



千年一問

鄭問故宮大展

■ 鍾孟舜

本次展覽主要呈現漫畫家鄭問紮實的繪畫技巧，希望能透過作品讓觀眾感受鄭問勇於突破實驗的性格與精神。在驚人的畫技之外，更為可貴的是鄭問所抱持的叛逆精神，無論是初期的彩墨與水彩創新畫法，或是平面上營造立體空間的流動性，甚至在早期即應用 CG（Computer Graphic）電腦繪圖輔助創作等，皆善於利用已身的創作經驗，充分結合了承襲古典的寫實技法與前衛大膽的實驗性，在題材與媒材上不斷創新，以各種形式嘗試繪畫的可能。

有些人可能是大自然的冒險者，有人可能是商場上的冒險者，鄭問就是繪畫的大冒險家，鄭問創作生涯三十年來冒險的軌跡與地圖，將透過本次故宮特展，完整的呈現在觀眾眼前。

去年（106）鄭問過世後，香港、中國等地紛紛邀請，欲將鄭先生的遺作運往該處巡展，而經過國立故宮博物院（以下簡稱故宮）與文化部的協助，最終決定將首展留在臺灣。去年5月20日，在姚文智委員的聯絡下，我與故宮林正儀院長見面討論鄭問展的可行性，本以為漫畫進故宮會是一個漫長的旅程，想不到見面五分鐘不到，林院長就直接決定此事而排定了展覽日程。

或許正如吳明益老師在〈磨石成鏡的潰爛王〉一文中所提到：「在藝術評論上，漫畫至今仍被認為不是一種『高尚藝術』（當然，漫畫也不一定要受到那些菁英評論的肯定才能自我立足），因此當我知道故宮將舉辦鄭問作品展時，不禁感到激動。因為或許數十年、百年之後，這將會被視為是洞見的、具有推動臺灣漫畫藝術的一次決定。」

鄭進文到鄭問

本名鄭進文的鄭問（1958-2017），生於臺灣桃園市大溪。早年在設計公司任職，後來自行成立室內設計公司。1984年在《時報周刊》發表第一篇漫畫作品《戰士黑豹》，開始漫畫創作生涯，陸續發表《鬥神》，以及取材自《史記》刺客列傳的水墨手繪漫畫《刺客列傳》。

1991年以作品《東周英雄傳》獲得日本漫畫家協會頒贈的「優秀賞」，是這個大獎二十年來第一位非日籍得獎者。而後在日發行《鄭問之三國誌》，由日本著名作家神涼介撰寫劇本，他是首位以畫風登上日本電玩的臺灣漫畫家。日本《朝日新聞》稱讚他是漫畫界二十年內無人能出其右的「天才、鬼才、異才」。他融合中西技法，開創獨具風格的水墨以及壓克力畫風，並且以漫畫前所未見的精緻畫工、充

滿戲劇張力的構圖，挑戰漫畫藝術的想像力，更讓臺灣漫畫在國際發光。他生前也提攜栽培多位知名漫畫家，在中國大陸期間並曾指導上百位遊戲美術人員，日後並成為各大遊戲公司主管，影響深遠。

展覽梗概

本次特展以「漫畫鄭問」、「藝術鄭問」、「遊戲鄭問」、「千年一問」、「哲學鄭問」、以及「從鄭進文到鄭問」等六大主題內容，展陳包含他遺留之個人手繪漫畫、插畫原件、手稿、劇本、雕塑以及個人物件等近三百件作品，大規模呈現他三十年來的多樣形式之創作，展現其視覺語彙演變、圖像創作背後的美學意識，以及對人本價值的思考。

「漫畫鄭問」展陳鄭問八〇年代至新世紀之初的幾部經典之作，如《最後的決鬥》、《刺客列傳》、《阿鼻劍》以及《大霹靂》等系列。

「藝術鄭問」探究鄭問圖像美學，瞭解他如何在時代推展下，開創出漫畫創作新局。本單元展出多部在日本率先發表的經典之作：《東周英雄傳》、《深邃美麗的亞細亞》、《萬歲》與《始皇》。

「遊戲鄭問」展示鄭問為中國線上遊戲「鐵血三國誌」所繪製之人物設定手稿，現場佐以多媒體互動，儘管未上市，仍可一窺鄭問在圖像設計與風格，以及對中式遊戲美學產生之影響力。「千年一問——鄭問之三國誌」區域，展出鄭問為日本電玩遊戲所繪製百位歷史人物角色設定的肖像與場景，帶領民眾領略鄭問如何以圖像式表達再詮釋眾人所熟知的三國人物與歷史。

「哲學鄭問」展陳多件劇本手稿與漫畫對白，藉以讓大眾了解藝術家對於歷史的思考，



圖1 1985 鄭問 《最後的決鬥》封面圖 ©鄭問工作室

以及他如何以大眾熟悉的象徵符碼，進一步演繹現實人生需面對的內心抉擇與環境困頓，顯示他以人為本的創作理念。

最後，「從鄭進文到鄭問」主題則揭露鄭問創作背後不為人知的學習經歷與創作累積。如青年時期從事室內設計工作繪製的景觀圖、早年為報紙繪製的插圖、在創作漫畫前自製供參的雕塑、供毫芒繪畫使用的放大鏡等，希冀讓大眾回顧鄭問——熱愛創作與說故事的藝術家，曾如此踏實地走在自己選擇的創作之路上。

重要作品賞析

《最後的決鬥》

《最後的決鬥》是鄭問刊登於1985年《歡



圖2 1989 鄭問 劍光穿破大樹 收入《阿鼻劍第一部——尋覓》
©鄭問工作室

樂》半月刊創刊號封面的作品（圖1），當時二十七歲的鄭問用濃墨重彩的寫實手法，首開先例畫一個中國式的故事，因而震撼了藝術界。

鄭問主要是用百點牌PENTEL水彩繪製《最後的決鬥》封面，且是厚彩與淡彩並用。他畫圖的第一個順序是決定構圖；這張整體構圖呈現一個倒三角形，所有的肢體動作，包括紅色盔甲的勇士弓箭步、馬腳彎曲的程度，全都為了構圖。按照一般傳統美術訓練，畫作若要寫實，則需要模特兒或是參考照片，然而很明顯的，該圖在創作時不可能真的有馬與士兵在眼前以這樣的角度定格讓畫家畫。而且，即使在電腦網路發達的今天，要畫出這張圖的虛擬空間和虛擬光線，其技巧難度也是非常的高。

在技法和設色方面，該圖與一般人繪畫也有很大的差異。像馬的後腿臀部，有些出現紙張紋路的亮面，那是在水彩乾了之後，用硬筆毛的平塗筆沾清水洗去顏料所產生的效果。有些更亮的地方，則是用加白色的顏料，變成不透明的方式來加亮。所使用的紙張幾乎都是義大利水彩紙，才撐得住反覆水洗，而且是厚彩與淡彩並用。

就算是今天，《最後的決鬥》革命性的構圖以及大膽的厚重用色仍讓觀者心中為之震動，何況是在臺灣漫畫尚猶如荒漠的八〇年代，幾乎每個經歷過那個年代的讀者對這張圖都是過目不忘，《最後的決鬥》不但象徵了鄭問轟雷掣電般的出世，也是臺灣漫畫的一個歷史符號。

《阿鼻劍》

在開創連環漫畫中運用厚彩畫法及水墨畫法後，鄭問又創造了一部影響世界各國漫畫家的經典巨作《阿鼻劍》。他使用早期日本漫畫家池上遼一及香港漫畫所用的打網技法，並以更藝術化的素描方式刻畫人物臉部，再以抽象的筆觸繪製身體，藉著拿手的疏密對比構圖，提升至寫實與抽象的對比。（圖2）

在《阿鼻劍第二部——覺醒》中（圖3），後面金剛力士的鎧甲化為一個圓形的弧度，再轉移到前面「何勿生」身上。在那個沒有電腦的時代，靠自己的透視能力想像這個空間感是非常困難的，很難想像鄭問沒有打草稿，而是用水彩打底，再以筆沾清水洗亮的方式作畫。這是一個高難度的透視畫法，這種畫法常用在講究作品氣氛的水彩風景畫上面，鄭問刻畫如此具象細緻的人物，還要搭配絲毫不能出差錯的透視，直到今天還是很難有人辦到。

除了驚人畫技，在《阿鼻劍》畫面也有鄭問對佛的概念想法。金剛力士轉化為「何勿



圖3 1980 鄭問 《阿鼻劍第二部——覺醒》封面 ©鄭問工作室

生」，代表「何勿生」護持所有修行向善的人，幫助調伏魔障。用一張圖傳達深奧的文字，一直是鄭問畫圖很重要的部分，所以他思考畫面的時間都比畫圖還要久，如同轉物，把他的想法轉成畫面。當旁人看見他行雲流水的作畫都嘆為觀止，事實上，下筆畫圖已經是鄭問作品的最後一哩路了，以畫面的調度安排精準反映出鄭問思想才是他的作品最震撼觀者的緣故。

《東周英雄傳》

《東周英雄傳》（圖4）這部作品讓鄭問成為第一個在漫畫王國日本造成震撼的臺灣人。1989年間，日本數一數二的出版集團講談社《早安》及《午安》雜誌的總編輯栗原良幸因為《刺客列傳》多次來臺拜訪鄭問，洽談合作，這年



圖4 1991 鄭問 《東周英雄傳》講談社版第二冊封面 ©鄭問工作室

鄭問三十歲。一週的截稿期限中，鄭問有四天都在陪栗原良幸，所以剩沒幾天可畫，或許因此造就了他抽象畫風的開端。

在當時能夠進入漫畫體系最健全龐大的日本市場，而且是銷量百萬冊的第一線漫畫雜誌《早安》，鄭問第一個想法是找出過去不曾出現的畫法。漫畫連載必須面對極嚴苛的時間壓迫，巔峰時甚至同時連載了《東周英雄傳》與《深邃美麗的亞細亞》，每個月的作品高達七十張，而且鄭問又將一半的時間用在編劇，作畫時間其實非常短。當時學生曾經與鄭問討論過，在趕稿壓力非常龐大的情況下，例如細線或是小點點，使用沾水筆畫出的效果其實差不多，也能節省許多時間，但鄭問還是堅持用毛筆。那是他將漫畫視為藝術品的堅持。



圖5 1991 鄭問 春秋一霸——齊桓公 收入《東周英雄傳》 ©鄭問工作室

《東周英雄傳》是普遍被公認為最具藝術性的一部漫畫作品。所有原稿只使用毛筆及牙刷，完全沒有使用沾水筆，整部作品就是一場東方藝術的驚奇之旅，是必須綁上安全帶的雲霄飛車。但這樣目眩神迷千迴百轉的畫技，對鄭問而言，其實就如呼吸一般的自在。（圖5）

《東周英雄傳》第八回鄭問畫秦始皇十三歲登基。（圖6）秦始皇的腳有殘像，是一種蒙太奇式的表達。這張畫的特殊處是運用沙來表現真實的質感。全世界應該沒有第二個連載的漫畫家，像鄭問這樣不斷地嘗試新的媒材來表達，只能說鄭問有種不吐不快的強烈創作慾，以及在漫畫大國日本一拚高下的決心，驅使他付出辛苦的代價。

十四回「介子推」的刊頭頁（圖7），是先



圖6 1991 鄭問 始皇童年 收入《東周英雄傳》 ©鄭問工作室

將油漆灑在水上，再用宣紙拓印而成。拓印的部分如夢似幻，但人物及手上握的麻繩又極端的精緻，這是種視覺的華麗衝擊。介子推臉上強烈的光線，加上衣服好像因為地面炙熱造成

的影像扭曲，背景就像眩光刺眼，讓我們看不清楚事母至孝的介子推，正背著母親走在太陽炙烤的大地。

《東周英雄傳》另外一項革新是整部作品



圖7 1991 鄭問 介子推 收入《東周英雄傳》 ©鄭問工作室

完全沒有用到日本行之多年的網點，爲了在灰色處保留住宣紙渲染的筆觸，鄭問發明了一套新技術，將上過灰色筆觸的宣紙送到印刷廠，重新製作轉爲五十線數的網點賽璐璐片，再連同原稿一起寄至日本。衆所皆知，他在《阿鼻劍》將沾水筆運用得出神入化，至此竟全然放棄。鄭問這種不用沾水筆、不用網點的漫畫革新技法，難得日本講談社也願意接受，並且樂見由一個臺灣畫家來改變多年來日本漫畫的傳統。就當時刊登鄭問漫畫的這本週刊，也正在連載《課長島耕作》、《沉默的艦隊》等百萬

大作，由此也可看出講談社對鄭問的尊重。鄭問在此階段獲得日本漫畫家協會「優秀賞」，則是空前的獎勵與成就。

《鄭問之三國誌》

鄭問認爲歷史從來是爲了被遺忘而寫的，然而跨越千古再起的感動是可以隨時被喚起的。走入「千年一問——鄭問之三國誌」區域，可見鄭問爲日本電玩遊戲所繪製百位歷史人物角色設定之肖像與場景（圖8），每個人物骨骼輪廓與臉型皆不同，顯露其獨特性格；而重要歷



圖8 2001 鄭問 三家歸晉 收入《鄭問之三國誌》 ©鄭問工作室

史場景如官渡之戰、赤壁之戰以及蒼茫天地中奔馳的千軍萬馬、飛揚的旗幟，帶領民衆領略鄭問如何以圖像式表達再詮釋衆人所熟知的三國人物與歷史。

例如《鄭問之三國誌》之〈長坂坡〉（圖9），觀者多被其驚人的氣勢所震懾。這張圖整個就是超級鄭問風格，別人很難仿效，有著強烈的構圖，驚險的畫面，抽象與寫實的結合。後面的披風，化成一道紅色的翅膀，不是好像，是真的暗示翅膀。這是鄭問經常做的，暗示某種符號在畫面中，但可能只有他一個人知道。這暗示雖然在畫面中危險到有如墜入萬丈深淵，

難以逃出生天，但最後仍有一線生機。

《鄭問之三國誌》這套遊戲的來由充滿戲劇性。最早是當時日本軟體製作實力最強的公司 GAME ARTS 社長宮路洋一，想做一套三國的遊戲。他看到當時在講談社連載《東周英雄傳》的鄭問，驚爲天人，非找到他來設定人物。但講談社擔心漫畫家接外稿無法專心連載，當然也有隱私的問題，所以並未提供鄭問連絡方式。宮路洋一社長還是不放棄，到處打聽。

當時臺灣有非常多盜版日本的遊戲，但日本遊戲公司最在意的不是盜版，而是盜版封面的亂印。在日本主要遊戲公司的共同組織「日



圖9 2001 鄭問 長坂坡 收入《鄭問之三國誌》 ©鄭問工作室

本軟體聯盟 STAC」擔任事務局長的小川先生當時來臺了解情況，宮路洋一社長便託他打聽鄭問。但因鄭問家中電話線經拔除，連絡困難。後來輾轉透過臺灣遊戲公司連絡到鄭太太，這已經經過了一年多時間。

在小川先生連繫接洽之下，《鄭問之三國誌》畫了三年才畫完。等於從宮路洋一社長發想做這個遊戲到取得圖並開始規劃開發遊戲為止，已經經過四年多，真是深情的等待！而在這之間，小川先生都趁抵臺與臺灣軟體業者溝通問題時，來回十幾趟將稿件帶回日本，因為覺得太貴重，所以從來不用國際快遞。稿件拿到日本遊戲公司時，所有人都非常驚艷，就像圖畫發出光芒，接觸的人全都要戴手套、口罩，而且只能吸氣，吐氣就要轉頭迴避。鄭問曾說：「一切都是結果論，不管你用什麼方法，多麼困難的方式，多麼簡單的方式。圖的本身就是答案。」

總結——千年一問鄭問派

1983年9月4日出刊的《時報周刊》第288期開始連載鄭問的《戰士黑豹》，這是臺灣經過二十年漫畫大審查之後的一片荒漠中，所出現第一篇由臺灣人畫的連載連環漫畫。此後，鄭問開始了像他漫畫中角色一般奮戰的一生。（圖10）

將作品一幅幅陳列開來，讀者不難看到鄭問這三十年來繪畫路上驚心動魄的創新與革命，就如當初他放棄《最後的決鬥》中習慣的水彩廣告顏料、放棄《阿鼻劍》行雲流水的沾水筆筆法、放棄《刺客列傳》革新的彩墨漫畫、放棄《深邃美麗的亞細亞》中目眩神迷的壓克力顏料而改為電腦繪圖，這些都在每一時期與時期間、一夕之間發生。這些變化讓我們難以



圖10 1990 鄭問 自畫像 ©鄭問工作室

用單一的風格流派定義鄭問，況且漫畫在藝術上還是一種較貶抑的名詞。鄭問進入故宮展出，可能是故宮對未來漫畫開啓的先知之路。

也許兩百年以後，鄭問的藝術定位才會完成。等他漫畫家的身分消失，或是那個世界已經沒有漫畫了；那時才會知道鄭問融合水墨的寫意、工筆與潑墨，加上西畫的古典寫實與抽象、雕塑及解剖學的立體感，以及像野獸派那種高純度碰撞的顏色。基本上他是這四百年來各種畫派取其優點的大融合。

鄭問的畫作還從未進入藝術評論，我們只能暫時稱之為「鄭問派」，2018年鄭問故宮大展不只是結果更是開端，我們將過去被視為次文化的漫畫帶進了國家級別的美術館，在漫畫的意義之外，我們更可以期待在兩百年後、四百年後，更多的理論學說與藝術家沿襲「鄭問派」的精神，綿延不絕。

作者為鄭問工作室執行總監