

第一章、緒論

1-1 創作動機和背景

幼時繪本閱讀經驗引發我對圖像閱讀的興趣，母親購買多套繪本藏書，包括經典的漢聲中國童話全集、科學類的兒童圖鑑等，還訂閱了數種兒童雜誌，包括現已停刊的小小牛頓和巧連智。巧連智是從創刊號就開始訂，而如今的巧連智已發展成分齡分冊閱讀，令我十分驚訝，因為當年的就是一本，也沒有教A B C，也沒有教刷牙，全部都是短篇的圖畫故事。睡前，媽媽為我們播放兒童雜誌的錄音帶，當作是床邊故事，希望我們聽著很快就能進入夢鄉。當睡上舖的哥哥早就睡著時，我還吵著要他幫我為錄音帶翻面，而且光用得聽的還不夠，我需要有畫面才行，但一離開房間就被爸爸趕回床上，我只好就著小夜燈偷看書。就這樣，我的假性近視在小學二年級時正式升等為真正的近視。我也歡天喜地，因為終於可以和爸爸一樣光明正大的戴上眼鏡。



長大以後，對圖像的熱愛依舊。哥哥說我只會買有很多圖的書，我也發現我愛逛書店，但永遠只看封面，書一打開如果都是字，我就會立刻將它放回原處。雖然大學時念的是文學，但我對圖像的興趣仍遠大於文字，想要創作自己的繪本，把每次閉上雙眼時就會看到的，那些活蹦亂跳，卻又在我張開眼即消失的畫面紀錄下來，和人分享。就像是重新回到小時候愛看圖畫書的自己：在畫畫的時候，我好像在對小時候的自己說故事。直到現在我都清晰地記得那些早就送人的巧連智裡故事的插圖，我還可以完整地把故事說一遍，只差沒有再把記憶中的那些繡球花、黑夜中的糖果罐和剪紙的雙胞胎姊妹再通通畫下來。圖像的魅力於我，是如此的鮮活，我著迷的程度到自己想要畫自己的繪本，於是開始構思自己的故事。

不只如此，我還想要開自己的店。本來想賣自己做的包包，後來又想賣花，不管想賣什麼，總是被潑冷水。我想，就算開不了真正的店，讓我在畢業展上擺個攤

子，也算是圓夢了吧。也因為我的作品規模小而種類繁雜，考量到多元性正是我的特質，就決定擺一家書報攤來作為畢業創作。

對於書的著迷

從小家裡到處都是書，媽媽愛看書、買書，爸爸寫書，我耳濡目染，對書有份濃厚的情感。從小就喜歡去圖書館，好動、好奇、怕無聊又坐不住的我，很需要人陪，但只要有待在很多書的地方，就可以自己獨處一整個下午，尤其是有很多圖畫的書，就算看過了我還是會一看再看。一直到大，我還是喜歡待在圖書館或書店，只要聞到書的味道就感到平靜。在圖書館挖寶，到書店則是瞧瞧新書的樣貌。書店和圖書館對我而言最大的不同就是，在書店可以一覽無遺地看到所有的封面，這對我來說很過癮，因為我主要都是看圖才決定要不要打開來繼續閱讀。而攤開這樣的形式，與書報攤的展售是相同的，也是我會如此呈現的原因。

蘑菇

大約在2006年我開始注意到「蘑菇」這個國人自創的品牌，以自創t恤起家的蘑菇，也發行季刊「蘑菇手札」，一本一主題，探討「老東西」「小孩」等生活化主題，是我開始產生zine概念的開端。蘑菇於2007年開始有自己的實體店舖Booday Shop，商品包括衣服、袋包、杯盤碗筷等器物，還有筆記本、刊物、手工裝禎的限量小書（zine）、手工果醬、信封等文具，有一陣子還賣米和蔬菜。簡言之，蘑菇賣的是一種生活品味，強調手感和人的溫度，店中並常舉辦小型展覽、講座和音樂表演，還教作菜，是一新興文創產業。在日本，此類商店行之有年，複合商店的主體除了賣衣服，也有以書店經營為主，另設空間予創作者寄售作品兼小型展覽空間，或是咖啡店兼售生活雜貨等多樣型態。在台北，此類商店日漸普遍，於師大週邊巷弄內的商家，多有此趨勢，但在國內首開其端的還是蘑菇。而蘑菇所代表的正是微小而精緻、簡單卻有質感的手作精神。我的書報攤形式，受其影響而形成。

除了主要作品繪本---「小哈巴狗的旅行」，書報攤中還有另外三項作品分別是「消費者日記」、「你眼中的我」和「下雨天」。後三者不同於「小哈巴狗的旅行」，並無線性敘事結構，然而這四者的聯集，足以說明各種面相的我，因此將其並列展出。

「小哈巴狗的旅行」代表的是我的童年，以狗為主角是因為我一直想要養狗。以兒童為目標讀者的繪本創作，因為我想要對幼時的自己說點什麼，而直至如今的我的性格中，仍因為親友的包容，而保有很大一部分的孩童性，也是兒童繪本最能代表我的過去的原因。故事中小哈巴狗對自己外觀的不滿意，是青春期的我的投射。他找了一個不可能解決的方案，正如同我找不出解決辦法的寫照，故事中的舖陳和最後的結局，是以接納自己的不完美，並且發揮不完美的優勢作結。也是投射成長過程中經歷的内心困擾，並終於擺脫了漫長的後青春期的轉譯。



「消費者日記」紀錄的是我的日常生活，這個圖像日記並不紀錄情感和事件，也不紀錄被保留下來的物品，而是紀錄一天中所用掉、所消耗掉的一切，包括洗澡十五分鐘的水、從家裡坐公車到學校用掉的汽油、一小段牙線等等。紀錄這些的起點是由於好玩，因為我喜歡畫零碎的東西勝於完成一幅構圖完整的畫作。「消費者日記」代表的是作為一個消費世界中，關於我最真實也最瑣碎的一切。

創作「你眼中的我」的動機，是想知道在他人的眼裡，我是什麼模樣。出於好玩和好奇，我藉由畢業展的名義，向陌生人索取我的畫像。同時，我也為這些好心的陌生人繪製畫像，告訴他們在我的眼中，他們又是什麼模樣。「你眼中的我」代表的是他人對我的觀感，和我對他人觀感的解讀。

「下雨天」是我眼中的他人。是我在他人未察覺下的窺視觀察紀錄。窺視過程中，我也在想像是否有人在窺視著正窺視他人的我。

1-2 論文架構

本論文以作者之畢業創作「書報攤 Zine Stall」為主要文本，包含四件作品：作品一「哈巴狗的旅行」、作品二「消費者日記」、作品三「你眼中的我」和作品四「下雨天」，以繪本「哈巴狗的旅行」為主要作品，闡述創作背景及意涵，分為五大章節論述。

第一章為緒論，分為兩章。第一節為「創作動機與背景」，敘述作者對於圖像、繪本及書的情感及對於手作的熱愛，並分述四項作品的創作動機。第二節即此節，為本論文之架構。

第二章為文獻探討。第一節為題名解釋，為Zine的名詞解釋及以Zine Stall命名作品的緣由。第二節為相關作品探討，列舉三位插畫家及其作品，分述其在作者創作過程中的影響。



第三章為創作過程與內容。本章分為四節，分述作品一「哈巴狗的旅行」、作品二「消費者日記」、作品三「你眼中的我」和作品四「下雨天」的創作過程。第一節由繪本「哈巴狗的旅行」的文本的發想及修訂開始論述，並將圖像創作過程中，草圖的更動過程，及最後完稿一併呈現。第二節由線性日記的讀者開始，詳述「消費者日記」的創作。第三節著眼於「你眼中的我」創作過程中於人的互動和發現。第四節介紹「下雨天」創作概念。

第四章為展場規劃和紀錄，包含展場規劃草圖，及2011年6月9日至6月29日，於交大藝文空間實際展出情形。

第五章為結語。

第二章、文獻探討

2-1 題名解釋

2-1-1 關於Zine

Zine是由magzine轉變而來，更短的字更少的音節即說明了其較雜誌更小的尺寸及更簡短的內容。Zine在英語系國家如英國、澳洲及非英語系國家如日本，皆有一定出版數目及小眾的讀者。在澳洲雪黎當代藝術館Museum of Contemporary Art (MCA)舉辦有一年一度的Zine Fair，其藝術性及矚目程度不容小覷。



圖一

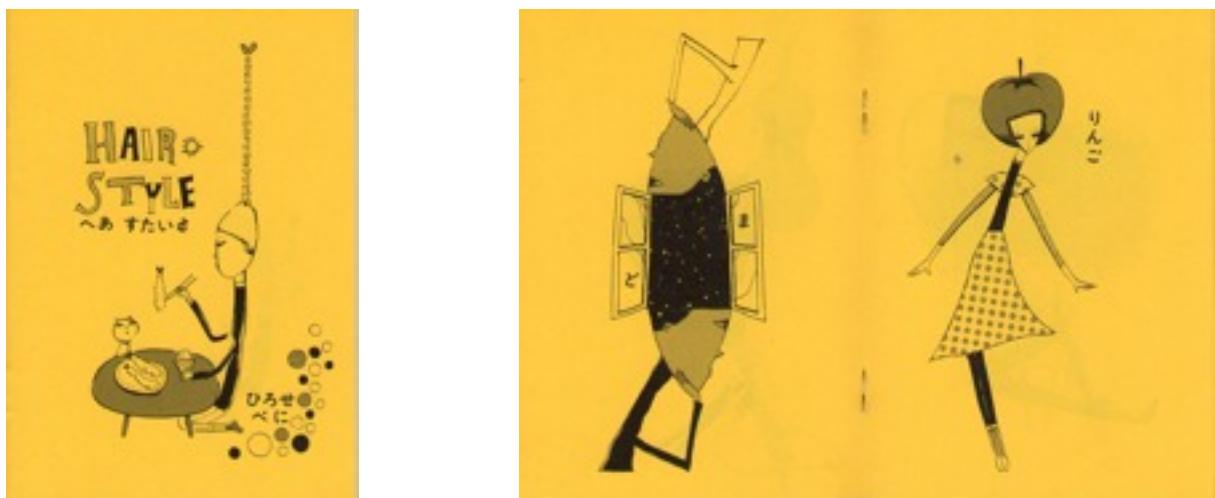
Zine是一種獨立出版，單冊、非定期出刊、出版量從一本到一百本內的小書。其主題內容包羅萬象，特色為一本Zine通常只有單一主題，不像坊間常見的雜誌一本兼有多樣化主題及多種單元。同時，Zine是以圖像為主，文字為輔的小冊，並因其不受商業化考量限制，內容和形式有極大發揮空間，因此吸引許多藝術家和平面設計師投入創作，使得其主題多與藝術、設計相關。由於其少量出版的特性，大多數的Zine

是採取黑白影印在彩色紙上印（圖二）¹，而多數Zine的售價都在新台幣一百元以內，也與此印刷方式有關；少數也有採取絹版單色、雙色印刷的方式進行，並且常有手工加工於其中，使其與藝術品的界線逐漸模糊。而裝幀方式以騎馬釘及線裝為主。²



圖二

Zine的販售地點通常是在Zine Fair上，群聚的Zine作家擺攤展售自己的作品，除了販售，也常見Zine作家彼此以交換自己創作的Zine代替購買；也有少數設於美術館內的書店或是獨立書店會販售，也常見作家將其Zine作品寄售於咖啡館與服飾店中，為一新興創作型態。在英國愛丁堡一家名為Owl & Lion³的藝廊曾集結多位作家的Zine作為展覽展出（圖一）。



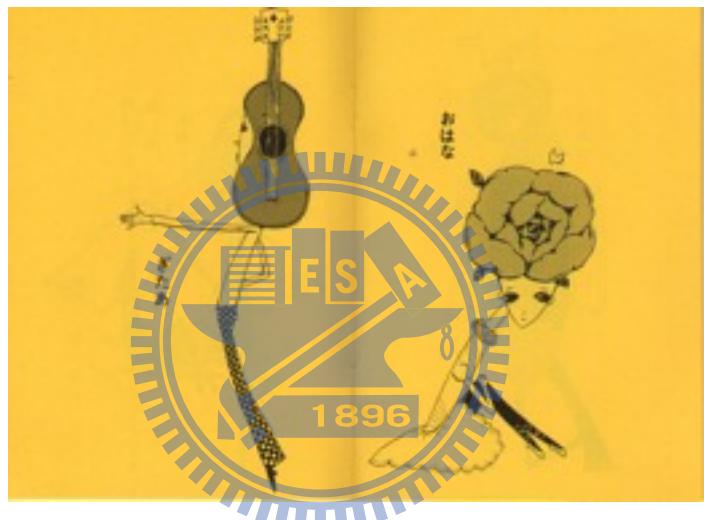
圖三

¹ General Public Zine，作者Karl Addison，其網站www.pogobooks.de

² 參考zinewiki網站，http://zinewiki.com/

³ http://owlandliongallery.com/

Zine在國內還尚未形成風氣，我希望能透過此作品，將Zine的概念更為人所知。用Zine來呈現我的作品，主要原因是受獨立出版（Indie Publish）⁴的魅力所吸引。當我第一次在日本京都一家以藝術書籍、獨立出版和文創商品為主力的書店---惠文社---看到Zine時，我就被那不到十頁、只有黑色圖文印在黃色A6紙上的小書給迷住了。那本書叫Hair Sytle⁵（圖三、圖四），每一頁都用插畫來表現各式髮型，如封面是炸蝦頭，內頁還有窗戶頭、電話頭、鋼琴頭等等...精彩的程度尤如作者的宣傳小冊，鮮明的個人色彩更是在大量出版的書籍中難以見到的。輕薄短小沒有負擔的份量，創新的題材，都讓我看到Zine的各種可能性。



圖四

關於小尺寸和短篇幅，都讓我認為Zine是十分合適我的媒材及訊息載體。由於我對多樣題材的兼有興趣，令我難以擇單一項目來傳達我多元的樣貌。獨立出版予人小眾化，內行人才知道門路的感受，彷彿熱門名詞「文青」⁶所指涉的，代表的是特定群體間流通的文化，小圈子內的人皆通曉，而圈子外的人卻極少聽聞的。在這個大眾消費，資訊泛濫的時代，「獨立」二字便是在菁英文化以外，另起爐灶，小劇場的復興，也與文青和創意市集的抬頭有關。想要建立一種，在隱私權也難以保障時，仍保有的一塊祕密基地，或像是桃花源，不得其門而入，獨享，私有的概念。

⁴ 由個人或個人團體而非出版社發行之書報，不具國際標準書號(ISBN)。

⁵ 購自日本京都書店「惠文社一乘寺店」，作者不詳。

⁶ 文藝青年

而攤子的概念，除了與Zine的販售場域有關，也聯結到我個人對市集的愛好。在2006-2008年國內風行創意市集，各處創意市集如春筍般冒出，雖然至今已有泡沫化的現象，但實際原因乃是，作品夠完整、具有商業價值的作者不是開了自己的店，就是定期進駐百貨櫃點，所以不定期的創意市集有如被掏空一般，參與的作家所剩無幾。在2006年時我也熱中參與創意市集，除了到牯嶺街創意市集、溫羅汀創意市集及市北師的藝術市集參觀，也結交了創作家的朋友，並相約於西門町電影公園露天市集合資擺攤，販賣自行製作的布包等物。回溯我的第一次與創意市集的交會，是2000在北海道札幌大通公園夏之祭的夜市，當時在台灣還沒有創意市集的概念，而大通公園的夜市不只賣吃的玩的，也有許多手作作家販賣自家製作的手工貓頭鷹布偶、毛線編製的背包等物。對於當時年僅十四歲的我，是相當新奇的記憶。而生長在工商發達的時代我和我們這一輩人，對於攤子所代表的人情味、手作的溫度和獨一無二的價值，是自幼即少見到的，因為對於大量製造，千篇一律的商品和一手交錢一手交貨的商業文化感到厭倦，自然受其吸引。媽媽對於此種現象直稱是反樸歸真，一切都復古了。或許時代的演進便是這樣螺旋型的，或許是圓形的，又有誰知道，這是不是在極大圓周上行進的一小部分呢？

2-1-2 Zine與繪本



圖五

Zine是以視覺為主要內容的媒體，並不依附文字存在，大多數Zine中的文字作用為說明，少數的Zine文字用以敘事。多數的Zine以一系列圖像，來呈現整體的主題，圖像和圖像之間無前後順序，是以圖像並置的集合來表現主題。如City Light⁷是一本以字形和紋樣設計組成的Zine（圖五），Escape from the Mainland⁸是一本地圖集。（圖六）少數文本敘事的Zine，如Sakura Mansion⁹（圖七），其故事之線性關聯較弱，以公寓中的房間為順序來介紹居住者的生活，先後順序對調對故事結構影響不



圖六

大，文本中亦無起承轉合，而是單一敘述集結而成。其中202號室（圖七）在文中安插食譜，此作法在線性敘事文本中少有，可視為Zine文本敘事之特色。

⁷ 作者Beverly Ealdama，其網站<http://beverlyealdama.com/>

⁸ 作者M. Whitluxus，其網站<http://thebottomlesspaddlingpool.blogspot.com/>

⁹ Tomoko Shiraki、Mai Fukuda合著之Zine，2008年6月30日發行



圖七

「繪本」一詞為日本用語傳入，「繪本設計」[1]一書中，將繪本定義為「透過圖畫來傳達訊息的書」，然而其目標讀者為兒童，其主角通常為兒童或擬人化之動物，故事內容以兒童生活經驗或想像為主。繪本在歐美以Illustrated Children's Book或Children's Picture Book為名，便顯示繪本乃為兒童設計之讀物，因此繪本又稱為童書。南雲治嘉將繪本的目的分為四類，分別為「使之驚奇」、「使之感動」、「使之快樂」及「誘其歡笑」。其作用為傳達訊息，依訊息的不同可分為教育用、遊戲用、知識用及競賽用等，並根據不同目的而有多種形式。[1] ‘Creating Illustrated Children's Book’一書中，將繪本分為小說(fiction)和非小說(non-fiction)二類[2]，將故事之有無視為劃分的依據。Perry Nodelman在‘Words about Pictures’[3]一書中，以兒童文學和美學的角度，針對故事性的繪本，探討其圖文之間的比例及佈局對故事傳達的影響。

Zine和繪本都是以圖畫結合文字的書，二者分野在於目標讀者的不同，便形成題材和內容根本上的差異。小哈巴狗的旅行一書，隨著文本的發展，逐漸形成以兒童為目標讀者的故事，而將之定位為繪本。然「消費者日記」、「你眼中的我」和「下雨天」仍屬Zine，故作品之中文名稱取名為書報攤，乃取其多元並置之意涵。

2-2 相關作品探討

本節所介紹之文獻為創作過程中，在視覺傳達及故事書寫上影響我的插畫家及童書作家。

2-2-1 Sara Fanelli

Sara Fanelli是影響我畫風和構圖的重要插畫家，以下舉其繪本<Dear Diary>[4]（圖八）為例。

文本結構

<Dear Diary>的故事結構是非線性的，從頭到尾講的都是同一天發生的事，但卻由不同人物的日記所組成，同樣的事件由不同的觀點看來，妙趣橫生。<Dear Diary>由主角Lucy的日記、椅子的日記、蜘蛛的日記、螢火蟲的日記、刀子和叉子的日記、布布（Lucy的小狗）的日記和瓢蟲的日記組成。其創新的文本令人印象深刻。

表現手法

不但如此，*< Dear Diary >*的拼貼(collage)手法獨樹一格，其特色為結合影印的舊照片和報章雜誌中剪下的人物眼睛作為角色的眼睛，而人物的側臉以半圓型繪製，令人聯想到幼童的作畫特徵。用色大膽，結合clip art針筆作畫的現成物(ready made)



剪貼，搭配復古(vintage)的包裝紙、糖果紙，形成個人特色強烈的風格。底圖的選擇，以方格紙和筆記本中的橫線紙來呈現，以配合本書日記的內容，實為兼具美觀和



意義 (form & function)的巧妙設計。書中的字體以手寫來建構日記的氛圍，而且隨著不同人物的日記，手寫的字體風格也大相逕庭，且能從字體看出人物的性格、年紀及性別。本書的構圖對我的影響深遠，書中的圖畫沒有地平線，沒有透視，常常是東一塊桌子，西一塊人物，沒有明確的場景和空間。這點對我而言是莫大的鼓舞，因為我不擅長畫空間和景物，較擅長會畫人物和物件，因此這本書讓我跳脫以前對繪本都要場景明確的印象，發現原來這樣也可以，走出自我設限的框架。



圖十一



圖十三



圖十二



圖十四

除此之外，其著作<Mythological Monsters>[5]（圖九），為圖鑑式的繪本，也打破線性敘事，介紹希臘神話中的怪獸。<My Map>[6]（圖十）是一本多方視點的述事童書，書中以「藏寶地圖」、「狗狗的地圖」、「身體的地圖」和「家族地

圖」為兒童介紹各式概念，其圖像表現手法模擬孩童畫¹⁰的特色，大面積面塗，用色鮮豔線條不精細，是其迷人之處。孩童畫中常見的特色有：X光線畫（透明畫）、展開、無地平線（漂浮）[9]等。這幾項特色在Fanelli的作品中出現多次，如圖十一[6]是透明的身體，仿擬孩童作畫習慣；圖十二[3]顯示Fanelli取用孩童畫中，將人物展開之特色，圖中過馬路的人物與街道線條垂直，為孩童繪畫思考模式，孩童在繪畫圍坐成一圈的人時，常使用展開的手法，以解決其無透視及立體深度概念之困難，以說明人物相對位置。圖十三[4]沒有地平線，如同孩童畫中人物漂浮及缺乏遠近、大小及重疊的概念[10]。

從 Sara Fanelli多本著作中，都可見到仿孩童畫的特色。其他如側面人像的造形（圖十四[11]）。表一為此處所提三件作品之比較。

作品	Dear Diary	Mythological Monsters	My Map
內容	小女孩Lucy帶瓢蟲到學校去的一天。全書由Lucy的日記、椅子的日記、蜘蛛的日記、螢火蟲的日記...等七篇構成。以不同人物視角描寫同一天的事件。	圖鑑式的繪本，介紹希臘神話中的怪獸和其故事	以藏寶地圖、我的臥室地圖、家族的地圖、身體的地圖和狗狗的地圖...介紹地圖的概念。
表現手法	拼貼（Clip Art、包裝紙、布料、照片、報紙、標籤貼紙、樂譜）、彩色墨水、手寫字體。以方格紙、橫條格紙營造日記本的效果。	拼貼（Clip Art、包裝紙、照片、報紙、標籤貼紙、樂譜、轉印字母貼紙）、彩色墨水、手寫字體。部分背景使用方格紙。	壓克力、鉛筆、手寫字體、印刷字體、大面積平塗、少部分拼貼（色紙）

¹⁰ 孩童畫中常見多重視角，如道路兩旁的房屋，在離讀者遠處之畫面上方為正向，在離讀者近處之畫面下方為倒立；又如過馬路的行人好似「躺」在斑馬線上的畫法。孩童畫中也常見透明的人體，如吃下去的食物直接畫在腹部的位置，及媽媽肚子裡的小孩，以人體為透明的手法呈現。

作品	Dear Diary	Mythological Monsters	My Map
構圖	無透視、低地平線或無地平線，水平視角	無透視、低地平線或無地平線、水平視角	無透視、無地平線、俯視視角及水平視角。孩童畫特徵。
色彩	以橘色和紅色畫主角和視覺重心，背景和拼貼素材色調泛黃有復古氛圍。	以橘色和紅色畫主角和視覺重心，灰階的人眼拼貼在彩色的人物上更明顯。整體彩度偏低。	以高彩度顏色之大面積色塊營造強烈對比，吸引幼兒注意。

表一

2-2-2 林小杯



圖十五

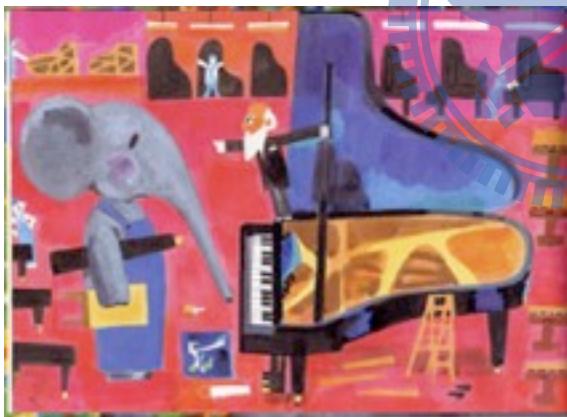
林小杯創作的「阿非，這個愛畫畫的小孩」（圖十五）故事完整情感深刻，其看似隨興、充滿童趣的線條中，實則有豐厚的寫實素描基礎。我欣賞他的線條與用色，一度試圖模仿其作畫工具--麥克筆與水彩，日後才逐漸實驗出屬於自己的作畫方法。2010年有幸受教於林小杯，並參觀其住家兼工作室。看到作畫的原稿，令我感到佩服，他說，只要有一點不滿意的地方，就會重畫。所以即使看起來不經意的線條和上色，都是他刻意經營出的風格。受到他這席話的影響，我一度想要創作全手繪的完

稿，因此不停重複畫同一角度同一構圖的畫，直到我感到挫折又沮喪，才知道這方法並不適用於我，而改採用電腦與掃瞄器來輔助作畫。

雖然如此，林小杯作品中純真簡單的風格仍深深吸引著我，期許自己有朝一日也能成為寫作、作畫兩全能的繪本作家。

2-2-3 堀內誠一

西內南著，堀內誠一繪的「古倫巴幼稚園」描述的故事是一隻大象到處找工作，作餅乾太大沒有人買，被開除；作鞋子太大雙，被辭退；還作了太大的鋼琴（圖十六）、車子和盤子（圖十七），通通都沒有人買，沮喪的他最後遇到一位有十二個小孩的媽媽，他把大餅乾給孩子吃，大盤子作為他們的游泳池，還彈大鋼琴給孩子聽，最後開了一家以他命名的幼稚園。此繪本的故事結構與「哈巴狗的旅行」十分接近，而其場景與視角更啟發了我的畫面構成。



圖十六



圖十七

第三章、創作過程與內容

3-1 作品一 哈巴狗的旅行



圖十八

3.1.1 文本創作過程

這個故事一開始的安排，是來自公路電影的故事模式，在上動畫課時上課即興想出來的。老師要求的是故事的主角兩位、困難一項、去過的場景兩處，最後的終點及路線地圖。圖十八為故事初始設定之角色、場景及大綱。

最初的版本中，主角是哈巴狗和臘腸狗，哈巴狗覺得自己的臉太皺想去遠方的熨斗店把臉燙平；而臘腸狗則是覺得自己的腳太短，想去賣腿的店接腿，於是志同道合的兩人就一起上路。首先來到了兔子牙醫，兔子的門牙很大顆，又是暴牙，小哈巴狗用自己的邏輯想，覺得他一定也對自己不滿意，問他是否要加入他們整型的行列，而兔子牙醫告訴他們，他不但對自己的牙齒很滿意，他的病人們也都是要來把牙齒矯正成暴牙的，這樣吃東西才方便。如此提供了逆向思考的空間。後來他們到了狐狸的眼鏡店，看到狐狸的眼睛好小，想必他對自己的外貌也不滿意，就邀請他加入他們整型的行列，問他要不要一起去整型，他可以去割雙眼皮，就可以有雙漂亮的大眼睛了。然而狐狸卻不這麼想，他再度跳脫刻板印象的框架，告訴哈巴狗和臘腸狗為什麼小眼睛比較好，因為就算戴眼鏡，眼睛也不會變小。再度結合了他所開的店（功能），也暗示了將自己的缺點轉化為優點是故事的發展方向，也是讀者能預期的結果。兩次類似的情節設計，是為了符合兒童喜歡重覆的心理，也加強印象。



圖十九

最後，他們終於來到了熨斗店（圖十九），在提及熨斗店時，就不像前兩例一樣，把店主的身份一併列出，加強了讀者的好奇心，想一探究竟。懸疑的結果馬上揭露，熨斗店的老闆居然也是一隻哈巴狗，但他是一隻老哈巴狗，在畫面上呈現的老哈巴狗，除了身著工作圍裙以外，幾乎長得和主角小哈巴狗一模一樣。這樣的設計讓讀者一看到時，就對畫面產生了好奇心，吸引讀者繼續讀下去。老哈巴狗告訴小哈巴

狗，身為哈巴狗最大的好處就是，從小到大都長得一樣，所以不用把臉燙平，因為你到老了人家還是看不出你的實際年齡。

初始的故事版本就到此為止，本來還打算繼續接寫臘腸狗到賣腿店，但是一來這樣不太適合兒童閱讀，恐有血腥的暗示，二來，也想不到更好的結局，本來是打算讓臘腸狗在坐公車時發現，自己因為太矮，所以搭公車免費，但因為賣腿店沒有更完善的安排故作罷。

故事的第二次修改，往前舖陳小哈巴狗下定決心，想要把臉燙平的原因，同時也將臘腸狗改變為配角，使故事的焦點集中於主角小哈巴狗身上。先由小哈狗認為自己的臉很皺的原因開場：因為他從來沒有看過自己的樣子，是有一天恰好在游泳池裡看到水中倒映的自己。第二次看到自己，是在不鏽鋼的茶壺上看到自己的鏡像，第三次是由別人的眼中看到自己，並加入比較的對象：泡芙。前兩次刻意安排哈巴狗看到自己的樣子都是被扭曲過的，像是泳池的水波，而且是有人在游泳的泳池；而不鏽鋼茶壺上的鏡像更是扭曲且嚴重變形的，種種都暗示讀者，其實他不如自己看到的糟，只是被表象給迷惑了。第三次由他人眼中所認識的哈巴狗，因為比較，而無法客觀地思考，乃是兒童常遭遇到的情形。因為無法直接認識自己，兒童常透過他人來認識自己，過度認同他人的價值觀，而失去判斷的依據。在設次此處泡芙情節時，並未聯想到可作為令人驚喜的結局，直待第三次修正。（此處重覆的情節及驚喜的結局，參考陳露茜的創意繪本教室一書）在第二次修訂中，並加入了哈巴狗尋求協助，試圖改變但失敗的情節，加強其前往解決之道的動力。臘腸狗的出現僅有在泡澡的加長型浴缸中，此橋段的設計提出了皺紋與煩惱的關係，指出哈巴狗煩惱的心理現狀，並以泡澡/放鬆/沒煩惱做為解決方案，將洗澡加入情節中，是由於洗澡是兒童生活中重要的過程，在玩水時的放鬆及洗澡後的舒適是兒童自幼即認同的價值，但讀者也能預期泡澡太久與皮膚變皺的關係，故此情節設計製造了讀者與文本猜測、預估情節的遊戲過程。在創作哈巴狗泡澡這段遇到的困難是，要避免浴缸再度出現，因為太相似的構圖不易引起讀者的興趣，圖二十中可見橡木桶、不同視角的浴缸及浴室構圖，最後採用

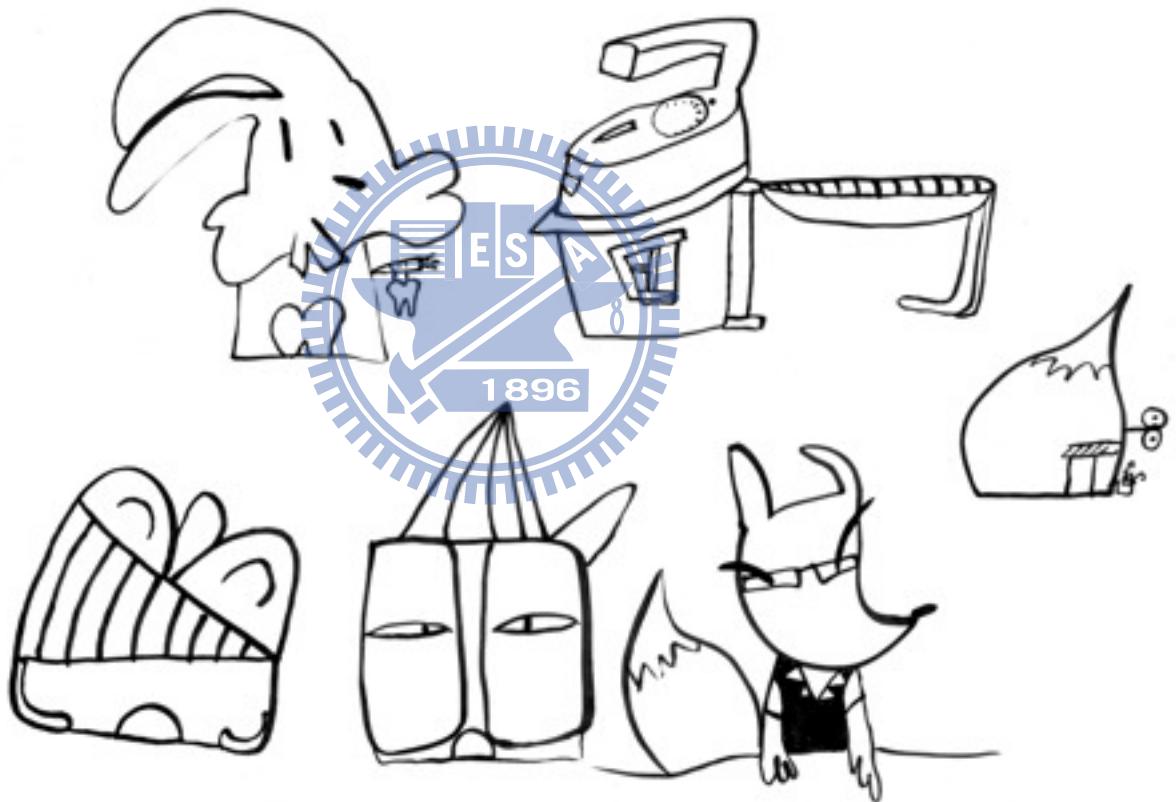
的版本，跳脫了真實的情形，把哈巴狗放進魚缸中玩耍兼泡澡，不刻意解釋，以符合兒童常有的想像，及真實/想像界線模糊的兒童思維；成人讀者讀來也會因意想不到的情節而產生興趣。此處的畫面，以揉皺的紙當作哈巴狗的皮膚，除了更強調泡水後更皺的效果外，也使此處的哈巴狗不同於此繪本其他處，在於此處的現實/想像切換，不見得實際上發生，他可能在想像，或是真的有跳進魚缸中，憑讀者決定。值得一提的是，此處的魚缸草圖多達六張，未來有發展成另一個故事「哈巴狗水中奇遇」的可能，是發展情節過程的額外收穫。另外，加上看到媽媽在燙衣服一事件，作為想到熨斗功能的觸發點，讓故事發展更順暢。



圖二十

第三次的情節修訂，主要是苦於結局若結束在熨斗店老哈巴狗說教式的內容，恐怕會使此本繪本失色，故加入了開泡芙店的結局，讓主角小哈巴狗也和兔子狐狸一

樣，把別人看作的缺點，化為自己的長處，並發揚光大。此次修正中，也加入了全景地圖。雖然初始發想的草圖（圖十八），與最後更動過情節的故事沒有更動許多，但為了配合長條形的書頁，和修正後的店家外觀（圖二十一），故重新繪製。在第二次修正情節時，原打算整本繪本的書籍設計是，所有頁面展開後，整本書會變成一張大地圖，就是哈巴狗旅行的過程，並打算作為可遊戲的地圖（大富翁遊戲板），但後來因每一頁面的構圖獨立，難以合併為地圖而作罷。值得一提的是，草圖都繪於A4或A5的紙上，而最後的頁面是採用跨頁長條狀，在更改版面及構圖時花了不少時間，可作為往後參考，一開始就應設定好頁面尺寸再來製作。



圖二十一

3.1.2 圖像創作過程

角色

圖像創作的過程中，角色的定位是重要的，特別是故事性的創作，角色應讓人易於認出，就算換不同角度，也要足以讓人認出是同一角色。這點在製作2D動畫時尤為重要，為維持動作的流暢，製作過程中的角色設定佔有極關鍵的地位，由於人物的

每一個動作都要畫數十張，又必須維持角色與其他人物、場景相對的尺寸比例，初始的設定決定了往後的製作。

而在繪本的創作過程中，角色不如動畫般，需要將每一個動作都詳細畫出。也因為繪本沒有動態和運鏡，主角所在的位置、眼神方向、行進方向便決定讀者的視線，主角的大小，與和其他人物、背景的色彩關係，足以影響讀者對故事的了解。因此在事先的安排，視覺動線引導十分重要。



圖二十二

我學畫並非素描出身，對於立體的造型並無十足把握，在此遇到的困難是無法任意畫出主角的不同角度。參考了許多主角哈巴狗的照片，但卻有難以跨越的障礙：眼睛看到的是輪廓，我能如實描繪輪廓，但對表象下的結構無法確知。圖二十二顯示看照片畫的和想像畫出的，兩者有如不同人筆下的畫作，我沒法想像我的角色立體的樣子，就算參考照片仍不能為角色裝上骨幹，因此我的角色有種平面感，沒有量感和立體感。所幸我的創作是靜態的平面繪圖，而非動畫。我也能自由決定視角，避開我畫不出的角度，仍然能以畫面傳達故事。

在找哈巴狗的照片時，發現我所設定的哈巴狗造形，實際上更接近英國鬥牛犬的模樣，而不是真正的哈巴狗。一度考慮更動作品名為，鬥牛犬的旅行，但畫作和實際情形的差異，是可以藉由想像力跨越的。如同知名的小熊維尼，世間是否有土黃色的熊，不得而知，而真實的熊的長相，也兇猛到無法成為孩童喜愛、豢養的動物。因此在角色設計上，有簡化、擬人化和色彩飽合、彩度偏高的現象，皆是為了易於辨視與加入人類的情感。



選擇以動物來當主角，而非畫人，除了人的動作較複雜會增加難度，更主要的原因是動物有鮮明的個性和象徵，極適合用來表達隱喻，如同多數寓言中以動物作為主角一般。本故事中選用的狐狸和兔子，皆有其先天特徵，如狐狸眼睛小和兔子門牙大，融入故事脈絡中，較人類角色更直接，不需舖陳交代人物背景，亦可避免針對人的外貌評斷等刻板印象。除此之外，以動物為主角，讀者自然會當作虛構故事，而非真實事件來了解，即使在故事中真的發生熨斗燙平臉的事件，也不至於造成錯誤示範，使兒童讀者模仿。換言之，以動物為主角，想像空間更大。

以人為主角的故事也有其好處，讀者較易發自內心投射情感，並認同主人翁所思所感。常見以人為主角的繪本，都是描述生活中真實發生的情形，如「媽媽，買綠豆」^[12]描述主角和媽媽上市場買綠豆，回家煮綠豆湯，並觀察綠豆發芽的故事。或

如「爺爺有沒有穿西裝」[13]，描述主角的爺爺過世了，他一心想知道爺爺到底有沒有穿西裝，和懷念爺爺的過程。

而以動物為主角的故事多是富有教育意義的，因為用動物來說較無說教意味，讀者較能接受。如陳致元的「Guji Guji」[14] 故事改編自童話醜小鴨，描述一隻從小就跟鴨一起長大的小鱸魚，長大後遇上同類要他幫忙抓他的家人鴨子來吃，而小鱸魚和鴨子聯手打敗壞鱸魚；「阿迪與茱莉」[15] 描述一隻小獅子和一隻小兔子，第一次到草原上玩，他們的父母分別教他們如何抓住兔子和如何躲避獅子，而沒看過兔子的小獅子和沒看過獅子的小兔子意外成為了朋友。

在本繪本中的角色以擬人化的動物為主，兔子可以直立站立行走，也能如人類一般穿衣、坐在牙刷造型的椅子上，並且會看書、擦眼淚，還有如護士和牙醫等職業。主角哈巴狗的個性容易煩惱，造型上在其額頭上設計了兩條抬頭紋，但以明亮土黃色作為身上的顏色，暗示其樂觀的一面，指示故事的發展將通往美好的結局。本書中出現的人類角色有點心師傅和媽媽兩位，出現的次數少且角色定位為配角，顏色和造型上並不搶眼。如同此書般，在動物為主角的擬人化故事中，仍有人類配角出現的圖像故事，有加菲貓系列故事為例。

表現手法

在完成此繪本前，我的繪圖方式一直沒有固定的模式，持續摸索不同的方式，直到本繪本的晚期，才逐漸形成擅長且個人風格強烈的畫風。

最初始的繪本草圖是由鉛筆線條及粉彩上色完成的。粉彩的快速大面積上色方式，一度是我重要的繪圖方式。但我使用粉彩作為平塗的工具，而非漸層混色，實無必要使用此不易保存，不易數位化的媒材。創作中期一度認為原稿即完稿，展出原畫作才是展覽的重心，因此花了許多時間重畫同一幅畫，只是為了要有完美的線條，上色也不能有瑕疵，粉彩不能塗超出線外等自我限制。後來發現這樣便失去了我個人的

特色，我的個人特色就是線條的生命力，隨興中可以看得到線條的速度和力道。為了保留這不經意的，難以畫第二次的線條，後來才改用掃瞄的方式，進電腦中完稿。在這之前我也試過線條使用沾水筆，上色用色彩、色鉛筆或麥克筆，但最後選擇的仍是熟悉的鉛筆。後來採用拼貼，乃為補強我畫作中多以平塗色塊為主，少有光影及明暗變化。而拼貼正符合我喜歡以實物剪貼，還有平時蒐集紋樣(pattern)的興趣。本書中的拼貼多以電腦輔助完成。

這些經驗的累積讓我形成了專屬於自己的作畫流程，不再停滯於早期作品皆有的問題：因尚未建立完稿一致性，作品的完整性不足。在學習視覺語言的過程中，先後遇到一些問題，剛進應藝所時，我有許多天馬行空的想像，想到就畫，多以線條為主的零散物件。以非美術本科生考進來的身份，讓我學習繪畫的過程，與從素描便開始打根基、工夫紮實的硬底子科班生十分不同。但也讓我對於自身圖像語言的發展有清晰的認識，或許能由藝術教育的角度切入，供相似背景的人參考。當時最痛苦的就是要安排畫面，找了很多的張力十足的照片，照著畫來學習構圖。當時的我也沒有透視的觀念，不知道物品的重疊可以造成前後關係的立體感，只會把位於後面的東西畫在前方物體的上方，尤如兒童畫的現象。因此我也找了兒童繪畫的書來看，試圖了解學習繪畫的過程。

早期也因為作畫模式尚未建立，常常一件作品只畫三張就換主題，因此缺乏完整的作品集。在了解透視以後，仍無法完全應用於自己的畫作中，於是找了許多沒有透視的作品，如Sara Fanelli的< Dear Diary > [4]，100 % Orange的插畫，和林小杯的「阿非，這個愛畫畫的小孩」[7]一書。在這三者作品中分別看到拼貼的畫風、隨意的線條和無透視的構圖，是可以被接受的。但當時的我仍無法產出屬於自己的風格，以模仿代替創作。而後遇到的問題是怕畫壞，只畫了一點覺得滿意，就不敢再畫下去，不知道場景怎麼畫，週遭應該要有什麼東西。上色時，為了填滿那些不知道要畫什麼的空白場景，把不重要的大面積都著上了搶眼的顏色，主角的焦點模糊了。還有沒看到東西就不會畫的問題，看到了卻只會照著畫，換個角度就不會畫了，是我所經歷最

大的瓶頸。如今想起來餘悸猶存，彷彿我失去了畫畫的能力，連最開始天馬行空的想像都沒有了，一度懷疑自己是否適合念下去。那時的繪畫能力倒退，不滿意又著急的心境，使狀況越來越糟，現在想起來，覺得學習的進程中未必是線性的發展方式，而可能是螺旋式發展方式，倒退和退化都是再次進步的預兆。

後來之所以能突破的最大關鍵是使用電腦輔助。當我不再覺得非要完全手繪完稿不可，非要用水彩色、色鉛筆、粉彩或麥克筆來作畫不可，並可以接受自己畫作中的不完美，才是別人模仿不來的特色時，情況才有了轉變。而這也是能完成此繪本的重要突破，拼貼的使用讓我無需煩惱繪圖技巧的不足，並且能發揮我所擅長的配色。

拼貼



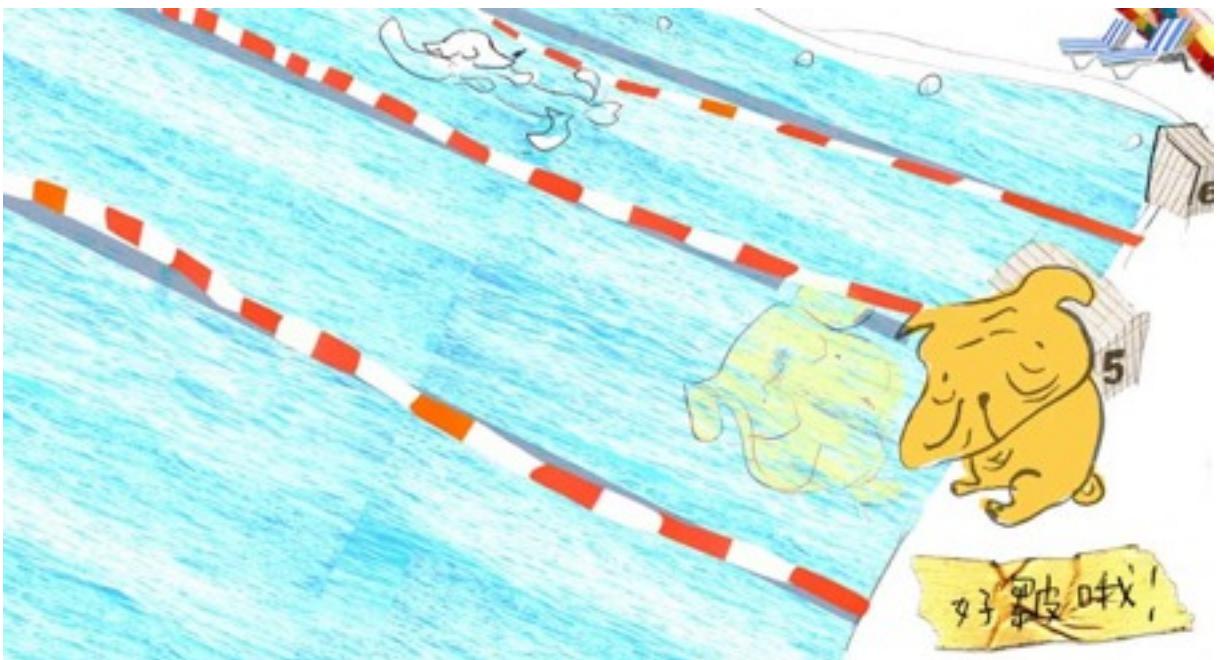
圖二十三

本書中部分的物件採用現成物（ready-made）來創作，如游泳池的躺椅和遮陽傘，泡芙、熊玩偶、噴水器、熨斗燙馬、汽車、打蛋器，並使用膠帶、便利貼（post-it）、筆記本方格紙、包裝紙和照片、自製紋樣來創作。以拼貼方式創作的原因，是為了彌補畫作中平塗為主的作畫方式，色彩豐富的拼貼素材能使畫面鮮活，（圖二十三）。以平塗配合紋樣的例子如Alice Melvin < An A to Z Treasure Hunt > [16]（圖二十四）；作品中大量採用現成物的插畫家有Serge Bloch（代表作品「敵人」

[17]) 、Lauren Child (「我絕對絕對不吃番茄」[18]) 、Sara Fanelli等人。其中Sara Fanelli影響我甚鉅。見其作品< Mythological Monsters > [5]



採用拼貼的手法和我喜歡各式材質紋樣有很大的連結。從我還是幼稚園時，當其他小女生都在玩扮家家酒，我就自己一個人待在美勞角落，剪紙玩膠帶，每天從幼稚園離開都一定要帶一件作品回家才滿意。小學時期媽媽買了許多美勞的書給我看，我就可以自己一個人，拿報紙、衛生紙捲和不要的塑膠盒、保麗龍盒自己做衣服、做麥克風和別針。到了國中，最大的興趣就是做卡片送給所有生日的人，那時三采文化一系列的卡片書讓我了解原來各式媒材可以互相結合，現成物的概念就由那時開始。比方用通心麵、蕃茄醬包來做卡片，用3.5磁片和菜瓜布來當筆記本封面。後來上了大學，買了一台小縫紉機就開始逛布市，布料豐富的觸感和多樣化的色彩紋樣讓我愛不釋手，開始自己做布包，打毛線，也做羊毛氈。我的指尖對材質的敏感讓我非常喜歡布料和紙張，從很小的時候我就喜歡逛書店，但只喜歡看封面和文具。因此在本書中



圖二十五

所應用到的拼貼材料，都是我蒐集的布料、廣告紙張、照片、甚至有自己用羊毛氈做的熨斗。

生活中的紋樣對我的吸引也影響了我平面化的視角。大塊的平面才能放上最多的紋樣。我的書籍設計作品「我所居住的地方」中，紀錄了許多我幼時居住過的房間、外婆家、保母家、姑姑家等對我意義非凡的空間。那些空間多已不存在，但我憑著記憶畫出所有的紋樣，才發現在我深層的記憶中，這些材質和觸感原來自小就在我內心留下了深刻的印象，至今仍難以忘懷。因此我對鐵窗、磨石子地板、壁紙、地板瓷磚這些紋樣的熱愛，也在此繪本中重複出現，做為「我所居住的地方」的延續。我常在想，很多人罵鐵窗很醜，還有從社會心理學角度切入的罵法，認為鐵窗禁錮了自由的思想。但不論再醜陋再殘破的生活環境或物品，經過時間的洗禮，在那些環境成長的小孩長大後，終究會將其內化為自身重要的一部分。特別是當那些過去的遺跡快被消滅殆盡，人對他們終究是緬懷與不捨。或許現在視為醜陋的，二十年後也將被如今的小嬰孩視為寶貝、視為他們的童年回憶般珍惜。



畫面佈局 構圖



而掃瞄進電腦這點也對我的構圖有很大的幫助，我的畫作中有一特色是缺乏景深，構圖中常出現地平線或水平牆面，此種平板化的構圖一度造成我的困擾，最大的障礙是畫不出場景。而電腦輔助下，我就能畫單一物體，再到電腦中重新配置畫面構圖，對我學習畫面佈局十分有幫助。

本書中出現的主角幾乎都是朝向右方前進的角度，偶有面向左方時，如圖十五在游泳池所示，面向左邊代表他在回顧自己的內心，與自我對話。圖二十六是游泳池這張的另外一張構圖，未採用是因此繪本中已有許多水平的構圖，因此採用圖二十五。



圖二十七

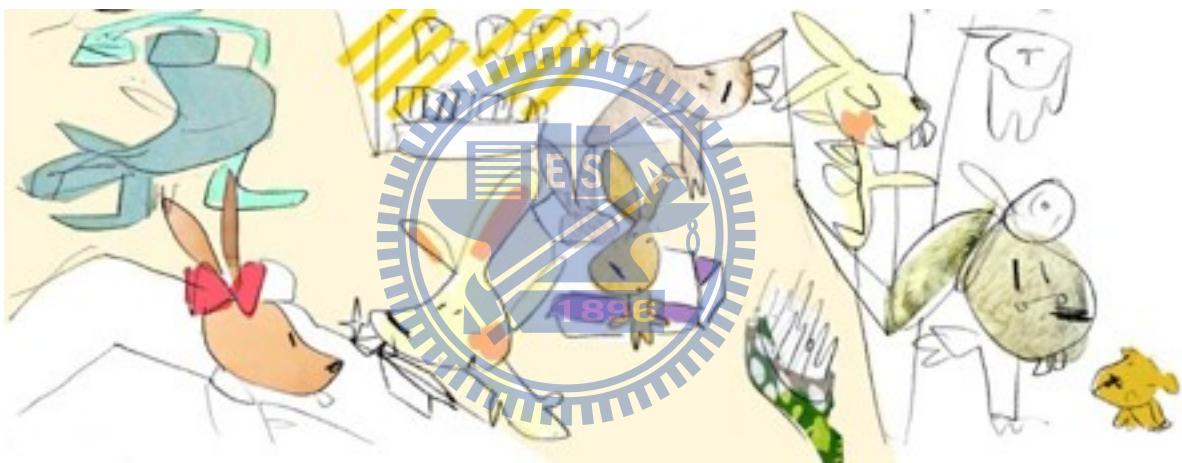
場景設計的來源是由我去過的地方改造而成，見草圖（圖二十七）是以姑姑開的眼鏡店的空間為範本所畫的。圖二十八為眼鏡店完稿。兔子牙醫為大象刷牙的點子來自於幼時看牙醫的經歷，在那間牙醫有一隻大尺寸的牙刷，顯然不是給人用的，牙醫叔叔都跟我們說那是要幫大象刷牙用的，我信以為真。將這回憶轉換成故事的橋段是紀念自己的童年，也增加了故事的張力。在圖二十九中的牙醫診所也是以幼時常去的牙醫診所為參考畫的。由圖二十九至圖三十一皆為未採用的兔子牙醫草圖，與最終完稿（圖三十二與圖三十三）並列供比較。圖三十一充滿了生命力，並且有兔子牙醫與哈巴狗同時出現，畫面效果好，而卻未採用的原因為，後來創作了圖三十二，兔子牙醫正為大象刷牙的畫面，這張的兔子牙醫與草圖（圖二十九至圖三十一）中的造形不同，但兩張較草圖十九中更有忙碌的生動感，故最後採用無牙醫出現的圖二十三，也將造訪兔子牙醫的橋段增加為兩頁畫面，故隨後的狐狸眼鏡店也增加一張外觀，以符合故事的對稱性。



圖二十八



圖二十九



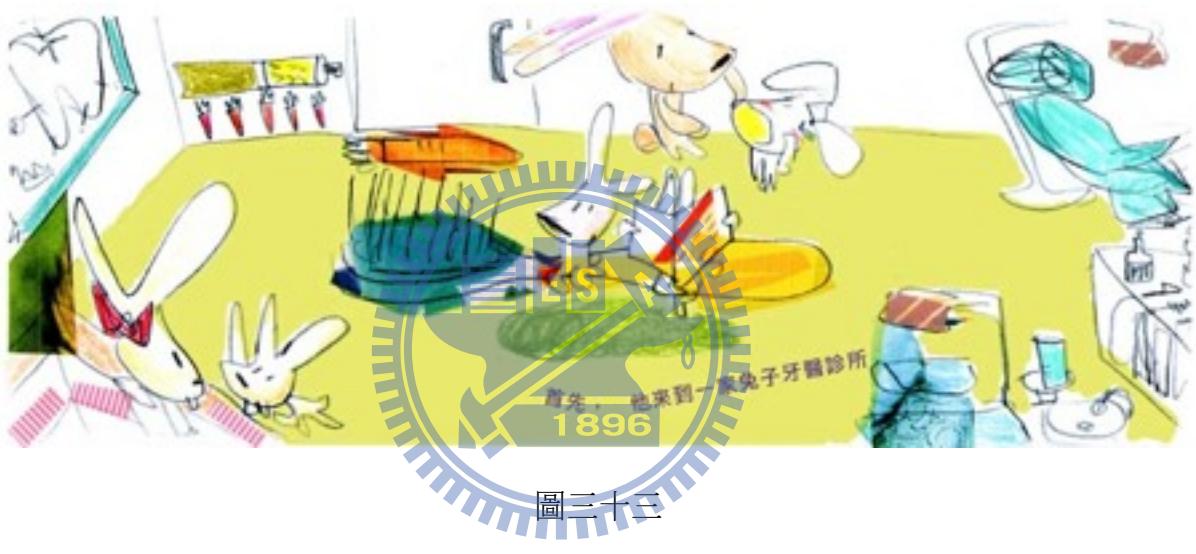
圖三十



圖三十一



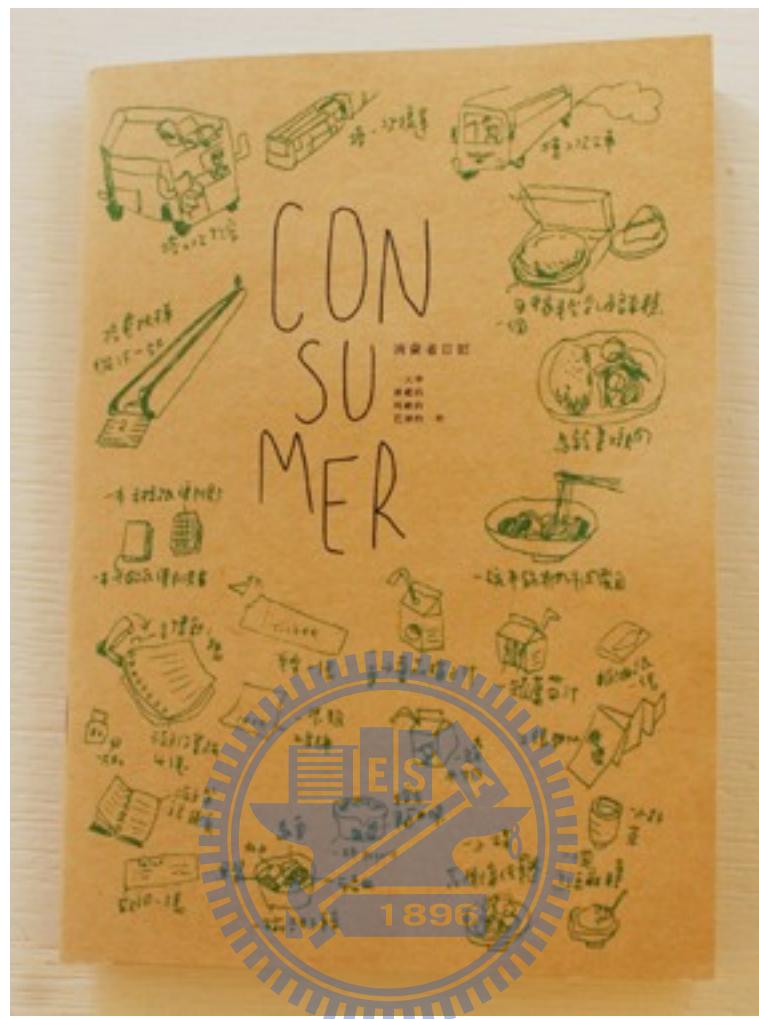
圖三十二



圖三十三

在街景的發想過程中，我回想我所去過的街道，其中讓我心儀並渴望再度置身其中的，包括維也納有條街，是莫札特曾居住過的地方，就像是電影「交換媽媽」裡出現的場景一樣，小學時看過那部電影留下極深的印象。日本金鐸的小鎮，家家戶戶門前的水溝裡竟有錦鯉樂居其中，門口種了藍色的牽牛花，還有用精巧盆栽種的植栽，我驚訝他們不怕人家偷走這麼漂亮精緻的盆子，心生嚮往。這些印象都是刻進腦海中的，我沒有看照片回憶，光憑印象就如此鮮活，便創作出如此的街景。我開始了解到創作場景與自身經歷的關係重大，去過的地方，尤其是身在異國，人的五官全都打開吸收所有的刺激，因此不難理解旅行對創作者的重要。旅行，也正是此繪本的標題。

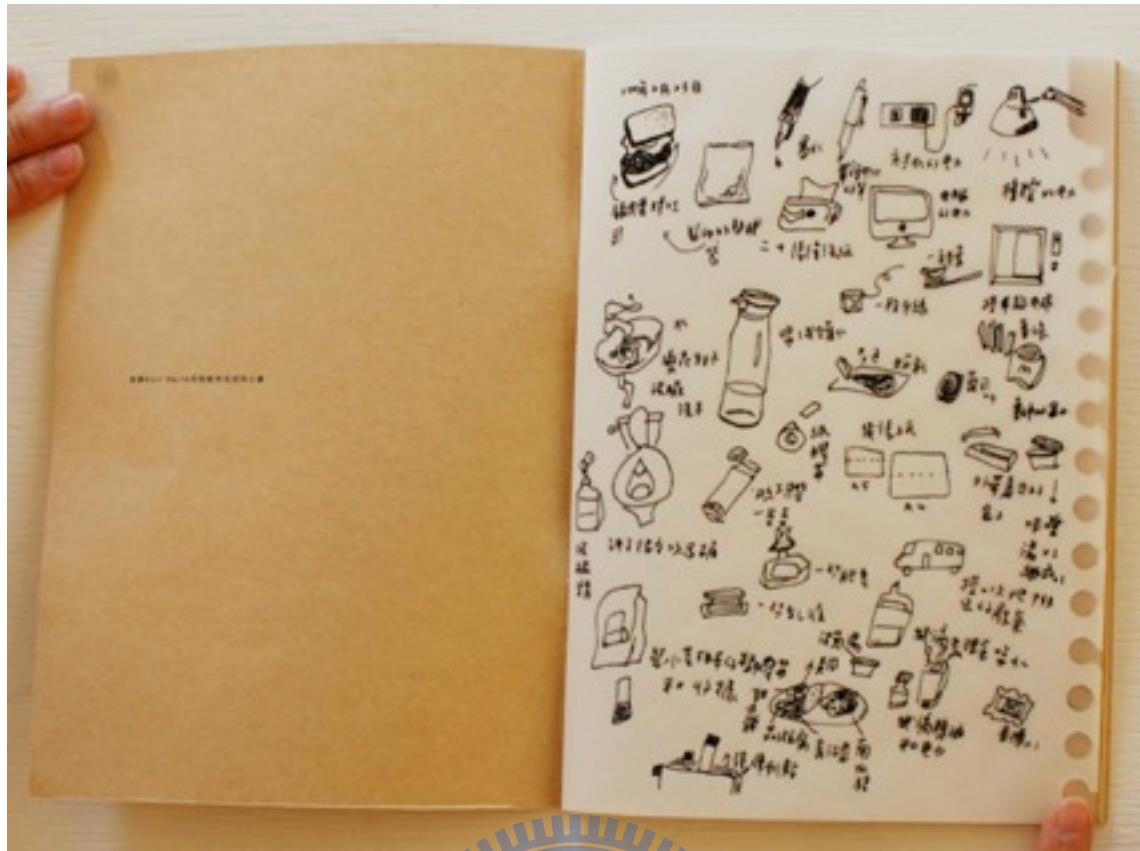
3-2 作品二 消費者日記



圖三十四

日記

我喜歡紀錄生活。國中時就開始和同學寫交換日記，高中也持續寫日記，還成為好友間每日必讀的「刊物」。有讀者的日記究竟還保有多少真實的情緒，我不確定。但國高中時這樣形式的日記，成為朋友圈中交際的重要管道，他們可以從我的日記中了解我，並獲得更多的話題，時不時也在我的日記上添上幾筆，我的日記儼然成為班上的留言本。這樣的日記顯示我青少年時期的自我認同，為了讓同學們有興趣，我把照片印出來，還加上許多色彩繽紛的貼紙。



圖三十五

到了大學時代，日記開始成為祕密。不敢跟別人說的話，不想讓人看見的一面，內心的煩惱，全都記錄在其中。這是最真實的情緒，但連我自己都不敢再回頭去看，怕又重新回到痛苦的回憶中，怕記憶中的事件和當下有出入而改變。現在寫日記的時候，常常會想，這樣沒有讀者的日記，連自己都不願讀的日記，究竟是寫給誰看的呢？這樣的紀錄應該是作為當下與自己的對話用的，在書寫的過程中，釐清自己的思路。有沒有讀者，不是此類日記的重點。

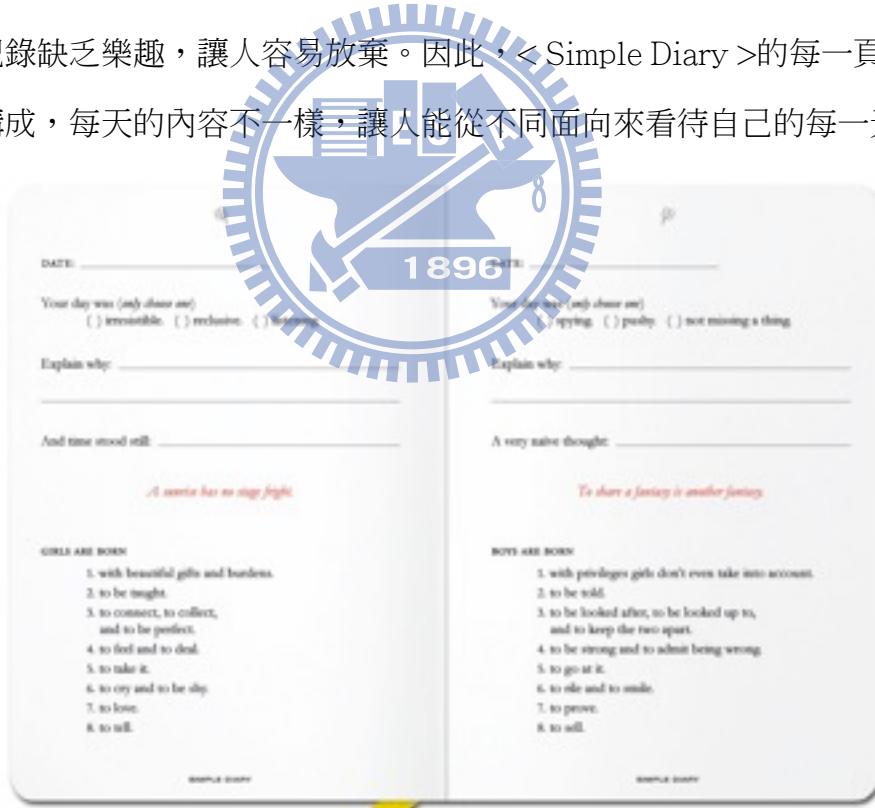


圖三十六

不同類型的日記

由Chronicle Books出版的<One Line a Day: A Five-Year Memory Book>則是一本強迫閱讀的日記。這本日記一天寫一頁，但只寫一頁的五分之一，待隔年的今天再寫五分之二，整本日記365頁需要花費五年完成。寫了一年之後，每一天作者都會看到去年的今天自己寫下什麼，同時在紀錄生活時，也會帶著更宏觀的角度，因為預知未來的自己將是讀者，也提醒作者，要珍惜每一天，讓五年後的自己感到欣慰，沒有白活。

由TASCHEN出版的<Simple Diary>（圖三十七）則是考量到多數人想要寫日記，卻無法持之以恆，探究其原因發現，多數人的生活日復一日，沒有太大差別，流水帳式的紀錄缺乏樂趣，讓人容易放棄。因此，<Simple Diary>的每一頁都由填充題和選擇題構成，每天的內容不一樣，讓人能從不同面向來看待自己的每一天。



圖三十七

以上所述的日記，均為以文字紀錄感受的線性日記。而「消費者日記」並非線性日記，並且非關感受，也不似一般日記紀錄留下來的事物。「消費者日記」（圖三十四至三十六）紀錄的是消失物，在一天之中買過的、用過的、花掉的一切。包括搭

了幾趟電梯、盥洗用了幾分鐘的水、開燈用了幾分鐘的電力，及午餐吃了什麼，用掉幾張衛生紙和紀錄這些時所用掉的原子筆墨水。這個概念來自於Keri Smith的< How To Be An Explorer of the World > 當我越畫越多，發現每天畫的物件常常重複，我為了少畫一個塑膠袋，在買早餐時不跟老闆拿，在消費主義當道的世代中，「消費者日記」代表的是作為消費者的反思，把物化的生活紀錄下來，省視過度消費的必要。

3-3 作品三 你眼中的我



圖三十八

創作這件作品的動機是想要在校園裡畫人像，讓人接近繪畫，每個人都可以畫畫，這不是只有學過的人才能在畫室裡從事的行為，而是隨處皆可以，像拿筆寫字紀錄一樣自然的事情。人長大都會忘記，自己曾經是小孩，而每個小孩都會畫畫，從來也不會不敢畫。長大了就開始在意畫得像不像，但卻忘了觀看的重要。我想藉由這件作品，提醒人重新學習看和觀察，就像我自己在研究所期間逐漸學會的一樣。



圖三十九

創作過程中，發現有趣的現象。當我提出畫人像的邀請，大多數的人都十分樂意，然而一聽到我需要他們畫我時，很多人都說只要被畫就好，說自己不會畫畫、或是畫不像，就是不敢拿起畫筆，怕被笑。這也是我想探討的一點，我想提醒大家，其實沒有人不會畫畫，只是忘記了。所以選擇剪影，不用畫五官。畫側面，一來可以有面對面的效果，達到“你眼中的我，我眼中的你”的畫面，二來是人眼對人臉五官的比例太敏銳，一點誤差就會覺得不像，這也是人像畫最難之處。側臉雖然也有難畫的比例需考量，但至少其輪廓較正臉易於辨認，加上頭髮，就容易看得出來是在畫什麼。我希望能帶給參與者一些想法，希望他們就算沒有重拾畫筆，至少在那幾分鐘，他們重新使用中斷多年的觀看的眼睛。（圖三十八至四十）

而第二部分的你眼中的我--不看筆，是畫正臉，但是兩者同時進行作畫，並且不得看正在畫的紙和手，只能看對方的臉，並且需要仔細描繪五官。這個概念來自於插

畫家林小杯，在林小杯為我們上課時，就曾進行此活動，一開始是畫自己的手，但不能看紙，後來更進階到兩兩互畫，不能看紙。大家都是學畫的，對自己畫出來的東西

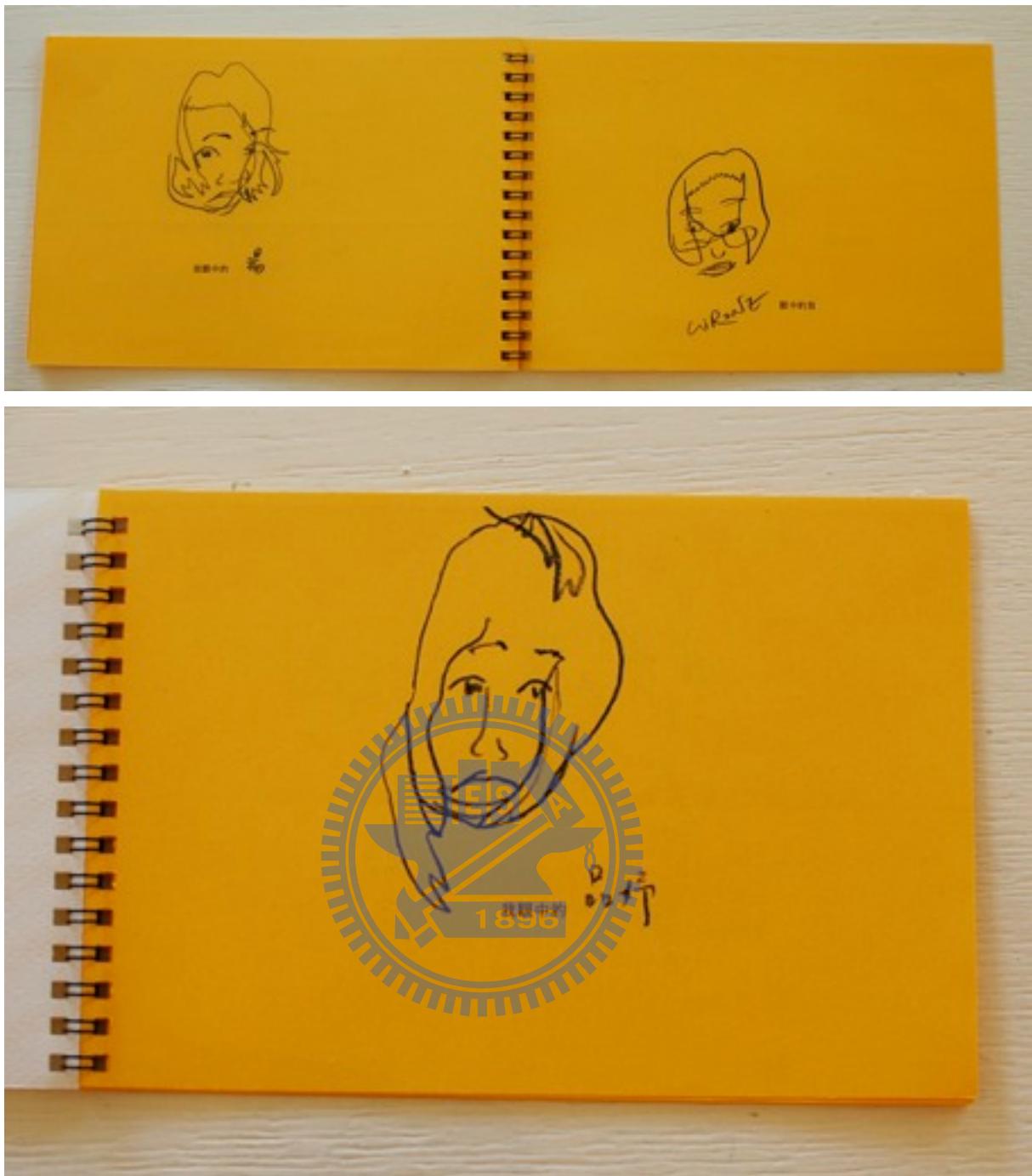


圖四十



圖四十一

有一定的自我要求，當大家看到自己畫的，都覺得很好笑，因為五官都跑位了，但是令人驚訝的是，當大家把所有的畫貼在白板上，一起來看時，卻都能由那些四散的五官中認出誰是畫像中的人。對於這點我很感興趣，我認為，因為大家認真的描繪每一



圖四十二

個五官，雖然失去了比例，但人腦可以將分散的物體在腦中拼湊，再對照眼前的人臉，自然就能認出來。此處的重點就在於比例完全被打亂，毫無秩序可言，因此大腦能不受已看到的畫像制約。若是五官彼此都在臉上該在的位置，但比例與畫像人物差太多，大腦便無法接受了。

對於不能看手畫這點，我起了極大的興趣，因為這正符合我希望平常不畫畫的人，也能嘗試畫畫看，不能看，所以畫不像也就不用擔心。

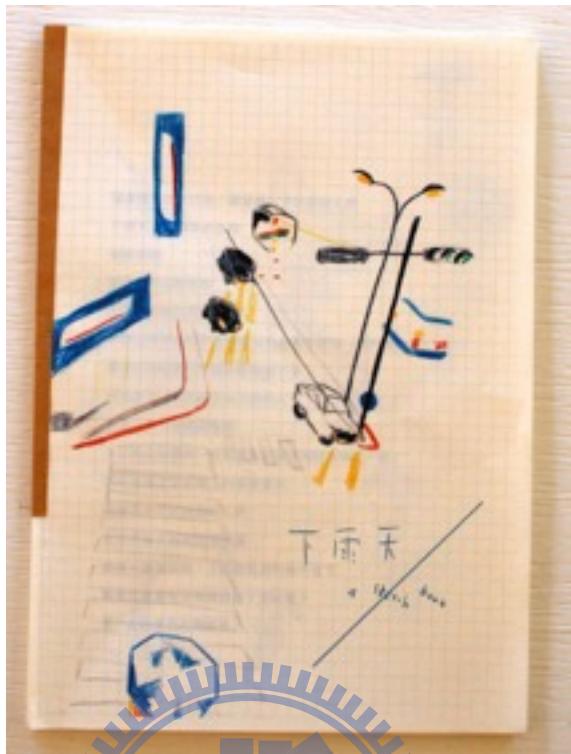
在創作過程中，參與的人們對於不能看紙這件事，感到更加害怕，他們似乎無法放下不確定感，只專注在觀看，反而畫得比可以看紙畫的「你眼中的我--面對面」畫得更快而草率，似乎想趕快結束這個令他們沒有安全感的考驗。我也很少有機會與陌生人眼對眼持續好幾分鐘，讓我印象最深刻的是有一位女生，她畫我的臉，但從頭到尾都沒有直視過我，最後她畫出來的我只有頭髮和臉的輪廓，沒有五官，然而在「你眼中的我--不看筆」的創作中，我有特別強調要仔細描繪五官，與「你眼中的我--面對面」不同。這讓我發現，人對於被看的接受程度遠高於觀看。從大多數人願意被畫，而不願意畫就可以知道，也許其中參雜了他們對於畫畫的恐懼，但被看、被觀察卻是可以被接受的。而主動的看，並且要將看到的結果紀錄下來，卻是人們較不願意的。

對於這些好心的陌生人願意接受我突來的邀請，我心存感謝。在鼓起勇氣向陌生人索取畫像前，我也經歷了許多掙扎。本來我也是怕人家嫌我畫得不像，才想到可以一起畫這個主意，沒想到他們比我還要害怕得多。無論如何，這個創作的機會，讓我能夠好好的觀察，也試圖傳遞出畫畫是平易近人的概念。



此外，在畫人像的過程中，我發現就算是畫可以看紙筆的側臉剪影，我還是不看紙，因為手和眼似乎取得了一致的比例，一下看紙一下看對象反而會斷了線條，不美了。這也是持續觀察和作畫練習後得到的收穫。我觀察到幾乎所有人在描繪我的頭髮時，都是用符號象徵式的畫長線條帶過，而不是仔細觀察我的頭髮和其真正的位置。這再次提醒了我左腦對成人的影響，雖然帶給生活很多簡化的方便、省時，只要符號就可以帶過，但卻讓人沒有真正的看到事實，也許常常玩「這兩張圖有哪裡不一樣」的遊戲，觀察力會變好，但是了解符號化對人的認知影響，才能跨過障礙，實踐真正的觀看。（圖四十一至四十二）

3-4 作品四 下雨天



創作下雨天，是延續日常生活中偷偷觀察路上行人的習慣。一個人生活常有機會等待，尤其是每天吃飯的時間，等上菜，我都會注意四週的人，說了什麼，穿了什麼，又吃了什麼。曾嘗試過把他們畫下來，但由於一直盯著人家瞧很快就被注意到，造成別人的困擾不說，自己也覺得難為情，後來發現坐在靠窗的樓上位置向下看，便沒有此疑慮。於是挑了下雨的日子和無雨的日子分別坐在咖啡廳的二樓和速食店的三樓作畫。

作畫的工具是以快速方便的色鉛筆為主，鉛筆為輔，一開始我想要描繪線條，但很快地就發現來不及，因為路上行人移動得太快，後來才改以色塊代替線條描繪形體。過程中我最享受的就是找相對應的色筆，要趁對象未離開視線範圍內找到和他身上衣著相近的色筆，是有趣的經驗，而且會注意到平常忽略的細節，原來生活周遭的人們身上如此鮮豔！下雨天時，由上往下望，路上更像是塊美麗的拼布。我把來不及

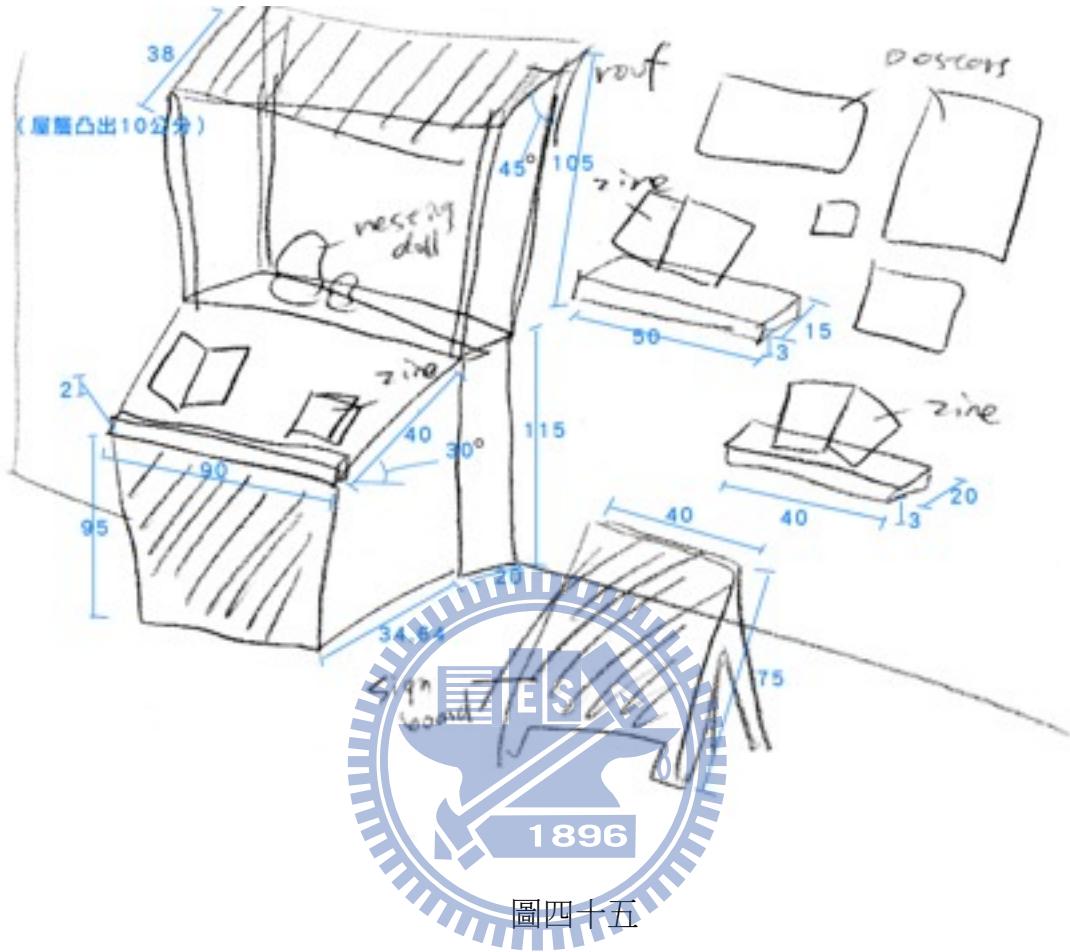
畫完的線條也保留在最後呈現的作品中，希望讀者可以放慢腳步，因為當他們走在路上時，我可能正在樓上窗檯邊畫下他們的模樣。



圖四十四

第四章、執行與展出

4-1 展場規劃



展場的規劃主要以佈置出書報攤的氣氛為目的（圖四十五）。木造的攤子，以斜面設計，及適合站立時閱讀的高度。平台前設計成黑板，以粉筆書寫繪製看板，都是為了塑造書報攤的氣息，並吸引目光注意。牆面上貼滿圖稿，有完稿也有草圖，以紙膠帶和便利貼，營造仿若作者房間的風格，同時也是展示zine中的內容，避免觀者因書籍尺寸過小而忽略，也是模擬坊間書報攤張貼海報的作法。

除了四本zine，也放置「哈巴狗的旅行」中角色的布偶抱枕於攤位中，以實物創造展場的立體感，及手作氣氛。

4-2 展場紀錄



圖四十六



圖四十七



圖四十八



圖四十九



圖五十



圖五一



圖五十二



圖五十三



圖五十四



圖五十五



圖五十六



圖五十七

第五章、結語

直到作品皆已完成、展出後，我才逐漸了解這系列的作品對我的意義。創作過程中，每週與王秀鳳老師的線上meeting就是我的救贖大會，總是慌張又心虛地求助於老師，每次我都會把老師的話錄音，在一週內遇上創作困難時聽取老師的建議。每次我都對自己不滿意，需要老師說好我才覺得那是好，深怕我畫的別人會看不懂，心中有許多假想的批評，想像別人看到我的作品會說什麼。我老是在找前人留下來的路，看別人的作品有沒有和我類似的痕跡，有沒有人這樣畫，這樣也可以算作品嗎？同時，我對於他人的質疑，卻又極端地自我防備，深怕被人看扁。在他人看到我作品前，我希望得到肯定，同時害怕得到負面的回應，如此矛盾的心情，常把我自己的情緒逼至臨界點。我就像隻刺蝟一樣，友人曾如此描述我，一遇到驚嚇就把所有的刺都立起來，其實心裡脆弱得不得了。怕受傷的我，也怕失敗。我不能容許自己的作品不被肯定，不受歡迎，因此害怕做自己，想跟別人一樣，想知道大家都喜歡什麼。王老師總是鼓勵我說，如果有人說你的東西不好，那是他水準不夠看不懂！我非常倚賴老師的建議和鼓勵，凡是作品有任何一點更動，都要徵詢老師的意見。還好有王老師，否則我不知道我能不能走過這個自我懷疑的階段。

回頭省視這系列的作品，才發現在創作時連自己都未意識到的層面，那就是我與小哈巴狗有多麼的相似，還有我一直在觀看與被觀看之中，想要了解別人對我的看法，卻又害怕。我怕別人覺得我畫得不夠好、不夠像，於是邀請他們和我一起畫，我也在看別人穿什麼用什麼，同時偷偷希望自己被注意。我像小哈巴狗一樣看不清自己真實的樣貌，需要他人來告訴我，卻又對他人眼中的我不滿意，沒有辦法接納自己。我也在旅行，小哈巴狗不只是我的過去，而是我的現在，我想要像林小杯一樣可以畫出最後完稿，但是我又挫折又沮喪，覺得自己都畫不好，我想要展我的一個個分散的作品，但我怕被人質疑，因為沒有人這樣做過。「但這就是你啊！不要怕跟別人不一樣。」王老師說，如果我畫出來的跟別人都一樣，那就不特別了。「就是要亂亂

的，有點故意的不整齊，才是你的特色」我總是擔心一大堆，喜歡拿自己跟別人比，看別人進度完成多少，自己怎麼還沒做好，這樣的小事也可以操心一整個禮拜。

在創作及繪製的過程中，我一直質疑自己，「這樣的畫會不會不夠正式？」「線條會不會太草太亂讓人看不懂？」「這樣的東西也可以拿去展覽嗎？」我找了國內外的童書作品來參考，一方面學習，一方面我在尋找跟我畫風相近的圖，確認有人曾經這樣畫過，我才覺得這樣是可以接受的。一再地，我像是小哈巴狗一樣用別人的眼睛看自己，渴望他人的認同。王秀鳳老師對我說：「如果你覺得自己的作品不好，但有一百個人都說好，你就覺得好了嗎？如果你覺得你的作品很好，但有一百個人都說不好，你的作品就變不好了嗎？」他的這席話點醒了我，要有自信，不要怕跟別人不一樣。這個作品的完成及展出，讓我誠實地面對了自己最脆弱的一面，我也像小哈巴狗一樣在旅程中，發現沒有人跟我一樣覺得自己不夠好，只好自己上路，最後，像是小哈巴狗終於開了泡芙店一樣，我開了書報攤，跟大家分享屬於我生命中，我所看到、所想到的美好。



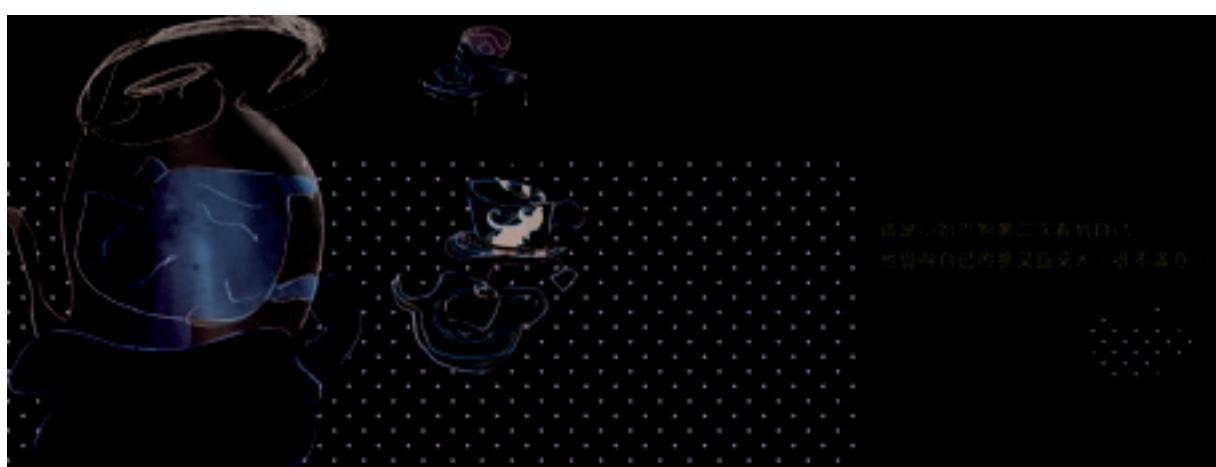
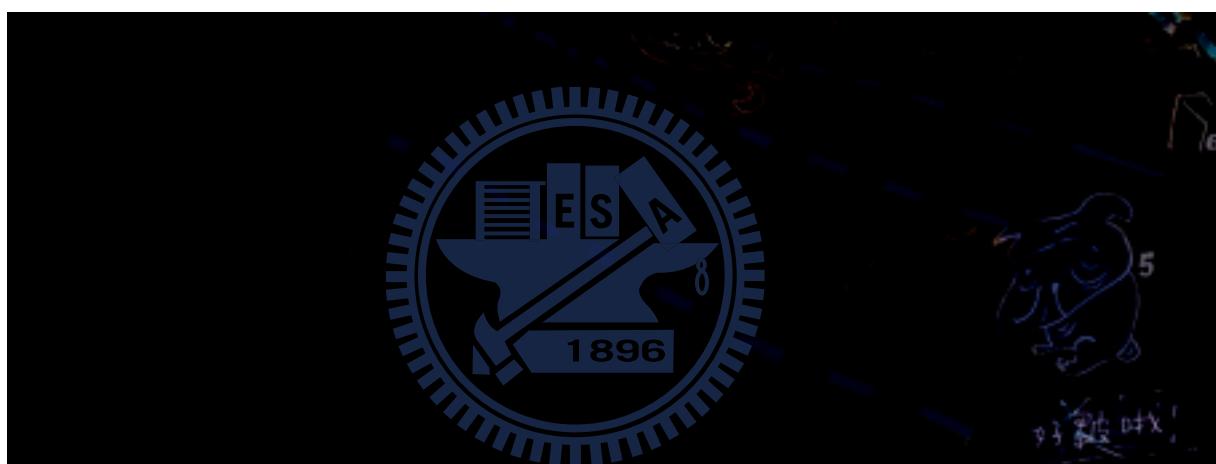
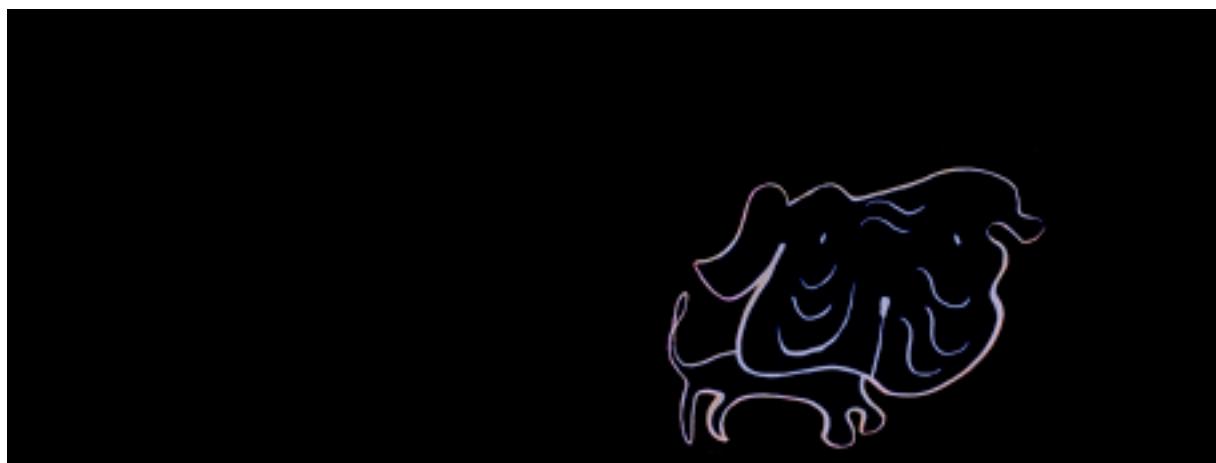
也許不完美也是一種完美。

參考資料

- [1] 南雲治嘉, 巫玉羚譯, 繪本設計, 楓書坊文化出版社, 台北, 2008
- [2] Dalby, Liz., The Bloomsbury Guide to Creating Illustrated Children's Books, A&C Black Publishers, London, 2008
- [3] Nodelman, Perry., Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books, University of Georgia Press, Athens, 1988
- [4] Fanelli, Sara. , Dear Diary, Walker Books, London, 2000
- [5] ——, Mythological Monsters, Walker Books, London, 2002
- [6] ——, My Map, HarperFestiva, London, 1995
- [7] 林小杯, 阿非, 這個愛畫畫的小孩, 信誼基金出版社, 台北, 2002
- [8] 西內南 著, 堀內誠一 繪, 陳蕙慧譯, 古倫巴幼稚園, 台灣麥克, 台北, 2001
- [9] 趙雲, 兒童繪畫與心智發展, 藝術家出版社, 台北, 1997
- [10] 林千鈴, 畫不像的畫像, 天下雜誌出版社, 台北, 2009
- [11] Fanelli, Sara. , Pinocchio, Candlewick, New York, 2003
- [12] 曾陽晴 著, 萬華國 繪, 媽媽買綠豆, 信誼基金出版社, 台北, 1998
- [13] 弗利德 (Amelie Fried) 著, 格萊希 (Jacky Gleich) 繪, 張莉莉譯, 爺爺有沒有穿西裝, 格林文化, 台北, 2009
- [14] 陳致元, GujiGuji, 信誼基金出版社, 台北, 2005
- [15] ——, 阿迪與茱莉, 和英, 新竹, 2006
- [16] Melvin, Alice. An A to Z treasure Hunt, Tate Publishing, London, 2007
- [17] 卡利 (Davide Cali) 著, 布勒奇 (Serge Bloch) 繪, 吳渝萱譯, 敵人, 米奇巴克, 台北, 2009
- [18] 柴爾德 (Lauren Child), 賴慈芸譯, 我絕對絕對不吃番茄, 上誼, 台北, 2007

附錄

哈巴狗的旅行



這是小哈巴狗第二次看到自己
牠覺得自己的體型變大，很不滿意。

