

鄭問中國水墨史傳漫畫的敘事美學

解昆樺

提 要

歷史該擁有怎樣被敘事的形式？特定形式是否影響歷史敘事的質感？曾獲得日本漫畫家協會優秀賞、臺灣省編譯館優良漫畫首獎肯定的鄭問，以其史傳漫畫說明連續圖像，如何也能為巨大的歷史造像，成為公眾習得歷史知識的有效渠道。而鄭問更運用中國水墨虛實技巧，為歷史敘事提供述說表現的可能。具體來看，鄭問史傳漫畫之水墨虛實技藝，為人物筆墨提供立意造型，為空間構圖提供符號佈局，為敘事分鏡提供對焦與推進，賦予歷史敘事以美學。

關鍵詞：鄭問 歷史敘事 史傳漫畫 人物歷史造型 敘事空間佈局 敘事分鏡

一、前言：歷史的身體

2018年6月16日至9月17日，臺北“故宮”推出“千年一問——鄭問故宮大展”¹，以表彰鄭問生前其獨特的漫畫繪畫技法，在1991年獲得日本漫畫家

¹ 以下簡稱“鄭問故宮展”。

協會“優秀賞”²後，將華人漫畫帶入國際，並對華人漫畫所產生之深遠影響。策展期間臺北“故宮”於圖書文獻大樓一樓特展區展出鄭問《刺客列傳》《阿鼻劍》《東周英雄傳》《深邃美麗的亞細亞》等經典作品之原稿，以及《鄭問之三國》全套彩圖。由於展出後反應熱烈吸引十萬多次觀看，另由“故宮”南院主辦“赤壁與三國群英形象”特展，結合相關臺北“故宮”藏品，呈現三國英雄群象。

漫畫在華人社會過往被定位為小道，在升學體制下，往往被視為耽誤學習，難登大雅之堂的作品。然而，就中國文學史脈絡來看，如此小道之說，實在再也熟悉不過。因為小說此文類發展伊始，正是被定位為稗官野史、街頭巷議的小道。而如今誠如中研院院士王德威教授《被壓抑的現代性：晚清小說新論》所論，晚清以降，小說反而成為知識份子興寄理想的文類。甚至小說也能成為知識份子載史之利器，建構有別官方版本的歷史敘事。漫畫作為一敘事類型作品，在現當代也濃縮了類似的發展曲線。如今，不只在教本中會輔以漫畫進行知識說明，相關文創產業中漫畫也扮演重要敘事角色，甚至在漫畫王國——日本之日本外務省將其反映日本社會經濟企業之運作現象的漫畫《課長島耕作》進行英譯本，饋贈外賓客，以促進彼此國家社會之交流與理解。

然而，在鍾孟舜《一問千年：鄭問的藝術革命》序卻仍如此寫到：“這本書是寫給你們的。以及兩百年後需要鄭問資料的人。”³傳達了一份不被當下歷史記憶的焦慮感，特別在“故宮”此一策展空間，那歷史國寶展品的美學技藝，確實使鍾孟舜為鄭問感受到了歷史經典的壓力。鍾孟舜的策展，包括對應出版的《一問千年：鄭問的藝術革命》《千年一問：鄭問故宮大展圖錄》，正在以三不朽的“立言”之道，傳釋鄭問在美學上曾有過努力。同時，也可以說是要在泯滅漫畫為小道的環境陰影中，建構一個關於鄭問美學的歷史身體。

2 為日本漫畫家協會該獎項設立 20 年以來第 1 位非日籍得獎者，並稱譽漫畫家鄭問為“亞洲至寶”。對於鄭問獲此一獎項的重要性，吳明益《磨石成鏡的潰爛王——關於鄭問和他的作品》一文曾指出：“《東周英雄傳》獲得日本漫畫家協會‘優秀賞’，這是由約五百位漫畫家所組成的財團法人，投票意向不受出版社左右，具有公信力的獎項（日本許多文學獎或漫畫獎是由出版社主導），且二十年來首度頒給外國人。”<https://reurl.cc/lLrodQ>, 2019 年 11 月 20 日訪問。

3 鍾孟舜：《一問千年：鄭問的藝術革命》（臺北：杜蕙，2018 年），頁 7。

歷史身體的概念，乃建立在身體之肉身狀態，所必然面對的存歿問題。面對肉身時間的有限，自我主體該如何進行行為與價值抉擇呢？特別是身處在大歷史現場的主體，一如鄭問史傳漫畫所處理的敘事本文——《史記》、東周戰國史、三國歷史中的歷史人物。面對大歷史課題，人當苟活或者赴義？誠如段世磊《歷史的身體——京都學派的國民風土論》所論：“通過身體，我們既發現了作為生物身體的物質性，又發現了歷史身體的意識性。”⁴ 主體的意識使得主體超越了肉身之死的恐懼，這使得歷史身體成為一政治、社會倫理學的實踐。但這份主體與身體的實踐，如何在時間中，特別是更具規模的歷史中被認知，進而被傳承就必須仰賴符號之記錄，由此而成為記憶。因此表面看來，中國人文思想提出“三不朽”——立功、立德、立言——價值命題，乃是主體透過在世所樹立之事功、德行與言語文字的價值，而能不斷在歷史進程中傳播與傳承，使得主體之肉身雖歿，而其主體價值得能恒存。

但傳播與傳承的方式為何，則必須仰賴符號的操作，最具代表性的正是史傳文字以及歷史圖繪。如此符號的紀錄，除了需如實、聚焦，更需要史識，亦即對歷史人物、事件之評價觀點，由此才能立體化展現歷史身體的狀態與價值意義，使歷史身體掙脫大規模的歷史時間所帶來的遺忘。是以，歷史身體仰賴著主體有價值的行為，也仰賴著他者有意義的再現。饒富辯證意味的是，對於抵抗歷史的遺忘，並建構不可再見者的歷史身體形象，在鄭問漫畫事業中也非陌生之事。

1989年鄭問獲日本講談社漫畫周刊《早安》《午安》總編栗原良幸發掘邀請，在日本推出其新繪製的漫畫。在“藝術很有事”第28集“鄭問的英雄詩篇”專輯中，發掘鄭問的栗原良幸如此現身說法：

從1980年代中期開始，這段時間正好是日本經濟上的高度成長期。那時不管是學生，還是已經開始工作的人，閱讀漫畫都是他們生活的一部分。當時，不管是漫畫家的數量、漫畫的主題，還是表現手法，都爆發性

4 段世磊：《歷史的身體——京都學派的國民風土論》，《哲學與文化》第49卷第6期（2022年6月），頁157。

增加。我負責編輯的《早安》與《午安》漫畫雜誌,加上增刊號的話,大概出了1000多冊。裏頭的作品包含了:《沈默的艦隊》《課長島耕作》《妙廚老爹》……那時是正月特集可賣出140萬冊的時期,也是鄭問先生連載的時期。

那段時期的《早安》與《午安》關注全球的漫畫家,我們在世界7個國家設置了編輯部的窗口。我拜託朋友收集全世界的漫畫,其中包括這本《刺客列傳》。首先我很驚奇,我很驚訝多麼有格調的圖畫,它沒有一個多餘的分格,每個分格都是漫畫家美學意識下的產物。我覺得沒有添加效果線的圖樣,能讓人感受到非常廣闊的空間感,這深深打動了我,並且覺得這漫畫裏所畫。⁵

栗原良幸的這段說明,呈現1980年代中期日本漫畫如何在時代經濟環境,成為日本人重要的敘事接受管道,並刺激了漫畫產業、主題與技術面的成長。但如此需求面的提升,不只在量上,同時也在質上。日本漫畫產業不只需要漫畫家,更需要有特色的漫畫家。因此鄭問依其作品《刺客列傳》,就這樣在日本向全球獵才過程中,脫穎而出。而鄭問決定以《東周英雄傳》此一作品,作為其進軍日本職業漫畫市場的開場之作。在《東周英雄傳》新版序,鄭問曾如此自道:

(東周)這麼一個波瀾萬丈的舞台,當時年輕的我充滿野心地把它當作第一次登陸日本所發表之作品的背景,創作時往往為了一個英雄人物,就得翻閱查找許多史料、史籍,也在讀史的過程中得到了一些新的感受和觀點。我一直覺得“以史鑑今”是個不堪的笑話。歷史從來是為被遺忘而寫的,然而跨越千古再起的感動是可以隨時被喚起的。⁶

5 財團公共電視文化事業基金會:“藝術很有事”第28集“鄭問的英雄詩篇”,<https://reurl.cc/73DqvD>,2019年12月7日訪問。

6 鄭問:《東周英雄傳》(臺北:大辣,2018年),頁5。又此一新版序就內容上與舊版並無差別,差別只在於舊版為以鄭問書法手書印刷,新版則為打字印刷。

《東周英雄傳》書名中的“東周”是歷史時期，含括春秋、戰國時代；“傳”則是強調以人物為主的歷史敘述形式，最具代表性的為司馬遷《史記》的紀傳體。因此《東周英雄傳》就其書名，已明確指出鄭問要建構的內容，是東周時期列國之英雄的歷史身體。只是，我們要問的是，漫畫家鄭問要以什麼樣的漫畫繪畫技術，建構這些東周列國英雄的歷史身體？特別是挖掘鄭問的栗原良幸特別讚揚鄭問對中國人形象模樣的美學建構。可以說，關注這個問題的本身，其實正與鄭問因《刺客列傳》被栗原良幸發掘的原因息息相關。

鄭問《刺客列傳》有何特色？在栗原良幸對世界漫畫的觀看中，他指出的是鄭問並不運用效果線。何謂“漫畫效果線”？乃是在漫畫之圖畫中之平行線、集中線以及曲線，並進行組織排列，以展現人物外在之移動速度，乃至於內在之情緒心理，以及情境氛圍的紋理效果。因此，由“漫畫效果線”的效果目的反推，可知鄭問可以利用“其他的”繪畫美學技藝，完成這些效果，甚至更見風格。此一未被栗原良幸言明的繪畫美學技藝，若我們以美學技藝角度精讀鄭問《刺客列傳》，可以發現即是“中國水墨”。

相對於鍾孟舜對鄭問這份現代漫畫的中國水墨美學技藝，恐因漫畫在被歧視為非知識載體的現象，而被歷史遺忘。鄭問運用中國水墨繪製的漫畫作品，也扮演歷史身體建構者的角色。因為就內容來看，鄭問水墨美學技藝高度發展是對應他的史傳類漫畫的推出。

鄭問這些史傳類漫畫，同時也是我們此一研究對象文本範疇，包括了《刺客列傳》《臥龍先生》《東周英雄傳》《始皇》⁷，皆本於中國史傳進行歷史人物、歷史現場與歷史事件的表現。也可以說，正是因為在中國史傳與中國水墨間，這樣內容與形式的準確搭配，彼此相得益彰，使得鄭問成就了其特有風格。

鄭問《刺客列傳》獲得臺灣省編譯館 75 年下半年優良漫畫第一名⁸，凸顯了只要鼓勵，華人漫畫家的創作力也能得到迸發，與國外漫畫爭勝。鄭問在《刺客列傳》中的自序《從戰士黑豹到刺客列傳》如此自剖：

7 但不包括鄭問《孔子傳》《鄭問三國志》，這兩個鄭問同樣以中國歷史人物進行的創作文本。因為《孔子傳》為動畫，《鄭問三國志》為電玩遊戲，兩者非漫畫領域。

8 1989 年臺灣省編譯館設立“優良連環圖畫獎”，後 1994 年金鼎獎亦設立漫畫類獎項。

這十二篇作品在刊載期間幸運地受到讀者們歡迎和漫畫界朋友鼓勵，不過在碰到《史記·刺客列傳》這題材時，卻發覺以往的表現技法，都不適合表現《刺客列傳》所需要的意境：用沾水筆來畫則太硬，用水彩則有點像中國樂曲用交響樂來伴奏般的不倫不類；因此停筆思考了一段日子，直到交稿期限緊迫，突然有了一個靈感——為什麼不以中國技法來表現中國人的故事？於是我開始拿起毛筆來描繪出心中的刺客形象，說來有趣，以往國畫課第一個打瞌睡的我竟然會從頭拿起筆來作畫；直到執筆作畫，我才體會到水墨獨特的味道，實在難用其它畫材取代；也讓我確定了一點，就是：中國水墨的可塑性，相信在不久的將來，水墨將成為中國連環漫畫的主流之一。⁹

鄭問這段自剖的關鍵，在自身對中國史傳此一故事內容，所應採取中國水墨此一圖繪表現技巧的意識。因此，他從過往國畫學習進行知識調度。在漫畫創作上，中國史傳與中國水墨的搭配性，已經為鄭問指出一個可塑建自我風格的美學體系。而其言《刺客列傳》是從古典敘事文本《史記》發展出來，事實上在1986年蔡志忠以古典思想文本《莊子》，進行《自然的簫聲——莊子說 I》¹⁰漫畫創作，便已在市場上獲得極大反響。鄭問的發展，可以在這樣的大脈絡下，看到其成功的可能，時代與市場提供了這樣接受上的準備。當然真正決定性的因素，是其畫藝風格。

同樣是從中國古典典籍中取材，鄭問所取材的《史記·刺客列傳》，具有歷史英雄、俠客角色類型的打鬥事件，相對於蔡志忠取材於思想文本，思想家的故事漫畫呈現則相對靜態。

曾因閱讀鄭問《深邃美麗的亞細亞》這部漫畫，深受感動而創作大型組詩，

⁹ 鄭問：《刺客列傳》（臺北：大辣，2019年），頁4—5。

¹⁰ 其他還包括了1987年出版的《智者的低語——老子說 I》（臺北：時報出版，2001年），《御風而行的哲思——列子說》（臺北：時報出版，2001年），《仁者的叮嚀——孔子說》（臺北：時報出版，2001年），《六朝的清談——世說新語》（濟南：山東人民出版社，2016年）。

並同時引之爲其詩集名的陳克華¹¹，在《你不必再替我們潰爛了一寫給鄭問》一文如此論及：“鄭問的死，仿佛宣告一個人文氣質的，手工藝製作的、個人風格主導的漫畫時代的終結。取而代之的會是電腦繪圖，集體製作，公式套用，商業邏輯，感官刺激式的視覺影像世代？”¹²藝術是對真善美之可能的探索與顯現，因此對於藝術作品的評論，每次都要重新回到藝術作品自身，這同時也是回到原本一切還未被特定定義所框架的世界，去感受藝術家的創作。把藝術創作品歸限於特殊形式樣態，亦即：既定對本質所設定的框架，本身即會將藝術火山般的活力予以泯滅。

藝術不能被框架定義的，不只在於表達的對象、內容，更包括創作方法。也正因爲藝術是對意義的不斷探索，這份探索也需要對應創作方法的實驗、發明，由此方能提供足夠的力道性能，打開被遮蔽、不被表現的世界。因此，我們對於藝術的關注，不只是對成品的聚焦，更是對創作歷程的深刻理解與不斷發掘。對藝術家而言作品的完成，並不意謂創作歷程的終結，創作歷程所嘗試摸索的美學技藝，仍會綿延續進。所以一個藝術作品的主體，不僅是其成品，而更帶有範疇感，含括其發生實驗歷程。詩人陳克華珍視鄭問之處，正在於他不辭勞頓，以手工圖繪方式接繫中國千年積累的水墨傳統，於現代漫畫中進行發揮。這除了綿續中國水墨傳統，更積極開展其現代性的可能。特別是在兩千年後，運用中國水墨進行漫畫創作更顯不易，主要是因爲電腦繪圖軟件更爲成熟，漫畫家們多數改採電腦作業。中國水墨無論在材料準備、操作技藝上都嚴格考驗著漫畫家的繪畫功力，乃至於出版社刊稿時程壓力，很自然成爲漫畫家不輕易嘗試的美學技術。

經過文獻研讀可以發現，評述鄭問之文章，目前最多的是感懷性的文字，其次則是印象式的簡單評論。這些簡單的印象式評論，主要以“中國水墨”作爲略論之印象。但我們以爲“中國水墨”不會是個論述的標籤，一種在討論鄭問上的“句號”——亦即在討論鄭問時，我們只要提到“中國水墨”便終止了對

11 陳克華與鄭問漫畫同名詩集《美麗深邃的亞細亞》，於1997年4月由書林出版社出版。

12 鍾孟舜編：《千年一問：鄭問故宮大展導覽手冊》（臺北：開拓動漫，2018年），頁102。

鄭問的研究。這將只是在無意識間完成了一帶囚禁感的印象式評述——將鄭問鎖定在“水墨”這個印象,這個符號之中。可以說,在面對鄭問如此多方地在材質、工具嘗試形成的漫畫繪畫創作,我們僅可以將“中國水墨”,視為探勘、深入鄭問美學的起始地點。現在的問題已聚焦在:我們該如何以此逐層,去談論鄭問所進行的中國水墨傳統消化,以及其所進行現代漫畫的中國水墨美學的表現呢?

中國水墨傳統是中國過往藝術家探索世界的心靈記錄,如何接繼運用於現代漫畫中,本身就是一龐大的美學論題。我們認為,可以從“水墨作為一種技術物質”作為論述切入點。創作水墨畫的筆墨紙硯都是物質,透過添水磨墨,水墨成形,形成物質的轉化交融;繼而筆沾水墨,在紙張此一物質界面上,開始形成點線筆畫。水墨之點線筆畫正是繪畫由物質開始成繪畫形體的中介點,也是我們論述研究鄭問的關鍵。水墨之點線筆的困難度,在於水墨物質本身的不易掌握。

毛筆對水墨物質的控制是困難的美學技藝,最具代表性的莫過於“潑墨”畫法,鍾孟舜曾如此提及親身跟在鄭問旁見習的潑墨繪畫現場狀況:

(按:潑墨)不知去向的那種方向感,因為當時他處在那個潑墨裏面的時候,你會更難捉摸裏面角色身處的危險是什麼。因為潑墨不是具象的,所以那種感覺是更可怕。他在畫這張圖前,我覺得他格外腎上腺素上升的感覺,像是進入一個特別的模式一樣。然後他是把圖放在地上,大型的管狀顏料這樣潑上去,這樣潑上去。¹³

由此可以看到鄭問在漫畫中的潑墨創作之專注神態,以及潑墨在漫畫創作應用上的不易。除了潑墨這樣極富風格特色卻又高難度的技巧,水墨最常運用的則是渲染技巧。傳統水墨畫運用渲染技巧,將原本的墨,摻入水以及細膩地運筆輕重技巧,完成墨分五色的層次。是以,水墨畫可說是用水的藝術,要

13 財團公共電視文化事業基金會:“藝術很有事”第29集“再見鄭問”,<https://reurl.cc/nDK8a2>,2019年12月7日訪問。

用活墨色，首要必須以筆把水用活。水墨由極端的黑與白，依渲染而發展出細部的濃淡五色層次。鄭問在其繪畫中渲染也能以其鋪展、綿延，形成物的延展性，乃至於冷暖，或者場景的氛圍感¹⁴，以形成藝術造型。

這由濃／有，發展出淡／無的層次，也可提供畫面虛實的安排，形就有無虛實的美學課題。

在中國哲學與美學，虛並非絕對之空無，而是等同容器的概念，以虛而容的狀態，提供氣的充盈，由虛而能得實。在中國水墨畫中，渲染能於實的層次上，展現事物的質地紋理；同時也能在虛的層次上，形就氣氛散佈，創造畫面中物與物之間的連結感，建構物與物的共處情境。是以中國水墨的虛實，不只在形成一種對比性，還存在虛與實間交互生成，且運／流動的獨特空間意境。

虛實之間氣的凝聚與擴散，其運／流動因生生不息，而自有韻致，此即謝赫六法之首要“氣韻生動”。謝赫之六法，在繪畫美學史有其發展脈絡，尤煌傑《荊浩〈筆法記〉之“六要”與謝赫“六法”之比較》如此整理：

謝赫在中國美學史上首創“氣韻生動”這一命題，這是源出《古畫品錄序》中“六法”的第一命題。這個理論原來只是適用於人物畫，但是後來陸續影響到各種繪畫題材，甚至用來形容繪畫以外的其他藝術種類的最高境界……五代時期山水畫的興起已經臻於成熟，畫家荊浩在其《筆法記》提出適用於山水畫的“六要”這六要與謝赫六法大致相同，謝赫六法的第二命題以下都是有關技法的要求，而荊浩六要的第三命題以下也都是有關技法的要求。荊浩前二命題把氣、韻分開來，實質上合起來就是謝赫的第一命題。¹⁵

由此可見，謝赫“六法”中“氣韻生動”之重要性，也可以說，其餘之法，“骨

14 鄭問在後期與霹靂布袋戲、香港玉皇朝集團合作漫畫創作時，則另外發展出運用日本漫畫家常用的網點，搭配水墨的複合技巧。

15 尤煌傑：《荊浩〈筆法記〉之“六要”與謝赫“六法”之比較》，《哲學與文化》第34卷第3期（2007年3月），頁117。

法用筆、應物象形、隨類賦彩、經營位置、傳移摹寫”都在追求“氣韻生動”，並且存在著連鎖辯證關係，例如：“骨法用筆”乃在重視筆墨力量，關注氣的凝聚與結構；應物象形，看似著重表象形似，但在氣韻概念刺激下，引動如何神似的思索。

從以上探述可以發現，從作為物質的水墨之掌握，到美學化的體現過程中，“虛實”無疑是關鍵點之所在。因此對於中國水墨這樣龐大的美學體系，鄭問的史傳漫畫如何攫取適合於現代漫畫之資源予以融會表現，正可聚焦於“虛實表現”進行深入研究。

而對於鄭問史傳漫畫中水墨之虛實表現，如何完成歷史敘事此一論題，透過前述鄭問漫畫的臺北“故宮”展覽歷史事件，以及相關文獻探討、問題意識反省，以下我們將具體從“立意與造型：人物筆墨”、“符號與佈局：空間構圖”、“對焦與推進：敘事分鏡”，以為研究進路，進行細論。

二、立意與造型：人物筆墨

鄭問使用水墨進行史傳角色建構，故有其虛實之魅力。水墨之渲染與潑墨，雖有助於立意，協助以求角色神似之功，但卻帶有流質與不可預測性。因此在研究上要探述漫畫中最重要的角色人物之虛實對比，必須認知到，若要在虛之處有自由奔放的發揮，還必須在實之處，有基礎穩固之建構。

在實的層面上，鄭問不只在畫面界面之實處畫，而更在畫面之外，以更立體實感的雕像處，先行經營建構。鄭問就學於復興美工科時被分入雕像科，使他擁有豐沛的專業雕像創作經驗。這也使他將雕像專業知識帶入其漫畫繪製中，在繪畫角色設定階段，會先刻主要角色的雕像，使後續漫畫繪製可進行參考。雕像本身即是全角度的觀看與造型，如此立體性使得在平面紙上水墨的立意發揮，更能有具體之對應發揮。可以說，立意與造型具有互為表裏依存的美學關係，有好的立意必須仰賴造型作為實踐，好的造型又則必須有好的立意為其支撐。針對鄭問史傳漫畫人物筆墨之立意與造型，可以具體透過對“面容輪廓的明暗”、“肌肉體態的張力”、“運動氣力的動線”三個要點進行探述：

第一、面容輪廓的明暗：

臉龐與頭顱在角色形象之神似建構上至關重要，乃是因為面容五官乃在其間。因此在研究上，我們必須進行細部關注。《Young Magazine》副編輯長新泰幸曾指出：“日本的漫畫大體上說到骨骼，可以分成女性、小孩、年輕人、老年人等幾個模式。更進一步說，就連年齡，有許多畫只要加上一些皺紋，看起來就像老人，拿掉皺紋就變年輕人。鄭問先生筆下的人物，每一人的頭蓋骨都長得不一樣。”¹⁶ 這正是因為鄭問在繪畫前的實體雕刻，使得其水墨人物頭臉立體度臻至骨骼感層次。在取樣分析上，我們更可以就鄭問對角色頭顱臉龐輪廓明暗面細部處理進行細部考察。



圖 01：鄭問《刺客列傳·荆軻》(頁 99)



圖 02：鄭問《臥龍先生》(頁 43)

16 財團公共電視文化事業基金會：“藝術很有事”第 28 集“鄭問的英雄詩篇”。



圖 03：鄭問《臥龍先生》(頁 84)



圖 04：鄭問《始皇》(頁 153)

明暗的出現最基本乃是建立在事物在光源現場中迎光與背光，連帶產生明亮與暗影的現象，而明暗面間的比例，除了涉及光源強弱問題外，也與角色輪廓本身的立體度差亦有關。所以鄭問反向利用角色臉部明暗的分佈現象，呈顯出角色輪廓的結構特質。例如“圖 01：鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 99)”便能呈顯荊軻側臉線條，“圖 02：鄭問《臥龍先生》(頁 43)”甚至在周瑜跟孔明的背身對比中，可以看到兩人臉龐明暗分佈差異，由此立體地看出兩人脸型差異。進而臉部明暗處理也超過了外部輪廓表現層次，而直指角色意識心理面的發揮。例如：“圖 03：鄭問《臥龍先生》(頁 84)”司馬懿側臉大部分留白，鼻梁眼睛又以墨黑表現，呈顯其內心城府之深沈；“圖 04：鄭問《始皇》(頁 153)”則秦始皇側臉全黑，並以強烈多向的線條畫入，呈顯出其精神的狂亂。因此可以說，鄭問的明暗運用，也是一把雕刀，此亦其對角色形似神似的虛實建構之法。

第二、肌肉體態的張力

雕刻為求立體必須具備解剖學知識，並且發展出專門的藝／美術解剖學。詳於雕刻的鄭問亦擅長塑造在身形樣態上，肌肉骨骼有所差異的角色，並且以水墨虛實之線條與渲染進行創作。而肌肉體態之張力強弱，與戲劇化場景必然相關。因此，在研究上觀察角色身體之肌肉體態線條，也成為考估敘事中角色心理狀況的方法。值得注意的是，儘管鄭問史傳漫畫皆以戰亂時代作為背景，角色主要也以刺客、俠士、武將為主，但是鄭問並不以刻意塑造角色壯碩的肌肉為美，而是針對角色的類型特質去設計。



圖 05：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 29）



圖 06：鄭問《臥龍先生》（頁 28）

例如：“圖 05：《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 29）”對應著要離的其貌不揚¹⁷，瘦弱但卻又渴求於戰國時代揚名立萬的精神特質，是以身體型態在

17 鄭問：《東周英雄傳·成名之路·要離》的第 10 頁，鄭問即為要離設計了一個對話臺詞：“臣雖矮小無力。可是只要大王差遣，一定盡力完成。”可間接為證。



圖 07：鄭問《臥龍先生》(頁 23)

戲劇化武打衝突時，以厚重筆墨用筆為實，畫出要離那虛實變形如蜥蜴的身體。特別是《東周英雄傳》為鄭問第一次在日本發表之漫畫作品，《成名之路·要離》更是其中的第一篇。鄭問以這樣身體外型與日本少年漫畫英雄主角風格迥異，以致於帶名利慾望的非正向性格，作為首登日本漫畫界的角色，明顯是有其以刻畫外在具精神戲劇衝突的角色為自我特色之用心。

此外，這種對肌肉體態的細膩經營也表現在謀臣軍師這類型的角色，例如“圖 06：《臥龍先生》(頁 28)”在說服孫權投入赤壁之戰，孔明握拳手勢，透過較淡水墨線條，甚至可以讓人在虛實間，隱然看到其肘部向斜前擺置。

必須指出的是，“漫畫”與“繪畫”並不相同，特別在敘事手法上，兩者之間最大的差異乃在於漫畫為以複數畫格，進行連續敘事的文本。在漫畫既有的大眾通俗傳統下，使用運用誇張、縫合的技巧，使得角色都有特點放大以致於失真的現象極其普遍。社會寫實題材的漫畫有此現象，而重視奇想冒險、人物特性塑造類型的漫畫，比例更多，這可從美漫、日漫主流漫畫中，看見詳略取捨的狀況。這種有目的之簡化角色圖像，主要是為了其敘事的運動發展。誠如史考特·麥克勞德(Scott McCloud)曾於《漫畫原來要這樣畫》論述到：

在繪製圖像時，清楚表達出每個姿勢，藉此大幅提升說故事的能力。雕

像的姿勢有其流動性和律動感，數世紀以來一直賦予畫家靈感。大師們利用解剖學的知識，將這些姿勢畫得生動又逼真。如果漫畫家只注重結構的精確性，而忽略了姿態，技術上或許能創造‘正確’的人物，但結果將了無生氣。而技術上‘不正確’，但姿態能傳達強烈情感的人物，反而使漫畫看起來真實又有活力。¹⁸

這裏提供一個可更深入辯證的觀點，比起“繪畫”，史考特·麥克勞德（Scott McCloud）則更轉以“雕像”與“漫畫”進行角色建構辯證。其中特別指出，相對於雕像以解剖學所建構之身體骨骼肌肉的結構感，漫畫比起調取身體結構，更重要的是，從相關藝術文本提取“身體姿態”。



圖 08：史考特·麥克勞德（Scott McCloud）《漫畫原來要這樣畫》（頁 115）

具體以上圖來說，同樣以人物為圖象主題為概念，若以文藝復興時代米開朗基羅壁畫來比對，繪圖左上角人物為例，是不是左手持劍較短，右手較長？且形成一“殘障萎縮”、“顯示不出力量”之身體感呢？事實不然，整個漫畫透過連

18 史考特·麥克勞德（Scott McCloud）著，謝濱安譯：《漫畫原來要這樣畫》（臺北：愛米粒，2017 年），頁 114—115。

續畫格,展現了身體姿勢與身體語言,進而帶動敘事之動態。在漫畫敘事中,從雕像、繪畫,乃至於相關身體解剖學案例,要提取的、建構的更在於角色的“身體姿勢”。在整體大體符合漫畫家漫畫風格下的身體肢體合理性下,塑造漫畫格中角色的“身體姿勢”,以及身體語言是否協助敘事,在故事脈絡中,角色對應情節當下、推進時的動作情感狀態。因此,強迫以繪畫標準要求漫畫,就如同為中國文學的“韻文”文體,詩的“正雅”,以及詞的“婉約”形成各自形式風格傳統,以詩的风格判別詞之良莠,則顯不適。可以說,如此刻意強求比較相異類型之創作,使用特定類型之標準,進行細節的對比甚至要求,反而不適切漫畫本身創作類型之實務狀況。在“圖 06:《臥龍先生》(頁 28)”其身體肌肉結構,並非以裸露的身體手臂去展現,而是包裹於漢服長袍這對身體肌肉有所遮掩的衣服中,誠如 Marcos Mateu-Mestre《Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers》於“整體輪廓/身型”一節所論:“具有類似身體結構的角色穿上完全不同的服裝則將戲劇性地改變他們的視覺印象。而這些服裝,角色們很有可能在大部分的故事中始終穿同樣的一套。越是流暢、柔和的衣服形狀,越有助塑造圓融及柔和性格的角色。”¹⁹因此單純只以人身體的肌肉結構,去要求此畫圖中的角色,並不全然適切。另外,米開蘭基羅所繪之歐洲人身體,特別是宗教殿堂那種完美感身體比例,去要求一個東方人物的身體結構,也不適當。

對應著《臥龍先生》的東方身體,在角色造型建構上,所連動的東方漢服服飾,對其身體活動姿態有著連動影響性,必須一起分析。具體來看,“圖 06:《臥龍先生》(頁 28)”帶遮掩感的身體,是透過握拳揮動中去展現。對於此一漫畫畫格中孔明握拳揮動之分析,誠如 Marcos Mateu-Mestre《Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers》“動態表達/身體”一節所論:“為了強調某個時刻的心情,我們將利用圖形引導概括整個身體,使動作在傳遞信息的過程中變得更有趣,同時,依然保持著良好的訊息可識別性。我們也要時刻留意構成角色動態的周邊因素,比如:角色位置、相機角度、照明等等,

19 Marcos Mateu-mestre, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* (Culver City: Design Studio Press, 2010), p. 100.

這些都是構成動態均衡的有意義的組成部分。在大幅度運動的時候，繪圖的核心動態線呈現出了對角線的分佈。”²⁰由此細部分析“圖 06：《臥龍先生》（頁 28）”其揮臂動機為鼓動東吳對抗北方曹魏大軍，其揮臂力量的動態線為一“打勾”形式，搭配口白文字“曹操的百萬大軍在我看來像螻蟻，只要我隨手一捏，全化為粉末。”上臂依肩關節由右上後方，向左下前方；前臂依肘關節由中下前方，向左上後方進行連貫運動。由此，整體可看出“右上後——左下前”與“中下前——左上後”這個立體維度的對角線。

Marcos Mateu-Mestre 《Framed Perspective: Technical Perspective and Visual Storytelling》在第四章“為角色著衣”曾指出：“若非衣服非常寬鬆，如羅馬長袍或文藝復興時期的服裝，否則一般現代服飾主要就受限摺皺、懸垂，來讓人的形體感覺真實可信。”²¹現代服飾在剪裁上符合身體軀幹與四肢，以便於現代工業生活重視效率，所連帶產生對能使身體能方便、立即活動的要求。由此我們正可以透過穿著現代服飾的人體，必然呈現關節活動處的摺皺，呈顯角色身體的結構特性與活動狀態。同時，相對來說，同樣帶有長袍特性的漢服，則並不能立即與穿著者身體之狀態有直接關係。孔明此一文士漢服衣袍本就有遮掩削弱身體狀態的服飾現象，在“圖 06：《臥龍先生》（頁 28）”中手臂連貫活動則仍可就衣袍起伏線條，大致看出其整體核心動態線的對角線分佈，展現鄭問的對孔明身體姿勢張力的虛實經營。在“圖 07：《臥龍先生》（頁 23）”則大致可以看到孔明在經典的舌辯江東群儒橋段，手臂擊案之際那上揚衣袖舞動的張力。從中我們已看到鄭問在水墨筆法中身體肌肉體態，與衣物服飾間輔助連動關係。

第三、運動氣力的動線：

從“圖 07：《臥龍先生》（頁 23）”我們也可以發現，若在運動狀態中，與身體肌肉張力存在對應的，是那張力的力量釋放方向。在前述動機主題中對“角色空間運動之建構”此一問題意識的耙梳，我們已知道鄭問史傳漫畫中水墨之

20 Marcos Mateu-mestre, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* (Culver City: Design Studio Press, 2010), p. 104.

21 Marcos Mateu-mestre, *Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters* (Culver City: Design Studio Press, 2016), p. 104.

留白,與主體氣力/勁的關係。從中我們可以發現鄭問對運動氣力以及對應之留白的方向性,以及對力量軌跡的表現。因為肢體的力量姿態,圖像召集著我們的身/肢體去推理演練,形成了我們與畫中主體的身體同步共同感的生成。留白作為氣力軌跡,在表現上與他者、外部空間之互動性作為虛實焦點,並豐富其表現可能。



圖 09: 鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 109)



圖 10: 鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》(頁 19)

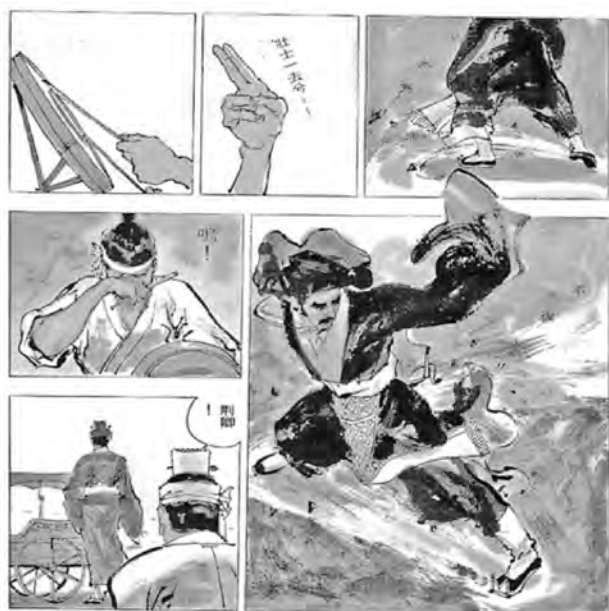


圖 11: 鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 98)



圖 12: 鄭問《始皇》(頁 110)

以“圖 09：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 109）”來看，配合著荊軻側身橫劈動作，畫面中也有著橫直線留白，代表荊軻冷峻如霜電的揮劍軌跡，而背景人物則著上一片有層次的紅色。一方面可以反襯出如白駒過隙的冷白，另一方面則暗示背景人物遭受劈擊飛濺四灑的鮮血，這都能凸顯此一留白運動氣力之動線。

與之類似還有“圖 11：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 98）”，但鄭問除了以留白在地面留下荊軻慷慨壯行之形跡，更細膩搭配詠歌《易水歌》歌詞，使得這氣力軌跡更賦予語言字詞的意義。而“圖 10：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 19）”、“圖 12：鄭問《始皇》（頁 110）”則受限於黑白印刷的限制，前者透過要離持斧突破布幕的布幕受力痕跡，自然地提供了速度線；後者則利用水墨快意的筆法，寫意呈現了秦始皇憤恨擊打軌跡，並以下面分格中其臣下臉部被飛濺的血跡，顯示其力道。

漫畫創作最重要的便是建構具魅力、帶形象感的角色，透過角色視覺化經營，吸引讀者觀看。角色不會孤懸於白紙，因此也必須塑造承載角色的空間，形成角色與空間連鎖性的存有關係。誠如前述中國水墨畫存在著有意跟無意的狀況，進而形成寫意與寫真的辯證，使我們探討到表現的是事物形象之真，還是事物內在氣質之真？亦即“形似”與“神似”的問題。中國水墨對於“形似”與“神似”的辯證意識，我們可發現鄭問之史傳漫畫如何以虛實技巧，使其角色富有精神，以達神似。進而引發讀者對角色情志認同，而非單純僅止於角色之外在形貌的觀看。

我們不妨以“圖 13：鄭問《刺客列傳·專諸》（頁 30—31）”做為切入例證。圖中右上角正以“墨分五色”之技巧，以最深之墨色勾勒了立於山水間的專諸；而專諸所立之山水以疏淡層次表現，呈顯了山水空間水氣蒸然狀態。其下進一步聚焦彩繪舉劍的專諸，呈顯了在用色上主體與空間的多重實虛關係。首先，右上專諸以深墨之實對比山水空間之虛。其次，右下的彩繪專諸一方面與右上有著黑白水墨與彩繪水墨的辯證關係，另一方面可以發現鄭問細膩地在右下圖中將彩繪專諸所立之水面以灰色方式圖繪，展現了與右上圖間的連結性，也將原本的彩繪黑白的虛實辯證關係，帶到右下這個畫面中展示。



圖 13：鄭問《刺客列傳·專諸》(頁 30—31)

另外，右下圖中也值得注意的是，隨彩繪專諸身體輪廓之留白。中國水墨山水畫特有之留白藝術，形成了繪畫構圖中的組成，形成畫面之實虛空間層次，乃至於縹緲空靈的空間韻律感。但在此，此一留白則是在身體被落實，表現了專諸身體此時的氣息感。而至左頁，專諸吸納氣息，專注將高舉之劍揮下。劍氣之力道也在水面空間上，留下了向前劈擊的力道軌跡。這個例證正具體地呈現了我們所關注角色身體與空間的連鎖／動關係，主體在空間以力、以氣，刻下了軌跡脈絡。同時，也在角色的蓄氣、發勁間，使角色得以主體化，走向神似層次。由此可見，鄭問對角色之活／運動與空間連帶變化的建構，成為了使角色生動富精神的方式。

從中，首先我們可以看到鄭問在角色與空間一系列的實虛運動，乃至連動過程中，有意識地維持角色個體運動形象之穩定性，避免角色在運動過程中發生形體之劣化變形。其次，為表象而表象這樣的句法，同樣可以在角色之氣與運動的反思中延續。在中國水墨山水畫中，氣之沖虛主要在山水生命生成方

式被理解；但在鄭問史傳漫畫中，氣除了環境中發生，更與角色身體運動息息相關，賦予角色活／運動之動能，產生角色與環境整體一致的風格。

三、符號與佈局：空間構圖

在紙上只要劃上一個墨點，用心觀看，就能感受到其中有空間感的生成。我們投注感覺，讓“墨點／空白”之間，形成“有／無”的意義空間關係。這其中，我們可以細膩地感受到“墨點”與“空白”如何在我們的意識中符號化，並在符號與符號“之間”形成了“空間”。可以說，正是符號與符號的意識往來之間，包括感知、比對、接續、連結的，開展了原本只是一墨一紙的意識空間性。

空間感是被創造的，由“之間”來完成。這包括了物與物之間，例如一棵樹中的樹枝和葉子之間；枝幹與枝幹之間。之間性不是等距離的，他存在著交錯的關係，以及有無形的脈絡可能與呼應關係。但我們也必需注意到，在“之間”中，其實同時也在壯健著物件的符號體系。例如前述“墨點／空白”例證中，我們正是在往來比對中，讓空白反顯出墨點之有，於是墨點成爲一個能指，指涉著“有”此一所指。連帶地，空白也成爲能指，指涉著“無”此一所指。一旦這樣能指與所指形成後，便使得畫面中的物件符號化，具備著隱喻、象徵之可能，不可等閒觀之。

在實際繪畫畫面中，不會僅有單一符號，一旦符號複數化，便需要進行畫面空間符號之佈局，特別是漫畫並非單頁、單張，更有敘事之課題，使得符號之佈局組織更爲重要，並凸顯其所需多面權衡之處。研究鄭問史傳漫畫中有虛實水墨處理之空間構圖，在方法上便可從其對符號與佈局的類型狀態著手。這具體主要的空間構圖類型有二：“視角物件掩映之構圖”、“搭配主體力量狀態的幾何向量與構圖”。

在“視角物件掩映之構圖”部分，在水墨虛實上所對應的有無顯隱效果，鄭問擅長利用視角與物件的搭配來創造空間感。最具代表性的莫過於對布幔的使用。布幔做爲織體，使其帶有一可見可操作之流動性，因此成爲中國傳統崑曲、京劇的演員專門技藝一水袖功夫，並引爲身體美學一部分。在鄭問史傳漫

畫中則往往成為角色與空間的虛實構成,例如“圖 14: 鄭問《始皇》(頁 143)”秦始皇低首騎馬,背後的布幔與之對應也向下流動,呈顯了霸王面對死亡時,孤寡寂寞的複雜情緒。“圖 15: 鄭問《刺客列傳·豫讓》(頁 47)”豫讓在一片被砍碎旌旗中,獨對旌旗後的敵軍,被遮掩的敵軍仿佛源源不絕。旌旗的血紅色代表殺戮,仿佛就要吞殄孤軍豫讓,但也反顯出豫讓單騎破千,殺出生天的英勇。



圖 14: 鄭問《始皇》(頁 143)



圖 15: 鄭問《刺客列傳·豫讓》(頁 47)

“圖 16: 鄭問《東周英雄傳·三寸之舌·張儀》(頁 39)”、“圖 17: 鄭問《東周英雄傳·萬世師表 孔子》(頁 146)”則更搭配由上而下的視角。“圖 16: 鄭問《東周英雄傳·三寸之舌·張儀》(頁 39)”以繃帶包裹著張儀全身,只露出張儀的嘴巴,搭配著畫面中的破傘,凸顯張儀的困苦潦倒,以及隱喻其將以三寸不爛之舌轉變命運的狀況。可以發現此圖,左邊為躺在草席上受傷的張儀,在幾何構圖上以草席為代表的長方形符號為主;右邊則為撐著破傘熬藥的張儀妻子,在幾何構圖上以熬藥罐為代表的圓形符號為主。由於此圖之視點,採取

從正上方向下進行觀看繪製，因此在畫格中，左邊長方形草席明顯以其草席面積，一方面佔據整個畫格中線左半部長方塊，形成一畫框結構聚焦出草席上包紮著白紗布的張儀；同時另一方面也連帶將左側形成另一非床的長方塊區域，由此形成最經典的左右對稱構圖空間。對稱構圖，能在對比中誘發互文關係，在此圖中，最具代表性的莫過於右側破傘在其隱約的圓形結構缺口中，我們看到為張儀熬藥的妻子。在畫格右側此由缺而顯的構圖形式，恰與左側張儀整個頭部包紮後只顯露出的嘴部，形成一符號構圖形式的互文對比。特別是從畫格右側破傘其間吐露的對話框文字：“才會有今天這種下場，要是你肯安心種田……”誘導我們仔細觀看張儀滿滿被包紮的上半身，特別是那顯露出的嘴巴，由此正要帶出所互文《史記·張儀列傳》中張儀受宰相鞭笞責罰後，要妻子看他舌頭是否還在，只要舌頭還在，他便還有能逞口舌之辯縱橫天下之故事。

“圖 16：鄭問《東周英雄傳·三寸之舌·張儀》（頁 39）”之虛實顯影的技巧，在“圖 17：鄭問《東周英雄傳·萬世師表·孔子》（頁 146）”也有所應用，在該圖



圖 16：鄭問《東周英雄傳·三寸之舌·張儀》（頁 39）



圖 17：鄭問《東周英雄傳·萬世師表·孔子》（頁 146）

中鄭問以陰影遮蓋孔子身形,獨露出其肩膀跟臉,隱喻孔子在管蔡之圍中所面臨的歷史陰影,以及其肩負淑世理想任重而道遠的堅毅。

在“搭配主體力量狀態的幾何向量與構圖”部分,可以發現鄭問史傳漫畫固然會運用幾何圖案進行空間構圖,但是他會搭配主體的身體力量狀態進行整合性處理,由此使得畫面更帶有切身的效力。如此幾何構圖,就幾何學來看,具有幾何向量的思考。在探討漫畫畫格中之畫面,以及複數“畫格畫面”之間的敘事推展上,我們運用的不只是“幾何構圖”,更有“幾何向量”的概念。“幾何向量”可謂幾何學的基礎概念,探討方位方向與大小的量。項武義《基礎幾何學》“第5章 向量幾何和向量代數”即指出:“在空間中由A到B的有向直線段 $\overrightarrow{AB}$ 其本身就是A,B兩點所標記的兩個位置之間的差別(difference between the location of A and B)的具體化描述;而位移向量(displacement vector)則是將這種‘位置差別’加以定量化所定義的基本幾何量。”²²由於鄭問史傳漫畫中所存在的歷史情境衝突,在畫格構圖上除使用幾何圖形建立基本、明確的視覺,也往往帶有幾何向量的應用,使畫格中角色活動畫面,更具有空間戲劇性,以及象徵意味。其中最明確表現角色運動的幾何向量的設計,是在畫格中運用速度線。不過,我們仍要從整體漫畫結構形式來看,漫畫本就是透過畫格與畫格之間的轉換,以形成敘事推進。

可以說表現“動作”²³,是漫畫家繪畫之要務,而鄭問在畫格敘事中,在表現重要敘事段落角色動作的關鍵畫格,往往會特意使用幾何向量構圖,具有一種象徵暗示。鄭問史傳漫畫如此之“搭配主體力量狀態的幾何向量與構圖”,以“上下”“三角形”這兩種最具代表性。因此我們更透過“幾何向量”,探索“幾何圖形”的漫畫敘事作用性。

22 項武義:《基礎幾何學》(臺北:五南,2004年),頁147。

23 史考特·麥克勞德(Scott McCloud)《漫畫原來要這樣看》指出畫格與畫格之間的轉換,包括了“從片刻到片刻”“從動作到動作”“從主題到主題”“從場景到場景”“從觀點到觀點”“不連貫”五種類型。其中“從動作到動作”係指表現單一主題的動作連續性;“從主題到主題”係指在同一場景中主題動作產生轉換,此轉換具有象徵意義,能刺激讀者參與其中;“從場景到場景”係指時空場景的轉換,轉換的畫格之圖文內容,要有明確的時空場景變化的訊息,以利讀者判斷。見氏著:朱浩一譯:《漫畫原來要這樣看》(臺北:愛米粒,2017年),頁74。

“上下”可以“圖 18：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 7）”、“圖 19：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 112—113）”為代表，這兩張圖中都反映了地心引力的力道作用。“圖 18：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 7）”運用要離所要吊上之“名”字符號形狀的繩索²⁴，隱喻要離對成名如何喜悅、渴望。鄭問巧妙使用“名”字下半部的“口”此一四角形幾何符號，形成要離頭顱脖子上吊的吊繩圈口。正因為此一“名”之繩索，帶有的上吊自殺的作用，因此我們不能單純只以幾何圖形去分析此圖。而要注意以幾何符號構成的“名”字，如何結合為畫格中的上下懸掛的線性繩索。懸掛之外，套上繩索的



圖 18：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 7）

要離其身體賦予的重量，將使結合幾何符號之以“名”為造型的繩索，透過要離的身體重量，產生由上而下的地心引力幾何向量，如此上下張力，也將使耽溺於“名”的要離，掉入死亡的深淵，這正是渴求功名之要離的悲劇命運。由此可見，鄭問如何巧妙運用幾何造型與幾何向量，將此畫格從幾何造型層次，帶入象徵層次。

“圖 19：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 112—113）”則是荊軻砍斷宮殿上梁，伴隨著將塌毀的宮殿飛縱而下，與敵人玉石俱焚，呈顯了壯烈場景，這都對讀者產生了感同身受的瀕死壓迫性。使用中國水墨進行繪畫創作的鄭問，在“從動作到動作”的畫格過程中，不是大量依靠速度線，展現力度的畫家，而是透過水墨具有韻味的“反白”方式進行處理，例如“圖 09：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 109）”、“圖 11：鄭問《刺客列傳·荊軻》（頁 98）”、“圖 13：鄭問《刺客列

24 這也說明符號也能成為主體建構的方式，發揮了漢字本身的圖像優勢。



圖 19：鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 112—113)

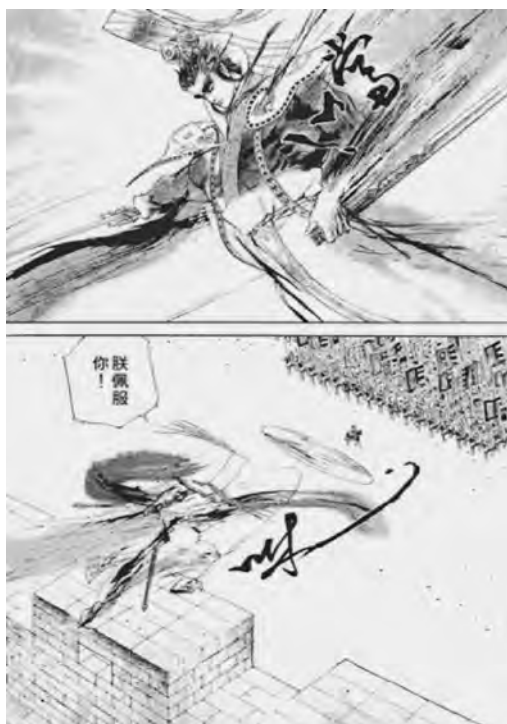


圖 20：鄭問《始皇》(頁 204)

傳·專諸》(頁 30—31)”皆有此在彩色水墨著色場景中,以反白展現角色動作產生之運動軌跡向量的效果。“圖 19: 鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 112—113)”是荊軻刺秦皇“從動作到動作”的畫格中高潮衝突點的一格。鄭問採取跨兩頁滿版方式進行繪製,凸顯這戲劇性的一刻。這個跨頁的大場面,其上下結構,乃是奔馳於梁柱的荊軻,以及在宮殿地面的群臣護衛所構成。

上梁柱鄭問選擇右下而左上繪製,如果以水平或垂直方式繪製,則會顯得呆板,這也使在其上奔馳的荊軻,產生了一個向上、橫越的位移運動向量。此

一運動向量,也配合讀者由右而左的畫格觀看路徑,無形中讓讀者以視覺運動的方式,也參與了荊軻持匕首的奔馳運動。

而下方宮殿地面的群臣護衛們,不只以面目各異的複數,對比出在其上隻身刺秦皇的荊軻,更以其群體向上仰觀的視線,形成匯聚於荊軻一身的種種注目。但我們還要注意到,這複數的向上注目,也將面臨一向下崩垮的向量。因為支撐荊軻的上梁柱,只是暫時性的定格,往前翻看其前畫格,乃是荊軻斬斷上梁柱,意欲藉此壓垮包圍在秦王周圍的大臣衛士等群眾,以跨越至秦王身旁行刺。

整體來看,“圖 19: 鄭問《刺客列傳·荊軻》(頁 112—113)”的上下結構,除透過空間的上下層次,搭配上下層人數的單複數對比,更利用群眾向上仰觀的視線,上梁柱因為地心引力由上向下即將墜落的力度向量,形成戲劇張力。“圖 20: 鄭問《始皇》(頁 204)”中的下方畫格,其空間為城上與城下空間,城上空間類同於荊軻的上梁柱的橫擺方式,乃是由左下而右上的設計,自然在畫格左下方形成以幾何四方牆面,建構出帶設計感的幾何三角形;同時,在構圖上下立體空間中,形成左邊高空而右邊地面的空間架構。連接城上與城下的,則是秦始皇從城上朝城下揮舞拋擲的寶劍,這裏鄭問巧妙使用水墨書寫字“咻”,特意延長該字“木”的右捺筆畫,並形成弧線,指向飛擲向下的旋轉寶劍,成為一被具像化的運動向量軌跡。另外,值得注意“圖 20: 鄭問《始皇》(頁 204)”中的上方畫格,乃與下方畫格形成“從動作到動作”畫格連接關係,做為下方畫格的時間前序動作,畫格中秦始皇一手持劍柄,一手拔劍,以身體與劍、衣袍形成的左右幾何三角形,以形成揮舞運動向量之氣勢。其中三角形部分,正可延伸至以下我們對鄭問構圖之分析。

除了“上下”,鄭問對“三角形”構圖的應用更為頻繁。主要乃是因為三角形在幾何上,所存在角度尖銳之感,有助於對抗力量的造型。在 Marcos Mateu-Mestre《Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers》曾以上圖為例,指出:“所有視覺壓力都施加在球上。守門員跳入以阻擋射門之球的三角形黑色區塊頂端,就像指向球的箭頭。除了黑色三角區塊,球員球衣身上的白色雙條紋,也是協助將視覺引向球的元素。其他球員



圖 21: 鄭問《始皇》(頁 6)



圖 22: 鄭問《刺客列傳·聶政》(頁 78)



圖 23: 鄭問《始皇》(頁 189)



圖 24: Marcos Mateu-Mestre 《Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers》(頁 47)

動作也對這樣動作訊息,提供了貢獻。”²⁵如此以足球為焦點,產生內在的三角幾何擴散構圖,“圖 21: 鄭問《始皇》(頁 6)”正與之對應,由畫格左上秦始皇的頭顱對應“圖 24”中之足球。“圖 21: 鄭問《始皇》(頁 6)”固然可以觀看到其用色的詭譎,但是那以秦始皇的頭顱為核心,炸裂的火花綻放弧線,彼此間恰好形成各種三角形銳角,產生以此擴散形成的視覺焦點,以及炸裂的放射力度。

“圖 22: 鄭問《刺客列傳·聶政》(頁 78)”聶政持劍殺入敵陣,也形成了一個三角形的突圍留白,展現掃蕩對手之氣魄。細部可以發現,聶政持劍的雙手,與整個身體軀幹,形成一個以頭部為頂點的幾何三角形。以此其外廓揮劍掃蕩出的空白空間,也形成一大致對應的幾何三角形。可以發現,在此空白中,腳下的弧線型身影,也指出聶政揮劍形成的幾何三角形,其運動的幾何向量。“圖 23: 鄭問《始皇》(頁 189)”中李牧背後背著兩個弓,左右揚起,形成一帶飛揚感的倒三角形,恰與上方也是以倒三角形衝刺的秦軍,形成幾何圖形上的對應。進一步細探,鄭問使用上下構圖,與前後畫格之戰爭敘事主題,使此一對應還具有對抗關係。而李牧單一人對比上回攻的秦軍,在兩者三角形幾何圖形面積上,李牧甚至還大於秦軍,以一擋百的角色氣勢油然而生。

四、對焦與推進：敘事分鏡

漫畫並非只有單幅畫圖的形式,以一般漫畫書冊形式來觀察,更需注意複數的圖與圖之間的連接。是以除了要分析鄭問史傳漫畫中單幅構圖,同時,我們也要注意圖與圖的組織配置。陳雪蓮在《鄭問專訪：紙上談兵秘技公開一編劇、分鏡、草稿、完稿》記錄下了鄭問的親身說法：

一般漫畫作者都是直接在紙上完成作品,但鄭問是在宣紙上作畫,因此,他比別人多了一道草稿的程序,然後用製圖桌上的感光臺,將草稿置於下面,宣紙固定於草圖上方,藉著燈光來白描,最後再於白描的宣

25 Marcos Mateu-Mestre, *Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers* (Culver City: Design Studio Press, 2021), p. 47.

紙上著色。這樣的畫法與傳統的國畫畫法和規矩,似乎不盡相符,但這樣的畫法是爲了更能適應漫畫之需的變通方法。像國畫是一紙一畫,而漫畫則是一頁往往要畫上五、六格,甚或十來格,其中只要有一格失敗,則前功盡棄,因此,耗時費事的畫草稿,是爲了避免完稿時的失敗,以節省重畫的心力和時間。²⁶



圖 25：鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 19)

鄭問這段夫子自道,指出了中國水墨在現代漫畫應用時,在紙張上也同樣必須進行相關的轉化。其克服之道,是將先完成的草稿放在感光製圖台下,然後將宣紙墊在上面,在進行水墨技巧的圖繪落實。同時,鄭問也指出了他是先在宣紙上畫好複數格子,然後依不同圖格,將感光臺下所對應的不同張草稿繪入其中。是以在研究鄭問史傳漫畫時,我們並不能只是以單看一圖的方式去理解其水墨虛實畫面美學,例如“圖 25：鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 19)”之狀況。而必須打開視線之廣度,如“圖 26：鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 18—19)”,以分頁以及跨頁方式進行觀

察。在這樣閱讀視覺的打開過程中,也呈顯漫畫本身畫格分鏡特質。

可以發現,首先在漫畫頁面上框格並非均等,甚至如“圖 01：鄭問《刺客列傳·專諸》(頁 30—31)”、“圖 26：鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 18—19)”我們可以發現角色形體會超出畫格,形成一種聚焦效果。漫畫最基本的形式,就是“畫格”,透過畫格來進行“敘事”。除有單格漫畫,更多是以複數格數進行創作的漫

²⁶ 鄭問：《刺客列傳》，頁 184—185。



圖 26：鄭問《刺客列傳·曹沫》（頁 18—19）

畫。漫畫家複數格數的敘事，便會參考電影之分鏡稿概念，進行畫格的大小、位置之安排，以及畫格與畫格間的“間白”，以形成敘事與戲劇性的運鏡效果。

因此漫畫的畫格，可視為攝影機的一顆鏡頭。攝影機的鏡頭存在著焦段，焦段為一顆所能拍攝的距離與廣度。使用固定的定焦鏡頭，或使用變焦鏡頭選取設定好所需焦段後，即可進行“聚焦”。聚焦就是在焦段中，搭配光圈，將有意強化的主題對象，拍攝清楚的手法。

對焦最基本的目的，就是要突出視覺主體，一方面將對焦事物拍攝清楚，另一方面則將不想對焦事物予以弱化。對焦的方法，可以運用光線、散景方法，以形成明與暗，虛與實，有與無。這些方法最基本的概念就是“對比”。將對焦的核心概念“對比”，予以應用的延伸，自然就有“有畫格/沒有畫格”之對比應用。“有畫格”為常態，“沒有畫格”便被對比出來，加之以畫家銳意經營，就形成一種聚焦效果。

所繪製之事物沒有畫格框限，亦即漫畫基本的“破格”概念。李衣雲《變

形、象徵與符號化的系譜：漫畫的文化研究》第二章“流動的文法體系——點線與文字的文化差異”曾論及：“畫格內的物體超越框線、溢出畫框的‘破格’手法，則顯示出一種對符號的確定性的破壞，具有一種‘侵犯界線’的含意。透過使用‘破格’可以提供畫面一種不安定的因素，也能促使讀者去注目那個破壞界線的對象。”²⁷破格使繪畫事物打開畫格，進入漫畫的間白之處，甚至侵擾其他畫格的内容事物，自然形成一對焦效果。鄭問的破格，除既有的分鏡敘事推進中的聚焦特寫效果外，也讓我們聚焦看到其在漫畫中所使用的水墨細節，亦即漫畫與水墨繪畫間的融會之道。徐小虎《畫語錄：王季遷教你看懂中國書畫》在“氣韻、畫品、紙絹、筆墨的鑑賞”中，曾如此提問王季遷：

徐：那麼所有的漫畫或卡通都可以說是“氣韻生動”嗎？

王：“生動”感覺的傳達，是建立在各種要素的組合上，像黑與白、有與無等。它們必須組合起來讓人看得舒服，必須是很自然的創造，而非刻意的安排。這種感覺不但是活的，也是動的。²⁸

水墨的生動感覺既然透過組合的和諧，如何展現巧奪天工的自然，事實上需要創作者對創作工具的駕馭能力，以及對創作素材的掌握與理解。在藝術創作上，素材影響了一整個藝術系統的創作手法差異，新的素材，啟動新的表述可能。如何在漫畫既有的形式規範中，讓水墨也能在破格中成為運用手法，本身就極具實驗性。例如在基本的鉛筆、炭筆之外，轉以蛋彩、壓克力顏料、透明水彩、水泥、水溶性油漆，都產生創作上各自的美術挑戰。鄭問以傳統水墨而為通俗漫畫進行創作，其特色不能從與其他漫畫家“相同的構圖架構”的表象來看，而是他如何運用水墨完成素材實驗，與漫畫既有之畫格、破格的敘事節奏法則進行組合，讓歷史敘事得以完成。這使鄭問的破格，相對一般漫畫家，還突破東

²⁷ 李衣雲：《變形、象徵與符號化的系譜：漫畫的文化研究》（新北：稻鄉出版社，2012年），頁104—105。

²⁸ 徐小虎：《畫語錄：王季遷教你看懂中國書畫》（臺北：典藏藝術家庭，2013年），頁32。

西方畫技界線,在水墨宣紙應用西方油彩畫法,整合毛筆跟沾水筆概念勾勒邊線。另外如漫畫畫格中的“留白”,甚至“飛白”,也更建立在水墨創作素材背後的中國水墨傳統之中,與一般的空白有所差異。

我們勢必要思索觀察鄭問運用虛實技巧經營之畫面,與畫格之大小關係,以及所產生的連帶視覺。其次,建立頁面與複數畫格的認知後,也必須思索漫畫畫冊本身在閱讀上所存在的翻頁行為。由此去觀察鄭問史傳漫畫中有虛實畫面之畫格,在一頁一頁之間的分佈與調度。對比鄭問史傳漫畫所參考的歷史史傳本文如《史記》《三國演義》,其作為文字作品本身文字敘事的線性概念,顯然漫畫的圖像敘事調配,必須從“頁面”與“翻頁”兩個角度探討其對敘事的安排。此內在正是虛實水墨如何轉譯歷史史傳之文句篇章,以為繪畫語彙,乃至於敘事語言的課題。

漫畫雖以畫面引人注目,但其本身仍是一敘事文本,否則與繪畫、畫冊並無差異。一個漫畫家與一個畫家的差異也在於此,漫畫家需要以連續圖畫,完成對一個故事的陳述,並以此讓讀者接受、感動。因此漫畫家除了單一畫面之角色、場景的構圖功力外,如何能使用繪畫語言,說一個好故事,成為考估漫畫家功力的重要關鍵。在敘事劇情推動上,漫畫家所運用最重要的繪畫語言修辭技巧,便是“分鏡”。

“分鏡”係指對鏡頭畫面的細分與組織,本身為電影此一創作體制在創作上的基礎。因此有所謂的“分鏡脚本”,透過接續鏡頭圖格中場景細部的描繪,完成對電影故事的述說。具有視覺性的“分鏡脚本”提供導演、攝影師、演員、道具組一個基礎、模擬化的樣本,使彼此可依此進行溝通、實踐,減少拍攝上的時間與硬體資源的浪費。漫畫採取分鏡,也是在同樣概念下進行操作。如同劇情電影拍攝不可能在未經規劃的狀態下,便由導演一鏡到底完成拍攝,漫畫家提筆一畫即成的狀況也極其少見。漫畫家先進行分鏡脚本的創作,在人物空間可以粗略描繪的前提下,著重於劇情編排呈現,如此可以自行省審度劇情是否合理以及具有節奏、張力,進而可以保留跟漫畫編輯溝通²⁹,再重新組織的彈

29 由於日本漫畫市場的高度成熟,漫畫家與漫畫編輯間對於分鏡脚本討論成為重要程序,漫畫編輯可依照其市場經驗,建議漫畫家進行漫畫劇情的調整。

性。經過反覆確定後,才落筆進行細膩的畫工處理程序。

漫畫普遍使用“分鏡”作為創作格式,主要乃是漫畫是由一個個的格子所接續構成,所以漫畫又稱為連環畫。分鏡為漫畫分隔理論的重點,西方重要的漫畫理論著作史考特·麥克勞德(Scott McCloud)《漫畫原來要這樣看》探討漫畫之發展史,以及漫畫之藝術形式語言與表現手法。《漫畫原來要這樣看》中定義漫畫生成的六個步驟中,第四步驟“結構”(Structure)與第五步驟“技法”(Craft)即是對漫畫分鏡之落實。史考特·麥克勞德(Scott McCloud)特別指出手塚治虫於《新寶島》中,運用電影之變焦、廣角與俯視等分鏡概念,突破了傳統漫畫單一視角的問題。

漫畫每一個格子,如同攝影鏡頭的觀景窗,因此漫畫的分鏡技巧援借電影分鏡已自成傳統。但在實際形式呈現上,漫畫的格子並不像攝影機的攝影視窗一樣是固定的四方格,而是主要由略近正方形的“方格”、壓格“上下邊偏窄的長格”與斜格“梯形格”。在紙面上,漫畫依劇情推進需要,進行不同類型格子的組織以及應用。

就此,我們在“敘事分鏡”上的研究操作,以前面“人物筆墨”“空間構圖”的筆墨虛實概念為基礎,再進行鄭問史傳漫畫的敘事分鏡的研究。具體的研究上,我們不單只在分鏡上思考鄭問史傳漫畫的水墨虛實表現,而更要從整頁與整冊漫畫作為分析單位去思考。

誠如陳雪蓮《鄭問專訪:紙上談兵秘技公開—編劇、分鏡、草稿、完稿》一文所記錄:“鄭問畫草稿時,先在紙上分格,決定分鏡表上每一格在紙上所佔的比例,精采的重要的部分畫大格,不精采不重要的則用小格,以最大的那一格來統一其它的小格,使畫面除了每一格均有最佳表現外,還能顧到整頁布局的穩定和統一。”³⁰鄭問的畫面分鏡格子的大小之別,與精彩度大致形成正比關係,而越精彩之畫面,其越會使用水墨虛實的美學技巧。例如:“圖 28:鄭問《臥龍先生》(頁 10—11)”中的孔明虛實水墨身形便佔該頁五分之四,“圖 30:鄭問《東周英雄傳·天下無雙·信陵君無忌》(頁 85)”中的信陵君便佔該頁的一

30 鄭問:《刺客列傳》,頁 184—185。

半,“圖 31: 鄭問《東周英雄傳·三百野人·秦穆公》(頁 106)”中則整頁呈現荒地中的秦穆公。

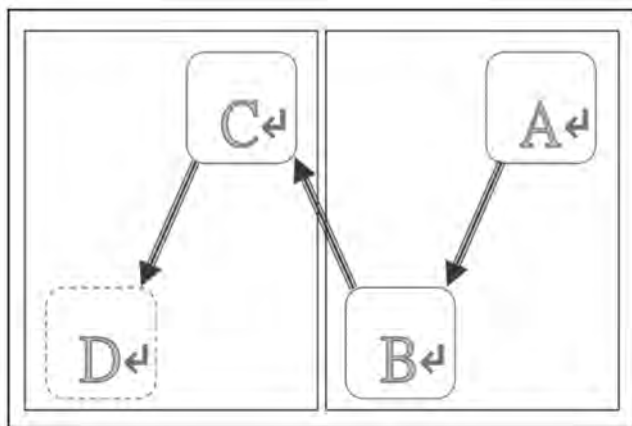


圖 27: 漫畫頁面分格設計閱讀路徑概念圖

但是,在閱讀漫畫時,閱讀並非只是在凝視一張圖。而更是隨著鄭問史傳漫畫在敘事與物質上的多頁特性,產生豐富的跨頁閱讀與跨頁閱讀運動。這其間的閱讀運動,可以“圖 25: 漫畫頁面分格設計閱讀路徑概念圖”呈現其路徑。

基本上在一頁漫畫中,其閱讀運動是從右上而左下,因此分鏡格子也是從“A→B”與“C→D”這樣的方向安排設計。但是其中卻必須思考,如何讓人有興趣繼續閱讀下去,甚至無意識地便會跨頁閱讀,因此“B→C”,乃至於“D”畫框的設計便至關重要。是以分鏡作為漫畫的敘事手段,在設計上必須兼顧著“故事推進”與“視覺變化”兩大部分。可以發現在分鏡的視覺路徑上,鄭問史傳漫畫也會有分鏡風格的安排,使得虛實水墨風格的分鏡,有敘事上更具語言修辭效能。

我們可以運用“圖 27: 漫畫頁面分格設計閱讀路徑概念圖”作為基本量尺,進行鄭問史傳漫畫敘事分鏡風格推進,其風格狀態的具體分析,例如“圖 28: 鄭問《臥龍先生》(頁 10—11)”中可以發現其“A”分鏡畫面與劉備黑衣搭配的深鬱空間,到“B”孔明的局部身影出現,已有著暗到明的分鏡風格變化。直到“D”孔明全身白衣戴綸巾身形,搭配著衣著背景的水墨虛實分鏡,更與



圖 28：鄭問《臥龍先生》(頁 10—11)



圖 29：鄭問《臥龍先生》(頁 2—3)

“A”形成高度的明暗分鏡對比。也正是這樣“A”至“D”的分鏡風格處理,比起單看“D”這張圖,孔明更有著透過敘事歷程、影像風格的積奠,而產生一精彩的戲劇亮相感。

饒富意味地,“圖 29: 鄭問《臥龍先生》(頁 2—3)”則與“圖 28: 鄭問《臥龍先生》(頁 10—11)”相對反,呈現了“由明到暗”的風格。“圖 29: 鄭問《臥龍先生》(頁 2—3)”的“A”雖背景空白看似明亮,但是透過背景文字敘述,反而呈現的是劉備歷經大敗,事業成空的焦慮感。至於“D”用色較濃暗,劉備臺詞卻為“請先生指點。”這台詞帶給畫面中的劉備一份希望,而這水鏡先生的指點內容為何?又引動著讀者的好奇心,精準完成了“D”所肩負的敘事分鏡任務,引動讀者翻頁去閱讀。

當然,在分鏡風格運鏡處理上,鄭問史傳漫畫不會只是呆板進行兩極化的跑動,以前述“明暗”兩極為類型,在“圖 30: 鄭問《東周英雄傳·天下無雙·信陵君無忌》(頁 85)”中,在“C→D”的運鏡便採取更細膩的“明→暗→明”的風格。中間的暗部分鏡格,信陵君雖然因戰勝而被高拋起,但黑色背景卻顯示他被定止在心理層次的焦慮中,隨著“D”這虛化的分鏡處理中,我們終而知道他可能難返母土魏國的思慮,這畫面視覺也隨著信陵君雖被拋起但終要落地,而帶有深沈觸感的視覺反差。也同樣的,只要讀者認同信陵君,便也會期待翻到下一頁,觀看信陵君能否或如何解開著生命的時代僵局。



圖 30: 鄭問《東周英雄傳·天下無雙·信陵君無忌》(頁 85)

除了明暗,實虛也是分鏡翻頁推進的處理方式。例如“圖 31: 鄭問《東周英雄傳·三百野人·秦穆公》(頁 105)”是在漫畫頁面上“C→D”的位置,但是



圖 31：鄭問《東周英雄傳·三百野人·秦穆公》(頁 105)



圖 32：鄭問《東周英雄傳·三百野人·秦穆公》(頁 106)



圖 33：鄭問《臥龍先生》(頁 66)

整體畫法上卻主要以多格分鏡，相對白描地呈現秦穆公與晉王間的衝突；在翻頁之後，帶來的卻是“圖 32：鄭問《東周英雄傳·三百野人·秦穆公》(頁 106)”單幅帶虛實感秦穆公獨立荒地的畫面，凸顯了秦穆公決定在劣勢中對抗忘恩負義的晉王的決心。這也讓讀者想要重新往前翻頁，觀看秦穆公拼圖般拼組龜裂土地的動作，更深刻地建構出秦穆公成就雄圖霸業的正確性。

秦穆公獨立荒地的水墨虛實畫面，也呈顯了分鏡畫面可以透過敘事醞釀，而形成一帶豐富象徵隱喻意味的敘事畫面，完成對角色之行為動機、事件結局的述說。

例如：“圖 33：鄭問《臥龍先生》（頁 66）”中的“D”，整個畫面單畫關羽擱在地面上青龍偃月刀的局部，搭配上畫面，足以暗示關羽的悲劇結局。“圖 34：鄭問《東周英雄傳·成名之路 要離》（頁 34—35）”在“B”的部分畫了要離自刎於船上的畫面，理論上就是要離生命的結局，但在跨頁中以整頁畫面就只畫了一艘水墨船，加上翻譯成白話的史官對其傳評文字，正暗示了人的現實生命告終，但卻能以語言傳誦方式續存，此一歷史時間的修辭作用其中。



圖 34：鄭問《東周英雄傳·成名之路·要離》（頁 34—35）

從“圖 33：鄭問《臥龍先生》（頁 66）”也可以發現鄭問史傳漫畫在敘事分鏡推動中，也會進行聚焦特寫。例如：“圖 35：鄭問《始皇》（頁 200—201）”的“A→B”呈現了秦始皇與敵對的李牧初見對峙的場面，雖然在“B”的部分特寫了秦始皇的臉，似乎有大小之別；但在“C”中也立即特寫李牧的臉，完成均勢的對抗。在“D”的部分更以大特寫方式，對比兩人眼神，細膩呈現了不同的角色精神風格。“圖 36：鄭問《東周英雄傳·春秋一霸·齊桓公》（頁 158）”也相



圖 35：鄭問《始皇》(頁 200—201)



圖 36：鄭問《東周英雄傳·春秋一霸·齊桓公》(頁 158)



圖 37：鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 23)

當精采,以逐次對焦宮殿前雕像的方式,從原本雕像在畫面上方模糊不清的分鏡狀態,到畫面下方分鏡處則特寫所雕之像為兩虎互咬,隱喻著齊國兩公子間兄弟相爭的殘酷。“圖 37: 鄭問《刺客列傳·曹沫》(頁 23)”則以特寫曹沫表情分鏡,搭配下方打翻敵軍的身形,完成對曹沫形與神的建構。

五、結 論

漫畫的圖像符號構成指向著歷史敘事時,實為公眾提供一個理解歷史的管道。但歷史的圖像敘事,一如歷史的文字敘述,有其敘事之文法。由此,帶入歷史敘事之人物、事件的評判。敘事為史家敘史之技藝所在,除需得其文法亦需修辭,使歷史人物得其面目精神,歷史情景得其空間佈局,敘事事件得其節奏。而鄭問的史傳敘事在其漫畫形式中,還有其歷史視覺影像敘事的要求。

對應著中國歷史史傳內容,細探鄭問史傳漫畫運用中國水墨虛實得其風格,在人物筆墨的立意與造型,空間構圖的符號與佈局,敘事分鏡的對焦與推進上進行經營,使其史傳敘事得到美學細節。其中在人物筆墨的立意與造型上,鄭問重視“面容輪廓的明暗”“肌肉體態的張力”“運動氣力的動線”進行表現;在空間構圖的符號與佈局上,鄭問發展出“視角物件掩映之構圖”“搭配主體力量狀態的幾何向量與構圖”兩種型態;敘事分鏡的對焦與推進上,鄭問大量發揮水墨之虛實明暗技巧,使得畫格分鏡敘事既有人物聚焦、場景特寫,透顯中國水墨的風格意趣。

檢視鄭問相關繪畫集,可以發現在標列作品時,除會標注作品長寬,也會標注作品界面、用料之材質,例如:“桃園結義”(肯特紙/壓克力顏料)、“深邃美麗的亞細亞第七話 好善良的蛤蟆精”(包裝紙/丙烯 油漆)、“北魔天”(繪圖紙/水彩 墨 油漆噴罐),說明了鄭問在漫畫上對物質媒材的實驗性。甚至鄭問也會嘗試 CG 電腦繪製,當別的畫家才開始接觸電繪時,鄭問已經採取將現代電繪跟傳統中國水墨進行結合實驗。從中可以看到,一部作品會終結、完成,但在鄭問在其間的創作過程之實驗手法,都會不斷嘗試進行延續與推進。儘

管鄭問英年早逝,但積累的歷史敘事的漫畫水墨虛實技藝,豐富了中國歷史敘事的美學表達,使得現代漫畫與中國水墨都得到新的藝術化可能。

(作者:中興大學中文系副教授)

引用書目

一、中文

(一) 專書

史考特·麥克勞德 (Scott McCloud) 著,朱浩一譯:《漫畫原來要這樣看》。臺北:愛米粒,2017 年。

史考特·麥克勞德 (Scott McCloud) 著,謝濱安譯:《漫畫原來要這樣畫》。臺北:愛米粒,2017 年。

李衣雲:《變形、象徵與符號化的系譜:漫畫的文化研究》。新北:稻鄉出版社,2012 年。

陳克華:《美麗深邃的亞細亞》。臺北:書林出版,1997 年。

徐小虎:《畫語錄:王季遷教你看懂中國書畫》。臺北:典藏藝術家庭,2013 年。

項武義:《基礎幾何學》。臺北:五南,2004 年。

蔡志忠:《智者的低語——老子說 I》。臺北:時報出版,2001 年。

蔡志忠:《御風而行的哲思——列子說》。臺北:時報出版,2001 年。

蔡志忠:《仁者的叮嚀——孔子說》。臺北:時報出版,2001 年。

蔡志忠:《六朝的清談——世說新語》。濟南:山東人民出版社,2016 年。

鄭問:《東周英雄傳》。臺北:大辣,2018 年。

鍾孟舜:《一問千年:鄭問的藝術革命》。臺北:杜葳,2018 年。

鍾孟舜編:《千年一問:鄭問故宮大展導覽手冊》。臺北:開拓動漫,2018 年。

(二) 論文

尤煌傑:《荊浩〈筆法記〉之“六要”與謝赫“六法”之比較》,《哲學與文化》第 34 卷第 3 期(2007 年 3 月),頁 117—130。

段世磊:《歷史的身體——京都學派的國民風土論》,《哲學與文化》第 49 卷第 6 期(2022 年 6 月),頁 153—166。

(三) 網絡文獻

吳明益:《磨石成鏡的潰爛王——關於鄭問和他的作品》, <https://reurl.cc/iLrodQ>, 2019 年 11 月 20 日訪問。

財團公共電視文化事業基金會：“藝術很有事”第 28 集“鄭問的英雄詩篇”，<https://reurl.cc/aV3y5X>，2019 年 12 月 7 日訪問。

財團公共電視文化事業基金會：“藝術很有事”第 29 集“再見鄭問”，<https://reurl.cc/nDK8a2>，2019 年 12 月 7 日訪問。

二、英文

Marcos Mateu-mestre, *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Culver City: Design Studio Press, 2010.

Marcos Mateu-mestre, *Framed Perspective Vol. 2: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters*, Culver City: Design Studio Press, 2016.

Marcos Mateu-mestre, *Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers*, Culver City: Design Studio Press, 2021.

The Narrative Aesthetics of Ink Painting in Chen Uen's Chinese Ink History Comics

Hsieh Kun-Hua

(Associate Professor of the Chinese Department of Chung Hsing University)

Abstract

What is the narrative form of history? Does a particular form affect the quality of historical narration? The Taiwanese comic artist Chen Uen (1958 – 2017) received an Excellence Award from the Japan Cartoonists Association in 1991 and won the Best Comic title from Taiwan's National Institute for Compilation and Translation in 1986. He uses his historical comics to prove that continuous images can also create figuration for historical events and characters, which become an effective channel for the public to acquire historical knowledge. Moreover, Chen Uen applies the techniques of “abstract-and-concrete combination of ink painting” to present historical narration. Specifically, Chen's unparalleled skills in using the abstract-and-concrete combination of ink painting in his historical comics provide the conceptual figuration for character ink painting, symbol layout for spatial composition, and the practice of focusing and zooming-in techniques for narrative storyboards, significantly endowing historical narration with aesthetics.

Keywords: Chen Uen, historical narrative, historical figuration of characters, narrative space layout, narrative storyboard