

10

千年一問 故宮鄭問大展—— 故宮鄭問漫畫展觀展心得

技術服務組 張慧雯組長

由文化部主辦，鄭問老師的弟子鍾孟舜先生策展之千年一問故宮鄭問大展，107 年 6 月 16 日至 107 年 9 月 17 日期間於故宮圖書文獻大樓一樓特展區展出。筆者於展出期間一睹亞洲漫畫大師的作品及手稿，並感動聆聽導覽老師對鄭問老師的生平與鄭問老師對作品一絲不苟的執著。

鄭問老師本名鄭進文，1958 年出生於桃園大溪。鄭問老師自小便展現對繪畫的濃厚興趣，中學畢業於復興美工，老師因為曾經擔任室內設計、插畫、雕塑等工作，因此漫畫作品中常可發現老師對環境與人體肌肉張力與肌肉紋理的細緻描繪。

本次展覽規劃有六大部分，漫畫鄭問、藝術鄭問、遊戲鄭問、千年一問、哲學鄭問及從鄭進文到鄭問等六區，以下六區展覽簡介內容摘自展覽網頁。

一、漫畫鄭問

展出原稿《刺客列傳》、《阿鼻劍》、《大霹靂》、《最後的決鬥》。

80 年代至新世紀初的數部經典漫畫之作，包括 1985 年《最後的決鬥》、1986 年《刺客列傳》、1989 年《阿鼻劍》、以及 2000 年《大霹靂》等系列，創作主題橫跨歷史傳說、虛擬故事。

透過導覽人員的說明，我們深入看到鄭問每幅展出作品中頻繁出現的倒三角構圖、考究的分鏡與對白，鄭問老師的作品中經常可以看到背景虛幻、人物細緻的風格，導覽人員帶著放大鏡說明展出作品的細節，可見每一幅作品創作的用心。

以現場所見「阿鼻劍」彩稿為例，主角何勿生俊俏的臉部展現老師美型的畫法，後方金剛力士鎧甲化為圓弧轉移到何勿生身上，傳達了鄭問老師對於佛法的概念詮釋，尤其化為圓弧的一片片鎧甲還具透視功能，也可以從一片片鎧甲看得出老師一絲不苟的用心。

二、藝術鄭問

展出原稿《東周英雄傳》、《深邃美麗的亞細亞》《始皇》《萬歲》。多件由日本講談社率先發表的經典創作：《東周英雄傳》、《深邃美麗的亞細亞》、《萬歲》與《始皇》。此時的作品結合西洋寫實與中國寫意水墨，當時日本媒體譽其為「亞洲至寶」、「天才、鬼才、異才」。

鄭問老師的創作不斷在追求突破，尤其喜歡在畫作上嘗試以不同媒材作畫，牙刷、油漆、砂紙...甚至塑膠袋等，如果只是從老師的畫作上看到色彩、構圖，絕對是不夠的，本次展出的畫作中，童年的始皇是以砂紙創作的，展場中更以光線的明暗讓觀展者可以很清晰看出砂紙畫作的細節。

另外「貪欲一兵衛」以塑膠袋入畫，展現人物的貪婪...等，均為本展區十分吸引人的展出。

三、遊戲鄭問

展出原稿《鐵血三國志》。

2003年起擔任中國線上遊戲《鐵血三國志》製作人，帶領「三國遊戲工作室」繪製人物與場景設定手稿二百餘張。本區精選手稿，搭配數位彩稿、及遊戲畫面，重組建構出沉浸式《鐵血三國志》現場。

鄭問老師人生後期幾乎都住在中國大陸或香港，因為擔任線上遊戲的製作人，指導遊戲的畫作產出，其實老師以擔綱管理者的腳色應是不需親自繪製圖稿的，但老師過世後，家人及弟子在他的住所發現不少遊戲人物、寶物等的繪製手稿，幾乎與老師指導動畫設計的產出一模一樣，筆者參觀至此甚是感動，因為老師身為管理者不僅止於空泛的規劃、要求，原來在老師的腦海裡的想像與創意，已經自己親身付諸畫面與邏輯呈現，所以動畫師產出的作品才會與老師的手稿幾近全貌般的呈現，這些絲毫不苟且的管理者心思，筆者駐足並為之動容。

四、千年一問

展出原稿《鄭問三國誌》。

1994年鄭問應日本電玩遊戲公司 GameArts 邀請，為三國故事主題的遊戲，設定及繪製人物肖像與著名事件場景，全套原稿百餘件。《鄭問之三國誌》在日本創下以台灣畫家姓名作為遊戲名稱的先例。

本區為展覽的最精華，展區的原稿因有百餘件，觀展者不斷驚呼老師對細節的雕琢，因為以動畫遊戲的產出速度及時間壓力，老師依舊不放過每一個細節。展區有多幅作品甚至以數位放大鏡置於畫作上，觀展者可以移動數位放大鏡並於螢幕上觀看每一個細節，由此也可看出策展的心思，因為鄭問老師的努力與扎實的功力，透過細膩的觀察，撼動著觀展者的心。

五、哲學鄭問

展出原稿《東周英雄傳》、《深邃美麗的亞細亞》、手寫劇本。展示多件手寫劇本，及《東周英雄傳》、《深邃美麗的亞細亞》兩部漫畫的片段，試圖呈現出鄭問是如何透過畫面與文字，或戲謔、或深沈地顯示他以人為本的創作理念。鄭問漫畫中的對白，不時出現的哲學意味也是他創作的一大特色。

鄭問老師一直在作品中，藉由虛實的故事訴說自己的人生哲學及歷史觀。「東周英雄傳」中，老師雖然改編古籍，卻可以看出老師加入的詮釋對白，不斷在喚起跨越千古歷史的感動。

六、從鄭進文到鄭問：

展出鄭問早期繪製的景觀圖、報紙插圖、親自捏製參考用的雕塑、供毫芒繪畫使用的放大鏡等，揭露鄭問創作背後不為人知的學習經歷與創作累積，並探尋「鄭問」到底是如何誕生。希冀讓大眾回顧鄭問，作為一個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。

千年一問、一問千年，鄭問老師沒有響亮的碩士博士學歷，漫畫家在當今也沒有學術認可的地位，漫畫作品目前也不屬學術界評鑑的範疇。但鄭問老師對創作的執著與一絲不苟，著實可為漫畫領域的研究學者。在本次展覽中，鄭問老師不僅呈現構圖、色彩、分鏡，更以藝術的角度呈現漫畫、動畫與遊戲的美學，尤其展出作品的細節雕琢與嘗試多媒材入畫的開發創新心思，如果說這不是漫畫研究，甚麼才是？筆者參觀展覽時原以為多數會是鄭問老師的漫畫讀者群，直至參觀現場導覽老師的詢問下，發現有為數不少以欣賞藝術美學的觀展者慕名前來，雖不熟悉鄭問老師的漫畫，但對老師的藝術創作在漫畫美學領域推崇至極。

筆者負責發展本校圖書館漫畫館藏，此次以學習的心情前往觀展，希望可以提升本校漫畫館藏的質感，但屏除業務上的學習角度，觀展中感受不少鄭問老師如學者般的研究創新。因為以漫畫交稿的時間壓力，其實老師可以不需要精雕細琢每一個肌肉紋理、不需為了呈現畫面的虛實耗盡時間精力在每一個小物件上(例如「阿鼻劍」何勿生與金剛力士的彩稿)，更無須嘗試各種媒材入畫的創作，但老師就是像學者般的力求這些創新，老師說雖然這些過程耗盡心力，但只要嘗試成功的果實呈現，他就無悔於這些辛苦的創作嘗試過程。所以在每個放大鏡看到的細節中，筆者被震撼了良久，十分感動於漫畫家不計名利的創作追求，尤其當老師已經成為遊戲的製作人，仍然親身創作後指導後進，更是感動與佩服...。凡此種種，均是本次「千年一問故宮鄭問大展」，畫作之外的感動，十分值得欣賞的展覽，如果你錯過了本次展覽，歡迎到本館漫讀區，查找閱讀鄭問老師的漫畫作品。

參考資料：千年一問 2018 鄭問故宮大展 <https://www.chenuen2018.com/>