

國立交通大學 應用藝術研究所

碩士論文

「隨想·我畫」圖文創作

Creation of *Thoughts Flow; the Hands Draw*



研究生：顏晃正

指導教授：賴雯淑 博士

中華民國一〇〇年一月

「隨想·我畫」圖文創作

Creation of Thoughts Flow; the Hands Draw

研究生：顏晃正

Student：Huang-Cheng Yen

指導教授：賴雯淑

Advisor：Wen-Shu Lai



Submitted to Institute of Applied Arts

National Chiao Tung University

In partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master

of Arts in Design

January 2011

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇〇年一月

「隨想·我畫」圖文創作

指導教授：賴雯淑 博士

學生：顏晃正

國立交通大學應用藝術研究所

摘要

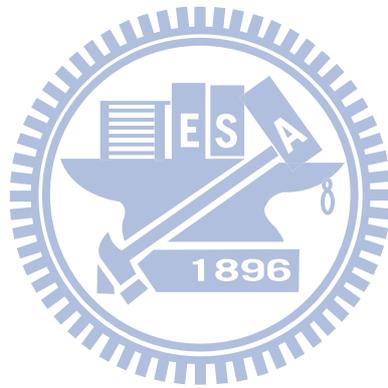
「隨想·我畫」是一部以自我經驗出發的漫畫創作，內容闡述創作者對人生與生命的看法，並分享生活中的瑣事趣談。作品中沒有刻意安排的精美劇情，卻有誠實直接的經驗感受；沒有線性式的敘述流程，只有跳躍式的隨想經驗。在作品的呈現上，選用了「漫畫」及「圖文書」的表現形式，並運用創作者所擅長的線條技法，繪製出一頁頁的黑白漫畫圖像。

本創作品內容以三篇故事為主要構成，分別是：(1)「人生遊戲」(Life Game)：以紙上遊戲的形式來指涉人生：得到的，無須狂喜；失去的，切莫傷悲。一切都只是人類社會下所建構出來的意義與產物，這終究只是個人生遊戲。(2)「出發吧！」(Go to Work)：人生總是需要做太多的準備，但卻通常只為了成就一件事。本篇故事中創作者用了幾乎所有的篇幅去描述駕駛員穿著裝備的過程，而目的僅是為了能順利地操縱機器人，以代替他開始一天的日常生活。(3)「我是戰士」(I Am a Warrior)：我們終究是得在這個競爭的社會中生活了。於是，無盡而循環的戰鬥展開了；無論最後戰士是否找到了奮戰的目標與意義，戰鬥仍必須一直持續，直到人生結束。「努力的活著」，成了一個無奈的選擇。

本創作中的其餘篇幅，則在呈現個人的生活經驗與雜談，以作為每則長篇故

事後的停頓點。期待藉由本作品的展演，不但能夠傳達創作者的意念與想法，更盼望那共鳴音符的生成。

關鍵詞：漫畫、圖文書、生活經驗



Creation of Thoughts Flow; the Hands Draw

Student : Huang-Cheng Yen Advisor : Wen-Shu Lai

Institute of Applied Arts
National Chiao Tung University

ABSTRACT

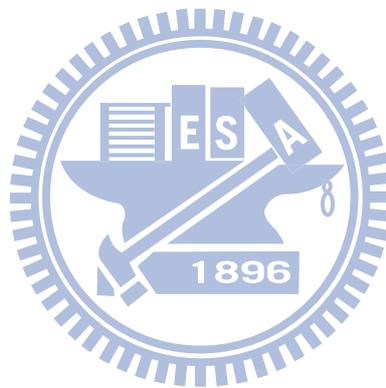
Thoughts Flow; the Hands Draw is a picture book based on my very own experiences. It conveys my viewpoints on life and presents some amusing anecdotes out of those ideas. There is no climatic plot but real personal experiences in this work. Without serial description or logical reasoning, this book is filled with intuitive responses and shifting thoughts. I composed my work in the forms of comics and picture book, and I adopted the linear technique to draw pages of black-and-white imagery.

This picture book is comprised of three main, long stories, which are “Life Game,” “Go to Work,” and “I Am a Warrior.” In “Life Game,” I aim to express that life is like a game—there is no need to be ecstatic about our gains, and it is useless to cry over spilt milk. Everything and “meanings” are just products constructed by human society, and life is, after all, a game. “Go to Work” points out that very often, we need to make abundant efforts or preparation to complete one single mission. Most of the pages here are to depict the process of how a pilot puts on his suit for the purpose of controlling his robot well; the pilot begins his day with the ritual dressing process. In “I Am a Warrior,” I emphasize that eventually, we have to “live” in this competitive society. Thus, endless and cyclic fights happen. No matter whether the warrior has found the goal and meaning of his fights, he has to fight until the end

of his life. “Strive to live” is an unavoidable choice.

Inbetween the three stories are my personal life experiences and dialogues or chats, which serve as pauses after each long story. I sincerely hope this work illustrates well my thoughts and philosophy of life and that my audience will have fun reading it and be sympathetic to what I have tried hard to “draw.”

Key words: comic, picture book, life experience



誌 謝

終於，到了要道別的時候。當初拼命地考進應藝所，後來卻又努力地想要從應藝所離開；但當這一天終於來臨了，卻又開始惆悵了起來。

應藝所多元的學習風氣令我驚豔，所上師長們對學生們的尊重與體諒，讓我在創意思考層面有了更上一層的進展。感謝應藝所師長們曾經對我的教導，謝謝陳一平老師，很抱歉沒能完成原本的漫畫研究題目；謝謝賴雯淑老師，是賴老師讓我得到了撰寫這篇誌謝的機會，謝謝老師總是鼓勵我，知道我做事缺乏耐心，總在我又怠惰放棄之時，適時地捎來鼓勵慰問的訊息，讓我又得以重新出發。IAA96 視傳組、工設組的同學們，很抱歉沒能跟你們一起拍畢業照，也很可惜沒多能認識你們一些，希望在未來職場的道路上，大家能再相見，也祝福大家都能各自有好的發展。感謝余森，成為了我展覽與口試時的夥伴，偶爾的相互提醒，讓我們都得以順利地畢業。謝謝變很瘦的憶如，謝謝妳多年來的包容，有了妳的鼓勵與支持，我才能走到今天這一步。

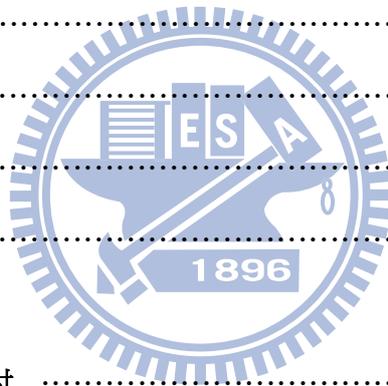
最感謝的，是我的母親以及支持我的家人，可以包容我這些年來的任性與種種的恣意妄為，但現在總算是雨過天青了。

謝謝所有幫助過我的人。

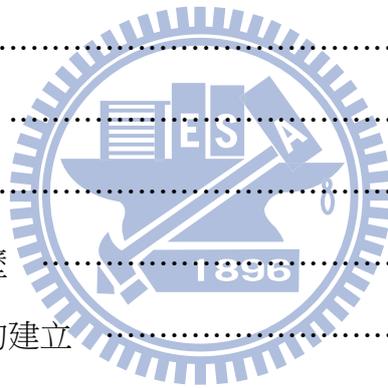
晁正 謹誌於交大應藝所 2011/01/28

目錄

摘要	i
ABSTRACT	iii
誌謝	v
目錄	vi
圖目錄	ix
表目錄	xiii
第一章 緒論	01
一.創作背景與動機	01
1. 創作背景	01
2. 創作動機	03
第二章 創作相關文獻探討	07
第一節 漫畫	08
一.漫畫的源起與意義	09
1.漫畫在中國	09
2.日本「漫畫」的出現	10
3.現代漫畫的登場	11
4.台灣漫畫之發展與現況	12
(1)日治時期的台灣漫畫發展(1930-1945)	12
(2)戰後的台灣漫畫發展（1945-1966）	13
二.漫畫的界定	15



1.連環漫畫	17
2.四格漫畫	18
3.單格漫畫	18
三. 漫畫的特性	18
第二節 圖文書	20
一.圖文書的意義	20
二.圖文書與繪本之異同與比較	21
三.台灣圖文書的發展	22
第三節 小結	24
第三章 創作自述	26
第一節 創作者相關概述	26
一.家庭狀況	26
二.個人特質與成長經歷	26
三.個人漫畫創作風格的建立	29
1.鳥山明	29
2.車田正美	31
3.北条司	32
第二節 創作技法與步驟	34
一.線條風格的運用	36
二.創作工具與步驟介紹	39
1.創作工具	39
2.創作步驟	40
第三節 創作內容說明	41
第四節 展覽的呈現	91



第四章 結語	93
一.關於畢業創作.....	93
二.個人未來的期許.....	94
參考書目.....	96



圖目錄

圖 1-1 《Miss Ko ² (Perfect Edition)》(村上隆, 1999)	02
圖 1-2 〈日本漫畫家一畫一年吃一輩子〉(洪德麟, 1989, 中國時報)	04
圖 2-1 《航海王》台灣中文版(尾田榮一郎, 2011, 東立出版社)	17
圖 2-2 《烏龍院》(敖幼祥, 1986)	18
圖 2-3 單格政治漫畫(《商業週刊》1200 期, CoCo, 2010)	18
圖 2-4 《紅膠囊的悲傷 1 號》(紅膠囊, 1998, 大田出版社)	21
圖 2-5 《旋轉花木馬》(可樂王, 1998)	23
圖 2-6 《向左走·向右走》(幾米, 1998)	23
圖 3-1 鳥山明筆下的機械載具 (摘自《七龍珠》第 30 冊, 2002, 東立出版社)	30
圖 3-2 本創作封面插圖的機械載具	30
圖 3-4 《聖鬥士星矢》第 8 冊封面(大然出版社, 1993)	32
圖 3-5 《天空戰記》(1989.4-1990.1, 東京電視台放映)	32
圖 3-6 天秤座聖衣分解圖(摘自《聖鬥士聖衣大全》, 日本集英社出版, 2001)	32
圖 3-7 《城市獵人》海報圖	33
圖 3-8 不同線條的疏密程度, 可製造出不同明暗變化	35
圖 3-9 網點紙種類, 從左至右依序為: 灰網、漸變網、情境網、圖案網	35
圖 3-10 初次發現網點的存在(摘自《聖鬥士星矢》完全版第 15 冊, 東立出版社, 2010)	36
圖 3-11 《在屋頂上的貓》(1997, 使用媒材: 沾水筆、水彩)	37
圖 3-12 《小憩》(2002, 使用媒材: 簽字筆、水彩, 本圖 2002.8.6 刊載於中國時報浮世繪版)	38

圖 3-13 《寂寞腹語師》（使用媒材：水彩，本圖 2003.6.29 刊載於中國時報浮世繪版）	38
圖 3-14 《三兄弟》（使用媒材：簽字筆、簽字筆、水彩，本圖 2003.1.22 刊載於中國時報浮世繪版）	38
圖 3-15 創作工具（由上至下分別為：漫畫專用墨筆、0.8 代用針筆、0.38 水性書寫筆）	39
圖 3-16 創作流程	40
圖 3-17 「右翻頁」的書籍形式	42
圖 3-18 台灣漫畫中畫格的閱讀順序	42
圖 3-19 序	43
圖 3-20 我	44
圖 3-21 說明—01	45
圖 3-22 說明—02	46
圖 3-23 說明—03	47
圖 3-24 說明—04	48
圖 3-25 猩猩的頭骨	49
圖 3-26 人生遊戲—01	50
圖 3-27 人生遊戲—02	51
圖 3-28 人生遊戲—03	52
圖 3-29 人生遊戲—04	53
圖 3-30 人生遊戲—05	54
圖 3-31 人生遊戲—06	55
圖 3-32 人生遊戲—07	56
圖 3-33 人生遊戲—08	57
圖 3-34 人生遊戲—09	58

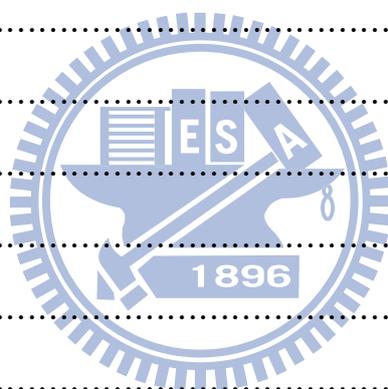


圖 3-35	傀儡	59
圖 3-36	品管員—01	60
圖 3-37	品管員—02	61
圖 3-38	出發吧！—01	62
圖 3-39	出發吧！—02	63
圖 3-40	出發吧！—03	64
圖 3-41	出發吧！—04	65
圖 3-42	出發吧！—05	66
圖 3-43	出發吧！—06	67
圖 3-44	出發吧！—07	68
圖 3-45	出發吧！—08	69
圖 3-46	出發吧！—09	70
圖 3-47	出發吧！—10	71
圖 3-48	出發吧！—11	72
圖 3-49	畫漫畫	73
圖 3-50	玩具與我—01	74
圖 3-51	玩具與我—02	75
圖 3-52	我是戰士—01	76
圖 3-53	我是戰士—02	77
圖 3-54	我是戰士—03	78
圖 3-55	我是戰士—04	79
圖 3-56	我是戰士—05	80
圖 3-57	我是戰士—06	81
圖 3-58	我是戰士—07	82
圖 3-59	我是戰士—08	83

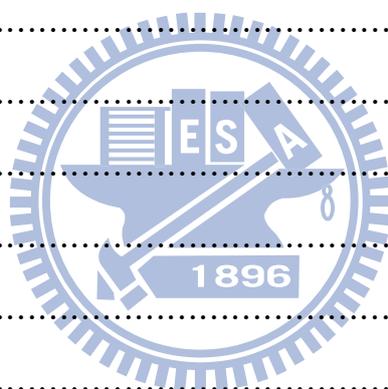
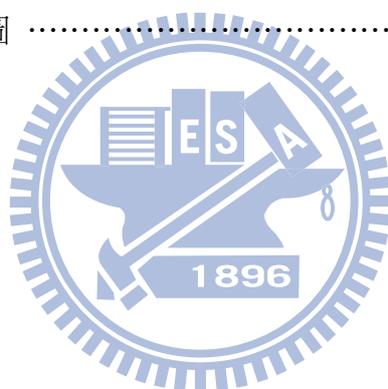


圖 3-60	無限迴圈.....	84
圖 3-61	紙箱中的人.....	85
圖 3-62	吸血鬼.....	86
圖 3-63	寂寞腹語師.....	87
圖 3-64	蛻變.....	88
圖 3-65	Continue?.....	89
圖 3-66	Bye.....	90
圖 3-67	〈Whaam!〉, Roy Lichtenstein, 1963	91
圖 3-68	展覽照片(一)	92
圖 3-68	展覽照片(二)	92
圖 4-1	面紙盒設計展開圖	95



表目錄

表 2-1 圖文書與繪本比較表	22
表 2-2 漫畫、圖文書與繪本三者比較表	24



第一章 緒論

在劉昌元的《西方美學導論》(1986, p.149)一書中提及：俄國哲學家托爾斯泰(Leo Tolstoy, 1828-1910)於其著作《藝術傳達論》(Communication Theory of Art)中，對藝術作了以下的定義：「藝術是種人的活動——一個人有意識地藉著某種外在符號(external signs)，把他所親歷的情感傳達給其他人，使他們受到感染並且也經驗到這些情感」。而西方哲學家蘇珊·蘭格(Susanne K.Langer)則認為「藝術是創造那能象徵人類情感的形式」，換言之，藝術創作的過程就是在製造能夠表現人類情感的符號。

而近代的藝術呈現，自杜象(Marcel Duchamp, 1887-1968)以降，且隨著後現代之思潮風起雲湧，傳統工匠式的精緻藝術不再是主流，取而代之的是各種多元、複合的觀念與圖像型態，而漫畫圖像正是其中的一種形式選擇。



一. 創作背景與動機

1. 創作背景

近年來，日本藝術家村上隆因將該國特有的動漫畫文化融入作品(圖 1-1)，發揚至國際而聞名，其他同是日本籍的藝術家如：加藤美佳、松浦浩之及青島千穗……等亦常以漫畫圖像進行創作，而我國則有楊茂林、幾米及洪東祿……等人常展示其運用漫畫圖像表現之作品。另台北當代藝術館於 2004 年 8 月，舉辦由歐美、日本、韓國及台灣……等國內善以漫畫圖像表現之藝術家的展覽「虛擬的愛—當代新異術」，展覽期間人潮踴躍、頗受好評。自此國內美術館策畫以動漫畫為主題之展覽而成常態，如國父紀念館 2007 年 11 月的展覽「3L4D—動漫畫美學

新世紀」，以及同年於台北美術館展出飽受非議的模型作品展「欲望與消費—海洋堂與御宅族文化」，在在顯見現代藝術與大眾文化融合的多元性與包容性。



圖 1-1 《Miss Ko² (Perfect Edition)》(村上隆, 1999)

林曼麗於其著作《台灣視覺藝術教育研究》便提出：「二十一世紀，美術的行為與活動將真正的與人類的的生活合而為一，既不是藝術主義、技術主義的美術教育，也不是造型主義、創造主義的美術教育，而是涵蓋生活領域，多元文化觀的美術教育」。(2000, P.165) 因此由上述言論得知，「藝術生活化」應是目前視覺藝術工作者所欲汲汲完成的目標；而談到生活層面上的藝術，便得提到流行文化 (Popular Art) 的影響，所謂的流行文化，根據 Duncum (1987) 之定義：「大量生產，大量分配，以及大量消費下的人工製品 (artifact)」，他並進一步指出，流行文化的內容常包含簡單和明確之特色。據高震峰之文章〈流行文化對視覺藝術教育的衝擊與意義—從趴趴熊的例子談起〉〔2002, 現代藝術教育論壇 (七)〕中以為：「流行文化由於其對現代社會脈動的掌握，以及對學生無遠弗屆的快速影響力，已有要凌駕精緻藝術之上，取代其主流地位之態勢」。

而以創作者自身於高職與國中教授美術課程數年的經驗以為：相較於傳統的美術創作或欣賞課程（素描、水彩或藝術史…等），學生們普遍對於流行文化的興趣是較高昂的，其最大的原因乃在於流行文化較貼近學生們的生活，且能產生更多的親切感。但在升學的壓力之下，學校課程中有太多的流行文化單元總是不允許的，即使現今九年一貫教育在美術課程上的訴求是「藝術生活化」，而現行的美術課程亦已編入多篇與流行文化相關的單元（如：流行音樂、動漫畫或廣告……等），但在實際的藝能課堂上，學生們可能所較熟悉的動漫畫、電玩、玩具或圖文書……等單元仍不常見於課堂中，基本上目前台灣的國民教育方針多不能容許學生們接觸或涉獵太多的通俗或大眾文化，最大的原因仍在於希望學生們能將心思專注於課業上，以利升學之路能更順遂。台灣教育改革過程中雖參照了諸多歐美自由發展思潮的條目與理想，但多數學校於實際執行時仍往往陽奉陰違，一切以升學績效為依歸，考試領導教學的風氣依然盛行。

2. 創作動機

創作者個人自小便喜歡繪畫塗鴉，由於我的父母並不禁止孩子閱讀漫畫，因此在上小學之前，一本本的漫畫書是我繪圖時模仿的對象與動力來源，尤其是那時最受兒童們歡迎的漫畫書「多拉 A 夢」（原譯「機器貓小叮噠」）影響我最深，對當時尚不識字的我而言，那一格格的黑白圖充滿了魔法般的魅力，總是令我深深地著迷；而正因為當時看不懂漫畫中的對白，漸漸地，我開始依照自己的意思去解釋建構整個內容故事，進而開始動筆繪製屬於自己的「多拉 A 夢」故事。我的「多拉 A 夢」，它有著許多在原創漫畫中從未出現過的神奇道具，同樣努力地幫助大雄度過一次又一次的難關。上了小學之後，我開始積極地模仿各種生活上所見的漫畫圖像，不管是漫畫書中的，或是報章雜誌上的，一概是來者不拒。印象最深刻的是《國語日報》中黃木村所繪製的連環圖畫，我尤其喜愛模仿；但

一段時間後，當自己覺得模仿程度與作者已有七八分相似時，便開始尋找下一個模仿對象。或許個性內向使然，曾有一段日子，我習慣用圖像來表現自己所知的事物。而生活中所接收的各種資訊，我也會將之轉換成漫畫的表現形式。現在想起來，因為漫畫的關係，當時的我已建構了自己一套的思考模式，並且運用模仿時習得的一些基本的圖形概念，逐漸開始去擴張發展，進而創作出屬於自己的作品。

在上高中之前，我總期許自己未來能當一位職業漫畫家。記得在 1989 年，當時還是小學六年級生的我，在中國時報上閱讀了洪德麟所撰寫的漫畫相關文章〈日本漫畫家一畫一年吃一輩子〉（圖 1-2），其內容乃在敘述當時最暢銷的日本少年漫畫誌《少年 jump》週刊，當期數量熱銷 600 萬本，因而創下了紀錄。600



萬本確實是一個驚人的數字，日本人口近 1 億 3 千萬人，等於每 20 人中就有一人購買了該漫畫週刊；而台灣的人口約為日本的 1/6，縱使現今台灣最大的漫畫出版社一東立出版社，曾於 1989~1992 年間發行無版權、但價格便宜的暢銷週刊《少年快報》，其最大的銷售量也僅約在 5 萬本左右，由此可以想見日本漫畫閱讀風氣的普遍程度與漫畫市場的廣大。此外文中介紹了多位日本當紅的漫畫家：如《七龍珠》的鳥山明、《聖鬥士星矢》

圖 1-2 〈日本漫畫家一畫一年吃一輩子〉（洪德麟，1989，中國時報）

的車田正美和《亂馬 1/2》的高橋留美子等人，當時均憑藉著其高人氣漫畫作品，

於是當年度的稅金又繳納了多少億……等內容云云，明確地揭示出當時日本漫畫出版業的榮景與漫畫家待遇的優渥，更呼應了其「畫一年吃一輩子」的文章標題。即使 20 年後的現在，日本的漫畫工業縱然面對該國經濟的泡沫化與多次的金融風暴，依然蓬勃發展且屹立不搖，新的漫畫人才仍舊是雨後春筍。總而言之，當時洪德麟該篇內容給了我很深的震撼，日本漫畫家錦衣玉食的成功經驗令我嚮往，於是更加堅定自己未來要走的道路，也開始益發地磨鍊自身的漫畫技法。

國中時期是我最愛畫圖的階段，上課時我總在尋找課本中的空白部分，除致力以漫畫塗鴉填補空缺外，更不忘將課本例圖上的人物補上手腳或更新表情，雖屢次在課堂上遭老師的責罵與處罰，卻仍樂此不疲；而我大部分的繪畫能力也在那時奠下了基礎。但上了高中後，卻不再對成為職業漫畫家抱有期望，一方面是礙於課業上的壓力，而另一方面則是對東立出版社所發行的《龍少年》、《星少女》等純台灣本土漫畫雜誌，其畫技水準與日本漫畫的差異之大而感到驚訝，同時認知台灣的漫畫環境與日本大不相同：因沒有完善的編輯責任制度，因此漫畫家在連載時只能在故事編撰與作畫上孤軍奮戰。日本出版社旗下的簽約漫畫家，即使沒有新的作品發表，每月仍能領取固定的基本薪資，以保障其基本生活。相較之下，台灣漫畫家在待遇方面相對的微薄，只有在交稿時可領取稿費，通常年收入尚不如一般的上班族。因此台灣的職業漫畫家多是靠著熱情在創作，但囿於現實環境的艱困，許多有漫畫熱情、天份的台灣年輕人在嘗試過這潦倒無助的職業漫畫生涯後，往往向現實低頭，不再懷抱漫畫夢。國民黨政府曾於 1955-1987 年台灣戒嚴時期頒布「連環圖畫審查辦法」，嚴格審查漫畫書內容，致使台灣漫畫界由盛至衰、一片蕭條；而出版社為了生存，爭先引進不受審查辦法限制的日本漫畫，至此造成台灣兒童多閱讀日本漫畫的現象。台灣漫畫文化業惡性循環，先天體質已不良，且政府並不甚重視漫畫產業，已然不能與形成工業生產模式的日本漫畫界相提並論。台灣職業漫畫家若想要「畫一年吃一輩子」，無異是天方夜譚。

在這樣的社會風氣和升學主義當道之下，我不再堅持以成為職業漫畫家為志向。

隨著年齡的增長，個人對於漫畫繪製的熱情亦不若以往，目前則是閱讀漫畫多於繪製漫畫的時間，但早年對於漫畫技法的練習，使我能夠擁有信手拈來的速寫能力，並讓我在美術相關技法的學習道路上更加順暢；更重要的是，我能運用繪製漫畫圖像的方式，表現自己的情緒與想法，同時傳達給他人知曉。



第二章 創作相關文獻探討

在本創作中，圖像的呈現方式主要以漫畫的形式為主，部分篇幅另輔以圖文書（picture books）的方式來呈現。在本章節中，首先需要特別注意探討釐清的問題是：「漫畫」與「圖文書」兩種文本在呈現的方式上差異為何？而上述兩種文本因在形式呈現上的差別較顯著，故讀者應較易能分辨這兩者的差異。另外值得關注的現象還有：在一般坊間與圖文書相關的探討論文或書籍，文中所指稱的「圖文書」一詞，常會與「繪本」混淆使用，此舉往往令讀者分不清楚：「圖文書」與「繪本」究竟是同一種的文本，抑或是兩種不同的呈現形式？事實上，目前個人所知的文獻中，通常並不會特意去區分「圖文書」或「繪本」的差異，兩種文本因形式相似，故處境曖昧。但以創作者閱讀這些文本的經驗，個人覺得這兩種文本在某些形式呈現上並不盡然相同，「圖文書」和「繪本」的異同之研究論述尚不多見，故這方面之討論會較著重在個人之見解，而非學理之引述，目的是要釐清探討「圖文書」與「繪本」兩者之間的區分方式。

基本上，「漫畫」、「圖文書」及「繪本」等上述所欲探討的名詞中，漫畫應是之中最普遍流通、且表現形式較為固定的文本。但若以漫畫呈現的種類來做區分，大致仍可分成三類：(1)連環漫畫。(2)四格漫畫。(3)單格漫畫。而其中單格漫畫的表現方式又與圖文書有部分近似。再來談到圖文書，目前在台灣較知名的圖文書作家，如幾米、紅膠囊、可樂王、張妙如、萬歲少女或凱西陳等人，其職稱身分應算是漫畫家或是一般文學作家？因圖文書的呈現方式顯然並不同於一般市面上主流的連環漫畫，但卻也迥異於一般的大眾文學；即使如此，若至實體書店、網路書店或圖書館查詢、借閱或購買圖文書作品，會發現圖文書一般在分類上，仍將之歸屬於一般大眾文學類者居多。

在本章節中，創作者主要將針對「漫畫」及「圖文書」這兩類文本，去說明其詞彙意義與特性，並藉由創作者個人長期閱讀這些文本的經驗，在探討圖文書部分章節下，試著去區分圖文書與繪本的異同之處。

第一節 漫畫

我們這個時代，漫畫有如空氣無所不在。

手塚治虫

(引自《日本漫畫 60 年》，2006，p.2)

漫畫，幾乎是每個孩子成長時所共同經驗的視覺媒體，它像是具有一種奇妙的魅力，即使它在早期社會中一直被視為有害的讀物，卻仍然像空氣一般地存在於我們生活之中。蕭湘文（2002）在《漫畫研究—傳播觀點的檢視》提到：「漫畫作品雖然可涉足文學與藝術這兩個領域，但其身分卻一向不被主流藝文界所接納」；又說：「在許多家長及學校老師的眼中，漫畫也長期被認為是鄙俗劣質的，有害身心及課業成績，不登大雅之堂的兒童讀物。在以往，閱讀漫畫的行為並不容易被聯想成跟學習有關」。時至今日，雖然社會上對漫畫之觀感，不若以往那般地禁止與敵視，漫畫相關的教材單元也已經出現在中學的美術課本之中，但那似乎是因為社會權力結構鑑於漫畫文化產業所帶來的巨大商機與影響力，而所做出的一種「表面的妥協」。就如同關小蕾（2003）所言：「當代的流行視覺產品開始就建立了屬於自身的風格圖示與標準，僅就技術層面而言，流行遠遠超出正統美術教育的一般法則。由於難以將之納入其既定的技術與審美範疇之中，所以，在流行視覺產品的包圍中，正統美術只能選擇排斥的態度。」

儘管如此，漫畫仍為今日視覺文化中的一個重要現象，它的語言當然需要更清晰地被說明；而漫畫所產生的現象及影響，亦需要大眾更廣泛地來瞭解、探討它。

一. 漫畫的源起與意義

漫畫的起源眾說紛紜，各國對於此種圖像的表現形式均有各自的源起及闡述，在本節中則以中國、日本、台灣及歐美國家為例，試著分析說明「漫畫」一詞的意義：

1. 漫畫在中國

由重慶出版社所出版的《小人書的歷史》中指出，中國最早連環畫的出現可追溯至春秋、戰國時期青銅器上記述攻城事跡的連環圖畫。而真正類似現今漫畫敘事手法的連環圖畫，則可見於長沙馬王堆所出土的西漢「漆棺畫」，其中兩組圖畫〈土伯吃蛇〉、〈羊騎鶴〉，畫中除明確地描繪出角色的形象特徵外，畫與畫之間的銜接亦交代得非常清楚，具有強烈的故事性，也似乎具備了現今漫畫的諸多特點。

而據雄獅出版的《漫畫百寶箱》(2000, P.14) 一書中所述：

「漫畫」一詞，在中國最早指的不是畫類的一種，而是鳥的別名。北宋時期，「漫畫」指的是棲息於黃河邊的琵鷺。到了清朝初年，「漫畫」一詞才與繪畫產生些微的關聯，揚州八怪之一的金農(1687-1762)，在他的《金冬新雜畫題記》中提到，五月是家鄉湖廣楊梅成熟的季節，在離家數年之後，他「漫畫」折枝數顆，以解淡淡鄉愁。對於金農而言，漫畫只是一種動詞，及漫不經心，隨便畫的意思。

清末(1907)在天津出版的《人鏡畫報》中，開始有畫家從政治事件或生活現象中取材，透過誇張、比喻、象徵、寓意的手法，表現幽默、詼諧的畫面，藉以諷刺和揭露事物的真相，現今的漫畫才逐漸成形。但這些畫不稱漫畫，而有「諷

畫」、「滑稽畫」、「寓意畫」、「時事漫畫」、「時畫」、「諧畫」等不同名稱。然「漫畫」一詞，取代其他名稱而在中國普遍流行，要等到 1922 年左右《文學周報》刊載豐子愷的小畫，編者給這些畫冠上「漫畫」的題頭開始。豐子愷的畫也正是從這時候開始以「子愷漫畫」聞名，他運用毛筆，繪出類似今日漫畫的黑白線稿，內容題材多為關於市井小民的日常生活瑣事，與現代漫畫反映生活是一樣的。所以最後得了「中國漫畫之父」的稱號。一般認為，在中國的「漫畫」一詞，在豐子愷之後得到了普遍的使用，但豐子愷亦認為，「漫畫」一詞實由日本流行至中國。

事實上，中國漫畫的發展，曾受到日本劇畫與西方的諷刺畫的影響。但在中國抗日戰爭、國共內戰時期，漫畫在中國多淪為政治宣傳的工具，所呈現內容樣版化，而失去了漫畫所特有的自由活潑的特性，直至大陸進入經濟改革開放以來，漫畫才又重新與現代的漫畫接軌。反而是對岸的台灣，雖然也曾經歷過漫畫審查制度的壓迫，但是比起中國大陸，仍保有限度內創作的空間與自由。但在 21 世紀的今天，不論中國或台灣，兩岸年輕的漫畫家，其漫畫風格正在全面的日本化，而逐漸失去了中國傳統的特色。

2. 日本「漫畫」的出現

再來簡略敘述對台灣漫畫文化有巨大影響力的日本漫畫之起源。1760 年，日本浮世繪大師葛飾北齋誕生。他的《北齋漫畫》聞名世界，甚至對歐洲繪畫界造成了一股震撼。一般印象中，他是「漫畫」一詞用在畫作上的第一人，事實上在 1769 年，風俗畫名家英一蝶就出版了《漫畫圖考詳蝶畫英》一書，早有漫畫一詞，之後北尾政演在《四時交加》繪本上的序文又提到「漫畫」一詞。1814

年春《北齋漫畫》刊行，帶動流行。這是一部十五卷包羅萬象的繪畫百科，作者北齋（1760-1849）一生多采多姿，他曾在一粒米上畫兩隻小麻雀，因而轟動整個江戶地區。在插畫與浮世繪的創作上，有相當大的成就（摘錄自《台灣漫畫四十年初探》，洪德麟著，時報文化，1994）。而也正是葛飾北齋之後，日本開始普遍的使用「漫畫」（manga）一詞。

時至今日，日本已是世界上漫畫風氣最盛的國家。漫畫在日本的出版市場上佔了幾近40%之譜，且因漫畫而衍伸出的許多相關媒體或週邊種類，如卡通動畫、電玩、玩具或圖書等商品，更令其他國家難以望其項背。日本漫畫的發展已形成了一種工業生產的運轉模式。而日本一直是個擅於擷取他國長處，而自成文化的國家，即使是在漫畫方面亦不例外。誠如 Paul Gravett（2006）在《日本漫畫 60 年》中所言：「事實上，若非日本悠久的文化傳統遭受西方滑稽畫、諷刺畫、報紙連環畫及漫畫傳入的衝擊，日本漫畫不可能有今日的風貌」，又說：「漫畫可說是東方遇見西方的產物，也是新舊時代的結合。正如同日本 19 世紀提倡現代化時的一句口號：和魂洋材」。現今日本的動漫畫魅力，依然令人深深著迷。

3. 現代漫畫的登場

在西方國家，許多英文單字都可表示我們通常所指稱的「漫畫」，如 cartoon、caricature、comics 或 comic strips 等均是。近年來，由於日本動漫畫的影響力逐漸伸向國際，日語漫畫的發音「manga」，已成為日本漫畫的代稱。而現代漫畫雛形的出現，可追溯至 1900 年代美國的故事漫畫（Comics）崛起，線條簡單，造型滑稽，在報紙上登場頗受歡迎。而關於 Comics，陳仲偉（2006，p.22）指出：「Comics 指的是美國報紙以專欄的連續格式排列成的故事性漫畫，也適用於集結成冊的雜誌或書籍形式的」，又說：「Comics 的主要特徵是以固定的角色演出一系列的連環故事」。

1892 年詹姆斯·史維納頓畫的《小熊與虎》在舊金山的報紙連載，後由阿吾得可魯多的《黃孩兒》(Yellow Kid) 帶出令人驚喜的空前盛況，劇情更因此開始了序幕。1920 年代電影卡通人物和平面的出版相互激發了新偶像的誕生。〈卜派〉、〈菲力貓〉、〈米老鼠〉……陸續登場。泰山漫畫也使肌肉族文化於 1930 年代激起超人漫畫的風潮，〈超人〉、〈蝙蝠俠〉於 1938、1939 年相繼出現，幽默漫畫和故事漫畫的結合紛紛推陳出新。這些漫畫新風也吹進了東方的日本，刺激了他們創作的激變(摘錄自《台灣漫畫四十年初探》，洪德麟著，時報文化，1994)。而也正是這 20 世紀的美國漫畫風潮，發展出現代意義的連環漫畫。

4. 台灣漫畫之發展與現況

(1) 日治時期的台灣漫畫發展 (1930-1945)



二十世紀初，日本人北澤樂天於一九〇九創刊了《東京潑克》，為一諷刺時事的漫畫刊物，前後歷經四次停復刊，時間長達三十年之久。其「潑克」風諷刺漫畫的流行，使得朝鮮、大陸和台灣，也都有類似「潑克」版本的雜誌刊行。在「潑克」風的洗禮之下，使得當時仍為日本殖民統治下的台灣青年，也躍躍欲試於漫畫創作之上了。

一九四〇年，當時台灣的新竹州出現了一個多人組織的「新高漫畫集團」，成員中陳家鵬、王花、洪朝明、葉宏甲、林河世等人都曾參與日本畫會的函授課程，而當年參加日本兒童雜誌《KING》漫畫比賽獲得首獎的陳光熙、陳定國，也參加函授課程；他們在日治時代已活躍於報刊、雜誌，《台灣新民報》、《台灣日日新報》、《新竹州時報》、《同光雜誌》均有他們的作品。這些對漫畫有興趣的台灣前輩漫畫家已孕育了一份旺盛的企圖心。戰後，他們均扮演著重要的角色，

各領風騷一時。

(2)戰後的台灣漫畫發展（1945-1966）

1949 政府敗退來台，當時有梁中銘、梁又銘、牛哥等人活躍於漫畫界。當時兩岸政處於緊張之情勢，因此「反共抗俄」的主題因政策發酵而成為漫畫議題。國防部總政戰部創辦《戰友周報》，翌年易名《青年戰士報》（現為《青年日報》），每週亦有「漫畫週刊」，培養不少優秀漫畫家。

在兩岸對峙、互不往來的時期，因漫畫具有煽動性的宣傳效果，在軍中的心戰中心相當受到重視，軍隊均設有漫畫文宣隊，以「戰鬥美術」來稱謂「漫畫」。當時國防部特別設立「政治作戰學校」來培養「戰鬥美術人才」，美術系也將「漫畫」排入課程之中。1950 至 60 年代的兒童讀物中，大多以童話、偵探、世界名著為主，雖有漫畫的發表，但數量少之又少，而且很多是外國貨。過去這些刊物有的乾脆以日本當時出版的兒童雜誌為藍本，照本宣科、翻譯了事，鮮有自己的創作。直至 1953 年，《學友》的發行對兒童漫畫起了巨大的作用，其中所刊行的作品，如羊鳴的「小八爺」及泉機的「三藏取經」，均為台灣漫畫史寫下了重要的一頁。之後，台灣漫畫界又有劉興欽、洪朝明、黃鶯、星火……等漫畫家的加入，一時人才輩出，50 年代堪稱台灣漫畫的黃金時期。

1960 年代初，台灣被一股武俠漫畫風所籠罩，其中以葉宏甲的《諸葛四郎》、陳海虹的《小俠龍捲風》等作品尤其受到歡迎，人人爭相閱讀。而同時期也另有洪義男、游龍輝、蔡志昌、淚邱、綠田、紀慶堂、許松山、陳文富、陳清文等武俠漫畫創作家。但也許是武俠漫畫太過於盛行，致使學生們即使荒廢學業也要閱讀漫畫，使得當時的國民黨當局於 1966 年，公佈了一紙「編印連環圖畫輔導辦

法」，而其中的第六條條文：「虛構不存在或不可能發生之情節，使人陷於迷亂，發生恐懼或動搖信念者。」光是這一條條文就讓人不知該如何編劇了。就因為這個審查制度的公佈，讓台灣的優秀漫畫家逐漸絕跡，台灣漫畫的勢力也從極盛開始衰退，也因此導致了日本漫畫的趁機侵入，造成了台灣漫畫界的一波人才斷層。於是出版社紛紛索性以日本漫畫送審，成為出版商的姿態，大量翻印日本漫畫，使台灣漫畫市場被日本殖民了二十年之久。台灣本土漫畫的黃金時期，已成歷史名詞了。

漫畫在台灣的發展，從 1966 年的「編印連環圖畫輔導辦法」到日本漫畫殖民台灣漫畫市場二十年，一直是波折不斷的。而現今台灣漫畫的實際情況與地位又是如何呢？通常，與傳統繪畫藝術相較，漫畫之藝術價值與其功能仍被質疑，因為漫畫的題材是這麼的貼近生活，使得漫畫往往被認為是次等、低俗、商業化之作品表現，甚至被認為對還沒有判斷力的兒童而言，漫畫是弊大於利的。

《漫畫百寶箱》一書中在將漫畫人物對於社會所造成的連鎖反應，作多元化完整的解析時，提及一篇名為〈漫畫超越了文學！？〉的文章，其內容對「文學比漫畫高尚」、「漫畫低俗論」、「看漫畫的人是笨蛋或頭腦簡單」的看法提出了探討。當一部漫畫引起社會爭議，例如日本漫畫家千葉彌徹的作品《小拳王》中的主角死亡時，讀者竟會如喪考妣的為其舉辦告別式。但是漫畫中也有著分鏡、貼網、刮網和上墨的學問。漫畫之製成同樣需要情感的投入，其中技巧依然需要時間的磨鍊；而漫畫中人物之線條同樣與水墨畫一樣，以墨線之粗細來表現力道與神韻。當然，目前所出版的漫畫並不一定是對兒童有利的，充斥著暴力、色情的漫畫內容，對兒童當然是有害的，但這是內容題材選擇的問題，我想其他的藝術表現若主題、呈現方式不佳，同樣會成為兒童不良之示範，單單一味地指責並排斥漫畫，是有失公允的。但當近年來漫畫成了研究對象而出版了大量專論的書籍，

成為碩、博士論文；當漫畫家受政府頒發勳章給予肯定獲漫畫獎的推崇時，這種否定漫畫的論調已不攻自破了。

事實上在對漫畫的觀感方面，即使到現在，對於多數家長而言，漫畫幾乎等於禁書。因為漫畫以圖文為主、文字為輔，在第一時間內馬上會吸引住人的目光，因為人腦對於影像的記憶吸收迅速並且持久，因此才有人發展圖像記憶法輔助學習。而孩子正好是最能與這類性質的事物共鳴的年紀，當然我也認為過度沉溺其中是不恰當的，但禁止同樣也會剝奪他們認識世界的途徑。然而，對多數的學校與教師而言，漫畫仍是避之唯恐不及的東西，即使是較開明的教師，頂多也只是採取不反對、但亦不鼓勵的態度。個人以為，台灣教育中未能將漫畫的功能於課堂中應用推廣，是一件令人惋惜的事情。

二. 漫畫的界定



怎樣的圖像形式才能稱之為漫畫呢？一般來說，社會大眾對漫畫的誤解在於認為漫畫是使人發笑的娛樂性、低俗性圖文書籍，但是從日本細目原青起在《日本漫畫史》一書中提及，「相對於純正美術，將美化客體之執著作為重要的意義，漫畫的第一要義乃在於吸收人世的機微、穿透其實相……可不受拘束，採用種種不同的表現方法，相當於純正美術，漫畫擁有極大的自由」（李衣雲，1999），另外日本浮世繪大師葛飾北齋對漫畫的詮釋，認為漫畫應是以隨筆式散文搭配圖案呈現的文學作品，並非引人發笑的娛樂作品，以上敘述在在都說明了漫畫的目的似乎不一定要引人發笑。此外，漫畫史學家李闡（1993）認為「漫畫是一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見、傳達訊息、抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術（蕭湘文，2002）」，說明了另一種漫畫的界定與功能。同時蕭湘文（2002）也對漫畫做簡略的界定，他認為：「漫畫是一種不拘形式與題材，用誇張變形或曲扭等手法所繪製的圖像」。而在日本已故漫畫大師手塚治虫的眼中，「漫畫的獨特性在於故事性與角色，凡繪畫要素、故事要素與

角色要素佔 20%以上的作品及為漫畫，以下則為劇畫」(李衣雲，1999)。而 Mario Saraceni (2003) 在《What are comics?》一書提出漫畫的特徵：(1)具有文字與圖像。(2)圖像間縱有分格，但卻仍屬同一連續劇情。

綜合以上所述定義，我們可以歸納出漫畫的定義：漫畫是利用圖框中圖像與文字的搭配，將各分鏡流暢地連結起來，以組成故事的圖文書籍。

台灣因曾受日本殖民統治半世紀，故台灣的漫畫發展亦曾亦步亦趨的跟隨日本漫畫的發展腳步，令台灣本土漫畫在 1950-1960 年代臻至高峰，當時的代表畫家有葉宏甲、陳海虹、陳定國、牛哥及劉興欽等人。可惜因當時特殊的時空背景，加上政治壓力的介入，政府則令國立編譯館於 1966 年頒布施行「國立編譯館連環圖畫輔導辦法」，明訂漫畫審查標準、發照辦法、送審辦法、送審注意等事項。洪德麟 (2003) 指稱：「審查的問題凸顯了執政者對漫畫創作的扭曲，而白色恐怖的文字獄也因評審的意識形態作祟而時有所聞」，又說：『「編印連環圖畫輔導辦法」等法令審查制度，對怪力亂神的漫畫給予五花大綁的箝制，漫畫精英因而相繼棄筆、罷畫抗議』。於是台灣漫畫由盛至衰，造成目前台灣漫畫市場幾由日本漫畫壟斷的現象。

而雖然連環圖畫審查辦法已於 1987 年廢止，但台灣漫畫在人才培養、畫技磨鍊及制度建立等層面上與日本漫畫已有極大的裂隙，縱然東立、大然等台灣較具規模的出版社，曾在 1990 年代試圖憑藉發行本土漫畫誌、舉辦短篇漫畫競賽等方式試圖挽救台灣本土漫畫市場，但讀者們多已習慣閱讀日本漫畫那精美的畫面與緊湊的故事劇情，實難忍受台灣新興漫畫的拙劣畫技與空洞鬆散的劇情，許多本土雜誌如：《龍少年》、《星少女》等，多在苦撐數年後終究黯然下台，故台灣漫畫的維新畢竟是曇花一現，是故現今台灣本土漫畫可說是幾近絕跡，只有少數能以繪本、圖文書或插畫等其它形式苟延殘喘地存在，保有一絲台灣所剩不多

的本土圖像市場。目前台灣漫畫市場，仍以日本漫畫為大宗，而另佔有少部分市場的為香港漫畫，剩下的極少部分才是台灣及其他國家。因上述之故，故在本節中所論及的漫畫書籍，將多以市面上常見、流通亦較廣泛的日本漫畫作品為例。若以漫畫的格數作區分，漫畫大致可分為幾種形式：

1. 連環漫畫：

《辭海》中指稱：「連環畫是用多幅畫面連續敘述一個故事或事件發展過程的繪畫形式」。而 Inge (1990) 在《Comics as Culture》一書中是這樣定義連環漫畫的：「連環漫畫可以定義為一種有關於一組重複出現的人物這樣的開放式結尾」(open-ended) 的戲劇型敘述 (narrative) (摘自陳仲偉《台灣漫畫史》，p.27) 在此形式中，一頁之內的分格數量並沒有硬性規定，但現今常見的連環漫畫格數約為 4~6 格，此類型漫畫中的人物、劇情設定通常較為複雜細膩，如青少年間較流行的《航海王》(圖 2-1)、《火影忍者》及《遊戲王》等連載單行本漫畫屬之。



圖 2-1 《航海王》台灣中文版(尾田榮一郎, 2011, 東立出版社)

2. 四格漫畫：

多以四格表現一完整的故事，圖像分鏡常以起、承、轉、合的方式排列，早期台灣報刊雜誌常有固定的四格漫畫連載，近年則較少見。當年國內較具知名度的漫畫家有孫家裕、曾正忠、敖幼祥等人（圖 2-2）。

3. 單格漫畫：

此類型的漫畫形態多常見於報刊雜誌上，因只有單一框格篇幅，無法表現過長的故事劇情，所以內容多針對單一事件去敘述表現，通常以諷刺漫畫或政治漫畫為主（圖 2-3）。



圖 2-2 《烏龍院》(敖幼祥，1986)



圖 2-3 單格政治漫畫(《商業週刊》1200 期，CoCo，2010)

三. 漫畫的特性

John Berger(1974)在《藝術觀賞之道》(*Ways of seeing*)開宗明義敘述：觀看先於語言。兒童學說話，先觀看，後辨認，再說話。是觀看才確立了我們周圍世界的地位(取自陳育淳〈為何要教視覺文化〉, 2004)。近年來，視覺文化(Visual Culture)為視覺藝術教育中被廣為討論的議題，而所謂視覺文化，根據 Mirzoeff (1998)所提出的定義：「視覺文化即是每天日常的生活」(…everyday life is visual culture)。

漫畫為視覺文化中的一種圖像表現形式，其表現方式以平面圖象為主，運用簡鍊的線條，企圖去表現具有時間因素之動作與情境，甚至也表現聲音；漫畫為連環圖畫的組合，依蕭嘉猷（2001）所述，「連環圖畫的視框是屬於很特別的空間，就如玩填字猜謎（puzzles）。閱讀連環圖畫就如是一種單獨沉浸於短篇故事世界的體驗，這種閱讀的條件是同時要注意（attention）與忽略（distraction）的特性。對連環圖畫而言，閱讀時的連續與轉換過程中，視框與視框之間的重點關係是「開」與「闔」之間，卻提供觀眾無盡鮮活的想像空間與意義」。而漫畫之主題，多為日常生活所見之題材或想像之事物，因此漫畫實為人類想像力、創造力及組織力之運作，配合一連串視覺感官刺激造成「感同身受」的感覺，而去融入作者所建構出來出來的虛擬世界中。

漫畫，幾乎是伴隨每個孩子成長的視覺媒體，它是一種相當迷人的東西，即使它在早期社會中常被視為低等讀物，卻仍然像空氣一般地存在於我們生活中。漫畫幾乎毫無意外的，是由成人所編寫、繪製出來的，讀者對象卻大多為兒童、青少年，因此在這個產製過程中就已經預設了世代間的「延異張力」，互相猜測、互相角力，與實際教育中成人與兒童之間關係的情形正好相反。（李衣雲，1999）

兒童閱讀漫畫往往不同於上一代，以施教立場規定兒童「應該」閱讀的教育文本，其文本創造雖都來自於成人之手，漫畫的使用動機卻是主動積極的。漫畫除了致力在平面的畫紙上表現出立體空間的視覺效果，更試圖表達出動態與聲音。而在內容層面上，漫畫故事情節之引人注目在於能夠反應讀者的現實生活與心中的渴望，同時也是其情感寄託的所在，這是一本漫畫是否成功的重要關鍵之一。漫畫中的人物設定、文字以及動作表情等各種表現元素也應使用最流行、時尚的語言呈現，才能反映漫畫是現代流行指標的特性。

第二節 圖文書

一. 圖文書的意義

圖文書 (picture books) 不若漫畫般以圖像為主，而是圖像與文字互相襯托、融合。杜曉苑 (2005, p.76) 在其碩士論文《從文化創意產業的特性初探圖文書之產製》中整理了諸多圖文書的文獻看法，而對圖文書作了以下的定義：「用圖文概念或思考進行的創作，是一種形式、一種創作方法，內容可以多變，不論單篇、長篇，不管小說，或詩集，甚至攝影和文字」。其中又提及了知名圖文書作者紅膠囊的看法：「圖文書除了要有圖有文之外，應該是圖和文要能互相指涉並互相對話」。



「圖文書」與「繪本」這兩個中文名詞，在許多文獻中均以英文「picture book」稱之，而事實上許多人也認為「圖文書」與「繪本」指的是同一種文本形式。如蘇振明 (1986) 在其文章〈認識兒童圖畫書及其教育價值—從消基會評選兒童優良圖書說起〉中提及：「英文的「picture book」，中文叫「圖畫書」，日本叫「繪本」」，另楊茂林秀 (1999) 在〈繪本詮釋及演奏〉中則提到：「繪本者，圖畫故事也」。上述文中所提及的「圖畫書」，均等同於現今所指稱的「圖文書」，而由上述所言得知：基本上「圖文書」與「繪本」的表現形式並沒有明顯的區分，甚至多數人抱有兩者乃為一的觀念。

據謝依婷 (2008) 所述，「繪本」一詞於台灣的出現，始於 1976 年，由鄭明進在國語日報「兒童文學週刊」發表了〈簡介日本繪本之發展〉一文，使得「繪本」一詞在國內開始廣泛使用。在台灣，「繪本」給予一般讀者的印象，常較近

似於適合兒童閱讀的「故事書」(兒童故事書);而一般現在市面上流行、或於本創作稱之的「圖文書」,指的是紅膠囊自 1998 年出版其作品《紅膠囊的悲傷 1 號》(圖 2-4) 後相同表現形式的出版物,如可樂王的《旋轉花木馬》、幾米的《向左走·向右走》、《月亮忘記了》、《地下鐵》或張妙如的《交換日記》等。

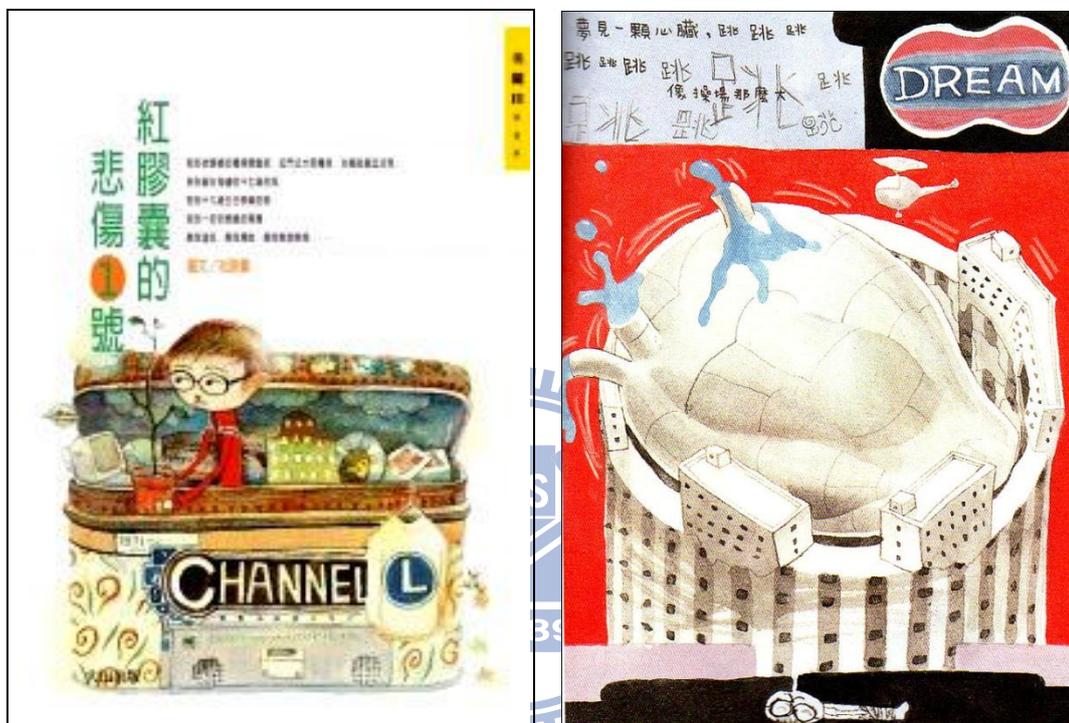


圖 2-4 《紅膠囊的悲傷 1 號》(紅膠囊, 1998, 大田出版社)

二. 圖文書與繪本之異同與比較

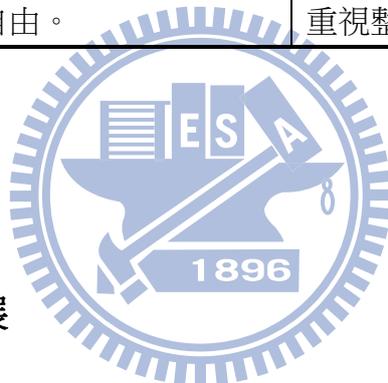
雖然圖文書與繪本看似相同,均屬於圖像與文字相互融合的表現形式。即使如此,「圖文書」與「繪本」兩者間的區別仍是曖昧的。若以圖像與文字對整個故事架構解讀的重要性而言,實則兩種文本中所佔的比重程度並不相同。再來,圖文書是屬於一種「生活札記」的呈現形式,其內容多為生活經驗的隨想,與繪本劇情往往必須為一個敘事體,能夠給予讀者一個啟發性意義的目的自不相同。

在表 2-1 中，將針對兩種文本的劇情內容、讀者分佈、文字與圖像的比重、風格與形式逐一作比較：

	圖文書	繪本
劇情內容	故事內容不一定為連續的劇情，或許分成多則故事，通常是短篇的、片段的、瑣碎的或隨想的事件或故事，且每則故事的頁數不一。	內容常是一個連續劇情的故事。
讀者分佈	讀者年齡層分佈較廣。	適合年紀較小的讀者閱讀。
文字與圖像的比重	文字與圖像均掌握部分的故事節奏，兩者能夠互相指涉與對應。	文字主導整個故事節奏，圖像常為輔助或補充的角色。
風格形式	表現形式自由。	重視整個故事的風格一致

表 2-1 圖文書與繪本比較表

本文作者製表



三. 台灣圖文書的發展

台灣圖文書的發展，肇始於 1997 年自由時報副刊的「花邊心聞」版，這是一個能夠恣意揮灑創意的空間，同時開放給讀者們投稿圖文，因而發掘了紅膠囊、可樂王等後來知名的圖文書作家。由於「花邊心聞」當時不因襲傳統的報紙，常以單格篇幅刊載政治漫畫的慣例，而是改變形式，讓「花編心聞」成為一個以圖像及文字抒發心情的空間，成為了一種單格的「心情漫畫」。而紅膠囊更因長期在「花編心聞」上刊載其單格心情漫畫「L 頻道」，因風格創新有趣，受到了廣大讀者的歡迎，因此在 1998 年時由大田出版社將之作品集結，出版了《紅膠囊的悲傷 1 號》，成了現代圖文書風格的先聲。

紅膠囊之後崛起的可樂王，亦循著紅膠囊般相同的模式，在報刊上累積了人氣後，出版了作品《旋轉花木馬》，因風格華麗復古，懷舊氣氛濃厚，很快成了暢銷的書籍。另一位圖文畫家幾米，則是目前台灣知名度最高的圖文畫家，其作品除了在台灣廣受歡迎外，亦被翻譯成十數個語言流傳在不同的國家。除此之外，幾米作品《微笑的魚》被拍成了動畫，而《向左走·向右走》(圖 2-5)、《地下鐵》則被改編成了電影，亦有許多的作品成了商品上印製的圖像。圖文書不若傳統的繪本，因其多元變化、抒發生活省思與情緒的特質，往往能令其作品圖像走出書籍的框架，應用於各種不同的領域。



圖 2-5 《旋轉花木馬》(可樂王，1998)

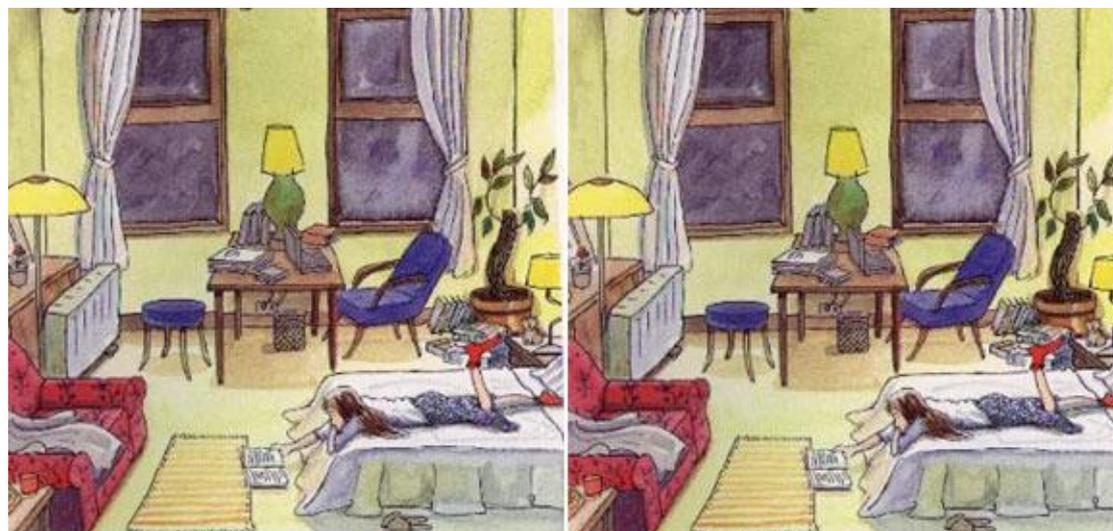


圖 2-6 《向左走·向右走》(幾米，1998)

第三節 小結

前二節的文章中，已經簡略敘述了漫畫、圖文書與繪本的意義與特點，今再以三種文本中圖像與文字的互相指涉程度，來作一比較：

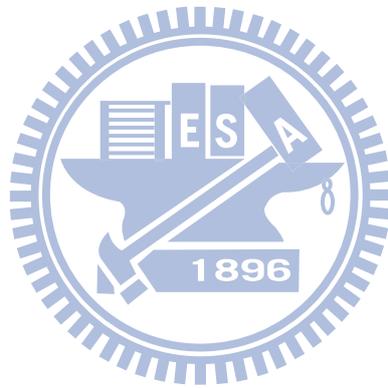
	漫畫	圖文書	繪本
同	1. 均運用圖像與文字的相互配合，令讀者能夠明白故事的流程架構。		
異	1. 以圖像與文字在文本中的重要性而言，則： (1) 漫畫：以圖像為主，文字為輔。 (2) 圖文書：圖像與文字地位同等，相輔相成。 (3) 繪本：以文字為主，圖像為輔。		
	2. 若以協助讀者記述故事情節的角度而言，依運用圖像與文字方式的程度比率排列，由強至弱： (1) 圖像記述：漫畫 > 圖文書 > 繪本 (2) 文字記述：繪本 > 圖文書 > 漫畫		

表 2-2 漫畫、圖文書與繪本三者比較表

本文作者製表

由上表的分析，得知圖像與文字的功用，在於幫助讀者理解與記憶故事劇情；漫畫主流的呈現形式較為固定，故應不致發生無法辨認其文本種類的情況；但讀者在分辨這些圖像文本種類時，還是可依據：(1)客觀的條件：如每頁格數的多寡、圖像與文字所佔篇幅的比例。(2)主觀的因素：特別適用在圖文書與繪本的分辨上，讀者在回憶故事情節時，若僅能回顧文本中的文字，則此文本於讀者而言較偏向於繪本之類；反之，如均能喚起圖像與文字的印象，則此文本應屬於繪本的創作。以上的方式，僅是一個大概的區分方式，並不適用所有圖像文本上。事實上，

誠如杜曉苑（2005，p.74）所言：「今日所謂的圖文書是一種創作『形式』、一種『概念』，只要以『圖文』方式進行思考的創作，皆是圖文書的一環」。圖像與文字的創作應是自由的、不受拘束的，今若欲在之上強加一些格式限定，則創作時的變化性必然減少，讀者在閱讀時的趣味性也亦將降低。



第三章 創作自述

本創作內容因以自我經驗為出發點，故在闡述這些經驗的生成原因之前，必須簡述一些創作者的家庭背景、成長過程及心理狀況，以利使個人能夠更清楚地進行創作理念的論述。在本章的第一節中，以創作者相關事項的概述為主，第二節則著重在呈現本創作在繪製過程中所使用的技法與步驟，最後第三節才是本創作理念的完整闡述。

第一節 創作者相關概述

一. 家庭狀況



我在家中排行老三，上有兩位兄長、下有一位妹妹，家庭經濟狀況小康，父母在孩子的管教上還算明理，並不會給予孩子過多的限制，因此讓我得以有模仿與學習漫畫繪製的機會。但是我的父母卻十分強調課業的重要性，若孩子課業表現不佳，雖不至於使用打罵的方式處理，但卻會用冷淡的態度與話語來回應孩子的表現。在家中的四個孩子裡，我雖然稱不上愚笨，但因個性懶散，且自小缺乏對課業的專注力與興趣，因此我的課業表現最差。因為如此，故常會有受父母冷落的感覺產生，所以較佳的繪畫表現成了我得以吸引父母注意的唯一方式。

二. 個人特質與成長經歷

從小我就是一個情緒很敏感的人，心情很因容易他人的話語而起伏變化，但

是外表卻總是裝作一副漠不在乎的樣子。如前段所述，因個人在課業表現不佳，故時常有覺得不夠被父母重視的感覺，總希冀藉由優異的美術表現，能喚回一些父母對我的注意力。但在一般父母的觀念裡，美術上的成就是不能與課業上的成績相提並論的。記得國中時，因上課時總是不能保持專注，故時常會在課本上塗鴉並練習漫畫技法。有次上課時在教科書上繪製了一幅自己很滿意的漫畫角色，回家後旋即得意地拿給父親觀看，得到了「不會念書的孩子才會做這種事情」的回應，即使我表面上裝作沒事，但心裡卻很難過；從此直到 1997 年父親因病過世止，我沒再給父親看過任何的繪畫作品。

1993 年高中聯考時，由於最後三個月的衝刺，幸運地考取了台中區第二志願的學校，甚至僅以 1 分之差與第一志願失之交臂，因為考試結果遠高於父母原本的預期，二人自然欣喜不止；在等待升高中的那個暑假，我可以感受到父母態度的轉變。「原來，畫圖畫得再好，也比不上優異的課業表現」，這是我當時的心情體悟，後來升上高中後，雖然仍未致力於課業的學習方面，但直到大學念了商業設計系前，我幾乎沒有再進行任何的繪畫創作。

大學時看了邱連煌所著的《心理與教育》（1978，文景出版）一書，其中有一篇章〈你有自卑感嗎？〉，其內容將自卑的人的心理狀態與行為表現，以條列式的方式列舉十項：(1)對批評過分敏感。(2)對恭維反應不當。(3)待人吹毛求疵。(4)歸咎於人。(5)心存遭人迫害之感。(6)畏縮害羞。(7)自謙自卑。(8)抱病態的「十全十美主義」。(9)不願參與競爭性活動。(10)容易被人說服（p.130-133）。閱畢後赫然發現自己心理與行為模式竟有多項符合其條列敘述：因為父母的忽視及在課業學習上的挫敗，產生了強烈的自卑感；而或許由於自卑感，使我怯於與他人進行人際間的互動。事實上，我殷切盼望能與他人互動，但我不確定別人是否願意與我進行這種交流，這種「不確定感」使我拒絕主動地與他人進行互動，我不願

意再次感受到父親對我在課本上塗鴉的輕蔑反應。我無意造成他人不快或製造麻煩，亦不願見到別人因為基於禮貌，必須勉強與我對話，我並不想這樣。所以大多的時候我只能獨處，我認為凡事靠自己才是最安全的，唯有自己才不會嫌棄自己。或許因為如此的心境思緒，後來繪製漫畫才成為我抒發情緒的方式吧。

漫畫文本是一種用線條與網點所架構起來的故事空間，任何閱讀它的讀者都擁有完全的控制權：決定何時開、何時闔或何時進行翻頁。近年來從日本流行到台灣的辭彙「御宅族」(otaku)，便常是指稱病態式沉溺於使用或收藏動漫畫、電玩、玩具公仔……的人，而這些人，多數沉溺的原因常是由於缺乏正常的人際互動所致。李衣雲在其著作《我與漫畫的同居物語》(1999, p.83)中提及御宅族(其文中以「繭居人」指稱「御宅族」)：「而繭居型人則完全退離到想像世界，活在自己的意識中，祇有和現實維持生活必要的關係，這點是他們與一般定義的精神病患不同之處」。至於為何御宅族容易沉迷於動漫畫等虛擬世界，李衣雲認為：「該世界是他們會投入那個場域中，是其認同的對象，也是不會傷害他們的安全領域」。

而正因為缺乏自信，且不擅與人溝通交往，所以使得動漫畫中的虛擬人物顯得格外親切，而其中所建構出的虛擬想像世界亦特別有趣。我自認屬於御宅族中的一員，但絕對未達「狂熱」的程度，因為我能區分現實與虛擬世界的分別；雖然我會收集漫畫或與其相關的周邊商品，但絕對是量力而為。此外，我的確認為：沉迷閱讀漫畫或喜愛繪製漫畫的人，在某種程度而言，具有些許病態式自卑、缺乏自信的特質，至少我個人本身就是這樣。即使如此，我認為有時愈封閉自己、讓自己常處於孤獨寂寞的情感之中，腦中愈容易浮現許多漫畫式的想像圖像、愈能建構出自己的虛擬世界觀。

三. 個人漫畫創作風格的建立

所謂的「個人漫畫創作風格」，指的是創作者所建立的漫畫角色之樣貌型態、繪畫物件種類及繪製方式等偏好。創作者個人漫畫創作風格的建立，多奠基於小時候所閱讀的漫畫作品之影響。在第二章的相關文獻探討中，已簡述了台灣漫畫發展的概況，亦說明了 1966 年國立編譯館「編印連環圖畫輔導辦法」為造成台灣漫畫蕭條的主因。因為如此，我在小時候所接觸的漫畫，幾乎都是日本漫畫，台灣漫畫部分個人較有印象的，僅有敖幼祥的《烏龍院》、阿推的《九命人》及後來揚名日本的鄭問《刺客列傳》。但若單就個人風格的建立及畫技的模仿學習等層面來看，日本漫畫家對我的影響甚鉅，尤其是鳥山明的《七龍珠》(Dragon Ball)、車田正美的《聖鬥士星矢》及北条司的《城市獵人》(City Hunter)。上述三位日本漫畫家的作品，是我呈現目前漫畫風格的主要因素，在下一段落，將針對此三名日本漫畫家的經歷及漫畫作品的繪製特性作一簡述。

1. 鳥山明 (Akira Toriyama) :

1954 年生於日本愛知縣，1980 年因在集英社所發行的《週刊少年 jump》上刊載《Dr. Slump》(台灣譯名為《怪博士與機器娃娃》)，而成了暢銷漫畫家。1984 年發表另一作品《七龍珠》，內容敘述主角孫悟空與其夥伴，尋找能夠實現任何願望之七顆龍珠的冒險故事。因為《七龍珠》的暢銷，讓鳥山明屢屢登上漫畫家中的繳稅排行榜，而《七龍珠》亦從漫畫界跨足至動畫、玩具及電玩遊戲等領域，即使該作品自 1995 年結束連載已十數年，至今卻仍不斷有新的相關商品再推出。

鳥山明所創造出的人物角色，常較偏向於可愛有趣的類型，故其作品角色經成為我喜愛模仿的對象。在鳥山明作品的許多特色中，影響我最深的是他對一些

架空的載具或機械的設計繪製（圖 3-1），在外觀上不但新穎且有特色，在細部裝飾上的用心更是隨處可見。而由於鳥山明的作品影響，使我現在偏好畫一些機械類的載具，如本創作中的封面插圖（圖 3-2）便是一例。

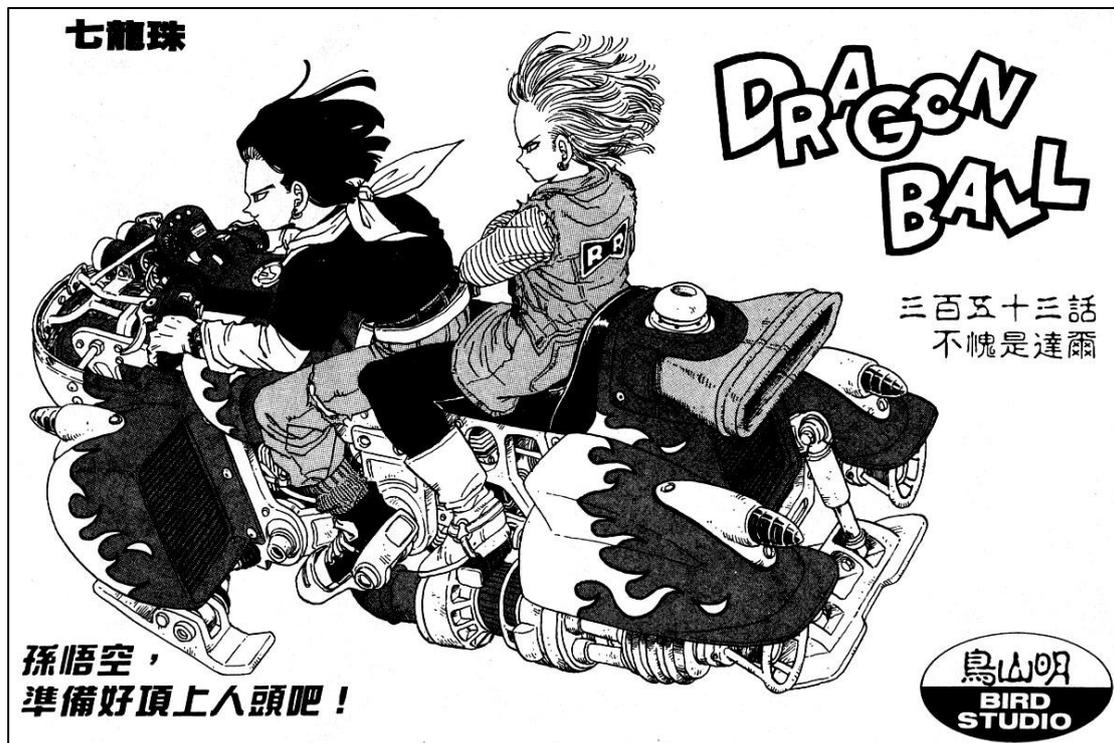


圖 3-1 鳥山明筆下的機械載具（摘自《七龍珠》第 30 冊，2002，東立出版社）

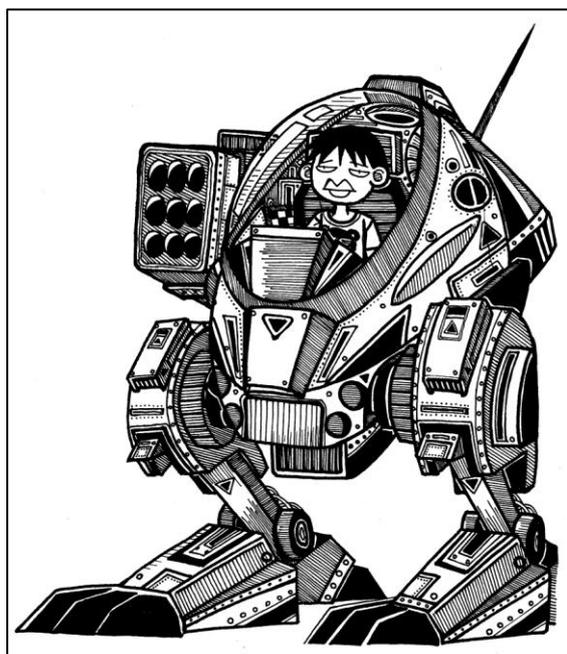


圖 3-2 本創作封面插圖的機械載具

2.車田正美 (Masami Kurumada)：

1953 年生於日本東京都，1986 年因發表作品《聖鬥士星矢》(圖 3-3, 1986-1990 連載於集英社的《週刊少年 jump》) 而快速走紅。《聖鬥士星矢》的內容設定以希臘神話為基本藍本，敘述一群少年們為了保護女神雅典娜，紛紛穿上由星座所變化而成的「聖衣」，竭力對抗希臘眾神。《聖鬥士星矢》作品成功的因素主要在於：

- (1) 以「星座」作為故事的主軸設定，尤其依十二星座所設定的「黃金聖鬥士」，更是增強了讀者閱讀時的興趣與親切感。
- (2) 故事中角色常穿戴特殊造型的「盔甲」來進行戰鬥，在 1980 年代，這是一項新穎的劇情設定，也自此帶起「男性必須穿戴盔甲進行戰鬥」的風潮，如 1988 年播放的日本卡通《鎧傳》、及同年開始放映的《天空戰記》(圖 3-4) 等作品中，均可見到《聖鬥士星矢》的影子。
- (3) 作品中所設計的「聖衣」(即漫畫中角色所穿戴的盔甲)，均能由人物的「著裝型態」變化成各自角色所屬星座的「星座型態」(圖 3-5)，這是一個極富創意的設定，而也因為這樣的設定，日本玩具商萬代 (Bandai) 將《聖鬥士星矢》的「聖衣」開發成系列玩具，而後商品銷售長紅，一時之間成為小學生間的「夢幻逸品」。近年來「懷舊風格」頗為興盛，《聖鬥士星矢》玩具自 2003 年又乘勢而起，推出新一系列的聖鬥士玩具，玩具商將目標客群放在民國 60~70 年出生、目前年齡約在 30-40 歲間的人(民國 70 幾年時，《聖鬥士星矢》的正版玩具售價約在 700-1000 元之間，這價格對當時多數的小學生而言無異是天價)，因為此年齡多已是社會上的中高主管階層或主要的勞動人力，具有一定的經濟能力。這個年齡層購買聖鬥士新一系列玩具的人，許多人的目的並不是為了把玩，而是為了一圓小時候擁有聖鬥士玩具的未竟之夢，至少我個人就是以這樣的心態而進入了收藏聖鬥士玩具的行列。



圖 3-4 《聖鬥士星矢》第 8 冊封面（大然出版社，1993）



圖 3-5 《天空戰記》(1989.4-1990.1，東京電視台放映)

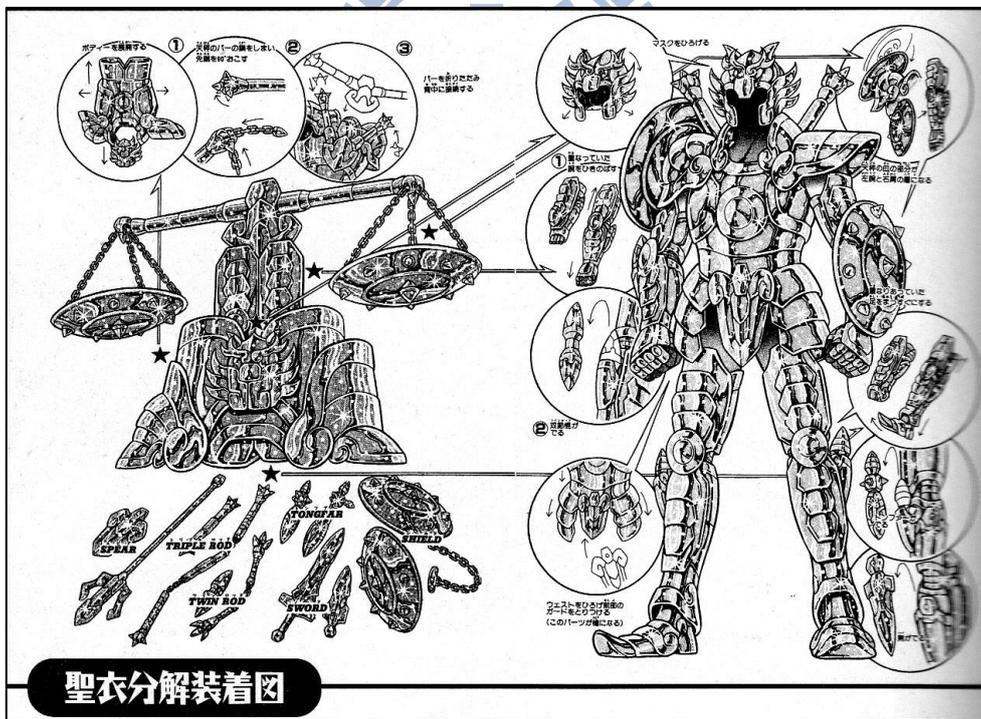


圖 3-6 天秤座聖衣分解圖（摘自《聖鬥士聖衣大全》，日本集英社出版，2001）

3.北条司 (Hojo Tsukasa)：

1959 生於日本福岡縣，1980 年藉由《貓眼》這一作品正式出道，連載期間

頗受好評。而真正讓北条司職業漫畫家生涯臻至高峰的作品，是 1985 年時所推出的《城市獵人》（圖 3-7，City Hunter，由集英社在 1985-1991 年間連載），內容敘述主角牙羽獠（台灣譯成「孟波」）為一私家偵探，四處解決客戶所委託的各種疑難雜症，而在任務進行過程中與其助手橫村香所發生的各種趣事。而該作品人物的繪製較偏向寫實風格，書中角色男性帥氣而女性美艷，內容則充滿嚴肅中兼有低俗戲謔的情節，在當時深受廣大的讀者群歡迎。相較於《七龍珠》的可愛角色、《聖鬥士星矢》的美型人物，《城市獵人》中描繪角色的寫實風格，令我深受震撼。所以我現在繪製人物的臉部與身形的技法，均處處可見司法北条司的影子存在。



圖 3-7 《城市獵人》海報圖

第二節 創作技法與步驟

19世紀時，在西班牙的阿爾塔米拉(Altamira)與法國南部的拉斯考克(Lascaux)山洞，發現了距今約10000-15000多年前的洞穴壁畫，壁畫上描繪了當時的人類、動物形象與狩獵紀錄，而圖像的呈現方式為以線條畫出指涉事物之特徵，再添加些許的色彩，而藝術史上指稱這些洞穴壁畫為繪畫的開端，但以漫畫繪製的觀點來看，洞穴壁畫的呈現、敘述方式更像是漫畫的起源。

一. 線條風格的運用

在本創作的圖像呈現中，個人認為在創作技法上，較具有特色的應是創作者在線條上的運用部分：在繪製線條時，藉由控制彼此間的時間疏密，以呈現不同灰階色調的明暗變化(圖3-8)，但在一般的漫畫繪製過程中，則多會以貼覆「網點紙」的方式來表現此效果。「網點紙」為漫畫家不可或缺的工具之一，主要用途在於使原本以黑白顏色為主的漫畫作品，增添一些灰階的色調變化。就如同新印象派秀拉(Georges-Pierre Seura, 1859-1891)的點描技法一般，運用點的大小、排列的疏密程度來表現顏色階段的明暗變化。而網點種類繁多，大致可分成「灰網」、「漸變網」、「環境網」與「圖案網」等(圖3-9)。「網點紙」的使用方法類似一般的轉印貼紙：撕開背紙後，將塗膠面朝向欲黏貼之部分，輕壓後即可將網點貼上。以線條的疏密排列製造出明暗的陰影效果。此外，網點除了直接貼附畫稿的用法之外，尚有所謂「刮網」的技法，貼覆網點後運用筆刀輕刮，製造出模糊的背景效果。

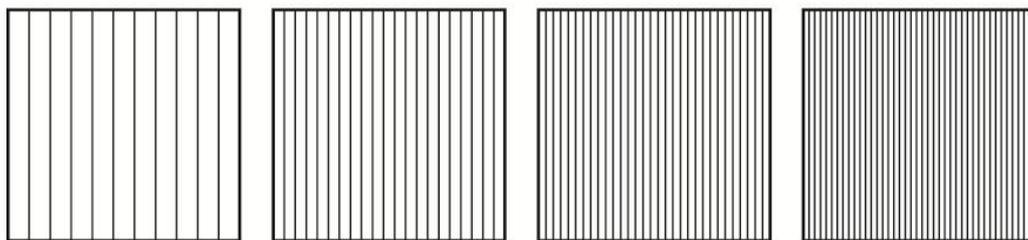


圖 3-8 不同線條的疏密程度，可製造出不同明暗變化。

本文作者製圖。

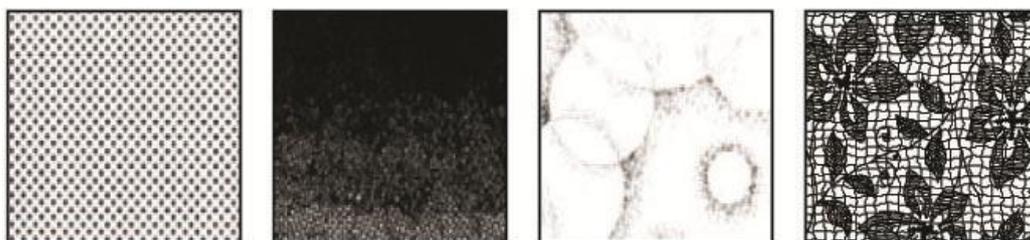


圖 3-9：網點紙種類，從左至右依序為：灰網、漸變網、情境網、圖案網。

本文作者製圖。

1983-1992 年，是我小學至國中求學階段，也是個人對繪製漫畫最感興趣的時期。小學時並不明白漫畫中的灰階色調如何產生，因此便自行使用毛筆渲染、鉛筆素描的方式來製作灰階變化，但效果自然遠不及漫畫書籍中所呈現般。記得在我在小學六年級時，在閱讀《聖鬥士星矢》漫畫的過程中，偶然發現其某跨頁中人物的盔甲色澤效果，居然是由一個個的小點所組成（圖 3-10，因印象深刻，故能確定就是此頁）。當時雖然不知道有「網點紙」這項工具的存在，但心情卻仍雀躍如同發現新大陸般，之後自己還為這種技法效果下了結論：「不愧是職業漫畫家，居然可以那麼整齊地點出一個個的小點」。就因為這個錯誤的認知，曾有一段時間，當我想為繪製的圖像添上灰階色調時，會將尺就定位後，用黑筆開始逐步地點上一個個的小點。後來買了一本無版權、由日文翻譯而來的漫畫繪製教學書籍（書名、作者與出版社已不可考），因為此書，我才初次知道「網點紙」這項工具的存在，記得因當時該書將其名稱翻譯成「紋彩紙」，且書中還特別強調「即使是一般的雜貨店或文具店，都可以輕易地買到」（當然，書中指的是漫畫學習風氣極盛的日本）。所以，我跑遍住家附近的文具店，得到的答案不是「沒

有」，就是「不知道」，甚至還有店家把繪畫用的「粉彩紙」賣給我（而我也是買回家後才發現和書上所介紹的不一樣）。



圖 3-10 初次發現網點的存在（摘自《聖鬥士星矢》完全版第 15 冊，東立出版社，2010）

1989 年，我從漫畫中的廣告頁面上，得知了大然出版社在台北天母開設了全台第一家「漫畫便利屋」的資訊，除了販賣日本的漫畫雜誌外，漫畫用具自然是應有盡有。在我強烈地請託下，父親於是趁著至台北出差的機會，幫我買了一些個人生平第一套基本的漫畫工具：沾水筆桿、數個沾水筆尖、漫畫用墨水、羽毛刷及三張八開的網點紙。擁有這些用具，著實讓我高興了好久，而其中盼望了好久的網點紙，過了 22 年，它們依然存放在我的抽屜裡，迄今未曾使用。因為網點紙的價格高昂（A4 大小約售價 80 元左右），故雖然後來得知坊間開了很多類似「漫畫便利屋」的店家，以及一般的美術社均有在販售網點紙，我卻不曾購買過。在個人作品中灰階明度的變化，仍以線條來呈現居多。

雖然我常會使用黑色簽字筆，繪製線條來表現陰影明暗，大學時亦曾有類似

風格的作品（圖 3-11）。但在 2002 年當兵退伍之前，我從不認為這種線條技法是個人主要繪畫風格的特色。直到 2002 年時，偶然發現中國時報副刊上有一「浮世繪版」，正在徵求讀者的圖文創作，一時興起便繪製了一幅搭配些許文字的插圖並寄出，後來幸運獲得了刊載的機會（圖 3-12）。當時因是隨手繪製，故線條較現在作品顯得凌亂；獲得報紙刊載後，我在繪圖時開始經常性地運用線圖來表現基本的明暗色調，並開始注重線條的整齊性，之後在 2003 年又有兩幅作品陸續獲得選用刊載（圖 3-13 及圖 3-14），讓我意識到這項技法的特殊性，認為線條的技法或許能協助我在圖文書界展露頭角，可惜因個人本性懶散，加上我並不想繪製含刻意情緒的作品，所以遲遲沒有辦法進行創作，時間一久也就不再想起投稿的事。但是此後若有創作的機會，我都會以線條的表現為主，因而確立了我現在的線條繪畫風格。



圖 3-11 《在屋頂上的貓》（1997，使用媒材：沾水筆、水彩）



圖 3-12 《小憩》（2002，使用媒材：簽字筆、水彩，本圖 2002.8.6 刊載於中國時報浮世繪版）



圖 3-13 《寂寞腹語師》（使用媒材：簽字筆、水彩，本圖 2003.1.22 刊載於中國時報浮世繪版）

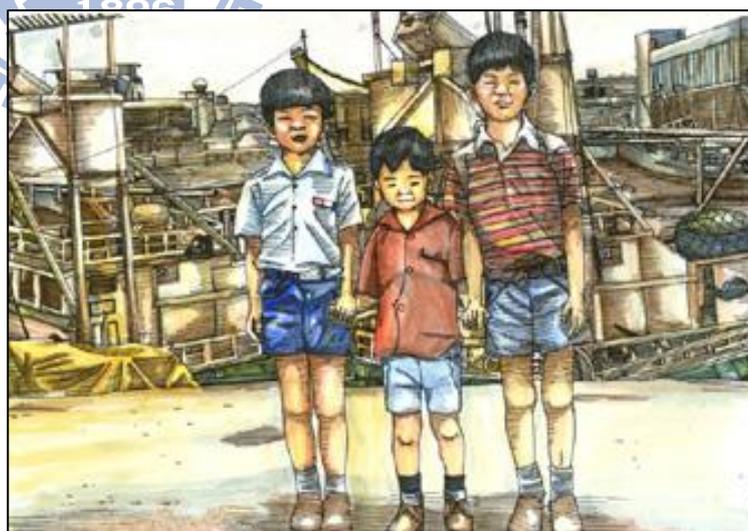


圖 3-14 《三兄弟》（使用媒材：簽字筆、簽字筆、水彩，本圖 2003.6.29 刊載於中國時報浮世繪版）

二. 創作工具與步驟介紹

1. 創作工具

因本創作圖像以黑白為主，故在創作過程中，我僅固定使用三種不同粗細的黑筆上色（圖 3-15）：

(1) 漫畫專用墨筆（Ap. Comic pen）：

類似一般寫書法用的小楷自來水墨筆，但筆頭彈性較佳，可以順暢地繪製出不同粗細的線條，在本創作中主要用途為圖像外輪廓線的描繪，以及作局部塗黑使用。

(2) Faber-Castell 0.8 代用針筆：

與一般的簽字筆並無太大的差異，但是墨水色澤較佳，且不會因陽光照射或高溫環境就變色，我主要用來描繪圖像內部的細節部分。

(3) MITSUBISHI 0.38 水性書寫筆：

一般常用的書寫筆，因筆尖較細，本創作中表現灰階或陰影的細線，均是用此種類的筆來繪製。

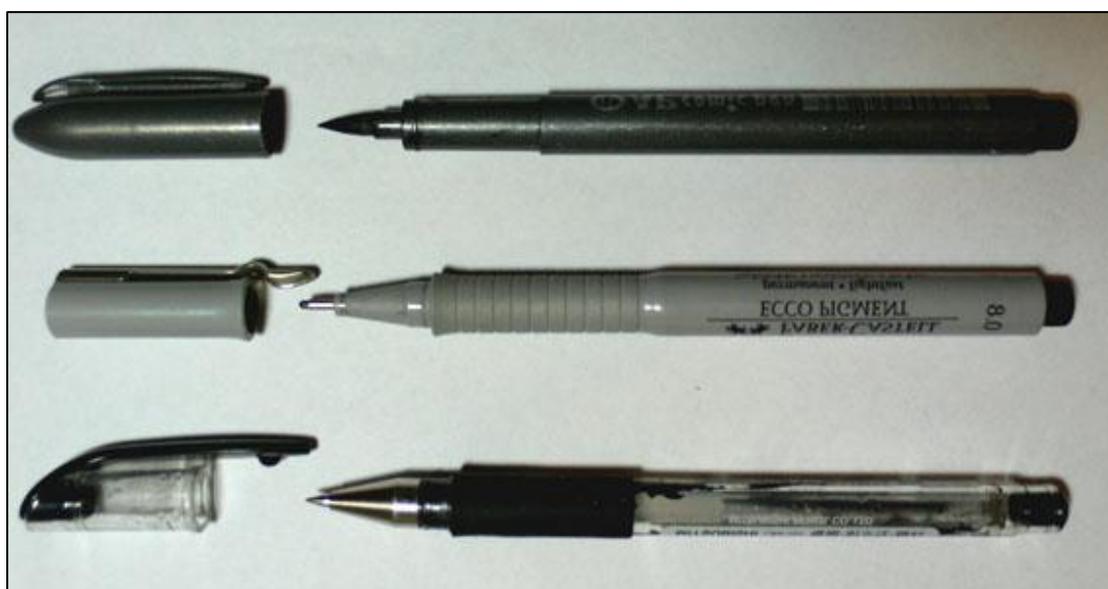


圖 3-15 創作工具（由上至下分別為：漫畫專用墨筆、0.8 代用針筆、0.38 水性書寫筆）

2.創作步驟

本創作雖然共有 50 張圖稿，但在作畫的方式與步驟都是一樣的，故在此僅以創作中第 31 頁的「畫漫畫」篇章插圖繪製過程，來介紹創作步驟的部分(圖 3-16)，大致的步驟流程為：

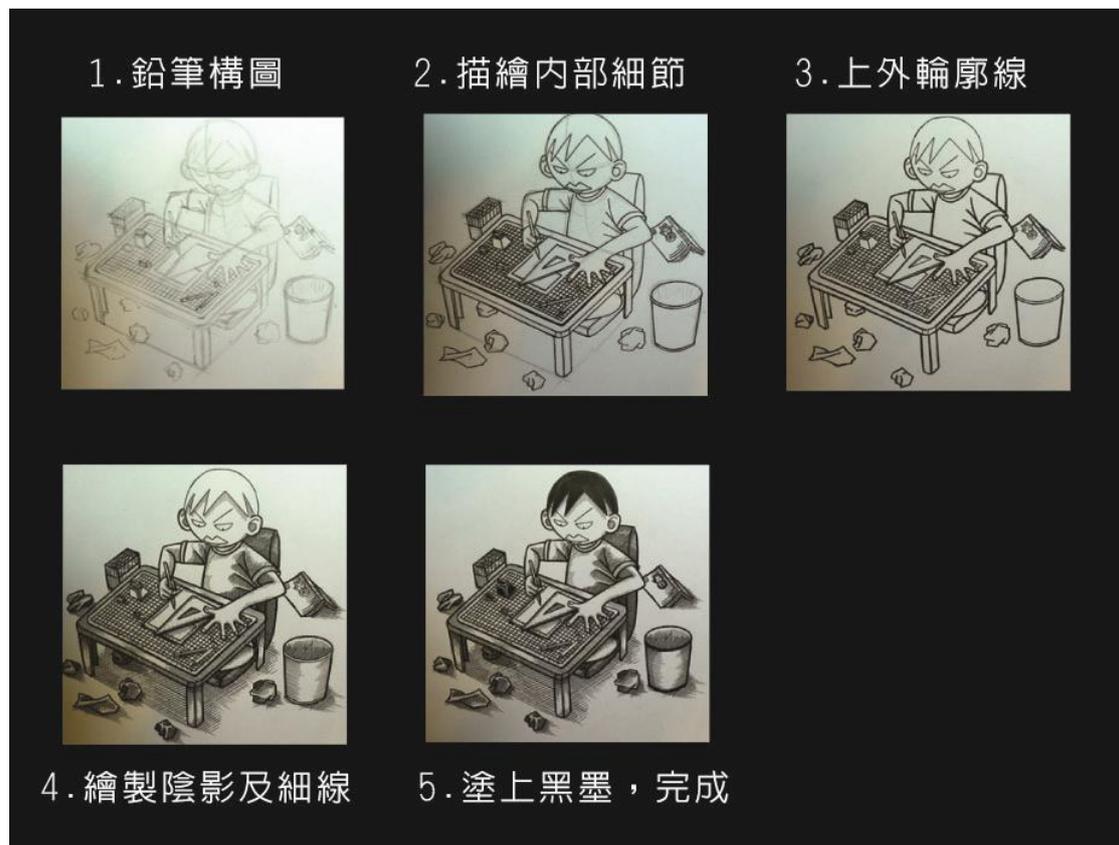


圖 3-16 創作流程

第三節 創作內容說明

本創作的圖像以漫畫及圖文書的方式呈現，而畫面的色調則以黑白為主。本創作的內容是敘述個人對於生命、生活或周遭事物的一些感覺與想法。內容大部分多是我一直藏放在心裡而未表達出來的感覺想法，且強調從生活經驗中產生的「真實的感受」，故所呈現的內容並非是一幕幕精心策劃的戲劇橋段，而是瑣碎的、片段的生活記憶與感受；內容敘述的安排更非線性或有順序性的，而是跳躍式的雜談。個人認為，既是心情的抒發，太多的安排會讓想要表達的情緒變得太刻意，如此會讓呈現的效果變質。

記得 2004 年時，曾參與過一位美國賓州大學教授 – Brent Wilson 「視覺藝術課程」的課堂討論，而 Wilson 老師的主要專長在視覺文化的研究方面，尤其日本漫畫文化現象更是其研究的主要領域，課堂間 Wilson 老師向我提問：「你覺得漫畫應該納入正式的藝術教育課程嗎？」，我回答：「當然不」。「為什麼呢？」Wilson 老師繼續追問。我回道：「漫畫之所以有趣，在於它的表現形式自由度高，且不受規則限制、沒有寫真與否的壓力，若將之納入一般的學校教育體制，受了課堂上時間進度的限制之後，則漫畫的趣味性將消逝，漫畫將不再是漫畫，而是成為了另一種如素描、水彩般的繪畫學習科目」。體制內的事物，往往是那麼枯燥、令人索然無味；而體制外的事物，卻總是讓人感到親切，令人嚮往。同樣地，臨時而直覺性的感受才是真實的，經過反覆省思後的感覺將不再純粹。

本創作以「隨想·我畫」作為本系列作品的名稱，期望強調之中所描繪感受的真誠感。本創作漫畫主要以三篇長篇故事為主軸，依序分別是：

(1)人生遊戲 (Life Game)：

以紙上遊戲的形式來指涉人生：得到的，無須狂喜；失去的，切莫傷悲。這一切都只是人類社會下所建構出來的意義與產物，這終究只是個人人生遊戲。

(2)出發吧！（Go to work）：

人生總是需要作太多的準備，但卻通常只為了成就一件事。本篇故事中創作者用了幾乎所有的篇幅去描述駕駛員穿著裝備的過程，而目的僅是為了能順利地操縱機器人，以代替他開始一天的日常生活。

(3)我是戰士(I am a warrior)：

我們終究是得在這個競爭的社會中生活了。於是，無盡而循環的戰鬥展開了；無論最後戰士是否找到了奮戰的目標與意義，戰鬥仍必須一直持續，直到人生結束。「努力的活著」，成了一個無奈的選擇。

而在閱讀本系列作品時，必須先明白每頁畫格進行的先後順序。基本上，因為在台灣市面上常見的漫畫多為日本漫畫，故台灣的漫畫出版物格式多與日本相同，為「右翻頁」（圖 3-15）的形式，而每頁若有多個畫格時，其閱讀的先後順序為「由右至左，由上而下」（圖 3-16）。在下一段落中，將逐頁地介紹本系列作品的創作理念。

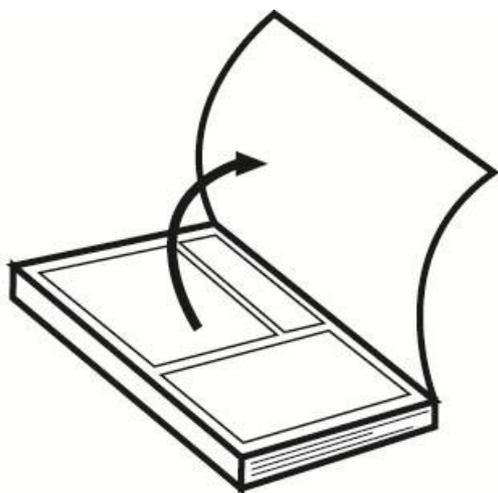


圖 3-17 「右翻頁」的書籍形式

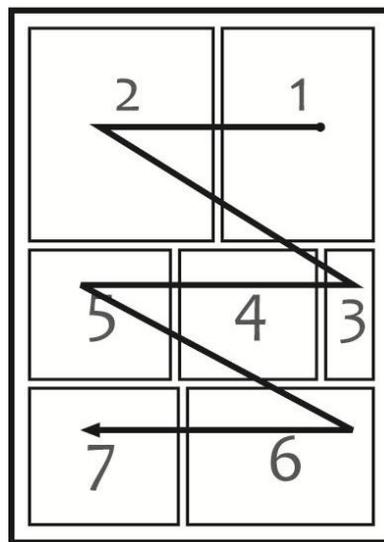
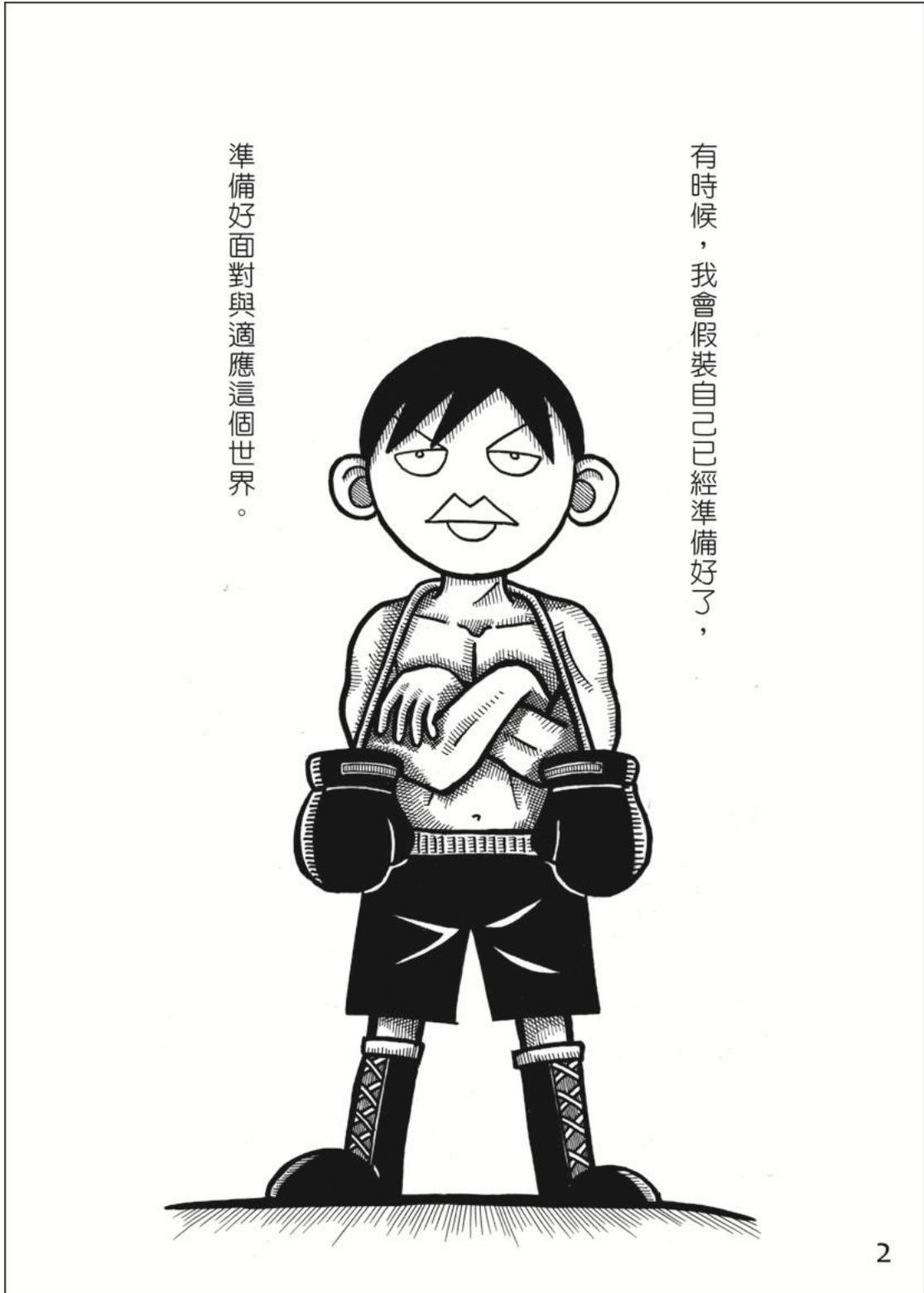


圖 3-18 台灣漫畫中畫格的閱讀順序

篇章	序	頁數	01	圖編號	圖 3-19
作品說明	<p>莊子與惠子遊於濠梁之上。莊子曰：「儻魚出游從容，是魚之樂也。」</p> <p>惠子曰：「子非魚，安知魚之樂？」</p> <p>莊子曰：「子非我，安知我不知魚之樂？」</p> <p>惠子曰：「我非子，固不知子矣，子固非魚，子之不知魚之樂全矣。」</p> <p>莊子曰：「請循其本。子曰：『汝安知魚樂』云者，既已知吾知之而問我，我知之濠上也。」</p> <p style="text-align: right;">典故：莊子秋水篇</p>				
	<p>這個世界上，有太多自以為可以感同身受、並可以代表他人發聲的人。「一切都是為了他們好」，是這類人慣用的說辭。</p>				



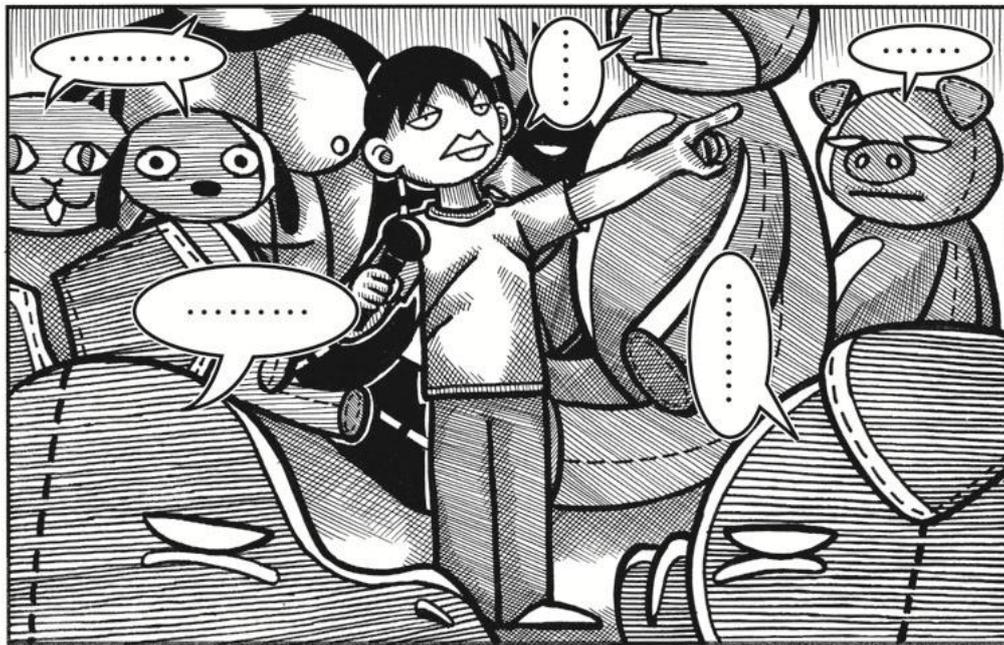
篇章	我	頁數	02	圖編號	圖 3-20
作品說明	有時候，氣勢比實力還重要。				



篇章	說明-01	頁數	03-06	圖編號	圖 3-21
作品說明	發言前的準備。				

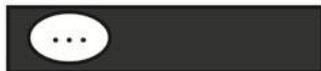
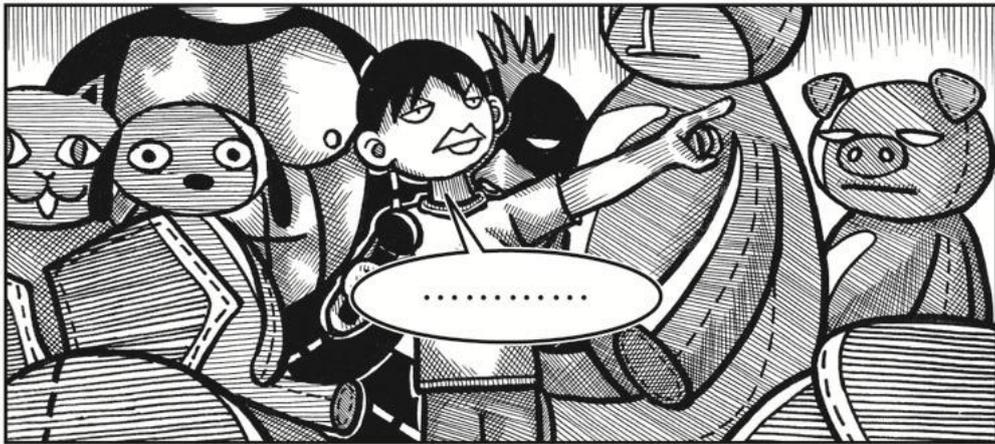


篇章	說明—03	頁數	03-06	圖編號	圖 3-23
作品說明	往往，太過一廂情願，會造成彼此間的尷尬。				



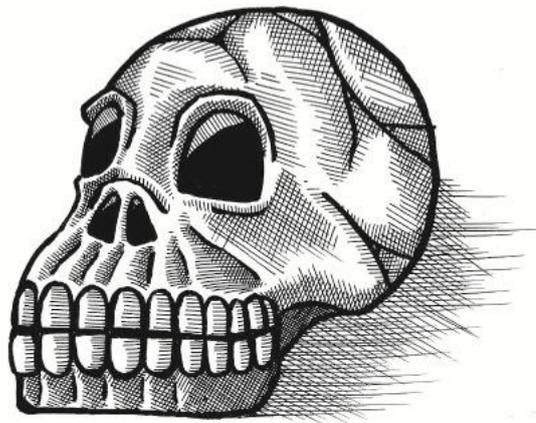
5

篇章	說明-04	頁數	03-06	圖編號	圖 3-24
作品說明	「會有人在乎你想要做什麼嗎？」				



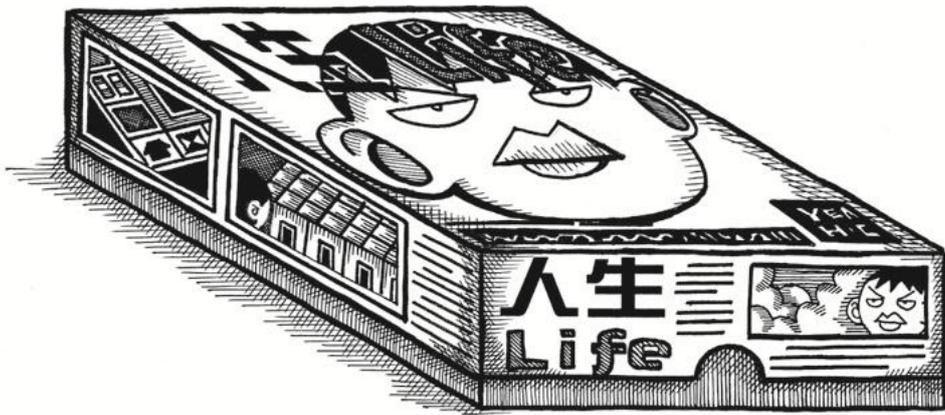
篇章	猩猩的頭骨	頁數	07	圖編號	圖 3-25
作品說明	這個想法，從高中到大學時期，一直都很強烈。				

我有一張翹而大的嘴巴。
有一陣子，我很想看看自己×光照下的頭骨形狀，
特別是嘴巴的部分。
我常在想：
若幾百、幾千年後的考古學家挖到了我的頭骨，
會不會以為：
那是一隻猩猩的頭骨呢？

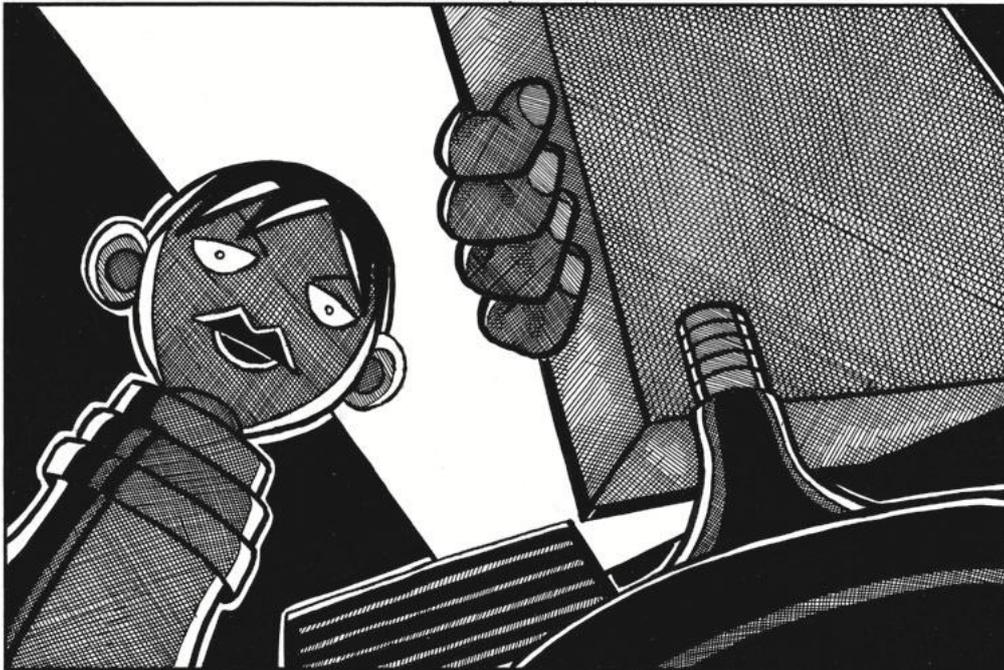


篇章	人生遊戲—01	頁數	08	圖編號	圖 3-26
作品說明	如商品販售般包裝的人生遊戲，即將展開。				

★ 01 人生遊戲
Life Game

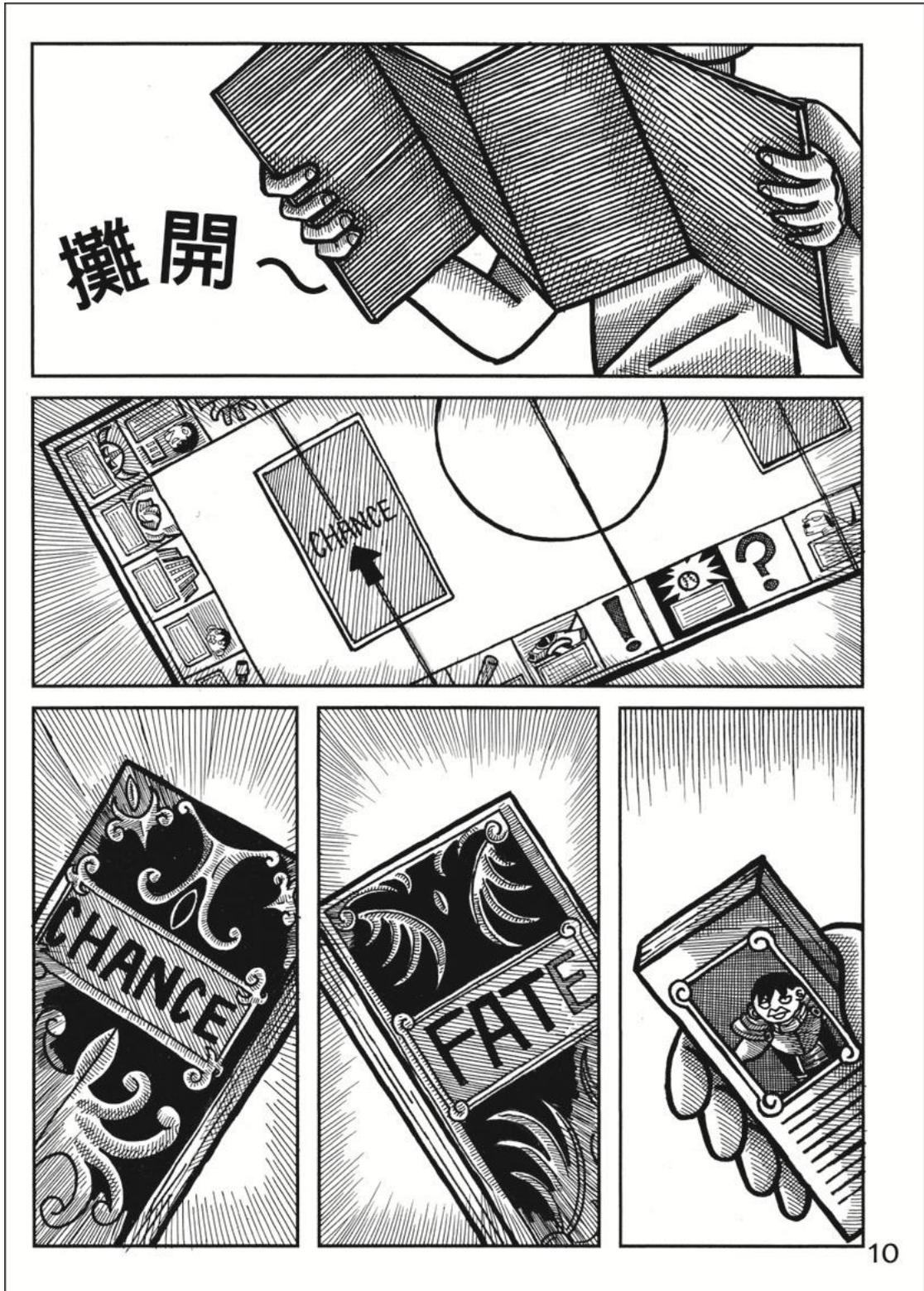


篇章	人生遊戲—02	頁數	09	圖編號	圖 3-27
作品說明	懷著忐忑不安的心，開啟了人生遊戲。				

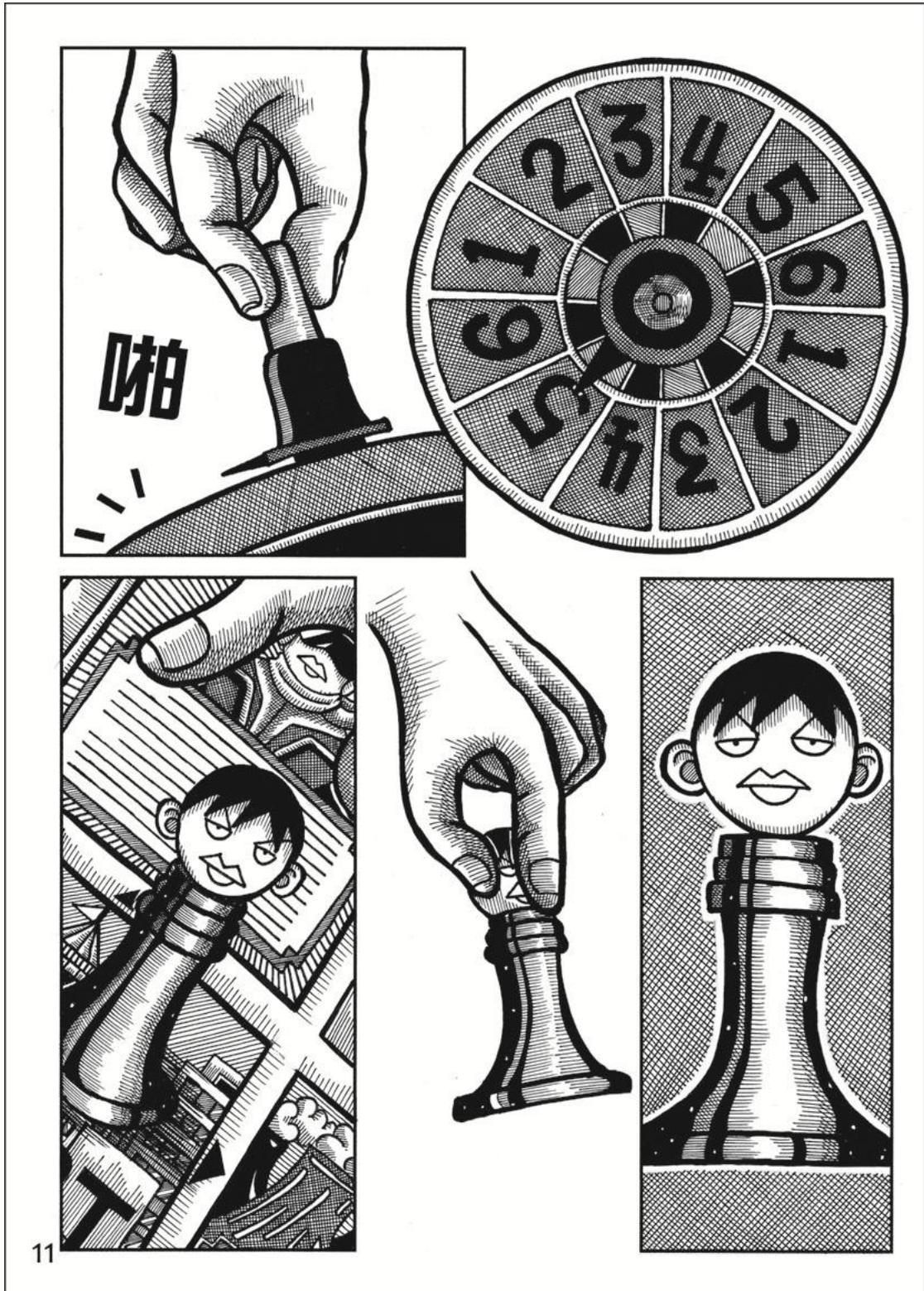


9

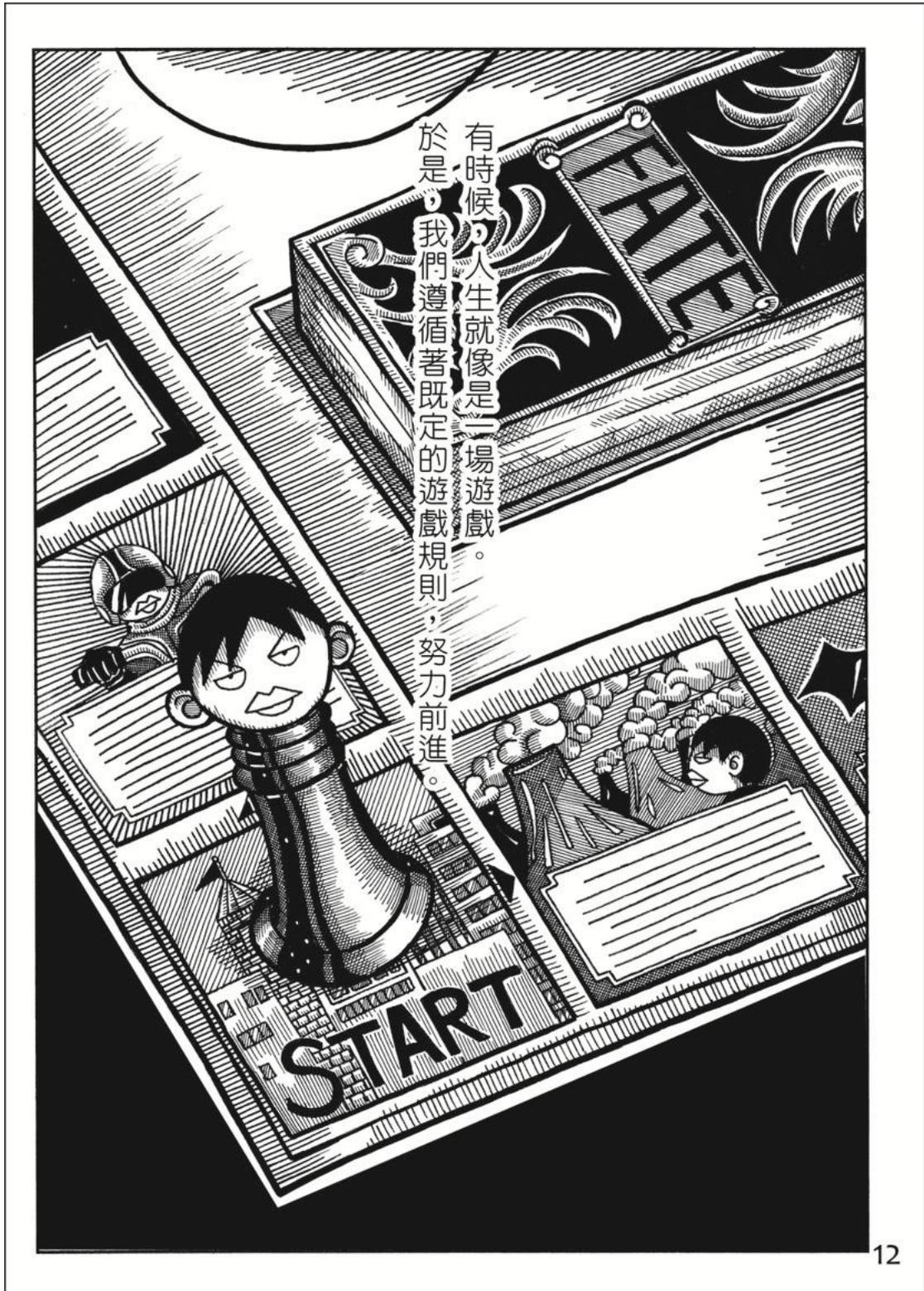
篇章	人生遊戲—03	頁數	10	圖編號	圖 3-28
作品說明	攤開遊戲的舞台，將必備的工具一一陳列。				



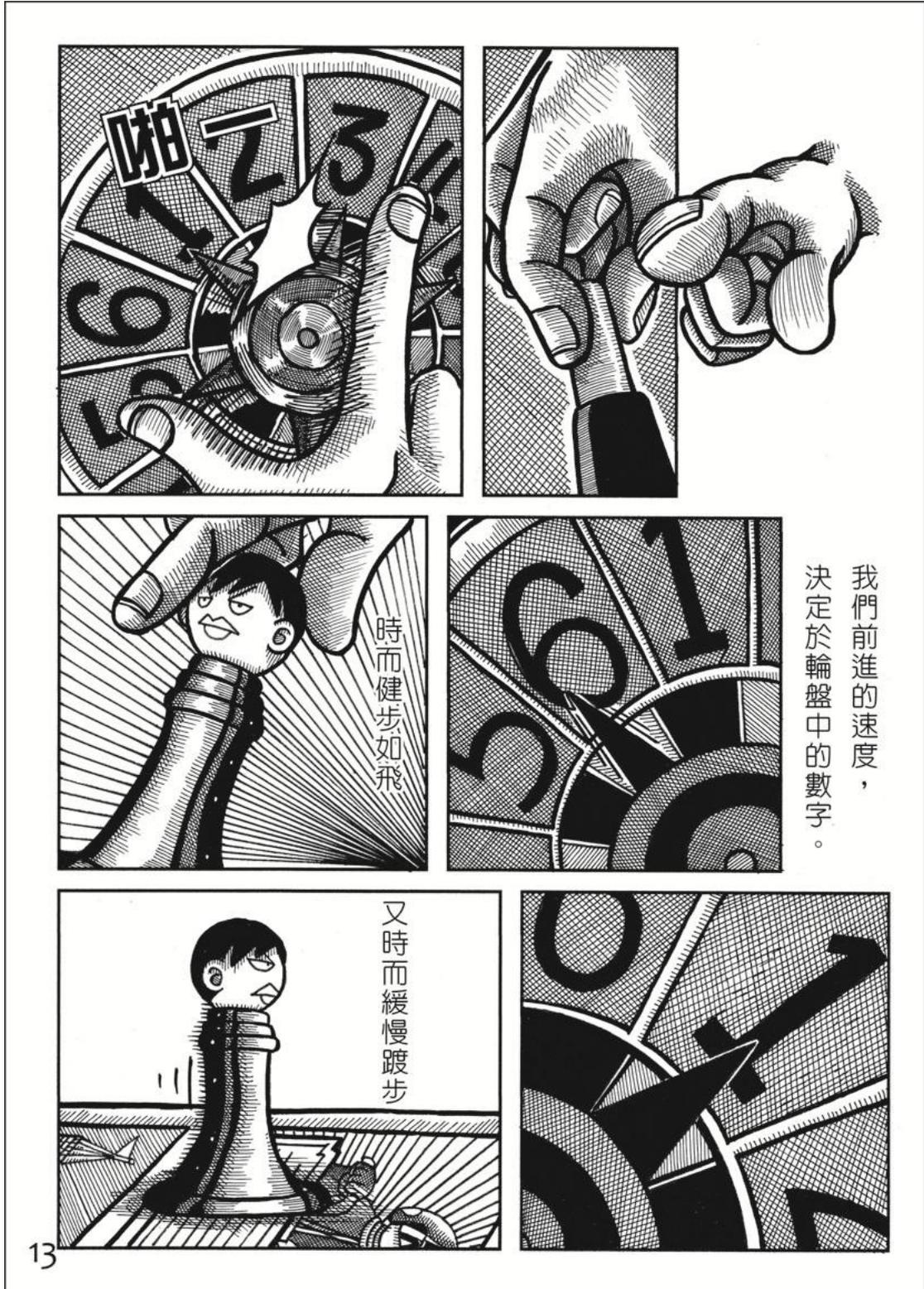
篇章	人生遊戲—04	頁數	11	圖編號	圖 3-29
作品說明	放置轉盤，主角的棋子就位了。				



篇章	人生遊戲—05	頁數	12	圖編號	圖 3-30
作品說明	在人生遊戲之中，好的準備工作，可以讓你的人生更順利地展開。				



篇章	人生遊戲—06	頁數	13	圖編號	圖 3-31
作品說明	在人生遊戲中，每個人前進的速度並不相同，但是總是會有上下限的限制。				



篇章	人生遊戲—07	頁數	14	圖編號	圖 3-32
作品說明	把握住機會，便能功成名就。				



有時候我們會有絕佳的機會，

有時候我們會面臨不可預知的命運，

篇章	人生遊戲—08	頁數	15	圖編號	圖 3-33
作品說明	但世事難料，人生際遇大多不相同。				



人生就是這樣，

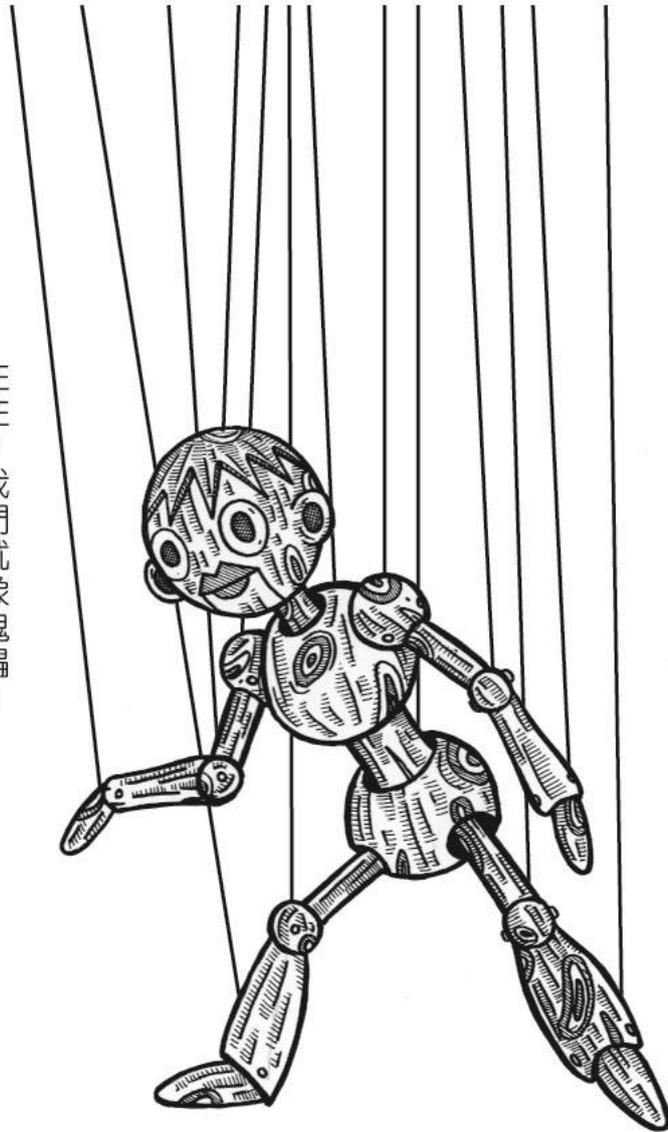


篇章	人生遊戲—09	頁數	16	圖編號	圖 3-34
作品說明	得到的，無須狂喜；失去的，切莫傷悲。這一切都只是人類社會下所建構出來的意義與產物，這終究只是個人生遊戲。				



篇章	傀儡	頁數	18	圖編號	圖 3-35
作品說明	若與「小木偶」中的皮諾丘相較，我們會發現：「它的鼻子至少可以自己變長」。				

往往，我們就像傀儡：
身不由己、任人擺布。

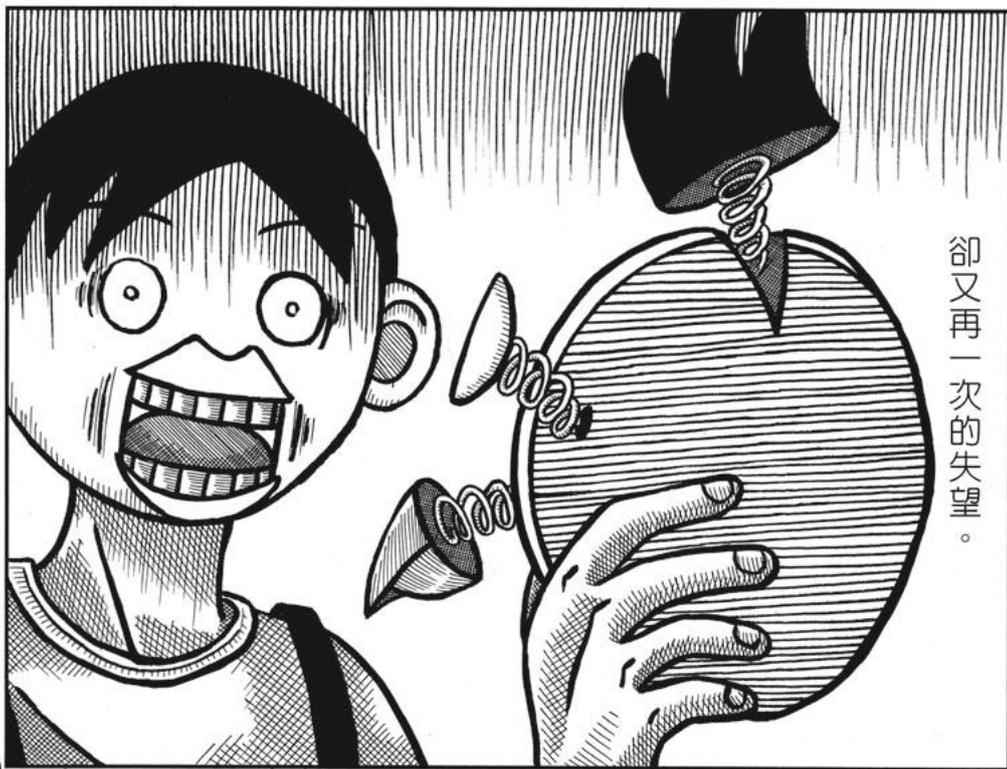
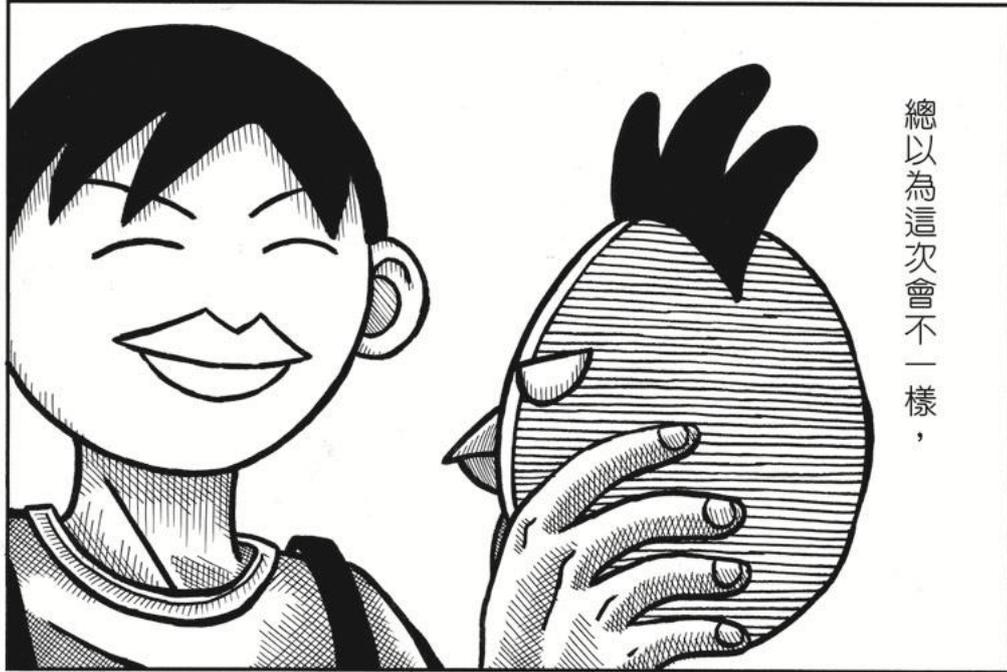


篇章	品管員-01	頁數	18	圖編號	圖 3-36
作品說明	「請雇用我！」				

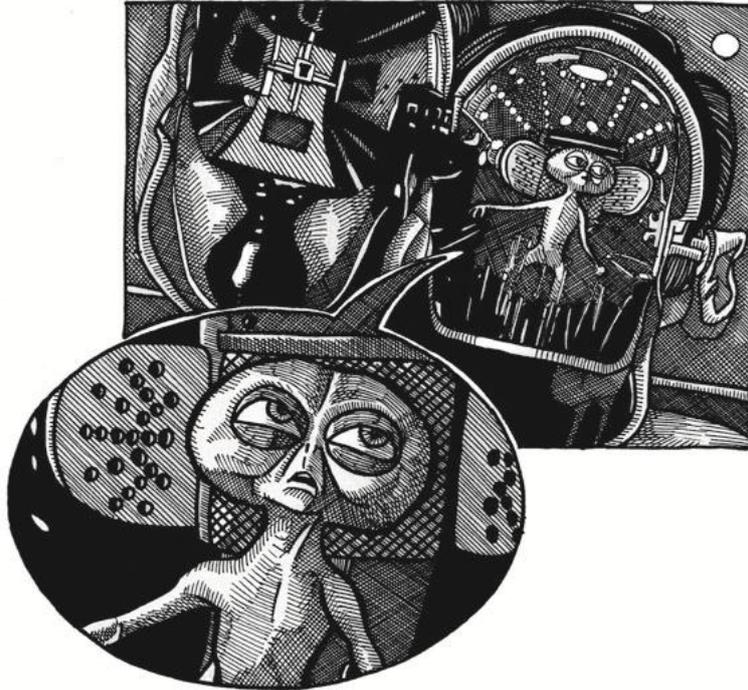
一直覺得自己很適合從事「品質管理員」的職務，
因為我是個運氣不好的人。總可以輕易地挑出瑕疵品。



篇章	品管員-02	頁數	19	圖編號	圖 3-37
作品說明	期望愈高、失望愈大。				



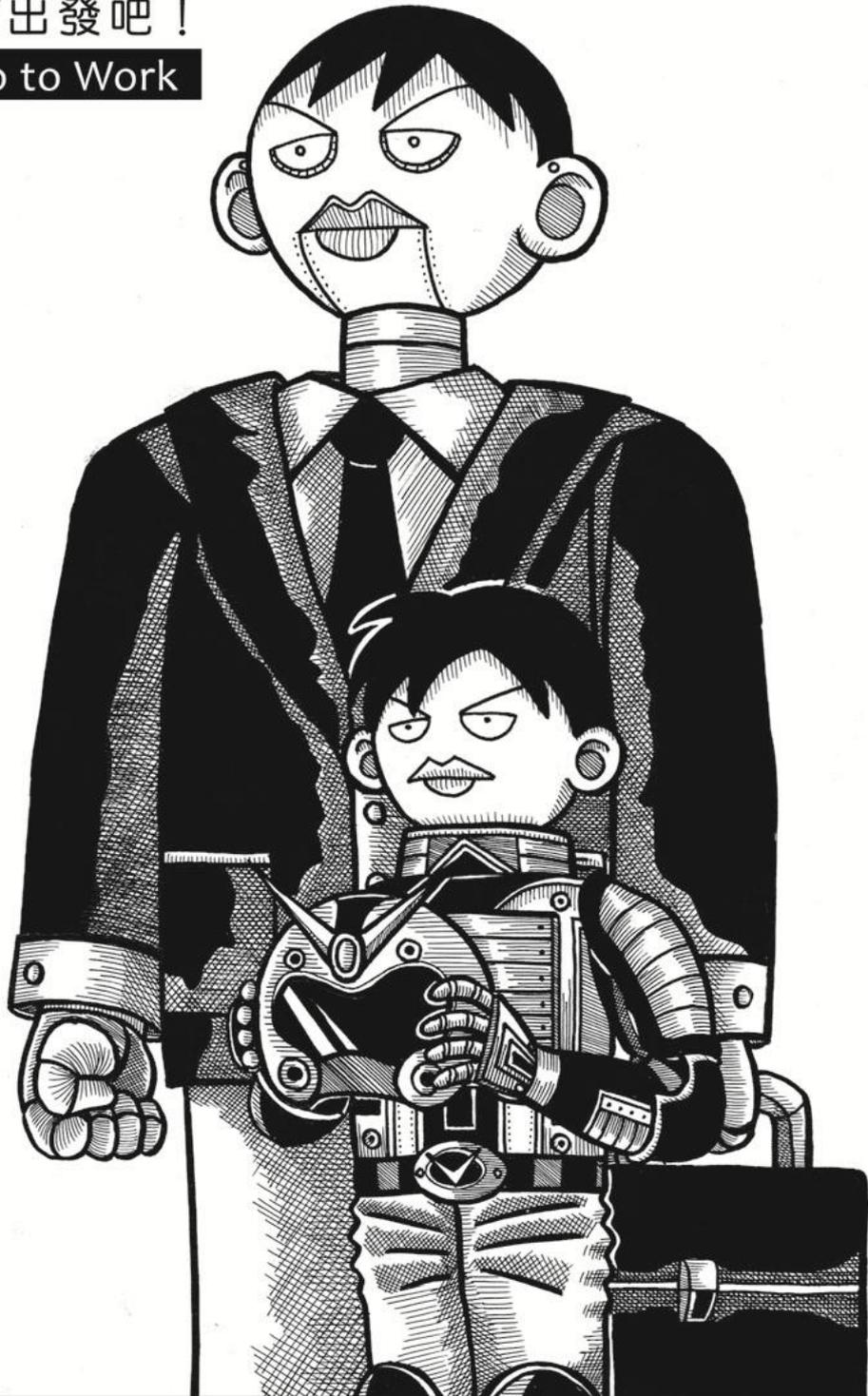
篇章	出發吧！—01	頁數	20	圖編號	圖 3-38
作品說明	說明本篇想法的源起。				



大學時看了威爾·史密斯所主演的電影《MIB星際戰警》(Men in Black, 1997)，對影片中的一幕印象深刻：一位狀似平常的老人，其真實身分竟是外星人匿蹤於地球上時所使用的機器人，而頭部就是外星人的駕駛艙…。當時心裡就覺得：若現實人生也是如此，那生活中所經歷的許多責難與挫折，我們都將不是第一線的承受者…

篇章	出發吧！—02	頁數	21	圖編號	圖 3-39
作品說明	真正的我與代替我在日常生活中活動的機器人合影				

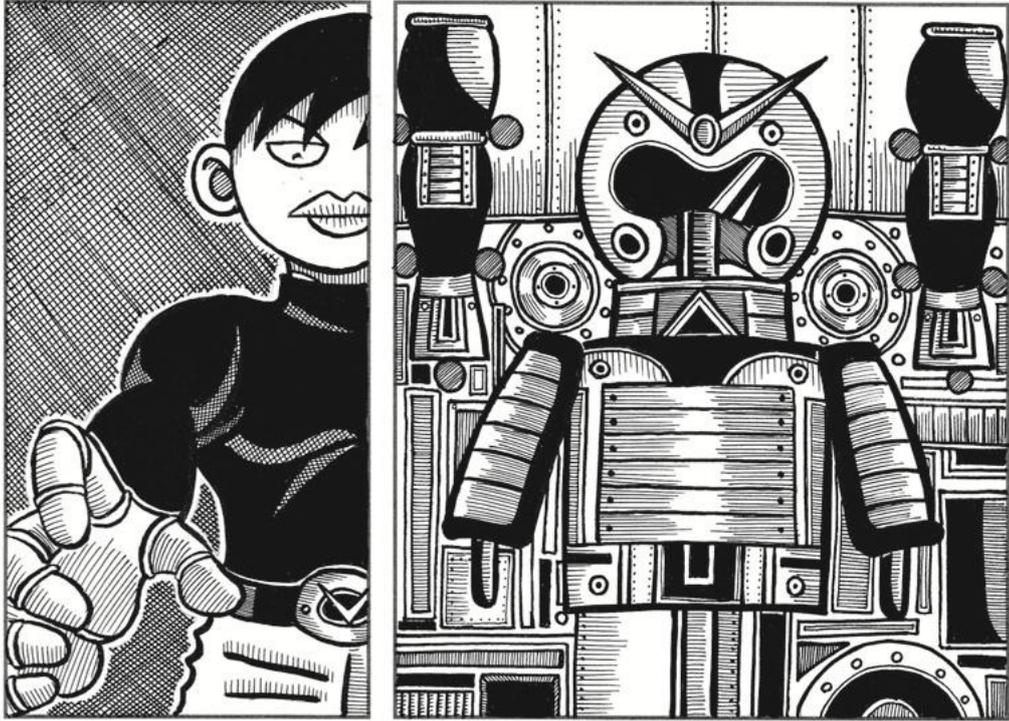
★ 02 出發吧！
Go to Work



篇章	出發吧！—03	頁數	22	圖編號	圖 3-40
作品說明	急促的腳步聲，主角出現了。				



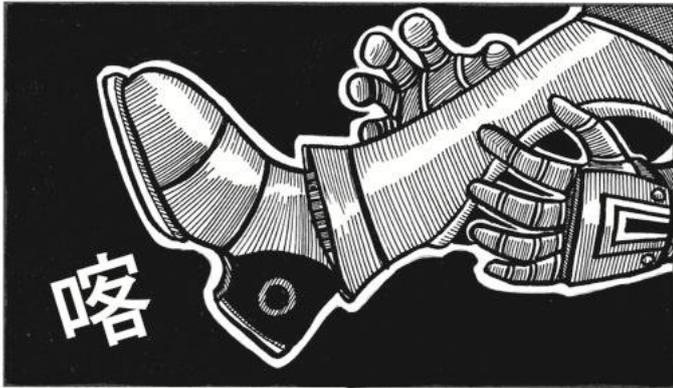
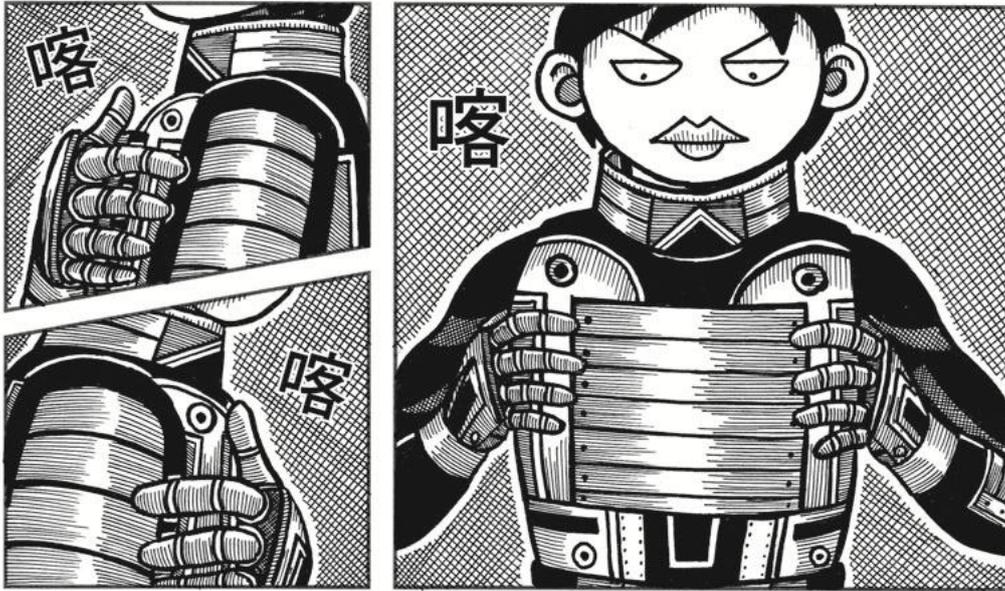
篇章	出發吧！—04	頁數	23	圖編號	圖 3-41
作品說明	一套盔甲的裝備出現在前，主角開始動手著裝，並率先套上了手部的裝備。				



手部裝備完成

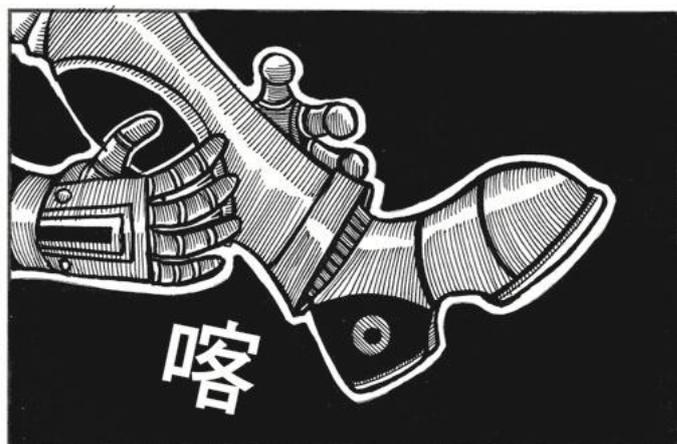


篇章	出發吧！—05	頁數	24	圖編號	圖 3-42
作品說明	穿著身體、肩膀及腿部的盔甲。				

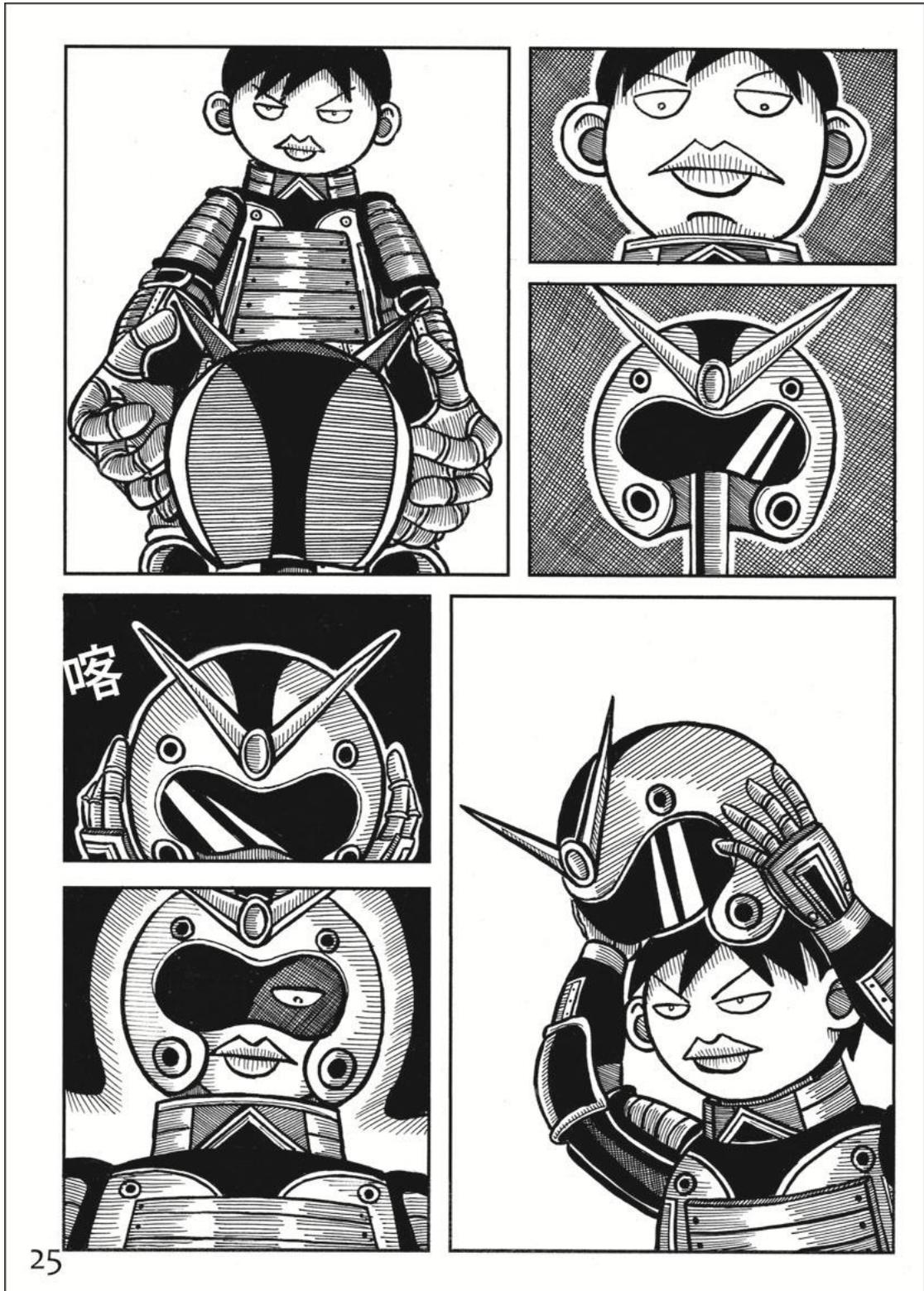


身體裝備完成

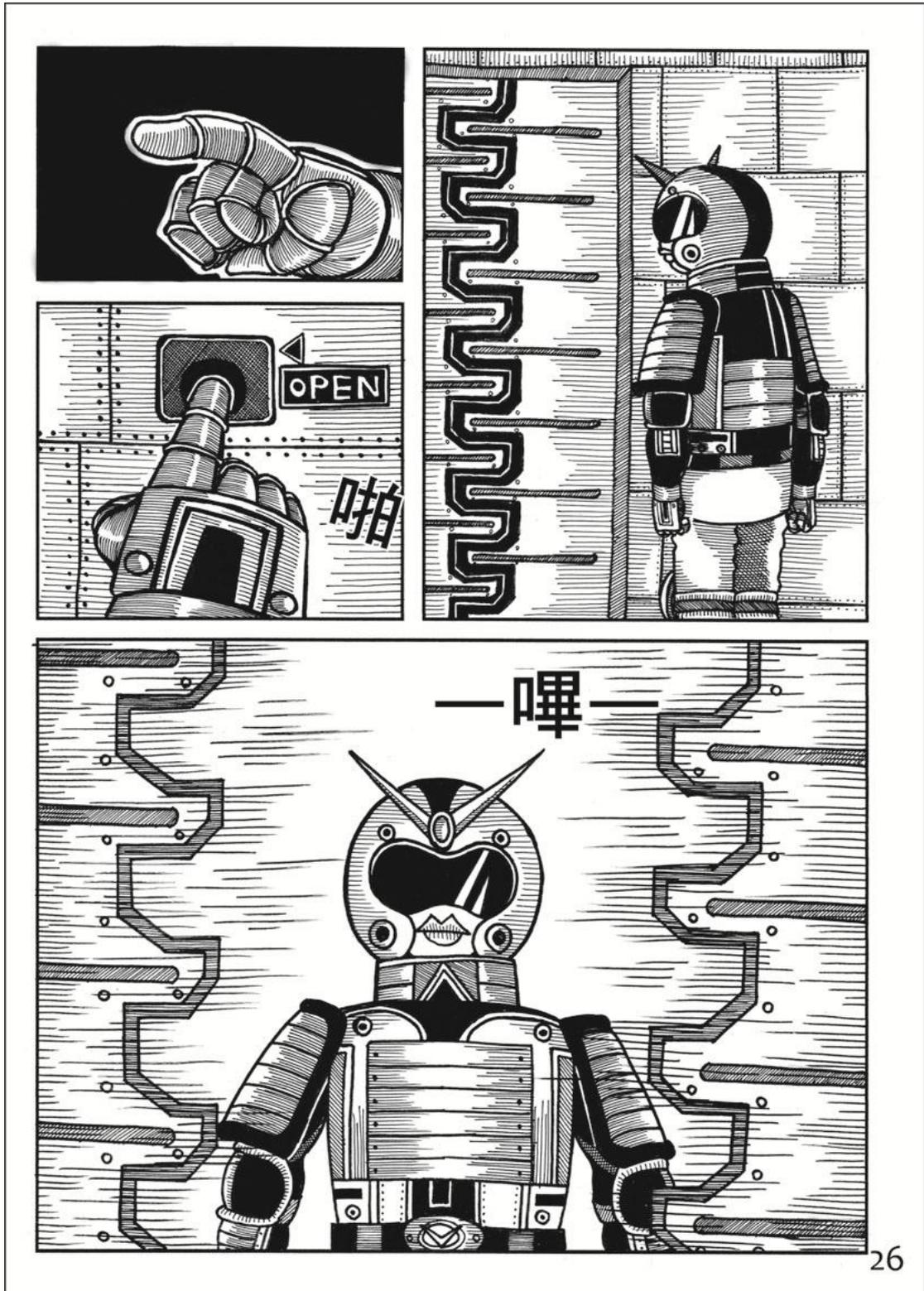
腳部裝備完成



篇章	出發吧！—06	頁數	25	圖編號	圖 3-43
作品說明	終於只剩下頭盔，慎重地將它拿起，並戴上。				



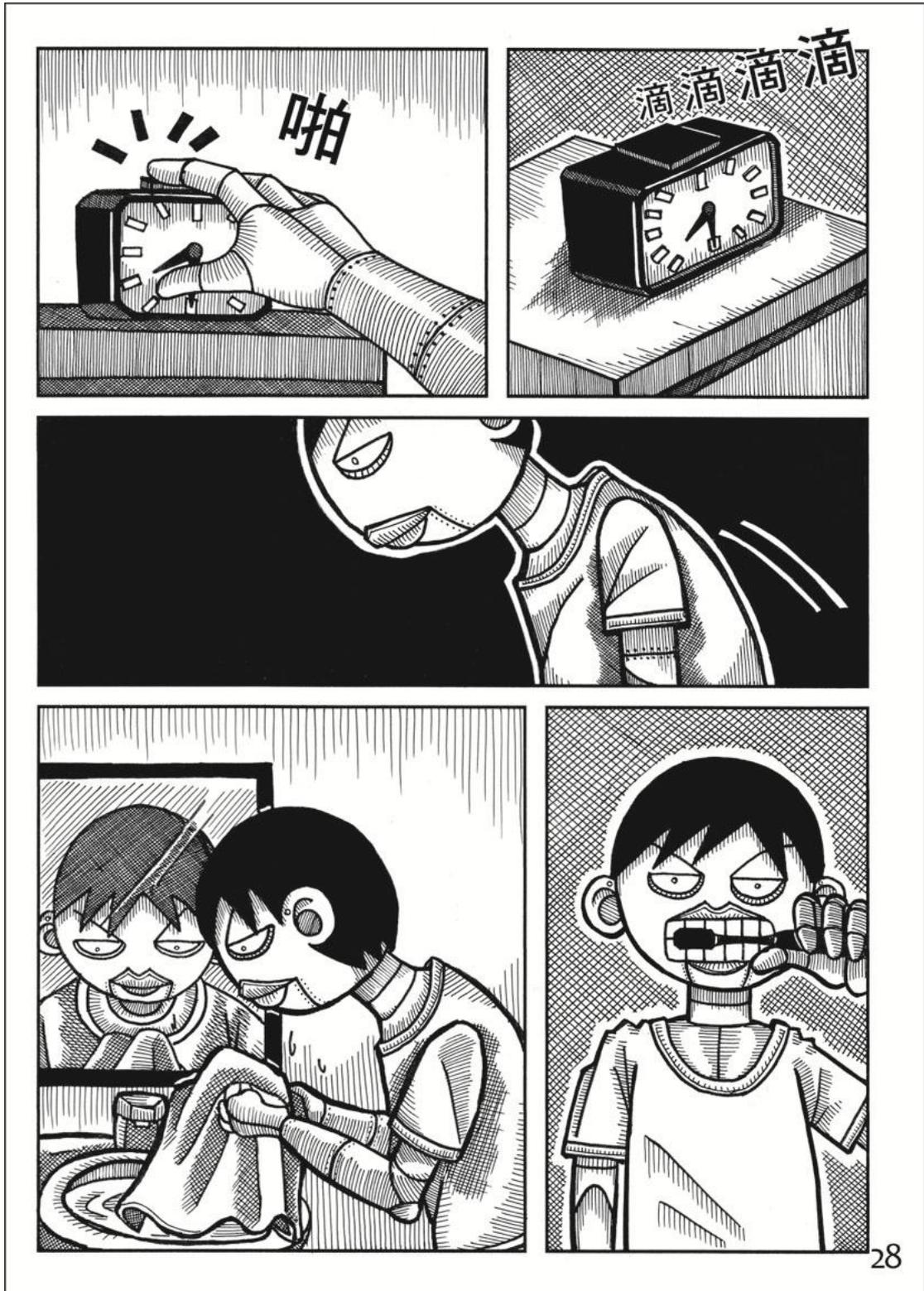
篇章	出發吧！—07	頁數	26	圖編號	圖 3-44
作品說明	駕駛員開啟了駕駛艙的開關。				



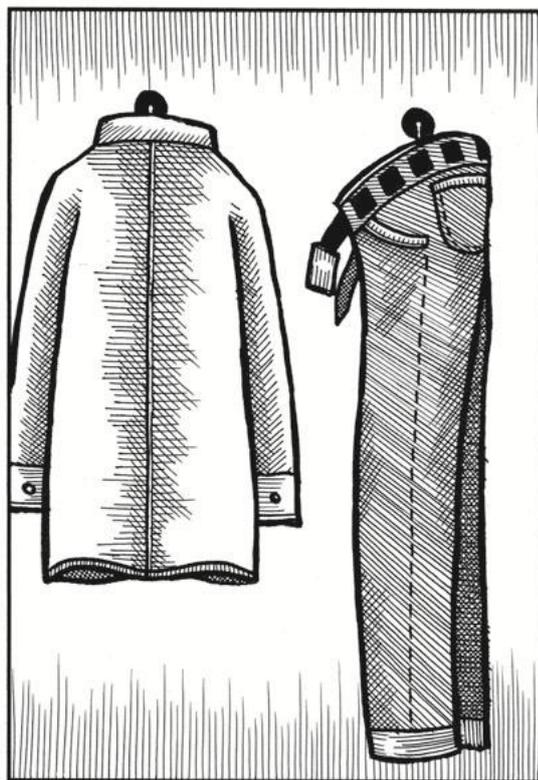
篇章	出發吧！—08	頁數	27	圖編號	圖 3-45
作品說明	駕駛員很有氣勢地朝駕駛艙前進，準備啟動機器人，為一日的生活作息展開準備。				



篇章	出發吧！—09	頁數	28	圖編號	圖 3-46
作品說明	鬧鐘響起，駕駛員所操縱的機器人啟動了，開始刷牙、洗臉。				

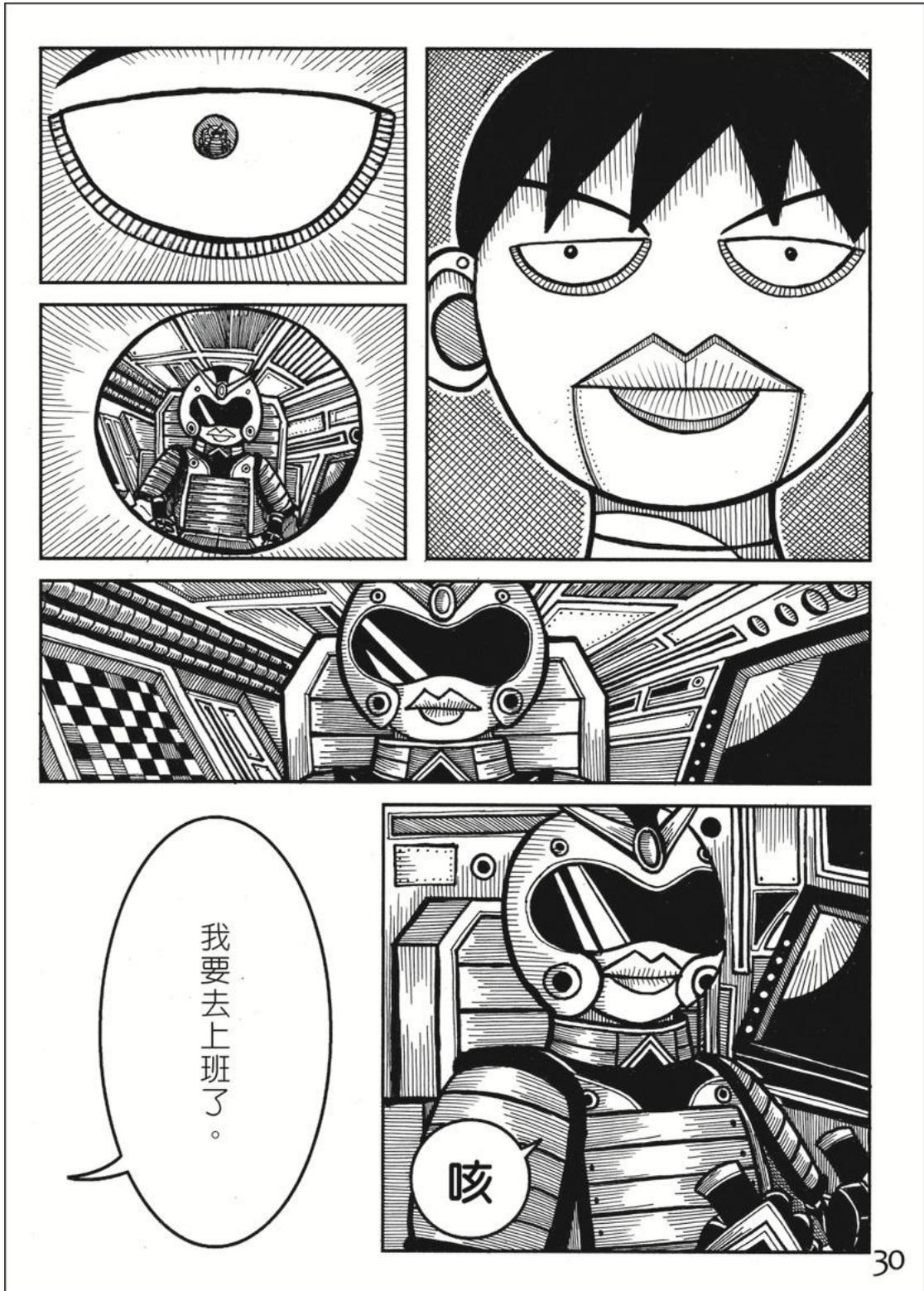


篇章	出發吧！—10	頁數	29	圖編號	圖 3-47
作品說明	梳洗過後，機器人開始著裝，並對著鏡子整治。				



29

篇章	出發吧！—11	頁數	30	圖編號	圖 3-48
作品說明	「從機器人眼中發現了實際的我的蹤影，出發去上班吧！」。 在人生中，往往需要經過許多準備，才能成就一件事。				



篇章	畫漫畫	頁數	31	圖編號	圖 3-49
作品說明	「作夢是學生的專利」。但我似乎在很早的時候就放棄了這個權利。				

我喜歡畫漫畫。

小時候曾立志要當漫畫家，但國中時從報紙中得知：
若在台灣從事漫畫行業，十之八九會三餐不繼，
我並不想這樣。

但我現在偶爾還是會畫漫畫，
因為這是少數我還辦得到的事。



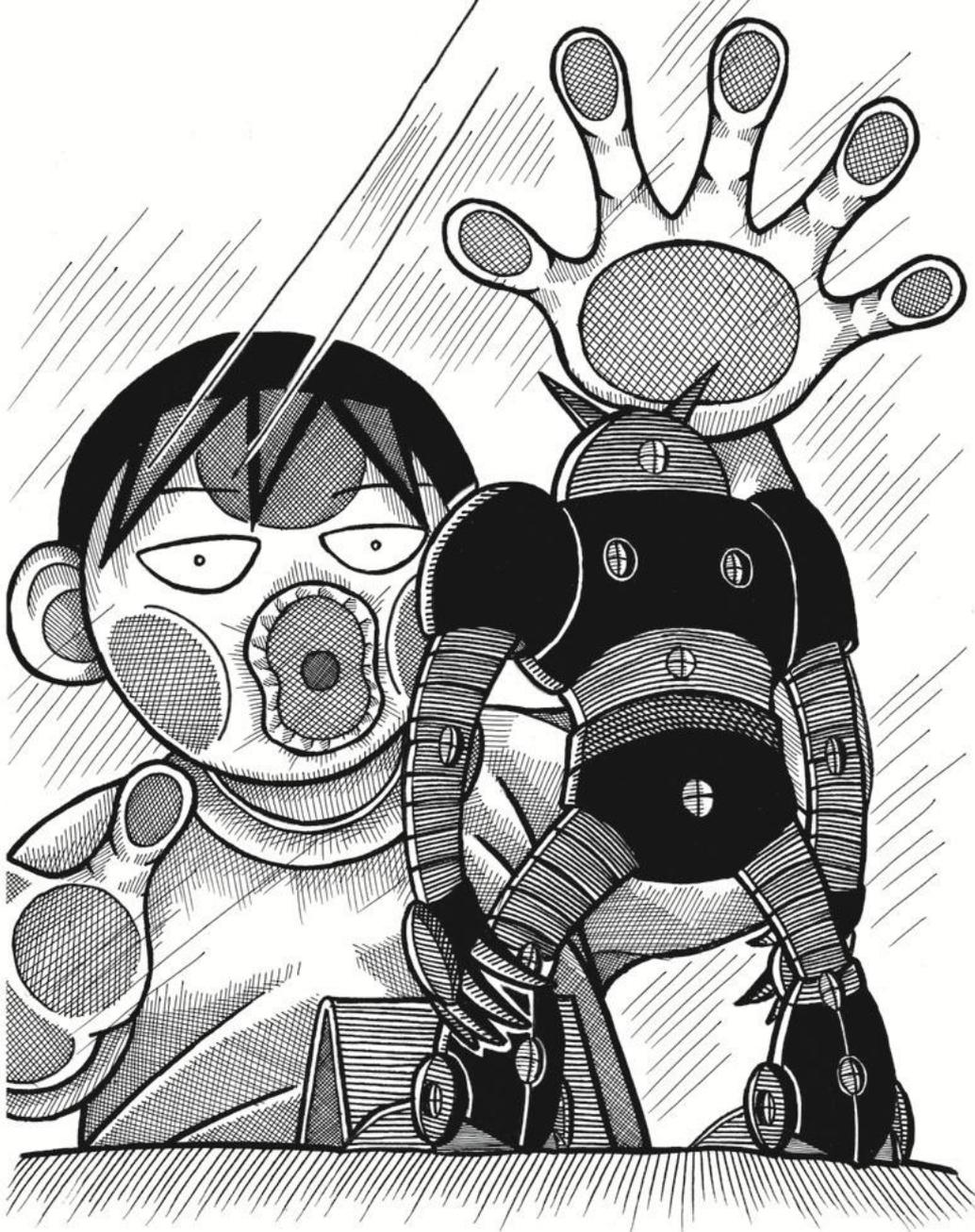
篇章	玩具與我—01	頁數	32	圖編號	圖 3-50
作品說明	或許幾千幾萬年後，考古學家挖到了我的房間，一定會驚訝我的玩具包裝之完整。「為未來的人們留下現今流行文化的完整線索，這是目前我所能做到的」。				

每個月我會把部份的薪水拿去買玩具。
 在拆封確認玩具完好無缺件後，我會用塑膠袋將其包覆，並與其它玩具一起推疊放置。
 雖然我買玩具，但並沒有想玩的欲望，而僅是想體會「擁有」的感覺罷了。



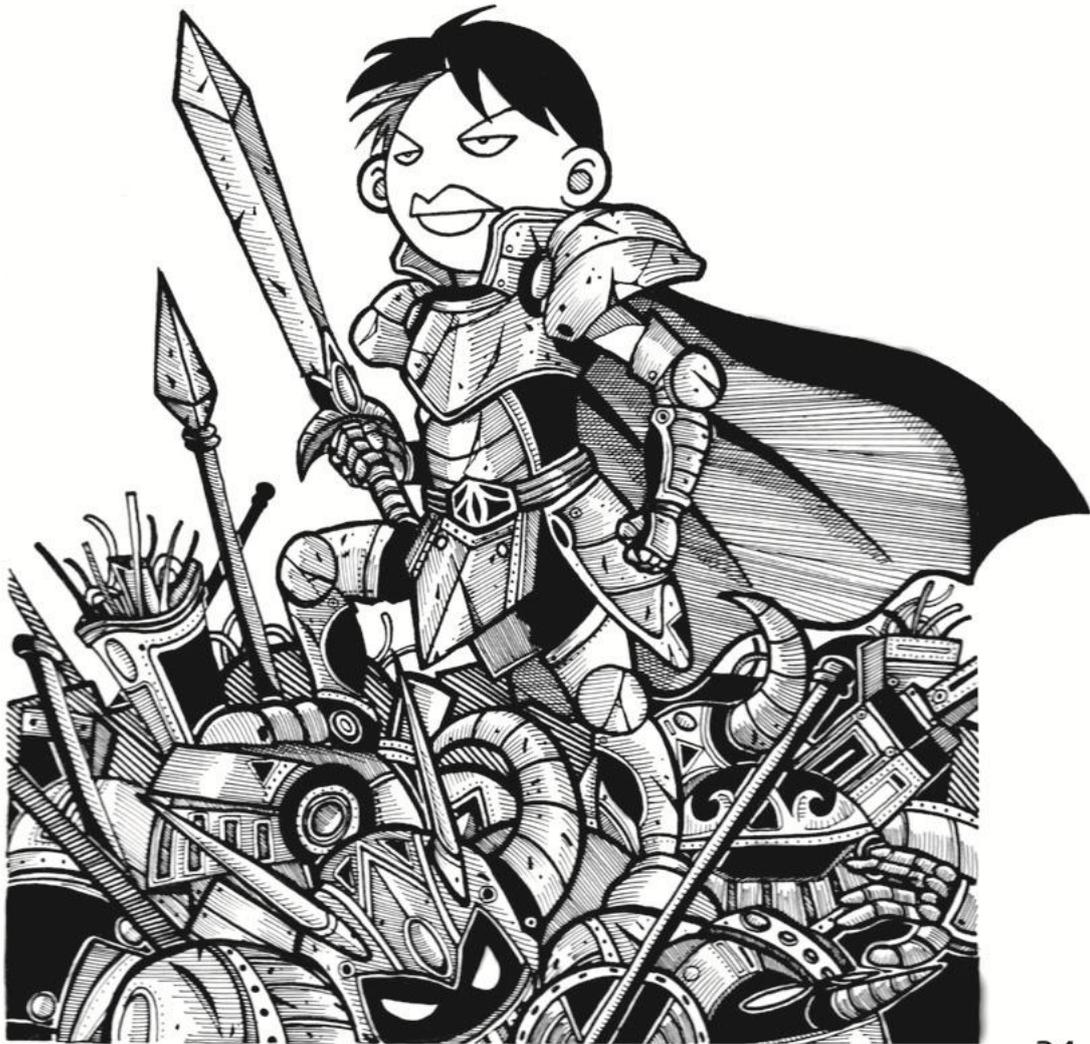
篇章	玩具與我—02	頁數	33	圖編號	圖 3-51
作品說明	記得有次跟母親一起看電視時，突然想起了自己擁有滿屋未拆封的玩具這件事，於是很嚴肅地跟母親說：「如果有一天我突然出了意外，記得請不要將玩具燒給我」。「那些玩具我都沒有玩過，如果就這樣被燒掉了，我會很心疼的」。				

偶爾還是會想念那塑膠袋下的玩具模樣，
但也只能到玩具店去觀賞那玩具原應有的展示姿態了。



篇章	我是戰士—01	頁數	34	圖編號	圖 3-52
作品說明	貌似主角的戰士，做作地擺出睥睨一切的姿態。				

03 我是戰士
I am a Warrior

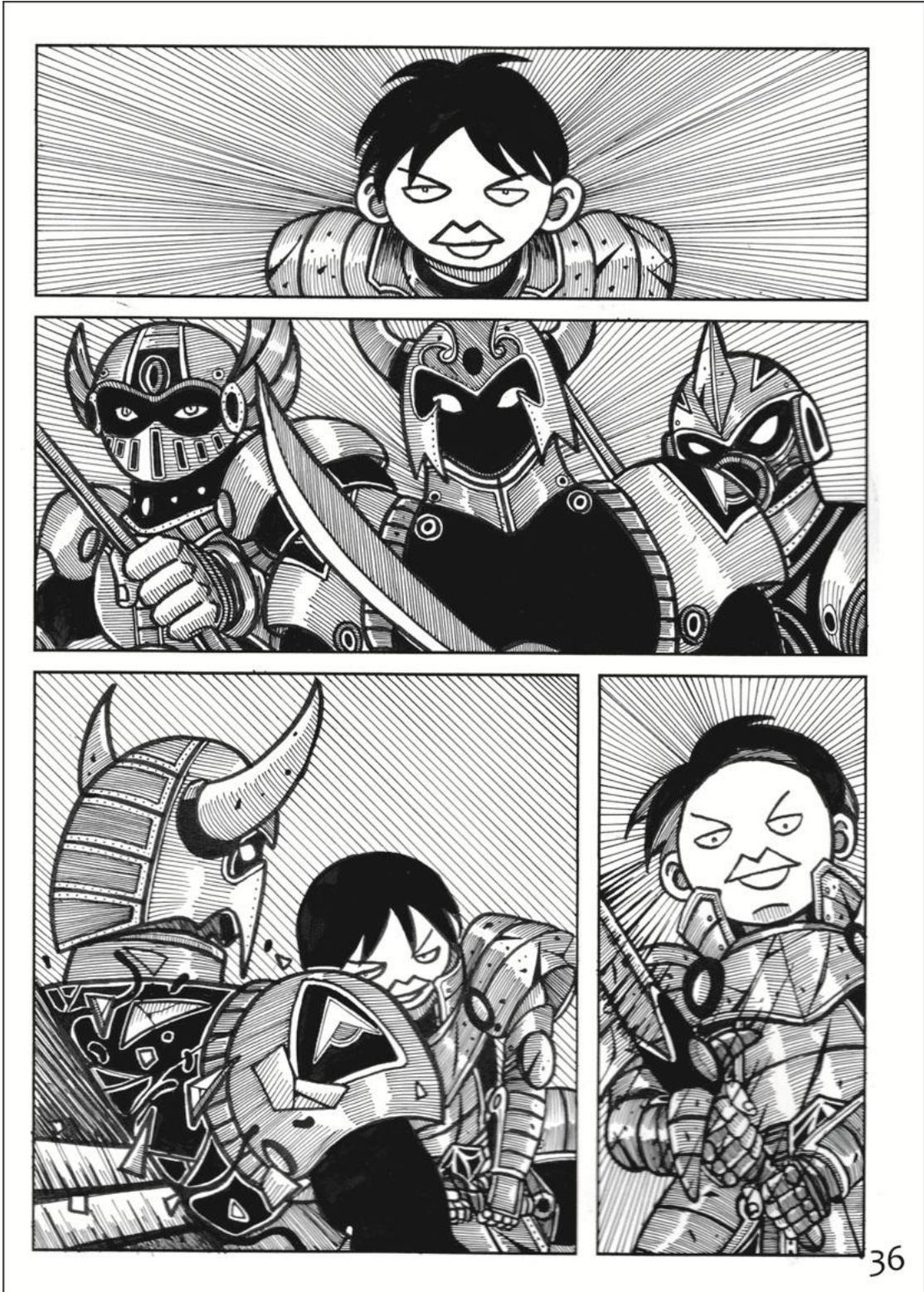


34

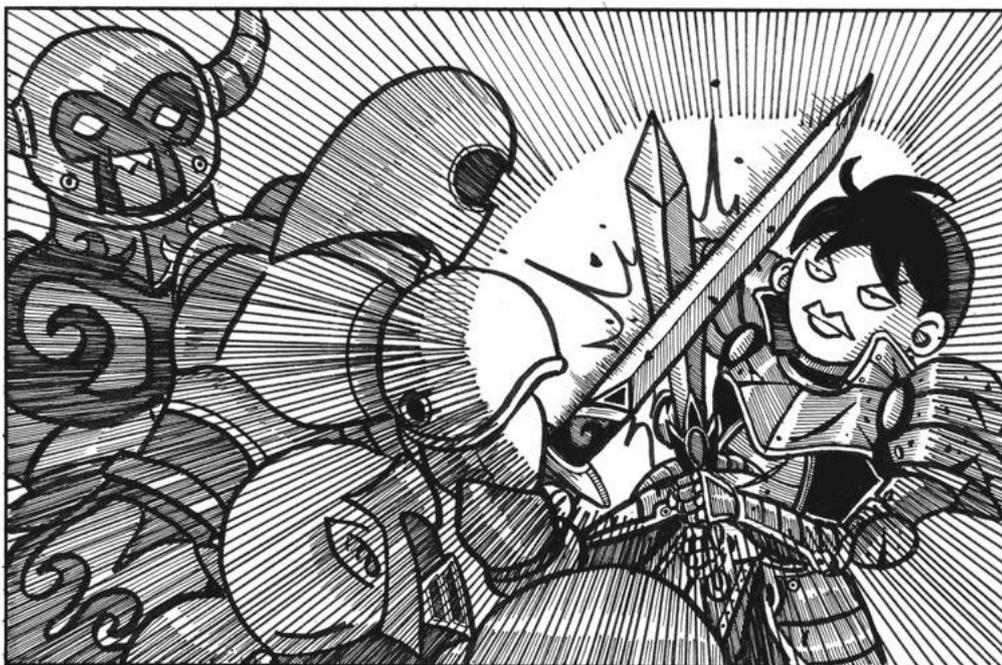
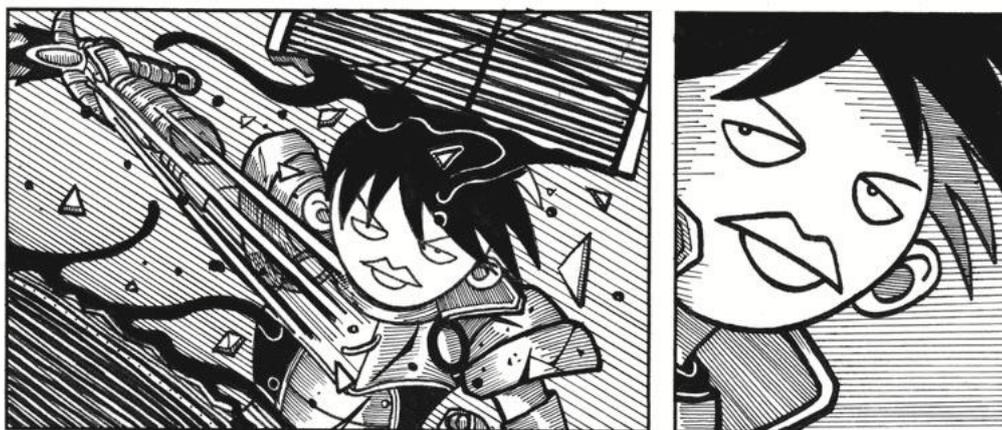
篇章	我是戰士—02	頁數	35	圖編號	圖 3-53
作品說明	闡明本篇故事的环境背景。				

「這是一個高度競爭的社會」。
於是，我們彼此爭鬥、殺伐；偶爾狼狽，卻仍咬牙前進。

篇章	我是戰士—03	頁數	36	圖編號	圖 3-54
作品說明	戰士出現了。並沒有說明任何的原因與意義，戰鬥突然間就展開了。				

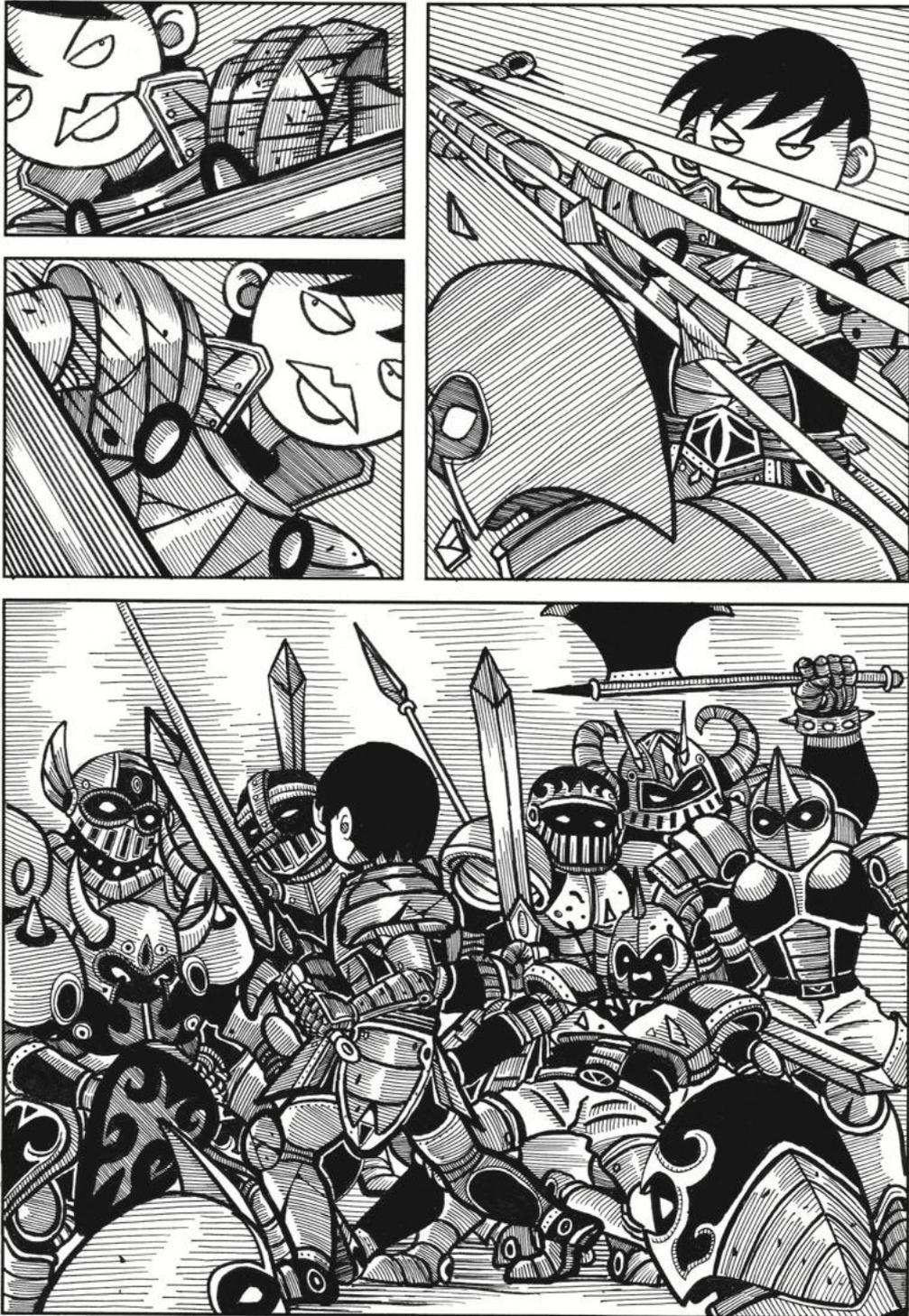


篇章	我是戰士—04	頁數	37	圖編號	圖 3-55
作品說明	不明就裡的戰鬥持續中，而戰士神色漠然地應戰著。				



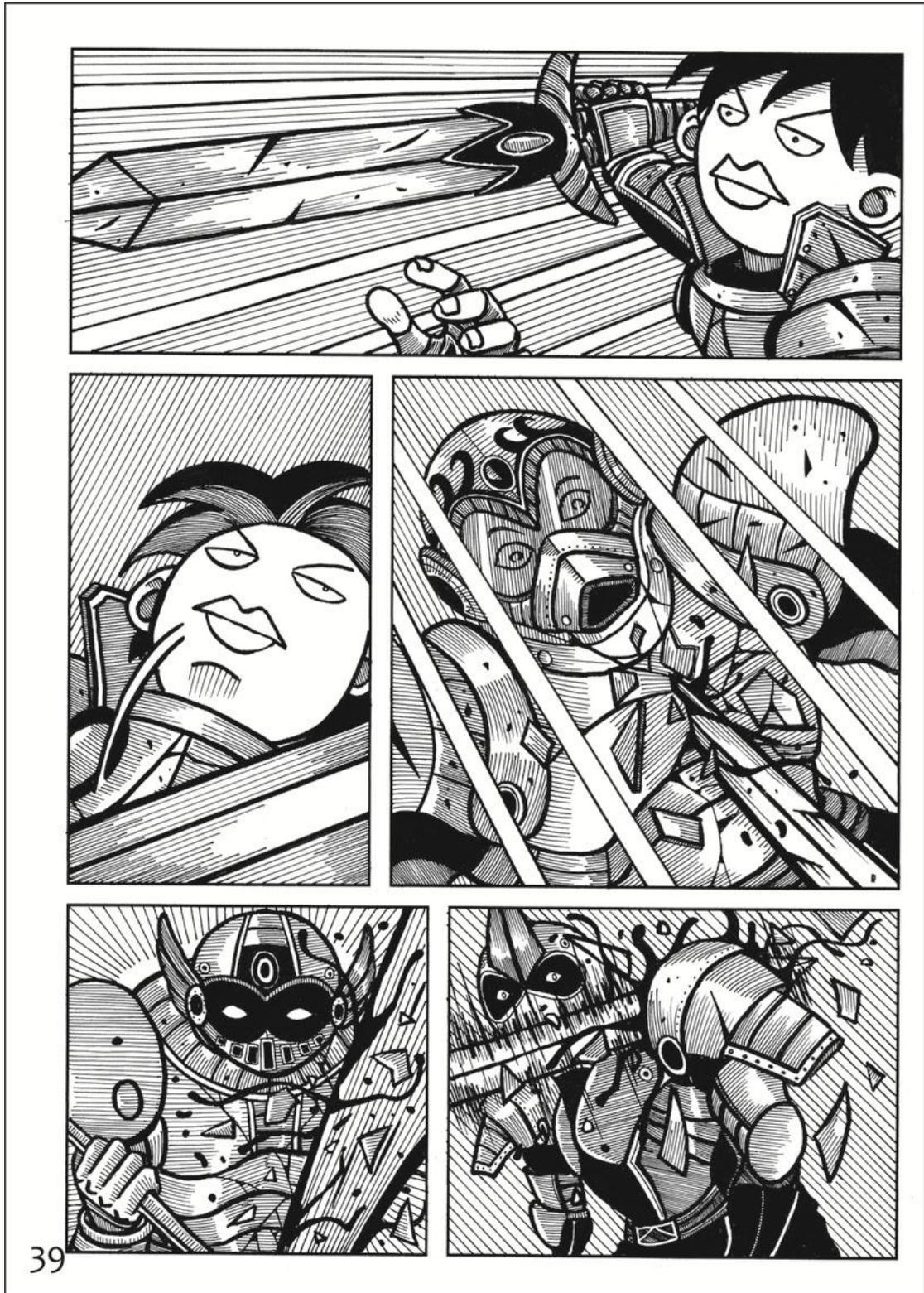
37

篇章	我是戰士—05	頁數	38	圖編號	圖 3-56
作品說明	即使力抗眾敵，戰士仍然奮戰不懈。				

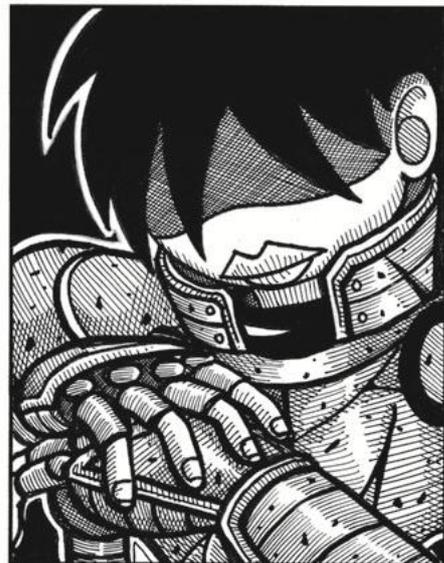
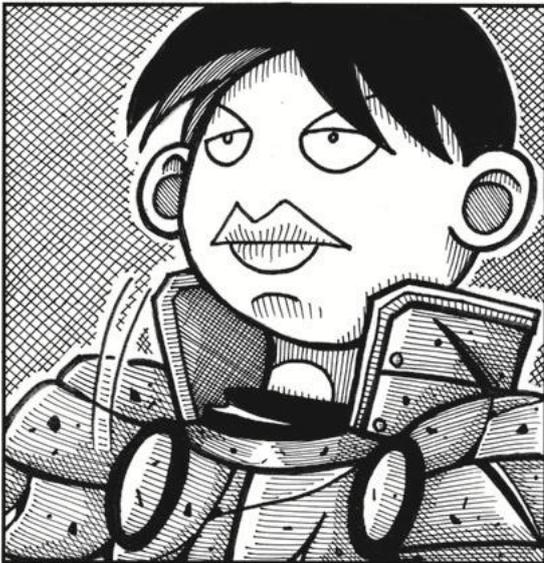
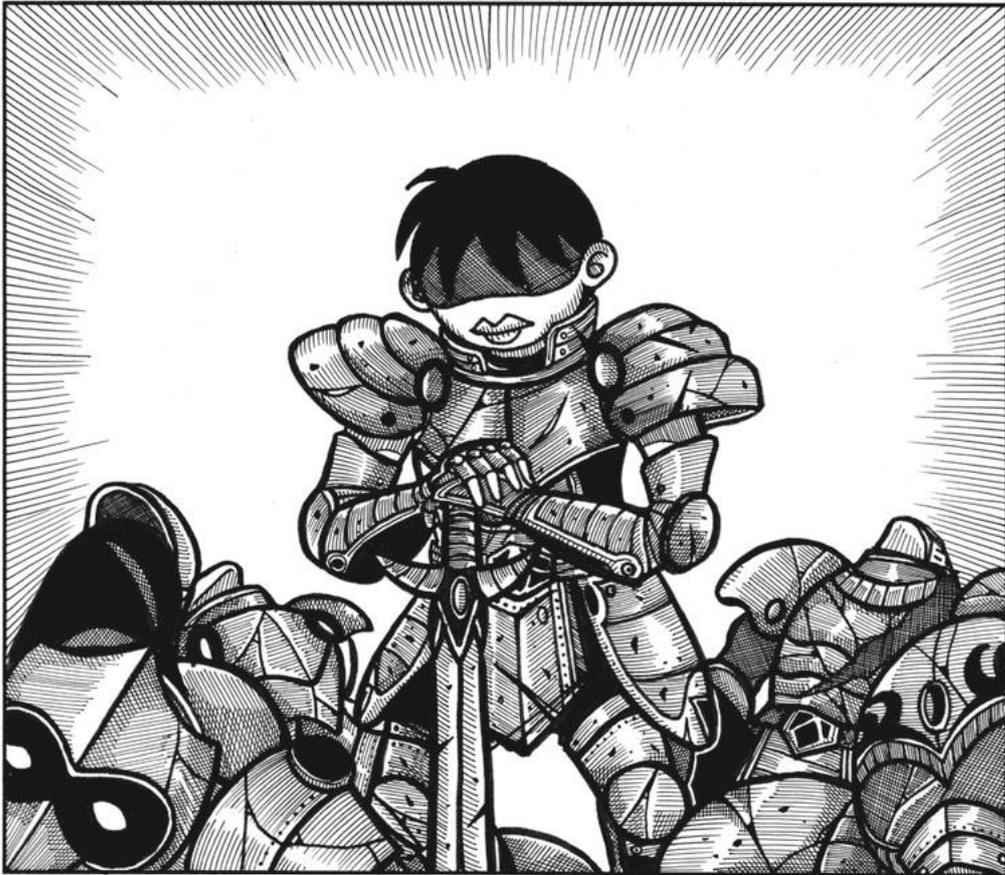


38

篇章	我是戰士—06	頁數	39	圖編號	圖 3-57
作品說明	戰士給予了敵人毀滅性的打擊，但是戰鬥的原因依然成謎。				



篇章	我是戰士—07	頁數	40	圖編號	圖 3-58
作品說明	戰鬥後，佇立喘息的動作，為原本絕望而無奈的氣氛，注入了些許積極的動力。「或許事情並沒有我們想像的那麼糟糕」。				



40

篇章	我是戰士—08	頁數	41	圖編號	圖 3-59
作品說明	「我好像有努力地活著」。「但，我為什麼要努力地活著？」				

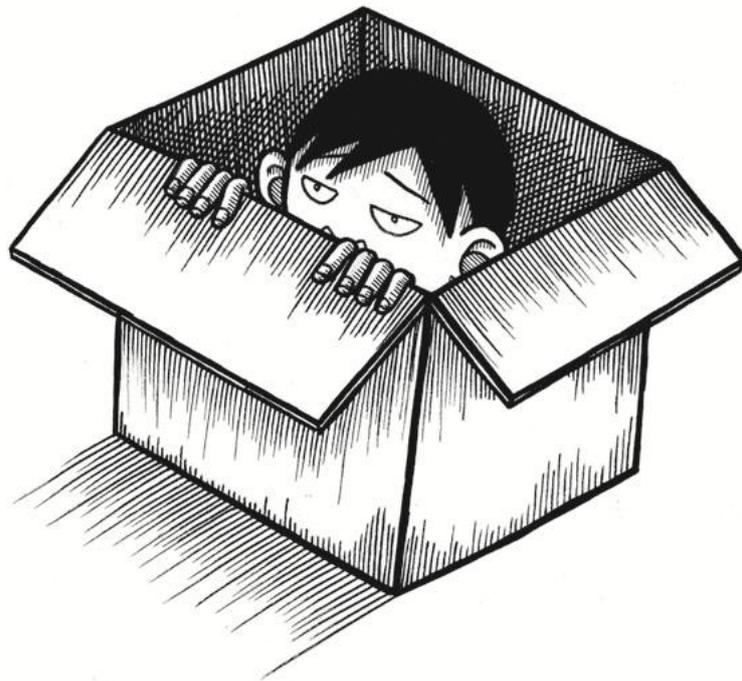


篇章	無限迴圈	頁數	42	圖編號	圖 3-60
作品說明	我總是在重複同樣的事情，「失敗中記取教訓」對我而言並不適用，以現在流行的用語來比喻：我是一位「瞎忙族」。				



篇章	紙箱中的人	頁數	43	圖編號	圖 3-61
作品說明	紙箱很脆弱，但我卻只能依靠它。說明個人對所有事物的強烈不安全感。				

膽小、自卑又陷入恐懼的我，
脆弱的紙箱卻是我唯一的依靠。



篇章	吸血鬼	頁數	44	圖編號	圖 3-62
作品說明	我沒有吸血鬼的飄逸、力量與不死之身，但卻跟他們一樣害怕陽光。				

就像吸血鬼懼怕陽光一樣，
於我而言，良好的人際互動是件困難的事。



篇章	寂寞腹語師	頁數	45	圖編號	圖 3-63
作品說明	可悲的是：有時候我會覺得手上的布娃娃是真的有生命。				

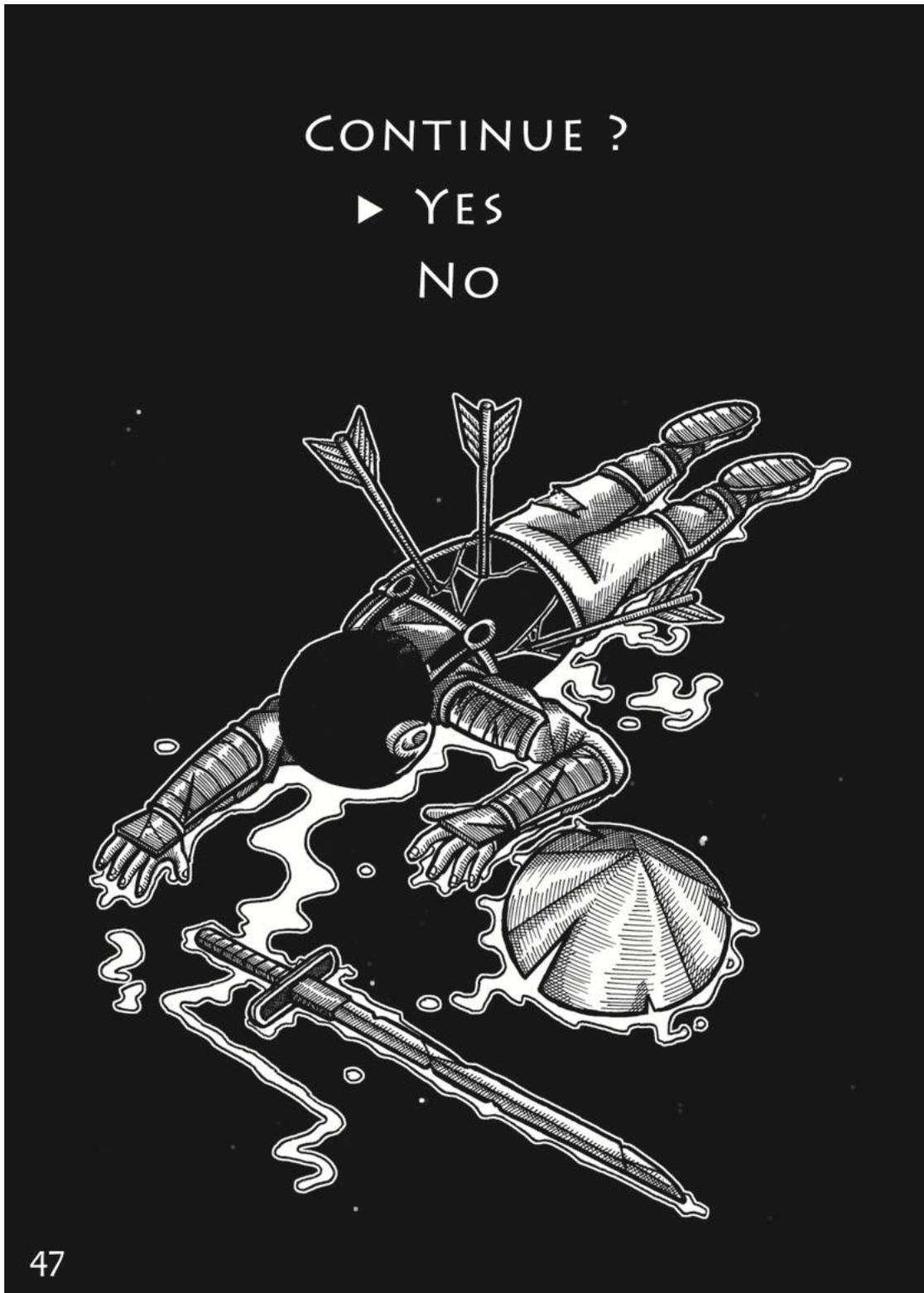
昏暗的燈光下，腹語師兩手持著布娃娃，
三方開始欣喜地交談。



篇章	蛻變	頁數	46	圖編號	圖 3-64
作品說明	隨著年紀增長與社會歷練的增加，覺得自己改變了很多。如果以蛻變來作比喻，我現在應該是處於「蛹」的階段。				

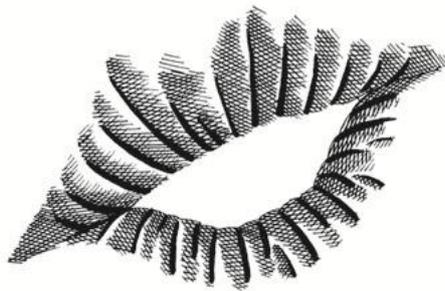


篇章	Continue?	頁數	47	圖編號	圖 3-65
作品說明	「可以選不要嗎？」				



篇章	Bye	頁數	48	圖編號	圖 3-66
作品說明	「Bye」				

Bye



48

第四節 展覽的呈現

本次畢業展為「四人聯展」，除了我之外尚有視傳及工設組的三位同學，展覽場地為金變堂（新竹市千甲路 54 號），該場地為裱框店內的一個展示空間，因裱框店徐老闆本身亦從事藝術創作工作，故在店內規畫了一個展覽空間，外借給想要舉辦藝術展覽的人使用，且並不收取費用，惟四周環境略顯偏僻。

本創作在原本的展示規劃上，應是畫作的裱褙與漫畫書的展示，但後來實際在展出時並未有漫畫書的展示。原因在於我並不想讓本創作在呈現形式上與市面上流行的漫畫太過類似，主流的漫畫內容通常是劇情緊湊且充滿娛樂性；但本創作內容敘述太偏向於個人的、瑣碎的、陰鬱的表現方式，若以一般的漫畫書方式呈現，或許會造成觀者太多錯誤的期待，故後來並未以書籍的方式展示。一般的認知中，相較於漫畫書，我們會對於牆上的畫作較為關注，且多會花費心力去找尋畫作中的理念與涵義。就如同 1960 年代源起於英國的普普藝術（Pop Art）之中的代表畫家李奇登斯坦（Roy Lichtenstein，1923-1997）一般，其將漫畫圖像（圖 3-67）自漫畫書中抽離，並將之若藝術畫作般地展示，為流行文化中的藝術價值重新定位。

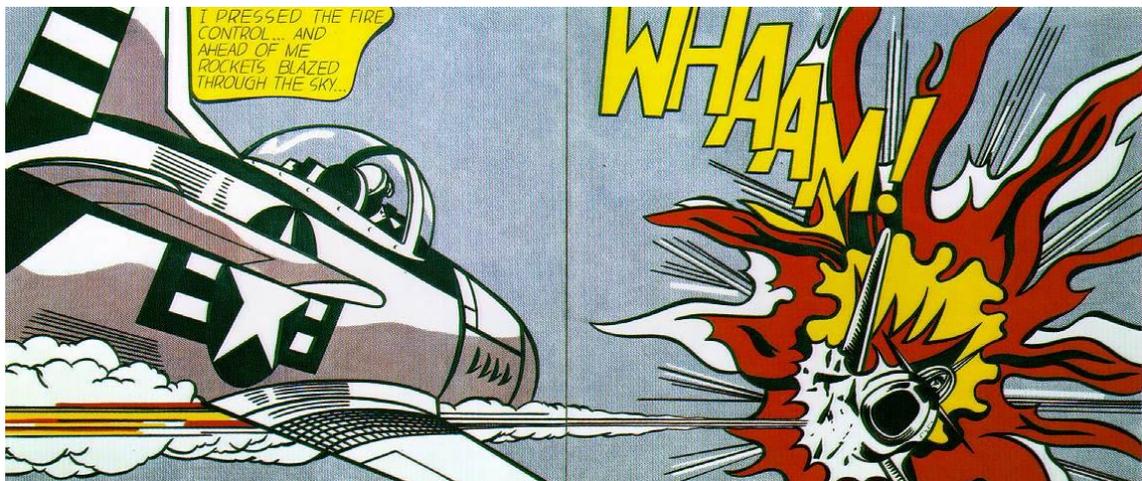


圖 3-67 〈Whaam!〉，Roy Lichtenstein，1963。

故本創作在展場的展示中，僅有畫作的展示（圖 3-68）、（圖 3-69），以期待觀者能投入更多的心思，理解或探詢我於創作中所想表達的情感與經驗。



圖 3-68 展覽照片(一)



圖 3-68 展覽照片(二)

第四章 結語

我是一個缺乏行動力的人，往往腦中雖有許多的想法，卻總無法將之具體呈現出來。懶散的個性讓我缺乏主見與生活的目標，甚至無法適時地表達自己的意見。藉由本次的畢業展，我得以將心中積存已久的想法以漫畫的方式表現出來。

一. 關於畢業創作

在展覽之前，曾將部分作品給周遭的朋友觀看，大部分的反應都是：「畫得很漂亮，但是我不明白你所要表達的意思」、「畫得太複雜了，看得眼花撩亂」……等。即使經過我的解說，仍會給予建議：「為什麼不畫得更簡單些、讓人更容易理解一點呢？」或「加上多一點對白或文字解說吧」。但是我有一位同學，在大學時是屬於那種性情特別、稍嫌陰沉的人，在她看了〈我是戰士〉這篇故事後，卻能準確的說出我所要表達的情緒與想法，當下我的心情是欣喜的，覺得「能被瞭解與接受的感覺真的很好」。

本創作並沒有刻意要把故事敘述得很複雜，更從未想過要考驗觀眾的理解能力或藝術涵養。事實上，我在繪製作品時，依靠的都是當時「直覺性」的感覺來作為繪製的內容。因此本創作中的許多的內容，大都未經過反覆的規畫與設計，故在表達的涵義多顯得淺顯，甚至太過細瑣。我並不是藝術家，也沒有太多崇高的理念和目標，而「讓簡單的事情用複雜的線條呈現出來」正是我個人特質的寫照。我常會把事情想得很複雜，但真正我所希望的只是一種渴望「被瞭解」或「被接受」的感覺。本創作中的內容敘述都是我真實的感受，而這種不明就裡、雜亂無章的表現方式，亦能確切地表現出我個人的特質與行事風格。如果規劃太過嚴謹或改變了圖像呈現的方式，那就不是我的漫畫創作了。雖然如此一來，想要獲

得他人認同或理解將變得更不容易，但這種找尋「同類」的過程卻是有趣的。

張春興（1994，p.128）在《教育心理學》中提及艾里克森（Erik H. Erikson）的「心理社會期發展論」（psychosocial developmental theory）：「在個體與社會環境的互動中，一方面由於他自我成長的需求，希望從環境中（特別是在人際關係上）獲得滿足，另一方面又不得不受到社會的要求（要求他必須遵守社會規範）與限制（禁止他不許率性而為），使他在社會適應上產生一種心理上的困難」。在艾里克森的理论中，稱「心理上的困難」為「發展危機」，而在不同的年齡階段會有不同性質的發展危機，若能夠解決與調適所面臨的危機，則人格將朝正面性的健全發展；反之，則將在不同的人生階段產生不同的心理障礙，如：缺乏信心、充滿失敗感、感到徬徨迷失與寂寞疏離、缺少生活意義……等。上述的理論，提供我對於檢視個人心理時的一些依據，而或許正是因為自小父母的忽視而造成了我心理上的發展危機。但是幸運的是，我自己能夠藉由畫漫畫的方式，試著去調適這種心理不平衡的狀況，縱然效果並不顯著，但至少沒有讓我走上極端的方向。經歷本次的畢業創作，所得的經驗或許能夠再稍減我一直以來的心理危機。

二. 個人未來的期許

近年來，或許是因為電腦繪圖的運用愈來愈普遍，手繪的作品有時反而變成了參與競賽時的一種優勢。98年1月時，永豐餘集團舉辦了面紙盒的塗鴉比賽，幸運地，我的參賽作品（圖4-1）成為6名優選之一。與本次畢業創作相同的是，當我在繪製這項作品前，並沒有經過太多的規劃設計，單純地只想到：「想要畫出不論在何時，人人都需要面紙的情況」，並且決定：我要用擅長的「線條風格」，把作品畫得很複雜，並將其名稱取為「un-complex」（簡單），而作品名稱不用具有相同意義「simple」的理由，在於：我想讓人第一眼見到這個面紙盒時，覺得

眼花撩亂，符合名稱中所含的部分單字「complex」（複雜），但因為複雜的面紙盒內裝的是純白的面紙，故在名稱前再加上「un」來加以否定，代表著「uncomplex」（簡單）與「complex」（複雜）同時並存，或可以解釋成：「外表看起來很複雜，內心卻很簡單」，就像我的個人特質一樣。

雖然沒有機會成為一位職業漫畫家，但在未來，或許我可以當一位圖文插畫家。

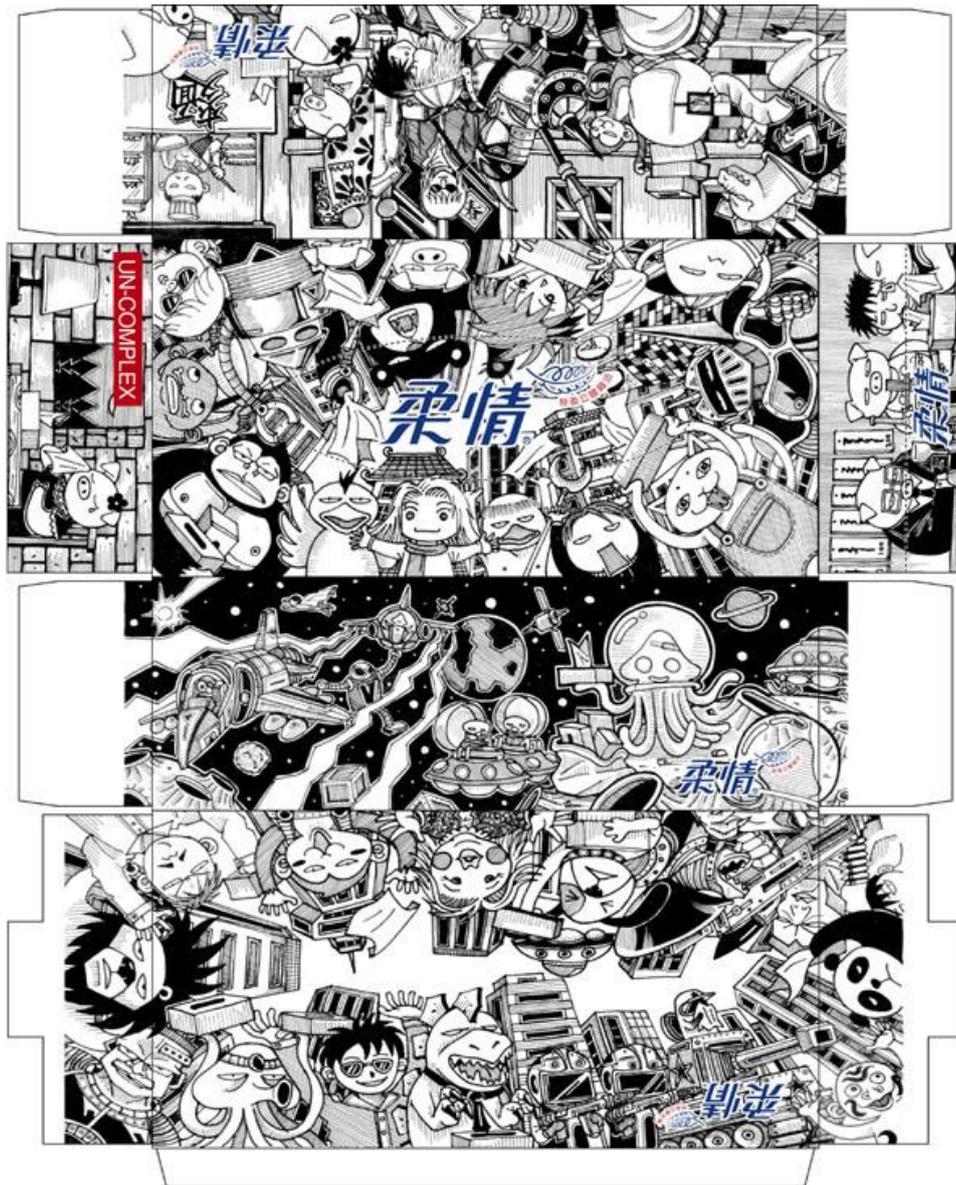


圖 4-1 面紙盒設計展開圖

參考書目：

中文部分：

- 一可、未名、王軍 主編，《小人書的歷史》，重慶市：重慶書局，2008。
- 林曼麗 著，《台灣視覺藝術教育研究》，台北：雄獅，2000。
- 汪家明 著，《豐子愷傳》，台北：世界書局，1996。
- 劉昌元，《西方美學討論》，台北：聯經，1986。
- 高震峰，《流行文化對藝術教育的衝擊與意義—從趴趴熊的例子談起》，《世界教育論壇（七）》。(pp.328-337)，2002。
- 陳仲偉 著，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，台北：唐山，2004。
- 陳仲偉 著，《台灣漫畫文化史》，台北：杜葳廣告，2006。
- 陳育淳，《大眾文化對兒童繪畫發展的影響》，國立彰化師範大學藝術教研究所碩士論文，未出版，2000。
- 黎明海、譚祥安、嚴劍萍、林嵐 合著，《香港流行文化與視覺藝術教育》，香港：香港特別行政區教育統籌局，2002。
- 李賢文 等著，《漫畫百寶箱—自編·自導·自演》，台北：雄獅，2000。
- 李衣雲，《我與漫畫的同居物語》，台北：新新聞，1999。
- 李天鐸 主編，《日本流行文化在台灣與亞洲（I）》，台北：遠流，2002。
- 邱淑雯 主編，《日本流行文化在台灣與亞洲（II）》，台北：遠流，2003。
- 洪德麟 著，《台灣漫畫閱覽》，台北：玉山社，2003。
- 洪德麟 著，《台灣漫畫四十年初探》，台北：玉山社，2003。
- 蕭湘文 著，《漫畫研究—傳播觀點的檢視》，台北：五南，2002。
- 蕭嘉猷，〈連環圖畫視框的心理意象導向構成探討〉，載於《商業設計學報》第5期，2001。

Paul Gravett 著，連惠幸 等譯，《日本漫畫 60 年》，台北市：西遊記文化，2006。

西文部分：

Scott McCloud, 1993, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Collins.

Inge. M. Thomas, 1990, *Comics as Culture*. University Press of Mississippi.

Mario Saraceni, 2003, *The Language of Comics*, London: Routledge.

