# 第一章 緒論

## 1-1 研究動機

跟許多在聯考制度下成長的臺灣學生一樣，筆者在繁重的考試壓力之下，能夠稍稍獲得喘息的方式，就是寄託在一本小小的漫畫書上，隨著格與格之間所散發出的連續視覺張力，悠遊在線條構成的圖像世界，讓壓抑的心靈得以稍稍抒解，看完時更為漫畫家所呈現出的圖像語言所讚嘆不已。雖然漫畫一向被視為通俗藝術、大眾流行文化、不需要被認真看待的視覺媒材，在藝術史上更是鮮少被提及，但不可否認漫畫的圖像影響力是無遠弗屆的，圖像淺顯易懂、親和、幽默、自由的優點受到人類各階層、年齡的喜愛，不同時代的藝術家更把它當作最強而有力的視覺語彙，如：法國 19 世紀杜米埃（Daumier, Honor）對政治、社會的諷刺漫畫、二十世紀普普藝術大師李奇登斯坦(Roy Lichtenstein)把米老鼠(Mickey Mouse)引入藝術創作中、八零年代紐約的奇斯.哈林(Keith Haring)的街頭塗鴨、一九九零年代中國有王廣義對資本主義社會反動的『政治波普』、二十一世紀的日本『新普普』提倡者村上 隆將漫畫圖像跟時尚工業作結合、台灣有楊茂林將日本的原子小金剛化身為神祉。藝術家們對於漫畫式圖像的運用與轉化，使筆者意識到漫畫的另一層面貌，清楚漫畫所具有的視覺魅力，也啟發筆者進行漫畫式圖像的視覺創作。

本創作研究即希望透過對於漫畫的文獻整理，瞭解漫畫的現今與過往面貌，並以數位的影像創作方式，將漫畫式圖像沿用到視覺藝術表現上的創作，連結漫畫符號語言與具文化意義的視覺圖像，創作出具漫畫式圖像表現的作品，嘗試將漫畫圖像鮮明、幽默、易懂的特徵融入個人的創作之中，並試著以個人的觀點演譯這充斥外來文化的視覺環境。

## 1-2 研究目的

一般大眾對漫畫的理解多在於是娛樂性、通俗性的圖文書籍，但漫畫發展至今已不再是單純的娛樂媒體、更非低俗的休閒刊物，漫畫的圖像魅力逐漸擴張至其他視覺領域，是值得探討分析與研究創作的媒材。本研究創作即透過對漫畫相關歷史與文獻的收集與分析，瞭解漫畫的基本定義與意涵，並藉由分析中國、美國、日本與臺灣各國漫畫的發展歷程，來多方探討漫畫的圖像形式與演變，並參照這些漫畫的表現形式以作為創作的原則基礎。

接下來探討漫畫式圖像對各地區視覺藝術、商業藝術的影響，則是為了洞悉漫畫式圖像與視覺藝術間的圖像關係與應用層面，分析漫畫式圖像的符號，則可以架構出個人視覺創作的基本元素，綜合以上做為個人創作的依據和靈感來源。

研究目的條列如下：

（一） 漫畫定義的探討

（二） 漫畫在不同國家、區域的發展

（三） 漫畫式圖像對於視覺藝術的影響

（四） 漫畫式圖像視覺符號的歸納

（五） 漫畫式圖像的創作

## 1-3 研究範圍與限制

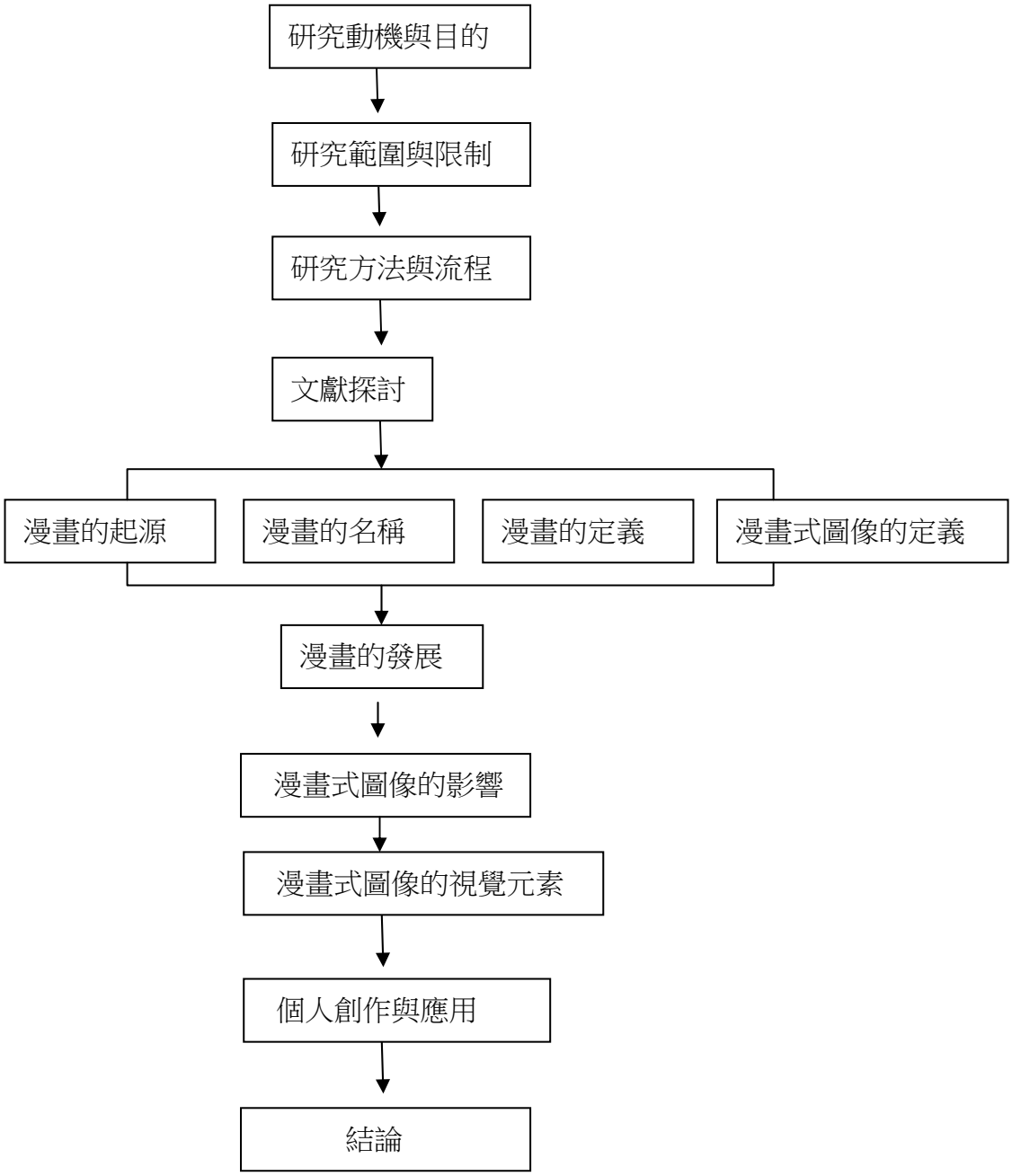
本研究以平面視覺媒體為主要範圍，內容著重漫畫在平面視覺媒體內的歷史發展、漫畫式圖像藝術創作的探討與漫畫式圖像的符號特徵、應用範圍，文中例舉相關文獻與作品以中國、歐美、日本四個區域為主，因為這些區域的漫畫圖像與台灣視覺文化的淵源最深，影響也最大。但並非單一研究漫畫的歷史，所涵蓋的內容也無法觸及到所有的漫畫與漫畫式圖像作品，例如香港漫畫因對臺灣漫畫影響不深遠故不分章探討。分析焦點放在漫畫與漫畫式圖像影響層面的概況，多角度去觀察與研究各國漫畫式圖像相關的藝術創作，以歸納出相關創作的概況與來龍去脈。另外與漫畫有密切相關的動畫、電影、電玩則不在研究的主要範圍以內，僅以介紹相關文獻與延伸現像。

文中例舉的漫畫式圖像藝術是以最具漫畫符號特徵的藝術家或作品為主，例如 POP ART 涵蓋的作品廣大，本文即以羅依.李奇登斯坦(Roy Lichtenstein)美式漫畫風格題材為主的作品，至於其他普普藝術家，如以現成物為創作重點的 Jasper Johns 則不在本文介紹範圍。其他相關視覺藝術也是例舉漫畫式圖像色彩濃厚的藝術家與其作品為例。

## 1-4 研究方法與流程

### 1-4-1 研究方法

本研究方法將分別為『文獻探討』與『創作研究』兩個部分，文獻探討部分為漫畫與漫畫式圖像相關文獻的收集與分析，除了瞭解漫畫的發展歷程與兩者間的特色與差異之外，也能從漫畫與漫畫式圖像相關作品中汲取創作的靈感，以做為創作研究的依據。創作研究則在於探討與分析各種漫畫的發展歷程與圖像特徵元素後，進行的個人視覺藝術表現創作表現，內容以漫畫式圖像為主要內容，呈現台灣當代視覺環境的現況。

## 1-4-2 研究流程:

（表一）研究流程圖表