



## 當代漫畫研究思潮的過去與現在：評四本當代漫畫研究書<sup>1</sup>

鄧宗聖<sup>2</sup>

---

書名：The language of comics : word and image

編者：Robin Varnum and Christina T. Gibbons

出版日期：2001

出版社：Jackson, Miss. : University Press of Mississippi

書名：A comics studies reader

編者：Jeet Heer and Kent Worcester

出版日期：2009

出版社：Jackson, Miss. : University Press of Mississippi

書名：The contemporary comic book superhero

編者：Angela Ndalians

出版日期：2009

出版社：New York, N.Y. : Routledge

書名：The insider's guide to creating comics and graphic novels

作者：Andy Schmidt

出版日期：2009

出版社：Cincinnati, Ohio : Impact

---

<sup>1</sup> 此篇書評寫作之書籍來源，取自並感謝行政院國家科學委員會補助專題研究計畫《傳播與當代思潮》，計畫編號 NSC98-2420-H-004-016-2E2。

<sup>2</sup> 作者鄧宗聖為政治大學新聞研究所博士候選人。E-mail: lily6943.tw@yahoo.com.tw。

## 壹、漫畫是什麼

漫畫，是透過簡化而放大某種特徵的表現形式(form of amplification through simplification) (McCloud, 1994)。漫畫創作者與不同文類創作者一樣，都在使用符號進行意義的表達，但是漫畫者不像是攝影師，用相機將整個細節透過曝光顯影，將眼前的一切記錄下來；同時也不像是文字工作者，用多組詞句描繪人物或場景。它界於拍攝的圖像(picture)與寫下的符號(icons)使用之間，前者意味著真實(reality)後者則意味著較為抽象的意義表徵(meaning)。

舉個例子來說，馬英九總統的肖像，如果用相機拍攝就會真實地呈現他的面容樣貌，在充足的光源且不考慮攝影者的角度與視點等意義問題下，照片中可以將他的皮膚毛髮、五官形狀等細節反映出來。但是如果使用文字來描寫他的肖像，可能會用許多詞組來形容「耳形有招風之相、嘴上唇薄下唇略厚、眉頭濃尾散馬的兩耳與眉齊高……」，才能架接組合成一張照片提供的細節。但是漫畫介於兩者之間，創作者掌握部分特徵來替代全部，這也就是所謂透過簡化過程以強化某種特徵或形象。

但漫畫它是同時會使用文字與圖像的文本(texts)，透過有效的組織來傳達意義，而文字與圖像會組織在一個框架中(frame)中，多組框架堆疊在一個頁面時，我們會稱此頁面為鑲嵌版(panel)，透過氣泡(balloon)顯現對話，並在頁面切出溝槽(gutter)使得每一空間切割出來，有時也會加入現場氛圍的說明文(caption)。在字與圖之間，它創造了框架內人物的角色特徵，在鑲嵌版之間則進行一組敘事，將人物之間的社會關係與意義在此過程中穩定下來，連續性的畫面框架與對話可視為內在關聯性的相互黏著(coherence) (Varnum & Gibbons, 2001)。

## 貳、漫畫研究的過去式

漫畫為傳統繪畫的一個變種，它的畫法靈活可繁可簡，但不同的目的卻可以使漫畫的表現有所差異，比方說豐子愷以幽默的手法呈現生活百態與人情風俗、

幽默漫畫目的雖在逗笑，但也可以意義雋永深富思想與內容，報紙上經常見到的時事漫畫與政治漫畫就屬於此類（方城，1993）。巨觀來看，在時代的長河下我們仍可見漫畫反映時代環境，以美國來說 1933-1941 年間漫畫書工業誕生，生產超級英雄(superhero)給一般大眾；1939-1945 年間漫畫書還進入戰場，成為政治與宣傳的工具；1945-1950 年間戰後的美國，雖有超能英雄、青少年幽默漫畫等作為一個勝利者文化的基礎，但經濟上的蕭條與危機，卻也使得懷疑與焦慮形入了戰後的文化，於是黑暗面的自我形象，反映在諸如犯罪、謀殺、槍擊或真實犯罪故事等漫畫生產與消費；1954 年美國漫畫雜誌協會(Comics Magazine Association of America)的成立則成為關鍵轉折，訂定標準用以約束犯罪與恐怖之類的漫畫生產，用道德與榮譽行為來鼓勵為之。1956-1967 年間則再度推出超級英雄群來展現美國對世界偉大的責任在身；1968-1979 年間則質疑權威的漫畫開始出現；1980 年後的漫畫工業才直接轉向迷社群(Wright, 2001)。就此觀之，漫畫創作者與生產端，既不能自外於社會世界，同時在創作者的筆下同樣可能是表達「內化了的社會世界」，其中意涵著意義、價值、世界觀或意識型態。

從傳播學的角度觀之，有學者將「傳播主體、管道、元件、情境與效果」轉用至漫畫研究，因此就漫畫的「生產產製、內容訊息、讀者與社會效果」拉出一條研究線，提出漫畫研究的面面觀，從回顧描述台灣漫畫工業的社會脈絡，討論漫畫家的社會關係與創作環境，進而將漫畫內容的組構要素與類型做一審視，就商業環境下的迷社群之形成，分別討論其認知、態度、行為與價值認同等效果面（蕭湘文，1999）。近來文化創意產業的鼓吹與興起，日本漫畫的經濟效果成為國家發展之指標，不但使這方面的生產環境轉向積極，而網際網路提供社群聚集的環境，更為相關社群凝聚的加乘效果。就此來看，當代漫畫書研究有其意義，對於傳播領域而言，如何從「生產產製、內容訊息、讀者與社會效果」中延伸出哪些主題研究，將有助傳播領域持續耕耘。

### 參、漫畫研究的現在進行式：評四本當代漫畫研究書

在這裡，我們要評介四本當代漫畫研究的主題書籍，透過主題描述與比較的方式，討論其對傳播領域可能的貢獻。

首先，Varnum 與 Gibbons 他們以「字與影像」為主題，主編《*The language of comics: word and image*》論文集，編輯的動機一方面來自於 McCloud 提供漫畫的關鍵詞彙，像是 gutter, closure, zip ribbons 等刺激他們思考，同時也透過漫畫書的觀察，發現文字氣泡、鑲嵌框等表現手法正如同一種再現符碼(representational code)的操作元件，因此他們將漫畫此一類獨立出來，當作一個混種(hybrid)或是說具整體性的媒體(integral medium)進行研究論述。字與影像在漫畫內呈現一種互動狀態，本身的複雜性就構成一種敘說故事的語言。圖與文兩種元素切割剖析，在符號學的框架下，儼然已經為傳播研究的傳統，像是對特定主體等人物形像或造形進行媒體再現分析（吳志怡，2002；朱善傑與鍾世凱，2004）。但是這本書的作者群，卻嘗試以舞蹈、夥伴關係來討論對話如何操作圖像符碼，或是圖像符碼如何透過巧妙的安排設計在一起，使文本看起來如現場存在(lively presence) (Varnum & Gibbons, 2001)。這本書並非單一先預設符號學的框架討論漫畫議題，而是透過不同個案討論其內在關係的形成，在當今以符號學或文化研究主導的學術論調中，提供一個不同的思考方向。

第二，Heer 與 Worcester 主編的《*A comics studies reader*》則是以「向繪圖轉」(pictorial turn)形容學界下一波的研究方向。漫畫研究的興起，除了它不斷增加的數量外，漫畫的意識同時被視為一種表現的媒介，同時做為歷史的紀錄。漫畫自與文化研究匯流，相較於其他媒體，其意義在戰後或商業的流行文化中獲得獨特的相對位置，但在使用上卻有越來越多不同的面向，像是圖書館、博物館、展覽館視其為一種文化物件，而在學校教育中也越來越多老師嚐試使用它來當做教學媒體，內容材料的主題關係到的面向更是多樣，像是藝術史、傳播藝術、設計、政治科學、社會學等等(Heer & Worcester, 2009)，在當代教育中除了探究其對人格

發展、兩性價值、性別認同、科學教育、運動教育、文學教育等發展的潛能外（譚光鼎，1990；黃秋芳，2000；林佳蓉、張雯卿、白素新、張堇宸，2001；黃秋芳，2002；蕭郁菁，2002；蔡宗展，2003；國語日報，2006；柯華葳，2007；黃天雄，2008），近來還被視為視覺素養的一部分進行教導(Frey & Fisher, 2008)，討論其做為一種非正式學習或社群形成之社會意義（張建成，2005；陳箐繡 a，2005；陳箐繡 b，2005）

據此，編者的目的有四：首先希望藉此凸顯漫畫研究的多元取徑，再來將漫畫定錨在歷史、藝術、商業與空間等脈絡的多重組合中，其三則顯現漫畫研究的新動態，最後則試圖就這些研究論文構成漫畫的歷史、形式、影響與評估的研究地圖(Heer & Worcester, 2009)。漫畫在社會科學的研究實踐中，處於一種灰色的地帶，由於它本身圖文混種的樣態、以次文學的面貌說故事(sub-literature)、視覺藝術中較低層次的分支(inferior branch of visual art)以及被視為以孩童為讀者(儘管也有的是成人)等等四種象徵障礙，使其為什麼仍在社會與相關科學中尋求它的文化合法性與研究的意義(Groensteen, 2009)。本書試圖多面向地呈現「向繪圖轉」的研究討論，對於傳播研究實踐有所參考與啟發。

第三，Ndalianis 主編的《*The contemporary comic book superhero*》是一本嘗試以「英雄」為主題的研究論文集。由於美國漫畫產業從過去就對「英雄」形象的文化生產有其社會與歷史的脈絡，在此意義下，英雄如何透過漫畫敘事推陳出新是為重要的議題。自過去我們就有神話，藉由它向現實世界傳遞寓言與觀念，英雄的敘事也建立在長期人類社會的歷史中，透過敘事反映社會需要或是長期在文化記憶中的元素，當今英雄敘事則為跨媒體的現象，驅動娛樂媒體的生產，像是 X-men、超人、蝙蝠俠等。那麼該如何去看待這些英雄再現的轉換呢？本書則預測了漫畫書是虛構與社會真實的結合，偶爾這些英雄則在電視或電影中穿梭旅遊，交雜著不同漫畫書內的文化，據此，本書透過文選的方式，第一部分先討論漫畫中英雄的敘事與其傳統，第二部分則討論認同與意識型態等特殊議題，最後透過反思當前英雄再現，討論當代英雄神話透過再說(retellings)、版本修改

(revisions)，有時如何會威脅英雄神話世界的去穩定化(destabilize) (Ndalianis, 2009)。雖然是一份研究文選，但就其結構安排與鋪陳，可以說是一份組織嚴謹的專題漫畫研究，相較於過去傳播研究只討論英雄形象，但本書更進一步從美國漫畫，反思英雄神話如何在當代文化工業中從持續發展到重複。就以某種議題(英雄神話)的漫畫研究來說，本書之論述可提供有價值的參考。

最後，Schmidt 的《*The insider's guide to creating comics and graphic novels*》則是一本以創作者觀點進行漫畫元素分析的書，作者本身就是漫畫製作人，同時具有作家、導演、電影攝影師與演員的工作經驗，嘗試以內容組構的角度，討論生產內容過程中可能會處理的各項元素。Schmidt 從大至小地處理一本漫畫書產製的過程，它定義「用視覺說故事」，第一優先考量的是「如何清楚與讀者溝通」，再來才是「使這些訊息具有娛樂性」。因此，腳本的製作是最先處理的過程，設定「轉折點」(turning points)的過程，換句話說，透過各種轉折點來引導故事的開始、發展與結束，於是，逐漸得設定角色、為每一組框架與鑲嵌板進行描述構思，好使故事能發展下去。當腳本概念構想、轉折點、角色選擇到鑲嵌板構思逐一確定下來，那麼才能繼續處理漫畫空間中的關係(space relationship)、視覺角度(camera angles)、角色動作(character acting)、時間(time)、動態感(dynamics)、色彩(coloring)與對話(lettering)等等構成元素(Schmidt, 2009)。

未來的漫畫研究，若能先從創作者的觀點來閱讀，相信我們可以刺激更多關於「意義分析」元素的思考與可能性，即創作者如何使用這些元素來創造意義，而這些元素又應該如何與社會文化分析相互鑲嵌。儘管，這本書並沒有直接將漫畫放置在社會與文化的框架進行解讀，但是我們可以大膽假設，不同創作生產者對於漫畫創作過程的詮釋可能有其社會文化差異，如果我們能深究一個創作者的意義建構過程，或許也能討論其預想的讀者，及其內涵的社會與文化特徵與效果。

## 參考文獻

- 方成（1993）。《報刊漫畫學》。台北：亞太。
- 朱善傑與鍾世凱（2004）。〈動畫中漫畫表現形式研究—以漫畫造型與漫畫符號為中心〉，《藝術學報》，75：121-142。
- 吳志怡（2002）。〈女性政治人物媒體形象之政治漫畫分析〉，《傳播與管理研究》，2(1)：65-80。
- 林佳蓉、張雯卿、白素新、張堇宸（2001）。〈閱讀流行漫畫與國中女生角色認同之初探性研究—由兩性教育議題角度切入〉，《教學科技與媒體》，2(1)：65-80。
- 周淑萍（2000）。〈新高中政治課教材中的漫畫及其教學〉，《課程、教材、教法》，198(4)：36-38。
- 柯華蕙（2007）。〈漫畫，讓思考圖像起來〉，《學前教育》，30(1)：22-23。
- 陳箐繡 a（2005）。〈漫畫同人誌社群的藝術文化現象〉，《美育雙月刊》，33：16-19。
- 陳箐繡 b（2005）。〈漫畫次文化之非正式學習特徵之探析〉，《人文藝術學報》，33：16-19。
- 張建成（2004）。〈國中生的流行文化：以漫畫閱讀及偶像崇拜為例〉，《臺灣教育社會學研究》，4：149-167。
- 譚光鼎（1990）。〈青少年次文化與人格發展—流行漫畫讀物的分析〉，《中等教育》，51(4)：11-33。
- 黃天雄（2008）。〈科學漫畫〉，《科學研習》，47(1)：50-54。
- 黃秋芳（2002）。〈讓漫畫豐富青少年文學〉，《兒童文學學刊》，8：91-115。
- 蔡宗展（2003）。〈從漫畫的圖像魅力探討運動漫畫的價值〉，《國民體育季刊》，32(4)：63-67。
- 蕭湘文（2002）。《漫畫研究：傳播觀點的檢視》。北市：五南。

- 蕭郁菁 (2002)。〈支配與被支配：少女漫畫中呈現的兩性價值觀〉，《兩性平等教育季刊》，17：134-141。
- 國語日報 (2006)。〈教科書像漫畫，教部：值得開發〉，《國語日報》，版 1。
- Frey, N., & Fisher, D. (2008). *Teaching visual literacy : using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Groensteen. (2009). Why are comics still in search of cultural. In H. Jeet & W. Kent (Eds.), *A comics studies reader* (pp. pp3-11). Jackson, Miss.: University Press of Mississippi.
- Heer, J., & Worcester, K. (2009). *A comics studies reader*. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics : the invisible art* (1st HarperPerennial ed.). New York: HarperPerennial.
- Ndalianis, A. (2009). *The contemporary comic book superhero*. New York, N.Y.: Routledge.
- Schmidt, A. (2009). *The insider's guide to creating comics and graphic novels* (1st ed.). Cincinnati, Ohio: Impact.
- Varnum, R., & Gibbons, C. T. (2001). *The language of comics : word and image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Wright, B. W. (2001). *Comic book nation : the transformation of youth culture in America*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.