



# 原住民族史漫畫與影像

原住民族史の漫画と動画

The Comics and Films about Aboriginal History

文·圖 | 邱若龍 (漫畫家)

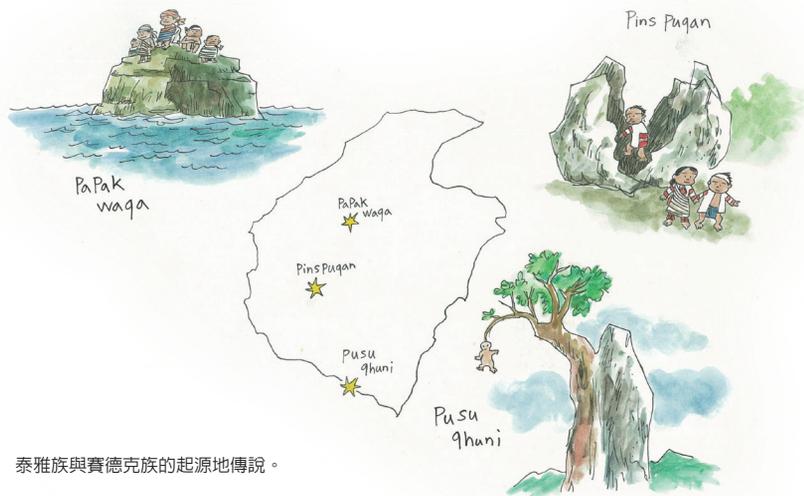
文字是語言的視覺化，而圖像與影像則更直接些，漫畫是一種將視覺與聽覺結合在一起的表現形式。漫畫更像是一種紙上的電影，雖然沒有直接聽到聲音，但它在觀看者的腦中產生相同的效果，是一種最容易消化的文本，老少咸宜、一目了然，對於生活經驗不足的小孩子來說，以圖文合併的漫畫接收資訊是最容易的，所以一直是孩子的最愛。而且，陌生的歷史故事若只以純文字描述，即使是對於研究者來說，也很難從中想像其細節。如果能以經過嚴謹考究的漫畫來呈現相關知識，相信不只是對於孩子，對所有人來說，都是最棒的一種閱讀經驗。運用漫畫得當，不僅可供消遣，也能獲得知識；有許多國家早已將漫畫的功能充分發揮，如日本，幾乎任何一種著作都能「翻譯」成漫畫，透過漫畫學習已是一種輔助教學了。

## 用漫畫表現及傳承原住民族文化

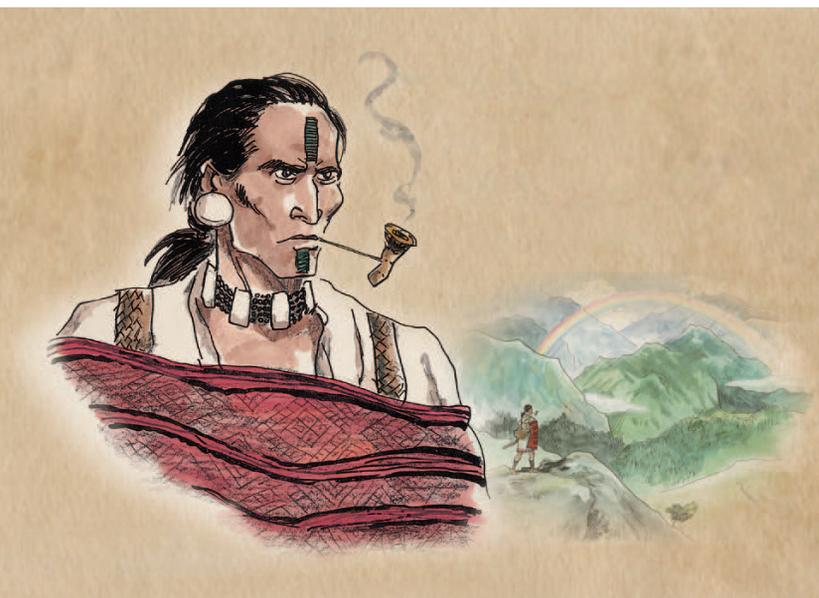
台灣原住民族文化正快速變遷，許多傳統迅速消失，這個台灣最重要的文化——原住民族文化，卻也是國人最陌生的一環。

我認為原住民族的故事是很適合用漫畫表現並傳承的，如果能夠將傳說、神話、歷史、生活面貌等，以漫畫的形式展現出來，是很容易被理解的。不過，我們卻很少看到這樣的作品。原因是傳統教育者不懂得利用漫畫，反而視漫畫為教育的敵人，而漫畫家們更難能有機會繪製嚴肅主題的作品。原住民族題材更是其中困難度較高的，而且也是「冷門」的主題。

在台灣要找到專門寫原住民族故事的漫畫可說是鳳毛麟爪，我個人從小喜歡看漫



泰雅族與賽德克族的起源地傳說。



莫那魯道。

畫，後來又對原住民族文化產生興趣，就想找一本相關的漫畫書來看，結果完全沒有，最後只好自己來畫了，還好我是漫畫家！

### 經由詳加考據的漫畫可輔助原住民族史教學

目前有關原住民族圖像的創作，最多的可能就是各族的原住民族語教材插畫了，在畫教材插畫的過程中，曾遇到繪者的藝術表現形式太過「藝術」而脫離了教材所要傳達的訊息及內容，所以「創作」前應先溝通好其目標、目的，否則相當可惜。

以原住民族為主題的漫畫，由於一般創作者不容易接觸到相關題材，也很難光看資料就能直接理解，若非經過長時間的田野訪問調查，作品往往很容易產生不倫不類的感覺（當然只有內行的人看得出來）。用漢人的思維及行動方式來描繪原住民族的生活場景，這不只是畫家會犯的錯誤，連有些博物館的展示模型也會出錯。例如傳統上原住民族都有拔毛的習俗，如果你把莫那魯道加上一撮鬍子，讓他感覺上很有頭目的威嚴，卻正好與事實相反。所以在創作原住民族題材時，瞭解該族的文化風俗習慣很重要，否則看起來怪怪的是一回事，誤導小朋友就不太好。

台灣最重要的文化——台灣原住民族文化正快速變遷，許多傳統迅速消失，我認為原住民族的故事是很適合用漫畫表現並傳承的，如果能夠將傳說、神話、歷史、生活面貌等，以漫畫的形式展現出來，是很容易被理解的。



在創作的過程中，各族在不同地區和不同時期的服飾、用具、建築等都必須費心考據，畢竟畫畫不同於文字可一筆帶過，標本和文物都要正確。但有時神話時代（無可考據），又要表現民族特色就會很困擾，如排灣族現行的傳統服飾樣式是清朝後才發展出來的，在那之前的就難以考證，很可能看起來會像是別的民族。另外，撒奇萊雅族現在的民族服飾是族人票選出來的改良創作，描繪現代撒奇萊雅族時沒有問題，若要重建歷史場景時，可能就會失真了。

漫畫家就如同導演，不同的是漫畫家還得兼攝影（構圖）、服裝設計、髮型造型師、美術場景、燈光音效等。所以，一個漫畫家要吸收的知識是無所不包的，否則很難畫出令人信服的畫面。

### 原住民族題材漫畫及影像創作的困難

1984-1990年間，我花5年的時間繪製了《霧社事件》漫畫書，是台灣第一本調查報告漫畫（2011年改名為《漫畫·巴萊：台灣第



一部霧社事件歷史漫畫》），也是魏德聖同名電影的原始來源。之後，我又參與許多原住民族語教材的繪圖及原住民族相關影視作品、動畫片等製作。所以，我想以個人的經驗談談原住民族題材漫畫及影像創作，有些什麼該注意的及其困難所在。

漫畫這項藝術和其他藝術一樣，可說沒有標準，其美學趣味可達天馬行空及想像力之極限，但在畫原住民族題材時，就必須考慮到尊重原住民族文化的問題，總歸「考據」是一項最重要的工作。

至於形式，現代人幾乎只吸收「日本漫畫」的風格，所以創作者多投其所好，或者不得不畫得像「日本漫畫」一點，這也是沒有辦法的事，畢竟漫畫要有人看才有用，這就是台灣漫畫界的現實。不過，我還是希望台灣的漫畫家有一天能擺脫「日本漫畫」的風格，創作出有「台灣美學」的台灣漫畫，而原住民族題材的漫畫便是其中最好的「原素」。



賽德克族馬赫坡社。

在畫原住民族題材漫畫時，最困難的部分即是原住民族各族文化大不相同，甚至同一族的各地支系也會產生不同的文化，如果考據不夠清楚，往往畫好的漫畫外界看了很讚賞，至於你所畫的那個民族，反而得不到掌聲，可能批評的意見還更多，往往讓作者感到相當氣餒。

原因之一是漫畫創作者（其他影像創作者也一樣）的美學標準不同，創作者考慮的是故事精彩、畫面好看，而族人比較在意的則是正確性，因為原住民族題材過去不是不被重視，就是被隨意改編。例如過去畫原住民族或拍攝原住民族時，只要在頭上隨便插幾根羽毛、臉上畫幾條藍線，就代表原住民族了。隨著時代改變，已經很少人敢這樣做了，現在的創作者大多會根據資料或到「豐年祭」拍照做為參考，但還是常常出問題。例如有人畫出了很漂亮的繪本，但把泰雅族傳統服飾背後的圖案畫到了前面、或將不同族的服裝混在一起；或者服飾畫對了，但配

刀卻是別族的。諸如此類的事，族人看了必定很在意而批評了。不過，有時候對畫家來說也很冤枉，族人有時也會使用別族的用具（誰規定不行）、或在祭典時穿上花俏的創作民族服飾，不明就裡的畫家就跟著畫了。

還有一種狀況是，你畫對了，但看的人自己不懂，卻亂發表意見（畢竟也並非全部的原住民族人都瞭解自己的文化）。就我所知，這也是導致有些畫家就此不敢畫這類主題，而有

漫畫這項藝術和其他藝術一樣，可說沒有標準，其美學趣味可達天馬行空及想像力之極限，但在畫原住民族題材時，就必須考慮到尊重原住民族文化問題，總歸「考據」是一項最重要的工作。



賽德克族部落生活。



幾位導演拍攝原住民族題材電影後，也不敢再拍的原因。這可能也是有關原住民族題材的作品不多的原因之一，甚至原住民族身分的作者自己創作時，感受到的壓力更大。

### 對原住民族史漫畫的期待

我覺得這些問題的根源之一，就是關於原住民族的研究成果不夠普及於一般大眾，此外，台灣社會對圖像與圖鑑亦不夠重視，對於物質文化的研究也不夠全面所造成的結果。以其他國家為例，不同時代的各種服飾、生活用具及建築都有很多的資料，畫家、電影導演及一般人都有這方面的基本常識，所以創作出來的程度自然就不同。

如果這些知識和素養能夠建立起來，要創作原住民族史漫畫或影像時就容易得多了，相信作品數量也會因此增加，而一開始提到的那些錯誤（留著鬍子的莫那魯道）也不至於出現了。使用各族語書寫系統的族語原住民族漫畫，更可以成為族語文字化的一個很

好的媒材，有圖有文字，小朋友學習族語的興趣也會大大地提高。今年台北國際書展，紐西蘭出版社就出版了毛利族畫家創作的毛利語原住民族史漫畫，很期望台灣原住民族也能夠出現這樣的作品。◆



### 邱若龍

苗栗縣通霄鎮人。復興高級商工職業學校美工科畢業。台灣第一位以原住民族故事創作的漫畫家。主要作品有《漫畫·巴萊：台灣第一部霧社事件歷史漫畫》（2011）、《賽德克故事》（2012）、《奇異世界：賽德克傳說》（2013）、《賽德克巴萊賽德克語劇本書》（2014）等；以及《Gaya：1930年霧社事件與賽德克族》紀錄片（導演）、《原汁原味：原住民族十族神話故事》動畫（導演）；另擔任《賽德克巴萊》電影（美術顧問）、《餘生》紀錄片（美術）。