

# 圖畫・故事・書

## 一、間接經驗的承傳與圖像閱讀

經驗的累積，是成長的基礎；處世經驗豐富的人，對各種不同情境，不但信心十足，應付自如，更可以從生活中感受到比別人更多的樂趣。

成長中的兒童，有著旺盛的生命力，他們醒著便不斷的活動、奔跑、走動、攀爬、觸摸、探索，這些活動在大人的眼中只是遊戲，卻是兒童在與環境的互動中獲取生活經驗；了解上、下、裡、外的空間關係，快、慢、久、暫的時間感覺，粗、細、冷、熱、輕、重的物質特性，互助互愛的人際關係，並瞭解自己身體的能與不能。這些經驗，有的必須在實際接觸、操作中去體驗。有些卻可以不經由親身體驗便能「瞭解」。有些事情兒童有機會，也可以親身體驗。但是也有許多事情，可能因為環境的條件、時間的限制、空間的隔閡，而不可能直接體驗，還有一些事情是根本不必要，也不應該真正去體驗的；如被火燒傷，由高處墜落、死亡等等。有許多經驗是可以從他人、或前人的經驗，間接體驗即可。

經驗的累積，不只能促使個人成長，許多人的成長經驗，更可以聚集、累積成全人類的成長。要達成這樣的成長，就得依靠經驗的間接承傳。

人類能「說」，可以把自身的經驗說給身旁的人聽，而身旁的人聽到了之後，能夠以自己原有的經

曹俊彥  
兒童讀物專業作家



◎曹俊彥繪



驗為基礎去推想、體會，述說者的經驗。小孩子喜歡聽故事，喜歡聽大人談天說地，便可能在故事，或談天的瑣事中，了解前人的想法、做法。體會事情演變的因果關係，更在其中設定自己將扮演的角色，當然，也在其中了解許多行為準則，幫助他得到良好的社會適應能力。同時也享受故事情節曲折變化和語言抑揚頓挫的藝術趣味，增加生活樂趣。

語言有了符號——「文字」之後，經驗更可以經由文字的記載、流傳到更遠的地方，更久的未來。特別是在活字版印刷發明之後，傳遞間接經驗的文字，聚集起來，編印成書，「閱讀」成為獲取間接經驗的方法之一。

閱讀文字需要經過學習，小孩子必需要認得夠多的文字，才可能獨自自由書本中吸收資訊。而在他們還不識字的時候，他們也已經透過圖像，進行「閱讀」活動了。在文字符號產生之前，除了經由聲音（語言和節奏）傳遞經驗與訊息外，人類早就懂得閱讀圖像（包含自然現象的閱讀和人為圖形的閱讀）：從動物的外形、色彩、動作，知道那是豹還是老虎。從果子的大小、色彩知道它是否成熟、是否可口。看一個人臉上的表情，知道他的喜怒哀樂……等，都是自然圖形的閱讀。而人類能夠描繪圖形，進而能描繪物體的形象是一種很難得的能力，它不但是一種遊戲，

運用圖形的描繪，可以記事、規劃、建立族群圖騰，圖形的描繪也演化出能代表聲音的符號——文字。



◎曹俊彥繪

閱讀文字和閱讀圖像，同樣是獲得間接經驗的方法，兩種媒體各有所長，文字可以傳達一些比較抽象的概念，圖像卻能較精確的表達空間關係和色彩的感覺。圖像的閱讀比較不需經過學習，也比較接近直接接觸的感覺。有些經驗像對動、植物的認識，也確實非經由圖像閱讀無法達成。

圖形與色彩的印刷比文字的印刷困難、昂貴。在圖形的製版、彩圖的分色與印刷技術還不夠發達的時代，有圖畫的書是很貴重的東西，只有王公貴族才有能力接觸、擁有，故宮博物院就有一些這樣的冊頁收藏。（當時有些書，文字是印刷的，圖片則是請人一幅一幅的畫在書上的。）而一般人只有在特定場所像廟宇、教堂，閱讀壁飾、壁影、壁畫，這些作品都很精彩、精緻，其中還包含赫赫有名，世界級的藝術品，但是因為題材和場所的限制，流傳並不廣。所以，長久以來，提到閱讀，幾乎指的就是文字閱讀，很少討論圖像閱讀。

但是由於圖像的展示是具象的，一目了然的，有時還是賞心悅目的。再加上它沒有因為民族不同，文字語言不同所造成的傳播障礙，老少咸宜，所以雖然製作困難，還是有不少人克服困難，製作圖版、畫冊。

在沒有照相分色，更沒有電腦分色技術的時代，除了蝕刻銅版都是以單色印刷之外，木刻版和石版在印製彩圖時，都得為



◎木刻套色畫《小老鼠和大老虎》的封面



每一個顏色作一個版，有些圖畫得作七到十個版，那是花費很高，製作難度很高的。畫家為了掌握圖畫的效果，除了與製版師傅密切的研究討論之外，更多的畫家，乾脆自己動手，把畫直接畫在版材上。自己畫版，除了要懂得套色技術之外，更要有一項特別的技術，那就是將圖畫反轉過來畫。這些畫家在版材的限制下，反而經營出特殊風味的畫來；木刻版是刀味十足，乾脆俐落，展現著強勁的生命活力。蝕刻銅版則纖細秀麗，充滿精密靈巧與神秘的感覺。石版轉印出鉛筆、蠟筆渾厚的筆觸原貌，有時還能表現出水彩柔和滋潤的感覺來。早期的插畫家和圖畫書作家，便是在這樣充滿制約狀況下，以版畫的觀念與技巧，畫出不少傑出的作品。這些作品除了有精彩的故事，獨到的意念之外，它的圖畫更帶給讀者，深刻的圖像記憶。這些作品都成為人類共同的文化財。

由於印刷技術的進步，製版與分色的技術更為精確。插畫的表現更自由了，插畫的風格也多樣化了。透過精確的照相或雷射掃描，油畫的筆觸、水墨的渲染、剪貼的趣味，各種質感的表現，都能自由自在的運用在印刷的圖畫上。圖像的傳達功能更強了。再加上教育工作者的研究發現：圖像閱讀可以讓幼兒的閱讀活動提早，幼兒由圖像閱讀可以獲得較接近直接經驗的學習，在圖像閱讀的活動中，讀者的自主性較高，是培養主動學習的良好形式。以圖畫為演出主題的繪本，便愈來愈受到重視。在成人讀物的部分，也因為忙碌的工商社會生活，以圖像協助快速閱讀，或絕對的圖像閱讀，也普遍受到報章雜誌的重視。



◎木刻套色畫《小老鼠和大老虎》



◎《100萬隻貓》為美國插畫家汪達·佳谷(Wanda Gág)一九二八年的作品。



## 二、說故事的圖畫

前面提到在廟宇或教堂牆上的浮雕、壁畫，在廟宇裡，這些作品表現的內容，都是一些關於忠孝節義的歷史故事，或佛陀出家修行開悟過程的故事。在西方教堂裡則是一些聖經中的故事，這些圖畫都是故事畫，但是當我們欣賞、閱讀這些圖畫的時候，如果不是事先知道故事的內容，或是在欣賞、閱讀的同時有人在一旁導覽解說的話，是不容易看懂的。不過，對於聽過的故事，或正在聽那個故事的人來說，這些圖畫確實能夠告訴我們，許多語言、文字不一定能說得清楚的情境和故事中的細節。



○《100 萬隻貓》



○《100 萬隻貓》



圖版印刷還不是很方便的時代，因為圖版的製版費用比較高，所以圖畫在書中，往往只有很珍貴的插進那麼兩三幅而已。在這種狀況下，書中的圖畫除了裝飾的功能外，也往往扮演著幫助讀者了解故事內容，加強故事的感動力，增加閱讀的趣味和增強記憶的功能。這些故事畫，有時候只表達故事中精彩的某一段，有時候則是將故事中的許多片段，不同時間的情節，壓縮在同一個畫面的空間裡。這些畫不會說故事，卻能夠解釋故事。這樣的圖畫，一般都以「插畫」稱之，除了說故事的書之外，其他種類的書籍，也常常用一些圖象或圖表，幫助讀者瞭解書的內容，它們都是「插」在文字中的圖畫。



◎圖畫書中有關《聖經》的插圖。



◎《旅之繪本》





◎陳錦芳運用不同的主題內容，重新組合畫面，產生新的意念。



◎畢卡索「侍女」

「插畫」常常被以為只是一本書、或一篇文章的「裝飾」或「補充說明」，是一種附屬地位的作品，認為它的藝術價值不高。也有人因為插畫受到印刷的限制，作品尺寸一般都不是很大，覺得那只是「雕蟲小技」的東西。或者插畫在創作過程中，受到題材和印刷製版技術的限制，不若一般繪畫，可以自由創作、任性發揮。並且經過大量印刷，四處流傳之後，因為量多而不顯得「珍貴」，因為處處可見而流於「粗俗」，似乎一般繪畫作品，都會因為全世界只此一件而倍覺珍貴。

事實上，就著一篇文章、一個故事或一首詩來創作一幅畫。和就著靜物、人物、風景，或一個意念去創作一幅畫。基本上是完全相同的；他人的文字作品、大自然的景物和物、心中的一個意念，都只是被拿來當作創作的素材而已。重要的是所完成的這一件繪畫作品，含有多少創意，品味是不是很高，表現的技巧純熟度如何？這些才是評比其藝術價值的重要依據。「插畫」只是被賦予「插畫」功能的繪畫作



◎《小喇叭》



品而已。一般的繪畫作品也可能被運用而成爲「插畫」，作品並不因爲它是不是插畫而有價值上的高低，重要的是作品本身是不是「好畫」。

一件毫無創意，人云亦云的「純繪畫」作品，不能稱爲藝術品。而一件以他人作品爲素材，卻有全新的想法與詮釋角度的插畫、或繪畫作品卻是珍貴的藝術品，像日本繪本作家安野光雅，將包括梵谷、秀拉等名家的作品溶入他的繪本作品《旅の繪本》內，不但不減損其作品的光彩，還更加突顯作品的創意。畢加索也常常以前人的作品，當作素材，重新創作。如「侍女」一圖便是以委拉斯貴茲的作品，重新以立體派的意念創作的作品。我國畫家陳錦芳更專門以國際知名的畫作爲創作素材，重新組合，使它產生新的意念，而揚明國際。

繪畫作品的價值和土地買賣有點兒類似。土地雖然都以面積計價，精華地段與偏遠地段的價位一定不同。繪畫作品也都以其號數或開數大小來計價，但是，一小幅好作品可能價值連城，而一幅超大的壞

作品，卻可能被當作遮日擋雨的板子。所以只要是好畫，插畫不會因爲尺寸小而沒有價值。

插畫除了將創作素材（故事或文章）的意念，以個人的藝術形式充分表達出來之外，更要緊的是它必須透過印刷、量產，將藝術的感動力傳播出去。所以畫家得能夠駕御印刷的特質，使它成爲作品的特色之一。插畫是一種爲大眾而作，要親近大眾的藝術品，量產是必要的，插畫作品必須是能提昇大眾藝術品味，才有量產的價值。這些優良的「印刷品」或其原作，都值得收藏，也一定能保值。但是被「收藏保值」並不是插畫創作的重要目的。

比「解釋故事」、「解釋文章的內容」更進一步，就是能「說故事」、「演故事」的圖畫，這樣的圖畫，除了少數是單幅作品外，大都是由數幅、十數幅、到數十幅圖畫串連起來的作品。因爲「故事」說的都是一些事情發生的過程，是一些時間和空間的連結，事件因果的連鎖。不可能由一幅畫，完全「說」清楚。

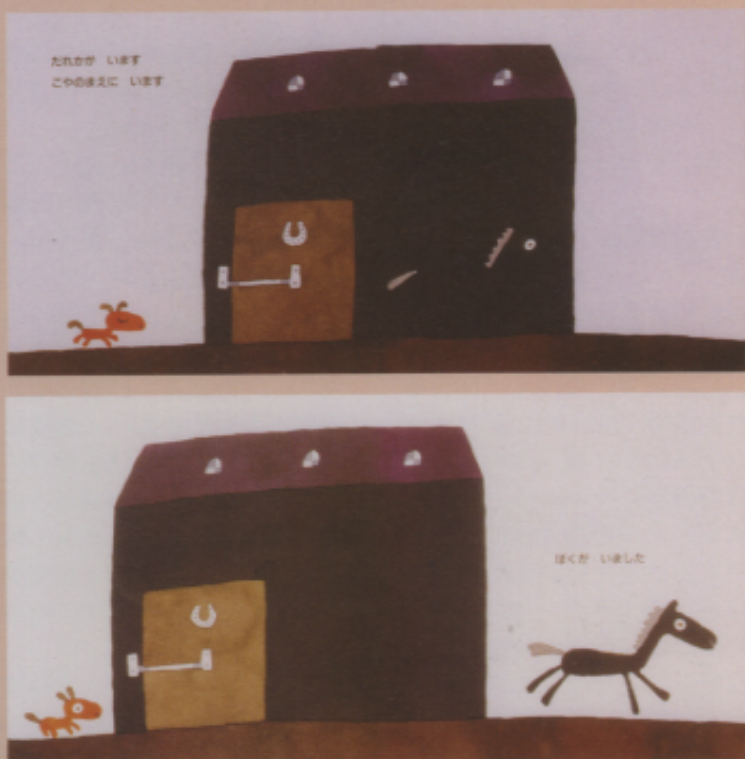
這些串連起來的圖畫，不但必須有統一的風格。前後兩幅圖畫之間，更要有密切的關連和順序。就像一長列火車的車廂，每一個車廂都是單獨的個體，一個接一個，成爲一體向前進。行進間後段的車廂不會跑到前面去，前段的車廂也不會跑到後面來。這樣有秩序的串連起來的圖畫，裝訂起來，成爲圖書，讀者在翻頁的時候，便產生「先」、「後」的關係。本來是空間藝術的平面繪畫，多出「時間」因素，它的表現可能增加了許多，成爲一種新的藝術形態；這些順序排列的圖畫，不只能將故事的情節按部就班的演示出來，更可藉由色彩的強弱或構圖的變化，以視覺的方法呈現故事情節起承轉合的變化。圖畫書不但要講究每一幅圖畫的構圖，更要注意圖畫與圖畫之間的關係所建立起來的結構。在圖畫與圖畫間情節變化的快慢，便呈現不同的節奏。以我個人的作品《小喇叭》爲例，圖與圖之間，只有極少的變化，構圖完全不變的狀況下，裡頭的東西一點一點的增加，讀者很容易發現。讓漸層式的情節發展，





很清楚的展現出來。另外一個例子是在《走金橋》這本書裡，圖畫與圖畫間，風格相同，但是內容完全不同。以一條線貫穿每一幅畫，這一條線也在每一幅畫中扮演不同的功能，這是與前一本完全不同的結構。有些書，在前一頁的圖畫中，暗示下一頁可能的變化，讓讀者在翻頁之間猜謎，享受遊戲的樂趣。五味太郎的作品《誰在那兒呀？》便是一個例子。前一幅圖看到一間黑黑的房子上有馬蹄鐵、圓珠子和鋸子形狀的圖案。翻開後面一頁，一看，跑出一匹黑馬，原來剛才前一頁，鋸子形的圖案是一匹黑馬的馬鬃，而那個小珠子是牠的眼睛。

連環圖畫和圖畫書一樣，都是由許多圖畫連環串接起來的。不過，圖畫書比較常見的形式是在展開的雙頁上安排一個完整的畫面。讓讀者在閱讀時，能夠不分心的欣賞，等翻過頁後，再欣賞下一頁的圖畫，塑造一個期待、驚異的效果。而連環圖畫書比較講究情節的密接，通常在一頁裡頭就排列著許多畫面。像這樣將單頁的空間加以分割，安排許多相連畫面的做法，在表達上有它獨到的功能。有些圖畫書也會運用這樣的安排：像圖畫書的名作《雪人》便利用分格的方式，將故事中的許多細節和小動作，一



◎五味太郎《誰在那兒呀？》



◎《走金橋》





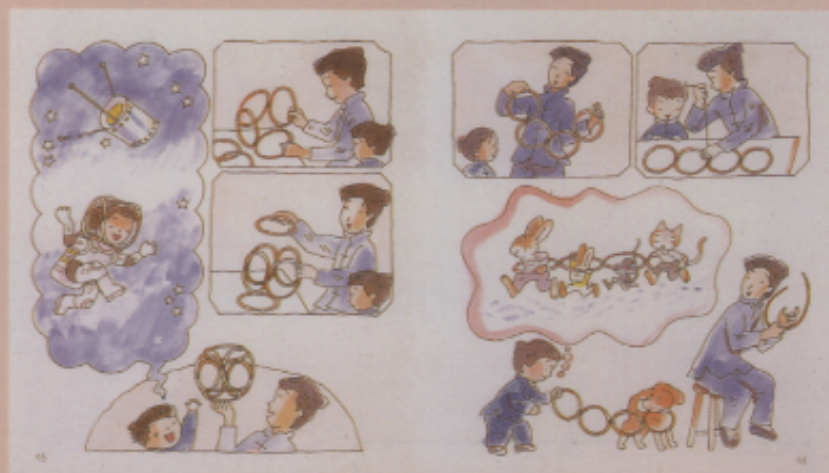


格一格詳細、密接的表現出來。沒有旁白，也沒有對話，完全由圖畫演出，卻讓人有千言萬語的感覺。我在《上元》一書中，也是運用分格的方式，做「短間隔」的動作分格，讓小讀者不用閱讀文字，讀圖就能了解製作花燈的過程和其中的樂趣。如上所述，圖畫書在版本大小的選擇，紙張特性的發揮，情節接續的疏密，整體結構的安排，圖畫與文字的配合，等等諸多元素的運用，蘊含許多「可能」，展現寬度的創作空間。

### 三、圖像式的思考

怎麼穿衣服，可以使自己身體的優點顯現而缺點不見。道路標誌，運用色彩管理，可以比較容易分辨。高速公路上，怎樣的圖形可以讓駕駛者快速辨識，掌握應變。商業上，應用容易記而且印象良好的圖形為商標，這些都是生活上運用圖像思考的例子。

創作圖畫書，除了以文字作品為創作素材外，有許多圖畫書的作家，由圖像思考出發，發展出許多有趣又特別的作品。為圖畫書開闢出一條全新的創新路線。



◎《上元》



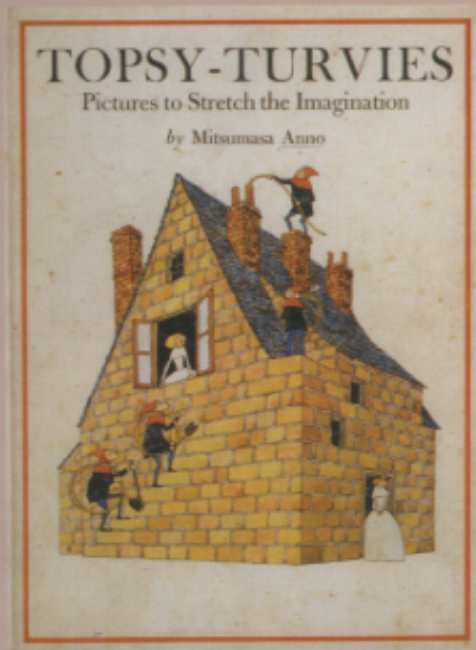




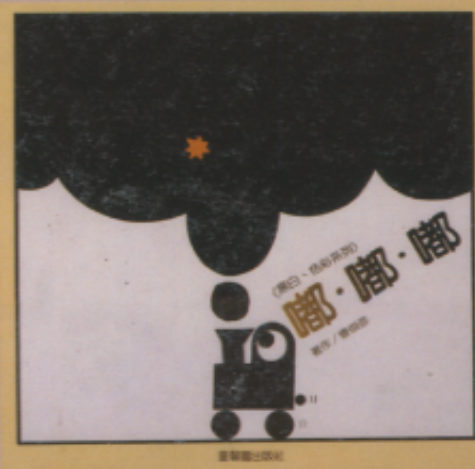
◎《雪人》



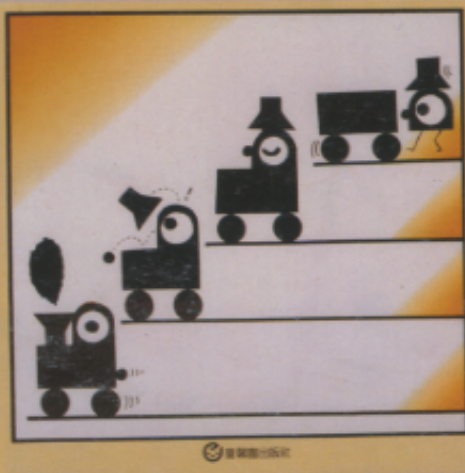
◎《小黑魚》



◎安野光雅《不可思議的畫》



◎《腳·腳·腳》







《小黑魚》是雷歐的作品，他以蓋印章的方式，印出許許多多的小紅魚和一條小黑魚，故事是說小黑魚領導這一群小紅魚，排成一條大魚的形狀，讓別的鱼不敢攻擊他們，避開危險。這樣的作品充滿「圖趣」一定是由圖像思考出發的。雷歐還有許多作品都是帶有濃厚的圖趣。像《小藍和小黃》除了簡單、抽象的形，幾乎完全由色彩演出，說出一個溫馨有趣，充滿人情味的故事。另外一位圖像思考的大師是艾瑞卡爾，他竟然以色彩和造形，演奏出一首「看得見的音樂」。五味太郎在《爸爸走丟了》以圖形的局部與整體關係和小朋友玩捉迷藏。又以整體與局部的圖像思考，演出一個《鯨魚來了》的故事。



◎ 《不可思議的畫》反轉空間的運用。





或(機)器(的)這(一)個(不)動(的)  
 這(機)器(的)和(一)本(書)。  
 另(一)個(或)不(動)的(機)器(在)  
 機(器)表(上)。  
 許(多)的(機)器(比)這(機)器(更)。  
 不(這)也(動)了)。  
 是(是)動(了)了， 這(機)器(的)機(器)。



機(器)表(上)。  
 這(機)器(的)和(一)本(書)。  
 另(一)個(或)不(動)的(機)器(在)  
 機(器)表(上)。  
 許(多)的(機)器(比)這(機)器(更)。  
 不(這)也(動)了)。  
 是(是)動(了)了， 這(機)器(的)機(器)。

◎《國王的長壽藥》想像的機器，夢幻成真的例子。

拼圖是圖像思考的遊戲。將零碎的圖形拼接復原是拼圖的一種。而類似七巧板，由許多個別的形，巧妙的拼接成一種東西的造形，是啟發造形創意的遊戲，《哪、哪、哪》，便是以這樣的遊戲為基礎做成的圖畫書。

圖畫將立體的現實世界壓縮在平面上，畫家運用線條、色彩帶給我們的錯覺，表現出平面內的立體，荷蘭畫家艾夏(M.C.Eschch)卻又從這些表現方法上找出矛盾，發展出一種令人視覺錯亂的圖案來。這是圖象思考開發出的超現實世界，安野光雅將這種想法運用到他的圖畫書裡，由一些小人帶領讀者，進入空間反轉，像平置在地面上的鏡子裡一般，一個不可能而又可能的矛盾空間，存在「不可思議的畫」裡去。

在圖畫書的世界裡，科學家以圖解的方式剖示許多難懂的事，藉由圖畫說故事的技巧，一步一步的演示，深入淺出。動、植物學家以圖像引導讀者認識奇妙的世界，真切而具體，更藉由放大與縮小，讓讀者不但能「宏觀」亦能明察秋毫的「微觀」。以圖像演出的生活故事，讓讀者在輕鬆有趣的閱讀中，體會人生百態，增加應變能力。超現實的想像故事，在圖像的演出中，達到「夢幻成真」的效果，讓想像得以繼續擴張。每一本圖畫書，不同的藝術風格，更讓讀者在享受閱讀的樂趣中，深入造形藝術的世界，培養敏銳的圖像觀察和圖像思考的能力。▲