

第 2 章

文獻回顧



2 · 1 插畫(Illustration)概述

插畫是實用藝術的一種，它是具有目的、功能的創作，不像純繪畫可以自由發揮自己的理念及創意。插畫除了要有高超繪畫技巧外，它必須受到主題內容與對象考量的限制，如何傳達安徒生童話的故事精髓，並以最簡潔淺顯的方式表達，引發觀者興趣及喜愛就是一個成功插畫家所具備條件。但是由於插畫家個人表現形式不同就會產生獨特的風格。（康台生 民 91）

插畫有其風格，文字敘述亦然。兩種藝術風格要促成另一個文圖合作的綜合藝術品，其相容性的高低會產生讀者對該作品的第三印象。意思是，如果一但讀者單看文字，或一開始就看有插畫版本，其兩者個感受勢必不同，當然讀者若只看插圖不看文字，那體會也跟讀了文字與圖後的迥異。如果一個插畫家的風格強烈，帶有相當主體敘述的話，那麼差別會更大。

2 · 1 · 1 插畫的定義

「Illustration」是由兩種語系所發展出的折衷語，分別為法蘭西斯語系的 Iuminer（給予光明、發光之意）及英格蘭盎格魯薩克遜語系的 lim-limm（繪畫之意）；考其語源，「照亮使其看得見」之意，也就是說將看不見的東西，照上光線，使其「視覺圖像化」的涵意。而插畫在中國古代小說中因呈現的形式不同，有不同的名稱。如宋、元小說每個頁面中圖置於上面，而文字置於下面稱為「出相」；明、清卷頭畫出書中的人物稱為「繡像」；而書中的每個章回情節的圖樣表現稱為「全圖」。

在中文大辭典中，對於「插畫」兩字的定義為：「舉凡書籍、雜誌、報紙等刊物，在文字中插入之圖畫，統稱插畫，或用以增加趣味，或用以表現事物，或含諷刺，或有助裝飾性。插畫亦成為繪畫中專門技術之一。」（註 1：中文大辭典編纂委員會 民 62）

在新辭典中，對於「插畫」的定義為：「附在書籍報刊文字中的圖畫。有的印在正文中間，有的整頁插印，對正文內容有補充說明的作用，也稱插圖。」（三民書局新辭典編纂委員會 民 78）

在藝術大詞海中，對於插畫兩字的定義為：「插圖，亦稱插畫。只插附在書刊中的圖畫。有的在正文中間，有的用插頁方式。對正文內容作形象說明，以加強作品的感染力。各類書刊的插圖，如文學、科學、兒童讀物等，因內容不同而形式各異。現在所謂插圖，主要指文學作品的藝術插圖。畫家根據作品的思想內容，進行創

作，因此文學插圖又兼具有獨立的藝術創作價值。」

在遠東英辭典中對 Illustration 指的是：(1)舉例說明。(2)插圖、圖解。(3)例證、實例的意思。

由日本插畫前輩宇野亞喜良在美術出版社編集的「現代設計事典」中對 Illustration 定義為：「解釋故事情節的繪畫。其存在是一方面有文章，另一方面將文章內容作視覺的解釋說明，或補充文章、裝飾文章的圖畫。」

而胡澤民教授針對 Illustration 提出精闢的觀念見解，Illustration 這個名詞目前國人譯為插圖、插畫、圖解或配圖等皆不得體。「因為 Illustration 並不限於文章的圖解，說明或裝飾文章的圖畫，也不是廣告文案中的插圖說明等所概括。純藝術繪畫表現稱為純粹繪畫。當然運用在設計領域裏的表現行為時，並具備了設計意味作用，宜稱之為設計繪畫，這是較合情理。這樣的名稱將 Illustration 的精義也較能充分的概括，以建立它獨特的地位與學術價值，其功能並非僅限於插畫而已。」

(胡澤民，民 68)

蘇茂生教授的商業美術設計／現代插畫篇一書中說：「為了強調宣傳的效果，把文字內容視覺化的造形表現，即謂插畫。」「插畫不只是消極的補充內容，相反的現代插畫是富有積極性的視覺獨立語言。」、狹義的說，插畫是指廣告中的繪畫部份及圖片；廣義的說，則可包括廣告中的照片、圖片及文字等處理都可算是插畫。」

由上述可知 Illustration 是指透過視覺化的形式，藉以傳達文字敘述的不足者。因此廣義的設計繪畫相關名

詞繁多且無表現技法及使用媒材的差別；不論是插畫、手繪、攝影、電腦繪圖、水彩畫、素描鉛筆畫、油畫、印刷輸出等等，均可以稱做是設計繪畫。

2 · 1 · 2 插畫形成的起源與背景

1 · 中國插畫的來源與歷史：

從遠古的倉頡觀察天地萬物之形態，以簡單的線條來象徵圖解事物，發明了象形文字。從商代甲骨文的體制間架來看，有著書畫同源的關係，既是書法又是圖畫。如「日」，其形為太陽，其意便是日，先民望形而生意。學者稱那時期為「書畫混合時代」。

早期中國繪畫目的，在唐代張彥遠歷代名畫記中所述：「夫繪者，成教化、助人倫、窮神變、測幽微。」由此得知中國先民的繪畫，非純粹以審美裝飾趣味或情感抒發，而是歌功頌德、宣揚教化的道德陶冶為機能，或以圖解符號、說明事件為目的。

到了以儒學思想為主軸的漢代，繪畫常以聖賢事蹟、風俗教化為主題，並刻在畫像石或畫像磚上，如武梁祠石刻畫是典型的說明事件，造形渾厚、生動活潑，表現的媒材與今日的插畫不同。湖南長沙馬王堆前漢軼侯夫人墓葬出土一件 T 型的帛畫天象圖描繪奇幻內容，相信宇宙包括三種不同的層次，人所處的只是其中人間的世界，三個層次可彼此貫通連繫。畫面體現了當時人

的具體而微的宇宙觀及信仰。所繪的奇異動植物圖像及人物畫表明，兩千多年前用細線描繪、略施彩色的技巧已比較成熟，達到了一定的藝術水平，可謂中國插畫最早的典範。

有歷史記載的畫家最早出現在魏晉。曹不興（吳國）是享有盛譽的一位畫家，他的畫被列為吳國「八絕」之一。他畫屏風時，不慎落了一點墨，就以此畫成了一頭蒼蠅，而使觀畫的孫權誤認為真蠅，可見他有化拙為巧的本領。到了魏晉南北朝長期戰亂，殺代頻仍，民不聊生，文雅人士乃視繪畫為寄情排遣的方式。西晉初年，賈后淫妒權詐，張華為諫諷賈后應有女子的生活規範與美德；人稱「才絕、癡絕、畫絕」等三絕的顧愷之繪製「女史箴圖」，女史箴文有十二段，顧愷之為每一段均繪有生動的圖文參照插圖，成為中國敘事性繪畫傳統形式之一，也是人物畫的第一件瑰寶。

中國畫的發展有諸多面貌呈現，宗教注入、文學的參與豐富了表現形式。如唐咸通九年王玠以木刻版印製的「金剛經扉頁」是繪畫與宗教的結合而成的藝術結晶。

宋代繪畫極盛，重文輕武，獎勵學藝，建立較以往規模更大的翰林圖畫院。尤其於雅好繪事的宋徽宗趙佶在位期間，舉行畫題取士，畫家地位提高，文人士大夫的繪畫創作活動空前蓬勃。畫院中張擇端所繪「清明上河圖」是北宋東京風俗畫長卷名作。宋仁宗年間雕版印刷技術發達，畢昇發明了活字印刷技術，使知識可以完整保留且廣泛傳達。南宋景定年間，由宋伯仁所繪的「梅

花喜神譜」中有插圖百幅，並題古詩，是目前所發現最早的畫譜。

明代插畫內容種類繁多，印刷技術趨於圓熟，雕工細膩，套色精準。在文人、藝術家及雕版師傅的努力下，不論官署或私人書坊均呈欣欣向榮的情景。明朝胡正言將畢生精力投注於木版水印編輯「十竹齋書畫譜」，均說明了插畫的機能。明崇禎年間，宋應星寫的「天工開物」，配以詳細的插圖，解說器物的操作與應用。

清以後戲曲雜劇盛行，書坊刻畫興盛。宮廷設有刻書坊，專事刻製「殿版版畫」，由於製作條件優渥，畫工、刻工認真，製作精美，印製件數少，使這些作品極具身價。光緒十年，元和吳友如創繪的「點石齋畫報」，專畫風俗和歷史故事。清末印刷進步到石印技術，插畫的表現十分圓熟。也造成書籍報刊的大量印製流傳，取才偏重奇聞軼事的描寫，新思潮灌輸，及政治動向的報導批評。

民初時插畫藝術人材輩出，發展迅速，木刻為多，水墨次之，寫實感較強。八年抗戰時物質缺乏，宣傳插圖大都以木刻版印製。五十年代左右，台灣經濟起飛，廣告傳播受人重視，插畫發展及技巧也深受西方引響，如剪貼、噴霧、潑墨、拓印、疊合、揮灑、蠟染、紙雕、吹散等；造成另一個插畫藝術的高峰。

2 · 西洋插畫的來源與歷史：

插畫，是具備象徵意義的說明性圖畫，早在印刷術

發明之前，從歷代出土的文物中，包括古代人類圖案式的泥刻、石刻、象形、楔形文字；山壁岩洞中的原始圖形，考古學家足以辨識、判讀的內容，幾乎是為詳實記錄一件重要的事、一個偉大的人，所做的見證與紀念。古人為了記載發生的人、事，藉由圖畫表達活動或事件的始末；迄今仍保存完好的古埃及文字，完全是圖形化象形文字，非僅如此，金字塔岩壁裡，更有豐富的人物造形表達，這些遠古時式精美的壁畫都配有鮮麗的色彩，令人歎為觀止古代藝匠純熟的技藝與綻放的光芒。

史前的壁畫，已能生動、簡潔、流暢地表達奔跑的人和動物，動態造形的勾勒技法純熟，足見當年善於繪畫與雕刻的工匠藝術層次之高。現代人與萬年前的人類有多大的差別嗎？古文明史蹟的壁畫、紙



圖1 馬 15,000-10,000BC 法國拉斯考克山洞
(來源:E.H. Gombrich 藝術的故事 p41)

卷、石刻，除了較冷僻的字義、圖形，(1822年，一位法國語言學家戲劇性地證明了埃及石刻上那些棲息小鳥、眼睛、盤蜷的蛇，可以組成和它們形象無關的詞)。我們仍能領會這在畫馬、那是條野牛，這些著重敘事的圖畫，有些與今日東西方小朋友所畫的造形類似，尤其以法國岩洞壁畫(圖1)與古代埃及第一王朝時期的象牙板雕刻，其中人物、走獸的簡化表達與稚齡幼兒的筆意、拙趣最接近。

埃及人在很早之前發現一種適合書寫的材料—蘆葦紙 (Papyrus)。這種紙十分脆弱且易碎，但在古代卻十分普遍使用。古埃及西元前 1285 年的「死者之書」(圖 2)，彩繪的插圖與衣索匹亞國王阿斯帕爾塔的石棺雕刻，後者約是西元前 593 年前後，極富裝飾、幾何趣味的敘事圖案，是插畫表達形式的前身，毋庸置疑。



圖 2 死者之書 約 1285BC 有狐狼頭的死神阿奴畢斯(Anubis)正監督稱量死人的心，而有朱鷺頭的月神在其右記錄結果。
(來源: E.H. Gombrich 藝術的

西方有許多以神話或聖經故事為創作背景的基督教美術，描繪內容敘事性高，宛如歷史再現，有助於世人對舊約、新約重大事件的瞭解。僅基督受難情景，就有多種版本流傳，與今日插畫故事情境描寫十分吻合；目前留傳下來最早的插畫手抄本是收藏在梵蒂岡西元五世紀的希臘 Vergil 史詩插圖。中世紀西洋美術，那些單幅油畫、教堂壁畫，陳述古老傳說的形式風格，應屬於插畫的範疇。此外，收藏在維也納國立博物館西元六世紀的「創世紀」，表現幾件事情連接一起，並行表現。將空間行列變成時間延續。可說是連環圖書故事的雛形。

2 · 1 · 3 插畫的類型

根據美國插圖師協會 (The Society of

Illustrators) 出版的 (Illustrator 17) 及國內相關設計插畫書籍來看，插畫大致可分為下類型，其表現技巧亦因人而異。

1 · 依表現形式分類：

(1) 寫實形式的表現手法

以客觀而平鋪直述的方式直接描寫出來。爲了講求真實性及事物形體的正確性，有些設計者更利用攝影圖片來表現，或作部份的描繪，把圖片加進插圖。電腦繪圖軟體問世之後，更是如虎添翼。此類表現手法通常出現在知識、科學、自然等類的書籍中，讀者透過具體的形象立即有所反應，引起共鳴。(圖3)

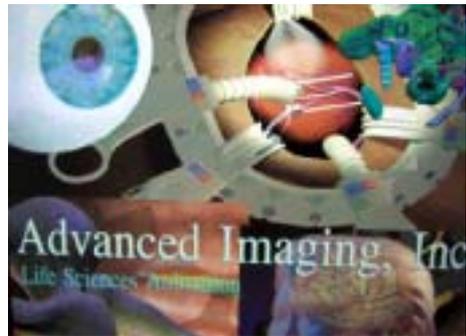


圖3 寫實形式的表現手法

(來源：New media showcase the digital sourcebook p126)

(2) 幽默形式的表現手法

設計者對所處的周遭環境及人生有深刻的體驗，且能充分表達的形體的特徵，用詼諧風趣又帶點含蓄的方式處理畫面，增加讀者閱讀的興趣及親切感。(圖4)



圖4 幽默形式的表現手法

(來源：Johna.. Rowe BABY CROW 1994)

（3）諷刺形式的表現手法

多以反諷、明喻或暗喻等手法暴露人性爲主。常見於具爭議性的事件如政治、軍事、外交、社會等類的插畫。

（圖 2-6）

（4）裝飾形式的表現手法

裝飾形式的表現手法其目的在於增加版面的美感度及豐富性，將複雜曲線的紋式花樣或幾何圖形等，點綴在圖像、標題、文字等的周圍。而



1890 年代，橫掃歐美的新藝術設計風格(註 4)也常運用裝飾形表現手法。（圖 5）

圖 5 裝飾形式的表現手法

繆夏 夢想 64x47.5 CM 1897 年
（來源：振源雅 諾婆藝術 p201）

註 4：所謂「新藝術」即是運用自然界的動植物與女性曲線爲創作內涵的裝飾風格與圖案，像線條的表現、線條的控制與統一，都是新藝術風格在設計元素上的特性。

（5）幻想形式的表現手法

此類手法最能表達插畫設計者天馬行空的豐富想像力。常以神話、童話、寓言、民間傳奇故事等．．現實

世界中不存在的情境、事物為創作主題。(圖 6)

(6) 誇張形式的表現手法

為了強調表現創作的主題，增加畫面趣味性及戲劇性的張力效果，將正常比例的造形做刻意變形性的安排(放大、縮小、延展等)，以達到訴求，使人博得一笑。(圖 7)



圖 6 幻想形式的表現手法
(來源：Lisbeth Zwerger
Thumbeline 1980)



圖 7 誇張形式的表現手法
(來源：David Wiesner June
29,1999 1992)

(7) 抽象形式的表現手法

抽象形式的表現手法又
可分為 A . 有機的圖形
(Organic) 是由不規則的線
條或圖形所構成的插圖。B.幾何圖形 (Geometrical) 是
由數學原理上的圖形或線條組合成的。兩者都是將原先
不具意義的造形或線條，在畫面中重新組合、排列，富
予新的涵意，給讀者另一個思考模式及想像空間

(8) 象徵形式的表現手法

利用直接或間接敘述，或比喻手法，以物件比喻人，
或以人比喻物，來暗示表現的主題及目的。象徵性的插
畫表常表現人、事、物之間共同的概念或印象中的事情。

2 · 依表現材料、技法分類：



圖 8 手繪的表現手法

賴華偉 水彩 2002

(1) 手繪表現技法

用手工的方式來繪製插畫稱為手繪插畫。其媒材包羅萬象、不勝枚舉。如選用的材料有素描、水彩、油畫、版畫、廣告顏料、彩色鉛筆等。技法表現有重疊、平塗、渲染、水洗、乾擦、墨流、噴畫等。為了讓插圖有獨特的風格，也可將各種媒材及技巧巧妙的混合運用。(圖 8)

(2) 剪貼或拚貼的表現技法

利用各式紙材加以剪裁黏貼來表現。如剪紙、剪影藝術。除了紙材運用外，也可利用其它素



圖 9 剪貼或拚貼的表現手法

賴華偉 色紙 2000

材，如：布料、木皮、珍珠板等，裁切後拚貼。(註 5)

註 5：拚貼(Collage)源於法文(Coller)有黏貼之意。

指全部或部份由紙張、或布片等其它的材料黏貼在畫布或他類底面上的畫。(圖 9)

(3) 版畫的表現技法

以各種版材（如：木版、紙版、銅版、鋅版、績版、壓克利版、石版等）做為媒介物所製作的插畫性作品，其製作的形式有凸版版畫、凹版版畫、平版版畫、孔版版畫等四種。

(4) 浮雕式的表現技法

因同時具備平面及立體的趣味性，所以又稱為半立體的插畫。在光線的照射下有明暗深淺的色彩變化及空間感。表現方式有紙雕、黏土浮雕、油土浮雕等。（圖 10）



圖 10 浮雕式的表現手法
簡俊成 紙黏土 2002

(5) 立體空間的表現技法

利用各式媒材創作，製作出各種戲偶（如：布袋戲、實物玩偶等）。利用光線營造出立體的空間感，經過拍攝然後印刷呈現。（圖 11）



圖 11 立體空間表現手法
賴華偉 2002

(6) 電腦繪圖的表現技法

電腦繪圖具有強大的模擬效果，加上軟體功能不斷提昇，所以對於各種插畫的表現手法均可易如反掌的模擬出來。對於插畫設計者而言，電腦繪圖無疑提供了更可發

揮個人想像力的廣闊創作空間。

(7) 攝影的表現技法

攝影插圖最能傳達真實感，對於建立訊息的可信度、理解度，是最清楚有效的。例如說明一件事要具體被展示、說明、呈現時，用拍攝的手法可使觀者一目了然。適當利用各種攝影技巧；如：蒙太奇、（註 6）中途曝光、暗房加工及取景、燈光安排等，呈現出主題，而這些攝影技巧決定插圖的好壞。

註 6：蒙太奇（Montage）源於法文（Monter），指的是影像編輯；將一畫面和另一個畫面接合起來，賦與新的涵意。（圖 12）



圖 12 攝影的表現手法 賴華偉 與詩對望（封面設計）2002

3. 依使用媒體分類

主要可分為廣告、包裝、編輯、產品、服裝等所謂「印刷媒體」，以及電影、電視、電腦等所謂的「映像

媒體」二大類。

(1) 印刷媒體

a. 廣告設計插畫

爲了達到和消費者溝通、增進瞭解、告知訊息或甚至是引起消費者購買行爲、促進商品的銷售而將廣告視覺化的一種插畫。如：傳單、海報、廣告看板、報紙、雜誌、書籍、型錄等。

b. 包裝設計插畫

成功的包裝設計插畫必須注意插畫內



容的性質是否符合商品的意象、個性及精神、

圖 13 包裝設計插畫 賴華偉 台中大墩園柑橘禮盒 2002

且要能易於辨識、鮮明醒目、吸引消費者的目光並刺激購買慾，以達到商品行銷目的。（圖 13）

c. 編輯設計插畫

將文字內容視覺化呈現的童書、繪本、漫畫及小說等

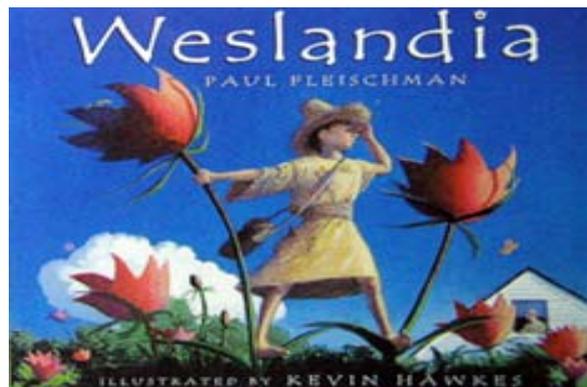


圖 14 編輯設計插畫

來源：Paul Fleischman weslandia 1999

的封面和內文的設計插畫。還有報章雜誌的刊物編輯所運用的插畫，均屬於此範疇。（圖 14）

d. 服裝設計插畫

服裝設計插畫，是糅合時裝設計師的精心妙思與創造力之結晶品，印證著時代的審美標準與品味。而透過觀賞服裝設計插畫，亦能了解當時的生活面貌、社會某個階層流行的服飾。

e. 產品設計插畫

產品在生產之前的預想的發展創作設計圖。在繪製時需有圖學觀念並依照設計圖講求外觀上的真實性的描繪，且產品構造機能上的剖面圖、透視圖等也必須正確表現。

(2) 映像媒體設計插畫

插畫已越出了平面的範疇，向更為縱深的現代科技發展，如電影、電視及電腦上所運用的插畫，包括動畫（Animation）、網頁（webpage）、電腦多媒體設計（multimedia）、CF 廣告等。映像媒體設計插畫早已成為今日主要的傳播工具。而現今的互動式動畫故事書（Interactive Animated Stories）更是把映像媒體設計插畫的功效發揮的淋漓盡致。

據美國 BRODERBUND/LIVING BOOKS 公司定義在電腦中播放，並以述說故事為主架構的多媒體光碟稱互動式動畫故事書。

交大資訊工程所對電子故事書定義為：凡是利用文字、聲音、音效、動畫或影像等多媒體；綜合運用來表達某一故事中的情節，並且在演出過程中可與讀者作互動交談式的接觸。此種多媒體節目的軟體產品，皆可稱為電子故事書。(蔡振成，民 85)

凡是使用電腦上多媒體的技術，利用文字、視訊、電腦動畫、聲音、音樂、靜態影像等，將傳統文字式書中的內容製作成電子式文件，都可稱為電子書．．．將傳統故事書編成電子故事書，豐富了故事的內容而且比傳統故事更容易吸引小朋友的注意，小朋友可以立即和故事作互動，讓小朋友有身歷其境的感覺。有些電子故事書的光碟除了能讓小朋友閱讀其內容外，也能讓小朋友動手編輯故事，藉此提高小朋友閱讀的興趣。(莊蒔芳，民 86)

綜合上述定義可歸類下列幾點：

- a．綜合使用影像、文字、聲音、動畫等媒體表現故事情節。
- b．與使用者互動溝通。
- c．富有娛樂性、教育性、藝術性、文學性傳達性的使命。

2．1．4 設計插畫的表現要素

設計繪畫的表現要素不但要有引人入勝的情節及清楚結構，也要配合深入淺出的語言文字及多樣變化的手法和體裁。在林盤聳、羅東釧的現代插畫這本書提出以下三點說明設計插畫的表現要點：（林盤聳、羅東釧，現代插畫，1990:P15-16）

1．主題表達的適當性

不論畫家構思的創意如何新奇，造形的表現如可獨特，或表現的技法如何純熟。最重要的將是適切的把插畫對象的內容、主題完整地呈現出來，引導觀眾來了解內容。這種機能性的要求大於插畫家個性的抒發或審美性的構築。（林盤聳、羅東釧 民 89）

2．技法表現的完整性

插畫作者要能充分的了解創作的「材料」、「工具」、「技法」的屬性與應用方式，將三種要素充分、靈活的搭配運用，才能創作完美的作品來。

3．造形能力的獨特性

設計者的獨特的造形表現能力是吸引讀者的要素之一。創造出與眾不同的畫面，以活潑自由的表現，可盡情抒發插畫家的情感及刺激讀者的想像力。

插畫是畫家將「純藝術」的美感特徵，結合「美術

設計」的傳達理念，配合文章內容所製作「有條件、有目的的繪畫」。因此，講究藝術性的插畫家必須重視：

- (1) 創意的構想
 - (2) 趣味的情境
 - (3) 新穎的技法
 - (4) 和諧的版面
 - (5) 美感的造形
 - (6) 獨特的風格
 - (7) 精巧的印刷配合
- 等創作的要素(蘇振明 民 87)

2 · 2 圖畫書(Picture book)之概述

國畫書是一種以優美富創意的圖畫為主；以淺顯易懂之文字為輔的兒童讀物，是一種以圖畫符號傳達思想、知識、文化習俗的書。總而言之，圖畫故事書是文字與圖畫結合的書。兩者相輔相成一本完整的故事。(鄭明進，民 76)

以圖畫為主，給兒童閱讀的畫本。在日本稱為「繪^え本^{ほん}」，但並未限定為兒童閱讀之書本，有些甚至標榜為零歲到九十九歲皆可閱讀。(詹楊彬，民 85，認識兒童讀物插畫，頁 140)

兒童圖畫讀物是指用圖畫來表達的兒童讀物...他是設計者、作家、畫家密切合作的產品...兒童圖畫故事是文學的...好的圖畫故事書文字和圖畫必須一唱一和。(林良，民 85 淺語的藝術，頁 122-128)

由上述定義中，可歸納出幾個共同點：

- (1) 以圖畫為主。
- (2) 圖文密切結合。
- (3) 富有教育性、藝術性、文學性傳達性的使命。

圖畫書內容涵蓋的層面相當廣泛，讓圖畫書設計者有很大的創作自由度，也使讀者深受圖畫書引響，透過書籍，讀者可以學習並了解外在周遭的世界。當書籍傳遞知識或

詮釋世界各個不同的事物時。他們便能對世界有了更深入的了解。透過各種表現

形式，讓讀者喚起孩童的好奇心和幻想力，而幻想是讓讀者洗滌情緒的媒介；進而建立積極而正面的生活態度及人際互動。例如家喻戶曉的世界名著“安徒生童話”，其文學風采及人性光輝的韻涵，對於激發人們的想像力，提昇人文品質和勵志向善，均有積極而正面的意義，再加上藝術插畫家的巧思則可以說，是老少咸宜的最佳讀物。

圖畫書中使用插圖和照片對讀者而言，和故事情節是一樣重要的。讓他們接觸優秀的藝術作品和照片能夠讀者們產生對藝術欣賞和熱愛。使讀者有開放的心靈和想像力去接受不同的藝術表現。判斷童書插圖和照片之



圖 13

來源：Ruth Brown If at first do not see
1982

優劣的標準包括了故事的整體性，以及對細節的注意、構圖、色彩等。(圖 13)

2 · 2 · 1 圖畫書的名詞與定義

語言、圖像、文字符號是人類溝通的工具，而圖像是最能超越時空、國家、種族、性別、人際的藩籬與隔閡，並且是世界共通的視覺語言。綜觀「圖畫書」相類似的名詞不少，在此舉例說明：（蘇振明，民90）

兒童書：

兒童書，顧名思義就是專給兒童看的書，台灣話稱為「囡仔書」。是孩子們吸收知識的書籍，讀者也包括學齡前的兒童，所以又稱為幼兒書。

啓蒙書：

孩童對文字理解尚不深，由圖象為主的書籍來理解萬物的奧妙，是打開知識之門的前哨站。

親子書：

孩童看圖畫書時，常由父母抱置於膝上一起朗誦，因此又稱為「親子書」、「膝上故事書」、「母子書」等；透過視覺與聽覺的雙向互動，引發孩童的學習興趣，

有效建立親子關係。透過持續的親子共讀，孩童漸漸的學會翻書頁，談論書中的內容和圖畫，對他熟悉的部份熱烈參與，並且逐漸學會認識書中的字。這些都會幫助他日後對閱讀建立信心和培養興趣，而且成爲成功的閱讀者。

繪本

日本人對兒童圖畫書的慣用稱呼，其意爲繪畫的書本，著重手繪插圖的趣味。台灣的兒童書出版經營者如格林出版社、誠品書店等，在九〇年代之後，大力宣傳和出版繪本式的圖畫書，使讀者對繪本有了嶄新的印象。

圖畫書

圖畫書是以圖畫爲表現主體的書籍，和英文 Picture Book 意思相同。以手繪插圖形式爲主，且不排除攝影呈現或電腦繪圖的表現。

圖畫故事書

以文爲主，圖爲輔的故事書，英文稱 Picture Book Story。通常文字描寫的十分詳盡並佐以少量適當的插圖，讀後就算不看圖片也能得到完整的意念。

兒童圖畫書

此定義是狹義的圖畫書，屏除了成人及青少年中阻

礙兒童身心成長部份，專指兒童觀賞與閱讀的圖畫書。

廣義的圖畫書—有圖畫的書

廣義的圖畫書以圖為主，文字為輔主體的視覺傳達性書籍，皆可稱為圖畫書。如：國外的法拉斯考克洞穴壁畫、埃及墓室壁畫；中國的敦煌石窟壁畫、清明上河圖等藝術遺產均可算是廣義的未裝訂圖畫書。

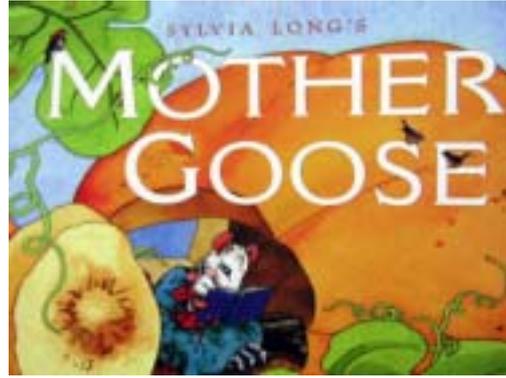
狹義的圖畫書—給孩童看的畫本

為了引起孩童的興趣、啓迪心智，設計者專為孩童量身打造的精美畫本，每一頁都有精心的巧思，將圖畫與簡單的文字融合。

2 · 2 · 2 圖畫書的題材形式

1 · 童謠

童謠是指以韻律的修辭，對象以兒童為主的歌謠。西方的童謠讀本以鵝媽媽故事(Mother Goose)最為世界兒童所皆知，且



已經被譯成數種語言版本的童書畫冊，常用來刺激

圖 14 童謠 鵝媽媽的故事

來源：Sylvia Long's 1999

兒童的社會行為規範及語言的學習發展。家長或導師可藉由書中的幽默性及輔助道具來改編為藝術活動的戲劇腳本。而關於鵝媽媽的故事起源眾說分云。一為法國作家 Charles Perrault，在 1697 年參考養鵝的老婆婆所口述的韻律而完成的作品。另一為英國作家 John Newbury 在 1765 年首先用該名而出版的創作。也有人認為是由美國·波士頓的一位女士 Elizabeth Goose 在 1719 年所出版的《小孩的鵝媽媽旋律》。(圖 14)

有些民間歌謠或童謠最初是以安全形式來嘲諷政治而寫的，而同一韻律在不同的時空會有所增加、修飾、改編、演變。

2 · 寓言

寓言有兩種意思，一為用淺顯、接近、假託的事物表達抽象的觀念。或道德教訓的文章。其二為隱射別種事情的話語。一般而言，對道德議題討論最多的就是寓言故事，而世界各地的文化都有眾多不同的寓言故事。多數的寓言故事會以動物擬人化的角色來傳達訊息，稱

為動物寓言故事(beast fable)，其餘的則用人或無生命的物體來當角色。西方最著名的寓言故事莫過於伊索寓言！

3 · 傳說

傳說：（1）流傳民間的故事、附會史實而多變化添飾，也常把神話夾雜進去。（2）輾轉傳述的事情。鄉野民間總會流傳一些不加修飾的古老傳說，它們常解譯社會、歷史或大自然等的現象，有些也有挖苦執政的人，希望能夠給予人們祥和、安全。大部份的傳說都是發揚人性的光明面，如：正義的一方戰勝了邪惡的勢力、善有善報、因果輪回等。

4 · 童話

童話是指適合兒童心理的故事或小說。童話是經由創作者融合各種文學元素並以審慎的態度精鍊修飾完成的。童話中的故事主角通常擁有令人嘖嘖稱奇的神奇魔力！有些人

物以聰明、敏捷、機智去挑戰困難給予孩子們積極光明的榜樣。藉由長輩說書，可以細細品味偉大人物的犧牲奉獻或負面邪惡軸心的蓄意挑寡、破壞；使他們心中焦慮不安及衝突能夠得到舒

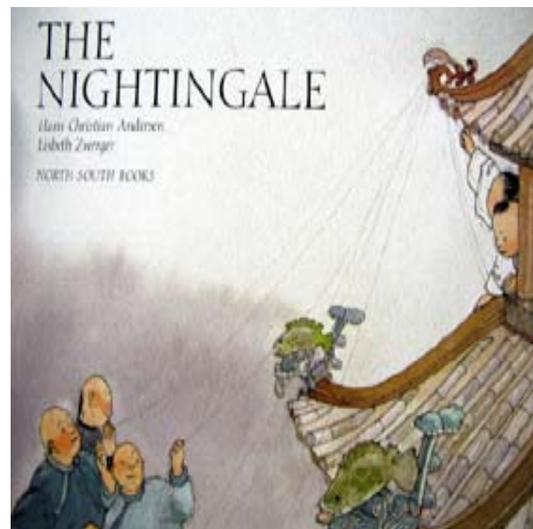


圖 15 童話（夜鶯）

來源：Lisbeth Zwerger The nightingale
1984

發或解決。有些故事雖然生動，但卻帶有暴力及血腥，家長或老師在使用時應特別留意慎選。故事的尾聲大多是再次肯定大環境的公正性、上蒼永遠是站在正義的一方，一切的亂象已消失而恢復往日的風采。安徒生童話故事是家喻戶曉、老少咸宜的世界名著，它的文學表現與豐富人生意涵，對於激發想像，提高人文素養與醒俗勵志有積極的意義。（圖 15）

5 · 無字圖畫書

無字圖畫書是指以插圖為主的書，通常內頁中沒有文字或只有簡單的句子、單字等，無字圖畫書

在兒童文學中佔有獨特的一席之地，其閱讀者較為

特殊，常以年齡較小的讀者為主，因為尚未識字，所以以看插圖為主或聆聽故事來了解故事內容。好的圖畫書必需有適切的主題、背景和人物情節，圖面設計的表達性強，才能讓幼小讀者了解故事的內容，且圖文之間有巧妙、良好的編排，而適當的文字及版面大小也需加以考慮！一張圖畫勝過千言萬語，插畫家和讀者應該能夠超越文字而分享一些共同的愉悅的經驗。（圖 16）

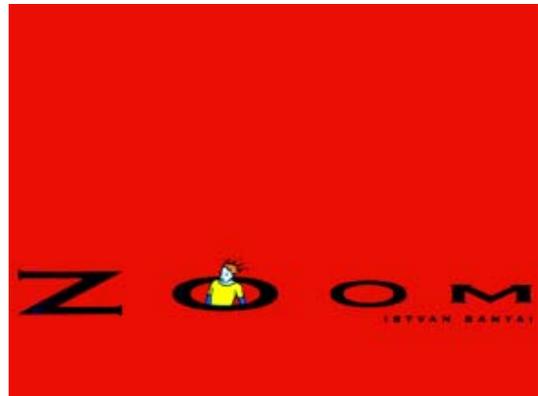


圖 16 無字圖畫書 漸變手法呈現
來源：Istvan Banyai ZOOM 1995

6 · 概念書

概念書：（1）綜合若干相同的觀念而成一個共同的

觀念的書。(2) 同類多種事物的各種知覺所形成的普遍觀念的讀本。概念書已發展出豐富的表現形式，例如：立體翻頁書、布書、袖珍書、猜謎書等。選擇有趣且能夠激發兒童學習空間、數字、顏色。好的概念書要能有下列幾點：

(1) 有條不紊的說明清楚：例如講磁性的書就不能畫磁鐵吸起銅錢，因為磁鐵不能吸住銅製品。

(2) 書本的製作必須要十分堅固：此類書往往在孩童聆聽完內容之後，重覆翻閱性較高。

(3) 表達內容要有趣、吸引人：在大人唸過一次後，孩子要覺得回味無窮；若太呆板就會顯得枯燥乏味，讀者的興趣將嚴重受到考驗！

(4) 插圖必須要有數量上的準確性：例如一本算數的書，文字說明是4個東西，插圖就必須正確無誤的畫出4個東西。

7 · 數字書

數字書是在指在字面上表示數目的書，適合給較低齡讀者學習的書籍。通常家長可以運用其它的道具配合圖示表達出書中的概念。插圖設計者在設計圖樣時，必

須要清楚能讓讀者看出是什麼數字。

8 · 識字書

以能辨別、認識、知道字形、字音或字意的書稱為識字書。就以英文字為例，二十六個字母組成了所有的文字。兒童對字母的發音越熟悉，書寫方面也就越



圖 16 識字書 漸變手法呈現

來源：Suse MacDonald Alphabatics 1986

得心應手。認識字母的相關書藉唾手可得，許多兒童及成人讀刊的插畫都有經過創作者巧奪天工的設計安排。其表的媒材十分多樣，如木雕、蝕刻畫、油畫等．．任何一種可想到的插畫表現形式均可運用。（圖 16）

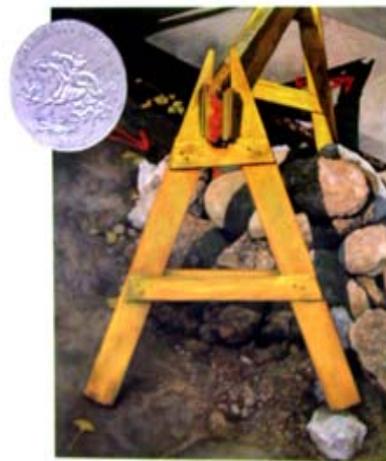
在設計此類書有以下幾點需注意：

（1）表示字母的物體大小要適中、易於辨示。

（2）每一個字母可用一至兩種的物體來表示。

（3）插圖勿多，以免防礙兒童主要學習目標且字母旁

ALPHABET CITY



Stephen T. Johnson

圖 17 識字書 文字圖像化呈現

來源：Stephen T. Johnson Alphabet

city 1995

最好有插圖輔助辨示。

(4) 字母所代表的物體可清楚的發出該字母的發音。

(5) 印刷需清晰，色彩驚艷才能吸引讀者閱讀。

(6) 以幽默手法呈現。如：文字圖像化的手法。作者 Stephen T. Johnson 經過長時間的觀察，將城市街景或郊區所見所聞的景物造形，轉化成字母的形式並配上引人入勝風景。Stephen T. Johnson(Alphabet city)。(圖 17)

9 · 遊記

遊記是文體之一，記載遊覽參觀經歷的書。中國的明代吳承恩的西遊記唐三藏取經的故事，以動物擬人的手法淋漓盡至的描繪出人性。而西方則以格列佛小人國歷險記、愛麗斯夢遊



圖 18 寓言（西遊記）

Denis Gordeev

來源：俄羅斯插畫作品集 p56



圖 19 寓言（格列佛小人國歷險記）

Jonathan Swift

來源：俄羅斯插畫作品集 p45

2.3.3 著名圖畫書作家

二十世紀後美國的圖畫書之所以能在世界的舞臺中揚眉吐氣、蓬勃發展的原因有二點。第一、是受到二次大戰波及的引響最小，創作者有充裕的時間進行創作。第二、是寬鬆的移民政策，接納了歐洲等世界各國的移民，其中不乏優秀的圖畫書創作者。第三、科技進步使印刷技術的日亦提昇，圖畫書所呈現品質也十分精美。以下介紹兩位現代美國藉童書作家，他們的作品均十分細膩精緻，其表現風格及故事創意對本人影響頗深。

1 · Allen Say :

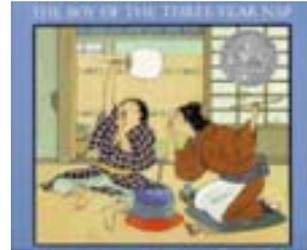
日裔美藉畫家，生於 1937 年，曾在少年時期隨 Noro Shinpei 學習漫畫。16 歲時遷居美國，與父親同住，轉而對攝影產生興趣，並以攝影為業，但閒暇時仍不斷畫畫，從 1968 年開始，他畫了一些敘述日本傳統故事的圖畫書，不過一直到 1988 年，當他在 繪製 *The Boy of the Three Year Nap* 這本書後，才決心獻身於兒童繪本的創作。Allen Say 的作品主要圍繞在親子間的關係及 美國文化及亞洲文化的關係上。（圖 20）



圖 20 Allen Say

這本書在 1988 年得到凱迪克銀牌獎之後，插畫 Alley Say 正式開始得到許多評論家的注意。全書講的是好吃懶

做的太郎用計謀贏得富商女兒芳心和優渥生活的故事；配合上 Allen Say 使用的日式畫法，讀來別有一番趣味。(圖 21)



「有什麼不對勁嗎？你們為什麼這樣盯著我看？」面對著其他家人臉上錯愕的表情，男孩 Sam 覺得很奇怪，因為他完全不知道他的臉在一夜之間變成老人的樣子。醫生檢查不出任何毛病，他的朋友覺得他是個怪胎，連爸爸媽媽的態度都變得很不自然。Sam 開始覺得被大家孤立，他好想逃走，但是要逃到哪裡呢？他的生活會變成什麼樣子？作者 Allen Say 在這本書中，透過一個小男孩的角度來觀察人們是怎麼看待老年人和他們與一般人的差別，是一本值得我們

圖 21 The Boy of the Three-Year Nap

細細閱讀，深入思考的書。(圖 22)

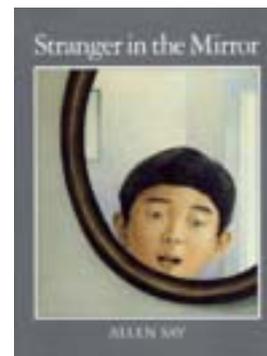


圖 22 Stranger in the Mirror / 1995

2 · David Wiesner :

白日夢與夜間景象，一向是 David Wiesner 創作中的主題。在他以紮實寫實技法所構築的圖畫中，充滿了各種不可思議的奇想異境。David Wiesner 擅於喚起現實生活中早已遺忘的想像世界，更擅以純粹的圖畫元素營造出豐富的視覺空間。儘管內容奇異荒誕，



圖 23 David Wiesner

David Wiesner 的繪畫風格卻是嚴謹而傳統；他的素描線條澄淨，水彩用色精細。一如超現實主義的畫作，David Wiesner 的作品反應出細節真實、整體荒謬的特性。他曾說他創作圖畫書就是要帶給大家歡樂。事先並無預設任何格式或立場。(圖 23)

本書獲得 2002 年凱迪克獎金牌。小豬們被吹出了畫框，飛進了一個全新的故事，掌握了自己的命運。David Wiesner 擅於的超現實幻想及精湛的畫技，並運用了引喻的手法將傳統童話故事中的三隻小豬賦予了新的境遇。(圖 24)

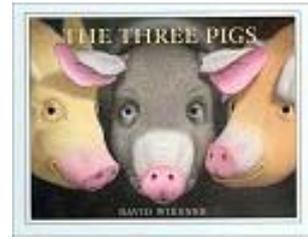


圖 24 The Three Pigs

星期二的月圓晚上，承載著大青蛙的荷葉開始在空中漂浮，他們在城市的夜空中遨遊，在巷弄中穿梭，沈睡的人們卻渾然不覺。直到白天來臨，只留下一地的荷葉，和百思不解的人們。善於創造驚人印象的 Wiesner，這次要以無字書 Tuesday 來挑戰大小朋友的視覺和想像。(圖 25)



圖 25 Tuesday

當小男孩沉入夢鄉後，他的格子床單開始延展成無盡的田野和海洋，而他手上抱著의書籍則變成了一頁頁飛翔的地圖，帶領他穿越一座座奇幻城市… 在本書中，David Wiesner 展現出卓越的視覺魔力。從第一頁小男孩入睡的畫面，隨之展開的竟是連綿不絕的幻想空間：前一頁的城牆，可以延伸為下一頁的恐龍尾巴；緊密的書頁，竟在眨眼間化為宮殿前的層層階梯。隨著書頁不斷

的翻動，讀者的驚喜也越發增加；最後一頁更帶來出乎意料的發現：原來所有夢境皆來自小男孩房間的物品！在



Daivid Wiesner 的繪畫中，讀者不再介意文字的缺席，而將更專注於圖像本身的語彙，細細賞玩每一項既真實又奇異的畫面細節。（圖 26）

圖 26 Free Fall, 1988

2.3.4 當前兒童圖畫書概況

- 1 · 數量過多：重覆性高、原創性不足。
- 2 · 媒材多元，眾聲喧嘩：打破傳統單一線性敘事，改採多重敘事方式描述故事。如(Daivid Macaulay's **Black and White**)
- 3 · 跨界讀者：逐漸有朝向成人發展的趨式，讀者不再儘局限兒童。
- 4 · 諧擬(parody)：以傳統的民間故事、童話故事、歌謠等改寫成詼諧的形式。如(David Wiesner **Three Little Pigs**)
- 5 · 後現代的寫作特色：給讀者的訊資過量或不夠；使讀者解讀有不同的詮釋。