

從「後挪用」、「轉碼」與 「漫畫系統」探討圖像小說家 克里斯·衛爾作品特質

鄭慕尼*

摘 要

圖像小說是歐美漫畫發展的新分支，其中克里斯·衛爾（Chris Ware）是當今圖像小說研究關注的焦點之一。論文首先引入藝術史學者威克曼（John C. Welchman）對挪用歷史與藝術關聯的探討，理解1990年代的挪用藝術如何朝向與理論和評論脫鉤的解構主義思想轉而擁抱驚奇與感覺邏輯，以及「後挪用」（post-appropriation）的創作手法。接著再從詹明信（Fredric Jameson）的後現代文化轉碼理論闡釋「轉碼」（transcoding），以及包特（Jay David Bolter）與古魯新（Richard Grusin）的再媒介化（remediation）論述，解釋新媒體具備的「去媒介性」（immediacy）與「超媒介性」（hypermediacy）兩種再現邏輯，說明衛爾作品的媒體匯聚現象。之後根據列夫·曼諾維奇（Lev Manovich）提出的新媒體轉碼概念，分析衛爾的創作如何以舊媒體（漫畫）轉碼新媒體特質，並以緩慢閱讀抗衡飛快變動的世界的意涵。最後根據法國漫畫符號學者提里·格容斯帝恩（Thierry Groensteen）提出的漫畫系統（system of comics），分析漫畫空間特性如何使其中的異質媒材能保有獨特的敘事方式，衛爾如何善用漫畫符碼轉移不同媒體，使其訊息再現並產生嶄新的形式與內容。

關鍵詞：克里斯·衛爾、後現代、挪用、漫畫、圖像小說

* 本文104年6月27日收件；105年6月7日審查通過
鄭慕尼，中國文化大學推廣部廣告系助理教授 (ingridmoony@gmail.com)。

Examining Chris Ware's Graphic Novels from the Perspectives of “Post-Appropriation,” “Transcoding,” and the “System of Comics”

*Mu-ni Cheng**

ABSTRACT

The format of the graphic novel is a relatively new branch in the history of European and American comics, and currently significant research has been conducted on Chris Ware. In this study, we first examine art historian John C. Welchman's exploration of the history of appropriation and its relationship with art to investigate how the discourse of appropriation has tended toward deconstructionist decoupling and the comments on the theory since the 1990s, embracing the logic of surprise and feeling as well as the definition of the term “post-appropriation.” We then employ Fredric Jameson's work on transcoding in post-modern culture to explain “transcoding”. We also utilized Jay David Bolter's and Richard Grusin's work on remediation to explain the two types—“immediacy” and “hypermediacy”—of the logic of representation in new media, as we elucidate the phenomenon of media convergence in Ware's work. Subsequently, we examine Lev Manovich's idea of new media transcoding in a reverse operation, to analyze how Ware's work “transcodes” the old-media comic book into a new media form and uses the slowness of reading to combat the fast world. Finally, we refer to the *The System of Comics* by Thierry Groensteen, the French scholar on comic symbolism, to elucidate how the spatial characteristics of the system of comics maintains its original language and narrative approach in other media while simultaneously allowing for the existence of intertextuality. This allows us to understand better how Ware shifts comic book codes to various other media in order to reproduce information and create brand new forms and content.

* Mu-ni Cheng, Assistant Professor, School of Continuing Education, Chinese Culture University, Taiwan (ingridmoony@gmail.com).

KEYWORDS: Chris Ware, post-modern, appropriation, comics,
graphic novel

一、從挪用到位挪用

關於挪用觀念的演變，藝術史學者威克曼（John C. Welchman）認為西方文明挪用起源最遠可溯及西元前二世紀至三世紀，當時羅馬帝國對其他歐洲與地中海文明進行合併和吸收，帶動文明發展與變遷（Welchman 2-3）。他引述巴塔耶（Georges Bataille）論文〈薩德〉（“Marquis de Sade”）為例，¹ 闡釋挪用行為出於人類天性——咀嚼與吸收的衝動。威克曼觀察自十九世紀開始，挪用與藝術有了明顯的關聯，首先展現在寫實主義模仿實物的再現上，接著印象派如莫內的畫作則挪用了不斷變化的自然現象。到了二十世紀，福婁拜（Gustave Flaubert）發明蒐集日常生活「現成語句」的方法來獲得寫作靈感，而當時杜象運用如攝影、大量製造商品、文化產品等現成物創造出新的挪用樣貌（Welchman 4-5）。

1990年代的挪用藝術開始朝向刻意脫離藝術理論與評論主導內容形式的解構方向。藝術家依循驚奇與感覺的邏輯來創作，「後挪用」（post-appropriation）定義正式出現（Welchman 4）。當時反學術、反理論的聲浪興起，其中最著名的例子就是英國 YBAs（Young British Artists）舉辦的《感官》（*Sensation*）展覽，被認為是針對紐約藝術圈偏向以學術和理論引導創作的質疑（Welchman 39）。而為後現代主義奠基的國際情境主義（the Situationist International）發起人之一的德波（Guy-Ernest Debord）挪用自己所寫的《景觀社會》（*La Société du spectacle*）文字，並擷取俄國和美國好萊塢電影如《戰地鐘聲》（*For Whom the Bell Tolls*）、廣告影片、軟調色情片、新聞片段、紀錄片與錄像等剪接成六部電影，於2001年威尼斯電影節展出。德波透過視覺上的驚奇來傳遞思想，不以傳統文字敘述批判景觀社會。他成功的以視覺文化實踐批判，以藝術抗

¹ 巴塔耶指出人類行為從社會到宗教都可透過「排除」（excretion）和「挪用」（appropriation）兩種衝動來加以探討，排除是關於異物的異種驅除，透過如性行為、不留心的支出、古怪的使用金錢方式、宗教狂喜……等方式來達成，挪用的基本形式則是口腔式消費（oral consumption），透過咀嚼與吸收達到和挪用作者或物件同質的感受。

拒異化，以感覺行動取代依賴學術理論領導創作的風氣。

大衛·伊文斯 (David Evans) 在《挪用》(Appropriation) 中特別將當代挪用藝術 (從 1970 年代至今) 分為七大類來討論 (16)。² 他觀察到挪用藝術一開始是指特定時間 (1970 晚期到 1980 年代)、特定地點 (紐約)、特定影響力的藝廊 (如 Metro Pictures 與 Sonnabend) 當中一些參與後現代辯論的藝術家所代表的類型。其後在紐約以外，當代挪用藝術的力量仍在蔓延，評論家兼策展人尼可拉·布西歐 (Nicolas Bourriaud) 在《後製作》(Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World) 說明 1990 年代的藝術以選擇性的摘錄而呈現新形態的挪用 (20-21)。「後製作」概念探討各式編輯的形式如何將原始材料轉化成完整的作品，例如當今藝術家卡特里娜·布朗 (Katrina Brown) 和道格拉斯·戈登 (Douglas Gordon) 等人，常常故意切斷參考出處與引用來源，以個人主觀的方式重製過去的文化藝術作品，讓今日學者必需重新檢視創造者、著作權和原創性的概念，這即是「後製作」創新的重點。

克里斯·衛爾原名法蘭克林·克里斯坦森·衛爾 (Franklin Christenson Ware)，生於 1967 年 12 月 28 日美國的奧馬哈內布拉斯加州，自 1993 年起，便不定期推出實驗性極強的《極致新奇圖書館》(The Acme Novelty Library) 系列，也持續嘗試進行各種圖像的創作。衛爾的作品帶有強烈的前衛特質，不但在版面上實踐許多獨創的想法，在書籍裝幀上也獨樹一幟，每每令人驚艷不已。此外，他更是當今圖像小說研究者所關注的焦點，歐美已發表許多以衛爾為研究對象的期刊與博士論文，例如現今重要的漫畫評論家金·小康寧伯格 (Gene Kannenberg, Jr.) 便曾深入研究衛爾風格鮮明的作品，研討作品文字和影像間的關係。而現今歐美漫畫研究報導、論文與專書更時常可見評論克里斯·衛爾作品的文章。自 2000 年萬神殿出版社 (Pantheon Books) 出版衛爾《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》(Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth) 來，衛爾便陸

² 伊文斯將七零年代至今的挪用藝術潮流分為宣傳、國際情境主義者的遺產、擬像、女性主義者的評論、後殖民主義、後共產主義、後製作共七類。

續獲得了英國衛報第一圖書獎（Guardian First Book Award）等多項大獎的肯定，惠特尼雙年展（Whitney Biennial）也曾邀衛爾參展，肯定他藝術上的卓爾表現，是當代非常重要且具指標性的圖像小說家，此外他本身還是名業餘的漫畫史研究者與音樂家，具有令人激賞的跨界創作與研究能力。

衛爾在接受安卓雅·朱諾（Andrea Juno）採訪時，特別解釋他對「挪用」的看法。衛爾回憶就讀芝加哥藝術學院（School of the Art Institute of Chicago）研究所期間，曾向教師表示喜愛費寧格（Lyonel Feininger）的作品，當時老師建議衛爾「使用」它，將它放在自己的作品裡。然而衛爾對此提出強烈的抗議，認為這麼做如同剽竊的行為（Juno 41）。弔詭的是衛爾的作品其實充滿了挪用的手法，例如衛爾曾模仿《九千種新奇的長毛象新目錄》（*Mammoth New Catalog of 9000 Novelties*）大多數的封面目錄，³ 也在《極致新奇圖書館》系列中放入自己偽造的雜誌廣告來開早期廣告的玩笑。那麼，衛爾既然排斥「使用」其它漫畫家的風格，他對於模仿究竟抱持什麼想法呢？衛爾認為在藝術與文化裡的「挪用」，應是自然的內化過程，他不認同以刻意自覺的機械化思考模式來使用這些素材，因為這麼做便會失去人類生活中相互聯繫的美好關係（Juno 42）。他認為自己真心喜愛二十世紀初到三〇年代溫暖的設計風格，在長久接觸內化的情況下而自然發生挪用的行為。

從衛爾自行揀選編排 1986 到 1995 年的素描筆記，可以看見衛爾自年輕時代便喜愛模仿不同的早期漫畫人物。在這些介乎娛樂與練習的過程，可以看見如超人與瘋狂貓咪（Krazy Kat）等經典角色。理查·戴爾（Richard Dyer）將忒仿（pastiche）與抄襲（plagiarism）、複製（copies）、仿真（emulation）幾個字詞相較，解釋忒仿為為毫不掩飾、文脈上是受示意、開放評估的模仿（24）。詹明信（Fredric Jameson）在《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》（*Postmodernism or, The Cultural Logic of*

³ 《九千種新奇的長毛象新目錄》出版者強生·史密斯公司（Johnson Smith & Co.）是 1950 年代到 70 年代的貨品供應商，專門刊登偽造的新奇產品，例如 X 光眼鏡、會爆炸的香煙、海猴子廣告等，當時幾乎在所有的美國漫畫都可見到。

Late Capitalism) 中解釋忞仿是後現代社會中個別主體感消失的結果，是一種空白的戲仿，以過去的語言進行的交談，沒有諷刺與隱含動機(36)。如同布西歐後來觀察到的「後製作」藝術特質，忞仿可任意解體過去的風格，任意的引用，完全以自己的創新為優先。衛爾曾表示他並不真的愛「閱讀」漫畫，他只是喜愛看著這些畫面進行自己的幻想(Juno 37)。由此可推論早期漫畫是觸發衛爾想像的媒介，衛爾並不像一般書迷對角色與故事有固著的情感。漫畫是衛爾的遊戲，是無聊時的模仿，以及打發時間的娛樂。衛爾喜愛沈浸在模仿活動中，但他的創作與這些挪用內容無關，是忞仿的結果，也是「後製作」的實踐。⁴

二、後現代意識轉碼與媒介轉碼

本研究論文的「轉碼」(transcoding)概念源自詹明信，他認為後現代文化新符碼無盡的增值，在吸收或拆卸的過程中出現意識霸權不斷興起與弱化，如此不斷改變人類認知使得文化在歷史中轉換。本文援引此概念繼續探討伴隨科技的發展引發的後現代意識轉碼與「再媒介化」(remediation)過程，例如以懷舊、緩慢等意識來抗衡新媒體時代的速度意識，以及融入電影、設計、文學等其他藝術類型，呈現媒體匯聚與再媒介的創作表現等。最後藉由提里·格容斯帝恩(Thierry Groensteen)這位法國重量級漫畫研究學者的宏觀符號學角度，從漫畫系統空間特質研究出發，進一步分析衛爾如何將各種素材在漫畫系統中進行「媒介轉碼」。

(一) 詹明信——後現代主義的轉碼及其目的

《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》中，詹明信認為後現代時期語言已成為一種評論作用(commentary)，最優秀的論述是把兩種

⁴ 衛爾雖然在創作時相當隨興，且沒有預先繪製腳本的習慣，但他卻為了創作進行相當嚴格的自我規範。自高中開始衛爾的家就沒有擺設電視，因為他自知容易沉迷。他特意讓娛樂活動項目變的有限，讓生活單純而能專注創作。

事先已存在的符碼（code）放入同等關係中，並以分子交換的方式變成一個新符碼（後設符碼）。產生的新符碼不是前兩種符碼的綜合，而是由於一個符碼的文化或符號學寓意相對另一個符碼存有優先性，而產生上層和下層的結構關係。意即將符號學等式重新安排，將不同的概念術語投射到等同的軸上。而在這符號轉變的過程中也有一個矛盾的特殊現象，新產生的抽象概念會不斷變成舊思想的對立物，使它成為眾多選擇中的一個。「意識形態」被終結了，因為沒有人會為它的唯一性戰鬥，取而代之的是永久性的消失、論述被弱化，一切變成主體不斷分裂、離心與分散的過程（詹明信 458-63）。詹明信把關乎後現代文化「符碼」的研究稱為後現代文化「風格」（stylistic）研究，因為這些理論所揭示的都是文化現象的表現形式。而他提出的「轉碼」，解釋這些文化現象的「歷史」（historical）意義，說明後現代主義是晚期資本主義邏輯發展的必然結果，也是它的文化主導形式（朱剛 142-43）。詹明信認為文學創作與批評雖是人類的意識活動，卻是具體歷史環境的產物，反映人在歷史環境中的相互關係，是人們社會實踐活動以及改造社會的一部份。

布希亞（Jean Baudrillard）說：「擬像的時代以所有指涉物的液態化（unliquidation）為基始點」（16）。在科技益發進步的現代，多媒體介面走向透明化，因而引導人的感官經驗朝向沈浸於媒體，彷彿自然與之互動。然而問題出在人類為了真實的需求而製造出替代真實的符號系統，藉由延異每道真實過程的操作而創造出一個程式性、超額穩定完美機器（a metastable, programmatic, perfect descriptive machine）以提供所有的真實符號。根據布希亞的說法，這將造成所有切面的短路，此後真實再也沒機會製作自身，超度現實（hyperreality）從此和想像界再無相涉，也不與真實／想像的二元區隔有任何關聯，只留下布希亞所說的模型的、星球軌道式的迴轉歸位，以及擬製出來的差異生成（16）。從這個面向觀察衛爾在審美層，或想像層上對現實生活的社會矛盾的重構意圖與陌生化企圖，可以理解衛爾漫畫如何在網路媒體高度發展的今日，在精神上進行反轉操作，從充斥自動化、總體化、快速、擬像的電的世界，

回到以「手」為主，緩慢且個人化的真實原點。衛爾作品的轉碼，是一種「復舊」轉換，以「舊」、「緩慢」的意識作為上層主導結構，以「新」、「現代」、「快速」、「新媒體」思維作為下層次級結構，透過將新舊符碼的重新安排與倒轉，而創造出新的符碼型態，也創造出新舊、簡繁深淺並存的新型圖像小說。此外衛爾作品以大量的圖像符碼取代傳統文字符碼的主導性，顯示出當代社會視覺轉向的現象，他作品強調的特殊空間性也是後現代關注空間思維的表徵。

在喬治安娜·巴尼塔（Georgiana Banita）的論文〈克里斯·衛爾與對緩慢的追求〉（“Chris Ware and the Pursuit of Slowness”）中特別提到衛爾作品在許多回憶與敘事的段落以重複相同畫格的方式表現，傳達德勒茲（Gilles Deleuze）所謂重複產生延異的感覺。巴尼塔觀察到這種表達方式相當切合德勒茲所說重複如同無意識再現的敘述（182）。從另一個角度來看，相對於電影藉由視覺暫留原理以快速播放畫面而產生流暢的感覺，衛爾藉由畫面的相似（重複）呈現一種凝滯的情緒。觀者首先對於重複或過度相似的畫面感到疑惑，接著為了解理解而被迫調整原本快速瀏覽漫畫的習慣。這種緩慢閱讀的感覺與畫面細微差異造成的枯燥感，讓人感受到書中聲音的消失，一種當代社會強烈的封閉與孤獨感油然而生。保羅·維希留（Paul Virilio）曾對科技社會強烈批判，認為「速度拜物教」（speed fetishism）已成了後現代的新宗教，他說速度的暴力造成經驗的去除，也消除人與人之間的社會關係，最後甚至連思考和反省能力都消除了。理性的技術不停使我們遠離自己，成為一個為客觀世界所使用的工具（維希留 160）。衛爾以「阻擋」的方式造成畫面閱讀的不順暢感，讓速度的噪音中止。當代社會中「緩慢」向來被視為不受歡迎、失敗與無權力的象徵，無法快速閱讀使得讀者感受到權力被剝奪，也喚起當代人對剝離於速度的恐慌。衛爾以極端敏感著名，因此巴尼塔指出視覺減速是衛爾表達他對現世的恐懼憂傷到難堪厭倦的手法，藉由緩慢表現出創傷經驗（187）。從整體頁面來看，這些極端近似的畫框內容也讓人聯想到電腦磁碟重組碎裂分散磁區的視覺畫面，若放棄仔細的閱讀

與理解故事的意圖，這些畫面便如同當代資訊社會中資訊過載與碎片化的狀態。訊息變為抽象圖像般不可理解，這也是衛爾作品具有特殊的速度雙重性，緩慢閱讀的枯燥與快速翻閱的焦慮成為兩種開放性選擇（有些讀者因不耐長久閱讀而轉以翻閱的方式瀏覽衛爾的漫畫，雖然這樣會造成無法理解故事的結果）。

（二）媒介「轉碼」——再媒介化

新媒體研究學者包特（Jay David Bolter）與古魯新（Richard Grusin）在《再媒介化：了解新媒體》（*Remediation: Understanding New Media*）第一章闡明西方的再現科技同時具備「去媒介性」（immediacy）（透明介面，如 iPad 益發簡潔的介面設計）與「超媒介性」（hypermediacy）（如瀏覽器可同時開啟眾多視窗的複多再現）兩種再現邏輯。每個衍生的新興媒體都不斷擺盪在這兩種邏輯之間，並以指涉、挪用、模仿等手法與舊有的媒體產生關連。這兩種屬於「再媒介化」的概念，有助於我們理解當代電子媒體影響的文化與藝術，例如數位攝影、網路藝術、虛擬實境、電腦遊戲、電影、電子書等，呈現麥克魯漢所言一個媒體本身被吸納或再現於另一個媒體的混種結合，也挑起「再媒介化自我」（remediated self）、「虛擬自我」（virtual self）、「網路化自我」（networked self）等研究新課題，反應當代科技影響生活的新意識型態（Bolter and Grusin 231-65）。⁵

新媒體理論學者列夫·曼諾維奇（Lev Manovich）曾提出新媒體五大原則，包括數位化呈現、模組性格（modularity）、自動化操作（automation）、可變異性（variability）與轉碼，這裡引用他的轉碼原則如下：

⁵ 例如電視新聞學習網路瀏覽器複多再現的畫面設計，即是舊媒體將新媒體的可能性和經驗引入進行再媒介化。

1. 轉碼是新媒體最重要的變革，並和媒體的電腦化有同構性（consisting of two distinct layers）。
2. 轉碼透過人機介面（Human-Computer Interaction）顯現的電腦邏輯影響人類文化，人類文化也持續影響電腦軟硬體的設計發展。
3. 過去的媒體成規由轉碼原則帶入而影響新媒體，但電腦特殊的形式（如資料庫）也成為新的文化形式，新媒體因此成為文化構想的先驅。（Manovich 45-48, 原文引自林志明 132-33, 此處文句稍有更動）

曼諾維奇之後進一步援引電腦科學、電影史與電影理論，開創「軟體理論」（software theory）的轉碼概念（探討舊媒體如何影響新媒體，如何從「舊」轉為「新」的轉碼方式）。從衛爾的作品我們也可以觀察到這種當代新媒體思維（電腦、網路）對舊有媒體（漫畫）所造成的衝擊與影響。例如由於電腦的同構性質，使得數位的不連續性成為當代的生活感知，也與後現代精神分裂（schizophrenia）與表意鏈（signifying chain）斷裂現象呼應，衛爾的畫面具有理性的風格，使用很多的正方形畫框與大量中性顏色，貌似硬碟資料重組畫面，呈現奇異的電腦美學。漫畫研究者喬治·賴格帝（George Legrady）在論文〈模組架構與連續圖像／文字：漫畫和互動媒體〉（“Modular Structure and Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media”）中注意到，從資訊文化的角度來看，漫畫每個畫格都可視為獨立存在（節點），模組特質與非線性的排列具有網路閱讀的特性，而讀者成為主動參與者（80-82）。漫畫的連結方式和資訊架構很類似，可以組織如樹狀、條列狀、網狀結構，也可表現出物理或邏輯關係或交互參考的形式，漫畫如同一個空間環境，讓觀者在閱讀過程中，從不同的視覺、文字元素，與事先作者設定的結構來組織片段或模組訊息，獲得意義與敘事經驗（Legrady 82-83）。衛爾善用許多可分離的模組形式素材，例如書中的紙模型可剪下並黏貼組成玩具，或放入

如廣告、評論、問卷等看似各自獨立的素材模組，故事線也呈現想像、真實與不同時間的區塊模組。衛爾並在書中將廣告、電影、評論、散文、紙模型、漫畫等以互文的方式連結在一起，展現網路的超鏈結特性，使得讀者將原本不相關的媒體資訊連結起來，反映數位時代閱讀方式改變，更多讀者能接受雜多的文體，形成可變易性的思維方式。此外瑪麗洛爾·瑞恩（Marie-Laure Ryan）提到新媒體藝術有兩項重要特質——空間沈浸性與互動性（102-105）。衛爾利用紙模型使得書中的虛擬世界擴展到實體世界中，也顯現如同數位裝置藝術、互動性電影、超文本、角色扮演遊戲的特質，打破文學（舊媒體）曾獨佔的虛擬空間敘事思維。

三、漫畫容納異質媒體的「轉碼」策略

格容斯帝恩為法國漫畫頂尖研究學者，他的著作《漫畫系統》（*The System of Comics*）自1999年在法國出版即成為耀眼的漫畫符號學代表著作。格容斯帝恩在書中提出許多重要的觀念，特別是漫畫的語言系統性質。在此特別先就他所論述的電影和漫畫媒材的差異，與漫畫的語言系統作介紹，進而探討衛爾漫畫的運作模式。

格容斯帝恩的研究重點是將漫畫與梅茲（Christian Metz）的電影語言符號學進行差異探討，以區別出漫畫獨特的語言「系統」特質。他的《漫畫系統》將漫畫從「空間主題系統」（spatio-topical system）、「局部關節學—連續段落」（restrained arthrology: the sequence）、「總體關節學—網絡系統」（general arthrology: the network）的思考架構來討論，定義漫畫是一種（或加上文字可視為兩種）表達主體思想的原創組合與許多符碼集合，因此是一種「系統」（6-7）。格容斯帝恩認為漫畫不是一連串畫框或線性概念的組成，而是網絡系統結構，具有共時性（synchronicity）與歷時性（diachronicity），網絡系統中每個畫框受到版面設計中空間主題功能的協調建構出故事場所，靠分格分段來協調時間論題，以超主題（hyper-topical）協調編結故事（有時涵蓋許多頁面的協

調) (145-47)。所有網絡系統都先以單元建構出故事場所，一些重要系列的單元再界定自己在整個故事的位置，並決定各系列主題相交的故事場所，而後透過例如故事基調的增殖與遊戲形式，讓原本分散的故事主題在閱讀過程中逐漸聚合成漫畫的整體網絡，進而讓讀者在閱讀過程中獲得更多的理解。

因此漫畫系統的空間特性，能使異質媒材獨有的語言敘事並存且互文，漫畫符碼（如畫框、對話泡泡、效果線……）轉移不同媒體（電影、設計、文學等）再現的過程中其訊息也受到改變，因而產生嶄新的形式與內容。美國漫畫理論家史考特·麥考（Scott McCloud）的《理解漫畫》（*Understanding Comics*）也將漫畫的空間特質與電影的時間特質作為明顯的區隔；電影是各個連續畫面都投影在同一個空間中（銀幕上），而漫畫的各個畫面都位於各自不同的空間，使得漫畫被定義為「以並置圖像與其他有意識排列的圖像來傳遞信息／或激發觀者的美學反應」(7-8)。

美國俄亥俄大學教授戴衛·赫爾曼（David Herman）在論文〈朝向跨媒體敘事〉（“Toward a Transmedia Narratology”）裡，對學術界討論敘事與媒體間的幾種關係以邏輯辯證的方式做了精細的分析，主要分為敘事獨立於媒體、敘事徹底的依附於媒體和媒體依附是程度上的問題（51-56）。赫爾曼本身贊同第三種說法，認為敘事媒體間的差異是或多或少的程度問題，敘事依內部轉譯能力的程度特性，變化地繫在表達的媒體中。例如每天說的故事和文學藝術有相當高的內部互譯性，而歌劇與默片間的互譯性就低許多（54-55）。赫爾曼認為跨領域的處理敘事分析不只是文學與文化理論中發展，而是要考慮到其他領域的發展，因此他提出了一個延伸綜合的論點：共同故事原料應依不同媒體的特性來開發來論述（56）。不過這樣的論述似乎也忽略了社會變遷裡人類能動性的影響，歷史上許多反美學的藝術潮流例如達達主義（Dadaism）、龐克（Punk）運動等，因著社會文化思潮或所處的經濟結構位置而改變了對敘事程度的要求，也減低了對媒體的依附程度。例如 1976 年龐克雜誌 *Sideburn* 示範僅以 A、E、G 三個吉他和絃來創作歌曲（Thompson 21），

刻意的簡化了對媒體的依附，因而可知社會形構也是影響敘事與媒體關係的重要變因。此外，若一個故事是透過多個媒體的聚合來傳達，那麼這共同產出的訊息該如何分析其依附關係呢？這些疑問都是新敘事學尚未仔細處理的實況，因而研究者希望藉由分析衛爾作品中多種媒體聚合的特性，以及後現代意識如挪用、轉碼等概念對其敘事風格的影響，以探討敘事與媒體的關係，提出漫畫敘事研究的當代價值。

曼諾維奇曾提出網路複雜、無法預期與動態特性已超越任何的單一作者所能及的地步，甚至連喬伊斯（James Joyce）也無法比擬，因而認為數位媒體本身即是這段歷史時間唯一的偉大藝術家，他也提出程式碼（code）會影響它所傳遞的訊息，⁶ 原先媒體如報紙、廣播、影片、電視等在透過網路的挪用後，它們的訊息也受到改變，電腦層面會影響到文化表現的層面（Allen 209-16）。從以上的觀察，也令人推想衛爾在網路時代中，執意以私營出版的方式設計印刷精緻的書籍，建構一個自給自足的互文環境的創作行為，是對數位媒體這無所不在的「大藝術家」壟斷狀況進行某種小小的反動。

接下所探討衛爾作品跨不同藝術體系，並使異質藝術並存的創作部份，這種跨文本（transtextual）方式是對原有的漫畫藝術形式造成最深刻的衝擊與反省的關鍵，也是衛爾樹立獨特風格的核心特質。

（一）電影語言運用——分鏡概念與複格敘事

艾可（Umberto Eco）曾說漫畫這種敘事方式是受一系列特別的蒙太奇規則所主導，將片段組織成敘事（Legrady 83），衛爾的漫畫都沒有頁碼，因此閱讀時彷彿觀看流動的電影畫面。但漫畫和電影事實上有相當多的差異，從梅茲電影五項基本特點與格容斯帝恩的《漫畫系統》來比較分析，電影的影像除了電腦動畫是由動畫師創造而來之外，主要畫面的來源是透過攝影機的紀錄，因此有大量不確定的訊息在其中。而漫畫

⁶ 程式碼指的是電腦程式碼（source code），指一系列人類可讀的電腦語言指令。

是表達主體的原創組合與許多符碼的集合，是由作者創造出的確定訊息，因此漫畫與電影有本質上的不同。但漫畫仍可挪用電影敘事手法與圖例變化（*paradigmatique*），如攝影機運動、鏡頭畫面結構、溶入溶出、各種光學特效設計、聲音（文字）與影像的關係來創作。從圖例變化來看，電影鏡頭的鏡框（*frame*）與漫畫畫格具有相當高的相似性，鏡頭的種類大致可分為大遠景（*extreme long shot*）、遠景（*long shot*）、全景（*full shot*）、中景、特寫、大特寫（*extreme close-up*）和深焦鏡頭（*deep-focus shot*），衛爾的畫格就是以這種鏡頭的概念組織畫面。

除去傳統電影的敘事方式，衛爾的作品也反應了數位性（*digitality*）思維，近年因為多媒體技術的進步，電影構圖出現多元敘事與複格（*multiple-frame*）的新表現方式，如同曼諾維奇所稱的空間蒙太奇（*spatial montage*）新語言特性，以及將電影視為訊息空間（*information space*）和程式碼的概念。許多不同的影像以不同的大小比例同時出現在銀幕上，根據影片製作者所建構的邏輯，決定出現的時機以呈現畫面之間的關係，這在衛爾的新作中可見類似的表現，將許多故事線同時呈現。漫畫還具有打破原先時序因果關係的潛力，例如主角可以跨越畫格進行對話，擾亂原先的敘事而產生新的效果，衛爾漫畫同時呈現（*simultaneity*）的嘗試使人可以同時關注兩件事情的發生，展現漫畫能多向閱讀的潛能。因此漫畫在時間的設計上比電影的線性時間擁有更多的自由。如麥考所觀察，電影在時間上是連續性的，而漫畫是空間性的，漫畫畫格切割時間和空間，形成不連續的斷奏曲，而電影靠著視覺暫留讓許多的影格連接起來。因而漫畫需要讀者更主動的運用「知覺封閉」（*closure*）此一心理特質（人類將觀察到的一部分理解為整體現象）來理解漫畫，這也讓讀者的自主控制比電影或電視更高（McCloud 60-68）。

（二）設計元素的混搭

從文化的角度來看，挪用不同現有的元素，以及改裝原有意義而達

到風格再造的創作手法是一種轉碼的過程，也是「後製作」的創作方式。衛爾在作品中組織圖示設計、廣告、玩具紙模型、建築透視圖、信件、型錄等各種通俗視覺元素，創造出一種融合真假難辨、懷舊重構與諧擬的後現代風格，這樣異質並陳的結果，也形成敘事的不連續特質和多重意義的可能。

(A) 圖示設計 (diagram)

根據《視覺繁美》(*Visual Complexity*) 作者利馬 (Manuel Lima) 所言，當代生活已走向視覺化與全球化，網路可視化的發展讓人們可以快速的理解信息 (9)。訊息的視覺化就是圖像、文字、數字和藝術間的交互設計，任何圖像、標誌和文字都可以彼此借鑑 (奈特 4)。衛爾的圖像小說大量應用當代視覺的圖示設計，極盡探索視覺主導的漫畫語言特質，這麼做的主因是避免陷入傳統漫畫類型化的窠臼 (avoid all genres)，因為類型化的作品無法展現真實的生活感 (Juno 33)。衛爾將真實的讀者來信以及 MTV 音樂電台寄給他的合約書 (希望能擁有他所有作品的使用權) 等文件放在書中，成為視覺元素的一部份 (這些文字的大小都是僅達勉強閱讀的程度) (Juno 34)。《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》的關鍵結局更透過兩個畫格呈現，讀者必須有耐心的跟隨圖示的順序，才能解答主角吉米的親生爸爸和繼母認養的妹妹艾美 (Amy Corrigan) 之間的真實關係；艾美的曾外婆 (黑人女傭) 其實和吉米曾祖父威廉·科瑞根 (William Corrigan) 生了一個私生女 (即艾美的親外婆，因此吉米與艾美有兄妹的血緣關係)。衛爾透過橫跨三代的故事，探討美國白人男性心理、家庭關係的解體、白人對黑人的種族歧視現象以及美國文化的變遷。藉由充滿創意的圖示手法，打破傳統漫畫語言習慣的線性敘事形式，呈現多敘事線與多方向閱讀的新手法 (但不是完全的無向閱讀，因仍有某種限制在其中，最終圖示細節藏有真相)，這些小的圖示也創造出一個精巧且緊密的小世界。

(B) 廣告

關於廣告的部分，衛爾在《極致新奇圖書館給股東的最後報告，和下雨的週六午後趣味書》（*The ACME Novelty Library Final Report to Shareholders and Saturday Afternoon Rainy Day Fun Book*）採用優惠卷的形式與讀者互動，例如提供讀者週一到週五去美國遊玩機會的詼諧廣告，這種廣告形式原本在過去傳統漫畫封面內頁都可看到。衛爾非常熱衷於探索美國文化與歷史，常以流行文化作為切入點，故事內容也多以此為主軸，他常安插一些廣告圖像以表現主角的內心狀態，為壓抑平淡的故事增添一些戲劇效果（這些廣告帶有十九世紀初流行的木刻海報風格）。衛爾在書中的字體都是手繪的，對他而言文字在漫畫中受到難以理解的限制。他認為所有的視覺工具都可以使用，不應限制文字只能放在對話框中，因而文字也成為衛爾的設計元素之一。衛爾的目的不是描繪情緒而是創造它，他的圖像功能像文字，文字功能又像圖像（Raeburn 35）。

(C) 玩具紙模型與建築

衛爾許多創作靈感來自他和外婆相處時的回憶。1989 年外婆身體越來越虛弱，於是衛爾親自做了一個住宅的紙模型送給外婆，讓她知道他生活的環境狀況，之後衛爾的圖像小說也開始出現紙模型（Hignite 250）。而這樣的嘗試使得衛爾的圖像小說探索到他人未曾觸及的互動與空間特質，特別是空間與記憶的關係，在後期的《建築故事集》（*Building Stories*）更為明顯。此外衛爾曾設計微型幻影箱（zoetrope），呈現書中主角幻想成為機器人拄著拐杖行走的連續動作，圖案背後還有衛爾詳盡的操作說明。衛爾也藉由紙模型打破了讀者、角色人物、敘事者、作者之間的界限，如書中設計了吉米祖父小時候住的房屋紙模型，使讀者藉由參與組裝與觀看而成為客觀觀點的一部份。衛爾不但帶領讀者在平面與立體間移動，媒材內外部遊走，還引導讀者在敘事內部與外部對話，改變了人們閱讀的方式（Bredehof 883-84）。

瑞恩在探討閱讀的沈浸經驗時，提出了「重新中心化」(recentering)的世界模型概念。在客觀世界中因著個體的緣故形成不同的世界觀，而小說的世界則是出於客觀真實而另外創造出的「再中心化小說世界」(Ryan 102)。衛爾的圖像小說世界不但體現此概念，還將小說世界重新導入現實世界，或可說他的作品是如布希亞所言，當虛無主義以及無動於衷的擬像世界到了無以為繼的狀態，便會通過消逝點神奇回返，銜接到早先的誘惑階段(以衛爾來說是二十世紀初)。他藉由玩具模型與各式周邊產品建構出一個將想像世界實體化的空間，帶領讀者沈浸一個他所創造、可看見、可觸摸的真實符號系統中與之互動，帶領讀者離開擬像的虛無，進入令人懷念的想像界，此為衛爾反向轉碼的又一例。

建築方面，衛爾 2004 年參與製作節目《遺失的建築》(*Lost Building*)，開始對建築產生深刻的興趣。在 DVD 與書籍的製作過程中，衛爾負責繪製節目中幻燈圖片的插畫來介紹蘇利文這位早期現代建築設計大師的作品，創造出結合漫畫與建築製圖的風格 (Worden 108-18)。此外衛爾待在芝加哥很長的一段時間，因此芝加哥的建築是他關心與常用的素材。2012 年衛爾出版《建築故事集》，主軸故事曾在《極致新奇圖書館 18》出現，而全部內容則是由 14 件大小不等與表現形式多元的紙本作品(包括報紙、小冊、長條書、摺頁書、一般書本等)組成，打開盒子後可以各自閱讀，內容與形式均展現出建築對衛爾的影響。

(三) 二十世紀早期漫畫的借鑑

從風格來看，衛爾在畫面的經營受過溫瑟·麥凱 (Winsor McCay)、費寧格等人的影響。麥凱受到新藝術的影響極深，畫框內的結構則是承襲電影的風尚。他的線條帶有植物生長的形貌，畫面乾淨，使用單純固定的配色。每個畫格帶有強烈的獨立設計感，也細膩的將時間有意識的凝結在畫面中。在巴尼塔的論文〈克里斯·衛爾與對緩慢的追求〉裡，引述馬泰·格力那庫 (Matei Calinescu) 的閱讀行為研究，認為「這種做

法會讓讀者更注意到結構，更主動涉入，讀者對停頓限度的意識也會使他們重新審視閱讀前的狀態，以及閱讀前的期望」（185）。衛爾自述在極罕見的狀況下他才會為實驗而創作漫畫，且即便如此，目的也是為了呈現他想表達的情緒（Banita 187）。因而可說明衛爾挪用早期漫畫的節奏，使得當今的讀者能重溫過去時空特有的緩慢時間感，藉由減速閱讀達到一種脫離現世的狀態。

費寧格的創作生涯是以立體派和包浩斯繪畫聞名，他的漫畫也呈現了藝術的特質。費寧格的兩件漫畫傑作《仁慈孩子》（*The Kin-Der-Kids*, 1906）和《威·威力·溫啟的世界》（*Wee Willie Winkie's World*, 1906）表面上是給孩童看的，實際上是為了讓成人享受他遊戲般的表現主義——打哈欠的大樓、太陽彎曲著如手臂般的光線與樹跳舞……所有畫面都籠罩在美麗憂鬱並帶著陰沈氣味的色彩中（Banita 22）。衛爾掌握到費寧格將色彩視為文學調性的作法，如同音樂旋律具有情感的渲染力與張力，因而衛爾的挪用包含審美與內化的過程，作品在再製作中完成自身的表現。除此之外，自學生時代衛爾在色彩運用與畫面構成上還受到許多早期藝術家的啟發，而他最喜愛的漫畫家依序是喬治·哈瑞曼（George Herriman）、法蘭克國王（Frank King）、查爾斯·舒茲（Charles Schulz）與田川水泡（Suihō Tagawa）（Hignite 241）。他熟練的汲取這些早期作者的技巧經驗，也形成上述的「後懷舊」（post nostalgia）風格。

（四）文學手法的模仿

衛爾的漫畫被視為是一種視覺的文學，艾立克·沃司（Eric Vos）將視覺文學定義為「在文學脈絡中的再現是以視覺方法的使用而達成」（Kannenbergh 307-08）。衛爾對文學向來有濃厚的興趣，早期訪談曾表示被自我懷疑所籠罩，對於創作其他種類的文學沒自信（Skinn 256）。但他所書寫關於理查·麥奎爾（Richard McGuire）的文章曾仔細討論納博科夫（Vladimir Nabokov）的《幽冥之火》（*Pale Fire*），也完整的引

用《文學講稿》(*Lectures on Literature*)中的內容來回答記者的問題(Juno 39)，作品中更運用許多互文性的手法。⁷ 現就衛爾圖像小說中的類文性、元文性與超文性手法作一介紹。

(A) 類文性

在《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》的封裏放置著「使用說明」(general instructions)，包括前言共有六個部份，以幽默的偽造說明書方式，教導讀者如何閱讀此書。前言寫到：

本書作者無意讓作品顯得「艱難」、「晦澀」，甚至更糟的「叫人費疑猜」，我們的研究團隊已察覺到，本書部份讀者不甚熟悉當今「前衛文化」各流派盛行的風潮（這點完全可

⁷ 互文性概念來自二十世紀興起的語言學研究，特別是索敘爾(Ferdinand de Saussure)所開始推廣的方向，而克里斯多娃(Julia Kristeva)在1960年代正式在《符號學：解析符號學》(*Semeiotike: recherches pour une sémanalyse*)提出互文性(intertextuality)的術語，並在之後的《小說文本：轉換式言語結構的符號學方法》(*Le Texte du roman: approche sémiologique d'une structure discursive transformationnelle*)進行更詳盡的論述(羅婷112)。而熱奈(Gérard Genette)讓互文性從語言學的概念轉變為文學創作的概念，同時也使互文性變成文本與其他文本間所持有關係的總稱。在《隱跡書稿》(*Palimpseste*)的開篇就提出形式主義(formalization)的分類法，將跨文本(transtextuality)概念區分為五類關係：

- (一) 互文性(intertextuality)，指兩篇或幾篇文本共存所產生的關係，手法常是引用(quotation)、抄襲(plagiarism)和暗示(allusion)。
- (二) 類文性(paratextuality)，是指周圍文本如字型、正副標題、封面封底、序、註間和外文本保括對文本的評論、私人書信、編輯討論紀錄等會引導與控制讀者閱讀的元素總和。
- (三) 元文性(metatextuality)，如扮演文學評論的關係。
- (四) 超文性(hypertextuality)指通過簡單轉換或間接轉換如模仿(pastiche)，把一篇文本從已有的文本中派生出來，例如《奧德賽》(*Odyssey*)是喬伊斯《尤里西斯》(*Ulysses*)的原本文本(hypotext)，電影的改編已是屬於超文的性質。
- (五) 統文性(architextuality)，指文本同屬一類的一部分所形成的關係。(薩莫瓦約18-23)

熱奈提醒這五種類型並不完全的分開，他這種開放的結構主義概念是為了探索文本間的可能關係而非絕對的標準，熱奈也承認在所有超文性的閱讀過程中勢必會忽略一些連結(例如被歷史遺忘的文本)，後來的學者也基於熱奈的理論而開始思考如何處理文學及其他藝術或文化文本間的關係。

以諒解)；在缺乏基本背景知識的裝配情況下，閱讀時便無法與書中呈現的圖像劇場維持暢通的語言互動關係。雖然這套全新型態的幻想戲劇規則大多可憑直覺掌握，但出版者考量若提供初級的引導應可提高閱讀樂趣，使讀者緩和且／或遷就於適應整體想像小說的形式。當然如果讀者（他或她）自認對這類機制知之甚詳，而且對本書內容已取得了適當的掌握度，則他或她可跳過扉頁介紹，直接挑戰「大量」即將展現的作品。

接著，衛爾在〈一、史略〉中以誇張詼諧的方式說明經過兩千年文明的努力，漫畫語言達到有史以來最精彩的成就，在〈二、便於使用〉中調侃讀者與自我解嘲，說明本書便於攜帶，可在人生各種尷尬場合、無聊時刻翻閱，也建議讀者以白紙包覆封面以遮掩此書，避免閱讀時引發的羞愧感，在〈三、角色〉中先憐憫人類處於悲慘處境時會對藝術產生需求，以及各種類型作者所能提供的服務（感同身受或圖利兩種類型）。衛爾分析圖利型忙於取悅、娛樂讀者，而衛爾自認是感同身受型，所以會毫不猶豫讓每位讀者跟他一樣愁雲慘霧。因此他的結論是在藝術範疇中尋找情感認同是自不量力的行為，只有思考能力薄弱與醜陋的人才才有此需要。接著又話鋒一轉，聲稱大多數購買這本書的消費者，對自己的性感程度一定相當有自信且積極進取。最後更說此書根本不用看，只需放在書架象徵某人狂放的青春即可。〈四、理解漫畫語彙之技巧解說與練習〉則用兩張圖來測試讀者是否有理解漫畫語言的能力。〈五、測驗〉則是一連串古怪的漫畫宅男心理問卷調查，最後還故意開玩笑詐財，建議讀者把答案連同二十塊美金寄給作者。衛爾藉由類文性的操作，讓漫畫的敘事開創新的實驗空間。

(B) 元文性

元文性的的表現上，衛爾偽造了一篇學術論文，題目是〈全新圖像

語彙贏得肯定〉（“New Pictorial Language Makes Marks”），轉載自一本虛擬的《人文學術期刊》（*The Journal of Liberal Arts Degree*），說明圖像語言學在技術上有眾多突破（如機上安全逃生卡、電池填裝示意圖和女性用品解說圖的發展），其中又模仿學術界流行自創名詞的方式也造了一個「漫畫理解能力」（Comic Strip Apprehension，又稱 CSA）一詞，假借一位「頭銜不少的知名流行文化研究者」的口吻說道：

現今大家再也創造不出像樣的句子，名詞當作動詞用，使用一堆文字的第一個字母創造新詞，張冠李戴以訛傳訛的情況更屢見不鮮，因此未來只能靠小圖來表情達意，因為這樣無論誰都看的懂……。文字已是強弩之末，現今世界是媒體世界，媒體滲透一切。

之後又嘲諷人類文化將全面以漫畫表現，因為既方便又有商機。且無論在世界何處，人類都會越來越笨，而部份出版社正測試這種新型態行銷，對準教育水準低落／頭腦不夠敏銳的消費族群，出版正合蠢蛋們胃口的漫畫。最後衛爾再故意顯露廣告的本性，虛情假意的預告行銷自己的書一番，展現衛爾式幽默。

(C) 超文性

當《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》推出時，這本書的廣告文宣是以「圖像小說中的《尤里西斯》」為宣傳號召，不過衛爾在多年孜孜不倦的埋首創作後，也展露出他期望受純文學界認可的企圖。衛爾近年的作品《極致新奇圖書館 20》的〈喬丹·威靈頓·林特〉（“Jordan Wellington Lint”）便以喬伊斯《一個青年藝術家的畫像》（*A Portrait of the Artist as a Young Man*）為原本，除了以第三人稱自述的方式作故事旁白外，還以意識流的方式展現。衛爾以幾頁為一單元的方式呈現林特（1958-2023）人生中每隔一、兩年發生重大變化的關鍵時刻意識，甚至

不避諱表現從出生到死亡的過程。讀者彷彿閃入主角的人生現場，感受到他腦海豐富的意象（Peters）。同時讀者也需主動的組織內容才能知道故事整體的樣貌，衛爾汲取文學充沛的創作養份而成功的擴展彼此的疆界。

（五）喬伊斯的啟發

衛爾挪用很多喬伊斯的新文學技巧，例如對各種形式的揶揄模仿、變幻視角和意識流等，更難得的是再轉碼以圖像的方式展現。因此就這些特質再作細部分析。

納博科夫觀察到喬伊斯在《尤利西斯》挪用了報紙的標題（第二部份第四章）、音樂（第二部份第八章）、神祕劇和滑稽劇（第二部份第十二章）、問答教學的考題及回答（第三部份第二章），還有對文學風格與作者的揶揄模仿。例如第二部份第九章的滑稽敘述者，第二部份第十章中的婦女雜誌作者，第二部份十一章一系列作家和文學期刊，第三部份第二章優美的新聞文體（納博科夫 386），甚至連樂譜也曾出現。在衛爾作品中可看見這種多元結合的作法，讓人推想熟悉《文學講稿》的衛爾從中應有許多啟發。除了文體，喬伊斯在各種語言的應用上也極具創意，例如「戴了手套發不出聲音的」（glovesilent hands）便是模仿德語複合語來造字（莊信正 99），喬伊斯也喜歡故意藉由錯別字而製造出滑稽的效果，例如《尤利西斯》主角斯蒂芬（Stephen Dedalus）在巴黎收到父親將母親（Mother）誤拚為“Nother”的電報，而衛爾在《極致新奇圖書館 16》的封面裡也藉由假讀者與書中角色的簽名塗鴉，詆損刻意出現的印刷錯別字，製造書中角色批評創作者的現象。這種「將錯就錯」、「千里伏線」的手法在《尤利西斯》中也經常出現。

而意識流（stream of consciousness）是心理學術語，心理學家威廉·詹姆士（William James）在《心理學原理》（*The Principles of Psychology*）首次使用，指的是人類心理種種印象和思想的持續，後來成為一種小說

技巧，用以呈現人物未受理性管制的情況下不按邏輯與文法的幻想遐思（莊信正 157）。⁸ 喬伊斯並非發明內心獨白的作家，他歸功於十九世紀晚期一位無名法國小說家艾多德·迪賈丹（Edouard Dujardin）的發明，但喬伊斯卻是將內心獨白與自由間接文體帶領至完美境界的作家（洛吉 65-71）。納博科夫在《文學講稿》中贊同蕭伯納（George Bernard Shaw）的看法，認為《尤利西斯》是一部如夢境般的幻象小說。《尤利西斯》也暗示挪用福婁拜《聖·安東的誘惑》（*The Temptation of Saint Anthony*）中幻象的描述方法，在某些段落將書中人物、物體和主題進行夢魘式變化（納博科夫 469）。衛爾在《吉米·科瑞根：地球上最聰明的小子》也經常挪用這種作法，例如主角吉米對未謀面父親長相的幻想如同《尤利西斯》十四章鏡中面容不斷轉換的描寫，以及一段弑父夢魘主題變形的幻象。而將幻想戛然而止的中斷法在《尤利西斯》中也很常見，在讀者尚未感覺到這是某種特定的手法時中斷，使得活潑生動的新鮮感能維持，達到非常強烈的戲劇張力（洛吉 463）。衛爾藉由視覺幻象的挪用，呈現意識不合邏輯的一面，這是傳統重視故事結構與線性敘事的漫畫未曾跨越的領域。

四、總結

衛爾將漫畫、各式當代新舊媒介與藝術等進行挪用轉碼，他的漫畫創作是麥克魯漢（Corinne McLuhan）所謂媒體本身被吸納或再現於另一個媒體的混種結合（201-07），實踐包特與古魯新「超媒介性」（瀏覽器的複多再現）的再現邏輯，進行曼諾維奇發現的舊媒體影響新媒體，從「舊」轉為「新」的轉碼活動，也對漫畫系統特質作徹底的探索。以克里斯多娃療癒心理解釋，是對後現代社會的孤獨與陌異有著深刻體會，

⁸ 此類小說模仿人內心的想法流程，小說中有兩種方式可以呈現意識，一是內心獨白，內容中的主詞是「我」，使得讀者彷彿無意間聽見角色人物的想法，另一種稱為自由間接文體（free indirect style），作者以敘述說話的方式表達（第三人稱，過去式），也保留各個角色的話語，刪去比較正式的敘事法需用的附加語如「她想」、「她問她自己」等。

也化作如德波抗拒異化社會的行動。

衛爾使用的素材範圍相當廣闊，他的作品獨樹一幟而自成脈絡。後挪用藝術反抗學術理論的包裝與過度專業標準化的藝術創作方式，也彰顯關係美學所言「藝術是藝術家創作行為的歷史性經驗與美學評斷的總和」（伯瑞奧德 17）。衛爾的挪用策略是與過去的記憶和諸多類型的視覺藝術進行遊戲，依循驚奇與感覺的邏輯，因而帶來了前所未見的視覺文學形式。如同布西歐在《後製作》所說的「藝術家們與藝術史的直覺關係已超越原先挪用的藝術而有新的覺醒。藝術走向集體理想性的『分享』，打破生產消費的關係。就像博物館能蒐集文物卻不擁有它，每個人都能藉著使用這些文物來探索當代世界，藝術家而今也被賦予如同劇本撰寫者的工作角色。」（4-5）。衛爾以轉碼的方式進行各式媒體如視覺圖像、電影、文學等的大量挪用，是少數觀察到漫畫潛能尚未徹底開發而獲得重大突破的藝術家，他以過人的勇氣對原有的漫畫世界進行顛覆和挑戰，利用停頓限度的意識使得讀者們重新審視閱讀前的狀態，以對抗「速度拜物教」影響的文明價值觀。詹明信認為後現代藝術既不是過去的再現，也不是未來的再現，而是用各種形式「使用」了再現。歷史性是一種與現在之間的關係，將現在陌生化的方法使我們與立即性保持一個距離，以便能退出此時此地（here and now）（341）。德希達（Jacques Derrida）在《書寫與差異》（*L'écriture et la différence*）中〈力與意〉（“Force et signification”）一文也探討過重新抓住創造性想像的方法就是自我抽離，以便接觸到作品黑暗中的盲日本源。文學行為（包括寫作與閱讀）意味著脫離世界，以趨向一個既非場域（*non-lieu*）又非另一個世界，既非烏托邦又非不在場的地方（德希達 47-48）。正是「陌生化」產生的「隔離」和「流亡」經驗，給予衛爾朝向內在世界的靈感與自由，使他能夠創造出過去與現在世界原本所「無」的新世界，進而再豐富了現時的世界。因此，衛爾的創作確實採用挪用的手法，但驅策他的動機並不是過去紐約派（New York Poststructuralist）機械化的創作策略操作或學術理論的挪用，而是自身詩意與懷舊戀物情感內化後以「後挪用」

(post-appropriation) 的方式進行轉碼，創造出嶄新的漫畫藝術。

引用書目

中文

- 布希亞 (Jean Baudrillard) 。《擬仿物與擬像》。洪凌譯。台北：時報文化，1998。
- 朱剛。《詹明信》。臺北縣：生智文化，1995。
- 利馬 (Manuel Lima) 。《視覺繁美：信息可視化方法與案例解析》。杜明翰、陳楚君譯。北京：機械工業，2013。
- 伯瑞奧德 (Nicolas Bourriaud) 。《關係美學》。黃建宏譯。北京：金城，2013。
- 林志明。〈新媒體藝術之「新」的藝術向度〉。《哲學與文化》32.12 (2005)，125-36。
- 奈特 (Carolyn Knight)、格拉澤 (Jessica Glaser) 。《新圖表設計》。郭鴻杰等譯。上海：上海人民，2011。
- 洛吉 (David Lodge) 。《小說的五十堂課》。李維拉譯。台北：木馬文化，2006。
- 維希留 (Paul Virilio) 。《消失的美學》。楊凱麟譯。台北：揚智文化，2001。
- 納博科夫 (Vladimir Nabokov) 。《文學講稿》。申慧輝等譯。台北：聯經，2009。
- 麥克魯漢 (Corinne McLuhan) 。《認識媒體：人的延伸》。鄭明萱譯。台北：貓頭鷹，2006。
- 莊信正。《面對尤利西斯》。台北：九歌，2005。
- 詹明信 (Fredric Jameson) 。《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》。吳美真譯。台北：時報文化，1998。
- 德希達 (Jacques Derrida) 。〈力與意〉。《書寫與差異》。張寧譯。台北：麥田，2004。37-88。

薩莫瓦約 (Tiphaine Samoyault)。《互文性研究》。邵煒譯。天津：天津人民，2002。

羅婷。《克里斯多娃》。台北：生智，2002。

英文

Allen, Graham. *Intertextuality*. New York: Routledge, 2011. Print.

Banita, Georgiana. "Chris Ware and the Pursuit of Slowness." *The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking*. Eds. David M. Ball and Martha B. Kuhlman. Mississippi: Mississippi UP, 2010. Print.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. "Immediacy, Hypermediacy, and Remediation." *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press, 2000. Print.

Bourriaud, Nicolas. *Postproduction*. New York: Lukas & Sternberg, 2002. Print.

Bredehoft, Thomas A. "Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*." *MFS Modern Fiction Studies* 52.4 (2006). 869-90. Print.

Dyer, Richard. *Pastiche*. New York: Routledge, 2007. Print.

Evans, David. *Appropriation*. Cambridge: The MIT Press, 2009. Print.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Trans. Bart Beaty and Nick Nguyen. Mississippi: Mississippi UP, 2007. Print.

Herman, David. "Toward a Transmedia Narratology." *Narrative across Media*. Ed. Marie-Laure Ryan. Nebraska: U of Nebraska P, 2004. Print.

Hignite, Tod. *In the Studio: Visits with Contemporary Cartoonists*. New Haven: Yale UP, 2006. Print.

Juno, Andrea. "Chris Ware." *Dangerous Drawings: Interviews with Commix & Graphix Artists*. Ed. Andrea Juno. New York: Juno, 1997. 33-53. Print.

- Kannenberg, Gene, Jr. "The Comics of Chris Ware." *A Comics Studies Reader*. Ed. Jeet Heer and Kent Worcester. Mississippi: Mississippi UP, 2009. 306-24. Print.
- Legrady, George. "Modular Structure and Image/Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media." *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. Anne Magnussen and Hans-Christian Christiansen. Copenhagen: Museum Tusulanum, 2000. 79-90. Print.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins, 1993. Print.
- Peters, Tim. "Chris Ware's ANL #20." *The Point*. *The Point*, n.d. Web. 25 Oct 2015.
<<https://thepointmag.com/2011/criticism/chris-ware%E2%80%99s-anl-20>>
- Raeburn, Daniel. *Chris Ware*. New Heaven: Yale UP, 2004. Print.
- Rombes, Nicholas, ed. *New Punk Cinema*. Edinburgh: Edinburgh UP, 2005. Print.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2001. Print.
- Skinn, Dez. *Comix: The Underground Revolution*. New York: Thunder's Mouth, 2004. Print.
- Thompson, Stacy. "Punk Cinema." *New Punk Cinema*. Ed. Nicholas Rombes. Edinburgh: Edinburgh UP, 2005. 21-38. Print.
- Ware, Chris. *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon, 2000. Print.
- . *The ACME Novelty Library Final Report to Shareholders and Saturday Afternoon Rainy Day Fun Book*. New York: Pantheon, 2005. Print.

——. *Building Stories*. New York: Pantheon, 2012. Print.

——. *Acme Novelty Library 18*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2007. Print.

——. *Acme Novelty Library 20*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2010. Print.

Welchman, John C. *Art after Appropriation: Essays on Art in the 1990s*.

London: G+B Art International, 2001. Print.

Worden, Daniel. “On Modernism’s Ruins: The Architecture of ‘Building Stories’ and *Lost Buildings*.” *The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking*. Ed. David M. Ball and Martha B. Kuhlman.

Mississippi: Mississippi UP, 2010. 107-20. Print.