

國立交通大學

應用藝術研究所

碩士論文

走走，停停

**Go, Stop And Go**



研究生：彭馨瑩

指導教授：賴雯淑 教授

中華民國一〇〇年七月

國立交通大學

應用藝術研究所

碩士論文

A Thesis submitted to Institute of Applied Arts  
National Chiao Tung University  
in partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master  
of Arts in Design



研究生：彭馨瑩

Student: Hsin-Yin Peng

指導教授：賴雯淑

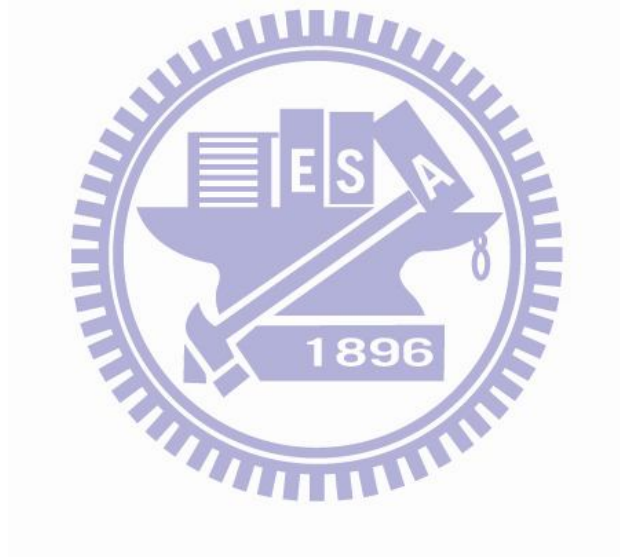
Advisor: Wen-Shu Lai

July 2011

Hsinchu, Taiwan

## 摘要

《走走，停停》是一創作繪本，闡述每個人都有屬於自己童年的回憶，透過作者本身的觀點與經驗，勾勒描述這些在生活中曾經發生的美好與感動，以第三人稱的角度，看小朋友在隨意遊玩走動中，建立連結人與人、人與地方環境所產生的情感為主要之敘事主軸。將稍縱即逝的畫面與難以捉摸的形像，經由回溯來蒐集、拼湊一幕幕的彩色片段，以繪本為創作形式，運用生活經驗、場景相關圖像之建構，以寫實與想像融合的風格表現，將時間與空間的動態重疊在圖面上。作者藉由反思過去與今日之時光異動進行創作，期待觀者也能從作品中回想自身與地方記憶的關係。



關鍵字:回憶、地景、繪本

## Abstract

“Go Stop And Go” is an illustration book. Everyone has an unique childhood. Through her perspective, the author illustrated the beautiful and touching moments in her life. Using the third person point of view, the author sees children’s emotion as a narrative establishing links with people and place through playing. By retrospective, the author collected fragments of memory and reconstructed them into colorful scenes. The author has applied graphic that are related to the life experiences and scenes. In this illustration book, time and space are overlapped dynamically in each pictures, each combines reality and imagination. The author hopes the readers can think about their own memories by reflecting upon the transition of their time and space in life.



Key words: memory, landscape, illustration

## 誌謝

如果論文是研究所學習的展現，那誌謝應該是這三年來最好的一份禮物。

謝謝賴老師即使出國，但仍耐心溫暖地回信鼓勵，協助我完成創作。

謝謝陳老師、何老師給我很棒的意見，讓這篇論文更完整。

謝謝研究所的老師們，讓我學習了好多。

謝謝我的家人，在我 24 歲時支持我繼續念書、做有興趣的事。

謝謝藝文中心的大家，替我分擔了許多展覽的雜事與煩惱。

謝謝我在研究所中認識的每一位夥伴，歐佩、阿給、柔柔、小寶、小蛙、Yesreen、Cani、詠賢、龍馬、小銘、勳哥、拉可是、菁紋、科莆、新瀚、有翔、育婕、小孟、Kelvin、小夏、琬婷、學長姐、學弟妹以及所有學習中認識的人們，不論是陪伴、或是互相鼓勵、幫助、依賴，我們一起有了一段很棒很美的回憶。

謝謝我的朋友，仕煌、敏瑄、雅晶、映孜、涵方、育秀、佳伶、銘典、維倫、孟涵，還有其他更多更多，謝謝你們，我一直都很珍惜。

萬分感謝，常留心中

白話一點就是，我好喜歡你們(抱)。

彭彭 06.20.2011

# 目錄

中文摘要 .....	I
英文摘要 .....	II
誌謝.....	III
目錄.....	IV
表目錄.....	VI
圖目錄.....	VII
第一章 緒論 .....	1
第一節 創作緣起.....	1
1-1-1 回顧與審視 .....	1
第二節 創作研究動機與背景 .....	2
1-2-1 當無感成為床墊下的針 .....	2
1-2-2 賞析小事 .....	3
第三節 創作概念.....	5
1-3-1 創作方向 .....	5
1-3-2 創作形式 .....	7
1-3-3 今與昔.....	7
第二章 文獻回顧與探討 .....	8
第一節 插圖發展簡史.....	8
2-1-1 閱讀方式的改變 .....	8
2-1-2 插圖的歷史 .....	8
2-1-3 插圖與繪本 .....	10
第二節 人與地的關係.....	12
2-2-1 記憶與遺忘 .....	12
2-2-2 文化地景與認同 .....	15
第三節 相關作品風格探討 .....	19
2-3-1 Peter de Sève.....	19
2-3-2 林明子.....	24
第四節 小結 .....	27
第三章 創作過程與內容 .....	29
第一節 故事主軸.....	29
3-1-1 尋寶遊戲 .....	29
3-1-2 孩童與街道的關係.....	29

3-1-3 地方記憶 .....	30
第二節 故事文本發展.....	31
3-2-1 文本草稿與修改 .....	31
3-2-2 文字的使用 .....	35
第三節 使用媒材 .....	35
3-3-1 圖像創作素材選用.....	35
第四節 圖像創作過程示意 .....	36
3-4-1 圖像創作流程 .....	36
第五節 小結 .....	40
第四章 作品與展場設計 .....	41
第一節 作品 .....	41
4-1-1 作品呈現與說明 .....	41
第二節 手做書 .....	56
4-2-1 書籍製作 .....	56
第三節 實際作品縫製書籍呈現.....	61
4-3-1 系列 1 搖擺的回憶.....	61
4-3-2 系列 2 褪色 .....	70
4-3-3 系列 3 散落 .....	73
4-3-4 手工書籍呈現與檢討.....	77
第四節 作品展場與規畫.....	79
4-4-1 構思階段 .....	79
4-4-2 規劃階段 .....	80
4-4-3 展場施工與呈現 .....	82
4-4-4 展場規劃與檢討 .....	88
第五章 結語與反思.....	89
第一節 紀錄與參與.....	89
第二節 檢討與反思.....	90
參考文獻 .....	92

## 表目錄

表 1、插圖歷史整理簡表 .....	9
表 2、感覺記憶、短期記憶、長期記憶分類整理.....	13
表 3、文化地景概念整理 .....	16
表 4、Peter de Sève 插圖風格比較整理.....	20
表 5、林明子插圖風格比較整理.....	25
表 6、系列作品呈現與檢討 .....	77



## 圖目錄

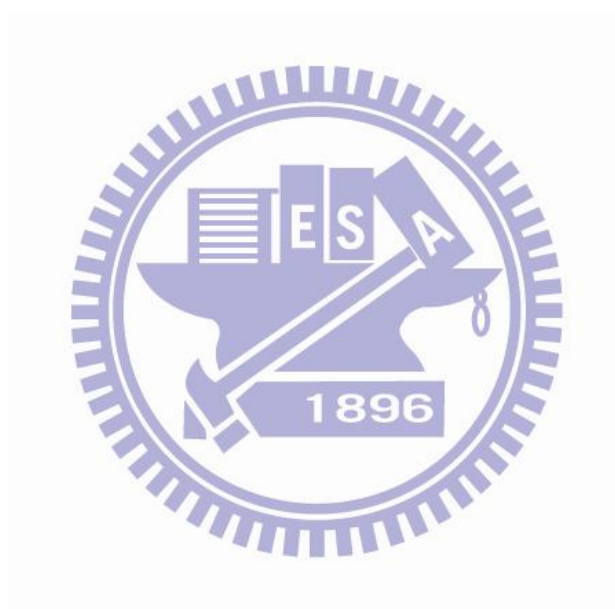
圖[1-1-1]《奇妙的心疼》時光 .....	1
圖[1-1-2]《奇妙的心疼》系列作品 .....	1
圖[1-2-3]《禮物》小馬 10×12cm .....	4
圖[1-2-4]《禮物》金絲雀 10×12cm .....	4
圖[1-2-5]《禮物》展場實拍 1 .....	4
圖[1-2-6]《禮物》展場實拍 2 .....	4
圖[1-3-1]創作流程圖 .....	6
圖[2-3-1]Animation .....	21
圖[2-3-2]Beach Bum .....	22
圖[2-3-3]Stay! .....	23
圖[2-3-4]《佳佳的妹妹不見了》圖畫書封面 .....	26
圖[2-3-5]《第一次上街買東西》圖畫書封面 .....	26
圖[2-3-6]《第一次上街買東西》圖畫書內頁 .....	27
圖[3-3-1]水彩、色鉛筆、鉛筆 .....	36
圖[3-3-2]90 磅英國描圖紙 .....	36
圖[3-4-1]攝影蒐集場景與電腦繪圖所需的肌理 .....	37
圖[3-4-2]打稿並用色鉛筆手繪著色 .....	38
圖[3-4-3]進入電腦後製加入肌理 .....	38
圖[3-4-4]對應構圖畫出上層孩童遊戲的樣貌 .....	39
圖[3-4-5]列印於描圖紙上並縫製成冊 .....	39
圖[4-1-1]準備出門《走走，停停》 頁 01 .....	41
圖[4-1-2]爬樓梯《走走，停停》 頁 02 .....	42
圖[4-1-3]公園《走走，停停》 頁 03 .....	42
圖[4-1-4]探索的入口《走走，停停》 頁 04 .....	43
圖[4-1-5]呼喚《走走，停停》 頁 05 .....	44
圖[4-1-6]爬欄杆《走走，停停》 頁 06 .....	44

圖[4-1-7]動物《走走，停停》 頁 07.....	45
圖[4-1-8]印章《走走，停停》 頁 08.....	46
圖[4-1-9]好奇《走走，停停》 頁 09.....	46
圖[4-1-10]你看那像什麼?《走走，停停》 頁 10.....	47
圖[4-1-11]倒著笑《走走，停停》 頁 11.....	48
圖[4-1-12]買房子《走走，停停》 頁 12.....	48
圖[4-1-13]不好吃，不用錢 《走走，停停》 頁 13.....	49
圖[4-1-14]香甜《走走，停停》 頁 14.....	50
圖[4-1-15]水溝底《走走，停停》 頁 15.....	50
圖[4-1-16]柑仔店《走走，停停》 頁 16.....	51
圖[4-1-17]跟蹤《走走，停停》 頁 17.....	52
圖[4-1-18]穿越《走走，停停》 頁 18.....	52
圖[4-1-19]討價還價《走走，停停》 頁 19.....	53
圖[4-1-20]上來吧!《走走，停停》 頁 20.....	54
圖[4-1-21]秘密《走走，停停》 頁 21.....	54
圖[4-1-22]咻咻《走走，停停》 頁 22.....	55
圖[4-1-23]唉呦!別走!《走走，停停》 頁 23.....	56
圖[4-2-1]剪裁紙張到合適大小.....	57
圖[4-2-2]將一長條紙摺成四等分.....	57
圖[4-2-3]摺法 1 往內摺.....	57
圖[4-2-4]摺法 1 成冊.....	57
圖[4-2-5]摺法 2 往同邊摺不摺滿.....	57
圖[4-2-6]摺法 2 成冊翻頁方式.....	57
圖[4-2-7]摺法 3 一般對摺.....	58
圖[4-2-8]摺法 3 成台與紙板.....	58
圖[4-2-9]將紙與紙板打洞.....	58
圖[4-2-10]使用 Coptic Binding 的縫法.....	58
圖[4-2-11]摺法 1 縫製成冊.....	59
圖[4-2-12]摺法 2 縫製成冊.....	59

圖[4-2-13]摺法 3 縫製成冊 .....	60
圖[4-2-14] 在封面背後噴膠.....	60
圖[4-2-15]壓平書邊 .....	60
圖[4-2-16]割出方型 .....	60
圖[4-3-1]系列 1 書籍封面.....	62
圖[4-3-2]系列 1 書籍 .....	62
圖[4-3-3]系列 1 書籍書背呈現 .....	62
圖[4-3-4]系列 1 頁 01 重疊與掀開 .....	62
圖[4-3-5]系列 1 頁 02 重疊與掀開 .....	63
圖[4-3-6]系列 1 頁 03 重疊與掀開 .....	63
圖[4-3-7]系列 1 頁 04 重疊與掀開 .....	63
圖[4-3-8]系列 1 頁 05 重疊與掀開 .....	64
圖[4-3-9]系列 1 頁 06 重疊與掀開 .....	64
圖[4-3-10]系列 1 頁 07 重疊與掀開 .....	64
圖[4-3-11]系列 1 頁 08 重疊與掀開 .....	65
圖[4-3-12]系列 1 頁 09 重疊與掀開 .....	65
圖[4-3-13]系列 1 頁 10 重疊與掀開 .....	65
圖[4-3-14]系列 1 頁 11 重疊與掀開 .....	66
圖[4-3-15]系列 1 頁 12 重疊與掀開 .....	66
圖[4-3-16]系列 1 頁 13 重疊與掀開 .....	66
圖[4-3-17]系列 1 頁 14 重疊與掀開 .....	67
圖[4-3-18]系列 1 頁 15 重疊與掀開 .....	67
圖[4-3-19]系列 1 頁 16 重疊與掀開 .....	67
圖[4-3-20]系列 1 頁 17 重疊與掀開 .....	68
圖[4-3-21]系列 1 頁 18 重疊與掀開 .....	68
圖[4-3-22]系列 1 頁 19 重疊與掀開 .....	68
圖[4-3-23]系列 1 頁 20 重疊與掀開 .....	69
圖[4-3-24]系列 1 頁 21 重疊與掀開 .....	69
圖[4-3-25]系列 1 頁 22 重疊與掀開 .....	69

圖[4-3-26]系列 1 頁 23 重疊與掀開 .....	70
圖[4-3-27]系列 2 褪色 手縫書上視圖與側視圖 .....	71
圖[4-3-28]系列 2 褪色之一 .....	71
圖[4-3-29]系列 2 褪色之二 .....	72
圖[4-3-30]系列 2 褪色之三 .....	72
圖[4-3-31]系列 2 褪色之四 .....	73
圖[4-3-32]系列 2 褪色之五 .....	73
圖[4-3-33]系列 3 散落書籍封面 .....	74
圖[4-3-34]系列 3 散落內頁之一 .....	75
圖[4-3-35]系列 3 散落內頁之二 .....	75
圖[4-3-36]系列 3 散落內頁之三 .....	76
圖[4-3-37]系列 3 散落內頁之四 .....	76
圖[4-3-38]系列 3 散落內頁之五 .....	77
圖[4-4-1]光牆尺寸圖 .....	79
圖[4-4-2]展場規劃 .....	80
圖[4-4-3] 光牆展場設計圖 .....	81
圖[4-4-4] 光牆展場設計模擬圖 .....	81
圖[4-4-5]大圖施工貼圖 .....	82
圖[4-4-6]刮除氣泡 .....	82
圖[4-4-7]將上方多餘的紙割掉 .....	82
圖[4-4-8]仔細修邊 .....	82
圖[4-4-9]展場規劃完成實景之一 .....	83
圖[4-4-10]展場規劃完成實景之二 .....	83
圖[4-4-11]展場規劃完成實景之三 .....	84
圖[4-4-12]展場規劃完成實景之四 .....	84
圖[4-4-13]展場規劃完成實景之五 .....	85
圖[4-4-14]展場規劃完成實景之六 .....	85
圖[4-4-15]展場規劃完成實景之七 .....	86
圖[4-4-16]展場規劃完成實景之八 展台 .....	86

圖[4-4-17]展場規劃完成實景之九 展台 .....	87
圖[4-4-18]展場規劃完成實景之九 名片 .....	87
圖[4-4-19]展場規劃完成實景之九 閱讀狀況 .....	88
圖[5-1-1] too year .....	90



# 第一章 緒論

## 第一節 創作緣起

### 1-1-1 回顧與審視

自2002年進入新竹師範學院美勞教育學系(現新竹教育大學)後，選擇以水彩作為畢業製作的媒材創作，對於人與人、人與地、人與時間的主題一直很感興趣，並開始試著用內心對於周遭人事物的潛在觀點，抒發表現在作品上，試著給予觀者我對事物的態度或是看法，經由不斷的審視及閱歷過往的時光，從中發現一些微小的感慨，並將之表現在圖紙上。



圖[1-1-1] 《奇妙的心疼》時光 109×78cm 水彩 2006



圖[1-1-2] 《奇妙的心疼》系列作品 水彩 109×78cm 2006

圖[1-1-1]、[圖1-1-2]為大學畢業製作作品，闡述女孩對於時間與青春的消逝，似乎抱持著必然卻帶點微妙的心疼，沒有機會再重回過去的時光，片段的回憶或是記憶卻能在未來藉由透過某些決定的瞬間被想起。時間、回憶、後悔、心疼、懷念，這些看似各不相干的名詞，總是圍繞在我的心中，透過文字或是圖像的紀錄，讓我更能夠記住當時的心情。如電影西雅圖夜未眠<sup>1</sup>(1993)中，藉由文本的描述，喚起記憶，與閱讀人在互動中產生意義。我持續著透過圖像封存當時的心情，讓這些回憶轉化成我心中的某種力量。

## 第二節 創作研究動機與背景

### 1-2-1 當無感成為床墊下的針

身為一個都市的小孩，長久在庸碌的環境下生長，才發現原來我已經對很多事情都陷入了一種無感的狀態。在大學畢業的國小實習中，才跳脫自我，開始觀察身邊的孩子們，許多美好的回憶，透過他們的笑容投射到我心裡，也發掘了過去曾經埋下卻早就遺忘的寶物。

我想起了爸爸曾經年輕的樣子，也想起媽媽總是在我身邊叮嚀的口吻，或是隱約在腦海中浮現我推著弟弟的娃娃車經過雜貨店的模糊影像。相對過去對事情沒有「價值」的概念，總是在生活中搜尋極小不重要的事情，現在的我無趣多了；觀察牛奶要喝幾口才可以把整杯的牛奶喝光；街上要有幾個人我才要下去買東西；站在陽台看著對面的公寓上面站了幾隻鳥，牠們如何飛走？或是在下雨天的路上搜尋小貓小狗的避雨處，認真思考才發現，那些事不知道從何時開始很少做了。

當時的願望太簡單純粹，每天自己去發現生活的目標，每個目標都簡單地可能幾

---

<sup>1</sup> 西雅圖夜未眠(1993)，導演 Nora Ephron，湯姆·漢克斯、梅格萊恩主演，描述一名建築師，在妻子得癌症去世後，異常懷念妻子，後與兒子一同前往西雅圖所發生的浪漫愛情故事。

秒鐘就能夠實現，而得到的瞬間卻又高興得不得了；不論是我猜對了今天是晴天還是陰天或是雨天，還是在路上看到了一顆很適合踢著走的石頭，對我而言，陪伴我的事物都在我身邊。小時候，幸福很簡單，長大後，簡單就是幸福。即使留不住這段時光，但仍能藉由重新蒐集簡單的美好融入創作來提醒自己，一個孩子在這塊土地上曾經這樣看世界的期盼。

## 1-2-2 賞析小事

試想把過去我曾經可能感受到的開心蒐集起來，可能讓自己空下時間尋找不同的路線，在這兩年中重新觀察記錄一些可能不再重視的事物。開始觀察週遭的人，看他們的行為或是動作像什麼動物，將研究所同班的 23 位同學，以擬人的手法描繪下來，做為交通大學應藝所 2009 年師生展所展出的設計名信片，當觀者帶著這些名信片離開時，就像是帶著每位設計師回到家中，是一種期待與收禮物的愉悅心情，同時也連結不同的人與人，詳見部分作品圖[1-2-1]、圖[1-2-2]、圖[1-2-3]、圖[1-2-4]與展場實景拍攝圖[1-2-5]、圖[1-2-6]。



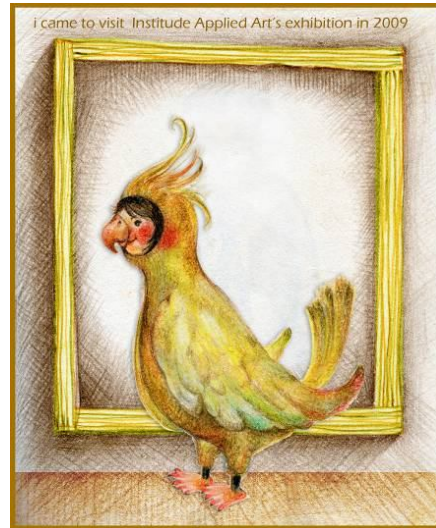
圖[1-2-1]《禮物》機器人 10×12cm



圖[1-2-2]《禮物》火雞 10×12cm



圖[1-2-3]《禮物》小馬 10x12cm



圖[1-2-4]《禮物》金絲雀 10x12cm



圖[1-2-5]《禮物》展場實拍 1



圖[1-2-6]《禮物》展場實拍 2

重新看看水溝裡有沒有小動物?別人家圍牆內的樹木會不會長出果實掉到路上?  
回想觀察那些過去曾有的經驗。不論是在路上感受太陽的溫度，還是經過柑仔店，看  
老闆坐在藤椅上打瞌睡；感受葉子皮的質感、花瓣微微濕潤的纖維，聞它們的味道。  
實踐這些曾經讓我期待一整天，想在回家的一段路程中實現的小事。並期望能透過看

重每一次的搜尋經驗與觀察，再一次重視我對地方的感情，並尋回歸屬的認同感。

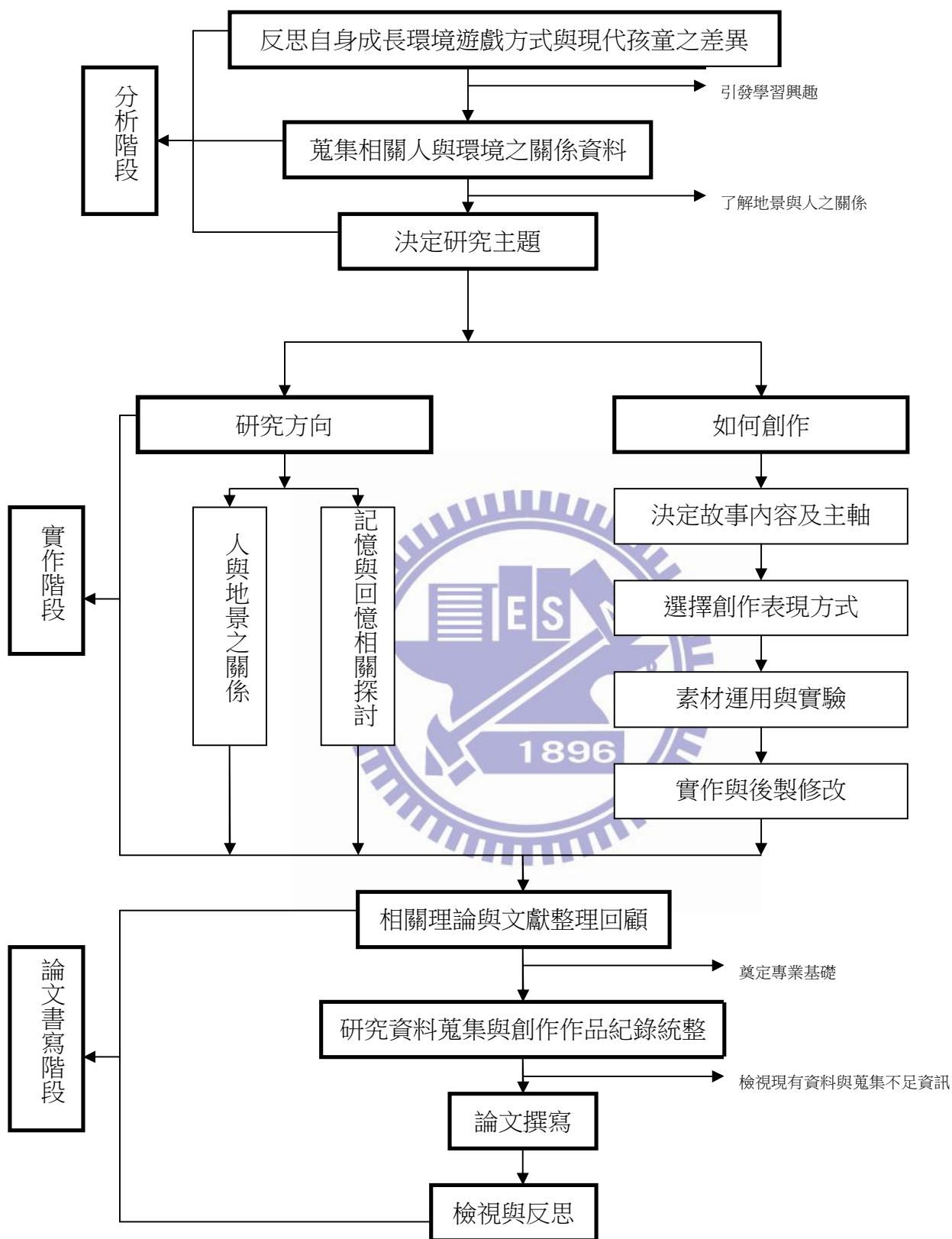
### 第三節 創作概念

#### 1-3-1 創作方向

地景常是一個我們不會察覺的對象，但是經由人在地方上生活或停留一段時間後，漸漸與地方建立起連結，並在不自覺中也融入其中。我在過去不斷重複這樣的過程認識地方，不論是在走或停間體會建築之間形式的變化，或者查覺自然週期對動植物產生的改變。

人類在生活中習慣運用環境的痕跡，像是習慣靠著樹木或是公車站牌休息；經過十字路口時懂得運用工具特別細心觀看來車；草皮上被踏出一條好走的捷徑。各種生物運用現有環境的條件尋求最有利的生活方式，這些感受較無法單從知識教導傳授，而是需要藉著將自身投入環境中，從中觀察學習體會。

本創作主要在探討孩童在冒險遊戲中，如何藉由身體感官查覺周遭環境的變化，透過觸摸、跑、跳、走、停、看、聽，認識接觸徒步可及的範圍，並在這種近似遊戲的過程中產生樂趣。作者將自身生活中不同於現今世代的社會文明模式，重視走走停停之間，與環境互動的過程，以一幅幅連續的故事繪圖中映照呈現，創作流程詳圖 [1-3-1]。



圖[1-3-1]創作流程圖(資料來源:本創作整理)

### 1-3-2 創作形式

我選擇繪本作為此次創作的表現形式，希望藉由一幅幅的連續相關圖像描述建構故事。繪本對我而言，是一種從生活中找尋存在的意義；用簡單的小事為主題，在相關連續的圖像中閱讀深刻的意義，並經由作者對事件的詮釋，帶來新的思想。讀者也可以透過自身的經驗和知識詮釋作品。龍協濤<sup>2</sup>(1997)提及有時讀者對於作品的反應與理解，有時比作者觀點更加令人驚艷<sup>3</sup>，這也是吸引我選擇使用繪本的原因。藉由作品，引發觀者對於事件不同的看法或是觀點，透過作品尋找自身本質對應於作品的脈絡，因此最後選定繪本為創作的表現形式。

### 1-3-3 今與昔

過去我曾就讀新竹教育大學藝術與設計學系，學習了很多創作的技巧，並運用各種不同的媒材或是工具表現自己的作品。在那段時光的學習，多以完成教授指定的主題做為創作的目的，而自身創作的慾望與衝動、關心的議題則逐漸麻木、消失。直到大學畢業後，進入國小實習那年，觀察孩童的過程中深刻體會到，還有許多事情，仍想透過創作表達。因此進入研究所學習後，在老師從旁輔助我們做思考指導下，相對於過去，這個階段的學習沒有框架限制，也沒有任何題目範疇的規定，那樣的感覺曾經讓我驚慌失措，自身深感到對於創作思考內容的不足，因此尋找自我曾經忽視的議題與脈絡，便成為此次創作中很重要的找尋。其實我在創作過程中不知道要往哪裡去，但是，卻在之中漸漸明白，這就是開始學習尋找自我的旅程，而我試著用我的方式，表達我想說的語言與關心的事，並在這樣的過程中逐漸認識自己。

---

<sup>2</sup>龍協濤，一九四五年生，畢業於北京大學中文系文學專業。現為中國作家協會會員，北京大學中文系兼職教授，中國高等學校文科學報研究會常務副理事長，曾獲首屆北京大學朱光潛美學與西方文學論著獎。

<sup>3</sup>龍協濤(1997)。《讀者反應理論》。台北：揚智文化。

## 第二章 文獻回顧與探討

### 第一節 插圖發展簡史

#### 2-1-1 閱讀方式的改變

龔小凡（2009）〈現代成人的閱讀特徵〉：

至今，從「讀書」到「讀圖」是一種新閱讀時代的表徵，我們生活中的文字逐漸減少，精美的插圖編製、以圖畫描繪的故事逐漸取代文字，當作者運用圖像來表達呈現文字內容時，視覺上的認知會加強文字的描述，使閱讀之後的印象更強烈。<sup>4</sup>

而今伴隨著藝術與設計的發展，將文字圖像化並形成一種整體，這種整體性可讓讀者直接的感受內容，運用圖片直覺的描述形成一種「淺」閱讀。在過去，文字以抽象性的描述表達比圖像更具深度，讀者必須憑著本身的社會文化、經驗及知識領域了解文本的字面之下所隱藏的更深涵義，而今圖帶文的模式，比起文字，閱讀的過程更輕鬆且簡單，圖像式的閱讀也因此成為大部分的現代人讀取「新聞」的方式。

#### 2-1-2 插圖的歷史

插圖的歷史，最早是看成文本的附屬品或是其它視覺的形象，但是實際上繪畫和書寫兩者之間有著共同的記憶與起源，而插圖的目的除了手稿或是印刷品的清晰說明外，同時也具有裝飾和美化的功能。余鳳高（2005）：「回溯最早於公元前3350年，尼羅河的埃及古文化中發現古埃及人在《死者書，Book Of Death》中的圖畫，這是一幅幅古埃及人給死者的陪葬文集。<sup>5</sup>」由此可見插圖久遠的歷史，以下為統整插圖發展歷史簡表，以余鳳高(2005)《插圖文化史》為分類依據整理，詳下表1。

<sup>4</sup>龔小凡(2009)〈當代成人圖文書的閱讀特徵〉。2011/05/23。取自：  
[http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/book/2009-03/09/content\\_10975797.htm](http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/book/2009-03/09/content_10975797.htm)。

<sup>5</sup>余鳳高(2005)。《插圖文化史》。香港:中華書局有限公司。p5-p6

表 1、插圖歷史整理簡表

時代分期	特色分類	相關內容闡述
古代插圖	1.手抄本裝飾畫 2.印刷本插圖	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 古代的手抄本通常表述功能比裝飾功能重要，贊助人的人文素養越高、對文本越熟習，插圖中的裝飾性也越講究。</li> <li>• 公元二世紀末印刷術發明，插圖可以快速的普及印刷，當時佛教傳入中國，插圖的內容大多在描述宗教與儀式經文，而造紙與印刷術在西元 751 年後傳入中亞，13 世紀傳入西班牙、義大利，在 15 世紀時歐洲也出現了木刻印刷，其中內容不乏一些當時的風俗畫、寓言。</li> </ul>
文藝復興	1.阿爾勃萊希特.丟勒的版畫書籍插圖 2.漢斯.霍爾拜因 (Hans Holbein der Jüngere 1497-1543)代表作	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 活字印刷術在此時期蓬勃發展，新式印刷與油脂性的印刷油墨從古騰堡(Johannes Gutenberg)發明的時代起應用直到 20 世紀。</li> <li>• 丟勒(Albrecht Dürer)的作品以宗教、德意志王國、科學研究的插畫圖書為主。</li> <li>• 霍爾(Hans Holbein der Jüngere)為一版畫家，畢生推廣羅馬活體字、引進斜體字，以諷刺社會的手法為愚人頌創作一系列的頁邊畫。</li> </ul>
巴洛克	1.尼德蘭的黃金時代 2.法國畫家 3.英國書籍插圖 4.義大利插圖	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17 世紀世重商時代，同時也是巴洛克時代，當時尼德蘭脫離西班牙後成為當時的世界強國之一，商業藝術家、作家、哲學家都於此聚集，以聖經、政治、考古為題材的插畫圖，弘揚當時的宗教，插畫風格也偏向對比強烈、動感與情感性兼具的風格。</li> </ul>
洛可可	1.發源地法國 2.英國與義大利的甦醒	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 世紀上半洛可可風格由法國開始盛行傳接到英國與義大利，不同於巴洛克華麗對比，洛可可著重優雅小型的銅板畫，把它視為最好的裝飾品，銅板畫的書籍插圖在此時也有突破的進展，那時書籍的插圖往往是由好幾位藝術家共同完成，內容上至寓言、寫實生活，下至通史、諷刺政治都有，插圖對照文字欣賞，十分生動。</li> <li>• 其中祈禱書<sup>6</sup>盛行，而藝術家為這些曆書與年曆創作插圖，他們懷著虔誠的信仰從事這項工作。</li> </ul>
浪漫主義	1.法國開創的浪漫主義 2.英國的鼎盛時期 3.德國藝術的振興 4.無到有的美國	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 世紀發明的新技術在此時達到廣泛的應用，主要運用於拓印的木口木刻<sup>7</sup>(wooden graving)被大量應用在書本的印刷上。此時插圖的運用與技法比以往任一時代都還要活躍，且能自然的再各個國家發展。</li> <li>• 此時法國的插畫大多以描述日常生活的畫為主，像是舞</li> </ul>

<sup>6</sup>祈禱書為當時小華麗的祈詞書，配合許多<聖經>內容的畫、使徒行狀的插圖和精緻的年曆。

<sup>7</sup>木口木刻(wooden graving)，雕刻木頭的橫切面，可以看到年輪，質地較硬。

時代分期	特色分類	相關內容闡述
		<p>廳、劇院的男女紳士，將文字與圖片完美的結合。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 而此時英國的插畫則以政治批評與攻擊人性弱點的漫畫為主，但卻真實的呈現了英國人當代的生活面貌。</li> <li>• 德國的浪漫主義中一個重要的組成則為歷史主義，對中世紀的崇拜，或是對過去時代的留戀，畫風仍以寫實為主，但是充滿對人與自然的關注。</li> </ul>
現代主義	1.法國尋求多樣化 2.德國藝術中的表現主義 3.英國走出傳統 4.美國出現新時期	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 法國大革命後，許多藝術家認為過去廣泛採用的歷史以及宗教主題未必與當代所經歷的生活情感吻合，因此按照自己心意的創作主題產生。此時各國的風格豐富且有變化，正名畫家的技巧與多面性，許多當代的畫家運用各種不同的技巧表現插圖，在法國，插畫的藝術逐漸轉為重視輪廓濃厚，線條粗黑、色彩強烈的運用，也形成一種新的風格。</li> <li>• 英國則是走出傳統，如威廉摩里斯創造了一系列的兒童書籍，而當時英國的插畫家意識到插圖要清楚明白、能真正解釋闡明文本，而當時的專家們是以這樣的態度去創作插圖的。</li> <li>• 美國於 1913 年舉辦「軍械庫展覽」，當代許多有名的畫家、插圖畫家都有參加，這展覽為美國博物館購買歐洲藝術品開了先河，也使美國在插圖書籍書版上有了一些大動作。</li> </ul>

在過去，插圖的作用有一部分是為了文字做直觀的描述，將抽象的字句以及較難理解的文意，用簡單的圖像或是描繪出的情境來形容，讓讀者容易了解字句的含意與方向。但經過時代的洗煉後，插圖的意義已經不再專注於解釋文字的內涵或僅是為了裝飾頁面，它們漸漸成為藝術家創作的工具，這些藝術家及插畫家，運用所學的技能及不同的媒材，為圖像傳達意義，做一系列的創作。

### 2-1-3 插圖與繪本

趙子萱、陳昭珍(2006)於〈波隆納插畫〉一文中指出:

波隆那國際兒童書展從 1973 年舉辦至今，這是全球最重要也是最大的兒童出版社及多媒體廠商的展覽舞台，來自世界各地的作者、插畫家、文學經紀人、

電視及電影製作人、授權商及被授權商、包裝商、經銷商、畫家、書商及圖書館員群聚在這裡，進行：著作權的買賣、找尋最佳的兒童出版品及多媒體創作、彼此交流、探尋商機、並討論未來的發展趨勢等活動。<sup>8</sup>

這不僅是單純的圖文創作，在之中我們可以閱讀到許多原創的故事，配合新奇或是精采的畫面，系列圖像的創作又達到一個高峰，其中像是幾米<sup>9</sup>、李瑾倫<sup>10</sup>、賴馬<sup>11</sup>、王家珠<sup>12</sup>及陳致元<sup>13</sup>等架設了看板和作品展，也深獲大眾評審的好評。許多國際出版人也被這類具有創意特性的風格作品吸引，希望能夠將其引入商業或是各國出版。這之中的市場與商機，在現代人對於設計與藝術的愛好，與喜愛新奇、創新作品的蒐集收藏下，引人入勝的童話與生動的畫面，更能引發現代人省思，成為這個時代的心靈雞湯，許多人直到長大後仍然會持續的收藏及愛好這些作品。比較在美術館大幅的作品，那些需要深刻傳達意涵的抽象語彙，插圖與繪本像是可以帶著走的口袋書，容易取得且方便閱讀與解釋。

《「隨想·我畫」圖文創作》國立交通大學應用藝術研究所創作論文(顏晃正，2011，頁 21)提到：

雖然圖文書與繪本看似相同，均屬於圖像與文字相互融合的表現形式。即使如此，「圖文書」與「繪本」兩者間的區別仍是曖昧的。若以圖像與文字對整個故事架構解讀的重要性而言，實則兩種文本中所佔的比重程度並不相同。再來，圖文書是屬於一種「生活札記」的呈現形式，其內容多為生活經驗的隨想，與繪本劇情往往必須為一個敘事體，能夠給予讀者一個啟發性意義的目的自不

---

<sup>8</sup>趙子萱、陳昭珍(2006)<波隆納插畫>中華民國圖書館學會公共圖書館輔導團。

2011/05/20。取自：<http://blog.lac.org.tw/publiclibepaper/index.php?id=98>。(最後更新: 2006)。

<sup>9</sup>幾米曾在廣告公司工作十二年，後來為報紙、雜誌等各種出版品畫插畫。

<sup>10</sup>李瑾倫充滿童趣與奔放的線條畫風，對事物的觀察細膩且溫暖。

<sup>11</sup>賴馬影像性的思考方式與天馬行空的圖像使閱讀輕鬆有趣。

<sup>12</sup>王家珠的創作畫面充滿張力，總是能第一眼吸引兒童的目光。

<sup>13</sup>陳致元透過創作，讓自己的繪本成為陪伴孩子的朋友，是充滿細膩思考的作者。

相同。<sup>14</sup>

而本創作定義以繪本的形式做為展出的呈現，在《走走，停停》中，以孩童的尋寶遊戲做為故事主軸敘事，與一般插圖搭配文字的創作的單幅作品，或是短篇、片段的圖像表達形式略有差異，作者期待觀者藉由翻閱一系列的圖像與觀察故事中人物角色行進變化，逐步理解此創作的故事脈絡，因而不將自身作品定義為圖文插圖，或是生活札記的方式表現作品的內容，而是具有敘事風格表現的故事繪本。

## 第二節 人與地的關係

### 2-2-1 記憶與遺忘

「理解才是唯一的方式，我從來不記得我不了解的東西。<sup>15</sup>」(洪蘭譯，2003)，在生活中所感知的資料量如此龐大，透過理解去了解事情的樣貌並在腦海中存載下來，可知記憶是多麼奧妙、深不可測的東西。記憶可以從不同的形式存留下來，像是透過語言、動作、聲音、觸摸、影像、味道去截取並保留，不同於珍貴的珠寶或是藝術品，記憶為心智的收藏。記憶大部分都是瑣碎的東西，而記憶卻能執行並且創造我們的生活，即使全世界沒有人的記憶是完全一樣，但可能卻都有共通的連結點在文化、社會、環境、地方、相處的人、語言、樂器、素材…等之中，而這些精神食糧的存在的確也豐富了我們的生活。

相對於「記憶」，就是「忘記」，「大部分的人，會經由時間逐漸淡忘曾經深刻的記憶，而越是平凡無奇的事物，也就更難以記憶。<sup>16</sup>」(陳原等，2005)，於是出現了許

---

<sup>14</sup>顏晃正(2011)。《「隨想·我畫」圖文創作》。國立交通大學碩士論文，未出版，新竹。p21

<sup>15</sup>洪蘭譯(2003)。《記憶的秘密》。台北:貓頭鷹出版社。Rebecca Rupp (1998)。p5

<sup>16</sup>陳原、沈昌文、陳萬雄、朱邦復、高信疆、PETER WEIDHAA(2005)。《記憶有一座宮殿》。台北:英屬蓋曼群島商網路與書股份有限公司台灣分公司。p38

多幫助記憶的產品，不論是筆記本、電子備忘錄、便條紙…等，方法人人不同，各有其獨特性；如一些經驗老道的廚師，用味覺紀錄烹調的秘方食譜；有些音樂家則依其天賦選擇使用樂器，記住特別的曲調；藝術家、插畫家，運用圖像能力的表達紀錄自己的生活與週遭；律師可能用押韻的口號，記得繁複的法條。當然動物也是，某些鳥類記得牠們遷徙的路線；鮭魚記得牠的產卵地；大象擁有顯著的空間記憶。(洪蘭譯，2003)<sup>17</sup>

每種生物都運用心智技能去記得並且開啟某些空間的記憶能力，因此人們害怕也擔心失去這種「能夠記憶」的能力，像是阿茲海默症患者對於記憶的陳述明顯損壞，而巴金森氏症的病人則是對於程序記憶的能力逐漸減少。記憶的保存期限要如何分類呢？以下將感覺記憶、短期記憶、長期記憶的解釋與整理以鍾聖校(1990)《認知心理學》、教育 wiki 網站(2009)<感覺記憶 SMS、短期記憶 STM、長期記憶 LTM>為分類整理，詳參表 2:

表 2<sup>18</sup>、感覺記憶、短期記憶、長期記憶分類整理

	感覺記憶 (sensory registers)	短期記憶 (working memory)	長期記憶 (a long-term store)
釋義	<ul style="list-style-type: none"> <li>感覺記憶也稱為感覺登錄，是一瞬間極短暫的記憶，非常快速保有訊息的儲存方式，儲存並且記錄個體所感知到的一切訊息。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>短期記憶是介於感覺記憶與長期記憶之間的中介記憶，又稱為工作記憶。短期記憶中訊息儲存的時間較感覺記憶長，但短期記憶中的記憶仍是脆弱而容易衰退的，其所記得皆是「當下」發生的事。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>長期記憶基本上是沒有容量限制的長期儲存，儲存內容也不僅限於外界收錄的訊息，更包括創造性意念，見解，知識。長期記憶具有非常具大的容量，稱為永久記憶。</li> </ul>
儲存	大	小	無限

<sup>17</sup>洪蘭譯(2003)。《記憶的秘密》。台北:貓頭鷹出版社。Rebecca Rupp (1998)。p27-29

<sup>18</sup>以鍾聖校(1990)《認知心理學》台北:心理出版社有限公司、教育 wiki(2009)<感覺記憶 SMS、短期記憶 STM、長期記憶 LTM>。2011/05/21。取自: <http://ppt.cc/nz7e>。(最後更新: 2009/11/25)。

	感覺記憶 (sensory registers)	短期記憶 (working memory)	長期記憶 (a long-term store)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>感覺記憶對每一收錄訊息有限，即使一眼瞥去視野所及範圍內的刺激項目多，但所能記憶者也只是其中少數。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>約為 5-9（7 加減 2）的單位或數字，是非常有限的短期儲存，例如電話號碼。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>可在極長時間內（短則幾分鐘，長則可達幾十年）保有訊息，理論上是永久存在的，故又稱為永久記憶</li> </ul>	
期間	短暫	短 在不複誦的情況下約 20 秒	永久	
感知	<ul style="list-style-type: none"> <li>影像:如開車時路邊的風景</li> <li>回聲:如對瀑布大吼的回音</li> <li>味道:如經過麵包店聞到的麵包香</li> <li>觸感:如碰到雞爪的觸覺</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>聽覺的:例如簡單的音階</li> <li>視覺的:如記憶棋子的位置</li> <li>語意的:如記憶電話號碼</li> </ul>	語意的	<ul style="list-style-type: none"> <li>範文:一系列象徵符號</li> <li>命題:描述概念性關係</li> </ul>
			情節的	<ul style="list-style-type: none"> <li>插曲:對個人參與或目睹事件的記憶。</li> </ul>
			程序的	<ul style="list-style-type: none"> <li>動做技能:如把標記的液體到入容器。</li> <li>認知策略:知覺到不同的解釋決定目標。</li> <li>心智技能:平衡化學方程式。</li> </ul>
			記憶心像	<ul style="list-style-type: none"> <li>對感覺得心理表徵，如荊棘的形狀。</li> </ul>
消失的原因		<ul style="list-style-type: none"> <li>時間衰退</li> <li>干擾</li> <li>缺乏複頌</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>編碼不當</li> <li>時間衰退</li> <li>動機性遺忘</li> <li>提取失敗</li> </ul>	

我對於記憶定義，是過去百分之百當時的所發生的事，例如考試考了一百分，即是一百分，但回憶卻不完全，這是經由記憶後，淬煉下來的，經過人生的經歷或發生的事件，影響對回憶的解讀，因此假設隨身的包包被竊；房子因地震倒塌，但我們仍

能透過回憶去重建或是陳述這些曾經存在的事物。例如文史學家以透過訪談老人家口述的歷史復原當時發生的事件樣貌一般，這些回憶是在深刻的記憶下帶來的豐富人心的人文特質，也是某種程度上支持自身經歷與經驗的載體，因此本創作主要探討人與地生活過程中互動產生的關係，經由時間的沉澱，仍然印象深刻的在地回憶，記憶與回憶對自身而言，需要一個引子將之誘發出來，如同在現實生活中遇見某個場景，可能某段回憶也隨之牽引出片段的記憶，而剩下的用身體經驗與回憶來填補零亂分散的影子。這種召喚能力來自於人的情感，並藉由孩童遊戲的過程做為呈現。

## 2-2-2 文化地景與認同

《從地景觀點探討萬巒居民的地方認同》(徐主驊, 2010, 頁 135)提到:

「地景」為本研究的分析概念，無論是具有主觀地位的「地方 (place)」或客觀地位的「空間 (space)」概念都涵蓋在內。從生活實踐層面來看，藉由探尋萬巒居民的日常習慣，了解他們如何與重要地標、儀式活動、特色產品等互動。最後，探究萬巒居民的地方感如何在歷史記憶與生活實踐中體現，進一步將地方感轉化為對「家」的眷戀，而形成其地方認同。<sup>19</sup>

如這段引文所示，我所欲探討的地景為一種人與地方產生關係後，衍生出的文化與人於當地的特殊生活方式與習慣，不單純以空間、地名做深究，當人在一個地方生活一段時間後，我們從認識環境到識別環境進而認同環境，形成一種文化的認同，如去年台中曾發生的〈眷村拆屋，老榮民抗議護家園<sup>20</sup>〉(無名氏, 2009)，此新聞事件，除了抗議沒房子住外，確實也是一種對地方認同下，產生歸屬與責任感的行動，不考慮社會問題而單就對地方情感而言，當地的地景風貌以在六七十年這些榮民的居住下改變成屬於他們特有的文化風貌，在建築形式上，有棋盤式的樓房或紅磚瓦，在飲食上，也充滿了濃

<sup>19</sup>徐主驊(2010)。《從地景觀點探討萬巒居民的地方認同》。國立中央大學碩士論文，未出版，桃園。p135

<sup>20</sup>無名氏(2009)。〈眷村拆屋無處去老榮民抗議護家園〉。2011/05/20。取自：

[http://www.tvbs.com.tw/news/news\\_list.asp?no=arieslu20090630110510](http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp?no=arieslu20090630110510)。(最後更新: 2009/06/30)。

濃的眷村味，像是牛肉麵、捲餅、酸菜鍋…等，也漸漸由當地飲食習慣發展出來，榮民們的生活習慣，如一群老兵坐在廟口或大樹下下棋看戲，每天習慣走動的路線，對他們來說都是一種對地方、地景產生情感的文化認同，樹木不再只是樹木，而是陪伴了他們好幾年的存在，成為看著就能引發過去回憶的引子，也因此，對人與地產生深厚的情感交流。

顏亮一(2010)<文化地景概念初探>中寫到:

文化地景自從1992年的世界遺產公約（World Heritage Convention）中正式認定文化地景(cultural landscape)是屬於文化資產的一類，並列為保護的對象後，文化地景近年來在台灣逐漸成為都市規劃、建築、景觀建築及人文地理學等空間學門所關注的研究主題。<sup>21</sup>

而筆者以顏亮一(2010)部落格<文化地景概念初探>一文整理如下表3:

表3<sup>22</sup>、文化地景概念整理

項目	歷史保存論述中的文化地景	文化地景研究論述中的文化地景
<b>定義</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>聯合國科教文組織定義，文化地景是「一種文化資產，它們呈現了自然與人類結合的成果，闡明人類社會與居地如何受到自然環境、社會、經濟、文化力量之影響。」，無論這些影響外在或內在的。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>在文化地景研究的領域中，文化地景一詞被視一種為分析與了解地景的角度，其目的在於探究地景背後所形成的經濟、社會與政治因素，同時要指出地景在社會中的象徵意義。</li> </ul>
<b>特色</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>在歷史保存論述脈絡下的文化地景通常指是有獨特性、可識別的地景。如九份老</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「文化地景」概念最早由美國文化地理學家Carl Sauer(1925)所提出，強調地景形式</li> </ul>

<sup>21</sup>顏亮一(2009)<文化地景概念初探>。2011/05/21。取自:

[http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post\\_535.html](http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post_535.html)。(最後更新: 2009/04/04)。

<sup>22</sup>以顏亮一(2009)<文化地景概念初探>。[http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post\\_535.html](http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post_535.html) (2009.04.04)為分類整理。

項目	歷史保存論述中的文化地景	文化地景研究論述中的文化地景
	街、金瓜石採礦文化、新竹內灣、北埔、宜蘭礁溪…等。	<p>在人類文化創造上的重要性。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>在Sauer的年代，西方地理學界最盛行的學說乃是「環境決定論」，這個學說認為自然的地理條件決定了文化的發展。各地之間文化的差異乃是由於自然環境條件不同的緣故，社會習俗在這些特定的環境中形成，並代代相傳，成為地方性文化。</li> </ul>
類型	<ol style="list-style-type: none"> <li>人類刻意設計創造地: 包括了各種為了美學或宗教理由而營建的庭園與公園。</li> <li>有機演變的地景: 由於社會、經濟、行政或宗教因素所造成的地景，而其形貌與其所處的自然環境相呼應。</li> <li>關連性地景: 與宗教、藝術或文化有重要關連的自然元素。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>現象學取向: 現象學取向最具代表人物是段義孚<sup>23</sup>(1998)，他運用了現象學的方法，強調個人與心理的重要性，探討場所對人的意義，並對「場所感」作了深入的分析。</li> <li>政治經濟學取向: 如果說現象學取向是延伸了Jackson(1980)的理論傳統，政治經濟學取向則是對它的一種批判，不管是Sauer或Jackson對文化地景的概念都不願意面對資本主義社會中政治經濟系統的力量，因而無法回答是誰或是什麼創造了都市與鄉村環境。而文化地景背後充滿經濟、社會與政治的因素。</li> <li>文化研究取向: 我們參與在文化的締造過程之中，文</li> </ol>

<sup>23</sup>段義孚注重人性、人情，研究系統的人本主義地理學(systematic humanistic geography)，以人為本就是他的地理學特徵，他深知文化對地理產生的影響性。

項目	歷史保存論述中的文化地景	文化地景研究論述中的文化地景
		<p>化地景不是靜態的，而是持續變動的</p> <p>人地關係。地景在社會生活中，一方面</p> <p>是人類共同營造的場所、勞動的成果，另一方面它架構了我們觀看事物的</p> <p>方式，並在意識形態的層面上運</p> <p>作。</p>

《空間的文化形式與社會理論讀本》（夏鑄九、王志弘，1993，頁 86）中提到：

經由人的居住，以及某地經常性活動的涉入；經由親密性及記憶的累積過程；  
經由意象、觀念及符號等等意義的給予；經由充滿意義的「真實」經驗或動人  
事件，以及個體或社區的認同感、安全感及關懷(concern)的建立；空間及其  
實質特徵於是被動員並轉形為「地方」<sup>24</sup>。

一群人在一定的區域範圍內活動，慢慢識別地方環境中潛藏的特性，在時間經過下  
認同當地的生活習慣，隨之漸漸融入其中。地景的魅力在於會隨時間改變，生活在當地  
的人們，會慢慢與之互動產生交流，漸漸塑造成一種文化氛圍，實在的反應生活在當地  
的人文氣質，我們在已經建築好或是計畫好的土地上活動，並延伸出最適合生活的方式，  
依據不同年齡，發展出不同的活動。許多小販可能沿著騎樓的通道叫賣，而婦人可能  
帶著小孩跟著在騎樓與店面下停留，老人可能在樹下休息下棋、聊天、嗑瓜子，而樹  
上的小鳥或是松鼠可能跟著聚集並撿食殘留的瓜殼，這是源自地方的社會生活習慣所發  
展出一套流暢的活動方式。

<sup>24</sup>夏鑄九、王志弘(1993)。《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北:明文書局股份有限公司。p86

本創作著重於「文化地景」中「人文環境」的部分，希望藉由孩童與地方互動的記憶與過程，認識了解當地的文化與景觀，並於過程中尋找到自身的歸屬感與存在感，並藉由環境的脈絡認識地方，並培養自我的地方意識。本創作的故事主軸為孩童遊戲過程中的探索，即是期待觀者可以透過繪本中遊戲的孩童與曾經可能有印象的場景，喚醒可能早已麻木的在地情感，經由第三人的觀點，觀看兒童與環境互動的模樣。今昔時光異動，過去曾有印象的場景可能逐漸被現代化的過程覆蓋，但是人的情感與曾經深刻的敘事回憶卻不會被完全淡忘，在時間的淬煉下，總是能夠記得某些曾經印象深刻的地方回憶，這也是此次創作中，筆者希望表達的人文環境精神。

### 第三節 相關作品風格探討

#### 2-3-1 Peter de Sève

Peter de Sève，1958 年出生於紐約的 Great Neck 村，我從《冰原歷險記》(2002) 中第一次注意到這個充滿創作力的角色設定大師，他曾經參與的動畫設計包括《鐘樓怪人》(1996)、《蟲蟲危機》(1998)、《埃及王子》(1999)、《泰山》(1999)、《海底總動員》(2003)、《機器人歷險記》(2005)，他所創作的角色總是在充滿灰諧的童趣中帶一點古怪，流暢的鉛筆線條與淡淡的水彩深深的吸引我，而他不僅在動畫製作上嶄露頭角，在許多插畫的媒體上也有表現，例如 NEW YORKER、TIME、美國的新聞週刊，都請他設計插畫，同時他也幫百老匯秀設計海報、替 NIKE 設計電視廣告「月球終點站」，除此之外也榮獲許多大獎，像是國際廣告 Clio 銀牌，以及 2002 年漢密頓金獎(Hamilton King Award)。

Peter 在 dpi 雜誌(廖純慶，2007)中受訪表示：「我的作品從小就帶有一點戲謔詭異

古怪的風格，猜測我的父母於當時一定很擔心我兒時的心理狀況。<sup>25</sup>」但也許是這樣幽默與古怪的衝突，造就他所打造的角色都如此特別且吸引人，我認為他所畫的圖像，不論是角色的設定或是那些陪襯角色的背景，總是在虛構中帶有真實世界的影子；他為紐約客雜誌所做的封面，讓人能夠體會在社會凡俗禁錮下的風趣。而對他而言，漫畫是極棒的啟發，引導他在作品中能夠投入，並運用不同想法的激盪，去塑造角色。我喜歡他在極端下碰撞的火花，他的圖與畫作並不會使作品本身看起來不舒服，而是呈現一種淡淡的溫暖與幽默，每位角色的動作、眼神、構圖及故事都有特殊的用意，像是活生生的存在，而凌亂的線條反而更添加這些創作人物的真實性，繽紛和諧的色彩，閱讀起來不僅鮮明生動，且令人印象深刻。

他的線條與創作，也成為我創作過程中所吸取的養分，想打造一個真實卻又虛擬的場景，並且在圖畫中構思自身的含意，運用自我腦力的激盪，使畫面達到隨心所欲且自由的感覺，是我想向他學習的地方，下表4為筆者與 Peter de Sève 風格比較整理。

表4、Peter de Sève 插圖風格比較整理

項目	Peter de Sève 作品	《走走，停停》
風格特色	1.活潑流暢的線條。 2.幽默古怪的描繪方式。 3.反諷的寫實構圖手法。	1.明顯的筆觸。 2.重疊透光的圖像表達。 3.虛構的寫實場景。
相似處	1.寫實的圖像中帶有虛構的聯想。 2.留下筆觸。 3.構圖豐富。 4.豐富的中間色調使畫面和諧。	
相異處	1.畫面呈現:Peter de Sève 喜好使用衝突的對立作為畫面的呈現方式，筆者則在作品中則使用抒情的敘事手法描繪圖像，看不見反諷的意味。	

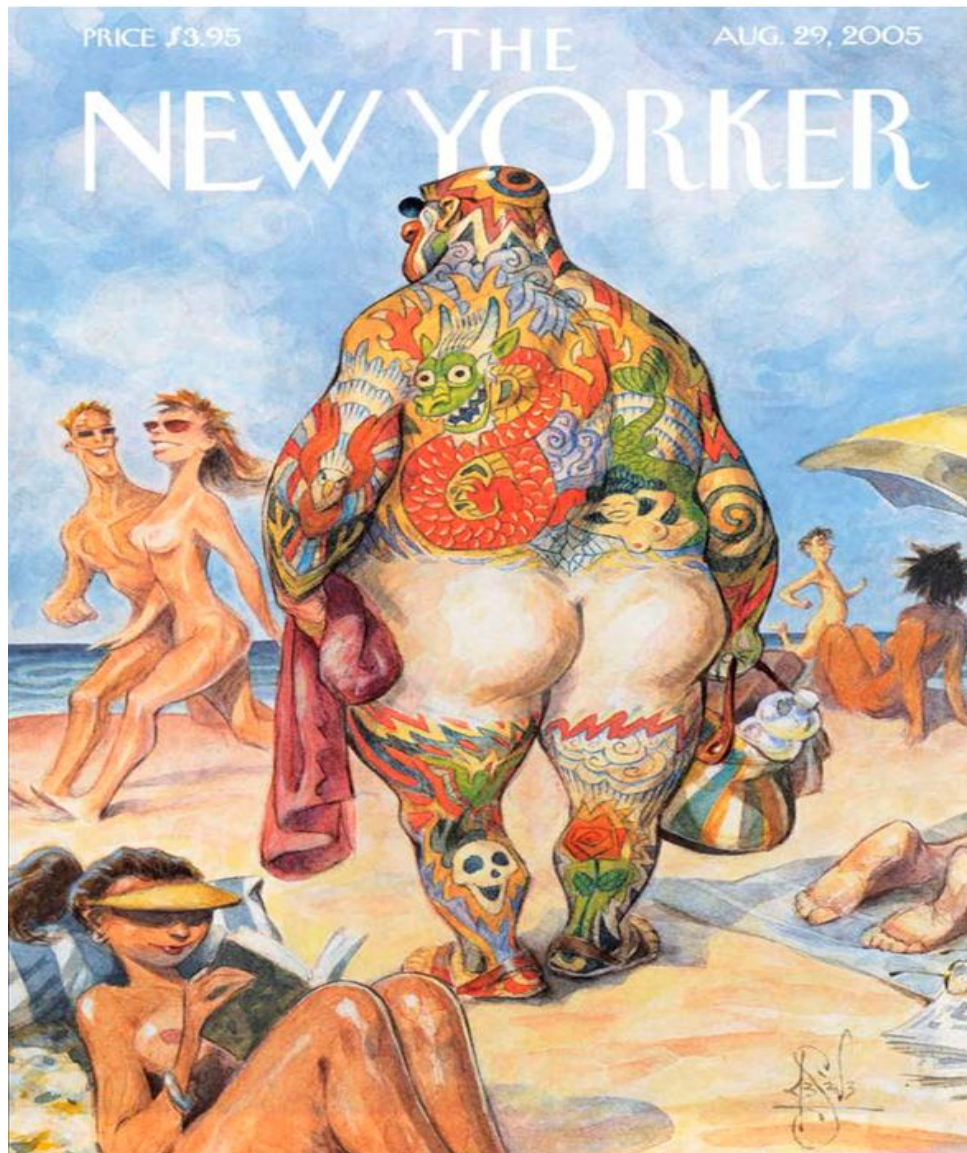
<sup>25</sup>廖純慶(2007)總編輯。《dpi 流行設計雜誌》vol.103。台北:漢生科技有限公司。p29

	<p>2.描繪對象:Peter de Sève 運用流暢的凌亂線條著重角色的描寫，筆者筆觸較有規律且著重於場景的描繪。</p> <p>3.使用技法:Peter de Sève 使用鉛筆或是鋼筆描繪角色後，再用水彩上色，整體呈現活潑自然的趣味。筆者則以色鉛筆描繪全圖後，進入電腦後製加入肌理，呈現樸實溫暖、豐富的氛圍。</p>
感想	<p>筆者檢視自身與 Peter de Sève 之作品，發現自身作品習慣以抒情的方式描繪圖像，而非進一步思考用反諷的手法表達，雖然筆者欣賞 Peter de Sève 的畫風與表達方式，但最後仍希望圖像保持個人的思考與脈路，最終圖像呈現溫暖的回憶感，而非令人會心一笑的幽默感。</p>

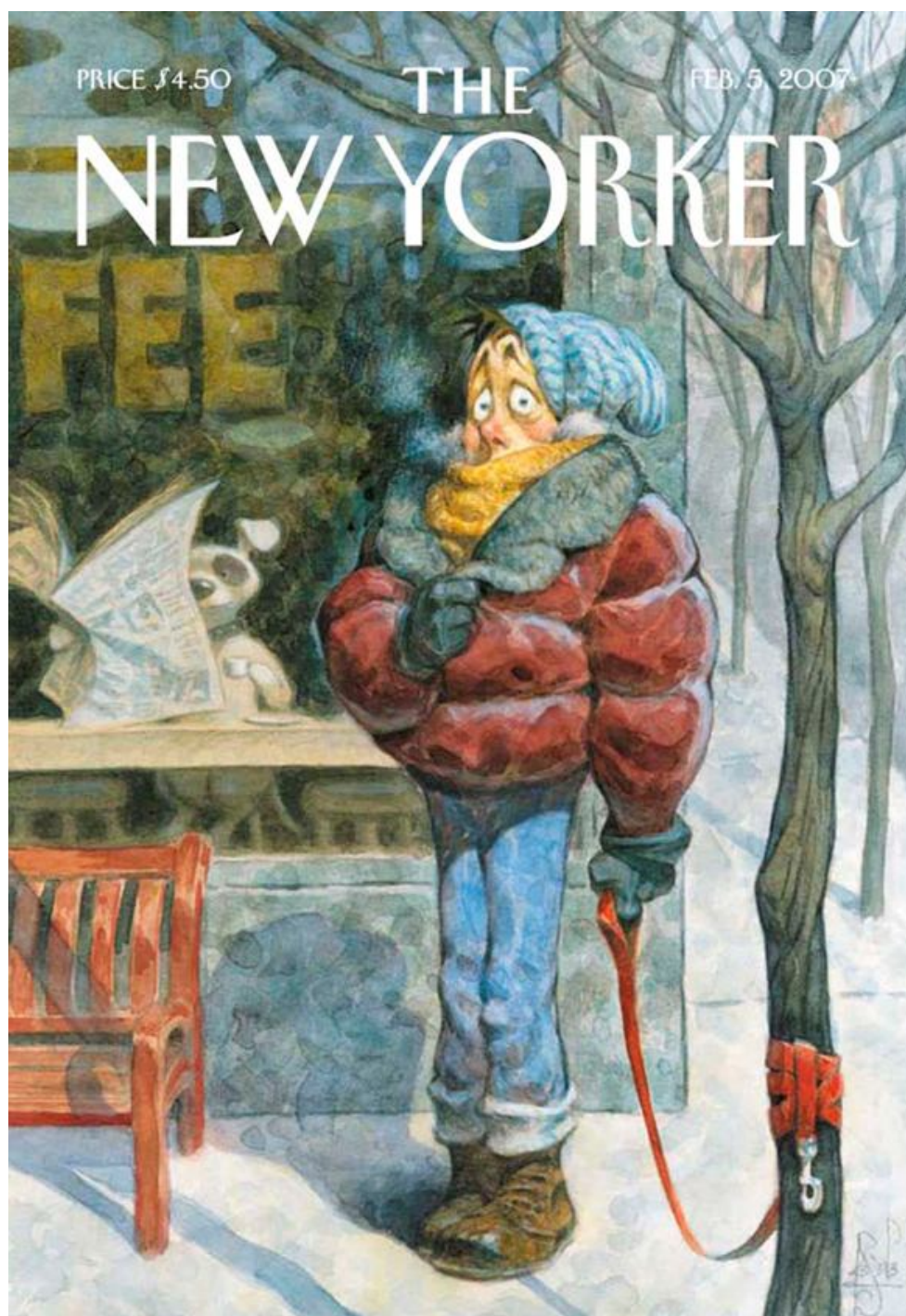


圖[2-3-1] Animation.Peter de Sève 2002

圖片來源：<http://www.peterdeseve.com/> (copy right © 2010 Peter de Sève)



圖[2-3-2]Beach Bum. New Yorker Covers. Peter de Sève 2005  
圖片來源：<http://www.peterdeseve.com/> (copy right © 2010 Peter de Sève)



圖[2-3-3]Stay! New Yorker Covers.Peter de Sève 2007

圖片來源：<http://www.peterdeseve.com/> (copy right © 2010 Peter de Sève)

### 2-3-2 林明子

當我決定要以小朋友的尋寶遊戲做故事發展時，我第一個想到的就是兒時媽媽曾經替我訂的童書，漢聲出版的《第一次上街買東西》，這本書的插圖作者也就是林明子。

「林明子 1945 年出生於日本東京，畢業於橫濱國立大學教育系美術科，當大學畢業後，林明子進入太陽雜誌跟隨著名插畫家郭博<sup>26</sup>學習插畫，對事物的觀察非常細微，而後因她喜歡孩子，轉而製作兒童圖書的插畫。(無名氏，2007)<sup>27</sup>」在她的童書裡的角色個性都描寫的十分生動，不論是表情的刻畫或是一些情緒動作，皆細膩描繪，使讀者在閱讀過程中，彷彿置身其中，跟故事角色的情緒一同起伏。林明子的插畫，深刻描寫小孩子在過往可能碰到的經歷，與不同於大人的外在身形差異所帶來的生活趣味，並將地方環境的細節情趣做結合。對我來說，她總是能創做出令人相當感動且令大人小孩一再回味的作品。

她繪圖的工具大部分是使用色鉛筆與水彩，後期風格轉為使用一些鮮明的色塊，但林明子仍保持著細心的描繪特色，將人物表情與動態，依照角色的心境與狀態上色；例如小孩子在跑步中跌倒所造成的傷口、凌亂的頭髮，關注細節，呈現故事主角當時真實的心境與狀態。她留意到這些細微的情緒與動作，並透過筆畫輕鬆簡單的描繪出來。她的作品總是許多家長給小孩子進入閱讀階段的首選，因為不僅小孩及大人都容易了解，而且細膩感動得如同曾經發生於自身的經驗之中，筆者比較自身與林明子之風格特色整理如表 5。

<sup>26</sup>郭博 1920 年出生，著名建築設計師和攝影家。畢業於京都大學建築系，愛好繪畫與攝影。

<sup>27</sup>無名氏(2007)<漢聲精選世界最佳兒童圖畫書媽媽手冊>。2011/05/20。取自：

[http://tw.myblog.yahoo.com/jw!ZZue5OmaERmcCHwJ2asFh1M0n\\_eX/article?mid=54](http://tw.myblog.yahoo.com/jw!ZZue5OmaERmcCHwJ2asFh1M0n_eX/article?mid=54)(最後更新:2007/07/16)。

表 5、林明子插圖風格比較整理

項目	林明子作品	《走走，停停》
風格特色	1.簡單的線條與筆觸。 2.細膩描繪兒童的行為。 3.以兒童的視角描繪故事。 4.呈現輕淡溫暖的圖像。 5.畫面連貫性與節奏流暢，使人想繼續閱讀。	1.多層次的筆觸描繪。 2.多以自身回憶設定兒童遊戲之動作。 3.以第三人的視角做畫面的構圖描寫。 4.呈現層次豐富重疊的圖像。
相似處	1.以描寫兒童在事件中經歷的過程為主。 2.使用的工具材料類似。 3.觀察兒童的行為脈絡。	
相異處	1.林明子的圖畫書多以文字合作製圖為主，因此繪本呈現多使用文字與圖相搭配，筆者則是無文字，期待觀者回想自身的經驗。 2.林明子用色清淡甜美，筆觸簡單流暢，筆者在色彩使用上較飽和，圖面以多層次的灰階色調構成，相對寫實。 3.林明子作品連貫性強，圖文並茂，筆者作品在故事連貫性上較弱，看起來像是一幅一幅的圖像。 4.林明子作品多為印刷於白色的紙上，清淡典雅的呈現，而筆者作品印製於描圖紙上，以透光的疊圖方式表現時間的朦朧與回憶感。 5.林明子的圖畫書中故事內容著重於孩童在成長過程中所發生的人物與事件，筆者則著重於地方場景的建構與回憶的呈現。	
感想	<p>相對於林明子對於兒童行為細膩的描寫，筆者較著重於第三人的角度看孩童遊戲的過程。而林明子對於孩童的表情、動作細膩的刻劃，是筆者所欠缺想要繼續學習的部分，並在故事的連貫性上，筆者在圖面中所留下的線索較隱密不易察覺，相較於林明子的圖畫書中，對於繪本的線索與故事發展方向明確易懂，使讀者容易了解，是值得筆者學習改進的地方。</p>	



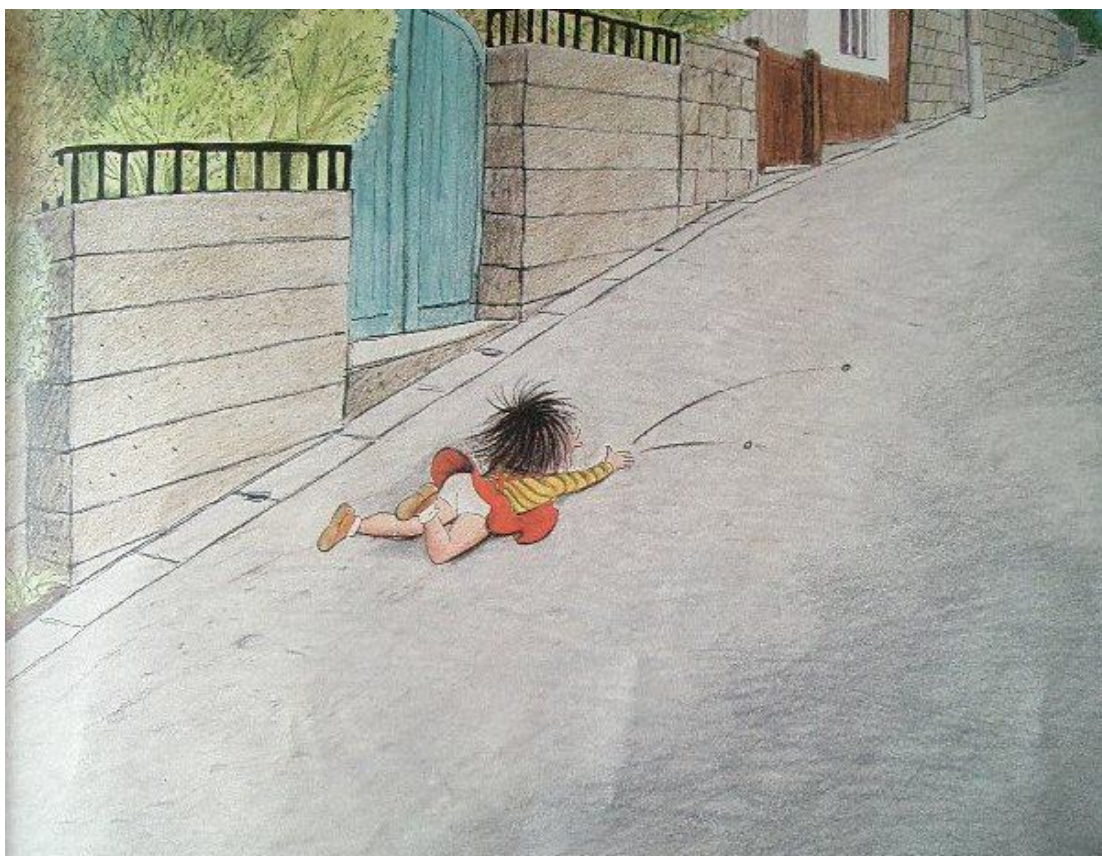
圖[2-3-4]《佳佳的妹妹不見了》圖畫書封面 林明子 初版1985年6月

圖片來源:漢聲雜誌社



圖[2-3-5]《第一次上街買東西》圖畫書封面 林明子 初版1984年1月

圖片來源:漢聲雜誌社



圖[2-3-6]《第一次上街買東西》圖畫書內頁 林明子 初版 1984 年 1 月

圖片來源:漢聲雜誌社

#### 第四節 小結

回憶與地景，為此創作繪本中探討的主要議題，當人與人、人與地，在時間下逐漸認同地方的人文景觀，並且從中留下深刻的記憶，在未來縱使此情此景已經不在，仍能透過彼此互相的共同回憶，不論以文字、訪談、圖畫、音樂、照片、食物、衣著…等形式，都能召喚與拼湊當時曾經於地方發生過的回憶，這之中格外特殊的回憶情感，實為作者欲寄託的意念。

在創作之中，瀏覽別人的創作，我覺得比單純閱讀學到更多，也許是心態上的轉變，又或者是驚奇於到底其他創作者是如何想到這樣特殊的表現或是觀看事物的角度，我從

他們的圖畫中對照不同文化或是不同生活類型存在的狀態，過程是相當有趣，也引起我更想探究事物根源的好奇心。



## 第三章 創作過程與內容

### 第一節 故事主軸

#### 3-1-1 尋寶遊戲

尋寶遊戲在自身的回憶中，一直是個特別的經驗，不論是追著帶頭的「老大」、或是牽著兄弟姊妹的手去探索成長的環境，甚至在融入地方後尋找令我們心安的秘密基地做為童年夢想的堡壘或是小天地，只要看到街道的某些景像，那些曾與地方產生互動的特別回憶總是一閃而過。「秘密基地」一詞，英文翻譯為「hiding place」，意指一個躲藏的地方，在過去，孩童可能藉由自己打造一個可見的小區域，如搬一張沙發，或是用椅墊堆疊出房子的形狀，藉此隱藏住某些東西，像是特別的玩具、花草、積木、蒐集的報紙、紙屑…等等，而那隱藏的東西也有可能是「自己」，也因此，這種形式的堡壘逐漸成為了我幼年時因為逃避某些現實而打造的樂園。在長大後，有形的基地自然轉化成無形的意識，內化到心理，成為別人看不見的隱蔽處。

#### 3-1-2 孩童與街道的關係

上街去玩在過去，是一件非常普通的事，因為都市化的結果，家家戶戶都住公寓或大樓，除了公共空間與牆壁相連、連屋頂也是共用的，對我而言，在家中最好玩一些靜態的遊戲，像是組樂高積木、玩拼圖、看童書、做勞作、彈鋼琴、玩樂器…等。如果要玩球、跳跳繩、跑步、鬼抓人，這些刺激性高、大量釋放體能的合作型遊戲，則是無法在家中完全盡興玩耍的。曾經我對地板拍球，樓下鄰居打電話來關切；小心的玩丟球，卻是打壞家中的瓶罐；顛著腳跳繩，弄得腳底板抽筋；在家中玩起鬼抓人、紅綠燈，立刻被大人嚴厲的指責，因而在這些潛規則下，遊戲仍然會發生，只是換了地方往街道巷弄去。

Street As Playgrounds(ROBIN C.MOORE<sup>28</sup>,1987,p45)中提到:

**Cooper Marcus(1974:202),who studied children's activity in St. Francis Square, a multifamily housing district in San Francisco, mapped 44 percent of play occurring on paved areas and 12 percent on perimeter sidewalks.<sup>29</sup>**

街道的遊戲中，同時也能認識新的朋友，很自然而然的，就開啟了人與人的互動、人與地方的對話。人在這塊土地上盡情的跑跳，用不同的方式行走，同時也利用周邊的街道家具做運動，伸展四肢、鍛鍊體能，遊戲一併同時產生。環境迫使我們觀察四周並留心發生在身旁的事件，對於車子來往或是安全與否都在遊戲行為中產生直覺的反射動作，我們懂得避開危險，並和朋友們在遊戲中合作交流、學習彼此遊戲的技巧，不自覺中盡興的悠遊於地方，建構我們集體對地方的意識。

### 3-1-3 地方記憶

如文建會推動的「地方文化館計畫」，回溯到 1994 年社區總體營造理念，藉由深耕地方的文史工作者之手，讓各地閒置的空間得以活化。<sup>30</sup>(黃婉玲、李孟哲、李翠瑩，2007)。當初到一個地方時，我會觀察環境、建築、商品、人物、動物，而一段時間之後，才慢慢開始對周遭的事物產生互動，從識別環境到認同環境，總是需要一段時間去觀察那些微妙的關係，並且逐步聯結這些關係的脈絡。當我熟習這樣的地方後，開始探索，漫無目的的走著、跑著，觀看這些人因為我的動作而有什麼反應，好奇心驅使我不斷的發現，而那些時間永遠不夠，漸漸我對土地與地方產生連結的情感，人、物、我，在不知覺中起了化學作用，我們融入這個特殊文化氣息的社區之中，成為一種共同的文化空間的元素。

<sup>28</sup>ROBIN C.MOORE，研究兒童與遊戲間的關係，以地方、兒童、開發為研究目標，出版一系列著作。

<sup>29</sup>ROBIN C.MOORE (1987).《Public Streets for Public Use》.New York :Van Nostrand Reinhold Company.p45


<sup>30</sup>黃婉玲、李孟哲、李翠瑩(2007)。《文建會人文散步 地方文化館 重返掏金原鄉》。台北:行政院文化建設委員會。

藉由繪本，我重新去蒐集過去曾在我生命中留下痕跡的小地方、小場景，尋根似的將深掘埋在時間軸下的景像拼湊復原，對於我幼年時曾留下印象的這類的小地方做出發，進行再構與詮釋。其實台灣人有許多屬於自己的文化魅力，那些看起來不美、零亂的垃圾，曾是遊戲中的玩具；不論是牆上的鐵窗、剝落的磁磚、有裂痕的窗戶，可能都有它背後專屬的故事與存在的意義，也許這些東西在現代化之後逐漸被覆蓋掉，但在與之交流的回憶中，封存了他無可取代的價值。

## 第二節 故事文本發展

### 3-2-1 文本草稿與修改

一開始在選定繪本做為表現方式，接著撰寫故事的主題發展時，冒出了許多不同的想法，原本想做一本關於親情的童書，但是因為內容太過哀傷，與指導老師討論後，選定了較輕鬆愉快的第二個主題「關於兒童上街的遊戲」做書寫。以下是文本初草。



大家都叫我小朋友，  
我住在一個小社區裡，  
只要打開窗看到街上有更多小朋友，  
我會快速的跑下樓梯找他們玩。

在大大小小的巷子中玩迷宮，  
發現各個祕密通道，  
我們在街上畫兩條線比賽誰先跑三趟，  
在水溝旁等小老鼠探頭，  
或是隨便跟蹤一隻螞蟻和牠一起回家，  
蹲在車屁股偷瞄車底的小貓咪，

在街上玩起躲貓貓 鬼抓人，  
玩累了和商店街的老闆要水喝，  
在附近公園的溜滑梯比賽誰先爬上去再溜下來，  
野狗對我們汪汪叫，我在樹後面拿起 bb 槍，  
用 bb 彈射牠，告訴牠誰是老大。

今天在街上遇見小甜甜，  
她穿得就像小甜甜，  
邀請她和我們玩鬼抓人，  
她說不能跑，媽媽說腳會受傷，  
邀請她和我們養的小白一起去公園尋草藥，  
她說不行，狗有細菌而且地上的細菌更多，是狗的一萬倍。  
我說：「那跟蹤螞蟻可以吧！」  
她說：「蹲下來衣服會弄髒，媽媽說不要當髒小孩。」

於是我拉著她去我們的秘密基地，  
秘密基地是這樣走的，  
要先跟一排商店街的老闆打招呼，領到兩杯紅茶，  
然後走進小街的小巷裡，  
穿過小巷走到不知道誰家的門，  
快速的爬五層的樓梯到頂樓，  
然後偷偷穿過老教授種的花花草草，  
踩著水錶，把腳踩在水管固定的螺絲上，  
墊腳再踩上一道小牆，  
踏著水泥牆上凸出的鋼筋，  
往上一口氣爬到水塔的屋頂，

水塔上的八木天線上面綁了一些糖果紙、二十分的考卷，  
塑膠袋戳洞裡面裝著一隻蚱蜢和公園拔的小草，  
我用石頭在地上畫方格，想和她一起玩圈圈叉叉。

她說：「好熱！我全身好髒好臭！」

我說：「這裡好涼！！風好大！」我大喝了一口老闆的紅茶！

因為故事的內容想傳達的太多，加上最後的內容呈現不希望文字干擾，因此最後修改如下：

一個小朋友，喜歡望著窗台，期待出去玩耍，  
每天的此時，是我最快樂的時候，  
跟媽媽和小貓道別，去到附近的公園，  
自然而然的大家都認識了，雖然不知道彼此姓名，  
但能一起遊樂。



帶頭的大呼一聲，說要到別處去玩，  
我也跟了去，但想到那綁馬尾的好朋友住在這附近，  
於是跑到她家樓下大聲喊著她的名字，  
不一會兒她就探出頭來問我要去哪裡？

我笑著不說，和她一起邊走邊玩起來，  
在不知道誰家的門欄上比賽，看誰爬比較高，  
摸摸玩玩洗衣店的樓梯附近跑出的兩隻小貓，  
牠們還跟我撒嬌，  
看著印章店的印章，我跟她都好奇是怎麼刻出來的，

我們一起穿過小巷，  
牆壁上的窗戶好像各種不同的糖果或是圖案，  
我們邊躲邊追著對方，開心都寫在臉上，  
看著賣房子的廣告，我告訴她我以後也要買這麼高的樓，  
她說她要比我更高。

經過麵店看著老闆端著麵線羹，才發現我們都餓了，  
不過沒關係，我們可以一起聞著水果的香味!那樣就飽了!  
一不留神，居然把我的零錢跟鑰匙掉到水溝裡了!

水溝中亮亮的反光，像是無奈的小星星，閃個不停，  
算了!算了!去便利商店買吹泡泡吧!  
就快到我們的秘密基地了!

從小門進去，穿越樓梯，打開頂樓的大門，  
隨便撿了石頭玩起圈圈、叉叉。  
接著踏著水泥牆上凸出的鋼筋，  
往上一口氣爬到水塔的屋頂，  
「看!我們到了!」

一些糖果紙、二十分的考卷，  
塑膠袋戳洞裡面裝著一隻蚱蜢和公園拔的小草，  
不知道牠們還在嗎?  
猛然瞥見一隻松鼠快步跑過電纜線的身影，  
哇!大呼一口空氣，好開心!好快樂!



最後選定上文本做為發展圖像的依據，藉由文字描繪的內容，創作圖像為最後成

品為目標。

### 3-2-2 文字的使用

經過幾番思量，因為筆者習慣在畫面中，將細節慢慢描寫，希望讀者能夠關注圖面上傳遞的訊息，因此並沒有使用文字，而圖與圖之間，也有相關聯結的線索，希望透過不論是讀者或是講述故事的人，將個人的經驗帶入繪本思考脈絡，也許每個人可以運用同樣的文本，說出不同的故事或是回憶，因此只使用圖像去做關聯與連結，並無使用文字去加強傳達釋義，希望去除文字透過直觀公平的方式，使讀者去做想像與闡釋。

## 第三節 使用媒材

### 3-3-1 圖像創作素材選用

我選擇英國描圖紙 90 磅、彩色鉛筆、圖紙、水彩做為創作媒材，並以電腦後製，列印於描圖紙上，最後縫書裝訂。

在我進入這個主題思考，該用什麼方式與素材最能表現我想傳達的回憶情境時，發現描圖紙具有半透明、霧化的表面以及透光的特性。而當將兩張畫好的圖像重疊時，一層層若隱若現的影像效果令人著迷。經過實驗，考量太厚磅數的紙材會讓圖像不容易透光，而太薄的則是少了朦朧的霧化感，因此最後選定了 90 磅的英國描圖紙做為主要的創作素材，但在紙材實驗上，因技術考量無法自身列印，也受限於印刷廠商的配合，因此最後選擇使用描圖紙作為主要使用的紙材，但就實驗上並未使用其它類似的素材表現與實踐相當可惜，為此創作中選紙上的缺失與遺憾。

配合我的主題，開始回想過去我曾經用什麼樣的工具作圖，翻閱了兒時保存的圖

畫練習本，發現過去我大多不用彩色筆作圖，雖然彩色筆色彩飽和鮮豔，但是一旦畫錯就不能擦且無法修改，所以即便色鉛筆的顏色與色質不若其他工具一般鮮豔或是搶眼，但是那確實是讓過去的我安心創作的工具，色鉛筆總是可以讓我思考如何在形狀內用什麼樣的筆觸慢慢填滿，這是很開心的繪畫過程。除此之外，因為色鉛筆有獨特類似鉛筆的筆觸，因此在畫紙上會留下我作畫的痕跡及用筆的方向，當兩張圖重疊時，筆觸會交錯映在同一畫面上，使我想表達的回憶感，更添加濃厚的紋理與層次。

當圖面在圖畫紙上完成後，在局部的在空白或是想表現質感處畫上水彩，接著掃描進入電腦做些微的微調與後製，最後使用描圖紙列印出來，裁切縫書裝訂。以下圖[3-3-1]、圖[3-3-2]為主要的繪圖使用的素材。



圖[3-3-1]水彩、色鉛筆、鉛筆



圖[3-3-2]90 磅英國描圖紙

## 第四節 圖像創作過程示意

### 3-4-1 圖像創作流程

一開始，我在 FABRIANO 的色鉛筆專用圖紙上作圖，打好草稿之後用色鉛筆慢慢著色，接著掃描進入電腦，做後製的修圖。過程看來簡單，但於我而言卻須耐心挑戰，因為虛構一個過去我曾有印象但現實生活中可能慢慢被現代化覆蓋掉的場景，頓時有些困難。因此我在作圖之前，長時間蒐集了許多我可能會需要的影像，尋找適合

的窗戶、門欄、店鋪、商品、街道、巷弄，考量我的畫面是以兩張為一單元重疊做疊圖的構圖，在這上面費心選擇合適的元素。過程中我習慣運用場景喚醒我曾經可能如何在這樣的地方遊戲，因此在構圖完場景後，再加上我對這樣一個地方遊戲方式的看法，接著以疊圖的方式構圖，並在構圖完成後，用色鉛筆一筆一筆上色。因為色鉛筆的顏色並不鮮豔，需要重疊許多次才能達到我想要的飽和度，也因此時常一不小心就把紙畫壞了。

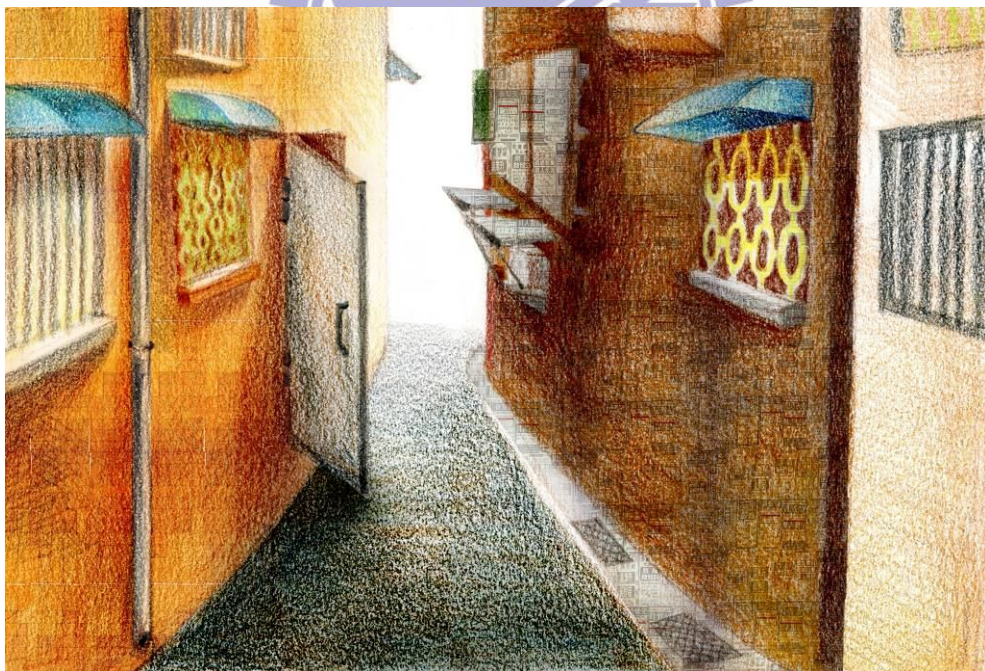
手繪的部分完成之後，掃描進入電腦，再做最後的修改，調整明暗、或是擺放一些我畫的商品、人物、肌理，在考量整個畫面的平衡性後，列印於 90 磅的英國描圖紙上。以下為創作過程如圖[3-4-1]、圖[3-4-2]、圖[3-4-3]、圖[3-4-4]、圖[3-4-5]所示:



圖[3-4-1]攝影蒐集場景與電腦繪圖所需的肌理



圖[3-4-2]打稿並用色鉛筆手繪著色



圖[3-4-3]進入電腦後製加入肌理



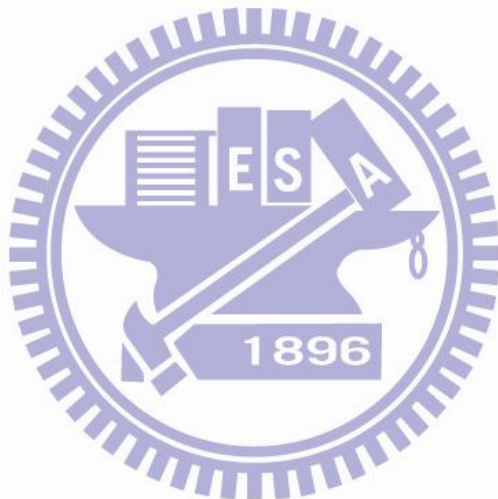
圖[3-4-4]對應構圖畫出上層孩童遊戲的樣貌



圖[3-4-5]列印於描圖紙上並縫製成冊

## 第五節 小結

人與人、人與地方的連結其實很多部分是「無法言喻」的，在長大後，經過類似的地方，或是閱讀到一絲相同的景像，片段的記憶、或是某些停格的畫面就會被召喚而出。我相信這些時空同時存在，像是電影小說「時空旅人之妻」(2003)中描述：「人生如一條單向的直線，過去就不可能回來，但男主角的人生卻像是不同的線性，會無預期的在不同的時空中穿越到他人生的某一段時光<sup>31</sup>。」也許以過去形態生活的我仍然存在，所以回憶總有一晃眼才剛發生的感覺，也因為瞬時穿越時空活在過去的時間極為短暫，這些當時生活細微的觀察於我才如此珍貴，而紀錄下來的意義如此非凡。



---

<sup>31</sup> 時空旅人之妻為 Audrey Niffenegger 於 2003 年所創作的愛情小說。在 2009 年改編成電影。

## 第四章 作品與展場設計

### 第一節 作品

#### 4-1-1 作品呈現與說明

作品呈現以兩頁為一單位圖示，左為疊圖的上圖，右為疊圖下圖，以下為圖示以及為每單位圖示所做簡易的內容說明，作品說明為自身的回憶經驗與想法，而這些經由時間淬煉得很純粹的感想，主以圖畫的方式表現傳達，輔以說明文字，為作者本身的生活經驗與心得，但希望觀者能有自己的解讀，因此未將說明編輯放入創作繪本中展示，期待觀者透過閱讀，召喚屬於自我的記憶與地方的情感。



圖[4-1-1]準備出門《走走，停停》 頁 01 彭馨瑩 20×13 cm ×2 2011

作品內容：在過去的舊家中，我時常在窗邊看著，誰要回來了，誰在樓下走動，聽聽街道的聲音，看到公園好像有人，就準備跟出去。詳見圖[4-1-1]。

作者心境：過去父母是上班族，我時常站在窗口往下看等他們回來。

選擇視角：以第三人的觀點從較高的視角往外看，筆者認為，俯視給人一種一覽無遺的感覺，因為所在的位置高，便於觀察，希望藉此描繪孩童期待的心情。

色彩配置：以暖色調為主，並藉由彩色的方框形狀製造透視感，象徵對於外界的好奇

心。



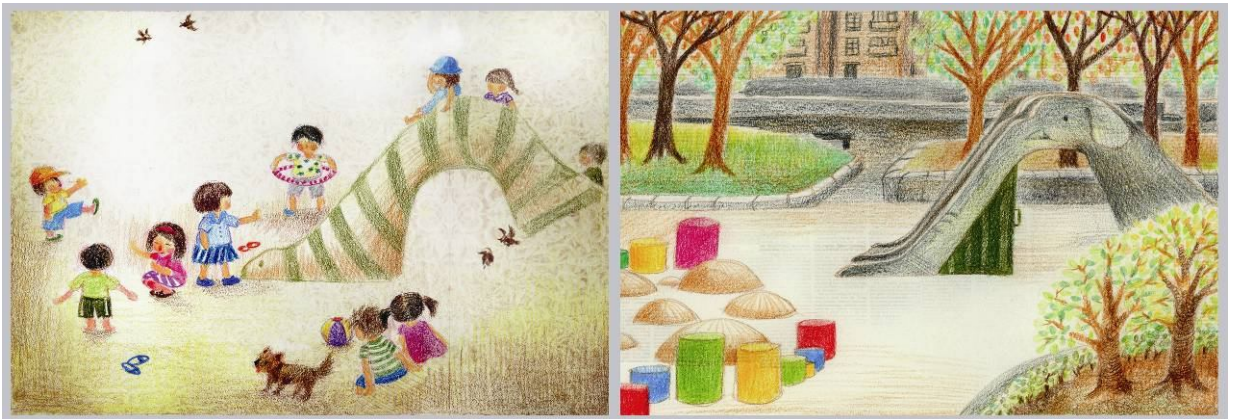
圖[4-1-2]爬樓梯《走走，停停》 頁 02 彭馨瑩 20×13 cm ×2 2011

作品內容：現代的建築形式配合都市人口稠密，大部分改為高樓層建築，電梯代替樓梯成為通行的工具，過去我時常在樓梯間走動時，遇見那些停留聊天的人們，樓梯間是很棒的聚會場所。詳見圖[4-1-2]。

作者心境：這種建築物裡，家家戶戶都認識。

選擇視角：以第三人的視角，由高處觀看孩童揮手離開，若是從孩童的角度觀看，是一種筆者於童年時，時常凝望父母親的角度。

色彩配置：暖色調與光線融合，將色彩的飽和度壓低，製造回憶感。



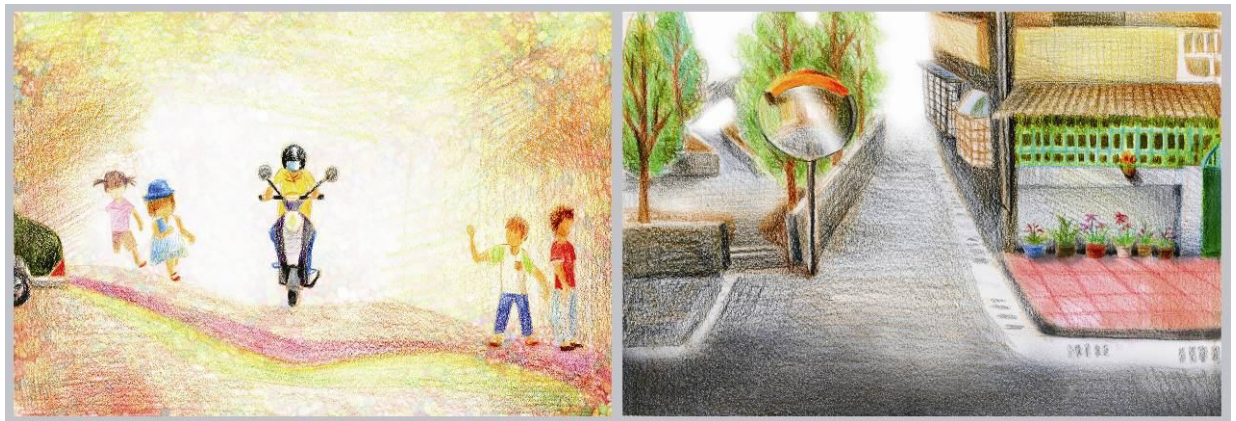
圖[4-1-3]公園《走走，停停》 頁 03 彭馨瑩 20×13 cm ×2 2011

作品內容：如果要說怎麼認識同伴，公園的確是最快的方法，我可能不知道他們的名字，但是我可以記住哪些特徵，像是鼻涕王、飛毛腿、愛哭鬼 1 號、愛告狀…等，在這裡我曾經認識了許多不知名的好友。詳圖[4-1-3]。

作者心境：公園，曾經是個像是同樂會的地方。

選擇視角：以與溜滑梯平視的角度觀看孩童遊戲的過程，筆者期待呈現一種靜態的觀察角度。

色彩配置：以中性偏暖色的色調為基底，但刻意在場景與孩童衣著上使用飽和度較高的色彩，藉此呈現回憶中的繽紛。



圖[4-1-4]探索的入口《走走，停停》 頁 04 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：非常多次的探索，是在和這些朋友分開之後，因為不知道他們去了哪裡，於是開始尋找屬於自己的小天空。因為觀察四周的動態，所以可能機車來往也懂得避開，小路是充滿危險，但是刺激有趣的遊戲場所。詳見圖[4-1-4]。

作者心境：第一次自己出門玩時充滿害怕，連馬路都不知道怎麼過，可是跟著別人走，慢慢的就都學會了。

選擇視角：以廣角的角度平視，使畫面看起來是從遠方觀看，如同一個經過路口的人會剛好遇見的景像。

色彩配置：將暖色的調為主的人物搭配場景偏冷色的色調，藉此象徵孩童遊戲的熱情，與環境中充滿危機的狀態產生對比。



圖[4-1-5]呼喚《走走，停停》 頁 05 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：過去我只知道哪些同學大概住在哪裡，但不知道她家確切是哪棟，沒有手機的年代，總是仰著大嗓門呼喊：「○○○在嗎？」現在已經不敢了，因為實在太奇怪、太害羞了。詳見圖[4-1-5]。

作者心境：也只有那時候，敢這樣恣意的大叫了。

選擇視角：廣角的角度平視，筆者希望呈現一種與畫中人物的距離感。

色彩配置：紅色藍色的門對筆者而言，象徵著熱情與理性，孩童時代，我們是熱情的，而年紀增長，我們學會理性與一些冷淡。



圖[4-1-6]爬欄杆《走走，停停》 頁 06 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：家附近一棟比較新的房子有蓋中庭，外面的欄杆又漂亮又華麗，朋友們喜

歡互相打賭，看誰比較快摸到鐵欄的頂端。詳見圖[4-1-6]。

作者心境：門的那頭在做什麼？雖然爬上去也可能看不到，但是坦率的好奇心告訴我，那份心情是值得紀念的。

選擇視角：以平視的角度呈現遠方觀看孩童遊戲的過程，運用一點透視的方式使樹木後方成為圖像的消失點。

色彩配置：暖色調的門與牆壁以及後方隱約透出的建築與樹木，使門欄的深色對比後方景像透出的白。



圖[4-1-7]動物《走走，停停》 頁 07 彭馨瑩 20×13 cm x2 2011

作品內容：街上有許多不同的動物，不論是摸不太到的麻雀、或是流浪的貓、狗、老鼠、昆蟲，只要低頭往陰暗的地方找找，不難發現牠們的蹤影，這些看似沒有家的孩子，漫步的模樣十分怡然自得。詳見圖[4-1-7]。

作者心境：陰暗的角落裡有著美麗的驚喜。

選擇視角：選擇以第三人平視偏上方的角度，引導視覺往下方看。

色彩配置：以彩色繽紛的色彩為畫面上方主要的色調，如筆者所成長的環境，色彩繽紛雜亂卻有秩序，下方則以深灰色、灰咖色做為襯托前景的主要色調。



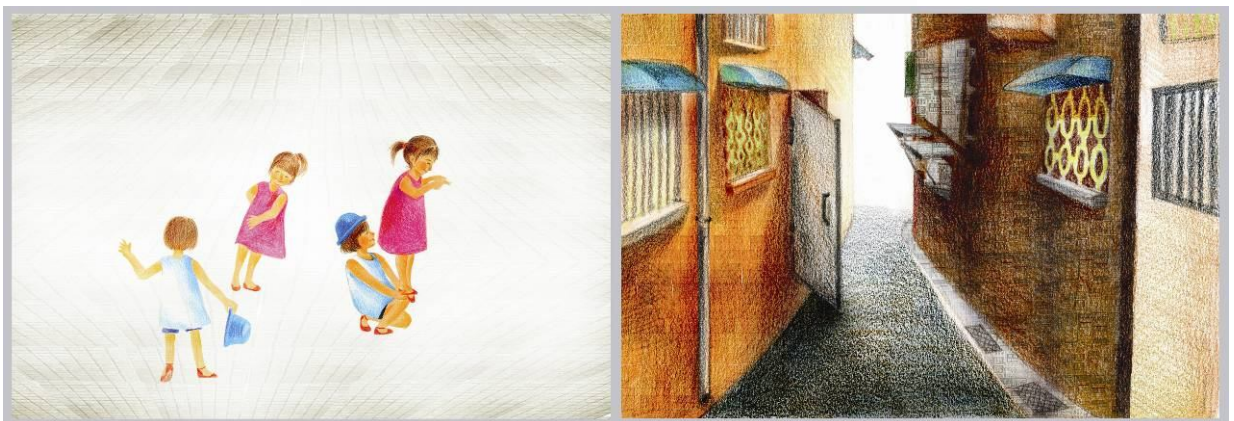
圖[4-1-8]印章《走走，停停》 頁 08 彭馨瑩 20×13 cm ×2 2011

作品內容：看過爸爸用印泥蓋過印章，紅色藍色浮現在紙上，刻在實體上凹凸有致的紋路，總讓我一次又一次想用手指感受那些起伏，老印章師傅有一雙巧手，人客們都稱讚。詳見圖[4-1-8]。

作者心境：轉印的過程很有趣，長大後也想延續這種魔力。

選擇視角：前景已近距離平視兒童的頭頂，拉近畫面的細節，後景則以一點透視的角度，引導觀者想繼續觀看路的後方有甚麼。

色彩配置：前景為暖色、咖啡色調為主，呈現溫馨可愛的感覺，後景則是運用飽和度高但是卻不是第一次色的色彩表現時代的復古感。



圖[4-1-9]好奇《走走，停停》 頁 09 彭馨瑩 20×13 cm ×2 2011

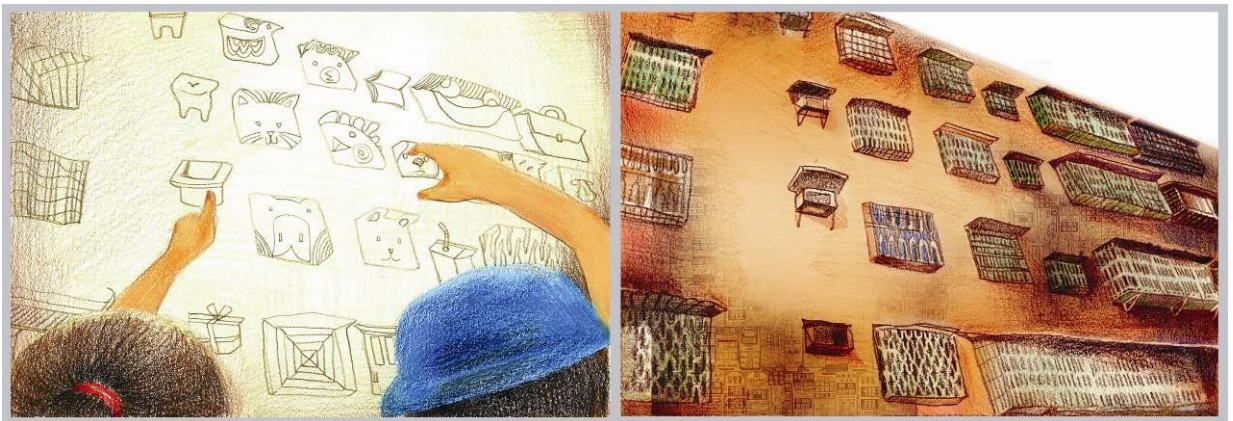
作品內容：街道上的門、窗、水溝，總能在不自覺中發現一些驚喜，知道偷看別人家

在做什麼一定會被罵!可是很有趣呀!詳見圖[4-1-9]。

作者心境：互助合作、一起遊戲，我學著與人相處。

選擇視角：運用一點透視，使觀者感受街道的寬度，並對消失點後的景像感到好奇。

色彩配置：前景使用較淺與較深的人物，象徵孩童在這個場景活動的時間性，背景以單純的暖色調構成，並將窗簾運用藍色強調孩童好奇的物件。



圖[4-1-10]你看那像什麼?《走走，停停》 頁10 彭馨瑩 20×13 cm x2 2011

作品內容：這是個遊戲，看誰先找到最多不同的動物，看什麼就像什麼，充滿無限想像的童年，沒有固定的形狀，第一次發現這個世界，到處都是有趣的地方。  
詳見圖[4-1-10]。

作者心境：想像力從這裡慢慢發生，因為長大後很多事情變得理所當然而且無聊。

選擇視角：以仰視的角度往上看引導觀者將視覺焦點放在後方的鐵窗上。

色彩配置：前景除了人物本身的色彩外，考量後方場景的色調，將前景大面積留白使後方焦點不被搶走。



圖[4-1-11]倒著笑《走走，停停》 頁 11 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：這過去，我喜歡倒著看，她長的不太像她，我不太像我，可是回應的感覺很好。詳見圖[4-1-11]。

作者心境：看見別人下巴的肉往臉上擠的樣子，總是讓我想大笑。

選擇視角：前景以第三人的低視角做透視的構圖，使畫面焦點集中於面對觀者的孩童身上，在背景則以一點透視為主要觀看的角度，使觀者從相對於圖[4-1-9]的另一個角度做為觀看的視點。

色彩配置：前景以單純的暖色為主要的構成，強調畫面中帶著藍色帽子的孩童，在背景則以台灣建築物的色彩做為配色考量，使場景具有熟悉感。



圖[4-1-12]買房子《走走，停停》 頁 12 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：因為算命師說爸爸中年會買透天厝，我家開始看起房子來，比較高嗎?比較

大嗎?比較明亮嗎?房子總是充滿著夢想的商品，因為夢想很難買到。詳見圖[4-1-12]。

作者心境：至今爸爸仍沒買房，但是我們一起做了很棒的夢。

選擇視角：前景人物以平視拉近距離的角度，特寫孩童手部動作細節，背景則延續圖[4-1-11]做為一點透視，但構圖將角度偏向左方，使視覺動線往左。

色彩配置：鮮豔紅色、綠色由灰咖色、深藍色襯托，使背景的建物被強調出來，並於前景做大量的留白，使觀者留心於畫面中孩童的動作。



圖[4-1-13]不好吃，不用錢 《走走，停停》 頁 13 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：有段時光，家附近的店家們都會打上這個標語「不好吃，不用錢。」，吸引了很多人消費報到，而我不知道，是否真的有人吃了「不用錢」的。詳見圖[4-1-13]。

作者心境：玩到一半肚子餓，這是常常有的事。

選擇視角：以第三人的角度平視觀看畫面中人物的心境變化，希望能客觀的呈現孩童於場景的心情。

色彩配置：前景為簡單人物的配色描寫並以留白，使畫面焦點著重在各個人物身上，背景則以繽紛的色調，如黃色、紅色、藍色的搭配描繪攤商與環境的氛圍。



圖[4-1-14]香甜《走走，停停》 頁 14 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：小攤的老闆，會把水果切成一塊一塊，放在那裡大聲吆呼說：「來來來!免費試吃!西瓜很甜喔!!」，這種撿到的便宜，總是特別香甜。詳見圖[4-1-14]。

作者心境：免費試吃真的很爽快，買西瓜送橘子、買柳丁送番茄，老闆不怕虧錢，但是怕沒聊到天。

選擇視角：前景以第三人平視的角度近距離觀察孩童的表情，後景則以偏左方的平視角度，暗示孩童從右方漸漸走向左方。

色彩配置：前景以暖色調突顯孩童喜悅的心情，後景使用各種不同的色彩，闡釋小攤商中豐富的水果，並運用燈光做為小攤商室內空間陰暗的象徵。



圖[4-1-15]水溝底《走走，停停》 頁 15 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：手一滑鑰匙掉在水溝裡，看著看著好像它們在那裡閃亮很美，雖然暫時回

不了家，不過我可以在門口迎接爸媽。詳見圖[4-1-15]。

作者心境：過去我常丟三落四，也習慣從水溝蓋上看著自己掉在水裡的零錢。

選擇視角：前景以第一人稱的角度從上而下觀看，引導觀者看向水溝中的錢幣，後景則是以平視的角度，從遠方觀察，暗示孩童於此地弄丟了錢幣。

色彩配置：前景純粹以黑白灰為主要構成色調，象徵孩童因其疏失沮喪的心情，後景則以暖色調搭配灰色調暗示。



圖[4-1-16]柑仔店《走走，停停》 頁 16 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：一隻大豬公一塊、一顆糖一塊、吹泡泡十塊、果汁十塊，老闆可以賒帳，因為他知道我明天還會來、每天都會來，讓我想起國小時一天的零用錢為一塊錢，媽媽說服我存三十天就有 30 塊，那種期待存錢的心境。詳見圖[4-1-16]。

作者心境：柑仔店在過去十分常見且富有人情味，服務不好、環境雜亂，可是莫名的讓客人有親切感。

選擇視角：前景以第三人與繪本主角同高的角度平視並且拉近距離，引導觀者觀察人物的動態與表情，後景則以平視的角度拉遠距離，使整間店的樣貌與販賣的商品可以清楚被閱讀。

色彩配置：前景以藍白色調為主，輕柔的想傳達如夢境般的回憶，後景則是以綠色與咖啡色統整畫面的調性，描繪復古與舊時代的店鋪。



圖[4-1-17]跟蹤《走走，停停》 頁 17 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：每一隻跟蹤我的狗，我都幫牠取名，好想帶牠回家，回我的家。詳見圖[4-1-17]。

作者心境：童年時富有同情心與純真的愛心，但是少了很多的責任。

選擇視角：前景以平視的角度從遠方觀看孩童與流浪狗互動之樣貌，後景則以平視的方式描繪孩童們的秘密基地的入口，順著行走的方向引導觀者進入她們的秘密基地。

色彩配置：前景的孩童以深咖啡色的漸層往中間漸淡，使觀者注意到孩童的反應，背景則以咖啡紅色與冷色調結合，強調過去建築的復古配色。



圖[4-1-18]穿越《走走，停停》 頁 18 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：秘密的別人的房子，印滿搬家公司印章的牆壁，終於打開的小門，通往我

們秘密且特別的天地。詳見圖[4-1-18]。

作者心境：追逐穿越在過去的遊戲中是很常見的動作，休息停下來，然後再追。

選擇視角：前景以俯視的角度，觀察粉紅色衣服的小女孩，使觀者意識到可能是藍色帽子的女孩往下看的視角，後景則是粉紅色衣服的小女孩用仰角的角度觀看藍色帽子的女孩打開門的樣貌，想透過角度的變換傳達她們互動的節奏。

色彩配置：皆以灰色與咖啡色調為主體做描寫，主要希望將焦點集中在兩個女孩與那扇「秘密基地」之門上。



圖[4-1-19]討價還價《走走，停停》頁19 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：最普通的小花園，與我的朋友，用石頭玩圈圈叉叉，為了輸贏討價還價。

大部份的討價還價都不了了之，吵架也會當天和好。詳見圖[4-1-19]。

作者心境：都市化的環境下，遊戲仍會找到出路，過去的筆者是往樓頂發展。

選擇視角：前景以第三人的角度由中上方觀看兩位主角遊戲的過程，像是大人觀看小孩的角度，後景則以半仰視的方式往上看，引導觀者發現陽台上方的水塔。

色彩配置：由暗轉明的過程，當小女孩們打開門後，看見的景像是非常耀眼明亮的，因此配色也以清淡並且彩度高的明亮色調為主。



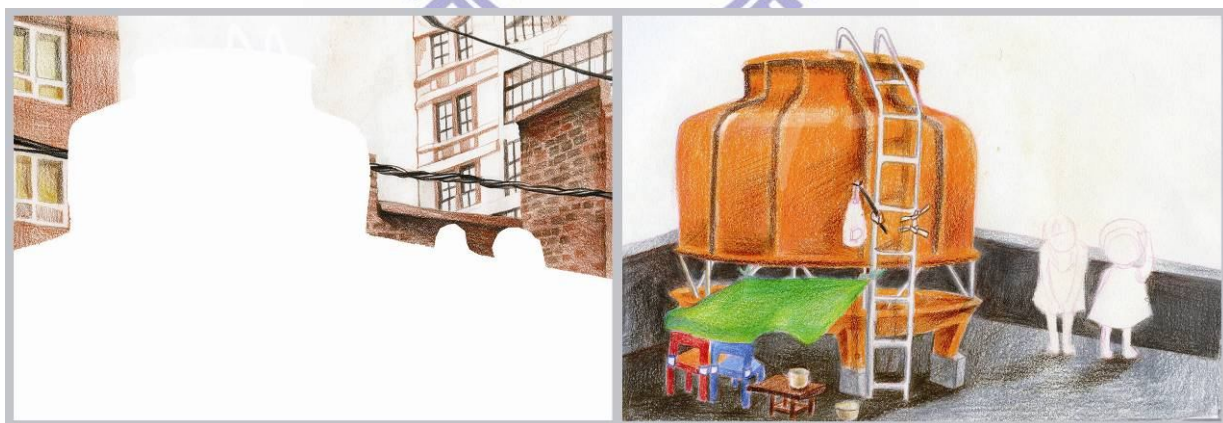
圖[4-1-20]上來吧!《走走，停停》 頁 20 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：讓媽媽生氣的事之一，就是偷偷爬上水塔。詳見圖[4-1-20]。

作者心境：媽媽曾經到了頂樓聽見我們的歡笑聲卻找不到人影，於是她爬上水塔發現了我們，回音的怒叫聲至今仍清晰在耳。

選擇視角：前景以微仰角的方式觀看孩童遊戲的過程，使視覺往上方延伸，後景則以大人的角度觀看場景，筆者希望藉由反差，提醒自己在長大後視角的改變。

色彩配置：此單元作品配色以明度高的亮色系做配色，想藉此表達頂樓陽光的溫暖。



圖[4-1-21]秘密《走走，停停》 頁 21 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

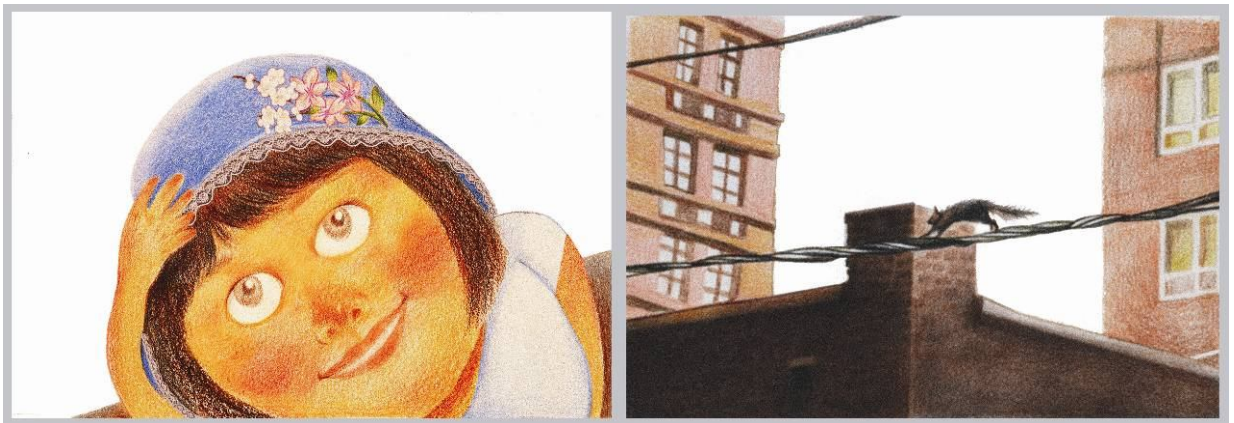
作品內容：一起共同打造的小空間，有我們偷藏的考卷，從家裡搬來的椅子，媽媽的桌布，她弟弟的小碗，來看看塑膠袋子裡的蟋蟀還在不在?詳見圖[4-1-21]。

作者心境：童年時光的秘密基地，即是拿著椅墊堆疊出來的小房子，小的空間對我而

言，有很大的安心感，不定時的改裝我的秘密基地，在童年時是很幸福的事。

選擇視角：皆以偏高的平視角度拉開距離觀看秘密基地與背後的大樓，藉此表達與過去漸漸分離的心境。

色彩配置：皆以咖啡、橘紅色系傳達物品或是時間久遠的模樣，只在秘密基地的物件上使用較強烈的色彩配色，強調「hiding place」的存在感。



圖[4-1-22]咻咻《走走，停停》 頁 22 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：不知道是風的聲音，還是鳥的聲音，或許，有可能是一隻松鼠。詳見圖[4-1-22]。

作者心境：童年時代的筆者對於松鼠這種有著大尾巴的老鼠漫步的樣子總覺得非常神奇又異常可愛，只要看到都有莫名的興奮。

選擇視角：前景的女孩以俯視的視角描繪，而後景的松鼠則是以仰視的視角呈現，希望觀者察覺兩者互動的關係。

色彩配置：前景的女孩因為面向陽光，色彩使用橘紅色，象徵女孩在遊戲的過程中染紅的雙頰，而後景則是以些微背光的咖啡色調描繪，引導觀者發現遊戲過程中時間的流動。



圖[4-1-23]唉呦!別走! 《走走，停停》 頁 23 彭馨瑩 20x13 cm x2 2011

作品內容：你剛剛有看見嗎?我看到了!牠好快!跟龍貓公車一樣。詳見圖[4-1-23]。

作者心境：睜眼、閉眼之間，松鼠往前走了一步，就如同時間之於筆者，走走又停停。

選擇視角：皆以由下而上兩位小女孩觀看的視角描繪他們所見的景像。

色彩配置：色調以咖啡與橘紅為漸層色調，藉此描繪回憶褪色與漸行漸遠的樣貌。

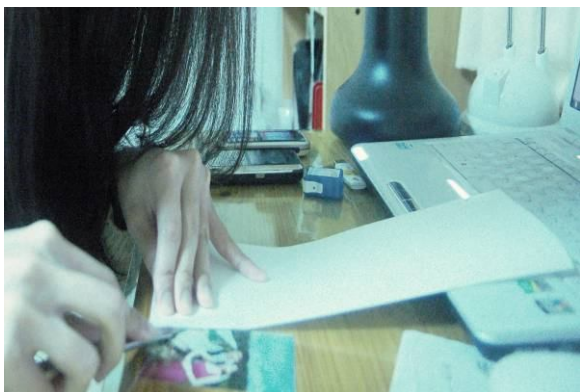
## 第二節 手做書

### 4-2-1 書籍製作

作書和縫書像是一種蒐集的行為與形式，與作品的精神相呼應，在走走停停之間，捕捉片刻的風景，透過細小的觀察，累積不同層面的感動，也因此我選擇縫書作為整本書呈現的方式，人工的縫製多了分溫暖的味道，一針一線將一頁一頁串起，這種規律的慢動作，像是從蒐集到累積，堆疊童真的浪漫旅程，縫線像是回憶的痕跡，白灰色的繡線在書殼與內頁之間展露，穿梭在不同的回憶之間，像旁觀的第三者，靜靜地編織這段閃爍的時光。

首先準備材料:描圖紙、厚紙板、尺、美工刀、切割墊、錐子、針線，當工具備妥後，即可開始作書。以下實驗以摺法 1、摺法 2、摺法 3 為內頁呈現並縫製書籍，而

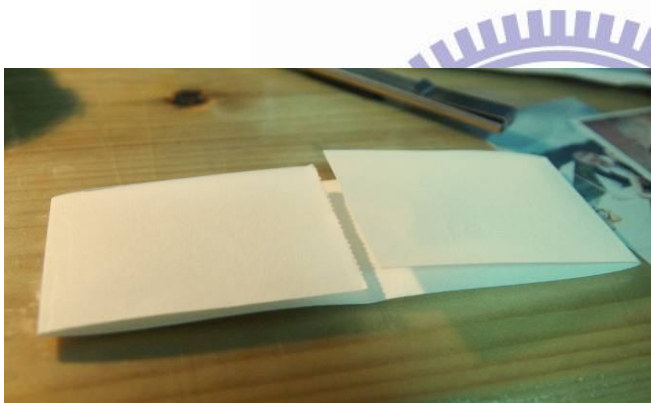
縫書過程發展如圖[4-2-1] 圖[4-2-2]、圖[4-2-3]、圖[4-2-4]、圖[4-2-5]、圖[4-2-6] 圖[4-2-7] 圖[4-2-8]、圖[4-2-9] 圖[4-2-10] 圖[4-2-11] 圖[4-2-12] 圖[4-2-13]所示。



圖[4-2-1]剪裁紙張到合適大小



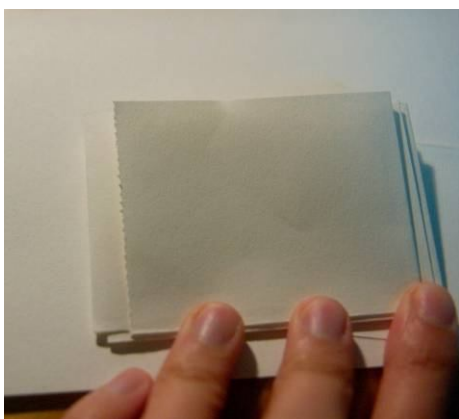
圖[4-2-2]將一長條紙摺成四等分



圖[4-2-3]摺法 1 往內摺



圖[4-2-4]摺法 1 成冊



圖[4-2-5]摺法 2 往同邊摺不摺滿



圖[4-2-6]摺法 2 成冊翻頁方式



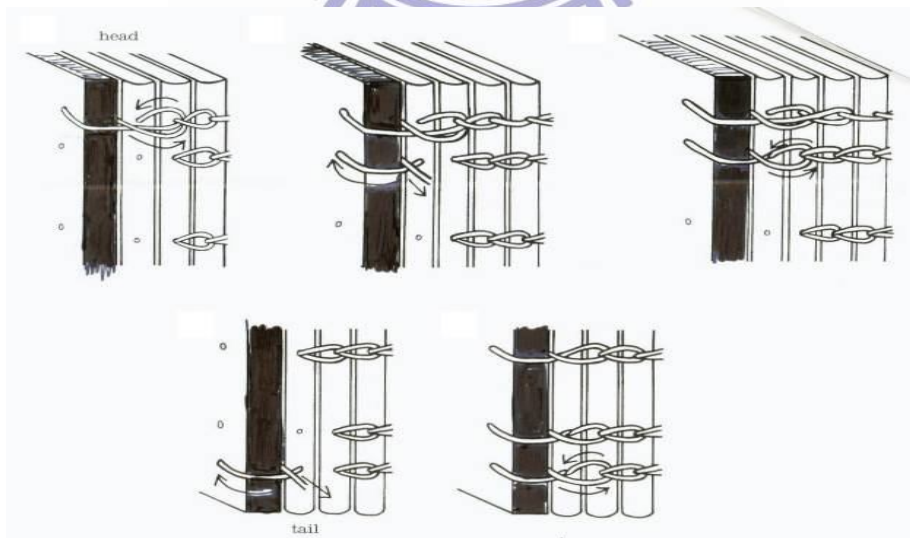
圖[4-2-7]摺法 3 一般對摺



圖[4-2-8]摺法 3 成台與紙板

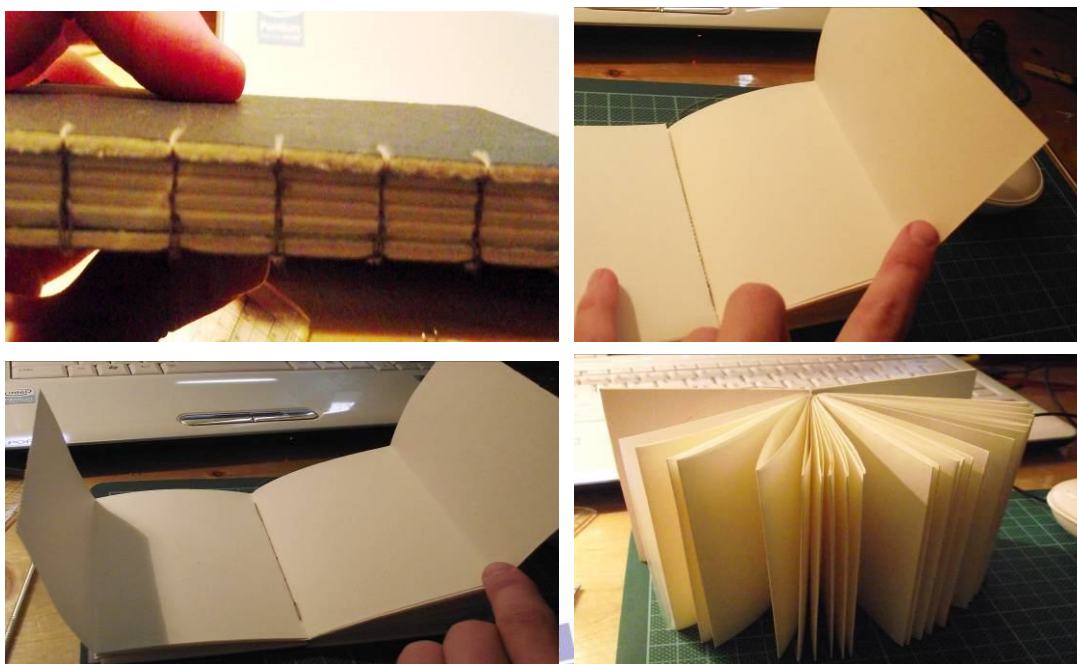


圖[4-2-9]將紙與紙板打洞



圖[4-2-10]使用 Coptic Binding<sup>32</sup> 的縫法

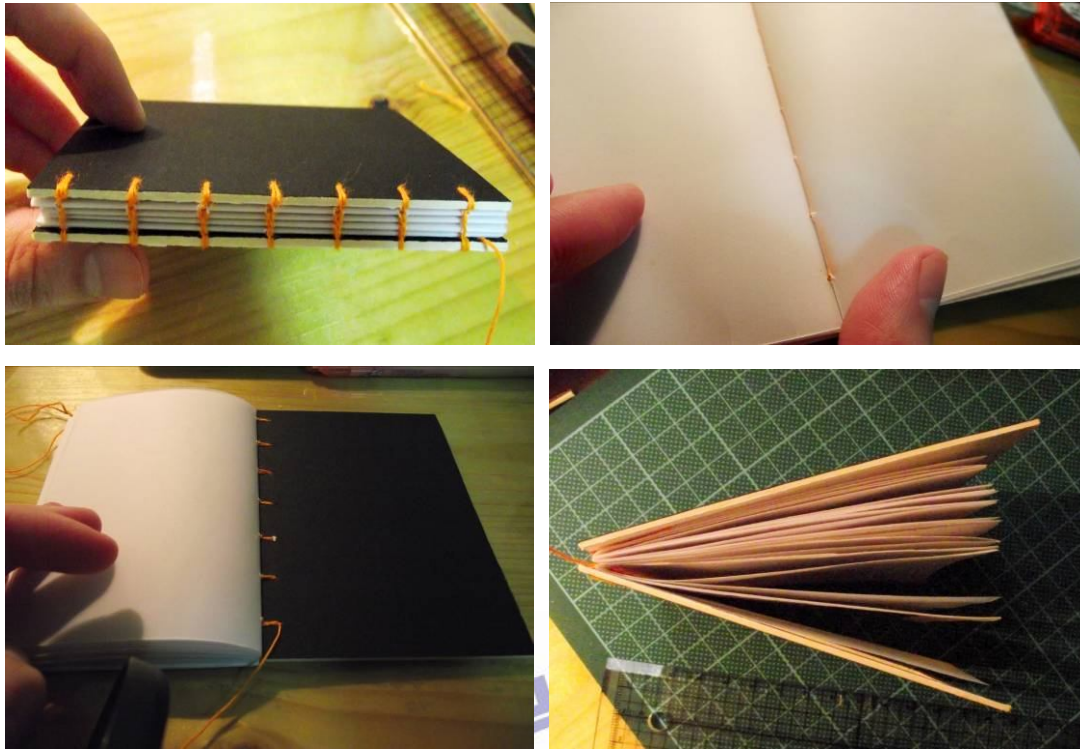
<sup>32</sup> 圖片來源:<http://www.doe.in.gov/olt/grantprojects/books/images/Coptic16.jpg>



圖[4-2-11]摺法 1 縫製成冊



圖[4-2-12]摺法 2 縫製成冊



圖[4-2-13]摺法 3 縫製成冊

將厚紙板裁切至選定的大小後，將所印好的封面背後噴上黏膠，黏著於厚紙板上，用壓線筆施壓於封面與紙板的邊角，使其平整，並且用美工刀割出  $4.5 \times 4.5$  cm 的正方形，並用雕刻銼刀修角完成封面硬殼的製作。書籍封殼製作的過程詳如下圖[4-2-14]、圖[4-2-15]、圖[4-2-16]所示:



圖[4-2-14] 在封面背後噴膠



圖[4-2-15]壓平書邊



圖[4-2-16]割出方型

### 第三節 實際作品縫製書籍呈現

#### 4-3-1 系列 1 搖擺的回憶

運用摺法 2 作為翻頁方式製書，這種翻書的方式可以完整的呈現每單位的手繪影像，並且可掀開來閱讀上層與下層的細節，當兩頁合在一起時具有重疊的影像效果，此系列為彩色印刷，運用色鉛筆輕柔的色彩表現過去回憶的繽紛，但同時重疊效果又將色彩變得模糊，如同稍縱即逝的回憶。

考量印刷廠商說明此種印法不開版只能用手送紙印刷，印表機最大只能印 42x29.7 cm 大小，因此雖使用摺法 2 的呈現方式，但將原來一條紙張四摺改為對摺，且前端加上紙片方便縫製，並且自製硬書殼。以下書籍封殼製作完成實品拍攝詳圖[4-3-1]、圖[4-3-2]、圖[4-3-3]所示。



圖[4-3-1]系列 1 書籍封面



圖[4-3-2]系列 1 書籍



圖[4-3-3]系列1 書籍書背呈現

最後即為系列1 實品拍攝與呈現其單元作品與翻頁狀況，詳如圖[4-3-4]、圖[4-3-5]、圖[4-3-6]、圖[4-3-7]、圖[4-3-8]、圖[4-3-9]、圖[4-3-10]、圖[4-3-11]、圖[4-3-12]、圖[4-3-13]、圖[4-3-14]、圖[4-3-15]、圖[4-3-16]、圖[4-3-17]、圖[4-3-18]、圖[4-3-19]、圖[4-3-20]、圖[4-3-21]、圖[4-3-22]、圖[4-3-23]、圖[4-3-24]、圖[4-3-25]、圖[4-3-26]所示。



圖[4-3-4]系列1 頁01 重疊與掀開



圖[4-3-5]系列1 頁 02 重疊與掀開



圖[4-3-6]系列1 頁 03 重疊與掀開



圖[4-3-7]系列1 頁 04 重疊與掀開



圖[4-3-8]系列 1 頁 05 重疊與掀開



圖[4-3-9]系列 1 頁 06 重疊與掀開



圖[4-3-10]系列 1 頁 07 重疊與掀開



圖[4-3-11]系列 1 頁 08 重疊與掀開



圖[4-3-12]系列 1 頁 09 重疊與掀開



圖[4-3-13]系列 1 頁 10 重疊與掀開



圖[4-3-14]系列1 頁11 重疊與掀開



圖[4-3-15]系列1 頁12 重疊與掀開



圖[4-3-16]系列1 頁13 重疊與掀開



圖[4-3-17]系列1 頁14 重疊與掀開



圖[4-3-18]系列1 頁15 重疊與掀開



圖[4-3-19]系列1 頁16 重疊與掀開



圖[4-3-20]系列1 頁17 重疊與掀開



圖[4-3-21]系列1 頁18 重疊與掀開



圖[4-3-22]系列1 頁19 重疊與掀開



圖[4-3-23]系列1 頁20 重疊與掀開



圖[4-3-24]系列1 頁21 重疊與掀開



圖[4-3-25]系列1 頁22 重疊與掀開



圖[4-3-26]系列1 頁23 重疊與掀開

再與指導教授討論後，老師建議我運用書本摺法不同的特點，試著將已發展好的圖像去作不同色調的改變，當顏色改變圖像的風味時，傳達出不同的意象，於是發展製作了以下兩個系列，系列2 褪色與系列3 散落。

#### 4-3-2 系列2 褪色

將摺法1 帶入手縫書，這系列的縫書法無法如系列1 能夠翻開仔細閱讀每張圖像，而是只能透過光，模糊的讀取底層圖片的資訊，如同回憶褪了顏色，想思考過去發生的事物都變得困難，且似乎，也想不起每樣物件特別的顏色。

因此將系列2 的作品色彩改成雙單色，只有灰褐色的色階，除去彩色，作為呈現的主要色調。以下圖[4-3-27]、圖[4-3-28]、圖[4-3-29]、圖[4-3-30]、圖[4-3-31]、圖[4-3-32] 為系列2 書籍實品部分拍攝呈現。



圖[4-3-27]系列 2 褪色 手縫書上視圖與側視圖



圖[4-3-28]系列 2 褪色之一



圖[4-3-29]系列 2 褪色之二



圖[4-3-30]系列 2 褪色之三



圖[4-3-31]系列 2 褪色之四

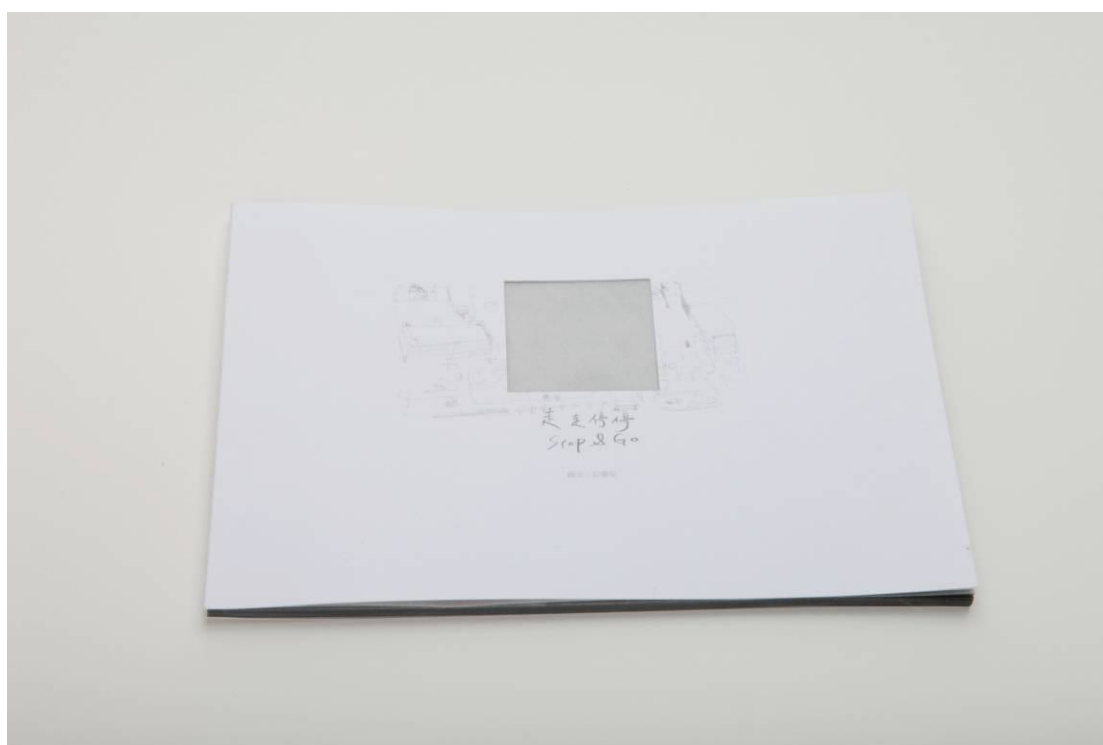


圖[4-3-32]系列 2 褪色之五

### 4-3-3 系列 3 散落

系列 3 最後以膠裝製作取代摺法 3，思考回憶最後，總是許多零亂的片段，散落腦海中，這個系列並無以兩張圖像為一單位的方式呈現，而是直接以一頁一頁排列膠

裝，粗糙簡單的把漂浮在腦海的回憶黏合在一起。無單位的特性，結合描圖紙穿透的特質，如果不仔細看，會容易將其順序搞混，並在翻頁中，上層的圖示，可能透過翻頁重疊在不同的圖面上，彷彿記不得曾經在哪裡遊戲，而是在每個地方都有腳步與回憶。色彩的表現以單色黑白為主，傳遞回憶最後的影子，像是模糊散亂的印象，就這樣沉澱於腦海中。以下圖[4-3-33]、圖[4-3-34]、圖[4-3-35]、圖[4-3-36]、圖[4-3-37]、圖[4-3-38]為系列 3 散落之部分作品實際拍攝。



圖[4-3-33]系列 3 散落書籍封面



圖[4-3-34]系列3 散落內頁之一



圖[4-3-35]系列3 散落內頁之二



圖[4-3-36]系列3 散落內頁之三



圖[4-3-37]系列3 散落內頁之四



圖[4-3-38]系列 3 散落內頁之五

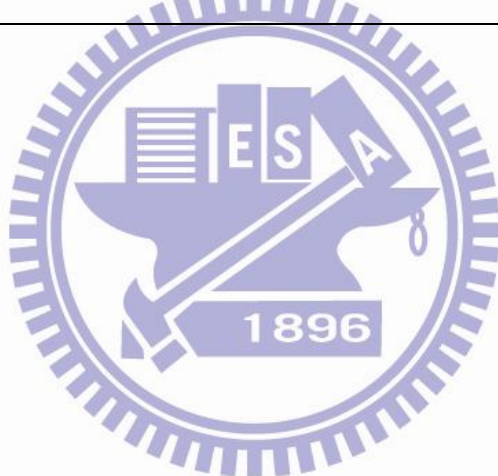
#### 4-3-4 手工書籍呈現與檢討

製作完所有系列作品後，對自身創作作品書籍的呈現思考後整理出最後書籍的呈現與檢討，詳參下表 6。

表 6、系列作品呈現與檢討

項目	系列 1	系列 2	系列 3
閱讀性	<ul style="list-style-type: none"> <li>以兩頁為一單位閱讀，方便翻閱。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>以兩頁為一單位閱讀，但因裝訂方式無法翻開，閱讀性低。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>如一般書籍閱讀方式，閱讀性佳。</li> </ul>
趣味度	<ul style="list-style-type: none"> <li>以單位做閱讀，圖像的重疊為經過計算所呈現，因此趣味度不高。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>以單位做閱讀，但是無法清楚翻閱所有內容，趣味度不高。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>因描圖紙透光的半透明特性因此翻閱時，打破兩頁為一單位的閱讀方式，使孩童在不同的場景遊戲，因此內容較為有趣。</li> </ul>

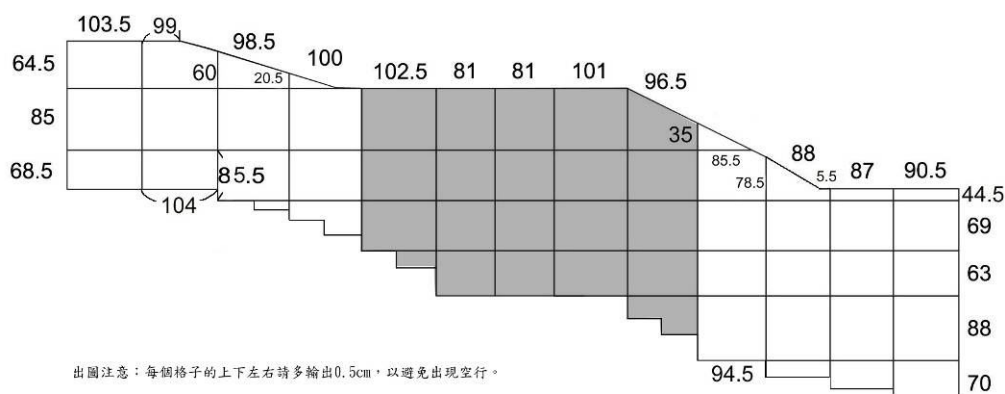
<p><b>裝訂方式</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 因自身對書籍裝訂仍有待加強，雖然作品仍以自身所欲傳達的書背外露的方式呈現，但書體較為脆弱不堅固。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 因將兩個頁面往內縫，除無法清楚翻閱外，書本放置桌面時無法完全攤平，裝訂與縫書法仍有待加強。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 一般膠裝法使書體較薄、容易翻閱，沒有漂亮的書背，但是相較系列 1 與系列 2，系列 3 的裝訂法較為堅固。</li> </ul>
<p><b>反思心得</b></p>	<p>經過這次做書的經驗，明顯發現自己對於縫書技巧的掌控仍有很大不足的地方需要學習，如同指導老師所說：「書要不怕人翻。」，因此在製作書籍的技術上，是需要進步加強的。而系列 3 的呈現效果反倒兼顧趣味與回憶感，此效果是自身意料之外的，並因其閱讀特性，使觀者能在翻閱中用不同的角度觀看孩童於各處遊玩的過程，似乎在不同的地方也做過類似事情的趣味，意外的在設計好的場景之外，加深傳達圖像的意涵。</p>		



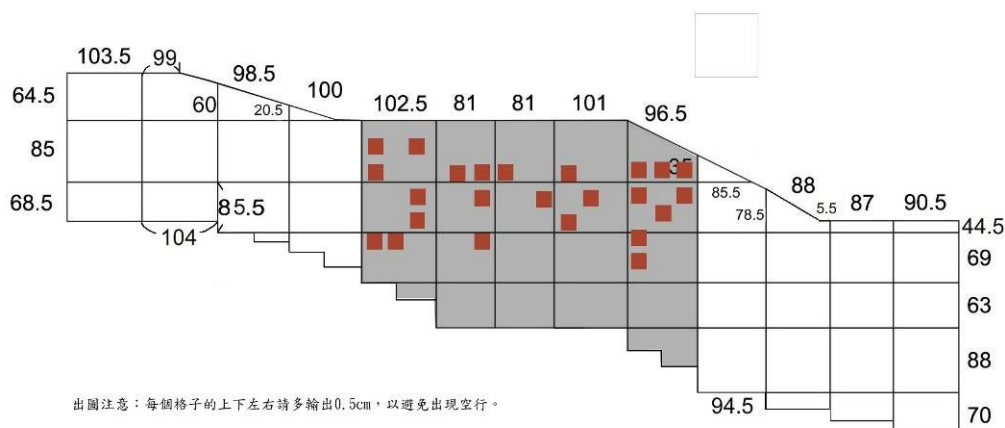
## 第四節 作品展場與規畫

### 4-4-1 構思階段

選定素材後，就開始搜尋適合的展示方式。因為描圖紙透光且具有半透明霧化的特性，在我將所繪製的圖轉印於描圖紙上後，必須有燈光映照在圖上才能夠輕鬆地閱讀我所繪製的意象，於是開始尋找燈箱、燈具，原意想以兩張為一單位，訂作燈箱展示每幅作品，但預算過度超支而作罷。而我們決定的展示空間為交通大學浩然圖書館藝文空間中，展場於樓梯間有一面光牆，正好符合我的需求，指導老師建議我嘗試運用這個現有的硬體去做展場規劃，於是對於展覽呈現的方式開始有了想法，詳下圖[4-4-1]、圖[4-4-2]，因為樓梯中間有一塊長約 461 cm 的平台，過往走動於樓梯時，容易於此停留，因此選定這個區塊作為展示的空間。



圖[4-4-1]光牆尺寸圖，使用的區塊以灰色註明



圖[4-4-2]展場規劃，紅色部分為鑲嵌繪本的內容

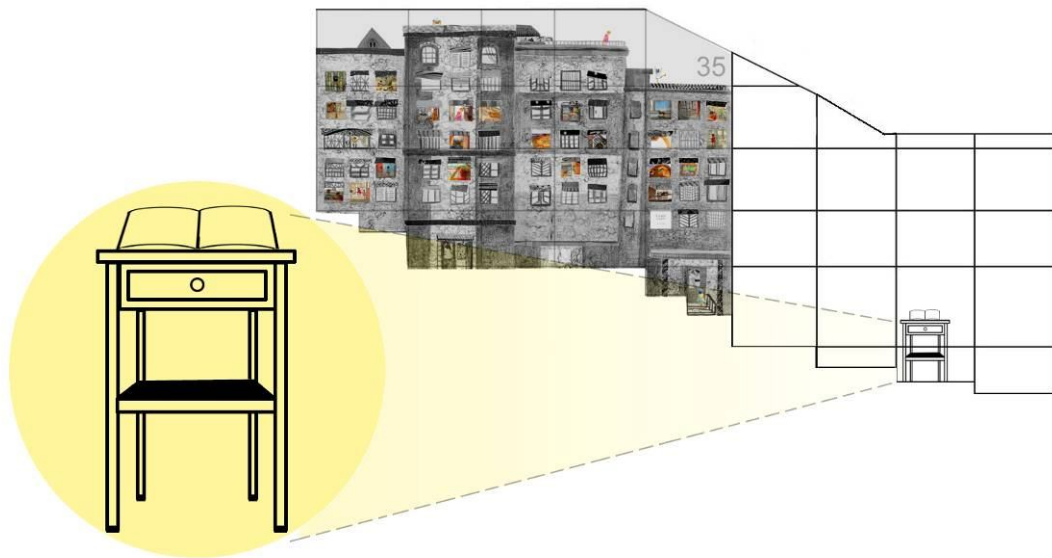
#### 4-4-2 規劃階段

確定空間大小後，開始著手規劃展場，因為光牆的面積很大，並且位置較高，樓梯的外型錯落其中，感覺像一條道路，於是我希望在光牆上畫出一棟棟建築，將建築中的窗戶部分挖空，鑲嵌繪本的內容，象徵家家戶戶可能都有這樣類似的回憶與那些曾經單純的年代。而當觀者經過時，如經過一條靜止的童年時光，不論是跑的、跳的、慢慢走、或是不經心，同創作繪本的主題名字「走走，停停」，每個人在現在與過去中徘徊奔走，觀察並且成長，而時光無法喊停，呼應我在建築物上鑲嵌的排列圖像

「STOP」，正因察覺不易且一閃即逝，才看見時間與人之間寶貴的價值，詳圖[4-4-3]。將桌子放置於樓梯間，於上面擺放供人翻閱的繪本，考慮動線為由下而上，因此觀者閱讀過創作繪本後，經由光牆再看見上面的建築與鑲嵌的圖像，而下樓時，也像是經過一棟棟建築物，遊走其中，詳圖[4-4-4]。



圖[4-4-3] 光牆展場設計圖



圖[4-4-4] 光牆展場設計模擬圖

#### 4-4-3 展場施工與呈現

首先，將輸出 PVC 背膠的大圖一張張攤開，並將水與微量沙拉脫混合後噴於大圖後方，確定位置後貼於光牆上，再用刮板將紙與牆面間的氣泡刮掉，將所有大圖依照此方式施作後，修整圖邊，靜置一天不移動，即完成光牆的施工。而展場施工紀實如圖[4-4-5]、圖[4-4-6]、圖[4-4-7]、圖[4-4-8]所示，而圖[4-4-9]、圖[4-4-10]、圖[4-4-11]、圖[4-4-12]、圖[4-4-13]、圖[4-4-14]、圖[4-4-15]、圖[4-4-16]、圖[4-4-17]、圖[4-4-18]、圖[4-4-19]則為展場佈置完工後實景拍攝呈現。



圖[4-4-5]大圖施工貼圖



圖[4-4-6]刮除氣泡



圖[4-4-7]將上方多餘的紙割掉



圖[4-4-8]仔細修邊



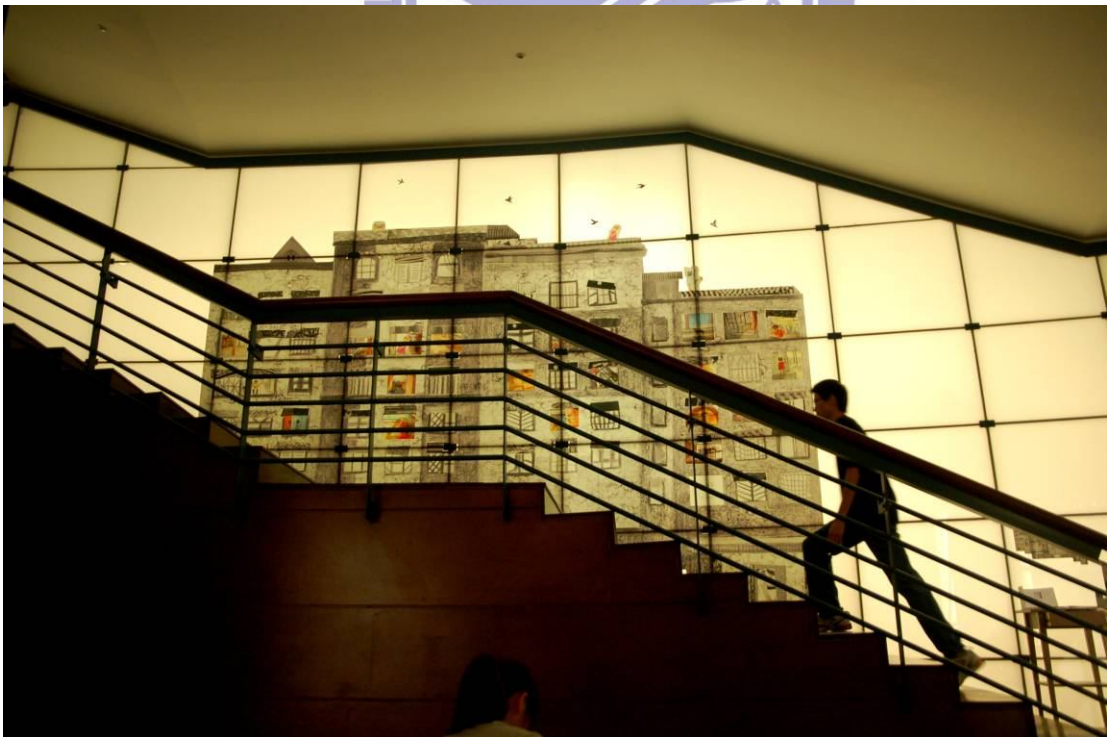
圖[4-4-9]展場規劃完成實景之一



圖[4-4-10]展場規劃完成實景之二



圖[4-4-11]展場規劃完成實景之三



圖[4-4-12]展場規劃完成實景之四



圖[4-4-13]展場規劃完成實景之五



圖[4-4-14]展場規劃完成實景之六



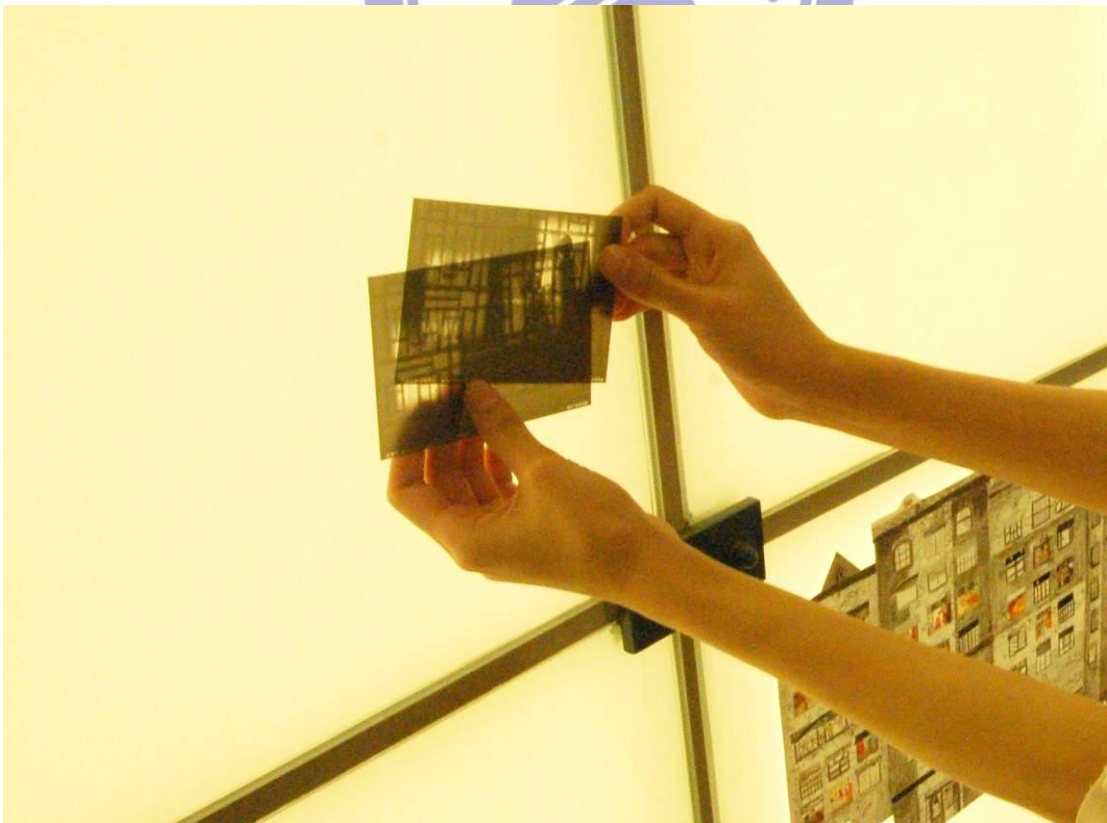
圖[4-4-15]展場規劃完成實景之七



圖[4-4-16]展場規劃完成實景之八 展台



圖[4-4-17]展場規劃完成實景之九 展台



圖[4-4-18]展場規劃完成實景之九 名片



圖[4-4-19]展場規劃完成實景之九 閱讀狀況

#### 4-4-4 展場規劃與檢討

在展場的呈現上，嘗試以單純的桌面展出繪本，不多加擺放任何裝飾，將展場佈置的目光放於繪本上，並將三本繪本放置於同張桌面上，但展出後明顯感到桌面空間的不足，使觀者翻閱作品時，難免有擁擠的現象，因此指導老師建議以三個小桌子放置於展場的階梯上，並運用階梯的層次呼應回憶的堆疊，雖然展覽已經結束，但是仍有許多回饋與建議是值得之後創作學習改進的。

## 第五章 結語與反思

### 第一節 紀錄與參與

畫圖對我而言，曾經是消遣形式一般的隨手塗鴉，不設定目的與脈絡，如同插畫家 Peter Arkle 於《繪本人生》(劉復苓譯，2009)一書中提到:「畫圖能比照相記得更多。<sup>33</sup>」我也有類似的感受，因為一筆一畫由自身紀錄，眼睛觀察確切的形狀，並思考它的結構，最後繪製呈現，也因此能夠記住這些深刻值得紀念的事物。這些作品不一定引人入勝，或是足以公開展覽，但對我而言存有當下的意義，也許我早就忘記曾經創作過的圖，但時間流逝後，可能哪天從書櫃上拿下來翻閱，而當時的心情與發生的事件是足夠讓我確實知道存在的狀態，那時無聲地紀錄這些心情的痕跡、視野，就呈現於眼前。

藝術在現代社會中提供了一個空缺或是彌補我們日常生活中失去的部分，而藝術創作的內在本質最後轉化成藝術<sup>34</sup>(嚴玲娟譯，2008)。本創作中每張圖畫都是自身經驗與回憶誠懇的表現，始於自身情感的投射，並在創作過程之中，呼喚了許多曾經存在且微不足道的故事，想起許多朋友、以前曾做的事、曾遇見的人、小動物、跑跳的街，他們在我的生命中輕輕的留下了腳印，隨時間的沙塵將之覆蓋，並藉由這次創作為契機再度將之展現，內心也才終於發現，原來這些地方的回憶對創作而言，如此深刻難忘，並溫暖的填補了自身內心的空缺。

作品本身是我於自身領域與外部領域的聯絡，開啟了過去我不曾與人訴說的尺度，隨著我想表達的自我意識越趨強烈，這些地域與人文屬性的特殊意義就更想透過

---

<sup>33</sup>劉復苓譯(2009)。《繪本人生》。台北:馬可孛羅文化。Danny Gregory(2008)。p20。

<sup>34</sup>嚴玲娟譯(2008)。《藝術家為什麼那麼窮?》。台北:典藏藝術家庭股份有限公司。Hans Abbing(2002)。

畫面傳達出來，每筆每畫及每個進入我圖中的元素，在創作過程中與之產生互動，像是心靈的探索，感受身旁的事物，那些「被存在」的意義，想透過客觀的知覺做理解並且呈現。

## 第二節 檢討與反思

創作過程使用的手法仍是以寫實中帶點擬人為主，思考於研究所至今的作品創作方法，仍是於不自覺中習慣以類似的技法創作，雖於作品所選擇的表現技法為作品本身欲呈現於觀者之視覺表現，但於方法上，仍自覺有創新與突破的空間。在創作過程與嘗試中，曾將不同質材於電腦合成增加畫面豐富程度，屆時發現剪紙與圖像的結合過程是好玩有趣的，於是私下使用剪紙配合手繪達到更豐富的童趣圖像與以往不同的風格，如圖[5-1-1]，而於此創作繪本中並無適當機應用此技巧與風格，自覺可惜，但這也給我繼續創作的動機與理由。



圖[5-1-1] too year 彭馨瑩 拼貼 12x30 cm 2011

倉成英俊於《日本的手感設計 touch of design》（李佩玲、黃亞紀，2008，頁 94）中認為：

情感的手感來自於人的了解，傳遞的不只是信息，而為一份誠懇，一分感動，將我們的回憶挖出，得到的不只是一張紙，而是在過去那麼多日子的存在中，找到屬於自己那天的感動。<sup>35</sup>

這是我第一本繪本創作，我希望透過視覺感受及翻閱的手感中，讓人們理解想傳達的幸福，並在未來的作品中，希望能夠嘗試更多不同的方式訴說故事，我是一個愛閱讀、喜歡畫圖畫書的大人，單純用畫筆紀錄我的生活，並享受觀察帶給我的樂趣，身體在這塊土地上也許曖昧地漂流著，但隨時間的記憶累積，溫暖的寄居於我心，也許不能改變任何事，但是至少能驕傲的保存這些小意義，珍惜這些事所告訴我的秘密與可能的新意義。恰如日本設計大師原研哉 **Kenya Hara** 於《日本的手感設計 touch of design》(李佩玲、黃亞紀，2008)所說:「你以為你完全了解的事物，正是你會在設計過程中所遇到的盲點。<sup>36</sup>」若將設計括號並將這兩個字拿除，似乎在訴說，有更多事等待著下一段旅程開始，也許就如同 **Paul Rand** 所言:「重點不是離開，而是在裡面把事情做對。<sup>37</sup>」(Michael Kroeger,2010)，而我將繼續在走、停之間學習反思，抉擇另一個起步。

---

<sup>35</sup>李佩玲 黃亞紀(2008)。《日本的手感設計 touch of design》。台北:城邦文化事業股份有限公司。p94

<sup>36</sup>李佩玲 黃亞紀(2008)。《日本的手感設計 touch of design》。台北:城邦文化事業股份有限公司。p45

<sup>37</sup>Michael Kroeger(2010).《設計是什麼 保羅•蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課》。台北:原點出版 Uni-Books。封底

## 參考文獻

### 中文參考文獻

1. 余鳳高(2005)。《插圖文化史》。香港:中華書局有限公司。
2. 李佩玲 黃亞紀(2008)。《日本的手感設計 touch of design》。台北:城邦文化事業股份有限公司。
3. 洪蘭譯(2003)。《記憶的秘密》。台北:貓頭鷹出版社。Rebecca Rupp (1998)。
4. 徐主驊(2010)。《從地景觀點探討萬巒居民的地方認同》。國立中央大學碩士論文，未出版，桃園縣。
5. 夏鑄九、王志弘(1993)。《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北:明文書局股份有限公司。
6. 陳原、沈昌文、陳萬雄、朱邦復、高信疆、PETER WEIDHAA(2005)。《記憶有一座宮殿》。台北:英屬蓋曼群島商網路與書股份有限公司台灣分公司。
7. 黃婉玲、李孟哲、李翠瑩(2007)。《文建會人文散步 地方文化館 重返掏金原鄉》。台北:行政院文化建設委員會。
8. 廖純慶(2007)總編輯。《dpi 流行設計雜誌》vol.103。台北:漢生科技有限公司。
9. 滕守堯(1999)。《藝術社會學描述》。台北:生智文化事業有限公司。
10. 劉復苓譯(2009)。《繪本人生》。台北:馬可孛羅文化。Danny Gregory(2008)。
11. 龍協濤(1997)。《讀者反應理論》。台北:揚智文化。
12. 鍾聖校(1990)。《認知心理學》。台北:心理出版社有限公司。
13. 顏晃正(2011)。《「隨想·我畫」圖文創作》。國立交通大學碩博士論文，未出版，新竹。
14. 嚴玲娟譯(2008)。《藝術家為什麼那麼窮?》。台北:典藏藝術家庭股份有限公司。Hans Abbing(2002)。
15. Michael Kroeger(2010)。《設計是什麼 保羅·蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課》。台北:原點出版 Uni-Books。

## 西文參考文獻

1. RC MOORE(1987). *《Public Streets for Public Use》*. New York :Van Nostrand Reinhold Company.

## 網路文獻參考

1. 無名氏(2009)〈眷村拆屋無處去老榮民抗議護家園〉。2011/05/20。取自：  
[http://www.tvbs.com.tw/news/news\\_list.asp?no=arieslu20090630110510](http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp?no=arieslu20090630110510)。(最後更新：  
2009/06/30)。
2. 教育 wiki(2009)〈感覺記憶 SMS、短期記憶 STM、長期記憶 LTM〉。2011/05/21。  
取自：<http://ppt.cc/nz7e>。(最後更新：2009/11/25)。
3. 無名氏(2007)〈漢聲精選世界最佳兒童圖畫書媽媽手冊〉。2011/05/20。取自：  
[http://tw.myblog.yahoo.com/jw!ZZue5OmaERmcCHwJ2asFh1M0n\\_eX/article?mid=54](http://tw.myblog.yahoo.com/jw!ZZue5OmaERmcCHwJ2asFh1M0n_eX/article?mid=54)(最後更  
新:2007/07/16)。
3. 趙子萱、陳昭珍(2006)〈波隆納插畫〉中華民國圖書館學會公共圖書館輔導團。  
2011/05/20。取自：<http://blog.lac.org.tw/publiclibepaper/index.php?id=98>。(最後更新：2006)
4. 顏亮一(2009)〈文化地景概念初探〉。2011/05/21。取自：  
[http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post\\_535.html](http://spaces-hope.blogspot.com/2009/04/blog-post_535.html)。(最後更新：2009/04/04)。
5. 龔小凡(2009)〈當代成人圖文書的閱讀特徵〉。2011/05/23。取自：  
[http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/book/2009-03/09/content\\_10975797.htm](http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/book/2009-03/09/content_10975797.htm)。(最  
後更新：2009/03/09)。
6. Peter de Sève(2010). Retrieved May 20, 2011. from <http://www.peterdeseve.com/>