

黃茅 著

漫遊藝術講話



商務印書館印行

黃茅 著

第一章 漫畫藝術是什麼

漫畫藝術

漫畫的起源與其發展

漫畫的特質

A. 現實與政治

B. 誇張與變形

C. 諷刺與暴露

四 漫畫的功用

五 漫畫、繪畫與宣傳

第二章 中國漫畫藝術發展簡史

一 光緒十年到辛亥革命

二 五四運動到九一八事變

三 「時代漫畫」到「七七」事變前

四 戰時的漫畫運動

第三章 漫畫的形式與內容

一 基本手法

二 內容問題

漫 畫

藝

話

講

話

一九五四年壹訖

商務印書館印行

中華民國三十三年二月初版

(78544 渝圖)

漫 畫 藝 術 講 話

渝版瀏陽紙

定價國幣壹元柒角

印刷地點外另加運費

著 者

黃

茅

重慶白象街

發 行 人

王

雲

五

印 刷 所

商務印書館

廠

發 行 所

商務印書館

館

各

地

翻 印 必 究

目次

第一章 漫畫藝術是什麼	一
一 漫畫藝術	二
二 漫畫的起源與其發展	三
三 漫畫的特質	七
A 現實與政治	七
B 誇張與變形	九
C 諷刺與暴露	一〇
四 漫畫的功能	一二
五 漫畫・繪畫與宣傳漫畫	一五
第二章 中國漫畫藝術發展簡史	二一
一 光緒十年到辛亥革命	二一
二 五四運動到九一八事變	二四
三 「時代漫畫」到「七七」事變前	二九
四 戰時的漫畫運動	三四
第三章 漫畫的形式與內容	五二
一 基本工作	五三
二 內容問題	五八

A	內容的完成	五九
---	-------	----

B	三個基本原則	五九
---	--------	----

C	怎樣處理	六〇
---	------	----

三	一般的話	六一
---	------	----

四	作品研究	六五
---	------	----

(附插畫二十四幅)

第四章	表現形式論	八七
-----	-------	----

一	牆頭漫畫	八七
---	------	----

二	連環漫畫	八九
---	------	----

三	連繫漫畫	九一
---	------	----

四	報告漫畫	九二
---	------	----

五	似顏漫畫	九四
---	------	----

六	插圖漫畫	九六
---	------	----

七	卡通漫畫	九七
---	------	----

八	象形漫畫	九八
---	------	----

第五章 漫畫的宣傳方式

一	對國際宣傳	一〇〇
---	-------	-----

二	對敵宣傳	一〇二
---	------	-----

三	對民衆宣傳	一〇三
---	-------	-----

插畫	二十四幅	
----	------	--

打氣

汪逆的報紙往那裏銷？

桂南之敵

日寇在沿海之跳躍

從廢墟中建設起來

首挫其鋒

從以時間換取空間到以空間換取時間

指揮若定

不自量力

雙頭蛇與刺刀

日本內幕（四幅）

募寒衣（三幅）

失敗的堆積

發揮民衆的力量（六幅）

SAPAJOU 作

張光宇作

林道安作

張光宇作

廖耒林作

汪子美作

廖冰兄作

劉露德作

廖冰兄作

高龍生作

夏馳作

廖冰兄作

廖冰兄作

劉元、子美作

漫畫藝術講話

第一章 漫畫藝術是什麼

漫畫藝術，在西洋叫 Cartoon 或 Karikatur 二字，原是日語繪畫一個獨立部門的名稱，他們對於這二字的解釋所包含的範圍很廣，如時事諷刺畫，或尤尤千繪等，在西洋則多稱為一種描寫社會生活的黑白素描諷刺畫，是在十七世紀的英吉利開始流行的，但漫畫這種形式的藝術應用最初卻是在意大利。中國之正式有漫畫二字出現於報紙雜誌上，是一九一九年五四運動時隨着日本的漫畫作品介紹過來的；但是日本的漫畫藝術和發展到今日的中國漫畫藝術，因社會環境和需要的目的不完全相同，彼此的性質上都有相異之處，同是屬於一種形式的藝術，卻走着不完全相似的路。

漫畫藝術也正如整個文藝動向一樣，以其社會的歷史經濟為基礎，而因循着政治的波動而發展的。在過去它所走過短短的歷程中，歷史為我們所劃分的路程，漫畫藝術必然為每一段路程的背景所決定反映其時代的一般形態，而且每一階段比每一階段趨向健全以完成歷史賦與它的任務。譬如民國二十六年的全面抗戰是一個分界，漫畫藝術也隨着抗戰而改變，漫畫家們首先改正了舊日錯誤的或不再適合於今日的工作作風，為着追求一個神聖的願望——抗戰勝利而驅使着他們以實際的行動把那不可抵禦的武器使用到抗戰的隊伍裏來。一直到現在，漫畫藝術已把不健全混亂不安的狀態克服，把嬉皮笑臉無關痛癢韻文式的作風全加否定；換句話說，漫畫藝術的幼年曾給人輕視為不入正宗，誤解為一種怎樣隨便的「不是藝術」，生存於狹小底個人圈

子裏的東西；在這裏不必諱言它過去留存於某些作品中的根源而作為一些論客們全部抹殺的藉口，但時至今日，因着作家的努力，作品本身已起了很大的變化，這種曲解也就根着消滅。漫畫家發揮出來，所以從前一個外國漫畫家，曾經如此呼喊過：『如果漫畫家不是把自己的力量看得太渺小，他不應該爲了享樂而存在；他們應以最大的熱誠與追求人類幸福的幸福去製作而背負十字架。』

漫畫的起源與其發展

遠在五千年前埃及和澳洲等地的岩穴，石壁，樹幹，骨器用具及帝王的紀功牌上，土人曾用各種工具如石斧，獸骨，金屬等，繪畫和線刻很多圖畫，都是以單純稚拙的形式描寫其生活的一斷一片。原始時代的天才繪畫者在自由的狩獵工作餘暇便對生活起了種種想像，而日趨進化的生活對現狀當有所不滿足，乃由於需要在情緒上發生一種慾求，發洩向前的，愉快的，抒情的及近乎夢想的感情，一方面表白了對美滿生活的憧憬，另一方面也真實地把握生活情況的反映，這些藝術品的現實主義的作風，許多學者早年就如此肯定的說過。它們籍以傳達形象的是一些陰像，圖形線，線畫，線刻，浮雕，構成的物像是從簡單零碎的散點式的圓形進步到描寫飛禽走獸爬蟲類及植物人物的形相，後來再進步到以狩獵的實生活爲唯一的題材。

這些原始藝術和文化最低階段的繪畫，有過許多是描寫戰爭的，如南非洲布須曼人和卡非人的戰爭圖，它有着鼓勵自己部落爲生存競爭而奮鬥的作用，是很顯而易見的；同時有許多如兒童繪畫一樣，往往將物像之某一部特別誇大，這固然是作畫者在心理感覺上需要這樣擴大，但也隱藏着濃厚的諷刺意味，明顯地表現出和諷刺畫相彷彿的是一些造像，然而這些繪畫是最初的漫畫麼？這些藝術品還只圍困於一個狹窄的圈子裏，題材是單純而貧弱的，我們不能說它沒有片面的社會意義，但說到警惕而發生深刻的影響則還沒有到這種程度，

如果進一步以今日的漫畫藝術與基準，則無疑是條件不夠的，只能說是數千年前稍有漫畫趣味的繪畫藝術而已。

到了中世紀，漫畫趣味的藝術在宮庭和道院的牆壁上可以找到，因為它已開始和宗教的壁畫接近了。

直到十五世紀，荷蘭巴因（Hofein）的名畫「觸體舞」（Totentanz）代表着惡魔趣味描寫死對於宇宙一切的威脅，這幅漫畫名作佔有了藝術史上重要的一頁，雖然當時還沒有「漫畫」這個名稱。達·文西（Leonardo Da Vinci 1462-1519）曾作過很多素描和典型顏面的黑白畫，有人說那些是漫畫，而「聖母與安東尼」等充分流露其智慧與達到美底最高境界的作品也說是漫畫，這是錯誤的，那些只是文西底純粹素描傑作吧了；至於他所描繪的顏面諸樣表情，是他底油畫裏的各種典型人物底特性的誇張形象草稿，作為漫畫的條件是不全備的。在這期間所有的所謂漫畫差不多完全以素描底姿態（自然也有用油繪的）描寫當時社會的不合理和貴族的矛盾生活而出現，這些畫家們（以荷蘭的畫家布留，計魯為代表）也就是當時的純粹畫家，他們若斷若續的向這方面發展下去。

在十八世紀，作為這一時代底「漫畫巨擘」的要算英國的風俗畫家荷概斯（ Hogarth ）了。他以油繪的寫實作風「對於一個時代的風俗作痛烈的譏嘲，諷刺，」而批判了當時的人生面態，其代表作是六幅連環畫「時式的結婚」，在繪畫史上是很有名的。十八世紀末葉和十九世紀初葉之間，西班牙出現了哥耶（Francisco Jose de Goya 1746-1820），他畫過很多風俗諷刺畫，素描略畫，但是，由自由主義的為藝術而藝術底到擁護真理的哥耶目擊着一八〇八年拿破崙軍隊侵入西班牙的伊比利亞戰爭和一八一二年馬德里的大飢荒，於是他以最大的熱情把握着一個時代的悲劇，戰爭的瘋狂暴虐，醜惡，勇敢的反抗，人民所遭受到的災難，這些充滿沉痛的氣氛極易於起煽動作用的作品，就是他的銅蝕「戰爭的災難」以及其他銅版畫和素描。但是哥耶的部份作品能否說是完全漫畫呢？這當然是有問題的，不過從它諷刺和暴露的潑辣手法上言，與漫畫藝術是極其合致的。

這時候漫畫藝術在各國開始為畫家們重視而發揚了它的特長——諷刺與暴露，特別在英吉利發展得更為普

遍。大胆對貴族加以嘲諷的威廉荷概斯(William Hogarth 1697-1764)，和專以拿破崙為唯一諷刺對象的詹母士則雷(James Gillray 1767-1815)，已是歷史上早期的社會政治諷刺畫家了。世界最老牌的漫畫雜誌「笨拙」(Punch)由政治漫畫家約翰多勒(John Dorré)於一八四一年開始於英倫出版，(多勒的三個兒子李卻(Richard)，李趣(Leech)，泰尼(Tanniel)皆為「笨拙」的編輯者和作稿者)，這刊物銷行全球各地，繼續出版到一百年，直到第二次歐戰後宣告停版。

十九世紀初，法蘭西除了漫畫大家查理飛立本(Charles Philipon)出版專以攻擊宗教社會底第一本漫畫雜誌(Chamarré)外，更出現了一位在歷史上以畢生精力為獻給民主運動而奮鬥的天才諷刺漫畫大家杜米埃(Honore Daumier 1808-1879)，他以豪放活潑強烈的黑白和色彩諷刺他所憎恨底巴黎紳士貴族們的醜態，暴露他所同情底平民的苦痛，他的畫代表了一股力量向否定現象衝擊，向全人類呼籲，因此他得了「鉛筆製的拿破崙」的稱呼，而後人也尊稱他為「漫畫的靈魂」。他在一幅叫「大家食」的作品中諷了法王路易菲列甫而度了六個月的牢獄生涯。他也曾作過十七幅連繫漫畫「在中國」(En Chine)，誇張而諷刺地描寫一八五九年間帝國主義侵略中國的形形色色，有如一部中國近百年來血淚史的漫畫寫照。杜氏的全部作品具有透澈的觀察力和對各種生活體驗的豐富，他不但是個不屈不撓的有偉大良心的漫畫家，而且也是一個出色的純粹畫家，與其同時代的庫培爾(Gustave Courbet 1819-1877)，米勒(Jean F. Millet 1814-1875)諸大家俱為寫實主義者，其不朽之作有「巴黎街頭之虐殺」，「流刑辯護」，「議會的牧歌」，「堂吉訶德」等。

二十世紀以後的歐洲漫畫家，各以其不同的信仰儘量發揮了漫畫的性能，作為軍事與政治的後備軍，或直接參與它的戰鬪。莫耳，愛非莫夫，庫力克科夫等，在蘇聯革命和建國都樹立過很大的功蹟；逃出德國的喬治格羅斯從消極的諷刺走向西班牙的戰場去寫報告漫畫，世人對於他的評價是更加提高了；美國的威廉格羅伯和愛利斯，他們反法西斯的漫畫像紙彈一樣散佈在今日的世界；英國，「世界最偉大的漫畫家」台維·羅，受他影響最深的已經不只限於英國人了，他的力量是世界性的。

現在回轉來看看東方吧。在中國，亦如西方一樣有豐富的原始藝術遺留下來，初民所創造的藝術後來進化爲象形文字及衣服用具的裝飾，而在一般祠、廟、碑、闕之間多是些刻繪人物，如聖人逸事、狩獵、傳說、鬼神故事等；傳說時代的記載，如繪畫尤的相貌以弭亂，畫神荼和鬱律的顏面以禦鬼，這都是皇帝時根據民間傳說而來的，圖畫也就於這種用途之下產生的。這些繪畫的形式明快簡單，可以說是中國最初流行民間的藝術。

中國古代雖則還沒有漫畫這種藝術出現，但古人的作畫宗旨往往與漫畫的本意不謀而合，三國曹子健說：「存乎鑒戒者，圖畫也。」張彥遠在歷代名畫記中說：「夫畫者，成教化，助人倫，窮神變，測幽微，與六籍同功，四時並運，」而以爲讀者「見善足以成惡，見惡足以思賢，」這不是很顯明地告訴我們作畫的本旨了嗎？我們又看：「旂，旗，旗，旛等之旗幟，則各畫之以日月、交龍、熊虎、鳥隼、龜蛇，在平官之正門，則畫之以虎；虎在射禮之侯，則畫之以雲氣，又於王座之後，則畫之以斧置屨以示威嚴，在明堂四門之墻則畫堯、舜、桀、紂之象，及周公抱成王以朝諸侯之形。是蓋隨時隨地而施各種象徵之彩繪，使觀者觀慈，善，惡，隨着物像轉移的象徵形像，空間，環境，所有這些條件它都顧慮到了，它的作用，和漫畫底諷刺，暴露，表揚的特點不能不說是有共通之點，雖然達到完整的漫畫藝術還相差很遠，正如澳洲的原始造像是最能顯現諷刺意味一樣，中國古代大多繪畫也大都只能達到這一步爲止。到了漢代，繪畫沒有脫離禮教的羈絆，所以題材都是風俗教化，聖賢事跡，意思也無非是警惕時世，這些畫又以石壁畫爲普遍。如果要舉出一些和漫畫相似的，我們就指出東漢時梁武祠和孝堂山上的石刻。前者在山東省的紫非山下，刻石四十餘方，題材大都是一些帝王、烈士、聖賢、走獸、鬼神和戰爭武器等。後者亦在山東之孝經鋪，石室裏壁面所繪的則爲歌舞與風俗傳說所佔有，二者俱爲陰刻。這些刻繪石壁連綿數百方，物像

而 A 現實與政治 漫畫不能脫離現實和政治，它代表着一種意見、思想，一個漫畫家所異於普通政治家者就是方式不同，一個用演說和言論，一個用漫畫，一樣地發表他們的政見。

漫畫是一種特別注重題材的藝術，其題材的來源，乃是複雜錯綜的現實和政治動向，這些皆為與人類直接發生關係底現實問題，為要根本解決這些問題，漫畫家藉自己深切的了解和正確的批判表現它。寫實主義之先驅庫培爾如此說過：「當我們描寫工人勞動時，我們又描寫資本家，而當我們描寫資本家時，我們又描寫工人。」

「我的目的，不僅要做一個畫家，還要做一个個人，由自己獨立的評價而表現時代思想的樣式。簡言之，我的目的，是要學習有生命的藝術，或確實的真理的忠實而純粹寫實主義者。」

在這裏，他簡單地闡明了一個畫家對他自己所應理解的一切，和他所可能理解的去做法，而且，作為人之一的畫家，在作畫之先，已經和政治與現實密切地聯在一起了。

所以姑勿論漫畫藝術和現實脫節或政治認識不足，結果將同樣降低了漫畫的價值是一定的。它底最顯著的特點，代表自己的意見，和反映現實的真實，因為超越和他的思想合致，即是成功了，如果歪曲了現實則它是成功的東西，「自然，離開了現實和沒有了靈魂（思想）的漫畫，它是沒有權利存在的。但在這樣的原則之下發生的現象，決不是叫畫家機械地去描寫，所謂現實，也決不是認識不是徘徊於表面底狹窄的現實底浮雕，而是經過深入，分析，通過藏精，技術的加工，乃提煉全底作品產生的先決條件。這是不容置疑的。然而漫畫藝術也並不是盲目的謳歌者，應有不妥協的精神，堅強地把否定現象不斷地加以指摘。英倫的「Picture Post」說過：「漫畫家底使命，是使我們看見我們所看不見的，是使我們聽見我們所聽不見的，是使我們知道我們所不知道的。」

「每一個卓越的漫畫家，總能夠在他的萬千讀者的印象中深深留下他的一些不變的政治見解，他所忠貞不變的一些原則，他總是不惜任何犧牲，以維持他的政見和原則的；除此外的政見與原則便休想以利誘或威脅來收買他，或轉移他。漫畫家就這樣至死不渝的忠於他自己的信仰和原則。」

這樣還是不夠的，一個完全的漫畫家，同樣要有預言家的本領。他是以政治觀察家的姿態站在現實，瞻望現實到底往那裏發展，然而他並不是神話式的預示。漫畫家在什麼時候成為預言者呢？是在作畫之先。他在執筆之前，於周圍的各種生活方式間探索，這些生活方式就是形成歷史的因素，他更不止探索到目前，為一條止步的界線，應該根據成為歷史的和現在的走到更遠，就是如托爾斯泰所說的展開未來生活的鏡頭，拚全力耽溺於未來的煙幕，把他掀起來，本着那指示過去和現在瞬間的同一的力量去把未來的，可能的，一定的，動人的指出來。對於這些必然的而還沒有具體顯現的生活形態集彙有了把握去認識之後，已經沒有什麼問題了，除下的就是以技術來表現；漫畫藝術這種預言的才能「提示着已經存在於現實的事物之未來底成長的嘗試」上固是所容許的，正如文學上那些合理的浪漫主義者底革命的空想一樣也為今日的讀者所需要和接受。如果要說明這預言的漫畫是否確實，就完全基於它和現實的行進並沒有矛盾這一點上。

在現代的漫畫家羣當中，這方面的才能發揮得最透澈的，我想舉出了台維羅（David Low）。反納粹的羅氏頑強地到處針破了希特勒的陰謀，這十年來，他很多題材都差不多是屬於諷刺希特勒和他的同夥們的。雖則他不斷地得到責難，抗議，和保守份子的圍攻，但這些都不能左右他一絲一毫，他仍屹然不動，而且依然攻擊如故，到底和他站在一起的佔着大多數啊。他自己曾說過：

「人們知道事情並不如此簡單，他們要明白『怎樣』——為什麼——和『什麼時候』——這就是說，漫畫家應該是個研究者。當他們往前工作的時候，他們又要做預言家，而在這個年頭做預言家並不是一件開玩笑的事。開玩笑在經常情形之下，我們很可以說國際風景會很少變化；但是現在，你能猜到一個月後所發展的時局嗎？如果希特勒並不照我所想的那樣做，我得吞下幾張漫畫，我可以說，我對於這個家伙料事如神，至今未嘗吞下一張漫畫。」

正如他上面自己所承認的那樣，他的預言並沒有落空過，譬如，英國到一九三九年九月始向德國正式宣戰，而羅呢，遠在一九三三年一月就開始向希特勒進攻了。

要作爲語言家的漫畫家，他時刻所注意的問題就是：一切事物的必然發展將是怎樣呢？以昨天的基礎，通過今天，指出明天。

誇張與變形是漫畫家所注意的問題。誇張是人類特性的，人本能地具有誇張的性情，表現於人與人間生活上的言語和動作中，當這二者合一起去形象一件事物時，爲使事物的特點顯現起見，便有爲他所特殊誇張的地方。在舞台上更有以下動作配合言語和化裝，誇張地表現劇情的某一特點，以強化其效果。所以人類的語言和形容語言的姿態都是含有誇張成份，這種本性的表現是很自然的。漫畫藝術的誇張和這種情形比較接近。

童子塗壁繪自由畫，往往把風景靜物變形，人物誇張，他們並不是故意去誇張變形，實則是沒有繪畫修養而僅以一顆純潔的心毫無根據，不規則地任意將物體歪曲，把人物和服飾的某一部份特別誇大，這除了一個和前者相同的原因，還有一個原因，那些經過他們誇大的地方是他們所特別注意的，或者與他們的日常生活有特殊關聯，所以在心理上那一部份便佔着重要的地位，經過技術表現，就是誇張的了。在現代西洋繪畫藝術上說，誇張和變形已成爲表現物體的實質底知覺與心理感覺底根本精神了，但當他存在於漫畫上時卻成爲另一現象，目的也不相同了。漫畫不但了解事物的形體，更了解事物的內容，也就是說，誇張是漫畫的手段之一，在運用這種手段之先，他必須能認識現實的事和物底表面和透視它的底層。漫畫家決定主題和題材之後，漫畫爲什麼一定要誇張呢？簡單得很，是爲要使手法經濟加強效果的緣故。漫畫家決定了主題和題材之後，同時也根據主觀的選擇把題材的焦點予以加工的形象，其焦點的誇張就是強調其題材的特點，中心乃隨之凸出，漫畫的不致模糊，而能集中在一個方向。誇張與變形是漫畫的特點底一部份，但假若對它沒有充分認識，而借它作幌子去任意誇張變形，乃產生了隨便的形式主義和外國時髦技巧的偷竊，結果反而削弱了真正的藝術價值，因此，它不能毫無根據地將任何事

物都加以誇張，要誠實地把事物的真實提鍊出來，將其必須的誇張；誇張不能超出一定限度，因為誇張過火，乃隨之影響到真實性的減低；即在技術上言，亦要有物體的實質與基本形態作爲基礎，始可成爲通過物體表現某種形象底一個縮影，而不是完全臆造的直覺的變形。誇張是必須經過一段過程的，即是有相當的繪畫修養和頭腦豐富才能將物像誇張變形自如，有精確的目光去抓住事物的特點與其核心以決定何者必須誇大，用怎樣的手法去變形始可避免生硬的矯揉造作，否則必弄到非腫非馬底藝術之偽裝。

正因爲漫畫有了誇張和變形的特徵，有些初學漫畫的人便有意無意間上了它的當。譬如，喬治·格羅斯，他用黑白線條和與其畫面極諧和的色彩構成各種誇張的典型人物，諷諷紳士們糜爛的矛盾生活，如果他沒有很好的素描根底，和深刻的社會生活經驗所養成敏銳的觀察能力作爲保證，決不會有這樣的成就；然而模倣他底作風的人既缺少生活經驗，又遍不向他底基礎技術學習，更沒有認識了彼此的空間有何區別，僅僅吸取了他底形式的軀殼，所謂「食而不化」，只學別人的皮毛，失敗是必然的。我們從國畫上可以得到一個比喻，王摩詰的山水畫作風非常放縱，後學者竟也不顧一切地學他放縱，卻沒有考察其放縱的原因，沒有研究其放縱的過程，落筆便想畫個淋漓痛快，結果必定弄巧反拙，這就正如漫畫的誇張變形不是隨便可以誇張變形的道理相似。

不理解誇張和變形，或者對它的認識不足，結果反爲文所害，那不是很可悲的麼！

那麼被諷刺者不是新生，就是毀滅。有諷刺的畫，美與真人與人開玩笑，土與言辭時常中。當畫二書合一的漫畫藝術應表揚光明面，同時也得反映黑暗面。漫畫家一面描寫正面的題材，一面將對國家人民有害的醜態暴露和諷刺，雖則那些被諷刺者是萬二分憎恨漫畫家們，但他們決不是惡意的，目的是企圖根本把這種否定現象掃清，改造，而不是使罪惡加深。時間愈長，一事一物也愈覺其荒謬與可笑，天地的基礎，則愈

英倫「圖畫新聞」在台維·羅的一本集子裏寫有這樣的一段話：「一個漫畫家的主要精神是攻擊，而不是擁護。假使一個大漫畫家，他只在致力於表示滿意或贊成，那就無乃幼稚乏味了；假使讀者們常常要求一個漫畫家來「改變作風，說點快樂的事情，」你可以去請教戲院小丑或咖啡店老板。可是漫畫就僅能請教諷刺的事情。不幸的是，世界上的罪惡和弊竇竟使好多漫畫家忙得不可開交呵。」

要漫畫家做一個專門對「現存秩序的贊美者」是輕而易舉的事，問題卻還在那些人或事是否能爲漫畫家所贊美；被贊美的條件是否具備？其實值得贊美的必然在人類向上生長着，人類也在這良好的秩序中享受，而它同時也爲全人類所贊美着。漫畫家着筆於此並不是主要的急務，因爲在現存秩序間隱藏着一些破壞秩序者，漫畫家就專事向這些陰暗面發掘，爲的是要使它們能永遠爲人類所贊頌；更何況漫畫家們所諷刺暴露的不是無中生有去捏造，而是根據已發生的事實，或必然會有和可能有的呢。

有人說，漫畫是一匹不羈的馬，憑着一枝筆和一個頭腦，去把陰謀揭發；也許一幅作品從表面看出幽默地使人發笑，但它決不限於光供應給你一點笑料就完事，這笑，是含着滿泡眼淚去笑的，骨子裏隱藏着一齣悲劇，如果那一幅作品的作者是真正清楚自己的任務不是爲了遊戲式而存在的話。廚村白村在早年談到漫畫藝術時說：

「在狂笑的陰影裏，隱有着深的悲哀，若不是大哭的人，也不致有狂笑的事，描寫滑稽的作者或畫家中，有非常苦悶憂愁的人，像嫉世一樣的人，自古以來就不少……在笑的陰影裏，有淚，有公憤，有犧牲，這樣假若對於敏銳深刻的生活沒有犀利的觀察，所謂漫畫的藝術是不得成功的。至於所謂滑稽不過是包藏着這種銳利觀察的尖銳的外皮而已，看了漫畫而一笑置之的人，就是對真正藝術毫無理解的人……」這正如我們看莫理哀，果才里，或者卓別靈的喜劇一樣，有些地方使人發笑，在笑之間就成功了諷刺，顯現極其深刻而嚴肅的社會問題；看的人光只笑而不接受他所諷刺的問題才是十分愚蠢的呢。漫畫就是如此「帶