

國立台東大學美術產業碩士學位在職進修專班
碩士論文

指導教授：羅平和 先生

運用敘事法將旅遊景點融入繪本創作之研究

研 究 生：何韻仙 撰

中 華 民 國 九 十 八 年 六 月

NTTU Library



國立台東大學美術產業碩士學位在職進修專班
碩士論文

運用敘事法將旅遊景點融入繪本創作之研究



研 究 生： 何韻仙 撰

指導教授： 羅平和 先生

中 華 民 國 九 十 八 年 六 月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書
系所別：美術產業碩士學位在職進修專班

本班 何韻仙 君

所提之論文運用敘事法將旅遊景點融入繪本創作之研究

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

徐育榮

(學位考試委員會主席)

施能木

Tim S. Yin

(指導教授)

論文學位考試日期：98 年 6 月 26 日

國立台東大學

- 附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。
2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 美術產業 系(所)
碩士學位在職進修專班 九十七學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布
發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢
索、閱覽、下載或列印。

☒ 同意 ☐ 不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內
得再授權第三人進行資料重製。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之

一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
		✓	

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬
性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。
上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：何韻仙 (親筆簽名)

研究生簽名：何韻仙 (親筆正楷)

學 號：4296020 (務必填寫)

日 期：中華民國 98 年 7 月 7 日

1.本授權書(得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲
於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2008/05/29

謝 誌

兩年前我考上研究所，年過 40 再重拾課本，除了懷著尋夢的心情外還多了份忐忑。這段充滿歡笑與艱辛的路程，如今終於順利走完，心中充滿著感激與欣慰。首先感謝台東大學美術產業研究所羅教授平和。感謝您這一年來的包容與指導，讓我有很大揮灑空間，知道自己該往哪個方向邁進。感謝計畫審查及口試教授東華大學藝術學院院長徐教授秀菊、台東大學美術產業學系施教授能木，有您們的共同指導，讓我更清楚的看到自己的目標。

怡蓓、亮穎、珮華、宜欣、琪穎等台東大學美產所同學們，這兩年來有你們的陪伴，使我在學習的路上並不孤單，也因為大家互相扶持鼓勵，才有信心繼續走下去。感謝尹冀媛和鍾鳳蘭兩位老師，在我創作過程中提出寶貴的建議，使我獲益良多。

兩年的時間說長不長說短不短，但總算熬過來了。感謝公公、婆婆對我進修的支持，在我為工作、學業奔忙時，幫我照顧及接送小孩。也感謝宗叡、俞霈對媽媽的體諒，兩年下來覺得你們長大不少。當然更感謝我的老公，因有您的體諒與配合我才有辦法堅持到最後。

該感謝的人與感謝的事總是說不完，只好將所有感謝都獻給與我有關的每一個人，祝福您們。

何韻仙謹誌

中華民國九十八年七月

運用敘事法將旅遊景點融入繪本創作之研究

作者：何韻仙

國立台東大學美術產業系(所)碩士論文

中文摘要

本創作研究主要是以敘事理論將旅遊與繪本做有機的結合，透過繪本圖文間的交互作用，呈現富岡在地的人文與自然景觀，並將環境教育融入其中，以提升國人對自身生活環境的重視。

本創作研究架構主要分為五個章節，第一章為緒論，闡述本論文的創作背景及動機、創作目的、創作方法、創作步驟及創作範圍與限制等。第二章以文獻探討為主，透過敘事學相關理論的探討、旅遊與繪本之分析、插畫風格與媒材的研究及富岡人文與景點的搜集，作為筆者創作的思想基礎，再內化為創作的養分。第三章的創作理念與內容設計，則以敘事架構模式進行，透過場景的配置、故事大綱及腳本的編寫，作為創作前的準備。第四章為創作結果之分析，主要針對創作的圖文內容予以說明及闡述。第五章為結論，歸納研究的心得與結果。

創作一本融入旅遊景點的繪本，除了是自我理想的實現外，更希望透過這次的創作，提升台東旅遊的能見度。讓前來台東的旅者，能在山與海的環抱下，放慢腳步——「在旅遊中生活；在生活中旅遊」，重拾簡單生活的快樂。

關鍵字：敘事、旅遊景點、繪本

Study Employing the Narrative Method to Integrate Tourist Sites into Picture Book

Writer: Ho Yun-Hsien

Master's Thesis, Department of Art Industry, National Taitung University

Abstract

The purpose of this creation study is primarily to integrate travel and picture books “organically” through a narrative method. Through the integration of pictures and text, the culture and natural landscape of Fugang, Taitung, eastern Taiwan are presented. In addition, the work contains an element of environmental education in order to encourage citizens to pay more attention to their environments.

This study is divided into five chapters. Chapter I is an introduction to this thesis's creation background and motivation, creation purpose, creation method, creation steps, and creation scope and limits. Chapter II is a review of literature on which the foundation of the creation concept is built. This chapter includes a discussion of theories related to the study of narrative, an analysis of travel and picture books, a study of illustration styles and materials, and a discussion of collections concerning Fugang culture and tourist sites. In Chapter III, narrative structure is adopted into the creative concept and content design. Via allocating scenes and drafting a story structure and script, the preparations for an artwork are made. Chapter IV is an analysis of the creative results - mainly a description of pictures and text of creation. Chapter V is a conclusion, summarizing study feedback and results.

To create a picture book integrated with tourist sites has always been an important goal for the writer. Moreover, hopefully the visibility of Taitung travel will be increased through this work so that travelers visiting Taitung can relax and enjoy the scenery of mountains and sea in Taitung, thus “living in travel; traveling in living,” and re-ascending to the happiness of a simple life.

Key words: Narration; Tourist Sites; Picture Books



目次

第一章 緒論.....	1
第一節 創作背景及動機.....	1
第二節 創作目的.....	5
第三節 創作的方法.....	8
第四節 創作的步驟.....	10
第五節 名詞釋義.....	12
第六節 創作範圍與限制.....	14
第二章 文獻探討	15
第一節 敘事學.....	15
第二節 繪本與旅遊	21
第三節 插畫	30
第四節 富岡的歷史沿革與風土民情.....	28
第三章 創作理念與內容設計.....	45
第一節 創作理念	45
第二節 內容設計	53

第四章 創作結果之分析.....	57
第一節 創作形式.....	57
第二節 創作媒材.....	60
第三節 創作技法.....	61
第四節 圖文創作歷程與編排.....	65
第五節 作品分析.....	67
第五章 結論.....	97
參考文獻.....	100



圖 次

圖 1-1 創作流程圖.....	11
圖 1-2 富岡地圖.....	14
圖 2-1 幽默派的表現風格.....	31
圖 2-2 諷刺派的表現風格.....	32
圖 2-3 寫實派的表現風格.....	32
圖 2-4 裝飾派的表現風格.....	33
圖 2-5 超現實派的表現風格.....	34
圖 2-6 象徵派的表現風格.....	34
圖 2-7 卡通技法派的表現風格.....	35
圖 2-8 抽象派的表現風格.....	35
圖 2-9 富岡街景.....	38
圖 2-10 富岡街上的海產店.....	38
圖 2-11 猴子山.....	39
圖 2-12 猴子山.....	39
圖 2-13 伽路蘭.....	40
圖 2-14 伽路蘭風箏彩繪活動.....	40
圖 2-15 小野柳遊客中心.....	42
圖 2-16 小野柳奇石.....	42
圖 2-17 小野柳單斜脊.....	42
圖 2-18 小野柳蕈狀岩.....	42

圖 2-19 海邊植物－白水木	43
圖 2-20 海邊植物－馬鞍藤	43
圖 2-21 富岡漁港登船處	43
圖 2-22 富岡漁港漁船停泊區	43
圖 2-23 漁港與西側台地的落差	44
圖 2-24 港區通往小野柳的外環路	44
圖 2-25 富岡漁港漁業大樓	44
圖 2-26 漁貨市場	44
圖 3-1 腳本 1~4 頁	56
圖 3-2 腳本 5~8 頁	56
圖 3-3 腳本 9~12 頁	56
圖 4-1 杜勒《草木叢》	59
圖 4-2 杜勒《瓦杜塔·迪·爾柯一瞥》	59
圖 4-3 漸層法	61
圖 4-4 濕染法	61
圖 4-5 重疊法	62
圖 4-6 平塗法	62
圖 4-7 縫合法	62
圖 4-8 乾筆法	63
圖 4-9 加鹽法	63
圖 4-10 擦洗法 1	64

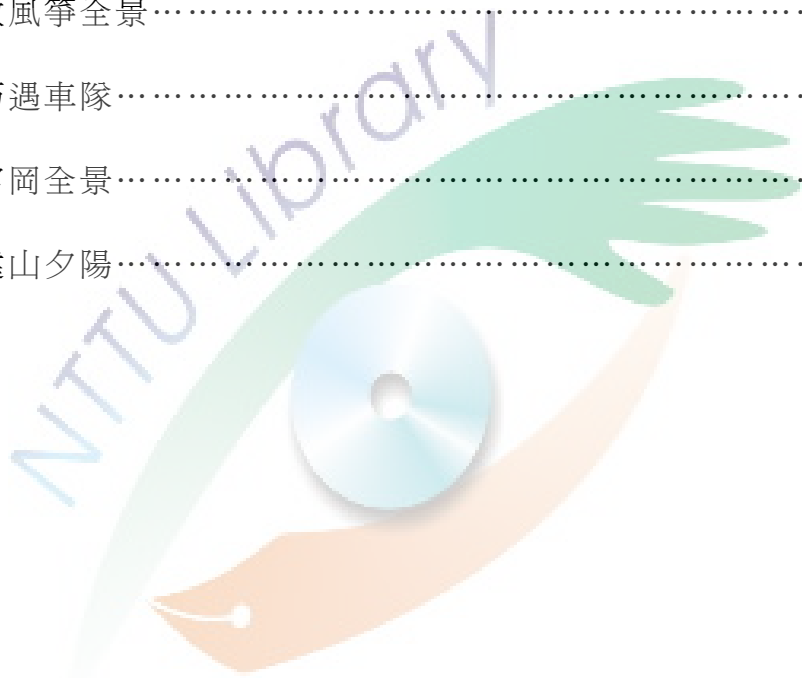
圖 4-11 擦洗法 2.....	64
圖 4-12 膠帶.....	64



表 次

表 2-1 與旅遊相關的繪本分析.....	23
表 2-2 小野柳風景區遊客量統計表.....	41
表 3-1 富岡景點匯整表.....	48
表 4-1 繪本《騎鐵馬遊富岡》敘事三層次關係表.....	66
表 4-2 小野柳日出.....	68
表 4-3 小鳥.....	69
表 4-4 起床.....	70
表 4-5 散步.....	71
表 4-6 回憶.....	72
表 4-7 離家.....	73
表 4-8 漁港.....	74
表 4-9 魚貨.....	75
表 4-10 魚貨市場內.....	76
表 4-11 拍賣魚貨.....	77
表 4-12 膠筏上的漁夫.....	78
表 4-13 船塢.....	79
表 4-14 外環道魚類浮雕.....	80
表 4-15 小野柳遊客中心.....	81
表 4-16 小野柳瞭望台.....	82
表 4-17 小野柳岩石.....	83

表 4-18 小野柳販賣部.....	84
表 4-19 原住民舞蹈.....	85
表 4-20 台 11 線公路.....	86
表 4-21 木椅上的青年.....	87
表 4-22 畫風箏.....	88
表 4-23 風車.....	89
表 4-24 放風箏全景.....	90
表 4-25 巧遇車隊.....	91
表 4-26 富岡全景.....	92
表 4-27 遠山夕陽.....	93



第一章 緒論

旅行是許多人共同有的經驗，不論是與家人一同出遊，亦或是三五好友結伴同行，或者是一個人的單飛…，對於這些旅程中的點點回憶，您是如何收藏的呢？去年當紅的國片「海角七號」引發了一股恆春熱，一波波的遊客湧入恆春，連帶使得電影週邊產品大賣，這樣因一部電影的賣座，帶動的旅遊熱潮及所產生的經濟效益，應是當初始料未及的。那些電影裡的「場景」令人印象深刻，攝入的景觀畫面散發著迷人風情，劇情內容融合了愛、人生、自然與親切感，因而讓恆春成為擁有故事與傳說的超人氣觀光景點，讓人不自覺想邂逅、接近與體觸，進行一趟浪漫與感動交織的旅行。

您的家鄉有古老的傳說或淒美的故事嗎？您對您生活環境中曾發生或正在發生的事了解嗎？我們常因生活的忙碌，使自己像個陀螺般，在不同的場合間轉啊轉，對於週遭美好的事物不是習以為常，就是無心欣賞，這豈不可惜！套句廣告詞：生命就該浪費在美好的事物上！因此，筆者在此次的繪本創作中，透過說故事的方式，從自己熟悉的地方開始，結合旅遊與地方特色，希望能喚起大家對生活環境的關心與再認識。

第一節 創作背景及動機

台灣真的不大，但對於一些長期生活在都市的西部人來說，在早期交通還不甚發達的年代，後山便是台東的代名詞，是原住民的故鄉，有著原始的森林和部落。筆者第一次來台東是在大學畢旅時，當車子轉出南迴公

路，我們這群暈的七葷八素的「都市俗」，全都驚聲尖叫起來——「多麼藍啊！」只見車窗外海天一色，讓人分不清究竟藍的是天？還是海？但肯定的是，大家的心情頓時晴朗了起來，在陣陣的驚嘆中早已忘了旅途的不適，這就是我對台東的第一印象。然而人生就是這麼奇妙，原以為只是一次令人難忘的旅遊地點，但冥冥中似乎有條看不見的線，將彼此牽引。大學畢業後，因為工作的關係而來到台東，並在此認識外子、結婚而後定居富岡，直到今天，台東已成為我的第二故鄉，而我也有了更深入了解它的機會。

珍·古德博士有句名言：「唯有接觸才得以認識，唯有認識才能有所關懷。」生活在富岡對我而言有許多新鮮的體驗：早晚常可看見戰鬥機迎空翱翔，伴隨而來的是轟隆作響的引擎聲；隨著季節的變換，有各式各樣新鮮的魚貨，在魚市場內供饕客們選購；假日時富岡街上湧入大批要到綠島浮潛的遊客，使得小漁村也有都市塞車的情形；只要開窗，大海的美景立即映入眼簾，感覺就像度假般；黃昏時只要散個步，就可以到小野柳欣賞奇岩怪石、驚濤拍岸，感受大自然的鬼斧神工；假日帶著小孩，騎著單車到伽路蘭放風箏，看著孩子在草地上自由的跑跳，感覺和大自然如此貼近，而自己則坐在漂流木上，享受都蘭山與太平洋的壯闊。而這一切不必遠求，就在自家的附近。

外子一家在此生活了四代，對富岡的了解與情感更不同於一般人，一家人在茶餘飯後閒聊時，常會提及在此生活的種種趣事，有時還會對著牆上的老照片敘說過往的一切，常在不知不覺中流露出對富岡的濃烈情感，這些隻字片語、過往生活的片段、及孩子們成長的生活點滴，若無文字的

紀錄，隨著時間的流逝，終將消失在人們的記憶中。因此，我想以文學中的敘事學理論做為故事創作的基礎，將這些富岡的古老傳說、當地特殊的風土民情以及自己在此地的生活點滴集結起來，嘗試以敘事學中說故事的方法呈現出來，讓日後在這塊土地生活的人，能了解先民留下的生活軌跡。

創作是一種集合自我生命內涵的綜合表現，藝術之所以會令人著迷，就在於創作作品完成之前它永遠是一個謎，而創作者則扮演解謎者的角色。在 90 年代漸漸成為人們喜歡的「繪本」是由文字與圖畫所構成，而繪本的內容也因閱讀者的年齡不同而有所區別。有的內容著重在知識的傳遞、有的著重在品格教育，有的奇幻冒險有的幽默風趣，還有一些連大人都難以解釋清楚的問題，如：生、老、病、死等人生課題；喜、怒、哀、樂等種種情緒，皆可透過創作者的巧思與鋪陳，使讀者在短短的閱讀時間內，藉著繪本中的文字與圖像，產生一些化學變化，其圖文產生的氛圍，讓人可以快速感到慰藉。因此，繪本也是我在學畫的過程中，一直想要去嘗試的創作形式。

近年旅遊風氣普遍，坊間出版將旅行中所見所聞，如日記般畫下來的旅遊繪本也不少，但目前尚未見到以台東為背景的旅遊繪本。台東又稱後山，四周受高山阻擋，腹地小，交通遠比西部不便，也正因為如此，才得以保留原汁原味的人文與自然景觀。隨著「樂活」、「慢遊」的風行，旅遊的形態與觀念也有很大的轉變，深度旅遊及生態之旅已廣為一般民眾所接受。因此，如何讓遊客到台東旅遊，不再只是參觀一些旅遊指南上介紹的景點，蜻蜓點水似的到處走馬看花，而是讓他們能融入當地生活，並多做

停留，以深入體驗不同於大都市的生活型態。

上述種種看似不相干的想法，在筆者心中不斷地翻攪著，漸漸地從單一個別的想法，彼此融合而產生了新的連結。因此，筆者希望透過在地人的眼光，運用自己熟悉的媒材，以敘事手法創作一本以富岡為背景，有故事、有情節並融入富岡旅遊景點與地方特色的繪本，將多年所學與想法予以呈現，這便是我此次創作的主要動機。



第二節 創作目的

本創作是筆者將這十多年在富岡生活的感受及印象，透過自身所學予以呈現；同時也是對現今漁村生活環境的一些觀察與紀錄的歷程。以下幾點為筆者冀望達到的目的：

一、瞭解敘事學的相關理論，並從中找出適合本次創作的敘事方法

敘事學的應用非常廣泛，凡舉小說、電影、廣告、旅遊…等，都可見到運用敘事學的痕跡，因此希望透過對敘事學的探究，能充分瞭解敘事學的各種理論，並從中找到適合本次創作的敘事方法。

二、將旅遊景點融入繪本創作中

筆者喜歡旅遊，幾年前曾隨旅行團到日本白川鄉合掌村，當時遇見許多退休的老年人在當地寫生，那裡的景色與氛圍，使我興起一股加入他們行列的衝動，但卻因旅遊時間的緊迫而作罷。現在想想，當時若能堅持，就算只是一張速寫，其能反映當時心境的價值應更甚於照片。富岡也是台東旅遊的重要景點，因此，我希望將富岡的特色透過文獻的蒐集、分析，以說故事的方式，將景點自然融入繪本，使閱讀者隨著情境的變化，勾起留存在腦海中的點點記憶；亦使不曾來過的人，對富岡有個初步的了解，因而興起一探究竟的願望。不管是因看過繪本按圖索驥而來，或是因為曾來此地旅遊而想重溫舊夢，對喜歡旅遊與閱讀繪本的人來說，兩者的結合應是值得嘗試的作法。

本次創作冀望從生活環境中，擷取令我感動的素材，利用繪本中

文字與插圖的交互作用，具體呈現在地的風情與生活的面貌、重新發覺被人忽略的價值與美感。並以圖畫的方式來呈現富岡的人文、景物，使現階段的富岡能留下不一樣的影像紀錄。並透過將富岡的過往與現況做客觀的闡述與比較，使讀者能對富岡多一層認識。

三、呈現當地人文、自然景觀及生活的美感

「美」不一定都要大山大水，也許是一種生活的方式或態度。漢寶德(2004)對美的覺察有以下的看法：其實悠閒的生活最有覺察美感的機會，因為在悠閒生活中才有靜觀的可能，而靜觀在西洋思想中，是美的覺察最主要的途徑。台東的富岡非常幸運，不僅可遠眺壯麗的都蘭山，浩瀚的太平洋更近在眼前，而當地人緩慢的生活步調與多元的族群，更形成一種地方特色。近年來國人對休閒旅遊的習慣已稍有改變，追求「慢遊」、「樂活」的觀念正逐漸風行，而號稱「綠色移動」的單車，便成為許多從事休閒活動者的新選擇。台東縣政府規劃了多條單車路線，富岡也在路線上。因此，每逢假日便吸引了許多單車族往來其中。筆者期待能呈現富岡的人文與自然景觀，並將「樂活」的精神融入繪本中，讓來台東的旅者，能放慢腳步，達到「在旅遊中生活；在生活中旅遊」的境界。

四、以繪本為媒介提升地方觀光產業的發展

繪本的閱讀者是跨越年齡限制的，從零歲到九十九歲的人都適合看繪本，只要內容及圖畫夠吸引人，不單是孩童，連大人也會愛不釋手。繪本透過圖文的搭配與故事的鋪陳，快速地將作者的意念傳達給

閱讀者，使閱讀者不需花費太多的時間，便能了解主要的議題。由於參插很多的圖畫，容易吸引人的目光，輔以文字的敘述，可以讓主題內容更明確，所以繪本是一種相當不錯的訊息傳達工具。筆者欲透過繪本的創作，將富岡當地的風土與民情傳達給讀者，讓讀者在閱讀繪本的同時，也能很快的了解富岡本地的人文、景觀及相關的旅遊資訊，以期達到推廣在地文化進而促進觀光產業之目的。

五、自我視野的推展

筆者大學時念的是數學系，35歲才正式學畫，原先只是當作興趣在培養，但卻在接觸美術後，一頭栽進裡面而不可自拔。在以往的時代，讀書選填志願，常由不得自己，究竟所讀的系所是不是自己的興趣所在，也常是讀了以後才知道，但常常為時已晚。因此，我告訴自己，日後若要進修，一定要按照自己的興趣，不再為讀書而讀書。也因為這個想法，我才有勇氣考進東大美產所，進而接觸到更多元的美術相關產業。因此希望透過這次的創作，能突破自己的窠臼，勇於嘗試不同以往的創作形式，達到提升自我視野推展的目的。

第三節 創作的方法

本次創作主要是藉由探討與繪本有關的敘事學相關理論，及敘事風格與景點創造之關聯，再佐以繪本有關的文獻理論及富岡之文獻資料後，加以統整融合，以建立一套屬於自己確實可行的方法通則。透過故事劇情的鋪陳，將旅遊景點融入其中，以水彩為創作媒材，來完成此次的繪本創作。因此，筆者將運用以下幾種研究方法，使本論文創作能順利進行。

一、文獻探討法

本創作的主題圍繞著富岡，因此在文獻蒐集方面，各種與富岡相關的書籍或報導、旅遊的資訊、老照片等，皆為分析的要件。經整理歸納後，從當中過濾出獨特、有價值的部份，以成為日後繪本創作之養分。在繪圖部份，亦透過文獻分析法比較各家各派的插畫作品並探討其風格形式；了解目前繪本及各類圖書插畫的現況，並對坊間出版與本次創作主題相仿之繪本做內容形式上的分析。

本次繪本創作在故事文本內容方面，則統整文獻分析所得之內涵，運用敘事學的相關理論加以撰寫。在插圖創作部份，則經實地探訪，選擇較具特色之景觀，以相機拍照儲存。最後透過文獻分析之結果，找出適合本次創作的風格及表現手法。

二、田野調查法

所謂的田野工作，是指經過專門訓練的研究工作者，親自進入研究地區(研究對象)，通過直接觀察、具體訪問、住居體驗等方法獲取第一手研究資料的過程。

研究者本身就居住於富岡，因地利之便對富岡地區的景觀有一定的熟悉度，但對於更深入的地方民俗鄉誌就不甚了解。因此本次之研究將運用田野調查法，透過實地、實景的觀察，以速寫或照相的方式擷取富岡及周邊地區較具特色之景點，並對當地的道路與行進路線，先行勘查與記錄；對各預設景點所欲呈現的時間與內容，也先行模擬與觀察，最後輔以當地耆老的採訪紀錄，以作為日後繪本創作的依據。



第四節 創作的步驟

本研究主要以富岡里為創作背景，透過文獻蒐集與分析，歸納出欲創作之繪本的形式內容，並透過敘事手法將故事與景點結合，使富岡的自然景觀與居民的生活面貌能較完整的呈現；而圖的部分則依故事文本逐一繪製，待繪圖完成後，再運用電腦軟體將圖文做適當的編排，最後再針對作品做圖文分析，並提出創作結論與建議(見圖 1-1)。



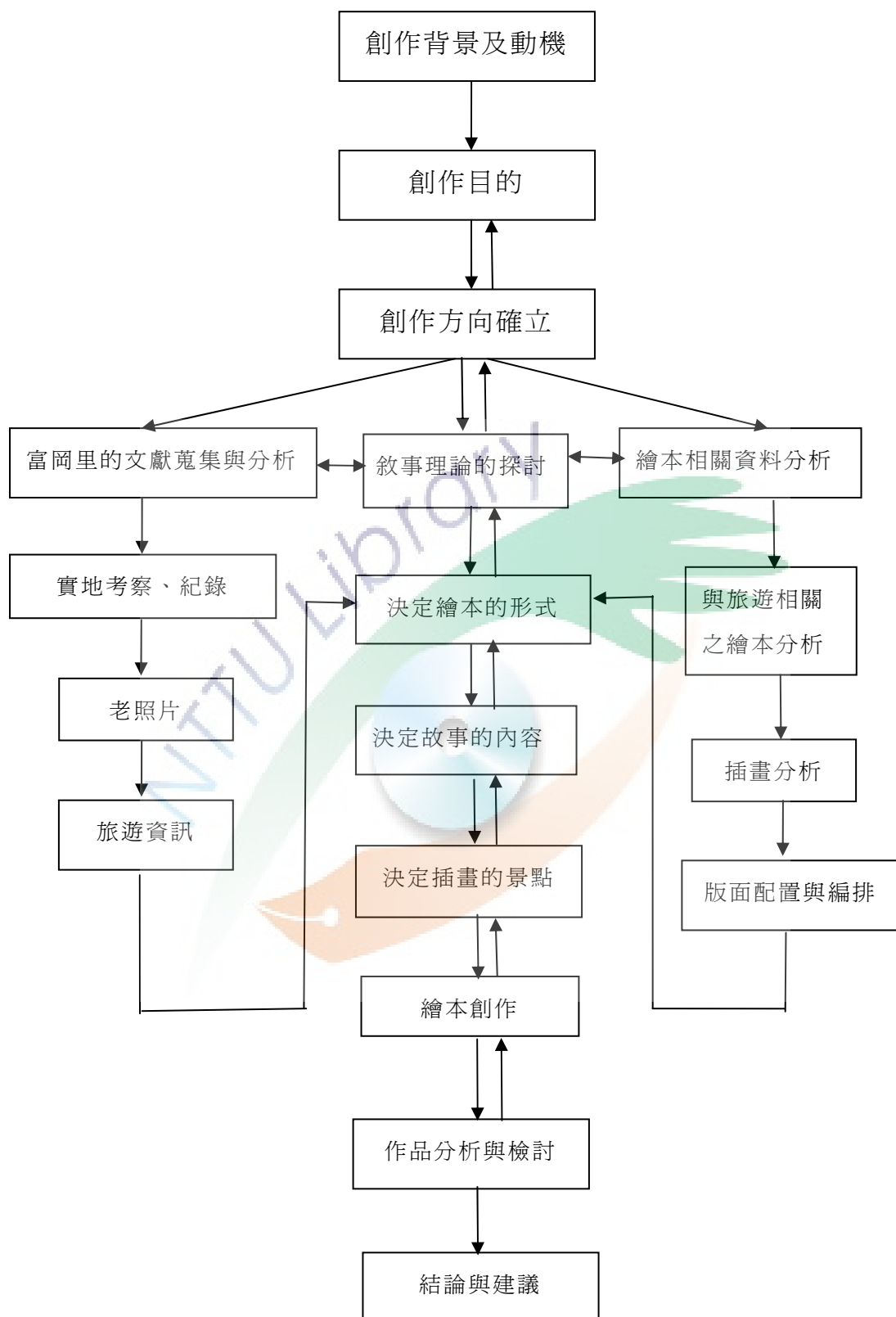


圖 1-1 創作流程圖

第五節 名詞釋義

本研究所使用的重要名詞說明如下：

一、敘事法

敘事在拉丁文的本意中指的是有關行為和具有連續性的體驗的結合。依據Berger的說法，「敘事」就是述說在一個特定時空之中，已發生的或正在發生的一連串相關連的事件。Lacey 則認為，「敘事」由「故事」和「情節」組成；故事是一連串有順序的事件連結，傳遞一連串訊息或一特定意義，情節則是這個故事中所有出現、展現的部分，一個個情節組成一個事件、事件連結成一個故事（引自黃蕙蘭，2004）。

本次繪本創作所採用的敘事法是將富岡的古老傳說、風土民情(事件)，透過主角(角色)從中將一連串的事件有順序地連成一個故事，而富岡景點的設置(場景)，則是故事中每一個情節的呈現。

二、旅遊景點

旅遊景點就是一般認為的觀光景點，例如「小野柳」、「綠島」、「阿里山」、「日月潭」等地，也就是一提到名字，大家就會自然聯想到相關特徵的一個可供遊憩的特定地方。黃蕙蘭(2004)依據MacCannell與Culler的說法，「景點」本身是一種人為的符號集合，而不是一個自然而然就存在的地方；簡單來說，「景點」是經由被標示出來才存在的。更直接的說法，一個「景點」是經由「被標籤標示」出來而存在；「景點」的內容是由「標籤」組成。MacCannell 將「標籤」分成三種主要形式：

(一)「現場標籤」(on-site marker)，也就是在景點當地的具體標示，

例如當地著名的建築與景觀。

(二).「移動性標籤」(mobile marker)，是可流動的標示物，例如特產、紀念品、風景明信片等。

(三).「不在場標籤」(off-sight marker)，是提醒他人某個地方是景點的相關資訊，例如特定典故、故事、當地人文資訊等。

本次繪本創作以台東市富岡里為主，因此所提及的旅遊景點，是以富岡地區具有「標籤」形式，或周遭較具有特色並有加以規劃之地點為限。

三、繪本

英文所稱的“Picture Book”，台灣翻譯為「圖畫書」。它並不是指有很多插圖的兒童書，而是指一種特定型式的讀物。其文和圖之間是平等關係，並非重疊性、也非互補性的補充和說明。它是作者將故事的主題與情節融入其中，使其成為具有故事性及連續性的獨特藝術形式。繪本在圖畫與文字的組合上大致上可分為以下幾種：1.以文字為主，圖畫為輔，2.文字與圖畫相輔相成，3.以圖畫為主，文字為輔，4.只有圖畫而沒有文字。

本次的繪本創作是以敘事法將富岡的旅遊景點融入繪本中，因此以圖畫與文字並重，兩者相輔相成的形式呈現。

第六節 創作範圍與限制

一、創作範圍

台東是個好山好水的地方，秀麗的景緻處處可見，但為便於做較詳盡的探討，筆者選擇最熟悉的地方作為創作的背景，因此創作範圍以台東市富岡里為限。富岡里位於台東市最北方，西以加路蘭地段及志航基地東側與卑南鄉為界，東至太平洋，南以卑南大溪與市區各里為界，北以黑髮溪與卑南鄉富山村為界。本次創作所包含的富岡里各重要景點及主要道路如下(見圖 1-2)。



圖 1-2 富岡地圖(研究者畫)

二、創作限制

旅遊的內容涵蓋極廣，凡學食、衣、住、行、育、樂均包含在內。但礙於故事的順暢與連貫性，在繪本的本文上無法將各景點作更深入的介紹，為免遺珠之憾，故將其不足的部分收錄在附錄中。而繪本文、圖部分僅以故事所及之人文、景觀為主。

第二章 文獻探討

本次繪本創作，擬以敘事手法將富岡的傳說、人文與景緻融入故事中，再將富岡的風土民情及自然景觀以圖繪方式與文字搭配。因此本章先探討敘事學理論，再對繪本的起源與定義及插畫的表現形式予以探討，進而對繪本與觀光旅遊結合的案例予以分析。最後則對富岡的地名、歷史沿革及現今概況稍作釋義及說明。

第一節 敘事學

本研究是希望藉由敘事理論中說故事的方法與通則，找出讓旅遊景點與繪本更巧妙結合的一些想法和思維。故事場景除了擁有各種不同的功能表徵外，也可以作為故事行動的背景交代、製造故事氛圍與傳達角色的感受，以增加文本的可看性。

一、敘事學理論

敘事本質上也是語言的一種形式。詹姆士·布利頓 (James Britton) 和亞瑟·柏畢 (Arthur Applebee) 兩人提出兩種語言的互動—溝通型 (transactional) 和表演型 (spectator)。溝通型是由邏輯、科學性的討論構成的，有一定的規則決定他的形式和內容。而表演型就像詩一般的語言，聽者或讀者在過程中無法輕易地加入討論或插入他們認為適當的訊息，而只能扮演旁觀者的角色。傑若米·布魯諾 (Jerome Bruner) 把理解世界的模式分為兩種—例證性的和敘述性的。他認為我們用例證性的模式理解物理世界，另一面則是用敘述性的模式理解文化世界。布

魯諾對敘事提出了一些精確的判準，他認為語言和言說者必須包括以下這些特質，才能稱得上敘事：

敘事必須有連續性。

敘事必須有情節，用連續事件來表達意思。

敘事必須有高潮、有衝突點，然後獲得解決。

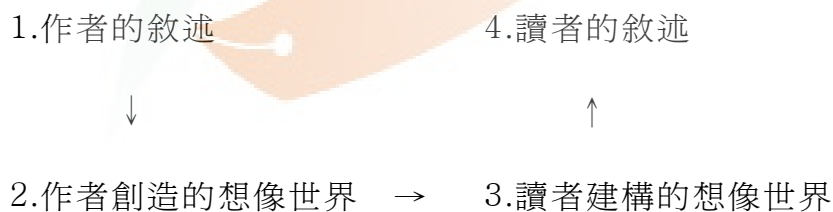
敘事和事實無關，不管它是真實的或虛構的，它都仍然可能是敘事。

敘事區隔出平常和不平常的事物。(布魯納稱作輕重的區別)

敘事著重於個人或主觀的經驗。

這些判準裡有一個論點：孩子和成人透過正式、慣用的敘事來理解世界。(Susan Engel, 1998)

文學評論家齊維坦·托多羅夫(Tsevetan Todorov)提出一種不同的敘事觀點，以下面這個作品、作者、讀者的關係表來說明：



(Engel, 1998, p.106)

從托多羅夫的四個層面看敘事建構，我們發現故事裡不同層面的意義，並考慮他們之間的關聯，而在敘事發展的過程中，也許它們之間的關係會一直變化。

有關敘事學的起源，蔡振源(2007)提到：敘事學發展的源頭是來

自於文學理論中的符號學，並且在文學理論發展的過程中，由附庸轉為大觀成為二十世紀文學理論中的重大發展，由於1930年代俄國文學界提出有關文學的純粹性研究，然後慢慢形成現代文學裡的『形式主義』理論，並且與當時相關的結構主義、詮釋學，乃至於『神話研究』結合在一起，形成現代盛行的敘事學理論（narratology）。

1970年代以後敘事學應用的範圍除了『文學』之外，也漸漸盛行到藝術設計有關領域。1960年代起，敘事學的研究在西方得到了廣泛的討論與關注。敘事學得到多方相關學科思潮的研究結果，如形式主義、結構主義、語言學等，而從六十年代後瑞士語言學家索緒爾對於結構主義的貢獻帶來了結構主義思潮的黃金時代，而敘事理論的探索也在結構主義思潮的研究下成就非凡。敘事理論其實是屬於一九三零年代俄國形式主義文學理論，敘事學作為文學理論帶動了現代小說在技巧方面的變化，而這些我們現在通稱為現代文學。

現今敘事理論對文學、戲劇、電影、乃至於行銷中的廣告皆有一定的影響程度，也為我們生活中帶來了很多現況的質變，敘事學並不只影響了現代文學理論，甚至於敘事學也結合了符號學、結構主義、後結構主義、後現代主義等等的理論，並廣泛的影響了現今藝文界。

二、敘述原則

依據Berger的說法，「敘事」是述說在一個特定時空之中，已發生的或正在發生的一連串相關連的事件。Lacey 則認為，「敘事」由「故事」和「情節」組成；故事是一連串有順序的事件連結，傳遞一連串

訊息或一特定意義，情節則是這個故事中所有出現、展現的部分，一個個情節組成一個事件，事件連結成一個故事（引自黃蕙蘭，2004）。而情節與故事的關聯，David Borwell 在電影敘事：劇情片中的敘述活動(1999)一書中，主張情節會依據特定的原則組合故事情境與事件。他認為情節與故事的關聯乃基於下列三原則：

（一）敘事「邏輯」

觀眾在建構故事時，一方面將某些現象定義為事件，一方面在事件之間建立彼此的關係，這樣的關係主要是因果關係。情節則有系統地促使我們做出線性的因果推論，以利上述過程的完成。

（二）時間

情節會提示我們依序建構故事(順序的問題)，會暗示故事是發生在某段時間過程中(長度)，他也會標示事件發生的次數(頻率)。

（三）空間

情節告知故事行為者相關的環境、所處位置和行動路徑，將有利與我們對故事空間的建構。

三、敘事結構

俄國形式學者湯瑪謝夫斯基提出以「母題」(motifs)為敘事之最小的單位，母題進而發展成與敘事有關之「主題」，然後再由主題構組成完整的故事概念。故事敘述方面可先從主題來思考發展，然後順著主題意識逐步發展出每一個與主題相關的段落子題、題素，進而完成整個故事敘述的完整結構，而場景同時也可因應主題發展的敘述

形式與之並存。

羅蘭·巴特對於敘事方面有關說故事的規則，提出「事目層」(functions)、「動向層」(actions)、「敘述層」(narration)三個層次。在理論中以「事目層」為敘事的基本單位，其為構成敘事文的肌理。「動向層」即為處理故事人物的結構，或事目層的行動中人物之結構。「敘述層」為傳述者與聽述者，強調主客觀點的描述和相互授受的對象。針對羅蘭·巴特對敘事的基本結構分析，其「事目層」就好像是故事結構中最小的「字句」單位，「動向層」就好像是故事的「段落」與「結構」，而「敘述層」則是故事中用來呈現「章節」主軸的敘述方式。就好像是設計故事創作時，必須適當地掌握「主題」、「子題」、「題素」的敘述架構，主題、子題與題素三者的關係的運作影響的是故事敘事性的走向以及所想傳達的訊息是否完整。

綜合上述，敘事理論對文學、戲劇、電影、乃至於行銷中的廣告皆有一定程度的影響且被廣泛地運用。本次繪本創作的故事內容因包含富岡地區的歷史典故與景點的介紹，因此在故事的編排上需符合下列的敘述原則：1.故事透過情節的安排須合乎邏輯性，使讀者有脈絡可循。2.事件與事件間的連結、角色動作的安排及發生的時空場景須符合時間的線性法則。3.敘事以情節的形式組合，依照特定相關順序呈現，一連串的情節組成事件、一連串事件再鋪成一個故事。而在在敘事的結構上則運用「主題」、「子題」、「題素」的敘述架構，所以在創作設計時，必須先確定「主題」方向，並將主題構之成一個「故事」，然後將故事方向解構出一

個或數個「子題」，再將子題拆解成「題素」，如此主題、子題、題素之間的交織運用，將有助於本次作品的完成。



第二節 繪本與旅遊

一、繪本

「繪本可以說是孩子走入閱讀世界的第一類接觸。對於一群不識字或識字不多的孩子來說，完好的圖像配以優美的語言表達，乃是他們得以一窺閱讀殿堂的最佳途徑。」〈林真美，1995〉

英文所稱的“Picture Book”，台灣翻譯為「圖畫書」。它並不是指有很多插圖的兒童書，而是指一種特定型式的讀物。其文和畫之間是平等關係，並非重疊性、也非互補性的補充和說明。因此，文字與圖畫這兩大要素之間，應如何調配？日本兒童圖畫書的火車頭一福音館主人松居直先生曾經這麼表示過：

文字＋圖畫＝帶插圖的書

文字×圖畫＝圖畫書（何三本，1995）

這意指圖畫與文字兩項藝術創作的傳播除形式之外，還要蘊含故事的意義性及連貫性；透過圖畫和文字間相互緊密地嵌合與搭配，共同呈現整體故事的脈絡而產生加乘的效果。

台灣最早在出版物上正式標示「圖畫書」一詞的是將軍出版社，但並未引起沿用風潮。之後英文漢聲出版公司以幼兒為對象推出「漢聲精選世界最佳兒童圖畫書」兩冊，引起廣大的迴響，「圖畫書」這個詞彙隨之也成為兒童文學界的普通用語(洪文瓊，1994)。而近年來常用的「繪本」一詞則是源於日本，意謂畫出來的書。日本松居直教授曾對繪本有以下的描述：

「繪本藉由文與圖來達成『書』的形式，長久以來，它就被認為是一種綜合藝術。為了要使語言和圖像可以有多樣的組合，繪本有各式各樣的版型，以及不同的頁數和紙質，然後，再透過製版、印刷這些複雜的技術，和各種裝幀作業，終於有了書的形式，對於這樣的繪本，說它是綜合藝術的結晶，一點也不為過。」

且松居直教授對繪本中，圖與文之間的交互關係亦有如下的說明：

「作者不用語言交代故事的舞台和背景，但讀者卻能一目了然，而這也是繪本插畫登峰造極之處。對於語言敘述所未能言及的一些細部、背景，正好由圖來說，一旦文字的語言和圖像的語言合而為一時，『繪本』於焉成立」(河合隼雄、松居直、柳田邦男，2005)。

傑出的繪本不論是有文字或沒有文字，都具備一項特色，那就是「畫中有話」或是「話中有畫」(馬景賢，1996)。

綜合各家說法，繪本是圖畫與文字的組合，可以是文字為主，圖畫為輔；也可以是文字與圖畫相輔相成；亦可以是圖畫為主，文字為輔；甚至是只有圖畫而沒有文字。作者將故事的主題與情節融入其中，使其成為具有故事性及連續性的獨特藝術形式。

在圖畫書的發展過程中，剛開始是以兒童為主要訴求的閱讀對象，但隨著繪本在台灣經由出版社的強力行銷宣導，「繪本」這個詞語，也就漸漸在台灣市場被強化與普遍使用(蔡振源，2007)。現在「繪本」

不再是兒童的專利，許多成人也喜歡看「繪本」，因應這股潮流，使得許多非文學領域亦以繪本形式呈現，透過創作者的巧思，使繪本的內容更加多元與豐富。

二、觀光產業

觀光遊憩目前已成為全球最大的產業之一，根據世界旅遊組織(WTO)統計，2005年全球觀光人次首次突破八億人次，較2004年成長5.5%，亞太地區整體成長率為10.8%(僅次於非洲10.1%)，東北亞地區為10.8%，而台灣就成長了14.5%，顯見全球觀光業蓬勃發展，各國紛紛積極開拓客源(陳錦煌、陳意玲，2006)。丁茂栓曾稱觀光遊憩產業係透過一種有組織、有目的的活動，配合經濟與社會發展目標而達成整體福祉的一種綜合事業(引自邱春英，2002)。林熙弼則認為觀光產業的構成要素包括：1.觀光主體：觀光客(活動產生者)，消費者行為係基於自由意志，暫時性遠離所熟悉之生活方式。2.觀光客體：觀光資源或觀光對象(活動吸引體)，須具備相關環境配合及良好管理，維護資源使具吸引力及獨特性等條件。3.觀光媒體(活動組織或媒介)，係於主體與客體間，透過特定相關產業或組織的聯繫，使主體所欲達成的慾望與客體的機能得到充分滿足與發揮者，便可稱之為觀光媒體。因此觀光產業應包含主體性的觀光客、客體性的觀光資源、及溝通主客體之間的媒體(引自邱春英，2002)。陳錦煌、陳意玲(2006)指出「如何融入創意，保有自己的獨有風格，以『全球本土化』(global localization)的觀念，將主題、意向、故事、風土及地方感等因素納入考量做為規劃，不僅

著眼於首次造訪的旅客，更重要的是加深旅遊過程的感動，提升社區居民的自尊與自信，才能永續發展。」

綜合以上說法：觀光產業的發展需要靠政府與地方整體的規劃，除了硬體的建設外，文化的內涵、形象的包裝、行銷的策略、民間的配合等均同等的重要。台東又名後山，因地形及交通的限制，除了永豐餘紙廠外，縣內並無大型的工業，且近年環保意識的提升，對於污染較嚴重的工業，在設廠上較易引起當地居民的反彈。而觀光業被視為「無煙囪的工業」，對於保有較多自然景觀與人文特色的台東而言，著實是一項值得大力推展的產業。如何將台東自然景觀及人文特色加以整合，作為發展本地觀光事業的基礎，是政府也是民間翹首企盼的重點，政府的施政常有行政作為上的一些限制與盲點，民間團體較具活力與彈性，但較缺乏組織與規劃能力，若政府與民間能充分配合，相信可產生事半功倍的效果。

台東各地方鄉鎮各有其不同的文化特色，藉由政府的穿針引線與必要的輔導措施，讓這些特色由點成線的串聯，由線成面的連結，形成觀光主體與客體之間的橋樑，對地方觀光事業的推展將是一項利多。在旅遊的宣傳與推廣上，繪本也可作為觀光媒體的一項元素，透過繪本從不同層面的介入，讓主客體之間產生連結，也是值得嘗試的作為。

三、結合旅遊景點的繪本分析

繪本的內容形式非常多元，觀光旅遊的書籍也不勝枚舉，筆者試

圖在兩者之間找到連繫。以下是筆者參考坊間出版與旅遊相關的繪

本。經整理分析如下表：

表 2-1 與旅遊相關的繪本分析

書名	作者	範圍	媒材	內容分析
畫我故鄉 (1979)	藍蔭鼎	台灣的名勝古蹟及鄉村景象	水彩	以圖文對照的方式呈現。圖的部分，跳脫西方水彩的渲染法，而以東方的筆觸，發揮了中國的氣韻。文字部分以小品為主，以抒發作畫當時的心境與感想，在每段文字的結尾都附以四句短詞，是純粹發乎自然的歌詠。
小蓮遊莫內花園 (1991)	文：克利絲汀娜·波克 圖：林娜·安得生	巴黎及莫內博物館	水彩及攝影	透過小女孩的眼光帶領大家遊覽巴黎、並參觀莫內故居及畫作，讓人有一種古今交錯，身歷其境的感覺。
東台灣生態旅遊繪	花蓮教育大學藝術學院	花蓮縣	水彩；拼貼；水墨等	由花蓮教育大學藝術學院的學生親自體驗、調查後，所繪製的旅遊繪本書，當中紀錄了花蓮各鄉鎮的特色及人文景緻，並融入環保等議題。隨著繪者不同，每本書也都有不同的風格與主題。

本 (2007)				
南 瀛 之 美 圖 畫 書 系 列 (2001)	總編輯：陳玉珠	台南縣	水彩、油畫	此系列圖畫書是紀錄並傳承台南縣民文化香火，內容包括民俗、名勝、生態、產業、鄉鎮與人物系列。以本土文化關懷出發，展現人親、土親、文化親的新氣象。
小 尙 的 巴 黎 (2001)	文、攝影 Veronique Willemin 圖 Joelle Leblond 譯 邱瑞璽	巴黎的重要 旅遊景點	攝影及 圖繪	以巴黎風景的黑白攝影和色彩單調的圖繪交錯呈列，感覺上有些冷硬，但由於畫面上製造出來的映象衝突性相當強烈，使人有聚焦在主角身上的作用。
鴿 子 的 羅 馬 (2001)	文、圖 David Macaulay 譯 吳倩怡	羅馬的重要 旅遊景點	針筆	以線條速描的形式加上精確的繪圖，透過一隻鴿子的飛行路線，帶領讀者以不同的視角觀看城市的風貌。
貝 克 的 紐 約 (2001)	Kathy Jakosen	紐約的重要 旅遊景點	水彩、針筆	主角以寫信方式描述紐約的地方景緻給友人。中央公園、地下鐵風貌、港岸、忙碌的上班族、唐人街的美味餐點、大規模的體育活動、遊樂場、摩天

				大樓等種種細節的繪圖方式，表現出這個城市的多元樣貌，彷彿真的走在紐約的街道一樣，一個轉彎，都能看到不同的新風景。
"This is" 城市旅遊系列 (2002~2004)	Miroslav Sasek	此系列共有19本，介紹的城市包括巴黎、倫敦、威尼斯…等	版畫	"This is" 城市旅遊系列，畫風明亮簡潔，在當時是大膽新穎的視覺設計，然經歷時間的考驗，城市風貌雖然已有變化，但其經典畫風歷久不衰，是復古味濃厚的創意旅遊圖文書。
一隻貓的巴黎研究 (2006)	藤野優哉 陳嫻若譯	巴黎	鉛筆、色鉛筆、蠟筆	以文字描繪巴黎的輪廓，從巴黎街角風景到城市比較論，作者化身為晃遊貓，以自己的角度來介紹巴黎。插圖部分分成解說插圖和街頭插圖，解說插圖採用圖解的方式，簡單說明巴黎街道和都市的構成。街頭插圖以素描方式描繪巴黎街角的風景。書後還附上巴黎全境的手繪地圖並標示街頭插畫的取景地點。

魚的義大利旅行 (2003)	趙于萱	義大利境內重要城市及景點	攝影、針筆、麥克筆、水彩筆	以文字介紹為主，插畫及攝影為輔，較類似旅遊手札或手繪旅遊指南，將旅遊中所見所聞像導遊般介紹給讀者。
邊走邊畫義大利 (2006)	小米麻糬	義大利境內重要城市及景點	針筆、水彩、色鉛筆、彩色筆	以文字介紹為主，插畫為輔，攝影較少。插畫以漫畫、速寫、淡彩等形式。內容涵蓋廣，為旅遊現場實錄類似旅遊手札或手繪旅遊指南。
美濃小鎮原味之旅 (2006)	徐君鶴	高雄縣美濃鎮	彩墨	實地寫生，將美濃客家風土民情用彩墨呈現。其畫墨厚淋漓，設色豐富柔和，表現出遠近層次的美感。

在以上的著作中，每位創作者運用不同的創作形式及媒材，試圖呈現各景點的完整風貌，使讀者隨著頁數的翻動產生身歷其境的感受，在閱讀的同時亦能對當地的藝術、人文、環境、風光等，有概括的認識及了解，進而產生嚮往之情。這些創作者有些是因為在當地生活，所以不論是文字

的敘述或取景都較深入及富有情感，如：東台灣生態旅遊繪本、美濃小鎮原味之旅、貝克的紐約、一隻貓的巴黎研究。有些則是如同與作者同行般到當地去遊歷，因此常有意外的驚喜卻無歷險的危機，如：魚的義大利旅行、邊走邊畫義大利等。然這些旅遊繪本大多仍著重於作者在旅遊上的所見所聞，較類似於遊記，而部分插圖則以手繪方式呈現以增加趣味與可看性。

綜上所述，繪本發展至今，其涵蓋的內容已越來越多元，與其他領域的結合也越來越多見。早期的繪本以文字為主而圖像為輔，轉變到今日，圖像已不再是配角，而是能與文字平起平坐，甚至於能超越文字而單獨存在的。作者透過創作主旨和意涵來進行圖與文之間的合作與詮釋，使圖文融合為一體，所以呈現出來的不只是相加而是相乘的效果。正因如此，現今所出版的繪本質感也越來越高，令人愛不釋手，帶給讀者的感受也更多元。

此次繪本創作之所以會選擇以敘事理論作為此次繪本創作的研究，主要是因為筆者欲將旅遊景點融入繪本中，而一個景點的營造不應只是單靠景點本身，應賦予更多的文化意涵，而敘事理論主要就是用來分析出故事的結構，並建立出一套可解釋敘事文學的理論系統，所以用敘事思維來看待繪本創作正好可以讓我的繪本創作能夠在一個框架上順利整合概念，找出主旨概念，順利傳達繪本創作所要達成的效果和意境。

第三節 插畫

一、何謂插畫

「Illustration」一語有「照亮使其看得見」之意，意即將看不見的東西，照上光線，使其「視覺化」的意思。廣意的插畫指的是含有繪畫、照片的圖形圖表中，文字以外所有被視覺化的東西；而狹義的插畫則指的是由手來繪製的圖畫，經由報章雜誌、電影、電視等傳播媒體而被複製的圖片(詹楊彬 1992)。

插畫常被認為是一種混合的藝術形式，因插畫作品通常給人略帶裝飾意味，通常伴隨文字，有其特定的功能存在，被歸類在應用美術的領域中。如果按照辭典上的解釋，插畫是：(1) 插畫、圖解，(2) 例證、實例，(3) 舉例、說明。從這個角度來看，所謂的插畫是文字的附屬，具有強烈目的性。國內學者徐素霞(1996)於〈插畫－獨立而完整的藝術〉文中提出：插畫與純藝術最大的分野就在於插畫的「大眾傳播性」，即與其他藝術表現形式的密切關係。她也在〈兒童圖畫書的圖像特質與文字表現〉文中表示：插畫的創作是一個很大的藝術領域，必須了解任何表現形式並加以運用。劉瑋婷(2006)研究指出：插畫和純藝術最大的差別在於插畫是有傳達和實用功能。

綜合以上說法，插畫可以獨立存在，也可伴隨文字存在。其表現形式多元且具有傳播與實用的功能。

二、插畫的風格

插畫家透過各種的表現風格，傳達不同的訊息與意義給讀者，使

讀者心領神會進而產生共鳴。Nodelman(2000)在 (The Pleasures of Children's Literature) 裡提到：「風格與色彩或媒材不同，是一種無法分開來看的特質。風格是整體來看的效果總和，是插圖或文字之所以看起來有別或甚至獨特的原因。風格是從藝術家對主題和呈現方式所作的不同選擇中發展出來的。…」

綜合各家之看法，筆者將插畫的表現風格分類如下：

1. 幽默派

針對強調的人、事、物用誇張的方式，來表現出能夠使人會心一笑的表現手法（李冠瑋，1998）（見圖2-1）。圖中作者為表現出公主的刁蠻，引用了童話「長髮公主」的情節，化身為被囚禁在玻璃塔上的公主，其他王子均因玻璃太滑而失敗，最後只有這位王子想出辦法破解，而他的辦法是……。



圖2-1幽默派的表現風格

資料來源： Barbette Cole(1994)。頑皮公主不出嫁。台北：格林。媒材：水彩

2. 諷刺派

利用對比、比喻的手法來呈現矛盾並藉此批判，一般可分為政治諷刺畫和社會諷刺畫（方成，1992）（見圖2-2）。

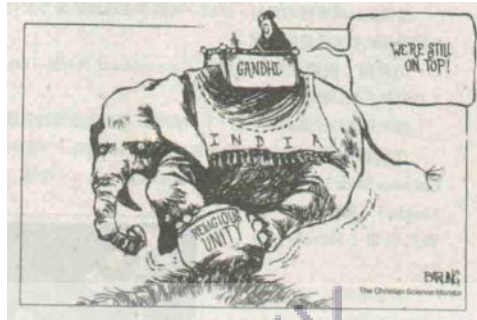


圖2-2 諷刺派的表現風格

資料來源：選自方成(1992) **報刊漫畫學**。插畫作者為Barling(美國)，創作年代不可考
媒材：墨水筆

3. 寫實派

以具象的方式真實的呈現物體或事件本身的外在形象，而不作任何改變，通常用在知識類插畫中，如醫學、動植物、地方風土、建築等插畫常用此一表現形式（李冠瑤，1998）（見圖2-3）。圖中作者使用寫實派手法，具體呈現鐵橋的結構。圖中所繪的煤溪谷鐵橋，位於英國英格蘭地區，是由亞伯拉罕·達比三世所建造的，這座鐵橋是世界上第一作全金屬、組合式的橋樑。

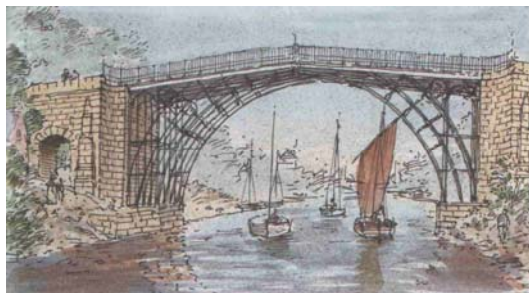


圖2-3 寫實派的表現風格

資料來源：David Macaulay(2004) **建築巨無霸**，媒材：水彩。

4. 裝飾派

爲了美化版面所做的插畫，如在圖像、邊框、標題的部分，用圖案裝飾美化，有些只是華麗的圖紋，有些的是繁複的線條，有些是變化的幾何圖形，其圖案不具任何意義，只是單純用來裝飾，使畫面更爲豐富，如此可以增加插畫的可看性（方成，1992）（見圖2-4）。此圖是利用鹿頭及美麗的鹿角來美化英文字母大寫G，並將G放大及圖像化以吸引人的目光。



圖2-4 裝飾派的表現風格

資料來源：鄭明進(1999)**傑出圖畫書插畫家-歐美篇**。此插圖作者爲 Jiri Trnka (捷克)，創作年代不可考

5. 超現實派

創作者憑藉個人豐富的想像力，將現實中不存在的場景或人們內心深處的思維加以表現出來，這樣的創作方式容易表現出神秘、浪漫、甜美的意境，但卻憂傷、恐怖、不安的情懷（方成，1992）（見圖2-5）。



圖2-5 超現實派的表現風格

資料來源：鄭明進(1999)**傑出圖畫書插畫家-歐美篇**。此插圖作者為Kveta Pacovska(捷克)，創作年代不可考。

6. 象徵派

此類插畫通常用來表現人類共同的概念或印象中的事物上，在描繪的內容上，在形狀上，通常以擬人化或比喻的方式進行，具備了傳達事物的功能(見圖2-6)。



圖2-6 象徵派的表現風格

資料來源：鄭明進(1999)**傑出圖畫書插畫家-歐美篇**。此插圖作者為Kveta Pacovska(捷克)，創作年代不可考。

7. 卡通技法派

以卡通電影般的連續性動態畫面，使讀者在欣賞每一畫面時，對故事的起承轉合，產生趣味性的視覺感受。在動態美感的捕捉上，利用角色後續動作表現，來串出故事前後相連的視覺效果，其與將卡通電影作品直接印在書上的卡通圖畫書不同(見圖2-7)。



圖2-7 卡通技法派的表現風格

資料來源：鄭明進(1999)傑出圖畫書插畫家-歐美篇。此插圖作者為Zdenek Milew (捷克)，創作年代不可考。

8. 抽象派

利用一些不具任何意義的幾何圖形，透過視覺化的過程來傳達作者的觀念與思想，讓讀者有非常大的想像空間。如圖2-8中作者使用抽象派表現手法，利用黑與白的色塊表現一個小偷隱藏在一群黑白相間的乳牛之間。



圖2-8 抽象派的表現風格

資料來源：David Macaulay(1990) 黑與白。

三、插畫媒材

插畫的演進與大量生產技術的開發，兩者關係密不可分。直到印刷技術改進前，木刻幾乎就是插畫的同義辭。現今的平面石版術及雷射掃描，可以完美複製任何種類的藝術作品，所以表現手法更加自由。現今插畫的分類，我們依表現手法，可分為：

（一）手繪插畫

通常強調以手工方式的創作的插畫，如：素描、水彩、油畫、粉彩，壓克力顏料、水墨、刮畫、水洗、噴畫、轉印、線描…等方式。其中若混合穿插使用，則稱為複合媒材。

（二）版畫插畫

創作方式是用版畫來呈現插畫的質感，如木刻板、絹印版、紙版、石版、銅版、鋅版、壓克力版、橡膠版．．．等方式。

（三）立體與半立體插畫

這類的插畫在創作完成之後，還要經過攝影的翻拍，才能應用於各類媒體上，有剪貼、紙雕、拼貼、泥塑．．．等的插畫。

（四）電腦繪圖插畫

現今電腦軟體不斷推陳出新，不論是手繪、印刷、或是立體與半立體插畫，均能在電腦繪圖中交互應用，創造一種新的表現手法，且易於修改。（方成，1992）

總而言之，插畫的風格與使用的媒材，隨著科技的進步也日新月異更加多元，要如何使用則端看作者希望作品能傳達何種目的與功用而定。

第四節 富岡的歷史沿革與風土民情

富岡位於台東市北方，原是個人口不多的小漁村，但它卻擁有多元的族群與自然的景觀，因此成為遊客來台東不容錯過的參觀地點。富岡究竟有那些特殊的地質景觀？其風土民情又有何不同之處？以下將就富岡里境內的幾個主要地名與景點分別概述如下。

一、富岡里概述

富岡里日治時代原屬台東郡加路蘭大字，戰後歸屬卑南鄉，民國 63 年由村改里，歸台東鎮管轄，民國 64 年台東鎮升格，台東鎮改為台東市。富岡里位於台東市北方，西以加路蘭地段及志航基地東側與卑南鄉為界，東至太平洋，南以卑南大溪與市區各里為界，北以黑髮溪與卑南鄉富山村為界，轄內面積 6.0800 平方公里。

富岡地區大致分成四個聚落：1.富岡聚落 2.富岡(大陳義胞)新村 3.濱海(巴砂哇力)部落 4.加路蘭部落。根據台東戶政事務所 96 年 7 月所提供的資料，富岡里共有 25 鄰，戶數為 720 戶，人數共有 1900 人，其中男性 1033 人，女性 867 人。族群一般以閩南人(含綠島人)、大陳義胞、阿美族原住民等佔多數，近幾年來外來人口也增多不少，但大多居住於富岡聚落。以職業來說，以前從事農、漁、工等較多，但近幾年來拜綠島觀光興盛之利，目前從事商業的人口也逐漸增多（洪建南，2007）（見圖 2-9）。

富岡以前稱伽路蘭，因位於猴子山附近，所以也有人稱為猴子山。近年來因離島生態旅遊的盛行，使富岡漁港成為蘭嶼、綠島海運的重

要門戶，每年約有四、五十萬人次進出富岡漁港，再加上漁港新鮮便宜的魚貨，使得不少老饕慕名而來，其旅遊潛力實不容小覷(見圖 2-10)。而與港口相鄰的便是以奇岩怪石聞名的小野柳風景區，天氣晴朗時，從這裡向東望可以看見十八海浬外的綠島浮於太平洋之上。

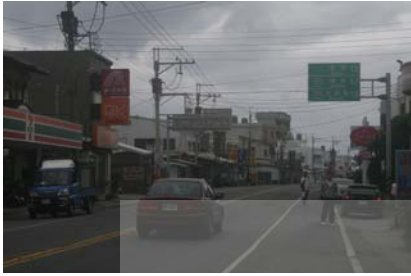


圖 2-9 富岡街景

說明：咖啡廳、民宿及販賣船票的商家
(2008.12.18 研究者拍攝)



圖 2-10 富岡街上的海產店

說明：因海產豐富街上的海產店林立，吸引不少饕客(2008.11.15 研究者拍攝)

二、猴子山

又稱「伽路蘭山」或「石山」。源於阿美族部落「猴子山社」。昭和 12 年(1937)日本政府以部落附近「石頭山」的簡稱，曾將猴子山改名為石山。猴子山社是阿美族的部落，傳說以前該社有很好的打鐵屋，卑南族來訂製鐵器，卻被殺死埋在地下。卑南社人到此尋找，結果發現了屍體，於是大舉攻來，該社戰敗北逃。卑南社人怒將打鐵的道具埋了。此後，地上會噴出火來，阿美族人說這是祖靈所為，那裡就被稱為 kawas an，kawas 是神，an 是場所或狀態的意思，kawas an 是有神之地的意思。此打鐵屋的傳說應是猴子山的天然氣遇火被點燃的情形(柯芝群，1999)。另有一說：阿美族稱祖先之靈為 kawas，遇到或出現鬼之地稱 kakawasan，此地名 kakawasan 即指「遇到鬼或出現鬼的地方」。

猴子山社至少在明治三十七年以前，原在今富岡派出所處，昭和

十四年(1939)日本欲建商港，因此遷至今小野柳電力公司附近，民國三十年由於缺水而遷至今機場塔台處，日據時期稱「石山」，民國三十五年改稱「石川」，民國五十八年因空軍建志航基地而遷至今「石川」。由都蘭山附近向南展望，猴子山是一座凸起在利吉層泥岩中的孤立山丘，標高 117 公尺，其地質構造與貓山、虎頭山，石頭山相似，猴子山主要的構成岩石為沙岩（李思根 楊三貴，1991）。

目前的猴子山，因志航基地的建設，在山的西北方已經被劃平成爲跑道，山前並有防空洞，而山頂也建立了雷達站(見圖 2-11)。所以目前的猴子山和以前的猴子山在地貌上已經大大的改變了。六十年代左右，山的前方還大都是農耕地(見圖 2-12)，但現在除了山腰上有人經營民宿外，大部分的土地都荒廢而未被利用。



圖 2-11 猴子山

說明：從小野柳方向望去的猴子山
(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-12 猴子山

說明：拍攝時間約爲民國 70 年代，從富岡村
內北望猴子山，照片由巫松雄先生提供

三、伽路蘭

因阿美族部落「伽路蘭社」而名，伽路蘭社是 wawan 之分社，最初 wawan 社的人每日在部落附近的溪裡洗頭。阿美族語 karon(洗頭)加上 an(場所)，成爲社名「kararuan」。另有一說：阿美族稱洗頭髮爲「kararuan」。本部落之北有一小川，附近一帶因通風不良，夏日濕熱異

常，通行此處的阿美族經常在此小川洗頭髮，故名。由於此川之泥溫暖，以此泥洗髮，頭髮會變得漂亮。或說：本社係由岩灣分離而成，起初岩灣之婦女常在本社附近之黑髮溪中洗頭髮，阿美族稱女人洗頭為 mikalolo，kaloloan 即洗頭的地方。

伽路蘭社在此處已有一百年以上的歷史了，原與猴子山社是同屬一阿美族部落，只是居民住的比較分散，後才以今伽路蘭為主要中心，聚集成另一部落。志航基地未建之前，有溪流供應充足的水源，可種稻米及甘蔗，後又被徵收土地建基地，水源也因此斷絕，稻米無法耕種改植玉米為主，甘蔗也因台糖經營不善而停止種植。而基地給予的補助款尚不足購地耕種，生計產生困難，年輕人多出海捕魚，老年人耕種。近幾年年輕人多改做工。社區內各有一天主教及基督教教會，為當地居民信仰中心（柯芝群，1999）。

民國九十五年初增建伽路蘭遊憩區，在此可欣賞連綿的都蘭山脈，優美的山海一色及海天一線，是清晨看日出；晚上賞月色的絕佳地點，許多團體亦選擇在此地舉辦各式活動，如：假日市集、風箏彩繪比賽等等。（見圖 2-13~圖 2-14）



圖 2-13 伽路蘭

(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-14 伽路蘭風箏彩繪活動

(2007.7.13 研究者拍攝)

四、小野柳

小野柳位於富岡漁港的東北側，猴子山的東側，是東部海岸風景特定區中最南的一處遊憩據點，現有地質展示館。小野柳的名稱顯然得自這裡的奇岩怪石。它們和北部海岸野柳所看到的有些相似，因此稱之為「小野柳」。此區為一作用侵蝕發達的海岸濱臺地形，其豐富的砂、頁岩互層岩性為菲律賓板塊與歐亞大陸板塊隱沒雜岩利吉層的一部分；此外，區域內似濁流岩的各項沉積構造豐富，再加上地殼變動與海水侵蝕作用，造成各種特殊的地形景觀，如海蝕平台、底痕、斷層、地層倒置、蕈岩、流痕、風化窗、脫水構造等，不僅具有學術研究價值，更吸引大批遊客前來觀賞(柯芝群，1999)。過去十年來造訪小野柳風景區的遊客量統計表如(見表 2-1)。

表 2-2 小野柳風景區遊客量統計表 單位：人

85 年	86 年	87 年	92 年	93 年	94 年	95 年
261056	327764	618095	372403	388395	368894	313353

資料來源：交通部觀光局

在風景區內建有露營區及賣店等設施，遊客服務中心是一棟斜式屋頂造型的建築物(見圖 2-17)，其內的地質展示館展示生動的地質模型、岩石標本等，並介紹小野柳特殊的地質景觀及海岸山脈的形成與演進過程。小野柳的地質是由砂岩所構成，主要的海蝕地形有隆起的傾斜海蝕平臺，經差異侵蝕形成的平行小單面山(單斜脊)即俗稱的「龜陣石」、「青蛙石」，鈣質或鐵質結合後差異侵蝕形成的「蕈狀岩」、「蘑

菇岩」，貝殼穿洞後復經風化作用形成的「蜂窩岩」，兩組近乎垂直的節理破裂面風化後形成的「豆腐岩」，以及節理中含鐵礦物氧化及水和作用形成的「風化紋」，另有風話窗、海蝕溝、穴湖、珊瑚礁、石灰華等等（洪建南，2007）（見圖 2-15~圖 2-18）。在植物方面，富岡砂岩還保存了完整的熱帶海岸林相，如礁岩植物、砂原植物、矮盤灌叢到高大的海岸林，均值得細細欣賞。而白水木（見圖 2-19）、林投、黃槿、海藻等東海岸所剩無多的熱帶海濱植物（見圖 2-20），更不容錯過。來到小野柳不禁讓人讚嘆大自然的鬼斧神工，對於這片上天賜予的自然景觀怎能不好好珍惜呢？



圖 2-15 小野柳遊客中心

(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-16 小野柳奇石

(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-17 小野柳單斜脊(龜陣石)

(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-18 小野柳蕈狀岩

(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-19 海邊植物－白水木
(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-20 海邊植物－馬鞍藤
(2008.11.2 研究者拍攝)

五、富岡漁港

富岡原名「伽路蘭」，民國四十三年(1954)興工築港，名「伽路蘭港」或「伽蘭港」，乃因附近阿美族部落「伽路蘭社」而名。伽蘭港為台東縣三大漁港之一，除有新鮮漁貨拍賣外，也是台東地區往來綠島、蘭嶼間渡船的主要港口(見圖 2-21~圖 2-22)。自民國八十二年擴建完成後，隨著離島觀光事業日盛，漁港附近的商家也漸增 (柯芝群，1999)。



圖 2-21 富岡漁港登船區
(2008.8.02 研究者拍攝)



圖 2-22 富岡漁港漁船停泊區
(2008.8. 研究者拍攝)

目前政府又有新的擴港計畫，自九十六年起開始施工，由富岡西口興建新的防波堤，向東延伸到現在的燈塔附近，漁港北側銜接小野柳風景區，港區西側為階地，由於富岡漁港是強勢開挖海岸而成，故其港區碼頭高度與西側台地相差約 12 公尺左右(見圖 2-23)。港區防波

堤胸牆鋪設有各式魚類造型浮雕馬賽克(見圖 2-24)，堤上可遠眺綠島及小野柳特殊海岸景觀。

富岡漁港是個兼具漁業、觀光、交通之多元化港口，是東部海岸重要的漁貨集散中心(見圖 2-25)。每天傍晚開始，漁船就陸陸續續出港捕魚，直到隔天早上才回到港內。上午八點半或九點在漁業大樓樓下公開拍賣，屆時人聲喧嘩，吆喝聲此起彼落，形成特殊的交易景觀(見圖 2-26。)



圖 2-23 漁港與西側台地的落差
(2008.8.02 研究者拍攝)



圖 2-24 港區通往小野柳的外環路
(2008.8.02 研究者拍攝)



圖 2-25 富岡漁港漁業大樓
(2008.11.2 研究者拍攝)



圖 2-26 漁貨市場
(2008.7.26 研究者拍攝)

根據上述文獻資料所示，富岡地區擁有豐富的自然景觀與觀光資源，身為當中的一份子，筆者希望能將屬於富岡特有的風情以繪本的形式紀錄下來。

第三章 創作理念與內容設計

本次創作主要是想透過敘事思維來創作一本融入旅遊景點的故事繪本。透過對景點的描繪，將旅遊景點轉換為故事的場景，經由人物的編排、腳本的設計、草圖的製作，然後進行圖文創作，最後完成繪本。

第一節 創作理念

君自故鄉來，應知故鄉事，

來日綺窗前，寒梅著花未？

——王維 雜詩

「故鄉」給你的感覺是甚麼？是濃濃的懷舊風情？還是有媽媽的味道？每個人都有屬於自己的故鄉，但你對故鄉的了解有多少？

筆者不是台東人，卻在因緣際會下成為台東的媳婦。人生的幾個重要歷程均在這裡度過，使我對台東也有了如故鄉般的情感。富岡是個純樸的漁村，是公公與外子的故鄉也是孩子的出生地，祖孫三代均生活在這裡，但所經歷的卻是不同時代、不同面貌的富岡，不論是50年代、70年代還是現在的90年代，隨著時光的流逝，留存在他們腦海裡的是什麼？而現今的景象是否在20年後，還能保持原樣？因此筆者想透過繪本的形式將富岡的過往今來、特殊的地質景觀、人文與歷史典故予以統整融合，以作為對富岡這塊土地現階段的見證與紀錄。

有了初步的構想後，故事該如何產生呢？一個故事的形成就像蓋房子一樣，要先有骨架再有主體，所以將依「主題」、「子題」、「題素」的

敘事架構模式進行本次的創作。

整個繪本主題環繞著富岡，因此我想以一個在地人的眼光，縱向的時間軸為角度，來探討究竟隨著時間的流轉、環境的變遷，能使同一個地點造成多大的改變？所以我以「家」為故事的起點，以孩子為故事的主角，透過祖孫二人的互動，勾起孩子對習以為常的生活環境產生探究與關懷之心，藉由孩子在家附近遊戲及探索的過程，來帶領讀者欣賞富岡這塊土地之美，因此我以「騎鐵馬遊富岡」為本創作的主题；富岡的景點、人文與歷史典故便成為我創作的題素；歸納題素的類型我定出以下幾個子題。

1.家與家人：

「家」是人類最原始，也是最基本，更是緣自天倫最自然的組織。

「家」在一個人的成長過程中可比喻為窩巢，而在羽毛豐盛，航向人生旅途後，更可以比喻為安祥的避風港。許多膾炙人口的兒童文學作品，大致脫離不了培利·諾德曼（Perry Nodelman）所提的「在家/離家/回家」的模式。這類模式的作品之所以吸引人，乃在於「家」仍是多數人視為生活重心的地方。

「家人」就是家中的成員，一個家因為家人的存在而顯得溫暖；因為彼此的互動而顯得生氣蓬勃，因此，「家人」是「家」的支柱，而「家」是「家人」的避風港，現代家庭大多以小家庭的形式存在，祖孫間的互動較少，因此筆者在故事中藉由阿公與小男孩間的對話，引出對富岡風土民情的介紹，並串起祖孫間的親情。因此故事的主軸設定在一個小男孩因聽了祖父述說故鄉古老的過去與傳說，而興起他

對住家附近看似熟悉卻又陌生的探索歷程。

2.遊戲與探索

遊戲就其意義來說，兼俱有生物學、生理學、心理學、社會學、美學、教育學等意義。對於遊戲的本質或起源的研究，有多種說法，而從各種學說的立論裡，有一個共同的肯定：兒童期的全部生命活動即是遊戲。也就是說遊戲是兒童的第二生命。同時兒童遊戲的進行，乃是在自由與安全之下，所以遊戲本身即屬目的，亦屬創造（林文寶，1993）。基於此論點，我設計故事的主人翁為一個十一歲的小男孩，因為聽了阿公談及富岡的故事，勾起他對自身生活環境的好奇，進而展開一場探索與回顧之旅。而探索的歷程對一個小男孩而言就是一連串的遊戲，一個看似漫無目的的隨處遊走，但卻在每個走過的角落與阿公產生共鳴。他在探索中回顧過往，也在探索中感受故鄉的價值，並進而認同這塊土地。

3.休閒與環保

騎單車是大部分孩子最愛的活動，對孩子而言單車不只是一種交通工具，更是遊戲和運動的代名詞。單車號稱「綠色移動」，近來因能源價格上漲，對只消耗身體熱量而不消耗能源的優點，更使單車成為節能減碳的第一選擇。它給人自由、隨意、健康的感覺，因此近年來騎單車的人口不斷攀升，使得騎單車變成最夯的休閒運動。台灣近年來積極推動單車旅遊，配合行政院挑戰2008國家重點發展計畫之「全國自行車道系統」及「觀光客倍增計畫」建設（行政院體育委員

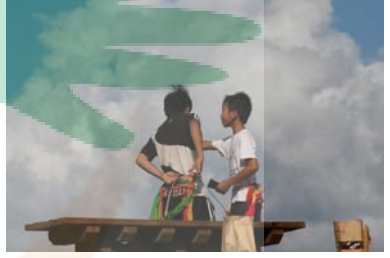
會，2002），近幾年台北、台中縣市、彰化、南投、高雄市、花蓮、台東與金門等地方政府都已陸續開闢自行車專用道，串聯起全台的單車休閒風。洪震宇、林慧純（2006）中指出「單車悠遊風，現在最流行」，單車休閒風潮已開始蔓延，台灣已經從單車製造出口王國，轉型為享受單車休閒生活的國家，如今單車從代步、通勤的工具躍升為觀光旅遊運動，利用單車作為主要交通工具是單車旅遊者用來節省旅費且能悠閒旅行的方式。所以筆者以單車作為主角移動時的交通工具，並希望能在此次繪本創作中將單車旅遊的概念稍作傳達。

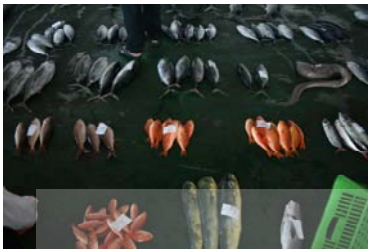
4. 景點

提到「富岡」我們會聯想到「漁港」、「渡輪」、「海產」、「志航基地」、「小野柳遊憩區」...等等。實際上就是由這些具體人事物件的樣貌、特色、淵源聚在一起，形成一個人們所認識的「景點」的內容。因此研究者便利用攝影與速寫的方式將所欲納入繪本創作的景點紀錄下來，以作為日後場景設計與編寫故事內容之參考。（見表3-1）

表3-1 富岡各景點介紹

景點 名稱	照片或圖	景點 名稱	照片或圖
漁港 遠景	 （研究者拍攝 2008.8.1）	漁港 遠景	 （研究者拍攝 2008.7.13）

船入港口	 (研究者拍攝 2008.8.1)	放風箏的小女孩	 (研究者拍攝 2007.7.13)
富岡街旁的小公園	 (研究者拍攝 2008.8.1)	伽路蘭放風箏	 (研究者拍攝 2007.7.13)
遊客登船碼頭	 (研究者拍攝 2008.8.1)	伽路蘭遊憩區一隅	 (研究者拍攝 2008.8.1)
前往綠島的客輪	 (研究者拍攝 2008.7.6)	小野柳遊客中心	 (研究者拍攝 2008.11.18)
船塢	 (研究者拍攝 2008.7.6)	小野柳岩石	 (研究者拍攝 2008.11.18)

漁獲過磅	 (研究者拍攝 2008.8.1)	小野柳的岩石	 (研究者拍攝 2009.1.20)
漁獲展示	 (研究者拍攝 2008.8.1)	小野柳的岩石	 (研究者拍攝 2009.1.20)
加路蘭遊憩區全景	 (研究者拍攝 2009.1.20)	小野柳岩石區	 (研究者拍攝 2009.1.20)
漁獲拍賣	 (研究者拍攝 2008.8.1)	小野柳一涼亭	 (研究者拍攝 2008.11.18)
漁貨市場	 (研究者拍攝 2008.8.1)	小野柳一潮間帶	 (研究者拍攝 2008.11.18)

漁船	 (研究者拍攝 2008.8.1)	小野柳日出	 (研究者拍攝 2008.1.20)
遠眺猴子山	 (研究者畫 2008.8.16)	海堡涼亭	 (研究者畫 2008.8.21)
海堡自行車道	 (研究者畫 2008.8.23)	遠眺富岡村	 (研究者畫 2008.9.11)
富岡堤防	 (研究者畫 2008.8.2.5)	漁船停泊區	 (研究者畫 2008.8.1)
港區的台階	 (研究者畫 2008.7.27)	客輪	 (研究者畫 2008.8.10)

根據上述論點，有了故事的架構後，情節的安排則依據敘述原則來進行，在敘述邏輯上，使用了倒敘法，透過小男孩回想前一晚與阿公談天講古的情形，引發男孩想更進一步了解富岡的動機。對一個小男孩而言，要他介紹地方的風土民情實非易事，因此安排阿公作為引入有關富岡文史典故與傳說的角色，如此安排不僅有傳承的味道，故事也較具可信度與合乎邏輯。

在時間的安排上，從日出開始到日落結束，以一天之間經歷的事件為主，因此在整個敘述上是依照事件發生的順序進行，其中在某些圖或文字上會有當時時間的提示。

在空間上，透過情節的進行與場景的轉換，可知故事主角所在的相關環境、所處位置和行動路徑，將有利讀者對故事空間的建構。

第二節 內容設計

本創作的內容分成文字與插圖兩部分，文字的部分希望透過故事的鋪陳，將富岡居民生活的情景、漁港的風情、小野柳的自然景觀…等，有趣而連貫的呈現出來。插圖的部份則透過場景的設置、腳本的製作，使整體結構能更流暢。

一、故事大綱

故事大綱為繪本創作的主要根基，在編寫創作的過程中甚為重要。一個故事的進行都是以「起、承、轉、合」作為故事發展的基本模式；而故事情節的描述，更需要清楚點明「時、地、人、事」來作為故事鋪陳的重心。因此在繪本的故事大綱中，須清楚陳述「起、承、轉、合」來交代整個故事的發展過程；為了讓讀者能清楚明白故事發展的流程，則必須交代清楚事情發生的時間、地點、有哪些人物及彼此的交互關係、以及到底是發生了哪些事，這便是所謂的「時、地、人、事」。

本次創作是以富岡為背景，故事的起源是阿公和小男孩在海堤散步時，望著這片從小看到老的海港，一時的有感而發，便跟小男孩(冬冬)講起古來，他訴說著以前富岡的小孩是如何賺取零用錢？如何度過炎炎的夏天？富岡漁港以前是什麼樣子？漁民的生活又是如何？這一切對出生於現代的孩子而言，可能難以想像，因此勾起他對富岡的好奇，因而展開了這次的探索之旅，一個看似漫無目的的隨處遊走，但卻在每個走過的角落與阿公產生共鳴。他在探索中回顧過往，也在探

索中感受故鄉的價值，並進而認同這塊土地。隨著小男孩的足跡，富岡的地名典故、漁村風情、古早的故事、自然景物等也一個個地鮮活了起來…。

有感於現代人對漁村的陌生，因此在故事的前半段安排主角在富岡漁村內遊走，看著人潮聚集的富岡碼頭，男孩心裏也許會納悶，這些都市人難道都沒看過海？沒聞過鹹鹹的還帶著魚腥的海水味？為何每逢假日富岡街頭就有許多遊客？小男孩來到魚獲市場看看今天又有那些稀奇古怪的魚被捕上岸，他一面看著精彩的漁獲拍賣一面想起阿公對漁民辛勞的感念。漁船、船塢、防波堤等漁港的景色也隨著腳踏車的前進不斷的轉移。來到小野柳，這裡是有名的風景區，也是看日出賞海景的最佳地點，所以小男孩迫不及待的就往海邊走去，在岩石間跑來跑去、抓些小魚小蟹、若再登高望遠一下應是最好玩有趣的了，他的想像力隨著光線的轉移也活躍了起來，各種奇岩怪石在他眼裡也彷彿有了生命般，這時阿公要他珍惜這片自然美景的話又在耳邊響起。在台東每逢重要活動與節日，總會有原住民的舞蹈表演，這是文化的展現也是台東人迎賓的熱情，因此在欣賞表演後，小男孩才離開小野柳往伽路蘭前去。伽路蘭遊憩區佇立在一片山光水色中，是許多漂流木藝術品的展示場，假日經常舉辦各式活動，其中放風箏是最受小朋友喜愛的，風箏迎風飛舞也最能展現這裡視野的遼闊。下午小男孩又回到富岡，他在堤防的鐵橋上與環島的單車客互動，也許他們只是路過此地，但卻同樣對這片大海發出讚嘆！當他站在涼亭上遠望富

岡，回想著阿公訴說猴子山的由來，這些古早的傳說也像阿公流逝的歲月一樣，化爲海浪拍打的聲音向後人不斷數說著。也許，這時他已了解自己能生活在這裏，是多麼幸福呢！

二、場景

場景、道具如何作用是繪本創作時必須先思考的，如此才能表現出繪本圖文訊息交互發展的視覺傳達力量。有效的場景設計，能使平凡的文字與圖像產生超出預期的共鳴效果，並有助於繪本圖文所欲傳達的訊息與讀者做一次成功的連結。場景的設計就是讓讀者能夠清楚地解讀繪本中所欲傳達的訊息，因此不應只是配合故事腳本而產生，應將說故事的策略轉化或隱喻成符碼訊息，那麼故事內容將可有效的指向繪本所欲達到的主題目的。

本次創作冀望能將富岡的景點轉化爲繪本故事的場景，因此研究者在走訪富岡各景點之後，選定富岡漁港、富岡魚市場、船塢、富岡街景、小野柳遊憩區、伽路蘭遊憩區、海堡涼亭、堤防及腳踏車道，爲此次繪本創作的幾個主要場景。

三、腳本

「腳本」是繪本創作的前置作業流程中首要的步驟，與繪本內容有關的角色設計、美術設計等，均要照著腳本的要求來構圖。因此任何題材的繪本企劃，腳本在製作過程中均佔了相當重要的地位。繪本創作者在正式進行繪製之前，腳本在企劃的階段中就該先完成。「腳本」其實就是一般所指的「劇本」，它以純文字作爲溝通工具，勾勒出整個繪本故事的架構及綱要。

因此在一開始的繪本企畫發想時，創作者必須根據自己所設定的主體構想編寫製作腳本，其中必須將繪本故事的劇情發展以文字描述，並詳細安排劇情中每個場景間彼此有關的時間流程，甚至地點、場景氛圍、人物動作與對白，乃至於繪本圖像畫面中任何一個能打動人心的小細節都要儘可能寫到。(圖3-1~圖3-3)



圖3- 1 腳本1~4頁(研究者畫2009.1.3)

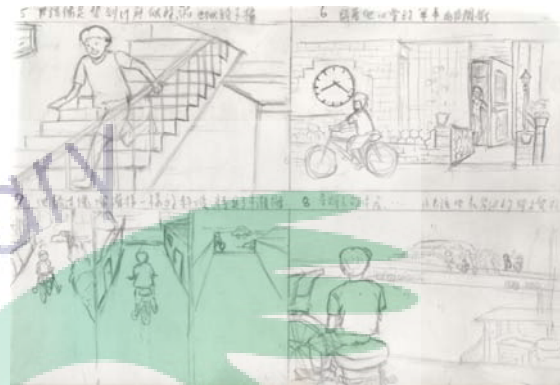


圖3-2 腳本5~8頁(研究者畫2009.1.3)

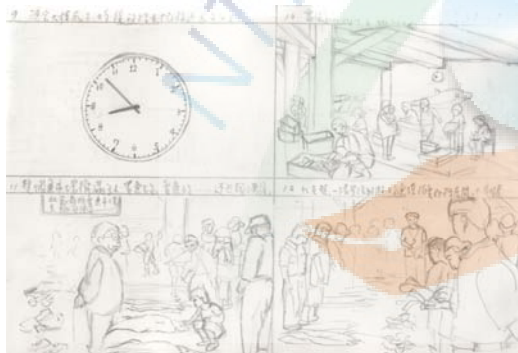


圖3-3 腳本9~12頁(研究者畫2009.1.3)

第四章 創作結果之分析

繪本創作的形式與媒材的使用包羅萬象，其主要目的為使文與圖能緊密的結合以達相得益彰之效，本次創作的目的之一為對富岡的旅遊景點作較深入的紀錄與描繪，因此在表現形式上以寫實為主。但為增加其流暢性與形式的統一，所使用的媒材、技法、圖文編排與分析將於以下各節一一詳述。

第一節 創作形式

一、線條

線條是純粹、中立、客觀、單一卻富含空間想像的…。在多重線條的組合下卻開啓了不同的「認知」旅程(張恭頌，2007)。從古至今，線條便存在於我們日常生活中。保羅·克利曾說：「一條線就是一個點在散步。」筆者非常喜歡這一句話，因為在數學的思維裡，「一條線」通常指的是一條直線，不是向前就是往後。但在保羅·克利的眼中，它能恣意遊走，就像散步一樣，全憑自己的意念，想到哪就走到哪，彷彿這一條線有了生命一般。然事實也是如此，我們不也常從一個人寫字的字形去判斷這個人的個性嗎？只是相較於寫字，畫圖時所使用的線條變化更是多采多姿，因此，所能表現的手法與情感傳達也就更豐富。以下將線條所擁有的獨特性質分述如下：

(一)方向

「方向」可以說是線條最大的特點，因為它可以不受限制的往任何

地方延伸。這個延伸性不受限於空間的大小，無論多麼寬廣、或多麼狹小得地方都能夠深入畫進去。

(二)粗細

「粗細」指的是用一隻筆就能調節畫出各種粗細的線條。若使用稍粗的簽字筆或其它筆，粗細調整的幅度就可以很大，那麼就能依照所需做適當地表現。

(三)速度

用線條作畫時，「速度」所扮演得角色是非常重要的。依照所畫的速度不同，所呈現的質感也會不同。例如：快速畫出圓弧線條即能呈現物體光滑的感覺，若慢慢地描繪物體的輪廓，則能展現粗糙的質感。

(四)強弱

「強弱」指的是線條筆觸的輕重。當我們畫線時，一旦加壓用力，線條不僅會變粗，甚至能展現出力量與魄力；相反地，如果是輕描淡寫地畫，線條就顯得柔和。

二、水彩與淡彩

水彩是始於十八世紀的一種繪描類別，而時間最悠久、技法最特殊的，則屬英國畫派。水彩畫顧名思義就是水加色彩，其中色與水正如骨與肉的關係彼此依存。在水彩畫諸多題材當中，風景畫稱霸長達四百年之久。杜勒可算是最早從事水彩風景畫的大師，他率先運用水彩的一些特質，如透明性、流暢性及水分所造成的趣味等。同時在使用水彩描繪風景畫之初，他已察覺水彩畫較油畫更易表現四周環境的色調，和極精

微的差異，同時也注意到固有色受空氣干擾而導致的變化(見圖4-1~圖4-2)。



圖4-1 杜勒 《草木叢》1503年
不透明水彩畫，41×31.5
維也納，阿爾貝提那畫廊
(本圖翻拍自巨匠美術週刊35期)



圖4-2 杜勒 《瓦杜塔·迪·爾科一瞥》
1495年，不透明水彩畫，22.1×22.1
巴黎，羅浮宮博物館
(本圖翻拍自巨匠美術週刊35期)

淡彩，顧名思義是淡淡的水彩(或色彩)、薄薄的色層、輕快的調子、新鮮清爽的境界。它是利用水彩的透明性，將色塊一層一層地堆疊，但由於水份的作用，堆疊的色塊能產生色彩的變化，且表現出高度調和。淡彩畫在氣氛的掌握上給人一種輕快、隨性、放鬆的感受。以下這段話對淡彩畫有非常深刻的描述：

「當表現廣闊的天際時，畫面有著無盡高遠飄逸的意象。當表現自然時，畫面更覺開放明朗，帶青春氣息。當表現人物時，畫面裡的生命，充滿活潑的生命力和自然的融合境界。以上這些表現感受都是淡彩畫所獨有和專美的」(王創華，1992)。

此次創作大多以寫景為主，為能充分展現本次繪本創作之主題與精神，因此採用水彩的形式來呈現，希望能透過水彩的特性，營造出輕鬆、明快的節奏。

第二節 創作媒材

藝術家運用媒材來發揮藝術元素：線條、形狀、明度、質感、以及色彩，而這些元素是所有藝術作品最基本的要素。為達筆者所欲創作的主題與呈現統一的風格，筆者選擇以下媒材作為創作之工具。

1.油性簽字筆

本次創作採用油性簽字筆構圖，因它有遇水不易暈開的優點，且有各種不同的粗細，能作較細緻的描繪，用油性材料預先勾畫輪廓將會造成硬邊的效果，讓主體更明顯呈現。所採的為 0.1mm~0.3mm 之間的筆居多。

2.水彩

水彩是以礦物顏料加水調勻後再加入阿拉伯膠混合而成，水彩是一種透明的媒介，而顏色的濃度取決於白色紙張反射光線的多寡。依其反射光線的程度，分成透明水彩與不透明水彩，透明水彩需以水來混合出所要的顏色及濃度，水愈多就愈透明，而且顏色愈淡調子也愈淺，邏輯上來說淺色無法覆蓋深色。而不透明水彩是一種無光澤的水性顏料，有一種乳狀、白濁的感覺，快乾有覆蓋性但不宜塗得太厚以免龜裂。本次創作在顏料上採用的是 WINSOR&NEWTON 的透明水彩。

第三節 創作技法

水彩媒介因受時間、面積、乾濕控制、疊色次數的表現而異於其他素材，雖然它較難表達「量」和「觸覺感」，但卻有較多的偶然性。現今的水彩畫是由觀念影響表現方法，多媒材的普遍應用也拓展了觀念的界限，例如：水漬的應用、噴漬、轉印、用極多的水分或用極少的水分、用極尖細的筆、運用噴筆以及水彩素描觀念等，表現技法非常多。以下僅就本次創作所使用到的一些技法作簡單的介紹。

1. 漸層法

使不同明度或色相的色彩，漸次地相互融合。(圖 4-3)



圖 4-3 漸層法 (繪本創作 表 4-12 之局部)

2. 濕染法

在潮濕或底色未乾的紙面上塗上顏料，顏料由於水分的稀釋彼此之間會產生或多或少的渲染效果。(圖 4-4)



圖 4-4 濕染法(繪本創作 表 4-15 之局部)

3.重疊法

在已乾燥的底色上，再蓋上第二層色彩。(圖 4-5)



圖 4-5 重疊法(繪本創作 表 4-14 之局部)

4.平塗法

在乾燥或過水的紙上，均勻的刷塗顏色。(圖 4-6)



圖 4-6 平塗法(繪本創作表 4-21 之局部)

5.縫合法

在前色彩的緊臨之處畫上另一色彩，為避免兩色相混，可在兩色之間留一道細縫，也可先上的色彩乾燥後再上另一緊臨色面。(圖 4-7)



圖 4-7 縫合法(繪本創作 表 4-6 之局部)

6.乾筆法

通常乾筆法技巧是用於表現一幅畫經過渲染、平塗之後處理最後的細節。(圖 4-8)



圖 4-8 乾筆法(繪本創作 表 4-13 之局部)

爲了使畫面多一些變化，本創作也運用了一些特殊技法以增加其效果：

7.加鹽法

利用鹽的吸潮性，將未乾色面上的水與顏料吸收，造成斑剝富於趣味的效果。(圖 4-9)



圖 4-9 加鹽法(繪本創作 表 4-22 之局部)

8. 擦洗法

於未乾的色面上，以海綿、吸水紙、棉花棒、畫筆，吸去部分的顏料，以提高畫面的明度或製造反光的效果。也可在畫面乾燥之後以橡皮、摩砂紙、刀片擦刮，而去掉部分表層之顏料。(圖 4-10~圖 4-11)



圖 4-10 擦洗法 1(繪本創作 表 4-9 之局部，使用畫筆擦洗)



圖 4-11 擦洗法 2(繪本創作 表 4-25 之局部，使用衛生紙球吸附顏料)

9. 膠帶

專攻噴修或水彩使用的超薄膠帶，黏度不強可以造成留白效果，且不致損傷紙面的紋理，它會產生一個乾淨硬朗的邊緣。(圖 4-12)



圖 4-12 膠帶(繪本創作 表 4-19 之局部)

綜合以上各節所述，本次繪本創作之輪廓已漸形成，基於筆者之所長與地緣之便，選擇此次的創作主題與媒材，希望能完整呈現出預期之效果，達到此次創作之目的。

第四節 圖文創作歷程與編排

曾經兩次獲得過凱迪克獎金獎的美國畫家芭芭拉·庫尼對圖畫與文字之間的關係，舉了一個非常傳神的比喻：圖畫書像是一串珍珠項鍊，圖畫是珍珠，文字是串起珍珠的細線，細線沒有珍珠不能美麗，項鍊沒有細線也不存在。因此在創作一本繪本時，不論是先有文再有圖，或是先由圖再有文，文字和圖畫不應只是互補的關係，而是應產生一加一大於二的加乘效果。

本次繪本創作不僅希望能將富岡的自然景觀融入繪本，亦希望運用敘事法將當地特殊的人文與典故編入故事中，因此所採取的方式是先有文再有圖。首先筆者運用敘事架構將繪本中的「主題」確立，透過對當地實際的勘查，在心中勾出主角最佳的行進路線；再由行進的過程發展出各種情節的「子題」；再將子題發展出更具意義的「題素」。依循此敘事三層次建構出本次繪本創作《騎鐵馬遊富岡》的敘事三層次關係表（見下表 4-1）。再將所蒐集的文獻資料，及與耆老訪談中，富岡過往生活的片斷予以整合，運用敘述原則先將同一場景的數個題素串成一個情節，再安排每個情節發生的時間與空間，故事內容終於漸趨完整。但在插畫正要進行的時候，為使故事能更貼近閱讀者，因此將原先故事敘述者，由第三人稱改為第一人稱，並且增加「阿公」這個角色，以強調家族情感的延續，及故事內容的廣度與深度，因此，又將故事內容做了一些更動與修正。

在插圖的部份則是採用手繪方式，依照故事內容的進行，選取適當的人、物與場景，以求能表現出地方特色。繪製的流程依序為：先以鉛筆構

圖，再以油性簽字筆定稿，最後以水彩表現明暗與色彩關係。手繪完成後，以數位相機(Canon400D)拍攝，在電腦上用 PhotoImpact11 進行圖畫與文字的編輯與配置，及部份特殊效果的處理。

表 4-1：繪本《騎鐵馬遊富岡》敘事三層次關係表

主題	子題	題素	
騎 鐵 馬 遊 富 岡	家與家人	小鳥	起床
		散步	回憶
	騎鐵馬	離家	斜坡
		外環道魚類浮雕	台 11 線公路
		巧遇車隊	堤防單車道
	遊戲與探索	畫畫	原住民舞蹈
		小野柳岩石區	魚貨市場內
		小女孩放風箏	小野柳販賣部
	景點	漁港	漁貨
		船塢	魚貨市場－拍賣
		膠筏上的漁夫	小野柳日出
		小野柳遊客中心	小野柳觀景台
		伽路蘭－風車	富岡全景
		石椅上的原住民青年	放風箏全景
		遠山夕陽	

第五節 作品分析

本次繪本創作共有插畫作品 29 幅，其中兩幅作品合佔 1 頁的有 3 頁；另有 6 幅為跨頁，因此繪本圖文部份共計 32 頁。以下將分成兩個部份來進行作品分析：

一、依題素內容分析

根據表 4-1 繪本《騎鐵馬遊富岡》的敘事三層次關係圖中，所分析出來的題素，就繪本單頁及跨頁畫面所呈現的，依角色、場景、情境、構圖與色彩及圖文分析等部份做逐頁的說明(見表 4-2~表 4-27)。



表 4-2 小野柳日出

題 素	小 野 柳 日 出	
繪 本 第 1~2 頁	完 成 圖 55x20 單位：cm	
文字內容	黎明時刻---富岡的海岸線一片靜悄悄地，只有嘻鬧的浪花，陪著運動的人們早起。當太陽從雲縫中露出臉來，耀眼奪目的光芒，染得海面滿是金黃。	
角色	早起運動的人、漁船、原木欄杆、初昇的太陽、岩石、海浪、樹木。	
場景	東海岸小野柳遊憩區的礁岩邊。	
情境	黎明時刻一個早起運動的人扶著欄杆，凝視著初昇的朝陽，天邊金黃色的雲彩染紅了整個海岸，遠處有一艘漁船緩緩前進，彷彿預告一天的開始。	
構圖與色彩	寬幅的跨頁呈現海的寬廣與天的遼闊，以水平面將畫面一分為二，隨著近處人的視線，使畫面聚焦在中間的漁船上，透過與遠處船的大小對比，產生深遠的距離感。天空以檸檬黃、鉻黃、橙與朱紅等暖色系為主，厚重的雲層與海則使用普魯士藍、紫羅藍等與天空產生冷暖的對比。岩石與樹則以深褐、土黃、深胡克綠等中間色調為主。	
圖文分析	日出象徵一天的開始，漁船的出現則點出附近有漁港存在。無框線，使視野能無限延伸，文字安排在左上角。	

表 4-3 小鳥

題 素	小 鳥	
繪 本 第 3 頁	完 成 圖 尺寸： 27×20 單位：cm	
文字內容	我是冬冬，今年十一歲，如果有甚麼理由可以讓我這麼早就離開夢鄉，那都是因為阿公昨晚講古的緣故。	
角色	小鳥、電線杆、電線、電筒	
場景	電線杆上	
情境	清晨，小鳥們停在電線上高高低低的跳著，啾啾啾的叫聲在清晨中顯得格外悅耳！	
構圖與色彩	為呈現清新的空氣感，以低彩度的天空藍、玫瑰紅混合背景色，電線杆的受光面則以檸檬黃、鎘橘為主；背光面以深褐、紫羅蘭處理。三隻小鳥在畫面上形成一個三角形，在面(電線杆)與線(電線)上起了點的作用。整張圖上、下清楚，中間放虛處理，強調虛、實的關係。背景模糊處理使三隻小鳥間的互動更加突顯。	
圖文分析	無框線，文字排於畫面的右邊中間色彩朦朧處，可使字跡明顯，易於閱讀。文字內容中的主角未在本頁中出現，而是透過小鳥點出時間是在清晨，地點是在離住家很近的電線桿上。	

表 4-4 起床

題 素	起 床	
繪 本 第 4 頁	完 成 圖 27x20 單位：cm	
文字內容		無
角色		主角、窗、漁港燈塔、漁船、房子、樹
場景		家中房間內，已推開的窗戶，窗外可看見海與漁港。
情境		主角伸著懶腰望著窗外的景色，耳裡不時傳來小鳥的叫聲，但真正讓他早起的，是遠處傳來的汽笛聲，使他想起左晚所下的決定。
構圖與色彩		以透視法構圖，男孩在畫面的最右方，約佔整體的 1/4，強調了他在整個畫面的地位。受光面則以檸檬黃、橘橘為主；背光面以深褐、紫羅蘭、普魯士藍處理，主要色調仍以藍色為主，呈現清晨的清新與光影的變化。
圖文分析		窗戶大開，除了使閱讀者看見畫面所呈現的景物外，隨著主角的視線的牽引，也使人多一層想像空間。此頁無文字，透過主角的動作及窗外的景色，點出時間為清晨，地點為漁港旁地勢較高的房子內。

表 4-5 散步

題 素	散 步	
繪 本 第 5 頁	完 成 圖 55×20 單位：cm	
文字內容	昨天，吃過晚飯後，我陪著阿公到堤防邊散步，阿公看著這片深藍色的海，感嘆地說：「這裡的海灣，以前都是沙灘，每到虱目魚產卵的季節，附近的大人、小孩都會聚集在海邊，拿著自製的網子捕撈魚苗，再將魚苗賣給收購的小販，小販唱著奇音怪調的歌數數，而一旁的孩子在賺到零用錢後，一溜煙地聚集在冰店吃冰，那種單純的滿足與快樂，現在的孩子很難體會的到了！」	
角色	阿公、小男孩、堤防	
場景	富岡－濱海路的堤防	
情境	天色已漸暗，祖孫二人在堤防散步、聊天的情景。	
構圖與色彩	以透視法構圖，畫面呈現 C 型的弧線。主要色調仍以藍色為主。	
圖文分析	與下頁雖為不同的兩幅畫，但所欲呈現的是，在不同時空下，相同地點的景物變遷。文字在圖的上方。	

表 4-6 回憶

題 素	回 憶	
繪 本 第 6 頁	完 成 圖 39x27 單位：cm	
文字內容	阿公還向我說了許多富岡古早的趣事，當晚我就興起一個念頭，要將阿公生活了大半輩子的富岡，好好遊覽並且親身體會一番，看看現在的富岡，和阿公所講的有什麼不同。	
角色	阿公、小男孩、捕撈魚苗的人	
場景	一為海邊沙灘上、一為堤防的橋上	
情境	小畫面為阿公跟男孩訴說富岡古早的趣事。大畫面為阿公回憶以前撈魚苗的情形。	
構圖與色彩	小畫面加框線與大畫面做區隔，但框線上仍然為畫面的延伸，使小畫面不因框線的存在受到侷限。大畫面的構圖與上頁類似。色彩方面以藍、紫色為主。	
圖文分析	用利加框線的方式，呈現不同的時間內所發生的事情。文字安排在圖的上方。	

表 4-7 離家

題素			題素		
斜坡			離家		
繪本第7頁	完成圖	 吃(吃)早(早)飯(飯)。 我(我)牽(牽)著(著)腳(腳)踏(踏)車(車)。 騎(騎)去(去)了(了)。 富(富)岡(岡)屬(屬)於(於)海(海)階(階)地(地)形(形)。 房(房)屋(屋)隨(隨)著(著)地(地)勢(勢)高(高)高(高)低(低)低(低)地(地)建(建)著(著)。 這(這)條(條)小(小)路(路)騎(騎)起(起)來(來)像(像)玩(玩)溜(溜)滑(滑)梯(梯)一(一)樣(樣)。 轉(轉)個(個)彎(彎)，便(便)到(到)了(了)富(富)岡(岡)漁(漁)港(港)。			
文字內容	於是今天一早，吃過早餐後，我就牽著腳踏車探險去了。富岡屬於海階地形，房屋隨著地勢高高低低地建著，這條小路騎起來像玩溜滑梯一樣，轉個彎，便到了富岡漁港。				
角色	騎單車的男孩				
場景	有大鐘的房子、富岡街道陡峭的小巷子、遠處路的盡頭可看見小小的海景。				
情境	小男孩騎著腳踏車離開家，連門都沒關上，可見其興奮的心情。				
構圖與色彩	右圖中，人物安置在圖的邊緣，使視線隨著車子的方向向左移，而將視線延伸至左圖。左圖以單點透視法，讓視點聚焦在畫面 3/4 處，產生深遠感，同時運用近大遠小的對比方式，使人產生騎斜坡的下滑感。				
圖文分析	圖均無邊框，並使用柔邊效果，文字配合內容排成階梯狀，與圖分開，在整頁的右上方。大時鐘上的指針顯示當時的時間，運用不同的行進方向，暗示路線的變化。				

表 4-8 漁港

題 素	漁 港	
繪 本 第 8 頁	完 成 圖 27×20 單位：cm	
文字內容	阿公說，早期的富岡漁港，受到地形的限制，大小約只有現在的四分之一，主要的功能，是做為綠島、蘭嶼民生用品補給交通船，以及小型漁船的停泊港。後來由於港區的擴建，與綠島、蘭嶼觀光旅遊的興盛，每逢假日，便有大量的遊客湧入參觀遊玩。	
角色	主角、遊客、漁港、漁船、客輪。	
場景	富岡漁港漁船及客輪的停泊處	
情境	男孩坐在繫纜繩的石墩上，看著來來往往的人群。	
構圖與色彩	以近實遠虛、近大遠小的方式，表現出空間感。為表現出東台灣晴朗的天氣與大海的清澈，色彩仍以藍色和紫色系為主。	
圖文分析	圖與文字結合，文字在上方色彩較淡處。	

表 4-9 魚貨

題素	魚貨	
繪本第9頁	完成圖 27x20 單位：cm	
文字內容	接近九點鐘，漁會大樓底下的魚貨市場內，人群已漸漸地聚集，平常阿公都會帶我來這裡買魚。此時漁民將一箱箱新鮮的魚，送進市場過磅、分類後，再一堆堆的擺在地上。隨著拍賣時間的接近，買魚的、賣魚的、看魚的，還有一群看熱鬧的人們，把拍賣場擠得水泄不通。	
角色	一堆堆的魚、魚上標著數字的單子、一雙穿著拖鞋的腳、塑膠籃子。	
場景	魚市場的地板上。	
情境	各式魚類一堆堆整齊地排在地上待價而沽，一個空了的籃子擺在角落，它們的寂靜與魚市場的人聲鼎沸形成強烈的對比。	
構圖與色彩	魚一堆堆地一字排開，上方一雙腳點出地板的空間關係。以普魯士藍、紫、青綠等冷色系為主；主要幾堆魚，以鎘橘、暗紅、玫瑰紅、檸檬黃、鎘黃等暖色點綴其間，使畫面形成冷暖對比。最上面的一排魚，則以水彩筆洗出魚形，在加些明暗處理。	
圖文分析	圖與文字結合，文字在上方色彩較淡處。	

表 4-10 魚貨市場內

題素	魚貨市場內	
繪本第10頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容		無
角色		各式魚類、魚販、遊客、堤防
場景		富岡漁港魚貨拍賣市場內
情境		魚貨市場內，聚集了許多人，大家都對著今天捕獲的魚，評頭論足一番，漁民也辛苦的將魚分類、搬運，市場內非常熱鬧。
構圖與色彩		以透視法表現建築物的空間感。色彩以普魯士藍、藍綠、紫為主，點綴一些紅色的魚以增加變化。人物的安排約分為三組，前面左下方整理漁貨的漁民、中間右側看魚的人群以及中間一小組移動的人。主角所佔比例雖小，但因衣服顏色為橘色，且位在焦點的位置上，因此相對顯眼。
圖文分析		本頁無文字，透過服飾與動作表現每個人在市場內所扮演的角色。牆上的時鐘顯示當時已接近拍賣的時間，遠處的海水與堤防暗示所在地為漁港內。

表 4-11 拍賣魚貨

題素	拍賣魚貨	
繪本第11頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	九點整，一場緊張刺激的魚貨拍賣就這樣展開了！大家圍著想買的魚，隨著競標員急促的喊價聲，所有競標者搶標的聲音也此起彼落，而價格也跟著應聲上揚。等到所有的魚貨標售完畢，人潮才逐漸地散去。	
角色	競標者、競標員、主角、標到魚的人、漁船	
場景	一為競標當時的情形；一為競標完畢，人去樓空的魚貨市場內，主角遙望遠方。	
情境	小畫面呈現拍賣時等情形，大畫面則是拍賣結束後，人去樓空，只剩小男孩望向漁船，回想阿公所說過的話。	
構圖與色彩	將畫面分成兩部份，小畫面以加框線的方式呈現，色彩以普魯士藍、紫、青綠等冷色系為主，與陽光下的檸檬黃及粉紫色形成冷暖對比。	
圖文分析	用利加框線的方式，呈現不同的時間內，在同一地點，所發生的事情。文字在右下方。	

表 4-12 膠筏上的漁夫

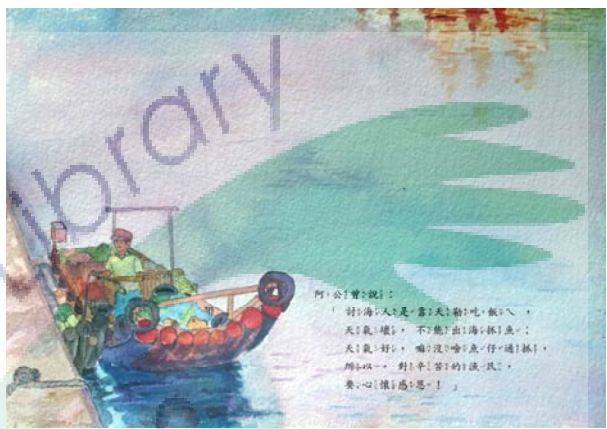
題素	膠筏上的漁夫	
繪本第12頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	阿公曾說：「討海人是靠天勒吃飯ㄟ，天氣壞，不能出海抓魚；天氣好，嘛沒啥魚仔通抓，所以，對辛苦的漁民，要心懷感恩！」	
角色	漁夫、竹筏。	
場景	富岡漁港內	
情境	在沿岸捕魚的漁民，在辛苦工作後，開著竹筏回到漁港停泊，將纜繩繫好後，就可以回家休息了。但不知今天的收穫可好？	
構圖與色彩	竹筏與人物在畫面的左下方，大面積的畫面僅以水藍、淺紫色來表現海的波瀾與天光。	
圖文分析	文字在圖上右下方處，有平衡畫面的效果。	

表 4-13 船塢

題素	船塢	
繪本第13頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	離開魚貨市場，我經過船塢，這裡是漁船的維修廠，每隔一段時間漁船都要進船塢維修及保養，以使漁船都能維持正常的運轉。	
角色	漁船、修船工、騎單車的小男孩	
場景	富岡漁港內一船塢	
構圖與色彩	整個畫面幾乎被船所佔據，以仰角構圖顯示船的高大，強調近實遠虛，以表現船的深遠。受光面則以檸檬黃、鎘橘為主；背光面以深褐、紫羅蘭、普魯士藍及青綠處理。	
圖文分析	無框線。文字在畫面右下角，與斑剝的船身融為一體，形成圖的一部份。	

表 4-14 外環道魚類浮雕

題素	外環道魚類浮雕	
繪本第14頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	近年來，爲了疏解交通擁塞的問題，特別在港區修築一條聯外道路，直通小野柳，由於路面坡度很陡，所以我騎得格外辛苦。防波堤上，有魚類造型的浮雕馬賽克，邊騎邊看，有它們相陪，倒也覺得有趣！	
角色	主角、腳踏車、公路上、有浮雕馬賽克的防波堤	
場景	有防坡堤的陡坡上。	
情境	主角騎著腳踏車在富岡漁港外環道上，一旁的防坡堤上有魚類的浮雕馬賽克，使主角產生一些夢幻般的想像。	
構圖與色彩	採用仰視角及透視法構圖，呈現由下而上的坡度及深遠的距離感，利用透明法產生影像的重疊。畫面以藍色、紫色爲主。	
圖文分析	各式魚類在空中飛翔，以超現實的手法呈現主角幻想中的情景。無框線，使畫面能無限延伸。	

表 4-15 小野柳遊客中心

題素	小野柳遊客中心	
繪本第15頁	完成圖 27x20 單位：cm	
文字內容	「小野柳遊憩區」就在漁港旁邊，這裡是東部海岸風景特定區中，最南端的一處遊憩據點。	
角色	主角、腳踏車、小野柳遊客中心	
場景	小野柳遊客中心外	
情境	天氣晴朗的早晨，主角騎著單車到達小野柳。	
構圖與色彩	以三角構圖呈現小野柳遊客中心的建築特色，背景以水藍、淡紫、檸檬黃等表現天氣的晴朗。	
圖文分析	文字在圖下方色彩較淡處。遊客中心因建築造型特殊已成為小野柳的地標，到此遊玩過的人應都留下深刻印象。	

表 4-16 小野柳瞭望台

題素	小野柳瞭望台	
繪本第16頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	阿公說，每天早上趁著天色還沒亮，他就來小野柳運動了，有時天氣好、雲層少，可以看見太陽從海平面跳躍上來。現在太陽已經升得很高了，我向遠處瞭望，只能看見綠島像艘航空母艦般，佇立在海上。	
角色	主角、遊客、觀景台、東海岸礁岩及海景。	
場景	小野柳觀景台上	
情境	接近中午的太陽已有些炎熱，主角站在觀景台上，舉起手一邊遮陽一邊瞭望遠方，許多遊客也同樣駐足，欣賞海岸的風光。	
構圖與色彩	海平面約在畫面的 1/2 處，以主角和所站的觀景台為近景；中景為海岸的礁石與遊客；遠景的綠島位在畫面的正中間，有聚焦的作用。	
圖文分析	文字排列船艦的形狀，與文字內容相呼應。特殊的礁岩地形與海岸風光為小野柳所特有的景致。	

表 4-17 小野柳岩石

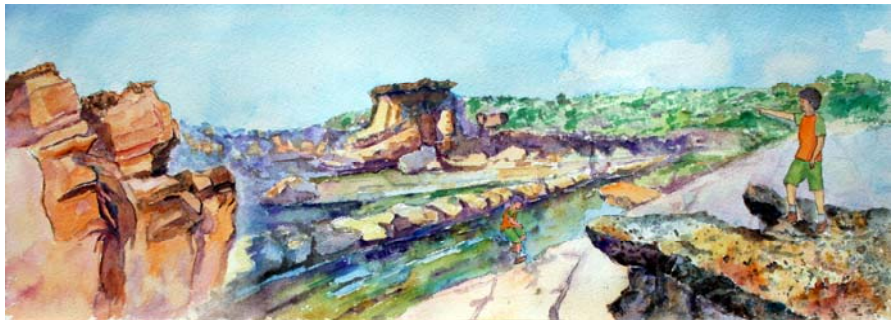
題素	小野柳岩石	
繪本第17-18頁	完成圖 55×20 單位：cm	
文字內容	這裡最有名的就是有許多奇形怪狀的石頭，有的石頭像海豹、有的像馬、有的像豆腐、還有的像張大嘴巴唱歌的大猩猩呢！阿公說這些特殊的地質景觀都是經過幾百萬年才形成的，是老天爺留給我們的珍貴寶物，一定要好好珍惜它們！	
角色	岩石群、主角	
場景	小野柳礁岩區	
情境	小男孩在各種不同的礁岩間遊玩、隨著光線的變化，岩石也產生了新的樣貌。	
構圖與色彩	以三組不同的岩石構成一個三角形，左右兩組岩石相互呼應，視線沿著中間的空隙延伸到遠處。	
圖文分析	無框線，文字在上方。雙面跨頁的設計使視覺得以延伸，自然景觀顯得更遼闊。小野柳的海蝕地形有其特殊性與價值性，透過主角在岩石間穿梭，也讓人領略到大自然的鬼斧神工。	

表 4-18 小野柳販賣部

題素	小野柳販賣部	
繪本第19頁	完成圖 27×20 單位：cm	 中午的太陽，曬得我頭有點昏，肚子也餓了，我到商店街吃點東西，順便買支冰淇淋消暑。在商店街的旁邊，正好有阿美族原住民的舞蹈表演，我也和遊客一起駐足欣賞。
文字內容	中午的太陽，曬得我頭有點昏，肚子也餓了，我到商店街吃點東西，順便買支冰淇淋消暑。在商店街的旁邊，正好有阿美族原住民的舞蹈表演，我也和遊客一起駐足欣賞。	
角色	主角、遊客、攤販	
場景	小野柳商店街前廣場	
情境	小男孩拿著冰淇淋向廣場的另一方移動，去看原住民的舞蹈表演。另外有些遊客扶老攜幼，則往海邊的方向行走。	
構圖與色彩	以透視法構圖。此張圖的明度高、彩度低。	
圖文分析	文字安排在畫面下方的陰影處，有平衡畫面的作用。	

表 4-19 原住民舞蹈

題 素	原 住 民 舞 蹈	
繪 本 第 20 頁	完 成 圖 27×20 單位：cm	
文字內容		無
角色		遊客、舞蹈表演者
場景		小野柳的涼亭內
情境		假日遊客較多時，會不定時的有原住民的舞蹈表演，遊客或坐或站地欣賞，有的人雖離開，卻還不時回頭望。東部原住民的熱情與活力在此也能感受得到。
構圖與色彩		利用兩個小畫面，表現原住民男、女的舞蹈與服裝。以透視法表現空間，色彩以紅色系為主。
圖文分析		此頁無文字。圖的部份則利用攝影特寫的概念，將在跳舞的原住民男女形象特寫放大至框框內，以使閱讀者對他們的服裝和動作能多些了解。

表 4-20 台 11 線公路

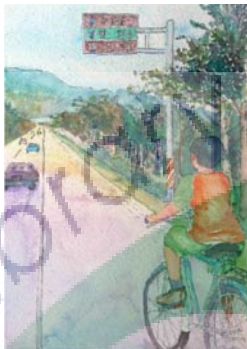
題素	台 11 線公路	
繪本第 21 頁	完成圖 27×20 單位：cm	 離開「小野柳」，我騎上台 11 線，從這裡開始，就是東海岸風景線的起點。「伽路蘭」地名的由來有個傳說喔！阿公說，這裡原是阿美族人的部落，在部落的北方，有一條叫黑髮溪的小河，因為附近一帶通風不良，夏天又濕又熱，通行此處的阿美族人，經常在溪中洗頭髮，阿美族稱洗頭髮為「kararuan」，所以這裡就被稱做「伽路蘭部落」了。到今天，這條黑髮溪的水還潺潺地流著，但是，已經沒有人再在溪邊洗頭髮了。
文字內容	離開了小野柳，我騎上台 11 線，從這裡開始，就是東海岸風景線的起點。「伽路蘭」地名的由來有個傳說喔！阿公說，這裡原是阿美族人的部落，在部落的北方，有一條叫黑髮溪的小河，因為附近一帶通風不良，夏天又濕又熱，通行此處的阿美族人，經常在溪中洗頭髮，阿美族稱洗頭髮為「kararuan」，所以這裡就被稱做「伽路蘭部落」了。到今天，這條黑髮溪的水還潺潺地流著，但是，已經沒有人再在溪邊洗頭髮了。	
角色	主角、腳踏車，汽車、路標	
場景	在台 11 線往伽路蘭的公路上	
構圖與色彩	以單點透視法構圖，透過小男孩與汽車大小的對比，表現出深遠的空間感。以檸檬黃、橘橘、玫瑰紅表現受陽光照射的路面，遠山與路樹則以青綠、橄欖綠為主。	
圖文分析	以圖右字左的方式，讓文字與圖分離，此頁的字數頗多，這樣可以避免圖文相互的干擾，並產生閱讀上的變化。	

表 4-21 木椅上的青年

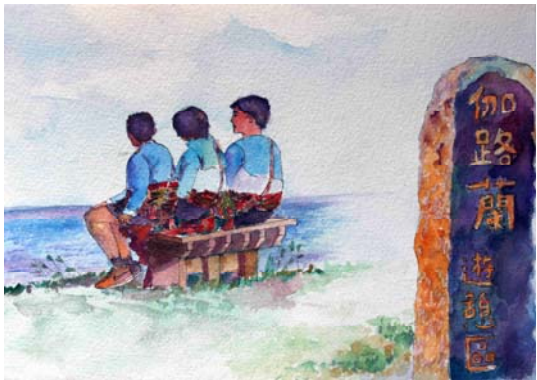
題素	木椅上的青年	
繪本第 22 頁	完成圖 27×20 單位：cm	
文字內容	「伽路蘭遊憩區」是新建的遊憩景點，區內有許多用漂流木做的藝術品，可以供人欣賞和遊玩。這裡的視野非常好，不但可以遠眺都蘭山，還可以一邊吹著海風，一邊欣賞著海天一色的美景。	
角色	穿著原住民服裝的小男孩、伽路蘭遊憩區地標。	
場景	伽路蘭遊憩區，海景。	
情境	三個穿著原住民服裝的男孩子，坐在木頭椅子上，吹著風，聊著天，一派悠閒地望著浩瀚的太平洋。	
構圖與色彩	海平面約在畫面 1/2 處，人的位置顯示出所在的地勢較高，畫面以天藍、紫羅蘭為主色，以淡淡的樹綠、青綠表現草地，右邊部份畫面以留白處理，使石碑與海之間有距離感。	
圖文分析	伽路蘭遊憩區的石碑，指出景點的所在。文字安排在下方，使人會先將視線放在圖上，由讀者自行想像畫面的內容，之後再看下方的文字敘述。	

表 4-22 畫風箏

題 素	畫 風 箏	
繪 本 第 23 頁	完 成 圖 27×20 單位：cm	
文字內容		無
角色		小朋友、風箏、漂流木建築
場景		伽路蘭遊憩區－漂流木涼亭建築物內
情境		爲了讓自己的風箏能醒目的在空中飛舞，小朋友們都努力的畫著。耀眼的陽光照在木質地板上，讓人的心情也明亮了起來。
構圖與色彩		前景的人物或蹲或坐或躺，以各種不同的姿態畫圖，背景是一片的光亮，只有椅子隱隱約約的融入其中，中景則是以漂流木創作的藝術品。以黃色、橘色表現光線的明亮，暗喻孩子心情的期待與雀躍。
圖文分析		整頁爲圖，文字放在下一頁，使讀者先將視線放在圖上，由畫面去呈現小朋友畫風箏時的各種姿態。

表 4-23 風車

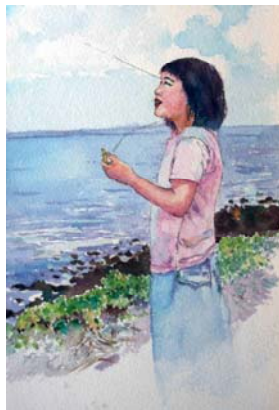
題 素			題 素	
風 車 55×20 單 位：cm			小 女 孩 放 風 箏 55×20	
繪 本 第 24 頁	完 成 圖			
文字內容	真巧耶！今天有風箏彩繪的活動，我也下去湊湊熱鬧，和小朋友一起畫畫風箏。			
角色	小女孩放風箏、風車			
場景	漂流木裝置藝術區、伽路蘭遊憩區內坡地上			
情境	小女孩手放風箏手中握著線，目光凝視著線的另一端，漂流木搭建的風車迎著風不停地轉著。			
構圖與色彩	左圖以素描的方式構圖再上淡彩，以純白當作背景，凸顯風車的主體。右圖以特寫的方式，表現小女孩放風箏時，專注的神情，色彩以粉紅與水藍色為主，營造小孩天真爛漫的感覺。			
圖文分析	文字放在左圖的下方，有穩定、平衡畫面的效果。			

表 4-24 放風箏全景

題素	跨 頁	
放風箏全景		
繪 本 第 25 ~26 頁	完 成 圖 55×20 單位：cm	
文字內容	哇！大家的風箏滿天飛舞，就像一隻隻五彩繽紛的蝴蝶在空中盤旋！我也趕快將畫好的風箏，放到天上去飛~~~。阿公說的沒錯，我們生活的地方真是美好。	
角色	主角及放風箏的人群	
場景	伽路蘭遊憩區	
情境	大家的風箏都在天上飛，彷彿和朵朵的白雲捉迷藏。	
構圖與色彩	以透視法構圖，利用近大遠小的視覺原理，表現深遠感，海平面與人物佔畫面 1/3，其餘的為天空，藉以表現天空之遼闊及風箏飛舞的景緻。色彩以藍、綠色系為主，試圖表現出輕鬆與自由的境界。	
圖文分析	以跨頁表現視野的遼闊，無框線表現畫面的延伸。文字安排在畫面的右上方，彷彿也要隨風飛去一般。	

表 4-25 巧遇車隊

題素	跨 頁	
巧遇車隊		
繪 本 第 27 ~28 頁	完 成 圖 55×20 單位：cm	
文字內容	下午我沿著台 11 線騎回到富岡，在堤防附近遇到一支單車環島的車隊，我和他們打招呼，要他們加油！他們也熱情的回應我！這兩年，經常看到單車族經過，這也難怪，一路徜徉在青山與海洋的交界線上，將大自然的美景盡收眼底，那種舒暢的心情，現在的我都能深刻地體會得到呢！	
角色	主角、自行車手	
場景	濱海路堤防的鐵橋上	
情境	小男孩牽著腳踏車，停在橋上和路過的車隊打招呼。碧海、藍天、浪花和椰林，這裡的景象頗有南洋風光的味道。	
構圖與色彩	在空間的處理上採用近大遠小的視覺原理，並利用重疊與遮擋，產生較具深度的空間感與層次感。色彩以藍色為主。	
圖文分析	圖中人物移動的方向一致，引導觀看者的視線由左至右。文字放在右上方，可將視線拉至遠處鐵橋上的男孩，使閱讀時產生圖文交替的流動感。	

表 4-26 富岡全景

題素	跨 頁	
富岡全景		
繪 本 第 29 ~30 頁	完 成 圖 55×20 單位：cm	
文字內容	站在海邊的涼亭上瞭望，遠處就是富岡漁港，而左邊的小山丘就是猴子山。我曾問阿公，以前這裡有很多猴子嗎？阿公笑笑地說：「猴子山社是阿美族的部落，傳說以前這裡有很好的打鐵屋，卑南族人來訂製鐵器，卻被殺死埋在地下。被激怒的卑南族人大舉攻來，阿美族人戰敗向北逃走。卑南族人，一怒之下，將打鐵的道具全都埋了起來。此後，這裡的地上會噴出火來，阿美族人認為這是祖靈所為，所以就被稱為 kawasani。後來漢人來了，因為 kawasani 的唸法和台語的猴子山很像，所以這裡就被稱作猴子山社了。」聽完了阿公的解釋，我才了解到，原來猴子山，跟猴子一點關係也沒有呢！	
角色	主角、猴子山、富岡漁港遠景。	
場景	堤防邊的涼亭上	
情境	小男孩站在涼亭上，遙望整個富岡漁港，對富岡的歷史做一番介紹與回顧。	
構圖與色彩	以透視法構圖，利用近大遠小的視覺原理，以俯視的角度，表現出景物的深遠感。色彩以藍、紫色表現下午東邊天空雲彩的變化。	
圖文分析	此頁的文字較多，因此安排在畫面上方，可先閱讀文字後再看圖，此圖為富岡漁港全景，港灣外的一切盡收眼底。	

表 4-27 遠山夕陽

題 素	跨 頁		題 素	
遠 山 夕 陽			堤 防 單 車 道	
繪 本 第 31 ~32 頁	完 成 圖 55×20 單位：cm			
文 字 內 容	夕陽的餘暉，染紅了天邊的雲彩，我沿著堤防慢慢地騎著，微涼的海風迎面吹來，回想今天經歷的一幕幕，我的心裏面，真是充滿著無限的感動啊！也許，阿公記憶裡的富岡已不復存在，但那網著舊夢的魚網，仍在後人的手中，繼續編織著人間的美夢！			
角 色	主角、夕陽			
場 景	左圖－濱海路所見的夕陽景象。右圖－濱海路堤防的腳踏車道。			
情 境	太陽已沒入西邊的山頭，餘暉染紅了雲彩。當夜幕漸漸低垂，一天又即將過去，小男孩騎著車，在回家的路上回想一天的歷程。			
構 圖 與 色 彩	在空間的處理上採用近大遠小的視覺原理，並利用重疊與遮擋，產生較具深度的空間感與層次感。色彩以普魯士藍、紫羅蘭色、深褐色為主。			
圖 文 分 析	利用攝影切換鏡頭的概念，將小男孩騎車回家的特寫放至框框內，以遠山的夕陽為背景，暗示一天探險歷程的結束。			

二、依敘事原則的分析

依據敘事原則中所提及之敘述邏輯、時間、空間等作整體的分析。

在敘事邏輯上，主要是故事因果關係的建立。在繪本《騎鐵馬遊富岡》裡的小男孩(冬冬)為何要遊富岡？其動機為何？在表4-5~表4-6的文字敘述中可看出端倪(見表4-5~表4-6)。因為這個動機的產生，而有了以下一連串的活動歷程，如起床(見表4-4)、回憶(見表4-6)、離家(見表4-7)、漁獲拍賣(見表4-11)、小野柳(見表4-15~表4-19)、伽路蘭(見表4-21~表4-24)等。每個活動間的連結順序是依照富岡街道的路線排定(可參見圖1-2：富岡地圖)。從小男孩的家(有大時鐘處)→經由小街道→富岡漁港→經由外環道→小野柳遊憩區→經由台11線→伽路蘭遊憩區→由台11線返回→富岡堤防→鐵橋→海堡涼亭→回家。整個敘事邏輯亦符合培利·諾德曼(Perry Nodelman)所提的「在家/離家/回家」的模式。

在時間的安排上，有些是依照情節的文字提示來建構故事的順序問題，如在文字上使用「黎明」(見表4-2)、「吃過晚飯後」(見表4-6)、「吃過早餐後」(見表4-7)、「接近九點鐘」(見表4-9)、「九點整」(見表4-11)、「中午」(見表4-19)、「下午」(見表4-25)、「夕陽」(見表4-27)等辭，對照一般人對這些辭語的認知，則能了解情節發生的時間點。有些則是透過圖畫的符碼設置來表明當時的時間。如：畫面出現時鐘，而指針所指示的就是當時情節發生的時間(見表4-7、表4-10)。以上這些在時間的表現上是屬於線性的，彼此間並不重疊。另外有些則以框線的方式表現在同一空間內時間的流逝(見表4-11)，或同一時間同一空間內，抽離局部產生特寫

的效果(見表4-19)，還有的在同一時間進行但卻襯以不同空間背景(見表4-27)。在表4-6與表4-25中的鐵橋出現兩次；表4-5與表4-26中的港灣與堤防也同樣出現兩次；還有小野柳的海岸也是出現兩次(表4-2與表4-16)這些在圖畫的色調上明顯不同，表示是在同一地點但不同時間發生的情節。

在空間的的建構上，情節會告知故事行為者相關的環境、所處位置和行動路徑。在表4-7的文字部分提到「富岡屬於海階地形…，這條小路騎起來像玩溜滑梯一樣…」，因此在表4-7與表4-14皆可由圖中看到地勢的高低起伏變化。而在表4-10所呈現的情景便是表4-9文字內容所提到漁貨市場內的空間部分(見表4-9、表4-10)。在空間的表現上，圖畫比文字要直接、有力的多，透過畫面中主角或其他人、物的行動路徑，使閱讀者能建構相關地理位置(見表4-5、表4-6、表4-8、表4-13、表4-14、表4-18、表4-20、表4-25)。本次創作中景點的融入為主要目的，因此在景點的選擇上應具有識別度與獨特性，除了可從中獲知相關的環境與所處位置外，更關係著能否引起觀賞者的共鳴，因此在選擇上需符合「標籤」的形式(見表4-2、表4-15、表4-16、表4-17、表4-20、表4-21、表4-22、表4-26)。

歸納上述所言，透過敘事架構的題素分析，可以了解每一頁畫面筆者所欲呈現的感覺與創作內容的設計，而透過敘事原則的分析則能了解頁與頁之間彼此的關連與筆者創作之思維。

在景點轉換成繪本畫面的表現部份，因此次繪本創作因為與旅遊產業結合，所以在畫面的呈現上，盡量維持實景的原貌，使讀者在閱讀後，不至與實際旅遊的印象產生脫節；但為突破實景上的限制，因此在構圖時，

將部分景物的位置做了一些調整與重組，使畫面能有更豐富的變化。



第五章 結論

一年過去了，經過不斷的嘗試和修改，我的繪本創作終於完成了。爲了完成此次繪本的創作，筆者常常趕在天亮前到海邊守候。只爲親眼目睹日出時的絢爛。看著雲彩瞬息的變化，快到只能用相機猛拍而不敢稍作喘息，那時筆者心中常有一些感悟：日出是一件再平凡不過的事，每天都會發生，但唯有當我們親臨現場，才能看到它那有如魔幻秀般的色彩變化，賴床的人是沒機會感受到的。我們對自身環境的習以爲常，又何嘗不是如此呢！也許只有當我們放慢腳步、用心聆聽，才能開放我們的心靈和週遭的環境產生交流。

在整個創作過程中，因爲主題圍繞著整個富岡，所以這裡的一草一木、一磚一瓦，都成了我取景入畫的對象。在這一年的緊密接觸與觀察下，隨著繪本創作的完成，筆者有一些研究的心得與結果，再此一併提出。

（一）運用敘事學的相關理論，進行繪本的創作

本次創作運用了敘事學中的敘事架構與敘事原則進行圖文的創作與分析。在初部了解敘事學基本的理論基礎下，使筆者對說故事的方法與通則有更深一層的體會。透過敘事原則的分析，也使整個繪本的故事脈絡更加清晰。

（二）以繪本的形式呈現富岡的人文、自然景觀及生活的美感

地方誌著重以文字及照片來陳述地方的歷史沿革，對地方的介紹通常較學術性；而旅遊指南對地方的介紹又著重於單一景點的描述，雖在食、住、行等消費方面介紹詳盡，但缺乏對一個地區整體、有系統

的觀察，景點也都以照片來呈現居多。本次的繪本創作透過對富岡各景點作長期的、有時序性的具體觀察，以手繪的形式，將景點融入繪本中形成插圖的一部分，再經由故事的串連來介紹各景點，將富岡的人文、景觀以另一種不同的角度加以描述與紀錄，這種作法在之前有關富岡的文獻中不曾見過，亦為旅遊指南所不足。透過繪本的形式呈現富岡的人文、自然景觀及生活的美感，將是本次繪本創作的特色。

(三)將環境教育隱含至繪本中

繪本是許多孩子們喜歡且容易接受的閱讀素材，本次創作試圖將環保與生態的概念隱含至繪本中，如：富岡漁港的地理環境介紹，古今漁港環境的變遷、魚群數量逐年銳減、騎單車響應節能減碳…等，將這些概念透過本身圖與文的交織予以呈現出來，期望孩子經由繪本的閱讀，能自行建構相關的環境概念，以達環境教育之目的。

(四)提升台東觀光旅遊的能見度

為吸引觀光客，地方政府經常舉辦各式活動以帶動人潮，在活動內容的包裝上，需透過各種媒體的宣傳，常耗費不少人力與金錢。若能結合在地藝術家與文化工作者，將台東的特色利用繪本有系統的展現出來，不論是原住民神話、傳說、自然景觀或名人佚事，透過圖文的呈現，不僅可以拉進與讀者的距離，也可以將台東的特色以閱讀的方式推展出去，也許效果不如廣告立即可見，但其影響卻是深遠而持續的。

(五)夢想與理念的自我實現

對筆者而言，能一直畫畫是我的夢想，對於第一次創作繪本的我來說，整個繪本從無到有的繪製過程，就像劉姥姥進大觀園般，處處充滿了驚奇與新鮮感，但同樣的，也產生許多問題與困惑需要想辦法解決，「學然後知不足」，便是我當時的心情寫照。經法過此次的繪本創作，使我對圖文編排與製作、圖文大綱敘述、圖文分析等，這些要完成繪本所必須要完成的要素，有了更深一層的體悟。隨著作品的完成，不僅達成了個人階段性的目標，也從中找到未來仍可繼續努力的方向。

寫到這裡，好想出去走走呵！不用太遠，也不用背著行囊，找個視野遼闊的地方，好好將心情放鬆一下！你希望的旅行又是甚麼樣貌呢？在旅程結束後，除了記憶，你還希望能留下些甚麼呢？對我而言，「把它畫下來」應該是個不錯的選擇！

參考文獻

一、中文專書：

- Dory Kanter 曾秀玲 譯 (2007)。**創意玩藝術**。台北市：積木文化。
- David Macaulay 吳倩怡 譯 (2001)。**鴿子的羅馬**。台北市：遠流出版社。
- David Macaulay 王梅春 譯(2004)。**建築巨無霸**。台北縣：木馬文化。
- David Macaulay 孫晴峰 譯(1996)。**黑與白**。台北市：上誼出版社。
- David Borwell 李顯立 譯(1999)。**電影敘事：劇情片中的敘述活動**。台北市：遠流出版社。
- Michael Warr 林仁傑 譯(2003)。**捕捉繪畫質感：各種不同繪畫媒材的質感表現與綜合媒材**。台北縣：視傳文化。
- Otto G. Ocvirk、Robert E. Stinson、Philip R. Wigg、Robert O. Bone、David L.Cayton 著 江怡瑩 譯(2004)。**藝術原理與應用**。台北市：六和出版社。
- Perry Nodelman 劉鳳芯 譯(2000)。**閱讀兒童文學的樂趣**。台北市：天衛文化。
- Susan Engel 黃孟嬌 譯(1998)。**孩子說的故事—了解童年的敘事**。台北市：成長文教基金會。
- Veronique Willemin、Joelle Leblond 邱瑞璽 譯 (2001)。**小尙的巴黎**。台北市：遠流出版社。
- 三民書局新辭典編纂委員會(1989)。**新辭典**。台北市：三民書局。
- 小米麻糬(2006)。**邊走邊畫義大利**。台北市：華成圖書

- 中文大辭典編纂委員會(1973)。中文大辭典。台北市：中華學術院。
- 王創華(1992)。線條的藝術。台北市：台灣珠海公司。
- 王同禹譯(2004)。人體 Human Figure。台北市：積木文化。
- 方成(1992)。報刊漫畫學。台北市：亞太圖書出版社。
- 永澤誠 吳佩俞譯(2005)。帶著簽字筆去旅行--線條速寫上達術Ⅱ。台北市：積木文化。
- 行政院體育委員會(2002)。台灣地區自行車道系統規劃與設置。台北市：行政院體育委員會。
- 何三本(1995)。幼兒故事學。台北市：五南出版社
- 林文寶(1993)。兒童文學故事體寫作論。台北市：富春文化。
- 林敏宜(2000)。圖畫書的欣賞與應用。台北市：心理出版社。
- 河合隼雄 松居直 柳田邦男 林真美譯(2005)。繪本之力。台北市：遠流出版社。
- 柯芝群(1999)。台灣地名辭書卷三 台東縣。南投：台灣省文獻委員會編印。
- 洪文瓊(1994)。兒童文學見思集。台北市：聯經出版公司。
- 洪建南(2007)。富岡古今往來事。台東縣：富岡社區發展協會。
- 徐素霞(2002)。兒童圖畫書的圖像特質與文字表現。台北市：國立台灣藝術教育館。
- 徐君鶴(2006)。美濃小鎮原味之旅。台北市：上旗文化。
- 徐麗慧 吳冠群(2007)。構成與應用。上海市：上海書店出版社。
- 陳立德編著(1997)。如何引導觀畫者的視線。台北縣：新形象出版

詹楊彬(1989)。插畫新技。台北：藝術圖書公司

楊恩生(2000)。水彩藝術。台北市：雄獅圖書股份公司

楊衍昀譯(2002)。俄羅斯插畫作品集。台北市：中華圖書出版基金會

楊衍昀譯(2002)。俄羅斯插畫作品集 2。台北市：中華圖書出版基金會

趙于萱(2003)。魚的義大利旅行。台北市：春天出版社

漢寶德(2004)。談美。台北市：聯經出版社。

鄭明進(1999)。傑出圖畫書插畫家-歐美篇。台北市：雄獅圖書股份公司

鄭軍 楊曉娟(2006)。圖案與表現。上海市：上海書店出版社

鄭軍編著(2006)。圖形與創意。上海市：上海書店出版社

謝明錫(1996)。水彩畫法的奧秘。台北市：雄獅圖書股份有限公司

藍蔭鼎(1979)。畫我故鄉。台北：時報文化出版公司

藤野優哉 陳嫻若譯(2006)。一隻貓的巴黎研究。台北市：馬可孛羅．文化

《藝術大辭海》(1984)。台北市：華視出版社。

二、學位論文：

李冠瑋(1998)。兒童插畫於平面設計之創作研究。國立台灣師範大學美術研究所。未出版碩士論文

邱春英(2002)。台東縣池上鄉觀光業發展之研究。國立彰化師範大學地理學系在職專班。未出版碩士論文

彭昭如(2005)。繪畫中的線條表現。中國文化大學藝術研究所。未出版碩士論文

蔡振源(2007)。由敘事風格手法營造之繪本創作。國立臺北教育大學藝術

學系碩士學位班。未出版碩士論文

黃蕙蘭(2004)。由敘事角度切入看旅遊指南的景點再現與景點製造。國立

政治大學新聞研究所。未出版碩士論文

游曉惠(2003)。繪本融入自然科生態保育教學之研究。台北市立師範學院

科學教育研究所。未出版碩士論文。

甯範恬(2003)。圖畫書教學對國小三年級學生環境概念之研究。國立新竹

師範學院國民教育研究所。未出版碩士論文。

劉美玲(2002)。以繪本為媒介進行環境議題教學之研究。台北市立師範學

院科學教育研究所。未出版碩士論文。

劉瑋婷(2006)。台灣兒童圖畫書插畫創作者之現況調查研究。國立台灣科

技大學設計研究所。未出版碩士論文。

三、期刊：

洪震宇 林慧純(2006)。單車悠遊風，現在正流行，康健雜誌，89 期，頁 38。

徐素霞(1996)。插畫－獨立而完整的藝術。雄獅美術，302 期，頁 11-17。

台北：雄獅。

張恭頌(2007)。線的構造思維：構築創造與檢視，美育雙月刊第157期，

72-80，台北市：國立台灣藝術教育館

鄧宗聖(2007)。畫出心中美好的圖像－周靖龍話插畫，美育雙月刊第158期，

72-79，台北市：國立台灣藝術教育館

周賢彬 林怡湘(2007)。拼貼法於兒童圖畫書創作，美育雙月刊第158期，

80-89，台北市：國立台灣藝術教育館

陳錦煌 陳意玲(2006)。從文化創意與社區營造看休閒產業的未來，美育雙

月刊第154期，20-27，台北市：國立台灣藝術教育館

湯曉虞(2002)。「台灣的生態旅遊」。《休閒產業與生態旅遊研討會》，中華

民國自然生態保育協會，34-38 頁。

郭麗玲(1991)。在畫中說故事的圖畫書。社教雙月刊第 46 期，20-33。

