

國立交通大學
應用藝術研究所
碩士論文



研究生：柯淑慧
指導教授：陳一平 博士

中華民國102年7月

莫名，奇妙

研究生：柯淑慧

指導教授：陳一平

國立交通大學應用藝術研究所 碩士班

摘要

此篇論文，整理我從2004到2013年關於寶卡卡這個角色的起源與成長，反映我在不同時期的生活與人生觀。

《莫名，奇妙》為論文名稱，取自成語「莫名其妙」，意指事情很奇怪，說不出道理來。並以「奇妙」取代「其妙」，象徵我在創作的歷程中心境的轉換，如何從困頓、迷惑到覺得一切如變魔術般的奇妙。Poly是多元、多樣的意思；Chromatic是有色的、彩色的、充滿顏色的意思。Polychromatica則是結合兩者，並加以拉丁化的新字，意思是多彩繽紛的名詞。

本文第一章 緒論，將創作過程與生活事件整理後以時間軸表示各個時期所關注的議題。第二章 創作緣起，介紹寶卡卡這個角色的由來與風格的確立。第三章 小方塊系列，講述這系列作品的產生及分類論述。第四章 夢想的實現，介紹在芬蘭交換學生時受北歐漫畫家影響以及回國後作品風格的轉變。第五章 結論，當初進研究所前的期許與達到目標後的反思，並設立下個階段的方向。

Polychromatica

student : Shu-Hui Ko

Advisors: Dr. I-Ping Cheng

Institute of Applied Arts
National Chiao Tung University

ABSTRACT

This essay is a retrospective of the origin and growth of Pokaka, a character in my comics who reflects my life and my view of life during different periods.

“Polychromatica” means things happen without reason and expectation, symbolizing my mind’s transition from feeling frustrated and puzzled to thinking that everything that happen is as peculiar as magic. Poly means various and diverse, while Chromatic means colorful. The word “Polychromatica” is a latinized compound noun from these two words, meaning colorfulness.

The first chapter, “Introduction”, summarizes the issues of different periods through a timeline which shows the correlation between my creation phase and life stage. The second chapter, “The origin of creation”, introduces the origin and the style of Pokaka. The third chapter, “Grid series”, investigates the origin and classification of this series of works. The fourth chapter, “The fulfillment of dream”, introduces the influence of Northern European artists during my study as an exchange student in Finland, an experience that has impacted my creation style. The last chapter, “Conclusion”, is about my own expectations before entering graduate school, and the introspection after accomplishing the goal. All of these point out a direction of my next phase.

誌謝

謝謝我的大哥，一直無私的奉獻，一直給我經濟上的援助讓我能順利完成學業和出國念書的夢想。他在我一度想休學時給我很大的力量繼續念書。

我的二哥，他的勇氣與改變，也改變了手足間的氣氛，

我的妹妹，每次在我想大哭時都是第一個接到我電話並聽我講話的人，並且理智的幫我分析且給失去目標的我一個方向。

我的父母，從小就讓我們做自己喜歡做的事。

謝謝曾經深愛過的人，讓我更懂得什麼是愛。

謝謝芬蘭的一切，讓我覺得世界好大好多人好多。

謝謝所有的粉絲們，讓我覺得寶卡卡是個明星並且更努力充實自我！

謝謝謝鴻均老師，帶領我進入創作之路。

謝謝交大應藝所，讓我又找回了自己。尤其是陳一平老師和賴雯淑老師，你們的溫暖與包容，總是讓我感動，你們的智慧與愛，是我一直要學習的目標。

還有一個重要的人物，老天爺，謝謝你聽見我的聲音！



目錄

頁次

中文摘要	i
英文摘要	ii
誌謝	iii
目錄	iv
表目錄	v
圖目錄	vi
第一章、緒論	1
第二章創作緣起	2
2-1 壁虎的出生	2
2-2 寶卡卡成型	4
2-3 寶卡卡名字的由來與介紹	7
第三章、小方塊系列	8
3-1 喃喃自語圖像日記	8
3-2 配角/小蝸的出現	11
3-3 危機與轉機	12
3-4 Facebook粉絲團的研究與影響	14
3-5 配角/小蝸的消失與意義	16
3-6 延伸動畫作品	19
第四章 夢想的實現	22
4-1 芬蘭交換學生	22
4-2 北歐漫畫家對我的影響	27
第五章 莫名，奇妙	32
5-1 漫畫形式	32
5-2 漫畫主軸	35
5-3 家人角色建立	40
5-4 公仔製作過程	41
5-5 展覽呈現	44
5-6 展覽檢討	50

第六章 結論.....51

參考書目52

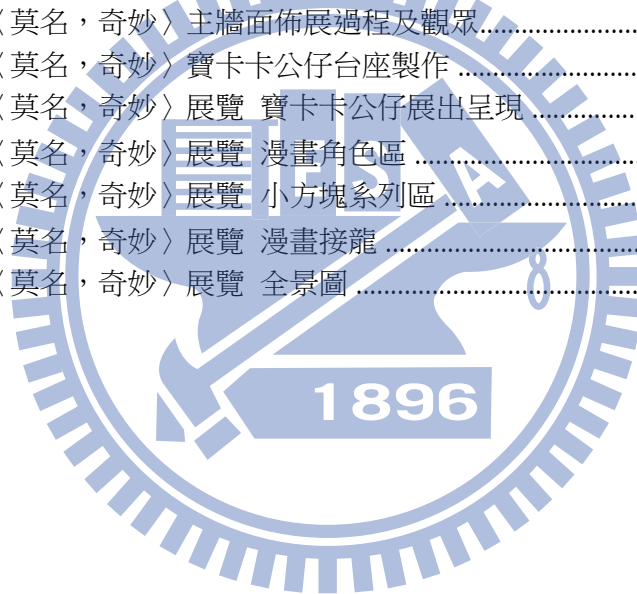
附錄一53



圖目錄

【圖1】	Bosch, Hieronymus, 人間樂園〔The Garden of Earthly Delights〕	3
【圖2】	死神的勝利〔The Triumph of Death〕	4
【圖3】	KAKA 大學畢業製作的主要四幅作品	5
【圖4】	KAKA 畫具與顏料	5
【圖5】	KAKA 創意市集擺攤	6
【圖6】	KAKA 隨手塗鴉作品	7
【圖7】	Facebook粉絲團寶卡卡簡介	7
【圖8】	KAKA 〈分手後的那幾天〉	9
【圖9】	KAKA 〈辦公室系列〉	10
【圖10】	KAKA 〈游泳系列〉	11
【圖11】	Where's Wally?	11
【圖12】	KAKA 〈小蝸系列〉	12
【圖13】	KAKA 〈告別紀念〉個展-1	13
【圖14】	KAKA 〈告別紀念〉個展-2	13
【圖15】	Facebook 〈寶卡卡卡一起〉粉絲年齡統計圖	15
【圖16】	Facebook 〈寶卡卡卡一起〉粉絲所在國家統計表	15
【圖17】	KAKA 〈烏龜系列〉	17
【圖18】	KAKA 〈冰山美人〉	17
【圖19】	電影《浩劫重生》中的Wilson排球	18
【圖20】	KAKA 〈你怎麼了?〉動畫-1	19
【圖21】	KAKA 〈你怎麼了?〉動畫-2	20
【圖22】	KAKA 〈你怎麼了?〉動畫-3	20
【圖23】	Blu的作品網站	21
【圖24】	KAKA 在德國猶太博物館中許願樹寫下的願望	22
【圖25】	KAKA 〈許願系列〉	22
【圖26】	Aalto University外觀與漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus	23
【圖27】	漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus內部	24
【圖28】	漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus的漫畫區	24
【圖29】	FINNISH COMICS ANNUAL 2012	25
【圖30】	Helsinki市立圖書館入口處與漫畫區	25
【圖31】	非常吸引人的漫畫展海報	26
【圖32】	Amanda Vähämäki自畫像	27
【圖33】	Amanda Vähämäki在漫畫展中的作品	28
【圖34】	Michelangelo Setola 作品	29
【圖35】	"Souvlaki Circus" by Amanda Vähämäki and Michelangelo Setola	29

【圖36】	Emelie Östergren, The story of a girl	30
【圖37】	KAKA 〈 food系列 〉	33
【圖38】	KAKA 《 莫名，奇妙 》繪製過程	33
【圖39】	William Kentridge, "Felix in Exile," 1994.	34
【圖40】	使用的材料	34
【圖41】	KAKA 《莫名，奇妙》頁6	37
【圖42】	KAKA 《莫名，奇妙》頁7	38
【圖43】	KAKA 《莫名，奇妙》頁10.....	39
【圖44】	KAKA 《莫名，奇妙》彩色頁 頁15~18	40
【圖45】	寶卡卡公仔第一隻與第二隻	41
【圖46】	公仔製作順序	41
【圖47】	媽媽公仔臉上的痕跡	42
【圖48】	妹妹公仔上色前與上色後	43
【圖49】	寶卡卡公仔各式動作	43
【圖50】	〈莫名，奇妙〉展覽時使用的幻燈片與幻燈機.....	46
【圖51】	KAKA 〈莫名，奇妙〉主牆面佈展過程及觀眾.....	46
【圖52】	KAKA 〈莫名，奇妙〉寶卡卡公仔台座製作	47
【圖53】	KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 寶卡卡公仔展出呈現	47
【圖54】	KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 漫畫角色區	48
【圖55】	KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 小方塊系列區	48
【圖56】	KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 漫畫接龍	49
【圖57】	KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 全景圖	50



表目錄

【表1】 kaka創作時間軸	1
【表2】 《莫名，奇妙》人物角色介紹	40

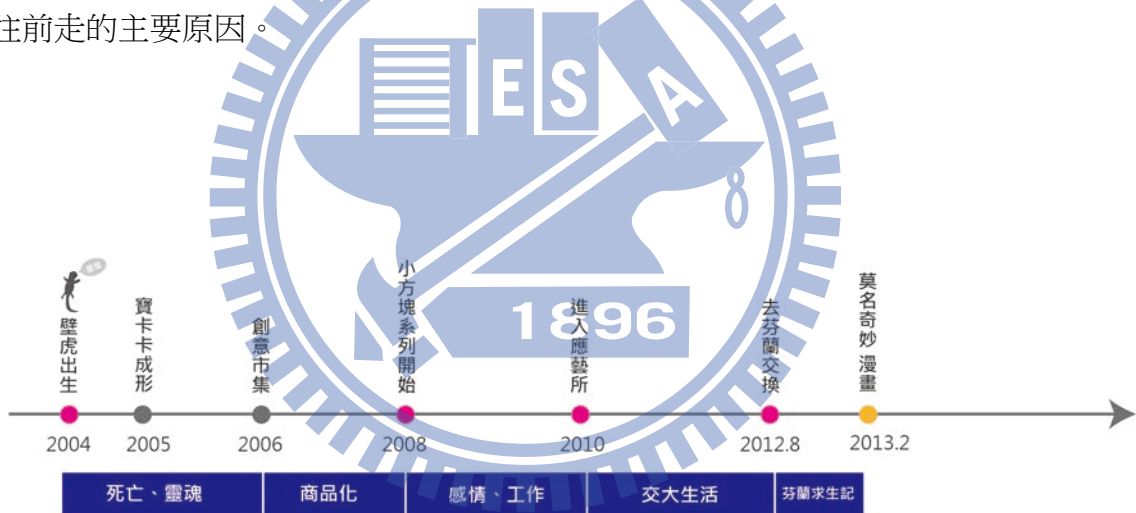


第一章、緒論

寶卡卡 (Bokaka) 是我漫畫裡的主角，牠是一隻壁虎，也代表我自己。在現實生活中，我以卡卡 (KAKA) 自稱，但卡卡與寶卡卡彼此互相指涉。

我將十年的創作過程以時間軸表示，其中紅色圓點是重要的轉捩點，包含了壁虎出生 (畫作中主角寶卡卡這個角色的起源)、小方塊系列、進入應藝所、去芬蘭當交換學生。藍色方塊所描述的，是每段時期所關注與探討的議題，從關注生死、作品商品化、感情與工作、交大生活、到最近期的芬蘭求生記，詳細的內容將會在此論文中闡述。黃色圓點則代表目前所在的位置。

之所以用時間軸表示，是因為我的創作一直以來都與自身的生活密切相關，是在反映當下的生活狀態，因而用圖表方式讓自己更清楚創作的脈絡。現在看來也許曾經在那個時間點認為是極糟的事情，似乎都是深具意義的，亦是讓自己的創作之路繼續往前走的主要原因。



(表一) KAKA創作時間軸

第二章、創作緣起

2-1 壁虎的出生

動物主題通常象徵著人類原始本能特質。即使是文明人，也必須認識到自己本能驅力的暴力性，以及在面對潛意識迸發出那些難以駕馭的情緒時，他們本身其實無能為力。¹

寶卡卡最早出現於2004年，大三油畫創作課時，有一次的主題〈我的動物性〉。我開始思考「內在的我」這個問題，什麼動物最能代表我自己？以下幾點，讓我選擇壁虎²作為自身的代表：

- 1.外型—人的軀體，若是褪去了衣服和毛髮，其實跟壁虎很像，只是少了尾巴。
- 2.個性—牠獨居，總是在天花板或牆壁的角落出現，默默地觀察世界。
- 3.生態—居無定所。
- 4.連結—上大學前都住在南部，家中壁虎極多，對家與家人的思念，常伴隨著家中壁虎的點滴，印象很深的一幕是全家人在客廳看電視，突然一隻壁虎從天花板掉落，全家大笑了好久。

之後適逢親人過世，我與兄妹在處理家中事務後，各自住在不同的地方，當時覺得自己是個無家可歸的壁虎。親人突如其來的離開，這種心情的下墜感，就像是原本依附在牆上的壁虎，突然間失足從天花板掉下來，牠軟軟地隨著地心引力和地面碰觸，沒有砰地聲音，也沒有因此而死亡，白肚子向上幾秒後，又會翻身爬走，本能告訴牠要繼續往上爬才有食物吃。下一次的天花板之行，壁虎知道要更小心翼翼地依附在天花板，但永遠不知道什麼時候又會再度掉下來，久而久之，牠習慣了這種猛然掉下來的感覺，並不再受到驚嚇，甚至對這件事沒有感覺了，巧妙地快速轉身翻肚，匍匐前進，繼續向上爬行等待蚊蟲！

那陣子我變得很孤僻，於是開始將所有的情緒與悲傷發洩在創作上，除了打工，我幾乎就是待在油畫教室創作。當時創作的內容，主要是在探討靈魂、生命與死亡。

¹ 卡爾·榮格(CARL G. JUNG)著·黎惟東 譯·《人類及其象徵》·台北市：好時年，1983·頁296。

² 壁虎，又稱守宮、簷蛇、蠍虎子、蠍勒虎子（可能特指蠍虎）或四腳蛇，是中小型的蜥蜴，4cm到40cm左右，在溫暖的地區、叢林、沙漠都有分布，以至全世界的熱帶和亞熱帶國家地區的各家各戶有簷簷小洞的地方都可以發現其蹤跡，但由於壁虎是季節性動物，溫度於攝氏11度或以下的環境下仍然活動的話就會死去，所以一般在亞熱帶地區生活的壁虎，每逢冬季就會躲起來冬眠，故此壁虎比較少見於溫帶和寒帶等寒冷地區。（參wikipedia·13, June, 2013）

這時候影響我的藝術家有中世紀的Bosch³、Bruegel⁴，在他們的畫作中，似乎可以進入地獄的世界中一窺究竟，精細誇張的人物表情描繪，更是深深吸引我，去年我到普拉特美術館站在這兩幅畫作前（圖1和圖2），仔細觀察原作，每個角落都有耐人尋味的事件正在發生。此外大三、大四這兩年，印象較為深刻的是看了《百年孤寂》⁵ 這本書，故事包含一個叫做邦迪亞家族六代的故事，內容融合了虛幻與現實，創造出豐盈的想像世界。之後我又看了《魔幻玩具鋪》⁶，描述成了孤兒的女主角梅勒妮孤身面對挑戰，投身住到舅舅家所發生的奇幻遭遇。這兩本書開啟了我對魔幻寫實⁷類型書籍的喜愛，並且對於我的想像力與創造力深具影響，有時畫面的內容，會因為受到這類文學的啟發，表現得更大膽與奇幻。就如高爾基⁸所說的：「書籍鼓舞了我的智慧和心靈，它幫助我從腐臭的泥潭中脫身出來，如果沒有它們，我就會溺死在裏面，會被愚蠢和鄙陋的東西噙住。」



(圖1) Bosch, Hieronymus，人間樂園〔The Garden of Earthly Delights〕，1500 - 1505，油彩、畫板，220 x 389 cm，普拉特美術館，馬德里，西班牙

³ Jeroen Bosch(西元1450年 - 西元1516年八月)是一位十五至十六世紀的多產荷蘭畫家。他多數的畫作多在描繪罪惡與人類道德的沉淪。(參wikipedia, 14 June, 2013)

⁴ Pieter Bruegel de Oude (約1525年 - 1569年9月9日)，文藝復興時期布拉班特公國畫家(曾在15-17世紀建國，領土跨越今荷蘭西南部、比利時中北部、法國北部一小塊)，以地景與農民景象的畫作聞名。(參wikipedia, 14 June, 2013)

⁵ 馬奎斯(Marquez, Gabriel Garcia)著《百年孤寂》，楊耐冬譯，台北市：志文，2000。

⁶ 安潔拉·卡特(Carter, Angela)著，嚴韻譯，《魔幻玩具鋪》，台北市：行人，2004。

⁷ 魔幻寫實主義(Magic Realism或Magical Realism)是一種敘事文學技巧，其故事中的因果關係看起來常常不合乎現實狀況。(參wikipedia, 14 June, 2013)

⁸ 阿列克塞·馬克西莫維奇·彼什科夫(Алексей Максимович Пешков)(1868年3月28日(儒略曆3月16日)-1936年6月18日)，筆名馬克西姆·高爾基(俄語：Максим Горький)社會主義、現實主義文學奠基人，政治活動家，蘇聯文學的創始人。(參wikipedia, 12 June, 2013)



(圖2) 死神的勝利〔The Triumph of Death〕，1562，油彩、畫板，117 x 162 cm，藝術史博物館，維也納，奧地利

2-2 寶卡卡成型

寶卡卡的出現，是創作的延伸，呈現了那個最真實的自己。我不是一個喜歡把心事說出來的人，但總覺得壓力與心裡的祕密快讓我窒息了，所以選擇以圖像表達內心的想法與對人生的感觸，無論是搞笑的黑色幽默或自殘式的動作，都是誠懇且不矯情地記錄情感最真實的一面。

大三到大四那段期間我很常上台北看展，在一次當代美術館的展覽中，我看到了奈良美智⁹的作品，突然頓悟了，原來油畫不是只有寫實和抽象二種類型，它也可以畫可愛的東西！《小星星通信》¹⁰ 這本書，裡面介紹了關於奈良美智的創作與想法、關心的議題與喜歡的音樂、到德國後的轉變與生活、遇到的同學與老師。感覺上他就好像是生活裡的平凡人，而不是被冠上「藝術家」封號如此地有距離感，當時的他就是我想成為的樣子！也是在這個時候，我開始想要出國唸書，因為在他的書裡我看到旅行與實際在一個城市生活的差異，我發現唯有長期生活在一個地方，才能真正的體會不同文化與生活步調，遇到來自不同國家卻有共同興趣的同儕，能一起討論與學習。

⁹ 奈良美智 (1959年12月5日 -) 是一位活躍的日本當代藝術家，日本青森縣弘前市人。(參 wikipedia · 14 June, 2013)

¹⁰ 奈良美智 文圖，王筱玲、黃碧君譯，《小星星通信》，台北市：大塊文化，2004。

其中他在講述1983~1988的時期一開頭說道：結束了第二次的歐洲旅行，回到日本，我還是持續著我的「塗鴉」畫。現在回想起來，那就好像是繪畫日記般將「每天感動的事像寫日記一樣畫下來」。這讓我的每一天都過得很有意義¹¹。書裡也有很多他的手稿，畫下他住過的地方、工作室髒亂的照片，一切是如此地生活化。於是我告訴自己無論到哪裡都要持續創作，即使是一張報紙，它都可以變成畫紙！之後我試著將壁虎改變造型，結合人物表情與情緒，不再只有動物的形象。媒材上，我選擇壓克力顏料，它的特性是可以有油畫厚重的效果，亦有水彩水性的流動特質，快乾、好清洗，非常符合我當時的創作狀態及需求。內容上則記錄下當時的情緒狀態，從左至右分別是<萬花筒>，呈現外在世界的繽紛與內在世界的憂愁。< I kill myself>，探討一個人發現黑暗的自己後，想毀滅它的心情。<靈魂不見了>，是以一個會吃靈魂的怪物，來說服自己生命為何會死亡。<Fly> 呈現置身於鬼怪想像中的自己，想飛卻因受傷的翅膀而被侷限於畫面中（圖3）。



（圖3）KAKA 大學畢業製作的主要四幅作品<萬花筒> < I kill myself> <靈魂不見了> <Fly>
150X150cm X4 壓克力顏料、畫布 2005



（圖4）KAKA 畫具與顏料 2005

¹¹ 奈良美智 文圖，王筱玲、黃碧君譯，《小星星通信》，台北市：大塊文化，2004。

畢業後我進入職場工作，這段期間也參與了創意市集的擺攤，除了賣手繪網帽之外，並將寶卡卡商品化，縫製成布偶與做成吊飾、項鍊等飾品，亦將其圖案印成明信片、別針（圖5）。這段期間的作品，主要是以商業性為考量，幾乎下班的時間，都是在從事自己的副業，當時有試著要繼續畫大幅的作品，但發現坐在畫布前的自己怎麼也畫不出來，究其原因是我並沒有特別想說的事。於是大概有2-3年的時間，我只是在紙上隨手塗鴉（圖6）。



（圖5）KAKA 創意市集擺攤 2007



(圖6) KAKA 隨手塗鴉作品 A4影印紙 2007

2-3 寶卡卡名字的由來與介紹

因為我的英文名字叫KAKA，這隻壁虎的個性我希望他「很寶」，再加上小時候有個知名餅乾叫做「寶味味」，為了方便大家記憶，於是我將他取名為「寶卡卡」。

姓名：寶卡卡 (KAKA)

性別：it (中性)

生日：May 12, 2000

特色：單眼皮、有手毛腳毛、人中、內心有很多獨白。

以下是我在FB粉絲團對牠做的簡介：

<p>About Edit</p> <p>真人真事改編，如有雷同，不是巧合。</p> <p>Biography</p> <p>一餐吃掉1000隻蚊子 二天爬上聖母峰 三更半夜穿越一萬個住戶的家裡</p>	<p>Basic Info Edit</p> <p>Born: May 12, 2000</p> <p>Awards: 倒掛天花板24小時競賽幼兒組冠軍</p> <p>Gender: Neutral (It)</p> <p>Personal Information: 我沒有裸體，我穿的是國王的新衣！</p> <p>Personal Interests: 自娛娛人~</p> <p>Contact Info Edit</p> <p>Phone: 答答答-答答</p> <p>Website: http://zh.wikipedia.org/wiki/壁虎</p>
--	---

(圖7) Facebook粉絲團寶卡卡簡介

第三章、小方塊系列

3-1 喃喃自語圖像日記

故事的開始，是關於蔡健雅的〈記念〉¹² 這首歌。

想念變成一條線 在時間裡面漫延 長得可以把世界切成了兩個面
他在春天那一邊 妳的秋天剛落葉 剛落葉

如果從此不見面 讓你憑記憶想念 本來這段愛情可以記得很完美
他的樣子已改變 有新伴侶的氣味 的氣味

那一瞬間 妳終於發現 那曾深愛過的人
早在告別的 那天 已消失在這個世界

也許那一次見面 是生命給妳機會 瞭解愛只是人所渴望的投射面
只是渴望會改變 他的愛已經不見 已不見

那一瞬間 妳終於發現 那曾深愛過的人
早在告別的 那天 已消失在這個世界

那一瞬間 妳終於發現 心中的愛和思念
都只是屬於 自己
曾經擁有過 曾經擁有過 曾經擁有過 的紀念

2008年底，我與當時的男友分手，這首歌是當時心情的寫照，亦是讓我瞭解到，原來愛情的消逝就是如此。從前看朋友失戀，總是冷眼旁觀，心想：「你也太誇張了吧！有這麼難過嗎？」直到自己經歷後，深深覺得這種痛，就像是當初親人過世一樣，有人硬生生把你心臟捏了一大把，狠狠地扭轉它。

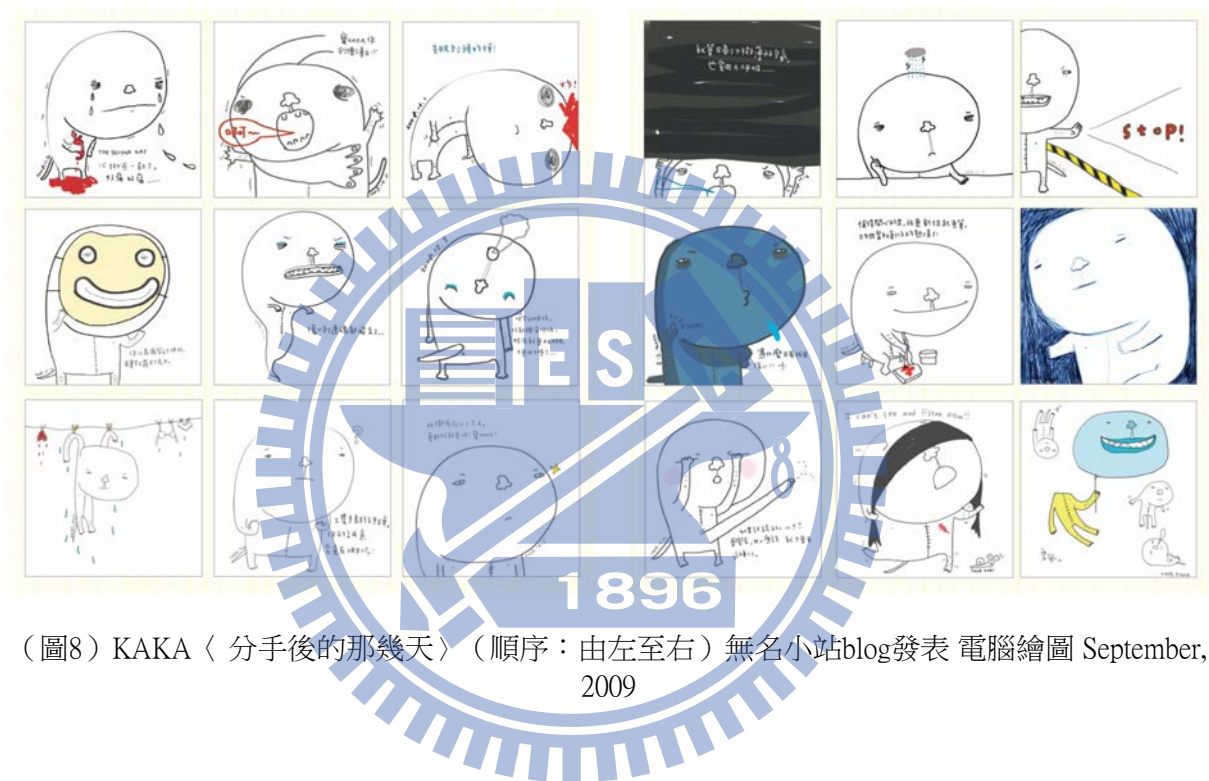
「同樣是失去，但對我來說都是死亡。」

當時我心想，何不把這份難過記錄下來？於是我又再度拿起畫筆，而這次的媒材選擇電腦繪圖版是因為沒有空間可以放圖，每每搬家，作品都變成困擾，甚至把很多作品丟掉或送人。電腦繪圖，雖然沒有實體的東西存在，但我的目的，不是產生作品，而是讓情緒有發洩的出口，並可以無後顧之憂地畫。我開始使用Painter（繪圖軟體）+繪圖版的方式，尺寸為正方形。

¹² 作詞：姚謙，作曲：Tanya Chua，編曲：Adam Lee

歌德¹³曾說：「生活中苦惱之事，吾人於圖像中樂見之。」正說明了，藉由創作可以轉化我們生活中所遭遇的痛苦。第一張小方塊，就在眼淚及鼻涕中完成了。

一開始的這幾張，我連續記錄下分手後2-10天的心情（圖8）。漸漸地，這變成一種習慣，我習慣每天下班後，待在自己的小房間喃喃自語，除了記錄自己的心情，也開始畫一些上班的生活，和同事好笑的對話、有趣的客戶（圖9），當時那個在無名小站的blog其實也沒幾個人在看，無外乎就是我個人的小天地，最常會來回覆我的是我同事，那是我們發洩上班壓力的一個好地方。



(圖8) KAKA 〈分手後的那幾天〉(順序：由左至右)無名小站blog發表 電腦繪圖 September, 2009

¹³ 約翰·沃爾夫岡·馮·歌德 (Johann Wolfgang von Goethe) · 又譯瞿提；出生時名為約翰·沃爾夫岡·歌德·亦作Göthe ([ˈgøːtə]) · 1749年8月28日 - 1832年3月22日) · 出生於美因河畔法蘭克福·作為戲劇家、詩人、自然科學家、文藝理論家和政治人物·歌德是魏瑪的古典主義最著名的代表；而作為戲劇、詩歌和散文作品的創作者·他是最偉大的德國作家·也是世界文學領域最出類拔萃的光輝人物之一。(參wikipedia, 12 June, 2013)



(圖9) KAKA〈辦公室系列〉FB粉絲團發表 電腦繪圖 2009,12~2010

當時的同事甩甩，在我的故事中，是個穿高跟鞋的卡卡人。因為她的影響，這段期間我看了很多吉本芭娜娜¹⁴的書，一開始是被她書櫃中奈良美智幫吉本芭娜娜畫封面所吸引才開始看的，這些書在當時對我有很大幫助，故事中的角色通常都有一股淡淡的憂愁，經歷人生的一些挫折，但卻在裡面逐漸找到生命的平衡點。另一本曲家瑞所寫的《喂！幹嘛不做你自己》¹⁵，裡面談到她的戀愛經驗，一開始也是愛的死去活來，漸漸的她卻走出來了，她不但努力地持續創作，沒有因為失戀就一蹶不振，反而從失敗中汲取教訓，更加喜愛與了解自己的長處。透過故事的內容，我彷彿看到希望。

這段期間，為了不胡思亂想，於是將自己的時間填滿，開始去游泳，也是持續到現在的一個習慣，游泳也變成我生活中紓壓的另一個方式，只要我覺得非常焦躁或壓力大到喘不過氣來時，我就會去游泳，彷彿在憋氣、換氣的這種循環中，我可以把壓抑的情緒一口一口釋放出來。因此直到現在，我畫面中還是經常會有游泳池、水的場景，還有一些是在游泳池發生的趣事。(圖10)

¹⁴ 吉本芭娜娜 (1964年7月24日 -)，本名吉本真秀子，日本當代小說家。(參wikipedia, 12 June, 2013)。

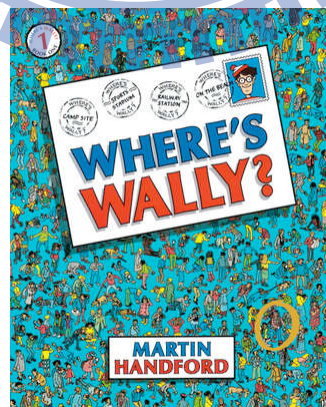
¹⁵ 曲家瑞 著，《喂！幹嘛不做你自己》，台北：方智，2008。



(圖10) KAKA〈游泳系列〉FB粉絲團發表 電腦繪圖 2009,12~2013

3-2 配角/小蝸的出現

小蝸，是我這時期畫面中會出現的一隻蝸牛（圖11），牠很像是寶卡卡的寵物，就好像是人類的忠犬一般陪伴著寶卡卡。牠像是我小時候很喜歡看的書《威利在哪裡？》（Where's Wally?）¹⁶中的威利，有時會被我藏在畫面中的某處，一旦有眼尖的人發現牠我都會覺得特別開心！



(圖11) Where's Wally? (圖片來源:www.silexbooks.com.tw) 擷取時間July, 2013

¹⁶ 一套由英國插畫家Martin Handford創作的兒童書籍。這個書的目標就是在在一張人山人海的圖片中找出一個特定的人物——威利。威利穿著紅白條紋的襯衫並戴著一個絨球帽，手上拿著木製的手杖，還戴著一副眼鏡。(參wikipedia, 14 June, 2013)



(圖13) KAKA 〈小蝸系列〉 FB粉絲團發表 電腦繪圖 2010~2011

3-3 危機與轉機

漸漸地我突然覺得再這樣沒有目標地生活下去不行，我開始想逃離那座城市，想要重新站起來找回自己。於是我報考了交大應藝所，接著辭掉工作搬到新竹。在離開台中前，我在一間咖啡店，將我這半年的作品展出，展覽名稱為「告別紀念」(圖13)。這次展覽對我來說像是某種宗教儀式，更切確的說是一場告別式，在這個告別典禮上，有一種無聲的語言，透過畫面傳遞，以一種平靜的方式，對逝去的人說再見。

“唯有在寂靜之中，話語發光；唯有在黑暗中，光亮發光；唯有在死亡中，生命發光：猶如一片虛無的天空，照亮了老鷹的飛翔。”¹⁷

在黑暗中我總是能看到一道微微的光，我帶著傷緩緩地向它走去，並始終抱著一絲希望，於是靈魂也正在前進。



(圖13) KAKA〈告別紀念〉個展-1 台中BAFA咖啡店 每張圖15X15CM 2010



(圖14)KAKA〈告別紀念〉個展-2 台中BAFA咖啡店 每張圖15X15CM 2010

¹⁷卡蘿.皮爾森(Pearson, Carol S.)著 徐愼恕·朱侃如、龔卓軍譯·《內在英雄》台北縣新店市：立緒文化·2000.

3-4 Facebook粉絲團的研究與影響

進入應藝所後，我依然持續創作小方塊系列，內容添加了在校園的趣事，此外另一項轉變是2011年10月開始，我將原本發表在無名小站blog的圖轉移至Facebook的粉絲專頁，一開始是因為無名小站的容量已達上限，進而發現到轉移至Facebook有幾項優點：

1.方便性：

時值Facebook正在興起，幾乎是人人必有每天必看的網頁，可以讓加入的粉絲群直接在塗鴉牆看到我的即刻發表，無需再開一個視窗特地連到無名小站blog網頁。

2.時效性：

如日記般的小方塊，時常只是我當下的心情或對某一事件的感觸，也許是今天發生了什麼趣事或時事，而非長期創作作品的呈現，因此時間點對於作品本身來說是有意義的。有時候內心所想的事或發生的事件，今天沒畫，過幾天已經解決了或不那麼在乎了，就不會將它發表出來。

3.代言人：

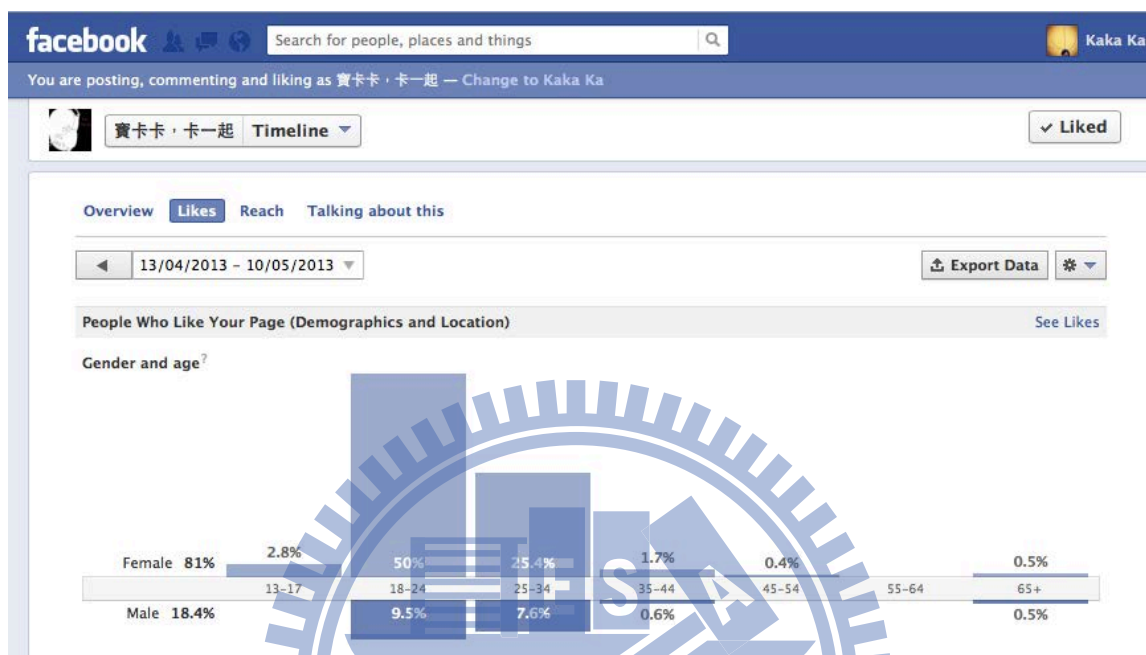
自己的個性是懶得一件事重複講兩次以上，例如有一件趣事，跟一位朋友講過了就會懶得再講第二遍，或是講第二遍自己就會覺得不有趣了，然而發表在FB，卻可以一次就讓所有的朋友知道。

有時候想對某個人說的話，也可以透過這樣的方式，也可以說是一種投機取巧的方式，因為沒有指名道姓，也許是在影射你或他，這種曖昧的模糊關係，不用負責任，卻可以很大膽的把內心的話說出來。漸漸的我喜歡玩這樣的曖昧遊戲，似乎有個防護罩讓我待在舒適圈中。

4. 互動性：

常常會有人給我feedback，通常都是有共鳴或會回：「哈哈」，看到這樣的回覆我會蠻開心的。有時候反應也會是出乎意料之外，例如今天我可能只是畫了內心的想法，但卻引起很多人的共鳴，或是相反地，一開始覺得可能會大家都喜歡的圖卻意外的冷清。於是這樣也好，我反而不會因為想要討好粉絲而畫一些很好笑的圖，還是很自然地把黑暗的面表現出來。FB粉絲專業後來發展到很強大的功能，就是它會幫使用者統計粉絲所在的國家、性別、年齡，並且統計出粉絲的流動與關注量。以下是我擷取的一小部分統計功能圖表：

由（圖15）統計數量可看出，寶卡卡的粉絲以女性居多，占了81%，幾乎是座落在18-24歲，尤其是大專院校的學生。其次是25-34歲。（圖16）是粉絲所在國家與使用語言的統計表，由圖表可知國家最多來自台灣，其次為芬蘭，第三為澳洲，而城市前三名則為：台北、台中、新竹。



（圖15）Facebook〈寶卡卡卡一起〉粉絲年齡統計圖

Countries?	Towns/cities?	Languages?
1,179 Taiwan	362 Taipei, Taipei	1,063 Traditional Chinese (Taiwan)
24 Finland	199 Taichung, T'ai-wan	145 English (US)
11 Australia	184 Hsinchu, T'ai-wan	40 English (UK)
10 Germany	131 Tainan, T'ai-wan	7 Japanese
8 United States of America	106 Kaohsiung, Kao-hsiung	6 Simplified Chinese (China)
7 United Kingdom	31 Taoyuan, T'ai-wan	4 German
4 Japan	27 Chiayi	3 Traditional Chinese (Hong Kong)
4 Hong Kong	21 Helsinki, Southern Finland	1 Russian
3 Belgium	18 Hualien City	1 Catalan
3 Malaysia	16 Pingtung, T'ai-wan	1 Portuguese (Brazil)
3 South Korea	13 Changhua, T'ai-wan	1 French (Canada)
3 China	12 Keelung, T'ai-wan	1 French (France)
3 Canada	10 Miaoli City	1 Spanish
2 Singapore	7 Yunlin, T'ai-wan	1 Spanish (Spain)
2 Russia	7 Puli, T'ai-wan	
2 Macau	7 Taiwan, T'ai-wan	
1 Switzerland	4 Ilan, T'ai-wan	
1 Spain	4 London, England	
1 France	4 Nantou City	
1 Netherlands	3 Hong Kong	

（圖16）Facebook〈寶卡卡卡一起〉粉絲所在國家統計表（資料來源：facebook, 取樣日期10 May, 2013）

5.國家：

關於寶卡卡粉絲所在國家的分析數據，在去芬蘭交換之後我認識了很多外國朋友，於是粉絲群開始出現除了台灣以外的國家，也是因為後來有了外國朋友，他們建議我能翻譯成英文，於是會開始寫一些簡短的翻譯搭配圖，或是直接將圖像中有對話的內容以英文書寫。然而有些圖因為文化背景很難翻譯給外國人了解，這影響了我之後的漫畫作品，盡量不採用文字，而以圖像傳達的原因之一。

6.缺點：

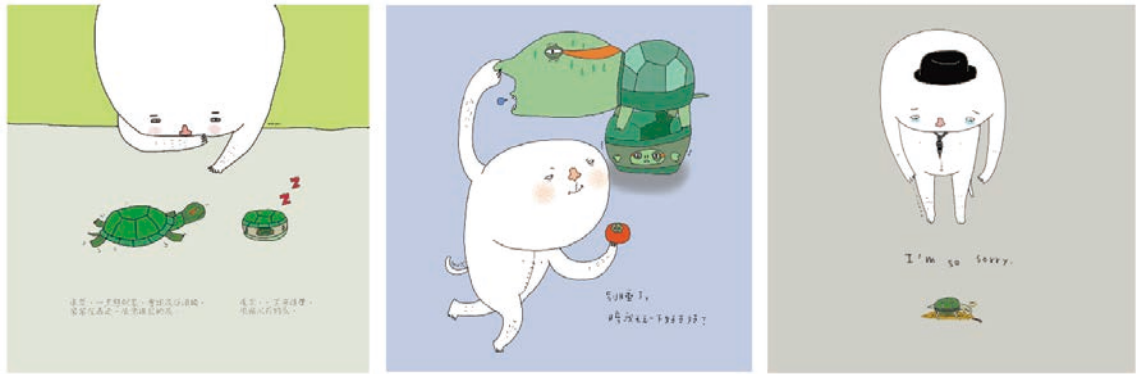
心情容易被放大檢視，有時候朋友會關心的問：「你發生什麼事了？」或「你還好嗎？」但其實有時候並不是在畫自己的故事，或是畫完發洩完也就沒事了，但無可避免的會被投射在故事情節中。亦發現無法隱藏的是情緒的氛圍，因為即使以為自己已經隱藏得很好了，大家還是能感受到我哪陣子非常低潮與沮喪。

和粉絲互動有優點也有缺點，但我認為優點是多於缺點的，粉絲們的反應讓我更了解自己，也逐漸能精確地以單一個畫面傳達一個意義或事件。

3-5 配角小蝸的消失與意義

2010年進研究所後，畫面中常出現的那隻蝸牛小蝸，就漸漸很少出現在畫面中，也許是開始認識了很多新朋友，我不再需要牠跟我自言自語式的對話。牠不是刻意被剔除掉的，真正發現沒在畫牠是2012這年，粉絲用用突然留言說：「我也發現小蝸已經退出演藝圈很久了～」這才讓我開始正視這個問題，為什麼小蝸消失了呢？

回溯過去的圖，2011年底時，我買了兩隻烏龜，這段養烏龜的時間，我也畫了關於他們的故事（圖17），大約也就是從這時候開始，寶卡卡有了新寵物的角色，小蝸就再也沒出現在畫面中了。唯一的一次再出現，是後來要去芬蘭前畫的一張與粉絲和朋友道別的圖（圖18），這張畫面中的小蝸極大，跟以往以配角出現在角落的形象完全不一樣，在這張圖中，牠也是個主角，和寶卡卡並列在畫面中，似乎經過過去的那段時光，牠也跟著一起成長了，似乎是舞台謝幕，牠走到舞台中央，跟觀眾們下台一鞠躬。



(圖17) KAKA 〈烏龜系列〉 blog發表 電腦繪圖 2011



(圖18) KAKA 〈冰山美人〉 blog發表 電腦繪圖 2012

小蝸牠是否存在？

如果說寶卡卡是自身的投射，那麼小蝸牠的存在絕對不是虛無，相反地，牠非常重要。

電影《浩劫重生》¹⁸(Cast Away)中，湯姆漢克所飾演的男主角Chuck在海上失去排球Wilson¹⁹那種痛心難過的感覺。Wilson對Chuck來說，似乎具有另一個人格，將Chuck導向希望之路。此外，Wilson是他孤獨在島上時最重要的夥伴，wilson的生命存在於Chuck的時間軸中，而非整個大環境的時間軸。小蝸之於我，究如同Wilson之於Chuck.

在意識到小蝸不再出現於畫面中時，我內心是失落的，並感謝牠過去的陪伴，牠就像wilson一樣在大海中漂走了，我們不知何時才會再度相遇，也許是下一個人生的谷底，也許牠永遠不會再出現。



(圖19) 電影《浩劫重生》中的Wilson排球 (圖片來源 <http://tierneylab.blogs.nytimes.com/2008/01/22/science-explains-wilson-the-volleyball/>) 擷取時間June, 2013

¹⁸ 《浩劫重生》(Cast Away)，二十世紀福斯影業與夢工廠發行、由勞勃·辛密克斯執導的電影，2000年時首度上映。該片的內容是關於一個聯邦快遞公司員工在南太平洋上空遇難墜機流浪到荒島的故事，該故事與《魯賓遜漂流記》十分類似。

該片的標語為「在世界的盡頭，他開始了他的旅程」(At the edge of the world, his journey begins)。(參wikipedia, 13 June, 2013)

¹⁹ 威爾森運動器材(Wilson Sporting Goods)：主角在墜毀的貨機所漂流出的貨物中撿到一顆威爾森牌的排球，並在球上用手的血跡印出一張笑臉，替其取名為「威爾森」(Wilson the Volleyball)，把它當作是荒島漂流歲月中唯一的伴侶，與它交談、傾訴。威爾森在主角駕著木筏逃出孤島時意外落水漂遠，主角曾一度下水搶救但徒勞無功，其傷心欲絕大喊「Wilson」之名的畫面，成為該片著名的片段之一。(參wikipedia, 13 June, 2013)

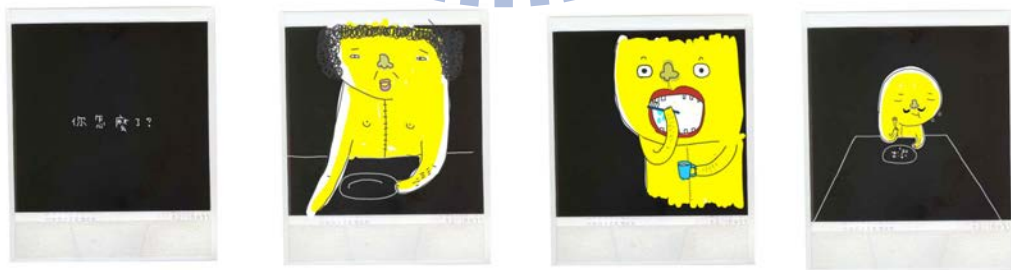
3-6 延伸動畫作品

動畫－你怎麼了？

剛上研究所時，發現藝術家*Blu*的作品，他的作品通常只用簡單的線條呈現，有些是流利且柔軟的黑筆線條一筆到位，他有一系列作品使用大量的碳筆素描效果，刻意留下製作過程中的痕跡，內容很多都是血腥與怪異的，例如噴血、斷肢、變形等。當時看了他的大量作品，後來在德國Bolin也在路邊親眼見到他的大型壁畫，真的是非常震撼且風格強烈。於是在回國後，師生展時我嘗試了製作寶卡卡的動畫，是實驗性質較高的作品，希望寶卡卡這個角色能跳脫平面的創作方式藉由動畫有多一點生命力。

這個動畫內容是由四個小故事串連，藉由詢問「你怎麼了？」這個日常生活中的對話，來探討人們心理「虛心」與「需要被關心」的那個區塊。我很喜歡拍立得照片的外框，似乎任何照片放到這個「畫框」中，都變得很有故事性，於是我將動畫結合拍立得的外框，整部影片約2分鐘，以默劇呈現。現場並擺置了便利貼與觀眾互動，以一問（我）一答（觀眾）的方式，希望他們能在看完「你怎麼了？」寫下「我怎麼了？」後貼在牆面上。

選擇彩色便利貼的原因是：1.方形 2.呼應玻璃區彩色噴圖輸出畫作。這是我第一次嘗試在展覽時作品和觀眾有互動，當時修了一門互動裝置的課也看了許多科技藝術的作品，但我想所謂的「互動」對我而言，較為重要的是心靈層面的互動這部份。



(圖20) KAKA〈你怎麼了?〉動畫-1 Flash四段影片約2分鐘 2012



(圖21) KAKA〈你怎麼了?〉動畫-2 交大藝文中心 依現場尺寸 2012



(圖22) KAKA〈你怎麼了?〉動畫-3 觀眾回應便利貼 交大藝文中心 依現場尺寸 2012



【圖23】Blu的作品網站（圖片來源：<http://blublu.org/sito/walls/001.html> 擷取時間June, 2013）

第四章 夢想的實現

4-1 芬蘭交換學生

2012年8月，我獲得至芬蘭Aalto University當交換學生的申請許可，終於實現我出國唸書的夢想，這對於我來說是非常特別且意義深遠的一年。

在這之前，每到一個可以許願的地方我都不會放過，比如說：很靈的廟、流星、神木、許願池、許願樹。記得2011年和交大跨領域藝術團隊到德國展演時，我們當時參觀柏林猶太博物館，那裡面有一棵許願樹，你可以拿桌上的蘋果造型的紙寫下你的願望，爬上梯子掛到樹上，我當時就寫下了我的願望（圖24），並爬到梯子最上方掛到樹的最頂端，希望老天爺可以看清楚一點，每年生日許的願望也都是「希望可以出國唸書」。在我的小方塊作品中，常常可以看到寶卡卡對老天爺許願的故事，因為我是真心的相信心誠則靈這件事（圖25）。



（圖24）KAKA 在德國猶太博物館中許願樹寫下的願望 2012



（圖25）KAKA 〈許願系列〉 blog發表 電腦繪圖 2009~2012

Aalto University設計相關科系是在Arabia校區，學校是iittala²⁰工廠改建的大樓，學校對面有一家漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus，一開始會進去只是因為朋友說那邊的咖啡比較便宜，想不到裡面有非常多各式各樣的漫畫，並且來自各個國家的都有。漫畫的內容及形式非常多樣化，尤其是獨立出版的那些。有些只是學生自己列印用騎馬釘裝訂，然而每本的內容都很吸引我，特別是手繪的作品，雖然有些是芬蘭文我看不懂，但可以由圖畫的內容清楚的接受到作者想傳達的意思，吸引我的幾乎都是劇情不合乎常理的作品，我想是跟我一直喜歡魔幻寫實這類型的電影及書籍有關。店裡面也常常會有一些漫畫的workshop，可以邊喝咖啡邊看到旁邊的小空間裡有一群人正在畫漫畫及討論，也常常有一些小小的個人漫畫展。

這跟我以往在台灣接觸到的日本漫畫完全不同，甚至原本不喜歡看漫畫的我變得只要是課餘時間我都想待在那邊看免費的漫畫並買了幾本，到最後一位常到咖啡店幫忙的老闆的朋友都認識我了，還陸續送了我兩本漫畫，離開芬蘭前我還特別去跟他道別並送了他一張我自己印製的卡片，告訴他我有多喜歡這家店。我也在Helsinki市中心的圖書館發現有一區全部都是這類型的漫畫，芬蘭每年還會出一本漫畫年鑑收錄並介紹各個漫畫家的作品，於是我開始注意到原來國外有這麼多人在從事這類型的創作！



(圖26) Aalto University外觀 (圖左) 與漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus (圖右) KAKA 攝 2012

²⁰ Iittala, 創立於1881年, 芬蘭產品設計品牌, 主要生產餐具和烹飪用具。(參wikipedia, June 2013)



(圖27) 漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus內部 (圖片來源：<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150991040058714&set=a.10150730549853714.470476.15689383713&type=1&theater>) 擷取時間June, 2013



(圖28) 漫畫咖啡廳Sarjakuvakeskus的漫畫區 kaka攝 2012



(圖29) FINNISH COMICS ANNUAL 2012 (圖片來源：<http://www.huudahuuda.com/html/albumit.html>) 擷取時間 June, 2013



(圖30) Helsinki市立圖書館入口處 (圖左) 與漫畫區 (圖右) kaka攝 December, 2012

2012年Helsinki剛好是世界設計之都²¹的一年(<http://wdchelsinki2012.fi/en/programme>)，整個城市充滿了生氣，所以交換學生這半年我參觀了非常多的展覽與活動，類型包含攝影、設計、錄像、戶外互動投影活動、表演藝術、行動藝術、電影等等，到處都可以看到設計品與大量使用插畫的海報，充斥各式各樣的展演活動！

²¹ 世界設計之都 (The World Design Capital, 簡稱WDC)，是一個由國際工業設計社團協會 (ICSID) 所認定並授獎的城市推動計畫。自2008年起，每兩年由全球投件申請的城市中選出一個城市作為代表。

一開始到芬蘭時我先去了當地比較有名的幾間美術館與博物館，其中Kiasma現代美術館（Museum of Contemporary Art Kiasma）當時是一個漫畫展，首先讓我驚訝的是顛覆我對「動漫展」的既有觀感，也許是地理文化關係，自小對漫畫的印象幾乎都來自於日本，對於平常幾乎不看漫畫的我，這次看到的漫畫，幾乎充滿了手繪與藝術感，每個人都有獨自的畫風。印象最深刻的是芬蘭漫畫家Amanda Vähämäki的作品，深深的被她的作品所吸引，當時展覽現場也有其他的藝術家用媒材是用鉛筆畫在描圖紙上，但她的內容是在講述一個小女孩發現貓的屍體與精細的描繪，這讓我回想起兒時也有相同的經驗並產生共鳴，那隻貓長得幾乎跟我小時候養的那隻一模一樣。當時我還不知道她是誰，是後來有一天在那間咖啡店又再度發現到她的漫畫，才開始找資料了解她。以下將介紹對我影響較大的漫畫家：



（圖31）非常吸引人的漫畫展海報 kaka攝 2012

4-2 北歐漫畫家對我的影響

●Amanda Vähämäki²²

Amanda Vähämäki，她從小喜歡在森林與湖邊畫畫與閱讀，她的高中生活最喜歡待的是當地的圖書館，裡面收集了各式各樣的漫畫，而後在2000年的夏天，她選擇離開芬蘭到義大利的Academy of Fine Arts in Bologna念書，而那裡也是影響她最深與選擇成為漫畫家的地方。²³

之所以會喜歡她的作品，是因為她將鉛筆這個最簡單的媒材，發揮到淋漓盡致，更製造出類似碳筆素描的層次，再來是因為她所描繪的內容，大多是生活周遭的事物如（圖32）在描述小孩發現小貓屍體的過程，其中小孩所看到的畫面，跟我兒時的經歷雷同，精細描繪的磁磚地板，勾起了我許多的回憶，透過畫面，觀者似乎也參與著整個故事，有時我們是在觀看的第三者角色，有時我們是主角的眼睛。



（圖32）Amanda Vähämäki自畫像（圖片來源：<http://www.drawnandquarterly.com/artBio.php?artist=a4676ee9a6cf64>）擷取時間June, 2013

²² 1981年生，現住於Finland的Tampere。Amanda Vähämäki作品網站<http://cargocollective.com/amandavahamaki/Illuusio>

²³ 參<http://www.drawnandquarterly.com/artBio.php?artist=a4676ee9a6cf64> 2013,6



(圖33) Amanda Vähämäki在漫畫展中的作品 kaka攝 September, 2012

●Michelangelo Setola

1980年，生於義大利的Bologna，他的畫風和Amanda非常相似，初看到作品會以為是同一作者。兩人的風格都是我最喜歡的，皆是鉛筆，軟軟的線條，有肉感的人物，動物的描繪與毛茸茸的刻劃，類似碳粉的灰色調，充斥細節但又不失手感的高超技巧，有百看不膩的畫面。

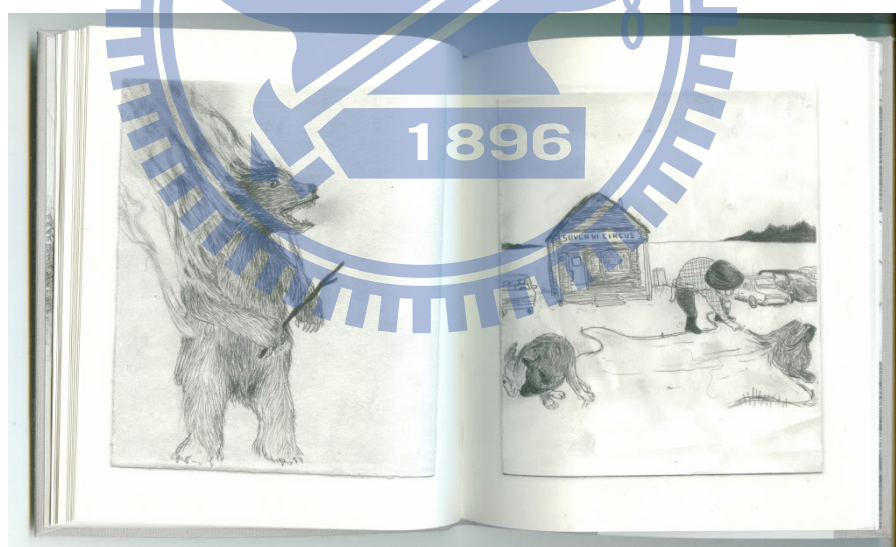
他曾與Amanda合作圖畫書《SOUVLAKI CIRCUS》（圖34），“Souvlaki”是希臘式快餐食品，像肉塊和蔬菜的串燒。在書裡被稱為馬戲團的地方，只是一所簡陋的小屋。內容是在呈現人與自然的關係²⁴。表現方式完全以圖像呈現，無文字描述，媒材使用鉛筆。

²⁴ 參：<http://www.book-by-its-cover.com/fineart/souvlaki-circous> (June, 2013)

他們的合作給我最大的啟發是，相同風格的兩個人，不見得要刻意避開或轉換風格，或許相知相惜並合作，就可能激盪出不一樣的火花。我個人覺得兩個人的作品不分軒輊，放在同一本圖畫書中並不顯得突兀，反而透過彼此的畫面產生了對話效果。



(圖34) Michelangelo Setola 作品camion (左) la forza (右)
(圖片來源：<http://cargocollective.com/dormirenelfango/camion>) 擷取時間June 2013

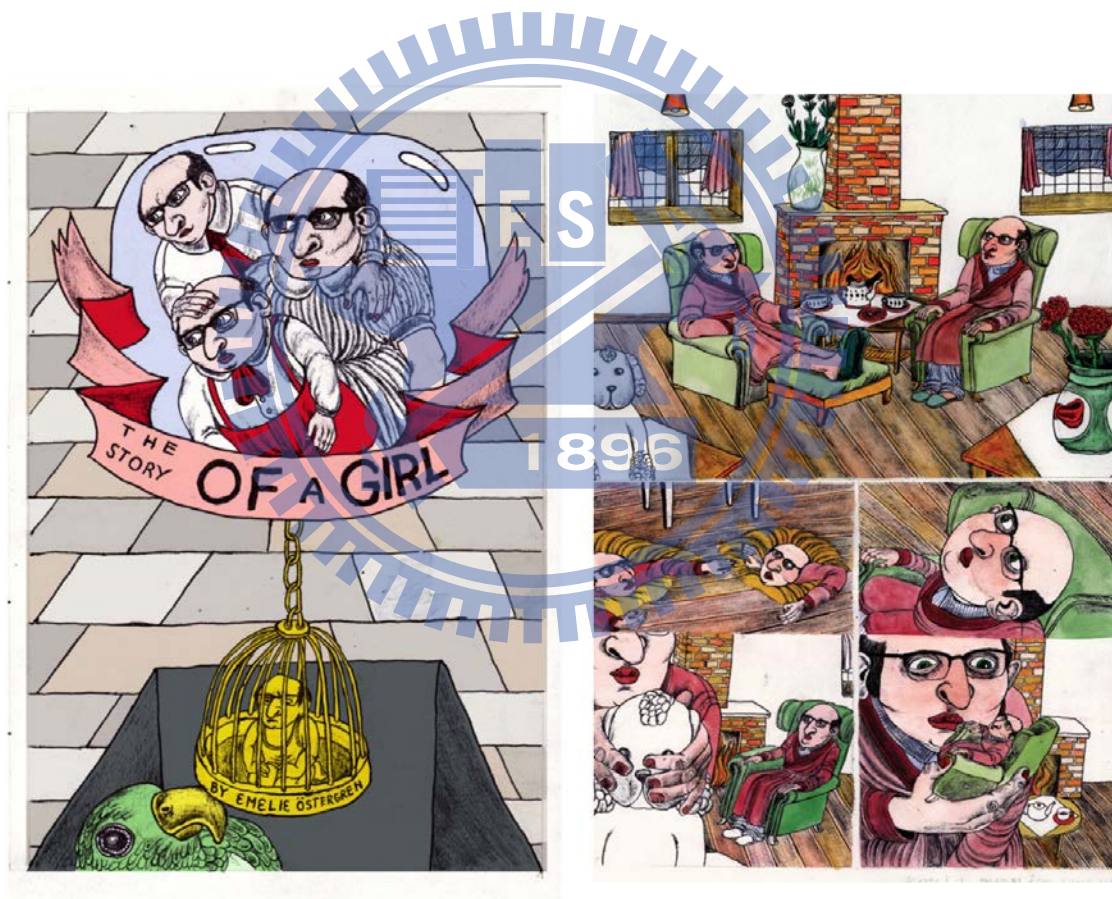


(圖35) "Souvlaki Circus" by Amanda Vähämäki and Michelangelo Setola, pub. KUTIKUTI, Helsinki, 2006(圖片來源：<http://buchmalerei.livejournal.com/49803.html?thread=395915>) 擷取時間June, 2013

●Emelie Östergren

Emelie Östergren這位漫畫家目前住瑞典的Stockhol。當時我看到她的漫畫時，原本以為作者是男性，因為她的漫畫幾乎都以這位禿頭男性為主角，內容也較為詭異，她的畫作通常都是彩色的，個人風格非常強烈，在書架上瀏覽很快就會被她的風格吸引住，〈The story of a girl〉（圖36）是當初第一次認識她的作品，內容在描述故事中這位禿頭男性主角面對自己的與對生活的掙扎。

她的畫作也帶點魔幻寫實的色彩，在日常生活的場景中，卻會突然地出現不合乎常理的劇情，如（圖37）右下，其中的一位主角（男主人翁的另一個自己）突然變得很小，小至可以用一隻手抓住。這種突如其來的變化，因為沒有文字的輔佐，通常會讓觀者保有許多詮釋與想像的空間，甚至會再回頭看一次劇情，看看是否忽略了哪些細節，並且停下來思考，而不是如一般有文字的漫畫，翻到下一頁便可以了解劇情。



（圖36）Emelie Östergren, The story of a girl （圖片來源：http://emelieostergren.se/?page_id=90）
擷取時間2013,6

以上是幾位我很喜歡的北歐漫畫家，之所以會只提到這三位，因為他們的畫風是我想追求的方向，將手繪風格結合到漫畫中，對於在藝術教育體制下成長中的我，常常會聽到非藝術科系的朋友們說藝術好深奧看不懂。但我一直不覺得藝術是高高在上遙不可及的，反而認為它應該是具有親和力且應該要能讓更多人自然地接受它。另一最重要的原因是他們的漫畫讓一直不喜歡看漫畫的我，開始認識並喜歡上這樣的表現手法，以輕鬆詼諧的方式傳遞訊息，且不需要太大的空間，只要簡單的紙筆即可創作。

他們的漫畫還有一個很大的特點是大量繪製了森林與湖畔，可見北歐人的生活與大自然息息相關，就在我接觸到這些漫畫與實際在芬蘭生活後，我開始反思自身的生活環境與創作，回想起童年的生活大部分是在大自然中奔跑與玩耍，雖然沒有森林與湖畔，卻也有稻田與許多昆蟲作伴。對於我這個外國人來說，芬蘭文的漫畫我是看不懂文字的，只能以圖來意會，也因此我希望自己的漫畫也能試著僅用圖像表達，因而只有其中兩篇是有文字對話框，剩下的內容留給觀眾詮釋。



第五章 莫名，奇妙

5-1 漫畫形式

尺寸：A4，每頁12小方格（約7X7.4cm）

媒材：描圖紙、鉛筆、彩色鉛筆（局部）、碳精筆、橡皮擦、軟橡皮

內容：

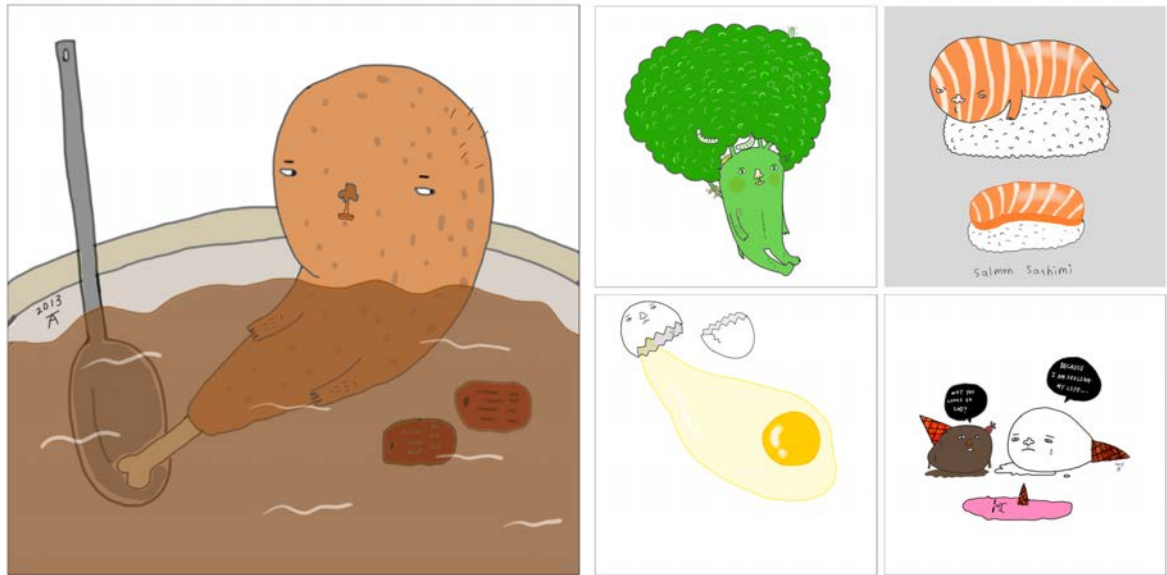
一開始我計畫以意識流²⁵的方式，如佛洛伊德所說自由聯想展開，先將12個方格畫好後，由左到右，上到下的順序，畫完一格再想下一格，沒有特定的故事主題，相同的是同一個主角。最初那篇的想法來自當時在blog畫的一張「四物雞湯」，那陣子我同時也陸續畫了幾張將寶卡卡結合食物形象的圖（圖37）。其中還有花椰菜與冰淇淋的形象也再度出現在鉛筆繪製的這本漫畫書中。

媒材上一開始使用碳精筆繪製，因為想製造非常黑的色調與類似炭筆素描的層次，當時腦海中一直想起William Kentridge（圖39）、Blu的那些以炭筆素描繪製並留下塗抹痕跡的作品。但在畫完前幾張後發現碳精筆雖然可以製造很黑的效果，但是它不易製造類似炭筆的層次，以及不能畫太精細的線條，於是接下來我加入鉛筆繪製，在製作層次上使用軟橡皮以及橡皮擦，軟橡皮就像是白色的筆，橡皮擦是製造層次的工具。我使用橡皮擦的一小角，在需要層次的地方先用鉛筆上色，再用橡皮擦輕輕塗抹，有時候會視狀況用手及衛生紙塗抹層次。我高中時就非常喜歡碳筆素描這個媒材，並且花了許多時間在練習如何運用軟橡皮製作出優美的層次，軟橡皮在我心中的地位就跟炭筆一樣重要，缺一不可，軟橡皮就像是清晨的薄霧和新娘的頭紗，讓畫面有更多神祕感以及柔軟性。

因而這是利用炭筆素描技法，只是將炭筆換成了鉛筆。而紙張上的使用，選擇描圖紙是因為原本想在展覽時利用它的半透明特性嘗試一些透光效果，然而在我創作的過程中，我也發現了描圖紙的特性跟我要的效果非常合適。一般的紙纖維較為粗，因此只要用橡皮擦一擦就會把我的做的層次擦掉，然而描圖紙非常細緻且一旦畫上去後就很難擦乾淨，這非常符合「留下痕跡」的效果。我認為那被塗改過的隱約線條，也是我自由聯想的一部分，在這12格的過程中走過與徘徊的痕跡，在那個痕跡裡，觀者可以猜想故事的可能性。

25 意識流原為心理學上的術語，出自美國心理學家威廉·詹姆斯在1890年出版的《心理學原理》

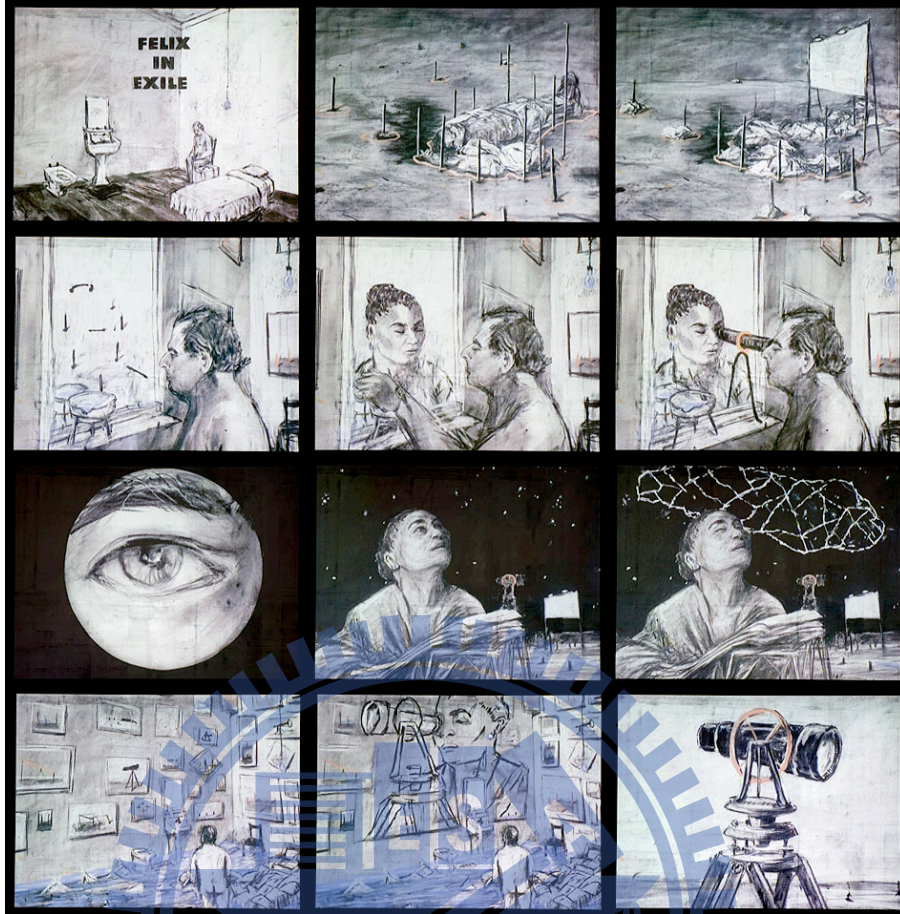
（principle of Psychology）。詹姆斯指出，人的意識是連續不斷流動的過程，而不是片段的銜接，因此河、流等意象是表現意識進行的最佳寫照。（洪敏秀 導讀，《意識流》，台北市：文建會，2010）



(圖37) KAKA 〈 food系列 〉FB粉絲團發表 電腦繪圖 2013



(圖38) KAKA 《 莫名，奇妙 》繪製過程 A4描圖紙 碳精筆 2013



(圖39) William Kentridge, "Felix in Exile," 1994. Production stills; 35mm animated film transferred to video, 8:43 min. Copyright and courtesy of William Kentridge. (圖片來源：<http://www.art21.org/anythingispossible/resources/essays/not-making-sense/>) 擷取時間 June, 2013



(圖40) 使用的材料 kaka攝 2013

5-2 漫畫主軸

每頁12格為一篇故事，共26篇，主軸環繞在兒時的回憶，主要是一些曾經發生過印象較深的真實故事改編，場景則是曾經住過的家與周圍的環境，靠著記憶中的畫面拼湊而成。

在創作到游泳池的那篇時（圖41），我開始湧入許多兒時的回憶，故事是在講述兒時在游泳池落水的經驗，有一次哥哥搶走我的游泳圈，我為了搶回自己的游泳圈憤而跳進游泳池中，殊不知游泳池對當時的我來說很深，於是我在水裡掙扎，似乎就要溺死了，此時突然一隻手將我拉上岸，受到驚嚇的我久久無法回神。

很多人學不會游泳是因為怕被水嗆到，追問為什麼怕水是因為小時候曾經溺水過或在學習過程中一直被水嗆到非常痛苦。為什麼曾經可能溺死在游泳池中的我，現在游泳反而是我紓壓的一項重要方式？這讓我反思創傷造成兒童心理的後續影響與恐懼的力量也可以是助力。我想美國羅斯福總統的這句話「我們必須恐懼的，只有恐懼本身」，可以讓躊躇不前的人試著踏出一步。

於是我彷彿坐上時光機回到那個炎炎夏日的午後，有炙熱的太陽、蟋蟀、蟾蜍的叫聲、蟬鳴、鳥叫、電風扇馬達聲、客廳木製時鐘的滴答聲、哭鬧聲、笑聲....畫面開始有了聲音，逐漸地我似乎又聞到了味道，有泥巴、雨水、農田、正露丸、羊大便.....。鈴.....鈴.....鈴.....，「喂，您好，請問您找誰？」家裡剛有第一支電話時我學會的第一句禮貌對話。此時我在屋子裡，手拿著綠色的電話，看到妹妹坐在冰涼的磨石子地板上看卡通，延著牆壁上的方格磁磚再往前看，看到走廊盡頭的廚房檯子上面，綠色的大同電鍋正在冒煙，鍋蓋微微的震動發出摳嘍摳嘍的聲響。我想這是禮拜二中午十二點半，中高年級的哥哥還在學校，媽媽出去幫哥哥送便當了，爸爸還在學校上班，我和妹妹今天走路回家，兩個人的書包和水壺還丟在地上。

「你今天要不要來我家玩？」

電話那頭傳來了這個聲音把我思緒拉回來的，是我的鄰居玩伴。

「好啊～」

我掛上電話期待下午的到來。

故事幾乎都是發生在兒時放學的午後我和妹妹一起玩遊戲發生的趣事，（圖42）是小時候很常和妹妹玩的裝狗遊戲，我總是叫她先裝狗讓我騎，然而每次輪到換我當狗時我就會說我不玩了，幾次之後，原本乖順的妹妹不再受我擺佈，也是在這些時候我逐漸發現妹妹也是一個獨立思考的個體，隨著年紀的成長她開始有了自己的主控權。（圖43）是個過山洞遊戲，我們會沿著牆壁靠四肢的力量一直往上爬，另一個人可以在下面穿梭，猶如火車過山洞，然而這個遊戲其實很危險，常常會不小心摔落下來扭傷身體，但也因追求刺激我們樂此不疲。我們在遊戲中建立規則與汲取教訓，我們都知道遊戲跟別人玩會比一個人玩有趣得多，這也建立了日後我們喜歡與人合作的個性並且在成長過程中更懂得彼此相互扶持。

整本漫畫除了少數幾頁有加入英文對話框，幾乎都是以圖像呈現，希望這是一本看圖說故事的書，因為一旦有文字，雖然可以很快的了解內容，但卻也很容易受到文字影響忽略畫面的訊息，再來是因為當時在芬蘭看漫畫時，我選擇的都是幾乎沒有文字對話的漫畫，就身為一個外國人來說，我依然能透過圖畫接收到訊息並且沒有距離感。倘若有一天有個外國人無意間拿起我這本漫畫來翻閱時，也能有我當時的感覺，感覺很親近而不受限於文字即能了解內容。受到先前介紹幾位北歐漫畫家的影響，他們描繪室內環境與戶外活動，表現出生活中有哪些動植物與環境息息相關，我希望自己也能透過畫面讓外國人藉由輕鬆的方式認識台灣鄉下的環境、生態、遊戲...。因此我盡可能地描繪一些小細節，如室內小磁磚、小昆蟲、櫥櫃裡的東西、牆上的日曆...。

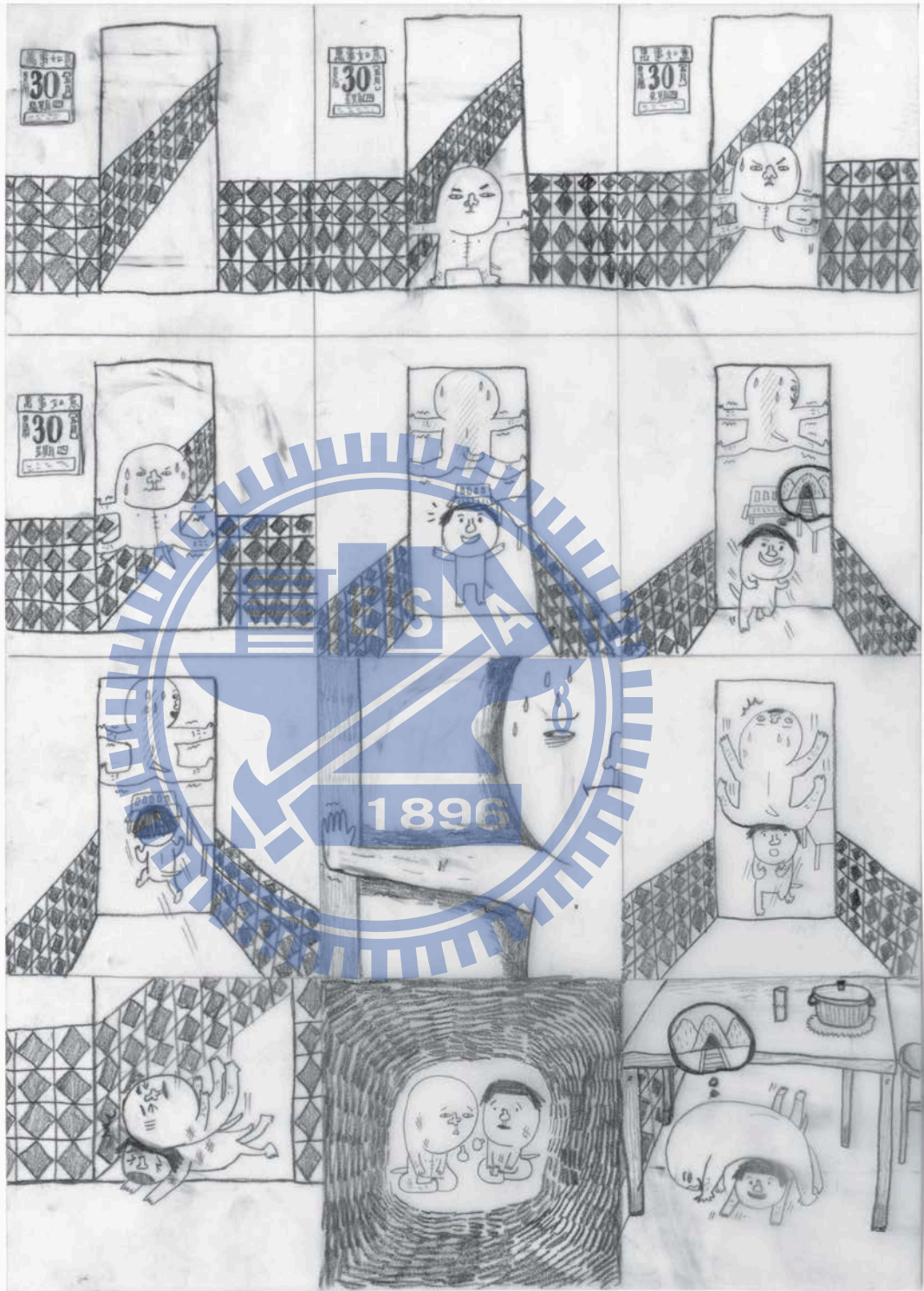
這本漫畫其中有四頁為彩色頁（圖44），因為劇情需要而局部上色。放在中間四頁是因為印刷裝訂方式為騎馬釘以及較合乎成本考量的關係。



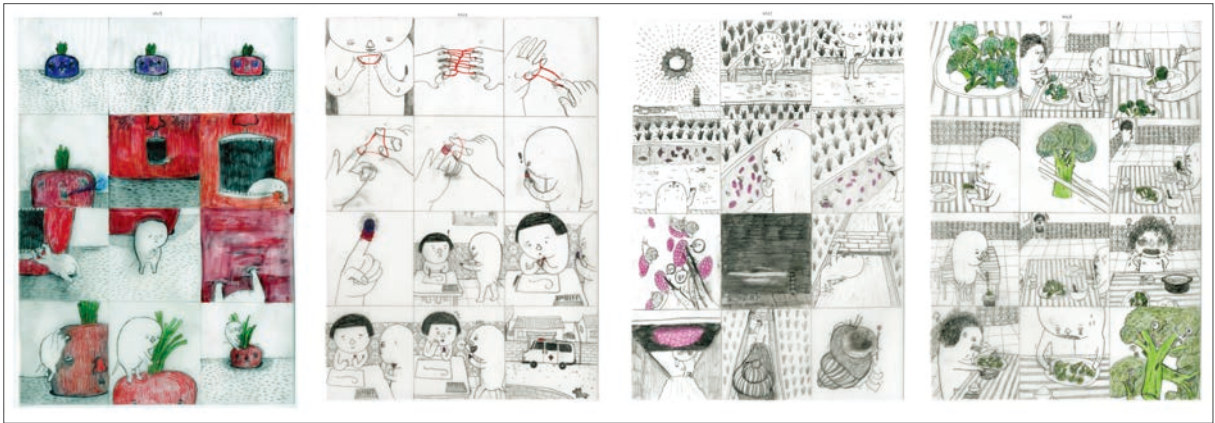
(圖41) KAKA 《莫名，奇妙》頁6，2013



(圖42) KAKA 《莫名，奇妙》頁7，2013



(圖43) KAKA 《莫名，奇妙》頁10，2013



(圖44) KAKA 《莫名，奇妙》彩色頁 頁15~18，2013

5-3 家人角色建立

在畫漫畫的同時，我開始塑造故事的人物個性，並趁這次將角色形象定型。於是我依自己的家人個性，塑造了主角寶卡卡的其它家人。可參考下表所列的角色：

角色	個性	特色
爸爸	沈默寡言	頭上會戴一個黑色帽子、有法令紋、蒜頭鼻
媽媽	平常是個好媽媽，但生氣起來非常可怕	捲髮、有法令紋、胸部、圓鼻
大哥	安靜好學生、喜歡看書	戴眼鏡、蒜頭鼻
二哥	頑皮、好動，是反派角色	頭上有一坨大便、蒜頭鼻
寶卡卡	活潑外向，喜歡默默觀察周遭的人	肚子有開刀縫過的痕跡、身上有游泳圈、蒜頭鼻
妹妹	冷靜聰明	有妹妹頭、瀏海，眼睛只有一點、圓鼻

(表2) 《莫名，奇妙》人物角色介紹

為了讓觀眾更清楚漫畫中的人物，我畫了每個角色的畫像與製作公仔。公仔的製作上第一隻非常失敗，做起來比例很像人，這讓我非常沮喪，我更加覺得自己沒有空間概念及立體塑型能力。然而在和朋友討論後，發現頭應該要大一點而且並不是正圓形，身體要再短一點，手腳的長度也應該要短一點。在討論過後我又重新看過曾經畫

過的寶卡卡各個角度，並重新製作了一隻，這次做得結果讓我有信心繼續往下做，並更清楚製作的步驟（圖45）。



（圖45）寶卡卡公仔第一隻（圖左）與第二隻（圖右）

5-4 公仔製作過程

（1）材料：

公仔使用的材料有超輕土、竹籤、保麗龍球、白膠、磁鐵（底座）



（圖46）公仔製作順序 KAKA攝 2013

(2) 作法：

首先用保麗龍球將身體的支架做好，為了讓兩個保麗龍球能緊密的合在一起，我將中間用竹籤串連起來，並用少許白膠黏合。身體使用超輕土塑型，最後才加上手腳、鼻子。黏上鼻子後先雕刻眼睛、嘴巴，比較需要掌控的是時間，因為此時超輕土已微乾，所以要趁半乾時刮出眉毛、法令紋、人中的刻痕。

因為超輕土非常輕，所以底部需要穩固重心，再來因為我做的角色幾乎都是坐姿，在設計上希望之後可以放在有磁性的地方裝飾（如辦公桌、冰箱上），超輕土雖然好塑型又不黏手（不需加水），但乾的速度非常快，所以必須在極短的時間內捏好形狀，在變乾的過程中摸起來的質感類似軟軟的棉花糖。在手腳等部位與身體接合處的邊緣要稍微加強，不然乾燥後會很容易掉下來。

(3) 檢討：

在塑型的過程中因為是用一大塊土先壓扁後再快速包覆保麗龍球，擠壓過程中造成皮膚上有許多皺褶的痕跡（圖47），目前是用白膠稍微撫平，但效果有限。這點希望未來多做幾隻後能更熟悉超輕土的特性並改善。



（圖47）媽媽公仔臉上的痕跡 KAKA攝 2013

做公仔時有嘗試上色，上完色後可以讓角色的個性更為鮮明（圖48），但考慮到此次展覽所要呈現的效果，於是最後決定不上色，讓公仔單純一點，類似石膏像般靠著光線來呈現其立體感。



（圖48）妹妹公仔上色前（圖左）與上色後（圖右） KAKA攝 2013

做完了寶卡卡家人後，另外又做了幾隻寶卡卡較常出現的表情及動作，如：生氣、許願、哭、發呆等，希望能更彰顯主角的個性。比較受到限制的部份是不能以站姿表現，但也因此限制我讓牠有趴著及跪著的姿勢（圖49）。



（圖49）寶卡卡公仔各式動作 KAKA攝 2013

5-5 展覽呈現

此次展覽主要分三個區塊，分別為莫名奇妙漫畫區、小方塊系列區、觀眾互動區。分項說明如下：

1.莫名奇妙漫畫區

簡介：

兒時夏日的午後，總是塞滿了各種畫面與聲音。這個展覽主要是漫畫書的內容所延展出來的空間，漫畫內容主要是以兒時的回憶，穿插一些個人的想像。音效是小時候爸媽幫我們錄下的錄音帶以及漫畫書中出現的一些場景混和而成。

人生有時候很莫名其妙，至少對我而言是這樣的，然而突然一個moment，心念的一個轉彎，一切的莫名其妙也可以莫名地「奇妙」。大概有10年的時間，我把過去的這段回憶全部關起來，我很高興如今我可以打開這充滿灰塵的箱子並畫下箱子裡面的東西。

這本漫畫，獻給我的家人，特別是我的妹妹和兩個哥哥，在我面對人生的轉折點與低潮時，總是給我陪伴與支持；就像是漫畫中不會游泳的寶卡卡跌到游泳池中，為自己即將溺死的關鍵時刻，伸到水裡拉他一把的那隻手。

(1) 漫畫呈現方式

為呈現回憶的效果，因此我採用幻燈機投影，首先以正片翻拍所有的原稿後，再洗成幻燈片，觀者可以依照自己觀看的速度觀看，幻燈片排列順序依照書籍頁碼排列（圖50）。

投影的部位為牆面的一扇窗，觀者可以透過這扇有形的窗進入另一個時空，就如同小叮噹的任意門。牆面上還有其他扇窗，透過這幾扇小窗可以看見故事的角色正在做不同的事：爸爸媽媽在左上方的窗前微笑，象徵一個家庭的守護者，往下是寶卡卡在抓蜻蜓，與這本書大自然的內容呼應；右上角的窗是一個牢房，表示二哥反派角色，並且非常崇尚自由自在的生活；右中是妹妹在窺視窗外與觀者，她是裡面最冷靜的；右下方是大哥正在看書，代表他是一個沉靜且內省的人。展場上的牆面剛好有個小方形的洞，於是我在裡面只畫了一隻眼睛，那是老天爺的眼睛，雖然我沒有宗教信仰，但我相信有個什麼存在，我想祂就是大家稱為的「神」，祂沒有具體形象，我能感受到的是祂正在觀看的眼睛與祂一直在透過某些方式在傳遞我一些訊息。台上有現

成物（真的窗台木板、植物），讓整個牆面不會過於平面化，透過真實的物件與植物，讓人有更親切的感覺，而非只是一面壁畫（圖51）。

打開的窗，可以向內以及向外看。向內看，可以內省；向外看，可以開闊心胸。窗也可以關上，在你需要安靜及獨處的時候。窗上的窗簾，可以若隱若現展現主人的神祕感，也可以試個人需要決定讓多少陽光灑進來。

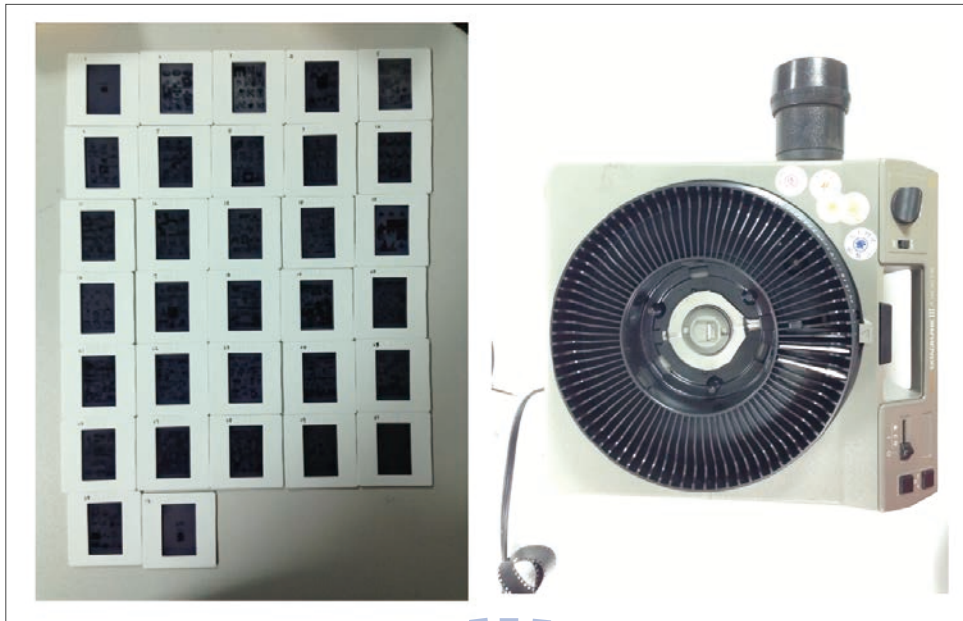
在《大亨小傳》²⁶（**The Great Gatsby**）電影中，故事主人翁Nick Carraway首先透過窗認識了Gatsby，Gatsby亦是透過窗觀察鄰居Nick的一舉一動，居高臨下。電影中燈火通明的窗象徵了上流生活的奢華，然而這絢麗的燈火也隨著Gatsby的衰敗而熄滅。女主角Daisy在被Gatsby逼著向老公Tom攤牌的空間裡，窒息的氣氛讓她奔向窗口希望獲得一絲喘息的空間。而Tom的情婦Myrtle最後在自己家的那扇封閉的窗看到以為是Tom的車前來並衝出去，卻也奔向了死亡以及讓劇情急轉直下。

每個人都是一扇窗，透過自己的那扇窗在看世界，也讓別人透過那扇窗認識了你。

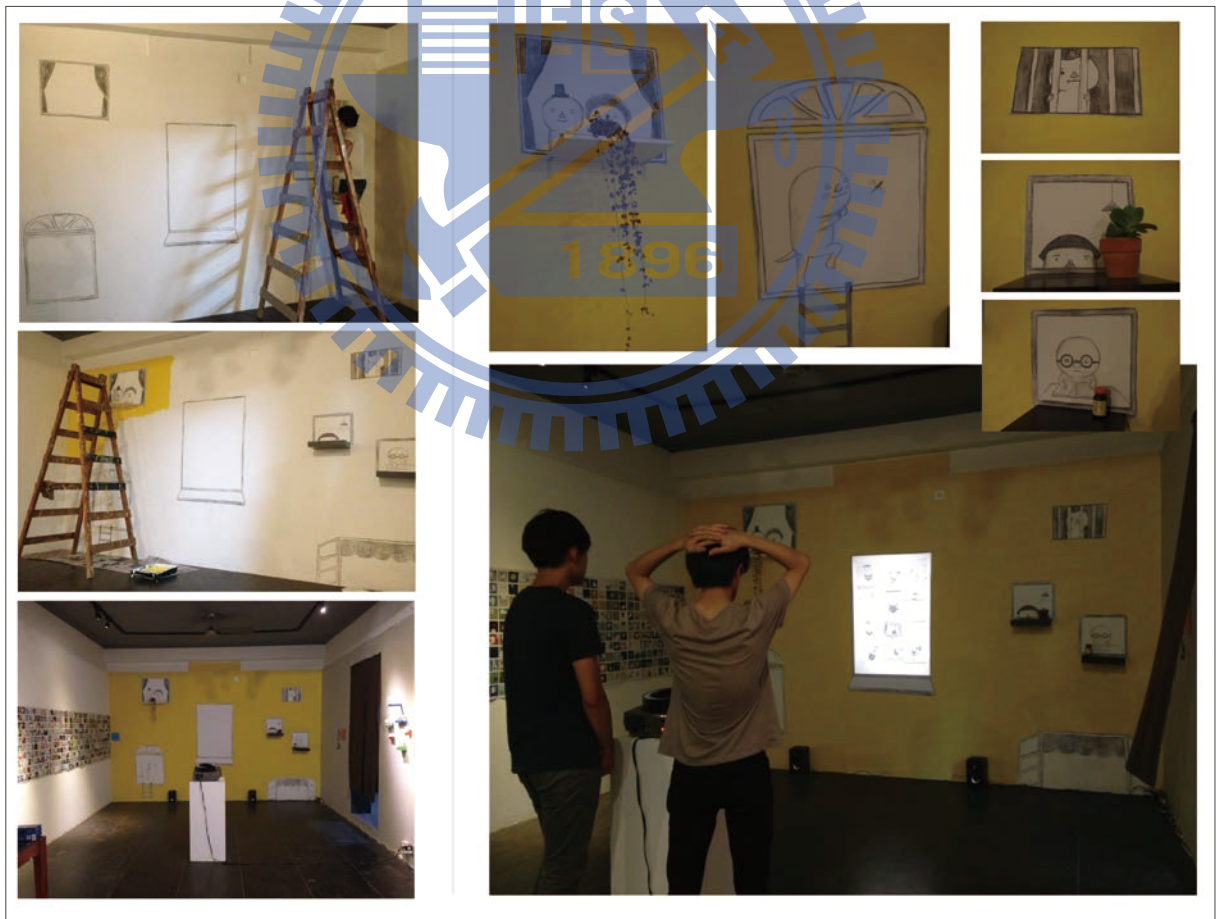
（2）音效：

小時候是用錄音帶的年代，父母幫我們錄下我們的講話聲及唱歌聲，我們也很喜歡玩錄音機錄下自己的講話聲後播出來聽。我一直將這卷錄音帶保存著，這兩年因為錄音帶似乎已經要發霉了，於是我將它的聲音轉出來燒成CD。這此展覽，使用音效軟體將錄音帶的聲音擷取一部分，結合漫畫內容，配上羊叫聲、下雨、水滴、電話、蟬、青蛙、蟋蟀等聲音，希望結合視覺與聽覺讓觀眾更能進入畫面中的情境。

²⁶ 《大亨小傳》（英語：The Great Gatsby，又譯《了不起的蓋茨比》），出版於1925年，是美國作家法蘭西斯·史考特·基·費茲傑羅所寫的一部以20世紀20年代的紐約市及長島為背景的短篇小說，被視為美國文學「爵士時代」的象徵。（參wikipedia, June 13, June）



(圖50) 〈莫名，奇妙〉展覽時使用的幻燈片與幻燈機 KAKA攝 June, 2013

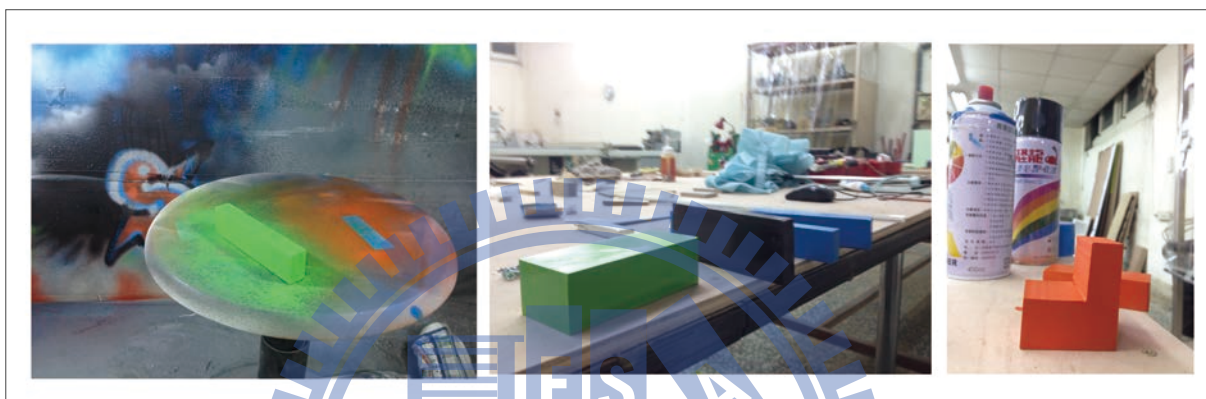


(圖51) KAKA 〈莫名，奇妙〉主牆面佈展過程及觀眾 2013

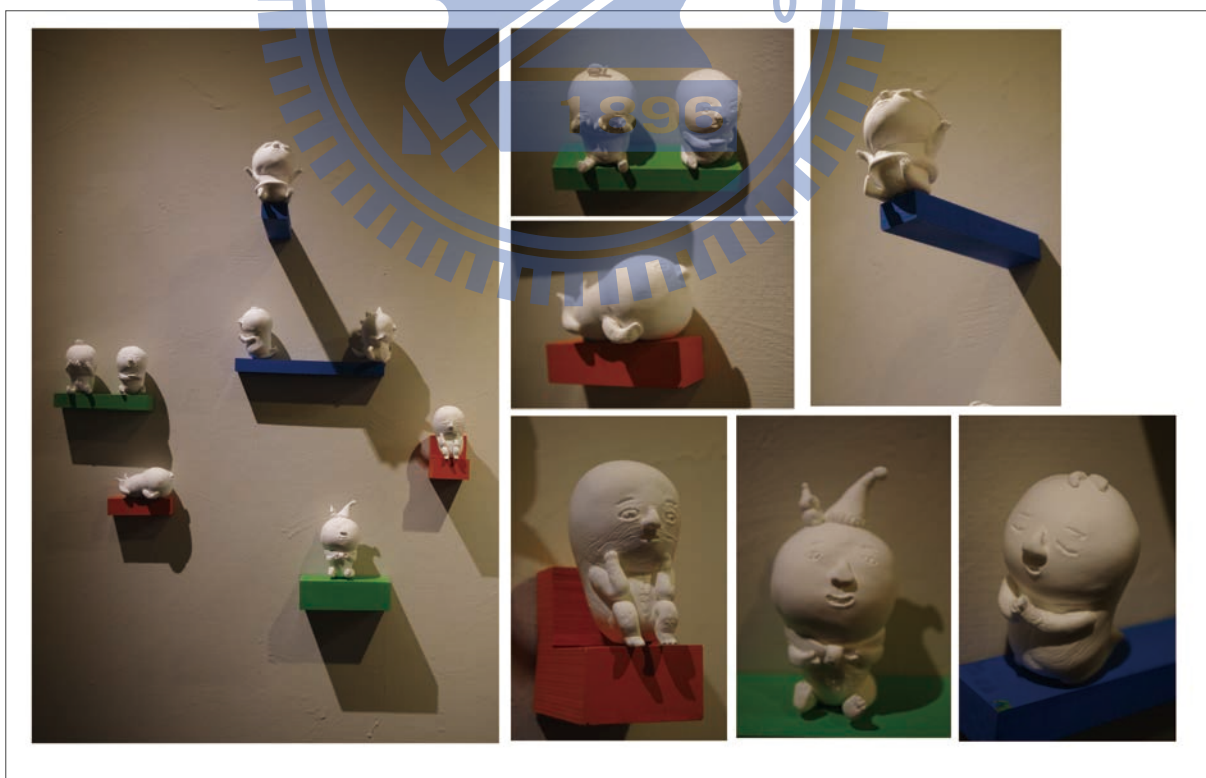
(3) 公仔呈現方式：

單隻的寶卡卡，以小塊木頭噴上彩色的噴漆，配合動作將他們擺在合適的位置，其中游泳圈以長條木條搭配，製造即將跳水的情境（圖52）。

六隻家人角色背景做成一個小舞台，畫作像是角色介紹的海報，牆面以紅色油漆突顯。漫畫擺在這區的層版上，夾上一個LED燈，觀者在看這本漫畫的同時，可以更清楚有哪些角色（圖53）。



(圖52) KAKA 〈莫名，奇妙〉寶卡卡公仔台座製作 2013



(圖53) KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 寶卡卡公仔展出呈現 2013



(圖54) KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 漫畫角色區 2013

2.小方塊系列區

簡介：

您好，我叫「KAKA」，是一隻壁虎，我沒有裸體，我穿的是國王的新衣！

您所看到的每一個方格，是我在2009年底開始的生活，左上角是第一張，右下角是目前為止的圖，它還會持續增長。由左→右看，您會發現我的成長；由右→左看，您會跟著我一起坐時光機進入我回憶的世界。

我將2009年底的第一張小方塊與到目前（2013）為止畫過的小方塊按照時間區塊排列（圖55），這是第一次將全部共五百多張的圖放在一起看，很驚訝的發現顏色與內容上的改變，在編排的過程中，也勾起了我許多回憶。記得自己曾寫過：「記錄生活中的酸甜苦辣，這樣以後老人痴呆了還有東西可以回憶...」



(圖55) KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 小方塊系列區 大圖輸出423X90cm 2013

3. 觀眾互動區：

簡介：

一起來玩漫畫接龍！

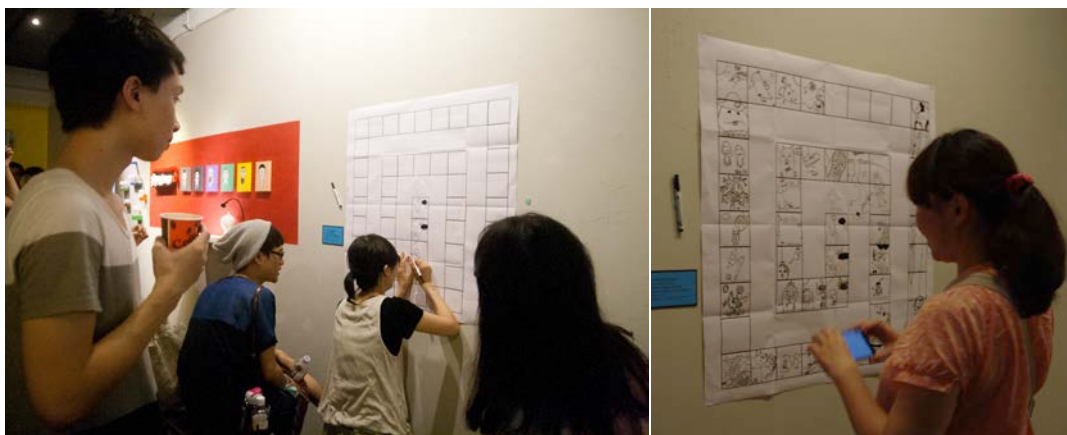
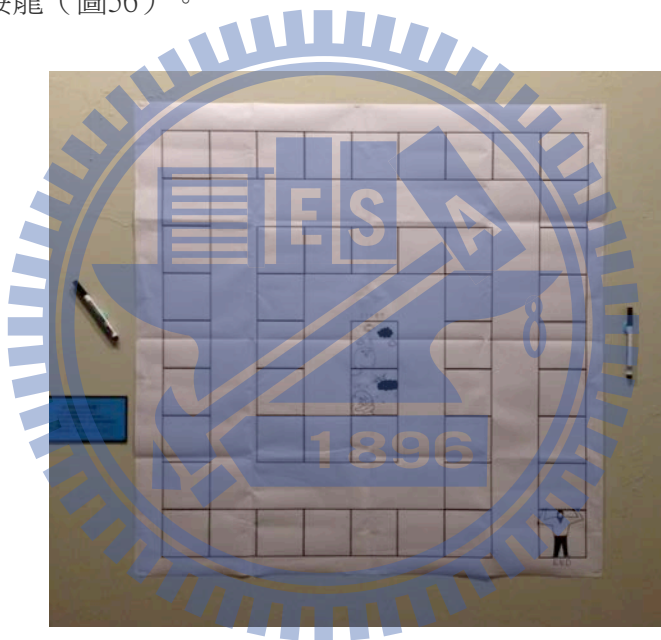
我畫了故事的開頭與結尾，但是這個故事到底發生什麼事呢？

我想邀請大家跟我一起來創造這個故事～

每個人畫一格

請順著格子一格一格接下去吧！GO!!!!

我設計了一個90X90cm的大方格，裡面有10X10cm的小方格，由我畫故事的開頭，與我一起雙個展的彭惠姿同學畫結局，並邀請觀眾一起參與並發揮各自的想像力，幫我完成這個漫畫接龍（圖56）。



（圖56）KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 漫畫接龍 大圖輸出90X90cm 2013



(圖57) KAKA 〈莫名，奇妙〉展覽 全景圖 2013

5-6 展覽檢討

這次的展覽，得到很多回饋，有的是認識的朋友，有的是路過的陌生人。大多數人的建議是小方塊區域燈光可以再亮一點。透過展覽的過程發現幻燈片應該要拍三份放滿整個換片匣，這次沒放滿以致於觀眾按到最後都是空白的要按好幾下才又回到第一頁。再來因場地關係音效，沒辦法一直開著，如果自己沒去展場，展場工作人員會忘記開，以致於很多觀眾沒有發現有音效。

在佈展的過程中發現自己畫圖時，不自覺地水平線會往右下傾斜，下次應使用水平儀輔助，以及牆面塗鴉要先構圖，才可以更精確掌握時間與佈局。另外，若是一整個密閉的空間暗一點效果會更好。

下次會將小方塊系列嘗試做成生活用品而不只是展示圖像，以及公仔會再繼續做讓它有更多呈現方式，也會朝「融入生活」方向思考，而不只是「展示作品」。

第六章 結論

當初在進研究所前，我就很想好好整理我的小方塊系列，因為一開始不知道畫那些要幹嘛？論文寫至此，我很高興回首這10年的創作與人生是有所成長的，幸虧有持續創作，我才能藉由作品重新檢視並更加認識自己。

每一件發生在我們身上的事情，我們都必須心懷敬意，如同我們選擇它成為指導必修課的老師一般。²⁷

記得我在當初申請研究所的作品集中最後一頁寫道：「期許自己在進研究所後能持續創作，傳達希望與愛的作品。」也許當初有點心虛與不確定，但後來似乎一直在往這個方向走去，一些血腥暴力的畫面也逐漸消失在我的作品中。在《莫名，奇妙》這本漫畫的開頭我寫道：“These stories are about my childhood’s memories, to my beloved families.” 在創作這本漫畫的時候，我的內心是充滿愛與歡樂的狀態，我也很高興在此時此刻我們兄弟姐妹都完成了各自的夢想，快樂的走在自己人生的道路上。

創作帶領我走出悲傷和陰暗，也讓我學習用不同的視野看這個世界，我將會繼續充實自己讓創作時間軸延伸下去，未來的作品，希望能帶給更多人正面的力量。



²⁷ 卡蘿·皮爾森(Pearson, Carol S.)著 徐愼恕·朱侃如、龔卓軍譯·《內在英雄》台北縣新店市：立緒文化·2000.

參考書目：

中文書籍：

卡蘿.皮爾森 (Pearson, Carol S.) (2000)。《內在英雄》(徐愼恕, 朱侃如、龔卓軍譯)。台北縣新店市:立緒文化。

安潔拉.卡特 (Carter, Angela) (2004)。《魔幻玩具鋪》(嚴韻譯)。台北:行人。

曲家瑞 (2008)。《喂! 幹嘛不做你自己》。台北:方智。

奈良美智 (2004)。《小星星通信》(筱玲、黃碧君譯)。台北:大塊文化。

馬奎斯 (Marquez, Gabriel Garcia) (2000)。《百年孤寂》(楊耐冬譯)。台北:志文。

網路資源：

Amanda Vähämäki。2013年6月19日。取自：<http://cargocollective.com/amandavahamaki/Illusio>

Art21. -William Kentridge。2013年7月19日。<http://www.art21.org/anythingispossible/resources/essays/not-making-sense/>

Blu。2013年6月17日。取自：<http://blublu.org/sito/walls/001.html>

Emelie Östergren。2013年6月19日。取自：http://emelieostergren.se/?page_id=90

Facebook/Sarjakuvakeskus。2013年7月19日。取自：<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150991040058714&set=a.10150730549853714.470476.15689383713&type=1&theater>

Huudahuuda。2013年6月17日。取自：<http://www.huudahuuda.com/html/albumit.html>

Michelangelo Setola。2013年6月19日。取自：<http://cargocollective.com/dormirenelfango/camion>

The New York Times。2013年7月19日。取自：<http://tierneylab.blogs.nytimes.com/2008/01/22/science-explains-wilson-the-volleyball/>

World design capital _Helsinki 2012。2013年6月17日。取自：<http://wdchelsinki2012.fi/en/programme>



