

知名人物專訪 — 揚名海內外的神秘漫畫家 (插畫家) 十樂寺與咎井淳

Celebrity Interview: Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator) Christina Chen and Jo Chen

邱光華

Guang-Hwa CHIU

世新大學資訊傳播研究所研究生



Celebrity Interview :

Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator)

Christina Chen

■小檔案



筆名：十樂寺 (Christina Chen)
學歷：復興商工畢業。
經歷：日太廣告公司美術設計，美國企鵝村兒童畫室指導老師，立人中文學校才藝班指導，現職台美兩地插畫漫畫家。
最欣賞漫畫家：手塚治蟲，坂口尚，蔡志忠。
特殊事項：作品「潘安艾力士」榮獲民國94年度（2005年）台灣新聞局漫畫劇情獎。
代表作：潘安艾力士。
座右銘：業精於勤，荒於嬉；行成於思，毀於隨。
個人網站：<http://www.candyshards.com/>。



筆名：咎井淳 (Jo Chen)
學歷：復興美工，Northern Virginia Community College北維社區短大美術系。
經歷：曾任職廣告公司，從事美編工作，並以「秘密結社」團體成員活躍在國內同人誌圈，現定居美國為MARVEL、DC出版社繪畫，SAI電腦顧問公司資料處理員，立人中文學校才藝班指導，現職台美兩地插畫漫畫家。
最欣賞漫畫家：手塚治蟲，安彥良和。
特殊事項：擔任英文版快打旋風漫畫封面、美國Marvel漫畫出版社連載漫畫Runaways及Thor: Son of Asgard 封面插畫繪製。
代表作：鏡子的另一邊。
座右銘：自滿即是停止進步的開始。
個人網站：<http://www.jo-chen.com/>。

在機緣邀約下，我們訪問到鮮少曝光的神秘女漫畫家十樂寺、咎井淳兩姐妹，透過以下的專訪，讓我們試著瞭解跨國界知名創作者的精闢觀點：

靈光一現的夢境創作

每個創作者都有屬於自己的創意發想來源，對她們來說，來自於夢境是真實生活的經驗，亦是難得的體會來源，從紀錄下來的筆記發展出許多作品故事。

「做『夢』不啻是經由個人的潛意識，迂迴地反映出在日常生活裡的見聞，也暗示著我們與環境密切的互動。清醒時，大腦除了專注於每天的例行公事，其實也正不自覺地吸收來自四方豐沛的資訊。這時候，有些事情會當場獲得我的注意力，其餘小到無法察覺的細微情事，則透過夜裡夢境的釋放，才可能被當事人察覺。」這就是咎井淳獨特的生活體驗，如同她說的，在夢裡的「劇情」發展即使離經叛道，卻為日後靈感山窮水盡之際提供了源源不絕的創意。

透過在夢醒後逐一刻劃的床頭筆記，為的就是隨時捕捉靈光一現。相信不少人應該有類似的經驗，那就是自己在夢中多半以第三者的角度身歷其境，就像讀一本書，或像看一場電影，不但情節完整而且耐人尋味。

從自由獨立創作的同人誌到營利色彩濃厚的商業誌

許多從事創作的藝術工作者，爲了生計，多半都不得不與大環境妥協，失去原有的初衷，而從同人誌跨涉到商業誌的傑出畫家們更能深刻體驗這樣的感觸。商業誌可不比同人誌百無禁忌，讓作者在紙上盡情發揮。觸及敏感題材，來自官方或輿論的壓力，影響到的將不只是作者本人，甚至連出版社也必須承擔這類風險。

十樂寺認爲繪製商業誌更像是與出版業界的團隊合作，而一般從事藝術工作的人大都有其獨到的見解，從反面來看就是特立獨行。如果與出版社之間意見相左，除非生活吃緊，作者必須調整好自己的心態，走向商業漫畫的領域；多數人大都會在這時各謀出路。

現在台灣許多關於同人界的活動雖然已更爲蓬勃發展，但不可諱言的是似乎也有逐漸傾向商業市場的趨勢。台灣同人界和商業誌環境畢竟不比鄰國的日本健全，大家看慣了進口漫畫，國人自創作品相較之下還是比延伸創作難銷。

「不知是因為年紀漸長之故，還是不住在台灣，對創作的熱忱已經漸漸減退。在美國，漫畫家同好間的互動並不頻繁，畫友們不能隨傳隨到。由於地廣人稀，諸大城市分散各地，在同一地區找到同好幾乎可遇不可求。就算運氣不錯，能遇到這樣的朋友，也頂多相約在一年一度的漫畫展裡小敘一番。以往沒人催促還能對畫圖熱情不墜，如今興趣成爲職業，卻只有在編輯的施壓下才勉爲其難地開工。最後，得上網四處尋找激勵創作的動力才動得了筆。」

「我最近也時常有這種疑惑，試問究竟爲何種目的進行創作？創作的初心，其實還不就是喜歡畫圖嗎？我小時候很害羞、內向，言語溝通能力不佳，朋友也不多。畫漫畫是唯一能向旁人表達自我的媒介。從前我可以長時間沈浸在自創的幻想世界中流連忘返，以致於小學老師給我的評語常常是『不合群』。而在同人界有幸能找到同類，自由自在的做自己，一同討論，一同畫畫，是何其令人安慰的事。時至今日，遠居異邦，脫離了兒時陰霾；然而每當靜

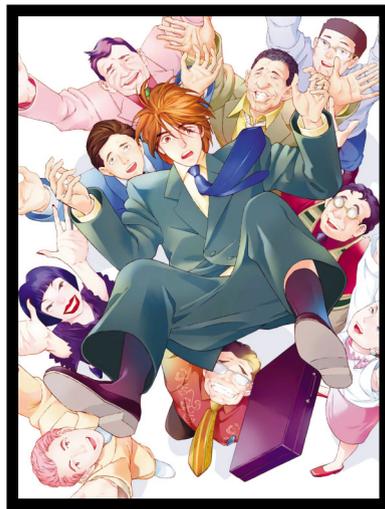
Celebrity Interview—

Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator)

Christina Chen



國畫水彩作品「仕女圖」 十樂寺繪



十樂寺「潘安艾力士」漫畫 東立出版
2005台灣新聞局漫畫劇情獎獲獎作品

下心，回顧最初對於創作的那股近乎癡迷的熱忱，總不覺地油然而生出一種悵然若失的感傷……」

從她們畫作風格不斷的改變，極具立體的空間透視法，融合美日漫畫與獨特蘊涵的表達方式，愈趨寫實的人物描寫，再加上流暢的鏡頭處理，很難想像是何種的人生體驗演變出的豐富作品。

從仿效自學的卡漫風到硬底子的寫實風格

咎井淳從小看著姊姊十樂寺模仿手塚治虫與安彥良和的畫風，不由分說地跟著仿效。直到進入復興美工後見識到西方古典藝術，漸漸鍾情於寫實畫派，也開啓其逐漸融合各種技法特色的大門。

有趣的是，咎井淳表示起初報考復興美工只是相信姐姐的說詞，可以在裡邊天天幸福地畫漫畫。後來才發現，素描、水彩這些硬底子的科班作業和想學漫畫的興趣則是天差地遠。直到後來真正將所學應用在工作上（插畫和漫畫），才深深體會專業訓練的重要。咎井淳更透過自身的經驗說明：「藉由嚴厲的科班指導深入純藝術，我才能脫離揮之不去的日式卡漫畫風！」同時，十樂寺也表示許多美國家長和美術教師認為素描根基不紮實，有礙於孩童在成年後對藝術

的鑑賞能力。

「講到分鏡，我不排斥看電影，看多了還能潛移默化，從中培養出運鏡的節奏感。我比較魯鈍，在畫圖的路上就秉持著愚公移山的精神勇往直前。姊姊在這方面則建議，想提升對藝術的感受性和繪畫技巧的畫友，畫圖沒有秘訣，就是透過古人勤學苦練，持之以恆的精神而得，誰堅持到最後，誰就學而有成。」

「由於我在美國的家離華盛頓特區很近，那一帶有許多美術博物館，時常定期舉辦巡迴畫展，一有空檔我就忙裡偷閒去觀摩名家作品，研究他們如何構圖、運筆及上色，或三不五時約朋友參加畫廊附設的人體寫生課。」從不斷的觀摩名家，接受外界資訊持續的更新，才讓她們有許多新的學習動力。

當然，在商業誌成熟的环境，除了獨立創作（independent comics）或少數的自創漫畫家能有機會表現自我獨特觀點外，大多數漫畫家都是受制於出版社，遵照由其他人撰寫的劇本依樣行事，只有運作，沒有創作可言。

然而從她們豐富的作品裡，可看出在不同生活環境的文化衝擊影響，在其不同階段的作品亦可探究到該階段創作者所省思的主題，逐漸確立的是以人性為題材是大眾所共同關注的話題。藉由設定的主角人格特質帶出自己獨特的觀點，像十樂寺「潘安艾力士」這類型的得獎作品，便是在其滿腔熱忱下產出難能可貴的刊物。而這樣的作品就是在美國主流漫畫刊物中不大可能出現的。

相信每個人都曾經有過在所處的社會環境裡，面臨人際關係的困擾以及其他種種障礙。透過漫畫這個媒介傳達個人觀點外，同時也能達到自我心靈治療的效果。「有時候看評論節目或報章雜誌，不免發現這類傳媒往往試圖將讀者導入兩極化的反應裡。某天突發奇想，如果能站在第三者的角度描寫每個人的立場，然後讓讀者自己來作決定，這類型的漫畫應該滿有意思吧。」

兩位以自己最喜歡的電影《窈窕淑女》和《齊瓦哥醫生》為例（對新世代而言可能陌生了些），它們的拍攝技術特效等也許不及現今好萊塢電影所能表達的聲光效果炫目，但是無論何時總是會為它們深深打動。這些片子之所以為人津津樂道，必然有其過人之處。「我記得某一段話：好的小說，用人性說故事。從古至今，在歷史的舞台裡萬事萬物遷流變滅，只有人性不變。創作的意義對我而言就是如此。結合了日常生活和對生命的存疑，我們獨自探索，也樂在其中。」

以前，許多人即使有豐富的構想，礙於缺乏繪圖技巧，阻絕了將創意完美地展現在他人眼前的可能性。現在電腦繪圖技法或透過電腦輔助上色完稿愈趨成熟，同時也提供了創意表達的一個途徑，電腦繪圖技術的精進為這些不得其門而入的人提供了方便的大門，更多精彩的創作脫穎而出。

「個人認為，與其透過手繪技巧，耗時費事的完成一件畫作，如果能在短時間透過科技的輔助而達到類似效果，不但環保，能節省不少畫布及顏料費，也可以避免繪製過程中，一旦出錯得全盤重來的懊惱悔恨。缺點是這些美麗的成品沒有原畫，少了一睹本尊的那份感動。有些畫友堅持不使用這項科技產物，無非就是不願意失去手繪的樂趣。」

事實上，電腦繪圖需要繁複的手續及紮實的經驗累積。基礎繪圖的概念不會因為電腦繪圖的發明而改變，如果沒有打好繪畫的基礎（素描、色彩學等），即便精通電腦軟體技能，作品完成度仍然不能和作畫者實際手繪的程度相提並論，熟稔繪圖技法差異因素固然已經降至最低，但若非具創作者深度的內涵呈現，表現出來的僅是一張張的數位圖片。

「在手繪的領域裡，可謂一筆定成敗，精湛的技巧得仰賴不斷地精進。無論繪圖軟體日新





英文版快打旋風〈Street Fighter〉漫畫封面 咎井淳繪

Celebrity Interview:
Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator)

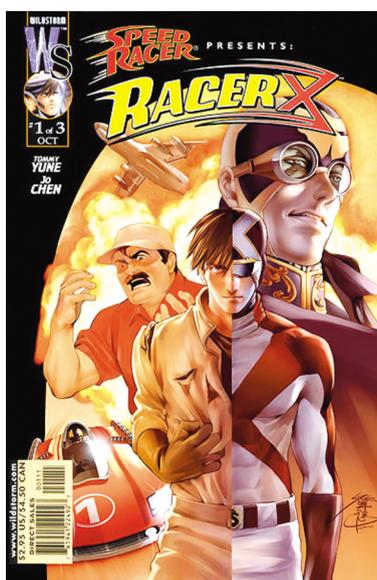
Jo Chen

月異，模擬手繪的功能多以假亂真，還是無法和透過手繪才能描繪得出的那種微妙情感，以及只有在作畫才能得到的驚喜相提並論。」

創作的過程是艱辛的，成果是甘美的。許多人爲了能在極短的時間內達到便捷的成效以獲得掌聲，常禁不起利誘正大光明地幹起盜用的勾當。

「我所認識的創作者中許多人便深受其害。身爲創作者，必須要有創作者的自覺，否則就是侮辱了創作的尊嚴。作品和照片如出一轍，或是盜用別人創作而沒有自己的靈魂，頂多只能稱做拷貝機，值得所有的創作者警惕。」





〈Racer X〉issue #1 漫畫封面 谷井淳繪

Celebrity Interview—
Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator)

Jo Chen



作品場景分鏡呈現立體的空間感 谷井淳繪

漫畫家？插畫家？一切由樂趣出發！

談到目前工作範圍與內容，十樂寺和谷井淳對自己定位仍是以專職的插畫藝術工作為主，在美國漫畫工業體制下的漫畫家，對於自我創意的表達方式受限，僅能說是一種賴以維生的工作。

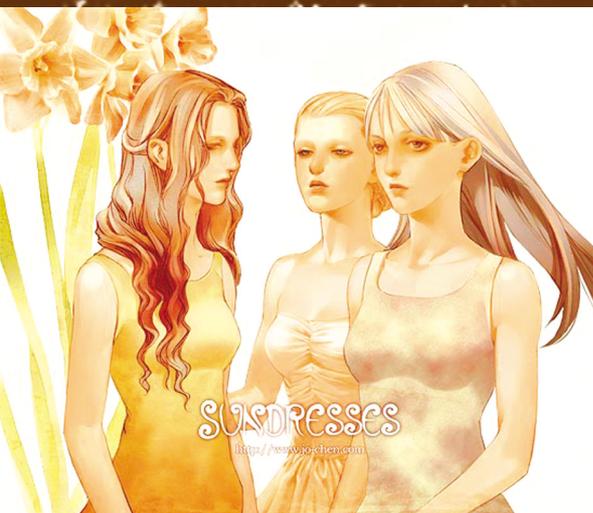
「原先的期望是能夠成為職業漫畫家，但因為美國漫畫工業與台灣大相逕庭，許多漫畫家只是諸多分工裡的一個環節。我不能接受他人在自己作品上動筆，也無法畢生從事為人著色的工作。如果不能按照自己的意志來創作，畫連環漫畫便成了折磨。」

創作仍然是以樂趣為原動力，再來就是親身參與從企畫、繪製、印刷到宣傳的每一個環節。能夠完全按照自己的意志進行，把在商業漫畫中所不能實現的個人夢想，從無到有地付諸實踐，這也是參與同人誌團體或獨立製作的最大魅力。而她們轉而寄情於封面插畫，因為對她們而言，只有畫插畫是唯一能從頭到尾親身參與的工作。依靠插畫的收入來養自創漫畫，也是目前許多同好所面臨到現實兩難的問題。

對許多人而言，能獲得美國漫畫界的認同，並參與商業誌的插畫繪圖，是夢寐以求的機會和經驗，而她們如此突出的表現，也擁有台美日韓各地為數眾多的fans，她們卻謙稱最大的收穫除了自我肯定外，並藉此工作領域認識更多才華洋溢的創作者，拓展自己的視野。

Darkminds: Macropolis delivers us to a manga-inspired technofuture where crime has advanced right alongside technology. Our stalwart detectives will face a challenge like they've never encountered before - a murderer who wants to play with them. But what kind of person has the guts to challenge the best, and how far will he go to prove a point?

Written by Chris Sarrapi



「Sundresses」 咎井淳繪



獨特的文化場域與社會寫實風格的筆觸
十樂寺、咎井淳繪

Celebrity Interview—
Local and Foreign Well-Known
Mysterious Cartoonist (Illustrator)

Jo Chen



出自Darkminds Macropolis合輯典藏本（英文） 咎井淳繪



唯有透過知性與技術的專業教育，陶冶藝術性情

談論到學校教育的專業性培養對她們的影響，她們有著自己深刻的見解。從台灣復興美工的基礎訓練，到美國接受學院派美術專業養成的經驗，甚或是其人生各階段得到的啟發，可以作為許多有心學子們的借鏡。

「學校的意義對我來說是技術的培養及美學的薰陶與啟發，但要看學校的教導方針，而因選科的不同，著重的部分也不同，如繪畫或雕塑組講求的是藝術性，廣告設計講求創意，在這當中技術的培訓一樣重要。往年在技術學校所學到的僅為技巧，學校更該注重個人想法及知性美的啟發，技術反而是可以漸漸磨練出來的。」

「美國的美術學校則是完全不同的氛圍，注重個人的聲音，提供開放的環境讓學生將創意發揮得淋漓盡致，但也會發生一些取巧的弊端。某些美術學校的學生，光靠三寸不爛之舌故弄玄虛的將任意堆砌出來的垃圾解釋為藝術，或吐一口口水在地上也可以解釋為藝術，那是胡扯出來的藝術，經不起時代的考驗。我樂見在國內藝術教育的領域裡，知性與技術相輔相成。」

給有心從事創作的後進們的建議

「永遠保持創作的初衷，擬訂近期與長遠的目標。積沙成塔，水到渠成，天底下沒有任何一件事是一蹴可幾的。切忌自滿，當看不到自己的缺點時就是停止進步的開始。」