

國立臺東大學兒童文學研究所
博士論文

指導教授：游珮芸 博士



圖像小說的發展脈絡與
「當羅浮宮遇見漫畫」研究

研究生：周見信 撰
中華民國一一一年七月



國立臺東大學兒童文學研究所
博士論文



圖像小說的發展脈絡與
「當羅浮宮遇見漫畫」研究

研究生：周見信 撰
指導教授：游珮芸 博士
中華民國一一一年七月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所班：兒童文學研究所(博士班)

本班 周見信 君

所提之論文 圖像小說的發展脈絡與「當羅浮宮遇見漫畫」研究

業經本委員會通過合於 ☐ 碩士學位論文 條件
☒ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

陳冠君

(學位考試委員會召集人)

蔣劍虹

張海騰

石昌志

郭鳳雲

(指導教授)

論文類別(請勾選)：

☒ 學位論文

☐ 代替學位論文：

(☐ 藝術類 ☐ 應用科技類

☐ 體育運動類)

1. ☐ 專業實務報告

2. ☐ 技術報告

3. ☐ 作品(連同「書面報告」)

4. ☐ 成就證明(連同「書面報告」)

論文學位考試日期：111 年 7 月 6 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份(正本)經學位考試委員會簽名後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

國立臺東大學 學位論文網路公開授權書

重要事項說明：依著作權法第十五條第二項第三款規定，「依學位授予法撰寫之碩士、博士論文，著作人已取得學位者，推定著作人同意公開發表其著作」。本校圖書資訊館就紙本學位論文之閱覽服務依前開規定，採公開閱覽為原則。如論文涉及專利事項、機密或依法不得提供，需延後公開紙本論文者，請另行填寫本校「學位論文延後公開申請書」。(申請書得自本館網站下載)

本授權書所授權之 ☒ 學位論文 ☐ 書面報告 ☐ 技術報告 ☐ 專業實務報告 為本人在國立臺東大學 兒童文學研究所 110 學年度

第二學期取得 (☐ 碩士 ☒ 博士) 學位之論文。

論文名稱：圖像小說的發展脈絡與「當羅浮宮遇見漫畫」研究

本人上列依學位授予法取得學位之論文電子全文(含書目、摘要、圖檔、影音資料、附件等，以下同)，依著作權法非專屬、無償授權予下列授權使用單位，得因教育、科學及研究等非營利用途，不限期間與次數重製，並得將電子全文收錄於數位資料庫，透過自有或委託代管之伺服器、網路系統或網際網路向授權使用單位圖書館館內及館外之使用者公開傳輸，提供該使用者為非營利目的之檢索、閱覽、下載及列印。

授權使用單位	電子全文於網路公開時程
國立臺東大學	(依據108學年度第一學期第3次行政會議決議：研究生畢業論文延後公開上網時程，至多以三年為原則) ☒ 立即公開 ☐ 一年後公開 ☐ 二年後公開 ☐ 三年後公開
國家圖書館	☒ 立即公開 ☐ 一年後公開 ☐ 二年後公開 ☐ 三年後公開 ☐ 不同意公開 (僅能查閱論文書目、摘要、參考文獻等資料)

本授權書所定授權，均為非專屬且非獨家授權之約定，本人仍得自行或授權任何第三人利用本著作。上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。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，本人同意視同同意授權。

學 號： 10620104 (務必填寫)

研究生簽名： 周見信 (親筆正楷)

指導教授簽名： 游佩芸 (親筆簽名)

日 期： 中華民國 111 年 7 月 23 日

本授權書(得自本校圖書資訊館網站下載)，請勿自行變更本授權書內容及格式，並以黑色字體填寫後複印裝訂於審定書之次頁；授權書正本於畢業離校時，連同紙本論文一併繳交至圖書資訊館。

授權書版本：2022/01/13

誌 謝

2017年進入臺東大學兒童文學研究所，迄今正好四年。離開十九年的國小教職工作，除了為自己人生開啟另一種可能，還有看顧藝術創作的本心。從國中開始進入美術班，在藝術領域的探索就不曾停止，即使師院畢業後於小學擔任美術老師，仍持續創作。對自我探索的渴望，促使我在任教後的第七年留職停薪，考進台北藝術大學造形所專攻版畫創作，並度過兩年療癒自我的重要時光。

因緣際會，於2013年初試繪本創作後，兒童文學才正式進入我的眼界。在圖像中傳遞敘事一直是我熱衷的創作樣態，開始創作繪本後，更想弄清楚兒童文學是什麼？進入兒童文學研究所，最大收穫是看了很多理論、文學與圖像敘事作品。每位教授一張口就冒出好多書目，而書目後面是創作者更多的作品和研究者分析論述，於是在短時間內大量的吸收消化。友人問我讀博士班很辛苦吧？我總是否定，我樂於將看到的文本轉化成資訊並內化。

承蒙教授們勤懇指導與厚愛，修課期間充實且心境愉悅。感謝林文寶教授引導研究入門的心態與精神建構；杜明城教授豐富學養的分析各門派理論基礎；陳錦忠教授嚴謹明晰的符號學與圖像文體的指導；藍劍虹教授鞭辟入裡的圖畫書考察、分析與啟發；黃雅淳教授旁徵博引的文學研究路徑示範；葛容均教授引導西方童詩的賞析；王友輝教授劇場藝術的帶領、對談，與數次進劇場觀摩的體驗，豐富個人視覺經驗與敘事視野。

游珮芸教授不僅是本論指導教授，同時亦是人生導師，在創作上甚至是一同前行的夥伴。她開啟我漫畫創作之門，啟發從圖像中尋找蛛絲馬跡的研究精神，以及從論述中抓取核心概念與意識的研究之道。本論從研究素材來源、研究方向和架構，同樣是有游老師的引路才能完成，萬分感謝。另外，藍劍虹、張溥騰老師擔任論文計畫發表口試委員所提供的修改建議，且藍老師在我書寫論文過程中，不時提供與研究內容相關的書訊，給予莫大幫助。臺藝大石昌杰教授與彰師大陳冠君教授首肯擔任學位考試委員並提供建議，於此一併致謝。

修業期間，每週從臺南搭臺鐵抵達臺東知本，騎著摩托車往知本校區前進的路上，我總是望著山和雲，笑。看似漫長的求學路，但其實倏忽飛快，尤其還有一同精進的同學，讓上課氛圍總是輕鬆愉悅、天馬行空，感謝kiki、杏娥和毅新一路相伴。而在全心投入書寫的這半年間，除了遛狗，幾乎過著茶來伸手、飯來張口的隔離日子，感謝佛心餵食的郭乃文。

最後，人生雖本著隨緣的心態，但其實也默默走在自己樂意的路上，也因為諸位貴人的相助，風景才能萬千變化，衷心感謝。

圖像小說的發展脈絡與「當羅浮宮 遇見漫畫」研究

研究生：周見信

國立臺東大學兒童文學研究所

摘要

圖像小說為新興的漫畫類型。臺灣在出版社譯介國外經典圖像小說，與開拓臺灣原創作品的努力下，圖像小說漸漸成為臺灣漫畫發展中的重要支派，甚而於2021年的重要文學獎項中，出現本土原創圖像小說獲得首獎紀錄。另外，臺灣出版社以圖像小說書系宣傳譯介的作品中，「BD Louvre」漫畫計畫具有指標地位。「BD Louvre」為法國羅浮宮自2005年開始，邀請包含法國、日本、香港、臺灣等地漫畫家，以羅浮宮元素創作的漫畫計畫。2015年，羅浮宮與北師美術館合作展出羅浮宮漫畫收藏展，同時邀請七位臺灣漫畫家參與，並出版《羅浮七夢》合集。然而，臺灣對圖像小說類型的學術研究尚在起步階段，且對其範疇、性質等界定曖昧模糊。

本研究從歐漫、美漫、日漫與臺漫發展脈絡中，廓清圖像小說的流變與現今面貌，並將參與羅浮宮漫畫計畫之創作者置於各自的文化發展脈絡中。於此基礎下，觀察「BD Louvre」系列的11本中譯本（截至2021年）與《羅浮七夢》中的漫畫圖像，析論外觀可視的各階層造形元素與風格表現；內含的審美原則、技術策略，以及參與漫畫計畫的創作者，在不同漫畫文化脈絡下，面對同一主題，呈現出的文化意識與創作觀。

關鍵詞：圖像小說、當羅浮宮遇見漫畫、漫畫圖像、漫畫史

Research on Historical Development of Graphic Novels and “BD Louvre”

ZHOU, JIAN-XIN

Abstract

Graphic novels are an emerging genre of comics. With the efforts of publishing houses to translate and introduce foreign classic graphic novels and develop original works in Taiwan, graphic novels have gradually become an important branch in the development of Taiwanese comics, and even local original images will appear in important literary awards in 2021. The novel won the first prize record.

In addition, the "BD Louvre" comics project has a leading position among the works promoted and translated by Taiwanese publishing houses in the category of graphic novels. "BD Louvre" is a comic project created by the Louvre Museum in France since 2005, inviting cartoonists from France, Japan, Hong Kong, Taiwan and other places to create with elements of the Louvre.

In 2015, the Louvre Museum cooperated with The MoNTUE to exhibit the "L' OUVRE 9" Comic Collection Exhibition. At the same time, seven Taiwanese cartoonists were invited to participate, and a collection of "The Louvre Seven Dreams" was published. However, the academic research on graphic novels in Taiwan is still in its infancy, and the definition of its scope and nature is ambiguous.

From the developmental context of European, American, Japanese and Taiwanese comics, this research clarifies the evolution and current appearance of graphic novels, and places the creators who participated in the Louvre comics project in their respective cultural development contexts.

On this basis, observe the 11 Chinese translations of the "BD Louvre" series (as of 2021) and the cartoon images in "The Seven Dreams of Louvre", analyze the visual appearance of various stratum and styles; Principles, technical strategies, as well as the cultural awareness and creative values presented by the creators participating in the comic project, facing the same theme under different comic cultural contexts.

Keywords: graphic novel, BD Louvre, comic images, Comic History



目 錄

中文摘要·····	i
英文摘要·····	ii
目錄·····	iv
圖次·····	viii
表次·····	x vi

緒論·····	1
---------	---

第一部 漫畫脈絡中的圖像小說流變

前言·····	13
---------	----

第一章 圖像小說與漫畫圖像·····	14
--------------------	----

- 第一節 圖像小說的定義與特質
- 第二節 漫畫與圖像小說的差異
- 第三節 蘊含讀者：兒少的排拒與再連結
- 第四節 漫畫圖像的觀看與展示

第二章 歐漫脈絡中的圖像小說·····	34
---------------------	----

- 第一節 歐洲現代漫畫濫觴
- 第二節 版畫文學
- 第三節 法比區圖像小說

第三章 美漫脈絡中的圖像小說·····	49
---------------------	----

- 第一節 地下漫畫
- 第二節 威爾·艾斯納與亞特·史畢格曼
- 第三節 超級英雄之後

第四章 日漫脈絡中的圖像小說·····	66
---------------------	----

- 第一節 《北齋漫畫》到近代漫畫
- 第二節 手塚治虫與劇畫
- 第三節 柘植義春、水木茂
- 第四節 少女到淑女
- 第五節 少年到成年

第五章 臺漫脈絡中的圖像小說……………98

第一節 國島水馬到漫畫大審

第二節 《歡樂漫畫》到《high漫畫》

第三節 官方金漫獎與民間出版社

第四節 圖像小說譯本

小結……………128

第二部 「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》的視覺實踐

前言……………130

第一章 「BD Louvre」計畫……………130

第一節 《當羅浮宮遇見漫畫》緣由

第二節 獲邀漫畫家群像概覽（2005-2021）

第三節 《打開羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展

第四節 臺灣漫畫家的《羅浮七夢》

第五節 「BD Louvre」中譯本概述

第二章 羅浮宮元素的置入與背景建構……………153

第一節 羅浮宮建物

第二節 展品價值

第三節 時代氛圍

第四節 虛構幻境

第三章 視覺形式與造形思考……………176

第一節 寫實—簡化

第二節 輪廓的界線

第三節 有彩色與無彩色

第四節 相貌與情緒

第五節 肢體語言

第四章 角色的軀殼與靈魂……………201

第一節 兒童

第二節 工作人員

第三節 參觀者

- 第四節 神鬼
- 第五節 人造人

第五章 風格與品質……………219

- 第一節 藝術風格
- 第二節 敘事操作與氛圍營造
- 第三節 文化意識的置入
- 第四節 價值觀與漫畫文法

第六章 博物館與漫畫家的互視……………245

- 第一節 漫畫家考察羅浮宮的視角與深度
- 第二節 博物館看漫畫家功能

結語……………254

參考文獻……………263



圖 次

圖, 緒-1: 大辣出版的文宣品·····	2
圖, 緒-2: 《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄封面·····	3
圖, 緒-3: 《羅浮7夢: 台灣漫畫家的奇幻之旅》封面·····	3
圖, 緒-4: 《千年一問: 鄭問紀念展》主視覺海報·····	5
圖, 緒-5: 《滲透次元壁: 臺日漫畫美學當代藝術特展》主視覺·····	6
圖, 緒-6: 《漫畫與連環畫藝術》、《圖像說故事與視覺敘事》、《漫畫敘事表現解剖學》、《漫畫原來要這樣看》、《漫畫原來要這樣畫》封面·····	8

第一部

圖1-1-1: 史考特·麥克勞德, 漫畫宇宙圖表·····	29
圖1-1-2: 詹姆斯·克利福德, 「藝術文化系統」·····	33
圖1-2-1: Bois Protat, 木版畫殘片與版畫·····	34
圖1-2-2: Bois Protat局部·····	34
圖1-2-3: 杜勒, 〈四騎士〉·····	35
圖1-2-4: 杜勒, 〈騎士、死神和惡魔〉·····	35
圖1-2-5: 威廉·霍加斯, 《煙花女子的沈淪》·····	36
圖1-2-6: 詹姆士·吉爾雷, 《約翰·布爾的遭遇》·····	36
圖1-2-7: 魯道夫·托普弗, 《賈伯特先生的歷史》封面·····	37
圖1-2-8: 魯道夫·托普弗, 《賈伯特先生的歷史》內頁·····	37
圖1-2-9: 法朗士·馬賽雷, 《激情之旅》·····	39
圖1-2-10: 奧圖·努克爾, 《命運》·····	39
圖1-2-11: 林德·沃德, 《眾神青睞之人》封面·····	40
圖1-2-12: 林德·沃德, 《眾神青睞之人》內頁·····	40
圖1-2-13: 馬克斯·恩斯特, 《仁慈的一週》內頁·····	41
圖1-2-14: 艾吉爾, 《丁丁歷險記》內頁·····	42
圖1-2-15: 尚·克勞德·福斯特, 《芭芭麗娜》封面·····	42
圖1-2-16: 墨必斯, 《藍莓上尉》內頁·····	43
圖1-2-17: 墨必斯, 《阿札克》書影·····	43
圖1-2-18: 墨必斯, 《伊甸納》書影·····	43
圖1-2-19: 德魁西, 《假聲男高音》內頁·····	44
圖1-2-20: 德魁西, 《魔怪波波》內頁·····	44
圖1-2-21: 大衛B. , 《痛到癲》內頁·····	46
圖1-2-22: 瑪贊·莎塔碧, 《我在伊朗長大》·····	46
圖1-2-23: 艾提安·達文多, 《無知者: 漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》內頁·····	47
圖1-2-24: 佛洛朗·夏福埃, 《東京散步》內頁·····	47
圖1-2-25: 馬克·安托萬·馬修, 《夢之囚徒》第三卷《過程》內頁·····	47
圖1-2-26: 馬克·安托萬·馬修, 《3秒》內頁·····	47
圖1-2-27: 史蒂芬·拉維瓦, 《消失的維納斯: 奧塞美術館狂想曲》內頁·····	48
圖1-2-28: 莎貝爾·德唐, 《獨眼巨人》封面·····	48
圖1-3-1: 典型蒂華納聖經封面·····	49
圖1-3-2: 哈維·庫茲曼主編, 《瘋狂》雜誌第一期封面·····	50

圖1-3-3：R. 克魯姆創立，《噤！混漫》雜誌封面·····	50
圖1-3-4：R. 克魯姆，《怪貓菲力茲》·····	51
圖1-3-5：R. 克魯姆，《巴頓》·····	51
圖1-3-6：賈斯丁·格林，《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》封面·····	52
圖1-3-7：艾斯納，《與神的契約》，1978年初版封面·····	53
圖1-3-8：艾斯納，《與神的契約：百年冥誕紀念版》中文版封面·····	53
圖1-3-9：艾斯納，《閃靈俠》·····	53
圖1-3-10：艾斯納，《與神的契約》內頁·····	54
圖1-3-11：法朗士·馬賽雷，《激情之旅》內頁·····	55
圖1-3-12：艾斯納，《與神的契約》第四篇故事〈自助度假村〉內頁局部·····	55
圖1-3-13：林德·沃德的，《眾神青睞之人》內頁·····	55
圖1-3-14：史畢格曼，《鼠族》封面與內頁·····	56
圖1-3-15：史畢格曼1972年於地下漫畫中發表的《鼠族》·····	57
圖1-3-16：史畢格曼，《鼠族》中文版書衣折口內圖案·····	57
圖1-3-17：史畢格曼，《鼠族》內頁·····	57
圖1-3-18：史畢格曼，《鼠族》中的《地獄星球上的囚犯》·····	58
圖1-3-19：鮑勃·凱恩，《偵探漫畫》第27期中的蝙蝠俠·····	60
圖1-3-20：法蘭克·米勒，《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》第一期封面·····	60
圖1-3-21：法蘭克·米勒，《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》內頁·····	60
圖1-3-22：艾倫·摩爾編作與戴夫·吉本斯繪製《守望者》封面·····	61
圖1-3-23：艾倫·摩爾編作與戴夫·吉本斯繪製《守望者》內頁·····	61
圖1-3-24：尼爾·蓋曼，《睡魔》，1989年發行第二卷封面·····	62
圖1-3-25：史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》內頁·····	62
圖1-3-26：克里斯·韋爾，《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》封面·····	63
圖1-3-27：奎格·湯普森，《被子》內頁·····	63
圖1-3-28：布萊恩·奧馬利，《歪小子史考特》內頁·····	64
圖1-3-29：楊謹倫，《美生中國人》內頁·····	64
圖1-3-30：伊莎貝爾·阿瑟諾繪，《簡愛，狐狸與我》內頁·····	64
圖1-3-32：黛博拉·艾里斯著，《戰火下的小花》封面·····	65
圖1-3-33：傑瑞·克萊福，《新來的同學》封面·····	65
圖1-3-34：達莎·托爾斯提科娃，《媽媽不在家的一年》封面·····	65
圖1-4-1：江戶時期，鳥獸人物戲畫局部·····	66
圖1-4-2：葛飾北齋，《北齋漫畫》三編內頁·····	67
圖1-4-3：葛飾北齋，《北齋漫畫》十編內頁·····	67
圖1-4-4：菲力蓬，《梨》選自《錫罐樂》·····	68
圖1-4-5：華格曼創立的《日本笨拙》刊頭·····	68
圖1-4-6：《團團珍聞》刊頭·····	69
圖1-4-7：《東京帕克》創刊號刊頭·····	69
圖1-4-8：北澤樂天，《羽音子小姐》，選自《時事新報》·····	70
圖1-4-9：北澤樂天，《羽音子小姐》，選自《時事新報》·····	70
圖1-4-10：岡本一平，《人の一生：漫画小説》內頁·····	70
圖1-4-11：田河水泡，《野良犬黑吉》·····	71
圖1-4-12：旭太郎著、大城伸郎繪製《火星探險》封面·····	71
圖1-4-13：長谷川町子，《海螺小姐》單行本第一冊封面·····	72
圖1-4-14：手塚治虫，《小馬日記》內頁·····	73

圖1-4-15：手塚治虫，《新寶島》內頁·····	73
圖1-4-16：手塚治虫，《地底國的怪人》局部·····	74
圖1-4-17：手塚治虫，《地底國的怪人》內頁局部·····	74
圖1-4-18：佛列茲·朗，《大都會》電影海報·····	74
圖1-4-19：手塚治虫，《大都會》封面·····	74
圖1-4-20：手塚治虫，《大都會》女主角·····	74
圖1-4-21：手塚治虫，《原子小金剛》內頁局部·····	75
圖1-4-22：手塚治虫，《緞帶騎士》內頁局部·····	75
圖1-4-23：松本正彥，《隔壁的男人》內頁·····	77
圖1-4-24：辰巳嘉裕，《黑吹雪》封面·····	77
圖1-4-25：手塚治虫，《人間昆蟲記》內頁局部·····	78
圖1-4-26：白土三平主導，《GARO》創刊號封面·····	78
圖1-4-27：柘植義春，《螺絲式》內頁·····	80
圖1-4-28：柘植義春，《螺絲式》內頁·····	80
圖1-4-29：柘植義春，《現實客棧》內頁·····	81
圖1-4-30：水木茂，《鬼太郎》內頁·····	81
圖1-4-31：鳥山石燕，《畫圖百鬼夜行》內頁·····	82
圖1-4-32：水木茂，《今昔物語》封面·····	82
圖1-4-33：水木茂，《遠野物語》封面·····	82
圖1-4-34：水木茂，《全員玉碎！》內頁·····	83
圖1-4-35：丸尾末廣，《少女椿》封面·····	84
圖1-4-36：丸尾末廣，《芋蟲》內頁·····	84
圖1-4-37：喜多川歌麿，《寬政三美人》·····	85
圖1-4-38：竹久夢二，《夢二畫集·春之卷》內頁·····	85
圖1-4-39：竹久夢二，《婦人グラフ》第3卷第7号封面·····	85
圖1-4-40：高島華宵，中將湯廣告插畫·····	85
圖1-4-41：高島華宵，《少年俱樂部》封面插畫·····	85
圖1-4-42：中原淳一，《少女之友》封面插畫·····	86
圖1-4-43：高橋真琴，《櫻並木》封面·····	86
圖1-4-44：高橋真琴，《高橋真琴作品手冊：高橋真琴の寶石箱》內頁·····	86
圖1-4-45：池田理代子，《凡爾賽玫瑰》封面·····	87
圖1-4-46：萩尾望都，《天使心》封面·····	87
圖1-4-47：竹宮惠子，《風與木之詩》封面·····	87
圖1-4-48：大島弓子，《誕生！》封面·····	88
圖1-4-49：大島弓子，《拉斯科尼科夫》封面·····	88
圖1-4-50：大島弓子，《棉之國星》封面·····	88
圖1-4-51：岡崎京子，《來自口中的霰彈槍》封面·····	89
圖1-4-52：岡崎京子，《我很好》封面·····	89
圖1-4-53：岩館真理子，《我媽媽說》封面·····	89
圖1-4-54：安野夢洋子，《Happy Mania-戀愛暴走族》封面·····	89
圖1-4-55：永井豪，《破廉恥學園》第一卷封面·····	90
圖1-4-56：高橋留美子，《福星小子》封面·····	90
圖1-4-57：中澤啟治，《赤腳阿元》內頁·····	91
圖1-4-58：河野史代，《謝謝你，在這世界的一隅找到我》內頁·····	91
圖1-4-59：橫山光輝，《鐵人二十八號》封面·····	92

圖1-4-60：永井豪，《魔神Z》封面·····	92
圖1-4-61：大友克洋，《阿基拉》封面·····	92
圖1-4-62：大友克洋，《阿基拉》內頁·····	93
圖1-4-63：大友克洋，《童夢》內頁·····	93
圖1-4-64：池上遼一繪、小池一夫編作，《哭泣殺神》封面·····	94
圖1-4-65：池上遼一，《聖堂教父》封面·····	94
圖1-4-66：池上遼一，《近代日本文學名作選》封面·····	94
圖1-4-67：小島剛夕繪，小池一夫作，《帶子郎》第一卷封面·····	95
圖1-4-68：坂口尚花，《一休》第二卷封面·····	95
圖1-4-69：岡野玲子，《陰陽師》封面·····	95
圖1-4-70：谷口治郎，《走路的人》內頁·····	96
圖1-4-71：松本大洋，《惡童當街》內頁·····	96
圖1-4-72：浦澤直樹，《PLUTO 冥王》·····	97
圖1-4-73：荒木飛呂彥，岸邊露伴角色·····	97
圖1-5-1：國島水馬，《漫畫台灣年史》內頁·····	98
圖1-5-2：許丙丁，《小封神》內頁·····	99
圖1-5-3：雞籠生，《雞籠生漫畫集》內頁·····	99
圖1-5-4：《學友》雜誌封面·····	100
圖1-5-5：陳定國，《孟麗君》封面、內頁·····	100
圖1-5-6：葉宏甲，《諸葛四郎》·····	101
圖1-5-7：陳海虹，《小俠龍捲風》·····	101
圖1-5-8：洪義男，《天外天》內頁·····	102
圖1-5-9：范藝南，《美劍客》封面·····	102
圖1-5-10：湘秋（葉麗雲），《四季美人》局部·····	103
圖1-5-11：海丹（吳淑霞），《錯愛》封面·····	103
圖1-5-12：阿推，《九命人》內頁局部·····	105
圖1-5-13：墨必斯，《封閉式車庫》內頁局部·····	105
圖1-5-14：張靜美，《啞妻》封面·····	106
圖1-5-15：游素蘭，1989《傾國怨伶》內頁·····	106
圖1-5-16：任正華，《人肉包子》內頁·····	106
圖1-5-17：鄭問，《戰士黑豹》內頁·····	107
圖1-5-18：鄭問，《東周英雄傳》內頁·····	107
圖1-5-19：邱若龍，《霧社事件》內頁·····	108
圖1-5-20：邱若龍，《霧社事件》內頁局部·····	108
圖1-5-21：小莊，《廣告人手記》內頁·····	109
圖1-5-22：敖幼祥，《一隻叫做扁食的貓》內頁·····	109
圖1-5-23：張妙如、徐玖怡，《交換日記》內頁·····	109
圖1-5-24：麥人杰，《黑色大書》之《小孩》篇內頁·····	110
圖1-5-25：法蘭克·米蘭，《罪惡城市》內頁·····	110
圖1-5-26：章世炘，《黑色狂想曲》封面·····	111
圖1-5-27：章世炘，《烈炎真言》內頁局部·····	111
圖1-5-28：常勝，《OLDMAN奧德曼》封面·····	112
圖1-5-29：常勝，《The Hidden Level 隱藏關卡》內頁·····	112
圖1-5-30：常勝，《閻鐵花》內頁·····	112
圖1-5-31：韋宗成，《馬皇降臨》封面·····	113

圖1-5-32：韋宗成，《冥戰錄》第一卷封面	113
圖1-5-33：韋宗成，《1661國姓來襲》封面	113
圖1-5-34：阮光民，《幸福調味料》封面	114
圖1-5-35：阮光民，《用九柑仔店》第一卷封面	114
圖1-5-36：阮光民，《天橋上的魔術師圖像版：阮光民卷》封面	114
圖1-5-37：簡嘉誠，《時空鐵道之旅》封面	114
圖1-5-38：簡嘉誠，《畫電影的人：手繪海報的美好時光》內頁	114
圖1-5-39：61chi，《台北小日子》封面	115
圖1-5-40：61chi，《城市裡，有時候》封面	115
圖1-5-41：陳沛琄，《暫時先這樣》內頁	115
圖1-5-42：星期回收日，《綺譚花物語》內頁	116
圖1-5-43：PAM PAM LIU，《瘋人院之旅》封面	116
圖1-5-44：PAM PAM LIU，《瘋人院之旅》內頁	116
圖1-5-45：游珮芸編作、周見信繪，《來自清水的孩子》封面	116
圖1-5-46：阿尼默，《小輓》內頁	117
圖1-5-47：《北城百畫帖》、《神之鄉》、《蘭人異聞錄》、《送葬協奏曲》封面	118
圖1-5-48：中研院數位文化中心，《CCC創作集》26號封面	118
圖1-5-49：無限出版社，《Graphic Fiction圖文主張》第一期、第二期封面	119
圖1-5-50：慢工出版社，《熱帶季風》四冊封面	120
圖1-5-51：《波音漫畫誌》封面	120
圖1-5-52：史蒂芬·黑雨，《追憶似水年華》封面	123
圖1-5-53：恩奇·畢拉，《諸神混亂》封面	123
圖1-5-54：戶田誠二，《緬甸小日子》內頁	125
圖1-5-55：埃米爾·帕佛、尚·荷紐，《媽媽去哪裡？》	125
圖1-5-56：艾曼紐·吉貝，《阿蘭的戰爭》內頁	125
圖1-5-57：巴斯提昂·維衛斯，《波麗娜》書名頁	126
圖1-5-58：巴斯提昂·維衛斯，《氣的滋味》內頁	126
圖1-5-59：艾曼紐·勒帕吉，《那年春天，在車諾比》內頁	126
圖1-5-60：濟比，《S，我的父親》內頁	127
圖1-5-61：弗雷德里克·彼得斯，《藍色小藥丸》內頁	127
圖1-5-62：林莉菁，《我的青春，我的Formosa》內頁	127

第二部

圖2-1-1：2005-2021年羅浮宮漫畫計畫出版作品封面	137
圖2-1-2：「L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號」北師美術館展場一景	138
圖2-1-3：《羅浮7夢》內頁	142
圖2-1-4：德魁西，《衝出冰河紀》中譯本封面	146
圖2-1-5：達文多，《斜眼小狗》中譯本封面	146
圖2-1-6：谷口治郎，《羅浮宮守護者》中譯本封面	147
圖2-1-7：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》中譯本封面	147
圖2-1-8：馬克·安托萬·馬修，《盧浮地宮》中譯本封面	148
圖2-1-9：《盧浮島》中譯本封面；《羅浮宮的貓》上下冊中譯本封面	149
圖2-1-10：浦澤直樹，《夢印》中譯本封面	150
圖2-1-11：史蒂芬·拉維瓦，《達文西二號》封面	150

圖2-1-12：利志達，《蟾宮事變》中譯本封面·····	151
圖2-1-13：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》簡中版譯本封面·····	151
圖2-2-1：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》內頁局部·····	154
圖2-2-2：馬克·安托萬·馬修，《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》附錄頁·····	154
圖2-2-3：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁·····	154
圖2-2-4：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁局部·····	155
圖2-2-5：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁局部·····	155
圖2-2-6：常勝，《Déjà vu》內頁·····	155
圖2-2-7：《夢印》、《幽靈王子的詛咒》、《蟾宮事變》、《斜眼小狗》封面·····	156
圖2-2-8：馬克·安托萬·馬修，《盧浮地宮》內頁·····	157
圖2-2-9：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》內頁局部·····	157
圖2-2-10：簡嘉誠，《召喚大師》內頁·····	157
圖2-2-11：利志達，《蟾宮事變》內頁·····	157
圖2-2-12：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》內頁·····	157
圖2-2-13：松本大洋，《羅浮宮的貓》內頁·····	157
圖2-2-14：利志達，《蟾宮事變》內頁局部·····	157
圖2-2-15：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》內頁·····	158
圖2-2-16：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁·····	158
圖2-2-17：松本大洋，《羅浮宮的貓》內頁·····	158
圖2-2-18：小莊，《倩影遊戲》內頁·····	158
圖2-2-19：常勝，《Déjà vu》內頁·····	158
圖2-2-20：麥人杰，《交班》內頁局部·····	158
圖2-2-21：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁·····	159
圖2-2-22：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁·····	159
圖2-2-23：《蒙娜麗莎》失竊後的牆面·····	160
圖2-2-24：達文西，《蒙娜麗莎》·····	160
圖2-2-25：浦澤直樹，《夢印》內頁局部·····	160
圖2-2-26：常勝，《Déjà vu》內頁·····	161
圖2-2-27：《勝利女神像》·····	162
圖2-2-28：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁·····	162
圖2-2-29：簡嘉誠，《召喚大師》內頁·····	162
圖2-2-30：61chi，《女神們的煩惱》內頁·····	162
圖2-2-31：德魁西，《衝出冰河紀》內頁·····	162
圖2-2-32：《雅赫摩斯王子》·····	163
圖2-2-33：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》內頁·····	163
圖2-2-34：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁·····	163
圖2-2-35：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁·····	163
圖2-2-36：黑澤明，《夢》截圖·····	163
圖2-2-37：安托萬·卡龍，《愛的葬禮》·····	164
圖2-2-38：松本大洋，《羅浮宮的貓》內頁·····	164
圖2-2-39：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁·····	168
圖2-2-40：61chi，《女神們的煩惱》內頁·····	168
圖2-2-41：61chi，《女神們的煩惱》內頁·····	169
圖2-2-42：小莊，《倩影遊戲》內頁·····	169
圖2-2-43：小莊，《倩影遊戲》內頁·····	169

圖2-2-44：達文多，《斜眼小狗》內頁	169
圖2-2-45：浦澤直樹，《夢印》內頁	170
圖2-2-46：谷口治郎，《羅浮宮守護者》內頁	170
圖2-2-47：TK章世圻，《3A07》內頁	171
圖2-2-48：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》內頁局部	172
圖2-2-49：簡嘉誠，《召喚大師》內頁局部	172
圖2-2-50：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》內頁局部	174
圖2-2-51：利志達，《蟾宮事變》內頁	174
圖2-2-52：德魁西，《衝出冰河紀》內頁	175
圖2-2-53：史蒂芬·拉維瓦，《達文西二號》內頁	175
圖2-3-1：史考特·麥克勞德，人臉元素排序現實至簡化圖標	178
圖2-3-2：常勝，《Déjà vu》內頁人物局部	178
圖2-3-3：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁人物局部	178
圖2-3-4：畢卡索，《公牛》	179
圖2-3-5：常勝，《Déjà vu》內頁	180
圖2-3-6：馬克·安托萬·馬修，《盧浮地宮》內頁	180
圖2-3-7：浦澤直樹，《夢印》內頁	180
圖2-3-8：利志達，《蟾宮事變》內頁	180
圖2-3-9：研究素材中角色視覺表現依寫實至簡化層級區分圖	181
圖2-3-10：研究素材中以線條表現為主的作品圖	182
圖2-3-11：史蒂芬·拉維瓦，《達文西二號》內頁筆法比較圖	184
圖2-3-12：史蒂芬·拉維瓦，《達文西二號》內頁	184
圖2-3-13：史蒂芬·拉維瓦，《達文西二號》內頁局部	184
圖2-3-14：弗洛朗·夏福埃，《盧浮島》內頁筆法比較圖	185
圖2-3-15：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》內頁局部	185
圖2-3-16：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》內頁局部	185
圖2-3-17：簡嘉誠，《召喚大師》內頁筆法比較圖	186
圖2-3-18：61chi，《女神們的煩惱》內頁局部	186
圖2-3-19：古希臘黑陶雙耳壺	186
圖2-3-20：龔開，《中山出遊圖》卷首的魑魅圖	186
圖2-3-21：《盧浮地宮》、《岸邊露伴在羅浮》、《交班》反白線運用觀察圖	187
圖2-3-22：《衝出冰河紀》、《達文西二號》、《羅浮宮守護者》中暈塗法運用觀察圖	187
圖2-3-23：《女神們的煩惱》、《外星人逛羅浮》色塊運用觀察圖	188
圖2-3-24：常勝，《Déjà vu》內頁人物膚色變化觀察圖	189
圖2-3-25：《羅浮宮守護者》、《倩影遊戲》、《幽靈王子的詛咒》調和色配置圖	189
圖2-3-26：《女神們的煩惱》、《衝出冰河紀》、《岸邊露伴在羅浮》對比色配置圖	190
圖2-3-27：《岸邊露伴在羅浮》特殊技法表現	191
圖2-3-28：《達文西二號》有彩色與無彩色運用	191
圖2-3-29：《盧浮地宮》與《斜眼小狗》黑白值運用比較	191
圖2-3-30：《走路的人》、《羅浮宮守護者》有彩色與無彩色運用	192
圖2-3-31：《羅浮宮的貓》黑白版與全彩版的差異	193
圖2-3-32：威廉·霍加斯，《人物群像與諷刺畫》	194
圖2-3-33：托普弗，《相貌論》中對人物側臉的實驗	194
圖2-3-34：艾斯納，以動物為刻板印象的角色圖	195
圖2-3-35：麥克勞德，六種基本情緒圖	195

圖2-3-36：《斜眼小狗》主角表情變化	195
圖2-3-37：研究素材中角色視覺表現依嚴肅至幽默層級區分圖	196
圖2-3-38：人物姿態影響語調與喚起情感差異	197
圖2-3-39：體態擷取比較圖	198
圖2-3-40：帕爾米賈尼諾，《長頸聖母》	198
圖2-3-41：貝尼尼，《阿波羅與黛芙妮》	198
圖2-3-42：荒木飛呂彥，岸邊露伴角色姿態圖	199
圖2-3-43：米開朗基羅，《垂死的奴隸》	199
圖2-3-44：《岸邊露伴在羅浮》中角色互動姿態	199
圖2-3-45：安東尼奧·卡諾瓦，《邱比特與普賽克》	199
圖2-3-46：武內直子，《美少女戰士》	200
圖2-3-47：威廉布萊克，《撒旦的最初榮光》	200
圖2-4-1：《夢印》主角表情變化圖	202
圖2-4-2：《倩影遊戲》、《幽靈王子的詛咒》、《召喚大師》超人兒童形象	203
圖2-4-3：《羅浮宮中的貓》貓與貓耳人	203
圖2-4-4：《羅浮宮的貓》的兒童形象	204
圖2-4-5：《外星人逛羅浮宮》外星人造形	205
圖2-4-6：《盧浮地宮》人物造形	206
圖2-4-7：《羅浮宮的貓》導覽員造形	206
圖2-4-8：《交班》主角造形	206
圖2-4-9：《斜眼小狗》的角色設計	207
圖2-4-10：《盧浮島》人物比例	207
圖2-4-11：湯瑪斯·施圖特，《Louvre 4》	208
圖2-4-12：夏福埃筆下的參觀民眾姿態	209
圖2-4-13：《羅浮宮守護者》與《走路的人》主角形象	209
圖2-4-14：谷口治郎《羅浮宮守護者》中置入的日本歷史人物	210
圖2-4-15：《羅浮宮守護者》勝利女神擬人化形象	211
圖2-4-16：《羅浮宮守護者》主角妻子形象	212
圖2-4-17：羅浮宮的月神黛安娜雕像	212
圖2-4-18：《女神們的煩惱》角色擬人化形象	212
圖2-4-19：《幽靈王子的詛咒》中埃及神祇形象	214
圖2-4-20：《幽靈王子的詛咒》與《召喚大師》中的鬼魂形象	214
圖2-4-21：人造人類型區分圖	214
圖2-4-22：《蟾宮事變》人造人形象	215
圖2-4-23：《達文西二號》挪用達文西《胚胎研究》圖像	215
圖2-4-24：達文西，《維特魯威人》、《達文西二號》挪用達文西《維特魯威人》圖像	215
圖2-4-25：《達文西二號》少年達文西二號臉部特寫	216
圖2-4-26：達文西，《岩間聖母》油畫局部	216
圖2-4-27：杜象，《L. H. O. O. Q. 》	216
圖2-4-28：歐仁·巴代伊，抽煙斗的蒙娜麗莎	216
圖2-4-29：《3A07》文字應用	217
圖2-4-30：日本軟銀集團研發的機器人，pepper	218
圖2-4-31：《交班》中的導覽機器人造型	218
圖2-4-32：麥人杰筆下的人物與機器人	218
圖2-5-1：《斜眼小狗》內頁	220

圖2-5-2：達文多，《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》內頁	220
圖2-5-3：《夢印》部分劇情影射美國大選川普現象	220
圖2-5-4：浦澤直樹《夢印》內頁	220
圖2-5-5：常勝《Déjà vu》畫面鏡頭焦距感	221
圖2-5-6：谷口治郎，《羅浮宮守護者》中的自然主義與印象派畫法	222
圖2-5-7：谷口治郎，《光年之森》內頁	222
圖2-5-8：《衝出冰河紀》渲染風景圖	223
圖2-5-9：馬修，《盧浮地宮》內頁	224
圖2-5-10：馬修，《方向》內頁	224
圖2-5-11：麥人杰，《黑色大書》	224
圖2-5-12：利志達，《蟾宮事變》細密筆法	224
圖2-5-13：利志達，《卡夫卡》內頁	225
圖2-5-14：達文西，《胎兒研究》	225
圖2-5-15：《達文西二號》內頁	225
圖2-5-16：史蒂芬·拉維瓦，《消失的維納斯》中向席勒致敬的警衛角色	225
圖2-5-17：席勒，《自畫像》	225
圖2-5-18：《衝出冰河紀》內頁局部	226
圖2-5-19：《羅浮宮的貓》中的貓耳人	226
圖2-5-20：《岸邊露伴在羅浮》的替身	227
圖2-5-21：《3A07》具有女性頭部的第一代機器人	227
圖2-5-22：羅伊·李奇登斯坦，《Crying Girl》	228
圖2-5-23：羅伊·李奇登斯坦，《Explosion》	228
圖2-5-24：《外星人逛羅浮》的班戴點	228
圖2-5-25：《女神們的煩惱》內頁	228
圖2-5-26：《夢印》中的小松君	238
圖2-5-27：赤塚不二夫的小松君圖像	238
圖2-5-28：1934年，劉啟祥於法國羅浮宮臨摹《吹笛少年》	239
圖2-6-1：《一九四五夏末》、《新港少女李樂》與《歷史小將：英雄之路》封面	250
圖2-6-2：博物館合作案漫畫封面	252

表 次

表1：漫畫構成範疇表·····	18
表2：圖像小說構成範疇表·····	19
表3：羅浮宮漫畫計畫出版作品列表（2005-2021）·····	135
表4：《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》敘事質性表·····	143
表5：本論研究羅浮宮漫畫計畫中譯本出版列表（2005-2021）·····	145
表6：羅浮宮漫畫計畫中譯本敘事質性表·····	151
表7：羅浮宮漫畫計畫中譯本「羅浮宮元素」設定·····	166
表8：羅浮七夢「羅浮宮元素」設定·····	166
表9：羅浮宮漫畫計畫中譯本視覺形式分析·····	176
表10：《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》視覺形式表·····	177
表11：法國作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表·····	234
表12：日本作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表·····	235
表13：香港作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表·····	236
表14：臺灣《羅浮七夢》各篇角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表·····	236
表15：「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》創作者創作價值觀分類模組·····	241
表16：博物館與漫畫合作案例（2011-2021）·····	249



緒論

2021年由臺灣文化部主辦的台北國際書展大獎，首次出現台灣原創圖像小說在「小說類」和「非小說類」獲得首獎，漫畫家PAM PAM LIU（劉盼盼）的第一部長篇圖像小說《瘋人院之旅》，和陳沛珩首部個人圖像小說《暫時先這樣》，皆是以漫畫形式作為敘事的秀異之作。而游珮芸、周見信同樣以圖像小說類型創作的《來自清水的孩子1愛讀冊的少年、來自清水的孩子2綠島十年》在兒童及青少年獎獲得首獎肯定外，亦在同年獲得金鼎獎兒童及少年圖書類的肯定。

近年國內陸續出版的圖像小說譯本，或本土原創圖像小說作品數量逐年增長，且在文學或出版品競賽中獲得獎項。筆者學習歷程多以美術為主，2013年以繪本形式開啟敘事形式的圖像創作，2019年因緣際會創作第一部紀實性圖像小說《來自清水的孩子》。創作前置作業時，對圖像小說類型的創作概念與界定皆不甚清晰。心生圖像小說一詞從何而來？範疇與特質為何？表現形式與漫畫一樣的圖像小說，如何與漫畫區別？其發展脈絡為何？敘事與視覺表現有何特質？等疑惑。

筆者於2021年十月於臺灣博碩士論文知識加值系統以「圖像小說」進行書目檢索獲得五筆資料，關鍵詞檢索為七筆，「視覺文學」於書目和關鍵詞檢索皆為零筆。而國內以圖像小說為題材的研究論述出版品，目前僅見學者郭書瑄以臺灣譯介出版的十部圖像小說為素材的《生命縮圖：圖像小說中的人生百態》，該作出版於2022年6月，而筆者以圖像小說為題，開始爬梳論述為2021年11月。圖像小說一詞或概念進入臺灣，作為創作類型或出版宣傳是近二十年內的事，而以圖像小說為題的相關研究論述亦屈指可數，顯見臺灣對圖像小說的學術研究尚在開發階段。

出版社譯介國外圖像小說進入臺灣，不僅是語言轉換易於解讀，也開拓讀者圖像小說類型的視野，同時創作者對漫畫圖像的運用有更多可能與想像。出版社宣傳以何種名稱定義譯本，影響讀者對該作品類型的界定。臺灣出版社輸入國外作品多以「圖像小說」一詞介紹，並寫專文評論對圖像小說類型有塑形作用。例如，漫畫研究者陳蘊柔於網路平台openbook閱讀誌，撰寫的評論〈非小說也非漫畫，說故事功力決定藝術高度：評威爾·埃斯納的《與神的契約》〉，¹不僅簡述

¹ 陳蘊柔，〈非小說也非漫畫，說故事功力決定藝術高度：評威爾·埃斯納的《與神的契約》〉，OPEN BOOK閱讀誌，2020.2.4，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-63207->（2022.2.15）

圖像小說概念，並引出圖像小說承襲自歐洲的無字小說（wordless novel）。²筆者亦察覺，來自美國的「Graphic novel」一詞，在臺灣另被翻譯為「視覺文學」³、「圖像文學」，甚至解讀為「高級漫畫」⁴的諷刺用詞。在譯詞各自表述情況下，這些譯詞在釋義上有何差異？內涵上有何不同？

臺灣譯介、推廣圖像小說的最主要推手應是大辣出版社。2019年以「給成人看的漫畫」為號召，串連大塊文化、臉譜出版、積木文化、慢工出版、與香港的三聯書店、紙本分格等出版社與團體，舉辦「圖像小說祭」，並出版《圖像小說報》，介紹《CCC創作集》、《熱帶季風》、《波音漫畫誌》等以成人為讀者的漫畫誌。大辣不僅將2020年定為「臺灣圖像小說元年」，亦推薦譯介許多國內外圖像小說作品，與法國羅浮宮出版「當羅浮宮看見漫畫」系列。



圖, 緒-1：大辣出版的文宣品，宣告2020年為臺灣圖像小說元年，介紹其譯介出版的圖像小說。

大辣出版社以成人向漫畫定義圖像小說，推介的「當羅浮宮看見漫畫」是羅浮宮邀請各國漫畫好手，以羅浮宮為元素進行圖像小說創作的計畫。「當羅浮宮看見漫畫」原文為「BD Louvre」，法國以「BD」（Bande dessinée）指稱漫畫，在臺灣出版社的出版品脈絡中，此系列漫畫作品被歸類於圖像小說範疇。

法國羅浮宮博物館於2005年開啟的「BD Louvre」漫畫計畫，除邀請該國漫畫家以羅浮宮為題創作，也延伸觸角邀請日本數位重量級漫畫家參與該項計畫，並

² 「wordless novel」為以圖像敘事的虛構故事，歐洲無字小說傳統為版畫印刷，故亦稱為版畫文學。

³ 臉譜文化出版即以「視覺文學」定位，並界定其內涵為：「視覺文學是世界各地漫畫新浪潮之後誕生的新文類，發展已經50年。它發源於美國，在歐陸擴散，連日本Manga翻譯到西方世界，只要文學藝術性高，以成人為目標讀者，也都被歸入其中。」引自「臉譜出版PaperFilm視覺文學書系」，網址：<https://www.facebook.com/PaperFilmFestival.net/>

⁴ 文字工作者臥斧在網路平台以圖像小說為題撰寫的文章裡，提到圖像小說的定義「很多人覺得『圖像小說』就是『漫畫』，或者，有些人認為，『圖像小說』只不過是種讓『漫畫』聽起來變得比較『高級』的虛偽用詞（...）」參：臥斧，〈關於「圖像小說」的一些事兒〉，樂多日誌，2013.2，網址：<https://web.archive.org/web/20181202155054/http://reader.roodo.com/wolfhsu/archives/21340292.html>（2021.10.24）

於2015年11月於台灣北師美術館合作展出《L' OUVRE 9打開羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展。期間還邀請台灣七位漫畫家參與計畫，各自完成七篇同樣具有羅浮宮元素的短篇作品，並出版合集《羅浮七夢》。該項計畫不只連結古典美術館與通俗漫畫，促成跨國的漫畫交流，也讓不同國家間的漫畫樣貌與文化意識互相滲透。這兩部作品亦成為本論主要的參考著作與觀察素材。



圖, 緒-2 (左) : 《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄封面。

圖, 緒-3 (右) : 《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》封面。

因應該展，羅浮宮與北師共同出版的《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，策展人法布里斯·德瓦 (Fabrice Douar) 在導論中述及「漫畫在法國的形象有明顯改變。」⁵，並解釋漫畫在法國長期被視為難登大雅之堂的通俗文化，現在不僅可以在書店販賣，被翻拍成電影，原稿在藝術拍賣市場也水漲船高。這不禁讓筆者想了解漫畫圖像何以成為通俗文化代表，在不同國家的漫畫發展脈絡中如何轉變成現今的面貌？以臺灣而言，早期都將漫畫視為兒童讀物，或妨礙兒童身心發展而遭師長嚴禁的不良刊物，1966年起嚴格執行「編印連環圖畫輔導辦法」更被普遍認為是造成臺灣漫畫發展的大傷。隨著時空轉變，現在不僅有國家級獎項「金漫獎」鼓勵漫畫創作，每年派員參與安古蘭國際漫畫節設立臺灣館，籌設國家漫畫博物館，都讓漫畫形象不可同日而語。其他國家的漫畫發展又歷經何種轉變？

法布里斯·德瓦提到法國漫畫「另一項重要的革新就是進入美術館展呈」。⁶ 羅浮宮2009年舉辦的「小目標：羅浮宮邀請漫畫」(Le Petit Dessin. Le

⁵ 林曼麗總編輯，〈L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號〉展覽圖錄，臺北：臺北教育大學，2017.2，頁30。

⁶ 林曼麗總編輯，〈L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號〉展覽圖錄，臺北：臺北教育大學，2017.2，頁30。

Louvre invite la BD)，該展將參與「羅浮宮漫畫計畫」的漫畫家作品，包含已出版的四位漫畫家的原稿，⁷與第五位獲邀的日本荒木飛呂彥創作中的原稿，共同於羅浮宮以回顧展展示，展出獲得廣大迴響。羅浮宮以典藏高級藝術與歷史文物聞名於世，被視為大眾文化的漫畫如何進入羅浮宮展呈？具有娛樂性質的漫畫如何獲得菁英人士或管理階層認同？博物館與漫畫的互斥與相容的關係為何？

漫畫進入博物館展呈的案例還有：2009年的大英博物館，舉辦日本漫畫家星野之宣的《宗像教授的大英博物館冒險之旅》個展；2015年的《Manga now: three generations》則展出星野之宣、千葉徹彌、中村光三位不同時代日本漫畫家的聯展。2011年，日本東京國立博物館配合手塚治蟲《佛陀》電影上映，舉辦《手塚治蟲的佛陀》特展，展出近五十件手塚原畫。2019年五月，大英博物館舉辦《日本漫畫展》（The Citi exhibition Mangaマンガ），為日本最大規模國外漫畫展，共展出超過50位不同世代的漫畫家，呈現日本漫畫發展與獨特的視覺語言。⁸

2020年，臺灣的世界宗教博物館也以《遇見神佛9號—祈福漫畫特展【古往今來篇】》展出，包含手塚治蟲、赤塚不二夫、水木茂、千葉徹彌、池上遼一、浦澤直樹等64位日本漫畫家筆下的佛像，另有37位臺灣漫畫家、插畫家的作品一同展出。然而，臺灣漫畫圖像進入博物館展覽的重要記事，不得不提於2018年於國立故宮博物館展出的「千年一問：鄭問紀念展」。

鄭問於2017年因病去世，享年58歲。⁹其弟子鍾孟舜投注心力促成「千年一問：鄭問紀念展」進故宮展出，由文化部主辦，首創臺灣第一個國家級漫畫展，亦是故宮首次展出漫畫作品。該展是臺灣對漫畫美學與漫畫創作者的一大肯認，但臺灣漫畫家要以漫畫作品進入美術館或博物館，仍受資格論的質疑。

⁷ 四位漫畫家與作品為：尼古拉·德魁西《衝出冰河紀》、馬克安端·馬修（Marc-Antoine Mathieu）《消失的地窖》（Les Sous-sols du Révolu）、艾瑞克·利倍舉（Éric Liberge）《奇數時間》（Aux heures impaires）、伯納·伊斯列（Bernard Hislaire）與尚克勞德·凱立瑞（Jean-Claude Carrière）合作的《羅浮宮的天空》（Le ciel au-dessus du Louvre）。

⁸ 翁稷安，〈在羅浮宮與大英博物館做漫畫夢，尋找台漫的國際蹤跡〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019.7.2，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-62152>（2022.6.10）

⁹ 鄭問生於1958年，是臺灣漫畫周刊、武俠漫畫盛行的黃金年代。1983年鄭問以連載於時報週刊中的科幻作品《戰士黑豹》初試啼聲，該作為其奠基之作。鄭問擅長以具實驗精神的水墨入畫，其創作的《刺客列傳》和《阿鼻劍》為其代表作，1990年日本講談社《Morning》雜誌邀請連載《東周英雄傳》，不僅是臺灣漫畫家首次登上日本主流漫畫雜誌發表作品，亦為鄭問在日本刊載作品長達十年的開端。鄭問不僅揚名東瀛，執行編輯新泰幸更以「亞洲的至寶」稱之，其在訪談中說明「鄭問先生的筆力，早已超過漫畫的領域，幾乎已觸及藝術的最高境界。」參：鄭問、大辣編輯部，《人物風流：鄭問的世界與足跡》，前引書，頁21、42。



圖, 緒-4: 《千年一問: 鄭問紀念展》主視覺海報。¹⁰

《典藏雜誌社》社長簡秀枝於典藏藝術網以「鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議」為題撰文「鄭問，是誰？！漫畫家，為什麼可以在故宮博物院展出！？」提出異議。簡秀枝認為漫畫屬歸應用美術與純藝術不同，也須考量漫畫的當代性與故宮博物院的定位與核心差異，並指出該展能通過故宮展覽審查流程是政治力介入藝術文化。¹¹藝術與權力間的糾葛本無法排除，而這樣的異聲就是布里斯·德瓦所提出羅浮宮漫畫計畫想消弭的對漫畫的成見，以及博物館與漫畫兩個領域之間的互斥關係。

「BD Louvre」漫畫計畫在圖像小說發展過程中的重要意義，是邀集他國漫畫家創作的跨國合作模式，不僅觸發博物館與漫畫合作的策略思考，改變漫畫形象，亦讓漫畫圖像引進博物館展呈成為可以討論甚至實踐的議題。臺灣因為北師美術館的合作策展，促成七位本土漫畫家參與此跨國合作計畫，同時出版社尚持續譯介該系列作品，¹²讓「BD Louvre」漫畫計畫成為圖像小說發展中一項不可忽視的案例。

漫畫進入博物館展出脈絡有橫移漫畫歷史、漫畫創作者，亦有配合博物館館性抽樣取材。博物館展示脈絡各有其源，多為歷史文物典藏、展示功能，漫畫圖像進入其中展示，吸引不同族群進館參觀、活化館藏，藉此認識其他相關文物與歷史，當是主要目的。而漫畫圖像（原作）進入美術館展示同樣與館性定位有

¹⁰ 圖片出處：<https://artemperor.tw/tidbits/7683>

¹¹ 簡秀枝，〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議〉，典藏藝術網，2018.08.10，網址：<https://artouch.com/column/content-231.html>（2021.11.13）

¹² 大辣在2022年5月28日譯介出版法國漫畫家大衛·普魯東（David Prudhomme, 1969-）的作品《穿越羅浮宮》，該作創作於2012年，為「BD Louvre」漫畫計畫的第七本出版品。

關。被歸類為通俗藝術的漫畫圖像，自普普藝術之後，進入當代美術館展覽已非鮮事。2004年台北當代藝術館展出由陸蓉之策展的《虛擬的愛-當代新異術》，其中展示中、日、韓與台灣藝術家的作品，內容包含平面與錄像、裝置等多元呈現，藉由漫畫、卡通、動畫與當代藝術對話，直面大眾流行文化並以生活新美學為訴求。¹³該展展出作品雖能呈顯動漫文化與流行文化的影響與觀點。

動漫畫形象在該展中作為造形符碼使用，是對漫畫造形的擬仿和移植，是從文本中抽離的，與普普藝術使用漫畫元素作為創作符碼理念一脈相承。其與漫畫展最大差異，來自展出作品並不具漫畫的連續敘事功能，且創作者亦不具漫畫家身份。

另一場以漫畫為主題的展覽則是國立臺灣美術館於2020年9月26日至12月6日期間展出的《滲透次元壁：臺日漫畫美學當代藝術特展》，展覽主旨以台灣與日本動漫作品作為取樣，探討網路時代的興起對於漫畫藝術及傳播的影響，亦是國美館首次將漫畫引進展館的專題展覽。該展主要以動漫文化的生態系為核心，以歷史和結構兩種維度進行抽樣觀察。策展人羅禾淋於展覽論述中說明，「…在當下精緻藝術與通俗藝術已無界線的後現代，關係美學在當下的漫畫生態系可以形成清楚的參照，可以將藝術家（漫畫家）視為『催化劑』，而不是居於中心位置…」。¹⁴ 因而此展雖有漫畫家的投入，但展覽目的是在建構臺灣漫畫生態系過去演化至當代的輪廓，並企圖以新媒體、網路科技實驗，思考臺灣漫畫的未來面貌。



圖, 緒-5：《滲透次元壁：臺日漫畫美學當代藝術特展》主視覺。¹⁵

¹³ 謝素貞總編輯，《虛擬的愛-當代新異術》，臺北：財團法人當代藝術基金會，2004. 9。

¹⁴ 羅禾淋，〈滲透次元壁 - 從網路開始的漫畫生態系與臺日漫畫美學的拓樸〉，<https://www.ntmofa-comic-art.com/展覽論述>，（2021. 12. 26）

¹⁵ 圖片出處：<https://www.ntmofa-comic-art.com>

不論是「虛擬的愛-當代新異術」對漫畫進行元素的挪用，《滲透次元壁：臺日漫畫美學當代藝術特展》對臺灣漫畫的切片觀察，皆揭示著漫畫在當代藝術中的形變。

於此，我們必須認知，博物館、美術館中的「漫畫圖像」在出版書冊中或具有敘事目的，但當將其原稿置放於展場展示時，無論單幅、跨頁或連續圖像，仍無法避免抽離敘事或敘事的削弱，成為切片觀察的樣態。觀者此時聚焦的不是敘事功能，而是創作者運作媒材、技術所留下的圖像。漫畫圖像即使有敘事，此時也是片段不完整的。

漫畫圖像的創作包含敘事與視覺形式兩大區塊，論者藉由創作歷程同時研究漫畫視覺構成與相關文化，而「羅浮宮漫畫計畫」所產出的作品正好提供論者研究素材。本論以羅浮宮漫畫計畫的中譯本（含簡體版），與參與「打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展的台灣漫畫家合集為文本，藉由文本分析解讀創作者面對共同命題時，於作品呈現上有何異同之處，探索文本中的視覺元素建構，並感知敘事中置入的本國文化、跨國設定等創作意識。

目前世界三大漫畫主流的漫畫文法各有其特色，臺灣的漫畫文法因歷史因素，受日本影響最大。出版社的譯介作品則影響我們對美漫和歐漫的觀看，近年來的歐漫與美漫經典圖像小說陸續出現在臺灣讀者面前。例如，威爾·艾斯納的《與神的契約》於2020年由大辣引進出版中文版；愛米粒出版於2019年譯介瑪贊·莎塔琵的《茉莉人生》。

身為漫畫大國的日本，其漫畫文法的跨國影響不僅限於臺灣，對美國、歐洲漫畫世界的發展同樣有著重大的影響。西方漫畫不論是翻頁方向、開本頁數、敘事調性在閱讀體驗上都與日本漫畫大異其趣，然而其因受到年輕族群的歡迎，使得出版社漸漸引進各國漫畫譯本以饗讀者。譯本的引進使得讀者看見不同國家漫畫的視覺體驗，另外漫畫家在慣以本國文化及本國讀者為目的的創作脈絡下所產生的作品，同樣影響異國漫畫家的創作模式，繼而創作出融合他國漫畫慣習的視覺表現樣貌。當創作者受邀（或出版方）接受出版策略與定位主導時，有目的性的創作，及以吸引他國（或年輕族群）讀者為目標時，勢必在將他國文化置入自己創作慣習模式中，及符合他國閱讀慣習中思考與抉擇，形成一種世界漫畫樣貌。

因此，在以「羅浮宮漫畫計畫」產出的出版品進行漫畫圖像的觀察前，需要廓清圖像小說發展脈絡，並將研究素材中參與羅浮宮漫畫計畫的創作者置入此背景中，藉此了解創作者文化及創作脈絡。此外，在各國漫畫脈絡中，以威爾·艾

斯納確立的圖像小說內涵，往前追溯歐洲版畫文學及此前漫畫形成系統，往後查索版畫文學如何影響美國圖像小說發展？美國以此種新的漫畫型態，輸出各國對圖像小說世界版圖的影響？日本強大的漫畫體系是否也受到美國、歐洲漫畫的影響，又在日本漫畫系統中有符合圖像小說規格、概念的作品嗎？而臺灣的圖像小說發展，與各國漫畫發展關聯性為何？目前有哪些圖像小說出版品？又是否有「羅浮宮漫畫計畫」模式的合作作品？皆是本論第一步要釐清的疑問。

在以釐清圖像小說發展脈絡為背景下，接續要觀察的則是「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》共十八件作品中，各國漫畫創作者面對同一主題？置入何種羅浮宮元素？採取何種手段建構、組織時空背景？在可見的視覺形式與造形上如何操作？以何種樣貌與身份作為角色形象？角色透顯何種內在意識？整體呈現何種創作風格？在創作者操作策略下，隱藏著何種文化意識與價值觀？

在本論中，「圖像小說」的外觀形式是完整的書冊，內在形式是包含文學敘事、連續視覺圖像和漫畫文法的總和。「漫畫圖像」則是以漫畫文法構成的視覺圖像，可以抽離敘事，以局部、片段進行分析觀察。當我們聚焦於漫畫圖像的觀察時，威爾·艾斯納以漫畫圖像來解釋漫畫形式的原則、概念、結構與基本原理的《漫畫與連環畫藝術》，以及漫畫圖像如何傳遞敘事的《圖像說故事與視覺敘事》和《漫畫敘事表現解剖學》，提供漫畫圖像研究的開頭，

而史考特·麥克勞德（Scott McCloud，1960-）的《漫畫原來要這樣看》與《漫畫原來要這樣畫：漫畫、日系漫畫與圖像小說的敘事秘密》則解構漫畫的構成元素及剖析其藝術價值。麥克勞德以漫畫形式對漫畫創作進行深入的解析，引領我們如何觀看漫畫圖像建構的各種元素與可能，從詞彙定義、漫畫布局、時間運作、線條情緒、色彩、文圖關係；以及從創作者角度鉅細彌遺的教導漫畫實踐工程。上述在對漫畫圖像進行觀察分析時，皆提供莫大的幫助。



圖, 緒-6：（左）威爾·艾斯納所著漫畫理論書，《漫畫與連環畫藝術》、《圖像說故事與視覺敘事》和《漫畫敘事表現解剖學》封面；（右）史考特·麥克勞德所著漫畫理論與工具書，《漫畫原來要這樣看》、《漫畫原來要這樣畫》封面。

漫畫圖像的觀察，除了外觀視覺形式結構所形成的藝術風格表現，至關重要的是創作者創作意識。隱含在圖像底下的創作意識，將無形的個人意識具現化為可見的圖像，藉此影響觀看者的心理感受。觀看行為包含視覺的看，同時還有內在意涵的解讀，而觀者自身的認知經驗、文化背景，都使觀者產生不同的感受、聯想與詮釋。也是藉由觀看過程的實踐，我們能夠察覺創作者建構圖像時的企圖、個人意識的置入與文化背景的影響。上述皆為對研究素材中「漫畫圖像」的外觀與內涵所關注的方向。

羅浮宮漫畫計畫截至2021年已出版24部作品，涵蓋法國、日本、臺灣與香港等地的創作者。¹⁶考量羅浮宮漫畫計畫出版作品冊數過多無法盡述，本論將聚焦羅浮宮漫畫計畫中截至2021年，出版之中譯本(含簡體版)，包括法國尼古拉·德魁西(Nicolas De Crecy, 1987-)的《衝出冰河紀》(*Période Glaciaire*)；艾堤安·達文多(Étienne Davodeau, 1965-)的《斜眼小狗》(*Le chien qui louche*)；史蒂芬·拉維瓦(Stéphane Levallois, 1970-)的《達文西二號》(*LEONARD2VINCI*)、馬克安托萬·馬修(Marc-Antoine Mathieu, 1959-)的《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》(*Les Sous-sols du Révolu*)；弗洛朗·夏福埃(Florent Chavouet, 1980-)的《盧浮島》(*L'île Louvre*)；伊莎貝爾·德唐(Isabelle Dethan, 1967-)的《幽靈王子的詛咒》(*Gaspard et la malédiction du Prince-Fantôme*)；日本則有谷口治郎(1947-2017)的《羅浮宮守護者》(*Les gardiens du Louvre*)；荒木飛呂彥(1960-)的《岸邊露伴在羅浮》(*Les gardiens du Louvre*)；浦澤直樹(1960-)的《夢印》(*MUJIRUSHI*)；松本大洋(1967-)的《羅浮宮的貓》(*LES CHATS DU LOUVRE*)；香港漫畫家利志達(1965-)的《蟾宮事變》(*Moon of the moon*)，共六位法國、四位日本和一位香港創作者的作品。以及因應「打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展而印製的《羅浮七夢：台灣漫畫家奇幻之旅》一冊，內容涵蓋阿推、麥人杰、常勝、TK章世炘、小莊、簡嘉誠、6lchi七人的短篇漫畫作品。總共十二本書冊作為觀察分析素材。

嚴格來說，《羅浮七夢》的七篇短篇漫畫，難以撐起「長篇小說」的規格，但就內容來看，又具有獨立且完整的敘事。將《羅浮七夢》置放在圖像小說的脈絡下一起觀察、比較，在故事敘事上確實無法如其他11部外譯本來得完整、豐富，但就單純以漫畫圖像表現來看，亦已有足夠樣本可供比對與思考。於此，或

¹⁶ 見維基百科詞目「BD Louvre」，網址：https://zh.wikipedia.org/wiki/BD_Louvre (2021.11.12)

可將其視為「短篇小說合集」概念，且《羅浮七夢》作為臺灣代表，與同樣以羅浮宮元素的操作策略作為基礎，則沒有缺席、不加入一起觀察的理由。

以漫畫架構為基礎的圖像小說概念被彰顯於1980年代的美國，近年在臺灣逐漸獲得關注，然而普遍民眾（甚至研究者）尚無法釐清「圖像小說」一詞與漫畫的關係、譯詞各自表述、讀者定位模糊，且國內對圖像小說相關學術研究論述尚少，有鑑於此，筆者以《圖像小說的發展脈絡與視覺實踐：以「BD Louvre」中譯本與《臺灣七夢》為例》為題，藉由本研究，廓清圖像小說範疇、特質，與觀看者、展示機制的連結關係；以個人視覺經驗觀察圖像小說案例之視覺圖像建構與操作策略，覺察創作者企圖與文化意識。

本論引用的重要史料及參考文獻：前述英國劍橋大學出版社於2017年出版的《圖像小說》（*The Cambridge Companion to the Graphic Novel*），由孟菲斯大學英語文學教授史蒂芬·塔巴契尼克（Stephen E. Tabachnick, 1944-）主編，內容涵蓋圖像小說的運作機制、漫畫到圖像小說的演變、美國圖像小說發展、國際圖像小說與歷史小說等主題，論述內容針對此一領域從不同面向進行歷史、經典、手法以至世界各國的圖像小說發展提供精簡扼要的闡述與觀點。英國漫畫研究者保羅·葛拉維（Paul Gravett）的《日本漫畫60年》（*Manga—Sixty years of Japanese Comics*）將日本從1945年至今的演變、各種漫畫類型與全球化觀察搜羅其中。臺灣漫畫史的研究專書則有洪德麟的《臺灣漫畫四十年初探》（1994）、《臺灣漫畫閱覽》（2003）；李衣雲2012年出版的以漫畫架構、台灣漫畫史沿革和漫畫產業觀察為內容的《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》；周文鵬於2018年出版的《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》則聚焦於漫畫工具性、文學性及漫畫在臺發展的研究。另外，羅浮宮與北師美術館合作展出羅浮宮漫畫收藏展的出版品《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄為本論主要參考書籍，內容包含參展的十二位外國創作者，及臺灣七位創作者的訪談或自述資料，也專文敘明羅浮宮漫畫計畫始末與法國漫畫發展三篇論述，為本論對羅浮宮漫畫計畫緣由與創作者創作歷程重要依據。

提供本論論述靈感與幫助的工具書有：英國藝術理論學家貢布里希（E. H. Gombrich, 1909-2001）1959年出版的《藝術與錯覺》（*Art and Illusion*）涵蓋藝術史、美學與符號學的心理研究，其中對漫畫手法的簡化、表情與藝術價值等提供實驗與觀點（本論參考引用為第6版，2012年廣西美術社出版）；加拿大兒童文學理論學者培利·諾德曼（Perry Nodelman, 1942-）於1988年所著《話圖：兒童圖畫書的敘事藝術》（*Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*），該書中譯本於2010年發行，內容結合視覺心理、圖像知覺心理

學、符號學、藝術史和文學理論的重要著作，該作探討結合圖畫與文字的圖畫書如何傳遞訊息。另外由美國學者瑪莉塔·史特肯（Marita Sturken, 1957-）和莉莎·卡萊特（Lisa Cartwright）2013年所著《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*）則提供對視覺文化跨學科的觀看與思考路徑，書中引用美國文化理論學者詹姆斯·克利福德（James Clifford, 1945-）以收藏與展示藝術（文物）機制會如何影響觀看者製造意義為前提所繪製的「藝術文化系統」，提供藝術與文物在不同文化脈絡中，分類與價值會產生何種變化的工具。西方漫畫理論部分，美國動漫大師威爾·艾斯納於1985年所著的《漫畫與連環畫藝術》（*Comics and sequential art*）開啟先河（臺灣譯本於2020年初版發行），以及《圖像說故事與視覺敘事》（*Graphic Storytelling and Visual Narrative*）及《漫畫敘事表現解剖學》（*Expressive Anatomy for Comics and Narrative*）等以理論協同漫畫示例的漫畫敘事觀念與實踐。漫畫兼理論家史考特·麥克勞德（Scott McCloud, 1960-）的著作《漫畫原來要這樣看》（*Understanding Comics: The Invisible Art*）與《漫畫原來要這樣畫：漫畫、日系漫畫與圖像小說的敘事秘密》（*Making Comics*）則接續解構漫畫的構成元素及剖析其藝術價值。其以仿畫眾多漫畫家繪製的人物頭像製作藝術物件的領域圖表，則有助於觀察創作者再現的頭像在寫實、意義與圖像層級三個頂點之間的落點。上述符號、文學、美學、社會等多種理論工具提供析論、解構相關作品實踐過程，以及如何藉文本傳遞個人創作觀點與文化意識。

本論研究取向為下列路徑：（一）釐清圖像小說特質與範疇，分析漫畫圖像與觀看者、觀看行為、展示機制間的連結關係。（二）爬梳世界三大漫畫主流與臺灣漫畫發展脈絡，從中擷取具有圖像小說規格、概念之相關作品，概述作品敘事與視覺風格，形塑各國圖像小說流變面貌與互滲關係。（三）以「羅浮宮漫畫計畫」中譯本與《羅浮七夢》為素材，觀看創作者創作行為與視覺元素操作策略，探查敘事意義、視覺表現與創作企圖。

本論分為二部，各部架構概述如下：

第一部，將以圖像小說在漫畫發展脈絡中的流變為核心，試圖定義當前圖像小說內涵與特質，勾勒出圖像小說發展源流，與跨國間互相影響的輪廓。第一章，探查圖像小說定義，「Graphic novel」譯詞，類型特質與內涵；論述漫畫與圖像小說的差異，闡述圖像小說與兒少之間的相關性；從符號學、美學與文化視角探討觀看漫畫圖像時的應用與方法。第二至五章，依序以歐洲、美國、日本與台灣的圖像小說歷史進程作為爬梳範疇，從中汲取與圖像小說發展相關或具有圖像小說形式、特質的作品與創作者，就其作品內容與圖像表現予以概略介紹，

以提供作為後續論述的知識背景。「羅浮宮漫畫計畫」中的創作者亦會置於各國圖像小說發展脈絡之中，期能在完整的背景建構下更清晰「羅浮宮漫畫計畫」創作者的文化脈絡與承襲系統。

第二部分為六章，以「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》為主要觀察素材。第一章介紹本論主題「BD Louvre」羅浮宮漫畫計畫緣由、目的，截至2021年獲邀的所有漫畫家與作品整理；羅浮宮與北師美術館合作策展的「打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展概述，出版的臺灣漫畫合集《羅浮七夢》內容；「BD Louvre」中譯本創作者及作品內容概述。

第二章至第六章，將打破各別作品獨立完整性，抽離、援引、對照各文本中的視覺結構，觀察作者建構圖像的再現手法與細節。第二章，以羅浮宮元素與背景建構為題，包含羅浮宮建物、展品、時代氛圍營造、虛構空間等再現形式與意義；第三章以視覺形式與造形為觀察重點，就寫實至簡化的視覺效果；線條、色彩等組合構成的造形元素；相貌性格情緒與肢體語言，分析各家創作者操作模式與策略，及造形底下隱含的心理感受。第四章則聚焦角色設定，在外型再現的手法於寫實與卡通化之間的表現，不同身份職別，及外觀與內在性格間的交互影響與意義的創造。第五章分析文本圖像、敘事風格、文化意識、氛圍營造、創作觀、漫畫文法等創作品質；第六章則論述漫畫家與博物館之間的合作與協商關係。

論者對圖像小說議題多所關注，近年臺灣出版的譯本或本土原創圖像小說作品數量逐漸增長，且在文學或出版品競賽中獲得獎項。但對此領域的沿革發展、國際互動、合作策略、內容與形式觀察論述尚少，因此以「圖像小說的發展脈絡與視覺實踐—『BD Louvre』中譯本與臺灣七夢」為題，期盼建構圖像小說類型流變與現今樣貌，以增益圖像小說領域相關學術探討；漫畫出版者、合作機構跨域交流策略；與圖像小說創作策略、視覺實踐的參考。

第一部 漫畫脈絡中的圖像小說流變

前言

眾多以圖像表現、敘事或紀錄的藝術形式都能溯源自原始洞穴壁畫，漫畫自不例外，然而以具備圖像小說書籍形式而言，則涉及版印歷史的開始和木刻版無字圖像書的發生。「Graphic novel」一詞被彰顯，則是來自美國漫畫大師威爾·艾斯納的宣傳與推廣。在對圖像小說作詞語定義時，不只中文譯詞的選定，尚涉及類型的範疇界定、特質取向、外觀形式。而圖像小說與美國地下漫畫的脈絡關係，以及與傳統漫畫在內容取向的差異，都需要予以考察。

另外，圖像小說類型的發生，與蘊含讀者轉變的關係為何？圖像小說的讀者取向從針對成人，到現況轉向包含兒少，其蘊含讀者群的演變與價值的轉換與成人保護兒少而予以審查箝制有關。圖像小說以漫畫結構敘事，漫畫以圖文符號的相互作用來產生敘事、創造意義，讀者藉由閱讀行為進行解碼，其中包含物質外觀、心理共感、互文聯想和文化脈絡等實質與文化因素。此類多重意涵的圖像如何觀看？

再者，圖像小說與漫畫之間的關係為何？圖像小說跨國影響的包含風格、形式與敘事，一直持續的作用。圖像小說以單行本的樣貌跨國出版，不只讓他國創作者被動淺移默化，創作者亦主動因跨國合作、觀摩、共事而產生風格、形式與敘事的改變。論述圖像小說在世界各國的流變，無法脫離漫畫歷史，目前歐漫、美漫和日漫為目前世界三大主流漫畫系統，各有不同的漫畫格式與風格。漫畫於美國稱comics，法國則稱BD，在日本稱manga，三者有共通亦有相異之處，有各自的源流卻也互相影響，圖像小說在其間以何種樣貌發展至今？本部將以圖像小說的發展流變為主軸，梳理世界三大主流漫畫系統間的互相影響。

日本為目前影響世界漫畫最主要也最大的流派，其符合圖像小說範疇的漫畫中以分類多元的類型與世界各國不同階層、族群的讀者溝通。而臺灣因歷史與地緣因素，日漫風格深植人心，不僅影響創作者創作形式，也形成普遍讀者較易接受的閱讀慣習。臺灣圖像小說依賴的是進口外國作品翻譯後形成話題，繼而回頭思考臺灣本土創作者的漫畫創作形式，甚至回溯在圖像小說一詞被彰顯之前，已有本土漫畫家創作出圖像小說格式的漫畫作品，且新生代的漫畫家也陸續以此格式進行漫畫創作。

第一章 圖像小說與漫畫圖像

漫畫以圖像為主要元素建構敘事，兒少熱衷於漫畫的觀看，因而與之連結根深蒂固。然而脫胎自漫畫的圖像小說卻以面向成人為主要標幟，此間轉換過程讓漫畫與圖像小說形成何種差異？兒少在其間扮演何種角色？漫畫與圖像小說的差異與觀看機制為何？

本章首先試圖對發展中的圖像小說進行定義，梳理其與傳統漫畫在表現形式、內在特質與蘊含讀者設定。第二節將探討漫畫作為一種傳遞訊息工具，如何與兒少產生連結，在以保護兒童為名的審查機制對漫畫發展造成箝制，何以造成圖像小說類型的問世。第三節則以符號學、共感心理、審美經驗、圖像意義製造過程與展示機制，進行詮釋路徑探索。

第一節 圖像小說的定義與特質

圖像小說一詞譯自英語「Graphic novel」，或譯作視覺文學。維基百科定義圖像小說「是一種利用漫畫表現語法進行創作，並且集結成書的作品，目標是給普遍成人讀者閱讀。」¹美國孟菲斯大學英語文學教授史蒂芬·塔巴契尼克（STEPHEN E. TABACHNICK）在其編輯以圖像小說為題的學術叢書中如此說明圖像小說：「（…）圖像小說在規格上則與一般散文書一樣厚，並且印刷在比一般漫畫書更好的紙張上，印墨品質也更好。（…）圖像小說的形式更接近長篇散文或紀實散文作品。」²書中另一位美國學者史蒂芬·韋納（STEPHEN WEINER）則指「『圖像小說』是利用漫畫形式來表現一個完整故事的敘事作品。」³國內研究者鄭慕尼2013年所撰寫博士論文中，引用英國聖馬丁藝術學院的 Roger Sabin 博士所著 *Adult Comics* 中對圖像小說的分類，將其形式整理為「(一)類似一般的文學小說形式、(二)「前一系列」作品選集、(三)有主題性的小故事並預留集結成長架構形式。」⁴三種類型。因此，在西方脈絡下，可以初步整理出圖像小說是使用漫畫技法創作，以成人為閱讀目標，內容更為複雜深奧，且具有完整架構、篇幅較長，是從漫畫發展而來的敘事類型。

¹ 維基百科<https://zh.wikipedia.org/wiki/圖像小說>

² 筆者自譯，Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*，前引書，頁26。

³ 筆者自譯，同上註，頁54。

⁴ 鄭慕尼，《後挪用、轉碼與再創作—從圖像小說家克里斯·衛爾作品的後現代風格特質探討與應用出發》，國立臺灣師範大學美術系博士論文，2013，頁19。其中「前-系列」作品選集，指的未出版單行本之前於雜誌合集上的連載漫畫。

視覺教育學者范銀霞於2014年的藝術研究期刊中述明圖像小說定義仍在發展中，「…圖像小說這個媒體的形式及其美學的相關思考尚在不斷變化與發展之狀態…」，並暫將圖像小說界定為「一種以漫畫形式為敘事主軸的文學形式(排除單一畫格的漫畫形式，有一定長度敘述完整的故事)，訴諸感情與想像並以圖像書寫(Graphic Writing)來表達客觀或現實的情感與生活。」⁵范銀霞以圖像構成的文學形式定義圖像小說，在用詞上可見「漫畫」、「圖像書寫」與「圖像小說」等語彙。

學者張淑麗則在《圖像敘事研究文集》序言中述明「漫畫」、「圖像小說」與「圖像敘事」三詞彙在該論中使用差異，其引述美國學者修特和狄柯文(Hillary Churt and Marianne DeKoven)於2006年，提議以「圖像敘事」(Graphic narrative)以涵蓋此類兼具圖文的表現形式。張淑麗認同其看法，並將三語彙在文中使用界分為：「日本的漫畫有其傳統，故仍稱漫畫；單行本發行、故事導向的圖像創作稱之為圖像小說；但當要強調圖像的敘事邏輯、修辭與文法時，則使用圖像敘事。」⁶臺灣慣用漫畫一詞表示所有具有敘事、誇張、幽默意圖的圖像，並不僅指日本漫畫。圖像敘事則是具有理論色彩的用詞。而「單行本」、「故事導向」與「圖像創作」三項元素組合而成的作品是否就能稱為圖像小說呢？

目前「Graphic novel」仍為介紹該類作品常見用詞，臺灣翻譯可見「圖像小說」、「圖像文學」、「圖像敘事」與「視覺文學」。各界對圖像小說一詞或針對外觀稱其為「較高級的漫畫」，⁷或「昂貴漫畫書」。⁸另外，亦有對將Graphic novel譯作「圖像小說」不若「視覺文學」一詞可以涵蓋各種視覺形式(如攝影)和內容(如自傳等非虛構體裁)的討論。⁹但現況確實是以「圖像小說」譯詞最廣為使用。

⁵ 范銀霞，〈圖像小說的表現形式與意義建構之關係〉，藝術研究期刊：第十期，2014.12，頁78-79。網址：<http://192.192.83.167/bitstream/987654321/1437/2/圖像小說.pdf> (2021.10.24)

⁶ 張淑麗等；馮品佳主編，《圖像敘事研究文集》，臺北市：書林出版，2016.9，序文8-9頁。

⁷ 臥斧，〈關於「圖像小說」的一些事兒〉，樂多日誌，2013.2，網址：<https://web.archive.org/web/20181202155054/http://reader.roodo.com/wolfhsu/archives/21340292.html> (2021.10.24)

⁸ 郭書瑄，《生命縮圖：圖像小說中的人生百態》，臺北市：典藏藝術家庭，2022.6，頁20。

⁹ 鄭衍偉、Paper、Film、Festival總，〈出版宇宙人—當恐龍開始看漫畫 自由、社會與視覺文學〉，中國時報，2014.8，網址：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20140816000722-260116?chdtv> (2021.10.24)

漫畫高級與否的判斷或來自印刷和裝幀品質，如日本早期赤本的用紙及印刷低劣是因戰後物資缺乏之故，又如漫畫雜誌本意不在收藏，所以用紙印刷上無須過度要求品質，然今日漫畫出版不論是商業漫畫或圖像小說，在印刷、用紙與包裝上都有一定的水準，且漫畫功能及運用目的不同也不應有高低之分。而「視覺文學」譯名包含的視覺表現較「圖像小說」來的寬廣，如於電視、電影上播放的動態影像皆可涵蓋在內，較無法聚焦在靜態的平面圖像上，且「圖像」一詞並不單指繪畫構成的圖，攝影或擷取影片成的單幅畫面同樣也可稱為圖像。

至於「小說」一詞，學者史蒂芬·塔巴契尼克亦提及「…雖然被稱為圖像『小說』，看似在題材上僅處理虛構小說，但『圖像小說』處理的不僅包含虛構小說，還包括嚴肅的紀實歷史和政治議題，而且通常是自傳或傳記。」¹⁰小說的形式要素在題材之外，還有內部組織構造與外在表現形式的結構佈置，因此創作者依照自己的感知塑造形象，運用藝術手法安排組織情節的小說結構，或為使用「小說」一詞的重點。因為「視覺文學」語意上包含內容較寬，可涵蓋繪本及所有的漫畫類型，反而無法聚斂其實為眾多漫畫表現中的一種類型。

論者於2021年十月於臺灣博碩士論文知識加值系統以「圖像小說」進行書目檢索獲得五筆資料，關鍵詞檢索為七筆，「視覺文學」於書目和關鍵詞檢索皆為零筆。雖然目前台灣研究此類型資料數量不多，但顯見研究者以多以圖像小說一詞作為譯名，且目前市面出版或引進此類型作品在介紹或評論上也已多使用「圖像小說」稱之。

圖像小說的確立與美國地下漫畫密切相關。美國第一本地下圖像小說發表於1972年，由賈斯汀·格林（Justin Green，1945-）創作自傳性質的《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》（*Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*），它是一部長達四十四頁的限制級著作。¹¹但被譽為美漫教父亦為圖像小說之父的威爾·艾斯納普遍被視為此類創作的先驅。第一部正式被定義為圖像小說的是，威爾·艾斯納1978年出版的以居住在紐約貧民窟的猶太人為題的《與神的契約》（*A Contract with God and Other Tenement Stories*），內容是其個人在紐約的見聞，該作有別於娛樂兒童的傳統漫畫，不僅主題嚴肅，且為文學與藝術兼具的敘事作品。艾斯納在《與神的契約》（2006版）序言中寫明，其受到林德·沃德（Lynd Ward，1905-1985）等實驗性圖像藝術家於1930年代出版的嚴肅主題的無字圖書的激勵

¹⁰ 筆者自譯，Edited by Stephen E. Tabachnick, The Cambridge Companion to the Graphic Novel，前引書，頁26。

¹¹ 參見Edited by Stephen E. Tabachnick, The Cambridge Companion to the Graphic Novel，前引書，頁42。

之下，嘗試了類似形式的作品，並稱其為「圖像小說」。¹²林德·沃德於1929年發表的《眾神青睞之人》（*Gods' Man*）則以「木版畫小說」（A Novel in Woodcuts）作為副標。

史考特·麥克勞德在為《與神的契約》書寫的導讀中說明：「『圖像小說』（Graphic Novel）一詞不是埃斯納發明的，之前已經普遍出現好幾年了，但他用來形容《與神的契約》時非常貼切。」¹³艾斯納的《與神的契約》和1991年發行自傳性質的《走向風暴之心》（*To the Heart of the Storm*），不只開拓漫畫形式的自傳與非虛構小說創作路線，也讓以連環漫畫形式面世卻不以傳統漫畫內容與訴求兒童為目標的圖像小說，定位為一種突破傳統漫畫固有範疇的視覺（或文學）類型。

威爾·艾斯納在其漫畫理論自序中開宗明義指出「連環畫是透過圖片、圖畫與文字的配置，結合藝術與文學的形式來敘說故事的創意表達方式，具有獨特的美學。」¹⁴此處的連環畫即為「連續性藝術」，美國漫畫兼理論家史考特·麥克勞德進一步將其延伸為「並置型精心排列之連續性圖片及其他圖像，藉此傳遞資訊及/或使觀者獲得美學上的體驗。」¹⁵圖像小說即是立基於漫畫圖像表現的創作類型，可稱其為漫畫類型中的支脈。漫畫形式包含外在結構與內在敘事，此處指的是漫畫的視覺構成要素，如：圖畫（或圖片）、分格、漫符、文字（或無文字），而體裁、技法、媒材、風格、流派並不受限制。現代對漫畫的認知是具有連續圖片、分格、對話框及簡筆等表現元素的視覺文化類型。

第二節 漫畫與圖像小說的差異

漫畫的出現各有其溯源，甚有推溯自洞穴壁畫，本論雖述及漫畫發展，但將以圖像小說此類具有完整敘事結構的漫畫作為論述核心。以漫畫架構為基礎的圖像小說概念被彰顯於1980年代的美國，近年在臺灣逐漸獲得關注，然而普遍民眾（甚至研究者）尚無法釐清其與漫畫的界線。圖像小說一詞或概念進入臺灣作為

¹² 威爾·埃斯納（William Eisner），《與神的契約》，李建興譯，臺北：大辣出版，2020.1，頁19。

¹³ 威爾·埃斯納（William Eisner），《與神的契約》，前引書，頁8。

¹⁴ 威爾·艾斯納（William Eisner），《漫畫與連環畫藝術》，蔡宜容譯，臺北：易博士文化，2020.8，作者序。

¹⁵ 史考特·麥克勞德（Scott McCloud），《漫畫原來要這樣看》，朱浩一譯，臺北：愛米粒出版，2017.1，頁9。

創作類型或出版宣傳是近二十年內的事，而以圖像小說為題的相關研究論述亦屈指可數。

圖像小說類型的漫畫與傳統漫畫的差異為何？漫畫為視覺文化中的一種類型，我們可以在報章上看到的單格、四格、多格以至連環漫畫，漫畫雜誌上的連載漫畫，利用網路傳輸的網路漫畫以及圖像小說等，皆為漫畫的各式變體。因此，可將「漫畫」識為一個大集合，其下分為「視覺表現」、「敘事目的」、「載體形式」與「讀者群」四個子項。「敘事意識」指作者創作該作時以何種體裁篇幅，欲營造何種氛圍、目的性質等內容；「視覺外觀」指從外觀可見的表現形式，如分格、筆法、造形、風格等；「載體形式」指以何種載具及樣貌傳遞，連載報紙、雜誌、單行本、電子網路等；以及不同的讀者群設定。

表1:漫畫構成範疇表（來源：作者整理）

漫 畫	敘事意識	虛構	奇幻、科幻、童話、傳說、動物寓言、偵探.....
		非虛構	生命史、家族史、國族史、社會觀察、遊記、傳記、生活紀實.....
		調性	諷刺、幽默、童趣、寫實、恐怖、懸疑、悲劇、情色、英雄主義.....
		性質	文學、教育、娛樂、政治、藝術、宣傳.....
		篇幅	獨立單篇、連載短篇、連載長篇、完整短篇、短篇合集、完整長篇.....
	視覺外觀	分格	單格、四格、六格、八格、連環畫.....
		用筆	工整、嚴謹、粗獷、隨性、開放、封閉、柔和、焦慮.....
		用色	黑白、灰階、二色套印、全彩、鮮豔、濁色.....
		風格	簡化、寫實、表現主義、超現實主義、達達主義、抽象.....
		開本	菊32開(150 x 105 mm)、32開(185 x 130 mm)、25開(210x148mm)、16開(260 x 187 mm)、菊8開(297 x 210 mm)
	載體形式	報紙、雜誌、文宣品、合集、單行本、電子載具.....	
	讀者群	兒童、少女、少年、女性、成人.....	

論者從上述圖像小說定義與市面可見的圖像小說綜合觀察，可初步歸納分析出圖像小說構成範疇如下：

表2:圖像小說構成範疇表（來源：作者整理）

圖 像 小 說	敘事意識	虛構	奇幻、科幻、童話、傳說、動物寓言、偵探.....
		非虛構	生命史、家族史、國族史、社會觀察、遊記、傳記、生活紀實.....
		調性	諷刺、幽默、童趣、寫實、恐怖、懸疑、悲劇、情色、英雄主義.....
		性質	文學、藝術
		篇幅	短篇合集、完整長篇
	視覺外觀	分格	連環畫
		用筆	工整、嚴謹、粗獷、隨性、開放、封閉、柔和、焦慮.....
		用色	黑白、灰階、二色套印、全彩、鮮豔、濁色.....
		風格	簡化、寫實、表現主義、超現實主義、達達主義、抽象.....
		開本	多為16開以上規格
	載體形式	合集、單行本	
	讀者群	成人	

連環漫畫特質如前者所述，以連續性為核心，畫面需要透過並置排列的圖像以產生連續性，亦即時間或動作的推移，觀者藉由觀看連續性的圖像形成敘事，進而產生意義的解讀。廣義的漫畫是指以圖像搭配文字所構成的靜態視覺藝術，包含單格、四格至連環漫畫，漫畫雜誌上的連載漫畫，利用網路傳輸的網路漫畫以及圖像小說等，皆為漫畫的各式變體。連環漫畫則指非單格的、具有時間性的漫畫，圖像小說即屬連環漫畫形式。

從漫畫構成範疇與圖像小說範疇表中可見兩者的差異。脫胎自漫畫的圖像小說在敘事意識的性質偏重文學與藝術性、篇幅較長；視覺外觀採連環畫形式、普遍開本較大；載體以合集或單行本型式發行；讀者群設定為成人等差別。以成人為閱讀對象的圖像小說，使用漫畫技法表現有別於娛樂兒童的商業漫畫，其結合圖像與文字的表現形式，跨越並兼具文學與圖像兩者優勢，成為漫畫中的一類敘事形式。至此，論者以「圖像小說」為主論述範疇時，自無法不述及「漫畫」，畢竟兩者構成元素重疊頗多。

初期圖像小說出版者或推廣者多以「給大人看的漫畫」作為主要標題或訴求，此一界線劃分出成人與未成年兩種範疇，昭告圖像小說內容屬於成人世界。圖像小說訴求深奧主題，以文學性和藝術性為兩大特質，意欲提升漫畫形式的文學與藝術價值，也擺脫漫畫與兒少連結的幼稚形象。在法國、美國、日本、韓國

和臺灣，漫畫都曾經被以影響兒少心理發展成為獵巫對象。由官方或民間自我限制、管控或建立審核辦法後，更加深漫畫與兒童的連結。為擺脫漫畫審核控制，發展出面向成人的漫畫，法國有另類成人漫畫雜誌，美國有地下漫畫，日本則有劇畫，這些以成人為目標的漫畫類型，構成今日圖像小說的基礎。然而，論者也觀察到，近年出現一些具有圖像小說規格的漫畫，明顯是以兒少為閱讀對象，因此，圖像小說是否只能針對成人？已值得商榷。

美國圖像小說自威爾·艾斯納起，發展至今已逾五十餘年，其不僅影響其他國家的漫畫生態，也藉由在許多文學獎項中獲獎，提升漫畫普遍予人消遣廉價的社會觀感。推升漫畫地位的還有國家機構如何看待漫畫創作。如日本許多以漫畫或漫畫家為主題展出的美術館、紀念館，¹⁶以及漫畫成為美術館、博物館的展品及館藏，或與漫畫家進行合作產出漫畫作品，都成為推力。

一部圖像小說宛如一部紙上藝術電影，它與傳統廉價報章雜誌上閱後即丟，或商業連載不知何時完結的連載漫畫在形式與功能上皆有所不同。史蒂芬·塔巴契尼克指出圖像小說與形式、內容受商業因素限制的通俗漫畫的差異，「圖像小說是範疇更為擴張的漫畫書，它沒有形式和內容上的限制，並且能夠處理寫作和藝術表現上的所有議題。」¹⁷傳統漫畫功能著重娛樂，圖像小說雖具有漫畫形式，在題材內容與功能上遠比傳統漫畫更為寬廣。

圖像小說因為面向成人，敘事上能如小說般呈現，取材也能夠處理包含紀實、歷史或個人生命史等較為複雜或嚴肅的議題。如美國漫畫家亞特·史畢格曼（Art Spiegelman, 1948-）以二戰時期德國迫害猶太人為題材的《鼠族》（*Maus*），即為史畢格曼與其猶太父親（納粹大屠殺的倖存者）的對內容談作為敘事基調的圖像小說，該部作品於1992年成為歷史上首部獲得普立茲文學獎¹⁸的圖像小說，也奠定圖像小說文學性與深奧主題的特色。

¹⁶ 例如，京都國際漫畫博物館、埼玉市立漫畫會館、北九州市漫畫博物館。個別漫畫家如手塚治蟲、石森章太郎、水木茂、藤子不二雄等紀念館。

¹⁷ 筆者自譯，Edited by Stephen E. Tabachnick, The Cambridge Companion to the Graphic Novel, 前引書，頁26。

¹⁸ 普立茲獎（Pulitzer Prize）為1917年起，根據美國報業巨頭約瑟夫·普立茲（Joseph "Joe" Pulitzer）遺願所設立的獎項，主要獎勵報紙、雜誌、數位新聞報導和文學、音樂創作傑出貢獻者，被譽為新聞界的「奧斯卡金像獎」。官方網站：<https://www.pulitzer.org>

藝術性是圖像小說的另一項特質。史畢格曼認為「為了讓漫畫得以生存，那麼這種形式就必須加入藝術界。」¹⁹藝術性的提升使得具有娛樂本質的漫畫形式，在簡化造形以快速傳遞訊息的類型外，創造出更多元的圖像形式與美學呈現。傳統漫畫目的為快速傳遞訊息，目標群眾為兒童，為配合兒童審美發展，多採用去個性化、單一、清晰明確的卡通形式，例如迪士尼風格與多數報章上的連載漫畫皆是。畫風越傾向複雜（如線條具表現性、增加肌理或色彩變化），閱讀上相較緩慢，卻更能凸顯創作者個人風格與美感意涵。因此創作者以較高藝術性創作的具有完整結構的漫畫作品，也被列入圖像小說的範疇，如本論將述及的松本大洋、谷口治郎的作品。

圖像小說與傳統漫畫的區別不僅於內容的取向差異，外觀的改變也提升其收藏價值。從目前市面上美國與歐洲的圖像小說類型來看，規格的調整：如開本較大、頁數增加、紙質較佳、硬殼精裝。印刷用色的調整：如內頁採雙色、全彩或加上特別色。其他如封面特殊加工，以及多集數的作品另作書盒包裝等，都予人視覺與品質上更為精緻之感。另外，圖像小說從傳統漫畫租書店進到綜合性書店與公立圖書館，不只擴大觸角觸及未曾走入漫畫書店的讀者，也跨過可供公部門圖書收藏的認定門檻。如傑瑞·克萊福的《新來的同學》即囊括《紐約時報》、《今日美國》、《學校圖書館》、《華盛頓郵報》與紐約公共圖書館年度選書。從外在形式到被公家機構認可藏書，都讓圖像小說與傳統漫畫有著截然不同的面貌。

然而，艾斯納當初以面向成人的嚴肅議題取向的圖像小說，發展至今日範疇較之更為擴張。伊朗裔法籍漫畫家瑪贊·莎塔碧（Marjane Satrapi，1969-）描繪女孩經歷伊朗王朝至伊斯蘭革命時期的半自傳故事《我在伊朗長大》（*Persepolis*）不僅大獲暢銷，亦進入美國高中必讀書單。在議題上同樣觸及戰爭、宗教、性別平權的還有《戰火下的小花》（*The Breadwinner*，2018），該作從原著小說改編成動畫，再由動畫改編成適合兒少閱讀的圖像小說。另外以兒少為故事主角的有美國傑瑞·克萊福（Jerry Craft，1963-）創作以青春期的七年級生為主角的校園故事《新來的同學》（*New Kid*，2019），獲得2020年紐伯瑞文學獎，是史上第一部圖像小說獲此殊榮。上述這些圖像小說，都以漫畫形式對兒少族群展開雙手，並以內容傳遞娛樂以外更多不同世界面貌與心靈成長的啟發，可見圖像小說範疇仍在擴展之中。

¹⁹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, (England: Cambridge University Press), 2017, 頁43。此段文字為筆者自譯，前書註釋史畢格曼觀點引自：Art Spiegelman, *Meta Maus* (New York: Pantheon Books, 2011), 頁203。

圖像小說以漫畫形式從取向兒童的刻板世界中出走，轉以深奧主題、完整敘事、較好的印刷品質與裝幀形式，不啻提升其藝術與典藏價值，也脫離兒童走向成人。隨著時代發展，它又以文學與藝術為特質回望所有關注圖像敘事的人們，以戰爭、人際發展等嚴肅議題重新擁抱兒少族群。因此在圖像小說的界定上，當前因亦涵蓋以兒少族群讀者為目標的作品，故面向成人已非圖像小說的特質。因此，筆者以為當前對圖像小說定義，或許可在史考特·麥克勞德的漫畫定義之下，擴充稱其為「以連續性圖像建構具有文學性、藝術性，且故事結構完整的敘事作品。」

綜上述，廣義的漫畫可視為以平面視覺形式構成具有敘事意圖的圖像；而圖像小說是以漫畫技法完成、單行本、完整敘事的圖像敘事類型。圖像小說即為漫畫的一類，在眾多漫畫類型中，其以如一部小說或電影般的完整敘事及篇幅為格式，內容多為面向成人的深奧主題，且更強調文學與藝術性。

第三節 蘊含讀者：兒少的排拒與再連結

漫畫就歷史發展言，可從教育兒童認知、幽默諷刺時政，因簡明易讀及充滿幻想的內容吸引兒童而風靡，再因內容不宜為保護兒童思想而開啟審核機制，此種保護機制更強化漫畫成為不良讀物代名詞，最後當代正視圖文敘事價值，可謂充滿戲劇性的轉折。本節論述漫畫與兒少的關係，以漫畫視覺要素、兒童認知發展、蘊含讀者和社會文化機制等面向探討。

人類表達與溝通的發展，圖先於文字，而漫畫語言主要使用的是圖像，圖像與兒童的關係，可從教育觀點切入。西方第一本為兒童教育設計的圖畫書，咸認為是捷克的現代教育之父約翰·阿摩司·康米紐斯（Johannes Amos Comenius，1592-1670）的《世界圖繪》，早期以簡化的圖像與生活經驗連結，當代則以相片，輔以文字介紹、釋義，都在建構對該事物的認知。培利·諾德曼在探討圖畫、圖畫書與蘊含讀者章節中以《世界圖繪》說明圖畫功能具有闡明、釐清的功能，「圖是一種視覺的幫助，一種向缺乏經驗的聽眾或讀者傳達資訊的方法，因為光靠文字無法讓他們瞭解事情。」²⁰在教育上，圖卡的運用可讓學生將已知事物與讀音、字形連結成一個完整的認知概念。只要圖能再現事物的特徵，就容易被引導指向該物，並替代該事物成為概念。

²⁰ 培利·諾德曼（Perry Nodelman），《話圖：兒童圖畫書的敘事藝術》（Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books），楊茂秀等譯，台東市：兒童文化藝術基金會，2010.11，頁53。

貢布里希在《藝術與錯覺》中說明，發明肖像漫畫的先決條件是在發現「相似性」(likenesses)與「等效性」(equivalence)的差異。²¹漫畫的發明是從相似性往等效性發展的，漫畫圖像不需要如古典藝術表現質感、講究光影等手法強調仿擬實物，其只需以省略簡潔的線條就能表達思想、傳達意義，可以說古典藝術是以「再現」為精神，而漫畫則在「表現」。貢布里希引用托普弗的心理學發現「線畫純粹是一種約定俗成的象徵符號。正因為如此，一個孩子也許難以看懂一幅自然主義的繪畫，卻能很快地理解繪畫。」²²漫畫圖像運用簡潔清晰的象徵符號，能快速傳遞訊息的優點，顯然有助於兒童認知學習。

圖像吸引兒童關注的另一原因是其具有視覺上的刺激造成的感官愉悅功能。美國學者帕森斯(Talcott Parsons, 1902~1979)在其著作《我們如何理解藝術》(*How We Understand Art*)中，藉由畫作的討論，從三百名兒童到藝術學教授晤談的質性研究中發現，對繪畫作品的審美判斷有共通性，並將其依能力發展歸納出五個階段：偏愛期、美與寫實期、風格與形式期、自律期。²³其中審美初階能力為「偏愛期」(Favoritism)及「美與寫實期」(Beauty and Realism)，偏愛期的三個特徵是對作品的喜愛是憑主觀直覺，與作品意義無關；受強烈的色彩吸引；對圖像自由聯想。美與寫實期的特徵是以客觀代替主觀；追求物體再現與主題物件的形似；對寫實與需要細心繪畫技巧的作品特別推崇，兒童通常處於上述兩個階段。

兒童對圖像感到興趣，部分是因為圖像再現其生活中的物件，而兒童能感受再現圖像與主體間的相似並指認，其中有自我成就(或如對物件命名建構意義與掌握而開心)²⁴，也有對繪圖者創造的圖像的欣賞，且兒童於瀏覽圖畫時，會注意一些無關緊要的細節，而這種對細節發現的樂趣遠大過整體性。

相較於需要記憶學習的文字，圖像再現物與被繪的主體只要相似或特徵明顯，即可產生等效性，此種連結自然比起文字快速且直接。然而就藝術的角度來說，兒童從「看」到「見」之間，仍存有一段差異。漫畫元素不只圖像，還有許多約定俗成的符號操作，物件圖像的解讀也需要先備經驗，如該物不存在其生活經驗中，看到它不必然就能理解它。漫畫符號同樣也需要透過學習，如對人物五官的情緒、時空背景的判讀、分格之間的補白、閱讀順序方向，以至日本不勝枚

²¹ 貢布里希(E. H. Gombrich)，《藝術與錯覺》(Art and Illusion)，前引書，頁289-292。

²² 同上註，頁299。

²³ 見國家教育研究院教育大辭書，詞目〈美感發展〉，網址：<https://terms.naer.edu.tw/detail/1307768/?index=4> (2021.10.25)

²⁴ 培利·諾德曼(Perry Nodelman)：《話圖：兒童圖畫的敘事藝術》，頁69-70。

舉的聲符、情緒符號、效果線等，皆需要引導或經驗累積才能心領神會。以圖像敘事為主的漫畫，相較於需要透過長時間學習的文字更容易引起兒少的同理與參與。因此漫畫語言就其中的圖像而言，是吸引兒童關注的，但吸引兒童關注的卻不止於此，創作者針對兒童所創作的內容，也產生同樣的作用。

漫畫普遍被認為與兒少連結，除了圖像在傳遞訊息時較易被兒少判讀，也與敘事中的角色年齡設定有關。如培利·諾德曼所述：「所有的視覺意象，即使再現的意象再清楚不過，也還是確實蘊含一個觀者，他必須要具有一個後天學習而來的先備知識和文化素養，否則不可能正確地去瞭解這些意象。」²⁵創作者在創作文本內容之前，會設定讀者群，無論是生理年齡、族群或固有的文化背景，創作者為了吸引讀者注目，會針對該讀者群設計文本與圖像內容。另外從眾多以圖文為主的視覺作品中亦可以普遍發現，以兒少蘊含讀者為目標群眾的作品，也多以該年齡階段來設定角色年紀，以達到讓讀者自行投射角色或產生同理。美國漫畫萌發時期（約1890年至1930年）有許多作品以兒童形象作為漫畫主角，加上漫畫多刊登於報紙上，提供不識英語的移民和兒童閱讀、消遣交流，因而漫畫漸漸與兒童產生連結。²⁶弔詭的是，漫畫與兒童的連結，也成為阻礙漫畫被視為嚴肅的文學與藝術流派的原因。

在以教育為名的前提下，漫畫被視為一種對兒童正面學習認知的工具，但漫畫與兒童也從負面進行連結。從漫畫歷史的發展來看，關注漫畫的除了兒童，還有以保護為名對漫畫內容進行審核與限制的成人。不管在哪個國家，只要漫畫處理大膽、挑戰性的主題，就會引發爭議。

美國於1940年代是超人、蝙蝠俠等超級英雄漫畫的黃金時代，二戰後的反戰熱潮致使超級英雄逐漸沒落，漫畫題材轉向羅曼史、恐怖、犯罪與科幻，這些聳動的內容引起反漫畫心理學家弗雷德里克·韋瑟姆（Fredric Wertham, 1895-1981）的注意，其認為這些漫畫題材是青少年犯罪激增的主因，不僅引起反漫畫輿論，進而策動國會於1945年成立美國漫畫準則管理局（Comics Code Authority，簡稱CCA）。²⁷漫畫產業開始進行自我審查，自此血腥畫面與驚悚主題無法再出現在兒童漫畫之中。1950年代的反漫畫風潮使得政治正確的超級英雄再次崛起，而限制級漫畫題材則轉往地下漫畫發展，因以成人為讀者的漫畫無須受規範審查。

²⁵ 培利·諾德曼（Perry Nodelman）：《話圖：兒童圖畫書的敘事藝術》，頁68。

²⁶ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁27。

²⁷ 由美國漫畫雜誌出版商協會成立於1954年，是漫畫出版業將漫畫書提交漫畫法典管理局前的自我審查機構。該機構並無法律依據，2011年最後一個出版商終止參與關係。

美國此股反漫畫運動風潮也吹向日本。日本二戰後出生的嬰兒潮在五十年代進入兒童期，漫畫是此時期兒童文化的主流，日本媒體將青少年犯罪率的升高歸咎為不良漫畫的影響，保守的教育與家長團體以漫畫對兒童身心發展有不良影響進行批判，1955年的「惡書追放運動」達到高峰，民間組織將收繳來的漫畫集中焚燬，並連帶將抵制活動蔓延到兒童漫畫領域。²⁸雖然該事件在漫畫分級制確立後漸漸平息，但在1990年代初期再次因為社會犯罪案件造成「有害漫畫騷動」的抵制漫畫運動，雖然以刑法175條限制傳播、銷售、公開展示有「猥褻」內容的漫畫，但對猥褻的定義不明，仍引起出版社道德恐慌，扼殺內容較為露骨的漫畫。²⁹

在法國則是在1950年代，引進的日本漫畫充斥打鬥與暴力畫面引起父母擔心負面影響，繼而禁止也中斷孩童閱讀漫畫的傳統。³⁰臺灣政府同樣以怪力亂神的漫畫內容造成學童沈迷、影響身心發展為由，於1966年開始嚴格執行「編印連環圖畫輔導辦法」，³¹該措施不只強化漫畫有害兒童的刻板連結，也造成台灣的漫畫創作人才、環境與題材的斷層³²。漫畫審查制度的箝制或家長老師的群起批判，讓漫畫產業重挫或遁入地下，但也使得漫畫分級制度確立，在分眾與類型上更為多元。

以成人為取向的美國地下漫畫主題葷腥不忌，繼而造成圖像小說的發生，也擺脫漫畫面向兒童的既定印象。日本漫畫讀者並不因家長教師的抗議而停止閱讀漫畫，繼而發展出青年漫畫、淑女漫畫和非主流的地下漫畫。法國漫畫讀者則在讀漫畫世代成長後，漸漸走向漫畫解禁的年代。漫畫雖然容易與兒童連結，卻也無法忽視漫畫同樣吸引著成人的目光。以日本少年漫畫而言，漫畫之所以讓成年男子依然著迷，除了讓成人隱入懷舊的童年時光，還因為其中宣揚的友情、努力與勝利的正面價值觀。³³漫畫有害身心的迷思隨著時代演進至今已大為改觀，漫畫已成為跨年齡、跨國界的視覺文化。

²⁸ 李政亮，《從北齋到吉卜力：走進博物館看見日本動漫歷史！》，臺北市：蔚藍文化，2019.6，頁144。另見維基百科詞目「惡書追放運動」，網址：<https://ja.wikipedia.org/wiki/惡書追放運動> (2021.10.25)

²⁹ 保羅·葛拉維 (Paul Gravett)，《日本漫畫60年》(Manga—Sixty years of Japanese Comics)，連惠幸等譯，2006.7，頁100。另見維基百科詞目「有害漫畫騷動」，<https://zh.m.wikipedia.org/wiki/有害漫畫騷動> (2021.10.25)。

³⁰ 江家華，《法國漫畫散步 從巴黎到安古蘭：LA PROMENADE BD, DE PARIS A ANGOULEME》，臺北：大辣出版，2019.9，頁17-18。

³¹ 「編印連環圖畫輔導辦法」制訂於1948年，直到1966年才開始真正落實施行。

³² 李衣雲，《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》，臺北：群學出版社，2012.9，頁37-38。

³³ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁59。

漫畫具有感官娛樂的本質，其源自人類認知發展過程對圖像較易理解與分辨，以及發現的樂趣。以圖文相輔進行敘事的漫畫圖像，提供教育學習的工具，也因敘事內容的改變成為需要被規範限制的傳達載體。漫畫與不識字者或兒童連結由來已久，然圖像閱讀在當代因各類視覺媒體的高度發展在生活中已所見皆是，人們無法再問責於漫畫影響兒童身心發展，且隨著科技演進，電視、電玩、電腦、手機等載體陸續吸引著不同世代兒童的目光，載體不應成為教育或家長轉嫁責難批判的代罪羔羊。因此，漫畫與其他視覺類型的載體並無不同，其為創作者作為敘事的表現形式，並無族群年齡之分，亦不應因其易與兒少連結而被視為淺薄低廉之物。

第四節 漫畫圖像的觀看與展示

自從1960年代的普普藝術運動以來，大眾流行文化成為純藝術建構的抽樣文本。美國普普藝術家羅伊·李奇登斯坦（Roy Lichtenstein，1923-1997）以戲仿漫畫人物、網點與擬聲漫畫符號為創作元素，將傳統認為難登大雅之堂的漫畫帶入美術館；日本藝術家奈良美智漫畫風格的厭世女孩形象在世界各大城市巡迴展出，蔚為風潮；同為日本藝術家村上隆則以扁平幼稚、色彩鮮豔的動漫風格圖像嘲諷膚淺的大眾文化，並同樣在世界各地的美術館、博物館展出；台灣藝術家挪用早期流行於台灣的日本卡通人物為造型的當代創作，如楊茂林與洪東祿即挪用、重組美日動漫角色以產生新的文化意義。普遍被視為娛樂消遣的漫畫，以簡易誇張的造型、通俗易懂的視覺符號成為當代藝術館內雅俗共賞的藝術品。漫畫在全球化的當代，透過傳輸譯本成為與世界溝通的符碼，而新世代在流通快速的數位環境下成長，審美經驗在虛構與非虛構的漫畫、動畫中形成新的情感與認知。

現今漫畫此類視覺文化在藝術價值上獲得改觀，除了漫畫形式與功能被正視，也與審美差異有關。早期漫畫多刊登於具時效性的報章雜誌或以租賃形式，不但印刷品質與選紙粗劣，閱後即丟及不具典藏的特性，使得漫畫被視為淺薄膚淺而被輕視。加之早期社會以識字為上層社會的階層門檻，圖像普遍被視為低階的說明、輔助作用，或引導識字的階段功能。因而以大量圖像為主的漫畫形式，對以崇尚文字的社會結構而言，此種輕浮帶有消費意識的載體，不但無法進入文學範疇，亦難登精緻美學殿堂。以審美的角度言，傳統審美不管是圖像寫實、細節複雜或意涵上著重啟發、提升靈性，都與漫畫強調諷刺、滑稽、誇張等入世表現，在審美標準上相距甚遠。漫畫造型也因為服務於敘事、利於閱讀或爭取時

效，容易以簡化形式呈現，因而缺乏蘊含深層情感的藝術性而流於刻版與工具化。漫畫就歷史、創作目的都與純粹引起視覺審美的古典藝術大異其趣。

威爾·艾斯納在《漫畫與連環畫藝術》一書中說明漫畫作為一種閱讀形式：「漫畫藉由文字與圖畫交互出現，形成蒙太奇的效果，讀者需同時運用視覺與文字的解讀能力來閱讀。」³⁴威爾·艾斯納將漫畫形式視為文字與圖畫共構而成的閱讀載體，文字是約定俗成的符號，需透過學習才能獲取意義；圖像要產生意義需要能認知畫中之物，從外觀、功能、象徵和社會文化等不同層面予以解讀，且漫畫是仰賴創作者和讀者共同熟悉的視覺經驗才能進行溝通的一種「語言」。因此，視覺圖像的觀看與解讀，包含可見的物質形式，以及不可見的文化、知識、慾望、消費等內在意涵，而內在意涵不僅會隨著時間改變，社會、歷史等文化脈絡也影響我們對圖像、符號與文字的詮釋，因此在協商圖像意義的過程需要根據慣例，亦即文化脈絡來進行建構與解讀。

對圖像、符號的分析多援引自符號學，符號學源自二十世紀瑞士的現代語言學之父索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913），其指出符號是由語音形象的能指（Signifier），與意義概念的所指（Signified）的組合，而此兩部分間的關係是任意武斷的，如學習一種新的語言般，能指與所指連結所產生的意義，來自學習而來的慣例。而以此為基礎的法國理論學家羅蘭·巴特（Roland Barthes, 1915-1980）進一步將符號分為表層的外延意義與隱於深層的內涵意義，如「玫瑰」一詞（包含形與聲）是具有「一種薔薇屬植物」的外延意義，與「愛情」的內涵意義。對於符號的解讀，更早於十九世紀的美國哲學家皮爾斯（Charles Sanders Peirce）則將符號（或再現）區隔為肖似性（iconic）、象徵性（symbolic）與指示性（indexical）三種。肖似性符號是與實體相似的圖像，語言、音符等實用的溝通圖標都屬象徵符號，而指示性符號則如照片、商標、國旗等概念符號。組成圖像本身的符碼與慣例，在何種脈絡下被觀看（或展示），以及觀看者如何詮釋，都牽涉意義的製造。我們運用理論研究圖像本身及文本意義，藉由檢驗圖像理解文化訊息，這些前人的理論工具都有助於我們對漫畫圖像進行解讀。

普遍連環漫畫圖像是由連續圖像與文字共同架構以傳遞訊息。文字結構組成以字音、字形為基礎，組合語句形成語義，語義再現客體，整合客體繼而產生情境，閱讀者循此路徑進行解讀與詮釋。漫畫中的文字多用於有聲對白、無聲心音與第三者的旁白描寫。漫畫符號中模擬情境聲音的擬聲字（如颯颯、轟、碰！）是較特殊的符號，它介於象徵、概念的文字與圖像之間，兼具文字描述功能卻也擁有圖像的感官功能。圖像的組成基礎則是視覺形式的線條、形狀、色彩

³⁴ 威爾·艾斯納（William Eisner），《漫畫與連環畫藝術》，前引書，頁2。

等可見物質，第二層是再現的客體，第三層則是指涉的情境，最後是連續圖像形成的情節與聯想。無論是文字或圖像，都企圖透過符號媒介「再現」某種情境，以召喚觀者參與解讀與聯想。再現的概念是將可見的世界，以語言、文字、圖像或影像進行了解、描述和定義，以製造意義的過程。

再現的圖像只要能被觀看者辨識，就能產生如同符號的功能。圖像的再現觀念以反映、擬態現實最為久遠，然而再現與客體的關係並非侷限為原物件的複製品。史考特·麥克勞德在《漫畫原來要這樣看》一書中，以仿畫眾多漫畫家繪製的人物頭像製作藝術物件的領域圖表，可以從圖表中看出創作者再現的頭像在寫實、意義與圖像層級三個頂點之間的分佈位置。³⁵創作者選擇圖像在現實與意義之間的程度，也同時標示出其在複雜與簡單、寫實與簡化、客觀與主觀、特定與泛指的落點。圖像的質感光影等複雜的描繪能添加物件真實感，並指向物質世界的單一個體，越是簡化的圖像則會回到觀看者投射的內心世界。

以日本漫畫為例，手塚治虫受迪士尼影響的簡潔風格，與刻畫社會寫實為主的劇畫風格，在肖似性的高低程度差別，同時也呈現出概念與真實兩個不同的世界（但這並不代表簡單的圖像就不能呈顯深奧的內涵）。在日本的許多漫畫或美國動畫中，我們可以看到人物與背景採用不同的寫實程度，人物通常使用較簡潔的輪廓，背景則會表現出更多色彩、質感與光影變化，這樣的結合如史考特·麥克勞德所言：「一組線條是要讓你看見。另一組線條則是要你融入。」³⁶複雜的背景可讓觀看者融入創作者創造的時空，而簡明清晰的角色容易從背景中被凸顯，也更容易被觀看者代入角色。

在史考特·麥克勞德的藝術物件領域圖表中，可以觀察到圖像在複雜與簡化區間的差異，也是藝術與卡通間的差異，而高雅藝術與通俗漫畫間的另一個差異點則是表情與姿態。貢布里希評析漫畫歷史中許多開創者進行的人臉畫法實驗，其引用托普弗對相貌筆法的實驗，說明人臉結構的永恆特性與表現情緒的非永恆特性，幽默藝術家不需要如藝術學院培養嚴肅藝術家般花費功夫去練習畫石膏像，不論何人，只要掌握「相貌特徵」與「人物表情」，就能夠以繪畫來敘事。³⁷又引用1788年英國古玩收藏家弗朗西·格羅斯（Francis Grose, 1731-1791）著作《漫畫畫法規則》（Rules for Drawing Caricatures）中說明大幅度的變動臉部結構的比例，可獲得大量幽默的滑稽臉孔。羅格斯指出「…符合希臘藝術準則

³⁵ 史考特·麥克勞德（Scott McCloud），《漫畫原來要這樣看》，前引書，頁52-53。

³⁶ 同上註，頁43。

³⁷ 貢布里希（E. H. Gombrich），《藝術與錯覺》（Art and Illusion），楊成凱等譯，南寧：廣西美術出版社，2012.6，頁287-288。

的學院派標準面孔之所以被認為美麗，恰恰是由於它缺乏表情。」³⁸古典藝術中的人物不論是表情或姿態往往在追求一種恆定的力與美，而傳統漫畫是以幽默諷刺時事為核心，所創造出的人物筆法簡化，強調特徵與動態，表情與肢體變形誇張，因而與古典美著重得體端莊的法則大相逕庭。

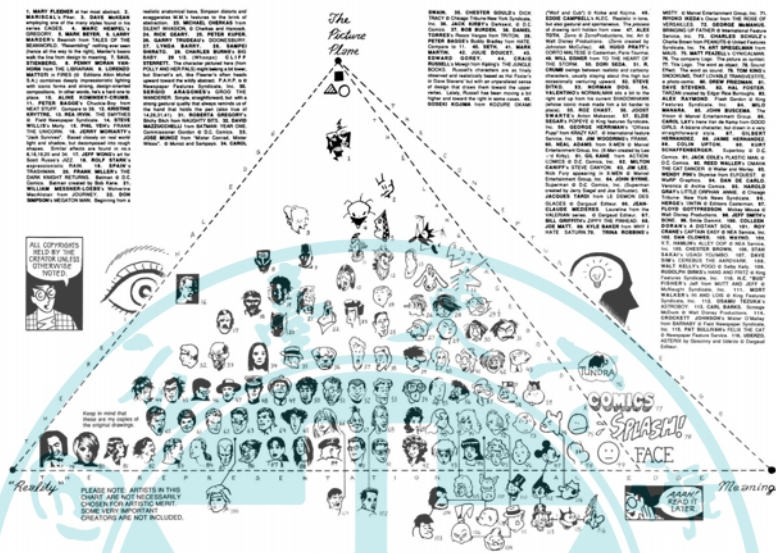


圖1-1-1：史考特·麥克勞德繪製的漫畫宇宙圖表。³⁹

從藝術畫派的流變，可以觀察到圖像從可見的物質世界的再現（如寫實主義、自然主義），進入不可見的主觀世界的表現（如表現主義、野獸派），而表現主義著名畫家孟克的作品《吶喊》與後期印象派畫家梵谷畫作《星空》背景誇張扭曲的線條，讓我們「看見」畫中人物（或創作者）驚駭與不安的心境。漫畫中為表達角色心理情緒、背景氛圍或移動軌跡等看不見的狀態，發展出各種表現性線條或形狀進行心理暗示，漫畫符號的運用在日本漫畫中特別發達。日本漫畫符號以擬態物件表現情緒（如汗滴代表緊張），拖曳的線條暗示方向與速度，又如環繞頭頂的星星暗示暈眩，音符表現愉快的心情。漫畫符號是經過漫畫創作者創造並累積經驗，使得觀看者認同該符號在情境中的特定意義，甚而影響其他漫畫創作者學習使用相同的符號，漸漸成為一種語言符號。

畫家運用人類對線條、明度、色彩與形狀等視覺形式的共感心理來指涉看不見的五感世界，漫畫家也同樣運作視覺要素來與觀看者產生共感，如輪廓線通常選用圓潤光滑營造可愛感的迪士尼人物，或以不平整線條表現焦慮不安感的《鼠族》。日本漫畫的對話框的造形也以不同的線條、形狀和質感來模擬音量、音質

³⁸ 貢布里希 (E. H. Gombrich)，《藝術與錯覺》(Art and Illusion)，楊成凱等譯，前引書，頁298。

³⁹ 圖片來源：史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁52-53。

與情緒。人們與生俱來的感官特性影響我們對圖像的心理反應，以線條為例，我們的視覺天生對趨附柔和圓滑的弧線較剛直曲折的線條來的快速容易，這種眼睛運動的難度與速度差異，不只影響我們理解圖像的時間，也讓觀看者心理與相似情境產生的情感連結，例如柔和的線條會聯想到絲線，剛直的線條會聯想到鐵線，繼而產生溫柔親和與生硬疏離的情感反應，而這樣的情緒連結在色彩、形狀、質感等表現上都同樣適用。圖像創作者運用組織視覺形式再現物件，而觀看者則以眼睛追逐圖像裡的線條、形狀與色彩的生理反應，藉此發現物件的主題或概念，並因與經驗中的物件或概念相契和，繼而產生愉悅的心理快感。

圖像意義的製造除了創作者和圖像本身，觀看者也參與意義的製造過程。在漫畫圖像觀看中，需要觀看者參與製造意義的是畫格與畫格之間的留白，這些漫畫特有的分格形式留下的間白，使得觀看者在圖像與圖像之間，以自身擁有的視覺經驗，包含審美發展階段、圖像素養、文化脈絡和個人聯想反應，判讀連續圖像間的邏輯脈絡，運用互文聯想與敘事期待對這些間白進行補白活動。觀看者在補白過程中預設敘事、確定敘事（或修正敘事），以此反覆推進消除閱讀中的不確定性而感到愉悅。⁴⁰創作者也利用間白製造觀看者預期，形成連續敘事或製造懸念。史考特·麥克勞德分析畫格與畫格的過渡類型可分為：從片刻到片刻、從動作到動作、主題到主題、場景到場景、觀點到觀點以及不連貫六種，其中美國漫畫與歐洲漫畫敘事最常見的三種是從動作到動作、主題到主題以及場景到場景。⁴¹而日本主流漫畫中常見從觀點到觀點的過渡類型，在美漫中則較為少見，此種類型多以安靜零碎的畫面拼湊出某個時刻，以製造情緒或氛圍。這些不同的過渡手法，讀者必須以不同程度的推理與聯想進行解讀並賦予意義，而每個觀看者因本身視覺經驗的差異，也會造成解讀與詮釋的不同。

無論何種風格，漫畫圖像皆以視覺形式再現事件或情節畫面為主要任務，文字則補足圖像無法呈顯的明確定義或象徵概念。圖像與文字各自在藝術物件領域的兩端，我們觀看圖像可以直接接收畫面訊息（前提是觀看者要先能認知該物件，才能解讀再現的物件並補充其意義），另一端的文字則是需要解碼才能理解的抽象符號，而創作者企圖能夠藉由圖像與文字引導讀者以特定的方式解讀作品。比利時超現實主義畫家雷內·馬格利特（Rene Magritte, 1898-1967）的畫作《形象的叛逆》是對再現系統與定義的反抗。該作畫面繪製一只菸斗，畫面下方卻寫著法文Ceci n'est pas une pipe.（這不是一只菸斗），馬格利特指出畫面上的雖然是煙斗的再現，但卻不是實質菸斗本身，它只是一幅畫著菸斗的畫

⁴⁰ 賴玉釵，《圖像敘事與美感傳播：從虛構繪本到紀實照片》，臺北市：五南圖書，2013.8，頁72-74。

⁴¹ 史考特·麥克勞德（Scott McCloud），《漫畫原來要這樣看》，前引書，頁74-76。

作。《形象的叛逆》呈現出寫實圖像和文字意義間關係的斷裂，創作者讓圖與文的脈絡改變，迫使觀看者重新思考物件與文字之間的關係與意義。

創作者指的可能是單一創作者、創作團隊，或參與合作的出版社與機構，如創作者與美術館或博物館合作，就必須符合美術館或博物館提出的創作規範與目的，不同出版社也會有不同的編輯企圖，這些創作企圖都會影響圖像的最終樣貌。然而，創作者企圖能否完全掌控觀看者的解讀與詮釋？羅蘭·巴特的「作者之死」揭示文本中並不存在作者的終極意義，文本的意義與詮釋是根據讀者個人對歷史脈絡與立場的批判與分析，唯有透過讀者自身的文化與政治觀點進行閱讀動作，文本的意義才會產生。我們在解讀作品時可能無法確認創作者的企圖為何，又或者創作者的企圖與圖像本身傳達出的意涵並不一致，也可能因為文化背景的差異而產生誤讀，畢竟觀看者的脈絡未必能被創作者完全掌握，因而觀看者可能會因為自己的文化脈絡，對圖像意義產生超出創作者預期的詮釋，亦即觀看者的能動性會創造出屬於自己的文本。

即使如此，我們仍無法避免藉由作品去設想可能無法獲得印證的創作者企圖（或者有沒有印證的必要），或試圖進入創作者的文化脈絡去理解創作者企圖。然而，作者企圖並不是解讀圖像的唯一的路徑，如同前述觀看者因為自己的文化背景與視覺經驗，在觀看圖像時產生的聯想會將單一圖像擴大成一個龐大的宇宙，我們藉由串連不同文本互相比較其相似與不同之處，藉此產生新的觀點與態度。

圖像風格是對一件圖像作品與其他視覺形式相似的作品連結後所做出的互文判斷。我們看見一幅畫有誇張方形水靈大眼的少女圖像，即將之歸類為日系少女漫畫風格，又或粗輪廓線高彩度的超級英雄圖像則歸為美漫風格，單一作品會被置放入同一風格的系統中，而這種地域性的整體風格與藝術品不同地區的畫派風格是相同的。地域性是橫向觀察，時代演化則是另一種直向切面，如史前藝術、中世紀、文藝復興、現代藝術與當代藝術，這些隨著時間推移，藝術家對藝術創作不斷修正後產生的藝術風格。同一區域或同一時代創作的作品產生的共同風格，漫畫家也會因為個別作品間的概念、圖像或作畫技法的相似性，而產生漫畫家個人的創作風格。觀看者根據視覺經驗，對眼前圖像作品內的組成元素予以分析，繼而判斷漫畫家的創作風格被放置在何種地域與時代風格地圖之中。漫畫家與藝術家一樣，在普遍性的風格之中，也希望創造一種新的形式來表述自己的意念與企圖，這種獨創性亦是衡量藝術品質的尺標之一。

作品顯示創作者的藝術能力（美感、風格、技巧與獨創性）能否讓觀看者感到愉悅，以及在作品中產生發現與創造意義的樂趣，此種對藝術品的品質詮釋需要依靠觀看者的美學與品味。二十世紀後的美學不再是傳統對永恆不變的「美」

的準則探索，美並不存在特定物件或圖像之中，我們可以驚嘆超寫實主義的畫作，也能在原生藝術裡感受素樸之美。我們的美學判斷源自個人品味，「品味的形成和一個人的階級、文化背景、教育程度以及其他認同層面有關。」⁴²傳統上，評論者（或鑑賞家）形象是具有判斷藝術品品質的人，通常是學習過高雅文化的人士，而中產階級或少數菁英階級（或認同相關階層的品味觀念）所建立、推動、學習而來的「好品味」，相對貶抑較低階層生活的相關文化。因而美術、古典音樂、芭蕾與電視、漫畫即有高雅與低俗之別。

1917年，達達藝術重要的作品《噴泉》的創作者杜象，以一只陶瓷小便斗提交參與一場藝術展覽被拒而獲得廣大討論。杜象嘲諷藝術的定義，傳統藝術作品是由創作者親自製作，杜象藉由在小便斗上簽名賦予意義，將日常用品轉化成藝術品，因此實體工藝移轉向思想詮釋。該作後來重新獲得藝術世界的認同，並成為藝術形式的新典範。這件充滿嘲諷意味的現成物，成為當代藝術的源頭，影響了後來的普普藝術與後現代主義，也模糊精緻藝術與大眾文化的界線。精緻藝術與大眾流行文化在當代已非上下的階級關係，而是多元發展的，流行文化成為藝術元素或表現已很常見，例如塗鴉與漫畫。

杜象嘲諷的不只是藝術的定義，也在對展覽機制提出批判，因為決定藝術作品價值的還有收藏與展示機制。例如，同一張椅子擺在美術館與大賣場的展示架上，將影響觀看者對該物品的定義與價值判斷，關鍵即在展示機構會賦予展示品某種價值。何種作品或物件能夠進入美術館或博物館展示？仲裁者同時也在運用權力塑造品味門檻。美國文化理論學者詹姆斯·克利福德（James Clifford）以收藏與展示藝術（文物）機制會如何影響觀看者製造意義為前提下，繪製「藝術文化系統」，⁴³以此描述藝術與文物在不同文化脈絡中，分類與價值會產生何種變化。我們可以試著將漫畫書、漫畫原稿、漫畫史料置放其中，觀察其在系統中的定位，並藉以理解漫畫何以能夠因為進入美術館或博物館展示和提升價值與地位。

回觀本論主題，羅浮宮漫畫計畫是合作機構與漫畫家合議出版漫畫作品，合作機構有其出版策略與目的，而創作者建構文本時，必須服膺合作機構設下的前提以達其目的。創作者設定文本還需考量蘊含讀者，跨國合作案中被視為蘊含讀者的是本國讀者或他國讀者，影響創作者的文本架構。漫畫圖像的視覺形式與風格建構，顯現出創作者個人美感與養成歷程；角色塑造、時空佈局、情節鋪陳等

⁴² 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特（Marita Sturken、Lisa Cartwright），《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Second Edition），臺北：臉譜，2013.8，頁69。

⁴³ 同上註，頁76。

敘事內容則呈顯創作者與合作機構共同策劃，意欲傳遞何種訊息予觀者。而審美發展、圖像素養等個人視覺經驗，與國家社會等文化脈絡，又影響觀者觀看漫畫圖像時，如何從圖像邏輯中產生互文聯想與敘事期待，以補白文本中的空白。



圖1-1-2：美國文化理論學者詹姆斯·克利福德繪製的「藝術文化系統」。⁴⁴

⁴⁴ 圖片來源：瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，頁76。

第二章 歐漫脈絡中的圖像小說

本章以歐洲圖像小說發展為論述範疇，因圖像小說源自漫畫，此章仍從漫畫濫觴切入，唯論者以圖像小說的流變為主軸，且意在後續析論有可供依憑之背景，故以切片方式作局部觀察與梳理。第一節試圖從版印技術發展為軸心，略述歐洲漫畫圖像的發展，探索諷刺漫畫重要創作者及其代表作。第二節將以圖像小說先驅作品「無字版畫小說」作為觀察對象，略述其內容與圖象表現。第三節以二十世紀後的法比區圖像小說為範疇，提出墨必斯及幾部具有重要意義的圖像小說進行觀察。

第一節 歐洲現代漫畫濫觴

14世紀的歐洲，因為造紙術的發達與普及，加上古騰堡活字印刷機的發明，圖像印刷獲得急速的成長。初期圖像製作多以木板做為版材，木版畫多作為消遣娛樂（撲克牌）、宗教與書籍中插圖之用。¹木刻版畫製程是以簡潔明確的輪廓線條，轉換於木板上，並以雕刻刀沿著線條邊緣刻製，印刷而成的畫面具有質樸自然的木板特質。例如法國國家圖書館保存的西方最古老木版畫殘片Bois Protat（普羅塔木版，Protat為發現該木版者名），²殘片印出的圖面內容為基督受難的局部場面，畫面底圖空白，只有明確有力的黑色線條形成輪廓，呈現簡潔粗獷的木版特質。



圖1-2-1（左）：Bois Protat，木版畫殘片與版畫，c. 1370 - 1380。³

圖1-2-2（右）：Bois Protat局部。畫面可見百夫長嘴邊連著一條寫著拉丁文“Vere filius Dei erat iste”（此人是上帝之子）的捲軸，語音捲軸亦為漫畫對話框的前身。

¹ 劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北市：三民書局，2002.1，頁13-19。廖修平，《版畫藝術》，臺北市：雄獅圖書股份有限公司，1974.5，頁23-24。

² 參見英文維基“Bois Protat”辭條，網址：[https://en-m-wikipedia-org.translate.google/wiki/Bois_Protat?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc-\(2022.1.30\)](https://en-m-wikipedia-org.translate.google/wiki/Bois_Protat?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc-(2022.1.30))

³ 圖片出處，https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_bois_Protat_-_block_and_print.jpg(2022.2.3)

這種特質到十五、十六世紀被細密的線條構成所取代，此時期以細密線製作版畫的名家莫屬德國著名畫家杜勒（Albrecht Durer, 1471-1528），在其於1498年創作取材自聖約翰啟示錄的經典木版畫「四騎士」（The Four Horsemen of the Apocalypse），可見其以極為嚴謹克制的線條呈顯出高超的版刻技術與畫面構成能力，此種線條表現風格被稱為「杜勒風格」。

杜勒融合文藝復興精神與哥德式的個人主義，作品往往呈現科學研究的客觀態度，洗鍊的素描功力與深刻的思想，其精細的木刻版與銅版畫成為他出色的代表作。杜勒所創作的銅版畫同樣也具備非凡的雕版技術，雖然他的木版畫與銅版畫的線條特質極為類似，但銅版畫的製版過程是以鋼製尖刀直接在銅版上刻出細密的凹線，其與木版畫留下凸線的技法操作上是相反的。杜勒此種精密、規律且細膩的線條表現，不僅處理輪廓，藉由線條的排列與疏密度創造出明度調子、量感、空間與質感，甚而傳達出創作者極為專注的精神與意志力。



圖1-2-3（左）：杜勒，〈四騎士〉，木刻版畫，1498年。⁴

圖1-2-4（右）：杜勒，〈騎士、死神和惡魔〉，雕凹線銅版畫，1513年。

歐洲漫畫的濫觴多以十八世紀時期英國的威廉·霍加斯（William Hogarth, 1697-1764）、詹姆士·吉爾雷（James Gillray, 1756-1815）和托馬斯·羅蘭森（Thomas Rowlandson, 1757-1827）被視為歐洲連環漫畫的先驅，三人所創作的版畫皆呈現連續性特質。其中尤以威廉·霍加斯被尊為「英國諷刺藝術之父」，他所發表的作品多以具批判意識的社會性議題為材。⁵《煙花女子的沈淪》（*A Harlot's Progress*）是霍加斯於1732年所創作的六幅銅版畫，以戲劇性的分幕形式製造連續敘事，內容描繪一名年輕女子到倫敦淪為娼妓，最後死於性病的故事。霍加斯使用銅版蝕刻與直刻的方式製版，使得畫面細節清晰，豐富的灰階層次與

⁴ 劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北市：三民書局，2002.1，頁35。圖片出處，https://commons.wikimedia.org/wiki/File:دورر_الربوبية.jpg

⁵ 同上註，頁131-133。

精緻的光影變化不僅營造出空間感，亦強化戲劇的寫實表現。從技法的處理上，霍加斯的銅版蝕刻專注於物質世界的再現，人物比例、表情姿態與空間透視都依循著寫實的傳統風格。



圖1-2-5：威廉·霍加斯，《煙花女子的沈淪》，銅版蝕刻及直刻，1732。⁶

另一為此時期重要的創作者是被稱為「政治漫畫之父」的詹姆士·吉爾雷，其以抨擊王公貴族的社會諷刺畫聞名，包括拿破崙都是他筆下的調侃對象。⁷《約翰·布爾的遭遇》（*John Bull's Progress*）是吉爾雷首次使用多個分格來表現連續敘事的作品，其運用四張版畫圖面並配合文字來展示英國公民約翰·布爾（John Bull），從富足安逸的生活到因參軍出征導致家庭陷入困境，後因戰爭已致傷殘返家的歷程。吉爾雷以此反應1793年2月法國對英國宣戰後，對平民所造成的災難性影響。



圖1-2-6：詹姆士·吉爾雷，《約翰·布爾的遭遇》，銅版蝕刻及手上彩，1793年。分格下方有簡短的文字敘述。⁸

⁶ 圖片出處，<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg>-(2022.2.3)

⁷ 劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北市：三民書局，2002.1，頁159。

⁸ 圖片出處：https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1851-0901-654-
(2022.2.3)

霍加斯與吉爾雷的連續敘事主題對社會或政局提出嘲諷抨擊，而畫面皆以一種舞台的展示場面進行佈局。相較於霍加斯細膩寫實的風格，吉爾雷在畫面處理上不僅背景扁平簡化，人物表情與姿態更顯誇張刻意，其所產生的荒謬與滑稽的諷刺效果更形尖銳。從畫面中亦可觀察到，吉爾雷將筆法表現重心移到主要人物要傳遞的訊息，其他不相關的物件則盡量省略或以簡單數筆暗示帶過（如第二分格中併排的士兵）。另外，從吉爾雷其他的作品中亦能發現他在圖裡實際使用漫畫符號語音氣泡框。

同樣以社會諷刺漫畫著名的羅蘭森，則是在為威廉·康比（William Combe）所著的《語法博士之旅》（*Tour of Dr. Syntax*）一書裡繪製的插畫中，運用同一角色在數個敘事圖面中的第一人。

前述三位十八世紀的藝術家開創出漫畫原型，但創造出更接近現代漫畫形式的，則是十九世紀被譽為現代漫畫之父的瑞士教師魯道夫·托普弗（Rodolphe Töpffer, 1799-1846）。⁹其以娛樂學生為目的所創作的《賈伯特先生的歷史》（*Histoire de Monsieur Jabot*），內容諷刺為了擠身上流社會的主角人物所發生愚蠢笨拙的可笑行徑。書中首次出現以大小不一的分格來製造連續敘事，繪畫也不是寫實風格，而是我們現在普遍熟悉的黑白簡筆漫畫風。且就整體畫面構成而言，所有線條的存在都只為標示人物所在空間，無用的背景細節一概略去，只留下粗細變化不大的黑色輪廓線，帶點隨性的示意空間、光影或質感。此種簡筆近似鋼筆手繪的效果，是由平版（石版）印製，與木刻和銅版直刻的線條表現相比更為自在，也更具創作者個人風格。



圖1-2-7（左）：魯道夫·托普弗，《賈伯特先生的歷史》封面，1833年。¹⁰

圖1-2-8（右）：《賈伯特先生的歷史》內頁，平版印刷。可見大小不一的分格，下方格子內則以第三人稱文字進行解說。¹¹

⁹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書, 頁26-27。

¹⁰ 圖片出處：https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot#/media/Fichier:Album_de_M_Jabot.jpg(2022. 2. 4)

¹¹ 圖片出處：<https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-histoiredemrjabot/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h-dir/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h.html>(2022. 2. 4)

托普弗同時揉合文字與圖畫，將文字寫於圖畫下方，成為現在常見的漫畫配置，他稱此種有故事的版畫為「版畫文學」（法：littératures en estampes）。¹²在托普弗的版畫文學中，圖像與文字共構所形成的敘事在意義互相補足。文字對圖像確實具有錨定意義的功能，排除文字學習門檻，圖像閱讀對觀看者在解讀上極具考驗，文化脈絡與時空背景的熟悉度影響訊息解讀的深淺。

創作者勢必思及如何減低觀看者在閱讀上可能的誤讀，舉例來說：《約翰·布爾的遭遇》的繪者吉爾雷以短語將重點寫在圖片下緣；《煙花女子的沈淪》的繪者霍加斯則在圖中以各種物件象徵，例如第一格預示純潔死亡的鵝、第二格殖民者掠奪而來的猴子、第三格慾望姿態的貓和牆上掛著巫婆的帽子和掃把，另外在第一格地上紙箱上的紙條和棺木上刻的死者姓名與死亡年齡。¹³這些象徵物件或場景中的文字都為了協助觀看者理解敘事內容。

第二節 版畫文學

現在我們所認知的漫畫形式，包含文字敘述與置放在圖內的對話框，二十世紀初期的圖像創作者在沒有文字輔助說明之下，努力以版畫圖像進行文學敘事，這些重要作品都成為圖像小說的前身與驅動力量。

比利時的法朗士·馬賽雷（Frans Masereel，1889–1972）一生創作了四十餘部木刻版畫無字小說，其中以1919年出版的《激情之旅》（*Passionate Journey*）最負盛名，該作以167幅黑白木刻版畫印製出版，為其無字小說中最長也最暢銷的一部。這部作品展示一名男子悲喜交集的一生，書的一開始呈現一名可能為作者本人的男性藝術家正在刻版，接著這名男子搭火車進入城市，在城市中遊歷跌宕的生活，最後在一座森林中死去，結束在星空下對著觀者揮手的骷髏畫面。

十五、十六世紀以嚴謹線條刻繪手法為主的木刻版畫，在十六世紀後逐漸沒落。此後銅版畫與石版畫成為藝術家主要的創作技術與表現手法。十九世紀歐洲的全球性擴張引進異國風俗與藝術進入歐洲，日本浮世繪即於1860年代流入並驚艷歐洲世界。浮世繪的平面套色表現方式使得歐洲藝術家開始新的創作思考，更

¹² Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書, 頁 58。

¹³ 詳細圖像解說可參見英語維基，”A Harlot’s Progress“辭條。網址：https://en-m-wikipedia-org.translate.google/wiki/A_Harlot's_Progress?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc(2022.2.5)

強調個人與形式的改革，西方木刻版畫因而有了新的面貌。¹⁴二十世紀初從德國興起的表現主義，對傳統學術的繪圖形式產生反動，以忽視寫實形象的經營，面向創作者內在，以扭曲、抽象化的造形來表現內心情感。



圖1-2-9：法朗士·馬賽雷，《激情之旅》，1919年。¹⁵

馬賽爾的《激情之旅》顯然受到表現主義的影響，他以雕刻刀大膽刻畫出的黑白色塊，形成強烈對比，畫面扁平、粗獷而感性，傳遞出非理性的心理感受，且帶著一種黑色幽默的音樂性。



圖1-2-10：奧圖·努克爾，《命運》，1930年。¹⁶

¹⁴ 劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北市：三民書局，2002.1，頁188。

¹⁵ 圖片出處：https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Passionate_Journey?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc(2022.2.5)

¹⁶ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Destiny_\(wordless_novel\)#/media/File:Berona-nuckel.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Destiny_(wordless_novel)#/media/File:Berona-nuckel.jpg)(2022.2.6)

同樣為版畫無字小說，德國的奧圖·努克爾（Otto Nückel，1888–1955）則在黑白圖像中加入更為冷冽的社會現實輓歌氣息。他於1926年出版的《命運》（*destiny*），內容聚焦於社會議題，敘述一名女子不幸的遭遇，淪為妓女和殺人犯，最終死於警察的追捕。「努克爾的作品中幾乎沒有任何笑容，而且總是使用黑暗的人形和背景來凸顯故事的悲傷。」¹⁷《命運》於1930年時進入美國書市，並獲得不錯的銷售成績。¹⁸全書由190幅黑白版畫組成，是第一本以鋅版印製的版畫無字小說。努克爾跳脫木刻版畫的粗獷的紋理，利用排線刀刻製出的特殊紋理效果，以製造質感與豐富調子變化，這種工具造成的硬質線條，使得畫面在驚悚心理的刻畫上更為深刻強烈。

另一位被視為現代圖像小說先驅的是被艾斯納盛讚為「可能是二十世紀最具啟發性與煽惑力的圖像故事講述者。」¹⁹的美國木刻版畫家林德·沃德（Lynd Ward，1905–1985）。林德·沃德於1929年創作出美國第一部無字版畫小說《眾神青睞之人》（*Gods' Man*）。該作由139幅木刻版畫組成，內容講述一位畫家與一名蒙面人簽訂合約以獲得一支神奇的畫筆，並在藝術界迅速崛起，這起浮士德式的交易不免終結於悲劇下場。



圖1-2-11（左）：林德·沃德，《眾神青睞之人》封面，1929年。²⁰

圖1-2-12（中、右）：《眾神青睞之人》內頁。

林德·沃德承繼馬賽雷的木刻風格，亦受努克爾的影響，他的圖像風格顯露詭譎不安，銳利具有速度感的刻線與造型予人險惡之感。靜默無聲的畫面使其表現

¹⁷ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書, 頁32-33。

¹⁸ 同上註。

¹⁹ 威爾·艾斯納（William Eisner）：《圖像說故事與視覺敘事》，蔡宜容譯，臺北：易博士文化，2020.10，頁142。

²⁰ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Gods%27_Man#/media/File:Lynd_Ward_\(1929\)_Gods'_Man_cover.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Gods%27_Man#/media/File:Lynd_Ward_(1929)_Gods'_Man_cover.jpg) (2022.2.7)

主義風格的圖像更具感染力，帶給讀者自由的想像空間。林德·沃德的木刻版畫小說亦影響了艾斯納與史畢格曼圖像小說的誕生。

另外，德國達達藝術與超現實主義運動的領導人物馬克斯·恩斯特（Max Ernst，1891-1976），在1934年出版以182幅從百科全書、其他書籍上的插畫取材重組而成的超現實無字拼貼小說《仁慈的一週》（*Une Semaine de Bonté*，英譯*A Week of Kindness*），他以人獸嫁接的方式創作出獸首人身的角色，以捕捉無意識並創造意義。此種手法成為諸多藝術家的創作脈絡，也影響後來的圖像小說創作者。²¹

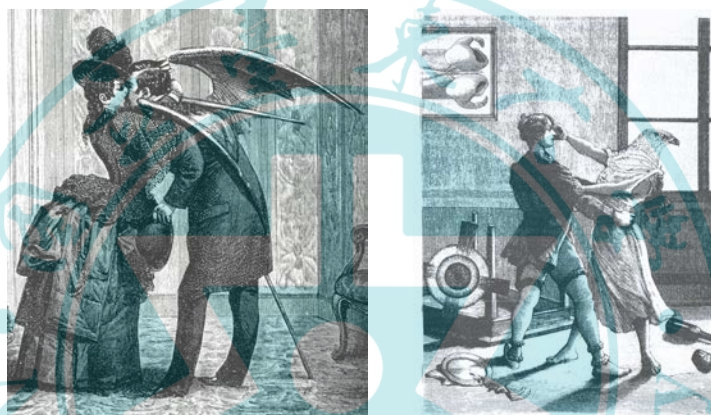


圖1-2-13：馬克斯·恩斯特，《仁慈的一週》內頁，拼貼的超現實主義圖像。²²

版畫無字小說與現代漫畫形式不同之處除了沒有文字，敘事是以一頁一幅圖的形式做為分格，觀看者在翻頁間進行連綴、縫合來推進敘事。因此即使只運用圖像，本質上仍是邀請讀者參與敘事的閱讀歷程。在閱讀歷程中，畫面與畫面的轉換考驗創作者的畫面揀擇能力，過長的間隔會增加讀者闡釋的負擔，過短的間隔則使故事推進冗長乏味。與簡筆畫相比，版畫無字小說呈現的畫面構圖與細節都使其得以獨立成一幅藝術品。觀看者觀看此類圖像時，不僅止於閱讀敘事，畫面線條、明暗、形狀、質感、技法特色都迫使觀看者延宕觀看時間，或言對圖像進行審美。總之，缺乏文字的圖像，在闡釋上具有較大的開放性，因而更需要觀看者付出相當的腦力參與創造解讀。

²¹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書, 頁33。

²² 圖片出處：左圖，https://en.wikipedia.org/wiki/Une_semaine_de_bont%C3%A9#/media/File:Ernst6-thumb.gif (2022. 2. 7)。右圖取自Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書, 頁34。

現代漫畫圖像風格受版畫技法演變的影響。從單純複製量產圖像轉向精美藝術表現；從不同版材特質到克服版材限制，以至刻意彰顯版材特色；從線條為主走向平面色塊，結構與細節由寫實終至以敘事為重的簡筆表現。不同於諷刺畫的即時與隨筆風格，版畫無字小說則是從藝術表現切入敘事，因而可見其藝術性較高的圖像表現。而內容不僅關心社會情狀，亦探索內心與人性黑暗面。作為圖像小說先驅的版畫無字小說對死亡、暴力、虛無的著墨，確立了圖像小說面向成人的路徑。

第三節 法比區圖像小說

歐洲漫畫雖源自英國、瑞士，但卻是在法國與比利時發揚光大。法國作家弗朗西斯·拉卡森（Francis Lacassin, 1931-2008）在其於1971年出版的著作《第九藝術：漫畫》（*Pour un neuvième art : la bande dessinée*）以第九藝術定位漫畫，此一稱謂自此從法國流傳至歐美。

法比區（法國與比利時）漫畫在歐洲佔有主導地位。二十世紀前六十年的歐洲漫畫都以兒童為閱讀對象，而且只出現在報章雜誌上，如為世人熟知的比利時漫畫家喬治·勒米（Georges Prosper Remi, 1907-1983，筆名艾爾吉（Hergé））於1929年開始於比利時報紙上連載的冒險漫畫《丁丁歷險記》。丁丁是一名和平主義的記者，內容主要敘述其與愛犬一起環球勇敢的冒險故事。該系列以使用等粗明確的線條、無陰影、純色等方式繪製，簡筆人物與精緻的背景處理成為艾爾吉的招牌特色。



圖1-2-14（左）：艾爾吉，《丁丁歷險記》，簡潔明確、黑白分明的風格。²³

圖1-2-15（右）：尚·克勞德·福斯特，《芭芭麗娜》封面，1964。²⁴

²³ 圖片出處：<https://www.pinterest.com/pin/39336196730757342/> (2022. 2. 8)

²⁴ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarella_\(character\)#/media/File:Barbarella_le_Semble-Lune.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Barbarella_(character)#/media/File:Barbarella_le_Semble-Lune.jpg) (2022. 2. 8)

歐洲1960年代開始出現成人題材的漫畫，法國尚·克勞德·福斯特（Jean-Claude Forest，1930-1998）1964年集結於雜誌上連載的作品獨立出版的輕色情科幻故事《芭芭麗娜》（*Barbarella*）被稱為第一本情色漫畫。²⁵該時期性革命正受到大眾關注，《芭芭麗娜》以一名虛構的年輕女性角色遊歷在不同星球間的冒險與性事為內容。

繼艾爾吉之後，法國最具影響力的漫畫家當是本名尚·吉侯（Jean Giraud，1938-2010）的墨必斯（Moebius）。墨必斯1963年根據比利時漫畫作家尚米榭爾·夏理耶（Jean-Michel Charlier，1924-1989）編寫的腳本，畫出《藍莓上尉》（*Lieutenant Blueberry*）而聲名大噪。²⁶《藍莓上尉》是一系列以連載形式刊登在《領航員》（*pilote*）漫畫雜誌上的西部冒險故事。這系列被歸類為青少年小說的內容描繪一名美國士兵在西部旅行時的冒險故事。墨必斯以極為寫實的繪畫風格處理畫面，其運用強而有力的筆觸，交錯的線條與短虛線構成物件的立體感，強烈的光影變化營造出極富戲劇性的畫面張力。



圖1-2-16（左）：墨必斯，《藍莓上尉》。以細密的短排線處理光影與質感。²⁷

圖1-2-17（中）：墨必斯，《阿札克》書影，1975年的幻想漫畫短篇集。

圖1-2-18（右）：墨必斯，《伊甸納》書影，該作原為墨必斯於1983年受雪鐵龍汽車委託的六頁廣告小冊，後發展成延續近二十年的系列作。

1975年，墨必斯參與創刊的成人漫畫雜誌《狂嘯金屬》（*Métal hurlant*），該雜誌集結色情、暴力與科幻漫畫於一身，不僅宣告漫畫能夠作為成人藝術，其於

²⁵ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁61。

²⁶ 墨必斯：《伊甸納：星際修復師的奇幻迷航》，陳文瑤譯，台北市：積木文化，2021.7，頁7。

²⁷ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Blueberry_\(comics\)#/media/File:Blueberry_Giraud.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Blueberry_(comics)#/media/File:Blueberry_Giraud.png)(2022.2.8)

1977年進軍美國後，更影響諸多美國漫畫家。²⁸墨必斯以細膩的畫風將法國漫畫推向歐洲漫畫的龍頭地位，漫畫評論者翁稷安評價墨必斯「徹頭徹尾改變了科幻漫畫甚或漫畫的本質，不只打破圖文之間既有的主導格局，藉由對圖像的細膩營造，更在漫畫形式內帶入大量抽象空間，讓讀者於其中不受任何拘束地想像和思索。」²⁹墨必斯對圖像的營造，相較早期《藍莓上尉》的細膩寫實風格，在《狂嘯金屬》中連載的無字漫畫《阿札克》（Arzach，1975年連載、1976年出版單行本）則以一名乘坐著白色翼手龍的啞巴戰士飛越沙漠，建構出墨必斯詩意優雅的科幻世界。

墨必斯在歐洲以寫實風格的漫畫廣為人知，其創造的科幻世界對圖像、影像相關產業的影響深遠。墨必斯賦予科幻漫畫深層的藝術價值，打造出好萊塢科幻電影的世界觀，如《銀翼殺手》、《第五元素》、《異形》和《星際大戰》等電影皆受其影響或參與。墨必斯的作品也影響日本宮崎駿、大友克洋、松本大洋等諸多漫畫家，宮崎駿即曾在訪談中坦言：「墨必斯啟發了我創作《風之谷》。」³⁰

尼古拉·德魁西（Nicolas de Crécy，1966-）在法國被譽為繼墨必斯之後最有天份的漫畫家，在美國、日本同樣具有高知名度，亦被大友克洋推崇為歐洲漫畫鬼才。生於1966年的德魁西為法國里昂人，安古蘭美術學校主修漫畫畢業。出版於1991年的《假聲男高音》（*FOLIGATTO*）為其出道第一部圖像小說作品，初試啼聲即一鳴驚人。



圖1-2-19（左）：德魁西，《假聲男高音》畫面雕琢細緻，用色濃重奇詭，屬抑鬱黑暗風格。

圖1-2-20（右）：德魁西另一部奇幻作品《魔怪波波》，其善用造型、筆觸與色彩差異，製造出強烈的視覺與情感對比。

²⁸ 江家華，《法國漫畫散步 從巴黎到安古蘭：LA PROMENADE BD, DE PARIS A ANGOULE-ME》，前引書，頁82。

²⁹ 翁稷安，〈科幻電影的啟蒙者：前鋒漫畫家墨必斯與《伊甸納》〉，OPEN BOOK閱讀誌，2018. 4. 11，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-4398>（2022. 2. 10）

³⁰ 許文貞，〈墨必斯科幻漫畫啟發宮崎駿《風之谷》〉，中國新聞網，2018. 4. 13，網址：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20180413000847-260115?chdtv>（2021. 11. 8）

《假聲男高音》描繪十八世紀一名歌劇閹伶在虛構的黑暗之城—虛有斯城的故事，畫面細節精心雕琢、用色華麗，呈現精緻而荒誕的巴洛克風格。德魁西於1998年以《又醜又窮又病》（*Laid, pauvre et malade*，1997）一作獲得安古蘭最佳漫畫大獎。

目前世界三大漫畫節是美國聖地牙哥國際漫畫節（1970年始）、義大利盧卡國際漫畫節（1966始）與法國安古蘭國際漫畫節，安古蘭國際漫畫節為臺灣人所熟知的國際漫畫年度盛事。美國聖地牙哥漫畫節以美國漫畫家為主，漫畫改編電影的宣傳盛會。義大利盧卡國際漫畫節則以動漫電玩為主。

相較於聖地牙哥與盧卡漫畫展的商業取向，安古蘭漫畫節面向世界，亦著重於藝術性與獨立創作精神，訴求對象也以成年讀者居多。安古蘭國際漫畫節創立於1974年1月，盛會期間設置各類獎項競賽，其中為表彰漫畫創作與藝術性，每年會評選出一位漫畫家頒給安古蘭漫畫大獎，如美國威爾·艾斯納、創作地下漫畫聞名的羅伯特·克魯姆和《鼠族》作者史畢格曼皆獲得該項大獎，而日本漫畫家大友克洋則在2015年獲獎，是首位獲得該獎項的亞洲漫畫家。

1970年代法比區漫畫受到美國地下漫畫創作主題風格多元不受限的影響，法國的獨立出版社藉由出版各種類型的漫畫，不僅打破傳統的漫畫慣例，並意識到成人讀者群市場的存在。儘管八十年代末期歷經獨立出版社被大公司併吞與漫畫格式僵化、風格受限等困境，也因此於1990年催生「協會出版社」（L' Association），該協會由年輕藝術家為反抗法國漫畫過度商業化而產生創作風格停滯現象所組成。³¹以出版另類漫畫為主的協會出版社，於1996年出版的自傳圖像小說《痛到癲》（*Epileptic*）（全系列共六冊），甫上市即獲得不小關注。該作作者大衛B.（David B.）以其哥哥的癲癇症為描繪內容，其以家族生命史為題材，簡潔圓潤的線條與黑白分明的平塗色塊，使畫面呈現童趣的黑色幽默氣質。該作（第四冊）於2000年獲得安古蘭漫畫節「最佳劇本獎」，亦獲得美國、挪威、德國、瑞典等國漫畫獎的殊榮。³²

《痛到癲》此類帶有自傳性質的漫畫創作，為圖像小說中鮮明的支派。漫畫類型通常以虛構為主流，為吸引兒少讀者多天馬行空的幻想之作，如描繪真實人物如傳記類型，則以教育目的為主。而成人向作品則不受兒少族群限制，黑暗晦

³¹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁61-63。

³² 陳文瑤，〈《痛到癲》，我和我們的癲癇〉，《熱帶季風Vol.3：安靜的戰地》，臺北：慢工出版，2019.6，頁10。

澀的慾望、疾病、自我揭露等人生現實，都能納為創作題材。另一部自傳性質且同為協會出版社出版的重要圖像小說是《我在伊朗長大》。

《我在伊朗長大》出版於2001年，由伊朗裔法籍的瑪贊·莎塔碧依照自己的成長經驗所作。瑪贊·莎塔碧將童年到成人後的生命歷程，置於伊朗歷史之中，描繪出伊朗在伊斯蘭革命之後政體的改變對人民生活的影響與觀察。《我在伊朗長大》在畫面表現與《痛到癲》有異曲同工之處。瑪贊·莎塔碧同樣使用簡潔線條構成，並採用黑白色塊處理畫面，整體風格帶著奇趣幻想的沉味。《我在伊朗長大》獲得極佳的銷售成績，於2004年獲得安古蘭漫畫節「最佳漫畫獎」，並成為理解圖像小說類型至為重要的一部著作。」

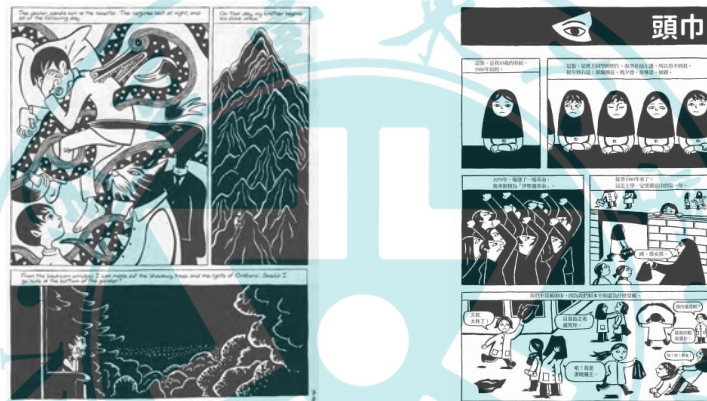


圖1-2-21（左）：大衛B.，《痛到癲》內頁。

圖1-2-22（右）：瑪贊·莎塔碧，《我在伊朗長大》內頁。

法國的艾提安·達文多則是一位著眼於當代人際與土地關係議題的漫畫家。其創作的《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》（*Les Ignorants: Récit d'une initiation croisée*, 2011）是一部紀實圖像小說，達文多藉由與葡萄酒農技術交流過程，互相認知對方的領域，並將一年間的對談與感觸繪製成書。達文多作品敘事風格多以寫實為主，取材真實人物，捕捉日常小民的生活與對土地的情感。他慣用黑白圖像創作，輕鬆簡練的線條輪廓，輔以灰階的水彩變化，使畫面聚焦於人物對話上，具有樸實低調的文學性。

另一位法國漫畫家佛洛朗·夏福埃則因為隨女友去日本東京實習，居住六個月期間，將對東京城市的觀察畫作第一部作品《東京散步 TOKYO SANPO - 用最溫暖的方式了解東京》（*Tokyo on Foot: Travels in the City's Most Colorful Neighborhoods*, 2011）。《東京散步》以東京日常作為主題，雖然帶有紀實特質，但圖像之間並無完整敘事，屬於插畫合集。夏福埃以色鉛筆繪製的城市景

觀，在誇張的視角與扭曲的透視、寫實的色彩與刻意的光影質感處理之下，傳遞出一種收集模型玩具的隱含概念。



圖1-2-23（左）：艾提安·達文多，《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》，慣用黑白線條勾勒人物，再以水性顏料處理灰階變化。

圖1-2-24（右）：佛洛朗·夏福埃，《東京散步》描繪的城市景觀有著外國人眼中的異國情調。

出生於巴黎市郊的馬克·安托萬·馬修就讀翁傑（Angers）美術學院期間主修雕塑，就業後加入設計團隊則負責公共空間的平面與空間設計，其對空間的敏銳與特長完全展現在漫畫圖像上。他創作的圖像具文學性與實驗性，多以極簡黑白兩色建構出如強光照射下的空間幻覺，與角色的心理狀態形成照應。例如《夢之囚徒》（*prisonnier des rêves*）系列的第三卷《過程》（*Le Processus*，1993）裡如迷宮般的建物結構；《3秒》（*3"*，2011）則是描繪一宗3秒內的殺人事件，馬克·安托萬·馬修以時間和空間為探索核心，模擬一鏡到底的長鏡頭，將3秒分解成603個分鏡，讀者藉由閱讀拼圖般的分格，抽絲剝繭。

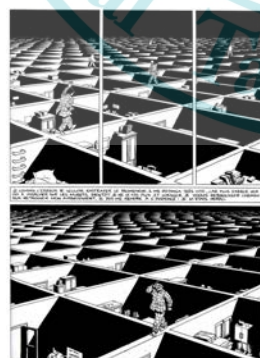


圖1-2-25（左）：馬克·安托萬·馬修，《夢之囚徒》第三卷《過程》內頁，以黑白兩色創造出的無邊際迷宮。

圖1-2-26（右）：馬克·安托萬·馬修，《3秒》以九宮格模擬鏡頭推進微觀又不斷放大的世界。

史蒂芬·拉維瓦為法國巴黎人，不僅為漫畫家，亦涉及電影、遊戲角色設計與廣告導演等跨領域創作。電影2014《X戰警：未來昔日》、2012《普羅米修斯》

角色造型即為其所設計。史蒂芬·拉維瓦表現主題以科幻為主，人體線條與扭曲姿態受席勒（Egon Schiele）和克林姆（Gustav Klimt）等藝術家影響。³³《消失的維納斯：奧塞美術館狂想曲》（Les disparues d' Orsay，2017）為其為奧塞美術館30週年創作的圖像小說。該作以館藏為題材，安排天馬行空的科幻劇情，帶領讀者穿越19-20世紀藝術脈絡。史蒂芬·拉維瓦畫風狂放細膩兼具，慣用帶顆粒感的速寫筆法描繪物件，結構或嚴謹或扭曲，用色時而厚疊時而渲染，繪畫性極為強烈。



圖1-2-27（左）：史蒂芬·拉維瓦，《消失的維納斯：奧塞美術館狂想曲》內頁。敘事以警衛發現館藏中的女性謬斯都消失為起點，並由一輛列車開啟時空隧道。



圖1-2-28（右）：伊莎貝爾·德唐1997-1999年間創作的《獨眼巨人》（*Le Roi cyclope*）系列，以魔法師為主題的奇幻圖像小說。

法國女性漫畫家伊莎貝爾·德唐創作以奇幻類型為主，她於1992年以業餘創作者身份獲得安古蘭漫畫新秀獎，此後創作許多中世紀類型的奇幻系列作品，尤其熱衷古埃及文化，並以兒少讀者為主要閱讀對象。伊莎貝爾·德唐的作品有奇幻英雄電影的敘事風格，手法結合手繪與電繪，比起圖像，更著重在懸疑敘事的故事性上。

現代連續漫畫文法雖為十九世紀的托普弗所建構確立，但此前十八世紀的諷刺漫畫、以線條再現客體，以及14世紀即可見的用圖像敘事都是重要的前驅動力。以版畫形式開展的敘事圖像，受德國表現主義影響，聚焦於情感的表達，以黑白分明、強烈的視覺圖像講述面向成人的世界，並成為圖像小說的先驅。法國漫畫大師墨必斯開創的科幻世界影響科幻作品的建構，美國地下漫畫影響法國出版社的出版取向，突破傳統漫畫慣例。1996年的《痛到癲》與2001年出版的《我在伊朗長大》，與美國1986年出版的《鼠族》，在視覺表現上有相似之處，而這些表現顯然承自歐洲版畫文學路線。

³³ 喬一樵，〈「畫《達文西二號》，就像不帶氧氣瓶攻頂聖母峰。」專訪漫畫家史蒂芬·拉維瓦〉，博客來閱讀生活誌，2020.10.22，網址：<https://reurl.cc/12Vm19>（2022.3.17）

第三章 美漫脈絡中的圖像小說

本章就美國圖像小說發展之初，以美國地下漫畫（本節以美國為論述範疇，故以下所述地下漫畫皆指美國地下漫畫）的歷史與影響為始，接著就威爾·艾斯納、史畢格曼等人重要著作進行簡述，最後以影響世界電影發展的超級英雄，分析其從兒童讀物轉化為成人娛樂的發展。

第一節 地下漫畫

美國地下漫畫與主流漫畫不同，題材涵蓋性、暴力、藥物濫用等禁忌內容，且無需符合美國漫畫準則管理局的漫畫準則。1920年代至1940年代，美國出現被稱作提華納聖經（Tijuana bible）的非法色情漫畫，¹通常印製在八頁尺寸只有巴掌大的廉價紙張上，內容多為擬仿當時眾所皆知的漫畫角色或名人，例如大力水手、克拉克·蓋博。這些匿名作者的色情漫畫普遍被視為地下漫畫的前身。



圖1-3-1：典型蒂華納聖經封面，此本以大力水手中的角色溫皮（J. Wellington Wimpy）為擬仿對象。²

美國出版商威廉·蓋恩斯（William Gaines）與漫畫家哈維·庫茲曼（Harvey Kurtzman，1924-1993）於1952年創立定位《瘋狂》（*Mad*）諷刺漫畫雜誌，因以成人讀者為目標，故被排除於漫畫審查範圍。該雜誌以對流行文化、政治、娛樂與公眾人物等各種社會現象嘲諷為內容，影響後續的諷刺雜誌和影視作品，改變美國的文化景觀。³《瘋狂》雜誌主編哈維·庫茲曼於1960年另立《救命！》

¹ 參見英文維基，辭條「Tijuana bible」，網址：https://en.wikipedia.org/wiki/Tijuana_bible(2022.2.10)

² 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Tijuana_bible#/media/File:Wimpy_TJB.jpg-(2022.2.10)

³ 參閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁29-30。

(*help!*) 漫畫雜誌，該雜誌則介紹出諸如：R. 克魯姆 (R.Crumb, 1943-)、吉爾伯特·謝爾頓 (Gilbert Shelton, 1940-) 等重要的地下漫畫家。⁴

在1954年設立的漫畫審查制度箝制與《瘋狂》漫畫雜誌的推動下，引發1960年代的反主流文化革命運動，專有名詞“comix”因此產生。“comix”使用代表限制級的字母“X”作為拼寫符號改寫comic，以反抗主流的漫畫標準規範。

《噫！混漫》(Zap Comix) 漫畫雜誌於1968年由R. 克魯姆所創立，該雜誌初期只作為R. 克魯姆個人的舞台，後續才邀集其他漫畫家成為共同發表平台。該雜誌第一期發行後，使得“comix”一詞大為流行，並讓R. 克魯姆轟動地下漫畫界。⁵



圖1-3-2 (左)：哈維·庫茲曼主編的《瘋狂》雜誌第一期封面。⁶

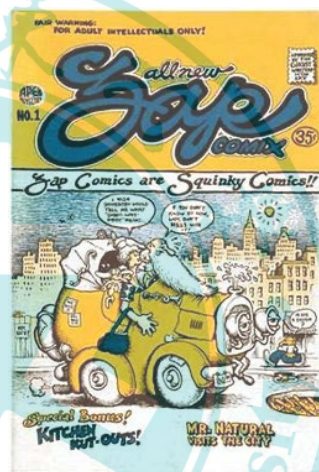


圖1-3-3 (右)：由R. 克魯姆創立的《噫！混漫》雜誌封面。⁷

R. 克魯姆以充滿情慾和荒誕滑稽的地下漫畫聞名，也因作品充斥貶抑女性情節而備受爭議。⁸R. 克魯姆於地下漫畫中不僅發表私人及政治言論，亦取材於歷史，都影響了後來圖像小說取材的方向。例如，其於1984年在《噫！混漫》中發

⁴ 英語維基，“Harvey Kurtzman” 辭條。網址：<https://en.wikipedia.org/wiki/Harvey-Kurtzman>(2022. 2. 11)

⁵ 參閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁29-30。

⁶ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_\(magazine\)#/media/File:Madhk1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_(magazine)#/media/File:Madhk1.jpg)-(2022. 2. 11)

⁷ 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Zap_Comix#/media/File:Zap_Comix1.jpg-(2022. 2. 11)

⁸ 參見英語維基“Underground comix” 辭條。網址：https://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix(2022. 2. 11)

表的《巴頓》（*Patton*）係以他的偶像—藍調歌手查利·巴頓（Charley Patton，1891-1934）傳奇一生為藍本。⁹R. 克魯姆不只描繪查利·巴頓的音樂成就，亦將其與感情不睦的妻子互毆等私人生活如實呈現。¹⁰R. 克魯姆的繪畫手法以有著神經質的手繪交叉影線為特色。相較於他早期於《救命！》漫畫雜誌上發表的《怪貓菲力茲》（*Fritz the Cat*），可見R. 克魯姆以較為嚴肅的態度處理《巴頓》，甚至配角與場景物件也都嚴謹對待。

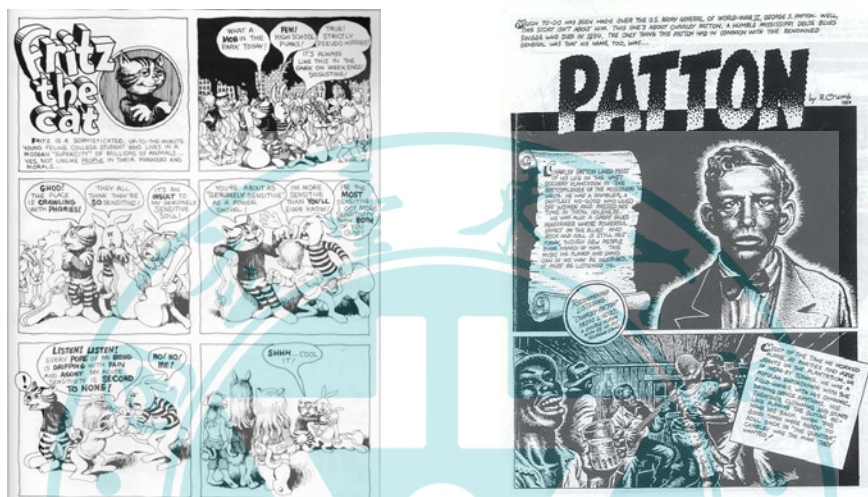


圖1-3-4（左）：R. 克魯姆於1965年至1972年間發表的《怪貓菲力茲》。¹¹

圖1-3-5（右）：R. 克魯姆《巴頓》以特有的交叉影線畫出主角臉上的光影變化。¹²

另外，R. 克魯姆常以自己為畫中人物，而R. 克魯姆將自己入畫，是受《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》的影響。第一本「地下圖像小說」是賈斯汀·格林（Justin Green，1945-）創作的《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》（*Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*），該作發表於1972年。¹³《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》是賈斯汀·格林的第一本漫畫，也是自傳漫畫。在四十四頁的內容中描繪他與自身的強迫症對抗的歷程，他將強迫症歸因於自小受到嚴格的天主教教養，因

⁹ 參閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁81-82。

¹⁰ 圖片參閱：<http://thegreatcomicbookheroes.blogspot.com/2013/06/patton-by-robert-crumb.html>（2022.2.14）

¹¹ 圖片出處：<https://www.worldcomicbookreview.com/2022/01/06/the-life-and-death-of-fritz-the-cat/>（2022.2.13）

¹² 圖片出處：[https://in.pinterest.com/pin/61994932340437728/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id=&simplified=true](https://in.pinterest.com/pin/61994932340437728/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id=&simplified=true)（2022.2.11）

¹³ 參閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁41。

對教堂和聖母雕像有無法控制的褻瀆想像，而自責於罪惡感之中。美國漫畫史研究者帕特里克·羅森克蘭茲（Patrick Rosenkranz）在觀看《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》後指出：「它違背大多數漫畫家以虛構人物與故事為創作媒介的傳統...」¹⁴在漫畫傳統創作領域中，漫畫家的私人生活鮮少被展示在作品中成為消費品，個人經歷可能以虛構人物轉化後成為作品內涵，自己即使出現於畫中，也是與作品（或讀者）對話，不會暴露私人癖好或隱疾，因其可能對漫畫家與作品造成負面影響。



圖1-3-6：賈斯丁·格林，《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》封面。¹⁵

帕特里克·羅森克蘭茲也指出：「他不是第一個或唯一一個將自己置於漫畫中的漫畫家，但他是第一個公開將他內心的灰暗和情感衝突置於漫畫中的人。」¹⁶有「自傳體漫畫之父」美稱的賈斯丁·格林敢曝自懺式的漫畫體例，突破一向以虛構為傳統的漫畫圈。然而因為格林地下漫畫的進化與獨創，間接影響同時代的R. 克魯姆、威爾·艾斯納以及史畢格曼的作品。

地下漫畫創作者以成人為讀者取向，題材葷腥不忌。或以史實人物為本，寫實而直視，或漫畫家以自身入畫自揭瘡疤，敢於暴露自己缺陷，讓面向成人與非虛構的取材成為圖像小說的根基。

¹⁴ 引自：PATRICK ROSENKRANZ, *The ABCs of Autobiographical Comics*, *The Comics Journal*, MAR 6, 2011, 網址：
<https://web.archive.org/web/20140305062916/http://www.tcj.com/the-abcs-of-autobiographical-comix-2> (2022. 2. 14)

¹⁵ 圖片出處：<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/a1/BinkyBrownOriginal-Cover.jpg>

¹⁶ 引自：PATRICK ROSENKRANZ, *The ABCs of Autobiographical Comics*, *The Comics Journal*, MAR 6, 2011, 網址：
<https://web.archive.org/web/20140305062916/http://www.tcj.com/the-abcs-of-autobiographical-comix-2> (2022. 2. 14)

第二節 威爾·艾斯納與亞特·史畢格曼

美國漫畫史研究者史蒂芬·韋納（STEPHEN WEINER）指出「艾斯納對『圖像小說』的願景源於他堅信漫畫可以講述完整故事的信念，以及地下漫畫家的驅策，其中尤其R·克魯姆以漫畫來發表私人和政治言論，而不是講述轉載而來的故事。」¹⁷艾斯納從地下漫畫特質之中，發展出圖像小說的基本內涵，自傳、歷史、紀實的完整故事。但其對圖像小說概念的驅動在更早於1930年代的版畫文學。艾斯納在其創作的圖像小說《與神的契約》前言說明：「1978年，受到畫家奧圖·努克、法蘭茲·馬瑟里和林德·沃德等人的實驗性作品鼓勵，他們在1930年代出版純圖片不用文字敘述的嚴肅小說，我嘗試以類似形式創作重大作品。」¹⁸因此，被稱為第一部圖像小說的《與神的契約》，是在版畫文學與地下漫畫的多重影響下產生的。

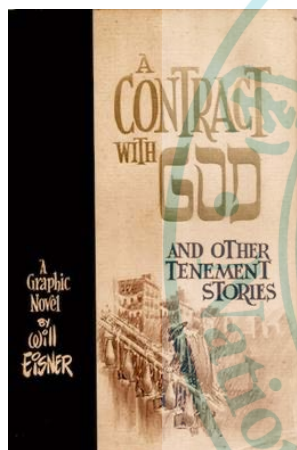


圖1-3-7（左）：艾斯納，《與神的契約》，1978年初版封面。¹⁹



圖1-3-8（中）：《與神的契約：百年冥誕紀念版》中文版封面，2020年，大辣出版。



圖1-3-9（右）：艾斯納於1940年代至1950年代於報紙上連載的偵探漫畫《閃靈俠》。²⁰

艾斯納於1940年創作出打擊犯罪的虛構角色《閃靈俠》（spirit），該角色是一名戴著眼罩的偵探。刊載於報紙漫畫專欄中的《閃靈俠》是艾斯納最著名的

¹⁷ 參閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁41。

¹⁸ 威爾·艾斯納（William Eisner），《與神的契約》，李建興譯，臺北：大辣出版，2020.1，頁19。

¹⁹ 圖片出處：https://zh.wikipedia.org/wiki/与上帝有约#/media/File:A_Contract_with_God_-_Baronet_trade_paper.jpg

²⁰ 圖片出處：<https://zh.wikipedia.org/wiki/闪灵侠#/media/File:TheSpirit11-March1951.jpg>

作品，廣受歡迎且影響其他漫畫家而成為當時最流行的漫畫風格。1950年代麥卡錫時代的反漫畫運動，²¹讓漫畫公司與漫畫家退出市場，艾斯納於1952年結束《閃靈俠》離開漫畫界，在對漫畫的夢想沈寂近30年後，因地下漫畫啟發，創作出了《與神的契約》。

《與神的契約》是一部有自傳元素的虛構短篇漫畫合集，內含〈與神的契約〉、〈街頭歌手〉、〈管理員〉與〈自助度假村〉四篇故事，以住在紐約廉價公寓的窮困猶太人為核心。這部涉及挫折、幻滅、暴力與種族認同議題的圖像小說內容，源自艾斯納青澀私密的成長經歷與喪女的傷痛。²²與美國漫畫文化重視超級英雄的主流不同，他以自身經驗關注小人物，刻劃出凡人的日常生活，並著力於漫畫的文學與藝術層面。



圖1-3-10：《與神的契約》內頁，艾斯納以紐約布朗克斯區的公寓大樓為故事舞台。

艾斯納不僅捨棄善惡分明的虛構英雄人物，聚焦於富有人性與內心掙扎的普羅大眾，在畫面構成也有所改變。史考特·麥克勞德如此說明艾斯納從《閃靈俠》到《與神的契約》藝術方式的轉變：「從電影式變劇場式，從遁世變入世，從創新不懈變成耐心反省。」²³從強調連續動態的畫面佈局，改以劇場感的靜態凝結畫面。這種改變使得每一圖面銜接跨度拉得更大，文字的存在更顯重要。雖

²¹ 約瑟夫·麥卡錫（Joseph McCarthy 1908-1957），美國共和黨政治家。1950年代，冷戰緊張局勢引發大眾擔憂共產主義的顛覆，麥卡錫時任威斯康辛州參議員，他聲稱在聯邦政府有大量的共產黨員、蘇聯間諜。美國參議院對他莫須有的指控予以譴責。麥卡錫主義一詞在1950年出現，指代麥卡錫的做法，並被應用於類似的反共活動。參閱英語維基，“Joseph McCarthy”辭條。網址：https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_McCarthy（2022. 2, 15）

²² 威爾·埃斯納（William Eisner），《與神的契約》，李建興譯，臺北：大辣出版，2020. 1，頁12、19。

²³ 威爾·埃斯納（William Eisner），同上註，頁8。

然圖像閱讀上難度增加，但也因艾斯納專注在每一頁面的構圖經營，使得每一頁藝術表現提升而得以細細品味。

在視覺敘事風格上，艾斯納採用大量的鳥瞰視角，不僅符合公寓景觀的空間感受，也傳達一種全知的、窺視的觀看角度。其在傳統漫畫分格框的運用上極為節制，無框的畫面呈現開放性，且大量使用占滿一頁的單幅圖像。艾斯納強而有力且精準的線條操作，使得畫面具有一種臨場揮灑的寫生感，進而傳遞出真實性。漫畫研究者陳蘊柔為該書所做的評論中提及，「埃斯納繪畫的細緻程度有杜勒（Albrecht Dürer）時代版畫的影子，同時也與無字小說出現類似構圖及看似動態的靜態畫面。」²⁴其並引用法朗士·馬賽雷的《激情之旅》與林德·沃德的《眾神青睞之人》畫作比對，以此說明艾斯納在母題設定與圖像構成上受歐陸版畫文學的影響。²⁵

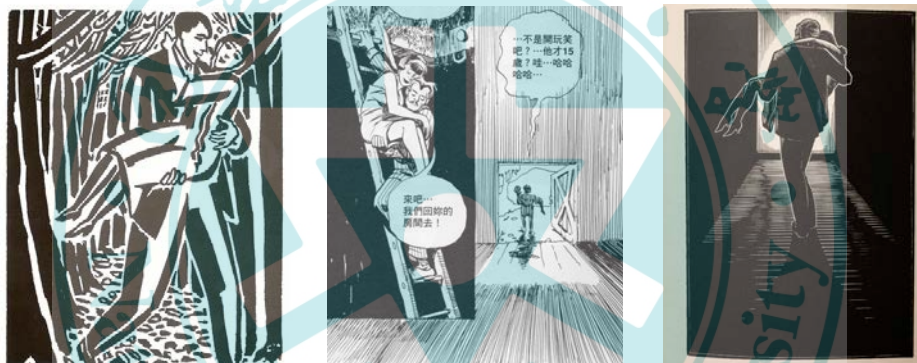


圖1-3-11（左）：法朗士·馬賽雷的《激情之旅》內頁。²⁶

圖1-3-12（中）：艾斯納《與神的契約》中第四篇故事〈自助度假村〉內頁局部，可以見到與其他兩者人物姿態與光影表現相似之處。

圖1-3-13（右）：林德·沃德的《眾神青睞之人》內頁。²⁷

然而，《與神的契約》尋求主流書店出版社出版時並不順利，即使後來得已出版，因定位模糊使得銷售狀況不佳，且他以罕見的「圖像小說」一詞宣傳時也

²⁴ 陳蘊柔，非小說也非漫畫，說故事功力決定藝術高度：評威爾·埃斯納的《與神的契約》，OPEN BOOK閱讀誌，2020.2.4，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-63207->（2022.2.15）。

²⁵ 陳蘊柔，同上註。另，陳蘊柔將林德·沃德的“*God's Man*”譯作「上帝之子」，審視原書名應為“*Gods' Man*”，“*Gods'*”撇點在s之後，意為「眾神」，故筆者則依其內容意譯作「眾神青睞之人」。

²⁶ 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Frans_Masereel#/media/File:Frans_Masereel_-_Passionate_Journey_-_two_pages.jpg

²⁷ 圖片出處：<https://www.flickr.com/photos/49580580@N02/11900202335>（2022.2.15）

同樣令人困惑。然而，隨著陸續出現的好評與報導，在時間的推移之下，《與神的契約》終獲得該有的歷史定位與近三十年的長銷，在《與神的契約》之後到其2005年過世之間，艾斯納共出版20餘本圖像小說，《與神的契約》亦出版多達15種語言發行。²⁸此外，他以漫畫形式繪製的《漫畫與連環畫藝術》(1985)、《圖像說故事與視覺敘事》(1996)及《漫畫敘事表現解剖學》(2008)等漫畫理論研究書增益漫畫研究與漫畫創作者。艾斯納對提升漫畫文學與藝術性的堅持與革新，將自身推上漫畫界的教父地位。

史蒂芬·韋納指出「從《賓基·布朗遇見聖母瑪利亞》和其他地下漫畫家的作品中，艾斯納發現了使用漫畫格式的潛在價值，它可以接觸到不看一般漫畫的讀者。」²⁹艾斯納在傳統漫畫插科打諢、嬉鬧諷刺的固有印象之外，拓展漫畫類型的表現方式，同時也吸引對文學（嚴肅議題）及圖像藝術有興趣的讀者群。然而，美國圖像小說從威爾·艾斯納《與神的契約》的起頭示範之後，直到1986年亞特·史畢格曼《鼠族》的問世且獲得聲望卓著的獎項後，圖像小說擺脫廉價漫畫的印象，並獲得市場認可。嚴格來說，《鼠族》實現艾斯納對圖像小說文學性與藝術性的願景。

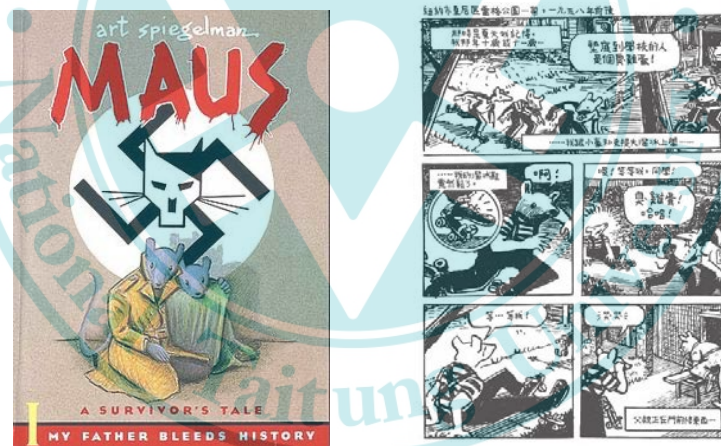


圖1-3-14（左、右）：《鼠族》封面與內頁；史畢格曼以擬人化的老鼠代表猶太人。

史畢格曼父親為納粹大屠殺下倖存的波蘭猶太人，《鼠族》是史畢格曼以採訪父親的角度切入敘事，是外觀虛構但涵蓋歷史、傳記的回憶錄。內容從1978年住在紐約的史畢格曼，為創作長篇漫畫《鼠族》而採訪父親，繼而展露其父母被關押在納粹集中營後歷劫重生過程。《鼠族》以類似報導文學的方式，呈現史畢

²⁸ 威爾·艾斯納（William Eisner），《與神的契約》，李建興譯，臺北：大辣出版，2020.1，頁17。

²⁹ 閱Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁41。

格曼與父親之間的緊張關係，在父子交談與其父親回憶兩條今昔交錯的敘事線中推進，因而也有家族史的成分。於處理大歷史複雜的情勢與親人間糾結的情節上，史畢格曼如實將父親記憶再現過程中遇到的困境呈現，也毫不避諱的展現人性的掙扎與矛盾。

出版於1986年的《鼠族》，原連載於史畢格曼與妻子於1980年共同創刊的《原生》（*RAW*）漫畫雜誌中，³⁰但更早於1972年，史畢格曼即在賈斯汀·格林創刊的地下漫畫雜誌《搞笑動物》（*Funny Animals*）中以《鼠族》之名發表三頁連環漫畫。



圖1-3-15（左）：史畢格曼1972年於地下漫畫中發表的《鼠族》，以貓與鼠外觀象徵德國人與猶太人。³¹

圖1-3-16（左）：《鼠族》中文版書衣折口內，可見背景有米老鼠的局部，一幅畫面同時呈現三種老鼠形象。

圖1-3-17（右）：《鼠族》內頁。史畢格曼無法決定該將妻子（法國人）繪製成何種動物。

《鼠族》角色設計採用動物造型作為比喻，老鼠代表猶太人、貓代表德國人、豬代表波蘭人，美國人以狗代表。漫畫以擬人化動物進行敘事並不少見，以鼠為例，華特·迪士尼於1928年創作的卡通形象米老鼠即深植人心，其他還有象徵行使正義權力的太空飛鼠。有趣的是，老鼠形象在被卡通化之前並非善類，老鼠常與髒亂、破壞和黑死病產生連結。史畢格曼不僅挪用美好可愛的米老鼠意象（帶著諷刺意味的），並刻意以貓抓老鼠的刻板印象來代入德國納粹對猶太人的迫害。

³⁰ Arie Kaplan, *From Krakow to Krypton: Jews and Comic Books, America: Jewish Publication Society*, 2008, 頁171。

³¹ 圖片出處：http://3.bp.blogspot.com/-hPOGFKy2RWc/T24Qsav5_QI/AAAAAAAAAF0w/7_GCr-p62nsg/s1600/MetaMaus0004.jpg (2022. 2. 16)

獸首人身的角色造型在馬克斯·恩斯特超現實主義的拼貼，與R. 克魯姆的怪貓菲力茲都可見到，然而三者所呈現的內在意涵並不相同。馬克斯·恩斯特的獸首人身是無意識的具現化，R. 克魯姆則是以擬人動物作為投射與幻想的角色。史畢格曼的老鼠在《鼠族》中出現三種形象：毛茸茸的真實老鼠、戴著老鼠面具的人類、以及鼠頭人身的結合體。³²因而動物符號的內涵意義在作品中除了被厭惡的真實老鼠，亦有強權壓迫下的賤斥意涵，也代表自我身份認同的掙扎與選擇。

《鼠族》的藝術表現多以簡筆方式處理，史畢格曼刻意讓線條呈現粗製濫造的斑駁感，讓觀者感受艱困情境與年代感。「整體看來，給人一種在集中營裡完成並私運出來的印象，圖像本身就在說故事」。³³值得注意的是，史畢格曼在原有框架中安插另一篇描繪母親自殺情節的漫畫《地獄星球上的囚犯》，也是書中唯一出現正面示人的人類畫面，在視覺上與原主題畫面形成強烈對比。我們不只從《地獄星球上的囚犯》看見類似林德·沃德表現主義的木刻版畫效果，強烈的視覺風格使得這段記憶突出於整部作品成為駭人的景觀，亦彰顯母親自殺為這部圖像小說的潛在核心。



圖1-3-18：《鼠族》中的《地獄星球上的囚犯》，史畢格曼以版刻風格在兩個跨頁裡處理母親自殺後自己與家人的反應。

無疑的，在威爾·艾斯納的開創與亞特·史畢格曼的努力之下，圖像小說運動有了巨大的成就。《鼠族》不僅得到各界讚譽好評與獎項肯定，更於1992年成為史上首部獲得普立茲獎的圖像小說。而漫畫業界於1988年所設立的「威爾·艾斯納漫畫獎」每年在聖地牙哥「聖地牙哥漫畫展」頒發，除了紀念艾斯納對漫畫產的貢獻，也表彰漫畫創作、文化的卓越成就。

³² 見《鼠族》頁149、201。

³³ 艾斯納於《圖像說故事與視覺敘事》中述及《鼠族》的藝術風格所言。引自：威爾·艾斯納，《圖像說故事與視覺敘事》，頁152。

第三節 超級英雄之後

《鼠族》出版的1986年，另外兩部以成人讀者為目標的圖像小說也同時問世，並引起注目：法蘭克·米勒（Frank Miller，1957-）以暗黑基調描繪的《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》（*The Dark Knight Returns*），和艾倫·摩爾（Alan Moore，1953-）和戴夫·吉本斯（Dave Gibbons，1949-）合作反映美國冷戰時期人民焦慮的《守望者》（*Watchmen*）。相較於前述諸多圖像小說是脫胎或受影響自地下漫畫，《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》與《守望者》則是從主流漫畫中的超級英雄譜系轉變而來。

美國在1930年代至1950年代間，因二戰、黑幫與大蕭條等政治、社會問題叢生，渴望問題被快速解決的人們，將希望投射於超人、蝙蝠俠這些超級英雄身上，超級英雄漫畫因此獲得蓬勃發展。二戰後，善惡分明的超級英雄失去戰場，熱潮漸見冷卻，取而代之的是偵探與恐怖漫畫，卻也迎來反漫畫浪潮與CCA審查，漫畫被妖魔化，美漫的黃金時代至此結束。隨著時間推移至70年代，當時的讀者已經成年，過去主要面對兒童，總是在緊要關頭以破壞性的力量快速、果決處理問題的超級英雄，已經無法吸引讀者，銷量跟著一落千丈。³⁴出版商如何吸引舊有讀者或尋求傳統漫畫以外的新讀者，成為主要課題。對主張私刑正義的超級英雄予以質疑批判的《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》與《守望者》等反超級英雄作品應運而生。

蝙蝠俠是鮑勃·凱恩（Bob Kane，1915-1998）和比爾·芬格（Bill Finger，1914-1974）於1939年共同創作的虛構超級英雄（他不具任何超能力），他與創作於1938年的超人同屬於DC漫畫公司。在歷經無數作者與版本的創造後，法蘭克·米勒編繪出截然不同的蝙蝠俠。《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》內容設定已屆暮年的主角布魯斯·韋恩退休十年後，有感於高譚市日漸腐敗，決定重回高譚市打擊罪犯，卻因私自執法因發民眾非議，進而與執法單位和昔日好友超人為敵。

將精神層面的各種特質注入超級英雄角色是法蘭克·米勒為超級英雄開啟的新宇宙。法蘭克·米勒顛覆超級英雄給人們正義陽光的主流形象，將蝙蝠俠輕鬆愉悅的心理，重塑成充滿人性衝突的暗黑冷酷基調。他以大量的黑色陰影與低彩度的色彩營造惡夢般的氛圍，以凸顯蝙蝠俠面具下，布魯斯·韋恩的固執、憤怒與沈痛，而大量的獨白更增強人物的孤獨感。該作的悲劇色彩改變大眾對超級英雄

³⁴ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁29、43。

陳腔濫調、俗套公式的既定印象，也影響後續描繪超級英雄的創作設定——超級英雄同樣具有人性，會失敗也會衰老。

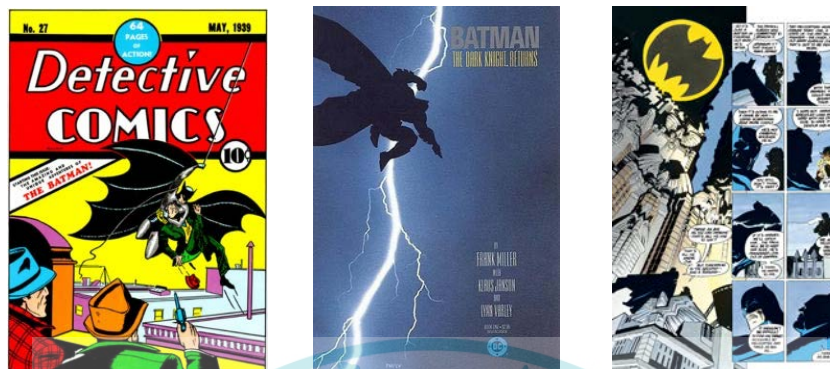


圖1-3-19（左）：1939年由鮑勃·凱恩繪製，首次出現於DC出版《偵探漫畫》第27期中的蝙蝠俠。³⁵

圖1-3-20（中）：1986年2月出版法蘭克·米勒《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》第一期封面。

圖1-3-21（右）：《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》中使用大量陰影與低彩度的色調。

美國超級英雄漫畫歷經70年代的低潮後，漫畫出版公司開始向英國尋找新血。「不列顛入侵」(British Invasion)係指1980年代一群英國漫畫家，在DC漫畫公司優渥條件的招攬下，進入美國漫畫界，並推進美漫的發展。³⁶艾倫·摩爾、戴夫·吉本斯和尼爾·蓋曼(Neil Gaiman, 1960-)都是此時跳槽至美國的著名藝術家。而艾倫·摩爾憑藉著英語文學優勢，不僅開啟美漫作品由作家主導的合作趨勢，也成為美國超級英雄漫畫發展變革的主要人物之一。

艾倫·摩爾編作與戴夫·吉本斯繪製的《守望者》同樣對傳統超級英雄觀念進行批判。1986年9月-1987年10月出版共12集的《守望者》，內容架空於美國40年代至80年代之間，處於美國與蘇聯爆發核戰的危機邊緣，法律禁止自發性的蒙面英雄私自執法，超級英雄只能引退或受僱於政府。故事始於一位政府編制下的超級英雄被害事件，幾位退役的超級英雄被迫重披戰袍，揭開隱藏謀殺事件背後涉及全人類命運的核戰陰謀。《守望者》中的超級英雄人物是艾倫·摩爾原創角色，而非延續前人之作。該作從政治角度解構超級英雄概念，並反映當代人的焦慮，出版後獲得主流媒體讚譽，並於1988年獲得科幻小說的最高榮譽——雨果獎，2006年獲美國時代雜誌選為史上（從時代雜誌創刊的1923起）最佳百大英文小說之一。

³⁵ 圖片出處：<https://zh.wikipedia.org/wiki/蝙蝠俠#/media/File:Detective27.JPG>

³⁶ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁70-72。



圖1-3-22（左）：艾倫·摩爾編作與戴夫·吉本斯繪製《守望者》封面。

圖1-3-23（右）：《守望者》內頁，戴夫·吉本斯以九宮格作為全書固定分格模式。

《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》與《守望者》這兩部成人向的現代漫畫經典之作獲得成功與關注，吸引非傳統漫畫讀者的肯定，不僅影響漫畫出版業開發新讀者群的操作，也引起電影工業對超級英雄質變的注意，因此開啟超級英雄電影浪潮。³⁷隨著超級英雄電影的成功拓展，美國藉由輸出超級英雄類型的電影敘事手法影響他國視覺文化，也傳播美國英雄主義價值與領導地位。

另一部與《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》和《守望者》齊名的連載漫畫作品是尼爾·蓋曼的《睡魔》（Sandman）。該作於1988年至1996年間由DC漫畫連載，在八年的發行時間裡共出刊75期，後來集結成十部圖像小說出版。睡魔這個角色最初出現在1939年，是個利用催眠氣體制服罪犯的英雄，在1940年代後沈寂，後經蓋曼將其重塑成主宰夢境的神靈角色，成為穿著黑色風衣的憂鬱男子。³⁸蓋曼以其豐厚的文學素養將《睡魔》營造成具有詩意的奇幻之作，有趣的是，蓋曼會依照不同合作的繪者特長來撰寫故事，因而每一部圖像小說的視覺表現都極具個人色彩。

而史考特·麥克勞德於1993年出版由廚房水槽出版社出版的《漫畫原來要這樣看》，則以非虛構圖像小說形式，承繼艾斯納的《漫畫與連環畫藝術》漫畫理論，麥克勞德以簡筆的自身入畫，在黑白配置圖版中，幽默逗趣的解說漫畫元素、運作機制與藝術本質。《漫畫原來要這樣看》與其他虛構漫畫先連載再集結

³⁷ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁28。

³⁸ 見英語維基，“Sandman (Wesley Dodds)” 辭條。網址：[https://en.wikipedia.org/wiki/Sandman_\(Wesley_Dodds\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sandman_(Wesley_Dodds))

成書不同，它是以「原創」圖像小說的姿態嶄露頭角。該書的出版造成了轟動，第一個月就售出一萬本的佳績。³⁹

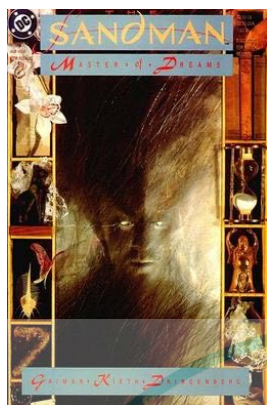


圖1-3-24（左）：尼爾·蓋曼，《睡魔》，1989年發行第二卷封面。⁴⁰

圖1-3-25（右）：《漫畫原來要這樣看》內頁。史考特·麥克勞德以漫畫形式講述漫畫理論。

1990年代，圖像小說被允許在公立圖書館上架，除了漫畫類型地位的提升，更讓館員認知到漫畫不只是主流漫畫雜誌上的滑稽動物故事，也可以處理嚴肅議題。⁴¹2000年克里斯·韋爾（Chris Ware, 1967-）創作半自傳性質的《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》（Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth）囊括安古蘭漫畫節最佳漫畫大獎、法國漫畫記協大獎、美國國家圖書大獎、哈維、艾斯納等大獎外，2001年獲得英國衛報的「第一本書獎」（First Book Award），則是設立至今唯一一本圖像小說獲獎，也是圖像小說在英國首次獲得漫畫界以外的獎項，漫畫形式已經獲得文學界的接納與認可。

2000年後的美國圖像小說發展，不僅因超級英雄電影推向文化前線，在獲得各類文學獎項與傳媒上的專業評論後，成為學校推薦必讀書單、進入公立圖書館書架，都將圖像小說的價值推升，更外溢到其他漫畫領域。研究者史蒂芬·韋納更指出提升漫畫實際價值的另一股重要的力量是「收藏市場的推波助瀾」。⁴²出版商致力改變漫畫閱後即丟的廉價印象，將集結成冊的圖像小說品質改造成可供讀者典藏的藏品，絕版漫畫甚至成為可以增值轉售的珍品。

³⁹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁48。

⁴⁰ 圖片出處：[https://zh.wikipedia.org/wiki/睡魔#/media/File:Sandman_no.1_\(Modern-Age\).comiccover.jpg](https://zh.wikipedia.org/wiki/睡魔#/media/File:Sandman_no.1_(Modern-Age).comiccover.jpg)

⁴¹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁49。

⁴² 同上註，頁47。

其他獲得獎項與國際肯定的重要圖像小說，包含2003年奎格·湯普森（Craig Thompson）長達600頁的半自傳黑白圖像小說《被子》（Blankets）；2006年首次以漫畫形式將同性戀議題搬上檯面的《歡樂之家：一場家庭悲喜劇》（Fun Home: A Family Tragicomic），該作是艾莉森·貝克德爾（Alison Bechdel）以自身為題材的生命史，探索自我性向與家族秘密。2000年後其他國家的圖像小說開始輸入美國出版市場。例如，法國瑪贊·莎塔碧的《我在伊朗長大》大為暢銷，大衛B.的《痛到癲》亦震撼美國讀者。

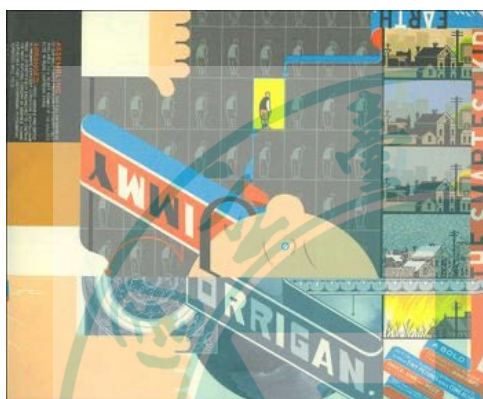


圖1-3-26（左）：《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》封面。克里斯·韋爾以硬邊線條與平塗色塊製造內凹的透視效果，已產生空間幽閉的心理感受。⁴³

圖1-3-27（右）：奎格·湯普森，《被子》內頁。以粗細變化較大的手繪線條呈現強烈黑白對比，帶有魔幻風格。⁴⁴

外來漫畫與圖像小說不僅開啟美國國際圖像小說之門，也影響美國圖像小說創作者的創作風格。布萊恩·李·奧馬利（Bryan Lee O'Malley，1979-）於2004年創作出版的《歪小子史考特》（Scott Pilgrim），以討喜誇張的漫畫風格敘述一名懶散的兼職音樂家史考特·皮格里姆求愛美國女孩的故事，在畫風上明顯有著日本manga的影子。⁴⁵《歪小子史考特》的趣味性以兒少為讀者群，另外2006年出版的《美生中國人》（American Born Chinese）同樣以兒少為主要讀者群，美國華裔漫畫家楊謹倫以簡潔畫風呈現三則美國華裔男孩和自己改編的西遊記，融合東方畫風與西方幽默手法探索身份認同的艱辛過程。

⁴³ 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Jimmy_Corrigan,_the_Smartest_Kid_on_Earth#/media/File:Jimmy_Corrigan_Hardback_cover.jpg

⁴⁴ 圖片出處：[https://en.wikipedia.org/wiki/Blankets_\(comics\)#/media/File:Blankets-skulls_scene.PNG](https://en.wikipedia.org/wiki/Blankets_(comics)#/media/File:Blankets-skulls_scene.PNG)

⁴⁵ 布萊恩·奧馬利在回應讀者或訪談皆表明自己的漫畫風格是受日本漫畫的影響。見維基百科詞目「Scott Pilgrim」，網址：https://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Pilgrim-（2021.11.8）



圖1-3-28（左）：布萊恩·奧馬利的《歪小子史考特》在人物造型、分格與效果線的運用受日本漫畫極大的影響。⁴⁶

圖1-3-29（右）：楊謹倫，《美生中國人》內頁。⁴⁷

2013年，加拿大的作家芬妮·布莉特（Fanny Britt, 1977-）作，和插畫家伊莎貝爾·阿瑟諾（Isabelle Arsenault, 1978-）合作的《簡愛，狐狸與我》，內容處理青少年面對校園霸凌、孤立的心境與轉化過程。該書獲得2013年《紐約時報》年度最佳童書插畫獎，艾斯納獎最佳童書，以及入選美國青少年閱讀協會最佳圖畫小說。她們合作的另一本圖像小說《路易。青春。練習曲》同樣亦是以兒少做為主要讀者的作品。



圖1-3-30：伊莎貝爾·阿瑟諾繪製的《簡愛，狐狸與我》內頁。

⁴⁶ 圖片出處：<https://www.pinterest.com/pin/365284219747214972/>（2022. 2. 19）

⁴⁷ 圖片出處：https://www.cavesbooks.com.tw/EC/Books_Prod_Content.aspx?SHOPID=WSP20201202153650AA&GID=GDS2021050711025029U#（2022. 2. 19）

2018年出版的《戰火下的小花》（*The Breadwinner*）是從原著小說改編成動畫，再由動畫改編成適合兒少閱讀的圖像小說。原作由加拿大籍女作家黛博拉·艾里斯（Deborah Ellis）以其於巴基斯坦的阿富汗難民營聽聞所作，內容描述塔利班統治下的阿富汗時期，十一歲的女孩營救父親的故事。美國傑瑞·克萊福（Jerry Craft）創作以青春期的七年級生為主角的校園故事《新來的同學》（*New Kid*，2019）。該作獲得2020年紐伯瑞文學獎，是史上第一部圖像小說獲此殊榮。而2022年由小麥田出版譯介進臺灣的《媽媽不在家的一年》（*A Year without Mom*），編繪者是出生莫斯科的美國插畫家，達莎·托爾斯提科娃（Dasha Tolstikova），該作取材自作者個人成長經驗，以十二歲的女孩視角描繪出母親不在的一年間面對的狀況與內心狀態。



圖1-3-31（左）：《戰火下的小花》封面，此作內容由動畫電影畫面組合而成。



圖1-3-32（中）：傑瑞·克萊福，《新來的同學》封面。畫風為簡潔明確的卡通類型。



圖1-3-33（右）：達莎·托爾斯提科娃，《媽媽不在家的一年》書影。

美國圖像小說從歐陸版畫文學與地下漫畫擷取靈感，匯集成以面向成人、反映社會現實、身份認同、家族史等議題，且風格在國際間互相影響。現今美國圖像小說已經迎來艾斯納期盼的定位——「被認可為具有『正當性』的媒介」。⁴⁸以艾斯納為代表的新一代漫畫家們，致力於圖像小說創作，擴張漫畫題材，開拓出傳記、紀實、科幻等新的漫畫體例。而以兒童為主的美國超級英雄，在歷經1960~70年代題材二元對立公式化模式而疲軟無力後，由英國輸入的創作者為超級英雄注入新的成人視角，重新以人性與黑暗面讓超級英雄華麗轉身，並開啟超級英雄電影新紀元。另外，圖像小說以成人取向為主的定義在近年有所轉變，許多面向兒童但具有圖像小說規格的作品陸續問世。美國圖像小說不僅深入美國文化亦向外發散影響世界，且在議題、風格、讀者群等範疇，都還在不斷擴張。

⁴⁸ 威爾·艾斯納，《圖像說故事與視覺敘事》，作者序。

第四章 日漫脈絡中的圖像小說

日本漫畫發展不若歐陸和美國的連結之深。史考特·麥克勞德以漫畫技法而言，日本漫畫「在相較之下，較封閉的環境中發展，產生了許多製作漫畫的獨特方法」。¹地理環境與歷史因素，造就出日本漫畫獨樹一格的敘事與多元的視覺表現，但深究其發展，其與西方諷刺畫與美國漫畫仍有所沿襲。本節在圖像小說定義下，試圖從日本漫畫發展歷史中梳理出與圖像小說發展與內涵相關的人物與作品。

第一節 《北齋漫畫》到近代漫畫

日本的圖像敘事藝術可溯源至12世紀，存於京都高山寺代代相傳的鳥獸戲畫卷。鳥獸戲畫以動物擬人化諷刺僧人生活，一般咸認是擅長鳥獸戲畫的畫家鳥羽僧正（1053-1140）所繪，因而有「鳥羽繪」之稱。²鳥羽繪以簡單墨線勾勒動物、人物，誇張肢體動作的繪畫風格，在江戶時代（1603-1867）中期大為盛行。然而，鳥羽繪雖有漫畫特質（誇張、擬人），但與現代漫畫的關聯較弱。



圖1-4-1：江戶時期，鳥獸人物戲畫局部，以兔子、青蛙、猿作為主角。³

將「漫畫」一詞帶入公眾視野的是浮世繪大師葛飾北齋（1760-1849）印製的《北齋漫畫》，其為日本最早出現正式以「漫畫」一詞稱呼的作品。⁴從1814年開始發行的《北齋漫畫》被認為是日本漫畫的濫觴，這部以木版畫刻印的繪畫範本，集結十五篇約四千幅包含市井百態、山水鳥獸、妖怪神佛的圖像。學者李衣

¹ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁210。

² 畫卷是否為鳥羽僧正所繪尚無定論，鳥獸戲畫圖可搜尋高山寺網站：<https://kosanji.com/chojujinbutsugiga/>

³ 圖片出處：<https://kosanji.com/chojujinbutsugiga/>

⁴ 日人北尾政演更早於1798年於《四時交加》繪本序中提及「漫畫」一詞，但學者周文鵬認為其為「隨興畫出」之意，並不具目的意識。見周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，頁154-157。

雲認為其內容為隨筆散文配上圖畫，並不具備對話框與故事性等漫畫元素，因而「漫畫」一詞的出現，與漫畫圖像敘事之實質內涵並無法等同。⁵《北齋漫畫》內的圖像各自獨立，不具備連續「敘事意識」，雖有簡筆、誇張等漫畫特徵，但更是作為傳授繪師的示範繪本用途，⁶因此，《北齋漫畫》是作為學習用的技法圖譜，亦成為日本日後漫畫發展的前身。



圖1-4-2（左）：葛飾北齋，《北齋漫畫》三編內頁，1814，以黑色、灰色和肉色三色印刷。⁷

圖1-4-3（右）：葛飾北齋，《北齋漫畫》十編內頁。作為技法範本之用，圖象表現有現代漫畫的誇張、幽默特質，各圖像間有同類歸納關係，但連續敘事意識較為薄弱。⁸

浮世繪價格平民、娛樂性強，多以木版雕版複印於繪草紙屋販賣，內容以俗世文化作為題材，因此深受庶民歡迎。⁹浮世繪版畫的影響觸及歐陸早於1865年，法國畫家布拉克蒙（Felix Bracquemond, 1833-1914）在日本進口的陶器包裝紙上發現《北齋漫畫》，並介紹給印象派友人因而引發關注。1878年的巴黎萬國博覽會中展出的日本浮世繪更成為眾所矚目的焦點，眾多藝術家汲取靈感的目標，如梵谷即以浮世繪為本仿作或擷取作為畫中背景。

浮世繪的輸出影響歐洲印象派等藝術表現，而明治維新時期（1868-1889）歐洲印刷技術與報業輸入日本，不僅讓浮世繪產生質變，亦推進日本漫畫的發展。歐洲引進以銅板和石版印刷技術，相較於手工雕印的浮世繪，在時間物力上都佔有優勢，加之浮世繪以日常百態、社會現象為描繪對象，報業興起後，時效性

⁵ 李衣雲，《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》，臺北市：群學出版社，2012.9，頁33。

⁶ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，頁154-157。

⁷ 圖片來源：https://zh.wikipedia.org/wiki/北齋漫画#/media/File:Hokusai_Manga-_03.jpg

⁸ 圖片來源：<https://blog.goo.ne.jp/caneteregardepas/e/333bb1c7b3e181b3bfef6fc0788-c4ce0>

⁹ 「浮世繪的創作流程，是先有書肆店主邀集浮世繪師、雕師與摺師一起工作，浮世繪師繪圖，雕師將圖刻在木板上製版，摺師則負責配色，完成這幾項基本步驟，就可進入大量印製的階段，而後送到繪草紙屋販賣。」引自：李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁32。

略勝一籌的畫報壓縮了浮世繪的表現空間。因而，浮世繪師在時代變革下，或捨棄社會實用功能，在學習歐美技法長處後從純藝術的創作版畫方向發起新版畫運動，¹⁰或加入新聞業，配合時事以浮世繪樣式繪製的「新聞錦繪」便成為浮世繪師的另一個新舞台。¹¹

因此，日本漫畫的濫觴或起自《北齋漫畫》，¹²但日本現代漫畫的根源則源自西方報業，尤其是附有圖片的畫報。歐洲十九世紀前半歐洲報紙上的政治諷刺漫畫中，以法國《喧鬧報》（*Le Charivari*, 1832-1937）最為特出。而影響日本最重要的報刊是創刊於1841年的英國《笨拙》（*Punch*, 1841-1992）週刊。¹³日本在明治維新時期因橫濱最早開港，因而成為日本最初開設報社的城市。英國的美術特派記者查爾斯·華格曼（Charles Wirgman）以英國《笨拙》週刊為藍本，1862年於橫濱創立屬於日本的《日本笨拙》（*The Japan Punch*, 1862-1887），並引進單格政治諷刺漫畫。



圖1-4-4（左）：菲力蓬（Charles Philipon），《梨》，1834。以諷刺畫抨擊國王路易·菲利普治下政權腐敗，因將其頭部漸變成梨子而引發議論，該圖成為《喧鬧報》的重要標誌，亦被研究者作為漫畫變形研究的重要圖像。¹⁴

圖1-4-5（右）：華格曼創立的《日本笨拙》刊頭。¹⁵

¹⁰ 廖修平，《版畫藝術》，頁51-52。

¹¹ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁58-59。

¹² 葛飾北齋與日本漫畫的關係，學者李政亮以「漫畫擦邊球」稱之。《從北齋到吉卜力》，前引書，頁26。

¹³ ”Punch“於李政亮的《從北齋到吉卜力》著作中，譯作「重擊」，頁47。

¹⁴ 圖片出處：貢布里希（E.H. Gombrich），《藝術與錯覺》（*Art and Illusion*），頁304。

¹⁵ 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Punch#/media/File:Japan_Punch_Jul-1878.jpg

《日本笨拙》是以橫濱的外國讀者為對象，由華格曼就日本的當代觀察親筆繪製，以銅版印製於較佳的日本紙上。¹⁶以西方諷刺畫手法對日本傳統進行針砭的創新手法大受歡迎。諷刺畫的引進影響日本的圖像內涵，日本報業迅即以本土「戲畫」回應西方諷刺畫。¹⁷例如，1877年由野村文夫創辦的《團團珍聞》（1877-1907），即模仿諷刺畫表現諷刺時局，在1880年有年售26萬部的銷售佳績。¹⁸而小林清親、河鍋曉齋等轉畫政治漫畫的浮世繪師，在此時期的報紙媒體上各擅其長，也成為初代批判時政的諷刺漫畫家。¹⁹



圖1-4-6（左）：《團團珍聞》刊頭。1877年由野村文夫以西洋諷刺畫為師創刊的《團團珍聞》，是對明治初期政治、見聞做嘲諷的刊物。²⁰

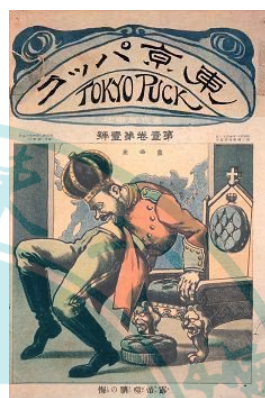


圖1-4-7（右）：《東京帕克》創刊號刊頭，以整版彩印的印刷形式發行。²¹

創立於1905年的《東京帕克》（東京パック）是以美國1871年創刊的《帕克》（*puck*, 1871-1918）為藍本的漫畫雜誌。²²《東京帕克》從歐美雜誌中尋求靈感，內容不限於諷刺日本國內政治，也關注國際時事，不僅在日本發行，也以日文、中文於朝鮮、中國與台灣出刊。創辦且擔任《東京帕克》主筆的是有「日本近代漫畫之祖」稱謂的北澤樂天（1876-1955），他是日本第一位職業漫畫家。

日本近代漫畫多以北澤樂天開啟的連環漫畫開始，到以二戰爆發作為分水嶺。在批判時政的諷刺漫畫之外，北澤樂天的漫畫風格也受美國週日連環漫畫的

¹⁶ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁21。

¹⁷ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁49。

¹⁸ 邱馨慧，〈捕捉光影的浮世繪師-幕末明治的小林清親〉，《藝術家》，2015年四月號。網址：http://dolcevitajapan.blogspot.com/2015/06/blog-post_11.html（2022. 2. 22）

¹⁹ 小林清親曾為《團團珍聞》周刊作社會諷刺漫畫，並為《東京日日新聞》《報知新聞》等多家報紙繪製新聞插畫，可參見：邱馨慧，〈捕捉光影的浮世繪師-幕末明治的小林清親〉。另詳細內容可參閱李政亮，《從北齋到吉卜力》，頁54、58。

²⁰ 見日文維基，「團團珍聞」辭條。圖片出處：<https://ja.wikipedia.org/wiki/團團珍聞>

²¹ 圖片出處：<https://ja.wikipedia.org/wiki/東京パック#/media/ファイル:Tokyo-puck.jpg>

²² puck命名源自莎士比亞《仲夏夜之夢》中的淘氣小精靈。

美式漫畫風格影響，與提供給成人閱讀的諷刺畫的尖銳批判相比，大相徑庭。例如，他在1928年開始於《時事新報》週日專欄「時事漫畫」中連載的《羽音子小姐》（とんだはね子嬢），該作被認為是日本首部以少女為主角的連載漫畫，亦為少女漫畫的雛形。²³《羽音子小姐》內容以她熱衷追逐國外流行事物而發生的趣事為內容，題材雖仍與生活時事相關且帶有嘲諷意味，但更偏向幽默漫畫。北澤樂天虛構低齡人物、活潑童趣的筆法和用色，明顯面向兒童讀者，不論外觀形式、表現內涵與蘊含讀者，與此前單格政治漫畫設定皆已不同。



圖1-4-8（左）：北澤樂天，《羽音子小姐》。誇張的人物肢體，搭配全彩頁面，充滿童趣。²⁴

圖1-4-9（中）：北澤樂天受歐美連環漫畫影響，以多格方式做分格，另外可見無對話框文字與氣泡框對話文字的出現。²⁵

圖1-4-10（右）：岡本一平，《人の一生：漫画小説》，1927年。故事從主角的母親懷孕，父親看著育兒經開始。²⁶

明治末期北澤樂天之後，另一位活躍的漫畫家是大正時代的岡本一平（1886-1948）。雖然北澤樂天開創出近代漫畫的創作手法，但岡本一平未隨其腳步，而是以上圖下文將漫畫與文章結合的「漫畫漫文」方式創作漫畫小說。其最負盛名的是1921年開始於《朝日新聞》連載的漫畫小說《人的一生》，該作以小市民為主角所展開的人生各種歷程與挫敗為內容。《人的一生》不以引人發噱為目的，而是探索人生的成人漫畫物語，不僅彰顯漫畫的文學性，亦為故事漫畫的先驅。

²³ 保羅·葛拉維於《日本漫畫60年》中述及，北澤樂天注意到美國周日連環漫畫中以淘氣的孩子為主角，而其脫胎自歐洲的告誡故事。參閱：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，頁21。另見：日語維基，「北澤樂天」辭條。網址：<https://ja.wikipedia.org/wiki/北澤樂天>

²⁴ 圖片出處：選自1929年的《時事新報》，「時事漫畫」，網址：<https://www.asahi.com/articles/photo/AS20190514002613.html> (2022. 2. 23)

²⁵ 圖片出處：<https://twitter.com/nue213/status/661454598981312512> (2022. 2. 23)

²⁶ 圖片出處：日本國立圖書館，搜尋「岡本一平人の一生」可見全文圖檔。網址：<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1225618>

日本二戰前最受歡迎的漫畫角色是一隻黑色的流浪狗。《野良犬黑吉》是田河水泡（1899-1989）創作以動物為主角的兒童故事，首次登場於1931年的《少年俱樂部》，是該雜誌連載的第一部漫畫。野良犬黑吉是以描繪二等兵身份的野良犬黑吉的軍旅奮鬥生涯為內容的少年勵志漫畫。其造型外觀被認為受到美國菲力貓的影響，²⁷另外則有以豬暗喻中國軍隊，熊代表俄國人的設計。野良犬黑吉不只在日本家喻戶曉，日治時期的在臺灣也能購得《少年俱樂部》等兒童雜誌，²⁸小黑狗也跟著走進此時期臺灣人的視野。然而，隨著二戰不斷深化，兒童故事走向英雄主義，1941年被以有損皇軍威嚴為由禁止刊登。²⁹



圖1-4-11（左）：田河水泡繪製的《野良犬黑吉》，於1930年代成為日本軍國主義的象徵。³⁰

圖1-4-12（右）：由旭太郎著、大城伸郎繪製的《火星探險》，是日本科幻漫畫先驅之作。

值得一提的是，日本科幻漫畫先驅於此時期出現。發行於1940年的《火星探險》出自中村書店出版的《中村漫畫書庫》，《中村漫畫書庫》是一系列全彩印刷、高品質的兒童漫畫，於二戰停刊前，共發行一百冊。《火星探險》為其中最著名者，繪者為大城伸郎（大城のぼる，1905-1998）。內容描繪一名男孩帶著貓和狗在火星上冒險的故事，該作不僅為日本科幻漫畫前驅，戰後的手塚治虫（1928-1989）、松本零士（1938-）和辰巳嘉裕（1935-2015）等重要漫畫家亦皆受其影響。³¹

²⁷ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，頁23。另可參閱：溫欣琳，〈漫畫書以外，陪伴我們長大的漫畫周邊〉，CCC創作集，2022.1.20。網址：https://www.creative-comic.tw/special_topics/324?type=Taiwan%20Comic%20City 臺漫特別報導（2022.2.23）

²⁸ 游珮芸，《日本時期台灣的兒童文化》，臺北市：玉山社，2007.1，頁167。

²⁹ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁118-119。

³⁰ 圖片出處：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁22。

³¹ Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，頁47。

而在以男性漫畫家為主的日本漫畫界，也出現少見的女性身影。日本戰後引起矚目的《海螺小姐》（サザエさん），則是以家庭為背景的連載漫畫。從1946年連載至1974年的《海螺小姐》是由女性漫畫家長谷川町子（1920-1993）所創作，其為田河水泡入門弟子，也是日本最早的女性職業漫畫家。該作原為地方報紙刊登的四格漫畫，後移至《朝日新聞》而聲名大噪，為日本國民漫畫代表作品之一。《海螺小姐》以單身年輕女性角色的家庭故事為內容，反應著戰後的日本從經濟困頓中走向現代生活的重生歷程，因而成為日本人的集體記憶。



圖1-4-13（左、右）：長谷川町子，《海螺小姐》單行本第一冊封面及內頁。該作是以家庭為核心的幽默漫畫，內容隨著日本社會脈動發展。³²

第二節 手塚治虫與劇畫

二戰後的1945年到1952年間，日本由美軍統治，美國漫畫以鮮豔的色彩、新奇的圖案進入日本，讓飽受戰爭之苦的日本兒童趨之若鶩。當時物資缺乏的日本也學習美國漫畫印製相同的開本（約明信片大或更小）但印刷品質與用紙較粗劣的「赤本」漫畫，在糖果店或街頭販賣。³³這些品質粗糙的赤本，在戰前涵養許多未來的漫畫家，³⁴在戰後亦成為漫畫家的擅場之處，被尊稱為日本漫畫之神的手塚治虫即從赤本漫畫起家。

³² 圖片出處：<https://www.famitsu.com/images/000/194/796/5e7080fccd54e.html>
(2022.2.23)

³³ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁40。

³⁴ 手塚治虫，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，臺北市：玉山社，1999。頁37、107。

《小馬日記》（マアちゃんの日記帳）是1946年發表於《少國民新聞》（現·每日小學生新聞）以兒童為對象的四格漫畫，該連載漫畫是手塚治虫十七歲時的處女作，而使手塚治虫獲得注目的則是與酒井七馬合作的《新寶島》。出版於1947年的《新寶島》是手塚治虫的第一本原創赤本漫畫，該作特殊的視覺手法讓它名聲鵲起。手塚治虫受美國、法國、德國電影影響，開拓出新的漫畫格式，其有別於傳統固定視角，將畫格視作攝影鏡頭，表現出不同視角與動態。《新寶島》開場即為經典範例，其將主角在路上駕車過程以不同角度拆解後置入分格之中，並將重心聚焦於圖像表現，以連續轉景且無聲畫面營造氛圍。這種電影節奏的佈局手法，不僅造成讀者視覺上的震撼，也將日本漫畫向前推進，甚而影響後來漫畫家的分格技術。

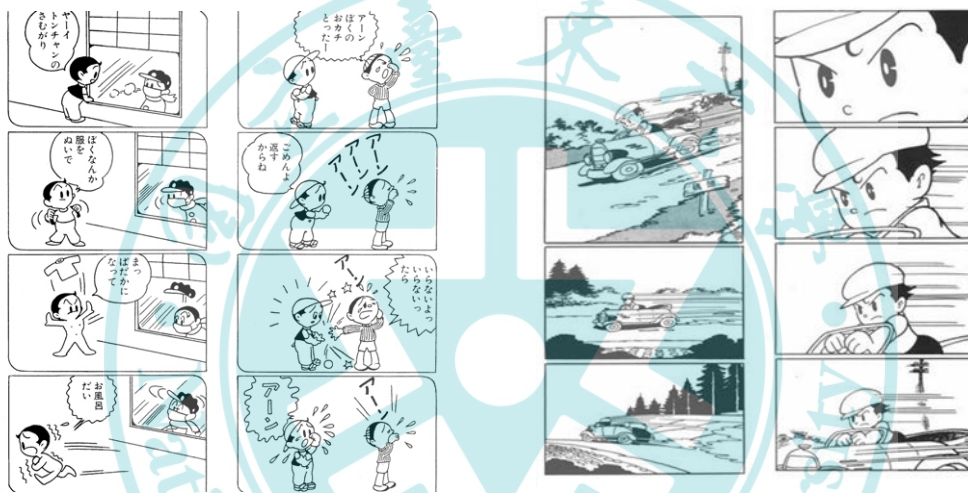


圖1-4-14（左）：手塚初試啼聲之作《小馬日記》，採用傳統的固定分格，人物全身入畫，屬於舞台式的畫面佈局。³⁵

圖1-4-15（右）：手塚治虫在《新寶島》中使用大小不一的畫格，及從特寫鏡頭往後拉遠的電影運鏡效果。³⁶

《新寶島》的成功讓手塚治虫成為炙手可熱的赤本漫畫家。然而，手塚治虫對漫畫的期待不止於取樂兒童，他試圖放入更多人性的探討進入漫畫領域。1948年的科幻冒險漫畫《地底國的怪人》（地底国の怪人）中，手塚治虫創造出由科學家改造而具有人類智慧的兔耳男，會說人類語言的兔耳男堅信自己是人類，最後為拯救男主角而犧牲。除了看見往後手塚以類人類為主題的開端，同時也加入兒童漫畫少見的悲劇元素。另外，此時手塚治虫漫畫中的人物設定已開始也仿效電影演員一般，同樣的人物會在不同的故事中扮演不同角色。³⁷

³⁵ 圖片出處：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/459.html>

³⁶ 圖片出處：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁27。

³⁷ 在手塚治虫紀念館網站中可以看到不同角色參與不同故事演出的介紹。網址：<https://tezukaosamu.net/jp/character/>

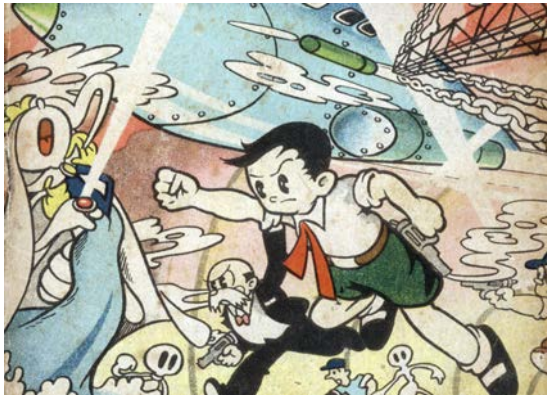


圖1-4-16（左）：《地底國的怪人》中主角是個科學家男孩，其中的老爹形象，是手塚治虫最為
人熟知的配角，出現在各個不同的故事當中。³⁸

圖1-4-17（右）：《地底國的怪人》內頁。主人翁父親死於飛機失事，他照著父親遺願製造火箭
列車，載著兔耳男往地下國度冒險。³⁹

德國名導佛列茲·朗（Fritz Lang, 1890–1976）執導於1927年上映的黑白默片《大都會》（*Metropolis*）是科幻類型電影的經典之作。劇情以科學家製造的女性人造人為核心，壯觀的未來城市景觀充滿裝飾風格與表現主義色彩。該作奠定往後科幻題材基調，是科幻電影開山之作。該片同年於日本上映，片中導演因紐約印象而映現的未來城市願景，使日本創作者開啟對未來科技的想像。



圖1-4-18（左）：佛列茲·朗執導的科幻經典電影《大都會》海報。

圖1-4-19（中）：1949年手塚首次以人造人作為主題的《大都會》封面。⁴⁰

圖1-4-20（右）：手塚的《大都會》主角為可男可女的仿生人，該角色造型為手塚漫畫中扮演美
少女角色的固定「明星」。⁴¹

³⁸ 圖片出處：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/269.html>

³⁹ 同上註。

⁴⁰ 圖片出處：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁24。

⁴¹ 圖片出處：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/492.html>

手塚治虫於1949年發行的同名赤本科幻漫畫《大都會》，即是其於電影雜誌上看到《大都會》中女機械人誕生劇照所啟發。唯手塚治虫並未看過該部電影，他創作出長達160頁的《大都會》雖同樣以仿生人為主軸，卻開展出不同的劇情。有趣的是，該作主角米奇（ミッチイ）被設定為男性，卻擁有女性外表，甚至按壓喉頭還能改變性別，可見手塚治虫此時作品已經出現日後少女漫畫人物特質與外觀。⁴²

手塚治虫在四十餘年的職業生涯中編繪的漫畫多達600部，暢銷作品無數，對漫畫類型與技法的開拓影響日本整個動漫產業。1952年開始連載於的《少年》月刊的《原子小金剛》（鉄腕アトム），是他首部長篇科幻漫畫。該作以渴望成為人類的仿生人男孩為主角，並作為人類與機械人的橋樑，致力於維護世界和平。即使手塚治虫創造原子小金剛是為了表達科技對人性的負面影響，過度發展科技造成的社會矛盾，⁴³卻也被解讀為原子小金剛表現出高科技的光明面，超越核武留下的創傷，並成為日本核能大使。⁴⁴

手塚治虫另一部經典的作品是長篇少女漫畫，1953年於講談社漫畫雜誌《少女俱樂部》上連載的《緞帶騎士》（リボンの騎士），被認為是首部少女故事漫畫。故事從一位被小天使惡作劇而一出生就兼具男女靈魂的少女展開。《緞帶騎士》啟發自寶塚劇團的反串角色，不僅讓大眼睛成為日本少女漫畫的特徵，雌雄同體的角色操作亦成為少女漫畫的核心—性別的流動與不確定性。

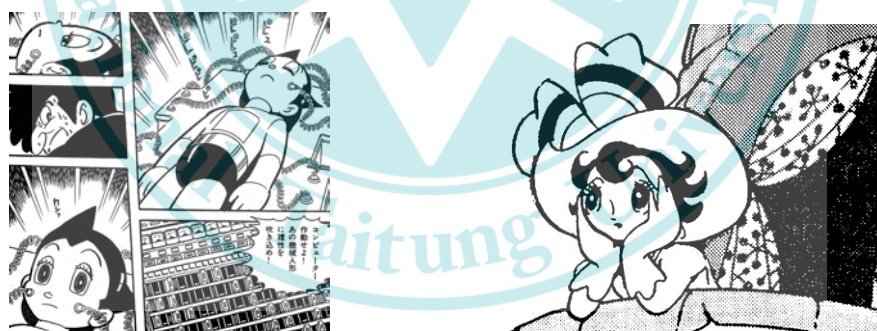


圖1-4-21（左）：《原子小金剛》中的原子小金剛，是科學家依自己死去的兒子樣貌，所製造的機械男孩。小金剛以核能為動力，雖為人造人卻比人類更具人性。⁴⁵

圖1-4-22（右）：《緞帶騎士》台譯作《寶馬王子》，雌雄同體為日後日本少女漫畫的核心。⁴⁶

⁴² 參見手塚治虫紀念館網站：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/492.html>

⁴³ 手塚治虫，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，臺北市：玉山社，1999。頁82。

⁴⁴ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁33。另見，李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁235。

⁴⁵ 圖片出處：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/291.html>

⁴⁶ 圖片出處：<https://tezukaosamu.net/en/manga/559.html>。另見：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁77。

手塚治虫從小在美國電影與迪士尼卡通的薰陶下成長，影響其日後的漫畫表現。⁴⁷美國電影分鏡影響手塚治虫的分格佈局，影響角色外觀造型的則是迪士尼卡通。手塚治虫不論處理何種題材，外觀上一貫以簡潔明確的可愛畫風做為視覺表現。而迪士尼式的明朗漫畫風格往往給人討喜兒童的稚拙印象，但手塚治虫也嘗試將文學性與嚴肅議題放進他可愛畫風的漫畫世界。例如，1949年改編德國經典文學《浮士德》；1953年則改編俄國重要文學名著《罪與罰》。另外以悲劇收尾的連載漫畫《森林大帝》（1950-1954）；論及生死輪迴哲學議題的《火鳥》（1954-1988）；傳記類型描繪佛教創始人悉達多一生經歷的《佛陀》（1972-1983）；以德國希特勒時代為背景，傳達戰爭的不安與戰事潮流不止的絕望的《三個阿道夫》（1983-1985）等，皆顯示手塚治虫心中的漫畫不只是兒童讀物，也能詮釋面向成人的嚴肅主題或悲劇內容。

手塚治虫帶領日本現代漫畫走向繁榮發展。然而，以兒童漫畫為出發點的手塚治虫，雖然嘗試在故事中放入更深刻的生命議題，但針對十幾歲以上的青少年讀者創作的「劇畫」，不僅與美國地下漫畫相似，與威爾·艾斯納所設定的圖像小說範疇更為相近。

1950年代，一批新生代漫畫家以更年長的青少年為讀者目標，在主流兒童漫畫的簡筆畫風格之外，創作出聚焦於黑暗的驚悚、動作和犯罪題材，且畫風相較寫實的「劇畫」。「劇畫」一詞是1957年由辰巳嘉裕為與手塚治虫式的漫畫風格作區別而創，劇畫成員或為新入門畫技仍青澀的年輕漫畫家，以及因電視普及而沒落的紙芝居畫師，開創人物包含松本正彥、辰巳嘉裕、白土三平、水木茂等人。⁴⁸劇畫師法美國黑色電影與歐洲新寫實主義電影風格，且非漫畫家出身的紙芝居畫師擅長以寫實、具有戲劇張力及氛圍的畫技表現圖像，與日本傳統明朗健康、符號化的兒童漫畫主流迥異，是具社會底層意識的漫畫類型。

20世紀50-60年代間，日本專門販售給租書店出租所用的漫畫稱為「貸本」，劇畫最初即出現在1956年發行的《影》與1957年發行的《町》，這類在租書店出租的赤本犯罪漫畫選集中。⁴⁹以《影》雜誌第一輯中由松本正彥所創作的《隔壁的男人》（隣室の男）為例，內容描繪年輕漫畫家懷疑鄰居犯下謀殺案的神秘事件，就題材上顯然以青少年為讀者群。從頁面的佈局視角上亦可見到受電影運鏡的影響，以線條製造陰影效果，畫面不如兒童漫畫的清晰乾淨，但角色造型設計仍不脫手塚治虫路線。

⁴⁷ 手塚治虫，游珮芸譯，《我的漫畫人生》，臺北市：玉山社，1999。頁23-28。

⁴⁸ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁40。

⁴⁹ 參見：Edited by Stephen E. Tabachnick, *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, 前引書，64-65頁。



圖1-4-23（左、中）：松本正彦《隔壁的男人》的畫面黑暗懸疑，且利用排線構成陰影或製造氛圍，畫面層次比主流漫畫多，但人物造型仍受手塚影響。⁵⁰

圖1-4-24（右）：辰巳嘉裕《黑吹雪》封面，粗獷草莽的圖像表現與手塚風格已相去甚遠。

劇畫靈魂人物辰巳嘉裕1956年出版以罪案為題材的《黑吹雪》為劇畫發展初期的重要作品。劇情描繪兩名戴著手銬的罪犯，從意外的火車上脫逃，在暴風雪中互相牽制的過程。劇畫著重於劇情的鋪陳，辰巳嘉裕以大量的線條營造出風雪光影，著重描繪情境氛圍來塑造人物心境，明顯呈現劇畫懸疑、抑鬱的嚴肅路線。

1959年辰巳嘉裕等人創辦劇畫工房，「成立宣言裡標示他們的目標是創作手塚治虫風格以外的漫畫。」⁵¹隨著戰後嬰兒潮進入青春期的青少年，劇畫大受青少年歡迎，在主流漫畫市場佔有一席之地。但旋即因為漫畫週刊陸續問世，⁵²年輕人不再租漫畫改為直接買漫畫週刊，造成租書市場逐漸萎縮。⁵³在書報攤擺賣的漫畫週刊不僅分食租書市場，加上「惡書追放運動」的抵制，與劇畫成員路線爭議等因素，使得劇畫工房成立一年即解散。然而，它仍對日本漫畫後續的發展有著重要的影響。有趣的是，劇畫風潮甚至反過來影響手塚治虫，他在1966年創立《GOM》雜誌推出長篇漫畫《火之鳥》與劇畫抗衡，並於1970年創作出劇畫風格的《人間昆蟲記》。

劇畫更重視劇情與細節表現的特質，讓走大眾路線的出版社招攬劇畫家進入主流漫畫市場，以更激烈的故事與畫風刺激漫畫週刊的銷售。然而，每週截稿的

⁵⁰ 圖片出處：<https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoJa.html?index=281062> (2022.2.25)

⁵¹ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁144。

⁵² 《週刊少年Sunday》和《週刊少年Magazine》於1959年創刊。

⁵³ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁41。另見：李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁200。

壓力與編輯的干預壓縮劇畫家的創作自由，為擺脫主流出版社的箝制，1964年由長井勝一創辦、白土三平主導的另類漫畫雜誌《GARO》（ガロ）提供劇畫家另一條出路。



圖1-4-25（左）：手塚的《人間昆蟲記》題材涉及黑幫、犯罪，及女體畫面。⁵⁴

圖1-4-26（右）：《GARO》由白土三平主導，招牌作品是其創作以16世紀日本封建時代為背景的《神威傳》，創刊號以毫無避諱的廝殺畫面作為封面。⁵⁵

《GARO》創刊初期只單純作為白土三平忍者漫畫《神威傳》的發表平台，隨著陸續加入的劇畫家，轉變成一本多元的實驗漫畫雜誌。其開創以漫畫家主導的漫畫實驗與改革，如保羅·葛拉維在漫畫論述著作中所述：「...它帶領辰巳嘉裕、柘植義春等游離的租書店劇畫作家重回舞台，並培育出反傳統的漫畫家，他們或特立獨行，或追求夢想。任何一種蓬勃的藝術形式，都有賴這些人，才得以維持活力。」⁵⁶雖然劇畫的出現是為與鎖定兒童市場的主流漫畫區隔，但亦漸漸融入主流漫畫，成為日本類型漫畫的養分與背景。

第三節 柘植義春與水木茂

1964年奧運於東京舉辦，象徵著日本已經走出戰後陰霾，迎向高度經濟成長期。漫畫分成明朗健康的兒童漫畫，與黑暗晦澀的另類漫畫，符合社會現實的另類漫畫，讓讀兒童漫畫長大的大學生，繼續浸染在漫畫文化之中。

柘植義春是日本另類漫畫的重要代表人物。文字工作者黃鴻硯於2021年臺灣出版《柘植義春漫畫集》的評介專文述及，保羅·葛拉維於2019年來台灣參加金漫獎時，曾說：「傳說日漫有兩座大山，其中一座是手塚治虫，另一座就是柘植

⁵⁴ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁148。圖片出處：<https://tezukaosamu.net/jp/manga/333.html>

⁵⁵ 圖片出處：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁43。

⁵⁶ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁42。

義春.....」。⁵⁷另外，漫畫研究者吳平桂在〈作品的直接性令人震撼：柘植義春不成系統的斷裂〉為題的漫畫評論中羅列出「早在1971年，美國雜誌《Concerned Theatre Japan》即發表了柘植的〈螺旋式〉英語版。1984年，美國漫畫家亞特·史畢格曼（Art Spiegelman）創辦的另類漫畫誌《RAW》刊載了柘植的〈紅花〉英語版。而在法國漫畫家弗德利希·波雷（Frédéric Boilet）牽線下，2004年《無能之人》法語版問世，2009年《Manga Nouvelle Vague》選集裡也收錄了柘植的〈夢中散步〉法語版。」⁵⁸可見柘植義春在歐美藝文界受到的關注與推崇。

如果手塚至虫的漫畫是有意識的橫向改革，那柘植義春就是無意識的縱深變異。柘植義春出身於貸本漫畫，因貸本市場萎縮難以維持生計，雖幾度受挫於漫畫之路，《GARO》成為他漫畫創作生涯的轉捩點。⁵⁹柘植義春作品以夢境、旅情、私漫畫三種類型為特色。黃鴻硯解釋這三類作品，夢境包含夢的紀錄、轉化，以及夢境邏輯主宰的荒誕故事；旅情以偏鄉秘境為場景，切斷社會關係的遊魂狀態；私漫畫則是取材於自身，融合真實與虛構。⁶⁰柘植義春將漫畫視為一種表達自我意識的出口，如日本作家川本三郎所言，柘植義春「關心的不是健康的空想，而是沈澱在人們內心深處的黯淡世界。」在意識底層世界的虛幻陰暗面中，包含「對死亡的恐懼或異樣的性愛妄想。」⁶¹整體而言，柘植義春的漫畫瀰漫挫敗與厭世的異色情調。

柘植義春的作品能獲得青少年的推崇，關鍵在主角往往是不得志的年輕人，背景設定底層社會的平民生活，另外則是對人生的不安與挫敗。柘植義春的另一個轉捩點是代表作《螺絲式》（ねじ式），該作於1968年於《GARO》增刊號中發表。主角是個抑鬱的邊緣人，在海邊被水母咬傷後，漫無目的的在陌生的小鎮四處尋醫所遇到的各種古怪情狀。柘植義春以仿若銅版直刻密密麻麻的筆法處理背景細節，各種塗黑的物件構成符號似的剪影，隱隱透出令人不安的氛圍。柘植義

⁵⁷ 黃鴻硯，〈從漫畫的邊境，到現實的深淵：談日本國寶漫畫家柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，臺北市：大塊文化，2021.9，頁202。

⁵⁸ 吳平桂，〈作品的直接性令人震撼：柘植義春不成系統的斷裂〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019.9.14，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-65024>（2022.2.28）

⁵⁹ 柘植義春早期以畫貸本漫畫維生，作品並未有個人強烈風格，後因貸本市場萎縮而難以維生而自我放棄。所幸遇白土三平挖掘於《畫路》上發表作品，但因內容晦澀難懂，一開始並未受到好評而再次萌生放棄漫畫念頭。參見：黃鴻硯，〈從漫畫的邊境，到現實的深淵：談日本國寶漫畫家柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，頁203-205。

⁶⁰ 黃鴻硯，〈從漫畫的邊境，到現實的深淵：談日本國寶漫畫家柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，臺北市：大塊文化，2021.9，頁205。

⁶¹ 川本三郎，〈走在暗巷的世捨人：關於柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：紅花、鄰近的風景》，臺北市：大塊文化，2021.9，頁220。

春的圖像系統並不統一，但也是這種配置（或刻意錯置），形成超現實的視覺觀感與夢境式邏輯的不安。

《螺絲式》裡有許多經典畫面，除了首頁主角從海邊走向讀者的詭譎畫面，另一格有著許多眼科招牌的畫面，在2016年引起臺日網路社群讀者的議論，因該畫面引用台灣攝影師早期拍攝台南巷弄的攝影作品而備受關注。⁶²轉化影像在漫畫中並不少見，許多漫畫家會透過照片的描摹或後製成故事背景，增加畫面的真實性。這樣的再現目的普遍以協調、輔助、配角的畫法以不影響或增強敘事。然而，在表現、超現實或達達主義的作品中，這樣的挪用、重構本身就在建構一種非現實的意義。因此，當我們觀看柘植義春刻意創造出的帶有真實性卻又虛構的不自然景觀時，往往給人一種虛實交錯的驚悚感受。

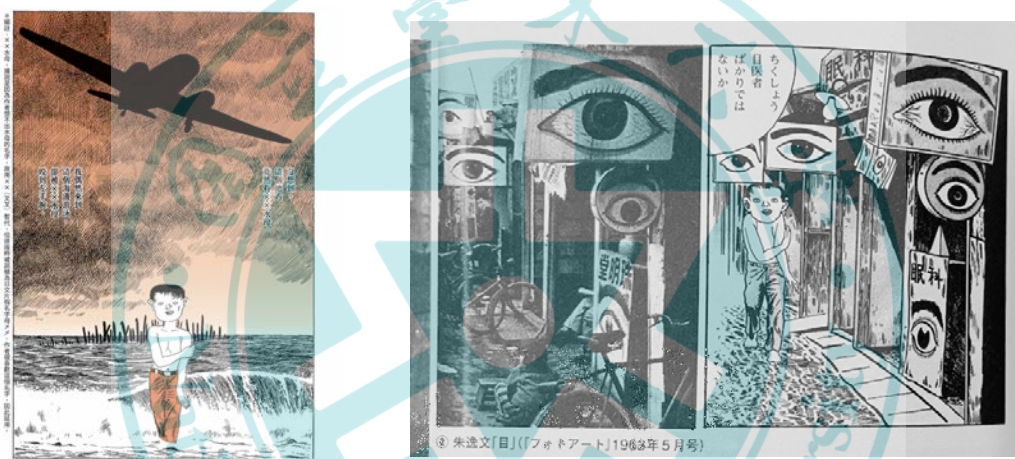


圖1-4-27（左）：柘植義春《螺絲式》首頁，以全頁、獨白、直面讀者方式進入敘事。

圖1-4-28（右）：《螺絲式》主角徘徊在充滿眼科招牌的巷弄，該景象為參考朱逸文攝影。⁶³

柘植義春的作品產量並不多，1987年發表的《別離》為其封筆之作。早年亦拒絕其他國家譯本的出版，但後來已陸續出版多國版本，2021年臺灣由大塊文化出版兩本《柘植義春漫畫集》，收錄包含《螺絲式》共19篇短篇漫畫。另外，獲得授權的中國簡體中文版由Special Comix策劃出版《義男的青春》，⁶⁴《義男的青春》收錄與柘植義春成長相關的十篇短篇私漫畫，十篇漫畫被視作柘植義春的自傳作品，以童年生活在窮困與暴力家庭下的《壁虎》為始，結束於成人後與情

⁶² 黃鴻硯，〈從漫畫的邊境，到現實的深淵：談日本國寶漫畫家柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，臺北市：大塊文化，2021.9，頁202。

⁶³ 圖片來源：<https://meet.eslite.com/tw/tc/article/202108270004>，該圖翻攝自2018年《Spectator》第41期〈柘植義春特輯〉。

⁶⁴ Special Comix (SC)是中國一群多為美術學院出身的獨立漫畫家所組成，核心成員在南京，主要在網路上進行發表、交流與評論。《義男的青春》以地下漫畫方式發行，並未進入官方出版管道，因而只在同好間流傳與海外低調、少量販售。

人《別離》而自殺未遂的身影裡。特別的是，編輯將十篇漫畫依內容事件發生排序（而非創作時序），閱讀起來對柘植義春困窘抑鬱的成長歷程更為清晰。

柘植義春的漫畫風格承襲自貸本時期的劇畫表現，以嚴密、逼真的手法繪製，但也充滿不確定的實驗性。每部短篇作品在敘事與技法上大多呈現斷裂狀態，柘植義春也不否認自己借用其他漫畫家的角色造型與版面構成。⁶⁵也能從中感受到水木茂的影響，吳平棧評論柘植義春處理畫面時即述及，「或許受到水木茂的影響，柘植的作品越來越常使用剪影手法，畫面上填滿黑色的輪廓，彷彿在反映對人的恐懼，也解決他在創作時對人物造型的猶豫。」⁶⁶這與他從1966至1972年間擔任水木茂的助手有關。



圖1-4-29（左）：從柘植義春發表於1973年的《現實客棧》作品中，可以看到水木茂風格的人物造型與線條筆法。⁶⁷

圖1-4-30（右）：水木茂的《鬼太郎》設定為出生於墳場的「幽靈族」，早期「墓場的鬼太郎」性格怪異、自私，後改名「ゲゲゲの鬼太郎」轉變成行為端正的正義少年。⁶⁸

以《鬼太郎》聞名的水木茂（1922-2015）是日本漫畫界的妖怪之父。水木茂原為紙芝居繪師，因電視普及造成紙芝居沒落後，於37歲投身貸本作家，1959年《墓場鬼太郎》以貸本漫畫發表，此時期的鬼太郎還是陰森恐怖的劇畫風格。⁶⁹

⁶⁵ 柘植義春曾在自己作品中借用手塚治虫的角色。吳平棧，〈作品的直接性令人震撼：柘植義春不成系統的斷裂〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019. 9. 14，網址：<https://www.openbook.-org.tw/article/p-65024>（2022. 2. 28）另見：黃鴻硯，〈從漫畫的邊境，到現實的深淵：談日本國寶漫畫家柘植義春〉，出自《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，臺北市：大塊文化，2021. 9，頁205。

⁶⁶ 吳平棧，〈作品的直接性令人震撼：柘植義春不成系統的斷裂〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019. 9. 14，網址：<https://www.openbook.-org.tw/article/p-65024>（2022. 3. 1）

⁶⁷ 發表於1973年的《現實客棧》，收錄於《柘植義春漫畫集：紅花、鄰近的風景》，頁39。

⁶⁸ 圖片出處：保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁49。

⁶⁹ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁48-49。

後來獲邀於《GARO》發表作品，1966年再於《週刊少年Magazine》漫畫雜誌上連載《墓場鬼太郎》，至此開啟妖怪熱潮。⁷⁰

水木茂的妖怪世界源自兒時記憶的日本民間傳說，日本的幽靈與妖怪文化上推至日本奈良時代最古老的史書《古事記》，其中即有黃泉之國與八岐大蛇的描寫。平安時代則有日本最早的民間故事集《日本現報善惡靈異記》與《今昔物語集》皆匯集各類怪異見聞民間傳說。江戶時代盛行的浮世繪更是將妖怪圖像推展成為庶民集體記憶，其中以鳥山石燕（1712-1788）完成於1776年的系列妖怪圖像《畫圖百鬼夜行》最為知名。另外以妖怪作為文學題材的，包含江戶時期上田秋成的《雨月物語》（1768），明治末期泉鏡花的《高野望》（1900），以及柳田國男的《遠野物語》（1910），皆蒐羅許多地方妖怪傳說。這些文學著作構築出日本的妖怪文化，亦成為水木茂創作的養分與源頭。



圖1-4-31（左）：《畫圖百鬼夜行》是鳥山石燕根據日本民間傳說而作的妖怪繪卷，該系列作影響水木茂妖怪世界的建構。⁷¹

圖1-4-32（中）：漫畫《今昔物語》，水木茂以《今昔物語集》為藍本，收錄其中23篇故事。⁷²

圖1-4-33（右）：漫畫《遠野物語》改編自柳田國男同名原著，內容是柳田國男記述自有日本格林之稱的佐佐木善喜所述之鄉野傳奇。⁷³

然而，水木茂對漫畫的期待同樣不止於此，「他要畫禁得起大人閱讀的漫畫」。⁷⁴他除將日本妖怪經典《雨月物語》（1973）、《今昔物語》（1995）、《遠野物語》（2010）轉化成漫畫出版，亦創作傳記類型漫畫。例如：《希特勒：20世紀的狂人》（劇画ヒットラー，1990）；以傳奇民俗學者南方熊楠一生為內容的《貓楠：南方熊楠の生涯》（1995）；泉鏡花人生故事的《泉鏡花》

⁷⁰ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁209-212。

⁷¹ 同上註，217頁。圖片出處：https://zh.wikipedia.org/wiki/鳥山石燕#/media/File:Kappa_jap_myth.jpg

⁷² 遠足文化2020年以《漫畫今昔物語：水木茂的平安朝綺情異聞錄》譯名出版繁中版。

⁷³ 遠足文化2019年以《漫畫遠野物語：水木茂的妖怪原鄉紀行》譯名出版繁中版。

⁷⁴ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，頁233。

（2015）。而取自幼年經驗的《鬼婆婆與孩子王》（のんのんばあとオレ，1977）；⁷⁵以庶民觀點審視二戰前後的日本昭和年代，兼具回憶錄與政治史的《漫畫昭和史》（コミック昭和史，1988發行，該作並獲得2015年美國艾斯納獎最優秀亞洲作品賞）；⁷⁶以及自傳漫畫《水木茂傳》（水木しげる伝，2004），都是具有自傳色彩的作品。

另外，早於1973年發行的《全員玉碎！》（総員玉砕せよ!）則是一部以虛構角色投射自身經驗的紀實戰記漫畫。⁷⁷水木茂以二戰時期為背景，描繪被派往南太平洋參戰的二等兵丸山所面臨的各種死亡威脅，最後全員死於自殺攻擊的故事。水木茂投射自己二戰時期於新幾內亞的戰爭經驗，他於一次轟炸中失去左手臂，但得以生還，而《全員玉碎！》則是全員死亡。出身紙芝居繪師的水木茂處理《全員玉碎！》中的戰爭場面、結尾的士兵死屍與化作白骨場面，皆採用極為寫實細膩的方式處理，以一種見證史實的視角再現，令人震撼。該作於2009年獲得法國安古蘭國際漫畫節遺產獎，以及2012年美國艾斯納獎最優秀亞洲作品賞。



圖1-4-34：《全員玉碎！》內頁，水木茂筆調細膩，配合逆光剪影，畫面透露詭譎不安氛圍。⁷⁸

日本情色文化是地下文化中重要的一個面向，日本異色漫畫的重要代表人物丸尾末廣（1956-），即以其獨特的暴力美學著稱。創作內容多挑戰世俗的禁忌題材，獵奇是丸尾末廣作品的主要元素。以舌頭舔眼睛的畫面為其作品中的標籤畫面。畫風則受到大正時期漫畫家高島華宵的影響，充滿情色暴力、耽美冶豔的風格，成為日本獵奇次文化的經典大師。1984年發行的《少女椿》為其代表作。

⁷⁵ 水木茂幼時對家中幫傭擅長說妖怪故事的老婆婆戲稱為鬼婆婆。遠流出版公司於2009年引進臺灣出版。

⁷⁶ 《漫畫昭和史》1-4，於2017年由遠足文化出版繁中譯本。

⁷⁷ 《全員玉碎！》於2018年由遠足文化出版繁中譯本。

⁷⁸ 圖片出處：選自《全員玉碎！》。



圖1-4-35（左）：丸尾末廣，《少女椿》封面，具有1920年代插畫的繪畫風格。

圖1-4-36（右）：《芋蟲》內頁，內容充滿殘酷禁忌，丸尾末廣華美的圖像滿溢妖異之感。

《少女椿》以見世物小屋為題材，⁷⁹描繪一名少女被哄騙成為小屋裡的表演者，在一群的團員中受盡虐待的悲慘故事。丸尾末廣繪圖使用乾淨俐落的線條細膩的描繪場景，許多場面再現浮世繪中以血腥怪誕為主題的無慘繪風格，雖然人物造型是畸形怪異的，但卻透出潔淨冷豔的美感。丸尾末廣的作品總是散發頹廢且令人不安的詭譎氣息，卻也帶著的淡淡的哀愁。其改編自推理小說家江戶川亂步1929年的同名短篇小說《芋蟲》（2009），同樣以優雅的工筆線條，刻劃出精緻而充滿濃烈情感的超現實畫面。

第四節 少女到淑女

少女漫畫為日本漫畫中重要的類型，其誇大的眼睛造型尤為特色。隨著女性圖像視覺造型的改變，可見到大眾文化在背後的推動與影響。

日本美少女圖像從江戶時代浮世繪的「美人繪」，如擅長美人繪的喜多川歌麿（1753-1806）多以歌舞伎、貧妓為以纖細雅緻的線條勾勒出女性曲線之美。美人繪多以相似的線條與比例繪製臉部與五官輪廓，或可以說是面無表情，細緻的髮髻造型與繁複的和服紋飾成為重要的特徵與特色。

在相對穩定的大正時期（1912-1926），受歐洲浪漫主義影響，衍生出「和洋折衷」概念背景下，有「大正浪漫代言人」美稱的插畫家竹久夢二（1884-1934）創造出他心中的理想女性—有著歐洲氣息、憂傷孤獨的夢二式美人。竹久夢二筆下的人物總是遙望遠方或若有所思，雖然承襲浮世繪的美人姿態，但相較於嚴謹線條的美人繪，他以更輕鬆寫意的筆法與幾何簡化的造形來處理浴衣上的

⁷⁹ 「見世物小屋」：盛行於江戶時代的大眾娛樂文化，以殘疾人士為演員的表演小屋，於慶典搭蓋臨時建物招攬觀眾，收費進入參觀演員表演特技或展示奇觀。

紋飾。夢二式美人不僅在日本蔚然成風，亦影響中國漫畫藝術先驅豐子愷。其年輕時至日本遊學時，於東京舊書攤上發現竹久夢二於1909年發表的《夢二畫集·春之卷》，受其兼具繪畫與文學之美的影響而開啟漫畫創作之路。⁸⁰



圖1-4-37（左）：《寬政三美人》，喜多川歌麿代表作，眼部造形為細長東方美人式。⁸¹

圖1-4-38（中）：竹久夢二成名作《夢二畫集·春之卷》內頁，融合文字與圖像的木刻版畫。⁸²

圖1-4-39（右）：《婦人グラフ》第3卷第7号封面，1926。脫胎自浮世繪風格的抒情畫，浴衣紋飾精簡為幾何造形。⁸³

同時期，與竹久夢二齊名的高島華宵(1888-1966)則以銳利的鋼筆線條創造出更具現代感的女性。高島華宵以中將湯的廣告插畫聲名大噪，與夢二式不食人間煙火的女性相比，高島華宵創造的女性是主動且侵略的，是傳遞出都會感與消費意識的時髦女性。有趣的是，同樣受歐化影響的高島華宵，其筆下的人物不論男女，皆透露著兼具清秀與美豔的魅惑感。



圖1-4-40（左）：高島華宵中將湯廣告插畫中身著洋裝高跟鞋、梳著捲髮的時髦女性，有著長睫毛的雙眼，有意識的望向畫外的觀者（消費者）。⁸⁴

圖1-4-41（右）：高島華宵為《少年俱樂部》繪製的封面，有細緻眉型與長睫毛的美少年。

⁸⁰ 參見：<https://hk.thevalue.com/articles/feng-zikai-yumeji-takehisa>該文作者為豐子愷，原文出自《中國收藏》雜誌，2018年12月刊《談日本的漫畫》。另見：吉川健一，〈中國近代漫畫：豐子愷與竹久夢二〉，網址：<https://www.cuhk.edu.hk/ics/21c/media/articles/c062-200009019.pdf> (2022. 3. 5)

⁸¹ 圖片出處：<https://zh.wikipedia.org/wiki/喜多川歌麿#/media/File:Utamaro1.jpg>

⁸² 圖片出處：竹久夢二，《夢二畫集·春之卷》，北京：現代出版社，2016. 1，頁73。

⁸³ 圖片出處：https://www-pinterest-jp.translate.goog/pin/580190364464836767/?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc

⁸⁴ 圖片出處：<https://m-miya.net/blog/takabatake-kasyou.html> (2022. 3. 5)

昭和時代的中原淳一（1913-1983）是繼竹久夢二後的抒情插畫家。中原淳一具有於美術學校學習西洋畫的背景，22歲時即負責《少女之友》雜誌封面繪製，戰後自創以女性生活需求與美學為內容的女性雜誌《向日葵》（ひまわり 1974-），⁸⁵成為日本戰後女性的精神糧食。其筆下的女性延續竹久夢二楚楚可憐的女性形象，特意誇大望向遠方且強調下眼白與失焦的眼眸是其招牌特色。

接續插畫家筆下創造出的大正浪漫與昭和摩登少女形象，手塚治虫的《緞帶騎士》受寶塚歌劇團影響以女扮男裝的角色風靡一時，另一位漫畫家則接續中原淳一的女性樣板，將少女眼睛更加彰顯誇大。高橋真琴（1934-）於1957年發表的貸本漫畫《櫻並木》（さくら並木）以女子學校為背景，聚焦於青春少女間的友誼，著重情感與唯美調性成為日後少女漫畫的特色。

高橋真琴對少女漫畫的建構更重要的是畫面分格的突破。日本漫畫研究者藤本由香里以〈作為少女漫畫的源頭的高橋真琴〉（少女マンガの源流としての高橋真琴）為題，以1958年1月到7月連載於《少女》雜誌上的芭蕾舞漫畫《越過風暴》（あらしをこえて）作品進行分析，高橋真琴筆下少女人物的眼睛、突破畫格配置、運用花卉作為象徵物的開創性作法，結合插畫美感並以靜止畫面表達出美好浪漫的情緒，進而成為「少女漫畫的改革者」。⁸⁶



圖1-4-42（左）：《少女之友》封面，中原淳一繪製的抒情女性，大眼與下眼白為其特色。⁸⁷

圖1-4-43（中）：《櫻並木》封面，高橋真琴以女性情誼為主題的校園漫畫。

圖1-4-44（右）：高橋細緻華美的插畫圖像，常出現在臺灣早期的文具用品上。⁸⁸

五、六〇年代的臺灣人對高橋真琴的女性圖像並不陌生，在當時的文具與填色本上常見到他的插畫作品。高橋真琴雖以少女漫畫出道，但1960年代後自認無

⁸⁵ 參見中原淳一官方網站：https://www-junichi--nakahara-com.translate.goog/?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc

⁸⁶ 藤本由香里於2007年的《マンガ研究》雜誌Vol.11發表的論文。中譯網址：<https://www.getit01.com/p20190303650534831/>（2022.3.5）

⁸⁷ 圖片出處：<https://ameblo.jp/retro-illustration/entry-11377956528.html>（2022.3.5）

⁸⁸ 圖片出處：講談社，《高橋真琴作品手冊：高橋真琴の寶石箱》，日本：講談社，2021.10

法進入女性觀點而轉向繪製雜誌封面、文具等插畫領域。⁸⁹此後，高橋真琴創造出的夢幻般的少女圖像，越發雕琢於華美的裝飾與細節，廣受少女的喜愛。有趣的是，前述自浮世繪亦降的少女圖像的創生者，皆是男性。

女性漫畫家的身影自長谷川町子的《海螺小姐》後，在70年代竄起。「花之24年組」是指幾位皆於昭和24年（1949）左右出生的女性漫畫家，包含池田理代子（1947-）、萩尾望都（1949-）、竹宮惠子（1950-）、大島弓子（1947-）等。池田理代子延續手塚治虫《緞帶騎士》的傳統，1972年開始連載以十八世紀末法國凡爾賽宮為背景的《凡爾賽玫瑰》（ベルサイユのばら），同樣以女扮男裝、劍術高超的女子為主角。為爭取法國人民自由參與法國大革命，最終與愛慕她的家僕雙雙喪命於巴士底監獄暴動之中。池田理代子以虛構人物與情節，套用在考究的史實之中，使該作成為史詩般的經典。

《凡爾賽玫瑰》中隱隱透出的同性情誼，在萩尾望都的《天使心》（トーマの心臓）與竹宮惠子《風與木之詩》（風と木の詩）中，被以詩意手法直面處理。《天使心》與《風與木之詩》被視為美少年漫畫（或稱少年愛）的代表作，女性漫畫家並不避諱青少年間的性與暴力，不僅打破傳統漫畫的異性戀本位，亦跨越男性漫畫家避免的主題。⁹⁰然而，即使角色在故事中的性別設定為男性，其外觀仍舊是女性的。



圖1-4-45（左）：池田理代子，《凡爾賽玫瑰》封面，東立出版。⁹¹

圖1-4-46（中）：萩尾望都，《天使心》封面。

圖1-4-47（右）：竹宮惠子，《風與木之詩》封面。

⁸⁹ 英語維基，「Macoto Takahashi 高橋真琴」辭條。網址：https://en.wikipedia.org/wiki/Macoto_Takahashi（2022.3.5）

⁹⁰ 《天使心》與《風與木之詩》各自於1974年與1976年於《周刊少女comic》中連載。

⁹¹ 圖片出處：https://zh.wikipedia.org/wiki/凡爾賽玫瑰#/media/File:The_Rose_of_Versailles.jpg

美少年漫畫發展到1990年代進化為BL（boys' Love）類型漫畫。如果男性漫畫家創造的女性形象，是心中美化過後的理想女性，那女性漫畫家創造出的男性形象，顯然亦將其作為心理投射的對象。另外，男性漫畫家創造的圖像受眾普遍以男性讀者為主，女性漫畫家創造的少女漫畫則以女性讀者為主，且男男戀主題的讀者更多為異性戀女性。日本BL研究者溝口彰子歸納出女性讀者從BL作品中逃避現實：「BL既能讓女性閱讀人投射各種願望於男性角色，令他們投入各種『奇蹟之戀』，也能夠讓女性得以擺脫父權社會強加的女性角色束縛，透過男性人物自由地享受靈與肉的快樂。」⁹²因此，女性漫畫家建構出來的美少年漫畫世界，與現實的同性戀無涉，只是提供男性霸權下的現實女性心靈逸逃的虛擬空間。

日本漫畫研究者四方田犬彥在其著作中認為，大島弓子是花之24組中最特出的一員。⁹³她在少女漫畫已經形成刻板不自然的通俗劇中，勇於嘗試前所未有的故事。1970年的短篇漫畫《誕生！》是以高中生未婚懷孕以致走投無路的故事。四方田犬彥指出，在當時這樣的題材相當激進且史無前例。另一部《羅季昂·羅曼諾維奇·拉斯科尼科夫》（ロディオン・ロマノビッチ・ラスコルニコフ，1974）則與手塚治虫同樣改編自經典文學名著《罪與罰》。值得一提的是，她另一部連載於1978-1987年間的《棉之國星》（綿の国星），是以擬人化的貓作為主角，被認為是ACG貓耳人物的鼻祖。⁹⁴將動物擬人化的造型以往皆是動物的頭接上人的身體，而大島弓子只留下貓耳朵和尾巴嫁接在人體上。有趣的是，故事中的人類所見與讀者所見並無交集，故事中人物看到的還是貓，而身為讀者才能見到擬人化的形象。



圖1-4-48（左）：大島弓子，《誕生！》封面，1970。



圖1-4-49（中）：大島弓子，《拉斯科尼科夫》封面，1974。



圖1-4-50（右）：大島弓子，《棉之國星》封面，1978-1987。

⁹² 溝口彰子，《BL進化論：男子愛可以改變世界！日本首席BL專家的社會觀察與歷史研究》，黃大旺譯，臺北市：麥田，城邦文化，2016.9，頁10。

⁹³ 四方田犬彥，《漫畫的厲害思想：1960-80年代日本漫畫的嶄新想像》，邱香凝譯，臺北市：奇異果文創，2020.12，頁251。

⁹⁴ ACG為動畫（Animation）、漫畫（Comic）與電子遊戲（Game）的縮寫。

隨著少女漫畫讀者與創作者的成長，矯飾美化的少女漫畫已經無法滿足熟齡讀者，涉及更複雜成人議題的「淑女漫畫」提供成年女性、OL與家庭主婦更直接的回應。日本經濟泡沫化陰影下（1986-1991），岡崎京子於1989年發表的《來自口中的霰彈槍》（くちびるから散弾銃）表現出三名住在東京女子無止盡的喋喋不休。岡崎京子不意經營嚴謹的戲劇情節，如散文般的呈現女性的不安與當時的社會狀況。她的另一部代表作《我很好》則充滿死亡氣息，故事描繪三個毫無交集的少年少女，共同以一具河邊遊民的屍體作為活下去的精神避風港，透露出對生存與現實本質的疏離。

另外，岩館真理子（1957-）創作的《我媽媽說》（うちのママが言うことには，1991）則描繪出都會上班女子的戀情與家庭中的各種人際困擾。《Happy Mania-戀愛暴走族》（ハッピーマニア，1995）則是安野夢洋子（1971-）以熟齡女子渴望男性卻總遇人不淑為內容的喜劇漫畫。



圖1-4-51（左）：《來自口中的霰彈槍》封面。岡崎京子畫風簡潔輕鬆，呈現現代都會感。

圖1-4-52（中左）：《我很好》於1993-1994年間的女性時尚雜誌《CUTIE》上連載。岡崎京子帶點隨性的線條，脫離輪廓線的網點，製造出人物形神分離的精神狀態。

圖1-4-53（中右）：《我媽媽說》首冊封面。岩館真理子以輕巧的線條勾勒迷惘的現代女性。

圖1-4-54（右）：《Happy Mania-戀愛暴走族》第二冊封面。安野夢洋子直視女性的渴望。

整體來看，日本少女漫畫隨著時代變遷，不論是男性漫畫家或女性漫畫家，都藉由筆下的女性圖象形塑時代美學或議題觀點，其中的性別流動與對女性的定義尤其可觀。我們可以觀察到少女、美少年、淑女圖像的描寫從虛幻、柔弱轉向現實、堅毅，甚而自我定義的變化，而這些變化不僅在創作者與讀者的成長、時代背景與社會環境的內在影響，也顯現在圖像外觀的形變上。

第五節 少年到成年

在少女漫畫路線的另一端是充滿陽剛氣息的少年漫畫。少年漫畫以友情、勝利、熱血為主要特徵，面向未成年的讀者。一般漫畫以少女、少年做分野，或是

出版社有其受眾設定，尤其漫畫雜誌以少年、少女、王子、公主等詞作為刊名，即將讀者群分為兩類。然則這樣的分類並無法限制讀者的選擇，永井豪（1945-）形容他在1950年代迷上手塚治虫的《緞帶騎士》，去租書店租少女漫畫彷彿偷看黃色書刊。⁹⁵雖然他是因為女扮男裝的主角身形能引發他的情慾。

永井豪以動畫《無敵鐵金剛》聞名於臺灣，但其早期於少年週刊雜誌上的漫畫作品，更具開創性。《破廉恥學園》是永井豪1968年於半月刊漫畫雜誌《少年JUMP》連載的喜劇漫畫，以荒唐搞笑的劇情與嘲弄裸露身體為內容，成為此類帶點情色、惡搞的滑稽漫畫譜系根源，⁹⁶例如，高橋留美子的《福星小子》與《亂馬1/2》。搞笑漫畫在少年漫畫中佔有重要地位，尤其以肉體嘲弄、衝撞社會僵化、固有權力體制（父權、教育）的內容，成為青少年反叛精神抒發之所。然而，大受青少年歡迎的《破廉恥學園》，亦因性描寫與醜化教師的內容，引起家長與教師團體的強烈抗議。



圖1-4-55（左）：永井豪，《破廉恥學園》第一卷封面。



圖1-4-56（右）：高橋留美子是少數在少年漫畫中經營的女性漫畫家。戀愛喜劇《福星小子》為其第一部長篇連載作品，亦為代表作。

相較於教師對漫畫已經形成的粗俗印象，另一部漫畫卻獲得學校允許進入校園。《赤腳阿元》（はだしのゲン）最早於1972年在《少年JUMP》上連載，中澤啟治（1939-2012）為廣島人，其以倖存者的自身經驗，描繪出二戰原爆前後的苦痛回憶，《赤腳阿元》是一部自傳型的作品。⁹⁷中澤啟治透過少年阿元作為視

⁹⁵ 四方田犬彦，《漫畫的厲害思想：1960-80年代日本漫畫的嶄新想像》，邱香凝譯，前引書，頁157。

⁹⁶ 同上註，頁157。

⁹⁷ 中澤啟治，《赤腳阿元》，王小燕、劉睿、白昊、胡德勝、周潔、王秀芳、坂東弘美譯，臺北市：遠足文化，2016.5。

角，不假修飾的直面原爆下人間煉獄的慘狀與戰後社會百態，但也彰顯主角積極進取的正面態度。

相隔三十多年，同為廣島人的河野史代(1968-)亦以二戰為背景創作出《謝謝你，在這世界的一隅找到我》（この世界の片隅に，2007-2009），她以溫厚寬容的態度與細膩清新的筆觸描繪出二戰下小人物的人性光輝。河野史代提供對二戰與原爆創傷的另一種省思，不一味強調受害意識，而是生之喜悅。相較於《赤腳阿元》以受害者紀實般的直視傷口，河野史代則是在現實與幻想間游走，看似雲淡風輕日常的筆調卻藏著戰爭帶來的絲絲苦澀。



圖1-4-57（左）：《赤腳阿元》內頁，中澤啟治以主角視角見證原爆後的慘狀。

圖1-4-58（右）：《謝謝你，在這世界的一隅找到我》內頁。河野史代以小人物代入二戰背景，帶點奇幻偶爾點綴詼諧筆調的劇情，與二戰的殘酷形成強烈對比。

《謝謝你，在這世界的一隅找到我》故事舞台設定於廣島吳市。對日本而言，廣島既是原子彈投下之地，亦是海軍基地與軍工廠所在。聞名的巨型戰艦大和號即出自該市。1974年，同樣在幼時親歷美軍轟炸的松本零士（1938-），即以沈沒消失的大和號化作太空船，創作出揉和現實與幻想的愛國科幻動畫《宇宙戰艦大和號》。

日本戰後1945至1952年由盟軍統治，1951年簽署舊金山合約後才回復獨立，美國成為日本造成創傷與嚮往高科技的國度。在《原子小金剛》之後以機甲為題材的《鐵人二十八號》連載於1956至1966年，該作為橫山光輝（1934-2004）的作品，背景設定於二戰後的日本復甦階段。《鐵人二十八號》與AI人工智慧的原子小金剛不同，它是不具個人意識的巨型機械人，需要藉由遙控器遠端遙控。《鐵人二十八號》大獲成功，日本人民透過想像的巨型機械人重建戰敗陰影與對科技的希望。學者李政亮指出《鐵人二十八號》對日後電影的兩大影像：「一是巨型機器人的造型開始陸續出現；二是二戰末期的軍事武器也重新進入漫畫家的

創作視野。」⁹⁸永井豪於1972年於《週刊少年Jump》上連載的《魔神Z》，⁹⁹即受《原子小金剛》與《鐵人二十八號》影響。其以一個普通高中生作為主角，進入巨型機械人內部直接操控，以對抗邪惡的組織。

向《鐵人二十八號》致敬的還有《阿基拉》，故事中的異能兒童掌心都有個數字編號，阿基拉的編號即為28號。¹⁰⁰該作於1982-1990年期間於講談社發行的青年漫畫雜誌《週刊Young Magazine》上連載。背景設定在2019年，是第三次世界大戰後三十年，歷經浩劫重建的新東京。內容以不良少年、人造異能、友情、愛情與戰鬥作為元素。大友克洋以細節縝密、透視精準有如建築藍圖的場景，建構出他筆下的新東京。在這座隱含真實世界經濟泡沫下的繁榮假象的城市景觀，帶出他對科技高度發展的悲觀思想。日本漫畫評論者米澤嘉博比較手塚治虫與大友克洋漫畫表現的差異後，以「日本漫畫的表現方式分為大友克洋之前與大友克洋之後」將大友克洋視為日本漫畫發展的分水嶺。¹⁰¹手塚治虫雖然將電影分鏡手法放進漫畫，但風格仍是承襲自迪士尼卡通的簡化誇張式的，而大友克洋則以更接近真實世界的手法、無聲的連續場景畫面，將漫畫畫成寫實電影。大友克洋建立了日式科幻賽博龐克（Cyberpunk，又譯作電馭叛客）風格，¹⁰²影響後續許多的科幻作品。



圖1-4-59（左）：橫山光輝，《鐵人二十八號》封面。

圖1-4-60（中）：永井豪的《魔神Z》創造出人和巨型機械人同體的操作模式。

圖1-4-61（右）：大友克洋的《阿基拉》於1984年發行單行本，共12集。

⁹⁸ 李政亮，《從北齋到吉卜力》，前引書，238頁。

⁹⁹ 《無敵鐵金剛》漫畫原名為《魔神Z》（マジンガーZ）。

¹⁰⁰ 紙本分格，〈超能再現1〉大友克洋《AKIRA阿基拉》——傳說的起點與朝聖之旅〉，open book閱讀誌，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-32774>（2022.3.8）

¹⁰¹ 李政亮，〈《阿基拉》的經典意義（上）：日本漫畫分成「大友克洋以前・以後」？〉，鳴人堂，網址：<https://opinion.udn.com/opinion/story/11655/4657295>（2022.3.8）

¹⁰² Cyberpunk為「控制論」（Cybernetics）與「龐克」（Punk）的結合詞，賽博龐克主要以高科技發展的人類文明與脆弱的人類作為對比，將人異化成為資源、工具，多以人造人為主題。參考網址：<https://zh.wikipedia.org/wiki/賽博朋克>

大友克洋擅長融合幻想與嚴肅議題，使人們更易於理解接受。他另一部1982開始連載的作品《童夢》，同樣關注日本的空間變化。日本政府1950年代為了加速都市化與住宅公團合作，大量興建廉價且密集的集合住宅，形成微型社會。《童夢》以發生在團地的連續自殺案為主題，帶出公團住宅內的異能老人與小孩間的超能力決鬥。大友克洋參考真實場景，繪製出驚人的建築景觀，以奇詭的視角對比出人的渺小，又以超能力對決將建物大肆破壞。《童夢》於1983年發表單行本，獲得當年日本SF科幻小說大獎，《童夢》為首部獲得該獎項的漫畫作品。

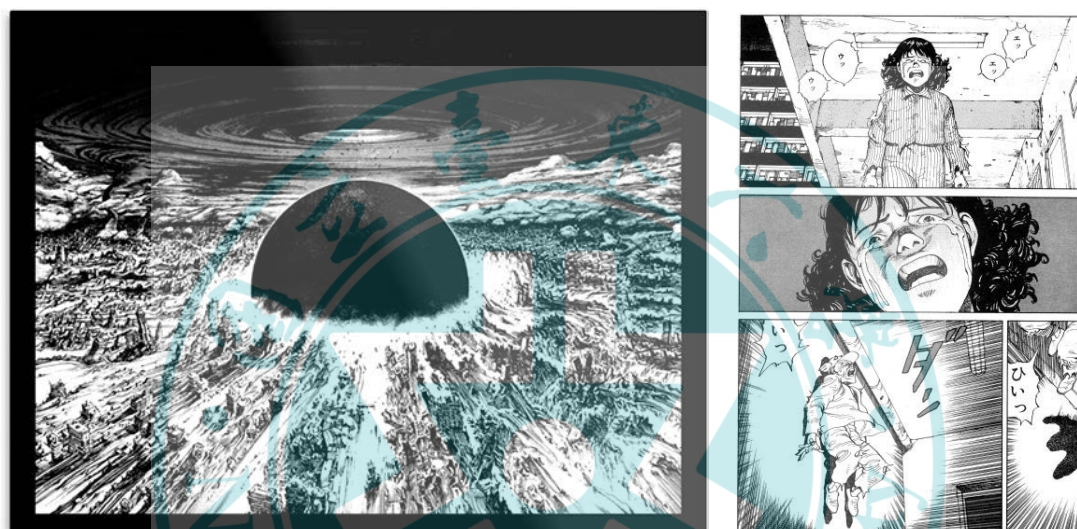


圖1-4-62（左）：大友克洋以精確的透視與細節創造出反烏托邦經典《阿基拉》。¹⁰³

圖1-4-63（右）：《童夢》內頁，大友克洋因公團住宅層出不窮的自殺事件啟發，創作出異能老人連續殺人與異能兒童決鬥的情節。

《阿基拉》是最早獲得美國讀者青睞的日本作品之一，這得益於1988年由大友克洋自行執導的動畫電影版《阿基拉》。電影版《阿基拉》讓日本動畫突破歐美市場，獲得歐美主流評論的推崇與廣泛迴響。¹⁰⁴其與1982年上映的經典科幻電影《銀翼殺手》，在視覺設計上同樣都受到法國漫畫大師墨必斯未來城市的影響。¹⁰⁵《阿基拉》後來由大友克洋親自改編成動畫，於1988年上映，也影響美國電影《駭客任務》的運鏡，改寫電影拍攝的新技巧。這樣的國際交流與視覺風格上的互相影響，讓漫畫表現在各自擁有的文化意識與視覺表現上激盪出許多新的可能。

¹⁰³ 圖片出處：<https://everylittled.com/article/104838>

¹⁰⁴ 參見中文維基百科，「阿基拉（電影）」辭條，網址：[https://zh.wikipedia.org/wiki/阿基拉_\(電影\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/阿基拉_(電影))（2022. 3. 9）

¹⁰⁵ 葉郎，〈Cyberpunk 瀑布流中的阿基拉〉，my video 影音週報，2021. 2. 26，網址<https://www.myvideo.net.tw/blog/post-drstrangenote-cyberpunk-akira-01.html>（2021. 11. 8）

日本從劇畫開啟以寫實技法作為表現，即使宣言要與手塚治虫走不同路線，但仍然留有手塚治虫的影子。大友克洋加深了漫畫與電影的關係，也深化寫實技巧在漫畫的應用，其不僅精確掌握場景趨近真實，人物也更接近凡人，而非美化過的人臉。另一位從劇畫出身，曾為水木茂助手的寫實派漫畫家池上遼一（1944-），則以黑道漫畫《哭泣殺神》（1988-1994）聞名。《哭泣殺神》以香港黑社會組織為背景，融合中日文化，是以殺手為主角的成人向漫畫。池上遼一以細緻寫實的筆法繪製偶像明星般的人物五官與身形為其特色，並以其暴力美學畫風影響後期的漫畫家，包含以《中華英雄》名聲鵲起的香港漫畫家馬榮成。¹⁰⁶



圖（左）：池上遼一繪，《哭泣殺神》封面。由小池一夫編作，主角為一名神秘殺手。

圖（中）：《聖堂教父》由史村翔編劇，池上遼一繪。同為池上遼一登峰之作，內容揭露日本政治官場惡狀。

圖（右）：池上遼一，《近代日本文學名作選》封面，1998年，時報文化出版中文版。

池上遼一曾經將日本文學名著畫成漫畫《近代日本文學名作選》，包含芥川龍之介的《地獄變》、江戶川亂步《阿勢登場》、菊池寬《藤十郎之戀》、山本周五郎《松風之門》及泉鏡花的《天守物語》五部經典之作。池上遼一是日本少數自認不擅長編劇的漫畫家，因此多與作家合作，其中以助其登上巔峰的漫畫編劇小池一夫最為重要。

1970-1976年間連載於青年漫畫雜誌上的《帶子狼》為小池一夫成名之作。《帶子狼》是一部以江戶時代為背景的時代劇，該作由小島剛夕（1928-2000）繪製，與一般漫畫家使用沾水筆不同，小島剛夕係以毛筆作為表現工具。《帶子狼》於1987年以英語版進入北美市場，成為西方人認知日本漫畫的代表作，法蘭

¹⁰⁶ 參見中文維基，「池上遼一」辭條，網址：<https://zh.wikipedia.org/wiki/池上遼一>

克·米勒的作品即深受《帶子狼》影響。¹⁰⁷該作並於2001年獲得艾斯納獎在美出版最優秀國際作品。

小島剛夕曾經繪製與佐佐木守改編自水上勉原著的《一休傳》。臺灣於1995年至1998年曾播放過日本電視動畫《一休和尚》，與《一休傳》相同，其原型同樣取自日本1394至1481年間的真實人物，後小松天皇的皇子，亦是禪宗僧人一休。電視動畫以一休機智的童年作為編劇內容，但與現實歷史相去甚遠。坂口尚（1946-1995）於1933-1995在講談社發行的青年漫畫雜誌《月刊Afternoon》（月刊アフタヌーン）發表的《一休》，則是以更具戲劇性的手法處理這位名僧狂放的一生。

同樣取材於真人的《陰陽師》（1994-2005）是以平安時代的安倍晴明為主角。岡野玲子畫風雅緻綺麗，對服裝與建築極為考究，以纖細的線條勾畫出夢枕獏原著小說中飄逸出塵的人物角色，吸引女性讀者的關注。該作於2001年獲得手塚治虫文化賞。



圖1-4-67（左）：小池一夫作、小島剛夕繪，《帶子郎》第一卷封面。

圖1-4-68（中）：《一休》第二卷封面。坂口尚花三年時間完成1200頁的著作。

圖1-4-69（右）：《陰陽師》封面，岡野玲子以夢枕獏的小說為本，從中取材完成的短篇。

國際影視文化的互相影響對漫畫的影響於手塚治虫、大友克洋的作品中皆可以看到。受到法國漫畫風格影響的是谷口治郎，他首次接觸到墨必斯的漫畫時感到震撼，「尤其是角色和場景設定，刻畫入微，極為逼真，是當時的漫畫所無法想像的。」¹⁰⁸相較於日式漫畫以劇情和快節奏敘事為導向，谷口治郎以明治時代文學家夏目漱石為主角的《少爺的時代》（「坊っちゃん」の時代，1987-2006），以及以自己為藍本的《走路的人》（歩く人，1990-92）皆具有文學性

¹⁰⁷ 保羅·葛拉維，《日本漫畫60年》，前引書，頁155。

¹⁰⁸ 同上註，頁157。

與和緩的敘事節奏。有趣的是，谷口治郎的作品在歐洲銷售量更勝日本，顯見其以寫實畫風描繪日常生活的創作手法，較符合歐洲人的閱讀胃口。谷口治郎作品翻譯成法文版多達三十多部，他也是第一位獲得安古蘭獎的日本人。

另一個受法國影響的是松本大洋，其曾經於22歲時前往法國學習漫畫美學。松本大洋作品跨足繪本與漫畫領域，以問題兒童為主角的《惡童當街》（鉄コン筋クリート，1993）是松本大洋於1993-1994年間，於小學館出版社的青年漫畫雜誌上連載的代表作。該作融日本、美國和歐洲的漫畫特色為一爐，畫風呈現法式優雅與日式動作兩者優點。2006年，動畫電影版的《惡童當街》則由該書粉絲美國導演麥克阿里亞（Michael Arias，1968-）執導，動畫電影版的《惡童當街》則與原作呈現出不同的敘事重點。松本大洋另一部作品《藍色青春》（青い春，1993）為其90年代前半的七篇短篇漫畫集，該作被視為《惡童當街》的起點。《藍色青春》內容呈顯出其對「死亡」的關注，筆法是速寫式的塗鴉風格，這樣具有玩心的筆觸延續在他往後的作品中。

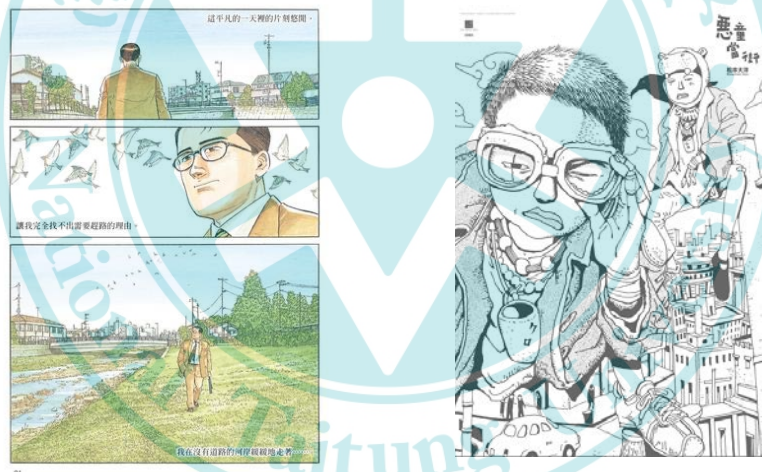


圖1-4-70（左）：谷口治郎《走路的人》內頁。谷口治郎以細膩的筆法用色刻畫自然風景。

圖1-4-71（右）：《惡童當街》內頁。松本大洋線條筆觸有著隨性與裝飾的特質。

浦澤直樹在美國最著名的作品是宣稱與死後的手塚治虫合作的《PLUTO 冥王》（2003-2009），內容是將手塚的經典名作《原子小金剛》其中的一篇《地上最大機器人》進行再詮釋。浦澤直樹獲得手塚製作公司授權，從自己的視角重新設定人物造型，描繪出具有感情的機械人壓抑而淒美的哀傷。浦澤直樹慣以龐雜的敘事營造懸疑感來吸引讀者，畫風寫實中帶著陰柔風格。臺灣讀者對其作品風靡則為以童年友情為初始，時間跨越50年的《20世紀少年》（1999-2006）和懸疑推理的代表作《MONSTER》（1994-2001），兩者都以現實作為基礎，以精練的繪畫技巧刻畫出曲折離奇的敘事。

擅長懸疑敘事的荒木飛呂彥為首位應邀羅浮宮漫畫計畫的日本漫畫家。《JoJo的奇妙冒險》為其代表作，該作從1987年開始連載，至今已超過30年仍未完結。內容結合真實世界與超自然元素，每一集都有一位新主角，第三集開始的角色精神力具現化的「替身」能力，令人印象深刻的設定成為JoJo系列的核心。荒木飛呂彥繪畫風格華麗，人物比例及姿態扭曲誇張為其特色，除了本身熱愛義大利時尚服裝與西洋流行音樂，亦受義大利文藝復興藝術與十六世紀的矯飾主義影響。¹⁰⁹



圖1-4-72（左）：浦澤直樹的《PLUTO 冥王》重新演繹手塚治虫經典。

圖1-4-73（右）：荒木飛呂彥創造的人物風格華麗現代具強烈裝飾性。¹¹⁰

綜觀，日本漫畫題材與類型多不勝數，舉凡戰鬥、體育、知性、校園、黑道、政治、經濟、醫療、料理、推理、音樂、舞蹈、冒險、動物、戰爭、恐怖、奇幻、科幻皆能找到經典之作。總之，漫畫已是日本文化不可或缺的一環，它在敘事形式、主題、年齡、性別、社會族群開拓出各種類型漫畫，不只影響動畫與電影產業，也成為日本的國家象徵。

本章以「成人向」、「文學性」、「藝術性」和「完整敘事」等圖像小說規格概念，試圖從日本面向多元的漫畫發展中爬梳相關作品。其中或有部分與上述概念牽涉或相符，但日本漫畫更專注於故事經營與技法的磨練，少見如美國圖像小說以自身經驗作敘事的非虛構作品。而「劇畫」類型與聚焦現代生活的「淑女漫畫」是較能反映人性與時代的作品，若嚴格以符合艾斯納界定的圖像小說類型，柘植義春與水木茂具有自傳性質、晦澀而殘酷的生命經驗所繪製的作品，大抵符實。

¹⁰⁹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，臺北：臺北教育大學，2017.2，頁93。

¹¹⁰ 圖片出處：荒木飛呂彥官方網站，網址：<https://jojo-portal.com/comics/>

第五章 臺漫脈絡中的圖像小說

在圖像小說一詞尚未被從漫畫中區分出來時，本土漫畫創作者早期創作的作品中，具有圖像小說規格的作品有哪些？本章以臺灣漫畫發展進程為脈絡，從中發掘具圖像小說特質作品，繼之探討他國圖像小說在出版社的譯介下進入臺灣概況，與臺灣原創圖像小說近況，略述臺灣漫畫發表平台，最後整理目前漫畫家與公家機構合作的單行本概況。

第一節 從國島水馬到漫畫審查制度

西元1895年（清光緒21年），清國甲午戰爭戰敗簽訂馬關條約，臺灣進入長達五十年的日治時期。1895至1945年間日本的殖民統治，使得臺灣漫畫在日本系統下萌芽。此時期臺灣也能看到北澤樂天創立的《東京帕克》臺灣版，同樣以諷刺時事為主的《臺灣帕克》（台灣パック）。¹另外，田河水泡的《野良犬黑吉》也隨著《少年俱樂部》雜誌登陸臺灣，成為二戰前臺灣世代的共同印記。



圖1-5-1（左）：國島水馬以殖民政府角度手繪臺灣每年的大事紀。²

1916年六月（大正時期），臺灣的第一大報《臺灣日日新報》刊出了第一則單格諷刺漫畫，繪者是來自日本愛知縣的漫畫記者國島水馬。³如同英國記者查爾

¹ 《臺灣帕克》是1911年由日人吉川精馬與關鐵腕所創，1915年為臺灣總督府廢刊，1918年另由松尾德壽獨資在台灣經營。參見：李政亮，〈【在博物館看見日本動漫】初代職業漫畫家北澤樂天〉，想想論壇，2018.11.28。網址：<https://www.thinkingtaiwan.com/content/7319>（2022.3.10）

² 圖片出處：<https://www.kunputw.com/archives/taiwancomics>（2022.3.9）

³ 西川，〈國島水馬與〈台灣漫畫年史〉〉，「薰風」季刊，2020.8.19，網址：<https://www.kunputw.com/archives/taiwancomics>（2022.3.10）

斯·華格曼1862年於日本橫濱引進單格政治諷刺漫畫，國島水馬將諷刺漫畫帶進臺灣報紙。此外，他以臺灣史為題，一年一百組，繪製出1895至1939年間共四千四百張的彩圖，於1931年集結成《漫畫台灣年史》發行，並於1940年於臺灣各地巡迴展出。⁴《漫畫台灣年史》為目前所知最早的臺灣歷史漫畫。

同一時期的臺人基層警察許丙丁（1899-1977）在《臺灣警察時報》、《臺灣警察協會雜誌》等專欄刊登警察執勤、訓練生活相關的漫畫。⁵許丙丁於1931-1932年間於《三六九小報》上連載的奇幻章回小說《小封神》為其代表作，文內附有八幅漫畫，雖具漫畫外觀，實為插畫功能。另一名臺人於1935年發行的《雞籠生漫畫集》則被視為臺灣第一本漫畫書。《雞籠生漫畫集》作者為本名陳炳煌的雞籠生（1903-2000），其於美國留學期間，因參與校刊製作而接觸美國漫畫。⁶《雞籠生漫畫集》為雞籠生以其見聞所繪「大都會」、「時事漫畫」、「異地風光」等不同主題的綜合漫畫集，表現形式多為單頁漫畫，內容少有連貫。



圖1-5-2（左）：許丙丁於《小封神》內的漫畫，原版為臺語，戰後1951年增訂為中文版。⁷

圖1-5-3（右）：雞籠生曾留學紐約大學，因而漫畫手法受美國漫畫影響。⁸

⁴ 坂野德隆，《從諷刺漫畫解讀日本統治下的臺灣》，廖怡錚譯，新北市：遠足文化，2019.3，頁14-17、258。《漫畫台灣年史》於2000年由前衛出版社出版。

⁵ 劉維瑛，〈百年來，以嘻笑嘲諷為臺灣歷史留下見證的「政治漫畫」〉，《觀·臺灣》，第43期，2019.10.5，網址：<https://storystudio.tw/article/gushi/the-power-and-charm-of-political-cartoon/>；另，許丙丁漫畫研究可參考：林育薇，《許丙丁之報刊漫畫研究—以《臺灣警察時報》、《三六九小報》為中心》，臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2013.8。

⁶ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，臺北市：玉山社，2003，頁14-16。另見：劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博物館，2020.4，頁10。

⁷ 圖片出處：<https://www.facebook.com/TainanPoetryHouse/photos/274608945985469/>

⁸ 圖片出處：洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，頁15。

成立於1940年代期間的「新高漫畫集團」為臺灣第一個漫畫團體，成員包括葉宏甲（1923-1990）、梁梓義（1924-1947）等人。1945年戰後，集團成員發行第一份綜合刊物《新新》月刊，每期會有兩頁時論漫畫，多諷刺戰後臺灣時局，官商勾結、民不聊生社會現象。⁹隨著1947年爆發的228事件與1949年起的戒嚴，臺灣漫畫路線起了變化。1949年隨國民政府來臺的梁中銘、梁又銘、牛哥（李費蒙）、陳海虹等人形成另一條創作譜系。¹⁰來台畫家多以反共漫畫、對日抗戰等強化國家意識的題材，例如牛哥的《牛伯伯打游擊》。¹¹而避免碰觸時局的則轉向兒童漫畫，題材多以改編文學作品、傳奇故事或野史為主。

1950年代為兒童漫畫黃金期，報紙與兒童雜誌開始出現連載漫畫。此時期為美軍駐台期間，從美國引進的漫畫進入臺灣，《國語日報》於1951年開始連載美國漫畫家卡爾安德森（Carl Anderson, 1865-1948）的四格漫畫「小亨利」，該作是臺灣小學生對美國漫畫的共同記憶。1951年創刊代表官方的《小學生》畫刊，和屬民間系統1953年創刊的《學友》、1954年《東方少年》雜誌，陸續成為漫畫家發表作品的重要平台。《學友》和《東方少年》由受日本教育的臺人規劃發行，延續日本少年雜誌《少年俱樂部》的概念，內容涵蓋科學新知、日漫、美漫與臺漫。¹²《學友》也是最早刊登本土漫畫家作品以及引領連載漫畫風潮的兒童雜誌。於該雜誌刊登作品的包含陳定國（1923-1999）、劉興欽（1934-）等人。



圖1-5-4（左）：《學友》為一本綜合雜誌。¹³

圖1-5-5（中、右）：陳定國，《孟麗君》，1957。陳定國漫畫筆法承自日式簡筆風格，人物造型則兼具日式漫畫與傳統戲曲人物造型。¹⁴

⁹ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，前引書，頁24-25。

¹⁰ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，前引書，頁177-182。

¹¹ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，前引書，頁26-27。

¹² 李衣雲，〈戰後漫畫「低俗」史：1940年～1980年〉，歷史學柑仔店，2021.4.23，網址 <https://kamatiam.org/戰後漫畫低俗史1940年1980年/>（2021.11.8）

¹³ 圖片出處：<https://www.facebook.com/PaperFilmFestival.net/photos/894459067314415/>

¹⁴ 圖片出處：客家漫畫數位博物館，網址：<https://hakkacomic.lib.nctu.edu.tw/comic/all/all/1>

陳定國於《學友》月刊連載取材自西遊記的《三藏取經》為其第一部兒童漫畫。陳定國於日治時期曾獲得日本講談社《王樣》漫畫雜誌徵稿大獎，並赴日本東京太平洋美術學校接受美術教育，因而漫畫風格承襲自日本。陳定國被漫畫評論者洪德麟稱為臺灣第一位「少女漫畫家」，首創鳳眼美女造型，講究的服裝細節，源於其自小熱愛的野台戲。陳定國取材衷情於民間傳說裡的女性傳奇，因而創作出如《孟麗君》、《呂四娘》、《白娘娘》、《花木蘭》等以女性為主角的作品。有趣的是，從《孟麗君》內頁的人物設定來看，除了年輕女性與主要角色有鳳眼外，其餘人物的臉型、眼睛還是承自日本帶點童趣的風格設定。

而風靡一時的英雄人物《諸葛四郎》，是於1958年開始發行的漫畫雜誌《漫畫大王》上連載的武俠類型漫畫。作者葉宏甲曾於1942年赴日本川流美術學校就讀，此前亦參加日本漫畫協會的函授課程，因此《諸葛四郎》的造型、畫面結構與風格同樣師承自日本漫畫的圓潤卡通風格。¹⁵雖然畫風在日本脈絡下，但葉宏甲融合武俠小說、臺語電影、日本電影等多元題材與視覺元素，創造出一代漫畫偶像人物。

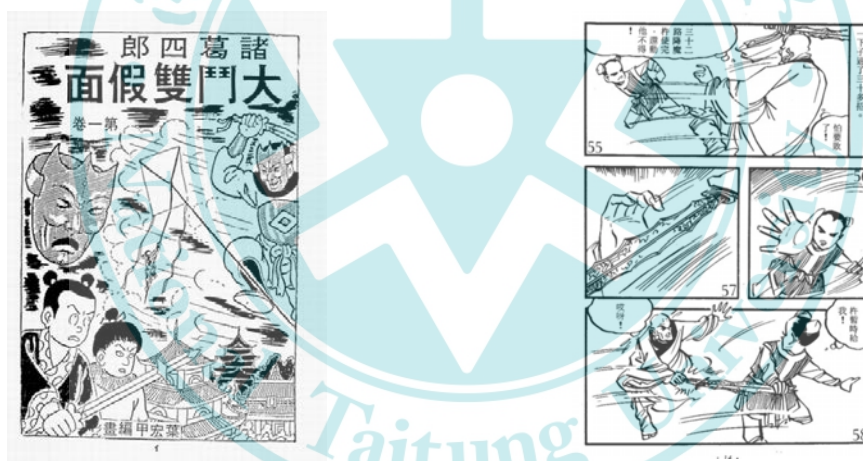


圖1-5-6（左）：葉宏甲創造的《諸葛四郎》，雖循日式風格，內容取材多元，包括武俠小說、流行電影，甚至日本電影裡的怪獸也出現其中。¹⁶

圖1-5-7（右）：陳海虹的《小俠龍捲風》，以白描方式繪製，畫面有電影運鏡感與效果線。¹⁷

相較於《諸葛四郎》面向兒童的畫風，陳海虹具中國傳統水墨特色的風格看似更面向成熟一點的青少年。同一年在《模範少年》雜誌上連載的《小俠龍捲

¹⁵ 洪德麟，《臺灣漫畫40年初探》，前引書，頁83。

¹⁶ 圖片出處：國科會國家數位典藏計畫/交通大學圖書館。網址：http://folkartist2.e-lib.nctu.edu.tw/collection/yeh/comic/004/004_01001.html (2022.3.10)

¹⁷ 圖片出處：臺北市立圖書館，數位典藏系統，「小俠龍捲風」書目。網址：http://archive.tpml.edu.tw/tpmlFront/search/detail.jsp?dtd_id=000006&xml_id=0000000247- (2022.3.10)

風》為陳海虹的成名代表作。被譽為武俠漫畫祖師爺的陳海虹，與陳定國和葉宏甲養成背景不同，陳海虹為福建人，1947年遷居臺灣，其繪畫筆法源自水墨白描技法，與1947-1949年間流行於臺灣的上海連環圖畫系出同源。¹⁸值得注意的是，陳海虹的《小俠龍捲風》的取景因受電影影響，可以看到鏡位角度與蒙太奇的變化。¹⁹而陳海虹與其弟子游龍輝掀起的武俠熱潮，造成後起之秀的跟隨。



圖1-5-8（左）：洪義男，《天外天》內頁。人設造型與陳海虹相近，但仍見日漫影響。²⁰

圖1-5-9（右）：范藝南，《美劍客》封面。本名范萬楠，後創立東立出版公司：²¹

臺東大學兒童文學研究所研究生張覺之以《臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）》為題的碩士論文中，其以台北市立中崙圖書館館藏女性漫畫家作品史料為範疇，整理出第一代（1960-1980）女性漫畫家的輪廓，包含葉麗雲（湘秋）、徐秀美（家菊）及吳淑霞（海丹）等約有20人左右。²²葉麗雲（1949-）初始於工廠以描抄日本漫畫為業，原創作品同樣受歌仔戲影響，風格承自陳定國仕女路線，但觀察其人物五官表現，已可見受日本少女漫畫文法影響。²³

學者李衣雲在其文章述及1960年代臺灣的出租本漫畫，「無論是構圖、三段式分格法、人設等，都與日本1950至60年代初的貸本漫畫極為相似。」²⁴在版權觀念不興的年代，出版商在求快與成本考量下，從1950年代就已盜版大量日本漫

¹⁸ 蔡盛琦，〈臺灣流行閱讀的上海連環圖畫（1945-1949）〉，國家圖書館館刊，九十八年第一期，2009.6，頁76-77。另，洪德麟，〈臺灣漫畫40年初探〉，頁46-48。

¹⁹ 洪德麟，〈臺灣漫畫閱覽〉，前引書，頁44。

²⁰ 圖片出處：<https://www.facebook.com/157090434385712/photos/242415729186515>

²¹ 圖片出處：<https://blog.xuite.net/yangjun807/twblog/185348071>

²² 張覺之，〈臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）〉，臺東市：臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007.7。

²³ 同上註，頁61。

²⁴ 劉維瑛等，〈臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊〉，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁18。

畫進入臺灣翻譯改作。²⁵這些年輕畫家從描抄過程習得日式漫畫表現方式，甚而養成讀者習慣日式系統的漫畫文法，但在題材與背景設定上都已具備自成一格態勢。



圖1-5-10（左）：湘秋（葉麗雲），《四季美人》，1970，清華出版社。雖為古典仕女圖像，但五官表現已是日本少女漫畫樣貌。²⁶

圖1-5-11（右）：海丹（吳淑霞），《錯愛》，1970，義明出版社。封面完全呈現日本少女漫畫文法，唯封面繪者與內頁未必是同一繪者。²⁷

1960年代初期漫畫週刊因急速膨脹導致惡性競爭，加上讀者改到租書店租漫畫等因素，造成銷量大減而迅速沒落。1960年代是單行本風行的時期，出租漫畫市場蓬勃發展，出版社必須大量招收年輕新手以應付市場需求。文昌出版社總編輯蔡焜霖在口述歷史即提及，文昌出版社必須租用一棟樓供漫畫家住宿。²⁸筆者曾於訪談過程中聽其述及當時文昌出版社招募的年輕漫畫家多達一、兩百人之譜，包含洪義男、范藝南、蔡志忠皆在此時加入漫畫產業。當時臺灣租書攤達兩、三千家，文昌使用一日一書策略，且出版的單行本僅提供給漫畫出租店。²⁹

龐大的市場讓其他出版社起而效之，出版社由三、五家成長四、五十家，³⁰吸引更多新人投入漫畫市場，但也因求量而粗製濫造，使得漫畫品質日漸低下。此時期漫畫仍以武俠題材為大宗，兒童風靡漫畫現象引起家長與教師憂心，引發

²⁵ 李衣雲，《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》，前引書，頁39-42。另，「光復」初期，限制日本文化輸入，日本色彩過濃的題材會被排除（如忍者、武士），在描抄漫畫時，則將內容中的日本元素塗去或改畫。

²⁶ 圖片出處：張覺之，《臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）》，臺東市：臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007.7，頁61。

²⁷ 張覺之，《臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）》，臺東市：臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007.7，頁67。圖片出處：劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁60。

²⁸ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，前引書，頁42-43。

²⁹ 蔡焜霖口述；蔡秀菊紀錄撰文，《我們只能唱歌：蔡焜霖的生命故事》，臺北市：玉山社，2019.5，頁161-162。蔡盛琦，〈臺灣流行閱讀的上海連環圖畫（1945-1949）〉，頁87。

³⁰ 蔡盛琦，〈臺灣流行閱讀的上海連環圖畫（1945-1949）〉，頁87。該段數字資料引自：王錫賢，〈沒落中的連環圖畫〉，《藝術家》，17，1976.10，頁119。

「著魔！」、「連環圖畫內容荒誕，戕害兒童心理、敗壞善良風氣」等輿論撻伐。³¹1966年《編印連環圖畫輔導辦法》審查制度的嚴格落實，強化漫畫為不良刊物的刻板印象。漫畫審查不僅送審時程曠日費時，審查標準對內容多所箝制，造成出版社關門與漫畫家轉行，這股漫畫風潮嘎然而止。

審查制度普遍被認為是造成1970年代漫畫產業一蹶不振的原因，臺灣動漫畫推廣協會理事長蘇微希認為審查制度只是原因之一，「臺漫產業從業人員面對產業逆境時的態度，才是造成臺漫進入長達20年黑暗期的關鍵。」³²並直言1960至1980年代的臺漫蕭條是本土原創粗製濫造造成讀者流失，蕭條的只是「原創」漫畫業，「盜版日漫」仍日益蓬勃。³³盜版日漫所以盛行，肇因於漫畫審查主事者有感漫畫景況蕭條，於1975年開放日本漫畫送審並大量放行，日漫取得容易、製作成本低廉，出版社獲利取向，因而開啟盜版日漫盛行亂象。

第二節 《歡樂漫畫》到《high漫畫》

洪德麟將1980年代稱為臺灣漫畫復甦期。³⁴因放政府放寬日本漫畫的審查，漫畫雜誌百家爭鳴，有臺灣第一本少女漫畫雜誌的《小咪漫畫周刊》（1979創刊）、《漢堡漫畫》（1989-1992），以及青少年漫畫為主的《歡樂漫畫》（1985-1988）、《星期漫畫》（1989-1991）、《少年快報》（1989-1992）、《周末漫畫》（1990創刊）等漫畫雜誌發行，「一時之間市場充斥著約三十種漫畫期刊。」³⁵

1987年隨著解除戒嚴，漫畫審查制度廢止，進入盜版漫畫全盛期。漫畫雜誌大量翻譯未經授權的日本漫畫，但也提供部分空間給臺灣創作者發揮。其中《歡樂漫畫》以臺灣原創漫畫為主，網羅包括蔡志忠、敖幼祥、鄭問、曾正忠、阿推等本土菁英。

臺灣時報文化出版的《歡樂漫畫》美術編輯姜振台即為阿推，1985年他於該雜誌推出科幻漫畫《九命人》，被稱為臺灣科幻漫畫第一人。《九命人》背景設定於西元五六七八年，以一名私家偵探為主角開啟的科幻敘事。阿推以科幻為主

³¹ 見：臺灣民聲日報，1965.7.17報導，網址：<https://das.nlpi.edu.tw/handle/rwvps>。於國立公共資訊圖書館搜尋「連環圖畫」即可搜尋到許多查禁連環圖畫報導。

³² 劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁27。

³³ 同上註。另，洪德麟於《臺灣漫畫40年初探》頁127-133，對漫畫審查制度下的臺漫發展有詳細的陳述。

³⁴ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，前引書，頁100。

³⁵ 同上註，頁101。

軸，黑白線條明確帶有隨性與塗鴉特質，以細針筆構成的畫面風格帶有歐美漫畫特色。阿推在訪談紀錄中述及就讀復興美工時，從漫畫雜誌《HEAVY METAL》獲得啟發，³⁶其極為推崇墨必斯，以及荷蘭版畫家艾薛爾（M. C. Escher），³⁷這樣的影響在其作品中的線條與空間錯覺上顯而易見。



圖1-5-12（左）：阿推《九命人》內頁。一瞥而過的路人挪用自墨必斯筆下的角色貝魯克特上校，頭盔上標籤寫著「墨必斯漫畫」字樣。

圖1-5-13（右）：《封閉式車庫》（Le Garage Hermétique）為墨必斯於1976-1979年間於《金屬狂嘯》雜誌上連載的短篇合集。

此時期的女性漫畫家張靜美、游素蘭、任正華等人，亦陸續站上臺灣漫畫舞台。張靜美(1961-)被譽為「臺灣少女漫畫先驅」。其以瓊瑤小說《六個夢》裡的短篇作為藍本，與吳季芳共同創作出《啞妻》，該作連載於1986年的《歡樂漫畫》半月刊，1987年發行單行本並獲國立編譯館優良漫畫佳作。《啞妻》背景、人設雖為清末民初，其柔美畫風承自日本少女漫畫。³⁸日本少女漫畫大眼美型、破格、象徵物運用（花卉、星點）的漫畫文法，已然成為臺灣少女漫畫血脈。

游素蘭（1967-）則是另一位在此時期大放異彩的少女漫畫家。1989年，游素蘭《傾國怨伶》於《周末漫畫》連載，隔年出版一部共四冊的單行本，銷售成績

³⁶ 《HEAVY METAL》為美國科幻小說與奇幻漫畫雜誌，創刊於1977年。內容以露骨的科幻、情色和蒸氣龐克聞名。墨必斯的《封閉式車庫》原連載於《金屬狂嘯》雜誌，1977年引進美國《HEAVY METAL》發表。

³⁷ 參見網路訪談：<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=194187>。另，艾薛爾版畫作品以圖地反轉和視覺矛盾的視錯覺見長。

³⁸ 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，前引書，頁119。另見，張覺之，《臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）》，臺東市：臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007.7。

驚人。³⁹獲得廣大迴響的《傾國怨伶》是一部奇幻類型漫畫，內容以轉世輪迴為主軸，人物設計唯美夢幻透著陰鬱氣質，整體畫風剛中帶柔、絢麗奪目。《傾國怨伶》續作《火王》則首開臺灣BL漫畫先例。



圖1-5-14（左）：張靜美，《啞妻》封面。

圖1-5-15（中）：游素蘭，1989《傾國怨伶》內頁。畫格配置與日本少女漫畫文法相似。

圖1-5-16（右）：任正華，《人肉包子》內頁。

任正華（1963-）則是以女性漫畫家身份走出日系少女漫畫的路線。1989於《星期漫畫》連載的奇幻漫畫《修羅海》為其成名作，《星期漫畫》雜誌偏向少年漫畫，任正華展現其跨界特質。任正華筆法具有少女漫畫的纖細，處理動作畫面則剛勁犀利。相較於柔美的少女漫畫風格，任正華會因應不同主題改變畫風，時而寫實時而惡搞。任正華特出之處還在其題材內涵涉及人性私慾，無論是《修羅海》或另一篇小品《人肉包子》。

《戰士黑豹》是鄭問（1958-2017）1983年在《時報週刊》發表的第一部作品。該作為科幻長篇架構的青少年漫畫，內容為虛構人物，但融入臺灣各地景點作為背景，如故宮博物院、彰化大佛、中華商場等。鄭問於訪談中述及當時火紅的電影《星際大戰》為其靈感，內容元素涵蓋中國劍仙、神話、港式打鬥等。鄭問自陳《戰士黑豹》畫風受池上遼一影響，⁴⁰但從每一回第一張的彩稿可以看到其一貫的實驗性，及其往後融合水墨與西洋油畫特質的繪畫性。

³⁹ 《傾國怨伶》於1991年出版一部四本單行本，創下兩個月賣出十刷的驚人成績。見：張覺之，《臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）》，臺東市：臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007.7，頁98。

⁴⁰ 鄭問、大辣編輯部，《人物風流：鄭問的世界與足跡》，臺北市：大辣出版，2018.5，頁196。

1990年，鄭問以特有的水墨風格創作的《東周英雄傳》獲日本講談社邀請於《Morning》漫畫周刊連載，同年集結出版單行本，其細膩而大膽的圖像表現轟動日本漫畫界，並以該作獲頒日本漫畫家協會獎「優秀賞」，成為該獎非日本籍漫畫家第一人。⁴¹《東周英雄傳》共三冊，內容描繪24名東周時期著名人物，鄭問以紮實的寫實功力與自動性技法製造出的不確定肌理，擴展出漫畫新文法，一條帶著東方美學思維與西方寫實技巧的路。

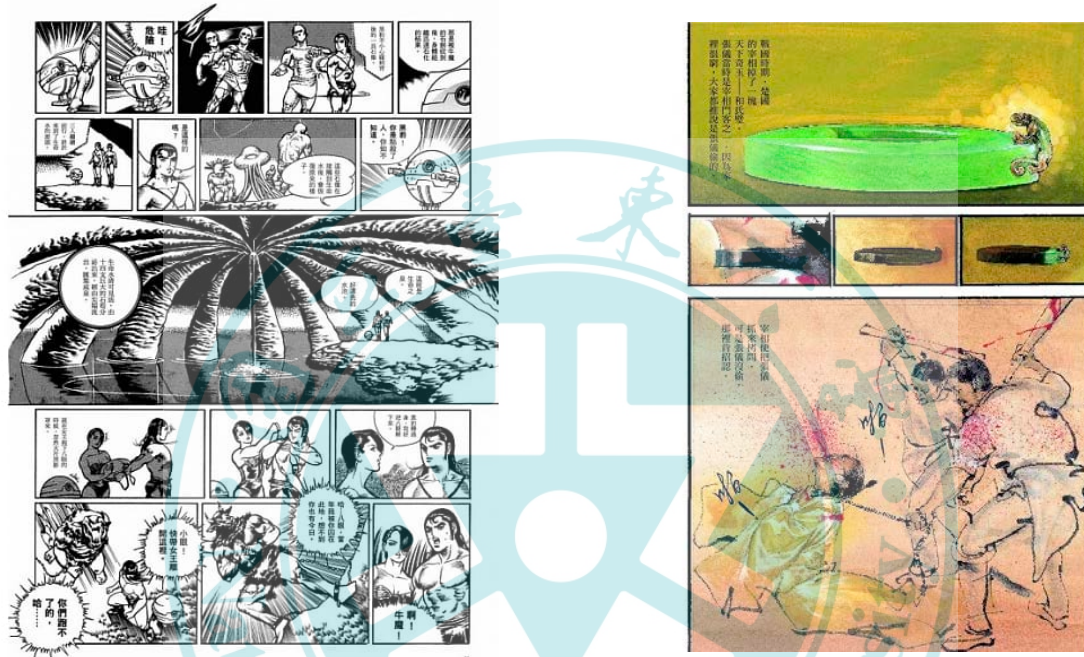


圖1-5-17（左）：鄭問，《戰士黑豹》內頁。題材集各家大成，科幻、武打、神怪皆納入其中。

圖1-5-18（右）：《東周英雄傳》內頁。鄭問技術具實驗性，嚴謹寫實與揮灑寫意共冶一爐。

不同於以虛構或取材古典文學為敘事，於1990年出版的《霧社事件》是建立在史實上的非虛構作品。《霧社事件》以發生於1930年的原住民反日事件為背景，是邱若龍（1965-）歷經數年田調，費時五、六年方繪製完成的歷史紀實漫畫。就艾斯納的定義，《霧社事件》已具圖像小說規格。

然而，以歷史為題材，即會有史觀、倫理等立場問題。中國當代文學研究者白睿文（Michael Berry，1974-）就提出《霧社事件》漫畫有簡化歷史之嫌，其舉出書中日本受害者皆為男性軍官或政府官員，排除史實中被殺害的女性與兒童，另將日人以醜惡的外表描繪，對比原住民英俊的形象，不僅將日人去人性

⁴¹ 鄭問、大辣編輯部，《人物風流：鄭問的世界與足跡》，臺北市：大辣出版，2018.5，頁17。

化，亦有強烈的種族刻板印象等疑義。⁴²因此，以漫畫圖像轉譯歷史題材時，繪者史觀與立場、史料暴露與隱蔽的選擇，此為以歷史紀實題材為本之創作者需要審慎思考的問題。



圖1-5-19（左）：《霧社事件》內頁。邱若龍以景觀化的手法處理原住民出草行動。

圖1-5-20（右）：《霧社事件》中的人設明顯以外觀呈現善惡之分，此為傳統漫畫慣用手法，為使讀者迅速接收人物性格。⁴³

臺灣漫畫盜版現象直到1992年實施新著作權法後，各家出版社才改以洽談版權方式經營，其中兩大以翻印未授權漫畫起家的東立和大然出版社就與日本講談社、集英社和小學館合作授權引進日本漫畫。臺灣漫畫不論是創作風格或漫畫週刊出版格式，都延續或取材自日本路線，因此如何走出臺灣自己的漫畫風格向來都是漫畫評論的重要議題。擴展漫畫讀者群及打開創作者的視野，是培養臺灣漫畫路線的必要策略。

1995年，時報文化創刊《high》都市漫畫休閒誌月刊，該雜誌為臺灣第一本成人漫畫雜誌，在百家爭鳴的漫畫雜誌中以「成年人看的漫畫」為號召。⁴⁴其內容分為右翻區以日系漫畫為主，左翻區則引入諸如法國墨必斯的《貓之眼》（*LES YEUX DU CHAT*）、美國蝙蝠俠等歐美漫畫，試圖讓習慣日本漫畫敘事的臺灣讀者開啟另一道漫畫視野。《high》雜誌另一項特色是提供臺灣創作者發表空間，小莊、麥人杰、朱德庸、阿推、蕭言中、徐玖怡等本土漫畫家皆曾在其中連載作品。

⁴² 白睿文，〈簡化歷史？流行文化中的霧社事件〉，聯合新聞網：麥田出版社，2020. 12. 31，網址：<https://udn.com/news/story/12674/5030606>（2022. 3. 14）

⁴³ 圖片出處：白睿文，〈簡化歷史？流行文化中的霧社事件〉，聯合新聞網：麥田出版社，2020. 12. 31，網址：<https://udn.com/news/story/12674/5030606>（2022. 3. 14）

⁴⁴ 此處的成人漫畫指的是不易為兒少所理解、較深奧的議題，非單指狹義的色情漫畫。

小莊本名莊永新（1968-），在《high》連載的《廣告人手記》為其首部漫畫作品，1997年發行的單行本創下十八刷紀錄。該作為小莊以自己為主角，描繪作為廣告人職涯期間的生活觀察，屬自傳體圖像小說。《廣告人手記》以多篇黑白簡筆、幽默筆記的短篇散文形式組合而成，是未使用漫畫分格的手札形式。該作於2014年由大辣出版社再版時，書中作者簡介中稱該作為「臺灣第一部圖像小說」。⁴⁵《廣告人手記》為隨筆手札形式，較不具備小說體例所具有的完整敘事結構。小莊於2010年發表的《窗The Window》，以無字漫畫概念（有少數幾頁有文字）繪製，內容雖為虛構，敘事與規格上則是一部完整的圖像小說。《80年代事件簿1》（2013）榮獲2014年金漫獎「年度漫畫大獎」及「青年漫畫獎」，該作以回憶為主題，延續小莊記事的簡筆風格，但結構更為嚴謹細膩。2019年，小莊與另一位創作者阮光民受邀將吳明益的小說《天橋上的魔術師》圖像化，出版《天橋上的魔術師圖像版：小莊卷》，是文學漫畫化的有趣案例。

《廣告人手記》與麥人杰的《麥先生的麻煩》、敖幼祥《一隻叫做扁食的貓》都屬以自身見聞為題材的輕鬆記事。另外，1998年大塊文化出版的《交換日記》也屬於此類作品，該作為張妙如與徐玫怡兩位風格殊異的女性作者，以傳真寫日記方式完成的作品，該系列作至2016年已經發行20集。

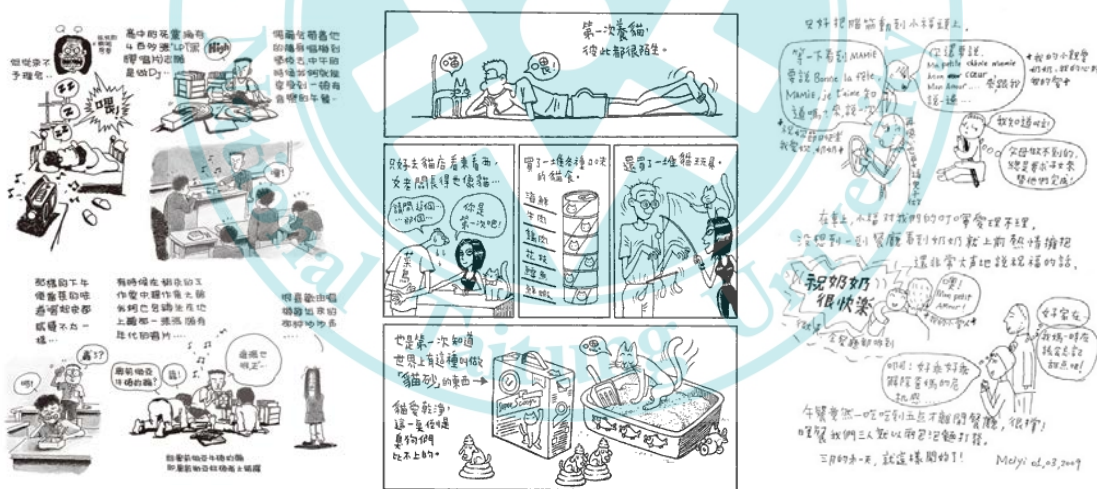


圖1-5-21（左）：小莊，《廣告人手記》內頁。

圖1-5-22（中）：敖幼祥，《一隻叫做扁食的貓》內頁。

⁴⁵ 大辣出版社總編輯黃健在訪談中述及，若在威爾·艾斯納的圖像小說路線下，臺灣以自己的生命歷程為藍本創作的漫畫，有麥人杰的《麥先生的麻煩》（1997，時報）、小莊的《廣告人手記》（1997，時報）和敖幼祥的《一隻叫做扁食的貓》（2001，時報），都可稱為台灣圖像小說的開端。故，「臺灣第一部圖像小說」係置放於「以自己生命歷程為藍本」的前提之下，且不無商業推廣之目的。參自：陳怡靜、李安、紙本分格等，《G-Papers：2019圖像小說報》，臺北：大辣出版，2019.9.30，頁2。

圖1-5-23（右）：張妙如、徐玫怡，《交換日記》內頁。

《黑色大書》是麥人杰（1964-）在1995年3至6月期間於《high》發表的限制級作品。1997年出版《黑色大書》，集結十篇短篇驚悚漫畫，涉及死亡、暴力、謀殺等各種異色題材。麥人杰於該書序文自述該作風格倣自法蘭克·米蘭的《罪惡城市》（*Sin City*，1991），⁴⁶以黑白高反差營造強烈的光影對比效果，凸顯內容的戲劇性。2003年，麥人杰集結於成人雜誌《Playboy》上連載的情色漫畫以《狎客行》出版單行本，為華文世界第一本性喜劇漫畫。

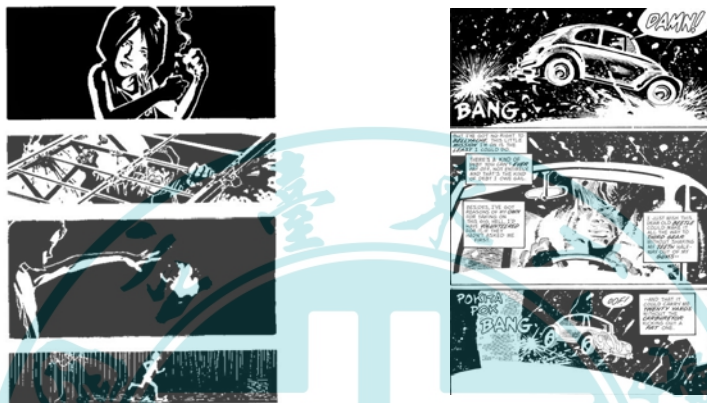


圖1-5-24（左）：麥人杰《黑色大書》中的《小孩》篇，全篇無字，需讀者自行解讀老人與女童關係。

圖1-5-25（右）：法蘭克·米蘭《罪惡城市》內頁。法蘭克·米蘭在細節處理上極為細緻。

然而，《high》漫畫雜誌在創刊兩年後即休刊，休刊歸因於「成人漫畫讀者不足」，⁴⁷以成人為定位的漫畫顯然在當時不論是漫畫與兒少連結的刻板印象、探討議題的深奧、讀者對歐美漫畫的水土不服，都讓這本在當時漫畫市場具有開創性又罕見的漫畫刊物無以為繼。

漫畫審查制度為臺灣原創漫畫帶來黑暗期，審查制度廢止、開放日本漫畫進口、著作權法施行，漫畫雜誌百家爭鳴，新生代創作者汲取歐、美、日漫元素與風格，於議題、視覺表現上進行實驗與試探，臺漫看似正要崛起，卻迎來2000至2010年的第二次黑暗期。蘇微希指出「1900年代後期到2000年初世界娛樂市場飛躍發展，遊戲與電影聲光特效進展驚人，2000年後網路普及雪上加霜，大量瓜分人們對紙本漫畫的消費需求...」。⁴⁸2000年後的臺灣漫畫市場持續低迷，雖仍有東立、尖端等出版社提供臺灣漫畫創作者發表平台，但仍以出版日漫譯本為主。

⁴⁶ 麥人杰，《黑色大書》，臺北市：大辣出版社，2006.6，頁6。

⁴⁷ 臥斧（Wolf Hsu），如果你讀漫畫，你應該支持這本刊物；如果你不讀漫畫，你應該試試這本刊物，2018.4.24，網址：<https://wolf-hsu.medium.com/如果你讀漫畫-你應該支持這本刊物-如果你不讀漫畫-你應該試試這本刊物-82b4cf740d8b>（2021.11.19）

⁴⁸ 劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁29。

第三節 官方金漫獎與民間出版社

民間出版社舉辦漫畫比賽是挖掘臺灣原創漫畫人才的重要管道，許多漫畫創作者多藉由參與漫畫獎項出道或獲得關注。「小咪漫畫新人獎」1980年由《小咪漫畫周刊》伊士曼小咪出版社（大然文化出版前身）每隔半年舉辦一次，該獎項只辦五屆，隨著週刊停刊而停辦。張靜美、任正華、高永、游素蘭等皆是由此發跡；東立出版社則於1992年創刊《龍少年》、《星少女》，⁴⁹專為臺灣原創漫畫發表平台，並舉辦「東立漫畫新人獎」（1991-2002）、「東立少年短篇漫畫賞」（2003-）、「東立少女短篇漫畫賞」（2006-）、「東立原創大賽」（2013-2016）等比賽；「全國漫畫大擂台」是由中華民國漫畫學會與中時報系分別於1984與1986年舉辦的漫畫比賽，該比賽發掘鄭問、麥人杰、邱若龍、蕭言中等人。

官方舉辦的漫畫比賽，漫畫審查制度審查單位國立編譯館於1989年創辦「國立編譯館優良漫畫獎」，於2012年廢止，為臺灣官方主辦歷時最久的漫畫獎項。「金漫獎」為臺灣漫畫界國家級獎項，其沿革自2003年行政院為促進國內漫畫產業發展而設立的「行政院新聞局劇情漫畫獎」，是少數徵選長篇劇情的漫畫獎項。2010年改名「行政院新聞局金漫獎」，2012年轉隸文化部再更名「文化部金漫獎」。「金漫獎」將漫畫位階提高到國家層級，成為臺灣眾漫畫家與出版社爭取曝光與記錄的重要平台。⁵⁰因獲獎者眾，本節僅擇與本論圖像小說範疇相關之創作者與主題作品予以略述。



圖1-5-26（左）：章世圻，《黑色狂想曲》封面。



圖1-5-27（右）：章世圻，《烈炎真言》內頁局部。

⁴⁹ 龍少年、星少女於2016年轉型為電子月刊。

⁵⁰ 文化部金漫獎歷屆入圍及得獎名單，網址：<https://gca.moc.gov.tw/home/zh-tw/>
Previous (2022. 3. 20)

章世炘(1979-)筆名T.K章世炘，為第十一屆東立漫畫新人王第一名，2007年以奇幻漫畫《烈炎真言》於《龍少年》連載出道。2013年以《黑色狂想曲》獲得金漫獎少年漫畫類首獎。《黑色狂想曲》為奇幻類型的少年漫畫，主角是一名漫畫家，藉由一瓶魔法墨水穿越進入主角筆下的圖像世界所展開的冒險故事。故事以當代的台中為背景，但快節奏敘事、簡潔的人物造型、黑白明確的簡化筆法與分格形式皆屬於日系戰鬥漫畫風格。

出身於廣告業界的常勝（本名李常勝，1968-）於2004年投身漫畫創作。常勝創作風格受日本科幻漫畫家星野之宣影響，擅長以寫實手法表現科幻題材。2004年，以《史坦利之石》第1集獲得93年度行政院新聞局劇情漫畫獎，2011年以《BABY.》同時獲得奪下第二屆金漫獎最佳少年漫畫類獎及最佳年度漫畫大獎；2013年則以《OLDMAN奧德曼》獲得日本國際漫畫賞佳作，該作於2014年獲得第五屆金漫獎最佳少年漫畫類獎；2017年再以《The Hidden Level 隱藏關卡》獲得「第3屆京都國際漫畫賞」金賞，與金漫獎最佳少年漫畫獎。常勝受訪時指出星野之宣的時空冒險科幻漫畫《2001夜物語》、法國新浪潮電影《巴黎野玫瑰》與村上春樹具有科幻色彩的長篇小說《世界末日與冷酷異境》都是其熱愛的作品，⁵¹這些漫畫、電影與小說都內化成為他作品的基調。



圖1-5-28（左）：常勝，《OLDMAN奧德曼》封面，該作以十七世紀末的歐洲為背景。

圖1-5-29（中）：《The Hidden Level 隱藏關卡》內頁，視角與女體姿態透露感官與心理。⁵²

圖1-5-30（右）：常勝《閻鐵花》以東方戲曲作為引子，內核是女性超級英雄概念。

常勝筆下主角幾乎都是女性。人物外觀多以歐美人物作為模特兒，因此角色塑造常見外國面孔，尤其對嬌俏的女性角色形象多所著墨，他對女性面孔與身形的描繪，彷如時尚模特兒樣態，具都會冷漠氣息。其筆下的女性具有強勢、反

⁵¹ 文化內容策進院、老娜等，《下一頁，數位漫畫：CCC創作集26號》，臺北市：蓋亞文化出版，2020.6，頁122。

⁵² 圖片出處：常勝臉書，網址：<https://reurl.cc/5GxMAq>

抗、勇氣等英雄特質，視覺外觀則往往呈現「展示」姿態，反應出他對女性外在感官與內在心理的觀點。常勝長期以電繪做為繪圖工具，簡潔俐落、剛中帶柔的筆法凸顯出人物氣質，例如，2020年推出的結合傳統戲曲、超級英雄與科幻元素的《閻鐵花》，將柔美的京劇女伶與果決的復仇者融為一體。

韋宗成（1982-）於2009年以一部長篇諷刺政治漫畫《馬皇降臨》引發關注。《馬皇降臨》以馬英九與陳水扁兩位總統間的鬥爭為主軸，諷刺臺灣政治人物間的鬥爭與選舉文化。韋宗成於2010年開始連載的《冥戰錄》獲得金漫獎第2012年（第三屆）與2018年（第九屆）少年漫畫獎，該作則是以現代版媽祖林默娘為主角，融入臺灣地方特色背景的奇幻冒險故事。另一部由李隆杰（1982-）繪製以鄭成功為題材的《1661國姓來襲》獲得2016年（第七屆）金漫獎青年漫畫獎。該作參考荷據時期末代長官揆一（Frederick Coyet，1665-1662）的回憶錄，描繪鄭氏與揆一在臺江的戰役，並以另一種視角顛覆鄭氏王朝的傳統定位。



圖1-5-31（左）：韋宗成，《馬皇降臨》封面。

圖1-5-32（中）：《冥戰錄》第一卷封面。

圖1-5-33（右）：《1661國姓來襲》封面。

出生於雲林的阮光民（1973-）關注議題以常民生活為主，以小鎮上的老理髮廳為題的《東華春理髮廳》，該作獲得2009年行政院新聞局劇情漫畫首獎；2012年獲得金漫獎一般漫畫類優勝的《幸福調味料》以庶民小吃為題材；2015年《天國餐廳》奪下金漫獎青年漫畫首獎；《用九柑仔店》於2017年同時獲得年度漫畫大獎與最佳青年漫畫獎的肯定，該作內容涵蓋文化傳承、地方創生與產業轉型等議題，並於2019年改編成電視劇。⁵³繪者阮光民以其童年記憶為本，從一間式微的鄉下雜貨店為出發點，並以此開展出不同人物間的人生故事。上述作品皆聚焦於草根人物的角色故事。

⁵³ 參見：周文鵬，〈慢板進行，卻有諸多量身打造的敘事武器：評阮光民《用九柑仔店》〉，OPENBOOK閱讀誌，2019. 7. 15，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-62277>（2022. 3. 20）

另外2020年獲得金漫獎年度漫畫獎的《天橋上的魔術師圖像版：阮光民卷》則是改編自吳明益的《天橋上的魔術師》，原著為吳明益以童年經驗中的光華商場為背景所寫的魔幻寫實小說，阮光民與小莊各自從原著篇章中取材。阮光民繪畫風格清新，筆調銳利，是速寫插畫特質的寫實風格。



圖1-5-34（左）：阮光民，《幸福調味料》封面。

圖1-5-35（中）：《用九柑仔店》第一卷。以返鄉青年為主角。

圖1-5-36（右）：《天橋上的魔術師圖像版：阮光民卷》封面。

簡嘉誠(1978-)於2005年以短篇漫畫〈小紅帽愛上大野狼〉於漫畫雜誌《挑戰者月刊》出道，其2012年發行的《時空鐵道之旅》是一部以鐵道為題材的奇幻作品，該作獲得2013年金漫獎一般漫畫獎優勝。內容講述一對於火車上相逢的高中同學，意外發生穿越時空的冒險故事。該作以現代的臺灣鐵道為起點，回溯大正時期的蒸汽火車、昭和時期的阿里山森林鐵路、民國50年代糖業鐵路與1970年代的藍色莒光號，將臺灣百年鐵道史以四段故事串連而成。是以史料、田調為基礎所發想的科幻類型作品。2019年以修復老電影膠卷為題的《消逝的後街光影》，2020年以1960年代電影海報繪師為題的《畫電影的人：手繪海報的美好時光》都是與國家電影及視聽文化中心合作的作品。繪圖手法以電繪表現，風格屬日系誇張漫畫文法。



圖1-5-37（左）：簡嘉誠，《時空鐵道之旅》封面。

圖1-5-38（右）：簡嘉誠，《畫電影的人：手繪海報的美好時光》內頁。

本名劉宜其的6lchi (1988-)畢業於國立臺灣師範大學設計研究所，是台灣新一代的漫畫創作新銳，創作領域跨足漫畫、插畫與設計等。2014年以移居北方公寓觀察為題的《房間》正式出道，該作獲得的第八屆日本外務省國際漫畫賞銀賞。2016年以故鄉高雄左營和捷克南方小鎮庫倫洛夫駐村經驗所創作的《南方小鎮時光：左營·庫倫洛夫》獲得2017年金漫獎跨域應用獎。她所創作的圖像筆觸展現媒材的異質化，流露出個人的感性特質。2018年的《台北小日子》則將個人移居台北後的都市觀察，化為以圖文與漫畫共構的詩意小品，該作獲得當年金漫獎最佳單元漫畫獎。其2019年發行的《城市裡，有時候》同以城市觀察為題材。6lchi的圖像創作往往聚焦於描繪城市景觀中人們的活動軌跡，以纖弱而敏感的筆觸與經過塗抹汙濁的色塊，表現出人性中的掙扎、矛盾與寂寞。

另一部同樣取材城市中的人物樣態觀察的是2019年發行的《暫時先這樣》。該作為陳沛琄（1986-）首部個人圖像小說，獲得2020年金漫獎年度漫畫獎，亦是同樣以藝術性插畫風格作為表現手法的女性創作者。陳沛琄以現實都會人生為主題，畫風則更為樸拙，顆粒感的灰色層次加上冷色調的運用，使得圖像顯現的情感更冷、更疏離。



圖1-5-39（左）：6lchi，《台北小日子》封面。

圖1-5-40（中）：《城市裡，有時候》封面。6lchi的圖像表現繪畫性強烈。

圖1-5-41（右）：《暫時先這樣》，陳沛琄以鉛筆、色鉛筆和水彩，表現都市的疏離氛圍。

相較於男性漫畫家創作的少女或淑女漫畫偏重外在感官的圖像表現，女性漫畫家創作的少女、淑女漫畫往往更傾向心理面向的訊息傳達。另一位女性創作者星期一回收日則以女性情誼為基調的百合題材作為創作路線。2018年出版獲得金漫獎少女漫畫獎與年度漫畫大獎的《粉紅緞帶》，與2020年改編楊双子原著小說，並獲得年度漫畫獎的《綺譚花物語》，皆是百合題材作品。星期一回收日簡潔筆法，幽默而誇張的漫畫文法顯然承自日系少女漫畫。然而，如同BL漫畫，夢幻唯美的百合亦難以接近真實世界。

PAM PAM LIU（本名劉盼盼）的第一部長篇圖像小說《瘋人院之旅》則是立基於作者家庭經驗的作品。《瘋人院之旅》以精神病患與童年創傷為題，畫面則是具有黑色幽默感的Q版可愛畫風，其以虛構手法描繪出精神病院病人虛實交錯、光怪陸離的互動。《瘋人院之旅》不僅獲得2021年金漫獎年度漫畫獎，還是首部以漫畫拿下文化部主辦的台北國際書展大獎小說類首獎的作品。



圖1-5-42（左）：星期一回收日，《綺譚花物語》是由四部短篇組合而成的百合戀故事。



圖1-5-43（中）：PAM PAM LIU，《瘋人院之旅》封面。



圖1-5-44（右）：PAM PAM LIU畫風簡潔童趣，灰色調筆觸與低彩度配色使得畫面協調討喜，與議題呈現強烈反差。

而游珮芸編作、周見信繪圖的《來自清水的孩子1-2》系列作品，在2021年獲得台北國際書展大獎兒童及青少年獎首獎外，亦獲得當年的金漫獎最佳新人獎，以及兒童及少年圖書類的金鼎獎。《來自清水的孩子》系列共四冊，以一部以白色恐怖受難者蔡焜霖為主角所展開的傳記圖像小說，內容歷經日治至今長達約90年，以小人物見證臺灣的民主化歷程。《來自清水的孩子》為臺灣首部政治受難者漫畫，繪者周見信採用四種不同的繪圖筆法繪製，以彰顯主角人生四個階段心境與年代氛圍。



圖1-5-45：《來自清水的孩子》四冊封面。以不同的色調帶出主角四種人生階段。

以漫畫進行國際交流的平台還有各國設立的漫畫獎項。義大利波隆那兒童書展「拉加茲童書獎」(BolognaRagazzi Award)設立於1966年，素有童書界奧斯卡獎美稱，獎項類別中包含漫畫類(依照依適讀年齡分為 Early Reader (6-9歲)、Middle Grade (9-12歲)或Young Adult (包含13歲及以上年齡)三小類)。由大塊文化出版臺灣創作者阿尼默(本名陳永凱，1977-)的漫畫集《小輓》，即於2020年獲得波隆那童書展拉加茲獎的漫畫類青少年組首獎，為該分類獎項獲獎台灣第一人。《小輓》以〈旱溪〉、〈家蚊〉與〈緞帶〉三篇故事刻畫其對「死亡」的關注。通篇以無字圖畫和極少量的文字構成，每一分格皆以數層版印油墨質感堆疊，斑駁厚重且藝術性極高。

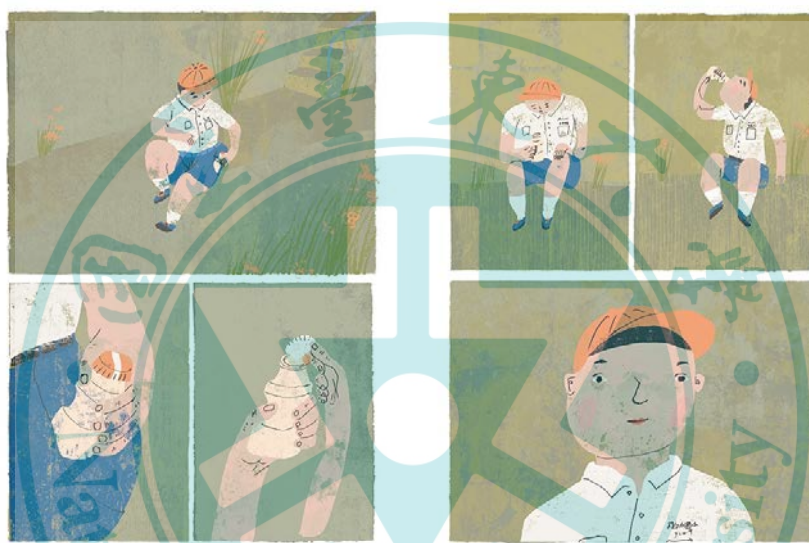


圖1-5-46：《小輓》內頁。阿尼默採用版印製造濃厚且斑駁的畫面效果，著重於藝術性表現。

2009至2019年間，臺灣出現許多以臺灣文化歷史為背景的漫畫單行本，這些作品與一般娛樂為主的漫畫不同，看似經過嚴謹的背景考察，且閱讀目標不是針對兒童。例如，繪者AKRU重現台北日治時期風土民情的《北城百畫帖》(2010)；左萱以桃園大溪為背景，融合陣頭文化的《神之鄉》(2015)；與kinono以四百年前的臺灣為背景的《蘭人異聞錄：濱田彌兵衛事件》(2015)，各自於2012、2016和2017年獲得日本外務省國際漫畫獎入賞(銅獎)。另外，韋離若明以禮儀師為題材的《送葬協奏曲》(2020)甚至獲得第十四屆日本國際漫畫賞金賞，為臺灣首位獲得該獎項的漫畫家。上述由蓋亞文化出版的本土原創漫畫，筆者認為皆具圖像小說規格。而這些作品的發表，又與臺灣第一本官方性質的漫畫人文誌《CCC創作集》有關。

《CCC創作集》(Creative Comic Collection)為2009年由政府部門所發起，結合史料與漫畫的人文誌。該誌為中央研究院執行「數位典藏與數位學習國

家型科技計畫」成果之一，⁵⁴是中研院數位文化中心將國家典藏文獻史料數位化後，由漫畫家據之創作出以臺灣歷史、民俗、社會與生態題材為內容的漫畫作品。自2009年開始，預計發行20期台灣原創漫畫季刊。



圖1-5-47：《北城百畫帖》、《神之鄉》、《蘭人異聞錄：濱田彌兵衛事件》、《送葬協奏曲》封面。

作為臺灣第一本官方性質的漫畫人文誌，《CCC創作集》提供臺灣本土畫家平台發揮。該計劃合作的漫畫家人數眾多，前20期即有漫畫家、作家與插畫家共75位參與創作，許多創作者都先將作品投稿該刊上連載，打開知名度後再獲得出版單行本機會。2009至2019年間，經過連載再集結出書的漫畫超過一百冊。⁵⁵其中孕育出許多金漫獎得主，亦多次入選日本外務省國際漫畫獎。



圖1-5-48：《CCC創作集》26號，為紙本最後一期。

「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」於2020年開始轉型，紙本停刊改為全面數位化上線，提供讀者免費閱讀。自從網路興起，數位閱讀成為新的閱讀行為，不僅衝擊紙本銷售，也影響官方、出版社與創作者各項策略。

⁵⁴ 「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」第一期目標是「將國家典藏文物數位化、提升全民數位學習素養、推動新一波數位學習學術研究、奠定國內數位學習與數位內容產業。」中研院數位文化中心推出的漫畫計畫以紙本型式出刊，初時免費發送限量版，是大受歡迎的政府刊物。2011年交由蓋亞文化進行商業發行，20期發行量達10萬冊以上。2015年計畫執行完畢停刊，2017年經文化部挹注復刊，以24期月刊繼續發行(最終發行26期)。數位典藏與數位學習計畫百科：<https://wiki.teldap.tw/index.php?title=數位典藏與數位學習國家型科技計畫>
#. E7. 9B. AE. E6. A8. 99. E8. 88. 87. E7. AD. 96. E7. 95. A5

⁵⁵ 陳怡靜、李安、紙本分格等，〈G—Papers：2019圖像小說報〉，頁9。

出版商提供漫畫家展現平台，往往是從中發現具潛力可以培植的漫畫家與值得轉成單行本獲利的作品。出版社在於商業獲利考量下，連載漫畫雜誌為投資，印刷、倉儲與運送成本，加上過期後的回收、銷毀等都是必須做的投資。而數位化漫畫平台則可以省去上述成本，且紙本囿於頁數限制，數位平台則可提供更多創作者機會，出版社則可依據作品的閱讀、下載數字，再決定印刷成單行本獲利。網路發表的即時、便利性與容納更多作品的空間，所節省下的時間與成本，遠遠優於實體印刷的成本。因此，網路漫畫平台不僅是出版社的試金石，似乎也已經成為新一代漫畫家最容易獲得出道機會的管道。

另外，從以成人向漫畫、具有媒合性質的民間出版社進行觀察。出版過林莉菁個人生命經驗《我的青春，我的Formosa》的無限出版社，曾於2013年出版過兩期《Graphic Fiction圖文主張》。《Graphic Fiction圖文主張》由王登鈺策劃，第一期集王登鈺、吳仰高與達姆三位創作者以「消失」為主題進行漫畫創作。第二期收錄阿咧先生、林士強與力本三位創作者以相同主題創作。第二期別冊還附有入圍安古蘭新秀獎的安哲的入圍作品。《Graphic Fiction圖文主張》的理想性極高，內容題材與視覺表現偏重藝術性與歐式插畫特質，商業市場相對小眾，可惜出刊兩期後即無以為繼。



圖1-5-49：《Graphic Fiction圖文主張》第一期、第二期封面。

由黃珮珊一人成立於2013年的慢工出版社，以一年推出一本原創亞洲紀錄漫畫為目標，於2017年開始出版預計四期的《熱帶季風》漫畫刊物。該刊以紀實漫畫為基底，聚焦亞洲在地議題，內容涵蓋勞動階層、移工、性工作者與戰地相關的短篇漫畫。邀請的漫畫家橫跨臺灣、印尼、泰國、香港等亞洲地區，畫風上跳脫臺灣慣見的日漫形式，含納視覺表現殊異的漫畫風格。

《熱帶季風》提供許多年輕創作者發表平台。黃珮珊以多元性和差異性作為刊物內容原則，不僅將亞洲各國的漫畫家置放在同一本雜誌上，也引介經典記實

漫畫。⁵⁶不論是議題選擇、圖像風格、印刷技術（手工絹印、多元用紙與特殊油墨）充滿實驗性格，都讓圖像小說的理想性站上一處高點。⁵⁷



圖1-5-50：《熱帶季風》四冊封面。

另一本由兩位女性漫畫家房瑞儀與劉倩帆，於2018年共同創刊的《波音漫畫誌》，兩人因參加法國安古蘭漫畫節相識，以「希望激發更多元的漫畫作品，讓讀者可以看到不同表現形式。」為出發點，⁵⁸《波音漫畫誌》計畫是為期一年的漫畫季刊，每期設計出一個主題，再向五位漫畫家邀稿，前三期主題為「島」、「少女」和「樂透」。《波音漫畫誌》同樣為藝術性較高、風格多元的刊物。



圖1-5-51：《波音漫畫誌》封面。⁵⁹

⁵⁶ 黃珮珊、翁稷安，〈熱帶季風再起，給漫畫一封衝動而浪漫的情書〉，openbook閱讀誌，2018. 9. 27，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-21535>（2022. 6. 9）

⁵⁷ 《熱帶季風》一開始即設定為只有四期的漫畫刊物，黃珮珊在接受學者翁稷安對《熱帶季風》的投資商業運作如何設想，黃珮珊充滿理想性的回應：「《熱帶季風》就是一個不理性的產物（…）把它看做是一個為期3年的投資，去養作者、養讀者、養慢工的品牌、養讀者的品味，那我覺得只要不虧錢還是可以的。」比起如何回收資金，她更在意能不能使其成為漫畫史上的經典，而《熱帶季風》也獲得第九屆金漫獎漫畫編輯獎的肯定。

⁵⁸ 陳怡靜、李安、紙本分格等，〈G—Papers：2019圖像小說報〉，頁7。

⁵⁹ 圖片出處：<https://www.facebook.com/Boingcomixx/photos/a.368325387349593-/368331544015644>

民間出版社較具規模者有其商業需求，因此內容或視覺表現多迎合大眾對漫畫題材、表現形式的想像，但仍可看到具理想性的作品。相對理想性較高的獨立出版社，作品的藝術性與實驗性較高，也因商業娛樂性較低，讀者群小眾，而以短打方式經營。另外值得關注的是，獨立出版社在挖掘漫畫創作者時，較不侷限於受日系漫畫影響的自學創作者，而是往插畫、美術、設計等領域尋找人才，藉由編輯的引導補強敘事，創作出主流日系漫畫風格以外的圖像表現。

臺灣漫畫的質變可以說始於2010年，除了金漫獎開辦，亦與政府領軍漫畫家與出版社開始參與安古蘭國際漫畫節有關。臺灣於2012年首度獲邀參展，當年共有二十位漫畫家與七家出版社參與，⁶⁰此後臺灣年年參與不曾間斷，該盛會成為開啟臺灣與世界各國漫畫家交流的管道。文化部遴選臺灣漫畫家以獲得金漫獎、金鼎獎等國家獎項肯定者為優先。國際漫畫節不僅開啟國際漫畫的交流，打開漫畫家的創作視野，亦讓漫畫此一視覺媒介在世界舞台上被審視觀看，使漫畫文化與藝術價值獲得社會體制的正視。

第四節 圖像小說譯本

以成人為受眾的漫畫需要讓讀者接受漫畫不專屬於兒少，它也能表現深奧議題，以及接受日漫以外的漫畫風格等關卡，所幸對漫畫寄情甚深的出版業者藉由引進國外圖像小說開闊讀者閱讀眼界，也發掘出本土新一代的圖像小說創作者。因此，圖像小說譯本的引介為臺灣圖像小說發展至為重要的一環。本節將以譯介國外圖像小說的臺灣出版社為單位，包括時報文化、大辣出版、大塊文化、東立出版、臉譜文化、積木文化、無限出版、旗標圖書、圓神出版等出版社出版品中的圖像小說，以及涉及本論主題相關的譯本為介紹內容。

圖像小說類型要被臺灣讀者看見以及從漫畫之中被凸顯，主要是藉由出版社的引進翻譯與推介。文藻外語學院圖書館館員謝慧貞2010年於《台灣圖書館管理季刊》上，以「淺談圖像小說與青少年閱讀」為題發表研究，其中提到圖像小說譯本尚少：

目前已在台灣出版流通的翻譯作品，依出版年列出如下：《我在伊朗長大》系列（香港 三聯出版、三民書局發行，2005）、《雨果的秘密》（台灣

⁶⁰ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，前引書，頁248。

東方，2007)、《被子》(時報，2007)、《抵岸》(格林，2008)、以及《歐赫貝奇幻地誌學》系列(時報，2008)。⁶¹

其中的《我在伊朗長大》(後於2019年以《茉莉人生》為主標題再版，愛米粒出版)與美國漫畫家奎格·湯普森(Craig Thompson)自傳性質的《被子》(*Blankets*)則皆曾獲得漫畫相關大獎，⁶²其為圖像小說應無疑義。在艾斯納的圖像小說定義下，《雨果的秘密》與《歐赫貝奇幻地誌學》雖是圖文共構的長篇敘事，也具有文學性與藝術性，卻不具連續敘事的漫畫分格結構，因此論者以為可以涵蓋於視覺文學內，卻難以稱之為圖像小說。另外，《抵岸》則是其中較為殊異的一本圖像作品，作者是出生於澳洲的陳志勇，父親為馬來西亞華僑，他以父親移民經歷架構出奇幻且長達128頁的無字繪本，因為長篇敘事加上部分畫面結構運用漫畫分格，因此廣義上或可歸類於圖像小說，但就格林文化出版以出版兒童繪本為主的出版屬性，應是將其視為繪本出版，而非圖像小說。

另一位學者范銀霞在其2014年的研究論文中，述明臺灣對漫畫與圖像小說的研究與書籍相對較少，且在缺少本土原創圖像小說的情況下，進行翻譯作品的出版，在譯本方面舉有時報文化於2007年出版榮獲艾斯納獎的《被子 1、2》(*Blankets*)及2009年出版的《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》(*Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*)，「出版數量之少，可見圖像小說在台灣尚未受到廣泛的矚目。」⁶³但若從較寬廣的圖像小說定義，以反映日本當時社會現況但屬虛構內容的《阿基拉》譯本，早於1992年1月已於臺灣正式出版，該作為日本講談社授權東立出版社的第一部日本漫畫。⁶⁴時報文化亦代理出版日本與法國漫畫單行本，1995年出版《手塚治虫三百全集》；1996年，則將《high》漫畫雜誌連載的墨必斯數篇短篇漫畫集結，以《貓之眼》為名出版單行本。

或因為圖像小說一詞傳自美國，且較晚進，在類型想像上受到限制，加之範疇模糊，因而忽略日本與臺灣原創作品中，即有符合圖像小說定義之作品，又漫

⁶¹ 謝慧貞，〈淺談圖像小說與青少年閱讀〉，《台灣圖書館管理季刊》第六卷第一期，2010.1，頁32。

⁶² 《我在伊朗長大》於2004年獲安古蘭漫畫節「最佳漫畫獎」，《被子》於2005年獲得安古蘭漫畫節書評獎。

⁶³ 范銀霞，〈圖像小說的表現形式與意義建構之關係〉，前引書，頁73。

⁶⁴ 見維基百科詞目「臺港盜版時期」，網址：<https://zh.wikipedia.org/wiki/臺港盜版時期> (2021.11.8)

畫創作者不明所以，而出版社宣傳也不以圖像小說一詞稱之。⁶⁵簡言之，如以符合「以漫畫語法構成具有文學性、藝術性的完整敘事作品」為圖像小說，仍可發掘出部分早期圖像小說譯本與原創作品。

從謝慧貞與范銀霞的研究中，除了圖像小說定義模糊，可確定的是圖像小說（或被定義為圖像小說）譯本，在2014年以前數量寥寥可數，但仍可見時報文化出版為初期引進美國圖像小說的開拓者。時報文化前身為時報出版，創立於1975年，為臺灣大型出版社之一，其創立的漫畫雜誌包括《歡樂漫畫半月刊》、《星期漫畫》與《high》都影響一代漫畫創作者與讀者對漫畫的記憶。其相關刊物《中國時報》與《時報周刊》則刊登連載短篇漫畫，亦培養出蕭言中、蔡志忠、敖幼祥等本土短篇漫畫家。

2003年，從大塊文化出版分立而出的關係企業大辣出版社，則在臺灣將圖像小說推向一波高峰。大辣出版以出版給成人閱讀的漫畫為出版主軸，於2003年譯介出版的第一批歐漫書單，有改編自普魯斯特的經典文學《追憶似水年華》系列，該作由法國漫畫家史蒂芬·黑雨（Stephane Heuet，1957-）所繪；另有恩奇·畢拉（Enki Bilal，1951-）限制級的科幻經典《諸神混亂》（*La Foire Aux Immortels*，1980）。



圖1-5-52（左）：史蒂芬·黑雨，《追憶似水年華》封面。



圖1-5-53（右）：恩奇·畢拉，《諸神混亂》封面，該作為恩奇·畢拉首部長篇作品，故事背景設定於2023年的巴黎，以埃及神祇角色諷刺法西斯與納粹主義。

⁶⁵ 在臺灣漫畫作品中，以嚴肅主題敘事且具有完整結構長篇漫畫的臺灣原創作品，已有鄭問於1989年出版的單行本《東周英雄傳》，邱若龍於1990年出版的《霧社事件》則是立基田調史料上的歷史紀實漫畫。另外，生活紀實類型的漫畫，則有麥人杰的《麥先生的麻煩》、小莊的《廣告人手記》和敖幼祥的《一隻叫做扁食的貓》。

大辣出版社總編輯黃健和說明創社初期引進歐洲漫畫是因為：「我們青少年時期，日本的王道漫畫帶給我們很大的滿足...，但等到我們長大進入社會，過去的漫畫閱讀已經無法滿足自己。」⁶⁶與許多從小看漫畫長大的讀者相同，成人後仍有看漫畫的需求，出版社適時補足缺口。黃健和提及90年代參與聖地牙哥、安古蘭、巴賽隆納等地的漫畫節，觀察世界漫畫趨勢，出版社為打破讀者閱讀日系漫畫的單一口味，創造更多閱讀可能，才開始引進歐洲漫畫。黃健和於2012年起擔任七屆法國安古蘭國際漫畫節台灣館策展人，2015年與羅浮宮、北師美術館合作《L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展，2019年以「給大人看的漫畫」為題，串連相關出版社、空間與創作者，舉辦第一屆圖像小說祭，對圖像小說的推介可謂不遺餘力。

大辣出版社的母公司大塊文化創立於1996年，由董事長郝明義構想，於2018年開始的image3系列引進跨齡的繪本，企圖以「圖像語言」翻轉臺灣長期以文字書寫為教育中心的社會性結構，隱含其對青少年階段對圖像閱讀產生斷層的關注。大塊文化的副總編輯林怡君則規劃引進日本漫畫書系，松本大洋的《惡童當街》於2017年重新出版成為大塊文化第一套出版的日系漫畫。⁶⁷

大辣出版社對圖像小說的譯介著墨甚多，其中與本論相關譯本尚有：2007年出版的無字限制級漫畫《魔怪波波》（原版於2003年出版）；於2006年出版（原版於2003年出版）十位歐洲漫畫大師的合輯《跟著漫畫家去旅行》（*La Bande dessinée part en voyage*），和同樣於2006年出版（原版於2005年出版）十位法國漫畫家與七位日本漫畫家跨國合作，以「日本」為題的《JAPON：看見日本，法×日漫畫創作合集》。2020年則發行艾斯納的第一本圖像小說《與神的契約》百年冥誕紀念版；同年引進尼古拉·德魁西的《假聲男高音FOLIGATTO》。而本論主要論述羅浮宮漫畫計畫中的圖像小說，由大辣出版的有：2014年尼古拉·德魁西的《衝出冰河紀》；2015年，艾堤安·達文多《斜眼小狗》、谷口治郎的《羅浮宮守護者》；2018年荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》，2020年發行史蒂芬·拉維瓦的《達文西二號》。

前身為麥田出版公司的臉譜文化出版社成立於1998年，該社以偵探推理小說為主要出版書系，另外為企業經營與趨勢類型叢書。2013年，由副總編輯謝至平與選書人鄭衍偉策劃「PaperFilm視覺文學」書系，以給大人看的視覺文學為口號，出版一系列具有文學藝術性的漫畫作品。2014年以不同主題的書單測試讀者反應，包括岡崎京子的《我很好》、戶田誠二短篇集合的《蟬世代》、居·得立

⁶⁶ 陳怡靜、李安、紙本分格等，〈G—Papers：2019圖像小說報〉，頁10。

⁶⁷ 《惡童當街》於1997年由時報文化引進出版。

勒 (Guy Delisle, 1966-) 的紀實漫畫《緬甸小日子》(CHRONIQUES BIRMANES, 2007)、被歸類為親子教養書由埃米爾·帕佛 (Émile Bravo, 1964-)、尚·荷紐 (Jean Regnaud) 合作, 以尚·荷紐童年為藍本的《媽媽去哪裡?》(ma maman: est en Amérique, elle a rencontré Buffalo Bill)。⁶⁸選書範圍涵蓋日本、加拿大、法國等地。

謝至平述及這樣的選書初期叫好不叫座, 但隨著許多非傳統漫畫出版社也加入出版漫畫, 改變漫畫只是給小孩看的刻板印象。2014年發行谷口治郎的《悠悠哉哉》(ふらり, 2011); 2016年發行丸尾末廣的《芋蟲》、2018年發行《少女椿》; 2018年發行艾莉森·貝克德爾的《歡樂之家: 一場家庭悲喜劇》和續作《我和母親之間: 一齣漫畫劇》(Are You My Mother?: A Comic Drama, 2012); 2019年發行法國艾曼紐·吉貝 (Emmanuel Guibert, 1964-) 的紀實傳記漫畫《阿蘭的戰爭: 烽火下的荒誕與日常, 一個二戰大兵的意外人生》(La Guerre D'Alan); 2020年則轉譯史畢格曼的經典作品《鼠族》。臉譜持續譯介許多圖像小說類型中重要的經典作品, 同時也將日本異色作品引進臺灣。



圖1-5-54 (左): 戶田誠二, 《緬甸小日子》以簡筆紀錄其跟隨任職無國界醫生的妻子, 移居緬甸的生活記事。

圖1-5-55 (中): 埃米爾·帕佛、尚·荷紐合作的《媽媽去哪裡?》, 描繪兒童視角下沒有母親陪伴的自我成長之旅。

圖1-5-56 (右): 《阿蘭的戰爭》是艾曼紐·吉貝訪談曾經參與二戰的美國士兵50年後的回顧, 全書多為灰階色系, 置入許多攝影照片以強調口述歷史的紀實與真實性。

⁶⁸ 陳怡靜、李安、紙本分格等, 〈G-Papers: 2019圖像小說報〉, 頁12。

成立於1999年的積木文化是出版手工藝與食譜書等生活風格出版品的出版社。2012年開啟「漫繪系」以「獻給圖文閱讀世代的動人題材」為目標，譯介世界各地的藝術繪本、風格漫畫與圖像小說。出版社總編輯出身法文系，除出版生活類型書籍亦引進法文生活書，編輯參與比利時書展後，發現歐漫生活類型的圖像閱讀作品符合出版社調性，因而陸續引進法國漫畫。⁶⁹以生活類型與法式情調的作品，包含2013年譯介以舞蹈家自我追尋為題材的《波麗娜》（*Polina*，2011），以及男女因游泳邂逅產生情愫的《氯的滋味》（*Le Gout du Chlore*，2008）。兩部作品皆由法國漫畫家巴斯提昂·維衛斯（Bastien Vivès，1984-）以電繪方式繪製。巴斯提昂以《氯的滋味》獲得2009年法國安古蘭國際漫畫節最佳新人獎。

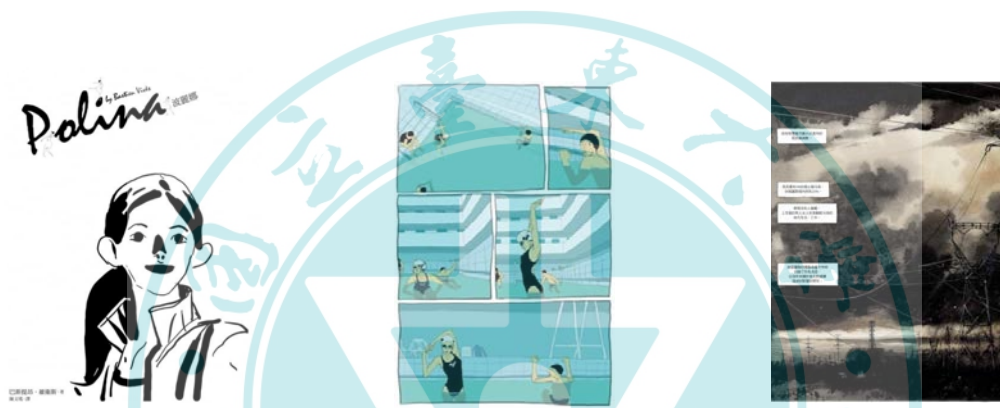


圖1-5-57（左）：巴斯提昂·維衛斯《波麗娜》書名頁。巴斯提昂採用粗細變化極大的墨色筆刷表現，呈現奔放不羈的繪畫風格。

圖1-5-58（中）：巴斯提昂·維衛斯《氯的滋味》內頁。巴斯提昂為使游泳池色調一致，使用電繪處理上色。

圖1-5-59（右）：《那年春天，在車諾比》以單色水彩描繪出寫實而湧動情感的畫面。

積木文化的選書在生活風格作品之外，2016年發行由法國紀實漫畫家艾曼紐·勒帕吉（Emmanuel Lepage，1966-）的《那年春天，在車諾比》（*Un Printemps à Tchernobyl*，2012），該作是1986年烏克蘭車諾比核災事件後20年，作者親訪該區兩個月與當地人生活的紀實之作。2017年則有墨必斯的科幻經典《伊甸納》，2018年則譯介史蒂芬·拉維瓦的《消失的維納斯：奧塞美術館狂想曲》。從選書趨勢可見其已不僅關注生活類型，亦擴展至社會關懷紀實作品與重要漫畫家的經典介紹。

隸屬讀書共和國出版集團的無限出版，以出版生命教育與成長相關書籍為目標。2013年發行義大利漫畫家濟比（Gipi，1963-）的作品《S，我的父親》（*S*，

⁶⁹ 陳怡靜、李安、紙本分格等，〈G-Papers：2019圖像小說報〉，頁11。

2006），該作為濟比以自己與逝去父親的回憶所架構而成的自傳/傳記類型作品。同樣於2013年出版的《藍色小藥丸》（Pilules bleues，2001），則是瑞士漫畫家弗雷德里克·彼得斯（Frederik Peeters，1974-）的自傳體作品，該作以寫實與幻想的敘事風格描繪他與患愛滋病妻子間的愛、慾與恐懼。



圖1-5-60（左）：濟比，《S，我的父親》以鉛筆勾勒輪廓，淡雅的水彩上色，呈現回憶色調。

圖1-5-61（中）：弗雷德里克·彼得斯《藍色小藥丸》採用黑白清晰墨線，傳遞誠摯與幽默感。

圖1-5-62（右）：林莉菁《我的青春，我的Formosa》為幽默簡筆風格，以國家政局為背景。

無限出版的作品中，值得注意的另有旅法漫畫家林莉菁（1973-）的《我的青春，我的Formosa》。該作先於2011年在法國出版，隔年2012年才在臺灣出版。林莉菁以童趣的簡筆漫畫手法，回憶童年的自己面對臺灣戒嚴時期、威權教育、升學主義、解嚴與賄選亂象，以其個人成長經驗觀看五、六十年代的臺灣。2013年，無限出版另一部以臺灣大時代為背景，平民百姓的生活為主角的作品《漫畫人間條件》。該作以吳念真編導與綠光劇團合作的舞台劇《人間條件》為本，改編成一套四冊，分別由吳美慧、袁燕華、李鴻欽、阮光民繪製的合輯。

其他引進國外圖像小說的出版社尚有：2014年，旗標圖書出版佛洛朗·夏福埃作品《東京散步 TOKYO SANPO - 用最溫暖的方式了解東京》；2017年，大家出版艾提安·達文多的《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》；2018年，圓神出版日本谷口治郎的《走路的人》（歩くひと）；2020年，東立出版發行浦澤直樹的《夢印》，松本大洋的《羅浮宮的貓》則由大塊文化出版。

出版社在圖像小說領域的開發與推動是不可或缺的一環，也是最重要的推手。眾多出版社將外譯作品引進臺灣漫畫市場，不僅豐富漫畫內容亦呈現風格表現的各種可能性，臺灣原創作品也漸漸呈現多元風格。

第一部 小結

圖像小說藉由艾斯納的推廣從漫畫中脫身而出，其定義與範疇發展至今仍在形變之中。漫畫文法、完整敘事、嚴肅主題應是目前的基本要素，文學與藝術性為其特質。初始定義的面向「成人讀者」已擴張向兒少領域，虛構和非虛構也都能成為創作手法。

筆者從歐洲、美國、日本與臺灣漫畫發展，試圖從中捕捉圖像小說的脈絡與流變。歐洲圖像敘事從藝術性與文學性較高的版畫文學，與時論、娛樂功能的諷刺畫發展出兩條路線。美國漫畫承自歐洲，歐洲諷刺畫不僅輸入美國與日本，臺灣亦間接受到影響。美國漫畫受地下漫畫與歐洲版畫文學啟發發展出圖像小說。日本漫畫則以日本鳥羽繪為開端，戰前即受到歐美媒體影響，在戰後開創出日本現代漫畫文法，新生代漫畫家另闢蹊徑開創出與圖像小說面向成人定義雷同的劇畫。

臺灣承繼日本殖民時期的現代漫畫文法，與戰後從中國遷臺的漫畫家匯流，在傳統戲曲與武俠電影影響下掀起武俠漫畫風潮。歷經審查制度黑暗期後，日本盜版漫畫涵養新一代漫畫家，同時歐美漫畫亦輸入臺灣，在爆起的漫畫雜誌熱潮後再次消沈。待到政府正視漫畫文化，開辦金漫獎與帶隊參與國際漫畫盛事，不僅開啟創作者眼界，亦提升漫畫文類價值。而出版業者引進國際圖像小說譯本，培養本土創作者創作圖像小說，方使得圖像小說漸漸走進臺灣讀者視野。

臺灣圖像小說目前可見承自日系與歐系兩種不同視覺表現。除了從翻閱方向（日系右翻、歐美左翻）、分格（歐美分格較固定、日系多變）等外觀差異，內容也有所不同。學者周文鵬指出歐系與日系漫畫兩者雖然都是以圖像為工具，但在審美認知上並不相同，是「表現想法」與「表現情節」的差別。「日本漫畫以大眾接受為出發，著重於故事交代與劇情傳達，相較之下，歐洲系統則更習慣在圖像中尋找意涵、氛圍及想法，（...）」¹有趣的是，目前臺灣的圖像小說表現可見著重情節敘事的日系手法，亦可見歐系側重圖像藝術性的表現方式。

出版社以「給大人看的漫畫」作為號召，換句話說是與兒童、娛樂等商業漫畫區隔。這樣的區分或出於宣傳目的，但仍獲得擴大漫畫閱讀年齡層；提高漫畫產業價值；賦予社會性對話可能；漫畫載體精緻化等效益。但反過來漫畫出自通俗文化，當其內容與外觀都提升成精緻藝術時，即與其貼近平民、低廉的本質相斥。以現實的售價提高來說，難怪有較高級的漫畫之稱。

¹ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，前引書，頁249。

市面也能看到面向兒童的漫畫（繪本）作品，標榜為圖像小說，顯然在市場定義上仍然呈現分歧狀態，共通點則是較重的文學性與圖像藝術性的表現。因此以「給大人看的漫畫」界定圖像小說時，同時又將兒少族群排斥在外，對於圖像小說的發展則陷入畫地自限的困境。兒少閱讀的漫畫類型作品內容，並非無法接觸嚴肅議題或較長的篇幅，在排除色情、暴力題材作品外，仍有許多發展表現的題材，例如人際關係、人生哲學、性平議題。

圖像小說類型的彰顯，除了創作者為與兒童、娛樂為主的漫畫做一區分，出版社以面向成人宣傳，以讓成人將漫畫視為如小說一般，可以深度閱讀的出版品。在開發成人市場外，亦將普遍被視為兒童讀物的漫畫重新移回成人的閱讀世界中。然而，從各國的漫畫歷史上來看，漫畫最初就不是專為兒童設計的，甚至是社會、政治、商業運用上的重要圖像。

對圖像小說類型的歷史爬梳在本論有其必要性，不僅廓清漫畫圖像在不同社會、文化脈絡下的轉變與特質，這樣的整理亦提供第二部的「當羅浮宮遇見漫畫」研究很重要的基石。



第二部 「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》的視覺實踐

前言

第一部爬梳各國漫畫發展歷史中的圖像小說相關作品與事件後，第二部將聚焦於「BD Louvre」。BD = Bande dessinée，是只限於法比區的漫畫，並不包含所有漫畫類型。¹BD Louvre 中譯為「當羅浮宮遇見漫畫」。本部藉由羅浮宮漫畫計畫概述，中譯本出版品漫畫圖像的考察，試圖從中理出創作者如何參與計畫？敘事內容為何？置入何種羅浮宮元素？運用何種策略再現視覺圖像？隱含哪些內在意涵？

「羅浮宮漫畫計畫」採用邀請創作模式，提出只要內容涉及羅浮宮相關元素，其餘由漫畫家自由創作的合作案，出版品不僅獲得極佳迴響，同時因為邀請他國漫畫家參與創作，讓漫畫家與漫畫創作的藝術價值獲得提升。第一章，論述啟動羅浮宮漫畫計畫的動機與目的；館方與漫畫家的合作內容；獲邀漫畫家群相；簡介中譯本內容與形式；臺灣漫畫家參與展出緣由與作品概況。接續將研究文本內容、元素、表現形式與技法，以切面方式並置觀察，以期從中比較不同漫畫家處理內容、視覺外觀、媒材應用等特色與差異。第二章論述羅浮宮元素置入與背景建構模式，包含羅浮宮建物、藏品等元素在文本中再現形式與意義；時代氛圍營造與世界觀的建構。

第三章，對文本的視覺形式與造形作切片式觀察，擇取寫實、簡化；輪廓構成；色彩計畫；臉部構成；肢體構成等要素，分析創作者策略、呈顯出的視覺效果與傳達給觀者的心理感受。第四章，文本中主要的角色身份包含：兒童、工作人員、參觀者、神鬼與人造人五類。本章以角色外觀身份觀察作為論述基礎，探索其外在樣貌與身份建構背後的隱含意義。

第五章，分析研究文本的圖像風格、敘事操作與氛圍營造等手段，梳理不同國籍創作者在文本中置入的文化意識與樣貌，創作者的創作觀與漫畫文法等審美品質。第六章則聚焦於博物館與漫畫家雙方的關係，從作品內容審視漫畫家以何種視角觀察博物館及藏品，博物館方與漫畫家合作時，如何看待漫畫與漫畫家功能。

¹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，臺北：臺北教育大學，2017.2，頁58。

第一章 「BD Louvre」計畫

全球化的今日，視覺文化的跨國流動已司空見慣，尤其網路資訊傳輸的發達，更加速文化跨越地理國界的流動現象。圖像小說源自漫畫，建構漫畫的語法在不同國家有不同的發展歷程，然而各國藉由引進譯本影響讀者的閱讀習慣，也影響創作者的創作模式。羅浮宮漫畫計畫的發起不僅讓普遍被視為通俗大眾文化的漫畫向精緻藝術流動，邀約不同國家的漫畫家以羅浮宮入畫，也讓不同文化觀點在圖像小說中互相滲透影響。

2015年底於北師美術館舉辦的《L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展，不僅讓法國漫畫走進台灣讀者的視野，也使得臺灣漫畫創作者參與該項計畫。而這場展覽的源頭，是來自以收藏古典精緻藝術品與文物聞名於世的法國羅浮宮博物館。

第一節 「當羅浮宮遇見漫畫」緣由

羅浮宮博物館是一所綜合博物館，其規模、歷史與藏品數量在世界博物館中佔有重要的地位。該館位於法國巴黎塞納河畔，佔地六萬多平方公尺，原址為十二世紀時法國國王菲利浦二世修建的羅浮城堡，十六世紀後修建成皇宮供歷任君主居住，歷經多年修建擴充，法國大革命後成為公共博物館，於1793年開幕並對外開放。1983年法國總統密特朗批准大羅浮計畫，由華裔美籍設計師貝聿銘負責改建計畫，其為改善不堪負荷的遊客流量與動線，在羅浮宮廣場設置三座角錐型的玻璃金字塔作為入口，也成為羅浮宮的現代標幟。

羅浮宮藏品來自皇室收藏、法蘭西軍隊征戰各地徵收以及館方收購，目前藏品達四十萬件以上，藏品包含雕塑、繪畫、美術工藝、素描版畫、古埃及文物、東方文物、伊斯蘭藝術與古希臘羅馬文物，主要收藏1860年以前的藝術作品，涵蓋近8000年的人類史。其中最為人熟知的鎮館三寶是〈蒙娜麗莎〉、〈米羅的維納斯〉與〈薩摩特拉斯勝利女神〉。

儘管羅浮宮每年的參觀人流有數百萬至上千萬人次，但如何吸引網路世代與年輕族群走進博物館，仍是經營者的重要課題，而羅浮宮漫畫計畫即是為此而生。羅浮宮圖書出版處副主任法布里斯·德瓦（Fabrice Douar）為羅浮宮漫畫計畫的主要推手。本身即熱愛漫畫的法布里斯有鑒於博物館與漫畫之間缺乏交流管道，為改變大眾對漫畫的成見與正視漫畫為一門藝術，於2003年向時任館長的

羅荷特（Henri Loyrette）提出漫畫出版計畫，目的在建立漫畫與博物館「兩個領域間的關係，打破雙方彼此的成見，一方面讓漫畫讀者看見羅浮宮打開他們意想不到的另類典藏及各種想像的可能，另一方面也讓博物館觀眾了解漫畫也是一種藝術創作。」¹博物館（或美術館）作為何種藝術作品或文物可以進入殿堂的仲裁機制，收藏與否決定藝術作品或文物的等級與價值，而漫畫長久以來以複製與商業特質成為廣受歡迎的大眾文化，也因為這些特質而無法進入以原創和單一性為標準的藝術領域。館長羅荷特一直有意將當代藝術引進羅浮宮，但受限於羅浮宮館藏需限於1848年以前的藝術家作品，因此「唯一與羅浮宮有交集的可能，便是透過典藏作品與羅浮宮對話。」²而漫畫出版計畫正好能夠讓漫畫家以漫畫技法將羅浮宮或典藏作品串連在一起。

「BD Louvre」計畫在獲得羅荷特館長同意後，法布里斯邀請法國獨立出版社未來之城（Futuropolis）的總編輯賽巴斯汀·奈迪格（Sébastien Gnaedig）合作。塞巴斯汀接獲此提案時表示：「這個提案立刻打動我的原因，在於合作方希望為博物館與漫畫建立交流管道，看看漫畫可以帶給博物館什麼，在當年看來，這可是件創舉，因為法國大部分的知識份子至今仍然認為漫畫是給小孩看的休閒讀物。」³而館方不只啟動這項具有開創性的跨域出版計畫，給漫畫家開出的條件也有異於政府機構的單向委託製作。

第一位獲邀的漫畫家尼古拉·德魁西在訪談中談到：「真正讓我感到驚訝的是像羅浮宮這樣的機構，竟然提出這麼開放的提議，給予作者毫無限制的自由條件。」⁴羅浮宮開出的條件是「空白支票」（Carte Blanche），唯一的條件是羅浮宮必須成為書裡的角色（書、展廳或藝術家），其餘包含主題內容、版式、尺寸與頁數，都由漫畫家決定。迷人之處還在擁有該張空白支票後，館方會盡量配合漫畫家提出的要求，例如在休館日進入空無一人的館內自由參觀、在羅浮宮過夜、進入地下室的防空洞、攀上羅浮宮的屋頂。⁵

羅浮宮邀請漫畫家進入羅浮宮，而漫畫家以個人視角、多元豐富的技法、自由的想像，與羅浮宮五花八門的典藏作品所激出的火花，讓2005年出版的第一本漫畫作品《衝出冰河紀》銷出五萬本的佳績，並獲巴黎人報最受讀者歡迎獎、法國書商評選年度最佳漫畫獎（Prix des libraires de BD, meilleur album）、維

¹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁40。

² 同上註，頁41。

³ 同上註，頁51。

⁴ 同上註，頁71。

⁵ 陳怡靜，「我所謂的打開市場，不是漫畫書的市場，而是漫畫這門藝術的市場。」——專訪羅浮宮漫畫策展人Fabrice Douar，博客來閱讀生活誌，2019.11.13，網址：<https://okapi.books.com.tw/article/12617>（2021.11.12）

京集團年度最佳漫畫獎 (Prix Virgin-Mégastore de la meilleure BD) 等獎項。

原計畫預計四年出版四本刊物，⁶因為反應極佳使得計畫持續推動，甚至拓展到義大利、美國與日本等世界各國的漫畫家。該計畫另一項挑戰是在羅浮宮舉辦漫畫展，對於要將長久以來被視為通俗文化的漫畫引入代表精緻藝術的殿堂，勢必是項艱困的過程。「漫畫替博物館建構意想不到的形象，而博物館則接納漫畫，為它正名，但並非收編、分類、歸檔成『博物館藏品』，而是進一步與漫畫開啟對話，產生各種交流，探測我們所處的時代脈動。」⁷布里斯·德瓦所策展的目的並不在將漫畫視為典藏品，而是藉由在羅浮宮舉辦漫畫展，刺激群眾（或菁英階級）思考漫畫與其他藝術形式一樣，不應因其大眾化而不受正視。

2009年舉辦的「小目標：羅浮宮邀請漫畫」(Le Petit Dessin. Le Louvre invite la BD)，該展將已出版的四位漫畫家的原稿，⁸與第五位獲邀的日本荒木飛呂彥創作中的原稿共同於羅浮宮以回顧展展示，展出獲得廣大迴響。不管是邀請漫畫家創作的懇切態度就如對待「藝術家」一般，展出形式也不只是將圖面掛上展示牆，而是將展呈重點擺在漫畫的創作手法、同一場景的連續畫面與敘事，「強調漫畫是純粹的圖像場域，用圖像敘事，也用圖像表現。」⁹

在布里斯·德瓦將羅浮宮帶進漫畫，再將漫畫引入羅浮宮的策略下，果然吸引不同族群走進總是給人古板或「墳場」感受的博物館參觀，且大獲好評。該展於2010年移師安古蘭博物館展出，同年再受邀至日本京都國際漫畫博物館與橫濱藝術特區 BankArt 1929 展出，2011年在斯洛維尼亞的世界圖書年代表法國展出。

此項計畫所獲得的關注與迴響，使得人們正視對漫畫長久以來的偏見。策展人布里斯·德瓦以「另一種注目」專文論述羅浮宮漫畫計畫，亦呈現漫畫在法國所引發的討論，其中述及法國漫畫雖然受到大眾的歡迎卻難登大雅之堂的原因。其引用另一位法國策展人貝諾·穆夏 (Benoît Mouchart) 著作《漫畫》(La

⁶ 江家華，《法國漫畫散步 從巴黎到安古蘭：LA PROMENADE BD, DE PARIS A ANGOULEME》，前引書，頁15。

⁷ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁35。

⁸ 四位漫畫家與作品為：尼古拉·德魁西《衝出冰河紀》、馬克安端·馬修 (Marc-Antoine Mathieu)《消失的地窖》(Les Sous-sols du Révolu)、艾瑞克·利倍舉 (Éric Liberge)《奇數時間》(Aux heures impaires)、伯納·伊斯列 (Bernard Hislaire) 與尚克勞德·凱立瑞 (Jean-Claude Carrière) 合作的《羅浮宮的天空》(Le ciel au-dessus du Louvre)。

⁹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁43。

bande dessinée) 中以「漫畫是給小孩看的」、「成人漫畫是色情的」、「漫畫會影響想像力的發展」、「漫畫家是無法成名的畫家」等成見作為篇章題目，說明法國對漫畫的成見。¹⁰儘管此前漫畫已經具有多元的創作形式、適合各種族群的類型、題材從簡單到艱深，但因其大眾化、與兒童連結、娛樂取向等因素而被質疑是否為一門藝術及能否進入博物館。

判斷物件是否具有藝術價值，常與單一性及原創與否為主要依據，漫畫之所以普及大眾源於其具有複製性，也因複製性而使得價值被稀釋。然而我們也接受隨著時間更迭，當漫畫物件成為市面上少見的古物時，其文化與典藏價值也隨之提升。另外漫畫原稿同樣具有單一與原創性，因此也無法否定其藝術價值。那麼是什麼機制讓漫畫無法獲得該有的重視？「人們無法改變對漫畫的成見，或漫畫相關計畫依舊被忽視，原因是因在藝文機構擔任要職的人，永遠是那批人，他們對第九藝術一無所知，也不願意去了解，更沒意識到近二十年興起的漫畫風潮。」¹¹法布里斯不假辭色的直指是菁英人士或管理階層自小被灌輸漫畫不是藝術，自命清高且無法接受普遍登載在報章雜誌上作為娛樂用途的漫畫具有藝術性的觀點。羅浮宮漫畫計畫的成功，某種程度提升了漫畫價值，亦是對漫畫具有藝術性的肯認。

羅浮宮漫畫計畫不只開啟漫畫與博物館的對話，也讓博物館與出版社結盟，將「第九藝術」的風潮推向其他博物館（美術館）以及國度，從而影響漫畫被肯認為是具有文化價值的一種藝術形式。這項漫畫計畫執行至今十餘年，漫畫家擇取羅浮宮建物、空間、藏品為元素，重新詮釋創造新的意義，出版的漫畫已達24部。臺灣出版社於近年陸續引進翻譯出版，讓臺灣讀者能一窺漫畫家如何以羅浮宮場域與藏品發想，豐富多元的漫畫宇宙。

第二節 獲邀漫畫家群像概覽（2005-2021）

羅浮宮漫畫計畫自2005年啟動至2021年間，總共出版24本作品，參與創作者達30多人，涵蓋法國、比利時、日本、臺灣、香港等地創作者。獲邀的創作者多為該地漫畫界中翹楚，能夠扛著羅浮宮招牌出版作品，不僅創作獲得藝術價值的認證，亦成為創作者生平中重要的資歷。

¹⁰ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁37。

¹¹ 同上註，頁39。

本節將羅浮宮漫畫計畫出版的24本圖像小說整理以表格呈現，從而觀察參與該計畫的作者、國籍、出版年與讀者取向。茲依照出版年序，整理如下：

表3 羅浮宮漫畫計畫出版作品列表（2005-2021）（來源：作者整理）

順序	作者	原文標題	中文譯名	出版年 （法國）	讀者 向
1	（法）尼古拉·德魁西 （Nicolas de Crécy）	<i>Période glaciaire</i>	衝出冰河紀	2005年	成人
2	（法）馬克安托萬·馬修 （Marc-Antoine Mathieu）	<i>Les Sous-sols du Révolu</i>	盧浮地宮（簡）	2006年	成人
3	（法）艾瑞克·利倍舉 （Eric Liberge）	<i>Aux heures impaires</i>	奇數時間	2008年	成人
4	（法）尚克勞德·凱立瑞 （Jean-Claude Carrière） （比）伯納·伊斯列 （Bernar Yslaire）	<i>Le ciel au-dessus du Louvre</i>	羅浮宮的天空	2009年	成人
5	（日）荒木飛呂彥	<i>Rohan au Louvre</i>	岸邊露伴在羅浮	2010年	青少
6	（法）克里斯·杜利安 （Christian Durieux）	<i>Un enchantement</i>	著迷	2011年	成人
7	（法）大衛·普魯東 （David Prudhomme）	<i>La traversée du Louvre</i>	穿越羅浮宮	2012年	成人
8	（法）恩奇·畢拉 （Enki Bilal）	<i>Les fantômes du Louvre</i>	羅浮宮魅影	2012年	成人
9	（法）艾堤安·達文多 （Étienne Davodeau）	<i>Le Chien qui louche</i>	斜眼小狗	2013年	成人
10	（寮裔法籍）方陸惠 （Loo Hui Phang）與 （法）菲立浦·度比 （Philippe Dupuy）	<i>L'art du chevalement</i>	九號礦坑	2013年	青少
11	（日）谷口治郎	<i>Les Gardiens du Louvre</i>	羅浮宮守護者	2014年	成人
12	（法）弗洛朗·夏福埃 （Florent Chavouet）	<i>L'île Louvre</i>	盧浮島（簡）	2015年	成人
13	（法）奧利維爾·蘇皮奧 （Olivier Supiot）	<i>Le cheval qui ne voulait plus être une oeuvre d'art</i>	不想再當藝術品的馬（暫譯）	2016年	成人
14	（臺）（四位作家）： 常勝、麥人杰、T.K章世 炘、阿推 （日）（四位作家）： 五十嵐大介、坂本真一、 寺田克也、山崎麻里	<i>Les rêveurs du Louvre</i>	羅浮8夢	2016年	

15	(日) 松本大洋	<i>Les Chats du Louvre</i>	羅浮宮的貓	2017年(上冊) 2018年(下冊)	青少
19	(法) 伊莎貝爾·德唐 (Isabelle Dethan)	<i>Gaspard et la malédiction du Prince-Fantôme</i>	幽靈王子的詛咒 (簡)	2017年	兒少
16	(多人合作)	<i>Fluide Glacial Louvre</i>	羅浮宮冰川水 (暫譯)	2018年	成人
17	(日) 浦沢直樹	<i>Mujirushi ou le Signe des rêves</i>	夢印	2018年	青少
18	(法) 喬里斯·張伯倫 (Joris Chamblain) 與 桑德琳·戈萊克 (Sandrine Goalec)	<i>Les Souris du Louvre</i>	羅浮宮的老鼠 (暫譯)	2018年(第一冊) 2019年(第二冊) 2021年(第三冊)	兒少
20	(法) 克里斯蒂安·萊克斯 (Christian Lax)	<i>Une maternité rouge</i>	紅孕婦(暫譯)	2019年	成人
21	(法) 約翰·戴塔 (Jean Dytar)	<i>Les Tableaux de l'ombre</i>	影子畫(暫譯)	2019年	兒少
22	(法) 史蒂芬·拉維瓦 (Stéphane Levallois)	<i>Léonard Vinci</i>	達文西二號	2019年	成人
23	(港) 李志達	<i>Moon of the moon</i>	蟾宮事變	2019年	成人
24	(法) 查爾斯·伯伯里安 (Charles Berberian)	<i>Les Amants de Shamhat</i>	沙姆哈特的戀人 (暫譯)	2021年	成人

參考資料：維基百科條目BD Louvre (https://zh.wikipedia.org/wiki/BD_Louvre#cite_note-11)，及羅浮宮官方網站 (<http://editions.louvre.fr/fr/les-ouvrages/bandes-dessinees-jeunesse/le-louvre-et-la-bande-dessinee.html>)¹²

從列表中可見除法國本國漫畫家佔大多數，日本漫畫家獲邀人數排名第二（8位），臺灣4位，比利時1位，香港1位。策展人法布里斯於《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》專文中述及該漫畫計畫從法國、比利時往全世界拓展，「從日本、義大利到美國，以及其他有創意圖像文化的國家，（…）」¹³展現出羅浮宮不侷限於法國本國創作者，而是以世界博物館定位邀請各國漫畫家參與計畫。唯臺灣漫畫家以短篇合集方式參與其中，並無完整長篇敘事，似乎仍顯份量不足。唯香港創作者李志達2019年以華語長篇作品《蟾宮事變》位列其中，特顯突出。

出生於香港的李志達（1965-）創作漫畫逾三十餘年，以其細膩的畫功與非主流的表現形式而有「香港大友克洋」、「香港獨立漫畫之父」的美稱。其繪畫風格受大友克洋、丸尾末廣影響，以荒誕暗黑風格見長。其作品曾於日本雜誌發

¹² 本表人名與作品譯名以中譯本翻譯為準，如無中譯本則引用自《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄或筆者暫譯。

¹³ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁41。

表，並於2016年於安古蘭國際漫畫節舉辦個展，因而促成參與「當羅浮宮遇見漫畫」計畫的香港第一人。

從羅浮宮漫畫計畫出版品的視覺外觀與內容敘事，可以區分出大多為少年以上取向的作品，其中明顯兒少取向的只有伊莎貝爾·德唐《幽靈王子的詛咒》、喬里斯·張伯倫（Joris Chamblain）與桑德琳·戈萊克（Sandrine Goalec）合作的《羅浮宮的老鼠》與約翰·戴塔（Jean Dytar）的《影子畫》三部作品。

另外，臺灣漫畫家參與的《羅浮8夢》（*Les rêveurs du Louvre*，2016）是由四位臺灣漫畫家（常勝、麥人杰、T. K章世炘、阿推），與四位日本漫畫家（五十嵐大介、坂本真一、寺田克也、山崎麻里）各自創作的八篇短篇故事的合集。《羅浮8夢》其中臺灣四位創作者作品則是取自參與「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」漫畫收藏展的出版品《羅浮7夢》。¹⁴《羅浮7夢》為臺灣配合展覽所發行的出版品，並未列入羅浮宮官方出版品中。



圖2-1-1：2005-2021年羅浮宮漫畫計畫出版作品封面。¹⁵

¹⁴ 2022年7月2日，筆者於大辣出版總編黃健和與翁稷安「從《穿越羅浮宮》談漫畫與藝術的共生策略」線上座談中提問，為何臺灣《羅浮7夢》只有四件作品與日本集結合集出版？黃健和表示，他曾建議羅浮宮方面直接將台灣七夢翻譯法文版，但策展人與編輯認為羅浮宮漫畫系列較偏青年、成人向，且法國漫畫市場合集普遍銷售不佳，因而僅從中選出四篇作品與日本四位作家組成合集。網址：<https://www.youtube.com/watch?v=jvTHBite-Gs&t=5086s>

¹⁵ 圖片出處：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>

第三節 《打開 羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展

羅浮宮與世界各地的博物館或美術館合作行之有年。2015年11月28日至2016年2月28日，「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展在國立臺北教育大學北師美術館進行世界首展，展出包含羅浮宮規劃之原作、複製品、影片208件，台灣漫畫創作者的作品則有179件。

「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展台灣總策畫是北師美術館館長林曼麗。其於2017年編輯出版的展覽圖錄中序文說明，2012年北師美術館正籌備開館大展，羅浮宮圖書出版處副主任法布里斯·德瓦（Fabrice Douar）來訪，並提及他於2003年起推動羅浮宮漫畫計畫，是促成該展的契機。但兩館的首次合作，始於2013年北師美術館舉辦「米開朗基羅的當代對話」展，北師美術館向羅浮宮的平面藝術部門商借數件米開朗基羅的素描原稿於該展展出。¹⁶

林曼麗說明兩館跨域合作展覽的目的「並非將法國的策略發想與執行模式直接在台灣套用，而是希望民眾透過展覽見微知著，了解羅浮宮甚至是法國，如何推演自身文化環境的問題，進而建立切身適用的文化制度，為藝術開啟新舊並存的多元願景。」¹⁷羅浮宮漫畫計畫從法國移師世界各地美術館展出，當然有文化輸出、重新定位博物館功能與吸引新世代觀眾認識羅浮宮的意圖。漫畫、純藝術與典藏文物等不同文化元素，藉由進入具有判定美學價值的美術館，開啟漫畫與藝術的價值辯證。



圖2-1-2：「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」北師美術館展場一景。¹⁸

¹⁶ 林曼麗總編輯，《L'OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁24、27。

¹⁷ 同上註，頁25。

¹⁸ 圖片出處：Photo Credit：Yuling Huang，網址：<https://www.thenewslens.com/article/32808/fullpage>（2022.4.2）

「L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號」共邀集法國、比利時與日本共十二位羅浮宮漫畫計畫中漫畫家的作品，包含：尼古拉·德魁西、馬克安端·馬修（Marc-Antoine Mathieu）、艾瑞克·利倍舉（Éric Liberge）、伯納·伊斯列（Bernard Hislaire，比利時人）、荒木飛呂彥、克里斯·杜利安（Christian Durieux）、大衛·普多姆（David Prudhomme）、艾堤安·達文多、恩奇·畢拉、菲立浦·度比（Philippe Dupuy）、方陸惠（寮國裔法國女性漫畫家）與谷口治郎。另外合作之初，也透過大辣出版社總編輯黃健和邀請台灣七位漫畫家以羅浮宮為題創作共同參展。

黃健和於2015年出版的《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》（*Sept rêves du Louvre*）漫畫合集前言中說明合作緣由。2014年布里斯·德瓦來臺灣尋訪幾處博物館，洽談展覽可能，並希望能認識台灣漫畫創作者尋找合作機會。黃健和邀約的漫畫家「從最資深的鄭問，到最年輕仍在讀研究所的61chi；基本上邀約的，都是已去過法國安古蘭參展的作者。」¹⁹在與近二十位漫畫創作者見面討論後，有七位創作者（常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世炘、阿推、麥人杰）決定參與此項計畫。

羅浮宮漫畫計畫在北師美術館展出形式打破傳統展示模式，設計摺頁般的展台，並配合美術館空間流瀉曲折，讓觀者隨著展台觀看置放其上的作品，不僅強調漫畫與書冊的關係，亦保留漫畫連續敘事的特性。展覽打著羅浮宮的旗號，展品中因有臺灣年輕族群熟悉的荒木飛呂彥等日本漫畫家原稿，加上臺灣本土漫畫家的參與，成為臺灣漫畫界一大盛事，而展覽獲得的迴響使得其他縣市積極徵詢主辦方移展的意願。

臺南市文化局獲得主辦方首肯，於北師美術館展展期結束後，於2016年四月移師台南文化中心展出。然而，官方解釋因展品數量超出台南文化中心場地負荷，且籌備時間匆促，最終只展出羅浮宮規劃的作品而未展呈七位台灣漫畫家作品，也因此引發臺灣漫畫界對台南文化局輕視台灣本土漫畫家的質疑與抗議。²⁰這也呈顯出一場展覽無法延續北師美術館策劃內容與展呈規劃時的尷尬處境。

¹⁹ 常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世炘、阿推、麥人杰，《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》，臺北市：大辣出版，2015.11，頁5。

²⁰ 蔡紹堅，〈台南不展台漫只展外國漫 鍾孟舜：台灣人畫得不好嗎？〉，ETtoday新聞雲，2016.4.10，<https://www.ettoday.net/news/20160410/677927.htm>（2021.11.13）。另見〈不展台漫展外國漫 台南文化局：避免漫畫家心血變配角〉ETtoday新聞雲，2016.4.10，<https://www.ettoday.net/news/20160410/677987.htm>（2021.11.13）。

該展於台南展畢後，在2016年至2017年間轉往日本舉辦「羅浮宮 No.9 ～漫畫、第九號藝術」特展，並陸續到東京、大阪、福岡和名古屋等處巡迴展出，期間也有四位日本漫畫家加入展出創作行列。2016年，羅浮宮選取台灣四位台灣創作者與四位日本創作者的作品出版《羅浮宮的夢想家》（*Les rêveurs du Louvre*），列為該館第十四本出版的作品。²¹

布里斯·德瓦接受台灣記者訪談時曾就羅浮宮漫畫計畫的後續影響回應，「羅浮宮漫畫出版計畫啟動後，奧賽美術館也跟進，找我來主導計畫，用一樣的概念，到目前為止出版4本漫畫了。後來換龐畢度美術館接力，不過他們就是靠自己的團隊完成，目前也出了2、3本漫畫。」²²該計畫影響的不只是美術館出版漫畫，也讓許多美術館開始舉辦漫畫展，「今年最大規模的就是英國大英博物館的『MANGA マンガ！』漫畫展了。」²³前稱於大英博物館最大規模的漫畫展，是於2019年以日本漫畫為主題所策畫的大型展覽，也是日本於海外舉辦最大規模的漫畫展。而大英博物館對日本漫畫的認可早至2009年即邀請星野之宣的作品《宗像教授異考錄》於大英博物館舉辦原畫展。²⁴該展是繼法國「小目標：羅浮宮邀請漫畫」後於英國展開的漫畫展。

羅浮宮於2009年的「小目標：羅浮宮邀請漫畫」展，將漫畫帶進羅浮宮成為展品，並走出法國與他國美術館或展覽機構合作展出。跨國展出並不僅於展示羅浮宮漫畫計畫的參與者原稿，還邀請當地漫畫創作者以同樣主題創作聯展，同時提升本地漫畫創作者的藝術地位。

第四節 臺灣漫畫家的《羅浮七夢》

「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」羅浮宮漫畫收藏展於北師美術館展出時，邀請臺灣七位創作者參與「L'OUVRE 9 打開羅浮宮九號」展出。七位參與計畫的漫畫家中，阿推出道於被臺灣漫畫復甦期的1980年代；麥人杰與小莊則於1990年代

²¹ 《羅浮宮的夢想家》（*Les rêveurs du Louvre*）中收錄的四位台灣漫畫家為：常勝、麥人杰、阿推與TK章世旻。台灣出版的《羅浮七夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》合集則並未列入羅浮宮出版紀錄。

²² 陳怡靜採訪整理，〈「我所謂的打開市場，不是漫畫書的市場，而是漫畫這門藝術的市場。」——專訪羅浮宮漫畫策展人Fabrice Douar〉，同前引資料，（2021.11.13）

²³ 同上註。

²⁴ 〈宗像教授 帶你冒險大英博物館〉，人間福報，2009.11.11，網址：<https://www.merit-times.com/NewsPage.aspx?unid=154474>（2021.11.13）

陸續在漫畫雜誌中嶄露頭角；2000後出道的有從廣告界轉換跑道的常勝，曾任動畫分鏡師的簡嘉誠，與TK章世炘；6lchi則是2010年後的新生代創作者。

台灣七位作者的合作模式是以《L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號》展覽為目的而開啟的創作計畫，雖然與羅浮宮漫畫計畫以出版為目的創作有所差異，但同樣獲得「空白支票」，只要內容與羅浮宮相關，其餘沒有任何限制，皆由作者自己決定。七位創作者中有四位於確定參與計畫後造訪羅浮宮，並於閉館日進入館內自由參觀。簡嘉誠、TK章世炘與6lchi則因個人因素無法前往，簡嘉誠、TK章世炘亦無參觀過羅浮宮內部的經驗。

七位創作者各自發想，最終以20~36頁不等的頁數創作七篇短篇漫畫，集結以《羅浮7夢》為名出版。七篇短篇漫畫各以不同視角發想，依序簡介如下：

一、《Déjà vu》

法語「Déjà vu」語意為「似曾相識」或「既視感」，常勝以達文西畫作《蒙娜麗莎的微笑》作為平行時空的連結。該作描繪一名參與超時空任務的太空人，意外進入另一座平行時空的際遇。常勝以觀看畫作時所產生時光倒流的心理現象為題，運用極為逼真的全彩電繪與影像處理建構畫面人物與場景，人物皆為精緻美化的外國面孔，電影感極強的場面營造，展現紮實而精緻的寫實功力。

二、《女神們的煩惱》

6lchi以羅浮宮鎮館三寶，蒙娜麗莎、勝利女神與米羅維納斯為角色，再各自以其為主角發展出三段戲謔的〈鬚翹的髮兒篇〉、〈微笑的皺紋篇〉和〈夏天去海邊篇〉。6lchi以極為隨意感性的筆調勾勒造型，技法運用多元，跳脫框架的色塊拼貼、網點與粉嫩色系將三寶擬人化為現代都會女性，談論美妝、日曬等生活瑣事。

三、《倩影遊戲》

小莊捨棄漫畫分格，以一頁一幅的圖像營造連續敘事。《倩影遊戲》敘述一名外國男孩在羅浮宮參觀時，發現一名只有他看得見的紅衣女孩，追逐過程造成藏品不可收拾的災難，最終男孩被警察逮捕的荒謬歷程。小莊以簡化誇張的筆法，暖色系的水彩手繪技法處理單幅畫面，傳遞觀眾不尊重藝術品將招致災難的警世意味。

四、《召喚大師》

《召喚大師》描繪靈媒家族的男童，藉由召喚文藝復興三傑以完成美術作業。簡嘉誠以外國男童作為主角，提出相較於古典繪畫的漫畫表現形式作為思考

點，想像出三位大師的漫畫創作。《召喚大師》以全彩電繪方式處理畫面，與小莊《倩影遊戲》內容與視覺形式都明顯取向兒童。

五、《3A07》

TK章世圻以機械人為主題創作的黑白無字科幻漫畫。時空設定於2337年，一名編號3A07的搬運機器人為主角，其於搬運2019年製造編號0001的女性機器人時產生個人意識，繼而以自我犧牲反抗體制。3A07四個符號垂直翻轉則顯現作者想要傳遞的敘事核心「LOVE」。

六、《外星人逛羅浮宮》

阿推以兩個水母造型的外星人降臨羅浮宮，與藝術品的靈魂溝通作為敘事。《外星人逛羅浮宮》敘事極為簡單，角色互動有默劇的表演風格，圖像表現採用細密黑線構成幽默誇張造型，中彩度的色彩網點與幾何結構色塊，具有普普風格。《外星人逛羅浮宮》是較兒童向的作品，敘事結合童話元素，概念較為簡化，表現手法詼諧童趣。地球以外的生命體是否存在？是否有外星飛行器到訪過地球？外星人是敵是友？皆是人類持續探測與爭論的問題。

七、《交班》

麥人杰則以羅浮宮導覽員為主角，描繪其與新進的導覽機器人之間競合關係。《交班》畫面構成以大量的實景照片作為背景，人物則是表情肢體誇張、扁平的2D人物。《交班》分格結構嚴謹，在20頁裡安排出主角從對新科技的不滿排斥，漸漸接受人與機器各有長短處而接納的情緒轉折。



圖2-1-3：《羅浮7夢》內頁，上排左而右《Déjà vu》、《女神們的煩惱》、《倩影遊戲》、《召喚大師》，下排左而右《3A07》、《外星人逛羅浮宮》、《交班》。

整體而言，臺灣七位漫畫家的七部短篇內容風格，如同《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》副標，皆傾向以奇幻和科幻作為敘事類型，奇幻或科幻的確是較具娛樂性質，也較易發揮的漫畫敘事類型。從作品中觀察創作者所選擇的角色、背景元素、核心概念、操作手法、世界觀建構與故事氛圍，皆透露出創作者創作思考與策略目的。

周文鵬在解析漫畫文本時以五環結構，將文本概念與功能分解，包含主軸、屬性、元素、操作與氛圍五項。²⁵主軸為核心概念；屬性為世界觀設定；元素為取材對象；操作為敘事表現的手法；氛圍是情境給讀者的心理感受。本論引用此介面，並將元素再分為角色與背景設定兩項，將《羅浮7夢》七篇作品質性整理如下：

表4 《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》敘事質性表（來源：作者整理）

篇名	作者	角色元素	背景元素	主軸	屬性	操作	氛圍
Déjà vu	常勝	西方太空人	羅浮宮 太空	藝術價值	科幻	穿越	嚴肅
女神們的煩惱	61chi	羅浮宮三寶	當代 羅浮宮	都會女性 喜劇	奇幻	擬人	詼諧
倩影遊戲	小莊	西方男孩 西方女孩	當代 羅浮宮	教育 喜劇	奇幻	穿越	詼諧
召喚大師	簡嘉誠	西方男孩	當代 羅浮宮	教育	奇幻	詮釋 穿越	詼諧
3A07	TK章世 圻	機器人	未來 羅浮宮	人性與科 技	科幻	對抗	嚴肅
外星人逛羅 浮宮	阿推	外星人	當代 羅浮宮	藝術價值	科幻	詮釋 穿越	詼諧
交班	麥人杰	西方導覽員 機器人	未來 羅浮宮	人性與科 技	科幻	對抗	詼諧

視覺方面，創作者經營畫面多以擅長媒材或慣用風格創作，但也不乏與時俱進或改變畫風自我挑戰的情況。電繪技法的運用不僅比手繪更有效率，也呈現出手繪所不能及的精緻細節，相對的，電繪同樣較難呈現手繪的隨機與意外。小莊自陳創作《倩影遊戲》時，考量展出目的，挑戰以全手繪處理單幅畫面，因久未以水彩創作，三分之一重畫，對結果仍感到不滿意。²⁶創作者操控線條、色彩組

²⁵ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，前引書，頁259。

²⁶ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁142。

構圖像形成風格，視覺外觀不僅是作者的個人特色，心理感受同時展現出與文本敘事的感官連結。

臺灣漫畫家以本土漫畫家身份參與羅浮宮漫畫收藏展，創作的短篇作品必然投注個人創作特色。然而在以羅浮宮為主題，且要與他國漫畫家共同展出等前提下，作品不僅是個人創作，亦代表臺灣漫畫家視角下的羅浮宮意象，且傳遞出臺灣本土漫畫家如何運作漫畫體裁，甚或隱含創作者不自知的文化意識。

《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》合集內的作品，與羅浮宮漫畫計畫的出版品在頁數規模與創作目的並不相同，臺灣漫畫家在以與國外著名漫畫家共同展覽為出發點下的創作，不無參雜互別苗頭與代表本國漫畫家的意識在其中。然而展覽舉辦地點在臺灣，顯然面對的觀者也是臺灣人，因而與羅浮宮漫畫計畫以出版品為接觸拓展不同族群的設定有所差異。

第五節 「BD Louvre」中譯本概述

直至2021年止，羅浮宮漫畫計畫24本出版品中，由臺灣譯介的繁體中文版有7本，香港出版的繁體中文版1本，中國出版的簡體中文版3本。羅浮宮漫畫計畫出版品在臺灣以大辣出版社譯介為主，松本大洋的作品多由大塊文化出版翻譯引進，而浦澤直樹的《夢印》則由主攻日本漫畫的東立出版。

大辣出版社以一年或兩年一本的速度譯介該系列作品，總編輯黃健和談及此譯介計畫將會持續進行。而如何從羅浮宮漫畫系列中選書譯介？黃健和說明主要以該部作品是否能夠呈現作者魅力，亦即是否具有吸引讀者、促進銷售的現實考量。另外則衡量作者或作品內容是否符合進入臺灣市場時機點，例如2022年最新譯介出版大衛·普魯東的《穿越羅浮宮》，《穿越羅浮宮》法文版於2012年即在法國出版，大辣出版社十年後才譯介，則是觀察大衛·普魯東近年陸續出版的有趣新作，於是選擇《穿越羅浮宮》做為介紹大衛·普魯東的第一部作品，後續將再陸續譯介他的創作。²⁷

²⁷ 此段內容是筆者於翁稷安與黃健和於2022年7月2日，「從《穿越羅浮宮》談漫畫與藝術的共生策略」線上座談內容中所記錄。

表5 本論研究羅浮宮漫畫計畫中譯本出版列表（2005~2021）（來源：作者整理）

序號	書目	作者	出版地	出版社	出版年
1	衝出冰河記	（法）尼古拉·德魁希	台北	大辣出版	2014
2	斜眼小狗	（法）艾堤安·達文多	台北	大辣出版	2015
3	羅浮宮守護者	（日）谷口治郎	台北	大辣出版	2015
4	岸邊露伴在羅浮	（日）荒木飛呂彥	台北	大辣出版	2018
5	盧浮地宮：一位專家的日誌摘要	（法）馬克安端·馬修	四川	四川美術出版社	2019
6	盧浮島	（法）弗洛朗·夏福埃	湖南	湖南美術出版社	2019
7	羅浮宮的貓	（日）松本大洋	台北	大塊文化出版	2020
8	夢印	（日）浦澤直樹	台北	東立出版	2020
9	達文西二號	（法）史蒂芬·拉維瓦	台北	大辣出版	2020
10	蟾宮事變	（港）利志達	香港	今日出版	2020
11	幽靈王子的詛咒	（法）伊莎貝爾·德唐	四川	四川文藝出版社	2021

十一部中譯本，依照出版序，簡介其內容與視覺形式：

（一）《衝出冰河記》

《衝出冰河紀》是羅浮宮漫畫計畫出版的第一部圖像小說，該作於2005年由未來之城出版社出版，臺灣則是2014年由大辣出版社出版。《衝出冰河記》由法國漫畫鬼才德魁西編繪，故事內容設定於未來（公元3000年）冰河紀，歷經21世紀人類末日，人類文明被冰雪籠罩，倖存者往南遷徙，多年後由一名女性企業繼承者號召一組科學研究團隊，為重建人類歷史記憶，前往北方探勘冰河史前人類文明的遺跡。《衝出冰河紀》以寓言敘事對文明與科學研究提出省思。

德魁西貫以類似草稿的速寫方式帶出即時感。速寫手法不僅傳遞記實特性，也意味誤差的容許，如德魁西於訪談中所言，其創作畫面並不求嚴謹，「只要不妨礙閱讀，還能看得出是同一個人物就沒問題，就算有些細節不一樣也沒關係，畢竟漫畫最重要的是說故事。」²⁸其創作歷程充滿變動性，會任由故事帶領創作方向，不是採用先寫好劇本，再依照劇本繪製。如此以感性先決的創作模式，更著重繪畫的自由性。因而，劇情推演至尾，所有羅浮宮的館藏七嘴八舌的對話，超現實手法的劇情呈現出德魁西不羈的想像力與魔幻效果。

²⁸ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁71。

《衝出冰河紀》背景設定於極地，德魁西以簡潔的方式勾勒出極地，著上灰冷的色調，配合暖色做出對比。表現主義風格與實驗性質的水彩渲染手法讓畫面呈現寂靜簡潔的沉味，後段則更為突顯出德魁西怪誕華麗的個人風格。

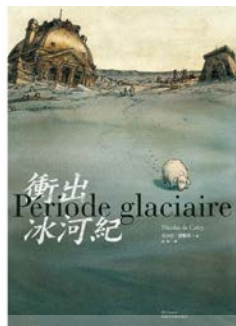


圖2-1-4（左）：德魁西，《衝出冰河紀》中譯本封面。

圖2-1-5（右）：達文多，《斜眼小狗》中譯本封面。

（二）《斜眼小狗》

《斜眼小狗》是法國漫畫家達文多所編繪，該作為羅浮宮警衛為主角，內容敘述其女友家族發現祖先畫的一幅斜眼混種狗的畫作，並試圖透過男主角放進羅浮宮展示的荒謬喜劇。《斜眼小狗》在敘事中提出「如何定義藝術？」「博物館收藏機制為何？」以及「誰決定何者可以納入博物館收藏？」等論證議題，將純美術與普羅藝術藉由漫畫製造出幽默的對比。

達文多描述其建構《斜眼小狗》的歷程並無劇本，「而是先決定好主角、想好大致的情節後，我就開始半即興創作。」²⁹達文多視角色為具有自主意識的個體，角色並非依附劇情前進，繪者僅是將角色自主的行進敘事描繪下來。達文多為使敘事流暢，極為重視畫面的視覺節奏，以寧靜的沈思與豐富的對話建構敘事。《斜眼小狗》通篇為無彩色，線條採用精練速寫的簡筆畫，人物造型帶有略為誇張的幽默感，輔以水性顏料渲染出灰色階層製造光影變化。

（三）《羅浮宮守護者》

《羅浮宮守護者》描繪一位大病初癒的日本漫畫家在參觀羅浮宮時，與不同時代的藝術品與藝術家相遇，在夢境與現實、個人記憶與集體歷史間穿梭遊走的經歷。作者為日本漫畫家谷口治郎，他創作之前在羅浮宮待了一個月，現場感受體驗後，以「還原多元的歷史面向與守護神」作為發想。「奇幻風格很適合用來處理時間的主題」³⁰，谷口治郎再現梵谷、巴比松畫派的柯洛、日本畫家淺井

²⁹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁112。

³⁰ 同上註，頁129。

忠，與小王子作者聖·伯里修等名人，以奇幻敘事串連起展品、藝術家與羅浮宮歷史等元素。

谷口治郎擅長以寫實方式描繪日常景致，沈穩內斂的繪畫風格有濃厚的古典文學氣息。《羅浮宮守護者》以纖弱的筆調構成，並以水性顏料處理出淡雅的自然寫實色調，奇幻場面則使用相對明亮輕快的淺色系製造對比。



圖2-1-6（左）：谷口治郎，《羅浮宮守護者》中譯本封面。

圖2-1-7（右）：荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》中譯本封面。

（四）《岸邊露伴在羅浮》

岸邊露伴為荒木飛呂彥作品《JOJO的奇妙冒險》系列中的第四為主角，《岸邊露伴在羅浮》為該系列的第100集，亦可被視為獨立作品。荒木飛呂彥直接採用自己系列作中的角色，不僅銜接個人系列創作，同時也彰顯其個人創作宇宙的主體性。角色岸邊露伴為一名日本漫畫家，為尋訪一幅被詛咒的畫作，跨國進入羅浮宮地下室所開展出的懸疑奇幻敘事。

荒木飛呂彥以其一貫的矯飾風格描繪人物姿態，俐落明確的筆法切畫出時裝模特兒般的人物造型，並運用排線處理陰影。其分格形式大膽多變，通篇出血，呈現開放延伸的視覺效果。該作亦為首部以羅浮宮為主題的全彩漫畫，日本漫畫向來以黑白為主，《岸邊露伴在羅浮》色彩採用明亮鮮麗的色系，使整體視覺更為流行、感官。

（五）《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》

法國繪者馬克·安托萬·馬修的《盧浮地宮》以羅浮宮地下室為場景，創造出深不可測的地下迷宮。鑑定專家帶著助理深入複雜的地道編列財產清單，也同時一層一層剝開博物館底層無法被量化的長廊、模具、畫中畫。馬克·安托萬·馬修作品常以哲學思考為內涵，《盧浮地宮》不以羅浮宮與館藏作為主題，而將目標放在藏品以外。「當我們以羅浮宮為主題時，會不由自主的想像到變成永恆的剎那，有時在創作中，我必須跟作品產生一點距離，使得詩意、滑稽與荒謬等元

素，也能夠一一呈現……」³¹馬克·安托萬·馬修的訪談中，表明「詩意」、「滑稽」與「荒謬」為其在該部作品中所欲傳達的內在精神，而這種距離同樣顯現在他對色彩的選擇上。



圖2-1-8：馬克·安托萬·馬修，《盧浮地宮》中譯本封面。

黑白比起全彩更能激發讀者的想像，馬克·安托萬·馬修慣用單一色調以保留更多想像空間。這樣的創作策略源自作者於美術學院的學習經歷，「那時在雕塑系，特別著迷光線對觀看形體的影響，因此創作漫畫時，很自然的會把這觀點用在處理黑白對比上，讓作品看起來像夢境或表現主義被發揮到極致。」³²作者卡夫卡式的圖像氛圍與表現極為嚴謹克制，卻也展現出作者對藝術形式與哲學思維的深厚底蘊，是一部文學與藝術性極高的作品。

（六）《盧浮島》

法國漫畫家弗洛朗·夏福埃繪製的《盧浮島》以第一人稱視角，觀察記錄羅浮宮裡的遊客與工作人員。弗洛朗·夏福埃將羅浮宮虛構成為一座小島，必須渡河才能登島的遊客形形色色，記錄者在羅浮宮內遊走，在速寫本上描繪遊客的對話與獨白，充滿童趣與詩意。

《盧浮島》採用色鉛筆作為畫具，插畫筆記式的繪製所見所聞，不使用漫畫常用元素分格與氣泡對話框，多以單幅或跨頁處理佈局。敘事與畫面結構輕鬆幽默，但圖面細節質樸細膩，呈現羅浮宮悠閒的日常。

（七）《羅浮宮的貓》

日本漫畫家松本大洋以日本漫畫文法繪製《羅浮宮的貓》，內容以擬人化手法描繪一群居住在羅浮宮閣樓的貓，與相對的人類警衛和導覽員之間的奇幻故事。松本大洋引用1580年楓丹白露畫派法國藝術家Antoine Caron《愛的葬禮》

（*Les Funérailles de l'Amour*）作為進入異世界的通道，特立獨行的貓主角因為畫中神秘女孩的呼喚進入畫作，遇見老警衛五十年前失蹤的姊姊。

³¹ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁77。

³² 同上註，頁78。

松本大洋的作品往往具有強烈的藝術企圖。《羅浮宮的貓》分為上下兩冊，且出版黑白原色與全彩兩種版本。該作使用不同媒材繪製現實與夢幻場景，現實世界以沾水筆和水墨渲染製造灰階，夢幻世界則運用鉛筆製造更強烈的筆觸。彩色版則由法國藝術家伊莎貝爾·梅蕾特（Isabelle Merlet）上色，低彩度的藍綠色調添加了溫暖的復古風情。



圖2-1-9：（左）《盧浮島》中譯本封面；（右）《羅浮宮的貓》上下冊中譯本封面。

（八）《夢印》

擅長懸疑推理敘事的日浦澤直樹，為第四位受邀參與羅浮宮漫畫計畫的日本漫畫家。《夢印》以獨立堅強的女孩和失敗絕望的父親為角色，因為一張有個怪異符號與夢印二字的紙條，捲入與一幅名畫有關的犯案計畫。浦澤直樹雖然以十七世紀荷蘭畫家維梅爾的《編織蕾絲的女工》畫作，與羅浮宮作為引子與場景，但角色為日本人，主要敘事從日本展開。

浦澤直樹與松本大洋同樣直接採用日式漫畫文法，寫實細緻的背景處理，搭配誇張的人物表情，加上電影感十足、靈活流暢的場景轉換，與伏筆的應用，牽引著讀者的好奇心。而沾水筆與網點的運用，更展現其高超的佈局與寫實能力。

（九）《達文西二號》

法國創作者史蒂芬·拉維瓦耗時兩年編繪的《達文西二號》，是一部太空歌劇類型的科幻作品。內容設定於公元15018年的太空，倖存的人類搭著太空船逃離外星人艦隊的追擊，為了拯救人類，透過達文西名作《聖母子與聖安妮》上的指紋，複製出發明天才李奧納多·達文西。史蒂芬善用其參與合作的科幻電影場景的能力，大量參考達文西的作品與筆記手稿，將武裝坦克改造成飛碟、教堂改造成星際飛船，或重描經典畫作中的人物。

史蒂芬採用全手繪的方式，不僅大筆揮灑、皴擦出極具張力的場面，還以俐落的具速度感的排線刻劃出達文西畫中的物件與人物。全書色系多為黑白及褐色，唯達文西作品《聖母子與聖安妮》以原作色彩呈現，表現出既黑暗而瘋狂的達文西夢境。



圖2-1-10：《夢印》以果斷具有分析能力的女孩作為主角。

圖2-1-11：《達文西二號》封面左側臉參考自大衛像，右側則是參考梅爾茲（Francesco Melzi）繪製的老年達文西側臉。

（十）《蟾宮事變》

利志達是香港漫壇中以異色風格聞名的創作者。《蟾宮事變》為其編繪具有超現實主義、表現主義風格的科幻作品，該作內容以人造人為主題。故事描述人類製造人造人聽命政府行事，五年後即淪為棄品，兩名科學家決定偷出五名棄品，透過晶片使其擁有自由意志，並放置於五處，15年後，科學家展開追蹤極欲了解人造人的現況。在充滿社會秩序衝突與死亡陰影之下，最終只有一名人造人以自由意志重獲新生。

「蟾宮」為月亮別稱，書中一幕夜空出現兩個月亮，除具有未來科幻感，與劇情並無明顯相關。《蟾宮事變》敘事線非單一順序，而是時空交錯的蒙太奇手法，羅浮宮作為其中一條敘事現場景，頗有「蟾宮」對位「羅浮宮」傳遞美好憧憬意味，且終曲時科學家在羅浮宮化成碎片飄散，最後一幕則顯示科學家一開始即已經車禍死亡，讓所有事件宛如一場虛幻夢境。《蟾宮事變》文字量極為精簡，主要藉由圖像敘事。場景涵蓋香港、巴黎與其他國外街道，在利志達細膩的黑白線畫筆法之下，透著陰鬱詭譎氣息。

（十一）《幽靈王子的詛咒》

《幽靈王子的詛咒》為專攻兒少族群漫畫的法國漫畫家伊莎貝爾·德唐所編繪，內容以其熱衷的古埃及文明做為敘事主軸。故事敘述一名11歲的男孩於羅浮宮參觀時，見到失去記憶的小女孩幽靈，因此展開解謎與對抗埃及王子惡靈的奇幻歷程。作者考據羅浮宮裡的雅赫摩斯王子石雕的真實來歷，添加想像，使其成為適合兒少閱讀的奇幻冒險故事。

《幽靈王子的詛咒》為羅浮宮漫畫計畫中少數針對兒少編繪的作品。奇幻敘事，搭配鮮明的人物造型，高彩度的水彩用色，與稍輕鬆寫意的上色方式，呈現西方童話的視覺效果。書後對引用雕像與埃及角色做歷史解說，還附上一張以擬人化為題，讓讀者自行發揮繪製的學習單，皆強調該作品的教育特質。



圖2-1-12（左）：利志達，《蟾宮事變》中譯本封面。

圖2-1-13（右）：伊莎貝爾·德唐，《幽靈王子的詛咒》簡中版譯本封面。

上述十一部皆以羅浮宮入畫的圖像小說，就敘事層面分析，可以約略觀察出整體概況，整理表格如下：

表6 羅浮宮漫畫計畫中譯本敘事質性表（來源：作者整理）

篇名	主角元素	時空元素	主軸	屬性	操作	氛圍
衝出冰河記	法國南方探險隊、狗	未來 法國羅浮宮	末日幻想	奇幻	冒險	荒誕
斜眼小狗	法國貝農家族 男性守衛及其女友	當代 法國羅浮宮	藝術價值 論證	寫實	詮釋	滑稽 輕鬆
羅浮宮守護者	日本漫畫家 日本畫家淺井忠 柯洛 梵谷 聖伯里修	當代 法國羅浮宮 東京上野區竹之台 杜比尼美術館	藝術探索 自我療癒	寫實 奇幻	穿越 詮釋	嚴肅 浪漫
岸邊露伴在羅浮	荒木飛呂彥連載 漫畫角色岸邊露伴	當代 日本S市杜王町（虛構） 法國羅浮宮	恐懼記憶	奇幻 推理	對抗 冒險	荒誕 懸疑
盧浮地宮：一位專家的日誌摘要	西方博物館男性 研究員	不明 法國羅浮宮（半虛構）	文化資產的 量化	表現主義 奇幻	詮釋	嚴肅 荒誕
盧浮島	法籍作者第一人稱	當代 法國羅浮宮（半虛構）	日常觀察 紀錄	寫實 奇幻	詮釋	滑稽 輕鬆
羅浮宮的貓	法國年輕女性導 覽員 老男性警衛 雪子（貓）	當代 法國羅浮宮	藝術的召 喚功能	寫實 奇幻	穿越 冒險	嚴肅 浪漫

夢印	日本井矢見 日本父女	當代 日本東京 法國羅浮宮	生存勇氣	寫實 推理	對抗 冒險	滑稽
達文西二號	達文西 達文西二號	未來 法國克勞斯堡 太空站（虛構）	致敬達文 西、太空 歌劇	科幻	對抗 冒險	嚴肅
蟾宮事變	西方男性科學家 複製人	未來 法國羅浮宮 香港街頭	基因複製	表現主 義 科幻	對抗	嚴肅 怪誕
幽靈王子的 詛咒	11歲西方男孩 埃及女孩幽靈	當代 法國羅浮宮 古埃及	古埃及神 話	奇幻	穿越 對抗	輕鬆 懸疑

藉由研究素材的整體敘事整理，可以對作品敘事、目的、藝術表現等有基礎的輪廓，茲將觀察整理如下：

（一）以羅浮宮作為概念背景的有：《衝出冰河記》、《斜眼小狗》、《岸邊露伴在羅浮》、《盧浮地宮》、《盧浮島》與《蟾宮事變》。羅浮宮於上述作品中作為博物館整體概念，是一座具有歷史文化、展示藝品文物，具有典藏、審核機制的實體建物、權力單位，象徵著藝術最高殿堂與精緻美好的崇高境界。在這類作品中，羅浮宮是可以置換的概念，背景換到其他博物館中亦能進行相同敘事。

（二）以羅浮宮館藏為主題的有：《羅浮宮守護者》、《羅浮宮的貓》、《夢印》、《達文西二號》、《幽靈王子的詛咒》。上述作品以羅浮宮內的某一件館藏作為發想或關鍵，以此展開敘事。以多件館藏作為敘事，會產生目錄介紹的感受，例如《羅浮宮守護者》介紹許多不同藝術家與畫作；而聚焦單一館藏，則敘事往往以懸疑推理作為手段，《羅浮宮的貓》、《夢印》、《羅浮宮的貓》、《夢印》、《幽靈王子的詛咒》與《幽靈王子的詛咒》皆是單一畫作作為索引，並以懸疑解謎推進敘事。

（三）素材中以幻想故事類型作品佔最多數，生活寫實的僅有《斜眼小狗》與《夢印》，但《夢印》具有舞台劇的誇張敘事。另外，訴求讀者方面，其中僅《幽靈王子的詛咒》是以兒童為主要讀者，其餘訴求對象皆為少年以上讀者。

第二章 羅浮宮元素的置入與背景建構

藝術家會因個人主觀與概念對視覺紀錄做更動或調整。同樣的母題到藝術家手中，會因藝術家的氣質與個性差異，依照自己偏好與習慣，選擇媒材、技術與表現形式。所有的元素集成聚合軸，藝術家選擇、組合，不同選擇產生各種形變，影響創作者選擇的可能是文化背景、學習歷程和流行藝術風格。

漫畫圖像的視覺建構是在平面基底上，以工具和技法繪製出視覺圖像或心靈圖像。換言之，漫畫家在紙上再現某個空間，並在這些空間裡佈置各種物件，以讓讀者辨識出空間標的，當然也藉由不同年代的場景、物件來暗示時序。漫畫圖像裡的空間與物件構成，提供讀者閱讀故事的時間感受與投射空間，作為推進敘事的基本背景。

第一節 羅浮宮建物

雖然羅浮宮漫畫計畫是以空白支票方式，予創作者極大創作自由，但以羅浮宮入題，仍考驗創作者如何運用羅浮宮元素。

漫畫建構場景時，實體建物是最為直觀的元素，以羅浮宮建物作為背景是參與羅浮宮漫畫計畫創作者最多的設定。從十二世紀的城堡，十六世紀的皇宮，到十九世紀轉型成博物館，當代的羅浮宮作為法國典藏藝術的最高殿堂，聲名遠播。羅浮宮建物外觀可見的包含十六世紀不斷改建與增建的宮殿，其雄偉華美的建物為巴洛克式與古典主義風格。巴洛克式風格原意為扭曲的珍珠，特色為在文藝復興風格的古典圓柱、圓頂穹窿與拱門上，添加雕琢華麗的雕刻、色彩的裝飾風格。與入口增設極簡主義的玻璃金字塔，形成強烈的對比。

華裔建築師貝聿銘於二十世紀擔任改建大羅浮計畫負責人，為改善巨大的參觀人流，重新在方庭設置出入口，並以金屬與玻璃帷幕構成金字塔為入口標誌，現代風格金字塔儼然已成為當代羅浮宮的重要符碼。羅浮宮不僅是收藏重要歷史文物與藝術品的宮殿，其所建立的形象與品牌，亦是當代世人對高級藝術的投射象徵。

羅浮宮主要的三座展館為黎塞留館(Richelieu)、敘利館(Sully)與德農館(Denon)。¹荒木飛呂彥在《岸邊露伴在羅浮》中，由部門人員講解羅浮宮建物歷

¹ 黎塞留與敘利為法國著名的首席大臣，對羅浮宮擴建有所貢獻。德農為第一任館長。

史，並以平面圖呈現羅浮宮與這三座展館相對位置。經由測繪完成的平面圖，以幾何形狀與經過抽象、概括、簡化的符號，組成可提供觀者定位與訊息的溝通系統。就型態而言，平面圖有如說明書，是敘述解說的，是屬於空間關係的世界。相較於創作者有意識的將建物平面圖融入故事情節中，《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》裡的平面圖則是後端編輯附加的，在附錄中以序號標明每一座建物建構時期與歷史，唯這樣的運用屬教育功能，與內容敘事無關。



圖2-2-1：《岸邊露伴在羅浮》因應劇情需要而出現的羅浮宮平面圖。

圖2-2-2：《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》附錄說明羅浮宮建物歷史。

另一種同樣具有解說功能的圖像建構，則是如模型般的展館再現。弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》第一跨頁，即以俯瞰視角、像似手法，繪製出羅浮宮的建物外觀，並在建物邊緣標示館名與部分指示文字，有如遊樂場導覽手冊。相較於平面圖理性科學的說明，此種帶有上帝視角的觀看模式使得建物予人一種玩具感，繼而產生邀請觀者一同進入玩樂的心理感受。



圖2-2-3：《盧浮島》如導覽手冊，首頁即出現俯瞰視角的羅浮宮外觀全貌，不完全正確的透視讓畫面帶有童趣感。

羅浮宮的價值除了建物本身的歷史，其作為多達四十萬件收藏品的容器，亦奠定其為了解世界文化與藝術的重要場域。1939年，二次大戰期間，德國進逼巴黎之前，羅浮宮除了較笨重與不重要的畫作存放在地下室，大部分的展品皆成功疏散離開巴黎，以免於戰火波及。直到1945年二戰結束，這些藝術品才又回到羅浮宮。谷口治郎在《羅浮宮守護者》中，藉由擬人化的勝利女神與法國名著《小王子》作者聖修伯里的再現，以極低彩度的影像回憶再現該段史實。另外在《衝出冰河紀》中，作者德魁西同樣讓古文物以第一人稱自己述說這段遷移避難的歷史。羅浮宮之所以重要，其所收藏陳列的文物藝術品佔有極大的因素，當藝術品撤離另安他處，羅浮宮的價值只能是建物本身的歷史價值，重要性勢必大減。



圖2-2-4：谷口治郎《羅浮宮守護者》中描繪細膩寫實的羅浮宮建築外觀。



圖2-2-5：《羅浮宮守護者》中倒敘二戰時期撤離藝術品時的場面，應是以紀錄照片後製而成。

現代羅浮宮的主要標記無疑是玻璃金字塔。1983年興建的玻璃金字塔，計劃初期受到法國媒體的抨擊，認為現代主義的玻璃金字塔過於前衛，與羅浮宮文藝復興風格的古典氣息格格不入。爭議在法國總統密特朗的堅持下順利進行，改造後新的入口改善了人流問題，透明玻璃也提供地下室良好的採光，而現代主義的透明金字塔，與羅浮宮的古典建物造成的視覺衝突，最終獲得世人的注目與認同。



圖2-2-6：常勝於作品《Déjà vu》以攝影後製方式，營造具有冷冽科技感的當代羅浮宮意象。

建築師林貴榮論述貝聿銘在大羅浮計畫中，採用古埃及文明象徵的金字塔造型最後之所以被法國人接受，並引以為傲，「其實是因為貝聿銘用一種隱晦的方式，滿足了法國人潛意識中的『古文明情結』。」²法國對古埃及文明的興趣始於拿破崙1789年佔領埃及之後，其所帶領的學者將古埃及研究資料帶回法國，編撰成《埃及紀述（*Description de l'Egypte*）》引發古埃及學的風潮，十九世紀對古埃及文化的發掘、收藏與研究，更提供羅浮宮現今重要的館藏與展品。

當代羅浮宮重要標誌的玻璃金字塔，毫無意外的出現在大部分的作品之中，甚至作為封面中主角身身後的主要背景。唯其於作品中多為現代羅浮宮入口的意象與象徵符號，並無作品以玻璃金字塔作為敘事內容或關鍵。



圖2-2-7：玻璃金字塔在數部作品中作為封面主要的背景。

在本論研究文本中，唯一未將玻璃金字塔入畫的，是馬克·安托萬·馬修的《盧浮地宮：一位專家的日誌摘要》。作者馬克·安托萬·馬修的故事時間設定並不置於當代，人物穿著流行於十九世紀的高禮帽與燕尾服，結構雖然簡約，整體氛圍仍屬古典風格。對於空間的思考，《盧浮地宮》以羅浮宮繪畫與藏品以外的元素，虛構出一座「終結博物館」。馬克·安托萬·馬修於訪談中說明，因為尼古拉·德魁西的《衝出冰河紀》已對展廳的館藏品作了深入研究與質問，於是只好轉向頂樓與地下室，並構思出奇幻風格的地下博物館。³作者避開羅浮宮讓遊客參觀的展示面，以地下室及隱藏在展館後的各種工作部門著手，其以強烈光影手法創造出的地宮結構，份量堪比主角，無法忽視。

羅浮宮十二世紀末修築作為監獄與防禦用途的城堡並不作為居所，僅作為王室財寶與武器的存放處，中世紀羅浮宮的遺構可見於地下一樓。由石材堆砌而成的城堡基座在外觀上的秩序之美，還隱含思古之情與神秘感。伊莎貝爾·德唐《幽靈王子的詛咒》、利志達《蟾宮事變》與簡嘉誠《召喚大師》皆出現城堡遺

² 林貴榮，〈曾經人人喊打，後來卻成為巴黎榮耀：貝聿銘金字塔在法國喚起的「古文明情結」〉，天下雜誌：獨立評論@天下，2019.6.7，網址：<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/52/article/8139>（2022.5.6）

³ 林曼麗總編輯，〈L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號〉展覽圖錄，前引書，頁77。

跡為場景，三位創作者接採用空間現況（有投射燈、護欄），呈現一種標本展示的開放參觀姿態，在功能上與《盧浮地宮》的設定極為不同。《盧浮地宮》根據城堡遺跡，將其虛構成人煙罕至的、封閉的神秘空間，是心靈圖像的再現。雖然馬克·安托萬·馬修《盧浮地宮》內的建物多為虛構，卻也是所有的研究文本中，最專注於空間、結構美感的營造者。



圖2-2-8：《盧浮地宮》具神秘感的空間構造，視覺上極為強烈。

圖2-2-9：伊莎貝爾·德唐《幽靈王子的詛咒》所描繪的城堡遺址與軌道燈，呈現展場氛圍。

圖2-2-10：簡嘉誠《召喚大師》以城牆作為敘事場域。

圖2-2-11：《蟾宮事變》的城堡遺跡只作為過場一瞥。

羅浮宮漫畫計畫中除了創作者可以於休館日進入館中，尚能進入不對外開放的空間，舉凡地下通道、閣樓、屋頂、管道間，只要創作者提出皆能一探究竟。荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》羅浮宮門面與展廳只為標示目的與串場用途，主要敘事場域發生在地下倉庫，但其畫面並不在彰顯建物本身，仍以角色為主。另外，松本大洋的《羅浮宮的貓》則將一群神秘的貓放置在鐘塔內的閣樓裡，圓形的牛眼窗可以眺望巴黎城市景觀。狹隘封閉的地下室或非開放空間具有的神秘特性，往往給予讀者窺視的心理感受，與對外開放的展館形成內在精神性與外在物質性的強烈反差。



圖2-2-12：荒木飛呂彥《岸邊露伴在羅浮》中不對外開放的地下通道，融入照片後製手法。



圖2-2-13：松本大洋《羅浮宮的貓》居住在不對外開放的鐘塔內。

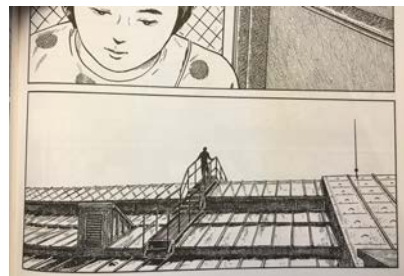


圖2-2-14：利志達《蟾宮事變》中出現黑影人在羅浮宮玻璃屋頂上行走的畫面。

展館是大部分創作者主要的敘事場域。展廳主要個功能是提供參觀者觀看藏品的空間，展示的是藝術與文化的結晶。如前述，巴洛克風格的羅浮宮，大量使用裝飾品，運用錯視畫法的繪畫融合建築，製造虛幻的視覺效果。在建築、壁畫與雕刻上皆有強烈的動態與裝飾性，華美誇張的宮殿亦為財富與權勢的象徵。羅浮宮建物本身具有的強烈戲劇性及散發極大的感染力，我們可以在日本三位漫畫家的《岸邊露伴在羅浮》、《羅浮宮守護者》與《羅浮宮的貓》中，看到對稱結構的圓拱長廊展廳大畫廊，同時也在臺灣作者小莊、常勝與麥人杰的作品中看到相似的構圖。一點透視的空間結構製造出內凹效果，平視視角則讓觀者有親臨的錯覺。有趣的是，創作者有志一同的將主要角色背對或側對觀者，並置放在右下角，讓對稱構圖不至於過於呆板嚴肅。

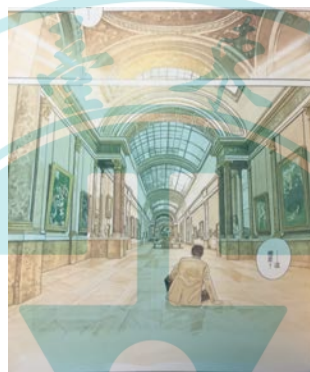
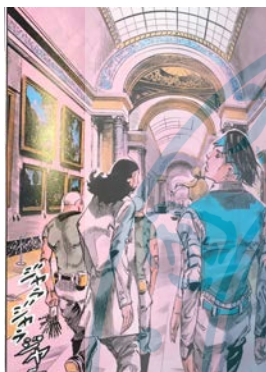


圖2-2-15：荒木飛呂彥《岸邊露伴在羅浮》主角望向左上方，延伸視線製造空間的崇高感。

圖2-2-16：谷口治郎《羅浮宮守護者》主角微傾斜的身形，面向消失點，產生茫然未知感受。

圖2-2-17：松本大洋《羅浮宮的貓》小白貓落在右下角，強烈光影對比增加畫面的戲劇性。

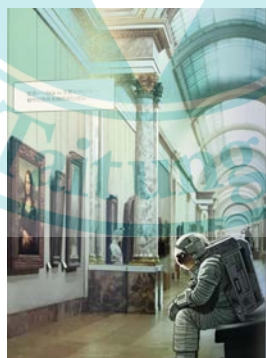


圖2-2-18：小莊《倩影遊戲》主角回頭望向畫外觀者。

圖2-2-19：常勝《Déjà vu》採用對角線構圖，透視消失點則聚焦在太空人身上。

圖2-2-20：麥人杰《交班》以空無一人的阿波羅畫廊為景，予人時空凝固靜止的氛圍。

《盧浮島》以筆記的形式對羅浮宮內的人進行觀察，繪者在羅浮宮展廳內移動的過程，也描繪出新舊並陳的羅浮宮內部。弗洛朗·夏福埃將羅浮宮內部視為景觀，可見其取景不僅聚焦空間透視，還利用簡潔幾何的現代結構（電扶梯、地

磚)與古典繁複的穹頂裝飾和雕塑製造對比。在這樣的場面中,創作者觀察羅浮宮內部結構,並取景各種饒富趣味的視角,營造出各種空間交錯的錯覺。《盧浮島》以「觀察」作為主要敘事核心,或言主角即是畫外的作者與參與閱讀的觀者,因此建物除了人物、文字與展品,建物結構同樣也是該作所欲表現的要素之一。



圖2-2-21：弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》的展場結構為可供欣賞觀看的主要景觀。

空間的建構與創作者敘事目的相關。標誌性的建物讓敘事地點更快速的被辨識,世界性地標更容易被讀者解讀國家標的。創作者有意識的表現建築結構或只視作烘托功能的背景,會影響觀看者以何種審美角度進行觀看。

第二節 展品價值



圖2-2-22：弗洛朗·夏福埃在《盧浮島》中將羅浮宮鎮館三寶融為一體。

幽默的弗洛朗·夏福埃在《盧浮島》中將羅浮宮鎮館三寶融為一體,並加上馬桶,以示眾多到訪羅浮宮的遊客,最常向警衛提問的四件事物:《蒙娜麗莎》、《斷臂維納斯》、《勝利女神》和廁所。

達文西的肖像畫代表作《蒙娜麗莎》，之所以為眾多遊客到羅浮宮必看的名作，除了是達文西為數不多的畫作，⁴與主角神秘的一抹微笑之外，⁵1911年的失竊事件為其聲名大噪的關鍵因素。《蒙娜麗莎》在被偷之前並不出名，1911年義大利油漆匠佩魯賈（Vincenzo Peruggia）趁休館日將畫取下藏於大衣內攜出館外。羅浮宮高額懸賞加上當時媒體的大肆報導，使得歐洲人開始關注這件作品的價值而身價大漲。時值西方報刊迅速發展時期，報刊追相報導，大量複製的《蒙娜麗莎》畫像被刊登在報紙上，並成為藝術的代表符號。有趣的是，《蒙娜麗莎》失竊的兩年期間，羅浮宮仍保留掛畫的空牆與掛鉤，造成更多人到羅浮宮參觀只為看一眼被竊畫作的空牆，⁶而可能為真品的複製畫價值也跟著水漲船高。



圖2-2-23（左）：《蒙娜麗莎》失竊後的牆面。⁷

圖2-2-24（中）：達文西，《蒙娜麗莎》，油彩，約1502-1506。

圖2-2-25（右）：《夢印》中維梅爾的畫作《編織蕾絲的女工》。

浦澤直樹的《夢印》復刻《蒙娜麗莎》被竊事件，構想出偷竊17世紀荷蘭畫家維梅爾（Jan Vermeer, 1632-1675）的《編織蕾絲的女工》作為敘事推進主軸。《蒙娜麗莎》失竊後，贗品在市面高價流竄，神秘人以此為鏡，預備讓《編織蕾絲的女工》暫時消失，並藉由複製品獲利。

當然，《蒙娜麗莎》之所以被重視，還有達文西創造出的暈塗法。暈塗法模擬物體受大氣微粒影響產生的色彩變化，以明暗漸進的方式製造出模糊朦朧的視覺錯覺。此時期的藝術家還是習慣以清晰的線條繪製人物輪廓，達文西不使用清晰的線條繪製大自然中並不存在的輪廓線，而是以暈塗法讓人物從模糊的背景中

⁴ 達文西傳世的油畫不超過十五件，羅浮宮即收藏五件。

⁵ 蒙娜麗莎身份眾說紛紜，大部分歷史學者認為其為義大利翡冷翠商人喬孔多（Francesco del Giocondo）的夫人。

⁶ 程琨，《羅浮宮給世界的藝術課》，臺北市：原點出版，2021.1，頁20-22。

⁷ 圖片出處：維基百科，網址：https://zh.wikipedia.org/zh-tw/蒙娜麗莎#/media/File:Mona_Lisa_stolen-1911.jpg

浮現，且背景隨著距離越遠越模糊，因此給人悠遠神秘的視覺感受。達文西運用其對人體肌肉的科學研究和創造出暈塗法，都使得《蒙娜麗莎》成為一幅在藝術表現上極為重要的作品。

在直接以原作藝術價值做為表現之外，亦有將畫作設定為穿越第二世界的觸媒或通道。常勝創作的《Déjà vu》即以《蒙娜麗莎》作為觸媒，呈現其面對藝術品時的心理反應：「當我佇立一幅作品前，總是會有一種陷入的感覺，時間與時間的堆疊，周圍陷入架空的环境，有些東西觸碰到我的心...」⁸常勝將觀者觀看藝術品時所產生的神往狀態，以平行時空表現，《蒙娜麗莎》成為連結兩座時空的重要物件。然而，《蒙娜麗莎》於此代表著一枚世界共通的藝術符號，敘事中並不以畫中角色作為開展，僅以其作為穿越時空的觸媒。



圖2-2-26：常勝以及為寫實的電繪方式，將《蒙娜麗莎》畫作移至虛構的太空，再現其面對藝術品時所產生的架空世界。

谷口治郎的《羅浮宮守護者》則以希臘化時期的雕刻作品《勝利女神像》為素材，將其擬人化為可以與主角溝通的女神形象。《勝利女神像》全稱《薩莫色雷斯島的勝利女神像》，是1863年發現於愛琴海小島的希臘化時期的大理石雕像。勝利女神為希臘古代信仰，希臘人相信在戰事中，勝利女神會降臨在戰勝方的船頭上。為紀念一場海戰勝利而製作的《勝利女神像》，創作於西元前二世紀，出土時為200塊的大理石殘片，頭部與雙手皆已缺失。羅浮宮修復時即保留殘缺的狀態，這樣的殘缺狀態與生動的氣勢提供觀者更多想像空間。

⁸ 常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世旸、阿推、麥人杰，《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》（*Sept rêves du Louvre*），臺北市：大辣出版，2015.11，頁43。



圖2-2-27：羅浮宮內的《勝利女神像》。⁹

圖2-2-28：谷口治郎以勝利女神像化身引導主角穿越時空。

將無生命的物件賦予人性，是漫畫或奇幻類型兒童文學作品中常見的手法。在簡嘉誠《召喚大師》與6lchi的《女神們的煩惱》中也運用同樣的手法。簡嘉誠讓達文西畫出蒙娜麗莎作為模特兒時的歷史情境；6lchi則戲謔的讓鎮館三寶穿上現代服裝上演荒誕的生活情境劇。另外，德魁西的《衝出冰河紀》則是讓所有文物與雕像，配角般的七嘴八舌的說起人話。



圖2-2-29：簡嘉誠以畫中畫的方式，透過達文西與蒙娜麗莎的對話，重現寫生實況。

圖2-2-30：6lchi以女性視角將鎮館三寶套上現代女性的外裝與行為。

圖2-2-31：德魁西《衝出冰河紀》中的文物皆擬人化，可以為自己發聲。

熱衷於古埃及研究的伊莎貝爾·德唐，在《幽靈王子的詛咒》中以古埃及《雅赫摩斯王子》（Ahmose Sapair）的石雕像作為封印惡靈的容器。《雅赫摩斯王子》雕像的手臂與雙腿毀損，這種毀損是古埃及人為防止雕像離開座位的預防措施。古埃及人相信所有的形象都具行動能力，因畏懼幽靈藉由雕像移動作惡，因而弄斷他的手足。此種將物質物件視作禁錮靈魂的容器，伊莎貝爾·德唐藉由《幽靈王子的詛咒》說明古埃及靈魂不死的生命觀。

⁹ 圖片出處：維基百科，網址：[https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/卢浮宫#/media/File%3AVictoire_de_Samothrace_-_vue_de_trois-quart_gauche%2C_gros_plan_de_la-_statue_\(2\).JPG](https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/卢浮宫#/media/File%3AVictoire_de_Samothrace_-_vue_de_trois-quart_gauche%2C_gros_plan_de_la-_statue_(2).JPG)



圖2-2-32：《雅赫摩斯王子》，石灰岩，約公元前1550年。

圖2-2-33：《幽靈王子的詛咒》將惡靈封印在石雕像裡。

《蒙娜麗莎》之外，羅浮宮裡的油畫作品多不勝數。谷口治郎《羅浮宮守護者》第二章以1864年寫實主義的代表作《摩特楓丹回憶》（*Souvenir of Mortefontaine*），帶出19世紀最出色的抒情風景畫家柯洛（Jean-Baptiste Camille Corot, 1796-1875），不僅進入其畫中感受自然的光影層次之美，並與柯洛相遇。第三章則是到主角到奧維小鎮，因為環境的觸動而與寫生中的梵谷相遇。與梵谷交談的情節，不禁聯想到黑澤明的《夢》第四篇〈烏鴉〉，主角進入梵谷的畫中，追逐一幅一幅由梵谷畫作所組成的真實場景，而後直接在畫作中遊走。黑澤明對梵谷的景仰是所有藝術創作者對崇高藝術的追尋，這種對藝術家的崇敬顯然也是谷口治郎想要表達的。



圖2-2-34：谷口治郎在《羅浮宮守護者》中重繪柯洛的代表作《摩特楓丹回憶》。

圖2-2-35：《羅浮宮守護者》主角親臨梵谷臨終之地，穿越時空與梵谷交談。

圖2-2-36：黑澤明的電影《夢》，主角進入梵谷的世界。¹⁰

松本大洋則選擇1580年楓丹白露畫派法國藝術家安托萬·卡龍（Antoine Caron, 1521-1599）¹¹《愛的葬禮》（*Les Funérailles de l'Amour*）作為進入異世界

¹⁰ 圖片出處：截自黑澤明電影《夢》。

¹¹ 松本大洋在作品中以人物對話說明，《愛的葬禮》作者為誰有所爭議。《羅浮宮的貓》文宣以安托萬·卡龍為作者，但在羅浮宮官網上，該作註明作者為勒伯特·亨利（Lerambert, Henri, 1550-1608），同時隸屬安托萬·卡龍工作室。勒伯特·亨利是法國文藝復興時期的畫家，以裝飾傢和掛毯漫畫的作者而聞名。

的通道與舞台。《羅浮宮的貓》第一頁跨頁即為《愛的葬禮》原作圖檔，之後才進入目錄頁與第一話。松本大洋將原作採用「引自、出處」意味的方式置於頁首，讓讀者明確認知後續的故事與此相關。

《愛的葬禮》在羅浮宮眾多油畫中並不出名，相較於谷口治郎以柯洛的經典風景畫進行美學觀察與詮釋，松本大洋選擇《愛的葬禮》顯然是看中畫作中的故事性。《愛的葬禮》畫面描繪的是由天使組成，夾雜歡樂與死亡意味的送葬隊伍。松本大洋讓一名女孩從現實世界消失，進入畫中成為永恆的存在，畫中的葬禮在眾多小天使的促狹表情下，宛如一場惡作劇的童話世界。

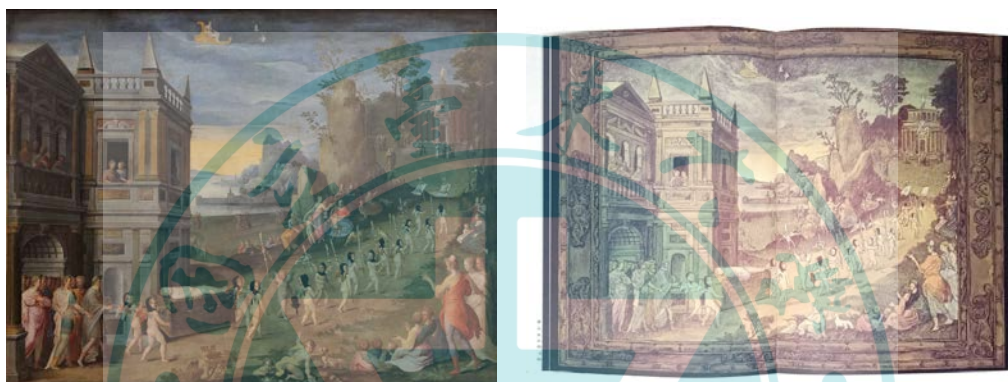


圖2-2-37：松本大洋《羅浮宮的貓》一開始即以跨頁呈現《愛的葬禮》原作圖。

圖2-2-38：松本大洋手繪版本的《愛的葬禮》。

至此，可以觀察到創作者運用展品時，採用的策略是賦予展品生命，使展品在現實世界如人類一般或與人類互動，或將人類對畫作的神往，幻化成另一座架空世界，人類能夠進入畫中悠遊。上述作品都因為作者添加的奇思妙想創造出奇幻效果。同樣以奇幻見長的荒木飛呂彥則創造出一張不存在的闇黑之畫《月下》，該作為三百年前日本畫師所繪，是受到詛咒的「最邪惡的畫」。該作被羅浮宮館長收購進羅浮宮，藏放在地下倉庫。《岸邊露伴在羅浮》虛構的畫作，用意不在藉此探討羅浮宮畫作的價值或美感，而是以人對過往憾事所產生的內疚心理所幻化出的怨念為題，虛構畫作只為與羅浮宮連結。

收藏行為界定藝術品的等級與價值，尤其是具有公信力量徵的博物館。就實務而言，羅浮宮只收藏1860年前的藝術品與文物，除了符合博物館的歷史脈絡，尚需要經由22位包含館長、法蘭西博物館總會主席、博物館八個部門負責人以及其他學者、代表與專業人士組成的委員會進行學術討論與仲裁。¹²在這些審核機制的背後，藝術價值是如何被審視的呢？

¹² 艾提安·達文多 (Étienne Davodeau)，《斜眼小狗》(Le chien qui louche)，頁142-144。書後附錄說明羅浮宮收藏決策機制。

達文多的《斜眼小狗》以一幅創作於1843年，卻名不見經傳的畫作引出這樣的疑問。藝術品的價值與出處有極大關係，曾被誰收藏，何時易手，都是確立其藝術價值的關鍵要素。當作品被博物館購入、展示，就昭示其具有某種價值，作品由誰創作、如何創作顯得無關緊要。

觀看者觀看藝術品時，同樣受機構脈絡影響。博物館裡擺放的藝術品與物件，被觀者認定是具有神聖、宗教性、財富階級的遺物，當我們把機構脈絡抽離時，會產生何種情況？德魁西《衝出冰河紀》以一群對羅浮宮機構脈絡與收藏機制完全無知的探險隊，在面對羅浮宮建物、畫作與文物時，各自以自己的文化經驗進行推論、臆測與文化詮釋。這樣的詮釋也發生在達文多的《斜眼小狗》中，透過書中從事傢俱製造業的家族，進入羅浮宮後對館內藏品品頭論足，其所關注的是館內的傢俱，對名畫或雕塑視若無睹。另外，在弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》則以導覽員的專業解說與遊客天馬行空的聯想，製造衝突與笑點。

此類挑戰機構脈絡而產生的反諷詮釋，皆形成對博物館展示慣例的反思。文字工作者黃廷玉對羅浮宮系列漫畫的觀察，對東西方創作者在面對「羅浮宮」限定的主題時，在視角上有所差異：

- 法國漫畫家們所繪製的，是以羅浮宮「全體」的概念來思考，全體不只是建築物本身、館藏的全貌，也包含它與社會和民眾的互動。羅浮宮就算有那麼多世界著名的寶藏，卻也是他們成長背景的一部分，隨時都能親近，情感自然也比較熟悉吧。
- 而對亞洲人來說，羅浮宮是必須全副武裝才能千里迢迢進行朝聖的藝術殿堂，得把握人生中可能僅有一次的機會，在有限的時間裡，親炙鉅作風采。或許是因為這樣，日本的作者們多半選擇以單件「作品」當作關鍵，在其上展開漫畫創作。¹³

所處環境的差異確實會影響創作者取材視角，然而上述觀察或受限於樣本數而不夠全面，從本論研究素材來看，似乎難以用法國創作者採用「全體概念」，日本創作者多採用「單件作品」來區分。例如，法國作品《達文西二號》與《受詛咒的幽靈王子》都是以單一畫作（雕塑）作為故事發想關鍵（見表8），而日本作品《羅浮宮守護者》雖然以勝利女神作為嚮導，但還包含其他幾位藝術家與

¹³ 黃廷玉，「如果可以躍入畫裡，觸摸不可言傳的祝福...：讀松本大洋《羅浮宮的貓》」，博客來閱讀生活誌，2020.2.27，網址：<https://okapi.books.com.tw/article/12990>（2022.5.9）

羅浮宮歷史。《岸邊露伴在羅浮》關鍵則是一幅根本不存在的畫作。另外，臺灣創作者以單件作品作為關鍵的也僅有《Déjà vu》。

表7 羅浮宮漫畫計畫中譯本「羅浮宮元素」設定(來源：作者整理)

篇名	羅浮宮元素
衝出冰河記(法)	羅浮宮全體
斜眼小狗(法)	羅浮宮全體
達文西二號(法)	達文西
盧浮地宮：一位專家的日誌摘要(法)	羅浮宮概念
盧浮島(法)	羅浮宮全體
幽靈王子的詛咒(法)	雅赫摩斯王子像
岸邊露伴在羅浮(日)	羅浮宮全體
夢印(日)	編織蕾絲的女工
羅浮宮的貓(日)	愛的葬禮
羅浮宮守護者(日)	勝利女神 摩特楓丹的回憶
蟾宮事變(香港)	羅浮宮整體

表8 羅浮七夢「羅浮宮元素」設定(來源：作者整理)

篇名	羅浮宮元素
Déjà vu	蒙娜麗莎
女神們的煩惱	羅浮宮鎮館三寶
倩影遊戲	羅浮宮全體
召喚大師	文藝復興三傑
3A07	羅浮宮概念
外星人逛羅浮宮	羅浮宮全體
交班	羅浮宮全體

影響創作者以單一物件或整體概念進行創作，尚包含創作者創作慣習，與創作策略的運用。從研究素材中，以「展品」作為表現的手法大約可區分為：（一）再現原作，呈顯其珍貴與藝術價值。（二）以畫作作為通往異世界的通道或關鍵。（三）將畫作（或其他展品）擬人化，或賦予非人形象。（四）虛構不存在的畫作，以此展開敘事。

在漫畫世界中，「時間」是漫畫結構中分格間隙製造的生理錯覺時間，亦是故事情節中認知的時間。故事中認知的時間指的是年代，可以從背景、道具、人物服裝或文字描述中獲取時代資訊，以讓觀者觀看時與自身所處年代比對，並得出敘事年代為過去、當下或未來。

敘事時間點設定於過去，具有重現過往意味，例如《霧社事件》再現歷史事件；《茉莉人生》再現個人生命史。在研究文本中並未有明確以過去歷史時間點的設定，《盧浮地宮》的背景架構具有十八、十九世紀新古典主義的藝術風格，¹⁴是唯一將時空設定於過去的作品，但也因虛構空間與敘事而非屬歷史回顧。設定於「當下」是多數創作者採用的設定，時間點設定於當下，除貼近創作者時代易於觀察、具生活感，亦較能引起讀者對現實世界的共鳴。

紀實是紀錄所見所聞，強調客觀現實的形式，此種非虛構、紀錄本質的創作，強烈暗示著作品外作者（觀看者）的存在，弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》即是這樣的創作形式。我們在書上所見的畫面，即是作者眼中所處當下所見的畫面，弗洛朗·夏福埃讓觀者透過他的眼睛，看向他紀錄的羅浮宮內的人物百態。

《盧浮島》敘事，從入口、不同展廳內的遊客觀察（包含全景與個別特寫）、收集貼紙般的藏品紀錄，最終閉館時離開展廳，全程如導覽手冊，又如遊客觀察筆記。路線雖有串連，但並未具備完整的故事線，是屬於手札式的片段拼貼，整部以「觀看」作為閱讀過程中的主要活動。遊客觀看展品，作者觀看遊客。其中有一幕似乎是大部分遊客皆有的感觸：遊客爭相高舉拿著手機和相機的雙手，圍著《蒙娜麗莎》畫作一陣猛拍。而繪者在遊客背後冷眼看待一切，有如螳螂捕蟬黃雀在後的畫面，頗具諷刺意味。

繪者（或讀者）看著遊客從手機裡，觀看捕捉視窗裡的（同時也是在前方現場的）《蒙娜麗莎》。試想，如果從蒙娜麗莎的視角往外看，又會是何等畫面？有意思的是，臺灣繪者6lchi在她的《女神們的煩惱》中，即表現出同一場面的蒙娜麗莎視角。6lchi自陳《女神們的煩惱》精神意識影響自90年代的美國情境喜劇《六人行》（*Friends*）。美劇《六人行》於1994年於NBC播放，劇情刻畫六名（三男、三女）在紐約打拼的年輕人，對性、愛情與事業的探索。輕鬆詼諧的內容涉及同志、代理孕母、女性求婚等90年代的時代議題。劇中女性倡議女性身體自主，影響一代新女性衝新思考自我價值與定位。

¹⁴ 新古典主義盛行於十八世紀末至十九世紀，是對洛可可藝術的反動，重新推崇古代文化藝術價值的復古運動。美學上具有理性、秩序、明晰的特徵，結構強調平衡、單純、比例的和諧，精神上追求永恆、完美價值。

隨著戲劇的跨國流動，這種女性觀點的改變同樣跨國影響華人世界。臺灣於1995年由中視引進《六人行》，播映後反應不如預期。2005年才因為新聞媒體的報導與東風衛視台轉播引發熱潮。許多閱聽人透過該劇學習美式英語，想像美式生活情境。¹⁵「《六人行》這部美劇我前後看了整整六遍，大概是因為很喜歡一群朋友混在一起發生鳥事的感覺吧！於是選定鎮館三寶，以這三個女人（女神？）的鳥事作為作品主題。」¹⁶6lchi在作品後的創作說明如是陳述。



圖2-2-39：《盧浮島》中描繪出遊客爭相對著蒙娜麗莎畫作拍照的景象。



圖2-2-40：《女神們的煩惱》從蒙娜麗莎背後觀看畫前爭相拍照的人群的特殊視角。

6lchi出生於1988年，在所有創作者中年紀最輕，她以女性的視角重構羅浮宮三寶。《女神們的煩惱》則挪用羅浮宮三寶的女性形象，置入當代女性精神，藉由對容貌、身材、追愛等情節，訴說當代消費精神下，都會女性的悅己主張。羅浮宮三寶或藏品在諸多創作者的作品中，往往顯現出神聖與古典藝術價值，《女神們的煩惱》則破除此種神聖光環。羅浮宮三寶是6lchi借作當代女性的軀殼，與展品具備的歷史脈絡或藝術價值皆無關連。然而，這樣的顛覆精神，在另一位創作者小莊的作品《倩影遊戲》中，雖然可見紅衣小女孩對神聖藝術品的侵犯與褻瀆，卻是具有警世意味的。

《倩影遊戲》排除那位只有男孩看得見的紅衣小女孩，與破壞展品的假象，從現場觀眾拿著手機拍照與館外的警車，皆顯示敘事是建立在當下的羅浮宮。小莊以展覽形式進行思考，以不做分格的單幅畫作，女孩對畫作潑漆，對雕像噴漆的行為，與男孩追逐過程中將斷臂維納斯推倒碎裂一地的景象，看似離經叛道、

¹⁵ 劉安晏，〈《六人行》將會在那裡陪你：臺灣美劇迷們的重複觀看/收聽與跨國文化想像〉，臺北：國立臺灣師範大學國際與社會科學學院大眾傳播研究所系碩士論文，2020。

¹⁶ 常勝、6lchi、小莊、簡嘉誠、TK章世旻、阿推、麥人杰，《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》，臺北市：大辣出版，2015.11，頁75。

充滿奇想的鬧劇，最後呈現男孩被警察帶走的後果，是「如果不...，就會被懲罰」的家長式、道德勸說的教育目的。

為強化心理衝突，「誇張」是喜劇常用的修辭手段。弗洛朗·夏福埃在《盧浮島》中，特意強調遊客荒謬的觀察，如：討論畫像中裸女的胸型、雕像沒穿衣服是因為很窮、雕像臀部是否有橘皮組織。上述超出預期的觀看反應，挑戰藝術品的神聖地位。《女神們的煩惱》更直接以奇幻視角將崇高的藝術品請下神壇，一嚙凡人的七情六慾。相對這些誇張的觀察與想像，達文多的《斜眼小狗》雖然仍屬荒謬、滑稽敘事，但卻是溫和的家庭情境喜劇，具有常民之間的互動，真切的對談與合乎邏輯的心理反應。



圖2-2-41（左、中）：《女神們的煩惱》以當代消費女性觀點呈現。

圖2-2-42（右）：小莊《倩影遊戲》中破壞展品的紅衣小女孩。

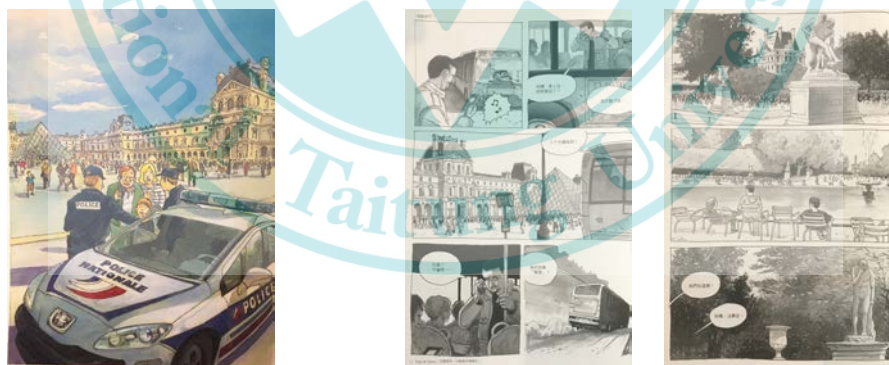


圖2-2-43（左）：《倩影遊戲》精神上是傳統、訓誡的。

圖2-2-44（中、右）：《斜眼小狗》的風景景觀具有閒適的生活感。

《斜眼小狗》感受上有如一部輕緩、優雅的法式電影，著重人物間的交流對話與情感反應。內容沒有神話、童話的奇幻元素，劇情荒謬但合情合理。在敘事過程中，放置描繪城市景觀的畫面，不僅具有標示地域環境、轉場等功能，同時給予觀者悠然緩慢的時間感。《斜眼小狗》的城市風貌不是遊客觀光式的景觀，

是具生活感的尋常風景，一如作品中男女主角相處時的生活瑣事，連性愛場面都自然呈現。

《夢印》以當代的東京作為主要敘事場域，隨著故事發展再移至法國羅浮宮。日本漫畫背景與角色構成，常以寫實背景配合簡化人物處理，寫實背景協助讀者迅速融入時空，簡化角色則有利於凸顯角色與特徵辨識。懸疑推理敘事的《夢印》，以明快的節奏處理分鏡，閱讀上會聚焦於故事線。城市景觀描繪細膩，但整體還是著重在人物互動與對話上，景物多作為標示功能。



圖2-2-45：《夢印》。（左）以東京為主要場景；（右）內容物件包含智慧手機、筆電等資訊時代工具。

上述作品皆以現實世界的當下作為主要敘事時間，在當下加入過去的倒敘或插敘手法，則會讓敘事產生回憶效果，谷口治郎的《羅浮宮守護者》即使用插敘方式將過去時空重現在當下。谷口治郎的《羅浮宮守護者》整體雖屬奇幻風格，但卻不是恣意的天馬行空之作。其對歷史的考據，尤其日本文化與羅浮宮的關連下足功夫。谷口治郎設定一名漫畫家參與西班牙巴賽隆納國際漫畫節後，回東京前順道至巴黎停留為始，並以第一人稱視角的遊記體裁進行敘事，其中運用大量的獨白與自言自語，讓讀者更深入角色的內心世界。

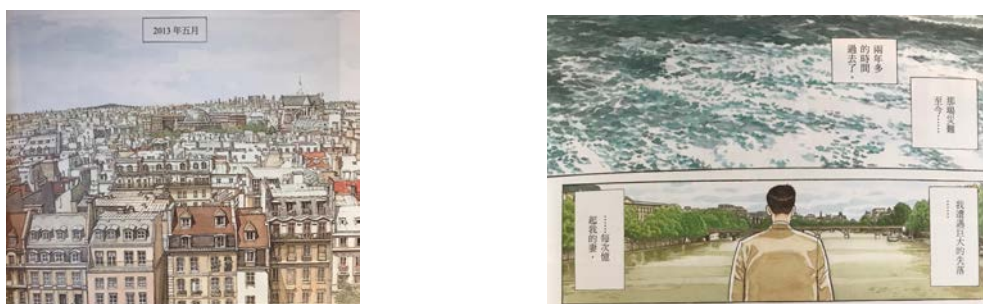


圖2-2-46：《羅浮宮守護者》第一章，標示敘事時間為「2013年五月」；最終章，主角獨白因為兩年前的一場災難遭遇巨大的失落。

《羅浮宮守護者》除以羅浮宮展品引發的幻境作為主要敘事線外，尚隱藏另一條敘事線，這條敘事線在主角與其妻子身上，而關鍵點則是一場災難—日本2011年的311大地震。這個關鍵點並未被明確說明，只能由讀者從第一章顯示的年代時間「2013年五月」¹⁷，與最終章主角語意不明的獨白，「那場災難至今……兩年多的時間過去了。」¹⁸與海浪的畫面比對、推斷得知，主角的妻子喪生於2011年311日本大地震引發的海嘯之中，因此，這場羅浮宮之旅成為其生命救贖的旅程。

同樣具有奇幻色彩的《岸邊露伴在羅浮》和《幽靈王子的詛咒》的時間點設定，亦是當代的。研究文本中除了《3A07》，德魁西《衝出冰河紀》、史蒂芬·拉維瓦的《達文西二號》、《蟾宮事變》、常勝的《Déjà vu》，皆屬將時間軸推移至未來的科幻作品。科幻作品的社會形態與題材涵蓋上述人工智慧元素，另有主述文明崩毀的末日幻想、以宇宙星際為舞台的太空歌劇、多重宇宙與外星生命等。敘事將時間點設定於未來，往往具有開創想像精神。



圖2-2-47：《3A07》（左）世界建構為未來城市景觀；（右）受損機器人即棄置垃圾場。

在時代氛圍的建構上，研究素材中以「當下」作為主要敘事時空設定者較多，以「未來」作為表現者次之，其中縱有歷史回顧，亦是穿插在次要架構中，例如，《羅浮宮守護者》。對參與計畫創作者而言，敘事策略多以面向開創與未知作為主要發展場域，而不是以回顧、再現過往的歷史漫畫為主。《總的來說，漫畫中的當代性不僅是敘事中的時代，亦為創作者所處的年代，在不同體裁中，藉由敘事視角、圖像風格展現創作者的當代觀點與意識。

¹⁷ 谷口治郎，《羅浮宮守護者》（*Les gardiens du Louvre*），喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2015.4，頁8。

¹⁸ 同上註，頁124。

第四節 虛構幻境

在漫畫圖像中，所有再現的背景其實都是在平面上虛構的幻境。在這座虛構的幻境中，創作者設置的世界觀，反映所有人事物的真實性。世界觀是否具真實感，影響觀看者對作品敘事的邏輯認知，與能否投入創作者創造的情境之中。世界觀為背景設定要素之一，為避免讀者發現破綻而脫離故事情境，寫實世界觀需要經由詳實的考察，緊扣時代與地理環境。架空世界同樣需要縝密的邏輯系統，尤其立基於科學知識、科技學理的科幻類型作品。假設創作者設定作品中的世界觀是具有魔法的架空世界，就必須說服讀者相信魔法的存在，而不產生質疑。亦即，當讀者意識處於真實世界之外的第二世界，此第二世界也就成為讀者的真實世界。在虛構的奇幻世界中，魔法、異類的存在，同樣需要依賴合理的物理與自然法則來說服讀者。

周文鵬從漫畫、小說、電影、電視中的作品故事組成與內容設定屬性做結構分析，在寫實與虛構兩項指標下，再進一步分解為「寫實」、「架空寫實」、「仿真虛構」與「虛構」四種概念。¹⁹有一類奇幻敘事手法，是讓主角發展一段天馬行空的異世界之旅後，最後反轉是南柯一夢，此種敘事屬性即為周氏所謂的「以幻想背景演出寫實人生」的架空寫實，《羅浮宮守護者》即屬此類。主角所見所聞皆可視作個人病體中的幻想具現化表現，即便穿插不同時空，仍是依循著現實世界的敘事線前進的。而伊莎貝爾·德唐的《幽靈王子的詛咒》、簡嘉誠的《召喚大師》與荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》則是在現實世界中，置入不需存疑的魔法或幻術，此類則為「以現實背景演出戲劇化內容」的仿真虛構屬性。

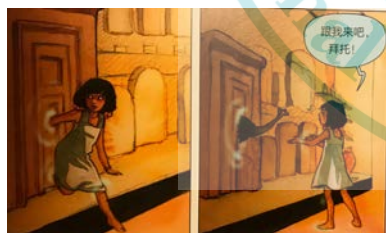


圖2-2-48（左）：《幽靈王子的詛咒》幽靈透過一道假門穿越冥界。

圖2-2-49（右）：《召喚大師》靈媒家族才能見到異世界的人事物。

《幽靈王子的詛咒》敘述妄想永生的埃及王子，死後附身於為自己打造的石雕像上，被人類封印時逃出後在冥界遊蕩，並伺機要佔據人類的身體重生。伊莎貝爾·德唐引用古埃及靈魂永恆不滅的世界觀，在現實世界之外另有由冥王奧西里斯（Osiris）主宰的冥界，所有死者的靈魂都需要經過冥王的審判。

¹⁹ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，新竹：國立陽明交通大學出版社，2018.1，頁264。

《幽靈王子的詛咒》的敘事特質是善惡分明的二元對立，正義的一方終將打敗邪惡的幽靈，取得勝利。簡嘉誠的《召喚大師》以具有靈力的靈媒家族為主要角色，藉由靈媒特異功能召喚出文藝復興三傑，達文西、米開朗基羅與拉斐爾，並帶出三件代表作。《召喚大師》裡的幽靈和善親人，偏向兒童趣味，主要在笑鬧中傳遞教育意涵。《幽靈王子的詛咒》與《召喚大師》的世界架構都預設另一座異世界的存在，幽靈或鬼魂存在該空間，可以藉由通道或召喚進到現實世界。

松本大洋的《羅浮宮的貓》則設定畫作裡存在另一座以畫作圖像內容為基礎的異世界，或可推論松本大洋的羅浮宮裡面，每一幅畫都是一座各自獨立的世界。常勝的《Déjà vu》與亦在現實世界之外建構另一座虛構幻境，其雖以《蒙娜麗莎》作為異世界的窗口，但另一座世界與畫作圖像內容無關，而是另一座現實世界。

常勝的《Déjà vu》為平行宇宙思想作品。敘事以超光速飛行器進行人類首次超空間航行實驗為始，於扭曲空間發生意外，造成宇宙駕駛員進入平行宇宙。平行宇宙（Parallel universes），或稱多重宇宙，為物理學上假設在我們現存的宇宙外，有其他宇宙存在的可能。上述假說常被應用於同一事件在發展過程中因不同的決定，分裂產生多重宇宙，因而有不同的後續發展。許多以時間旅行作為主題的科幻作品都使用平行宇宙的理論。例如，日本動畫《你的名字》（君の名は。）。預設平行宇宙的存在，提供人們心理上的逃避與安慰之所。

荒木飛呂彥《JOJO的奇妙冒險》系列作品雖是具奇幻元素的異色之作，但世界觀仍建立在真實世界。「從《JOJO》開始連載以來，只要條件允許，我都會去故事的發生地親自走一走。」²⁰荒木飛呂彥在其著作《荒木飛呂彥的漫畫術》中說明，世界觀的建立需要精確的調查，實地考察可以彌補網路資訊的不足，藉由清晰直觀的現場觀察，不僅能了解自己真正的需求，也會出現意想不到的新點子。²¹

世界觀的建立不只有時代與場域的建構，也包含能力的設定。荒木飛呂彥在《JOJO》以虛構的「替身」超能力建立出新的世界觀，擁有替身能力者能將精神幻化成具有強大力量的影像，擁有替身能力者稱為替身使者（或本體）。不同的本體擁有的替身能力各異，《岸邊露伴在羅浮》主角岸邊露伴就是替身使者，其替身功能可將目標身體化為書本，藉此閱讀其資歷與記憶。然而，替身能力有其限制，因而產生不同異能者之間的鬥力與鬥智過程。以漫畫類型而言，《岸邊露

²⁰ 荒木飛呂彥，《荒木飛呂彥的漫畫術》，曹逸冰譯，中國：新星出版社，2018.5。頁72。

²¹ 同上註，頁74-75。

伴在羅浮》是屬於懸疑解謎的王道漫畫，²²文本的深度與畫面的暴力程度，顯示鎖定少年以上的族群。



圖2-2-50：《岸邊露伴在羅浮》。（左）直曝式的將人物被殺害的場面景觀化；（右）替身出現於本體背後。

利志達的《蟾宮事變》陰鬱而晦澀的內容與表現形式，並不以兒少為閱讀對象。《蟾宮事變》以較少的對白，更多無聲畫面和跳躍時空的剪輯方式，造成閱讀理解的延遲效果。該作時間設定於未知的未來一天空有兩個月亮，且爆發人類史上第四次原爆事件。



圖2-2-51：《蟾宮事變》。（左）呈現兩個月亮的畫面；（中）一場疑為政府自導自演的恐怖攻擊；（右）人造人因未清除乾淨的記憶，繼續執行掌權者的命令。

《蟾宮事變》可歸類於以生化技術為主體的「生化龐克」²³，其建立在高度依賴人工智慧的未來社會，其中不無諷刺極權社會下，人類終淪為執行任務、無自我意識的個體。利志達揉和虛構與真實場景，演繹一場生化龐克敘事。生化龐克往往涉及社會秩序的破壞，該作中幾幕煙霧彈煙硝瀰漫的畫面，不免令人聯想到真實世界2014年香港雨傘運動的抗爭場面。

²² 王道漫畫指以冒險、戰鬥為主的題材，具有熱血、正能量的漫畫。「友情」、「熱血」和「勝利」為主要元素。

²³ 「生化龐克」為賽博龐克分支，是以生物技術與基因工程為主題的科幻作品。

麥人杰《交班》同樣以「人工智慧」為題材，但敘事相對輕鬆。場景圍繞羅浮宮內，導覽員與新設的機械導覽員之間的互動，人類導覽員對機械導覽員的存在從原先的輕視排斥，到互相承認雙方的優勢與缺陷而成為互補的工作夥伴。麥人杰《交班》中的導覽機器人無論功能或造型，顯然是更可能在不久的將來發生，雖然敘事聚焦於管理員與導覽機器人，整體仍是較為當代寫實的。

聚焦於人工智慧機器人的還有TK章世圻的《3A07》。《3A07》全篇以無字方式呈現，時空設定於2091年，編號0001女性外觀的機器人則是2019年製造。《3A07》為賽博龐克類型，世界由人類操控機械人勞動，機械人具有自主意識，不受控制則強製銷毀丟棄。世界設定藉由上層科技高度發展與底層卑微的機器人間的強烈反差，帶有黑色悲劇色彩。

《衝出冰河紀》是以末日幻想為題材，時空建構於公元3000年，人類文明歷經毀滅冰封，倖存的人類對過往文明一無所知，狗則進化成具有知識可與人類溝通的動物。《達文西二號》時空設置於更遙遠的未來—公元15018年，雖以史實的達文西為主角，但表演舞台建構於未來星際，屬太空歌劇。太空歌劇又稱宇宙史詩，主要背景舞台設定於外太空，其並不著重於現有的科學知識，太空只是作為角色冒險、爭戰的場域，如墨必斯的《伊甸納》與電影《星際大戰》即為太空歌劇類型的代表作。



圖2-2-52（左）：《衝出冰河紀》以未來冰原作為敘事舞台。



圖2-2-53（右）：《達文西二號》建構在太空，作為正邪兩方的戰爭場域。

羅浮宮漫畫計畫對參與創作者唯一要求是將羅浮宮元素入畫，創作者以建物、畫作、展品為元素，有的驚鴻一瞥，有的深入建物或畫作歷史，濃度各不相同。敘事時空設置可見過去、當下、未來皆有，類型涵蓋寫實、奇幻、科幻，受眾則多以成人為主。如本章所示，藉由對文本敘事與圖像不同向度的檢視，一窺創作者創作文本時背景設定特點。

第三章 視覺形式與造形思考

觀看藝術作品，須能分辨「看」與「見」的區別。看是眼睛看到的事物表相，見是內蘊的理解認知；看是正常眼睛具備的本能，見則是需要與心一起合作、培養才能獲得的見解學習。因此要評析藝術作品時需要累積視覺形式的經驗、知識與觀念，視覺形式包含線條、色彩、質感、光影與各種美感的原理原則。

每一部作品是創作者抉擇後的結果，視覺外觀的呈現包含媒材、線條、色彩組構成造型，整體再累積成風格，其中不無創作者日積月累的創作慣性。多數創作者多具有個人創作風格，但仍可見透過不斷實驗的藝術表現，適切的外觀形式往往能讓強調主題、襯托氛圍與讀者產生共感。

漫畫家透過視覺形式創造出漫畫圖像形成客體，本章節藉由漫畫家創造的作品，解析繪圖風格、輪廓線、色彩、人物造型之外在樣式與內在意涵。

表9 羅浮宮漫畫計畫中譯本視覺形式分析(來源：作者整理)

書目	外觀媒材	線條表現	色彩與心理	圖像風格
衝出冰河記	鉛筆、水彩	外觀：直接、纖細、瑣碎 情感：隨性、脆弱	配色：暖色系、深色調、灰色階 心理：荒涼	末日魔幻 超現實
斜眼小狗	沾水筆、單色水彩	外觀：直接、簡潔 情感：親切、平實	配色：無彩色、灰階 心理：真誠、消極	簡化 寫實
羅浮宮守護者	水彩	外觀：柔軟、細膩 情感：溫暖、圓融	配色：明亮、淺灰色 心理：優雅、沈靜	印象主義 自然主義
岸邊露伴在羅浮	沾水筆、水彩	外觀：清晰、銳利 情感：強烈、陽剛	配色：明亮 心理：積極、明快	矯飾主義 超現實主義
盧浮地宮：一位專家的日誌摘要	電繪	外觀：修飾、簡潔、明確 情感：冷漠、疏離	配色：高明度對比、無彩色、灰階 心理：神秘、固實、現代感	簡化 超現實
盧浮島	色鉛筆	外觀：直接、柔軟 情感：溫暖、質樸	配色：低彩度 心理：樸素、穩重	簡化
羅浮宮的貓	沾水筆、水墨	外觀：直接、纖細、鬆軟 情感：自由、隨性	配色：無彩色、灰階 心理：主觀、真誠、優雅	簡化 超現實
夢印	沾水筆、網點	外觀：俐落、明確、硬邊 情感：冷靜、理性	配色：無彩色、灰階 心理：神秘	寫實主義

達文西二號	墨筆、針筆、水彩	外觀：俐落、粗獷 情感：破壞、緊張	配色：明度對比強烈、無彩色 心理：嚴謹、狂放	表現主義 超現實
蟾宮事變	沾水筆	外觀：直接、俐落、明確、細密排線 情感：懸疑、恐懼、壓迫	配色：無彩色、排線灰階 心理：神秘	超現實
幽靈王子的詛咒	鉛筆、水彩	外觀：直接、柔軟 情感：溫暖、質樸	配色：中明度、暖色系、淺灰色 心理：優雅、輕鬆	簡化

表10:《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》視覺形式表（來源：作者整理）

篇名	外觀媒材	線條表現	色彩與心理	圖像風格
Déjà vu	3D電繪	外觀：俐落、明確、硬邊 情感：冷靜、理性	配色：固有色、低彩 心理：古典、客觀	照相寫實
女神們的煩惱	複合媒材	外觀：直接、纖細、鬆軟 情感：自由、隨性	配色：高彩、灰階 心理：當代、主觀	表現主義 簡化
倩影遊戲	水彩	外觀：直接、簡潔 情感：親切、平實	配色：暖色系、高彩 心理：古典、客觀	簡化 寫實
召喚大師	2D電繪	外觀：直接、柔軟 情感：溫暖、質樸	配色：固有色、高彩 心理：客觀、明快	簡化 寫實
3A07	線畫	外觀：直接、俐落、明確 情感：強烈、陽剛	配色：無彩色 心理：主觀	簡化
外星人逛羅浮宮	線畫 2D電繪	外觀：直接、柔軟 情感：溫暖、質樸	配色：低彩度 心理：主觀、明快	簡化
交班	3D電繪	外觀：俐落、明確、硬邊 情感：冷靜、理性	配色：固有色、低彩 心理：古典、客觀	照相寫實

第一節 寫實－簡化

史考特·麥克勞德以人臉進行圖像式圖標排序，以觀察現實圖像至象徵圖像的變化，繼而延伸出複雜至簡單、寫實至簡化、客觀至主觀、特定至泛指等不同程度的評量。其所謂的圖標即為ICON，符號學中的「肖似符號」。肖似符號與其所代表的客體具有相同特質，此特質足以讓觀者辨識圖像與客體之間關聯，例如相片中的人與被攝者間的類比關係。

相片應是在2D世界中最接近現實的靜態圖像，能與相片相比擬的超寫實主義（又稱照相寫實主義）則近似高解析度照片的繪畫作品。無論是相片或超寫實主義畫作，都是靜態圖像中最接近真實世界的再現形式，在圖像排序最靠現實、客觀且複雜的這一端。寫實圖像再現客觀世界的可見細節，包含光影、質感與色彩。創作者對自然的觀察後，以創作手段模擬自然而成。陰影使物件有前後之分，分層越多，空間層次越豐富、物件越立體，在透視之外，陰影協助製造凸出或內凹於紙面的空間錯覺。



圖2-3-1：史考特·麥克勞德以人臉元素排序現實至簡化圖標。¹

強調物體細節表現的寫實圖像呈現的是物質、感官世界的美感。光影與質感的描繪是憑藉明暗的色調變化來達成，創作者欲製造深度的錯覺，一是需要花費時間和努力學習繪畫技法，一是應用當代科技。例如，常勝的人物處理是極為寫實的，他使用電繪方式繪製的人物，讓觀者產生一種強烈的真實感，能夠感受到人物有血有肉的皮膚、纖毛畢露的鬍鬚。模糊漸變色調的堆疊形成體積感與重量感，促使我們將這幅圖像看成是實體的、三度空間。



圖2-3-2（左）：《Déjà vu》中的人物處理極為寫實。

圖2-3-3（右）：《盧浮島》部分人物以簡筆處理。

簡化圖像的製造依靠的是抽象的過程。捨去現實圖像中的光影、質感、色彩等客觀物質表現，以線條勾勒出可供辨識的基本元素，成為概念式、簡化的圖

¹ 圖片出處：史考特·麥克勞德（Scott McCloud），《漫畫原來要這樣看》，朱浩一譯，臺北：愛米粒出版，2017.1，頁29。

式。畢卡索曾以公牛為題，創作一系列由繁化簡的圖像，其運用減法方式將具象的公牛外觀簡化與輪廓化，包含結構與與皮膚紋理抽離、刪除，直至剩下簡單、風格化的公牛輪廓。藉由畢卡索的實驗，可以觀察客觀、物質的物件如何遞變為主觀、本質的圖式，同時視覺空間上由立體漸變為扁平。

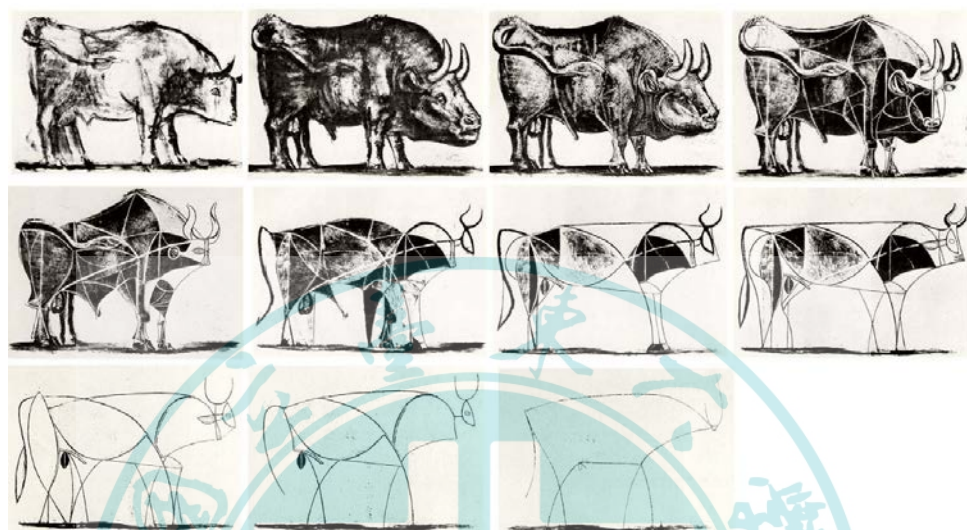


圖2-3-4：畢卡索《公牛》，1946，石版畫。²

越寫實的圖像細節越繁複，越指向特定、單一的個體，反之則是概念式的共相、泛指。貢布里希在論述藝術圖式的公式與經驗時，引用哲學術語「個體」與「共相」來區分。³共相即是概念，是例如「人」、「狗」等指向一類事物，個體則指向特定的人，與特定的一隻狗。畢卡索的圖像實驗在於對事物本質的思考，此種將透視、光線與質感刪除的過程，在前人的矯正、發明、整理下，成為許多具有共相的繪圖圖譜。清朝的《芥子園畫譜》即為介紹山水、花鳥技法的圖譜，作為習畫者摹畫的範本。坊間也很容易看到許多漫畫技法的人門教材。時報文化亦出版過日本漫畫家示範的《鳥山明漫畫研究所》、《藤子不二雄漫畫屋》與《名家漫畫教室》等漫畫技法叢書。

從具象到抽象的過程並非是全然順向的。許多學習藝術的學生在練習人物速寫時，就是從基本結構先下筆，再往繁複的順序。簡化的圖式確實因為清晰明確、造型簡潔，具有容易記憶、辨識的優勢。「而由於觀眾熟悉度是卡通畫風的強項，因此長久以來，卡通一直具備攻佔世界流行文化的優勢。」⁴史考特·麥克

² 圖片出處：<https://kknews.cc/zh-tw/culture/pbr3zge.html> (2022.5.19)

³ 貢布里希 (E.H. Gombrich)，《藝術與錯覺》(Art and Illusion)，楊成凱等譯，前引書，頁135。

⁴ 史考特·麥克勞德 (Scott McCloud)，《漫畫原來要這樣看》，前引書，頁42。

勞德所謂的卡通即為簡化後的圖像。以人臉為例，寫實的人臉促使觀者花較多時間辨識人物五官，搜尋人臉的身份；簡化手法則能使觀者對角色快速熟悉。

一部作品技法寫實或簡化，或能從背景與人物觀察，例如常勝的《Déjà vu》無論是人物或背景都極為寫實；《盧浮地宮》背景與人物都採用簡約的線條色塊處理。而寫實背景與簡化人物的搭配手法，則呈現另一種視覺效果。迪士尼動畫慣以寫實的背景搭配簡化的人物，這種技法也同時出現在歐漫與日漫中，尤其日漫最為常見，浦澤直樹的《夢印》即為此種配置形式。寫實背景讓觀者融入漫畫世界，簡化人物則讓讀者投射自身。



圖2-3-5（左）：《Déjà vu》背景與人物處理手法皆為寫實技法。

圖2-3-6（中）：《盧浮地宮》背景與人物皆使用簡約技法。

圖2-3-7（右）：《夢印》背景寫實、人物臉部簡約，為日本漫畫常用手法。

值得注意的是，漫畫簡化的畫法並不意味著就是針對兒童或呈現簡單敘事，亦即簡化的卡通技法同樣能敘說深刻嚴肅的議題，而繁複的寫實技法也可能是面向兒童趣味的。利志達的《蟾宮事變》即同時運用寫實與簡化兩種手法，甚至不同角色臉部表現出兩種極端表現，呈現強烈的異質性。



圖2-3-8：《蟾宮事變》同頁中出現寫實的男性角色臉孔，與簡化的女性臉孔，呈現強烈對比。

圖像的寫實與簡化程度，影響著觀看者處理視覺資訊的效率。漫畫簡化的線條提供更有效率的辨識。即使只有兩個黑點，人們皆能忽視其與現實的差異，而將其視為一雙眼睛。人類對簡化圖像的解讀，涉及補白功能，大腦會自動將近似的形狀解讀為現實物件。此種心理現象稱為空想性錯視（Pareidolia），指的是大腦會將外界無意義的刺激賦予一個實際的意義，例如在各種物體上看出人的臉孔。人類的認知受經驗的影響，因此人們可以從天上的雲朵，指認出動物或人的形象。

當我們將所有研究文本中的角色之一擷取，以史考特·麥克勞德漫畫宇宙圖表底部的「寫實」-「簡化」程度做排序，就能發現，寫實端的技法因為複雜的光影、色彩、質感，而呈現出立體感官的現實物體感；簡化端則是單純扁平、側重內在本質的圖像表現。

創作者圖像偏寫實或簡化，牽涉創作者學習背景、技法能力與策略運用。復興商工畢業且服務於廣告業界的小莊，以誇張的簡筆風格處理人物，同為復興商工亦投身廣告領域的常勝，則運用寫實的西畫能力創作圖像。自學出身多受其仰慕的前輩漫畫家影響，例如，利志達受大友克洋、丸尾末廣影響。而創作者選擇寫實或簡化程度作為圖像表現，牽涉極為複雜的背景與決策。從作品圖像中，往往能看到其帶入自身背景所傳襲的創作技術與價值。



圖2-3-9：將研究文本中角色視覺表現依寫實至簡化層級區分（來源：作者整理）

第二節 輪廓的界線

在漫畫領域中，將物體外形、內部結構以線條表現已是漫畫的基本技法。以線條紀錄自然物體的外觀是藝術手段之一，一如速寫以線條構成簡單的形狀來紀錄物體外觀。以線條來繪製圖像，傾向於創作者主觀意識，因其再現的並非是視覺可見的現實，而是主觀取捨後留下的表現性線條。

我們初步觀看物體時會留下粗略的輪廓印象，這個簡單的輪廓印象轉化成線條時，會忽視物體細節，留下該物體形狀的基本元素。然而，這些線條於現實世界並非物質性的存在，而是空間與空間、界面與界面的關係。藝術家將物體外緣以線條勾圍出物體的形狀，無非是提供觀者作為辨識物體類型的依據。

線條與人類五感的連結是藉由觀者與視覺經驗的聯想。我們看見樹木、柱子、高聳的建築，會簡化成一根直立的線條，人們不僅會將視覺經驗中相近似的形狀結合歸類，漸漸的也與較難形容的特質產生聯想，例如，正直、崇高、堅定。線條的方向、形狀、筆觸的差異形成不同的隱喻、情緒與氛圍，因此，我們檢視作品圖像裡的線條時，不僅看其外觀，也體驗線條傳遞感官的共感。



圖2-3-10：創作者採用的線條樣式與質感，影響觀看心理。

漫畫中的線條使用，雖然都是線條，卻因創作者操作不同媒材及手法呈現出不同的性質與感受。例如：乾淨俐落的線條傳達冷靜、理性、科技的心理感受；粗糙顆粒感的線條則有親和、溫暖、古樸的感受。研究文本中，均以線條作為輪廓界線，即使其中最為寫實的《Déjà vu》，亦在人物輪廓與陰影裡使用了線條。《3A07》、《夢印》、《盧浮地宮》、《蟾宮事變》、《岸邊露伴在羅浮》與《外星人逛羅浮》是觀察文本中，以線條為主要表現形式的作品。它們皆以明確偏均質的線條勾勒角色與背景輪廓，但我們仍能觀察出運筆的差異造成不同的調性氛圍。

均質而纖細的線條繪製的輪廓線反應出細膩、明確等情感，一如我們對絲線、鋼絲的既定印象。此類線條勾勒出的形象理性而冷靜，我們看浦澤直樹的《夢印》時，並未特別被它的線條吸引，而是冷靜接受它形塑出的角色造型與景象，線條部分所引起的情感波動極為微弱。

《3A07》的線條情感則是理性保守的，繪者TK章世炘採用極為克制的筆調，線條變粗細化不大，通篇只使用極簡的灰色塊與塗黑製造層次，即使有光影與質感的處理，也僅做有限的局部刻畫，整體留下大片白色扁平空間的印象。當角色與背景線條相近，且無其他灰階或色彩做空間區隔時，要只憑透視製造空間感，需要觀者花費更多注意力才能區辨。《盧浮地宮》的線條最為均質，角度準確且純黑的線條，有著幾何工具繪製的設計感，情感上是冷靜而自持的。《岸邊露伴在羅浮》的人物輪廓是鋒芒畢露、帶有速度感的銳利線條。此類線條隱含著幹練的自信與炫技的成分。

同樣都以線條作為主要表現形式，《蟾宮事變》則以大量細密的線條渲染情感。其全篇以黑白線條與局部塗黑完成，並未配合其他製造層次形式，如網點、灰階或色彩。即便如此，我們還是從中感受到一種燥熱的暖色調。《蟾宮事變》中的線條不僅作為輪廓功能，尚已排線、交叉等方式堆疊，製造令人焦慮的氛圍。以單色線條處理圖面讓人聯想至十五、十六世紀以嚴謹克制的版雕線聞名的杜勒風格。現代漫畫中具有此類明確交叉線條的，除了美國地下漫畫以神經質的手繪交叉影線的R. 克魯姆。日本水木茂、柘植義春、丸尾末廣的線條都有著同樣詭譎不安的氣息。

一部作品線條的粗細、長短、質地所傳遞出的訊息，可以置放在理性與感性的軸線上。當觀看者閱讀時忽略線條的存在，則越偏向理性端；創作者越凸顯線條，讓觀者感受到線條的變化，情感則偏向感性端。大部分創作者在同一部作品中會採用同質性的線條，亦即形狀、色彩、質地，甚至操作媒材的速度感都是相同的，以達整體統調，此類創作者的作品視覺感受上相對理性。另一類創作者則

會在同一部作品中採用異質的線條型態，製造視覺差異或對比，並影響觀看心理。例如，史蒂芬·拉維瓦的《達文西二號》、弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》與簡嘉誠的《召喚大師》。



圖2-3-11：《達文西二號》中的筆法多變，左圖細膩的鉛筆素描筆法，右圖以墨筆大塊乾擦。

《達文西二號》的線條表現時而纖細精巧、時而揮灑混濁，端視角色與情境需求變化。史蒂芬·拉維瓦臨摹達文西的畫作與手稿，並挪改為書中元素，可以看到其多變的繪畫風格與藝術性表現。此種嚴謹又豪邁、收放自如的能力與鄭問慣用的先潑墨後再局部雕琢的技法近似。



圖2-3-12（左）：《達文西二號》融合尖銳的細筆與粗獷的墨筆。

圖2-3-13（右）：史蒂芬·拉維瓦在《達文西二號》中仿畫達文西的《聖母子與聖安妮》，筆觸近似油畫的效果。

在同一部作品中表現多種筆法的目的，多為提供觀者視覺上的異質性。此種異質性或表現現實物件的質感，亦呈現創作者主觀意識。從弗洛朗·夏福埃的《盧浮島》一頁畫面中，兩座雕塑一座只用單色線條勾勒輪廓，另一座則以水彩粗筆繪製，如此一虛一實的配置，不僅造成材質錯覺差異，同時也是創作者刻意製造的觀看樂趣。



圖2-3-14：弗洛朗·夏福埃使用的筆法隨著不同媒材而變化。

在大部分同質的表現中，插入局部或少量的異質線條，能造成感官上的情感渲染。例如，《幽靈王子的詛咒》中只有邪惡的幽靈採用毛邊的乾擦筆觸處理，凸顯幽靈與現實世界的差異。《岸邊露伴在羅浮》則使用墨汁噴流法處理四濺的血液。此類在整部作品中，有目的的運用少量的筆法差異，在視覺上造成的對比更為強烈。

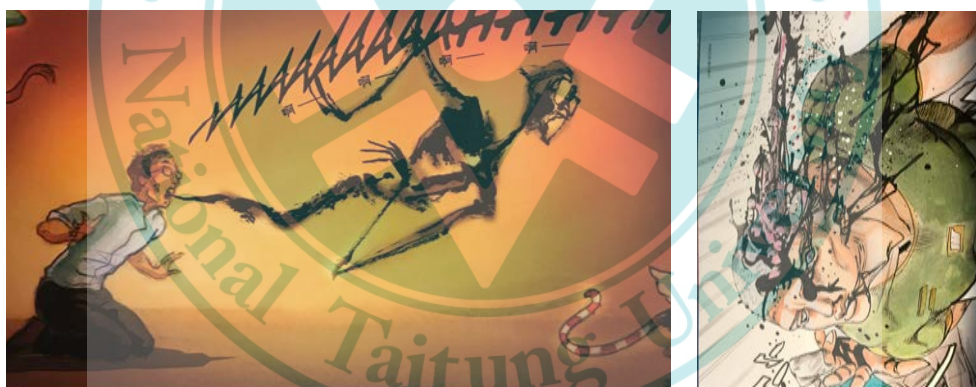


圖2-3-15（左）：《幽靈王子的詛咒》出場篇幅並不多的邪靈角色，以黑色乾擦筆法呈現，與其他角色處理手法不同。

圖2-3-16（右）：《岸邊露伴在羅浮》戰鬥場面才出現的特殊技法。

在簡嘉誠的《召喚大師》中，在主敘事中包孕文藝復興三傑畫漫畫副線，形成漫畫中有漫畫的雙層結構。主架構採用簡化的線條勾勒造型，再以霧化的筆觸塗抹上色，副架構則採用單色鉛筆、素描方式製造視覺差異。創作者刻意改變媒材製造不同的筆調，促使觀看者產生不同時空的氛圍與錯覺。

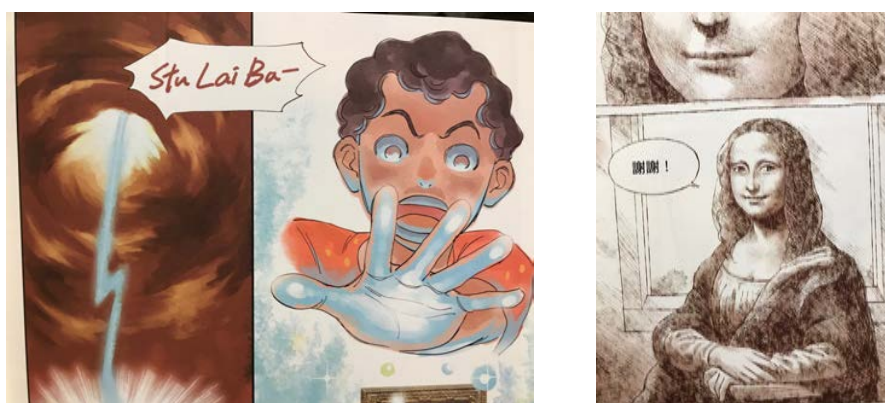


圖2-3-17（左）：《召喚大師》。（左）主架構以簡化線條勾勒輪廓，（右）副架構則採用寫實的鉛筆素描方式製造視覺差異。

若不以實線作為輪廓界線，尚可以色塊和色塊、留白或漸變的暈塗法來製造界限的錯覺。比如，宋朝龔開以水墨繪製《中山出遊圖》中的魑魅，即是以墨塊與墨塊間的留白製造輪廓線，此類作法是利用明暗的對比讓觀者感受界線的存在。6lchi在《女神們的煩惱》中模仿古希臘黑陶樣式，以黑色繪出人體輪廓，再刮出反白的線條，觀者靠著黑色與紅色的區別感受物體的界限。此種在底色上塗佈黑色，凸顯造形輪廓的方式，在《盧浮地宮》中亦可見，以黑白灰三色建構的建物，因黑白的強烈對比，彷彿閃電、探照燈似的強光投射在空間物件上。



圖2-3-18（左）：《女神們的煩惱》片段擬仿黑陶樣式。

圖2-3-19（中）：古希臘黑陶雙耳壺，前540-530，梵蒂岡美術館。⁵

圖2-3-20（右）：13世紀，宋朝龔開《中山出遊圖》卷首的魑魅圖。⁶

黑色底的反白線透露著詭譎的神秘氣息。《盧浮地宮》以黑色為基調，與白色區塊與線條的強烈對比，有如高反差的相片。荒木飛呂彥在《岸邊露伴在羅

⁵ 圖片出處：http://163.28.10.78/content/junior/art/tc_wc/History/west/ch2/c321.htm

⁶ 圖片出處：<https://asia.si.edu/object/F1938.4/>

浮》局部使用反白線繪製角色，製造驚恐悚動的視覺殘像效果。麥人杰《交班》則運用邊緣霧化的反白線製造X光射線的未來科技感。



圖2-3-21：《盧浮地宮》建物黑白分明，由色塊構成立體感；《岸邊露伴在羅浮》以反白線傳達驚駭不安感受；《交班》以反白透視線反應機器人科技與未來感。

黑與白色塊並置會產生清楚明確的對比效果，在黑與白之間加入數種不同的明暗值，對比的強烈程度則會獲得緩和，產生的是柔和、朦朧的感受。例如，《衝出冰河記》中以水彩繪製，不以黑線勾勒輪廓的背景，以及《達文西二號》仿達文西畫作和《羅浮宮守護者》中仿柯洛畫作，皆使用曖昧不明確的筆觸堆疊出物體的範圍，製造出朦朧的空氣錯覺。

暈塗法是文藝復興時期繪畫的經典技法，達文西的《蒙娜麗莎》最為代表，它製造出模糊朦朧的過渡邊緣效果。文藝復興之後的寫實主義、自然主義皆致力於表現藝術家所認為的現實世界。失去明確輪廓線的圖像，會引導觀者進入感受性的世界，延滯視覺停留時間。大部分的漫畫技法多使用清晰乾淨的線條製造明快的閱讀節奏，明暗值越多重則會形成視覺干擾。



圖2-3-22：不使用線條作為輪廓界線。《衝出冰河紀》以數個分格描繪蒼茫的冰原景象；《達文西二號》仿達文西的《聖母子與聖安尼》；《羅浮宮守護者中》仿寫實主義畫家柯洛的風景畫。

在漫畫領域，以線條繪製輪廓後，會搭配各種不同明度的灰階或色彩使圖像凸顯、明確或製造空間感，例如，網點、灰階圖層或色彩，這些配合素材通常會依附在輪廓線所框出的範圍。當色彩等圖層脫離輪廓線，呈現形色分離狀態時，則造成視覺上的震盪與游移，同時具有自由、奔放、不羈的心理感受。例如，6lchi的《女神們的煩惱》與阿推的《外星人逛羅浮》即以此種處理手法，呈現多元媒材的當代趣味與實驗性。



圖2-3-23：《女神們的煩惱》隨性的線條輪廓、多層次的灰階，與平塗色塊形成強烈對比；《外星人逛羅浮》以幾何色塊疊置，產生透明圖層拼貼的趣味感。

面與面的界線構成形，它可以是線在面上劃分出的物體範圍，亦可能只代表其本體，所有的形都同時擁有物質與抽象的可能，只是偏向那一端。同時，觀看的方式亦影響意義的解讀，同一形狀遠觀是物質結構，近看則是抽象表現。寫實以物質、具象為主要表現，抽象則在情感上著墨，創作者運作各種可能的方式來創造輪廓界限，其所代表的意義各不相同，單純明確、模糊曖昧，端視創作者意圖而定。

第三節 有彩色與無彩色

現代色彩學的研究源自牛頓對色彩的物理解釋，和德國詩人歌德闡述個人經驗對色彩心理效應觀察所著的《色彩論》。⁷創作者運用色彩，觀看者以自身經驗解釋色彩。

物理上，人們對物體色彩分析，依特性有發光體發出的色光的光源色；物體本身原有的固有色；受光源、環境影響色彩的物體色；與環境反射影響物體色彩的環境色。例如，固有色為紅色的蘋果，在黃光照射下物體色會變成橘紅，放在綠色的草地上則會在反光處出現綠色的環境色。偏向再現現實世界的創作者，繪製物體時會藉由操作物理上的色彩特性製造現實物的錯覺。

⁷ 古佳艷主編、楊麗中等著，《兒童文學新視界》，臺北市：書林，2013.2，頁9-10。

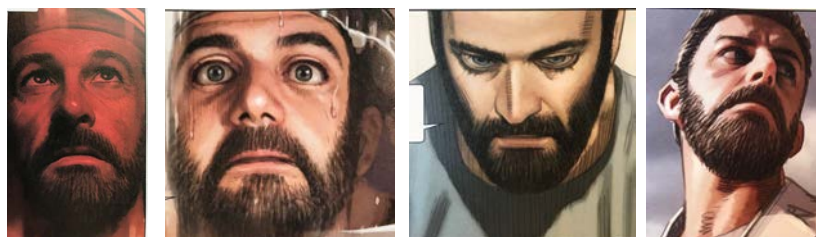


圖2-3-24：常勝的人物貼近現實世界色彩經驗，同一角色依不同空間情境反映不同膚色。

調整光源與環境色，可以讓畫面呈現調和的統調，谷口治郎的《羅浮宮守護者》寫實主義的質樸風景，色調自然淡雅；小莊《倩影遊戲》以暖黃色為底，鋪展室內空間的暖色色溫；伊莎貝爾·德唐《幽靈王子的詛咒》則以磚紅色渲染夜晚的展場。受環境色影響的物體色因色彩的互相呼應，色彩間產生調和。此類利用近似色的配置，作彩度與明度的變化，製造深淺濃淡的層次變化達成色彩調和的效果。



圖2-3-25：谷口治郎作品中的色調調和，喚起人們熟悉的自然景象，傳遞安心穩定的氛圍；小莊以暖色系作為配色，雕像身上除了光源色，亦利用藍綠色做跳色處理；伊莎貝爾德唐使用磚紅色作為空間色彩，人物色彩也反映環境色。

在色彩感受上，影響色彩變化的是創作者投射的主觀心理。在表現主義畫作中的色彩通常與現實世界無關，多為創作者個人主觀的用色，運用色彩心理上色，可以強化情緒渲染作用。6lchi在《女神們的煩惱》中採用各種對比色，加上有大眾流行文化要素的普普風背景，表現出通俗、年輕、詼諧與商業氣息的色調。德魁西的《衝出冰河紀》在低彩度寒色系的背景上，設計高彩度的橘紅色的服裝，形成背景後退角色向前的主從關係。

跳脫傳統模仿自然的配色，能夠凸顯角色心理與敘事氛圍，色彩在此處更具象徵意義。荒木飛呂彥的配色即跳脫現實世界的色彩，《岸邊露伴在羅浮》主體採用粉紅與藍色形成強烈對比，有著明快、新穎、魔幻的效果。香港漫畫團體紙

本分格分析荒木飛呂彥的配色策略：

岸邊露伴在日本時，無論人物或背景色調均是微黃色，當中有數格談及古畫的來源時則是灰色；當鏡頭一轉至巴黎的羅浮宮時，配合了巴黎的藍天，色調變成較輕鬆的粉藍與粉紅；後來當他們一行人走到地下室時，因應故事漸漸緊張，色調變成恐怖陰森的灰綠色。最後事件解決後，色調再次變回粉色。⁸



圖2-3-26：6lchi的《女神們的煩惱》概念引自美劇，配色輕鬆活潑；德魁西的《衝出冰河紀》整部配色以灰藍色與橙紅色對比，營造冒險氛圍；荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》依照劇情氛圍與人物心境變化色彩。

色彩的混色、色系間的搭配與色彩心理反應，使得創作者運用色彩時，為了達到某種視覺效果或心理反應，而採用某種適當的配色策略。例如，為了表現憂鬱會使用藍色、灰色當基調，表現開朗則用黃色、白色當基調，而和諧會採用類似色，衝突則會運用對比色，其餘如前進色、後退色、純色、濁色等，不勝枚舉。以色彩作為圖像表現元素的創作者皆需要根據自身經驗，對色彩與其效果特質建立一套自己的配色策略。

色彩分為有彩色與無彩色兩大類，黑、白、灰屬於無彩色。有彩色具有生理感官上的吸引力，無彩色則需要觀者參與想像。要觀者投入想像，必須有兩個要件：一是觀看者須具備補白能力，亦即能依據圖像脈絡搜尋視覺經驗，產生預測、投射的能力。二是必須提供給觀者投射的留白區塊。例如，當我們看著一個空白的臉孔時，我們知道正常形態在臉孔內有五官；又如黑白照片中的黑色蘋果，觀者會將其視為紅色。人們依據創作者提供的線索脈絡，以自身經驗進行推測，而提供觀者投射推測影像的投影幕，就是留白或不明確的一塊區域。

⁸ 引自：zbfghk（紙本分格），〈魔幻色彩之替身使者——荒木飛呂彥〉，原文於台灣《The Affairs 週刊編集》第十九期刊登，2019.1.11，網址：<https://zbfghk.org/2019/02/20/jojo/>（2022.5.28）

補白能力在創作者留白區域發生，在無彩色的圖像中，這樣的補白成效具有開放與多種可能性。我們看著人像黑白照片，可以推測皮膚色相，但可能與現實會有誤差，又人物身上穿的灰色衣服，現實可能是淺綠色。亦即同一個區塊會因觀者自己生活的視覺經驗，以致聯想結果產生歧異。

在黑白世界中置入單一物件色彩，通常暗示著該物體在敘事中的關鍵重要性。《達文西二號》整部以黑白無彩色處理畫面，唯達文西畫作《聖母子與聖安妮》為全彩。此類運作全彩與黑白對人們造成的視覺與心理反應差異，產生凸顯作用，使觀者聚焦於該物件的異質性。



圖2-3-27：在《岸邊露伴在羅浮》中，荒木飛呂彥以黑色墨汁潑流製造流血效果，我們根據視覺經驗會將這些潑流的黑色線條視作紅色。

圖2-3-28：《達文西二號》中僅達文西畫作《聖母子與聖安妮》為全彩，其餘畫面皆為黑白。

不同的明暗對比會影響觀者的心理反應。明暗值的對比強烈會產生精確、客觀、明白的概念，純白與純黑構成的畫面使我們產生重量意識。在白與黑之間加入各種灰色的明暗值，則產生柔和朦朧的感受，此種漸變的明暗色調則是觸覺意識。例如，《盧浮地宮》強烈的明度對比，表現出厚實堅固的建物形象，而《斜眼小狗》則以不同明暗品質的灰色表現衣物的柔軟與濕潤的環境，製造光影效果，又不全然模仿自然。創作者操作媒材掌控明暗值的變化，單色平塗或不確定性的層次製造，引導觀看產生不同的聯想。



圖2-3-29：《盧浮地宮》與《斜眼小狗》使用不同的明暗值變化處理黑白畫面。

色彩極容易引起觀者的聯想，觀者會將色彩與生活經驗連結，並快速產生情緒反應，而有彩色與無彩色於視覺感受的轉換成為強而有力的手段。谷口治郎的《走路的人》中第三部〈月夜〉（改編自夏目漱石的《三四郎》），描繪一名大學生跟隨一隻黑貓走入暗巷後，穿越時空進到明治維新時期。谷口治郎以無彩色作為現實時空，穿越時空後的虛構時空卻是有彩色的，這樣的配置有虛實錯置與懷舊的效果。

沿續同樣的色彩轉換手法，谷口治郎在《羅浮宮守護者》中，小王子作者聖伯里回憶羅浮宮遷移展品避難軼事時，以漸變的手法將色彩抽離，從有彩色轉變為黑白畫面。創作者有意識的操作色彩，作為置換時空的手段，觀者亦快速轉換情緒進入不同的敘事時空。



圖2-3-30：《走路的人》從當下的黑白世界穿越進入過去的彩色世界；《羅浮宮守護者》前三格有彩色，第四格以角色臉部連結回憶時空，轉為黑白畫面。

創作者是否使用色彩？如何使用？皆是創作前或中需要的策略思考，如果一開始是以黑白為創作目的，出版後再上色出版全彩版呢？松本大洋的《羅浮宮的貓》即是出版了黑白與全彩兩套。然而，全彩版本並不是松本大洋親自上色，而是委託法國藝術家伊莎貝爾·梅蕾特上色。如果在設計漫畫內容之初並未將色彩納入考慮，則操刀上色的藝術家採用何種色調與松本大洋的線條融合，形成極大的考驗。

莎貝爾·梅蕾特為讓色彩與松本大洋的獨特筆觸與詩意畫面融合，採用淡雅柔和的色調，而不是動漫慣用的鮮豔色彩。相近色系讓畫面整體協調，但人物與背景又清楚地被界定分開。色彩疊加上原有的灰階層次，同時也產生聚光燈效果，角色變得明亮，對話框更為突顯。



圖2-3-31：《羅浮宮的貓》黑白版與全彩版的差異。

黑白畫面讓觀者聚焦於線條筆觸與明暗陰影所引發的內在聯想；全彩畫面錨定物體顏色，並引起感官性的刺激產生華美的裝飾性效果。三部日漫《羅浮宮守護者》、《岸邊露伴在羅浮》與《羅浮宮的貓》，皆採用全彩方式呈現與日漫慣用無彩色繪製漫畫的差異。歐漫圖像小說類型多以全彩表現，日本漫畫家採用全彩模式，顯然是為趨近法國出版物的色彩標準與讀者閱讀慣性。有趣的是，法國創作者創作的《盧浮地宮》、《斜眼小狗》與《達文西二號》則採用無彩色模式，兩者色彩模式策略運用的移動頗令人玩味。

手繪平面藝術創作者運作色料三原色青、洋紅、黃（CMY），經由不同比例的混色創造出不同色相的色彩。電繪則是藉由顯示器上色光三原色紅、綠、藍（RGB）合成各種色相的色盤選擇色彩。藝術家操作色彩色相、明度與彩度三種不同屬性的交互作用，產生千變萬化的色彩。然而，選擇無彩色或有彩色模式，或如何利用兩者差異製造視覺刺激與心理反應，依然是創作者需要思考的問題。

第四節 相貌與情緒

多數漫畫角色依賴相貌表情來傳達意圖與情緒，圖像創作者在繪製人物時，捕抓人物相貌特徵、表情，以寫實、簡化、誇飾、象徵等策略，提供觀者辨識解讀角色性格與情緒的線索。英國諷刺藝術之父威廉·霍加斯的銅版蝕刻畫《人物群像與諷刺畫》（Characters and Caricaturas），這幅版畫對人物表情的多樣性觀察，霍加斯區別出人物性格與戲劇性表達的差異。藝術家透過臉部的各種組合來說服觀者人物的個性與情緒。

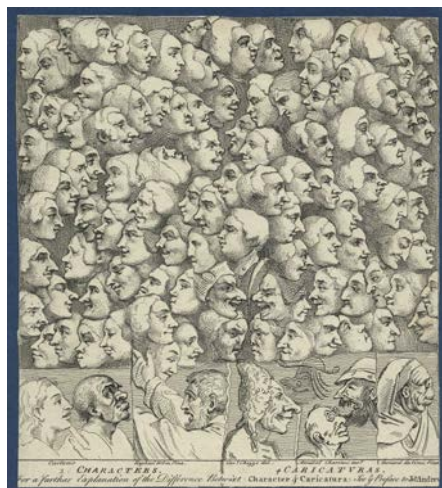


圖2-3-32：威廉·霍加斯，《人物群像與諷刺畫》，1743，蝕刻版畫。⁹

對人物面部表情的研究，還有現代漫畫之父魯道夫·托普弗，於1845年出版一本研究表情根源的《相貌論》（physiognomics）。托普弗以簡化筆法對人物表情進行各部位的修改微調，獲取不同型態樣貌的臉部特徵與表情。藉由臉部元素的組改創造出的人物，需要區別性格與情緒兩者的差異。性格是指人物本身具備的特質，例如敏感、孤獨、自信、驕傲、老實等永恆性特性。情緒則是憤怒、大笑、焦慮、悲傷、驚訝與輕蔑等非永恆特性。¹⁰



圖2-3-33：托普弗《相貌論》中對人物側臉的實驗。¹¹

相貌特徵與情緒表情為人物面部描繪兩大要素。當代漫畫大師皆提出自己的觀察與建樹：艾斯納提出利用動物形象作為人物相貌典型的手法，例如，獅子、狐狸、蛇。其利用的是人類對動物的原始經驗，將角色性格快速具體化。¹²麥克

⁹ 圖片出處：https://en.wikipedia.org/wiki/Characters_and_Caricatures

¹⁰ 參：貢布里希（E.H. Gombrich），《藝術與錯覺》（Art and Illusion），楊成凱等譯，南寧：廣西美術出版社，2012.6，頁301。另可參見，威爾·艾斯納（William Eisner），《漫畫敘事表現解剖學》，蔡宜容譯，臺北：易博士文化，2021.1，頁149-153。

¹¹ 圖片出處：貢布里希（E.H. Gombrich），《藝術與錯覺》（Art and Illusion），楊成凱等譯，南寧：廣西美術出版社，2012.6，頁301。

¹² 威爾·艾斯納（William Eisner），《圖像說故事與視覺敘事》，蔡宜容譯，臺北：易博士文化，2020.10，頁14。

勞德則將人類的基本表情：氣憤、厭惡、害怕、喜悅、悲傷與驚訝六種情緒，以不同強度的堆疊、混合，可以得出千餘種情緒的表情。



圖2-3-34：艾斯納繪製以動物為刻板印象的角色。¹³

圖2-3-35：麥克勞德繪製的六種基本情緒，做強度變化與混合疊加後的面容變化。¹⁴

麥克勞德的六種基本表情沿自美國心理學家保羅·艾克曼（Paul Ekman，1934-）的研究，後者透過一項對巴布亞紐幾內亞原住民族的跨文化研究所設計出的基本情感列表，於1972年提出前述六種基本情感。¹⁵然而，在漫畫領域，這些表情的變化是一種溝通工具，是漫畫家藉由細微的元素組合變化，提供讀者辨識角色情緒的手段。不同的漫畫家採用不同的面孔元素進行組合變化。單就眼睛的表現從一粒黑點到放進閃閃發光的星星，多不勝數。同一部作品中的人物因應表情變化調整眼睛形狀，也能因應角色需求，為個別角色設計不同造形的眼睛。



圖2-3-36：《斜眼小狗》中的主角面孔，有基本的相貌特徵提供角色性格與連戲功能，情緒表達則依賴眉毛、眼睛與嘴巴的移位、變形來達成。（圖片來源：作者整理）

¹³ 圖片出處：同上註，頁14。

¹⁴ 圖片出處：史考特·麥克勞德（Scott McCloud），《漫畫原來要這樣畫》，謝濱安譯，臺北：愛米粒出版，2020.6，頁84-85。

¹⁵ 同上註，頁82。

我們檢視傳統美學的作品，人物表情多為端莊得體，貴族式的優雅面容，這種優雅的感受來自於人物沒有過多的情緒，甚至沒有情緒。雖然這種表情可能來自被畫者長時間作為被繪對象，保持面無表情是最好的策略。過度激烈情緒的抽離不僅適用於古典學院派的標準臉孔，在插畫領域同樣具有這種傾向，漠然的表情比比皆是。漫畫領域為強化人物特徵與傳遞情緒，大幅度調動、變形臉部線條的方向、位置、比例，而這類過度誇張的表情一如扮鬼臉，給人幽默滑稽的感受。

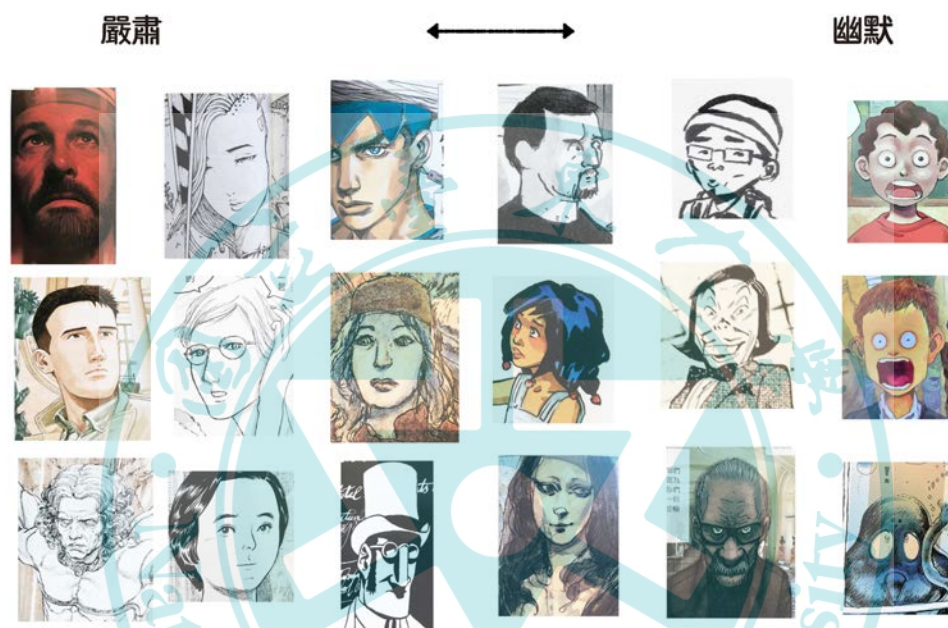


圖2-3-37：不同創作者對人物面孔的設定差異，依照臉部表情的嚴肅與誇飾程度置放。（圖片來源：作者整理）

然而，人物面孔充滿情緒就無法視為精緻藝術嗎？顯然的，現在的我們不會認為孟克的表情扭曲的《吶喊》，或畢加索描繪西班牙內戰下人們驚惶悲愴情狀的《格爾尼卡》不是精緻藝術。同樣的，人物臉孔設計嚴肅或幽默，並無法阻礙其講述一件與其外觀相衝突的敘事。

對漫畫家而言，是不是只能透過不斷的練習修正，繪製出自身經驗的人物特徵與反應，才能說服觀者筆下人物的性格與情緒？漫畫是連續性圖像敘事，表情在情境脈絡與文字的輔助下，能夠更精確的傳遞訊息。甚至，只要情境脈絡與文字，角色面部並不需要表情亦能傳達看不見的表情。例如《鼠族》，用的是面具化的臉，藉由觀者的補白功能，同樣能成功傳達複雜的情緒。

第五節 肢體語言

臉部表達情緒語言，肢體動作也同樣傳達訊息。艾斯納以解剖學來陳述連環漫畫處理最普遍的圖像「人類的形體」，「人體體型塑造出的風格，以及各種源於情感的姿勢與表達體態的符碼，都積存在我們的記憶中，形成了非語言的肢體『詞彙』。」¹⁶如艾斯納所述，肢體語言處理的是人類共同的記憶與經驗，漫畫家繪製人物姿態，觀者藉由姿態動作搜尋經驗進行解讀，同時引發情感反應。姿態處理的是人物軀幹、頭部與手腳的擺放位置，不同「姿勢」與「體態」能喚起觀者不同情感的解讀。



圖2-3-38：人物張開手臂象徵開放，姿勢讓角色的語調跟著上揚高亢。（取自《斜眼小狗》）；人物姿勢穩定均衡，感受到角色語氣平和。（取自《Déjà vu》）；抱頭內縮的肢體語言傳達出懊惱訊息，喚起觀者的聯想，角色語調低沉悲傷。（取自《Déjà vu》）

「姿勢」的訊息會有人類共通的經驗連結。例如，抬頭挺胸所展現的積極態度，與屈膝抱頭顯示的內省消極態度。但姿勢的意義並不全然世界共通，有些姿勢訊息的理解是藉由學習而來，不同地區、文化對姿勢的解讀並不相同。例如，手比愛心，或手語。「姿勢是一個展現態度與個性的有力指標，甚至會影響到角色的聲音。」¹⁷角色構成元素間的互相配合，使觀者在觀看圖像時，引用自身經驗，讓角色的聲音也產生語調差異。

「體態」則考驗漫畫家的擇取。漫畫圖像是從眾多動態的畫格中擷取出的一張張靜止的圖像連結而成。角色的行動是一連串的連續動作，漫畫家不可能將所有連續動作都畫出來，僅能從中選擇出最適合表達前後文的體態予以凍結，以提供讀者從前後關係中讀取畫面，運用補白能力，使其產生連續事件的錯覺。因此，在使觀者清楚接收訊息前提下，連續畫面要拆解到多細？停格畫面選在何處？前後格動作要刪除多少？何種視角？都是漫畫家需要思考抉擇的問題。

¹⁶ 威爾·艾斯納 (William Eisner)，《漫畫與連環畫藝術》，陳冠伶譯，臺北：易博士文化，2020.8，頁103。

¹⁷ 史考特·麥克勞德 (Scott McCloud)，《漫畫原來要這樣畫》，謝濱安譯，臺北：愛米粒出版，2020.6，頁106。



圖2-3-39：（左）漫畫家必須從走路的連續動作中，選擇最具代表性的體態。（取自《蟾宮事變》）；（中、右）：凝結畫面往往選擇最具張力的體態。（取自《交班》、《倩影遊戲》）

漫畫圖像人物姿態的內在意涵源自表面姿態，而創作者選擇以何種姿態作為圖像表現。荒木飛呂彥筆下的人體姿態以矯揉造作的「JOJO Pose」聞名，這些突破真實人體正確性，強而有力的姿態，受到矯飾主義風格的影響。

矯飾主義（Mannerism）又稱風格主義，是出現於16世紀晚期歐洲的藝術風格，刻意偏離文藝復興時期主張的和諧、理想美與對稱比例的設計傾向，藉由瘦長的形式、不符現實比例、失衡的姿態來表現人物或動物，是帶有炫技目的以製造戲劇性、強化視覺形象的創作手法。

帕爾米賈尼諾（Parmigianino, 1503 - 1540）為義大利矯飾主義的代表畫家，其打破文藝復興巨匠對美的舊有框架，以刻意的變形、誇張手段追求調整過後的典雅美感。其經典作品《長頸聖母》風格化後刻意延長的人體比例、結構扭曲的人物身形，呈現出極為感性的形式趣味。



圖2-3-40（左）：帕爾米賈尼諾，《長頸聖母》，油畫，約1534-1540。¹⁸

圖2-3-41（右）：貝尼尼，《阿波羅與黛芙妮》，石雕，1622 - 1625年。¹⁹

¹⁸ 圖片出處：https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6b/Parmigianino_-_Madonna_dal_collo_lungo_-_Google_Art_Project.jpg

¹⁹ 圖片出處：[https://zh.wikipedia.org/zh-tw/阿波羅與黛芙妮_\(貝尼尼\)#/media/File:Apollo_and_Daphne_\(Bernini\)_cropped.jpg](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/阿波羅與黛芙妮_(貝尼尼)#/media/File:Apollo_and_Daphne_(Bernini)_cropped.jpg)

矯飾主義在十七世紀被巴洛克風格所取代，荒木飛呂彥《JOJO》系列扭曲的人體姿態靈感，即來自巴洛克時期的雕塑家貝尼尼的雕塑作品。²⁰他在參訪義大利羅馬的博爾蓋塞美術館時，有感於《阿波羅與戴芙妮》雕像極盡扭曲姿態的攝人力量與美感，在日本雕塑中極為少見，因而創造出以扭曲姿態傳達人物情感作為記憶點的個人風格。

在《岸邊露伴在羅浮》中，他亦挪用羅浮宮中的雕塑作品作為角色姿態參考。米開朗基羅的《垂死的奴隸》為十六世紀初為教皇朱力二世的陵墓所打造，是一座展現男體瀕死狀態的石雕。米開朗基羅對新柏拉圖主義的信仰，使其創作出靈魂離開肉體時的微妙狀態。²¹《垂死的奴隸》展現出超越死亡，靈魂獲得自由的人文精神，頗能呼應《岸邊露伴在羅浮》角色瀕臨死亡一刻，以刪除記憶獲得重生的敘事。



圖2-3-42（左）：岸邊露伴擺出肢體扭曲的姿勢。

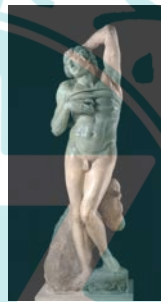


圖2-3-43（右）：米開朗基羅，《垂死的奴隸》，1513-15，石雕。

另一畫面則挪用義大利新古典主義雕塑家安東尼奧·卡諾瓦的《邱比特與普西莎》（Psyche Revived by Cupid's Kiss）。雕像呈現愛神丘比特溫柔托起普西莎的身體，以一個吻喚醒如死去般陷入沈睡的愛人。荒木飛呂彥挪用這個愛與溫柔的場面，以近似的人物姿態表現出故事中男女主角間曖昧掙扎的情意。



圖2-3-44（左）：《岸邊露伴在羅浮》中角色互動姿態。



圖2-3-45（右）：安東尼奧·卡諾瓦，《邱比特與普賽克》，1787，石雕。

²⁰ 荒木飛呂彥，《荒木飛呂彥的漫畫術》，曹逸冰譯，中國：新星出版社，2018.5，頁66-67。

²¹ 蔣勳，《從羅浮宮看世界美術》，臺北市：臺灣東華，2015.6，頁70。

在後現代藝術中，「挪用」是指從名畫、廣告、媒體中尋找現成的意象，並與作者的意象組合的創作手段。²²此種將傳統藝術融入自己創作的手法，在武內直子（1967-）的《美少女戰士》中亦能看到。²³挪用經典作品姿態作為角色姿態，不僅是外觀的連結，同時也傳遞出新的內在意涵。互文的應用讓新的漫畫圖像與古典雕塑產生參照關係，將舊的姿態帶入新的文本之中。



圖2-3-46（左）：武內直子，《美少女戰士》，連載年份1992-1997。²⁴

圖2-3-47：威廉布萊克，《撒旦的最初榮光》（Satan in his Original Glory），1805。²⁵

托普弗對藝術的符號與特徵的思考，使其對藝術下了一個定義，「藝術的本質是表現，而不是模仿」。²⁶圖像創作者再現的角色表情與姿態，不僅止於對特定人物的外觀再現，而是對人物內在本質的刻畫，並將其外顯為可見的性格、情緒與肢體語言。因此，如解剖學般精確的人體結構，對部分創作者並不是必要的要素。不正確的姿態要是能夠傳遞更強烈的情感，採取戲劇性的姿態表現手法，亦為漫畫圖像創作的常見策略。

人體姿態變化來自角色內心動機，包含生活動作（坐、臥、行走、跑、跳……）、情緒反應（振臂歡呼、垂頭喪氣、手足無措……）與人際關係（尊卑地位、權勢高低、親密距離、手勢溝通……），而創作者透過角色肢體語言傳達訊息。漫畫角色的表情與肢體皆為傳遞訊息的重要手段，讀者從角色的表情與姿態接收訊息。表情與肢體影響敘事訊息傳遞的速度與明確度，文字則輔助圖像意義的錨定，並加速讀者解讀敘事意義。因此，表情、肢體與文字在漫畫中的運用，元素越少則讀者想像空間越大，解讀資訊時間也越長。

²² 呂清夫，《後現代的造形思考》，高雄市：傑出文化，1996.3，頁104-105。

²³ 參見：田敬暘，〈藝術終結之後——當代動漫畫藝術的未來〉，漫遊藝術史，2020.8.13，網址：<https://arthistorystrolls.com/2020/08/13/藝術終結之後——當代動漫畫藝術的未來/>（2022.6.5）

²⁴ 圖片出處：<https://missdream.org/about-naoko-takeuchi/>

²⁵ 圖片出處：<https://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-satan-in-his-original-glory-thou-wast-perfect-till-iniquity-was-found-in-thee-n05892>

²⁶ 貢布里希（E. H. Gombrich），《藝術與錯覺》（Art and Illusion），楊成凱等譯，前引書，頁315。

第四章 角色的軀殼與靈魂

艾斯納論述漫畫書藝術以圖像作為敘事工具時，述及多數漫畫作品無法避免將圖像簡化為可重複的象徵。「漫畫中的圖畫如同鏡像反射，藉由讀者腦海中存放有關某種經驗的記憶，將概念視覺化、或加速理解的過程。」²⁷此種加速觀者理解速度的工具，即為「刻板印象」，而刻板印象為漫畫圖像中最有效且常用的視覺策略。

刻板印象在文學中多為負面的貶義詞，但在視覺藝術表達中為基本技法。漫畫中的刻板印象來自角色外貌體態所呈現的特質、分份與職業。觀者能透過外在體態快速認知角色的人格特質，也藉由服裝、道具認知角色的身份職業。

在故事結構中，角色具有穿針引線的功能，藉由角色將各個故事情節連接成具有高低起伏的故事鏈。角色外觀設定誇張或寫實，如何搭配敘事精神設計角色外觀與特質。本章將以研究文本中的角色設定為題，就外觀與內在意義進行論述。

第一節 兒童

以兒童角色作為主角，在文學作品中多提供同齡讀者作為心理投射功能，另外即是成人內心兒童的展現。本研究的文本中，以兒童形象作為主角，且以兒童為隱含讀者設定的作品有《幽靈王子的詛咒》、《召喚大師》、《倩影遊戲》與《外星人逛羅浮宮》。《夢印》與《羅浮宮的貓》則是以兒童形象作為複雜、現實的成人世界的對照功能。

兒童向的角色通常具有三種形象，常人、超人與擬人。常人形象具有現實常人的形體與特性；超人形象是在常人外觀基礎上，具有超越常人的能力；擬人則是在原形的外觀上，具有常人的思想、情感與行為等特性。在文學領域，刻畫人物不可忽略共通性與個別性兩項人物特性，共通性指角色類型的普遍習性；個別性則指外在特徵與內在特質的差異。例如，貓具有爬樹、吃魚的共通性，胖瘦、花紋與個性內向、外性則是個別性。²⁸

²⁷ 威爾·艾斯納 (William Eisner)，《圖像說故事與視覺敘事》，蔡宜容譯，臺北：易博士文化，2020.10，頁11。

²⁸ 陳正治，《童話寫作研究》，臺北市：五南圖書，2000.1，頁149-151。

圖像中的角色外觀是給讀者的第一印象，包含藉由外觀造型可辨識的性別、年齡、身份等。但角色思想、情感、氣質的營造則需要透過角色的行為、動作、對話等表演來傳達。因此，角色的行事風格可以配合角色外觀，形成刻板印象，例如，相貌和善且心地善良的好人。相反的，可以打破刻板印象造成反差效果，例如，面惡心善的人。

浦澤直樹《夢印》中的日本女孩（小霞）是常人設定。她有個投資屢屢失敗的父親、無法面對困境與人私奔離家的母親，在遇到神秘的說謊家後，展開荒謬的跨國竊畫計畫。小霞一如國王的新衣裡說實話的孩子，面對成人世界的荒謬，毫不畏懼點破各種謊言。浦澤直樹對女性角色的描繪，不是日本女性漫畫夢幻柔美的類型，雖然具有誇大的雙眼，但多變的臉部表情藉由各種眉型變化演繹，夾雜女童外觀與世故的內在氣質。



圖2-4-1：（左）《夢印》封面以女孩為主角，眼神堅毅望向畫外；（右）小女主角多變的眉型變化是主要的情緒表現手段（圖片來源：作者整理）。

《夢印》的人物是以簡化的筆法繪製，但人物特質是寫實的。《倩影遊戲》中惡作劇的女童，則是只有男童可見的幽靈角色。小莊挑戰僅用26幀圖來繪製參觀羅浮宮的男童，與幽靈女童追逐的過程。可惜的是，觀者從26張圖中看見不同視角的追逐場面，男童與女童的形象卻相對扁平。角色表情重複誇張的瞪眼張嘴造形，篇幅限制也讓讀者無法對角色有更深入的認識與認同，僅能跟著兩個西方孩童模樣的角色，在羅浮宮展館與人群間穿梭。

《幽靈王子的詛咒》同樣採用幽靈女孩搭配常人男童的組合，而且女童皆扮演引起男童動機的使者角色，而男童角色負責讓同齡讀者代入並參與旅程。《幽靈王子的詛咒》具有英雄旅程公式的敘事結構，其以11歲的男孩為主角，為做歷史作業到舅舅擔任保安人員的羅浮宮，偶遇失憶的埃及幽靈女孩，在神祇附身的動物盟友支持下，展開一場與惡靈勢力的對抗。

《召喚大師》中的男童角色也是為了完成作業探訪羅浮宮，從其與家族外觀設定為法國當地住民，惟其為具有召喚靈魂能力的超人形象。兒童能看到幽靈的

設定同樣出現在《幽靈王子的詛咒》中，看得見幽靈的男孩在成人後就喪失此項能力。此類非人形象，作者設定為只有兒童可以得見，並能與之溝通互動，待主角脫離兒童階段後長大成人後，就喪失此種異能。「兒童才能見到鬼」或「想像朋友」此類設定，主要運用的是兒童心理發展過程中，萬物皆有生命的泛靈心理。泛靈心理的運用在許多以兒童為對象的敘事作品，如童話、寓言、民間故事皆可見。例如，英國繪者吉姆·黑爾摩(Jim Helmore)的《雪獅》，美國作者瑪西·坎貝爾 (Marcy Campbell) 的《艾瑞養了一匹馬，才怪！》。



圖2-4-2：《倩影遊戲》以誇張的視角演繹兩個兒童在羅浮宮中追逐過程；《幽靈王子的詛咒》的女童幽靈角色促發男童進行冒險旅程的動機；《召喚大師》男童主角是具有召喚幽靈能力的超人設定。

擬人形象常用於動物故事，以動物原形搭配文字敘述來講述故事，或將動物直立如人類般行動，並能與人類以語言溝通。《羅浮宮的貓》中的貓則具有貓原形與貓耳人的兩種視覺外觀。在人類出現的場合為貓原形，在貓與畫的國度裡則以貓耳人形象出現。貓耳人自大島弓子《棉之國星》發展出的結合貓與兒童形象的擬人角色，²⁹貓與人外觀的結合，觀者自然會將兩者的特性融合，使其成為具有可愛、傲嬌、野性的代表形象。



圖2-4-3：《羅浮宮中的貓》在人類視角中是貓，在貓族視角是擬人化的貓耳人。

²⁹ 見：圖1-4-50。

松本大洋筆下能聽見畫音的貓耳人散發著妖異神秘的氣質。《羅浮宮的貓》中另有一個兒童角色，是進入時間凝結的畫中女童。神秘的畫中女孩是羅浮宮夜巡員消失五十多年的姊姊，可以聽見畫的聲音、與畫對談的少女。與現實世界格格不入且停止生長的少女進到《愛的葬禮》畫中，成為畫中世界的隱藏人物。也能聽到畫的聲音的貓耳人，在貓界同樣格格不入，也進入畫中與少女相遇。畫中世界是永不結束的夢境，但貓耳人最後決定離開畫作，回到殘酷現實的世界。松本大洋以極為詩意的手法表現兩種不同的兒童形象，不願面對真實世界的理想兒童，以及在現實世界鬥爭中成長的真實兒童。然而，這些夢幻般的兒童外觀之下，隱藏的還是成人的思維。



圖2-4-4：《羅浮宮的貓》裡以兒童形象述說的是避世與入世的兩種價值觀。

「聽說，藝術有靈魂，外星人可以跟『它』對話，而且認為所有一切都有生命。」³⁰阿推在其繪製的《外星人逛羅浮宮》首頁，以上述文字開宗明義表明故事核心。《外星人逛羅浮宮》主角是兩隻水母狀的外星人，一隻熱愛與藝術作品對話，被另一隻丟包在地球，最後石化成雕塑的滑稽敘事。對外星生物的想像成為敘事作品的題材，許多以外星生物為題材的人類對外星生物發揮想像，包含簡單的細胞到高智慧外星人。史蒂芬·史匹柏《E. T. 外星人》或雷利·史考特的《異形》等電影都已是科幻經典。外星人拜訪地球，甚至定居，尤以超人為代表。

《外星人逛羅浮》為卡通化的圖像，滑稽趣味的外觀與行事。阿推筆觸明確輕快、鮮明的配色與卡通化的風格充滿童心趣味。主角雖然是外星人外觀，其行事特質皆為兒童屬性，是包著外星人外皮的兩個淘氣小孩。

³⁰ 常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世旻、阿推、麥人杰，《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》（*Sept rêves du Louvre*），前引書，頁165。

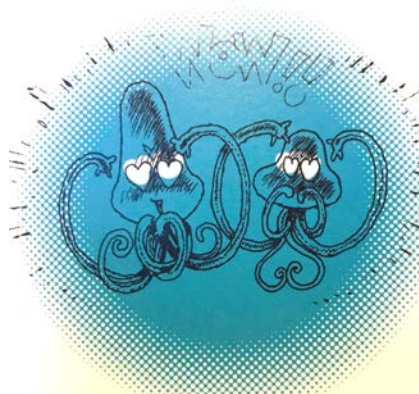


圖2-4-5：《外星人逛羅浮宮》以童趣幽默的筆調繪製兩個水母造形的外星人，眼睛浮現代表喜愛的象徵符號。

兒童形象在漫畫中不僅代表外觀的生理兒童，在純真想像與真實世界中面貌各異。成人漫畫家運用兒童形象時，或作為同齡兒童投射目標，或將其作為某種精神隱喻的象徵符號，提供給讀者的是功能性的寓教於樂、純娛樂，或更深層的人性與精神意涵。

第二節 工作人員

博物館作為收藏藝術品、展示藏品的空間，參觀民眾進入這個空間，關心的可能是在有限的時間裡看到的經典作品，對負責導覽的工作人員漠不關心，而隱藏在博物館內部無緣得見的技術部門亦不得而知。

《盧浮地宮》描述一位被聘請到「終結博物館」進行評估、量化紀錄的鑑定家，在探測頂端地基、技術長廊、模具倉庫、重組、修復工作坊、摹本部、畫作儲藏室、檔案館、畫框倉庫等空間，並將上述空間虛構成金字塔結構，且深不見底。作者馬修聚焦於博物館本質的探討，文化資產的價值能否量化？以嚴肅的議題作為作品核心，圖像操作傳達出黑色幽默的荒誕觀點。

《盧浮地宮》主角為一名穿著燕尾服，戴著高禮帽的鑑定家。在深不可測的地宮裡編列財產清單，與各有專長的部門人員交流。人物為剪影般的黑白高反差線條與色塊設計結構，以誇張的變形手法，將人物造形差異化拉大，臉部如特徵明顯的面具，可以分辨出方形、長方形等基本形。雖然面孔是簡化而荒謬的漫畫風格，但在敘事過程中人物表情並未有太大變化，連嘴型都極少變形，因此人物情感極少波動，普遍呈現冷靜理性分析的性格。

馬修精細雕琢的人物造形予人慎重、嚴肅以對的精神，面具化的臉部設計提供讀者投射，進入作者所建構的荒誕世界。馬修的人物具有黑色幽默的風格，喜感卻嚴肅的表情，令人莞爾。這樣的人物造型設計具有強烈區別性，利用人物五官特徵與體態，形塑老學究形象。



圖2-4-6：《盧浮地宮》人物造形為簡化的誇張幽默風格，臉部表情認真理性，極少變化。

導覽與保全人員在博物館裡是功能性的存在。導覽員具有詮釋作品與解答觀者疑問的專業能力，《羅浮宮的貓》以年輕優雅的女性導覽講解《蒙娜麗莎》作為開場。麥人杰的《交班》則聚焦於導覽員的工作內容，作者將年長的導覽員設定為對藝術品具有神聖信仰，卻難以忍受觀光客愚蠢提問的固執、神經質人格，外觀設定為臉部陰沉、怪裡怪氣，與略帶誇張的削瘦身形。

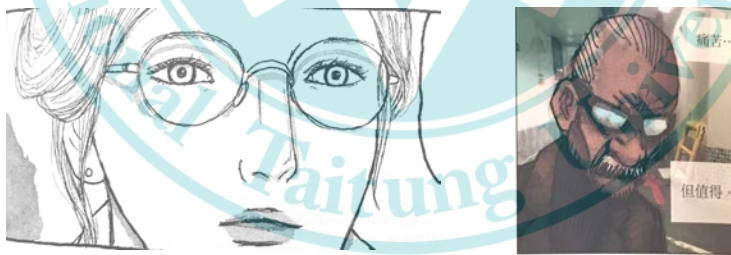


圖2-4-7（左）：《羅浮宮的貓》裡的導覽員在松本大洋筆下有著脫俗的纖細特質。

圖2-4-8（右）：《交班》主角臉部稜角明顯，陰暗面暗示人物內在的執拗人格。

而《斜眼小狗》則以接待員兼保全作為主角展開敘事，保全以一張證件獲得館方授權，得已在館內護衛作品安全。《斜眼小狗》的關鍵畫作並不是現存於羅浮宮內的任何一件作品，而是一幅名不見經傳的民間畫作，達文多藉由虛構畫作引出博物館的收藏機制由誰制定？如何進行評鑑？等議題。主角為羅浮宮保全身份，其女友的翁寧家族則誤解此身份具有鑑定畫作能力，與收受典藏權力，而強求其將家族畫作放進羅浮宮展牆。看似荒謬的劇情，卻是在不同階層、職務、權利間，常產生的誤判與誤讀情況。

《斜眼小狗》與《盧浮地宮》雖然都聚焦於博物館或藝術本質的探究，且含有幽默成分，但相較於《盧浮地宮》卡夫卡式的黑色幽默所散發的沈重筆調，《斜眼小狗》則更為輕鬆、軟性。達文多處理《斜眼小狗》的角色樣貌，不分主角或配角，都是平庸未經修飾、美化的相貌，一如尋常的平民百姓，其以輕鬆帶隨性的速寫筆調，配合水性顏料渲染出柔軟的明暗變化，給予觀者平易近人的舒適氛圍。



圖2-4-9：《斜眼小狗》的角色設計一如平民，並不特別凸顯、美化主角。

夏福埃的《盧浮島》中則以紀錄法手畫下保全的姿態，藉由訪談畫下保全與參觀者的互動趣事，包含參觀者五花八門的提問與在羅浮宮內發生的荒謬行徑。這些羅浮宮中的工作人員，不是參觀民眾進羅浮宮的主要目的，但卻是連結展品（展館）與參觀者之間的重要人物，同時也可以是作品中推進敘事的主要角色。



圖2-4-10：《盧浮島》人物比例壓縮，帶有Q版人物的幽默感。

以博物館場域為主的敘事，在場域內的工作人員，因為對該場域內部運作熟悉，被視為與該場域的共同結構，亦因其身份與外來參觀者相對，形成內部視角。相對於參觀者短暫停留的片段觀察，工作人員角色能夠長時間的觀察、深入內部研究，亦更具生活感。

第三節 參觀者

德國攝影師湯瑪斯·施圖特（Thomas Struth，1954-）以一系列博物館的攝影作品聞名，他試圖補抓參觀博物館的民眾的各種面貌，探討群眾與畫作之間的關係，人們想藉由畫作獲得何種有價值的東西？藝術作品如何作為靈性的介質？施圖特將畫作內的時空與參觀民眾的時空連結，他關心的是參觀的民眾與畫作間的互動，而不是牆上的藝術品。這樣的切入點與夏福埃的《盧浮島》極為類似。



圖2-4-11：湯瑪斯·施圖特，《Louvre 4》，1989。³¹

《盧浮島》作者夏福埃以自己作為主角，但僅出現在通行證上的大頭照，此後皆不曾入境。夏福埃虛構出承接「未來城市文化服務中心」³²委託任務，為世界上最偉大的博物館創作漫畫。書中紀錄參觀民眾的百態，不同國家人民對羅浮宮展品的有趣關注。紀錄羅浮宮參觀民眾的各種姿態互動，頗具反客為主的諷刺意味。而從夏福埃紀錄下的民眾對展品的互動，多數參觀民眾對藝術品的認識，可能也僅是被「世界名畫」的名氣，與藝術家傳世積累的經典地位所吸引。

³¹ 圖片出處：<https://art-sheep.com/thomas-struth-and-the-beauty-of-museum-photographs/>

³² 夏福埃虛構的機構，意指未來之城出版社。



圖2-4-12：（左）夏福埃以色列鉛筆繪製紀錄下正在拍攝羅浮宮穹頂的群眾；（中）圍繞在《蒙娜麗莎》畫作前的群眾；（右）參觀民眾對雕塑所產生的多義詮釋具現化，產生幽默調性。

參觀羅浮宮的樂趣，或源自藏品各自詮釋所產生的多義性，與羅浮宮所散發出華美宮殿氛圍的視覺感受。《衝出冰河紀》裡誤打誤撞進入羅浮宮，且對館藏歷史一無所知的探險隊，似乎對照著對藝術歷史無涉獵的參觀民眾，同樣以自身經驗對館藏發表令人莞爾的議論。

《羅浮宮守護者》主角設定身份是對藝術史有所涉獵的漫畫家，是嚮往文學、藝術之美的漫畫家所進行的一場心靈修復之旅。當然，以漫畫家作為主角，不免聯想到谷口治郎以自己作為藍本的可能，一如《走路的人》就是以他自己為主角，³³且短髮男子、西裝穿著的人物設定極為相近。



圖2-4-13：（左）《羅浮宮守護者》主角為一名到法國參訪的年輕漫畫家；（右）谷口治郎的《走路的人》為其以自己為藍本，畫風細膩的作品。

³³ 谷口治郎，《走路的人》，臺北市：圓神出版，2021.4，頁226-227。（後記：我的散步時光）

谷口治郎在《羅浮宮守護者》置入進許多歷史人物與事蹟，其中包含日本二十世紀初傑出的知識份子，身兼記者、業餘畫家與翻譯多重身份的德富蘆花（1868-1912），以其所書寫的《自然與人生》文集其中一篇〈風景畫家一柯洛〉，串連羅浮宮裡的柯洛畫作；再將時空錯置，將曾於1900-1902年間旅法學習西洋畫的日本藝術家淺井忠（1856-1907），搬移到羅浮宮內與漫畫家相遇對談分析柯洛的畫作與西洋畫技法、精神；又將日本曾於東京上野區竹之台的展覽館展出淺井忠的西畫遺作展搬上舞台，並引介出日本重要的文學家夏目漱石（1867-1916）。而其於1987-1996年間與關川夏央合作的《少爺的時代》即是以夏目漱石為主角的圖像小說。



圖2-4-14：（左）谷口治郎以寫實手法再現日本名人德富蘆花，側臉低頭呈現專注神情；（左中）淺井忠特寫仰角畫面，展現角色的理想性與崇高感；（右中、右）夏目漱石以相同樣貌出現在《羅浮宮守護者》與《少爺的時代》兩作。

谷口治郎筆下的人物外觀一貫帶著憂懷的人文氣息，他以寫實方式刻畫的人物有著浪漫性格。《羅浮宮守護者》主角以漫畫家身份進入羅浮宮參觀，他擁有的藝術背景與知識，使其對藝術作品、畫派和相關文人連結，顯見羅浮宮在敘事者心中是一座嚴肅而崇高的藝術殿堂。其他有參觀者角色的還有《蟾宮事變》裡的人造人與《外星人逛羅浮宮》的外星人，參觀心態與《羅浮宮守護者》相同，都是抱持著對藝術崇敬心理進入羅浮宮的參觀者。

《幽靈王子的詛咒》與《召喚大師》則不約而同以學童做作業需求為進入羅浮宮內參觀的原因。《岸邊露伴在羅浮》與《夢印》的參觀者則是別有目的，一是為一窺並不存在的畫，一是為盜取名畫。

「參觀者進入羅浮宮的理由為何？」是創作者以參觀者為角色時需要思考的提問，甚至影響整個敘事的開展。對現實世界的參觀者而言，羅浮宮的名氣與展品是吸引進入參觀的主因，而數以百萬計形形色色的參觀者，在參觀過程中與展品產生的言行姿態所散發的荒謬與幽默感，亦能成為創作者觀察目標。

第四節 神鬼

古希臘神話中，熱愛雕刻藝術的畢馬龍（Pygmalion）依據心中理想女性形象，從石頭中雕刻出一座少女像，並愛上這座雕像，愛神受其感召，賦予雕像生命，使其與畢馬龍得以廝守。今日，畢馬龍效應被用於自我實現預言的心理現象，對人賦予較高期望時，人們會傾向改變行為去符合對方的預期。在漫畫中的角色塑造，賦予無生命物體生命，是奇幻類型作品常見的擬人手法。



圖2-4-15：《羅浮宮守護者》幻境中展開雙翼的勝利女神守護者形象。

《羅浮宮守護者》主角在半夢半醒之境，遇見勝利女神雕像化身的守護神，並引導他在藝術的探索旅程中，重新發現生命存在的意義。谷口治郎給主角的羅浮宮之旅，主線介紹了柯洛、淺井忠、梵谷與羅浮宮的歷史，副線則是療傷之旅。守護神的出現一如雕像被賦予生命，能夠與人溝通，但實則只存在主角的幻境之中。

在故事終段，意外喪生的妻子因主角內心潛意識的召喚而現身羅浮宮，並完成一起到訪羅浮宮的約定，訣別之前的畫面，主角妻子形象身後置放的是月神黛安娜雕像。兩個女性形象重疊置放的手法，隱約暗示著主角對妻子的思念與情感投射，並賦予逝去的妻子神性以獲得心理安慰。

運用背景暗示、烘托角色心境、特質或精神意念的手法是日本漫畫常見的手法。比如以放射狀線條製造聚焦或驚訝的情緒；以扭曲的排線製造詭異不安的心

裡感受；或少女漫畫常以花朵來象徵角色心境。無論是以約定俗成的漫畫符號、效果線，或採用另一組圖像則暗喻，都是以視覺圖像強化角色特質。谷口治郎藏在角色背後的圖像，在勝利女神擬人化時（見：圖2-4-15），是直接以局部翅膀造形與雕塑作品連結；在主角妻子身後則是隱喻的象徵。

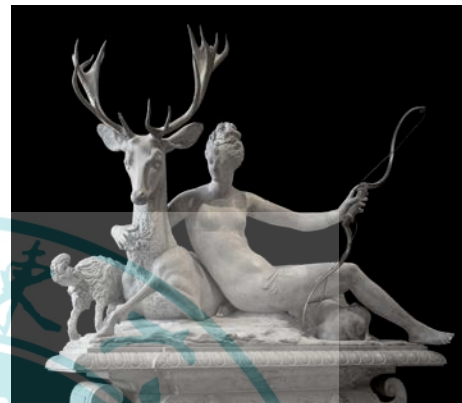


圖2-4-16（左）：《羅浮宮守護者》中主角逝去的妻子現身，背後為月神黛安娜雕像。

圖2-4-17（右）：羅浮宮的月神黛安娜雕像。³⁴

將雕塑擬人化的還有《女神們的煩惱》。6lchi套用美劇概念，不僅將羅浮宮三寶擬人化，還使其參與常民活動，包含團購、敷臉和海邊度假。6lchi將已被典藏機制與參觀群眾崇拜以臻神格的名作世俗化，如凡人般的從事生活瑣事。此種破壞原有符號意義，重新以當代戲謔態度賦予新意的挑戰手法，在普普主義與達達主義之後已非鮮事。當代的「女神」一詞，不再專屬於神格化的女性形象，亦指向在不同社群中備受注目推崇的女性，尤其在流行文化當中。



圖2-4-18：《女神們的煩惱》是具有羅浮三寶外殼的世俗人格。

³⁴ 圖片出處：https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/11/Fontaine_Diane-Fountain_Diana_Anet_Louvre_MR_1581%2C_MR_sup_123.jpg

羅浮宮三寶在當代人眼中或許如歷久不衰的女性藝人，是參觀羅浮宮必看的三件寶物。6lchi以流行消費文化將其降格為人，各取暱稱，或有親民，使嚴肅的展品趣味化，並賦予當代女性自我定義的意圖。一如她在訪談紀錄中所述，「愛美是女人的天性，羅浮宮的鎮館三寶也不例外！看維納斯—納納、蒙娜麗莎—莎莎、勝利女神—多莉，為了吸引更多入館的遊客，是如何愛美、為美煩惱！『愛美無罪～拉客萬歲～』。」³⁵

前述作者賦予雕塑生命，使其作為演繹敘事的角色，實則是以被神化的形象外衣，演繹凡人人生。《幽靈王子的詛咒》則運用古埃及神話中的神祇角色，將其化身為動物與人類進行溝通。

古埃及神祇圖像多為動物首人身的結構。此種異類形象源自初民對世界的認知意識，亦是人類集體潛意識的原型，在社會文化累積之下成為具有象徵意涵的符號。人獸合形的動物部分，常擷取自初民環境中常見動物軀幹部位與器官，將動物特性與能力形象化後與人身結合，以此創造出具有動物力量、精神的非人符號，並作為各類神祇圖騰。³⁶

《幽靈王子的詛咒》主角身邊出現兩隻由埃及神祇化身的動物夥伴，貓與鴿子。貓是象徵家庭、繁衍、人類守護者的巴斯特（Bastet），鴿子則是智慧與知識象徵的書吏之神托特（Thoth）。作者在作品其中一頁出現兩位神祇的身影，是以隱約的埃及圖騰形式構成巨大的虛影，投射在兩隻動物夥伴身後（見：圖2-4-19）。此處的處理手法與前述《羅浮宮守護者》兩種勝利女神形象的重疊異曲同工。而荒木飛呂彥的能力者設定，同樣採用在角色身後出現另一個替身，以具象化方式讓觀者接收到同一角色的兩種形象與特質（見：圖2-2-50）。

《羅浮宮守護者》與《幽靈王子的詛咒》中的神祇具有安穩人心與導引生命的超然力量，相對於神祈的則是幽靈、鬼魂形象。《幽靈王子的詛咒》中的幽靈設定是是對人有害的惡靈，形象扁平單一，而災厄疾病則採用不同動物部位拼接。荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》同樣採用怨靈作為對立面，將每個角色心中對親友往生者的愧疚執念化成殺意，讓生者經歷相同死法。

不同於二元對立的神鬼概念，簡嘉誠《召喚大師》中的文藝復興三傑視覺上以透明感寒色系處理，性格則與生人無異，延續其生前性格與行事，在笑鬧和諧氣氛中講述其創作經歷。

³⁵ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁136。

³⁶ 周見信，〈《山海經》圖像的奇幻修辭〉，竹蜻蜓·兒少文學與文化學刊，第六期，2020.6，頁299-321。



圖2-4-19：（左）《幽靈王子的詛咒》中埃及神祇化身為鴿子與貓，呈現不同世界的形象。

圖2-4-20：（中）《幽靈王子的詛咒》疾病之魔由不同動物部位拼接而成。（右）《召喚大師》三位大師以不同的藍色系繪製。

以神鬼作為角色，傳統神祇角色往往多具正面能量，幽靈鬼魂則屬負面形象。傳統二元對立的設定能夠製造激烈對抗、拉扯，增加敘事衝突；正面的一元中心表述，敘事則呈現緩和調性與樂觀積極的態度。作者對神鬼的想像與性格設定，決定敘事氛圍走向，亦引導觀者的情感起伏。

第五節 人造人

科技的發展，始於人性的需求與好奇的慾望。生物科技與人工智慧持續在發展中，在許多敘事作品中多以人類與人造的人抗爭作為敘事，1927年德國經典科幻電影《大都會》即開啟人類與人造人的戰爭，此後衍生諸多同類型敘事作品。

人造人為網路用語，泛指使用科學技術製造的人類或類人類。可分為：藉由人類DNA創造出與原體相同的複製人；將人體加工、改造，或以機械替代器官的生化人；內部為機械結構，在外表套上人類皮膚的仿生人；以機械工程製造，無生物器官，從外表即可見機械結構的機械人。³⁷

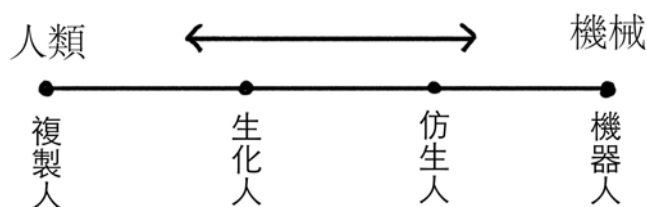


圖2-4-21:以「人」與「機械」作為兩端，人造人可依照組成濃度區分成四類。（作者繪製）

³⁷ 參香港網絡大典，詞條：「人造人」，網址：<https://evchk.fandom.com/zh/wiki/人造人>

複製生物技術自1997年，英國以無性生殖方式成功複製第一隻複製羊，自此引發諸多倫理道德的爭論，如複製人可能被濫用（器官移植用途、奴役、犯罪）；複製人人權、自我認同；原型人獨特性消失等問題。《蟾宮事變》是以複製人為題材的作品，權謀者以複製人操控社會，耗損的複製人則成為棄品。



圖2-4-22：《蟾宮事變》以科學家的實驗創造的人造人作為敘事元素。

現實世界裡，基因可以複製，但意識無法複製。《蟾宮事變》以賦予聽命行事的複製人個我意識為基礎，實驗棄品重生後能否融入社會獨立生活。實驗手段是在複製人腦部植入新晶片，並藉由電腦重啟，五名實驗的複製人僅有一名成功融入人群並獨立自由思考，開啟新生。《蟾宮事變》是一則以未來複製人作為現代人被資訊「洗腦」喪失獨立自主思考能力、盲從行事的現代寓言。

複製人概念有另一個正方論點是延續優良基因。《達文西二號》旨在推崇達文西的全才對人類的貢獻與啟發，以太空歌劇形式進行謳歌詠嘆。《達文西二號》時空設定於更遙遠的未來，文藝復興艦載著僅存的人類逃避外星軍團的追殺，人類從全能發明家達文西畫作上的指紋重建基因，培育出達文西二號協助抗敵。

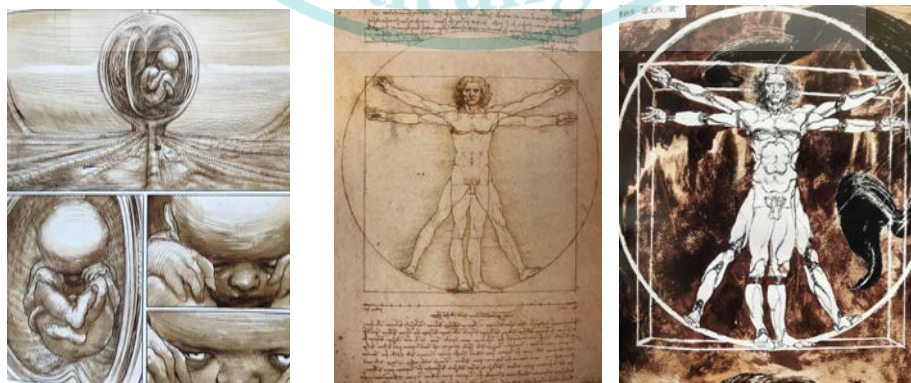


圖2-4-23（左）：《達文西二號》複製達文西基因的胚胎，圖像挪用達文西《胚胎研究》手稿

圖2-4-24：（中）達文西繪製的人體比例圖《維特魯威人》，（右）史蒂芬挪用《維特魯威人》為基本結構，並加以改造。

史蒂芬將其對達文西的崇拜，轉化為大量挪用、改造達文西創作的圖像。例如，將《維特魯威人》挪用為達文西二世的成人外貌，與《岩間聖母》中天使烏列的臉孔挪為達文西二號少年時期的臉孔。



圖2-4-25（左）：《達文西二號》少年達文西二號的臉部特寫。

圖2-4-26（右）：達文西創作於1483-1486年間的《岩間聖母》油畫局部，史蒂芬認為天使烏列的臉孔是藝術史上最美的一張臉孔。³⁸

史蒂芬挪用達文西圖像於此是「致敬」的精神，《達文西二號》創作目的即是為了致敬文藝復興大師達文西500週年逝世紀念而作。1919年，杜象曾製作一系列直接挪用《蒙娜麗莎》的畫作，並在蒙娜麗莎臉上畫上鬍子，命名為《L. H. O. O. Q.》（譯作帶鬍鬚的蒙娜麗莎）。³⁹更早於1883年，法國畫家即以蒙娜麗莎作為嘲諷傳統藝術的對象。普普藝術大師安迪沃荷則挪用貓王或瑪麗蓮夢露意象，做成絹印作品，以探討通俗文化與藝術之間的關係。雖然皆為挪用手法，但傳遞的內在意涵各不相同。



圖2-4-27（左）：杜象，《L. H. O. O. Q.》將蒙娜麗莎改成黑白版本。並添上兩撇鬍子。⁴⁰

圖2-4-28（右）：法國畫家歐仁·巴代伊給蒙娜麗莎加上煙斗。⁴¹

³⁸ 史蒂芬·拉維瓦 (Stéphane Levallois)，《達文西二號》(LEONARD2VINCI)，喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2020.9，頁96。

³⁹ 「『L. H. O. O. Q.』是雙關語，在法語中發音類似『Elle a chaud au cul』，意即『她有一個性感的屁股』或『她的屁股很熱辣』，以隱喻性慾旺盛、坐立難安的女性。」引自維基，網址：<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/L.H.O.O.Q.>

⁴⁰ 圖片出處：<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/L.H.O.O.Q.>

⁴¹ 圖片出處：同上註。

機器人為人造人其中一類，手塚治蟲的《原子小金剛》或橫山光輝的巨型機器人《鐵人二十八號》，皆是漫畫世界中的重要角色。雖然皆為機器人，但兩者仍有差異，原子小金剛具自主執行任務的人工智慧，巨型機器人則是人為操縱不具意識的機械裝置。現實世界中，機器人提供人力與智能運算的協助，而取代人力也造成中產階級就業機會減少的威脅。

TK章世忻《3A07》的機器人特質設定近似原子小金剛的AI機器人概念。雖具有自主思考的能力，但製造目的是作為協助人類搬運重物的勞力所用，於其建構的世界是被剝削的奴役階層，屬於高端科技與低端人生的未來文明樣態的賽博龐克類型。賽博龐克故事多為嚴肅科幻類型，常以人性在高科技發展的世界遭受擠壓、控制的困境中掙扎作為表現，探討人性處於受到超級大企業壟斷的工業社會中存在的意義，日本漫畫《阿基拉》為其經典。

《3A07》人物設定以人作為管理階層，機器人為勞力階層，由於採用無字形式演繹，且角色頭部為無表情面具，讀者僅能依賴角色肢體語言、角色間互動，與少量物件上的數字與上的英文、法文進行判讀，以獲取訊息。因此需要讀者花費較大腦力處理資訊。



圖2-4-29：《3A07》，（左）機器人以數字編號辨別；（右）警察身份以帽子上的文字標示。

隨著人工智慧的發展，機器取代人工已經不是新聞，博物館引進AI機器人透過數位科技，為參觀者進行導覽服務也已是現在進行式。導覽之於博物館，是讓遊客或觀眾對館藏獲取深度資訊的重要手段。從導覽人員的現場解說，個人導覽機的語音解說，到手機結合QR Code、AR(擴增實境)的數位導覽，都在輔助、引導觀眾在參觀過程中，藉由聽取、觀看第三者（或原作）的展品詮釋，進而獲得更豐富的資訊與認知。

2014年，由日本研發、臺灣鴻海代工打著「全球第一台能辨識人類情緒的機器人」口號的pepper推出，引起全球媒體關注，並獲得許多企業引進擔任服務功

能。史密森尼美國藝術博物館即引進該款機器人作為語言翻譯、導覽等功能。⁴²麥人杰的《交班》即以年老的導覽員與新進的導覽機器人間的交流互動，呈現出人與機器人之間的競合關係。

麥人杰採用影像合成處理背景與機器人，主角導覽員呈現手繪質感，特別強調輪廓線，人物有明暗層次變化，但機器人的明暗與質感更顯立體。機器人細微的光影與金屬質感使物體具有現實感。

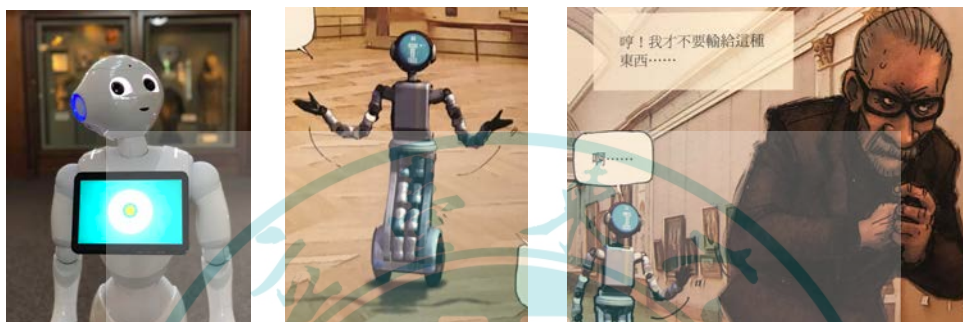


圖2-4-30（左）：pepper為日本軟銀集團研發、臺灣鴻海精密代工所產出的機器人。⁴³

圖2-4-31（中）：《交班》中的導覽機器人造型，以及為寫實的手法呈現。

圖2-4-32（右）：麥人杰以誇張激動的線條描寫怪誕特質人物，與機器人的理性形成對比。

設定人造人形象時可以在人類與機器的橫軸上移動。偏向人類的形象，則觀者會以具有人性對其進行思考，但也因為其本質上仍不是人，而產生恐怖谷效應。⁴⁴偏向機械則因為操控權仍在人類手上，故而令人安心。創作者在此基礎上，探討人造人的人權與思考自由，製造人類與人造人間的對抗，形成敘事衝突。

藉由對角色的身份外觀觀察，探究創作者視覺元素的運用策略，與其呈顯的內在意涵與議題。「刻板印象」是漫畫圖像建構角色性格的有效利器，尤其角色外觀與內在性格相符的形象。創作者設定角色時，常人、超人與擬人形象的選擇，年紀、性別、職業、階級、種族皆是操作選項，而挪用古典元素產生互文關係，或破壞刻板印象則能造成驚喜或驚訝效果。

⁴² 參見：施登騰，〈博物館科技系列：博物館&Pepper？！嗯…可以不要嗎？〉，Medium網路平台，2019.8.5，網址：<https://reurl.cc/RrWz89>（2022.5.17）

⁴³ 圖片出處：<https://news.artnet.com/art-world/smithsonian-introduced-interactive-robots-facilitate-viewers-experience-1274915>

⁴⁴ 1970年日本機器人專家森政弘提出恐怖谷假設理論，恐怖谷理論是一種人類對機器人或非人類物體的感受假設。他指出人類對於仿真機器人的外表和動作越接近人形，但又不是完美擬合時，好感度會突然降低，觀察者甚至會產生反感和恐懼反應。參自維基百科：<https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/恐怖谷理論>

第五章 風格與品質

一件藝術作品是透過可觀的媒材、技術與不可視的創作者價值觀所組成。漫畫圖像的創作與其他藝術創作歷程無異，需要藉由創作者運作理念、操作媒材、工具，才能在平面上呈現各種視覺元素。漫畫圖像的組成，不僅牽涉創作者偏好與技術能力，再現何種形象？以何種樣式呈現？都能顯露創作者本身隱含的文化意識與創作觀。

以觀看者角度對作品進行觀察與分析，不僅是對作品內容與形式的各項品質判斷，還牽涉我們對作品風格的感受反應。

第一節 藝術風格

藝術家的生活經歷、學習背景、藝術才能與審美態度都影響其風格的養成；藝術作品的風格是藝術家抉擇內容與操作形式後的綜合表現，因此藝術作品的風格與藝術家創作風格關係緊密無法分割。然而，我們必須清楚認知，一位藝術家經年累月的創作會累積出自我的創作風格，而同一位藝術家也可能創作出不同的作品風格。

我們觀看一幅畫時，看的不只是主題內容，還有包含線條、色彩、明暗、質感、空間、構圖等造形形式所共同組構成的結果。這些由創作者操作媒材與技術形成的視覺圖像，在審視眼光下，會因為觀看者的視覺經驗與其他作品產生關聯，並察覺其共通性。不同作品間的相似性形成的共同特徵，連屬成一種典型，稱之為風格。藝術風格的形成，通常是同一個時代或區域的藝術家創作出的作品，作品間具有共通元素與特質。人們心靈對事物分類歸檔的天性，將作品成分表現相近似的聚在一起，又從中發現差異處。

圖像小說的藝術風格幾乎無法以單一圖像來分析，其涉及層面是全面的。一部圖像小說內可能涵蓋一種以上的藝術風格，例如，時空分隔、氛圍轉變而改變風格。又圖像小說涵蓋文學敘事的特性，文學風格與圖像風格亦可能呈現歧異，遑論國家文化與出版條件等因素影響。因此，一部圖像小說藝術風格的詮釋，可由視覺藝術形式的風格類型、創作者受外在文化影響、內在意識，與觀者視覺經驗的聯想等共同組成。

以19世紀寫實主義精神而言，達文多的《斜眼小狗》或他以漫畫家身份與葡萄酒農交流對話的紀實漫畫《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》，都

以勞動階層作為描繪題材。達文多筆調畫風平實，不做過多修飾美化，在平凡中對藝術價值有著深刻的意義探討。在《斜眼小狗》中的貝寧翁家族是販售傢俱營生的傢俱行，主角則是領薪水的接待員兼警衛，各自對對方的職業有錯誤認知而互相嘲弄。《斜眼小狗》以荒謬喜劇作為包裝，內在卻是對職業身份、學院派藝術與平民藝術的對比描寫。達文多以《斜眼小狗》嘲諷的不僅是敘事中的學院派藝術與平民藝術，同時也反應觀者所見的漫畫藝術與純藝術的價值對比。

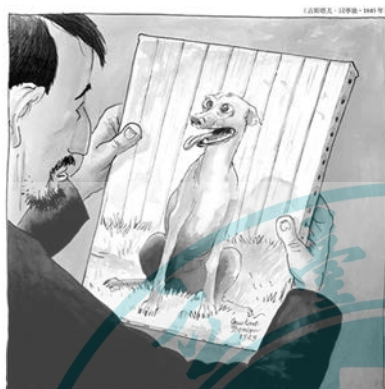


圖2-5-1（左）：《斜眼小狗》以粗野天真的平民畫作作為純藝術的對比。



圖2-5-2（右）：達文多採用平實畫風繪製的《無知者：漫畫家與釀酒師為彼此啟蒙的故事》。

達文多的《斜眼小狗》以虛構的一張畫作作為敘事關鍵，蒲澤直樹則以羅浮宮內的現實畫作作為敘事核心。《夢印》中以維梅爾的畫作《編織蕾絲的女工》作為關鍵，但卻不聚焦於解析其藝術形式與藝術價值，而是將之視為發財的商業工具。畫作的藝術價值因為失竊而水漲船高，不僅是藝術品獨特性影響其價值，亦在人為操作對藝術價值影響的諷刺。另一部分，《夢印》以連續兩次投資失敗的父親，形塑利益取向功利社會中，下層階級經濟拮据的殘酷現實，又以商業富豪面具諷刺美國總統大選掀起「民粹主義狂熱」的川普現象。



圖2-5-3（左）：《夢印》部分劇情影射美國大選川普現象。

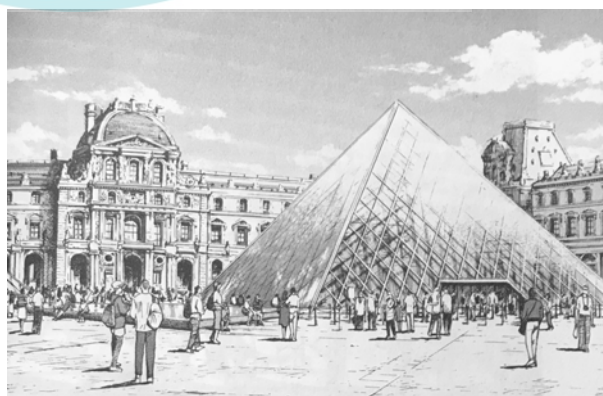


圖2-5-4（右）：浦澤直樹的《夢印》以寫實而細膩的畫技，表現出客觀的現實世界。

與達文多《斜眼小狗》相似的，浦澤直樹同樣以荒謬的喜劇作為敘事主軸，只是《夢印》更強調表演的戲劇性。以戲劇來形容，《斜眼小狗》是電視上溫和的家庭喜劇，《夢印》則是強調戲劇張力的舞台劇。浦澤直樹慣以精練的畫技和高潮迭起的懸疑敘事探討人性，不僅對景觀的細膩刻畫，人物表情變化更是多變。觀看浦澤直樹的作品，為其強烈的劇場感與人物設定所牽引，一氣呵成的故事性，成就其極具娛樂性的漫畫世界。

相較於《夢印》繪畫技法的精雕細琢、爐火純青，《斜眼小狗》容許變形、誤差，不精準的圖像表現更凸顯出作者個人手工質感與個性。從兩者明顯區分出日本漫畫與歐洲漫畫的兩種不同敘事與圖像表現。

19世紀的寫實主義，與20世紀對抽象主義反動而興起的新寫實主義，在視覺表現上已經大不相同。比起傳統寫實主義，新寫實主義更具開放與包容性，只要從現代文明中的現實生活中取材、以寫實為表現的藝術流派，尤其相片與新媒體影像的應用，改變單純繪畫的表現形式。

照相寫實是流行於70年代的藝術風格，其為運用相片作為參照，以客觀而清晰的技術再現生活場景。常勝的《Déjà vu》是以電繪方式處理的照相寫實風格，甚至模擬相片表現出不同焦距的景深效果，寫實細膩且極為感官。常勝的寫實功力無可置喙，然而在讚嘆其技巧純熟之餘，有如電視商業MV取鏡與視覺營造的處理，仍不免讓人有過度飽滿甜膩之感。



圖2-5-5：常勝處理的畫面有如照片，並以強調主體方式，選擇將背景模糊（左），或前景模糊（右），製造不同的景深效果。

麥人杰的《交班》的創作技法亦採用電繪手法，結合相片合成的寫實作品。3D模式的背景使觀者進入感官的真實世界，2D則是讓觀者代入引導情緒功能，此種結合兩種不同深度的拼貼手法，造成背景具有現實透視，人物扁平的不同維度的視覺效果。《交班》是結合手繪與相片合成拼貼效果的寫實風格。相片（或複印圖像）拼貼為達達主義與普普藝術常用的創作技法，因其還是取材自日常生活事物，與生活結合而被定義為寫實主義脈絡。

相較於《斜眼小狗》以漫畫對純藝術的對比，《夢印》對藝術品價值的揶揄，《羅浮宮守護者》對羅浮宮藏品的態度是崇敬的。谷口治郎以巴比松畫派的代表畫家柯洛，作為進入羅浮宮的主要切入角色，另一節則以後印象派的梵谷作為敘事對象，闡釋兩者繪畫技法的開創性與藝術生命成就。

《羅浮宮守護者》介紹了柯洛與梵谷，並在其中嘗試以柯洛的風景畫法、以及梵谷流動的短筆觸作畫。谷口治郎的漫畫畫風受自然主義的影響，以描繪自然景象，帶有鄉村詩意與抒情意味。自然主義為寫實主義的延伸，聚焦於觀察、再現自然。谷口治郎對自然風景的鍾情，在《走路的人》或其遺作《光年之森》這些以人和自然對話的作品裡，都能看到他對自然景物的細膩描繪。



圖2-5-6：（左）在《羅浮宮守護者》中，谷口治郎仿畫柯洛的《摩特楓丹的回憶》；（中）仿梵谷筆法繪製風景。

圖2-5-7（右）：谷口治郎遺作《光年之森》中的抒情詩意山景。

印象派是繼寫實主義後興起的藝術運動，其受19世紀科學啟發，以光和色彩作為核心，在19世紀後期成為法國藝術的主流。印象派仍是遵循著寫實的路線，以寫實主義的描繪方式，差別在於捨棄固有色的概念，並受巴比松畫派影響離開畫室，走向戶外以寫生方式進行創作。歐洲的風景寫生畫法影響明治維新時期的日本，1889年日本第一個西洋美術團體「明治美術會」成立，成員多為留歐畫家，淺井忠即為其中一員。而1891年加入明治美術會的石川欽一郎則在日後成為臺灣近代西洋美術的啟蒙者。⁴⁵

印象派其實也受到日本浮世繪的影響，進口到歐洲的日本木刻版畫以線條輪廓描繪生活場景的浮世繪，影響梵谷、莫內等藝術表現。戶外寫生以光和色彩觀察為表現的印象派畫法，影響現代藝術非常深遠，直到今日仍最常作為描繪靜物、風景的繪畫手法。

⁴⁵ 蔡秀美，〈石川欽一郎（1871—1945）臺灣西洋美術教育的啟蒙者〉，《教育愛—台灣人物誌III》，國家教育研究院，2008.10，頁1—16。

德魁西的《衝出冰河紀》敘事內容帶有奇幻色彩，但技法層面是印象派路線，其景觀著重在以色彩表現出不同時刻的光影變化，以水性顏料渲染出不同時刻的荒原，彷彿能感受到其中不同時間的空氣、溫度的變化。

自然主義畫家是對自然世界的客觀觀察，藝術家沈浸在鄉村景緻的千變萬化，讚頌大自然。印象派雖然也是以自然景觀為題材，但因為照相術的發明，改變藝術再現自然的目的。印象派的藝術家改變觀看自然的方式，投入個人不同的創見，改變所繪物體結構。



圖2-5-8：《衝出冰河紀》以不同色彩渲染出黃昏與清晨時刻的風景。

谷口治郎《羅浮宮守護者》內容不僅讚頌自然主義與印象派畫作與畫家，他同時將對自然與人的關係，以細膩筆法描寫自然景觀予以實踐。印象派是對現實世界的客觀描繪，旨在帶給觀者愉悅感受，著重於審美效果。而19世紀的印象派的革新，開啟20世紀現代繪畫多元表現的源頭，在以藝術性為主，水性顏料為媒材的作品裡，以光與色彩作為表現已是今日常見的寫生技法。

後印象派的畫家對印象派以破碎的色彩去模仿客觀世界表現產生反動，主張回歸創作者的主觀情感。梵谷發展出大膽的畫法，表達強烈的個人情感與個性，成為表現主義的先驅。表現主義發展於20世紀初的歐洲，是著重於內在主觀情感表達的藝術形式，通常將現實扭曲或抽象化，忽視對象真實外觀的摹寫，挪威畫家孟克的《吶喊》為表現主義的重要標幟性作品。

法國繪者馬修的圖像小說作品則探觸心理層面與哲學提問。繪畫風格受卡夫卡與波赫士等作家的影響，⁴⁶關注於人的心理與永恆等存在主義的哲學問題，以魔幻寫實技法表現出荒誕而迷離氛圍。馬修2014年的作品《方向》（*Le Sens*）以箭頭指引主角走向各種不同情境，黑白分明的世界使讀者身陷其中。

⁴⁶ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁74。

《盧浮地宮》同樣以創作者主觀情感為主，並藉由視覺形式強化內在情感的感染。馬修創作慣以黑白色調繪製強烈對比的光線，使物體產生有力的立體效果，陰影部分顯得更為沈重。馬修冷峻氛圍呈現出一種異化與孤獨感，不是依靠傳統的寫實手法，而是採用簡潔、對比的視覺圖像，形成客觀冷漠的藝術風格。麥人杰的《黑色大書》亦屬此類作品。



圖2-5-9（左）：馬修，《盧浮地宮》以高反差色調製造強烈的光影，產生深刻的視覺印象。

圖2-5-10（中）：馬修，《方向》具實驗性質，作者極簡的畫面結構與元素，傳遞冷冽氛圍。

圖2-5-11（右）：麥人杰的《黑色大書》表現十篇匪夷所思的暴行。

卡夫卡為表現主義風格的鼻祖與代表性作家，以現實人物的異化、反常精神作品風格，是二十世紀最偉大的作家之一。其對生命的觀點宛如無彩色的惡夢，一座沒有出口的巨大迷宮。荒誕幾乎是其作品給人的主要觀感。表現主義著重於心靈層次的探索，所呈現的哲學、文學與藝術性為其特色，但也同時予人晦澀、孤獨、冷僻的視覺印象。

利志達的漫畫風格同樣有表現主義奇詭實驗的特質，以黑白灰層次帶給觀者情感的想像，是傳統香港漫畫動作風格中的異數。2019年出版《蟾宮事變》後，2021年以卡夫卡的十個短篇小說為素材改編成漫畫作品《卡夫卡》，以細膩的針筆描繪出神秘荒誕而無力的世界。

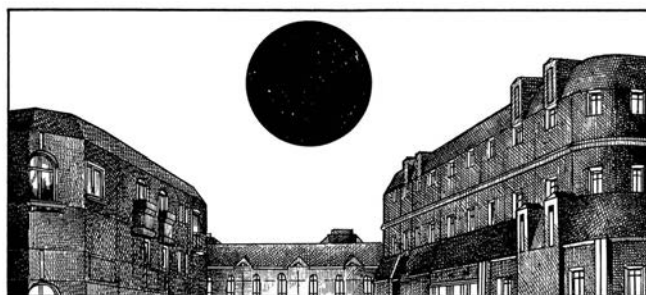
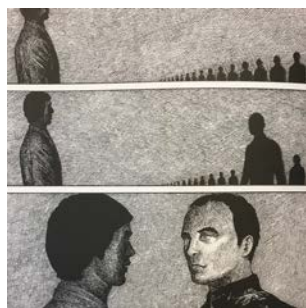


圖2-5-12（左）：《蟾宮事變》，利志達以密密麻麻的線條營造出令人不寒而慄的心理感受。

圖2-5-13：（右）：利志達2021年出版的《卡夫卡》內頁，圖像風格魔幻且令人不安。

史蒂芬·拉維瓦的《達文西二號》是向達文西致敬之作，他藉由臨摹達文西的畫作，感受其下筆速度與心理狀態。⁴⁷因此，在用筆上可以看到史蒂芬運用與達文西手稿相近似的排線製造出明暗變化。史蒂芬以達文西的筆畫繪製出的圖像使觀者聚焦於圖像表現，具有速度感的素描性圖像。

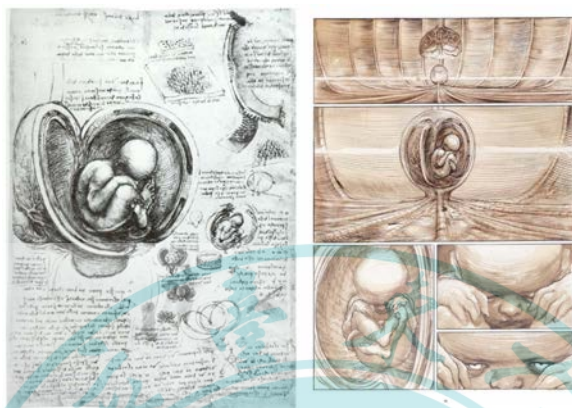


圖2-5-14（左）：達文西，《胎兒研究》，約1510年。⁴⁸

圖2-5-15（右）：《達文西二號》中挪用達文西手稿中的圖像為故事中的達文西二號。

史蒂芬另一部與奧塞美術館合作的《消失的維納斯》，則是致敬奧塞美術館中的許多作品與藝術家。史蒂芬繪畫風格受席勒和克林姆影響。⁴⁹席勒是二十世紀初奧地利的表現主義畫家之一，克林姆則是十九世紀象徵主義的畫家。在《消失的維納斯》中，主要角色即表現出席勒特有的情緒性線條與用色。

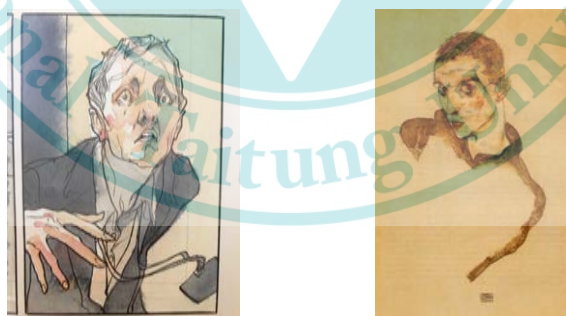


圖2-5-16（左）：史蒂芬·拉維瓦，《消失的維納斯》中向席勒致敬的警衛角色。

圖2-5-17（右）：席勒，《自畫像》，1914年。

⁴⁷ 喬一樵，〈「畫《達文西二號》，就像不帶氧氣瓶攻頂聖母峰。」專訪漫畫家史蒂芬·拉維瓦〉，博客來閱讀生活誌，2020.10.22，網址：<https://reurl.cc/12Vm19>（2022.6.6）

⁴⁸ 圖片出處：<https://okapi.books.com.tw/article/13853>

⁴⁹ 李華，〈如果有一天，美術館裡沒有裸女 | 圖像閱讀推薦《消失的維納斯：奧塞美術館狂想曲》〉，2021.8.10，網址：<https://meet.eslite.com/tw/en/article/202108100003->（2022.6.6）

奇幻藝術表現以表現非現實的事物為主，漫畫圖像中異世界角色的視覺化，大多還是循著以寫實方式繪製非現實事物的模式進行。藝術性較高的表現手法（如潑墨、流墨、浮墨等自動性技法）明辨度較低，可能造成讀者解讀困難，因此在漫畫圖像上較為少見，若有亦是作為背景或在寫實表現中作為局部寫意功能，例如：《岸邊露伴在羅浮》中噴濺血液的表現，或鄭問善用的潑墨效果。

《衝出冰河紀》中末段將羅浮宮中的文物藝術品集合化作古埃及死神阿努比斯的形狀，即在奇幻敘事上搭配超現實主義的拼貼手法。德魁西創作手法以感性帶領敘事，在不預設結果的前提下，不僅筆法隨性，神來一筆將所有藏品文物圖像拼貼集結成一頭巨犬從地底衝出冰原，創造出令人錯愕的視覺景觀。

《羅浮宮的貓》是另一部奇幻特質鮮明的作品，不僅呈現出畫中的神話世界，同時以貓耳人作為主角。在日本，貓耳已經是流行文化中的一環，亦是常見的動漫角色設定。其本身帶有「萌」的可愛意味。西方不論是歌劇「貓」或蝙蝠俠裡的貓女，都可以看到人與貓在特徵上不同程度的結合。在人與動物特徵重組的模式外，亦有將不同動物特徵重組的模式，在《幽靈王子的詛咒》中的疾病之魔，則可見以不同動物部位作為拼接的寫實樣貌。（見圖2-4-20）



圖2-5-18（左）：《衝出冰河紀》衝出雪地的大狗身上拼貼大量羅浮宮藏品。



圖2-5-19（右）：《羅浮宮的貓》中的貓耳人。

以人為原型，拼貼異類創造奇異感的尚有《岸邊露伴在羅浮》的替身功能，將人體書本化。荒木飛呂彥將人與異材質結合並具現化的手法，是他創作的JOJO系列中常見的超自然能力設定。《岸邊露伴在羅浮》的人物姿態有矯飾主義、巴洛克主義與義大利時尚的風格，但整體精神上則是超現實主義的。將超能力具現化為稜角分明的替身，剛中帶柔的造型美學，在人物造型與色彩的設定上，還能看到普普藝術的影子。

異質的結合所創造出的另類、奇幻感，是科幻類型的作品常用的手法，尤其是將人體結合機械的生化人或仿生人。《3A07》中編號0001女性外觀的機器人即是結合人類與機械結構的設定。女性柔美曲線包容的造形，與機械鋼硬的破壞線條形成強烈對比。



圖2-5-20（左）：《岸邊露伴在羅浮》的替身。



圖2-5-21（右）：《3A07》具有女性頭部的第一代機器人。

異質的重組結合手法在奇幻類型的作品中屢見不鮮，例如日本的妖怪唐傘小僧、《龍貓》裡的龍貓公車。創作者藉由將現實事物異化、重組，製造出非理性、夢境般的詩意情境。超現實主義手法模糊了現實與幻想的界線，讓觀者產生如夢似幻的錯覺，或詭異的心理感受。而此種創作手法，亦為奇幻類型漫畫最主要的表現特徵。

二戰後，抽象藝術成為美國脫離歐洲傳統藝術表現的藝術主流。在抽象主義之外，新寫實主義、普普藝術、錄像藝術、地景藝術等新的藝術形式紛紛出現。普普藝術是1960年代盛行的國際現代藝術潮流，主張藝術生活化、通俗化，將平時可見的生活事物、傳播影像，包含廣告、明星、商品、海報、娛樂活動作為藝術題材。

美國普普藝術家羅伊·李奇登斯坦在1960年代模仿美漫風格，改編成明亮、俗艷色彩的漫畫圖像。他大量採用「班戴點」，仿畫出機器印刷的人工感。班戴點是19世紀的美國製版師小班哲明·戴（Benjamin Day Jr）開發的技術，⁵⁰1950年代用於漫畫印刷，讓色調產生變化。班戴點不僅是李奇登斯坦的作品特色，亦成為普普藝術最具代表性的視覺特徵。

⁵⁰ DaMan Staff，美國普普藝術最具代表性的視覺風格元素「班戴點」！藝術大師：「就愛它的俗艷和假假的。」，大人物共享資訊平台，2021.1.10。網址：<https://www.damanwoo.-com/node/94579>（2022.6.7）

班戴點在圖像中的運用隱含著美國通俗文化的意涵，帶有複製、印刷品的意味。班戴點的功能與日本漫畫常用的網點有異曲同工之妙，網點原用於建築設計圖，為製造黑與白之外的灰色調而設計，被漫畫家挪用作漫畫的灰色與質感用途。網點在日本漫畫中還是能看到運用得出神入化的作品，浦澤直樹即為一例。而班戴點起於印刷，為創造更多色調變化的原始目的，今日已成為一種表達流行消費、輕鬆意味的裝飾用途。



圖2-5-22（左）：羅伊·李奇登斯坦，《Crying Girl》，1964。⁵¹

圖2-5-23（右）：羅伊·李奇登斯坦，《Explosion》，1965-6。⁵²

《外星人逛羅浮》中大量使用班戴點，手法不是日本網點為了製造明暗與質感的功能，而是營造一種輕鬆、遊戲的氛圍。《外星人逛羅浮》中的網點使用應是源自日本網點的使用慣習，目的在製造畫面層次，但因其使用色彩明度較低，重疊角色與背景的線條後，反而使畫面呈現透明混沌狀態，也增加閱讀難度與辨識干擾。這樣的運用雖然能製造輕鬆與新意，但仍要思考畫面的混亂感受與敘事之間的黏著關係，否則會讓人產生勉強、刻意為之的感受。



圖2-5-24（左）：《外星人逛羅浮》以班戴點作為層次，突破框架的幾何配置。

圖2-5-25（右）：《女神們的煩惱》展現出將古典藝術通俗化的普普精神。

⁵¹ 圖片出處：大人物共享資訊平台，<https://www.damanwoo.com/node/94187>

⁵² 圖片出處：同上註。

班戴點在現在的圖像運用中，不僅是普普藝術的象徵，同時有著消費與復古的氛圍。《女神們的煩惱》呈現的即是此種帶有消費意識的文化表徵。《女神們的煩惱》的通俗特性不僅來自班戴點的運用，還是色彩強度造成的感官刺激，當然包含敷面膜的蒙娜麗莎、穿比基尼的勝利女神，身著低胸高衩禮服的米羅維納斯，以及團購、旅遊等購物行為。61chi以戲謔通俗的流行元素，顛覆古典藝術的崇高性，將其拉下神壇，賦予當代消費意識。

漫畫中普普風格的流行元素運用，不僅是班戴點、高彩等技法元素的運用，還包含圖像與敘事流露出的通俗文化、消費意識。有趣的是，普普藝術風格取材自美國漫畫，將漫畫元素藝術化，放進美術館，使得大眾流行文化與高級藝術產生化學變化，讓民眾對藝術殿堂裡難以親近的藝術品改觀，因漫畫圖像而變得雅俗共賞。

藝術性為圖像小說重要特質，創作者學習背景與鍛鍊日久產生個人風格，圖像風格則端看創作者策略運用。善用藝術風格製作圖像，則能立基於前人開拓、建構的視覺形式與觀念，快速引發觀者情感連結與互文。漫畫創作者累積出的個人風格往往能讓人一看到作品就指認出作者，然而創作者仍要思考，技法與風格的表現與敘事之間的關係，風格的運用是協助、推升敘事的內在情感，或造成外觀與內在的強烈反差。

第二節 敘事操作與氛圍營造

圖像小說在圖像之外，能否吸引人的關鍵在於敘事產生操作路線，亦即情節，品質良好的情節促使讀者投入、移情於故事之中。我們在文本中觀察創作者操作手法，並獲得敘事操作的共通性，例如，穿越時空、正義與邪惡的對抗、冒險歷程與藝術傑作的詮釋。本節試圖在共通性之中辨識差異，並判斷其品質。

穿越時空幾乎是奇幻類型作品最常見的敘事操作模式。舉凡，唐代李公佐《南柯太守傳》的南柯一夢、沈既濟《枕中記》的黃粱一夢，皆以夢境歷經一生，但醒來僅是頃刻須臾，此類以夢境作為異世界設定的時空架構仍屬於合理範疇，而日本民間故事《浦島太郎》則是由海龜載著年輕主人翁進入龍宮數天，待回到陸上已過數百年，則是不合理的實體穿越。

另外英國路易斯·卡羅的《愛麗絲夢遊仙境》則是讓主人翁從樹洞穿越進入一座異世界。《哈利波特》的九又四分之三月台，《納尼亞傳奇：獅子·女巫·魔衣

櫥》的衣櫥，則是由現實世界的物件、場域作為穿越異世界的通道。《羅浮宮的貓》與《Déjà vu》即皆是以畫作作為穿越物件。

夢境或異世界的出現，往往投射現實世界角色的挫折或想望，換句話說，創作者設定角色穿越進入夢境或異世界，需要解決或驗證的多為現實世界的困境。夢境或異世界是心理投射出的幻境，在此前提下，創作者編織的幻境、角色與敘事線，聚焦於能否讓讀者跟著角色心境歷程，最終獲得解決與成長，並有所體悟。《羅浮宮的貓》的畫中世界、《Déjà vu》的平行宇宙、《召喚大師》的幽魂世界的反穿越、《外星人逛羅浮宮》的外星世界，都設定另一座異世界。

《衝出冰河紀》冰封世界裡的探險隊，《夢印》裡遠征法國的日本父女，都以前往未知之境作為敘事動線。美國作家坎伯的英雄旅程公式是諸多冒險劇情常引用的敘事結構，角色從平凡世界進入非常世界接受試煉、折磨歷程，最終死裡逃生獲得獎勵並重返平凡世界。封閉式結局角色會回到原點，開放式結局則留下懸念與更多發展可能。

以世界觀的建立，《羅浮宮的貓》花了較多篇幅描繪畫中世界，一座永恆不會變動的理想國，在松本大洋的設定下，這座理想國作為可供遁入的異世界，貓能夠進入畫中，遠離現實世界的鬥爭，但最終仍選擇返回現實世界。《召喚大師》雖然是反穿越，讓幽靈藉由召喚返回平凡世界，但最終仍回歸冥界，同屬回到原點的封閉式結局。《召喚大師》敘事著重在文藝復興三傑的創作歷程再現，

篇幅的長短是創作者能否深入雕琢經營敘事的重要因素，長篇敘事能夠多方面的描摹角色在不同世界的際遇與互動；短篇則在有限篇幅內佈置精簡的敘事結構。相較之下，《Déjà vu》採用平行時空概念，主角最終並未回歸原本的世界，而是滯留於穿越後的世界中，留下更多未解之謎。《外星人逛羅浮宮》同樣將外星人留在羅浮宮內並成為展品，同為開放式結局。

短篇的《Déjà vu》和《外星人逛羅浮宮》雖然皆不走傳統回歸原點的封閉型結構，但《Déjà vu》的敘事結構較為嚴肅、清晰而明確，《外星人逛羅浮宮》雖然主旨在推崇羅浮宮藏品的藝術、歷史價值，但敘事內容較為淺薄，僅是引人發噱的笑話漫畫型態。以博君一笑為目的的笑料漫畫，常見於報章、電子媒體內的單格或短篇漫畫上，此類型漫畫多情節多為導向笑點而設計，角色較為扁平，描寫重點不在角色內心的情感轉變歷程，而是如何讓讀者發笑。

引讀者發笑是輕鬆喜劇類型漫畫的特色，氛圍呈現詼諧、趣味與極高的娛樂性。研究文本中以輕鬆詼諧為主調的包含，《斜眼小狗》、《盧浮島》、《夢

印》、《女神們的煩惱》、《倩影遊戲》、《召喚大師》、《外星人逛羅浮宮》與《交班》，上述作品有目的主旨的差異，但都以輕鬆詼諧的態度進行敘事。

圖像小說以嚴肅敘事為主，幽默敘事在其中可作為調節過長的嚴肅氛圍、反諷或哭笑不得的心理表現。適度的置入幽默橋段，亦能造成強烈的情緒反差。《斜眼小狗》即是在嚴肅敘事中置入幽默橋段，主角面對女友家族要將家族畫作放進羅浮宮展示的無理要求，一如那幅有著滑稽鬥雞眼的小狗畫作，打破古典優雅、理性和諧的審美傳統。《斜眼小狗》內容敘事雖然幽默，但重點並不在搞笑，而是製造尷尬、荒謬的現實情境，以此讓讀者反思，博物館的館藏機制與審美標準從何而來，與庶民的差距有多遠。

《女神們的煩惱》6lchi受美劇影響，對羅浮宮三寶以擬人手法置入當代都會生活之中，其荒謬與笑鬧程度為所有文本中最為出格之作。《女神們的煩惱》顯露出消費文化在當代社會中的普遍性與物質需求，三位女神代表的其實是現實大眾在現實工作機制的管制下，藉由購買商品、追求外貌、旅遊、尋歡，以獲得精神上的狂歡、釋放與滿足。創作者將當代媒體傳遞的廣告、產品、品牌迷思藉由三位女性角色演繹，在笑鬧中建構出當代女性受傳播媒體影響所表現出的女性形象。

然而，我們也不禁要思考，將羅浮宮三寶與美劇連結在這樣的合作案中，是否過於牽強。6lchi以女性視角觀看羅浮宮三寶的女性形象（可視為男性創作者眼中的女性形象），並賦予現代都會女性行徑，而以美劇為藍本，刻畫三位當代女性角色理所當然的生活樣態，因為是片面擷取，呈現的亦僅是某種當代女性形象。藝術品的古典女性形象與當代都會女性思維，雖然形成強烈的對比，但意義上亦是斷裂的。筆者以為《女神們的煩惱》敘事上笑鬧浮誇，傾向理所當然的表現，呈顯出現代女性自我主張，但是否有反諷意味（顛覆古典與諷刺當代女性）在敘事上並不明顯。

《倩影遊戲》與《召喚大師》亦是以詼諧製造笑料為主的操作，但「教育性」卻是筆者第一直覺反應。將漫畫賦予教育意義的確是漫畫轉型常用的操作策略。以漫畫來畫歷史、傳記人物增強其教育目的，或以漫畫表現如不怎樣就會怎樣的訓誡意義。

《倩影遊戲》作者小莊直言要尊敬藝術品，否則會有不堪的後果，作者將後果全部呈現給觀者以供警示，畫作污損、雕塑品破碎，男童追逐無形女童造成的後果，最後以男童被警察逮補來承擔。就教育觀點而言，我們不知該咎責無形惡作劇的女童，還是隨之起舞無視現實的男童，或者不相信兒童所見的成人。或許

如標題的「遊戲」，一切都是一場遊戲，但教育與遊戲呈現背離狀態，因而讓觀者陷入意味不明、不知所云的窘境。另外，《倩影遊戲》以一頁作為一格的敘事挑戰，讓已經頁數不多的篇幅可供敘事的空間更為壓縮。如「版畫文學」作品多以單頁作為圖像表現，此類圖像結構的表現性與藝術性極高，在無法以藝術特質吸引觀者時，以單幅圖像作為敘事單位，極為考驗創作的藝術表現能力。顯然《倩影遊戲》並不足以支撐單幅的結構設定。

《召喚大師》則有國小介紹西洋美術史前的引起動機的既視感，創作者藉由輕鬆的敘事，重新詮釋三位大師創作的歷程，以此認識文藝復興三傑的經典作品。該作雖然帶入奇幻屬性與競賽操作，但敘事鋪陳仍屬單純和諧，童趣但理所當然。娛樂目的的笑料漫畫敘事內涵往往流於淺層，而教育目的的漫畫作品又因其說教意味，無論表現在何種敘事載體上，都容易讓觀者產生無趣的心理感受。就以嚴肅敘事為主的圖像小說類型而言，可能具有娛樂與教育性，但卻不是主要目的。

二元對抗敘事是最容易製造敘事衝突，挑起觀者情緒的操作策略。日本王道漫畫即擅長以正義與邪惡兩方勢力的對抗為主軸，而美國早期的超級英雄系列，文學改編電影的《哈利波特》系列、《魔戒》，與臺灣的《諸葛四郎》與諸多布袋戲劇情同樣為此路線。黑白分明的抗衡提供故事情節的變化與張力，《幽靈王子的詛咒》的惡靈、《岸邊露伴在羅浮》的怨念、《達文西二號》的外星人、《夢印》的利益誘惑、《蟾宮事變》工具化的複製人、《倩影遊戲》的幽靈女孩、《3A07》奴役人造人的人類、《交班》的機器導覽員，都在故事線中提供給角色另一方需要對應、抗衡的對立力量。

在上述以二元對立為結構的作品中，善於劇情敘事的日本創作者的確較能建構引人入勝的敘事。例如《岸邊露伴在羅浮》與《夢印》，從敘事發展上可見到「常態-突發事件-行動-高潮-恢復常態」的大塊結構，其對抗的勢力一是以人心自責所形成的怨念，一是抵抗窮困命運鋌而走險的投機心理。兩者皆與人的心理困境相關，而解決手段階段，《岸邊露伴在羅浮》是將替身能力使用在自己身上切斷記憶；《夢印》則是主角的機智與不可控的時勢，兩者皆是出人意表的解決手法。

《蟾宮事變》的敘事採用蒙太奇剪接概念，時空交錯拼接且文字敘述較少等因素，造成閱讀上的理解困境。《蟾宮事變》在所有文本中是劇情線最難銜接的一部，閱讀過程因為各種斷裂而產生不確定性。疏離、解構、無秩序的不確定性是後現代表現的主要特徵，創作者不採用傳統的線性敘事，以多線及開放的敘事需要讀者高度參與敘事建構，也因此產生不同的解讀可能。這樣的敘事與藝術性

較高的藝術電影一樣，相對的，對於習慣接受傳統線性敘事的觀者，則會獲得看不懂的评价。

以詮釋為主的作品敘事聚焦於意義的探索與建構。《盧浮地宮》對博物館概念與本質提出質疑，而這樣的疑義，創作者從「羅浮宮」原文Le Musée du Louvre，名稱定義即開始玩文字遊戲。其藉由文字的拼寫變換、諧音，將其稱為「終結博物館」(Le musée du Révolu)⁵³、「過度需求」(Le Voulu Démesuré)、「緘默者的著作」(L' Œuvre du Muselé)、「夢想唯一的懦夫」(Le Seul Mou du Rêve)⁵⁴，多在表述博物館被視作收藏過時、館藏飽和過度、作品的作者皆已死去等諷刺意義。《盧浮地宮》大抵是研究文本中藝術性較高的作品，造成這種觀感的，是嚴謹的畫面構成，與其對博物館概念的深究與哲學性探索。

藝術詮釋可針對特定藏品、藝術家或畫派，內容則涵蓋外在與內在意涵，在多方觀點闡述下，試圖建立意義，例如《羅浮宮守護者》對柯洛與印象派的詮釋；機構概念詮釋則不針對特定藏品，以機構的建立、機制等為闡釋目標。《盧浮地宮》質疑博物館的存在價值、《斜眼小狗》對博物館收藏機制與審美定義提出疑義、《盧浮島》則移焦博物館的參觀主體至遊客身上。詮釋因不同創作者產生不同觀點，正向的對羅浮宮收藏歷史豐厚與藏品的藝術價值的推崇，或對博物館搜刮歷史、與貴族的精緻藝術已無法吸引常民的質疑批判。

敘事操作與氛圍營造皆為吸引讀者進入故事情境的要素。好的敘事技巧讓讀者深入情節之中，並因此獲得樂趣、驚喜與心靈上的滿足。合適的氛圍同樣感染觀者心理感受陷入創作者再現的虛擬情境，其不僅是視覺上的造形設計，同時亦是創作者的表達觀點，以嚴肅或娛樂為目的各自傳遞出不同的氛圍。

第三節 文化意識的置入

在人類學中，文化被定義為某一社會中具象徵性分類與傳達性質的各種活動，即為生活的全貌。⁵⁵生活在不同環境中的人會發展出不同的文化，可概分為以外在形式表述族群的工具、服飾、用品等可見的物質文明；內在精神則是神

⁵³ 簡中版將Le musée du Révolu譯作「終結博物館」，du Révolu一詞亦有過去的、過時之意。

⁵⁴ Le Seul Mou du Rêve，翻譯軟體譯為「唯一的夢想備忘錄」，簡中版內文譯作「夢想唯一的懦夫」，但筆者認為懦夫與博物館概念在正向或反諷意義上皆難以鏈結。

⁵⁵ 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特(Marita Sturken、Lisa Cartwright)，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，陳品秀、吳莉君譯，前引書，頁11。

話、信仰、習俗、審美、價值、思維方式等傳達性的意識形態。我們觀看漫畫時是藉由視覺獲取圖像資訊，因此，觀看圖像也是對創作者所創造出的象徵性與傳達性世界的介入。

文化是流動的，不管是漫畫書跨國輸出、漫畫家跨國學習，漫畫世界的互相交流影響已是常態。三大漫畫主流各有源流亦互相匯流，融合不同流派、表現手法形成的跨國「世界漫畫」，是許多放眼於世界的漫畫家所意識到的世界性表現。日本松本大洋融合美式、歐式與日式的混血漫畫《惡童當街》即為著名案例。

羅浮宮漫畫計畫給予創作者極高自由度，內容上多能以創作者的視角與慣用手法進行創作。規格部分，歐洲漫畫多採用單冊、全彩、左翻，與大小不一的繪本或雜誌尺寸。日系的松本大洋的《羅浮宮的貓》則分為上下兩冊，與浦澤直樹的《夢印》，開本為日本中型漫畫25k(21x14.8cm)與32k(18.5x13cm)兩種尺寸，閱讀動線保持日式右翻、直書文字的傳統。谷口治郎與荒木飛呂彥的作品雖然同為右翻、直書文字，但開本則為直式A4、全彩規格。

日式與西式的漫畫印刷規格各有其傳統。明顯的，歐洲地主沿用其慣用的圖像小說規格，日本創作者在印刷規格各有差異，但卻都堅持日式傳統右翻形式，浦澤直樹則完全沿用日本漫畫傳統格式。臺灣創作者共同出版的《羅浮七夢》則一率採用西方格式，這樣的優點是七篇作品閱讀上形成一致性，缺點則是作者個人特色只能表現在圖像上。

羅浮宮漫畫計畫以羅浮宮元素為題，透過不同國家的漫畫家各擅勝場，漫畫家完成的出版品中，在組織佈局、角色設定、時空背景上有哪些元素觸及母國文化，如有，以何種樣貌置入？又呈顯出創作者的何種創作意識？

本節從本文研究的11部作品中，觀察其角色、演繹場域、文化元素與書本格式等相關設定，從中分析創作者的文化意識。

表11 法國作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表（作者整理）

書目	角色視覺身份	場域	文化元素	書本格式
衝出冰河記	法國人	法國	羅浮宮整體概念	左翻 橫書文字 A4 (21x29.7cm) 全彩

斜眼小狗	法國人	法國	羅浮宮整體概念	左翻 橫書文字 A4 (21x29.7cm) 黑白
盧浮地宮	法國人	法國	羅浮宮整體概念	左翻 橫書文字 (24x24.5cm) 黑白
盧浮島	法國人	法國	羅浮宮整體概念	左翻 橫書文字 (19x26cm) 全彩
達文西二號	義大利人	太空、法國	達文西個人文化貢獻	左翻 橫書文字 A4 (21x29.7cm) 全彩
幽靈王子的詛咒	法國人、埃及人	法國	古埃及《雅赫摩斯王子》塑像	左翻 橫書文字 A4 (21x28.5cm) 全彩

表12 日本作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表（作者整理）

書目	角色視覺身份	場域	文化元素	書本格式
羅浮宮守護者	日本人	法國、東京	羅浮宮二戰搬遷藏品歷史 西洋畫名家柯洛、梵谷 法國作家聖修伯里 日本西洋畫名家淺井忠 日本文人德富蘆花 日本文學家夏目漱石	右翻 直書文字 A4 (21x29.7cm) 全彩
岸邊露伴在羅浮	日本人	日本、法國	羅浮宮整體概念 日本漫畫家、畫師概念 作者原創角色（岸邊露伴）	右翻 直書文字 A4 (21x29.7cm) 全彩
羅浮宮的貓	法國人	法國	法國藝術家安托萬·卡龍 《愛的葬禮》	右翻 直書文字 25k(21x14.8cm) 黑白、全彩兩版本

夢印	日本人	日本、法國	維梅爾《編織蕾絲的女工》 日本常民生活 日本經典漫畫角色（挪用小松君）	右翻 直書文字 32k（18.5x13cm）黑白
----	-----	-------	---	--------------------------------

表13 香港作品角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表（作者整理）

書目	角色視覺身份	場域	文化元素	書本格式
蟾宮事變	西方人	法國、香港	羅浮宮整體概念 香港街頭抗爭	左翻 橫書文字 A4（21x29.7cm） 全彩

表14 臺灣《羅浮七夢》各篇角色視覺身份、場域、文化元素與書本格式表（作者整理）

篇名	角色視覺身份	場域	文化元素	書本格式
Déjà vu	西方人	法國	《蒙娜麗莎》	合集 左翻 橫書文字 A4（21x29.7cm） 全彩
女神們的煩惱	西方人（羅浮宮三寶）	法國	羅浮宮三寶、美式喜劇	
倩影遊戲	西方人	法國	羅浮宮整體概念	
召喚大師	西方人	法國	文藝復興三傑	
3A07	西方屬性（機械人）	法國概念	羅浮宮整體概念	
外星人逛羅浮宮	（外星人）	法國	羅浮宮整體概念	
交班	西方人	法國	羅浮宮整體概念	

漫畫圖像從可見的角色設定、背景場域、文化元素與書本格式的使用，窺探創作者文化意識。角色屬性為創作者主觀設定，觀者由角色外貌判斷其身份，例如，鼻樑結構高低、髮色等；背景場域設定以羅浮宮所在地的法國和他國作分野；文化元素則書中主題概念、角色設計、生活樣貌；書本格式為書籍技術層面屬歐漫、日漫或混合格式。

法國創作者原本就生活在該場域，羅浮宮對其而言乃尋常事物。就敘事主軸，法國創作者並不專注於以單一藏品作為開展元素，多以整體概念進行本質性的探討。例如，《盧浮地宮》聚焦博物館本質的探討；《斜眼小狗》則聚焦於藝術本質探討；《盧浮島》則聚焦於藏品以外的觀光客與保全人員。角色則順利成章以法國人作為角色外貌設計（《達文西二號》為義大利人）。

相較於法國創作者對羅浮宮文化的地主身份，他國創作者則是以參觀者身份進入、認識羅浮宮，因此創作主角亦多以他國身份進入羅浮宮場域作為敘事路線。日本創作者的角色身份設定，除了松本大洋以西方臉孔外，多以日本人作為設定。當我們以角色身份來畫分時，外來者保留原本的國籍身份，以觀光客進入西方場域。以西方場域工作人員為主要角色時，則以本地人身份為之。

谷口治郎以日本漫畫家參觀羅浮宮為主軸，且在《羅浮宮守護者》置入日本文化意圖極為明顯。包含以柯洛畫作連結文人德富蘆花、日本西洋畫運動代表人物之一淺井忠，以及文學家夏目漱石。谷口治郎連結日本文化藝術與羅浮宮，亦藉由主角（參觀者身份）進入世界博物館，表現出自身文化經驗與展品產生連結與詮釋的運作歷程。

於是，我們可以看到谷口治郎在羅浮宮透過他國漫畫家輸出羅浮宮博物館文化符碼的目的下，如何反輸出日本文化。此外，谷口治郎不僅置入日本聞人，亦延續自己《走路的人》與《少爺的時代》的圖像風格。延用個人慣用風格與標誌性圖像，最清晰明確的是荒木飛呂彥的《岸邊露伴在羅浮》。

《岸邊露伴在羅浮》將敘事開頭設定於日本，再跨國至法國。日本市町雖為虛構，但仍是日式建物、庭園造景以及和服裝扮。主角直接使用自創系列作《JOJO》中的角色作為主角。《岸邊露伴在羅浮》的主角岸邊露伴，原始身份設定即為一名聞名的日本漫畫家。然而，在荒木飛呂彥創造的奇幻世界觀裡，角色的漫畫家身份並不及其擁有將他人書本化，竟藉此閱知對方人生經歷，名為「天堂之門」的超人能力更引人關注。另外，具有異能的超人身份與戰鬥敘事所帶來的娛樂效果，讓羅浮宮只能是背景，而不是核心議題。

荒木飛呂彥強烈的造形特色與辨識度，對日本讀者（或熟識荒木飛呂彥作品）的觀者而言，不僅省略重新認識角色的步驟，且有日本角色到訪國外勝地的異國感。浦澤直樹則同樣採用日本人作為主角，並將場景設定從日本東京開始發展。同時，浦澤直樹延續《PLUTO~冥王~》挪用原子小金剛的二創手法，挪用日本家喻戶曉的「小松君」。

小松君為赤塚不二夫於1962-1969年間連載的搞笑漫畫人物井矢見（臺灣譯作小松君）。小松君是日本某一世代的經典符碼，對日本文化不熟悉的人即無法產生互文作用，但浦澤直樹仍讓前人的經典角色與其筆下的日本父女站上羅浮宮。從日本創作者的作品中，可以感受日本漫畫家如何反輸出自國文化，日本創作者顯然意識到，其作品不僅代表個人，還能蘊含日本文化。



圖2-5-26（左）：《夢印》浦澤直樹以小松君意象重新設計的小松君。

圖2-6-27（右）：赤塚不二夫的小松君圖像。⁵⁶

香港漫畫一直以來亦受到日本漫畫的影響，利志達自承畫風受大友克洋、丸尾末廣影響，《蟾宮事變》主要角色雖然多為外國臉孔，但其中一名東方臉孔的複製人被放置在香港街頭，可見其對族群及場域有所意識，有意識的將創作者個人觀點、族群意識、場域景觀，帶給世界讀者。

臺灣創作者與法國和日本創作者的創作出發點並不相同，且為短篇創作篇幅有限，然而，還是能從中探討文化意識。從表格(15)中可見臺灣七部短篇作品中的角色外觀與場景設定，人類角色皆不見東方臉孔。何以臺灣創作者有志一同以西方臉孔設定角色？創作者設定主要角色時，往往與隱含讀者為何有關，角色設定亦顯露出創作者是否意識到隱含讀者的存在。常見的設定是以主角生理年齡（或心理年齡）、性別等符合隱含讀者形象，以提供讀者代入角色產生共感，例如日本少年漫畫常以同年齡層少年為主角，少女漫畫則以少女為主角。雖偶有例外，但我們仍可以藉此判斷大部分作品的主要讀者群為何。以族群設定而言，臺灣創作者未採用東方臉孔於作品中，是為符合西方隱含讀者？缺乏文化底蘊？值得玩味。

以參與計畫日本作品的文化置入手法作為參照，在臺灣作品中，未見對藏品的深入探索；博物館本質、概念的探討；他者或自身原創角色的挪用；母國相關文化的置入等手法，皆付之闕如。篇幅不足或許是敘事無法深入探究的原因之一，但還是無法概括缺乏本國文化的普遍現象。

法國因藝術發展歷史以漫畫進行社會性表現，包含政治諷刺畫與深層、嚴肅、藝術性的內容已是深入民族內核。而日本漫畫歷史發展所累積的厚實文化同樣涵養並反映在漫畫家的創作表現上。兩國的藝術文化交流，不僅是法國印象派受浮世繪線條表現的影響，日本明治維新的歐化政策，更促進日本與法國文化的

⁵⁶ 圖片出處：https://web.archive.org/web/20160417000421/http://www.koredeiinoda.-net/manga/osomatsukun_chara.html

交流與理解，因此日本漫畫家對歐洲文化並不陌生，如《羅浮宮守護者》中所示，科洛的作品曾兩度在日本展出而為日人所熟知。另一方面，日本漫畫大量進入法國，造成教師家長的緊張，據大辣總編輯黃健和觀察，目前日本漫畫在法國漫畫市場的市佔率已達三四成之譜。

創作者專注於敘事表現，或許能說出一個引人入勝的故事，但文化素養卻能使作品更具深意，而不流於淺層的表面敘事。一如在思考羅浮宮元素的置入時，是否僅能以觀光者對博物館機構與藏品做出推崇表述？當然，當博物館以主人之姿邀請創作者以博物館元素進行創作時，受邀者來者是客的心態似乎不該站在對立面進行表述。但僅是推崇館藏與歷史，則會讓作品呈現歌功頌德的扁平感受。因此，當創作者將漫畫僅視作娛樂與敘事工具，未即思及其可能挾帶的文化內涵，自然不會將文化意識置入作品之中。

文化底蘊的養成有如創作者的資料庫，創作者選擇的角色樣貌、背景場域、文化元素，都取自創作者養成的背景。而漫畫創作者背景的文化豐厚與否，並不侷限於漫畫藝術的文化累積，本土文化的積累同樣有所影響。臺灣漫畫產業因為政體的轉換與政策，或經年抄襲日漫或文化斷裂，不穩定的創作環境造成漫畫與創作者文化養成的斷層，但創作者如何看待漫畫創作及其功能，是否對創作議題進行爬梳與深耕，亦影響作品的面貌與內涵。



圖2-5-28：1934年，劉啟祥於法國羅浮宮臨摹《吹笛少年》。⁵⁷

舉例來說，谷口治郎在作品中置入去過羅浮宮的日本畫家淺井忠，循此路徑，臺灣有哪些歷史人物去過羅浮宮呢？1930年代，藝術界的楊三郎、劉啟祥、顏水龍與陳清汾是臺灣最早旅法學畫的四位藝術家，他們皆曾參觀過羅浮宮，或在羅浮宮內模擬畫作。更早於1927年，臺灣環遊世界第一人的臺灣議會之父林獻堂，即在環遊世界的一年間，抵達法國時參觀過羅浮宮。

⁵⁷ 圖片來源：中央研究院台灣史研究所·檔案館網站，網址：https://archives.ith.sinica.edu.tw/collections_con.php?no=238

又或者以荒木飛呂彥作品的操作路徑為範例，以創作者創造的原創角色進入羅浮宮呢？例如，阿推的九命人、小莊與麥人杰專屬的個人肖像性角色，如果以這些角色進入羅浮宮又會發生什麼樣的敘事呢？

當然，是否在作品中置入本土文化見仁見智，亦非創作者義務。反過來說，鳥山明的《七龍珠》取材自西遊記，並非日本文化；尾田榮一郎的《航海王》包羅萬象，角色不僅跨國還跨物種，同樣都能風行各國而成為世界漫畫。惟當一系列作品以同樣元素作為主題時，難以避免並置觀察其中的差異。作品不僅反應創作者如何應對合作計畫，同時展現創作者個人決策與文化意涵，在以國際發表為目標的作品中趁勢輸出本地文化特質，能凸顯、區分作品在世界中的位置，或許也是值得考慮的創作策略。

第四節 創作觀與漫畫文法

創作者以平面的圖像向觀者傳遞訊息，平面的圖像需要藉由媒材或工具才能成其形象，所有的視覺形式都是創作者使用媒材或工具製造出來的痕跡。我們觀看一張平面圖像，是由基本的線條、色塊或肌理所組合而成，而影響創作者採用何種媒材、工具，製造出何種形式痕跡的，則是創作者的觀念。

創作者的觀念可源自文化背景、學習歷程與個人氣質。例如，漢人文化、客家文化、原住民文化、閩南人文化，都各自有其傳統與特色；又例如傳統東方水墨重寫意，西方油畫重寫實的差異。學習歷程中對藝術流派的認識，可能加強創作者向某一種藝術表現形式趨近。個人天生氣質與養成偏向理性或感性，同樣影響創作偏好。

在創作活動中，創作觀與視覺形式之間是由媒材連結的，每個創作者會在眾多媒材中選取自己有感，或能表達創作者思想的材料進行創作。例如達文多偏好以單色水彩創作，浦澤直樹則以沾水筆和網點作為主要媒材工具。同樣的物件以不同的媒材表現，會顯露出不同的特質，不透明廣告顏料與透明水彩在色彩的透明度上即呈現出不同的視覺效果。即使是鉛筆，也因為筆芯的濃淡軟硬產生不同的筆觸特徵，視覺感受亦不盡相同。

同樣的媒材在個別創作者手裡，因為操作技術的差異而產生不同的結果。同一種水彩顏料以平塗、渲染、縫合或自動技法操作，則會展現出各自的特質。操作技術往往是藉由學習得來，熟練的技術操作能使畫面展現俐落、肯定的內在意識，不熟練的技術則呈現生澀、樸拙的心理感受。創作者可以選擇精練某一種創

作技術至爐火純精，使觀者讚其技術之精湛，但亦能刻意操作媒材留下不穩定、反覆的痕跡製造拙趣，或嘗試操作不熟悉的媒材或混合媒材，實驗各種視覺表現的可能性。

各種視覺形式的操作，可能依照審美原則進行或個人偏好選擇。線條、形狀、質感、色彩等元素的操作差異，決定圖像最後的樣貌。創作者選擇、調整、改變各種視覺元素再現客體。忠實再現或修飾、變形？凸顯特徵或削弱、移除某些元素？有彩色或無彩色？空間結構扁平或立體？依循傳統藝術審美精神？還是開拓新的創作模式？除此之外，圖像小說還有敘事功能，要聚焦於思想傳達還是藝術形式？都取決於創作者的創作觀念。

麥克勞德將影響創作者理念的價值觀分為古典主義者、萬物有靈論者、形式主義者與革新主義者四類。⁵⁸古典主義者和萬物有靈論者著重傳統技藝與敘事技巧的鑽研，形式主義和革新主義則有樂於顛覆前者的實驗性格；古典主義者和形式主義者關注藝術本身，萬物有靈論者和革新主義者則聚焦於生命本質的藝術表現，而漫畫創作者通常以其中兩者組合而成。⁵⁹據此，以麥克勞德創作者創作觀分類格式，從研究素材作品內容中，分析創作觀分類模組如下表：

表15 「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》創作者創作觀分類模組（來源：筆者整理）

創作觀	共同內涵	作品
古典主義者 萬物有靈論者	聚焦於純熟傳統技藝與敘事技巧的構築。	《幽靈王子的詛咒》 《羅浮宮守護者》 《夢印》 《Déjà vu》 《倩影遊戲》 《召喚大師》 《3A07》
形式主義者 革新主義者	樂於顛覆傳統，革新研究視覺表現，具實驗性。	《女神們的煩惱》 《外星人逛羅浮宮》 《交班》
古典主義者 形式主義者	關注藝術形式表現，以追求藝術美感為主。	《盧浮地宮》 《岸邊露伴在羅浮》 《蟾宮事變》

⁵⁸ 古典主義：作品優秀嚴謹，技巧純熟，追求永恆之美；萬物有靈論者：內容為首要考量，藉由藝術創造生命，相信個人直覺；形式主義者：研究漫畫，反覆實驗，衷於此種創作模式；革新主義者：真誠有活力而且謙遜，首重生命。（引自：史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣畫》，前引書，頁232。）

⁵⁹ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣畫》，前引書，頁233。

萬物有靈論者	以藝術創造生命，真誠關心生命本質。	《衝出冰河記》 《斜眼小狗》 《羅浮宮的貓》 《盧浮島》 《達文西二號》
革新主義者		

一部作品呈顯出的創作觀可能兼具兩類，但亦有厚薄之分。例如，《盧浮地宮》的圖像是專注於經營畫面結構美感的形式主義為主，同時具有古典主義傳統技巧的永恆之美。而《衝出冰河記》的藝術表現是具有實驗性的革新主義，內在主要傳達的則是生命本質的萬物有靈論者。

我們從單一作品的敘事與視覺表現觀察，或可分辨其於價值觀模組的落點，但僅止於該部作品。單一創作者的創作觀並不是不會變動的概念，同一位創作者的不同作品可能會呈顯出不同的關注角度與理念。而如麥克勞德所說明，多數創作者並不會一輩子都以同一種創作觀進行創作，卻也能分辨哪一種價值觀最吸引自己。⁶⁰

從研究文本中可見大部分創作者對羅浮宮館藏以正面肯定態度進行創作，有趣的是，法國創作者則是對博物館概念、機制、存在提出質疑與批判。於此，我們看到同一機構在不同創作者眼中所關注的差異性。

創作者關注於傳統審美形式、在敘事中進行生命本質探索，或實驗革新的精神態度，都能展現出不同的漫畫作品。創作觀是創作者關注與熱衷的創作模式，創作者會按造自己偏好的方式來預設創作方向。媒材、技術、形式與觀念並沒有順序關係，有創作者會從媒材特性上尋找可能，亦有專注於技術、形式鑽研，同樣也有以思想開拓為主、技術其次的創作者。何者為先，取決於創作者偏好與創作成品取向。

周文鵬以「表現想法」與「表現情節」作為歐洲漫畫與日本漫畫邏輯意識的差異。⁶¹「日本漫畫以大眾接受為出發，著重於故事交代與劇情傳達，相較之下，歐洲系統則更習慣在圖像中尋找意涵、氛圍及想法（…）」，⁶²歐洲漫畫的文化慣性，讓創作者更側重於個人才性的表現。

⁶⁰ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣畫》，前引書，頁232。

⁶¹ 周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌跡》，前引書，頁243。

⁶² 同上註，頁249。

日本漫畫素來以劇情發展和圖像動態表現見長，創作者同時專注於精煉的技法與圖像表現，而這樣的優勢來自於工業化的流水線產製。日漫產製過程多由作者繪製草稿，勾線、著色、貼網點則交由不同助手處理，在流水線的產製過程，作品品質規格化，唯有如此才能應付一週所需的出稿量，然而也因為這樣快速的過程，使得日漫圖像呈現工業感，亦更聚焦在劇情走向上。

以完整敘事思考的漫畫創作，與連載目的的漫畫創作上，在創作時程與敘事安排上有所差異。日本漫畫以連載為主，強調劇情變化與較具動感的強烈衝突，形成對感官較刺激的閱讀經驗，創作者以週或月為單位進行思考，產生回合的節奏感。歐洲漫畫則是以創作一部作品費時半年或一年為時間單位，一部作品各自形成類似一部完整電影的概念。獨立創作者的圖像則較具個人風格，歐漫因為創作期程較長，在藝術表現上更自由隨性。

「在歐洲，我們較重視漫畫的文學性，有些情節能透過修辭上的省略留白，然而在日本，漫畫劇情有很多細節，人物場景的安排多於文字敘述。」⁶³德魁西在接受訪談時說明歐漫與日漫的差異，兩者差異不僅是文學性，圖像表現上同樣有所差別。相對於日本漫畫工業化，歐洲漫畫則偏向家庭手工業，由一人包辦所有創作流程，容許各種不精確的圖像表現，因此在敘事與圖像表現更具個人特色。拜科技所賜，電腦化的漫畫創作加速、簡化創作流程，讓一人同樣能創造出具有工業化產製漫畫的視覺效果。於是，對創作者而言，更有能力選擇以何種漫畫文法，或開創新的漫畫表現來進行圖像敘事。

臺灣創作者多以日本漫畫為師，市面大量沿襲自日本的漫畫文法，讀者的閱讀慣習也多養成自日本漫畫文法的作品。但近年，因為參與、觀摩安古蘭等歐洲漫畫展，加上出版社持續譯介歐漫作品進入臺灣市場等影響，也涵養出一批依循歐洲漫畫文法的創作者。日漫與歐漫雖然各有其表現特點，兩者卻也不是涇渭分明，文化流動讓兩地創作者產出融合兩者的作品。臺灣臺灣在先天歷史、地理與後天政策轉變、民間推動等因素下，也能看到融合歐洲漫畫閱讀慣習與日本漫畫文法的作品，例如，曾耀慶與臺灣史前博物館合作的《玦》，和筆者的《來自清水的孩子》內容即是日本漫畫文法，但採用歐漫閱讀方向的作品。

參與羅浮宮漫畫計畫的法國與日本創作者，依照個人創作習慣與自主意識決定的不僅是內容，還有包含頁數、開本等印刷規格，因而呈顯多元表現。臺灣《羅浮七夢》內七位創作者的敘事內容、漫畫技法殊異，但裝訂成合集後，除開本規格一致，皆採用歐漫的左翻與橫書文字形式，因此有一種被規定的制式感。出版社採用統一編輯規格形式或有成本考量，但卻與羅浮宮漫畫計畫給予每一位

⁶³ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁71。

創作者「空白支票」初衷相違。常勝、簡嘉誠和章世炘的創作作品多是為左翻的日本漫畫文法，雖然作者能夠配合改變創作慣性，但卻因此喪失獨特性。

就實務面，以時報集團1995年創刊的都市漫畫休閒誌《high》來說，其中除了登載本土創作者的原創作品，亦引進日漫與歐漫，但並未更動其閱讀動線，而是採用兼具左翻與右翻的雙封面形式。另外，配合不同創作者敘事內容調整採用不同紙材，同樣能讓讀者感受到不同作品間的感受差異。這些改變雖然會造成印刷成本增加，但卻更能彰顯羅浮宮計畫尊重創作者的原始精神。



第六章 博物館與漫畫家的互視

羅浮宮藉由漫畫家的考察轉化成漫畫敘事，傳遞羅浮宮品牌形象，完成的出版品即顯示漫畫家對博物館的觀察重心與關注方向。從出版品中，我們觀察漫畫家以何種視角切入博物館，如何看待那些不具生命的藝術品與古老文物，考察時又以何種深度進行敘事、圖像再現其心中的想像。漫畫家進入博物館，一如進到考古現場的考古學者，可能只觀其表即兀自天馬行空聯想，或抽絲剝繭深入文化底層追根究底。

近年，此類由博物館與漫畫家的合作案例逐年增長，博物館期盼藉由當代創作者重新賦予博物館新的形象，不論正面或負面，都能達到宣傳目的。此類合作案不僅呈顯出博物館與漫畫家之間的協商關係，亦顯示博物館階層如何看待漫畫與漫畫家功能。

第一節 漫畫家考察羅浮宮的視角與深度

民眾參觀博物館展示的物件時，可以藉由解說牌或導覽獲取物件相關資訊，然而解說可能只是片面而正面的表述，民眾慣於直接接收訊息，但藝術家卻可能打破博物館表面的美好與正面價值。例如，美國藝術家弗萊德·威爾遜（Fred Wilson, 1954-）以博物館的館藏揭露出博物館的隱藏面，他將奴隸的腳鐐與銀器並置陳列展示，不僅破壞藏品的展示邏輯，亦彰顯博物館隱而不宣的政策與美國南方奴隸文化的政策現實。¹

法國羅浮宮的館藏始自12世紀的王室財寶，16到20世紀殖民擴張時期陸續收購自殖民地的藝術品，且18世紀拿破崙時代征戰歐洲各國與埃及，並掠奪大量物品運回羅浮宮展示，埃及文物更開啟考古與埃及古文明的文化研究。羅浮宮雖然於1793年開始對外開放，讓所有階層的公民都能夠進入參觀，試圖藉由開放參觀彰顯民主的精神，但仍無法抹除其館藏的所有權與他國國家權利的爭議。1911年發生《蒙娜麗莎》的失竊案，竊取者為義大利移民，他聲稱該作是被拿破崙從義大利掠奪而來，竊取行為是為了讓畫作回歸義大利。雖然該作為達文西本人於16世紀即贈送給法國王室，但竊取者仍獲得義大利人民給予民族英雄的讚頌。

¹ 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特（Marita Sturken、Lisa Cartwright），《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*），陳品秀、吳莉君譯，前引書，頁79-80。

當代羅浮宮形象是世界級的財富、精緻藝術、貴族等高級文化的象徵，但其源自他國的藝品文物仍隱含著殖民與掠奪意識。另外，博物館概念歷經不同階段的轉變，從王室收藏的財富；殖民收購、戰爭掠奪的戰利品；對內展示異國文化的縮影；對外開放的世界文化櫥窗。博物館內的展品是死的，漫畫家進入考察時宛如考古學者，其面對展品的不同意涵，如何擷取、轉譯、表述，呈顯出創作者的考察面向與深度。

羅浮宮已經是當代文化的重要品牌，民眾觀看展品時，容易單方向接受館方的資訊餵養而未加質疑，但創作者以其元素為題材時，即面臨觀看視角的選擇。以正面來說，漫畫家可以從展品中擇取關注的藝術作品，對其展開想像，以歷史再現手法傳遞審美、稀有性與歷史價值，例如《羅浮宮守護者》正面彰顯畫派與羅浮宮二戰時為保護文物遷移館藏的歷史事件（諷刺的是，這些館藏中許多文物同樣因為戰爭來自他國）。附帶一提，《羅浮宮守護者》內容豐富考據札實，卻也因為取材過多而顯得龐雜、發散無法聚焦，即使以主角與妻子的約定作為第二敘事線，仍因大量藝術資訊的填充，呈現講解藝術畫派、介紹羅浮宮歷史的生硬觀感。

羅浮宮漫畫計畫中，法國與日本創作者採取致敬館藏藝術價值尚包含《幽靈王子的詛咒》的埃及王子雕像、《羅浮宮的貓》裡十六世紀的畫作《愛的葬禮》，《達文西二號》推崇致敬的則是達文西的天賦才智。上述作品皆以羅浮宮內展示的藏品作為敘事發展關鍵，雖各自有不同的劇情，但是以正面肯認館藏的藝術價值為基礎。

同樣以正面表述羅浮宮文化、藝術價值者，因不同創作者選擇，產生關係深度差異。例如，《岸邊露伴在羅浮》以虛構畫作被羅浮宮收藏表示該作品價值之珍貴稀有；《蟾宮事變》唯一獲得自由意志並熱衷藝術創作的人造人，則是在羅浮宮中觀摩、涵養藝術品味。《岸邊露伴在羅浮》與《蟾宮事變》內容敘事並不著墨在羅浮宮歷史或館藏上，而是將羅浮宮標示為具有高級藝術、歷史文化價值的收藏展示機構。上述作品背後所代表的，是認同收藏機制展示的審美觀與文化價值。

《岸邊露伴在羅浮》與《蟾宮事變》將羅浮宮當作符號運用，象徵一座眾人皆知的博物館，其餘敘事皆與此無關。此種考量，可能是創作者個人創作風格與主觀意識強烈，既然羅浮宮尊重創作者創作自主，自然以個人善用敘事手法進行創作，無需強硬附和博物館歷史與館藏。

《夢印》對羅浮宮藏品的關注並不在畫作的藝術價值上，而是針對藝術品轉換的金錢價值，就由竊取原作，讓仿作價值水漲船高的操作策略。《夢印》觸及藝術品的商業價值，是屬非藝術的增值價格。因此，在浦澤直樹的作品敘事中，藝術品的價格高低是能藉由人類行為操作的，被審核通過放進博物館的物件即獲得某種價值。

有趣的是，臺灣七位創作者的作品中除了章世炘的科幻作品《3A07》外，《Déjà vu》、《倩影遊戲》、《女神們的煩惱》、《召喚大師》、《外星人逛羅浮》、《交班》同樣都立基於博物館的傾向價值上。

相對的，對羅浮宮或博物館概念提出逆向思考的《衝出冰河紀》、《盧浮地宮》；質疑美的定義與審核機制的《斜眼小狗》，與擾亂參觀博物館慣例的《盧浮島》。上述四部作品雖然各自敘事，其核心卻都聚焦博物館機制與機構，從各種不停角度審視博物館的存在價值、審核機制，以及挑戰觀看主體慣例。創作者創作時並不專注於設計出具有嚴謹戲劇性的敘事，例如，《衝出冰河紀》劇情到尾段突然如脫韁野馬，結束在令人錯愕的超現實畫面中。它們碰觸的往往是較為深層的審美、哲學思考，其嚴肅性遠超於引起強烈情感起伏的娛樂性。

羅浮宮既然允許創作者自主創作，創作者將羅浮宮視為背景看板功能自無不可。僅是這樣的操作會喪失以羅浮宮為題的獨特性，舉例來說，《岸邊露伴在羅浮》與羅浮宮的關聯僅於場景運用，作為觀光照似的背景與過場功能，即使引用雕像姿態亦極為隱晦，因此，若將場景換到大英博物館、東京都美術館同樣可行，沒有非羅浮宮不可的理由。同理，臺灣作品中與羅浮宮元素連結最弱的是章世炘的《3A07》，除了場景，幾乎無法找到與羅浮宮的其他相關性。

相較之下，臺灣創作的七篇短篇多關注於藝術與藝術家的崇高性，《Déjà vu》彰顯《蒙娜麗莎》觸動精神的神聖力量；《倩影遊戲》訓誡要尊敬藝術創作；《外星人逛羅浮》裡外星人與藝術品的精神交流；《交班》導覽員對藝術品味的高傲自負，其中除了《Déjà vu》是較具文學性，且以圖像描繪出藝術品觸動人心的心理狀態，其餘則皆以「行動」直接表述藝術品很珍貴的淺表概念。

《羅浮七夢》另外一項特質即是多聚焦趣味、娛樂性的表現，《倩影遊戲》、《女神們的煩惱》、《外星人逛羅浮》、《交班》、《召喚大師》皆是。當然，漫畫可以僅是引人莞爾一笑的輕鬆小品，創作者未必需要賦予深沉的文化內涵，僅是在這樣的合作計畫中，創作者的視角顯示其對羅浮宮博物館與館藏的觀點。顯然，敘事淺層大抵是《羅浮七夢》中的普遍問題，有限的篇幅自然是無法深入的因素之一，但創作者個人主觀意識強烈，或無意深入探究，同樣會使得作品看似與羅浮宮有關，但卻無法產生文化反思。

《羅浮七夢》實際上就是七篇短篇漫畫合集，與法國與日本創作者自訂頁數規格的長篇漫畫，在立基點上即不相同，要互相比較並不公平，但我們仍可以藉由作品內容，審視創作者觀看羅浮宮及藏品的視角以及刨挖史料的深度。

第二節 博物館看漫畫家功能

循著羅浮宮漫畫計畫的路徑，觀察臺灣博物館、美術館等公家單位，與漫畫家跨界合作有逐年增加趨勢。此類合作模式案例目的，多為改變館方品牌調性使其年輕化，或為活化善用館藏資源與開發不同客群。跨界合作不僅提高漫畫家能見度，讓漫畫載體有不同的表演場域，同時漫畫圖像引進具有「典藏」價值意義的相關館場，不僅增加創作者本身能見度，亦有利於提升漫畫地位。

臺灣博物館教育推廣組組長黃星達說明，近年博物館定位改變，博物館價值與意義越來越擴增，與漫畫家合作的構想起點來自臺博館教育推廣組接受媒體採訪時透露：「這幾年博物館定位改變，大家對博物館的期待已經不只有知識傳遞、教育推廣或文物保存，博物館本身的價值跟意義越來越擴增，（…）我們一直在觸發與尋找新的媒介作為博物館跟民眾之間接軌的橋樑。」²漫畫具有的親民特質，成為高雅殿堂吸引民眾認識、探索的觸媒。博物館試圖藉由漫畫圖像重新打造博物館形象與語言，以此與不同族群溝通。

博物館漫畫合作案需要借重不同專業與分工。文字工作者吳致良撰寫的〈當漫畫遇見博物館 上：不同目標，共同的藝術〉專文中就此類跨界合作轉述蓋亞出版總編輯李亞倫簡述博物館、漫畫家與出版社三方分工：「博物館提供館藏資料與內容監修，漫畫家負責消化資料及創作，出版社則協助漫畫家取材、討論故事提案、內容調整、分鏡與完稿建議、印製出版等，扮演博物館、漫畫家與讀者間的橋梁，…」³因而，博物館合作漫畫必然會以既有的現實（多為歷史）作為創作依據，或視為以史實作基礎的二次創作。依照歷史創作的故事，必然不能背離史實或需合於時代情理。

² 黃于真，〈金漫獎作品《雲之獸：來自遠古的守護者》：漫畫與博物館浪漫相遇〉，VERSE文化媒體，2021. 11. 28，網址：<https://www.verse.com.tw/article/12th-comics-nebulosa>（2022. 3. 23）

³ 吳致良，〈當漫畫遇見博物館 上〉不同目標，共同的藝術：台漫鍛造術 ft. 雲之獸、畫電影的人、採集人的野帳、無價之畫〉，OPEN BOOK閱讀誌，2021. 8. 30，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>（2022. 3. 23）

表16 博物館與漫畫合作案例（2011-2021）（來源：作者整理）

出版年	書名	作者	合作單位	出版單位
2011	《一九四五夏末》	BARZ	國立臺灣歷史博物館	全力出版
2014	《新港少女李樂》	東默農編劇 曾建華、米菲比、津保昭博繪	國立臺灣歷史博物館	飛魚創意
2016	《歷史小將：英雄之路》	臨貓編劇、四號機繪	國立臺灣歷史博物館	國立臺灣歷史博物館
2019	《消逝的後街光影》	簡嘉誠	國家電影及視聽文化中心	蓋亞文化
2020	《雲之獸：來自遠古的守護者》	漢寶包	國立臺灣博物館	蓋亞文化
	《百年爛漫：漫畫與臺灣美術的相遇》	五〇俊二 YAYA 陳小雅	國立台灣美術館	遠足文化
2021	《無價之畫：巴黎的追光少年》	HOM	國立台灣美術館	蓋亞文化
	《畫電影的人：手繪電影的美好時光》	簡嘉誠	國家電影及視聽文化中心	蓋亞文化
	《玦：孿生》	曾耀慶	國立臺灣史前文化博物館	蓋亞文化
	《採集人的野帳》	英張	台北植物園	蓋亞文化
	《滬尾畫帖：淡水古蹟擬人誌》	蚩尤	淡水古蹟博物館	蓋亞文化

※資料整理自：吳致良，〈當漫畫遇見博物館 上〉不同目標，共同的藝術：台漫鍛造術 ft. 雲之獸、畫電影的人、採集人的野帳、無價之畫〉，OPEN BOOK閱讀誌，2021. 8. 30，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>（2021. 11. 24）

圖像小說與教育目的的歷史漫畫並不完全相同。以教育為導向的歷史漫畫套書在坊間、校園、圖書館並不少見，然而歷史漫畫多在於將歷史以全知觀點轉譯成漫畫圖像，目的在建構相對正確的歷史進程或事件，且閱讀對象多設定為國小學童。相較於其他漫畫類型，歷史漫畫的創作自由度極低。圖像小說則以更高年齡層為主，探討更深奧的議題，人設不必然真實存在。無論如何，此類由博物館發起且立基於史實的漫畫作品，製作歷程極為考驗館方與漫畫創作者。

以臺灣歷史為展示內容的國立臺灣歷史博物館，於2011年推出《一九四五夏末》、2014年《新港少女李樂》與2016年的《歷史小將：英雄之路》等作品皆是

歷史漫畫類型。臺灣歷史博物館刊物編輯陳涵郁書寫的〈陌生歷史如何改編？談臺史博的歷史漫畫製作〉一文，記述此類合作案製作過程中的磨合與考驗。⁴陳涵郁說明自己在此類合作案中的角色於分工：「身為執行編輯，除擔任出版社、館內研究人員與顧問學者間的溝通橋梁，我也負責篩選文獻、文物、老照片、小說或報刊中的可用素材，以作為作者的創作養分。」⁵上述合作分工模式，與蓋亞出版社總編輯所述的分工明顯不同。出版社通常會在整個合作案中擔任溝通者角色，直接由館方內部成員擔任編輯相對考驗其整合能力，亦更強化其在整個合作案中的主導地位。



圖2-6-1：《一九四五夏末》、《新港少女李樂》與《歷史小將：英雄之路》封面。

另一方面，則考驗漫畫家統整、轉化資料重建時空的能力。就劇情內容經營上，如文字工作者吳致良對臺灣公家機構與漫畫家合作內容觀察，臺灣讀者對臺灣各層面的歷史根源認知有限，在漫畫內容涉及舊時文化時，經常需要在「歷史原貌」上多所著墨鋪陳。⁶因此上述合作內容多著重在知識轉化與歷史背景的鋪陳。

前述三部作品皆以虛構人物在史實時空中的行動為敘事，因此「在創作過程中，作者需要吸收的不只是與劇情相關的資料，他對作品所屬時代的理解，必須足以支撐書中角色做出合理的思考與行動，這並非容易的事。」⁷創作者需要消化大量的資料才能建構出時空背景，且劇情安排要合乎時空要件。在這樣的限制下編劇，相較於天馬行空的自創作品，難度更高且受限。且當編劇與繪者不是同一人時，則協調難度勢必又再增加。

此類合作案中最消耗創作者熱情的，莫過於與館方或出版社間反覆的溝通與審定。「當作者提出大綱與人物設定後，除了進一步提供更精確的補充資料之外，館方也會藉由腳本、分鏡提案審議的時機，協助作者調整與揣摩。」館方檢

⁴ 劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁34-39。

⁵ 同上註，頁36。

⁶ 同上註，頁36。

⁷ 同上註，頁36。

視的不僅是外觀圖像的正確性，如服裝、建物、物件，人物述及的日常記憶、用語都須符合時代、族群與教育程度。《一九四五夏末》作者BARZ即表示，「在處理『放入資訊』和『推進故事』的時候，總是會遇到顧此失彼的情況。再加上永遠找不齊或消化不完的資料、真實感背景繪製上的困難，如何分配時間處理龐大的稿量，成為最需要克服的關卡。」⁸反覆的審定與修正，耗費的不僅是創作者的精神與體力，還有時間。《一九四五夏末》製作期長達15個月，另一部《新港少女李樂》中途改換繪者，期程更長達2年。

《歷史小將：英雄之路》則是館方在重新調整製作漫畫的目的後，重新聚焦於破除單一史觀與「培養歷史意識」功能上。藉由漫畫呈現出不同人物（族群）的立場與視角。

博物館合作案，館方以何種立場、觀點看待漫畫創作極為關鍵。當其將合作案視為委託關係時，主導著創作者要在作品中置入多少歷史元素，甚至影響故事架構。知識正確性是博物館製作漫畫最容易落入的窠臼，過度則會降低創作濃度，使其成為教育取向的教科書，但作為監修單位在正確性上似乎仍是無法避免的責任。因此，在虛構與考據之間如何取得平衡，是館方與創作者需要面對的難題。

成立於1908年，以蒐藏自然史為特色的國立臺灣博物館，為臺灣歷史最悠久的博物館。近年亦開始嘗試與漫畫跨界合作。2020年，國立臺灣博物館與漫畫家漢寶包和蓋亞文化出版跨界合作，推出以館藏雲豹標本為發想的首部漫畫《雲之獸》。配合該書出版於臺博館於館內舉辦《漫筆臺博微型展》，搭配多媒體互動裝置，展出30幅原畫手稿。博物館讓漫畫家自由發想，僅配合對雲豹的樣態修正確認，其餘展現開放態度，提供資源與協助，正面肯定漫畫形象與其優勢。此合作模式近似羅浮宮漫畫計畫的合作模式與關係。

《雲之獸》以一具在館內展示已經滅絕的臺灣雲豹標本作為發想，以雲豹串連起不同時期的臺灣變遷史，是以臺灣歷史轉變為背景的奇幻類型的作品。該作則給予漫畫創作者更大的權限。繪者漢寶包提及初次提出大綱時，「館長一開始就很明確地告訴我，他想看到的是富有創意的東西。」⁹館方給予創作者高度的創作自由，而創作者亦以奇幻手法呈現作品，終獲得2021年金漫獎的政府漫畫獎肯定。該作出版同時，國立臺灣博物館配合於館內舉辦漫畫特展，展出漫畫家手

⁸ 劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4，頁36。

⁹ 黃于真，〈金漫獎作品《雲之獸：來自遠古的守護者》：漫畫與博物館浪漫相遇〉，VERSE文化媒體，2021.11.28。網址：<https://www.verse.com.tw/article/12th-comics-nebulosa>（2022.3.23）

稿。出版方蓋亞文化總編輯李亞倫認為「這些改變，都會潛移默化大眾對於漫畫的觀感，對漫畫家也能產生激勵作用。」¹⁰此種合作模式似乎在漫畫、博物館與出版社間，達成三贏的局面。

與博物館等公家部門合作，文化建構是原創漫畫無法避免的問題。臺灣發展相關的文化歷史長期被忽略，初期建構形式多為攝影集、資料性的收集與文字書寫為主，近年漫畫形式成為公部門建構歷史文化的新媒介。國立臺灣美術館主導的以林之助、林玉山和李梅樹三位前輩畫家為題材的《百年爛漫：漫畫與臺灣美術的相遇》，而《無價之畫：巴黎的追光少年》則是以日治時期的畫家楊三郎為主角，描繪其遠赴法國，在羅浮宮、塞納河畔開展的藝術探索之旅。



圖2-6-2：博物館合作案漫畫封面。¹¹

國立臺灣史前文化博物館由考古知識轉譯的《玦：孿生》，在館方監修下，由曾耀慶以從卑南遺址中出土的人獸形玉玦為發想的創作。畢業於臺灣師範大學美術系的曾耀慶以隨性而自由的筆法呈現草莽的原始景觀。另外，淡水古蹟博物館與繪者蚩尤合作的《滬尾畫帖：淡水古蹟擬人誌》，內容係以淡水古蹟作為發想，將其擬人化為人物角色，呈現手法如漫畫圖鑑，較不具連續敘事與故事性。

過往職人文化方面，國家電影及視聽文化中心與簡嘉誠合作的《消逝的後街光影》，內容是以1960年代的台語片電影和電影保存文化為題材。後續再合作的《畫電影的人：手繪電影的美好時光》，則聚焦電影手繪海報的職人文化。台北植物園與英張合作，林業試驗所監修的《採集人的野帳》，內容以日治時期臺籍少年，大稻埕草藥行之子為主角。為臺灣首部植物採集漫畫。

¹⁰ 吳致良，〈當漫畫遇見博物館 上〉不同目標，共同的藝術：台漫鍛造術 ft. 雲之獸、畫電影的人、採集人的野帳、無價之畫〉，OPEN BOOK閱讀誌，2021.8.30，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>（2022.3.23）

¹¹ 圖處出處：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>

博物館與漫畫合作必有其策略性目的。對博物館而言，藉由漫畫媒介的特質輸出博物館元素、文化、歷史，使本來對博物館沒興趣的觀眾，因為漫畫願意走進博物館，進而認識、參與互動。對漫畫而言，不僅提升創作者能見度，同時提升漫畫地位，且博物館合作案，館方願意投入的資源與協助，遠較出版社來的高。例如，實質的創作經費、印刷出版、宣傳與展覽規劃等。博物館的館性定位與歷史脈絡影響其收藏與展示機制。博物館通常具有權威、嚴肅的機構特質，而漫畫則有通俗、娛樂的刻板印象，兩者合作模式取決於目的。

臺灣博物館與漫畫的合作案例多以歷史建構為背景。館方、創作者與出版社需要共同協商，獲取成果。館方提供給創作者的創作自由度越高，作品較能隨著創作者意識自由發展，反之，作品則可能因為反覆的審定與修改，消磨創作者創作熱忱，導至結果不如人意或成為僵化的教材。

以博物館而言，雖然同樣是將漫畫引進博物館展示，以吸引群眾走入博物館，但策略明顯不同。羅浮宮漫畫計畫在讓漫畫與館藏（或羅浮宮歷史）進行連結後產出漫畫作品，再藉由展出順勢提升漫畫地位，但其他博物館則是借用漫畫展召喚對該創作者或漫畫領域的愛好者進入博物館，雖然能夠達到參觀人流增加與抬昇漫畫地位的雙贏目的，但因為展示的漫畫作品在內容、意義上與館方的歷史、藏品是斷裂的，因此可能只會各自吸引單純想看漫畫或只想看古典文物的群眾，而無法產生交集。反觀羅浮宮漫畫計畫的操作能夠吸引群眾進入博物館，以產生找尋漫畫中的藝術品或文物進行對照的樂趣，並重新感受、詮釋藝術品。

單純將漫畫圖像放進博物館展示，和博物館與漫畫家合作出版後展示漫畫圖像，雖同樣具有吸引群眾的目的，但運作策略與兩方連結緊密度並不相同。前者是臨時展示品與展場的關係，後者則有長久精神性的相連。一如人們看到鄭問的任何一部漫畫並不會聯想到故宮，但看羅浮宮漫畫計畫的任何一部漫畫，都會想到羅浮宮。但我們無法否認，漫畫進入博物館或博物館置入漫畫，兩者之間存在互利關係。

博物館與漫畫合作，就博物館方多以將館方歷史、文化或相關事物活化，多看上漫畫的主攻年輕讀者的特色，藉此接觸、拓展更多青少年族群。顯見博物館從以往的被動等待參觀者，近年也開始主動開發客群。而將臺灣文化轉譯成漫畫圖像，確實也讓生硬、冰冷的研究資料，藉由漫畫輕鬆易讀的特性走進臺灣讀者視界。然而，博物館階層亦需要思考，將漫畫形式視為吸引年輕族群的工具之時，能否信任漫畫創作者，賦予創作自主權，避免過度指導讓漫畫家感到掣肘，以致在符合多方期待下失去個人特色，產出索然無味的出版品。

結語

全球化的當代，各國文化以視覺形式快速在社會階層、地理國界間流動與跨越，不同國度各自發展的漫畫形式，不僅藉由跨國流動、互滲而產生混血，也形成混雜與多樣的視覺實踐。羅浮宮漫畫計畫邀約不同國籍漫畫家以羅浮宮為材，啟發天馬行空的想像，並落實成一幅幅漫畫敘事，繼而以書冊及展覽的形式跨國交流，不僅是漫畫藝術的流動，也為法國羅浮宮在鎮館三寶與玻璃金字塔之外，多添一項新的全球當代形象。

本論以羅浮宮漫畫計畫中譯本與相關合集《羅浮七夢》作為研究文本，主要探究出版品中的敘事、圖像，不同階層的外觀與內在意涵。羅浮宮漫畫計畫出版品以圖像小說類型呈現，同時創作者跨越法、日、香港、臺，又圖像小說概念由美國向外發散，因此探究圖像小說定義與發展脈絡必須將美國、歐洲與日本三大漫畫流派以及臺灣漫畫發展做一整理。而梳理過程中，聚焦於具有圖像小說概念的作品，與跨國文化互滲層面，藉此描繪出圖像小說發展較清晰的理路輪廓。

被譽為美漫教父亦為圖像小說之父的威爾·艾斯納普遍被視為圖像小說創作的先驅。第一部正式被定義為圖像小說的是，1978年出版的以居住在紐約貧民窟的猶太人為題的《與神的契約》。廣義的漫畫可視為以平面視覺形式構成具有敘事意圖的連續性圖像；圖像小說本身即為漫畫的一類，其以如一部小說或電影般的完整敘事及篇幅為格式，內容多為面向成人的深奧主題，且更強調文學與藝術性。

以成人為取向的美國地下漫畫主題葷腥不忌，繼而造成圖像小說的發生，也擺脫漫畫面向兒童的既定印象。漫畫有害身心的迷思隨著時代演進至今已大為改觀，漫畫已成為跨年齡、跨國界的視覺文化。漫畫圖像的視覺形式與風格建構，顯現出創作者個人美感與養成歷程；角色塑造、時空佈局、情節鋪陳等敘事內容，則呈顯創作者與合作機構協商策劃，意欲傳遞何種訊息予觀者。而審美發展、圖像素養等個人視覺經驗，與國家、社會等文化脈絡，又影響觀者在觀看出版品時，如何從圖像邏輯中產生互文聯想與敘事期待。

（一）圖像小說流變

十八世紀的歐洲，漫畫從嚴肅寫實的理想美中，變形為誇張、簡化的諷刺畫，成為政治、教化、宣傳、娛樂功能的現代漫畫濫觴。十九世紀瑞士教師托普弗創作出現代漫畫文法中的圖文共構模式，並稱其為「版畫文學」。由版畫技法印製的黑白圖像，組合成連續圖像，探索深刻人性議題的版畫文學成為圖像小說前驅。發展於二十世紀初的版畫文學，以連續敘事與嚴肅主題影響美國創作者，

再與地下漫畫匯流成圖像小說類型。受此影響的威爾·艾斯納1978年創作出《與神的契約》，並宣傳推廣定義圖像小說為以成人讀者為目標的嚴肅漫畫類型。

1970年代法比區漫畫同時受到**美國地下漫畫**影響，法國出版社突破傳統制式漫畫的傳統，發展出多元的漫畫風格，且意識到成人市場。然而，法國重要漫畫大師墨必斯創刊，取向成人的漫畫雜誌《狂嘯金屬》，於1977年輸出美國，不僅影響美國諸多漫畫家，爾後更影響世界各國科幻類型作品。

圖像小說領域最為人所熟知，非美國創作者史畢格曼的《鼠族》莫屬。出版於1986年的《鼠族》承繼威爾·艾斯納對圖像小說的期盼，以家族生命史為題材，不僅大獲成功，破天荒成為史上第一部獲得普立茲獎的漫畫，確立文學性與藝術性兼具的圖像小說特質。而同年由米勒創作的《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》，和摩爾從傳統超級英雄路線出逃的《守望者》的出版，同樣獲得極高的關注與成功。1980年代，受「不列顛入侵」影響，對主張私刑正義的超級英雄予以質疑批判，注入精神層面的《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》與《守望者》開啟**反超級英雄**路線。家族史、反映社會現實的漫畫成為圖像小說的主要形象。

專門出版另類漫畫的法國「協會出版社」，1996年出版大衛·B的《痛到癲》與2001年瑪贊·莎塔碧的《我在伊朗長大》，皆是自傳性質的圖像小說；美國2006年出版，艾莉森·貝克德爾自我性向探索的《歡樂之家：一場家庭悲喜劇》同樣亦是個人生命史題材。至此，社會議題、身份認同、生命史、家族史都成為圖像小說發展的沃土。另外，圖像小說以成人取向為主的定義在近年有所轉變，許多**面向兒童**但具有圖像小說規格的作品陸續問世。

當我們以成人向的嚴肅漫畫作為量尺，望向日本漫畫系統進行爬梳。從濫觴於葛飾北齋的《北齋漫畫》，但真正的近代漫畫則是源自十九世紀報紙上的諷刺漫畫。1862年英國記者查爾斯·華格曼於橫濱創立《日本笨拙》畫報，並引進單格政治諷刺漫畫。

「日本近代漫畫之祖」北澤樂天於1905年創立漫畫雜誌《東京帕克》，他所創作的《羽音子小姐》，被認為是日本首部以少女為主角的連載漫畫，亦為少女漫畫的雛形。**岡本一平**連載的漫畫小說《人的一生》，是探索人生的成人漫畫物語，不僅彰顯漫畫的文學性，亦為故事漫畫的先驅。

手塚治虫受美國、法國、德國電影影響，開拓出新的漫畫格式，將畫格視作攝影鏡頭，表現出不同視角與動態。手塚治虫也嘗試將文學性與嚴肅議題放進他

可愛畫風的漫畫世界。例如，1949年改編德國經典文學《浮士德》；1953年則改編俄國重要文學名著《罪與罰》。

手塚治虫開創新的漫畫分格與鏡頭語言，建構日本現代漫畫文法，「劇畫」的出現則在手塚可愛趣味的迪士尼路線之外，開啟另一條專為青少年刻畫的寫實路線。「劇畫」一詞是1957年由辰巳嘉裕為與手塚治虫式的漫畫風格作區別而創，開創人物包含松本正彥、辰巳嘉裕、白土三平、水木茂等人。劇畫師法美國黑色電影與歐洲新寫實主義電影風格，且非漫畫家出身的紙芝居畫師擅長以寫實、具有戲劇張力及氛圍的畫技表現圖像。柘植義春的私漫畫與水木茂自傳色彩的作品皆有圖像小說概念。

隨著看漫畫世代的成長，漫畫類型從少女到淑女、少年到成年，淑女漫畫描繪出新時代的都會女性；社會寫實與轉譯文學的漫畫作品在類型多元的日本漫畫中，同樣具有圖像小說的影子。日本漫畫多元面向開展，成為漫畫主流國家，並向外強勢輸出日本漫畫元素，甚而影響美國與歐洲漫畫創作者，產生混血的世界漫畫。例如，2004年出版的美國布萊恩·李·奧馬利具有日本漫畫風格的《歪小子史考特》。

臺灣自殖民時期即受日本漫畫影響，不論是《臺灣帕克》，或隨著《少年俱樂部》登陸台灣的田河水泡的《野良犬黑吉》，已經預示臺灣漫畫文法將隨著日本路線發展。即使1949年以後中國路線的移入，格式畫風仍沿襲自日本。1950年代風靡一時的漫畫雜誌與租書市場受挫，多歸因於1966年漫畫審查落實，眾多本土漫畫家就此擱筆轉行，亦有言及創作者作品粗製濫造造成讀者流失。同樣遭受審查制度的箝制，臺灣卻沒有催生出美國「地下漫畫」或日本「劇畫」，而進入1970年代的漫畫黑暗期，日本盜版漫畫持續餵養臺灣讀者。

臺灣漫畫發展直到1987年解嚴，社會氛圍改變，漫畫雜誌才再次興起。1995年出現第一本以成年人看的漫畫為號召的漫畫誌《high》，引入美漫和歐漫，開啟讀者日漫以外的不同視野。1997年，小莊集結在《high》中連載的自傳體《廣告人手記》號稱臺灣第一部圖像小說。而此前邱若龍於1990年發表的《霧社事件》則是立基史實與田調後的歷史圖像小說。

臺灣圖像小說發展與政府扶植漫畫產業，與民間出版社譯介國外作品極為相關。2012年，轉隸文化部的金漫獎，將漫畫獎勵提升至國家級位階，參與安古蘭國際漫畫節設置台灣館，組隊出訪參與都擴增臺漫能見度，與創作者視野。另外，2009年由政府部門所發起，結合史料與漫畫的人文誌《CCC創作集》，促發臺灣新一波漫畫發展。民間出版社譯介國外經典作品，培養對漫畫的多元品味，

增益臺灣漫畫或圖像小說市場的開拓，其中尤以**大辣出版社**2019年發起圖像小說祭，標榜2020年為臺灣圖像小說元年，使圖像小說類型在臺灣獲得彰顯與關注。

近年臺灣公家單位、美術館或博物館，與漫畫家跨界合作出版有逐年增加的趨勢。另以同一主題為前提的跨國合集，包含無限出版的《圖文主張》中可見同一主題各自創作路線，慢工出版的《熱帶季風》則是聚焦勞動階級壓迫議題，且為跨國創作者的紀實漫畫。大辣出版社對圖像小說的經營在譯介國外經典作品、出版臺灣原創作品之外，亦能看到媒合漫畫家共同創作的努力。

圖像小說類型雖仍具有娛樂性，但與以娛樂為主的兒童漫畫並不相同，探討生命相關的嚴肅議題才是主要的類型區別。（再次提醒，嚴肅議題並非不能幽默，滑稽趣味形象與行為同樣能表現嚴肅議題。）圖像小說原始設定為給成人看的漫畫，但隨著漫畫圖像親民易讀等優勢被正視，以兒少為目標，議題嚴肅的圖像小說陸續出現而轉向。例如，《戰火下的小花》、《新來的同學》和《媽媽不在家的一年》。因此，圖像小說的概念仍在擴張當中。

大辣出版社總編輯黃健和曾於座談中說明，法國漫畫閱讀屬於家族式的傳承，但近年日本漫畫在法國漫畫市場中佔有三至四成，羅浮宮漫畫計畫出版的作品單本銷售皆至少三萬本以上，但還是日本作品銷售狀況最好。¹²圖像小說往往具有國際色彩，不論是形塑定義過程，形式與概念在跨國互相影響下形成，加之獲得重要獎項輸出譯本，拓展讀者也影響其他創作者創作形式。

以圖像小說概念反溯各國漫畫發展歷史，不僅爬梳出具有同樣概念的作品，亦能從中觀察出其前驅、源流與跨國影響現象。臺灣圖像小說發展從概念、規格與表現形式皆由國外輸入。美國與歐洲漫畫中的經典圖像小說，經由出版社譯介進入臺灣，讓習慣日本文法的臺灣讀者看見漫畫的另一道風景。而臺灣官方與民間共同努力讓創作者藉由各種交流，開發出圖像小說的不同面向與表現形式，都讓圖像小說在題材與形式走向更為多元。

（二）「BD Louvre」中譯本與《羅浮七夢》的視覺實踐

始於2005年的羅浮宮漫畫計畫，因為2015年底於北師美術館舉辦的《L' OUVRE 9 打開羅浮宮九號》羅浮宮漫畫收藏展，觸發臺灣創作者參與羅浮宮漫畫計畫契機。然而大辣出版在2014年即譯介進德魁希的《衝出冰河紀》，出版社譯介羅浮宮漫畫計畫中的出版品進入臺灣，同時將羅浮宮漫畫計畫帶入臺灣讀者視界。

¹² 翁稷安、黃健和「從《穿越羅浮宮》談漫畫與藝術的共生策略」線上座談，2022.7.2。網址：
<https://www.youtube.com/watch?v=jvTHBite-Gs&t=5086s>

2005至2021年間，羅浮宮計畫共出版24部圖像小說，參與創作者達30多人，涵蓋法國、比利時、日本、臺灣、香港等地創作者。臺灣、中國與香港共譯介11冊，原版或譯本仍在持續增加中。臺灣參與展出計畫而出版的合集《羅浮七夢》，參與展出的臺灣漫畫家為常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世炘、阿推與麥人杰七人。同樣以**羅浮宮元素**為題，進行短篇創作。

11部外國圖像小說譯本與七篇臺灣創作短篇，在相同母題之下，只要有羅浮宮元素，在議題、規格不設限的前提下，各家以自己擅長的創作模式進行創作、出版。我們接觸到書本形式的作品，具體呈現出書本規格、敘事內容與視覺形式，不可見的意涵則需透過敘事與圖像語言的解讀獲取。

羅浮宮元素最顯而易見的標誌，即為**羅浮宮建物外觀**，羅浮宮場景的運用使敘事直接與羅浮宮掛鉤。世界性地標直接與國家連結，繼而產生對該國的概念式想像，而羅浮宮博物館收藏寶物與高級藝術的特質，直接成為圖像背後的內在涵義。而展示品不僅是現實的再現與外觀審美的問題，機構脈絡與操作策略，加之人們投射其觀想、信仰、自我詮釋，使其具有美感、文化與經濟等不同價值。漫畫圖像裡的空間與物件構成，提供讀者閱讀故事的時間感受與投射空間。漫畫建構場景時，實體建物是最為直觀的元素，以羅浮宮建物作為背景是參與羅浮宮漫畫計畫創作者最多的設定。

研究素材中，以**展品**作為表現的手法大約可區分為：1. 再現原作，呈顯其珍貴與藝術價值。2. 以畫作作為通往異世界的通道或關鍵。3. 將畫作（或其他展品）擬人化，或賦予非人形象。4. 虛構不存在的畫作，以此展開敘事。**時代氛圍**的建構上，則以「當代」作為主要敘事時空設定者較多，以「未來」作為表現者次之，其中縱有史實回顧，亦是穿插在次要架構中。

漫畫圖像時空背景的設定，關係到作品的**世界觀**。時間軸從過去、現在與未來；空間則小至地域，大致架空世界。在架構內的場景、道具物件，都顯示與時空背景的配置相符或衝突。氛圍與情境營造則由景觀與物件共同組成。情境影響觀者投入敘事、氛圍則牽動觀者情感投射。在靜態的背景中，角色具有能動性，角色外觀與性格塑造相關，臉部表達，肢體的比例、姿態不僅輔助情緒表達，同時能建立角色特質，提供觀者記憶點。

漫畫圖像建構由線條、色彩、明暗、立體感、質感等元素組成，不同的抉擇創造出各異的視覺形式與造形，亦傳達出不同心理感受。**寫實端**技法因為複雜的光影、色彩、質感而呈現出立體的現實物體感；**簡化端**則是單純扁平、側重內在本質的圖像表現。**線條**表現是漫畫的基本技法。讓觀者忽略線條存在，情感越偏

向理性；創作者越凸顯線條，則偏向感性端。大部分創作者在同一部作品中會採用同質性的線條，在同質線條中插入局部或少量異質線條，能造成感官情感的渲染。**黑白**畫面讓觀者聚焦於線條筆觸與明暗陰影所引發的內在聯想；**全彩**畫面錨定物體顏色，並引起感官性的刺激產生華美的裝飾性效果。造形元素如符號學中的聚合軸，操作手法則是組合軸，在創作者的選擇操作下，形成具有外觀與內涵意義的圖像。

多數漫畫角色依賴**相貌表情**來傳達意圖與情緒，圖像創作者在繪製人物時，捕抓人物相貌特徵、表情與肢體動作，以寫實、簡化、誇飾、象徵等策略，提供觀者辨識解讀的線索。漫畫是連續性圖像敘事，表情在情境脈絡與文字的輔助下，能更精確的傳遞訊息。甚至只要情境脈絡與文字，角色面部不需要表情亦能傳達情緒。**肢體語言**處理的是人類共同的記憶與經驗，漫畫家繪製人物姿態，觀者藉由姿態動作搜尋經驗進行解讀，同時引發情感反應。不同「姿勢」與「體態」能喚起觀者不同情感的解讀。如解剖學般精確的人體結構，對部分創作者並不是必要的要素。不正確的姿態要是能夠傳遞更強烈的情感，採取戲劇性的姿態表現手法，亦為漫畫圖像創作的常見策略。

角色具推動敘事的主要功能，角色外觀包含生理年紀、性別、物類；內在性格涵蓋思維、能力、社會性功能。研究文本中使用的角色身份有兒童、工作人員、參觀者、神鬼與人造人五類。**兒童**角色具有常人、超人與擬人三種形象，功能上有提供讀者自我投射，例如，《幽靈王子的詛咒》、《召喚大師》、《倩影遊戲》與《外星人逛羅浮宮》。亦有以兒童形象做為複雜成人世界的對照功能的《夢印》與《羅浮宮的貓》。

以博物館場域為主的敘事，在場域內的**工作人員**，因為對該場域內部運作熟悉，被視為與該場域的共同結構。亦因其身份與外來參觀者相對，形成內部視角，相對於參觀者短暫停留的片段觀察，工作人員能夠長時間的觀察、深入內部研究，亦更具生活感。「**參觀者**進入羅浮宮的理由為何？」是創作者以參觀者為角色時需要思考的提問，甚至影響整個敘事的開展。對現實世界的參觀者而言，羅浮宮的名氣與展品是吸引進入參觀的主因，而數以百萬計形形色色的參觀者，在參觀過程中與展品產生的言行姿態所散發的荒謬與幽默感，亦能成為創作者觀察目標。

以**神鬼**作為角色，傳統神祇角色往往多具正面能量，幽靈鬼魂則屬負面形象。傳統二元對立的設定能夠製造激烈對抗、拉扯，增加敘事衝突；正面的一元中心表述，敘事則呈現緩和調性與樂觀積極的態度。設定**人造人**形象時可以在人類與機器的橫軸上移動。偏向人類形象，則觀者以人性對其進行思考。偏向機械

則因為操控權仍在人類手上，故而令人安心。創作者在此基礎上，探討人造人的人權與思考自由，製造人類與人造人間的對抗，形成敘事衝突。

漫畫圖像所展現的**藝術風格**，可能由創作者獨創或日積月累形成。我們能夠在創作者的學習歷程裡，看到其受前人或某種藝術流派的影響。從挪用、致敬到超越，都是創作者對漫畫敘事圖像的熱忱與開拓歷程的呈現。風格的養成往往不是單一的影響，歐洲漫畫有其源流慣習下的漫畫風格，包含優雅的圖像表現、緩慢敘事調性，而日本同樣有其以動作、角色為主的漫畫傳統，然而，在跨國文化的影響下，也能看到互相交流學習後的調整。臺灣漫畫風格受日本漫畫影響已是眾所皆知，但圖像小說路線則受歐洲與美國漫畫影響，如在世界漫畫的宏觀目標下，如何揉合各家優勢，置入自己的文化觀點，或許是值得創作者努力的方向。

創作者在作品中置入的圖像，舉凡角色、物件、時代、背景與畫風，都能透露出個人**文化意識**。在羅浮宮漫畫計畫以輸出羅浮宮文化的合作策略下，日本創作者在延續自我創作風格之外，將自身文化、人物帶入其中，反輸出日本文化，反觀臺灣創作者則無此表現。

將漫畫從漫畫書中抽離為純粹視覺圖像時，無論是單幅或跨頁，有無分格、文字，都被視為造型元素的組合建構。觀者可以藉由造型元素、整體風格與內在意涵分析審視、評析其創作策略與藝術價值。作品呈顯的視覺效果與操作策略，取決於創作者採用何種**創作觀**作為創作核心。

將漫畫圖像放進美術館與博物館中展示，一度引起爭議，作為通俗文化的漫畫是否能夠進入「藝術」殿堂展示？相較於博物館，漫畫圖像進入美術館相對合理，但只要時日夠久，稀缺與歷史因素仍會使其成為「文物」，成為被博物館收藏的物件，就如今日我們不會懷疑十八世紀的蝕刻版諷刺畫不具收藏與展示價值。

漫畫原稿的原創與單一性，和印刷複製、商業化成為商品，落在藝術與非藝術的兩端。在判斷漫畫圖像的藝術價值時，是必須列入思考的關鍵。畢竟收藏、展示漫畫家的手稿，和收藏、展示印刷海報是兩回事。原稿可以進入的是藝術市場，印刷複製品則是進入商業市場，兩者所顯示的文化意涵與文化價值大異其趣。

漫畫以圖像敘事的特有功能，使其具有親民特質，博物館看中此特點，將漫畫圖像置入博物館展示，以吸引新的群眾走進刻板印象暮氣沉沉的博物館。公家

機構亦看中其具有將生硬歷史文化，轉譯活用成通俗故事的優勢，與漫畫家、出版社開啟新的合作模式。

臺灣漫畫發展歷來由民間出版社挑大樑，亦多因為商業因素多有更迭，或偏食日系漫畫文化作品。商業與理想看似在天秤兩端，但仍可在商業出版社中看到為漫畫產業發展努力的案例，而獨立出版社所綻放出的理想與多元特質，同樣值得關注。創作者需要發表平台，公家機構設置的平台因為公信力而受重視，民間出版社則機動且充滿實驗性。穩定的發表平台不僅是創作者持續曝光的驅力，同時也提供創作新手曝光的機會。

漫畫特質優勢不僅是圖像表現，還具有敘事功能，因此展示取向影響展出意義與目的。若將漫畫圖像視為藝術表現，則應朝向美術館邁進，以藝術形態展出。如將其視為包含敘事功能的綜合形式表現，則文學館、史博館、科博館、陶博館都無一不能跨界。而博物館則可依照館性、藏品、歷史，從漫畫家、漫畫作品中尋找相關圖像展出，或與漫畫家合作創造出新的博物館敘事與形象。

影響臺灣漫畫發展，政府政策應為最大要因。2012年轉隸文化部的金漫獎，及同年開始參與國際漫畫展，與自2015年起，每年由臺法共同甄選2名臺灣漫畫家至安古蘭駐村交流，2018年起增加每年選送1名至布洛瓦bdBOUM漫畫之家駐村。這些政策不僅使漫畫獲得正視，也促進漫畫家與作品的曝光與交流。然而，在這些一年一度的盛事，且聚焦於少數漫畫家身上外，如何讓漫畫創作者有持續的發表管道，或漫畫新手有初試啼聲的機會？顯然，要先有穩定的平台，才能讓薪火源源不絕。

臺灣漫畫產業以出版社為主要發表管道，不僅吸引漫畫創作者以投稿或參與比賽爭取曝光與出版機會，出版社亦在其中尋找新血投入漫畫界。公部門在正式將漫畫作為文化與創意產業一環、肯認其價值，並投入資源挹注支持發展後，公部門所代表的公信力與公平性，往往成為創作者願意托付創作心血的平台。而民間出版社向來為臺灣漫畫推展的主要動力，眾多漫畫家作品得以發表多藉由民間出版社管道。民間出版社在商業與理想性上各有主張，因而產出作品面貌各異。

學者林曼麗於《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》序文中，提及對臺灣漫畫產業的觀察，「近年來，臺灣許多機構開始意識到漫畫不再只是休閒讀物，而是一種藝術創作，更是與其他藝術連結的媒介，如：戲劇、動畫、電影、電玩，甚至科技藝術，也因此開始計畫興建大型館舍、擬定補助辦法或籌辦漫畫節。」同時也

提出隱憂，「…在群起效尤前，我們是否該自忖臺灣漫畫從教育、創作、政策、出版、行銷到保存，有無建起永續經營的產業系統？」¹³

羅浮宮漫畫計畫藉由跨國交流，策展策略重新定位漫畫藝術價值，亦提供臺灣有意以漫畫作為媒介或產業的機構一種合作模式的參考。但如林曼麗教授所言，我們還是要回頭思考，臺灣漫畫永續經營的產業系統是否能跟上腳步，而不是只將漫畫視為一種表面的包裝與消耗品。在政府正視漫畫文化價值，出版社持續開發、對談、引進外國譯本，臺灣創作者不間斷的參與、觀摩國際漫畫節與努力創作之下，漫畫擺脫只為兒童的刻板印象，並以圖像小說類型成為給成人圖像閱讀的新選擇。博物館與漫畫家合作，實質吸引不同領域但愛好漫畫的群眾走進（或認識）博物館，另一方面則以博物館具有的權威性與學述性，賦予漫畫藝術價值。

漫畫創作者培養管道往往依賴創作者自學、師徒關係，或從美術、商業設計、視覺傳達等科系中分支而出。2021年臺南應用科技大學成立臺灣首個培育漫畫專才的漫畫系，另外長榮大學資訊暨設計學院則引入動漫產業公司角川進駐，提供產學合作機會，惟觀察兩校學生產出作品，多以商業取向的日系動漫遊戲人物為主。在全球化的當代，漫畫圖像風格不受他國影響是不可能的，尤其臺灣在歷史或地理因素，一直以來都大量的吸取外來文化，然而，在一味追求擬仿某種風格或漫畫文法時，仍需要思考身為臺灣創作者的本質為何？在世界化的潮流中，如何運作創作策略，經營出具有本土特質的漫畫圖像。

圖像小說作為漫畫產業中的一環，也只有漫畫整體產業結構穩定，才能持續健全發展。政府的文化政策應為創作者與出版業者的後盾，政策影響漫畫創作環境與未來發展。文化部於2019年於臺北成立漫畫基地，亦已選址於台中成立國家漫畫博物館，並於2020年成立國家漫畫博物館籌備小隊，串連官民產學建構未來國家漫畫博物館願景。國家漫畫博物館的建立，不僅建構臺灣漫畫發展歷史，透過典藏保存漫畫藝術提供研究與觀察。

藉由政府扶植、推廣政策下，人民認識、理解漫畫價值，不僅是作為商業娛樂圖像，還含蓋藝術、文化、經濟、政治等社會要素與溝通功能時，漫畫產業版圖或能獲得更多元的發展。對漫畫創作者而言，如能以關心本土、望向世界的視野，運用漫畫圖像具有的跨界、跨國優勢，並以人類共感與世界溝通，就能開展出屬於臺灣人的漫畫樣貌。而作為漫畫其中一支的圖像小說，在整體漫畫產業茁壯發展之下，不論面向成人或兒少，都能堅定而無畏的持續向前邁進，以更多元的漫畫圖像傳遞敘事的魅力。

¹³ 林曼麗總編輯，《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄，前引書，頁25。

參考文獻

一、中文部分

(一) 圖書

- 文化內容策進院、老娜等，《下一頁，數位漫畫：CCC創作集26號》，臺北市：蓋亞文化出版，2020. 6。
- 尼古拉·德魁西 (Nicolas De Crecy)，《衝出冰河紀》(*Période Glaciaire*)，喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2014. 12。
- 弗德利希·波雷等，《JAPON：看見日本，法×日漫畫創作合集》，臺北市：大辣出版，2021. 2。
- 艾提安·達文多 (Étienne Davodeau)，《斜眼小狗》(*Le chien qui louche*)，喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2015. 9。
- 史蒂芬·拉維瓦 (Stéphane Levallois)，《達文西二號》(*LEONARD2VINCI*)，喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2020. 9。
- 谷口治郎，《羅浮宮守護者》(*Les gardiens du Louvre*)，喬一樵譯，臺北市：大辣出版，2015. 4。
- 谷口治郎，《走路的人》，臺北市：圓神出版，2021. 4。
- 阿推、小莊等，《80臺北x90香港：漫漫畫雙城》，臺北市：大辣出版，2014. 1。
- 亞特·史畢格曼 (Art Spiegelman)，《鼠族》(*Maus*)，宋瑛堂譯，臺北市：臉譜文化，2020. 2。
- 松本大洋，《羅浮宮的貓》，馬世儀譯，臺北市：大塊文化，2020. 1。
- 柘植義春，《柘植義春漫畫集：螺旋式、李先生一家》，黃碧君譯，臺北市：大塊文化，2021. 9。
- 荒木飛呂彥，《岸邊露伴在羅浮》(*Les gardiens du Louvre*)，廖詩文譯，臺北市：大辣出版，2018. 12。
- 浦澤直樹，《夢印》，吳勵誠譯，臺北市：東立出版，2020. 1。
- 常勝、61Chi、小莊、簡嘉誠、TK章世炘、阿推、麥人杰，《羅浮7夢：台灣漫畫家的奇幻之旅》(*Sept rêves du Louvre*)，臺北市：大辣出版，2015. 11。
- 威爾·埃斯納 (William Eisner)，《與神的契約》，李建興譯，臺北：大辣出版，2020. 1。
- 墨必斯 (Moebius)，《伊甸納：星際修復師的奇幻迷航》(*Le Monde d'Edena*)，陳文瑤譯，臺北市：積木文化，2021. 7。

墨必斯(Moebius)、馮索瓦·史其頓(Francois Schuiten)等漫畫家,《跟著漫畫家去旅行》,林莉菁譯,臺北市:大辣出版,2006。

(二) 專書

手塚治虫,《我的漫畫人生》,游珮芸譯,臺北市:玉山社,1999。

四方田犬彥,《漫畫的厲害思想:1960-80年代日本漫畫的嶄新想像》,邱香凝譯,臺北市:奇異果文創,2020.12。

史考特·麥克勞德(Scott McCloud),《漫畫原來要這樣看》,朱浩一譯,臺北:愛米粒出版,2017.1。

史考特·麥克勞德(Scott McCloud),《漫畫原來要這樣畫》,謝濱安譯,臺北:愛米粒出版,2020.6。

古佳艷主編、楊麗中等著,《兒童文學新視界》,臺北市:書林,2013.2。

江家華,《法國漫畫散步 從巴黎到安古蘭:LA PROMENADE BD, DE PARIS A ANGOULEME》,臺北:大辣出版,2019.9。

李衣雲,《讀漫畫:讀者、漫畫家和漫畫產業》,臺北:群學出版社,2012.9。

李政亮,《從北齋到吉卜力:走進博物館看見日本動漫歷史!》,臺北市:蔚藍文化,2019.6。

杜若洲,《視覺經驗》,臺北市:雄獅圖書,1993.11。

呂清夫,《後現代的造形思考》,高雄市:傑出文化,1996.3。

坂野德隆,《從諷刺漫畫解讀日本統治下的臺灣》,廖怡鏘譯,新北市:遠足文化,2019.3。

周文鵬,《讀圖漫記:漫畫文學的工具與臺灣軌跡》,新竹:國立陽明交通大學出版社,2018.1。

林曼麗總編輯,《L' OUVRE 9打開 羅浮宮九號》展覽圖錄,臺北:臺北教育大學,2017.2。

洪德麟,《臺灣漫畫閱覽》,臺北市:玉山社,2003.3。

保羅·葛拉維(Paul Gravett),《日本漫畫60年》(*Manga—Sixty years of Japanese Comics*),連惠幸等譯,2006.7。

威爾·埃斯納(William Eisner),《與神的契約》,李建興譯,臺北:大辣出版,2020.1。

威爾·艾斯納(William Eisner),《漫畫與連環畫藝術》,陳冠伶譯,臺北:易博士文化,2020.8。

威爾·艾斯納(William Eisner),《圖像說故事與視覺敘事》,蔡宜容譯,臺北:易博士文化,2020.10。

威爾·艾斯納(William Eisner),《漫畫敘事表現解剖學》,蔡宜容譯,臺北:易博士文化,2021.1。

- 荒木飛呂彥，《荒木飛呂彥的漫畫術》，曹逸冰譯，中國：新星出版社，2018.5。
- 貢布里希（E.H. Gombrich），《藝術與錯覺》（Art and Illusion），楊成凱等譯，南寧：廣西美術出版社，2012.6。
- 高妍等，《熱帶季風Vol.3：安靜的戰地》，臺北：慢工出版，2019.6。
- 培利·諾德曼（Perry Nodelman），《話圖：兒童圖畫書的敘事藝術》（*Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*），楊茂秀等譯，台東市：兒童文化藝術基金會，2010.11。
- 陳正治，《童話寫作研究》，臺北市：五南圖書，2000.1。
- 郭書瑄，《生命縮圖：圖像小說中的人生百態》，臺北市：典藏藝術家庭，2022.6。
- 張淑麗等；馮品佳主編，《圖像敘事研究文集》，臺北市：書林出版，2016.9。
- 程琨，《羅浮宮給世界的藝術課》，臺北市：原點出版，2021.1。
- 溝口彰子，《BL進化論：男子愛可以改變世界！日本首席BL專家的社會觀察與歷史研究》，黃大旺譯，臺北市：麥田，城邦文化，2016.9。
- 廖修平，《版畫藝術》，臺北市：雄獅圖書股份有限公司，1974.5。
- 蔡秀美，〈石川欽一郎（1871－1945）臺灣西洋美術教育的啟蒙者〉，《教育愛—台灣人物誌III》，國家教育研究院，2008.10。
- 劉興華，《閱讀歐洲版畫》，臺北市：三民書局，2002.1。
- 劉維瑛等，《臺漫時代：臺史博漫畫特展專刊》，臺南市：臺灣史博館，2020.4。
- 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特（Marita Sturken、Lisa Cartwright），《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》（*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*），陳品秀、吳莉君譯，臺北：臉譜，2013.8。
- 蔡焜霖口述；蔡秀菊紀錄撰文，《我們只能唱歌：蔡焜霖的生命故事》，臺北市：玉山社，2019.5。
- 鄭問、大辣編輯部，《人物風流：鄭問的世界與足跡》，臺北市：大辣出版，2018.5。
- 蔣勳，《從羅浮宮看世界美術》，臺北市：臺灣東華，2015.6。
- 賴玉釵，《圖像敘事與美感傳播：從虛構繪本到紀實照片》，臺北市：五南圖書出版，2013.8。
- 謝素貞總編輯，《虛擬的愛—當代新異術》，臺北：財團法人當代藝術基金會，2004.9。

（三）期刊論文

- 周見信，〈《山海經》圖像的奇幻修辭〉，竹蜻蜓·兒少文學與文化學刊，第六期，2020.6。
- 林育薇，〈許丙丁之報刊漫畫研究—以《臺灣警察時報》、《三六九小報》為中心〉，臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2013.8。
- 范銀霞，〈圖像小說的表現形式與意義建構之關係〉，藝術研究期刊，第十期，2014.12。
- 陳怡靜、李安、紙本分格等，〈G-Papers：2019圖像小說報〉，臺北：大辣出版，2019.9.30。
- 劉安晏，〈《六人行》將會在那裡陪你：臺灣美劇迷們的重複觀看/收聽與跨國文化想像〉，臺北：國立臺灣師範大學國際與社會科學學院大眾傳播研究所系碩士論文，2020。
- 蔡盛琦，〈臺灣流行閱讀的上海連環圖畫（1945-1949）〉，國家圖書館館刊，九十八年第一期，2009.6。
- 鄭慕尼，〈後挪用、轉碼與再創作—從圖像小說家克里斯·衛爾作品的後現代風格特質探討與應用出發〉，臺北：國立臺灣師範大學美術系博士論文，2013。
- 謝慧貞，〈淺談圖像小說與青少年閱讀〉，台灣圖書館管理季刊，第六卷第一期，2010.1。

（四）網路資源

- 白睿文，〈簡化歷史？流行文化中的霧社事件〉，聯合新聞網：麥田出版社，2020.12.31，網址：<https://udn.com/news/story/12674/5030606>—
- 田敬暘，〈藝術終結之後——當代動漫畫藝術的未來〉，漫遊藝術史，2020.8.13，網址：<https://arthistorystrolls.com/2020/08/13/藝術終結之後——當代動漫畫藝術的未來/>
- 西川，〈國島水馬與〈台灣漫畫年史〉〉，「薰風」季刊，2020.8.19，網址：<https://www.kunputw.com/archives/taiwancomics>
- 李衣雲，〈戰後漫畫「低俗」史：1940年～1980年〉，歷史學柑仔店，2021.4.23，網址：<https://kamatiam.org/戰後漫畫低俗史1940年1980年/>
- 李華，〈如果有一天，美術館裡沒有裸女 | 圖像閱讀推薦《消失的維納斯：奧塞美術館狂想曲》〉，2021.8.10，網址：<https://meet.eslite.com/tw/en/article/202108100003->
- 臥斧，〈關於「圖像小說」的一些事兒〉，樂多日誌，2013.2，網址：<https://reurl.cc/RjVXyz>

吳致良，〈當漫畫遇見博物館 上〉不同目標，共同的藝術：台漫鍛造術 ft. 雲之獸、畫電影的人、採集人的野帳、無價之畫〉，OPEN BOOK閱讀誌，2021. 8. 30，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-64985>

吳平桂，〈作品的直接性令人震撼：柘植義春不成系統的斷裂〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019. 9. 14，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-65024>

林貴榮，〈曾經人人喊打，後來卻成為巴黎榮耀：貝聿銘金字塔在法國喚起的「古文明情結」〉，天下雜誌：獨立評論@天下，2019. 6. 7，網址：<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/52/article/8139>

施登騰，〈博物館科技系列：博物館&Pepper？！嗯…可以不要嗎？〉，Medium網路平台，2019. 8. 5，網址：<https://reurl.cc/RrWz89>

翁稷安，〈在羅浮宮與大英博物館做漫畫夢，尋找台漫的國際蹤跡〉，OPEN BOOK閱讀誌，2019. 7. 2，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-62152>

翁稷安，〈科幻電影的啟蒙者：前鋒漫畫家墨必斯與《伊甸納》〉，OPEN BOOK閱讀誌，2018. 4. 11，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-4398>

許文貞，〈墨必斯科幻漫畫啟發宮崎駿《風之谷》〉，中國新聞網，2018. 4. 13，網址：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20180413000847-260115?chdtv>

黃于真，〈金漫獎作品《雲之獸：來自遠古的守護者》：漫畫與博物館浪漫相遇〉，VERSE文化媒體，2021. 11. 28，網址：<https://www.verse.com.tw/article/12th-comics-nebulosa>

黃廷玉，「如果可以躍入畫裡，觸摸不可言傳的祝福...：讀松本大洋《羅浮宮的貓》」，博客來閱讀生活誌，2020. 2. 27，網址：<https://okapi.books.com.tw/article/12990>

黃珮珊、翁稷安，〈熱帶季風再起，給漫畫一封衝動而浪漫的情書〉，openbook閱讀誌，2018. 9. 27，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-21535>

陳怡靜，「我所謂的打開市場，不是漫畫書的市場，而是漫畫這門藝術的市場。」——專訪羅浮宮漫畫策展人Fabrice Douar，博客來閱讀生活誌，2019. 11. 13，網址：<https://okapi.books.com.tw/article/12617>

陳蘊柔，〈非小說也非漫畫，說故事功力決定藝術高度：評威爾·埃斯納的《與神的契約》〉，OPEN BOOK閱讀誌，2020. 2. 4，網址：<https://www.openbook.org.tw/article/p-63207>

喬一樵，〈「畫《達文西二號》，就像不帶氧氣瓶攻頂聖母峰。」專訪漫畫家史蒂芬·拉維瓦〉，博客來閱讀生活誌，2020. 10. 22，網址：<https://reurl.cc/12Vm19>

- 溫欣琳，〈漫畫書以外，陪伴我們長大的漫畫周邊〉，CCC創作集，2022.1.20。
網址：https://www.creative-comic.tw/special_topics/324?type=Taiwan%20Comic%20City臺漫特別報導
- 葉郎，〈Cyberpunk 瀑布流中的阿基拉〉，my video 影音週報，2021.2.26，網址：<https://www.myvideo.net.tw/blog/post-drstrangenote-cyberpunk-akira-01.html>
- 劉維瑛，〈百年來，以嘻笑嘲諷為臺灣歷史留下見證的「政治漫畫」〉，《觀·臺灣》第43期，2019.10.5，網址：<https://storystudio.tw/article/gushi/the-power-and-charm-of-political-cartoon/>
- 蔡紹堅，〈台南不展台漫只展外國漫 鍾孟舜：台灣人畫得不好嗎？〉，ETtoday新聞雲，2016.4.10，<https://www.ettoday.net/news/20160410/677927.htm>
- 鄭衍偉、Paper、Film、Festival總，〈出版宇宙人—當恐龍開始看漫畫 自由、社會與視覺文學〉，中國時報，2014.8，網址：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20140816000722-260116?chdtv>
- 簡秀枝，〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議〉，典藏藝術網，2018.08.10，網址：<https://artouch.com/column/content-231.html>
- 〈宗像教授 帶你冒險大英博物館〉，人間福報，2009.11.11，網址：<https://www.merit-times.com/NewsPage.aspx?unid=154474>
- 羅禾淋，〈滲透次元壁－從網路開始的漫畫生態系與臺日漫畫美學的拓樸〉，<https://www.ntmofa-comic-art.com/展覽論述>
- PATRICK ROSENKRANZ, *The ABCs of Autobio Comix*, The Comics Journal, MAR 6, 2011, 網址：<https://web.archive.org/web/20140305062916/http://www.tcj.com/the-abcs-of-auto-bio-comix-2>
- 羅禾淋，〈漫畫家的養成法則：當臺灣漫畫系進入高教體系〉，典藏ARTouch專欄·臺漫現場專欄，2021.8.25，網址：https://artouch.com/artouch-column/spotlight_on_taiwanese_comics/content-47249.html
- zbfghk（紙本分格），〈魔幻色彩之替身使者——荒木飛呂彥〉，原文於台灣《The Affairs 週刊編集》第十九期刊登，2019.1.11，網址：<https://zbfghk.org/2019/02/20/jojo/>

二、英文部分

（一）Books

Lynd Ward, *Gods' Man: A Novel in Woodcuts*, Dover Publications, 2004.3。

（二）Journal Articles

Edited by Stephen E. Tabachnick. *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. England : Cambridge University Press. 2017.

