

摘要

漫畫文化在二十世紀大放異彩，漫畫的發展甚至成為每個時代重要的共同記憶、一個國家民族的精神圖騰，並在知識經濟中扮演重要角色。交通大學圖書館目前典藏了三位著名漫畫家 葉宏甲、牛哥、劉興欽三位前輩漫畫大師的手稿，透過此計畫，以漫畫為主題，建立漫畫數位典藏，並發展漫畫數位典藏之創意增值應用。進而保存、研究、推廣台灣漫畫，積極推動漫畫文化的發展。

台灣在民國四、五零年代，由於娛樂媒體及產業較少，漫畫在當時是重要的青少年娛樂。不僅是漫畫雜誌、單行本，報紙和雜誌上也都有一定篇幅的漫畫專欄，在這時期中，葉宏甲、牛哥、及劉興欽，是此時期最具代表性的名家之一。他們的作品形象，深刻地印在當時代台灣人的記憶中，成為通俗文化不可或缺的一部分。

透過數位漫畫博物館及三位前輩漫畫大師漫畫館的建置，我們期待將屬於本土的漫畫創作保存下來，並回顧、記錄早期台灣漫畫的發展，作為漫畫文化發展的重要基石。

關鍵字：數位博物館 數位典藏 漫畫 葉宏甲 牛哥 劉興欽

第一章 緣起

第一節 前言

一件好的藝術作品，往往展現出標誌當時代社會文化氛圍的特有精神、情緒或反思，某種程度上，也代表了當時的文化、社會與創作者自身的所思所聞。然而綜觀過去藝術史記錄的，往往以廟堂之上，少數階級享有的藝術作品為主流。固然因為庶民大眾的生活與事件不具有那麼大的影響力，另一方面這類的資料也鮮少被刻意保存。從十九世紀印象派之後，藝術界——或至少是受歐洲主流藝術影響的這群人——開始反思，試圖打破這層藩籬，將藝術的形式、內容解放至更廣泛的大眾，另一方面，庶民的流行文化，也逐漸受到重視，逐步進入大雅之堂。流行文化具有接受層面廣，變化快速等特性，尤其拜教育普及、傳播發達之賜，其影響之深遠，恐怕早已超越傳統「純藝術」的範疇。因其貼近大眾，更容易被一般人所討論、檢視，並深入人心與記憶。

漫畫正是這樣的庶民文化之一。我們現在可能不容易想像，但台灣漫畫在民國五、六零年代的榮景，和現在全面被日本漫畫掌握的市場簡直如天壤之別。由於早期娛樂產業不發達，電視機尚未普遍，電影票也仍昂貴。漫畫，尤其是透過租書店租漫畫，便是青少年重要的娛樂方式。當時的漫畫作品中，武俠漫畫佔了相當大的比例，其中葉宏甲先生的「諸葛四郎」系列作品，是其中極具代表性的武俠懸疑漫畫，四郎真平的勇敢正直，敵方蒙面的神秘首領，曲折離奇的情節，牽動著無數讀者的情緒。

報紙也是當時漫畫發表的重要管道之一，而當時最負盛名者當屬牛哥。牛哥不僅僅是漫畫家，也用本名李費蒙寫小說。最盛時期在全台灣的九份報紙中，有八份連載著他的作品。

劉興欽是另外一位極具特色的漫畫家，他的漫畫之路，起點卻是教育兒童不要沈迷漫畫，以毒攻毒地畫了作品「尋仙記」，反而欲罷不能。由於身為小學老師，劉興欽的作品多半帶有教育意義，不見說教卻反而顯得趣味十足。直到今日還深受大朋友小朋友的喜愛。

交大圖書館有幸自 2001 年起，陸續典藏了三位漫畫大師的手稿四萬餘張。這些手稿，見證了台灣漫畫的發展歷程，也是許多人年輕時代的回憶。為了使這些珍貴的手稿能妥善保存，同時推廣讓更多愛好者看到，因此以數位漫畫博物館的方式呈現是最好的方式，透過網路無遠弗屆的傳輸，觀眾可以仔細觀賞這些作品。而原稿經過掃描之後，記錄下的數位檔案可以避免原稿因紙質老化而喪失原貌，並避免因展出所造成的光線、空氣變化等影響。同時達到保存、推廣、展示、教育等多種功能。

第二節 漫畫數位博物館目標

初期我們希望建置出漫畫博物館的雛形，並針對交大所典藏的三位漫畫大師作品分別建置數位漫畫館。由於漫畫的領域相當廣大，漫畫數位博物館的建置需要持續擴充內容以臻完整，我們以單元式的企畫，逐步進行漫畫數位博物館的內容填充。

另外，三位漫畫大師的數位漫畫館將是本次計畫的重點，我們整理了包含手稿、照片、相關報導與漫畫家的相關資料等，希望呈現出漫畫家的深入介紹，讓大家在欣賞漫畫作品之餘，能對背後默默耕耘的漫畫家有更深入的了解。

第二章 創作原始資料與典藏管理

第一節 原始資料整理、典藏與數位化

在數位化的過程中，我們也同時對典藏的原稿作進一步的檢視與整理。由於原稿的數量龐大，我們初步先以和漫畫家（或著作權所有人）簽約的手稿 1/10 為目標進行掃描。並同時針對這些原稿的保存狀況進一步檢視是否有劣化情形，需要加強保護措施。

由於多數的原稿已有近五十年的歷史，紙張已呈現輕微的黃化和脆化，但尚不致影響紙張結構。有部分原稿情況較特殊，例如葉宏甲先生的「諸葛四郎大戰魔鬼黨」等早期作品，因最初的原稿迭失，再版時是使用描圖紙重描出版物的方式製成再製原稿（圖 1）；劉興欽先生的阿三哥大孀婆系列作品，也有幾部是以初次的印刷稿重新打字作為再版原稿的；牛哥先生的作品中，部分在報紙連載後原稿迭失，現僅存剪報。這些以描圖紙與新聞紙為基底的稿件，描圖紙需保存在較低濕度的環境，新聞紙類容易因紙張本身含較多酸性物質而發黃、脆化（還有化學膠水的問題），日後在保存上需要特別注意濕度控制。



圖 1 葉宏甲老師作品「諸葛四郎大戰魔鬼黨」重繪之原稿

部分原稿（主要是彩稿）會在表面覆蓋一層描圖紙，作為印刷標註及原稿保護之用（如圖 2），背後有時是以透明膠帶黏貼，雖然膠帶對保存有不利影響，但在保存原作完整的考量下，在數位化中分開掃描，而未作除膠處理。另外少量原稿發現輕微的顏料（廣告顏料）粉化脫落。需要請教專家再進行處理。

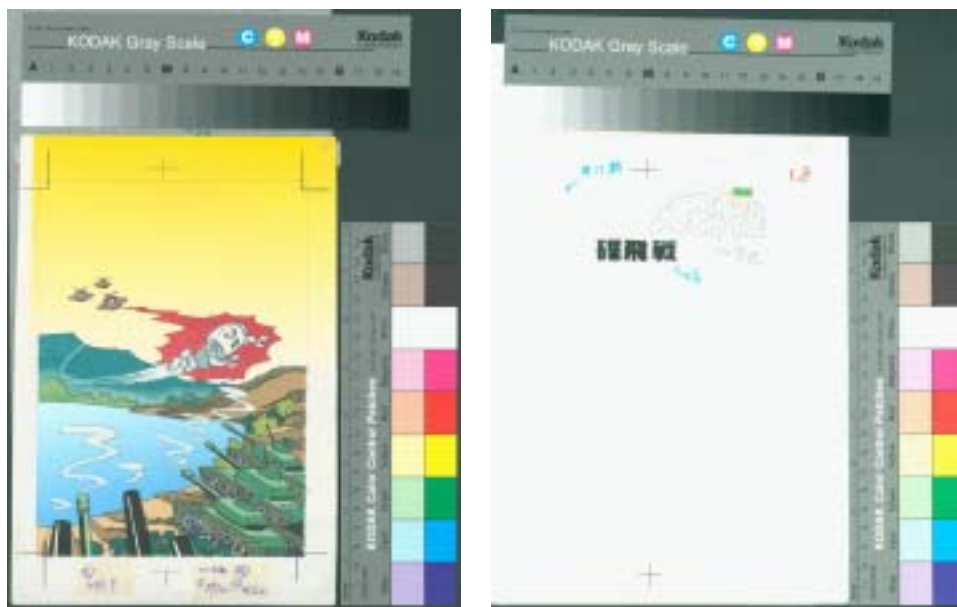


圖 2 劉興欽老師作品「機器人戰飛碟」封面彩稿（左）及描圖紙層（右）

掃描使用 Microtek ScanMaker 9800 XL A3 掃描機進行，在掃描工作中定期使用內建之校色軟體進行色彩校正，以確保掃描的色彩品質在一定水準。掃描規格是以 600dpi、24bit 未壓縮的 Tiff 格式為原始圖檔標準。掃描時特別注意掃描範圍需超出紙張邊界，因為許多原稿是以大張的紙張（道林紙或模造紙）手工裁切而成，紙的大小與邊界並不規則（如圖 1 的情形），紙張的邊界也帶有一部分繪製時的線索，因此在原始檔中保留紙邊的資訊，對日後的處理、研究工作等，會有一定的幫助。

在原稿的後製作上，我們考慮到讀者閱讀漫畫的流暢性，因此除了特別以原稿呈現的部分之外，「漫畫作品」的呈現希望模仿實體漫畫的呈現方式與閱讀習慣，先將圖檔調整成黑白模式並轉正，因為紙張泛黃造成原稿對比下降，需要以人工方式修整細部。修過的圖檔再轉為較低的解析度儲存，在網路呈現的時候，則設計以兩頁為單位，如同翻開漫畫書一般的呈現方式。因為漫畫家在繪製時，考慮到讀者的閱讀順序，經常會利用「翻頁」來製造一些驚奇或懸疑的效果，例如在每兩頁的最後幾格，放入一些驚訝的元素，翻頁之後，便是解答，利用一波波的劇情起伏，塑造出漫畫獨特的魅力。現代的漫畫，甚至經常出現跨頁的構圖，以強化視覺效果，所以在呈現上，以兩頁為單元（同時需注意原書的頁面順序是左起或右起），是網頁視覺設計時的基本考量。

第二節 劉興欽老師作品

劉興欽老師是交大圖書館最早簽約典藏手稿的漫畫家。劉老師從很早期就有版權和原稿典藏的概念，從早期進行漫畫創作開始，就習慣向出版社拿回原稿並影印三份自行保存，當時漫畫家對保存原稿的觀念仍不普遍，漫畫原稿通常留在出版社，而當出版社結束營業之後往往不知去向，是台灣漫畫史料的重大損失。劉興欽老師在原稿保存方面所作的努力，不僅讓劉老師在日後再版時保持良好的印刷品質，也為台灣漫畫史留下完整而重要的史料。

目前劉興欽老師典藏在交大圖書館的原稿約有兩萬多張，從早期的丁老師、阿三哥與大嬸婆和後期的機器人系列作品，相當完整地呈現出劉興欽老師的創作軌跡。此外劉興欽老師也將他一系列的發明作品交由交大典藏。包括發明成品與申請專利的文件等。將於日後逐步進行整理與數位化工作。劉興欽老師的漫畫經過多次再版，在原稿上也可看出一些端倪，例如早期作品的對白多半為中文打字，部分作品在後期再版時則以照像打字為主，同時留有不同時期的標註的印刷註記等，相當有特色（圖3）。



圖3 劉興欽老師作品「丁老師」局部，這裡可以看到中文打字對白和照相打字的頁碼，下方還可以看到這是劉興欽老師特製的專用原稿紙

第三節 葉宏甲老師作品

葉宏甲老師最著名的，就是諸葛四郎系列漫畫。最早在1958年於「漫畫大王」週刊連載「諸葛四郎大戰魔鬼黨」開始，諸葛四郎系列除了本篇的九部作品外，經常出現在作品中的配角林小弟（林少青）也有自己的故事。此外尚有許多其它的漫畫作品，如「真假王子」與「雙木蘭」等等。原稿共約兩萬張左右，部分早期作品因最初之原稿迭失，僅存影印稿或描繪之再製原稿。

另外，葉宏甲老師的作品中，有時會在扉頁或劇情高潮的戰鬥場面中，使用跨頁的畫面，這個在早期的漫畫中較不常見，另一個特殊的地方是，在週刊連載時，部分頁面會使用雙色印刷，在原稿上是以藍鉛筆標示的，這些都是葉宏甲老師原稿的特殊之處。

第四節 牛哥老師作品

牛哥老師的漫畫型式和前面兩位漫畫家較不一樣，葉宏甲老師和劉興欽老師的作品，多半是長篇劇情漫畫為主，初次發表多半以漫畫雜誌或綜合雜誌為主，牛哥老師的作品則較多發表在報紙的單格或四格漫畫，少數的長篇連載也因為初次發表媒體是報紙，必須在兩格、四格或單頁之中，鋪陳單回劇情的起伏，因而劇情節奏較快速，呈現單元劇形態的幽默風格，每一格都值得細細品味，節奏明快，敘事乾脆，同時兼有單幅漫畫雋永回味的特色。不過較為遺憾的是，牛哥老師的作品，因為有些在國內報紙刊完後，原稿即轉送至東南亞其它國家的華文報紙轉載，流落在外的原稿相當多，因此有不少稿件是以剪報或影印稿留存下來(如圖4)。而同一時期多家報紙競相邀稿，作品的出版時間難以整理，則是另一個難題。

典藏的牛哥老師作品中，有相當多的彩色稿，多半是在墨線原稿上，或是墨線稿影印後，以水彩上色，用色鮮明，帶有卡通或海報的風格。而部分的剪報，也因年代久遠而呈現紙張泛黃，我們除了希望呈現出作品的年代感，以及牛哥老師作品的特色外，對於這些較不易保存的剪報，也必須特別小心控制儲存環境等條件。



圖 4 牛哥老師作品「小牛」剪報

第三章 漫畫數位博物館內容介紹

第一節 設計理念

漫畫數位博物館的設計，主要是以擴充性為優先考量。由於漫畫的相關資料相當龐雜，未來逐步擴充內容是必然的，初步我們以建立漫畫數位博物館的主要架構開始，一步步填充相關的內容。

第二節 網站內容

1. 本館簡介：介紹本計畫的概要、工作人員等相關資訊。
2. 最新消息：不定期更新漫畫界的新消息，包括展覽、活動、比賽與漫畫界的新聞等等（如圖 5）。



圖 5 漫畫數位博物館 漫畫新消息

3. 企劃專題：計畫以專題方式，逐步擴充漫畫數位博物館內容，主要進行的方向包括漫畫家專訪、漫畫相關活動專題報導等等（如圖 6）。



圖 6 漫畫數位博物館 企劃專題

4. 下載專區：放置一些可供讀者下載的桌布、小程式等。

5. 漫畫教學：簡介一般漫畫家較常使用的工具畫材、基本的練習等等，目前的介紹仍以手繪為主，在漫畫製作逐漸數位化的今天，我們也會逐漸加入數位漫畫的教學內容（如圖 7）。



圖 7 漫畫數位博物館 漫畫教學

6. 數位典藏：連結到三位前輩漫畫家的數位漫畫館。
7. 小遊戲：提供一些簡單的小遊戲以增加讀者的樂趣與互動性。
8. 留言版：提供讀者相關意見的回饋與交流。
9. 相關連結：與其它相關漫畫的連結。

第四章 劉興欽數位漫畫館內容介紹

第一節 設計理念

在各個數位漫畫館的部分，我們使用不同的視覺風格來進行。劉興欽老師的數位漫畫館，因為劉老師是小學老師，他的漫畫也一向被視為優良兒童漫畫，我們以小學時代看漫畫的印象來出發，設計了一個舊式的課桌為背景，上方是攤開的漫畫書，直接訴諸我們童年看漫畫的印象。



圖 8 劉興欽數位漫畫館的網站設計

第二節 網站內容

1. 劉興欽傳奇：介紹劉興欽老師的生平，大事記和重要年表，以及劉興欽老師的訪談錄影。資料整理自劉興欽老師的相關傳記、報導及訪談的記錄，
2. 報導及評論：劉興欽老師熱心參與漫畫相關活動，也對推動內灣觀光事業有無比的貢獻，這個部分整理了近年來對劉老師的相關報導（圖 9）。



圖 9 劉興欽數位漫畫館 相關報導及評論

3. 珍藏照片：目前展出劉老師和交大簽約、展覽等等的活動照片。劉老師在今年（2005）元月於交大舉辦首次的民俗畫暨漫畫大展，這裡也展出部分活動的記錄照片（圖 10）。



圖 10 劉興欽數位漫畫館 珍藏照片

4. 相關連結：主要相關連結包含對劉興欽老師及其漫畫的介紹，以及近年來以劉老師漫畫作品為主題的內灣風景區的介紹

5. 遊戲區：劉興欽老師在電腦未普及化的時代，利用簡單的原理發明出多樣化、可更換內容的教育玩具，我們使用 Flash 製作，重現當年的樂趣，如（圖 11）活動書小捕手，實際上的玩具是以磁鐵吸引鐵珠來回答問題，在 Flash 版的活動書小捕手則改成用滑鼠來操作。

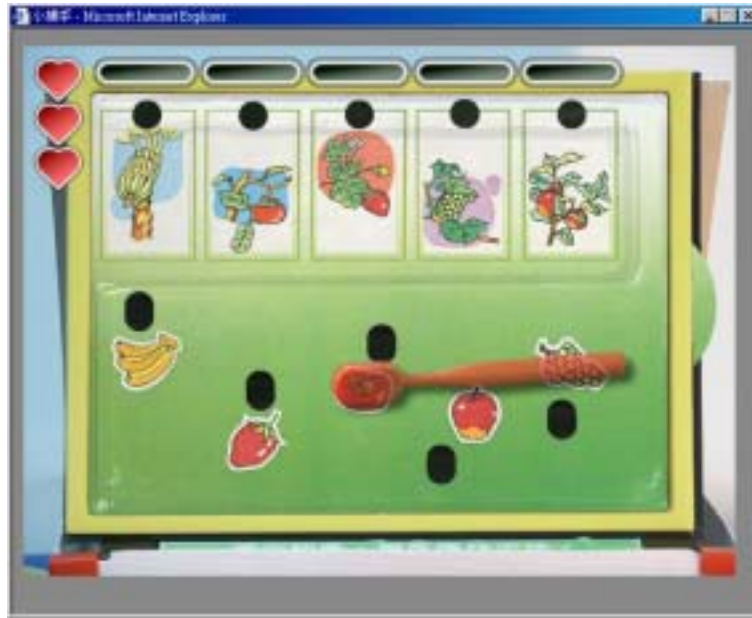


圖 11 Flash 版活動書小補手

6. 漫角人物大觀園：由子計畫二進行內容架構、資料庫建置與內文撰寫，整合在這裡呈現。透過 metadata 資料庫的建置，將劉興欽老師漫畫系列中的重要角色、在哪些作品中出現過、人物的特質等等，建立完整的漫畫角色介紹，成為線上的漫畫角色圖鑑。

7. 漫畫作品仔細瞧：也是和子計畫二整合呈現，針對劉興欽老師歷年作品，作初步的介紹及部分內容的呈現。這裡可以看到部分的漫畫內容。

8. 看漫畫遊台灣：和子計畫二整合，以劉興欽老師的「阿三哥大嬸婆遊台北」、「阿三哥大嬸婆遊寶島」為藍本，將出現在漫畫中的場景和事物，整理相關的歷史變遷，作為台灣發展的歷史註腳（圖 12）。劉老師創作「阿三哥大嬸婆遊台北」、「阿三哥大嬸婆遊寶島」的時間在 1960 年代早期，有不少特色風景因為時代的關係，今日已不復見，只能從漫畫和相關照片中追尋了。



圖 12 看漫畫遊台灣

第五章 葉宏甲數位漫畫館內容介紹

第一節 設計理念

葉宏甲老師的漫畫，多半是以武俠或歷史題材為主，因此在設計時，我們以「武功密笈」的概念出發，設計出一本宛如古書的頁面（圖 13），希望讀者共同翻閱這本台灣漫畫的武林至寶。



圖 13 葉宏甲數位漫畫館網站設計

3. 報導評論：諸葛四郎曾經兩度被拍成電影，一度在華視以連續劇方式播出。這裡收集了一些關於葉宏甲老師及其作品改編情形的報導。

4. 珍藏照片：這裡展示了一些葉宏甲老師的照片，以及葉老師在諸葛四郎電影拍攝時的側寫照片。還有在交大舉行手稿典藏簽約儀式的紀錄照片(圖 16)。



圖 16 葉宏甲數位漫畫館 珍藏照片

5. 相關連結：關於葉宏甲老師、諸葛四郎等等，相關資料的介紹網站。
6. 留言連絡：相關意見的回應與我們的連絡方式

第六章 牛哥數位漫畫館內容介紹

第一節 設計理念

牛哥老師的漫畫，初次發表多半是在報紙上。和漫畫雜誌發表的漫畫，在形態上和構圖上會有所不同，以雜誌發表的漫畫，漫畫家在構圖時多半是兩頁為單位一併構圖，為的是讓讀者在翻開書本的時候，呈現出平衡的構圖，以及利用翻頁動作的停頓，造成劇情的起伏。而在以報紙為發表媒體的漫畫作品，考量的是如何在有限的篇幅中（通常只有一頁），讓故事流暢地進行，以及這一頁中的構圖平衡關係。我們考慮牛哥的作品特性後，決定以「剪報剪貼簿」作為牛哥數位漫畫館的原型。讓牛哥老師的漫畫，以一幅幅剪報的方式呈現出來。

第二節 網站內容

1. 牛哥傳奇：介紹牛哥老師傳奇的一生和重要年表，牛哥從對日抗戰起就

以漫畫抗日，參加過敵後地下工作，也擔任過救援物資運送車隊的分隊長，在農復會任首席美術設計師後不久來台，他是漫畫家也寫小說，在本土漫畫面臨審查制度無以為繼之時，挺身而出直言政府之過。牛哥的一生充滿理想、正義的傳奇事蹟（圖 17）。



圖 17 牛哥數位漫畫館 牛哥傳奇

2. 作品集：節錄牛哥作品中的幾部代表作，如胡佬鴨、小牛、牛小妹等作品，讓大家回味牛哥作品雋永的趣味（圖 18）。



圖 18 牛哥數位漫畫館 牛哥作品「小牛」剪報

3. 相關報導：節錄各界對牛哥的追思與懷念文章。
4. 照片紀錄：牛哥的相關照片記錄（圖 19）。



圖 19 牛哥數位漫畫館 記錄照片