

繪夢：一位美術資優科班生的漫畫夢

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

蔡沛容

研究生

國立臺灣師範大學美術研究所

E-mail : eva9654@gmail.com

摘要

本研究是針對一位自國小至大學美術科班出身，致力朝漫畫家一職築夢的臺灣學生所作之個案研究。研究目的在探討個案以漫畫家作為職涯選擇之發展歷程與成功因素。本研究以個案研究法分析個案之術科養成教育，對其漫畫創作發展歷程與風格之影響與關聯性。期望透過個案 61Chi¹所提供自身於漫畫界耕耘的寶貴經歷，提出後續研究建議，供藝術教育界借鏡與研究。

本研究發現歸納如下：

- 一、個案美術資優生出身所奠定之堅實繪畫基礎，賦予其未來於漫畫風格創新表現上極大之自由度與優勢。
- 二、生命中的重要他人，如父母、老師、同學、學長姐之支持、提攜，有助提昇個案對漫畫創作之靈感與素養。
- 三、個案本身具備執著專注與追求完美之個性，並勇於接受挑戰並明確訂立各階段之計畫與目標，促使其從對漫畫消遣的試探性階段，不斷努力耕耘興趣成為專業能力。
- 四、個案以高超的電腦繪圖技巧模擬手繪媒材的質感，藉以回應傳統寫實風格與超現實主義的美學觀點。完美應用電腦繪圖技巧，呈現手繪創作無法企及的視覺效果，不斷在創作中呈現創新與超越的效果，是其能於年輕漫畫創作者中獨樹一幟、脫穎而出的重要因素。

關鍵詞：漫畫、美術才能班、生涯發展、藝術教育

¹ 61Chi 為個案劉宜其之筆名。

壹、前言

「我的夢想是成爲一位漫畫家」2012 年獲邀參展「法國安古蘭漫畫節」的 61Chi 對自己如此期許著。一路從美術班出身，於動漫同人界耕耘了五年多的 61Chi，不但獲邀參展歐洲知名漫畫書展「法國安古蘭漫畫節」，其《伊米特 Emit》繪本亦入圍今年台北國際書展的「金蝶獎」，她年紀輕輕卻亮眼國際的成就，爲台灣漫畫界打開了一扇迎向世界的窗，更標誌著在台灣藝術界，漫畫家成爲職涯選擇的可能。

這位初嶄露頭角的年輕漫畫家，正是筆者從高中至大學，一起度過青澀求學時光，並分享對藝術之體驗與生活點滴，最好的朋友之一。於是，與她一般接受相同藝術教育歷程的我，好奇她是如何從傳統專業藝術教育養成中，發展、經營成爲職業漫畫家的歷程呢？而她的創作風格又呈現什麼吸引觀賞者的特色？且長期培育她的學校專業藝術教育，又是如何影響、連結到她的漫畫創作？希冀從她執著追夢的故事中獲得能啓迪自己，亦啓發衆多喜愛漫畫的觀眾們寶貴創作經驗。



圖 1 61Chi 獲邀法國安古蘭漫畫節(自由時報與網路報導內容)²

貳、文獻探討

文獻探討面向包含探究漫畫的起源；進而由東西方、漫畫家與評論家、繪畫藝術畫種特性、傳播溝通、表現主題、構成與形式等面向進行漫畫定義的探討；並進一步簡述台灣漫畫的發展歷程與現況困境，以凸顯應重視台灣漫畫藝術創作與相關研究的重要性；然而，漫畫藝術的發展終有賴於藝術教育的深耕，即整理前人有關「漫畫與美術學習的相關研究」；最後，因本研究著重於

² 資料來源：Yahoo 奇摩新聞-自由時報 2012 年 1 月 17 日
<http://tw.news.yahoo.com/%E5%8F%B0%E5%B8%AB%E5%A4%A7%E7%A2%A9%E5%A3%AB%E7%94%9F-%E7%8D%B2%E9%81%B8%E5%8F%83%E5%8A%A0%E5%AE%89%E5%8F%A4%E8%98%AD%E6%BC%AB%E7%95%AB%E7%AF%80-202430354.html>

漫畫創作者的個案分析，個案的創意表現亦不能忽略創意人才的培育、特質與環境等多元因素的交互影響，故「資優才能及創意者生涯發展相關研究」亦是應涵蓋的文獻搜羅方向。

一、漫畫

(一)漫畫的起源

Jay Berkowitz & Todd Packer(2001)追溯漫畫的起源，認為廣義來說，大約一萬五千年前人類為了躲避風雪與猛獸，躲在洞窟中用木炭所完成的壁畫，可算是最早漫畫圖像的源起。而西元前四千到三千年前，兩河流域與埃及王朝以「線畫」刻畫出平面二度空間，表現當時的生活形態與死後的想像世界，則被視為另一種漫畫前身的說法(Estren,1993)。

(二)漫畫的名稱定義

施智仁(2008)整理漫畫的名稱在東西方的說法提及，在西方被稱作 **Cartoon**：漫畫與動畫的總稱、**Caricature**：諷刺畫、**Comics**：幽默漫畫與單元漫畫。漫畫在中國最早於清朝初年畫家金農作品中出現，指一種叫「篋鷺」的鳥。而「漫畫」一詞在日本最早的文獻是明治八年鈴木煥鄉所著《漫畫隨筆》，今天「comic 漫畫」一詞已為世界各地的各種漫畫形式所使用(李闡，1998)。

若從漫畫家、評論家的角度所作的定義歸納，香港漫畫評論家方成認為漫畫因其諧趣和諷刺性，已從繪畫中逐步分離出來，成為獨立的畫種(1993)。Thomas E. Wartenberg 亦有類似的見解：漫畫結合圖像與文本的表現形式使其能從其他藝術類別中被獨立出來討論，漫畫中創造故事情節的各類元素更能在圖文的結合下，提供使觀者更滿意的交互作用(Meskin, Cook, & Ellis, 2011)。

台灣漫畫評論家李闡(2002)分析漫畫藝術為「一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見、傳遞訊息、抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術」(p. 15)。傳播學者蕭湘文另以傳播學的觀點說明漫畫藉或簡或繁的圖像線條組合，並具傳達溝通的意義與目的。

洪德麟(1999)從漫畫表現主題的角度指出漫畫為「含有諷刺、幽默、教育等意義的遊戲畫。筆畫簡單，不拘形式，題材自由變換，描繪人物時，抓住某些特點，用誇張或歪曲的手法表現。早期以趣味、幽默為主，今有不少專門描述刺激生動的冒險故事，描繪眾生百態、宗教故事、歷史小說」(p. 45)。

Scott McCloud(1994)以漫畫的形式，將漫畫的構成與藝術形式如此定義：「謹慎地連續安排一連串的圖畫與影像，目的在傳達資訊或引起觀者美學上的反應。」這個定義結合了Will Eisner所強調了漫畫敘事的連續性，也談到在漫畫在傳播上與美學上的功能(p. 9)。John Holbo則認為「漫畫」已擴展成爲圖形設計的概念，並與其自身的歷史根源有更密切的關係(Meskin et al., 2011)。

施智仁(2008)綜合相關書籍與文獻對於漫畫起源的相關論述，整理漫畫核心的精神內涵與表現形式風格，包含漫畫內容的原始精神爲諷刺性；漫畫形象表現風格包含簡化、誇張、變形；漫畫敘事的形式爲圖像與文字並用、圖像的連續性。但是漫畫發展至今，已不再是單純造型的誇張、幽默、諷刺可以解釋，而是呈現更複雜多元的圖像表現變化，所涵蓋範圍漸漸形成一龐大的美學範疇。

(三)台灣的漫畫發展

台灣的漫畫發展可說啓蒙於日治期間(洪德麟，2000)。1935年漫畫家陳炳煌的「雞籠生漫畫集」是第一個出版漫畫專輯的台灣漫畫家。到了1950年代的黃金時期，出現不少青少年雜誌刊載長篇連環漫畫，如「學友」、「良友」、「東方少年」、「漫畫週刊」、「漫畫大王」等，葉宏甲、劉興欽的作品風靡全臺，這時期的台灣漫畫風格鮮明，故事或人物造型皆原創性十足(洪德麟，1994)。

直到民國五十六年教育部公布了「國立編譯館連環圖畫編印與送審事項」對漫畫造成很大的殺傷力，許多漫畫送審時受到無謂的刁難，台灣的漫畫黃金期就此擱淺。此舉亦加速了日本盜版漫畫的猖獗，七零年代中期漫畫租書店已完全是日本漫畫的天下，雖然八零年代著作權法的頒佈，加上1983年中國時報刊載熱銷的「烏龍院」，重振台灣本土漫畫的信心，稍稍遏止了此現象，但爲時已晚(鄭俊皇，1999)。

此影響使台灣本土漫畫的發展空間更加艱困，更造成台灣的漫畫趨向完全的日本化，直至1990年代出版業者相繼成立漫畫工作室、舉辦漫畫新人獎，試圖發掘台灣本土的創造人才，風格上卻仍不脫濃濃日本風味，且出書量只有日本漫畫出書量的十分之一(徐佳馨，2001)。由此可知，重視台灣漫畫藝術創作與著手相關研究確有其刻不容緩之必要性與重要意義，若將漫畫納入藝術教育的範疇進行討論，可見於「漫畫與美術學習的相關研究」；而若從漫畫創作者

的創意人才角度進行探究，則整理於「資優才能及創意者生涯發展的相關研究」。

二、漫畫與美術學習的相關研究

以下將透過國內外文獻資料對漫畫與學生美術學習之間的關係進行討論；包括漫畫對學生在學校美術學習的影響，以及漫畫在學校美術學習以外的環境對學生美術創作行為的影響。

大眾文化相對於精緻藝術的平易近人，更能輕易地融入學生的生活與創作之中，Toku & Willson(2003)指出創作興趣與動機衰退的現象在日本沒有那麼嚴重的原因在於：同人販售會提供年輕人度過壓抑期的傷害，並能於在學或畢業後，持續透過大眾文化學習各種視覺表現技法。

由學生校外藝術學習歷程的角度來思考，林羿姣(2003)的研究《尋找藏寶圖中的秘密：漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究》歸納出不同藝術受教背景在學校內外藝術學習歷程間關連性之興趣引發、創作技法之影響、創作思維與審美之影響與對漫畫創作認同與支持度四面向。

漫畫藝術的創意表現亦不能忽略創意人才的養成與人格特質等複雜而多元的交互作用，以下就所整理出「資優創意者的生涯發展之相關研究」進行論述。

三、資優才能及創意者生涯發展相關研究

資優才能及創意者之個性特質成長歷程、創作歷程、成就表現與其生涯發展過程息息相關，許多針對高創意者及資優才能進行之相關研究探討如下：

(一) 家庭環境

Mansfield & Busse (1981)整理對高創造力之科學家兒童的研究，歸納父母若能在孩子成長期間給予正向積極、開放、溫暖的管教方式與良好親子關係將有助於其創造力之發展。Bloom (1985)也指出傑出人物的父母擁有培育孩子往潛能領域發展的機警與關心孩子興趣的特質。且父母的期望與支持更直接影響他們工作上的創新表現(陳昭儀，1991)。

(二) 人格特質

陳昭儀(2003)針對國內創意人物之相關研究，歸納出藝術家等相關領域傑出創意者之人格特質，普遍具有執著、專注、熱情、直覺、敏銳、多才多藝、想像力等之特質。Kerr (1994)研究 33 位傑出女性發現，強烈求知慾、人際關

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

係保持疏離、熱愛且專注思考一生的興趣、跳脫女性刻板印象是她們共通的人格特質。

(三) 工作歷程

Herzberg(1987)歸納創意工作者能創造新穎成就的要點，包括持續不斷的學習在工作中所需要的專門知識及技術、永無止境的工作信念、能容忍不知道答案的時刻並趁機學習創新、與自己的成就作比較、能控制焦慮感等。陳昭儀(2004)將從事藝術工作之思考與工作習慣歸納出具前瞻性且長期的思考、自我挑戰、辛勤且長時間的投入，將人生價值融入工作價值之中，是藝術工作者共同特點。

Bloom (1985)歸納 125 個各領域傑出人才發現，在發展其特殊才能之初期，雖是作為消遣的試探性階段，經歷指導與學習提昇實力後不斷努力磨練十年以上，便能在該領域潛心發展而有所成就。

(四) 教育與典範

Kerr (1994)指出，許多資優者在孩童時代便擁有良師或提拔者引領她們在各自領域發展。教師的角色會依學生的能力而從第一期的喜愛，到第二期的尊敬，至第三期的互相分享(Sosniak, 1997)。曾淑容、莊佩珍(1995)研究 327 位各領域資優女性之結果顯示，教師的教導方式是其教育生涯歷程中的關鍵事件，理由為教師能夠啟發思考、激發潛能、使其能在自由的氛圍中發展。

參、研究方法

本研究採用質性研究中的「單一個案探索」，並以半結構式深度訪談、文件檔案的方式進行。本研究的文件以個案 61Chi 創作的作品(包含繪本類、漫畫類、純藝術創作類、隨筆塗鴉類等)、相關評論及創作自述等。創作者之作品與訪談過程之內容進行交叉比對及驗證，文件檔案除作為研究者擬定訪談大綱的參考資料，並和研究結果之分析互相對照。61Chi 的創作繪本與漫畫作品，則運用風格分析法歸納分析其創作風格、形式與技法等視覺元素。

一、訪談

本研究以半結構式的深度訪談方式進行，訪談前擬好配合三個研究目的之 14 個訪談問題(如表 1)。若有需深入釐清之部分則視情況增加相關問題，每次訪談大約兩個鐘頭，進行三次，共六小時。

表 1 研究目的與訪談問題對照表

研究目的	訪談問題
1. 個案致力 成為職業 漫畫家的 經歷	1. 從小對藝術的態度如何？父母支持嗎？兒童藝術才能班的學習狀況如何？
	2. 簡單說明你的求學經歷。學校藝術學習過程中的內容為何？有什麼特別的經驗嗎？對於學校藝術學習的感覺如何？對你日後的影響如何？
	3. 學畫的經歷如何？特別影響深遠的部份為何？
	4. 決定升學美術班時的原因為何？遇到什麼困難？
	5. 和漫畫結緣的過程如何？各時期接觸的卡通或漫畫有哪些？如何影響你？
2. 個案漫畫 創作的風 格特色	6. 請說明不同階段對你影響深遠的漫畫作品、卡通作品、漫畫家與插畫家。為什麼吸引你？從中影響你的創作面向為何？
	7. 高中學習藝術階段受到的影響為何？如何開始發展電腦繪圖？
	8. 談談進行漫畫創作的想法、靈感與過程。
	9. 參加 CWT 還有 PF 的過程、啓迪及造成的改變如何？從 2007-2011 大學畢業前陸續發表的作品，過程中有什麼比較大的改變嗎(想法／畫風／想呈現較特別的風格/因觀摩別人產生的點子／創意等等)？你當時遇到甚麼瓶頸難以突破嗎？或是有直到現在依然無法突破的部分？
	10. 你得了安古蘭漫畫獎之後，畫風或想法有什麼改變嗎？
	11. 到目前為止最滿意的作品是什麼？為什麼？
3. 學校專業 藝術教育 給予個案 漫畫創作 的影響與 關聯性	12. 國高中的繪畫技巧或專業教育對你的漫畫創作有影響嗎？如何影響呢？你怎麼看待這些影響？
	13. 大學就讀師大設計組對你的漫畫創作發展有什麼影響？正面及負面可否詳細說明。
	14. 你覺得你的作品與他人的差別是什麼(風格／故事情節／審美觀等等)？是專業藝術教育帶給你的影響嗎？

二、信度與效度

為求研究之信實度，訪談對象包含熟識個案求學經歷與創作發展過程之家人。並採取「三角檢驗法」(triangulation)，將本研究蒐集的的文件資料(創作作品、相關評論、創作自述、自傳等)、個案訪談、個案家人之訪談，進行交互驗證。並將訪談錄音檔案轉譯為逐字稿並編碼存證。

肆、研究結果與分析

一、61Chi 創作發展歷程

(一)美術班出身—奠定繪畫堅實基礎

61Chi 從小就喜歡塗鴉畫畫，幼稚園開始參加坊間繪畫才藝班的課程，國小時在父親的鼓勵下考取高雄市屏山國小美術班，接觸了國小美術班豐富多元的課程如版畫、海報設計、工藝、水彩、素描、立體創作等創作媒介，但此時期對 61Chi 藝術表現發展的影響因素，除了開拓了藝術創作的眼界外，也於嘗試各式不同媒材的過程中，形塑熟悉感與應用能力。

學校課業之餘，61Chi 也和同齡的許多小朋友一樣，喜愛當時電視播放的日本動漫如庫洛魔法使、神風怪盜貞德、玩偶遊戲、火影忍者、海賊王等；美式卡通亦有迪士尼頻道、飛天小女警等，因興趣而激發摹仿學習的慾望，對動漫卡通的熱愛驅使她繪製各式漫畫人物角色，從中增進漫畫人物的描繪技法與熟練度。

決定將繼續於藝術道路上築夢，61Chi 從小學五年級開始師事黃保荐老師，練習準備高中術科考試的素描和水彩靜物寫生，她認為黃老師無論是在藝術創作觀念上的靈活態度，或是其技法表現寫實、生動，擺脫考試為取向的制式化追求，都深刻影響她於日後創作與發展自我風格的獨立自主能力。

老師畫風就是比較豪放，教學比較 free，那時候他強調反射、環境色，就是保留一種藝術性，可以盡情揮灑。他不一定會畫一些考試取向的靜物，像有時候我想畫粉彩、也畫了水墨、書法、炭筆等（訪 61Chi 2012/12/01）。

國中畢業後，雖同時具有錄取高雄女中的佳績，心繫繪畫並將其當成終身志業的 61Chi，毅然決然地選擇就讀國立鳳新高中美術班，除了本就出色的描繪寫實能力訓練外，國畫、書法、創意表現等媒材的嫻熟度與表現能力均是班上數一數二的佼佼者，參加校內外不勝枚舉的大小競賽，61Chi 這位常勝軍更是得心應手，曾以作品「蛹之生」獲得 2005 年高雄市美術新人獎比賽水彩類第一名。身為最年輕的獲獎者，除增添備受肯定的自信之外，更鼓勵她進一步思考與接觸：社會中實際從事生產與職涯選擇的課題。

(二)從漫畫到電繪—耕耘興趣成爲專業能力

從小 61Chi 就喜歡畫卡通的漫畫人物，大多於速寫本或課本上隨意性的塗繪，累積了不少人物小品，高一時 61Chi 受同儕與學長的影响，開始接觸電腦繪圖，利用許多相關軟體練習畫人體、畫漫畫，也在雅虎網站的家族裡開闢個人發表平台，和家族成員互相觀摩、競技。對 61Chi 來說，升學式的繪畫標準賦予她與眾不同的美感訓練與寫實技能，電腦繪圖則引領她在創造自己喜愛的角色時發揮想像創意，此時嘗試結合兩種能力的激發成果，竟更能貼切展現她對畫面美感安排的思維與要求。

我覺得在高中階段，漫畫跟美術對我來說是分開的，漫畫只是一些塗鴉而已，我也不會把這些元素放到我升學的作品裡。我是後來因為要上色，而且上大學之後我就沒有在畫純美術，只有畫漫畫，才把那邊純美術的東西加進來（訪 61Chi 2012/12/01）。

同時，基於對國內美術教師缺額稀少的現實考量，爲突破美術專業學生未來就業出路狹窄的困境，她認爲除了美術本科專業技能的學習外，在電腦繪圖及 3D 動畫能力上，必須把自我能力提昇到專業的層次；不僅是因應時代的趨勢，更是給立志成爲漫畫家的自己更多就業選擇的機會。

大學術科考試具深厚底子的 61Chi 以優異的術科成績同時錄取三校系榜首，並於考上大學的暑假，61Chi 醞釀多年的漫畫夢終於在參與同人誌販售會的因緣際會下，推出了她第一本個人出版品《CHI'S WORLD》。大一至大四期間共持續不輟地創作了達八本之多的個人出版品。給予自己高標準要求的 61Chi，藉每年於台大舉辦的 CWT 或 P F 鞭策自己發表新的漫畫作品，同時與同好動漫的同窗或自網路論壇結交之漫畫繪者切磋交流。更因多方活躍接觸外界動漫活動的緣故，於此期接洽完成了《失憶殺人》、《鬼遊記 01-07》等多達 19 件的商業接案。

筆者認爲，學知涵養與繪畫技能嫻熟度的完備、自我要求的律己態度、同好的觀摩學習與視野提昇、人際網絡與商業出版活動的拓展，是此時期 61Chi 儲備自我能量的重要因素。

2012 對 61Chi 可說是夢想豐收的一年，除獲邀爲法國安古蘭國際漫畫節台灣館參展漫畫家、2012 桃園國際動漫大展動漫名家電繪展參展漫畫家外，大學畢業製作的作品《伊米特 Emit》更入圍 2012 金蝶獎圖文書類與第 36 屆

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

金鼎獎圖書類兒童及少年圖書獎圖畫書類。不過看似順遂似錦的榮耀之路，這一趟法國見識之旅卻帶給從小生長於台灣，受日系漫畫風格影響甚大的 61Chi 最巨大的衝擊；當她走出台灣展館，映入眼簾的是來自世界各國的傑出漫畫家們百花綻放、風格新奇的作品，內心掩不住的驚喜與震撼是：「漫畫竟然可以如此表現」！形容自己有如井底之蛙般，以為自己的作品有別於大眾追隨日系漫畫的風格，歐洲漫畫所刺激提昇她的是更自由開放的分鏡、色彩線條的講究與創新、故事情節上突破常理規範的獨特性、不侷限於情節的訴說，反更著重作者傳達的意念與自我。雖面臨了至今最艱辛的低潮期，61Chi 卻感激有這樣難能可貴的機緣，讓自己重新思考未來創作風格與職涯發展的定位，希冀能發展更符合創作特色的風格，開拓有別於日系漫畫的個人作品。

到去年去安古蘭之前，我其實沒有經歷過什麼瓶頸，就是一帆風順，畫畫一直被肯定(父母、師長、社會)。去安古蘭之前，我一直以為自己畫得跟日漫不一樣、跟其他台灣人不一樣，到那邊才發現阿其實都一樣，所以去年一整年都在瓶頸之中 (訪 61Chi 2013/1/22)。

















藉開闊視野以增進自我創新能力對藝術創作者確有其必要性與莫大助益，吳明雄、張中一與饒達欽(2008)將「多元學習豐富的知識與經驗」、「經常觀摩他人作品或表演以增進創作能力」視為藝術創作者的重要歷程，並認為無論藝術創造力是否有天分之說，後天努力學習，豐富的知識與經驗才能展現藝術專業能力。

二、61Chi 創作作品

2007 年，從 61Chi 推出了她第一本個人出版品至今，她精湛嫻熟的繪畫風格很快便於同人漫畫圈中小有名氣，本研究以 61Chi 繪製之漫畫作品與繪本作品為研究範疇，作品書名與簡介等資料詳見表 2。

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

表 2 本研究之 61Chi 創作作品範圍簡介表

書名	主題	封面	內頁之一
《CHI'S WORLD》2007 24p / 黑白+彩色 / 21 x 29.7 cm	死亡筆記本同人誌 (月&L)/原創單幅 插畫主角		
《ENDLESS》2008 40p / 黑白 / 14.8 x 21 cm	死亡筆記本同人誌 (月&L)		
《風に舞う二粒の砂》2009 40p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm	銀魂同人誌		
《浮雲 Flowin'》2009 24p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm	夏目友人帳同人誌		
《évoquer 憶起》2009 24p / 彩色 / 20 x 20 cm	APH 露法英同人誌		
《Trois Drei Tres 333》2009 88p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm	APH 惡友同人漫畫 合誌		
《Je Crois 我相信》2010 60p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm	APH 法貞同人漫畫 合誌		
《Tomate Con Queso.蕃茄起 司塔》2010 78p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm	APH 西法同人漫畫 合誌		

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

<p>《623km》2011 100p / 黑白 / 18.2 x 25.7 cm</p>	<p>APH 西法同人漫畫 合誌</p>		
<p>《伊米特 Emit》2011 24p / 彩色 / 25.7 x 18.2 cm</p>	<p>原創繪本：在遺棄時 間的小鎮中，居民們 虛度光陰，精靈伊米 特不斷尋找珍惜時 光的人。</p>		
<p>《歡喜林》2012 32p / 彩色 / 22 x 18.2 cm</p>	<p>原創繪本：描述被虛 榮與表象蒙蔽的鳥 兒覺悟改過的歷程。</p>		
<p>《THE MOOD》2012 24p / 兩色 / 18.2 x 25.7 cm</p>	<p>原創插畫本</p>		

三、 61Chi 漫畫創作風格探討

本研究從個案創作背景與表現形式分析其風格特色，進一步探究作品呈現之視覺元素，最後闡述其創作表現受學校術科教育之影響與關聯性。

(一) 作品風格特色

1. 具象寫實主義為主，融合超現實主義與表現主義

具象寫實主義，又稱現實主義，認為在人類的認知中，我們對物體之理解與感知，與物體獨立於我們心靈之外的實際存在是一致的。在藝術上指對自然或當代生活作準確、詳盡的描述、摒棄理想化的想像，而主張細密觀察事物的外表。

超現實主義於 1920 年後盛行於歐洲藝文界。強調直覺與潛意識，多運用拓印法、黏貼法、自動性技法等特殊的技法創作。為了表現與真實世界的扭曲或矛盾，也常採用精細而寫實的手法來表達超現實的世界，甚至出現幽默的效果。

表現主義則是藝術家通過作品著重表現內心的情感，往往表現為對現實扭曲和抽象化。尤其用來表達恐懼的情感。表現主義的基本特徵是鮮艷的顏色、扭曲的形式、繪畫技巧上漫不經心、平面、缺乏透視、基於感覺，而不基於理智。

61Chi 畫作對象原型大部份來自日本動漫畫中的人物，挪用角色的特徵進行同人誌主角的配對，並建構以個人喜好為主的情節發展，其主角基本設定為現實世界的人類，有些則因日本動漫原作之設定而有超能力或較為超現實化的特徵，但原則上於 61Chi 的作品中，他們均生活在日常生活的環境中。較早期的作品如《CHI'S WORLD》、《ENDLESS》、《風に舞う二粒の砂》均運用堆疊色層的畫法以仿擬真實的肉體質感，並著重於色塊所營造的立體效果，而非使用線條來區分不同的面塊，塊面之間邊界的區分均較後期作品更為分明。比較後期單幅原創和插畫表現的作品，早期作品較著重於形似寫實的表現，且於畫面中增加其想像出、跳脫原本畫面情節的裝飾物如面具、彩帶等，並習慣將整個畫面填滿，以提高作品的完整性。



圖 2 61Chi，具象寫實特性作品舉例，2005-2008

而自 2009 年的《浮雲 Flowin'》開始，至 2009《Trois Drei Tres 333》，封面與彩頁部份基本上仍如具象寫實繪畫個性維持在一個虛擬 3D 的真實空間中，人物的表現方式漸漸從著重塊量感至強調線條感，由於減少了筆觸堆疊以模擬肌肉的灰色調，此期的畫風較清新艷許多，但仍以具象寫實形式為主。2010 年的《Je Crois 我相信》的封面彩頁則在空間表現上，以表現主義式的平面性與鮮艷配色呈現風格上重大的轉折，且一方面更彰顯超現實主義中自動性技法與拼貼特效，搭配具象寫實風格表現的人物。



圖 3 61Chi，具象寫實特性作品舉例 2，2009-2010

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

而後期作品《THE MOOD》則更凸顯了如表現主義畫家席勒(Egon Schiele)的特色，統調且簡單的設色，描繪扭曲的人物和肢體，著重以線條刻畫結構，偶然與散亂的筆觸看似潦草寫意卻結構嚴謹。



圖 4 61Chi，表現主義特性作品舉例，2012

整體來說從 2007 年至今的作品畫風分鏡造型等改變很大，仔細觀察每一本都有不同面向的突破，61Chi 也表示她潛意識裡喜歡多樣性，不愛一成不變的觀點，雖然有時候會羨慕作品識別度很高的風格，但她不想爲了追求個人風格而太年輕就將自己定型，在她的觀念中，作品必須不斷進步演變如波動式的型態。

2007 至今的作品畫風分鏡什麼的改變很大，潛意識裡我喜歡多樣性，不能為了風格而風格，太快定型很糟糕，我覺得作品必須不斷進步或說差異、演變，我認為波動式的型態比較好，我很不喜歡一成不變就是了（訪 61Chi 2013/1/22）。

突破過往浪漫寫意的畫風，2012 年創作的《伊米特 Emit》呈現色彩繽紛卻不失典雅，色塊的分界較以往清晰了許多，人物造型勾勒可愛童話四剪紙拼貼的風格，其中運用的特殊紋路與肌理更增添了豐富畫面的層次感，雖是訴說著時間失落的國度，斑斕絢麗的色彩搭配卻給人強烈鮮明的溫度。

因為題材的關係，伊米特的故事感覺比較幻想式的童話，想說歐風一點，而且是繪本，所以常是不一樣的風格，總覺得畫風跟題材形式要配合應變一下（訪 61Chi 2013/1/22）。



圖 5 61Chi, 《伊米特 Emit》內頁, 2011

另一方面，爲了籌備參與法國安古蘭國際漫畫節的作品，61Chi 抱持希望作品能被國際性觀眾接受的期許，跳脫突破以往較似日系漫畫的風格，全新製作了一個更嚴肅寫實的故事《歡喜林》，有趣的是，以往她習慣設色的筆觸與彩度，經過了風格迥異的《伊米特 Emit》後又再一次呈現於新作當中，不過其中的筆刷與肌理特色還是隱約保留於畫面中，用色的邊界雖仍是以塊面狀的處理，卻更大膽灑脫不拘泥於線稿的限制，開拓出一種承襲過去兩種風格的全新特色。

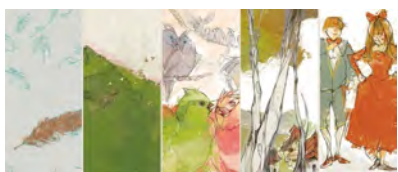


圖 6 61Chi, 《歡喜林》內頁, 2012

2. 作品承襲日本動漫畫特色

由於從小受日本動漫造型風格的影響深遠，其中日本漫畫、插畫家夢花李清新如夢境般的插畫風格更是 61Chi 觀摩學習的重要對象，從她國高中時期的塗鴉與作品中，均可見日本動漫的角色與人物造型的摹仿，再加上一一直以來的漫畫創作型態，大部份是將日本動漫畫中喜愛的角色配對，創作成同人誌的形式，所參加的如 CWT 等同人誌販售會均屬於日本漫畫的系統，可觀察出 61Chi 大學期間所發表的個人出版品深受日式漫畫的影響。

高中開始看火影忍者，上課塗鴉都在畫，還有夢花李，那時候就覺得他的畫風好美，買了很多本來摹仿，我也還在學習，臨摹名家抓取精隨加入到自己原先的形式之中，這是我目前學習的方式，其實有點在不自覺中的不很刻意，喜歡的圖看多了，會不小心就開始畫成那個樣子（訪 61Chi 2013/1/22）。

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

以下就人物服飾、比例與表情、視框、畫框、擬音符號與背景等進行漫畫部份之風格分析：

(1) 人物造型

平均 61Chi 所繪 12 本漫畫與繪本內頁中，8 個男女全身圖像頭身比例所得之數值為 7.08，顯示個案習慣描繪人物之比例約為七頭身，身形則正常偏瘦，大約與現實世界人物之比例形態相似。

人物所著服飾部份，多為寬鬆、簡便之樣式，大部分服飾樣態會因應漫畫所敘事之時空背景而有所改變，如古著或歐化樣式，整體來看個案並不強調雕琢人物細部的服飾與裝飾，衣服之皺摺多用明暗塊面處理而非線條刻畫，有時部份服飾甚至與背景、人物動勢或擬音符號融為一體。



圖 7 人物比例與服飾圖例

五官表現部份，人物臉型修長，下巴微尖，眼睛偏大且為狹長形，個案習慣以手繪感的重疊線條勾勒眼周輪廓，營造眼部的空間層次與深邃感，並運用眉毛的形狀與眼皮覆蓋眼球的多寡表現人物歡喜、憤怒、害羞、落寞的多樣神情，見圖 8。



圖 8 人物五官表情圖例

(2) 視框

從讀者閱讀之順序區分約可分為五種模式：A、整頁分為上下兩部份，上下部份不再左右分割或又各自分割為右至左二以上單格，閱讀順序為由上部的右至左，至下部的右至左；或上至下，如圖 9。B、整頁分為上中下三部份，上中下三部份不再左右分割或又各自分割為右至左二以上單格，閱讀順序為由上部的右至左，中部的右至左，至下部的右至左；或上至下，如圖 10。C、整頁分為左右兩部份，左右兩部份不再分割或又各自分割為上至下兩格以上單

格，閱讀順序為右部的上至下，至左部的上至下；或右至左，如圖 11。D、整頁分為左中右三部份，左中右三部份不再分割或又各自分割為上至下兩格以上單格，閱讀順序為右部的上至下，至中部的上至下，最後左部的上至下；或右至左，如圖 12。E、全頁、無框線分割、框線無關觀看順序或人物超越框界限制，如圖 13。

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢



圖 9



圖 11



圖 13

(3) 話框

一般語氣陳述的話框以似長橢圓狀或不規則圓的形狀表達，如圖 14-1。而表達憤怒等強烈語氣的則用如爆破般尖銳形狀的話框或多重線條表示，如圖 14-2。描述獨白或是劇情多半以方形、矩形框或無話框的文字呈現，如圖 14-3。



圖 14-1



圖 14-2



圖 14-3

(4) 擬音符號、字與圖形

漫畫中常始用超越圖案自身本意的效果來傳達漫畫人物原本不可見的情感與動態表達(Johnson-Woods, 2010)。分析個案作品中，擬音式的標點符號以驚歎號與問號，用來傳達表達驚訝疑問的情緒，如圖 15-1；而人物、動物所發出聲音則如啊、噢、喔、呀等，如圖 15-2；另外也有物品碰撞、東西掉落等聲音如咚、吱、咯等，如圖 15-3；上述這些符號與字力求情境的配合還會加上不同形狀的框線，或是重複、放大等搭配情緒強度的傳達。另一方面，作者常於畫面中添加一些與劇情鋪陳無關、為與觀者互動或開玩笑、調侃劇中人物的幽默無框文字，如圖 15-4。

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢



圖 15-1

圖 15-2













圖 15-3

圖 15-4

3. 追求手繪質感結合電繪效果的創新突破

創作的過程中，61Chi 均堅持先手繪草稿再掃描至電腦進行繪圖，以追求不失手感的特殊風格，掃圖後以電腦繪圖軟體進行上色時，亦於作品中仿擬純美術的繪畫效果，如水墨的韻味或水彩特有的暈染紋理、帶有插畫味道的鉛筆線條、自動性技法如噴灑與滴流等、或是刻意以數位繪圖仿擬手繪的肌理質感。

表 3 手繪風格局部作品列舉表

局部作品舉例			
手繪草稿	 《Je Crois》	 《伊米特 Emit》	 《Trois Drei Tres 333 》
鉛筆效果	 《ENDLESS》	 《風に舞う二粒の砂》	 《THE MOOD》
暈染效果	 《évoquer》	 《évoquer》	 《évoquer》
噴灑與滴流效果	 《Je Crois》	 《623km》	 《Tomate Con Queso》

進一步探究電腦繪圖與藝術創作關聯性與兩者間的相關研究討論可瞭解，約於 1984 開始，藝術科學化使得不少設計者與藝術創作者開始運用電腦繪圖進行創作(陳世彬，2005)各式電腦繪圖軟體所具有更準確快速的優勢，營造出逼真的空間與材料的質感，也能精確摹仿眾多傳統手繪媒材的風格與理想化的色彩表現，電腦繪圖易於修改與富實驗性的特質，更大幅提昇創作者透過

作品的詮釋與表達能力，亦可達到更精細與完整的效果呈現，在修飾過程中，毋須擔心色彩的混濁與紙張的磨損將造成無法回復的遺憾，且各式攝影與肌理的組合與拼貼，更有效率的增強了擬真性與想像力，保存與複製的功能更是傳統手繪藝術無法達到的優勢。

但電腦繪圖結合藝術創作而流於平面化與藝術性的喪失，這是屢屢被相關研究討論與爭議的重點，美國知名電腦繪圖藝術家 Mike Daarken Lim 更強調應將數位藝術視為一種工具，若想成為偉大的藝術家，仍是需要基本手繪能力作為藝術的創作原則(趙勇權，2010)。以電繪創作插畫作品的 Andrew Jones 認為在電繪工作上磨練技術之餘，更須不斷探索與創新，發展自身獨特的創作方式(趙勇權，2010)，可理解在能電腦繪圖領域大放異彩、獨樹一幟的知名藝術家，均仍非常重視手繪能力與技巧風格的傳達。

馮潤華(2004)指出電繪與手繪的應用是以人文藝術的精神融入科技使用中，將加乘兩者影像的美學效益、互補兩者之缺點。從 61Chi 漫畫創作的理念可發現：她在熟知手繪領域與電繪領域繪畫技巧的情況下可謂如虎添翼，她的電繪能力程度是足以支持其模擬出逼真的手繪質感的理念，這代表著她在精進其電腦繪圖能力的過程中，不斷超越創新電腦繪圖工具冰冷生硬的科技性質限制，致力以與手繪溫度相去甚遠的另一種媒介，創作出幾可亂真如手繪線條般的視覺感受。此概念正可比擬文藝復興時期的藝術大師們，運用平面的媒材，進行擬真三度空間寫實般藝術效果的創新與超越，震撼且向前推進了世界藝術史發展的里程碑。

因為是學純美術的關係，在我的觀念中，畫漫畫就是畫畫，所以「畫畫就是要那個樣子」，注意所有細節(構圖、線條、色彩、光影、立體感、肌理、美感)，電腦繪圖的質感太死太冰冷了(訪 61Chi 2013/1/22)。

而從審美的價值與標準來看，與人類歷史錯綜發展至今數千年的視覺藝術歷程，基本上不相背離美感表現的原理原則。從當代知名電繪藝術家到個案 61Chi 的理念與作品可發現，他們既以電腦繪圖模擬手繪媒材的質感來回應傳統美學觀點，亦能完美結合電腦繪圖呈現手繪創作無法企及視覺效果，挑戰並突破傳統工具上的限制，呼應其將電腦繪圖視為媒材工具的理念，作品的優劣仍取決於創作的創意與創新突破的機警與努力。也正因抱持這樣的理想，才能不受制於因電腦科技如工具特性、筆刷等特效效果、計算運作的侷限與盲點，

以致降低藝術創作的獨特性與原創價值，進而不斷在創作中呈現創新與超越的創意效果。

(二) 漫畫創作作品受學校術科教育之影響與關聯性

林羿文(2002)認為在創作技法之影響面向上，大多數創作者都認為學校藝術學習與漫畫創作之間的技法方面互有正向的影響。檢視個案 61Chi 的創作背景，自小從美術班成長出身的環境中，不僅培育其對掌握各式基本繪畫媒材的技法嫻熟度，亦訓練她思考與詮釋作品內容應如何表達的能力。她很自然的將水彩用色技巧與設色習慣帶入電腦繪圖作品中，也可從她堅持每張草稿必以鉛筆線條描繪，再掃描入電腦上色後製的執著中注意到，美術科班的訓練使她對手繪感的辨識度與愛好程度是很高的；一方面可視為是因為個案最擅長也最習慣這種表現方式，一方面也呈現了其創作背景賦予她的個人特色與優勢。

而大學主修設計的課程環境影響下，舉凡繪圖軟體 Photoshop、Illustrator、Corel Painter、CorelDRAW 等的學習成果均能於創作媒材上學以致用，筆刷運用、色彩搭配、排版與字型設計更是運用自如，自創作的形式到送廠印刷的過程可觀察出個案對其作品出產方式有很高的自主性，工具媒材的熟練優勢更有助於她更接近其理想的作品表達形式，亦能在創新與實驗的意念上不斷推陳出新，挑戰自己喜愛變化的創作理念。

漫畫結合出版的時候就很有幫助，印刷設計的部分、還有自己的圖最清楚是什麼氛圍，要用哪種風格設計去配合，包括設計書名標準字或是編排，連畫面中說話的泡泡框也可以算是編排範疇（訪 61Chi 2013/1/22）。

個案自小於藝術學習中培養對審美經驗與創作思維的敏銳度，同樣也影響到她對自己作品藝術性的要求程度。郭靜姿、林美和、張靖卿、胡寶玉、簡維君、謝佳男與周佩蓉(2009)便認為：「藝術才能的資優教育經驗，除了讓資優女性獲得專業知識與技能外，對於高層次的美感、鑑賞或是情感的體驗等都是重要的收穫」(p. 97)。

我覺得我的畫就是跟沒有學過美術的不一樣，比如說顏色要相呼應才行，這種的立體感不夠，或線條要抑揚頓挫之類的，虛實要掌握、畫面構圖重心、質感肌理，這些都很在意（訪 61Chi 2013/1/22）。

筆者認為個案自法國所受到的視覺衝擊與反思自我藝術創作價值的關鍵原因在於：專業藝術教育過程中重視藝術創作的創意與創新性所影響，讓其極力想擺脫過往受日系漫畫所主導的畫風，重新開創標誌自身特色的風格，不僅可視為是一種藝術家洞悉創意價值的能力，更是個案認為自己有能力達成挑戰的自信。

伍、結論與建議

一、結論

縱觀 61Chi 的漫畫創作發展歷程，可將其源頭追溯至她美術資優生的出身，奠定了繪畫技巧的堅實基礎，一路除於正規美術體系中保持亮眼的傑出表現，亦足以運用手繪實力創新電腦繪圖生硬冰冷的限制；而生命中的重要他人亦有深遠之影響；如自小栽培並支持其往繪畫之路發展的父母，以及授課方式自主彈性的畫室黃老師，啟發思考、引領她對藝術活潑多元表現方式的興趣，相互砥礪的美術班同學們、提供楷模學習角色的學長姐們，均有助於提昇其漫畫創作靈感與素養。

而 61Chi 執著專注與追求完美的個性，更促使其從一開始對漫畫消遣的試探性階段，經歷指導與循序學習提昇實力後，不斷努力耕耘興趣成為專業能力，在投身漫畫領域約六年後，締造今日輝煌的成就。甚至在過程中遭遇渴望創新漫畫表現方式的瓶頸時，展現其持續精進專門知識、技術，以及時時不畏挑戰自我的特質。

分析 61Chi 漫畫創作的風格，呈現的是一種最容易深受推崇與廣受認可的藝術表達形式；既以高超的電腦繪圖技巧模擬手繪媒材的質感來回應傳統寫實風格與超現實主義的美學觀點，大學主修設計的學習成果更使其能於創作表現上接近其理想作品表達形式，對其作品出產方式亦有很高的自主性，能完美結合應用電腦繪圖拼貼、計算、複製等呈現手繪創作無法企及的如透視、色層、合成等視覺效果挑戰，並突破傳統工具上的限制，不斷地在創作中呈現創新與超越的創意效果，藉以吸引觀者的目光。另一方面承襲自日本漫畫中的人物造

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

型、視框與話框的形式與安排、擬音符號的表現方式，除更使深受日系漫畫影響深遠的觀眾們備感親切，亦因其致力呈現手繪技巧、融合自身受美術教育薰陶下，應用創作思維與審美能力展現的特殊畫風，於年輕漫畫創作者中獨樹一幟、脫穎而出。

最後，筆者認為個案 61Chi 對自我要求的高標準、時時磨練砥礪自我接受新挑戰與突破、尋求多方曝光與交流切磋之管道、明確訂立各階段之計畫與目標，還有 10 多年來堅持不輟，對喜歡畫畫這份初衷的執著與熱忱，才是打造成功之路的重要基石。

二、建議

(一)延續台灣漫畫藝術發展相關之研究

回顧台灣漫畫的發展史，政府頒布「編印連環圖畫輔導辦法」等法令審查制度，對漫畫給予五花大綁的箝制。漫畫菁英相繼棄筆、恐怖的文字獄時有所聞，在此情況下，漫畫創作幾乎停擺，銷售亦跌入谷底。

近年來，動漫展進駐各大美術館博物館，成爲一種商業藝術的趨勢越來越蔚爲風潮，許多搬上電影螢幕的作品更炙手可熱，所謂宅經濟所觸發的商機與議題更是不容小覷，台灣動漫迷表現的消費熱情，不僅國內外媒體競相報導，連動漫大國日本也稱奇，而許多由個人出版的同人與原創繪本年輕漫畫家接連揚名國際，更標誌著台灣漫畫界新興能量的蓄勢待發，在漫畫發展環境與機制逐漸成熟健全、大眾文化視覺經驗漸受視覺藝術教育重視的當下，職業漫畫家不無可能獨占鰲頭，成爲繪畫文化藝術機制中的後起之秀。

然而，受既往政策影響與大眾觀感的長期偏頗，使得偏居於次文化的漫畫一直不被文學界與學術界研究保存與重視，國內研究漫畫創作者與相關題材的研究至今甚少，1990 年後的當代漫畫作品、創作者、環境機制等更付之闕如，作品鑑賞與分析的方法亦相當有限。建議未來的研究方向，可結合縱面與橫面進行剖析，爬梳漫畫歷史脈絡的發展外，亦結合質性個案訪談法還原漫畫文化之精髓。

(二)培育漫畫創作之人才

台灣長久以來深受日本動漫影響，大眾對漫畫的概念不外乎承襲日本漫畫系統給人的觀感，對許多孩子來說，這些視覺圖樣不僅是童年美好的回憶，更左右了對繪畫的表現形式與美感標準，以及對故事情節思考的慣性，藉由對

61Chi 的研究，揭發了台灣的動漫藝術環境中的刺激仍不夠多元且均質，不足以給予喜愛漫畫與具資質的孩子多樣的刺激，在豐富其視覺參考架構與摹仿楷模仍是重要的課題之一。另一方面，學校藝術教育應摒除長期對漫畫的偏見與刻板印象，著手規劃培育漫畫創作人才的教學計畫，發展台灣有別於日本漫畫系統影響下自身的作品特色，重新接軌與開拓以往台灣漫畫發展黃金時期人般性格鮮明、具原創價值之漫畫創作。

對美術資優才能者而言，漫畫家更是未來職涯選擇新出路，台灣的美術人才培育著重術科寫實技法的傳統，因而練就人人畫得一手好畫，然而正如同一路在科班升學的個案 61Chi 所感，美術系專業學生未來畢業後將面臨就業出路狹窄的困境，培育因應社會需求的第二專長或許是美術班教育體系能著眼的規劃；61Chi 運用擅長的寫實技法融合電腦繪圖於漫畫界的成就，實足以供作藝術教育界參照。

(三)健全新興藝術表現形式的研究與論述

學校藝術教育與大眾文化間關連性的研究範疇，不僅重視且抱持更寬廣的角度檢視大眾文化對藝術教育的影響，且教師將抱持開放的教學態度允許非主流的大眾文化進入正式的藝術教學場域中；另一方面，大眾文化受精緻藝術影響的層面，或是介於兩者間的作品融合形式，如電腦繪圖仿擬寫實技法的創新表現模式、數位創作對於傳統藝術的顛覆與開創等，均是尚待研究討論的課題。爾後藉由此領域研究的整合，並能進一步建立相關理論與作品鑑賞模式，期許能藉此創新視覺藝術創作表現的可能性與風格。

參考文獻

- 手冢治虫(1985)。《漫畫入門》。臺北市：武陵。
- 方成(1992)。《報刊漫畫學》。臺北市：亞太圖書。
- 王受之(2007/8)。連環漫畫的興衰變化：《動漫設計》之美國連環漫畫現狀。
藝術家雜誌，387，396-409。
- 王信祥(2013)。《致幻》3D電腦繪圖與超現實影像之研究創作。國立臺灣藝術大學，新北市，未出版。
- 朱善傑(2004)。《漫畫表現形式在動畫中的應用研究：以漫畫造型與漫畫符號為中心》。國立臺灣藝術大學，臺北市，未出版。
- 吳明雄、張中一、饒達欽(2008)。高中職學生藝術創造力影響指標之研究：以全國競賽得獎學生為對象。**藝術教育研究**，16，1-31。
- 吳婉舒(2002)。《影響國小學童於教室情境中繪畫模仿因素之研究》。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- 李闡(1998)。《漫畫美學》。臺北市：群流。
- 林怡璇(1998)。《漫畫同人誌成員之特質、自我概念與行為研究》。中國文化大學，臺北市，未出版。
- 林羿姣(2003)。《尋找藏寶圖中的秘密：漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關連性之研究》。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- 施智仁(2008)。《漫畫式圖像在視覺藝術表現上之創作》。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- 洪德麟(1994)。《台灣漫畫40年初探》。臺北市：時報。
- 洪德麟(1999)。《風城台灣漫畫五十年》。新竹市：新竹市立文化中心。
- 徐佳馨(2001)。《漫步圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵》。天主教輔仁大學，新北市，未出版。
- 國立歷史博物館(2000)。《臺灣漫畫史特展》。臺北市：國立歷史博物館。
- 張覺之(2004)。《台灣女漫畫家研究(戰後—1990)》。國立臺東大學，臺東市，未出版。
- 郭靜姿、林美和、張靖卿、胡寶玉、簡維君、謝佳男、周佩蓉(2009)。高中資優班畢業女性談資優教育之影響。**特殊教育學報**，29，87-110。
- 陳世彬(2006)。《電腦繪圖應用於兒童圖畫書創作研究》。臺北市立教育大學，臺北市，未出版。

- 陳育淳(2000)。大衆文化對兒童繪畫的影響。國立彰化師範大學，臺北市，未出版。
- 陳昭儀(1990)。高創造力及特殊才能者之生涯發展。*諮商與輔導*，**55**，14-16。
- 陳昭儀(1991)。我國傑出發明家之人格特質、創造歷程及生涯發展之研究。*特殊教育研究學刊*，**7**，211-227。
- 陳昭儀(2003)。創意人物研究之回顧與探析。*資優教育季刊*，**87**，27-40。
- 陳昭儀(2004)。傑出表演藝術家藝術生涯歷程之研究。*台北市立師院學報*，**35(2)**，71-90。國科會計畫編號：NSC-89-2413-H-003-073。
- 陳美秀(2000)。兒童繪畫表現與大衆文化關係之探討：國小高年級學童自發性漫畫創作之多重個案研究。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- 曾淑容、莊佩珍(1995)。資優女性的生涯發展之探討。*特殊教育學報*，**10**，195-226。
- 馮潤華(2004)。手繪插畫配合電腦繪圖製作的應用與研究以童話故事繪本為例。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- 趙勇權(2010)。世界的原創設計魔力：20位大師的設計美學華麗冒險。新北市：博碩文化。
- 趙惠玲(2004)。視覺文化與藝術教育。臺北市：師大書苑。
- 鄭俊皇(2006)。鄭俊皇設計創作報告書：漫畫元素於平面設計之應用研究。臺北市：松合。
- 蕭湘文(2002)。漫畫研究：傳播觀點的檢視。臺北市：五南圖書。
- 謝亦晴(2010)。六位新生代女性藝術家創作意識與表現之個案研究。國立臺灣師範大學，臺北市，未出版。
- Berkowitz, J., & Packer, T. (2001). Heroes in the classroom: Comic books in art education. *The Journal of Art Education*, *54* (6), 12-18.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1985). *Developing talent in young people*. NY: Ballantine.
- Estren, M. J. (1993). *A History of Underground Comics*. Berkeley, California: Ronin Publishing.
- Herzberg, F. (1987). Innovation: Where is the Relish, *The Journal of Creative Behavior*, *21* (3), 179-192.

繪夢：一位美術資
優科班生的
漫畫夢

- Johnson-Woods, T. (Ed.).(2010). *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, NY: Continuum International Publishing.
- Kerr, B. (1994). *Smart girls: A new psychology of girls, women and giftedness*. (Rev. Ed.). Scottsdale, AZ: Gifted Psychology Press.
- Mansfield, S. M., & Busse, T. V. (1981). *The psychology of creativity and discovery: Scientists and their work*. Chicago: Nelson-Hall.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics : The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- Meskin, A., Cook, R. T., & Ellis, W. (2011). *The Art of Comics : A Philosophical Approach*. NJ, USA: Wiley.
- Sosniak, L. A. (1997). The tortoise, the hare, and the development of talent. In N. Colangelo & G. A. Davis (Eds.), *Handbook of gifted education* (pp. 207 -217). London: Allyn & Bacon.
- Wilson, B. (2003). Of diagrams and rhizomes: Visual culture, contemporary art, and the impossibility of mapping the content of Art education. *Studies In Art Education: A Journal of Issues and Research*, 44(3), 214-229.
- Wilson, B., & Toku, M. (2003). Boys' love, Yaoi, and art education: Issues of power and pedagogy. In D. Smith-Shank (Ed.), *Semiotics and art visual culture* (pp. 94 -103). Reston, Virginia: The National Art Education Association.