

漫話漫畫：跨媒介的藝術張力

時間：110年8月25日(三)10:00-12:00

地點：線上直播

主講人：張淑麗(國立成功大學外國語文學系特聘教授)

主持人：陳國榮(國立中正大學文學院院長、科技部人文沙龍計畫主持人)

與談人：蔡美玉(國立中正大學外國語文學系副教授)

記錄：國立中正大學文學院人文沙龍團隊

近年來美國英雄漫畫改編的電影，屢屢於全球創下票房佳績，許多人即便從未看過這些原著漫畫，卻仍可對其中的角色、情節略知一二，其流行與影響可見一斑。此外，來自日本的漫畫、動漫作品，更是陪伴了許多臺灣學子的成長過程，其中不乏連載長達十餘年的「長壽」作品，因而形成為數不少且跨越年齡層的視聽群眾。主講人張淑麗教授在教學經驗中發覺學生普遍熟悉漫畫作品，從而形成以漫畫作為研究主題的問題意識：既然有一群人熱衷閱讀漫畫、觀看動漫，這些長年的閱讀經驗，是否讓他們採取不同於學界所倡導的閱讀、思考及感受模式？是否形塑出他們更為可塑、多元的主體性？過往漫畫因圖像簡單粗糙、文字不夠華美，故被文學、繪畫領域摒除於外，視為是「不入流」的作品，但如今漫畫的藝術價值與文學性已逐漸進入主流，我們不妨認真看待漫畫，進而由此理解漫畫所能開展的思考及美學的可能性。

首先，張教授談到「漫畫」的英文是 *comics*，但在英文語境中有兩種不同的解釋，*comics* 可專指漫畫作品所使用的圖文媒介，也可泛指使用這種圖文媒介的作品。如前所述，漫畫因圖文混搭的形式特質，夾在藝術繪畫及文學創作之間，為歷來文化研究者所忽視。然二十世紀八〇年代圖像小說《鼠族》(*Maus*)、《守望者》(*Watchmen*)、《黑暗騎士》(*Dark Knight*) 相繼出版，口碑票房俱佳，學界不得不開始正視漫畫，並以之作為研究對象。不過，如欲作為研究對象，首要處理的便是定義問題，由於 *comics* 給人輕薄短小的印象，故有學者倡議更名為「圖像小說」，但亦有人認為視之為「小說」反而自我設限，無法指涉所有的 *comics*，乃至漫畫家出聲抗議學界將漫畫納入主流的意圖。2006年美國文學學者修特和狄柯文(Hillary Chute and Marianne DeKoven)則提議以「圖像敘事」

(Graphic Narrative) 指稱這些圖文兼具的媒介。張教授個人則習慣以中文語境的「漫畫」來通稱這些作品。

近年混搭文字與圖畫的漫畫、圖像敘事，已然成為一種創新且流行的敘事模式，透過文本、圖像、畫格、畫框的異構組合及並置，產生各種形式、內容上的張力及矛盾，並置的畫格也可同時彰顯各種觀點，使得圖像敘事遊走在線性閱讀與非線性連結中。人生於世有賴於許多核心人文概念來依止行事、安身立命，包含身體、人權、生態等，當代許多圖像敘事則是透過各種形式，展演不同的「人類境況」(human condition) 及其中的「非人」性，例如超級英雄、變種人、混種人等設計，可說是突破舊有觀念並引人思考的嘗試，甚至已超越線性思維的形式，凸顯思維方式的必要性。這些設計與嘗試藉由不同媒介並置所產生的動態張力，凸顯出新的思維方式早已崛起，而且早已廣泛被漫畫讀者落實在日常生活。以學界來說，歐美學者或從社會互動、教育學習、敘事學、文化研究的角度切入，或討論各別作品之文本結構、內容意涵。這些方法、角度固然各有其差異，卻能自成脈絡，儼然成為新興的研究領域。近年來，臺灣學者也開始注意到這股「視覺／圖像轉向」的人文研究趨勢，並從跨文化、跨語際、跨媒介的角度，檢視這股結合各種媒體的文化實踐。

張教授指出，歐美學者在詮釋漫畫的敘事文法上，大致有兩種看法：一者強調漫畫的序列性 (sequentiality)，一者則凸顯漫畫的網絡性、形式與內容上的



圖一：主講人張淑麗教授

相互編結 (braiding)，她引述德國學者霍斯柯德 (Silke Horstkotte) 的觀點來說明兩者間的差異性。霍斯柯德解釋《守望者》(Watchmen) 及《睡魔》(The Sandman) 兩部漫畫，其中《守望者》的開場是一個特寫的畫面，聚焦於一個落於紅色液體中的黃色笑臉，第二頁則是呈現九宮格狀的連續畫格，使讀者視野由近而遠、由小而大，逐步俯瞰全景，進而察覺紅色液體乃是街道上的血跡，與黃色笑臉呈現一種反諷的姿態，凸顯以暴制暴的矛盾。《守望者》運用了圖像的序列與鏡頭的縱深來引導出主題，更為重要的是，它在形式上為敘事者建立了掌握全局的制高點，也使讀者彷彿也由「上帝之眼」的有利位置總覽一切。但事實上讀者絕非無所不知，此正符合漫畫最終主旨：我們以為自己所知道的，其實並非事實的真相，而真相也未必就能帶來圓滿的結局。其中九宮格的畫格設計工整一致，暗示情節是依照畫格順序依次展開，因此漫畫也可視為是依循序列邏輯的藝術表現。

《睡魔》的畫面部署則與《守望者》迥異。《睡魔》於第一頁以蠟筆風格開場，畫格中隱約可見雙眼透出白光的人臉，接下來右側頁面才是故事真正的開



圖二：《守望者》的開場是一個特寫的畫面（左圖），聚焦於一個落於紅色液體中的黃色笑臉（圖片來源：講者簡報）

始，風格也與左側的靜物畫風形成強烈對比。與《守望者》第二頁對比，《睡魔》似乎也安排在畫格中展開敘事，然其排列比《守望者》顯得跳躍，仔細觀察可發現頁面至少有前後兩層，底層顯示一位老先生正準備走入某建築物，可視為是一個連續的背景，背景畫格的頂端將故事場景設定於一座鄉間豪宅，通過大門兩側的獵物雕像呈現出哥德式的基調。其後，畫面顯示豪宅內，底部畫格則依舊為豪宅的外觀，又與頂端呼應。顯然，《睡魔》的敘事序列較《守望者》來得複雜，儘管也以網格方式呈現，但在連續的背景上疊加或嵌入畫格，從而建立《睡魔》系列的獨特風格與氛圍，這樣的方式也反應於此書的許多頁面上。這種堆疊（overlying）與組配（assemblage）作法，可同時展演出發生在不同時間的事件和經驗的同步性。其次，《睡魔》的畫格間沒有明顯的溝槽區隔，也會將畫格嵌入其他畫格中，表現出故事世界的連續性或多元世界的並存，也暗示故事主題是寫實與非寫實、清醒狀態與夢想狀態間的相互作用。

霍斯柯德認為詮釋漫畫必須跳脫線性的序列觀，建立其他的理論框架來理解其敘事文法，並援引法國漫畫學者葛宏斯汀（Thierry Groensteen）的「關節」（arthrology）、「網絡」（network）概念來詮釋這種非序列布局畫頁的組成文法，葛宏斯汀不僅討論各畫格之間的序列關係，更強調漫畫的各個點、線、面等元素彼此互動而編織（braid）出的符碼與意識形態的網絡（network）。亦即漫畫為許多符碼（code）的創意組合，其中需將多種結構的邏輯編成區塊，呈現出由多重「關節」所編織出的「網絡性」。而漫畫中相似或同樣的人物、話語、畫面、情節可以反覆出現，進而相互呼應、質疑、補充、延伸，藉由重複與堆疊而轉換符碼，開啟另類閱讀的可能。張教授指出，霍斯柯德認為序列說有極大的盲點，而提議以編結、堆疊的說法來取代，然而這些詮釋方法事實上都屬於符號圖像學的一環。漫畫透過媒介的混搭，在閱讀上也要求模式上的混搭，才能回應情節上的序列性與表達形式的多元時空並置。因此霍斯柯德否定序列說的觀點固然有其洞見，但仍有偏頗之處，其所提倡的編節說，源自法國學者的符號學框架，但因過度關注符號的形式部署，未能著眼漫畫的多元歷史與社會文化脈絡，故而漫畫研究的理論建構仍有待突破，以打破在符號學或主題學上長年打轉的僵局。

回到中文語境，張教授說明她持續使用「漫畫」這個詞彙，除因為臺灣讀者長年使用的約定俗成，也由於此詞彙雖源自日語まんが（manga）的發音，但「漫畫」也可視為「漫話」，包含了「畫」與「話」的混雜交疊，更能體現漫畫圖文交錯並陳的形式。「漫」更有漫遊、漫溢、瀟灑的語意組合，有其隨意、延展的特質，更可點出漫畫看似鬆散，卻藉由畫格推擠、開展、呈現新意的結構張

力。「漫」字又與「慢」字諧音，在字義上也可以展現出漫畫雖可快速翻閱，卻仍須慢讀細看的趣味性，漫畫讀者唯有在慢下來的狀態下，才能在看似雜沓隨意的圖像符號與系統間找尋這些時間交疊、論述交鋒、創意展演。根據歐美漫畫學者的看法，漫畫在圖像與圖像、圖像與文字、畫格 (panel) 與畫框 (frame)、畫框與畫頁 (page) 之間的「圖溝／間白」(gutter) 之處，就潛藏著「看不見」的資訊、意味，有待讀者慢慢發覺揭露。麥克勞德 (Scott McCloud) 在其名著《理解漫畫：隱形的藝術》(Understanding Comics: The Invisible Art) 中，主張使用序列邏輯來詮釋圖像與文字間的異質並存而造成的「圖溝／間白」，可引領讀者透過知識與想像來補完情節。張教授也認為，從序列說的角度看漫畫也可視為一種可行的途徑，透過漫畫的兼容並蓄性，讀者自可遊走於不同的詮釋模式中。因此，我們不需要特別標舉某一理論基礎作為解讀或創作漫畫的唯一文法，而是應更清楚瞭解各種詮釋模式的侷限性及適用性。



圖三：「漫畫」也可視為「漫話」，包含「畫」與「話」的混雜交疊，更能體現漫畫圖文交錯並陳的形式（圖片來源：講者簡報）

麥克勞德的看法對臺灣的漫畫研究有著深遠影響，如李衣雲著作《變形、象徵與符號化的系譜：漫畫的文化研究》，其雖以日本漫畫為個案，但基本理論架構便採用麥克勞德的觀點。李衣雲所謂的「符號化」指透過使用象徵，將指涉對象簡略、變形、誇大 (simplification, abstraction, amplification)，除藉以形塑表情、設定人物、製造氣氛外，也可視覺化聽覺效果及張弛時間，而圖像與文字

的結合並用，可將時間空間化及視覺化。張小虹《時尚現代性》一書也認為這種圖像符號學的分析模式，「乃是建立在此『時間空間化』、『時間視覺化』的架構之上，其侷限性正在於『見其所見』，而無法『見其所不見』，只看得到空間化與視覺化的線性時間，而看不到時間之為時間，時間之為連續變化、時間之為縐褶運動的可能」。其他長期研究漫畫的學者如迪特莫（Jason Dittmer）更認為，漫畫不但強調空間與序列的布局，更展演出具有批判性的拓樸式（topological）空間想像與思維，藉由漫畫在結構上的「多向量敘事」（plurivectorial narration）與漫畫畫格的「同步」（simultaneity）呈現。

張教授最後總結，正因漫畫的形式變化越來越複雜多變，其形式上並置與堆疊畫格的作法，帶出了時空並置與堆疊感，也就是一種時間空間化與空間時間化，因而產生一種超越二次元的三次元時空縐褶感，挑戰過往以序列說或編結說分析漫畫文法的作法。如果我們同意序列說或編結說雖有其開拓性，但仍有所偏執或不足，或許拓樸、縐褶等詞彙及概念的運用，能帶領我們進行更貼切的分析與閱讀，因為漫畫能將看似無關的人、事、物聚集與組配起來，建立起一種沒有關係的關係，開啟一種新的閱讀可能性。臺灣的學者近年來也開始關注這股「視覺／圖像的轉向」潮流，而由跨文化、跨語際、跨媒介的角度為圖像敘事研究提出見解，從而檢視這股結合多種媒體的文化實踐，如何帶出主流文化所「不得見」或「見不得」的新力量。