



興趣與職業 打造雙贏

2013-12-15 記者 秦洛芸 報導



許多人都希望自己的工作與興趣相符，但是世上能達到這樣目標的人有多少？在金錢壓力與現實環境的考量下，還必須符合父母期待。大部分人總是為自己沒辦法找到與興趣相符的工作，搬出千百種藉口來安慰自己。

楊士葆差一點就成為此時代潮流下的一名小卒。他畢業於台灣大學農業經濟學系，出社會後成了一名理財顧問。他原本可以就這樣安穩地度過一生，但他最終選擇辭職，決定去追求自己想要的生活。而他果真一步步實現他自己，同時也是眾人心中的願望，也就是興趣及職業相符。

資深漫迷 專業的蘭堂血多

或許你不認識楊士葆，但你可能知道他的暱稱，血多，全名蘭堂血多。血多來自英文shadow的音譯，蘭堂則是來自於他喜歡的漫畫《威龍少年隊》。不過，據本人表示，他很少使用「蘭堂血多」這個名字，一般都直接叫血多。但會有「蘭堂血多」這名字的出現，主要是因為他認為這樣感覺比較專業，所以他的部落格故意取成趣味十足的「從前從前，我叫做蘭堂血多」。

身為一個漫畫迷，他閱漫無數。血多表示自己印象最深刻的漫畫是《幽遊白書》，和當時的一般漫畫相較，它不落俗套，題材也較為黑暗。沒有所謂絕對的正義或邪惡，有些角色甚至壞得很有道理。血多因此也決定自己以後作品中的角色，如果是好人，不能是純粹、無趣的好；壞人抑是如此。這點，在他的成名作，【賣火柴的小女孩】的動畫中，隱約可以感受到。

惡搞 天性的發揮

《賣火柴的小女孩》為安徒生的童話故事，講述一名小女孩上街賣火柴所發生的事。雖然為童話故事，但與眾不同的是，小女孩卻有著悲慘的結局。一般童話故事都有超現實的劇情安排，讓主角們能有個幸福美滿的結局，例如白雪公主在吞下毒蘋果後還能因王子的吻而甦醒，或是由青蛙變成人等這種不科學的事情。

不過，【賣火柴的小女孩】卻打破常態，從一開始小女孩便有著悲戚的身世，而最終的願望也只是一場空。「依照一般童話故事的常理，賣火柴的小女孩在許願時願望應該會被實現，但事實卻不然。」血多說。這故事最初帶給血多不少衝擊和感動，讓他難忘。雖然感動，卻也帶給他想要去惡搞與改編故事的衝動，血多稱之為自己的劣根性。



血多的「劣根性」，讓他在惡搞完《賣火柴的小女孩》童話後，也不忘惡搞自己的作品。

(圖片來源/血多粉絲專頁)

因為血多愛惡搞、改編的本性，他創作出不少趣味十足的作品。血多的創作資歷相當的豐富，大約有二十多年了。但這並不代表他年歲已高，因為從國中他就開始畫漫畫。從小就喜歡看漫畫的他，在求學期間便曾嘗試創作。像是班上有時會傳閱小說期刊，血多的同學也會傳閱他的作品。當時血多以同學的日常生活為題材所畫的漫畫，足足累積了七本筆記本之多。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

證明 自己的可能性

雖然從小就是個動漫迷，但血多的成績並沒有因此而變差，從他考上台大便可略見一斑。

遵從父母旨意上了台灣大學農業經濟學系後，血多仍不放棄自己最喜愛的動漫。他加入漫畫研究社，同時持續創作。畢業後他當上理財顧問，卻仍覺得自己少了些甚麼，所以跳槽了三四次，也做過網頁、後製特效，但血多依然覺得找不到歸屬感。一來，他覺得自己並非科班出生，技術不如別人；二來，他覺得自己的作品過於侷限。最終，他決定辭職，然後到紐約留學，深造動畫技術。



現在能夠笑著暢談自己的興趣和職業的血多，其實曾經歷了一番風雨。（照片來源／吳承樺攝）

血多不否認自己曾經歷過家庭革命，父母對於他的作法頗不認同。但血多認為，跟父母吵架的前提，是要做好準備。一來是對自己的想法的堅持，二來是要展現出成果給家人看。

現在的他，在電視台當動畫師，是個拿得出檯面，也有不錯收入的正當工作。父母的反對聲浪也隨之消彌。「吵架過程不是單純鬥嘴，而是需要證明自己。」血多認為，不管甚麼工作，最重要的就是要證明自己能做，而最關鍵的，就是要有成績。

興趣 創作不懈的主因

在大學時，血多便曾以《賣火柴的小女孩》為題材畫過漫畫，但在工作之餘，他決定將它做成動畫。血多版的【賣火柴的小女孩】包括結局共有十六集，但是除了最後結局分上下兩集外，平均每集的長度只有一分鐘左右，且各集自成一篇，可分開觀賞，但全劇整體又有個完整的情節。他可以算是搞笑短篇集，也可算是個二十分鐘的劇情性微電影，劇情頗引人深思。

血多表示，影片最初計畫是十集，但由於意外地受到好評，也因為有支持便決定持續做下去。他原先也沒有對動畫的級數與劇情走向有特定計畫，只是靈感源源不絕的出來，讓他欲罷不能。但最終停手的原因也非常簡單，因為他累了。

製作動畫對血多來說是興趣，賺錢並非主要目的。「太有趣了！」血多表示：「有時心中有idea出來，便會忍不住想要做出來給大家看。」就如同大部分人想將聽聞的趣事分享给朋友知道，血多選擇用創作呈現出腦海中的想法，短為漫畫，長則做成動畫。

除了正職的電視台動畫師，血多的其他創作皆來自於休閒時間「宅」在家完成的。對他而言，這些並不是負擔，而是娛樂。血多是一名動畫師、漫畫家，更是一位想法創作者，在動漫世界中，沒有任何的阻礙，血多毫無顧忌的呈現自我，分享他的笑點。



血多的「搞笑因子」分享並不僅限於動漫二次元中，他的靈感沒有極限。

（圖片來源／血多粉絲專頁）

粉絲回饋 疲乏時的動力

支持血多數年來的創作熱誠，除了自己本身的興趣外，粉絲的影響力也不容小覷。網路有個用語叫做「敲碗」，意旨催促創作者創作。對血多而言，敲碗可是種甜蜜的負擔。從國中時的筆記本漫畫到現在網路上的動畫，雖然創作初衷是自己的興趣，但血多不否認，因為身邊人的影響，從同學到網路另一端陌生的粉絲，這些重要的「回饋」，都是他製作動力的重要來源。

其實血多並不是一開始就決定「賣火柴的小女孩」這部影片的走向。結局是他大約創作十集左右後才決定的。因為支持者日漸增加，他覺得這個故事應該要「有頭有尾」，因此一邊製作動畫一邊想結局。「結局跟前面並不是完全無關，但也不一定要接在第十六集後面看。」這是血多對自己結局的要求，也是給粉絲的一個交代。

因為興趣，所以創作；因為粉絲回饋，所以願意繼續分享。血多的創作不間斷，他表示已有下一部影片的構想，等著讓眾人「敲碗」期待。



咖啡店一隅，一張桌椅，一片天地，血多有時就會在這裡，思考和創作。

(照片來源／吳承樺攝)



多元創意 單一主題同人展

臺灣的同人誌販售活動日益興盛，更出現限定特定主題的「單類型同人誌販售會」，顯示同人活動的多樣面貌。



那些年 爸爸與芭樂的回憶

在阿爸生日那天，摳摳憶起爸爸與芭樂的故事。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0