

超越自傳：從呂格爾詮釋學 探討反猶大屠殺圖像小說《鼠族》

鄭慕尼*

摘要

阿特·斯皮格曼 (Art Spiegelman) 創作的兩冊《鼠族》(Maus) 為首部榮獲普利茲獎的圖像小說，奠定了圖像小說作為漫畫新分支的重要里程碑。本論文探討《鼠族》處理多層涵義與潛在意義 (subtext) 的能力，以及漫畫媒材獨特的表現手法。在概念上從法國哲學家呂格爾 (Paul Ricoeur) 提出的「三重模擬」(Threefold mimesis) 出發，探討《鼠族》如何詮釋反猶大屠殺中猶太民族苦難歷史與後記憶。斯皮格曼雖是美國圖像小說的典範人物，但截至目前為止，國內對斯皮格曼作品的研究仍不多見，而這篇論文期以呂格爾的詮釋學理論，闡釋當代自傳性圖像小說如何創造出新的典範。

關鍵詞：反猶大屠殺、阿特·斯皮格曼、《鼠族》、圖像小說、自傳

* 感謝匿名審查人對於本文提出寶貴的意見與修改建議。本論文獲科技部新進人員研究計畫補助 (個別型) (「後記憶」—從自傳性圖像小說《鼠族》論二戰猶太民族苦難歷史的再現)，計畫編號 (MOST 105-2410-H-034-024-)。

本文 107 年 9 月 15 日收件；108 年 4 月 9 日審查通過。

鄭慕尼，中國文化大學數位媒體學士學位學程助理教授 (ingridmoony@gmail.com)。

Beyond Autobiography: Exploring the Holocaust Graphic Novel *Maus* through Ricoeur's Hermeneutics

*Mu-ni Cheng**

ABSTRACT

The two volumes of *Maus* composed by Art Spiegelman were the first graphic novels to be awarded the Pulitzer Prize. These volumes introduced a new genre of graphic novel in the form of comics. The present study examines the hierarchical content and subtexts of *Maus* and the unique presentation methods of comics. The researcher employed the concepts of “Threefold mimesis” proposed by the French philosopher Paul Ricoeur, to see how *Maus* interpretate the Jewish history of suffering in Holocaust and the postmemory. Spiegelman is the icon of the graphic novel world, however, so far research on his work still seems to be rare in Taiwan. This study starts from Ricoeur's Hermeneutics, hope to elucidate how the new model of contemporary autobiographical comic was created.

KEYWORDS: Holocaust, Art Spiegelman, *Maus*, graphic novels, autobiography

* Received: September 15, 2018; Accepted: April 9, 2019

Mu-ni Cheng, Assistant Professor, The Bachelor Program of Digital Media, Chinese Culture University, Taiwan (ingridmoony@gmail.com).

一、前言

亞特·斯皮格曼 (Art Spiegelman) 是奧斯威辛集中營大屠殺倖存者第二代，於 1978 至 1991 年總共花費十三年創作出《鼠族一：我父親的泣血史》 (*Maus: A Survivor's Tale I: My Father Bleeds History*) 與《鼠族二：我自己的苦難》 (*Maus: A Survivor's Tale II: And Here My Troubles Began*) 兩本巨著。¹ 早於 1972 年他即以錄音方式記錄他父親對於二戰的回憶 (Spiegelman, *MetaMaus* 23)，之後第一冊於 1986 年、第二冊於 1991 年出版 (Levine 63)。《鼠族》為首部榮獲普利茲獎的圖像小說，也成為圖像小說的重要代表之一。查爾斯·哈特菲爾德 (Charles Hatfield) 將《鼠族》、法蘭克·米勒 (Frank Miller) 的《蝙蝠俠：黑暗騎士歸來》 (*The Dark Knight Returns*) 與亞倫·摩爾 (Alan Moore) 和戴夫·吉布森 (Dave Gibbon) 合作的《守護者》 (*Watchmen*)，稱為圖像小說奠基的三本重要典範，而《鼠族》與其他兩者不同之處在於它依賴主流市場的程度最低，也最能突破漫畫原來類別的框架 (29-30)。

《鼠族》描述斯皮格曼父母親經歷第二次世界大戰納粹屠殺猶太民族的浩劫歷程、成年後斯皮格曼與父親弗拉德克 (Vladek Spiegelman) 的關係，以及家庭與文化創傷。值得注意的是斯皮格曼描述史實時不僅記錄父親的訪問，還以他父親作為觀察起點，呈現記憶複雜的流變建構。斯皮格曼以漫畫語言獨有的特性，運用二階觀察手法追蹤他調查父親對二戰記憶的過程，包括斯皮格曼對父親未能回答的記憶空缺與隱藏的疑問、記憶與史實的比較等。在這樣的觀察、記錄與辯證中，更真實的表

¹ 在與安德莉亞·朱諾 (Andrea Juno) 的訪談中，斯皮格曼表示原本以為這只會是進行三個月的作品，沒想到歷經十三年 (Witek 167)。本文中引用原文為英文之資料係由筆者譯為中文。

述創傷的事實與充滿怖懼的歷史，使難以言喻的災難得以轉譯並易於理解。至今重現與論述反猶大屠殺的書籍非常多，但《鼠族》以報導性自傳漫畫形式將創傷再現，開創了漫畫敘事的新紀元，成為記錄反猶大屠殺的重要文獻之一，也是文學與圖像研究不可忽視的文本。《鼠族》如何以自傳形式創作漫畫、如何將創傷再現、如何使用圖文從事記憶書寫成為學術探討的主題。歷史學家海登·懷特（Hayden White）認為《鼠族》刻意激起一般關於「再現的限制」的重要議題（引自 Heer and Worcester 341），因而理解斯皮格曼如何解決歷史「再現的限制」，成為本研究以呂格爾三重模擬論（Threefold mimesis）處理問題的契機，問題意識著重在探討斯皮格曼如何以漫畫形式，為這三個議題的歷史再現限制與敘事提供一種不同的表現方法，期望開闢《鼠族》研究的新路徑。

二、《鼠族》在圖像小說研究中的重要性

《鼠族》、《我在伊朗長大》（*Persepolis*）、《歡樂之家》（*Fun Home*）是美國 K-12 義務教育和大學裡十分普及的自傳性圖像小說推薦書目，而《鼠族》最早出版，長久以來也是最常被研究的經典。² 近期

² 自 2000 年比利時魯汶大學文化研究中心首次舉辦的圖像小說國際研討會中，便有重要論文探討《鼠族》的創傷再現與視覺敘事議題，如詹姆士·瑞曼（James E. Reibman）的〈弗萊德里克·衛登、斯皮格曼的《鼠族》與反猶大屠殺的再現〉（“Fredric Wertham, Spiegelman’s *Maus*, and Representations of the Holocaust”）。2003 年艾林·麥克葛勞茲林（Erin McGlothlin）的〈沒有時間如同此時：亞特·斯皮格曼《鼠族》中的敘事與時間〉（“No Time Like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman’s *Maus*”）、2004 年維多利亞·艾姆伍德（Victoria A. Elmwood）的〈快樂、幸福直到永遠：斯皮格曼《鼠族》中創傷在世代間的轉變〉（“Happy, Happy Ever After: The Transformation of Trauma between the Generations in Art Spiegelman’s *Maus: A Survivor’s Tale*”）、2006 年希拉蕊·庫特（Hillary Chute）的〈過去的陰影：《鼠族》中歷史與圖像再現〉（“The Shadow of a Past Time: History and Graphic Representation in *Maus*”）、2011 年海·蘇·派克（Hye Su Park）的〈亞特·斯皮格曼《鼠族》：一個倖存者的故事〉（“Art Spiegelman’s *Maus: A Survivor’s Tale*”）、羅斯瑪麗·海瑟薇（Rosemary V. Hathaway）的〈閱讀亞特·斯皮格曼《鼠族》作為後現代民族誌〉（“Reading Art Spiegelman’s *Maus* as Postmodern Ethnography”）等。

論文如 2013 年斯坦尼斯拉夫·科拉爾 (Stanislav Kolar) 的〈斯皮格曼《鼠族》的世代創傷傳遞〉 (“Intergenerational Transmission of Trauma in Spiegelman’s *Maus*”)、2014 年勞拉·芬德利 (Laura Findlay) 的〈《無塔的陰影》：斯皮格曼圖像小說中過去創傷的表達與影像焦慮〉 (“*In the Shadow of No Towers: The Anxiety of Expression and Images of Past Trauma in Art Spiegelman’s Graphic Novel*”)、2015 年利亞姆·克魯格 (Liam Kruger) 的〈面板與臉孔：亞特·斯皮格曼《鼠族》中的片段隱喻和重構時間〉 (“Panels and Faces: Segmented Metaphor and Reconstituted Time in Art Spiegelman’s *Maus*”)、麥特·銳恩構德 (Matt Reingold) 的〈《鼠族》：一個倖存者的故事〉 (“*Maus: A Survivor’s Tale*”) 等都是《鼠族》的相關研究。除了論文外，還有專書如《前衛漫畫：斯皮格曼對於漫畫、圖像與碎片的回顧展》 (*Co-mix: Art Spiegelman a Retrospective of Comics, Graphics, and Scrap*, 2013)、《細想鼠族》 (*Considering Maus*, 2010)，以及斯皮格曼針對《鼠族》的創作過程而出版的《後設鼠族》 (*MetaMaus*, 2011) 等，說明《鼠族》研究持續的受到關注。

自九〇年代開始，許多漫畫作者已經找到許多唯獨適合於漫畫媒材的表現手法，例如《鼠族》以文本和視覺的矛盾衝突引導出潛台詞，便是其他媒介難以企及的呈現方式 (Bosmajian 32-33)，而在《地獄星上的囚徒—案例》³ (*Prisoner on the Hell Planet: A Case History*) 裡刻意使用表現主義式線條來呈現真實世界的恐怖氛圍，成為《理解漫畫》這本漫畫理論中探索線條與情感表現的代表範例 (McCloud, *Understanding*

³ 《鼠族》最早是 1972 年斯皮格曼為地下漫畫集《滑稽動物》 (*Funny Animals*) 所繪製的短篇漫畫，而《地獄星上的囚徒》則 1973 年首度發表於《速食前衛漫畫》 (*Short-order Comix*)，1977 年再度發表於《崩潰》 (*Breakdowns*)。

Comics 126)。《鼠族》⁴在文學與藝術上得到空前的肯定與勝利，也影響後來一些漫畫家倣效以奧斯威辛集中營為主題的創作。⁵因而分析《鼠族》除了認識斯皮格曼個人在漫畫藝術上的貢獻外，對於理解圖像小說的發展以及未來繼續拓展的領域也有很大助益。

三、後記憶 (postmemory) – 《鼠族》的自傳性與歷史再現

學者瑪麗安·赫許 (Marianne Hirsch) 以「後記憶」(postmemory) 稱呼倖存者第二代所延續的痛苦記憶，他們出生之時就必需負載倖存者過往的痛苦回憶，並與這些創傷後遺症共同生活 (Generation 31)。赫許將《鼠族》視為創傷美學的代表，因著持續受苦的第二代揭露，連接起過去與現在的歷史，讓讀者能理解無法重返的過去 (Levine 64)。伽達默爾 (Gadamer) 曾說真正的歷史對象根本不是對象，而是自己和他者的統一體，在這關係中同時存在「歷史的實在」以及「歷史理解的實在」，因為歷史意識本身只是類似於某種對某個持續發生作用的傳統進行疊加的過程，需經過每代人不斷以現在的理解視域替代，在這過程中產生真正的「視域融合」(Horizontverschmelzung)，才能沈澱與重構完成「效果歷史」(Wirkungsgeschichte) 的任務 (伽達默爾 424-34)。而《鼠族》便是探討圖像小說如何透過倖存者第二代之口，將第一代無法說出的巨大創痛重新說出，使得苦難的歷史意義得以彰顯。《鼠族》呈現了四種層次的真實：見證者的真實、記錄者的真實、記號與象徵群集的真实、閱讀者所認知的真實。藉由想像這些史料如同家譜回憶的行為，來為多重毀壞的過去執行正義，認識這些亡者幽靈留下的痕跡。

⁴ Mause 為老鼠的德文翻譯。希特勒曾宣稱猶太人是精神瘟疫，比黑死病還可怕。德語發音也近於「Juden raus」(Jews out) 要求猶太人離開的指令 (Hirsch, *Family Frames* 25)。

⁵ 如瑪麗安姆·卡丁 (Miriam Katin) 創作《我們靠自己》(*We Are On Our Own*)、馬丁·萊莫門 (Martin Lemelman) 創作《孟德爾的女兒》(*Mendel's Daughter*) (Wolk 342)。

賈斯汀·葛林 (Justin Green) 和賈森 (Jaxon) 是地下前衛／另類漫畫家 (underground commix/alternative artist)，他們被視為是首創自傳體和歷史類長版本前衛漫畫先驅，大幅的協助圖像小說發展。斯皮格曼強調葛林 1972 年描述自身在天主教教育體制下成長的前衛漫畫《賓克·布朗遇見神聖瑪麗》(*Binky Brown Meets the Holy Mary*) 對他創作《鼠族》的影響很大，葛林將漫畫帶入袒露私密領域的作法改變了整個漫畫史 (Baetens 61)。愛力·銳非依 (El Refaie) 將自傳性漫畫定義為「一種用連續畫面與 (通常是) 文字進行生活書寫 (life writing) 的寬鬆類別」(引自 Kunka 10)。當斯皮格曼接受安卓雅·朱諾 (Andrea Juno) 專訪時表示，七〇年代前衛漫畫的主流是自傳性漫畫 (Juno 10)，而《鼠族》更是樹立了自傳性與紀實報導並行的重要典範。⁶

《鼠族》最早的雛形出現在斯皮格曼 1972 年為地下漫畫《滑稽動物》(*Funny Animals*) 繪製的三頁短篇《第一隻老鼠》(*First Maus*) (Hirsch, *Generation* 28-31)，當時斯皮格曼未滿三十歲，對於二戰納粹屠殺的題材有濃厚興趣，但形式與風格上還沒有特別的想法。到了 1978 年，斯皮格曼開始有了創作一部「能夠長到讓人閱讀時需要使用書籤，也會被重覆閱讀的漫畫」的企圖，喬伊斯是他的偶像，斯皮格曼希望能完成一部像《尤利西斯》(*Ulysses*) 般結構緊密複雜的作品 (Spiegelman, *MetaMaus* 104)。他錄製和父親訪談的對話，錄音主要是在 1970 年間皇后區雷高公園附近的家中和卡茲奇山 (Catskills) 的夏日旅遊中完成，記錄了父母 1933 到 1944 年在波蘭的經歷，故事內容常在

⁶ 斯科特·麥克勞德 (Scott McCloud) 在《理解漫畫》(*Understanding Comics*) 中分析一切作品的創作都遵循六個步驟：一、想法／目的，指的是作品的內容，包含推動力、想法、情感、哲學系統、目標；二、形式；三、風格；四、結構；五、工藝 (指作品的建構作品、應用技巧、實際知識、創新與解決問題)；六、外觀，指成品價值，完成這作品的最表面印象。此六個步驟互相影響，但傑出的漫畫通常在其中一兩項有顯著的表現。麥克勞德認為《鼠族》便是在想法／目的上以毫不招搖的「報導式」坦率風格而出乎所有人的意料，麥克勞德因而稱《鼠族》是漫畫作為文學的里程碑 (*Understanding Comics* 181)。

現實與回憶中跳躍（Zelizer 31）。不像屍體的照片因為過度真實殘忍而只能讓人感受到極度恐懼與想逃避的感覺，斯皮格曼透過老鼠簡單樸拙的造型，使得讀者除了恐懼外還能多一份悲憫與反省。這樣的再現方式讓讀者有空間去建構自己的認知，也以自傳性的創新題材讓漫畫為歷史留下卓越的見證。《鼠族》總共包含超過一千五百個畫板（panel），最初的五個章節於 1980 至 1985 年《生食》（*Raw*）地下漫畫雜誌出版，第一冊於 1986 年集結雜誌章節成冊，五年後第二冊才於 1991 年出版（Devlin 127），並得了普利茲新聞獎。

斯皮格曼接受蓋瑞·格羅斯（Gary Groth）訪談時，說明他創作《鼠族》處理再現的立場，第一、他並未親身經歷二戰反猶大屠殺，對德國納粹份子的認識有限，因而他不想假冒自己有能力完全再現一些歷史狀態。二、他不想使用陳腐的作法，例如懇求同情或要求大家去記憶被屠殺的六百萬人。使用貓和鼠能讓人通過象徵而接近經歷過的人的感受，這是斯皮格曼認為處理這題材最直接的方法（Zelizer 34）。以上說法，似乎和傳統自傳性漫畫的表現手法有所衝突，但從斯皮格曼的創作理念，堅持知之為知之，不知為不知的態度，甚或坦率呈現創作中訪問者、被訪者與家人間彼此殘忍的相處實相與關係變化的歷程，讓作品成為一種動態的指向，展現他對於自傳性漫畫該如何再現歷史有更深的思索。

四、呂格爾的學術背景與《鼠族》故事情節

阿多諾（Theodor Adorno）曾說「在奧斯威辛後我們無法再寫詩」（引自 Hirsch, *Family Frames* 23），⁷凸顯奧斯威辛集中營納粹種族大屠

⁷阿多諾 1949 年論文“After Auschwitz”中所寫。

殺不但是猶太人痛苦的噩夢，也是二十世紀人道災難最深沈黑暗的一頁，這句話並顯明巨大浩劫創傷難以言喻的特質。呂格爾在二次世界大戰時曾被擄往波美拉尼亞集中營（Pomerania）五年，這段遭遇對他產生極大的影響，他深刻的研究雅斯培（K. Jaspers）的「界線狀況」⁸（grenasituation）與馬賽爾（Gabriel Marcel）關於「惡的實在性」⁹的觀點，進而在現象學運動中帶領從認知朝向情感的研究。呂格爾繼承康德對感性與知性不同功能的區分，但透過胡塞爾現象學的理解來運用這種區分，將感性視為認知能力的有限面向，它接受物之呈現因而形成認知的「透視面」（perspective）（引自柯志明 23）。換句話說，人藉由認識自己的有限性而能達到超越與連結的可能，因為人能藉著將看到的那面，連結到那些沒有看到但知道的面向而渴望著物體自身。這個踰越即是能指（signifier）的意向，這種獲致的成果不是直接得來，而是經由反思而得到；認識的無限性是表現在踰越原本有限的觀點，而得到更多物體的完整意義上。

《鼠族一》父親弗拉德克敘述的一開始，是回憶年輕時如何無情的背叛初戀女友而和亞特母親結婚的經過，呈現原本冷酷與善於欺騙的性格。在講述回憶過程中還曾偷偷的將亞特的外套扔掉，使得亞特在寒冷氣候迫使下，無奈的接受父親贈與的外套（Spiegelman, *Maus: I* 67-69）。此外，弗拉德克倖存於德國的種族屠殺，但其後定居在美國對黑人也充滿偏見與歧視，認為黑人都是小偷（98-100）。他與再婚妻子瑪拉

⁸「界線狀況」指的是當人遭逢生病、死亡、孤獨、痛苦、犯罪、戰爭、失敗、罪惡……等實存經驗時，會在其中感到自己面臨了界線，雅斯培曾提出解碼（decipher）的概念，指的是在界線狀態中透過解讀密碼而指向超越，如此就能將界線狀態與超越建立起關係，這也引導到呂格爾關於意志哲學的探討。

⁹馬賽爾認為人不可能在沒有遭遇惡的經驗下談惡，為了免於空談，他提出以「實存哲學的精神」來反思惡，以「惡的奧秘」（mystery of evil）來取代「惡的問題」。呂格爾進而思考人的會犯錯性，而認為這種會犯錯性是因著人內在的失衡和不一致，也是人獨有的能力。從會犯錯到實際犯錯構成了「跳躍」、「過度」與惡的置定，因而人對於惡，必需加以思考（惡的困境）、行動（向惡挑戰）與感受（不只是哀傷與抱怨，而是經由哲學與神學的沈思，將無知整合到智慧的對抗）。

(Mala) 的感情也相當疏離，總是懷疑妻子為了貪戀他的財產而跟他在一起，顯示難以相處的一面。更嚴重的是弗拉德克因著自身情緒痛苦，而將自殺過世妻子安佳 (Anja) 留給兒子的唯一日記燒毀，使得安佳的回憶永遠無法傳達給兒子，造成亞特無法彌補的遺憾。

在第一部書的末尾亞特稱他父親是「兇手」，赤裸呈現這種因遺憾而對父親引爆的憤怒，也顯現斯皮格曼創作《鼠族》懷有對母親聲音的空缺與話語權被剝奪的補償心理。《鼠族》中亞特的母親安佳是一位悲劇性的人物，也是最為良善的角色。在《後設鼠族》中收錄斯皮格曼接受芝加哥大學助理教授庫特 (Hillary Chute) 的採訪，庫特問及在集中營艱困的環境，安佳如何能在和弗拉德克分離時存活，斯皮格曼認為相對於弗拉德克的自給自足與不擇手段，安佳採取的生存策略是分享與合作，組織一個緊密的關係網而讓其中的人提高存活率。但這樣一個善良的人卻在 1968 年受困於情緒問題最終自殺了，她的自殺讓亞特因著罪惡感也永遠活在心靈的監獄之中。《鼠族》的書中書《地獄星上的囚徒》便是述說斯皮格曼目睹安佳自殺身亡的過程與痛苦，當時亞特二十歲，剛離開精神療養院三個月，某天回家發現母親裸身倒臥在浴缸中，畫面中亞特腳踩在血泊上滿臉驚恐。當醫生確認他母親已過世，畫面再以分格呈現他淚水緩慢滴落的特寫，木刻版畫般的表現主義線條充分表現陰鬱的情緒，預示母親自殺造成亞特日後情感的虛空與囚禁感。

母親自殺後父親弗拉德克也接近崩潰，喪禮時趴在棺木上號啕大哭，父親的朋友因而責怪亞特在母親生前並沒有好好跟家人相處，讓他充滿罪咎。亞特陷入混亂思緒，怨恨希特勒造成母親的抑鬱，也憶起母親在自殺前一晚跑到他的房間問他是否仍愛著她，但當時亞特很反感母親以情緒勒索的方式抓牢彼此關係，因而口裡說愛她卻轉身而睡，沒想到母親在隔天自殺。此外《鼠族二》結束時父親弗拉德克回憶起與妻子安佳

在集中營重逢時的幸福與之後快樂的生活，但畫面卻馬上緊接著弗拉德克不願意繼續再說（可能想到後來相處的困難與安佳的自殺），表情非常疲憊的模樣。最終畫面以兩人合葬的墓碑作為結尾，隱喻集中營倖存者心靈的磨難是至死方休。這印證記憶在倖存者的經驗中是一種深層的存在，雖然倖存者從大屠殺中逃離，但卻無法脫逃心靈的煉獄，而這種囚禁的力量甚至會延續到下一代，變成無止盡的狀態。

五、從呂格爾三重模擬論理解《鼠族》的詮釋過程

呂格爾的三重模擬論（Ricoeur, *Time* 52-87）將模擬的三個元素分別為第一重模擬（mimesis 1）——前構（prefiguration）、第二重模擬（mimesis 2）——形構（configuration）與第三重模擬——再構（refiguration）。第一重模擬指情節的構成是基於我們對行動世界有預先的理解（preunderstanding of the world of action），人們具有「某些初步能力」（some preliminary competence）以了解情節，例如「英雄」代表好的角色，「好」便是英雄的象徵性價值，這是第一重模擬使讀者對敘事有預先了解的部分（Simms 84）。斯皮格曼一開始以老鼠、貓、豬、狗、青蛙等動物象徵，建立讀者對於角色特質與彼此關係的初步理解，擬人化的表現方式也讓讀者不會馬上以刻板印象來理解故事便是成功例子。第二重模擬至為重要，是指從創作敘事中開啟小說的空間（Simms 86），它打開了「彷彿」（as if）的王國（Ricoeur, *Time* 64），以某種「佈局」（employment）形成情節故事，即完成形構（configuration）的工作。第二重模擬不單只是把故事元素組合在一起，而是要創造出意義、價值、不可預期的結果、目的等引人入勝的內容、架構與隱含意義（Simms 85）。例如斯皮格曼決定《鼠族》以報導性自傳的架構呈現，

《鼠族一》讓兒子訪問經歷反猶大屠殺的父親，《鼠族二》則描述父親過世後由兒子獨自完成此書的經過。當時間經由敘事的模態再述說時便成為中介的時間，原本斯皮格曼父親所經歷的苦難是實存的時間，《鼠族一》經由父親角色的再說，實存時間變為敘事的時間，在跟兒子角色敘述過程中能進一步展現記憶的矛盾、試圖隱瞞的意圖與記憶空白之處，也能表現壓抑與承受苦難的情緒。而《鼠族二》藉由第二代遺族的自述，讓讀者更能體會殘酷歷史事件對於人類心靈的傷害是如何深遠，這樣的結構安排也能讓情節具有更大的張力與強化讀者的感受能力。第三重模擬——再構，是指讀者藉由閱讀過程產生同理，在想像中再現人類世界的行動。讀者因著詮釋、理解與應用而獲致對作品與自身生命新的認識。接著以三重模擬論作更細部的分析：

（一）第一重模擬—前構部分

《鼠族一》一開頭版權頁就引用希特勒的話「猶太人無疑是一個種族，但不是人類」（*Spiegelman, Maus: I*），《鼠族二》版權頁的下一頁摘錄了三〇年代中期的德國報紙文章，寫道「米老鼠是前所未有最悲慘的想像人物，健康的情感會告訴每位獨立與榮耀的青年，這骯髒且遍佈污垢的害蟲是動物王國攜帶最多細菌的動物，不能成為動物的理想原型……要遠離人類中的猶太獸性！打倒米老鼠！戴上納粹徽章！」（*Spiegelman, Maus: II*）。納粹將猶太人視為「非人」，視為疾病散佈者，視為褻瀆者並對其感到畏懼，最後竟以羞辱與殘殺的方式造成歷史浩劫，可知把猶太人連結上老鼠而成為惡的象徵具有毀滅性的力量。斯皮格曼以此顯明是希特勒和納粹建立猶太人「鼠族」象徵的概念版權，以對抗惡的象徵合理化他們在人類史上犯下的極度駭人罪行。此外德國

人是貓，波蘭人是豬，美國人是狗，法國人是青蛙等象徵也使個人的行動變成公共的，也更能與讀者互動。學者哈特菲爾指出斯皮格曼以動物作為角色象徵是一種諷刺的認證手法（*ironic authentication*），藉由納粹對猶太人荒謬的比喻來凸顯歧視與暴力的悲劇性（Hatfield 140-41）。

呂格爾認為「恐懼不潔與潔淨的儀式存在於所有關於過錯的情感與行為背景中」（Ricoeur, *Symbolism* 25）。「不潔」（*the impure*）是一種惡的象徵，代表觸犯禁忌、有問題存在，是一種玷污（*stain*），如同被「某物」所感染（33），因而惡被象徵成是無法為人所自主的半物質某物，而對不潔的恐懼也導致懲罰，懲罰以不幸與災難的樣貌臨到褻瀆者。而認同（*identity*）具有相同性（*sameness*）與自我（*selfhood*）的意涵（Ricoeur, *Oneself* 116），因而《鼠族》以故意認同老鼠的隱喻來控訴這種歧視。《鼠族》除了以動物象徵當時各民族的身份與彼此階層，帶有喬治·歐威爾《動物農莊》進行的政治關係隱喻外，更是對應批判1940年納粹的宣傳影片《永遠的猶太人》（*The Eternal Jew*），片中描述猶太人如同攜帶瘡疾的一群老鼠，他們的移民入侵是一場世界級的陰謀，毀壞所有經過的路徑（Zelizer 34）。

麥克勞認為漫畫作者們與讀者間的關係相對於電影更為緊密與活躍，甚至可用合夥或合作的雙方來稱之，因為漫畫可以使用視覺象徵性圖像直接切入讀者的內心世界，而不需如散文作者以聲音持續誘進（McCloud, *Reinventing Comics* 39）。斯皮格曼以這些象徵貫穿整個故事，在畫面編結中前後呼應，加深第二重模擬中的情感張力、敘事複雜度與隱喻能力，顯現非常傑出的手法。

（二）第二重模擬—形構

模擬二是最重要的階段，創作者做的是形構化的運作（*configuring operation*），重點在於它動態的中介作用。佈局就是從整體事件或事故中引導出一個有意義的故事，事件與事件中間有某種聯繫，而這聯繫性就是透過畫面、文字與情節佈局所組成。這也呼應斯皮格曼在訪談中所言，他無意也無法「重現史實」（“*Life after Maus*”）。他的結構佈局採用一種將敘事矛盾（*paradox*）轉為生活辯證（*living dialectic*）的作法（*Ricoeur, Time* 67），這樣辯證性佈局的形構會帶領讀者朝向「反省判斷」，而不是單純接受因果法則的想像限制。創作上斯皮格曼擅長使用圖像敘述、文字，以及後設敘事對讀者提出疑問等手法顯示了他精密的創作與佈局能力。

1. 圖像部分

庫特曾探討《鼠族》的視覺再現，例如以德國表現主義的粗獷線條風格凸顯憤怒悲痛的情緒，讓情緒的渲染力更加深刻。在造型上，斯皮格曼 1972 年為《滑稽動物》繪製短篇，每個角色有非常多的細節，並刻意表現角色可悲滑稽的模樣，到了 1978 年的角色造型則帶有深層憂鬱與肅穆的情感，刻意隱藏的嘴部也讓人聯想到猶太民族在歷史苦難中難以發聲的命運。在《後設鼠族》訪問中，斯皮格曼表示決定角色風格時考慮過非常多種可能（從米老鼠造型到前衛實驗風格），最後選擇木刻版畫的沈重效果，¹⁰ 期望能使讀者更嚴肅認真的看待這部作品（*Spiegelman, MetaMaus* 143）。

¹⁰ 斯皮格曼除了地下漫畫外，也受到許多文學與藝術的影響。而木刻風格便是受到三〇年代 Lynd Ward 的無字小說所影響，可參見斯皮格曼接受 ABC RN 的訪談影片（“*Life after Maus*”）7:06 處，影片並論及 Frans Masereel 的木刻動畫電影。

此外，例如當人與人密談、表現悲慘或比較黑暗的處境時，斯皮格曼會刻意將人物的頭像或身體塗黑。¹¹《鼠族一》當中插入《地獄星上的囚徒》短篇，裡面人物不再是老鼠，而是以木刻版畫的風格繪製主角們的人類樣貌，讀者剎那間將老鼠形象與真實人物連結在一起產生巨大的衝擊，這都是卓越利用繪畫風格雕塑情節的例子。其他的例子還有主角亞特原本以老鼠的形象呈現，卻在父親過世後找心理醫生諮商時變成戴著老鼠面具的人類，讓過去以有形的形式侵吞現在，斯皮格曼也竟在此段落詢問讀者這麼畫是否會弄糟原來的隱喻，跳脫作者等同於主角亞特的身份認知（McCloud, *Reinventing Comics* 33），與讀者進行了後設的對話。在《鼠族二》中斯皮格曼也常用圖示的表現方法，例如將他父親在集中營如何克難的幫波蘭與納粹軍官再製軍靴的步驟畫出（遇到修不成的再偷偷拿給集中營真的會修鞋的人），如此得到整條香腸與溫暖的私人空間作為犒賞（Spiegelman, *Maus: II* 60），以及安排一天份的麵包以換得三根香煙，兩百根香煙換一瓶伏特加的交易圖示（64），展現他父親邏輯性的思維模式、機巧的性格和隨機應變的能力。也用圖示的方式敘述亞特和父親爭論他在集中營做不同工作的時間表（68），突顯亞特對於歷史細節的要求與現實的困難（他父親說在集中營大家都沒有錶，所以對於時間的記憶不是很準確）。更用集中營建築內部圖，包含煤氣室的配置加上他父親的口述過程，讓人清楚明白納粹如何欺騙猶太人將有毒氣的煤氣室誤認為洗澡間而進入淋浴，最後屍體被放置在如同泳池般巨大的洞中燃燒（70-72）。

《鼠族》中也在一些關鍵的地方安排了真實人物的照片，例如《鼠族一》書中書《地獄星上的囚徒》一開始放置十歲左右的斯皮格曼與他母親的合照，斯皮格曼在《後設鼠族》中說明因為當時自傳性漫畫還不

¹¹ 參考《鼠族一》23、25、29、34、56、80、84、87、124、125、136、137、139、140、143、144、146、148、155等頁。

普遍，所以藉由照片來強調漫畫的真實性。《鼠族二》在引述納粹污衊米老鼠，稱老鼠是骯髒動物後，接下來的頁面放置亞特早逝哥哥瑞查（Richieu）的純真照片，並寫著「給安佳，給瑞查」，也讓人對無辜的受害者更加悲憫。《鼠族二》末了放置弗拉德克年輕時的照片，作為他在集中營的記憶，也藉著這張照片讓讀者明白許多書中對於弗拉德克描述的客觀與寫實性（Spiegelman, *MetaMaus* 218-20）。

2. 文字部份

敘事安排上，斯皮格曼常接連過去與現在時空，並透過不同講述者（如父親與兒子）的觀點，讓述說者與歷史保持一段距離，也讓讀者在受到過去驚恐的歷史衝擊後，跳接到現實日常而產生更多的省思。敘事裡也藉由兒子對父親的欺騙（如《鼠族一》23頁背棄答應父親不會將拋棄前女友的故事寫入的承諾）、《鼠族一》158至159頁父親隱瞞兒子曾燒毀過世母親的日記）等情節安排，表現劇烈的故事張力，並讓讀者受震撼後慢慢的端想體會人性。《鼠族二》的結尾父親對亞特說「我不需要再告訴你更多的事了，我們兩個（指他和安佳）都非常的快樂，過去一起生活的很愉快，且永遠的快樂下去。」，說完很疲憊的躺下並要求他的兒子停止錄音，卻也在最虛弱的時刻將兒子叫錯成早逝大兒子瑞查的名字，利用視覺與對白的衝突、口語的疏忽暴露出生活中長久隱而未顯的創傷，彷彿二戰的苦難如幽魂般時時纏繞這個家庭，凸顯創傷記憶的無法磨滅性。《鼠族》以漫畫形式記錄了亞特父親的證詞，間接表明許多相反意涵，闡釋阿岡本（Giorgio Agamben）所言，證詞的權威性不取決於客觀事實真相，而是取決於語言外部與內部間，無法言說與可說明之間的永恆關係（Chute 193）。

（三）第三重模擬，再構部分

因著漫畫的象徵與視覺再現能力，以及根據訪談記錄轉化為對白的真實性，《鼠族》在處理許多困難如過度殘酷的議題時，可以巧妙的運用世界既有的象徵與情節安排來處理記憶、再現歷史與創傷，從而引導讀者進行模擬三的合作再構。

再構是指經由與讀者的關係，讓讀者藉由閱讀把故事讀回去而從故事中再建構一個世界，形成了「前構時間（*prefigured time*）—形構時間（*configured time*）—再構時間（*refigured time*）」三個環結（*Ricoeur, Time 54*）。呂格爾採納饒斯（*H. R. Jauss*）「接受美學」的一些概念，認為讀者和文本奮鬥後，對於小說想像作品的理解，會對以想像和象徵方式構成言語和行動的交流有所貢獻，之後想像方式再影響存有，如伽達默爾所提的視域融合整合，到以實在方式受影響的自我的存有（*Ricoeur, Time 77*）。舉例而言，每位讀者在接觸歷史文本時都會帶著原本的歷史視域來閱讀，此時讀者與文本間兩種不同的視域會產生一種理解上的張力，讀者不能完全擺脫自己固有的想法，但又不能任憑己意的曲解欲理解的文本。而真正理解的發生必須當讀者的成見與文本內容互相融合，且產生某種有意義的想法時才會是真正的理解，而這過程即為視域融合的過程。當《鼠族》的讀者不斷在斯皮格曼前構的動物象徵與形構的後設認知等劇情安排下，反覆跳躍思維於真實與想像、過去與現代世界之間，透過劇情將象徵的深層意涵帶入，進而更深刻的回顧反猶屠殺歷史而完成再構的創生意義階段。整個閱讀過程中讀者的「再構」

也不斷回到文本的「前構」與「形構」進行辯證，三重模擬因而完滿的擴展了讀者原有的視域，並促使讀者對歷史有了新的理解。

六、超越自傳

哈特菲爾德認為另類漫畫（*alternative comics*）擴展了一般漫畫的主題，其中包含自傳、報導文學和歷史類別，而最核心的突破便是自傳性漫畫（*Hatfield x*）。《鼠族》的重要角色互動除了父子關係外，斯皮格曼在敘事上也凸顯亞特的藝術家身分，因而包含與採訪對象互動、對作品完整度的掌握與創作困難的描述。之所以用如此複雜的方式敘事，研究者認為斯皮格曼很敏銳的意識到自傳體常有的詮釋暴力問題。呂格爾認為詮釋暴力發生在說故事時所建構的秩序上，因為需要對原來的實存體驗加以某種強制才能納入秩序，故刻意忽略不是所有實存體驗都可以被納入的事實（沈清松 155）。因著這樣的認知，斯皮格曼在《鼠族》做出了許多不同的嘗試，例如透過自我指涉（*self referentiality*）的方式在第二冊描述自己（亞特）的狀況，刻意以帶著面具的方式出現，而他的書桌架在如小山堆的老鼠——人類屍體上，四處飛舞著蒼蠅，¹²採訪他的記者們也都戴著代表各國的動物面具。當他跟同是猶太人，且經歷過奧斯威辛的心理醫生對談時，他們兩個也都戴著老鼠的面具。斯皮格曼刻意藉著這些小片段凸顯書中的人物在某些時刻都被迫在「扮演」消除自己獨特性的角色，也從這個後設位置，讓《鼠族》得以超越一般自傳性漫畫的視野。斯皮格曼帶領讀者意識到每種代替他人的詮釋都不可能完全，也因著他佈局的情節強調每個人的特殊性與發言權的不可替代性，在《鼠族》的閱讀歷程中，讀者跟隨著書中角色內心的獨白、辯證、

¹² 參見 Bart Beaty 的文章“*Conversational Euro-Comics: Bart Beaty On Katz*”中介紹《鼠族》的圖片。

自我反省（self-reflexiveness），與不時面臨斯皮格曼刻意製造的疑問，經歷到視域融合後承接的動態思維，思考便開始發展。在後來完成的《後設鼠族》中，斯皮格曼也放入大量他繪製《鼠族》過程的參考資料，以及他與父親的對話錄音（許多書中的對白來源於此），凸顯《鼠族》的真實性，他父親的歷史於是經過讀者的重構而獲致新生命，而《鼠族》也因而成為自傳性漫畫的經典。

在《記憶、歷史、遺忘》（*Memory, History, Forgetting*）中呂格爾以現象學的方式探討現有的記憶如何再現已經消失的過去。歷史學家是否真的能寫出記憶的歷史，包括拒絕被再現的記憶？是否對其他的社群說出自己不快樂的記憶正是實踐正義感的路徑，而彰顯公平的記憶是否也是種快樂的記憶（497-500）？這些記憶與再現的議題在《鼠族》中都以獨有結合圖像與文字的方式探索，也開闢自傳、歷史文學的另一蹊徑。溝通是真實知識的架構（Ricoeur, *History and Truth* 51），事實從來不是一元性的解答，斯皮格曼促使人們產生共感而能認出相同性，在閱讀他者生命歷程中喚醒對人性價值的感知進而豐富對自身生命的體悟，這些便是《鼠族》啟發讀者一同重構記憶與歷史而能成為經典的原因。

引用書目

中文

沈清松。《呂格爾》。臺北：東大出版，2000。

伽達默爾（Hans Georg Gadamer）。《詮釋學 I：真理與方法》。北京：商務印書館，2010。

柯志明。《惡的詮釋學》。五南出版社，2008。

英文

Baetens, Jan, and Hugo Frey. *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge UP, 2015.

Beaty, Bart. "Conversational Euro-Comics: Bart Beaty On Katz." *The Comics Reporter*, 7 Mar. 2012, www.comicsreporter.com/index.php/conversational_euro_comics_bart_beaty_on_katz/. Accessed 13 Sept. 2018.

Bosmajian, Hamida. "The Orphaned Voice in Art Spiegelman's *Maus*." Geis, pp. 26-43.

Chute, Hillary L. *Disaster Drawn*. The Belknap Press of Harvard UP, 2016.

Devlin, Tom, et al., editors. *Co-mix: Art Spiegelman a Retrospective of Comics, Graphics, and Scraps*. Drawn & Quarterly, 2013.

Geis, Deborah R., editor. *Considering Maus*. Alabama UP, 2003.

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Mississippi UP, 2005.

Heer, Jeet, and Kent Worcester, editors. *A Comics Studies Reader*. Mississippi UP, 2009.

Hirsch, Marianne. *Family Frames*. Harvard UP, 2012.

———. *The Generation of Postmemory*. Columbia UP, 2012.

Juno, Andrea. *Dangerous Drawings*. Juno Books, 1997.

Kunka, Andrew J. *Autobiographical Comics*. Bloomsbury Academics, 2018.

Levine, Michael G. "Necessary Stains: Art Spiegelman's *Maus* and the Bleeding of History." Geis, pp. 63-104.

- “Life after *Maus* with Art Spiegelman [HD] Late Night Live, ABC RN.”
Youtube, uploaded by ABC Arts, 7 Oct. 2013,
www.youtube.com/watch?v=3xTM-ewN9yM&feature=youtu.be.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. HarperCollins, 2000.
- . *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins, 1994.
- Ricoeur, Paul. *History and Truth*. Northwestern UP, 2007.
- . *Memory, History, Forgetting*. Chicago UP, 2004.
- . *Oneself as Another*. Chicago UP, 1994.
- . *The Symbolism of Evil*. Beacon Press, 1969.
- . *Time and Narrative*. Vol. I, Chicago UP, 1990.
- Simms, Karl. *Paul Ricoeur*. Routledge, 2017.
- Spiegelman, Art. *Maus: A Survivor's Tale I: My Father Bleeds History*. Panthon Books, 1992.
- . *Maus: A Survivor's Tale II: And Here My Troubles Began*. Panthon Books, 1992.
- . *MetaMaus*. Pantheon Books, 2011.
- Witek, Joseph, editor. *Art Spiegelman Conversations*. Mississippi UP, 2007.
- Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Da Capo Press, 2007.
- Zelizer, Barbie, editor. *Visual Culture and The Holocaust*. Rutgers UP, 2001.

