

「藝」起來看自傳圖像小說

Autobiographical Graphic Novels and Art Making

范銀霞 Yin-Hsia FAN

中國科技大學視覺傳達設計系助理教授

圖像小說?! 這不是漫畫嗎?

小明是個漫畫迷，喜歡以圖像加上文字的敘述方式，更喜歡各種與暴力有關的情節，有時候也喜歡自己畫漫畫。老師希望小明能夠多看對他有益的書籍，因此向他介紹了一種新的刊物——圖像小說。小明立刻驚訝地說：「圖像小說?! 這不是漫畫嗎？」

圖像小說 (Graphic Novels) 近年在文學、出版與學術領域逐漸嶄露頭角，並引起廣泛的注意。但有人可能會質疑，這不就是漫畫嗎？的確，要論及圖像小說，必須先了解圖像小說的前身——現代漫畫。漫畫的概念早在瑞士 1930 年代的魯道夫·托普佛 (Rodolphe Töpffer, 1799-1846) 筆下逐漸浮現與發展，他將小說的故事以一系列的手繪圖片表現出來，並且搭配文字，以一格格的方格分隔圖像。漫畫發展經過近半世紀後，McCloud (1994) 定義漫畫為以一種深思熟慮的連續性並置繪畫與其他影像，試圖去傳達訊息或在讀者身上產生美學的回應。Abbott (1986) 認為漫畫藝術有做為嚴肅和複雜的文學與藝術表達的潛能，希望未來的藝術家將這種藝術形式完全實現。儘管過去漫畫的定位處於藝術世界的邊緣，如今卻已備受學術、藝術與商業的關注，由其形式延伸的圖像小說亦逐漸發展。

那圖像小說跟漫畫的關係到底是什麼？Christensen (2006) 認為圖像小說以漫畫形式述說的獨立故事，可見其具有類似的外在形式。兩者之間乍看相似，卻又有本質上的差異。Mooney (2002) 認為圖像小說與漫畫不同處，在於描述較長的故事，許多是獨立並非系列性的漫畫。而這些故事通常是較為成熟的主題，且故事完整，主要的閱讀對象是成人，有較高的藝術價值，區別於一般被認為提供娛樂媒介的漫畫。陳韋臻 (2010) 說明圖像小說的劇情相較於漫畫顯得長而複雜，且具有小說文學的某些特性。我們可定義圖像小說為：以漫畫形式¹進行敘事的一種文學形式，用視覺表達聽覺等感覺與思維，有一定長度敘述完整的故事，排除單一畫格與多冊系列性的漫畫形式，訴諸感情與想像，並以圖像書寫 (Graphic Writing) 來表達客觀或現實的情感與生活 (范銀霞, 2014)。

由以上得知，漫畫與圖像小說兩者間有著相似的外在結構，但深入探究，將會發現兩者間是有所差異的。舉例來說，漫畫通常由很多集數來說一個完整的故事，並且在一定期間內會出版一集，無法只閱讀其中一、兩集，就了解整部漫畫故事的起承轉合。也有在報章雜誌上看到四格或格數較少的漫畫，用以說明一個簡單的概念或事件，而圖像小說通常在一冊或兩冊內說一個完整的故事。此外，漫

畫內容通常較為簡單，被認為是給孩童或青少年閱讀（雖然還是有很多成人閱讀），有時具有色情或暴力等內容，因此經常被家長列為不適合閱讀的刊物之一。圖像小說的閱讀群眾通常是成年人，內容探討較為具深度的議題。文學界極具指標性的普茲文學獎（Pulitzer Prize），在 1992 把獎項頒給 Art Spiegelman 的圖像小說作品《Maus》；這部作品即以二次大戰期間納粹屠殺的歷史為背景，作者化身漫畫家亞特（Artie），訪談父親身為波蘭猶太人於納粹占領時期的經歷。

用圖像小說寫自傳

認識了圖像小說之後，我們可以試著用圖像小說來表達我們自己，也許以這種看似漫畫的藝術形式來寫自傳是不錯的選擇。因此老師鼓勵小明嘗試自己創作一本自傳圖像小說……

圖像小說是一種介於文學與美術之間的作品，具有敘事的文學形式，並以圖文進行傳遞訊息的主要任務，也就是用圖畫來講述故事的一種作品。而圖像小說與漫畫的差異之一，即在於探討的主題內容較為嚴肅深入，圖像小說與圖像敘事的形式，對於個體生命敘事或自傳形式的表達，目前已獲得廣泛的學術研究關注（Chaney, 2011; Rifkind, 2008）。自 1972 年以來，漫畫裡的自傳形式穩定的增加，同時在 21 世紀的前十年，越來越多的圖像自傳被出版，獲得文化的與評論的注意（Gardner, 2008）。法國知名自傳漫畫出版商 Ego comme X² 即關注自省式與自傳式的主題，可見漫畫開始著重真實性，與傳統漫畫關注娛樂性、逃離現實的幻想性背道而馳。在過去四十年間，漫畫已成為述說複雜與具深度的個人故事，越來越普遍的一種方式（Refaie, 2012）。Callahan（1991）認為在新漫畫文類中的自傳式寫作，證明漫畫是當代文學中的重要

分支。在圖像敘事領域，已出現有關自我再現（self-representation）的新美學形式，以漫畫形式的圖像小說來表達非虛構性的敘事，描述真實的事件。

Lejeune（1989）認為自傳是由一個真實的人所寫，關於自身存在的回顧散文敘事，聚焦於個人的生活，尤其是人格的故事。自傳式圖像小說中的圖文，如同 McCloud（1994）所述，是透過簡化而放大特徵的一種表現形式，其實這就是一種符號化的能力，如同 May（1961）認為：語言對自我意識的表述是一種符號化的能力，是根據符號把自我和世界聯繫起來的能力，是填補內在意義和外部存在裂隙的能力。由此觀點，圖像敘事以圖像與文字做為符號，以一結合文字與圖像的複雜藝術語言，透過作者的創作過程編碼，在其中作者、主角與敘述者三角色的碰撞，並以此聯繫自己與社會，讓藝術作為個人與社會調節的過程，圖像敘事的文本，描述傳達了個別的意識過程，建構並開展意義。

聽完老師的敘述，小明決定創作一本屬於自己的圖像小說，因此詢問老師：「老師，有哪些自傳圖像小說可以參考？」

目前大家較為熟悉的相關作品，包括 Art Spiegelman（1986）於作品中化身成漫畫家亞特（Artie），訪談父親身為波蘭猶太人與納粹時期經歷的作品 — 《Maus》系列、Chris Ware（2000）投射其成長經歷並具有個人傳記元素的作品 — 《Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth》，與 Marjane Satrapi（2007）於伊朗與伊斯蘭革命後成長經歷為主軸的作品 — 《Persepolis》³ 系列。這三件作品即以創作者體驗、記憶與感受內容作為創作來源，透過有意識的做（making）的過程，於作品中反映深刻的情感與思想，將自己獨特意義與思維轉換成一種表現形式。

在一旁的美術老師也立刻加入討論並詢問：「漫畫或圖像小說真的可以被用在藝術課程嗎？」

漫畫在教育者的觀點中，普遍是不重要且不該納入課程，但近來卻被廣泛應用在課程中，尤其現今圖像小說成為當代的新興現象，相關的研究也證實在課程中使用圖像小說具有正面效果（Novak，2013），如用來改進對社會議題、某種主題或文學的理解與闡釋。Leckbee（2005）⁴即於英文課中使用 Art Spiegelman（1986）的作品——《Maus》，讓學生置身於其中的角色之一，描繪角色的生活與個人目前生活的差異與相似之處，目的是讓納粹時期的經驗能夠更貼近學生。而在藝術教育上，圖像小說也被認為是一種有意義的視覺文化，並肯定其在藝術課程的實踐與研究上是有效的媒介（Adams, 1999; Graham, 2008）。Berkowitz & Packer（2001）認為在藝術的領域中，漫畫為教師創造了機會，讓學生置身於視覺感知、繪畫、設計、藝術史與多重層次內容的有意義討論中。

藝術教育一直以來，存在著當代藝術家的作品、教學課程與大眾文化間的隔閡，學生對於部分當代藝術作品未能深入理解與體會，也讓藝術課程變得枯燥、有距離。但漫畫的形式將大眾視覺文化帶入教室，不僅是學生感興趣的視覺媒介，也提供學生探索故事、藝術、時間、美學、設計、文化與歷史的機會，以及能夠徒手繪製或以電腦科技完成影像創作（Frey & Fisher, 2004）。綜上所述，漫畫與圖像小說已成為重要的教學工具，尤其在藝術教育上，Wilson（2005）認為漫畫是一種模糊視覺文化、教室和當代工作室藝術家實踐間界線的一種方式，肯定了漫畫與藝術世界間的連結，而這之間的連結是如何運作，更值得我們深入探究。

畫自傳圖像小說也是一種藝術創作嗎

小明在畫圖像小說的過程中，突然詢問老師：「我也是在進行藝術創作嗎？」

老師試著用 Zurmuehlen 的觀點——原創者、轉化者、重新宣示者，以這三個條件回覆小明的問題。

Zurmuehlen（1990）認為藝術創作的過程從行動開始，接著創造有意義的符號、命名它、符號的象徵，最後到達「在場」。他結合並引述 Beittel（1973）三個藝術創作的必要條件，衍伸提出「原創者」（originator）、「轉化者」（transformer）與「重新宣示」（reclaimer）的觀點。本文探討圖像小說與藝術創作的三必要條件之關係，藉由描述藝術創作的三個條件，以及自傳圖像小說與此三個條件的關係，連結自傳圖像小說與藝術間的關係，尋求創作的意義。

我是作品的原創者

「老師，什麼是原創者？」小明向老師詢問。

老師回答：「你是這個作品最初且是獨一無二的創作者，沒有人可以做得跟你一樣。這是你將生活的體悟展現在圖像小說的實踐。」

創作者為藝術作品的原創者。藝術創作絕大多數受到個人生活經驗、文化與社會等影響，藝術被用來表達生活與情感經驗，而個人的經驗與生活正是藝術創作的內容，將無具體意識的日常行動轉變為個人反思的藝術創作行為。因此這部分正是 Beittel 所提出藝術創作三個必要條件中的「藝術的起因」（artistic causality），即透過反思，從只是「做」（doing）到有意識地作（making）的過程，Zurmuehlen 提出「藝術即實踐」（art as praxis）與其對應。藝術來自日常生活的體悟與實踐，作品與藝術家間產生對話，創作者就是其生活反思於藝術表達上的原創者，也因此產生藝術的起因。Baetens（2002）引述 Philippe Marion 的論述，提到所有漫畫元素的視覺形式都被認為是敘述者主觀



1 Marjane Satrapi *Persepolis* 2003 圖像小說

性的軌跡，是一種反射、一種徵候、一種索引。因此可知，藝術創作不是偶然的，而是與創作者的生活息息相關，是一種日常經驗的反思與實踐，創作者透過有意識的「做」的過程，呈現獨特的情感與思想，用一種複雜的模式將生活體驗反映和轉化到視覺圖像上，創造原先不存在的結構與形式。圖像敘事中所描繪的，對創作者而言，都是獨一無二的，創作者成為其作品的原創者（Originator），在創作時意識釋放的我與故事中的角色之間存在著連結，沿著一連串的中介介面，傳遞情感與體驗，藝術因而成為一種生活的實踐、自身的表達。Chute（2010）引用 Chris Ware 的說法，認為其作品中的圖像以片段出現，就好像他們實際上回憶起的事物，這些片段是創傷記憶的一項顯著特徵。

Satrapi 在作品裡，表現了伊斯蘭革命時期學童上課必須戴頭紗的情景，同伴間無法理解配戴頭紗的意義，而將頭紗做為種種遊戲的配件（圖 1），如串接後的頭紗變成一條跳繩，於作品中表達與生活體驗獨特而相關的視覺陳述。若非她於此時期的生

活經驗，將無法表達此獨特經驗，而將頭紗做為跳繩，也減損了在當時頭紗的莊重意義。因此，對於創作者來說，框格中的圖像與文字紀錄是他生活記憶的提煉與表達，無論是 Satrapi 於作品中描繪伊斯蘭革命時期的成長過程與記錄——將頭紗當跳繩、Spiegelman 描述其父親轉述納粹時期的生活經歷，或 Ware 受到父親遺棄後，導致個性退縮與木訥的生活紀錄，這些獨特的生活體驗與感受，使他們成為作品獨特的原創者，將其生活經驗作為養分，並於創作內容上展現其藝術表達觀點，藝術成為日常生活的反思與實踐、創作與生活體驗的直接通道。

在藝術教育與課程上，教師與學生可以使用自傳圖像小說的主題來檢視個人的生活經驗，從創作的主题與內容，探知其生活體驗與思維。原創者的階段讓學生創作之前未存在的事物，是一種反思與行動，透過藝術自我表達與釋放主體，將生活於藝術上實踐。作品與生活進行連結，並作為生活的隱喻，在創作圖像小說的過程中傳達所經歷的獨特生活經驗。

我是作品中的轉化者

小明接著詢問老師：「什麼是轉化者？」

老師回答：「你將自己的生活經驗藉由心智轉換，並且以圖像小說為媒介，呈現獨特的表現形式和象徵符號，建構專屬於你個人風格意義的作品，就是一位成功的轉化者」

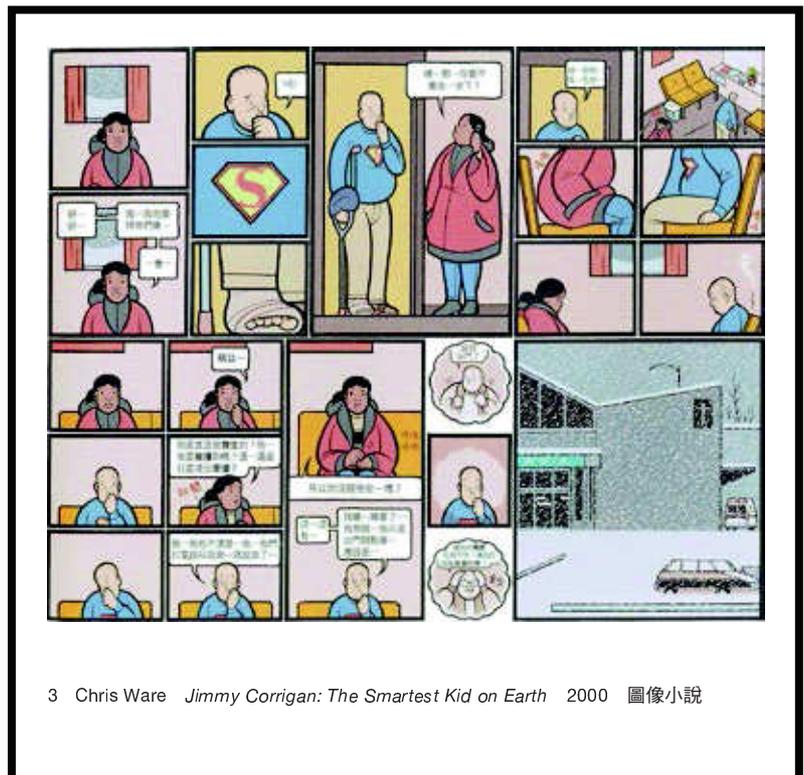
Beittel 認為藝術創作的第二個必要條件是「具個人風格的意義」(idiosyncratic meaning)，這意義的表達激勵並引導藝術家進行創作，將生活經驗藉由心智轉換，成為藝術的來源。此符合 Zurmuehlen 「藝術即在場」(art as presence) 的哲學觀，重視對個體或情境有獨特或影響性的意義。Langer (1951, p. 128) 認為：「我們處理圖像的第一件事就是去設想一個故事。」藝術家選擇或創作獨特的形象或符號來表現意義，這些圖像暗喻了基本的敘事，融合個人象徵性的行為與思維，透過實踐行動，創作者

將個人的經驗轉換成獨特的表現形式和象徵符號。圖像小說透過藝術創作的過程與個人藝術表現，創作者將文字與圖像做為轉化意義的媒介，重新創造符號，透過此過程呈現內心的思維，達到由內隱至外顯的轉化，圖文成為意義具體化的實現。

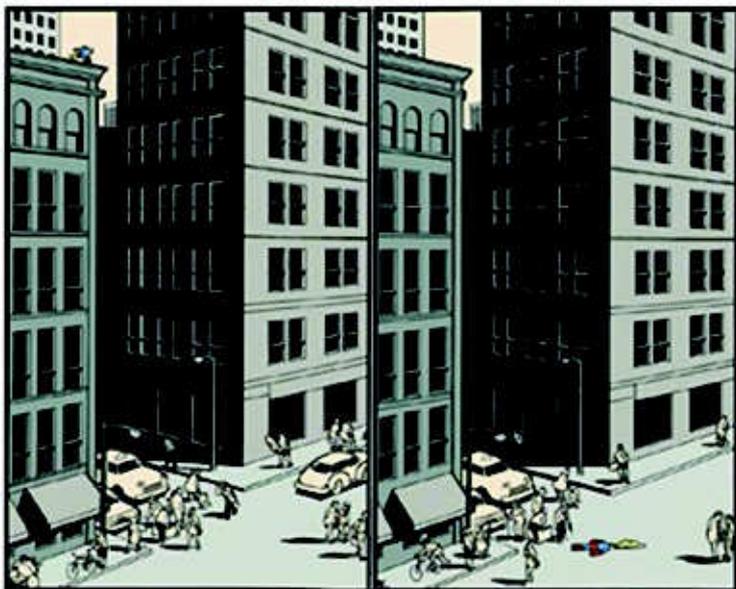
這個階段是主觀性的，專屬於獨特的個人與境況，無論是 Satrapi、Spiegelman 或是 Ware，他們都透過表現性的行為，把對他們重要而獨特的意義轉換成符號，透過藝術家的轉化，整體意義的呈現獨立於原先的圖像。圖像不只是表現了其於現實生活中的實際意義，如 Spiegelman 將眼前的道路以納粹標誌表現之 (圖 2)，將個人私密且深刻的意義納入圖像，道路與納粹標誌合併的圖像，承載了創作者具個人風格的語彙和轉化性的意義，是一種再造的符號與新的意涵，重新詮釋個人的經歷與體驗。Ware 的作品重複出現多次超級英雄的形象，如主角穿著超人標誌的上衣 (圖 3)，但由於作者本身的



2 Art Spiegelman *Maus: A Survivor's Tale* 1986 圖像小說



3 Chris Ware *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* 2000 圖像小說



4 Chris Ware Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth 2000 圖像小說



5 Marjane Satrapi Persepolis 2003 圖像小說

生活經歷與感受一個性退縮與木訥，讓他創作世界中的超人並非大家所認知的所向無敵，而是如凡人般可被征服的一超人從屋頂上跳下死亡（圖4），作為他對生活感受的隱喻。Satrapi 則以一種質樸的版畫風格表達主角在伊斯蘭革命時期的成長故事（圖5），以簡單的線條與色塊，伴隨輕鬆幽默的敘述方式，呈現看似嚴肅的議題，亦掩飾了他對這段期間的恐懼感。

因此，自傳圖像小說的創作，不只是意識或記憶的聚合呈現，而是必須透過認知架構的重新建立，重組原先對世界與體驗的基本結構，藉由藝術的手段達到轉化發生，進而完成意義的再構。學生在創作的過程中，如同與當下境況進行反思的對話，藉由重新創作的符號、圖像，將個人意義貫注其中。

在作品中重新宣示

小明不解地詢問老師：「我正在宣示什麼嗎？」
老師回答：「你正在畫的特殊圖像，用以代表

某種特定的意義與意圖，就是一種重新宣示的過程。」

藝術創作是一個建構意義的過程，創作者將自己對世界的知覺經驗重組以達到新的認知，自然地將經驗轉換成為符號，Beittel 認為這階段是「具有意圖的象徵化」（intentional symbolization），讓前一條件所指稱的特殊意義能有某種實質上的等同物，符合 Zurmuehlen 「藝術即象徵」（art as symbol）的觀點，亦即 Langer（1975）所論述「藝術是一種特殊的表象性符號。Bluck 與 Habermas（2001）引述多人的論點，認為我們對生活所創造的敘述是基於實際的事件和對這些事件的記憶，但是過去也被重建和恢復，或是被目前的目標或未來的可能所影響。對創作者來說，透過創作過程的反思，重新經歷這個故事，將過去的經驗帶到現在，用新的媒材與符號呈現，讓特殊意義有了具體的形式，透過表意性的符號與形式，重新建構、宣示意義，對事件的再敘事也能以更深入的理解和體認去發展一個新的詮釋。如在 Spiegelma 作品中，作者以動物角色

取代現實形象的人，其中重要的猶太人與德國人，分別以貓與鼠來象徵（圖 6），迫使觀者丟棄原先對人性先入為主的想法，以另一種融入動物天性的視角來理解和呈現當時猶太人與德國人的關係。這樣的表現方式，是無法以一般文字寫作的文本達到效果的，亦是圖像小說的獨特之處。

當我們把某個東西從過去帶到現在，會意識到我們潛意識心智的一個面向。我們無法改變過去，但我們可以把它帶到當下。在這裡，可能改變我們看待和理解事物的方式。創作者透過與過去的經驗相連結，並重新宣示，給予新的解讀和意義，作品的意義在藝術家與觀者之間共用、轉化、延伸。楊韶剛（2001）根據 Rollo May 的說法指出，過去的事件之所以對我們有意義，是因為它為現在的自我意識和頓悟提供了指南，讓我們能自由地去選擇，幫助我們作總結。生命中的每個經驗都給每個人一個機會，供其拓展和體驗更深一層的理解。

三位圖像小說的創作者透過作品結合生活的實踐——他們的兒時記憶、納粹經歷與伊斯蘭革命，從一個自我生活經驗與記憶的原創者，藉由創作過程的反思，敘事內容被象徵性地轉化。最後不同層次的經驗被交織整合，新的意義被宣示，成為個人獨特的詮釋迴圈之旅，意義即由此建構與產生。

讀者也能達到這三個條件嗎？

小明若有所思地再向老師提出問題：「那之後看我作品的讀者也可以達到這三個條件嗎？」

「當然，不過對於讀者來說，是從閱讀他人作品中，重新開啟屬於自己的原創者、轉化者與重新宣示者的角色。」老師回答。

圖像小說不是被動的文本，而是需要讀者的涉入與詮釋以產生意義，參與圖像文本的互動，並且

充填畫格間的缺縫，參與敘事的建構，創造無縫的效果。McCloud（1994）指出，漫畫中繪畫式的圖像要求我們參與其中讓它們運作，那裡沒有生命，除了觀眾所給予它的，藉由閱讀與詮釋的過程與行為，我們讓連續的圖像有了生命，透過作品、觀眾與創作者三者之間的相互影響和對話，圖像的生命與意義因而於觀者的心智中產生。由此可知，讀者藉由作者分享敘事和反思敘事的意義，得以開啟理解自己的可能性，從他人的傳記中，開啟屬於自己的原創者、轉化者與重新宣示者的角色。閱讀者往往沿從作者的思維脈絡前進，連結既有的類似經驗或知識，我們反覆而主動地解構、再構與轉化，再產生與宣示屬於自己的獨特意義。藉著讀者的閱讀，作品被重新書寫，而對於讀者來說，無論有無類似的經歷或感受，透過藝術家的圖像敘事，讀者的認同移情作用，使之重新詮釋原本的生命經驗。這也是一種讀者的再創行為，不斷閱讀或與文本交互時，文本的主體和自己的主體，從此時此刻開始對話，在讀者的互文性語境下，作品往往能得到新的闡釋。如同 Beittel（1973, p. 56）認為，藝術作品透過表現性的行動被產出，然後存在，從未反思



6 Art Spiegelman *Maus: A Survivor's Tale* 1986 圖像小說

到有反思的行為轉化，於其中思維發生改變。圖像敘事的閱讀過程是一種具有高度彈性的開放行為，是一種用想像力讓意義產生的主動過程，觀者在文字和圖像間來回穿梭，航行於畫格結構與縫隙間，而能看見、感覺和思考，從其中尋找、創造意義，與自身的體驗和記憶作連結。圖像小說讓我們無論在創作的過程或閱讀的同時，創作者、讀者與作品都透過轉化產生了新的意義和生命。

為什麼藝術教育課程可以使用圖像小說

在小明清楚了解圖像小說與藝術創作的關係後，老師也準備將這些資料寫成教材與其他老師分享，說明為什麼藝術教育課程可以使用圖像小說，也希望美術教師可以廣泛地使用圖像小說於教學中。

夏曼（Sharad Sharma）成立了印度世界漫畫（World Comics India）組織，讓成人和兒童用圖像記錄發生於自己身上的真實生活故事。為了強化所傳遞的訊息，他們使用四格漫畫，用最少的格子，講完一個故事，他們稱之為「Grassroots comics」⁵，用以進行自我表達（self-expression）。工作人員馬塞（Shveta Mathur）表示：「這可以創造出一種創作者的自我意識。」⁶而這正是在藝術教育中最重要的一環。藝術教育者需鼓勵學生對生活經驗進行探尋，而透過圖像敘事創作可讓學生展開理解與詮釋其經驗的過程。而對於讀者來說，漫畫是一個真空，進入其中，我們的本體和意識被拉出，我們存在於空殼之中，讓我們在另一個領地中遊歷，圖像範疇和言辭元素成為心靈感知的介面（McCloud, 1994），圖像小說即為一種感知介面，讀者有意識的持續喚起其他的互文本，並產生意義。因此無論是圖像小說的創作與閱讀，對於藝術教育來說，都有實質的效果。

而此藝術創作的三條件亦符合部分藝術理論，

更可見其重要性與價值。如 Dewey（1952, p. 22）於《Art as Experience》提出「做」與「受」之內容，「做」是對外界經驗的探索，「受」則是對試探的反省。原創者對外界的實踐探索，經過轉化過程與反省，進而重新宣誓意義。也符合 Langer（1957）所述 — 「藝術是人類情感符號的形式創造」，藝術創作過程中，借用具體真實的情感，進行情感概念的抽象，抽象出的形式便成為情感符號，圖像小說的漫畫形式則是透過簡化擴大的一種形式（McCloud, 1994），在轉化者階段即是人類情感符號的形式創造。

對於藝術教師來說，必須了解藝術創作的過程，並且能夠善加利用唾手可得的媒材。將自傳圖像小說用於藝術課程，透過畫格、簡化的圖像、圖文敘事、對話氣球等視覺元素進行創作，鼓勵學生思考「自我」的意義。在「原創者」角色，可利用自傳圖像小說的創作，以自傳式與自我反思的模式，探索對作者個人有深入影響的事件和記憶，可讓藝術教育者獲得藝術創作的角色與作品對學生的學習與發展的關係。在「轉化者」的階段，將情感與圖像意義連結，不只是描述生活與經驗，而是用藝術的手法重新再演示它，以視覺程序進行的記憶詮釋，將思維形塑。雖然被記起的内容已被固定在過去，但是在當下被重新收集且展開，同時包含了詮釋與建構的過程。最後產生個體獨一的意義結構，藉由與作品的對話，帶領創作者更往前連結另一個更大的論述，到達「重新宣誓者」的階段。藝術提供我們在故事中探索與表達的機會，而自傳故事幫助我們理解影響著我們的經驗、社會與文化。自傳圖像小說的多重模式創作，讓我們可以在文字、圖像、知覺間轉換故事與想法，將個人連結於自己所說的故事與繪畫的圖像。

藝術創作的三個必要的條件，也正聯繫著與藝術教育相關的三項內容 — 藝術與生活的實踐、

建立個人意義與開啟新意義，讓學生能夠理解在藝術創作中，如何建構意義及其目的。視覺藝術研究者對作者，如何將個人生命困境與自我再創，以圖像敘事的方式表達感興趣，相關的研究眾多 (Thomas, 2012)，藝術教育者需鼓勵學生對生活經驗進行探尋，幫助學生了解個體自我，尤其是自我本體意義於社會中的建構。本文著重尋找自傳圖像小說在藝術教育中的學習內容與意義，而非建構藝術教學的理論，提出將自傳圖像小說作為教學媒介得以探求學生在藝術創作活動中的經驗與感知，了解學生在藝術活動中帶入的重要涵義，以及在創作過程所建構的個人意義，提供在藝術教育領域的實踐意義與價值參考。

注釋

- 1 參閱 Wikipedia 對圖像小說的定義 — The term is not strictly defined, though one broad dictionary definition is “a fictional story that is presented in comic-strip format and presented as a book.” http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel (accessed November 29, 2014).
- 2 Ego comme X, <http://www.ego-comme-x.com/>
- 3 *Persepolis* 原出版為法文版本，本文引用以英譯版 *The Complete Persepolis*(2007) 為研究文本。
- 4 參閱 Leckbee, J. (2005). I Got Graphic! Using Visual Literature Works! <http://yaworkshop.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/graphicnovels.pdf>(accessed July 30, 2014).
- 5 印度世界漫畫組織網站。 <http://www.worldcomicsindia.com/>
- 6 謝雯仔 (2011·6月27日): 用漫畫培力 印度兒童說生活。台灣立報。取自 <http://www.lhpa.com/?action-viewnews-itemid-108452>

參考文獻

- 范銀霞 (2014): 圖像小說的表現形式與意義建構的關係。藝術研究期刊, 10, 67-104。
- 陳韋臻 (2010): 台北國際書展備忘錄之三: 兒童時期之外的圖像書經驗。破報。2011 4 月 25 日, 取自 <http://pots.tw/node/4245>
- 楊韶剛 (2001): 尋找存在的真諦 — 羅洛·梅的存在主義心理學。台北市: 貓頭鷹。
- Abbott, L. L. (1986). Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium. *The Journal of Popular Culture*, 19: 155-176. doi: 10.1111/j.0022-3840.1986.1904_155.x
- Adams, J. (1999). Of Mice and Manga: Comics and Graphic Novels in Art Education. *Journal of Art & Design Education*, 18: 69-75. doi: 10.1111/1468-5949.00156
- Baetens, J. (2002). Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation. In R.Varnum & C.T. Gibbons (Eds.). *The Language of Comics: Word and Image* (pp. 14-155). Jackson: University Press of Mississippi.
- Beittel, K. R. (1973). *Alternatives for art education research*. Dubuque, IA: William C. Brown.
- Berkowitz, J., & Packer, T. (2001). Heroes in the classroom: Comic books in art education. *The Journal of Art Education*, 54(6), 12-18.
- Bluck, S., & Habermas, T. (2001). Extending the study of Autobiographical Memory: Thinking Back About Life Across the Life Span. *Review of General Psychology*, 5(2), 100-102.
- Callahan, Bob. 1991. "Let It Bleed: An Introduction to the New Comics Anthology." In his *The New Comics Anthology*, 6-14. New York: Collier Books.
- Chute, H. L. (2010). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. New York, Chichester: Columbia University Press.
- Christensen, L. (2006). Graphic Global Conflict: Graphic Novels in the High School Social Studies Classroom. *Social Studies*, 97(6): 227-230.
- Dewey, J. (1958). *Art as Experience*. New York: Capricorn Books.
- Eisner, E. W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse P.
- Frey, N., & Fisher, D. (2004). Using graphic novels, anime, and the Internet in an urban high school. *English Journal*, 93(3), 19-25.
- Gardner, J. (2008). AUTOGRAPHY'S BIOGRAPHY, 1972-2007. *Biography: An Interdisciplinary Quarterly*, 31(1), 1-26.
- Graham, M. (2008). Graphic novels as contemporary art? The perplexing question of content in the high school art classroom. *Art Education*, 61(2), 10-16.
- Langer, S. K. (1957). *Philosophy in a new key: a study in the symbolism of reason, rite, and art*. Cambridge, Mass. New York: Harvard University Press.
- Lejeune, P. (1989). *On Autobiography*. (Katherine Leary, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, NY: Harper Perennial.
- Mooney, M. (2002). Graphic novels: How they can work in libraries. *Book Report*, 21(3), 18-19.
- Mike, C. (2004). *Writing and Illustrating the Graphic Novel: Everything You Need to Know to Create Great Graphic Works*. Baron's Educational Series.
- May, R. (1961/1969). *Existential Psychology*. New York, NY: Random House.
- Novak, R. (2013). *Teaching Graphic Novels in the Classroom: Building Literacy and Comprehension*. Waco, TX: Prufrock Press.
- Refaie, E. E. (2012). *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. Jackson: University Press of Mississippi. Retrieved January 4, 2015, from Project MUSE database.
- Satrapa, M. (2007). *The Complete Persepolis*. New York, NY: Pantheon.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus I: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*. New York, NY: Pantheon.
- Thomas, G. (2012). Thinking Inside the Boxes: The Importance of Comic Books and Graphic Novels in Visual Arts Education. *Visual Arts Research*, 74(1), 64-86.
- Ware, C. (2000). *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York, NY: Pantheon.
- Wilson, B. (2005). More lessons from the superheros of J. C. Holtz: The visual culture of childhood and the third pedagogical site [Electronic version]. *Art Education*, 58(6), 18-24, 33-34.
- Zurmuehlen, M. (1990). *Studio Art: Praxis, Symbol, Presence*. Virginia, Reston: The National Art Education Association.