

29-36

047-0470

『漫』遊藝世界

The Actual Examples of Fine Art Gifted Education:
Wen-Yi Wang

鄭文儀

Graphic Designer

Graphic Designer

Graphic Designer

前言

針對美術資優評判標準的理論層面，我們已知道且了解了些許，但在實務上卻仍未曾實際研究或實行。我認為，想要清楚了解美術資優的發展，除了理論的知識外，個案研究是最好、最深入的方法與驗證，所以藉由這次的個案訪談機會，的確讓我真正地接觸並深度了解一位具有美術資優天賦的學生，是如何從小培育、到長大仍繼續創作的心路歷程、發展與生涯，即使從高中就就讀美術班的我身邊總是圍繞著努力於藝術領域的人，但能夠真正地去找尋個案目標、作訪談工作、在實務中實行理論的層面、整理個案資料比對並且驗證、進而分析其畫面的詮釋手法等等，這樣的機會可說是難得的。

本個案的訪談對象是我的大學同學兼好朋友，大學四年的接觸讓我對她的作品特色和風格不會陌生，甚至感到熟悉。會決定選擇她當作個案的訪談對象是因為被她的創作熱忱與表現風格所吸引，希望能藉由這個機會驗證其美術資優的才能，也進而分析其畫面的表現方式，更加了解她為藝術作努力的歷程和創作的思想脈絡，從中探究漫畫對她藝術作品的深刻影響力。

本個案研究的限制在於未能呈現個案各個階段時期的作品，也就無法更清楚、客觀地探究其美術資優才能的發展歷程，讓研究者判定並呈現個案的美術資優才能時的依據略顯不足。但是研究者相信，從整個的訪談過程的內容及其表現出的藝術熱忱和堅持，我們仍可將其作為依據，配合資賦優異檢核表，予以歸納和判斷。並且針對其藝術作品與漫畫間的關聯，從個案所口述的繪畫發展歷程和大學時期的作品，作一深入的追溯與探究。

國內外著名美術資賦優異檢核表

研究者將在此部分列出近幾年國內、外學者所研究而提出的各種資優判定標準，這些美術資優相關理論，皆提供本個案研究參考之用。

一、美術能力測驗學者梅耶（Norman Charles Meier）在研究中所指出之美術資優才能卓越的人往往具備的六種品質與能力：

1. 具有藝人風範
2. 具有堅毅精神
3. 具有高度審美智慧
4. 知覺靈敏
5. 富於創造想像
6. 具有優越美感判斷力

二、國內特殊教育學者郭為藩與陳榮華等學者所提出資賦優異兒童的十項特質：

1. 喜歡描摹形形色色的人物，不限於固定的房子、馬、飛機、或樹木、山河。
2. 圖畫中有深度，各種東西有良好的比例。
3. 認真的繪畫，似乎樂此不倦。
4. 不喜歡模仿成人作品，而喜歡自己創作。
5. 願意運用新材料和經驗。
6. 空閒的時候喜歡繪畫、寫生。
7. 常常利用美術作品來表達自己的情感和經驗。
8. 對人家的藝術品表示濃厚的興趣。
9. 能夠欣賞、批評並且學習別人的創作。
10. 喜歡利用各種工具去繪畫或是作泥工。

三、國內美術資優教育學者林仁傑的資優特質檢核項目：

1. 具有優於同齡兒童繪畫表現能力。
2. 視覺記憶能力優於同齡學童。
3. 對於閱讀和蒐集美術相關的資料倍感興趣。
4. 具有豐富而又敏銳的色彩感受力。
5. 具有豐富的視覺想像。
6. 善於以繪畫傾訴自己的感情。
7. 喜愛參與美術相關活動。
8. 能創建藝術計畫並能貫徹始終。
9. 具有高度模仿與再現視覺化事物或藝術品的能力。
10. 創作過程中對困難深刻具有高度容忍心。

11. 常沉浸於藝術活動中並從中得到滿足。
12. 仰慕並期望超越前輩藝術家的成就。
13. 繪畫表現技藝精巧，手部肌肉善於掌控所運用的工具。
14. 善於運用並開發新媒材、新工具和新經驗。
15. 藝術表現的形式與風格多變。
16. 繪畫表現的題材廣泛。
17. 善於色、面、線、質、量感，精確描繪所要表現的人、事、物、情狀。
18. 圖畫中構圖安排、物像比例之掌握及畫面空間感覺表現良好。
19. 善於攫取各類美術作品的優點並應用於自己的作品中。
20. 在美術展演或競賽具有優良表現。

四、教育學者George E. Szekely具體提出的十九項美術資優兒童的鑑定要點：

1. 創作或觀察藝術品時能持續凝神專注。
2. 對閱讀或蒐集美術有關的資料倍感興趣。
3. 多樣的美術興趣。
4. 樂於體驗美術的美感特性。
5. 樂於創作視覺紀錄或撰寫藝術創作新構想。
6. 對觀察、回憶視覺印象中的細節及集體結構具有特殊能力。
7. 能展現豐富想像力於廣泛的構思中。
8. 具有運用美術媒材的高度技巧。
9. 能運用各種媒材發展出有組織有創意的藝術品。
10. 了解媒材特性並發揮最大功能。
11. 能營造情境或媒材之間的調適能力。
12. 有能力建構藝術計畫並徹底執行。
13. 具有靈活的嘗試、實驗與操作能力。
14. 樂於從事具有挑戰性的創作活動及困難任務。
15. 能容忍創作過程中的困苦。
16. 能設定高成就標準及自我評量的能力。
17. 對現有的成就做合理的評量並積極為未來的活動擬定目標。
18. 樂於參與美術計畫的相關活動。
19. 有志於參與美術專業工作或當一位藝術家。

五、學者Al Hurwitz針對藝術資優兒童所提出的藝術行為與作品特徵：

(一) 藝術行爲

1. 早熟
2. 聚焦在繪畫上
3. 發展迅速
4. 長期的集中專注
5. 自我管理
6. 創造行爲可能的反覆無常
7. 將藝術當成一種逃避工具

(二) 作品特徵

1. 貌似逼真貼近真實
2. 視覺流暢
3. 複雜且精細
4. 藝術媒材的敏感性
5. 隨機的即興創作

個案研究內容

本個案研究採用訪談方式，以對個案本身有更深入的认识和了解，但由於訪談的過程與問答之間的對應在程序及內容上讓研究者甚感混雜與散亂，因此研究者將此部分內容予以整理後，使用歸納與描述的方式呈現。

一、個案基本資料

- 姓名：王婉怡
- 性別：女
- 簡介：於一九八三年生在台南市的小康家庭，家中有父母親及一個弟弟，個性活潑好動、做事積極謹慎，喜歡發表有趣又詼諧的想法和見解，具備理性的智慧和敏銳的洞察力。從小喜愛看漫畫及動畫，父親更會帶著她一起看電視，以致於其接觸視覺刺激的機會很多，所以她自小就會動手模仿漫畫，也因此讓她踏上了藝術這條路。

二、繪畫發展背景

從小喜愛看漫畫和動畫，大大影響了其對於繪畫的主題和對象。國小一、二年級就開始自行畫漫畫，但並沒有參與任何繪畫補習、美術班或才藝班。

到了國中，因為喜愛漫畫的原因，將許多心力放在漫畫比賽上，受到第一次的失敗和刺激、以及自我強烈的好勝心，便自行研究繪畫技巧和工具，漸漸培養了繪畫的基礎。此時的她因為一位美術教師的鼓勵，以及以為高中會教授漫畫課程，便決心報考高中美術班。

在高中就讀台南二中美術班期間，因為聯考壓力、教師與同儕間的影響，使其漫畫式風格被壓抑，接受了單一學院派式的基礎素描、水彩訓練，朝向大家普遍一致認同的畫風，但也直接地打穩了其素描水彩的功力和對繪畫工具的堅持。

上了大學後，壓抑的漫畫式風格被盡情發揮，這股對漫畫的熱忱結合了高中的基礎訓練，更加上了大學之後瘋狂著迷的特殊詭譎氣氛、黑色幽默等動漫畫，演變成帶有詭異氣氛及充滿漫畫式線條的繪畫風格，且由於大學期間接觸了電腦多媒體類的媒材，其更廣泛且頻繁地利用繪圖軟體的特點，發展出結合手繪和多媒體的繪畫方式。

三、繪畫進程與特色

(一) 國小一、二年級階段

- 受日系各式漫畫風格影響，在自行精心挑選後，開始模仿漫畫的各式畫風，使用的媒材是鉛筆，對於漫畫中線條式有力的奔騰快感深深著迷。
- 喜愛畫人物形象，最愛華麗風格的漫畫，例如：《聖傳》。
- 不只會模仿，還會對每個畫家的畫風做研究。在角色的五官輪廓、身體線條、衣著，甚至場景鋪陳、氣氛效果等都很注意。

(二) 國小五、六年級階段

- 仍是漫畫式風格，且會如繪畫發展階段地想把人物畫得很逼真。
- 小六左右開始不模仿漫畫，常常自己隨手一筆，畫出自己想要的風格。
- 奇特的地方是：一段時間是在看某畫風，畫出來的就會傾向那個畫風，但如果沒看時，又會回到自己的畫風，自認為可能與三分鐘熱度的個性相關。
- 另一點奇特之處是：只要畫過一次某個漫畫家的畫風，就會記住，並畫出一模一樣的。
- 但小六以前的畫，仍是會讓人覺得一看就是漫畫。

(三) 國中階段

- 開始有上美術課，因為教師的放任，使得其在課堂上可以畫自己想畫的東西。
- 因為學校有舉辦漫畫比賽，就會盡力讓自己的畫在短時間內完成，所以自行學了水彩，卻因比賽紙質的關係嚐到第一次的失敗。由於好勝心強，認為既然要參加比賽，工具就要準備齊全，成敗不要輸在自己的身上，於是便開始自

行研究繪畫工具，她試驗並購買各式紙張，且以後的比賽都自行帶紙。

- 雖然第二次之後比賽成績都拿第一名，但對於作品和風格仍不斷改進，例如：認為水彩會讓框線消失，便在畫作上加上黑框，且加重色彩與陰影。
- 在畫漫畫之間學習到了素描的概念和水彩的技巧。
- 因為漫畫的關係，對人物描繪很頻繁且熱衷。
- 開始嘗試使用網點的畫法加強人物衣服紋路與背景陰影等，間接學習到陰影的重要性，且會自行研究和採買紙張作試驗。
- 受灌籃高手作者井上雄彥加入水墨元素、偏向寫實畫風的影響，讓原本純粹漫畫式風格轉向了較為寫實的素描技巧。

（四）高中階段

- 一進入美術班，因為水彩課調色盤而受到嚴重打擊，便開始注意自己的畫圖工具，什麼都要買最好的。
- 學習的主題和使用的媒材都較國中時廣泛。
- 受到兩種影響，一是來自老師的影響，由於聯考制度與授課方式，使其漫畫式畫風被壓抑，所以每個人都被披上同樣的色彩朝向同樣的方向前進，那時沒有自我風格，但基礎的繪畫技巧及藝術性的特質確實有在成長。
- 另一影響則是來自於同儕的，許多同學都是國中美術班直接升上高中美術班，繪畫程度和風格也就迥異，她會自行與同學們比較，也會向他們請教。
- 即使美術班的課程失去了畫漫畫的機會，她仍會在一般課堂上興手起筆，只要有一張紙和一支筆，就會不自覺地想畫漫畫。

（五）大學階段

- 由於學習風氣自由、教師鼓勵以及同學迥異風格的關係，接觸的資源與所參考的資料都很豐富，會更想創造屬於自己的繪畫風格，她結合

了漫畫的形式、高中所培育的素描技巧和藝術性，以及大學後所熱衷的詭譎氣氛，終於創造出屬於自己的特殊風格——主題帶有詭異氣氛、結合現實和幻想的超現實、恐怖與暴力、猶疑不定、曖昧不明；形象多為人物；畫面表現重線條筆觸且使用大膽鮮明的原色等等。

- 認為畫恐怖風格的作品能夠抒發受壓抑的情緒，詭異漫畫的風格——例如：伊藤潤二，其作品有《人頭氣球》、《無頭雕刻》、《富江》、《漩渦》等，不論是其主題或表現方式都深深地喜愛，其氣氛營造和結局部分總是讓人回味無窮。
- 常使用水墨作為繪畫的媒材，因為水墨可以表現漫畫式的線條筆觸，自我的情感、情緒和想法較能夠直接地呈現，且附帶水和墨暈開的美感。
- 大學後接觸了許多繪圖軟體，開始嘗試性地大量使用於作品中，但多因為其功能性和速成等原因。對於使用繪圖軟體創作仍持保留態度，認為其過於商業、較多設限、風格過於剛硬，且重點是——缺乏了手繪線條的美感和藝術家的想法。
- 結合了電腦的特殊效果與自己的素描功力，常常使用墨筆將輪廓線條繪出後，使用電腦特效上色和表現，創造出結合了創作者本身筆觸的美感和傳統媒材無法達到的電腦色彩特效的個人風格作品。

四、美術資優才能的判斷

研究者將著名的三個美術資優評判標準：美術能力測驗學者梅耶（Norman Charles Meier）的六種品質與能力、國內特殊教育學者郭為藩與陳榮華所提出的十項特質、國內美術資優教育學者林仁傑的資優特質檢核項目等，與本個案交叉比對並且作出評判，以驗證個案是否具有美術資優的才能和天賦。以下「✓」表示具備能力。

（一）美術能力測驗學者梅耶（Norman Charles Meier）的六種品質與能力：

六種品質與能力	研究者判斷	原因說明
1. 具有藝人風範	✓	對藝術極度著迷，無時無刻都想畫。
2. 具有堅毅精神	✓	不但每天畫，還會在失敗中找尋錯誤，檢討並改進。
3. 具有高度審美智慧	✓	能從各式看似普通的漫畫中，觀察到藝術的表現手法和畫風的差異。
4. 知覺靈敏	✓	對於生活週遭中喜愛的人物形象會細心觀察，模仿漫畫時更會研究漫畫家的表現手法。
5. 富於創造想像	✓	能嘗試結合喜愛的主題、手法和媒材，創造屬於自己的風格。
6. 具有優越美感判斷力	✓	能夠在多種接觸的刺激、參考的資料中，判斷並找出她覺得具有藝術性的、有高度美感的。

(二) 國內特殊教育學者郭為藩與陳榮華等學者所提出的十項特質：

十項特質	研究者判斷	原因說明
1. 喜歡描摹形形色色的人物，不限於固定的房子、馬、飛機、或樹木、山河。	✓	對於身邊所接觸的圖像都深感好奇，尤其對於人物的形象特感興趣。
2. 圖畫中有深度，各種東西有良好的比例。	✓	畫面中強調線條美感的人物比例，時而嚴謹標準，時而刻意誇張，但都符合視覺的美感。
3. 認真的繪畫，似乎樂此不倦。	✓	沉迷於喜愛的繪畫方式、表現對象與媒材，自小到皆持續不斷。
4. 不喜歡模仿成人作品，而喜歡自己創作。	✓	即使小時候繪畫是因對漫畫的興趣而生，但到了小五、小六時會自行改變漫畫風格，嘗試創造自己的風格。
5. 願意運用新材料和經驗。	✓	會主動去摸索尋找試驗各種媒材，並且設法取其優點與它者結合。
6. 空閒的時候喜歡繪畫、寫生。	✓	無時無刻都愛畫，即使是在課本上、隨便一張小紙張都行。
7. 常常利用美術作品來表達自己的情感和經驗。	✓	著迷畫詭譎風格的作品，除了本身喜愛那種恐怖的氣氛營造，更認為這樣可以抒發受壓抑的情緒。
8. 對人家的藝術品表示濃厚的興趣。	✓	從小就欣賞漫畫作品，到長大後更受到教師、同學、知名漫畫家、藝術家等作品影響。
9. 能夠欣賞、批評並且學習別人的創作。	✓	小時候會模仿、觀察喜愛的漫畫，長大後會將他人的創作和風格批評、比較和學習。
10. 喜歡利用各種工具去繪畫或是作泥工。	✓	嘗試使用鉛筆、網點、水彩、墨筆、水墨、油畫和多媒體等去創作，並找到最能夠表達自我風格的媒材。

(三) 國內美術資優教育學者林仁傑的資優特質檢核項目：

資優特質檢核項目	研究者判斷	原因說明
1. 具有優於同齡兒童繪畫表現能力。	✓	不論是在小學或是國中，繪畫表現能力、熱忱度以及持續力都是優於同儕的。
2. 視覺記憶能力優於同齡學童。	✓	從小學畫漫畫時畫過一次，就能記住，並畫出一模一樣的。
3. 對於閱讀和蒐集美術相關的資料倍感興趣。	✓	平時多方面閱讀各式漫畫、研究各式風格，上大學後對於電影、海報、平面繪圖、動畫等視覺資源都很感興趣。
4. 具有豐富而又敏銳的色彩感受力。	✓	喜歡強烈、明度高的原色，即使是營造詭譎的氣氛，畫面色彩仍會嘗試使用鮮豔、大膽的顏色。
5. 具有豐富的視覺意象。	✓	喜愛天馬行空地想像，尤其對結合現實與幻想的超現實特感興趣。
6. 善於以繪畫傾訴自己的感情。	✓	認為在生活中有許多受壓抑的意念和情緒，所以可藉由詭譎風格的營造來抒發。
7. 喜愛參與美術相關活動。	✓	對於喜愛的藝術家、漫畫家會試圖去認識並尋找作品來研究，也熱愛替許多大型活動作佈景設計和策劃，並在報社擔任繪製社會漫畫的工作。
8. 能創建藝術計畫並貫徹始終。	✓	對於自己的藝術作品，會堅持到認為完美的階段，並願意花許多時間、精神和毅力完成它。
9. 具有高度模仿與再現視覺化事物或藝術品的能力。	✓	從小即培養了模仿和比較各種畫風的能力和興趣。
10. 創作過程中對困難深刻具有高度容忍心。	✓	具有強烈的好勝心，所以能專注於問題的發現與改進，從國中漫畫比賽中可窺之。
11. 常沉浸於藝術活動中並從中得到滿足。	✓	在公開活動中樂意擔任策劃、主導的角色，於自家環境佈置中則會放上許多得意的即興作品。
12. 仰慕並期望超越前輩藝術家的成就。	✓	對於喜愛的藝術家願意去研究和學習其奮鬥的軌跡和歷程，並會以其藝術作品為學習和進步的指標。
13. 繪畫表現技藝精巧，手部肌肉善於掌控所運用的工具。	✓	喜愛自己研究、學習和試驗各種媒材的效果，並且善用媒材特色來表現自己的畫風。
14. 善於運用並開發新媒材、新工具和新經驗。	✓	可從國中漫畫比賽自行學習水彩，嘗試購買各式紙張來試驗中並從中窺之。
15. 藝術表現的形式與風格多變。	✓	自小就喜愛模仿各式漫畫畫風，在嘗試階段會不斷地改變，並試驗性質地使用在自己的作品中。
16. 繪畫表現的題材廣泛。	✓	不論是最喜愛的人物漫畫，或高中時學院派的主題和畫風，都實際體驗過，所認識的媒材、體裁也隨著大學的各種刺激而更加地多元。
17. 善於色、面、線、質、量感，精確描繪所要表現的人、事、物、情狀。	✓	由於本身喜愛表現的對象就是人物，所以對於人物形象的輪廓、五官、身體線條、姿態、造型等會細膩地觀察，且在描繪時也較其他同儕判斷和掌握地更精準。
18. 圖畫中構圖安排、物像比例之掌握及畫面空間感覺表現良好。	✓	畫面的安排極具自己的特殊風格，常常會和他人不太一樣，但是在視覺感受上是良好、具藝術性的。
19. 善於攫取各類美術作品的優點並應用於自己的作品中。	✓	喜愛研究各式畫風，試圖找出優點，並應用在自己的作品中，同時對於自己與他人作品的缺點也勇於批判。
20. 在美術展演或競賽具有優良表現。	✓	國中時的漫畫比賽皆為全校第一名，高中在許多美展中獲得不錯成績，大學則於系展、觀摩展、繪本比賽中獲得優秀的成績。

五、繪畫與漫畫間的關聯性

由以上部分，我們已經判定本個案是具有美術資優才能的，然而，在繪畫發展與漫畫間關聯性的部分，更是研究者在此個案研究中所關注的重點。以下是研究者針對個案的藝術作品作觀察，並對照訪談內容，將之予以歸納和整理後，所得到的繪畫與漫畫的關聯性。

- 繪畫工具從小學的鉛筆、國中的網點、到大學喜愛使用墨筆勾勒邊框，大型作品則常使用水墨作表現。
- 畫面著重線條和筆觸的層次感。
- 習慣在畫圖前先打簡要草稿，雖然因為個性關係使得完成的作品會與草稿差距甚大，但打草稿卻是不可或缺的步驟，因為線條的力量是其創作的精髓。
- 表現主題多為人物形象，且會加入想像的戲劇情節。
- 在漫畫形式中加上寫實的技法，受漫畫家井上雄彥影響很深。

- 著迷於詭譎氣氛的營造，受漫畫家伊藤潤二的恐怖漫畫風格影響。
- 創作意念在於堅持手繪的筆觸線條才能表現力量的美感，色彩則是讓作品整體感更豐富的一種新鮮嘗試或輔助效果。

六、作品介紹

由於個案數年來創作的數量、媒材、想法等皆有所差異，所以研究者將其作品分類後再作介紹。以下作品多為大學階段的創作，從畫面的表現手法和創作靈感等皆可查覺到其作品與漫畫間緊密的關聯性。

（一）自由創作的油畫作品

大學之後狂看驚悚恐怖片，加上詭異或黑色幽默的動漫畫，也偏愛欣賞詭譎的圖片與畫作，由於上述影響也使得自己的畫風逐漸偏向恐怖幽幻的氣氛營造！以下三張為例：

■ 名稱：小騎兵（午夜一刻）

■ 媒材：油畫

■ 號數：100F

■ 創作時間：大三

■ 簡介：

這幅圖的主題是小騎兵的故事，但可以看得出來佔畫面二分之一左右的驚嚇箱惡魔才是這幅圖的主角，且可明顯看出其用色習慣一較偏向極簡詭艷的色調—原色居多，色調偏冷。空間營造和故事性創作則是一貫構圖的重點，欲向下墜的小騎兵成功加強畫面張力，且詭異的色調加上畫中角色冷祕鬼吊的眼神形成三角空間，也達到聚焦效果。且由這幅圖中還可看出畫風的另個特色—喜愛在畫面角落或較不顯眼的地方添加許多加分性的元素，它們會使此幅作品更具可看性，你不妨找找看喔！

■ 名稱：魔幻樂園（誠實樹）

■ 媒材：油畫

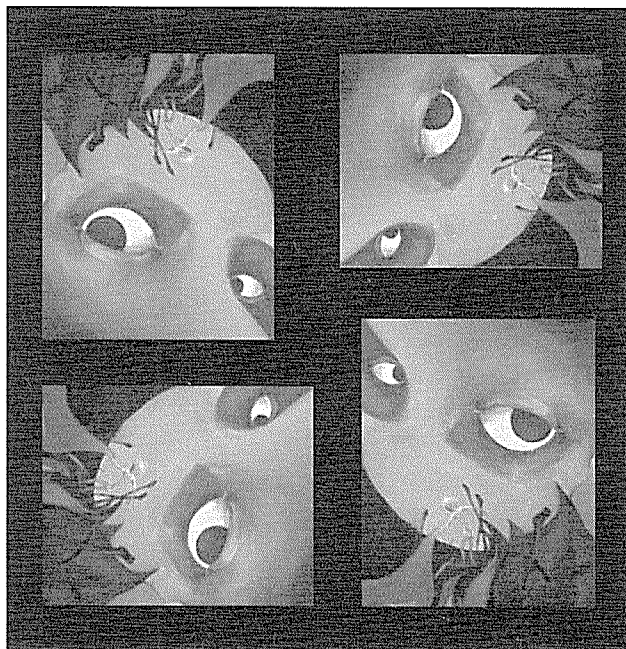
■ 號數：80F

■ 創作時間：大四

■ 簡介：

這是一顆結滿惡魔果實的肉枝樹芽，有點人性審判的味道，畫中各種不同的邪妖結成一顆渾圓的巨球，由下延伸出一顆誠實樹，其中一隻藍臉手架上掛了個人形，和小騎兵的用色一樣偏簡調原色，不同的點在於偏重玩色的豐富性，特意放空畫面底部，加強主題的描繪和凸顯，當然題材的選用和表達方式也更加魔怪奔放了！構圖上除了延續探討人性的主體，更添加了些許的趣味性，極端扭曲卻相連結的魔怪肢體皆由唇部和舌尖變形，契合主題—誠實樹的原意。





■ 名稱：尋找紅斑

■ 媒材：油畫

■ 號數：25F

■ 創作時間：大四

■ 簡介：

此作品算是即興創作，最特別的地方在於它是張四向圖——放置任何一面皆可欣賞的作品！整體色調以紅綠為主，延續詭炫的風格，主角為畫中葵香叢裡的白影人，而上方黃眼則是副題，是詭異中的強效點，缺他不可！這張和上兩張較不同之處即是——用色上塗抹較厚實，且顏色少得屈指可數，色系使用上簡單化更加突顯了主角的存在感，這是畫面較成功之處！

(二) 仿漫畫的作品

因為畫風受到鬼才漫畫家伊藤潤二的影響，便仿照漫畫構圖，於墨筆手繪之後使用電腦特效來輔助顏色的部分，有以下作品為例：



■ 名稱：漩渦

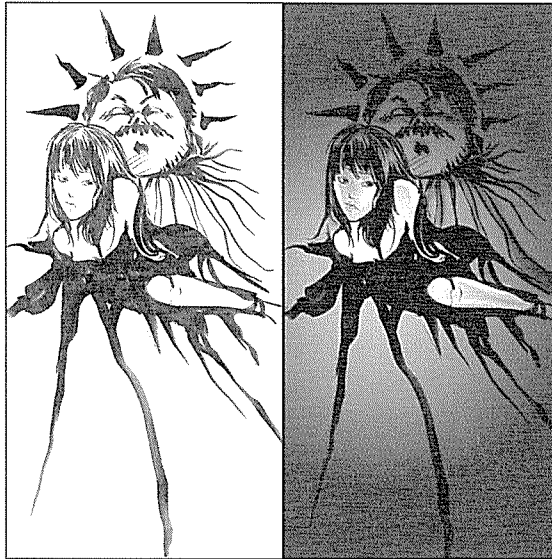
■ 媒材：繪圖軟體——小畫家

■ 創作時間：大學

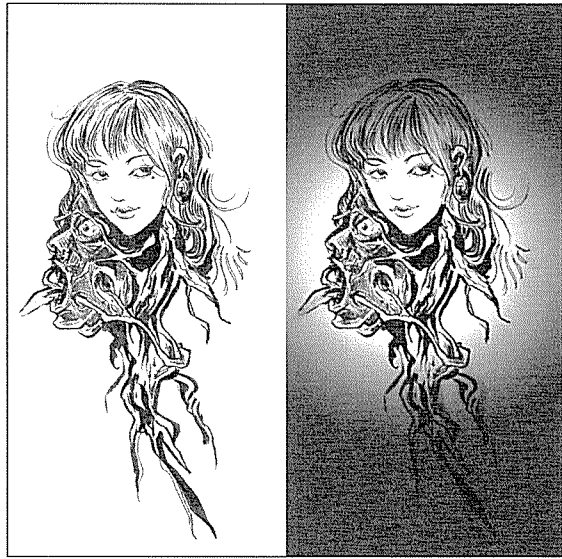
■ 簡介：

這張是漩渦作品中的其中一格繪，直接使用滑鼠創作——小畫家——點陣，雖然沒花多少時間，但是畫完之後只有一個感想——很累！

■名稱：富家女
 ■媒材：墨筆手繪、電繪顏色
 ■創作時間：大學



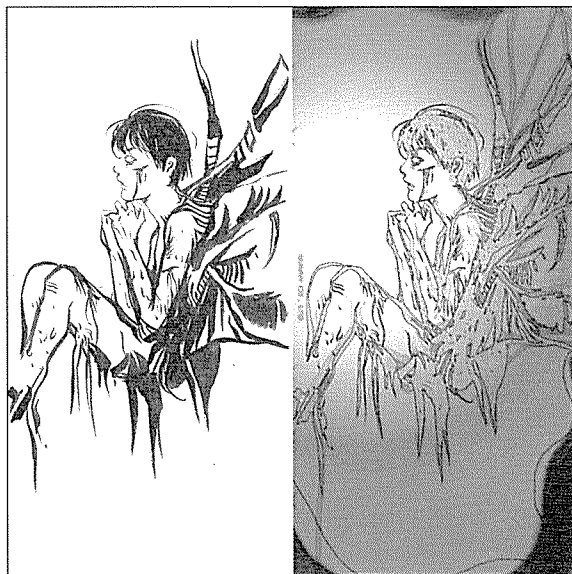
■名稱：富江
 ■媒材：墨筆手繪、電繪顏色
 ■創作時間：大學



（三）結合漫畫與自我想像等元素的創作

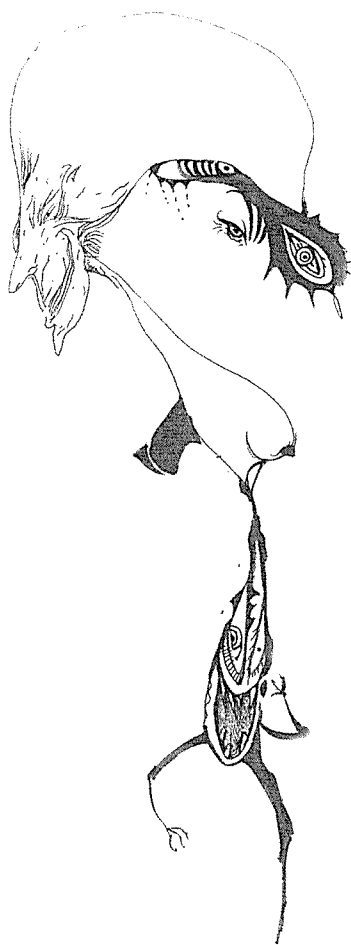
因為深受伊藤潤二的影響，也曾模仿過他的作品，現在則融合自己的畫風，加入自己的想像，但媒材仍多是墨筆手繪和電繪顏色，以下作品為例：

■名稱：繡管
 ■媒材：墨筆手繪、電繪顏色
 ■大小：A4
 ■創作時間：大學



■名稱：弔喪
 ■媒材：墨筆手繪、電繪顏色
 ■大小：A4
 ■創作時間：大學





■ 名稱：分裂型的初化

■ 媒材：墨筆手繪

■ 創作時間：大學

■ 簡介：

此作品結合了最著迷的創作三元素—漫畫式恐怖、超現實卻符合設計感、人物形象等。

結語

研究者將本個案研究的重點聚焦於在判定本個案為美術資優才能者後，探究其創作靈感與來源多來自於從小就喜愛並接觸頻繁的漫畫，不論是創作的主题、風格、表現手法等，皆與漫畫息息相關。一直到了升上大學，個案接觸的媒材、刺激和資源更為豐富和多元，也就讓她從一開始的模仿漫畫，漸漸地走出了屬於自己的藝術創作風格。

由此個案研究可知，一個案從小未參加任何一種補習班、才藝班或美術班，尤其在其繪畫才能剛萌芽的國小階段，個案並非如同多數美術資優兒童般地仰賴著畫班專業的指導與制式的督促，相反的，她靠著本身對繪畫與漫畫的熱愛，進而自行研究、學習與嘗試，那股衝勁和毅力是值得敬佩的。一直到了高中的學院式訓練，個案不被挫折所擊倒，轉而努力向同儕學習，終於在大學這個可自由發揮的階段，發展出了屬於自己的藝術風格。從以上的繪畫發展歷程我們可以知道，美術資優才能之所以得以發展，除了所處的環境之外，其對自我的要求和對藝術的熱忱度是絕對必要的。

由此研究，我們也可深刻地體認到後現代的視覺文化對一位藝術創作者有多麼深厚、強烈、廣泛的影響。然而，由於其領域之廣、涵蓋之多，我們常認為視覺文化對藝術而言，已經到了不知所云的地步，因為視野所及皆為藝術，但或許就是因為如此，視覺文化才能對許多為藝術努力的人，提供了啟蒙、開發的功能和助益，對藝術領域而言，是不可抹滅的一大貢獻。

參考資料

- 林仁傑（2003）：亞妮的猴子與育立的汽車——論視覺文化環境對美術資優兒童的影響。第四屆海峽兩岸美術教育交流會議論文集，208-219。香港教育學院。
- 林仁傑（1973）：國中美術資優班學生美術科學習成效之評量研究。台北市：國立台灣師範大學中等教育輔導委員會。
- 郭為藩、陳榮華等（1984）：特殊兒童心理與教育。台北市：中國行為科學社。
- 程法泌、馮蓉珍：梅耶美術判斷之研究。測驗年刊，第20期，19-60。
- Hurwitz, A., L. Day, M. (2001). *Children and their art: Methods for the elementary school* (7th ed.). San Diego, CA: Harcourt College Publishers.