

第一章 緒論

本章就創作發想作一整體 概括闡述。分為「創作背景與動機」、「創作目的」、「創作範圍與限制」、「創作流程」四節。

1.1 創作背景與動機

就廣義角度來看，純藝術或設計皆含括於藝術這個大範圍之下，然而若要仔細體察，純藝術創作和設計發想實有許多不同。單就創作發想而言，純藝術創作往往是從藝術家主體觀點出發較個人性的創作，而設計則是要透過對使用者或整體市場的不斷評估而來的創作。

在高更致梵谷的書信中，有一段話「在自然中，夢總來自現實。印地安野蠻人永遠不會夢到巴黎風格服裝的男子。」藝術創作何嘗不是如此？在大學學習時，就常自問藝術創作跟社會究竟有什麼連結？單憑自身喜好而出發的創作是可行的嗎？難道不是浪費社會成本的嗎？很幸運的 此一想法可以在設計的領域中找到喘息的空間。若說藝術即生活，那麼設計本身更是跟生活、社會、人群息息相關的吧！或說設計像是一種入世的藝術，各項視覺傳達設計透過日常的生活對人們的美感經驗潛移默化地產生作用。然而對於設計領域上所呈現出某些較商業取決的面向，又因為過去創作的習慣與成見很難以適應、調整，此時在設計領域下，認識了兒童圖畫書的創作，認為這不外乎是一個可以發展自我藝術表現與創意，但又與社會、人群有所聯繫的創作空間。

兒童讀物在 20 世紀即已普遍受到社會的重視，出版品愈來愈

愈多，評介的雜誌及單位也隨之產生。這些也都更加速了成人對兒童讀物的關心及對兒童讀物品質的提升。此外 20 世紀以來，有許多心裡學家及教育家，例如弗洛伊德及皮亞傑，都開始對兒童認知與心裡發展有科學性的研究，不僅影響兒童讀物的內容與發展趨勢，也使得 20 世紀末已降的文化，漸成爲以兒童爲中心的文化。著名的波隆那兒童圖畫書大展 (Bologna Children's Book Fair)，在今年(2005)，即以「兒童的文化」展(the culture of children) 標示了兒童在當代的文化中所占的絕不僅僅只是圖書出版業的一角了。

且 20 世紀對兒童讀物的插畫開始重視，不再視它爲文字的附屬品，而是另一種語言的形式，它的重要性不再次於文學本身，因而許多有藝術素養的藝術家都投入了這項工作，豐富了兒童文學的天地，「兒童圖畫書」也成爲 20 世紀以後發展最快，成就最大的一種兒童讀物。

當研究者試圖在文本或相關著作中找尋對圖畫故事書中「圖畫」的討論與評介，以提升個人創作時，卻發現縱使這類的作品最理想的創作方式，是故事與視覺構思融合爲一，正像一首歌的歌詞與旋律的關係。但中文圖書資料中，近幾年來漸有兒童圖畫書主角的「圖畫」上的探究，但相對於對兒童圖畫書中故事呈現上等文字的探討研究甚或統計分析來說，實則屬少。

是因爲「圖畫」創作的變異、複雜較難加以歸類、分析或加以整合、比較嗎？或者是長久以來在藝術史或設計史的脈絡下，爲文字而生的「插畫」一直是被排拒於主流地位之外的，就像「羅伯特法語大辭典(Le Robert) 中就『插畫家』一詞的解釋是『給予光彩的人。』然後又加了一段奧菲爾·勾提耶(Théophile Gautier) 的話：『插畫家只能用他人的眼光來看一件作品。』」(Elzbieta, 1997)。插畫也像是藝術或文字的附屬品，因此探討或深究都是多

餘的嗎？然而若反觀坊間大量的藝術史、流派風格討論解析的書籍，便可想見在兒童圖畫書的圖畫上討論研究也許是一項艱鉅的工作但並不是一項不可能的任務；而時至今日，兒童圖畫書的評介者、讀者或創作者本身都已清楚圖畫再也不只是文字的附屬，不僅僅是給予光彩而更是與文字相互輝映出光彩的要角了，在這樣的背景下，對於兒童圖畫書之圖畫的討論與研究更是不容忽視的工作。

因此對於圖畫書其圖畫風格表現的探討是我所關心的，也欲透過整理、探究以期配合當代科技脈動以數位表現方式應用於創作上。Besty Hearne(1981)在《*Choosing Books for children*》裡的一段話(郭恩惠，民 88 引自 Jalongo, 1988)：

今日的兒童將是明日閱讀的成人。
如果今日的成人不關心孩子的想像力和他們的書，
如果他們不注意兩者間強烈的關連，
孩子將來也不會這樣做。
今日的成人將失去歡樂的黃金期，
明日的成人也可能失去對文學及學習的熱情。

1.2 創作目的

近年來，運用拼貼法完成的圖畫書愈來愈多，反映出繪者在線條、色彩、光影的熟練運用外，對畫面肌理的變化，有了更多的嘗試、探索。在現今「孩子最早觀看到的圖畫大都來自圖畫書，如果他們一開始就在視覺上有多樣性的接觸，對他們的觀察力頗有助益」(宋佩，民 91)。基於以上及創作動機，因此擬從兒童圖畫書中以拼貼法表現之圖畫著手探討與創作，期望達到以下目的：

1. 探討拼貼法之創作表現若欲應用於當代兒童圖畫書創作上其與兒童圖畫書、兒童、當代背景之關連。
2. 比較當代兒童圖畫書繪者其應用拼貼法創作之兒童圖畫書，以統整出拼貼法應用於兒童圖畫書創作時考慮之要點、元素。
3. 說明何以當今在兒童圖畫書創作上應用拼貼法應整合以電腦數位技術。
4. 嘗試以拼貼法的概念結合電腦數位技術應用於兒童圖畫書的創作上。

1.3 創作範圍與限制

本創作的探討範圍以平面之藝術、視覺傳達領域為研究範圍，不論及立體雕塑或電影、動畫等等之作品，並以拼貼法與兒童圖畫書的創作之關連為主要探索對象。

在談及拼貼法(collage)時，除想起 20 世紀初的立體派畫家 Braque、Picasso 外，亦會想起達達 (Dadaism) 與超現實主義 (Surrealism) 等等，然而由於主要在探索拼貼法之起源與其概念與兒童圖畫書創作之關連與應用，而立體派以後拼貼法之創作多延伸自 Braque 與 Picasso 之概念，因此在文獻的探討除現代藝術以先的史料整理外，現代藝術以後多著重在援引立體派畫家使用拼貼法之過程與概念。

另由於近年來，使用拼貼法於兒童圖畫書創作上的繪者才漸

漸增加，加上兒童圖畫書的圖畫上之整理研究的資料不足，受限於時間與資料收集的不易，本論文所列舉之圖畫書繪者及作品皆以當代，即 20 世紀末至現今為主，而亦因無法將所有以拼貼法創作之作品蒐羅完備以及版面限制，因此僅擇代表性作品 及繪者。

兒童圖畫書在書籍或文學、藝術領域中自成一格，其實亦在於其讀者是兒童，然而兒童卻不具完全的消費與批判能力，並且此一出版事業中不管從創作、出版以致購買皆由成人掌握。近幾年來「書本陣營」(強調兒童的認知能力範圍及經驗不足，因此應經過成人篩選)或「兒童陣營」(強調兒童主體的判斷有其重要性，而成人的價值可能造成太多干涉、影響間的爭論亦不停在關心兒童讀物的成人間拉鋸。基於時間的限制與個人學習領域的限制，此範圍著實較難以著手討論和掌握，因此本創作的探討在現階段內先暫時不論及此一重要環節，而期望在未來的創作中再加以蒐集資料、深入探討。

1.4 創作流程

本創作依據創作背景、動機與創作目的，從拼貼法的起源與兒童圖畫書的起源出發，透過文獻的整理，先瞭解其兩者之發展與概念。接著從拼貼法應用於詩、文的插畫此一方向著手，欲認知拼貼法概念與文字的關係。進而再定睛於拼貼法與圖畫書創作的關連性探討，舉凡概念、兒童觀點、當代背景、關注焦點等。最後亦透過對當代兒童圖畫書繪者的作品比較，希望整理出共同之元素，供以拼貼法應用於圖畫書創作前之參考。最後則以前述過程所抽取出之概念，結合電腦數位技術，實際著手應用於研究者個人之兒童圖畫書創作。