



## 看見地圖的臉

### Faces of Map

王開立 | Kai-Li WANG  
銘傳大學商業設計系助理教授

相信嗎？每一張地圖都有屬於自己的臉，有的是滑稽可笑，有的則是面目猙獰。當我在課堂上問學生是否看過地圖的臉時，每位學生都面露不可置信的表情，心想「怎麼可能，老師該不會是在開玩笑吧！」。沒錯，信者恆信，不信者恆不信，每張地圖確實都有一張臉，只是它究竟長得怎麼樣，就全賴每一位觀看者的聯想力了。

這個奇怪的議題其實是我在某次上廣告設計課程時所拋出的，其目的主要是在訓練學生如何透過聯想力來觀察事物，並在腦海中塑造出另一個形體近似但樣貌迥異的圖形。這樣的訓練手法在我們小學上地理課時老師也曾用過，算是老梗了，只是運用在美術科系教學上就會迸出一些意想不到的創意火花，而且還可能創作出一些頗具藝術質感的作品。這個議題若講得更具體一點，說穿了就是要求學生進行一次「擬人化地圖」的創作罷了。

### 何謂擬人化地圖？

如果您不曾聽過「擬人化地圖」一詞，且讓我先在此稍加說明。

很多人都會用一些淺顯易懂或具象的名詞來描述國家在地圖上的長相，例如台灣就最常被形容成一顆大蕃薯，義大利則長得像是一隻長馬靴，至於美國就被描述成一片特大號的牛排。這樣的形容方式可以加深人們對於所描述國家地理特徵的印象，所以經常被老師應用在地理教學上，去幫助學生認識世界地圖上的每一個國家。同樣的，有一種地圖也有



1 Paul Hadol 在 1870 所創作的歐洲地圖。

異曲同工之妙，它可以透過繪圖者豐富的想像力與聯想力，將一些國家領土的形象轉化成為人物或是動物，並賦予卡通化的性格，這種插畫作品在西方被稱為 Anthropomorphic Map，也就是擬人化地圖。

當我們抬頭仰望天上朵朵白雲時，總會將所見到的形狀，透過豐富的想像力，聯想成相似且有趣的事物，有時它是綿羊，一會兒又變成了白色的貴賓狗。無獨有偶地，地圖中蜿蜒的國界疆域也啟發了許多藝術家的靈感，把它們拿來當作創作的題材，繪製出許多精彩的擬人化地圖作品。某些地圖主題還會刻意將許多的擬人化角色集合在一起，讓彼此在實際的地圖位置上產生了戲劇化的互動效果，猶如直接上演一齣詼諧的戲劇，警世教化的意味相當濃厚。這種類似政治漫畫的創作手法，巧妙地結合國家疆域的輪廓形象，在圖面上製造出充滿嘲諷意味與誇張效果。閱讀者往往為趣味的內容捧腹不已，還會在潛移默化中體會到地圖背後所要傳達的嚴肅議題，是地圖

插畫中極為特殊的類型。

從中古世紀以來，歐洲傳世的擬人化地圖十分豐富，它們通常被拿來當作誇耀國土疆域或是諷刺政局迂腐與愚昧的插畫。到了二十世紀初期，第一次世界大戰期間，拜當時政局之賜以及印刷技術的發達，擬人化地圖插畫普遍出現在西方的報章雜誌的版面上，成為諷刺時政、突顯政局荒謬的極佳宣傳工具。這類的插畫作品有時被歸類成「諷刺畫」（Caricature）當中的一種形式，透過漫畫家對於政局時事敏銳的觀察力，賦予擬人化地圖相當程度的政治意涵，且在地圖外貌的包裝下，給了這些作品某種程度的說服性。（圖 1）

若撇開政治議題，有些作品由於描繪的地理位置與比例十分精確，深具教育功能，是學習地理極佳的教材，若與實際地圖相互對照，可以幫助學生加深世界各國疆域的印象與學習樂趣。早在一百多年前，英國已發展出類似的教學輔具，以下這套漫畫式的地





2 德國的擬人化地圖。



3 義大利的擬人化地圖。

圖插畫，就是這樣的一個例子。它們是於摘自《地理好好玩》（*Geographical Fun-Humorous Outlines of Various Countries*）的教學繪本，出版的年份是1868年，作者William Harvey運用他高超的聯想力與幽默感，將所有的歐洲國家擬人化。（圖2、圖3）

### 擬人化是聯想力的延伸

作家馬克吐溫（M. Twain）曾經說過：「當你的想像力一旦退化，你就再也不能相信自己的眼睛了」（You cannot depend on your eyes when your imagination is out of focus.）。創作除了技巧外，還需要豐富的想像力來支撐，大師的說法其實可以驗證在各種創作形式上，文學也好，藝術也罷，想像力一旦消失了，所剩下來的只是一些符號排列組合罷了。擬人化地圖的創作也毫無例外，它必須透過創作者豐富的想像力與聯想力來進行構思。

想像力（imagination）與聯想力（association）是一體兩面的名詞，其實都是人類特有的本能，俗語說「見山不是山，見水不是水」，意思大致是指人在修行的過程中，只要心念轉換，或者觀察的角度有所改變，所見的事物其樣貌亦將有所改變。這種能力在從事美術創作時是必要的，偶而我們會聽說某某藝術家出現腸枯思竭或者找不到靈感的窘境，多半是指在這方面出現了瓶頸。

一般而言，聯想力越強的人，其創意思考的能力也就越強；相對的，創造力越強的人，其聯想力也就越豐富。其實思考是需要耗費大腦極大的能量，所謂的「傷腦筋」有時候未嘗



不是件壞事，讓大腦常做聯想練習運動，對於從事創作的美術工作者是絕對有正面價值的。

至於擬人化又與聯想力有何關聯呢？

擬人化（Anthropomorphizing）是一種將自己的情感投射在周遭事物，並且將它們人格化的一種行為。所投射的對象除了被賦予人的性格或外貌，有時甚至是情感與生命。這種手法普遍被運用於文學的修辭上，故也被稱為「擬人法」。由於人類是情感豐富的動物，經常為了抒發內心澎湃情感與感動，透過移情作用，寄情於具有相似特質的物體上，於是在文學的世界裡，萬物皆有人性。擬人化是我們的感知系統試圖讓複雜世界變得井然有序的一種方式。擬人法所倚賴的是創作者無限的聯想力與妙筆生花的文學造詣，如此才能造就古人詩詞中「感時花濺淚，恨別鳥驚心」等佳句的出現。

反觀美術的發展史，擬人化的使用更是普遍，從宗教繪畫到純藝術創作，東西方都慣用此法，因為萬物透過擬人化的描述，讓人類的視覺經驗超越真實，體驗到不曾真實存在的「存在」，滿足了人們對於幻想世界的嚮往。這也就解釋了為何卡通人物或是漫畫角色何以那麼受到大眾喜愛的原因，而這些被創造出來的人物角色，不正是透過創作者豐富的聯想力與想像力而來的嗎？

## 原來聯想力也可以這樣訓練

雖然聯想力是人類與生俱來的本能，但是它和繪畫技巧一樣，都是需要花費長時間的訓練來養成，才能夠逐漸達到舉一反三的境界。有些美術老師偶而會在課堂上進行聯想力的創作練習，藉此讓學生檢視自我的創意能量有多少。例如，要求學生在極短時間內寫出「鉛筆」二十種以上的功能；或是注視著印在

紙上的三角形，聯想出與三角形有關的二十種事物等等。這樣的練習除了在磨練學生的聯想力，顯然的，也在考驗學生過去對於事物的觀察力與生活經驗。

為了要了解學生的創意潛能，同時也讓他們有一展身手的機會，我決定在某一次廣告設計的課程中，對學生進行一項與聯想力有關的練習，這就是之前所提到的擬人化地圖。以下是我訂定的實施步驟：

- 一、找一個具有完整輪廓的地圖，它可能大到一個洲、一個國家，或者小到一個縣、一個區，或是鄉鎮。
- 二、擬人化的聯想人物應該儘量與原地圖的輪廓近似，並且合情合理。
- 三、進行描繪時應善用地圖內部的封閉空間，適時添加一些趣味性的圖案於空隙之間，或是強調人物的肢體動作與表情，如此才能令人印象深刻。
- 四、將擬人化地圖當成插畫作品來創作，可以採用任何顏料上色，過程中隨時檢視作品視覺的美感。
- 五、創作成果採公開發表方式，讓學生們藉機相互觀摩，並以票選方式選出最佳轉換的擬人化地圖。
- 六、創作時間為期一個星期。

當我公布此一練習主題與執行方式時，多數人仍是一頭霧水，不知如何著手。心想：「地圖不過就只是地圖，還會長出什麼臉？這個作業未免也太抽象了吧！」

幸好我早已有備而來，隨即拿出多張的擬人化地圖給大夥兒觀摩，並花費好大的氣力向他們解釋這些地圖的製作原理與限制。我告訴他們，在開始動筆描繪前，必須專心地注視地圖的輪廓，然後沿著它曲折的線條，聯想與它相近似的人物長相，無論是正面或者側臉，經過多次的嘗試後，一張地圖的臉便會逐漸浮現出來。

雖然已經竭盡所能的交代每一個細節，現場的





4 台北市中正區的擬人化地圖之一（李雙如繪）



5 台北市中正區的擬人化地圖之二（林彥如繪）

學生似乎也逐漸了解作業的精髓所在，甚至還有人誇口說：「這只不過是一份繪畫作業罷了，難不了我！」。然而大話似乎說得太早，一個星期過後，答案揭曉，多數學生帶來的作品真的是跌破老師的眼鏡，怎麼看都覺得有些不對勁，而且符合主題要求者並不多，頓時讓我心中好生失望。

我心裡納悶著，學生畫不好的原因是不是太少接觸到地圖了，還是懶得動動大腦中睡著的聯想力呢？要知道發揮聯想力看似容易卻是需要被喚起的，目前過度同質化的思考模式可能導致許多人逐漸流失瘋狂想像的能力。

然而我仍繼續認真地與每位學生檢討作品，並且再給他們一次修正的機會。這次我嘗試以感性的口吻告訴他們：「地圖其實就像是人的外貌一般，是有長相與表情的，地圖的臉喜怒哀樂表情十足，只是都被隱藏在錯綜複雜的地圖資訊的背後，必須透過我們豐富的聯想力才能重現。」擬人化地圖便是我們對於地圖空間詮釋後的表情。它們的妙處就在於同樣的地圖主題在不同創作者的詮釋之下，長相可能完全不同，但各有所長。

雖然作品遭到退稿，學生難掩失落的神情，但基於求好心切的學習動機，還是得鼓勵大家繼續努力，把最好的成果呈現出來。

很快的一週又過去了，這一次不知是學生頓悟了，還是我的方法奏效了，修正後的作品果然令人眼睛一亮，其中不乏出現多張的佳作。看著學生得意的表情，似乎透露自己已能掌握

到地圖創作的精髓，雖然有點臭屁，倒也讓做



6 新北市土城區的擬人化地圖（杜茂年繪）

老師的我欣慰不已。我逐漸明瞭到，創意訓練的過程其實是需要耐住性子來溝通與培養的，過程中師生互動會因為討論、分享次數的增多而變得頻繁，學生也樂於分享自學的心得與收穫。討論與分享的好處是能夠培養學生自動自發的學習態度與責任，主動去發掘問題，並找尋問題的解答，所獲得知識的記憶將更加深刻。

至於當初之所以會認為繪製擬人化地圖是不錯的教學選擇，是因為插畫地圖本身融合了繪畫技巧與資訊設計的雙重特性，製作上除了要具備美感外，還必須透過事前縝密的構思、詳細的描繪等過程來進行。除了可以訓練學生想像力與聯想力外，還可以藉此磨練繪畫技巧與耐性，教學功能不一而足。

在本文我特地挑選幾張有趣的地圖與大家分享，欣賞一下學生們精心繪製的成果，如圖 4-9。

在從事美術教學過程中，我不斷在尋找一種既可以提昇繪畫技巧，又能激發創意思考，一舉兩得的學習方法。然而由於課堂中每位學生的資質與成長背景不盡相同，學習態度也往往因人而異，要想激發每位學生的學習興趣，又能獲致實質成果的確不易。透過此次擬人化地圖的創作練習，我深深體會到每位學生創意潛質的不同，以及對於事物聯想能力的落差。

這一次在反覆討論溝通的互動過程中，逐漸感受到學生的創作能量開始釋放，對於議題性的思考也比較大膽完整，甚至能在同儕面前說得頭頭是道，不再像過去那麼拘謹保守。這便是一大進步，最起碼學生已經懂得獨立思考的方法，也知道要如何在作品中表現出來。

圓滿完成了這次擬人化地圖的練習，除了看見地圖的臉，也終於看到了學生開心滿足的臉。

#### ■ 延伸閱讀

- Horowitz A. (2007). Anthropomorphism. In M. Bekoff (Ed.), *Encyclopedia of Human-Animal Relationships*, p. 60.
- Katharine A. Harmon, Gayle Clemans. (2009). *The map as art: contemporary artists explore cartography*, p. 9.
- Piers Fotiadis. (2009). *The Strange Power of Maps-How maps work politically and influence our understanding of the world*, p. 26.
- Anthropomorphic Maps and the Human Shape of the Holy Land, <http://www.holylandmap.net/anthro/enanthropomorphism.htm>



7 新北市淡水區的擬人化地圖（張偉勝繪）



8 新竹縣北埔鄉的擬人化地圖（邱鈺淇繪）



9 新北市三峡區的擬人化地圖（蔡欣碇繪）