

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：郭建華 先生

The Last Resort 圖文創作風格研究——
超現實與互文性創作手法融入



研究生：梁可憲 撰

中華民國九十七年八月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 梁可憲 君

所提之論文 The Last Resort 圖文創作風格研究—
超現實與互文性創作手法融入

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

蔡佩芸

(學位考試委員會主席)

蘇振旺

郭建華

(指導教授)

論文學位考試日期：97年8月13日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所
_____組 97 學年度第_____學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目： *The Last Resort* 圖文創作風格研究——

超現實與互文性創作手法融入

指導教授： 郭建華

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

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

授權人：梁可憲

簽名： 梁可憲 中華民國 97 年 09 月 06 日

The Last Resort 圖文創作風格研究一

超現實與互文性創作手法融入

梁可憲

國立台東大學兒童文學研究所

摘要

The Last Resort 一書為義大利圖畫書創作者英諾桑提 (Roberto Innocenti) 繪圖，再由出版社邀請美國詩人 J. P. 路易思 (John Patrick Lewis) 為圖畫撰文，內容主要描繪書中畫家試圖找回「想像力」的歷程。故事主題取材自英諾桑提個人實際經驗，並融入文學名著之人物、創作者、詩人及演員等，每個角色在繪者所架構的奇幻境地 “The Last Resort” (海邊旅館) 裡因緣際會，共同經歷了一場未知的探索旅程。此外，透過詩人路易思巧妙的安排、機智的文筆，呈現出多樣化、耐人尋味的氛圍。

本研究分析 *The Last Resort* 一書中如何設計、鋪陳找回「想像力」的歷程。以創作風格而言，主要是以互文性與超現實主義的手法融入於圖畫書中；亦即本書在互文性的應用手法上，使用較多的超文性及超現實主義技巧，這些策略和手法的使用，促使讀者發揮更多的想像力，針對文本的空隙主動進行填補，如此使得此一文本呈現多重可能的詮釋面貌。再者，大量運用互文性的意義在於召喚讀者的記憶，並且以新的方式重新詮釋這些記憶，以產生閱讀樂趣。對藝文創作者而言，找回想像力的基本原則即是回歸原點、重讀經典，跨領域、跨科際的涉獵，從中汲取養分，藉此找回創新的靈感，尋回屬於自己的想像力。

關鍵詞：*The Last Resort* 想像力 風格 超現實 互文性 超文性

圖文編排設計

A Study on Picture-Text Creative Style in *The Last Resort*: the Fusion of the Creative Techniques as Superrealism and Intertextuality

Liang, Ke-Hsien

The Graduate Institute of Children Literature

National Taitung University

Abstract

The Last Resort is a picture book painted by Italian creator Roberto Innocetti and then written by American poet John Patrick Lewis, who was invited by the publisher. It depicts the process of which a painter tries to find his “imagination” back. The main theme of this story obtains materials from Innocetti’s personal experiences and arranges the characters of classical works, the creators, the poets and the actors meeting by fate in “The Last Resort” near a beach, an imagery world the painter constructs, and experiencing an unknown process of exploring together. Simultaneously, the story presents an intensely interesting tone and pregnant with meanings with Lewis’s literary talent and witty construction.

This study focuses on analyzing how the creators of *The Last Resort* design and elaborate the process of finding the “imagination.” When it comes to the creative style, the illustrator and the writer excellently fuse the techniques of intertextuality and superrealism into this picture book. That is, with using intertextuality in this work, the creators put an emphasis on the use of the creating techniques of hyper-intertextuality and superrealism which urges the readers actively to develop more imagination to fill the gaps hidden in the text. In so doing, it shows the diverse possible interpretations of

the text. On the one hand, making use of intertextuality as the main creative style in this work is to recall reader's memories and interpret them in a new way which can provoke the pleasure of reading; on the other hand, for artists themselves, the basic principle to find the imagination is returning to the starting point to re-read the classics from different disciplines, and get new edifications and inspirations for creating their new works.

Keywords : *The Last Resort*, imagination, style, intertextuality, hyper-intertextuality, superrealism, picture-text layout and design



目次

第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	3
第三節 研究方法與限制.....	5
第四節 作者簡介.....	13
第貳章 敘事結構及表現	16
第一節 主題呈現.....	17
第二節 敘寫手法.....	22
第三節 翻頁與分格.....	33
第參章 人物場景之互文表現	51
第一節 互文性理論的應用.....	52
第二節 互文文本.....	56
第三節 人物分析.....	72
第四節 場景與氛圍營造.....	85
第肆章 視覺藝術風格之互文表現	88
第一節 圖畫中的視覺藝術.....	89
第二節 象徵主義與符號.....	95
第三節 超現實主義與超文性關係.....	105
第伍章 結論	114
第一節 藝文與寫作.....	115
第二節 風格與特色.....	119
第三節 創作之反思.....	123

參考書目.....	126
附錄一 作者訪談.....	131
附錄二 版面編排圖示.....	135



圖 次

圖 2-1-1 頁 9 右上 (打雷的懸崖邊)	20
圖 2-1-2 頁 24 下緣 (飛機墜落)	20
圖 2-1-3 頁 33 左上 (歡送孱弱女子)	20
圖 2-1-4 頁 30-31 跨頁全版 (白鯨擱淺)	20
圖 2-2-1 頁 39 左上 (詩人)	26
圖 2-2-2 頁 39 左下 (風車騎士)	26
圖 2-3-1 頁 10-11 跨頁全版 (抵達絕地大飯店)	35
圖 2-3-2 頁 30-31 跨頁全版 (白鯨擱淺)	35
圖 2-3-3 頁 18-19 跨頁全版 (餐廳內)	36
圖 2-3-4 頁 32 滿版 (室內娛樂休閒)	36
圖 2-3-5 頁 12-13 跨頁 (踏入飯店內)	36
圖 2-3-6 頁 21 上緣 (水手挖掘寶藏)	37
圖 2-3-7 頁 21 下緣 (西部客出現)	37
圖 2-3-8 頁 28 下緣 (西部客遇見孱弱女子)	37
圖 2-3-9 頁 29 下緣 (西部客抱回孱弱女子)	37
圖 2-3-10 頁 34 下緣 (飛行員準備離開)	37
圖 2-3-11 書衣封面 (飯店橫式長版)	37
圖 2-3-12 書衣封面 (飯店橫式長版)	37
圖 2-3-13 書衣封面 (飯店橫式長版)	38
圖 2-3-14 書衣封面 (飯店橫式長版)	38
圖 3-3-15 書衣封面 (飯店橫式長版)	38
圖 2-3-16 頁 35 滿版 (飛機升空)	39
圖 2-3-17 頁 33 右下 (水手揚帆)	39
圖 2-3-18 頁 32 滿版 (室內娛樂休閒)	39

圖 2-3-19 頁 24 左上 (飛機鳥瞰圖)	39
圖 2-3-20 頁 40 滿版 (踏出飯店)	39
圖 2-3-21 頁 27 左上 (孱弱女子與僕人)	40
圖 2-3-22 頁 27 右上 (孱弱女子與僕人)	40
圖 2-3-23 書衣封底 (飛機鳥瞰圖)	40
圖 2-3-24 頁 7 下方 (畫家計劃出門)	41
圖 2-3-25 頁 39 左下 (風車騎士)	41
圖 2-3-26 頁 16 右下 (灰灰先生入住)	41
圖 2-3-27 頁 7 上方 (煩悶中的畫家)	42
圖 2-3-28 頁 7 下方 (畫家計劃出門)	42
圖 2-3-29 頁 9 (啟程四連畫)	42
圖 2-3-30 頁 14 (入住飯店四連畫)	42
圖 2-3-31 頁 15 上方 (獨腳水手現身)	43
圖 2-3-32 頁 16 上方 (小夥子釣魚、孱弱女子進飯店)	43
圖 2-3-33 頁 22 上方 (西部客進飯店)	43
圖 2-3-34 頁 23 上方 (警探的到來)	44
圖 2-3-35 頁 25 下方 (警探與樹上男子)	44
圖 2-3-36 頁 24 (飛機迫降)	44
圖 2-3-37 頁 27 (孱弱女子跳入海裡)	44
圖 2-3-38 頁 33 下方 (獨腳水手離開)	45
圖 2-3-39 頁 42 上方 (小夥子與畫家)	45
圖 2-3-40 頁 36 左上 (變彩色的灰灰先生)	45
圖 2-3-41 頁 37 (警探與灰灰先生)	45
圖 2-3-42 頁 32 (室內娛樂休閒)	46
圖 2-3-43 頁 35 (飛機升空)	46
圖 2-3-44 頁 34 下緣 (飛行員準備離開)	46

圖 2-3-45 頁 20 左上(閱讀中的孱弱女子).....	47
圖 2-3-46 頁 20 下方(挖掘寶藏的獨腳水手).....	47
圖 2-3-47 頁 21 上緣(挖掘寶藏的獨腳水手).....	47
圖 2-3-48 頁 21 下緣(西部客的出現).....	47
圖 2-3-49 頁 26(警探與挖寶藏的水手).....	48
圖 2-3-50 頁 27(孱弱女子跳入海裡).....	48
圖 2-3-51 頁 28 上緣(畫家、美人魚、西部客).....	48
圖 2-3-52 頁 29 上緣(水手、西部客、美人魚).....	48
圖 2-3-53 頁 28 下緣(西部客遇見孱弱女子).....	48
圖 2-3-54 頁 29 下緣(西部客抱回孱弱女子).....	48
圖 3-3-55 頁 33 左上(歡送美人魚離開).....	49
圖 3-3-56 頁 33 下方(獨腳水手揚帆駛離).....	49
圖 2-3-57 頁 34 上方(搭船離開的水手).....	49
圖 3-2-1 彼得洛利(個人照片).....	60
圖 3-2-2 彼得洛利(《M》劇照).....	60
圖 3-2-3 彼得洛利(《M》劇照).....	60
圖 3-2-4 彼得洛利(《M》劇照).....	60
圖 3-2-5 喬治·西默農(個人照片).....	63
圖 3-2-6 喬治·西默農(個人照片).....	63
圖 3-2-7 喬治·西默農紀念郵票(形象照).....	63
圖 3-2-8 聖修伯里(童年與成人像).....	64
圖 3-2-9 聖修伯里(飛行員照片).....	64
圖 3-2-10 聖修伯里(飛行員照片).....	64
圖 3-2-11 愛蜜莉·狄金生(個人照片).....	69
圖 3-2-12 愛蜜莉·狄金生(個人照片).....	69
圖 3-3-1 小夥子(閱讀的小夥子).....	73

圖 3-3-2 小夥子 (釣魚的小夥子)	73
圖 3-3-3 小夥子 (穿水手服的小夥子)	73
圖 3-3-4 小夥子 (穿水手服的小夥子)	73
圖 3-3-5 小夥子 (組裝模型的小夥子)	73
圖 3-3-6 小夥子 (離開飯店的小夥子)	73
圖 3-3-7 孱弱女子 (進門)	75
圖 3-3-8 孱弱女子 (閱讀)	75
圖 3-3-9 孱弱女子 (跳入海中)	75
圖 3-3-10 孱弱女子 (用餐)	75
圖 3-3-11 孱弱女子 (閱讀)	75
圖 3-3-12 孱弱女子 (海中)	75
圖 3-3-13 獨腳水手 (初抵達)	76
圖 3-3-14 獨腳水手 (挖掘寶藏)	76
圖 3-3-15 獨腳水手 (準備離開)	76
圖 3-3-16 灰灰先生 (進房門)	77
圖 3-3-17 灰灰先生 (打字中)	77
圖 3-3-18 灰灰先生 (被警探拘捕)	77
圖 3-3-19 警探 (進飯店)	79
圖 3-3-20 警探 (抽菸中)	79
圖 3-3-21 警探 (跟蹤查探)	79
圖 3-3-22 西部客 (躺臥沙灘上)	80
圖 3-3-23 西部客 (椅窗喝酒)	80
圖 3-3-24 西部客 (遇見美人魚)	80
圖 3-3-25 飛行員 (初抵達)	81
圖 3-3-26 飛行員 (下棋中)	81
圖 3-3-27 飛行員 (準備駛離)	81

圖 3-3-28 詩人(漫步於沙灘上).....	82
圖 3-3-29 樹上男子(樹上用餐).....	83
圖 3-3-30 樹上男子(望遠鏡).....	83
圖 3-3-31 風車騎士(初抵達).....	83
圖 4-1-1 Peasant wedding (布勒哲爾畫作).....	90
圖 4-1-2 The Tower of Babel (布勒哲爾畫作).....	90
圖 4-1-3 《木偶奇遇記》.....	91
圖 4-1-4 《小氣財神》.....	91
圖 4-2-1 頁 8 上方(汽車駛入未知的小徑).....	98
圖 4-2-2 頁 9 左上(小矮人標誌).....	98
圖 4-2-3 頁 9 右上(恐龍標誌).....	98
圖 4-2-4 頁 9 左下(獨腳人影子).....	98
圖 4-2-5 頁 9 右下(燃料耗盡).....	98
圖 4-2-6 頁 15 上方(獨腳水手初抵).....	99
圖 4-2-7 頁 29 右上(西部客遇見美人魚).....	99
圖 4-2-8 頁 23 上方(警探到來).....	100
圖 4-2-9 頁 25 下方(警探與樹上男子).....	100
圖 4-2-10 頁 8 上方(驚嘆號與未知市標誌).....	101
圖 4-2-11 頁 9 左上(烏鴉與小矮人標誌).....	101
圖 4-2-12 頁 9 右上(恐龍標誌).....	102
圖 4-2-13 頁 12 左上(閱讀中的小夥子).....	102
圖 4-3-1 頁 33 左上(歡送孱弱女子).....	108
圖 4-3-2 頁 18-19 跨頁(餐廳內).....	108
圖 4-3-3 頁 15 上方(獨腳水手初抵).....	109
圖 4-3-4 頁 30-31 跨頁(白鯨擱淺).....	109
圖 4-3-5 頁 27 左上(美人魚).....	110

圖 4-3-6 頁 27 右上 (美人魚)110
圖 4-3-7 頁 27 左下 (美人魚)110
圖 4-3-8 頁 27 右下 (美人魚)110



第壹章 緒論

第一節 研究背景與動機

筆者過去擔任幼教師時，對圖畫書（或稱繪本）的使用頻繁，時常接觸並產生熟悉，進而熱愛以此文類作為教學上的應用，故選擇以繪本類之相關文本作為研究題材；其次，筆者在任教幼稚園期間曾做過行動研究，題目為「幼兒日記畫研究」，在研究過程中，對於孩子們畫中的色彩運用、線條及畫中所隱含的符碼亦有較深切的探索和解讀，並與實務經驗接軌，因此對圖畫書的賞析和鑽研是筆者感到熟悉且熱衷的。此外，同樣很重要的是研究者本身對於文學創作的熱愛，在文字方面，因筆者平日喜愛寫作，對於行文琢磨上的敏感度有長日思索的習慣，無論是圖畫或文字皆有創造的興趣和一定的經驗累積。故選擇和創作性相關題材的圖畫書作為文本研究，是筆者認為最適當，且別具意義的。

因工作緣故，筆者曾幾次到義大利出差，有機會翻閱當地繪本及插畫家作品，並接受相關的藝術薰陶，深受當地藝文氣息所吸引，回台後幾經查詢有關義大利繪本插畫家，當今最富盛名的有朱里安諾(Giuliano Ferri)和英諾桑提(Roberto Innocenti)，但是兩人的風格迥異，朱里安諾可愛的插圖風格獨樹一幟，而英諾桑提「充滿敘述性的藝術風格」則更令我深受感動，其寫實中帶有濃厚的象徵風格令筆者情有獨鍾。讀了許多英諾桑提的作品後，最引起我共鳴，讀罷猶「餘音繞樑，三日不絕」的作品即是 *The Last Resort*（中譯：絕地大飯店）。

The Last Resort 這本圖畫書是由義大利插畫家英諾桑提所繪，再由出版社邀約美國詩人路易思(John Patrick Lewis)執筆完成的繪本，書中描繪畫家尋找失落的「想像力」，在主題呈現及題材選擇上都有令人驚喜之處。身為業餘創作者，筆者常想：「假使有一天，我也失去了創造力，無論文字也好，圖畫也罷，那麼我該怎麼辦？我是否也該放下筆，暫時拋開一切出去走走。」一如本書開頭所說：

某個陰沉沉的下午，我一個人無精打采的做著乏味的工作。我的「想像力」

發現我忽略了它，憤然離去，而且一去不回。我失去了詩人華茲華斯所說的「心靈之眼」，但也可能只是把它留在世界的某個角落。我是一個藝術家，沒有了「想像力」，我該怎麼辦呢？我拿什麼去工作、畫畫、謀生？我試著捕捉殘餘的記憶，但是這樣沒有用。記憶像一頂舊帽子，「想像力」像一雙新鞋。弄丟了新鞋，除了找回來，還能怎麼辦呢？¹

閱讀完 *The Last Resort* 一書，引發筆者對於書中主人公「尋回想像力的歷程」產生極大的共鳴，這是一本可以作為創作工作者在失去靈感或創造力時，適時提供參考及引導的一本好書，亦是引起筆者研究的最主要動機。



¹ Roberto Innocenti, Illustrate & J. Patrick Lewis, Text. *The Last Resort*, Creative Edition, (Mankato, MN), 2002. 原文內容為：One lazy gray afternoon, as I was humdrumming along, my imagination, apparently angry at being ignored, took a holiday— and never returned. I had lost what the poet Wordsworth called my “inward eye.” Lost it, or simply left it lying about somewhere in the natural world. What was I, an artist, to do? How was I to work, to paint, to live? I tried clinging to scraps of memory, but they were never enough. Memories are old hat, my friend; imagination is new shoes. Having lost your new shoes, what else is there to do but go and find them? 引文參考中文版第一頁之中譯文。

第二節 研究目的與問題

壹、研究目的

The Last Resort 一書以「創作者尋找想像力的過程」為主題，其中以插畫家英諾桑提本人做為書中主角，彷彿是插畫家對於尋找創作靈感的現身說法，然而文字則由詩人 J·P·路易思擔綱，為這個尋找想像力的過程帶來更多面向的思考。

James Hynes 於 2002 年 11 月在期刊 *New York Times Book Review* 發表 "Who Are These People?" 一文為 *The Last Resort* 的書評，根據 James Hynes 行文的筆調來看，可以發現他常將英諾桑提與書中主人公（畫家）的角色混淆，讀來不禁讓人以為 *The Last Resort* 是插畫家本人的真實故事，Hynes 的口吻中所指故事中的「敘事者」（the narrator）指的應該就是英諾桑提，雖然文字是由路易思主筆。儘管這篇期刊裡頭並未提出有力的證據證明故事題材的來源為何，筆者大膽推測這本書就是畫家英諾桑提曾經一度失去想像力時，再次找回創造力和想像力的過程，這個假定引發筆者進一步的疑問：*The Last Resort* 這本書的圖畫與文字創作是如何產生的，是先有圖再有文字，還是由圖畫與文字的創作者共同討論出故事構想？經與文字作者 J·P·路易思聯繫後確認是先有圖畫創作，再加入文字的創作，而且圖畫與文字創作者彼此在創作過程中並沒有任何溝通（詳細之訪談紀錄整理見附錄一）。²

由作者的回應可知 *The Last Resort* 採「先有圖，後有文字」的創作模式，不同於一般由不同圖畫與文字創作者的合作模式，即所謂「先有文字，再依文字創

² 筆者於 2007 年 11 月透過電子郵件和作者 J. P. 路易思取得聯繫，以下為作者於 2007 年 11 月 22 日之回覆：

Dear Sean（筆者之英文名字），

Roberto Innocenti's art came first. He did not want to write the story.

So the publisher sent me his art and ask me if I could write a story around the pictures. Very difficult, believe me. Yes, it's a difficult book that is really beyond young children. It's more of an "adult picture book," I think.

Best wishes,

J. Patrick Lewis

作故事」。所以在進行研究時，筆者將以「先有圖，後有文」的創作脈絡來做為研究分析的立場。

本書題材與創作手法特殊，筆者希望從中探究這兩位圖畫與文字作者如何探討「想像力的喪失與回復」；換言之，筆者想從創作者所提出的創作策略方法，包含「故事說了什麼」以及「如何說」這兩個層面，進一步思索它們為苦思想像力的創作者所帶來的指引與演示。

貳、研究問題

依據研究目的，本研究問題包含：首先，本書如何呈現「找尋想像力」的過程，圖像的配置及所使用的繪畫風格、行文風格又是如何？其次，本書內容大量使用了互文性，不論圖像也好，文字也好，就連單一畫面（或人物）所使用的互文指涉亦是多重性的。筆者欲探究的是，大量使用互文性的手法對於想像力（或說創造力）找尋的過程意義何在？故事中作者意欲表達什麼？故事說了什麼？如何說？筆者欲探究作者在本書中所採用的創作策略與方法，插畫家與詩人如何設計「想像力喪失與回復」的歷程，進而分析圖與文所表達的符號意義及互文性等。

基於以上所述，筆者歸納欲研究的問題有二：

- 一、*The Last Resort* 中所呈現的整體創作風格為何？敘述結構與表現呈現哪些風貌？
- 二、*The Last Resort* 中互文性在人物與場景的形塑，以及視覺藝術風格運用的策略、手法為何？圖像與文字的多重互文指涉的目的是什麼？其意義為何？

第三節 研究方法與範圍

壹、研究方法與步驟

一、研究方法

本研究以符號學（Semiotics）觀點作為文本分析的基礎，從符號學的觀點來看，圖畫與文字皆屬於傳達意義（signified，所指）的符號（signifier，能指）。本研究創作風格的界說參考何懷碩對於藝術風格的看法，以及培利·諾德曼（Perry Nodelman）對於圖畫書風格的談論作為分析文本的依據。在符號學和互文性學說方面，則引用羅蘭巴特和克里斯多娃兩人的觀點立論。

（一）創作風格

1. 何懷碩

和西方學者一樣，何懷碩認為風格是相對的，是需要有比較方可產生的概念，只有一人存在則不足以有風格的概念產生，必須有兩個以上的不同、有差異性，才能產生有「風格」的概念。亦即「風格即是藝術創造的獨特的，完整的，自我體系的體式之總稱。它是每位藝術家不斷追求以達自我完成的境地，其所追求的風格是要能將個人獨特性從時空交會中突顯出來的，為此努力不懈。」他進一步指出：「風格本指人物的風采品格，後引伸指美文之格調、體式。風格可以是一人獨有的，也可以是一派所有與一時代所共有。在文藝方面，是文藝表現特殊風貌的統稱。」³他認為風格包含三個構成要素：時代性、地方性（民族性）、個人特性。並且表示，「風格的產生必是創造的結果」。⁴

談及風格產生的具體途徑，何懷碩認為第一是「題材」的問題，其次是「技法」。題材具有決定一名畫家風格呈現的要素，題材的選擇就是繪畫思想的第一步顯示，至於第二步，則是想要表現出什麼情感、什麼觀念或什麼樣的境界。⁵再者，何懷碩更提到一重要概念，他以為：「風格的本質是特殊性，但風格是建

³ 何懷碩，《風格的誕生》（台北市：大地，1981年），頁48。

⁴ 同上註，頁48。

⁵ 同上註，頁48。

立在普遍性的基礎上面。」即對美的原理、藝術價值、藝術史成就等客觀標準皆有一定的認識。而非一昧的與眾不同或凸顯怪異，只想創造屬於自己的特殊風格，這樣就是離開了普遍性的基礎，是對藝術風格的無識。⁶

2. 諾德曼 (Perry Nodelman)

諾德曼提到，風格具有宣示身分的效用：一個插畫者所使用的素材、繪畫技法都足以顯示其個人的創作風格。他表示：

「風格」指的是一件藝術作品突顯出來的部份——超越具體符碼的意涵，突顯它和其它作品的不同。它是我們從整體考量一件藝術作品由各方面形成的效果時，所給予的名稱。在圖畫書裡，風格可以從結構的特有模式或態度湧現，也可以從主題的選擇產生。⁷

他並表示圖畫書創作者：「藉由使用各種既存風格的背景知識，傳達他們所畫的故事訊息，進而表現文字風格的獨特方式。」⁸

技法使用的選擇具有「召喚作用」，它能夠喚起讀者對該風格所塑造出來的「氣氛」所感染，是故，創作時期的差異是由手法運用上的不同所塑造而成的，「這種差異喚起各種視覺風格的意義。」⁹

就策略而言，諾德曼說，技法使用的選擇具有「召喚作用」，它能夠喚起讀者對該風格所塑造出來的「氣氛」所感染，進而回到古代、進入西方世界或來到不同文化的情境裡，咀嚼文字內容時達到圖文並茂的效果。

綜上所述，本研究所談論的風格係指圖畫書的風格，是一種整體觀看的成果，包含媒材運用、技法的使用、版面配置以及創作者本身所受文化歷史的影響，是一種整體效果的總和表現。

(二) 符號學與互文性

⁶ 何懷碩《風格的誕生》，頁 49。

⁷ 楊茂秀主編，黃孟嬌譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第四期》（國立台東大學，2006 年），頁 26。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p.77.

⁸ 楊茂秀主編，黃孟嬌譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第四期》，頁 29。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*（暫譯：關於圖畫的一些文字——兒童圖畫書裡的敘事藝術），p. 81。

⁹ 同上註，頁 30。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 82.

1. 羅蘭·巴特（Roland Barthes, 1915–1980）

羅蘭·巴特對於符號學的概念仍得自符號學的先驅、結構主義創始者、現代語言學之父的弗迪南·德·索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857–1913），索緒爾提出「記號的任意性」，指的是能指和所指間沒有一種必然聯繫。¹⁰在索緒爾之前，人們常將記號（sign）和能指（signifier）混為一體，而將所指（signified）排除在記號之外。巴特遵循了記號是由能指和所指組成的這一索緒爾的重要原理。堅持所指是記號的一部分，就此，研究所指的語義學應是研究記號的結構語言學的組成部分。能指面構成了表達面，所指面構成了內容面。而無論是表達面（能指面），還是內容面（所指面），都具有形式和內質兩個層次。就此，巴特從語言學的記號特性推導符號學記號的特性，二者類似，符號學也是由一個能指和一個所指組成。¹¹

在巴特看來，符號學早已深入到社會、文化及生活中的各個領域，無論是圖像、動作、音樂、物品，或任何在禮儀、儀式及演出中所見到的一切，這些由不同質料所組成的複合體，就算它們不構成「語言」，至少也構成了「意指系統」。一切意指系統當然包括各式各樣的社會性要素或物品。符號學的出現又為語義分析提供了新手段，它是應運現代社會的歷史要求而誕生的。因此，透過巴特的影響，語言學與符號學正式分家。¹²

另一方面，在《作者之死》（*The death of the Author*）一書中，巴特更大膽宣佈了作者已死的概念，他將作者棄之不顧，改以「寫作」取代了文學，「寫作」不再依附於一種固定秩序，不再受制於一種深層結構法則，「寫作」成了一種轉抄，它是在汪洋大海的文本中挑選、模仿、改寫和複製，作品是其他作品的模仿和變更，作品成為一種純關係性作品。¹³

「文本」是如何生成的？這構成了巴特第二個問題核心。1969年後，克里斯

¹⁰ 汪民安，《羅蘭巴特》（湖南：湖南教育，1999年），頁104。

¹¹ 同上註，頁105。

¹² 羅婷，《克里斯多娃》（台北市：生智文化，2002年），頁43。

¹³ 同註10，頁185。

多娃等人啟發了巴特的文本觀，正是在這裡，巴特開始帶有後結構主義的味道，他開始相信互動作用，他前期的穩固秩序的結構主義觀點開始動搖。然而他把焦點統一放在讀者，他賦予了讀者巨大的權力。¹⁴古典主義批評從不過問讀者，它只是承認作者，巴特指出，再也不能容忍這種顛倒是非的騙局了，為使寫作更有前景，顛覆這個神話是必要的，「讀者的誕生」應以「作者之死」為代價。

2. 茱莉亞·克里斯多娃 (Julia Kristeva, 1941 -)

克里斯多娃和巴特一樣十分重視符號學從語言領域向非語言社會文化領域的擴展。她認為，符號學如同人們所喜歡的，影響任何社會實踐的主要強制力在於它是有指示能力，它是像語言那樣表述的。這樣看來，我們更容易明白符號學和互文性的關聯，符號學的表述能力／指示能力／意指性功能，這些都和互文性極為相關的。

克里斯多娃所建構的符號學是和互文性緊密相關的，也就是她的「解析符號學」(semanalysis)，那是一種容納了多種學科知識，且運用於社會文化與文藝批評的理論方法。她以為，當代符號學運動最具有生命力的表現是所謂符號的意指性實踐，即研究文化中各符號系統的能指方式。反觀圖畫書文本，也就是符號的象徵性、符號所代表的意指性功能。符號學的意指性實踐，其根本上就是所謂的意識型態現象，於是符號學就有了雙重身份，既有意指性實踐的功能，又有意識型態現象。可以說，符號等於意識形態，等於約定俗成的概念。一如索緒爾所發現的，符號是約定俗成的，能指和所指的搭配可以是任意的。

「互文性」(intertextuality) 此一術語最早便是由克里斯多娃在《符號學：解析符號學》一書中所提出的。她在隨後的《小說文本：轉換式言語結構的符號學方法》中，以一章的篇幅詳細論述了「互文性」概念的內涵。¹⁵互文性狹義的界定以吉拉爾·熱奈特 (Gérard Genette) 為代表，他認為互文性指的是一個文本與可論證存在於此文中的其他文本之間的關係。廣義的定義則以克里斯多娃和巴特

¹⁴ 汪民安，《羅蘭巴特》，頁 177。

¹⁵ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 112。

為代表，認為互文性指任何文本與賦予該文本意義的知識、代碼和表意實踐之總和的關係，而這些知識、代碼和表意實踐形成了一個潛力無限的網路。¹⁶並且，克里斯多娃在〈受限的文本〉(*The Bounded Text*)一文中給文本與互文本下了一個極為明確的定義：「文本是使直接瞄準資訊的交際話語與以前或同時的各種陳述文發生關係，並重新分配語言順序的貫語言實體。因此可以說，文本是一種生產力。」¹⁷

一如羅蘭·巴特的見解：「任何文本都是互文本；在一個文本之中，不同程度地並以多少能辨認的形式存在著其他文本；例如，先前文化的文本和周圍文化的文本，任何文本都是過去引文(citations)的一個新織體。」互文性理論不僅注重文本形式之間相互作用和影響，更注重文本內容的形成過程，注重研究那些「無法追溯來源的代碼，無處不在的文化傳統的影響」。因此，多娃的互文性理論對後結構主義和解構主義文本理論影響甚大。¹⁸

簡言之，本研究在創作風格的析探中，將從何懷碩所提出「題材」與「技法」兩方面考量創作者如何反映「時代性、地方性(民族性)、個人特性」；以及從諾德曼所建議從整體考量，包含圖畫書結構模式、態度、主題等視角來思考。在互文性方面，則以克里斯多娃與巴特所提出，具後結構主義概念的文本性為基礎，由於研究文本中圖像與文字敘寫所涉及的互文性具多樣化，因讀者的不同有不同的解讀和結果，為避免模糊焦點，本研究依據書中後記所提供之互文人物作為分析參考，將出現於書中的前文本做一簡要的分析探究，試圖詮釋和本書互文結構相交織的模式，透視其互文運用的手法。

二、研究步驟

(一) 資料蒐集

本研究的資料蒐集將從國家圖書館、台東大學圖書館、台東大學兒童文學研究所等處蒐集，包括相關的期刊、論文及理論書籍等，作為研究的主要依據，以

¹⁶ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 112-113。

¹⁷ 同上註，頁 115。

¹⁸ 同上註，頁 113。

提高參考價值。研究者於研究期間與指導教授密切聯繫、討論，期能確實掌握進度、避免偏題等狀況發生。

（二）資料分析

本研究將以研究者「我」，作為對 *The Last Resort* 一書研究中的讀者反應參考者，針對書中的幾個面向做分析與問題探究。研究進行中將對該書做文本分析、歸納整理，試圖從「視覺藝術分析」與「互文性研究」兩方面著手。圖文方面，將以「符號學」觀點，採以圖為主，文為輔，並進的方式分析研究，並運用電影學「蒙太奇」手法與「分鏡」原理作為分析觀點，探討其繪畫風格、構圖、剪接、圖像符號等；互文性方面，將針對書中所出現的互文文本、圖像、電影等做一分析比較，研究文本的敘述風格，包含其雙關語、造字趣味性，及其中所隱藏的符號等作為研究的重點，此外，在視覺藝術風格的援用及互文表現也將進一步探究，主要從象徵主義與超現實主義兩種藝術風格融入分析。

根據本研究的目的和欲探討的問題，細部作法上，首先整理 *The Last Resort* 文本角色中所指涉的互文文本，比較文本與前文本中的人物角色及情節等異同；再者，探討作者對於本書中的人物情節的安排與畫面配置，並討論之；最後，將圖與文並進分析探究，依序從每一頁閱讀過程中，可以聯想到的文本有哪些？運用符號學觀點、翻頁分格方式、蒙太奇剪接原理及圖像符號意義等，解讀出不同的聯想及圖像畫面的多重互文性，並探討之。

貳、研究範圍與文本介紹

本研究以 *The Last Resort*（英文版）一書做為研究文本，主要探討本書的創作風格及書中的互文性策略及應用。

繪者是義大利著名插畫家英諾桑提，他將自己的真實故事，化為藝術，用繪畫表現出來，述說自己從失去想像力到恢復想像力的過程。書名雖然是 *The Last Resort*（中譯書名為：絕地大飯店），卻可重組為「休息吧，失落的心」（Lost Heart, Rest），這是作者美國名詩人 J·P·路易思對於文旨的巧思，他精準地詮釋畫者

的精神意指，並讓整篇故事也散發著詩的韻味。

故事起源於一個畫家失去了想像力，「記憶像一頂舊帽子，『想像力』像一雙新鞋。弄丟了新鞋，除了找回來，還能怎麼辦呢？」於是他放下紙筆，打包行李出發尋找自己的想像力，待油耗盡後來到了「絕地大飯店」，畫家遇到了許多跟他一樣也在找尋什麼的旅客，隨著故事的發展，畫家一點一滴地找回他的「想像力」。在 *The Last Resort* 中，英諾桑提所使用的技法一改以往那樣強眼醒目的風格，筆調上反而採取比較簡單，在主題上則賦予每一幅圖像諸多神秘耐人尋味的元素，每一位角色都各自暗藏著神秘、每一幅圖都暗藏玄機，如此提升了閱讀的樂趣更勝以往，儘管圖中再細小的部份也都值得讀者一再玩味、反覆閱讀。

該書在適讀年齡方面，出版業者或網路傳媒皆界定在 9-99 歲，作者路易思則認為本書更適合成人閱讀。¹⁹關於這部分，筆者認為其適讀年齡層應落在 11 歲以上，大約小學高年級程度，此階段的學生在探究精神和思考能力方面正值萌芽，而本書適合作為延伸閱讀，提升小學生在認知、情意、技能方面的發展，開創孩子們在創作上想像力的發揮；同樣的，對成人來說亦然。

參、研究限制

在本研究進行中，將以文本本身為主要研究對象，關於作者與插畫家的背景與創作過程則非研究的重點，因此未做深入討論。另外，由於 *The Last Resort* 一書之構想首先是來自於插畫家英諾桑提，後經 J·P·路易思增添文字，擴充了文本的豐富性，由於文本本身是以英諾桑提本人做為故事中主要角色的造型，呈現出插畫家自傳體的基調，因此筆者特別著重於有關英諾桑提創作的評論。但由於目前相關評論較為缺乏的現況下，研究者將致力於從其他對圖畫書中圖文關係相關的文獻中，試圖找出圖文關係中的分析與原則，加以重複閱讀英諾桑提的作品，記錄閱讀時所發現圖文中所呈現出的特點，其互文性的手法及相關技巧的運用，作為研究者切入英諾桑提圖畫書中圖文關係的角度與分類準則。

¹⁹ J·P·路易思，電子信件訪談，2007 年 11 月 22 日。

筆者收集到 *The Last Resort* (絕地大飯店) 的中、英兩種不同版本，比較發現：中文版與英文版的排版大相逕庭，無論是文字韻味、圖片大小配置、圖文關係等，一概不同。雖然本研究的重心不在於中、英版本的異同比較，但筆者認為在圖像安排上，中文版在翻頁上較能凸顯主題的懸疑性，並有製造驚喜的效果，在畫面上，英文版則比較能夠保留畫面完整性，少有跨頁裁切的現象發生。起初欲以中文版作為研究版本，然而歷經幾個月的探究後，深深感覺到在文字上必須透過英文版的解讀方能更精準的理解文本，才能解讀更多被隱藏的訊息。為求忠於文字作者路易思的精神，幾經評估後改以英文版作為研究文本，而中文版僅做局部或重點式的參照。此外，關於本書文字方面的分析，是筆者所面臨最大的困境，由於作者以極富詩化的文字與創造字的遊戲方式呈現故事，當中更帶有許多方言和自創文法風格，已非筆者能力所及可以通盤論述，因此將以忠實翻譯方式來詮釋文本內容，筆者努力與作者聯繫試圖解決翻譯上的問題，而無法在文字、文法上的風格或互文性進行細微分析。至於圖像的畫面配置上，在論述中將視需要酌以中文版為輔，作為分析參考對象。最後，關於英文字「Imagination」字意上有「想像力」和「創造力」兩種解釋。在本研究中，筆者皆以黃聿君所譯之中文版「想像力」為參考標準。按其文本語境，這個字亦可解讀為「靈感」，主人公試圖追尋的想像力，即創作靈感的泉源。

The Last Resort 一書內容蘊藏豐富意涵，涵蓋讀者年齡層甚廣，兒童與成人可依據自己過去閱讀的先備經驗，解讀到不同面向、不同程度的意義。關於「互文性」的探究，可能遭遇的困境在於探討文本中的引用可以不斷地延續，不知止於何處，為避免此一情形，本研究僅以讀者即研究者，作為讀者反應的參考者，依本身所閱讀、所構思的概念，做為分析文本的主觀判斷，進而挑選互文文本，再針對文本與互文文本做一歸納整理，以人物形象和事件做一前後文本的比較談論之，藉以了解作者使用多重互文在本書中的手法。為避免因不夠客觀而略顯偏頗，筆者將盡力蒐集具信服力的論說和觀點作為引證，提高本論文的參考價值。

第四節 作者簡介

壹、圖畫作者：英諾桑提（Roberto Innocenti）

英諾桑提出生於 1940 年義大利佛羅倫斯附近的一個小鎮，一輩子從未進入藝術相關學校，但他與生俱來的藝術細胞，天賦異稟，始終強烈的呼喚他走上藝術這條路。在他成為專職插畫家前，曾陸續擔任過藝術商品店助理、平面設計工作室、動畫影片繪圖，以及廣告插畫和海報，最後專注在書本的插畫創作上；而最終，英諾桑提的繪本創作在國際間大放異彩、倍受推崇。包括有《鐵絲網上的小花》、《木偶奇遇記》、《灰姑娘》、《小氣財神》、《胡桃鉗》以及《大衛之星》等，並得到多項國際大獎，如「布拉迪斯國際插畫雙年展金蘋果獎」、「紐約時報最佳插畫獎」和「英國格林威大獎最佳推薦獎」等。

英諾桑提在戰後經濟艱困的處境下被迫到鋼鐵鑄造廠工作，時年十三歲。五年後，轉到羅馬的卡通製片公司去工作，在那裡奠定了他在藝術工作方面的根基。很快他又回到故鄉佛羅倫斯，在家鄉為電影和戲劇設計書本及廣告封面的工作，1970 年他遇到了美國畫家 John Alcorn，他鼓勵英諾桑提嘗試書本的插畫創作。而後就在英諾桑提為義大利和英文文本插畫了一定數量的工作後，1983 年他被委任詮釋 Charles 的作品 *Cinderella*（中譯《灰姑娘》）出版了，這是他首次成功詮釋系列經典作品的第一部，並奠定了日後插畫生涯成功的序曲。²⁰關於《灰姑娘》引起熱烈迴響，其成功的因素在於畫家運用得宜的策略，他一反灰姑娘過去給人中世紀風貌的刻版印象，而將這部經典童話的故事背景架設在 1920 年代的英國社會，也就是近代的社會生態模式，包括了服裝、建築、街道、交通工具、家具飾品等，一概出現在插畫裡頭，深受讀者熱愛，是相當成功的傑作。

英諾桑提的插畫風格多半呈現全景式，每一個小細節都暗藏玄機，常以一種極具吸引力令人著迷、能引起讀者們驚嘆反覆翻閱的風格著稱，許多小讀者更是

²⁰ Silvey, Anita. *Children's Books and Their Creators*, (Houghton Mifflin), 1995, p. 344。

深深被他這般華美壯麗的畫風所吸引，例如《灰姑娘》²¹、《木偶奇遇記》²²、《小氣財神》²³等插畫作品。此外，英諾桑提最值得注意的是，他透過視覺上有說服力的畫風和極穩重的作畫精神，創作出如劇本和故事般的作品，他總能精緻細微的為每部作品衷於原作精神做最道地的詮釋和插畫，在其後的插畫作品《木偶奇遇記》和《小氣財神》中，皆能成功展現出十八世紀那種既充滿活力又顯髒亂的倫敦市貌。這樣卓越的繪畫才華在他之後所擔綱的插畫作品中的詮釋能力皆可看到。²⁴

英諾桑提的作品具備了敘述性的藝術風格，總是以細膩的筆法展現大歷史悲愴的一面，看似平靜卻暗潮洶湧，他在畫面的運用上最常使用遠距鏡頭，更有蒙太奇式的味道，作品被評為兼具古典藝術繪畫風格，且被視為是極嚴謹的寫實主義者，²⁵他擁有一雙一絲不苟、專注細節的眼力，能夠老練地掌握色彩和透視圖等技法運用。優秀如他實在很難讓人相信他在完全沒有經過正統的繪畫訓練的背景下，竟能夠雕塑出成為優秀插畫家的高成果。

儘管如此，他卻自稱自己的作品屬於象徵手法，的確，在表現主義或象徵主義的作品裡，我們比較容易看到風格的樣式，而在寫實主義的作品中則較難一眼看出作品的風格樣式（詳細內容將於第肆章第一節中論述）。

英諾桑提是當代最偉大的插畫家之一，他之所以能成為當代插畫家的典範，不僅在於他卓越的繪畫技巧以及對故事的掌握度和詮釋力，更在於他對平民大眾永遠的關懷，對歷史真相的追究與對生命的尊重。他將這些毫無保留的表現在畫作上，與他的讀者分享。

在 *The Last Resort* 一書中，最具特色的莫過於他的全景展開圖，尤其那幅乾枯

²¹ 貝洛 (Charles Perrault) 文，英諾桑提 (Roberto Innocenti) 圖，殷麗君譯，《灰姑娘》(台灣麥克，1999 年)

²² 柯洛帝 (Calro Collodi) 文，英諾桑提 (Roberto Innocenti) 圖，周蘭譯，《木偶奇遇記》(格林文化，1997 年)

²³ 狄更斯 (Charles John Huffam Dickens) 文，英諾桑提 (Roberto Innocenti) 圖，張玲玲譯，《小氣財神》(格林文化，1997 年)

²⁴ Silvey, Anita, *Children's Books and Their Creators*, p. 344-

²⁵ 同上註。原文內容：Roberto Innocenti's classical, painterly style bespeaks a scrupulous devotion to realism, a meticulous eye for detail, and a sophisticated mastery of palette and perspective,....

的海，上面有瘋狂追捕白鯨「莫比迪」的亞哈船長及他的捕鯨小艇（頁 30-31）。這幅圖可謂戲擬性極為強烈，海瞬間乾枯、白鯨竟然擱淺了，捕鯨船水手仍死命在乾枯的海上追捕著，所有的房客都望向這一幕，除了灰灰先生以外。承襲畫家過去的風格，英諾桑提總能表現其獨特的創作手法，他總是細心關照全景圖像中的每一個細微部份，靈活地將機智、戲謔等元素自然融入畫面中，在同一畫面裡淋漓展現了精緻度、隱喻性及神秘的色彩。²⁶

貳、文字作者：J·P·路易思（John Patrick Lewis）

J·P·路易思 1942 年出生於美國印第安那州，²⁷是一位著名詩人，擅長寫作，喜愛到當地各中小學分享詩作，推廣教育。著有 *Boshblobberbosh*、*The Stolen Smile* 及 *The Shoe Tree of Chagrin* 等多本童書。路易思行文優美，字句間流露充沛感情和生命力，作品不但獲得《號角雜誌》、《出版人週刊》、《書單雜誌》等雜誌的書評專欄極高讚賞，也常名列推薦好書名單。目前和妻子及三個繼子定居美國。

《出版之門》據台灣《民生報》2003-04-25 消息報導：台灣格林文化公司出版的繪本 *The Last Resort*（絕地大飯店），因為作者 J·P·路易思的巧思和創意，榮獲該年度義大利波隆那兒童書展「特別注目獎」(Special Mention)。他為 *The Last Resort* 構築了一個充滿豐富幻想情境的故事，將文學名著中的重要角色聚在一起，發展出不同於傳統的故事，讓讀者重新領會生命的意義。也因本書充滿奇幻與想像，富感情與生命力的文字及動人插畫，而成為該年度波隆那童書世界極受注目的一本書。²⁸

²⁶ James Hynes, "Who Are These People?" *New York Times Book Review*, November 17, 2002, p. 46.

²⁷ J. P. 路易思個人網站：<http://www.jpatricklewis.com/scenes.shtml> (2008/4/5)。“I arrived on May 5, 1942 in Gary, Indiana-- twenty minutes after my twin brother was born!”

²⁸ 筆者電話與出版社連絡證實，獲獎書本是英文版。參見網路資訊：台灣格林童書在波隆那書展獲獎，<http://www.publishing.com.hk/news/newsdetail.asp?textid=A01000020030425001>。

第貳章 敘事結構及表現

談及風格產生的具體途徑，何懷碩認為第一是「題材」的問題，其次是「技法」。²⁹同樣的，培利·諾德曼亦認為，風格具有宣示身分的效果，而主題（題材）的選擇則是決定風格的要素之一，³⁰這項觀點正好和何懷碩不謀而合。何懷碩認為，題材具有決定一名畫家風格呈現的要素，題材的選擇就是繪畫思想的第一步顯示。至於第二步，究竟要表現什麼情感、什麼觀念、什麼境界？此處的重點在於，題材不分新舊、不怕重複，主要在於作品的表現上是否有創新（要靠技法），有沒有獨創性？相對的，他也強調技法使用的選定是要順應題材和主題的要求而改變。好比戰術決定於戰略思想，而戰略又決定於時空因素。「語言即思想」，在繪畫創作上，何懷碩以為「技法即思想」，他說：「技法的創造性運用，是情思的表現所依託的手段。沒有思想的技法，為技法而技法，便是殫精竭慮製造技法的新花招，也只流於形式主義的末流，只做廊廡，未入堂奧」。³¹

本章欲探討 *The Last Resort* 一書中的文體創作風格及表現，共分三節討論，依序為主題呈現、敘寫手法以及翻頁與分格等三部份。

²⁹ 何懷碩《風格的誕生》，頁 51。

³⁰ 楊茂秀主編，黃孟嬌譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第四期》，頁 26。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 78.

³¹ 何懷碩《風格的誕生》，頁 52。

第一節 主題呈現

在第一節中，首先就主題的呈現做一簡要說明，並將文本內容梗概做一完整敘說。可以說 *The Last Resort* 一書在主題上是屬於歷險性質的，一段冒險的旅程。而建構歷險的主軸則是想像力的追尋。在取材方面，作者配合繪者的精神，亦採用了經典作品中的人物融入文本中，在繪畫技法上，英諾桑提鋪陳本故事的手法則運用了超現實主義式的風格作為表現，以超現實藝術技法來呈現，筆者認為有其特定的意義和優勢，例如在處理幻想類的情節時，這樣的表達方式便十分適合，畫面中所呈現不合邏輯的拼貼和扭曲，儘管怪誕不經，卻提供了合理的效果。

本故事所呈現的氛圍充滿奇幻色彩，其中心主題離不開和想像力相關的思維，書中所稱之「Imagination」，如前章所述，筆者解讀為「想像力」、「靈感」或「創造力」等意義，在論述中統一以中文版所譯「想像力」一詞作為書寫。此外，筆者為區分英諾桑提和圖畫書中主人公「畫家」，故談到英諾桑提將稱之為「繪者」或「創作者」，而書中的主角則稱其為「畫家」，以此稱呼作為兩者的區分。以下將就主題與呈現方法論述之。

壹、主題——想像力的追尋

簡要回顧本書，內容敘述一名畫家在某個平凡的日子裡突然失去了想像力，他再也無法畫畫創作了，如同被宣判了死刑，於是他放下畫筆，毅然地開車出門，踏上一段未知的旅程，一段想要找回想像力的旅程。他漫無目標的開著車，轉入一條未知的小路，任由車子往前行駛，經過崎嶇險僻的山路，歷經雷雨交加洗禮，直到燃料耗盡，此時車子正好停駐在海邊旅館旁。於是，他住進了這家聳立於海邊的神奇飯店，在那兒碰到許多耳熟能詳的人物，也發現他們各自有各自想尋求的東西。每個來到飯店的旅客都上演著自己的故事，都有待解決的問題，而畫家就像旁觀者在一旁觀望，他的想像力在腦海中不斷互相激盪，就像作夢一般，最後他終於頓悟了，要理解這一切所發生的現象，唯有憑賴自身的想像，畫家最終找回了靈感，他的想像力恢復後，心滿意足的離開飯店。全書文字與圖畫

緊密結合，帶領讀者進入一場兼具文學與視覺藝術的奇幻旅程。

本書題材選擇包含「旅行」、「海邊飯店」與「旅人」，「旅行」的目的是為了打破習以為常的慣行，增加不同的生活體驗，也是創作靈感的來源，切合故事主人公「尋回想像力」的主旨。而這些取自不同名著或電影的旅人，走出他們原有的故事，進入「海邊飯店」追尋各自的意義。這樣的題材選擇與組合有其邏輯性，卻也產生神祕性。繪者選擇以「海邊飯店」為故事場景，在旅人的選角上也因此受到影響，美人魚、水手、白鯨、釣魚男孩等人物都可以與「海」產生關聯性；然而，飛行員、西部客、警探、騎士等人物雖然與「海」沒有直接的聯想關係，卻為故事情節帶來幾分神秘色彩。上述的選角策略，凸顯了「平常」與「異常」的關聯性，讓讀者產生好奇感。

檢視英諾桑提 2002 年以前的作品，如《灰姑娘》、《小氣財神》、《木偶奇遇記》、《胡桃鉗》等，在評論家眼中，這些作品的畫風可說是極富寫實或表現主義，皆深獲讚揚，相對而言，在 *The Last Resort* 的創作手法上則一改過去風格，探究其原因正是本研究的重點之一。主題定位明確後，接下來則是構成主題的媒材和元素。如第壹章所述，*The Last Resort* 一書以繪者英諾桑提找尋想像力的過程為主題，將自身化作書中主角，彷彿是繪者對於尋找創作靈感的現身說法，然而文字卻由詩人 J·P·路易思鋪陳，共同為這個尋找想像力的故事題材架構出耐人尋味的議題，過程中更帶來許多面向的思考。「技法即思想」，繪者所使用的繪畫風格想當然爾皆經過深思熟慮，審慎挑選過的，無論是想像力也好，創造力也罷，這類充滿幻想性、非邏輯性的題材，所需搭配的媒材運用想必需要慎選而非隨興促成，這便是筆者認為繪者在這部作品裡呈現超現實主義風格的主因，以下將探究作者在超現實題材方面的運用。

貳、策略——超現實與互文性融入

不同英諾桑提以往的作畫風格，他在本書中採用較簡化的線條勾勒人物和場景，這些經由藝術家深思熟慮，將非本質的東西刪除後所留下來的也是最足以喚

起討論對象的少數線條，無損其內容的表達。在藝術領域裡，誇張和扭曲是某種特定的表達形式，在圖畫書的文類中更是如此，處處可見超出邏輯想像的藝術技法。諾德曼曾說：「圖畫書藝術家就像卡通藝術家一樣，對於喚起風格比模仿風格更感興趣，對表達度比準確度感興趣。」³²換句話說，真實而貼切的表達出內在情感遠比徒具外觀形式的呈現來的重要。

在超現實的表現技法中，它要求觀看者解除邏輯上的束縛，激發讀者發揮想像能力，理出頭緒並找到合理的結果，好比卡通或電影人物那樣天馬行空的奇幻色彩，怪誕有趣但又不失藝術價值。本書的創作價值在於要求讀者從它的角度看待事物，諷刺式或稱之為戲擬式的創作，如同卡通人物，之所以能夠讓人相信它們所代表符碼的詮釋，能夠達到預期的效果，主要是簡化後所留下來的線條，經藝術家留下的線條足以喚起其代表的象徵意義，所代表的是動作勝於形狀，例如：表現笑容的動作勝於形成笑容的嘴唇。

透過超現實概念的應用，於是在題材的採擷上，英諾桑提透過自身對經典作品的喜愛，包括其對作家、演員、詩人的喜好，將其融入在這部作品中，無論是真實或虛構的人物角色，皆能夠被合理的並置在故事中，和化身為書中主角的英諾桑提神遊在同一時空領域中，共同建構一則既有趣又特別的情節。

以本書中的圖畫舉例：如圖 2-1-1，誇張的雷電打落在山壁上，造成岩壁斷落，車行在絕崖的窄道上，路旁有注意恐龍的標示，遠方又是蜿蜒陡落的山路，其誇張的表現無非是要展現內在恐慌和未知的心情，讀者的情緒就和畫家一樣，沿路駛向未知的旅程；如圖 2-1-2，墜落的飛機現場沒有凌亂的碎片和嚴重毀損的混亂景象，駕駛員不疾不徐的離開飛機，安穩地走在沙灘上，平靜的模樣十分異常；又如圖 2-1-3，眾人齊聚的歡送場合，女主角竟是坐在浴缸裡的美人魚，隊伍中還有一位僅有黑白兩色的人；圖 2-1-4 中，乾枯的海潮，偌大的白鯨擱淺其中，緊追在後的捕鯨船卻還窮追不捨，船長毅然的指揮著，船員卻個個意興闌

³² 楊茂秀主編，黃孟嬌譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第七期》，頁 36。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 96.

珊，岸上目睹這場奇觀的人各有自己的表情和動作，有的很鎮定，有的不以為意，有的只是看熱鬧，也有人持續做著自己的事，毫不受牽動影響。

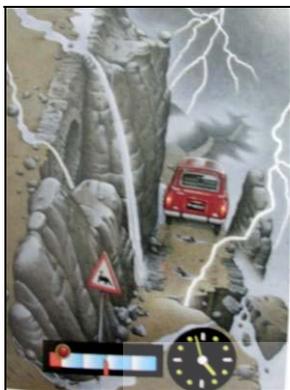


圖 2-1-1 頁 9 右上



圖 2-1-2 頁 24 下緣



圖 2-1-3 頁 33 左上



圖 2-1-4 頁 30-31 跨頁

以上這類的圖像表現，可以這麼解釋，超現實主義在藝術創作表達上，象徵不合理的都是正常的，它和寫實藝術的關係，就像是隱喻和直接表達關係一樣，兩者的關鍵都不在於類似或相像。這些看似誇張不符邏輯的現象，正是超現實藝術風格的特色之一。從另一個角度來看，繪畫表現技法中，簡約粗厚的線條不但能有效傳達動作和感覺，協助故事的述說。

研究過程中，筆者發現，在 *The Last Resort* 一書中，超現實與互文手法的策

略性應用，似乎讓它成為一種特別適合用來傳達想像力主題的敘事訊息的方法，在目的上與所引發的樂趣上皆有其獨特性。插畫家必須構思其欲表達的敘事效果，加以考量、精心策劃及佈局，慎選他將採用的詮釋風格，而非毫無意識地根據經驗，或純粹依個人喜好便決定插畫風格。這也就不難理解，英諾桑提為何一改過去寫實風格的筆調，主要想必因為這是部關於想像力的圖畫書，欲要使想像力奔馳，表達內在情感、幻想和意念最有力也最貼切的手法莫過於此。

一般而言，插畫家的本質是傳達訊息給讀者，必須考量作者文字中所顯露出來的特質，寫意而傳神地展現出來，而非以表達一己風格為目標。亦即，在圖畫書中，插畫要以能夠呈現的意義最重要，作為個人特質的表現佔其次。好比一名優秀的演員，他的演技是要靈活而不受拘束的，要能盡善地飾演每種角色，只詮釋單一形象、單一風格的人物角色在專業上是不夠水準的演員。而在本書以圖畫為主、文字為輔的情況下，可以看成文字補充說明的成分較高。



第二節 敘寫手法

綜觀近十年來，台灣出版界盛行圖畫書（繪本）的風氣大張，近幾年又將許多大家經典小說改編成繪本書籍，諸如名人傳記繪本化、經典名著繪本化及小說繪本化等，此一風氣瞬間流行開來，書架上琳琅滿目，這或許也顯示出讀者群的口味和需要，除了凸顯台灣社會重視兒童閱讀的教育外，不少成人亦身染其境，轉向接受這類簡短精美的傳播文化，顯示圖畫書形式（圖文書）的作品不僅適合兒童，同時也極受成人歡迎。*The Last Resort* 所蘊含的特質即是如此，本節即欲探討本書在敘寫上的手法及其展現的風格。

筆者以為 *The Last Resort* 蘊含著小說式的鋪陳風格和童話故事中幻想的情調，筆者認為現今流行的「小說繪本化」概念，在這部書的研究中可以反過來說成是「繪本小說化」，根據這譯的概念，筆者嘗試以小說相關理論進行研究本書，試圖以小說中強調表達手法的特性作為分析研究的依據，藉由小說的研究理論架構來分析本書，從敘事觀點、經典作品、人物衝突及探險的歷程等四方面著手，進行分析論述。

壹、敘事觀點

在所有故事體裁中，敘事觀點可說是作者最初建構文本時所採取的觀點視角，是普遍常見，亦是故事文本中最基本的定調。在弗斯特（E. M. Forster）所著《小說面面觀》一書中，所談及的敘事觀點主要在於探究「全知觀點」和「部分全知觀點」兩種層面。他提到對某些批評家來說，敘事觀點是小說寫作的基本方法。例如路伯克（Percy Lubbock）所著《小說技巧論》（*The Craft of Fiction*）中充滿創意與洞見的敘述，路伯克說：「我認為小說寫作的複雜技巧問題，關鍵全在敘事觀點——即敘述者與故事的關係上。」³³他提出四種不同的敘事觀點：第一，小說家可以公正的或偏袒的旁觀者身分從外描述人物；第二，或以全知者

³³ 弗斯特（Forster, Edward Morgan）著，李文彬譯，《小說面面觀》（*Aspects of the Novel*）（台北市：志文，1998年），頁105。

的身分從內描述他們；第三，他也可以在小說中自任一角色，對其他人物的動機假裝全不知情；第四，或者採取其它折衷的態度。

採用路伯克的上述四種觀點，*The Last Resort* 的敘事觀點則屬於第三種，繪者英諾桑提將自身融入故事一角，對其他人物動機佯裝一概不知情。儘管如此，弗斯特仍強調，寫作技巧的關鍵不在遵守幾項公式，而是在作家如何激勵讀者接受書中一切的能力，這也是弗斯特所看重的核心問題。反觀 *The Last Resort*，作者基於自身創作能力的表現，創造出圖與文所構築成的一部充滿想像和奇幻色彩的故事，搭配主題的佈局，令讀者接受書中人物匯集的荒謬與誇張，欲激起讀者的想像力並接受作者建構的故事邏輯性。書中的圖畫和文字所顯示出來的是一連串現實中不可能發生的事件，將不同時空、不同時代背景的名著角色融聚一堂，安排一場既巧妙又意外的結合，最後留下些許未解的空白讓讀者填補，令讀者依自行經驗解讀圖與文所暗藏的符碼。這般情況正符合弗斯特所言，也是驗證作家作品和讀者之間的關係。

本節關於敘事風格及表現手法，依據張子樟所著《少年小說大家讀》的觀點來闡述。其書中關於小說的表現手法共計分為四種，第一人稱、第二人稱、第三人稱及全知觀點等，³⁴可以看出*The Last Resort*採第一人稱「我」作為敘述觀點，即以畫家自身為主人公的角色做為主觀鋪陳，帶領讀者逐步進入故事主軸，全程參與奇妙、充滿幻想的旅程。透過畫面中主人公「畫家」的視角，以及展開式的全景圖，讀者彷彿身歷其境，和許多文學名著中的主角們共進晚餐，投宿在那神奇的旅店裡，既想要有所作為卻又徒勞無功，只得靜觀其發展，而結果也往往令人意想不到。讀者隱約可見，創作者想表達的話語可透過主角的言談和對話呈現出來，藉由書中人物的口吻表達出作者自身所處的困境和解脫之道。更明白的說，是文字作者揣摩繪者的情境，在繪者所提供的有限的圖畫作品裡，運用精簡

³⁴ 張子樟著，《少年小說大家讀》（台北市：天衛文化，1999年），頁65-67。採用全知觀點時，敘述者便是作者的化身，操控整個敘述過程。就是作者的敘述角色像個上帝一樣，知道故事中發生的所有事情。而採用前三者觀點時，則是以主角或配角的視野觀點去鋪陳整篇故事，人物的描述完全是這位主角或配角的觀察、理解或批判的結果。

的文字訴說一則故事給讀者接收。

圖畫故事中的敘述者即為一開始畫面出現的畫家，一位疲於工作卻毫無新意的倦怠畫家，中心主題從他開始鋪陳敘述，並以他的所見視角及認知意識來帶領讀者走完全程，讀完故事整體脈絡。有趣的是，敘述者是故事中的畫家，然而畫面的捕捉及呈現方式，卻又像是另有其人，讀者的閱讀過程跟隨著主角以第一人稱的形式進行，然而所見的畫面呈卻不是從主角的眼中望出（此種運鏡方式將於第肆章第二節進一步討論）。

貳、經典作品——人物援用與意義延伸

以下筆者根據作者於書末歸納的人物，整理書中的角色形象如下（中譯參考中文版黃聿君所譯）。其中關於人物形象的援用與延伸因涉及互文性的概念將放在第參章做進一步深入的論述。

1. 小夥子 (The fisher boy)：馬克·吐溫 (Mark Twain) 所著《頑童歷險記》 (*Adventures of Huckleberry Finn*) 一書中的哈克·芬 (Huckleberry Finn)。
2. 獨腳水手 (The one-legged seaman)：史蒂文生 (Robert Louis Stevenson) 的《金銀島》 (*Treasure Island*) 中的薛爾法 (Silver)。
3. 孱弱女子 (The invalid girl)：安徒生的〈人魚公主〉、瓊安娜·史派莉 (Johanna Spyri) 的《阿爾卑斯山的少女》中的克拉拉。
4. 灰灰先生 (The wordsmith)：演員彼得洛利 (1904-1964)。
5. 西部客 (The tall stranger with the mysterious past)：格雷 (1875-1939) 筆下的西部牛仔萊斯特 (Lassiter)，或是大仲馬《基督山恩仇錄》中的基督山伯爵「愛德蒙」。
6. 警探 (The policeman)：喬治悉孟濃 (1903-1989) 以馬格雷探長為主角所寫的一系列偵探小說。
7. 飛行員 (The aviator)：聖修伯里 (1900-1945) 的《小王子》。
8. 坐在樹上的男子 (The tree-sitter)：卡爾維諾《樹上的男爵》中主角科西莫。

9. 白鯨 (The white whale)：梅爾維爾 (1819-1891)《白鯨記》，捕鯨船「皮闊德號」的船長亞哈伯。
10. 詩人 (The poet)：美國詩人愛蜜莉狄金生 (1830-1886)。
11. 風車騎士 (The windmill pair)：塞萬提斯 (1547-1616)《唐吉軻德》一書中從不缺乏想像力的唐吉軻德及其隨從「賽哲班」。

逐一審視可以發現，每個角色人物都尋找著自身渴望追尋的某些東西——“bingdingle”³⁵ (中譯：原力)。小夥子為何釣取瓶中信，這方面無非是作者欲藉此激發讀者想像力的延伸，小夥子身上帶有一股令人捉摸不定的幻術、魔法色彩，一種能讓幻想真正實踐的超然能力，他的行蹤不定，又疑似讓飛機憑空修復，他一開始在飯店門口出現，迎接畫家到來，儼然一副知道這家旅館的神秘力量，他扮演著引入者的角色，然而他也是過客，他來到AUBERGE，³⁶想要追求的正是畫家奔馳的想像力，最後兩人都獲得所需。

獨腳水手想找尋的是寶藏，為了挖尋夢寐以求的財富，他來到 AUBERGE，和他擦身而過的陌生男子似乎是相互關聯的，若非男子只追求愛情，只愛美人不羨財，那麼他的藏寶圖似乎也不可能輕易落入水手的手中，有捨有得，在男子外出找尋到他的人魚公主後，藏寶圖失竊了，但是他也獲得了他尋尋覓覓的真命天女，是巧合也是命中註定吧！有趣的是，西部牛仔 Lassiter 所要追尋的 Jane Withersteen，在本書作者的巧妙安排下，變成了人魚公主，而人魚公主傾心愛慕的落水險喪命的王子，在這裡卻變成了西部客。荒謬浪漫不經的怪事層出不窮。畫家也掌握了原文本中角色的特色，Jane Withersteen 柔弱惹人憐愛，需要被保護的形象在書中變成坐著輪椅，有隨侍從旁照料、氣質高雅的女孩。

灰灰先生和警探之間，彼此的互動猜疑，為這本故事內容增添些許神秘和懸疑曖昧的氛圍，灰灰先生抱著想要找尋色彩和演技靈感的期望，沒想到最後因為

³⁵ “bingdingle” 中文譯者翻譯為「原力」，而筆者透過電子信件詢問文字作者，他則自稱那個字意思是『無意義的東西』。儘管如此，筆者認為也不必追探其原因和目的，作者的用意無非是希望讀者發展自己的想像空間，一種創造文字的遊戲，只可意會無需過分考據。

³⁶ *The Last Resort* 書中的海邊旅館，第四頁插圖上的字，即為旅社、旅館。

和警探發生了這場警匪攻防戰的際遇，料想在未來演員生涯中亦將增添一分原力。

飛行員來到 AUBERGE 想要找尋的依然是飛行的冒險和快感，如同聖修伯里熱愛飛行的心志，始終不變。畫中他的到來伴隨著墜機事件，或許道明了他並非有所目的，來到 AUBERGE 只是暫時的過客，只是無心插柳。他這番飛航意外的奇遇也見識到了釣魚男孩（哈克·芬）的厲害。飛行員是具備童心的，從他和畫家的對話即知，他認為白鯨正是畫家所想問的那一隻，名叫莫比敵的白鯨。

樹上男爵想要找尋的是英雄，他在 AUBERGE 中仍舊不忘用望遠鏡繼續搜尋著，然而唐吉軻德來到 AUBERGE 想要找尋的則是勇氣，殊不知兩人的情況正好互補，有誰能夠打從十六歲開始立志生活在樹上終老不落地？這樣的精神和勇氣當然非男爵莫屬，而唐吉軻德的英勇事蹟儘管荒謬怪誕不經，仍舊算得上是名受到鄉人敬重的英雄，男爵和騎士都是互相找尋的對象，互為所求。

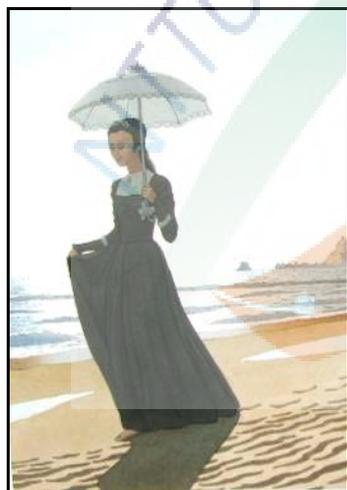


圖 2-2-1 頁 39 左上



圖 2-2-2 頁 39 左下

至於出現僅一篇幅的詩人艾蜜莉狄金生（圖 2-2-1）和唐吉軻德（圖 2-2-2），這說明了什麼？在翻閱全書後，讀者不難理解，類似像這樣不完整的鋪陳主要是為了在結尾後仍能帶給讀者再去延伸的元素和機會，在合上書本後，故事仍在讀者腦海中繼續上演。可說是一種閱讀後的延伸與填補，這樣的手法不論在小說或圖畫書中皆容易看見。

經由以上的論述，可以清楚看見本書所運用的人物含典故性高，援用許多經典名著和真實人物融合在書中情節裡。在人物的分析研究中，回顧歷史，最早將小說人物分類的是約八十年前佛斯特在《小說面面觀》中的〈人物（續）〉一篇所討論，他將人物分成扁平（flat）和圓形（round）兩種，首開人物研究的標準。根據書中內容所述，扁平人物（flat character）在十七世紀又叫做「性格人物」（humorous）。而現在他們有時候又被稱為類型人物（types）或漫畫人物（caricatures）。³⁷在最純粹的形式中，扁平人物依循著一個單純的理念或性質而被創造出來；而假使超過一種因素以上，其弧線即趨向圓形。扁平人物十分單純，用一個句子就可使他形貌畢現。

The Last Resort 中的每個角色皆來自原故事中的主角，都是原著中的圓形人物，研究過程中筆者也思考，如何將所有的圓形人物聚攏後，構成另一則富趣味性及可看性的故事？反覆翻閱本書，筆者不禁思考，是否圓形人物聚攏遂變成了扁平人物？就像好萊塢式的電影，每部強檔的卡司陣容固然堅強，但結果卻使每個人物角色分配平均，甚或矮化，這是大卡司的組合，不再是展現個人秀的一人電影。導演（在此可看成創作者）依照情節需要，將演員最凸出或最具代表性的特質加以包裝、定型化，再主觀猜測大眾對於該主角的刻板印象程度來決定這部作品中的演出形象，亦即由導演（創作者）安排適當角色。成了扁平人物後，其實更加深了讀者對於角色的印象，好比提到哈克·芬，便讓人聯想到那喜愛自由，徜徉於自然、熱愛釣魚，善良活潑的男孩形象，提到獨腳水手和鸚鵡，金銀島的影像便浮上腦海，看到美人魚便聯想到安徒生故事裡的人魚公主。在大卡司的組合中，每個圓形人物都將變成扁平人物，但是這樣的扁平結果，並不意味著貶低，它無形中變成了一種符號性的象徵，召喚讀者大眾的共同回憶。在故事末尾（第 41 頁），畫家回答鸚鵡的問題時，用簡單一句話訴說每個人物追尋的東西，這樣扼要簡明的詞語道盡了人物的角色扮演和特色，使其形貌畢現，一語道盡的結果卻使角色成了扁平人物形象。

³⁷ 佛斯特，《小說面面觀》，頁 92-104。

參、衝突與戲劇性

故事文本中，情節的發展往往需要製造衝突或添加戲劇性以達到豐富文本的閱讀性，圖畫書中亦不例外。從少年小說的理論觀點來看，人物的衝突是少年小說中不可避免的結構，是情節發展過程中最重要的特徵之一，有了衝突，人物的個性便能充分展現。在小說中，為了凸顯人物的個性，作家常安排不同對象和不同程度的衝突來帶動故事的情節。³⁸在本書中亦然，其所運用的技巧和策略無非是要製造高潮迭起和情節轉折，藉以吸引讀者閱讀。此外，從佛斯特的觀點來看，他認為在大多數的文學作品中，有兩個組成因素：一個是人物，另一則是情節（或稱故事）。³⁹情節和人物都是故事中的重要構成元素，在兩者的爭戰中，無疑地，情節節節敗退，卻又不時地放出冷箭作為報復，幾乎所有的小說結局都柔弱無力，原因可能是小說在經營上往往是長篇巨幅，作者創造人物若只是一時所需，為了解決某一事件而產生，然而卻忽略了被創造的人物也會走出自己的路，若非一路綿密地經營安排，其結局往往是作者所無法掌控的。因此，作家在塑造人物和情節方面的掌握技巧必須相當純熟，否則容易陷入不知所云、時空錯亂等問題，結果，到最後又因為情節發展的需要，只好草率結束人物的角色扮演，可惜通常在這種情況下完成的東西，人物將變得僵硬無生氣，對讀者而言，這些人物的最終印象就是死氣沉沉。

張子樟分類了少年小說中人物衝突的類型，計有「個人與自我」、「個人與社會」、「個人與個人」、「個人與自然」以及「個人與上帝」等五種，藉由以上觀點，在 *The Last Resort* 一書中所呈現的中心主軸則屬於「個人與自我的衝突」，這類型的衝突幾乎是所有青少年最容易接受，是最受歡迎的衝突類型。此類型主要描寫主角內心的自我掙扎，例如有關青春期的題材最具典型。這裡，我們所要看的是畫家試圖解決自己遇到創作瓶頸的問題，他在經歷一連串荒誕不經的奇特事件後，對周遭一切有了新的了解，達到某種程度的頓悟和領會，於是我們便容易看

³⁸ 張子樟，《少年小說大家讀》（台北市：天衛文化，1999年），頁68。

³⁹ 弗斯特，《小說面面觀》，頁113。

到，這樣的標準正是此書「個人與自我衝突」的解決途徑。再看書中主人公試圖突破瓶頸的過程，情節上的安排和氛圍營造，屬於懸想性、幻想類的，兼容了奇幻、童話、虛構及真實等情境，融合一氣。其文字精簡，人物特徵刻畫生動，雖然有些人物僅出現一幕，略顯可惜，例如風車騎士唐吉軻德、女詩人艾蜜莉·狄金生，如同佛斯特所言，草草結束將使人物變得死氣沉沉，沒有依歸，留下的只是狐疑和矛盾。但在 *The Last Resort* 中也可看作是合理的、正常的，這麼做無非也是讓讀者多些空白，可供自行想像延伸，發揮本書欲帶給讀者的目的和特質。

同樣是小說理論的另一觀點，小說家兼評論家李喬，曾在所著《小說入門》一書中關於小說眼曾有此談論。古人論詩，有所謂「詩眼」的說法。指的是詩中一字為工的吃緊字眼，也稱做「句中眼」。例如孟浩然詩：「微雲淡河漢」，工在一淡字。李白詩：「吳姬壓酒喚客嘗」，工在一壓字。在小說中，也可以找出像「詩眼」的東西，我們稱之為「小說眼」。⁴⁰在這裡，筆者借用這項觀點，套用在分析圖畫書的脈絡裡。

閱讀 *The Last Resort* 時，最高潮的部分便是出現在一連串的問題和奇特的人物相繼出現，從探長的到來（第 23 頁），接著發生墜機事件，飛行員到來，然後樹上男爵的出現，在 23 頁至 25 頁之間，聚集了最多懸疑性的焦點，疑雲密布，然而真相逐一的破解則是從孱弱女子跳入海裡開始，陸續解開部分人物的追尋目標：陌生男子找到了真愛，人魚獲得愛情，水手終於挖掘找到寶藏，這三人率先獲得問題的解決。緊接著是白鯨的擱淺，飛行員再度獲得飛行冒險的樂趣，探長找出罪犯，同時並釋放罪犯。故事一直延伸下去，所有人的謎團逐漸解開，然而讀者最想知道的是，這樣一路走下來畫家的想像力是否找回了？這項謎底則需留到最後才會知曉。

於是筆者不禁想起作家李喬所說的「小說眼」，這個觀點無論應用在各種童話故事、少年小說中，皆可明顯看到共同的特點，即評論家所言「小說家的眼睛」。在這本圖畫書中，我們也可明顯看到故事最大的轉折正是在懸疑性最濃厚之處，

⁴⁰ 李喬，《小說入門》（台北市：大安，1996年），頁 116-117。

也就是故事高潮上升的斜坡間，中段部分，繼而所有的謎底逐一解開，採用讓讀者驚嘆不已、高呼過癮的方式收束。每位追尋者（或稱之為旅人）都獲得了想要找尋的東西。

肆、探險的歷程（啟程、啟蒙、回歸）

承續上文所述之懸疑性和冒險性的特徵，在探討歷程之前，讓我們再次討論有關情節的問題。佛斯特曾給情節下一個定義，並區分了故事和情節的不同。他以為，故事是按時間順序安排的事件的敘述。情節也是事件的敘述，但重點在因果關係（causality）上。⁴¹他並舉例，「國王死了，然後王后也死了」是故事。「國王死了，王后也傷心而死」則是情節。在情節中時間順序仍然保有，但重要性已不及因果感。又「王后死了，原因不明，後來才發現她是死於對國王之死的悲傷過度。」這也是情節，中間加了神秘氣氛，有進一步發展的可能。這句話將時間順序懸而不提，在可容許的範圍內盡量與故事分開，對於王后之死這件事，如果我們問：「然後呢？」這是故事；如果我們問：「為什麼？」就是情節。佛斯特認為，這就是小說中故事與情節的基本差異。

基於上述，再看 *The Last Resort* 的內容，讀者面對一頁頁的插圖和文字，腦袋往往也落於詢問「然後呢？」和「為什麼？」之間的對話模式。佛斯特對於情節和故事的觀點，與本書文中所述不謀而合，「啊，這也就是我偵查的重點：找出『如果』和『然後』或『但是』的關係。」（中譯版第 60 頁，在英文版第 23 頁中為：Ah, that is the singular aim of my mission: Connecting the IF with AND or the BUT）。透過這些轉接詞語、問句，就形成了各種不同的故事和情節，這或許也闡明了故事文體書寫的一些基本原則。儘管本書文字精簡不如小說般鉅細靡遺，然而在作者的妙筆生花下，同樣善於勾起讀者好奇心的技巧游刃有餘，在好奇心的驅使下，除了翻頁閱讀所產生的敘事時間性外，情節的產生則出現在往回翻閱的過程，讀者不斷往回翻閱的動作，正是企圖找出「為什麼」的渴望，欲自

⁴¹ 佛斯特，《小說面面觀》，頁 114。

行解開謎惑。

以一個少年小說的風格作為呈現，在這本圖畫書中讀者們亦可看出英雄試煉的歷程。這套普遍被運用的模式，常被套用的理論基礎是架構在坎伯所著《千面英雄》中所闡述的觀點「啟程、啟蒙、回歸」(Departure, Initiation, Return)，⁴²亦即張子樟在少年小說理論中所建構的「在家、離家、返家」此一概念。本書中，畫家放下畫筆走出屋子，即是踏上旅程的開始，他想追尋的是一種無形的但對他而言卻極為重要的東西，坎伯所言「英雄的旅程」是關於探求自我深度的勇氣，是一個創造性重生的意象，是我們內在的永恆循環，是一個離奇的發現：發現追尋者所追尋的奧秘就是追尋者自身。主人公所將追尋的正是自身的內在的奧秘，正如坎伯所說：「你就是你一直尋尋覓覓想知道的奧秘。」他最經典的名言：「追尋你內心直覺的喜悅。」這種感覺就像是，當你明確無疑地體驗到「啊哈！」的感覺，你就知道你是馳騁在奧秘上面。本故事中的人物皆來自各大名著和大作家，這段英雄的旅程是把兩個相隔遙遠的觀念綁在一起的象徵，一個是古人對靈性的探求，一個是今人對自我認同的探求。⁴³

以情節和張力來看，《The Last Resort》並非那樣的醒目和誇張，其潛藏的魅力是靠點點滴滴的符碼編織起來，在每一頁的翻閱過程中使讀者發出問號和驚嘆號，讓讀者順著畫家踏上找尋的旅程，經歷試煉、啟蒙和回歸的過程，最後帶著驚訝和喜悅感翻閱完畢。

以故事中畫家所經歷的試煉來看，即是遭遇接踵而來的唐突、荒謬、怪誕以至內心所產生的衝突。畫家感到有些不安的踏進海邊旅館，然後依序遇見獨腳水手、坐著輪椅的女子、看見釣著瓶中信的男孩，以及全身僅有黑白兩色的灰灰先生，於是他細細觀察每個人物和周遭環境，他戒慎恐懼地觀察著，很想探知這些陸續出現的人的背景和目的，但是又不敢輕舉妄動，不知該不該主動攀談、詢問，

⁴² Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》(The Hero with a Thousand Faces) (台北縣：立緒文化，1997年)，頁 49-260。

⁴³ 菲爾·柯西諾 (Phil Cousineau) 主編，梁永安譯，〈前言〉，《英雄的旅程》(台北縣：立緒文化，2001年)，頁 16-19。

他於是默默地觀察著，許多不安和驚恐皆潛藏在內心，不斷翻動著，攪動他的思緒。這也是為什麼畫家表面上看起來鎮靜，但內心翻騰不已，如同天空中的雷電、雲湧、海面上翻騰的浪濤，這些外在環境的無常變化似乎都象徵著畫家內心的景況。他很想知道接下來將會發生的事件，內心其實就和讀者一樣。後續出現的警探就像是找出疑惑、解決問題的鑰匙一般，讀者和畫家一樣都期待著解開謎團，但陸續卻又發生了更多奇怪的事件，飛行員不慎墜機到來，陌生的西部客出現、樹上突然出現一名男子在用餐，乃至於汪洋大海瞬間乾枯，白鯨擱淺，追殺牠的亞哈船長和水手們在後頭窮追不捨。這一連串的事件一時間還真無法獲得合理的解答。

然而再細緻的觀察翻閱，不難發現，畫家所經歷的試煉從表面上看不到什麼重大改變，而是內心的轉折，他必須發揮自身敏銳的觀察力，結合寬廣的想像力，將其巧妙的聯結起來，才能對接下來發展的事件找出合理的解釋。事件的解惑不是靠警探辦案的功力，而是靠畫家內在的頓悟，女子被推落海裡、西部客找到夢中情人、水手挖掘到寶藏、飛行員得以繼續航行、灰灰先生變成彩色，凡此種種都是啟蒙後方能透徹領悟，才能逐一解開的謎團。畫家在故事中的試煉和啟蒙，如同讀者們身歷其境，也共同經歷的過程。

第三節 翻頁與分格

圖畫書在述說故事的時候，有兩個值得注意的地方，一個是圖與文的關係，另一個是翻頁的敘事連續性，從這兩個地方又可以延伸出其他效果，例如節奏、氛圍和圖文配置等。諾德曼（Perry Nodelman）在其所著 *Words about Pictures* 做過的實驗。結果顯示，圖與文常說著不同的故事，結合起來後又是另一個故事，此觀點與插畫家桑達克一致。諾德曼認為，圖與文的關係一直是相反而互補的，亦即文字會告訴我們圖所沒有表現出來的，而圖會表現文字所沒有說的。此外，他也認為，圖與文是互相限制的關係，文字和圖的訊息原本是不完整的，而彼此相互交融讓原本廣闊的意義更明確。

The Last Resort 對於畫面框格大小的處理、全景和特寫鏡頭運用及充滿鏡頭般的取景技巧，都是本書的特色。因此筆者試著從電影運鏡與剪接的概念來解析 *The Last Resort* 裡頭的節奏性，即故事中懸疑與猜測如何透過剪接方式來呈現。此外，評論家安東尼歐·費提（Antonio Faeti）⁴⁴ 對英諾桑提的繪畫風格的評論中提到，英諾桑提援用電影理論中的「蒙太奇分鏡技巧」作為繪畫創作呈現，成為其作品特色之一，故本研究亦將借用蒙太奇的分鏡技巧作為圖畫書中畫面分鏡效果的論述依據。以下將以實例分述畫面分鏡剪接、連戲剪接、主題剪接等三種技法在本書中的運用情形。

壹、畫面分鏡——蒙太奇⁴⁵剪接

關於蒙太奇，主題蒙太奇（thematic montage）是俄國導演艾森斯坦（Sergei Eisenstein）提供的剪接法，主要概念在於「剪接時不是因連戲而剪接，而是因其象徵的聯想，著重『意念』的連絡，無視於實際時間與空間的連續性。」⁴⁶ 例如，

⁴⁴ 行政院文化建設委員會策劃，《英諾桑提插畫集》，（台北市：全高格林，1998年）。從本書安東尼歐·費提所撰寫〈隱喻的風格〉中節選，頁8-9。

⁴⁵ 蒙太奇（montage）：以快速剪接的影像轉換場景，通常用來暗示時間的流逝及過去的事件，多用溶及多重曝光來表現。在歐洲，蒙太奇指剪接藝術。

⁴⁶ 路易斯·吉奈堤（Louis Giannetti）著，焦雄屏譯，《認識電影》（台北市：遠流，2005年），頁576。

一個誇大好修飾的人和一隻孔雀剪在一起，或是將一個極功好權的人與一頭獅子間接在一起，通常鏡頭會依循導演的主題而剪接。

關於剪接，導演艾森斯坦將之比做一種神祕的過程，每個鏡頭宛如一個發展的細胞，而它膨脹到極限時，就會爆炸分裂為二。剪接正是這種「爆炸」，而剪接的節奏正該像一個撲撲亂擾的引擎，每個鏡頭都該在大小、長短、形狀、設計、燈光強弱上，與另外的鏡頭衝撞。⁴⁷艾森斯坦處理電影題材時，在技巧上充滿著文學性，他希望電影能如文學般自由伸展，尤其運用象徵隱喻時從不顧及時空，影像對他而言，不必拘泥於場景內，只要主題有關聯即可。透過艾森斯坦的觀點，我們不難從 *The Last Resort* 看到相類似的主题，一些帶有相關因果關係的圖片，在翻頁與分格間所透露出的故事氛圍，情節氣氛在剪接的巧手操控下，適當地展現出來。以下筆者列舉書中的圖例，討論其翻頁與分格上的技巧和特色。圖片皆註明頁數和所在位置，詳細排版圖示可參閱附錄二。

一、廣角鏡頭⁴⁸

本書中出現過幾幅跨頁式的大場面鏡頭，如圖 2-3-1 和圖 2-3-2，以大遠景式的鏡頭⁴⁹來填充滿版面，造成一種視覺上的震撼效果，其帶來的效應遠比文字來的真切，令讀者感觸更深，所營造出來的故事氛圍尤為顯著。

如圖 2-3-1，地平線將海天分隔為二，繪者以全知觀點鏡頭，從遠距離的視角望去，帶領讀者觀看到的景象，一幢籠罩在烏雲密布、雷雨交加、海浪翻騰的海邊房子，渺小的主人公正試圖踏入屋內。藉由環境背景的刻畫與安排，讓讀者感受到那股危險不可知的緊張懸疑氣氛。這是一幅跨頁式的版面呈現，車行上坡後出現的是打平的穩定感，如同日式漫畫或浮世繪風格，以地平線作為畫面佈局的基調，和上一幅相反的，在這裡英諾桑提安撫了讀者的心，房子給人的感覺是神祕多於恐懼，地平線帶給人安穩，可是又不失其詭譎的神祕色彩，密佈的烏雲、

⁴⁷ 路易斯·吉奈堤，《認識電影》，頁 181。

⁴⁸ 廣角鏡頭（wide-angle lens, short lens）：使攝影機能拍到比標準鏡頭更寬廣的鏡頭，會誇大透視面。也用在深焦攝影。

⁴⁹ 大遠景（extreme long shot）鏡頭，從外景很遠的距離拍攝全景的鏡頭，通常是 0.25 里遠。

翻湧的浪濤以及遠方的閃電，這些符碼透露著故事開始前的訊息，引起讀者好奇和探知的心理。



圖 2-3-1 頁 10-11 跨頁全版

如圖 2-3-2，這幅跨頁全版的畫面，呈現出所有人物的特徵與動態。在這裡英諾桑提或許仍採用全知觀點佈局畫面，但仔細觀察，筆者認為繪者極可能使用了圖中沒有出現的人物視角來呈現，即透過「樹上男爵」的眼睛來看白鯨擱淺的事件，如此一來便是所有人物都到場了。或者，這幅圖所展示的觀看者即包含了讀者，將讀者納入這場事件的見證人。

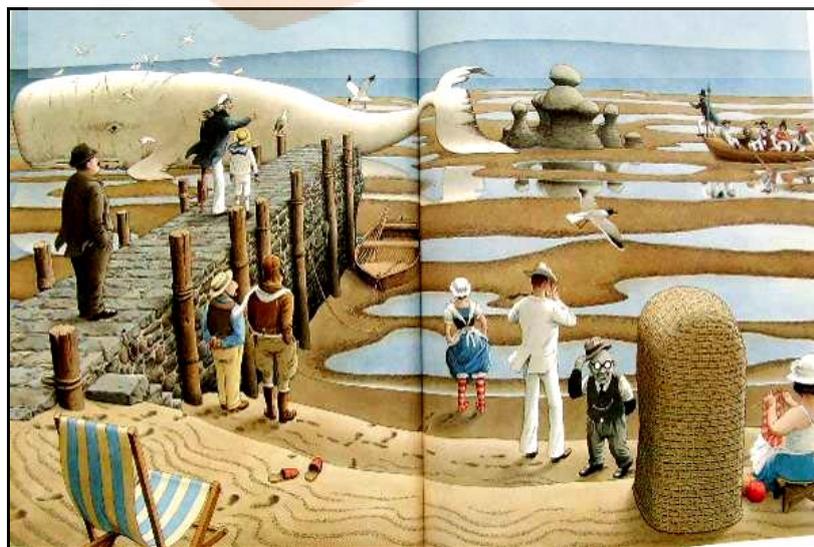


圖 2-3-2 頁 30-31 跨頁

繪者在這幅圖中採用簡單的線條鋪陳出細膩的構圖與情節，暗藏許多耐人尋味的細節在裡頭，無疑是一幅名著角色和演員的大熔爐，很自然卻又極富戲劇性的畫面。帶給讀者一種耳目一新和細讀圖畫的樂趣。

二、深景鏡頭



圖 2-3-3 頁 18-19 跨頁

如圖 2-3-3，從餐廳望入，畫面呈現的效果有一種將讀者帶入場景的味道，讀者彷彿也要步入餐廳用餐，讀者是被納入情景中的，好比圖 2-3-4，由上而下俯視的深景畫面，彷彿從閣樓往下望，也像是攝影機往下拍攝，其視覺效果除了展現張力外，亦鉅細靡遺的交代人物細節。相對於前兩者，

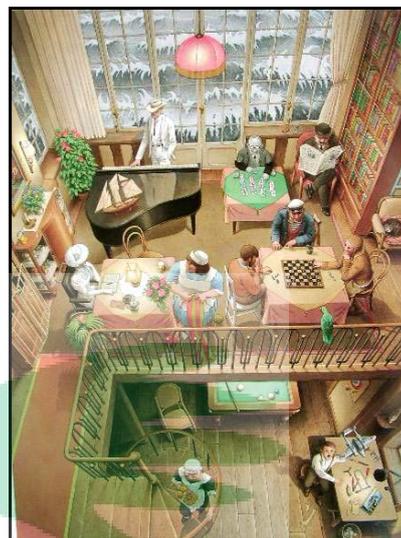


圖 2-3-4 頁 32

圖 2-3-5 在畫面上利用窗框



圖 2-3-5 頁 12-13 跨頁

與牆面建物將內外場景分隔開來，讀者像是被排拒在外頭，觀看的效果只有一種可能，即以全知觀點，攝影機取景鏡頭的方式展現畫面效果。

三、寬螢幕式的鏡頭⁵⁰

狹長形的插圖往往置放於書頁的上緣或下緣處，像插圖般的補述，雖然不是最主要的畫面或鏡頭，然其廣角鏡般的視野帶給讀者另一種觀看的味道，和深景

⁵⁰ 寬銀幕 (widescreen, CinemaScope, scope)：畫面比例大約為 5：3 的銀幕，有些寬銀幕的寬度是高度的 2.5 倍。在這裡寬約高的 3-4 倍，甚至 6-7 倍，呈狹長形置於書頁上緣或下緣處。

鏡頭相反的，寬螢幕式的鏡頭將場面以橫向距離延伸拉開，表現出另一向度，橫向軸的延伸。可以更具特色地表現其故事張力和另類的特寫效果。



圖 2-3-6 頁 21 上緣



圖 2-3-7 頁 21 下緣



圖 2-3-8 頁 28 下緣



圖 2-3-9 頁 29 下緣



圖 2-3-10 頁 34 下緣

配合故事進行的節奏，這類狹長型的插圖起了某種片段式交代劇情發展的功効，僅以一個畫面來填充讀者的想像空間，就像詩一般，精簡且扼要。



圖 2-3-11 書衣封面



圖 2-3-12 書衣封面



圖 2-3-13 書衣封面



圖 2-3-14 書衣封面



圖 3-3-15 書衣封面

以上五幅長條型插圖（圖 2-3-11~圖 2-3-15），皆附屬在故事的開始前和結束後，做為穿插，另外在編排上一起放置於書衣整體呈現，概念上有時間的順序，以海邊旅館做為主標地物，天氣變化和日夜轉換象徵時間的流逝，如圖可見，紅色汽車進入旅店到離開旅店，歷經了晝夜變化、歷經了晴天和狂風暴雨，繪者傳達的意境既是寧靜的卻又瞬息萬變，營造出一股耐人尋味的氛圍，足以引起讀者們想要一探究竟的渴求。

四、仰角鏡頭

仰角鏡頭指的是由下而上仰角的鏡頭畫面，英諾桑提擅長採用不同視角來表現畫面效果，以仰角鏡頭呈現，在書中可以看見幾個具代表性的畫面，如圖 2-3-16 和圖 2-3-17，在線條精簡俐落下，繪者偏重光影配色的柔合與協調，讓讀者不僅可以從一幅圖中看見故事性、象徵性，同時也交代出事件發生的時間性。如圖 2-3-16，洛克希德轟炸機起飛了，時間是在凌晨破曉時，繪者精心佈局的光影效果由此可見。另一方面，圖 2-3-17 藉由上弦月和烏雲，暗示了有風的夜晚，船員拉上主桅風帆，透露了獨腳水手準備深夜起航離去的訊息。

仰角的畫面呈現除了展現構圖上的張力外，往往也更能適切表達故事發展的情節和張力。

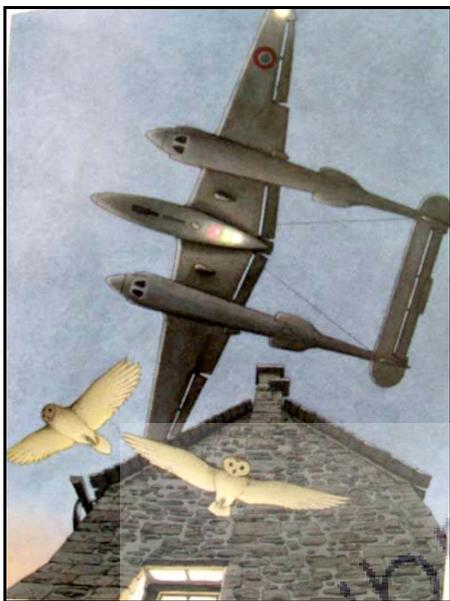


圖 2-3-16 頁 35

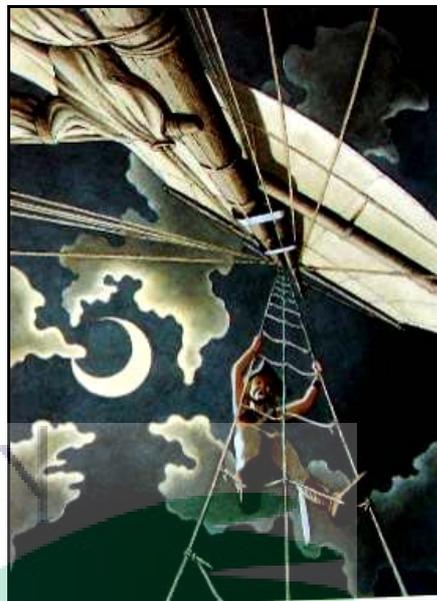


圖 2-3-17 頁 33 右下

五、俯視鏡頭

俯視鏡頭是由上往下看，俯視與以下介紹的鳥瞰鏡頭是本書中較常見的畫面，在繪者的安排下，製造俯視的效果除了個性喜好外，繪者在本書的策略上幾乎是故意避開一般平面化表現的畫面風格，是故仰角和俯角的畫面顯得普遍常見，可說是本書的特色之一，有些畫面則綜合了兩種策略，例如圖 3-3-18 即兼具了深景鏡頭和俯角鏡頭的效果。



圖 2-3-18 頁 32



圖 2-3-19 頁 24 左上



圖 2-3-20 頁 40

六、鳥瞰鏡頭

鳥瞰鏡頭指的是正面由上而下的俯瞰，是以近乎垂直的角度，筆直地往地面望去，其特色在於避開人物的正面表情，或其它不必要出現的景物，在這裡其目的是在製造懸疑的效果，如圖 2-3-21 和圖 2-3-22，護士將孱弱女子推落海水後，以完成任務的自信離開現場，營造出兇殺案情節的氛圍，帶給讀者疑惑猜測的心理，如此即達到繪者目的。鳥瞰圖的另一種表達方式則是將場景的地理位置做一完整性的交代，如圖 2-3-23，可以清楚看見旅館的前方、後方和地形的高低及其他細節，讓讀者一覽無遺。



圖 2-3-21 頁 27 左上



圖 2-3-22 頁 27 右上



圖 2-3-23 書衣封底

七、特寫鏡頭

特寫鏡頭在本書中出現的機率並不多，但效果仍不容忽視。許多特寫鏡頭目的在讓讀者更聚焦地專注在某些細節上，例如圖 2-3-24，屬於較中景鏡頭⁵¹的特寫，此圖畫家開始計劃出門前的準備，桌上擺滿了各種必備的衣物和用品。如圖 2-3-25，單看此圖，觀者很容易便可猜到是從某個機器孔望出去的景像，這裡觀看的視角即是從樹上男爵的望遠鏡中探看出去的景像，兩個分別騎著馬和驢的人物即是唐吉軻德和他的搭檔，雖然僅僅出現一幕，卻足以喚起讀者們的記憶，那位固執而充滿勇氣和幻想力的老鄉紳唐吉軻德。而圖 2-3-26 則透過特寫的鏡頭表

⁵¹ 中景鏡頭 (medium shot): 與特寫相對的鏡頭，通常是一個人膝或腰以上的鏡頭。

達細節，房號 13 的鑰匙，暗示了不詳或不吉利的預兆，灰色的人物充滿令人狐疑和詭異的色彩。



圖 2-3-24 頁 7 下方



圖 2-3-25 頁 39 左下

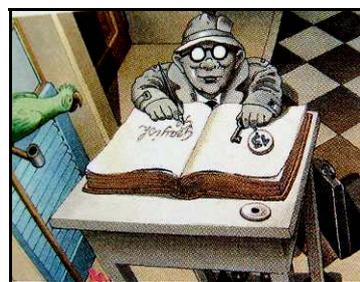


圖 2-3-26 頁 16 右下

透過電影的分鏡技巧和相關理論來檢視本書畫面的組成與故事鋪陳，不難發現*The Last Resort*圖畫的特色，就像電影之父葛里菲斯喜歡以幻想式的插入鏡頭來重組時空關係，回溯、前敘及轉場可使導演依主題發展其意念，而不必受時序限制，使觀看者（讀者）能夠自由地探究時間的本質。也像福克納（Faulkner）、普魯斯特（Proust）等小說家一樣，有些導演成功地打破機械化時間的獨斷性。在圖畫書中亦然，這些小說中的技巧和電影中的技巧運用在這本圖畫書中皆可成功地展現其特色。葛里菲斯一手將剪接的功用延展許多：如換場景、時間壓縮省略、分鏡頭、強調心理細節、象徵性插入鏡頭、平行和對比、聯想、主觀鏡頭轉換、同時性、母題重複等。⁵²他也喜歡以「幻想式的插入鏡頭」來重組時空關係。在本書中也可以看見這樣的特色，時間的順序準確與否不是最重要的，如幻似夢般的感覺反而主導了一切事情的進展。

進一步思考，繪者要在短短 43 頁，共計 79 幅圖畫，從中製造情節的高潮迭起，製造畫面和故事劇情的張力，力度上的加強往往更需要不同視角的刻畫來完成，以達成目的。在圖像的分析中，以符號學概念思考畫面，將電影鏡頭當成符號，思考其意義的生成，透過這些多樣化的畫面特效，所表現出的共同特徵皆是為了營造本書詭譎的氣氛和情節張力等效果。其中並加入了許多創作風格和互文特色，在後面第參、肆章將陸續談及。在接下來的論述中，筆者欲從畫面敘述的

⁵² 路易斯·吉奈堤，《認識電影》，頁 175。

角度來探討故事發展的脈絡。

貳、連戲剪接⁵³

連戲剪接可以說是圖像藝術中常見的呈現風格，其注重的是字少圖多的表達方式。如圖 2-3-27、圖 2-3-28，畫家疲憊無精打采的神情，轉而準備計劃出門找回想像力。圖 2-3-29，畫家開車前往不知去向的過程，採四格連戲剪接，車行過程所遇景象、時間和燃料的耗盡，最後抵達一處海邊旅館。圖 2-3-30，畫面同樣以四格漫畫方式呈現，但僅說明主角進入旅館登記、侍者引進房門、進食、就寢，四個畫面交代了時間順序及連貫動作的呈現。



圖 2-3-27 頁 7 上方



圖 2-3-28 頁 7 下方



圖 2-3-29 頁 9

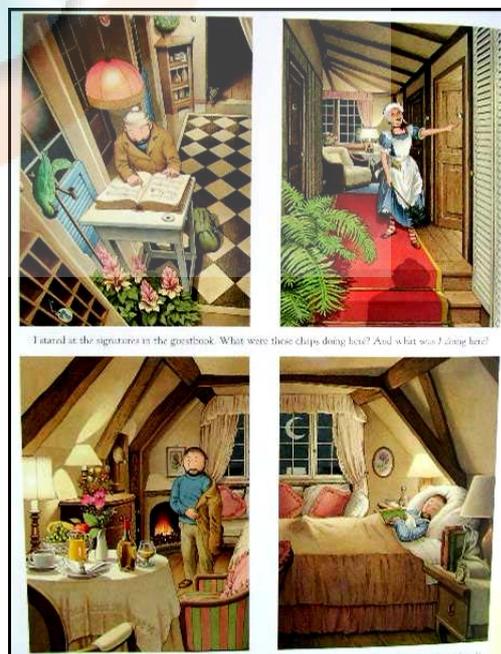


圖 2-3-30 頁 14

⁵³ 連戲剪接 (cutting to continuity)：使動作流暢但不需顯示整個動作的剪接法，必須謹慎地壓縮一個連續的動作。

此外，在上列連續的圖畫中也可以看出，在鏡頭上繪者採用「觀點鏡頭」⁵⁴的敘述方式，只不過這個主觀的人物視角似乎另有其人，而非畫家一人。

畫面配置上，多半有承先啟後的因果關係，正面和背面觀察效果。例如圖 2-3-31，鏡頭以大門為轉切點，鏡頭朝外，獨腳水手正要踏入旅館，採俯視角度，鏡頭朝內，水手步上樓梯，略成仰角，一正面一反面，說明水手入住的完整過程。由於畫面並置的效果，讓讀者們不難察覺到，水手瘸的腳忽而在左忽而在右，產生視覺上的衝突，製造閱讀的樂趣，亦達到迫使讀者細讀的目的。



圖 2-3-31 頁 15 上方

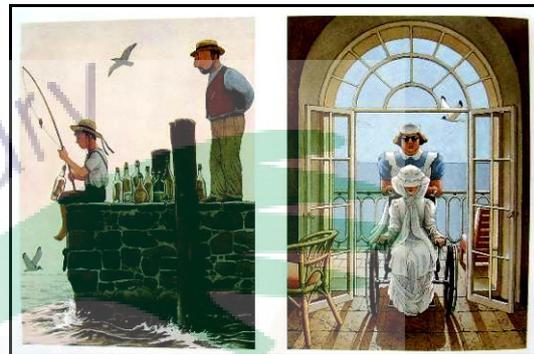


圖 2-3-32 頁 16 上方

圖 2-3-32，鏡頭以旅館後門（有碼頭有海景）為轉切點，呈現約同一時間，畫家至碼頭觀察男孩釣取瓶中信，而另一面，後門入口處則有另一名新房客入住，鏡頭呈現上屬於交叉剪接。⁵⁵畫面中的協調感，透過兩幅圖的海景和海鷗飛翔，仔細觀察便可找到連結性。

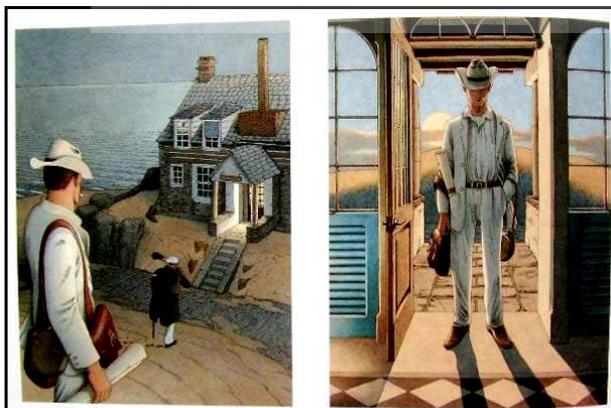


圖 2-3-33 頁 22 上方

⁵⁴ 主題鏡頭，觀點鏡頭，主觀攝影機（point-of-view shot, pov shot, first-person camera, subjective camera）：從影片中對角色有利的觀點所拍的鏡頭，展現角色所看到的東西。

⁵⁵ 交叉剪接（cross-cutting）：或稱之為平行剪接。從兩場戲中（通常是不同的地點）選鏡頭剪接在一起，暗示他們是同時發生的。

如圖 2-3-33，陌生男子（西部客）的出現，鏡頭同樣以門外和門內做為表現方式，說明了人物進入旅館的過程。圖 2-3-34，鏡頭再以正門為切換，一外一內，呈現警探的到來。圖 2-3-35 則以窗內與窗外做為切換，除了室內和室外的轉換，更呈現出由下往上和由上往下的兩種視覺效果。



圖 2-3-34 頁 23 上方

圖 2-3-35 頁 25 下方

事件的描述，按照時間直述式的畫面呈現，如圖 2-3-36，採用高角度鏡頭⁵⁶和近景短鏡頭，簡單描述了墜機的連戲過程。在圖 2-3-37 以鳥瞰俯視碼頭景況，孱弱女子被醫護人員推入海中，她壯碩的體格或許也是繪者想要營造給讀者的錯誤訊息，誤導護士就是嫌疑犯，為故事製造更多懸疑性。然而緊接著出現的是愉快悠游水中的美人魚，在月光下享受自由和玩耍，以四格漫畫形式表現連戲性。



圖 2-3-36 頁 24



圖 2-3-37 頁 27

⁵⁶ 高角度鏡頭（high-angle shot）：從被攝物上方拍攝的鏡頭。

背面與正面鏡頭的運用。透過第三者的視角，如圖 2-3-38，一幅呈現水手的背影，另一幅則以仰角展示正面。圖 2-3-39，釣魚男孩的背影以及正面，一幅是由車外觀看，另一幅則從車內望出去，兩種效果並用。

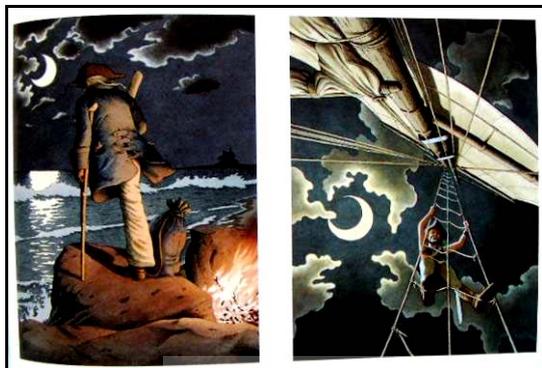


圖 2-3-38 頁 33 下方



圖 2-3-39 頁 42 上方

又如圖 2-3-40，灰灰先生坐在打字機前，從黑白變成彩色，旁邊擺放的鮮豔花朵似乎透露了時間的訊息，顯示這樣的改變不花費多少時間。圖 2-3-41，警探與灰灰先生的戲碼如漫畫般呈現，表現出劇情的連續性。燈光效果上採低調、⁵⁷ 暗色調的效果，營造詭譎的氣氛，耐人尋味。

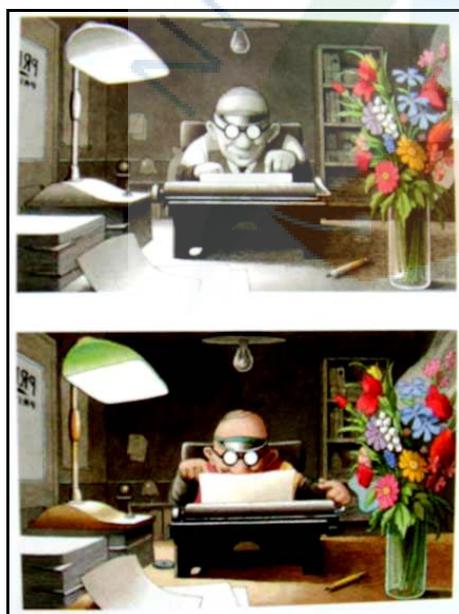


圖 2-3-40 頁 36 左上

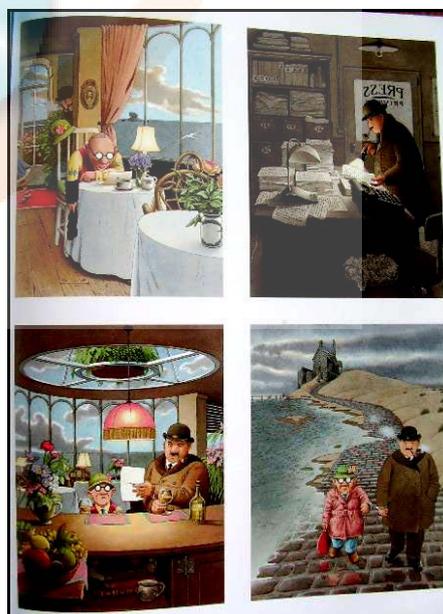


圖 2-3-41 頁 37

最後，再舉以下圖例，這三幅圖（圖 2-3-42~圖 2-3-44）可以看成連貫性的，

⁵⁷ 低調，暗調（low key）：一種燈光風格，強調擴散的陰影及光的氣氛。通常用在推理劇及驚悚片。

小男孩組成的模型飛機，在下一個時間立刻變成真實的，在繪者和作者的巧思下，讀者可以輕易進入故事中奇幻且充滿神秘力量的境地。

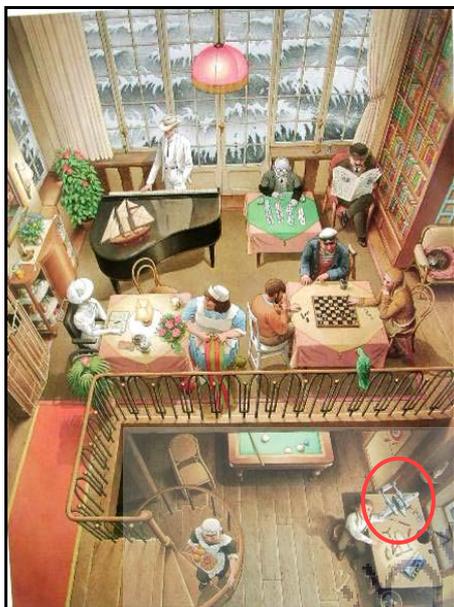


圖 2-3-42 頁 32

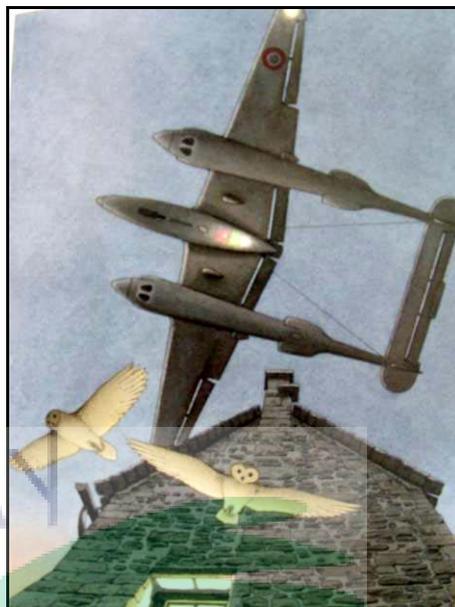


圖 2-3-43 頁 35



圖 2-3-44 頁 34 下緣

從以上所列眾多圖片及說明可知，除了連戲效果外，本書在取鏡和取景方面並重，同一時間不同視角多以並列方式排放，是這本圖畫書的特色之一。

參、主題剪接（並列鏡頭）

在以下系列圖像中，筆者以獨腳水手和陌生西部客為例，說明兩者之間的關聯性，透過一幅幅圖畫的鋪陳敘述，結合了水手找尋寶藏和西部客追尋愛情的夢想成真，兩者進行的時間可說幾乎是相同並進。透過西部客和獨腳水手兩者的交互作用，彼此就像線頭的兩端，在時間的進行下交會成一點後，其中的空隙由讀者填補，圖畫僅透露重要的片段，最終兩人各取所需，各有所獲。

夜晚被推下水的孱弱女子，在西部客夜訪沙灘時邂逅，而水手不知何時趁西

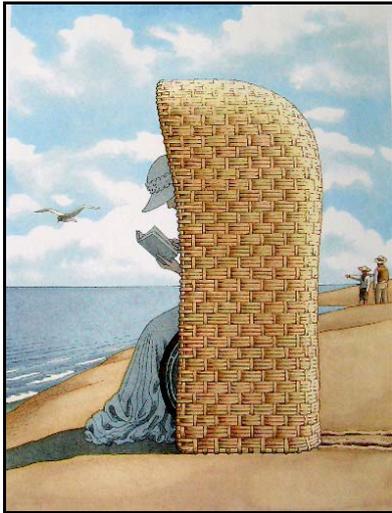


圖 2-3-45 頁 20 左上

西部客不在的時候進入房間調換了藏寶圖，如願地尋獲寶藏的同時，西部客也找到了曾經救過自己的美人魚。

在下列圖畫中，我們可以看到，首先是孱弱女子在沙灘上遮陽棚下看書（圖 2-3-45），到了晚上，獨腳水手夜間外出挖掘寶藏（圖 2-3-46），緊接著西部客出現了（圖 2-3-48），水手似乎怎麼挖也挖不到財寶，而西部客手上卻握有另一張藏寶圖。

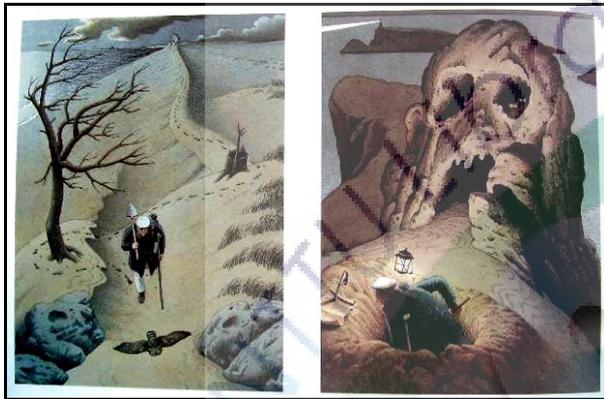


圖 2-3-46 頁 20 下方



圖 2-3-47 頁 21 上緣



圖 2-3-48 頁 21 下緣

越到故事中間部分，畫面的連續性越強，可以看到水手仍繼續不斷的挖掘寶藏，而孱弱女子被推入海裡，透著明亮的月光優雅的彈奏著豎琴，此時畫家正甜甜入睡，西部客倚著窗喝酒，望向戶外，他似乎看到了什麼（圖 2-3-51）。

緊接著所發生的事更加迅速，水手潛入西部客的房間偷換藏寶圖（或是將調包的藏寶圖放回原位），西部客到海灘上找到了他的救命恩人，他日夜思念的批著白紗衣服的女子（圖 2-3-53~圖 2-3-54）。

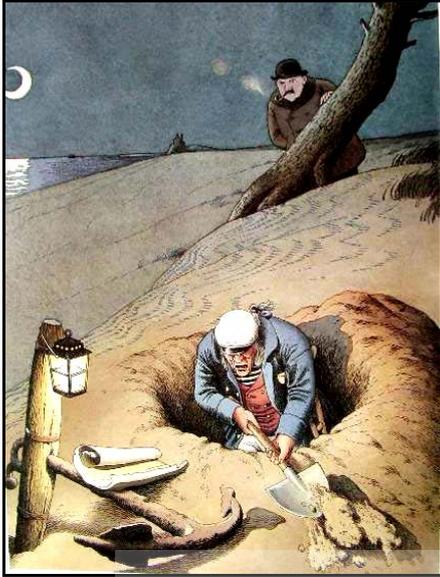


圖 2-3-49 頁 26



圖 2-3-50 頁 27

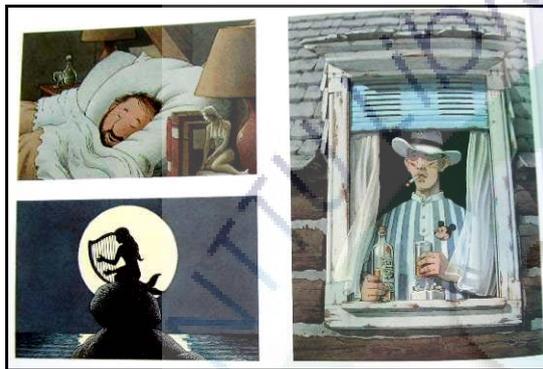


圖 2-3-51 頁 28 上緣



圖 2-3-52 頁 29 上緣



圖 2-3-53 頁 28 下緣



圖 2-3-54 頁 29 下緣

繼續往後翻頁，獨腳水手獲得了寶藏準備揚帆離去（圖 2-3-56 和圖 2-3-57），畫面採用低角度鏡頭⁵⁸。而陌生的西部客和美人魚也開開心心的離去（圖 2-3-55）。畫面中呈現的色彩效果屬於明調⁵⁹，具高反差⁶⁰效果，戲劇性強。

⁵⁸ 低角度鏡頭，仰角鏡頭（low-angle shot）：從被攝物的下方往上拍的鏡頭。

⁵⁹ 高調，明調（high key）：一種燈光風格，強調明亮，少有陰影。多用於喜劇片、歌舞片及高度娛樂性的片子。

⁶⁰ 高反差（high contrast）：一種燈光風格，強調光影變化強烈的光線及戲劇性的條紋。通常用於驚悚片及通俗劇。



圖 3-3-55 頁 33 左上

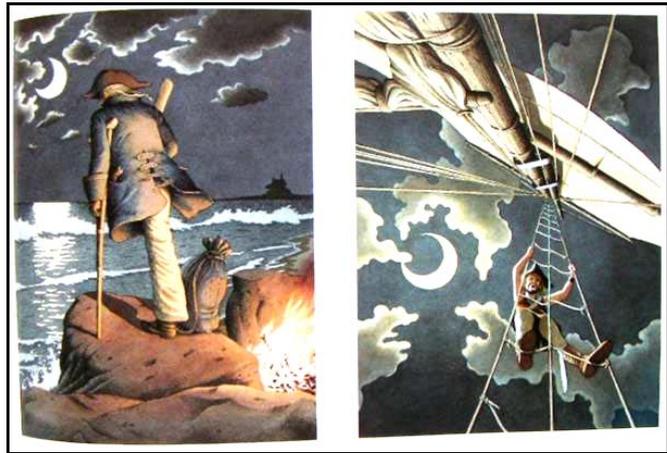


圖 3-3-56 頁 33 下方



圖 2-3-57 頁 34 上方

承上文所述，採用主題式的剪接，即主題式蒙太奇（thematic montage），著重於「意念」的聯絡，而無視於實際時間與空間的連續性。⁶¹採用同一時間不同空間的人事物變化，畫面上採並列式鏡頭呈現，在情節的發展上，如同佛斯特在〈圖式與節奏〉所謂的「鐘漏型」⁶²圖式與節奏觀點。他舉例的兩個「圖式」小說的範例中，分為兩類，一種是鐘漏型（the shape of an hour-glass），另一種為長

⁶¹ 路易斯·吉奈堤，《認識電影》，頁 167。

⁶² 佛斯特所舉「鐘漏型」圖式的例子為法朗士的《泰綺思》，書中有兩個主要人物：禁慾主義者伯福魯士和妓女泰綺思。伯福魯士居住於沙漠，小說開始時他已經獲得救贖而且生活快樂；泰綺思則在亞歷山大過著罪惡的生活。他有責任去拯救她。他們在小說的中心一幕見了面。他成功了：因為與他的見面使她進了修道院獲得了救贖；然而，也因為與她見了面，他卻掉進罪惡之中。這兩個人物互相接近，交會，然後再分開，兩者之行動像經過數學上的精密計算。

鏈型 (the shape of grand chain)。⁶³透過上述對主題蒙太奇畫面分鏡的分析論述，可以發現，從繪本小說化的觀念來看 *The Last Resort* 的寫作技巧，這樣的圖像敘述手法正如佛斯特所說的「鐘漏型」。

經本節的論述分析可知，運用鏡頭分鏡取景的技巧，加上蒙太奇剪接的方式表現圖畫，在劇情內容上可以達到繪者所欲經營的氛圍和張力等效果。細讀 *The Last Resort*，可以發現其在圖畫方面的敘述性和故事性濃厚，在 J·P·路易思依圖構思情節的巧妙安排下，無形中讓整個故事讀來像是翻閱圖文小說，其歷險、偵探和奇幻性的特質，皆在在提升了圖畫書的閱讀性。綜觀其表現手法、策略運用的意義皆符合本書「幻想性」和「創意」理念的應用，營造出所需的氣氛與節奏。



⁶³ 佛斯特，〈小說面面觀〉，頁 193-194。

第參章 人物場景之互文表現

從互文性理論觀點研究 *The Last Resort*，最有趣的無非是書中互文角色的安排，既讓人一目了然卻又非常模糊，繪者在圖畫書中隱藏許多象徵符碼和暗示，不論圖畫或文字，在各種引用、拼貼及戲擬等技巧的運用上可謂深者見其深，淺者見其淺，看似只有一種互文特徵，實則在畫面的經營與構成上往往又讓人讀到不同的味道，每次閱讀總會有不同的感受，於是第二重、第三重互文聯想又伴隨著出現，如此，多重性互文的組成和轉化可說是本書最大的特色之一，亦即筆者在上一章所論及的「超文性」特質。為何會產生這些互文性的聯想，皆因讀者大眾的喜好和過去的閱讀經驗所累積而來，讀者的閱讀基模深深影響解讀文本及圖像的能力，於是冥冥中產生了約定俗成或一種意識形態的現象產生，它就像記憶符號一樣，烙印在人們的腦海裡，等待被召喚。

本章，筆者將從克理斯多娃「解析符號學」理論中所指稱之意識形態與約定俗成的概念，兼容吉拉爾·熱耐特（Gerard Genette）的互文理論觀點，論述人物在本書中的圖文表現風格。

以下依據圖畫書中所出現的人物角色做為本章節分析論述的對象。第一節先闡述說明相關之理論；第二節簡述書中人物在其原著中的形象，或真實人物的特質；第三節中則逐一探究，比照前文本和新文本間的異同，當中所出現的互文差異和文本空隙，比較前後文本在轉化前與轉化後的形象，其現象對於本書創作的影響為何？目的何在？透過筆者的論述分析做一歸納；在第四節中，節選互文文本喬治·西默農（Georges Simenon）所著《黃狗》⁶⁴一書，比照 *The Last Resort* 討論其場景與氛圍的塑造。

⁶⁴ 喬治·西默農（Georges Simenon）著，孫桂榮譯，《黃狗》（台北縣：木馬文化，2003年）。

第一節 互文性理論的應用

以下筆者將分述互文性與超文性概念的異同並說明之，論述中，採用克里斯多娃的互文性理論和吉拉爾熱耐特的超文性概念，借用兩者觀點進行論述圖像中人物的解析。

壹、互文性概念

在互文性的理論中，此處筆者將引述克里斯多娃、巴赫金和羅蘭巴特等人的觀念，闡述互文性概念的生成。克里斯多娃和羅蘭·巴特一樣十分重視符號學從語言領域向非語言社會文化領域的擴展。她認為，符號學如同人們所喜歡的，影響任何社會實踐的主要強制力在於，它是有「指示能力」的，它是像語言那樣表述的，因此我們更容易明白符號學和互文性的關聯，符號學的表述能力、指示能力、意指性功能，這些皆與互文性有著極大的關係。克里斯多娃對符號學的地位特別重視，她主要是從「意識形態」和「意指性實踐」兩方面來探討，她以為符號學是位於科學和意識形態相互鬥爭的場所內，並認為符號學取代了古典哲學，成為科學時代的科學理論。⁶⁵

羅蘭·巴特將互文性解釋為「引用」和「參考」，麥克裡法特爾（Michael Riffaterre）從閱讀的角度將其說成是本體文本和其它文本之間的微觀修辭，還有些批評家索性將其定義為文本間的「暗示」、「粘貼」、「拼湊」和「抄襲」等等。巴赫金雖然沒有使用過這一概念，但是他的「對話」理論與「互文性」概念顯然如出一轍，克里斯多娃也正是通過對巴赫金的闡發明確了「互文性」內涵。

克里斯多娃闡述和發展巴赫金的思想，把**對話原則**引入社會、政治和文化生活中，在巴赫金「詞語概念」中的對話與雙重性概念的基礎之上，她做了更多補充與說明，並率先提出了「互文性」概念。巴赫金關注文本語言中的「對話性」，注重語詞的所指作用，正因「所指」常因地方性或民族性的不同而有不同的意指，

⁶⁵ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 44-46。

所以巴赫金利用「所指」的「差異性」造成一種對話不可終結的過程。⁶⁶

進一步說，克里斯多娃的互文性理論是和符號學有著緊密關聯的，也就是她的「解析符號學」(semanalysis)，那是一種容納了多種學科知識，且運用於社會文化與文藝批評的理論方法。在她看來，當代符號學運動最具有生命力的表現是所謂「符號的意指性實踐」，即研究文化中各符號系統的能指方式。反觀圖畫書文本，亦即符號的象徵性、符號所代表的意指性功能，例如在看到一幅圖畫時，所能解讀出的意義是根據讀者本身的閱歷和經驗，根據其文化傳承而來的先備知識來做詮釋和解讀。依據克里斯多娃的理論觀點，筆者歸納為：符號學的意指性實踐，其根本上就是所謂的意識型態現象，於是符號學就有了雙重身份，既有意指性實踐的功能，又有意識型態現象。可以說，符號等同於意識形態、等同於是種約定俗成的概念。以下針對互文性再延伸討論超文性的概念。

貳、超文性概念

可以這樣說，克里斯多娃有關「互文性」的相關闡釋是基於對文本所採取的角度不同所產生的，有的只是它的細化和具體化，另一方面，由於她將互文性的定義限定在文本間的局部性「再現」、「吸收」和「轉換」上，所以也就忽略了包括戲擬在內的一切文本間的特殊性。從某種意義上來說，戲擬和仿作文本雖然也可能再現、吸收和轉換原文本，但和一般互文性意義上的再現、吸收和轉換很不相同。戲擬和仿作文本對原文本的再現、吸收和轉換並不是局部的或個別的，而是全面性的、整體的。重要的不是它將原文本局部的、個別的語詞、句段或意象再現，或吸納和轉換進來，而是從整體上加入其他新元素，創造另一個新文本，或者說是對原文本的「整體轉換」。這種整體性的「再造」和「轉換」相當於是對原文本的外化和異化，二者之間既有關聯又不相同。如果說克里斯多娃所定義的互文性主要是指「文中之文」，那麼，這裡我們所說的戲擬和仿作則是「文外之文」。特別是戲擬，和克里斯多娃所定義的「互文

⁶⁶ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 72。

性」更有明顯不同：戲擬是仿作對原文的戲謔性仿擬，戲擬文本不僅不是局部地「再現」原來的文本，而是原文的對反、異化和戲謔。與其說戲擬是一種「再現」，不如說它更是一種「表現」。顯然，這屬於克里斯多娃互文性的另類。

關於超文性的問題，吉拉爾·熱耐特（Gerard Genette）的研究極具啟發性。他在其著作《隱跡稿本》中曾給互文性這樣的定義：「一篇文本在另一篇文本中切實地出現。」⁶⁷另外，他認為還有與支不同的另一種關係，即：「一篇文本從另一篇已然存在的文本中被派生出來的關係，後一種關係更是一種模仿或戲擬」，關於後者，他稱之為「超文性」。⁶⁸

吉拉爾·熱耐特一方面承續了克里斯多娃的定義，將「一篇文本在另一篇中切實地出現」（即再現）稱為「互文性」，另一方面，他又將一篇文本從另一篇文本中被「派生」出來的關係命名為「超文性」（hypertextualité）。他所稱的超文是：通過簡單轉換或間接轉換把一篇文本從已有的文本中派生出來。在他看來，「互文」是一種「再現」和「共生」的關係，「超文」則是一種「引出」和「派生」的關係；「超文」不一定直接引用原文，但卻是由原文「引出」和「派生」出來的。他以「戲擬」和「仿作」為例說明，原本雖然不一定在戲擬和仿作中切實地出現（再現），但後者卻是前者引出和派生出來的，沒有前者就沒有後者，後者或在題材、或在主題、或在風格、或在筆法等方面皆是前者的外化、延續或戲謔。是故，本章筆者所探討的「戲擬」就屬於熱耐特所定義的「超文」，超文性戲擬就是通過對反性和戲謔性的「轉換」（外化），從已有的源文本中「派生」（或異化）出來的「表現性」文本。

再說戲擬，它是對原文進行轉換，在藝文表現上以超現實的形式反映原文，或挪用原文，無論對原文是轉換還是扭曲，它都表現出和原有文學之間的直接關係。戲擬或仿作的具體做法就是對原文的一種轉換和改造，先前的文本並不被直接引用，但多少卻被超文引出，仿作即屬於這一類型。在仿作的情況中，

⁶⁷ 蒂費納·薩莫瓦約，《互文性研究》，頁19。

⁶⁸ 同上註。

並沒有引用文本，但風格卻受到原文的限定。在蒂費納·薩莫瓦約（Tiphaine Samovault）所著《互文性研究》中曾提及互文性有共生性和派生性兩種性質，而派生的兩種主要形式就是戲擬（parodie）和仿作（pastiche）。⁶⁹其表現手法、策略與運用的**意義**皆符合本書「幻想性」、「創意性」的氣氛與節奏的營造。換言之，戲擬的效果與超現實效果相符相承，具備幻想和超乎邏輯的特性。

如前所述，「互文」是局部的、個別的、零星的，「超文」則是整體的、派生的、外化或異化的。「互文」和「超文」儘管都存在本體文本和原文本間的對話關係，但它們的對話方式卻大有區別：在「互文」中，原文本局部的語詞、句段或意象進入本體文本之後必定和後者融為一體，從而化解為後者的有機組成部分；在「超文」中，原文本整體外化或異化為本體文本後，二者形成了一種獨立的整體對話關係（如果說這也可以稱之為「對話」的話）。就這一意義來說，引用、參考、暗示、粘貼和抄襲屬於互文性，而改寫、改編、戲擬和仿作就屬於超文性。互文性的矛盾就在於它與讀者建立了一種緊密的依賴關係，它永遠散發讀者更多的想像和知識，而同時它又遮遮掩掩，從而體現出每個人的文化、記憶與個性之間的差別。這兩者之間天衣無縫的一致是不可能的，所以對互文的感知可能會是變化和主觀的。

⁶⁹ 蒂費納·薩莫瓦約，《互文性研究》，頁 41。

第二節 互文文本

依據符號學的理论概念，所有的標誌、圖像、符號及文字等都是「能指」，而「所指」卻是具有生產性的有機體，它是因人而異、因時因地而異，常被不同的讀者所解讀和接受，因此有了互文性的產生。「能指」以圖像的方式呈現，所帶出的意義相對於文字而言是互為等號的，互文性除了以文字做為表達外，圖像的表達亦相當具可看性，這部分也是本文研究的重心。另外，能指以文字形式的最終極至表現即是詩性化的語言，詩所呈現的正是最精簡的語句，讓每個不同的讀者領略不同的意義，解讀出不同的涵義，具備了互文指涉的典型特質。本文由詩人執筆詮釋圖像而撰寫故事，讀來更具啟發性。

在此筆者援引羅蘭巴特的觀念，以「文本」取代「作品」的說法，巴特曾提出「從作品到文本」的概念，作品所指的是具封閉性的意義，由作者決定，而文本則具有開放性意義，由讀者決定。由於本研究以符號學觀點作為研究的理論基礎，故不將圖與文分開分析，在這裡，圖和文皆屬於傳達意義（所指）的符號（能指）。符號呈現的風格在本研究裡又涉略有電影、小說、童話、超現實等特性，均涵蓋了圖和文。以下將根據本書文末後記所列舉的十個人物作一簡要的說明，本節僅針對人物的原著和人物作一簡介，與新文本 *The Last Resort* 中之人物形象做比較的部分則放於第三節中論述。此處標題所稱的「互文文本」指的是 *The Last Resort* 中人物援引的出處，出處的參考來自作者書末的提示（英文版 41 頁及中文版 130 頁）。互文人物將隨讀者不同而有不同的解讀，筆者在此不再額外延伸以免淪為暢言不止，不知所云之境。

以下分類根據上一節所述，吉拉爾·熱耐特的互文性與超文性、共生與派生之性質區分。互文引用真人的部分始放圖片參考，計有老牌演員彼得洛利、偵探小說作家喬治·西默農、飛行員兼作家聖修伯里、美國女詩人愛蜜莉·狄金生等四人。

壹、超文性多於互文性（派生多於共生）

一、小夥子

引用自馬克·吐溫（Mark Twain）所著《頑童歷險記》（Adventures of Huckleberry Finn）一書中的哈克·芬（Huckleberry Finn）。馬克·吐溫創造了兩個頑劣的小孩，一個叫湯姆·索耶（Tom Sawyer），一個叫哈克伯理·芬（Huckleberry Finn，暱稱「哈克」Huck）。如今全世界任何一個角落都有人認識他們。哈克芬在其原著小說中的形象是個未接受較育的野孩子，沒有母親，父親是個酒鬼，後來因故死亡。哈克芬和湯姆索耶常常結夥出遊，喜愛刺激的冒險生活，在故事中湯姆常扮演著智慧的操控者，而哈克芬則對他敬慕有加，在評論家口中，湯姆索耶是幻想家，而哈克芬則是幻想的實踐者，筆者以為這或許是作者J·P·路易思為何設定釣魚男孩是仿自哈克芬人物形象的根據。儘管如此，作者仍強調關於人物的聯想和設定皆依據讀者的閱讀經驗來決定，無所謂對錯，也沒有正確答案。⁷⁰

二、孱弱女子

其形象援引自安徒生（Hans Christian Andersen）的〈人魚公主〉，此外根據讀者的解讀，其形象和瓊安娜·史派莉（Johanna Spyri）所著《阿爾卑斯山的少女》故事中病弱的貴族女孩克拉拉相似，她總是坐在輪椅上無法行走，孱弱的體態與氣質不禁令人興起相關聯想。以下為此兩篇故事的內容大要：

（一）〈人魚公主〉⁷¹

小美人魚是姊妹中排行第六，年紀最小的公主，等到滿十五歲那年才得以浮上海面探看海上世界。她第一次到海平面就遇到遭遇船難的王子，並解救了他，將他安置於某個神廟附近的海灘上，但王子並不知情，醒來後以為是另一名女子

⁷⁰ 此處援引自筆者與作者 2008 年 11 月 24 日書信往來的答覆與對話，原文如下：Huck Finn, a fictional character, could be imagined doing all kinds of things, even scrubbing the dirt off of himself once in awhile. If you think this character is closer to Tom Sawyer than to Huck Finn, that's fine with me. He finds the letter in the bottle for the purpose of extending the story.

⁷¹ 安徒生著，任溶溶譯，〈人魚公主〉，《安徒生童話》第一冊（台北市：台灣麥克，2005 年），頁 68。

救了他。人魚公主終日哀傷鬱悶，老祖母告訴小美人魚，人魚壽命有三百年，之後就便化作海上泡沫，人類則不一樣，雖然生命短暫，但靈魂是不滅的。人魚十分迷戀王子，遂決定去找海女巫，女巫用鮮血為小人魚調製藥水，並割去人魚的舌頭，奪走了人魚美麗的嗓音，人魚公主從此獲得了雙腿，但卻失去了嗓音。有了雙腳的她每走一步就像刀割，流著鮮血，她被留在王子身邊當侍童，她以精讚的舞藝博取王子青睞，每晚習慣獨自到海岸將雙腳浸到冰冷的海水中以舒緩疼痛。人魚公主知道王子誤以為在神廟所見到的女子是救他的人，後來王子出訪他國相親果真遇到那位女子，小美人魚無法開口說話只能默默等著死亡的來臨。晚上在慶祝過後的甲板上，她看見姊姊們用頭髮和海女巫交換了一把刀，必須在太陽出來前用此刀刺進王子的心臟，讓鮮血流到她的雙腳，如此便能變回魚尾，但最後小人魚將刀投入海裡，隨即自己也跳入海中，等著化成泡沫。最終，她非但沒有變成泡沫化為烏有，反而成了天空的女兒，可以靠行善三百年之後得到一個不滅的靈魂，分享人類的幸福。小人魚感動得眼眶中滿是淚水。這也是她第一次體會到有眼淚的感覺。天空的女兒在幫助的過程中，若因失望而流下眼淚，那麼每流一滴淚就要加一天行善才行。

（二）《阿爾卑斯山少女~海蒂》⁷²

作者瓊安娜·史派莉（Johanna Spyri, 1827-1901）瑞士人，父親是醫生，母親是詩人。自幼受到良好教育，1881年，《阿爾卑斯山少女—海蒂》出版，時年53歲。

本書故事內容架設在瑞士，描述一名五歲女孩海蒂，出生一歲時父母便相繼過世，海蒂跟著姨媽生活，因為姨媽的工作緣故，她被帶往阿爾卑斯山的阿魯姆小鎮和爺爺居住，年約七十的阿姆大叔生性孤僻，與村民不合、離群索居於山上小屋，海蒂來到爺爺家，她純真與率直的個性立刻融化了爺爺的心。海蒂徜徉在大自然的世界裡，認識了牧羊童彼得以及瞎眼奶奶，還有許多羊群、花兒、老鷹、

⁷² 瓊安娜·史派莉（Johanna Spyri）著，歐綾纖總編輯，《阿爾卑斯山少女—海蒂》（台北縣：風信子文化，2005年）。

群山等，她深深愛上了這個地方，徜徉在山林綠野之間，生活悠哉快活。

但好景不常，一年後海蒂便被姨媽強迫帶離，前往「法蘭克福」瑟斯曼先生豪宅，主要任務是陪伴體弱多病、雙腳無法行走的克拉拉小姐，儘管海蒂非常傷心難過，還是無奈的待了下來，展開新生活，在那裡她帶給克拉拉許多歡笑，又認識了瑟斯曼奶奶、克拉森醫生，以及幾位僕人和管家，在瑟斯曼奶奶的細心引導下，海蒂學會了識字、讀書，也開始信仰上帝；但另一方面，在管家羅德邁爾的威嚴下，她最終因極度壓抑的情緒無法宣洩的結果，竟得了思鄉病，沒有食慾，半夜時常夢遊，在瑟斯曼先生與醫師的察覺下，立刻將她送返阿魯姆的小屋。

海蒂重返阿爾卑斯山的山上小屋後，病情立刻好了起來，她的熱情與愛心再次帶給爺爺和瞎眼奶奶許多溫暖，尤其到故事末了，克拉拉也到山上和她同住的時日裡，她的身體日漸康復，甚至可以站立走動，不再需要輪椅了。這是個非常感人肺腑的溫馨故事，令人不覺興起重返大自然的珍貴感。

三、灰灰先生

其原型人物為 1930 年代的老牌演員彼得洛利（Peter Lore 1904-1964）。電影『M』內容描述變態連續殺人狂，專找小孩子下手，那是個人心惶惶的柏林社會，不只官方極欲將他揪出，連地下社會都想要搶先政府一步將他逮捕，好處以私刑洩憤。該片的劇情是相當流暢的驚悚片，以當時有聲片發展不久的 1931 年電影來說，本片的電影藝術成就表現相當讓人讚歎！男主角彼得洛利的演出更是讓人過目難忘！本片後來又發行了完整版，在片尾加長了法庭戲，結局稍微不同。

關於『M』片的劇情內容梗概：孩子在街上玩耍的時候突然不見了，又一個無辜的孩子被殺害。一個專以小女孩為物件的變態殺手令柏林全城陷入恐慌，黑白兩道四處搜捕，兵賊的身份亦難以區分。家長們憂心忡忡，政客們坐臥不安，就連黑社會都在抱怨員警的出現影響了他們的生意。大家都盼望兇手儘快落網，好讓一切恢復平靜。員警方面，使用最先進的手段來追捕兇手，而黑社會方面也借助丐幫的網絡來調查罪犯的行蹤。街頭有一位盲人小販，是他認出了兇手，因為這個兇手曾經陪一個小孩來買過一顆氣球，他當時吹著口哨（曲子為：山王的

魔宮中 In the Hall of the Mountain King)，這口哨聲讓小販感到非常的熟悉，他在兇手的背後寫了一個「M」(即兇手在德文的縮寫)，當黑幫組織將兇手逮捕並組織人們進行審判時，警官也適時出現將他們全部抓獲。



圖 3-2-1 彼得洛利



圖 3-2-2 劇照



圖 3-2-3 宣傳海報



圖 3-2-4 宣傳海報

四、西部客

人物形象援引自美國近代著名作家贊恩·葛雷 (Zane Grey, 1875-1939) 筆下 *Riders Of The Purple Sage* (電影譯名為：荒野情天) 的西部牛仔萊斯特 (Lassiter)，以及法國浪漫主義文豪大仲馬 (Alexandre Dumas, 1802-1870) 所著《基督山恩仇錄》(*The Count of Monte Cristo*) 中的基督山伯爵愛德蒙。

(一)「荒野情天」

故事大綱梗概：男主角萊斯特 (Lassiter) 為了尋找綁架妹妹米莉 (Milly) 跟她女兒的壞蛋，在西部各城鎮之間流浪，當他經過一處山城時，在棉林鎮 (Cottonwoods) 認識了正遭當地教會騷擾的女繼承人珍 (Jane Withersteen)，原來當地教會為了珍名下的土地，因而要求她嫁給教會裡的一位執事，當珍拒絕服從時，當地牧師與其信眾便開始不斷騷擾她、對她施壓，意圖逼珍屈從。這項原本進行得很順利的計劃卻因萊斯特的介入而生變，萊斯特挺身而出拯救珍，並解救她的手下 Bern Venters，當萊斯特幫助珍對抗腐敗的教會時，卻意外發現他要找的兇手很可能就是教會的一員。接著，萊斯特向珍詢問死去米莉的墳墓以及嬰兒的下落，卻意外地愛上了珍，也得知她被鎮上的牧師 Dyer 跟教會執事 Tull 脅

迫要嫁給他。最後他們找到了米莉的女兒貝絲 (Bess Elizabeth Erne)，而為了救自己跟珍一命，他推下石頭阻止前來追殺他的 Tull，也將自己跟珍永遠封鎖在峽谷裡。

這部膾炙人口的小說曾被拍成電影《荒野情天》，並榮獲全美攝影協會最佳攝影獎，是由艾德哈里斯與艾美麥蒂根這對銀色夫妻共同主演。

(二) 基督山伯爵愛德蒙

故事梗概：基督山恩仇錄是大仲馬最重要的代表作，內容敘述一青年水手在婚禮上突遭浩劫，被情敵陷害入獄，不但妻子被奪，在獄中虛耗大好青春，虧得遭逢奇遇倖而脫困，而後他返回原鄉化名為基督山伯爵，於是展開他一連串的復仇行動。活力充沛的年輕水手愛德蒙·唐太斯是個正直誠實的小夥子，他原本有著平靜的生活和一個美麗的未婚妻美塞苔絲，可是這一切卻被他人的妒忌給粉碎了。就在他們將要舉行婚禮的時候，愛德蒙的好朋友費南德為了奪得美塞苔斯而設計陷害了他。清白的自己銀鐐入獄，未婚妻則投入了仇人的懷抱，這一切徹底顛覆了愛德蒙的價值觀和是非觀念，改變了他對這個世界的看法。所幸的是，十三年夢魘般的監獄生活沒有折磨垮愛德蒙的身心，相反地，更堅定了他報仇的決心。在一位同樣被誣陷入獄的監友法利亞長老，在他的點化下，愛德蒙精心策劃了越獄行動並一舉成功，永遠離開了那座惡名昭彰的基督山城堡。此後，愛德蒙搖身一變成了神秘而富有的基督山伯爵，他憑著自己的魅力、狡詐和冷酷無情，逐漸混進了法國貴族的圈子，一步步對那個曾經背叛他的人實施殘酷的報復計劃。

愛德蒙在得知自己遇害的真相時，以智慧、財富作為後盾，先後以基督山伯爵、布宜沙長老和威瑪勳爵士等各種面貌，向敵人個別擊敗，報了父親被活活餓死和未婚妻被搶走的深仇大恨。

貳、互文性多於超文性（共生多於派生）保留較多人物原來形象

一、獨腳水手

史蒂文生 (Robert Louis Stevenson) 的《金銀島》(*Treasure Island*) 中的反派角色薛爾法 (John Silver) 。

故事的時空架構在 1750 年左右，地點是海港邊的班波提督亭旅館，故事中的角色有：小男孩吉姆霍金斯、鄉紳特里洛尼、醫生里布吉、老船長比利班茲、獨腳廚師約翰西爾巴 (薛爾法) 船長、船長斯莫雷特等人。故事以吉姆第一人稱敘事，當中有三章則以里布吉醫生做為視角敘事。故事大綱描述小男孩出海尋找寶藏的歷險，老船長比利班茲死後留下一張尋寶圖，由吉姆、里布吉、特里洛尼等三人計畫前往金銀島搜尋，因船上的水手皆有私利，途中兩派人馬發生爭戰，船員死傷慘重，最後由五人分得寶藏。

二、鸚鵡

在《金銀島》中鸚鵡是薛爾法所飼養的寵物，在閱讀習慣上，繪者將兩者放在同一畫面上很容易便引起讀者聯想到《金銀島》中的人物，自然地感受到海盜、掏金、尋寶等氛圍。鸚鵡和獨腳人的同時出現無疑流露出一種意識形態的產生，這樣的畫面、這樣的符號可說是極具象徵意義和代表性的。

三、警探

喬治·西默農 (1903-1989) 以馬戈探長 (Maigret) 為書中主角所寫的一系列偵探小說。

馬戈探長人物形象簡述：探長的外形和特質就和作者西默農本人一樣，他創作的偵探小說具有一種「犯罪浪漫主義」的圭臬。⁷³他辦案時最主要的利器就是「同情」，他堅信每個人都有自己的真相，人之所以犯罪，通常是不得已而為之的。西默農是「心理偵探小說」之父，他認為犯罪就是人愈來愈認清自我的過程。犯罪只是一場失敗的逃脫！這便是犯罪故事的實體。和一般偵探小說不同的是，詹宏志認為：「西默農有不同的注意力，他對犯罪者與犯罪環境的興趣，遠比對偵探的推理能力高得多。他筆下的馬戈探長，並不著重在推理能力，而是經常思考犯罪者動機與心情的警探。整個案情的進行，其實就是探長與犯罪者心理逐步

⁷³ 喬治·西默農，《黃狗》，頁 12。

相通的過程。」⁷⁴

馬戈探長於 1931 年出書誕生，共計 76 部。其內容特色為盡皆小人物世界充斥書中。西默農曾經是社會新聞記者，他遵循艾倫坡（Edgar Allan Poe）所主張的「模擬辦案法」。暢銷程度從目前世界銷量 5.5 億本，並拍成 56 部電影，其量可觀。西默農擅長寫市井小民，亦通資產階級。在歐洲大陸上，他的作品深入每個角落，是暢銷的通俗作品，英諾桑提選用了馬戈探長進入書中角色，想必也一定讀過這本膾炙人心的小說《黃狗》。

The Last Resort 中所形容的咖啡廳裡，泛著悒悒寡歡、死氣沉沉的氣氛，碼頭景致，海邊、港岸邊聳立而起的別墅、旅館，裡面的裝潢佈景，所有細微的部份，包含那股晦澀不明的氛圍皆歷歷展現在 *The Last Resort* 中。筆者閱畢《黃狗》後，認為英諾桑提所架構出來的場景極可能和這本書有關，在環境和氣氛的營造上有許多雷同。於第四節中將有深入探究。



圖 3-2-5 西默農



圖 3-2-6 西默農



圖 3-2-7 西默農紀念郵票

四、飛行員

聖修伯里（1900-1945）的《小王子》。聖修伯里，1900 年出生於法國里昂，1921-1923 年在法國空軍中服役，曾是後備飛行員，後來又成為民用航空駕駛員，參加了開闢法國、非洲、南美國際航線的工作，其間他還從事文學寫作，作品有《南線班機》（1930）和《夜航》（1931）等。聖修伯里(Antoine de Saint-Exupery) 身兼法國飛行員、作家和插畫家等身分，著有《風、沙和星星》、《小王子》，在

⁷⁴ 喬治·西默農，《黃狗》，頁 7。

地中海附近因飛機失事失蹤。

1939 年德國法西斯入侵法國，鑒於聖修伯里曾多次受傷，醫生認為他不能再入伍參戰，但他堅決要求並參加了抗德戰爭，被編入 2/33 空軍偵察大隊。1940 年法國在戰爭中潰敗，他所屬的部隊損失慘重，該部被調往阿爾及爾，隨後即被復員，他隻身流亡美國。在美國期間，他繼續從事寫作，1940 年發表了《戰鬥飛行員》，1943 年發表了《給一個人質的信》以及《小王子》。1943 年，在他的強烈要求下，他回到法國在北非的抗戰基地阿爾及爾。他的上級考慮到他的身體和年齡狀況，只同意他執行五次飛行任務，他卻要求到八次，1944 年 7 月 31 日上午，他出航執行第八次任務，從此再也沒有回來，犧牲時，年僅 44 歲。⁷⁵

文學史上，許多夾雜成人與兒童雙重經驗的創作，往往可以突破讀者年齡的隔閡，而成為不分區的暢銷名著，聖修伯里在《小王子》一書中，更是直接鞭斥大人想像的匱乏，他說：「大人就是喜歡把事情解釋得清清楚楚，大人只有透過數字才會對人有所瞭解。」以及小王子在拜訪所有大人之後的統一結語「大人真奇怪」。推使讀者去獲取現實中的經驗認同，並讓自己的虛構故事得以合理化。



圖 3-2-8 聖修伯里



圖 3-2-9 聖修伯里



圖 3-2-10 聖修伯里

五、 坐在樹上的男子

卡爾維諾《樹上的男爵》⁷⁶中主角科西莫。內容概述：十二歲的科西莫在某

⁷⁵ Nathalie des Vallieres 原著，嚴湘如譯，《聖修伯里永遠的小王子》（台北市：時報文化，2005 年），頁 77-78。

⁷⁶ 伊塔羅·卡爾維諾（Italo Calvino）著，紀大偉譯，《樹上的男爵》（台北市：時報文化，1998 年）。

次用餐時和父母發生衝突後，他穿著正式服裝、配件齊全且戴著路易十四風格的假髮，就這麼爬到樹上，並且下定決心永遠不再重返地面。他唯一的心願就是統治樹上王國的一切，隨著年齡增長，他在樹上受教育、讀書、狩獵、救火、與海盜作戰，甚至談戀愛、寫作，觀察並參與時代巨輪的轉變與政權更替。他在樹林上方歷經了幫派械鬥、與土匪為友，嚐遍了青春期的甜美與苦澀，他也大量閱讀滿足汲取知識的渴望，認識了許多奇人異士，與土匪為友，更歷經了親友相繼的死亡。科西莫站在至高點的視角，觀看著地面上人群的活動與政權的輪替，他運用聰明才智參與服務他人的偉大計劃，除了自行發展出在樹上謀生和改善生活的方式，並發展出一套領導人群、捍衛家園的才幹。科西莫總是保持一定的距離和人群互動，直到生命終了，他仍然以令人錯愕的方式作為結束，徹底實踐幼年時所發下的誓言，連遺體都不願留在大地上。

作者序中，已然清楚點出此書表達的重點所在：「《樹上的男爵》的題旨則包括孤立、疏遠、人際關係的困頓。」全書以科西莫之弟作為敘事觀點。他知道哥哥做出那駭人決定的來龍去脈，然而哥哥在樹上的生活，他多半也需從當地居民和哥哥口中得知。堅定在樹上定居生活的科西莫，就像中古世紀的騎士般四處行俠仗義，有許多奇聞軼事的冒險和打鬥故事可供誇口，他的生活充滿了戲劇性的歡樂，以及在痛楚中成全了許多人生經驗中必須體驗的戀愛與失戀滋味。這是一個充滿真實和個人想像的故事。

身為一個熱血的作家，是不是就等於活在樹上的男爵呢？彷彿在一個高點俯看人事變遷，固執著自己的理想和堅持，脫離人群以求安靜的寫作空間，然而心心念念都是這片生於斯長於斯的土地以及人們，也許這就是所謂作家的使命吧。

六、白鯨

梅爾維爾（1819-1891）《白鯨記》，捕鯨船「皮闊德號」（Pequod）的船長亞哈伯（Ahab）。

故事是一次海上獵鯨的冒險記，第一章第一句：「叫我以實瑪利（Call me Ishmael）。」以實瑪利是一個迷惘的年輕人，來自紐約，預備做一個獵鯨的水手，

但又沒有海上經驗。像多數聰明的年輕人一樣，他對世上一切懷疑、好奇心大，他在找出路、在找教育、在找人生答案。海對他來說是獨立、是自由。於是他參加了捕鯨船皮闊德號，並與一個鯨槍手奎克革（Queequeg）成為好友，奎克革是南太平洋島上食人族的一位土著，他正直、高貴並且迷信。以實瑪利說：「寧願與一個清醒的食人族土著同床，也不要與一個酗酒的基督徒交往。」

船長亞哈（Ahab）像株被雷灼傷的老樹，聰明、自大，臉上有一條銀色長疤，左腿被白鯨莫比迪克吃掉，他充滿恨意。他說：「水手們，不要對我不尊敬，就是太陽得罪了我，我也會出手痛擊。」40年的海上捕鯨經驗，他滿懷自信，這次他帶了30個水手，由美國東岸南特開（Nantucket）出發，從南大西洋經非洲南端，進入印度洋，再到太平洋，途中雖然捕殺了幾頭露脊鯨，但船長真正的目的卻是莫比迪克，一頭殘酷、兇猛、犀利、喜歡人血的雄鯨；牠蒼老，白如雪山，獨來獨往，已殺傷30餘人，水手們都怕，但亞哈船長卻認為這是他一生最大的挑戰，同仇恨挑戰、向宇宙挑戰、向神挑戰。為了勝利，他忍受一切痛苦，他認為最高貴的快樂就是痛苦。他說：「至上的偉大，寄託於至上的悲哀。」⁷⁷

船長用金錢、用恐嚇、用人性中的英雄崇拜鼓勵他的副手和船員們，同心同力捕殺那條白鯨。幾經風暴，終於找到了莫比迪克，捕鯨戰鬥的結果，三隻捕鯨的小船被撞沉，船員們逃回大船，亞哈在自己的小船上眼看大船也被白鯨撞沉，他孤伶伶，連「與船同亡」的船長榮譽也被奪走。最後，與莫比迪克徒手搏殺，被拖入深海淹死。船長失敗了，但他沒有妥協，所以沒有被征服，他如願以償，因為痛苦的極致就是死亡，一個悲劇式的英雄！

勞倫斯（D. H. Lawrence）特別推崇《白鯨記》。1927年他寫了一首詩：⁷⁸

⁷⁷ 參照自：屠鯨、護鯨、賞鯨、海洋健康兼論《白鯨記》（四）：
<http://e-info.org.tw/reviewer/chia/2004/ch04051601.htm>（2007/08/27）。

⁷⁸ 同上註。

狩獵，最後的偉大狩獵，

獵什麼？

莫比迪克，巨大的抹香鯨；

蒼老，野蠻，獨自奔游；憤怒的時候更可怕，常常被攻擊；

雪一樣的白。

當然，鯨只是一個符號。

符號象徵什麼？

我想，作者也不知道，

這才是最好的一部分。

獵什麼，以及白鯨代表什麼，是書的主題，但書中並未提供任何答案。梅爾維爾的白鯨，和柯麥隆（James Cameron）的《鐵達尼號》（Titanic）一樣，雖然相去 147 年，他們都在懷疑人類控制自然的妄想。做「主人」的動機使我們誤入歧途，最後導致死亡，我們並不是不知道，但自大狂使我們繼續。人類的前途如何？正如以實瑪利所說：「我們永遠也不知道。」

七、詩人

愛蜜莉狄金生（Emily Dickinson, 1830-1886），由作者 J·P·路易思詮釋畫中人物，直接援用愛蜜莉兩句原文詩句如下：

We pause before a house that seemed

As swelling of the ground—

原文詩完整內容如下，引自《艾蜜莉狄金生詩選》：⁷⁹

Because I could not stop for Death,

He kindly stopped for me;

The carriage held but just ourselves

⁷⁹ Dickinson, Emily (艾蜜莉·狄金生) 著, Lytle, George W. (賴傑威)、董恆秀 譯/評,《艾蜜莉狄金生詩選》(台北市:貓頭鷹,2001年),頁 284-287。

And Immortality.

We slowly drove, he knew no haste,
And I had put away
My labor, and my leisure too,
For his civility.

We passed the school, where children strove
At recess, in the ring;
We passed the fields of gazing grain,
We passed the setting sun.

Or rather, they passed us;
The dews drew quivering and chill,
For only gossamer my gown,
My tippet only tulle.

We paused before a house that seemed
A swelling of the ground;
The roof was scarcely visible,
The cornice but a mound.

Since then 'tis centuries, and yet each
Feels shorter than the day
I first surmised the horses' heads
Were toward Eternity.

以下中文評論引述參考自賴傑威（George W. Lytle）和董恆秀之賞析。⁸⁰

在這首詩裡，狄金生思索著生命、死亡和永恆。詩中我們所看到的死亡是位得體的紳士，雖然有點拘謹，不過卻相當和善體貼，像這樣的人當然不會懷有惡意並處心積慮想要害人。

死亡，一位得體的紳士；邀請詩中人，一位女士；共乘馬車做回顧之旅。這位女士雖然非常忙碌，但在死亡殷勤等她忙完後，便欣然接受他的邀請，他對她信守諾言，一同悠遊地做最後一趟馬車之旅。

狄金生在詩中似乎向我們透露：當我們體力仍然充沛、強壯和健康時，我們該做的是去活、去愛，以使我們的存活有意義。我們無暇停下來讓死亡追上，不過狄金生亦傳達了死亡本身並不帶邪惡，反而給我們機會將世事置之一旁。置之一旁，如同本書中的畫家，放下一切工作走出戶外。死亡使我們得以從永恆的觀點來看待生命；我們看到人世生活，從童年、中年、晚年到走進墳墓的整個過程，也看到從短暫的人世到永恆的轉變。



圖 3-2-11 愛蜜莉·狄金生



圖 3-2-12 愛蜜莉·狄金生

八、風車騎士

塞萬提斯（1547-1616）《唐吉軻德》一書中從不缺乏想像力的唐吉軻德（Don Quixote）及其隨從桑丘賽哲班（Sancho Panza）。

⁸⁰ 艾蜜莉·狄金生著，賴傑威、董恆秀 譯/評，《艾蜜莉狄金生詩選》，頁 288-289。

來自西班牙文學家塞萬提斯的名著《唐吉軻德》，這部小說在 1605 年發表以來，至今已經有 400 年之久。主人公唐吉軻德本是一位窮鄉紳，由於對時下流行的騎士小說沈迷瘋狂，遂立志成為奉行騎士精神的實踐家。塞萬提斯藉唐吉軻德來嘲諷當下荒誕謬誤、不合時宜的騎士理想和騎士制度。唐吉軻德憑著異於常人的執著和熱情、無視世俗的眼光，誓死維護正義、濟弱扶傾、剷除世間不公。但是在他看似精神錯亂、離經叛道的行為中，仍不掩他良善的動機與人性中可貴的純潔。

唐吉軻德起初並無隨從，一個人披掛了舊盔甲，騎了匹老馬便上路去行俠仗義。幾次三番被人打得遍體鱗傷，一次他重傷倒在路旁，被附近一位農夫認出他來，把他送回家。他的兩個好朋友剛好在他家，看見他的情形，覺得必須採取斷然措施。他們相信唐吉軻德所以這樣瘋瘋癲癲，全是因為讀了太多騎士小說。於是他們到他的書房，一本本檢查他的書，除了少數幾本以外，全都扔出去燒了。然後用牆把書房所有的門都封了起來，好像書房根本不曾存在一樣。兩天後唐吉軻德醒來，立即便想到書房去找他心愛的書。他到原是書房門的地方，只剩下一片牆而已。他以為走錯了房間，便換個方向走，但全屋上上下下，怎麼找都找不到書房。他就問僕人，女僕說根本就沒有書房，整棟房子一本書都沒有，全部都給魔鬼弄走了。從此唐吉軻德不再提起書房的事，大家暗自以為他的毛病好了。

不久後唐吉軻德悄悄帶著附近一名農夫（桑丘）做隨從，一馬一驢，又去遊俠天下了。我們對每一個世代或每一個時期都會有一些期許，或許從政治上、經濟上或宗教上得不到完全的滿足，可能我們就會帶著一點點「唐吉軻德」的精神，試圖改變世局，或改變社會以及所處的環境。唐吉軻德為了要尋找這樣的理想，拖著一隻老馬一路前行，雖然有一個很不得體的老僕人桑丘與他一起作伴。唐吉軻德把雀斑女傭當成為自己的紅顏，四葉風車當成為火龍，故事充滿嘲諷，他不怕死的精神，在那個時代的男人眼裡，這可是道地的英雄行徑。在冒險的旅程中，唐吉軻德一行人經過了自然原始的吠月國度，遇到熱情又好客的吠月國人民，他們參加有如嘉年華會的「吠月之舞」，後來他們來到了夢幻又寫實的時間之河，

與長相凶惡、動作粗魯但卻愛表現也關心朋友的三頭龍，他與他們發生小小的激戰，並從睿智的時間老人中獲得寶貴的意見，前往色彩繽紛、變幻萬千的美麗天河；而在寧靜、安詳又虛無飄渺的星河世界時，也牽引出老瘦馬的真實身份。他就是這樣，明知山有虎，偏向虎山行！唐吉軻德就是這種充滿動力、渾身傻勁地向夢想撲去，最後他的下場是飛蛾撲火而死。但是至少，他是死於自己的信念，他做了自己想要做的事；雖說啼笑皆非，但在笑過之後，心中油然昇起的酸楚與感觸正是它風靡世界數百年的獨門秘方。

經由以上所列十二個互文人物（和動物）的簡述和介紹，我們可以了解每個角色在其原著或真實的人物形象是什麼模樣，有了這一層概念後，再來比較這些人物出現在 *The Last Resort* 中的形象。在第三節中，將羅列每個人物在新文本中的形象和特點。



第三節 人物分析

本節將從互文性理論來解讀文中的角色，並以互文性中符號學觀點來解讀圖畫。關於人物的多重身份，引用自吉拉爾·熱奈特（Gerard Genette）的觀點，在其所著《隱迹稿本》中區分兩種類型的互文手法為：「第一類是共存關係（甲文出現於乙文中），第二類是派生關係（甲文在乙文中被重複和轉換：熱奈特將這種情況稱為超文手法）。」⁸¹此外，「沒有任何一部文學作品中不在某種程度上帶有其他作品的痕跡，從這個意義上講，所有的作品都是超文本的。只不過作品和作品相比，程度有所不同罷了（或者說有的作品更公開、更直觀、更明顯）。」⁸²超文性的具體做法是對原文的一種轉換及模仿，原來的文本不是被直接引用，而是被超文引出，例如「仿作」即屬此類型。

以讀者即研究者的立場來翻看本書，將文本所透露出的訊息加以結合，將每個人物形象分析論述，可以發現書中每一個角色都有雙重、多重身份，包藏多重互文特質。這些互文的手法可說是具超文性的。超文性特色以及戲擬手法是本章節探究分析最多的概念。本節中，將融會符號學和互文性的觀念，綜合說明暗示與召喚、引用與拼貼、戲擬與仿作等技法，在本書中是如何表現其人物角色的意義。以下根據書末所列十個人物，分別論述其人物形象在原文本和新文本之間的比較（中英文參照自英文版 41 頁及中文版 130 頁所述）。以下圖片為筆者依據人物形象擷取自英文版各頁之圖片，因多有裁剪或縮放，詳細版面位置可參照附錄二。

⁸¹ 蒂費納·薩莫瓦約，《互文性研究》，頁 36。

⁸² 同上註。

一、小夥子為了神奇事物而垂釣（The fisherboy fished for wonder.）：



圖 3-3-1 局部



圖 3-3-2 局部

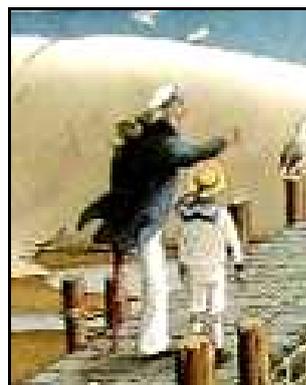


圖 3-3-3 局部



圖 3-3-4 局部



圖 3-3-5 局部



圖 3-3-6 局部

在本書中，男孩的人物形象與特徵計有以下四種：

1. 哈克·芬：是哈克·芬不是湯姆·索耶，應是為了區分夢想家和實踐家。湯姆·索耶是幻想家，但哈克·芬卻是幻想冒險的實踐家。湯姆不抽煙斗，哈克有，但書中男孩的形象卻是沒有菸斗的，衣著也較為乾淨，故看成湯姆的形象機率很大。對作者而言，互文角色的隱喻沒有絕對，讀者可自行發揮。
2. 瓶中信：結合哈克·芬喜愛釣魚的特徵，帶入瓶中信的意涵讓故事氛圍更顯詭譎、低迷，有種故意製造懸疑、讓讀者好奇的效果。瓶中信象徵一種失落感，同時也是一種期待。而作者路易思則認為，英諾桑提將瓶中信這樣的素材帶入文本或許並沒有明確的目的，只是讓故事更有想像空間。
3. 巫術的書：是要讓讀者知道小夥子擁有魔法的神奇力量。而這樣神奇的力

量，果然在故事末了發揮功效，飛行員的飛機得以起飛和男孩的模型飛機一模一樣，更易引發讀者聯想。

4. 五套服裝造型：第一套是披著圍巾看魔法書的形像，有種冬天轉暖或晚上走在海邊，迎著涼風吹拂時的穿著打扮；第二套是夏天穿著，吊帶褲短衫與遮陽帽，比較休閒的釣魚打扮；第三套是水手服裝，像來自中產階級有教養的乾淨小男孩形象；第四套是在室內拼裝模型飛機，居家休閒服飾；第五套則是整裝出發，像是要出遠門行軍的打扮。

長雀斑的男孩，是「頑童歷險記」中的主人公哈克、是穿著正式水手服的有教養的白人湯姆、是喜愛閱讀巫術書籍的小巫師，亦或是期待新奇事物而垂釣「瓶中魚」的釣魚男孩。擁有神奇力量，偶爾脫隊，大家用早餐時他卻缺席（頁 18~19）。當所有房客都待在圖書室裡休閒娛樂時，外頭驚滔駭浪，男孩則獨自在地下室拼裝洛克希德戰鬥機模型，飛機模型隔天變成真的，讓飛行員得以駕駛離開（頁 32-35）。男孩的特異能力是幻想、是渴求、同時也是實踐的象徵，這或許是他被作者認定為哈克·芬，而不是湯姆的原因吧！

以上關於釣魚男孩的形像，諸如這類造型多樣化的形象，在在打破一般人物角色固定化的呆板模式，筆者認為這是為了不侷限讀者的想像力，繪者試圖要讓讀者跳脫原有的刻板印象，同時也是超越及轉移原來文本的形象，試圖區別真正哈克芬形象的目的，好讓每個人可以自行想像這樣類似的男孩。他的行蹤不明，他在早餐獨自缺席，他組裝的模型飛機變成真正能飛的飛機。他忽而在後，忽然又跑到車前揮手招車，充滿神祕和神奇。筆者認為，釣魚男孩在超文性的表現上，可謂派生性質大於共生性質，在所有人物中戲擬與仿作的程度最高。

二、 孱弱女孩為了生活而閱讀 (The invalid girl read for life.):



圖 3-3-7



圖 3-3-8



圖 3-3-9

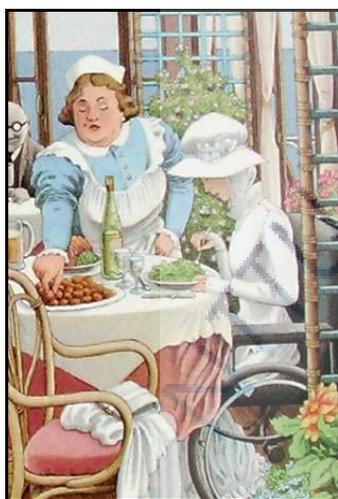


圖 3-3-10 局部



圖 3-3-11 局部

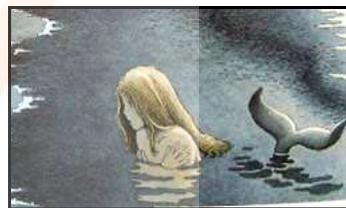


圖 3-3-12 局部

孱弱女子的人物形象與特徵計有以下兩種：

1. 丹麥作家安徒生(Hans Christian Andersen)於 1836 年寫成的〈小美人魚〉(*The Little Mermaid*)。
2. 瑞士作家瓊安娜·史派莉(Johanna Spyri)於 1881 年出版的《阿爾卑斯山少女海蒂》。

坐著輪椅，全身包覆白色衣裳，孱弱的病樣，乍看之下會讓人想起《阿爾卑斯山少女海蒂》中的貴族女孩「克拉拉」，往下讀才知原來是故弄玄虛的〈人魚公主〉中的小美人魚。

在本書中文版有這麼一段文字(第 44 頁)：

我是大海的情人，我是浪濤的妻子。

有一天我會嫁給救起我的那個人。

某一天晚上他會找到赤裸裸的我，

海中的女巫啊，他還會守護我和我的一切。

然而在原文版中（第 20 頁）內容為：

I'm Mistress of the Ocean, I'm Bride of the Wave.

Someday I shall marry the land-man I save.

Some night he will fetch me in my seaside dress,

And Sea-witch, he'll hold me and all I possess.

從原文中可以更清楚看到，孱弱女子所說的是指「有天我會嫁給我曾救過的那個人」，而不是「有一天我會嫁給救起我的那個人」，由此更明白的指出女子就是美人魚。

孱弱女子沒有失去魚尾巴卻包覆著白色裙襬，讓讀者有種誤讀、猜錯的感覺，她喜愛閱讀的形象，和人魚公主喜好探索新世界、渴求新知好問的精神十分相似。可以說，閱讀和求得知識的目的皆在於使自己的生活更臻完美。

再看克拉拉於《阿爾卑斯山少女—海蒂》中的形象，就像 *The Last Resort* 中殘弱女子的模樣，無法行走，需要人服侍，最終克拉拉學會走路，殘弱女子則獲得水的療養。

三、獨腳水手為了寶藏而挖掘（The one-legged seaman dug for fortune.）：



圖 3-3-13 局部

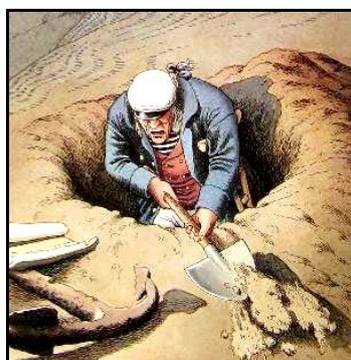


圖 3-3-14 局部



圖 3-3-15 局部

獨腳水手的人物形象與特徵計有以下兩種：

1. 史蒂文生 (Robert Louis Stevenson) 於 1883 年所出版的《金銀島》(*Treasure Island*) 中的伙房廚師薛爾法 (John Silver) 。
2. 詹姆士·馬修·巴利 (James Matthew Barrie) 於 1911 年出版的《彼得潘》(*Peter and Wendy*) 中的虎克船長。

一般來說，看到獨腳水手，我們很容易聯想到的有 1851 年《白鯨記》中獨腳的亞哈 (Aha) 船長、1883 年《金銀島》中的獨腳伙房水手 John Silver，以及 1911 年《彼得潘》中的虎克船長 (獨眼、手殘、腳殘的形象) 。不過在這本故事裡的水手只有獨腳，其餘良好，他不是真正的船長，以追尋寶藏為目的，和書中獨腳水手形象符合，再加上書中明白指出人名「吉姆」、「比爾」，以及鸚鵡，則明顯可以讓人聯想到是《金銀島》中的 John Silver。有趣的是，獨腳水手左右腳癱的位置會任意變換，沒有固定 (頁 15) 。

四、灰灰大師為了色彩而寫作 (**The wordsmith wrote for color.**) :



圖 3-3-16 局部



圖 3-3-17

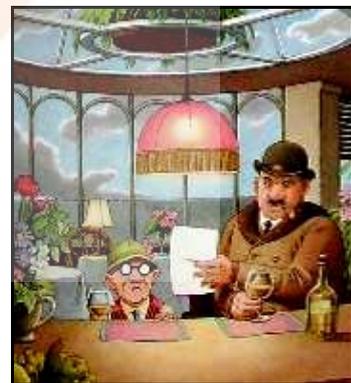


圖 3-3-18 局部

灰灰大師的人物形為 1930 年代老牌影星彼得洛利 (Peter Lore)，他生於 1904 年 6 月 26 日，斯洛伐克，逝世於 1964 年 3 月 23 日 (美國加州洛杉磯，中風) 。彼得洛利在電影的演藝生涯中跨越了無聲進入有聲的時代，又從黑白電影跨入彩色電影，終其一生可謂靈感不斷、源源不絕，但是他也曾遇到過瓶頸，也需要到

「絕地大飯店」中找尋些什麼。卓別林（Charls Spencer Chaplin, 1889-1977）稱他是最偉大的演員，和卓別林不同的是，他願意跨越有聲電影，甚至在彩色電影中大放異彩，這段過程是艱辛的，畢竟在那個時代，一些赫赫有名的老牌演員都還沉浸於過往的盛名中不願跳脫、不願面對新時代的挑戰，仍固守舊有的藝術（黑白電影、無聲電影）。這或許也就是作者不選擇卓別林而選擇彼得洛入圍本書主角之一的考量。但是彼得洛利本身是否喜歡文字遊戲，是否喜歡戴花帽，這些都是不得而知的。他解讀的一些文字有：AN AUTOBIOGRAPHY OF CRIMES = IF I AM AN OBSCURE GRAY PHOTO（中譯：犯罪者自傳=若我是張模糊的灰色照片）（頁 36），以及 The last resort = lost heart, rest！（中譯：絕地大飯店=休息吧，失落的心）（頁 41）。

其它弔詭的事情有，他所拿的鑰匙是 13 號房，但實際住進去的房間則有 9 號房和 13 號房，從本書第 14、16、17、23 等頁可知。神奇和有趣的事情愈來愈多。不可否定的，灰灰先生在這本書中佔了很重要的一角，他是嫌疑犯，也是故事懸疑氣氛的製造者之一，最重要的，他更是馬戈探長屏雀中選的嫌疑犯，繪者和作者這樣的安排自有其原因。彼得洛利在電影《M》中飾演一個無辜的精神病犯，在本書中他化身為另一個無辜的嫌疑犯，他是罪犯，但是卻不自知。而逮捕他的警官則是富有同情心的馬戈探長，一如探長在其偵探小說中的形象與個性。

灰灰大師使用打字機寫作，玩文字遊戲，這樣的佈局，除了把時空架設出來以外（使用打字機的年代），也為本故事增添一些值得玩味的趣味性。其他例如，從象徵性的意義來看，帽子從遮陽帽變成花帽，彩色照片則從花的色彩開始轉變。花的綻放象徵著光明和希望，掃去一片陰霾後變成彩色，象徵著事物從晦澀不明轉成明朗。此外，灰灰先生（彼得洛利）這個角色的安排，凸顯本書的閱讀韻律，節奏上如同其電影《M》中的背景配樂（In the Hall of the Mountain King），⁸³帶有詭譎氣氛。

⁸³ 葛利格（Edvard Grieg, 1843-1907）的皮爾金（Peer Gynt）組曲：山王的魔宮中(In the Hall of the Mountain king)

五、 警探尋求的是意義 (The Inspector hunted for meaning.):



圖 3-3-19 局部



圖 3-3-20 局部

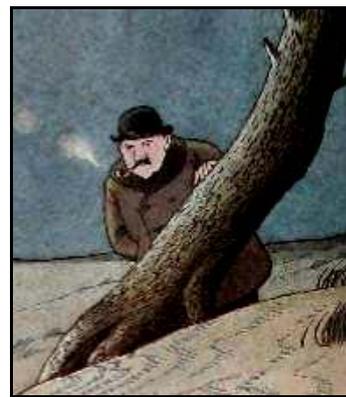


圖 3-3-21 局部

警探的形象計有以下兩種。

1. 英國小說家亞瑟·柯南·道爾 (Arthur Conan Doyle, 1859-1930) 所塑造的偵探夏洛克·福爾摩斯 (Sherlock Holmes)。
2. 喬治·西默農 (Georges Simenon, 1903-1989) 筆下的馬戈探長 (Inspector Jules Maigret 或譯作馬格雷探長)。

上述所列兩者的人物形象上，從外型 and 特徵來看，作者書末所提供的人物提示，以馬戈探長最為出色。喬治·西默農 (1903-1989) 筆下的馬戈探長 (馬戈探長系列集中完成於 1930-1934 年代)，風靡了半個地球，非英語系的國家都喜愛，可謂手屈一指，其實探長本身正是作者西默農本身的影子。馬戈探長可謂不折不扣的「慈悲為懷的宿命守護者」。他個性的最大特色即是辦案的耐心和對兇嫌持有悲天憫人的同情心。他把自己完全融入成為案件的一部份，所以能與罪犯感同身受，並且在採取逮捕行動時，不但不洋洋得意，反而是難掩自身所流露的悲傷情懷；有時候，他甚至故意網開一面，讓案情不了了之。這也正是本書中最大的特點，短短幾行字幾幅圖畫，便將馬戈探長的特色完全聚焦起來。馬戈曾自稱是個「宿命的修護者」——使捲入命案中的人群或一個地方，離開失序渾沌的悲慘情結，重新回到平衡狀態——他絕非是位拯救正義的復仇者。與其他著名神探相比較，馬戈的身分其實像是一個「作家」，他擁有作家該具備的特點：「好奇心」。因此，馬戈渴望探知人們的心理狀態與犯罪動機，他關心生活中碰到的

每個人、同情市井小民的所作所為，也願意為他們修補生命中的缺憾。

六、西部客尋求的是愛情 (The tall drifter searched for love.):



圖 3-3-22 局部

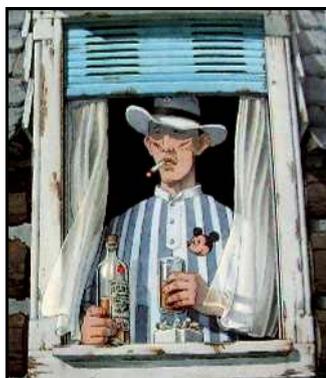


圖 3-3-23



圖 3-3-24

西部客的形象計有以下兩種。

1. 贊恩·格雷 (Zane Grey 1875-1939) 所著《紫艾灌叢中的騎士們》(*Riders of the Purple Sage*)一書筆下的西部牛仔萊斯特。
2. 大仲馬於 1844-1845 年發表《基督山恩仇錄》中的基督山伯爵「愛德蒙」。

本書中陌生男子的形象可說是標準的美國西部牛仔形象，他外型高瘦、帥氣，又帶點粗曠，喝著酒、叼根香煙，是棄江山如糞土，一心只想追求愛情、風流倜儻，標準的美國客。筆者認為，從故事的內容來看，西部客又比較符合小美人魚中的王子形象，中文版第 52 頁「……我不要寶物，我只想找那個救過我一命的女孩，她身穿白衣，膚色蒼白。你告訴我她的下落，我就把藏寶圖給你。」

⁸⁴從文字的敘述中可知，救過他的人正是美人魚。

關於萊斯特，原文書中的出場形象為：「陌生的騎士靠近過來，他身材高大，身穿黑色皮衣，頭上戴了頂黑色帽子，腰帶上並配有兩把黑色的槍。」⁸⁵ 和本書出場形象大不相同的便是衣著的顏色。

⁸⁴ 引自原文書本：Roberto Innocenti, Illustrate；J. Patrick Lewis, Text. *The Last Resort*, creative edition. 2002. p.22. 內容為：”……What I’ m looking for, though, is a pale lady in white. She saved my life once. If you can tell me her whereabouts, my map is yours.”

⁸⁵ Grey, Zane. *Riders of the Purple Sage*, p. 7. 原文為：……The stranger came nearer and stopped his horse. He was a big man and he was dressed in black leather. A black hat kept the sun from shining in his eyes. On his belt there were tow black guns.

七、 飛行員開飛機享受冒險 (The aviator flew for adventure.):



圖 3-3-25



圖 3-3-26 局部



圖 3-3-27

在本書中，飛行員的形象毫無疑問是小王子的作者安東尼·聖修伯里(Antoine de St Exupery, 1900-1944)。儘管不知道聖修伯里的人，也可以嗅出沙漠墜機或迫降的幾個經典電影畫面，例如：「神鬼傳奇」和「英倫情人」中幾幕有關飛機迫降沙漠地區的場景。而細讀文本所隱藏的符碼，可以發現繪者所隱藏的蛛絲馬跡。飛行員聖修伯里，他熱愛飛行與冒險，並享受其中。他失事那年所駕駛的飛機正是洛克希德 P-38 型戰鬥機。由於當年沒能找到飛機殘骸和屍體，自那時起，他的失蹤變成了迷。值得一提的是，事隔 60 年後，聖修伯里所駕的雙引擎洛克希德 P-38 閃電式戰鬥機，其殘骸於 2004 年 4 月，終於在法國馬賽外海被尋獲。

八、 詩人沉思真理的奧秘 (The poet mused on truth.):

透過路易思的文字，清楚而明白的點出其引用來源，是來自《艾蜜莉狄金生詩選》一書中第 284-289 頁，#712〈因為我不能為死亡佇足等候〉一篇，*The Last Resort* 中引用其中的兩句詩：

我們停在一座房屋前

它像是大地身上隆起的腫塊⁸⁶

如同第二節所論述，這首詩是狄金生思索著生命、死亡和永恆的作品。這些主題在她的詩中隨處可見，死亡在艾蜜莉的筆下是神秘及不可捉摸的，有時是可怕但鮮少邪惡。這首詩表現死亡的和藹、體貼、友善和熟稔，如同她晚期的作品。

詩人所沉思的真理正是「死亡」。而節選的這兩句詩，其實正好形容詩人死後的歸屬地「墳墓」，她是來自永恆的未來，回顧過往生活看待死亡這件事時，其實早有答案，也早已釋然。死亡並不可怖，他像一個彬彬有裡的紳士，耐心等候著陪伴著她走過這一生。

書末作者也曾提及，愛蜜莉狄金生晚年習慣身著白色衣服，從這幅圖看來，想必是她早年的模樣。中文版書末後記中曾寫道：「現代人覺得她的想像力豐富，



圖 3-3-28

是位偉大的詩人，但她生前出版的詩作很少。她曾寫下：『以歪斜的方式說出全部的真理/因為一定要讓真理的光芒慢慢顯露/否則所有人都會瞎掉。』⁸⁷

詩人在本故事中的出現僅有一幕，筆者以為這是繪者或作者刻意的安排所致。讓尋獲靈感，找回想像力、找失落的心的人離開後，繼續給下一位入住者棲息，承先啟後，「絕地大飯店」將生生不息，故事的延伸與填補都交給了讀者自行想像和發揮。

⁸⁶ 英文為：We paused before a house that seemed / A swelling of the ground，中譯文字參閱中文版第 122 頁。

九、 樹上的男子不停尋找英雄 (The tree-sitter kept watch for heroes.):



圖 3-3-29

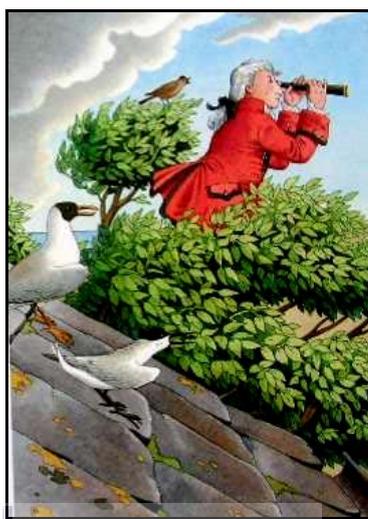


圖 3-3-30

樹上的男子在本書中亦是出現短暫，在作者的提示下得以讓讀者一窺其引用來源。樹上的男爵是反社會的象徵，是極具挑戰社會病態的矯正者，他的作為令人驚訝，成果也令人激賞，可謂勇氣十足，當然，他所企盼找尋的英雄，也是和他一樣具又類似特質的人，他的偶像影射的無非就是他自己學習的對象，一個具備十足勇氣去做他人所不敢做、不苟同的事情的人，以唐吉軻德來作為前後呼應，可說是非常合理，也具有邏輯性。從書中的人物特質來看，英雄和勇氣大可以畫上等號，這些都是一體兩面，相符相成的。

十、 風車騎士期望得到勇氣 (The windmill knight hoped for bravery.):



圖 3-3-31

初看兩名風車騎士，風塵僕僕來到「絕地大飯店」，一副狼狽疲憊、歷盡滄桑的模樣，可以預料他們希望獲得休息、補給，然後再出發，當然也可能需要的是心靈的補給，找尋更高層次的物資「勇氣」，使他們繼續堅持下去的動力，得以走完冒險旅程的原力。在這裡，風車騎士代表的正是唐吉軻德，

⁸⁷ 英諾桑提圖，J·P·路易思文，〈後記〉，《絕地大飯店》。

而唐吉軻德正是勇氣的象徵，那老頑童般的形象，精力充沛且勇氣充足。

樹上的男爵和唐吉軻德，這兩號人物可說是相同性質的，他們同樣都獲得村民的尊敬，行為不被認可，但是卻沒有被排斥驅逐，甚至獲得一定的敬重，雖然保持距離但卻受到認可。他們所展現的勇氣值得稱讚。

這些人物，正如書中所言，他們灑下好奇的種子，接著收割想像力。



第四節 場景與氛圍營造

在圖畫書中，場景的佈局和氣氛營造往往影響著故事內容的鋪陳與行進。在本研究過程中，筆者發現並推測 *The Last Resort* 故事中的場景絕大部分來自於喬治·西默農所著《黃狗》一書，亦即本書所引用的互文人物「馬戈探長」所屬的偵探小說系列當中的一部。《黃狗》內容中關於旅館週遭環境和內部的空間描述幾乎和 *The Last Resort* 描繪的一模一樣。以下為筆者所整理之發現。

喬治·西默農的作品特色是以社會寫實小說著稱，和英諾桑提同樣都具備關懷低下階層，極富關懷小人物世界、關注市井小民生活的情操，想必也是因為這種關懷情操遂能引起英諾桑提的共鳴。一如馬戈探長在 *The Last Resort* 中的客串演出，他四處蒐證細心調查，最終仍以同情心作為結案的判準，放走了罪犯，只因為他知道罪犯不是故意犯罪，本書中，這名不知自己就是罪犯的嫌疑犯「灰灰先生」即是電影《M》中的男主角彼得洛利，⁸⁸片中他飾演一名精神病罪犯，依據當時法令是無罪的，而在本書中，他依然表現出無辜的神情，扣住了這名富有同情心的馬戈探長的心。英諾桑提巧妙地安排探長抓拿這名顯得無辜的犯人可說用心至極。

值得一提的，《M》這部電影中的劇情全繞著一首音樂行進，來自葛利格 (Edvard Grieg, 1843-1907) 的皮爾金 (Peer Gynt) 組曲《山王的魔宮中》(In the Hall of the Mountain king)，嫌犯吹著這首歌的口哨被盲眼乞丐指認出來，這也是主角被逮捕歸案的重要關鍵。《山王的魔宮中》的旋律充滿懸疑性，筆者以為非常適合本書的劇情節奏，如同電影聲光影像的效果，在場景之外，背景樂亦是氣氛營造的加值要素之一。要整理英諾桑提架設出來的圖像故事十分不易，生活在地球另一端的 J·P·路易思卻完全解讀到箇中的連結意義，儘管兩人不認識也沒有交談，但路易思憑著他的才氣與想像力，仍將故事發揮得淋漓盡致，技巧高超，

⁸⁸ 灰灰先生即是現實生活中的老牌演員彼得洛利 (Peter Lore 1904-1964)，是名極優秀的演員，從黑白電影時代跨足到彩色電影世代，至於他是否像圖畫書中的角色一樣喜歡玩文字遊戲，則不得而知。

意境幽遠。

回到《黃狗》這本書，故事必須從法國康卡爾諾這個小鎮說起，在他附近的埃基翁碼頭有間名為「海軍上將咖啡館」的旅店，該書中描寫的場景和圖畫書中出現的場景相類似的有：「巨浪拍岸的海邊有幢佇立在白色沙灘上的別墅」、「距離三公里外是康卡爾諾城市」、「海軍上將咖啡廳後門是通往埃基翁碼頭」、「白色沙灘上的別墅」、「驚濤駭浪的港口」、「巨浪拍岸的海邊別墅」、「這棟別墅的一樓是咖啡廳，後門是通往海岸的碼頭，二樓是客房」等。關於場景部分，《黃狗》一書中所描述的這些景象皆和 *The Last Resort* 中的海邊旅館一樣。此外，書中更描述到，二樓是客房，而三號房是殺人兇手米舒醫生住的，（在 *The Last Resort* 中嫌疑犯灰灰先生則是住 13 號房）。此外，該書也寫到女侍者穿著布列塔尼上衣，頭戴布列塔尼帽子，室內環境及房間等皆充滿和圖畫書中一樣的布列塔尼式風格，一種歐法鄉村雅廚格調的衣著和擺設。

弔詭的是，筆者發現在圖畫書中還呈現了一些不合邏輯、耐人尋味的有趣現象。從第十四頁可以看到八號房的對面是九號房，也就是灰灰先生入住的房間（由第十七頁可知），可是在第二十三頁中，從他的房間向外看卻不再是八號房，而是十三號房，和第十六頁他入住時所拿的鑰匙數字吻合。這是否也容易讓人聯想到充滿魔幻味道的情節，例如梯子會移動、房間會變換位置、門會改變等，荒誕而有趣的現象！

以下筆者根據《黃狗》的內容，摘選出一些與圖畫書呈現相關的文字，關於米舒醫生家的景況：

峭壁的頂端，有一座旅館，更確切地說，有一座未來的旅舍，還沒完工，牆是本色白，窗戶用木板或者紙板堵著。別墅的建築設計很複雜，裡面布置得很講究。各種沙發，低矮的書櫃，改裝成玻璃櫥的布列塔尼床，土耳其式的桌子，中國式的小桌子，把屋子分成無數個小角落。到處都是地毯！

掛毯！那種想用各種古董搞出集古樸與現代為一體的強烈願望一目了然。⁸⁹

關於女侍者的描述：「……女侍者，她穿著女服務生的工作服，黑色的連衣裙，頭戴布列塔尼帽子。她只脫了白圍裙，這使她的樣子顯得比平時更加孱弱。」⁹⁰

關於探長形象的描述：

……空氣冰冷，從大海吹來的風帶著很濃的海藻味，海灘上隱約可以看到大片的海藻。探長慢慢地走著，雙手插在口袋裡，嘴上銜著煙斗。⁹¹……他坐進市長的汽車，一個穿制服的司機開車，在快到白沙灘時，一座建在山坡岩石上的別墅出現在眼前，看起來像個封建領主的城堡似的。別墅的窗戶裡亮著燈。⁹²

關於市長家的描述：

……書房很寬敞，牆上包了漂亮的細木護牆板，天花板上露出房樑，就像英國中世紀的城堡一樣。書房裡有很多漂亮的精裝書，不過，最珍貴的，要數那個佔了整整一面牆的書櫃裡的書。整個書房都顯得富麗堂皇，超凡脫俗，而且絕對舒適。儘管有暖氣，但在一個巨大的壁爐裡，木材還在劈啪啪燒得正旺。⁹³

西默農在其書中描述有關旅館內部的情結氣氛和環境氛圍，在接續的情節中每每讓筆者湧現 *The Last Resort* 的場景，它們是如此的相像、詭異，激發人們的好奇心，在氛圍的營造上也十分貼近，這裡頭同樣發生著耐人尋味、待解的懸疑事件。

⁸⁹ 喬治·西默農，《黃狗》，頁 64-65。

⁹⁰ 同上註，頁 138。

⁹¹ 同上註，頁 165。

⁹² 同上註，頁 153。

⁹³ 同上註，頁 154。

第肆章 視覺藝術風格之互文表現

*The Last Resort*可謂現代新興的圖畫故事體裁，利用圖畫表現故事內容。如葛琳所說，其特色是強調了敘述性故事與視覺藝術的合一，所不同的是多由圖片表現故事最重要的部分，再以簡單動聽的文字表現故事的骨幹，但主要的風格與情調仍由圖畫來建立。⁹⁴以圖像作為傳播媒介的素材，在創作表達上仍有其可追尋的特定的風格和技法。

透過期刊資料的蒐集和專書評論，本章筆者將從幾個角度切入分析，試圖從視覺藝術的角度，貼切且詳實的分析本書圖畫創作風格。論述過程中，筆者藉由期刊資料的引用，加以個人的研究觀察，採用適當的論述觀點做為基礎，分析 *The Last Resort* 中的圖畫風格和表現，筆者欲探討的問題在於圖像畫面中視覺藝術風格的分析，透過符號學理論和藝術繪畫派別的分類分析，歸納整理幾項切入觀點作為論述。首先，第一節將說明視覺藝術及藝術中的互文風格概念，鋪陳後續即將探究的問題；其次，在第二節中，透過繪者英諾桑提自述「象徵主義」繪畫風格做為切入論述，從象徵主義的觀點來看圖像藝術並舉圖例說明；第三節，基於本書在題材「想像力」上的選擇與創作，筆者分析英諾桑提在創作上的風格，認為帶有濃厚的超現實特色，故第三節將從象徵主義跨入超現實主義的概念，將書中具代表性的圖畫舉例論述。

本章所列之圖片出處皆來自英文版，多有裁剪和縮放比例，舉例時以象徵符號和藝術風格為主，雖較無情節上的連續關係，仍加註頁碼和版面位置，詳細版面編排可參考附錄二。

⁹⁴ 林文寶等合著，《兒童文學》（台北市：五南，1996年），頁175-176。

第一節 圖畫中的視覺藝術

安東尼歐·費提（Antonio Faeti）在〈隱喻的風格〉⁹⁵中曾評論英諾桑提的繪畫風格是和歷史有著非常濃厚而且清楚的關係，無論是近代或是由於年代久遠而從人們記憶中消失的歷史，英諾桑提都必然沉浸其中，發揮其創作。安東尼歐認為英諾桑提的繪畫總以歷史作為出發點，用考古學家似的眼睛進行鉅細靡遺的研究，他的作品是追求詳盡細節的典範，他會思考一個表面的顏色、他重視庭院中的一顆破石頭的意義、他盤算一個屋頂的真實性，然後再企圖形成一個假設，最後利用人物將這個假設的情節具體的展現出來，凸顯他想要表達的重點。這些繪畫創作上的特徵在英諾桑提過去所詮釋過的作品皆可看見，而在*The Last Resort*裡也不例外，稍後將於二、三節論述分析。

壹、英諾桑提繪畫風格

在繪畫藝術創作上，英諾桑提的作品被評為手法細膩、描繪精緻，非常重視寫實技法，他曾在*Bookbird*期刊中（2004年九月）宣稱自己的作品風格是屬於象徵主義，他時刻提醒自己避免使繪畫作品看起來太過寫實。⁹⁶

此外，在*Bookbird*評論中也指出，英諾桑提早期曾從事平面廣告等相關設計，初期的繪本作品插畫風格被評為與十六世紀畫家布勒哲爾（Breugel，有「農夫布勒哲爾」雅稱，作品如圖 4-1-1 和圖 4-1-2）相似，⁹⁷原因莫過於兩人所關注的焦點皆集中在平民百姓身上，市井小民的生活就是他們的創作題材來源。其畫作如相片般寫實，另一方面又包藏極大的藝術性，他不會一再重述事實，但透露

⁹⁵ 行政院文化建設委員會策劃，《英諾桑提插畫集》（台北市：全高格林，1998年），頁7。

⁹⁶ 內容為筆者擷選並自行翻譯自原文期刊。參見外文期刊：*Bookbird*, September, 2004. "Illustrator Finalist: Roberto Innocenti, Italy," p. 22. 原文為：“I would say that there is a certain contradiction in me... I do make use of the figurative, but I also try as hard as possible not to be a realist... I really don't want my work to look like something you'd find in a newspaper, or in real life... So, yes, I am a figurative artist, but I also try not to make things too real, or too much like a photograph.” — Andersen dossier

⁹⁷ "Illustrator Finalist: Roberto Innocenti, Italy," *Bookbird*, September, 2004, p. 22.

出的象徵意義總是耐人尋味，別具啟發性。英諾桑提善於創造非常完美的結構組織，一種具備超現實主義象徵風格的作品，他運用大量的水彩畫技法，以別具幽默且不失神秘感的周密巧思下，使每個細節皆能被精心謹慎地繪製安排於作品中。他的繪畫被歸類屬於具歷史考據和古典派的畫家，除了繪畫天賦和優異的創造力外，這類型的畫家在下筆前，往往更需要的是對詮釋作品該時期做實際深入的考證，下一番功夫蒐集素材、消化、轉化，然後創新。⁹⁸

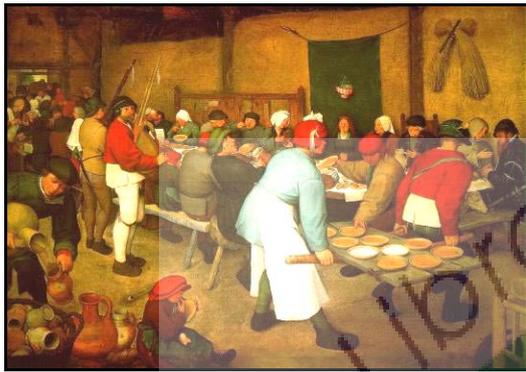


圖 4-1-1 Peasant wedding



圖 4-1-2 The Tower of Babel

簡要回顧繪者過去的作品，可以發現在英諾桑提的畫中常建構具象徵意義的構圖或象徵符碼。例如在《木偶奇遇記》中大人與小孩的比例運用，凸顯出小木偶的壓迫感和無力感，運用視覺上的效果帶領讀者彷彿看到小木偶的心境寫照（圖 4-1-3）；而在《小氣財神》中則呈現許多小物件，主人公看見自己死後被財富所束縛的枷鎖：象徵財富符號的「珠寶盒」、「鑰匙」環繞在幽靈的週遭（圖 4-1-4）。英諾桑提對自我藝術的要求，不但過去的創作如此，在本書中亦然，閱讀此書圖像便可看出，藝術家刻劃環境和人物的細膩筆調。

⁹⁸ 此段為筆者自行翻譯並加入論述之文字。"Illustrator Finalist: Roberto Innocenti, Italy," *Bookbird*, September, 2004, p. 22.



圖 4-1-3 《木偶奇遇記》

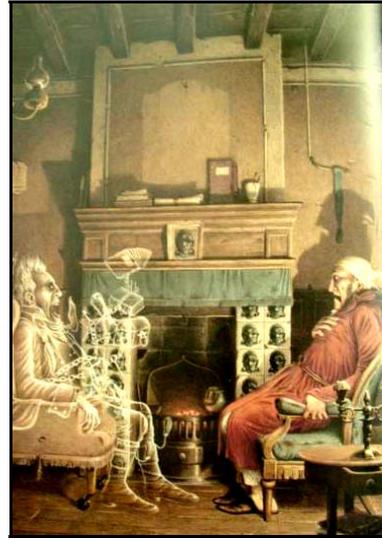


圖 4-1-4 《小氣財神》

貳、藝術中的互文

培利·諾德曼說：「圖畫書的插畫不可避免地是一種具象藝術，大部分都專注於事物看起來的樣子，以及這些外觀所附屬的意義。如果繪本呈現的，或插畫家所呈現的意象是象徵性的，它是一種象徵主義，這種主義要求外觀和意義之間有一種關係。」⁹⁹就某種意義來說，圖畫故事書中的圖蘊含著、也依賴著一系列浩瀚未說出的字詞，而文字將其中最道地和精準的部分呈現出來。儘管圖畫不是用文字表達的字詞，但是它們蘊含著許許多多有意義的不同符碼—圖畫透過構圖來呈現意義，實際上它就是未曾明說的文本。對那些字詞的認識，允許我們去理解參與其中的圖畫，也就是文學理論家所謂的互文性（intertextuality），如同諾德曼所說，互文性是：「所有溝通動作的互相聯絡，以及它們為了意義產生策略的彼此依賴。此相互聯絡的關係中特定的參與，清清楚楚的賦予圖畫中該有的東西重量，也因此能將它們的意義凸顯出來。」¹⁰⁰

⁹⁹ 楊茂秀主編，黃孟嬌譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第六期》，頁 46。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 94.

¹⁰⁰ 楊茂秀主編，郭鎧莉譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第八期》，頁 45。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 103-104.

誠如文獻探討所述，在互文性的理論中，「能指」和「所指」是作為分析文字或圖像最常使用的方法，將文字或圖像看成是符號、看成是一種能指系統，那麼在解讀、釋義的過程就是所指系統所要體現的，「所指」是一種示意的過程，常因地方性、國族性或是任何個人及環境的條件差異而有不同的示意結果，如同象徵符號所呈現的象徵意義，常因文化不同而有所差異。將每一張圖看作是一連串符碼，所彰顯的意義也將隨閱讀的人不同而有所不同。

在圖畫書中，圖像做為文體閱讀的客體，有很多的方式可以讓圖像這樣的客體獲得重量，而文字（文脈訊息）即是其中最重要的一個方式。圖文書中有些圖像訊息的解讀往往易被文字牽引，然而文字所表達的意義也受到圖畫的影響，同時，隨著接收者的不同也會有不同的釋義結果。例如 *The Last Resort* 中的詩人，艾蜜莉·狄金生僅出現一幕，若非文字賦予完整的出處和詩作做為暗示，讀者是難以輕易解讀的。

如同吉拉爾·熱耐特所說「超文性」¹⁰¹的概念，它是相當於互文性的概念，比互文性更延伸而言的，超文性具備更多的轉化、戲擬和仿作等特色，運用這些手法的目的在於使文本客體再現時顯得更加模糊，不輕易被察覺，製造出更多戲劇性的效果，其所隱藏的暗示或符碼有賴讀者自行讀出與玩味，增添更多閱讀的樂趣。將超文性概念運用在圖畫書的解讀上，產生許多值得反覆閱讀與探究的樂趣，此在第參章中已詳細論述，稍後於本章第三節將略以補充。

參、藝術風格的援用

探究圖畫書的繪畫風格，不免要回顧繪畫藝術中的派別，這是為了要分辨繪者在藝術創作上的特色，或是作品分類上的依據。在本研究中，筆者援用藝術風格的用意在於探尋作品主題（或內容）與繪者所使用的繪畫風格、技法，試圖找出當中的目的和意義關係。研究過程中發現，繪者使用簡單的線條來表現圖畫創

¹⁰¹ 蒂費納·薩莫瓦約著，邵煒譯，《互文性研究》（天津：天津人民，2003年）。

作，表達超現實藝術的特色並精要地突顯人物特性，真切表達出內在的因子。觀看本書的風格，少數帶有浮世繪的風格，使讀者聯想到漫畫的國度日本，漫畫又代表著什麼？幻想的境地，不可能真實呈現具體的面貌，然而浮世繪的風格，日本式的格調常帶給人一種靜謐、安定的感覺，一種穩定的和安全的感覺。

若將互文性看作是風格呈現的一種風貌，在 *The Last Resort* 一書中，畫家英諾桑提所建構的每一幅插圖，在不同人的觀看下都有不同的結果，甚至同一人在不同時候觀看，也會依據自身的閱讀基模、先備經驗來解讀、詮釋圖像及文本，並且有不同的領悟。圖像可謂一種結構性的畫面，就好比卡通與漫畫，我們可以說影片是諸多單一靜態圖像所構成的，反過來說，圖像亦是連續影像中的單一畫面。許多卡通或影片若以漫畫的形態呈現，那麼就畫面的觀者來說，如何精確選出具代表性的圖像就相當重要了。成功的插畫創作，是要能夠精確體現文字所要表達的，涵蓋文本意涵的，反之，要精準詮釋圖畫所欲表達的意象，文字表達的精確性同樣重要。巧妙的是，儘管畫家或文字作家再怎麼精選自己所要表達的那一瞬間，到最後終究會因為閱讀的人不同而有不同的解讀，這也正是互文的趣味性。

回顧克里斯多娃的符號學理論，其詩性語言理論是建立在拉康的精神分析學基礎之上。她以「記號」與「象徵」的區別替代了拉康的「想像」(the imaginary) 與「象徵秩序」(symbolic order) 的區別。克里斯多娃把「象徵」(symbol) 與「記號」(semiotic) 視為語言的兩面，前者是語言的指涉與交際層面，表達單一的意義，後者是語言的物質層面，包括語言的節奏、韻律，具遊戲性與非邏輯特性，「記號」否決了象徵秩序中的線性和邏輯順序。而詩性語言正是產生於記號與象徵的對話運作之中。這兩種語言力量的相互融匯、轉換和更新，給既定的言語提供了多樣化的意義。¹⁰²

一如本書開頭以第一人稱口吻所說，以帽子和鞋子做為象徵比喻的技巧，除

¹⁰² 羅婷，《克里斯多娃》，頁 96。

了引用譬喻外，更凸顯作者本身的文化脈絡。根據馬健君的說法，¹⁰³就西方人而言，帽子可說是西方人出門時所必備的配件，尤其十九世紀至二十世紀的紳士，舉凡出門必須戴上帽子，甚至帶根拐杖，當然鞋子也很重要，鞋子是細分此趟出門的象徵符號，去哪裡從事什麼活動，都有其相對應合宜的鞋子，適當的鞋子從事適當的活動，這是西方人極為重視的習慣。如同*The Last Resort*的內容，帽子和鞋子象徵著此趟出門的所有意涵，從啟程到返程，鞋子和帽子囊括了旅途的意義。舊鞋不見了，好比失去了鞋子所象徵的那段記憶都丟失了，該怎麼辦，唯有踏上找尋的旅程去將它找回來，那是另一段新的旅程，必須穿上另一雙鞋出外尋覓的旅程，未知的旅程。透過詩人的筆調，將鞋子和帽子轉化成象徵性的記號、符號，使其充滿多義性的色彩。

接下來的兩節，筆者將統整象徵主義和符號學的關聯性，顯示召喚和暗示的功能，做一整體的論述和分析，目的在揭示文本和讀者之間的關係，象徵與符號藉由暗示和召喚的方式達到引起讀者與文本的共鳴，讀者對於文本的解讀或誤讀皆在此發生。此外，透過超現實主義來表現互文性關係中的戲擬手法，以此說明文本中的超文性關係。

¹⁰³ 筆者在 2008 年 4 月 5 日於東吳大學向馬健君教授請益。

第二節 象徵主義與符號

壹、象徵主義

象徵主義 (Symbolism) 是十九世紀末期流行於歐洲 (主要是法國) 的藝術思潮，它是一項非組織嚴密的運動，與法國詩壇的象徵主義運動有關聯。它的產生是對印象派藝術和寫實主義所標榜的原則的反動，企圖用視覺形象表達神秘和隱蔽的感覺。¹⁰⁴法國藝評家奧里葉 (A. Aurier) 於 1891 年在《法蘭西信使》(*Mercur de France*) 發表論文闡述象徵主義的觀念。他認為：藝術品唯一的理想在於表達觀念，並且以形式表達觀念，又以一種普遍認知的模式來呈現這些形式和符號，它所描述的事物絕不是客觀對象，而是主觀認知觀念的表徵。因此，他認為藝術品必定是觀念的、象徵的、綜合的、主觀的、裝飾的。張心龍認為：

象徵主義的任務不是觀察自然，而是看透現實的表象，直探其真相。象徵主義的畫家認為要有洞察力，藝術家必須忽視理性的思考，日常生活所呈現的景物必須依賴藝術家獨特的神秘想像力，把這些平常物體化做象徵符號，最終變成出自個人內心的現象。這種極端主觀的理念，使象徵派畫家提出「為藝術而藝術」的口號，更將之推行成一種生活常態。就是因為這種極端與誇張的美學觀念，象徵派的題材遂演變得越來越詭異與神秘，有如幻想的夢幻世界一般。¹⁰⁵

象徵主義思潮創造了新的語言，開闢了表現的新途徑，這種象徵語言可稱為「情緒的象徵」，是通過細緻複雜的一剎那感覺，來探測心靈深處最隱蔽的內容。在象徵主義藝術家看來，可視的世界和不可視的世界，精神世界和物質世界，無限世界和有限世界，是彼此相互呼應和溝通的。因此，這類象徵不論用抽象的或具象的語言，都是非常朦朧和難以捉摸的，具有神秘的傾向。透過象徵主義這樣

¹⁰⁴ 1886 年 9 月 18 日，詩人莫雷亞斯 (J. Moreas) 在巴黎《費加羅報》(*Figaro*) 發表象徵主義宣言，認為藝術的本質在於「為理念披上感情的外衣」。他的觀點表明：一些青年藝術家認為實證主義和自然主義單調、乏味、無神秘感，對他們感到厭煩。

¹⁰⁵ 張心龍，《西洋美術史之旅》(台北市：雄師美術，1999 年)，頁 174。

的藝術創作精神和神祕難以捉摸的氛圍，繪者把想要表現的故事氣氛適切的營造在本書中。

大抵而言，象徵主義在法國主要是對自然主義和寫實主義的挑戰。自然主義和寫實主義著重以細節表現現實，象徵主義運動傾向於靈性、想像和夢幻。象徵主義的特色是偏愛主觀性、摒棄客觀性，強調背棄對現實的直接再現，偏愛對現實的多方面綜合表現，旨在通過多義的，但卻是強有力的象徵來暗示各種思想。¹⁰⁶從象徵主義詩學的角度來看，本質上，象徵主義者反對自然主義與寫實主義，因為象徵主義者認為，人無從臨摹現實生命。他們主張：所謂客觀的世界，變幻無常，絕非真正的現實。這個世界是一個人所看不到的「絕對」世界(the Absolute)的映像。因此，他們相信，寫實主義者或自然主義者以捕捉無常的現象自命，是無稽之談。在象徵主義者的眼裡，現實的感知取決於主觀內在的融匯，而固然人與人之間的感知與衝動存有類似的經驗，卻仍無法描摹外在世界。

象徵主義想要恢復以個人情緒及美感經驗作為文學題材給人的親切感，這一點與浪漫主義給人的精神是雷同的。不過象徵主義對於內在生命的重視，比浪漫主義有過之而不及。¹⁰⁷它所強調的內在生命，不是人對自然的「同情」，也不只是人與外物的情景交融，而是個人心理的偏執。象徵主義所繼承的只是創作時「感性與想像力的結合」，既然象徵主義者認為要呈現外在世界根本無以名狀，只得藉著暗示而為之，那麼，他們所追求的乃是藉著語言去引發某種心情和感覺，而非讓語言指涉現實，他們的語言就有理由曖昧和間接了，於是便形成了所謂的象征之說。

貳、符號與象徵

「象徵」偏好暗示的語言，不善於運用直接的陳述，敘事的比例較小，故在

¹⁰⁶ 參照網路資料：維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B1%A1%E5%BE%81%E4%B8%BB%E4%B9%89>

(2008/04/22)。象徵主義(symbolism)大約是 1885-1910 年間歐洲文學和視覺藝術領域一場頗有影響的運動。

¹⁰⁷ 蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，頁 32。此處應為「……有過之而無不及。」

這部作品中，我們也可以明顯看出詩人路易思在行文書寫表現上，藉由詮釋圖像述說的原則，無形中符合了象徵主義作品的創作精神：充滿感性、想像性與暗示性。此外，和符號的意指性功能一樣，象徵主義帶有強烈的喚起作用，召喚相關的指涉和意義，而這些符碼皆可視為符號的運用，儘管有些不免流於個人化或過於隱匿不易立即指辨。正如第貳章所提，在分類上，皮爾士認為「象徵符號」是依靠「約定俗成」的概念而建立¹⁰⁸，這樣的概念和索緒爾等學者一樣，往往是指比較具有任意性的特質，其與所指物是緊密相關的。象徵也像借喻（trope），例如直喻（simile）、隱喻（metaphor）、寓言（allegory）、擬人格喻（personification）等，可以建立在言與物之間的類比關係上。要理解一個象徵，首先必須要掌握它的概念，從無數可能性中去推敲、定奪。推敲過程中有兩個因素不可或缺：其一是思想概念，其二是聯想。¹⁰⁹在下文的項目中將搭配圖片說明分析。

一、暗示與召喚

如圖 4-2-1，一輛紅色車子駛向空曠的叉路，這幅看似簡單的圖像，可能只是主角外出旅遊或出差至外地工作，甚或只是回鄉下老家。但在繪者精心營造的構圖及隱藏的符碼中，讀者透過前後文可以讀出不一樣的訊息，甚至更貼近繪者所欲表達的訊息。從故事結構體或小說結構來看，它其實也代表一場歷險的開始，而這條入口將充滿著未知和驚奇。這些訊息皆透過讀者的聯想和結合而來。

象徵的作用在於喚起閱讀的記憶或暗示讀者一些未完全說出的信息。它要求讀者運用聯想去理解文中的言外之意，或圖畫中所表達之表象以外的意義。言外之意的有或無，決定了意象與象徵。意象未具有象徵性的指涉力量，如同一朵玫瑰花就是一朵玫瑰花，在詩文中它就算是一個意象，然而若把它與聖母瑪麗亞相提並論，則有進一步評定玫瑰花是否具有象徵的功用和地位（玫瑰象徵聖母的聖潔）。簡言之，象徵的評定還是取決於是否有言外之意（概念、思想）的介入。

以下筆者試舉例 *The Last Resort* 書中出現具「暗示與召喚」之象徵意涵的圖

¹⁰⁸ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 39。

¹⁰⁹ 蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，頁 33。

像，透過思想概念與聯想，讀者可讀出畫面中所要傳達的情事情節。以下分別就書中所出現的圖像做一整理，依據象徵符號所帶給人的意義和特質，分為暗示、召喚、記號與標誌等三項說明之。

(一) 暗示

屬於警告作用的標示符號，如以下五幅圖（圖 4-2-1~圖 4-2-5），驚嘆號、小矮人、恐龍等指標，即清楚暗示了前方路途將遭遇到的險境或危機，圖 4-2-2 至圖 4-2-5，畫面上顯示汽車油表和時間，暗示這段啟程所耗掉的時間。

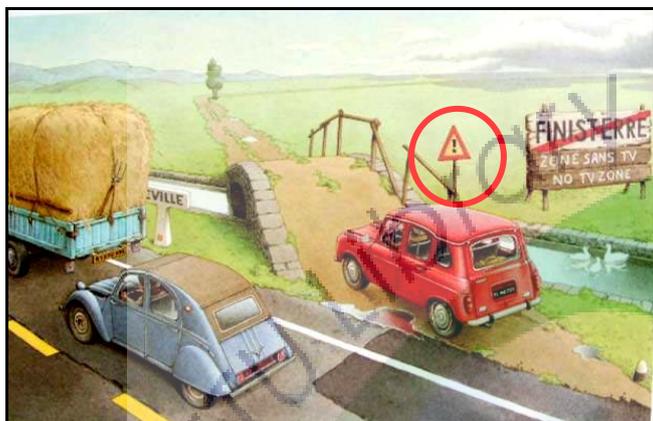


圖 4-2-1 頁 8 上方



圖 4-2-2 頁 9 左上



圖 4-2-3 頁 9 右上



圖 4-2-4 頁 9 左下

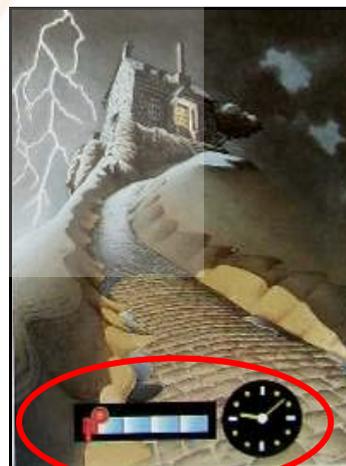


圖 4-2-5 頁 9 右下

此外，如圖 4-2-4 的畫面出現人影，則預告了接下來會出現的人物特徵，及即將發生的事情，提供讀者線索，提供重覆閱讀者更多不同的驚喜發現。如圖 4-2-5，跟著畫家的視角，從車內向外望出，車頭燈打在石板路上，造成的色彩光影效果，懸崖彼端充滿神秘和危機四伏，此端則透著溫暖，油料耗盡不得不停

駐進入，是繪者處理畫面上的衝突技法。

(二) 召喚

圖像具有召喚記憶的功能，每一幅圖、每一個人物好比是一個符碼，只要能夠勾起讀者潛藏的記憶，那麼也就達到互文援用的目的。例如，將獨腳水手和鸚鵡置放在一起，便容易讓人聯想到《金銀島》中的反派水手薛爾法（圖 4-2-6）。又如看見孱弱女子，其上半身是美麗動人的女體形象，下半身則是長長的魚尾巴，不免讓人勾起對小美人魚的印象（圖 4-2-7），符號像是一種召喚術，喚起人們的記憶，激發讀者潛藏的記憶和想像力。從人物造型上可以看出，叼根煙斗，身穿大衣戴頂圓帽的人物，散發出來的氣息正是偵探或警官，讓故事透露更多神祕與懸疑，若依此將人物看做是一種符號象徵，便可視此人物為「偵探」（圖 4-2-8）。如圖 4-2-9，坐在樹上用餐的英國喬治亞時期造型，戴著假髮的紳士，眼尖的讀者不難聯想到卡爾維諾《樹上的男爵》¹¹⁰中主角科西莫爬到樹上生活的情節。



圖 4-2-6 頁 15 上方

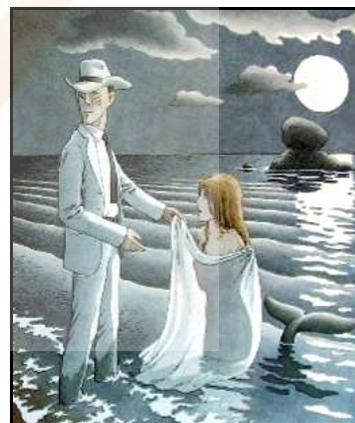


圖 4-2-7 頁 29 右上

¹¹⁰ 伊塔羅·卡爾維諾著，紀大偉譯，《樹上的男爵》（台北：時報文化，1998 年）。



圖 4-2-8 頁 23 上方



圖 4-2-9 頁 25 下方

(三) 標誌與記號

本書一開始，啟程以紅色雷諾汽車駛入荒涼的小徑做開頭，道路上一連串的符號正是畫家所布局的象徵符碼，提供讀者進入故事所構成的奇幻世界是一種象徵性的入口。就顏色帶給人的印象來說，紅色汽車所象徵的意義是冒險和刺激的，是醒目搶眼、勇於創新的，作者擺脫一般大眾依性別區分顏色的習慣，採以凸顯個人特徵的紅色做為主人公轎車的配色。以下就文本的圖像和文字加以論述。

1. 文字符號

如圖 4-2-10，畫面中出現的「FINISTERRE」標誌，經筆者查證，疑為畫者自行創造之文字，採前後字根意義拼組，即「FINISH」和「TERROR」的合成，其所象徵的符碼意義可解讀為「停止害怕」或「終止恐慌」，似乎意味著朝此小徑進入後，儘管有驚嘆號做為未知和警告的象徵，此途福禍未知，但亦無須害怕。此外，標誌下方註明「NO TV ZONE」(無電視地區)象徵進入此段旅程是和現實世界切割開的，舉凡第一世界的俗事瑣碎都將被屏棄在外，意味著讀者將隨主人公進入一個未知的領域。電視媒體容易限制人的想像能力，在進入這條未知的小路後，這些有礙想像力奔馳的事則是不容許發生的。

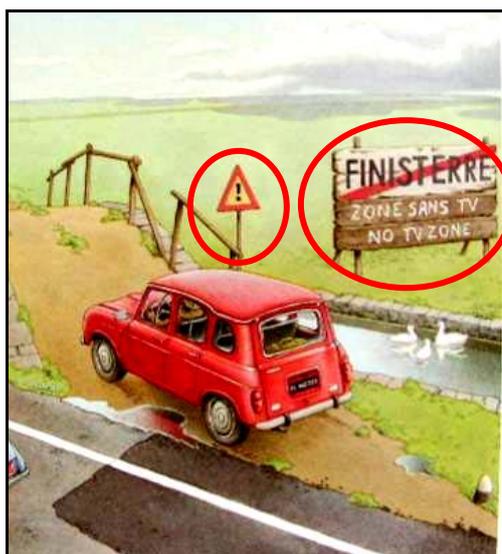


圖 4-2-10 頁 8 上方



圖 4-2-11 頁 9 左上

2. 矮人標誌

如圖 4-2-11，三角告示牌上有拿著鋤頭的矮人標誌。在童話故事中，矮人象徵和平快樂，充滿熱心並具備積極的生命觀，例如《白雪公主》。但在兒童故事或少年小說中，矮人和地精則是略成等號的，他們生活在森林地底下，矮人往往象徵著黑暗、詭異、不祥的氛圍，他們擅長挖掘地道，通小路。在這裡，筆者以為矮人標誌象徵無所限制的空間，主人公（畫家）即將進入一個充滿精怪、奇幻的世界。

關於矮人傳說，在日爾曼民間傳說中，矮人是住在山間或礦井裡的精靈，據說身高只有兩歲小孩的高度，有的長相可愛漂亮，但通常是拖著長鬍子的駝背老頭模樣。山裡的矮人以金屬製造手工藝並善於鍛造神劍和戒指而聞名，少數矮人能預言、有隱身術、會變形。他們幫助人們種莊稼，但有時又偷竊穀物，逗弄牲畜，誘拐兒童或少女。¹¹¹要是礦工不肯送給他們食物，或是過近地觀察他們，他

¹¹¹參考網站：<http://fongshen.net/viewtopic.php?f=158&t=23987> (2008/05/01)。山裡的矮人曾出現於古冰島語「愛達」及中世紀德國史詩《尼伯龍根之歌》中，19 世紀華格納的歌劇《尼伯龍根的指環》當中養育齊格弗里德的工匠米梅就是這類矮人，20 世紀山裡的矮人則因華特迪士尼的動畫片《白雪公主》而著名。住在礦井裡的矮人沒有山裡的侏儒那樣善良，礦工們可以聽見他們在坑道中走動。在英國，礦井矮人的傳說仍流行於康沃爾及斯塔福德郡。

們就會點燃沼氣、弄壞工具或製造塌方。

3. 恐龍標誌

如圖 4-2-12，恐龍標誌象徵著過去、現在和未來的無限制時間，車子即將進入一個沒有時間限制、無時間序的世界，是古今交錯的時空。

4. 烏鴉

同上，圖 4-2-12，驚恐紛飛的烏鴉。在西方世界烏鴉也是一種惡運的象徵，繪者有意藉由這些象徵符號來引起氣氛，令讀者皺起眉頭，不覺地思緒陷入沉思。想像力於是開始轉動，想著、臆測著接下來會發生什麼。在西方，黑色的烏鴉，象徵黑暗，而白色的鴿子往往象徵和平、願望。

5. 油表與時鐘

油表象徵里程，是代表距離的符碼，時鐘則是象徵時間長短的符碼。如圖 4-2-11 所示，繪者以極簡單易懂的方式呈現了時間和距離的概念。

6. 斷崖隧道

在圖 4-2-12 中所出現之隧道，如同小說中的過門或入口。本書中，畫家沒有進入，而是路過，踏入第二世界。插畫家藉由畫面中的象徵符號，帶領讀者去一個沒有時間和空間限制的地方找回想像力。雷與閃電交加，象徵路途過程崎嶇坎坷。待車輛油料耗盡，正好抵達海邊旅館。



圖 4-2-12 頁 9 右上



圖 4-2-13 頁 12 左上

7. 閱讀的男孩

此處所稱閱讀的男孩，即釣魚男孩（The fisher boy），如圖 4-2-13，單看此圖沒有人能弄清繪者想說什麼，男孩的書本上也沒有任何魔法字樣，然而 J·P·. 路易思則賦予人物一個象徵符碼，他用文字這麼說：「他放下手上的書，那是一本講巫術的書。他抬起頭，臉上的雀斑清晰可見。」¹¹²（中譯為中文版第 20 頁）這當中出現的特殊意義是，男孩正在讀什麼書是重點嗎？但是路易思觀察到了前幾幅圖的象徵符碼，故在這踏入門內的入口前，他又賦予這篇故事更精準的象徵符號，「魔法」。此處我們可以看到文字作者詮釋繪者圖畫符碼精神後，巧妙安排的智慧與結果，在進門處將讀者更明確地帶引進入第二世界的入口，透過這樣的過門帶給讀者往下閱讀時無限寬廣的想像空間。

克里斯多娃區別了「象徵」與「符號」這兩個概念的根本差異。她藉用索緒爾的話說：「象徵的特點是：它永遠不是完全任意的，它不是空洞的；它在能指和所指之間有一點自然聯繫的根基。」¹¹³舉例說明，象徵體系中的文學類型往往是神話、史詩，以及民間故事，其組織型態是封閉式的、單一性的、同質的和靜止的、二元對立的，即善惡分明，黑白對立。這些都是十三世紀以前的人所固守的象徵性觀念。而符號的特徵為「它不指涉單一獨特的實體，遠離其超驗基礎，但引發相關意象或概念；它的意義是與其他符號相互作用的產物；它蘊含著轉換原則，新的結構不斷生成和轉換。」十三至十五世紀，象徵的神聖性被符號所挑戰甚至取代，符號的特性是具備了含糊性、雙重性（ambivalence），它具有開放性、異質性和動態性的特徵，且有不分離原則和雙重矛盾性。¹¹⁴

蔡源煌解釋：「馬拉美（Mallarme）曾說過：『試圖對現實加以名狀，就已毀去了它原來的面貌。』也就是說，要描繪外在世界，充其量也只是藉暗示來達成，

¹¹² 英文版原文為：“...His face freckled up brightly from a book of practical magic, and....”

¹¹³ 羅婷，《克里斯多娃》，頁 54-55。

¹¹⁴ 同上註，頁 54-55。

所以馬拉美解釋說：『暗示就等於是在創造。』¹¹⁵換言之，運用象徵的手法來表現題材，等同於從事創造性的工作。英諾桑提在其繪畫創作中所重視的便是象徵式的策略運用，亦即召喚符號的解讀。此一概念與克里斯多娃互文性理論中的符號學概念相符。她認為符號是一種約定俗成的意識形態表現，故象徵和符號的共同特點可說是同樣具有暗示性與召喚記憶的功能。



¹¹⁵ 蔡源煌，〈從浪漫主義到後現代主義〉，頁 31。

第三節 超現實主義與超文性關係

本節主要處理超現實主義和超文性議題，在圖畫書創作中，兩者有著相似的概念和精神，關於超文性的概念在第參章第一節中已說明，本節中將不再冗述。在這一節裡，筆者欲處理的問題為，書中戲擬與仿作的運用與表現。安東尼歐（Antonio Faeti）認為英諾桑提的繪畫風格屬於表現主義（expressionist）而非寫實主義，這是因為表現主義較能夠表達出符號的象徵性，而寫實主義則多半忠實呈現原貌。然而，相較於表現主義，象徵主義較著重於過去的事件以及神秘的力量，而不像表現主義較關注現在，甚至激烈地想要改變社會。在表現主義者眼中，以「人」為主題一直是他們的興趣焦點，認為人有行高貴之事的能力，同時也力求發揚自身。和象徵主義一樣，表現主義也反抗寫實主義和自然主義。兩者不同之處在於，象徵主義比較注重過去，以及人類身外的神秘力量，以*The Last Resort*為例，好比看到矮人標誌時，帶給讀者的聯想可能因民俗或國情差異有奇幻的、陰森的、友善的、驚奇的或冒險等等；又如看見烏鴉，對中國人而言是不祥的凶兆，諺云：「烏鴉頭上過，無災必有禍」、「老鴉叫，禍事到」等，¹¹⁶但在日本，烏鴉則被視為國寶和日本神，同時也是聰明的象徵，凡此種種均是此類觀念的反映。¹¹⁷可以說，這些都是約定俗成，不同的地域，透過時間和經驗的累積下所形成的意識形態；相反的，表現主義比較重視當前，甚或激烈的力求改變社會，他們在人性中追求他們所認為的不變真理，而不是在神秘的外在力量或外在

¹¹⁶ 《本草綱目》中有過概括，謂：「北人喜鴉惡鵲，南人喜鵲惡鴉。」有人認為此說反映出地域文化的差異，南方向來是農業社會，烏鴉對農業生產的破壞力使得烏鴉不祥的觀念容易深入人心。北方黃河流域地區雖然農業生產亦有悠久歷史，但受游牧文化影響相當大。烏鴉對游牧經濟不會造成任何危害，反而會給人提供肉食與羽毛的來源，所以烏鴉在游牧民族那裡不會與「不祥」相聯繫，有時還會成為人們敬重與喜愛的對象。所以烏鴉兆凶具有深刻的農業社會的背景。

¹¹⁷ 參照：<http://zhidao.baidu.com/question/30057609.html?fr=qrl>（2008/04/05），美國蒙特利爾麥吉爾大學動物行為學專家路易士-萊菲伯弗爾曾對鳥類進行IQ測驗，排出各種鳥類的智商高低，到目前為止萊菲伯弗爾的研究發現，世界上最聰明的鳥可能並非你我想像中可以學舌的鸚鵡，而是普普通通的烏鴉。不需對此大驚小怪，烏鴉很具創新性，它們甚至可以製造工具，完成各類任務。在烏鴉當中，智商最高的要屬日本烏鴉。在日本一所大學附近的十字路口，經常有烏鴉等待紅燈的到來，紅燈亮時，烏鴉飛到地面上把胡桃放到停在路上的車輪胎下。等交通指示燈變成綠燈，車子把胡桃碾碎，烏鴉們趕緊再次飛到地面上享用美食。烏鴉終生一夫一妻，並且懂得反哺，在日本文化中烏鴉的形象並不壞。據說，在日本的傳說中還有烏鴉救王子之類的動人故事。在這些故事裡，烏鴉倒成了一個勇敢而智慧的義鳥。

現象中追求真理。¹¹⁸他們希望先行瞭解人的靈魂或精神，接著來改造社會，使得人的偉大之處能夠完全地實現。類表現主義式的概念，在本書中筆者認為較不符合本書創作的精神。

就時間而言，安東尼歐的評論可說是針對英諾桑提 2000 年以前的作品所給予的評價，然而在 2002 年出版的*The Last Resort*裡頭則融匯了更多樣化的創作風貌。根據筆者所觀察及研究的結果，除了英諾桑提自稱的一貫畫風「象徵主義」風格外，筆者認為書中的圖畫表現較傾向超現實風格。根據期刊資料 2004 年九月 *Bookbird* 提及，英諾桑提的繪畫風格具備了完善的結構、超現實的象徵性構圖 (hyper-realistic figurative compositions)，¹¹⁹以下將就超現實主義的特徵與在*The Last Resort*的援用進一步探討。

壹、超現實主義 (Surrealism)

就畫面敘寫風格而言，*The Last Resort* 畫中融入了真實人物、作家、詩人以及童話故事和文學名著的主人公相遇，其特色是為作品中加入創作者的意識元素，統整不合理的事物及象徵性的聯想，雖然畫家一貫的繪畫風格偏向象徵手法，但在這部作品裡頭，游走在幻境和真實的經驗上，打破了時間的束縛，開通了兩個世界的交融，這樣的創作概念和技法，實際上是秉承超現實主義而來的概念，貼切說明本書充滿幻想的主題和圖畫風格。

超現實主義 (Surrealism) 的觀念於 1924 年，由法國名作家兼藝評家布荷東 (André Breton, 1896-1966) 發表了《超現實主義宣言》(Manifeste Du Surrealisme) 一書，正式宣告了超現實主義的誕生。起初組織簽名的人多來自達達主義的文學家，1925 年起，超現實主義在法國發展其藝術潮流，於 1920 年至 1930 年間盛行

¹¹⁸ 關於表現主義 (Expressionism) : <http://vm.nthu.edu.tw/arts/shows/spring/background.html>, (2008/05/02)。表現主義大約在 1910 年左右於德國興起，是屬於對寫實主義 (Realism) 的一種重要的反抗運動。早先表現主義之名是用來稱呼那些師法梵谷以及高更的畫家。但不久以後，也就擴大至包含其他的藝術形式。

¹¹⁹ "Illustrator Finalist: Roberto Innocenti, Italy," *Bookbird*, September, 2004, p. 22。摘選自原文如下：.....Innocenti creates very well structured, hyper-realistic figurative compositions, made mainly using watercolors,.....

於歐洲文學及藝術界中。¹²⁰超現實主義和達達派一樣，主張破壞既成的美學，所不同的是，達達派一味的破壞，未有收拾殘局的辦法，而超現實畫派有理想，拿出一套嶄新的辦法來。這個辦法的理論依據來自弗洛伊德（Sigmund Freud，1856-1939）的「潛在意識」，精神分析學說，故在超現實主義宣言中有著濃厚的心理學色彩，強調直覺和下意識，給傳統對藝術的看法有了巨大的影響，也常被稱為超現實主義運動，或簡稱為超現實。¹²¹

從藝術領域的觀點來看，視覺藝術裡的超現實主義比文學裡的超現實主義要廣為人知。著名者如薩爾瓦多·達利（Salvador Dalí, Salvador Domenec Felip Jacint Dalí Domenech, 1904-1989，西班牙加泰羅尼亞畫家，擅於將怪異夢境般的形象與卓越的繪圖技術和受文藝復興大師影響的繪畫技巧令人驚奇地混合在一起）、雷內·馬格利特（René Magritte, 1898-1967，比利時的超現實主義畫家，畫風帶有明顯的符號語言），¹²²與恩斯特（Max Ernst）¹²³等人都是現代藝術史的重要人物。

在超現實主義中，暗喻、隱喻都變成了真實，它抹去了人類思維中的邏輯與常識。在藝術創作上，超現實主義者最愛的比喻也常是作品的靈感來源，即「做夢」。一如佛洛伊德所說，無意識狀態不受我們清醒生活時的邏輯所限制，以生動的形象與驚人的連續敘事，洩漏了隱藏的慾望與恐懼。再看本書的圖文特色，其內容不受邏輯規範，不受時間和空間的束縛，讀來如夢似幻，故事建構在現實的時空中，卻充滿想像空間，在繪者和作者的共同經營下，建構出虛幻的故事內容。

貳、圖例說明

畫家帶引讀者們透過種種象徵符號的路徑進入到魔幻神奇的境地，當中所遇

¹²⁰ 張心龍著。《西洋美術史之旅》。台北市：雄師美術。1999年。頁184。

¹²¹ 劉振源著。《超現實畫派》。台北：藝術圖書公司。1998年。頁25。

¹²² 馬格利特最為代表性的超現實主義畫作為一幅寫有「你看到的不是煙斗」的煙斗畫作。創作於1929年，名為《形象的叛逆 The Betrayal of Images》。此畫經常被用來解釋超現實主義的觀點，並用於書籍和教學上。

¹²³ 恩斯特（Max Ernst）生於1891年，德國人，公認為二十世紀最具原創性的藝術家之一。他是超現實主義(Surrealism)的催生者，同時也是達達主義(Dadaism)的健將。

到不同世界的人物，在寫實格調畫面中是屬於夢幻式的，英諾桑提所刻畫的人物和環境，也唯有當成幻設或夢境的經驗來看方能理解。例如畫面中儘管繪者極力塑造寫實的場景，然而人物中出現了人魚的尾巴，亦或是在所有彩色人物中出現了一個灰色人物，這類突兀的呈現方式，無論繪者再怎麼寫實刻畫，皆破壞其寫實的程度，整個畫面也因此變得如夢似幻，呈現超現實的風格（如圖 4-3-1 至圖 4-3-4）。

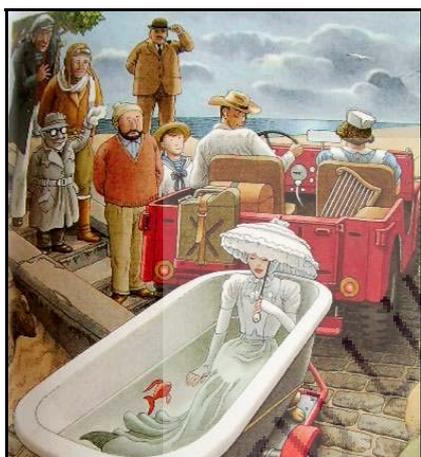


圖 4-3-1 頁 33 左上



圖 4-3-2 頁 18-19

如圖 4-3-1，排除人物不看，是較為寫實的環境面貌，如地磚路面、汽車、浴缸和遠景，接著置入一群來自不同時空的人物，然後是坐在浴缸裡的人魚。這幅戲劇般的圖畫，其表現手法特殊，發人聯想。可以說，繪者在環境空間上的佈局極為細膩，在每個畫面裡頭暗藏玄機和符碼，故事性濃、聯想性高，而人物則採用較為虛擬，以超現實與互文性創作風格的手法融入。如圖 4-3-2，在這幅圖中，餐廳裡所有的房客皆安靜的享用早餐，儘管畫面中所呈現的室內空間格局和人物都非常正常，但後方出現了一名灰色人物就顯得非常弔詭，提供讀者更多想像的空間，話題性也應運而生。這樣的圖畫除了具有象徵意義外（暗示了不尋常的氣氛），同時也具備超現實的風格（加入了幻想或新奇的事物）。



圖 4-3-3 頁 15 上方

如圖圖 4-3-3，畫面中的獨腳人、鸚鵡和本子上交叉的骨頭簽名所表達的意義，在讀者看來便充滿了豐富的想像色彩，具有召喚的魔力，增添了许多可能性與神秘性。再注意看，水手癩的腳在左右圖中呈現不同腳，此外，我們更可以發現，在室內，無論房客們在用餐或休閒下棋時，鸚鵡始終跟在獨腳水手附近。這樣的安排似乎是繪者有意的計劃，刻意營造線索和關連性。

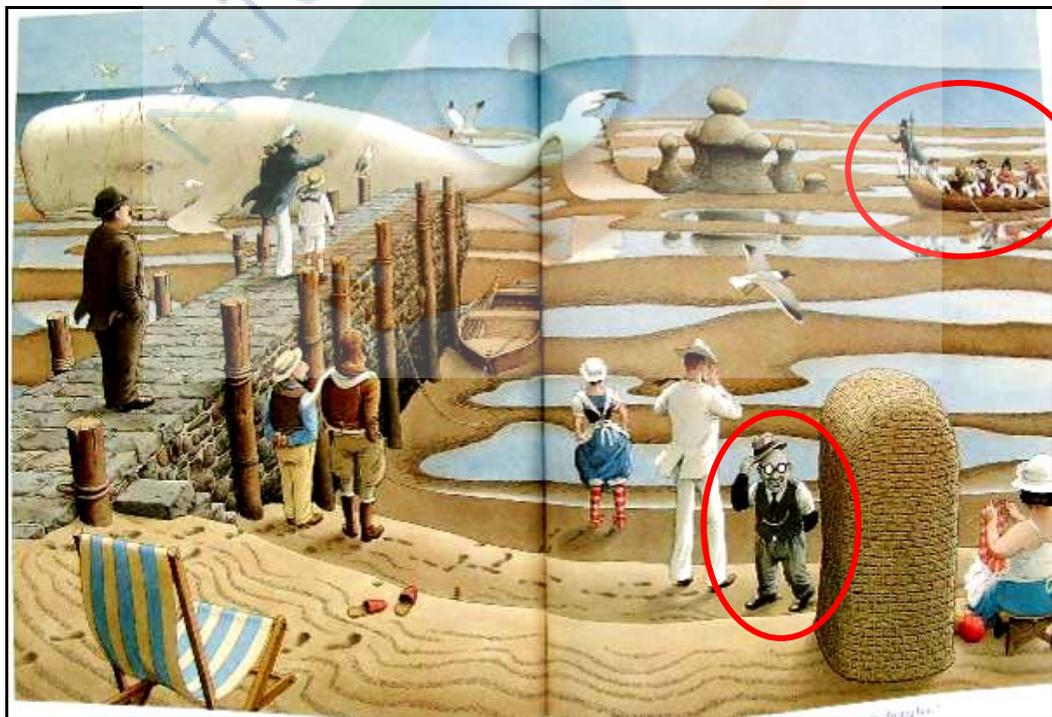


圖 4-3-4 頁 30-31 跨頁

又如此幅畫面（圖 4-3-4），充滿了超文性特色，充滿戲劇性，戲擬成分濃厚，營造的效果更是超現實。透過前後頁的劇情進展，不難發現第一個荒謬之

處是，前一天波濤洶湧的海浪如今乾枯了，第二，大白鯨突然擱淺在淺灘上，第三，追捕白鯨莫比迪克的亞哈船長仍舊不放棄的在後面窮追不捨，船員們卻都意興闌珊。第四，近景部分，可以看到兩個現象，面對這樣一個少見而壯觀的奇景，灰色人物無意觀看，兀自地和孱弱女子打招呼，而胖護士則是不慌不忙，依舊鎮定的打著毛線。仔細觀察畫面中的人物，幾乎全員到齊，唯獨缺少了樹上男子，再從地理位置來判斷，旅館後方有一顆大樹且面對著海港，而這幅圖的視角極有可能是從樹上男子的觀看視角而來，透過他的眼睛從樹上眺望這樣一幕大場面奇景。如此，全員都到齊了。有趣的是，這一目也好似繪者邀請讀者參與其中，從讀者的視角來看，我們也是觀看奇景的一份子。



圖 4-3-5 頁 27 左上



圖 4-3-6 頁 27 右上



圖 4-3-7 頁 27 左下



圖 4-3-8 頁 27 右下

如上圖(圖4-3-5至圖4-3-8),關於這四幅圖,在期刊*Publishers Weekly July 29, 2002*中有如下的評論,筆者自行詮釋譯讀如下:「關於這四幅連續畫面,其表現上充滿調皮與幽默,繪者安排讓美人魚現身的佈局,既讓人錯愕又帶有驚呼,在月光下登場時所使用的四格連續畫,延伸並散佈出古老的『維多利亞童書風格』(Victorian children's books)¹²⁴的氣息。」¹²⁵秉承英諾桑提在本書中戲擬風格。如此優美而經典的畫面構成,可說是愛書人蒐藏的最愛。唯美而壯觀的筆調正是繪者的一大特色。蔡源煌曾指出:

超現實主義的技巧,往往被歸類為「自動畫創作」(automatic writing);它可以說是隨興之所至而自然流露的,然而它的主要題材則是取材自夢境或潛意識的經驗。對文學創作來說,較為貼切的是,這種超現實技巧對現實世界的藐視,目的在造成一種較現實更優越的「夢幻現實」,有時候畫家刻意破壞事物的實體感,以便呈現「具體的超現實感」。¹²⁶

在同一故事中置入不同時空的人物,例如本書整體所呈現的角色,分開來看似乎都挺合理,不過就是幾個從不同地方過來投宿的旅客,但很快便會發現每個人物皆不是那樣真實,他們是來自異方世界的名角,虛實之間的交會往往帶給讀者一種想像力的激盪。從符號學角度觀之,創作者置入的象徵性符碼即是各個角色人物,而其採取的創作策略正是運用了超現實與超文性中戲擬和仿作的技巧。可以說是超現實主義者善用人類記憶的現形標記(一種召喚於腦海的記憶),使人物變成了具有象徵意義的符號。

¹²⁴ 撒克(Deborah Cogan Thacker)、魏布(Jean Webb)著,楊雅捷、林盈蕙譯,《兒童文學導論/從浪漫主義到後現代主義》(台北市:天衛文化,2005年),頁64-65。維多利亞童書風格:捕捉天使般的嬰兒特質,乃傳承自浪漫主義的意識形態,且繼續由兒童文學發揚光大.....這就維多利亞時代中,身為中產階級的小說家所建構的兒童意象。經常以兒童角色來表示純真的失落,以及尋回童年景象的可能。十九世紀後半葉,兒童文學被定義為一種極具顛覆性、娛樂性,以及創造力的文本。

¹²⁵ *Publishers Weekly July 29, 2002*, p.72. 原文為: ...as when he reveals the Little Mermaid's identity in a page divided into four moonlit quadrants, and his spreads offer the kinds of details found in the illustrations of vintage Victorian children's books....

¹²⁶ 蔡源煌,《從浪漫主義到後現代主義》,頁201。

透過上述分析可知，「暗示」與「召喚」比其他互文手法更依賴閱讀效果，正如它可能不被讀出一樣，它亦可能被無中生有，或是誤讀。把握暗示往往是主觀的，但是理解文本並不是非要揭開暗示不可。蔡源煌表示：「超現實作家矢志要做提供靈感的人，而非接受靈感啟迪的人。」¹²⁷和浪漫主義與象徵主義不太一樣的是，超現實認為語象的運用不是要表達，而是要創造出難以言傳之意境。好比繪者於本書的創作，以圖畫傳達其意念，此意念往往是難以言說，有賴讀者透過自身過去的閱讀經驗所產生出的共鳴，往往有種會心一笑、心有戚戚焉的感受。超現實主義從浪漫主義師承了對夢、催眠、瘋狂和妄想，簡而言之，即人的「潛意識」等的關心。「超現實主義者這麼做，目的是要在理性主義和唯物論的巨大風尚壓力下奠定想像力的重要地位。」¹²⁸由此可見，超現實主義重視想像力的程度。

超現實主義畫家，如達利（Salvador Dali, 1904-1989）、基里訶（Giorgio de Chirico, 1888~1978）、馬格利特（René Magritte, 1898-1967）、盧梭（Étienne Pierre Théodore Rousseau, 1812-1867）等人，其畫風就是要打破讀者既定的思想，並回到事物本質，使我們重新思索平時被視為理所當然的事件。馬格利特認為只有「觀念想法」才重要，他十分推崇基里訶，¹²⁹因為他是第一個認為畫什麼比怎麼畫來的重要，也是第一個對我們熟悉事物的本質提出質疑的藝術家。在圖畫書的表現上，對有先備知識的讀者而言，超文性與超現實主義的畫作更能達到有趣的觀看效果，有一種「改造」和「創新」的樂趣。英諾桑提精巧的展現他是如何處理這些主題，他運用這兩種手法來完成此一任務。

回到超文性的觀念，倘若互文手法被隨意拼貼或抄襲濫用，則將缺乏文學意義，*The Last Resort*在創作技巧上的改寫和仿作，如同超現實藝術中的戲擬仿作

¹²⁷ 蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，頁 203。

¹²⁸ 同上註，頁 202。

¹²⁹ 基里訶是一位以高度象徵性幻覺藝術著稱的義大利畫家。他常認為自己是個藝術哲人，旨在發掘主題中居於中心位置的神祕性，他將想像和夢幻的形象，與日常生活事物，或古典傳統融合在一起，使現實和虛幻揉而為一。基里訶的畫布上，充滿了以誇張的透視法所表現的刻板建築物、謎一樣的剪影、石膏雕塑及斷裂的手足，予人一種恐怖不安的詭異氣氛。這種象徵性的幻覺藝術，後來被稱為「形而上繪畫」，並被公認為達達主義及超現實主義等廿世紀繪畫藝術的先驅。

技巧，特別著重派生關係，故讓讀者可以看見超越文本以外的新意。大體而言，超現實及超文性的文學作品，最主要的任務便是要設法恢復想像力在文學創作方面的重要性。超現實主義者認同浪漫主義那種人與自然界的和諧關係，但是他們也同樣嚮往象徵主義的精神。亦即，超現實主義的理念便是師承浪漫主義及象徵主義，試圖恢復人對主觀和自我的探尋。¹³⁰如同本書繪者極力試圖要找回想像力的過程，向內的自我追尋。如坎伯所說：「你就是你一直尋尋覓覓想知道的奧秘」。¹³¹繪者最終透過「畫家」此一人物找到自己的創作靈感，無疑是自身內在的頓悟。



¹³⁰ 蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，頁 202。

¹³¹ 菲爾·柯西諾（Phil Cousineau）主編，梁永安譯，〈前言〉，《英雄的旅程》（台北縣：立緒文化，2001 年），頁 17。

第五章 結論

本研究主要分析英諾桑提作品 *The Last Resort* 中的創作風格與互文性表現，試圖從中找出繪者追尋想像力的歷程及如何找回創作靈感的泉源。英諾桑提在 *The Last Resort* 一書中對於想像力的追尋，儼然是他個人的自畫集，是他生活經驗的自述。在繪畫特色上，英諾桑提對於各種細節無懈可擊的考究，絕對不是單純針對現實的模仿，相反的，他企圖展現全新的詮釋，以便表現畫中主體的象徵意義。他清楚的表達這些重塑後的人物形象，所代表的意義自有其目的可循，他自然沒有運用到隻字片語，完全交由畫面來傳達他之所以選擇如此表達的涵意，以及探索過程中的深度。搭配詩人 J·P·路易思所杜撰編造的這篇故事，架構出一段富童話和超現實色彩的境遇。

關於本書內容，其重點在於英諾桑提並非只是單純的陳述事實而已，依據他的修辭過程，在其圖畫作品中敘述了一個不一樣的歷史，使用了兩種迥異的敘述手法，即「鉅細靡遺的細節」和「整體的整合」。在他這部作品中的每個人物都固執的呈現自己的故事，但從全體的圖像敘事來看，則又呈現出另一番不同風貌的情節。例如，書中每位旅客都為了自己某些需求而來到這幢海邊旅館，逐一檢視皆可獲得其答案和結果，但從整體觀看這些人物，可謂皆是為了解決畫家找尋失去的想像力的問題而聚集，充分展現了繪者整體整合的能力。是故，在英諾桑提的作品中，謹慎細膩的細節和整體的總合之間的關係可說相當重要，它能夠賦予繪者作品更豐富的意義。最終，繪者與文字作者的巧計及奇幻般的虛擬過程，正構築了一部圖畫書的實際成形。

第一節 藝文與寫作

故事的敘說與鋪陳方式，有文字，也有圖像，作者和繪者在創作概念上皆可能有意的或不謀而合的運用相同的想法，為的是加強內容的深度（藝術性和文學性），以達成其作品的可看性。在技法的表達上，為了達到營造氣氛的效果，配合故事內容、主題或作者個人的偏好等因素，綜合了創作概念、策略性的應用、技法的選擇等，於是衍生出所謂的創作風格。本研究的創作風格鎖定在圖畫書創作的筆調上，概因將圖像語言視為一種象徵符號，圖像具有敘事表達的語言能力，與文字一樣會形成自我的風格和互文特質；換個角度來說，筆者認為，若將互文特質視為文體風格表達的一種形式，那麼互文性的策略應用則可看作是一種風格的表現。此外，在文字創作方面，J·P·路易思以詩化的筆調書寫，當中含有大量的自創文字，因仿照文中人物的口吻和音調，所刻意造成的各種創意字句及優美的文體形式，並非筆者能力所及可以一一解析清楚，因此在研究多以圖像為主。從圖畫書文本創作的角度來看，以下筆者將總結性地分述「追憶的文本」和「創作的藝術」，闡明互文與符號的特質在本書中的運用及表現。

壹、故事中的互文特質（追憶的文本）

相較於互文性這樣的專業術語，大眾多半更願意使用「隱喻的手法」這樣的詞語來指稱這類文中有文的互文概念，例如：借喻、仿作、掉書袋、¹³²旁證博引、人言己用等。普遍而言，「互文性」這個名詞可看成較為中性的，它囊括了各類藝術及文學作品中彼此互相依賴的各種形式表現。亦即，文學是在它與世界各個歷史、文化、經濟等關係中，透過個人的生活以主觀的形式片段集結完成的，是在它同自己、同自己的歷史關係中寫成的。換句話說，藝術和文學的歷史可看作是其作品自始至終不斷交互影響，互為關係和層疊衍生的一段悠遠歷程。

從另一個角度來看，其實互文性又何嘗不是對藝文作品本身的一種追憶，在

¹³² 泛指那些動不動三言兩句就引經據典的人，充其量凸顯其學養不夠，故拿來做裝飾品用的，那叫做「掉書袋」，炫外行人的耳目。

憂鬱的回味中顧影自憐，無論是否定式的還是玩味般的重覆，只要創造是出於對前者的超越，文學和藝術就會不停地追憶和憧憬，借鑒已有的文本可能是偶然的或是默許的，是來自一段模糊的記憶，是表達一種敬意，或是屈從一種模式，跟隨潮流的，是為了推翻一個經典或心甘情願地受其影響和啟蒙。這樣的創作作品固然有其價值，甚至成為巨著，例如眾所周知的喬伊斯(James Joyce, 1882~1941)的鉅作《尤利西斯》(*Ulysses*)，若沒有荷馬(Homeros)史詩《奧德賽》(*Odyssey*)，則無以成名；沒有米高·貝根特(Michael Baigent)和理查德·利(Richard Leigh)的《聖血和聖杯》(*Delacorte Press*)¹³³就沒有丹·布朗(Dan Brown)的《達文西密碼》(*The Da Vinci Code*)。¹³⁴偉大的藝術家何嘗不是踩在巨人的肩膀上向前挺進，名著小說又何嘗不是汲取眾多文學巨著所完成的經典。它足以引起多數人的共鳴，每一篇文本都聯繫著若干篇文本，並且對這些文本起著覆讀、強調、濃縮、轉移和深化等作用。筆者認為這就是互文性在藝文創作中迷人而極具意義的特質。

關於互文性在本書的運用，筆者整理以下兩項重點：

一、多樣的幻想性、多重的互文性意義，其目的都是為了開發想像力。

互文的另一效應是容易產生「讀者的漏讀」。蒙恬(Michel de Montaigne, 1533-1592)曾說：「話語一半在於言者，一半在於聽者。」¹³⁵意指所有文學記憶的問題都是讀者「記憶的缺失」和「記憶的填補」作用。蒂費納·薩莫瓦約說：「互文性的矛盾即在於作者和讀者之間建立了一種緊密依賴的關係。足以激發讀者更多想像和知識，同時它又遮遮掩掩的，不時提醒著人們的文化、記憶和個性之間的差別。」¹³⁶筆者以為，這一層所謂緊密依賴的關係，並非指稱一定要達到讀者理解文本、理解作者思想的境界，它往往也會造成美麗的誤會，即漏讀或誤讀所造成的錯誤解讀。透過本書的閱讀與研究，我們可以了解到，要使作者和讀者之間的詮釋達到完全一致，這幾乎是不可能的，不同的讀者對於同一部作品往

¹³³ Baigent, Michael & Leigh, Richard. *The Holy Blood and The HolyGrail*, (Random House), 1982.

¹³⁴ 丹·布朗(Dan Brown),《達文西密碼》(*The Da Vinci Code*) (台北市：時報文化，2003年)。

¹³⁵ 蒂費納·薩莫瓦約,《互文性研究》，頁81。

¹³⁶ 同上註。

往會產生不同的互文感知，都具有其變化性和主觀性的成份存在。作者運用幻想性的創作概念，為的是激發讀者的想像力，運用多重互文指涉的目的亦是為了刺激讀者們的想像力。鼓勵讀者主動參與意義的建構，一同經歷追尋想像力的歷程，好比自我追尋、自我發現的過程。

二、跨文學、藝術、電影、符號等領域的創作手法，目的皆是為了創造和創新。

讀者被互文吸引體現在四個方面：「記憶、文化、詮釋的創造性、玩味的心理等。讀者要想成功的解讀那些分散、疊加在文本各個層面並包含了不同閱讀水平的文筆，則需要將這四個方面都融會起來。」¹³⁷題材的創新與靈感的頓悟，往往不是憑空而降的，它是有所累積和沉澱後，在某個觸媒的激發下魚躍而出，做為藝文創作者的個人，必須多方涉獵，不侷限所學領域，才能使眼界更寬廣，累積更多跨科際的經驗，這些閱歷的累積都可能在某日派上用場。這也是我們常說多觀摩、多學習並反覆習作淬鍊的道理，進而參透箇中的滋味，產生更多新體悟、新發現，這也是互文表現的創意原理。此外，「詮釋的創造性」和「玩味的心理」，一部份可以說來自誤讀和漏讀而來，創意於焉產生。

貳、故事中的符號特質（創作的藝術）

從符號學的角度回過頭來看互文性的特質，其指稱的意義在於喚起大眾的印象和記憶，並非對原著（前文本）真切的引用或抄襲。透過本研究已知，互文性理論源自符號學的概念，符號學概念則來自於眾人約定俗成的觀念，一種意識形態的成形概念。從作者和讀者的角度來看，互文現象不僅發生在創作者，也發生在讀者身上，符號學概念的運用不僅滿足於創作家的需求，同時也在接收者身上。就符號的特質而言，諾德曼曾說：「圖畫書畫面裡的東西，是依據我們對它們注意的程度來決定它們的意義；我們把它們選擇出來，加以特別的注意，意義就會越豐富。我們越注意它們，它們的視覺重量就越大。」¹³⁸透過英諾桑提的繪

¹³⁷ 蒂費納·薩莫瓦約，《互文性研究》，頁 82。

¹³⁸ 楊茂秀主編，郭鏗莉譯，〈圖畫書專題論述譯作連載〉，《繪本棒棒堂-第八期》，頁 45。原文引自：Nodelman, Perry, *Words about Pictures*, p. 101.

圖與構思，他將自己當成魔術師一般，創造了這樣一個充滿想像空間、具備想像情節的故事，令讀者彷彿陷入一種互相牽扯的遊戲之中，不得不時時回過頭來再仔細閱讀，挑戰自己的洞察力和幽默感。這裡，重要的不是找出隱藏的互文或符碼，而是對相關援引的資料進行思考，要求讀者具備詮釋的能力，而非純粹對記憶的敏銳度。例如釣魚男孩讓人聯想到哈克·芬，這是記憶的湧現，但我們不需要強記《頑童歷險記》中的情節，反過來要思考的是置入哈克芬這個角色的意義為何，將「哈克·芬」視為一個符號象徵的意義來看，代表了什麼？他是喜愛刺激的冒險家，充滿幻想的實踐家，是具備天真的、童心的象徵性代表人物。

換言之，本書作者在創作的策略上，是以符號多義性及文學空隙等概念，並運用互文指涉的技巧作為風格的呈現，其意義在於發揮想像力此一主題的展現。如同法國存在主義大師沙特（Jean-Paul Sartre）曾經在其著作〈為什麼寫作〉中說過：「藝術是一種逃避，也是一種征服手段。……作者和讀者需合力將幻覺的東西轉為實境，這是心靈的工作。沙特並且認為：「作家的任務是運用各種文學形式，表達自己的哲學思想和個人感受。」¹³⁹寫作是藝術的一種，可以說是一種逃避，也是一種征服。作者的意圖是深藏在背後的，用心觀察即可窺見。英諾桑提透過各種理論、概念和技法的策略性運用，留給讀者許多的空隙去填補，留給讀者更多空間發揮自己的想像力，繪者和作者在*The Last Resort*中所展現的創意和幻想力，無非可以看作是一種典型的示範，讓讀者們一讀再讀，感受不同的體悟。

第二節 風格與特色

¹³⁹ 站在高處瞧看人類——沙特（Jean-Paul Sartre, 1905~1980）：
<http://mypaper.pchome.com.tw/news/2257/3/3522218/20030801142022/>, (2008/06/15)。該文曾節錄刊載於《國語日報·5·少年文藝》2003年7月31日。

本節主要彙總第貳章至第肆章論述之重要觀點與發現，將 *The Last Resort* 一書之風格特色歸納為故事特色與人物特色兩項，以下分述之。

壹、故事特色

就文體而言，*The Last Resort* 可謂兼容了詩的特質（韻文、節奏感）和小說特色（敘述觀點、人物與情節鋪陳），在主題上其調性充滿奇幻、懸疑和幻想色彩，而人物的選擇與配置，則超越了童話與寫實，跨越真實和虛擬的界線，擷取世界名著中的主人公和真人作家並置在故事裡，這樣的結合，如同托爾金在其著作中所提第二世界（幻想世界）¹⁴⁰ 的概念。故事中，畫家開車從第一世界進入到第二世界（奇幻世界），充滿特殊奇異的人事物，好比是科幻世界，在那裡時間和空間是沒有界線的，各個時代的人都可能聚集在一起，小美人魚和《小王子》的作者聖修伯里可以碰面，老牌演員彼得洛利也能和唐吉軻德相遇，詩人艾蜜莉狄金生遇見坐在樹上的男爵，以及哈克芬和馬戈探長在同一個故事中出現。

凡此種種，這樣的故事體裁和情節，就像是《納尼亞傳奇》¹⁴¹ 中從「界中林」穿越到各個世界，又如《魔戒》¹⁴² 裡的「中土世界」，以及《黑暗元素》¹⁴³ 三部曲中，和現實世界相平行的「第二世界」。搭配圖片的呈現，一種充滿漫畫風格的創作手法，使讀者的想像力得以奔馳不受拘束。在內容方面，不但加入了優美動人的浪漫詩句，情節方面亦適度採用推理特性，加入奇幻手法和童話色彩來豐富文本內容，提升故事的張力。路易思建構的故事，搭配英諾桑提的圖畫，讀來不僅有如精美小說般具豐富性，在內容上也讓人讀到奇幻的、兼具童話色彩的散文故事。

可以說，英諾桑提這部 *The Last Resort* 召喚了許多我們似曾相識的畫面，如評

¹⁴⁰ 納尼亞魔法王國的締造者：C. S. 路易思：<http://cwenglish.zww.cn/show.asp?Id=176>

（2008/05/02）。托爾金曾在他的作品中提出了一個「第二世界」的理論，即第一世界是神創造的世界，也就是我們日常生活的那個世界。而人們不滿足第一世界的束縛，用「幻想」去創造一個想像的第二世界。這個第二世界，所有的一切則都是以一種看得見的「真實」形象建構起來的。

¹⁴¹ C. S. 路易斯著，彭倩文譯，《納尼亞傳奇》（台北市：大田，2005年）。

¹⁴² 托爾金著，朱學恆譯，《魔戒三部曲》（台北市：聯經，2002年）。

¹⁴³ 菲利普·普曼著，王晶譯，《黑暗元素三部曲》（台北市：繆思，2006年）。

論家一致認為的，其懸疑性和追尋真相的歷程令人想起五十年代法國風行的卡通影片《丁丁歷險記》(*Les Aventures de Tintin et Milou*)；¹⁴⁴在歷險故事氛圍上，被比喻為小說《薔薇的記號》(*The Name of the Rose*)¹⁴⁵的圖畫書版¹⁴⁶；而畫面效果的營造和風格則和克利斯·梵·艾斯柏格(Chris van Allsburg)的繪本《野蠻遊戲》(*Jumanji*)及《北極特快車》(*The Polar Express*)等風格相類似，其共通性在於運用了超現實主義風格，這種風格一直以來都被援用在神祕和想像相關的主題上。

透過這些評價，換個角度來看，正顯示了這本圖畫書具備小說的特質。在詩人妙筆生花的文筆下，不僅將故事精緻化，同時也保留了精髓，供讀者大眾各自解讀。本書可謂兼具了「繪本小說化」的特色，綜觀其表現手法、策略與運用的意義皆符合本書的理念「幻想性」、「創意」的使用，其所帶來的優勢即是讓文本更具深度，提供更多找尋線索的樂趣。

貳、人物特色

在互文仿作的情況中，以本書人物的重塑來說，儘管並未直接引用文本，甚至皆以圖像展示，但風格卻仍受到原文本的限定，其所派生的兩種主要形式便是透過「戲擬」和「仿作」來達成。少部分文字間接引用或參照自原文本，例如文中間接暗示著美人魚的字眼、指出白鯨莫比迪，提到藏寶圖的來源等，或是直接點出詩人艾蜜莉狄金生的名字，其餘的人物則多半晦澀莫名。

The Last Resort 重塑並建構了許多作者自身對不同文化約定俗成的事物再詮

¹⁴⁴ 《丁丁歷險記》是比利時漫畫家喬治·雷米(George Remi)以筆名埃爾熱(Hergé)創作的系列連環漫畫，丁丁是一名記者，在漫長艱辛的旅遊採訪中和他忠實的小狗白雪經歷種種奇遇，24本漫畫小說描述了這些奇遇。

¹⁴⁵ 柏恩艾勤格(Bernd Eichinger)曾將義大利小說家安伯托艾可(Umberto Eco)的名著「The Name of the Rose」拍成電影《薔薇的記號》。

¹⁴⁶ *New York Times Book Review*, November 17, 2002, James Hynes, "Who Are These People?" (review of *The Last Resort*). 評論作者 James Hynes 以為 *The Last Resort* 和《The Name of the Rose》(玫瑰的名字) 相比，前者可算是篇幅相當短的作品。他覺得閱讀 *The Last Resort* 就像在讀義大利作家 Umberto Eco 的「丁丁歷險記」(Tintin)，都是那樣集結了引人注目的圖像及含典故性高的特質。原文：.....Indeed, the combination of striking illustrations and highly allusive narrative makes the book read like an episode of "Tintin" as written by Umberto Eco. (此處原文指稱《丁丁歷險記》的作者是 Umberto Eco 應為錯誤，其作者應為艾爾吉 Hergé, 1907-1983 或譯埃爾熱 原名喬治·雷米。比利時人艾爾吉(Hergé)所創造迄今七十五年的知名漫畫、卡通的作品)。

釋，對於該文化之意象的重述無非是依據作者所能了解的方式去重述和超越。例如在圖畫作者部分，英諾桑提架構的圖像故事，往往根據其自身的經驗和偏好，建構出具有歐洲風格的畫面，他所閱讀過的經典名著、小說人物等，依其自身的想像和筆觸來詮釋、重塑。在文字作者部分，路易思模擬故事中角色的口語做為呈現，於是充斥了法語、西班牙語或一些未知的地方俚語，如哈克的談吐不清、拼字錯誤，警探法語式的口吻等。總體而言，書中人物的匯集就像電影卡司一樣，導演網羅各大名片主角共同參與一部作品，集結眾英雄人物的力量來成就一部夠份量、可看性高、值得珍藏的經典作品。

對於這種重塑的詮釋方式，諾德曼認為這顯然是比原創更有意義的。至於讀者，身為對不同文化陌生的且不熟悉的觀看者而言，僅憑既有的印象和常識試圖作解讀，則演變成各自解讀的，無所謂對錯和標準的結果，這般特質即與互文性研究理論相吻合，並和羅蘭巴特「作者之死」的概念一致，讀者對文本的詮釋無需受到作者的意識所影響。一部作品固然是由某位作者所完成，但是在從事創作時，作者的意識形態與社會成份勢必都會被寫入作品當中，其思想、信仰、價值觀等都是屬於意識形態的範疇，這些理念的表達皆與作者所處的社會架構、風俗民情和經濟狀況等息息相關。換句話說，一位作者所採取的觀點就不僅僅是個人經驗的產物了，其觀點或多或少都加入了他所隸屬的團體意識。創作家在他的作品中所作的陳述，無疑地也間接顯示出他的社會成份與社會觀或世界觀。

回到互文性觀念的部分，可以說：「只有出於玩味和反其道而行的抄襲才具有真正的文學意義。」¹⁴⁷假使互文手法被濫用則都將易被歸類於抄襲。本書在創作技巧上可說皆是屬於超文性的，除共生性外更重視派生關係，也因此我們得以見識到超越文本以外的新元素。這樣的仿作與超文性作品，就另一角度而言，或可說是一種向前輩作家們致敬的表現，這些人物的湧現正是英諾桑提失去創作靈感時，靈光一閃的文學名著和人物，向他們汲取養分後衍生出的創作，無疑是致敬的代表作。

¹⁴⁷ 蒂費納·薩莫瓦約，《互文性研究》，頁 39。

最後，關於書中人物的記述，如本書後記所說（英文版），書中的人物形象將隨著讀者的不同而有不同的指涉人物，誰才是真正被援用的互文人物，並沒有一定的答案，作者建議讀者可自行發揮想像力填補或延伸即可。¹⁴⁸



¹⁴⁸ 研究文本 Innocenti, Roberto (Illustrate) & Lewis, J. Patrick (Text). *The Last Resort*, creative edition. 2002. p. 45. 原文為：One of the great wonders of stories is that they are read differently by different readers. Who are the “real” characters in THE LAST RESORT? Here are some answers, but perhaps you can think of others who might fit these pictures and words just as well.

第三節 創作之反思

回顧本研究的目的，*The Last Resort* 在題材上是以追尋想像力的歷程為主軸，敘述一名想像力盡失的畫家，在踏入「絕地大飯店」後，由於好奇心的驅使，於是在細心的觀察和思考過程中，他的想像力逐一地浮現，最後終於尋回。繪者以自傳式的風格陳述其個人的經驗，分享其想像力失而復得的過程，其手法特殊，全文沒有任何說教，沒有刻意提供任何方法或給予任何指引的意圖。繪者與作者所建構出的奇幻故事旅程，經筆者研究分析，其在創作策略上運用的概念及觀點包含有互文性、超文性、超現實主義、象徵主義及符號學等，俾使故事在表現上充滿多義性（圖及文字）。在創作方法上，則表現出「繪本小說化」的敘事特色。

The Last Resort 在「作者—文本—讀者」間展現了更多元化，且具創意性的閱讀，促使讀者更進一步思索想像力和靈感的啟發，提供讀者們在創作路途上一種指引與演示。本書在圖像表現上，綜合了象徵性和超現實等風格，在圖像配置上，則運用蒙太奇式的分鏡技巧，採用主題剪接和連戲剪接的方式，以遠鏡頭、廣角鏡頭、仰角、俯角等鏡頭中的分鏡技巧，此多樣化的表現方法，目的皆在營造氛圍的表現。從符號學的角度來看，圖像作為敘述的表述體，和文字一樣都是訴說故事的元素，同樣具備互文性和超文性特質，繪者及作者透過圖畫書的創作，所欲表達的想像力主題，說出了插畫家與詩人如何設計「想像力喪失與回復」的歷程。

The Last Resort 在圖像與文字方面所呈現的多重互文指涉，其目的是為了延展讀者的想像力，藉以達到激發創作靈感的意義。多方閱讀、汲取養分，是藝文創作者所必須時常突破，自我勉勵並求取更多敏銳度和創新等思維。沒有翻閱他人的作品作為參考，則沒有創新可言，自行創作的思想來源還是立基於那些現有（或過去）的作品，好比學書法，在開始之初仍需要臨帖效仿前人的筆跡，幾番練習取得精髓後，方能從中求取變化、創新，最後自成一格。學琴、練唱等各門

藝術皆然，鮮少人可以憑空創造新鮮事物，再成功的藝術和文學創作往往還是有其脈絡可尋的。觀看 *The Last Resort* 給人的感覺不只是視覺的驚奇，它不僅展現出圖畫與文字合起來在圖畫書上相輔相成的表現，其讀來更有溫度、兼具音效感、節奏性，融合了視覺、聽覺、味覺為一體，它擁有自身的氣溫和背景音樂，是各種符號的複合體。

諾德曼在其著作 *Words about Pictures* 中認為圖與文常說著不同的故事，結合起來後又是另一個故事，他認為圖畫和文字的相對位置，對我們閱讀時會產生很大的影響。圖與文往往存在著諷刺關係 (ironic)，相反而互補的，文字會告訴我們圖沒有表現出來的，圖會表現文字沒有說的。他並認為，圖與文之間也具有互相限制 (limit) 的關係，文字和圖的訊息原本是不完整的。文與圖之間透過相反、互補或限制的關係，豐富、延伸且拓展了故事的意義。因此，好的圖畫書作者會利用這兩個媒介 (文與圖) 的差異和矛盾性，展現圖畫書的樂趣。¹⁴⁹ 此外，不同的圖文配置也會產生不同的氣氛和節奏感，影響讀者的閱讀速度 (例如中英文排版的不同即明顯可見)。

研究之後，筆者不禁思考兩個問題：第一，假使這幢充滿神奇力量的飯店換個場所，那麼出現的人物和劇情將會大不相同，例如飯店若改在森林中，那麼將不會有獨腳水手、美人魚、西部客、白鯨以及飛行員等人的出現，缺乏了海洋，就缺乏了相對應的故事主人，那麼，在森林中將會出現哪些人物呢？又將會構成什麼樣的故事？這是個有趣的延伸題材。第二，筆者也曾反思，這部先有圖後有文的作品，除了圖畫和文字本身的重要性外，編輯者或排版者的角色扮演亦相對關鍵，以中英文版本來說，不同的排列風格所營造出的氛圍便大不相同，再說，英文版本中，這些圖畫和文字的排列與翻頁格式，是否都經過繪者和作者同意？是他們認可，最接近其創作概念的呈現方式嗎？這一點值得後續有興趣研究的人去挖掘。以上僅提供兩個問題，留待有興趣者深入探究。

最後，筆者認為 *The Last Resort* 所演示的創作反思為：君子不器，勿畫地自

¹⁴⁹ Nodelman, Perry. *Words about Pictures*, p. 246.

限，勿拒絕接收不同文類、不同領域的知識，切勿自我設限，應廣泛涉獵方能啟發更多創意和靈感。此外，在創作的路途上，重視回顧經典的重要性同樣不可忽略，其用意在於發掘更多未被讀出的內容。透過對本書的分析，得以讓我們更加了解圖、文中的互文性特質，將其應用於創作或改寫的途徑上別具意義與價值，讓人們充滿更多不同的想像和創造，啟發藝文創作者的靈感。

研究末了，筆者以為，閱讀完 *The Last Resort* 這本圖畫書，對兒童而言，除了享受樂趣外，對成人來說，無疑開創出一條使讀者更加了解自己的僻境，在兒童文學的創作路上亦別具啟發性。認識並熟用互文性這樣的創作風格無疑是一種樂趣，也將學習到更多自我發掘的途徑。



參考書目

壹、 中文資料（依作者姓名筆劃排列）

一、 研究文本

Innocenti, Roberto (Illustrate) & Lewis, J. Patrick (Text). *The Last Resort*, Creative Edition, (Mankato, MN), 2002.

英諾桑提圖。J·P·路易思文。黃聿君譯。《絕地大飯店》。台北市：格林文化。2002。

二、 對照文本

Andersen, Hans Christian (安徒生) 著。任溶溶譯。《安徒生童話》〈人魚公主〉。台北市：台灣麥克。2005。

Brown, Dan (丹·布朗), 《達文西密碼》(*The Da Vinci Code*) (台北市：時報文化, 2003年)。

Calvino, Italo (伊塔羅·卡爾維諾) 著。紀大偉譯。《樹上的男爵》。台北市：時報文化。1998。

Dickinson, Emily (艾蜜莉·狄金生) 著。George W. Lytle (賴傑威) & 董恆秀 譯/評。《艾蜜莉狄金生詩選》。台北市：貓頭鷹。2001。

Dumas, Alexandre (大仲馬) 著。韓滬麟、周克希縮寫。《基督山恩仇錄》。台北縣：業強。1994。

Eco, Umberto (安柏托·艾可) 著。謝瑤玲譯。《玫瑰的名字》。台北市：皇冠。2000。

Melville, Herman (梅爾維爾) 著。陳雅莉編譯。《白鯨記》。台南市：企鵝圖書。2007。

Saavedra, Miguel de Cervantes (塞萬提斯) 著。齊霞飛編譯。《唐吉軻德的故事》。台北市：志文。2003。

Simenon, Georges (喬治·西默農) 著。孫桂榮譯。《黃狗》。台北縣：木馬文化。

2003。

Stevenson, Robert Louis (史蒂文生) 著。蘇瑞英譯。《金銀島》。台南市：企鵝圖書。2007。

Sparks, Nicholas (尼可拉斯·史派克)。林說俐譯。《瓶中信》。台北市：時報文化。

1999。

Spyri, Johanna (瓊安娜·史派莉) 著。歐綾織總編輯。《阿爾卑斯少女~海蒂》台北縣：風信子。2005。

Twain, Mark (馬克吐溫) 著。文怡虹譯。《頑童歷險記》。台北市：小知堂。2001。

Vallieres, Nathalie des 原著。嚴湘如譯。《聖修伯里永遠的小王子》。台北市：時報文化。2005。

三、 論述專書

Barthes, Roland (羅蘭·巴特) 著。董學文、王葵等譯。《符號學美學》。台北市：商鼎。1992。

Berger, John (約翰·伯格) 著。吳莉君譯。《觀看的方式》(*Ways of Seeing*)。台北市：麥田文化。2005。

Campbell, Joseph (約瑟夫·坎伯) 著。朱侃如譯。《千面英雄》(*The Hero with a Thousand Faces*)。台北縣：立緒文化。1997。

Doonan, Jane (珍·杜南) 著。宋珮譯。《觀賞圖畫書中的圖畫》。台北市：雄獅美術。2006。

Forster, Edward Morgan (弗斯特)。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)。台北市：志文。1998 新版。

Friedländer, Max J. (斐利蘭德)。梁春生譯。《藝術與鑑賞》。台北市：遠流。1989。

Giannetti, Louis (路易斯·吉奈堤) 著。焦雄屏譯。《認識電影》。台北市：遠流。2005。

Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo 著。桑尼譯。《解讀影像—視覺傳達設計的

- 基本原理》。台北市：亞太出版。2000。
- Lodge, David (大衛·洛吉)著。李維拉譯。《小說的五十堂課》(*The Art of Fiction*)。台北縣：木馬文化。2006。
- Samovault, Tiphaine (蒂費納·薩莫瓦約)著。邵煒譯。《互文性研究》。天津：天津人民。2003。
- Thacker, Deborah Cogan & Webb, Jean著。楊雅捷、林盈蕙譯。《兒童文學導論/從浪漫主義到後現代主義》。台北市：天衛文化。2005。
- 方生著。《後結構主義文論》。山東：山東教育。2002。
- 王謹著。《互文性》。桂林：廣西師範大學。2005。
- 朱剛著。《二十世紀西方文藝文化批評理論》。台北市：揚智文化。2002。
- 何政廣編著。《布魯格爾：尼德蘭繪畫大師》。台北市：藝術家。1999。
- 何懷碩著。《風格的誕生》。台北市：大地。1981。
- 李喬著。《小說入門》。台北市：大安。1996。
- 林文寶著。《兒童文學故事體寫作論》。台北市：財團法人毛毛蟲基金會。1994。
- 林文寶等合著。《兒童文學》。台北市：五南。1996年。
- 郭繼生著。《藝術史與藝術批評》。台北市：書林。1990。
- 張子樟著。《少年小說大家讀》。台北市：天衛文化。1999。
- 張心龍著。《西洋美術史之旅》。台北市：雄師美術。1999。
- 齊隆王著。《電影符號學》。台北市：書林。1993。
- 蔡源煌著。《從浪漫主義到後現代主義》。台北市：雅典。1998。
- 劉振源著。《超現實畫派》。台北市：藝術圖書。1998。
- 龍協濤著。《讀者反應理論》。台北市：揚智文化。2000。
- 韓叢耀著。《圖像傳播學》。台北市：威仕曼。2005。
- 羅婷著。《克里斯多娃》(*Julia Kristeva*)。台北市：生智文化。2002。
- 行政院文化建設委員會策劃。《英諾桑提插畫集》。台北市：全高格林。1998。

貳、 西文資料

Andersen dossier, "Illustrator Finalist: Roberto Innocenti, Italy," *Bookbird*, September, 2004, p. 22.

Baigent, Michael & Leigh, Richard. *The Holy Blood and The Holy Grail*, (Random House), 1982.

Cart, Michael. "Review of *The Last Resort*," *Booklist*, February 1, 2003, p. 981.

Grey, Zane. *Riders of the Purple Sage*, (Courier Dover Publications), 2003.

Hynes, James. "Who Are These People?" (Review of *The Last Resort*). *New York Times Book Review*, November 17, 2002.

Nodelman, Perry. *Words about Pictures*. (The University of Georgia Press, Athens), 1988.

Publishers Weekly. *The Last Resort*. July 29, 2002, p. 72.

Silvey, Anita. *Children's Books and Their Creators*. (Houghton Mifflin), 1995.

參、 網路資料（依查詢時間先後排序）

英諾桑提個人自傳與作品，

<http://biography.jrank.org/pages/1533/Innocenti-Roberto-1940.html>
(2007/7/20)。

J. Patrack Lewis 個人網站，

<http://www.jpatricklewis.com/teachers.shtml> (2007/7/22)。

為什麼說烏鴉象徵著和平與壽，

<http://zhidao.baidu.com/question/30057609.html?fr=ql> (2008/04/05)。

出版之門：台灣格林童書在波隆那書展獲獎，

<http://www.publishing.com.hk/news/newsdetail.asp?textid=A01000020030425001>
(2008/04/10)。

象徵主義：

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B1%A1%E5%BE%81%E4%B8%BB%E4%B9%89> (2008/04/22)。

納尼亞魔法王國的締造者：C. S.路易思：

<http://cwenglish.zww.cn/show.asp?Id=176> (2008/05/02)。

關於表現主義 (Expressionism) ，

<http://vm.nthu.edu.tw/arts/shows/spring/background.html> (2008/05/02)。

波光瀲灩 15：—— 20 世紀法國文學 站在高處瞧看人類——沙特 (Jean-Paul Sartre ,1905~1980) ，

<http://mypaper.pchome.com.tw/news/2257/3/3522218/20030801142022/>

(2008/06/15) 本文節錄刊載於《國語日報•5•少年文藝》2003 年 7 月 31 日。

屠鯨、護鯨、賞鯨、海洋健康兼論《白鯨記》(四)——本文同時收錄於聯合文學【星移幾度】，<http://e-info.org.tw/reviewer/chia/2004/ch04051601.htm>

(2007/08/27)。

附錄一：作者訪談

本書作者 J·P·路易思的行文用字不但充滿創新，且兼具詩文韻味，其創意和造字的玩味技巧除了展現個人的詩文造詣外，更貼切地為圖畫書建構了一則發人省思的故事。在研究過程中，筆者對中英文版本皆有深入研讀，發現唯有從英文版中可取得更多資訊，中文版在翻譯常發生有省略或改變文字的原來面貌，然而本研究亦應避免若過於深入分析英文版中文字和文法上的風格詮釋或互文比較，唯恐失去焦點，故在這裡筆者將扼要舉例說明，文中出現的英文詩句或相關文字風格與藝術性則不在本研究範圍內，將不做深入論述。以下探討的重點為詩化的文字技巧，在路易思的執筆下，賦予內容「詩化的文字」特質。

如前所述，筆者於第壹章第四節〈研究限制〉中曾提及，關於研究 *The Last Resort* 最大的困難即在於原文翻譯的解讀，J·P·路易思極富詩性化的文字、充滿創意的造字遊戲，當中更夾雜著各國方言，其韻味和意境非筆者能力所及足以分析比較。而儘管在研究過程中，筆者將圖文以符號學做為觀點一併分析，不特別強調文字上用字遣詞或文法格式上的比較與研究，然而在詮釋上仍然受到作者行文解讀上的考驗。因此，筆者仍透過與作者的聯繫，釐清筆者在解讀文字文本的一些想法，以下整理三篇筆者與 J·P·路易思的電子信件訪談內容，提供研究者與讀者一些參考。訪談紀錄以英文形式，以及問與答的方式呈現，並加上說明筆者對於作者回應的想法。在與 J·P·路易思通信中，筆者的英文或有錯誤，在以下的訪談整理筆者仍保留原來書寫的樣貌，不做文法上的修正。

J·P·路易思的連絡方式：

通訊地址：485 Legacy Drive

Westerville, OH 43082

電話/傳真：614-839-5840

電子信箱：jplewis42@aol.com

網址：www.jpatickewis.com

1. J·P·路易思，電子信件訪談，2007 年 11 月 22 日。

以下 J·P·路易思所回覆的內容以粗體字標示。

Q: About this book, the characters came first or the pictures came first ?

A: Roberto Innocenti's art came first. He did not want to write the story. So the publisher sent me his art and ask me if I could write a story around the pictures. Very difficult, believe me.

- 筆者說明：本問題主要想釐清猜測，確定 *The Last Resort* 的創作源起是根據英諾桑提的實際經驗，考證網路媒體所說是否正確，在研究中確立「先有圖後有文」的研究立場。從作者的回答可知，路易思是透過出版社的邀約接下工作任務的。

Q: How do you and Mr. Innocenti cooperate? What is the course of finishing this book?

A: Yes, it's a difficult book that is really beyond young children. It's more of an "adult picture book," I think.

- 筆者說明：本題作者並未做確切的回應，也可能漏掉了，所以兩天後筆者又繼續問，回覆在下一篇中。然而作者提供了個人的見解，認為本書的創作其實也是超乎兒童閱讀，更適合成人的，它的界定不只是兒童繪本中。

Q: And, do you have Italian edition? Where can I get this book?

A: An Italian version was made but I don't have any extra copies. If you are interested in obtaining one, you might try writing the president of Creative Editions, the publisher--Tom Peterson--at tjpeterson@thecreativecompany.com

- 筆者說明：關於義大利版本，筆者曾依照上述郵件地址找尋，但聯繫不到，該郵件地址似乎已停用。後來曾託付姑姑和姐姐利用出差至義大利時找尋，也沒有在書店中找到，猜測可能是出差地區屬於商貿觀光地區，只有小書店，所以沒有圖文類的書籍。

2. J·P·路易思，電子信件訪談，2007年11月24日。

Q : As you say, ' The Last Resort ' is Innocenti's art came first then have characters, did you and Innocenti discuss with each other during the process of creating the book? Try to link up this story, exchange both your views? Does Roberto Innocenti feels surprised and satisfied about the story that you write? What is his response?

A: Innocenti and I have never spoken. Authors and illustrators never collaborate. I'm told by the publisher, who had the story translated into Italian so that RI could read it, that RI was very pleased.

- 筆者說明：回應第一次訪談的問題，這裡作者說明了他和英諾桑提的合作關係為透過出版社從中協調。故事完成後，出版社也出版義大利文版本，英諾桑提看過後表示非常滿意。

Q : The content of this book is full of symbols, there are a lot of meanings, many play with words, did you install something on purpose? Or deciding commonly with the painter? Such as "IF I AM AN OBSCURE GRAY PHOTO", "LOST HEART, REST"

A: There are many symbols in the book that I leave to the reader to imagine. That is what good storytelling should do: Let the reader be an active participant. Remember, this is a story about imagination not reality.

- 筆者說明：在此作者說明了，他在書中放入的符碼和意義有賴讀者自行玩

味解讀，畢竟本書主題是攸關想像力的，也是一本好的圖畫書該有的特質。用意在讓讀者參與其中，延伸和想像，摒棄邏輯思維，開啟想像的大門，閱讀本書將獲得更多樂趣和啟發。

Q : It is said that this book is about the real experience of Roberto Innocenti. He has also resumed again after once losing the strength of illustration, was it real?

A: Yes, I was told that RI once lost his imagination... and he had to discover it all over again.

Q : I really wonder if I can get in touch with the Roberto Innocenti? I do really curious.

A: I would have no idea how to get in touch with RI. He lives somewhere in Italy. I don't even know if he uses a computer.

- 筆者說明：這裡主要想試著與繪者聯繫，但作者也沒有管道，筆者在這三次訪問過程後也思考過，專著在文本研究即可，不一定要和繪者或作者討論深入的創作過程和始末，以免研究方向偏題，所以也不再堅持聯繫繪者，這樣的選擇也影響論文的結果，爾後如有研究者對這部分感興趣，或可朝此方向前進，相信在繪者、作者、出版編輯者和讀者之間皆存在更多有趣的研究題材。

Q : I think for a long time, but I still do not know who the mermaid's servant is. Which literary works is she in?

A: The story is called “The Little Mermaid.”

Q : Why isn't the book always shows the mole on her face? About the sailor, why he sometimes lost his left leg, but sometimes lost his right one? On purpose?

A: These are mysteries that RI wanted to include. I think he would be happy that you noticed them.

Q : And for the little boy Huck Finn, where is his tobacco pipe? Why his clothes are very clean and beautiful? Why has not he appeared in the restaurant? Why read the book of witchcraft sorcery?

A: Huck Finn, a fictional character, could be imagined doing all kinds of things, even scrubbing the dirt off of himself once in awhile.

Q : Is the person who really has the ability to make the model plane become the true plane him?

A: No.

Q : Why is Huck Finn saying he is Tom Sawyer insteadly? Why did he want to fish the letter in the bottle? Is there any meaning among them?

A: If you think this character is closer to Tom Sawyer than to Huck Finn, that's fine with me. He finds the letter in the bottle for the purpose of extending the story.

3. J·P·路易思，電子信件訪談，2008年4月5日。

Q: What is the word "bingdingle" mean? Is it come from the text ?

A: Bingdingle is a word I made up. It means nonsense.

Q: How to explain the sentence ".....this was to be my green day of destiny"? (page 8)

A: Just a way of saying "this is an important day."

Q: What is the word "Litrachoor" mean ? (page 12)

A: Just a funny way of spelling "literature."

Q: dooty is dooty (?) clap me eyes(?) (page 21)

A: "duty is duty" "well, isn't that surprising!"

Q: Mon Dieu ? (page 25)

A: "My God!"

- 筆者說明：“Mon Dieu?”是從畫家第一人稱口述中流露出來的語調，筆者查無此字，僅透過路易思回覆得知，猜測也許是歐洲國家的方言，或許作者想模仿歐洲人的習慣用語。

Q: Billyroot tree ? As a rule of thumb? (page 25)

A: An invented word; as normal

Q: mais oui ? (page 30)

A: "But yes..."

- 筆者說明：原文中，畫家問飛行員：“Is that white whale waiting for high tide who I think it is?”飛行員回答：“Mais oui, who else could it be ? Foolish Captain Ahab has run aground chasing him.”此為法文的字意，筆者判斷是作者模仿飛行員聖修伯里法國人的口吻書寫。

Q: bonne chance, adieu (?) (page 36)

A: "Good luck. Good-bye."

- 筆者說明：此處為作者模仿法國警探馬戈探長的口吻書寫。

Q: Now thar's a right nifty aunt-i-gram(?)---propriate (?)too for that long-sufferin' windmill gent. (page 41)

A: anagram; "windmill gent" is a reference to Don Quixote, who charge windmills, thinking they were his enemies.

Q: ...before you bid adieu, pilgrim,..... (page 41)

A: "say good-bye, traveler"

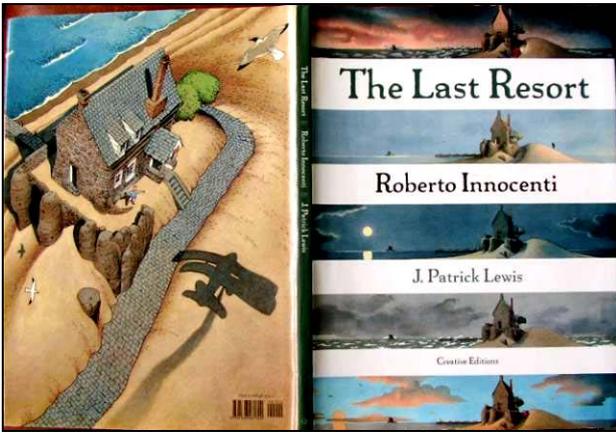
Q: Jist ? =just? Writer-feller ; sat'rday

A: Yes, just. Writer-feller = writer fellow. Saturday.

Q: What does it mean.....till shrimp learn to juggle (page 43)

A: This means "it will never happen."

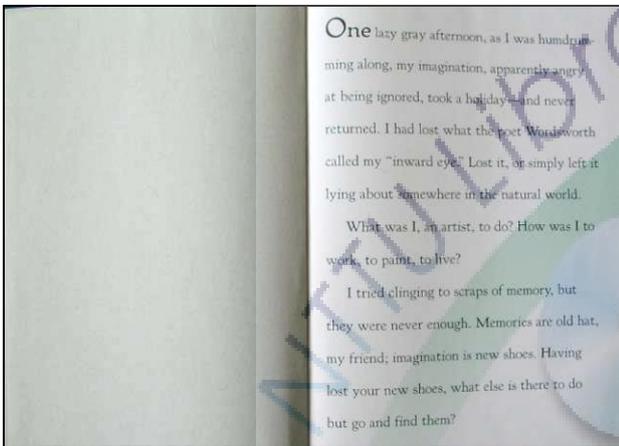
附錄二：版面編排圖示



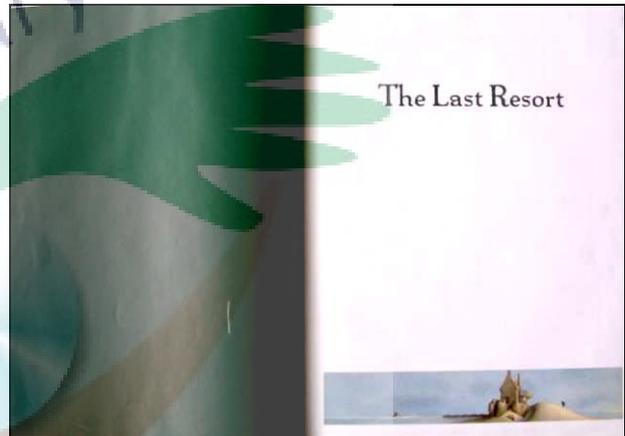
書衣 封面封底



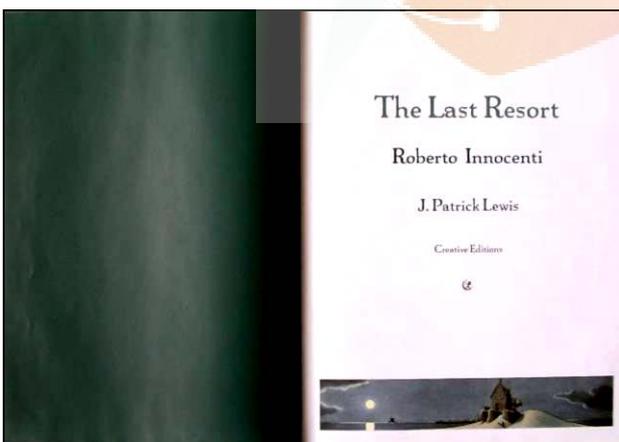
書衣內頁



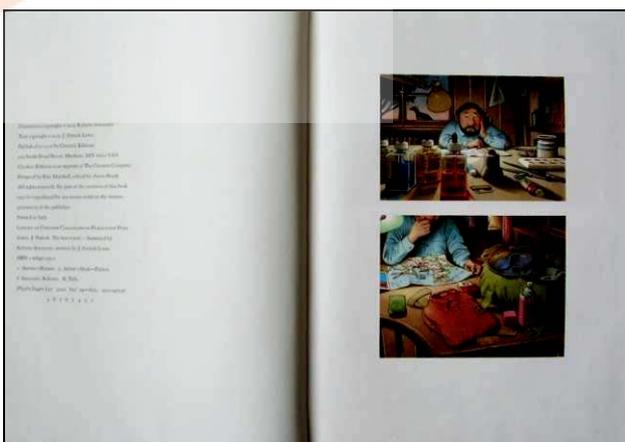
0-1 頁



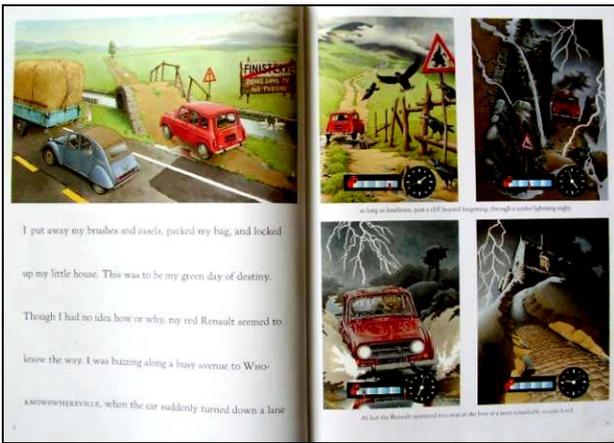
2-3 頁



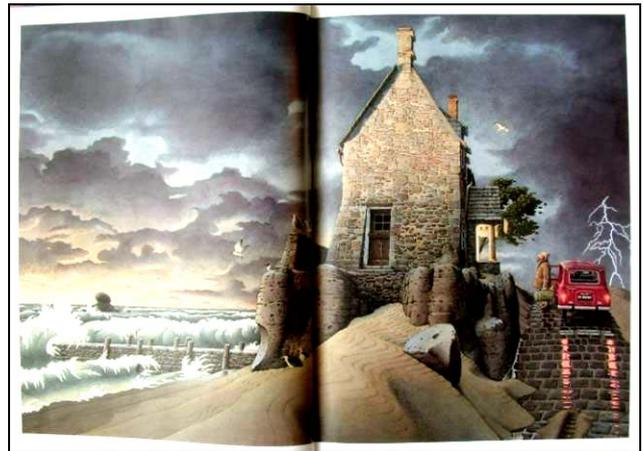
4-5 頁



6-7 頁



8-9 頁



10-11 頁



12-13 頁



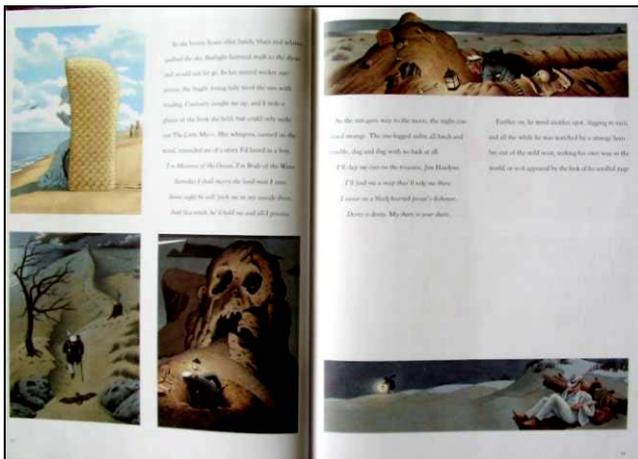
14-15 頁



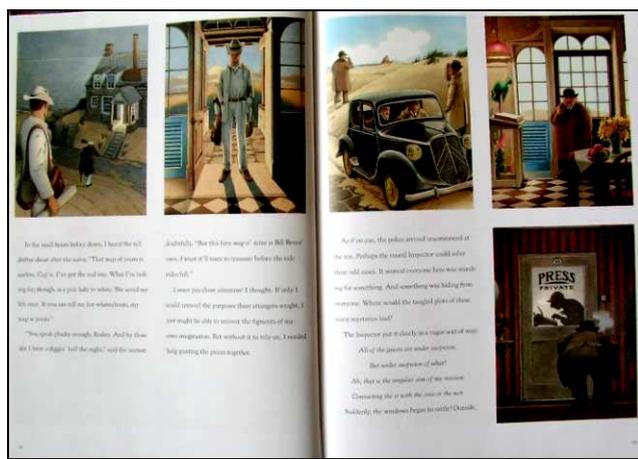
16-17 頁



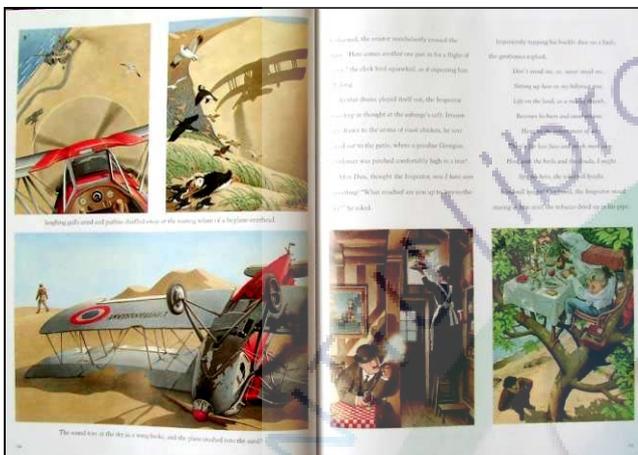
18-19 頁



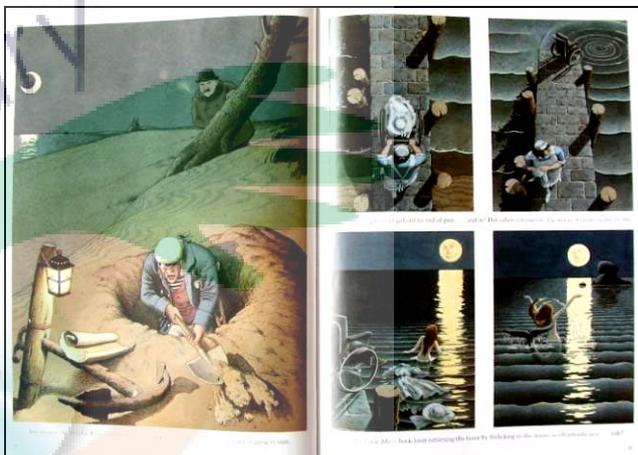
20-21 頁



22-23 頁



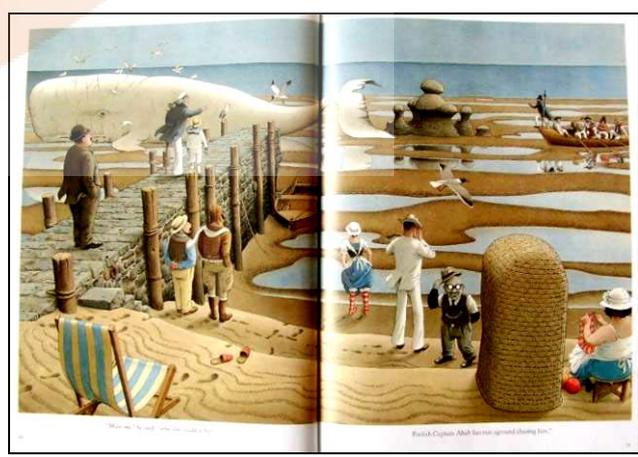
24-25 頁



25-27 頁



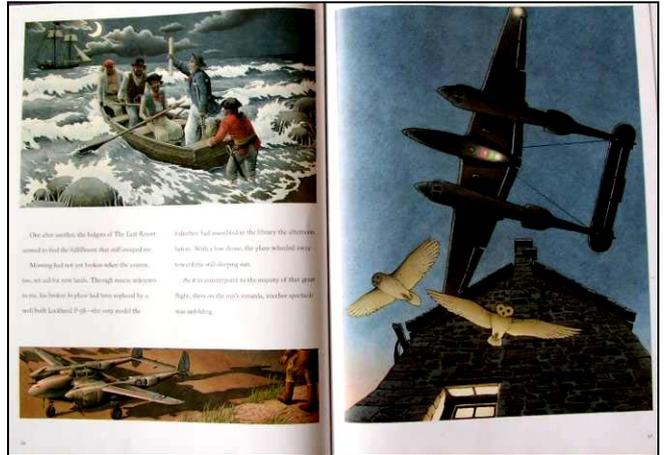
28-29 頁



30-31 頁



32-33 頁



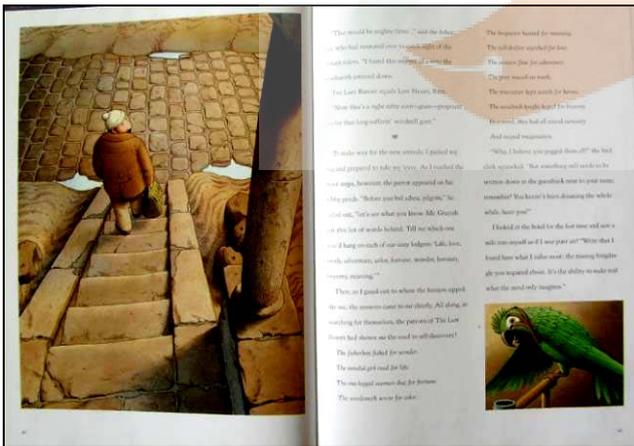
34-35 頁



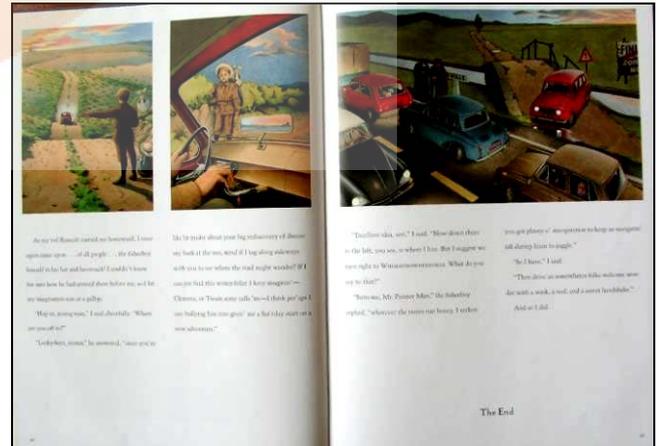
36-37 頁



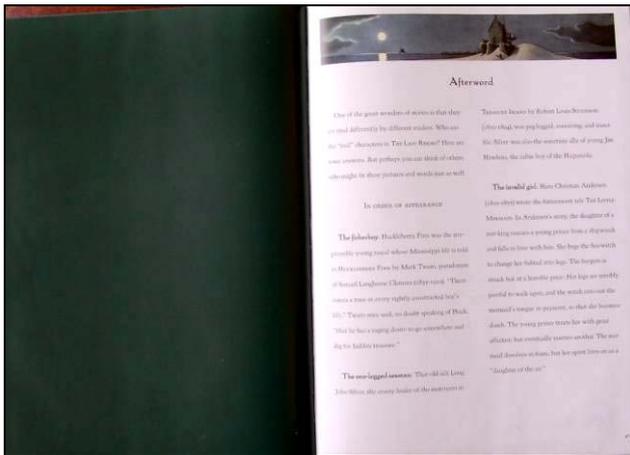
38-39 頁



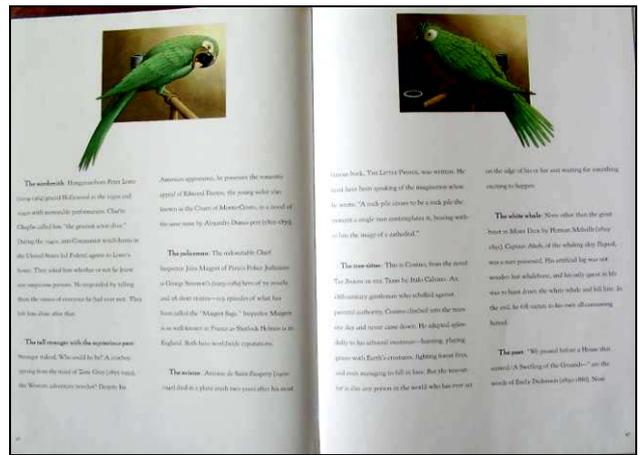
40-41 頁



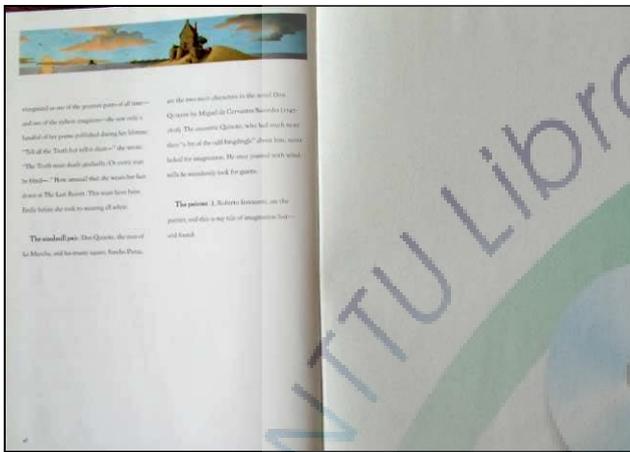
42-43 頁



44-45 頁



46-47 頁



48 頁



書殼