國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：游珮芸　先生

破滅與重生——

手塚治虫《火之鳥》研究

研 究 生： 黃照隆　撰

中 華 民 國 九 十 八 年 八 月

NTTU Library

NTTU Library

附件十二

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 黃 照 隆 君

所提之論文 破滅與重生－手塚治虫《火之鳥》研究

業經本委員會通過合於 ■碩士學位論文 □博士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

郭建華
（學位考試委員會主席）

陳廷昆

游珮芸
（指導教授）

論文學位考試日期： 98 年 8 月 10 日

國立台東大學

附註：1. 一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。
2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文電子檔案上網授權書

（提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用）

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____組 98 學年度第 _____學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： 破滅與重生—手塚治虫《火之鳥》研究
指導教授： 游珮芸

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文（含摘要），非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：黃照隆
簽　名：黃照隆　　中華民國 98 年 08 月 20 日

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文爲本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 系(所)

_____組 98 學年度第 ___學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：破滅與重生——手塚治虫《火之鳥》研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單　位
☑	☐	國家圖書館
☑	☐	本人畢業學校圖書館
☑	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☑同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
✓			

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：[signature] (親筆簽名)

研究生簽名：黃照隆 (親筆正楷)

學　　號：1596015 (務必填寫)

日　　期：中華民國 98 年 8 月 19 日

1.本授權書 (得自 http: //www.lib.nttu.edu.tw/theses/ 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2008/05/29

謝誌

撰寫論文的這一年，在腦中反覆想像如何寫這篇謝誌，已經不下百遍，真正到了要下筆的這一刻，卻是百感交集，不知從何說起。

人生走到二十多歲，才發現讀書的樂趣，這種趣味與喜悅很難被人了解，某個意義上是孤獨的領受，幸好未來還很久遠，而世界亦將永遠美麗。許多人問我，爲何來到遙遠的台東？爲何是兒童文學研究所？爲何作漫畫研究？我認爲，在廣闊浩瀚的知識之海，既然通往真理的路有那麼多條，何必在意走的是哪一條？於是我很隨緣地追求任何有興趣的知識，以後也應是如此。

這一年，編織論文的每個清晨與深夜都莫名深刻，也感謝身邊許多人的鼓勵與扶持：首先要感謝內人紹雯爲我分擔許多家事，照顧我的身體，使我得以專注在課業之中。再來感謝游珮芸老師費神爲我指導論文，在妳精確的眼光之下，得以讓我粗糙的想法成形，化爲像樣的文章，在文思枯竭時，亦能溫暖地給我信心，支持我前進。感謝台東大學兒文所自由的學風，開啓我的視野。還有關心學生的教授們：三年的導師郭建華，亦師亦友的關懷也時常對我有所啓發；學富五車卻又爽朗慷慨的阿寶老師；洋溢學者風範又細心指導學生的張老師；思辨銳利而又愛笑的吳老師；涉獵廣博又出口成章的杜老師，你們每一位都是我學習的典範。還要感謝任教學校的同事，在工作上情義相挺，讓我負笈台東時，得無後顧之憂。另外，要對我撰寫論文這一年所教的學生致歉，畢竟老師爲了論文，對待你們難免有疏忽，未來在教育現場，將更認真投入心思。

回首三個暑假，很幸運有一批瘋狂卻又充滿理想的同學作伴，大夥兒一起吃飯、一起上課、一起打瞌睡、一起參與精采的活動，身爲唯一的男生，也很榮幸有二十多個姊妹的學生生活，感謝妳們。還有許多在我成長的路上，給過我協助的人們，特別是養育我長大的雙親，你們無怨無悔的付出，在此我要深深地感謝你們。

2009.08.18 于台東

破滅與重生——手塚治虫《火之鳥》研究

摘　要

日本「漫畫之神」手塚治虫在其漫畫生涯後期，以二十多年的時間連載經典作品《火之鳥》，對人生提出各種深刻的疑問，此作不論表現技巧或主題方面，均受到漫畫界的重視。本研究旨在探索《火之鳥》所呈現的生命哲學，藉由漫畫語言與題材的檢視，深入探索文本的主題，發現《火之鳥》的生命哲學，可定調爲「破滅與重生」。

本研究從「漫畫的表現形式」與「文本的內容」兩方面進行分析，論文共分五章。第一章介紹研究的目的與進行方式，並檢視作者的漫畫生涯，增進對他的理解。第二章結合電影的角度切入漫畫語言，審視《火之鳥》漫畫語言的特色。除了已被研究者注意到的「漫畫符號論」與「演員制」之外，本研究還從「電影式觀點與分鏡」、「光影效果」、「畫框創意」三個角度，看手塚治虫的漫畫表現。同時從手塚治虫的漫畫生涯裡，窺見其爲配合《火之鳥》的主題——生命的探索，而使漫畫風格出現漸趨寫實性的轉變。

第三章則從題材及背景設定著手，發現手塚治虫以濃厚的幻想性與哲學性，結合神話、歷史以及科幻等題材於《火之鳥》中，表現「生命」此深刻議題。第四章的主題探討中，透過「火之鳥」的視點尋找死亡的真諦，探索個人生命的意義；並發現手塚藉由描述文明的源起與終結，指出科技的過度發展，往往是群體生命的末路；最後，文本指出「奠基於自由的生命尊嚴」，才是超越與創造的機會，也是生命存在的根本價值。第五章結論中，筆者歸結《火之鳥》所安排的「永恆回歸」式的悲劇命運，讓讀者們有機會對人性與生命有更深入的省察，也能在手塚的漫畫藝術中體會到，原來生命的希望，就是悲壯唯美的永恆追尋。

關鍵詞：手塚治虫　火之鳥　生命哲學　漫畫語言

Death and Rebirth

– an inquiry into "*Hinotori*" by Osamu Tezuka

Abstract

In his late years, the God of Comics in Japan, Osamu Tezuka, spent over twenty years serializing his classic work, "*Hinotori*" (also known as "*Fire Bird*"), querying various philosophical questions about life. This very piece of work has been highly valued by current manga artists, both in the skills and techniques shown and topics discussed in the comics. This research aims to explore the philosophy of life presented in "*Hinotori*". By examining Tezuka's language of comic and subjects matters carefully and exploring his philosophy of life, we can find that the theme of "*Hinotori*" is settled on "death and rebirth".

This research starts with analysis on two aspects, the form of this comic and its content. There are five chapters in total. In chapter 1, the research aim and methods are introduced with a brief investigation into Tezuka Osamu's career and development. In chapter 2, the characteristics as well as the language of comic of "*Hinotori*" are reviewed in the conventions of film. In addition to well-known "symbolism in comics" and "actor/actress arrangement", this research also explores Osamu Tezuka's presentation of "montage conception of views and storyboard in films", "effects of lighting", and "creative use of frames". What's more, through examination of Tezuka's development in his career, especially in the years of serializing "*Hinotori*", it is disclosed that his style has been gradually altered into realism.

In chapter 3, the subject matters and background are probed. It is found that Osamu Tezuka tends to present the seriousness of Life by combining mythology, history, and science-fiction in imaginary and philosophical ways. In chapter 4, a deep discussion over the theme of "*Hinotori*" conveys the true meaning of death in the

point of Fire Bird's view. That is, Tezuka uses the beginning and termination of civilizations tries to deliver a message that overdevelopment of technology always leads to the doom of groups. Thus, in "*Hinotori*", Tezuka points out that only with the spontaneous and complete respect upon life does transcending and creation happen. In chapter 5, a conclusion is proposed: the tragic fate of "eternal return" of death and rebirth allows readers to explore and ponder on humanity and life. Also, with Tezuka Osamu's artistic creation, it is found that the hope of life lies in the eternal pursuit of tragically heroic solemnity and pure beauty.

Keyword: Tezuka Osamu, Hinotori (Fire Bird), Language of Comic, Philosiphy of Life

NTTU Library

目次

第一章 緒論 ..... - 1 -

第一節 研究背景與目的 ..... - 1 -

壹、背景與動機 ..... - 1 -

貳、研究問題與目的 ..... - 3 -

第二節 研究方法、範圍與限制 ..... - 5 -

壹、研究方法 ..... - 5 -

貳、研究架構與步驟 ..... - 5 -

參、研究範圍與限制 ..... - 7 -

第三節 手塚治虫與《火之鳥》簡介 ..... - 9 -

壹、手塚治虫的漫畫生涯 ..... - 9 -

貳、《火之鳥》簡介 ..... - 15 -

參、有關手塚治虫與《火之鳥》之研究 ..... - 17 -

第四節 漫畫研究相關文獻 ..... - 20 -

壹、漫畫的定義與類型 ..... - 20 -

貳、有關漫畫語言的論述 ..... - 23 -

參、有關漫畫語言的學術論文 ..... - 26 -

第二章 《火之鳥》的漫畫語言分析 ..... - 29 -

第一節 漫畫語言的詞彙 ..... - 30 -

壹、圖像與符號 ..... - 30 -

貳、畫框 ..... - 34 -

參、分格 ..... - 36 -

肆、文字與聲音 ..... - 45 -

第二節 《火之鳥》漫畫語言特色 ..... - 49 -

壹、電影式觀點與分鏡 ..... - 49 -

貳、光影效果 ..... - 62 -

參、畫框創意 ..... - 67 -

第三節 《火之鳥》整體風格 ..... - 72 -

壹、畫風轉向寫實 ..... - 72 -

貳、詼諧的運用 ..... - 79 -

第三章 《火之鳥》的題材選取 ..... - 92 -

第一節 神話要素 ..... - 94 -

壹、神話與文學 ..... - 94 -

貳、神話、時間與情節 ..... - 95 -

參、〈黎明篇〉與日本神話 - 98 -
肆、〈望鄉篇〉與〈創世紀〉 - 100 -
伍、〈鳳凰篇〉的「輪迴」 - 101 -
第二節　歷史要素 - 104 -
壹、〈大和篇〉與英雄傳說 - 105 -
貳、飛鳥時代宗教史：〈鳳凰篇〉、〈太陽篇〉 - 106 -
參、平安時代：〈亂世篇〉與《平家物語》 - 112 -
第三節　科幻要素 - 115 -
壹、科幻與哲學 - 115 -
貳、〈宇宙篇〉、〈望鄉篇〉與太空冒險 - 117 -
參、未來科技與人類社會群象 - 119 -
第四章　《火之鳥》的主題探究 - 127 -
第一節　從終點出發：死亡 - 129 -
壹、逃避與面對 - 130 -
貳、再談輪迴 - 136 -
參、罪與罰 - 143 -
第二節　理性的怪獸：科技 - 148 -
壹、科技與極權 - 149 -
貳、文明為必要之惡？ - 152 -
參、科技與人類的虛無 - 159 -
第三節　解脫之道：自由 - 165 -
壹、尋找樂園 - 165 -
貳、界限的消解 - 170 -
參、與尼采生命哲學的呼應 - 179 -
第五章　結論 - 188 -
第一節　研究發現—從漫畫藝術到生命哲學 - 189 -
壹、獨步一幟的漫畫語言 - 189 -
貳、多元的題材與深刻的主題 - 191 -
第二節　研究省思與建議 - 195 -
壹、關於手塚治虫的研究 - 195 -
貳、關於漫畫的研究 - 195 -
參考書目 - 197 -
附錄一　《火之鳥》各篇故事簡介 - 202 -

圖次

圖 1-2-1　研究架構圖……- 6 -

圖 1-4-1　單格漫畫範例(方成〈釣魚〉)……- 22 -

圖 1-4-2　四格漫畫範例(手塚治虫) ……- 22 -

圖 2-1-1　漫畫人物設計原則(省略、誇張) ……- 32 -

圖 2-1-2　漫畫人物設計原則(變形) ……- 32 -

圖 2-1-3　背景氣氛舉例……- 33 -

圖 2-1-4　畫框外型舉例(尖銳) ……- 34 -

圖 2-1-5　畫框外型舉例(突破) ……- 34 -

圖 2-1-6　畫框外型舉例(雲霧狀) ……- 34 -

圖 2-1-7　畫框表現時間(正常) ……- 35 -

圖 2-1-8　畫框表現時間(多格) ……- 35 -

圖 2-1-9　畫框表現時間(延長) ……- 35 -

圖 2-1-10　翻頁效果舉例……- 36 -

圖 2-1-11　漫畫分格方式 1「瞬間至瞬間」……- 37 -

圖 2-1-12　漫畫分格方式 2「動作至動作」……- 37 -

圖 2-1-13　漫畫分格方式 3「主體至主體」……- 38 -

圖 2-1-14　漫畫分格方式 4「場景至場景」……- 38 -

圖 2-1-15　漫畫分格方式 5「觀點至觀點」……- 39 -

圖 2-1-16　漫畫分格方式 6「非序列」……- 39 -

圖 2-1-17　漫畫分格方式「瞬間至瞬間」舉例……- 43 -

圖 2-1-18　漫畫分格方式「動作至動作」舉例……- 43 -

圖 2-1-19　漫畫分格方式「主體至主體」、「場景至場景」舉例……- 44 -

圖 2-1-20　漫畫分格方式「觀點至觀點」舉例……- 44 -

圖 2-2-1　空鏡頭運用舉例(黎明篇) ……- 52 -

圖 2-2-2　空鏡頭運用舉例(鳳凰篇) ……- 52 -
圖 2-2-3　場景建立——古典蒙太奇……....- 53 -
圖 2-2-4　仰角鏡頭舉例……....- 53 -
圖 2-2-5　固定鏡頭(望鄉篇) ……....- 54 -
圖 2-2-6　固定鏡頭(太陽篇)…….. ..- 54 -
圖 2-2-7　固定鏡頭「舞台風格」(黎明篇)……..…- 55 -
圖 2-2-8　固定鏡頭「舞台風格」(羽衣篇) ……..…....- 56 -
圖 2-2-9　固定鏡頭「舞台風格」(羽衣篇) ……..…....- 56 -
圖 2-2-10 固定鏡頭「舞台風格」(鳳凰篇) ……....- 56 -
圖 2-2-11 固定鏡頭「舞台風格」(鳳凰篇) ……..…....- 56 -
圖 2-2-12 移動鏡頭舉例……..…....- 57 -
圖 2-2-13 剪接轉場方式舉例——切……..…....- 58 -
圖 2-2-14 剪接轉場方式舉例——蒙太奇……....- 59 -
圖 2-2-15 剪接轉場方式舉例——淡出……..…....- 60 -
圖 2-2-16 剪接轉場方式舉例——淡入……..…....- 60 -
圖 2-2-17 剪接轉場方式舉例——情緒效果的疊……..…....- 61 -
圖 2-2-18 剪接轉場方式舉例——轉場效果的疊……..…....- 61 -
圖 2-2-19 剪接轉場方式舉例——轉場效果的疊……..…....- 61 -
圖 2-2-20 光影的時空伸縮效果……..…....- 64 -
圖 2-2-21 光影的情緒效果(鳳凰篇) ……..…....- 65 -
圖 2-2-22 光影的情緒效果(黎明篇) ……..…....- 65 -
圖 2-2-23 光影的技術性遮掩效果(望鄉篇) …….. - 66 -
圖 2-2-24 光影的技術性遮掩效果(黎明篇) ……..…....- 67 -
圖 2-2-25 光影的技術性遮掩效果(太陽篇) ……....- 67 -
圖 2-2-26 手塚治虫畫框、分格方式整理圖……....- 67 -
圖 2-2-27 「扇型」畫框舉例……..…....- 68 -

圖 2-2-28 「輻射型」畫框舉例……..- 68 -
圖 2-2-29 「通道型」畫框舉例……- 68 -
圖 2-2-30 「破格」畫框舉例……- 69 -
圖 2-2-31 「裂格」畫框舉例……- 69 -
圖 2-2-32 模擬「段落鏡頭」的畫框……..- 69 -
圖 2-2-33 「機艙式」畫框舉例(直式) ……- 70 -
圖 2-2-34 「機艙式」畫框舉例(橫式) ……- 70 -
圖 2-2-35 「氣泡型」畫框舉例……- 71 -
圖 2-3-1 《畫路》雜誌創刊號封面……..- 74 -
圖 2-3-2 《神威外傳》畫面舉例……- 74 -
圖 2-3-3 《火之鳥・希臘篇》可愛畫風舉例……- 75 -
圖 2-3-4 《火之鳥・黎明篇》寫實畫風舉例……- 75 -
圖 2-3-5 《火之鳥》寫實風格比較(黎明篇) ……- 75 -
圖 2-3-6 《火之鳥》寫實風格比較(鳳凰篇) ……- 76 -
圖 2-3-7 深含寓意的視覺母題——我王 1…. ……- 77 -
圖 2-3-8 深含寓意的視覺母題——我王 2…… - 77 -
圖 2-3-9 深含寓意的視覺母題——神像……- 78 -
圖 2-3-10 深含寓意的視覺母題——人像……- 78 -
圖 2-3-11 深含寓意的視覺母題——鬼瓦 1……..- 78 -
圖 2-3-12 深含寓意的視覺母題——鬼瓦 2……- 78 -
圖 2-3-13 《火之鳥》滑稽要素的不平衡感舉例……- 80 -
圖 2-3-14 「模仿」的詼諧 1……- 82 -
圖 2-3-15 「模仿」的詼諧 2….. …… - 82 -
圖 2-3-16 「矛盾」的詼諧 1….. ……..- 83 -
圖 2-3-17 「矛盾」的詼諧 2…. ……- 83 -
圖 2-3-18 「錯置」的詼諧….. …… - 84 -

圖 2-3-19 「反身性幽默」的詼諧(〈那裡的手指〉)…. ……. - 85 -

圖 2-3-20 「反身性幽默」的詼諧(黎明篇) ….. ……..- 86 -

圖 2-3-21 「反身性幽默」的詼諧(大和篇 1) ……. - 86 -

圖 2-3-22 「反身性幽默」的詼諧(大和篇 2) ……. - 86 -

圖 2-3-23 黑色幽默的諷刺(大和篇)….. ……..- 87 -

圖 2-3-24 黑色幽默的諷刺(生命篇)…. …….. - 88 -

圖 2-3-25 黑色幽默的諷刺(鳳凰篇)…….- 89 -

圖 3-2-1 「出雲式」神道信仰解說圖……..….- 109 -

圖 3-2-2 「大和式」神道信仰解說圖……..- 109 -

圖 4-1-1 〈鳳凰篇〉人物情節發展圖……- 142 -

NTU Library

表次

表 2-1-1　《認識電影》剪接方法與電影風格表……- 40 -

表 4-1-1　《火之鳥》「猿田一族」人物整理表……-136-

表 4-1-2　「十二因緣」關係表……- 139 -

NTTU Library

第一章 緒論

第一節 研究背景與目的

壹、背景與動機

漫畫的閱讀近年來漸漸被人所接受，不似過去背負污名的年代，被視作毒水猛獸般不可看不可說。筆者的童年時代，看漫畫仍被當作知識匱乏的娛樂、課業退步的元兇，隨著社會價值的多元開放，筆者身兼教育工作者與漫畫喜好者兩種身分，深刻察覺到在現代的圖像世界裡介紹新知的最好方法就是「看漫畫」：想了解日本政治，讀一讀弘兼憲史的《政治最前線》，便可大致認識日本國會的運作方式與政治家如何爭權奪利；看過寺澤大介的《將太的壽司》，讀者也能成爲半個日本料理專家……，再看看各大書店對於漫畫分類的繁複羅列，[1]無疑地，任何題材都能找到最適宜的漫畫教材。

在漫畫的研究方面，相關學術論述數量也有明顯成長。從全國博碩士論文資訊網的搜尋來看，以「漫畫」一詞在精確搜尋模式之下來查詢「論文名稱」這個項目，得到的檢索結果是 134 筆，而在學門的分類中，依次以藝術類、教育類、人文學類、大眾傳播類爲最多，都有 20 至 30 篇左右的數量。[2]由此可見學術界對於漫畫的研究有日漸重視的傾向。雖然在柯惠玲的論文觀察到，不論日本或台灣，漫畫的發行量有日趨下滑的現象，[3]或許是各種數位媒體的發展導致讀者所能分配給閱讀漫畫的時間減少，也或許是創作的品質下滑，但筆者肯定她強調研究漫畫的經典作品確有其必要性。因此，漫畫本身作爲研究題材仍是有價值的。

在這個強調圖像閱讀的世代，對於漫畫這個媒體，除了消費娛樂以外，我們所知的仍舊太少。關於漫畫的藝術表現、敘事技巧、與其他視覺、表演藝術的關

---

[1] 依博客來網路書店的漫畫分類有：愛情文藝類、警探推理類、運動遊戲棋奕類、職場類、料理類、功夫武俠類、靈異神怪類、科幻魔法類、輕鬆爆笑類、成人漫畫、動作冒險類、宗教類、政治類、歷史類、溫馨勵志類、其他類型等共十六類。參見博客來網路書店。
<http://www.books.com.tw/books/fleet/index.php> (2008 年 10 月 26 日)

[2] 查詢時間爲 2008 年 10 月 26 日。

[3] 柯惠玲，〈論安達充的藝術表現-以《鄰家女孩》爲例〉，台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006，頁 1-2。

聯性……，不論對創作者或討論者而言，漫畫的確還有很大的可研究空間。

再來看看台灣的漫畫產製工業，自國民政府遷台後，對於出版品加以嚴厲審查，特別是 1962 年通過，1966 年開始執行的「編印連環漫畫輔導辦法」，由於在黨國意識形態及思想的保守控制之下，反而對台灣本土漫畫創作發展限制重重[4]，導致出版社大量使用日本盜版漫畫送審，造成今日本土漫畫稀少，放眼望去是日本漫畫完全殖民的景況。市面所見均是日本作品居多，即使是本土原創的漫畫，也脫離不了日本創作的陰影。在台灣本土作品中能脫穎而出、享譽國際如鄭問這樣的大師，卻也由於業界與市場的不健全而只能遊走日本、香港。[5]台灣的漫畫發展過程如此坎坷，以致於只要談到漫畫，所有讀者們心中浮現的的確大部分都是來自日本的創作。因此，若是要對漫畫藝術作更深入的了解，還是得從日本漫畫著手較爲穩當。

說到日本戰後以來的漫畫，手塚治虫堪稱第一人。他運用了大量電影動畫的分鏡與取景技巧來繪製漫畫，同時又擴大漫畫的題材表現，其作品之多，題材包容之廣，講談社出版的手塚治虫全集有四百卷，以頁數計有 15 萬頁，可謂空前絕後，大師之名，當之無愧。英國的漫畫研究者保羅・葛拉維(Paul Gravett)在《日本漫畫 60 年》裡如此敘述：「手塚的故事類型和主題極為廣博，人物個性深刻而多變，畫面動感強烈，最重要的是，他強調故事一定要動人——好故事應無懼於探討人類最基本的問題，例如：自我認同、生命的缺憾、死亡和不公義等。」[6]這些當然都是造成一部經典不可或缺的條件，手塚的地位由此可見一斑。

至於出生在 1980 年的筆者，從小浸淫在大眾文化的環境中，對於已經習慣

---

[4] 當年缺乏一定標準的審查現象，例如「編印連環漫畫輔導辦法」第七條所規定不得繪製的內容有「破壞倫理道德者」、「對國家社會有其他不良影響者」等項目，均由承辦人員主觀判斷。見蕭湘文著。《漫畫研究：傳播觀點的檢視》(台北：五南出版，2002)，頁 41-42。

[5] 1990 年，鄭問的《東周英雄傳》刊載於日本的《早安》雜誌，1991 年，獲得「日本漫畫家協會漫畫賞」，至 1999 年，鄭問已在日本發表《深邃美麗的亞細亞》、《始皇》、《萬歲》、《東周英雄傳》、《鄭問畫集》、《刺客列傳》、《鄭問三國志》等作品。2000 年與香港玉皇朝出版合作「霹靂布袋戲」漫畫版《大霹靂》。他的實驗精神是台灣漫畫家少有的，甚至是全球漫畫界僅見。他的創作像純藝術般毫無顧忌的創新視覺映像、突破傳統窠臼。以上見洪德麟著，《台灣漫畫閱覽》(台北：玉山社出版事業，2003)，頁 83。

[6] 保羅・葛拉維(Paul Gravett)著，連惠幸譯，《日本漫畫 60 年》(*Manga: Sixty Years of Japanese Comics*)(台北：西遊記文化出版，2006)，頁 26。

從日本 ACG(Animation 動畫、Comic 漫畫、Game 遊戲)中學習新知的筆者，自幼所接觸的，也幾乎全是日本漫畫。特別是手塚治虫的漫畫作品，自筆者懂事以來一直扮演著啓發知識、引導思考的重要角色。初見手塚大師，是閱讀《怪醫黑傑克》時，當時即爲其深厚的人文關懷與奧妙的醫學知識所懾服，還差點就要以醫學系爲目標而報考自然類組。也在此時，與手塚結下了不解之緣。

如前所述，漫畫擔任各項知識入門的介紹者再恰當也不過了，而大量引用經典名著及哲學思想爲創作元素的手塚治虫，稱他爲「知識性漫畫」的濫觴也當之無愧。在筆者所蒐集且讀過的手塚治虫漫畫中，《火之鳥》針對「生命」這問題提出許多發人省思的觀點。手塚治虫曾提到：「我的漫畫裡有各式各樣的故事，可是基本的主題都是一樣的。……也就是人活著的感慨，生命的尊嚴和可貴。這樣的感觸就算不特別強調，也會自然地在我的作品中流露出來。」[7]如何以眾人眼中「輕薄短小」的漫畫，表現「生命」如此恢弘的主題？的確值得吾人探究。

另外，從 1947 年手塚治虫初次出版的漫畫《新寶島》到握著畫筆辭世的 1989 年之間，四十多年的漫畫生涯裡，《火之鳥》的正式連載，從 1967 年開始一直到他過世，這 20 年屬於手塚創作的中後期，不論是技巧、畫風或情節安排上，已趨於成熟，此經典著作當可作爲手塚漫畫研究的代表作品，也因此啓發了筆者研究的動機。

貳、研究問題與目的

讀過《火之鳥》這部漫畫後，筆者對其所要闡述的生命觀點感到非常有興趣，究竟生命的目的何在？價值何在？擁有高科技的未來人類必然幸福嗎？這些問題，或許在手塚的傳記、演講詞裡曾零星地提到過，但是他如何將各式豐富的題材及知識引入「漫畫」這種媒體之中？能否使用已知的種種漫畫敘事技巧來分析他的表現方式？從《火之鳥》中可發現的手塚治虫創作風格、個人特色爲何？

以上許多疑問，可簡要整理成以下幾個**目的**：

[7] 手塚治虫著，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，台北：玉山社出版，1999 年，頁 74。

一、就形式而言：手塚治虫選擇以漫畫來創作，本研究自然須先從漫畫的構成方式開始，尋找相關理論，對圖像閱讀及編輯方式增加了解。並將探究手塚治虫在《火之鳥》如何運用漫畫語言編織故事架構，發展豐富情節，激發讀者情感，繼而思考《火之鳥》所蘊含的特色與風格。

二、就內容而言：探究並了解《火之鳥》所使用到的廣泛題材。以「生命」作爲創作主題，融合歷史、科幻、宗教等要素的手塚治虫，究竟以何種思維來表現此主題？讀者在《火之鳥》中所看到的生命意義與價值爲何？

三、整體而言：藉由對手塚治虫經典作品的研究，期能更深入了解這位漫畫創作的大師，究竟如何從形式與內容將漫畫提升到超越「幼稚、低俗」的境界，也希望對漫畫研究有些許貢獻，吸引更多人投入這方面的研究。

因此，本研究旨在探索以下**問題**：

一、手塚治虫在《火之鳥》所運用的漫畫語言及其表現出的特色與風格爲何？

二、《火之鳥》的題材、情節等要素如何安排？

三、《火之鳥》呈現了生命的哪些面貌？對讀者有何啓發？

第二節　研究方法、範圍與限制

壹、研究方法

漫畫的研究與討論，在台灣的發展仍在萌芽階段，未能有固定的研究方法及理論。研究者的討論，有從視覺藝術及電影方面切入，探索圖像傳播技巧者；有從社會心理方面談起，專論文本內容與社會現實的連結者；亦有從讀者角度出發，討論漫畫在傳播上的媒介及效果者。本研究對於《火之鳥》的分析主要爲文本分析法，從兩大方面著手，一是文本形式，也就是漫畫語言及表現技巧；二是文本內容，目的在題材分析與主題探究。

在形式的探究上，從整理先前相關漫畫研究者的成果開始，配合漫畫家本身對於創作與表現方式的討論，以了解畫框、圖像符號、文字、分格方式等漫畫語言。另外，有鑑於漫畫與電影在視覺傳達原理的高度相似性，本研究除了探討漫畫的圖像語言，亦將兼採電影理論作爲輔助工具，以求對畫面的進一步解讀，尤其是鏡頭的運用與攝影觀點的選取等觀念。

至於內容的探究，將隨著手塚創作《火之鳥》所運用到如歷史神話人物、宗教觀念、科學知識與科幻情節等廣泛的題材，逐一探索其創作時可能的出處與其對主題的闡發。因此在此部分，所需援引的理論與書籍，在類別上或許較爲紛雜，但一切延伸討論均不出「生命」此主題的探索。關於主題的探究，本研究擬將《火之鳥》視作文學文本來討論其情節、歸納其主題，並與有相同議題的文本來對照，不只是閱讀它的畫面，更試著將漫畫閱讀作更深、更廣的思考與闡述。

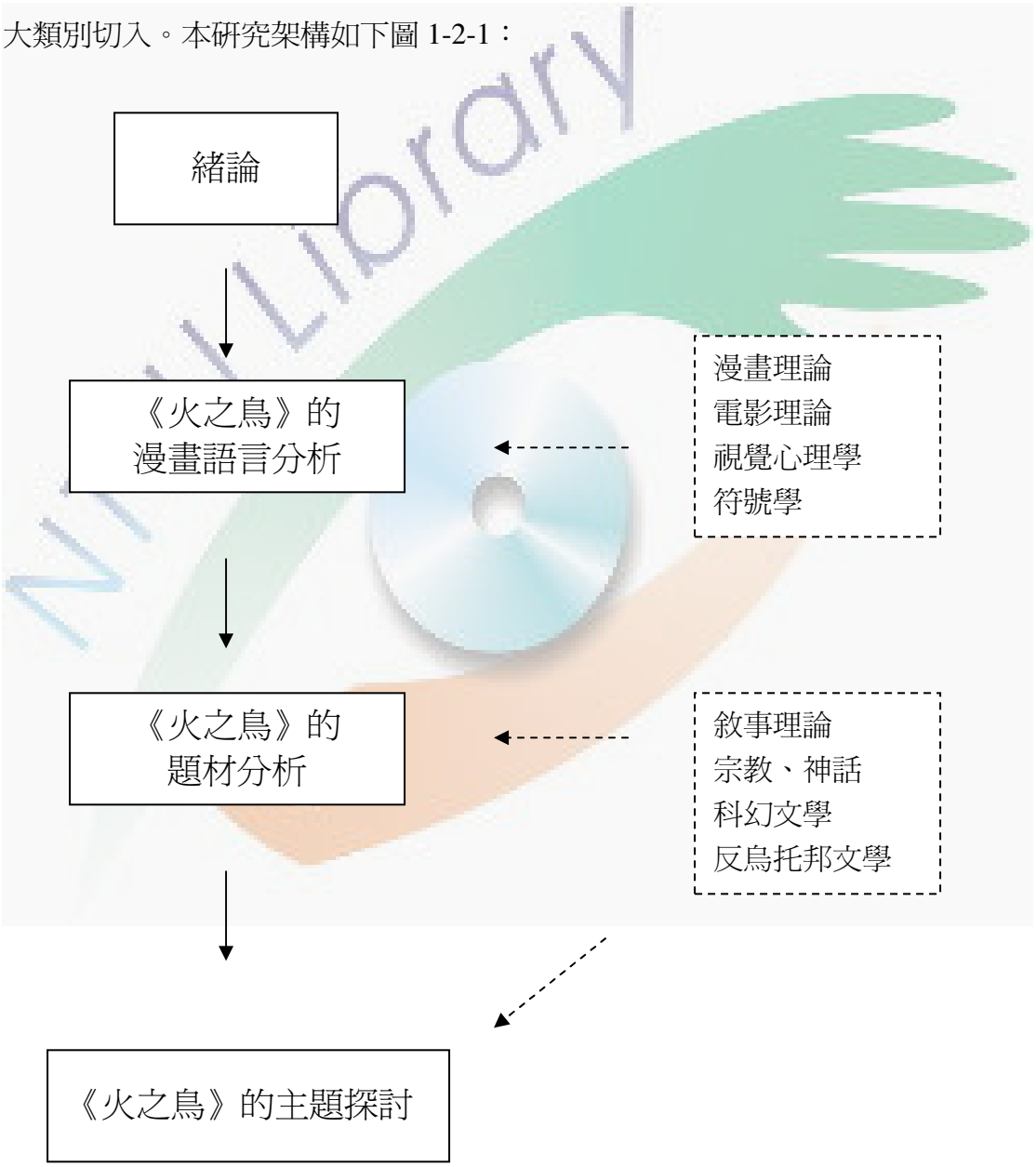
貳、研究架構與步驟

在台灣出版的手塚治虫漫畫，早年均是沒有版權的盜版，如《怪醫黑傑克》當年的書名是台灣盜印者自行命名的《怪醫秦博士》。這類盜版的書籍，內容或有缺失，翻譯也常有譯者隨意刪修的情形，作爲研究的價值較低。後來，時報文化在 1993 年正式向手塚公司取得授權，出版《手塚治虫漫畫全集》，此全集原訂計畫中應出版 300 本，卻因種種困難而中止出版計畫，只出版了 226 本，但已是

台灣出版正體中文的手塚治虫作品中，最完整的一批。

之後，台灣東販公司又將手塚治虫的部分經典作品重新出版，名爲「手塚治虫名作選」，有《怪醫黑傑克》、《三眼神童》、《火之鳥》、《手塚治虫短篇集》、《海王子》等作品發行。

本研究主要以目前在台流通較廣的台灣東販出版的《火之鳥》共 22 冊爲對象，用細讀的方式作文本分析。並參考國內外相關研究與理論，從形式與內容兩大類別切入。本研究架構如下圖 1-2-1：



本研究的進行步驟如下：

一、蒐集手塚治虫的所有作品及其他相關資料如講稿、散文等。

二、閱讀作者的傳記、演講詞或文章中，了解其創作的理念與動機。

三、選定文本《火之鳥》後，細讀《火之鳥》，尋找研究構想與題目。

四、蒐集與閱讀漫畫與電影的相關文獻及理論。

五、發現研究問題，擬定研究目的，建立研究計畫。

六、著手分析《火之鳥》的漫畫語言，以畫框、分格等各種視覺要素來解析《火之鳥》，從中歸納出手塚治虫漫畫的個人特色與風格。

七、歸納《火之鳥》的背景及題材設定，發覺其創作意圖，擴大討論視野。

八、分析《火之鳥》的主題，參考文學、哲學、宗教等相關範疇，結合各篇題材，對「文明與生命」議題作深入闡述。

參、研究範圍與限制

一、研究範圍

本研究擬以台灣東販公司於 2002 年~2003 年所出版的《火之鳥》正體中文版 22 冊爲研究文本，全書共有十二篇故事。手塚治虫在台灣正式出版的作品，另有時報出版的《手塚治虫漫畫全集》，即是由日本最完整的版本——講談社出版的《手塚治虫漫畫全四百卷》選譯而來。由於時報出版的全集，從 1993 年起陸續出版卻因故未能全部出版，此一版本已經絕版，收集上亦不方便。而且，時報版的《火之鳥》比東販版多出了〈埃及篇〉、〈希臘篇〉、〈羅馬篇〉等三篇，由於此三篇的創作時間較早，且因刊載在少女雜誌上，讀者取向與創作理念與其他各篇亦不相同，故不考慮此版本。詳細情形，於下一節「手塚治虫與《火之鳥》簡介」詳述。

東販版的《火之鳥》系列 22 集分別爲〈黎明篇〉(第 1~2 冊)、〈未來篇〉(第 3~4 冊)、〈大和篇〉(5)、〈宇宙篇〉(6)、〈鳳凰篇〉(第 7~8 冊)、〈復活篇〉(第 9~10

冊)、〈羽衣篇〉(與〈異形篇〉合訂爲第 11 冊)、〈望鄉篇〉(第 12~13 冊)、〈亂世篇〉(第 14~17 冊)、〈生命篇〉(18)、〈太陽篇〉(第 19~22 冊)等，共十二篇。

二、研究限制

(一)資料蒐集方面：

在台灣研究日本漫畫家手塚治虫，不論是作品或相關論述的蒐集，均較爲困難，且未能廣泛閱讀搜羅所有資料，在論述上可能有所侷限。所使用的版本，以台灣東販的正體中文版爲主，內容或有因翻譯(例如對白與擬音字部份)而產生的誤差。另外此版本爲單行本版本，與初次連載在日本的漫畫雜誌上的版本有些不同，[8]對於雜誌連載版本將略而不談。

(二)語言與文化方面：

研究手塚治虫與漫畫，應該以日文資料較爲豐富，且較能深入創作者的文化背景，但因爲筆者身在台灣，主要參考資料以中文爲主，而國外的相關理論與論述，語言方面只能盡力解讀，除了設法利用網際網路自國外購買相關書籍，並尋求其他相關研究者借閱、討論資料，期能豐富此研究的內容，或有不足之處，爲日後應努力的方向。

(三)研究目的與方法方面：

本研究旨在深入文本的內涵，採用文學研究方法居多，部份採納視覺藝術的理論，關於漫畫其他可能的研究領域如傳播、教育方面等無法兼顧，這些方面的影響雖與漫畫相關，但這些因素不在本研究範圍內。

[8] 日本的連載漫畫通常是先刊登在漫畫雜誌，集合足夠回數再發行單行本。有些作品在連載時因爲作業時程匆忙而產生些微的錯誤，甚至有作者來不及畫上背景，在單行本才補上的狀況。有的作品，在發行單行本時，作者又大幅改稿。通常單行本有收藏的作用，是較爲完整的版本。

第三節　手塚治虫與《火之鳥》簡介

壹、手塚治虫的漫畫生涯

一、卡通的啟蒙

「若沒有他的種種創舉，日本動漫畫產業，幾乎無法達到當前的規模與多元。他豐沛的創意至今仍影響著這兩種藝術形式。他對日本的影響，可說是集華德・迪士尼、艾爾吉、威爾・艾森納、傑克・科比於一身。」[9]這樣的形容，一點也不誇張，手塚治虫之於日本的動畫與漫畫事業，的確如神一般的崇高。

出生在戰前 1928 年 11 月 3 日的手塚治虫，本名手塚治(Tezuka Osamu)，出生於日本大阪府豐能郡(現爲豐中市)，5 歲時搬遷至兵庫縣寶塚市。父親手塚粲(Tezuka Yutaka)爲大公司「住友金屬」企業的職員，祖父爲律師，曾祖父爲醫生，自小家境尚屬富裕。母親文子(Fumiko)爲軍人之後，教育程度不差，對孩子的教育極爲重視。每次手塚治的父親領薪水，母親均會留下一部分錢購置書籍，其中也包括了漫畫書。在手塚還不識字時，母親常爲他唸漫畫書上的故事，因此手塚自小即對漫畫及故事培養出深厚的興趣。手塚的父親是位電影的愛好者，甚至買了台家庭用電影放映機，在家中播放卡通影片給孩子們看。那時，手塚便對迪士尼的米老鼠產生莫大的興趣，時常模仿迪士尼的卡通人物來畫畫。

二、學生時代的學習伴侶——漫畫

小學時的手塚，就讀大阪府立池田師範附屬小學(現爲大阪教育大學附屬池田小學)。據他自稱，「長得瘦瘦的，頭大大的，一臉昆蟲相，個子又小，身體也很虛弱。小學的時候常常受同班同學的嘲笑，是那種被欺負慣了的小孩。」[10]因爲當時戴眼鏡的小孩不多，愛看書的手塚很早就戴上眼鏡，最常被笑爲「六十公尺的眼鏡」。爲了「自保」，手塚努力學習各種技巧，以吸引同學注意，免除被欺

[9] 艾爾吉，Herge，比利時國寶級漫畫家。威爾・艾森納，Will Eisner，美國漫畫大師，身兼漫畫創作者與理論研究者兩種身分。傑克・科比，Jack Kirby，美國國民漫畫大師，代表作如《驚奇四超人》、《綠巨人浩克》。本段評論引自保羅・葛拉維(Paul Gravett)著，《日本漫畫 60 年》，頁 24。

[10] 手塚治虫著，《我的漫畫人生》，頁 12。

負的噩運，其中，他最受歡迎的特技就是畫漫畫，藉此技巧使得他不被同學瞧不起或欺負。

手塚的小學時代，遇見了一位特別的老師——乾秀雄。他以當時最新潮的「自由作文」方式指導學生寫作，時間也不加以限制，鼓勵學生發揮觀察力、想像力。手塚十分喜愛這種寫作方式，「乾老師的教育方式，讓我體驗到寫故事的樂趣。……我越寫越起勁，常常把作文帶回家寫，一寫就是幾十頁，連對話也寫進去。對話越加越多，幾乎成了小說的形式。…與其說是寫作文還不如說是編故事。事實上，我那時候曾經想過長大了要當作家。」[11]此時的作文經驗，使得手塚日後成爲故事漫畫的大家，腦袋中有源源不絕的創意，甚至可以在不同的漫畫雜誌上同時連載好幾部作品而不曾發生混亂。

從小學五年級開始(1939 年)，喜愛觀察自然科學的手塚，與班上同學石原實一起製作了科學雜誌《世界萬有科學體系》。特別沉迷於昆蟲採集的他，給自己的名字一治(OSAMU)後面加上虫(MUSHI)作爲筆名，從此，「手塚治虫」之名誕生了。[12]上了中學的手塚治虫，仍是沉迷於繪畫之中，當時(1941 年)太平洋戰爭爆發，學校的軍事教育趨於嚴格，畫漫畫是不被贊成的，但他的美術老師岡島吉郎卻常常爲他緩頰，建議他轉到美術班就讀，給予他繼續自由繪畫的機會。中學時的手塚，更熱中於科學雜誌的製作，光是憑他與日後的昆蟲學家林久雄等幾位同學的同好會，便發行了《動物世界》兩期、《原色甲蟲圖譜》兩本、《昆蟲世界》共十一期等雜誌，在同學之間流傳。特別是《原色甲蟲圖譜》，每隻昆蟲均是由手塚一一仔細繪製上去，比例完全依照實體大小，色彩光澤精緻動人，大受同學歡迎。這些雜誌還有另一個受到同學喜愛的原因，就是在書中均附有手塚的漫畫，未來在他漫畫中大出風頭的漫畫人物，在此時的漫畫已經有了雛型，如鬍子老爹、電石燈等角色。

三、戰時的體驗

[11] 手塚治虫著，《我的漫畫人生》，頁 41。
[12] 雖然寫作「治虫」，但讀音從 1950 年開始，從「OSAMUSHI」改爲「OSAMU」。

手塚在戰火不斷的中學時期，仍持續不懈地創作漫畫，甚至在被派到大阪石綿工廠「勤勞動員」(義務服務)的時候，也在學生與員工專用的廁所裡創作連載漫畫。有一次，手塚在訓練所生了病，雙手長了些莫名的疹子，之後越腫越大，還發了高燒，原來是一種叫「糜爛性白癬」的疾病，差一點點就要截肢，讓這個世界少了一位傑出的大師。後來經過長久的調養，終於復原，差一點就再也不能畫畫的手塚，此後更加珍惜能夠畫漫畫的每一刻，養成他把握時間，至死都不放下畫筆的習慣。

戰時的日本爲了早日將青年們送上戰場，五年制的中學，四年就可以畢業。1945 年，手塚考上了大阪大學附屬醫學專門部，希望以軍醫的身分上戰場治療同胞，而非以戰士的身分出陣殺敵，只是入學沒多久，戰爭也結束了。終於逃過戰火威脅的手塚，走上街頭，看見重新亮起的街燈，不禁在心中吶喊：「活著真好！從此可以隨心所欲地畫漫畫了。」[13]求學期間的手塚，一邊學習醫術，一邊練習畫漫畫，連上課時都在偷畫漫畫。但是戰爭的體驗，實習時接觸到的生老病死，已經在他心中埋下了「尊重生命」的種子了。

爲了能使自己創作的題材更爲多元且具有深度，手塚治虫在青少年時期便將父親書房裡的世界文學全集與落語[14]全集閱讀完畢，也常常將這些題材運用進他的漫畫創作裡，例如 1953 年的《罪與罰》，便是將俄國文學家杜思妥也夫斯基的小說化爲漫畫版，不但將經典小說推介給年輕朋友，也擴展漫畫創作可能的題材。

四、漫畫界的初生之犢

18 歲時，在鄰居的推薦下，手塚進入了「少國民新聞」，以連載四格漫畫《小馬日記》出道，成爲學生漫畫家。但手塚並不以此爲滿足，仍希望繪製長篇故事漫畫。後來，由前輩漫畫家酒井七馬構想的漫畫《新寶島》，便找上他合作，由他作畫出版。1947 年《新寶島》出版後，造成史上未有的轟動，銷售了四十萬

[13] 中尾明著，傅林統譯，《手塚治虫——追尋夢與希望的天才漫畫家》，(台北：小魯文化，2003)，頁 60。

[14]落語（らくご），日本傳統的說演藝術，由一人在台上演出，對觀眾表演以滑稽爲主的長篇故事，現在的落語表演在服裝、道具、配樂上愈發講究，不似傳統落語表演以說演爲主的單純。

冊。以漫畫《天才小釣手》而聞名的漫畫家矢口高雄，在紀念手塚的作品《我的手塚治虫》中提到他第一次閱讀手塚漫畫的感想：「當時的漫畫，人物一定是從右邊入場，左邊出場！總之，就好像舞台劇一樣，只有平面的感覺。可是，這本漫畫真的完全不一樣，好像會從畫面裡頭飛出來一樣。(45)」大受歡迎的秘密就在於手塚大量運用電影手法如特寫鏡頭或不同攝影角度等方式，在分格上也善於掌握閱讀節奏，在精采處使用更多格數來製造戲劇效果，以增強故事性。

接著，日後號稱手塚「科幻三部作」的《遺失的世界》(1948)、《大都會》(1949)、《未來世界》(1951)甫推出便大受好評，描繪出人們對繁榮未來所抱有的虛無恐懼，以及對冷戰下可能爆發的核武危機表示憂心。

在關西地區享有盛譽的手塚，帶著滿懷壯志來到了東京，尋找進一步發揮的空間，卻也碰到幾次挫折。不但東京幾家出版社不欣賞他，當時漫畫界的老前輩島田啓三看了他的《新寶島》後，只冷冷說：「這是漫畫的旁門左道啊！你要怎麼畫，當然是你的自由，可是希望你這樣的畫風不要再有第二個了。」[15]沮喪的手塚暫時回到大阪等待機會，後來因爲手塚的作品在東京地區受到越來越多人的推崇，紛紛要求出版社刊載他的作品，因此，1950 年開始，雜誌《漫畫少年》上開始連載手塚的大作《森林大帝》。

隔年，23 歲的手塚加入了東京的漫畫家組成的「東京兒童漫畫會」，會員有島田啓三、馬場昇、太田次郎等漫畫界的前輩。這一年也是手塚自醫專畢業，進入醫院當實習醫師的時候。雖然手塚決定以漫畫作爲一生的工作，但是仍堅持完成學業，因此便過著邊醫院實習邊偷偷畫漫畫的日子，甚至常常拉著護士幫他完成畫稿。這一年，手塚連載的《原子小金剛大使》(アトム大使)頗受歡迎，特別是裡頭的配角——原子小金剛，因此在 1952 年，便以小金剛爲主角，開始《原子小金剛》(鐵腕アトム)的連載，以人類與機器人的關係爲題，也提出「差別」和「偏見」等嚴肅議題。雖然小金剛在日本大受歡迎，1963 年還成爲日本第一部電視動畫，但是手塚本人對於《原子小金剛》的看法卻與社會略有不同：「機

[15] 中尾明著，《手塚治虫——追尋夢與希望的天才漫畫家》，頁 91。

器人等科學技術是如何對人性產生負面的影響，而發展過頭的科技在社會上引發的矛盾才是我的主題。只可惜，一般人只看到小超人的十萬馬力和為正義而戰的一面，而不細讀作品中深層的訊息。」[16]對於科技與人性的探索，手塚是不遺餘力的，也因此在他一生所創作的科幻作品中，有許多直指人心的反省之作。

在《新寶島》與《原子小金剛》之後，手塚幾乎已成爲戰後開創日本新漫畫的一代宗師，吸引了許多後續漫畫家如矢口高雄、石之森章太郎、藤子不二雄(藤本弘、安孫子素雄二人合用筆名)等人對於漫畫事業的投入。以手塚治虫的助手身分出道的石之森章太郎，在他的《漫畫家入門》裡的自傳中提到：

> 手塚治虫的《新寶島》單行本漫畫，由大阪的出版社發行了。新鮮的題材，令人拍案叫絕，也從此與手塚的作品，結下不解之緣。……到了中學時代，手塚先生開始在東京的雜誌《漫畫少年》上刊登《森林大帝》的連載漫畫。當時各地也都掀起了一陣創作漫畫的熱潮，《原子大使》、《領帶騎士》(筆者註：正式譯名爲「寶馬王子」)等等漫畫也紛紛問市。於是，我開始投稿，所獲得的回信居然竟比我所投遞的更有份量。(46-47)

手塚對當時的漫畫界所發揮的影響力，由此可見一斑。

結束實習，與考上國立音樂大學的妹妹一起到東京生活的手塚，在東京租屋而居。到東京的第二年(1953)開始，手塚遷居到豐島區椎名町的德基瓦莊(トキワ荘，亦可譯爲常磐莊)。雖然他只在此住了一年，之後卻有許多的新銳漫畫家，紛紛住到這個不起眼的大雜院來。除了前述的藤子不二雄、石之森章太郎，還有赤塚不二夫、水野英子等人。這群人或多或少都受到手塚的感召，有的從模仿他的漫畫起家，手塚已然是日本兒童漫畫界的活力來源。

大約從 1955 至 1959 年，屬於手塚治虫的「煩惱期與轉換期」。[17]此時「劇畫」[18]的出現，帶給日本漫畫市場不小的衝擊，手塚也苦惱著如何融入新的題材

---

[16] 手塚治虫著，《我的漫畫人生》，頁 82。

[17] 邱麗娟著，《手塚治虫研究—以〈火之鳥〉爲中心》，輔仁大學日本語文學研究所碩士論文，1990 年，頁 17。

[18] 劇畫，以較寫實的手法演出的劇情故事畫。50 年代末期年由辰巳嘉裕、齋藤隆夫等人所組成

與風格，才能不被市場所淘汰。《火之鳥》的前兩次連載，就在這樣的情況下斷斷續續，連載的詳情將於下文「《火之鳥》簡介」中說明。

五、動畫的虫

1960 年開始，雖然手塚在漫畫的畫風仍持續轉變，此時他的事業已跨足到一個更大的領域——動畫。這一年，東映動畫邀請他擔任原案構成、演出、原畫的工作，將他的作品《我的孫悟空》拍成動畫《西遊記》。但拍攝出來的結果讓手塚不是很滿意，於是他策劃成立動畫公司，希望能自己製作理想的動畫。於是，1961 年，手塚治虫動畫製作公司(手塚治虫プロダクション**動画**)成立了，隔年更名爲「虫製作」(虫プロ)，發表第一部動畫電影《一個街角的故事》。

1963 年，《原子小金剛》成爲日本第一部電視動畫；1965 年，《森林大帝》成爲日本第一部彩色電視動畫。雖然動畫頻頻得獎，但手塚堅持品質，不計成本的作風，已使虫製作公司的債務水漲船高，埋下日後破產的導火線。

1966 年，成立「虫製作商事」(虫プロ商事)，以集團方式經營，1967 年 1 月發行漫畫雜誌《COM》，開始第三次連載手塚的《火之鳥》，從〈黎明篇〉開始，漸漸走出之前在漫畫上苦惱轉換期的瓶頸。《COM》雜誌的主要競爭目標爲劇畫雜誌《畫路》[19](ガロ，又譯「畫廊」)，也舉辦「每月新人獎」比賽，提供許多後起之秀發揮的機會。關於漫畫的創作與商業之間的衝突，《COM》雜誌時，手塚猛烈抨擊：「很多人以為，漫畫的黃金時代已經來臨，但至今我們又有多少漫畫傑作？現實的情況不就是漫畫家們賣命工作，屈從、甚至成為苛刻商業利益下的奴隸？透過這本雜誌，我想我可以讓大家知道，什麼才是真正的劇情漫畫。」[20]此後，《火之鳥》的創作，除了 1971 年底因爲《COM》雜誌停刊而中斷至 1976

的劇畫工房所推倡。對象上，與傳統漫畫不同，以青年而非兒童爲主要讀者。

[19] 《畫路》的創刊，源於劇畫作家們不甘心成爲漫畫工業生產線的一員，受到編輯的控制，換來大量生產以應付截稿日的生活。最主要的劇畫家白土三平不願將新創作的忍者系列交由已上軌道的《週刊少年 Magazine》發行，於 1964 年與欣賞他的長井勝一合作，將新作《神威傳》(カムイ伝)連載於《畫路》，開創由創作者主導漫畫的典範與實驗室。參見保羅・葛拉維(Paul Gravett)，《日本漫畫 60 年》，頁 41。

[20]保羅・葛拉維，《日本漫畫 60 年》，頁 42。

年重新於雜誌《漫畫少年》(マンガ少年)開始連載〈望鄉篇〉,《火之鳥》的創作到 1988 年〈太陽篇〉連載完畢之前，未曾間斷。

六、人生最後的光芒

1971 年，不善經營的手塚治虫辭去了「虫製作」社長一職，但公司已面臨回天乏術的窘境了。1973 年，公司宣告破產，此時手塚身邊的人紛紛求去，只剩下好友葛西健藏懷著感恩的心陪著手塚，替他處理債務，鼓勵他東山再起。嘗盡人生冷暖的手塚治虫，重新拾起畫筆，用他取之不盡的最後財產——漫畫天份，再度綻放光芒。這段重新振作期，手塚創作出《怪醫黑傑克》、《三眼神童》、《佛陀》等知名大作，作品亦時時蘊含了深刻的人生體會，特別是《佛陀》，與《火之鳥》同爲探索「生與死」此一主題的重要作品，以創新故事改編佛陀成道歷程，表現出手塚個人的生命觀點。

1988 年底，過度勞累的手塚終於因爲胃潰瘍而住進了醫院，此時他已受到癌細胞的攻擊而未被告知。手術後的手塚，仍出席中國上海的動畫影展擔任審查委員，回國後因病情惡化立刻又住進醫院。隔年(1989)因胃癌末期而無法離開醫院的手塚，仍叫人將書桌搬進病房，邊注射止痛藥，邊進行三部連載漫畫、三部動畫，以及《火之鳥》音樂劇的劇本等工作。1989 年 2 月 9 日，一代大師溘然長逝，留給全人類的，是無數的畫作與日本動漫界無比的生命力。他誠摯的創作理念與不朽漫畫人物，永遠留在讀者們的心中。

貳、《火之鳥》簡介

《火之鳥》最初的創作，從 1954 年 7 月至 1955 年 12 月，在《漫畫少年》雜誌連載〈黎明篇〉。此篇故事出現在手塚結束了《森林大帝》這個多年的系列作之後兩個月，希望推出另一部重要作品，魅力能夠勝過《森林大帝》的主角——小白獅雷歐。此時手塚正好看了俄羅斯的芭蕾舞劇《火之鳥》，受到了啓發，因此希望以此充滿神話特性的幻想生物展開故事，於是開始連載《火之鳥：黎明篇》。此〈黎明篇〉後來因爲構思上的困難而未能完全連載完畢，而此故事在 1967

年 1 月開始，在手塚自行創辦的雜誌《COM》上重新啓動連載，故事的架構多所改變，除了背景均爲古代日本，人物關係與主題均不相同，成爲今日所見的〈黎明篇〉版本。

從 1956 年 5 月到 1957 年 12 月，手塚在《少女俱樂部》(少女クラブ)雜誌上開始第二次連載，此次篇名爲〈埃及篇〉、〈希臘篇〉、〈羅馬篇〉。此三篇以少女漫畫的手法，愛情故事的調性，可愛動物的角色等要素描繪，但未能引起共鳴，後來亦未能繼續連載下去。

現存單行本的《火之鳥》，是從 1967 年 1~11 月的《COM》雜誌開始連載的〈黎明篇》開始，持續創作了〈未來篇〉、〈大和篇〉、〈宇宙篇〉、〈鳳凰篇〉、〈復活篇〉、〈羽衣篇〉、〈望鄉篇〉、〈亂世篇〉、〈生命篇〉、〈異形篇〉、〈太陽篇〉等共十二篇。《火之鳥》各篇雖有不同的時空背景與角色，但有某些共通的人物，也有些角色以特別的方式轉生再度出現，爲了贖罪而存在。例如關鍵人物猿田彥，在〈黎明篇〉中是日本上古時代的將軍；到了〈未來篇〉是位鑽研生命科學奧秘的孤獨博士。他們各有其身分，卻共同體驗種種人生滋味。二十多年的連載裡，《火之鳥》的唯一共同要素就是人類自古以來的大哉問——生命的目的與價值究竟何在？

火之鳥在每一篇故事中扮演直接或間接的角色，關於它的身分，在〈望鄉篇〉的開頭，火之鳥自述：

> 我的名字是『火之鳥』。人們這麼稱呼我，是因為在他們的眼裏，我看起來就像一隻鳥；其實我的真面目……是的，就這麼比喻吧：我是由宇宙間無所不在的生命能量所聚合而成的……我走過整個宇宙，經過每個角落，看過無數星球和生命。(2)

根據邱麗娟的碩士論文《手塚治虫研究—以〈火之鳥〉爲中心》對火之鳥與各篇主角的關係分析整理，火鳥在書中具有五種能力，「一、人眼所見為靈鳥型態；二、長壽且帶有光輝，能操作火焰；三、可自由決定作為旁觀者或救援者；

四、對於藐視生命者有制裁的權利與能力；五、了解所有人類歷史。」[21]其實在整個《火之鳥》的連載中，並未將火鳥的角色設定固定化，也因此可以彈性地配合各種題材與時空背景而不致出現重大的邏輯錯誤。因此，有時火鳥化爲人形出現，給予人幫助或懲罰；有時以鳥形出現，在宇宙中遨遊，更能帶人穿梭時空，出入各個不同宇宙。

至於《火之鳥》各篇故事情節請見附錄一。

參、有關手塚治虫與《火之鳥》之研究

在全國博碩士論文網以「手塚治虫」搜尋論文名稱及關鍵字兩個欄位，所得到的查詢結果有 4 篇，分別是《不在中國？日本漫畫中的起源意識與現代身分》、[22]《臉部表情的立體動畫效果》、[23]《手塚治虫の作品研究—以『火の鳥』爲中心》以及《手塚治虫漫畫研究》。[24]經筆者查閱，《不在》一文以手塚治虫的《火之鳥》裡有關日本古代史的其中三篇爲部分材料，討論日本近代的歷史敘事如何建構邪馬台國、日本建國與漢化過程這三段與中國關係密切的歷史。關於歷史的部份，於本研究第三章討論《火之鳥》創作題材時將作爲參考資料。另外，《臉部表情》一文主要從電腦動畫領域出發，探討以電腦創作臉部表情時如何定義顱骨形狀以及如何建立生動的表情。此文僅將手塚治虫的人物漫畫繪製方式列入參考，並非以漫畫創作爲主要研究目標，因此略而不論。關於另兩篇與本研究有直接關係的論文爲：

一、邱麗娟，《手塚治虫の作品研究—以『火の鳥』為中心》。

此論文的研究範疇鎖定在《火之鳥》單一作品中，從「輪迴」、「長壽」、「時間」、「宇宙觀」等角度，旨在內容分析，對於創作的技法與漫畫語言表現，只有文字資料的整理，未有圖片的直接引用與討論。

---

[21] 邱麗娟，《手塚治虫の作品研究—以『火之鳥』爲中心》，頁 50。
[22] 周德望，《不在中國？日本漫畫中的起源意識與現代身分》，國立中山大學政治學研究所碩士論文，2006 年。
[23] 顏文龍，《臉部表情的立體動畫效果》，淡江大學資訊工程研究所碩士論文，1989 年。
[24]張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，台東大學兒童文學研究所碩士論文。2005

此論文第一章先簡介手塚治虫的生平，再結合日本學者們的研究，對其創作生涯不同階段作一綜合討論及整合，共分爲八期。接著介紹手塚治虫創作《火之鳥》的動機與幾個版本差異問題。

第二章從各國神話及傳說中討論火鳥的形象，並藉由火之鳥與各篇主角之間的關係來探討故事想傳達的道理：1.無生命價值的長壽者無意義；2.尊重他人生命；3.掌握自身有限生命。

第三章分別從《火之鳥》的時間、輪迴觀念、宇宙觀、空間性等要素，探討《火之鳥》所表現的時空，了解手塚藉此作品表達的時空觀念。

最後，此文從創作時間與作品定位方面來評價《火之鳥》全書，將《火之鳥》的特色與創新要素作一整理，提供後人研究手塚治虫作品不少啓發。號稱「漫畫之神」的手塚治虫，在經過了劇畫的衝擊與洗禮後，畫風的轉變與成熟，絕對是《火之鳥》成爲手塚創作歷程重大里程碑的條件。然而邱的論文對漫畫語言的討論，付之闕如。另外，邱從《火之鳥》的時空觀念等創作的特殊題材入手，卻未能對《火之鳥》的主題——何謂生命本質，作更深入探討，甚爲可惜。因此本論文將從漫畫的語言開始討論起，從表層的形式到深層的寓意，以求更深入了解《火之鳥》。

二、張逸明，《手塚治虫漫畫研究》。

此研究以手塚治虫漫畫生涯所有作品爲範圍，從兩方面進行討論：一方面從漫畫語言著手，論及漫畫中的人物造型、情緒表現、場景圖像、文字效果及分鏡技巧。另一方面，以文本分析方式將手塚治虫所有作品分爲十類，有幽默類型、冒險類型、童話類型、少女類型、科幻類型、奇幻類型、恐怖類型、愛情類型、情色類型，及其生命理念，作爲了解手塚一生大量作品的依據，並分析其個人生涯與創作理念的關係流變。

從以上兩方面的探究，張逸明整理手塚治虫創作歷史的不同時期表現風格。漫畫語言方面，現今日本漫畫語言雖豐富多元，然溯其源頭，手塚功不可沒，特

別是漫畫符號的創造、「符號式」美少女的發明、[25]電影鏡頭般的分格等，均具有開創性的成就，這些成就在張的論文中均有討論整理。

手塚創作的分期，依此研究可分爲：青年幻想期、成人思維期、大徹大悟期、反璞歸真期。隨著手塚治虫的生涯與作品發展的幾個重大歷程，他的畫風亦隨之轉變，趨於圓融。

張逸明的研究可說是開啓筆者研究的原因之一。此論文資料搜羅廣泛詳盡，對於認識手塚治虫作品提出許多可能的研究方向。惟因手塚一生創作過多，試圖以一本學位論文將之分析透徹，或許目標範圍太廣，許多值得深入探討的細節均未能著墨，甚爲可惜。因此本論文挑選《火之鳥》此一作品，專注單一目標，利用前人所發現之值得再細論的觀點，深入探討，以期更豐富手塚作品研究之內涵。

以上有關手塚治虫與《火之鳥》的相關資料與論述，都對筆者了解此作品與作者有所幫助。想要對《火之鳥》有完整透徹的理解，除了以上的討論外，傳達媒介的討論更是不可或缺。因此，第四節將從漫畫的基礎研究整理起，將漫畫的定義、分類、相關論文等作簡要探究，以尋找深入漫畫研究可能的方向。

[25] 「『符號式美少女』的產生，使其隱蔽於角色後面的情慾為後世漫迷們所發現，於是各種貓女、豹女、兔女郎等造型，開啟人類性意識的另一個層面，許多人會覺得這些耳朵零件或尾巴零件可以使女性更為可愛，更有許多人也對其萌生情慾。」摘自張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 323。

第四節　漫畫研究相關文獻

如第一節所述，漫畫的研究，在學術的領域尚屬於青澀階段，可供參考的研究並不多，除了上述與手塚治虫作品相關的研究外，筆者仍試著從國內外的論述找出適合本研究的參考資料。此節將從漫畫的定義討論起，相關論述的部分多爲漫畫語言的相關研究，作爲探究下一章「《火之鳥》漫畫語言特色分析」的工具。

壹、漫畫的定義與類型

一、漫畫的定義

「漫畫」一詞來自日本，絕無庸議。但在日本有「漫畫」(マンガ，音 manga)此名稱之前，早在 12 世紀的畫家鳥羽僧正的卷軸畫裡，就有像「鳥獸戲畫」這樣的滑稽作品，將僧侶們的醜態以兔子、猴子、青蛙等形象描繪出來，當時已經有了現在連環漫畫的初步形式了 直到 1814 年 浮世繪大師葛飾北齋(かつしか，Katsushika) 所著的《北齋漫畫》一書，以隨筆式散文配上圖畫，是最早使用「漫畫」一詞者。「漫畫」這個詞意謂著「隨性不羈的速寫，可以自由發揮，盡情誇張，因為誇張即是漫畫的本質。」[26]不過，「隨性」、「速寫」這些特質，在今日爲了商業而專業化的漫畫創作環境裡，似乎已經不太適合。至於漫畫的本質，除了誇張，在手塚治虫所著《漫畫入門》談到漫畫的三個本質：「『省略』、『誇張』、『變形』就是幼兒畫的三項特徵，同時也是漫畫的基本精神。」[27]手塚這段話將漫畫裡的圖像特徵表達得很清晰，但這段話還沒說明到漫畫的用途與特質，使用的題材與分類也未包含在內。再看看台灣的漫畫研究者如何定義，洪德麟指出：「含有諷刺、幽默、教育等意義的遊戲畫。筆畫簡單，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。」

[26] 保羅・葛拉維著，《日本漫畫 60 年》，頁 21。
[27] 手塚治虫著，吳劍秋譯，《漫畫入門》 (台北：武陵出版社，1979)，頁 14。

[28]這樣的定義雖長，但包含了漫畫的作畫方式、目的性、題材、風格等要素，值得參考。

現在所熟知的「漫畫」觀念，雖說是來自日本，但日本現代的漫畫觀念，亦來自十九世紀英國軍官查爾斯・華格曼仿照英國《笨拙》(PUNCH)雜誌發行的日本版《笨拙》，此雜誌針對橫濱的外國人發行，開啓了以諷刺漫畫手法針砭時事的方式。從此，日本報刊上的漫畫，從單格到四格，受到西方「COMICS」影響不小。因此，我們有必要看看西方學者如何討論漫畫。

美國漫畫家兼研究者 Scott McCloud 以漫畫的形式，將漫畫的構成與藝術形式作深入討論的 *Understanding Comics* 如此定義：「謹慎地連續安排一連串的圖畫與影像，目的在傳達資訊且(或)引起觀者美學上的反應。」[29]這個定義結合了另一位美國漫畫大師 Will Eisner 所謂的「*Sequencial Art*」的形式，強調了漫畫敘事的連續性，也談到在漫畫在傳播上與美學上的功能。

要將漫畫作一個完整而毫無爭議的定義，是不可能也沒有意義的。因此，結合以上看法，筆者暫時將漫畫定義爲：

1.由圖像、框格、文字所組成的視覺媒體，但後兩者非必要條件。

2.具有傳達、溝通、藝術的作用。

3.常具有趣味性、諷刺性等要素，但也非必要條件。

---

[28] 洪德麟著，《風城台灣漫畫 50 年》(新竹：新竹市立文化中心，1999)，頁 45。

[29] 原文爲"juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer."參見 Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*. (New York : HarperCollins,1994), p. 9.

二、漫畫的類型：

就形式與篇幅而言，漫畫可以分爲單格漫畫、四格漫畫、連環漫畫三類：(一)單格漫畫，目的在一個畫框內將作者意念清楚地表達出來，通常是趣味性高的諷刺漫畫，如報章雜誌上的政治漫畫。雖然只有單格，無法合乎 Eisner 與 McCloud 所說與其他畫框所產生的「連續性」關係，但由於其強調漫畫符號的使用，特別是卡通化的造型，再加上單格漫畫常有的圖文配合(如圖 1-4-1，〈釣魚〉)，的確符合漫畫的定義。

(圖 1-4-1，單格漫畫)方成，〈釣魚〉。以人物釣魚的動作，誇張釣起的魚骨頭，以及對話，配合背景的工廠黑煙，諷刺表現環保議題。
方成，《漫畫的幽默》，頁 14。

(二)四格漫畫主要以「起、承、轉、合」四大結構開展一個極短故事，雖說是四步驟，但通常在前三格內「起」與「承」醞釀氣氛，並在最後一格裡「轉」跟「合」，將故事帶入高潮，戛然而止，使讀者心中餘韻不絕(如圖 1-4-2)。許多漫畫家都是以四格漫畫開始，練習構思長篇漫畫的。手塚治虫曾在《漫畫入門》一書提到：「四格漫畫是漫畫的基本型態，……有過四格漫畫經驗的人，無論畫成人漫畫、兒童漫畫、圖案、卡通，都不會有什麼困難。並非這些人的手靈巧，而是由於四格漫畫的經驗豐

(圖 1—4—2)手塚治虫四格漫畫範例。《漫畫大學》，頁 119。

富而奠定了良好基礎。」[30]

(三)連環漫畫主要由一個又一個的框格組成，以框格之間的「連續性」爲故事演出的主要依據，屬於最適合說故事的漫畫類型。連環漫畫可以像小說一樣，分章分回地架構一個長篇故事，以日本最常見的商業漫畫連載而言，若是受歡迎的漫畫，可以連載的時間超過十年都有可能，也因此，連環漫畫亦可說是最具表現性、藝術性的漫畫種類。本研究的對象文本《火之鳥》爲長時間連載的連環漫畫，因此在本研究所提及「漫畫」一詞，除特別說明外，均表示「連環漫畫」。

貳、有關漫畫語言的論述

作爲一種傳播的媒介，我們知道漫畫的表達主要依賴視覺性的圖像語言，漫畫語言之所以能與讀者溝通，來自於「作者與讀者共有的視覺經驗」。[31]它是繪畫，但它強調畫面的「動態」；它也像電影，但是漫畫自印刷後，圖像又是靜止不動的；它又像小說，因爲它可以編出許許多多無限可能的故事。

在蕭湘文的《漫畫研究：傳播觀點的檢視》中〈漫畫的內容〉一章分析漫畫語言的主要成分爲：圖像、文字、分格、劇情四種。除了劇情以外，每個讀者直接接收到的訊息，是圖像、文字與框格。其他有關學者對於漫畫的討論，也大多基於此三點，針對這些要素，以下將一一簡述與本研究密切相關之論述。

一、袁建滔，《新漫畫語言》[32]

本書以「漫畫語言」爲名，探究目標不言自明。全書大多以台、日、港等地的漫畫作爲討論案例，先就畫框、文字、動感的營造、背景表現、蒙太奇等基本技巧作分類及討論。接著，討論漫畫中較特別、較具創作者個人風格的表現方式：畫框變化、翻頁運用、符號、構圖、造句法(綜合各種技巧的使用)等，以及袁建滔認爲漫畫中最重要的要素——創作意識。

---

[30]手塚治虫，《漫畫入門》，頁 104。

[31] Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary cartoonist.* New York: W. W. Norton & Company, 1985. pp. 1

[32] 袁建滔，《新漫畫語言》(台北：尖端，1992)。

本書的討論大量結合攝影原理及視覺心理學的角度來分析漫畫語言，特別是〈動感的營造〉一章，使讀者了解許多漫畫符號被運用的理論基礎。本書論述簡要而精闢，開啓許多值得深思的觀點。

二、Will Eisner，*Comics and Sequential Art*[33]

本書爲美國漫畫名家 Will Eisner 結合自己多年創作經驗而成的漫畫討論專書。Eisner 針對連環漫畫的特性「連續性」作形式上的探究，分析漫畫的敘事如何完成。首先 Eisner 定義「閱讀」已非過去所謂文字上的，圖像的閱讀亦有其深刻理論，因此以圖像傳達的漫畫，視覺敘事(Visual Narrative)一如語言文字，有它的字彙、文法等傳達的原理，值得研究者的注意。

Eisner 從視覺敘事的基本語彙——圖像談起，說明圖像可傳達的不只是平面視覺上的內容，連空間、聲音、情緒等人類感受都可以表現。在強調文字與圖像結合的連環漫畫中，文字亦是一種圖像，表現字體的方式本身就暗示了某些意義，例如手寫字比起印刷字，較個人化、具有「聲音」特質、表現說話方式等。

接著，Eisner 花了許多篇幅說明漫畫表現「時間感」與「空間感」的重要工具——框(Frame)。視框對於漫畫的故事時空環境建構、氣氛營造、整體風格的建立，都有很大的功用。從取景、選取觀點到組織頁面，作爲敘事的舞台的視框都有不可或缺的重要性。

最後，作者簡單討論了漫畫的構思過程、漫畫能發揮的其他用途、漫畫的研究與學習所牽涉的學術層面，還有科技的運用對漫畫的影響等許多應用議題，對漫畫研究提供許多有實用性的路徑與解釋。

Eisner 在畫框(frame)一章討論的範圍極廣，包含了分格之間連結的閱讀原理、取景角度、畫框外型等。他對畫框的理解與論述，筆者將在第二章第一節分就「畫框的造型」與「框格間的間白」二種要素討論之。

三、Scott McCloud，*Understanding Comics : The Invisible Art*[34]

---

[33] Eisner, Will, *Comics and Sequential Art : principles and practices from the legendary cartoonist.* New York: W. W. Norton & Company, 1985.

此書爲美國的漫畫家 Scott McCloud 直接以漫畫的方式討論如何表現「漫畫」(Comics)這個媒介。

首先，作者先考察西方一般認爲可能是漫畫源頭的各國歷史壁畫，如埃及的壁畫，便可能有所謂連續敘事的圖畫。還有 18 世紀的霍加斯(William Horgarth)數幅爲一組的諷刺畫，亦是利用連續性表達意念的例子。作者在這些藝術作品的案例討論中，發覺漫畫定義的眾多可能性。在定義上，延續 Eisner「連續性的藝術」這個定義，加入了圖文關係，讀者美學上的反應等條件，擴大解釋漫畫爲何。

接著各章，McCloud 針對漫畫構成要素——符號(影像)、框與框之間的間白(gutter)、畫框(Frame)、效果線與對話框，逐章的論述。

漫畫使用的圖像語言，是簡化的圖像，甚至可說是符號化了的。McCloud 運用心理感知的觀念解釋漫畫傳達的原理。作者提到越是卡通化的圖像越能吸引讀者涉入其中、主動想像，甚至成爲畫中的一部分，這也是漫畫之所以引人之處。

針對框與框之間的間白，McCloud 的分析對本研究頗有啓發。漫畫敘事之所以能成功，主要歸功於每個畫框之間小小的空隙。在這些空隙中，讀者主動填入他們的想像力，使得框與框之間的故事能夠連貫。McCloud 還發現，東西方在畫框之間的連結方式有很大的差異，他也以手塚治虫的漫畫爲例，討論由手塚治虫爲代表的「東方的」敘事風格。

畫框本身，如同電影螢幕般，是連環漫畫的圖像表現範圍，雖然亦有無框的畫面，但「無框」也是一種框格表現，容後再敘。這一章，McCloud 與 Eisner 相似，強調畫框可以傳達故事的時空感。在本章作者亦深入討論如何在靜態的畫面中表現動態，特別是速度感的表現。

McCloud 的論點，就「漫畫符號」與「視框連結方式」二者的討論，在本研究探討漫畫構成要素時，頗有參考價值，筆者將在下一節「漫畫語言的詞彙」中詳細整理。

---

[34] McCloud, Scott, *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York:HarperCollins, 1994.

參、有關漫畫語言的學術論文

國內的學位論文裡，詳細分析漫畫語言的不多，經比較搜尋後，發現較適合本研究作爲參考工具有鄭俊皇的《漫畫於視覺上的應用研究—以擬音字與閱讀順爲中心》、[35]朱善傑的《漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號爲中心》、[36]柯惠玲的《論安達充之藝術表現—以鄰家女孩爲例》。[37]

一、鄭俊皇，《漫畫於視覺上的應用研究》

此研究基於創作的原理分析，探討漫畫中最特別的兩種語彙：擬音字與分格方式。此研究選取台灣最暢銷之台、日漫畫作品作分析，兼採問卷調查方式，試圖發覺擬音字與分格方式對於讀者閱讀順序的理解有何影響。

擬音字部份，此研究先探討在語言上擬音字的使用與背景，再檢視並整理出以下幾點：

1.擬音字以視覺方式表現聽覺反應，對畫面有輔助說明或強化的效果。

2.漫畫中的擬音字，除畫面輔助外，尚有時間、空間與情境的導向作用。

3.不同文化與文字對於擬音字的使用方式有不同理解，在翻譯有許多困難，但擬音字的質感與效果線的作用仍可跨越語言的差異產生作用。

分格方式的部份，格與格之間的「間白」，在漫畫中佔有重要地位，是引導讀者理解漫畫的重要之處。它利用讀者心中的「補全作用」使畫面連貫而「動」起來。在實際統計後，發現不論我國或日本漫畫，目前分格平均以每頁 5 格最多，其次是 6 格。在視覺心理上，分格方式最重要的功能就是構成版面、引導閱讀順以及作時間上的隱喻。

不論擬音字或分格方式的探究，對於本研究討論手塚治虫的《火之鳥》，均有很大幫助，特別是分格方式，一直是所有漫畫家創作上，極富個人特色的要素

---

[35] 鄭俊皇，《漫畫於視覺上的應用研究—以擬音字與閱讀順爲中心》，雲林科技大學視覺傳達設計學研究所碩士論文，1998。

[36] 朱善傑，《漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號爲中心》，台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文，2004。

[37] 柯惠玲，〈論安達充的藝術表現-以《鄰家女孩》爲例〉，台東大學兒童文學研究所碩士論文，2006

之一，本研究亦對此著墨頗多，於第二章再詳述之。

二、朱善傑，《漫畫表現形式在動畫中的應用研究》

此研究以美日卡通動畫及漫畫改編的動畫爲樣本，探究漫畫造型以及漫畫符號的表現形式，對於動畫表現的幫助，對於漫畫語言的討論頗爲深刻。

人物造型上，漫畫的表現方式——簡化、誇張與變形也是動畫人物造型最依賴的方式。造型與表情的符號化，也有相同的趨勢。

至於漫畫符號，此研究歸納出「情緒輔助」、「提示輔助」、「動作輔助」、「畫面動態輔助」、「力量輔助」與「感知詮釋輔助」等六種功能，[38]對於後學者分析漫畫符號助益不小。

手塚治虫晚年，到世界各地演說，最強調的就是「漫畫符號論」，他認爲漫畫符號可以作爲全世界的語言，這一點在今日動畫與漫畫之間共通的許多符號，可以作爲例證。而此研究的分類、整理，在閱讀手塚治虫作品時，方便我們快速且精確地詮釋漫畫文本的表面及深層意義。

三、柯惠玲，《論安達充之藝術表現—以鄰家女孩為例》

此研究採用 David Bordwell 與 Kristin Thompson 的《電影藝術—形式與風格》的論述架構，將作品整體視作一個系統，分爲形式系統與風格系統。因爲漫畫與電影同爲視覺傳達的媒體，因此具有相同的一致性與整體性。

此研究將安達充的《鄰家女孩》分從主題意識、敘事形式、敘事風格三部份來討論。先整理漫畫語言相關理論如 Will Eisner、Scott McCloud 等人的漫畫理論以及國內外相關論文，將漫畫構成的基本要素分類釐清後，以此爲基本工具，並利用圖文參照的討論方式進行研究。

在敘事形式與敘事風格的討論中，研究者從漫畫語言的分析中，發覺安達充常用的技巧與個人風格如「重複與落差的運用」、「自我指涉的製造的幽默」、「清涼畫面的呈現」等，這些鮮明的風格造成安達充作品的藝術性與特殊性。藉由這

[38] 朱善傑，《漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號爲中心》，頁 68。

些分析，更加深入閱讀，掌握安達充所欲表現的主題與人生觀。

此研究架構清晰，所援引的理論及文獻亦頗能指明漫畫研究可能的方向。特別是其運用漫畫構成要素與電影理論，仔細分析作品形式與風格，是研究單一作品、發覺創作者獨特風格值得參考的方式。

由於柯惠玲此論文與本研究同是研究日本的漫畫家，就漫畫家創作的背景與互文基礎上，有不少的共通點。另外，其所採取的論述理論如電影學的系統概念，亦對於本研究有不少的啓發之處，

本節所述漫畫的定義、分類與相關論述等資料，在筆者細讀手塚治虫《火之鳥》時，對於掌握文本的漫畫語言，有許多可供參考的絕佳觀點。接下來，本研究將整合以上相關研究，從漫畫的構成要素，也就是漫畫語言的分析開始，依序進入《火之鳥》的世界。

NTU Library

第二章 《火之鳥》的漫畫語言分析

要深入了解手塚治虫《火之鳥》，我們有必要將其傳播工具——漫畫語言，詳細地審視一番，以掌握文本所欲傳達的故事、情緒與思想。

第一節，我們將從漫畫語言的辭彙談起，簡要整理漫畫傳播的四大構成要素：圖像與符號、畫框、框之間的間白、文字，以藉此檢視《火之鳥》中作者常運用的特殊技巧與其內涵。但手塚身爲戰後漫畫語言的開創者，若欲深入其創作理論及原則，又是另一個研究了。因此，本節著重在探討手塚創作《火之鳥》時，藝術表現最獨特的兩大要素：框格與間白。至於其他的漫畫表現手法如圖像、符號、文字等，則簡要加以整理，不再詳談。

第二節的部份，則延續第一節所整理的要素，分析《火之鳥》所運用到最特殊的技巧有三：壹、分格轉換的藝術表現，如何用來敘述故事、表現主題，特別是觀點的轉換、超越時空的敘事手法、以及富有批判性的諷喻概念。貳、光影效果的使用，是手塚治虫參酌電影燈光效果發明的方法，在漫畫語言中屬於獨有的技巧。參、畫框的造型變化，手塚在漫畫生涯不斷嘗試創新，針對不同的故事設計出前所未有、後無能及的畫框造型，擴大了漫畫創作及研究者對漫畫藝術更寬廣的視野。本節從漫畫語言的特色，討論到其所欲表達的情緒與戲劇性，進而掌握作者風格與創作意向。

第三節則整理其他手塚漫畫研究者的成果，由其畫風及創作意念內容的轉換，了解《火之鳥》是手塚創作路線由兒童漫畫至青年漫畫的代表作。由此觀點看待《火之鳥》系列延續近二十年的連載，方能明白《火之鳥》如何拿捏寫實嚴肅與詼諧諷刺的程度，表現宏大的生命主題，藉此分析其思想，延伸出新的討論方向。

第一節　漫畫語言的詞彙

何謂語言？漫畫有語言嗎？根據語言學的研究，人類的語言，是以聲音、符號(文字)來代替所指的事物，在「能指」與「所指」[39]之間未必有關聯性，這就是所謂的「任意性」(arbitrariness) ，[40]這個替代關係本身是武斷的。符號學大師羅蘭巴特在辨析符號學與語言學的關係時，提到：「繪畫、姿勢、音樂聲響、物體或所有這些因素的複雜聯繫，符號構成了儀式的內容、約定的內容或公共娛樂的內容，這些如果不是構成語言的話，至少構成了詞義的系統。」[41]漫畫的構成要素，就是以圖像來表達的符號系統，可稱之爲漫畫語言。以下，就「圖像與符號」、「文字」、「畫框運用」、「分格」四大要素分別討論，以了解漫畫如何說故事。另外，如前所述，本研究將著重於「畫框運用」、「分格」二要素的解析，以作爲探索《火之鳥》藝術表現的工具。

壹、圖像與符號

漫畫中的圖像是構成漫畫最基本的詞彙，大概分爲人物與背景兩種，加上可靈活運用的種種符號，這些就是畫框內的表現元素。以下將從視覺心理出發，發覺認知圖像的心理基礎，再從人物、背景及符號三方面分別探討之。

一、漫畫圖像的特質與認知心理

蕭湘文說：「從認知心理學的觀點而言，個體在接受影像時的知覺反應往往有簡潔化的傾向，會記住最具有特徵的部份，……可以說簡潔化的圖像線條是漫畫媒體表現形式的魅力。」[42]許多人尚未學會辨識文字，便能看懂圖畫。藝術評

---

[39] 索緒爾(Saussure)語言理論提出的術語：能指(Signifier)，語言中的表示成分，也就是語言符號，又譯成符號具；所指(Signified)，語言中的被表示成分，又譯成符號義。語言學家與哲學家認爲所指不是「事物本身」，而是事物的「內在表現」，或說是「概念」。參見羅蘭・巴特(Barthes)著，洪顯勝譯，《符號學要義》(*Elements of Semiology*)，(台北：南方叢書出版社，1988 年)，頁 61。

[40] 以英語爲例，「dog」指的是「狗」，但「dog」的發音與「狗」這個意義之間並無關聯性，也因此在不同語言裡，相同的事物會有不同的名字。筆者以英語爲例，是因爲中文的使用，有許多象形字，以及象形字所衍生出的會義、形聲字，這些形符與聲符對其所表達的意念有某種程度的關係，因此中文並不完全適合說明語言的「任意性」。

[41] 巴特著，《符號學要義》，頁 27。

[42] 蕭湘文著，《漫畫研究—傳播觀點的檢視》，頁 80。

論家約翰・伯格(John Berger)也說：「觀看先於語言」，我們理解世界的順序不言而喻，他又說「我們用言語解釋這個世界，但言語永遠無法還原這個事實：世界包圍著我們。」[43]我們用眼睛觀察整個世界，往往比閱讀文字來得直接。因此，漫畫運用視覺敘事，有其優勢存在。

藝術學者安海姆(Rudolf Arnheim)說道：「視覺絕不僅是被動的接受。物像也不是單單將他們自己的樣子老老實實地印在感覺器官上便算了……。視覺乃是一個十分主動的工作。」[44]他解釋了人在觀看時，究竟他的精神與感官是如何運作的。簡而言之，我們「看見」了什麼，其實是因爲我們「認出」了什麼。由此可知，觀看的方式原本就具有使我們「認知」漫畫圖像的能力。

二、漫畫人物設計原則

人物的設計，繪製漫畫圖像最重要的三原則，就是上一章第四節所提到手塚治虫的「省略」、「變形」、「誇張」。依朱善傑的研究，此三項特質的運用，大致如下：

(一)人物細節與表情的省略

漫畫人物，以強化特徵、弱化細節的方式來描繪，可達到容易辨識、快速記憶等效果。又，依省略方式的不同，漫畫家可以創造出無數種風格，一般說來，成人題材往往使用較寫實的造形，兒童題材則常常是可愛的簡畫風格。

(二) 特徵的誇張

人物造形的誇張，可定義爲「將常態的人物造型以其既有單位要素作比例的變化，而改變其原有單位要素彼此之間原有的大小、位置的關係：因此產生了強化某些特徵，也相對地若畫了其他特徵的視覺效果」[45](如圖 2-1-1) 。

---

[43] 約翰・伯格著。吳莉君譯，《觀看的方式》(*Ways of Seeing*)，(台北：麥田出版，2005)，頁 10。
[44] 安海姆著，李長俊譯，《藝術與視覺心理學》，(台北：雄獅圖書，1982 再版)，頁 45。
[45] 蕭嘉猷，〈人物插畫造型的「誇張」與「變形」表現類型探討〉，(商業設計學報：1997 年 7 月)，頁 185。

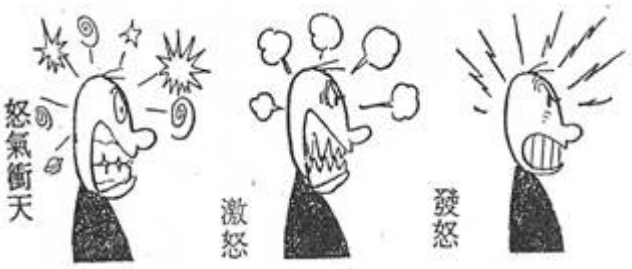


圖 2-1-1　手塚治虫《漫畫入門》，頁 78。
此圖可看出描繪五官的「省略」，嘴部的比例的「誇張」，強調生氣的表現。

(三)變形

依蕭嘉猷的研究，「將常態的人物造型作『誇張』的表現之外，更將本體與其他異質性題材作移植組合而產生修辭性喻體的新造型；因此是運用異質性的差異對比來達成特徵的強化效果。」此定義強調造型上的本質變化，因其內在意義而改變型態，製造類似比喻修辭的效果(如圖 2-1-2 的〈黎明篇〉)。

圖 2-1-2 將女王卑彌呼造型變爲戴軍帽，手別卐字標幟，以納粹姿勢行禮的希特勒，強調其暴虐無道。
《火之鳥・黎明篇 1》，頁 94。

就人物設計的三要素來看，手塚的漫畫人物一直謹照此三原則，雖然他在創作後期畫風有寫實化的傾向，但人物設計風格並無大幅改變。不過，「誇張」與「變形」兩種技巧，卻在他別具特色的詼諧風格中有強烈表現，甚至作爲諷刺評議的有利工具，此點在下一節將再深論。

三、背景的表現

連環漫畫中，良好的背景運用，不但輕易地使讀者了解敘事的環境，對於氣氛的輔助、情感的表達，均有極大幫助。但背景的使用也不是沒有限制的，漫畫家曾建華表示：「如果每個格子的構圖都加上了實體背景，反而會使頁面的整體構圖變得過於繁雜，容易分散視覺的焦點而無法集中，尤其是在需要集中焦點的

情緒表演時，反而會阻礙讀者的情緒投入。」[46]

至於漫畫的背景，依袁建滔的分析，可分爲「沒有背景」、「實景」、「背景氣氛」、「角色對白的詮釋」四種：[47]

(一)「沒有背景」。若是人物特寫，爲強調人物的情緒及表情，避免畫面的誤導及混亂，通常不採用任何背景。

(二) 「實景」。它能表現事件發生的場景、時空關係，也可交代許多情節內容，使讀者快速地理解故事。又，場景的寫實程度對於讀者的投入與故事氣氛的建立亦有重大影響。關於實景所造成的風格差異，在第三節「《火之鳥》的漫畫整體風格」時再詳述。

(三)「背景氣氛」。它可強化畫面給予讀者心理上的感受與情緒的傳達，有使用實物象徵表現氣氛者，也有使用虛構圖像表現者。(如圖 2-1-3)

圖 2-1-3　玲於奈與千尋的愛情，在泡泡的襯托下，夢幻且唯美。但同時也可能象徵兩人之間的感情無法長久、容易破滅。
〈復活篇 9〉，頁 82。

(四)「角色對白的詮釋」。爲避免過度使用文字來表達意念、回憶，直接在背景描繪出角色所言所思，是非常有效率的傳達方式。

四、多元符號的運用

關於漫畫符號的分類整理，在朱善傑的論文〈漫畫表現形式在動畫中的應用研究〉，已有深入分析，在此將不贅述，本研究主要使用其對於人物造型上的觀念，探討《火之鳥》中，角色的符號特質。

廣義而言，每一個漫畫圖像都是一個符號，均帶有某種象徵意涵。例如一張

[46] 曾建華著，《老師來了—漫畫分鏡構圖學》，(台北：旗標出版，2008)，頁 144。
[47] 袁建滔著，《新漫畫語言》，頁 128。

有鷹鉤鼻的臉往往代表權威、堅毅等人格特質，這是人們長久以來對面相的慣例(convention)；人的每一種表情、姿態也都是一種情緒反應的符號。手塚治虫所提倡的「漫畫記號說」(漫畫符號論)即是此觀念的極致運用。在手塚治虫創作的各種漫畫中，幾位有名角色如鬍子老爹、洛克等人，演員般地在不同作品登場，這種「演員制」的目的在使讀者一看到熟悉的角色登場，很容易便了解此人物大致有何種特質，擔任正派或反派角色。這些人物已成爲熟稔手塚漫畫的讀者們心中根深蒂固的符號，成了快速了解手塚作品的捷徑。

貳、畫框

漫畫與電影相比，是以一格一格的畫框作爲鏡頭(取景範圍)來呈現。留待下一項「分格」作討論。

一、畫框的外型

在畫框內，漫畫家如何取景？從何種角度？取景與構圖都是視覺敘事講究的表現技巧，在電影、繪畫中已有大量研究，但漫畫中所特有的，是包含所有畫面的「外框」(panel 或 frame)。美國漫畫巨匠兼理論家 Will Eisner 在他的漫畫理論 *Comics and Sequential Art* 裡談到，畫框不只是如攝影般將畫面擷取而已，畫框的外型也是漫畫語言的一種，各種造型的畫框都是視覺敘事的工具，可以傳達情緒、感知上的效果，也能建構故事的環境 (如圖 2-2-4 至圖 2-2-6) 。

圖 2-1-4 爆炸般尖銳的外框，突顯人物情緒表達方式。

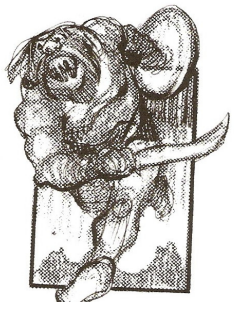


圖 2-1-5 以衝出外框的人物，增加動感。破框而出常能營造強烈的動作感。

圖 2-1-6 雲霧狀的畫框，常用來表示回憶過去發生的事情。

以上五圖見 Eisner, Will. *Comics and Sequential Art* pp. 48-49.

日本現代漫畫開創者手塚治虫，開發了許多畫框可能運用的造型，除了各種

故事都適用的基本造型，甚至有專爲特定故事發明的畫框，關於畫框外型的運用，將於下一節《火之鳥》漫畫語言特色深入探討。

二、畫框內的時間

在卡通動畫中，一秒需用到 24 張的圖畫，以保持連續性，但在漫畫中，圖像是靜態的，要表達出時間感，除了運用格與格之間的填補心理，或是框格內的圖像與文字，如何運用框格表現「時間感」呢？答案是「以空間換取時間」。以較多的分格，或是較寬長的畫框，不但增加讀者掃過此框格的時間，也使讀者心中感受到的時間拉長。McCloud 表示：「學習閱讀漫畫的過程中，我們都學會在空間裡接收到時間感，因此在漫畫的世界裡，時間與空間是相等的。」[48]不同的表現方式，讀者心中感受到的時間長度亦不同(如圖 2-1-7~~2-1-9)。

圖 2-1-7 正常的表現方式，中間停留時間不超過幾秒鐘。

圖 2-1-8 停留思考時間以多格表示，增加心理延宕時間。

圖 2-1-9 以較寬的框格延展讀者視野，暗示時間的段落延長。

以上三圖見 Understanding Comics，頁 100-101。

三、另一種畫框——頁面

當我們研究每一頁裡的框格時，常常忽略一個事實，那就是—我們所翻的整頁也是一種框，作爲整體組合的敘事工具。以整個頁面作爲敘事的畫框最特別的表現法，即在於利用翻頁的瞬間，創造一個大的分格(頁與頁之間)的震撼。如袁建滔所述：「基本上一本漫畫書裡，畫框的極限便是一個對頁(跨頁)。由於面積

[48] Scott McCloud. *Understanding Comics*. p.100.

大的關係，跨頁所帶來的震撼是無可比擬的」[49](如圖 2-1-10) 。

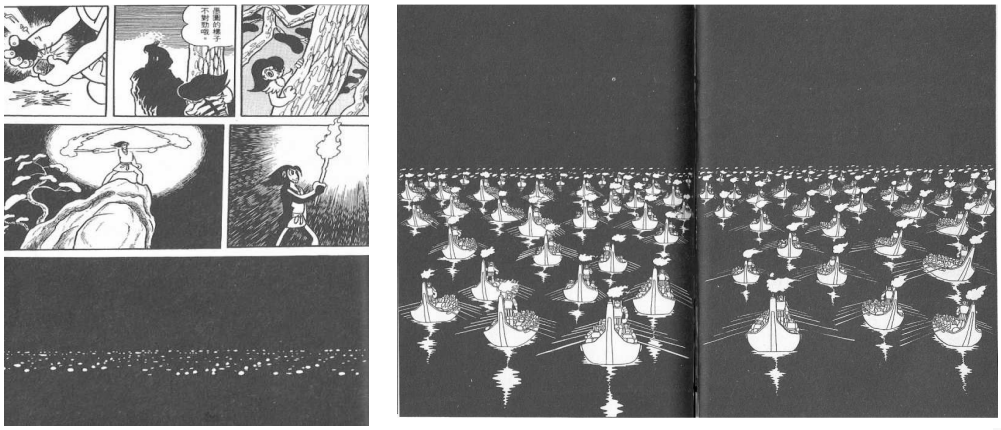


圖 2-1-10 前一頁少年那歧窺視行蹤詭異的愚圖(左上圖)，只見黑夜的海上有點點亮光。隨著讀者翻頁，一整個跨頁見到的是無數戰船的大軍壓境，肅殺之氣如在眼前。《火之鳥・黎明篇 1》，頁 31-33。

參、分格

袁建滔指出，「電影講求連續性及全面性；而連環圖則講求選擇性及代表性。」[50]說出電影與漫畫不同之處，即是電影播放是在固定範圍(投影幕)裡，觀眾無須轉移視線；而漫畫則需要一格格地「讀」下去，每一個被「凍結」住的畫面，隨著「空間」(視線)的轉變串連起來，決定或改變上一張圖片的意義，此即 McCloud 的定義所稱「連續的敘事」，指的是圖畫的「並列」(jaxtaposed)。並列的圖片中的空隙需要讀者內心的填補作用(fill in)。[51]每個分格內擷取最具代表性的那一刻，組成完整的故事。這個「填補」，也就是蕭湘文所謂「漫畫語言的線性特性」。[52]格與格之間的空隙(McCloud 稱之爲 gutter)，許多人譯爲「間白」。雖說讀者能在間白處自行填補意義的空隙，但其意義仍有很大程度決定於漫畫家的表現方式。以下，就漫畫分格的類別，以及漫畫分格與電影剪輯的關係，逐一論述。

---

[49] 袁建滔，《新漫畫語言》，頁 186。

[50] 袁建滔。《新漫畫語言》。頁 7。

[51] 「填補」爲漫畫研究者古采艷參考讀反應理論所引進的辭彙，原指閱讀即是在字詞間、句子間發揮連結、想像、猜測與確認等能力的行爲。古采豔。〈what's so funny about comics?淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力〉。幼獅文藝，1997 年 1 月，頁 91。

[52] 就劇情發展而言，漫畫的分格之間必然有邏輯關係，使得讀者閱讀時能依序了解，文字的閱讀就是標準的線性閱讀方式，讀者須一個字一個字讀下去方能接收到完整的訊息。簡言之，線性關係的特色就是文本的意義展現於前後文之中。蕭湘文。《漫畫研究—傳播觀點的檢視》。頁 130。

一、漫畫分格的類別

在 McCloud 的研究中，分格間的轉移方式有六類：[53]

(一)瞬間至瞬間(moment – to - moment)

兩個分格之間的關係爲極細微的時間變化關係，如同攝影的連續拍攝一般，讀者不須經過推測即可得知畫面意義，這種分格轉移方式旨在強調細緻的變化，常用來營造情緒變化與危機程度(如圖 2-1-11)。

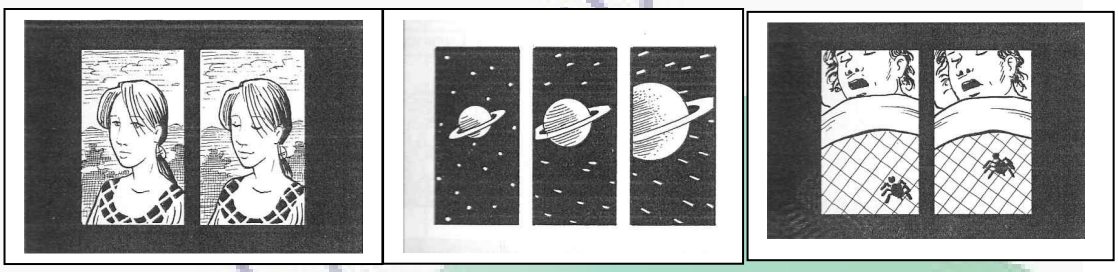


圖 2-1-11 分格的畫面表示瞬間的變化，數個分格合起來等同於電影中一個長鏡頭持續拍攝，在同一主體長時間的細微變化中，可強調主體的狀態變化、或引導讀者進入其氣氛或情緒中。(*Understanding Comics*. p.70)

(二)動作至動作(action – to – action)

同一主體的連續動作，與第一類「瞬間至瞬間」的差別在於此類轉移方式的個別畫面具有動作上的代表性，雖然同樣具有時間上的順序性，但並非連續動作。強調的是動作的發生與狀態變化後的結果(如圖 2-1-12)。

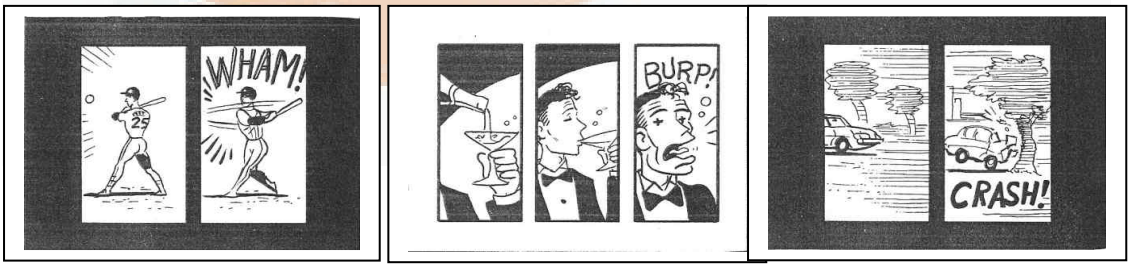


圖 2-1-12 選取一段時間內，單一主題具代表性的幾個動作，交代事件發生的過程與結果。(*Understanding Comics*. p.70)

(三)主體至主體(subject –to -subject)

[53] McCloud, Scott. *Understanding Comics*. pp.70-72.

在相同的場景或事件意念中，畫面從一個主體轉移到另一個主體，其意義的了解取決於讀者對於此事件的涉入程度，由於此轉移法有觀點上的轉換，運用的是讀者對畫面間因果邏輯的推測關係(如圖 2-1-13)。

圖 2-1-13 改變畫框內呈現的主體，如揮動的斧頭與出現慘叫聲的夜景？各自說話的兩人是對談或自言自語？意義在讀者的推測下得以確定。(*Understanding Comics*. p.71)

(四)場景至場景(scene – to –scene)

不同的視框轉換中，呈現不同的時空環境。場景的轉換，或許是敘事的需求，也或許作者有意安排，營造一種比喻、映襯或聯想的並列關係，由讀者自行推論尋找其中的意義(如圖 2-1-14)。

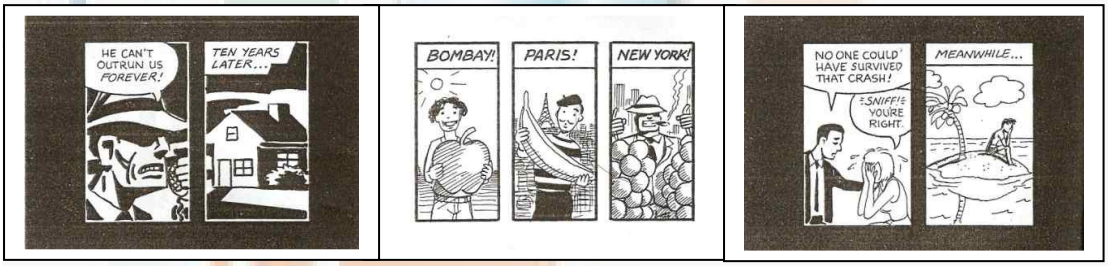


圖 2-1-14 以文字提示時間地點的轉變，可能造成敘事的新主體，或是主題在對比中突顯出來。 (*Understanding Comics*. p.71)

(五)觀點至觀點(aspect –to - aspect)

在不同的視框轉移時，作者爲讀者設置一種類似「隨意瀏覽」的觀點轉移，這些觀點可從不同的場所、意念或情緒出發，通常是同一時間不同的觀點來表述。以電影而言，視框如同鏡頭，可從旁觀者角度觀看，也可從故事中角色觀點來觀看，隨著導演(漫畫家)的安排，而有各種視點轉移，從不同的角度看故事，體會不同的心情(如圖 2-1-15)。

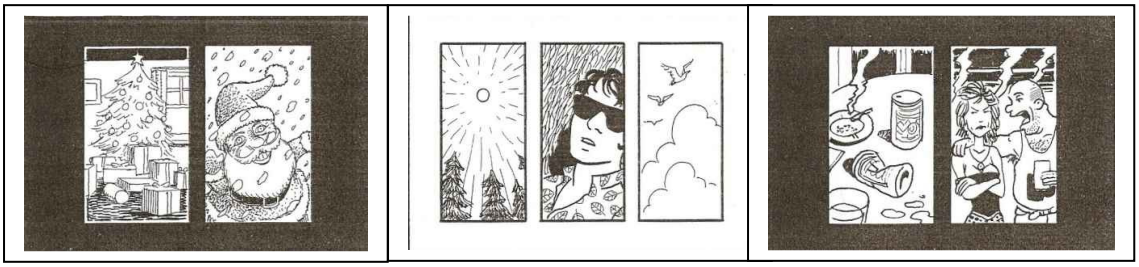


圖 2-1-15 在觀點的轉變中，對環境不同角度的觀看，讀者或許可進一步掌握事件與場景的內容；或者新的意義得以衍生；在推測中猜知人物的情緒。 (*Understanding Comics*. p.72)

(六)非序列(non - sequitur)

在不同的框之間的景物圖像完全沒有關聯。McCloud 在此強調，雖說非序列的分格方式似乎不太可能，但他個人認爲在連續的框格中，無論是多麼不相關的圖像，讀者自然能從其中推敲其意義。在間白之中，讀者自動將填補的作用發揮至最大，甚至可說全憑讀者自行連結或創造意義(如圖 2-1-16)。

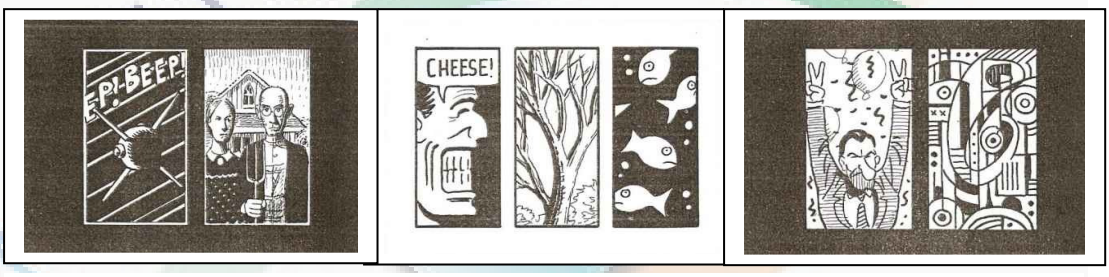


圖 2-1-16 衛星與合照、笑容與樹與魚、人與幾何圖形，乍看之下沒有連結的線索，但讀者在這些並列的圖中，須發揮最大的推測能力，甚至是想像力。 (*Understanding Comics*. p.72)

以上六類，以前兩類「瞬間至瞬間」與「動作至動作」屬於時間與動作上的連續，漫畫家企圖以兩格或數格讓時間在分格中延續下去，描繪故事中主體的動作，類似電影拍攝的一個鏡頭，可讓讀者看清楚事件狀態與動作，屬於比較紀錄性的表達。但另外四種分格，從主體到主體、場景到場景、觀點至觀點、非序列等分類方式，卻更似電影裡的剪輯編排技巧，隨著呈現的對象改變，引起讀者不同的心理反應、突顯不同的主題。讀者所見的觀點、所見的圖像內容，全由漫畫家主觀呈現。因此，若要將漫畫譬喻爲電影，則漫畫家身兼導演、攝影師與剪接師三種身分。因此，漫畫分格的運用，電影剪輯理論提供了不少重要靈感來源，我們有必要對其稍加探索。

二、電影剪接與蒙太奇理論

在西方，近代漫畫的發展與電影技巧的發明，幾乎可說是同時並進的。而漫畫分格的語言也深受電影拍攝技巧的影響，不論是動作的連結、進展，或是主體、場景的轉換，處處有電影敘事語言的痕跡。特別是影片的剪接技巧，對於漫畫分格方式的啓發，更是不可小覷。電影學者路易斯・吉奈堤(Louis D. Giannetti)表示，「由於單個鏡頭(shot)是電影組成的基本單位，除了活動及冗長的鏡頭外，電影鏡頭的並置會產生意義」。這個「並置」亦即所謂剪接，就是「在最機械的層面，剪接排除掉不需要的時間和空間」。[54]吉奈堤將電影的剪接方法及風格，大略整理如表 2-1-1。以下，將從敘事到戲劇的不同需求，簡要分析剪接的方法與風格。

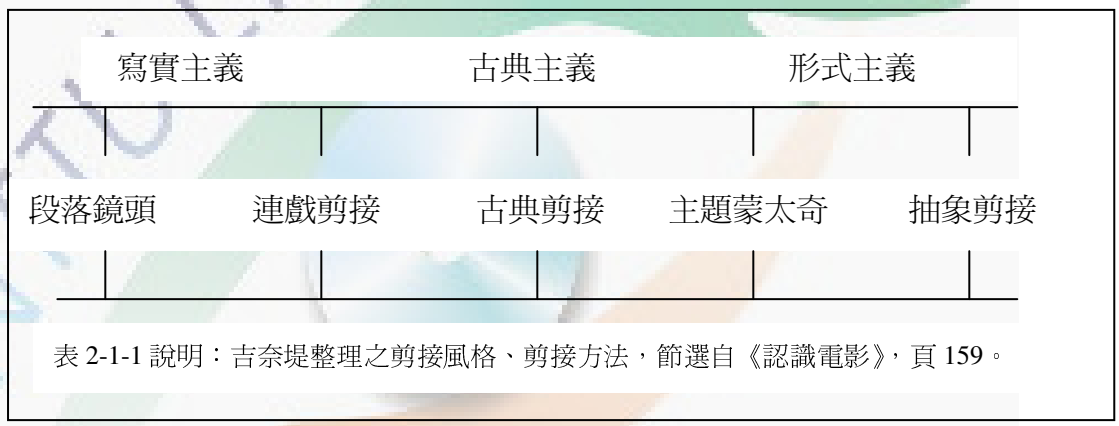


表 2-1-1 說明：吉奈堤整理之剪接風格、剪接方法，節選自《認識電影》，頁 159。

(一)剪接理論初探

在電影剛發明的時期，影片通常都很短，只有一個未經剪　接的「段落鏡頭」(sequence shot)，以遠景拍下一個事件，事件長度等於鏡頭長度。後來，拍攝者開始利用鏡頭說故事，一部影片用到的鏡頭越來越多，才開始有了剪接技巧。

最早的剪接技巧是「連戲剪接」(cutting to continuity)，可以將持續時間較長的事件化爲簡單幾個鏡頭，讓觀眾了解人物動作與事件流程。例如紀錄工業製造流程的影片。

電影之父葛里菲斯(Griffith, D. W.)發明的「古典剪接」(classical cutting)運用

[54] 路易斯・吉奈堤 (Louis D. Giannetti) 著，焦雄屏譯，《認識電影》(*Understanding Movie*)，(台北：遠流出版，2005 修訂第十版)，頁 156。

剪接讓電影成爲說故事的藝術。他先以遠景建立場景，然後切至中景，交代主要人物間的互動，之後視需要切至特寫，交代人物表情與反應，中間與最後仍跳回遠景，以再建立場景或結束場面。這樣的剪接邏輯符合人類視覺習慣與思考流程，減低剪接可能造成觀眾的思緒混亂，這種剪接方式，現在仍爲一般電影敘事時常用的基本技巧。

除了使電影敘事簡潔流暢，早在 1920 年，庫勒雪夫(Lev kuleshov)擔任莫斯科電影學院的校長，實驗各種剪接能造成的效果。提出著名的「庫勒雪夫效果」(Kuleshov Effect)[55]也因此，庫勒雪夫與其學生普多夫金(V. I. Pudovkin)兩位導演均強調：電影意義的產生，並不存在於鏡頭的本身，而在於他與其他鏡頭的「並列關係」(juxtaposition) 。[56]普多夫金認爲鏡頭的並列應累積並增加敘事上的意義，藉著控制鏡頭的內容、鏡頭的順序與鏡頭在銀幕上的長度，像建築一般地建構一部影片，也創造影片的韻律感，這就是蒙太奇(Montage) 。[57]

蘇聯電影蒙太奇理論的另一位重要開創者——艾森斯坦(Sergei Eisenstein)，則利用電影剪輯，致力於抽象意念的開發，特別是「隱喻」的效果。艾森斯坦 1924 的第一部影片《罷工》(Strike)最後一場屠殺無辜工人與小孩的戲，和屠宰場宰殺牛隻的畫面交叉剪在一起，產生隱喻的效果，暗示被迫害對象的無能爲力。整部戲中，屠宰場並未出現過，純粹爲了突出隱喻效果而剪入影片。創作者的意念較爲明顯，很難使觀眾不去注意到表現的形式。以主題爲主，注重表現形式，影響後來許多前衛電影的發展，爲視覺藝術及表演藝術增加更多的可能性，當然，漫畫強烈亦受其影響。

關於上表 2-1-1 提到「主題性蒙太奇」(thematic montage)[58]的運用，美國的葛里菲斯在 1916 年的《忍無可忍》是精采的案例，該片的主題是人類面對其他

[55]這個實驗將一張面無表情的臉，分別與一碗湯、一口棺材中的女人，還有一個玩玩具的小孩三個畫面接成三個不同的段落，分別讓觀眾解讀到「演員精湛地演出飢餓、悲傷與愉悅的表情」。
[56] 井迎兆，《電影剪接美學——說的藝術》，(台北：三民書局，2006)，頁 17。
[57] 「蒙太奇」一語(Montage)來自法語 Monter，有「安排、配置、組合」之意。將許多個別的鏡頭並列在一起，來描述一個動作或意念。參見井迎兆，《電影剪接美學——說的藝術》，頁 269。
[58] 俄國導演艾森斯坦提供的剪接法：剪接時不是因連戲而剪接，而是因其象徵的聯想。通常用在紀錄片，鏡頭依導演的主題而剪接。見吉奈堤《認識電影》，頁 576。

人時的不人道，他將巴比倫、耶穌受難、16 世紀法國大屠殺與美國 1916 年的勞資衝突四個時代的故事，以平行剪接(parrallel-editing)[59]的方式同時敘說故事。四個故事之間的關聯在於主題的相似，而非時間與空間的連續，這樣的敘事方式在《火之鳥・太陽篇》中也有極類似的使用。

以上幾位蘇聯導演對影片剪接的理念使得戲劇中的演員因素降至最低，戲劇內容受編排的形式所主導，曾被批評爲打亂故事的時空，失去場景的真實性，甚至過度操作觀眾的想法。其實，蘇聯電影的發展，「重在歷史的論述、政治觀念的抒發與社會批判，使他們非常留意電影在哲學意念上的開發，間接助長了在電影中運用文學裡隱喻元素的風氣與需求。」[60]正因演員的因素降低，使所謂「文學裡的隱喻元素」—鏡頭的組合，正好可作爲漫畫技巧用之，特別是手塚治虫的漫畫。

上述有關剪輯與蒙太奇的理論，只就最初的發展略爲探討，目的在透過探討最基礎的畫面組合方式，建立電影剪輯技巧與 McCloud 的六種轉移模式之間的關聯性，並藉以討論《火之鳥》呈現的分格特色。

(二)漫畫分格與電影剪輯關係

就漫畫與電影的相似性來看，演員與場景全出自漫畫家的一雙巧手，無需與外界配合，幾乎是一人包辦整個片廠的所有工作。除了繪製單一靜態畫面時有構圖的考量，格與格之間的聯繫就如同剪接與蒙太奇在影像敘事的過程一般重要，以下就此細論之。

在 McCloud 的分類中，「瞬間至瞬間」的分格轉移方式，如同兩個或更多的分格來模擬一個連續拍攝的「段落鏡頭」(如圖 2-2-17)。在漫畫中，使用連續的框格來表示單一主體的細微動作，通常給讀者一種慢動作的感覺，或者作爲強調特殊動作的場面用。

[59] 平行剪接又稱**交叉剪接**(cross-cutting)，從兩場通常是不同地點的戲中選取鏡頭剪接在一起，暗示他們是同時發生的。

[60]井迎兆，《電影剪接美學——說的藝術》，頁 26。

圖 2-1-17　以三個分格來模擬一個持續拍攝的鏡頭。被雷射槍打中的博士，以正面驚恐的表情與顫抖的手，加上慢動作倒下的三個動作細節，給予讀者仔細觀察其表情的機會。配合前一段故事中博士的活躍演出，使人有不勝感慨之嘆。
《火之鳥・復活篇 10》，頁 136。

而「動作至動作」的分格方式則類似上述的「連戲剪接」，將同一主體幾個代表性的動作依序剪在一起，以較省略的方式表達一系列動作，動作間的連續性較低(如圖 2-1-18)。以上兩種分格方式，均是爲了表達同一主體的不同時間、動作前後的差異及結果，是爲了使讀者(觀眾)增進了解故事情節的基本鏡頭編排方式。

至於其他四種分格轉移方式則有更多的變化與戲劇效果。「主體至主體」、「場景至場景」等二種方法，可以組織成「古典剪接」，作爲敘事的基本工具：先以遠景鏡頭建立一個場景，再拉近到中景或特寫描繪場景中的人物，由人物演出故事，再改變場景，說另一個故事(如圖 2-1-19)。

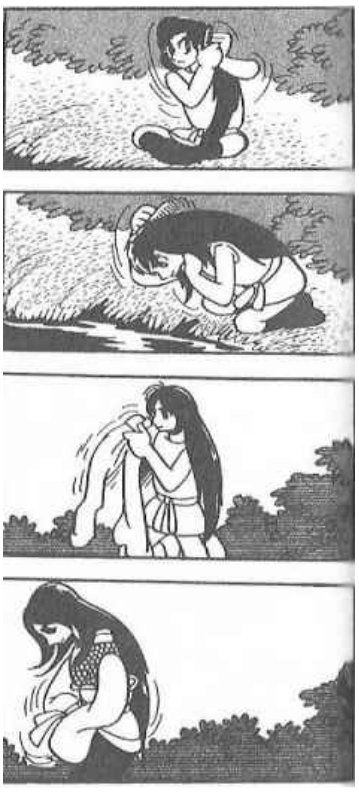


圖 2-1-18　四個動作表示扮女裝的過程，時間上爲片段的擷取。〈大和篇 5〉，頁 97

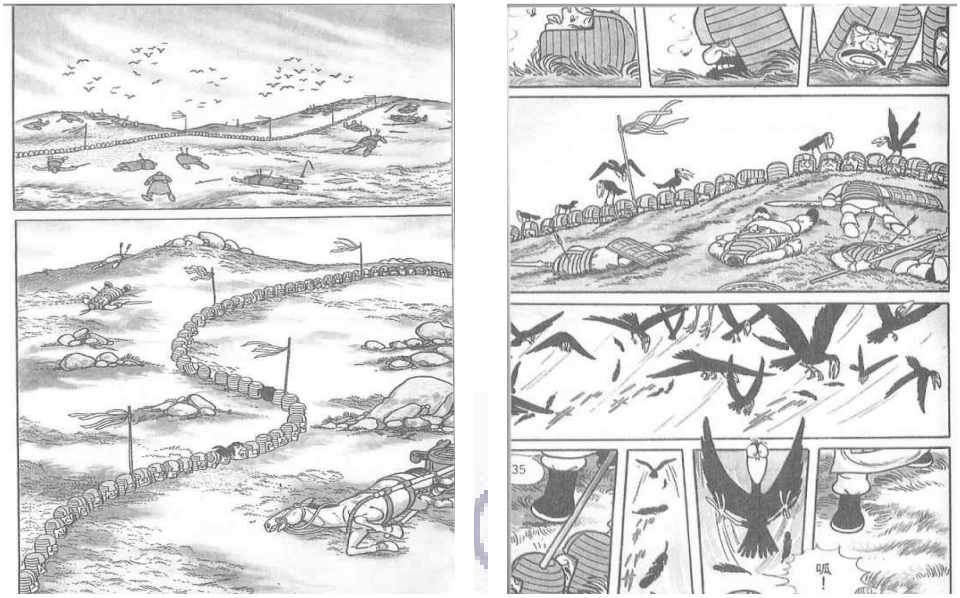


圖 2-1-19 先以大遠景讓人看見許多人馬屍體(左上圖)，遼闊的視野暗示此爲戰場。第二個分格中有長長一列的物體，引發人的想像。下一頁(右上圖)以三個令人驚悚的人頭特寫，快速運用「主體至主體」的轉移方式。戰場的殘酷氣氛，在大遠景—遠景—特寫這三個鏡頭之中建立起來。

人頭特寫之後，主體轉換，慌亂四散的食腐烏鴉暗示現狀改變，下一格特寫的腳，表示有人走出來，使情節得以進展，也強化渲染了凝重且懸疑的氣氛。

《火之鳥・太陽篇 19》，頁 1-2。

而「觀點至觀點」在漫畫人物對話或互動時，是常用的分格方式，漫畫的讀者可以任意從不同的角度(隨創作者的安排)來看故事及其場景，還能模擬電影的「主觀的攝影角度」，[61]以增加讀者涉入的程度(如圖 2-1-20)。

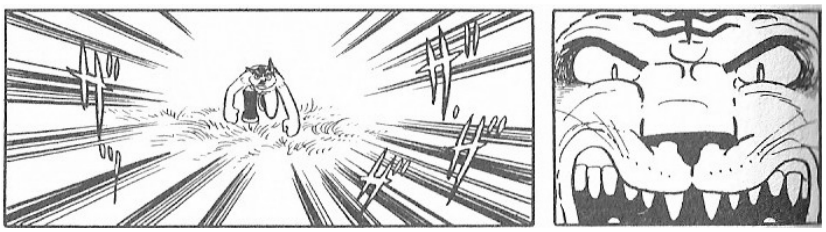


圖 2-1-20　觀點鏡頭(閱讀順：右→左)

成爲狼人的主角犬上，在野外警覺地發現異狀，(翻頁後)原來是老虎襲來(右上)，緊接著畫面呈現老虎盯著主角的觀點(左上)。視角在兩者的觀點互跳，快速表現緊張的氣氛。這是最標準的「觀點至觀點」分格法。　《火之鳥・太陽篇 19》，頁 33。

[61] 主觀的攝影角度(Subjective Camera Angles)是從一個個人的觀點來拍的角度。觀眾被安置在影片裡，作爲一個積極的參與者或成爲片中的一個人物，透過他的眼睛觀察。參見約瑟・馬斯賽里(Joseph V. Mascelli)，羅學濂譯。《電影的語言》，(台北：志文出版，2000 年再版)，頁 14。

以上「主體至主體」、「場景至場景」、「觀點至觀點」三種漫畫的分格轉移方式也如同電影般，可以運用來加速或延緩時間的流動，亦可壓縮空間的移動，並藉此控制敘事的速度。

McCloud 的最後一種分格方式「非序列式」則較類似形式主義電影的隱喻或甚至是前衛電影的影像試驗。在連續的分格中，出現前後文中毫無脈絡可尋的圖像，意在造成突兀、滑稽或疏離的情緒，或是讓讀者感到新奇的挑戰。漫畫若是常用到此種分格方式，則形式主義的氣氛太強，雖然可能創造獨特美感，但也容易造成讀者理解上的隔閡與障礙，此技巧對於商業導向的連載漫畫而言，恐怕是兩刃劍，用之得當，或有錦上添花之效；若反應不佳，對整部作品傷害不小。

以上筆者試圖將 McCloud 的分格方式與電影理論中基本的剪接方式作類比討論，某些層面未必能完全契合，但這個方向的確值得研究者的注意。因此下一節「《火之鳥》的漫畫語言特色」亦將針對手塚擅長使用的電影剪輯式的分格法作詳細討論。

肆、文字與聲音

雖然現在已有以數位型態出版的漫畫，但大多數仍是以紙本爲主要出版模式。完全依賴視覺情報來傳達訊息的漫畫，爲加強其傳播的效力、跨越感官的限制，漫畫家發明了許多手段讓讀者「看到」並「感覺到」。不論是何種語言，均有大量的象聲詞(或稱擬聲詞，onomatopoeia)的存在。因此在漫畫中，自然而然地使用文字來模擬聲音，讀者雖有如欣賞無聲的電影，然而漫畫卻能在心中「接收」到聲音。

除了模擬聲音，漫畫的定義本就是「圖文並行」的模式，雖然有默劇式的漫畫，沒有半點文字的使用，但無可否認，圖畫與文字的相輔相成，使漫畫敘事有更大的發揮空間。另有，漫畫中一種擬態字，以文字說明事物的形態、動作演變、甚至人物的反應等，可以彌補靜態畫面的不足之處。

以上三種用途，分別是：擬聲(或擬音)、語言、擬態三種，分述如下：

一、作為**擬聲字**的文字

描摹聲音的文字往往可以直接激起讀者過去的經驗，進而「看見」那個引起聲音的事物，漫畫便利用了所有讀者的「普遍經驗」來表現這些「聽不見的聲音」。

依鄭俊皇的研究，漫畫中的文字可粗略分類「對話框內的是對話，框外的是擬音字」，[62]當然，這樣的說法尚未考慮到旁白及擬態語的可能。但大體而言，以對話框來區分對話與擬音字是正確的。

然而，擬音字在不同的語言中，卻有各自的擬音方式。例如英語的 splash、buz，在中文卻是以「嘩啦」、「嗡嗡」來表示，翻譯的確會造成進口漫畫某些程度的困擾，在此先不論。當然，漫畫中的文字本身，也常常是以圖像化的方式表現，因此讀者也很可能是將擬音字當作背景的效果線來解讀。

至於擬音字的功能，除了表現聲音之外，還有一個非常重要的隱喻功能，就是「導向」:「空間導向」、「時間導向」、「情境導向」三種。[63]

二、作為**語言**使用的文字

雖說漫畫是以視覺語言來作爲傳播工具，但適度地運用文字來講述故事，可補充畫面之不足，提高情節內容的豐富性。漫畫中的語言文字要素可分爲對白、獨白、旁白三個部份。作爲故事發展必備的對白，在《火之鳥》系列中倒沒有獨特的表現，反而是獨白與旁白的部份，讓手塚在闡述人物思考與情緒以及架構廣大空想世界時，發揮意想不到的效果：

(一)獨白。如同小說一般，只以對話表現人物性格或有不足，因此敘事者帶領讀者進入角色的內心世界，直接聽見他們的心聲，這就是獨白的功用。關於獨白，袁建滔的《新漫畫語言》有精采論述：

> 獨白則比較抽離和感性，篇幅和份量亦比較多。…這些獨白可以和劇情沒有必然和緊密的關係，只是單純的替角色塑造性格。[64]

---

[62] 鄭俊皇，《漫畫於視覺上的應用研究——以擬音字與閱讀順爲中心》，頁 32。
[63] 同上註，頁 89。
[64] 袁建滔，《新漫畫語言》，頁 50。

在《火之鳥》裡，獨白的使用，往往是人物在思索「生命」此嚴肅議題時，用來激起讀者思考的有效工具。例如〈鳳凰篇 8〉裡，我王對著師父的肉身佛靜坐數日，努力想參透出生死的奧秘，有以下激烈的獨白：「為什麼活物非死不可呢？不…為什麼有生？難道是為了死？蟲魚鳥獸若是死了…就全都一樣了！人若是佛…活著的萬物也都是佛了！」(83~85)。手塚用了好幾頁的篇幅描述我王在上人的屍體面前的思索，只有這幾句獨白，直要問到讀者的心中，邀請讀者一同來思考生死的要義。

(二)旁白

以漫畫有限的篇幅，要交代龐大的故事，往往須仰賴旁白對於情節前因後果的描述；另外，旁白也可對畫面作補充式的說明，甚至添加趣味。只是，常常因爲旁白的便利性，使得許多漫畫家濫用了它，不但畫蛇添足，也破壞漫畫圖像敘事的簡潔性與藝術性。[65]

好的旁白，可以給予故事更充實的內容，引導讀者進入一個故事的情境中。《火之鳥》的劇情背景多如宏偉史詩般複雜，如何巧妙運用旁白快速將故事帶入？我們來看看《火之鳥・未來篇 3》不凡的故事開場：

> 西元三四〇四年——地球面臨急速的死亡。
>
> 在這片土地上，曾有強大的帝國與遼闊的碧海藍天；萬物生命都讚頌著幸福與安祥的愛之歌。
>
> 但是如今，只剩下三兩灘沼澤，和棲息在岸邊苟延殘喘的小動物。再來就是……一望無際的荒野，只有發芽後很快就枯萎的雜草生長其間。人類把一切都帶到了地底。只有地底是他們最後的城堡。
>
> 人們在那裡建立了「永遠之都」……這「永遠」之名，只不過是為求忘卻那份寂寥而定的。(2-3)

這個不平凡的開場白，配合兩頁描繪人類遺跡的空鏡頭，迅速呈現了高科技

[65] 袁建滔表示：「連環圖基本上是一個圖像主導的媒體，文字只不過是畫面的附庸。」強調若是畫面能完整表達的訊息，無須利用文字傳達，因爲視覺傳達就是漫畫獨特的美感所在。參見袁建滔，《新漫畫語言》，頁 32。

都市的空虛感，也引導讀者了解故事發生的時空——未來。

三、作為擬態語的文字

擬態語在各種語言均有使用，如現代語體文的「連綿詞」：硬「梆梆」、熱「騰騰」、「龐然」大物等詞語，功能在於描摹物體的形體、狀態。漫畫中的「擬態語」，以簡單的文字敘述未必有聲音的人物動作、事物狀態。擬態語的使用，在漫畫中屬於較少見的文字使用，畢竟漫畫著重視覺情報，因此以圖像與符號來表達居多。在本研究中可略而不談。

本節關於漫畫語言的討論，花了不少篇幅。作爲深入閱讀研究文本《火之鳥》的基本工具，也爲了深刻解析《火之鳥》的漫畫語言特色，本節對於圖像與符號、畫框、分格與文字四大元素的討論深淺，亦做了適度的分配，特別著重在畫框外型與分格方式的部分，以了解手塚獨特的畫框創意與電影式漫畫手法。以下，便直接對其特色展開探討。

NTU Library

第二節 《火之鳥》漫畫語言特色

在上一節，我們整理了漫畫傳達時所使用的基本語彙，大致了解漫畫的構成要素。以下，筆者將針對《火之鳥》的漫畫語言中最具特色之處提出分析與解釋。這部份的特色，不但在手塚治虫的創作史上佔有特殊地位，也是構成手塚畫風重要的一部分。

關於《火之鳥》最突出的漫畫語言表現，直言之，莫過於強烈手塚風格的分格方式、電影般的視覺效果及畫框上的多元變化，以下將試著從「電影式觀點與分鏡」、「光影效果」與「畫框的創意」著手析論之。

壹、電影式觀點與分鏡

手塚漫畫的呈現與編排，在今日看來有許多已是始祖級的常識，例如上節所述漫畫分格連結與電影剪輯二者的密切關聯，雖是漫畫構成的基礎，但卻少有人如他這般大量運用並實驗性地將電影的形式融入在漫畫中。在緒論中的手塚治虫個人簡介中，我們知道手塚治虫從小就受其父親的影響，成爲一個電影、動畫的愛好者，這樣的成長歷程不但使他日後走向動畫製作的路，也在漫畫創作的過程對他頗有啓發。

在張逸明的研究中指出，手塚漫畫語言的分鏡手法，從 1963 年起的「致力動畫、畫風改變期」開始，大膽使用各種實驗手法創造視覺效果，特別是《火之鳥》系列與《多羅羅》的畫面最爲精采。[66]張逸明所強調的「分鏡」，即爲本文所欲探究「分格」上的特色。

Scott McCloud 在 *Understanding Comics* 裡曾統計過，多數西方漫畫如美國漫畫大師 Jack Kirby、比利時國寶 Herge 等人的漫畫分格轉移方式，均以「動作至動作」佔居最高比例，大約有 65%，再來是「主體至主體」、「場景至場景」，分別佔約 20%、15%。其餘的幾乎付之闕如。[67]因爲針對「敘事」這個目的，「瞬間之瞬間」的分格方式其實功能與「動作至動作」相同，只是需要較多的格數，表

[66] 張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 304。
[67] Scott McCloud, *Understanding Comics.* p. 75.

現較詳細的連續性；「觀點至觀點」的分格轉移中，其實什麼事情也沒「發生」；至於「非序列性」的轉移，更難運用在敘述事件上。因此，除了一些實驗性作品外，西方主流漫畫只運用了第二至第四類的分格轉移方式。

接著，McCloud 強調來自東方的一個異數——日本的手塚治虫。他的漫畫分格轉移方式中，「動作至動作」雖然仍是佔最多數，但卻不像西方漫畫裡的絕對多數，而「主體至主體」的比例接近於前者；較特別的是「瞬間至瞬間」的分格方式佔了約 4%，與西方的 0%已大不相同；最驚人的是西方漫畫幾乎沒有的「觀點至觀點」的運用，這種格與格之間的轉移方式，大多用來建立一種環境氣氛或情緒，以無聲且近於靜物畫的方式表現，帶領讀者以各種不同觀點進入故事。

當然，除了手塚治虫，McCloud 也提到多數日本漫畫常具有以上特質，亦即擅長運用「觀點至觀點」的分格轉移方式，不急於將故事說完，而是隨意瀏覽般在場景裡擷取數個鏡頭。第一個原因是日本漫畫出版量與篇幅較多，作者擁有足夠的空間去鋪陳一個電影般的動作場面，或以幾個觀點轉移的鏡頭來表現一種氣氛。另一個原因，也是最主要的原因，是「東方式」的思想基礎：西方的敘事模式，常常以最後「目的」爲導向，而東方則多了分寫意與漫遊的樂趣。如同東方的山水畫中對於「空白」的重視，也就是「虛實相生」的道理。漫畫中暫時離開直接敘事的急切性，以慢動作或空鏡頭控制整體的節奏，爲漫畫增加許多藝術性。

從以上 McCloud 的分析得之，日本漫畫的分格轉移方式具有獨特的東方式藝術性，其中，又以手塚治虫爲代表人物。以下，我們從上述 McCloud 所謂「東方特色」的分格方式出發，結合電影語言中的鏡頭運用、影像剪輯與光影效果來討論《火之鳥》的漫畫語言獨特的表現。

一、鏡頭運用

從手塚治虫的出道作《新寶島》開始，日本的近代漫畫開始有各種遠、近鏡頭的變化，不再只是由固定角度來觀看人物與故事，而手塚治虫之所以能受到大眾的歡迎，由他開創的電影手法，也就是將畫框當作鏡頭來取景，是最大的特色。

取景角度的不同、特寫的運用等等，不但是說故事的「語言」，更是強化表現的「修辭」。在《火之鳥》中，這些攝影技巧(指畫框成形的角度與距離)不但傳達故事內容，也表現形式上的藝術性，以下，將從取景角度的選擇談起，再探討各種鏡頭的變化，藉此了解《火之鳥》漫畫語言中形式上的特色。

(一)角度與觀點

Will Eisner 在談到畫框構成的時候曾提到：「畫框作為漫畫演出的舞台，也控制了讀者的觀看角度。畫框的邊緣也是讀者的視野與觀點的限制，作者藉此使故事中的活動更清楚、確定讀者的方位，也激發讀者的情緒。」[68]在《火之鳥》系列作中，有個極特別的現象，十二個故事的開場畫面，有很大比例是大畫框的場景表現，通常是無聲鏡頭，或者是由旁白交代故事的時空背景，從來沒有一個開場是由主要人物來演出的。而這些全景場面，多數是由高角度的觀點描繪，所謂「高角度」的攝影，「在畫面上可收到一些較藝術化的效果；對事件發生時在深度上較易於保持明確的焦點，或影響觀眾的反應。」[69]

純景色而沒有人物的畫面，我們可借用電影的「空鏡頭」來說明，在柯惠玲的論文《論安達充漫畫的藝術表現》提到漫畫的空鏡頭有五種功能：「交代環境與時空背景」、「象徵時光的流逝與推移」、「鋪陳與醞釀故事情緒」、「緩和情節與疏離讀者情緒」、「補充與加強敘事」。[70]我們以這幾項功能來檢視手塚治虫的幾個開場畫面，發現最主要的功能是讓讀者對環境背景增加了解，兼有鋪陳醞釀故事情緒的效果。

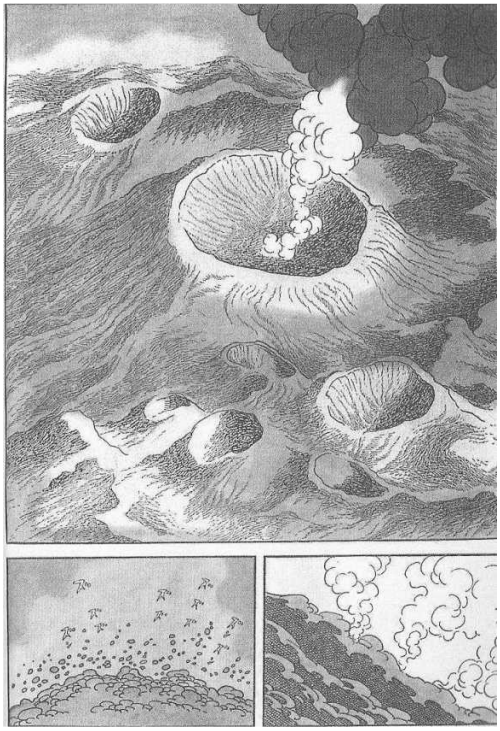
以下，我們將舉數例說明在《火之鳥》各篇開場時的全景畫面如何運用空鏡頭表現故事(見圖 2-2-1、圖 2-2-2)。

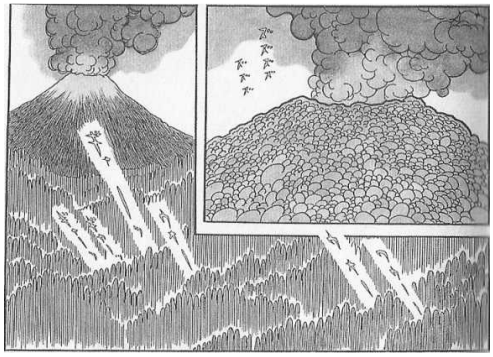
---

[68] Eisner, Will, *Comics and Sequential Art* p. 90

[69] 馬斯賽里(Joseph V. Mascelli)著，羅學濂譯，《電影的語言》(台北：志文出版，1997 再版)，頁 51。

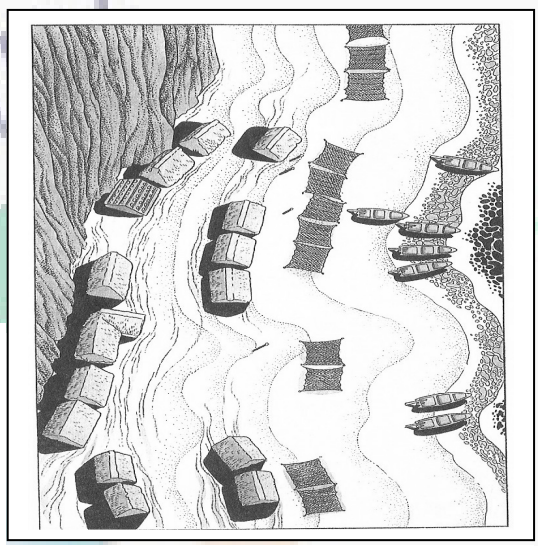
[70] 柯惠玲，《論安達充之藝術表現—以鄰家女孩爲例》，頁 109。





上+右上圖 2-2-1 〈黎明篇〉開場前五格，從高空俯瞰火山，接著是從不同角度看火山的地面，冉冉上升的煙代表火山正在活動中(左上圖)。第三格(中上圖)開始出現 zzz 的地鳴聲，然後是第五格的 gya、wo~等動物尖叫、嘶吼聲，暗示火山就要爆發的緊張感。

〈黎明篇 1〉，頁 2-3。



右下圖 2-2-2〈鳳凰篇〉開場，以高空俯角向下望的角度描繪幾座民房、曝曬著的漁網、海浪與小船，表示一個寧靜的小漁村。給予讀者一種俯瞰全場的客觀感受。

〈鳳凰篇 7〉，頁 2。

在開場的大遠景空鏡頭讓讀者對環境產生印象之後，接著就是中景——人物出現，如同上一節所述的「古典蒙太奇」，建立遠景，再漸進至中景、人物特寫等近距離鏡頭，這通常是劇情片的標準呈現方式，我們從此可以觀察出這是手塚有意營造「故事漫畫」的敘事手法(如圖 2-2-3)。

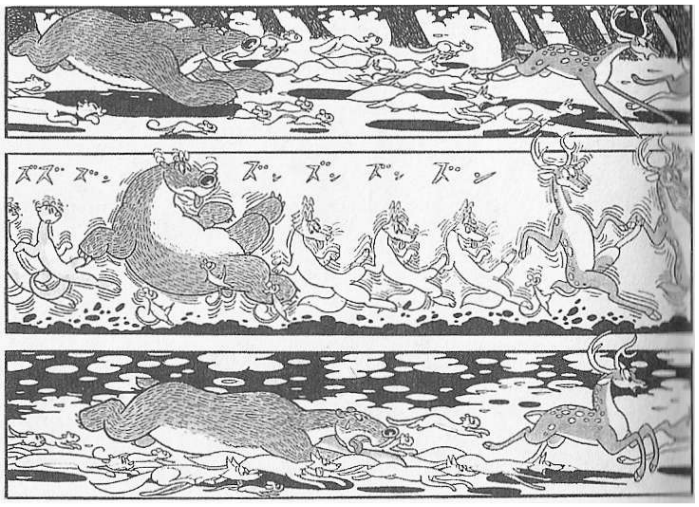
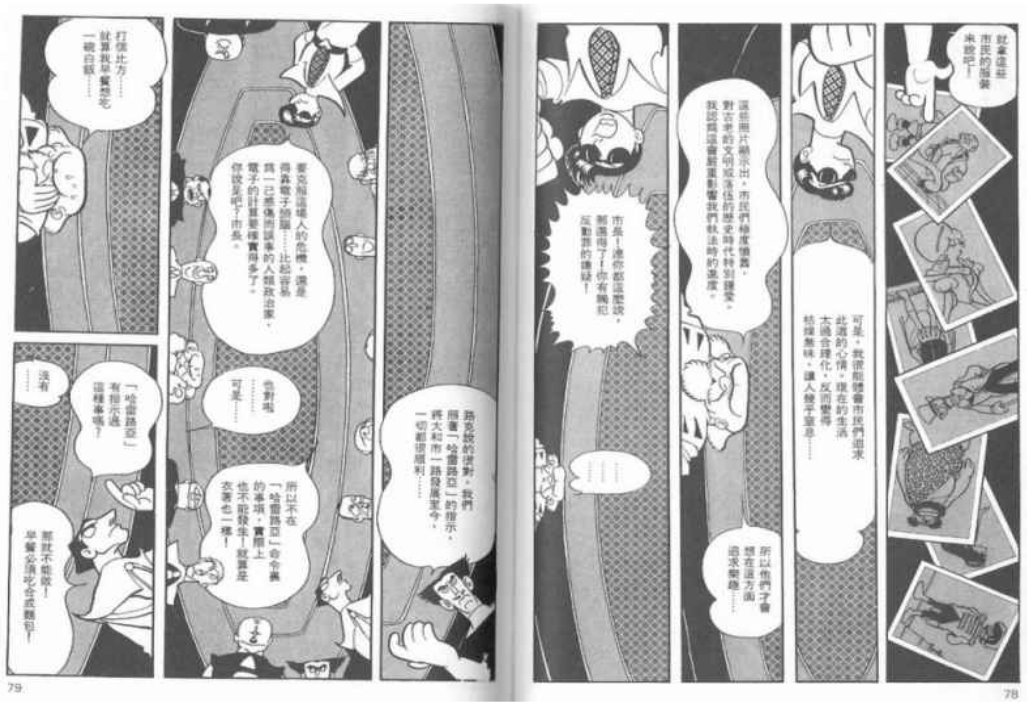


圖 2-2-3 承續圖 2-2-1，〈黎明篇〉開場第 6~8 格，鏡頭拉至中遠景，群獸們慌張地逃難，受到再一次地震的驚嚇，更加速地逃離，從背景的模糊、動物的神情可看出奔跑速度的增加。〈黎明篇 1〉，頁 3。

除了高角度，手塚在〈未來篇〉，爲了呈現未來以電腦決策爲依歸的科技烏托邦世界是多麼缺乏人性，很獨特地由下往上，以垂直仰角的位置來描繪大和政府官員們開會時的場景，讓讀者看清楚他們的表情，讓這些官員在我們眼前生動演出(如圖 2-2-4)。



左圖 2-2-4 手塚帶領讀者們從不可能的角度—桌面下來觀看這場會議，可以同時看見所有參與開會人員的表情，除了有爭辯的幾個人以外，多數是冷硬的撲克臉，意圖營造這些政府要員們高高在上，無視凡人需求的嘴臉。〈未來篇 1〉，頁 78-79。

觀點的任意改變，對讀者而言，很明顯可以感受到作者刻意的安排，而這樣的閱讀經驗是否順暢合理，則是見仁見智，無可否認的是，像〈未來篇〉這一幕創新的仰角鏡頭，畫面的確充滿爆炸性，藝術意味濃厚。

(二)固定鏡頭

鏡頭的部份，我們延續上節對於電影鏡頭與漫畫分格的關聯討論起。首先是固定鏡頭，漫畫中的固定鏡頭指的是背景不變，同一主體在不同時間的變化，通常屬於「瞬間到瞬間」的分格方式，常用來作慢動作的演出。與上節圖 2-1-17〈復活篇〉的博士中彈那幕相同，以幾個畫框模擬一個慢鏡頭，主體的位置、遠近、大小均不改變，可達到以空間延展讀者內心的時間，強調主體的變化，或事件的內容，兼有情緒渲染的效果(如圖 2-2-5~圖 2-2-6)。

圖 2-2-5 (上圖) 連續六個一模一樣的內容，主角牧村苦惱的臉一點也沒改變，以重複的圖像框格表示考慮了很長一段時間，強調了主角內心的煩惱。 〈望鄉篇 12〉，頁 15。

圖 2-2-6 (右圖) 同一個鏡頭，分成四格演出，同一個場景，但是畫出四部車子表現同一部汽車的行進。這是漫畫才能發揮的演出模式，在有限的空間中表現汽車一路向前，而且給予足夠空間使車內人物對話，輔助劇情演進。〈太陽篇 22〉，頁 96。

在《火之鳥》中，固定鏡頭最具特色的演出方式，莫過於「舞台劇效果」的

演出了。早從 1967 年的《火之鳥・黎明篇》開始，手塚數次在《火之鳥》中實驗讓演員(角色)們在不動的舞台(背景)中演出。如同電影有寫實主義與形式主義之分，手塚這樣的演出手法，很難不讓人注意到他是有意爲之。或許讀者也常被獨特的演出形式所干擾，不易融入故事之中，若是以電影而言，非常具有形式主義的意味；但就漫畫而言，這是非常具有實驗性質的挑戰，可看出手塚對漫畫這個媒體的期待，試圖突破紙本的限制，師法各種表演藝術，尋找給予漫畫讀者新潮閱讀經驗的可能。《火之鳥》連載的 60、70 年代，手塚治虫的漫畫生涯也超過了二十年，他還能不斷嘗試實驗各種不同表現手法，以配合時代的演進，著實令人佩服。以下，是在〈火之鳥〉中的三個例子，有模仿舞台劇者，有確實表現舞台偶戲者，更有只聞其聲，不見其人的「對話劇」(見圖 2-2-7~圖 2-2-11)。

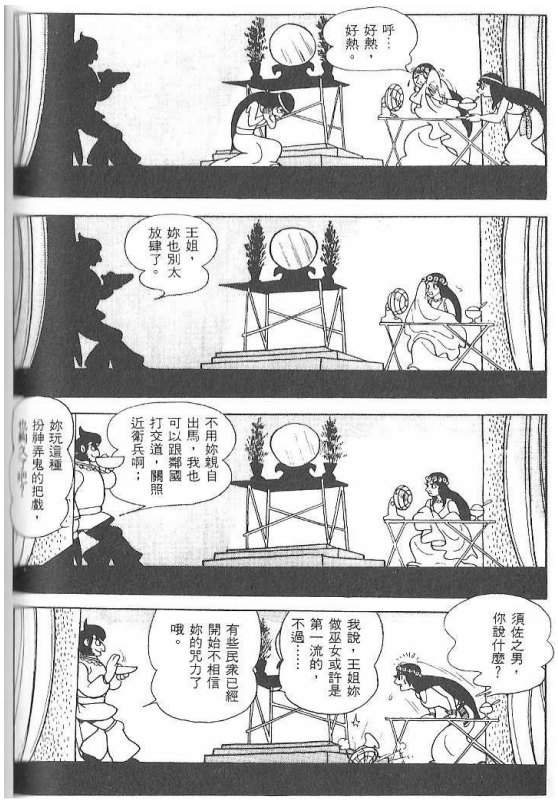


圖 2-2-7(左) 《火之鳥》第一個故事〈黎明篇〉，以舞台劇方式演出上古日本宮廷的內鬥情節。光線集中在右邊，婢女正忙著照顧卑彌呼，左邊的陰影漸亮，須左之男現身，調侃姊姊已經年邁，不適合再以裝神弄鬼的迷信方式控制政治。

這裡須注意，整個鏡頭固定對著舞台，背景完全沒有改變，而人物在其中進出，觀眾們彷彿看著一齣古裝戲劇。〈黎明篇 1〉頁，頁 102。

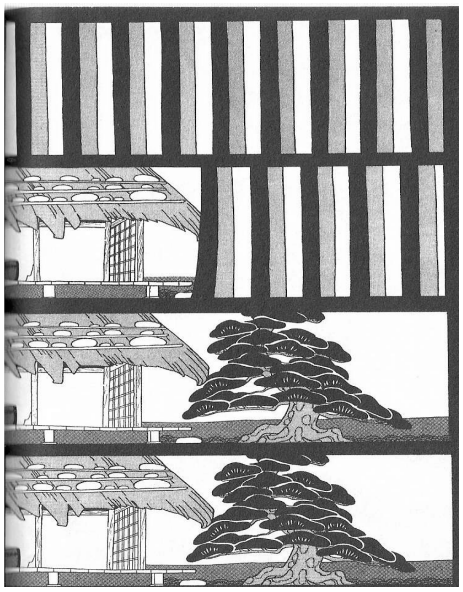


圖 2-2-8

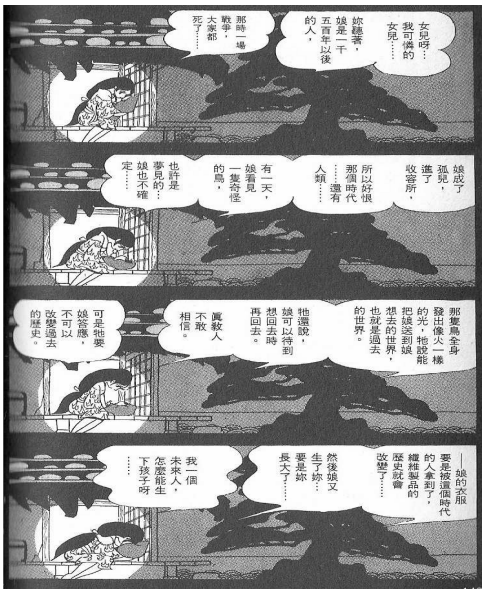


圖 2-2-9

比起〈黎明篇〉中偶爾表現的舞台效果，〈羽衣篇〉更是刻意使用，整個故事開宗明義就讓讀者知道是模仿傳統偶戲的表演方式，開場畫面是一個戲台跟一群觀眾。圖 2-2-8 是第 2 頁，以漸漸拉開的幕開場。圖 2-2-9 則加入舞台聚光燈效果，女主角的獨白透露其來自未來的身世。　　〈羽衣篇〉頁 118、148。

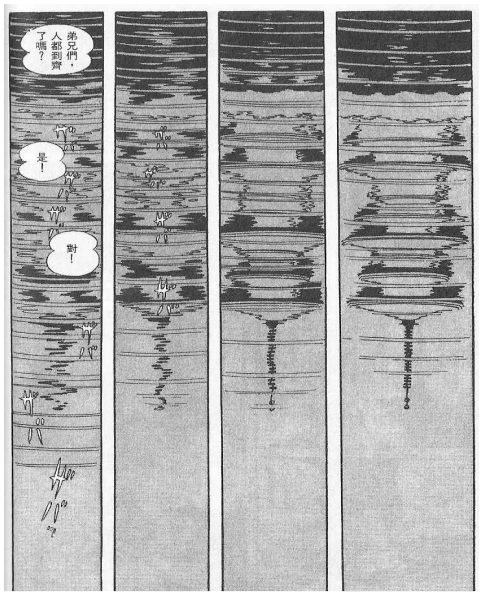


圖 2-2-10

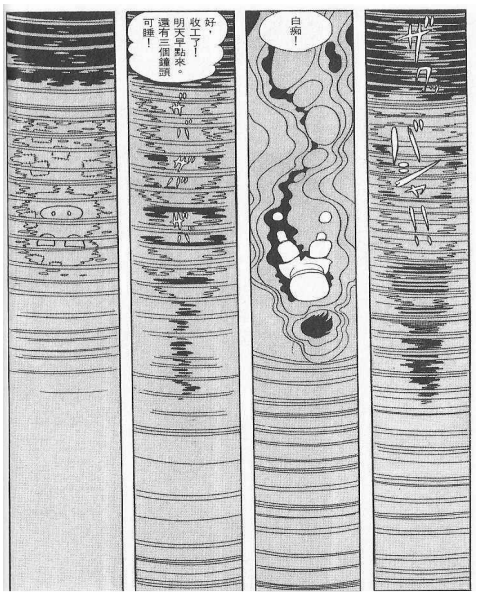


圖 2-2-11

圖 2-2-10 以靜止的湖面反映出的古寺，第二格第三格顫動的湖面影像，第四格的腳步聲，打亂了平靜的水面。對白與擬聲字以畫外音出現，劇情全由讀者從對白自行想像。圖 2-2-11 盜賊我王將不服分配的部下殺害以後，由擬聲字 bashya 表示丟下水面。第二格順水流下的屍體與第三格的台詞，讓讀者想像主角我王凶惡的樣貌。

看似沉悶的固定鏡頭，卻因爲畫面外的台詞演出而顯得不平凡。

〈鳳凰篇 7〉，頁 48、50。

(三)移動鏡頭

電影的拍攝中，爲配合敘事的需要，常有變焦的攝影方式如拉近拉遠(zoom in、zoom out)，在漫畫中則是以數格描繪相同主體，且主體漸大或漸小，表示鏡頭的遠近移動，視主體變動大小的程度可使讀者感受到鏡頭拉遠拉近的速度。

另外，運用伸縮鏡頭配合鏡頭移動以模仿手搖鏡頭(pan)或是推拉鏡頭的方式，以漫畫表現則是將描繪主體放大或縮小，然後增加或減少可見的場景。我們來看看在〈鳳凰篇〉中，鏡頭移動上有精采表現的一段(圖 2-2-12)。

圖 2-2-12〈鳳凰篇〉的主角我王，因肢體殘障而遭到歧視，這一幕表現他被村人欺壓的憤怒已到達頂點，連好不容易得到，要給母親吃的食物都被人用淤泥濺汙破壞。鏡頭先突然拉遠，退至高空俯瞰，表現他的渺小與無力；再快速拉近(左)，直到特寫他狂怒的臉(如下圖)，醞釀下一段瘋狂復仇的戲碼。

順帶一提，近代漫畫中，尤其是少年漫畫中，上述兩類模仿電影鏡頭這種以數格的篇幅來描繪同一主體的方式越來越少，因爲現代漫畫的走向，閱讀速度講求明快順暢，爲符合少年漫畫熱血暢快的風格，慢動作的描繪只用在少數特定情節與動作，漫畫表現的拉近拉遠可能造成節奏的緩慢，因而許多流行的漫畫，特別是強調動作的英雄漫畫、冒險漫畫，往往以 McCloud 分格的第二類「動作至動作」來表現。因此在現代，閱讀手塚治虫的作品如《火之鳥》這類「緩慢」的

漫畫，反而需要一些耐心來品味其畫框間鏡頭緩緩移動所蘊含的深意與情緒。

二、影像剪輯與轉場效果

漫畫以精簡的格與格來表現連續性的故事，除非是模仿連續鏡頭，如前述的大部份例子，否則格與格之間本就像是電影的剪輯，擇取重要的那一格作爲代表動作，將敘事組合起來。但手塚漫畫對於電影的模仿，不僅止於「瞬間至瞬間」分格方式的使用，也模仿電影螢幕表現的轉場效果，讓黑白的紙本漫畫也有不輸螢光幕色彩斑斕活潑的表現。以下將簡述電影的場面轉移方式，再融入《火之鳥》中對於該技巧的模仿運用。

就電影常見的場面轉移方式而言，有切(cut)、淡(fade)、溶(dissolve)、劃(wipe)、疊(superimposition)等方法。上述每種接法都有自己的特性，觀眾經過長時間的經驗累積，各自形成它們各自的敘事效果，在鏡頭連接時，自然地在觀眾潛意識裡創造某種心理效果。[71]《火之鳥》中，多次明顯模擬電影轉場的「切」、「淡」、「疊」創造不同的剪輯效果，分述如下：

(一)切：直切是最簡單最原始的剪接方式。在電影的膠捲時代，將兩條底片的膠捲貼在一起，銀幕上播放就是畫面的直接切換，這是沒有特別運用光學效果的剪接法，使剪接格外順暢。在漫畫中，只要格與格之間不是模擬持續拍攝的鏡頭，幾乎每個分格之間都屬於一個「切」。McCloud 所說的「主體至主體」、「場景至場景」、「觀點至觀點」三類，均類似電影的「切接」。除了直接剪接的功能外，《火之鳥》系列中，手塚將切接的技術發揮的淋漓盡致，製造許多別具藝術氣息的剪接效果，將分述如下。

圖 2-2-13〈亂世篇〉，頁 76。

如右圖 2-2-13，〈亂世篇〉裡，源氏將平氏一門及其所支持的安德天皇趕盡殺絕之後的一幕。開場是

[71] 井迎兆，《電影剪接美學—說的藝術》，頁 66。

一張戰報，寫著失敗者的慘狀，特別的是下一格竟是與故事毫無關聯的浪花衝擊海岸，接著是源賴朝得意的神情。這一格浪濤的畫面，指的是落海的前天皇？亦或是人生的「潮起潮落」？增加了許多想像的空間，卻與源賴朝所在場景完全無關，這種觀點的轉換目的在「畫面的譬喻」。如同上一節討論電影剪輯時提到蘇聯的艾森斯坦，他在敘述暴動的影片中插入屠宰牛隻的畫面，利用非現場畫面達到譬喻的效果，〈亂世篇〉該段落與之有異曲同工之妙，可視爲一種「譬喻性的蒙太奇」。

再看另一個例子，〈鳳凰篇〉中有一頁完完全全使用蒙太奇的方式呈現百姓苦嘗天災人禍的痛苦。佛教自七世紀進入日本後開始蓬勃發展，八世紀的聖武天皇決意興建大佛，藉佛教文化鞏固國家政權。手塚藉著《火之鳥》批評達官貴人們，無視於天災頻繁卻仍執意徵收民脂民膏，繼續興建大佛。在圖 2-2-14 裡，手塚以一連串七個鏡頭，類似一幅幅快照迅速閃現眼前，每個分格之間都是同一時間內「觀點至觀點」、「場景至場景」的轉移。有饑渴的人與狗、死在井邊的人、空無眼神的大佛銅像、高懸在天的烈日、動物屍體、拚命掘樹根而食的人們以及等著賑災發糧的難民，每個鏡頭都是血淚控訴。最富涵深意的是大佛雕像特寫一格，通常特寫佛像給人的是寧靜莊嚴的感受，當它與種種百姓飢饉的慘狀並列，呈現的反而是殘酷無情的對比效果。

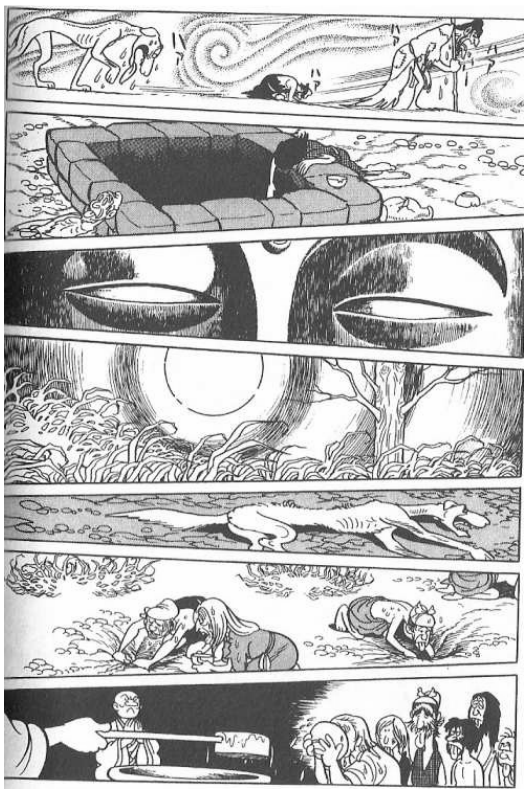


圖 2-2-14，〈鳳凰篇 8〉，頁 104。

整體而言，漫畫中的轉移以「切」的使用時機最多、應用範圍最廣，然手塚治虫對於此基本技巧所作的可能性開發，卻有無比的創造性。他不但以之敘述故事，更模擬電影的「蒙太奇」效果，增加譬喻性與想像空間，「切」的活用給予後人在漫畫創作上得到莫大啓發。

(二)淡：淡又可分爲淡出(fade out)與淡入(fade in)。淡出是螢幕的影像逐漸變暗消失，常用在一個段落結束的時候；淡入是指黑暗的螢幕上逐漸亮起出現影像，用在另一個段落開始。在漫畫中要模擬「淡」的效果，可以畫框縮小或放大的方式，或漸漸暗化的手法，在《火之鳥・太陽篇》裡，手塚採取淡出、淡入的方式(如圖 2-2-15~2-2-16)。

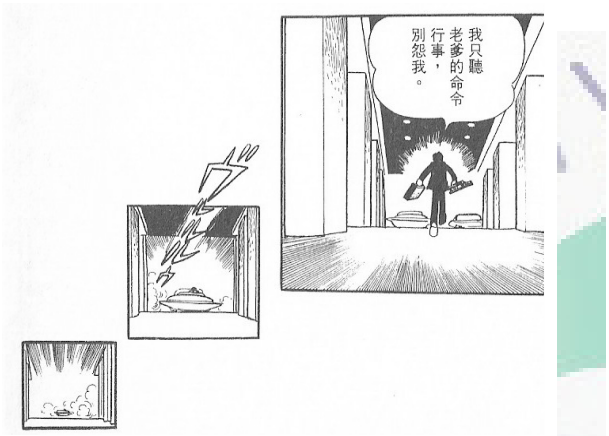


圖 2-2-15 ，〈太陽篇 19〉頁 111，淡出的表現。

整個〈太陽篇〉的劇情，由 672 年的壬申之亂與 21 世紀人類分裂，兩條故事線交織而成。前世與後世的主角在兩個不同時代夢見彼此，相同的是人類永遠在爭權奪利，劃分你我。如上圖，未來的夢在畫框縮小中**淡出**，接著畫框再漸漸放大，表示**淡入**回到過去時代的主角——犬上(右圖)。

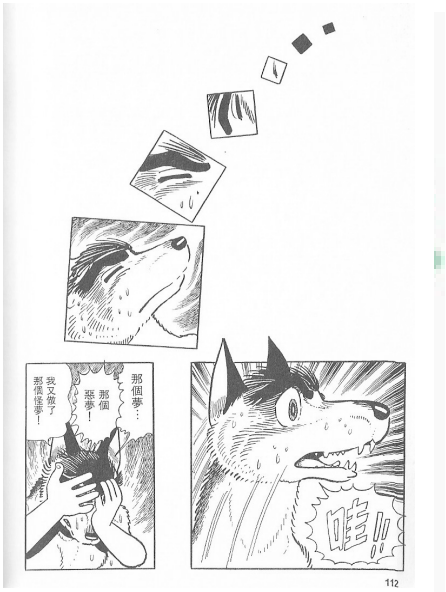


圖 2-2-16，〈太陽篇 19〉，頁 112

同時的淡出加上淡入，就是「溶」，讓上個段落的影像與下個段落的影像交溶在一起。若是要以漫畫模擬「溶」接的效果，將會導致畫面混亂且難以繪製等技術性困難，因此手塚漫畫中，並無「溶接」的模擬使用，而較常使用以下所提到「疊」的技巧。

(三)疊：疊接指的是兩個影像交疊在一起，同時呈現在畫面中，與「溶」類似，可將不同的場面，憑著某些共通的意象結合在一起作爲轉場的效果。疊接的轉場，可憑著空間或構圖上的相似性來作疊影的依據，讓類似的情感或意念在不同場景中能連貫下去。

在〈黎明篇〉中，手塚使用了一次疊接法造成讀者情緒上的震撼感。故事中的主角那吱，跟蹤間諜愚圖到海邊，驚見海面上滿滿的戰船，特別是船上的將軍打扮怪異，威風凜凜，讓人不寒而慄。此處作者讓敵將猿田醜惡的臉與那吱驚恐的眼神重疊，直接將恐懼疊印在那吱的臉部特寫上，也疊印在讀者的心上，兩個觀點的轉換不但延續也加深了驚懼的情緒(如圖 2-2-17)。

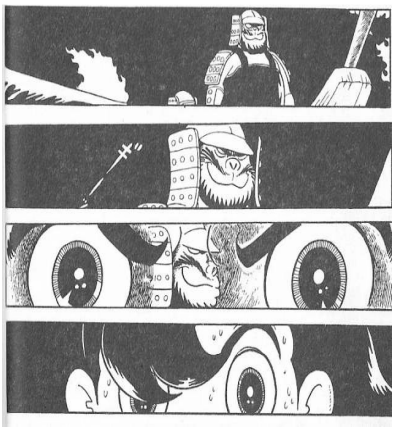


圖 2-2-17

〈黎明篇 1〉，頁 34。

《火之鳥》實際的最終篇〈太陽篇〉(手塚仍有構思下一篇而來不及完成)，雙線故事同時的進行，故事在兩個時代的主角間不斷轉換，因此轉場技巧在此篇運用最多。值得我們注意的是，隨著劇情進行到後期越來越緊湊，每次的轉場都能給讀者更高的期待(如圖 2-2-18~圖 2-2-19)。

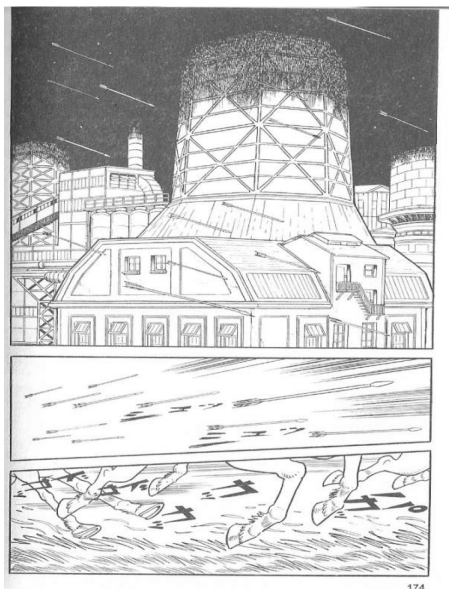


圖 2-2-18 這一頁之前，史格爾在全國歡慶「光之教」的來臨時，被殘酷地歸類爲黑暗一族，帶到地底無涯的黑暗中。左圖爲黑夜中，未來世界新潮的房屋，天空的顏色承續上一格的黑暗，畫面中卻疊影出現了未來世界不該有的——箭雨。下一格是無數的飛箭與奔馳的馬蹄，時空已經轉換至過去，敘事線來到天智天皇狩獵取樂的場景。

〈太陽篇 19〉，頁 174。

圖 2-2-19 此處的疊接，畫面從搭著小船逃往倭國的犬上，轉移到未來世界的史格爾。疊影從黑暗中的海面中浮現，在水面下的是持著槍潛入光的世界的殺手史格爾。故事不斷在兩個時空流轉，引起讀者懸念。

如同電影的交叉剪接一般，讀者雖知道一個故事發生在古代，一個在未來，卻先後看到人類一再透過宗教信仰畫分界線，然後對另一個族群展開壓迫。即使受迫者革命成功，新的領導者仍然複製相同的方式，鞏固自己的權位。古代的天武天皇也好，未來的革命頭目老爹也好，在兩個時空的交叉剪接中，突顯二者的相似性。如此利用交叉剪接，讓人想起了 1915 年葛瑞菲斯的「國家的誕生」(The Birth of a Nation)：

> 運用加速的剪接率，就是將鏡頭長度隨著事件的發展，而逐次縮短，造成動作加速的效果，創造了電影的韻律和高潮。把危機的解決放在電影段落的結尾，使電影增加了戲劇的緊張度和懸疑性，這就是著名的「最後的拯救」(Last Minute Rescue)。[72]

手塚在〈太陽篇〉的分格一再使用「淡」與「疊」的剪接法，很成功地表現這種交叉剪接的緊湊感。當過去的犬上的狼臉被砍傷，漸漸回復原本面貌，畫框再度淡出淡入，未來的史格爾被炸傷醒來後竟然變身爲狼人，讀者此時真正確定，兩人果然是前世今生的關係，諷刺的是永遠逃不開爭戰的命運。

以上有關《火之鳥》分鏡剪輯上的探究，在形式使我們更加了解手塚在創作《火之鳥》系列故事時，使用的敘事手法與表現技巧，我們也能發現他在某些情節運用了特殊的分鏡來強調，例如伸縮鏡頭特寫、蒙太奇的譬喻等，這些技巧加深《火之鳥》漫畫語言上的表現性與藝術性，也能看見手塚不遺餘力實驗敘事新技巧的用心。

貳、光影效果

在多數爲黑白出版的漫畫裡，漫畫無法與電視電影所比擬的是色彩，但是單色的限制並無法壓抑手塚創作漫畫時的野心，這個限制成了他的武器，使讀者不受色彩擾亂視線，更專注在黑與白之間的魅力。究竟手塚如何達成？這個技巧名

[72] 井迎兆，《電影剪接美學》，頁 12。

曰——光線。

電影拍攝時，每個鏡次(take)，攝影師都得考慮其內部的動作。不同的色彩、形狀、質感，都會反射或吸收不等量的燈光。[73]可見得攝影技巧中，光線的控制是一門專業高深的學問，往往拍攝一個鏡頭，大部份的時間都花在調整複雜的燈光。燈光的確能影響電影的主題表現、風格、氣氛等要素。

至於漫畫，既然通常不須考慮彩色的影響，[74]更能專注在光線的表現上，無須調整燈光，只要畫筆、網點，就能演出多元風格的燈光效果，手塚治虫更是此中高手，《火之鳥》中的光影效果，能改變故事的時間感、強化情緒、甚至掩蓋某些不易也不宜表現的畫面。以下，我們就從光影要素對於調整時空、情緒表現、技術性遮掩三個功能著手析論之。

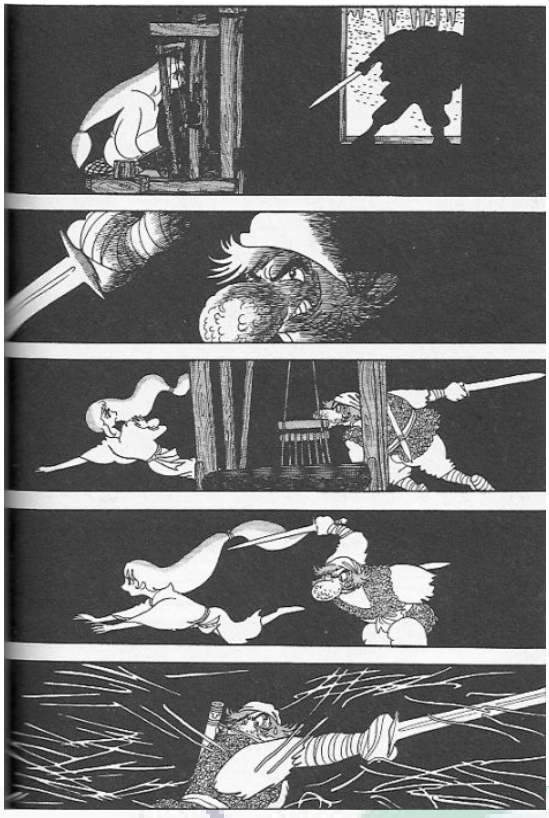
一、時空的伸縮

漫畫中要改變故事的時間進行速度，除了之前所提到的畫框的延展或縮小這種改變空間的方式，光影效果也有很大的發揮空間，例如圖 2-2-20〈鳳凰篇〉中一段令人驚悚的情節：當我王誤信同伴讒言，以爲速魚用毒藥加害他，氣沖沖地返回要殺害她。連續的畫框沒有其他對白與符號，徹底地使用黑與白演出，增加觀眾投入角色情緒。這裡要強調的是：(一)黑暗的背景造成觀眾感覺敘事進行的速度延展，產生慢動作的效果，讓觀眾將每個凶狠驚險的動作看得更仔細，也感受到我王的殘酷暴戾。(二)黑暗讓讀者的眼光更易集中在欲強化表現之處，也就是僅存的光亮處。

---

[73] 路易斯・吉奈堤，《認識電影》，頁 39。

[74] 路易斯・吉奈堤：「彩色電影中，燈光的明暗變化較不顯著，因為色彩會使陰影層次模糊，使影像平板化。」同理，彩色漫畫也不容易利用陰影產生效果。彩色的漫畫雖然有之，但屬於少數，在日本以週刊、月刊爲漫畫出版主力的時代，彩色漫畫並不符效益。因此這個缺點反而讓黑白漫畫更有表現光線的機會。



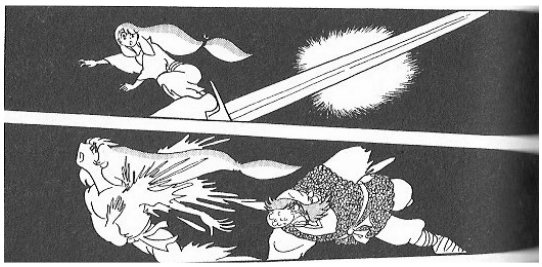


圖 2-2-20

從第一格開始，只有刀子與速魚是明亮可見的，接下來每一格皆同，兇殘的我王與無辜的速魚成了黑暗背景中唯一可見的人物，沒有任何對白，每個動作都緊抓住讀者的視線。

須特別注意的是，刀鋒光芒的特寫，再度運用光影反射使視線集中使我們注意到被砍殺的速魚。

〈鳳凰篇 7〉，頁 62。

二、情緒表現

人類長久以來的文化習慣，總認爲光明代表希望、歡樂、正確、道德；而黑暗象徵絕望、痛苦、邪惡、墮落等事物。就電影類別與燈光的關係而言，「**形式主義的導演則較偏向象徵性的暗示燈光，他們常常以扭曲自然光源的方式強調燈光的象徵性。**」[75]很明顯的，就光線而言，《火之鳥》的漫畫語言具有頗濃的形式主義意味。例如在〈鳳凰篇〉中，佛師茜丸與盜賊我王，歷經了種種人生考驗後，最後一次正面對決，比的是燒製佛寺屋頂上的鬼瓦，諷刺的是兩人的立場卻有一百八十度的逆轉：正直的茜丸變得汲汲於名利，參賽是爲了鞏固第一的地位；而我王無師自通學會雕刻捏塑，並非爲了顯達，而是抒發對人生種種不平之氣。苦思獲勝之道的茜丸，此時竟遭逢江郎才盡的壓力，他懷疑著來到京城的我王，是像他一樣爲名爲利？或是另有企圖？

[75] 路易斯・吉奈堤，《認識電影》，頁 40。

在圖 2-2-21 我們看到，在禪房嘔心絞腦構思靈感的茜丸，背對著門口照進來的光線與煩雜的蟬聲，而光線卻一絲也沒照在他的身上。光線引導我們的視覺集中到畫面中央的茜丸，與黯淡的人影形成強烈對比。偌大的空間，只有他一人與等待捏塑的陶土，而比賽的結果關係著他是否能繼續平步青雲。第二格的光源巧妙地使茜丸全身籠罩在陰影之中，以黑暗代表他心中的種種疑慮，包括對自己的懷疑，他急欲找回當年一無所有，卻懷疑無限希望的創作欲，但他的腦海卻像後兩格的背景一樣——空白一片。這時候光影表現的，是茜丸無盡的絕望。

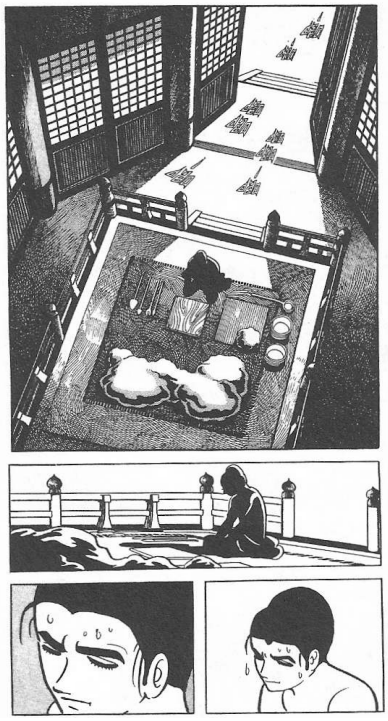


圖 2-2-21
〈鳳凰篇 8〉，頁 125。

除了光明與黑暗的象徵意義外，光源的方向、強度亦能創造情緒上的感受。例如恐怖片便常以來自下方的光源照射在人的臉上，製造恐怖感；任何人擋在光源的前方，皆可以給觀眾恐怖的暗示，因爲光容易與「安全」相聯結，[76]因此人對看不清楚的事物，天生便有恐懼的因素存在，如圖 2-2-22 便是以光源方向表示面對未知敵人的恐懼感。

圖 2-2-22

日本人尚未見過馬匹的上古時代，那歧與猿田彥初次遇到來自西方大陸的騎馬民族，所遭遇到的苦戰。

圖中，以強烈逆光來表現對於這種未知生物的威脅性與壓迫感，迎面而來，卻因逆光而無法看清怪物的長相，何況怪物身上的人還拿著兵器猛攻而來。強烈的亮度反差，造成壓迫感與神秘感。〈黎明篇 2〉，頁 31。

[76] 路易斯・吉奈堤著。《認識電影》。頁 42。

三、技術性遮掩

漫畫，原本對象都是兒童，但日本戰後漫畫隨著讀者群的成長而有方向的改變，進入青少年、青年時期，人們對於漫畫的需求，也漸漸從手塚所稱的「點心時代」到了「主食時代」，[77]因此創作題材有逐漸偏向青年取向的趨勢。在張逸明的研究「手塚治虫的情色意識」一節雖然提到手塚在「成人思維期」[78]以後，有許多情色題材的作品，但此類作品均是刻意成人取向。其他大多是在寫實題材中涉及性愛或暴力的成分，而非以感官刺激爲目標的色情。《火之鳥》最大的主題在探索人類生命與文明的發展，對此類「兒童不宜」的要素雖有涉及，但呈現的方式卻很技巧地不過於露骨且富含戲劇性。最常使用的描寫方法就是「鏡頭轉移」與「情景象徵」，但本研究發現，光影效果的使用也常用來表現情色畫面。

例如圖 2-2-23，〈望鄉篇〉中，身在外太空孤星的露美爲了讓她與情人丈二的血脈能夠傳承下去，逼不得已要和丈二的遺腹子該隱結合，以繼續繁衍子孫。

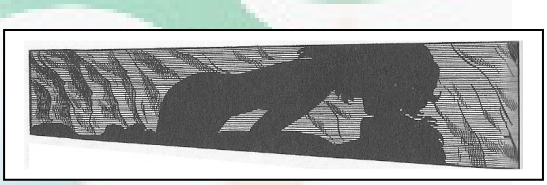


圖 2-2-23　〈望鄉篇 11〉，頁 49。

這種以科幻世界來想像神話中原始民族發展的情節，在今日看來，恐怕會因亂倫的沉重忌諱而令人不安。因此，這場引人顧慮的床戲以極爲低調的燈光來進行。兩人均是位於黑暗之中，動作也是點到爲止，除了以人物姿態表示露美主動教導該隱如何結合以外，一格便匆匆掠過，後續發展讀者自然明白。

除了令成人不安的情色畫面以外，在某些表現人性殘忍的情節時，光影效果也是很好的選擇，簡而言之，在適當的時候，「看不見」不但能避免畫面的噁心，還可利用想像空間來省略一些不易表達的畫面(如圖 2-2-24~~25)。

---

[77] 手塚認爲隨著漫畫的發展，接受並閱讀漫畫的人將越來越多，到了主食時代，因爲圖像傳播跨語言的能力，將成爲更具國際觀的媒體，且幾乎所有的人或多或少都會閱讀漫畫，因此從獎勵小孩子的「點心」成爲每日必須的「主食」。參考張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 332-333。

[78] 張逸明對手塚治虫漫畫生涯的分期，成人思維期約是 1968~1972 年之間。此時期除了《火之鳥》的正式連載之外，還有許多描寫社會動盪、恐怖奇幻、情色狂想等作品問世。參考《手塚治虫漫畫研究》，頁 333。

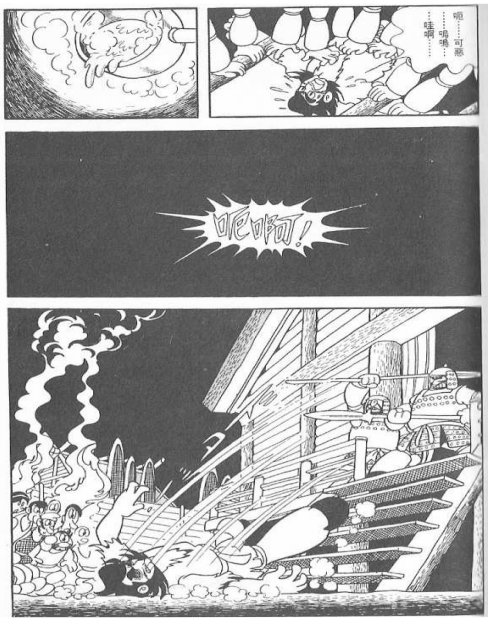


圖 2-2-24 因勸諫卑彌呼女王改變國家領導方式的王弟須佐之男，在卑彌呼的盛怒之下，命人用熱油澆瞎他的雙眼，驅逐出境。第三格，就在熱油澆下的一瞬間，利用全黑的畫面配合慘叫聲，避免描繪過度殘酷的景象，也利用了觀眾的想像力完成這個殘酷且不易繪製的場面。〈黎明篇 2〉，頁 55。

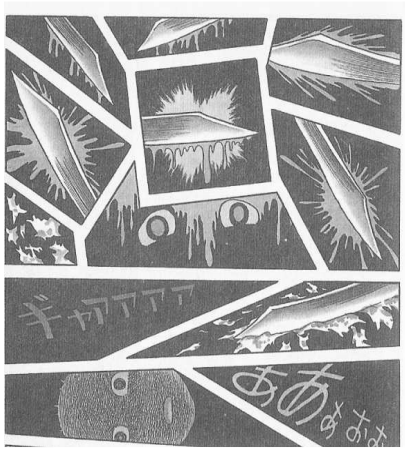


圖 2-2-25 故事開頭，白村江戰役百濟與倭國輸給了大唐與新羅聯軍，身爲百濟貴族的主角被敵軍虐待——將臉皮活生生割下，套上野狼的頭皮！

雖然手塚治虫能夠清楚畫出沒有表皮的臉部，但畫面可能過度血腥，因此適度利用黑暗，用幾個刀子與血液的特寫，配上尖聲慘叫。同樣是以「不見」取代「可見」，讓想像力去發揮。圖 2-2-25 〈太陽篇 19〉，頁 15

參、畫框創意

除了刻意表現的電影式分格手法，漫畫在景框(frame)方面可有更多的發揮空間。不論電影如何拍，投在螢幕上永遠是四方形的景框;漫畫的框卻能隨心所欲，千變萬化。手塚治虫剛出道時，畫框仍是發展自四格漫畫的遺緒，後來才漸漸在造型與數量上改變。夏目房之介也曾以圖片說明手塚治虫漫畫的分格及閱讀順序隨著創作生涯而轉變，雖然閱讀的路線看似極爲分歧，如圖 2-2-26 的第四張圖片(左下)，可能的閱讀順至少有三種，但一如之前所說的「空隙填

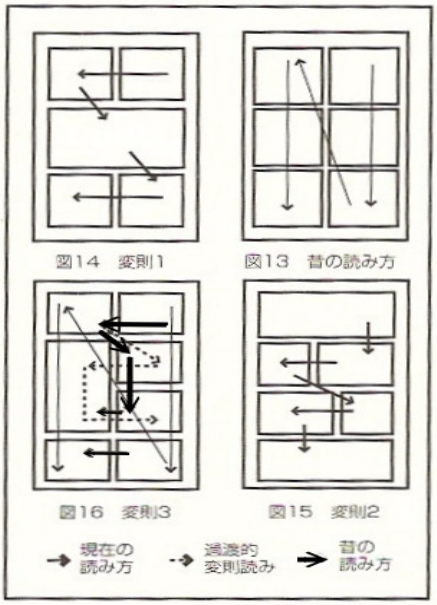


圖 2-2-26 手塚創造的多種分格方式，夏目房之介整理

補」，讀者自行能在每張圖片中找到相關性。[79]

張逸明對手塚治虫漫畫生涯的畫框整理發現，每一頁的分格數在他的創作生涯裡先是由少至多，但過多的分格造成畫面紛亂，且圖像太小易使閱讀困難，因此分格數又漸漸由多至少，後期則是隨著敘事的需要而簡潔分割，即使是分格數少也會配合調整畫框造型而不致呆板。[80]

除了格數的增減以配合敘事及鏡頭的需要，畫框的組合還有更多元的變化，例如畫框的形狀改變(圖 2-2-27~29)。這些較獨特的畫框變化，有些甚至是爲該故事所獨創，只出現過一次，獨特的形式卻很難再度使用或被模仿。

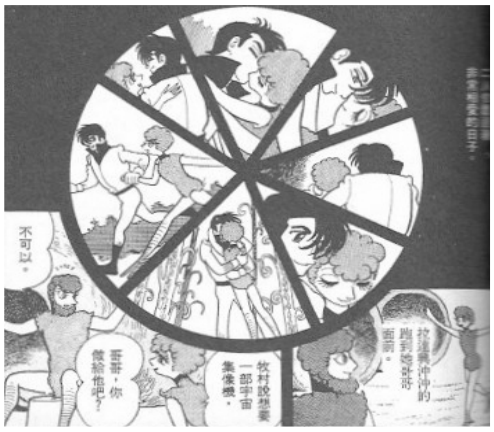


圖 2-2-27 「扇型」〈宇宙篇 17〉，頁 105。

敘述佛雷米爾人拉達終於打動地球人牧村，兩人過著幸福的婚姻生活。七個扇形組成的圓形畫框，無論從那個方向開始閱讀都沒有問題，象徵兩人的情意似乎可以永遠地持續下去。

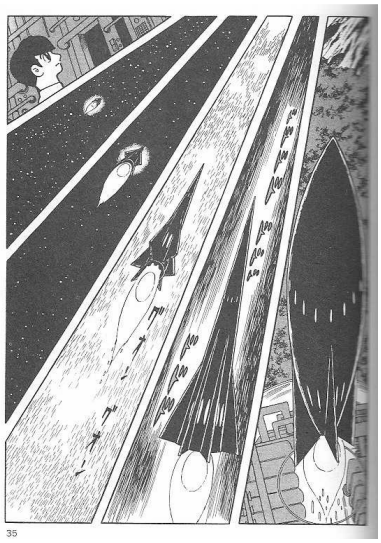


圖 2-2-28「輻射型」

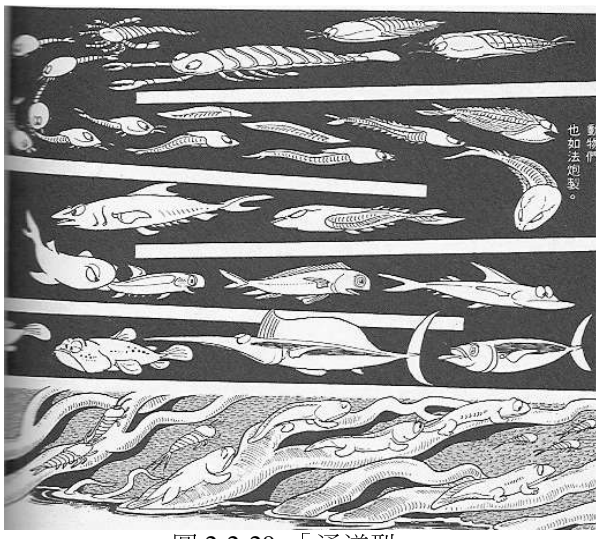


圖 2-2-29 「通道型」

圖 2-2-28，敘述火箭發射上天的過程，畫框配合火箭的動線而變形，「輻射型」是手塚愛用的畫框變形方式之一。 〈未來篇 4〉，頁 35。

圖 2-2-29，用一個狹窄的通道式框格，描述億萬年的生物進化過程。 〈未來篇 4〉頁 86。

[79] 夏目房之介著，《手塚治虫の冒険》，(東京：小学館，1998)，頁 84。
[80] 張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 300。

畫框的適度變化，可增加閱讀漫畫的生動性，某個程度上也能輔助敘事的功能或加強效果，例如破格、裂格的使用(如圖 2-2-30~31)，可強化情緒張力，也增加許多樂趣。破格與裂格的使用尚屬於簡單的畫框變化，至於圖 2-2-32，則是模擬段落鏡頭，將需要好幾格才能完成的動作，在一個畫框內完成。

圖 2-2-30 〈黎明篇 1〉，頁 155。

圖 2-2-31 〈異形篇 6〉，頁 16。

如左上圖 2-2-30，畫框的「破」使人物作誇張的情緒表達，框格本身成爲故事中人物活動的遊樂場，這種遊戲是手塚的拿手好戲，也提醒了讀者正在閱讀「漫畫」這種媒體。

右上圖 2-2-31，《火之鳥》常有各種罪過如殺人等場面，如何不因流血畫面而過於暴力？「裂格」即是充滿魄力又不血腥的方法，用力之猛，連畫框都可砍裂。

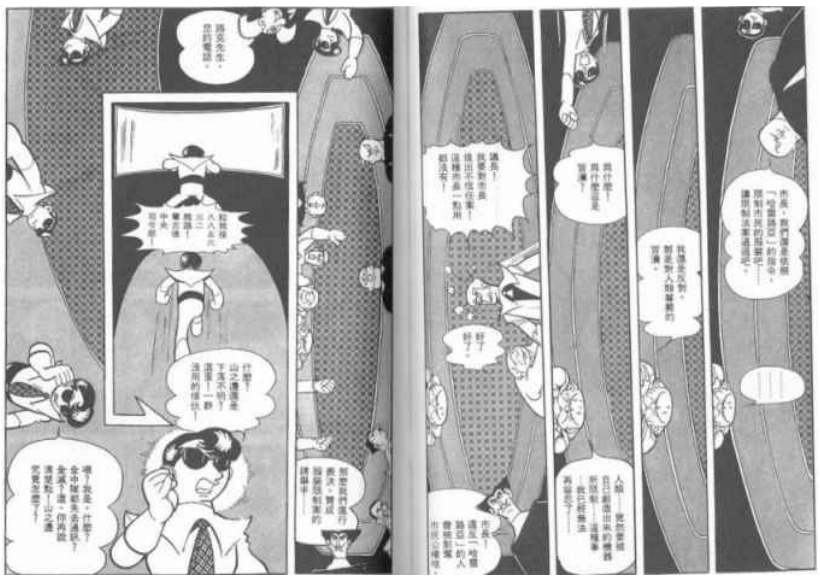


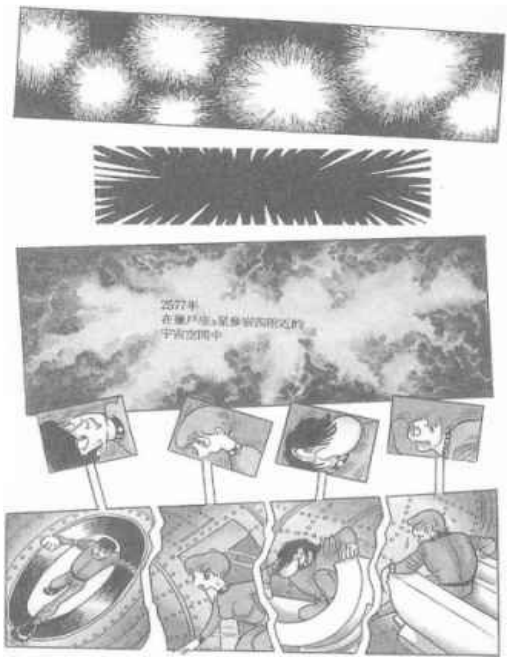
圖 2-2-32

〈未來篇〉中，路克與眾官員開會一幕，除了特殊的仰角外，最後一頁的畫框走格也很特殊。在一個畫框裡出現好幾個路克，模擬一鏡到底的跟拍鏡頭。而這裡的最後一格，手塚不得不在畫框的邊緣使用箭頭，來指示讀者閱讀的方向。

〈未來篇 3〉，頁 81。

要討論《火之鳥》最獨步一幟的畫框創意，敘述一艘長途旅行的太空船的〈宇宙篇〉堪爲代表。手塚配合場景，發明科技感十足的「機艙式」[81]的分格，將船上四名太空人先後從太空船的各處集合及分散逃離化爲四行同時並進的畫框路線，讀者需要練習閱讀四個「子母畫面」以接收劇情(如圖 2-2-33 至 2-2-34)。

圖 2-2-33



註：閱讀順序爲右至左。

前一頁(右上)描繪太空船與小隕石的碰撞，接著四名人工冬眠中的太空人分別甦醒(右頁)，左頁便是四個人走進通道後，一個接一個碰面。手塚在此強調船艙中各自獨立與互通的空間。〈宇宙篇 17〉，頁 6-7。

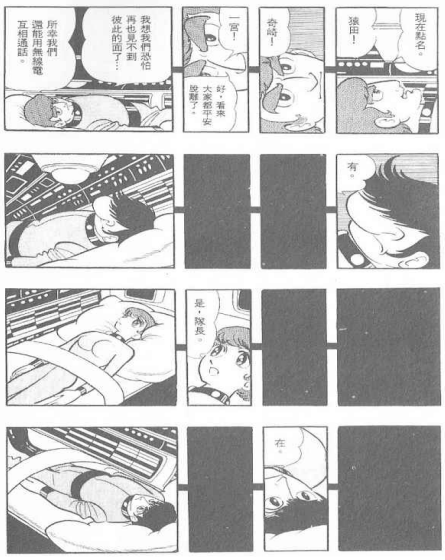


圖 2-2-34

四個人分別搭乘救生小艇逃離，只能憑無線電溝通。在隊長一一點名時，應答的船員才有畫面，其他都是虛空一片。以四行並進的畫框敘述同一時間不同空間的故事。

從這一頁開始，變成從右向左橫向觀看的方式閱讀漫畫，四名隊員以無線電通訊探討牧村的死因以及牧村身分的謎團。〈宇宙篇 17〉，頁 17。

[81] 「機艙式」的名稱沿用自張逸明的《手塚治虫漫畫研究》的分類，頁 320。

〈宇宙篇〉的不只是機艙式分格讓四個角色各自發揮，還利用氣泡式的框格代表回憶，讓四個人各自表述他們對於神秘船員牧村的記憶，一點一滴拼湊出「年齡是秘密」的牧村不爲人知的過去(圖 2-2-35)。

圖 2-2-35 〈宇宙篇〉，頁 24~25。

眾人思考記憶中的牧村，讀者可自行尋找不同的人的記憶。上面是隊長的回憶，一個接一個的畫面呈現牧村與奇崎的不和，有時以黑線在後方輔助。中間是猿田表示曾聽牧村自述他的秘密。最下方是娜娜與牧村的感情戲。一個個串連的氣泡代表每個人心中片段的點滴回憶。

但像〈宇宙篇〉運用這般新穎且獨特的畫框變化，明顯趨向形式主義，讀者必須是漫畫迷或是手塚迷，方有可能在難以理解的敘事結構中找到閱讀的規則，也就是說框格的閱讀順容易使讀者迷失其中。因此〈宇宙篇〉雖有獨特創意，故事安排懸疑性極高，若不回頭重讀，絕對有許多細節亦被忽略。在此，明顯可見手塚有意將漫畫當作藝術品來經營，甚至脫離大眾藝術的平易性來強調設計上的創意，不無曲高和寡的可能性。

第三節　《火之鳥》整體風格

前一節討論的是手塚治虫的《火之鳥》形式上的特色，討論他如何發揮漫畫獨有的語言，並創新各式的表現技巧，所達到的藝術效果。以下將從《火之鳥》整體表現出來的風格來探討。所謂漫畫的「風格」，實際上難以明確定義，歷來的漫畫研究亦各說各話，究竟指的是畫面上的材料如框格、圖像？或是包含其他要素如情節、人物呢？針對漫畫的「敘事風格」(style)，本研究擬採取柯惠玲的定義：[82]

> 創作者說故事時所慣用、擅用的特殊技巧與模式……在構圖、框格、對話框、擬音字、符號等方面選定某種技巧，在作品中予以重複、變化、發展並形成此技巧運用之特殊模式，在與作品中其他元素不斷互動的過程中，這些特殊技巧能夠塑造出特定效果、引發觀眾注意，同時為作品建構意義、凝聚氣氛。

《火之鳥》是一個敘事作品，因此從故事情節到敘事的方法等要素，皆考慮在內。而上一節已討論了形式上的特色，如框格、光影、圖像等要素，因此本節將從畫面結合其他非畫面要素的部分來討論「風格」：分別是「配合題材的寫實畫風」以及「配合情節的詼諧諷刺風格」。

壹、畫風轉向寫實

手塚的《火之鳥》，在他的創作生涯中，不但是繼《森林之王》、《原子小金剛》系列之後的長篇大河作品，就畫風而言，也代表手塚治虫由少年取向的「漫畫」走向現實路線、青年取向的「劇畫」風格。本文將從日本漫畫發展史的影響談起，討論手塚創作意念及取材的方向，接著就主題內容與表現形式間的配合來看《火之鳥》的風格如何走向寫實路線。

一、劇畫的影響

日本戰後的現代漫畫，以手塚治虫爲始祖，這是無庸置疑的。在手塚創作初

[82] 此定義爲柯惠玲參考《電影藝術—形式與風格》針對電影風格的看法所擬出的，參見柯惠玲著，《論安達充之藝術表現—以鄰家女孩爲例》，頁 136。

期的畫風，多是簡潔符號化的線條，也就是漫畫研究者夏目房之介所謂的「類型化」。[83]而主題方面，多延續戰前的小說特性，敘述實現理想，恢復秩序的故事。1960 年代至 70 年代，人們開始反省絕對的秩序與支配的後果，轉向社會多元的思考，思考社會對人的操弄性。此時的漫畫家如手塚也有許多小人物藉奮鬥以縮短社會與個人間距離的故事，這些故事的對象年齡層逐漸往上至少年，而追求理想與秩序的故事仍留給兒童讀者群。[84]

就漫畫讀者而言，無論是當時普遍的出租漫畫、月刊雜誌等，都被視爲小孩子的娛樂，對於國高中生與大學生，甚至社會新鮮人等，並無專屬於他們的漫畫。劇畫(gekiga)以寫實化的內容與畫風，加上偏向成人讀者的題材與較長的篇幅，成功地吸引了這些人。

父親身爲共產主義擁護者的劇畫家白土三平，從小便繼承父親的階級意識，在他的經典漫畫《神威傳》(カムイ伝，或譯卡目傳)以封建時代身分低賤的忍者爲主角，描述一群平民英雄對抗強權幕府、捍衛窮人與賤民的故事(圖 2-3-1、圖 2-3-2)。此故事的非主流路線，吸引了大量的大學生與熱血的社會人士，在政、學運中，神威的名字還出現在抗議的白布條上，影響力可見一斑。在第一章〈手塚治虫的創作生涯〉已提到，白土三平與《畫路》雜誌的成功，對手塚治虫的創作生涯造成不小的威脅，如何不再侷限於兒童漫畫，走向青年與社會，手塚的確花了不少心血在適應與調整。

[83] 以手指的畫法爲例，手塚創作初期常描繪握著的手，未必將手指一一畫出，以圓潤的線條代替。這裡的「類型化」就像本章第一節提到漫畫圖像的「省略」。而 1967 開始重新連載的〈黎明篇〉，人物的手與手指的描繪越來越真實，線條漸趨流暢、生動。參考夏目房之介，《手塚治虫の冒険》，頁 243。

[84]李衣雲著，《私と漫画の同居物語》，頁 89-90。

圖 2-3-1 (上) 1964 年《畫路》創刊號封面
血腥的斷手表現青年取向的畫風，強烈表現白土三平的階級意識與分離主義。
引自葛拉維，《日本漫畫 50 年》，頁 43。

圖 2-3-2(右) 《Big Comic》連載的《神威外傳》強烈個人風格的手繪畫風以及光影位置的使用，表現歷史劇畫的風格。
引自葛拉維，《日本漫畫 50 年》，頁 47。

二、畫風轉向實例

雖說手塚治虫以四格漫畫與兒童漫畫起家，但挑戰深刻與嚴肅主題的想法，一直未曾離開他的腦海。據他的妹妹美奈子表示，若非手塚初次被採用的作品爲刊登在《少國民新聞》的《小馬日記》，手塚日後必定走向成人漫畫的路線。[85]中學畢業前就讀過不少哲學、世界文學等書籍的手塚，即使是創作如《原子小金剛》、《森林大帝》等作品時，也觸及了人性、正義、生態等議題，無奈表現的空間是兒童漫畫，爲了配合兒童漫畫的調性，某些情節不得已需要熱熱鬧鬧帶過，或是將人物形象平板化，以免立場不明顯增加兒童閱讀困難。現實的、哲學的要素，從《火之鳥》開始，正好給我們觀察手塚創作風格轉變的機會。

關於手塚創作歷程的調整，我們可參考邱麗娟的研究分期：1963~1967 年屬於手塚創作的第五期——專注動畫、畫風轉換時期，從《火之鳥》的〈黎明篇〉、〈未來篇〉裡可看見 50 年代的漫畫風格與寫實風格間的不調和感。1968~1972 年則是第六期——多方挑戰時期。此時的少年漫畫開始朝向較難的主題、長篇故

[85] 手塚治虫，《我的漫畫人生》，頁 111。

事、性與青春等青年漫畫的風格發展。[86]手塚治虫的歡樂冒險作品漸漸減少，科幻類型作品雖仍有，但主題也轉向關懷人性等現實議題。

由於時代的發展，讀者對象年齡的成長，畫風的轉變是必要的。我們接著從《火之鳥》中的圖像與背景部份來看幾個畫風改變的例子。

以動物的表現法爲例，50 年代的「少女 club」版《火之鳥》有許多擬人化的動物(如圖 2-3-3)，但 60 年代末正式連載的〈黎明篇〉起，再也沒有擬人化的動物了(圖 2-3-4)。的確，面對漸漸成熟的讀者，童話式的擬人動物已經不再適合用來表現嚴肅主題了。

圖 2-3-3

少女版中會說話，擬人化的動物們。
時報版《火之鳥 13・希臘篇》，頁 92

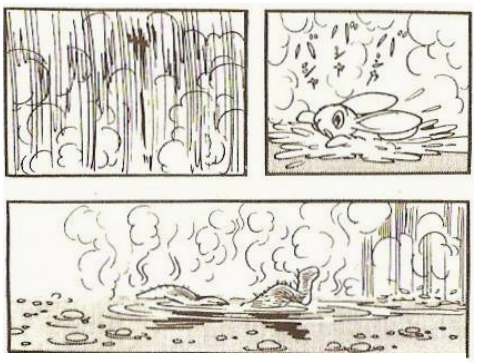


圖 2-3-4〈黎明篇〉，頁 55
落入火山沸水中的小白兔，轉眼便被熱水給燙熟了。著重在現實的一面。

就場景的描繪，一樣是大火燃燒的畫面，在〈黎明篇〉與〈鳳凰篇〉中的表現方式也有差異。圖 2-3-5〈黎明篇〉的火焰，色彩與線條上均較圖 2-3-6〈鳳凰篇〉的火焰要來得呆板。應該說，〈鳳凰篇〉的火焰多了幾分素描上的特色，利用明暗對比突顯火舌高漲，煙霧瀰漫，寫實性較高。

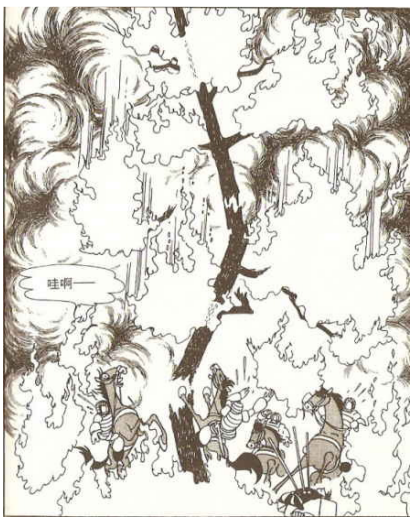


圖 2-3-5
〈黎明篇 2〉，頁 140

[86] 邱麗娟，《手塚治虫の作品研究—以『火の鳥』爲中心》，頁 18。

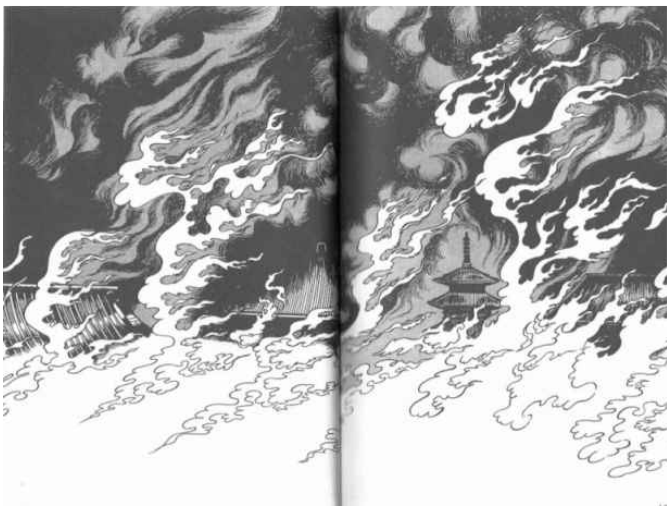


圖 2-3-6　〈鳳凰篇 8〉，頁 164-165。

在《漫畫超基礎講座》裡也提到：「細緻描繪的背景，具有生動的真實感，能表現日常生活無法體驗的激烈世界。……寫實的筆法創造嚴肅的場景。」[87]寫實的場景，更令讀者容易進入其故事背景之中，即使是奇幻、科幻的題材，也可運用寫實風格的背景逼真地創造出使人信服的環境。

McCloud 也曾提到，日本漫畫常用卡通化的人物，配上寫實化的背景，這是從動畫而來的技巧，也幾乎是全日本共通的風格。抽象化的人物可以吸引讀者的認同心理，適合主要角色；而寫實描繪的人物讓讀者感受到其具體化及「他者性」(otherness)，適合其他角色。當漫畫家欲表現一特殊物體或場景，便會選擇寫實的畫法，強調其真實性，關於角色的部份則以圖像式人物(iconic characters)讓讀者「化身其中並安全地進入刺激的感官世界」。[88]McCloud 所稱的日本「全國性的風格」(national style)，便是手塚創作後期所帶來的影響。

三、深含寓意的視覺母題

筆者將《火之鳥》視做電影來分析其畫面，並發現其特殊風格，可從所謂的「母題」(motif)探索之。依《電影藝術：形式與風格》一書所述，每個畫面上的元素都有其特殊功能，而某些元素的類似與重複出現，構成電影形式的重要原

[87] 視覺設計研究所編，《漫畫超初級講座》，頁 98-99。
[88] 原文爲 Mask themselves in a character and safely enter a sensually stimulating world。參見 Scott McCloud, *Understanding Comics*, pp.43-44.

則。也就是說，母題是整部影片中「任何事物的重複出現，從台詞、音樂的節奏、鏡頭運動、人物行為，到故事情節……可能是物品、顏色、地點、人物、聲音，或人物的個性，也可以是打光法或攝影機的位置」。[89]筆者從《火之鳥》的視覺母題中，發現深具寫實風格的要素，讓故事的題材往深刻的主題——「生命」去發展。以下將以〈鳳凰篇〉的主角我王爲例深究之。

〈鳳凰篇〉的我王，飽嚐生命的無常、悲痛與真正的解脫，他的一生從孤兒到馬賊，最後是雲遊僧人，作爲見證人生諸般滋味的角色，其豐富的生命，表現在一系列具代表性的表情特寫——那就是「怒」！手缺眼殘的我王，離家爲盜之後，遇見四肢俱全的茜丸，心中油然而起的怒火，表現在臉上(圖 2-3-7)。再來是一生孤單的我王，受賊伙挑撥誤會唯一的伴侶—速魚爲了復仇而陷害他，懷著衝動的殺意追殺枕邊人的怒容，仍是殘酷而醜陋(圖 2-3-8)。

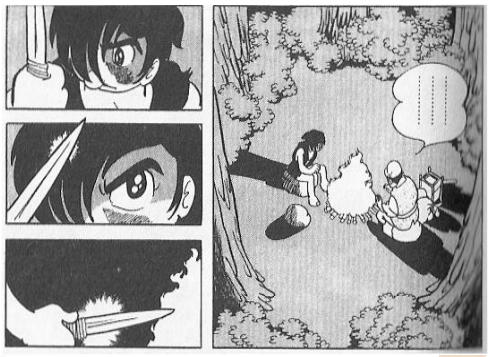


圖 2-3-7
滿臉忌妒與憤慨的我王臉部特寫。〈鳳凰篇 7〉，頁 21。

圖 2-3-8　誤解速魚的我王，懷著強烈憤恨的殺機，臉上有報復的快感與被背叛的無奈。〈鳳凰篇 7〉，頁 62。

遇見了良弁大師以後的我王，逐漸體會飽受人生之苦的不只是他，還有世間芸芸眾生，也因天災、苛政而苦不堪言。在失去希望的村民託付下，他將滿腔怒火雕成避邪祓禍的神將，之後更學會製作廟宇上的鬼瓦(圖 2-3-9~~2-3-11)。此時，我王所雕的不只是神像，而是他的內心與生命，我王最終的疑惑都在他的作品一張張扭曲、激昂的容顏裡表現出來。

[89] 鮑德威爾(David Bordwell)與湯普遜(Kristin Thompson)合著，曾偉禎譯，《電影藝術—形式與風格》(*Film art : an introduction.*)，(台北：美商麥格羅・希爾，2008)，頁 79。

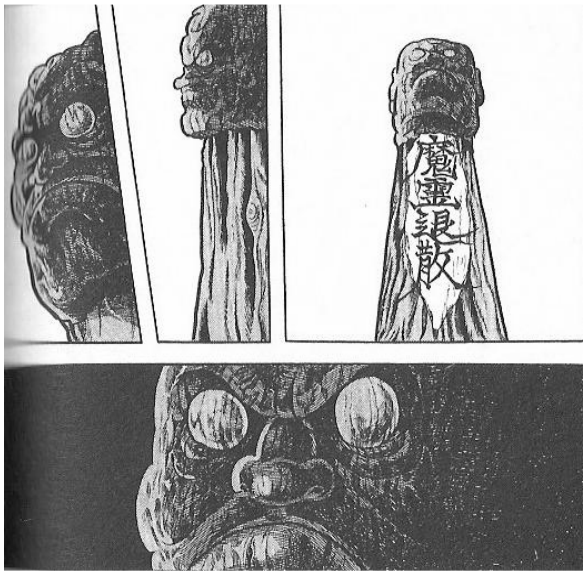
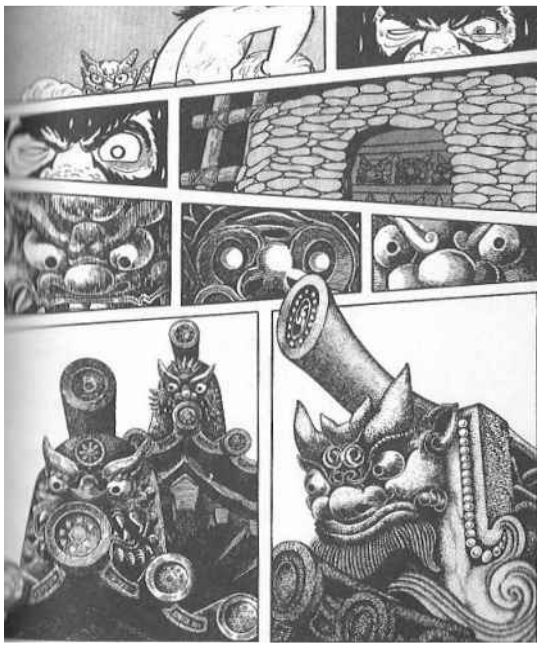


圖 2-3-9(左)
我王雕刻的避邪神將空洞而深沉的眼神，看似在對一切悲苦發出疑問。 〈鳳凰篇 7〉，頁 120。

圖 2-3-10
良弁上人引導我王純粹爲了發洩而雕刻的憤怒人像。手塚以寫實的素描法描繪這一系列雕像，不但是我王的藝術修練，也是手塚漫畫生涯的挑戰。 〈鳳凰篇 7〉頁 123。

最後，我王的人生追尋與藝術磨練，在與茜丸命運糾葛中，一起走向故事的最後階段，在一場燒製鬼瓦的比賽中，我王的作品以震懾人心的凶惡眼神壓倒全場(圖 2-3-12)。雖然後來茜丸勝之不武，但那怒火沖天的臉孔在整個故事中早已凝煉了我王生命的每一個環節，也將人命的不值、對極權的控訴與宿命的不滿化爲來自地獄的怒吼，表現在鬼瓦的面容上。



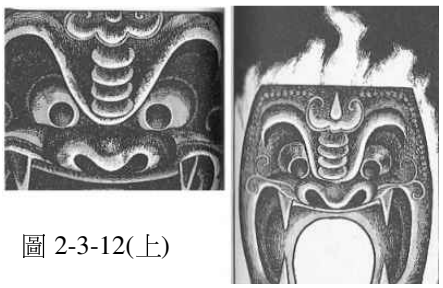


圖 2-3-12(上)
凝聚我王的生命力量，威壓全場的鬼瓦。〈鳳凰篇 8〉，頁 146。

圖 2-3-11(左)
看到官府視人命如草菅，爲了建寺工程壓榨民力，我王懷著憤恨拚命完成的鬼瓦，居高臨下俯視眾生的悲哀。對鬼瓦逼真的描繪也增加實物的存在感。 〈鳳凰篇 8〉，頁 66。

如上所見，我王憤怒的臉孔，與他所雕的佛像、避邪物等，在作品中成爲一再重複的視覺母題，而「怒」此一類似元素在〈鳳凰篇〉全篇中的每次出現，都有些許的變化與差異，也讓讀者看到我王在故事中的成長與歷練，並引導讀者進入「生命的苦難」此一現實議題。

兒童漫畫起家的手塚治虫，從《火之鳥》開始，試圖轉向青年漫畫，也可以大膽提出自己以往有興趣，卻未必敢在漫畫中提出的嚴肅議題。雖然框格所營造的風格，仍表露許多形式主義的味道，而多次出現電影手法，既強調故事的戲劇性，也豐富了漫畫的藝術性。但背景與題材的寫實風格已使《火之鳥》從「漫畫」走向「劇畫」，故事主題內容的現實性越來越高。

貳、詼諧的運用

如同筆者先前所說，《火之鳥》的創作代表作者的讀者取向從兒童轉向青年，畫風從卡通走向寫實。那麼，手塚漫畫的一大特色——「幽默」，該如何在具有嚴肅主題的漫畫中呈現呢？它的作用爲何？運用時機如何拿捏？以下，我們將試著探討此問題。

一、前期的不調和感

除了手塚治虫 1954 年到 1957 年斷斷續續嘗試的漫畫少年版的〈黎明篇〉以及少女版的〈埃及・希臘・羅馬篇〉以外，整體而言《火之鳥》的連載是長時間且連續的創作。我們可從《火之鳥》創作初期的幾篇來探討手塚畫風由趣味轉向寫實的痕跡，特別是〈黎明篇〉、〈未來篇〉、〈大和篇〉這前三部，無厘頭、nonsense 的戲謔成分非常多。手塚治虫的創作前期，也就是其青年時期，普遍受到歡迎的是兒童漫畫、冒險漫畫，加上少年時期對於迪士尼的模仿，使得他所奠定的戰後漫畫充滿濃濃的嘉年華風格。但如同上文所述，進入劇畫的世界後，創作對象是漸趨成熟的青少年，風格轉換是必經的路。手塚並非完全投靠黑暗的青年劇畫一

派，而是努力自行摸索尋找出融合幽默特色與深刻反思的嚴肅作品。

例如上一節「畫框變化」時所舉「破格」一例(圖 2-2-31)，那吱聽到姊姊與滅族的仇人愚圖繼續生活在一起，還生了好幾個孩子，理應震驚、憤怒，但手塚卻採用了誇張而逗趣的方式來表達那吱的氣憤，那吱的表現十足的孩子氣，未能以貼近現實的方式表達。

又如〈未來篇〉中，猿田博士死前將培育生命、復興地球的工作交付給山之邊真人，但真人表示自己完全沒辦法擔此重任。原本已閉上雙眼死去的博士突然跳起來痛斥他，也是誇張而缺乏真實性的表現(見圖 2-3-13)。雖然〈黎明〉、〈未來〉兩篇都是追問「何謂生命？何謂永恆？」這般深刻的議題，但一再地使用滑稽片段的確破壞了風格的統一性，造成夏目房之介所謂畫風的「不平衡感」。[90]

圖 2-3-13
〈未來篇 4〉，頁 34。

二、漫畫中的幽默

關於漫畫的幽默與詼諧，我們擬借用 20 世紀初法國哲學家昂利・伯格森(Henri Bergson)的《笑—論滑稽的意義》裡頭對於「滑稽」的理論研究，他以眾多滑稽劇爲研究對象，發現滑稽的發生條件，也分別討論了動作形式、語言情景及性格上的滑稽。

伯格森的滑稽理論強調笑具有社會意義。種種引起嘲笑的動作與性格，均來自「機械的僵硬」。不論是肢體上的或是心理性格上的詼諧，起因都是某種缺乏彈性的僵硬而造成的效果。笑有這樣的功利目的：

> 性格、精神甚至身體的任何僵硬都是社會所需要提防的，因為這可能表示有一部分活力在沉睡，有一部分活力孤立起來了，有一種與社會運行的共同中心相脫離的趨勢，也就是一種離心的傾向。……笑就應該是一種社會姿

[90] 夏目房之介著，《手塚治虫の冒険》，頁 251-252。

態。……使那些有孤立或沉睡之虞的次要活動非常清醒，保持互相的接觸，同時使一切可能在社會機體表面刻板僵化的東西恢復靈活 。[91]

簡而言之，笑可以調整人的心態，眾人嘲笑的目標是不合人之常情的特質，例如怪異的長相、僵硬的肢體、性格上的缺失……等。伯格森認爲社會可以借助笑來糾正那些行爲脫出常軌的人，促使我們省察自己，更有益於社會。這些話道出了利用詼諧幽默達到諷刺效果的可能性。

雖然伯格森的理論主要來自歐洲的滑稽劇，但其探求的是滑稽的心理原則，試圖發現人類心靈上的通則，其論點亦值得注意。以下，我們先整理出《火之鳥》所運用的詼諧情節、出現時機、滑稽的心理因素及分類，以伯格森所提及的分類原則來看《火之鳥》表現的幽默片段，接著再從「諷刺」這個目的申論作品背後的議論企圖。

三、《火之鳥》的詼諧場面

(一)、重複與模仿

一句話、一個動作被一再地重複，本能地使人感到有趣，這是屬於最基本的滑稽。伯格森以「彈簧魔鬼」[92]比喻這種安排，我們一再壓下這個玩具箱，它卻嘲弄我們似地一再彈起來對你做鬼臉，這種機械結構就是他說的「重複」。這個機械性表現在外在是動作、語言的重複，另外，拘執固化的個性亦屬之，它讓一個滑稽人物一再表現僵硬的性格特點，甚至在不合時宜的場所亦然，那就是內心表現的機械性。

「重複」是漫畫中常出現的滑稽形式，如每個故事中總會有幾個丑角，這些滑稽人物一再出現類似的愚蠢行爲或言語，搏取讀者的笑聲。

若是這樣的重複在不適當、不可能的時空環境，經由別的人物或方式重現，就是「模仿」。模仿好似將不合身的服裝穿在身上，怪里怪氣的奇異特質很難不

[91] 昂利・伯格森(Henri Bergson)著，徐繼曾譯，《笑—論滑稽的意義》(台北：商鼎文化，1992)，頁 12。
[92] 昂利・伯格森，《笑—論滑稽的意義》，頁 44。

引人發噱。漫畫中常將有名的人物、事件、作品做戲謔性的引用以招來趣味的效果，甚至對其諷刺批評一番。

關於模仿，可以文學中的「諧擬」探討之。兒童文學研究者林德姮對「諧擬」是如此定義：「諧擬乃作家基於賞玩或逆反的目的而於形式或體裁上模仿他作，藉由對前文本（previous text）的扭曲，轉換達到諷刺、詼諧、荒謬的效果，而產生新意涵與新趣味的顛覆之作。」[93]例如〈大和篇〉開頭介紹到日本古代大和部族的國王的長相：「要說起這個國王的長相嘛……卻是這副德性」(頁 7)接著以整頁 13 格的人物肖像來表達，但沒有一張圖是正經的肖像畫，多是如圖 2-3-14 這般的圖，均爲有名臉譜的變形。

圖 2-3-14 以希特勒、畢卡索畫風及中國國劇臉譜來代表大和國王，裡頭卻沒一張是真的。一則充滿戲謔風格；二則暗示讀者此角色絕非正派的主角，將其權威性降低。若再對照後來的劇情發展，可知此國王果然胸無點墨，目中無人。〈大和篇 5〉，頁 7

當大和王子倭小碓將父皇的陵墓改建成公園，製造一場混亂後，躲到神社裡要脅燒掉藏寶庫，而與士兵們僵持不下。後來，兵眾們打算趁著下雨進攻，此時熟練的士兵卻說「準備好盾牌，當作驅逐靜坐抗議的民眾」，隨即變身爲現代的抗暴警察。兩張圖片之間主題出現極大差異，卻因鎮壓的共通點而使二者之間出現「比喻義」，手塚在此也調侃了 70 年代反安保運動及各種學運、社運的景民

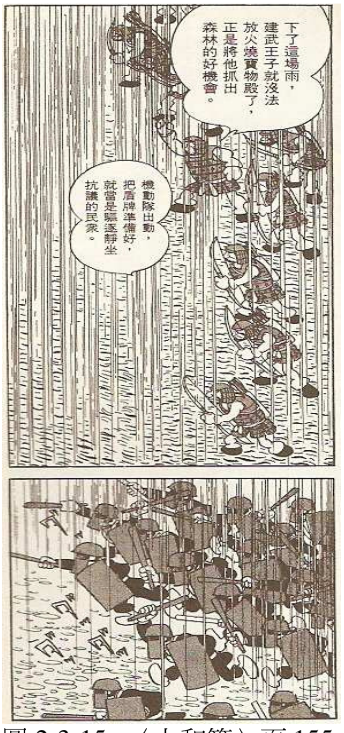


圖 2-3-15,，〈大和篇〉頁 155

[93] 林德姮，〈圖畫故事書中的諧擬〉，《兒童文學學刊》第 12 期，(台東：台東大學，2004)，頁 168。

對峙情形。此爲「模仿」在不合宜的環境所達成的反諷 (右圖 2-3-15) 。

(二)錯置與矛盾

角色或狀況之間的調換，或人物出現在錯誤的地方，使情形變得突兀尷尬，造成錯亂的笑話，可稱爲「錯置」。當一個角色積極地往一個目的前進，卻一再受挫，欲望與結果之間的矛盾，使冷眼旁觀的讀者得到樂趣，我們稱之爲「矛盾」。這這些人物讓我們感到他們有如「牽線木偶」[94]般身不由己，受到權力或命運的擺弄，使旁觀的我們感到詼諧有趣 (如圖 2-3-16~圖 2-3-17) 。

圖 2-3-16(左)

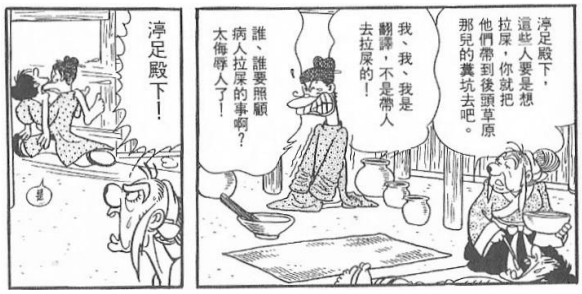


圖 2-3-17(上)

原本自命非凡的翻譯官淳足，不願幫婆婆服務病患，但最後卻在婆婆義正辭嚴的「命令」之下，乖乖地爲民服務。前後的表情差異之大，態度顛倒，製造笑果。又，連續兩次類似的動作與言語，也製造了前述「重複」的樂趣。
〈太陽篇 20〉，頁 11。

當情節發展突然出現意料之外的人物或事件，也可造成突兀、滑稽的效果。如圖 2-3-18，利用故事中不可能出現的印地安人，代替原本可能衝出的敵軍，利用時空環境的不可能所造成的矛盾性來引發「笑」果。

[94]昂利・伯格森，《笑—論滑稽的意義》，頁 50。

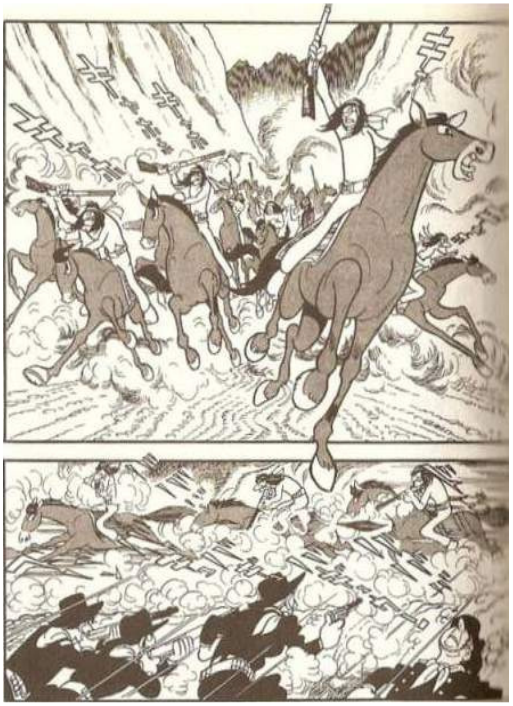


圖 2-3-18　〈大和篇 5〉，頁 41。
倭小碓與部下兩人在前往熊襲的山谷中感到緊張恐懼，擔心隨時會有敵人殺過來。沒想到翻頁後(右圖)，果然有大群人馬衝出……，只是，衝出來的竟是西部片裡的印地安人與美國白人互相射擊的誇張畫面。
古代與近代，日本與美國之間的時空距離造成強烈的落差，令讀者錯愕、尷尬，而後會心一笑。

以上兩例，使用角色或情節上的突兀破壞預期心理，產生詼諧的效果。這種效果，在中國漫畫家方成亦提到：「(幽默)在藝術方法上，可用『奇巧』二字作簡略的概括。「奇」是出奇，就是出乎意料，是主觀想法和客觀線時之間發生矛盾。「巧」是在矛盾之中又存在合情理、合邏輯的同一性。」[95]而上述錯置與矛盾造成的幽默效果，便是他所謂的「奇」。

(三)反身性幽默

在漫畫中，有時作者自己出現在他所創作的漫畫裡與角色互動，或者角色自覺其爲漫畫中的「虛構」人物，竟與作者對話了起來，這樣的方式，名爲「反身性」(Reflexivity) 策略。依電影研究者 Robert Stam 的解釋，這是「比喻一種媒介或語言自我反射的能力」，[96]在電影發展史上，因爲當時好萊塢主流電影抹去電影產製的痕跡，而有欺騙世人之嫌，於是 1970 年左右的左翼電影理論，將反身性視爲電影的政治責任而強調之。近代的文學、電影、漫畫中，越來越常見這種自我指涉(Self-referentiality)的風格，我們可視之爲後現代文化重要的一環。在

[95] 方成著，《漫畫的幽默》，頁 2。
[96] Stam, Robert 著，陳儒修、郭幼龍譯，《電影理論解讀》(*Film Theory: An Introduction*)，(台北：遠流，2002)，頁 208。

文本中，作者對自己的敘事提出反思、與自己對話，甚至直指文本自身的虛構性，表現對世界的不確定性，也使讀者自覺正在從事「閱讀」這個行爲。

這樣的策略，自手塚治虫開始，也越來越常見於漫畫中。手塚爲了製造幽默效果，一再地在漫畫中讓自己與其創造的特殊角色登場，提醒讀者「這是手塚的漫畫」，不但增加讀者樂趣，也清晰標示了自己的個人特色。例如 1963 年的科幻短篇〈那裡的手指〉，以極短篇小說加插圖的方式表現。故事敘述眾人感受到不知何來的莫名眼光，人人感到恐懼，心裡滿是懷疑，醫院裡充斥著得了「注視妄想症」的病患，後來連醫生也被感染了。酒吧裡有個沉迷科幻的年輕人推測：「我們的世界是由平面構成的二次元空間，但是如果從三次元空間的生物來看的話，說不定會把我們當作像書一樣的東西來對待。」此時答案已經呼之欲出，結尾如此敘述：「那時候，在三個人的面前出現了異樣的東西。……那是手指，正在做翻書的動作」(見圖 2-3-19)[97]。

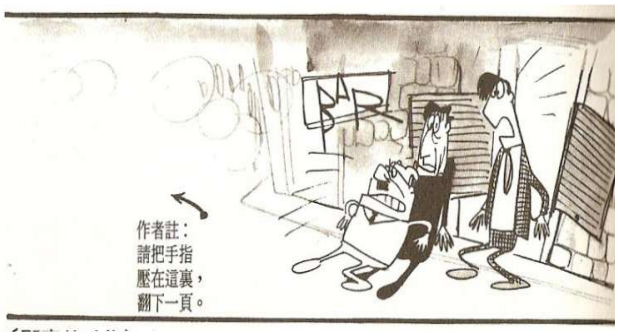


圖 2-3-19 〈那裡的手指〉

此圖的幽默在於：讀者的手指就是那個讓漫畫中人物驚懼不已的物體。手塚在此讓讀者察覺自己的視線，劇中人物也能感受得到，對正在進行的「閱讀」活動產生自覺。

在《火之鳥》的〈黎明篇〉、〈大和篇〉，反身性幽默仍常出現，作爲手塚風格的搞笑技巧使用。例如〈黎明篇〉中，生氣的比奈久摔下火山口，愚圖跳進熱水中要拯救妻子比奈久，卻發現裡頭有人在泡溫泉(圖 2-3-20)？或像是〈大和篇〉中，美麗的女主角登場，必然要吸引眾多青少年男性讀者的注意，此時竟有人出來抗議(如圖 2-3-21~圖 2-3-22)？這些滑稽片段都表現出劇中人物對自己身份的了解，他們不甘心只是被作者擺佈的角色，還懂得向作者抗議，在某種程度上，他們在讀者心中更生動、更接近真實人物。

[97] 手塚治虫著，鍾瑞婷譯，《SF 狂想曲》 (台北：時報文化，1994)，頁 23。

圖 2-3-20 〈黎明篇〉，頁 54

泡在溫泉裡的是手塚的自畫像，註冊商標一般的酒糟鼻，表明他的身分。出現在古代的火山裡泡湯，純粹是無厘頭的演出。

圖 2-3-21 〈大和篇 5〉，頁 24。

圖 2-3-22 〈大和篇 5〉，頁 26。

左上圖，女主角花鹿一登場，大和國王立刻出來抗議爲何自己的版面比她小，抗議的對象，當然是作者——手塚治虫。他明白知道自己是漫畫中的人物，急於爭寵的表現十分具喜劇效果。

右上圖，女主角花鹿抱怨哥哥成天躲在家中寫書，缺乏男子氣概，被哥哥建武批評不夠文靜嫻淑。花鹿反問：難道一定要變成少女漫畫般的人物才行？手塚在此調侃少女漫畫的畫風，誇張的長睫毛與秀氣的臉型，只有秀氣的美感卻無實質內容。手塚本人其實也是日本少女漫畫畫法的創始人之一，在此卻對少女風格嘲諷一番。

手塚之後的漫畫家，也有不少人學會利用這種方式自我解嘲。例如日本暢銷的青春運動漫畫家安達充，便時常在自己的漫畫裡調侃自己，充滿反身性的幽默風格。[98]

[98] 柯惠玲，《論安達充漫畫之藝術表現——以〈鄰家女孩〉爲例》，頁 157。

四、從幽默到諷刺

綜觀《火之鳥》整體，幽默情節的使用有兩大主要功能：

(一)在平淡的敘事部份，以逗趣的場面增加起伏，避免過度冷場。手塚在《漫畫入門》也提到：「故事中，難免有一段冷場的部份，用來介紹出場人物及作品背景。由於這部份流於平淡，必須插入些許趣味，增加漫畫的可看性。」[99]手塚的故事漫畫，最初就是要帶給讀者樂趣與故事，不同於一般的單格漫畫、報刊漫畫，以諷刺時事爲目的。

(二)在嚴肅的主題、深刻的內容中製造諷刺性，亦即所謂的「黑色幽默」。

其實除了刻意寫實風格的作品以外，「幽默滑稽」是漫畫必備的條件之一，特別是在兒童與少年漫畫裡。而筆者發現在《火之鳥》中，運用幽默來諷刺的例子漸增，而運用詼諧的方式也有轉變，前期例如〈大和篇〉的大和王，爲了蓋一座可向後世誇耀千古的巨墳，費盡心思又勞民傷財，在吐出生命最後一口氣時，才想到自己這一生似乎一事無成(圖 2-3-23)。

圖 2-3-23，〈大和篇 5〉，頁 147
以臨死的大和王靈魂出竅並慌亂的自白，表現生命的無用與空虛，生前呼風喚雨、好大喜功的國王，終究難逃一死的平凡命運，卻在死後方知未能有效利用生命的遺憾。
大和王誇張的動作與無辜的表情，加上死後光溜溜的身軀更提醒我們名利富貴是「生不帶來，死不帶去」，不但引起讀者的嘲笑，也值得深思。

從大和王死後的獨白就能發現手塚對他尖銳的嘲諷：

[99] 手塚治虫，《漫畫入門》，頁 156。

朕到底是為了什麼活到今天啊？只是為了蓋那一座墳墓嗎？多麼無聊的人生啊。

朕還想……多做點事……早知道就多做點事。

朕死了以後會留下什麼呢？啥都沒有哇！至少該留個名言給後世才對……可是朕還得再讀十三年六個月的書才能出口成章。

對了，我想起一句話。可是朕已經死了，來不及了……(頁 147-148)

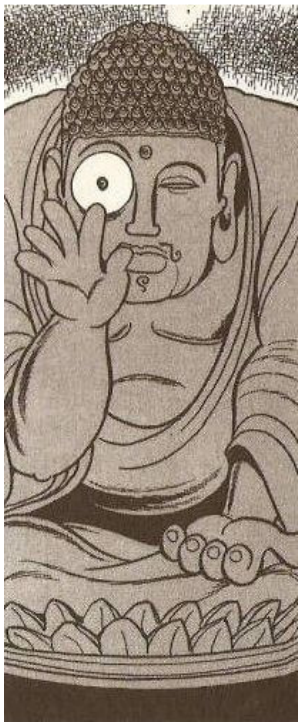
這是〈大和篇〉的表現，從人物肢體與表情等表現可見其手法仍戲謔感十足，然其話語中充滿黑色幽默的特質，用來討論「死亡」可在嘻笑中啓人省思。

在《火之鳥》系列的中期以後，嬉鬧式的幽默場面減少了，反而是隨著嚴肅的生命主題一再出現深刻的諷刺。尤其是故事中許多角色表現出人類執著的貪欲、妒忌等罪惡，他們所遭遇到的下場往往具強烈的諷刺感，這種黑色的幽默也使讀者看了不勝唏噓。

至於後期的黑色幽默，我們來看看 1980 年的〈生命篇〉，製作人青居邦彥爲了拉抬收視率，在電視台上演真實獵殺秀。在獵殺動物也不能引起觀眾興趣的時候，決定利用複製科技鑽法律漏洞，表演真人屠殺秀 (如圖 2-3-24) 。

圖 2-3-24，〈生命篇 18〉，頁 13
以輕鬆的口吻、滑稽的畫面表現的不完整複製人，目的是製造來被屠殺，以吸引嗜血的觀眾。將生命視爲可運用的貨品、可出售的商品。青居侃侃而談著的是殺人的計畫，對照後來的悲慘際遇，更顯諷刺。

青居所稱的「法律漏洞」，是複製不完整的人類，結果自己卻深受其害，被複製了幾十個，被帶回日本進行被狩獵的節目。我們看到青居被命運如上述的牽線木偶般玩弄的慘況，而這個命運又是自己安排的牢籠，身不由己以及前後地位的倒置，是對他的愚蠢最大的嘲諷，當然，這也對凡事以商品價值爲考量的現代社會提出警告，生命的價值不能以金錢衡量，擁有高科技之時更要深思生命的倫理與尊嚴何在。



〈鳳凰篇 8〉，頁 117。
圖 2-3-25

由以上二例，可知《火之鳥》一如手塚治虫一貫的漫畫風格，充滿滑稽的趣味性，但後期的幽默風格主要是諷刺，不只是畫面的戲謔，還運用了情節與人物深刻地嘲諷了人性的黑暗面，發人深省，也充分發揮漫畫最初始的一個目的——評議。

如〈鳳凰篇〉中的聖武天皇，不顧民間租稅繇役的沉重，一心建造宏偉的大佛，使得民不聊生。最後大佛完工開光時，手塚治虫如此描述著：「大佛終於建造完成。佛像的法相莊嚴，那龐然且居高臨下的姿態，就像威壓眾生似的」(頁 117)。諷刺的是，畫面上呈現的竟是駝著背扮鬼臉的大佛，與旁白敘述的「法相莊嚴」形成強烈的對比，諷刺之意，不在言下(如圖 2-3-25)。

關於《火之鳥》的詼諧風格，本節已大致作了分類與整理，從《火之鳥》系列的幽默要素來看，確能發現讀者取向的轉變與詼諧內容比例增減有很大關聯。日本近代漫畫發展多年後，才漸漸因爲對象不同而有各種漫畫分類的出現，即使是手塚漫畫生涯最輝煌的 50-80 年代，他也不斷在摸索對不同階層讀者的表現風格。《火之鳥》系列前後將近二十年的連載與發展，畫風從童話式的漫畫，到青少年取向的劇畫，最後反樸歸真，表現出來的是趣味性拿捏得恰到好處的劇情漫畫。雖然《火之鳥》探索的主題是嚴肅的，但卻能在情節的銜接處，也就是一般認爲較鬆散的結構中，插入些許的笑料。最特別的是運用諷刺的筆法來描繪人

物，突顯對於生命不尊重者的醜態，使其與後續發展的故事情節產生鮮明對比，對於人類在生命中時常犯下的錯誤，有最深刻的批判。

日本漫畫在手塚之後的發展，各種專業類別的漫畫盡出，針對不同的讀者群設定風格與題材。相較之下，手塚治虫的漫畫看來更像是大雜燴了，他既要掌握漸漸長大的舊讀者，又要拓展年輕的新讀者，風格上的「輕」與「重」如何拿捏實不容易，今日我們不能過於苛責他的作品內容調性混雜不明，他的確有時代上的難處。而現代漫畫明朗的風格與讀者定位，應該也是整個漫畫界在這樣的發展中，慢慢摸索出來的。

回到本研究，專注於《火之鳥》本身而言，本節從「風格」著手，務求從《火之鳥》全篇常用的表現技巧及重複的元素分析，掌握作品的表面結構與深層意涵。除了表現手塚個人的漫畫特色外，作品風格也深化了讀者所感受到的效果，而如鮑德威爾與湯普遜所說：「風格同時還塑造意義(meaning)」[100]，作者所欲傳達的意義，也在這些技巧所累積起來的風格中透露出來，如「我王之怒」這個母題，便引起讀者投入劇中人物的大哉問：「究竟何謂生命？」

綜合本章對《火之鳥》的漫畫語言的分析，筆者發現《火之鳥》呈現手塚治虫對漫畫媒體持續不斷的試驗與創新：

一、就形式特色而言，在手塚一貫的電影式分格語言方面更進一步發揮，使「間白」多了些表現與議論的意圖，產生蒙太譬喻效果，也加深戲劇張力。

再者，畫框造型的新穎變化，一再嘗試獨特的設計，這些要素對觀眾而言，絕非流暢的閱讀經驗，也因此在表現媒體方面，充滿濃厚的形式主義[101]風格。

二、從寫實描繪的場景與視覺母題，可看出《火之鳥》呈現的是「逼真的社會現實內容」及「深刻嚴肅的主題」，某個程度上不忌諱成人議題，目的在

[100]鮑德威爾與湯普遜合著，曾偉禎譯，《電影藝術—形式與風格》，頁 364。

[101] 以電影爲例，所謂「形式主義電影」，「基本上是屬於導演的作品，作者個人標誌明顯。……操縱敘事元素與風格化視覺元素都流露刻意的痕跡。藝術上高度風格化的影片類型如歌舞片、科幻片，都是形式主義的電影。」參見路易斯・吉奈堤，《認識電影》，頁 26。

探索人性的黑暗、貪婪與無知。因此就內容而言，背景與圖像的寫實風格更能吸引讀者的投入，引發對現實性議題的反思。

本章對於《火之鳥》的漫畫語言也就是媒體本身，已進行詳細的探討，接著，筆者將深入文本內容，從故事本身的結構來了解，除了視覺的表現以外，《火之鳥》系列故事在題材上，加入了多少故事性的元素，以提升並擴大文本的主題——生命的追尋。

第三章 《火之鳥》的題材選取

第二章在討論《火之鳥》的視覺藝術風格時，曾提到轉向寫實化是《火之鳥》與手塚先前作品之間最大的差異，而此寫實風格除了來自畫風改變的影響外，受到題材選取的影響更大。在此章，將對《火之鳥》故事中所涉及的題材與相關時空背景作簡要的討論。

爲了更豐富地詮釋創作者的意圖及創思背景，也爲了擴大深化對此文本的探究，本章探討題材主要從「互文性」(intertexuality)的觀點討論之。所謂「互文性」，依學者廖炳惠的說法，是「文本會利用交互指涉的方式，將前人的文本加以模仿、降格、諷刺和改寫，利用文本交織且互為引用、互文書寫，提出新的文本、書寫策略與世界觀」。[102]就此觀點看來，沒有任何一個文本是單獨存在的，讀者在閱讀時，對此文類的想像、閱讀經驗，都影響了他如何接受並詮釋此文本。於是，「當我們強調文本的互文性時，其實也就是強調文本要靠讀者了解該文本與其他書寫之間的關聯性。」[103]這就如同從解構的角度來看，要解釋字典裡的一個字，只能用更多的字來解釋，而要理解這些字，得靠更多的字所鏈成的意義網絡才行。因此，在此將多方探究與《火之鳥》相關的題材背景，結合其他文類如小說、神話的討論，並參考其他社會科學、自然科學的研究，旨在增進對《火之鳥》的主題掌握。

以下從題材及背景此二元素出發，對《火之鳥》所使用的材料考察之，望能反求其本，從故事中的題材回溯相關知識，引申擴大討論的範圍，從神話宗教、歷史發展及科幻哲學三個方面，找出《火之鳥》對「生命」所提出的疑問，再於下一章直接爲這些問題尋找答案。

第一節，筆者從「神話元素」著手，先討論神話對《火之鳥》角色形象與敘事發展的影響，並解析故事中「永恆回歸」的時空設定。接著，筆者分別尋找《火

[102] 廖炳惠著，《關鍵詞 200》，(台北：麥田出版，2003)，頁 143。
[103] 諾德曼(Perry Nodelman)著，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasure of Children's Literature*)，(台北：天衛文化，2000)，頁 171。

之鳥》各篇章創作故事所引用的神話、宗教題材，藉由相關資料的整理，察覺手塚治虫在引用、模仿、改寫等創作上的意圖及效果。

第二節，從《火之鳥》故事中的「歷史要素」談起。《火之鳥》的故事，不是發生在奇想的未來，就是發生在久遠的過去，他將歷史揉合大量幻想成分，改編出一套「手塚版」歷史百科。特色在於結合歷史材料，擴大漫畫創作的視野，增加新的趣味與創意。再者，透過歷史上諸多戰爭的深入描寫，從市井小民的觀點，直接指出戰爭的毫無意義。手塚在歷史的漫畫題材裡，描述了百姓的無奈、權貴的醜態以及全體人類循環不止的愚行。不斷追問「人」的本質，即是他在歷史題材裡所要強烈表現的內容。

第三節，筆者將探索《火之鳥》中奇思幻想的未來世界，看看手塚治虫如何結合他所拿手的科幻題材，指出現代人甚至想像中的未來人，是過著如何不自然的生活，從比較哲學性的角度，來思索科技與生命之間的關係。筆者將參考西方科幻經典中相關的科幻題材如太空旅行與移民、高科技社會、人造生命與智慧等，與《火之鳥》所呈現的科幻要素作一簡單比較。另外，《火之鳥》有許多科幻故事所反映未來社會的人性，與反烏托邦文學中因科技而生的人性殘缺，隱然有遙相呼應之處，此節亦對此作連結探討。

本章的討論，主要針對「材料」以及「情節與背景的安排」二者，雖然與下一章「《火之鳥》的主題探究」略有故事內容討論上重複，但描述重點卻是完全不同的。本章的目的旨在引出更多相關的資料，在下一章能針對文本的主題作多元且深入的思考。

第一節　神話要素

回頭看到《火之鳥》的基礎設定，一開始便充滿濃厚的神話意味，《黎明篇》的旁白說道:「那隻鳥的壽命是隨著火山而復甦的，所以只要能喝下牠的鮮血……喝過的人就會變成不死之身…，得到永遠的生命」(頁 8) 。與天地同壽是歷來多少英雄、歷史神話的永恆欲望，這些追逐永生的人，試圖超越真實時空，進入神話時空的領域，達臻「永恆」的境界。研究者邱麗娟從世界各地的傳說與神話中尋找火之鳥的設定材料來源，有埃及、希臘及羅馬神話，佛教極樂淨土的神鳥迦陵頻伽，中國的鳳凰等出處，[104]火之鳥自稱其身分爲宇宙能源集中而生的「宇宙生命」。手塚以此設定出發，在漫畫裡不斷上演一幕幕人類祈求永生、尋找幸福的連續劇。筆者將從神話的模式、與文學的淵源談起，再探究《火之鳥》在設定上與神話的具體關係以及手塚治虫創作的意圖。

壹、神話與文學

狹義的神話，是古代先民對世界蒙昧無知的解釋與推測，將一切自然現象、宇宙起源及英雄傳說代代相傳，編織爲神話。到了文字時代，加入了更多的神仙故事、奇人逸事、宗教寓言，成爲文學的體裁之一，運載無數文化與歷史的寶藏。在此可借用神話、哲學學者關永中的話對「神話」下一個簡單的定義：「神話是故事體裁的象徵、以寓意著超越境界的臨現、並道出莊嚴深奧的訊息」。[105]因此，本研究對於「神話」，採廣義的定義，包含宗教哲理、傳說、仙話等，旨在窺見《火之鳥》設定上直接或間接擷取的神話題材。

近代對於神話的研究，隨著各種社會學科的發展，有了多元而豐富的成就，例如卡西勒(Ernst Cassirer)、佛洛依德(Sigmund Freud)、榮格(Carl Gustav Jung)、坎伯(Joseph Campbell)等人，從哲學、心理分析學、人類學等角度，對神話的象徵、隱喻及運用，有很大的延伸探討。然而，接受神話的養分所灌溉的最大果實，

[104] 邱麗娟，《手塚治虫の作品研究—以『火の鳥』爲中心》，頁 40-41。
[105] 關永中著，《神話與時間》，(台北：台灣書店，1997)，頁 15。

應是文學，特別是奇幻文學。神話對自然與人類的種種解釋，充滿奇思異想，人與物、與神跨界交流變化的故事所在多有。中國小說研究專家魯迅曾如此介紹神話：[106]「神話大抵以一『神格』為中樞，又推演為敘說，而於所敘說之神、之事，又從而信仰敬畏之，於是歌誦其威靈，致美於壇廟，久而愈進，文物遂繁。固神話不特為宗教之萌芽，美術所由起，且實為文章之淵源。」魯迅直接將神話與傳說定爲小說體裁的源頭，或可說是所有故事體文類的淵源，神話的貢獻可見一斑。另外，如西方知名的奇幻文學傑作如托爾金(J. R. R.Tolkein)的《魔戒》三部曲(*The Lord of the Ring*)許多材料則來自歐洲神話與中世紀民間故事。托爾金更有在現實的「第一世界」之外，創造無限想像的「第二世界」的宏偉理想。又如C. S. 路易斯的《納尼亞傳奇》(*The Chronicles of Narnia*)也充滿基督精神，他不但創造了引人入勝的故事，也在其中追尋其信仰價值。兒童文學學者林文寶也說：「文學為神話與儀式於藝術中之最後體現，……能擴大文學的想像，同時也能為文學帶來更好的次序與形式。」[107]據筆者觀察，《火之鳥》的創作素材，與各民族與宗教的神話中的時空模式、宗教教義、生命起源等要素有深刻關聯，本節就各篇實際運用情形，將一一析論之。

貳、神話、時間與情節

法國神話、宗教史學者耶律亞德(Mircea Eliade，或譯艾良德)考察多國的神話史詩與宗教禮儀，認爲在民間記憶中，即使是史實人物，除非成爲神話人物與事件，無法保存在百姓之間。人的記憶習以「範疇」代替事件、以「原型」[108]代替人物：「如果某些敘事詩保存了所謂的『歷史真相』，這真相絕非關於明確的人

[106] 魯迅著，《中國小說史略》(上海：上海古籍出版社，1998 年)，頁 6。
[107] 林文寶著，《兒童文學故事體寫作論》(台北：財團法人毛毛蟲兒童哲學基金會，1994 年三版)，頁 174。
[108] 耶律亞德解釋他所謂的「範例」(exemplary models)、「典範」(paradigms)、「原型」(archtypes)等詞，強調的是傳統與古代社會的人相信：他所有的建制的模型，與他各種行爲的規範，都是在時間肇端之際「天啓」而來的。特別需要注意的是，他的「原型」絕非榮格(C. G.. Jung)的集體潛意識。見 M・耶律亞德(Mircea Eliade)著，楊儒賓譯，《宇宙與歷史—永恆回歸的神話》英譯本前言，(台北：聯經出版，2000 年)，頁 12。

物與事件，而是與制度、習俗、風土相關」。[109]Eliade 對於各國古代神話與宗教的研究，最後的結論便是「永恆回歸」。他提出現代歷史趨向於恐怖，人民對於歷史發展的無力感，越來越使人懷疑現代人是否能創造歷史。歷史不是自己創造自己(凡事均有前因後果)，就是被少數人所創造。察諸過去(Eliade 所謂的「古代人」)的神話與宗教，「永恆回歸」是一種可以對抗歷史恐怖的方法。在傳統社會每年重複的儀式中，人藉此回到天地甫創，太初的渾沌狀態，定期廢除時間的古人，「在每一『新生命』肇始之際，得以持續不斷地活在永恆中，明確地泯除了世俗時間」。[110]這段對於神話影響歷史觀點的論述或許過於絕對，但其所描述的神話時間模式，似乎說明了歷代文學作品情節模式隱然「皆有所本」。

他又在《圖像與象徵》書中提到，神話時間有「非時間性的」、「超歷史的」、「可倒流的」、「永恆的」四個特質：[111]

一、非時間的(Non-Temporal)，神話並非如歷史時間般流動，不受歷史時間的規則限制，過去與未來之間無隔閡。

二、超歷史性(Supra-Historical)，神話時間無法以真實年代作考證，神話人物也不全是歷史人物，人在聆聽神話時也精神性、象徵性地超出了歷史時間。

三、可倒流性(Reversible)，神話時間在宗教禮儀或朗讀神話故事時，可一再重複被召回，使神話時間變得有循環性(Cyclical)，世人每年可按節日的重複與禮儀的參與一再返回所「紀念」的神話事蹟與時光。

四、永恆的(Eternal)，進入神話時間，可把歷史時間轉化爲單一的永恆剎那，是時間的消逝也是時間的圓滿。

上述神話時間的四個特質亦可用來解析《火之鳥》的情節內容與時空設計，例如〈太陽篇〉的兩位主角犬上與史格爾，便在不同時空中以夢境相通，最後更是互換了人與狼的形體，在未來將過去未能完成的夢想繼續下去，此關聯即活用了神話時間的「非時間性」。又如〈異形篇〉中受到懲罰的左近介，被關在時間

[109] M・耶律亞德，《宇宙與歷史—永恆回歸的神話》，頁 35。
[110] M・耶律亞德，《宇宙與歷史—永恆回歸的神話》，頁 141。
[111] 參見關永中著，《神話與時間》，頁 119-120。

的牢籠裡，一再重複三十年就要被自己殺害一次的命運，這是運用「可倒流」與「永恆的」兩個特質所設計的循環。

「神話時間」對於神話故事的產生提供重要的構成條件，使得各種神話故事成爲可能。奇幻、科幻作品從神話中所能汲取到的最大寶藏，莫過於「神話時間」的概念了，它提供奇幻作品在情節模式上，有更多的可能性與想像性：第一，故事創作能超越歷史時間，無須顧及所謂「真實歷史」，自由創作。第二，過去的神話，無論是「創世」或「末世」等神話，都成爲後世眾多的傳說、故事隱約所復歸的「典範」。關於第二點，或許我們不必如耶律亞德這般斬釘截鐵地肯定所有故事將在永恆的神話時間中再度循環回歸，不如說是因爲最早的神話可資後人活用的材料多如瀚海，如〈未來篇〉裡，藉由地球文明的毀滅以及真人看守下的地球新生，重演創世與毀滅的神話內容，引領讀者再度思考生命如何源起與滅亡。

回到前述「火之鳥」的鳳凰形象來談。擅長以結構主義「原形」理論爲工具分析中國神話模式的葉舒憲，提出以「元語言」[112]的觀念來從事中國神話的整理。他在《中國神話哲學》一書中提到神話中的動物形象往往可以象徵宇宙觀裡的上、中、下三種世界，「神話思維往往根據事物的某一點外在特徵就按照類比聯想將其歸入到具有同類特徵的類別中去，而不考慮其他方面的差異。」[113]因此，「鳳鳥作為上界飛行動物的身分，與鷹同類」，[114]如同埃及神話的神鷹荷魯斯(Horus)象徵太陽神或作爲法老的守護神，鳳凰的形象在《火之鳥》中也與太陽產生深刻關聯。就像〈太陽篇〉裡，天武天皇以他所遇見的火之鳥爲太陽神，起了以太陽崇拜號令全國的想法。但在此我們不如把「火之鳥」與太陽東昇西落、循環不息的的形象結合，代表「永遠的宇宙生命」。這樣的設定，也呼應了耶律亞德的「永恆回歸」主題，接下來的討論中會不斷看見此主題在故事中一再出現。

---

[112] 元語言(metalanguage)，又稱「後設語言」或「普遍語言」，是用來分析和描寫另一種語言的語言或一套符號，如用來解釋一個詞的詞。葉舒憲認爲把神話或文化對象看作一種語言，那「原型模式」便是它的「元語言」。他說「文化是一個系統，是蘊含著意義、象徵、價值和觀念的系統，只有找到了凝聚著該系統的生成及轉換規則的內在模式，這個系統才能得到理性的把握」。見葉舒憲，《中國神話哲學》，頁 6。

[113] 葉舒憲，《中國神話哲學》，頁 53。

[114] 葉舒憲，《中國神話哲學》，頁 56。

大致了解神話的時間要素對《火之鳥》的影響後，接著，我們從各篇實際運用到的神話題材或背景考察之。

參、〈黎明篇〉與日本神話

西元七世紀初，日本在聖德太子的帶領之下開始使用漢文，學習文學，七世紀中有一些人開始利用文字記載民間流傳的神話故事，稱之爲「舊辭」。671 年登位的天武天皇，命人編纂「正確的」皇室歷史紀錄，結合「帝紀」(天皇宗譜)與「舊辭」，經歷多年完成了富含神話與上古歷史的《古事記》(西元 712 年完成)與《日本書紀》(西元 720 年完成)。這兩部結合神話的上古史書有一個重大的任務，便是要將日本的天皇向上聯結到開創天地神明的系譜，將皇權統治正當化，[115]也因此二次戰後許多學者對於「紀記史話」的歷史部份有較多的質疑。

〈黎明篇〉是《火之鳥》全系列中最具神話影子的其中一篇，有多位角色在姓名上或人物塑造上直接引用古代神話中的神明。例如整個《火之鳥》系列的主要人物——猿田彥，本來是「天孫」邇邇藝在降臨人間的路上所降服的一名國津神。[116]少年主角的名字是那岐，更是創造日本列島的夫妻神中的男神——伊耶那岐(伊奘諾尊) 。[117]手塚借用這些神明與姓名，卻組織成與原本神話有頗大出入的冒險故事，例如〈黎明篇〉最重要的兩個反派人物卑彌呼與邇邇藝被利用來突顯追求永生及權位的虛妄不實。雖說中國史書《三國志》的〈魏書〉有關於卑彌呼的可靠記載，但手塚採取眾多史學家的觀點之一「卑彌呼即神話中的天照大神信仰來源」的說法，因此本研究將從〈黎明篇〉的神話要素討論起。至於取材自上古史裡傳說性質濃厚的〈大和篇〉，由於故事情節真實性，強調英雄人物而非超自然力量或神的譜系，因此在下文「歷史要素」中討論之。

---

[115] 日本神話最主要的神明——天照大神(太陽神)派遣祂的孫子——瓊瓊杵尊(或稱邇邇藝命)來到地上統理人間，祂的曾孫就是日本的第一任天皇——神武天皇。神武之前的歷史均屬於神話，號稱「神治時代」，用意在延伸天皇的「神性」。參考武光誠著，蔡瑪莉譯，《日本神話圖解》，(台北：商周出版，2007 年)，頁 12。

[116] 日本神話的神明，除了來自另一個混沌世界，創造天地的神明以外，另分爲天津神與國津神。天津神來自高天原，也就是天界；國津神來自日本列島各地，屬於地祇。

[117] 《火之鳥》系列所引用的神明多來自《古事記》，然其與《日本書紀》所記載的神明姓名略有出入，本研究將以《古事記》的神名爲主，必要時補充以《日本書紀》的神名。

因此，雖然《火之鳥》的卑彌呼與其弟須佐之男也模仿演出了神話中天照大神躲進天岩戶的典故，[118]但手塚卻將其意義轉變爲反對迷信政治，力求現代化的須佐之男對抗蠻橫專制的女王卑彌呼，讓讀者們看到極權統治者的暴虐與癡迷。

許多神話典故都被手塚治虫加以改造編織而較具有現代性。例如他在征服者邇邇藝登場時，也用了百科全書式的插圖加旁白來解釋神話對日本的歷史意義：

> 根據學者的說法，在西元三世紀到五世紀之間，有個慣於騎馬的部族……姑且稱之為騎馬民族吧……從中國或蒙古地方一帶出發，向朝鮮半島及日本列島方向征伐。它們就這麼征戰各地，征服了一群群日本的原住民，最後便建立了神武天皇的大和政府。（黎明篇 2，頁 42）

此處手塚對神話的解釋採用了 1948 年日本史學家江上波夫的研究「騎馬民族說」，爲充滿幻想的「高天原族」提出較有科學可能性的解答。[119]姑且不論其在日本史學上的爭議，我們可以看出手塚在運用神話題材創作時，對戰前極力宣揚的天皇神性說法極度懷疑。創作漫畫故事本就需要天馬行空的想像，何以引用了日本神話的手塚，偏偏要提出合於科學或歷史的解釋？一則可能是歷經二次大戰、心繫和平的手塚，不希望日本神話再度籠罩在大日本帝國的軍旗之下，對此題材有意讓神化了的歷史更貼近凡人；二則爲手塚希望在寫實的基礎下將神的故事通通化爲人類的奮鬥，以深入剖析人的愛恨、貪欲、鬥爭等人性。

就故事的流暢性而言，使用旁白解說背景似乎有些多餘，或許是擔心手塚漫畫的一貫支持者——兒童無法輕易接收如此龐大的背景資料，以解說的方式較能簡潔地使讀者了解吧。〈黎明篇〉以旁白解說融合日本神話的方式在此仍稍嫌生硬，多次打斷了故事的演進，但在後來諸篇的作品中運用神話的象徵及模式時，則較能隱而不顯地結合此題材於故事之中。

---

[118] 從雙眼及鼻子生出天照、月讀、須佐男之命的父神伊耶那歧，命令祂們三位分別掌管高天原(天國)、夜之食國(夜晚的天空)及海原(大海)。然而須佐男之命因未能妥善管理海原，每日哭鬧不休而被放逐，臨去前他到天照大神之處向其道別，後來卻留在高天原國製造混亂，氣得天照大神躲進了天之岩戶，使得天地失去了光輝。

[119] 周德望，《不在中國？不在中國-日本漫畫中的起源意識與現代身份》，頁 67。

肆、〈望鄉篇〉與〈創世紀〉

聖經舊約從上帝創造天地萬物開始，到人類始祖亞當與夏娃的出現，記載的是我們現在所知世界的根本起源。手塚在〈望鄉篇〉裡透過高科技未來的背景設定，讓私奔到外太空小行星的丈二與露美演出《火之鳥》版的〈創世紀〉。舊約的〈創世紀〉提到了最早的人類是亞當以及從亞當的肋骨變成的女人夏娃，兩個人離開伊甸之後，他們的孩子該隱一人如何繁衍成後代數量龐大的族群？稍後在〈創世紀〉裡的記載便有了端倪：亞當夏娃之後許多代的子孫，有位義人羅得受天使通知帶著妻、女逃離罪惡之城索多瑪，他的妻子卻犯了禁忌，回頭張望而變成了鹽柱。之後，他的兩個女兒擔心無人傳承後裔，便利用父親喝醉的時候與他懷孕生子……。[120]脫離神話時代的我們，已將亂倫視爲重大禁忌，但在人口稀少爲求傳宗接代的非常時期，卻是不得不考慮的情形。各國也有許多神話屬於這類近親婚配型的人類起源故事，例如中國公認的人類始祖伏羲與女媧，在中國西南的苗瑤族傳說中，兩人是遭遇大洪水的一對兄妹，浩劫餘生後二人結爲夫婦繁衍後代的故事。[121]希臘神話裡，最原始的萬物之母蓋婭生下了烏拉諾斯——天空(或星空)，烏拉諾斯是陽性的，他壓覆在母親——大地的身上，又與她生了泰坦諸神。[122]日本神話中的創造神伊耶那岐與伊耶那美也是從兄妹結合爲夫婦後，生下日本諸島嶼及自然萬物的神明。我們可以說，近親繁殖是種族傳播時必要的手段之一，這在諸國神話中可略見其端倪。

手塚的〈望鄉篇〉從寫實的層面假設，人類真正成爲星球上碩果僅存的兩位，該如何繁衍下去？意志堅強的露美，便在冬眠機器的幫助下，克服年齡問題與遺腹子該隱生了路得、里宇、埃伯……等六個兄弟，之後又與路得生了六個孩子，也都是男性。性別不均、天災異變與開墾的困苦突顯人類族群初發展時的艱辛。在露美與兒子該隱結合後，火之鳥的旁白解釋：「和自己的兒子結為夫婦……對

[120] 〈創世紀 19：30-36〉。
[121] 袁珂著，《中國神話傳說》，(台北：里仁，1987)，頁 111。
[122] 凡爾農著(Jean Pierre Vernant)。馬向民譯，《宇宙、諸神、人——爲你說的希臘神話》，(台北：貓頭鷹，2008 二版)，頁 32。

地球上的人類而言，這是不被允許的事情。可是這裡和地球不同——在這裡，他們必須用一切手段延續生命、繁衍子孫。」(50)我們可以看見，手塚以科幻假設將神話真實上演的意圖，強調爲了繁衍子嗣延續生命的決心，表現百折不撓的生命能量。

多年後，露美回到地球的夢實現了，然而她辛苦建立的伊甸 17 這個淳樸小星球卻在宇宙商人紫大斑的誘導下走向貪婪邪惡。伊甸市長的姓名「索多瑪」已經暗示了伊甸將招致何種命運。此時，火之鳥扮演的是上帝的角色，牠讓不穩定的地殼再度活躍起來，一個激烈的地震後，所有善與惡、野蠻與文明，全部再度歸於虛無。《火之鳥》系列到此，已連載超過十年，火之鳥對人類的種種作爲時而觀察、時而參與，好像不斷作著生命的實驗一般，此篇的結局，對於火之鳥的身分，又多了一種解讀。而神話意象中的「創生」與「毀滅」，特別是「罪與罰」的觀念，再一次於故事中演出，證實了耶律亞德的「永恆回歸」，無論時間與歷史如何演進，只要有罪惡的存在，「生」與「滅」仍會永遠交替循環，似是永難解脫。

伍、〈鳳凰篇〉的「輪迴」

《火之鳥》系列故事普遍被認爲充滿佛教思想，它所演出的人間故事往往透露「諸行無常」、「執著是苦」等道理。雖說手塚治虫曾以釋迦摩尼傳記爲題材連載《佛陀》(1972~1983)，但在他的〈後記〉裡提到，此書並非以佛經記載的佛陀故事爲主，而是以佛陀的生平軼事加上他個人的創作編寫而成。此作品因爲發表於少年取向的《希望之友》雜誌，因此爲了幽默與趣味性，盡量避免嚴肅故事與說教意味，而他本人亦非虔誠的佛教徒，這些都使他創作的《佛陀》受到宗教界不小的非議。[123]因此在討論《火之鳥》時，雖說該文本隱含佛教思想，但不可能全面吻合，我們從題材隱約涉及的佛學觀念入手，期能擴大文本的解讀面並順便釐清手塚於此對於生命的觀點。

[123] 手塚治虫著，談瑕譯，〈後記〉《佛陀》第十四卷，(台北：時報文化，1994)。

發生於飛鳥時代的〈鳳凰篇〉，主角之一茜丸從開始的虔誠向佛、專注創作，到後來竟被虛名權位沖昏了頭，只汲汲於地位，而這一切終究是空，此世之後呢？在茜丸死前，火鳥告訴他：「**你死後馬上會轉生成一隻小蟲。……蟲子死後，你會轉生成烏龜。……你永遠都不會再轉世為人了……直到這個世界毀滅為止，你再也沒有生為人類的機會！**」(168)「輪迴」的觀念，在世界各國宗教均有之，對於死亡的恐懼與無知，使人類發展出各種宗教觀點來說明死後世界的樣貌，特別是東方宗教，大多受印度宗教哲學的影響，相信死後靈魂可以藉由輪迴轉世再度回到現世。邱麗娟將故事中茜丸的輪迴經驗與各宗教如奧爾菲斯教、畢達哥拉斯教、佛教等比較後指出，茜丸式的輪迴屬於希臘奧爾菲斯教派的方式，靈魂與肉體爲二分的，從天界受罰到地上接受磨難，肉體死亡後若未能洗淨罪惡，將轉世到另一個人或動物的肉體中受罪。[124]

不過，筆者認爲邱之說法將文本中的輪迴方式以一個最接近的教派論點歸類，未必是適當的方式。雖說奧爾菲斯教派所謂的「必然之輪」或「命運的車輪」是靈魂一次又一次的贖罪過程，但若以火鳥所說：「到世界毀滅之前沒有生爲人類的機會」，那茜丸的贖罪轉世似乎永無止盡，這樣又不符合奧爾菲斯教義：「**罪孽已經贖償完畢的靈魂，便不再重複生死的輪迴，而回歸在天界未犯罪以前所具有的不死本質**」，[125]試圖將其完全分類不如對文本作廣闊的解釋，了解作者所欲強調的觀點即可。火之鳥對茜丸所透露的來世命運，下一世、下下世都再無機會做人，意在突顯眷戀人世的茜丸的執著是無用的痴愚，未能將珍貴而短暫的此生發揮最大的價值卻要投入爭名奪利的種種罪惡之中。我們可以說茜丸的輪迴最終表現的是具有濃厚佛教思想——「色即是空」的道理。

〈鳳凰篇〉除了茜丸，更重要的角色是我王。我王的祖先——猿田彥，在《火之鳥》系列裡，扮演了重要的一部分，甚至可說是通貫全篇的靈魂人物。雖然在故事中，火之鳥親口告訴我王，他的祖先，他的子孫都將承受罪孽苦難而活，我

[124] 邱麗娟，《手塚治虫の作品研究—以『火の鳥』爲中心》，頁 73。
[125] 石上玄一郎著，吳村山譯，《輪迴與轉生—死後世界的探究》，(台北：東大圖書，1997)，頁 97。

們不必然認爲這些猿田彥的化身皆是他的後代子孫;我們可以用更廣義的「輪迴」來看待之。一方面此爲手塚治虫漫畫「演員制」的活用，同樣的角色可以在不同的篇章一再出現，另一方面，猿田彥所扮演的，是類似希臘神話中普羅米修斯[126]般的犧牲人物。法國的神話學者凡爾農分析盜火而受罰的普羅米修斯代表世界有三種時間，一是「神祇的時間」，二爲「凡人的時間」，三則是從普羅米修斯的肝臟使我們聯想到的「循環式時間」， 他不像人類從出生走向死亡這般朝同一直線前進，而是「永恆之中的變動」，他在永恆的神的世界與臣服於死亡的人類世界之間拉起一條鏈繩。《火之鳥》裡的猿田彥在各篇故事中不斷重生，正像是被老鷹啄食肝臟的普羅米修斯一般，承受著人類所有的罪與罰。他代替我們面對身爲人的種種苦難，我們透過手塚安排的「猿田式輪迴」修行，學習如何超越原罪與宿命。

綜合以上，從《火之鳥》結合神話及宗教題材的故事中，可發現神話要素運用的三種方式：

一、將神話傳說放在現代的角度思考，並將之化爲史實上的認知與解釋。手塚將關心的角色由「神」轉而爲「人」，以此探究人的生命價值何在。

二、結合神話題材擴大故事的內容，設計超越古今的神話時間，以建構《火之鳥》龐大的情節架構。

三、以宗教及神話意味濃厚的故事情節引出生命哲學的深刻思考，供讀者反思。

[126] 普羅米修斯，希臘神話人物。因偷盜宙斯的火種給人類使用，卻被處罰在高加索山上被宙斯的老鷹啄食肝臟，且每日夜裡肝臟都會重生，一再接受被撕裂啄食的痛苦，後來被赫拉克勒斯(Héraclès)所救。見凡爾農著，《宇宙、諸神、人——爲你說的希臘神話》，頁 94。

第二節　歷史要素

筆者在第二章分析《火之鳥》整體風格時提到，結合歷史題材創作的寫實風格，來自於白土三平等劇畫派漫畫家的影響，但說來奇怪，手塚似乎意識到與劇畫派的競爭關係，《火之鳥》系列的背景時代，從日本史可考最早的卑彌呼時代〈黎明篇〉、大和時代〈大和篇〉，飛鳥時代的〈太陽篇〉、〈鳳凰篇〉、平安時代的〈亂世篇〉，除了死前未完成的〈大地篇〉時代是現代，卻獨獨缺了當時忍者漫畫最流行的戰國時代。[127]另外，分析《火之鳥》的歷史背景與政治觀念的周德望，亦曾指出：

> 這部作品的主題是生命，所表現的是不斷在時間上輪迴的概念，其中雖提及國家與某種時空背景的架構，但重點不在於個別的歷史事件，而在背後所探討的人性以及生命問題。換句話說，日本歷史只是一個舞台，手塚作畫的目的並不是要重新描述歷史，而是透過歷史來說故事。[128]

綜合以上所述，我們可以推測，手塚的確注意著對手們最擅長的時代題材，揀選較少人發揮的史料來演出，而且並非依照史實演出，而是充分發揮想像力，作改編、增刪、結合等工作，將「火之鳥」這個「宇宙生命」融入歷史概念來表達「生命」主題。

《火之鳥》系列所運用到的上古歷史材料，有許多取材自《古事記》、《日本書紀》，如上一節所述，此二書的神話性質濃厚，意圖鞏固天皇統治政權，因此內容半虛半實。因此本研究將系列中時代最早、引用神話人物最多的〈黎明篇〉置於「神話要素」一節探討；至於〈大和篇〉故事，故事的現實意義較高，歸於「歷史要素」一節探究之。

以下，將直接探討《火之鳥》中，以歷史事件爲主要素材的篇目〈大和篇〉、〈鳳凰篇〉、〈太陽篇〉、〈亂世篇〉，先發掘故事中的史料與背景，再思考手塚如何運用之。

---

[127] 夏目房之介，《手塚治虫の冒険》，頁 245。
[128] 周德望，《不在中國？不在中國-日本漫畫中的起源意識與現代身份》，頁 76。

壹、〈大和篇〉與英雄傳說

《古事記》及《日本書紀》的記載中，有個統一日本的英雄人物「日本武尊」，傳說中他是第十二代天皇——景行天皇的皇子。日本武尊本名「小碓尊」，他先是西征熊襲(南九州)與出雲，後又東征日本東部。詳情如下：小碓尊奉命到熊襲討伐首長川上梟帥(一說爲討伐熊曾、熊建二兄弟)，小碓尊扮裝爲女性刺殺成功，被殺的川上梟帥(或熊曾建兄弟)佩服其勇氣，而賜名日本武皇子(或稱倭建御子、日本武尊)，在返回京城的途中，有眾山河神明伴隨歸國拜見天皇，榮耀至極。

〈大和篇〉的開頭是這麼寫的：「奈良縣明日香村裡，有個叫做石舞台的古墳，看上去真是個毫無用處的東西。為什麼這座古墳的外觀會如此粗糙草率呢？……會不會是埋葬在此的哪個大王，家裡出了一點小問題……」(頁 4)以說故事的口吻開始的〈大和篇〉。西元七世紀初左右興建的「石舞台古墳」，因上方有看似舞台的巨岩而得名，以 30 多個加起來重約 2300 噸的岩石築成，作爲天井的巨岩更重達 77 噸，展現古代日本優異的土木建築與搬運技術。此墳據傳爲用明與崇峻兩朝天皇時的大臣蘇我馬子之墓，然尚未有確切考古證據直接證明。[129]〈大和篇〉以石舞台古墳起頭，以更早之前的日本武尊之事串聯之，充分發揮手塚個人淵博知識與編故事的能力。

在〈大和篇〉的故事中，與「日本武尊西征熊襲」故事的關鍵處大多相同，但情節內容、原因等卻有極大轉變。倭小碓因爲抗議阻止爲大和國王歌功頌德而造的巨大陵寢工程，而被派去執行暗殺任務。刺殺對象川上建武反而是正氣凜然、公正開明的部族之長，爲了對抗大和獨斷偏頗的歷史書寫，自行編纂一部客觀的史書。倭小碓雖不願傷害建武，爲了成功執行任務返國解救將被殉葬的無辜百姓，仍如神話記載般，以女裝刺殺川上建武，取得火之鳥的血，回國解救百姓。

[129] 「國營飛鳥歷史公園-石舞台古墳」官方網站：http://www.asuka-park.go.jp/ishibutai/ 。介紹了飛鳥時代石舞台古墳等多個古墳的基本背景、考古現狀及旅遊資料等。瀏覽時間：2009 年 4 月 19 日。

至於運用火鳥之血，延長殉葬的無辜臣民生命多日之事，其實用的是早於景行天皇的垂仁天皇時代之典故。根據記載，「(垂仁)二十八年，殉葬近臣數十，數日不死，晝夜泣呤，及死，濫屍犬鳥聚噉。天皇聞此慘狀，特詔罷殉死之禮。到皇后日葉酢媛命薨，始作倾殉葬。」[130]〈大和篇〉的故事中，倭小碓爲了不讓殉死者白白犧牲，在熊襲想盡辦法接近火之鳥，後來打動了火之鳥將其血分給倭小碓。手塚將討伐熊襲與改用土俑殉葬二事的時間混合，化爲〈大和篇〉這樣一個故事，藉由改變倭小碓傳說中的英勇好鬥形象爲仁厚善良，表現對生命的重視，並安排光明正大的川上建武與滑稽無知的大和王作對比，最後勝者雖爲王，但故事突顯的價值觀，讀者不言而喻。

手塚治虫運用此富含大和民族自信的神話，卻意在打破權威，直陳歷史書寫的暴力性。在漫畫中，手塚打斷故事的敘述，補充說明了熊襲的歷史：

> 在大和王朝所編纂的古事記或日本書紀中，都把熊襲族人寫成未開化且邪惡的野蠻人。……
>
> 換句話說……歷史並非絕對的客觀，必須由不同的角度、不同的人或立場去查明真相，才有可能獲知絕對的真實。
>
> 不論如何，站在熊息的觀點，大和王朝對熊襲的征伐，很明顯的就是侵略。(頁 76)

手塚以多元角度思考人類歷史，寫滿的仇恨均是對外族的不理解。後來倭小碓雖憑藉微量的火鳥血而延緩死亡，最終仍逃不了悲劇下場，他的死亡終究沒有白費，在故事中他改變了殉葬習俗，挽救了後人不知多少生命。這個故事不但活用了傳說中的英雄事蹟，也結合史前古墳與陪葬品等考古題材來創作，充實作品內容，最後目標在以悲劇英雄與小人物們的死亡讓讀者思考生命的意義。

貳、飛鳥時代宗教史：〈鳳凰篇〉、〈太陽篇〉

〈太陽篇〉與故事發生較晚的〈鳳凰篇〉，背景均是日本的飛鳥時代，當時

[130] 鄭學稼著，《日本史(一)》，(台北：黎明文化事業，1977)，頁 28。

爲求國力強盛，以中國爲模範，發展嚴密國家組織、建立律令制度。而講求解脫苦海、慈悲濟世的佛教，在朝廷的用心之下，只爲了強化國家統馭、控制人心而推倡。這兩個故事，一個是敘述甫入日本的佛教與當地神道的衝突與調和；一個是描述國家大力推行佛教的負面教訓。以下，將依故事的時間先後分別討論之：

一、不見於史的宗教戰爭——〈太陽篇〉

佛教甫入日本之時，國內曾有崇佛排佛之爭，崇佛派以「西方諸國，一皆禮之，豐秋日本，豈獨背也。」的論點，強調當時的先進國家(尤指中國)都接受佛教思想的洗禮，想建立文明大國的日本，當然不能落後；排佛一派則辯稱「我國家之王天下者，恆以天地社稷百八十神，春夏秋冬，祭拜為事，方今改拜蕃神，恐致國神之怒。」[131]提出國別文化的差異性以擁護本土諸神。[132]欽明天皇時，新興的豪族蘇我氏爲對抗較早興盛的物部氏，意欲採用新來的佛教取代神道的權威，爲了鞏固傳統的權力，物部氏乃堅持維護神道信仰。這次的鬥爭以崇佛派的蘇我馬子消滅物部氏、擁立新天皇的結局作收。

在討論二者的衝突之前，須先對日本神道的發展有基本的認識。從彌生時期(約 300B.C.~300A.D.)開始，人們開始種植水稻、使用鐵器，並開始小規模的集團定居生活，春秋二季的祭日會聚集起來祭祀。當時的祭祀稱爲「原始神道」，祭祀天、地、山、河等代表生命力的「產靈」，接近巫術的信仰，再來就是祖先崇拜，對於亡故的先祖視作神明。這些產靈與祖靈通通被視爲土地的守護神，各地都有「產土型神社」，以各地方豪族首長爲代表進行宗教活動。當時祭祀中的人神關係，是「人與神一起飲食作樂，享受戲劇與歌謠。動機是神與人同樂，以期明日能夠有更多的活力」。[133]西元四、五世紀的大和地區(今奈良縣一帶)，以最有勢力的豪族首長爲中心，出現了由諸豪族聯合的大和政權。此時雖然國家規模較大，且有共主，但宗教上仍是由各地首長自主，他們各隨己意把不同的神當作是

[131] 鄭樑生著，《日本古代史》，(台北：三民書局，2006)，頁 123。
[132] 釋聖嚴著，《日韓佛教史略》(台北：法鼓文化，1999 二版)，頁 22-23。
[133] 武光誠著，張維君譯，《日本神道文化圖解》，頁 40。

自己所統治的族群的首長靈並祭拜之。隨著王權的集中，645 年的大化革新之後，強調「皇權神授」，大王的稱謂改爲「天皇」，在發布的詔書中，「公開稱自己為『明神御宇』、『明神御』。所謂『明神』，其意就是『現世神』。『明神御宇』就是『現世神治國』的意思」。[134]七世紀開始編纂，八世紀完成的史書《日本書紀》、《古事記》裡所記載的神話，便在這樣的思想下將「天照大神」的地位大大地提高了，其中關鍵人物則是〈太陽篇〉裡的重要角色——天武天皇(大海人皇子)。

描述史實「壬申之亂」[135]的〈太陽篇〉，原本只是大海人皇子與大友皇子的皇位之爭，其實當時佛教在日本的地位早已穩固，〈太陽篇〉將佛教與神道間的爭議化爲大型的全國宗教戰爭，加入了諸多奇幻元素，成爲人與國家及諸神間的戰鬥。與傳統對佛教的印象相反，故事中強勢的佛教挾著強大法力，欺壓當地弱小的原始神道信仰，這也暗示了日本一再受到外來新文明的挑戰與考驗，本土人士除了強力抵抗，也必得虛心學習，「以子之矛，攻子之盾」。

故事中逃離京城往東與部隊會合的大海人皇子，遇上了「佛族」的追殺，因爲巧遇火之鳥而逃過一劫。由於故事中的火之鳥爲當地民間太陽神信仰中的象徵，於是大海人皇子也接受了該信仰。大海人皇子在獲得勝利之前，對眾臣說：「從我即位的那一天起，我就要尊崇日之神，並以此為信仰舉行盛大的祭祀……當然，百姓們想向什麼神祈禱，這一點我並不會強加約束。」(頁 61)然而，最大的諷刺是，即位後不久，對於如何鞏固自己的王位立刻感到不安，「原來帝王之位真會讓人感到不信任與不滿足…眼下佛教的勢力是受到了壓制，我也承認別的信仰了，可是萬一有別的狂熱份子又利用宗教力量違抗朝廷呢？」(頁 159)漫畫中，將天武天皇的憂慮表示的很清楚，也將他的野心直接聲明：「我日之本之國乃大日本帝國！……這個國家的神就是太陽，也就是普照天下的天照大神，所有的國民都必須相信日神，都必須尊敬日神！膽敢違抗我的就是違抗天」(頁 160)。手塚親歷號稱要建立「大日本帝國」的戰爭時代，用了這樣的辭彙，意指甚明。

---

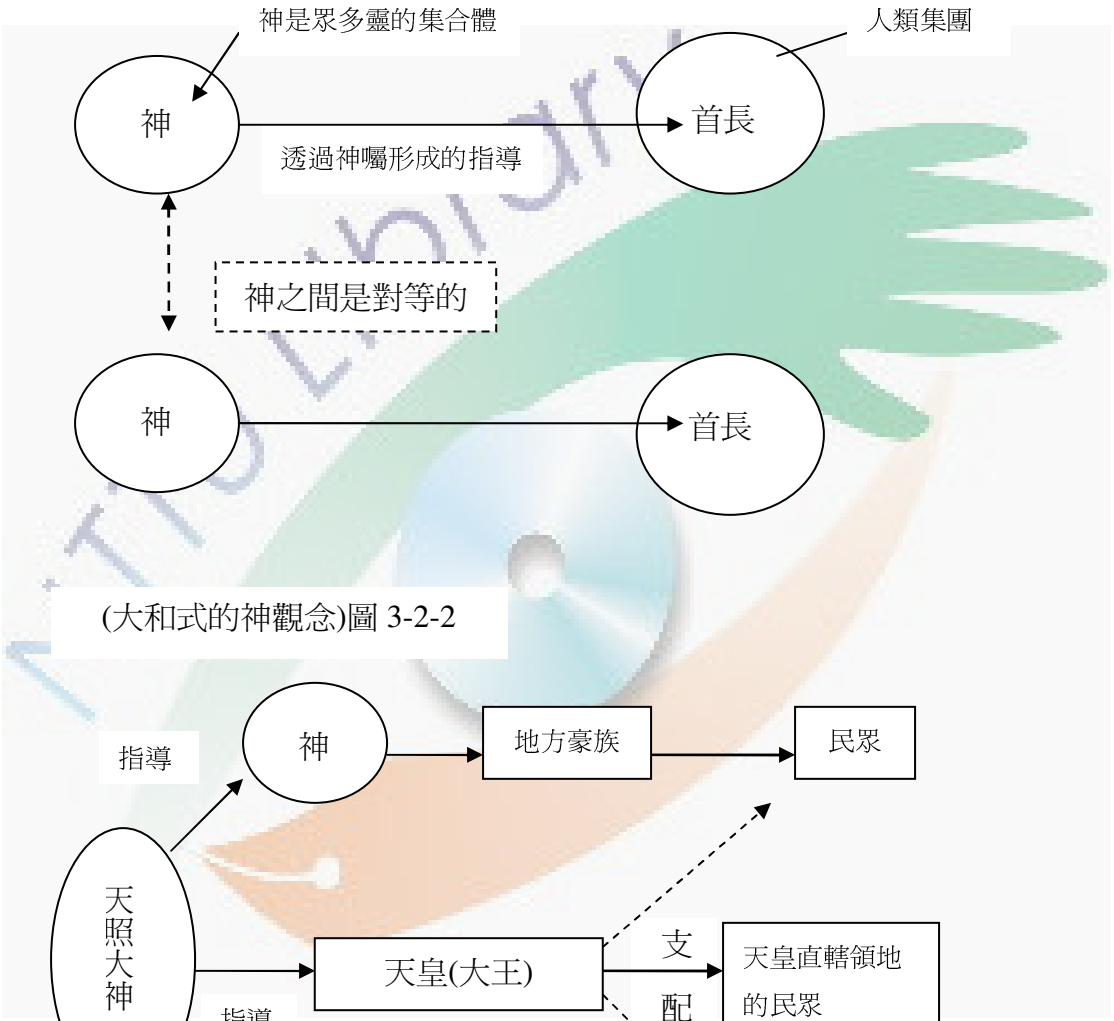
[134] 王金林著，《日本神道研究》，(上海：上海辭書出版，2007)，頁 69。

[135] 天智天皇死後，安排其子大友皇子繼位，然而天智胞弟大海人皇子起兵反抗，形成叔姪對決。

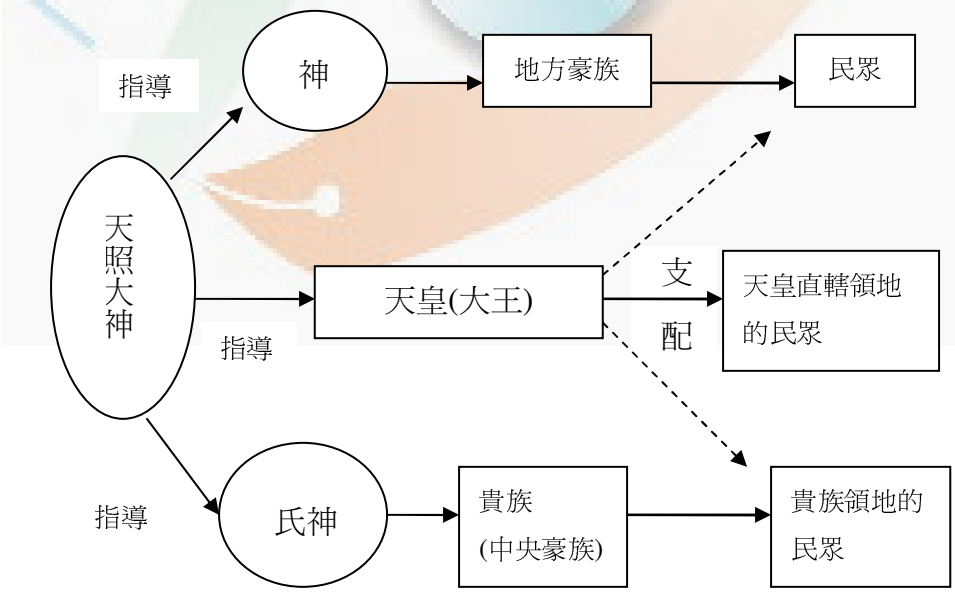
再回頭看看史實中的天武天皇如何整理神道信仰，稍微比較一下，便了解何以〈太陽篇〉要取此段歷史作原始材料。

日本史學家武光誠提出神道在天照大神成爲信仰中心的前後，其實可分成「出雲式的信仰」、「大和式的信仰」二種(見圖 3-2-1、3-2-2) 。[136]

(出雲式的神觀念)圖 3-2-1



(大和式的神觀念)圖 3-2-2



所謂「出雲式信仰」，指的是天照大神神話出現前，各地方部族信奉各自的神明，

[136] 此二表整理自武光誠著，《日本神道文化圖解》，頁 99-100。

彼此之間屬於平等地位；而由天皇所推動的「大和式信仰」則將眾神明歸於天照大神的體系之下，使各地的神祇信仰宗教化，成爲「皇室神道」。

西元 673 年天武天皇即位，不但在詔書上自詡爲「明神」，而且死後的謚號爲「天渟中原瀛真人天皇」，或可譯成「天上的水澤平原的瀛洲仙人」，之後的天皇謚號也都表明與天、神的直接關係。[137]日本的第一部和歌總集《萬葉集》收錄了四世紀至八世紀中的上古詩歌，作者上至天皇、下至農民、乞丐，大多爲住在大和中心的上層貴族官員[138]，其中收錄了不少歌頌天皇豐功偉業的和歌如下：[139]

天皇本是神，大亂終平定。赤駒馳騁處，田井作京城。（第 4260 首）

大王如天日，皇子也神明。（第 45 首）

大王天之子，如日照瀛寰。（第 52 首）

皇權集中與假借神名統治平民的政策，促成國家的強盛，但若從下層百姓的角度視之如何？稍後在有關〈鳳凰篇〉與佛教的討論中再行探討。

〈太陽篇〉中古代的宗教戰爭與未來世界「光與暗」的宗教對決遙相呼應，以兩個主角在夢中彼此互換身分，卻身陷相同的宗教戰爭，藉此指責人類不論文明如何演進，隔離與迫害等愚行仍不斷重現的事實。一則配合上節所述「永恆回歸」的故事模式，二則表達手塚對於極權統治的深刻不滿。

二、「國家的」佛教與「解脫的」佛教——〈鳳凰篇〉

佛教東傳日本之初，只重視建佛寺、造佛像等具體的「功德」，早期也只有皇室、豪族當作祈求自己與族人平安的咒術。後來寺院成了培養來自西方(中韓)新文化的溫床，例如制度、器具、藝術等皆隨著佛教一併東傳。另外，聖德太子於西元 604 年所頒布憲法十七條的第二條說：「篤敬三寶。三寶者佛法僧也。則四生之終歸，萬國之極宗。何世何人，非貴是法。人鮮尤惡，能教從之。其不歸三寶，何以直枉。」[140]當時已給了佛教不小的地位，而佛教的傳播對日本建立集

[137] 王金林著，《日本神道研究》，頁 69。
[138] 唐月梅編著，《日本文學》，(上海：上海三聯書店，2005)，頁 30。
[139] 三首和歌分別選自王金林著，《日本神道研究》，頁 70-71。
[140] 史學家余又蓀的《隋唐五代中日關係史》說到聖德提倡佛法的功用之一爲「提倡佛教，超越

權國家亦頗有幫助。

上節提到佛教初入日本，地方勢力頗有反對聲浪，但隨著皇權集中，皇室神道的建立，反而有些天皇也能接受佛教信仰，在王金林的《日本天皇制及其精神結構》一書提到：

> 國家將作為意識形態的佛教，限制在天皇制法律所許可的範圍內，利用它的咒術來祈求國家安泰、風調雨順、五穀豐登和消滅一切災害；同時，利用佛教經典的理論，說明菩薩與天皇、天國與俗世，剝削與被剝削、富與貧皆是相互依存，相互因果的，從而達到擁護天皇制政治體系的目的。[141]

奈良時代佛教的國教化，與佛教僧侶宣揚佛教護國論不無關係，或許他們爲了傳教的方便，以護國論爭取被認同的空間，但也間接地被統治階層利用以鞏固王權。到後來，佛教與神道，對皇室而言，往往是並行不悖了。例如西元 757 年孝謙天皇發表的一份詔敕：「佛法僧寶，先記國家太平；天地諸神，預示宗社永固」[142]，也表示神、佛並重的觀念。

奈良時代國家的租稅有租、庸、調、雜徭等，民眾不但要繳納稻穀、絲綢布料給政府，每年還要花數十日至百日爲政府提供勞役，更有政府施行的強迫借貸「出舉」，種種壓榨之下，只要氣候稍有不順，農民們立刻因飢荒而四處奔逃。在這樣的條件下，農民雖然生不如死，國家財政卻顯著強化，到了聖武天皇天平年間(西元 738 起)國勢達到鼎盛，並頒詔欲興建盧舍那大佛：「夫有天下之富者朕也，有天下之勢者朕也。以此富勢，造此尊像，事也易成，心也難至」。[143]言詞看似謙卑禮佛，然「有天下之富者朕也」一語，表露皇權集中強盛之意明矣。於是東海、東山、北陸三道二十國的調庸物品紛紛趕運至當時建造工地甲賀郡紫香樂行宮。[144]

各氏族氏神之上，使人民普遍信仰佛教，由信仰統一以促成國家統一」。轉引自釋聖嚴著，《日韓佛教史略》，頁 28-29。

[141] 轉引自王金林著，《日本神道研究》，頁 107。

[142] 《續日本紀》卷二十，轉引自王金林著，《日本神道研究》，頁 108。

[143] 《續日本紀》，卷一五，〈聖武天皇紀〉，轉引自鄭樑生著，《日本古代史》，頁 245。

[144] 鄭樑生著，《日本古代史》，頁 244。

〈鳳凰篇〉中，聖武天皇不顧天災異變，仍熱中推行佛教，建東大寺鑄大佛一事，在聖嚴法師的《日韓佛教史略》裡說明：「考察聖武天皇創建東大寺的用心，實為受華嚴思想的啟示，以此作為其理想政治的象徵。他以東大寺為日本帝國的中心道場，令諸封國各建國分寺，為此中心的附屬。」[145]這一事實在故事裡得到充分發揮的機會。宗教一旦爲政治所驅使，如變了質徒然有害無益的營養品。手塚從反壓迫反極權的角度出發，從皇族歷史所闕漏的觀點爲人民發聲。

與大力推崇佛教的天皇、貴族相比，隨著良弁上人雲遊四海的的我王，不斷追問生命的目的，思索死亡背後究竟是什麼，似乎比貴族們更能深刻地體會修行與解脫的意義，反襯出爲國家服務的宗教，背後的意義卻更顯空虛。

參、平安時代：〈亂世篇〉與《平家物語》

〈亂世篇〉可說是手塚版的《平家物語》，故事中的主要角色平清盛，是史實人物也是《平家物語》的重要人物。日本文學在鎌倉時代開始興盛的戰記物語文學，描寫中世紀貴族社會的沒落，戰亂頻仍造成武士階級興起，這類作品「大致都先寫戰亂事件發端，戰鬥經過，後寫事件挫折，謳歌武士的壯烈世界和宿命的悲劇命運，塑造了眾多的忠勇武士形象，表現了變革期特有的積極行動和人物造型」。[146]《平家物語》主要內容爲源平二大武士集團的政治角逐，旨在藉由平家盛極而衰，以及源義經戰功彪炳卻因此招忌受害的悲劇，體現佛家思想「諸行無常」[147]的道理。手塚以此爲本的〈亂世篇〉，延續《平家物語》的基本調性，將這段史實所編築成的小說如實呈現，活用新人物穿梭其中，在幾個劇情關鍵處讓「火之鳥」發揮重大功能，使讀者得以認識這部經典物語，也闡述了手塚的生命觀點。

以下舉一例來闡釋手塚治虫如何在歷史記載的縫隙中穿插《火之鳥》獨有的

---

[145] 釋聖嚴著，《日韓佛教史略》，頁 47。

[146] 唐月梅編著，《日本文學》，頁 13。

[147] 《平家物語》卷頭語首句：「祇園精舍鐘聲，警醒諸行無常之道。兩株沙羅花色，顯示盛者必衰之理。驕奢者如一場春夢，不會長久。剛暴者如一陣風沙，過眼雲煙。」其中「諸行無常」、「盛極而衰」之語，已將本書背後的思想表露無遺。見葉渭渠編著，申非譯，《平家物語圖典》(台北縣：八方，2006)，頁 3。

情節。史實中的平清盛爲何在 1179 年突然地決議遷都福原(神戶)，史論說法不一，有人推測遷都可能是因爲京城常因火災或發展過密而陷於紊亂，平清盛爲營造新都符合其擁護的新天皇新政印象。亦有一說爲平清盛因擔心當時週遭反對他的權門寺院勢力過大，而有緊急避難考量。[148]但手塚巧妙運用此一未定之論，融入火鳥一事，故事敘述平清盛是爲了延長自己的生命，想更靠近當時與宋國貿易的港口福原，以早日取得託人從宋國買來的火焰鳥，才毅然決定遷都。

手塚在〈亂世篇〉讓弁太與阿吹兩個小人物身負穿針引線的重大任務，由弁太扮演源義經忠誠的猛將弁慶，而阿吹成爲平清盛最信賴的女官，原是平凡小夫妻的兩人在大時代的捉弄之下一再成爲無奈人生的犧牲品。阿吹在清盛身邊爲他看守宋國來的火焰鳥，雖然此鳥並非真的火之鳥，只是普通的孔雀，卻成爲平清盛活著的唯一指望。意欲永生而不得的平清盛，最能代表手塚所嘲諷那些自命不凡，視人命如糞土的達官貴人。這些貪戀榮華富貴的俗人，最終不免一死，恰恰成爲佛教思想濃厚的諷刺劇最佳主角。

整體而言，〈亂世篇〉所欲呈現的思想與《平家物語》相去不遠，最大的差異只是〈亂世篇〉不同於原版以貴族平清盛與源義經爲主要描寫重點，而是由平民觀點來批評武士貴族間的爭奪，受磨難的永遠是無辜百姓。如〈亂世篇〉裡的越中盛俊與葫蘆帽父子倆，因戰亂而分離，十多年後卻在戰場上相遇，葫蘆帽親手殺了來不及與他相認的父親，這類父子相殘的副情節，在〈亂世篇〉中加深了對無情戰爭的指控，如此細微的平民觀點，是親身經歷二次大戰下悲慘生活的手塚治虫這輩漫畫家，特別能發揮的漫畫題材。例如日本漫畫家中澤啓志的母親身爲廣島原爆的倖存者，死後火化的遺體竟因爲放射性物質而連骨頭都化爲灰燼，使得一心想遺忘戰爭陰影的中澤不得不相信這是母親的遺願，要他轉告世人原爆的真相，於是他創作了《赤腳阿源》，深刻描寫原爆後，滿目瘡痍的街景與屍橫遍野的廣島市。[149]以漫畫作爲表現媒體，對戰爭嚴厲的指控，在曾是人間煉獄的

[148] 參閱鄭樑生著，《日本古代史》，頁 463-464。
[149] 葛拉維著，《日本漫畫 60 年》，頁 57、65。

日本，深具意義，也見證漫畫出版的影響力。總而言之，如〈亂世篇〉這類對於人類間的爭戰隔閡的探究，可說是手塚於《火之鳥》系列運用歷史要素的最大目的。

綜觀《火之鳥》系列對於歷史題材的運用目的有二：一是「藉古諷今」，如〈太陽篇〉般讓飛鳥時代的皇室奪權與宗教戰爭在未來重演，諷喻愚蠢的人類未能從歷史得到教訓，一再複製相同的錯誤。而這也遙相呼應《火之鳥》情節發展的另一個主題「永恆回歸」，此主題將於下章再論。目的之二是爲歷史作翻案文章，將史冊記載依作者立場改編，作出新的解釋，或在信史記載之外，編織新的素材，如〈鳳凰篇〉、〈亂世篇〉，在真實的歷史朝代加入虛構的人物角色，並讓火之鳥在關鍵處串聯劇情，這種手法在許多歷史小說中亦常有之，不但產生新的敘事觀點，也大大改變、充實了原作的意義。

第三節　科幻要素

日本最早期的科幻文學，是昭和 35 年(1960)福島正實從美國引進許多經典科幻作品所成立的《SF 雜誌》(S-F マガジン)，當時日本的科幻小說家們對於所謂的「科幻」，看法不但有諸多分歧，創作能量亦不足，科幻文學尚未在文學界取得一席之地，遑論科幻漫畫了。而那時的手塚治虫，也是科幻小說作家俱樂部的一個成員，還是唯一的漫畫家。他曾爲了福島對於科幻漫畫的不重視感到扼腕與遺憾，[150]但手塚對於科幻漫畫仍孜孜不倦地耕耘，在他的漫畫生涯前三十年，推出了許多膾炙人口的科幻名作。[151]以手塚治虫的創作分期而言，前期「青年幻想期」的科幻作品如知名的三部曲《大都會》、《遺失的世界》、《未來世界》等，主要特色爲冒險、解謎氣氛濃厚，科幻英雄眾多，最大代表作爲《原子小金剛》；後期科幻作品則充滿人文與哲學的反思，尋找人類生存的意義，對後工業社會種種現象提出疑問，此時的科幻代表作便是《火之鳥》。

《火之鳥》的主題是生命，追尋生命的意義與目的，除了前述的神話、宗教、歷史等要素，手塚更借助他最拿手的科幻題材來發揮。「科幻」，顧名思義，就是「科學」加「幻想」，是「以真實或虛構的科技文明為基礎，以可信服的外推法為依據所寫出的一種想像事實」。[152]科幻的幻想，來自於人類心靈，如同小說的虛構一樣，是有所本的想像，而非胡思亂想，必然「涉及到人類本質的問題」，簡言之「科幻就是在述說人和宇宙的關係，也就是『人』和『天』的境界」。[153]特別是發現未來人類文明走向，人在宇宙中的地位等問題，科幻文學成了指引我們思考的明燈。

壹、科幻與哲學

---

[150] 手塚治虫在科幻短篇合集《SF 狂想曲》的後記裡提到：「他(福島正實)在許多小品文中給漫畫冠上了『諷刺畫』的封號，以表達他對漫畫的偏見。當然在《SF 雜誌》裡很少會刊載漫畫。……如果他對漫畫能有再多的領會的話，對縣在科幻漫畫也該有相當的影響吧！」見手塚治虫著。鍾瑞婷譯，《SF 狂想曲》，(台北：時報文化，1994)。

[151] 依張逸明的整理，戰後的 1945 年至手塚破產的 1973 年之間，是手塚的科幻期，科幻漫畫作品多元且大量。見張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 108。

[152] 吳岩、呂應鐘著，《科幻文學概論》，(台北：五南，2001)，頁 47。

[153] 同上，頁 43-44。

科幻對於人類本質的探索，還需要「哲學」作爲輔助工具。關於哲學與科幻的關聯，學者陳瑞麟在〈科幻與哲學的親密關係〉一文中，曾清晰而簡潔的申論：

一、兩者共用一個基本的邏輯公式。

二、科幻的構想與情節，往往蘊含哲學議題。

三、哲學史亦有「科幻」的傳統。

四、哲學性應成為評價科幻的必要指標。[154]

論其第一點，科幻的標準公式是：「如果……(事情實現了)，將會怎樣怎樣……」，也就是「如果 p，則將會 q」，[155]這在邏輯上稱爲「條件述句」(conditional statement)，它也是哲學思考與論證的基本「公式」。科幻從這個基礎公式開始，到主題、情節模式，均是在科技有所本的條件下開展玄思幻想，思考人類面對異世界、異族、在不同時空中所可能遇到的各種問題。我們無須強調科幻對人類未來的「預言性」，科幻本就是循著目前科學發展的痕跡，加入幻想要素，提前想像未來可能的事件，「前件 p」是「未來可能實現的」事物，預測未來，當然「雖不中，亦不遠矣」。例如「生命是什麼？如果能以人工製造，將會……？」這個問題，早在科幻小說的始祖——1816 年馬麗・雪萊的《佛蘭肯斯坦：或現代普羅米修斯》(*Frankenstein*，中譯多爲《科學怪人》)，已開始思考科技對人的反撲，也呈現科學狂熱及其與社會的種種衝突。從此，生命的價值、受造物(包括人)的自由意志等議題，便深刻地烙印在科幻文學之中了。

回到前述的條件述句「如果 p，則將會 q」，以之思考《火之鳥》的基本問題：「如果可以長生不死，則將會如何？」從此題旨發展，《火之鳥》大多故事便是追求永生的人掙扎奮鬥的故事，而成功得到永生的人，卻往往其實是面對一種無盡的懲罰。另外，就背景而言，手塚將多篇《火之鳥》的故事搬入廣大無涯難以想像的時空中，有遙遠的外太空、回到過去、也有過去與未來相連結者，雖然場景多變，也出現各種生命體，但問的仍是同一根本問題——生命的目的。

---

[154] 陳瑞麟，〈科幻與哲學的親密關係〉，《科幻研究學術論文集》，(新竹：交大出版社，2004)，頁 25。

[155] p 指的是「前件」(antecedent)；q 指的是「後件」(consequent)。出處同上，頁 25-26。

接著，筆者將整理《火之鳥》各篇所運用到的科幻題材，並提出一些擁有相同主題的歐美經典作品比較探討，就年代與創作風格觀之，《火之鳥》對未來世界的預言，與美國科幻小說黃金時期[156]的艾西莫夫、克拉克的小說有不少相似性，以下論及相關的科幻要素時，將引之爲參考文本。另外，本節僅作背景與題材上的比較，關於生命主題的深入，則留待下一章來處理。

貳、〈宇宙篇〉、〈望鄉篇〉與太空冒險

〈宇宙篇〉、〈望鄉篇〉同樣以遙遠的外太空爲背景，兩篇也都有停留在詭異的外星球，遇見匪夷所思的奇異生物，但這些要素都不是《火之鳥》故事真正想表達的主題，毋寧說是在手塚連載的過程中，給予讀者一些新鮮刺激的搜奇經驗罷了。

《宇宙篇》以令人耳目一新的漫畫形式(如第二章所述「機艙式分格」)演出，在飛往遙遠的太空途中，隊員們必須追查的反而是來自地球的巡航員牧村的來歷。這一趟的太空任務帶領他們前往的神秘行星，竟是爲了牧村贖罪而安排的「刑星」。在那兒，動物爲了活在強風中，長出根來緊抓泥土；植物則長出翅翼，隨風飄蕩。最奇妙的是，每當狂風暴雨過後，被沖落的石頭，隔天都會爬回原位，湍急的河水也會逆流，地面水分蒸發，好似下過雨一般。到達此行星的猿田開始懷疑「這裡的一切並不是真正的自然，而是人為的自然」(頁 132)。這是一顆爲了懲罰而製造出來的行星，在此故事中，火之鳥深深地涉入故事，直接對牧村、猿田等人作出處罰，這行星上的一切，刻意設計的成分較高，手塚在此運用無法解釋的奇幻元素，不似其他科幻文學所呈現的目標——引人入勝的寫實性。

值得一提的是〈宇宙篇〉的宇宙航行部份，以船員們的口語或內心獨白爲主所塑造的風格，充分符合真空的宇宙中靜謐寂寥的感覺。船員們的救生艇在宇宙中漂流的這段航程，隱然與 1968 年克拉克(Arthur C. Clarke)的小說《2001 太空

[156] 20 世紀的 40~60 年代左右，美國的出版商與編輯作家們戮力經營，整個西方科幻文學界以美國爲首，出現了大量的作家與優質作品。此時的代表作家有美國的海萊因(Robert A. Heinlein)、艾西莫夫(Isaac Asimov)與英國的克拉克(Arthur C. Clarke)。見吳岩、呂應鐘著，《科幻文學概論》，頁 106-108。

漫遊》(*2001: A Space Odyssey*)所描述的太空旅行有異曲同工之妙。爲了克服長遠旅行中可能發生的心理問題、糧食問題，人工冬眠的技術同時運用在《火之鳥》與《2001 太空漫遊》裡頭，當人類在無垠無涯的宇宙中航行時，面對廣大的太空，人類看見自己的渺小，內心的空虛油然而生。吳岩與呂應鐘合著的《科幻文學概論》對《2001 太空漫遊》是如此評述：

> 它是現代科學技術的傑出產品，同時也是對現代科學技術的直接評價，無論是外星長方體的介入、人類的科技成就，還是電腦的反叛，都體現出現代科學技術所創造和認識的世界，是一個多麼冰冷的世界。[157]

筆者無由了解手塚在 1969 年初連載的〈宇宙篇〉是否參考了 1968 年克拉克的作品或庫柏力克(Stanley Kubrick)的同名電影，[158]但太空旅行作爲科幻文學的經典題材，手塚的確也運用了這個科技的共同要素，創造滄海一粟的空虛感，讀者不禁要捫心自問，走出外太空，是否使我們的生命更寬闊？

而〈望鄉篇〉裡，露美與丈二私奔到伊甸 17，竟然買到黑心商人販賣的小行星，在艱難刻苦的條件下，演出自行開墾的「科幻創世紀」。這個環境，要突顯的是原始社會擴大部族的困難以及種族延續的決心，藉由火之鳥的協助，找來具有強韌生命力的外星生物 Mopie 分擔傳宗接代的工作。雖說手塚在此不無物化女性以及將異種「他者」工具化的可能性，但在二十世紀中的日本，特別是少年漫畫的創作中，這樣的觀念通常是難以避免的。在此不如將之視爲純真善良的異生物無私地奉獻協助，而與他們的形象相對映的，恰恰是爾虞我詐、利慾薰心的人類。

與此類似的宇宙人還有〈宇宙篇〉的佛雷米爾星人，他們看似鳥類，卻擁有高度發展的文化與科技，比人類還善良溫和，故事中與他們相處的牧村，竟抵擋不了心魔的迷惑，將他們視作鳥類，獵殺殆盡。此故事中牧村與，與拉達的異類

---

[157] 吳岩、呂應鐘著，《科幻文學概論》，頁 111。

[158] 《2001 太空漫遊》是導演庫柏力克(Stanley Kubrick)與與作家克拉克一同討論構思，而後幾乎同時發行電影與小說版本，內容大致相同，涉及的主題有人類文明的發展、外星生物的存在、人工智能的研究以及太空航行的科技等。

婚姻，有不少可供探討之處。在日本傳統的民間故事，有許多異類妻子的類型，依學者河合隼雄的整理，有〈蛇妻〉、〈蛙妻〉、〈蛤妻〉、〈龍宮妻子〉、〈鶴妻〉……等，[159]內容多是受人類幫助的動物化爲人形來報恩，但在丈夫發現她動物的真面目後，便主動離去。〈宇宙篇〉可說是科幻版的〈鶴妻〉，不同的是故事中的「禁忌」在於牧村心中消除不去對妻子鳥類外型的歧視，而佛雷米爾星人單純的科技「宇宙集象機」正像〈鶴妻〉的秘密櫥櫃，透露出人類內心的偏狹。關於人與異類的界線與歧見，筆者擬在下一章作更深入的討論。

太空探險，原是人類求知與擴大生活空間的美好出路，卻在種族交流與殖民心態之中摩擦衝突，激盪出這樣的議題，突顯人性某些弱點，才是手塚運用此題材的深意。

參、未來科技與人類社會群象

〈未來篇〉、〈復活篇〉、〈生命篇〉三篇的背景都是擁有高科技的未來世界，然而科技給人類的不是完美世界的許諾，手塚在這些故事中創造出來的世界雖然空有方便的科技，但人心與智慧未能與時並進，反而衍生眾多新的問題。長年關懷人文議題的資訊學者李家同在〈科技對人類的負面影響〉一文中提到，科技發達對目前人類社會產生的負面影響大致有「資源耗竭」、「環境污染」、「軍備競賽」、「科技壟斷」、「消費主義」等五方面，[160]該文雖短小，但卻言簡意賅，說出我們目前所面臨科技所招致的直接危機，而《火之鳥》所呈現的未來社會，的確出現了這些負面要素。以下直接就文本中以未來世界爲背景的篇章所揭露的科技問題作探討：

一、超人工化的生活環境

〈未來篇〉卷頭便清楚的表示，走向過度繁榮未來的人類世界，反而因失去生命力而使地球面對急速的死亡。如癌細胞強勢發展的人類族群，耗盡了地球的

[159] 河合隼雄著，廣梅芳譯，《日本人的傳說與心靈》，(台北：心靈工坊，2004)，頁 150-152。
[160] 李家同。〈科技對人類的負面影響〉，《科技發展與人文重建論文集》，(台北：法鼓人文社會學院，2002)，頁 55-61。

自然資源，爲了逃避惡化的自然環境，他們遁入地底，建立了名爲「永遠之都」的超巨型都會。人們生活在安逸的環境中，虛弱、毫無目的地活著，人心充斥著虛無主義。歷經二十世紀的世界局勢巨變、人口爆發等問題的手塚，竟創作出與俄裔美籍經典科幻作家艾西莫夫(Isaac Asimov)筆下的的《鋼穴》(*The Caves of Steel*)相去不遠的未來世界。《鋼穴》一書中的人類，在外太空移民潮達到高峰後，被「外世界」切斷了關係，呈現爆炸性成長的人潮無處可去，最後退縮到一座座的「城市」。城市居民住在高度人工化的環境中，「適當分配食物，並大量使用酵母及水耕法」，以控制及人工的方式生產，另外，「每個城市都是半自治單位，幾乎可以自給自足。它可以選擇頂部加蓋，或圍住四方，也可以往地下發展。總之，它成為一座鋼穴，一座巨型且自給自足的的鋼筋水泥洞穴」。[161]我們再來看看〈未來篇〉的開場白：「人類把一切都帶到了地底。只有地底是他們最後的城堡。人們在那裡建立了『永遠之都』……這『永遠』之名，只不過是為求忘卻那份寂寥而定的」(頁 3)。相同的是，全地球只剩下幾座大城市有滿滿的人類擁擠著，之外便是沒有人願意踏出的世界。在《鋼穴》中，城市外還有工廠、水耕區、酵母培養桶及發電廠，但多是以機器人代勞；類似的未來世界如〈復活篇〉，農場、工廠裡的機器人洛比達們，「從事的是比較保守性的勞動生產活動」(頁 22)。

在〈復活篇〉裡呈現的生產單位，是郊區的機器人集體工廠與農場，雖然人類對機器人生產上的依賴日漸提高，但在內心卻仍懷抱著對機器人的恐懼與不滿。關於機器人的使用，下文將更具體描述，在此我們先觀察有關生產方式與社會環境的部份。由於生產力大幅提高，人類從事閒暇活動的時間也隨之劇增，〈復活篇〉中的 3009 年，富裕小家庭的孩子行夫只有機器人洛比達陪他玩，就是因爲媽媽每天在排得滿滿的行程中打轉，無暇陪伴他。當母親要求保母多花時間陪伴行夫時，保母滑稽的回答說明了未來的人際關係：「太太，妳搞清楚！我是妳的秘書兼生活顧問，又是你的經紀人、法律、行政、民事兼性生活諮詢。根據契約第二十九條，我沒有義務接受不當的強制勞動。」(頁 26)顯示個人主義的極端

[161] 艾西莫夫著，蔡心語譯，《鋼穴》(*The Caves of Steel*)，(台北：貓頭鷹出版，2008)，頁 44。

興盛。諷刺的是，當母親的只顧著將行程排滿戲劇欣賞與觀光活動，卻不願陪自己的孩子玩一會，只是給他最新型的玩具；行夫的父親甚至訂作了一個機器人媽媽要來陪他玩，充分表現出人倫關係受科技主義與功利思想所左右。這也使我們警醒認知現代科技所產生的消費主義，以及科技萬能的心態，往往使人們忘記何者爲生活的根本。

從《火之鳥》系列所構築的未來人類社會景觀，與艾西莫夫筆下的「鋼穴」，我們可看出科幻作家們對後工業社會的人類居住環境充滿了悲觀。這些超人工、非自然的環境，在在表現出我們所不能接受的「人性」，但觀察近幾十年人類的都市發展，誰能說他們的科幻不是預言呢？

二、人工智慧與人機一體

〈復活篇〉中的主角玲於奈，從高處墜落後卻被先進的醫學科技所「復活」，然而，失去人類正常知覺的玲於奈，學會了「真愛」——愛上了機器人千尋。在他的感官世界中，人類盡是醜陋得如機械岩石般的缺乏生命感，反而是機器人卻單純、可愛。這是手塚對未來人類社會的反諷，也是哀歌。後來玲於奈與千尋終於能合爲一體，成爲機器人洛比達，他漸漸失去過去的記憶，被大量地複製後反而成爲人們實用的幫手。帶有一點人味的洛比達，當面對主人無理的要求時會說「可是，主人……」，讓人們又愛又恨。他們是不可或缺的勞動力，卻又要面對人們的「科學怪人情結」，被人類的非理性迫害，在行夫的死亡後被集體銷毀，發洩人們的不滿。機器人即使擁有與人類相當甚至過於人類的智力，加上一點點意外獲得的「靈性」，卻永遠不能被公平地對待。故事最後是人與機器人雙輸的局面，洛比達的集體自毀，是對人類不公的控訴，然而此悲劇只能使讀者感到震撼，人們憑藉高科技仍能製造無數聽話的機器人，繼續他們「人性化」的生活。人類對於不能理解的異族，一律以冷漠隔絕的態度來面對，這便是手塚治虫所要批判的「人性」。

相同的議題，在艾西莫夫晚年與席維伯格合著的《正子人》[162]裡也有深刻精湛的討論。安德魯是「美國機械人與機器人公司」爲因應人口銳減、經濟繁榮的新世代而開發的家事機器人 NDR113 系列之一，在馬丁家被當作親人般地對待，名之爲安德魯・馬丁。在最新的正子腦[163]科技下，安德魯擁有處理各種家事的能力，甚至能歸納推理，進而創造。偶然間，它表現出木工雕刻的藝術天份，使眾人驚服，接著，便開始了安德魯一生精采的「變人」之旅。「它」一步步爭取成爲「他」的機會，從財產權、自由權、公民權、到仿製人體、有機體，最後是「死亡」。安德魯成爲人的過程，逼我們仔細審視人的本質、生命的要素以及所謂的「人權」。

手塚的洛比達與艾西莫夫的安德魯均引起一個疑問：進化到什麼程度的人工智能不再是機器而是生命？智慧？自由意志？我們能說失去自由意志的人不再屬於人類嗎？

以上是關於人工智慧的議題，接著我們來看看《火之鳥》系列中，人機一體的問題。〈復活篇〉的玲於奈，藉著科技與醫學，將肢體重組，記憶轉移，在全身超過一半人工合成的狀況下復活了，但他此時還能稱爲人嗎？如他所問：「如果一輛磁浮車撞毀後，技師用了一半以上的電車零件去修復並改造它…，你說，那東西還能叫磁浮車嗎？」(頁 14)。雖著醫學技術的發達，我們的身邊有許多憑藉科技而活著的人，例如人工器官使用者、依賴維生機器的病患……，究竟在什麼樣的程度內使用人工機體是人類呢？如〈生命篇〉中珍妮的祖母那樣爲了活下去而全身替換爲機械，只能被動地餵以礦物湯的人，還算是人類嗎？

無論是艾西莫夫的經典科幻小說，或是《火之鳥》系列，他們均利用未來可能的科技，促使我們思考哲學上的基本命題，進而反思，身爲人類的生命「本質」究竟何在？

---

[162] 艾西莫夫、席維伯格(Robert Silverberg)合著，《正子人》(*The Positronic Man*)，(台北：天下遠見，2000)。

[163] 艾西莫夫在小說中「發明」的人工智慧頭腦，由鉑銥合金製成。無數的正子(電子的反粒子)穿流期間，以模擬人腦的神經脈衝。

三、科技、烏托邦與極權主義

工業革命之後，作爲解救人類於無知無助的良方，科技似乎席捲了全世界，科學的實用價值大過一切，應該說是「利潤」與「效率」的價值勝過了其他考量，是否已成爲一個「科技掌握一切」的世界呢？

人類不斷嘗試要建造更完美的社會，我們在歷史的記載中看盡了一個又一個失敗的例子，究竟完美的烏托邦是否可能？早從希臘時代的柏拉圖開始，他的理想國便試圖提出一個美好的出路，但後人又詬病他的過於絕對，對真理的隱瞞以及階級上的不平等。既然完美的烏托邦不可能，西方文學界出現了「反烏托邦」的文學傳統，它們的共同點是描繪了一個看似完美、整齊、無懈可擊的社會，卻立刻揭發其高度極權的缺陷。這種社會往往利用高度的科技幫助權力高層控馭一切，從生物科技到遺傳複製，從身體控制到思想改造，「科技」儼然成了掌權者的魔杖、被統治者的潘朵拉災難，無所不在且無所不能。例如知名的經典小說「反烏托邦三部曲」：薩米爾欽的《我們》、赫胥黎的《美麗新世界》以及歐威爾的《一九八四》。這三部作品均以不久的未來爲背景，而國家操縱某些獨特的科技以爲統馭百姓的工具，例如《美麗新世界》利用遺傳學、生理學等技術，讓每個人從胚胎時期便樂於服從自己的階級；又以「索麻」迷幻他們的神經而得到放縱的快樂……，一切皆用來鞏固國家的體制，這類國家成了極權主義的代表。當然，這些小說出現的直接原因，在於二十世紀前半的國際局勢紛亂，許多國家爲建立鞏固的國家體制，施加了各種權謀束縛在被統治者身上，而原本使用來爲人類造福的科技，反而促進了戰爭中急速成長的死亡人數。因此，這些小說家在作品中控訴，並鼓勵我們積極尋找新的出路，其中，「自由」是陪伴我們前進時不可或缺的一盞明燈。

在〈未來篇〉與〈太陽篇〉中，我們都發現了上述因高科技造成人性受操縱扭曲的情形。〈未來篇〉中，人類建立的五個巨型都市均由所謂的「超級電腦」計畫、統治一切。當人們對電腦的決策由信任而依賴，由彈性參考變得唯唯諾諾

時，「幸福未來」的荒謬性出現了。諷刺的是，市長、官僚、戰士們必恭必敬地稱呼它爲「母親」，對「她」言聽計從時，大和市的「哈雷路亞」卻依據有限的資料，作出非與他國一戰不可的抉擇。此時，她是冷血的、理性的，她不在乎人民對於戰火與死亡的恐懼，而是爲了她「絕不出錯」的計算。〈未來篇〉的哈雷路亞並未像艾西莫夫設定了明確精準的「機器人三大法則」[164]以保護人類，因此〈未來篇〉的超級電腦不擔憂人命的喪失，她的目標只有「合理性」，或者國家機器的存在才是她最在意的。當然，創作故事時，邏輯性或想像性或許二者不易兼顧，手塚欲呈現的是高度依賴科技而自願(或被迫)拋棄身爲人的自覺、自治能力，陷入這樣的窘境，人的自由意志有何價值？

〈太陽篇〉的科技極權，主要表現在「光」的世界。從小住在太空站俯視地球的技師大友，在宇宙中發現了火之鳥，並矇騙世人他得到了火之鳥，創立「光之教」，這個事件一開始便是建立在科技的「獨占」之上。建立起絕對的世界後，「光」更是運用最新技術來生產食物、控制人民，特別是位於海底的「黑潮教宣塾」，將每個須改造的思想犯套上堅固的狗頭面具，裡頭二十四小時播放偉大的教義與訓示、禱詞與聖歌。如同《美麗新世界》的睡眠教育一般，他們均將巴夫洛夫的制約反應[165]連結運用在人性改造之上，而科技，則是鞏固控制的利器。

經歷過日本軍閥全面掌權與臣民盲目崇拜時代的手塚，對此深惡痛覺，自然在漫畫中對於科技的使用與人性的泯滅，大表憂慮之情。結合科技與烏托邦思想所建立的極權國家，在《火之鳥》中，均受到了無情的批判與諷刺。

---

[164] 艾西莫夫 1942 年的機器人小說中發表的人工智慧活動的基礎法則，目的在防止機器人傷害人類，並將機器人的功能明確定義在「對人類極佳的輔助工具」。第一法則：機器人不得傷害人類，或袖手旁觀坐視人類受到傷害；第二法則：除非違背第一法則，機器人必須服從人類的命令；第三法則：在不違背第一法則及第二法則的情況下，機器人必須保護自己。依艾西莫夫的設定，沒有這三個法則，則機器人的正子腦是無法作用的。手塚在〈望鄉篇〉曾表現出機器人千尋懂得「待人的三個原則」，但並未提到詳細內容。

[165] 俄國心理學家帕夫洛夫(Ivan Petrovich Pavlov，1849-1936)，1904 年諾貝爾生理暨醫學獎得主，最廣爲人知的貢獻爲以他的狗所實驗的「古典制約反應」研究。他讓食物(非制約刺激)與特定聲響(中立刺激)同時出現，然後引起狗的唾液分泌(非制約反應)。幾次訓練之後，單獨出現的聲響(制約刺激)便能直接引起唾液分泌的現象(制約反應)，此「聲響——唾液」的反應，即爲「制約反射」。

在「科幻要素」這一節，筆者試圖發掘《火之鳥》所運用的種種科幻故事，整體論之，手塚的科幻故事並非強調科技與工具等設計的「硬科幻」；而較接近注重人文社會思考層面的「軟科幻」。[166]而這些情節，或多或少都受到歐美科幻小說及電影的影響，思考的深度或許較低，但融合他個人創作的特色題材，卻也魅力不減。手塚從早期的創作開始，便擅長結合科幻要素，給予作品更多的刺激感、幻想空間，而從《原子小金剛》開始，他也漸漸著重小金剛與人類的相處問題，換言之，他思考的是「人機共處」的未來社會可能面對的困難。在《火之鳥》裡，他更結合當時國際社會的發展，詳細地描繪未來人類藍圖，擁有高度科技、人口高度膨脹、機器生產取代人力等條件之下，人心往往缺乏相應的成熟，因而招致不可避免的滅亡，也呼應了「神話要素」所提到的「永恆回歸」的生滅循環。

總結本章，從《火之鳥》系列的背景設定與題材選取，可歸納出一個簡單的特色：「多元知識的融入」，手塚探討生命價值的方法，即是廣泛地從各個領域擷取資料，加以充滿個人特色的想像來創作。此文本將手塚治虫本人的博學多聞表露無遺，不論是歷史、神話、世界經典小說或是最新科技，在文本中均能包容吸收之。

在手塚的傳記《我的漫畫人生》裡，他提到許多讀者向他反應：「**從作品中學到許多沒學過的科學知識與用語**」，[167]他也因此自豪地表示人造蛋白質、突變異種、大洪水與諾亞方舟等等當時最新的名詞，都是他首度引進漫畫裡使用的。後來的知名漫畫家如藤子不二雄等，都在當時手塚的科學知識漫畫的吸引之下才投入此行業。[168]在漫畫《未來世界》後記中，他提到創作當時正在醫學院學習德語(二戰時日本與德國爲同盟國)，因此也常在漫畫中賣弄幾句新學到的德語名

[166] 國內科幻專家葉李華針對科幻文學的簡單分類：「硬科幻」通常是具有專業理工科背景的作家創作的，對於「科學」的考證與設想較爲周到並合理；而「軟科幻」則是著重在科幻世界的人文社會條件描寫與反思。當然，這樣的分類並非截然二分的，跨界的作家也不少。見葉李華著，〈科幻一家言〉，《科幻文學概論》，頁 40。

[167] 手塚治虫，《我的漫畫人生》，頁 146。

[168] 手塚治虫著，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，頁 146。

詞。[169]這類結合各類科學的新詞彙，在《火之鳥》人物的對話中也常出現，試舉數例如下：〈黎明篇 1〉中手塚以百科全書式的說明治療細菌感染所使用的藥草與「盤尼西林」的關係(頁 21)；〈宇宙篇〉中手塚解釋了彗星的發光原理以及太空小艇如何運用離心力航行等知識(頁 64-66)；〈生命篇〉的猿田因鼻子發生腫瘤，所以希望複製一個自己，手塚趁機爲讀者說明了非遺傳性疾病不會出現在複製體身上(頁 32)。除了科學的新知以外，歷史、神話等社會科學知識也常出現在此文本之中，例如〈生命篇 18〉裡猿田和神秘的「鳥」以印加地區主要語言克丘亞語(Quechua，或譯奇楚亞)溝通，青居在漫畫中還回頭向讀著們解釋此種語言(頁 36)。

以上敘述了手塚漫畫「豐富的知識性」這個特色，但究竟此特色與本研究的目標「生命觀點」有何關聯？筆者認爲，手塚藉著作品中貫通古今四方的多元題材，均是爲了向「生命」發問，究竟生命的價值如何？生命的目的何在？永恆的生命能否達成？本章考察了如此多的題材與背景，找到了更多的問題，下一章將試圖回答這些問題，順著本章的題材循線前進，逐步探索生命的答案。

[169] 手塚治虫著，王淑娟譯，《未來世界》後記，(台北：時報文化，1994 年)。

第四章 《火之鳥》的主題探究

在對《火之鳥》豐富而龐大的取材有條理地作檢視後，對整個故事情節與背景設定的材料有了進一步的理解。上一章可當作「問題的提出」，藉由《火之鳥》豐富多元的取材範圍對人類個體生命與集體的文明發出諸多疑問，而這些千古難題該如何解答？這一章，則要試圖尋找答案，若能對《火之鳥》的生命觀提出一個有系統的看法，應該能更接近答案一步吧？

回到文本來看，《火之鳥》結合如此多種知識背景提出對生命的疑惑，其實也正好表現出日本文化一貫的特色——包容、融合與創造。德川幕府閉關之前，日本的學術思想一直受到中國的影響，漢字的使用、佛教的東傳、儒家思想的應用等，日本的確對外來文化表現極大的包容力，並能轉而提升自己的文化。到了近代，更能結合西方的科學與哲學，成爲亞洲第一個邁入現代化文明的國家。日本哲學的研究者卞崇道對日本近代文化論整理後，提出「共生文化論」觀念，說明日本極具島國特性的文化論。卞崇道認爲日本文化的發展方向是「共存→融合→共生」，在積極採納外域文化後，加以挑選吸收並紮根後，成爲本土文化的一部分。[170]這個文化的背景包含東方文化如中國的儒道教、印度的佛教、本土的神道；西方文化如歐陸哲學、科學理性等。其中，東方文化特重的宗教、哲學、群體性格，[171]是認識生命不可或缺的基本精神。

在第一章的作者簡介中顯示，生於二十世紀日本的手塚治虫，自小接受良好的教育，受過二次大戰的洗禮，更是個合格的醫學博士，博學的他對生命根本價值的種種探索，在漫長的漫畫生涯中化爲《火之鳥》系列，這豈不正是融合東方哲學，加上以科學爲代表的西方文化，所共生創造出的產物？因此，筆者將在這樣的文化脈絡下審視《火之鳥》欲探索的生命目的與價值。

第一節，從「個人的生命」談起，筆者擬從《火之鳥》自始至終貫串的主題，也是永遠無法逃離的「死亡」出發，檢視手塚筆下人物對於死亡的恐懼、掙脫、

[170] 卞崇道著，《融合與共生—東亞視域中的日本哲學》(北京：人民出版社，2008)，頁 238-239。
[171] 卞崇道著，《融合與共生—東亞視域中的日本哲學》，頁 263-267。

接受以及追求等表現，進而發覺人生各種苦難。而筆者將借用印度宗教哲學中「輪迴」與「業」的觀念，再度檢視《火之鳥》系列所表現的人物再生與循環受苦現象；另外，對於人生中生與死、苦與樂的論辯，亦可在文本中發現些許道家思想的影子，因此筆者亦略參酌老莊思想，來討論文本中二元對立輪轉的相生相依情形。

第二節思考的對象是「群體的生命」，也就是「文明」。從《火之鳥》系列的科幻題材論起，討論手塚如何在科幻要素中表達對於未來世界的種種憂心。《火之鳥》系列故事，以悲觀的立場批評人類對科技及工具理性的依賴。此節探討了《火之鳥》所呈現人類文明的自毀傾向，主要表現在：科技對極權政治的推波助瀾、文明發展過度的環境浩劫，以及高科技社會下人心的虛無。討論過程中，亦參酌不少自然科學的觀點，以幫助了解手塚對科學的反省論點。

前兩節裡所談的《火之鳥》大多以負面觀點呈現生命的面貌，因此，第三節作爲本章的最後一節，筆者試圖在文本中尋找生命的解脫之道。首先發現，《火之鳥》系列所呈現的樂園形象，主要在「愛情」與「新生」，此二者往往是遠離苦痛災厄的良方，但這是否又是另一個粗淺的烏托邦？值得反覆思考。再者，故事中不斷強調，個體生命的自由才是獲取幸福的不二法門，而心境上的自由，主要表現在所有「界限的消解」，無論是人與人、人與物、或是人與自然，文本中呈現的「物我同一」精神，才是解放的出路。另外，不知是巧合或是手塚有意的援引，《火之鳥》系列的故事主題、發展模式竟與德國哲學家尼采思想上的幾個重大主題互相呼應，而〈鳳凰篇〉中我王的天份與遭遇，恰恰印證了尼采對於藝術可表現並衝撞出新人生的說法。於是，筆者將借用尼采的生命哲學—「永恆回歸」與「衝創意志」，回答《火之鳥》系列的生命觀。

以下，將把人生的終點——死亡，作爲論述的起點，探討《火之鳥》的主題——生命。

第一節　從終點出發：死亡

中國的哲人孔子曾說：「未知生，焉知死？」以極實用的態度告訴我們要重視在世的時間，無須憂慮死後的世界。或有人以爲孔子對死後世界了解不足，因此避而不談，[172]然而孔子又說：「志士仁人，無求生以害仁，有殺身以成仁」，強調價值生命比自然生命來得重要。[173]雖如此，但對於死亡的未知，仍是所有人永恆的疑惑，畢竟，逝者已矣，他們未曾回來告訴我們死後世界如何；來者又未知，因爲我們尚未親身體驗死亡的滋味，於是我們只能恐懼、臆測，從各種角度描繪死亡的臉孔。西哲蘇格拉底被控「不信城邦所信之神，引進新的神，敗壞青年德行」等罪名，後來判處死刑，他最後的答辯詞，對於死亡有兩種猜測：一是全然的滅絕，而死者一無所覺。或者是一種靈魂的變動，從此處移到彼處，而所有的人同歸一死後世界。若如前者，一場深沉睡眠一般的死亡豈不吸引人？若如後者，那更如蘇格拉底的意，他當可與死去的先賢聖哲探討學問，不用活在這個處處有人迫害他的世界。[174]就此看來，死後的世界似乎沒那麼令人畏懼。若真如此，死亡究竟有何恐怖呢？

日本宗教學者石上玄一郎表示：「我們將生死當成客體來捕捉時，死只是生的終結，並無其他的含意。若認為死是這樣全部回歸無，因此人生終究是沒有意義的，人世的一切都枉然，如此就會否定現世的一切價值。」[175]所謂「客體」者，即觀察他人的死亡經驗，已經亡故的人對我們而言，只是腐骨一具，土塚一丘，與在世者完全失去關聯，除了虛無還是虛無，教人如何不害怕？特別是王侯將相、達官權貴，又怎能接受在吐出最後一口氣後，便與常人無異，空餘一副臭皮囊呢？

《火之鳥》系列故事裡，多的是窮盡畢生之力以逃避死亡的人，〈黎明篇〉

---

[172] 「未知生，焉知死」一段爲孔子對子路問鬼神之事的回答，依傅佩榮的解釋，此爲孔子因材施教的回答，希望子路對於生活的道理先有一定的了解。傅佩榮，〈死亡觀與輪迴問題〉，《哲學雜誌》第 8 期，(台北縣：業強出版社，1994)，頁 12。

[173] 傅佩榮著，〈死亡觀與輪迴問題〉，《哲學雜誌》第 8 期，頁 13。

[174] 傅佩榮著，《中西十大哲學家》，(台北：台灣書店，1997)，頁 22。

[175] 石上玄一郎著，《輪迴與轉生—死後世界的探究》，頁 10。

的卑彌呼、〈鳳凰篇〉的茜丸、〈亂世篇〉的平清盛等，從他們貪戀人世的表現，反襯出自私苟活者對世界的毫無價值。相反的，故事中找到奮鬥目標的人物們，即使自知難逃一死，卻也能鞠躬盡瘁，死而無憾。如〈大和篇〉中的倭小碓，爲了挽救無辜的殉葬者，不惜一死也要拿到火鳥之血；又如〈鳳凰篇〉中的我王，純粹爲了抒發自我而獻身雕塑藝術，即使殘廢也阻止不了他。這些角色最後都正面迎向死亡，毫無懼色。另外，有些特殊的人物，受困於極大痛苦之中，欲求死卻不能，這些人雖然成功達到永生的境界，卻深陷無間的地獄，如〈異形篇〉的左近介、〈復活篇〉的玲於奈。

本節從上述面對死亡的態度談起，以《火之鳥》故事人物爲經，佛道二家思想爲緯，觀察手塚在故事中藉由「死亡」一事所表現的生命觀。

壹、逃避與面對

《古事記》的記載中，男神伊耶那岐爲了找回因生產而死的女神伊耶那美，來到了地下的黃泉之國，然而他忍不住往禁忌的死體一看：「但見聚集黏糊糊的蛆蟲，頭上有大雷，胸膛有火雷，腹部有黑雷，陰部有析雷，左手有若雷，右手有土雷，左腳有鳴雷，右腳有伏雷，加在一起共有八個雷神。」[176]死亡的面貌竟是如此醜陋，驚懼的伊耶那岐拔腿就跑，從此死與生的世界永隔兩端，不得跨越。作爲「老」、「病」二苦的極致表現，「死亡」確實是眾苦之最、醜陋之極，無怪乎多數宗教皆來自於對死生大事的詮釋、信仰與超越。

一、拒斥死亡

〈大和篇〉的大和之王，爲了迎接他終將到來的死亡，若有其事地大興土木，爲建造一座可供後人憑弔、舉世無雙的陵寢而孜孜不懈。與其說是準備「後事」，不如說是滿足在生的權力慾望。他何曾想過真正的「死」？到他嚥下最後一口氣，才想起「朕到底是為了什麼活到今天啊？只是為了蓋那一座墳墓嗎？多麼無聊的人生啊」(頁 147) 。抱著疑惑與不甘心而死，這是一種死亡。

[176]石上玄一郎著，《輪迴與轉生—死後世界的探究》，頁 9。

〈生命篇〉的冷血製作人青居被複製後的兩個複製個體，被當作獵殺節目的狩獵對象，受到全國的矚目與追殺。當他還是青居製作人時，一味鑽法律漏洞強調殺複製人無罪，那是刑未及己的自私想法，直到自己斷臂求存、險中逃生才知道當初利慾薰心的自己，是如何小看死亡，不，應說小看了「他者的死亡」這件事。最後，爲了彌補當年的大錯，阻止這樣的傻事一再重演，決定勇敢面對死亡，以自殺式攻擊消滅複製工廠。坦然面對錯誤，慷慨就義，這也是一種死亡。

《火之鳥》系列各個人物面對死亡的態度大異其趣，與其說故事表現他們如何看待死亡，不如說文本表現他們生活的態度及方式。令人印象深刻的是〈黎明篇〉與〈大和篇〉的卑彌呼女王及大和之主，殫精竭慮地追求火鳥之血，爲求青春與永生。他們對死亡的拒絕與逃避，造成更多人的不幸與死亡，隱然顯現「避之益甚，則召之益速」的矛盾結果。但最終，他們卻無法避免病痛及滅亡，而追逐永生而徒勞的諷刺形象，使他們成爲手塚筆下最不堪的貪生怕死之輩。

〈未來篇〉篇末有一段話近似於全系列的結尾詞：

> 全世界的人類，都在渴望牠那超越生命的能量。他們追逐著火鳥的蹤影……只不過人類對生命太過執著。無意義的狩獵行動展開了無數次…可是……都只是提早結束這些人們的性命而已。(頁 122-128)[177]

既然知道逃避無用，那我們又應如何面對？

二、面對死亡

察諸《火之鳥》全系列，對於生命的兩個極端—「生」與「死」，充滿二元辯證的反思氣氛，藉著一個個的故事，手塚引導讀者甚至逼迫讀者思考二者的差異與價值。「生」與「死」，究竟是對立、循環，或是共存？讓我們暫時將眼光往另一個領域看。

美國奇幻科幻作家娥蘇拉・勒瑰恩的經典奇幻小說《地海》系列六部曲，藉由魔法世界的想像，探索生命本質、宇宙真理與女性主義，最特別的是她融合東

[177] 這一段話，在漫畫中作爲故事回溯與大量插圖的旁白，因此用了近十頁的篇幅，見〈未來篇 4〉，頁 122~~128。

方的道家哲思，尋找生命中永恆的智慧。在《地海巫師》(*A Wizard of Earthsea*)、《地海彼岸》(*The Farest Shore*)裡頭，對於「光」與「暗」,「生」與「死」此類二元對立、互生互補的思維有深入的探索，而此文本作爲道家思想的註解，可說恰如其分，其對生死界線的描繪，某方面而言隱然符合《火之鳥》系列對死亡的態度，正可以之爲參考。

在《地海巫師》中，以少年格得成爲大法師的歷程爲主軸，天生擁有強大魔力的格得，因狂妄無知而意欲召喚死者，竟意外引發邪惡黑影的追擊。輾轉逃至無邊滄海的格得，最終發現自己逃避的是內心的陰影，在重新認識魔法力量的核心——「大化至衡」以後，調和心中的光與暗，接受面對黑暗與死亡，終於，他的生命「完整了，自由了」。[178]不同於西方傳統思想主張的絕對二元論，地海故事充滿許多二元對立(bivary opposition)的力量。作者勒瑰恩汲取道家的辯證思維(dialectic thinking)，以反求正、正反相彰，突破世俗與常規的價值框架，從負面彰顯事物正面的意義。[179]

勒瑰恩在第一部的《地海巫師》建構出「二元和諧辯證」的世界觀之後，在第三部的《地海彼岸》更加深對生死的探討：維持地海世界平衡的自然力量出現了混亂，俗民失去了生活的目的、亡者不能安歇……。法師格得帶著未來的王——亞刃，在地海世界的邊境航行，尋找破壞「一體至衡」的根源，最終來到了「旱域」。原來是術士喀布爲追求永生而編造新的法術，死了卻依然能佔有、活著但竟忘了愛與光明。《彼岸》一書中，勒瑰恩藉由人物的爭辯，將死亡與生命的關係提出精采的論證：

> 生源於死，死源於生，這兩者在對立的兩端互相嚮往，互相孕育且不斷再生。因為有生死，萬物才得以重生……。沒有死亡的生命是什麼？一成不變，永

[178] 娥蘇拉・勒瑰恩(Ursula K. Le Guin)著，蔡美玲譯，《地海巫師》(*A Wizard of Earthsea*)，(台北：謬思，2007 再版)，頁 254。

[179] 李思靜，《西方奇幻與東方道家的相遇——審視《地海傳說》中的道家思想》，台東大學兒童文學研究所碩士論文，頁 51。

存永續的生命？除了死寂，沒有重生的死寂，還有什麼？[180]

當格得推測只有人的無盡欲望才能造成「至衡的翻覆」時，說到：「我們要是渴求掌控生存，就不免盼望無盡的財富、盼望無懈可擊的安穩、盼望長生不老等等。這樣一來，生存就變成貪欲了。要是再讓知識與這種貪欲結盟，邪惡即告產生。」[181]從「生存」到「貪欲」，加上「知識」，就是「邪惡」。這個公式說盡了人類因害怕生命自然歷程所造就的一切愚行。

回到《火之鳥》，看看〈黎明篇〉的那伎與火之鳥對生命的探討：

「為什麼只有你不會死？我們人類卻每個都會死。這樣太不公平了。」

「不公平？你們想要什麼？是不死的力量，還是活著的幸福？」

「我不知道！可是，像你一樣不會死就是幸福，不是嗎？」

「那伎，你看看腳下。這些蟲子也是活的，可是他們只有半年的壽命啊。蜉蝣的生命更短暫……，可是他們卻不會抱怨不公平啊。……人類已經比蟲魚鳥獸都還要長壽了，如此漫長的一生……若是能發現活著的喜悅，那不就是幸福了嗎？」（頁 146-147）

雖然火之鳥已經明白提示追求幸福的方向，但那伎仍不改初衷，急欲取得火鳥，希望姊姊比奈久能長生不死。最後，他帶著火之鳥的屍體慘遭屠殺，帶著徒勞的永生願望而死。那伎在故事中擔任主要角色，卻難免一死，而非一般少年漫畫主角的不死英雄，可見得《火之鳥》故事本身，生與死已不是一般道德故事中的賞或罰，而蘊含更深的意義。火之鳥所提示的生命之道，是盡力發現「活著的喜悅」，並正面看待死亡，將之作爲自然過程的一部分。

三、「宇宙生命」與東方哲學

承上所述，在文本中手塚已經超越了絕對的二元思維，死亡既非惡事，生存也未必完美，帶有濃厚的東方思想特色。老子說過：「出生入死。生之徒，十有

[180] 娥蘇拉・勒瑰恩(Ursula K. Le Guin)著，蔡美玲譯，《地海彼岸》(*The Farest Shore*)，(台北：謬思，2007 再版)，頁 207。
[181] 同上，頁 63。

三；死之徒，十有三；人之生，動之於死地，亦十有三。夫何故？以其生生之厚。」[182]人出世即爲生，入土即爲死，此爲自然之道。而長壽、短壽者各佔十分之三，另外十分之三，爲了逃避死亡而違反自然，過度奉養自己的生命——即所謂「動」，反而入於死地。

說到坦然面對死亡，莫如莊子，「死生，命也，其有夜旦之常，天也。人之有所不得與，皆物之情也。」[183]又說：「大塊載我以形，勞我以生，佚我以老，息我以死。固善吾生者，乃所以善吾死也。」[184]莊子強調生與死，皆是天地自然之常理，是人所不能干預者。此身是自然所爲，活著反而是勞苦而非恩賜，衰老是可以休憩的獎勵，死亡是最終的休息，了解生的真理，必然也熟諳死之道。因此，莊子妻死，他竟「鼓盆而歌」，惠子問之，他的回答是：「察其始而本無生，非徒無生也而本無形，非徒無形也而本無氣；雜乎芒芴之間，變而有氣，氣變而有形，形變而有生，今又變而之死；是相與為春、秋、冬、夏四時行也」[185]生命的開始本就是「無」，而「道」(自然)以「氣」的型態進行變化產生生命，生命的結束就像四季的轉變一樣循環不已，只是能量的流動，這是生命的自然歷程，死之於生，又有何哀呢？

由上述道家對死亡的看法，特別是莊子的「氣變而有形」，可作爲「火之鳥」的本體——遍佈整個世界的「宇宙生命」的印證。火之鳥解釋：

> 宇宙生命沒有形體，沒有大小，沒有顏色也沒有重量。可是，它們也不只是四處徘徊而已。這些宇宙生命們會潛入物質中，如此一來，那些物質就會開始有了生命。從大到像銀河系、宇宙那樣，到眾行星，包括地球……，原子，基本粒子，裡面全都有宇宙生命的存在啊。(未來篇 4，頁 114-115)

雖然手塚治虫受過完整的醫學訓練，但面對生命從何而來的疑惑，特別是靈魂如

---

[182] 《老子》第 50 章，此「出生入死」可作二解：一，人離開生路，就走進死路；二，人始於生而終於死。註釋部份參見陳鼓應，《老子今註今譯及評介》，(台北：台灣商務，2000 三次修訂版)，頁 231。

[183] 《莊子・大宗師》，參見陳鼓應，《莊子今註今譯》(台北：台灣商務，1999 修訂)，頁 188。

[184] 同上，頁 200。

[185] 《莊子・至樂篇》，見陳鼓應，《莊子今註今譯》，頁 469。

何產生，仍不免充滿無限想像。如果有靈魂，它一定是一種能量，充滿生機的能量，有無限可能的形態與變化。這隱約也契合老子四十二章「道生一，一生二，二生三，三生萬物」之理，「宇宙生命」，正是最開始的「一」。

所謂「宇宙生命」，又極類似印度教中一切宇宙創造的根本——「梵」(Brahma)。在手塚治虫的《佛陀》中，佛陀在成道之前曾爲了救人，以心靈出竅的方式見到「梵天」，祂教導佛陀宇宙是活的，而宇宙的每一片段落至人間，就是各種動植物等生命表現，「宇宙，就是碩大的生命的原點，從中分生出無數生命的片段體……藉著它們，不斷將生命注入世上的萬物之中…所以無論是蟲是象，人或是花朵…大家原本都是相同的伙伴」。[186]這裡呈現的未必確是印度教的「梵」觀念，而是手塚對於印度哲學的理解，加上他個人的宇宙論以及生物學的觀念。但我們從中可以體會，手塚生命觀中的「宇宙生命」，代表人與萬物之間的關係，並非表面上看來的遙遠，所有生命皆是同源的，死亡未必代表生命的結束，而是另一段生命(他者或自身)的開始。

從「宇宙生命」的角度看來，死亡既是再自然不過的事情，人類何以避之唯恐不及呢？這回到本節最初的疑問——死亡何以恐怖。「虛無」應該是最引人恐懼的吧？既然死亡無法避免，妥善地生存下去才是此生最大的功課。我們可借用並倒轉莊子的話：「善吾『死』者，乃所以善吾『生』也」，面對死亡的方法，正如上述火鳥之語：「發現活著的喜悅，那不就是幸福了嗎？」(黎明 1，頁 147)

當然，道家思想與「梵」觀念只爲生死課題提出了一些可能的參考方案，面對死亡，仍有無數種解釋，「死後世界」的想像，則是古今中外普遍接受的想法。關於此點，以下將繼續檢視在《火之鳥》系列不斷上演的輪迴戲碼，是如何呈現生死的世界。

[186] 手塚治虫著，談瑕譯，《佛陀》第七卷，(台北：時報文化，1994)，頁 102。

貳、再談輪迴

《火之鳥》系列的靈魂人物——猿田彥，在十一個故事裡登場了九次，在漫長的歷史裡，藉著猿田彥本人或其子孫的事蹟，展現人生種種磨難與試煉，是人類諸多苦惱的代表。[187]

《火之鳥》系列中有無數執迷不悟的人物，因爲熾盛的慾望而自食惡果；但有些人物並非惡貫滿盈，只是掙扎求生，卻也承受無數苦果。其中，登場九次的「猿田式」輪迴歷程，值得討論(如下表 4-1-1)：

表 4-1-1「猿田」一族於《火之鳥》各篇轉生整理表[188]

登場篇次	人物姓名	人物特徵、經歷	人物結局
黎明篇	猿田彥	邪馬台國的防人，忠心爲女王卑彌呼服務，與邇邇藝率領的高天原族的部落戰爭中死亡。	戰爭中死亡。
未來篇	猿田博士	獨自隱居於荒野，研究生命奧秘的孤獨博士。	輻射感染死亡
宇宙篇	猿田	派遣外太空的地球聯絡員，途中發生意外，來到流刑星。	留下醜陋的印記，遭受懲罰。
鳳凰篇	我王	自小因事故而失去單眼單手，做盡惡事，隨良弁法師修行，憑天份學會雕刻。	歷盡險惡，超脫塵俗，優游山林。
復活篇	猿田博士	以〈未來篇〉的博士過去的姿態，帶走洛比達。	作爲〈未來篇〉故事人物的橋樑。
亂世篇	天狗	隱居山林的我王(鳳凰篇)，並收留扶養戰爭孤兒，指導牛若丸(源義經)武術。	壽終正寢。
異形篇	八儀家正	主角左近介的父親，爲一殘暴君主，因鼻癌而受苦。	非主要角色，情節未交代，然無人醫

[187] 在邱麗娟的研究裡，對所謂「子孫」作廣義的定義，使得無論輪迴或子孫的說法，都能合理地讓猿田在一系列故事中扮演重要角色。參見邱麗娟著，《手塚治虫の作品研究—『火の鳥』を中心に》，頁 70

[188] 本表改編自手塚プロダクション監修，《火の鳥　公式ガイドブック》，(東京：株式会社ナツメ社)，頁 120。

			治的絕症暗示其必然痛苦而終。
生命篇	猿田	安地斯山複製研究所的研究員，爲了複製自己陪同青居尋找火鳥。	死於火鳥的考驗。
太陽篇	老爹	反抗光之教的解放運動家。	創立不滅教並成爲教主

從系列首篇〈黎明〉開始，手塚便明白表示猿田彥在未來各篇故事中將扮演重要角色。接著是〈宇宙篇〉爲愛殺人的猿田，因爲殺生之罪而留下犯罪的記號——醜陋容貌及大鼻子，火之鳥還告訴他：「子孫將會在宇宙間永遠的流浪，進行永無目的的旅程」(宇宙 17，頁 149)。最後是〈鳳凰篇〉的我王，在回想他乖舛苦痛的人生時，火之鳥讓他看見未來各代的子孫，有被槍殺的政治犯、遙遠行星上的猿田巡航員、無法解開生命奧秘的猿田博士等人，不禁要問：「為什麼人類總要承受憤怒不平之苦？」(鳳凰 8，頁 132)。猿田的輪迴在時間上沒有必然的次序性，在第三章的神話時間要素已談到「非時間性」，讓 2577 年的宇宙巡航員猿田代表罪惡的醜陋鼻子，一再報應在史前時代的猿田彥、奈良時代的我王身上……，充滿超越時空的奇幻性。

關於所謂的輪迴，雖說各國古文明皆有之，一般公認爲印度哲學思想的代表，而現在最廣爲東亞文化圈認識的是佛教的思想，以下先從印度教及佛教的哲學來認識「輪迴」，並藉以深入猿田所登場的各篇故事內涵。

一、印度哲學、佛學與「輪迴」

與其說歷史悠久的印度哲學以其強烈的宗教性著稱，應說印度哲學來自印度宗教，而印度宗教的教義又充滿極高的哲學性。印度宗教自西元前約 1500 到 1000 年間，尚屬於泛靈的多神神話系統的吠陀[189]時代，之後由神話漸漸發展到宗教及

[189] 吠陀(Vedas)爲多數印度教派所認同的根本典籍，可指四種吠陀——《梨俱吠陀》(Rg-veda)、《沙磨吠陀》(Sama-veda)、《夜柔吠陀》(Yajur-veda)、《阿達婆吠陀》(Atharva-veda)，亦意指上帝。參見摩訶提瓦(T. M. P. Mahadevan)著，林煌洲譯，《印度教導論》，(台北：東大，2002)，頁 15。

神學的梵書時代。祭師婆羅門(Brahman)的職能權力增長，他們向神祈禱時的心理狀態被抽象神格化後，稱之爲「梵」(Brahma)。後續的奧義書[190]時代，即針對「梵」的形上概念繼續研究，強調「梵」爲宇宙最初及最終的種子，而主觀靈性的我(ātman)與其相結合的境界「梵我同一」則是修行的最高理想。

吠陀時代的印度教相信死後有一世界存在，人死後軀體腐朽，不會腐朽的意識(manas)則至閻摩(Yama)掌管的祖靈世界。之後的梵書時代，發展出「再死」的觀念，爲求於彼世能免於「再死」，須正確地祭祀及學習吠陀。此時最重要的，便是「業論」的出現，影響了後來的輪迴思想。死前是否虔誠祭祀可以影響死後的去處及境遇，雖仍有報復及懲罰性質，但已漸漸有「善有善報，惡有惡報」的想法。[191]

業(Karma)論，又稱「行爲活動」理論，在印度教及佛教的倫理學都佔有重要地位。奧義書中，「行爲活動」律則明確地被系統化，「每一個行為活動具有其雙重效果，他一方面產生相應的報酬，另一方面也影響性格」，[192]「人由善行而成為善，人因惡行而成為惡。」[193]業論往往被視爲宿命論，而被譏諷爲消極悲觀，無益於此生的奮鬥與創造，筆者看法則相反，業論正好可強調此生的自由意志，人應爲自己的此生與未來負責，正因爲行爲影響性格，更應積極求善。

身爲日本人的手塚，對於輪迴的理解，勢必多來自佛教，因此有必要對佛教的輪迴觀稍加探討。由於佛教流傳至日本，是經過中國與韓國，而佛教教義在印度以外的地區流傳分佈多年，對於教義解釋或修行法門繁衍紛雜，例如日本的傳統佛教有十三宗之多，其下五十多個支派，宗派數量仍在成長中，遑論各種佛教底下的新興宗教。各派的看法雖有差異，但基本要義不離原始佛教的幾個重要觀念如「緣起論」、「三法印」，因此以下將不涉及佛教在日發展與各宗派的演變，

---

[190] 梵書時代末期，思想的神學漸漸演變成爲宗教的教條，也由於祭師的墮落顢頇，有心之士各自招徒遠遁森林潛心研究，及之而成的文獻爲奧義書(UPANISAD)。參見自李志夫著，《印度哲學及其基本精神》，(台北：洪葉文化，1999)，頁 5。

[191] 賴顯邦著，〈古代印度的生死輪迴觀〉，《哲學雜誌》第 8 期，1994 年 4 月，頁 160-161。

[192] 摩訶提瓦著，《印度教導論》，頁 68。

[193] 《布列哈德奧義書》，Ⅳ, iv, 5，轉引自《印度教導論》，頁 68。

而是從原始佛教中對於輪迴的基本立場，以及故事中人物的行爲探討之。

原名爲喬達摩・悉達多的佛陀所創立的佛教，雖反對印度教的種姓階級制度及唯一神「梵」的觀念，但也承襲了傳統印度宗教所共有的「業」與「輪迴」的看法，差別在於佛陀之前的印度宗教談到業與輪迴，均相信有靈魂(我，ātman)的存在，並帶著過去的心智、行爲、經驗來轉生。佛陀解釋宇宙人生的流轉變化，否定了「我」的存在，整體而言只有「緣起」[194]二字，輪迴不息的生死連續關係，來自「十二因緣」，這些行爲(業)關係著前世、今生及來世的因果(如下表 4-1-2)：

(表 4-1-2，十二因緣與三世因果)

無明	行	識	名色	六入	觸	受	愛	取	有	生	老死
過去世—因		現在世—果					現在世—因			未來世—果	

佛教說「生死無始」，指的是這十二因緣的關係，對於世間的錯誤認知——無明，造成種種行爲，這些就是過去所造種種業(有善有惡)，又由這些過去因產生此世的「識」(類似靈魂)，投入母胎(即名色)後，又有此生種種感受、欲望等行爲，進而影響到下一世。這些前世、今生、來世緊密相扣，如一環般無法分辨前後，而非直線式演進，從一到十二，又從十二到一，說明三世因果的迴環性。[195]因爲這十二因緣，一切有情(生命)均在五趣[196]——天、人、畜生、餓鬼、地獄——之間流轉生滅不息。正因這樣的業報輪迴不止，構築出《火之鳥》這樣人類反覆受苦又造業的悲劇性故事，尤以猿田一族的子孫們最具代表性。因此，雖然猿田彥將軍後來改邪歸正，我王也不再爲盜殺人，但他們造過的惡業依然反映在未來的某一世，表示責任難逃。但值得注意的是，「因緣與因果」的積極性何在？如聖嚴法師所闡述：「從因緣的觀點看世間諸法，無非是幻有的、暫有的、假有

[194] 所謂「緣起，是「此有故彼有，此生故彼生」，亦可說「緣起性空」，即所有事物在本質上都是由不同的條件、因素組合而成，所以事物本身並沒有一些常住不變的東西存在。當這些因素改變或消失時，那事物也會隨之而解體，不能維持它的存在，因爲它根本沒有常住不變的自性。

[195] 印順著，《佛法概論》，(新竹：正聞，2000)，頁 152。

[196] 常見的說法有「六道輪迴」，則加入「阿修羅道」，阿修羅爲半神半人種族，十分好戰，阿修羅道眾生遍布於天、人、畜生等界。

的、本性是空的，既無一物可以永久存在，也無一物可以普遍存在。」[197]佛教的諸法皆空，並非消極棄世、否定人生，最終目的在透過修行而超越、解脫。

原始佛教與印度宗教的共同點，除了「業與輪迴」的論點外，就是如何超越人生諸苦，而達致解脫。我們在上述的簡略探索中認識了「業與輪迴」的觀念，而手塚在《火之鳥》中藉此呈現怎樣的生命哲學呢？筆者將討論範圍鎖定於〈鳳凰篇〉，此篇充分表現了手塚對於佛學的認識、對權力慾望的諷刺，以及對於生命出路的嚮往，也因此，在後續的討論中，將不斷再次提起〈鳳凰篇〉的人物與情節。

二、我王與茜丸的苦難與修行

出生於雙親及眾人的祝福之中的我王，卻因一場意外事故失去了父親、單眼及單手，母親因而發狂。這麼多殘酷災厄如何得來？甫新生的我王是否無辜？自小被排斥隔離的他，從反抗到暴戾，從謀生到搶奪，終究成了無惡不作的大盜賊，看來上天太不公平，使人憤恨難平。無怪乎年輕的我王會有一套「大魚」理論：

> 大海很無情的，明明長了那麼多魚，有時候卻連一條白魚都抓不到……可是為什麼漁夫還是有抓不到半條魚的時候，妳知道嗎？因為小魚都被別的大魚吃光了！能活著就是贏家啊。那些死掉的魚……就等於是為了讓別的魚活下來而死的，……搞不好我本來真的是註定該死的命，可是我還是活下來了！所以我也有活下去的權利啊……（鳳凰篇 7，頁 36-37）

此時他的想法是優勝劣敗，物競天擇，爲生活殘困所迫，全然不顧身爲人的倫理性。我們不禁懷疑，若非前世因果，怎能有那麼多不幸與邪惡聚集於一身？從各篇故事我們知道，我王此生必要面對種種艱難考驗，倘若命運決定如此，則我們可再反問，即使是因果業報，難道猿田一族本應背負如此罪惡？那麼生而爲人，我們是否還有自由意志？難道此生就逆來順受了？

使我王有了改變的，是遭到我王的猜忌而殺害的速魚，當我王發現速魚是他

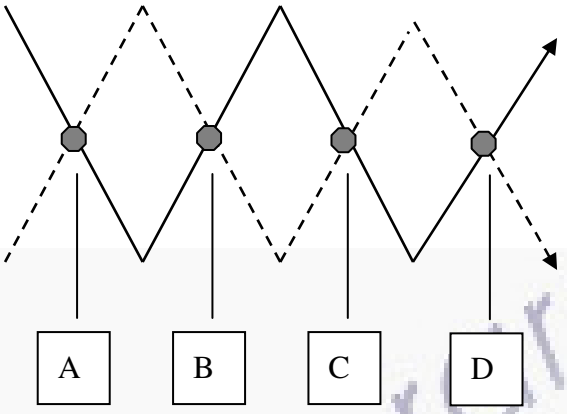
[197] 釋聖嚴著，《佛教入門》，(台北：東初出版社，1993)，頁 126。

在草地裡一時不忍，所解救的一隻小瓢蟲時，頓時感受到生命的奇妙，也感受到命運的荒謬。如師父良弁上人所說：「你殺過的人不知凡幾，可是生命對人或蟲而言卻是同樣的重要……你在當下發現這個真理後，便思索起自己為什麼殺人不眨眼卻救一隻蟲……」(鳳凰篇 7，頁 74)。我王雖然因爲無明煩惱而殺了速魚，但當初解救她的小小善行已在他心中埋下種子，使我王被生命的奧秘所吸引。就因果論而言，若非殺了速魚，我王不會喪志被捕；若非被捕，他不會被良弁所救；若非良弁的循循善誘，他也難以一窺輪迴之理。故救一蟲善業雖小，最後卻可慢慢引導我王走向頓悟之途。似乎速魚之死，開啓我王重生之機。由此看來，因果論的正面積極意義在故事中得到最好的發揮，而非僅消極解釋過去惡業造成現今惡果，鼓勵人性向善的動力。

與我王對比的茜丸，先是因我王砍傷他的右臂，爲重新拾起雕刻刀，苦修學會左手雕刻技術，重獲內心的平靜，也領略藝術精進的境界。此時的他，心中反而感謝他的遭遇讓他免於過去的光榮與自傲。但當他成功雕出鳳凰，身負大佛鑄造重任時，藝術之於他卻是爲了名傳後世的工具，不再是宗教情懷與藝術理想了。兩位主角的發展線構成了完美的「圖式」[198](如圖 4-1-1)，每次交錯，都讓茜丸與我王面臨重大的抉擇與考驗，而他們的所作所爲，表現了個人意志對未來發展的影響。故事的開始，我王的生命似乎受了詛咒，全無希望；而茜丸是知名佛師，一心虔誠向佛，但兩者在幾次命運的交會中，有沉淪、有精進、有災厄、有奇蹟，最後我王得道解脫，茜丸卻身陷名利，爲財而死。

[198] 圖式(pattern)，語出佛斯特(E. M. Forster)的《小說面面觀》，表示小說情節所編織成圖形般的故事走向。只要統一完整，使用何種意象皆可，他舉了「鐘漏型」(hour-glass)、「長鍊型」(grand chain)二種類型，手塚的〈鳳凰篇〉兩位主角的發展線型圖較類似「鐘漏型」。參見佛斯特著，李文彬譯，《小說面面觀》(*Aspects of the Novels*)，(台北：志文，2002 新版)，頁 193-194。

圖 4-1-1，茜丸、我王情節發展表



我王

茜丸

交會點解說：

A—茜丸受傷後，重新體會雕刻精義；我王墮落爲盜賊。

B—茜丸被迫雕刻鳳凰，顛沛流離；我王獲釋，隨良弁修行。

C—茜丸受賞識而平步青雲，我王被誤會而受囚禁。

D—雙方比賽製作鬼瓦，茜丸勝之不武；我王雖失去另一隻手，卻看破生死，精神解脫。

興盛於中、日、韓等地的大乘佛教的一個特色便是「佛性說」，特別是中國大乘宗派如天台、華嚴、禪宗皆說「眾生皆有佛性」，佛性是眾生成佛的基礎，是一種形而上的體性。[199]這樣的說法「目的原在於肯定自覺心之主宰力，亦即肯定主體自由；故落在實際主張上，即是肯定一切眾生皆可成佛。」[200]如人人皆可成佛，那因果又有何可怖？再從我王解救小瓢蟲速魚一事來看，殺人不眨眼的盜賊，竟在避難的花叢伸手挽救一隻小小蟲子的性命，豈非證明了無論何人，皆有那一顆小小的「善的種子」？我王修行的道路，正印證了成佛的可能性，我王在藝術創作中發揮他對生命的執著力量，也同時尋找著生命的目的。

當我王面對良弁上人的法身佛，苦思人爲何要死亡時，頭上正好落下一隻乾枯的蝴蝶，我王在人與蟲之間觀照，雖然二者看似有極大不同，然人與蟲死後，就我們所見也不過空殼一具，還剩下什麼呢？

為什麼活物非死不可呢？不…為什麼有生？難道是為了死？

蟲魚鳥獸若是死了……就全都一樣了！人若是佛…那世間活著的萬物也都是佛了！

[199] 吳汝均著，《中國佛學的現代詮釋》，(台北：文津出版社，1995)，頁 7 。
[200] 勞思光著，《新編中國哲學史》卷二，(台北：三民書局，1999 增訂九版)，頁 219。

生？死？是生是死又如何？人的一生在宇宙中算得了什麼？不過是一粒微塵！都是無！　（鳳凰篇 8，頁 85-87）

我王的體悟，可說已接近自力解脫的阿羅漢，看穿了有情生死都是「空」，而他所謂「萬物也都是佛」，正是肯定眾生皆有成佛的可能性，再度肯定堅定意志能超越此生種種業報、物種的限制。當然，這也不違背佛陀所說「諸佛世尊皆出人間，非由天而得也」[201]，肯定了生爲人的價值。

關於解脫與超越，仍有不少可論之處，特別是關於自由與意志的部分，將在第三節再細論之。

本節已從故事中人物面對死亡的態度，談到了輪迴思想的背景與類別，這些都是《火之鳥》生命哲學的一部分。談到「輪迴」，必不能不談「業」論，因此有必要審視《火之鳥》中的種種「罪」與「罰」。從中發現手塚對於「生命」，有怎樣的禁忌與期許。

參、罪與罰

在先前的表 4-1-1 可知，猿田一族在《火之鳥》各篇故事結局中，除了〈鳳凰篇〉及後續的〈亂世篇〉的我王(天狗)以外，皆不是圓滿的結束他們的生命，〈黎明篇〉的猿田彥死於戰亂、〈未來篇〉的猿田博士壯志未酬身先死、〈異形篇〉的八儀家正因疾病而痛苦，〈太陽篇〉的老爹雖創立新宗教，但極權統治之後的循環覆滅，則讀者心知肚明……。難道人生真避免不了種種惡業循環的痛苦？在文本中的猿田一族，受苦與死亡是避免不了的原罪，這些角色就像那些試圖建造通天巴別塔的愚人，在未徹底了解後果之前，已發展出過高的能力，挑戰生命的極限。人類不必妄自菲薄，或許神的地位並非遙不可及，但人類真的準備好當神了嗎？人類足夠睿智，得以觀察並了解無限的世界了嗎？《火之鳥》所呈現的罪，沒有宗教訓誡，也沒有至高無上的神，是要提醒人們尊重所有的生命，切勿任意

[201] 天道過於享受逸樂，因此難以修行成佛；而地獄、畜生、餓鬼三惡道又過於痛苦，亦難修行，唯有居於中間的人道最適合成佛。語出《增含・等見品》，轉引自印順著，《佛法概論》，頁 53。

地摧折貶抑生命的價值，甚至拒絕生命的考驗。

以下，將從《火之鳥》中人物所受的種種惡果，探討其所表現對生命的態度。

一、死為懲罰

說「死」爲一種懲罰，仍不精確，畢竟它是自然的過程，無論善惡、老幼、智愚，均有可能進入死神的名單之中。因此，故事中人物如何看待生命，並因此造成的自己或他人的「死亡」，此時，死亡對他而言才是「懲罰」。

(一)無謂的逃避

人都難免一死，但實際面對時，卻難免惴慄不安，避之唯恐不及。例如前文提到逃避死亡企求永生的卑彌呼與平清盛一樣，只能痴望著遙不可及的火鳥之血，終究死於病痛的折磨。

(二)漠視他人性命

如〈生命篇〉的青居，不將複製人視作人，而是作表演用的商品，最終自己嘗到被屠殺的恐怖，逃亡多年仍夜夜做著被追殺的惡夢，這種每日面對死神纏身的煎熬，是活生生也看得見的苦果。又如〈復活篇〉裡的人體走私組織女頭目，她看待玲於奈，先是將他視爲玩物，在性關係上得到他，繼而真正的「擁有」他——利用移植將他的年輕軀體佔爲己有。最終，女頭目不敵自然的移植排斥反應，引起整個走私組織的瘋狂廝殺，終而毀滅。

二、不死為懲罰

這一點是《火之鳥》故事最具特色的一部分。正常而言，凡是生命都有盡頭，文本中利用火之鳥的奇幻力量，使人體驗不死，然而真正的不死，原來是最恐怖的考驗與懲罰。

(一)孤寂的永生

〈未來篇〉的真人，擔負著地球上最後一個生命的責任，當所有人都因爲愚蠢的戰爭而死，只有他被火之鳥指定爲下一次生命的製造者，體驗永生的境界。然而不死的生命首先讓他嘗到的，是絕對的孤寂。他遇見一個躲在冬眠機器的

人，等待了五千多年，竟然只等到成灰的骨骸；Mopie 珠美雖然能存活 500 年之久，但畢竟是有限的壽命；真人也嘗試了製作機器人、人造生命，但卻終歸於失敗，那都不是真正的生命。歷經 30 億年的等待，唯有將創造生命的工作，回歸給大地，一切順其自然。〈未來篇〉讓我們如閱讀百科全書般看到地球演化史，也使人體悟：人類之於地球歷史，不過滄海之一粟。而真人的生命，卻是最漫長的考驗，這樣的不死直接將凡人從永生的憧憬驚醒，恐怕沒幾個人願意承受這樣的孤寂。真人雖然並非自願永生，但他的體驗正是要提醒我們，真正永恆的生命，是要持續不斷創造新生命，才有意義的。

(二)自作自受的無間地獄

地獄爲佛教思想中六道輪迴之一，惡業報應之極，在此界生存的有情，均因爲過去的惡業而受到折磨懲罰。此佛教概念流傳東方各國多年，結合勸善懲惡的社會目的，爲民間傳教者所重視。其中最爲恐怖即是「無間地獄」，又稱「阿鼻地獄」(梵文 Avicinaraka)，在其中有種種刀砍針刺、火焰寒冰等酷刑，死而復生，再受其苦，永不間斷，故名「無間」，在〈異形篇〉便讓讀者實際體驗其恐怖。

〈異形篇〉中，生於亂世武家的左近介，背負著沉重的罪業而生。父親身爲殘暴的領主，對她的教育全是冷血的生存法則，剝奪她女性的身分，連愛情的芽苗都將之摘除。如她所言，「父親把我所愛的一切都奪走了……留下來的只有我體內承襲自他的殺伐性格。再這麼下去，我的心總有一天會和父親一樣！我會變成一個只知殺戮的妖魔！」(頁 54)。爲了得到自由，她決定害死父親，然而殘酷的是她爲了阻止父親的鼻病治癒，竟要殺害無辜的比丘尼——如同父親的殘忍自私。犯下殺人罪的她，承受封閉時間牢籠的折磨，每三十年便要被自己殺害一次，再化身八百比丘尼，等待三十年後的自己。火之鳥給予她救助百姓的任務，並給予她機會逃離，但她卻選擇接受在無限循環的時間中被自己殺害的贖罪命運。

這個故事濃厚的因果報應思想，與世俗傳教者的老生常談有異曲同工之妙，然而手塚設計的「永恆回歸」懲罰，結合科幻小說對「時間」要素的使用，使本篇思想通俗卻不流俗，深具警世效果。

相類似的還有〈宇宙篇〉的牧村，生性暴戾的他，受佛雷米爾星人拉達的溫柔感動而與之共結連理，拉達爲了更了解牧村而給了他一台「宇宙集像機」，可以投映出心裡所想的事物。牧村卻在潛意識召喚之下，讓記憶中的舊情人說出：「她只是鳥類啊，哪裡像人啊？」(頁 113)即使佛雷米爾星人有文化、有智慧，牧村還是被心魔所誘惑，展開「獵鳥行動」，將村人屠殺殆盡。

牧村所受的處罰變成永生不死者，在他的生命中不斷經歷返老還童再長大的過程。火之鳥又設計讓他來到遙遠的流刑星上，體會身處惡劣天候環境，且痛苦一再循環的日子。

(三)科技的永生

最後一個不死的例子，是在醫學先進的未來。〈復活篇〉的玲於奈，在高超的賽伯格(cyborg)技術下，以半人半機器的姿態復活了。這象徵著科技成功挑戰神的地位，使人達到不死，甚至死而復生的境界。原來玲於奈之所以從高空被射擊而墜落，是因爲他成功找到火鳥之血，因而招人忌妒。意欲挑戰生命極限的玲於奈，在高科技的協助下，終得償所望，以半人半機器的方式復活，然而他的神經與腦卻因爲結合了人造物，而失去「正常人」的知覺，在他眼中，有機的生物像破銅爛鐵，而機器人則成了活生生的人類，機器式的永生，竟成爲了一種懲罰。

玲於奈的知覺錯亂，其實諷刺了人心的冷漠並且提供了讀者反思「何謂生命」的機會。重生並未帶來救贖與幸福，只讓他更清楚看見爭奪活人「遺產」的家庭悲劇，發現人類對於愛情的偏見。看著熔礦爐高熱的液態金屬，見到的卻是輕聲歌唱的小溪，也暗示了對於自然綠地的嚮往，控訴高度工業化的機器社會。科技所帶來的永生，根本不是快樂的根源，因此找到火鳥之血的玲於奈，能夠蠻不在乎地燒毀它：

> 永遠的生命……現在想要長命百歲還有什麼困難？你們看我，我就是最好的例子嘛。我曾經死掉，還不是又活了回來？你們喜歡的話也可以做到。
>
> 問題是，得到了永遠的生命之後……你還會知道自己為什麼而活嗎？(復活篇 10，頁 8)

後現代的人類已漸漸走向人機複合體(即 cyborg)的存在方式，與科技的緊密結合，使人失去控制自己軀體的能力，只要希望延長生命，一切交由專家處理。這將產生「嚴重的軀體危機和尖銳的身體政治」[202]，究竟成爲半機器人的玲於奈，還能否算是個人？其實在人體器官走私組織的眼中，早已沒有真正的「人」了，而是一個個等待肢解的器官商品罷了。被物化的生命，已不是純粹的生命，除了利用價值，什麼也沒有，只要有財富，永生似乎不再遙不可及，如此生命的目的究竟何在？除了虛無，還是虛無！

在「罪與罰」這一段落，討論了個人生命因爲犯下的種種錯誤而受到的懲罰，充斥著因果業報思想。而《火之鳥》爲了配合所使用的媒體—連環漫畫，加強了戲劇效果與情節發展速度，使這些應有的報應迅速出現，與角色先前所犯下的愚行相對，立即得到對比警醒之用。另外，在「罪與罰」的探討中，再度映證了，死亡在生命中的地位與角色，未必如此恐怖；長生，也並非想像中的完美。

在這一節裡，筆者就手塚對於死亡一事的反覆思考，並對死亡與重生的二元共存現象做深入的探討。就佛教思想的「因」與「果」而論，其緊密的結合，或許創造了下一世的生命，也可能重複過去的錯誤與後果；就道家的對立轉化哲學而言，如同陰與陽、正與反的相生相形，痛苦的永生對比解脫般的就死；無意義的死對照卑微的生……。不過，《火之鳥》大部分的人物所表現的均是人類面對死生大事的負面形象，強調生命痛苦的一面，一再讓讀者感受到人性中無奈的自毀傾向。由此觀之，此文本的警惕意味濃厚，如第三章所言，諷刺性十足，充斥著反思的氣氛。死亡這個議題，既然無法輕易解答，持續思考下去是有必要的，要開啓人的反思，手塚憑藉的是餘韻不絕的悲劇，又結合東方哲學中「空」的意涵，使人不致沉溺於悲劇情緒，既若有所失，又若有所思。

[202] 王建元著，《文化後人類—從人機複合到數位生活》，(台北：書林出版，2003)，頁 44。

第二節　理性的怪獸：科技

他把自己的武器當作他的上帝。當武器勝利之時，他自己卻失敗了。

——泰戈爾[203]

察諸人類各文明的歷史，早從兩河流域的蘇美文明、強盛的羅馬帝國，到工業革命後的現代，在在透露出一個訊息：進步，往往帶來毀滅。

在《火之鳥》系列中，手塚式科幻情節所表達的未來文明，往往爲了發展而發展，完全失去了原本奮力創造的目的。引爆超氫彈同歸於盡的巨型都會如此(未來篇)、只爲利益的複製人科技如此(生命篇)，連淳樸的小星球伊甸 17 最後也在罪惡的引誘下走向滅亡。這些人及文明的自取滅亡，不但呼應了生與滅的循環不息，也爲世人敲響了警鐘。這些文明的滅亡，關鍵往往在於科技：擁有高度人工智慧與戰爭工具的未來超都會，如何在一瞬間化爲灰燼？原本爲了獲得更多食物解決人口問題的複製科技，如何成爲電視上百人相殘的野蠻娛樂節目？伊甸 17 的質樸善良，如何不到半年就成了罪惡淵藪？科技的承諾與誘惑，人性的依賴與脆弱，都是引爆的關鍵。文本中，科技不但未能建立起美好的烏托邦，反將文明打回原形，如〈宇宙篇〉中挖掘自心靈深處的「宇宙集像機」般，映照出人心最黑暗的那一面。

本節將從「反烏托邦文學」開始談起，觀察極權體制對科技的濫用，以及對人權的迫害，揭發科技始於人性又泯滅人性的矛盾所在，繼而反思文明發展對於整體人類未來的影響。人類文明歷經數千年的演進，是否足以名之爲「進化」？抑或是過度膨脹而如超新星爆發一樣的不歸路？最後，從手塚作品中一貫的生態觀點，探尋《火之鳥》所表現「物我同一」的生命觀。

---

[203] 羅賓德拉納德・泰戈爾(Rabindranath Tagore 1861-1941)，印度詩人、小說家兼思想家，1913 年以詩集《吉檀迦利》榮獲諾貝爾文學獎。本詩原文” He has made his weapons his gods. When his weapons win he is defeated himself.”翻譯採自徐翰林譯，《泰戈爾的詩》，(台北：海鴿文化，2008 二版)，頁 13。

壹、科技與極權

〈太陽篇〉裡，對抗「光之教」獨裁統治的地下組織「影」，在「老爹」的領導之下終於顛覆了「光」的政權，佔領了市中心、大樓及廣播電塔。矛盾的是，以「解放世界」爲號召的老爹，竟在奪得統治權之後，宣布創立「不滅教」：

> 那種宗教是我所創的，為了讓全人類都服從我們！我要宣揚一種人類永生和追求幸福的教義，換句話說，人類能藉由自身的智慧，創造永恆的生命……而那才是至高無上的喜悅！（太陽篇 22，145）

當部下懷疑這樣的宗教是否能取信於人時，老爹的回覆已預示了未來的發展：「不相信的就施以嚴厲的處罰！所以我要利用傳播媒體，徹底的宣揚它啊！聽著，司令官……要讓人民服從於政權，就要利用信仰」(頁 146) 。以漫畫爲媒介，人物對話勢必配合預設的讀者群而淺顯易懂，作爲反極權的思想，此故事透露的用意雖明顯，但無礙其諷喻之意。這與《動物農莊》裡，那推翻了刻薄農場主人，卻一步一步發現權力滋味的豬領導們如出一轍。「豬其實並不幹活，而是指導和監督其他動物。他們憑著非凡的學識，很自然地承擔了領導工作」[204]，領導豬拿破崙開始學人走路、飲酒、掌權，最後，「外面的眾生靈從豬看到人，又從人看到豬，再從豬看到人；但他們已分不出誰是豬，誰是人了」[205]，因爲掌權者永遠都是那一張面孔。這類權力交替，人心卻不移的故事，在人類歷史與故事中反覆上演，但在近代，此輪迴不止的戲碼多了一位更活躍的明星——科技的使用。以下，簡要地瀏覽烏托邦及反烏托邦文學的發展，並思考科技文明在其中所佔地位。

一、從「烏托邦」到「反烏托邦」

除了上述的〈太陽篇〉，再看另一個例子。在〈鳳凰篇〉中的日本國，上從天皇貴族，下至販夫走卒，都希望建立起一個富足、祥和的國家。原本可以安定人心的宗教，在國家的推動之下，竟然慢慢變了模樣。滿懷熱忱建議興建大佛的

---

[204] 喬治・歐威爾(George Orwell)著，張毅、高孝先合譯，《動物農莊》(*Animal Farm*)，(台北：商周，2006)，頁 49。
[205] 同上，頁 144。

良弁上人，逐漸發現他的建議竟成了百姓的惡夢，使得政府橫征暴斂，人民苦不堪言。宗教成了極權的象徵，是否在某方面暗示了建立完美世界的不可能？

1516 年問世的《烏托邦》，作者摩爾建構築了人們心中完美社會的形象，是一個富足、平等且財產共有的理想國家型態。這個夢想中的國度重視勞動，反對淫逸，有充足的社會福利與醫藥衛生，完善的教育，看來似乎真的完美無暇。然而其不切實際的空想成分過高，社會制度也因摩爾時代與宗教的侷限而難免有缺陷，例如這個號稱和平自主的國家竟然有奴隸制度，[206]從事最沉重的勞動工作。烏托邦的理想最後不得不讓人懷疑，一個理想國度的維持，究竟是爲了何人的理想？欲達成制度的穩定，是否仍得憑藉絕對的權力？在這樣的制度下，人是否有自由意志？

到了近代，隨著國際間競爭的激烈、國家體制的鞏固，加上科技的發達，在許多作家筆下出現了結合以上三者的「反烏托邦」。揭露出所謂完美國度的實現，必然根基於絕對且恐怖的權力，輔以無遠弗屆的科技統治，達成表象和諧的理想。如上一章所述「反烏托邦三部曲」，他們的共同特色在於「極權」與「科技」：《一九八四》表達的是對「偶像崇拜」的恐懼，一切權力集中於「老大哥」身上，無孔不入的「螢光幕」監控科技與洗腦工具用來改造人心。《美麗新世界》與《我們》強調的是人類終於找到建立完美社會的最佳道路——絕對的理性。爲阻止社會穩定性的動搖，《美麗新世界》使用胚胎技術與潛意識教育法打造鞏固的階級，再以藥物控制私人的愛慾及生育，發明新的倫理制度，以放縱的性愛與遊戲避免人心思變。《我們》的「整數國」亦是以制度化分配的性愛對人性作最根本的控制，最後連「想像力」都可以手術拔除之。

對於烏托邦的質疑，同樣以青少年爲取向的小說中也不無例證。露薏絲・勞瑞(Loise Lowry)的科幻反烏托邦小說《記憶傳授人》(*The Giver*)裡，勞瑞描述了一個祥和的未來世界，一個個平靜的社區，生長的程序、家庭成員的配置、工作

[206] 烏托邦使用的奴隸來自本國的重罪犯以及他國因罪判處死刑的犯人，另有一些來自他國的貧窮苦工，自願到烏托邦成爲奴隸，以辛勞工作換取生活，這些人可以自由來去。見托瑪斯・摩爾著，戴鎦齡譯，《烏托邦》(*Utopia*)，(台北：志文出版，2005 再版)，頁 138。

的試探與分配等等，皆在穩定控制之中。爲免「激情」的產生，人們自青春期開始，便每日吞下藥丸抑制情感。社區甚至隱瞞老病死等痛苦，將生長不順利、過度衰老及多次犯錯的人加以「歡樂的解放」，名爲「解放」，實乃謀殺。這個社區利用科技控制天氣、控制人格及生命，強調一致性，他們相信，較少的選擇權可以減少錯誤。所有痛苦的記憶與經驗，全由「記憶傳承人」承受之，以便讓居民生活在安樂之中。

如同評論家王建元所述：「現代國家機器或政府結構，早就利用科學技術層層疊疊的建成龐大無比的管治網，以行政運作有效性為前提，逐漸賦予這管理網路一種『操作自動性』(operational autonomy)的自然存在。」[207]在知識權力體系之下的人們，無由發現、批評或反抗這龐大機器的存在，一旦發現，或許只能無力的說，這是全社會的問題。

二、反「反烏托邦」的論點

〈未來篇〉的超級電腦—哈雷路亞，從市長的早餐，到戰士洛克的交往對象，通通提出「良好的建議」，這些都是經過詳盡「計算」後的結果，但很無奈的，這些結果未必帶來幸福，因爲它們根本上違反了人性。最諷刺的，莫過於那一場同歸於盡的戰爭。〈太陽篇〉的領導人「老爹」，從姓名上已然暗示如同《一九八四》的「老大哥」一樣，偶像崇拜的極權統治雖終將被推翻取代，然而極權者永遠存在，這樣的世界不會是最好的出路。

看來《火之鳥》的這幾個故事與先前所述小說，根本上已經將「烏托邦」等同於「理性的恐怖極權」，這些文本最終目的，其實是藉反面例證突顯人性中難以分割的「自由」的重要性，然而他們卻在某個程度上抹黑了「烏托邦」。究竟樂觀的烏托邦精神是如何被說成無可救藥的理想？難道烏托邦的夢想真遙不可及？更有甚之，必定是兇殘的極權主義嗎？美國史學家拉塞爾・雅各比(Russell Jacoby)便表示無法接受將所有烏托邦作品看作是反烏托邦文學，由於二戰歷史

[207] 王建元著，《文化後人類》，頁 212。

的餘悸、敵托邦(dystopia)[208]文學作品的興盛與想像力的衰弱，使得所有烏托邦的思想被加上「極權、反自由、共產主義、史達林主義」等標籤。

雅各比認爲一般所謂「烏托邦思想」可分爲兩種傳統：「藍圖派的烏托邦主義」(the blue print tradition)與「反偶像崇拜的烏托邦主義」(the iconoclastic tradition) ，[209]他雖然認同自由主義者對納粹、極權主義的批判，如同藍圖派所做的一般，但他反對對於所有烏托邦思想的抹黑，強調「雖然未來拒斥表述，然而它並沒有蔑視希望。」[210]

簡而言之，雖然一個完美的烏托邦似乎不可能，但人們是否就因此而放棄希望？想像一個不成功的社會，接著拆毀它的假面具，果然要比尋找一個真正的烏托邦容易多了，但它的優點不能卻被忽略。藉著反烏托邦文學的描繪，可以更清楚看見人性的本質，思考「理性」的「合理性」。反烏托邦文學，特別是具反烏托邦性質的科幻文學仍有貢獻，藉由想像，指引人們如何面對各種可能的未來。

如同〈未來篇〉、〈太陽篇〉以及一系列的反烏托邦科幻小說的描寫，科技，一直是意欲掌權者所善加運用的利器，這樣的掌權者，未必是醜陋的政客、戰場上的鷹派，也可能是制度、社會文化……。從人類有史以來，科技進步本身往往即代表文明的發展，而這樣的發展，是否真的帶領人類走向一個更美好的未來呢？以下將就此問題加以深入討論。

貳、文明為必要之惡？

第三章曾提到憑藉未來科技所建立的文明，未必是完美且自然的，例如過度

---

[208] 語出帕特里克(J・Max Patrick)，指稱烏托邦的對立面，它代表不理想或反理想的社會，代表作品即《一九八四》、《美麗新世界》。參見拉塞爾・雅各比著，姚建彬譯，《不完美的圖像—反烏托邦時代的烏托邦思想》(*Picture Imperfect : Utopian Thought for an Anti-Utopia Age*)，(北京：新星出版社，2007)，頁 236。

[209] 藍圖派烏托邦主義者指的是詳細想像並規劃烏托邦裡的一切細節，從日常作息到談話主題，弔詭的是，如摩爾的《烏托邦》這類作品卻表達支配多於自由，好似人類無法確定生活目標似的。反偶像崇拜者，他們雖然夢想一個更高級的社會，卻如聖經所強調的一般，不能描繪或製作神的形象與偶像，完美的未來只能通過暗示或寓言來探討。參見拉塞爾・雅各比著，《不完美的圖像》，頁 8。

[210] 拉塞爾・雅各比著，《不完美的圖像》，頁 12。

人工化的生活環境、嚴重的污染等攸關生死的狀況。然而，筆者不得不懷疑，是否只要有人類的地方，就勢必會有自私、隔離、貪婪與毀滅？

一、高科技=大毀滅？

〈未來篇〉中，山之邊真人是核子戰爭後，僅存的最後一人，他一再試圖創造新的生命卻又一再失敗，最終只得耐心等待，將創造生命的任務還給天地自然，自己退居幕後觀察。所有生命都如地質學與生物學所述的重演發展，想不到哺乳類尚未稱霸地球，卻出現了一種高等蛞蝓。這種蛞蝓擁有語言與工具，發展出高度的文明與科技，最後卻分化爲兩個體質思想均不大相同的部族——白種與黑種。故事至此，手塚藉此喻彼的對象，讀者都了然於心了。果不其然，在高科技戰爭武器下，一族死於敵軍引爆的地下熔岩；勝利者也亡於對方臨死的反擊。最後一隻倖存的蛞蝓遇見了「造物主」——真人的靈魂：

「你為什麼這麼想活下去呢？只不過是隻蛞蝓……」

「什…什麼叫做只不過是蛞蝓，這話未免也太過分了。我不知道你是誰，不過我愛惜我的生命呀！」

「活那麼久要做什麼呢？生命那麼值得你愛惜嗎？…我看過你的祖先，是個低等的蛞蝓，既不像你這樣貪生怕死，死時也不像你這麼多怨言。牠也俯仰無愧啊！」（未來篇，101）

就在這位「倖存者」乾渴而死前，帶著悔恨發出最後的疑問：「為什麼我的祖先們，會想要變得聰明呢……要是我們只是原本的低等動物，就能活的更輕鬆…死得更…輕…鬆……都是進化害得我們……」(頁 102)

手塚讓讀者由外而內觀看人類愚行，進而產生比較的寓言效果，無異於《莊子‧則陽篇》的比喻：兩個小國的國君魏瑩與田侯牟立下盟約，後來田侯牟毀約，魏瑩憤怒地想派人刺殺他，此時部下有人建議以大軍攻之，「虜其人民，係其牛馬」，眾人對於如何報復起了爭議。此時惠子推薦的戴晉說了個故事：「有國於蝸之左角者，曰觸氏；有國於蝸之右角者，曰蠻氏，時相與爭地而戰，伏尸數萬，

逐北旬有五日而後反。」[211]魏瑩半信半疑，戴晉告之，將天地上下四方之廣闊無窮，以比區區兩小國之爭，與人眼觀看蝸角小國之戰，有何不同？由蝸角上的細菌到蛞蝓，再到人類，心眼窄小若此，不論是何物種，先進或野蠻，亦無異也。因此高科技不代表文明具有高智慧，只是徒增破壞的規模罷了。

二、「文明」的存續

從「科技」的觀點出發，手塚對於所謂的「文明」與「進步」，著實存有不小的疑惑。接著，以下，筆者試著回溯人類的歷史，重新定義何謂「進步」？

《火之鳥》從描寫古代的〈黎明篇〉開始，不斷重複較先進文明對發展較慢的部落侵略的歷史，攻擊熊襲的邪馬台國如此，殲滅邪馬台國的大陸部族亦如此，到了〈大和篇〉、〈太陽篇〉，仍書寫著佔有先進文明者的獨霸歷史。但冷酷的歷史也記載著勝利者未能屹立久遠的命運，他們的覆滅，很大成分竟是來自於「過度進步」，而這樣的過程，在現代的進步科技之下，更有如失控的火車般瘋狂加速起來。

人類學家兼小說家隆納・萊特(Ronald Wright)在《失控的進步》一書指出，人類對進步的信仰已經成爲一種意識型態、一種宗教，人們漠視進步背後的瑕疵，於是從人類學角度來看，進步成了一種「神話」。[212]

我們現在所直接面臨的威脅來自人口膨脹、貧富差距、糧食危機、環境污染及氣候暖化等，以上種種難題的來源，很可能只有一個答案—「進步的文明」。

回顧古人類的歷史，當我們的祖先克羅馬儂人大量出現的時間，卻是同爲人屬的尼安德塔人大規模消失的時候；距今一萬五千年前，只要有人類出現的大陸，大型獸物便快速消失，從歐亞洲的長毛象、長毛犀牛，澳洲的巨袋熊、大型陸龜……，[213]史前時代是如此，而文明出現以後的時代呢？萊特先對「文明」提出技術性定義爲「**複雜的大型社會，以馴化植物、動物和人類為基礎，具有城鎮、**

---

[211] 《莊子・則陽篇》，見陳鼓應，《莊子今註今譯》，頁 695-696。

[212]隆納・萊特(Ronald Wright)著，達娃譯，《失控的進步—復活節島的最後一棵樹是怎樣倒下的》(*A Short Story of Progress*)，(台北縣：野人文化，2007)，頁 21。

[213] 同上註，頁 63。

都市、政府、社會階級及專業職業。」[214]接著他根據考古學資料，以及蘇美、羅馬、馬雅及復活節島四個文明的歷史，作出「人類文明極可能是『進步陷阱』」這個結論。因爲人類的文明屬於「金字塔式結構」，人類社會如金字塔式的結構，頻頻追求「向上」的榮景，不斷從周邊地區收集財富，成立更大的國家、更大的公司、更緊密的資源集中體系，但是這類金字塔卻是架構在另一座「自然金字塔」之上，大量消耗的是「自然資本」。[215]大規模開發與砍伐森林造成的土壤侵蝕、水土流失、洪旱災等，都是我們常聽到的大自然反撲力量，但是飽經天災人禍之後呢？社會不安、政治動盪，接著是社會資源重新分配，新國家、新政府成立，接著再一次開發利用甫經休養的土地，重複文明創造與毀滅的動作。

《火之鳥》呈現的人類史最末期——〈未來篇〉的地球樣貌，不正是將地球生命能量消耗殆盡後的衰頹景象嗎？全地球只剩下五座巨大無比的超都會，而人們卻忽視一個事實，就是他們正居住在退無可退的最後一個王國。他們仍然過著紙醉金迷的虛無生活，等待電子頭腦帶領他們邁向更「完美」的世界，豈無異於古馬雅向神祈禱豐收的國王或是復活島上砍下最後一棵樹的部族首領？

〈望鄉篇〉來自小島的露美，離開地球之前，對於故鄉的記憶，是「那片綠意盎然的碧草地、充滿生機的世界，還有五彩繽紛的小鳥及魚兒嬉戲其間」(望鄉篇 11，頁 10) 。但這樣的淨土，早已因人口爆炸，爲了開發新的集體居住區域，全數成爲人工島嶼了。文本中人類竭盡地球資源的做法，一直沒有改變，直到地球的每個角落都塞滿了人爲止。好不容易找到一塊清淨的生態保留區，該處卻成爲露美與寇姆生命的終點，暗示了我們所能留下的最後一塊淨土，或許只剩下我們的墳墓。

與萊特有類似的思維，審視人類文明能否永續發展的，還有美國生態地理學家賈德・戴蒙(Jared Diamond)，他在《大崩壞》一書提出所謂的社會「崩壞」(collapse)，是「某一地區，歷經一段時間，人口遽減，以及/或者政治、經濟或

[214] 隆納・萊特，《失控的進步—復活節島的最後一棵樹是怎樣倒下的》，頁 98。
[215] 同上註，頁 126。

社會突然由榮轉枯。」[216]戴蒙考察了古今十幾個文明崩壞或持續成功經營的例子，提出社會走向毀滅的可能因素有五：生態環境的破壞、氣候變化、強鄰威脅、友邦的支持以及社會的應變力。雖然沒有一個社會是純粹由生態環境受破壞而毀滅，但環境破壞的影響卻是最直接可見。戴蒙從生態要素的探索開始，接著考慮歷史上種種文明接觸帶來的破壞或協助，最後強調，取決於政治、經濟和社會制度與文化價值觀的「社會應變力」才能決定一個社會是否能解決問題，持續經營。

戴蒙除了考察文明的絕對擴張對生態環境的衝擊，也中肯地提出可靠的解決方案，尋找成功轉型的案例，例如中世紀分佔格陵蘭的有維京人與印紐伊特人(Inuit)，在天候惡劣的格陵蘭的生存競爭中，最後是堅持「歐洲傳統」的維京人消失了，時至今日只剩下印紐伊特人仍在當地過著傳統的生活。當年的維京人在格陵蘭養殖不合時宜的牛隻，砍伐生長緩慢的樹木，維持不經濟的文化習俗(如不吃魚、主要進口品爲宗教物品等)，面對極地求生有一套的印紐伊特人卻視之爲異教蠻族，而不肯虛心求教……，這些因素使得維京人在十五世紀的小冰河期中全體遭逢覆滅的噩運，直到今日方能以考古證據解開部分謎團。

戴蒙直接地給予我們虛心的建議，人類在發展文明時，應將眼光放遠，鑑往知來，從保護自然棲地開始，對於環境保護，從全球環境的角度著手。消極而言，至少可以讓我們的文明順利存活下去，避免走向全體的「大崩壞」；自積極面來說，善盡我們身爲地球生態圈一份子的責任，維護永續的生存環境我們責無旁貸。

手塚在《火之鳥》中一再警告讀者，人類追求高度發展，其實只是順從欲望的發展，甚至是恃強凌弱、無視正義的資源掠奪，配合循環反覆的創造與毀滅，提醒我們，儘管人類開創文明不易(如〈望鄉篇〉的伊甸 17)，但使社會走向覆亡卻易如反掌。正如戴蒙所建議的，只要不因一時魯莽犯下無法彌補的錯，人類的生命還能延續下去，我們還有機會及早發現問題，並努力尋求轉機，增加文明的集體適應力。關於應變、調整、生態永續等機會與能力，在下一節「解脫之道：

[216] 賈德‧戴蒙(Jared Diamond)著，廖月娟譯，《大崩壞：人類社會的明天》(*COLLAPSE: How Societies Choose to Fail or Succeed*)，(台北：時報文化，2006)，頁 28。

自由」將再詳述。

三、地球之外的出路？

地球上的人類如癌細胞的擴張，佔據生物圈所有想像得到的生存空間。無數的科幻作家設想了更開闊的出路——太空殖民。在《火之鳥》的未來世界，如同許多科幻經典作品，都想像人類的足跡已經踏上宇宙任何一個可能居住的空間。但在手塚看來，殖民太空也只是複製地球人貪婪自私的生活，無限擴張族群的領地，污染一個又一個星球罷了。〈望鄉篇〉中的露美，在幾十年後從伊甸風塵僕僕地回到故鄉——地球，赫然發覺像她這類的星際移民已經成爲地球母星上最頭疼的社會問題，由地球巡航員牧村道出這個殘酷事實：

> 你以為當年人類為什麼要離開地球，到外星球去生活？就是因為人口爆炸，糧食不足啊！
>
> 可是移民們在新天地裡建立殖民星球，繼續繁衍人口。不停繁衍的結果……到了某個時期，這些移民的第一代、甚至第二、第三代全都思鄉起來……畢竟她們曾經是地球的子民…那是令人難忘的故鄉啊……
>
> 你以為地球上的各國會讓她們回來嗎？
>
> 終於，地球宣告禁止入境。凡是離開地球，移民外星的人類，不管任何理由都不准再接近地球。違者格殺勿論。（望鄉篇 12，頁 59-62）

地球這個「母親」，已經不堪負載她的子民，在龐大的人口壓力下，也只能以殺害與戰爭阻止人口繼續擴大。手塚在此對人類抱持著悲觀的看法，殖民外星球只是暫時減緩人口膨脹的壓力，而愚蠢的人類依舊不知節制，未能把握機會改變地球的生存環境，使得出走的移民成爲更大的負擔。難道只要有人類文明，就一定會有掠奪式的發展嗎？先與環境、與其他生物爭奪，再來是與其他國度然後其他星球競爭？文本在此呈現出：不斷掠奪資源的成長方式終究有侷限，而等到後果反噬人類，已經來不及了。

至此看來，《火之鳥》系列，真的認定文明發展一無是處嗎？向外探索、發

現新天地或創造新的文明，是否可行？以下再與西方的科幻作品作一對照比較。

同樣是宇宙殖民，筆者參考艾西莫夫的機器人三部曲—《鋼穴》、《裸陽》、《曙光中的機器人》——來探討人類向外世界開發的可能性及後果。這三部曲中，地球在成功向外星球殖民多年以後，反而成爲眾多人類居住的星球裡，最擁擠、落後、污穢且封閉的一個星球。地球人住在一個又一個巨大的人工「鋼穴」之中，而外世界大量地使用機器人作爲生產、家務勞動，將人口數降至最低，他們高壽可至三百五十歲，每個孩子都在精心「挑選」之下出生、受教育，享受絕對自主且舒適的生活。當然，眾多外世界各有不同的文化，而共同點是社會過度穩定而失去活力，以及對地球的隔離與排斥。故事中，支持地球人向外建立新的殖民星球文明的法斯托夫博士說：「太穩定本來就可能成為問題。兩百五十年來，外圍世界不曾前往任何新行星殖民，將來也不可能。我們的生命太長，禁不起冒險；日子太舒服，禁不起混亂。」[217]在《裸陽》中，外世界索拉利星由於孤立與長壽，使得人與人失去合作的可能，相對的「在地球，我們有源源不斷想求新求變的年輕人，他們因為年輕，在短短的生命中還沒有時間去變得頑固僵化。我認為，生命最好的情況是長得足以達到真正的成就，短呢，則短到足以維持年輕人汰舊換新的速率。」[218]比起手塚治虫對文明的悲觀，艾西莫夫試圖藉人類的開拓精神，結合機器人科技，創造新的碳/鐵文明(C/Fe)，結合地球與外世界的優點，嘗試創造文明的新生命。兩者之間，恰好表現出明顯的東西方文明的差異，看來手塚治虫的觀念較爲保守而審慎，對於「進步」的看法持有較多的疑問。

雖然《火之鳥》系列多數故事均在呈現人類重複犯下的錯誤，這些罪與罰不斷在過去、現在與未來重演，然而並非永遠沒有解脫的一日。無論是個人或文明，只要有新的生命出現，就有新的可能性，關於這一點，將於下一節詳細申論之。

---

[217] 艾西莫夫著，《鋼穴》，頁 140。

[218] 艾西莫夫著，漢聲雜誌社譯，《裸陽》(The Naked Sun)，(台北：英文漢聲出版，1996 年)，頁 398。

參、科技與人類的虛無

關於人類文明發展的出路，許多人對於「科技」寄予厚望，視之爲最佳選擇。然而，觀諸現實的發展，或許不是這麼一回事。企圖了解自然、解釋客觀世界，這是科學；而科技之爲「科學技術」，本身即代表了操作、實踐、方法等技巧，著重在產出人爲製品，改善生活。傳統的科技、工具發明，是爲了文化與生活上的需求而產生，例如水力、獸力的運用及生產技術的更新；但是當科技本身自成一個體系，甚至成了「科技複相體」，使得傳統的世界觀被驅逐，科技的強勢壟斷文化的眾多面向，如水庫、核能等資源的運用，改變了地理景觀的意義、政策的制定等文化、社會價值，即爲一例。[219]

美國社會學家貝爾(Bell)將晚期資本主義(標準案例爲美國)稱爲「後工業社會」(Post-Industrial Society)，這個社會裡進行著的是「人與人的競爭」，「整個社會由信息所提供的『智能技術』同機械技術交錯地應用起來，造成當代科學技術和知識在整個社會中的特權地位。」[220]這樣的結果導致一切神聖事物的消退(尤其是宗教)，而個人目的與利益不斷膨脹，這是科學所帶來的「現代性」。雖然現代性承諾使人類成爲「獨立自主、有自覺性和由現代知識所裝備的『主體』(Subject)」，[221]但在理性化和法制化的現代社會中，卻透過日漸完善的制度化縮小個人自由，例如消費、醫療與教育，哪一項我們不是聽從流行、專家與權威的「專業」建議？

因此在此小節，筆者將再探究科學對於人類世界究竟產生如何的改變，結合了其他社會因素的科技，怎樣壟斷統治這個世界。

一、科技消費了生命

當某些足以影響全體社會的科技，掌握在少數人手中時，首要的擔憂便是上

[219] 葉啓政著，〈科技與其人文性的安頓〉，《科技發展與人文重建論文集》(台北：法鼓人文社會學院，2002)，頁 137-139。
[220] 高宣揚著，《後現代論》，(北京：中國人民大學出版社，2005)，頁 117。
[221] 高宣揚著，《後現代論》，頁 122。

述的極權主義盛行，再來是錯誤決策造成的集體毀滅，此兩點上文已有提及(例如超級電腦與核戰危機)，第三個恐怖的發展，便是結合資本主義所發展出的「科技消費主義」。人們普遍以爲，科技提供了更安全、更舒適、更豐盛的消費物品，無視於其背後意義的空虛，只有無盡的慾望保證空洞的幸福。究其根本，「資本主義的經濟理路(例如，以最以效率的方式謀求最大的利潤)賦予科技本質一些特定的文化內涵(如當代之強調符號消費的現象)，並且成為主導的力量」，[222]科技的偉大貢獻在使人不虞匱乏，諷刺的是，以後我們將永遠匱乏——因爲一個又一個成套的商品需求、娛樂的需求，從物質到精神，我們都需要消費來證明主體性存在。爲了鼓動生產，先製造需求，如法國社會學家鮑德里亞(Jean Baudrillard，或譯布希亞)所述：「我們處在『消費』控制著整個生活的境地……滿足的脈絡被提前一小時一小時地勾畫出來」。[223]在這其中，生命意義及目的都已被虛假的需求給替代了，甚至，生命也成了可以消費的商品之一，畜牧與肉食是最原始的生命商品消費，而極致表現則在於基因科技與人工生命。

〈生命篇〉觸及了複製人的人權問題，最開始只是爲了推銷作爲食物的複製動物，後來卻發展成爲血腥的屠殺秀，不但引領讀者進入科技倫理的思考，還隱然成爲現代社會媒體亂象的預言；而〈復活篇〉則提到人工生命的倫理問題，持續探究人的本質與定義。它們的共同點均是人類因爲欲望，而製造新的生命或改變生命的型態，手塚以此故事發出尖銳的聲明：缺乏深度思考的高度科技，必然造成倫理的崩壞、人性的泯滅。畢竟，「人類基因絕不可能單屬自然科學範疇，因它直接涉及生物政治和權利，而人文學科對之有所關懷也畢竟責無旁貸」。[224]

對於複製科技的憂慮，來自於對於「福特主義」[225]剝削了人類的價值，以大量製造的概念侷限生命的目的。這樣的擔憂亦出現在《美麗新世界》，作爲「社

[222] 葉啓政著，〈科技與其人文性的安頓〉，《科技發展與人文重建論文集》，頁 144-145。
[223] 讓・鮑德里亞著，劉成富、全志鋼譯，《消費社會》(*La Société de consommation*)，(南京：南京大學出版社，2008 三版)，頁 5。
[224] 王建元著，《文化後人類》，頁 157。
[225] 「福特主義」一詞主要指涉美國汽車製造商，以標準化的生產線大量生產的方式裝配汽車，已得到最大的經濟效率，這樣的生產體系也連帶影響全世界的文化生產和生活方式。參見廖炳惠編著，《關鍵詞 200》，頁 112，「福特體系」(Fordism)。

會安定的主要工具」[226]，他們運用胚胎複製單一性狀的「布式種」[227]，製造同一階級的孿生子，以達到國家標榜的箴言：「共有，劃一，安定」[228]。當然，實際就科技層面來談，不論是雪萊的《法蘭肯斯坦》或是赫胥黎的《美麗新世界》，都過早表達了人造生命或複製人的憂慮。1996 年出世的桃莉羊，震撼了全世界科學家、宗教家與律師，然而複製科技早已被科幻文學塗上一層敗德、自毀傾向的黑霧，眾人在了解複製帶來的優點之前，先浮現腦海的只有不死的獨裁者、心懷報復的科學怪人與腦袋空洞的機械奴隸……。以今日的生殖科技與醫療技術看來，以複製達到生殖、製造分身或復活的目的，都還言之過早，也未必有嘗試的價值。[229]文學與電影能帶給我們的，應該是更理性地思考科技下的倫理問題，而解答也不會全部掌握在專家手中，否則又落入科技決定論的陷阱中，失去人的主體地位。

若如〈復活篇〉，以機器與電腦達到永生，是多數人類不能包容的；然則何以我們都接受以人造器官延長生命？這之間的差異究竟有多大？本研究第三章提到的小說《正子人》，機器人安德魯在最後的訴訟中爭取被承認爲人類，對他的律師聲明：

> 我擁有人類的形體，我體內的器官正是許多人在使用的人造器官。我擁有人類的心智，而且聰明絕頂。我在藝術上、文學上、科學上對人類文化所作的貢獻，不輸給世上任何人。別人還能苛求什麼呢？[230]

安德魯之所以不被認定爲人類，最後的關鍵，竟在於「死亡」，這個世界沒有永生的「人」，唯有接受死亡，才是完整的人生。高科技未來是人機一體的世界，

---

[226] 赫胥黎(Aldous Huxley)著，李黎譯，《美麗新世界》(*Brave New World*)，(台北：志文，2000 再版)，頁 11。

[227] 赫胥黎結合科幻想像的生殖技術「布氏程序」，或可譯爲「波卡諾夫斯基處理法」(Bokanovsky process)，同卵雙胞胎的狂想版，利用胚胎分裂，一舉得到數十個完全相同的嬰兒。參見科洛茨克(Arlene Judith Klotzko)著，師明睿譯，《複製人的迷思：生殖複製 vs. 醫療複製》，(台北：天下遠見出版，2004)，頁 41。

[228] 赫胥黎，《美麗新世界》，頁 12。

[229] 畢竟複製出來的不是「成品」，只是雙胞胎弟妹的嬰兒，雖然與本尊有相同的基因，但成長環境與時代完全不同，遺傳影響的部份並未如想像中高。參見科洛茨克著，師明睿譯，《複製人的迷思》，頁 202-204。

[230] 艾西莫夫、席維伯格合著，《正子人》，頁 265。

不斷逃離死亡的結果，生命目的究竟何在？死而復生的玲於奈問鳳凰：「我已經是個人工創造出來的人造生命體！如果這就是復活，我根本不希罕！」(復活篇9，頁161)憑藉科技，「不完整」地重生的玲於奈，反而清楚看見「完整」的人類封閉、自私的心態。

手塚治虫晚年的短篇連載作品《怪醫黑傑克》，不但創造出獨特的天才醫師黑傑克，也不斷追問，延長人類生命是醫師的職責，但生命的極限又在哪裡？哪些生命值得繼續下去？《怪醫黑傑克》藉由一個個奇特的病例，給予想像與思考的空間：受重傷的保育類山貓與受輕傷的議員大人，誰應先得到醫療服務？[231]目前醫學所無法治療的病患，是否有要求終止病痛的權利？醫療行爲若也是一種消費，那生命豈不成爲醫師手中販售的商品？由《怪醫黑傑克》的佐證，我們可看見手塚對於生命的持續思索，以今日眼光看來，雖深受時代背景與科學發展的限制，但仍不可謂不深入，而回到《火之鳥》來看，手塚其實鮮明地在其中表達立場——對於科技發展的空虛感到憂心。

二、無知的專家主義

如上所述，科技假裝豐富我們的生命，將我們推向一個又一個無意義的新欲望，人類的智慧只是大量投入能夠獲利科技發明，我們已分不清是需求製造消費，還是消費製造需求。如〈復活篇〉裡機器人負擔了多數的家務，而行夫的媽媽卻更少時間陪伴孩子，而是將行程排滿社交與娛樂活動，使得行夫最親近的家人，是機器人洛比達。如此看來，從繁重的工作中解放出來的人類，真的比較懂得充實他們的生命嗎？

科技對世界的奪權，首先是「專家主義」的產生。當技術趨於複雜，只流傳於大學及專業團體之中，逐漸遠離了普通生活，而成了各自爲政的專業社會，人對自己專業以外事務一無所知，科技的壟斷與霸權當然隨著專家的操縱而日漸嚴重。他們眼中的世界，是一個怎樣世界？「專家主義」已經是擁有高科技社會不

[231] 手塚治虫著，徐人杰譯，〈手術的順序〉，《怪醫黑傑克》卷22，(台北：時報文化，1996)，頁207。

得不走的方向。然而生命中大部分時間都在專業研究中度過的人，是否已成爲某種「訓練有素的狗」，甚至是「訓練有素的機器」呢？

善於以科幻題材嘲諷人類荒謬愚行的美國小說家馮內果(Kurt Vonnegut)，在雜揉虛構與真實的科幻小說《貓的搖籃》(*Cat's Cradle*)裡，藉著作家約拿的追尋歷程，揭露人類如何結合無知與惡毒，犯下不道德的罪行，卻又如孩子一般天真且無知。作家約拿想知道原子彈落在廣島的那一天，美國的重要人物正在做什麼。在他的探訪後得知，那一天，該顆原子彈的其中一位「父親」，菲力克斯・霍尼克，正利用一條繩子編成一個「貓的搖籃」，唱著歌謠哄孩子。

最令人絕望的不是原子彈的發明，而是這位人稱天才的科學家，對任何有關「人」的事物均提不起興趣，只在乎他覺得「有趣」的「真相」。他因爲有趣而私下展開一項研究：「冰—九」，一種熔點較高的水，簡言之，在攝氏約四十五點七度以下的「冰—九」，都會是固態的冰，並將引發連鎖反應，將全世界的水……。一個聰明的人，無心地發明這個危險的毀滅種籽，並無心地交給凡夫俗婦，所導致的世界末日，其荒謬性不言而喻。在熟識霍尼克的人眼中，他「天真無邪到可以媲美耶穌—除了他不是上帝之子」，同時也被形容爲「一個會幫忙製造像原子彈這種鬼東西的人到底能他媽的多天真無邪？」[232]

約拿來到了一個烏托邦式的小島國——聖羅倫佐共和國，島上盛行一種法律所禁止的「布克農教」，一個充滿謊言，與當權者互爲敵人及盟友的宗教。馮內果藉著布克農教的名言與歌謠，說出他對人類的嘲諷：「人是邪惡的。人製造不值得製造的東西，知道不值得到的事」[233]；「總有一天，總有一天，這個瘋狂的世界必須終結，我們的上帝會收回祂借給我們的一切。如果，在那個可悲的日子，你想責怪我們的上帝，你盡管責備祂吧。祂只會微笑點頭而已」。[234]

在馮內果的筆下，人類的未來是悲觀、無意義的，他的小說突顯人性在科技

[232] 馮內果(Kurt Vonnegut)著，謝瑤玲、曾志傑譯，《貓的搖籃》(*Cat's Crandle*)，(台北：麥田，2007)，頁 96。
[233] 同上註，頁 206。
[234] 同上註，頁 321。

之下的墮落。在這方面，《火之鳥》也不遑多讓。如〈復活篇〉中爲人體走私組織工作的瘋狂博士，眼中只有他偉大的研究，挑戰上帝的地位，證明他無人能比的專業(唯一會的事)，將人的心智完全轉移到機器頭腦中，而又將人的軀體換上新的腦，最後達成的生命，仍逃不了死神的魔爪。化爲洛比達存活多年的玲於奈，面對人類不公平的報復對待後，選擇集體的死亡來證明他們生命的存在。

手塚筆下的人物，即使是在看似科技萬能的未來世界，依然無一能免的就是死亡的命運，而死亡的方式又映照出我們活著的價值，頗值得反思。我們再想想，在利用優越科技追求虛幻不實的永生的同時，其他的人又是如何運用科技的呢？有不必動口的自動飲酒機、作爲玩物的機器愛人、安慰小孩的機器媽媽……可以滿足各種需求與欲望的發明，完全呈現「專家主義」與「消費主義」之下，人心的頹廢虛無。

NTU Library

第三節　解脫之道：自由

前兩節中試圖回答許多人生難解問題。在東方的哲學思維中，對個體而言，完整的生命就是不完美，此生有太多痛苦與考驗，而生命的終點又隨時逼近，但也因爲如此，應積極運用有限生命，創造個體生命的意義，而非消極地逃避。文本中一再印證，逃避死亡就是逃避生命，而對生命的不尊重是無法赦免的罪。然後，從《火之鳥》系列故事探討群體的生命——文明中發現，人類的歷史總反覆上演相同的戲碼，辛苦建立起來的文明，往往毀於一旦，而且隨著科技的演進，規模越來越大，終究難逃覆滅的噩運。如此看來，手塚是否對於生命(特別是人類)的看法過於悲觀？解脫的可能究竟何在？本節擬將處理文本所流露出的一絲希望。

依據《火之鳥》所呈現的種種生命哲學，首先可隱然發現，故事中最強調的是「尊重所有的生命個體」，人類在廣袤的地球上只是其中一個物種，應該更謙卑地活著，給予共同居住在這個星球上的其他生物更多的生活空間。就《火之鳥》呈現的生命歷程看來，人類的生命，有如荊棘叢林般充滿危險，而接下來，將尋找重見光明的解脫之道，在文本指出的眾多路線中，筆者尋跡找出那條曲折小徑，名爲「自由」。

壹、尋找樂園

那裡有最完美的樂園？手塚治虫雖非基督或猶太教徒，但無憂無慮的伊甸園形象卻一再出現於《火之鳥》。生命的最佳歸處莫不正是最初始的那一刻？從耶律亞德的「永恆回歸說」可知，人往往試圖懷想或創造出記憶中最完美的過去，一切的儀式與神話，便是對遠古時代那毫無苦痛的創生時期反覆的追憶。手塚於《火之鳥》所表現的伊甸形象，男男女女們或許無智慧也無能力，但豐饒、知足，只要可以順利繁衍後代，此生便無所求。例如〈黎明篇〉裡，愚圖與比奈久受困於火山之中，卻憑著陽光、雨水與偶然生長的種種植物，生活了幾十年，生養眾

多孩子。這個小小的火山缺口，構成了自給自足的伊甸園，封閉但卻富足，愚圖一家人過著純粹的生活，創造新生命是他們唯一的目的，也反映了手塚對於幸福的復古態度。再如〈望鄉篇〉亦然，在上一章已提過，從露美與丈二的原型，到小行星伊甸 17 的命名，運用〈創世紀〉意象的成分極高。這些物質文明簡陋，但卻富足的社會，才有資格放心地繁衍子嗣，而不造成環境的壓力，手塚對於兼顧種族存續與生態平衡的思考，看來只能在想像中的伊甸園才能達成。

二十世紀的現代社會，特別是戰後的日本，已成功轉型邁入已開發國家之列，但隨之而來的環境污染、核戰危機，卻使人懷疑文明與經濟的進步究竟何用？因此，如手塚這般素樸懷古的夢想樂園，其來有自，或許有些許草率簡易，但描繪一個美麗的夢想並推動人類去思考或實踐，卻功不可沒。

以下筆者將從《火之鳥》各篇故事觀察手塚式伊甸園，如何藉由「新生命的創造」來表現它所追求的自由夢想。我們可從「美好的生態環境」與「純粹原始的愛情」兩方面來尋找。

一、生態的樂園

(一)傳統社會的田園之歌

在日本上古傳統社會的神道思想中，長久以來與人類和平共處的產土神，是人與自然和諧生活的象徵。人民依農耕而生活，所得之於貢獻給神明，祈求物產豐收、平安健康，而狗族因此賜予人們風調雨順，彼此相安無事。相對的，外來的佛教夾著貴族君王的權威統治百姓，對於地方神明則欺壓以優越的神力，迫令其離開。這些在〈太陽篇〉中對於產靈——狗族的描述可清楚的得到印證，在神社裡，狗族的孩童牽手歌唱，代表著天真無邪的歡樂幸福，由西方而來的佛教諸神，代表先進開化的文明，反而是扼殺當地原初生命力的桎梏。

(二)理想的原始人

另外，在〈大和篇〉中，倭小碓奉命討伐的熊襲一族，也是以粗野質樸的形象呈現，手塚往往將原始的美，直接連結在「古代」，在他筆下的傳統社會，是

甘於簡樸生活也無懼於生死的。這樣的描寫，或許太過粗略，也充滿不切實際的喜悅，但我們須考量到作者個人的背景，以及先前所述他對科技未來的悲觀看法，便可了解何以他總是樂觀呈現文本中的弱小者、傳統社會及融入自然的部落。

二、愛情的樂園

《火之鳥》所呈現的樂園形象，最值得探究的，是男女主角的愛情戲碼。我們將從手塚式愛情樂園中，發現他對愛情自由所賦予的「創造」意義，是在文本中佔有舉足輕重的地位。

(一)荒野與原始愛情

〈生命篇〉的青居，帶著珍妮逃到北海道，政府所保留的最後一塊自然保護區，才得以躲避電視節目的獵殺。與〈黎明篇〉的火山口一樣，在那裡，他們過著原始人的生活，又是一個簡單卻充滿原始幸福的樂園，青居對長大後的珍妮也不可避免發生感情，故事中手塚也讓青居大膽承認，他是個普通的男人，性的需求也會蓋過一切。

亞當夏娃之間是否有性愛？我們不得而知。我們只知道「當時夫妻二人赤身露體，並不羞恥」(創世紀，第二章 25)。伊甸園裡應該只有兩個人類，且只要他們不吃下那分別善惡的果子，應該永遠只有他們兩位。就我們的理解，若伊甸園代表順乎自然，則赤身露體的兩人後續如何發展？想必也是依凡人的想像「順乎自然」吧？這也是手塚的樂園裡所呈現的一面。

雖然故事最後勉強避開兩人年齡懸殊的尷尬性事，轉向必然要面對的贖罪結局，但那段避居世外的幸福時光，再度呈現了原始環境與欲望的結合，若非珍妮發生了意外，想必兩人將在深山裡終其餘生吧？

手塚在自然環境上的懷舊心情，表現在〈望鄉篇〉中所描繪露美的故鄉以及她臨終前找到的原始湖泊，故事中一再強調鳥語花香、夕陽燦爛，努力喚醒讀者對鄉愁式自然之美的眷戀，藉以突顯破壞環境的人類愚蠢之極。

相似的題材可參考手塚於 1970 年創作的《阿波羅之歌》，探索的主題爲「愛

情」，在他的作品題材中極爲少見。此故事敘述一名暴戾的少年近石昭吾，因爲自小在缺乏愛的環境長大，母親的男女關係複雜，導致於他對愛情的強力排斥，經常虐殺成雙成對的小動物。在精神科的治療當中，近石昭吾在夢境中體驗了各種不同的愛情，但不斷受到嚴厲的考驗，總在愛情快圓滿之前，遭逢生離死別之苦。在〈世外桃源〉這個故事中，墜機於無人島上的昭吾與渡直美，發現來到一個所有動物皆和平共處的小島。而這個幸福的園地有著一塊秘密花園，在那兒，所有動物皆聚集於此進行神聖的交配活動，讓人感動於自然的生命力之美。而昭吾在此也對直美萌生出洶湧的愛——帶著濃烈性欲的成分。

雖然《阿波羅之歌》中的愛情層次多元，[235]但手塚對於愛情的探索，似乎常結合著對「性」的思考。或許是從事醫學的研究，[236]使得他對於物種繁衍的動力特別感到興趣。在這些作品中，的確可看到他將最原始的愛情自由與自然淳樸的生態環境作了直接的印象聯結。

(二)柏拉圖式的愛情

〈未來篇〉中的山之邊真人，因爲私藏外星生物 Mopie 而被定罪，而真人對 Mopie 珠美的喜愛，是怎樣的愛呢？他們之間沒有性愛，最吸引人的是精神活動——Mopie game：真人從資料上尋找過去的美好景緻，由 Mopie 的催眠術創造虛擬實境，作精神上的時空之旅。就執政者來看，這般頹靡的娛樂，只會令人想逃避現實，回到過去的任何一段時光，無益於生產；就 Mopie game 的參加者而言，是躲避令人窒息的工具理性社會的唯一方法。其共通點就是——逃避。

然而真人不得不面對現實，Mopie 的壽命再長，也不能陪永生的真人繼續作著甜美的夢，真人終究要面對一個人創造地球新生命的孤寂。

雖然手塚治虫創作過一些以愛情爲主題的漫畫作品，但未能如其他專事創作愛情題材的女性漫畫家的細膩。少年與少女漫畫之間當然存在著極大的性別差

[235] 據張逸明的分析，《阿波羅之歌》的愛情可分爲五個層次：1.由性而愛；2.由愛而性；3.愛對方的心甚於外表；4.愛對方甚於愛己；5.生死相許。參見張逸明，《手塚治虫漫畫研究》，頁 168。

[236] 手塚治虫的博士論文題目爲《電子顯微鏡下的異型精子細胞膜構造研究》，簡而言之即是「田螺的精蟲研究」。

異，再者，社會背景與思想觀念有很大的限制，明言之，即爲「性別歧視」，但就如同手塚深受美國電影影響，描繪的有色人種皆有本質化、誇大[237]的問題一般，這是很難避免的，我們應以明智開闊的視野來看待之。故事中男女主角的相愛，大多爲一見鍾情式的，如〈復活篇〉的玲於奈，因爲人造頭腦的影響，眼中的正常人類只有千尋機器人，但他卻也無可選擇地瘋狂愛上她；又如〈太陽篇〉的史格爾與淀美，原應是仇人見面，分外眼紅，卻在決鬥中莫名愛上對方，只因它們是命運安排千年後要相愛的戀人。

上述這類宿命式的愛情，情節安排上或許草率，但筆者認爲，手塚的用意在如何藉由勇敢追求愛情，進而創造新生命的可能。因此，作爲追尋個體自由的重大要素之一，追求愛情的自由成了不可抹殺的生命象徵。

(三)反極權的愛情自由

前述的「反烏托邦三部曲」擁有一個共同特點，那就是三部作品中的人物皆以自由選擇的愛來反抗極權政府的控制。《我們》以國家分配的性愛時間與對象達到對性愛的控制；《一九八四》則教育人民性愛是無趣、恐怖、工具性的活動；《美麗新世界》的性愛是任君取用的放縱遊戲。國家機器對人管制的極限，便是極爲隱私的性事，如果連性愛都成爲管制的對象，生命還有什麼逃離束縛的機會呢？正如中國學者牟學苑所述：「**性愛作為人身上野性和力量最集中的體現，也是最容易使個體失去控制、脫離權力佔有的一面，所以，性愛也是『反面烏托邦』社會重點『治理』的對象**」。[238]三部曲的主要人物對國家機器的反抗，均啓發於愛情或性規範的突破：《美麗新世界》的「野人」約翰，一再高喊莎士比亞的戲劇對白，試圖喚醒雷妮娜內心高尚的愛情節操，而非縱情的肉慾發洩；《我們》的 D-503 瘋狂愛上反叛組織的女成員 E-330，因而拒絕在安排的時間「放下百葉窗」，進行「合法的性愛」；《一九八四》主角溫斯頓與裘莉亞一次次的秘密性愛

[237] 手塚長年浸淫於美國大眾文化如電影、卡通之中，免不了接受白人對有色人種的看法，例如許多在漫畫中對印地安人的描繪皆有刻板印象。手塚製作公司在後續出版的作品均附上說明：在包容各國文化人種的出發點上，尋求讀者諒解；但基於尊重出版者人格，並不加以改變或刪去。

[238] 牟學苑著，〈反面烏托邦三部曲中的性與愛〉，《外國文學》2007 年第 5 期，頁 89。

約會，作任何黨認爲墮落腐化的事情，都給他們希望的感受。

越是嚴格的規訓，越需要憑藉原始的本能來破壞之。相同的，《火之鳥》的男女主角，也經常在人性最黑暗的時候，試圖以最堅定最勇敢的愛情，打破僵化世界無所不在的侷限與枷鎖。〈望鄉篇〉的丈二與露美，從意圖染指潔淨小島的大財團裡捲款潛逃，到外太空尋找他們的新世界。〈太陽篇〉的犬上與狗族的真理茂，一直無法跨越種族與戰亂的界線，只好等到千年以後化作史格爾與淀美，飛向一個沒有壓迫的世界。〈復活篇〉裡以機器之身復活的玲於奈，歷經家人的猜忌、背叛與搶奪後，清楚看見人性的自私與醜態，也體驗了「不死」的虛幻，他唯一能追求的，只剩下對機器人千尋熱切的愛情。

關於愛情對他們的意義，我們可借用牟學苑對「反烏托邦三部曲」的評述，作一個小結：「從他們無法根除的愛情中，我們還是可以看到作家殘存的理想：人性，也許正是這種由愛而生的『人性』，才是我們避免『反面烏托邦』成為現實的唯一希望」。[239]

從《火之鳥》所描繪的各種樂園圖像，我們探討了追求生命自由的可能路徑——愛情。愛情不但確保我們在極權與混亂的限制之下，所能保有真正屬於個人的權力，更重要的意義在於「繁衍」，這也是爲何《火之鳥》的愛情故事內容往往是宿命、直覺且性欲的。因此，所謂的樂園，重點在於「新生命的創造」。

貳、界限的消解[240]

如上所述，生命所能走出的新路線，在於生命自由的追尋。但復古式的生態樂園，早在人類學會用火、農耕，放下石器的那一刻，便遠離了人類。繼之，轉向追求愛情的樂園，愛情，可以創造新的生命，帶來新的希望。除此之外，還有

[239] 牟學苑，〈反面烏托邦三部曲中的性與愛〉，頁 90。
[240] 下文中，界限有時寫作界線，爲筆者用詞刻意保留的差異。當強調人與人、人與物之間的不同，用的是「界線」；若強調因爲界線而產生的歧視或限制，則用「界限」。

呢？就《火之鳥》的表現來看，生命與生命之間，若不再有那麼多隔閡，甚至對於生命的定義，可以更寬廣且彈性地看待，那才是心境的真自由、全世界的天堂。

本研究目前爲止，一再從《火之鳥》尋找各種生命的意義，從最原始的單細胞，到未來科技合成的新生命；從神的領域，到國家的權力範圍，接著，談談人類自己的身分。什麼是人類？如何定義？在地球上人的地位爲何？近年來國際社會對人權及人類生命的重視，有目共睹，但科學與哲學上的新發現，卻動搖了傳統上對於人類的定義。歷史學家阿梅斯托(Felipe Fernández - Armesto) 在《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》一書中，提出這六個科學與哲學的問題：[241]

一、靈長類動物動物學發現，猿猴與人類的差異不如想像中來得大。

二、動物權與生態學興起，令人反思動物歧視的問題，牠們真只是如笛卡兒所說的「活著的機器」嗎？

三、從演化學的角度看，人類在何時獨立出來的？原始人真的「原始」嗎？

四、哲學界的老問題，物種區分是自然形成的？或是人類爲方便而強加的？

五、人工智慧的發展，使人造事物亦有「人的」特質，我們因而需要重新思考人的本質。

六、基因研究使我們發現，人與其他物種原來如此接近，非人類物種也可能因爲基因技術而有人的特質，如此，牠們應如何分類？

以上問題強烈衝擊我們對於人類本質的定義，而這些疑問，在本研究對《火之鳥》的討論過程，也一再提及。以下是阿梅斯托的看法：

> 人是唯一理性的、有智慧、有靈魂、有自我意識、有創造力、有良知、有道德、像神一樣的動物——這些說法似乎都只是神話，是我們不願面對現實而緊抓不放的信念……如果我們堅持要打破神話，就必須剷除所有人權，重新

[241] 菲立普・費南德茲—阿梅斯托著，賴盈滿譯，《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》(*So You Think You're Human? – A Brief History of Humankind*)，(台北縣：左岸文化，2007)，頁 10-15。

來過：重新思考人類生命和人性尊嚴的意義。[242]

對於「人性」是什麼，竟然越來越難以定義，甚至使我們懷疑自己的身分。這種反求諸己的切身思考，與手塚在《火之鳥》中發出的問題，有著極深刻的關聯。手塚在《火之鳥》中，意圖衝破各種界線所造成的區隔與限制，他的批評目標是所有人爲的虛假分類：人種的、物種的、非生命的區分，而苦難的產生往往是因爲自私的人堅持上述界線以保護自己的利益。荒謬可笑的是，「區分人和其他生物有一個簡單的方法，就是只有人會那麼執著，非要將自己和其他生物畫分開」，[243]因此，這些分隔彼此的界線，全部都值得懷疑。

一、異族的無謂紛爭

(一)從「人與人」到「人與物」

「戰爭」之於《火之鳥》，甚至可說在手塚治虫所有作品裡頭，佔了極大的一部份。從開創連載的〈黎明篇〉，接著〈未來〉、〈大和〉、〈亂世〉、〈羽衣〉、〈異形〉、〈太陽〉，多的是戰爭的情節。在這些篇章裡，手塚一再強調戰爭的愚蠢與殘酷，他最善用負面的形象，警示讀者，這種區別彼此的自私心理，最後只會招致群體的覆滅。從卑彌呼、大和之王到平清盛的盛極而衰，難逃一死，提醒著在死亡的映照之下，一切成就將如晨露般消散無跡。非僅人類，就連〈未來篇〉中在演化上得天獨厚的智慧蛞蝓，也不免自詡爲高等生物，在戰場上拚個你死我活。

說到征戰、迫害的原因，來自對「非我族類」的恐懼與歧視，如〈宇宙篇〉，牧村與拉達的關係，正是在前一章所提到的「異類妻子」民間故事，據榮格學派學者河合隼雄的分析，從這類故事中可探索日本人心目中人與動物的隔閡，以及人與自然的關係。[244]雖然人可能與異類(如動物)結合，一旦知道妻子的非人身分，無論如何都無法繼續在一起。而在地球人牧村眼中，即使佛雷米爾星人再怎麼有智慧、有道德，「牠們」仍長著兩隻雞腳，在內心深處仍認爲他眼前只是「像人

[242] 菲立普・費南德茲—阿梅斯托著，《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》，頁 195。
[243] 同上註，頁 21。
[244] 河合隼雄著，廣梅芳譯，《日本人的傳說與心靈》，頁 161、165。

的生物」。「宇宙集像機」代表純真善良的好奇心，使得拉達犯下「禁忌」，無意間窺見人類內心的弱點——自私。如同當初種族歧視的白人將黑人與猩猩視爲同類，或納粹德國對猶太人的趕盡殺絕等行爲，都是人種自我中心的角度所造成的問題。目前，基因研究與生物學已經證明，人種膚色等差別只是一種迷思，人類之間完全沒有種族之分。同時，基因研究也告訴我們，人與動物的相似度，竟比我們想像中的高！如阿梅斯托所說：

> 我們付出慘重的代價(彼此殘殺)才學會包容……包容並非來自科學實證，而是出於痛苦的教訓。…因為唯有包容的自我定義才能讓我們在多元文化中和睦相處。[245]

《火之鳥》不只表現人類之間因隔閡、歧視而產生的負面行爲，也利用了奇幻元素表達他對異族合作的期許，最具代表性的就是外星生物 Mopie，他們過人的生命力可與任何種族繁衍後代，也能變化外形，他們心地善良，願意幫助其他生命。在故事中，他們多以女性角色登場，爲人類犧牲奉獻，例如〈望鄉篇〉的 Mopie，假扮成露美與賽卜生下女兒；又如〈未來篇〉的珠美，以心電感應與真人做著一次又一次的美夢。Mopie 這個角色，代表手塚心中最完美的生命體，無私、善良、生命力旺盛，人與 Mopie 的結合，正象徵跨越、消解界限的夢想。

除了人對人、人對異族的態度外，在《火之鳥》中，對於人加諸生存環境中其他生物的種種粗暴行爲，手塚也加以撻伐，而談到人與其他物種的關係，此時我們必須從生態觀點與環境倫理來檢視。

(二)手塚治虫與「生命中心主義」生態觀

近年來環保意識抬頭，對於環境與生態的觀念，有大幅度的演進，從最早的「人類中心主義」，到「生命中心倫理」，接著有「生態中心倫理」的發展。[246]所謂人類中心主義，依西方的宗教與哲學傳統，強調人的理性具超越一切的卓越

---

[245] 菲立普・費南德茲—阿梅斯托著，《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》，頁 102。

[246] 此一進展分類，是環境學者楊冠政對於國際環境倫理的趨勢所做的整理。傳統的倫理討論範圍只在於人類，從自我到國家、種族，強調人類中心；生命中心倫理探討的對象，則包含動植物等所有生命個體；至於「生態中心倫理」，則對整體環境、生態甚至宇宙的關係均加以考慮。見楊冠政著，〈邁向全球化的環境倫理〉，《哲學雜誌》30 期，1999 年 10 月，頁 13。

性，人類是神在地上的代理人，如〈創世紀〉所述：「上帝說：『我們要照著我們的形象、按著我們的樣式造人，使他們管理海裡的魚、空中的鳥、地上的牲畜，和全地，並地上所爬的一切昆蟲。』上帝就照著自己的形象造人，乃是照著他的形象造男造女」。[247]

宗教並沒有錯，錯在人類把「責任」視爲「特權」，而西方傳統的人文主義在道德上認爲人是寬容慈悲的，但對於其他動植物，則充滿了傲慢心理，對於一切資源，則是需索無度。這樣的態度，手塚在《火之鳥》裡頭往往加以深刻的批判。

現代人大都接受達爾文的演化論，「物競天擇」一語也琅琅上口，大自然間的物種，本就有競爭淘汰的關係，然而人類在這方面，卻有過人之處，在地球上佔盡便宜。號稱「萬物之靈」的這些人，平時不屑與動物爲伍，然而在爲自己過度剝削環境與資源時，則回頭訴諸此「競爭擇汰」之理，不願對自己的行爲作更高的道德期許，寧可自比於禽獸，稱許競爭爲「自然之道」。此「自然」，當是在人類位居食物鏈或權力高層時的想法，一旦像〈生命篇〉的青居這樣被定義爲「非人」，成爲殺人秀的獵物，一定不敢再抱持人類中心主義的觀點。

就《火之鳥》內容來看，手塚的生態觀點，約略接近於「生命中心主義」。「生命中心主義」學說主要在強調：所有生命個體均應給予道德與倫理上的考量，而個體生命的利益應是平等的。對於所謂「應予道德考慮的生命個體」，學者們有不同看法，有人認爲僅有動物是有意識的生命體，此類稱爲「動物個體論」(Zootic Individualism)；而有的則認爲所有有生命的個體均應包含在內，不論動植物皆然，稱爲「生命個體論」(Biotic Individualism) 。[248]在多數《火之鳥》故事中，手塚對於其他生命皆抱持著關懷認同的角度，較接近後者的看法，如〈望鄉篇〉的 mopie 是介於礦物、動物之間的生命型態，當 mopie 寇姆遇到危險，又可變形爲植物保護自己。可見得手塚心目中，所有的生命都是有價值的。又如〈鳳凰篇〉的我王，

---

[247] 《舊約・創世紀》，1：26-27。

[248] 持「動物個體論」的學者有辛格(Peter Singer)和黎根(Tom Ragen)，而持「生命個體論」者有史懷哲和(Albert Schweitzer)泰勒(Paul Taylor)等人。參見楊冠政著，〈邁向全球化的環境倫理〉，《哲學雜誌》30 期，頁 16-17。

在經歷折磨考驗後，成爲一個穩重的雲遊僧人，身邊隨時跟著一群小動物，並且可與動物們心靈相通，這樣的形象便是生命中心論者的夢想。

（三）《火之鳥》的東方哲學與生命中心主義

我們看待其他生物，除了考量「人類利益」，或是視爲環境資源的「永續利用」，都還不夠，這樣看待動物的眼光仍充滿了所謂的「價值判斷」。而《火之鳥》的奇幻故事，深入描寫動物、外星生物等非人生命體，強調他們也有追求生命延續的權利，其基本論點與本章前述的宗教觀點有異曲同工之妙。例如肯定生命個體價值均等的平等論，便與佛學中，萬物相互依存的「緣起論」，以及眾生皆有善根的「佛性說」隱然相契合。[249]〈鳳凰篇〉的茜丸死後轉生爲浮游生物、海龜及小鳥，亦難逃弱肉強食，被人捕殺的命運。在輪迴思想中，動物可能曾經是你的親人，人類也可能成爲動物，生命之間的差別又有何異？既然萬物於六道間輪迴不止，也都可能藉修行而得道成佛，則人又獨何尊於世？而「宇宙生命」的觀念，更將各種生命之間的界線消融殆盡，所有生命同源同歸，如前述道家思想中，全是一個「氣」字。因此，硬在人類與其他生命之間劃出差別，強調人類生命的尊貴與控制權，是沒有意義的。

二、生命的定義與界限

上文討論了人與人、人與動物、人與其他生命的界限，然而，生命與非生命之間的界限呢？石頭、空氣與各種元素都只是無生命的客觀環境嗎？那爲何人類天生總對大自然充滿孺慕之情呢？除了從宗教、哲學的觀點來看，筆者還參考一些自然科學上的觀念，來討論手塚治虫在《火之鳥》呈現的看法，較能完整理解如何看待所有生命與非生命的關係。

(一)後現代科學的觀點

在上一節提到，現代的科技革新使得科學已經不再是可以爲人利用且理解的中性價值，而是一種意識形態的掌權者，科學的工具理性讓人與自然的關係成了

[249] 莊慶信著，〈中國佛教與生命中心主義環境哲學的對話〉，《哲學雜誌》30 期，頁 65。

征服者與被征服者、利用者與被利用者的關係，這些都是科學、技術與生產三者融爲一體的負面影響。有鑑於這樣的情形，在科學界內部也出現反省的思潮——後現代科學觀。

傳統的科學本體論的特徵爲機械論(mechanicalism)，將世界的一切存在與現象分類爲各種互相獨立的基本要素，這樣的認識不但否認主觀性的經驗，也否認心靈的作用。這樣的「客觀」思維導致人類認爲只要他能掌握世界的基本要素及規律，一切其他事物都是可供控制的生存資源。[250]但這樣的方法忽視了世界的有機性、偶然性以及人的主體性。簡而言之，若說一個人只是「碳、鐵、氫、氧等元素加上腦中的流動電子的組合，沒有所謂靈魂，人體恰巧是個活動機器罷了」，這樣的說法必然會受到強烈抗議。

相對的，後現代科學的本體論爲有機論，主要思想來源爲生態學，注重有機體與其生存環境間的關係。關於生命，「後現代有機論認為，人類生命的價值與意義不僅存在於社會之中，在更加廣闊的範圍內，也存在於與自然總體進化過程的關聯之中。」[251]因此，以後現代科學觀強調的多元、有機、動態等觀念，來看待「生命」這個議題，不但可以調節科學唯物論者的冰冷無情，或許也可減少唯心泛靈論者的自說自話。

(二)「宇宙生命」與「大地之母假說」

最能表現後現代科學精神的有機論者，或許是美國國家航空暨太空總署(NASA)的研究顧問——洛夫洛克(James E. Lovelock)。原意在研究如何從遙距偵測火星及其他行星上是否有生命存在的洛夫洛克，因爲對於如何定義生命、發現生命等問題的研究工作，領悟了「大地之母——蓋婭」假說。他從地質學、大氣分析等資料發現，從生物出現於地球至今的幾億年來，全球溫度的穩定，元素循環與生物群落消長的平衡，種種現象都證明環境與生物之間的互動，比以往想像的要多元且有機。

[250] 劉魁著，《後現代科學觀》，(台北：揚智文化，1998)，頁 33。
[251] 劉魁著，《後現代科學觀》，頁 46。

傳統的生物學認爲，生命的存在，必須在適當的環境下努力適應，亦即傳統演化論的「適者生存」；但「大地之母」假說則認爲地球上因爲有生命的存在，才能使得地球的表面——大氣層、陸地與海洋——變得舒適，並能積極地維持著適於生命存在的舒適環境。以較科學的語言描述，「大地之母」可定義爲「一個包含地球的生物圈、大氣層、海洋與土壤的複雜實體；作為一個整體，它構成了一個回饋或調控的體系，此體系一直為地球上的生命，尋求一個最適宜的物理與化學環境」。[252]洛夫洛克借用希臘神話的大地女神——蓋婭(GAIA)，原意雖非將地球整體擬人化，但地球自我調控環境與生存其中的生命能力，的確使人不得不聯想到一個更高智慧的存在。當然，洛夫洛克從生理學、地質學與大氣科學等角度出發，目的在尋找理解自我與環境互動的最適合方式，而非提出新的信仰。因爲「大地之母」的概念，洛夫洛克引導我們反思如何看待地球：「所有用人為方式合理地征服生物圈的企圖，注定必敗無疑，因為這與所謂的『慈善的殖民主義』概念無異。他們都假想人類是這個星球的主人；即使不是房東，也是房客。」[253]因此人類是與地球這個「生命」共同生存，而非單方面的利用與控制。如同前述對於各種生命型態的討論，人類、動物、外星生物，都是宇宙生命的一員，現在，再加入「地球」這個生命體，將所有一切賦予生命的觀點，便是手塚在《火之鳥》所表現心靈上最宏觀的自由。

(三)人機一體的新生命

前文提到各種達到永生的方式，就實際層面來談，複製是最不可能的，而資訊科技卻給予我們無限的想像空間，如果能將所有記憶轉移到電腦中，是否就可讓此「人」永生？阿梅斯托提到：「如果機器能夠複製人的思想，那就表示智慧是機械性的，或者表示應該將機器也歸為人類，跟我們一樣擁有靈魂」。[254]〈復活篇〉便一再挑戰我們對人與機器人之間的界線，對於玲於奈而言，跨越人與機

[252] 洛夫洛克(James E. Lovelock)著，金恒鑣譯，《蓋婭，大地之母》(GAIA: A New Look at Life on Earth)，(台北：天下文化，1994)，頁 28。
[253] 洛夫洛克著，《蓋婭，大地之母》，頁 225。
[254] 阿梅斯托著，賴盈滿譯，《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》，頁 191。

器之間的愛情才是值得歌頌的真愛以及生命的目的。而擁有高智能的機器人千尋以及後來的洛比達，明明有理性、有道德，依然不被視作人類看待。特別是洛比達，爲了證明自己身爲人類的事實，最後竟以殺人及自殺等激烈手段證明自己的生命。究竟機器人能不能是生命？與手塚的疑問恰好相反，艾西莫夫在《鋼穴》中提到創造機器人的限制，在於人的不可預測性：

> 我們造不出有美感、道德感或宗教感的機器人。我們無法將一個完全唯物主義的正子腦再提升一點點層次。只要我們還弄不清人腦的運作，就沒辦法提高正子腦的層次……我們永遠都在不可知的邊緣徘徊，妄想了解不可能了解的事物。這正是人之所以為人的原因。[255]

人的不理性與不可預測，是缺點也是優點，是人類生命不可或缺的要素，也是人之所以不能爲電腦與機器所取代的證明。但《鋼穴》中強調的是地球文明，可以憑藉機器人與人類共組的碳/鐵文明一起創造出新的集體生命。在《正子人》裡，艾西莫夫對人造物與生命的差別與定義，提出另一個可能，便是本節的重心——自由。在機器人安德魯爭取被成認爲人類的過程，與法官之間的辯駁值得我們深思，安德魯主張：

> 有人在本庭指出，只有人類才能擁有自由，但我認為這句話不正確。我的看法是，只有希望獲得自由的人——他知道有自由這麼一回事，而且全心全意去爭取——才有資格獲得自由，而我正是其中之一。[256]

作爲一個個案，[257]法官的判決是：「任何個體只要擁有足夠進化的心智，能夠領悟自由的真諦、渴望自由的狀態，我們就無權剝奪它的自由」。[258]深切了解「自由意志」意義的安德魯，確實值得自詡「萬物之靈」的人類反省。

藉著手塚治虫與艾西莫夫的比較，人機一體的科技未來，抹除了生命的界

---

[255] 艾西莫夫，《鋼穴》，頁 238。
[256] 艾西莫夫、席維伯格合著，《正子人》，頁 109。
[257] 筆者在此要強調「個案」，是因爲《正子人》的設定中，安德魯是唯一一個創新且具有未知的學習思考能力的機器人，因爲「他」，人類立刻阻止此機型的機器人繼續量產，以免更多「新人類」問世。這也是艾西莫夫設定上的方便，讓思考焦點集中在爭取「人權」的安德魯身上，而不會動搖人類對自身地位安危的信念。
[258] 艾西莫夫、席維伯格，《正子人》，頁 110。

限，機器生命也可能被認定爲「人」。這不但擴大對生命的認識，在科幻文本的辯證之中，也促使我們更積極了解人性及自己的定位，包容的眼與尊重個體自由的心，提供我們脫出生命困境的一條路。

在「界限的消解」這一段，筆者從人類的定義談到了生命的定義，旨在論證《火之鳥》呈現的生命世界之多元與廣闊，也看見消融了差別、歧視等界限後的生命之間，所共同享有的是更自由且生生不息的未來。

參、與尼采生命哲學的呼應

在研讀《火之鳥》的過程中，筆者發覺《火之鳥》呈現的生命觀點與近代哲學家尼采的生命哲學有遙相呼應之處，因此試從尼采的觀點來詮釋《火之鳥》之生命觀。

哲學家裡頭，很少有像尼采這般，讓後人有無限多詮釋且充滿爭議的哲學家。尼采一生病痛不斷，晚年甚至被診斷出精神異常，他的反基督思想廣受爭議，其學說也曾被納粹主義者大肆讚揚並援用，但這些都無損於他精采豐富的思想精華。高宣揚在《後現代論》如此介紹尼采：「後現代思想家發揚尼采的超人批判精神，使批判第一次在人類文化史上越出了理性的約束，真正成為人本身自求精神解放的創造性遊戲活動。」[259]與《火之鳥》一樣，同是對於現代性的批評，引用尼采的想法，正是十分合宜的。尼采一生勤於寫作，著作頗多，早期有傳統的長篇論說，晚期則多是精簡的警句要言，還有些散文詩般的隨筆如《查拉圖斯特拉如是說》。他的著作充斥象徵與隱喻，欲解釋他的思想，極端者如傅柯所說：「對待像尼采這樣的思想，最正確也最誠敬的態度就是去利用它和改造它，讓它呻吟哀嚎，讓它抗議」。[260]因此筆者對尼采的討論，也將很後現代式、創造性地去大膽解讀，務求能與《火之鳥》的主題探索激發出一點新的火花。

---

[259] 高宣揚，《後現代論》，頁 173。

[260] Foucault, "*Prison Talk*"，轉引自戴夫・羅賓森(David Robinson)著，陳懷恩譯，《尼采與後現代主義》(Nietzsche and Postmodernism)，(台北，貓頭鷹出版，2002)，頁 100。

以下將《火之鳥》所表現的生命觀點，與尼采的生命哲學作一對比，針對其「藝術與人生之關係」、「衝創意志與超人」及「永恆回歸的宇宙論」等主要概念探討，以之印證《火之鳥》表現的充沛生命能量及生命觀。

一、悲劇的人生觀

察諸整個《火之鳥》系列，沒有一個是完美圓滿的故事結局，總在大戰、混亂、懲罰之後，讓讀者面對落寞的結局長嘆不已。至多留下一絲希望，如〈黎明篇〉爬出山壁的建武，爲熊襲族的復興留下伏筆；或〈太陽篇〉中化爲精靈飛向天空的史格爾與淀美，前去尋找沒有壓迫的地方。《火之鳥》故事中的群體生命，不論多麼高等的文明發展，總是一再反覆重演新生與毀滅的戲碼。這些悲劇性的結局，配合前述的漫畫語言特色如電影分鏡與戲謔風格帶來的戲劇性與諷刺性，使我們察覺人生這場戲終究是苦多於樂。揭露人生深刻痛苦的真面目之後，又應如何面對它呢？隨著接下來對尼采的討論，不知不覺地我們將回到《火之鳥》，找到面對生命的正面態度爲何。

尼采一生思想的精華《查拉圖斯特拉如是說》曾說：「人對人生的觀察有多深，他對痛苦的觀察就有多深」。[261]另外，在他最初發表的學術名著《悲劇的誕生》裡，也曾引用了一個希臘神話故事：米達斯王追問聰明的森林之神息倫納斯(silenus)，人類最大的善是什麼？只換來一聲嘲笑：「可憐的人類！最好的事是永遠達不到的，那就是根本不要出生，次好的事就是趕快死去。」[262]乍看之下對人生充滿了悲觀與絕望，但恰恰相反的是，尼采在對希臘藝術與哲學作深入的研究後，大大肯定其「悲劇精神」。人生正是這樣一部悲壯的戲劇，我們都無法避免死亡與毀滅的結局，正因如此更要精采地演出這一生。他承襲了哲學家叔本華「世界是意志的表象，而藝術是暫時的救贖」等觀點[263]，但尼采反對其悲觀的態度，

---

[261] 尼采著(F. W. Nieczsche)，黃明嘉譯，《查拉圖斯特拉如是說》，(廣西：灕江出版社，2000 年)，第三卷，〈論相貌和謎〉，頁 171。

[262] 尼采著，劉崎譯，《悲劇的誕生》，(台北：志文出版，1998 再版)，頁 28-29。

[263] 叔本華(Arthur Schopenhauer)認爲世界是意志的「客體化」所表現出來的，而我們經由「身體」察覺之，例如消化器官是客體化的飢餓、生殖器是客體化的性衝動等。由意志(will)衍生而來的意欲(willing)卻是無止盡痛苦的來源，因此叔本華的對生命持有的態度是消極的。參見陳鼓應著，

大力推崇「戴奧尼索斯精神」。[264]

所謂「戴奧尼索斯精神」，是尼采從《悲劇的誕生》開始，便在他的思想中一再出現的重要概念，它代表希臘人面對痛苦人生的正面精神，它是沉醉、狂喜、勇猛等特徵的集合體，它是毀滅也是創造，它是豐富生命力的象徵。在《悲劇的誕生》裡，尼采提到在戴奧尼索斯的魔力下，人與自然重回和諧狀態，「大地自然地奉獻她的贈禮，而高山和沙漠中的野獸平和地走近了。戴奧尼索斯的戰車飾著鮮豔的花朵和花環；虎豹在他的控制之下大步地走著。」[265]這裡的戴奧尼索斯形象，我們很難不聯想到〈鳳凰篇〉裡的我王。我王在〈鳳凰篇〉中，以他不修邊幅的狂傲形象，將生命力量發揮在木石等一切雕刻物上，遇見任意殺害小動物者就發狂般地動武，與其說他是個佛教的雲遊僧人，豈不更像個完全沉醉於戴奧尼索斯魅力中的智者？我王與戴奧尼索斯形象的相似性，表現在藝術這個面向更是鮮明。在尼采回顧他的《悲劇的誕生》時，曾提到自己的目標是「如何從藝術家的觀點去看學術，而從生命的觀點去看藝術」，[266]並且明白主張，「構成人類基本形而上活動的，不是倫理學而是藝術」。[267]對於人生的觀察與表現，最爲淋漓盡致的就是藝術！如同我王的生命，在幾經磨難與災痛，最後成就的不是佛，是他所完成的雕塑與鬼瓦，這些也是他誠實面對生命、表現生命的成果。藝術的價值超越一切，可見得手塚對藝術與生命的關係所持有的看法，在這方面與尼采是相似的。

《火之鳥》中，我們雖看見各種面貌的世界，從遠古時代到科技未來，雖然人類一再重複犯下愚蠢的錯誤，但手塚從未在漫畫中寄望「另一個世界」的美好，也未過度傾向於宗教式的解脫，而是在不同的星球間、在猿田博士的實驗裡、在

《尼采新論修訂版》，(台北：台灣商務，2005)，頁 48。另見楊斯硯著，《論尼采早期的悲劇藝術思想－一個生命觀點考察之嘗試》，(清大哲學研究所碩士論文，2004)，頁 10-11。

[264] 戴奧尼索斯(Dionysos)，希臘神話之神明，通常被視爲酒神，宙斯與凡人賽墨勒(Semele)之子。未出世時，因賽墨勒以凡人之軀見了宙斯天神的真面目而慘遭雷火焚燒，宙斯搶救出戴奧尼索斯後藏於自己的大腿，成爲出生兩次的神明。戴奧尼索斯也是古希臘時代來自東方(小亞細亞)的神秘宗教之主神，其宗教以狂歡縱飲的祭典聞名。

[265] 尼采著，劉崎譯，《悲劇的誕生》，頁 22。

[266] 同上註，頁 5。

[267] 同上註，頁 8。

真人億萬年的等待中，重複一次又一次的生命創造與追尋。畢竟，生存在這個世界，指望另一個世界只會讓人想逃避，關於這一點，在尼采對於宗教的批評也曾提到：「在優越的宗教思想籠罩之下，我們已習於接受『另一個世界』的理念，並且經由對宗教之幻覺的分析而常常會有一種難過的空虛與缺乏感」，[268]他的批評，主要是對基督教而起。尼采強烈反對寄託於無人能及的另一個世界，也反對哲學上的二元論世界，[269]沒有天堂或是地獄，也沒有世界末日或最後審判，能做的就是活在此生，肯定此生。但如上述，此生如此恐怖，我們應持怎樣的看法才能度過，甚至超越呢？

二、衝創意志[270]與超人[271]

手塚治虫的《火之鳥》，探討生命的目的與意義，如同他的《怪醫黑傑克》一樣，反覆對衡量生命價值的方式發問，也歌誦創造新生的力量。如前所述，生命難免要面對死亡，文明也終有覆滅的一天，然而新的生命仍會開展下去，或許採取不同的形式，也或許是以我們無法想像的面貌。他們的生命能延續下去，靠的不只是求生存的意志，應該還多了些什麼，否則〈黎明篇〉的建武何必非要冒著生命危險爬上山壁？〈鳳凰篇〉的我王從自私自利的盜賊，如何成爲隨性自在的藝術家？在此，筆者再度大膽地聯想到尼采。

尼采的學說常招致抨擊的原因，主要在他的思想往往被解釋爲替納粹服務，贊成社會達爾文主義等。這是由於他的思想著重個體的自由，反對「群體道德」對人類本能與特性戕害。他著名的衝創意志指的是「所有存有者都生存在一個永續爭戰的狀態之下，但是這種爭戰和衝突具有創造力，同時也是健康而正面的。」[272]國內學者陳鼓應將 power 理解爲「衝創」而非「權力」，是因爲「尼采用『Macht』，

---

[268] 尼采著，余鴻榮譯，《歡悅的智慧》(*The Joyful Wisdom*)，(台北：志文，1989 再版)，頁 170。

[269] 在西方哲學界，此看法以柏拉圖爲首，延續到基督教哲學，均呼籲人在眼前的世界之外，憑理性或信仰觀察另一個「真實世界」。

[270] 「衝創意志」英文爲 will to power，德文 Der Wille zur Macht，台灣常譯爲「權力意志」，大陸有譯爲「強力意志」者，以下隨著不同的譯本使用，將採譯者原文，但意思仍同，將不另註解。

[271] 尼采的「超人」德文爲 Übermensch，英譯有 overman 與 superman 兩種，在陳懷恩的譯註提到，über 結合的辭彙本就有超越、克服之意，因此「超人」並非優越於其他人，而是自我克服之意。

[272] 戴夫・羅賓森著，陳懷恩譯，《尼采與後現代主義》，頁 31。

是指充滿活力的或智力的能量和才能。」[273]這是尼采理解中能健康地活在世界的「超人」所必備的生命能量。查拉圖斯特拉也說：「我就必須永遠超越自我。……哪裡有生命，哪裡就有意志，但不是生存意志，而是——正如我教導你們的——強力意志！」[274]

《火之鳥》所表現的生命形象，不只穿越過去與未來，也超越了宗教與科學。在第二節討論到《火之鳥》裡迷信科學者的悲慘命運，看到過度樂觀於科技的人們只剩下空虛的心靈，而尼采憑藉「衝創意志」所要超越的，也是迷信理性與虛無主義的現代社會。十九世紀初的德國，因爲科學理性日漸發達，先是懷疑宗教與道德，繼而因資本主義而使藝術品味淪落了，現代文化在尼采眼中變得俗不可耐。尼采認爲他研究機械及科學的朋友「絕對相信機械是一切生存結構的基礎、是最首要和最終極的指導法規；」接著說：「但是機械世界也必然是一個無意義的世界。」[275]尼采看世界的眼光寧可是審美的，「他對藝術的期盼不是救贖，而是生命的提升。」[276]在此從「衝創意志」，再度回到了「藝術」這個命題。筆者將再度舉〈鳳凰篇〉中我王的形象爲例，說明生命的面貌。

本章第一節提到，我王作爲《火之鳥》系列故事中，猿田彥所有轉生中唯一一位善終的角色。他的解脫，不是成佛，重要的是心境上的超越與自由；他的形象，與其說是僧人，不如說是仙人或藝術家。我王並未超越死亡，但那已不重要，在〈亂世篇〉中臨終的那一幕，400 歲高齡的我王，命弟子將他抬到山頂看最後一次夕陽：

> 從我出生的那時候開始，這夕陽就從來沒有變過……幾十次…幾百萬次，他總是一樣的西沉。……你們要像夕陽一樣的活在這世上。不管人世間怎麼浮動，光陰流逝……大自然的偉大壯闊…是永遠超乎想像的…… (亂世篇 13，頁 149)

---

[273] 陳鼓應著，《尼采新論修訂版》，頁 49。
[274] 尼采，《查拉圖斯特拉如是說》，頁 124。
[275] 尼采著，余鴻榮譯，《歡悅的智慧》，頁 291。
[276] 呂迪格・薩弗蘭斯基(Rüdiger Safranski)著，黃添盛譯，《尼采：其人及其思想》(Nietzsche: Biographie seines Denkens)，(台北：商周出版，2007)，頁 88。

我王選擇欣賞斑斕的彩霞作爲生命最後一刻的活動，他的解脫，如仙人一般，與天地同遊，是精神的絕對自由，是對人生投以審美的眼光。在本章前兩節的討論中也多次提到，從「追求個體自由」與「審美遊戲的人生觀」兩點看來，《火之鳥》的確表現出些許的道家思維。巧的是，尼采在這方面，也與他們抱有極相似的態度。[277]

回到我王的遭遇，天生就是殘缺者的他，先是忌妒健全的茜丸而砍傷他的手，同樣殘廢的兩人，卻都憑著強烈的意志力練成了驚人的雕刻手藝。後來，投身權貴的茜丸遭到了毀滅，而鄙視名利的我王，雖然失去了最後一隻手臂，但身體的殘缺已經不再是限制，他憑藉充沛的生命力與創造力，即使以嘴雕刻，也能完成無數的作品。這樣的形象，曾有論者連結至手塚中學時因急症而差點失去雙手的恐怖經驗。的確，我們也在手塚的許多其他作品中，看見手塚自己的影子，看到障礙者如何克服自身的條件，完成理想(通常是藝術)，如《午夜計程車》中失明的煙火師、《怪醫黑傑克》裡經由復健而重獲健康的患者，而手塚也曾創作過貝多芬的傳記漫畫。[278]痛苦的形體殘缺，並不能打倒我王他們，對藝術與生命的熱愛，便是他們的「衝創意志」、使他們的精神得到自由，突破身體的限制與枷鎖，完成不朽的生命。

三、永恆回歸的宇宙論

在第三章的「神話要素」一節裡探討了《火之鳥》的時間觀時，發現手塚多次表現歷史如迴路般一再循環，不論生與滅、善與惡，總會反覆上演。筆者引用耶律亞德(Mircea Eliade)神話學的「永恆回歸」理論作爲解釋，而在他提出此概念時，他已知道尼采曾提出的「永恆重現」(Eternal return，亦可譯作「永恆回歸」)。[279]這兩者雖同名，但彼此在立論目的與詮釋上其實有很大的不同之處。耶律亞德

[277] 陳鼓應指出，尼采與莊子哲學有許多共同點，本文所提到的「精神自由」部分最具代表性，另外還有「反對二元論世界觀」、「永恆重現的宇宙論」等類似論點。當然，最大的不同在於尼采思想的戰鬥性與積極入世態度。參見陳鼓應著，《尼采新論修訂版》，頁 205-208。

[278] 池田啓晶著，《手塚治虫——完全解体新書》，頁 212-213。

[279] 在耶律亞德的理解中，「不管什麼型態的歷史主義，從尼采的『命運』到海德格的『時間性』，它們對歷史終究束手無策。……絕望、命運、悲觀竟然被提升到英雄德行與認知工具的地位。」

的永恆回歸，強調回歸「原初的美好」，以之抵抗「歷史的恐怖」，他將「重現」視爲神話與宗教的「原型」；而尼采的永恆回歸則是他晚年爲了肯定現實世界、完成精神生命理論而提出的獨特宇宙論。上一章已從敘事的觀點及時空的設定看《火之鳥》的「永恆回歸」，以下則從尼采的生命哲學角度看《火之鳥》的「永恆回歸」。

在尼采的《查拉圖斯特拉》裡提到：

> 我，查拉圖斯特拉，是人生的代言人，痛苦的代言人，循環和輪迴的代言人——我呼喚你呀，我深邃的思想喲！……
>
> 萬物走了，萬物又來，存在之輪永恆運轉。萬物死了，萬物復生，存在之年永不停息。
>
> 萬物破碎，萬物又被重新組裝起來；存在之同一屋宇永遠自我構建。萬物分離，萬物復又相聚，存在之環永遠忠於自己。
>
> 存在開始於每個瞬間；「彼此」之球圍著每個「此地」轉動。到處都是中心。永恆之路是曲折的。[280]

「永恆回歸」這個概念，令很多人疑惑其與超人學說的矛盾性，既然宇宙萬事萬物都會在未來的某一刻重演，那人類的生命又有何創造意義？

首先要知道尼采對於基督教的末世論抱持強烈的不滿，渴望另一世界與神的恩賜使人漠視現實，尼采也否定世界的發展是直線式的、有終極目標的。尼采爲了肯定此世而提出永恆回歸的世界觀，如上述引文，世界是有生有死，有歡樂有痛苦，隨時變動不居的。

再者，從尼采的學術生涯知道，他最推崇古希臘時期，柏拉圖之前的哲學家們，而尼采晚期的永恆回歸學說，一般認爲是受到古希臘哲學家赫拉克利特(Heraclitus)宇宙論的影響，加上當時科學界發現的能量守恆定律所創造的。[281]在

耶律亞德所認識的尼采是悲觀的、宿命的，他認爲宗教與神話的永恆回歸自然是精神重生的救贖。參見耶律亞德著，楊儒賓譯，《宇宙與歷史——永恆回歸的神話》，頁 137。

[280] 尼采，《查拉圖斯特拉如是說》，頁 235-236。

[281] 尼采認爲世界由固定的能量組成，當有限的力量在無限的時間內不斷活動，如同丟骰子一般，

〈希臘悲劇時代的哲學〉一文中，從尼采對赫拉克利特的討論，能更清楚看見「永恆回歸」觀念的面貌。赫拉克利特說：「我凝視著生成，還沒有人如此仔細地凝視過事物的這永恆波浪和節奏。」[282]這個世界的「節奏」就是生與滅不息的力量。「永恆的唯一的生成，一切現實之物的變動不拘，它們只是不斷地活動和生成」。[283]這個由兩個對立能量相互鬥爭而成的世界有何目的呢？尼采再度提到了藝術：

> 生成和消逝，建設和破壞，對之不可做任何道德評定，它們永遠同樣無罪，在這世界上僅僅屬於藝術家和孩子的遊戲。如同孩子和藝術家在遊戲一樣，永恆的活火也遊戲著……萬古歲月以這遊戲自娛。……就像一個孩子在海邊堆積又毀壞沙堆。……只有審美的人才能這樣看世界。[284]

既然世界是個遊戲，我們在其中扮演什麼角色？如果世界真是這樣不斷反覆轉動的「永恆的沙漏」，有兩種看待未來的眼光：一是宿命而悲觀地服從痛苦的生命，或是信仰不可見的神明信仰，期待超越；二則如尼采所問的「你是否就想這樣一成不變地因循苟且下去？」[285]改變與創造可以從現在開始。戴奧尼索斯當然選擇後者，痛快地活著，忠實於現在，因爲「超人是塵世的精義！」[286]如研究者薩弗蘭斯基闡釋尼采的「形上學慰藉」：「生命對於個人永遠會是不公平的，而他唯一的出路便是與生命的全體歷程合而為一。」[287]

肯定世界、肯定生命，是《火之鳥》的「永恆回歸」與尼采生命哲學最相似之處。在反覆創生與毀滅中，我們得到警惕，也學會把握每一個現在。《火之鳥》系列故事的最終章，是連載的第二篇故事〈未來篇〉，雖然地球上的生命在愚蠢的戰爭中遭到致命的毀滅，故事並非全歸虛無的收場，倖存者真人仍留下一絲希望，或許需要漫長的等待過程(三十億年)，但新生命中就有新希望，手塚最後以

則重複必然會出現。參見陳鼓應著，《尼采新論修訂版》，頁 122。

[282] 尼采著，周國平編譯，〈希臘悲劇時代的哲學〉，《悲劇的誕生》，(台北縣：左岸文化，2005)，頁 220。

[283] 同上註，頁 223。

[284] 同上註，頁 228-229。

[285] 尼采，《歡悅的智慧》，頁 241。

[286] 此句或譯爲「超人是大地的意義」。參見尼采著，《查拉圖斯特拉如是說》，頁 6。

[287] 呂迪格・薩弗蘭斯基(Rüdiger Safranski)著，黃添盛譯，《尼采：其人及其思想》，頁 105。

旁白直接道出：

生物毀滅後又出現，跟著演化、繁盛，以至於滅絕……這樣的戲碼已在火鳥的眼前上演過無數次……不管重演幾次，人類卻總是重蹈覆轍。

「可是，下次會更好。」火鳥這麼想著，「我相信下一次會更好。」

「我覺得，下一次的人類一定會有所不同……」（未來篇 4，128-129）

正因爲如此，永恆輪迴的意義不是悲觀，而是要我們肯定現在，尊重每一個生命的存在，從「生」的角度看每一次的創造與毀滅、新生與死亡。美感與新生才是手塚在文本中所要讚頌的對象，不論是自然之美或愛情之美，成就於個體自由的美與新生，正是手塚在文本中所闡述的，最基本的解脫之道。

本章對《火之鳥》的主題——「生命」所進行的探究，從個人的死生開始，到文明興衰的反省，最後是憑藉自由而超越、重生的渴望。這三者也清晰表露出手塚對於生命特有的哲學與期盼。在故事的基調「永恆回歸」中，所有生命一再毀滅，然後新生，看似循環不止，這究竟是苦或是樂？全看人類著眼在此沙漏的哪一端。手塚藉著火鳥之口一再告訴我們，「我相信下一次會更好」（未來篇 4，128)。從宗教的角度來看，佛教的積極性在不因強調世間有諸多苦惱，便勸人放棄生命，反而是積極求解脫；或是與我王一樣，享受如莊子般遨遊天地、與大化同存的精神自由；又或如尼采所強調那不斷自我超越的「超人」，不論是苦是樂，終究對此生抱最大的肯定。手塚一再強調生命的重要，創造的美德，無論是自己的或其他的生命，都一樣值得被尊重。因此，在循環中強調新生的力量，是人類唯一且最佳的選擇。

第五章　結論

生年不滿百，常懷千歲憂。

節選自〈古詩十九首〉

手塚治虫的妹妹美奈子這樣描述她大哥：[288]

當時的中學生，一般在精神上都比較老成，經歷了戰爭，是對人生有深刻煩惱的一代，他們剛開始讀《少年維特的煩惱》，中學畢業前就讀起其他哲學的書了。……他用漫畫特殊的表現手法，將他的領悟和戰爭期間的經歷呈現出來。

美奈子還說到戰爭時期的手塚，畫了許多有關戰爭的漫畫，有日本漫畫英雄打敗美國間諜之類的內容，當時他也曾是個軍國少年。或許是戰時的體驗與戰敗的衝擊，才使手塚日後表現出對戰爭的深刻反省。這個軍國少年的幻滅經驗，幾乎沒有被人提及，筆者認爲此體驗或許促成手塚思想的深刻性，不可謂不重要。

觀察了手塚的漫畫生涯，也仔細審視了《火之鳥》作品本身，筆者發現手塚的藝術生命，可說是經常在兩個極端內反覆來回：醫生或漫畫家的職業選擇、漫畫化或寫實化的風格選擇、嚴肅或輕鬆的題材選擇……，對於人生，他永遠都有「少年手塚的煩惱」，不斷提出疑問及反思。手塚一生都在他的漫畫中體驗並實踐其生命哲學，這也是爲何本研究將題目擬定爲「破滅與重生」。筆者從《火之鳥》的研究中發現這個信念：在二元之間激盪循環，終究能找到生命的最佳出路。

由於《火之鳥》的創作時間在手塚漫畫生涯的最後二十年，這不但可視之爲手塚對「漫畫」這個媒體本身的反省與實踐，更能在其中窺見其創作生涯中最大的主題「生命的尊嚴」。此二者的完美結合——《火之鳥》，不論是在漫畫藝術或生命哲學哪一方面，都給予筆者不小的心靈震撼。

[288] 手塚治虫著，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，頁 112。

第一節　研究發現—從漫畫藝術到生命哲學

壹、獨步一幟的漫畫語言

談手塚漫畫的獨特性，仍得先辨明時代的差異性。今日的漫畫，經過多年的摸索與發展，也有賴於手塚的開創，出現了百家爭鳴的多樣類別，分類之廣、專業度之深，超乎我們想像。而在手塚當紅的年代，他仍掙扎於讀者群的成長與擴展，今日各年齡層、各類別的漫畫都有其特殊的讀者群，不再是當年一部名作可以席捲全國大小讀者的態勢。因此，各種漫畫有其獨特的設定風格，例如少年漫畫必備一些可愛或帥氣的人物、熱血激昂的情節以及美少女的陪襯甚至暴露等要素；而青年漫畫則在題材與情節的深度下工夫，畫面美感倒是其次。

上述的慣例，現在看來是常識，而在手塚漫畫生涯的中後期，其實是以辛苦的體驗與轉型才慢慢發現的，這也是之所以手塚治虫能在漫畫界叱吒多年，至今仍不斷有作品重新出版的原因。[289]就畫風與造型設定而言，今日的日本漫畫，在多元分工以及工具的進步之下，常常同類的漫畫風格皆相近，沒有幾位風格強烈且辨識度高的漫畫家。相較之下，手塚治虫雖然自稱不愛用網點而偏好手繪陰影，反而突顯他的個人特色。

關於手塚治虫的漫畫語言，如第一章所述，邱麗娟的研究缺乏相關討論，而張逸明的研究範圍又過廣，難以深入研究單一文本，而其他討論者多從其最著名的「演員制」與「漫畫符號論」著手，探究手塚獨特的漫畫符號運用。筆者結合電影評析的角度，從視角觀點、鏡頭剪輯、光影效果等方面著手，回頭仔細檢視創作於二十到四十年前的《火之鳥》，發現許多特質是今日漫畫已放棄或仍未見的。

首先是鏡頭移動以及剪輯，這方面在手塚的開發之下，成爲漫畫製作的基本技巧。從《火之鳥》的表現看來，手塚最常在情節緊要之處，使用「瞬間到瞬間」

[289] 手塚過世後，由手塚製作(手塚プロ)繼續經營他的作品，手塚治虫的長子手塚真亦擔任該公司的董事，台灣東販公司至今(2009 年)仍持續重新集結出版手塚治虫的漫畫如《手塚治虫的漫畫之旅》、《桐人傳奇》、《MW》等作品。

的分格方式，來模擬一個「段落鏡頭」的動作，特別是用來營造電影中「慢動作」的效果。或許現代人因爲電視、電影、音樂錄影帶等媒體的閱讀經驗極爲普遍，使得漫畫讀者習慣快速而大量的鏡頭剪輯，而「瞬間到瞬間」的分格法反而在現代的漫畫越來越少見，應說是使用的比例不如手塚治虫漫畫來得高。還有「主題性蒙太奇」的剪接方式，也成了手塚的註冊商標之一。電影中若有一兩個令人印象深刻的視覺要素出現，便能營造獨特的風格，這一點漫畫亦然，《火之鳥》所呈現數個譬喻性蒙太奇(如鳳凰篇)，便使人覺得另有所指，意味深長，增添漫畫的藝術性，這些是現代強調趣味性與商業性的漫畫，比較缺乏的部分。另外，手塚在《火之鳥》大量實驗性的畫框，也是無人能及的特出表現，他一再提醒我們，漫畫之所以是漫畫，表現媒體本身的特色應該要好好發揮。反觀近年來的漫畫，畫框只淪爲說故事的工具，漫畫家重視的只是人物、故事題材，反而少有刻意經營畫框與分格的創新，實爲可惜。

再來是整體畫風的部分，本研究已多次提到，《火之鳥》跨越了手塚漫畫生涯的幾個轉型期，因此風格上有兒童漫畫的詼諧，也有青年漫畫的深刻，但很明顯地，也有些風格混淆不明之處，這在新的年輕讀者看來，有可能是一個小小的隔閡。畢竟，現代的漫畫出版，大多在封面及書名便讓讀者清楚知道類別，以吸引不同背景的讀者，這一點與手塚當紅的年代有很大的不同。另外，手塚的作品量與類別十分廣大，有四格兒童漫畫如《小馬日記》，有冒險類的少年漫畫《新寶島》、《原子小金剛》，又有描述歷史與寫實類的青年漫畫如《三個阿道夫》、《桐人傳奇》，特定年齡的讀者未必適合或有興趣閱讀手塚的「所有」作品。但就《火之鳥》而言，最突出的成就在於調和寫實與趣味的要素，以表達對深刻嚴肅的主題探索，在適當處加入幽默的笑料，以保持青少年讀者的注意，又能以扣人心弦的情節提供人對生命的反思，因此，某種意義上，嚴肅與幽默的混淆風格也成了《火之鳥》最別具意義的獨特風格。

貳、多元的題材與深刻的主題

使漫畫脫離「孩子的玩具」身分，成爲介紹新知的萬能法寶，是手塚這一輩漫畫家的功勞。1956 年左右開始，小學生的家長協會、文化人的團體，紛紛對雜誌展開強力的追討活動，起初是批判品質低劣的「赤本」漫畫(紅色封面的低成本漫畫)，後來轉爲全國性的反對漫畫，認爲漫畫是學生成績低迷、道德低下的元兇。在這樣的風波下，手塚的對抗方式只有一種，堅持漫畫的文學性與藝術性，充實漫畫的內容，耐心等待世人的理解，他堅信好的兒童漫畫是能與兒童文學並駕齊驅的。[290]

在第三章的結語裡提到了「多元知識的融入」，是《火之鳥》題材選取的最大特色。畢竟，要探討「生命的目的」、「文明的興衰」、「科技的優劣」、「自由的真諦」這些問題，本就是一個無邊的架構，因此《火之鳥》觸及了神話、宗教、歷史、科學及哲學等諸多領域，筆者藉由這些領域的探索進行與文本之間的對話，展開生命哲學的視野。

《火之鳥》故事中的主調——「永恆回歸」，是文本最大的特色之一。在這個模式下發展的故事，使我們深刻反省人類一再重複犯下的錯。在《火之鳥》的神話時間內，可見強權的興盛與衰敗、人類對死亡無意義的掙脫、企求永恆卻自取滅亡的文明，生命的歷程竟是無法脫逃的循環與輪迴。在這個主調下演出的人類文明史，強烈具有警世意味，引人反思。

《火之鳥》的故事除了出現在久遠的過去，也出現在空想的科技未來。手塚最擅長的科學幻想，將《火之鳥》的故事時空，一下子提升到超乎想像的世界。雖然帶入奇異幻想的科幻要素，但手塚走的卻是深具人文反省風格的「軟科幻」路線，藉由「科幻」這一面明鏡，照出人性的本來面貌——即使科技讓人能飛天遁地、死而復生，但人性始終不變。

由神話、歷史及科幻共同搭建的舞台上，《火之鳥》所要呈現給我們的生命本

[290] 中尾明著，傅林統譯，《手塚治虫——追尋夢與希望的天才漫畫家》，頁 150-153。

質，究竟是什麼樣貌呢？筆者從以下三組對立的關係中審視之：

一、生與死

《火之鳥》故事中，多的是冀求永生卻不得遂，遭逢厄運卻求死不能的悲劇人物，它讓我們知道，生命的完整性正來自於其有限性，真正達到長生不死的人，卻活得沒有別人來得充實。在生與死的兩相對照之下，突顯出來的是活著的價值。因此，〈大和篇〉的倭小碓爲無辜的生命而死、〈鳳凰篇〉的我王爲真正的自由與藝術而活、〈亂世篇〉的弁太爲了小人物的生存權而活……，手塚一再告訴我們，死亡並不可怕，可怕的是活得沒有目的與價值。

在本研究的探討中，以佛、道家爲主的東方哲學，剖析了《火之鳥》蘊含的生死哲學，從莊子的「氣變而有形，形變而有生」可解讀手塚的「宇宙生命」說法，最終歸結到萬物本於一的想法。從佛教的「業論」檢視《火之鳥》系列的「猿田式輪迴」，發現手塚並非轉世投胎的信仰者，而是藉因果論表示對罪惡的警惕。從〈鳳凰篇〉裡，我王曲折的生命體驗中看出，手塚所要強調的是「萬物均可成佛」的主體自由，無論今生的命運如何，個人的自由意志才是最重要的。

二、科技與人性

有鑒於日本經濟發達後的工業污染日趨嚴重，手塚治虫的作品中，一貫有著濃厚的環保意識，對於人類本位的思考，有最強烈的批判。但是，由於表現媒體爲漫畫，對象通常是年輕的孩子，手塚在生態議題討論的深度不如情意上的灌注來得深。二十世紀的環保議題，最擔心的是污染、人口膨脹與核子戰爭。例如〈望鄉篇〉表達的是地球因爲人口爆炸而拚命往太空發展，但人類並未因此得到教訓，只是讓問題延後解決，最後無限擴張的人口又蜂擁回地球，造成更大的浩劫。這顯示出，即使科學技術再發達，只要人性不隨之進步，悲劇依舊會重演。手塚要強調的很簡單，我們只有一個地球，也是唯一的地球。

二十一世紀的現在，上述問題大多仍在，而新的問題如全球暖化、貧富差距等已接踵而來，有些或許是手塚無法預測到的。筆者也發現，隨著文化與科學的

時代演變，對「自然」的定義也隨之改變，[291]如同洛夫洛克(Lovelock)引導我們看見的，生命與無生命的差別，可以不像傳統的科學觀這樣生硬絕對，生命不是實驗室裡可觀察操作的客體。這種具幻想特質的開放心態，在閱讀《火之鳥》的過程，時常能感受得到，而《火之鳥》所呈現的古代生活環境，常常有鄉愁式的生態想像。雖然有時對過去與自然的關係未能準確描繪，但在情意感受上卻是敏感而強烈的。科幻題材雖容易因爲時空轉換而使作者的想像失去「幻想性」(預言已成真或被推翻)，然而《火之鳥》的基本立場——對科技與人性不斷的反省、對環境的關懷以及對生命的熱愛，是永遠不會失去意義的。

除了環境問題，手塚甚至在《火之鳥》觸及了當時最先進的「後人類」思考。在科幻文學的先導示現中，人機一體、人工智慧與高度人工化的環境不斷動搖人類的獨尊地位，迫使人類反問生命是什麼，自省在地球上佔了何種地位。在手塚式的大愛裡，人可以與外星生物結合、可以與機器人結合，在誇大的想像中，無非是爲了宣揚「愛所有的生命」這樣一個「生命中心主義」的理念。

三、極權與自由

親歷戰爭的體驗，使手塚從天真的軍國少年成爲悲天憫人的醫師漫畫家，對人性的貪婪及其引發的戰爭，手塚是不遺餘力加以抨擊的。〈鳳凰篇〉的楔子裡，那搶占地盤的犬王與猴王——白兵衛與赤兵衛，正告訴我們，自保與自私之間，只有一線之隔。看似無知的動物如此，號稱萬物之靈的人類卻更嚴重，描述戰爭爲主軸的〈亂世篇〉、〈太陽篇〉，戰況之慘烈，連親人間都不免自相殘殺。「權力」二字，果真害人不淺。

另外，對於極權統治有深切體悟的手塚，在科幻要素的表現，亦充滿濃厚的反烏托邦特質。與眾所皆知的「反烏托邦三部曲」有一樣的時代背景，對冷戰、核爆與超級電腦的恐懼，全投射在〈未來篇〉裡，科技與極權統治緊密結合後，

[291] 從西方的歷史看來，對自然的定義與觀念曾因爲宗教、科學等因素，有很大的改變。以科學觀的演進而言，自然本該是活生生的有機體，但在古典科學研究裡，成了冷冰冰可供觀察實驗的「對象」。參見林益仁著，〈「自然」的文化建構----爭議馬告國家公園預定地的「森林」〉，《應用倫理研究通訊》第 37 期，中央大學哲學研究所應用倫理研究中心，頁 9-10。

無論富裕或貧窮，群眾都被迫變得無知，只滿足於虛無的慾望。這樣的景象，從未消失，只是這個時代的掌權者不是極權政府，而是逸樂的消費主義。如〈生命篇〉所呈現的，當買賣已經控制了我們的生活，連生命都可以被複製成消耗品而拋棄式地使用，這不也是另一種極權？

看似全然絕望的人間，強權無所不在，是否有逃脫或超越的機會？手塚在《火之鳥》提出了兩條救贖之道，一是個體生命的絕對自由，而這又是建基於精神自由之上的；第二則是從藝術性、審美性的實踐中完成生命，換句話說就是在有限的生命裡，盡力完成自己的夢想。手塚治虫如此說：「如果人和其他的生物差不多的話，最起碼在我們有生之年，找一份有意義的工作，在死期到的時候能夠心滿意足地死去，那就是所謂的圓滿的人生了，不是嗎？」[292]因此，《火之鳥》一方面反覆呈現人類必然走向滅亡的循環過程，給予讀者悲劇性的絕望；另一方面又一再強調新生命的重要，從發揮個人生命的自由追尋出發，留下一線創造的希望。在這方面，《火之鳥》的「破滅與重生」與尼采的「永恆回歸」一樣，在肯定此生此世的價值，並給予我們超越人生苦難的堅定意志，雖然最終的目的渺遠得看似無法抵達，只要自由與生命力能夠得以延續，將如火鳥所說：「下一次的人類一定會有所不同」。

[292] 手塚治虫著，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，頁 96。

第二節　研究省思與建議

在仔細地探索過手塚治虫的《火之鳥》之後，筆者有以下的省思與建議，作爲未來持續研究的可能方向。

壹、關於手塚治虫的研究

漫畫研究可從形式與內容二者著手，本研究的對象，是手塚治虫的單一文本《火之鳥》系列，從表現形式到主題內容均在討論範圍內，但筆者仍覺範圍過廣，不免有些遺珠之憾，甚爲可惜。值得另外討論的有以下議題：

一、手塚的漫畫語言的討論，仍可以專一的研究來探討，從本研究所整理的圖像符號、畫框、分格與文字等四大構成要素，持續挖掘其藝術表現，給予漫畫創作或研究上的新能量。例如手塚治虫的漫畫分鏡手法，其獨特性即可單獨作爲研究命題，未來可持續深入探討之，或有創作背景者能結合實作經驗投入研究，相信成果更爲可期。

二、本研究從單一作品《火之鳥》切入，並以其最大主題「生命」作爲探討重心。但手塚治虫的作品數量龐大，涉及主題極爲廣泛，例如「戰爭」、「生態」、「死亡」等主題，在手塚治虫的許多漫畫作品中均佔有不小地位。研究者亦可以主題出發，橫向連結所有作品，如此不但可更清楚手塚治虫的各種創作面向，也避免以單一文本過度詮釋創作者，而失之偏頗。

貳、關於漫畫的研究

一、本研究的對象是日本的漫畫大師手塚治虫，雖然其地位與品質不容懷疑，但研究成果能給台灣本土的創作者及研究者多少貢獻，這一點仍有待檢驗。筆者在選擇研究對象時，也曾猶疑過日本漫畫的研究，對台灣的漫畫研究有何助益，雖然優質的漫畫，值得任何人去研究它，也期盼此研究的些微成果，不論形式分析或主題探討方面，能對本土的漫畫研究有所幫助。但對立身於台灣的研究者，無論是研究對象或方法，勢必得有屬於自己的本土研究，這一點，還是非常需要後來者的投入。

二、研究過程中，筆者雖努力試圖調和形式(表現媒體)與內容(情節主題)的分析，但討論的過程不免使視覺要素與故事的內容討論有分離之感，然而，漫畫的內容離不開漫畫語言的使用，期盼之後的研究能找到更好的研究架構，能兼顧形式與內容的探究，作更適當的統整。

三、漫畫的出版及創作，比起文學的創作，更重視組織的運作，從日本的經驗來看，市場上成功的作品，免不了團隊的合作、生產線般的工作分配、企業的行銷等手段，一如電影與動畫產業，創作者個人的特質與風格究竟何在？而市場上獲得大成功的作品，是否就站上了經典的位置？這些都頗值得長期的觀察與注意。本研究的對象——手塚治虫，身爲戰後漫畫的第一人，地位無庸置疑，筆者雖然以其《火之鳥》爲研究文本，卻仍無法明確指出成爲「漫畫經典」所需的特質與條件，這也需要後續研究的努力。

四、在「火之鳥的整體風格」一節，筆者曾探討到漫畫的「幽默」表現，雖然筆者以法國哲學家伯格森的滑稽理論，爲《火之鳥》的詼諧諷刺作了簡單的分類，或許未必能適於所有漫畫。而「幽默」此一特質，的確是漫畫創作裡非常重要的一環，此一命題值得再深入地討論，尋找結合漫畫語言與心理學的理論，爲漫畫研究增添更具普遍性的理論基礎。

五、手塚治虫除了漫畫之外，在動畫事業的投入也是眾所皆知的。他在漫畫與動畫之間來回，在漫畫語言、表現風格上，必然也互有影響。本研究結合電影的理論探討其漫畫語言即是一個途徑，而在電影、動畫與漫畫之間的相互關連，也是個值得持續研究的問題。另外，手塚治虫有許多的漫畫均改編成動畫上演，動、靜態之間的異同，藝術手法的差別，都是極佳的探討方向。

漫畫研究，是筆者長久以來的一個夢想，是近年來才慢慢被接受的學術路線。筆者對手塚治虫《火之鳥》的研究，仍只是小小的一步，尚有許多漫畫文本、創作者、漫畫理論需要學術性的開拓與討論，發現其文學性、藝術性及多元性，如此，漫畫才能真正到達雅俗共賞的境界，成爲全人類共同的文化資產。

參考書目

壹、中文部分

一、研究文本

手塚治虫著。章澤儀譯。《火鳥》1~22 冊。台北：台灣東販。2002。

二、參考文本

Asimov, Issac; Silverberg, Robert (艾西莫夫、席維伯格)著。葉李華譯。《正子人》。台北：天下遠見，2000。

Asimov, Issac (艾西莫夫)著。葉李華譯。《我，機器人》。台北：貓頭鷹，2006。

_____。蔡心語譯。《鋼穴》(The Caves of Steel)。台北：貓頭鷹，2008。

_____。姜慶堯譯。《裸陽》(The Naked Sun)。台北：英文漢聲，1996。

Huxley, Aldous (赫胥黎)著。李黎譯。《美麗新世界》。台北：志文，2000 再版。

Le Guin, Ursula K. (娥蘇拉・勒瑰恩)著。蔡美玲譯。《地海巫師》(*A Wizard of Earthsea*)。台北：謬思，2007 再版。

_____。蔡美玲譯。《地海彼岸》(*The Farest Shore*)。台北：謬思，2007 再版。

More, Thomas (托瑪斯・摩爾)著。戴鎦齡譯。《烏托邦》(*Utopia*)。台北：志文，2005 再版。

Orwell, George (喬治・歐威爾)著。董樂山譯。《一九八四》。台北：志文，1991。

_____。張毅、高孝先合譯。《動物農莊》(*Animal Farm*)。台北：商周，2006。

Vonnegut, Kurt (馮內果)著。謝瑤玲、曾志傑譯。《貓的搖籃》。台北：麥田，2007。

Zamyatin, E.I. (薩米爾欽)著。吳憶帆譯。《反烏托邦與自由》(原名：我們)。台北：志文出版。1997 年。

手塚治虫著。高嘉蓮、王淑娟譯。《新寶島》。台北：時報文化，1994。

_____。蕭永晶譯。《漫畫大學》。台北：時報文化，1994。

_____。李玲瑜譯。《阿波羅之歌》。台北：時報文化，1994。

_____。談瑕譯。《佛陀》。台北：時報文化，1994。

三、中文專書

Arnheim, Rudolf (安海姆)著。李長俊譯。《藝術與視覺心理學》(*Art and Visual Perception*)。台北：雄獅圖書，1982 再版。

Bordwell, David (鮑德威爾)、Thompson, Kristin (湯普遜)合著，曾偉禎譯，《電影藝術—形式與風格》(*Film art : an introduction, 8th ed.*)。台北：美商麥格羅・希爾，2008。

Bergson, Henri (昂利・伯格森)著。徐繼曾譯。《笑—論滑稽的意義》。台北：商鼎文化，1992。

Barthes, Roland (羅蘭・巴特)著。洪顯勝譯。《符號學要義》(*Elements of Semiology*)。台北：南方叢書出版社，1988。

Baudrillard, Jean (讓・鮑德里亞)著。劉成富、全志鋼譯。《消費社會》(*La Société de consommation*)。南京：南京大學，2008 三版。

Diamond, Jared (賈德・戴蒙)著。廖月娟譯。《大崩壞：人類社會的明天》(*COLLAPSE:How Societies Choose to Fail or Succeed*)。台北：時報文化，2006。

Eliade, Mircea (M・耶律亞德)著。楊儒賓譯。《宇宙與歷史—永恆回歸的神話》(*Le Mythe de l'éternel retour: archétypes et répétition*)。台北：聯經：2000。

Fernández-Armesto, Felipe (阿梅斯托)著。賴盈滿譯。《我們人類—人類追尋自我價值及定位的歷史》(*So You Think You're Human? – A Brief History of Humankind*)。台北縣：左岸文化，2007。

Foster, E.M. (佛斯特)著。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novels*)。台北：志文，2002 新版。

Gravett, Paul (保羅・葛拉維)著。連惠幸等譯。《日本漫畫 60 年》(*Manga: Sixty Years of Japanese Comics*)。台北：西遊記文化，2006。

Jacoby, Russell (拉塞爾・雅各比)著。姚建彬譯。《不完美的圖像—反烏托邦時代的烏托邦思想》(*Picture Imperfect : Utopian Thought for an Anti-Utopia Age*)。北京：新星，2007。

Lovelock, James E. (洛夫洛克)著。金恒鑣譯。《蓋婭，大地之母》(*GAIA: A New Look at Life on Earth)*。台北：天下文化，1994。

Nietzsche, F. W .(尼采)著。劉崎譯。《悲劇的誕生》(*Geburt der Tragodie*)。台北：志文，1998 再版。

Wright, Ronald (隆納・萊特)著。達娃譯。《失控的進步——復活節島的最後一棵樹是怎樣倒下的》(*A Short Story of Progress*)。台北縣：野人文化，2007。

王金林著。《日本神道研究》。上海：上海辭書，2007。

王建元著。《文化後人類—從人機複合到數位生活》。台北：書林，2003。
卞崇道著。《融合與共生—東亞視域中的日本哲學》。北京：人民出版社，2008。
方成著。《漫畫的幽默》。香港：三聯書店，2003。
井迎兆著。《電影剪接美學：說的藝術》。台北：三民書局，2006。
手塚治虫著。游珮芸譯。《我的漫畫人生》。台北：玉山社，1999。
_____。吳劍秋譯。《漫畫入門》。台北：武陵，1979。
石之森章太郎著。《漫畫家入門》。台北：武陵，1989。
矢口高雄著。《我的手塚治虫》。台北：快樂童年，無出版日期。
印順著。《佛法概論》。新竹：正聞，2000。
李志夫著。《印度哲學及其基本精神》。台北：洪葉文化，1999。
李衣雲著。《私と漫画の同居物語》。台北：新新聞文化，1999。
吳汝均著。《中國佛學的現代詮釋》。台北：文津，1995。
武光誠著。蔡瑪莉譯。《日本神話圖解》(日本人なら知っておきたい古代神話)。台北：商周，2007。
洪德麟著。《台灣漫畫閱覽》。台北：玉山社，2003。
_____。《風城台灣漫畫五十年》。新竹：新竹市立文化中心，1999。
馬斯賽里著。羅學濂譯。《電影的語言》。台北：志文，1997 再版。
河合隼雄著。廣梅芳譯。《日本人的傳說與心靈》(*The Japanese Psyche：Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*)。台北：心靈工坊，2004。
袁珂。《中國神話傳說》。台北：里仁書局，1987。
高宣揚著。《後現代論》。北京：中國人民大學，2005。
唐月梅編著。《日本文學》。上海：上海三聯書店，2005。
陳鼓應著。《尼采新論修訂版》。台北：台灣商務，2005 初版。
陳鼓應註釋。《老子今註今譯及評介》。台北：台灣商務，2000 三次修訂版。
視覺設計研究所編。張佳雯譯。《漫畫超初級講座》。台北：積木文化，2008。
曾建華著。《老師來了—漫畫分鏡構圖學》。台北：旗標，2008。
勞思光著。《新編中國哲學史》卷二。台北：三民書局，1999 增訂九版。
傅佩榮著。《中西十大哲學家》。台北：台灣書店，1997。
葉渭渠編著。申非譯。《平家物語圖典》，台北縣：八方，2006。
葉舒憲著。《中國神話哲學》。西安：陝西人民，2005。

劉魁著。《後現代科學觀》。台北：揚智文化，1998。

蕭湘文著。《漫畫研究：傳播觀點的檢視》。台北：五南，2002。

鄭樑生著。《日本古代史》。台北：三民書局。2006。

關永中著。《神話與時間》。台北：台灣書店，1997。

釋聖嚴譯著。《日韓佛教史略》。台北：法鼓文化，1999 二版。

_____著。《佛教入門》。台北：東初，1993。

四、學位論文

朱善傑。《漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號爲中心》。台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文。2004。

邱麗娟。《手塚治虫の作品研究—『火の鳥』を中心に》。輔仁大學日本語文學研究所碩士論文。1990。

李思靜，《西方奇幻與東方道家的相遇——審視〈地海傳說〉中的道家思想》，台東大學兒童文學研究所碩士論文。2008。

周德望。《不在中國？日本漫畫中的起源意識與現代身分》。國立中山大學政治學研究所碩士論文。2006。

柯惠玲。《論安達充之藝術表現—以鄰家女孩爲例》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006。

張逸明。《手塚治虫漫畫研究》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2005。

鄭俊皇。《漫畫於視覺上的應用研究—以擬音字與閱讀順爲中心》。雲林科技大學視覺傳達設計學研究所碩士論文。1998。

五、期刊論文

古采豔。〈What's So Funny about The Comics？－淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力（上）〉。幼獅文藝。1997 年 1 月。頁 86-91。

_____。〈What's So Funny about The Comics？－淺談漫畫媒體表現形式的圖像魅力（下）〉。幼獅文藝。1997 年 2 月。頁 86-90。

牟學苑。〈反面烏托邦三部曲中的性與愛〉。外國文學。2007 年第 5 期，頁 87-90。

李家同。〈科技對人類的負面影響〉。《科技發展與人文重建論文集》。台北：法鼓人文社會學院，2002。頁 55-61。

林益仁著。〈「自然」的文化建構----爭議馬告國家公園預定地的「森林」〉。《應用倫理研究通訊》第 37 期。2006 年 2 月。

葉啓政。〈科技與其人文性的安頓〉。《科技發展與人文重建論文集》。台北：法鼓人文社會學院，2002。頁 135-160。

傅佩榮。〈死亡觀與輪迴問題〉。《哲學雜誌》8 期。1994 年 4 月。頁 4-25。

楊冠政。〈邁向全球化的環境倫理〉。《哲學雜誌》30 期。1999 年 10 月。頁 4-32。

賴顯邦。〈古代印度的生死輪迴觀〉。《哲學雜誌》8 期。1994 年 4 月。頁 156-172。

蕭嘉猷。〈人物插畫造型的「誇張」與「變形」表現類型探討〉。商業設計學報。1999 年 7 月。頁 185-196。

_____。〈連環畫視框的心理意象導向構成探討〉。商業設計學報。2001 年 7 月。頁 29-52。

貳、外文部分

Eisner, Will, *Comics and Sequential Art : principles and practices from the legendary cartoonist.* New York: W. W. Norton & Company, 1985.

McCloud, Scott, *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York:HarperCollins, 1994.

池田啓晶著。《手塚治虫完全解析新書》。東京：集英社，2002。

夏目房之介著。《手塚治虫の冒険》。東京：小学館，1998。

參、網站部份

手塚治虫官方網站。http://tezukaosamu.net/jp/index.html

「國營飛鳥歷史公園-石舞台古墳」官方網站：http://www.asuka-park.go.jp/ishibutai 瀏覽時間：2009 年 4 月 19 日。

附錄一　《火之鳥》各篇故事簡介

《火之鳥・黎明篇》(1967 年 1~11 月，《COM》雜誌)

壯大史詩的開端，從尚未有「日本」之名的史前時代開始。熊襲國的少年那歧(以日本神話開創國土的神明伊耶那歧爲名)一心想射下火之鳥，證明自己的能力。遇上了來自卑彌呼統治之國的間諜——愚圖。愚圖雖然引來軍隊，將那歧全村滅亡，但卻依然愛著那歧的姊姊——比奈久，倆人生活在山谷之中。而卑彌呼派遣邪馬台國第一勇士猿田彥來消滅熊襲國，是爲了得到火之鳥，吸取牠的血，得到永遠的生命。未能找到火之鳥的猿田彥，將那歧當作俘虜帶回，訓練他成爲神射手，以取得火鳥之血博卑彌呼歡心。但兩人後來卻建立起父子般深厚的情感，因此失去卑彌呼信任的猿田，便與那歧一起逃亡到熊襲。

卑彌呼帶著從外國找來的神射手——天之弓彥，再度前往熊襲欲尋找火之鳥，此時剛好是騎馬民族高天原族大舉入侵的時候。高天原族首領邇邇藝先俘虜了猿田彥與那歧，再重創邪馬台國，執著於永生的卑彌呼便在尋得火鳥的前一刻含恨而終。雖然最後的勝利者是邇邇藝，也就是未來的神武天皇，但猿田彥的妻子鈿女卻預言戰敗的女性族人們將會用復仇的血脈來報復，突顯爭戰的歷史循環不息。最後，愚圖與比奈久的孩子——建武(〈大和篇〉的老族長)，奮力爬出封閉的山谷，以旺盛的生命力爲熊襲一族延續血脈，建立新的國家。

《火之鳥・未來篇》(1967 年 12 月~1968 年 9 月，《COM》雜誌)

西元 3404 年，地球瀕臨滅亡，人類在地底下建立了五個號稱「永遠之都」的都市。人類戰士山之邊真人深愛著可以自由變形、且能撫慰人心的外星生物 Mopie 族——珠美，但 Mopie 的存在卻不符合政府中心「超級電腦」的計算與規劃。山之邊在高階戰士兼仇人——洛克的追殺之下，只好帶著珠美遠走他鄉，想逃到另一個都市去。兩個都市間因而引發爭執，卻荒謬地將人類的未來交由彼此之間絕對信任的「超級電腦」決定。

逃到地表上的山之邊與珠美，在火鳥的引導下遇到了離群索居的猿田博士。

猿田博士獨自在惡劣的荒野中研究，希望能以人造生命方式，重新建立過去生機盎然的地球，卻不斷地遭逢挫折。火鳥向猿田博士預告，山之邊將是地球所有生命重生的最後希望。

地底下的紛爭，最後在各國的超級電腦共同堅持且不留餘地的計算下，決定發動大規模的戰爭來解決，甚至在彼此都知道將使用核武的狀態下，「超級電腦」也是堅持「計算之後的結果，這也是沒辦法的事」而使得幾個大都市竟然毀滅於一旦。而地球在重創之下，所有生物走向滅絕，只剩下留在地表的猿田、山之邊、珠美以及逃出地表的洛克還勉強活著。

就在眾人希望逃出地球卻終告失敗的行動中，山之邊竟然得到火鳥所給予的永恆生命。接下來的幾十億年，山之邊只能孤獨地活著，嘗試製造新的生物，卻又見證新的生物一再重演人類你爭我奪的愚蠢戲碼。最後，只剩下靈魂存在的山之邊真人，回到了宇宙生命——火鳥的體內，與全世界無數生命合而爲一。故事由火鳥接著述說，未來無數的新生命總會有真正學會善加運用的那一天。

《火之鳥・大和篇》(1968 年~9 月~1969 年 2 月，《COM》雜誌)

日本史前時代，大和之王意欲建立一個雄偉的巨墳，留下輝煌的歷史，卻因使用各種謊言與暴力的手段，而受到自己的小兒子倭小碓的抗議反彈。此時，位於九州的熊襲族首長川上建武正勵精圖治，整頓國家，也想要書寫一份客觀公正的史書。

對川上建武充滿敵意的大和之王，派倭小碓前往刺殺他。爲了改變父親勞民傷財的巨墳建設計畫，希望博得信任的小碓便欣然前往執行任務。到了熊襲之地，倭小碓卻遇到了火之鳥。爲了得到火之鳥不死的血來救治將爲他父親殉葬的兩千人，倭小碓以音樂來接近並感動火之鳥。同時，他也從熊襲族那兒學到光明正大的生活態度，但卻因此動搖了回國的決心。

之後，好不容易下定決心刺殺川上建武，完成任務的倭小碓，成功地帶著火鳥之血回國了。他接下巨墳建設的工作，擅自將之改爲公園工程，並偷偷讓即將

陪葬的工人食用火鳥之血。雖然火鳥之血的份量只能讓倭小碓與陪葬者在土裡支撐一年，但他仍不放棄說服活著的國王與人們，放棄活人陪葬的習俗而改用人偶陪葬。雖然最後他們死在土裡，但幾年後的確終止了活人殉葬的習俗。

《火之鳥・宇宙篇》(1969 年 3 月~7 月，《COM》雜誌)

西元 2577 年，在宇宙中長途航行的太空船，因爲失控而碰上小行星，眾人從人工冬眠中醒來，發現今年輪值駕駛的牧村，雙手被綑綁，死在駕駛座上。眾隊員原以爲牧村是因爲宇宙思鄉病發作而自殺的，在大夥決定棄艇各自搭救生艇逃生的時候，隊長竟發現牧村留下的遺言：「我是被殺死的。」

隊員們各自在無動力逃生艇裡一同漂流時，隊長用無線電公開此消息，順便想請隊員自行坦白是誰犯下殺人罪行。眾人所懷疑的奇崎，因爲與牧村同爲爭奪女隊員娜娜的情敵而受懷疑。但在各自的證詞之下，無人承認是殺人兇手，反而是牧村的身分越來越撲朔迷離。

就在眾人各自討論他們所發現牧村異於常人的秘密時，卻發現牧村的救生艇也從太空船裡發射出來，跟在他們後面，裡頭不時傳出些許怪聲響。

後來，隊長與奇崎的救生艇逐漸與其他隊員分離，被無涯的黑暗永遠的吞噬了。倖存的隊員——猿田與娜娜一同降落在一個神奇的星球。這個星球有活動的植物與固定不動的動物，一切沒有結束，只有重複循環的生與死。除了猿田與娜娜，還有變爲小嬰兒的牧村也降落於此，原來他曾因爲在其他星球殘忍地對當地外星人大開殺戒，後來受到火之鳥的懲罰而反覆著老而少，少而老的過程。

最後，娜娜自願留在流刑星永遠照顧牧村，而充滿妒意的猿田憤而試圖殺害牧村，因此也受到火之鳥的懲罰，被劃下子孫永遠醜陋的印記，回到地球接受命運的考驗。

《火之鳥・鳳凰篇》(1969 年 8 月~1970 年 9 月，《COM》)

盜賊我王，生來便失去單手，面貌醜陋，命運多舛。佛像雕刻師茜丸，有大好前途，心地光明。在一次的偶遇中，我王砍傷了茜丸的一隻手，使得茜丸必須

重新鍛鍊雕刻技術，而我王繼續無惡不作，成爲亂世盜賊。後來茜丸奮發苦學，再度以過人的雕刻技巧得到宮廷大臣橘諸兄與吉備真備的賞賜，進而引起兩位原本就水火不容的大臣爭奪茜丸爲他們雕刻鳳凰，以得到天皇寵愛。奉命雕刻鳳凰的茜丸，日日夜夜魂牽夢縈的都是鳳凰的身影。後來，在一場夢中，茜丸死後投胎爲浮游生物、海龜，後又轉生成爲小鳥，終於見到鳳凰(亦即火鳥)，醒來後成功雕出鳳凰雕像，享譽朝廷，還被任命擔任全國總寺——東大寺的建設工作。

另一方面，被判處死刑的我王，爲德高望重的良弁僧正所解救，跟隨僧正大人四處雲遊，漸漸從自己的命運與百姓的苦難中體會到生命的道理。僧正教導他輪迴與執著是人類苦難的根源，唯有超越這一切才是解脫。此時，我王爲了發洩對人生種種痛苦的怨恨，也無師自通，練就栩栩如生的雕塑功力，特別是雕塑鬼瓦的功夫最爲人所稱道。歷經種種磨難之後的我王，此時已是一個高深內斂，無欲無求的行腳僧人了。

最後，汲汲名利的茜丸與被強帶至朝廷的我王，在天皇面前比賽製作新建的東大寺所用的鬼瓦。雖然我王製作出震懾人心的鬼瓦，但茜丸爲了保住地位，揭發當年被我王傷害的事實，大臣橘諸兄砍斷我王的另一隻手臂作爲處罰，將他逐出城外。結局是失去雙手的我王看破紅塵，優游山林；而利慾薰心的茜丸卻在東大寺大火中，爲保護財寶而慘遭祝融吞噬。

《火之鳥・復活篇》(1970 年 10~1971 年 9 月，《COM》)

故事以類似〈鳳凰篇〉雙主線的方式進行。西元 2482 年，一名青年——玲於奈從行駛中的磁浮車上跌落，卻在高明的醫學科技下以機器合成方式復活。然而因爲電子腦神經的問題，使得玲於奈在知覺上感受到的生物如人、狗、花草均像金屬土石等無生物，卻因而深深愛上機器人千尋 61298 號。另一方面，以倒敘手法描寫的結局——3030 年，工作用萬能機器人洛比達群起自殺，使得深深依賴洛比達的人類生活無所適從。

漸漸能分辨人類形體的玲於奈，逐漸發現自己的死因，不是意外，而是謀殺，

開始追查自己被殺害的謎題。原來他曾經成功獵殺火鳥，取得不死之血。後來家族內的人爲了得到火鳥之血而派人暗殺他，順便測試其是否已能長生不死，想不到玲於奈真的被殺死，於是家人運用科技將玲於奈復活。苦於自己半人半機器的玲於奈，爲了真愛，帶著千尋一起逃亡，結果遇上人體器官地下組織。組織的女頭目看上了玲於奈年輕的肉體，設計迫使玲於奈的身體與她的腦結合。玲於奈在死之前，要求執行任務的維克代博士將他的記憶轉移到故障的機器人千尋身上，使兩人永遠結合。由於千尋的身體太小，無法負荷龐大的記憶，博士只能將他們改造成舊型工作用機器人——洛比達。

擁有玲於奈記憶的洛比達，在幾百年後漸漸喪失過去玲於奈的記憶，僅存一些特別的「人性」，此特色使得洛比達型的機器人大受人類歡迎，廣泛使用在各種場合。在某個富裕家庭中，一直被雙親忽略的小男孩——行夫，因爲過度依賴洛比達，爲尋找被父親驅趕至農場的洛比達，卻在機器人農場裡意外死亡。行夫的父親爲了洩恨，將農場中在場的所有洛比達通通以不公平審判判處死刑。

所有帶著人性的洛比達突然覺醒，共同投入熔礦爐自殺了。僅存一個洛比達在月球工作站上，也殺了歧視機器人的主人，要求人類判處它死刑，卻因爲不被承認爲人而不得。最後獨自在月球上遇見宇宙流浪者——猿田博士。爲了解生命秘密來到月球的博士，收留了洛比達，兩人在宇宙間一起探索生命的奧秘。

《火之鳥・羽衣篇》(1971 年 10 月，《COM》雜誌)

全篇以日式傳統舞台劇方式進行。故事描寫戰國時代平凡的漁夫遇見了天女阿時，因爲阿時的神秘服飾而促使兩人在一起(如牛郎織女般的故事模式)。原來阿時不是天女，而是來自充滿戰亂的未來，因爲火鳥的幫助使阿時逃到過去，但必須小心不去改變歷史，因此阿時特別注意來自未來的布料不能被過去的人發現。過了幾年平靜日子的夫妻倆，卻又碰到戰亂開始，阿時只好以寶貝服飾賄賂徵兵的官差。但漁夫爲了奪回阿時的衣服，卻冒死去尋找徵兵的惡官差。苦等丈夫一年不回來的阿時，在絕望下帶著兩人的女兒回到未來，而身受重傷的漁夫回

到家鄉時，故鄉已經人去樓空了。

《火之鳥・望鄉篇》(1976 年 9 月~1978 年 3 月，《漫畫少年》)

因爲地球過度開發，人口爆發，因而從地球私奔到宇宙中無名小星球的丈二與露美，卻買到了一顆黑心的荒廢小行星。物質嚴重缺乏的兩人，在一次開挖水源的地震意外中，丈二淹死在水脈裡。孤獨求生的露美，只好以僅存的機器人製造一間冬眠室，等待丈二的遺腹子長大後與她結合，繼續繁衍下去。長大後的孩子——該隱，與夢想歸鄉的露美生的孩子卻全是男性，而該隱卻又在開拓的過程發生了意外。尚未生出女孩的露美，只好再度進入冬眠室。

露美與該隱的大兒子路得生的孩子仍是男孩，而小弟賽卜心地雖善良，但其他表現卻都遜於幾個哥哥。一心相信能幫助露美生出女孩的賽卜遇見了火之鳥，並請牠幫忙。後來，在火鳥的幫助下，從外星球找來了生命力超強的生物——Mopie，化爲露美的形象，爲賽卜生下了許多女孩。這些女孩們與路得所生的男孩們繼續繁衍，創建了小行星上淳樸而繁盛的文明，稱之爲伊甸。後來，思鄉心切的露美帶著人類與 Mopie 的混種小孩——寇姆，一起搭上由寇姆的念力操縱的太空船，想回到地球。

露美與寇姆在太空中遇見了地球的巡航員牧村，並建立起深厚的感情。牧村告訴他們，地球已經因爲人口壓力過大，而拒絕任何自外星返鄉的人們，否則格殺勿論。但露美仍堅持回地球探望的心願，於是牧村帶她們找上了宇宙走私商人——紫大斑，想偷渡回地球。回到地球的露美與寇姆，發現地球只有一個又一個過度開發而荒蕪的都市，已經找不到她記憶中的自然美景了。牧村在法庭的判決下，被迫追殺露美倆，好不容易找到一片人間淨土的露美，就在被牧村追上的一刻，生命能量終於耗盡，死在她殷切懷想的故鄉。而寇姆在威脅之下，引發體內 Mopie 能力，變成一朵花，逃過一劫。

逃出地球的走私商人紫大斑，來到伊甸星球，想利用 Mopie 一族大發利市，但在善良的伊甸卻無利可圖。因此，他想法引誘全城的人漸漸產生種種慾望，教

導他們獨占、奢華、怠惰與征服，伊甸產生前所未有的活力，但也如同人類般快速墮落，最後在一場地震(處罰)後，整個星球歸於一片虛無。

《火之鳥・亂世篇》(1978 年 4 月~1980 年 7 月，《漫畫少年》)

手塚以 13 世紀的《平家物語》爲依據創作的故事，敘說平安末年，平氏一族盛極而衰的故事。深山裡的樵夫弁太，爲了尋找意外被官差抓走的情人阿吹，來到了京城，遇見了一幫戰亂孤兒組成的乞丐；而阿吹因年輕貌美，被平家的官夫人假扮成貴族後裔，獻給當時權傾一時的大將軍平清盛。

故事以這對苦命鴛鴦的際遇發展出兩條故事主線，阿吹在京城內化名爲吹子夫人，陪侍在清盛左右。平清盛雖然叱吒風雲，但終究難逃老死的威脅，因此一心尋找傳說中宋國(中國)的火焰鳥，希望平氏一族能永遠掌握天下。阿吹侍奉清盛，漸漸同情他的遭遇，幾次有機會逃走都不願離開，以照顧清盛及火焰鳥(來自宋國，實爲孔雀)爲己任。

被京城乞丐介紹給深山天狗(〈鳳凰篇〉中成仙的我王)的弁太，也在鞍馬山裡認識了平氏的宿敵—源義經。不顧仙人我王的開導，一心復仇的義經帶著暫時放棄尋找阿吹的弁太來到日本東北的陸奧，招兵買馬準備起義反抗平氏。

京城內的局勢，隨著清盛的病逝而大亂，天下烽火連天，來自木曾的源義仲攻進京城，阿吹隨著平氏一族往西方撤退。弁太被迫放棄好不容易重新獲得的平淡生活，隨著義經征討四方，但個性天真的弁太，在戰場上不是來不及跟上前線，就是救了對方的將領，完全不是戰爭的料子，只是時代操縱下的無奈傀儡，甚至親眼見到義經殺了阿吹卻無從反抗，只能獨自傷心。

在戰場上風光一時的義經，終於立下大功，進入京城，但也因此受長兄源賴朝的猜忌，爲了不讓手握大權的義經得到火之鳥，源賴朝剝奪義經的兵權，傾全力圍剿他。

最後，一再想回到平靜生活的弁太，總逃不過戰亂的糾纏，隨著義經被攻擊也一同犧牲了。

《火之鳥・生命篇》(1980 年 8 月~12 月,《漫畫少年》)

在複製科技興盛的未來,節目製作人青居邦彥爲求高收視率,使用複製動物作爲獵殺節目的噱頭。在越來越講求刺激的環境下,決定鑽法律漏洞,大膽使用複製人作爲獵殺目標。青居帶著製作單位一行人來到世界最早發明複製技術的祕魯,要求複製研究所所長教導他們複製人類的技術,不料卻被斷然拒絕。青居遇見一位願帶他尋找複製技術的日本研究員猿田,原來猿田也希望得到一個自己的複製人,代替他完成愛情的夢想。於是猿田帶著青居前往複製技術的秘密基地——印加古蹟,尋找傳說中的「鳥」。

兩人遇見鳥面人身的神秘女子, 經過重重考驗,猿田死於非命,而青居終於得到了複製人……。一週後,幾十個複製人青居出現在電視台工作人員的面前,於是工作人員將他們全數帶回日本,想從裡頭找到製作人青居。沒想到每個都是真的青居所複製成的,製作單位決定獵殺節目的企劃繼續進行。

首次開播的獵殺人類節目,使用兩名複製人青居,兩人共同逃到一處民宅,爲了救人,犧牲了其中一名青居,另一名帶著孤兒珍妮逃到自然保護區,躲在山上過了十五年原始的生活。

爲了拯救受傷的珍妮,青居冒著危險帶她回到城裡就醫,想不到節目仍在繼續進行,每週仍有大批的複製人被殺害,甚至電視台已經自行研發成功複製的技術,將進行更大規模的屠殺節目取樂大眾。最後,爲了洗淨自己所造成的罪孽,青居扮回原始的身分,取得電視台董事長的信任,潛入複製工廠,將整個工廠連同複製技術與設備一起炸毀。

《火之鳥・異形篇》(1981 年 1 月~4 月,《漫畫少年》)

戰國時代的殘暴領主八儀家正只有一個女兒八儀左近介,於是將她視爲男性般教養長大,予以嚴苛要求。一心想逃離父親魔掌的左近介,希望得了鼻癌的父親就此死去,沒想到父親請人找來一個無病不治的女神醫——八百比丘尼,要治療他的疾病。

爲了不讓比丘尼治好父親的病，左近介帶著忠臣可平前往比丘尼所在的蓬萊寺，想要暗殺八百比丘尼。進入寺裡，比丘尼以坦然的表情面對左近介，告訴她殺了自己後，時光將逆行，永遠困在無盡的懲罰之中。左近介絲毫不理會八百比丘尼的勸告，仍狠下殺手。

殺人之後的左近介果然因爲山路阻擋、水路亦受阻而無法離開佛寺。留在寺裡的左近介與可平，面對前來求醫的窮苦百姓，只得扮起比丘尼，學她用寺裡的神奇羽毛爲人治病。漸漸地，左近介發現救治百姓讓她的心情得到平靜。

有一次遠方發生戰爭，左近介發現引起戰爭的正是他的父親——而且是三十年前剛崛起的父親，時光果然逆行了！無法離開的左近介只得繼續扮成比丘尼爲人治病，直到十年後，地方上的百姓告訴他領主生了女兒的消息——另一個左近介已經出生了！她只能等待二十年後的自己來殺害八百比丘尼，也就是她自己。

一個夜晚，火之鳥出現在左近介的夢中，告訴她繼續爲人治病以贖罪，下次時間逆行之前將有一次機會逃離。果然，領主派人來邀請八百比丘尼爲他致病了。這次，已成爲八百比丘尼的左近介卻不願離去，只讓忠僕可平離開，自己默默接受再度被自己殺害的命運，作爲最後的懺悔。

《火之鳥・太陽篇》(1986 年 1 月~1988 年 2 月，《野性時代》)

西元 622 年，百濟與倭國(古日本名)聯軍被唐(中國)與新羅的聯軍擊敗於白村江，百濟王族幾近全滅。百濟王子腐狗(不知原名，此名爲救他的婆婆所取)被敵軍割下臉皮，套上狼頭，成爲半狼半人的怪物。後來腐狗被醫術高深的婆婆所救，帶著他與身受重傷的倭國將軍阿倍比羅夫逃往倭國。

腐狗在夢境中不斷夢見自己成爲未來世界的影之戰士——板東史格爾，兩人在夢中互相過著對方的生活。

來到倭國的腐狗，遇見了當地的產土神——狗族。也認識了狗族長老的女兒，真理茂，產生了感情。此時，倭國的天智天皇想利用宗教的力量，統一日本其他尊崇傳統信仰的地方小國，於是大力推崇佛教。因此日本各地的靈界也因此

出現佛教諸神與本土諸神的爭戰。天智天皇的弟弟，大海人皇子支持各地方信仰的自由，因此成爲天智天皇的眼中釘。腐狗爲了替狗族勢力爭取生存空間，請大海人皇子爲他請命，得到犬上之姓及領地一塊。

未來世界，原來因爲太空時代來臨，一批太空人親眼目睹了火之鳥的出現，於是由大友技師帶頭，以火之鳥的神力作爲號召，建立光之教，將所有不信者，以黑暗之名趕入地底。史格爾隸屬於黑暗一方的反抗組織，多次潛入光的世界，試圖製造動亂，奪回統治的權力。

故事回到飛鳥時代，天智天皇死後，天智之子大友皇子登位，而非有能力的大海人皇子繼位，因此大海人皇子起兵造反，爲日本史上的「壬申之亂」。這次，犬上與大海人皇子合作，代表地方神明勢力，對抗蠻橫的政治佛教勢力。

史格爾再度進入光的大本營，試圖偷出火之鳥的神體，奪走「光」的神力。不料卻中了陷阱，被抓到海底的「黑潮教宣塾」，帶著狗頭面具，24 小時聽著教義宣導接受洗腦教育。史格爾在裡頭遇見被他陷害而入獄的光之戰士小沼淀美(真理茂轉世)，兩人的關係從敵對轉變爲相愛，此時典獄長卻命令兩人作生死決鬥。就在淀美落敗，將要死亡的一刻，卻發生奇蹟，得到不死的能力。

壬申之亂，大海人皇子終於得勝，登基爲天武天皇。犬上因爲作戰被砍傷狼面，經過療養，回復了人類的臉孔，也代表了他與狗族的真理茂之間此生已無緣。狗族長老預言，千年之後兩人才有機會再度回到靈界並結爲連理。

光與影的戰爭，就在史格爾成功引起監獄動亂，帶著影之戰士反攻之下開始了。影之組織的頭目，也就是光之教主大友的叔叔，在戰爭勝利後，亦想利用光的傳播宣傳工具，建立新的宗教——不滅教，達到新的極權統治效果。不約而同地，天武天皇登上王位，亦擔心他人利用宗教戰爭奪權，決意自稱人神，以太陽爲信仰中心，剷除其他信仰勢力。

一心希望找到自由，已回復犬上記憶的史格爾，在大戰中犧牲後，化爲狗形，與回歸真理茂原形(狗族)的淀美，一起飛向沒有壓迫的靈界，尋找自由之地。