

邊界游移與雙向曙光— 國立故宮博物院與鄭問的兩次交會 **

蔡承豪 *

摘要

博物館是群眾的記憶場域或高級文化的殿堂，係在反思博物館定位及其所代表的歷史詮釋權之際爭議不斷的課題。被博物館藉由展示「選定」的藝術家及作品，往往被視為在藝術史上獲取了某種主流與肯定，而不同領域作品的跨界展出，另一方面亦似彰顯博物館的包容性。而兩者間相互援引詮釋，拉出了藝術與博物館間微妙的邊界游移，並對博物館空間賦予新的定義。

有「亞洲至寶」美譽的臺灣漫畫家鄭問身故後，不同的策展團隊，分別於國立故宮博物院的南北院區，以其作品先後策畫了「千年一問 鄭問故宮大展」與「赤壁與三國群英形象」特展，連帶引發了漫畫是否得以進入指標性博物館的爭論。漫畫作為一種透過簡化並放大某種特徵的表現形式，有其獨特的視覺圖像宇宙，並隨傳播與積累，滲透入社會文化各層面。但在主流藝術評論當中，長期未將漫畫納入「高尚藝術」。然隨後現代思潮襲捲帶來解構大敘事的神話，專業界牆的崩毀和領域的擴張與延伸，與重構各種共同體成為新的議題之際，漫畫漸次被視為一種藝術創作與社會見證品，並與博物館這類被視為大雅殿堂的文化機構得以展開對話。鄭問與故宮的交會，兩者間藉由「歷史」所搭建的場域，開啟了對話的雙向曙光，並測試了漫畫與博物館間的邊界劃定與空間界定。

關鍵詞

漫畫、大雅之堂、展示詮釋、空間生產、千年一問、三國。

收稿日期：2023 年 8 月 31 日；通過日期：2023 年 12 月 21 日。

* 國立故宮博物院書畫文獻處副研究員。

** 本文初稿，曾宣讀於國立臺灣博物館等主辦之「第九屆博物館研究國際雙年學術研討會」與東吳大學歷史學系主辦之「第十四屆史學與文獻學學術研討會『傳承與創新』」，各會議中承評論人劉碧旭、劉維琪等諸位教授提供寶貴意見，獲益良多。資料蒐集及撰寫期間，陸續獲鍾孟舜、鄭植羽等先生，以及國立故宮博物院黃琇凌、王聖涵、林姿吟、賴芷儀等同仁之協助，在此一併致謝。

Shifting Boundaries and the Dawn of Reciprocal Dialogue: Two Meetings of the National Palace Museum and *Manhua* Artist Chen Uen

Tsai, Cheng-hao*

Abstract

Whether museums are hallows of collective memory or temples to high culture is a subject of constant debate, fueling reflection on the positioning of museums and their right to interpret the history they represent. Artists and works selected by museums are regarded as having gained some kind of mainstream affirmation. On the other hand, cross-disciplinary exhibitions seem to demonstrate the inclusiveness of the museum itself. By interpreting one another, the artist and museum expose the delicate, shifting boundaries between them, serving to redefine the museum space.

After the death of the Taiwanese *manhua* artist Chen Uen, known affectionately as the “Treasure of Asia,” different curatorial teams at the southern and northern branches of the National Palace Museum respectively organized special exhibitions of Chen’s work entitled “The Legacy of Chen Uen’s Art/Life and Philosophy” and “Timeless Legend: The Red Cliff and Historic Figures of the Three Kingdoms.” These shows sparked a debate on whether comics, or *manhua*, should be displayed in leading museums. As a form of expression that simplifies or exaggerates certain characteristics, comics have their own unique universe of visual imagery that has grown and spread over time into all levels of society and culture.

Mainstream art criticism has long excluded comics from the field of “high art.” However, a surge of modern thinking has brought about the deconstruction of the myth of a “grand narrative,” collapsed and expanded formal boundaries, and reintroduced different communities as topics of interest. Comics have been increasingly viewed as a form of artistic creation and societal testimony, opening new channels of dialogue with cultural “bastions of refinement” such as museums. The pairing of Chen Uen and the National Palace Museum opened a two-way dialogue between them under the shared language of “history,” marking the dawn of a dialogue that tests the spatial and temporal boundaries demarcating comics and museums.

Keywords

Manhua, comics, bastion of refinement, exhibition interpretation, spatial production, The Legacy of CHEN UEN, Three Kingdoms.

* Associate Researcher, Department of Painting, Calligraphy, Rare Books and Historical Documents, National Palace Museum.

壹、前言

「博物館」已是現代社會當中指標性的文化與社教機構，但在歷經數世紀的發展中，其職能並非封閉不移，反常隨社會脈動而轉變。從最初的崇拜或誇耀，漸轉以蒐藏及社會教育為主，更曾被期待成為知識的載體，從業人員亦致力於知識的詮釋與溝通。但博物館既非一自絕於外界的真空文化空間，與相關政治與社會氛圍實綿密的關聯，並面臨到博物館視野的理想與現實持續拉扯。¹ 故回顧博物館的發展歷程，確可認知到其面貌與所處的整體政治社會環境息息相關，並反映了時代環境變遷、社會價值觀與社會期待，以及國家政策等各項因素的總和。² 博物館可以是公共論述、公共儀節展開的空間，也是政治與文化被產出、被觀察，與再生產的空間，有其外在結構與內在結構。³

「展示」是博物館與社會最重要的溝通媒介，如何運用展示來詮釋物件與其背後的故事，涉及博物館展示的客觀性，對於物件代表性、詮釋學觀點等等嚴肅課題。在後現代時期，亦或可言任何策展都是再現的媒介，博物館為了因應變化，不得不重新定位自身的角色，並思索如何因應現況所需及當前時事所趨。故現今的博物館展示嘗試著提供觀眾探索和詮釋的機會，並提供多元觀點的轉向，而不同領域作品的跨界展出，另一方面亦反向凸顯了博物館的重要性與包容性。⁴ 但博物館是群眾的記憶場域，抑或高級文化的殿堂？係在反思博物館定位及其所代表的歷史詮釋之際爭議不斷的課題。但物件除本身就承載著創作者、收藏者的歷史詮釋觀之際，被博物館透過「選定」—包含藝術家及作品，更似乎進行了某種再詮釋，並對文物原有的歷史訴說覆蓋了另一層解釋。⁵ 且被展覽的藝術家及作品，則往往被視為在藝術史上獲取了某種主流與肯定。博物館、創作者與作品間，

1 王嵩山，〈博物館、思想與社會行動〉（新北：遠足文化，2015）。

2 Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theories, Politics* (London and New York: Routledge, 1995); Sharon Macdonald, *The Politics of Display: Museums, Science, Culture* (London: Routledge, 1998).

3 Tony Bennett, "Civic seeing: Museums and the organization of vision," in *A Companion to Museum Studies*, ed. Sharon Macdonald (Oxford: Blackwell, 2006), 263-281.

4 王嵩山，〈差異、多樣性與博物館〉（北縣：稻鄉，2003）。

5 鄭邦彥，〈以「差異」之名：析論博物館策展與文化政治〉，載於王嵩山主編，〈博物館展示的景觀〉（臺北：國立臺灣博物館，2011），頁 233-259。

交錯出複雜且多重的詮釋觀點。博物館與創作者間的合而不同，既相互輝映，卻不免覆蓋住某些原承載的意涵，那些作品可以、或是否應該進入，也成為話語權與詮釋場域的角力。

原多被視為市井娛樂性質的漫畫，迄今已逐漸被視為具高度原創性的藝術文化產物及值得細細關注欣賞的新藝術形態，且影響力更拓展至諸多層面。⁶ 如有「亞洲至寶」美譽的臺灣漫畫家鄭問（1958-2017），⁷ 其作品橫跨漫畫、插畫、動畫、電玩等多個領域，並遠及海外，其身分除作為漫畫家，並可謂是當代藝術家及臺灣社會文化的某種公共性象徵。⁸ 鄭問在 2017 年不幸驟逝後，於漫畫界、藝術界及長期追隨其創作的讀者當中，引發了極大的震撼，隨後並掀起了一股緬懷鄭問浪潮。先是在 2018 年 6 月，為鄭問特展組合的策展團隊，在國立故宮博物院（以下簡稱「故宮」）協助下，於臺北院區推出專展「千年一問 鄭問故宮大展」（以下簡稱「千年一問」），此展不論對漫畫、布袋戲、電玩，甚至對故宮而言，都是難以想像的異業創生之議題。緊接在 2019 年 1 月，更於故宮南院主辦的「赤壁與三國群英形象」（以下簡稱「赤壁展」）特展內，讓鄭問手稿與故宮文物匯聚一堂，共同重新訴說與詮釋三國歷史，創下故宮與當代漫畫家大規模合作策展之首創。

6 Martin Barker, *Comics: ideology, power and critics* (Manchester: Manchester University Press, 1989).

7 「亞洲至寶」一詞，根據洪德麟的說法，係 1990 年《東周英雄傳》登場之際，當時的執行編輯新泰幸花三天想歡迎詞，「亞洲的至寶」（アジアの至宝）便是由他想出來的。參見洪德麟，〈鄭問的發跡那些年我們追的漫畫〉，載於洪雅雯主編，《人物風流：鄭問的世界與足跡》（臺北：大辣，2018），頁 21。後鄭問持續於漫畫雜誌周刊《モーニング》連載作品時，封面宣傳語亦會以「超絶筆致で読者を魅せるアジアの至宝」等辭句特為標明。而鄭問 1991 年以《東周英雄傳》，獲頒日本漫畫家協會獎「優秀賞」，臺灣相關報導漸以「亞洲至寶」來稱呼鄭問。如咎世昌，〈鄭問霹靂手力抗哈日風 從布袋戲出發 和「史豔文」一起為台灣漫畫找出路〉，《聯合晚報》（臺北：2000 年 8 月 18 日），第 4 版。江家華，〈揮灑俠客 鄭問驚豔安古蘭 他以《東周英雄傳》被日譽為「亞洲至寶」 近年在北京製作電玩 封筆又現身 專為台灣館繪主牆面 盼重拾畫筆〉，《中國時報》（臺北：2012 年 1 月 30 日），第 A11 版。

8 鄭問的主要漫畫與技法作品包括：鄭問，《戰士黑豹》（臺北：時報，1985）。鄭問，《刺客列傳》（臺北：時報，1986）。鄭問，《阿鼻劍》（臺北：時報，1989）。鄭問，《鄭問特刊》（香港：自由人出版集團，1990）。鄭問，《鄭問創作畫冊》（香港：自由人出版集團，1990）。鄭問，《東周英雄傳》（臺北：東立，1991），冊 1-3。鄭問，《臥龍先生》（臺北：國立編譯館；華香園，1993）。鄭問，《深遂美麗的亞細亞》（臺北：東立，1993-1995），冊 1-5。鄭問，《萬歲》（臺北：東立，1999）。鄭問，《鄭問畫集》（臺北：東立，1999）。鄭問，《人間佛教行者—星雲大師》（臺北縣：佛光文化，2000）。鄭問，《始皇》（臺北：東立，2000）。鄭問，《風雲外傳：天下無雙》（香港：天下，2002）。鄭問，《漫畫大霹靂》（香港：玉皇朝，2000-2001）。鄭問，《鄭問畫集—鄭問之三國誌》（東京：角川書店，2002）。

以鄭問所代表的領域身分，其首場大型展覽⁹並非在漫畫領域的館舍內，反而是在執古典美術及文獻珍典牛耳的古美術館—國立故宮博物院展出，是一個反差甚大的組合，畢竟故宮並非以當代美術為主，故鄭問作品是否得以進入博物館殿堂，尤其是故宮內，因而出現了持保留意見的回響。¹⁰ 這樣的質疑，相當程度係因故宮在博物館界中的代表性與影響力，以及現今社會及藝術界對於漫畫的看法。¹¹ 卻也讓我們思索，藉由鄭問在故宮展示的案例，臺灣最重要的博物館，對於以漫畫作品為例的現代作品與本土創作，該進行何種詮釋，兩者間又如何開啟對話。

目前關於鄭問的研究，主要集中在畫風及技法分析；¹² 因應「千年一問」特展所出版的諸多圖錄及介紹也集中於繪畫技法的描述，後再延伸於他的理念、生平及影響等。¹³ 另有吳侑軒關注鄭問對於正史的詮釋，是少數論及其創作所蘊含之詮釋意識者。¹⁴ 至於探討鄭問所代表的公眾性，其屬現代藝術範疇的漫畫作品如何與包括博物館在內的公眾場域產生互動、吸納與轉化詮釋者，則有蔡承豪研究鄭問的創作歷程中，注意到故宮文物也曾為其創作養分。¹⁵ 劉欣怡則探討鄭問作品在故宮南院的原件展陳及展示設計，甚至於 AR 的運用，展現出鄭問作品在博物館領域的使用延伸性及

9 鄭問之作品過往曾在若干漫畫聯展中展出，惟一直未有大型個人專展。

10 簡秀枝，〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議〉，《典藏藝術網》，2018年1月10日，<https://artouch.com/artouch-column/content-231.html>（檢索日期：2023年12月21日）。

11 TSUBAME 田敬暘，〈藝術終結之後—當代動漫畫藝術的未來〉，《漫遊藝術史》，2020年8月13日，<https://arthistorystrolls.com/2020/08/13/>（檢索日期：2023年12月21日）；林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉（臺南：國立臺南藝術大學藝術史學系藝術史評與古物研究所碩士論文，2022）。

12 林媛婉，〈從創作風格看日本對台灣漫畫的影響—以漫畫家鄭問為例〉，中華民國設計學會，《中華民國設計學會第八屆設計學術研究成果研討會論文集》（臺北：中華民國設計學會，2003），頁J77-J82；鐘夔洋，〈鄭問漫畫視覺語彙風格研究—以《深遠美麗的亞細亞》為例〉（臺中：國立臺中技術學院商業設計研究所碩士論文，2007）；方令光，〈毫芒窮壯麗，意匠盡精微—傑出人物畫家鄭問〉，《故宮文物月刊》，426期（2018），頁110-126；馬蕙萍，〈鄭問漫畫魅力因子之研究—以《鄭問之三國演義畫集》為例〉（屏東：國立屏東大學視覺藝術學系碩士論文，2021）；陳韋婷，〈鄭問漫畫之研究〉（高雄：國立高雄師範大學視覺設計學系碩士論文，2022）。

13 鍾孟舜，〈千年一問：鄭問故宮大展導覽手冊〉（臺北：開拓動漫，2018）；鍾孟舜，〈一問千年：鄭問的藝術革命〉（臺北：開拓動漫，2018）；洪雅雯主編，《人物風流：鄭問的世界與足跡》。

14 吳侑軒，〈鄭問《刺客列傳》對正史的轉述研究〉（高雄：臺灣師範大學國文學系國文教學碩士在職專班學位論文，2021）。

15 蔡承豪，〈故宮與鄭問—跨界結合的歷史書寫〉，《故宮文物月刊》425期（2018），頁12-21。

意境蔓延。¹⁶ 林芳多則以列斐伏爾（Henri Lefebvre, 1901-1991）針對空間的生產，探討「千年一問」特展對於博物館空間意涵的影響，惟仍有再深化論述的空間。¹⁷

鄭問諸多作品，係以歷史題材進行創作，並以之闡述自己的人生觀。但鄭問與故宮的合作，其方式該如何妥適，又衝擊出何種歷史詮釋面相，是否互相援用，在策展過程中，並帶來何種歷史詮釋昇華及衝撞，尚待分析。由於在「赤壁展」籌劃過程當中，筆者亦曾參與部分策展過程，故本文即藉由自身的經驗，並從歷史分析、文獻蒐集、文本分析及策展論述等，對故宮與鄭問藉由「歷史」為平臺，以展示為契機，所展開的多樣歷史詮釋與話語權定位，進行初步的探討，以觀兩者在相互援引及藝術界定的邊界游移間，所帶給彼此間的公共性詮釋與新定位的曙光契機。¹⁸

貳、探索與接納：博物館與漫畫藝術

鄭問的驟逝，引發各界不約而同的悼念，政府單位並隨即褒揚其成就。暫且不論其感念者主要族群為何，但漫畫在現今臺灣日常生活及文化領域中，影響力已滲透至多個領域。且原多半被視為市井娛樂性質的漫畫，隨藝術家的投入及其影響力的拓展，其定位在現今社會中已被重新省思，並逐漸被視為具高度原創性的藝術文化產物及值得細細關注欣賞之新藝術形態。

一、博物館面對漫畫

至 20 世紀晚期，於後現代思潮襲捲帶來解構大敘事的神話後，重構各種共同體成為新的課題。在這股價值體系的轉變下，日常中消耗消費、卻又是人類文化中不可抹除的事物，進入了博物館的視野。¹⁹

16 劉欣怡，〈建構三國—「赤壁與三國群英形象特展」的視覺溝通與展示設計〉，《故宮文物月刊》433 期（2019），頁 74-93。

17 林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉。

18 李衣雲，〈說漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業〉（臺北：群學，2012）。

19 李衣雲，〈是大眾的記憶場域，還是高級文化的殿堂？從國家漫畫博物館談起〉，《藝術家》521 期（2018），頁 164-167。

綜觀人類歷史，圖像敘事藝術早在文字尚未出現之前就已存在，且圖像式的表達方式常較文字更為人所能接受。像是漫畫，即以簡明誇張的繪圖所構成，帶來視覺上的衝擊。如原屬艱澀的歷史題材，便可藉由漫畫家之筆的重現，為讀者帶來新的衝擊與詮釋觀點，即是漫畫展現其影響力的方式之一。而漫畫的圖像表述與故事性，是跨世代常民歷史的一部分，回溯漫畫產業歷史，更可反映出常民的部分集體記憶。漫畫文化產業也是當代在全球化影響下，各國轉業轉型、發展競爭力的一個新的可能，故更成為各國文化研究的關注焦點。鑑於漫畫的影響力，歐美文化界有漫畫視為「第九藝術」者，以與其他八大藝術等列齊觀。

漫畫的影響力以法國為例，早自1974年起，每年在法國的安古蘭（Angoulême），定期舉辦有「安古蘭國際漫畫節」（Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême）盛會，隨其影響力擴增，現已蔚為全球性的文化盛事。臺灣漫畫家亦不缺席此項盛會，在2011年，包括陳弘耀（1964-2015）在內的臺灣漫畫家團體，已自費參加安古蘭漫畫節。2012年起，更由文化部遴選優秀的臺灣漫畫創作者，每年定期前往設館，推廣臺灣的漫畫作品，至2020年，已累積有73位漫畫家前往參展並進行國際版權推介，參與官方競賽入圍人次近20次，兩度獲獎；另自2015-2016年開始並邀請漫畫家於該地駐點創作。而鄭問正是2012年首屆的代表者，該活動也成為鄭問目前所知最後的公開揮毫場域。

類似這樣的漫畫節在其他多國亦有，如日本東京都的Comic Market、義大利托斯卡尼盧卡國際漫畫節（Lucca Comics & Games）等，皆展現了漫畫跨領域、跨世代的影響力。而這股浪潮，亦吹入了與時俱進的博物館。如法國羅浮宮（Musée du Louvre）自2003年起發起了「BD Louvre」（當羅浮宮遇見漫畫）計畫，便是一個甚受矚目的案例。該計畫以邀請歐、日、港等國際知名漫畫家以羅浮宮為對象進行創作並出版漫畫，透過漫畫形式來解讀與詮釋羅浮宮，藉此重新帶領民眾一窺該館各式奧秘為出發點。除2005年起陸續出版漫畫家的創作作品，更在2009年於館內展出漫畫原稿。「BD Louvre」計畫希冀透過漫畫，讓羅浮宮這樣經典、古典的場域中，建立與年輕觀眾的連結，並搭起一座漫畫與文化間的橋梁。此舉甚挑戰漫畫難登大雅之堂、不等於藝術的看法，除吸引漫畫迷朝聖之外，更引起國際

媒體注目。臺灣亦有相關活動，2015 年，於北師美術館舉辦的「LOUVRE 9—打開羅浮宮九號」，將來自法國、比利時、日本等 11 位漫畫家 200 件原畫空運來臺，是臺灣首次於美術館展示羅浮宮典藏的第九藝術—漫畫。雖各館的策略不同，但「BD Louvre」的成功，成為博物館結合大眾文化一個值得參考的實例。

另值得關注的是，當漫畫作品不再僅是作為博物館宣傳的點綴，而是漫畫手稿如同其他美術展品一般得以進入國際級博物館以最高規格的展示方式陳列後，其作品便宛如被賦予了與美術品的地位，被賦予了某種代表性，關於博物館內漫畫的討論亦進入了另一個層次。相對於前述採取開放的探度，對於漫畫究竟是否是一種藝術，仍有批評者認為漫畫甚多係以商業導向，且是不精緻的、文學性低的創作，內容並有諸多疑慮，故是否「可登大雅之堂」，進入博物館內展示，抱持著存疑甚至反對的態度。這個方興未艾的課題，現既尚未獲得一槌定音的結論，如在鄭問故宮展當中，亦數度浮上檯面，成為爭議的話題之一。

二、專屬場域的確立

雖然臺灣在解嚴及廢除相關出版管理辦法及審查機制後，對於漫畫的管制漸行鬆綁，創作內容也可看出多元的嘗試，閱讀漫畫的風氣已與大眾文化緊密連結。²⁰ 但另一方面，社會對於漫畫的質疑與歧視仍深，視其為庶民化與非主流的創作，難登大雅之堂，認為應對漫畫進行管制的呼聲不曾間斷。故公部門除了對於漫畫創作的補助外，對於漫畫作品、原稿的典藏，也受限於各種社會壓力，在步履蹣跚中緩步前行。

首先面對這個問題的文教機構，係在圖書館領域。對於公立圖書館可否收藏漫畫，尤其是所謂的「限制級漫畫」，一直有所爭議。歷經公部門的努力，由臺北市立圖書館率先在 2008 年 7 月於中崙分館設立臺灣第一個以漫畫為特色的公共圖書館，劃下公立圖書館收集漫畫特藏的新紀元。2010 年 2 月，作為臺灣漫畫法定送存機關的國家圖書館，更於三樓「藝術

20 即便民眾閱讀者多為日本翻譯漫畫，甚至是未取得版權者。

暨視聽資料中心」內設立漫畫屋專室，除開放民眾自由閱覽，該館並陸續辦理多次相關展覽及講座，以增進讀者對漫畫的了解。如在 2010 年，便舉辦了「臺灣風·流·漫畫展—劉興欽 漫畫·民俗畫·發明」展，展示臺灣早年重要的漫畫家、發明家劉興欽的原稿、早期出版的漫畫書、臺灣民俗畫作及發明專利的代表作品等。此外，各地公共圖書館也陸續跟進，逐年購買漫畫書刊，部分館舍並設置漫畫專區，供有心利用的讀者。

約略同時期，公立博物館也開始典藏漫畫出版品、手稿，與漫畫家的其他創作及周遭物件。如國立臺灣歷史博物館便典藏有諸多臺灣早期漫畫，2011 年更獲劉興欽寄存其臺灣民俗畫。而為迎接這批重要文物的到來，2013 年並舉辦了「串聯世代的生活記憶：劉興欽 × 臺史博文物特展」，結合劉興欽的民俗畫、《阿三哥大嬸婆遊臺北》、《機器人歷險記》等及館藏農村文物，重現古早味臺灣，串聯世代的生活記憶。2017 年，內灣國小則利用兩間閒置教室，建置「劉興欽漫畫教育館」，內分別規劃建置了多媒體互動區以及靜態展示區，透過與漫畫人物的互動，加深作品本身與人之間的連結。

在民間，也有私人的漫畫類博物館。如在新竹縣內灣，1999 年期間，內灣商圈發展協會為讓該地轉型，獲與當地有地緣關係的劉興欽（1934 年出生於橫山鄉）同意，將其筆下漫畫人物作為當地觀光題材的主題授權使用。後更有民間團體設立「劉興欽漫畫發明展覽館」，展示著劉興欽生涯各項發明專利及漫畫作品。

2010 年，文化部展開的漫畫史料徵集與典藏計畫。2017 年 10 月，文化部更與臺中市政府共同宣布，規劃將國家漫畫博物館設於臺中市水湳經貿園區中臺灣電影中心內，當時文化部部長鄭麗君表示，「國家漫畫博物館計畫正式啟動，將為臺灣漫畫建立一個完整的家。漫畫不僅是出版業，也能發展為影視，成為豐富的故事來源。」²¹ 國家漫畫博物館的成立，更似乎顯示漫畫在臺灣終於有了正字標記。²² 另文化部並在 2019 年 1 月於臺北後火車站正式開張臺灣漫畫基地（Taiwan Comic Base），以推動本土臺

21 劉朱松，〈文化部挹注 4.45 億元 國家漫畫博物館 落腳台中〉，《工商時報》（臺北：2017 年 10 月 29 日），第 A3 版。

22 李衣雲，〈是大眾的記憶場域，還是高級文化的殿堂？從國家漫畫博物館談起〉，頁 164-167。

灣漫畫及文化。然看似水到渠成之際，2020 年 5 月 13 日，文化部以臺中市政府無法配合國漫館需要的空間與動線規劃為由，與中市府終止合作備忘錄，宣布重新另尋地點。然所幸興建國家館舍的計畫並未中斷，文化部後再經與中市府重新商議後，仍將國漫館留於臺中。而由國立臺灣歷史博物館擔任籌備的工作仍持續進行，為推動漫畫博物館的籌設，臺史博並於 2019 年以降陸續推出「民主學笑：政治漫畫在臺灣特展」、「青春愛戀：少女漫畫在臺灣特展」、「記憶中的畫格世界—漫畫在臺灣」等特展，並與日本京都漫畫博物館營運團隊—京都精華大學簽訂合作協議書，為推動「國家級漫畫博物館」開啟更多可能性。²³ 而隨著選址的更迭，現下國漫館轉落腳於臺中刑務所舊址區，並於 2023 年 12 月底推出首展。

這些變動與波折，可看出創建專屬漫畫典藏與展示的機構實有其難度，但也代表政府致力改善漫畫產業環境的善意，欲藉由博物館這個公共場域以肯定本土漫畫的發展及影響。但「博物館 × 漫畫」是否就此一帆風順，亦或是如臺灣本土漫畫發展的歷程一般，仍將面臨許多苦難與挑戰？對於本土漫畫的歷史詮釋，除介紹漫畫家本身的歷程，或與歷史生活記憶進行串聯，臺灣的博物館界又是否有其他的選擇與對話方式？

參、起落轉折：臺灣漫畫與鄭問創作

臺灣漫畫發展已有相當時日，但至 2017 年，方有以臺灣漫畫家為主題的特覽在故宮舉辦。當中除了鄭問個人所代表的本土性、精湛技法與國際知名度外，尚可將其置於臺灣本土漫畫的起落轉折，以觀其所反映出的時代環境。

一、挑戰與禁錮中的臺灣漫畫發展

現今漫畫產業雖然蓬勃發展，漫畫文化的影響力也日漸透入大眾活動

23 文化部，〈臺史博少女漫畫特展 勾起你我青春愛戀回憶〉，《文化部》，2019 年 11 月 26 日，https://www.moc.gov.tw/information_250_106676.html（檢索日期：2023 年 12 月 21 日）。

的多樣層面。²⁴ 進入 21 世紀，臺灣漫畫藉由更多成熟漫畫家的投入、公部門的輔助、國際交流的擴張與數位平臺的相助，更是多元繽紛。但是這種歷程並非放諸四海皆準，而係有所限制與條件，以致連帶影響各國關於漫畫影響的研究取向。如臺灣的漫畫產業的發展因現實條件影響，發展便頗為波折。

臺灣的漫畫發展可溯及至 19 世紀末，當時已流傳插畫性質的插繪故事。後隨日治時期紙本媒體產業的發展，在不少報刊雜誌甚至政府刊物中，可見配合報章期刊所需的單格漫畫和四格漫畫，並一直延續至戰後。²⁵ 日本的漫畫並透過雜誌進口、報紙連載、租書店出租漫畫本的方式流入臺灣，對本地的創作者帶來衝擊與啟發。至於臺籍漫畫家與漫畫組織團體數量雖然不多，但仍延續不輟。

至戰後，若就漫畫界與社會政策環境發展和影響觀之，若綜合各研究者之說，粗略可區分為戒嚴期（1945-1954）、人才輩出的黃金期（1955-1964）、受難與審查打壓期（1965-1974）、政治控制鬆動後的漫畫成熟期（1975-1987）、政治解禁／國際交流期（1985-1994）及進入現今的多元發展與轉換期等，大體可看出臺灣漫畫跌宕起伏、受到諸多外力與政策影響的歷程。²⁶

戰後初期，相關批判漫畫百花齊放，卻因受到二二八事件及白色恐怖的影響，遭逢相當程度的打壓。不過 1950 年代中期以後，反共漫畫、兒童漫畫等題材興起，成為漫畫的兩大潮流等之趨勢，讓創作者得以在有限的題材中再度創作。²⁷ 後隨出版業的興盛，漫畫逐步進入黃金期，各式創作紛紛問世，如反映社會時事與現象的諷刺漫畫、武俠漫畫，或是針對女性讀者的女性漫畫也漸呈豐富，更有定期的漫畫刊物（如 1958 年創刊的《漫畫大王》），使市場更形活躍。但求快的出版風潮帶來了品質參差不齊的

24 中野晴行，《マンガ産業論》（東京：筑摩書房，2004）。

25 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》（臺北：玉山社，2003）；林姿秀，〈從古典到現代—陳定國的「女性漫畫」〉（臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2014），頁 32-33。

26 洪德麟，《臺灣漫畫 40 年初探，1949～1993》（臺北：時報文化，1994）；陳仲偉，《臺灣漫畫文化史：從文化史的角度看臺灣漫畫的興衰》（臺北：杜威廣告，2006）。

27 王宇清，〈臺灣兒童漫畫發展研究（1945-2010）—觀念與作品的流變〉（臺東：國立臺東大學兒童文學研究所博士論文，2014），頁 67-85。

問題，若干漫畫內容亦頗有爭議，且互相抄襲及盜版日漫風氣之盛，內耗了本土漫畫發展的能量。

而外在條件也衝擊了本土漫畫的進展，政府在政治及社會秩序的考量下，1962 年 9 月先是頒布「編印連環圖畫輔導辦法」，至 1966 年落實施行，再加上之後一系列的修正，甚至沒收未送審的漫畫，終重創了戒嚴時期的臺灣漫畫發展，也左右了創作的能量和出版的運作。該辦法直到 1987 年 12 月方明令廢止，但期間已直接或間接造成臺灣本土漫畫長期陷入創作思想受限、創作經驗斷層，僅能在相對安全的課題中發揮。另一方面，日譯的盜版漫畫因當時無著作權的觀念，加以成本低廉，於眾多印刷廠雜亂盜印下反而大行其道。於內外交逼下，壓縮了本土漫畫發表空間。²⁸

但在臺灣漫畫發展的困境當中，在 20 世紀後期，再度開始出現若干較具規模的刊物為新生代漫畫家提供初試啼聲的園地。如 1980 年，於前一年創辦出刊的《小咪漫畫周刊》開始舉辦「小咪漫畫新人獎」，讓不少本土漫畫家得以嶄露頭角。²⁹ 而隨著敖幼祥在自 1981 年推出的《超級狗》獲得好評，更自 1983 年起於《中國時報》連載《烏龍院》掀起風潮後，看準國內本土漫畫家的潛力，1984、1986 年《中國時報》主辦了「全國漫畫大擂台」賽，並且在 1985 年 10 月發行《歡樂半月刊》試刊號，後創設的《歡樂漫畫》（1985-1988）更是久違的大型全本土創作漫畫刊物。而隨著前述輔導辦法的落幕，加以戒嚴禁錮的氛圍漸形鬆動之際，讓長久以來被壓抑卻仍延續不輟的本土生命力終得以再度遭逢契機。1989 年，是本土漫畫創作能量大爆發的一年，同為時報系的《星期漫畫》，以及主打少女路線的《漢堡漫畫》再度掀起風潮，讓臺灣本土漫畫終有新氣象。³⁰

然而諷刺的是，1980 年代促使漫畫滲透入臺灣大眾文化的，是在尚無著作權規範下，藉由盜版翻印快速流通的日譯漫畫，尤其如創下 23 萬本銷售紀錄的《少年快報》。發展日久、具有一定運行體系，且漫畫家技法多元

28 陳仲偉，〈臺灣漫畫文化史：從文化史的角度看臺灣漫畫的興衰〉，頁 59-64。

29 張覺之，〈臺灣女漫畫家研究（戰後～1990）〉（臺東：國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007），頁 41-43。

30 翁稷安，〈千年一問抑或千年一嘆？從《人物風流：鄭問的世界與足跡》談起〉，《Openbook 閱讀誌》，2018 年 6 月 21 日，<https://www.openbook.org.tw/article/p-18226>（檢索日期：2023 年 12 月 21 日）。

成熟的日本漫畫，加上盜版的低廉成本，席捲了漫畫閱讀市場並相當程度抑制了看似重新起步的臺灣漫畫。雖 1987 年漫畫出版送審制度失效，鬆綁了創作的限制，但大環境的改變，使諸多臺灣的漫畫家漸次選擇向現實妥協，於漫畫領域外各自發展，轉向設計、廣告等行業，部分並在業界獲得好評。

但仍有少數人堅持漫畫這條路，並走出了一片天。如鄭問，他曾一度轉向業界，從事室內設計並開設公司，但最終仍回到漫畫領域創作，並藉由其作品獲得前往國際發展的契機，使其成為臺灣漫畫界中少數得以持續發展者。

二、「鄭問」的歷程

本名鄭進文的鄭問，1958 年生於桃園縣大溪鎮（今桃園市大溪區），這一年是知名漫畫前輩葉宏甲（1923-1990）的〈諸葛四郎〉開始於《漫畫大王》周刊上連載之年，那時臺灣漫畫界正處於蓬勃發展的黃金期。雖然鄭問當時尚幼，但繪畫天分從約他 9 歲時所畫的一幅將軍畫可略窺一二，他參考著布袋戲、野臺戲中的角色，繪出了那張現今家人仍典藏著的大型且色彩豐富的將軍畫。這幅圖在諸多訪問及紀錄片當中，都曾作為沒有家族藝術背景的鄭問其繪畫天分之見證。而喜愛有漫畫之神美譽的手塚治虫（1928-1989）名著《原子小金剛》的他，並曾在課本中留下小金剛的塗鴉。高中就讀復興商工，高三時雖被分配到雕塑組，卻因此習得從 360 度觀察雕塑；這個技巧後來在他畫漫畫或插圖時發揮了作用，這也是為什麼其筆下人物臉部甚具特色之故。

1976 年鄭問自復興商工畢業後，先進入業界工作，因尋找雕塑相關工作不易，後鄭問選擇從事室內設計工作。初始收入頗豐，然遇到業者惡性倒閉後，鄭問決定放棄該業，轉向從事兒童插畫及報紙副刊插畫繪。在 1980 年代初期臺灣本土漫畫漸次復甦之際，自 1983 年起，鄭問連續在國內參加多項漫畫比賽並獲獎，自此正式踏入漫畫界，1985 年 10 月發行《歡樂半月刊》試刊號的封面，正是鄭問的傑作〈最後的決鬥〉的標題頁。

同年，在《時報周刊》第 288 期開始連載鄭問自己認為不成熟的出道作品《戰士黑豹》。畫風雖稍嫌稚嫩，但仍獲好評，因此連載結束後短時間內

便發行單行本，共上中下三冊，此作亦成為他少數完整連載的作品之一。

其後鄭問發表的《刺客列傳》，可說是一部透過視覺來傳達感情，並使文字轉化為具像的作品。與馬利（郝明義）合作的《阿鼻劍》（1989）則可看出他的畫風更加成熟，他運用多樣的畫筆、素材來表現畫面，讓作品看起來更加飽滿。此外，將水墨筆法融入西方繪畫的技法，使他在充斥日本畫風的臺灣漫畫界中得以獨樹一格。然此時臺灣漫畫市場卻受到盜版日本漫畫的衝擊，使得本土漫畫家失去創作舞臺。如《阿鼻劍》刊載的《星期漫畫》，從剛開始的每週出刊的頻率，到了 1991 年已改為月刊，苦撐 84 期至同年 5 月後更是戛然而止，讓讀者失去了繼續追尋主角何勿生形影的平臺。

幸運的是，鄭問因著獨特畫風受到日本講談社的賞識，邀請其在旗下漫畫雜誌周刊《モーニング（Morning）》發表《東周英雄傳》，而鄭問亦藉由此作，在臺灣《星期漫畫》停刊的同一年，於東瀛獲頒日本漫畫家協會「優秀賞」，這是該獎項首次頒給外籍人士，鄭問也因而被日本新聞媒體大力稱讚，並譽為「亞洲至寶」，奠定其在漫壇之地位，後並陸續出版《萬歲》、《始皇》及《深邃美麗的亞細亞》等作品。鄭問轉向日本發展並非孤例，另一位漫畫家蔡志忠亦曾轉往日本發展，其背後原因實在於臺灣的漫畫環境不佳。

雖然在日本深受肯定，但鄭問卻憂心臺灣漫畫界的低迷氣氛，並時常思考該如何讓臺灣漫畫走出自我風格。1996 年，鄭問以《深邃美麗的亞細亞》獲臺灣「金鼎獎」，這是故事性漫畫首次得獎者。後他離開日本，返臺後再受邀前往香港與玉皇朝合作，以港漫流程製作、霹靂布袋戲系列的《霹靂風暴》、《創世狂人》劇集故事為題材，鄭問主筆的《漫畫大霹靂》於 2000 年時在港臺兩地同步發行。會合作漫畫布袋戲，係因鄭問認為「布袋戲也是國粹的一種，我們應該把他發揚光大，延續下去。」³¹「此外，我自己也很喜歡、熟悉這個故事，所以就挑了他做加入玉皇朝後的第一部作品。」³¹《漫畫大霹靂》的發行，不僅為臺灣漫畫史上開啟了新的一頁，也

31 劉安悌，〈中國心：漫畫情 鄭問寫意瑰麗的筆下風情〉，《大家健康雜誌》176 期（2000.9）https://healthforall.com.tw/?action=article_in&id=3408（檢索日期：2023 年 12 月 16 日）。

使得布袋戲可以由立體走向平面，以不同方式呈現在眾人面前。³²

但在多重壓力下，鄭問的健康亮起了紅燈，最後以工作量太大不堪負荷為由退出回到臺灣休養。但鄭問對於這次的合作經驗充滿好感，因此後來接受香港天下出版社邀請，繪製《風雲外傳·天下無雙》。畫完《天下無雙》，鄭問將重心轉向了中國線上遊戲「鐵血三國志」與日本電玩遊戲《鄭問之三國誌》的人物設定及原稿創作上。期間雖然沒有新的漫畫作品問世，但鄭問仍心繫漫畫，除 2012 年領銜代表臺灣前往法國參加安古蘭國際漫畫節，平日並著手整理研究《清明上河圖》的相關資料，並希望能創作一部新武俠漫畫。雖直到他突然於 2017 年病逝之前此計畫都未能實現，但他在臺灣漫畫界所留下的影響力已無庸置疑。

肆、古美術館的定位與社會責任

公立博物館是一個公眾領域，其所擇定的展品，必然構成了某種公共權威性。故博物館在選擇蒐藏與展出作品的決策過程中，不可避免地須面對一個問題：什麼樣的展件可以進入博物館，當中除涉及到所謂的真偽問題，更有其公共意義。而故宮作為臺灣參觀人數最多、影響力最廣的博物館，自是經常被作為放大檢視的對象，這也是鄭問為何得以進入故宮展示時所必須面對的課題。

一、鄭問的歷史詮釋

法國符號學者、結構主義大將羅蘭·巴特（Roland Barthes, 1915-1980）談到作家的創作風格時指出，「想像、敘述方式、詞彙都是從作家的身體與經歷中產生的，並逐漸成為其藝術表現。於是在風格的名義下形成了一種自足性的語言。」³³ 而鄭問的風格除了其精湛的筆法及近乎東方禪學的情節設定，更反映於其作品中的歷史素材與詮釋。

32 鍾孟舜，《一問千年：鄭問的藝術革命》（臺北：開拓動漫，2018），頁 29-31。

33 羅蘭·巴特（Roland Barthes），李幼蒸譯，《寫作的零度》（臺北：桂冠圖書，1991），頁 82。

英國歷史學家愛德華·卡耳（Edward H. Carr, 1892–1982）在其著名的《何謂歷史？》裡，描述了歷史學家工作的情況，並由此推演出那著名的觀念：「歷史是歷史家和事實之間不斷交互作用的過程，『現在』和『過去』之間無終止的對話」。³⁴ 歷史元素就是一個不斷被現代所用的領域，也包括在鄭問的漫畫領域當中。鄭問即曾表示，於每一篇角色的選定，「其實就是看心情。我會隨意翻史書，如《左傳》、《公羊傳》，喜歡畫誰就畫誰」，³⁵ 並藉由虛實的故事，訴說自己的人生哲學及歷史觀。其創作主題除虛擬故事，更有相當高的比例係衍化自華夏的諸多史事與人物，如《刺客列傳》（1986）、《臥龍先生》（1993）、《東周英雄傳》（1991）、《萬歲》（1999）（以「二千年後項羽劉邦再遇」為號召）、《始皇》（2000）（秦始皇）、《鄭問之三國誌》（2001）等。而即便在其他沒有明顯設定故事年代的創作中，如《阿鼻劍》、《漫畫大霹靂》（2000-2001）、《風雲外傳：天下無雙》（2002），仍可從角色對話、服飾、文化背景等，望見濃厚的時間感，讓人彷彿進入歷史場景中。在閱讀及消化完古籍內容後，鄭問藉由漫畫作品，來隱喻或直敘他對千年歷史故事的觀點、對傳奇人物心境的比擬，並在人生面對困頓之時，內心所需的抉擇等嚴肅議題。³⁶

但這樣的題材並未讓鄭問僅侷限於華夏歷史當中，鄭問在 2012 年出席安古蘭漫畫節，在接受當地記者採訪時詢問「以中國傳統歷史為題材，是編輯部的決定，還是您自己個人的選擇？」他即表示：「我是覺得都有，可是世界那麼地大，民族那麼地多，有時候，富有民族性的題材反而更富有世界觀與世界性。」，並且表示「我是覺得，古代的題材也好，歷史的題材也好，各式各樣的題材也好，事實上，我在追尋的，只是藉著時空的不同來描述人的內心吧。」³⁷

欲改編歷史典籍為漫畫作品，因經典內容早已為人熟知，故要如何生

34 愛德華·卡耳（Edward H. Carr），江政寬譯，《何謂歷史？》（臺北：五南圖書，2014）。

35 MaoPoPo，〈「殺人者」與「被殺者」都是英雄！—鄭問《東周英雄傳》〉，《OKAPI 閱讀生活誌》，2012 年 8 月 21 日，<https://okapi.books.com.tw/article/1486>（檢索日期：2023 年 12 月 16 日）。

36 鍾孟舜，《千年一問：鄭問故宮大展導覽手冊》（臺北：開拓動漫，2018）；吳侑軒，〈鄭問《刺客列傳》對正史的轉述研究〉。

37 Lilou，〈【安古蘭 FIBD2012】法媒訪漫畫家鄭問〉，《PC Home 個人新聞台》，2012 年 2 月 23 日，<http://mypaper.pchome.com.tw/lilou/post/1322791206>（檢索日期：2019 年 12 月 16 日）。

動描繪成為甚大的挑戰。創作者須有自成一家之言的「史觀」與「史識」，不只需要描繪歷史，還要加以詮釋部分歷史。作者若無法利用自身觀點去透析歷史典籍，表達自我創作述求概念，恐怕依據歷史故事所改編的作品仍然會令人落入陳舊印象裡的巢臼。鄭問改編過《東周英雄傳》、《刺客列傳》等歷史作品，他曾表示說：「我很喜歡春秋戰國那個年代，我覺得我們的老祖宗所有的大智慧都在那個時代一下子爆發了。那個時代出現了很多像孔子、老子、墨子這樣的大思想家，很多了不起的奇人。我一直對那一段歷史非常著迷，那個時期的人物和軼事都深深吸引著我。」由言談可得知鄭問被歷史人物氣度及事蹟深深吸引，進而激發創作情緒，溶入漫畫創作之中。³⁸

如《刺客列傳》這部讓鄭問大受矚目的作品，以致1989年，日本講談社旗下雜誌之漫畫周刊《モーニング》及《アフタヌーン (Afternoon)》月刊總編栗原良幸也來臺與鄭問洽談，言談中栗原自謙不懂中文，《史記》也僅略懂，但看鄭問畫的《刺客列傳》仍感到深刻震撼力。³⁹可見與其說鄭問以漫畫的形式重說了一篇篇司馬遷留下的故事，倒不如說他以自身的關懷，強勢地重新演繹原著中的悲劇色彩。鄭問認為畫面情感比繪製技巧更重要，如鄭問所言：「在現今的社會中，人際關係淡薄，人往往忙得忘了『人』的時候，春秋戰國中許多豪情人物，很自然的吸引了我。為了理想、執著而勇於燃燒自己的情懷，時隔數千年，依然讓我感動不已。亂世中淹沒不了光芒四射的人性光輝，是否襯托出人的價值。」⁴⁰

另一段鄭問喜歡的歷史，便是三國時期。根據鄭問的妻子王傳自表示，「三國系列的作品，是他畫得最快樂的一個系列的作品。那這個要追溯鄭問他其實對歷史的文學、古典文學，他本來就是非常非常喜歡。當初他知道他要畫三國系列的時候……是他最愛的一個史詩，他真的很高興，當下就決定了。」⁴¹故無論是日本或中國的廠商邀請鄭問合作開發《三國志》

38 鐘夔洋，〈鄭問漫畫視覺語彙風格研究一以《深邃美麗的亞細亞》為例〉，頁110-111。

39 黃美惠，〈日本漫畫探子求才 鄭問畫風特別受矚目〉，《民生報》（臺北：1989年3月26日），第14版。

40 鄭問，《東周英雄傳》（臺北：東立，1991），冊1-3，頁249。

41 國立故宮博物院南部院區，〈赤壁與三國群英形象特展_鄭問夫人_王傳自〉，<https://www.facebook.com/npmssouth/videos/384725369027574/>（檢索日期：2023年12月21日）。

相關遊戲時，鄭問皆隨即答應並且投入。

故逝世前，鄭問仍心繫繪畫，關注的焦點仍是歷史相關題材—《清明上河圖》，並希冀可創作一部新武俠漫畫，惟已無緣得見。

二、鄭問創作與故宮典藏

鄭問對於華夏歷史的關注，並從中汲取各式創作元素，使其在創作歷程中，連帶也涉及到了故宮。

就在將軍畫完成的同一年，故宮的臺北外雙溪新館正式竣工，11月12日舉行館舍落成典禮，公開陳設展示。往前回溯，故宮文物在鄭問出生的前一年，於臺中霧峰北溝新建的陳列室內開始展示，讓有心賞析華夏藝術者有一扇窗口。然地處偏遠，場地亦狹，得以呈現的文物與遊客數量終究受到相當的限制。而在臺北復院後，民眾能在有更舒適的空間及更完善設備下觀覽文物，吸引了絡繹不絕的遊客前來。加以在當時由國立編譯館所編行課本當中多所採用故宮文物的圖片作為配圖輔助，在出版品及媒體數量尚有限的年代，讓故宮的形象及文物影響力，逐漸深植臺灣民間。

《戰士黑豹》作為鄭問個人代表性的正式出道作品，自然具有無庸贅述的重要代表性。但較為人所忽略的，則是鄭問與故宮的「緣分」，亦在這套漫畫當中。於《戰士黑豹》連載第一話〈八眼冬眠〉內，鄭問便安排了故宮的身影出場。在當期第40頁，宇宙秩序維護者八眼老人到地球尋找黑豹時，乘坐的飛行器陸續飛越了蘭嶼、八卦山大佛、中華商場等臺灣地標，而故宮也未缺席，乍然在頁面的右上方處格內現身，這並可能是鄭問漫畫當中唯一一次讓故宮露臉。⁴² 這樣的操作，時任《時報周刊》副總編輯莊展信觀後指出，「鄭問突然之間就將太空跟臺灣有做了連結，我覺得這個是他在一些編輯上或者畫作上很有趣的方面。」⁴³

另回顧鄭問的創作歷程，故宮文物也曾成為予鄭問創作養分的吸收之地，甚至於成為若干靈感的沃土。畢竟後來定居臺北的鄭問，往來故宮可

42 蔡承豪，〈故宮與鄭問—跨界結合的歷史書寫〉，頁15-16。

43 鄭問，《戰士黑豹》（臺北：大辣，2021），頁168。

謂便利之事，而其諸多的創作元素，又以中國歷史傳奇為主，前人文字的精華、大內流傳的器物，透過鄭問之畫，釋放出蘊含其內的歷史靈光剎那，正可謂相輔相成。根據其弟子表示，鄭問漫畫中許多盔甲的樣式，便是轉化自故宮典藏的青銅器。

另如 1992 年起，日本 NHK（日本放送協會）決定斥資超過 1 億日圓，拍攝卡通動畫影片「孔子傳」，後更聯合韓國 KBS（韓國放送公社）及臺灣 PTS（公共電視臺）進行三方跨國合作。後這部影片遴聘導演侯孝賢擔任影片監製，孔子造型則由鄭問擔任設計並繪製原稿。接下這個工作的鄭問，為進行考據，數度進出故宮，秉持著堅持的精神，歷時 4 年終將孔子的造型完全顯現出來。⁴⁴ NHK 為了細膩表達鄭問特殊的筆法，則採用當時尚少見的 CG 動畫及靜止畫的新技術來製作，足見其慎重。⁴⁵ 故宮蘊含的華夏文化薈萃，適時的提供了漫畫家創作的泉源與養分，穿越國境，讓新的文化創意萌芽滋長。

三、古美術館的資源

藝術類博物館與其他博物館的根本不同處，在於特別強調「作品的永恆與獨一性」、「作品或傑作本身會說話」，或「讓作品或展品自己來說話」的美學展示溝通方式。但所謂的藝術品，尤其是古美術，其實是包羅萬象的，可以是歷史文物、民俗文物、民族學器物、藝術品、工藝品，亦可是藝術創作等等，故每一個特定的物件在性質類別或價值上，應如何定位與認定，是有著相當之彈性。可以因時、地、人、文化等的不同，而有所變化。⁴⁶

而故宮典藏以華夏文明者為主，承襲自宋、元、明、清四朝宮中收藏，不僅數量龐大，且品類多元質精。文物項目含括銅器、瓷器、玉器、漆器、琺瑯器、雕刻、文具、印拓、錢幣、繪畫、法書、法帖、絲繡、成扇、善本書籍、清宮檔案文獻、滿蒙藏文文獻，以及包括法器、服飾、鼻煙壺在

44 楊起鳳，〈卡通孔子 要找'代言人'〉，《民生報》（臺北：1995 年 9 月 6 日），第 12 版。

45 李韶明，〈NHK 的孔子傳 人物亮相〉，《民生報》（臺北：1992 年 4 月 7 日），第 11 版。

46 呂理政，〈博物館展示的傳統與展望〉（臺北：南天，2002）。

內的雜項等類別，總計近 70 萬件冊。就館藏性質而言，故宮可謂是以中國美術、工藝、文獻蒐藏為主的古美術類博物館。

故宮這樣的古美術館，當初興築這樣的展示空間，主要以宣揚中華文化為主。由於典藏類型或國家政策的影響下，或與臺灣在地文化有所距離，且數量龐大，難以窺見全貌。但即便非院內研究員或學術研究者，外界仍得透過展覽、教育推廣、出版品與圖像授權等多樣形式，得以一窺典藏精華，並讓有心取用者細觀文物樣貌與蘊含的技法，直接與間接地影響了創作者的謬思與產出。古美術館的資源在鄭問的選用夏，成為其創作的一部分，並藉由其技法帶向國際，可謂是博物館肩負社會教育目的下的一個甚佳見證。

伍、從「千年一問」到「赤壁展」

博物館對外呈現其自我的方式是展示和教育的詮釋與溝通動員。常設展呈現了該館的自我定位，特展則探索知識中的可能面向。近代以來，特展被期待為一種動態的「論壇（forum）」，展示論述偏向「評論」、「批判」的文類，具有主動的迎向社會議題、關照不同主體的特徵，特展成為博物館參與社會文化實踐的一部分。⁴⁷ 但由於博物館在社會教育及文化界上具有一定的指標性，何種議題具有資格進館開展，自成為放大檢視的焦點。而連續 2 年舉辦與鄭問相關的展示，落實了鄭問與故宮間的關連，也帶來了詮釋權的討論。

一、「千年一問」特展的成形與意義

鄭問在逝世前，因重心轉向電玩美術設計，即便仍在籌畫《清明上河圖》相關的漫畫，但在漫畫舞臺已沉寂許久。而他的猝逝，再度喚醒了人們對其作品的記憶，也呼喚出了一個課題—該用什麼方式來紀念這位重要的漫畫家。

47 王嵩山，〈特展雙刃〉，《博物館學季刊》17 卷 1 期（2003），頁 5-6。

（一）場地的選定

近年臺灣的漫畫類展示方興未艾，話題性十足，且參觀人數屢創佳績，成為許多商業策展公司的主力。雖然如國立歷史博物館，早已在 2000 年時舉辦過「臺灣漫畫史特展」，但偏向歷史文物的展示。而臺北市立美術館、高雄市立美術館、臺北當代藝術館等也舉辦過類似的動畫、漫畫展示，更多則集中在如華山文化創意產業園區、松山文化創意園區、中正紀念堂等藝文空間或其他文創園區。尤其到了 2013 年以後，藝文空間成為主流，博物館（主要是科教館與科工館）次之，美術館則幾乎少有展出，呈現出漫畫展覽場地的某種選擇趨勢，甚至可說是向商業考攏的取向。⁴⁸ 但在動畫、漫畫展出熱潮的年代中，相關展覽則從未向故宮商借專為院外特展準備的圖書文獻大樓特展區舉辦。

根據臺北市漫畫公會理事長，亦與鄭問有深厚關係的鍾孟舜表示，鄭問逝世後，曾收到許多來自香港與中國的邀請，希望將鄭問的作品運往該處展出或詢問相關授權事宜。但他始終認為鄭問是臺灣之光，作品應該留在臺灣展覽，便著手積極尋找能夠展出鄭問作品之場地，而他第一個想到的展覽場地便是故宮。

但如同前述，故宮卻從未舉辦過相關的展覽，故這項決定初始遭受到許多人質疑：「漫畫憑什麼進故宮？」。但亦有表示贊同者，如積極爭取鄭問作品在臺灣展出的立法委員姚文智，其便指出鄭問特展應在故宮舉辦的理由：

一則鄭問曾被日本漫畫界譽為「亞洲至寶」，其創作擅長揉合東西畫風，演譯歷史故事與武俠文化，等於是融東西繪畫藝術技巧於漫畫創作中，並將三國等歷史英雄人物與武俠人物重新賦予生命，躍然紙上，無論在藝術創作與歷史定位上，「國寶」毫無疑義；二則，鄭問創作揉合古典與臺灣近代元素，重新演繹中國歷史故事與臺灣傳統文化；三則，就故宮而言，國寶可以重新定義，臺灣也可參考

48 王少君，〈從臺灣動漫特展現象探討展示空間的轉變〉（臺南：國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所碩士論文，2018）。

法國羅浮宮，將漫畫視為「第 9 藝術」，讓漫畫成為國家藝術一環，並體現我國文化藝術政策對動畫產業、漫畫藝術的重視。⁴⁹

而後擔任展覽主要策展人的鍾孟舜亦表示，初始便鎖定故宮這個具象徵意義的場地。他指出：

北美館他就不開心……沒有衝撞到那個機制嘛！鄭問老師過世的時候我就在講要辦故宮展這件事，嘲笑我的人很多，覺得不可能的人更多，比較好的朋友可能說：「這東西要慢慢來，就是可能五年，十年，二十年甚至更久或許有可能。」可是我對這個事情從來沒有懷疑過。這個人應該進故宮……⁵⁰

由於故宮在臺灣甚至於國際的博物館界具有一定的代表地位，因而成為各方推動者及策展團隊鎖定的目標，並試圖藉由進入臺灣行政層級最高的博物館，來彰顯鄭問的成就與突破。

因而在 2017 年 5 月，在姚文智與另一位立法委員吳思瑤與的積極協調下，邀請鄭問之子鄭植羽偕同鍾孟舜與當時的故宮院長林正儀會面，共同商討鄭問展在故宮舉辦的可能性。林正儀會談時指出，自上任以來，便致力於推動故宮的公共化、在地化，並加強故宮與青少年的連結，鄭問展正與他所推動的政策方向相符，因此非常願意提供平臺來舉辦此次展覽。但最後主辦單位並非故宮，而是文化部，故宮與中華文化總會則共同擔任協辦工作，故宮並於展覽期間支應所有相關行政與庶務費用。但既在故宮舉行，迄今仍有諸多民眾認為該展是由故宮主辦，關於展覽的諸多反映意見是湧入故宮而非主辦單位。

而展期歷經討論與安排後，訂於 2018 年 6 月至 9 月。至於展覽的場地，故宮原有二大展區，有俗稱「正館」的第一展覽區，以及以特展為主的第

49 姚文智，〈留住鄭問，留住國寶！〉，《ETtoday 新聞雲，ETtoday 論壇》，2017 年 5 月 24 日，<https://www.ettoday.net/news/20170524/930892.htm>（檢索日期：2023 年 12 月 21 日）。

50 陳怡靜、黃麗如，《千年一問 CHEN UEN：鄭問紀錄片》（臺北：大辣，2020），頁 86。

二展覽區（原圖書文獻大樓特展區）。⁵¹ 正館雖不乏以院外文物為主體的展覽（如 2014-2015 年舉辦的「藏鋒—陳澄波特展」），但主要仍是展示故宮文物。第二展覽區近年幾乎安排是外來的特展，由故宮主辦，另由民間策展公司實際執行並另行售票。固然圖書文獻大樓特展區有較完整挑高且開闊的陳列區，有利於完整展陳鄭問各時期的手稿及作品，故宮後並主動設計了鄭問展與館內各展的聯合宣傳，然兩者之間一直要到展覽後期方推出票根優惠，加以參觀特展的觀眾流向正館者有限，似也維持了與古美術為主的正館一種微妙劃分距離感。這樣的安排方式並非特例，諸多博物館與漫畫展的結合，亦多半僅是採取場地租借的方式，而非自主策畫。⁵²

在策展歷程期間，不乏是否要加入故宮展品的意見，但在種種考量下，最後仍以鄭問自身的作品及相關延伸創作為主。但其創作既有著若干故宮文物的身影，文物與漫畫的合作仍是值得期待，也成為日後展覽的伏筆。

（二）展覽重點的設定與呈現

雖各界將漫畫進入故宮視為「千年一問」特展的最大重點，但實際上展名並未出現「漫畫」。觀諸展場，除漫畫手稿印刷品，並有公仔、電玩遊戲設定圖稿、鄭問使用之作畫工具等，是一個內容相當多元的展覽。但由於鄭問的身分，公眾與相關報導仍不約而同接將之視為「漫畫」或「漫畫家」於故宮展出之先例，並在國家漫畫博物館尚未成立之際，稱這是臺灣首次舉辦國家級漫畫紀念展，更是全球漫畫首次進入故宮展出之舉。

這樣的「故宮×鄭問」，策展人鍾孟舜有這樣的比喻：「或許兩百年後鄭問與梵谷一樣偉大，不要覺得太誇張，梵谷過世時也無人聞問，但鄭問過世一年進故宮，已經是超前一大步了。」⁵³ 而文化界人士也予以肯定，如作家與學者吳明益寫下：「不過在藝術評論上，漫畫至今仍被認為不是一種『高尚藝術』（當然，漫畫也不一定要受到那些菁英評論的肯定才能自我立足），因此當我知道故宮將舉辦鄭問作品展時，不禁感到激動。因為或許數十年、百年之後，這將會被視為是洞見的、具有推動臺灣漫畫藝

51 因故宮整體逐步推動整建之故，此棟大樓目前已暫停使用，後續規劃之方向也將不是作為特展空間。

52 王少君，〈從臺灣動漫特展現象探討展示空間的轉變〉。

53 鍾孟舜，《一問千年：鄭問的藝術革命》，頁 6-7。

術的一次決定。」⁵⁴ 加以流行歌壇的五月天阿信（陳信宏）為鄭問展量身創作，設計師馮宇擔任海報設計，霹靂布袋戲的人偶也到場向鄭問致敬等。讓鍾孟舜表示，「這不只是鄭問的展而已，是鄭問×霹靂×阿信×故宮，是臺灣最重要的文化大集合。」⁵⁵ 更遑論在飄著細雨的開幕當天（6月15日），蒞臨現場的蔡英文總統致詞簡短有力，第一句便是：「今天是臺灣漫畫史上重要的一天」，⁵⁶ 在在為這個展覽給予正面的註腳。

作為鄭問首次個人專展，誠如鍾孟舜表示，展覽的重心在於呈現扎實的繪畫技巧，希望能透過作品讓觀眾感受鄭問勇於突破實驗的性格與精神，不難看出係以藝術技法為訴求的企圖。⁵⁷ 鍾在回應媒體使用「鄭問闖進故宮」來形容，並有如下的回應：「其實我是覺得很符合鄭問的個性。他很喜欢去衝撞，好像武俠小說裡的任我行、不是那種正道的人物……他喜歡做衝撞組織的霸主，故宮這個事情我覺得完全符合他。」，⁵⁸ 認為鄭問展得以被稱為殿堂的故宮開辦，是一項衝撞出來的創舉。

展覽當中，鄭問漫畫、插畫及相關設定手稿是展示的主要項目，觀眾可近距離觀覽原稿與感受縮印前的原樣尺幅，藉此體會鄭問運用複合媒材所表現出來的特殊質感。而展示中並對重要的手稿多以西洋式的華麗立體畫框予以裝裱，給予每份手稿一個獨立空間。藉助裝裱，展示時得以垂直懸掛於壁面上，不再僅能攤平觀覽，使之宛如獨立的單幅畫作，讓手稿獲取了某種神聖感。⁵⁹

但關於鄭問作品是否得以進入故宮這樣的「大雅之堂」，卻有聲音持保留意見，包含對於漫畫、布袋戲這種庶民化與非主流的藝術，是否有足夠的資格在身為世界級博物館殿堂的故宮進行展出，仍應待討論；且決策

54 吳明益，〈磨石成鏡的潰爛王—關於鄭問和他的作品〉，《端傳媒》，2018年3月2日，<https://theinitium.com/article/20180304-chenuen-wu-ming-yi>（檢索日期：2023年12月21日）。

55 鄧慧純文，莊坤儒圖，〈異才·鄭問 臺灣·原創〉，《臺灣光華雜誌》43卷6期（2018），頁115。

56 總統府，〈總統：讓漫畫產業成長茁壯 成為推動臺灣前進世界的文化實力 總統出席「鄭問故宮大展開幕典禮」〉，《總統府新聞》，2018年6月15日，<https://www.president.gov.tw/News/23430>（檢索日期：2023年9月14日）。

57 鍾孟舜，〈千年一問—鄭問故宮大展〉，《故宮文物月刊》424期（2018），頁56-65。

58 陳怡靜、黃麗如，〈千年一問 CHEN UEN：鄭問紀錄片〉，頁86。

59 林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉，頁80。

過程故宮似乎被動演出，亦不無政治商榷之處。⁶⁰然而，「千年一問」大展以國際博物館之姿重新定義了鄭問的漫畫，居江湖之遠的漫畫，能於專擅廟堂國寶的故宮辦展，無疑可謂是深具意義且值得關注之事。⁶¹更甚者，如同與鄭問關係甚深、日本講談社前編輯長栗原良幸所表示，這次的故宮展覽，鄭問彷彿被世人「神化」了。⁶²

但故宮展出鄭問作品，並搭配曾與鄭問合作的霹靂布袋戲，應可視為如同羅浮宮展出歐、日漫畫家原稿一般，是一種跨界創意的整合，也象徵故宮的轉型與在地化、公共化的全新出發與嘗試，更是拉近社會大眾距離、降低菁英場域氛圍的最佳典範。故宮原先設定的空間取向，是以展示華夏文化藝術品為主，但亦設有特展區，以與其他類型的展覽結合。鄭問作為一個藝術家以及霹靂布袋戲的「轉譯」者，又因緣際會來到故宮的場地展出，並帶入霹靂的元素，碰撞出新的展覽主題，帶來了一個巨大的衝撞。由此觀之，不論是布袋戲偶或是漫畫，進入故宮展場展出都是第一次，而三者的匯流，在以往以世界著名藝術家作品與歷史文物為展出對象的故宮特展中，都是前所未見且難以想像的展覽議題，畢竟故宮所散發出來的歷史文化、學術與教育氛圍，不同於一般展覽或展演空間，因此鄭問故宮大展的成形，或可謂具有相當的指標性意義。

《兩個故宮的離合：歷史翻弄下兩岸故宮的命運》的作者野嶋剛則認為，伴隨著鄭問的出現，對日本漫畫產生一股影響，大幅提升了日本人對中國歷史漫畫的接受度，故「在故宮這個藝術殿堂裡舉辦漫畫展，或許也引起了部分保守派的不滿，但是如果實際上看過鄭問的作品，想必也會和我一樣對故宮的英明決斷給予高度肯定吧。」⁶³歷史學者翁稷安則直白地認為這是一種「追封」，除了鄭問的獨特畫風外，造就這樣的現象，有其個人的機緣和命運，因「或許放眼臺灣創作者，鄭問的水墨筆法是現階段唯一適合置放在故宮的。」⁶⁴

60 簡秀枝，〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議〉。

61 翁稷安，〈千年一問抑或千年一嘆？從《人物風流：鄭問的世界與足跡》談起〉。

62 陳怡靜、黃麗如，〈千年一問 CHEN UEN：鄭問紀錄片〉，頁 37。

63 野嶋剛，〈鄭問對日本漫畫文化的貢獻〉，《蘋果日報》（臺北：2018 年 6 月 15 日），第 A17 版。

64 翁稷安，〈千年一問抑或千年一嘆？從《人物風流：鄭問的世界與足跡》談起〉。

但前述二者的說法，或許過度偏重在故宮這個「品牌」授予的詮釋權。「千年一問」特展總計吸引了 10 萬人次觀展，引起的話題性更是無數。然是否僅可定位成藉由故宮這個國際性的公共博物館場域，單向賦予了漫畫家某種宣示性的詮釋？反正值得反向思考的是，這項特展，又是否達到故宮所宣示的公共化、在地化之初始出援的目標？而策展過程當中抑或是否有外在力量的介入之質疑等等討論，⁶⁵ 也反映了博物館絕非一真空領域，博物館與創作者間絕非是一種單向關係，兩者既相互輝映，卻亦無可避免地成為社會話語權與詮釋場域的角力場域。在輿論的帶動下，鄭問作品的到來，讓故宮館舍的空間重新被再現（representational space）與定義。



圖 1 「千年一問」特展海報。將「鄭問」與「故宮」2 組文字等比例左右並列
圖片來源：「千年一問」官網



圖 2 「千年一問」展期間與故宮聯合的展示優惠告示
圖片來源：國立故宮博物院 FB

65 簡秀枝，〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿，漫畫家鄭問故宮大展爭議〉；培瑋，〈從鄭問展來看台灣文化自主性〉，《蘋果日報》（臺北：2018 年 6 月 14 日），第 A23 版。

二、「文物×手稿」：赤壁與三國群英形象特展

在故宮北部院區展覽結束之後，關於鄭問特展的下一步該是如何，原策展團隊內有著不同的建議與期許。但在因緣際會下，故宮與鄭問再度展開第二章。

（一）自主策展的定調

鄭問作品短時間內即赴嘉義南院再度展出，外界可能會揣想是一個系列展示規劃下的後半場。固然在「千年一問」特展後期，各方已經在思索如何延續這股熱潮，但前往南院並非是一個既定的預期，反而是多重原因交會下半意外的結果。大致原因可歸納如下：1、因「千年一問」展獲得廣大迴響，但諸多南部民眾因交通等因素無法參與，因而讓擁有南院的故宮思考與鄭問再度攜手合作的可能性，亦期望可以盡早促成。2、在實務上，當時故宮南院在規劃展期時，發現 S101 借展廳適有一個檔次的空檔，得以著手安排場次。3、故宮南院一直欲在展覽上有所創新，若此展促成，將可進行一場結合「故宮×鄭問」、「古典×當代」的策展實驗，並或可吸引到更廣闊的群眾進入南院。

就意義上來看，在故宮南院舉辦的鄭問展，可謂是兩者更進一步的結合。「千年一問」展所使用的展區係在北院的特展區，主辦單位則為文化部，並以另行售票的方式進行，展廳內亦無故宮的文物，可謂是一個外來的展覽。但於故宮南院的「赤壁展」則全然是由故宮自身主辦，且預計的 S101 展廳雖初始規劃以外來特展為主，然歷經多年的運作，於該展廳展出者主要有兩大類：1、以故宮文物為主的議題性大展，2、與世界代表性博物館合作的國際特展。但無論何者，主辦單位皆是故宮本身，且未另外售票。而由於係在同一棟展廳內，觀眾不用如在北部院區一般需另行步行穿梭於兩棟展館間，感受上仍是在同一個空間內。故如此再度舉辦鄭問大展，等於是破天荒由故宮首次「主辦」展出漫畫作品。

但兩者該如何再度攜手合作？透過多次策展會議的討論，逐步確立起三個方向：1、與「千年一問」展僅展出鄭問的作品不同，應與故宮文物一同策畫主題展出。2、該展不另行賣票，憑故宮的票卷即可參觀。3、將如

同過往故宮自主辦理的其他特展一般，發行配合此展的展覽圖錄，而非沿用「千年一問」展的導覽手冊及相關專書。後策展團隊便以前述原則出發，著手分別就鄭問的創作及院內的文物進行研究與調查，並與鄭問家屬積極聯繫。

（二）議題的選定

鄭問的作品多以歷史題材為發揮園地，這對於典藏古美術作品與歷史文獻為主的故宮而言，「歷史」便成為搭建兩者間再度對話的橋梁。且歷經「千年一問」展在故宮展出期間，諸多的研究人員也因地利之便前往觀展，甚至直接有機會與「千年一問」的策展團隊進行交流，因而對於作品得以有一定的掌握，對於展示主題的建構得以更為聚焦。

如前所述，鄭問的歷史類創作主要集中在兩個時期：1、春秋戰國時期：包括《刺客列傳》、《東周英雄傳》、《始皇》。2、三國時代：作品有《臥龍先生》、《鄭問之三國誌》與《鐵血三國志》等，前者主要是漫畫類型，後者則包括漫畫與電玩人物設定。就故宮文物來說，兩個時期亦各有擅長之處，也曾舉辦過類似主題的展覽。而在策展的過程中，初始的方向先是偏向春秋戰國時期，故宮文物可搭配者包括莊重的銅器及豐富的文獻。但如同楊慎（1448-1559）的〈臨江仙〉、後成為羅貫中（生卒年不詳）《三國演義》卷頭語的「滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄」所述，三國時代所激發出的歷史事蹟，動人的故事，英雄人物的智慧和勇氣等可謂家喻戶曉，成為歷代史學家、文學家、藝術家創作的繆思，歷千年不衰。而當歷史不僅僅被視為過去的事件時，它的影響就隨處可見，範圍更擴展了整個東亞、東南亞地區，似乎是一個更容易引發觀眾共鳴的題材。故宮過往亦曾於 2009 年舉辦「捲起千堆雪—赤壁文物特展」，透過精華文物，呈顯赤壁及赤壁之戰在歷史、文學、藝術等方面的各式影響，操作這個議題相對駕輕就熟。

另一方面，鄭問甚喜歡三國時期，這個議題其實也是其世代的風潮之一，鄭問受訪時便曾提及：「《三國演義》可以說是我喜歡的一本」，他的家人也指出鄭問小時候就非常喜歡《三國志》。⁶⁶ 這並不讓人意外，畢

66 鄭問繪圖，馬利撰文，《鄭問之三國演義畫集：附人物點評》（臺北：大辣，2019），頁 234、244。

竟《三國演義》是華語圈當中最具代表性的古典文學之一。故鄭問受邀為日本電玩遊戲製作《鄭問之三國誌》人物繪圖時便隨即答應，後來亦至中國擔任電玩遊戲《鐵血三國志》的藝術總監；王傳自亦表示三國系列的作品是鄭問畫得最快樂的一個系列的作品。而在「千年一問」展時，《鄭問之三國誌》即是該展最重要的亮點，除了大量的海報文宣皆使用三國人物外，展廳內近三分之一的空間也是展陳相關手稿及互動藝術。策展人鍾孟舜就曾表示，「第一，三國志是眾所皆知的題材。第二，這套作品大家幾乎沒有看過。第三，《鄭問之三國誌》是鄭問老師火力全開的作品。」⁶⁷

因此，歷經討論，故宮南院的展覽最後定調以三國主題來作為主軸，名稱後定為「赤壁與三國群英形象」，副標則加上「故宮×鄭問」。展出作品精選鄭問《鄭問之三國誌》及《鐵血三國志》之設定原稿，並結合故宮珍藏拓片、銅印、繪畫、書法、刻本，浮世繪等精品，另並向國立臺北科技大學借展共同展出。⁶⁸而結合鄭問筆下的三國作品，係期能呈現自三國時代，一直延續到當代，人們對三國的描繪和想像。這樣的籌備，可謂突破過去傳統，首度由院內策展人結合漫畫及電玩手稿來與故宮典藏文物同臺展出。且為延伸漫畫論述的縱深，除了鄭問所象徵的當代作品，向國立臺北科技大學商借包括著名的日本繪師葛飾北齋（1760-1849）的《北齋漫畫》及歌川國芳（1798-1861）之浮世繪等在內的19世紀東瀛善本及圖繪，則更讓關於三國形象轉譯與擴散議題更具東亞視野。在「千年一問」特展中，展出與宣傳的鄭問作品中重心置於漫畫手稿與出版品，但在「赤壁展」內，為了配合展覽主軸，擇定的鄭問作品則為三國英雄人物的畫像，除顯示鄭問創作的多樣性，並可看出博物館與藝術家兩者於合作之際，因應議題的設定與展覽的完善性，各自做出的調整。

在展覽宣傳當中，雖鄭問議題不斷曝光，鄭問的公子鄭植羽亦在臉書表示「鄭問老師這次又和故宮進行了難得首創的合作」，並希望大家在年假期間能一起來故宮南院「一起鬥陣相揪來看鄭問老師筆下最愛的三國人

67 鍾孟舜，《千年一問：鄭問故宮大展導覽手冊》。

68 此展規劃之初，曾預計向國內外數個博物館進行借展。後因考量到展場空間有限，加以規劃時程緊迫，故最後未能成行。

物！！」。⁶⁹但展覽的總說明、單元說明中並未明確出現鄭問相關字眼，整體主軸主要扣緊「一段近兩千年前的歷史，至今仍讓人低迴不已；一些早已逝去的英雄往事，依然讓人盪氣迴腸」的歷史氛圍，然展覽實務安排當中，則給予鄭問作品一個近乎獨立展出的區塊。展覽內容分為三個單元：「歷史三國：那些人、那些事」，「赤壁懷古」，「千古傳唱」（圖 3）。第一單元「歷史三國」以漢末至魏晉的歷史文物與拓片墨跡為始，帶領觀者進入三國時期的歷史書寫。第二單元「赤壁懷古」則呈現以宋代蘇東坡以降的文人吟詠赤壁山水抒發境遇之情懷，及蘇軾的《前後赤壁賦》所誘發的後人書法、繪畫、雕刻、瓷器等的多元再創，以及《三國志通俗演義》、「三國演義版畫」等各項珍貴文物。第三單元「千古傳唱」為展覽當中面積最大的單元，內分「英雄形象」、「神格化的三國英雄」、「三國漫畫形象與創意」等三個子題，以破百件的文物及多元視角帶領觀眾順著時間之流博覽群英丰采，呈現各時期三國群英形象的再現與意涵。⁷⁰

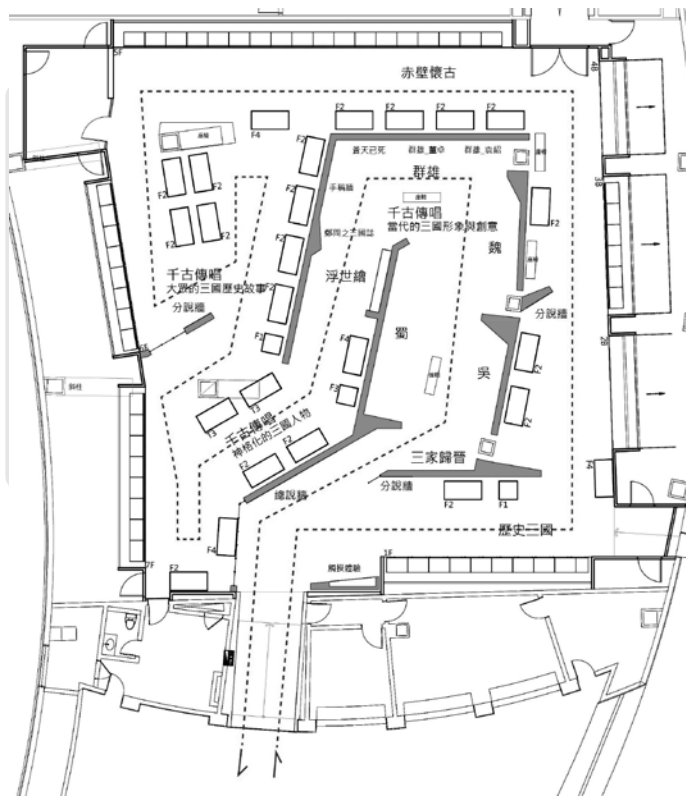


圖 3 「赤壁與三國群英形象」單元配置圖
圖片提供：故宮南院提供。

69 鄭問工作室，〈故宮×鄭問！「赤壁與三國群英形象特展」〉，《鄭問工作室 FB》，2019 年 1 月 11 日，<https://reurl.cc/77d9nb>（檢索日期：2023 年 12 月 21 日）。

70 賴芷儀，〈浪淘不盡——「赤壁與三國群英形象特展—故宮×鄭問」策展經緯〉，《故宮文物月刊》433 期（2019），頁 46-61。

表一、「赤壁展」單元架構

單元	次單元	內容子題
歷史三國：那些人、那些事		
赤壁懷古		
千古傳唱	英雄形象	
	神格化的三國英雄	
	三國漫畫形象與創意	傳唱東瀛：日本浮世繪與版畫裡的三國英雄
		當代創意：鄭問之三國誌

資料來源：筆者整理

而在單元三內的「三國漫畫形象與創意」內，分別以兩個面向來呈現近現代的三國創作，包含「傳唱東瀛：日本浮世繪與版畫裡的三國英雄」，及「當代創意：鄭問之三國誌」，先以現今影響世界的日本浮世繪及漫畫中的三國主題作為串接，再將鄭問做為展覽最後的伏筆與總結，貫連起整個近現代的三國創作。

更甚者，鄭問之名在海報、主視覺及形象牆反覆出現，並以鄭問所繪的人物（曹操、周瑜、孔明）來構成主要視覺焦點，而非使用故宮文物當中的傳統人物像，而繪畫與版畫則成為情境背景，多少可看出重點的偏向（圖4、5）。此外，鄭問作品除原



圖4 「赤壁展」海報，主要以鄭問的漫畫人物為視覺焦點

圖片來源：故宮南院提供

件展陳及展示設計，甚至於AR的運用，展現出鄭問作品在博物館領域的使用延伸性及意境蔓延。⁷¹

或有人質疑，鄭問的畫作內容並非符合史實，多帶有畫家自身的想像與詮釋，是否合適與故宮典藏的史料文獻同臺演出。但探究諸多明清時期的小說文本、畫作、塑像等等，也是經由創作者再行詮釋與表達。鄭問的作品，亦呈現了三國議題不斷流傳、並仍在當代延續某種影響力的層面。鄭問於受訪時談到他的三國創作時便指出：

因為我是個臺灣人，所以一開始就有了一個固定的框框。比如說，關羽畫成一張紅臉，你就不可能不把他畫成紅的。因為在臺灣長大，《三國》人物從小就在你心裡有了一定的格式。要想超越是很不容易的。我是在這個基礎上加進了一些自己的想



圖 5 「赤壁展」入口形象牆
圖片來源：筆者拍攝



圖 6 「赤壁展」內故宮之善本文物及拓本展陳情況
圖片來源：筆者拍攝



圖 7 「赤壁展」內鄭問漫畫手稿等作品陳列情況
圖片來源：筆者拍攝

71 劉欣怡，〈建構三國—「赤壁與三國群英形象特展」的視覺溝通與展示設計〉，頁 74-93。

法。盡可能地不離開原來的框框，在既有的條件中表現出一些自己的新意。⁷²

再者，故宮不展示仍在世者作品的原則依然維持，在呈現新議題與維持博物館場域的原則間，取得了某種平衡。

而王傳自了解這樣的安排後，在配合展覽所拍攝的宣傳影片中受訪時直白道出「我覺得這次的安排和設計，讓我很感動。因為我從來不知道可以這樣子，整個把歷史串連下來。真的，鄭問這輩子值了，一輩子的努力還有用心被看到了」，⁷³這是一種出自於伴侶的觀感。而就博物館的視角，在過去與現在不斷對話的歷史脈絡下，如何透過現代藝術家的作品，與典藏的精華文物進行對話，甚至進行新的詮釋與再現，是長期的挑戰。鄭問作品與故宮文物同處一室，雖仍未能稱上對話，卻也非僅是盍各言爾志，反而是於歷史脈絡中，以各自的方式進行表述與詮釋，拉出一場以三國為平台的古今對話。而如「三國人物立體摺紙親子 DIY」等教推活動，則更轉化三國元素，成為親近民眾的活動素材。

陸、從單向到雙向的嘗試

故宮與鄭問，兩者在各自的領域上有著代表性的標誌感與品牌力，但是否就可以發揮一加一等於二，甚至於大於二的效果，就如同其他博物館與合作的案例，後續仍待觀察。因兩次合作方式，在相異的出發觀點與展示目的，採取了截然不同的模式。呈現了在彼此對於歷史定位的詮釋及想像下，宛如雙向般的合作，卻在社會輿論的壓力與各自的期待下，似隱含著一種各自單向的合而不同感。

博物館該面向大眾還是守護文化，這應非是二擇一的選擇，反而是應去思索如何兼顧的挑戰。或言當代藝術乃是藝術菁英主義下的產物，而負責展出的藝術博物館卻又肩負著「公共性」的任務，那麼當代藝術博物館

72 鄭問繪圖，馬利撰文，《鄭問之三國演義畫集：附人物點評》，頁 234、244。

73 國立故宮博物院南部院區，〈赤壁與三國群英形象特展－鄭問夫人－王傳自〉。

所面對的「公眾」、所肩負的「公共性」，究竟是什麼樣的公共性？究竟是誰的公共性？確實值得省思。⁷⁴ 於博物館展出的藝術家及作品，往往被視為在藝術史上獲取了某種主流與肯定，並於歷史上留下印記。另一方面，不同領域作品的跨界展出，則凸顯了博物館的重要性與包容性。但這並不意味著兩者的合作便是理所當然，更需探究的是，博物館是群眾的記憶場域，抑或高級文化的殿堂？兩者間對於藝術與經典的詮釋，該如何進行對話與交流，而非宛如看似雙向，卻更偏向僅是短暫交流後便各自奔流的單向。

博物館建設初始，各有各自設定的空間實踐（spatial practice）目標。而在博物館的展示，則有賦予文物神聖性或確認性的影響。但「漫畫」藉由其影響力，並非僅能單面向由美術館或博物館賦予漫畫「藝術」的形式，亦有有反向擾動空間性質的功能，讓空間再現。⁷⁵ 在後現代衝擊及對自身任務的新期許下，博物館尋求轉型，漫畫既作為臺灣重要的大眾文化，臺灣的博物館近年也嘗試如「BD Louvre」計畫般與漫畫家合作，並有若干成果。如臺史博自 2011 年起，陸續推出多部涉及臺灣歷史的漫畫新創，近年多個館舍更在文化部專案計畫的支持下，陸續推出多本質量兼具的歷史、美術史等漫畫作品。以漫畫來傳遞臺灣歷史並非創舉，如便有出版社推出《漫畫臺灣史》一系列套書，且銷售頗佳。而前述 3 本則另具特色，並非偏向以教科書式的時間線敘，而是由各創作者以自身的觀點來詮釋出發。創作者在初始由於對於歷史題材的不熟悉，進入正式創作而有所隔閡，但隨與博物館研究人員及引介的歷史學者互動溝通後，作品逐漸成形，最終雖比預期延後，仍完成內容並出版發行。讓臺灣歷史的時間模樣，藉由繪者咀嚼反芻後，各以嚴肅或輕鬆的圖像方式進入讀者的視野。這樣的模式，應是一個博物館與漫畫家合作甚佳的嘗試成果。

故宮向以典藏的重要藝術文物及清宮文獻古籍而知名於國際，但對於不少評論者觀之，難以割捨的定位有時反成一種負荷。如故宮雖亦與出版

74 陳逸淳，〈博物館面對當代藝術的兩難—從「公共性」談起〉，《博物館學季刊》26 卷 2 期（2012），頁 31-47；翁稷安，〈在羅浮宮與大英博物館做漫畫夢，尋找台漫的國際蹤跡〉，《Openbook 閱讀誌》，2019 年 7 月 2 日，<https://www.openbook.org.tw/article/p-62152>（檢索日期：2023 年 12 月 21 日）。

75 林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉，頁 94。

社合作，推出以故宮文物為主的漫畫系列，但就內容而言，仍是偏向知識性的文物輕鬆導讀版，而非完全新創成為單獨的漫畫故事。過往的博物館多半以物件為主的典藏策略與敘事（object-centered），尤其故宮這類以展示經典繪畫、書法及工藝品的古美術館，由於典藏品水準甚高，故其展示策略更是以呈現文物之美及價值為主，這通常也是來故宮的參觀者所期待的「目睹國寶」期待。連帶的即便轉化成以漫畫為呈現載體，依然不免有這樣的包袱。即便往往在政務領導階層的輪替當中，多元化與公眾性等政策口號不斷被提出，但移轉的軌跡在缺乏內部溝通及社會期待中，實不易一蹴可幾。

鄭問作品的到臨，則帶來了另一種來自外部的契機。「千年一問」雖不在故宮正館內舉行，但各式宣傳當中，鄭問與故宮兩者不斷聯名出現，外界也常誤認為此展為故宮主辦。惟博物館與藝術家間兩者間並沒有太深的互動，即便鄭問的作品當中有著諸多的華夏歷史故事，鄭問以其高超的技法及其個人的詮釋觀點，讓這些文字故事得以跨越歷史時空，轉化型式以震撼的視覺效果敲擊讀者的內心，相關宣傳與詮釋重心或因策展團隊組成的分子，卻幾乎都著重在繪畫技巧上。作為擁有眾多相關歷史載體的古美術館，故宮雖在展覽的規劃及營運等亦投注心力，但對於鄭問的作品則幾乎沒有介入詮釋。兩者的合作，鄭問藉由故宮的博物館領域，登上世界級博物館，被許多漫畫愛好者視為是漫畫的勝利，並成為現今主流研究必強調的「首位進入故宮殿堂的漫畫家」。過去被界定為大眾通俗藝術的漫畫，確實很需要這般「廟堂之上」的里程碑。更有研究者指出，這樣的策展操作模式，應也是未來臺灣漫畫博物館應有的理想型態。⁷⁶

而故宮則藉「千年一問」，在公共化、在地化等政策宣示上，取得了落實之實績，卻也落入究竟漫畫這樣的題材、或是哪些創作者才有資格進入故宮的爭議。看似雙向的合作，最終不免有著各自單向發展的氛圍。但2019年「赤壁展」的合作模式，則有別於「千年一問」特展，讓故宮典藏與鄭問作品共同於「三國」（無論是真實的歷史或文學創作）的主題下進

76 翁稷安，〈我們錯過了結局，但可以留下記憶往前進：談《一刀傳》作者陳弘耀〉，《Openbook 閱讀誌》，2020年2月17日，<https://www.openbook.org.tw/article/p-63257>（檢索日期：2023年12月21日）。

行策展。亦即以歷史作為平臺，故宮所典藏的三國相關文物及鄭問的創作，於博物館的正式展廳內以特定主題，進行了對話與關照。展現出從三國至現代，每個時期的參與者、創作者，在其自身的功能與情境下，從各面向描繪三國。嚴肅的史書追求真實，而文學、繪畫及工藝作品，則承載著各時期創作者的心境與詮釋。鄭問的三國作品雖主要是為商業電玩而設計，但其所代表者，正也反映出當代對於三國的想像與投射。而在「赤壁展」當中，鄭問的畫作強烈的風格，取代了歷史文物，成為展示設計者進行展場設計與互動裝置設計時的主要汲取元素。或可謂鄭問的作品不再僅是作為作品個體，已成為後人循序而上的經典，並與古美術平起平坐，且更具當代的社會意義。

藉由「赤壁展」的合作，讓原是各自奔流的單向有了串連嫁接的契機，故宮甚至邀請了紙風車劇團於北側慶典花園於晚間演出「三國奇遇記」，讓參與的藝術單位更加擴大，並讓博物館的參觀者在閉館之後，可以優游廣闊的園區。尚邀請了在地文創藝術發展協會所設計的拍攝道具，供民眾於展場入口處合影留念。而展期又適逢春節連假，吸引了不少觀眾前來。根據現場的接觸，有些觀眾便表示，內容相當豐富，一個小時多的時間尚無法全部觀覽完畢。加以有別於「千年一問」特展規定不可拍攝，「赤壁展」則在不使用閃光燈的前提下多數作品皆可留影，讓觀眾得與心儀的作品共同合影，連帶使駐足的時間更為拉長。

博物館的定位，漫畫家的歷史地位，以及彼此間對歷史詮釋的相互對照等，藉由更深入的合作，開啟了雙向的曙光。但如何拿捏平衡，似也將是藝術關心者認為將來所要面臨的挑戰。⁷⁷ 漫畫並非單面向由博物館與美術館賦予漫畫「藝術」的形式，漫畫亦具有其能動性，為館舍開闢新的範疇。⁷⁸ 雙方在邊界測試與敘事對話中，可謂於展覽共享、共鳴中逐步拓展自身的領域。

77 TSUBAME 田敬暘，〈藝術終結之後——當代動漫畫藝術的未來〉。

78 林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉。

柒、結語

博物館展覽的形成，有其外在結構與內在結構。來自外部者，包括政治環境的氛圍、社會性的議題、專家學者的投注及民眾的關注與期待等。就內在而言，則需依據各類博物館的自身專長，承擔、轉化與運用，並依照各館的特性，進行細緻的分工。

當代的博物館除作為陳列的空間，或如學者所指出，應可以建構社會史為主，反映多元的公眾論述並著眼於其所處的社會中，致力於為「未來」留下記錄、保存「現在」，並積極地參與社會、創造與公眾的關係。⁷⁹ 而漫畫既在大眾文化等層面當中占有重要的一席之地，臺灣漫畫的發展亦見證了臺灣社會從威權時代到自由創作的歷程，可謂兼具嚴肅與庶民的層面。故現今諸多重要的博物館也敞開雙手擁抱漫畫，並重新給與定位並詮釋。而最直接的方式，對內，即進行漫畫展示，對外，則開放博物館的素材與之合作，成為其創作的謬思。

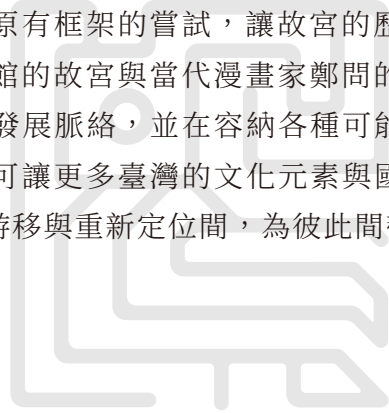
但當漫畫手稿如同其他美術展品一般得以進入國際級博物館以最高規格的展示方式陳列後，作品是否就宛如被賦予了與美術品的地位？而又是是否對作者的歷史定位進行的詮釋？而這樣的任務，對於古美術館而言是否一不可言欲之承擔，且在社會輿論大舉連結兩者之間，故宮又是否具有這樣詮釋權等，皆是值得省思的問題。

以古美術及歷史文獻為主的故宮，其空間有創建者預測的目標與宣示性，然由於其在臺灣博物館界甚至於文化界當中的代表地位，政治與社會有著諸多的期待，尤其公共化、在地化的呼聲此起彼落，空間的性質勢必遭受挑戰。但由於本身藏品的特性，如何參與現代社會的脈絡，如何以當今社會的角度來詮釋這些文物，成為一個不易回應的挑戰。藉由歷史詮釋與議題創作來切入，古美術館的故宮與當代漫畫家鄭問的結合，兩次展覽成果或非完美，卻是摸索中一個繼續值得繼續觀察的案例。「歷史」是現在與過去的對話，讓每個時代的人，從過往的時光中擷取其所需的謬思。

79 蔬粒王（王舒俐），〈論博物館、當代典藏與公共史學〉，《芭樂人類學》，2016年11月14日，<https://guavanthropology.tw/article/6557>（檢索日期：2020年1月26日）。

鄭問的作品諸多便係從歷史故事中出發，藉由其畫技，重新詮釋了他心目中的過往傳奇，也隱伏了他的歷史詮釋觀點。在選擇與議題呈現之間，大眾藝術與大雅之堂的邊界衝撞、挪移，象徵著博物館與創作者間的合而不同，既相互輝映，卻亦無可避免地成為社會話語權與詮釋場域的角力場域。這反映著博物館絕非一真空領域，其對於作品與創作者進行某種地位的詮釋時，自須面臨大眾的挑戰，不過，來自各方的眾聲，卻也促使更多的契機重新檢視與解構博物館這個領域。

空間性質的改變與轉化非能一蹴可及，但與鄭問這樣的當代藝術家的合作，是過往難以想像會出現於故宮的議題。藉由歷史詮釋與議題創作來切入，使兩次展覽發展出各具特色的成果，或也象徵著故宮的一種公共化、在地化的新出發，跳脫原有框架的嘗試，讓故宮的歷史地位詮釋逐步有著不一樣的面貌。古美術館的故宮與當代漫畫家鄭問的結合或象徵著故宮應可不再固守原有的歷史發展脈絡，並在容納各種可能性之際，重新詮釋自身所處的位置。未來或可讓更多臺灣的文化元素與國寶文物，同樣在這塊場域輝映綻放，在邊界游移與重新定位間，為彼此間帶來雙向的新曙光。



參考書目

一、專書

- 王嵩山，《差異、多樣性與博物館》，北縣：稻鄉，2003。
- 王嵩山，《博物館、思想與社會行動》，新北：遠足文化，2015。
- 呂理政，《博物館展示的傳統與展望》，臺北：南天，2002。
- 李衣雲，《讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業》，臺北：群學，2012。
- 洪雅雯主編，《人物風流：鄭問的世界與足跡》，臺北：大辣，2018。
- 洪德麟，《臺灣漫畫40年初探，1949～1993》，臺北：時報文化，1994。
- 洪德麟，《臺灣漫畫閱覽》，臺北：玉山社，2003。
- 陳仲偉，《臺灣漫畫文化史：從文化史的角度看臺灣漫畫的興衰》，臺北：杜葳廣告，2006。
- 陳怡靜、黃麗如，《千年一問CHEN UEN：鄭問紀錄片》，臺北：大辣，2020。
- 愛德華·卡耳（Edward H. Carr），江政寬譯，《何謂歷史？》，臺北：五南圖書，2014。
- 鄭問，《人間佛教行者一星雲大師》，北縣：佛光文化，2000。
- 鄭問，《刺客列傳》，臺北：時報，1986。
- 鄭問，《始皇》，臺北：東立，2000。
- 鄭問，《東周英雄傳》，臺北：東立，1991，冊1-3。
- 鄭問，《臥龍先生》，臺北：國立編譯館；華香園，1993。
- 鄭問，《阿鼻劍》，臺北：時報，1989。
- 鄭問，《風雲外傳：天下無雙》，香港：天下，2002。
- 鄭問，《鬥神》，臺北：時報，1985。
- 鄭問，《深邃美麗的亞細亞》，臺北：東立，1993-1995，冊1-5。
- 鄭問，《萬歲》，臺北：東立，1999。
- 鄭問，《漫畫大霹靂》，香港：玉皇朝，2000-2001。
- 鄭問，《鄭問特刊》，香港：自由人出版集團，1990。
- 鄭問，《鄭問創作畫冊》，香港：自由人出版集團，1990。
- 鄭問，《鄭問畫集》，臺北：東立，1999。
- 鄭問，《鄭問畫集—鄭問之三國誌》，東京：角川書店，2002。
- 鄭問，《戰士黑豹》，臺北：大辣，2021。
- 鄭問，《戰士黑豹》，臺北：時報，1984。
- 鄭問繪圖，馬利撰文，《鄭問之三國演義畫集：附人物點評》，臺北：大辣，2019。
- 鍾孟舜，《一問千年：鄭問的藝術革命》，臺北：開拓動漫，2018。

鍾孟舜，〈千年一問：鄭問故宮大展導覽手冊〉，臺北：開拓動漫，2018。

羅蘭·巴特 (Roland Barthes)，李幼蒸譯，〈寫作的零度〉，臺北：桂冠圖書，1991。

中野晴行，〈マンガ産業論〉，東京：筑摩書房，2004。

Barker, Martin. *Comics: ideology, power and critics*. Manchester: Manchester University Press, 1989.

Bennett, Tony. *The Birth of the Museum: History, Theories, Politics*. London and New York: Routledge, 1995.

Bennett, Tony. "Civic seeing: Museums and the organization of vision." In *A Companion to Museum Studies*, edited by Sharon Macdonald, 263-281. Oxford: Blackwell, 2006.

Macdonald, Sharon. *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*. London: Routledge, 1998.

二、論文

方令光，〈毫芒窮壯麗，意匠盡精微—傑出人物畫家鄭問〉，《故宮文物月刊》，426期，2018年，頁110-126。

王少君，〈從臺灣動漫特展現象探討展示空間的轉變〉，臺南：國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所碩士論文，2018。

王宇清，〈臺灣兒童漫畫發展研究(1945-2010)—觀念與作品的流變〉，臺東：國立臺東大學兒童文學研究所博士論文，2014。

王嵩山，〈特展雙刃〉，《博物館學季刊》，17卷1期，2003年，頁5-6。

吳侑軒，〈鄭問《刺客列傳》對正史的轉述研究〉，高雄：臺灣師範大學國文學系國文教學碩士在職專班學位論文，2021。

林芳多，〈邊界測試：臺灣戰後公立藝文機構主辦之漫畫展覽流變〉，臺南：國立臺南藝術大學藝術史學系藝術史評與古物研究所碩士論文，2022。

林姿秀，〈從古典到現代—陳定國的「女性漫畫」〉，臺北：國立臺灣師範大學臺灣史研究所碩士論文，2014。

林媛婉，〈從創作風格看日本對台灣漫畫的影響—以漫畫家鄭問為例〉，中華民國設計學會，《中華民國設計學會第八屆設計學術研究成果研討會論文集》，臺北：中華民國設計學會，2003，頁J77-J82。

馬慧萍，〈鄭問漫畫魅力因子之研究—以《鄭問之三國演義畫集》為例〉，屏東：國立屏東大學視覺藝術學系碩士論文，2021。

張覺之，〈臺灣女漫畫家研究(戰後~1990)〉，臺東：國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，2007。

陳韋婷，〈鄭問漫畫之研究〉，高雄：國立高雄師範大學視覺設計學系碩士論文，2022。

陳逸淳，〈博物館面對當代藝術的兩難—從「公共性」談起〉，《博物館學季刊》，26

卷2期，2012年，頁31-47。

劉欣怡，〈建構三國—「赤壁與三國群英形象特展」的視覺溝通與展示設計〉，《故宮文物月刊》，433期，2019年，頁74-93。

蔡承豪，〈故宮與鄭問—跨界結合的歷史書寫〉，《故宮文物月刊》，425期，2018年，頁12-21。

鄭邦彥，〈以「差異」之名：析論博物館策展與文化政治〉，載於王嵩山主編，《博物館展示的景觀》，臺北：國立臺灣博物館，2011，頁233-259。

賴芷儀，〈浪淘不盡—「赤壁與三國群英形象特展—故宮×鄭問」策展經緯〉，《故宮文物月刊》，433期，2019年，頁46-61。

鍾孟舜，〈千年一問—鄭問故宮大展〉，《故宮文物月刊》，424期，2018年，頁56-65。

鐘夔洋，〈鄭問漫畫視覺語彙風格研究—以《深邃美麗的亞細亞》為例〉，臺中：國立臺中技術學院商業設計研究所碩士論文，2007。

三、報章雜誌

江家華，〈揮灑俠客 鄭問驚豔安古蘭 他以《東周英雄傳》被日譽為「亞洲至寶」 近年在北京製作電玩 封筆又現身 專為台灣館繪主牆面 盼重拾畫筆〉，《中國時報》，臺北：2012年1月30日，第A11版。

李衣雲，〈是大眾的記憶場域，還是高級文化的殿堂？從國家漫畫博物館談起〉，《藝術家》，521期，2018年，頁164-167。

李韶明，〈NHK的孔子傳 人物亮相〉，《民生報》，臺北：1992年4月7日，第11版。

咎世昌，〈鄭問霹靂手 力抗哈日風 從布袋戲出發 和「史豔文」一起為台灣漫畫找出路〉，《聯合晚報》，臺北：2000年8月18日，第4版。

培瑋，〈從鄭問展來看台灣文化自主性〉，《蘋果日報》，臺北：2018年6月14日，第A23版。

野嶋剛，〈鄭問對日本漫畫文化的貢獻〉，《蘋果日報》，臺北：2018年6月15日，第A17版。

黃美惠，〈日本漫畫探子求才 鄭問畫風特別受矚目〉，《民生報》，臺北：1989年3月26日，第14版。

楊起鳳，〈卡通孔子 要找'代言人'〉，《民生報》，臺北：1995年9月6日，第12版。

劉安悌，〈中國心：漫畫情 鄭問寫意瑰麗的筆下風情〉，《大家健康雜誌》，176期，2000年9月，https://healthforall.com.tw/?action=article_in&id=3408，檢索日期：2023年12月16日。

劉朱松，〈文化部挹注4.45億元 國家漫畫博物館 落腳台中〉，《工商時報》，臺北：2017年10月29日，第A3版。

鄧慧純文，莊坤儒圖，〈異才·鄭問 臺灣·原創〉，《臺灣光華雜誌》，43卷6期，2018年，頁104-115。

四、網路資料

Lilou, 〈【安古蘭FIBD2012】法媒訪漫畫家鄭問〉,《PC Home個人新聞台》,2012年2月23日, <http://mypaper.pchome.com.tw/lilou/post/1322791206>, 檢索日期:2019年12月16日。

MaoPoPo, 〈「殺人者」與「被殺者」都是英雄!—鄭問《東周英雄傳》〉,《OKAPI閱讀生活誌》,2012年8月21日, <https://okapi.books.com.tw/article/1486>, 檢索日期:2023年12月16日。

TSUBAME田敬暘,〈藝術終結之後—當代動漫畫藝術的未來〉,《漫遊藝術史》,2020年8月13日, <https://arthistorystrolls.com/2020/08/13/>, 檢索日期:2023年12月21日。

文化部,〈臺史博少女漫畫特展 勾起你我青春愛戀回憶〉,《文化部》,2019年11月26日, https://www.moc.gov.tw/information_250_106676.html, 檢索日期:2023年12月21日。

吳明益,〈磨石成鏡的潰爛王—關於鄭問和他的作品〉,《端傳媒》,2018年3月2日, <https://theinitium.com/article/20180304-chenuen-wu-ming-yi>, 檢索日期:2023年12月21日。

姚文智,〈留住鄭問,留住國寶!〉,《ETtoday新聞雲,ETtoday論壇》,2017年5月24日, <https://www.ettoday.net/news/20170524/930892.htm>, 檢索日期:2023年12月21日。

翁稷安,〈千年一問抑或千年一嘆?從《人物風流:鄭問的世界與足跡》談起〉,《Openbook閱讀誌》,2018年6月21日, <https://www.openbook.org.tw/article/p-18226>, 檢索日期:2023年12月21日。

翁稷安,〈在羅浮宮與大英博物館做漫畫夢,尋找台漫的國際蹤跡〉,《Openbook閱讀誌》,2019年7月2日, <https://www.openbook.org.tw/article/p-62152>, 檢索日期:2023年12月21日。

翁稷安,〈我們錯過了結局,但可以留下記憶往前進:談《一刀傳》作者陳弘耀〉,《Openbook閱讀誌》,2020年2月17日, <https://www.openbook.org.tw/article/p-63257>, 檢索日期:2023年12月21日。

簡秀枝,〈鄭規林隨、斧痕鑿鑿,漫畫家鄭問故宮大展爭議〉,《典藏藝術網》,2018年1月10日, <https://artouch.com/artouch-column/content-231.html>, 檢索日期:2023年12月21日。

國立故宮博物院南部院區,〈赤壁與三國群英形象特展_鄭問夫人_王傳自〉, <https://www.facebook.com/npmssouth/videos/384725369027574/>, 檢索日期:2023年12月21日。

總統府,〈總統:讓漫畫產業成長茁壯 成為推動臺灣前進世界的文化實力 總統出席「鄭問故宮大展開幕典禮」〉,《總統府新聞》,2018年6月15日, <https://www.president.gov.tw/News/23430>, 檢索日期:2023年9月14日。

蔬粒王(王舒俐),〈論博物館、當代典藏與公共史學〉,《芭樂人類學》,2016年11月14日, <https://guavanthropology.tw/article/6557>, 檢索日期:2020年1月26日。

鄭問工作室,〈故宮 × 鄭問!!"赤壁與三國群英形象特展"〉,《鄭問工作室FB》,2019年1月11日, <https://reurl.cc/77d9nb>, 檢索日期:2023年12月21日。