

第一章 緒論

本章就研究的經過及架構作一整體概括闡述。分為「研究背景與動機」、「研究目的」、「研究流程與架構」、「研究範圍與限制」四節。

第一節 研究背景與動機

圖像和人們的生活習習相關。對人類而言，描繪圖形不只爲了幫助辨識描繪物體的形象，亦可記錄事件、保存族群文化，是文字符號演進的前身。圖像和人類關係密切，從原始時代文字尚未存在時就已開始爲人類承負文化傳遞的任務。在文字尚未出現以前，史前人類就用視覺語言互通傳達語意，此種圖騰文化是人類歷史上最古老奇特的文化現象之一。將圖像視爲一種是直接有效且快速的傳播媒介，賦以不同表現形式出現在各領域中，從古至今，在人類之間溝通與傳達意念時，扮演重要的角色。圖像藝術成爲相當便利的宣傳及溝通手法，在書籍、報章、海報、平面廣告、產品等領域中，「圖像」出現頻繁。而圖像的說明性高，使溝通變得更容易，圖像本身富有美感，更能爲傳播情境或產品增添附加的價值，並因美感爲生活帶來愉悅和激發創意思考。

活字版印刷術發明後，人類的傳達曾一度偏向文字，而現代傳播科技高度發展，資訊時代演變中多媒體成了傳達的重要方式，其中的形式以圖像（視覺藝術）爲主，而非言詞和文字。因爲圖像的傳達速度和數量，所需的時間比文字、言詞爲主的傳達方式短，而且能得到更直接、強烈的效果。然而，圖像不如文字和語

言有固定的文法、序列格式，因此，每個人對於圖像的感知程度和解讀方式，便會因個人背景、經驗、習慣等種種個人或環境因素而有所差異。圖畫書中的插畫表現亦如是，如何將看插畫當作一種閱讀，就像欣賞一部電影之後，能進而解釋、深入探討畫中的「話語」。

最高等的創意作品，就是能夠轉化觀者的作品，將觀者與其他人連結，與更高深的思維連結，與生命本身連結。人類最偉大的創意作品，能夠將觀看的人提升到更高的覺知、更高的存在（賴聲川，2006）。與多數藝術創作原則相同，圖像藝術以具象的形式，化無形為有形，將抽象的感覺意念以圖像形式傳達表現。各類表現風格的圖像畫面，提供內在意象畫面的營造，也提供了迥異的美感刺激。如同閱讀文字時人們在內心得到想像的畫面，塑造空間和延續時間；而「閱讀」一幅圖畫或連續的畫面時，人們給予此圖像一種意念上的解釋，將之語言化或文字話，為圖像傳達的涵意做註解。在閱讀以圖像敘事為主的圖畫書時，文字少或無字的圖畫書缺乏文字的說明，讀者需憑藉圖像所傳達的訊息，組織成有文字、語言存在的故事情節，此將圖像文字化的心理過程，會因圖像內容和編排的不同而有改變。閱讀一本以圖像敘事為主的圖畫書，就像觀賞一部同樣以影像敘事為主的電影，讀者和觀者從一幅幅圖畫中，推理一個故事的發生，感知內容帶來心理層面的情緒或氣氛。

「好的繪本，圖畫不是靜止的，當孩子翻動書頁時，一張張圖畫便串連活動起來，為故事創造生命。孩子就像在看戲，隨著書中的角色入戲（郝廣才，1998）。」電影與圖畫書在某種程度上極為類似，也是用一連串透過計劃、安排和美術修改

後的畫面（圖像）說故事，若將電影停格觀看，就像圖畫書般是連續的單張畫面，只是圖畫書的製作不像電影需有大量人力支援。徐素霞（1996）形容，插畫家（尤其是製作圖畫書時）的工作和導演有許多相似的地方。構思圖畫書的想法和付諸文字時，就像劇本的產生，而插畫者必須針對所需的時空背景蒐集資料，走訪實地，做紀錄、拍照、速寫，並思考以何種形式呈現，如同電影前製的探勘行程。要將內容分段、打稿、修改，和電影繪製分鏡圖一樣。當然，也要為故事選角、設置場景，還要包辦服裝、化裝、道具、燈光、攝影，甚至最後的文宣到印製，一樣也不少，就像電影導演一樣小心翼翼的完成自己的創作。

雖然，結合多樣藝術形式的電影，要比圖畫書製作來的複雜許多，但將繪製圖畫書比喻成拍電影，並沒有模糊電影和圖畫書同為用圖像（影像）說故事的特點，圖畫書中圖像的繪製與編排，如同電影剪輯技巧，以蒙太奇理論重置影像的方式結構故事。將靜止圖像視為電影影像，在圖幅與圖幅之間，頁次與頁次變換之中，圖像的解構與結構的過程裡，以電影拍攝和剪輯的概念置於圖畫書形式中，是否能為圖畫書的創作，帶進更有效的傳達元素和技巧，讓讀者在翻閱讀畫書時，得到不同的發現和啟示。

第二節 研究目的

圖畫書中的圖像以敘事為主軸，利用單幅圖像完成說故事的使命。圖畫書打破現實的時空限制，表現形式上呈現多元面貌。因此，本研究乃試圖以文獻探討的方式，歸納並分析現今圖畫書中，於陳述故事發生時，如何運用圖幅與圖幅或

貝次與貝次間，對於敘事使命的延續，以及結合蒙太奇藝術，有合宜的表現與處理，以期提供給圖畫書繪者或相關人員作為參考用。茲將本研究的具體目的列述如下：

- 一、了解蒙太奇手法應用於圖畫書中對於敘事表現形式的種類。
- 二、歸納並分析現今兒童圖畫書中各種蒙太奇藝術之使用情形與特性。
- 三、探討繪者在使用蒙太奇為敘事圖像之原則時的象徵元素與形式。
- 四、綜合以上分析，歸納並提供創作者以蒙太奇手法在圖像敘事時之參考。

第三節 研究流程與架構

本研究採四階段之研究步驟進行，依序為：

第一階段文獻整理與分析：透過文獻的閱讀，整理歸納兒童圖畫書、插畫之定義與及圖畫書之發展歷史，包含西洋圖畫書發展簡史、台灣圖畫書發展簡史，並透過文獻分析，整理歸納蒙太奇藝術的特性與形式。

第二階段的文本分析：整理國內、外所發行之兒童圖畫書，依據敘事文本主軸，探討蒙太奇手法應用於圖像敘事的關聯性與傳達的準確性。

第三階段的整理歸納：從蒙太奇藝術於圖畫書中表現形式與意義，歸納出蒙太奇表現形式種類與其內涵。

第四階段創作與延續：從前述過程中抽取出蒙太奇在圖像敘事上的概念與形式，做為創作的形式依據。實際著手於筆者個人有關圖像敘事的創作。

本研究主要應用文獻分析和文本分析的方法，綜合相關的文獻資料與學理論

述，運用歸納、整合分析的方式切入討論。在第二章裡，以插畫的傳達性功能，與圖畫書的發展過程及圖像符學與圖像敘事的文獻資料切入，整理電影蒙太奇理論及電影剪輯，以及敘事結構的論述，建立本研究的文獻理論背景。第三章中，利用電影蒙太奇的影像剪輯原理，分析圖畫書中圖像的構圖、語意符號以及編排方式，歸納圖畫書中圖像敘事的延續和傳達形式。第四章中，綜合研究分析結果，以動態影像結合靜態圖像的方式，創作以敘事為主的連續圖像。以蒙太奇剪輯方式將發展實驗短片。第五章中，歸納整理本研究結果與發現，反省研究過程中的不足與改進，針對後續研究提出討論與建議。

第四節 研究範圍與限制

本研究的探討範圍以平面藝術的視覺傳達領域為主，以圖像敘事為研究核心。故以圖畫書以主要研究文本，從中探討圖像敘事中蒙太奇形式與意義的呈現，以及圖像敘事中蒙太奇的應用與敘事結構的關係。本研究的主要分析文本以呈現故事的敘事性圖畫書為主，不包括教科書、科學類圖畫書；漫畫書雖同樣以圖像傳達故事，但因其內容涵蓋層面較廣，且冊數量多，故也不列入此研究範圍內。立體圖畫書亦屬兒童圖畫書的範疇中，但因其形式以 3D 立體空間的藝術表現為主要訴求，亦不列入此研究範圍。由於圖畫書出版數量日益繁多，無法一一盡述，且因考量故事結構與圖像編排的密合性，故以台灣地區內出版之作者自寫自畫的圖畫書為分析對象。