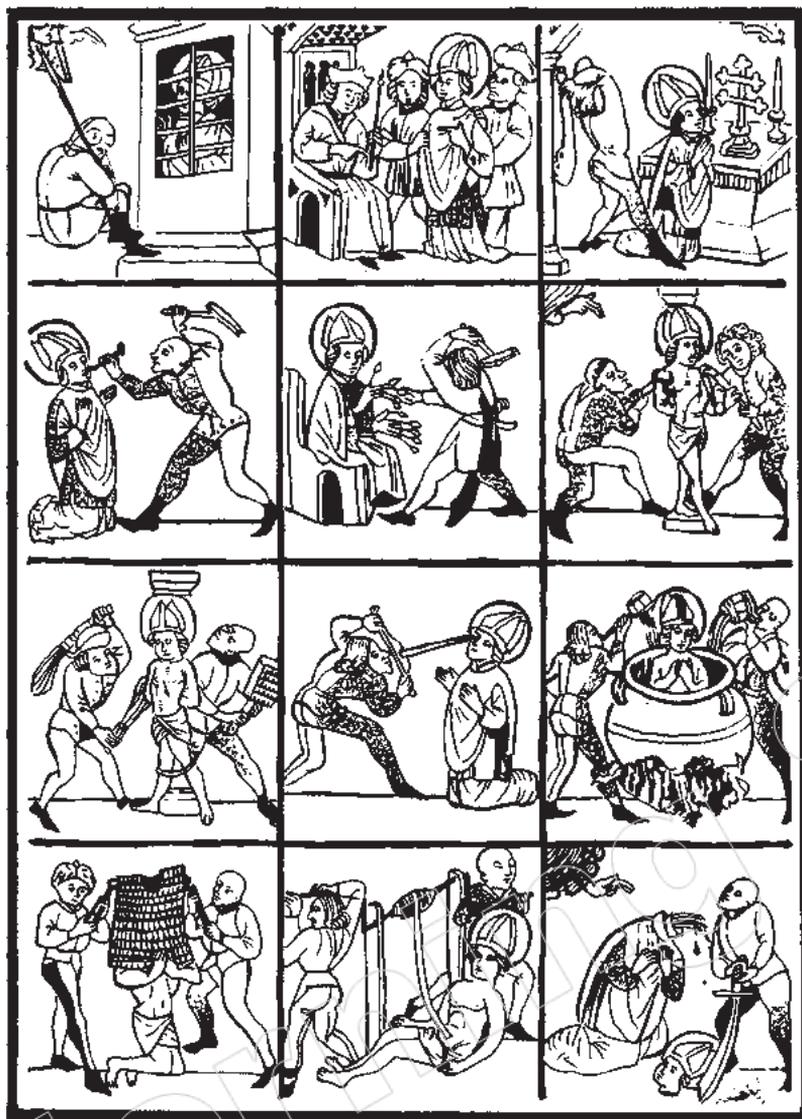


印刷術的發明。



*臉孔的部分被後世的領導階層挖掉了。

*除了讓線條更清楚之外無任何修改。



由於印刷術的發明*，原本供富人及權貴階級消遣用的藝術作品，如今成了人人皆可玩賞的東西！



接下來的五百年之間，大眾的品味沒什麼改變。看看這幅繪於約西元1460年的《聖伊拉斯姆受難圖》吧。據說當時這位人士非常知名。

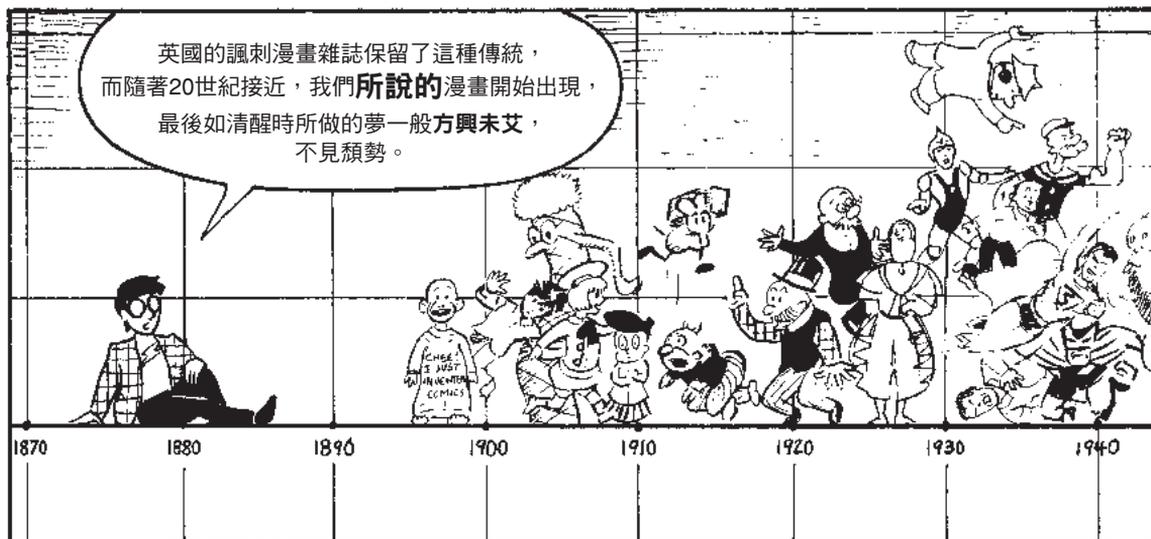


雖然圖畫故事日趨複雜，但直到透過**威廉·霍加斯**的巧手才來到高峰。

霍加斯在1731年時公開《一個妓女的墮落》六幅連環風俗畫，你現在看到的是第二幅圖的一小部分（差不多是1/20）。

雖然「畫格數量」少，但這些細節栩栩如生的畫作清楚地描繪出了一個強烈的社會隱憂。







像沃德，以及比利時的法朗士·馬賽雷，都透過許多的木刻版畫來讓大眾知道漫畫具備的潛力，但彼時的漫畫社群卻鮮少注意到這個訊息。

那些人對漫畫的定義跟現在一樣過於狹隘，不將這些版畫視為漫畫作品。



摘自法朗士·馬賽雷於1919年出版的《燃情歲月》。

另一個相當不同的例子是馬克斯·恩斯特的超現實「拼貼小說」《仁慈的一週》。



這一系列共計182幅的插畫作品普遍被認為是20世紀的藝術傑作，但沒有一個藝術史老師妄想稱其為「漫畫」！

然而，雖少了一條傳統的故事線，毫無疑問地，主要角色依序出現在作品當中。恩斯特不是要你去瀏覽這些插畫，他是要你去閱讀！



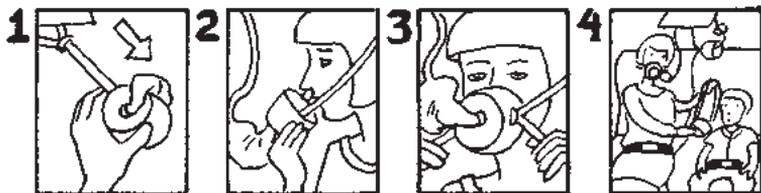
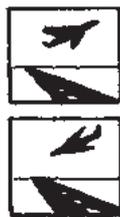
如果我們對漫畫的定義
不將攝影作品排除在外，
那麼美國歷史裡
有半數以上的時間
漫畫其實隨處可見。



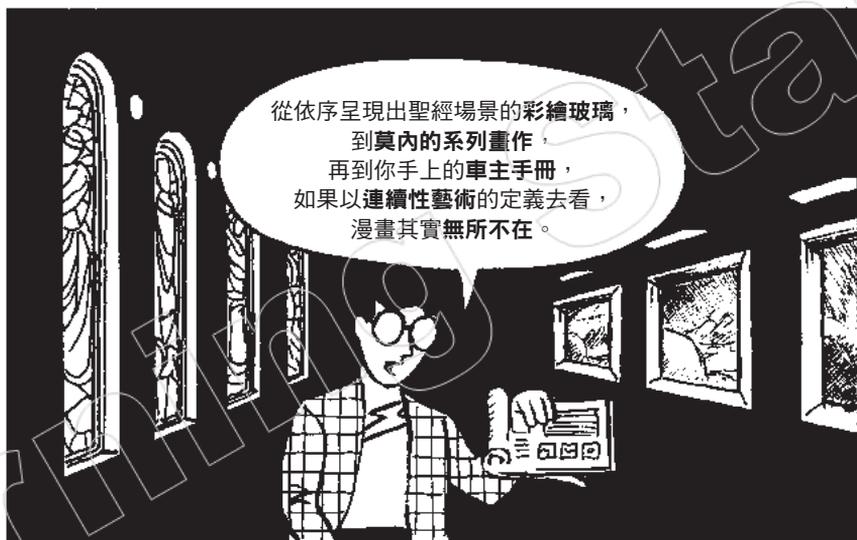
事實上，在某些國家，
相片漫畫相當受歡迎。



此外，連續性圖片總算被認定為
絕佳的溝通工具，
可是依然沒有人認為那是漫畫！
我猜可能是因為「示意圖」
聽起來比較像樣吧。



從依序呈現出聖經場景的彩繪玻璃，
到莫內的系列畫作，
再到你手上的車主手冊，
如果以連續性藝術的定義去看，
漫畫其實無所不在。



THANKS TO MATT FEZELLE FOR THE SUGGESTIONS.

漫畫（ㄇㄢˇ、ㄈㄨㄣˋ、）名詞。

習慣接「單數動詞」。

1.並置型精心排列之連續性圖片及
其他圖像，藉此傳遞資訊及／或
使觀者獲得美學上的體驗。



我們的定義每打開一扇門，
就會有一扇門同時關上。

類似這樣的單格畫
經常穿插在漫畫中，
然而單格畫
卻欠缺連續性！



「媽咪，為什麼我旁邊沒有
其他圖啊？」

由於具備漫畫的
視覺詞彙功能，
因此類似的單格畫
或許會被歸類為
「漫畫藝術」——



但我認為，這些單格畫不是**漫畫**，就如同這張亨佛萊·鮑嘉的劇照也不是**電影**！



你好啊，小鮑。

就跟**我**一樣，它們只是**卡通**而已，而漫畫跟卡通之間的關係由來已久。



——但兩者不能混為一談！

其中一方是**建構圖畫**——或你也可稱之為**風格**——的方法，另一方則是**使用這種方法的媒介**。



我們之後會再來聊這件事情。

同樣的這格畫格或許會因為同時有**文字**跟圖像而被視為**漫畫**。



「媽咪，為什麼我旁邊沒有其他圖啊？」

如今，絕大多數的漫畫的**確**都會搭配文字與圖像，這是一個值得深究的主題。但當我們提到漫畫的**定義**時，對我來說，這樣的限制有點過於**狹隘**。



當然，如果有人想抱持**相反**意見來寫一本書的話，我肯定會是第一個**排隊購買**的顧客！



如果漫畫波瀾萬丈的過去是種暗示，那麼用現在的標準幾乎沒有辦法去預測其未來。

但是我們所下的定義能提供**一些線索**。



1980 1990 2000 2010 2020 2030 2040

而這一次，關鍵不是在於這個定義道出了些什麼，而是它**沒說出**的那些東西！



連續性藝術

舉例來說，
我們的定義完全沒有提到
超級英雄或搞笑的動物，
也沒提及奇幻／科幻或讀者年齡。

我們的定義裡
也沒有提到體裁，
沒提到
任何一種主題，
沒提到散文
或詩詞的風格。

傳記
達達
恐怖
羅曼史
超現實主義
無韻詩
歷史虛構
史詩
民間傳說
社會寓言
連續性藝術
情色
改編
神秘
意識流
宗教主題
諷刺

完全沒提到紙張跟墨水。
沒提到印刷的流程。
連使用哪種印刷方法也沒講！
我們也沒提到針筆或西卡紙或
溫莎牛頓7系列頂級2號貂毛筆！

我們的定義
沒有排除掉任何素材，
也沒有禁止任何器具。

連續性藝術

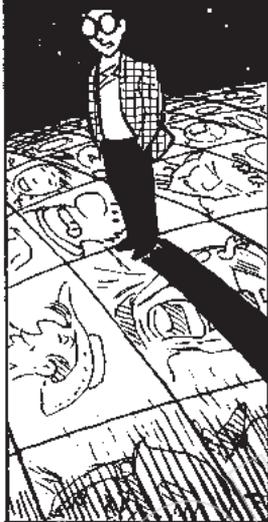
沒有提到各種黑色線條及平面墨墨。
沒提及誇張的人體解剖圖或任何一種具象藝術。

我們的定義沒有排除
哪一個漫畫流派，
沒有哲學，沒有運動，
沒有剔除任何一種
觀賞方式！

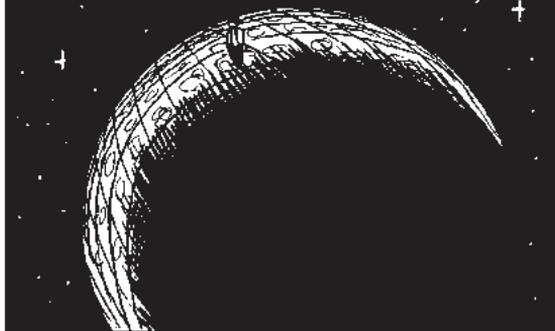
連續性藝術

你們這些以製造漫畫為生——或希望未來哪天能這麼做——的人或許都知道，光是要跟上當今漫畫界裡每一項新技術，就已經要耗費掉所有的時間。

如今有太多的漫畫正在印行，得要有一大批的讀者才有辦法仔細把它們看完。



不管我們多努力去嘗試理解身旁的漫畫世界，總是會有一部分藏在陰影之中，猶如一個謎團。



在接下來的章節裡，我會儘可能讓大家看到那些不為人知的一面，但就在我們把注意力放在眼前這個漫畫世界的同時，你們也應該要隨時謹記在心：這個世界不過是其一——



還有許多種可能
存在世界！



我們意圖定義漫畫的行為是一個不斷進行的過程，短時間內不會結束。



毫無疑問地，無論我們最後決定接受怎樣的定義，一個新的世代將會否定這個定義，並試著再一次重新創造漫畫。



而他們也應該要這麼做。



敬這場偉大的辯論！

