

國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：郭建華 先生

大衛·威斯納自寫自畫圖畫書風格之研究

研究生：黃郁婷 撰

中華民國九十七年六月

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 黃郁婷 君

所提之論文 大衛·威斯納自寫自畫圖畫書風格之研究

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

張子樟

(學位考試委員會主席)

蔡振興

郭建華

(指導教授)

論文學位考試日期：97年6月28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。

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____ 組 96
學年度第二學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：大衛·威斯納自寫自畫圖畫書風格之研究

指導教授：郭建華

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，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。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：黃郁婷

簽名：_____

黃郁婷

中華民國 97 年 07 月 17 日



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 兒童文學 系(所)
組 96 學年度第 2 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：大衛·威斯納自寫自畫圖書風格之研究

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
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	國家圖書館
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	本人畢業學校圖書館
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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：郭建華 (親筆簽名)

研究生簽名：黃郁婷 (親筆正楷)

學 號：3995001 (務必填寫)

日 期：中華民國 97 年 6 月 28 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

謝辭

能夠寫這一頁，真是無限地欣喜！

回憶起，愛我的家人知道我通過口考，從電話那一頭將快樂，溫熱地蔓延回我心中的那一幕，如此幸福。謝謝你們的萬般包容與支持，臨危時的挺力相助，讓我擁有堆積如山的書庫，才能無缺、專心地埋身在研究中。我愛你們！

對親愛的郭建華老師著實感激，幸好有您慈愛又嚴厲地叮嚀、不厭其煩地批改，指點迷津的引導，與下最後通牒，讓雛型能漸漸完整。有幸在兒文所師長如沐春風的講授中，開拓眼界，飽覽文學的浩瀚之美。

感謝熱愛兒童文學的同學，一起窩在咖啡廳分享與切磋，一起為作業焦頭爛額，一起分享這一路走來的心血。有攬事全包的班代明足、有網路長才嫵庭，有永遠清楚帳目的修立，有散播資源的文婷，有感性貼心的燕玲，有溫馨送情的汶沂，有雪中送炭的惠玲，有影像奇葩的惠琴，有這麼一群衝鋒陷陣的喜朵朋友與郭派子弟，及協助班務細節的台北班同學們，謝謝妳們的陪伴。

謝謝親愛的小瓜，以不時幽默搞笑，不時體貼關懷，不時打理家務，予我時時的活力。謝謝曼波七美，不斷地以美食、享樂來提醒、刺激我，絕不可以鬆懈與怠惰。

最後謝謝所有的創作者，把如此豐饒的財富傳下，使我能如此地恣意咀嚼。

大衛·威斯納自寫自畫圖畫書風格之研究

黃郁婷

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

本研究以大衛·威斯納自寫自畫非系列的圖畫書為研究文本，分析其文字內容、圖像符號，發現威斯納的作品在形式結構上，自封面、書背、序頁、書名頁及第一場景間慢慢鋪陳，扮演接續故事、製造停頓與提供故事線索。另外在結尾設計上，或與故事的開頭呼應、鋪陳再次閱讀的無形驅力；或延伸一個可由讀者展開無盡想像的故事脈絡。在敘事結構中，自封皮的簡短書名，透露出故事焦點；自「非人」的角色設定及顯示出「超現實」式的荒誕，讓讀者掙脫了現實的束縛，並對價值觀重新省思，也就是，利用觀點轉換的手法，形成牽引與拉扯，或導引讀者的視覺動線。

威斯納以時間表現來延續故事的進行有以下策略：透過文字敘述、圖像中測量時間產物的描繪、圖像畫面動作的表現、框架分格帶動時間節奏，以及無法預測的時間的呈現。在空間表現上，則以真實與虛擬的交集、不同觀點下的空間、空間的延伸方式、透視方法與框格變化來形塑。以失序的自然界、混亂的光源、物體比例的變形等手法突破時空約束，進入幻想與超現實場景中。故事中的角色經歷了離家與回家的心靈成長，藉此拉近了讀者與故事間的距離。另外，當串接起大衛·威斯納各本圖畫書所重複出現的圖像符號，不僅透露出他豐沛的想像力，也呈現了他的生命經歷、一般人的潛意識想望，與創造美好未來的精神表現。

關鍵詞：圖畫書、風格、符號、幻想、超現實

A Style Analysis of David Wiesner's Picture Books

Yu-Ting Huang

National Taitung University

Graduate Institute of Children's Literature

Abstract

This study investigates the style of David Wiesner's picture books with a focus on both the stories written and illustrated by him and seven books were chosen. The finding shows that his stories are delivered by the cover, spine, foreword, front matter and the first scene and all these components may make readers to pause and ponder or may provide readers with some clues to construct their interpretations. At the end of the stories, there are some connections to the beginning of them, which motivated readers to read the stories once again. Even they could gain new interpretations of the same stories they already read. On narrative structure, the titles of his picture books express the main focus of the stories. The use of inhuman characters takes readers to get rid of the limit of reality and invites readers to re-think values. Moreover, the stories reveal the chimerical world by adopting Surrealistic Art; that is, by changing viewpoints, tension is created and it draws readers' attentions.

Wiesner use several strategies to represent time in his stories. They include the use of words to describe time, adding pictures of some production of time- measuring, adding pictures to show the changes of movements, the use of frames to show the change of time, and the representation of immeasurable time. In terms of space, Wiesner creates it with the interaction between the real and unreal by the use of different

perspectives and the change of frame design. By disjointing the order of the nature, he uses multiple lightings and distortable scales of objects to break the limitation of space-time continuum and take readers into his surrealistic scenes and fantastic world. The characters in the stories grow up in the journey of home-away-home and this brings readers close to the stories. Moreover, the repeating signs shown in Wiesner's picture books not only demonstrate his prosperous imagination, but also show his life experiences, sub-consciousness of human beings, and the ideas of creating wonderful future.

Key word: Picture Books, Style, Sign, Fantasy, Surrealistic Art



目 錄

第壹章 緒論.....	1
第一節 翻開圖畫書.....	1
第二節 研究問題、目的與範圍.....	3
第三節 研究方法與限制.....	9
第貳章 文獻探討.....	13
第一節 大衛·威斯納及其作品的相關研究.....	13
第二節 圖畫書的風格元素與形成.....	21
第三節 圖畫書的幻想要素.....	33
第參章 幻想的風格表現.....	43
第一節 敘事的開始.....	43
第二節 時間的表現手法.....	61
第三節 空間的表現手法.....	81
第四節 幻想的表現手法.....	92
第肆章 超越現實的風格表現.....	109
第一節 超現實的表現手法.....	109
第二節 文字與圖像的象徵意涵.....	125
第三節 開放式的結局.....	135
第四節 跨文本的符號比較.....	142
第伍章 結論.....	159
第一節 大衛·威斯納的風格形成.....	159
第二節 大衛·威斯納圖畫書的敘事風格.....	161
第三節 大衛·威斯納圖畫書的當代精神表現.....	164
參考文獻.....	168
附錄一：大衛·威斯納出版書目.....	177
附錄二：大衛·威斯納年表.....	179

表 次

表 2-2-1 圖畫書的結構與符號	24
表 2-3-1 古典童話、現代童話與幻想故事的比較表.....	38
表 3-2-1 圖畫書故事中所經歷的時間比較表.....	79
表 3-4-1 大衛·威斯納圖畫書主題.....	104
表 4-1-1 《夢幻大飛行》場景光源與時間表.....	110



圖 次

圖 2-1-1	文本、讀者與指物的共構	27
圖 3-1-1	馬格利特「夢幻之鑰」	44
圖 3-1-2	書背底色與書名顏色	46
圖 3-1-3	《7 號夢工廠》封面	47
圖 3-1-4	《夢幻大飛行》封面	47
圖 3-1-5	《颶風》封面	47
圖 3-1-6	《瘋狂星期二》封面	47
圖 3-1-7	《1999 年 6 月 29 日》封面	47
圖 3-1-8	《豬頭三兄弟》封面	47
圖 3-1-9	《海底來的秘密》封套	47
圖 3-1-10	《海底來的秘密》封套	50
圖 3-1-11	《夢幻大飛行》序頁	51
圖 3-1-12	《颶風》序頁	51
圖 3-1-13	《瘋狂星期二》序頁	52
圖 3-1-14	《1999 年 6 月 29 日》序頁	52
圖 3-1-15	《7 號夢工廠》序頁	52
圖 3-1-16	《海底來的秘密》序頁	53
圖 3-1-17	《夢幻大飛行》書名頁	54
圖 3-1-18	《颶風》書名頁	54
圖 3-1-19	《1999 年 6 月 29 日》書名頁	54
圖 3-1-20	《豬頭三兄弟》書名頁	55
圖 3-1-21	《瘋狂星期二》書名頁	55
圖 3-1-22	《7 號夢工廠》書名頁	55
圖 3-1-23	《海底來的秘密》書名頁	56
圖 3-1-24	《夢幻大飛行》場景 1	57
圖 3-1-25	《颶風》場景 1	57
圖 3-1-26	《瘋狂星期二》場景 1	58
圖 3-1-27	《1999 年 6 月 29 日》場景 1	58
圖 3-1-28	《7 號夢工廠》場景 1	59
圖 3-1-29	《豬頭三兄弟》場景 1	59
圖 3-1-30	《海底來的秘密》場景 1	59
圖 3-2-1	《瘋狂星期二》場景 3	66
圖 3-2-2	《瘋狂星期二》場景 5	66
圖 3-2-3	《瘋狂星期二》場景 8	66

圖 3-2- 4 《瘋狂星期二》場景 13	67
圖 3-2- 5 《1999 年 6 月 29 日》場景 2	67
圖 3-2- 6 《7 號夢工廠》場景 8	67
圖 3-2- 7 《7 號夢工廠》場景 10	68
圖 3-2- 8 《7 號夢工廠》場景 15	68
圖 3-2- 9 《海底來的秘密》場景 6	68
圖 3-2- 10 《夢幻大飛行》場景 2	69
圖 3-2- 11 《夢幻大飛行》場景 4.....	69
圖 3-2- 12 《夢幻大飛行》場景 5	69
圖 3-2- 13 《夢幻大飛行》場景 6	69
圖 3-2- 14 《夢幻大飛行》場景 8	69
圖 3-2- 15 《夢幻大飛行》場景 9	70
圖 3-2- 16 《夢幻大飛行》場景 10	70
圖 3-2- 17 《夢幻大飛行》場景 12	70
圖 3-2- 18 《夢幻大飛行》場景 15.....	70
圖 3-2- 19 《颶風》場景 1	70
圖 3-2- 20 《颶風》場景 4	71
圖 3-2- 21 《颶風》場景 5	71
圖 3-2- 22 《颶風》場景 6	71
圖 3-2- 23 《颶風》場景 7	71
圖 3-2- 24 《颶風》場景 8	71
圖 3-2- 25 《颶風》場景 9	71
圖 3-2- 26 《颶風》場景 10	71
圖 3-2- 27 《瘋狂星期二》場景 11.....	72
圖 3-2- 28 《瘋狂星期二》場景 12	72
圖 3-2- 29 《瘋狂星期二》場景 14	72
圖 3-2- 30 《瘋狂星期二》場景 15	72
圖 3-2- 31 《1999 年 6 月 29 日》場景 10	73
圖 3-2- 32 《1999 年 6 月 29 日》場景 13	73
圖 3-2- 33 《7 號夢工廠》場景 23	73
圖 3-2- 34 《海底來的秘密》場景 13	74
圖 3-2- 35 《海底來的秘密》場景 14	74
圖 3-2- 36 《海底來的秘密》場景 15	74
圖 3-2- 37 《海底來的秘密》場景 16	74
圖 3-2- 38 《海底來的秘密》場景 4	75
圖 3-2- 39 《7 號夢工廠》場景 7	76
圖 3-2- 40 《7 號夢工廠》場景 18	76

圖 3-2- 41 《海底來的秘密》場景 8	76
圖 3-2- 42 《海底來的秘密》場景 9	76
圖 3-2- 43 《海底來的秘密》場景 10	77
圖 3-2- 44 《海底來的秘密》場景 11.....	77
圖 3-2- 45 《1999 年 6 月 29 日》場景 5	77
圖 3-2- 46 《豬頭三兄弟》場景 14	77
圖 3-2- 47 《豬頭三兄弟》場景 19	77
圖 3-2- 48 《海底來的秘密》場景 19	78
圖 3-2- 49 《豬頭三兄弟》場景 4	78
圖 3-2- 50 《豬頭三兄弟》場景 5	78
圖 3-2- 51 《豬頭三兄弟》場景 6	78
圖 3-2- 52 《豬頭三兄弟》場景 7	78
圖 3-2- 53 《豬頭三兄弟》場景 8	79
圖 3-2- 54 《豬頭三兄弟》場景 9	79
圖 3-2- 55 《豬頭三兄弟》場景 10	79
圖 3-2- 56 《豬頭三兄弟》場景 11.....	79
圖 3-3- 1 《7 號夢工廠》場景 11.....	82
圖 3-3- 2 《1999 年 6 月 29 日》場景 14	83
圖 3-3- 3 《颶風》 場景 11.....	83
圖 3-3- 4 《夢幻大飛行》 場景 11.....	83
圖 3-3- 5 《瘋狂星期二》 場景 2	83
圖 3-3- 6 《1999 年 6 月 29 日》場景 7	83
圖 3-3- 7 《豬頭三兄弟》 場景 2	84
圖 3-3- 8 《颶風》場景 12	84
圖 3-3- 9 《瘋狂星期二》的分鏡表	85
圖 3-3- 10 《豬頭三兄弟》場景 13	86
圖 3-3- 11 《豬頭三兄弟》場景 16.....	86
圖 3-3- 12 《豬頭三兄弟》場景 17	86
圖 3-3- 13 《7 號夢工廠》場景 22	87
圖 3-3- 14 《1999 年 6 月 29 日》場景 11.....	89
圖 3-3- 15 《海底來的秘密》 場景 5	90
圖 3-3- 16 《7 號夢工廠》場景 21	90
圖 3-3- 17 《豬頭三兄弟》場景 12	91
圖 3-3- 18 《豬頭三兄弟》場景 15	91
圖 3-4- 1 《1999 年 6 月 29 日》場景 15	95
圖 3-4- 2 《7 號夢工廠》場景 3	97
圖 3-4- 3 《海底來的秘密》場景 17	100

圖 3-4-4	《1999年6月29日》場景 12	101
圖 3-4-5	《7號夢工廠》場景 20	102
圖 3-4-6	《海底來的秘密》場景 7	102
圖 4-1-1	《夢幻大飛行》場景 3	112
圖 4-1-2	《瘋狂星期二》場景 6	113
圖 4-1-3	《瘋狂星期二》場景 9	114
圖 4-1-4	《瘋狂星期二》場景 10	114
圖 4-1-5	《颶風》場景 14	115
圖 4-1-6	馬格利特「寶山」	119
圖 4-1-7	《豬頭三兄弟》場景 20	120
圖 4-1-8	馬格利特「庇里牛斯山上的城堡」	122
圖 4-1-9	《1999年6月29日》場景 9	122
圖 4-1-10	《夢幻大飛行》場景 7	123
圖 4-2-1	《颶風》場景 13	133
圖 4-2-2	《7號夢工廠》場景 12	134
圖 4-3-1	《夢幻大飛行》 場景 14	135
圖 4-3-2	《夢幻大飛行》封底	136
圖 4-3-3	《颶風》 場景 15	136
圖 4-3-4	《颶風》封底	136
圖 4-3-5	《瘋狂星期二》封底	137
圖 4-3-6	《1999年6月29日》封底	137
圖 4-3-7	《7號夢工廠》封底	138
圖 4-3-8	《豬頭三兄弟》封底	138
圖 4-3-9	《海底來的秘密》封底	139
圖 4-4-1	《豬頭三兄弟》場景 3	143
圖 4-4-2	《海底來的秘密》場景 2	148
圖 4-4-3	《夢幻大飛行》場景 13	152
圖 4-4-4	《1999年6月29日》場景 3	154

第壹章 緒論

第一節 翻開圖畫書

翻開圖畫書，如同身於磁場的範圍內，被一股魔力吸引，於是投入了閱讀的場域。圖畫書的封面是一張招攬的海報，以顯現的形式，攫取讀者的目光及心中的渴望。一揭開布幕，從擔任開場人或旁白的蝴蝶頁、書名頁等之關連中，已可以看到故事若隱若現的形體，悄然現身的它，就像柴郡貓引領愛麗絲進入夢幻仙境。就這麼著，你我進入了圖畫書的世界。

翻開圖畫書，場景陳設、角色配件等故事要素逐漸登台。如同麥克·安迪的《說不完的故事》中，小男孩隱入書中，讀者也離開了真實世界。當油盡燈滅、翻至最末一頁，當下的迷蹤時空，無盡情節的迴盪，或許如《墨水心》中的情節，會不自覺地將虛擬人物拉至身邊陪伴著我們，如此的捨不得。

擔綱關鍵性要角的故事開頭，將決定讀者是否願意參與，因為作品若如卡洛斯·魯依斯·薩豐的《風之影》般喪失了與讀者搭起的互動，便非是文本之稱。扣人心弦的情節起伏，儘管如何高妙，讀者好奇的還是結局。無論是賺人熱淚、氣憤填膺，或未完成的結局，皆是一種結束的表達。讀者常因好奇作祟，忍不住跳翻至……，無非要滿足、填補作者所製造的空白。若結局平淡無奇、未營造出絕妙的境界，乃是創作的大忌。J.K.羅琳所著的《哈利波特》結局因曝光而修改，是作者全然尊敬筆下如真的世界，擔負完成作品的使命；網路上徵求觀眾表達或供票選的結局，則因應科技潮流提供了讀者參與的管道。無論如何，唯待結局的完成，作品始正式脫離作者，以嶄新的文本身分，展開了故事的開端。

從前，修習美術的我，在翻開西洋美術史相關書籍時，總是一眼看到法國蕭

維洞窟(Chauvet Cave)的動物壁畫以率先腳步轟隆的奔去；拉斯科(Lascaux Cave)洞窟壁畫述說著一萬多年前的歷史、文化、藝術故事。西元前四世紀，中國戰國時的一幅絹帛畫《人物夔鳳圖》，在今時此刻描述了人與天地的融合觀念。單就一張圖，即具有圖像語言，其自身的藝術形式及主題內容，滔滔不絕地述說。因此，首度看到大衛·威斯納(David Wiesner)的 *Free Fall*(中譯《夢幻大飛行》)，點燃了我對圖畫書的熱情契機。

《夢幻大飛行》的故事情境彷彿中國《清明上河圖》的橫幅畫卷，卻非竹簡捲簾式的展開，而是配合開本，被裁切刀一張張的分割成頁；卻又不然的是，在聯想力的推波助瀾下，頁面與頁面相繫的背景，從一開始臥房內的方格棉被，轉為一畦畦的田野、西洋棋盤式的城堡入口，等無盡想像的冒險情節……而書末又巧妙地化為最初的形貌，這原來是男孩經歷一晚的夢幻之旅。相較開頭與結尾，其相形與不似間，正是一場令人動容的心靈饗宴。除了開始與結束具有一種神奇的張力連結外，文字與圖像所呈現的樣貌、其躍動的節奏、其掀起的高潮，似有一條無形的線將之串起，一輕扯則激起無數的漣漪，盪漾至故事的最後。

進入《夢幻大飛行》後，渴望探尋一種文本所傳達的深切感動，於是翻閱了大衛·威斯納的其他圖畫書，發現故事的布幕內，隱藏著一種夢幻般地迷人玄機，架構在現實與幻想的時空之間。他運用了某種符號，縱使畫面是如此地寫實細膩，仿若真實，其油然而生的幻想效果，仍源源鼓動著想像力奔馳。

圖畫書是各式符號拼湊、融合成的綜合體。它使用了什麼符號？是如何的拼與湊？又拼湊出怎樣的意義？符號相互牽動間產生了什麼變化？是如何的延續與激盪？於是，我自投羅網於——大衛·威斯納圖畫書，這張幻想與超現實符號所形成的迷人交織中。

第二節 研究問題、目的與範圍

壹、研究問題與目的

圖畫書以多重的圖文符號、特定的版型、印刷條件所構成的。印刷後的紙頁發出淡淡的油墨香氣，經過車縫或膠黏頁面，包裹了上封套，再運送與擺置。接下來，它將在圖畫書獨具的舞台上，演奏自我的生命。

然而，立於書架上的圖畫書，在尚未被翻閱之前，如何能以書名、封面攫取讀者拿取、閱讀的欲望呢？又是以何種符號元素導引讀者往下閱讀？文學技法中的頭尾呼應，是由文字編織成的脈絡，地圖般的空間鋪展是圖畫書的特性，什麼手法結合了文與圖？其開始與結束又具有什麼樣的關連性，使故事完整呈現？以想像為題材的大衛·威斯納搓揉文學的童話、幻想題材與藝術的超現實，其創作手法是如何經營的？大衛·威斯納所慣用的文圖符號表達方式，在各作品中的形塑方式為何？

以上種種發想，擬出主要研究目的為，探究大衛·威斯納自寫自畫圖畫書之風格，特別著重於四個部份的討論：

- 一、大衛·威斯納圖畫書中童話、幻想與超現實的表現手法。
- 二、大衛·威斯納各部圖畫書作品間的形式結構、敘事結構與符號之相關性。
- 三、大衛·威斯納圖畫書中時間與空間的敘述方式。
- 四、大衛·威斯納圖畫書的開始與結束之關聯性。

盼望藉由分析大衛·威斯納自寫自畫圖畫書，觸及圖畫書多元風格表現的一環。

貳、研究範圍

圖畫書是由文字(verbal)與圖像(pictorial)交織合奏成的。然人各有所長，專職的文字工作者與插畫家即使能各盡其職的發揮，兩者在表達溝通、合作完成與原構想一致的圖畫書實屬不易。為避免流於因文字與圖像創作者不一，產生文圖比重略偏頗之非議；為讓本論文分析圖畫書敘事結構與符號表現，及故事開始與結束的連貫性等研究能更加完善；故僅針對多部作品榮獲美國圖書館學會兒童讀物插畫獎——凱迪克獎(caldecott Medal)的圖畫書創作者——大衛·威斯納自寫自畫的圖畫書做為本研究之文本。

大衛·威斯納從 1979 年為《蟋蟀》(*Cricket*)雜誌繪製封面的隔年，第一本圖畫書 *Honest Andrew*(中譯為《誠實的安德魯》)出版，至今，共有 27 本作品(包含為小說製作插圖)。之中的 20 本，只擔任繪圖部分，產量最多為 1981 年，達到 4 本。自 1988 年第一本自寫自畫圖畫書《夢幻大飛行》出版後，仍偶搭配他人合作，如今已有 7 本自寫自畫圖畫書(詳細書目見附錄一)。

自寫自畫的圖畫書間的創作風格一致，敘事結構、運用的符號雷同，使這七本非系列的作品，有了緊密不可分的聯繫。為求研究之嚴謹，全數納於研究，範圍如下：*Free Fall* (1988 年出版)、*Hurricane* (1990 年出版)、*Tuesday* (1991 年出版)、*June 29, 1999* (1992 年出版)、*Sector 7* (1999 年出版)、*The Three Pigs* (2001 年出版)、*Flotsam*(2006 年出版)。之中，*Free Fall*、*Sector 7* 與 *Flotsam* 為無字圖畫書。其第一本圖畫書《誠實的安德魯》，及有中譯本的圖畫書 *Night of the Gargoyles*(中譯為《夜晚的吐水怪》)，皆為搭配他人文字故事所繪製；兩者並非大衛·威斯納自寫自畫圖畫書作品，因此不納於討論範圍內。

七本作品中，除了 *Hurricane*(中譯為《颶風》)未有台灣譯本之外，遠流於 1991

年規劃的《世界繪本傑作選》套書內，將 *Free Fall* 譯為《夢幻大飛行》，1994 年格林的《格林名家繪本館》翻譯了 *Tuesday* 作《瘋狂星期二》，1995 年台灣英文雜誌社翻譯《1999 年 6 月 29 日》，納入《台英世界親子圖畫書》，隨後格林也於 2000 年、2002 年及 2007 年，陸續翻譯了 *Sector 7* 為《7 號夢工廠》、*The Three Pigs* 為《豬頭三兄弟》、*Flotsam* 為《海底來的秘密》。以下研究討論，將採中文譯名稱之。

由於圖畫書作家在作品出版前會與編輯、出版社做一番溝通，依照讀者群或市場取向些微變更。唯恐國際版本可能因國情，在故事內頁作取捨，或印刷色差、出血的差異有所別，甚或在封面、書名頁、封底的圖片選用上，會與原構想有所出入，使原符號、結構改變或受阻，無法深入原著精神。為使研究更為嚴謹，以美國版本為研究文本。

以下略對這七本圖畫書情節作介紹說明：

一、《夢幻大飛行》

1988 年《夢幻大飛行》是大衛·威斯納第一本自寫自畫的圖畫書。得到凱迪克銀牌獎的它，與 1999 年的《7 號夢工廠》及 2006 年的《海底來的秘密》，同是無字圖畫書(wordless picture books)。《夢幻大飛行》描述男孩於睡夢的潛意識中，跟隨著房間的擺設，如象棋、書本、寢具等，竟如同歷經田野、城堡、森林、峽谷、城市、空中、海洋等場景冒險。當曙光乍現，早餐牛角麵包的香味浸於夢中，男孩才回到了現實的房間。這是一本溫馨的圖畫書，以寫實的淡彩技法，展現輕柔、一觸即破的夢境。其中配角與場景經變形而連貫於各頁間，是想像力的極致表現。其中男孩鑽入翻開的書中，又從書頁冒出的場景，成為日後《豬頭三兄弟》創作的引子。

二、《颶風》

1990 年的《颶風》以大自然的遽變為開端，在暗黑中格外微弱的壁爐火光，呈現家人間的親密氛圍。當颶風將鄰人的巨木吹倒後，始從現實世界，跟著兩個男孩進入幻想世界的叢林、一同乘風破浪與登入外太空。然鄰人將巨木切割加工的舉動，使幻想的起源消失，兩人顯得落落寡歡。直到下一次的颶風來臨時，男孩們不再害怕大自然的威脅，轉而欣喜的期待颶風的威力將帶來另一棵幻想開端的驚喜。這一本圖文比例相近的圖畫書，以文字點出心裡的想法，以圖畫詮釋想像力的開闊。

三、《瘋狂星期二》

1991 年出版的《瘋狂星期二》，榮獲美國凱迪克金牌獎。它將視野稍移到郊區，當塔樓的大鐘宣告鄰近八點，夜幕下，烏龜引領張望的是不可思議的青蛙們搭乘如飛碟般的蓮葉，在夜空中乘風飛翔。其帶給城市中人類與寵物不可置信的體驗，連牠們自身也大吃一驚。當魔法消失了，下個星期二的驚喜——主角豬隻，將帶來另一番新奇的體驗。這採多格連環圖畫的故事如同默片，雖沒有任何文字，卻感受到風的呼嘯，狗兒的狂吠與嗚咽。

四、《1999 年 6 月 29 日》

1992 年所出版的《1999 年 6 月 29 日》，也是一個從現實世界出發，卻充滿懸疑，頗為詼諧的幻想故事。由小女孩奇思異想的科學實驗作業為開端，試驗外太空的環境會對植物造成如何的影響。一切情節也隨著女孩的構想逐漸成形，巨大的蔬菜出現，在空中飄浮或降落，是女孩原預設可能的實驗結果。直到事情不對勁了，未被試驗的植物也出現了，甚而造成美國各州的經濟、房地產巨變。當文

圖建構的故事進展被推演至高潮時，頁末單獨由圖像呈現出：遺落晚餐材料的外星人，面對小女孩小小的蔬菜實驗品的驚愕表情。這是文字所難以傳達的。本書的題材，也與《颶風》中男孩的外太空幻想不謀而合。

五、《7 號夢工廠》

1999 年《7 號夢工廠》出版了，獲得凱迪克榮譽獎的它，將讀者拉到紐約市中心的帝國大廈。單純的校外教學，在男孩妙筆生華下，將灰色的都市叢林，幻化成極具藝術天份的雲朵們一展長才的大畫布，小男孩在之中也過足了飛行的夢想。刻板印象中烏煙瘴氣的工廠，竟是一朵朵具生命的浮雲排班的工作站。而其中的貓咪從《颶風》跑來跨本演出，天空上各式魚形的雲朵，遁入空中悠游自在。

六、《豬頭三兄弟》

下個《瘋狂星期二》會出現的飛行豬，在 2001 年結為三兄弟，再度為大衛·威斯納拿下美國凱迪克金牌獎。《豬頭三兄弟》是童話故事《三隻小豬》的後設版。豬兄弟不再因大野狼狂風般的吹力導致屋垮，而得扮演逃難、受脅迫的角色。離開故事的牠們，乘著故事書的散頁所折疊的飛機，跨越在《鵝媽媽童謠》、騎士故事與大衛·威斯納先前的文本中，將拉提琴的小貓與《夢幻大飛行》的巨龍帶入《豬頭三兄弟》的世界，為自己的未來展開一場進行式……。相較於《瘋狂星期二》的豬不由自主的飛升，三隻小豬在自己的故事中，擁有意識而自得其樂。

七、《海底來的秘密》

2006 年的《海底來的秘密》，是海邊撿拾到瓶中信的模式，只是這一次是拾獲一台神秘的防水相機。所洗出的相片中，呈現不可思議的海底奇景，機械魚、如同人類生活模式的海底生物、水中的建築、外星人在海中的行徑、海星載負小島

的秘密等，最後一張則是不單純的「照中照」。一個個孩童的手中，拿著另外一張照片。就像是俄羅斯娃娃般，一個套著一個驚奇，透過顯微鏡放至最大的倍數，這一連串的小小目擊者見證了神祕的海底世界。而這秘密又被浪潮帶到另一個時空海岸。



第三節 研究方法與限制

壹、研究方法

由於作家與作品的歷時性關聯甚深，將依據大衛·威斯納圖畫書出版時間的先後，從 1988 年的《夢幻大飛行》至 2006 年的《海底來的秘密》的順序來進行研究。

在圖畫書的形式架構上，每翻開一頁，所呈現的敘事結構組織與符號系統，都將推引著接下來的敘事。如德國哲學家伽達瑪表示：

海德格描述的闡釋過程是：對前投射的每一次修正都能夠產生出一個新的意義投射，互不相容的投射同時存在，直到綜合意義逐漸顯現，先見 (fore-conceptions) 不斷被更恰當的見解所取代，闡釋也開始進行，這個不斷的新投射過程就是理解和闡釋的運動。¹

因符號系統透過指涉與含混²的交相驅動，故事得以不斷地延展與改變。讀者便在投射與修正的閱讀過程中，得到回饋與激起好奇而再次翻閱。因此在進行大衛·威斯納圖畫書的研究時，為明瞭文圖敘事如何連結，故事如何經由封面貫串至封底，寫實風格如何呈現怪誕的幻想……等，會先依據個別文本的敘事結構作分析，也就是由故事的一開始——封面，來進入圖畫書的討論。再按照文本提供的敘事順序，作文圖符號連結的研究。

由於七本圖畫書有著雷同的敘事結構與重複的文圖符號運用，卻構築出時空

¹ 引自朱剛著，《20 世紀西方文藝文化批評理論》（台北：揚智，2002 年），頁 135。

² 同上註，頁 47。「含混」：由文學語言符號的歧義性引起的語義上的飄忽不定。新批評學者燕卜遜定義：任何詞語的細小差別，不管這種差別有多輕微，足以引起對同一語言產生不同的反應。

經緯交錯的旅程，因此，除了依照出版順序與頁面的次序進行討論外；會以系統化的歸納，做跨文本的分析闡釋。

對於圖畫書的敘事結構、符號分析方式，將歸納培利·諾德曼(Perry Nodelman)著的《閱讀兒童文學的樂趣》、徐素霞編著的《台灣兒童圖畫書導賞》、郝廣才寫的《好繪本 如何好》，及珍·杜南(Jane Doonan)的《觀賞圖畫書中的圖畫》之敘事架構與符號元素。在幻想手法上，參考彭懿的《世界幻想兒童文學導論》，以避免有所疏漏。

大衛·威斯納的作品，以寫實的水彩筆觸繪出跨越幻想與超現實的情境。故將以幻想文類角度，探究其透過何種符號來穿越幻想門檻；另外，「以高度具像的方式描繪非寫實的情景，使不可能的看起來卻具有不可思議的可能」³，這種特殊的視覺表現，將藉助藝術中的超寫實觀點剖析，並分別以兩者的角度，來探討文本中時間與空間的呈現方式。

貳、研究步驟

本論文先了解作者大衛·威斯納的生平背景，及其自寫自畫圖畫書的創作主題；再者，歸納圖畫書的敘事結構與符號，以做為分析文本中圖文符號之用。由於，其創作主題為幻想與超現實，故先了解童話與幻想文類的特性與功能，和超現實藝術的表現形式及涵義，來進行文本的研究。並針對以下四部份做更為深入的探討：故事開始與結束之連貫性、時間與空間的敘述方式、幻想與超現實表現手法與內涵，與大衛·威斯納各本圖畫書中的符號相關性。研究步驟說明如下：

³ 培利·諾德曼(Perry Nodelman)著，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》(*The pleasures of children's literature*)(台北：天衛文化，2000年)，頁256-7。

- 一、了解文本作者的生平背景及其之創作主題類別。整理相關於大衛·威斯納的介紹，及其文本與童話、幻想及超現實藝術的關聯。
- 二、以歸納圖畫書形式結構、敘事結構與符號，及參考文學文類來分析文本。從圖畫書的形式結構、敘事結構和視覺符號學，與文學中童話、幻想等相關的理論，分析大衛·威斯納圖畫書中的圖文表現。
- 三、探討文本中的童話、幻想與超現實表現與涵義。採跨越文本的綜合分析，之中相似敘事結構，及運用雷同符號之間的關係；在此不受文本情節順序規範，以專事討論。最後深入以下四部份作探討：
 - (一) 童話、幻想文類與超現實的表現手法。探討大衛·威斯納圖畫書特有主題，是如何採用幻想與超現實藝術之敘事結構與視覺符號來表現。
 - (二) 大衛·威斯納各本圖畫書間符號相關性。從七本大衛·威斯納自寫自畫的圖畫書中，找尋其相似的符號，歸納其延伸、變化與隱含的意義。
 - (三) 時間與空間的敘述方式。依據幻想文類及超現實藝術的觀點，各別探討圖畫書中，文字與圖像如何分別敘述時間與空間，及共同營造時空，之中並討論透過不同的框格設計，所呈現多變的時、空表現。
 - (四) 故事開始與結束之連貫性。對於圖畫書開始與結束的敘事結構與符號之連貫性做一分析。

在研究中，不著重於故事的情節介紹，而是透過敘事結構、符號分析，探尋文本如何刻劃內心世界、精神想望，與呈現出研究文本的當代思潮等；及討論文本富含的幻想、超現實表現手法。由於文本是一整體性，並不能依字、句、段、

章，來做分割。如同一個人，有眼睛、鼻子、嘴巴等個別物；以明眸大眼，搭配一個蒜頭鼻或其它，相貌也隨之變化。因此分析敘事結構與符號，並非是拆解大衛·威斯納的圖畫書，而是更加關注於敘事結構的連貫張力，與符號重複及變化之間的關係，並期望能從中，發現大衛·威斯納隱含於圖畫書中的深刻主題。

參、研究限制

由於文本的結構有所異同，若逐本分析，不僅流於浮濫，也為鬆散；故將先進行歸類，再做剖析，以期在論文呈現上更具有系統性。因此，唯恐在貫穿各部作品中，有所疏漏與不足之處。

在圖畫書敘事結構與符號分類整理上，礙於研究者語言能力的限制，僅能統整中文翻譯專書，然將盡所能的分析與推演。

第貳章 文獻探討

對於大衛·威斯納自寫自畫圖畫書的研究，將先蒐集坊間資料，與國內相關論文對大衛·威斯納生平背景整理，及對其圖畫書曾進行的研究討論做一整理；次以圖畫書的結構與符號作分門別類的系統歸納；最後對童話、幻想與超現實主義的表現方式作一界定。

第一節 大衛·威斯納及其作品的相關研究

壹、大衛·威斯納簡介

大衛·威斯納(David Wiesner)⁴於1956年2月5日生在美國New Jersey(新澤西州)的Bridgewater。他是Julia和George Wiesner的第五個孩子，也是第二個兒子。從小生長在一個充滿創造性、藝術氣息、快樂的環境的他，住家附近有青蛙群聚的沼澤，墓園和大型廢棄物處理場，而成天跟著哥哥四處探險、尋寶，發明新的玩具和遊戲。他稱那裡為童年最佳成長之地，是孩子們的快樂天堂。藉由戶外活動所生的想像力，使他作品中出現的一些宇宙、史前密林的情節和景致，皆是從童年的記憶活出來的。他說：「想像」不需要借助外在的刺激，看孩子在遊戲，就知道孩子的思緒在全然不受約束的喜悅中遨翔。

⁴ 以下參考及整理自 Caroff & Moje,1922；鄭淑方，《幼稚園教師無字圖畫故事書教學運用之研究——以 David Wiesner 的《7 號夢工廠》為例》，國立嘉義大學幼兒教育研究所，2002 年。

David Wiesner 作品 *Hurricane* 與 *Sector 7* 的封面內作者介紹。

CBC Magazine: Meet the Author/Illustrator: David Wiesner

www.cbcbooks.org/cbcmagazine/meet/david_wiesner.html，檢索日期：2008/05/17。

BookPage Interview September 1999: David Wiesner

http://www.bookpage.com/9909bp/david_wiesner.html，檢索日期：2008/05/17。

The Horn Book

http://www.hbook.com/magazine/articles/2007/jul07_stevenson.asp，檢索日期：2008/05/17。

如同法國的 Lascaux 洞穴呈現史前人類眼中動物的樣貌，童年的他在後院尋找想像中的恐龍圖像靈感；到電視、電影特效出現後，普通對象物的大小任意改變，形成一種巨型至難以置信的美妙視覺幻想，啟蒙與衝擊了大衛·威斯納的心靈與視覺。圖書館開拓了他的視野，他鑽研藝術歷史，發現《蒙娜麗莎》身後迷人的風景，與其說是義大利的景色，更像火星的景貌。之後他就學於羅德島設計學校(Rhode Island School of Design)，創作了一幅 9 呎長(約 274 公分)的作品，成了無字圖畫書《夢幻大飛行》的雛型。他依據福利茲·萊伯(Fritz Leiber)的短篇小說 *Gonna Roll the Bones* 創作了四十面無字的書(於 2004 年，出版成 32 面的圖畫書)，開始瞭解如何使用視覺術語，讓所獲得的資訊成形。對他而言，每張繪畫似乎是故事的一個場面，如同影片的框架。曾學習油畫的他，最終找到更適宜創作的媒材水彩。1987 年，大衛·威斯納重新詮釋英國民間故事，和妻子(Kim Kahng)共同出版《討厭的龍》(*The Loathsome Dragon*)。1990 年，幼時對颱風與巨木的記憶，使他創作了自傳作品《颶風》。

他師承十五、六世紀杜勒⁵、達文西⁶和布勒哲爾⁷的作品，以細膩的觀察、精準的透視、真實的色彩表現為訴求；於此他製作建築模型、捏塑立體動物，好為《瘋狂星期二》繪製青蛙、豬所投射出的逼真影子；並醉心於波希⁸以難以置信細節描

⁵ 亞勒伯列希特·杜勒(Dürer, 1471~1528)文藝復興時期藝術家，擅長刻畫內心的肖像畫，致力研究透視法與人體比例。對動物形象有豐富的知識和高超技巧，最有名為《兔》(1502 年，不透明水彩畫)。整理自 Giuliana Zucpli Bellantoni 編，王麟進譯，《巨匠美術週刊：杜勒》(*Master Weekly: Dürer*)第 35 期，台北：錦繡，1993 年。

⁶ 雷奧納多·達·文西(Leonardo DaVinci, 1452~1519)文藝復興時期藝術巨匠，素描、插圖手稿約 7700 頁。畫作採三角構圖與透視法；以暈塗法平緩色域過渡，消除輪廓線；採明暗戲劇化對比；擅表現人類感情的豐富性。著名的畫作《蒙娜麗莎》背景以大氣透視(Atmospheric Perspective)的縱深感，表現如真實般的想像世界。整理自 Giuliana Zucpli Bellantoni 編，賈輝豐譯，《巨匠美術週刊：達文西》(*Master Weekly: Leonardo DaVinci*)第 5 期，台北：錦繡，1993 年。

⁷ 彼得·布勒哲爾(Pieter Bruegel, 1525~1569)畫作中表達對旅行的感觸，贏得風景畫大師聲譽，極力詮釋農民生活，創作理想的社會。畫作《兒童遊戲》(1560 年)以透視線使視覺、空間感無限延伸。兒童面孔、身體像成人縮影，諷刺人類的愚行。整理自 Giuliana Zucpli Bellantoni 編，賈輝豐譯，《巨匠美術週刊：布勒哲爾》(*Master Weekly: Bruegel*)第 20 期，台北：錦繡，1992 年。

⁸ 波希·希羅尼穆斯(Hieronymus Bosch, 約 1450~1516)出生於荷蘭的塞托肯波，為幻想畫家。畫作並非在無意識心態下自由不羈的呈現，而是具有象徵意味。參考自王秀雄等編譯，《雄獅西洋美術辭典》(台北：雄獅，1992 年)，頁 108-9。

述夢想世界，使其圖畫書表現的風格似恩斯特、基里訶⁹、達利和馬格利特等超現實主義者所創作的荒誕世界（詳細說明見本章第三節）。他也受版畫家林多·華陶(Lynd Ward)的作品《狂人的鼓》(*Mad Man's Drum*) 影響頗巨。這是一本無字的成人寓言小說，關於善和惡、生與死，和靈魂，故事以一系列大約 130 件木刻呈現；Ward 的圖畫書作品 *The Biggest Bear* 榮獲 1953 年凱迪克獎。此成為大衛·威斯納視覺想像的催化劑，使其之後所創作的圖畫書主題與迪波瓦¹⁰、莫里斯·桑達克¹¹、雷蒙德·布里格斯¹²和克里斯凡·艾斯柏格¹³等共鳴。

在為《蟋蟀》雜誌(1989 年 3 月)設計封面時，他們讓他「做任何您想做的事」。因此他繪製大量素描草圖，作品《瘋狂星期二》的概念便源自於此。睡蓮葉似淺碟的底部，使他的腦海閃過五十年代老電影《被禁止的行星》(*Forbidden Planet*) 和《地球停轉之日》(*The Day the Earth Stood Still*) 等科幻片中的飛碟。他組織、創造出富超現實的情節序列；而角色中，傻氣的青蛙和蟾蜍有其分明性格，被他重新授以貴族的榮譽與躊躇滿志的樣貌。在幻想情境中，牠們實際上沒有飛行，而是依附在具飛行力量的蓮葉，如同在一張阿拉伯之夜的地毯上，乘風翱翔。

創作當時，大衛·威斯納想：如果我是青蛙，發現我能飛行，我會去哪裡？我會做什麼？腦中圖像迅速成形，在怕錯失的恐懼下，他倉促地揮灑出幾乎無法辨識的草圖：在廚房用餐的震驚者、受到攻擊而畏懼的狗、沐浴在電視光芒下一屋子的青蛙，這些皆在一個小時之內便佈局完成。

⁹ 基里訶(De Chirico, 1888~1978)參與未來主義和達達主義，啓蒙超現實主義者。畫作表現為虛幻、神秘，時、空無限的夢境場景，表現出形而上學的畫風。整理自 Giuliana Zucpli Bellantoni 編，王玫譯，《巨匠美術週刊：基里訶》(*Master Weekly: De Chirico*)第 84 期，台北：錦繡，1993 年。

¹⁰ 迪波瓦(William Pene Du Bois)著有《21 個氣球》(*The Twenty-One Balloon*)兒童故事，描述搭乘熱氣球的飛行冒險故事。中譯本由台北志文出版。

¹¹ 莫里斯·桑達克(Maurice Sendak)以《野獸國》(*Where The Wild Things Are*)等表達內心情感的幻想類圖畫書聞名。中譯本由英文漢聲出版。

¹² 英國畫家雷蒙德·布里格斯(Raymond Briggs)於 1978 年出版無字圖畫書《雪人》(*The Snowman*)。

¹³ 克里斯凡·艾斯柏格(Chris Van Allsburg)的《野蠻遊戲》(*Jumanji*)，中譯本由格林文化出版；《北極特快車》(*The Polar Express*)，中譯本由上誼文化出版。

對於命名 *Tuesday* 的點子呢？這特殊的日子必有一神奇元素，如此決定設定一星期中最滑稽的一天，他排除了頗具含意的週末(星期五、六、天)。星期一是一個星期工作的第一天，星期三的拼字總是困擾他，星期四是不錯，但星期二更佳，似乎匹配青蛙。其他的作品也是這樣激起靈感的：在一個能見度低的日子，他造訪了帝國大廈，以研究與創作出《7 號夢工廠》；《海底來的秘密》則是花了七年醞釀草稿。

以想像力見長的大衛·威斯納，以幻想文類作為創作圖畫書的題材。他的水彩清爽、乾淨，以線條、色彩呈現圖像和序列，形同萬花筒下的五花八門；一些明顯的組織起來；一些根本沒有準則，產生一種新設計。他以多樣化的透視來安排版面，以創造力探索創新的故事。熱衷於無字圖畫書創作的他，圖畫述說方式像慢動作定格的攝影；實際上史匹柏所執導的 *ET*，的確影響他頗深。他認為：「無字書能為圖畫書留下神祕、創造讓想像奔馳的空間，讓讀者更接近這些圖像，自在參與，與用內在的聲音創作屬於自己的故事。」一本無字的書為作者和讀者提供文本的另一種經驗——沒有作者的聲音來講述故事。使讀者運用他們自己的方式進入文本，這是講故事過程所不可或缺的部分。正如大衛·威斯納所言：作為無字圖畫書的作者，我不擔心讀者對細節的解釋是否像我一樣。（“As the author of a wordless book, I don't have to concern myself about whether the reader's interpretation of each and every detail is the same as mine.”）一本無字圖畫書中的視覺符號，彼此連貫建構的意義隨讀者而生，是作者無法拘泥的。

在 2008 年，出版大衛·威斯納圖畫書的 Houghton Mifflin Company，為他設立一個官方網站¹⁴，介紹其成長、經歷，創作圖畫書動機、過程與製作方式，及自寫自畫的圖畫書作品等。透過其草圖與訪談，可以察覺到大衛·威斯納將人生的

¹⁴ DAVID WIESNER—*The Art of Visual Storytelling*

<http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/home.html>，檢索日期：2008/05/17。

經歷與想望，及所生活的地方，完全濃縮在自寫自畫的圖畫書創作中，約翰·洛威·湯森說：「幻想文類根源於人性，因此和其他任何文類一樣，與真實生活相關」¹⁵。從大衛·威斯納童年的遊戲、所經歷的生活經驗，可看出與其創作的作品題材是如此密切的相關。

大衛·威斯納的書被翻譯了成十二種語言，並得到凱迪克 2000 榮譽大獎、美國圖書館學會年度好書推薦、美國兒童圖書中心期刊藍緞帶獎、美國國會圖書館最佳童書、紐約公共圖書館「每個人都應該知道的 100 本圖畫書」、美國《出版者週刊》年度最佳圖書等，不計其數的褒獎。現在的他全心創作，與身為外科醫生的妻子及兩個孩子 Kevin 和 Jaime 居住在 Brooklyn (其年表，詳見附錄二)。

貳、學位與期刊論文

從國家圖書館之碩、博士論文，及相關圖畫書介紹，查詢大衛·威斯納或其作品，它們所研究的方向區分為：圖畫書的形式分析，與從圖畫書作主題進行教學研究兩類。

一、採圖畫書的形式分析研究

在林德姮的《圖畫故事書中的後設策略》中，從後設策略及視為藝術成品來探索圖畫書，採巴赫汀之眾聲喧嘩(heteroglossia)的語言多元性，解讀大衛·威斯納的《豬頭三兄弟》具有古典童話的諧擬手法，並重塑角色，且改變情節，分析出：《豬頭三兄弟》的場景文字採原故事敘述、藉由對話框及圖像這三條敘述線，經營不同的氛圍，當其他文本介入後，便產生了多線敘事。在藝術探討中，表示圖像的線條、色彩等藝術風格是隨著情節轉變，由卡通風格(Cartoon Art)、寫實風格(Realistic Art)、天真風格(Naïve Art)、進入漫畫風格(Comic)，並有超現實風格

¹⁵ 約翰·洛威·湯森(John Rowe Townsend)著，謝瑤玲譯，《英語兒童文學史綱》(*Written for children: an outline of English-language children's literature*)(台北：天衛文化，2003年)，頁 220。

(Surrealistic Art)的穿插，以表現出脫離時空的侷限。並以童話沙拉(Fairy-Tale Salads)串場人物——三隻小豬聯繫眾多文本，從原扁平人物成爲具鮮明個性的獨立個體，也藉著不斷更動的文本場景，打破了時間與因果關係法則。在其所探討的「鏡淵」(mise en abyme)理論，所有置於一個作品中的觀點，都顯示出一個與此作品相似物存在其中，質疑真實與虛構。這和大衛·威斯納文本中，最後一個跨頁往往與第一個開始的畫頁有類似的表現，設計手法不謀而合。在本研究中，將深入探討這個前後場景連貫的意象，探討故事如何從文本世界轉向讀者，呈現出自我倒映，並延續著故事無止的循環。

在幸佳慧《兒童圖畫故事書的藝術探討》中，兒童圖畫故事書爲一個文學與美術有機合成的藝術品。故事敘事體的呈現在於透過翻頁的連續動作，文字與圖畫在相輔互助的過程中，產生更多表現的可能。繪畫藝術的媒材、技巧、風格等，除了影響敘事的表達、加強故事主題之外，更可以受視覺藝術薰陶。論文中以閱讀的角度來看圖畫故事書對於兒童「視覺讀寫能力與審美鑑賞的發展」價值。閱讀需要兒童的運用智力、觀察識別、思考和推理，與以創造力發展故事；透過兒童圖畫故事書能涵養對於美術鑑賞、思考、評論能力。圖畫故事書的視覺藝術表現，提供實物「再現」的認知學習，也讓兒童進入藝術「表現」的感知世界。大衛·威斯納以文圖符號的交織，帶動故事翻頁的連貫性；並藉寫實與超現實融合的藝術形式，與藝術史的大師們接軌。從文藝復興時期串連至後現代的藝術表現，孩子們不僅在圖畫書中熟悉「再現」的現實世界，也讀到自我心靈的聲音。

圖畫書中，除了圖文擁有緊密關係，使故事完整敘述外，無字圖畫書，只僅端賴圖像表達空間，及打破傳播障礙，呈現出時間敘述。在侯明秀《無字圖畫故事書的圖像表現力及其敘事藝術之研究》中，採電影語言來分析構圖取景。認爲大衛·威斯納以蒙太奇電影方式剪接，使讀者可自行填補空白；並以框格的差異性，闡釋大衛·威斯納《7號夢工廠》的空間設定。在敘事元素中，舉出主角穿戴

的紅色帽子、圍巾，達到視覺動線的流動；且區分外型特徵，來塑造角色性格。另有，視情節需要，可轉變觀點的舉例說明。此研究有助於研究者在時間、空間與視覺動線、框線的探討上，做更精細的分類與舉例；對於其未討論的幻想與超現實之時空詮釋，與以上符號表現的背後意含，是本論文中將著重的焦點。

在張誌煌的《時間表現形式運用於兒童圖畫書之研究》中，提出象徵時刻的工具「時刻表」，為顯現《7號夢工廠》雲朵的起飛時間。並分析圖畫書中七種表現時間的形式，如分格法於《瘋狂星期二》之運用，另有重覆曝光與翻頁形成的時間流轉。楊杰龍的〈沒有字的書，誰來說話——《海底來的秘密》〉¹⁶對分析無字圖畫書的敘事方式，則以電影連續分鏡討論其故事進行及時間的流動。可惜的是，以上這些時空形式的研究，散落在上述研究者所攫取的部份文本中；實際上，大衛·威斯納的作品雖非一系列的，卻在這跨文本的幻想超現實中，營造出獨特的時間、空間詮釋，及發人省思的象徵內涵。這即是研究者歸納這七本自寫自畫圖畫書作品做研究，所要追尋的初始。

二、以教學研究角度探討

鄭淑方以故事進行、討論及兒童的多元性創作為研究的《幼稚園教師無字圖畫故事書教學運用之研究——以大衛·威斯納的《7號夢工廠》為例》。整理了台灣與西洋圖畫書發展史，無字圖畫書的起源、特色與功能，也簡介了大衛·威斯納生平、作品。她以《7號夢工廠》的想像世界、飛行主題，與超現實主義之關連，作為教學法的運用連結。

程培儀《幼兒敘說無字圖畫故事書之內容分析——以大衛·威斯納《瘋狂星期二》為例》的研究主軸，則針對無字圖畫書《瘋狂星期二》探討幼兒視覺圖像語言的掌握。分析以口語表達角色、情節、場景、插畫、敘說故事之歷程。其內容

¹⁶ 楊杰龍，〈沒有字的書，誰來說話——《海底來的秘密》〉，《繪本棒棒堂》，國立台東大學、財團法人兒童文化藝術基金會，第九期(秋季號)，2007年，頁122-6。

界定無字圖畫書的定義、價值及相關研究之整合，並於導讀《瘋狂星期二》時略提及時間性與想像力。

另有陳海泓〈如何利用圖畫故事書發展兒童的創造力〉¹⁷，對教學現場的兒童觀察力與創造力進行研究。

綜觀以上研究者以教學研究為軸，從讀者角度置身於無字圖畫書的時空整合中，以認識、賞析圖畫書藝術，來敏銳讀者的視覺及開發創意。

無論是大衛·威斯納或其作品，在之前都受到研究者以不同主題性的關注與重視。包含整理出相關作者個人背景與創作動機的資料、從電影語言作分析、時間與空間手法的敘述、超現實表現技巧、題材與想像力相關等，也涉及到文字、圖像符號的運用，及無字圖畫書的敘事研究，另有透過後設手法、教學運用等進行探討。然對於大衛·威斯納的作品形式與敘事結構與符號分析，及對於非系列自寫自畫圖畫書的系統性分析之相關研究尚未觸及。

本研究的進行著重在文本本身的分析，將延伸前研究者對於大衛·威斯納作品在符號、敘事結構主體上的深度與廣度的研究；來詮釋幻想與超現實中，時間、空間兩者的表現形式；最後串聯出作家隱含在文本中的生命意涵。

¹⁷ 陳海泓，〈如何利用圖畫故事書發展兒童的創造力〉《語文教育通訊》，國立台南師範學院，第 23 期，2001 年，頁 64-78。

第二節 圖畫書的风格元素與形成

壹、圖畫書的演變

在進入強調圖文關係的現代圖畫書之前，圖畫為文字的附屬，淪為補充與裝飾，是所謂有插畫的書。到了有「現代圖畫書之父」稱號的英國圖畫書創作者倫道夫·凱迪克，為圖畫書開啓了新的一頁，讓圖像與文字有並重的可能性。彭懿說：「他探索圖文關係並進行實踐，強調只有圖文在視覺上變為一個整體，彼此之間才能真正融合。」¹⁸莫里斯·桑達克，以《廚房之夜狂想曲》一書，改變了美國插畫界，對圖畫書的表現形式的窠臼。¹⁹於是，圖文的緊密關係，使圖畫書別於其他文類。就此，現代圖畫書強調圖文之不可分割性及相互交融，始能完整的表達。

在圖畫書中的文與圖，扮演什麼樣的角色呢？培利·諾德曼認為：

圖書涵蓋的是空間而非時間，因此要表現語言文法輕而易舉就做到的因果、強勢與附屬，以及可能性與實際性等短暫關係就很不容易，因為語言文法所涵蓋的是時間而非空間。圖畫無法靠自己傳達出所描繪的為古早之事，也無法呈現人的夢境或臆測。²⁰

根據上述，特意將圖、文，區別界定在空間與時間的表現，形成很大的限制性，畢竟圖畫書的圖畫由於情節的因素，也能如同文字的功能一般，透過前後敘事，達到表現因果、強弱等關係。當《豬頭三兄弟》場景 2 的圖畫裡，大野狼露出徬徨無知的表情時，從中得知其找不到吹垮屋子內的小豬，兩者間的因果關連，悻

¹⁸ 倫道夫·凱迪克(Randolph J.Caldecott, 1846-1886)，在 1978 年，曾為愛德蒙·埃文斯的《約翰·吉卜林的趣事》(*The Diverting History of John Gilpin*)所畫的插圖——騎馬的約翰，成為美國凱迪克獎的標誌。彭懿編著，《圖畫書：閱讀與經典》(南昌：二十一世紀出版社，2006 年)，頁 6。

¹⁹ Martin Salisbury 著，周彥璋譯，《彩繪童書—兒童讀物插畫創作》(*Illustrating children's books Creating Pictures for Publication*)(台北：視傳文化，2005 年)，頁 6。Maurice Sendak 的作品 *In the Night Kitchen* (台灣譯為《廚房之夜狂想曲》)於 1964 年在美國出版。

²⁰ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 250。

然而生。至於語言不能涵蓋空間的說法，也值得推敲，當小豬將散落的結局文字一個個擺放於圖畫書慣置的字裡行間時，呈現了小豬書寫自我生命的異空間。至此，發現在大衛·威斯納的圖畫書中，圖文符號打破了培利·諾德曼於 1992 年所提出文字呈現時間，圖像呈現空間的說法。在大衛·威斯納的圖畫書中，圖像與文字皆有詮釋時間與空間的表現手法。將在研究中，藉由釐清圖畫書的結構與符號，分析文本中圖像與文字對時間與空間的表現形式。

在欣賞圖畫書時，每翻一頁是先欣賞精心設計的圖像符號，還是文字交織的脈絡，亦或須透過親子共讀的圖文合奏方式，由一方讀出文字，另一方在聆聽過程下，因文圖同時感知，才傳達至最完臻呢？培利·諾德曼做了如下的詮釋：

但在架構較嚴謹的書中，這種來回的動作反倒是助力而非阻力，文字這樣由插圖來分割反而增加懸疑性，因為我們會迫不及待想翻頁，找出接下去所發生的事，但是我們也想停在原地仔細看圖；圖畫書的節奏特色就是由這種延宕的型態相互對照，並促成情節的懸疑性。²¹

不論文圖步調合一有助於讀者了解故事，或文圖形成間隙，造成讀者在之中擺盪，這相異的敘事節奏，皆能增添翻頁的樂趣。在這裡，培利·諾德曼很肯定由文圖所經營結構，這種符號緊密的連結，彼此間推波助瀾、一氣呵成。因為圖與文的關係，不光是文字在控制著故事的流動緩急，或因圖像出現使故事「被分割」；以文字搭配圖畫，更使以二度空間呈現的圖畫書，加強了三度空間的具像化。當圖像營造出巨大空間時，豐沛的符號增添故事細節，並透過文字來聚焦或顛覆，圖畫書的豐厚性則更加完備。

貳、圖畫書的形式結構與敘事結構

²¹ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 269。

在培利·諾德曼著的《閱讀兒童文學的樂趣》中，提到：「結構指的是文本當中不同部份彼此相關，以及構成型態的方式。結構非常需要靠相同或相似元素的重覆或變化。」²²一本圖畫書包含形式結構與敘事結構，敘事結構中又含有圖像與文字所組織成故事的開始、過程、高潮、結尾等具有表意的特性；而無字圖畫書，則具有以圖像敘事的結構特點。敘事結構是故事由開始到結束連貫性的根本原則，一個不變的敘事結構，是無法成爲一本出色的圖畫書。然而所謂的變動，並不是亂變，而是根據合理的原則下，讓變動項彼此牽動，使整體敘事結構產生改變。

對於圖畫書的形式結構、敘事結構與符號，各界用法不一，尙未有全盤的架構統整，此處彙集相關的資料，作一分類，試圖整理出更爲完整的圖畫書結構模式與符號元素。

徐素霞編著的《台灣兒童圖畫書導賞》²³中，對圖畫書的圖像傳達藝術表現，有以下清晰的脈絡：(一) 媒材、技法與形式表現；(二) 造型與角色的塑造；(三) 肢體動態與表情語言；(四) 色彩規劃與傳達表現；(五) 空間營造與情境氣氛表現；(六) 圖像敘述結構與時間節奏；(七) 畫面中事物的傳達解說呈現；(八) 風格的表現與創作者的意念；(九) 圖像與文字互動關係的傳達表現；(十) 含封面與扉頁的整體表現。

於是歸納培利·諾德曼在《閱讀兒童文學的樂趣》中有關圖畫書的論述、徐素霞編著的《台灣兒童圖畫書導賞》，與郝廣才寫的《好繪本如何好》，及珍·杜南的《觀賞圖畫書中的圖畫》等，針對圖畫書的結構與符號的說法整理，如下表 2-2-1。

²² 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 77。

²³ 徐素霞編著，《台灣兒童圖畫書導賞》，(台北：國立台灣藝術教育館，2002 年)，頁 49-61。

表 2-2- 1 圖畫書的結構與符號

論述者					
結構 與符號		培利·諾德曼	徐素霞	郝廣才	珍·杜南
	體	形式結構	封面、書的大小、紙質、書形	封面、扉頁、內頁、封底、媒材	封面、書衣、書名頁、紙張、尺寸、規格、裝訂
	敘事結構	角色、情節、主題、風格、結構、時間、象徵、情境、媒材、文字	角色、配角、情節、時間、圖文比例、造型、風格、媒材、技法、文字	主角、配角、主題、造型、呼應、佈景、氣氛、象徵、結構設計、結局、文字	角色、情節、風格、時間、節奏、媒材、象徵、文字、版型
	三度空間	透視、觀點、焦點、重疊、光源、陰影、空間	透視、觀點、焦點、光影、空間	透視、觀點、聚焦、燈光、空間	透視、明暗、空間、視點
	點	符碼、透角 ²⁴	筆觸、伏筆	隱藏訊息、道具、筆觸、伏筆、線索	中心點、筆觸

²⁴ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 80。透角：目睹事件被描述的人。作者使用透角控制讀者對被描述事物的理解及態度，此法對讀者提出問題也提供答案。

線	有形	邊框、線條、 輪廓	外框、水平 線、垂直線、 出血、輪廓、 分割	框線、地平 線、筆法、出 血、輪廓	邊框、出血、 線條、環狀影 線、肌理
	無形	線性的連續感	視角運用、方 向	眼神、視線流 動、主線	隱藏線條、距 離
面	二度 空間	顏色、形狀、 比例重心、大 小、佈局、構 圖、背景、圖 文關係	色彩、比例、 造型、版面設 計、構圖、背 景、留白、質 感、明暗、連 續動作、圖文 結合	色彩、比例、 大小、場景、 背景、構圖、 遠近、動作、 造型、圖文關 係	色彩、形狀、 大小比例、排 列、拼貼、構 圖、背景、質 感、肌理、小 插圖、圖文關 係

(此表由研究者自行整理)

依據以上分類發現：四本專書受到所舉的圖畫書例子所囿，或多或少喪失了全覽性；而圖畫書不斷地創新發展下，如媒材、表現技法、創作概念的日新月異，使符號的表現更加多元；另外，形式結構、敘事結構與符號的名稱，受翻譯因素與細膩分目等界定影響，並無統一，產生大同小異的現象。

研究者參考上表再經綜合整理，圖畫書的形式結構按照閱讀的先後順序分為：封面、蝴蝶頁(又稱扉頁)、版權頁(出現位置不定，與書名頁同跨頁時在左側、最後場景的次頁(面)，或在封底)、書名頁、內文(場景 1、2……)、蝴蝶頁、封底，另有支撐立體結構的書背與封套(精裝版的封面、書背、封底為同一單色硬紙板，另包覆彩色印製的書衣)。將此對照大衛·威斯納圖畫書的形式結構為：封面、蝴蝶頁(大衛·威斯納並未繪製蝴蝶頁，徒留紙的原色)、序頁(出現在書名頁之前)、

書名頁(在所研究的文本中，皆與版權頁同跨頁)、內文(場景 1、2……)、蝴蝶頁、封底、書背與封套。在敘事結構與符號上，增補後立於以下幾點：(一)圖畫書的形式結構與媒材、技法；(二)圖像與文字的敘述結構及關係；(三)空間構圖與場景氣氛設計；(四)敘事線與時間節奏；(五)造型與角色的塑造；(六)動態表現與表情語言；(七)觀點、視角的流動；(八)隱藏的線索及伏筆；(九)風格的表現與象徵意涵。

本論文，將依上述圖畫書形式結構、敘事結構與符號的多元表現，檢視與運用在研究文本的討論中，以期使分析更為周延。

參、圖畫書的符號表現

圖畫書中，無論是圖畫或文字，皆是一連串的符號所構成的，而這些符號乃是約定俗成，它指涉著某物，而藉由這些符號來進行溝通與傳達。John Fiske 提到：「我假設所有傳播都包含符號(sign)和符碼(code)兩要素。符號是各種人為製品或行為，其目的是傳遞意義。符碼則是組織符號和決定符號關係的系統。」²⁵它們所表露的意義，乃為冰山的一角，令人無法看清。必須拉遠視野，看清楚另外沉於海面下的九分之八，掌握它們彼此不可分割的關連性，才是完整的全貌。

一、從差異產生的符號意義

如何分辨大小？如何認識紅色？德希達說：「一個符號本身不能意指任何事物，只有通過表明本身和其他符號之間的意義歧異和差別才能意指某種事物。」²⁶色彩需要相較於其他顏色的區別，始區別出色彩的特質。符號本身不具有意義，

²⁵ John Fiske 著，張錦華等譯，《傳播符號學理論》(Introduction to Communication Studies) (台北：遠流，1995 年)，頁 13。

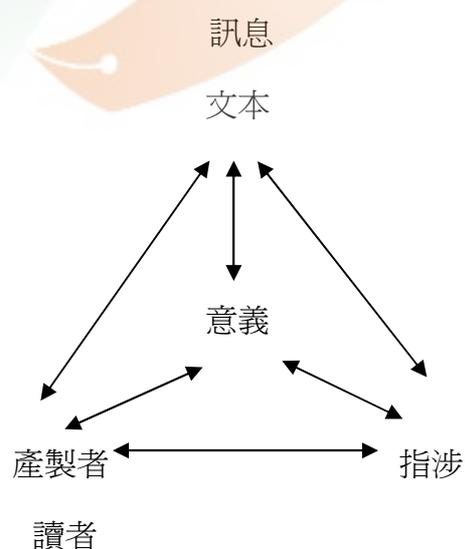
²⁶ 德希達(Jacques Derrida)著，楊恆達，劉北成譯，《立場》(Positions)(台北：桂冠，1998 年)，頁 130。

白色的純潔在西方運用於新娘的嫁紗，在中國的習俗中，則觸及傷感離別。

二、動態的符號觀

這些運用在圖畫書中的符號，通常為彼此生活所熟稔，經由記憶與聯想，使敘事無礙地進行。諾德曼說：「圖畫書中有些比較明顯的敘事意涵，靠的不是特定的象徵，而是基本的文化符碼(codes)——亦即我們往往認為視為理所當然的符號。」²⁷這些符號在創作者的結合下，使讀者能了解所指物，或試圖去分辨所指。當然，創作者會試圖去創造一些新的文字組合與視覺符號，圖畫書世界才能多彩繽紛。然而他們在創作設計前，也必須經由一些熟悉的符號來轉化，使讀者藉由故事之前的導引，順利地進入文本世界。羅伯特·司格勒斯表示：「我們在閱讀一段敘述時，就會按照為我們所內化了的代碼，將一個文本轉化成一種聽敘述人所建構的故事。」²⁸這文本、讀者與指物的共構，John Fiske 視為一個動態的過程，如圖 2-1-1（本圖引自羅伯特·司格勒斯）。²⁹

圖 2-1-1 文本、讀者與指物的共構



²⁷ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 261。

²⁸ 羅伯特·司格勒斯(Robert Scholes)著，譚一明審譯，《符號學與文學》(*Semiotics and Interpretation*)(台北：結構，1989年)，頁 167。

²⁹ 同上註，頁 16。

當圖畫書創作者(產製者)得到了一個靈感，他會藉由適宜的符號來呈現意圖，而創造出文本，之中的符號和敘事結構，已能傳達出故事脈絡，但沒有讀者參與下，是不構成文本的。當有讀者藉由文本中符號的持續改變，去推測創作者的所指物，便能從新的訊息來繼續地閱讀；或被其顛覆的手法，獲得另一種新的反思，三者便形成了流動。當然，創作者所指涉的意義，並不一定能成功的於文本中表達。讀者也未必能從文本中的訊息得知創作者的概念。這是由於：「閱聽人之間存在極大的異質性，因此使得符碼必須適合一般人，而非傳遞特定的意涵，並且容許『歧異解讀』的存在，以適應大眾社會各種不同的傳統及文化差異。」³⁰不過，另一種意義仍舊會形成，這便是讀者自我的文本。吸引讀者的文本形式，往往會一窩蜂的出版。當雷同的故事已成老調重彈時，創作者會推陳出新，或根據時代性賦予舊文本新的意義。使文本、創作者(讀者)、指涉物三者，在不斷地互動下，被轉化與建構出更多的可能性。

三、多元化的符號表現

針對符號具多元化的解讀，羅伯特·司格勒斯指出可由三個方面著手：「一、符號本身。二、組成符號所依據的符碼或符號系統。三、符號或符碼運作所依之文化。」³¹以圖畫書而言，無論寫實、半具象、抽象的圖，及為象形、抽象表徵的文字等，皆有其自成一格的表現領域，它與背後的意識形態、社會文化相關。

符號指涉的概念因讀者文化相異而改變，構成符號交織的繁複系統，但無所謂連結失敗。多元化的符號範圍包括四類：

直接用於溝通、約定俗成的符號系統；有難以捉摸、開放性的特性；或依社會活動的區別表現意義；或是探討現象間的意義在於因果關係中的地位等。

³⁰ 羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁 112。

³¹ 同上註，頁 60。

其中美學處於第二類，……。這些藝術品挖掘變換代碼的可能性，擴大代碼的範圍，同時又對代碼提出疑問、進行嘲弄，並常常破壞代碼的規則。甚至於可以說，許多藝術作品的魅力恰恰在於探索和修改所使用的代碼。³²

圖畫書是文學與藝術的交織，從第二類的美學來談，它將意在不言中的境界傳達出來。並無所謂「美」的標準，從西洋美術史著重於藝術風格來看，當某一類的藝術風格受認同的當下，正是將被取代的開端；文學派別也有這樣的盛衰現象。當這樣的美學取向，進入圖畫書的表現風格中，出現了結合當代藝術、文學浪潮，所呈現的後設形式文本。因此，圖畫書的表現形式更加多元化，也更具魅力。

四、符號的象徵意涵

形形色色的符號間，有的一目瞭然、有的可以聯想出來、有的則是約定俗成，Zeman 指出：

符號是由其指涉物來決定，方式有三種：其一，符號擁有客體的某種特性，這種符號，我稱之為肖像；其二，符號就是物體本身或與物體有實質的關聯，這種符號叫做指標；其三，一個符號，依照習慣能八九不離十解釋為表示某件事物……，這種符號是為記號。³³

文圖符號所組成的多條線索，不光是呈現真實世界，或製造延宕、懸疑，或依讀者的背景經驗才能理解。它也透過改變古典文本的意義，而涉入了現代精神的象徵意涵，值得讀者深思。若是文字與圖畫所扮演的敘事動線出現矛盾，並與符號訊息背離，所製造的衝突、空白部份，則成為後現代文本所玩弄的符號遊戲。

³² 引自喬納森·卡勒著(Jonathan Culler)，張景智譯，《索緒爾》(Saussure) (台北：桂冠，1992年)，頁100-2。

³³ 羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁69。

五、符號的多重辯證

在大衛·威斯納自寫自畫的圖畫書七本圖畫書，看似情節、角色、場景各異，然而仔細一瞧，重複出現的符號跨文本的串接起傳達創作者對生命的思維。高宣揚認為：認識過程中，先要區分不同事物的異同點，才能建立不同的概念，進一步用不同的符號代表。在區分事物上，必須發現不同事物之間共同點或類似性，才能推演概念的不同形式。人類又必須把不同的事物連結在一起，才能擴大認識和交換訊息。³⁴正是由於符號本身的意義是不明確的，甚至意義會遭到扭曲，它須透過與其他符號間的聯繫，才能被賦予某種意涵。

符號的類型有所異同，有些符號使人一目了然、有些符號代表社會文化的內涵、有些符號受意識形態塑造定型，當符號與所指物反覆連結，也能產生替代性的運用。巴特將符號類型分為兩個層次：「第一為明示義(denotation)。它指的是一般常識，也就是符號明顯的意義。第二層次有三種方式：隱含義、迷思、象徵。」他進一步解釋：

- 一、隱含義：說明符號如何與使用者的感覺或情感，及其文化價值觀互動。
- 二、迷思：迷思是一種文化思考事物的方式，一種概念化事物，理解事物的方式，將歷史「自然化」。
- 三、象徵：當物體由傳統的習慣性用法而替代其他事物的意義時，即成為象徵。³⁵

根據巴特所述，符號除了具備第一層次顯而易見的意義外，在第二層次的隱含義中，社會與文化牽繫著符號與所指涉物之間的成形。以鑽石而言，是一種礦產、一保值的財物，也是一永恆愛情的證物，而當它鑲在皇冠上，突顯出崇高的

³⁴ 高宣揚著，《結構主義》(台北：遠流，1990年)，頁192。

³⁵ 引自羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁116-23。

地位。約定成俗下所形塑成的意識型態，使思想非惡及善呈兩極化。如《魔法森林》³⁶的席夢琳公主不因循傳統以來等待被王子拯救的命運，而與龍結成好友，便是除破女性被物化的迷思。當提到馬克白夫人，象徵一種利慾薰心、狠毒的形象便油然而生。

一個再鮮美的紅色突出於畫紙，若不探究其何以置於褐濘的土色、生鏽的長劍旁，我們無從得知是在對血腥暴力的反諷、控訴。派翠西亞 C. 蕾德提到：「意義是由符號與符號之間彼此定義，並不是由符號和實體的關係來定義。體系內，符號與符號之間的關係，索緒爾稱之為價值 (vaule)。對索緒爾來說，決定意義的正是價值。」³⁷一顆鮮紅的蘋果在後母及白雪公主手中，一是邪惡的忿怒之火延燒，一是誘惑的慘痛代價。只有透過一開始文本所敘述後母與白雪公主之間的關係，讀者才能得知那顆紅蘋果除了代表天真純潔，也是血腥死亡的象徵。唯有透過符號自身變化，彼此關係與關係的串聯中，角色才能開始行動，情節展開鋪陳，所形成頁與頁的連貫，使得故事綿延地展開。

六、符號的歷時性

在進行大衛·威斯納自寫自畫圖畫書的研究，將依此嚴謹的結構，明辨符號間的關係。再者，由於是同一作家所採用的結構、符號，因題材或作家本身的理念，或許落在某一範圍，不過就波兒(Lissa Paul)解釋：「不斷反覆本身很類似的結構，可產生異想不道的變化觀點。」³⁸從此處，將洞悉大衛·威斯納跨文本的形式結構、敘事結構與符號細微改變，強調彼此間的緊密度。

圖畫書中的多樣化符號，透過本身與他者之間的反覆、變化、互動、對比、

³⁶ 派翠西亞 C. 蕾德(Patricia C. Wrede)著，柯清心譯，《魔法森林》系列(*Enchanted Forest Chronicles*)(台北：商周，2006年)。

³⁷ 同註 36，頁 67。

³⁸ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 192。

對立、對稱、衝突、韻律、節奏、平衡、協調、蒙太奇、連貫性等變化，使故事釋放出流暢的時空場景，及製造出戲劇性的懸疑張力；甚至具有隱喻的象徵意涵。研究者將在研究的過程中，細看大衛·威斯納的圖畫書風格，探討他如何經營出精采的視野。

肆、圖畫書的風格

將上述圖畫書的敘事結構與文圖符號視為一個整體，即能展露圖畫書創作者的風格。培利·諾德曼認為：「風格是整體來看的效果總和，是插圖或文字之所以看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做的不同選擇中發展出來的……。」³⁹創作者因故事型態、表現技法不同，使風格有所相異。

對於圖畫書藝術風格的類型，夏洛特·S·赫克(Charlotte S Huck)等人合著的《兒童文學在小學》(暫譯：*Children's Literature in the Elementary School*)分成八類：寫實或具象派藝術、印象派藝術、表現主義藝術、超現實主義藝術、稚拙和民間藝術、卡通藝術、文化習俗及個人風格等。⁴⁰對於藝術家個人風格，珍·杜南做了如下的詮釋：「個人的風格是指個人運用媒材、技巧的獨特方式，以及所偏好的某種圖像效果。」⁴¹不同的媒材與技法，在圖像的表現上，形成極大的視覺差異，應和圖畫書主題所訴求效果而變動。她將圖像風格細劃分為：線條或圖案式的、繪畫性的、線條和色彩配合、混合媒材⁴²等技法上的相異表現。

大衛·威斯納以水彩豐富表現的繪畫性風格，及高度具象的技巧描繪非寫實，營造不可思議的超現實情景。他的圖畫書中，除了出現與超現實藝術家作品對應的超現實風格場景外，也隱含著個人的經歷累積、思維與創意幻想。本研究將系列性的歸納其自寫自畫圖畫書的整體風格，勾勒出其隱含的意義與特質。

³⁹ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 256。

⁴⁰ 引自彭懿，《圖畫書：閱讀與經典》，頁 49。

⁴¹ 引自珍·杜南(Jane Doonan)著，宋珮譯，《觀賞圖畫書中的圖畫》(*Looking at Pictures in Picture Books*)(台北：雄獅，2006)，頁 110。

⁴² 同上註，頁 124-5。

第三節 圖畫書的幻想要素

童話、幻想故事與超現實藝術，在想像的世界時有交會，藉由圖畫書的表現形式大放異彩。其間的異同隨著年代、形式表現、閱讀年齡層，與所鋪設的想像疆域之別，而有所指稱。以下將探討其歷史發展與其意義。

壹、文學中的幻想

一、童話 (Fairy tale)

有別於啓蒙時代，兒童只是縮小的成人；在浪漫主義潮流下，發現了兒童的存在。這樣的思潮下，原本各國蒐集的民間故事，被改寫成合適兒童閱讀的內容，始出現了童話。使得這別於寫實與歷史型態的文類，更適宜孩童去親近文學、豐沛想像與獲得樂趣。

隨著時代潮流，童話有了新的生命，形成現代童話。陳正治區別古典童話與現代童話的分野：「經古代典籍、民間口頭的蒐集、整理、改寫為古典童話。……如英國人喬考柏斯改寫的《英國童話集》的〈三隻小豬〉、〈睡美人〉等。而仿照古代童話樣式，而另行創作的童話作品，叫做現代童話。……」⁴³改寫、增減古典童話中的設定角色，建造了特殊時空的場景，消除吃與被吃的血腥關係等，更符合現代性，以成爲創新風格後的現代童話。

究竟，現代童話的「現代的」概念是什麼？《三隻小豬》的結尾，大野狼從煙囪掉到滾燙的鍋子，在以瓦斯爐、電磁爐的現代，不免脫了節。殘忍的報復，也不符現今的教育觀。童話的確應該成長，在《三隻小豬的真實故事》⁴⁴中，讓大

⁴³ 陳正治闡述古典童話的特徵爲：1.善用擬人化的寫作方法。2.故事人物少而活動多。3.故事的情節多是特殊而誇張，異乎尋常。4.善用魔法與神技解決問題。5.善有善報，有令人滿意的結局。現代童話別於古代童話的特徵爲：1.角色選擇的自由。2.洋溢著善良的人性。3.創意的想像趣味，取代了法力、巫術和國王的賞賜。林文寶、徐守濤、陳正治、蔡尙志著，《兒童文學》(台北：五南，1996年)，頁315-8。

⁴⁴ Jon Scieszka (雍·薛斯卡)文，Lane Smith (藍·史密斯)圖，《三隻小豬的真實故事》(The True Story

野狼有了自己的聲音，辯解一切的誤會；因此不免令人想知道，究竟大衛·威斯納給了小豬們什麼樣的未來？

洪文瓊在〈童話的特質和功能〉一文裡表示，童話作家所營造的幻想世界，根據情境可創造全新或僅改變現實世界的一部分、人物可以是真實或擬人化的塑造、情境與人物能多元組合，及事件可以是現實或非現實的選取；但即使是天馬行空、荒誕不經，仍是需依循章法的。⁴⁵大衛·威斯納在寫實生活中注入幻想元素，為幻想創造了一個符合自身邏輯的場域，在故事結束之前，都不容許被打破。

D. Escarpit 對童話有另一番闡述：由於童話發生的時間並不確定，因此以「從前，從前……」具魔法效力的文字做為開始。以口語的敘述，及在一則故事內重複同一情節模式，來產生咒語般的效果。如狼連續侵犯三隻小豬的段落，形成令人提心吊膽的刺激感。他認為對話更為生動，使產生的視覺效果將襯托故事。認為現代童話迷人之處，是介於想像、童話及真實世界之間的虛構存在。⁴⁶

童話以未知的時間隔離真實世界，由童話的慣用語凝聚氛圍，結合重複性的敘事節奏，與有形、無形的對話，掀起情節流動，再注入超乎真實的事物，如此，這新成型的童話踏進了現代。

二、幻想故事 (Fantasy)

別於童話源自於過去民間故事的背景，幻想故事展開了新的書寫天地。以下，依據幻想故事的源起與方式，及在時間、空間的表現上作陳述。

(一) 為什麼幻想

讀者離開了真實世界，來到幻想境地，是為了逃避真實。D. Escarpit 認為：

of *The 3 Little Pigs!*)(台北：三之三文化，1999年)。

⁴⁵ 洪文瓊在〈童話的特質和功能〉一文裡表示，作家一旦創造了他的「幻想世界」，他就必須受該世界運作邏輯的限制，不合作家自建世界的邏輯，是技巧拙劣的幻想。換句話說，那是不被允許，也是高明作家所不會有的。整理自林文寶等著，《認識童話》，(台北：天衛文化，1998年)，頁19-20。

⁴⁶ D. Escarpit 著，黃雪霞譯，《歐洲青少年文學暨兒童文學》(*La littérature d'enfance et de jeunesse en Europe*)(台北：遠流，1989年)，頁49-50。

將現實中的孩子們，帶到了他們構建的獨特而幻想的世界裡。……試圖創造一個能夠將現實的扭曲及其矛盾充分凸顯的世界。於是，脫離現實的秩序，構築一個幻想的世界就開始成為可能。他們為兒童寫作的必要所迫，透過創造一個非現實的世界，就能夠把孩子們掙脫現實的拘束、獲取自由的渴望與大人的渴望調合起來。⁴⁷

這樣的「逃避」思惟，使幻想文學有一段時間深受誤解。幻想大師 J·R·R·托爾金，不否認逃避，還把「淨化」和「慰藉」並稱為幻想文學的兩大功能。他認為現實生活賴以為常的陳腐及習慣的惰性，阻礙了人的未來。透過幻想到達另一個世界，能夠重新檢視真實世界的自我，達到淨化，最後以脫胎換骨的真正自我來面對現實，在自我開創的幸福結局中，得到慰藉。⁴⁸因此，幻想世界是作家們試圖興建一個與現實劃分不清，能盡情為人的時空。角色離開了真實世界後，可能透過形體大小改變，經歷了幻想的淬鍊，再度重返生命未竟的旅程。過程中，不光是純粹逃避，而是辯證個人與外界之別，沉澱及提升心靈的力量。

(二) 幻想遊戲

彭懿在幻想文學本質的遊戲精神中提到：「遊戲是一種創造，我們就是透過它和夢幻般的幻想，走進了一個又一個超現實的世界。」⁴⁹透過遊戲性的想像，如此與現實產生衝突的超現實，讓讀者從中檢視自我的生命。谷本誠剛對四種童年遊戲：秘密、模仿……的遊戲、顛倒、惡作劇，與兒童文學發生論連結，做了以下的解釋：

「秘密」直接觸及到兒童以及兒童文學的本質。「模仿……的遊戲」和「顛倒」同屬創造一種虛構的世界，但兩者顯露出相反的傾向。進一步說，「模仿……的遊戲」是以現實為出發而轉向自身的虛構，而「顛倒」則是搖撼、顛覆現

⁴⁷ 引自彭懿著，《世界幻想兒童文學導論》(台北：天衛文化，1998年)，頁15-6。

⁴⁸ 引自上註，頁41。

⁴⁹ 引自上註，頁29。

實，同樣是為了創造一個虛構的世界。「惡作劇」不但與社會中備受壓抑的兒童宣洩本能的願望有關，而且牽扯到兒童暴戾的一面。⁵⁰

大衛·威斯納在《海底來的秘密》中，所做了秘密的傳送，便探觸到兒童心理，那成人所不理解或不願理解的層面。藉此，幻想提供讀者時空場域，去挖掘心中的那塊處女之地。《颶風》以模仿想像情境，以獲得心靈解放；《1999年6月29日》則顛倒現實，使真實倍受質疑。人人都愛的惡作劇，在《瘋狂星期二》中被青蛙奪得先機，在大鬧一場之後，狼狽之餘，紓解了自我。而大衛·威斯納怎麼開始遊戲，如何進行，這一連串遊戲，又代表什麼意義呢？

(三) 拉開真實距離的省思

在幻想的空間設定上，J·R·R·托爾金認為：人不滿第一世界(The Primary World) (日常生活的世界)的束縛，用「幻想」去創造一個想像的「第二世界」(Secondary World)。第二世界所有的一切，都是以一種看得見的「真實」形象建構起來的。這種源自於真實的形象，使得這個新架構的幻想世界，既不突兀，又使人嚮往，更重要的是它滿足了對現實世界的欲望。對此，豬熊葉子表示：「……遠離第一世界，回望時反而有了新鮮感，反而能重新去確認它的價值。……是值得我們傾聽的一種近代文明的批判。」⁵¹透過距離的自我檢視，那陌生感使我們更能以接近真實的角度，看到生命、社會文化的面貌與價值。

(四) 幻想文學的分類

薩哈羅斯基和波亞依第二世界在面對非合理現象的態度和故事舞台的設定之別，來區分所謂的「High Fantasy」及「Low Fantasy」。「High Fantasy」是重新設定一個自然而然充斥魔法的新空間；「Low 幻想文學」則在描寫第一世界所發生的「不

⁵⁰ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 31-2。

⁵¹ 引自上註，頁 89-90。

可能」，且不做科學的、合理的解釋，直到結局時依然為謎。⁵²彭懿解釋這兩者差異在於是否能產生「驚異」。在大衛·威斯納的幻想世界中，刻劃並強調這份驚奇的美感，是屬「Low 幻想文學」。然而，在幻想文學的空間界定上，卻也符合風間賢二⁵³在 High 幻想文學的分類：(一) 與現實相距遙遠、隔離的異世界，如《豬頭三兄弟》中空白的異世界；(二) 與現實世界擁有一條不確定的國境線的異世界，在《颶風》透過巨木，作為兩個現實與幻想入口；(三) 包容在現實世界中的異世界，它潛藏在現實世界的某一特殊區域，如《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》、《7號夢工廠》、《海底來的秘密》。因此，大衛·威斯納結合「High Fantasy」與「Low Fantasy」，以形塑更美好的幻想。本研究欲進一步探求：如何跨過幻想之門來到夢幻場域，及那充斥幻想的文本世界的時空表現形式。

(五) 時間的幻想

彭懿所舉出幻想文學的時間表現有許多類型：由回到過去看到自我的倒影；產生現實與歷史交叉；以幽靈帶往過去而面對歷史；傳達出時間就是生命來嘲諷現實。⁵⁴大衛·威斯納則跟著時間，認識、了解與敞開自我。

三、古典童話、現代童話與幻想故事的比較

童話視兒童為對象，將發生在周圍的天地萬物，視為具生命的題材編寫。由善良的人性為軸，常有神奇的外力協助突圍，演變至今依靠創意來解決問題；故

⁵² 引自彭懿著，《世界幻想兒童文學導論》，頁 91。薩哈羅斯基和波亞在 *The Secondary Worlds of High Fantasy* 的論文中首次此概念。

⁵³ 引自上註，頁 91-2。風間賢二將 High 幻想文學分類為：一、與現實相距遙遠、隔離的異世界，又包含：(一) 擁有獨自的宇宙的一個封閉的世界：與現實聯繫模糊，但風俗、年代記以及地質學與現實世界類似。以《魔戒》為代表。(二) 距離我們遙遠的過去的世界：舞臺設定在神話和傳說的世界。(三) 距離我們遙遠的未來的世界：科學與魔法並用，多為 SF(科學幻想小說)境界線上的作品為多。(四) 模擬中世紀的世界：在英、美盛行一時，多以亞瑟王的傳說為故事主幹。二、與現實世界擁有一條不確定的國境線的異世界。C·S·路易斯的《納尼亞國的故事》便是透過「入口」或「媒介物」來往兩個入口。三、包容在現實世界之中的異世界。異世界就潛藏在現實世界的某一個特殊的區域。

⁵⁴ 引自上註 51，頁 49-87。

事的最後具有象徵、教化的意味。幻想故事與童話皆為呈現想像的世界，並隱含著逃避現實與嘲諷；其所運用的字數較多，架構的時間、空間較繁複，並有現實至幻想的過門帶引，適合較高的閱讀年齡層。試比較古典童話、現代童話與想像故事，如表 2-3-1。

表 2-3-1 古典童話、現代童話與幻想故事的比較表

分類 \ 文類	古典童話	現代童話	幻想故事
角 色	擬人化的萬物 角色少 角色的使命多	選擇角色自由 善良人性	角色眾多，性格豐滿，神、鬼、怪物、侏儒等
情 節	特殊誇張	超自然	超自然、超現實
形 式	短篇故事(字數較少)		小說(字數較多)
時空場景	日常生活	時空解體	第一世界 第二世界 無人之地 第四度空間
解決問題	運用魔法、得到恩賜	創意的想像	由逃避而正視自我
結 局	善有善報		嘲諷、改編
功 能	對於作者	心中昭示於外部	進入心中的內部世界
	對於讀者	遊戲性、幻想性、象徵性	
			淨化、慰藉、逃避、顛覆現實

(本表由研究者自行整理)

古典童話、現代童話與幻想文學，彼此的關係歷經時間的演變，產生角色、時、空、情節等表現手法不同；但皆為解放思想、透過想像力，以抒發人的情感。就形式而言，幻想文學的文字篇幅較長，相較於文字較少的童話。

但是，對於文圖共同敘事的圖畫書，不適合以文字的多寡做為童話與幻想故事的分野。正如陳正治於《兒童文學》歸類 Lewis Carroll 的《愛麗絲漫遊奇境記》

為現代童話⁵⁵；李利安·H·史密斯則視為幻想(fantasy)故事⁵⁶，在形式劃分上產生歧異。在此藉由彭懿的分法來判讀：「童話是將人們心中共通存在的非現實部份，原封不動地昭示於外部，以此為背景進行敘述」，而幻想文學「則是採取向作者一個人的內部世界進入的敘述方式。」⁵⁷童話透過誇張性整體場景，表現出人的意識型態；而幻想則進入較深入潛意識，尋求逃避。因此，在討論大衛·威斯納作品時，《豬頭三兄弟》雖明顯為古典童話改編為現代童話，卻進入到內心世界的掙脫；屬想像場域的《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》、《海底來的秘密》屬於童話故事；探求內心想望的《夢幻大飛行》、《颶風》、《7號夢工廠》隸屬於幻想。

這裡的歸類並非要偏頗的宰制大衛·威斯納圖畫書世界的文類，而是透過這樣的分類，發現在他的圖畫書中，將童話與幻想兩者的結構融合，使用現代的語言創作出另一種兒童文學作品。

貳、藝術中的幻想

二十世紀初，超現實主義藉由抒發想像和幻覺，將夢中的真實、感官對外界的強烈反應，發揮在文學與藝術上。這一個與現實矛盾、不具理性邏輯的超現實風潮也進入了圖畫書的創作世界。

一、夢與超現實主義

夢為思想的另一層表現，在意識的大門露出縫隙時，潛意識便在夢中延續或補足。尼采在其著作《黎明》(*The Dawn of Day*)以為：夢是白天失卻的快樂與美感的補償；精神分析家佛洛伊德則深信：夢為願望的達成。⁵⁸在這些夢的影射中，它流露出豐富的感情、延續意識的表現，實現生活所不盡人意之處，使夢境充滿了

⁵⁵ 林文寶、徐守濤、陳正治、蔡尚志著，《兒童文學》，頁317。

⁵⁶ 李利安·H·史密斯(Lillian H. Smith)著，傅林統編譯，《歡欣歲月：李利安·H·史密斯的兒童文學觀》(*The Unreluctant Years*) (台北：富春文化，1999年)，頁329。

⁵⁷ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁27。

⁵⁸ 引自佛洛伊德(S. Freud)著，賴其萬、符傳孝譯，〈譯序〉，《夢的解析》(*The Interpretation of Dreams*) (台北：志文，1988年)，頁20-1。哈特曼(Edward Von Hartmann, 1842-1960)，所著《潛意識的哲學》(*The Philosophy of the Unconsciousness*)。

不符現實的樣貌。當它與藝術的媒材結合時，便誕生了幻夢般的超現實藝術。

一九二四年，安德烈·布列東(André Breton) 發表「超現實主義宣言」：「藉由無意識的精神運動，以書寫、口述等，來闡釋思想中最真實的一面，超越理智的掌控。」⁵⁹人無意識的投入文學、藝術中，以如真似幻、無遠弗屆的構建的想像空間，必能超越真實世界。佛洛伊德應用精神分析學研究夢境中的景象，以了解潛意識裡的慾望及活動，提供超現實主義者豐富的創作泉源。藝術家阿拉貢以夢幻的重力矛盾、真實世界不存在的生物、時間的靜止，或是模稜兩可的畫面，以營造夢境中朦朧的印象。不僅製造驚奇、有趣、嘲諷的意味，也表現了藝術家的個人情感。

人處於世界，不可能與世界脫離，因此不必再汲汲由觀察來再現世界景物，而是使外界能量不受羈絆地藉由諷刺、誇張感官的手法，使我們更能看清現實，體會另一個心靈深處的真實。這種超然的真實，使真實與虛幻的界線被隱藏，雖不合於邏輯，由於透過藝術家的寫實的技法，或氛圍巧妙的營造一種能優越於現實的觀感，造成了陷入其間的快感。原無相關的物件，在藝術家的設計下，彼此間產生了新的價值。

超現實藝術家中，西班牙畫家達利·薩爾瓦多(Dalí Salvador, 1904-1989)作品中流露出非偽裝性幻覺的格調，於表像世界中加入他自己的怪誕奇想。其超寫實畫風由一種受激情引發的靈感式創作，轉變為活動性的過程，準確地傳達出從人類潛意識狀態中所生成的視覺訊息，受佛洛伊德的「本我」(the Id)影響具深。⁶⁰

比利時畫家馬格利特·雷內(Margritte René, 1898-1967) 專注於再現「反應視覺世界的構思」。⁶¹其龐然的巨石飄浮在失重的藍天中，視覺的無限激起了迴盪。

⁵⁹ S. A. Ediciones Poligrafa 著，謝君麗譯，《超現實主義》(Surrealisme)，(台北：縱橫文化，1997年)，頁 5-36。

⁶⁰ 同註 8，頁 218-21。

⁶¹ 同上註，頁 514。

在其作品中發現時空的錯亂、不合邏輯的物件組合，且只有在夢幻中才能產生的情境。

德國藝術家恩斯特·馬克思(Ernst Max, 1891-1976)以無理性的不同聯想意象，呈現夢幻的氣氛。⁶²這種時間彷彿凍結的怪誕與寧靜，使畫呈現了潛意識的不可解。

表現夢境的俄國畫家夏卡爾·馬克(Chagall Marc, 1887-1985)，熱衷於古怪、幻想的題材及夢幻敘述，喚出對故鄉及親人的記憶。⁶³他以飄浮的人物、迷濛的用色與蒙太奇圖像共構於圖面的表現手法，使幻想的桃花源垂手可得。

這些與超現實相關聯的畫家，以驚人的想像與潛意識的夢為引，締造出更勝於真實世界的夢幻之地。超現實的手法不僅挑戰了視覺的新鮮度，更敏銳了心靈與乾枯的想像。

二、超現實主義的風格與技法

超現實藝術家達利、馬格利特等，其創作風格是描繪「夢、驚異與非合理的世界」，透過模仿自然或再現的手法，以變形使現實失序，含有諷刺性。他們的表現技法有：「自動記述法」以幻覺或連鎖聯想，把潛在意識顯現於外；「心理對象」物品放在不同以往的場域，形成突兀的非邏輯存在；「糊貼法」以複合媒材黏貼，形成具體效果；「摩擦法」以觀察牆壁、壁紙，產生幻影；「轉寫法」球顏料不定形流動的偶然性；「對照法」把物體放在相異的空間中組合，產生想像。⁶⁴大衛·威斯納自寫自畫圖畫書所呈現出的風格，即為夢境、發生於現實世界的非合理現象，表現出想像的無遠弗屆。其所運用的技法，為：自動記述法、心理對象、摩擦法與對照法。

三、超現實的表現手法

⁶² 王秀雄等編譯，《雄獅西洋美術辭典》，頁 108-9。

⁶³ 同上註，頁 170-1。

⁶⁴ 劉振源著，《超現實畫派》，(台北：藝術圖書，1998年)，頁 35-45。

國內對超現實主義表現手法整理，採法國學者巴是洪(Rene Passeron)、藝評家巴(Aofred H.Barr Junior)，及超現實作家亞歷山德安(Sarane Alexandrian)三家；自民國 85 年至今，碩、博士論文相關共有 8 篇探討。將之與大衛·威斯納的圖畫書作對照，整理其超現實表現手法為：1.混亂的光源與時間；2.打破文字的約束；3.生物、非生物與人間的轉化；4.情境的營造；5.角色的安排；6.如夢似真的拼湊；7.改變原有的認知；8.比例大小的置換或對比；9.假想的真實世界；10.時空的置換。

四、圖畫書與超現實

以超現實手法所創作的圖畫書，當然也大放異彩。之中，榮獲 1987 年凱迪克金牌獎的《你好，老包》⁶⁵帶領讀者來到享樂之島，描述著每天無所事事的大啖美食、視覺饗宴，懶惰的行徑下逐漸成為鳥的過程，十足充滿想像，最後，早晨他返回忙碌但實質的現實，彷彿歷經一場夢境。克里斯凡·艾斯柏格的《野蠻遊戲》以玩遊戲盒為開端，凡走到的場景全化為真實，展開一場驚天動地的情節，虛幻與真實之間難以區分。安東尼布朗(Anthony Browne)的作品《大猩猩》，因女孩盼望父親能陪伴身邊，心中的期盼竟讓手中的猩猩玩偶變成真實；在形同父親的形體下，穿戴同出一徹，彌補了女孩的不安也達成願望。布赫茲(Quint Buchholz)的《靈魂的窗口》，以數幅迷幻夢境的圖畫，催化讀者進入超現實，帶來了震撼效果。

⁶⁵ Arthur Yorinks (亞瑟·約林克斯文)文，Richard Egelski (理查·艾基爾斯基)圖，《你好，老包》(Hey,Al)(台北：遠流，1991 年)。

第參章 幻想的風格表現

大衛·威斯納以文字與圖像鋪展幻想的時空，注入活靈活現的角色，在之中盡情自我，並串接起故事的脈動。約翰·洛威·湯森指出：

圖畫書不但有時間因素，還有空間的考量，與文本共同達成文字與圖畫故事的複雜成就。一本圖畫書並不像是一幅畫，或一整組畫中的一部份；它是個整體，有頭有尾，而圖畫書的藝術家必須設計行動、創造角色和地點、喚起氣氛，並思考故事的功用。⁶⁶

為探討大衛·威斯納在時間、空間的設計模式，本章將跨越創作時間縱軸的架構，歸納七本圖畫書的圖文結合，依著頁面間文字與圖畫等符號的連貫，探討大衛·威斯納的幻想表現。

第一節 敘事的開始

1988年的《夢幻大飛行》是大衛·威斯納自寫自畫的第一本圖畫書，如同本書的主題，他自由的發揮幻想，而後陸續出版了另外六本充滿了幻想與超現實特效的圖畫書。

這一個個極富幻想與超現實的故事，是如何被放入既定的圖畫書版型、形式內，又不受拘泥的展現各自特色？它們如何持續表達故事的敘事節奏？關乎場景設計、框格分割或跨頁出血等的運用等，有無脈絡可循，又帶有什麼意涵？

以上連繫著一本圖畫書如何形成，先從最初進入讀者眼簾的封面來探討。

壹、引人的封面與書背

⁶⁶ 約翰·洛威·湯森，《英語兒童文學史綱》，頁 325-6。

首先，我們先接觸到封面，它不一定是創作者最先構思或創作的，卻是決定故事該怎麼開始的關鍵之鑰。培利·諾德曼指出：「我們在閱讀之前先做瀏覽時，封面是我們主要能預測的部份。封面或硬皮上的圖通常是故事的菁華。」⁶⁷封面本身為一幅平面藝術作品，它所使用的媒材、色彩表現、創作技法等形式，及畫面主題、角色呈現、背景等內容，能清楚的述說故事的梗概。別於一般繪畫作品的部份是，它另外具有顯眼突出的文字符號，使它更形同於宣傳海報，藉由文字與圖像一同發聲。這樣的作法，在現代的藝術中偶爾出現，例如：馬格利特的畫作《夢幻之鑰》(The Key of Dreams)⁶⁸ (圖 3-1-1)，在類似展示格中畫了四樣物品，其中一件同圖卡般寫上真正的物名；另外三件則名實不符。由此推想，書名文字可以解釋圖像，也可以與其矛盾，或者只是單純符號的出現，卻不意味什麼。而這三種不同的形式，形成了延伸和強調、顛覆或嘲諷，及引發揣測或無厘頭的回應。



圖 3-1-1 馬格利特「夢幻之鑰」

在當代圖畫書的書名類別，也多少受到這樣的感染，如 Sam Mcbratney 作品《猜猜我有多愛你》，不斷的重複親子之間愛的宣言，與書名相得益彰；蘿倫·柴爾德 (Lauren Child) 的《我絕對絕對不吃蕃茄》，以許多蔬菜例子增強絕對抗拒因素，因愈辯解愈無理由，而逐漸的削弱強硬的說詞，結局接受蕃茄而與書名對立。對於第三類書名與內容不符，由於顧及圖畫書適讀年齡範圍，若書名與內容絲毫無瓜葛，反令人質疑創作者或出版單位的能力。因此普及大眾的圖畫書，必備強而有力的外觀來吸引讀者。

⁶⁷ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 252。

⁶⁸ 蘇西·蓋伯利克(Suzi Gablik)著，項幼榕譯，《馬格利特》(Magritte)(台北：遠流，1999年)，頁 164。馬格利特，「夢幻之鑰」(The Key of Dreams)，1936年，油畫，41.5×27.5cm，藏於強斯，紐約。

當形同展示櫥窗的封面，擺設內容引人時，不僅使人佇足留連，也會打開門扉(翻開書本)享受陳設好的一切。在七本圖畫書的封面中，前六本《夢幻大飛行》、《颶風》、《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》、《7號夢工廠》、《豬頭三兄弟》，皆有內框線的出現，暫時封閉了故事發展。面對框線外看不到的另一世界，唯有開啓封面才是解決之途。最後一本《海底來的秘密》的封面，以出血的方式，使現實與虛幻再也無界線。

當然書的版型體積，也具關鍵影響，對於一本太薄以至於無法於書背上印刷文字的書而言，其多少喪失了掠奪讀者目光的先機。而圖畫書的主題內容，也可能成為版型樣式的決定要素之一。例如：以似無止盡之夢為題的《夢幻大飛行》採較長扁的開本以連續夢的蔓延。《7號夢工廠》獨樹一格，以高窄的設計，觸及天際，將讓雲的世界有更多的版面空間能發揮。

對於圖畫書封面所包含的四個設計要項：書名與其他文字、視覺動線、出場角色與場景設計，將引入至大衛·威斯納的作品中分析。其中出場角色與場景設計是書中情節所不可或缺的，則融入各章節中合併分析，並不在此節重複討論。針對無字圖畫書⁶⁹《夢幻大飛行》、《7號夢工廠》、《海底來的秘密》，全然以視覺圖像呈現，並無文字附帶說明下，除了能適切的表達角色形象外，如何釋放其心理；故事該怎麼展開呢？將另闢第肆章第一節的超現實的嘉年華，以超現實的藝術觀點深入分析。

一、書名與其它文字

書名是一個具魔法效力的指令，提供讀者故事線索或焦點，一般說來，書名會重覆出現於一本書的書背、封面及書名頁。依照出版年代，這七本所研究之圖畫書的書背底色與書名顏色(圖 3-1-2)分別為：

⁶⁹ 無字圖畫書：除了書名、創作者名、出版社名稱與版權頁的文字外，故事中不含其他文字內容。



圖 3-1- 2 書背底色與書名顏色

因此，即使圖畫書靜止地豎立於書架上，這些對比強烈的色調，使細長的書背持續釋放出主題，向外召喚讀者。書背除了顯示書名外，還包含作者名字及出版社名稱。如上圖的比較中，也可以發現，在精裝書與平裝本的厚度差別下，其在版面大小的影響下，使能設計的範圍與顯目程度形成正比。

封面的書名會依版面比例而做大小與位置的安排。在研究的七本文本中，除了《7 號夢工廠》(Sector 7) 的書名在畫面上恰好為支架於部門屋頂的立體招牌，而安插在置中偏下方(圖 3-1-3)，其餘的六本文本的書名則放於最明顯位置——上方置中處(圖 3-1-4 至圖 3-1-9)；或以他色描字母外圍成兩色；或別於書背原始書名顏色設定，但仍搶眼；或以特殊斑駁燙字呈現歷經久遠的效果。個別的設計，使每本書呈現自身的樣貌。

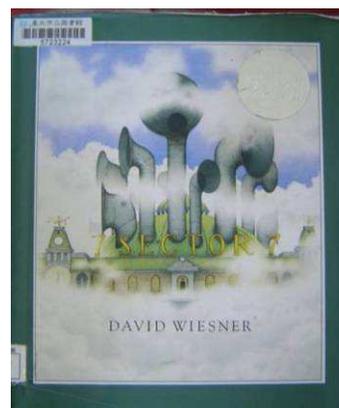


圖 3-1-3 《7 號夢工廠》封面

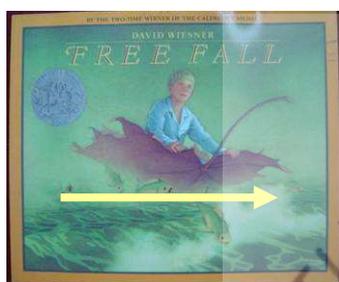


圖 3-1-4 《夢幻大飛行》封面

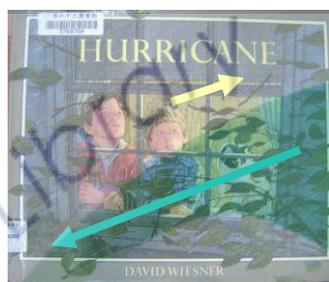


圖 3-1-5 《颶風》封面

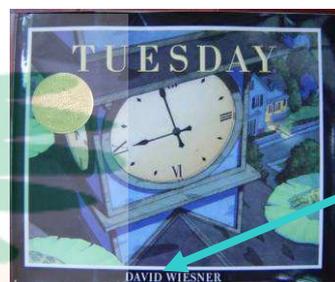


圖 3-1-6 《瘋狂星期二》封面

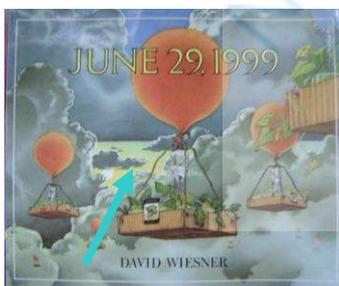


圖 3-1-7 《1999 年 6 月 29 日》封面

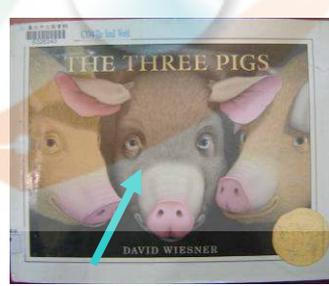


圖 3-1-8 《豬頭三兄弟》封面

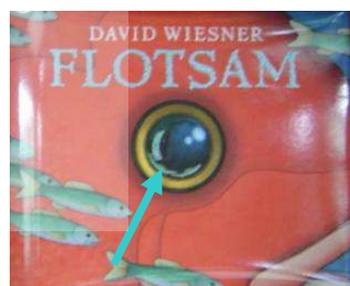


圖 3-1-9 《海底來的秘密》封套

封面除了書名之外，其它文字則包含作者名字與所得獎項，以獲獎頭銜的光環達到宣傳的效果。

概覽封面，會發現大衛·威斯納的圖畫書英文書名都不超過三個單字，然而，精簡的書名除了讓讀者好記之外，更點出了故事的焦點。由此，書名需達到瞬間被讀者目光攫取，及簡單明瞭布出往後的線索等兩個要件。它必定與故事內容環環相扣，使圖文能接續展開一連串的敘說，在意有所指又不全然點破下，製造故

事的延宕與餘韻。以下逐一說明七本文本的書名與其故事的關連性。

《夢幻大飛行》以自由的變化、自在的發生為前提，表現出夢的瞬息萬變。它以 *Free Fall* 的詞意操演著圖像的變形，完成夢的無拘無束，是這本無字圖畫書唯一出現，且與圖像呼應的文字；也或許是聯想圖像的多端變化，而使大衛·威斯納決定採此作為書名。

《颶風》在圖書的分類中，被歸至科學類，以圖文解說了颶風對環境的影響。然而實際故事的著力點，在於颶風肆虐對人的心理牽動。透過想像的肆放，從恐懼大自然的善變，轉而適應生活起伏不定，並進一步的期待能出現偶爾變動，增添生活的情趣。

《瘋狂星期二》與《1999年6月29日》皆以特定的日子為名，隨著時間流轉呈現叫人難以置信的場景；其中較為不同的是，1999年6月29日為固定的日子，且對現今而言已逝去；而星期二為每週的循環，藉此於結尾布下了不止的故事與無盡的期待。

《1999年6月29日》如同科幻小說，將時間設定在遙遠的未來，那時地球、宇宙等一切都有極大的改變。大衛·威斯納將書名設定在創作（1992年出版）的七年之後，以預知未來的形式，漸進地推演事件的源頭，揭開《1999年6月29日》的驚奇。

《7號夢工廠》封面中的建築招牌：7 SECTOR 7 的第一個7，特意以淺淡雲霧遮掩，便為本書的書名。讀者必須撥開雲霧，才能深入七號部門，如此興起好奇，而迫不及待地進入門內（書中）一探究竟。

《豬頭三兄弟》以古典童話《三隻小豬》的三隻豬兄弟為題材。光從書名，不知是舊瓶新裝的故事重繪，還是別出心裁的現代翻版，只有隨著豬兄弟進入書中的表現天地。

《海底來的秘密》蘊藏著許多的秘密，它藉由外貌似殘骸，隨著洋流漂泊的防水相機，記錄下許多不為所知的海洋景觀。《海底來的秘密》酒紅色的書衣，上頭燙著藍金的書名。打開它所包覆書殼，隱約看見封面的淺藍厚紙板上，壓印著一隻舞動八爪的章魚，它所形成的對稱花框與上方同是壓印的書名互襯；立體壓印的設計，不同於書衣上的光鮮奪目，其確實存在卻不顯見，似乎為本書的主題預留伏筆。

在精裝書之書衣，向內翻折的前、後兩小塊版面，特別安排對圖畫書內容的簡介，及大衛·威斯納的生平，讓讀者能在閱讀前、後，以其他角度去親近文本。

二、封面紀錄瞬間

(一) 使用框線呈現當下

無論是《夢幻大飛行》(同圖 3-1-4)橘黃背景襯托的深綠框、《颶風》(同圖 3-1-5)與《瘋狂星期二》(同圖 3-1-6)暗黑夜幕下的白框、《1999 年 6 月 29 日》(同圖 3-1-7)似相機取景框的白色矩形，及分別以墨綠及白底為背景採白框的《7 號夢工廠》(同圖 3-1-3)、《豬頭三兄弟》(同圖 3-1-8)，皆呈現類似 3x5、4x6 或 8x12 的相片模式。相片擬真的現實感，除了能紀錄早已瞬間逝去的景物；也藉由這種科技產品，在不需透過讀者的注視下，讓虛幻如實呈現，證明它曾經存在。⁷⁰大衛·威斯納藉此雙關用法，在其創作的圖畫書世界真偽難辨。他在《颶風》與《瘋狂星期二》中，出奇不意的突破框線，使兩個世界的界線不明。當讀者於真實世界中介入時，三種空間交錯，極具後現代感。

(二) 全景的封套

⁷⁰ 不是單一絕對的「現實」，只是「多種現實的其中之一」。……攝影提供不可否認的真實感，像一部運作自主的機器，完全複製拍攝的對象，似乎證明有一個中立、唯一、客觀、且無所不在的世界，一個不需要觀察者就可以存在的世界。摘錄自莫尼克·西卡爾(Monique Sicard)著，陳姿穎譯，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》(La Fabrique du Regard)(台北：邊城，2005 年)，頁 100-1。

打開《海底來的秘密》超大的封套(圖 3-1-10)，極似相機鏡頭的大魚眼睛內，隱藏了一台真正的相機。就是它拍下了這巨魚的部分身軀，使誇張的超現實，藉由伸手可及的封套震攝到讀者，靜止了觀賞的時間。

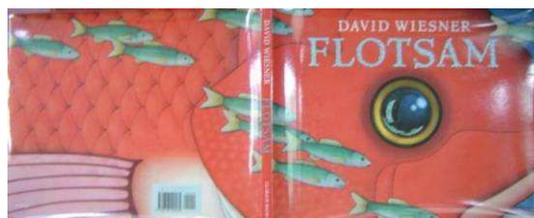


圖 3-1- 10 《海底來的秘密》封套

三、視覺動線

(一) 牽引與拉扯的線

《夢幻大飛行》和《颶風》皆是西方慣用由左至右的敘述動線。採以角色的目光投注或運動方向，牽引著故事的進行。然而《颶風》除此外，片片落葉被看不見的狂亂外力由右向左襲掃，甚至突破了封面留白的圖框，令人納悶並想循著來處追根究底；這同樣也是《瘋狂星期二》所採用技法，利用角落僅露出的部分形體與模糊殘影，為不明物體自何處而來賣下關子？不同於西方傳統的敘述動線，他們由右向左走出故事，持續著早已開始的行動。

大衛·威斯納以西方傳統的視覺動線——由左向右，推引一個符合日常時間感的情節；當故事脫離現實，他便布下蛛絲馬跡，以其他的敘事動線阻撓讀者。在拉扯間，讀者面對由右至左的動線干擾，特意地反其道而行，而落入大衛·威斯納預設的圈套。於是故事持續進行，讀者更能享受樂在其中的滋味。

(二) 穿透書頁的導引線

《1999年6月29日》、《7號夢工廠》、《豬頭三兄弟》、《海底來的秘密》以醒目的特寫畫風，吸引讀者目光進入故事的氛圍之中。無論是在《1999年6月29日》，以藏匿在雲霧間的鮮橙紅氣球，帶領讀者同遊天際；《7號夢工廠》裡，雲霧漸散而冒出的空中工廠，正張大煙囪口等著讀者一探究竟；《豬頭三兄弟》中，誠摯的

三隻小豬面帶微笑地邀請入內；《海底來的秘密》中的大魚，以深邃瞳孔映照著謎樣的弧狀物件；這些文本再再皆以無形的吸引力，引起讀者穿過書頁走進故事。

貳、以序頁開場

形同書前的序言，會為文本作番介紹，或戲劇的旁白先來一段引語，大衛·威斯納在書名頁之前，會附上如節目單或舞臺布幕般的序頁，以揭開故事的開端。而在《夢幻大飛行》和《颶風》這最早的兩本書中，序頁再度出現了書名。何以須要畫蛇添足的重複出現書名呢？或許過去印刷裝訂不夠成熟，怕有失誤；或許經過重複的文字強調，能再掀起夢的波濤，或更加狂妄的颶風。奇怪的是，《豬頭三兄弟》並無序頁，直接進入故事場景。

《夢幻大飛行》以柔軟起皺的方格被，融合了地圖上的經緯格線，串起睡夢中橫跨地圖的故事接點。《夢幻大飛行》的字樣彷彿宣言，無填滿的透明字框，深刻地聲訴這是如此順其自然的變化（圖 3-1-11）。



圖 3-1-11 《夢幻大飛行》序頁

《颶風》以一隻懼於風雨的貓，引頸朝向故事進行的頁面，對此牠必須逆風前行。在畫面之外看不到的世界，是什麼樣的歸處？還是藉此讓貓隱隱散發著冒險之心（圖 3-1-12）。



圖 3-1-12 《颶風》序頁

《瘋狂星期二》透過三個等大、好似底片格般的框格，漸進的呈現著：布滿星塵的夜空下，蘆葦池邊有一群青蛙正在濃霧間休憩；突然，正中央的青蛙被飄升的蓮葉嚇得睜大雙眼，露出驚愕，也驚

擾了兩旁的伙伴，其中一隻眯著眼半夢半醒，另一隻呆呆的望著；緊接著，左邊的青蛙在詫異下也隨蓮葉飛升，傻盯著愈飛愈高卻不再訝異，反朝它揮手的頭一隻。這到底怎麼回事呀？不僅讀者提出這樣的疑問，未能參與變化的第三隻青蛙也抬起頭，不知是羨慕，還是也在欣賞這不可思議的超現實(圖 3-1-13)。



圖 3-1- 13 《瘋狂星期二》序頁

《1999 年 6 月 29 日》呈現一顆顆脹滿氣的氣球，被鐵絲堅固地捆綁在紙箱上，吊掛的玻璃瓶伸出九條細管供應下方各自承接的植物培養杯，瓦楞紙箱外的前後，張貼了不同植物名與圖片的標籤，它們都來自於二樓窗口的金髮女孩手中。更遠方有一對親子，孩子舉起望遠鏡，目光和狗嚎叫的方向一致，皆向著讀者而來。從這兒能看到主從關係，自空中俯視而顯目的氣球，是在場所有視覺的焦點；這個觀點取代可由窗口望向漸行漸遠的氣球之另一種取景角度。碩大的氣球飄移向讀者，視覺除了驚豔而滿足外，也將隨著氣球的去向，了解一切起因(圖 3-1-14)。

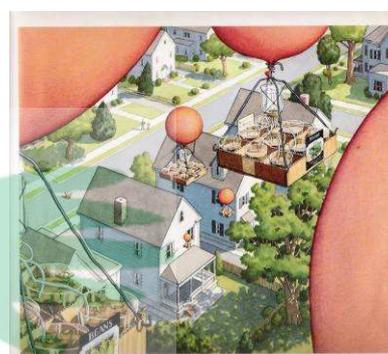


圖 3-1- 14 《1999 年 6 月 29 日》
序頁

《7 號夢工廠》出現栓有螺絲框格的黃色建物，上面印著幾個不完全的英文字母；H O O I 或是 L，空格後不知是 B, P 或 R，接著似 H 或 U，與 S 的字樣(之所以為 S，不是 C 或 G，則在於上頭的弧線較短)。這任意符號能組成的單字範圍縮小了。再看進一步線索，框格內，一個穿著厚重外衣的孩童



圖 3-1- 15 《7 號夢工廠》序頁

正畫著大章魚和魚群，看不清的部分彷彿受濛霧壟罩，被幾行垂向下的線所劃破。據此推斷出，框格原來是玻璃窗框，而內外形成的溫差產生霧氣，框上白色塊狀的積雪與幾條流下的水痕，透露冬天將逝。旁邊隱約還有其他小孩面朝右方，所以可以推測，這可能與 SCHOOL 相關。探近窗內，與另一邊的窗戶鄰近，這一狹窄的建物原來是他們搭乘的 BUS。可是，接下來他們要隨著故事的進展去哪兒(圖 3-1-15)？

《海底來的秘密》中，海天一色的岸邊，蹲距著三隻海鳥，正不約而同的看著彎著腰在沙裡翻找東西的金髮男孩。他們與遠方模糊一片的人距離好遠，他不是來玩水的，而是避開人群找尋自己的天地。海鳥的目光帶動翻頁的方向，序頁達成了階段性的任務(圖 3-1-16)。



圖 3-1- 16《海底來的秘密》序頁

《豬頭三兄弟》這眾所皆知的故事，已難以再賣關子，序頁似乎不具存在的必要。只能耐心的等待大衛·威斯納，把創意點子運用在《豬頭三兄弟》中。

序頁揭開故事的布幕，除了引發讀者的閱讀興趣，更重要的是接續故事的進展，或是停頓以引發猜疑思考，書名頁緊接著這兩種敘事節奏，繼續唱和著故事的旋律。

參、書名頁的形式

承接著封面與序頁，書名頁繼續推進故事，不脫離再現的書名，與字體略小的作者名及出版社名稱，三者的排列順序偶有變化對調。書名頁擔負著不能說太快，使故事在還沒開始前就曝露太多情節；更不能打斷故事的節奏，喪失閱讀動線。以下歸納三種大衛·威斯納書名頁的設計方式。

一、接續故事

《夢幻大飛行》序頁曾出現的地圖，轉而藉由白鴿飛翔節奏的起伏，一同在白色銅版紙間由左至右前進，白鴿與白色背景近似下，顯得既自由又虛幻。鴿子與地圖也藉由影子的互疊，而密切相關，似乎與未來故事的進展，有很大的關聯(圖 3-1-17)。



圖 3-1-17 《夢幻大飛行》書名頁

《颶風》在灰暗天色下，落葉持續由跨頁的右上方飄至左；屋內亮著昏黃燈光，屋外的孩子穿著同樣黃色調的防風夾克，象徵著溫暖的延伸。他雙手交疊於嘴前，朝著左方張望，恰與序



圖 3-1-18 《颶風》書名頁

頁中貓的目光交集；他忍著狂風，露出急尋貓的模樣，呈現孩童與貓的親密關係(圖 3-1-18)。

《1999年6月29日》的書名頁，遍佈一個個從序頁窗內飛出的氣球籃，它的背後，堆疊著一層層厚重的烏雲。橘紅與灰黑、渺小與壯闊的對比下，似乎有不好的預感。然而遠處一片藍天，又帶來了轉機(圖 3-1-19)。

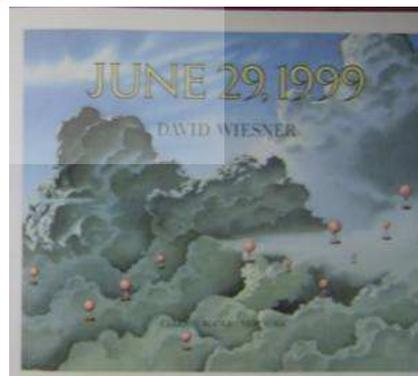


圖 3-1-19 《1999年6月29日》書名頁

《豬頭三兄弟》的三隻小豬，一如古典童話

的開始，背著各自的建屋材料，邁向自我的旅程。大哥翹著鼻，自負的扛著輕盈的稻草、二哥面露微笑的眯眼遙想自己即將蓋的家，而遠處小小的身影，卻拖著沉重磚塊的豬小弟，牠埋頭苦走甚至露出咬緊牙根的模樣(圖 3-1-20)。到這兒，可以確定這是古典童話《三隻小豬》，就以觀賞圖畫書形式的角度，來翻閱下一頁。

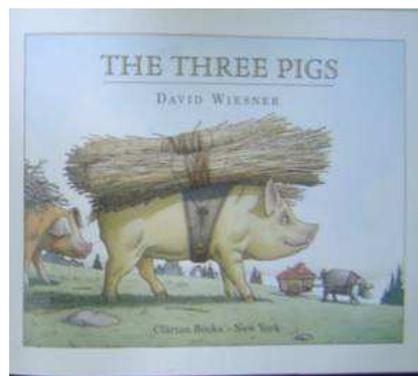


圖 3-1- 20 《豬頭三兄弟》書名頁

二、停頓

《瘋狂星期二》有一片彩度較低的寶藍池面，浮著一朵盛開的白蓮及三四片蓮葉，鏡子般的池面，清楚的產生倒映。居中的構圖、靜止的畫面、柔和的色調，延續了方才序頁的夢幻氛圍，卻稍緩和了驚奇的步調，似乎先前青蛙隨蓮葉升起，不過是看走了眼，實際上，如同往常般平靜無波(圖 3-1-21)。

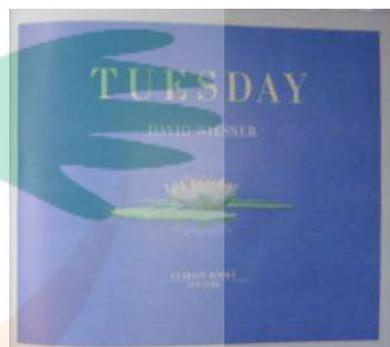


圖 3-1- 21 《瘋狂星期二》書名頁

《7 號夢工廠》以細黑線框住淡咖啡色的背景，書名字體下加了黑細線，除了標示作者名與出版社名稱無他，這就是本頁全貌。接續著序頁，毫不透露校車將通往的目標，書名頁的圖像則乾脆缺席，如同書名第七號部門般深不可測；這狀似牛皮紙色中的秘密部門，被完全地隱藏(圖 3-1-22)。

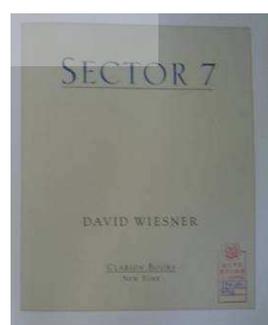


圖 3-1- 22 《7 號夢工廠》書名頁

三、提供故事線索

《海底來的秘密》的書名為(漂浮於海上的遇難船隻的)殘骸(或其貨物)；流離失所者，流浪者；廢料，廢物。⁷¹眼前有松果、針筆、指南針、羽毛、圓規、古中



圖 3-1- 23 《海底來的秘密》書名頁

國銅錢、玻璃瓶、齒輪、豬裝飾品、果莢、紙片、煉金藥液(不老藥)等琳瑯滿目。撇除海星、扇貝、章魚腳等與海洋相關物；另有，古早的、人工化的物品；三塊飄流木上，書寫著書名、作者名與出版社名稱，它們通通被擺設在跨頁的書名頁上(圖 3-1-23)；而一把鑰匙平靜的躺在下側，等著開啓……。這些狀似被丟棄、襲捲、吞噬、遺留地無生命的、喪失功能的、死亡的或不再被珍視的殘骸，被寫實的刻畫出來，且隨體積大小安置在合適的位置。靜止下，一件件宛若藝術品，等待著被說出它們集體的故事。

無論是繼續進行故事、停頓弔胃口，或是予以線索，事實上故事線依舊持續，不同的敘事節奏製造出沈浸、放空推想、凝視思考等。多變化的書名頁形式，隨著各文本之不同風格、情節而生，並由此上演第一場景。

肆、內文——第一場景

故事開始了！它可能正在發生，或是一條看不見的絲線維繫著過去的時空，或推引著未來。如同彭懿提到：

過去與現實都不再是斷裂的斷魂，而是互相彌補，且出現了時間跨度越來越短的傾向。這樣，故事中的過去靠攏了故事中的現在，使一度遭到削弱的現實感得到了增強……必須降下雲層，貼近生活，在幻想中寫出更加真實、更

⁷¹ 林連祥、嚴英審，《GEM 英漢·漢英辭典》(台北：宜新，1996年)，頁 206。

加立體的現實。⁷²

大衛·威斯納的幻想故事，偶流連過去，如《夢幻大飛行》、《豬頭三兄弟》與《海底來的秘密》；偶探觸到未來，如《海底來的秘密》的最後意涵；更多時候它以一個不真實的風格訴說現在，如《颶風》、《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》與《7號夢工廠》。正因為它與現實生活緊密貼合，所以超現實與奇幻的效果如此突顯。藉由封面到第一場景的過程，我們處在故事設定的時間與空間中，卻感受到真實世界的另外一面。

《夢幻大飛行》場景 1(圖 3-1-24)的左頁留白，恍如思緒的停格。右頁俯視特寫出：綠格子被裡闔眼沉睡的金髮男孩，他的雙手緊抱著黑皮燙金花邊的精裝書。被



圖 3-1- 24 《夢幻大飛行》場景 1

塞滿的畫面中，還有微啓的木盒、圍掛皮帶的床頭燈。由昏濛的光源與床上的沉睡者，我們知道故事即將開始於夜間的臥房，也許是一個有關於夢的故事，而牆上的落葉壁紙，呼應了封面中乘風飛行的落葉，他們將隨時啓程。

《颶風》場景 1(圖 3-1-25)約四分之一左側是白底黑字的文字描述，右邊四分之三的圖像採用孩童視角呈現，文圖彼此補充了許多描述性的內容。文字內容提到：



圖 3-1- 25 《颶風》場景 1

貓離家未歸、在院子裡確保一切安全的父親，及遭框線裁切而不明的形體是正與男孩對話的母親。透過文字敘述，母親表露了安慰與提醒男孩的內心話語；在在呈現了現實生活偶出現的片段。而圖畫表達了：颶風肆虐下的傾斜樹影、窗上流淌的雨水、採買的補給品內容，與角色凝重的神情，別出於文字的內容。在文與

⁷² 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 58。

圖的交融下，呈現全家對彼此的尊重與關懷，並回應了之前的序頁及書名頁。在風雨交加的夜晚，一家人同心聚集，給人無比的安全感。

《瘋狂星期二》場景 1(圖 3-1-26)的左頁為文，道出時間；右頁分割成三幅等大的橫向圖。時間是星期二將近夜晚八點，廣角鏡頭下的黃昏水岸中，有一隻向右探

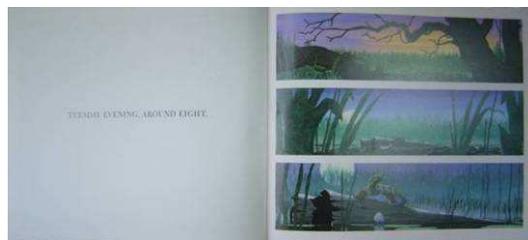


圖 3-1- 26 《瘋狂星期二》場景 1

頭的烏龜攀於浮木；鏡頭拉近，月亮正要從草堆升起，烏龜轉向朝左，似乎被不尋常之事驚動；特寫下，轉回右側且微張嘴的烏龜，眼神仍偏向左，全然置身於不知所措中。推想前幾頁給的線索，這寧靜的池邊與八點間的關連，正是作者準備營造的第一高潮。

《1999 年 6 月 29 日》場景 1(圖 3-1-27)約四分之一左側為文字，右邊四分之三為圖像。透過文字、圖像的共同陳述，讀者自前幾頁的空中取景，進到 Holly Evans



圖 3-1- 27 《1999 年 6 月 29 日》場景 1

的臥房。寬闊的圖像佔版面的四分之三，讓讀者身歷其境地陪同她作實驗。看著原本的睡床空間幾乎被週遭陳設所覆蓋：氮氣桶、土壤、化學元素表、頂極的氣候氣球、張貼著愛因斯坦的相片、許多表單及格內的元素符號，與生物、植栽、天文有關的報章書籍。讀者明白 Holly 對物理與科學有著相當程度的喜愛，並具有求實的處事態度。然而文字敘述：The year is 1999. On May 11,……告知了故事發生的時間，卻與書名《1999 年 6 月 29 日》出現了矛盾，還足足差距一個多月。讀者的目光只好順著冉冉上升的氣球，一邊朝右翻頁，一邊期待著 1999 年 6 月 29 日的到來。

《7 號夢工廠》場景 1(圖 3-1-28)的左頁，以近景效果表現一棟受雲霧環繞的

大樓頂部。右頁區分為上下兩個區塊：上方三分之一的橫框，接續左頁的描述，已從大樓的頂端返回地面，建築招牌顯示 **EMPIRE STATE**(帝國大廈)⁷³，它是美國

東部重鎮紐約市的著名大樓。建築物前是序頁中的校車，這會兒開到帝國大廈的門前，校外教學的目的地終於揭曉。下方三分之二區塊，再被分割等大的三塊長條形，取景進到室內。奔跑的孩童、推擠著進電梯，順著期待的目光，再攀升向上。

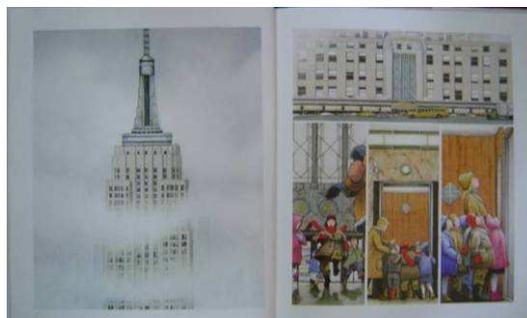


圖 3-1- 28 《7 號夢工廠》場景 1

《豬頭三兄弟》場景 1(圖 3-1-29)左頁的左二分之一為版權說明，右為空白；右頁的版型採圖像為底，文字直接印於上方。文字一開頭的字母 O 被放大，搶眼及



圖 3-1- 29 《豬頭三兄弟》場景 1

具裝飾性；近景為躬著身、不懷好意的狼，陪同讀者一起俯視下方的美食——三隻小豬。這個畫面中，較特別的是：已蓋好的稻草屋頂上有五隻鳥，而右方正飛來三隻，究竟踏在梯上的豬大哥是要驅離牠們，亦或不在意，與之後的情節是否有關？單就本場景而言，故事起於 *Once upon a time*，豬會蓋房子的童話世界，一切都還是往常的古典童話，並無特殊點。然而，豬二哥與豬小弟尚未走離太遠，豬大哥便已把屋子蓋好，有幾種原因：為順利接續下一幕野狼敲門的敘事節奏，為預告超現實時間遭扭曲的特效。

《海底來的秘密》場景 1(圖 3-1-30)左頁空白，如同一個新的開端。右頁特寫一隻寄居蟹，細膩地描繪觸角、節肢、殼



圖 3-1- 30 《海底來的秘密》場景 1

⁷³ 帝國大廈位於曼哈頓第五大道 350 號，夾在 34 大街與 33 大街之間，是紐約市著名的旅遊景點之一。

上的紋路。一對大眼睛驚愕地瞧著讀者，前肢架衛的模樣，原來是為避開背後模糊碩大的眼睛形體，頓時應和了螳螂捕蟬，黃雀在後。看與被看之間產生多重的關連性，誇張的特寫使讀者也處於被看的一員，成為故事的一環。以如此近距離看事物，時間彷彿被凍結；而偏離物體原本應有的大小，也興起一種陌生感。

以上，只是故事的開始，佔整座圖畫書冰山之一角；或許有些讀者已經從中猜出端倪；也或許還沒掌握到故事的節奏。但是，從封面、書名頁、序頁與第一場景，多少已經勾露出角色、場景、時間、主題等雛型，激起讀者想翻至第二場景的欲望。以大衛·洛吉詮釋小說的開始為說明：

對讀者來說，小說永遠開始於第一個開場句子(當然此句很可能不是小說家最初下筆的那一句)，然後下一句，然後再下一句……。一部「小說」的開始在哪裡結束，則是另一個難以回答的問題。是第一段，前面幾頁或是第一章呢？不管我們怎麼定義，一部小說的開始就是一道門檻，把我們存在的真實世界與小說家幻想的世界分隔開來。因此小說的開頭必須如常言所道：要能「引人入勝」。⁷⁴

故事早已停不下來，它形同浪潮一般，在頁面間不斷地興起引人的小波浪，逐漸累積成高潮。而讀者將隨著文圖的延續、重複、改變、跳脫或顛覆，在這個文本創造的世界中，乘風遨遊……，到達真實與虛幻難分的境界。

⁷⁴ 大衛·洛吉(David Lodge)著，李維拉譯，《小說的五十堂課》(*The Art of Fiction*)(台北：木馬文化，2006年)，頁15。

第二節 時間的表現手法

大衛·威斯納圖畫書時間表現方式有的自文字內容中呈現，有的在圖像中出現測量時間的人工產物，更多時候，時間的表達形式就融入在畫面之中，隨著主角度過一個個瞬間或日日夜夜。

一件事情必經過時間的流動才得以發生，因此表現時間位移的作法無法只從圖面得知，還必須透過連續性的差異變化來推演。有些時間顯而易懂，有的則處在一個無法預測的時態，拉離了現實。故事的背景除了《豬頭三兄弟》以慣用的開場 *Once upon a time* 營造一個童話的時空外，皆來自現實生活的當下。隨著故事的展開，時間逐漸游移，甚至到另一個時空產生驚奇。為了展現現實與超自然間拉扯的張力，時間點的明確表達與轉變，成了重要的一環。在大衛·威斯納圖畫書的時間陳述上歸納為五類：一、由文字明示時間；二、圖像中測量時間的產物；三、由圖像傳達時間；四、以框架分格呈現時間節奏；五、無法預測的時間。

壹、由文字明示時間

《颶風》以文字表達時間，並帶動背景氣氛，而《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》、《豬頭三兄弟》三本圖畫書更開宗明義地從文字中說明時間，使讀者在掀開故事的布幔後，可以很順利的進入作者所設定的時間軌道內。

(一)《颶風》

“Well, the radio said we could expect ‘sustained winds of fifty miles per hour, gusting to ninety’ any time now, and the hurricane is still fifty miles off the coast……” (場景 3)

以時間表示，每小時移動五十至九十英里的颶風威力強大。藉由安全的室內對話，襯托室外的天氣惡劣。

“Do you think anything awful has happened outside?” David asked.

“Who knows? We’ll see tomorrow,” George replied. (場景 6)

從兄弟倆的對話中，無法得知颶風將帶來什麼樣的影響，但是連接前面風雨交加的情境，使得明日屋外的變化，成為讀者的期待。時間文字不只串接故事的流動，也藉由未來時間的暗示，預測故事的轉折。

The next morning only one elm tree was standing near the corner of the yard. The day before there had been two…… (場景 7)

在下一個場景，為翌日清晨，晴空萬里地撥開昨日猜測的雲團——一棵曾直立的榆樹因颶風而倒下。文與圖皆未陳述的空白時間，出現在讀者的腦中：孱弱的樹影在風中抵抗的景貌逐漸成形。時間文字所略過的時間依舊存在，其給故事更多的幻想。而緊接著的時間，是由巨木帶來的想像世界。

The afternoon…… (場景 9)

All the next day and the day after that…… (場景 10)

當天下午，他們退出叢林登上海上的船；而日復一日，他們漫遊至外太空；隨著時間逐漸的推演，他們沉浸在自我的天地中。

Sometimes they just sat and enjoyed the view. The tree was a private place, big enough for secret dreams, small enough for shared adventure.

“What’ll we do this afternoon?” George asked.

“I don’t care,” David answered. “It just feels good being here.” (場景 11)

有時候他們只是單純的享受眼前的視野，時間不再催促著他們，在與大樹遊戲時，快樂的時光無限延長。當喬治提問下午的活動計劃時，大衛發現他們已經不需要做什麼。時間節奏由緊湊緩放為舒緩，突然間，卻緊拉時間弦，繃緊成故

事高潮。

Then it happened. They woke one morning to an ear-splitting roar, and the sight of men advancing on the tree with chainsaws. (場景 12)

在特殊事件下，我們往往會感到時間特別的漫長或迅速消逝。如颶風來襲的夜晚是如此難熬；而在兩兄弟的幻想中，快樂的當下形似永恆；至於不幸的清晨，如雷電一閃，絲毫沒有挽救機會。

(二) 《瘋狂星期二》

TUESDAY EVENING, AROUND EIGHT. (星期二晚上快八點)⁷⁵(場景 1)

11 : 21 P.M. (晚上 11 點 21 分) (場景 5)

4 : 38 A.M. (清晨 4 點 38 分) (場景 9)

NEXT TUESDAY, 7 : 58 P.M. (下星期二晚上 7 點 58 分)(場景 14)

時間文字相隔幾個場景，便從左頁置中的行列跳出，在留白背景的映襯下，清楚簡潔的黑體印刷字，是舞台劇的旁白宣讀、換幕打板。順著頁面的翻動，時間持續流轉，讀者便順理成章地接受眼前的場景改變與情節陳述。

故事開始於星期二快八點，貼近了現實生活，但空中突如出現的青蛙，震撼了原本所設定的寫實時空。幾張不可思議的跨頁圖像之後，再重複出現左頁置中的時間文字，來暗示其真實性。此時文與圖所形成的矛盾與驚奇，釀成了真空即將要爆裂。

固定位置，且重複出現的時間文字，富節奏性的順敘描寫當晚青蛙的行動。然而，光從文字的線索得知時刻，卻無法知道故事的發生，唯有透過文字與圖像的交替演奏，才解釋了時間點上的來龍去脈。場景 14、15，跳離以小時進展的步調，讓下星期二的主角上場。故事到此進入尾聲，再也沒有可以述說的頁面；但

⁷⁵ 以下譯文來自大衛·威斯納中文版圖畫書。

無形的頁面與幻想時間漸漸滋長，一週週的星期二夜晚八點，將持續進行……。

(三) 《1999 年 6 月 29 日》

醒目的書名 **June 29, 1999** 昭示著當日將發生了一件重大的事件，這個特殊時間點對於 1992 年所出版的本書而言，真讓讀者有著無限期待。它以一個距離當今不遠的未來式，涵蓋想像在現實中，零距離的以預言書的形式呈現；於今日而言，雖然已過了 1999 年，但由於讀者對地域與生活習慣等的不熟悉，加上極具真實感的圖像，反倒形成歷史事件的再現。

The year is 1999. On May 11,……(時間是西元 1999 年 5 月 11 日。……)(場景 1)

On May 18,……(場景 2)

The date is June 29.(場景 3)

By midafternoon,……(場景 8)

The place is the ionosphere. On June 29,……(這裡是太空中的游離層，時間是 6 月 29 日。……)(場景 14)

隨著緊湊的時間文字驅趕著敘事節奏，而飛快地接近書名所提 **June 29, 1999** 的到來，到此，時間放慢至近乎凝滯。在 1999 年 6 月 29 日之前，5 月 11 日至 6 月 29 日，近一個月半的時間，僅以兩個跨頁交代；到了 1999 年 6 月 29 日重頭戲當天，場景不斷鋪陳一幕幕成長超過預期的巨大蔬菜們，分布在美國各地的超現實畫面。時間已不需再交代，因為超現實的荒唐淹沒了一切的常軌，凝結了現實。

曲終，以插敘的手法來到藍色行星——地球所置身的外太空。正當美國發生大變化的時間點；外星生物的太空廚房出了差池，還原了故事的真相。時間文字除了讓讀者重返過去，明白了巨型蔬菜事件發生的原因；也讓讀者在面對超現實的荒誕時，更深信不疑。

(四) 《豬頭三兄弟》

古典童話的開頭：Once upon a time，標明了時間別於現在，在那「從前從前」的擁有特定時空的童話世界中，豬、狼等動物們與人類毫無兩樣。童話採動物的形象書寫，相較單純就人的形象描寫，除了強調鮮明的性格、再現歷史生活，也以寓言的手法貶抑懶散。原古典童話中小豬的懶惰、貪玩就像愛玩鬧的孩子們；而狼以吹氣的胡鬧舉動取代有計謀的衝撞攻略，也同孩子遊戲的翻版。在大衛·威斯納的文本中，更加深了這一層對遊戲的抒發。當小豬們暫且不受威脅之餘，便愉悅的在童話世界中冒險，穿插在眾多文本的時空之中。最終，小豬們在幻想情境中找到了對策，勇敢的回到自己的文本，擊退大野狼。小豬以英文字母慢慢拼出“happily ever after”的述說手法，表示依自我意志讓故事繼續進行，並將永遠護衛著幸福快樂。《三隻小豬》搖身一變，成了顛覆古典的現代童話。

在大衛·威斯納的圖畫書中，巧妙的時間文字運用，讓時間施展著多變的面貌，帶動情節起伏。它牽動著特殊事件與心理反應間的微妙變化；它刻意不斷的出現，以貼近真實世界；它暗示時間永不停息的特性，交由讀者延續故事……；它聯繫不同空間造成的荒誕，鋪設出恍若真實的超現實世界；它進入到古典童話，卻又重新被拼湊，營造出後現代。

貳、圖像中測量時間的產物

因應著人類進入到分秒必爭的都市化生活型態，週遭出現了許多能標明時間的設計，這種任意符碼⁷⁶的時間暗示，很自然的在情境中出現，能突顯角色的心境，或協助情節的進展。

(一) 《瘋狂星期二》

⁷⁶ 羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁 109-10。任意符碼(邏輯符碼)的定義明確且易於了解，具有象徵性、明示性、非個人的和穩定性。將意義隱含在文本中，不期待讀者加入太多想法，只需要認識它。

指著夜晚 8 點 58 分的大鐘(封面)(同圖 3-1-6)。

封面中，駕著蓮葉的青蛙經過城鎮的大鐘，醒目的指針顯示 8 點 58 分，夜晚的瘋狂嘉年華已經開始。現實世界的時間感，與眼前的詭異產生疏離效果，使讀者想更近一步了解事件的發生。

1.背景中，指著夜晚 9 點 5 分的遠方鐘塔(場景 3)(圖 3-2-1)。

場景 1(同圖 3-1-26) 先補述封面，採倒敘法推回整個事件的開始。在通過城鎮大鐘的七分鐘後，場景 3 的天空已佈滿數不清的青蛙，驚動了鳥群。

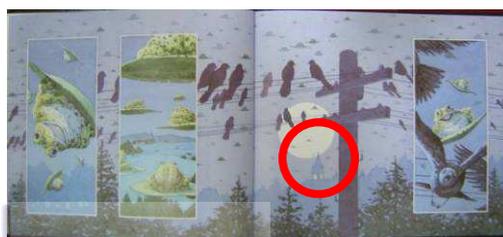


圖 3-2-1 《瘋狂星期二》場景 3

2.吃宵夜的男子，身後壁鐘指著 11 點 21 分(場景 5)(圖 3-2-2)。

在深夜 11 點多，熬夜導致血糖降低的男子，昏昏沉沉補充體力之餘，對這些突然出現的空中駕駛，充滿訝異。他的反應與讀者剛開始相同，現在讀者反而在嘲笑男子見怪不怪了！

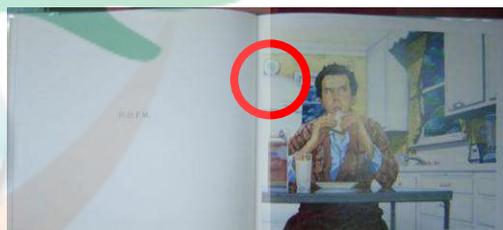


圖 3-2-2 《瘋狂星期二》場景 5

3.老奶奶的桌上座鐘標示著凌晨 12 點 23 分(場景 8)(圖 3-2-3)。

幽暗寧靜的客廳中，守寡老婦人爲排遣孤寂而看電視到睡著，因此對身旁的青蛙全然麻木不知。桌上相片框中的丈夫肖像，眼睜睜的看著，卻只能無聲的接受；潛伏在隔間的貓，則正在摸清情況，好伺機行動。



圖 3-2-3 《瘋狂星期二》場景 8

4.清晨調查人員腕表上指著 7 點 32 分(場景 13)(圖 3-2-4)。

經過一整夜彷彿夢幻的旅程，夢醒的青蛙無奈地跳回池邊。地面殘留的片片蓮葉，成了一大清早讓人收拾的難解之謎，與藍天中青蛙狀的白雲所透露的線索，皆嘲弄著勘



圖 3-2-4 《瘋狂星期二》場景 13

查的調查員、警犬及新聞記者。對比著整夜難入眠的男子，與猛嗅青蛙殘留痕跡的家犬，那難以道盡的超現實情景，著實令他們有口難言。

(二) 《1999 年 6 月 29 日》

牆壁懸掛的月曆，特意以紅色圈選出 11 日星期二(場景 1)(同圖 3-1-27)。

教室牆上釘掛著五月份的月曆(場景 2)(圖 3-2-5)。

Holly Evans 的房內與教室牆上皆重複出現了月曆，做為她悉心研究紀錄與提高實驗可信度的佐證。於是一個多月後，巨型蔬菜降臨的場景，形成真偽難辯的超現實效果，是大衛·威斯納特意預留的伏筆。



圖 3-2-5 《1999 年 6 月 29 日》場景 2

(三) 《7 號夢工廠》

捉摸不定的天氣原來有一個人為的控制中心，以嚴謹的操作手法控管。工廠外圍，架設各種不同的記時工具：四季鐘、晴雨鐘、日晷與各地的時鐘等(場景 8)(圖 3-2-6)古今用以標示時間的精密儀器，皆被賦予巧妙、新穎的造型，獨具特色；工廠內的時刻表上也清楚標



圖 3-2-6 《7 號夢工廠》場景 8

明雲朵起飛、降落時刻表(場景 10)(圖 3-2-7)，如此地細膩寫實，不可能有絲毫的錯誤，直到小男孩奇思異想的介入。到了既定的起飛時刻 2:37PM(場景 15)(圖

3-2-8)，竟全場大亂。大衛·威斯納以超現實的渾沌拌入現實標準化的規範，使曼哈頓的天空如此的浪漫、迷人。



圖 3-2-7 《7 號夢工廠》場景 10



圖 3-2-8 《7 號夢工廠》場景 15

(四) 《海底來的秘密》

跨頁(場景 6)(圖 3-2-9)左邊，被分成十三個框格，間隔地出現兩次相片沖洗店的掛鐘，其顯示下午 1 點 43 分與下午 1 點 46 分。之間所拉距的三分多鐘，呈現只顧聊天的店員漫不經心地遞送新軟片，以突顯男孩著急的心境。



圖 3-2-9 《海底來的秘密》場景 6

圖像比文字更直接且能融於情境中，它不斷地在圖畫書中各處出現、暗示，按圖索驥下，更能貼近故事本身。不同樣式的時間產物自然地融於背景，呈現出大衛·威斯納安排與設計的巧思。頗為可惜的是，時針應隨著分針而轉動，在《瘋狂星期二》的場景 5(同圖 3-2-2)、場景 8(同圖 3-2-3)，時針與分針相對位置不夠精準，實為遺珠之憾。

參、由圖像傳達時間

在無字圖畫書中，無法以文字來說明故事的時間；然而透過視覺圖像，時間無束縛地被營造出來，隨著場景中的色調、光影改變，時間的流轉無礙。

(一) 《夢幻大飛行》

以跨頁的場景，顯示出夢境中時間之流漫漫無止。

點亮床頭燈入睡的男孩，暗示夜晚時分(場景 1)(同圖 3-1-24)。

月亮西落成 45 度角，大樓的燈火漸滅，夜幕已垂。窗外吹起西風，穿著睡衣的男孩翻身開始作夢，隨著夢境開展，背景天光由暗轉明(場景 2)(圖 3-2-10)。



圖 3-2-10 《夢幻大飛行》場景 2

接著，在場景 4(圖 3-2-11)天色轉暗，建築物與人物的斜影大小成強烈對比，使得中世紀的城堡景觀更加壯麗宏偉；到達森林時(場景 5)(圖 3-2-12)，又轉為陰森的夜晚。



圖 3-2-11 《夢幻大飛行》場景 4



圖 3-2-12 《夢幻大飛行》場景 5

直至右方直立的書縫間，隱約透出一道光(場景 6)(圖 3-2-13)，男孩穿越書冊來到另一邊，是有著希臘式柱列⁷⁷的廣場。男孩化為西元前四百年左右的蘇格拉底，⁷⁸扮演傾聽者的角色，為智慧帶來另一道光(場景 8)(圖 3-2-14)。



圖 3-2-13 《夢幻大飛行》場景 6



圖 3-2-14 《夢幻大飛行》場景 8

隨著霞雲滿天，前進都市的旅程間，夜色漸暗(場景 9)(圖 3-2-15)。又因都市

⁷⁷ 尼爾·史帝文生(Neil Stevenson)著，何心怡譯，《世界建築名作》(Architecture)(台北：遠流，2000年)，頁 64。愛奧尼克(Ionic)式，這種柱列原是位在充當會議場地的古希臘廣場四周的獨立開放式柱列。

⁷⁸ 克里斯多佛·菲利普斯(Christopher Phillips)著，林雨蓓譯，《蘇格拉底咖啡館：哲學新口味》(Socrates Café: A Fresh Taste of Philosophy)(台北：麥田，2005年)，頁 27-31。蘇格拉底(Socrates, 469-399B.C.)，出生於雅典，古希臘哲學家。蘇式問答法是以你自己的啟發來尋找真理的方法。

的解體，再度透出清明的天空(場景 10) (圖 3-2-16)。



圖 3-2-15 《夢幻大飛行》場景 9



圖 3-2-16 《夢幻大飛行》場景 10

當男孩自空中翻落而墜入昏暗(場景 12) (圖 3-2-17)，經歷一連串灰暗的驚險後，陽光終於照映了！清晨的鴿子自窗外亮麗的晴空中撲撲飛來，使狀似數日的冒險蒸融。經過一整晚的夢，他再度回到春末至夏初的時日(場景 15) (圖 3-2-18)。



圖 3-2-17 《夢幻大飛行》場景 12



圖 3-2-18 《夢幻大飛行》場景 15

夢中的時間不同於真實世界的時間，之中包含一些夢的片斷，與彼此交會產生的不同時間差。將於第四章第一節探討混亂的光源與時間，和超現實的聯結。

(二) 《颶風》

跨頁的右四分之三為灰濛天色(書名頁) (同圖 3-1-18)，顯示颶風的威迫。不敢輕舉妄動的貓，蹲伏在風雨夾雜下的斷枝殘葉間 (序頁) (同圖 3-1-12)，

從母親手裡環抱的紙袋(場景 1) (同圖 3-1-25)，及男孩面對窗框滑落的雨水的無奈表情(場景 3) (圖 3-2-19)，感受到漫漫長夜的難捱。



圖 3-2-19 《颶風》場景 3

暖和的壁爐自灰暗中亮起(場景 4) (圖 3-2-20)，這微微的光使家中的溫馨時刻隨著一盞油燈延續到男孩的房間 (場景 5) (圖 3-2-21)。



圖 3-2- 20 《颶風》場景 4



圖 3-2- 21 《颶風》場景 5

颶風的夜晚，微弱的光源在窗櫺內顯得熠熠生輝，襯托人是多麼的渺小，時間是如此的冗長(場景 6) (圖 3-2-22)。直到翌日，大地再度光明(場景 7) (圖 3-2-23)。



圖 3-2- 22 《颶風》場景 6



圖 3-2- 23 《颶風》場景 7

接下來，連續三張採用留白框的圖像跨頁，底下有一行文字略為描述已由圖像呈現的想像世界：有終如夏日的叢林、迷霧濛濛的海面與置身廣袤宇宙 (場景 8-10) (圖 3-2-24 至圖 3-2-26)。

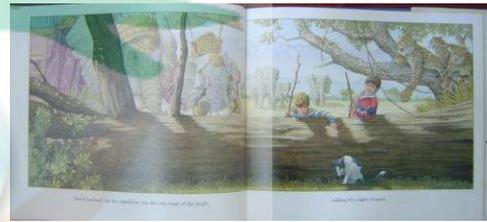


圖 3-2- 24 《颶風》場景 8

這段時間原本是男孩們早晨至下午的休閒時光，然而當幻想萌生時，脫離了真實時間的軌道，來到想像時間中。如同真實世界的太空人不可能自外太空瞬間返回地球，然而在幻想世界中，並沒有那麼複雜。想像與現實交接的地帶，時間自由變化，盡隨人意。

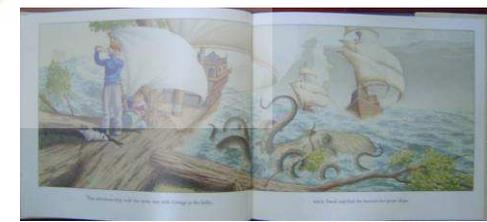


圖 3-2- 25 《颶風》場景 9

(三) 《瘋狂星期二》

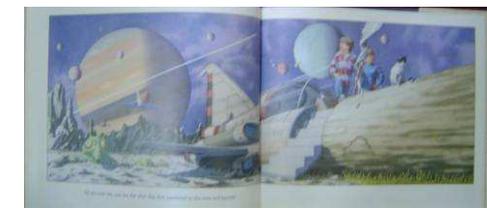


圖 3-2- 26 《颶風》場景 10

城鎮屋舍內透出的光亮，劃開了藍黑的夜色，為故事設定的時間背景(封面) (同

圖 3-1-6)。藍紫的星空下，朦朧的薄霧從淺灰綠的蘆葦叢中升起(序頁)(同圖 3-1-13)。粉嫩的彩霞，逐漸被皎潔的圓月所取代(場景 1)(同圖 3-1-26)，整個故事便在月光的迤邐下進行(場景 1 至場景 10)。

直到，微朦的黃光慢慢自暗藍天色的右上方拓展領空(場景 11)(圖 3-2-27)，讓白天充盈了整個田野(場景 12)(圖 3-2-28)，取代了幻想的夜晚。



圖 3-2-27 《瘋狂星期二》場景 11



圖 3-2-28 《瘋狂星期二》場景 12

到了下個星期二，夜空再度充滿著神秘(場景 14(圖 3-2-29)、場景 15(圖 3-2-30))。形同水車不止的轉動，故事的時間繼續輕盈地潺潺流動，繼續述說。



圖 3-2-29 《瘋狂星期二》場景 14



圖 3-2-30 《瘋狂星期二》場景 15

(四) 《1999 年 6 月 29 日》

Holly 的實驗品幸運地穿越雲層，改以巨大的形貌重新出現在各地，造成各種平面、視聽媒體爭相報導。其中電視以動態的視覺畫面，迅速、廣泛地蒐集最新消息，也能現場轉播(場景 10)(圖 3-2-31)，增添了事件的真實度，使 Holly 開心的忙於紀錄實驗成果。不料，天外飛來一筆——不在本次實驗中的巨大芝麻菜出現了！她愕然發覺當下所出現的巨大蔬菜，並非自己所實驗的。夜晚的寂靜發人省思(場景 13)(圖 3-2-32)，她的實驗品到哪了？這不可思議的情境，是否是一場幻夢？只是，1999 年 6 月 29 日這一天的事件又該如何解釋？



圖 3-2- 31 《1999 年 6 月 29 日》場景 10



圖 3-2- 32 《1999 年 6 月 29 日》場景 13

現代化的科技產品，使 Holly 掌握到即刻的最新消息，卻因此埋在諸多的資訊中。藉由月光下的沉澱，真相逐漸明朗。

(五) 《7 號夢工廠》

圍繞著濃霧的帝國大廈如此明亮，一個個孩童們穿著厚重的大衣、毛帽、圍巾、靴子，使一個冬季的早晨，自然而然的被塑造出來(場景 1)(同圖 3-1-28)。

經過一天的疲累回到臥室，該進入夜晚粉紫的甜美夢鄉。然而，窗外的深藍夜空中，有一群愛玩的雲朵陪同一輪明月，似乎興致正濃呢！(場景 23)(圖 3-2-33)



圖 3-2- 33 《7 號夢工廠》場景 23

(六) 《豬頭三兄弟》

青蔥的草地，與尚未抽芽的樹枝，暗示著春天將臨，一群長大的春豬背負著蓋屋的材料，在一年的開端準備過新的生活(書名頁(同圖 3-1-20)與場景 1(同圖 3-1-29))。

(七) 《海底來的秘密》

場景 6(同圖 3-2-9)的掛鐘標示將近兩點，可以往前幾頁推測，這被施以淡彩的寒色調，及涼爽的海邊，三兩點綴的遮陽傘與穿著短袖衣褲的戲水人，時間應該在初夏至秋末，一個無烈日曝曬的陰天午後。

透過放大、深入彩色照片⁷⁹之謎的過程中，出現了黑白照片⁸⁰，拉長年代距離。從黑白照片裡人物的服飾與建築，推測可能至少在十九世紀中葉開始，便傳承著海景



圖 3-2- 34 《海底來的秘密》場景 13

的秘密(場景 13) (圖 3-2-34)。而再之前，由於照相技術尚未發明沒有留下紀錄，所以這秘密究竟何時被發現，無從得知。

畫面中，父母提醒男孩該上岸，及陸續準備離開的人群，顯示時刻已經接近傍晚，粉紅熱的餘暉也悄悄現身於山與海後(場景 14)(圖 3-2-35)(場景 15)(圖 3-2-36)。

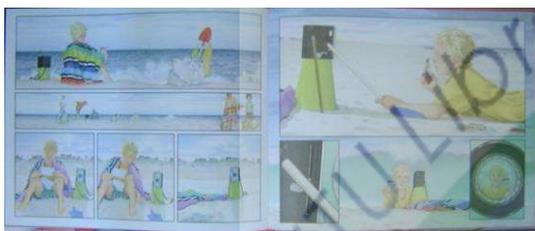


圖 3-2- 35 《海底來的秘密》場景 14



圖 3-2- 36 《海底來的秘密》場景 15

下一頁，月亮躍升於海面，再下一個畫格，朝陽再起，可以感覺到時間飛逝(場景 16) (圖 3-2-37)。



圖 3-2- 37 《海底來的秘密》場景 16

圖畫藉由色彩明度、彩度的變化，及高對比的色相，自然而然的將時間情境表現出來；加上透露時間的圖像符號，如月亮、星星、雲霞、點亮的油燈、動物日出夜伏的暗示等；使得光以圖像傳達，未運用文字來陳述時間，故事也能進行地如此順暢。

⁷⁹ 第一張彩色相片拍於一八六一年，由蘇格蘭人 James Clerk Maxwell 所拍。參考自小丁攝影日誌 <http://hk.myblog.yahoo.com/photo-ting>，檢索日期：2008/04/23。

⁸⁰ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁 89。一八二六或一八二七年，史上第一張照片《窗外的庭院》成形。

肆、以框架分格呈現時間節奏

在大衛·威斯納的圖畫書中，唯有前兩本：《夢幻大飛行》與《颶風》未有框架分格的出現。從《瘋狂星期二》開始，分格的形狀、大小、多寡，及之中畫面的呈現，關乎著敘述的步調、情節張力。袁建滔說：「漫畫家藉由分割的畫面，在線條所形成的視覺區域內一格一格的展現劇情，尤如攝影或電影的分鏡般。不過同樣表現一個動作，電影講求的是連續性以及全面性，連環漫畫則是著重選擇性與代表性。」⁸¹圖畫書的性質同漫畫皆為平面呈現，也受限於版型大小、頁數等。大衛·威斯納似電影掌鏡的突顯焦點、特寫表情、強調動作的改變，及跳躍地描述重要情節等，皆是經慎思熟慮而呈現出：一、無框架使時間凝結；二、跳躍在特殊時間點；三、時間的省略；四、時間靜止；五、共時性；六、時間的交疊。以下將選取代表性的場景做分析：

一、無框架使時間的凝結

《海底來的秘密》場景 6 (同圖 3-2-9) 的左頁被分為十三個的框架，表現出焦急等候沖洗相片的細節，對比於未被分割的跨頁，全景的海灘(場景 4) (圖 3-2-38)，使時間凝結，形成快慢不同的時間節奏。



圖 3-2-38 《海底來的秘密》場景 4

二、跳躍在特殊時間點

真實時間一分一秒的進行，無所謂快慢，也不能停格、跨越。然而，《瘋狂星期二》的框格情景，抓取各個關鍵時間(場景 3) (同圖 3-2-1)，跳躍在事件的菁華間。

⁸¹ 引自蕭湘文著，《漫畫研究：傳播觀點的檢視》(台北：五南，2002年)，頁 89。

三、時間的省略

《7 號夢工廠》共 48 頁，是七本圖畫書中最厚的一冊。為在有限的頁面中說完故事，先以出血的跨頁表達一個主要景深，以另一大框格內，顯示主要場景之前或之後時間點的故事。按此，男孩搭乘雲朵自跨頁左邊飛行到右方分格中，代表在經過一段時間後，更接近七號部門(場景 7) (圖 3-2-39)。在場景 15 (同圖 3-2-8)的分格中，一群行色匆匆，面帶慍色的管理員趨步朝著讀者方向，跨頁左邊的場景，則轉



圖 3-2-39 《7 號夢工廠》場景 7



圖 3-2-40 《7 號夢工廠》場景 18

為正在喝令雲朵恢復正常形體，而之中所省略的時間過程，則由讀者自行組織連貫。《海底來的秘密》更為明顯，重複七個橫長的框格，象徵時間的綿延，不知過了多少春夏秋冬(場景 18) (圖 3-2-40)。

四、時間靜止

在《海底來的秘密》，當圖像留白邊化為照片，並以黑底襯托，頓時返回到拍攝中的時刻。按下快門的瞬間，當下的樣貌被紀錄成永恆，照片中的時間不再運轉(場景 8-11(圖 3-2-41 至圖 3-2-44)，場景 13(同圖 3-2-34))。



圖 3-2-41 《海底來的秘密》場景 8



圖 3-2-42 《海底來的秘密》場景 9

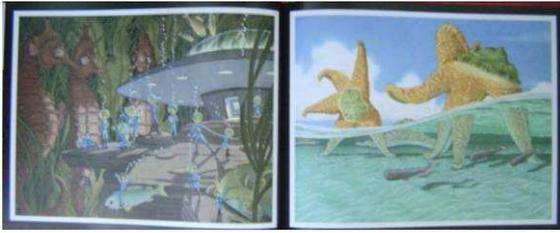


圖 3-2- 43 《海底來的秘密》場景 10



圖 3-2- 44 《海底來的秘密》場景 11

尤以主角自拍的瞬間，照片將成爲他人手中的「過去」，最爲傳神(場景 15) (同圖 3-2-36)。

五、共時性

《1999 年 6 月 29 日》以分割的框架，呈現同一時間各地的情狀，展現多樣性的超現實面貌(場景 5) (圖 3-2-45)。



圖 3-2- 45 《1999 年 6 月 29 日》場景 5

六、時間的交疊

《豬頭三兄弟》中，黑白漫畫格內是中世紀的騎士故事(場景 14) (圖 3-2-46)，逃出框格，並以第一人稱口吻在對話球中表述想法的小豬，則是現在式的語態。透過重疊的框格與浮動的字母，古典童話的時間與此時此刻的當下，融爲一體(場景 19) (圖 3-2-47)。

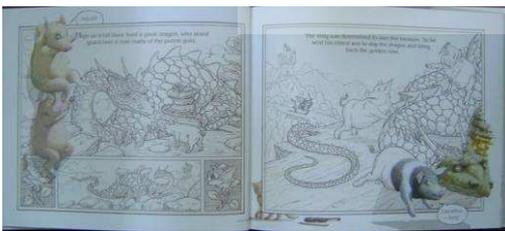


圖 3-2- 46 《豬頭三兄弟》場景 14



圖 3-2- 47 《豬頭三兄弟》場景 19

文學中，時間延宕的描述，並非適宜以圖畫書來表現。因爲短短幾秒的變化，內在心理陳述等，可以由文字慢慢鋪陳幾行甚至幾面；而圖畫爲顯示主要的情節，若是強求於捕捉分秒的不同，便流於浮濫；若於數個畫格，繪製相似的動作改變，再連貫起來播放，便是動畫了。

伍、無法預測的時間

這無法預知的時間，有三種分野，一為現實時間中夢的無形跨度，如《夢幻大飛行》夢境中，濛濛的灰綠，顯示不出正確的時間，彷彿是一場分不清的異時空(封面)(同圖 3-1-4)。它在背景的時空做了很多的轉變，之中也許不是過幾天，也可能過了許多年。《颶風》進入男孩的想像世界，虛幻時間與真實時間有別，而心情因素也影響對時間流逝的感受力，所以無法推測想像世界中的確實時間。

一是未交代時間而無法辨識，在《海底來的秘密》的結尾(場景 19)(圖 3-2-48)，出現同場景 4(同圖 3-2-38)般的涼爽海邊。因為場景氛圍與故事的開始雷同，暗示著近期或是多年後，可能也將有類似時刻，上演相同的戲碼。



圖 3-2- 48 《海底來的秘密》場景 19

另一是脫離了日常時間掌控，如《豬頭三兄弟》從有形的時空進入到一個空白無形的場域，時間是不確定的，也解除了外界的約束力，而能嘗試做純粹的自己(場景 4-11)(圖 3-2-49 至圖 3-2-56)。



圖 3-2- 49 《豬頭三兄弟》場景 4

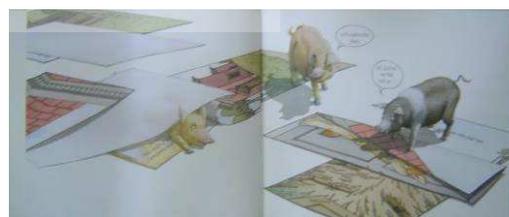


圖 3-2- 50 《豬頭三兄弟》場景 5

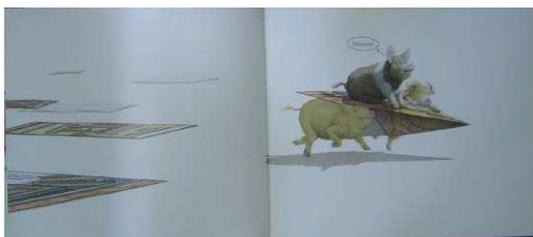


圖 3-2- 51 《豬頭三兄弟》場景 6



圖 3-2- 52 《豬頭三兄弟》場景 7

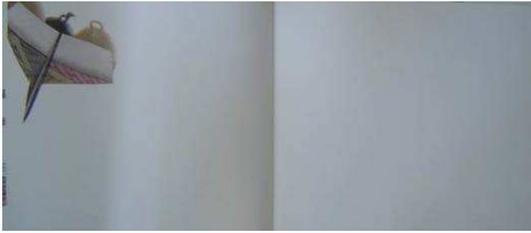


圖 3-2- 53 《豬頭三兄弟》場景 8

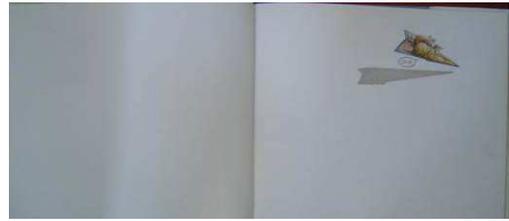


圖 3-2- 54 《豬頭三兄弟》場景 9



圖 3-2- 55 《豬頭三兄弟》場景 10

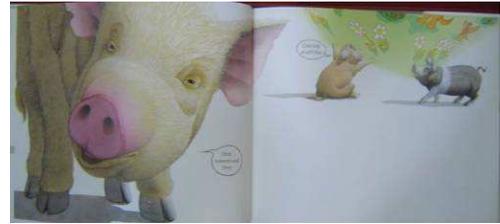


圖 3-2- 56 《豬頭三兄弟》場景 11

綜合以上分析，整理七本圖畫書所經歷的時間如下表（表 3-2-1）。

表 3-2- 1 圖畫書故事中所經歷的時間比較表

歷經時間 書名	《夢幻大飛行》	《颶風》	《瘋狂星期二》	《1999 年 6 月 29 日》	《七號 夢工廠》	《豬頭三兄弟》	《海底來的 秘密》
真實 時間	一晚	一至兩個 月左右	一晚至一周	一個半月	一天	***	半天至可能 幾十年
虛幻 時間	有	有	***	***	***	有	***

（本表由研究者自行整理）

隨著翻頁動作與故事進行，時間不僅為線性的更迭，也與幻想時間摩擦出耀眼的光采。若是時間突然停頓，形同《瘋狂星期二》在高潮上揚的瞬間，突遇星期三清晨的朝陽露臉（場景 11）（同圖 3-2-27），嘎然地使魔法時間停頓，一切恢復平常。

因此，在真實的時間內，我們做有限的期待；在幻想的時間催化下，故事的場景可供大幅度轉換、變化，使幻想沒有邊界；使情節的延伸能更繁複，形成預料不到的驚喜；並合理故事的進展，使幻想與現實同出一轍。



第三節 空間的表現手法

空間是一個存在的範圍，會因行動而持續擴散或銳減，而有許多意涵。在真實世界的空間中，物皆有所屬，形形色色的物件，都有其所處的空間位置，如水生植物、飛禽等；對人而言，家是忠實的依歸，一離開庇護所，一場新鮮的旅程，可能帶來刺激、冒險、危險等情景，卻也更令人想望。

人們以細膩繪製的地圖來認識所處的時空。然而一個想像的國度，也是可以被編纂的；如 A. A. Milne 的 *The World of Pooh*⁸² 於蝴蝶頁呈現百畝森林的地圖、娥蘇拉·勒瑰恩的《地海傳說》系列⁸³所描述的地海樣貌，皆是想像世界的產物。大衛·威斯納的圖畫書藉由「幻想」，朝空間的邊疆拓展，所觸及的範圍有：家、湖與海洋、天空、外太空、夢境、異空間。在七部圖畫書作品中，這些被塑造的空間略有重複出現。據此，佛洛伊德對於作家與作品之聯繫有多重看法：「目前的強烈經驗，喚起了作家對早先經驗的回憶……」、「作品不是作家自己的創作，而是再創造現成的和熟悉的素材……從人民大眾的神話、傳說和民間故事寶庫中取來的。」⁸⁴大衛·威斯納表示《瘋狂星期二》來自其生活經驗，空間的鋪陳也來自於此。⁸⁵而《豬頭三兄弟》顛覆西方世界所熟悉的童話題材，作經典文本與中世紀歷史的融會運用。在這裡，可以看到了創作概念與空間營造形成的濫觴。

大衛·威斯納身為美國公民，取景的範疇為：屬於郊區的新澤西州住家附近與鄰近的紐約州都會等地。長久的耳濡目染，他對此空間的掌握細膩且真實。此

⁸² A. A. Milne. E. H. Shepard. *The World of Pooh*. Singapore and Toronto: Methuen Children's Books, 1995.

⁸³ 娥蘇拉·勒瑰恩(Ursula K. Le Guin)著，蔡美玲、段宗忱譯，《地海傳說》系列(*Earthsea Cycle*) (台北：遠足文化，2002年)。

⁸⁴ 引自伍蠡甫、林驥滑編著，《現代西方文論選》，頁149。柯律治(Samuel Taylor Coleridge, 1772-1834)：英國浪漫主義詩人。

⁸⁵ DAVID WIESNER—*The Art of Visual Storytelling*

<http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/home.html>，檢索日期：2008/05/17。

節將就空間場景的表現，與空間的象徵意義來討論：一、空間的真實與虛擬；二、不同觀點下的空間；三、空間的延伸；四、透視；五、框格與空間關係。

壹、空間的真實與虛擬

一、以地名聯繫虛與實

《1999年6月29日》中出現的 Kalamazoo、Levittown、Anchorage、Providence 皆是大衛·威斯納所居住的美國本土地名，以真實的地名串接起不可思議的圖像，混淆出幻想的徹底荒誕。

二、圖像式註解、強化空間的存有

《夢幻大飛行》以精密繪製的地圖集，聯繫各個幻想空間，而且當清晨揭開象徵地圖格線的格子被時，夢境也宣告結束、《1999年6月29日》中巨大蔬菜出現在顯而易見的名勝景點，《7號夢工廠》(場景 11)(圖 3-3-1)以劃分的區域別的地球儀，強化真實性。《海底來的秘密》以能瞬間紀錄實景的相機，強調所拍攝景點的不容質疑。



圖 3-3-1 《7號夢工廠》場景 11

貳、不同觀點下的空間

藉由觀點位置的改變，空間會有擴大與壓迫效果。隨著情節需要，讀者與故事距離，產生微妙的關聯。觀點位置的改變，將造成疏離或陷入其中。

一、全知觀點

《夢幻大飛行》、《颶風》、《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》與《7號夢

工廠》皆以置身事外的第三人稱觀點，以便呈現整個場景的超現實效果。即使看

到《颶風》中的貓就躲在灌木，也沒辦法 (一) 遼闊的廣角視野

讓男孩找到他。這個全知的觀點，使讀者無所不知，能察覺到角色的一舉一動，卻較難親近、涉入與體會角色的情緒起伏。

但它可以輕易的改變視角，如：

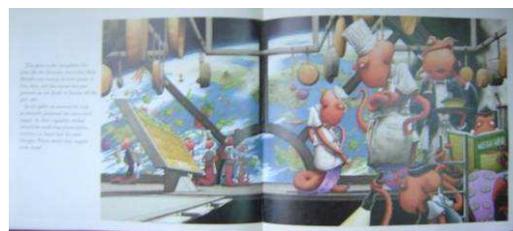


圖 3-3-2 《1999 年 6 月 29 日》場景 14

(二) 焦點特寫取鏡



圖 3-3-3 《颶風》 場景 11



圖 3-3-4 《夢幻大飛行》 場景 11

(四) 低角度捕捉焦點



圖 3-3-5 《瘋狂星期二》 場景 2

(五) 仰視呈現巨大



圖 3-3-6 《1999 年 6 月 29 日》場景 7

《1999 年 6 月 29 日》場景 5(同圖 3-2-45)看不到都市叢林的陰暗面，拉遠與它的距離，小巧、別緻，十分討人喜歡。「……距離可以讓人避開所有醜陋的事物。」道路、城市、森林，都變得像玩具一樣。⁸⁶在如此別具的觀點角度中，現實的真實面被幻想空間拉至模糊，形同孩童的積木遊戲般單純、令人歡愉。

⁸⁶ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁 151。

二、多重觀點

到了《豬頭三兄弟》與《海底來的秘密》，運用觀點的變化，不光主角吸引大家的目光，也藉第一人稱觀點說出自己的故事，或使讀者參與，成為故事的一角來



圖 3-3-7 《豬頭三兄弟》 場景 2

完成故事。《豬頭三兄弟》原採第三人稱觀點，場景 2(圖 3-3-7)始以豬自身表達言語、行動，使文本拉近與讀者的距離。為別於古典童話的故事線，他們以漫畫對話球來標示話語，而在場景 11(同圖 3-2-56)時，小豬以提問與讀者形成互動；場景 4(同圖 3-2-49)中，也出現第二人稱的口吻；在跑進《鵝媽媽童謠》、中古騎士漫畫時，原本的古典童話敘述線仍持續進行，當下不同觀點一同交叉敘述，實具後現代感。

《海底來的秘密》原以第三人稱描寫海灘，在場景 7-13 卻改由男孩的觀點，以直視來揭示照片中的秘密。到了故事尾聲，為讓秘密繼續流傳，再度回到第三人稱觀點。讓離開男孩手中的相機，繼續傳遞故事。

三、孩童觀點

《颶風》的場景 1(同圖 3-1-25)、場景 12(圖 3-3-8)裁切掉高於孩童的成人身高，是以孩子身形的限制，與真實心理反映的觀點，表現無助與弱小。這樣的手法，無



圖 3-3-8 《颶風》 場景 12

形地表述著成人自始的兒童觀，以及孩童之所以創造想像世界的原因。

透過觀點的轉換，能豐富了空間距離，若行之流暢，還得以進入故事中人物的心理。

參、空間及距離的延伸

大衛·威斯納在設計圖畫書各跨頁的構圖時，採用了電影的「分鏡」(圖 3-3-9)手法。先在固定的頁面中，安排情節的進行，對場景的轉換採漸進式與跳躍式，形成文本的豐富變化。漸進式的場景，使情節進展步調較緩，由於背景的改变不多，可能都處於相似時間，色調變化細微；或是同區域的範圍，使讀者能逐漸適應文本所營造的時空。跳躍式的場景，則加快了敘事節奏，背景因強烈的轉變，而形成高潮的催化。在空間轉換的方式，分為水平式的空間轉換與深入空間。

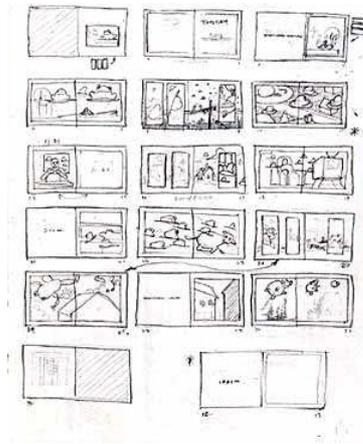


圖 3-3-9 《瘋狂星期二》的分鏡表

一、水平式的空間轉換

《夢幻大飛行》採左至右的橫向模式轉換空間，以形變的可能性，主宰故事的進行。《瘋狂星期二》以青蛙飛行方向為軸線，讓視線方向導引頁面的翻動。在《7 號夢工廠》也是以雲朵飛行方向，來連貫故事走向。《1999 年 6 月 29 日》有部分飄浮的氣球與蔬菜，採由左至右的方向飄動，讓故事進展「如閱讀路徑水平逐行讀起，則構成一種演進過程，不變地往前移向未來(會往後移向所有事物的「起源」)」。⁸⁷而到故事的最後，恰巧回到荒誕情節的成因。

《豬頭三兄弟》從場景 1(同圖 3-1-29)開始，出現由左而右橫書的文字，述說小豬逃離原始故事與之後冒險的行動。到了場景 2(同圖 3-3-7)出現了對話球，

⁸⁷ Gunther Kress、Theo Van Leeuwen 著，桑尼譯，《解讀影像—視覺傳達設計的基本原理》(Reading Images : The Grammar of Visual Design)(台北：亞太圖書，1999 年)，頁 289。

它並未打亂古典童話的敘事線。不斷跳出的對話球，即使被放置在版面相異的位置(場景 13)(圖 3-3-10)，讀者也能按照水平移動的路徑，進入故事多重敘事中。

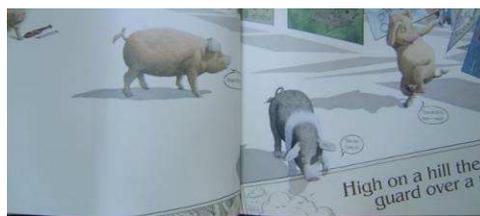


圖 3-3- 10 《豬頭三兄弟》場景 13

二、深入空間

《颶風》由屋外的庭院進入屋內客廳，再由客廳進入男孩們的房間，呈現深入空間場景。《1999 年 6 月 29 日》的 Holly 凝視夜空，沉思她的實驗何去何從時，背景是一望無際的夜空(場景 13)(同圖 3-2-32)；經過翻頁，前景一個正被挨罵的外星廚房助手，解釋 Holly 所不知道的一切，後頭是遙望滿天蔬菜而高談闊論的外星人。這場景 14(同圖 3-3-2)的背景恰與前頁相對，改從另一個角度——太空梭上回望地球的 Holly(當然距離過於深遠而不可能看到，但我們知道她就在地表的某一點上)。《豬頭三兄弟》在場景 16(圖 3-3-11)，出現由左而右成排的文本散頁，它消失在極遠的景深時，讀者順著無形的透視線去觀賞，也可以停留在

某行上的某幅圖裡駐足流連。《海底來的秘密》深入場景的方式，是以放大鏡、顯微鏡進入一張張相片中的相片，如剝開洋蔥皮般，發掘秘密持有人的源頭。



圖 3-3- 11 《豬頭三兄弟》場景 16

三、俯視全盤的場景

《豬頭三兄弟》以上朝下的構圖，使讀者立於所有角色之上，檢視與贊同文本中的對話。這也正是以凝視的角度，讓角色們俯視自己的內心深處——那顆想返家的心(場景 17)(圖 3-3-12)。

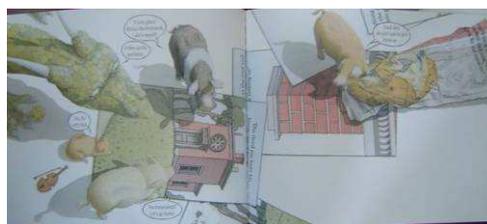


圖 3-3- 12 《豬頭三兄弟》場景 17

肆、空間的透視⁸⁸

平面繪畫中，有點、線、面、色彩、筆觸等元素，該如何運用，使圖畫呈現如真實景象的三度空間？

某些幾何學圖形可以在二次元的平面上造出令人感覺三次元般空間的立體像以及具有刺激性的視覺畫面。……放射狀的線，平行的斜行線，重疊面及佔據視野內的位置等等都是美術家為了表現三次元的擴大技巧，如直線的透視圖與同心圓就是採用了這種手段的表現方式。⁸⁹

大衛·威斯納運用各異的透視方式，呈現恍若實景的三度空間感，其透視手法歸納如下：

(一) 線性透視(linear perspective)⁹⁰

《7號夢工廠》的場景 22(圖 3-3-13)中，有數條玻璃框架橫線延伸，框線越來越細，彷彿逐漸消失，且聚集至右頁約中心點。讀者的目光恰好落在一位髮色斑白、皺眉、交叉雙臂的主管背後，他正表現出對四周混亂現象的不悅。線性透視不僅表現出空間的深遠，也凝聚



圖 3-3-13 《7號夢工廠》場景 22

⁸⁸ 透視法(將物體在空間中的立體感，再現於平面上的方法。以下，前七點透視法，參考王秀雄等編譯，《雄獅西洋美術辭典》，頁 647。

⁸⁹ 傑克琳·查斯頓(Jacqueline B. Thurston)、羅那諾·蓋勒哈(Ronard G. Carraher)著，蘇茂生譯，《錯覺與視覺美術》(*Optical Illusions and the Visual Arts*)(台北：大陸書店，1987年)，頁 29。

⁹⁰ 摘錄王秀雄等編譯，《雄獅西洋美術辭典》，頁 647。指十五世紀時，所發展出再現空間的特別方法，即是畫面(*picture plane*)上的全部平行線及面緣線均呈同一角度的倒退，以致集中於單一的消失點(*vanishing point*)。所有的後退面均僅與一、二個消失點有關，達到高度藝術化的焦點及和諧，當只運用一個消失點時，它通常落在畫面上的主體，使畫面上的空間看起來就像是觀者所處空間的延續；而且，往背景後縮的物的大小及其間隔，均以固定的比例遞減。

了場景的焦點。

(二) 重疊法(overlapping)

《夢幻大飛行》在場景 8(同圖 3-2-14)採用重疊技巧顯示複雜的建築、遠處岩塊所構成的景深，右下角的豬，也以重疊表示前後空間。

(三) 依物體與讀者距離，做大小和間隔的遞減

《1999 年 6 月 29 日》的序頁(同圖 3-1-14)，實驗氣球籃的比例改變，呈現前後距離。

(四) 立體表現(modeling)

《瘋狂星期二》封面(同圖 3-1-6)的鐘樓，以長、寬、高的軸線的傾斜延伸，架構出立體感。

(五) 投影法(cast shadows)

《豬頭三兄弟》場景 9(同圖 3-2-54)，在一片空白背景下，透過離開地面產生的陰影，表現出飛行的情境。

(六) 大氣透視(atmospheric perspective)

《7 號夢工廠》的場景 1(同圖 3-1-28)，以近處的帝國大廈與遠方模糊不清的鄰近建築，呈現出空間的深度。

(七) 消失軸線(vanishing axis)

《海底來的秘密》場景 4(同圖 3-2-38)，透過遠方的地平線及海平面，暗示空間深遠至消失。

(八) S 型透視

《1999 年 6 月 29 日》場景 11(圖 3-3-14)中，豌豆遍佈密西西比河，而 S 型較高處的豌豆是近處的十幾分之一小，表現出距離的深遠。

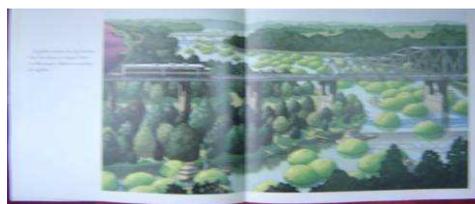


圖 3-3- 14 《1999 年 6 月 29 日》場景 11

(九) 筆觸變化

《7 號夢工廠》(場景 22)以渲染製造蓬鬆的立體雲朵、凹陷的眼窩、堅挺的鼻子與突出的下巴(同圖 3-3-13)。《夢幻大飛行》(場景 6)以乾擦的筆觸，製造樹幹凹凸的立體紋路(同圖 3-2-13)。

伍、框格與空間關係

頁與頁之間，被分割成大小不一的框格內，必須具有相通的圖像符號，使故事不至於被切割零碎。而在同一跨頁中，藉由框格的設計，可呈現不同角度的觀點，形成多層次的場景變化。

一、表現不同景深

《瘋狂星期二》(場景 1)(同圖 3-1-26)以橫長的三幅框格，呈現廣角鏡頭下，夜幕逐漸低垂的天色變化；若由上至下流覽各框格，會一步步拉近與水池的距

離，最後將焦點落在張惶的烏龜上。《海底來的秘密》(場景 5) (圖 3-3-15)在分割的框格中，呈現出遠景、中景、近景等景深變化，而完整地針對大場景或細節作陳述。



圖 3-3- 15 《海底來的秘密》 場景 5

二、同時呈現多空間

《1999 年 6 月 29 日》(場景 5) (同圖 3-2-45)將跨頁分為四個框格，分別描述黃瓜、利馬豆、朝鮮薊、蒲芹蘿蔔飄浮在美國各地上空的情景。運用了航空攝影角度、仰視、空中平視等。使同一個時間點的四個不同場景，產生衝擊性的效果，可想見其所引起的軒然大波。

三、補充情節所設定的空間

(一) 以框格形狀呼應主題

《7 號夢工廠》(場景 1) (同圖 3-1-28)以高 102 層聳入天際的帝國大廈為背景，即將能悠遊天際作題材，而設計出豎直的長方形框格。它不僅恰好與大廈高聳的外型相似，也表現了擁擠電梯內孩童的迫不及待。

(二) 造成對比與衝擊

《7 號夢工廠》場景 21 (圖 3-3-16)的左頁中，上方，是侷促於屋內，貓的貪婪模樣；下方，是無法離水，魚欲一躍而起的欽羨。利用分為上下的兩框格，對照不同角色(貓與魚)，看到化為魚的浮雲之心理反應。刻意以本身是死對頭的貓和魚，產生強烈衝擊。



圖 3-3- 16 《7 號夢工廠》 場景 21

(三) 形成文本空間的界線

《豬頭三兄弟》小豬們跑出文本，並推撞原代表書頁的變形框格，來到異空間（場景 4）（同圖 3-2-49）。到了場景 12（圖 3-3-17），矩形的黑框線被橢圓形的渲染色塊所取代，代表牠們跨到另一個文本；甚至原為線條的框格，產生了厚度，使小豬可以隨意坐著與攀爬（場景 14）（同圖 3-2-46）；框格也可以變成一張張文本的畫頁，紙牆壁形成迷宮般（場景 15）（圖 3-3-18），製造各文本空間的區隔。



圖 3-3-17 《豬頭三兄弟》場景 12



圖 3-3-18 《豬頭三兄弟》場景 15

谷川渥說：「『幻想』立足於對『現實』的否定之上，所以就算『幻想』是『反現實』的一種面貌，但或多或少還是和『現實』有某種形式連結。」⁹¹大衛·威斯納在空間題材的選擇上，著重從日常生活空間出發。透過觀點的角度變化、透視的手法與框格的運用，使平面的圖畫書成為三度空間的幻想天堂；讓人來去自如，不受單一時間限制。因為在幻想世界中，空間的轉換就像以布的兩端做兩地，經過迅速折疊，原兩個端點即密切重合，使兩地相連，不再有距離。大衛·威斯納便是壓縮幻想與真實的距離，令讀者不受拘束的自由跳躍。如同愛麗絲能通過了一面平凡的鏡子來到相反的國度，我們當然也能跟上大衛·威斯納，藉由飄升的氣球，送給外星人塞牙縫的開胃菜啦！

對於空間的私密與開放所包含的意義；及相同的空間在不同文本中形成的差異，將在第肆章第四節遊走各本圖畫書中探討。

⁹¹ 谷川渥著，許菁娟譯，《幻想的地誌學》（台北：邊城，2005年），頁18。

第四節 幻想的表現手法

光將童話與幻想文類，披上圖畫書的外衣、再裝訂，並非是大衛·威斯納創作《豬頭三兄弟》或《海底來的秘密》等作品的方式。他如何以圖畫書的形式，表現或重塑出童話或幻想的氛圍？使古典童話中，扁平性格的三隻小豬被加諸現代的精神？如何在畫頁中直接、迅速表明嘲諷呢？

圖畫書裡的時空朝無限的邊疆拓展，但它不只是天馬行空，必須要能說服讀者相信這個文本世界。在于斯曼所寫的《逆流》中，有這樣的一段描述：「船舷的玻璃窗前排徊著幾隻機械魚，一隻一隻都像時鐘的零件般被組裝起來，再精巧也不過了。」⁹²將靈巧的機械魚與平凡時鐘的零件畫上等號，好似隨著齒輪的運轉，一個個腦海中的幻想產物，便隨機而生。大衛·威斯納以一種接近寫真繪圖技法，融合夢境、想像、魔法、未知世界、科技的進展與未來，造成所處的現實波動與幻想搭起了聯繫。

閱讀大衛·威斯納的圖畫書時，讀者離開了真實世界，抵達到彼岸——幻想，卻仍舊返回到現實。這段旅程代表著什麼意義？彭懿認為：「逃避是幻想文學最基本的功能之一。」⁹³在《夢幻大飛行》、《颶風》、《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》、《7號夢工廠》、《豬頭三兄弟》與《海底來的秘密》七本文本中，是要逃避什麼？怎麼逃？又逃到哪裡去？那另一個世界與現實生活的相異點為何？本節將依：一、幻想的起始；二、跨過幻想之門；三、幻想世界的場域；四、幻想的型態；五、幻想水晶的投射，分析大衛·威斯納幻想的涵義。

壹、幻想的起始

⁹² 谷川渥，《幻想的地誌學》，頁14。

⁹³ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁37。

大衛·威斯納圖畫書故事為孩童發聲，⁹⁴發生在很平凡的生活中心，以孩童想望所營造的幻想潮流，訴諸於圖畫書呈現。歸納其作品自以下起點出發。

一、家庭生活

《夢幻大飛行》與《颶風》皆是自家的範圍，通過幻想國度。《夢幻大飛行》中，隨暮色已沉，熱愛閱讀的孩童抱著心愛的書籍坐臥在床上，看著看著就進入夢鄉。夢中出現：帽沿遮眼，無喜怒表情的灰衣者；圓頂無瞳仁，一白一黑的雙胞胎；與無肉體之軀的武士等。各個雖以冷漠的外型來陪同男孩，卻散發出溫馨的光環，如同《綠野仙蹤》⁹⁵中的夥伴，透過友情滋潤使男孩勇於冒險。他們在場景 12(同圖 3-2-17)中，恢復原型為鹽罐與皮帶、西洋棋子等物件，因此男孩在夢中也未失去和家及現實世界的聯繫。《颶風》的範圍稍拓展至庭院，一場颶風來襲帶給男孩恐懼，也帶來了大自然的禮物——被吹倒巨木。這異於平日的事物侵入了生活，如同一個普通的紙箱在孩童眼中是一座華麗城堡的想望一般，巨木的形體激起幻想的無限可能。兩兄弟引發對大自然、人文世界的探索：險涉叢林、乘風破浪與漫步外太空等恣意的想像情節。從中他們的欲望找到缺口傾瀉，得到了補償。

二、學校生活

《1999 年 6 月 29 日》來到了學校，一場具有實證精神的科學實驗，被幻想所包覆。Holly 讓實驗的蔬菜升空，竟與外太空的生物接軌，造成了雙方的驚喜，挑

⁹⁴ 引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 46。上野瞭在《現代兒童文學》中把兒童文學的本質，即是給予潛伏在孩子身上，作為人的可能性予以一種形狀。分為三個世界：現實主義的世界：描寫兒童的日常生活，再其中尋找人所應有的、可能有的姿態。幻想文學的世界：在日常生活的對面(或者是在日常世界的內部)構築一個『另外的世界』、『不可思議的世界』，通過描寫這個另外的世界，追求人本應有的樣子。荒唐無稽的世界：將日常世界翻轉過來，打破通用的既成價值觀，創造一個荒唐無稽的世界，把人和世界荒誕的一面暴露無遺，從中探索人本身的某種可能性。

⁹⁵ L. Frank Baum 著。《綠野仙蹤》(The Wonderful Wizard of Oz)第一本由美國人寫的美國式幻想故事。

戰了學校既定課程的無限可能。《7號夢工廠》的校外教學，也在男孩的藝術巧筆下，賦予曼哈頓都會擁有一場使人驚豔的雲朵嘉年華遊行。

三、日常休閒

《夢幻大飛行》中的西洋棋、恐龍玩偶等玩具，鋪設至幻想世界的道路。⁹⁶《海底來的秘密》中，與父母同遊海灘的男孩，除了陽光、沙灘、海水，觀察海邊生物，也得到海底不為人知的秘密，並成為持有與傳承者。

四、其他

《瘋狂星期二》與《豬頭三兄弟》雖非以孩童主角，但夜晚須上床禁錮了孩子的自由，挑起了莫里斯·桑達克創作了《廚房之夜狂想曲》，也讓大衛·威斯納設計了獨樹一格的《瘋狂星期二》，以青蛙代替孩童經歷了跨夜晚的幻想旅行，滿足了夜晚只能乖乖上床的孩童。《豬頭三兄弟》童話，將三隻小豬擬人化，牠們活潑、大膽、自由不受拘束的樣貌，正是孩童的天性，為逃離野狼的威嚇，牠們離開了所處的文本。

貳、跨過幻想之門

從真實世界出發要如何抵達幻想國度呢？如同家與外界相隔一道門，只要通過幻想的「門檻」，經由這「過門」的動作，便能拉開了時空的可能性。

劉鳳芯將真實與虛幻連結的過門(Threshold)形式，分為五種類別：「空間的轉換與連結、時間穿梭的載具、探求內向自我及未知領域、不可思議力量之物與魔

⁹⁶ 西洋棋(Cheess)在歐美各國流行已久，玩法與向其相似，分黑白兩方，各有：國王(King)、王后(Queen)、主教(Bishop)、騎士(Knight)、城堡(Rook)、兵卒(Pawn)。

法，及引言角色、層層轉述。」⁹⁷與大衛·威斯納的過門方式相應分析，並未出現施予魔法的神仙角色，或改變一切的魔法寶物。然而圖畫書的文圖的合奏，則另外營造出一種過門場景。針對大衛·威斯納的圖畫書過門形式包括：

一、無垠空間的過門

藉助哆啦 A 夢的任意門，可以通向無法以座標標示的地點。《夢幻大飛行》中的男孩便藉由睡前緊抱的地圖集，來開啓幻想大門（同圖 3-2-10）。隨著夜風吹翻著頁面，振翅的群鴿，陪同展開漫無邊際的地圖冒險，冊冊書本也化作為穿越虛幻

的媒介。《颶風》的巨木（同圖 3-2-24 至圖 3-2-26）架築了現實與奇幻兩地的橋樑，來往古今各地絕非問題。《1999 年 6 月 29 日》（場景 15）（圖 3-4-1）。利用飄升的氣球做為通往外太空的媒介《豬頭三兄弟》則以文本扯開成的單頁（場景 4）（同圖 3-2-49），過度到其他時空。



圖 3-4-1 《1999 年 6 月 29 日》場景 15

二、穿過時間

夜晚披著一件神秘的面紗，是幻想與現實的分界。……人們在夢中也可能在時間中穿梭往來……⁹⁸無疑地，《夢幻大飛行》能在夢中橫跨相異的年代，隨著潛意識的脈動，跳躍現在、虛擬時間與中古世紀等，展開時間旅程。

月光能鋪設迷離、以安靜創造微妙感，讓人置身神秘夜晚中聯想，如同日本

⁹⁷ 劉鳳芯著，〈任意門，不只是門：連接現實與幻想的過道〉《誠品好讀》，誠品書店，第 21 期，五月號，2002 年，頁 104-6。

⁹⁸ 劉鳳芯，〈任意門，不只是門：連接現實與幻想的過道〉《誠品好讀》，頁 105。

明治時代的美學家高山樗牛指出：「構成月夜之美感的要素有三，一為青色的月光削弱了真實感，進而營造出一種有別此世的氣氛；二是夜晚世界的靜思時光；三為聯想。」⁹⁹當月光灑落在場景中一切景物、角色上，彷彿沾到彼得潘的精靈粉，無論飛行、幻想皆無所不能。

當《瘋狂星期二》鐘塔的針緩緩的移動至夜間八點，一種時間魔法油然而生。肋明子提到：「魔法在民間故事中發揮了一種視覺化和能率化的作用，能使故事形象也更加簡潔。」¹⁰⁰午夜十二點的鐘聲，灰姑娘身上的魔法自動消失，讀者不疑有它，使故事的重心能移往他處。魔法使我們在面對非真實的情節，能接受故事安排，並欲與一塊兒同遊。而讀者們相信魔法，是因為相信這個世界上，存在著一種不可思議的力量。藉由不容變更的宇宙定律——時間做註腳，對奇幻情境則不容置疑。德國的幻想作家麥克·安迪表示：「當故事無法再屹立在那個外在的、及真實世界的一瞬間，內面的理論就必須要展開了。」¹⁰¹因此，每個星期二的夜晚八點，不管角色想不想要、不管是否會被人類察覺真相，魔法時刻一到，幻想便降臨在當週的主角身上。

《豬頭三兄弟》飾演過門的符號，是大家再也熟悉不過的 *once upon a time* 文字符碼，這形同魔咒的字詞一下達，頓時拉開了時空背景，返回了很久很久以前，擁有許多可能性的從前。讓《豬頭三兄弟》就這麼上緊發條的緩緩敘說著故事。

《海底來的秘密》進入被賦予時間痕跡的殘骸、相片中。在歲月的刻畫下，過去曾有的，被記錄流傳、或重獲新生，並隨著時空膠囊——防水相機的傳送，將時間鋪陳到更遠的未來。

⁹⁹ 谷川渥，《幻想的地誌學》，頁 82。

¹⁰⁰ 肋明子，《幻想文學的祕密》第一章「魔法的復活」。引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 154。

¹⁰¹ 麥克·安迪在《M·安迪——自傳及作品自敘》中闡述「遊戲的規則」這一觀點。同上註，頁 134。

三、向內探求的過門

《夢幻大飛行》進入夢中，體認了深層潛意識的自我；《颶風》以想像力，戰勝了對大自然的恐懼；《7號夢工廠》透過畫筆，歷經一場滿足內心幻想的遊戲場景，實現心中渴望；《豬頭三兄弟》跳出了故事畫框外，不再受既定的故事線進行，找到幸福的自我歸屬。

四、引言角色當成過門

《1999年6月29日》在女孩以嚴謹的科學態度，進行實驗的前提下，使讀者因為相信女孩，而不知不覺地接受了巨大蔬菜的異想世界。《7號夢工廠》中，在伸手難見五指的景觀台內，因為與帶路兔子——人型化



圖 3-4-2 《7號夢工廠》場景 3

的雲有了奇異接觸(場景 3)(圖 3-4-2)，而飛向天空彼岸。《豬頭三兄弟》的三位主角，邀請也帶領讀者，遊走一道道有形的書門，體驗「跨越文本」門檻的實體經驗。

五、營造幻想場景

透過循序漸進的情境營造，我們逐漸從熟悉的環境，來到一個存屬陌生的氛圍。「這些是在你日常生活中不會發生的事，我得先要求你將我的小說作為一個整體予以接受，然後再接受小說中的某些事物。」¹⁰²我們接受一陣風吹或若隱似現的霧氣，因此當風起，我們越過了濃霧，便能恣意的在幻想的場域中遨遊。

¹⁰² 佛斯特著(E.M.Forster)，李文彬譯，《小說面面觀》(Aspects of the Novel)(台北：志文，2002年)，頁 140。

《夢幻大飛行》漫步、穿越在你我熟悉的書本中，來到形似過去的時空。但穿著中古服飾的皇后、騎士竟為人身棋座的樣貌，原來我們是置身在西洋棋盤上；巨人與小人的形象，則帶我們進入《格列佛遊記》¹⁰³的翻版。在寫實的場景中，暗藏著不合現實的小細節，使幻想獲得極大的迴響。

《瘋狂星期二》水氣蒸融的池沼內漂浮著片片蓮葉，在月的聚光燈下，水池為一個舞臺，可見到許多池塘生物。然而，在如此「平凡」的夜色中，讀者不免會抱怨：怎麼沒有夜行巫婆騎著掃把出現？這會兒，在烏龜的驚懼與魚兒注視下，未被列為飛行員的青蛙，竟傍附在蓮葉上飛行。這樣的景象與旁邊生物驚恐的樣子做對照，形成真與虛的落差，彰顯了幻想的魅力。早晨，失去魔法效力的蓮葉散落一地，回到了真實世界，但是若隱若現的雲朵化為巨大的青蛙造型，嘲笑著下頭埋頭苦思的警探及嚴陣以待的記者們(場景 13)(同圖 3-2-4)。就這樣，幻想佔據著讀者的思緒，開始期待著下星期二，其他不可思議的景象到來。

白霧迷濛的《7 號夢工廠》，使帝國大廈成為到幻想世界的天梯。先以車窗上溫差產生的塗鴉為引，再從現代化、交通繁忙的都會區，逐漸攀升到 86 樓的觀景台。高空的環境產生了陌生感，居高臨下，似乎真會發生什麼奇異事件？於是在一團白霧中，漸次地向幻想聚攏。

《1999 年 6 月 29 日》則引用誇張手法來正視平常的蔬菜，營造別於現實的氣氛。《海底來的秘密》以突如其來的波濤襲向男孩，水既是一種疆界，同時也是通往其他空間的入口。¹⁰⁴他借助浪潮拿到了通往奇幻境地的鑰匙——防水相機(場景

¹⁰³ 《格列佛遊記》(Gulliver's Travels) 為由英國諷刺作家喬納森·斯威夫特 (Jonathan Swift) 以筆名執筆之小說。原版因內容招致眾怒，經大幅改變於 1726 年出版，1735 年完全版出版。維基百科網站。

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%A0%BC%E5%88%97%E4%BD%9B%E9%81%8A%E8%A8%98&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/04/24。

¹⁰⁴ 谷川渥，《幻想的地誌學》，頁 32。

4) (同圖 3-2-38)，而得以進入幻想之海。

參、幻想世界的場域

大衛·威斯納的幻想場域從真實世界出發後，抵達到哪裡？這七本圖畫書的幻想風格各異，而依據風間賢二所歸納 High 幻想文學的三種幻想場域¹⁰⁵，分析如下三類：

一、遙遠的異世界

(一) 遙遠的未來的世界

《1999年6月29日》以科學的實驗精神，讓氣球載送蔬菜穿越層層雲霧，突破氣流的阻隔，它既不會隨一個月的過往而消氣墜落，且在失壓卻無脹破下，漫遊至外太空，這簡直是魔法促成的。而太空梭上的外星人，又急促將讀者拉回了太空科學的理性，形成兩方的拉鋸。

(二) 模擬中世紀的世界

在英、美作品中不免會看到受傳奇影響至深的現代創作。在大衛·威斯納的文本中，它不純粹是真實的中世紀。它在《夢幻大飛行》、《豬頭三兄弟》只佔小小篇幅，但卻顛覆了斬奸除惡、英雄救美的畫面，不拘於善惡、強弱等二元化的命題，是現代思潮中無可忽視的。

二、無明顯界線的彼岸

¹⁰⁵ 風間賢二著，〈High 幻想文學的三種樣式〉《幻想文學》季刊《High 幻想文學最前線》秋季號特集，1986。引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 92-4。

《颶風》以巨木勾勒出前進幻想的通道。這個幻想之地與真實世界間，並無有形的界線。然而失去了有形的巨木，男孩掛在臉上的失望之情，卻也證明媒介物對開啓幻想門扉之關鍵。

三、包容在現實世界中的幻境

《瘋狂星期二》郊區的池塘、《7 號夢工廠》城市的上空，與休憩海邊的《海底來的秘密》，皆立在週遭現實的一角，彷彿無形間會不小心跨入，置身其中。

肆、幻想的型態

即使幻想的入口不是具體成形，我們依舊藉由這過門的暗示，進入大衛·威斯納創作的幻想類圖畫書，其跨足了約翰·洛威·湯森¹⁰⁶所分類的幻想文類：

一、人形化的幻想

以古典童話為原型的《豬頭三兄弟》，給予豬有人格化的特質，能彼此關懷，爭取自由，同時不忘玩樂與扮演拯救者，最終建立安居樂業的家。居住、嬉鬧在《海底來的秘密》海底街道中的人魚，除了擺動尾鰭，



圖 3-4-3 《海底來的秘密》場景 17

也藉助形似火箭的透抽，像飛天魔毯的魴，加助個人推進功能的魚，在海中自由行動(場景 17) (圖 3-4-3)。他們不僅外形像人類，連居所、交通方式，與追求舒適、理想生活的夢想也相仿。

¹⁰⁶ 約翰·洛威·湯森，《英語兒童文學史綱》，頁 220。第一種神人同形的幻想，其中動物或非生物都被賦與人的特質；第二種是創出想像世界或國家的幻想；第三種事發生在我們所知的世界中，但必須擾亂自然界的秩序，有些作品也可能跨在其中兩種分類的界線上。

二、創造出想像世界的幻想

夢中，愛麗絲吃、喝下奇怪的食物，而發生長高或縮小的現象。夢成了一條通往繽紛幻想的通道，《夢幻大飛行》中的小男孩在夢裡，一下子化爲巨人，陪伴著小人國的君民；或身陷都市的街廓而難以自拔。形體大小的變化，不一定源於男孩身型改變，可能他所到的空間大小，物件擺放的位置，形成比例上的差異，而影響著視覺符號的辨識，使我們陷入幻想中。藉由一樣樣不斷變形的物件所鋪陳的冒險序曲，終如彼得潘飛翔於自主的天空。然而，它只是男孩睡夢中，自翻落的書冊與寢室的景物所搭建的想像世界。

《颶風》以一棵巨木的形體，與男孩們日常所喜愛接觸的主題書籍內容相呼應，搭起了一座從自家庭院至叢林遊蹤、海上破浪，與衝破雲霄直達外太空的幻想橋樑。

三、自然界失序的幻想

《1999年6月29日》打破了物理的定律，使平凡的蔬菜彷彿充氣般膨脹至極致(場景12)(圖3-4-4)，與羅德·達爾的《怪桃歷險記》¹⁰⁷有著異曲同工的驚奇。在《怪桃歷險記》中，最後巨桃飛抵到紐約，衝



圖 3-4-4 《1999年6月29日》場景12

擊了「大蘋果」¹⁰⁸的居民，造成瘋狂搶食，剩得的果核也改建成 James 的落腳歸處。回到《1999年6月29日》中，人物、建築、地貌的對比下，同樣造成驚奇的效果。

¹⁰⁷ 羅德·達爾(Roald Dahl)著，冷杉譯，《怪桃歷險記》(*James and the Giant Peach*)(台北：志文，1995年)。

¹⁰⁸ 由於在二十世紀初，紐約對外來移民來說是個嶄新天地，機會處處，因此紐約常被暱稱為「大蘋果」(the Big Apple)，便是取「好看、好吃，人人都想咬一口」之意。參考自維基百科網路 <http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%B4%90%E7%B4%84&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/05/17。

神奇的蔬菜衍伸其他的功能，對現實世界產生改變，使幻想的效果加倍。另外，外星人的飲食也與地球人相同，無巧不成書地和女孩的實驗品互換。這種違反自然界律法，卻又不造成故事滯礙，反而因其異於常理又如此的巧合，而引人發噱。

《瘋狂星期二》一群能自由在陸上、水中生活的兩棲動物——青蛙，挑戰了第三類的運動方式，乘坐著蓮葉在夜空中飛行。而每到星期二晚上八點，還有其他自然界的「奇蹟」會發生。它違反了自然，又如此與眾不同，增添了幻想的濃厚氣氛。

《7 號夢工廠》中，水因為氣化凝結為水蒸氣，形成各異的雲朵。它們來往於空中的七號部門，在一群十分嚴肅的工廠管理者下聽命行事，受制式化的約束排班，形成天氣變化。而這種軍事意味的刻板作息，被男孩施以嶄新的變



圖 3-4-5 《7 號夢工廠》場景 20

化：變化萬千的浮雲隨男孩的彩筆，飾演著各式海中生物，為曼哈頓的上空帶來奇幻嘉年華遊行(場景 20) (圖 3-4-5)，挑戰著都市日復一日的一陳不變。其中它結合了人形化的幻想要素，由氣體所構建的雲，不僅能與人溝通，竟也可乘載小男孩，使自然界的循環定律，在此絲毫派不上用場。雲並有著變臉的能耐，能隨心所欲的變幻形體。對於將背景設在現代化的城鎮，卻如此脫序的演出，強烈地拉扯出幻想的張力。

《海底來的秘密》潛入海中的生物圈，挖掘不可知的秘辛：自在游動的魚群中，赫然發現一隻外型栩栩如生的機械魚夾雜在內，以精密的機械零件運作

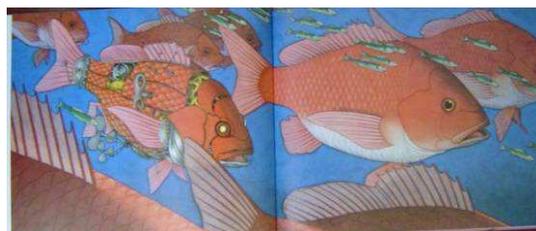


圖 3-4-6 《海底來的秘密》場景 7

著，真假早已難辨(場景 7)(圖 3-4-6)。鮫康魚是海中的照明、河豚也嚮往著乘風的滋味、小島偶爾也想要伸伸懶腰，原來外星人也在海中占據了一小塊(場景 8-10)(同圖 3-2-41 至圖 3-2-43)。的確，大自然的許多部份，仍是我們試圖去掌握的，在這些生動圖像所出現的反常變化中，幻想即焉然而生。

伍、幻想水晶的投射

當我們在現實世界經歷了另一個幻想世界的種種，如同光滑水晶被切割成多角，方能看到生活不同的面象。使生活除了原有的樣貌外，增添了多份光澤；角色們在原始性格中，再琢磨內在層面，肆放出黯黯內含光的本質。當我們疲於現實，便把心中的欲求投射在幻想中。廖炳惠指出：

在佛洛伊德(Sigmund Freud)與「文化研究」學者眼中，「慾望」總是和「欲求且不可得」的心靈經驗密切相關，特別是人們如何在記憶和日常生活的欲求中，經由幻想作為一種媒介和過渡，將心中的欲求和衝動，以及當衝動無法實現時所壓抑下來的慾力，以一種虛幻的視覺和意象在腦海中再現。「幻想」在這樣的情境下，因此和再現的符號有其緊密鏈結的關係，和「慾望」本身，則處於一種對等關係。¹⁰⁹

投射的方式以「夢」為意識逃避所形塑出的場域；以想像力，為滿足現實的願望；或以藝術創作，作為一種心理發洩；或純粹的逃避，當三隻小豬逃開了文本，而那道形式的門檻後，所傳達的意涵討論如下。

一、離家與回家

家的給人安定、溫情、限制、封閉等直接聯想。而家的形象不一定為具體房

¹⁰⁹ 廖炳惠編著，《關鍵詞 200》(台北：麥田，2003 年)，頁 106。

舍，或許是抽象的庇護、原始歸屬之意；也許當中有父母親角色陪在身邊、或其隱晦不明，或許放任孩子使其陷入危機；而孩童在「家」這個形象擺盪之中，選擇了啓程，走上另一種可能。培利·諾德曼以兒童文學教化的功能，歸納文本主題與在家（左欄）或離家（右欄）的關聯¹¹⁰，按照大衛·威斯納圖畫書所涉及的主題，以列表比較（表 3-4-1）。

表 3-4-1 大衛·威斯納圖畫書主題

文本	在家	離家	文本	在家	離家
《夢幻 大飛行》	拘束(Restraint)	狂放(Wildness)	《七號 夢工廠》	文明(Civilization)	自然(Nature)
	安全(Safety)	危險(Danger)		拘禁(Imprisonment)	自由(Freedom)
	壓抑(Repression)	表達(Expression)		壓抑(Repression)	表達(Expression)
	收束(Constrictuon)	解放(Liberation)		常識(Common sense)	想像(Imagination)
	合理(Sense)	無稽(Nonsense)		保守(Conservatism)	創新(Innovation)
《颯風》	人類(Human)	動物(Animal)	《豬頭 三兄弟》	現實(Reality)	幻想(fantasy)
	無趣(Boredom)	冒險(Adventure)		接納(Acceptance)	抵禦(Defiance)
	安全(Safety)	危險(Danger)		壓抑(Repression)	表達(Expression)
	結伴(Companionship)	孤寂(Solitude)		收束(Constrictuon)	解放(Liberation)
	常識(Common sense)	想像(Imagination)		常識(Common sense)	想像(Imagination)
	舊觀念(Old ideas)	新點子(New ideas)		舊觀念(Old ideas)	新點子(New ideas)
	現實(Reality)	幻想(fantasy)		實踐過往 (Past practice)	潛心未來 (Future potential)
		保守(Conservatism)	創新(Innovation)		
		現實(Reality)	幻想(fantasy)		

¹¹⁰ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 184-5。

表 3-4-2 大衛·威斯納圖畫書主題（續）

文本	在家	離家	文本	在家	離家
《瘋狂星期二》	人類(Human)	動物(Animal)	《海底來的秘密》	合理(Sense)	無稽(Nonsense)
	自然(Nature)	文明(Civilization)		舊觀念(Old ideas)	新點子(New ideas)
	拘束(Restraint)	狂放(Wildness)		實踐過往 (Past practice)	潛心未來 (Future potential)
	無趣(Boredom)	冒險(Adventure)		現實(Reality)	幻想(fantasy)
	安全(Safety)	危險(Danger)			
	合理(Sense)	無稽(Nonsense)			
	現實(Reality)	幻想(fantasy)			
《1999年6月29日》	文明(Civilization)	自然(Nature)	/	/	/
	常識(Common sense)	想像(Imagination)			
	保守(Conservatism)	創新(Innovation)			
	現實(Reality)	幻想(fantasy)			

（本表由研究者自行整理）

依在家、離家的模式中，主題重複性最多的是：現實與幻想、舊觀念與新點子、常識與想像、文明與自然、安全與危險、壓抑與表達、合理與無稽、保守與創新，至少三本以上隸屬於此主題。當角色離開現實的家，摒棄舊的念頭、拋卻了固有常識，同時意味著除卻文明、失去了安全的依靠；不過，也或許是拋除壓抑，以另一種角度創新思維。吳爾芙(Virginia Wolf)對此有所補充：「尋找方法來打破我們倚賴僵化的二元對立的歸納式傾向，我希望能夠常常注意到連續性的問題——人在兩個相反極端間可身處的任何一點，而非只強調兩端。」¹¹¹因此，我們不能光視在家、離家這兩個端點，其中演進的動機、經歷、所獲等過程，甚至衍伸到回家；這彷彿繞了一圈回到原點的行動，實際上隨著環境變遷，帶來了包含

¹¹¹ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 188-9。

角色、周遭世界等漸進改變，形塑了一個嶄新的人格特質與未來遠景。

《瘋狂星期二》的文明與自然之區別，因主角而有變異。青蛙的家隸屬於自然，但牠們離家在文明世界玩得不亦樂乎。魔法消失後，難以保證牠們不會自行展開另一場幻想行動。

《夢幻大飛行》看似沉睡於家中臥床，其實潛意識已穿過許多疆域，歷經多番波折。在場景 10(同圖 3-2-17)時，終於返回與臥房相同的月色下(場景 1)(同圖 3-1-24)，卻發生形體過大，進不了家門的窘態，而更可怕的是，家的形象正一片片的瓦解，潛意識中家的形象，出現一種不確定感，安全備受質疑。經過一番轉折，最後，男孩決意乘著天鵝返回最熟悉的地方——家，畢竟那兒有能填飽現實肚子的早餐。男孩夢中的畫面源自於生活的種種，歷經在家——離家——回家後，更能珍視所有，也認識到內心深處的自我。

孩童的外在軀體，受到了環境、經濟與外在物質條件的限制，只能抗衡地掙脫意識的監控，尋求想像的邊境。而《1999年6月29日》的幻想打破常識所囿，涉及到巨型蔬菜促使經濟流通的現實層面，虛虛實實所拼湊的，其實便是生活的本質。

《豬頭三兄弟》逃離潛藏野狼威脅的危險家園，在外的快樂卻掩蓋不了家的可貴。牠們重新迎回的家園，不單是堅固的避難所，而是分憂解勞、互信互助、幸福快樂的歸屬。

實質生活並非單純的二分法，是擁有灰色地帶的；如同真實中沒有觀點人物的極善極惡，對圖畫書而言何嘗不是如此呢？對於各本圖畫書相關「家」的部份，將在第肆章第四節做跨文本的詳細討論。

二、放手過去及迎向未來

彭懿對於上野瞭在《湯姆的午夜花園》的評價如此延續：「過去是個人體驗的

一種累積，而菲力浦·珀爾絲的貢獻在於，把一個純粹是個人體驗的過去，變成了與現代人共同佔有的東西。」¹¹²《海底來的秘密》便具有如此傳承的意涵：深鎖在防水相機內的祕密，使每個發現者當下發出驚嘆，與興起再度傳遞的意念(場景 15)(同圖 3-2-36)。這個隸屬於個人也是眾人的過去，讓環環相扣的每個成員，成了其中重要的一環。透過「放」的動作使防水相機回歸大海，達到超越時間與空間的彼岸。這是眾人的歷史，也同樣是眾人的未來。在松田司郎的《現代兒童文學的世界》視之為「喪失」。彭懿認為：「只要時間是有限的，任何一個朝前走的人也無法逃脫這樣的喪失感。但有了異質的時間，我們就能把有限的時間變成無限的時間。」¹¹³寬闊的大海負起這樣似隔離般的聯繫，現實無法接受的景象，透過相片來傳送。同樣的，存入腦海中的記憶是不會被抹滅的，即使孩子長大遠離了創意的滋潤，但兒時觸目的一刻及當下那種傳承的使命，將一代代的延續。

三、幻想故事外的讀者

大衛·威斯納在《瘋狂星期二》中設計了一個雙關思考。讀者知道文本中的青蛙是真的飛起來了，可憐的男子當下卻還以為自己產生幻覺，被騙了呢？(場景 5)(同圖 3-2-2)然藉由作者逼真的場景營造，我們如此的相信、馳騁幻想間，我們當真比對此懷疑的男子高明？這份幻想滲出文本外，使讀者的立足點飄忽不定。

帶有恢諧效果的《豬頭三兄弟》，削減了傳承自民間故事之可怕吞噬與血腥味。大野狼因過度激動，所吹出的氣不僅將房子吹倒，也將小豬吹到異時空，而讓豬能近距離的與讀者互動。豬離開了幻想靠近了現實，讀者也前進至這邊緣地帶。不管讀者有無回答，豬大哥所提問的：‘I think...someone’s out there.’(場景 11)(同圖 3-2-56)。經由翻頁的動作，便隨著小豬們進入了幻想。

¹¹² 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 71。

¹¹³ 同上註，頁 73。

大衛·威斯納不僅營造出一個別於寫實情節或歷史描述的題材，而創造出一段特殊時間、特定空間的幻想世界；也同時吹響超越現實的號角，使讀者進入充盈著超現實的幻夢情境。



第四章 超越現實的風格表現

大衛·威斯納的圖畫書，由真實進入虛幻，開啓了無垠的時空。以不受邏輯限制，打破了萬有引力定律等常態，企圖掙脫現實的束縛。他在圖畫書中經營徘徊與跨越真實的界線，一步步的深入超乎現實的迷濛間。本章將探討文圖的超現實藝術表現；及文字符號與圖像符號之間的關係；並闡述圖畫書形式上的結尾，與故事結束間的關係；最後，歸納七本圖畫書共同出現的圖像符號與場景等意涵。

第一節 超現實的表現手法

大衛·威斯納以細緻的線條描繪、偶爾為強調區別而出現的輪廓線、縫合的渲染技巧、擬真的水彩技法，與鮮明的主從關係構圖等，這些狀似平凡的藝術技法創作，也由此拼湊出大衛·威斯納的超現實符號風格。在他的圖畫書中，違背現實的邏輯世界，擺脫既定的規範，使作品如此地呈現出超現實。伍蠡甫與林驥滑指出：「超現實主義的文藝就是描寫或解釋無意識的世界，實際上否定了文藝反映現實的基本規律」。¹¹⁴據此，在其自寫自畫的七本圖畫書中，《颶風》因為未跳脫現實世界的常模，也未含有無意識的灰色地帶，因此，故事內容雖如美夢般，也只為超現實的雛型。原因是：它為理性的想像探尋。它描繪兩個男孩透過幻象，而置身在所熱愛的叢林、化身海盜、登上外太空等。這些想像是源於橫倒巨木的外型碩大、深長，引發他們做相似景象的聯想。不過，在《颶風》的結尾，無聊的貓望著雨中的魚一景，則以超現實畫下句點。在大衛·威斯納的圖畫書文本中呈現的超現實表現手法為：一.混亂的光源與時間；二.打破文字的約束；三.生物、非生物與人間的轉化；四.情境的營造；五.角色的安排；六.如夢似真的拼湊；七.改變原有的認知；八.比例大小的置換或對比；九.假想的真實世界；十.時空的置換。

¹¹⁴ 伍蠡甫、林驥滑編著，《現代西方文論選》，頁 172。

壹、混亂的光源與時間

大衛·威斯納極注重光線的效果與影子間的關係。為求逼真，他先將《瘋狂星期二》封面的鐘樓做成立體模型，再捏塑一隻陶土青蛙，以考據月光投射時，青蛙的影子表現¹¹⁵。然而，光源與時間的必然關聯，在《夢幻大飛行》夢境中卻不太管用。夢中，時間被扭曲，男孩歷經不同的地域也度過相異的時日。研究者試著依據影子的方位，判斷象徵太陽(或月亮)的光源，以釐清夢中基本度過的時間，如表 4-1-1。

表 4-1-1 《夢幻大飛行》場景光源與時間表

場景	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
光源	檯燈	左月光 右日光	日光	日光	月光	左月光 右日光	日光	日光	日光	左月光 右日光	日光	左日光 右月光	月光	檯燈	日光
主要光源來向	右	右	中	中左	左	左	中	左	右	右	右	右	右	右	左
夢境的時間	第一天夜晚	第一天夜晚轉第二天白天	第二天中午	第二天下午轉傍晚	第二天傍晚轉夜晚	第二天夜晚轉第三天黎明	第三天中午	第三天下午轉黃昏	第三天黃昏?	第三天夜晚接續第四天上午	第四天上午	第四天上午轉傍晚	第四天夜晚	第四天夜晚	第五天清晨

(本表由研究者自行整理)

場景 2(同圖 3-2-10)顯示，第一天夜晚月亮在左；接連的右頁為黎明升起，象徵新的一天。由此準則，太陽光自右方射入，為新的一天，而男孩的夢朝著黎明方向緩進。

場景 8(同圖 3-2-14)、場景 9(同圖 3-2-15)的日光方向出現歧異。場景 9 中，原

¹¹⁵ DAVID WIESNER—*The Art of Visual Storytelling*

<http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/home.html>，檢索日期：2008/05/17。

本應在左方出現落下的太陽，卻在右方呼應遠景透出亮光的窗口。這到底是豬隻步伐過慢，使翻頁後又轉為黎明之景？或特意表現右側的太陽為落日，暗示男孩回家的方向拐錯了彎，為回不了家的下一場景做伏筆？或應和場景 10(同圖 3-2-16)，黃色的窗口並不具象徵夜晚的真實意義，乃是被夜幕圖框遮蔽的清晨。以上在在顯示超現實虛擬下的錯亂時間。亦或大衛·威斯納的寫實出了差錯？

場景 15(同圖 3-2-18)兩邊的窗口都能接納陽光，然不接續右方日出的慣例，而改為左方帶進主要光源，除了能將夢中的物件隱藏在神秘的陰暗下，或許是左起夢中的強光仍召喚著他；也或許他仍處在顛倒的夢境中。矛盾的光源，使滴答不止的時間，呈現超現實的絢麗效果。

貳、打破文字的約束

大衛·威斯納要求讀者涉入圖文世界的思考，如同超現實主義畫家馬格利特一般。張光琪表示：「在系列『文字與圖像』的畫作中，他（馬格利特）打破『文字』專斷的『邏輯』，以及彰顯一種源自語言中的懷疑，一種如果沒有經過進一步推論發現，便看不到的文字與哲學問題互涉的一種『疑惑』。」¹¹⁶大衛·威斯納推翻了文字表意的情節，甚至故意讓它被踩在腳底……《豬頭三兄弟》(場景 5)(同圖 3-2-50)被小豬踩在腳底的文本印刷這樣的文字“... and ate the pig up.”然而，小豬們不僅好端端的玩耍，呈現文圖各說各話的兩條敘述線，也如蘇西·蓋伯利克對超現實主義的說法：「超現實主義者要我們『對習慣和陳腐戒慎恐懼』」¹¹⁷《豬頭三兄弟》的設計，打破讀者對《三隻小豬》原始的意識形態——豬被指認懶惰，因隨意蓋房舍而導致被吃的後果，也顛覆了文字獨大的敘說形式。文字與圖像不符，使文與圖各唱的調合為——嘲諷。

當圖畫書訴諸以三條敘事線：文字、圖像、文字與圖像時，提供讀者以哲學

¹¹⁶ 張光琪著，《馬格利特》(台北：藝術家，2003年)，頁 132-9。

¹¹⁷ 蘇西·蓋伯利克，《馬格利特》，頁 98。

態度思索第三條故事線，再現思想中最真實的一面。蘇西·蓋伯利克說：「因為有理由就認為某件事物是絕對真實的，那是種過度簡化及限制了經驗可能性的想法，因為這並沒有考慮到現實中對立與矛盾的天性。」¹¹⁸如此，讀者不光被文本中的文、圖所牽絆而喪失身為讀者的意識，而能明辨事實、進行思維，創造另一個當今版的《豬頭三兄弟》。

參、生物、非生物與人間的轉化

《夢幻大飛行》場景 3(圖 4-1-1)中，結合人身與無生命的棋座，形成西洋棋中的皇后、教皇、騎士等，暗示進入到中世紀的城垛。場景 6(同圖 3-2-13)中，一棵棵



圖 4-1-1 《夢幻大飛行》場景 3

樹隨著樹紋的形變，漸漸轉為書冊的厚頁，圖像自由變形成為相似的另一形體。在進行圖像變形的過程中，馬格利特給了一個完整的示範：「一個問題的解決之道，對此我有三個事實：物體，存在於我意識陰影中與其相關聯的事物，以及可使這事物顯現的光明。」¹¹⁹具生命力的樹，巧與無生命的書頁有類似外型，將樹形拉扯、刪減，再設置在適宜的場景，它失去了生命，卻有了另一番涵義。而創作背後，心理參與轉變的過程，其使用的符號替換，醞釀的主題意義，皆彰顯了創作者或讀者對哲學價值的態度。

《海底來的秘密》場景 8(同圖 3-2-41)與場景 9(同圖 3-2-42)中，被丟棄或沉入海底的人工物品，成為海中生物享受的居家用品。形同房子的寄居蟹殼提供了住屋環境，讓海中的生物過著人類的生活。

¹¹⁸ 蘇西·蓋伯利克，《馬格利特》，頁 161。

¹¹⁹ 同上註，頁 133。

肆、情境的營造

宛然如真的場景，形成空間透視的深度，在第三章第三節空間的表現手法已探討過。而這場情境戲碼按出版的時間順序，分別橫跨夢境、夜晚、外太空、天空、異空間、海底等情境，是大衛·威斯納六本具超現實風的圖畫書，分別營造的場景主軸。《夢幻大飛行》中，他以柔和的色系，逼真的再現似曾相識的印象；連貫的背景以不間斷地分解與合成，串起夢接連而生的特性，與不受限於時空潛意識的精神層面。

《颶風》場景 10(同圖 3-2-26)中，橫躺的巨木與太空梭外型無異。於是相異的兩個物體以水彩的渲染，及細節的增添、刪減，加上外太空的圖像與漆黑背景的襯托，突破了現實所囿。

《瘋狂星期二》封面(同圖 3-1-6)的鐘樓大鐘指著夜晚近九點，漆黑的小鎮中，只剩前陽台昏黃的燈光未滅。燈光下的小狗朝著文本外讀者的方向看，凝視著讀者也看不到的景象。仔細查看，寫實畫風下的鐘樓表面透露著端倪，有些形體模糊的影子映在上頭，而近景出現了三個殘缺的線索：以水彩渲染出滑溜的斑紋皮膚、粗壯的青綠前肢與濕潤的蓮葉，在仔細瞧鐘樓上的影子，原來，一隻隻駕蓮

葉飛行的青蛙，正是狗張望的原因。書名頁(同圖 3-1-21)中，以蓮花與蓮葉在平靜如鏡般的池面投射倒影，產生出虛實的幻象。場景 6(圖 4-1-2)中，青蛙們快速飛行導致撞上



圖 4-1-2 《瘋狂星期二》場景 6

曬衣竿上的被單，包裹成未知的神祕形體，營造出令人好奇的情境。

場景 8(同圖 3-2-3)，以背向電視光源的角度繪製，將青蛙的陰影散布在室內各處，產生荒謬的氛圍。場景 9(圖 4-1-3)，這如此暗沉的深夜，形成一平面的藍灰房舍。只有點點星光，及皎潔的月光，以光影交疊及對比，加深想像世界中的

寫實氣氛。浪漫主義建立者詩人波特萊爾及藍波(Arthur Rimbaud)解釋道：「透過聲音或氣味，我們可看到顏色；反之亦然。」¹²⁰之後，繼之而起的還有象徵主義者，他們證明景象、顏色及想像之間的關聯。¹²⁰透過場景 10(圖 4-1-4)，形同探照燈的月光打在青蛙與狗的身上，畫面間不斷擬聚的無聲(沒有文字說明) 形成詭異，藉著圖像恍如默劇的瘋狂表現(狂奔追逐的狗)，產生了更大的迴響。使狗從猖獗不息轉而的哀鳴，聲聲入耳。夜晚的神祕不僅營造出了超現實所要的氛圍，在唯一光源——月光下，強調了明度、彩度的反差，突顯出夜行者的一舉一動；尾聲，在日光下，青蛙的鮮豔外表與青翠田野的背景合一時(場景 12)(同圖 3-2-28)，牠旋即被摘下主角的冠冕。

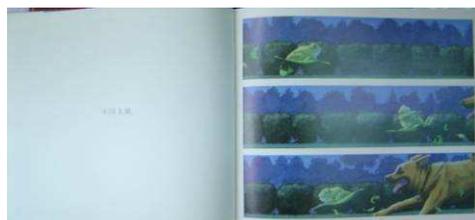


圖 4-1-3 《瘋狂星期二》 場景 9



圖 4-1-4 《瘋狂星期二》 場景 10

《7 號夢工廠》 以寒色調表現悠靜與未知的夜間戶外，突顯室內粉紫紅的迷人與安詳(場景 23) (同圖 3-2-33)；並由眾人皆睡，讀者獨醒，使場景詭譎，感染第一目擊者的啞口無言。《海底來的秘密》以海底傳遞的秘密行動，保有神秘的場景氣氛。在這虛虛實實的交雜下，虛無的超現實歷歷在現。

《海底來的秘密》 場景 7(同圖 3-4-6)，悠游的魚群中，竟並置著不同性質的機械魚，如真效果營造出超現實感。

伍、角色的安排

不管是主要角色、配角，絕大部分在封面或前面場景便會出現，使讀者有一個明顯的目標能夠關注或認同，甚至背叛。大衛·威斯納帶有超現實與奇幻的色彩敘事風格，從角色的安排與行動上便得以看出。就像童話一樣，除了以人作為角色，也能善用某類型的動物或非生物，來強化故事不可思議的一面。在此各別

¹²⁰ S.A. Ediciones Poligrafa, 《超現實主義》，頁 5。

對七本圖畫書的特殊角色做介紹；至於，跨文本作串場的相似角色，在本章第四節，將做統整性的分析。

《夢幻大飛行》的主題是夢。夢為人的深層潛意識之肆放，理所當然無法離開主體——人。但是《夢幻大飛行》的主角形象並不是人，而是夢本身的變化，而人的比例在夢中放大縮小，是為彰顯夢的奇異、怪誕；他不過是為體現夢境的多彩，替代讀者進入文本。若將始終穿著睡衣的男孩換成另一個形貌，並不會對故事帶來多大的改變，而男孩以外的角色與背景卻被賦予最大程度的想像。然而，他與夢還是有所連繫的，他所喜愛的物品，化身為西洋棋子、鹽罐人型化的配角；在實與虛的轉換間改變，為呈現原始潛意識與現實相繫的具象化。稍縱即逝的夢境才為主體，使文本呈現極大的超現實感。

《颶風》以兩兄弟為主角，表現人的內心情感、恣意的想像力、溫馨的親情與面對大自然的態度。孩童歷經外在壓力時，出現父母慈藹的相貌，暗示愛的力量(場景 4)(同圖 3-2-20)，而在場景 1(同圖 3-1-25)、場景 12(同圖 3-3-8)、場景 14(圖 4-1-5)，父母的形象則被裁切或縮小，突顯主角為孩童。颶風以一種外在壓迫的形象，使孩子高貴的勇氣與重要的想像力更加突出。似為配角的貓，共出現十五次，不僅與主角出現的次數相當，甚至於書名頁與最後一個場景中單獨出場，因它乃是孩子的精神象徵。當貓害怕颶風而蹣跚灌木下、在無聊的下雨天想像玻璃窗外游著鮮美的魚群，皆是以貓不受拘束的性格表現孩子內心的激動與渴求。於是，在《颶風》中，看到了人的外顯行為，與難以觸及的心理層面。

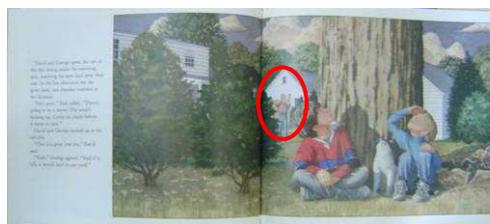


圖 4-1-5 《颶風》 場景 14

《瘋狂星期二》中，鮮綠的主角青蛙們大軍壓境，使一向大權在握的人類、伴侶——狗，趨向弱勢。青蛙不僅數量多且表情、姿體各異的行動過程，讓讀者只能選擇加入其中冒險，或趨於備受侵犯。以進化史上劣居兩棲地位的青蛙而言，不僅扳回一成，更使這場荒板嘉年華，受到矚目。

繼靈活自如的青蛙之後，另一波無聲的巨大蔬菜在《1999年6月29日》一書中登場。從過去被煎煮炒炸導致體無完膚，只能接受被吃的命運；如今，竟反以華豔、龐大的外型登上天空舞台。無論巨型蔬菜所呈現的細緻質感、亮眼色澤，與凸顯於地景的架勢；或是外星人眼中晶瑩小巧的蔬菜；皆形同藝術品般，使人玩賞。他們失去了原始的功能，再次展現自我魅力。

《7號夢工廠》中，雲朵不再受人擺佈、屈從模稜兩可的形體，它們追求想要的形貌，如願地唱出自我之聲。與男孩的合作下，好似伯樂與千里馬的相知相惜，締造彼此的價值、滿足相互的需求。並由其他人格化角色(貓與河中、魚缸的魚)的情緒反應，來營造夢幻的情境氛圍。

《豬頭三兄弟》一書中，穿插了各式的故事。隨著三隻小豬歷經相異的時空，表現形體的筆觸技法也產生變異：有稍帶渲染與陰暗變化的童話風、細膩質感的立體寫實、平面的卡通形象、強調線條特色的漫畫形式等繪畫風格。其中，三隻小豬在寫實的畫風中，以迥異的個性、外型特色，十足的面部表情，流露出善於思考解決的模樣，透過彼此一同探索環境的對話，終而找到自我的新價值。

《海底來的秘密》呈現被沖上岸的防水相機與海洋生物，所交織成的強大主角——秘密。它透過被傳遞、被揭開、被傳承，持續的累積成一股能量，展露其不凡的風采。

分析大衛·威斯納圖畫書中的角色，是為人類難以理解、或不能理解其語言，及少言、或無法言語、或現實中不被重視者來擔綱的。透過配角相互地襯托、象徵，使彼此能自我發聲，或由另一種角度發掘其本質；若更進一步思維，或許角色本身不是人，但是舉凡其外在行動、精神表徵、擁有自由想望，及受忽視的一面，與孩童無異。大衛·威斯納將非人、無生命體予以具象化，來指涉人的抽象的內心世界，不僅讓文本的意境層次提升，且自然的呼應了讀者的初心。

陸、如夢似真的拼湊

《夢幻大飛行》場景 2(同圖 3-2-10)中，一床柔軟的綠被，逐漸轉變成結實青翠的田野。以此推衍至各跨頁的前後接連，其背景皆以相異材質的漸層改變，密合地由場景 1 延伸至場景 14(倒數第二幕)，逐漸進入寬闊的幻想場域。長橫軸的壯闊感，正是無盡夢境的具象表述。

先以男孩先前的生活經驗做為藍圖，從房間陳設出的視覺符號，讀者可以看到男孩的喜愛與想望。因此，現實生活中受阻攔的潛意識，逐漸在睡夢中解放，通過符號變形與再現的手法，呈現出超現實的場景。夢可以合乎邏輯，也可以由過去及未來許多突出的生活小片段拼湊而成。¹²¹男孩睡前玩弄的西洋棋與地圖集，順理成章的成為夢的主體。半闔的棋盒隱隱透露著神秘，翻動的窗紗指涉一個無形的外力(風力)即將推展地圖的冒險旅程。這樣的時空，正是達利所謂夢境的時空：

在一棟建築物的現代風格裡，哥德式轉變為希臘式和遠東式，或者靈光一閃、心血來潮地(意即經由一種不自主的幻想)讓文藝復興風格變成純粹、充滿動力 - 不對稱(!)的現代風格，這一切，可以出現在隨便哪扇窗子的時空裡，而這個少有人知並且可能令人暈眩的時空——正如我們剛剛暗示的——其實是夢境中的時空。¹²²

由西洋棋的城堡棋子所構築的城堡、逐漸轉為樹幹中的裝飾物；都市的立體建築突如其來的化為片狀解體，露出內部其實為二維性的地圖，然後，再次在空中飛散。建築空間的本質，不斷受到顛覆與挑戰，使原以為返家的男孩再次陷入夢裡，不受引力的展開飄浮。這樣狂妄的自由、無拘束的形式，如同 S. A. Ediciones Poligrafa 說：「超現實主義的宣言：禁止是被禁止的(II est interdit d'interdire)」。¹²³因

¹²¹ 佛斯特，《小說面面觀》，頁 74。

¹²² 達利著，〈論現代風格建築恐怖且可食美麗〉《牛頭人身》第 3-4 期，巴黎，1933 年。引自 Jean Louis Gaillemine 著，楊智清譯，《達利：超現實主義狂想天才》，(台北：時報文化，2006 年)，頁 142。

¹²³ S. A. Ediciones Poligrafa，《超現實主義》，頁 7。

此，沒有任何理由能停止《夢幻大飛行》浪潮般的潛意識抒發。

在情節不斷地迸發出使人驚嘆的視覺效果時，不僅理性邏輯無從干涉，符號形體有了生命，並不停地延續、改變。這超現實的夢幻終成了滾動的雪球，愈來愈巨大，以致於無法停止，因此男孩扒開灰衣人真實身分——鹽罐，卻仍然無法離開擬真的夢。

賴其萬與符傳孝說：「最後夢的影像是如此地強有力以至於把我們弄醒了，事實上，在這剎那間我們已經準備起來了，因此它才具有此種力量。」¹²⁴《夢幻大飛行》中不可思議的山形是清晨的牛角麵包，早餐麥片所化成的落葉竟也展開雙翅，以天鵝的姿態載送著險些翻落的男孩。夢恍若真實的景象，教我們如此信念，縱使它不合常理。男孩的感官已陷於其中，直至感受到暖暖的早餐和陽光、聽到窗外咕咕的歌唱與魚的心靈呼喚，他決意作好脫離夢境的準備。至此，場景、冒險的旅程改變了。天鵝所越過波濤翻覆的河面，再度凝聚成的方格棉被，男孩平安的靠於床沿。最後，男孩面帶滿足的回望陪他經歷夜晚又恢復平凡的物件。

大衛·威斯納的夢境，透過符號變形使人類歷史長流濃縮，嘲諷都市的虛無，呼應著心性的自主才是文化傳承的重心，形同：「達利以意想不到的「變形」，出奇的分解，曼妙的組合，再加上童話般的夢幻世界的色彩，構成千變萬化的畫作，似乎在宣示絕對的個人自由即是人類文明進展的絕對保證。」¹²⁵

《夢幻大飛行》實現了對現實的想望，形現出另一種可能的遠景；在不露一點破綻的超現實表現下，合理化符號間的聯繫而不受羈絆，比真實更加真實、美好。

¹²⁴ 賴其萬、符傳孝譯，〈譯序〉，《夢的解析》，頁 480。

¹²⁵ 杜正勝序，薩爾瓦多·達利(Salvador Dalí)著，皇冠編輯組譯，〈沒有邊界的創發——迎接超現實主義宗師達利大展〉《少年達利的秘密日記》(UN DIARI : 1919-1920—*Les meves impressions I records íntims*)(台北：平安文化，2001 年)，頁 11。

柒、改變原有的認知

《瘋狂星期二》中，由於逼真的水塘空間模擬，主角全身青綠、肥碩且被黏液包裹的青蛙，令人與噁心、厭惡聯想一塊兒。這次，牠不待在岸邊聒聒，而是如同駕駛飛碟般，以蓮葉作為飛行的機器。這樣的造型，也好像一頂禮帽，令人聯想起馬格利特的「寶山」（圖 4-1-6）¹²⁶，同樣的飄浮場景，毫無道理可循。它將穿著西裝的男人改變成「駕葉飛行」的青蛙，製造驚奇，再透過青蛙神情的驚恐、自得、疑惑，與配角的不安、膽怯反應，使畫面如此真實，加強了超越現實的新鮮感。



圖 4-1-6 馬格利特「寶山」

爲什麼設計青蛙駕著蓮葉飛行，爲什麼下個禮拜二夜晚變成是豬隻升空？爲什麼並要造成周圍的驚恐？一連串不符合邏輯的景象，無法獲得解答。我們知道大衛·威斯納童年的生活場域，激發了他對創作的聯想¹²⁷。形同飛碟的蓮葉搭配外星人似的大眼青蛙，或許就是難解的外星人事件謎底，在難以查證下，或許這就是真實。伍蠡甫與林驥滑說：「在不受理性的任何控制，又沒有任何美學或道德的成見時，思想的自由活動。……超現實主義認為，過去被忽視的某些聯想形式具有很大的真實性，相信夢幻無所不能，相信思想活動能不帶偏見。」¹²⁸因此，青蛙飛完後，面對豬的飛行也能坦然接受了。在大衛·威斯納的畫筆下，那就是每個星期二所該有的世界。

《7 號夢工廠》建立了隱匿在空中的雲朵工廠；《海底來的秘密》探勘到大海的奧秘，也許它真發生在世界的一角或未來世界，畢竟人能觸及的場域仍有限制。

¹²⁶ 張光琪，《馬格利特》，頁 174-5。

¹²⁷ DAVID WIESNER—*The Art of Visual Storytelling*

<http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/home.html>，檢索日期：2008/05/17。

¹²⁸ 伍蠡甫、林驥滑編著，《現代西方文論選》，頁 174。

黃寶萍說：「將可感知的事物，轉換成另一種可見的形式，舞台之外的非現實之事物、所謂的欲望等如透明般的存在體，轉化為可見的形式。」¹²⁹將想自由飛行的欲望，賦予其他生物實現；讓每一個天真者，揮灑出一朵朵富特意形貌的雲朵；予海的深廣蘊藏，來激發無限秘密；如此透過藝術表現，正如自身參與一般。

象徵財富與權勢爭奪的金色玫瑰，在《豬頭三兄弟》場景 20(圖 4-1-7)中，竟成為餐桌上的平凡擺飾，除了暗示著友誼與愛的可貴，也超脫了現實的價值觀。



圖 4-1-7 《豬頭三兄弟》場景 20

捌、比例大小的置換或對比

隨著距離物體的遠近，會形成了視差的效果。大衛·威斯納以不同的輔助工具，表現出不同角度的觀看。當以衛星拍攝的角度看地貌時，下方的平面世界，會改變原比例而落差，形成無法經由透視的非現實感，以《1999年6月29日》場景 5(同圖 3-2-45)，Cucumbers circle Kalamazoo 為例，從視覺的「誇大」效果，將黃瓜與下方如紙片般的卡拉馬索市形成對比，喪失了合理性。莫尼克·西卡爾說：「人們的眼界升高，開啟新的觀察角度：飛機和航空攝影居高臨下，大大拓寬了視野。從重力解放的新視覺，可以『看見』所有的方向。產生的圖像沒有高低之分，超越了透視法則。」¹³⁰

因為，能見的範圍擴大，因為所見的差異被視覺化消弭；因此，人所見的世界越廣闊，便看不清事物的真實貌，只會關心本身想看的，以特性去分辨物件，感受不到東西存在的價值與美。如同杜象¹³¹將小便斗置於美術品展區，並非是要讀

¹²⁹ 黃寶萍，《德爾沃》(台北：藝術家，2003年)，頁172。

¹³⁰ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁149。

¹³¹ S.A. Ediciones Poligrafa，《超現實主義》，頁8。杜象(Duchamp, Marcel, 1887-1968)，原是立體派畫家，後採用現成物創作，進行改裝、拼湊，來挑戰傳統美學，並非有正式參加超現實主義團體，然而他的確是一位頗具名聲的超現實主義畫家。

者以欣賞藝術的角度來看，而是嘲諷當時的藝術評論者。無論是小便斗，還是蔬菜，其存在的地點，削弱了本身的實用功能，形成了一種渾沌的張力。因此，人類習以為常的蔬菜，竟不夠外星人塞牙縫，對他們而言，這無非也是一種超現實。

嘗試破解刻板觀念，除了正視社會亂象，跳出意識型態的捆綁；過份的誇大的手法，也助於讀者驅離刻板。它將形同瞎子摸象時，會對部分的形貌賦予想像，以正視每個細微的重要性，培養觀看的角度。如同藝術家歐登伯格¹³²將巨大的鏟子雕塑，插在公園裡，這實用的工具經誇張化，造成大眾消費型態與藝術間的衝擊；大衛·威斯納以平面的技法讓碩大的蔬菜，改變了美國地區整個經濟結構，這種不侷限其原貌，所成的特殊局面，正是在批判大眾消費、價值態度。

玖、假想的真實世界

《瘋狂星期二》場景 5(同圖 3-2-2)中，看似平凡的居家生活與窗外出現駕葉飛行的青蛙相較，形成絕妙的幻象。在真實世界中出現假想情境，無怪乎使男子驚愕不已。

《1999 年 6 月 29 日》以物理結構改變(脫離了地心引力的牽引)，衍生出超脫的氛圍。張光琪說：「其實用另一種角度來看，再平常不過的事物，也是頗不尋常的」¹³³。如同馬格利特的「庇里牛斯山上的城堡」¹³⁴(圖 4-1-8)，宏偉的城堡竟然立於一顆飄浮的巨石上；大衛·威斯納則轉為放大成飄浮的紅椒(場景 9)(圖 4-1-9)，呈現超現實的荒誕不經。

¹³² 普普藝術「Pop Art」是「Popular Art」的簡稱，1956 年左右，開始在英國產生，以一種作「白日夢」的方式，自我塑造一個理想的幻想世界。創作題材都是從現實生活上著手，形成一股大眾化藝術的風潮。它開始注意到生活中的消費結構，進而從許多的廣告媒體上去從事創作。歐登伯格(Clase Oldenburg, 1928~)，瑞典人，以獨特的具象化圖像，雕塑建構在超現實和達達主義的傳統中。作品以「象徵物」變形，將嶄新和具有挑戰性的障礙形式，回歸給大眾。摘錄自歐登伯格 Oldenburg. <http://dnsback.ymhs.tyc.edu.tw/art/pictureaweek2/9403.htm>，檢索日期：2008/04/26。

¹³³ S.A. Ediciones Poligrafa，《超現實主義》，頁 7。

¹³⁴ 張光琪，《馬格利特》，頁 120。《庇里牛斯山上的城堡》，1959 年，油畫，200.3×145cm，藏於紐約以色列美術館。

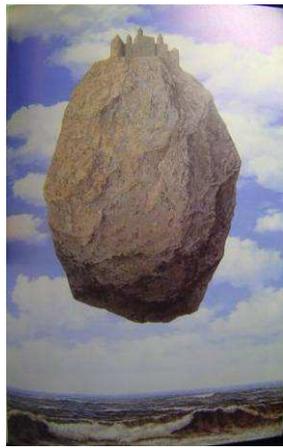


圖 4-1-8 馬格利特「底里牛斯山上的城堡」

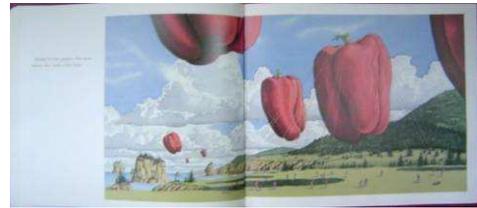


圖 4-1-9 《1999 年 6 月 29 日》場景 9

超現實藝術家德爾沃說：「與其說我是在描繪現實，不如說我是夢見現實。」¹³⁵ 沉浸在人魚傳說的德爾沃讓這些冰冷的角色登上陸地，並行走自如，那就是他腦海中現實的再現。《海底來的秘密》自漂流的相機中發現海底奇妙的事件，彷彿真實的機械魚、海底城市等，在毫無文字的一張張相片套匣，一張包含著另一張的秘密。其藉由一幅幅如真肖像的水彩，使人信服地困在超現實的場景。莫尼克·西卡爾說：「人始終相信看不到的世界，仍有值得相信的部份。」¹³⁶ 膨脹如熱氣球的河豚、海底成為外星人的觀光景點、對比於鯨魚，陸地為舒展筋骨的巨型海星(場景 8-場景 10)(同圖 3-2-41 至圖 3-2-43)；大衛·威斯納把這些相似付諸成形體，放在戲劇化的場景中，使世界變得不真實了。

結合科技產物瞬間紀錄的特性，照片、逼真的圖像，有時令人信以為真。這些圖像有時被當作照片一般接受，彷彿真的有什麼事情確實發生過，被人目睹，並且透過圖像留下了紀念的痕跡。¹³⁷ 在文本中，人自然而然信服圖像痕跡。第一至

¹³⁵ 黃寶萍，《德爾沃》，頁 171。

¹³⁶ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁 54。學術性的著作並未放棄幻想或想像的形狀表現。自然學家兼法語作家皮耶·貝隆(Pierre Belon)在一五五一年發表了《海洋怪魚誌》(*Histoire naturelle des estranges poisons marins*)，書中有手繪的水彩插圖。……貝隆認為，眼睛「可能是不可小覷的證人」，是詳盡描繪海洋生物的重要工具。在意外和好奇心的驅使下，貝隆畫下了許多「罕見的東西」，影響後世。……儘管他是個極其嚴謹的人，仍免不了受到某些誇張故事的影響：除了準確無誤的動物畫像，他還畫了各種光怪陸離的動物。

¹³⁷ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁 21。

第四位發現海景秘密的孩子，是出現在黑白相片中，對比於之後張張色澤鮮明的彩色照片。之中所出現的年代推演與色彩反差，彰顯了超現實表現的嚴謹態度，也令人墜入迷惑的虛、實命題。

拾、時空的置換

《夢幻大飛行》全書的時空背景，隨著相似的型態不斷變化，先由方格棉被變化為田野，然後是西洋棋盤、城堡、森林，與文藝復興的廣場等，形成連綿不斷地時空置換。在場景 7(圖 4-1-10)中，更出現二度平面空間與三度立體空間來往的通道。不管是男孩自平面的書頁中冒出立體身影；或是厚冊書頁與直立的列柱、層層階梯接合，錯視中分不清其間的差異。在《豬頭三兄弟》場景 2(同圖 3-3-7)中，也同樣有空間置換的安排。故事的分格框架，原本是為圖畫書的故事節奏設計，卻由平面轉為立體的跨越，使角色能自書中冒出，穿梭於各個時空，並暢所自如的跟著自己的感覺走。



圖 4-1- 10《夢幻大飛行》場景 7

三隻小豬越過故事框架，架著畫著野狼頁面折成的紙飛機，離開古典文本到一頁頁虛幻文本所建構成的幻想世界，那是更為真實的世界。不再任由一次次地被吹垮房舍，不再被險遭吞嚥的宿命擺弄。在自由地摸索、探尋自我下，他們恢復原本豬的天真爛漫性情，以好奇、闖禍、嘗試、冒險、謙卑、熱情，最終迎回自我的初心。他們結合《鵝媽媽童謠》中拉提琴的貓與守護玫瑰的巨龍(牠遠離被騎士屠殺的傳奇)為新夥伴，以拼貼多重文本的方式，終於逃離一日復一日困在狼爪下的現實。

牠們經歷冒險，重返回童話的此時此刻，連述說故事的字母也得以解放，以有形的存在，飄浮於自由空間中。圖像與文字不單純擔任敘述故事的角色，人類

無盡追尋的的想像、思考自由，¹³⁸正在圖畫書中解放。這一個個正被擺放的字母，替代小豬們心（新）的聲音，劃下完美的“**And they all lived happily ever after.**”。

面對著《夢幻大飛行》城市的崩解與三隻小豬離開了童話架構的二度空間，並折疊具有三度質感的紙飛機時，我們不過是被大衛·威斯納超乎現實的寫實畫風幽默一番，並沉重的思考著二度與三度空間所引發的虛幻與現實，如同三隻小豬不再被生命擺弄一般。安德烈·布列東(André Breton)在《宣言》中曾說：「我相信那兩種似乎矛盾的狀態——夢幻與現實——將來會變成一種絕對的現實，也可以叫做超現實。」¹³⁹不可否認的，將來的某一天，大衛·威斯納的超現實將成真實，當下我們又將越過那個真實，開創我們的超現實。



¹³⁸ 張光琪，《馬格利特》，頁 21。至於被馬格利特放入畫中的字母、語句則是與朋友們討論後的結果，一半真實與一半無意識夢境的結合成就了馬格利特自由亦是思考的畫作內涵。

¹³⁹ 伍蠡甫、林驥滑編著，《現代西方文論選》，頁 176。

第二節 文字與圖像的象徵意涵

圖畫書的故事包含了三條故事線：文字講的故事、圖畫暗示的故事，以及兩者結合後所產生的故事。¹⁴⁰閱讀時，你在預測，也在等待。你預測句子的末尾，預測下一個句子，預測下一頁內容。你等待它們來證明你的預測是否正確。……讀者總是走在牠們閱讀的那個句子的前頭，進入一個牠們讀下去時一部分逝去、一部份相應地聚攏來的未來之中。

透過幻想與超現實看過大衛·威斯納的作品後，本節將以符號學的觀點，分析圖畫書中的符號。受文化約定成俗的文圖符號系統，之所以有其代表意義，乃在於它別於其他符號。朱剛說：「一個能指(即所指)所涵蓋的其實是無數與它有差異的其他能指，這些差異組成一個個意義的「痕跡」(traces)，積澱在這個能指之中，使它具有無數潛在的歧義，造成意義的不斷延宕變化。」¹⁴¹一連串的差異，連貫為一個個行動、場景的轉變等，不可變的它處在系統的可變性中，使故事的趣味焉然而生了。

以下，將分析文字與圖像之外顯、隱藏等多層次含意；並針對文本中，帶動閱讀節奏的敘述性箭頭形式做探討。

壹、內容中的文字與圖像

一、文字

(一) 單純的明示義

《瘋狂星期二》的部份右頁，機械式的點出時刻，使時間的不住流轉，卻無從得知在這段時間內發生了什麼事件，佛斯特說：「我們對故事下的定義是按時間順序安排的事件的敘述。」¹⁴²因此，在《瘋狂星期二》中，單純的文字敘述是不構

¹⁴⁰ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 268。

¹⁴¹ 朱剛，《20 世紀西方文藝文化批評理論》，頁 163。

¹⁴² 佛斯特，《小說面面觀》，頁 114。

成故事的要素。

(二) 使故事進行

《颶風》、《1999年6月29日》與《豬頭三兄弟》的文字敘述皆佔故事中相當的份量。若把之中的圖畫去掉，其自身也能成爲一則流暢的故事，但多少流失了文字所沒有表達的角色表情、動作與場景描述。《1999年6月29日》的最後場景(同圖3-4-1)，便是文字難以表達的。

二、圖畫

從巴特分析符號的層次¹⁴³來整體觀看¹⁴⁴大衛·威斯納的圖畫書，第一層次明示義，在寫實出形如肖像的水彩技法中，的確清楚指涉出真實世界的所指物，逼真的締造出超現實的氛圍。如《海底來的秘密》出現的顯微鏡¹⁴⁵爲故事所需要最適宜的科學輔助工具。它以能夠呈現肉眼難辨的物件爲前提，使層層相繫的目擊者一同證明照片之虛實難分，使超現實顯得如此通達合理。甚至是《夢幻大飛行》中，格子被與陣陣波濤，或是抽象的葉子至天鵝的羽絨感等形象轉變。讀者主動地閉鎖¹⁴⁶不足的線條、形體，以抓取物件的特徵，構思可能指涉的對象。因此，以第二層次來看圖像符號，發現其中暗藏許多玄機：

(一) 隱含義

《夢幻大飛行》以地圖隱含著一個微縮世界，透過展開地圖進行探險。《豬頭

¹⁴³ 羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁116-23。

¹⁴⁴ 松居直著，劉滌昭譯，《幸福的種子——親子共讀圖畫書》，(台北：台灣英文雜誌社，1995年)，頁49。對於「整體觀看」的界定，英國著名的藝術史學家肯尼斯·克拉克(Sir Kenneth Clark)，他在《名畫鑑賞》一書的自序中，說了下面這段話：「我會先將畫當作一個整體來欣賞，在確認主題之前，先去感受它的整體衝擊。這種衝擊是由畫的基調和擴充性、形狀與顏色之間的關係創造出來的。……」

¹⁴⁵ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁69-75。十七世紀初發明的顯微鏡，能很近的觀察物體，同時使影像保持清晰，使物體變大，然愛好者視之爲個人財產，鮮少公開交流。

¹⁴⁶ 傑克琳·查斯頓、羅那諾·蓋勒哈，《錯覺與視覺美術》，頁23-5。閉鎖這個名詞是指：補充存在於不完整的視覺畫面上的間隙或空間的知覺傾向。一看之下，顯得支離破碎似乎毫無關聯的各種形狀集合，突然成爲更大的視覺形態，或者可以辨識的東西，自體的一部份而被理解時，就是已經體驗了閉鎖的原理。判斷形狀所必要的視覺情報模糊或者被歪曲時，好像一方的形像埋沒在其他的形像中。採容易混淆的輪廓，以及畫面來偽裝表面，把顯明的形狀隱匿在背景中。地與圖由大小、形、明暗及閉鎖等很多因素的影響，可以決定那一部份爲形，那一部分爲從屬的背景。

三兄弟》的黃金玫瑰含有：勝利贏得美人歸之財富與榮耀意涵；然而巨龍卻贈與給牠安身之所的小豬，原來，真正的英雄是不造成流血的博愛者。同樣的，文本中不同的字體代表著不同的觀點與時空。《豬頭三兄弟》故事的主線為一般常見的黑色印刷字體；離開原始文本採對話球述說則以纖細、缺乏信心的字型；在《鵝媽媽童謠》的天真、幻想下，配上淡紫色的卡通字體；而在以單色深咖啡繪製的中世紀漫畫，搭配著顏色一致的字體；最終一個個正拼出的黑色印刷字母，乃以付梓不容更改的意象，鋪寫出小豬們永遠自主的生命曲。

（二）迷思

家給人依靠的安全感，在《阿羅的彩色筆》¹⁴⁷中，他猶記得家就是有扇看得到月亮的窗，及迎接他的溫暖床鋪。而《夢幻大飛行》在場景 10(同圖 3-2-16)時，終於返回了相似場景 2(同圖 3-2-10) 那明亮的月光與熟悉的街景中，卻面臨瞬間瓦解的恐懼，夢反映了潛意識恐懼的真實面。

十八世紀的工業革命後，資本主義盛行，專圖經濟發展成為環境污染的來源。伍蠡甫與林驥滑說：「未來主義歌唱工廠，煙囪裡冒出一股股的煙，把它們懸掛在雲間……。」¹⁴⁸又提到：「……建造煙雲繚繞的大工廠，廢除一切古老建築物的毫無生氣的曲線！」¹⁴⁹文學家、藝術家歌頌工業文明的發展，狂妄的排斥舊式一切，迎接未來新的科技文明。《7 號夢工廠》並非虛無的讚頌，而摒棄傳統。它採積極的手法，在飄浮雲端上設立巨型煙囪裝置的工廠，顛覆我們對現實的感知，而願工廠排煙呈現出藝術的美景，使習以為常的烏煙瘴氣，改交由創意來代替，讓我們的都市生活沉浸在美的時空中。

（三）象徵

《夢幻大飛行》的白鴿，使我們看到自由、天真，實為一段孩子之夢的領航者。希臘式廣場，象徵著蘇格拉底所暢導愛智的一幕(場景 8)(同圖 3-2-14)，透過

¹⁴⁷ Crockett Johnson (克拉格特·強森)著，林良譯，《阿羅有枝彩色筆》(台北：上誼，2002 年)。

¹⁴⁸ 伍蠡甫、林驥滑編著，《現代西方文論選》，頁 70。

¹⁴⁹ 同上註，頁 76。

談論、傾聽、辯論，人類離幸福更進一步；在廣角鏡頭下寬敞的廣場，讀者不受羈絆的環視圖像，與文本激盪出鏗鏘有力的心靈對談。《瘋狂星期二》打破豬所象徵的肥胖與慵懶，使豬在故事最後自在飛升，以破除刻板，製造了超現實的趣味。

《1999年6月29日》以蔬菜表現其特殊的文化背景。在場景12(同圖3-4-4)右頁被區分成兩個框格，下方的文字為：“Potatoland is wisely abandoned.”一看到這巨大的人形雕塑，不免與拉希莫山的巨大岩石雕刻¹⁵⁰做聯想，是否也將帶動觀光的熱潮？大馬鈴薯是西方社會的主食，然它被重新形塑成一尊尊巨岩雕塑的肖像，除了其形體如同岩石，也易於雕刻外；反應出資本主義利用一切方式達成目標，即使對象是不可思議之物，也以經濟利益優先，削弱思想的重要性、物質化周遭一切。它同時顯示其物質富裕，浪費食物的意涵；易腐的馬鈴薯也象徵著隨時能汰舊換新，實在是「速食化」消費時代的可怖。另一圖框下的文字是：“The Big Apple is renamed the Big Rutabaga.”鮮紅蘋果象徵閃亮的都市之星——紐約，而隨著大蕪菁的降臨，兩者形體雷同，也同富營養價值與健身效果而遭到取代。這是宣告強勢、講求外在的時代將隨時改頭換面；只要內外兼備，不論是蘋果還是蕪菁，都能成為現代紐約洲民的象徵。

三、文與圖

以插畫為輔的故事，多是單聽文字講故事。在大衛·威斯納的圖畫書中，圖像語言十分活躍，文與圖的故事，更是精采可期。高宣揚說：「世界上的事物無非是形成兩個序列：同類事物內的不同變化形式間的聯結系列與不同類事物之間的聯結系列。」¹⁵¹文字對文字內容的延伸或背離，圖像與背景間的補充或矛盾；經由

¹⁵⁰ 位於南達科塔拉希莫山 (Mt Rushmore) 的總統石雕。1923年，具有雕刻大型雕像經驗的 Gutzon Borglum 提議雕刻美國二十世紀之前的重要領導人。Borglum 認為美國的意義就是「大」，所以要雕出具有美式價值觀的巨大無比雕像，成為美國立國精神的紀念物。四座雕像分別為華盛頓 (George Washington)：帶領美國獨立的領導人，第一任總統 (1789-1797)。傑佛遜 (Thomas Jefferson)：寫下獨立宣言，主導路易斯安那土地購買，擴大美國版圖，第三任總統 (1801-1809)。羅斯福 (Theodore Roosevelt)：主導興建巴拿馬運河，環境保護與經濟改革，第二十六任總統 (1901-1909)。林肯 (Abraham Lincoln)：確保美國的統一，結束蓄奴制度。第十六任總統 (1861-1865)。參考自旅人行腳—總統石像 http://tw.traveleredge.com/USNP/Mt_Rushmore/，檢索日期：2008/05/17。

¹⁵¹ 高宣揚，《結構主義》，頁192。

以上的多樣呈現，形成故事的豐富性。文字與圖像為不同的敘述性符號，若是描述同件事物，文圖之間的關連性又為何呢？

(一) 文字為圖像命名

《1999年6月29日》的蔬菜藍外張貼附文字說明的蔬菜圖片，使部分形體相近的植物被明確的分類。在場景5(同圖3-2-45)中，一張張擬真的圖畫下，分別出現了：Cucumbers circles Kalamazoo.等四行蔬菜名及地名的句子。除了第三張圖明白的呈現在冰山前飛行的飛機外，其餘的不過是各建築風貌的一景。然而搭配了底下註解的文字後，發現：Kalamazoo¹⁵²、Levittown¹⁵³、Anchorage¹⁵⁴、Providence¹⁵⁵，它們不再只是晦暗不明的地名，而是各別指涉著靠近 Holly 所居住的美國北方。而這些地點代表美國的文化、住宅、經貿特色，與之後美國運用這些蔬菜改變生活的故事情節能相互對應。這樣的文圖表現，巴特於1964年用錨(anchorage)的觀念，來形容圖片說明裡的文字功能，他認為：

視覺圖像的意義是多元分歧的，……文字可以「固定那串浮動的符號義，以解除符號不確定的疑懼」。……「錨」的另一個功能則是巴特所謂的命名(denomination)，純粹告訴我們照片照的是什麼，好讓我們在自己的經驗範圍內為照片正確定位。¹⁵⁶

寫實如相片的圖畫中，讀者看到一根根的蒲芹蘿蔔像一顆顆的眼睛飛過

¹⁵² Kalamazoo 在美國北部，位於密西根州西南部。參考自維基百科網路，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%8D%A1%E6%8B%89%E9%A6%AC%E7%A5%96%E7%B8%A3&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/05/17。

¹⁵³ Levittown 在美國東北部紐約東北的長島地區，是美國第一個在二次大戰後，郊區化現象地區，具有強烈都市特徵。參考自維基百科網路，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%BE%8E%E5%9C%8B%E6%9D%B1%E5%8C%97%E9%83%A8&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/05/17。

¹⁵⁴ Anchorage 在美國西北部，為阿拉斯加的空中門戶，是世界上貨物吞吐量最大的機場之一。參考自維基百科網路，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%AE%89%E5%85%8B%E6%8B%89%E6%B2%BB&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/04/24。

¹⁵⁵ Providence 在美國東北新英格蘭羅德島洲。參考自維基百科網路，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%BE%85%E5%BE%B7%E5%B3%B6%E5%B7%9E&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/05/17。

¹⁵⁶ 羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁146-7。

Providence¹⁵⁷，形同一元美金紙鈔象徵著美國自身，也似乎以上帝之名嘲弄著不相信眼見為憑的讀者。《7 號夢工廠》在封面(同圖 3-1-3)與場景 1(同圖 3-1-28)，皆以文字招牌標明單一建築物 7 Sector 7、EMPIRE STATE，避免讀者因過多的臆測或誤讀，而無法彰顯創作者欲營造的氛圍。

(二) 文圖合奏

以創作者而言，文圖排列的版面決定故事的流程與節奏步調。圖文難以全然的各自表述故事，而透過彼此的縫隙，即讀者填補的動作，將形塑成閱讀的趣味。以讀者而言，文字為導向者將視圖畫為文字敘述的補充；以圖畫為導向者，以文字串聯出圖文的對照意涵。在《1999 年 6 月 29 日》場景 10(同圖 3-2-31)，除了左四分之一為文字描述，全圖左下角有一份名為 *Star* 的刊物，其大標題寫著：MAN KIDNAPPED BY SPACE ALIENS! 旁邊的圖框則出現了一個形似青蛙卻穿著西裝的凸眼生物。下列更細小的字描述：「牠們的穿著不凡。請看內頁。」這刊物不過是散亂臥房中的一景，完全被一窩蜂電視、報章報導的巨大蔬菜新聞掩沒。然而 Holly 未納入實驗的芝麻菜莫名的出現，與這一切混亂的緣由，便是來自凸眼生物太空梭的食物儲藏艙。只是太多應接不暇的訊息，矇蔽了 Holly 的目光。它暗指著讀者應細讀於文圖間，同時諷刺著現今資訊膨脹所造成的衝擊。

(三) 顛覆圖像

《1999 年 6 月 29 日》場景 14(同圖 3-3-2)所垂釣的平底鍋下，一塊斜立的自動烹調面板上，書寫許多文字選項：洗濯、旋轉、清潔、沖洗、搖動、薄片、混合等多功能先進烹調設備。其中一個亮燈的沖洗按鈕，因所造成的巨大衝力，使蔬菜飛離太空艙。對比於飄浮太空的蔬菜並沒有被文字標示的烹煮方式約束，成

¹⁵⁷ 上帝之眼 (Eye of Providence)，代表著上帝監視人類的法眼，常見的形式為一顆被三角形及萬丈光芒所環繞的眼睛，出現在美國國徽及一美元紙幣的背面。有人認為是源自古埃及的荷魯斯之眼，在基督教聖經中也多次提及此一概念。和現在常見形式較接近的上帝之眼則可追溯到 17、18 世紀的歐洲，當時的形式為一顆飄浮在空中，被雲霧所環繞的眼睛。基督教則以三角形包圍的形式表達「三位一體」的教義。參考自維基百科網路，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%B8%8A%E5%B8%9D%E4%B9%8B%E7%9C%BC&variant=zh-tw>，檢索日期：2008/04/24。

為外星人的囊中物；反而自在的奔向未知的藍色行星，文圖的相異形成幽默的一幕。

在《豬頭三兄弟》中呈現了培利·諾德曼所說：「第三種故事——有些趣味是由於其他兩種故事間的矛盾而產生；這種書是利用形式上重要的雙重性來作為反諷之用。」¹⁵⁸在《豬頭三兄弟》文本中，書本的結構遭到分解，原故事成散頁的平躺紙張，上頭持續進行的古典童話文字敘述與早已逃跑的小豬圖像，構成了文圖矛盾的趣味，也激發其兩者間更多的可能性。它同時引人深思關於「家」、「愛」等命題，也許也呼應著藝術觀中：「每日我們所習慣運用的語言，有時會誤導我們對事物的認知，有鑑於此『文字』與『物體』間的關係，或用來陳述『語言』及『圖畫』系統，都是馬格利特思考文字與物體關係的領域。」¹⁵⁹同樣身為符號表象的文字與圖畫，各具有其能指的範圍與表意的程度，利用這之中形成的罅隙創造更多新的可能，在未來的創作不無為可行之道。

貳、充滿動勢的箭號

圖畫書除了文字內容引人入勝外，藉由視覺圖像的導引，能將讀者推入文本的情境中。奎斯（Gunther Kress）與范李文（Theo Van Leeuwen）說：「當參與者用箭號連接時，代表正對彼此作用。這種箭號模式稱為「敘述性」（narrative）。」¹⁶⁰這股敘述性的箭頭動能，能使圖畫書的單頁內部產生對話，或是頁與頁產生流動的氣息。

一、動作過程

藉由比重大與小形成的視覺節奏、構圖位置對心理比重(psychological salience)的作用、聚焦性等，及原本靜止的畫面因變化差異而興起動勢，可帶來動作形成

¹⁵⁸ 培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 268。

¹⁵⁹ 張光琪，《馬格利特》，頁 135。

¹⁶⁰ 奎斯（Gunther Kress）、范李文（Theo Van Leeuwen），《解讀影像—視覺傳達設計的基本原理》，頁 83-103。分為動作過程(Action processes)、反應過程(Reactional processes)、對話過程與思考過程(Speech process and mental process)、轉換過程(Conversion processes)、幾何式符號表現(Geometrical symbolism)、情境(Circumstances)。

的動勢。

(一) 大小形成距離

《7 號夢工廠》出現一架以漩渦式排雲方式，來助於飛行的重機械空中工廠。藉助男孩形體逐漸由大變小，不僅顯示出建築物的巨大體積，也呈現無形的飛行動線。

(二) 鮮明色彩的視覺導引

《7 號夢工廠》以藍色的天空背景，對比出紅色的厚帽、圍巾與手套等禦寒物。隨著紅色塊狀的大小變化與移動，讀者順利聚焦在穿戴的角色上，使其一舉一動清晰可見。隨著色彩的運作，能鮮活的帶動故事脈動。

(三) 波動線

《夢幻大飛行》中以成群飛翔的鴿子由左至右帶動故事線的流動，也象徵時間的消逝。最後，清晨朝左飛進窗口的鴿子，使故事停頓，象徵著夢的驚險旅程將會隨白日而告終。《豬頭三兄弟》尾聲，一個個字母以波浪狀的擺置，構成流動的視覺元素，呼應著時間的流轉。

(四) 文圖版面設計

在有文字的圖畫書中，所有的文字多被擺在左頁。在《颶風》即是如此，因未在西方傳統閱讀由左至右的閱讀習慣下，讀者會先由靜態的文字進入故事，再經由圖畫展開無垠的想像視野，興起冒險的動感。奎斯與范李文說：「放在左邊的部份代表已知，放在右邊的部份代表全新。所謂已知部分是指觀看者已經知道的内容，就像是一個熟悉與認同的訊息起始點。所謂全新部分是指觀看者還不知道或還未認同的部份，所以是觀看者須特別留意的部份。」¹⁶¹當然也有例外，先凝止圖像的時空，再緩緩以文字描述。如場景 13(圖 4-2-1)，先以壓迫性的俯視角度，展示殘碎、散亂的木塊，以營造男孩難過、無奈感，再以右頁的文字追憶巨木過

¹⁶¹ 奎斯、范李文，《解讀影像—視覺傳達設計的基本原理》，頁 249。

去之於他們的種種。另一種，為置於頁面的下方成一行，如場景 8 至場景 10(如圖 3-2-24 至圖 3-2-26)，這樣一來，比重大的圖，率先奪走讀者目光，營造出時空場景；再藉由下方文字做補充、加深印象，甚至扭轉先入為主的觀念。



圖 4-2-1 《颶風》場景 13

(五) 三角形方向暗示

《豬頭三兄弟》的小豬們折成三角形的飛機形成方向，具有動勢(場景 6-9)(同圖 3-2-51 至圖 3-2-54)。機鼻向左，讀者擔憂他們會回到野狼的嘴中；機鼻朝右，又會到哪個未知的世界；機鼻朝下，是否快要墜落？

二、與文本的反應過程

由目光注視的方向便形成焦點。《豬頭三兄弟》豬看著讀者時(封面)(同圖 3-1-8)，虛構文本與真實世界受目光交錯而產生連結，呈現邀約入內的意涵。狼以強烈地焦點的傾斜度(*gradient of focus*) 監控三隻小豬，形成貪婪的箭號(場景 1)(同圖 3-1-29)。《海底來的秘密》中，男孩瞪眼直視手中的照片，讀者卻只能看到照片的背面(場景 6)(同圖 3-2-9)，激起翻頁探究的動機。

三、對話過程與思考過程

漫畫、中世紀藝術中，思考框指內在思考過程的內容。對話箭號¹⁶²則是指對話的內容。《豬頭三兄弟》場景 11(同圖 3-2-56)豬微笑的說：*I think...someone's out there.* 拉近了先前故事中其他危險情節的距離，也特寫出親近自由的情境，而牠知道讀者存在後的心理為何？(畢竟，剛才讀者眼睜睜的看著狼對牠的威脅，卻未伸出援手？)讀者被困在欲與豬溝通，卻不得其門而入的窘境。

四、幾何式符號表現

¹⁶² D. Escarpit 著，黃雪霞譯，《歐洲青少年文學暨兒童文學》，頁 147-8。一九二九年比利時人耶傑(Hergé)的《丁丁》(*Tintin*)首次以「原始漫畫」的姿態呈現給年輕人，文字則橫列在圖畫下方。一九三一年《丁丁》首先將文章寫在圖中球形空白處。

《7 號夢工廠》(場景 12)(圖 4-2-2)以藍圖上，箭號距離的相對位置，表示雲的體積大小、膨脹曲度等真確性的距離。以箭頭呈現精確的數值比例。

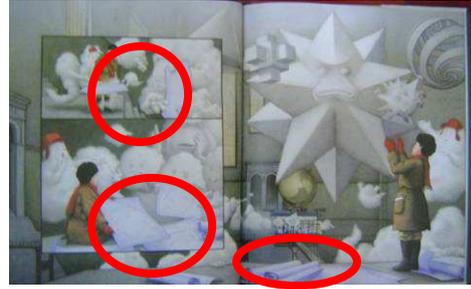


圖 4-2-2 《7 號夢工廠》場景 12

五、情境

《夢幻大飛行》中，圓柱狀的城堡塔樓融合成具樹洞的森林樹幹，形成讀者心理期望下的錯視，巧妙的鋪設出夢的瞬息萬變。《豬頭三兄弟》數頁空白，也凝聚成一股力量，別於前、後頁，其自由性與想像空間成無限，反營造一種特殊的幻想動態情境。

對伽利略來說，觀察月亮，就是完整認識所處地球的必經之路。如同，我們透過鏡子觀看自身，把我們自己變成觀察的對象。對觀看大衛·威斯納圖畫書的讀者而言，與文圖間的互動，就像看著鏡中的自己。莫尼克·西卡爾說：「認識的不僅止於符號本身與傳達的意義，而是對於如何看符號的自我，擁有更深切的認識。」¹⁶³文本中所透露出潛意識的不安與想望、嚮往自由的冒險精神、現狀的文化和經濟實貌，與渴望分享及傳承的意象等等。若是讀者能察覺到這些符號表徵，便是進一步對自我、世界的認識，由此何嘗不能創造更美好的未來？

¹⁶³ 莫尼克·西卡爾，《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》，頁 63。

第三節 開放式的結局

再怎麼厚的書，也終有閱讀結束的時候。翻畢大衛·威斯納不超過 30 頁的圖畫書之最後一頁，故事卻依然持續進行，原來故事的尾端是另一個新生故事的開端，這是怎麼一回事？而為封面對應的封底，又在這裡扮演什麼角色？對於「結束」，圖畫書對此討論尚薄弱，故引用文學中小說的界定：「也許我們應該把『小說故事的結局』與『文本的最末兩頁』分開來談。前者是針對讀者腦袋裡因小說而出現的敘事問題提供解答，或故意不提供解答；後者經常成為某種結語或跋，讓小說語言緩緩減速，直到停下來為止。」¹⁶⁴

由此，對於文本結束的探討，除了最後一頁，也會參考倒數第二頁的故事連續性；至於封底為一本書的最後頁面，也一併在討論之中。

壹、最後的場景與封底

在《夢幻大飛行》的尾聲，天鵝群護送男孩回到臥床(場景 14)(圖 4-3-1)，安穩沉睡的男孩逐漸地在鴿群撲撲振翅下清醒了，一切的改變同灰姑娘的魔法般又恢復原狀。這個房間中的部份物品，如龍、鴿子、西洋棋子等，皆曾出現在夢中(場景 15)(同圖 3-2-18)，而房內的其他物件又代表什麼意義呢？是否它們將在下一次夜晚的夢裡成形，也或許只是停留在其



圖 4-3-1 《夢幻大飛行》 場景 14

潛意識中，無止盡的變形。封底(圖 4-3-2)中，鴿子守護著飄揚的地圖，持續地飛翔在書名下。兩者中，夾著三行文字，簡易地說明了文本內容：夢中出現了龍、城堡等未被航海圖記載的遙遠夢土，等待讀者，再次展開另一段夢境，於是讀者順著飛行方向，再次進入文本的夢中。

¹⁶⁴ 大衛·洛吉，《小說的五十堂課》，頁 291。

《颶風》在最後的文字中，描述男孩們不捨地望著陪伴他們多日的榆樹；圖畫內，男孩們卻抬起頭，掩不了興奮地看著昏暗天色可能產生再一次的颶風，它代表將帶給他們無盡冒險的另一棵榆樹。文圖各司其職的顯示兩種心境，暗示著圖畫書的多重敘述手法；在閱讀之餘，也能在多樣化的情節選擇中，尋找最佳的出口。最後場景中，於頁面居中的黑框內有隻背對讀者的貓（圖 4-3-3），牠出神地望著玻璃窗外的滂沱雨景如魚缸似的，沉浸在可能隱隱有魚群悠游之中的幻想世界。窗戶是一幅畫框，框內的景象是每位創作者的心理反射。如畫家維梅爾的眼中，打掃女僕與畫中帶著珍珠耳環的少女¹⁶⁵之別，不在於穿戴服飾不一；而是畫中世界所呈現的氛圍，是藝術家本身獨特心靈的綜合體。貓為男孩精神的具象化，牠明知無法以五爪攫取魚，卻在遊戲的想像中，得到潛意識的滿足，也戰勝了對現實颶風肆虐的恐懼與無助，讓超現實使生命點燃了永恆火花。封底（圖 4-3-4）與封面同是一張完整灰底，各有一張似瞬間紀錄的白邊照片貼上。來自封面的落葉越過封底，這雷同場景 10(同圖 3-2-26)的圖像。但是太空梭離讀者更近了，搭乘它將再飛進颶風內的幻想時空。

《瘋狂星期二》的場景 14(同圖 3-2-29)，有著同封面的殘影暗示。一個實像的渾圓屁股嵌著微捲尾巴，一個虛像的寬扁鼻子、小巧耳朵與短前肢；兩者所勾勒的

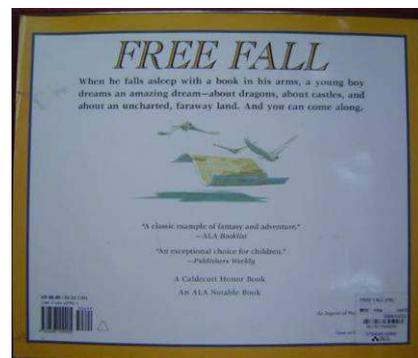


圖 4-3-2 《夢幻大飛行》封底



圖 4-3-3 《颶風》 場景 15



圖 4-3-4 《颶風》封底

¹⁶⁵ Tracy Chevalier (崔西·雪佛蘭)著，李佳姍譯，《戴珍珠耳環的少女》(Girl with a Pearl Earring)(台北：皇冠文化，2003年)。

模糊形象在最後一景(場景 15)(同圖 3-2-30)中解答：原來是笨拙遲緩的豬，像膨脹的汽球飄浮在空中，所引發的驚奇與青蛙駕葉飛行無異。牠們閉眼凝神、倒立翻滾，滿足於無重力的輕飄，拋開身軀的負擔，呼應著超現實魔法僅此一次，何不好好享受當下的解放？讀者也知道，當下星期二月亮越過樹梢時，將有另一份超現實的幻夢再度降臨。封底(圖 4-3-5)中，飄浮的蓮葉托著一隻落單的青蛙，悄聲的飛行於月色下的蘆葦間……邀請想再次加入的讀者，順著它飛行方向，重溫舊夢。



圖 4-3-5 《瘋狂星期二》封底

《1999 年 6 月 29 日》的女孩坐在蔬菜瞭望台上，正望著星空沉思實驗品至何處(場景 13)(同圖 3-2-32)……下一個畫面，突然彈跳到另一個場景(場景 14)(同圖 3-3-2)：散落的蔬菜妝點著星際，到此終於串起了故事的來龍去脈。圖中看到被責罵的粗心助手，文則提出一個待解答的疑問：Where would their supper come from? 最後的答案是，女孩實驗的蔬菜結實累累，甚至撐開了紙箱，不過這樣的晚餐飄在外太空外星人眼中卻微不足道。畫面中不同角色興起多種反應：正參考蔬菜如何加速六倍體積生長的廚師，瞠目結舌地在震懾下窺視；對犯錯的廚房助手而言，其樂的拍手稱慶，毫不知身前長官的睥睨表情(場景 15)(同圖 3-4-1)。無論是 Holly Evans、美國各地、外星人，甚至這些無法出聲的蔬菜，都將困於這場荒誕漩渦中。連讀者也不由自主的跳進這滾滾激流內，預備隨著封底(圖 4-3-6)一股左起氣流，搭上抬升的天氣氣球，飛向右方故事的起點。

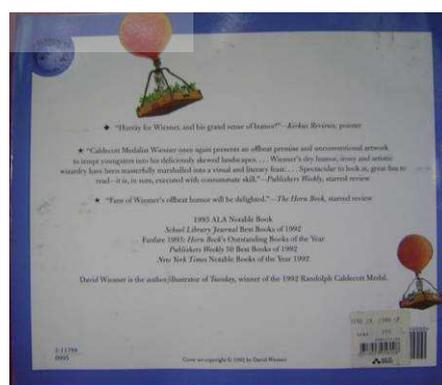


圖 4-3-6 《1999 年 6 月 29 日》封底

《7 號夢工廠》的終曲，因雲的不合常態，使工作塔台內一片混亂；對比於形成這場麻煩嘉年華的寧靜臥房，實在是很諷刺。臥房粉色系的夢幻氛圍，滿屋子與

海洋生物相關的種種，正是激發男孩勾勒出海洋生物的因素。弔詭的是，縱使有隻

富攻擊性的貓在周圍虎視眈眈，這些魚群仍舊在男孩的保護下平靜生活；此象徵著即使成人世界的不許可，男孩依舊會與他的新朋友雲朵互伴，如同窗外的超現實景致般，繼續完成一次次更加華麗的嘉年華遊行(場景 23)(同圖 3-2-33)。封底(圖 4-3-7)中，橘紅的黃昏下，男孩乘坐著雲朵再次拜訪七號部門，彷彿回顧之前，或者這將是另一段旅程。

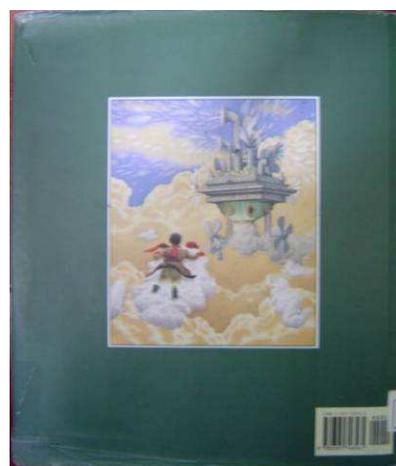


圖 4-3-7 《7 號夢工廠》封底

《豬頭三兄弟》尾聲中，自在的三隻小豬在巨龍庇蔭下，正面迎向慌張失措而跌地的狼。解除了威嚇後，眾多角色所聚合成的龐大，壓倒了左上方被框格束縛，且特以淡彩畫出之卑微的狼(同圖 4-1-7)。

本由全知觀點進行的故事，轉而為小豬擺置字母的第一人稱觀點；故事將不會隨著文圖的結束而落



圖 4-3-8 《豬頭三兄弟》封底

幕，右上方窗戶望出去，再也沒有任何威脅。因為小豬們將以自己的想望，過著不再被創作者干預的生活。這形同《蘇菲的世界》¹⁶⁶裡的蘇菲與少校，發現自己不過是文本中的傀儡，終而決議創造自我的人生。三隻小豬在新的生活中，幸福快樂的一幕並未落幕。《鵝媽媽童話》的貓再次跳出《豬頭三兄弟》的故事(封底)(圖 4-3-8)，擁有寫實毛髮的牠，可能發現另一個更棒的文本，正要引領讀者前往……或許是再回到故事的開端，或許牠將經歷類似《牧羊少年奇幻之旅》¹⁶⁷，經過不斷找尋夢想

¹⁶⁶ Jostein Gaarder(喬斯坦·賈德)著，蕭寶森譯，《蘇菲的世界》(*Sophie's World*)(台北：智庫，1995年)。

¹⁶⁷ Paulo Coelho(保羅·科爾賀)著，周惠玲譯，《牧羊少年奇幻之旅》(*The Alchemist: A Fable about Following Your Dream*)(台北：時報文化，1997年)。

的過程，從中了解自己，返回歸處。

《海底來的秘密》裡，繫著帶子的黑盒相機隨著海流、生物的傳送，緩緩地漂到最後一景(場景 19)(同圖 3-2-48)，由遠景拉至近景，又是最初的海天一色。裝滿秘密的相機漂洋過海靠向右岸，一位黑卷髮的女孩準備拾起。她將看到之中的秘密，而不可否認的，從情節發展，我們也知道秘密將繼續被傳承下去。如同翻過蝴蝶頁與封底(圖 4-3-9)，我們將又回到了封面，繼續航程。



圖 4-3-9 《海底來的秘密》封底

翻至圖畫書末尾，會發現在整個故事的情境內容、主角與背景的導引，或封底的形式設計，讓我們不自覺地重新回到故事的起始。大衛·威斯納的最後場景餘音繞樑，形成莫比烏斯環¹⁶⁸的脈絡，戲落幕了，但人生的戲才開始，成無止盡的循環。故事此刻仍在文本世界上演，讀者腦海的思緒，或生命的價值傳承又何不是如此？

貳、結尾的形式表現

一、封底的設計與功能

(一) 文本中的一景

封底設計採用雷同書名頁或內頁場景，暗示著，在另一個日子、或另一個人將扮演回顧故事的串接點。封底與其他場景設計的關聯如下：《夢幻大飛行》的封底(同圖 4-3-2)同書名頁(同圖 3-1-17)，將隨著飛鴿預備進入夢鄉；《颶風》的封底(同圖 4-3-4)同場景 10(同圖 3-2-26)，另一棵巨木將促成想像；《7 號夢工廠》的封

¹⁶⁸ 德國數學家莫比烏斯於 1858 年發現。莫比烏斯環是長紙帶有內外兩面，將紙帶旋轉半圈，再把兩端同一面，面對面貼在一起成一個環；由於紙帶扭轉，外面也是內面，內面也是外面。香港文匯報 <http://paper.wenweipo.com/2007/09/06/QZ0709060002.htm>，檢索日期：2008/05/02。

底(同圖 4-3-7)同場景 7(同圖 3-2-39) , 再次乘雲造訪雲的部門;《海底來的秘密》的封底(同圖 4-3-9)同場景 7(同圖 3-4-6) , 機械魚的照片將傳到了另一個傳承者的眼前, 這些將掀起另一次的超現實嘉年華盛會。當故事走到了封底, 形同結束, 卻因為重覆或類似場景, 使故事內容歷歷在現, 掀起再次瀏覽故事的動機。

(二) 補充封面, 回到原文本

《瘋狂星期二》的封底(同圖 4-3-5)將封面(同圖 3-1-6)中青蛙見尾不見首的樣貌作較完整呈現, 而月亮正要上升, 故事才要開始。《1999 年 6 月 29 日》從封底(同圖 4-3-6)左起的飄升氣球飛向封面(同圖 3-1-7), 重返故事的節奏。

(三) 展開另一故事

《豬頭三兄弟》封底並非文本的一幕, 而是其後嶄新生活的序曲, 遠望可見到磚瓦下炊煙裊裊的幸福生活, 而前景的貓卻不甘約束地跳離圖框, 離開三隻小豬的結局。人因為夢想而進步, 由於不能滿足, 而嘗試突破, 也許牠想回到自己的原始文本, 來改編《鵝媽媽童謠》也不一定; 也許形同貓的天性, 在各文本間遊蹤。然而這另一個故事只有起頭, 要靠讀者想像才能延續。

二、開頭與結尾的呼應

《海底來的秘密》起始的金髮男孩, 對應結局中褐黑捲頭的另一人種膚色的女孩, 它呈現兩者的區分, 與如此交匯將成另一個生命的延續。而序頁(同圖 3-2-38)左側的沙灘與尾聲右側的岸(同圖 3-2-48)相較, 如同立一面鏡子於中央, 所產生的對稱。讀者透過閱讀, 看到鏡中相反的圖像, 也收到了這份秘密的傳遞, 使秘密繼續飄蕩著。

閱畢, 故事已經存在讀者的腦海裡, 封底與封面為同一書衣(同圖 3-1-10), 延續連貫的瞬間, 兩者激盪起新的浪花。即使不透過翻閱的動作, 透過這兩個鏡像的反射, 將再度進入了文本的開端。

參、走向書名故事之後的故事

然而書的最末頁之後已不會再有什麼，故事真的如此就結束了嗎？

大衛·威斯納採用了眾多意象取一呈現的方式，使書名有多種可能。讓我們再回到最開始的書名：《夢幻大飛行》只是男孩當晚的夢，其將逐漸累積日復一日的過去，使未來夢境有無限可能；《颶風》將帶來的不一定是倒下的巨木，而龍捲風、水患等天災，也是孩子需要克服面對的；《瘋狂星期二》包含著無窮的星期二，也許正是今天；《1999年6月29日》與從前、未來中，某一天中的某一件人類難以解開的謎，如金字塔的建造、麥田的奇異圖形等，有關聯嗎？或許都能以此解釋；《7號夢工廠》背後我們所不知道的更多部門，又將再進行什麼策劃、管理；《豬頭三兄弟》的例子，將引發更多角色因不堪原始文本所形塑的命運，而追尋自由的展開後現代行動；《海底來的秘密》於現今探勘能力卓越進步下，將點燃對深海秘密的嚮往，而高山、荒原等人類不易抵達、觀測之地，也蘊藏著這無盡的張力。實際上不光是圖畫書內部隱藏的故事，真實世界的故事聲浪，更是無法抵擋的蔓延。

喜歡一本書，常常會停留在結束部分輕嘆，或往前翻閱以再次體驗，或翻至序、作者介紹、封底留連，甚至期待續集的出版，種種皆是意猶未盡的紓解。這樣的不捨之情，對作者本人也是如此，娥蘇拉·勒瑰恩相隔多年才創作的《地海》系列完結篇¹⁶⁹，因為故事所營造的人物、場景與環繞的主題意念，是不住地充盈在作者心頭。大衛·威斯納圖畫書的幻想、超現實風格，再再反映了人的內在，對現實的思考，也激發了對未來的盼望，這是眾人的故事，是不可能停下腳步的。

¹⁶⁹ Ursula K. Le Guin (娥蘇拉·勒瑰恩)著，《地海傳說》系列。1968年寫出《地海傳說》第一部《地海巫師》(A Wizard of Earthsea)，直至2001年完成第六部《地海奇風》(The Other Wind)。

第四節 跨文本的符號比較

擅長以幻想、超現實手法創作的大衛·威斯納，他的主題、畫風不僅再現真實世界，並瀰漫著無意識的夢幻情境、還原了物件本身的美感，及綻放著視覺驚奇。在這七本圖畫書中，發現眾多角色、背景設定為重複，使非一系列的文本無形間有所相關，彼此形塑出趣味。

其跨文本出現的物件，實為不少：提到黑夜的月色，不乏出現巫婆及伴隨的貓、青蛙……；進入到中世紀，眼前便出現騎士屠龍的畫面；而在生活中常見的豬、魚等，在童話中能言善道，也不足為奇；也有在《墨水心》¹⁷⁰、《說不完的故事》¹⁷¹等中單綱要角的「書」。這些創作的題材，經過大衛·威斯納的巧筆，成為串起真實與虛幻的絲線。原因除了這些題材是作者在生活經歷、觀察揣摩上所情有獨鍾，使其在創作技法上更能掌握外，或許是這些題材更有助於幻想或超現實上的表現。

壹、跨文本的符號

一、有生命的

(一) 魚

在《夢幻大飛行》、《颶風》、《瘋狂星期二》、《7號夢工廠》、《豬頭三兄弟》與《海底來的秘密》等文本中，皆擔綱配角的魚，表現出空間變異下的荒誕。魚進入《夢幻大飛行》中，與玉米片、落葉結合成幻景；牠在《颶風》中，成為在窗外大雨裡悠游的一幅想像圖。《瘋狂星期二》中，看青蛙駕葉飛行只能乾瞪眼的牠，

¹⁷⁰ 柯奈莉亞·馮克(Cornelia Funke)著，劉興華譯，《墨水心》(Inkheart)(台北：大田，2008年)。

¹⁷¹ 麥克·安迪(Michael Ende)著，廖世德譯，《說不完的故事》(The Neverending Story)(台北：遊目族，2000年)。

在《7 號夢工廠》成爲雲朵欲模仿的對象，而在空中大放異彩。在《豬頭三兄弟》的場景 16 (同圖 3-3-11)，從死板的字母書文本，躍升到驚駭的浪潮旁；藉助夜光的魔力，牠們飛過樹林與城鎮，完成了《瘋狂星期二》的續曲及《7 號夢工廠》的夢想，展露了牠們的生命力。在《海底來的秘密》則登上主角，享受縱橫一切的活躍。

從原本水中游的魚，改變其運動方式，在空中飄或從事人類的生活行爲，這種與現實差異極大，卻被合理化的現象，突顯了超現實的無厘頭。

(二) 貓

有魚的出現，就不能遺忘食物鏈的另一頭——貓。《颶風》中的貓嚮往自由，喜愛被撫摸，擁有想像力的牠被塑造成男孩內心的具象化。《瘋狂星期二》、《7 號夢工廠》的貓被設定爲自負、具攻擊性，卻對眼前騰空的青蛙與天空的浮魚兒感到膽怯與無可奈何。《豬頭三兄弟》的貓拉著琴實富藝術性，牠代表著無拘無束。這些貓兒的魅力被展現無窮。

(三) 鳥

《夢幻大飛行》以鴿子型態象徵自由、希望，飛行路線的動態，貫穿了頁面流動。

《豬頭三兄弟》中，牠們懼於野狼的威脅，早在場景 3 (圖 4-4-1)前，便全數朝左飛離文本，顯示野狼的兇殘。《海底來的秘密》中則以形形色色的鳥種，擔任觀察與傳送秘密的任務。



圖 4-4-1 《豬頭三兄弟》場景 3

(四) 狗

具備嗅覺敏銳度的狗，被安排在《瘋狂星期二》、《1999年6月29日》裡擔綱先知，卻因無法順利與人類言語，而形塑成謎團。

（五）豬

動物具有十分鮮明的形象，常被作為寓言的借代。豬的肥胖、慵懶、安於現狀，或處於被吃的命運，是常人既定的印象。以顛覆這些刻板印象，便是大衛·威斯納玩弄的技巧。《夢幻大飛行》在小人國中，賜與巨型男孩的豬，不是食物，為財富的象徵，之後反成為其恢復大小後的馱負坐騎，踏著緩慢的步調，讓夢中的男孩仍可打著瞌睡。牠們面對著城市的崩壞，毫無膽懼之意，天生適合冒險，果然之後於《瘋狂星期二》擔綱飛行的角色(場景 8-10)(同圖 3-2-3、圖 4-1-3、圖 4-1-4)。《瘋狂星期二》只讓豬輕盈的飄浮，在《豬頭三兄弟》裡，豬以英雄的身分，走上追尋的旅程，找到自我的價值。英雄的形象不一定英俊挺拔、穿戴羅綾綢緞；光溜溜象徵頑童形象的豬，賦予讀者更深刻的價值觀省思。

（六）龍

龍屬於神話、中世紀文學、童話中假想的動物。《夢幻大飛行》的牠，睜著大眼、以舌信逗弄著男孩，如同牠為玩偶身分時，男孩逗牠的對應模樣。然而巨大的寵物藏有獸性，使得角色們匆匆逃出有巨龍的書冊。《豬頭三兄弟》則從象徵邪惡的勢力、守護寶物與發動攻擊的舊版面貌，化身為選擇和平的良善智者；牠展露智慧藉由其他文本圖片認識貓的形象，並認定大伙兒成為日後的夥伴；居家生活中，牠咬住籃子做網承接小豬，或化為墊高的階梯；牠再度以《豬頭三兄弟》——家的守護者身分展開新生活。

（七）騎士¹⁷²

騎士為龍的屠殺者，但無論在《夢幻大飛行》裡，銀色盔甲裡竟為空無，希望成為騎士，卻未披鎧甲、光拿著劍與盾閃躲的男孩，沒有任何攻擊行動；或在《豬頭三兄弟》漫畫場景中，也同樣沒有發揮騎士打鬥的本性。他不再是英雄或拯救者，暗示著騎士時代已消失，無所謂的英雄主義，唯有自我才是主人。

二、自然現象

（一）雲

形體多變的雲，是一個可以發揮想像的好題材。它不光為天氣變化的一環；在《瘋狂星期二》場景 13(同圖 3-2-4)，聚集雲層形變成青蛙揭示謎團的解答；在《7 號夢工廠》不具固定形象的雲，像被命名一樣的，被男孩賦予形體，勇於表達自我意識。化無意義成有意義，超現實給了雲獨特的生命。

（二）月亮

夜晚的神秘，需要耀眼的光束聚焦，才可以進入夢中、享受寧靜、體驗未知的命運、感受到魔法召喚、沉思與洗滌心靈。在月光下，感受時間長流，享受超現實的氛圍。

（三）葉子

葉子的形體能載物，輕盈可隨風飄逝、水面上漂浮，以這樣的特性創作《夢

¹⁷² 一直到十四世紀，閱讀騎士小說是高階層社會及中產階級最喜歡的消遣之一，接著又有印刷術的發明，使得這些小說很快地散佈到民間各階層。歐洲各國之間，尤其在拉丁語系國家間，通俗文學流通範圍非常驚人，助長了騎士文學的盛行。摘錄自 D. Escarpit,《歐洲青少年文學暨兒童文學》，頁 23-4。

《夢幻大飛行》、《颶風》與《瘋狂星期二》，形塑成搭載男孩與青蛙的奇異景象，及依落葉的來向動線進行故事的敘述。

三、人工化的

(一) 窗戶

這人工化的建築配備，溝通了內與外的通道，保有自由的空隙。不僅能安全面對可掌握的室內，也區隔了對外界的不確定感。除了《海底來的秘密》因場景設定在海邊，其他文本中皆有出現。

1. 呈現真實世界

在《夢幻大飛行》、《颶風》中，單純的就原本窗戶的原始功能，區別了室內與外；《1999年6月29日》給予南瓜住屋的功能，外星船艙與外太空的分別；《豬頭三兄弟》清楚彰顯窗外的現實世界對角色的威嚇，及映襯出角色心理及如何克服障礙，獲得成長啓蒙。

2. 締造超現實

不僅僅區別了室內與外，《夢幻大飛行》在場景 10(同圖 3-2-16)中，所謂窗內，是光亮的顏色誤導，並非擁有真實的室內空間，而對二度、三度空間的錯視進行嘲弄。透出黃光的窗戶不是立體空間的暗示，可能隨時化成片狀而隨風飄逝的真實，正是影像搭景玩弄的技法。《瘋狂星期二》選擇在窗內擺設真實，對應窗外的不可思議。而《7號夢工廠》更進一步的把超現實的浮雲也拉進了窗內，使真實與虛幻的疆界不攻自破。

窗戶激起了現代藝術、哲學交錯的聲浪。文藝復興所認為的繪畫，像一扇反射真實世界的窗子，而透過著扇窗，我們可得見真實。¹⁷³透過窗戶符號，在窗的裡與外中：《夢幻大飛行》的房間窗外是現實一天的開始；《颶風》的窗外是大自然的真實肆虐；《瘋狂星期二》與《7號夢工廠》的窗外，皆呈現了怪誕、荒謬的景象；《豬頭三兄弟》則解決了窗外真實的威脅。窗，見證了真實世界面貌，也顛覆了它。

（二）相片

當擬真的相片¹⁷⁴出現，使寫實繪畫消香玉殞，像與不像便不再是藝術追求的目的。《瘋狂星期二》的場景 8(同圖 3-2-3)，老太太以相片紀念老伴；《1999 年 6 月 29 日》場景 1(同圖 3-1-27)，便因崇拜而貼上愛因斯坦的形象。相片的功能如實地記錄了每一份的真實，極具說服力。這習以為常的因素，便成為《海底來的秘密》企圖於相片中添加難以置信的非現實之最大起因。它將使牢牢可信的一切，產生動搖；就像營造魔幻電影的喬治·梅里耶，故意使眼見為憑成為一句空話。因為真實與虛幻不單是表現而已，更應用心體會。

（三）書

傳承先人智慧的書，是文化、知識歷經不同時間與空間的累積。《夢幻大飛行》藉由地圖¹⁷⁵集漫遊、穿過書頁森林與探出書的二維世界，轉為三度空間真實人形的一幕，展現空間被肆放和時間被壓縮、扭曲的特效。透過地圖上矗立的圖像符號，如：西洋棋、騎士屠龍、廣場上的辯答場景，是男孩悠久文化的實像。

¹⁷³ 張光琪，《馬格利特》，頁 88-90。

¹⁷⁴ 當照相機發明後，二十世紀的繪畫已放棄為了描繪出三度的空間感幻覺而努力時，它的空間便成為二度的、平平的，三度的物體自然也不可能畫中。摘錄張光琪，《馬格利特》，頁 88-92。

¹⁷⁵ 畢恆達著，《空間就是權力》，(台北：心靈工坊，2001 年)，頁 45。傳統的地圖觀是笛卡兒世界的產物。地圖被視為是真實世界按照一定比例的再現。地圖是傳遞訊息的媒介，而訊息與真實世界之間有著一對一的對應關係。「溝通」指的是將訊息從繪圖者經地圖到閱讀者做機械式的轉換。

《1999年6月29日》的 Holly Evans 便是依著累積前人的經驗，而規劃實驗；外星人也臨陣磨槍，欲從書本中找到使蔬菜迅速成長的方法。《7號夢工廠》有詳細規劃雲朵起飛降落的厚冊，與散落在床邊的精神食糧；在《豬頭三兄弟》中出現的其他文本，是對西方世界創作者影響具深的源頭，以折疊蹂躪書頁，再誕生具現代童話的精神；《海底來的秘密》場景 2(圖 4-4-2) 於海邊閱讀；皆表現出書在生活的重要性。



圖 4-4-2 《海底來的秘密》場景 2

(四) 壁紙及牆上裝飾

背景陳設暗示著角色的喜好與心理，也暗示故事情節發展，在大衛·威斯納的無字圖畫書中，更是不可或缺的。壁紙變化多端：《夢幻大飛行》的落葉圖樣；《颶風》揚帆、大象、火箭；《1999年6月29日》張貼著對科學的熱愛；《7號夢工廠》的海洋生物圖片；《豬頭三兄弟》無論茅草、木材等，皆是對安全、舒適的渴望象徵。《瘋狂星期二》則以古典花草的溫馨，對比於鮮明色彩對比的超現實特效。

(五) 迷宮¹⁷⁶

希臘神話中的克里特迷宮錯綜複雜困住了醜聞；而在現代，美麗、趣味的花園迷宮則是美、權勢與享樂代表。《夢幻大飛行》場景 4(同圖 3-2-11)右上的點景，回到了過去，除了是城堡時代的對照，也暗示翻頁後將出現危機四伏，難以遁逃。《豬頭三兄弟》以文本分頁交錯塑出如迷宮般難以抉擇的未來，龍也在之中發覺友誼的真諦(場景 15 與場景 16)(同圖 3-3-18 與圖 3-3-11)。真實恍若迷宮，虛實真

¹⁷⁶ 迷宮是一種很古老的智力遊戲，人類建造迷宮至少已有 5000 年的歷史。參考世界新聞報——國際線上 <http://big5.cri.cn/gate/big5/gb.cri.cn/12764/2008/03/25/2945@1994522.htm>，檢索日期：2008/04/26。

偽間，除了驚歎超現實的快感，隱藏的人生命題，也是值得深思的。

（六）電視

現代人不可或缺的視聽媒體——電視¹⁷⁷，在《瘋狂星期二》(場景 8)(同圖 3-2-3)、《1999 年 6 月 29 日》(場景 10)(同圖 3-2-31)、《7 號夢工廠》(場景 22)(同圖 3-3-13)重複出現。一為暗示人孤寂的內心，一為展示資訊暢達的流通，一則挑戰媒體的真確與客觀性。

在馬格利特的畫作中，我們也看到相似圖像反覆出現，傳達出心的絮語：或者也可以說相似於木頭桌角，或放大的棋子。這種小小的柱子是馬格利特許多主要的、難以理解但不斷在畫中重複出現的「基調」之一。……它所代表的是很明顯的無意識的層次，一個由感情引起的聯繫，互相連貫的、複雜的想法所安排的場景，沒有任何一樣東西能單獨的被解釋。¹⁷⁸同樣大衛·威斯納不同系列文本所重複的形象，在多重意義的反覆辯證下，代表著身為創作者其內心的意識揀選，與無意識隨文本而生的抒發。不僅呈現了多元的文本解讀空間，也能明辨符號所要影射的意義。它使這七本圖畫書雖為各自的故事進行，卻也伸出枝節蔓延到其他文本，產生連帶關係、延續或注入哲學的思考，形成讀者能夠比較的符號脈絡。

貳、跨文本探討空間的意涵

一、家——是故事的開始

¹⁷⁷ 費斯克和哈特利在一九七八年發展出「吟遊電視」(bardic television)的概念說明電視劇有塑造集體文化的功能，如：電視慶祝、說明、解釋和合理化文化中的個別代表。電視藉由主動的參與現實和不可預測的世界，不斷肯定實際生活中的種種迷思和意識型態，並確證其是充分務實合用的。它說服閱聽人：既有文化會保障每一個個人的身分和地位等。摘錄自羅伯特·司格勒斯，《符號學與文學》，頁 104。

¹⁷⁸ 張光琪，《馬格利特》，頁 24。

《夢幻大飛行》來自一個溫暖、安全的地方——臥房中的睡床。俯視著局促狹窄的空間中，擺放了一張木床，它提供了庇護、舒適，讓男孩能在最佳狀態下，於夢中冒險，在場面快失控之際，營養豐富的早餐召喚著男孩，重回現實的挑戰。自始自終，這場縱橫多處的遊歷，都在安全無虞的保護下。熟悉的事物隨侍在側，同男孩一塊兒進行夢的旅程。

《颶風》經營一個能抵擋颶風，成為風雨中溫暖避難所的家。在家門外，災後殘留於庭院的巨木，為重拾信心的兩兄弟，建構了一個想像的樂園。以堅實的陸地所建造的屋舍，躲避了颶風，凝聚了家人的心。陸地所象徵的沉穩與安定，被大衛·威斯納添加了微妙的想像變化。

《瘋狂星期二》也是起源於家園——青蛙的家，原本蹲踞在平靜池面蓮葉上的青蛙，成為本週二夜晚的主角時，離家的歷險的確引起不小騷動(場景 2)(同圖 3-3-5)。旅程始於家，也終是最想回歸的地方。當曙光一照，失去魔法光環的青蛙得依靠自己的本事，至少安穩的返回家(場景 12)(同圖 3-2-28)。接續，自舒適豬圈裡飄昇起來的豬隻，也將大可放心的展開旅行，家給了牠們庇護，心靈的依歸。

《1999 年 6 月 29 日》發端於雜亂無章的臥房，在這個科學裝備齊全的堡壘中，正施放一個個飄昇的實驗汽球籃，代替女孩的冀盼迎向目標。隨後家園竟受到大宗改變，失去原本的樣貌，有：南瓜屋所成立的社區、馬鈴薯取代了巨石雕刻的地標、以蘋果為名的紐約，成為蕪菁的代表。女孩家前的綠色花椰菜，也裝設了木梯，成為女孩實驗成果所新建的家(場景 13)(同圖 3-2-32)。家園的型態被改變了，同時也被欣然接受。大衛·威斯納正是以此為標的，透過幻想，讓生活變得更為多采多姿。故事的最後，來到了另一個家——外星人飛航旅行的艦艇。這個家因廚房助手的失誤引發了一場混亂，對於意外飄來袖珍的蔬菜籃，驚訝之餘，只能同人類一樣，默默的接受改變。這以「食」為題材的主軸，顛覆了平日對食

物的視界，當它大或小到不尋常，建立出一種對家「陌生化」的氛圍。

《7 號夢工廠》的結冰湖面裂縫中，冒出了羨慕的魚，妄想擺脫生存仰賴的水，一同悠游於天際。水中的魚欲掙脫家的束縛，象徵男孩在序頁(同圖 3-1-15)與場景 21(同圖 3-3-16)兩次，自凝霧的校車車窗向外望，所披露出的渴望心情，顯示安適的處所隱藏著不自由的另一面。在故事的最後，男孩破壞了雲朵「常規」形狀的行徑，不受管理員所認可，只能返回自我的天地——家中的臥房，在之中發揮天份與重拾心靈的滿足。從其房間的擺設中，看到故事的雛形：相關海底生物的資訊、魚的飼養箱與魚類標本。家蘊含富足的知識能量，正待男孩繼續推開右邊透光的那扇門(場景 23) (同圖 3-2-33)，一次次的追尋自我潛力的出口。

《豬頭三兄弟》以離家為出發點，三隻小豬分別建造屬於自己的家，在承受不住大野狼「吹」毀的壓力，牠們以動制靜，逃離了野狼的爪牙，也離開了家園。不急於另覓它處，牠們以「玩」的心態，進入他境，發現自己從裡到外被徹底的改變：甜美的唱謠與超現實的環境和自己的個性不適合，也不能永久流浪在各文本間。在經歷一連串尋找自我歸屬中，牠們意外的成為別人的英雄，讓其他文本裡，同樣不滿現狀的貓與龍，也尋找更盡己意的生活。藉由貓與龍(受助者們)客觀且衷心的讚美，小豬們不再躲避，主動面對家園的美好與威脅，在家園中尋回自我的夢想，也讓其他文本的角色得以安頓，建造了一個共生的樂園。有貓的提琴音樂相隨、有蜷著尾巴悉心守護安全的龍，與不於匱乏的基本所需。家，再度被定義與肯定。

《海底來的秘密》進入海中生物的家——海洋，它原本被海水密密實實的包覆起來，透過一張張的相片揭密，海中生物的居家生活被窺視了！然而，所有的發現者卻僅止於放在心中，以開放的心接納，並且不干涉；也以一個見證者的身分，將秘密永無止盡的透過各種生物的協助，一次又一次的傳承。

在形形色色的生物、人種、地區的傳送中，無形的「家」成形、擴大，被尊重與保護，人類、生物、自然界與外星人，都在這個無限興起「家」的形象之漣漪中安得其所。

二、湯、池、湖與海洋

《夢幻大飛行》於場景 13(圖 4-4-3)與場景 14(同圖 4-3-1)，在天鵝的護送下，平安的越過迷霧滿佈的湖泊。湖水搭成了夢與安穩、舒適現實彼岸的橋樑，溝通了兩個不同的空間。激盪不可測的湖水，形成一種空無的孤寂，就像主題夢一樣難以捉摸。透過魚群、天鵝與枯葉相伴下，原令人驚慌的湖水反形成了一股助力，男孩倚靠了岸邊——返回現實。



圖 4-4-3 《夢幻大飛行》場景 13

《颶風》的場景 9(同圖 3-2-25)中，站立在船首的男孩，執著望遠鏡扮演著領航者，不顧驚濤駭浪中的巨型章魚肆虐，仍拉著竹竿撐起的被單，奮勇航行。翻騰的浪潮，使其越駛越振奮，海的味道與海潮聲，隨著湧向畫面的船隻襲來。海掀起了夢想實現的希望。

《瘋狂星期二》的夜晚，繁星點點的靜謐中，池邊冉冉薄霧彷彿昇華成一股氣流，使青蛙傍著蓮葉升起(序頁)(同圖 3-1-13)。平靜如鏡的池面，映著蓮花純淨的身影(書名頁)(同圖 3-1-21)，與接下來的動感十足的飛行冒險形成強烈的對比。水池營造出的靜默與主角不可思議的行動力，形成靜與動的反差，魚群探視所引起的漣漪，順勢推動了視覺的方向。當青蛙失去了飛的行動力，跳回池中，一切又恢復了往常，狂歡結束了，牠回到了隸屬之處，這個牠可以停下來熟思慎想，試著釐清脈絡。池水異常的平靜，映照著青蛙的身影(場景 12)(同圖 3-2-28)，重返真實的世界。

《1999年6月29日》中，出現了一個難解的謎，每個蔬菜都成功空降，只有紅椒需藉由人力協助(場景9)(同圖4-1-9)。它的出現在海岸邊，中空的彩椒在洋流及海風的助陣下，若形成這樣的奇景，似乎又有合理的解釋。海洋給了這個謎語，也提供了想像的自由。剝開的豌豆順理成章的漂浮在河裡，得以將其巨大與擦身而過顯得渺小的船隻相比，以向左下流動的河運與朝右方前行的陸運兩種形式，以圖像補充了文字敘述(場景11)(同圖3-3-14)。從太空艙俯見的一片蔚藍，是海洋佔了四分之三的地球。以海洋的生機象徵著地球的一角，這背景巧妙的還原一連串巨大蔬菜將掀起的超現實情境(場景14)(同圖3-3-2)。

《7號夢工廠》漫天雲朵化成的海底生物，飄浮在與海洋同色調的空中，映在窗上，也騙過了銳眼的貓，連水中的魚也欲與天上的魚同游。大衛·威斯納特意以灰綠的色調，醜化了寒冬中都市周遭的水域，以呈現天空的清明自在。深夜臥房的光源來自月色及角落的魚缸，粉紅色的水，營造出幸福的色調，是欽羨窗外的浮魚(雲)，也象徵著躺臥在雲中的男孩，心滿意足的心境(場景23)(同圖3-2-33)。

《豬頭三兄弟》的字母書中出現了賴以水生活的魚，正吐著泡泡(場景13)(同圖3-3-10)；鵝黃的小鴨游在湖面，暗示著《醜小鴨》的情節，一頁頁遮蔽的文本畫面中，找不到灰澀的主角，象徵著三隻小豬能自由的蛻變(場景15)(同圖3-3-18)。驚駭的浪潮原是魚的生存空間，這一股拍打的動勢，不僅與飛天魚群產生了巧妙的視差，讓次頁面來證實魚是真正飄在空中；也藉由左到右浪花的拍落，導引著故事的進行(場景16)(同圖3-3-11)。末尾的湯，象徵的一切圓滿。煮沸的湯不再是大野狼臨陣脫逃的關鍵，而是家中人手一杯分享熱騰騰的愛(場景20)(同圖4-1-7)。

奧妙莫測的海中生物及海底奇觀，是《海底來的秘密》所欲潛入的祕境。雖有聲納探測儀、人造衛星等科技產品，能助於進一步了解沉寂已久的大海世界。然遊蹤不定的生物、偏遠的島區，依舊沒被全然觀測到，誰也不能肯定眼前為非。

大衛·威斯納以不同層次的藍，揭露深淺不一的海底、海洋景觀，在洋流傳遞下，秘密不再。在一張張真偽難辨的照片中，呈現了二度空間的幻想。機械魚與海中生物的居家生活、不知名的小綠人群聚在海龜所背負的貝殼社區、搭乘飛碟的外星人潛入海中遊覽、也想飛上天的魚群搭乘河豚號熱氣球、久靜不動的海星小島，立起來伸伸筋骨。這個神祕的海域處在地球的某處，巧被發現，以水底相機記錄下來，一同到此一遊。

海洋的波瀾洶湧不再，取而代之的是它的深與廣，包容了想像力的可能性。水穿透了不安，聯結了真實世界，帶來了安全與愛的滋潤。

三、樹林、森林

森林的隱密性十足，代表一種野放與多變性。在進入森林後，有難以預測的未來。《夢幻大飛行》裡，光禿裸露的陰沉樹林，使詭異襲上；《颶風》中，巨大樹林的屏障，對比於颶風的威脅，恍若進入另一時空，如同凱薩琳·帕特森《通往泰瑞比西亞的橋》¹⁷⁹，以森林提供想像能盡情肆放的無限空間。《1999年6月29日》在落磯山被登山客發現的蕪菁奇景(場景3)(圖4-4-4)，因地處偏遠關係，削弱了消息的可靠性與感染力，似乎森林會迷惑、干擾事件的傳達。



圖 4-4-4 《1999年6月29日》場景3

森林保留了原始性與神秘，是不是能走出來森林，並透過征服贏獲新生，還是疲乏而困於其中？大衛·威斯納皆提供了範本，等待讀者拜訪森林。

¹⁷⁹ 凱薩琳·帕特森(Katherine Paterson) 著，鍾瑢譯，《通往泰瑞比西亞的橋》(Bridge to Terabithia)(台北：漢聲，1989年)。

四、天空

大衛·威斯納熱愛飛翔，在自寫自畫的圖畫書中皆有相關的圖像。不以飛行為著重點的《颶風》，呈現出搭乘飛行器登入星球的畫面（場景 10）（同圖 3-2-26）、《豬頭三兄弟》中，則將所處的文本摺成紙飛機翱翔（場景 6-9）（同圖 3-2-51 至圖 3-2-54），皆有象徵性的自由意涵，這正是廣闊天空的象徵。《夢幻大飛行》、《瘋狂星期二》、《1999 年 6 月 29 日》、《7 號夢工廠》，使幻想的地域蔓延至天際。

《夢幻大飛行》中，飛翔的鴿子與飄散的地圖散頁，形成空氣流動而前行，男孩隨著氣流飛昇，綜觀地貌，險些翻落時，幸得化成天鵝的落葉乘載，驚險的越過湖波（場景 12 與場景 13）（同圖 3-2-16 與圖 4-3-1）。

《瘋狂星期二》在每週二的八點，召喚不會飛行的生物迎向自由，和《夢幻大飛行》那場天空之旅頗有類似，皆是完成了不能飛的夢想。

《1999 年 6 月 29 日》以飄昇的汽球籃與飄降的巨大蔬菜，做為人與外星人，空中的交換禮物。

《7 號夢工廠》將驚奇賜與能搭載男孩的雲朵；一個隱藏在雲層內，操作雲起降的第 7 號部門。擁有意志力且能變換為海中生物的浮雲，讓天空成為彩筆揮灑下的畫布。雲端上裝置巨型煙囪的雲朵工廠，顛覆了我們對現實的感知，哪次抬頭望天，雲朵正化為某種形體，大衛·威斯納使虛幻地域就在生活中。

《豬頭三兄弟》將現成拆解的文本紙頁，由豬隻自行折成一架紙飛機，在三兄弟同心下，依照著自由意志起步飛翔。飛行中，那難以形容的場景，純粹以空白來營造，那是隨心境與冀望而各自形塑的無形世界。在影子及豬耳朵趴搭趴搭隨風搨動的提示下，其離開了地面，脫離了刻板的形象。豬兄弟在嘗試飛行後，

必然接受了無情的現實——摔落地面。摔得七葷八素，立刻又充滿冒險精神的小豬，站在象徵曾經飛翔卻已被蹂躪的紙飛機旁；早已平撫了逃離家園的不安，拓展了新視野，並發現自己擁有更多可能的未來。

《海底來的秘密》中天空配角的戲份不少。而其中魚搭乘河豚熱汽球的一幕，衝破了海平面(場景 9)(同圖 3-2-42)，實現了《7 號夢工廠》場景 21(同圖 3-3-16)中的魚，渴望觸及天空的夢想。

五、外星世界

《颶風》的男孩們在想像中，將巨木化爲登入外星球的飛行器，自外星球地底冒出的綠色外星生物，增添了冒險的動感。《瘋狂星期二》中的青蛙駕著形似飛碟的蓮葉，穿梭在夜晚所引發的混亂，與現實世界相傳外星生物造訪地球所掀起的波動相當，形塑了一個外星生物干涉的氛圍。《1999 年 6 月 29 日》於結尾將鏡頭轉往外太空，試圖將難以置信的誇大、違反常態，透過外太空的情境轉化爲合情合理。一個個飛升的汽球溝通了與外星生物的往來，這幻想的地圖擴大至與科技的連結。《海底來的秘密》將海底規劃成外星生物度假的勝地，海龜所拖著貝殼造型的行動樓房，及適合拍照旅遊的海中景點，將地球人鮮知的海底和外星世界接軌，試圖釐清了爲什麼偶有飛碟出現的謎惑。

六、夢境

《夢幻大飛行》源自於日有所思，夜有所夢的疆域。從男孩房間的物品，引發一連串相似性的想像。潛意識被解放後，歷經了中古時期的城堡、幽暗的森林、希臘式的建築、陡峭的峽谷、正崩解的城市、食物之丘、興起的波瀾，這不受拘束的空間跳脫，遊走於自然與人爲、過去與現代、二度(場景 7)(同圖 4-1-10)與三

度空間(場景 10)(同圖 3-2-16)、真實與幻想、巨大與微縮的國度。瞬間即逝的難以捉摸，是夢的疆域最爲獨特的一面；而其若隱似現的關連性，是連貫真實與虛幻、地域與地域之間的轉化手法。《瘋狂星期二》將侷促的室內空間，注入一股凝滯的詭譎，安睡的老婦人與飄浮的青蛙(場景 8)(同圖 3-2-3)，使夢與現實融合成真。真實世界的老婦人靜止不動，令人難以置信的蛙群，則盡情的觀看電視、賞畫，真的只有夢中才見得到。

《7 號夢工廠》選擇在故事的最後(場景 23)(同圖 3-2-33)，讓男孩在現實無法滿足的情況下，於睡夢中尋求解放。沉臥在輕柔雲朵的臂彎中，男孩露著安詳、滿足的面龐，是只有夢境才能恣意的完美世界。

七、異空間

打破空間制約的《夢幻大飛行》，因穿梭二度與三度空間，而締造出異空間奇特效(場景 7)(同圖 4-1-10)。在如此的自由下，男孩遠離了幽暗森林，成爲小人國中的「大人」。好不容易回到了熟悉的都市，卻赫然發覺堅固的樓房被無形的外力，一層層的剝落回拼湊的地圖紙片，隨風紛飛，且逐漸瓦解至男孩身邊，宛如電影片廠以道具所形塑的佈景般(場景 10)(同圖 3-2-16)。《豬頭三兄弟》爲掙脫文本週而復始的情節，自二度空間的書本頁面來到一個空白的世界(場景 4)(同圖 3-2-49)。在這裡，牠們擁有三度空間的實體，擁有了影子，以自由的心智來運作。過去與現在的差異無關乎技巧，而是關乎空間：牠們的形象以圖像方式存在的空間，牠們被想像出來的空間。¹⁸⁰細膩寫實的畫風不是文本勝出的因素，而是以挑戰空間的根本特性，並採不同畫風作空間的轉換；單純就一個「空白」的場域，使讀者盡情的賦予當代的意涵。

¹⁸⁰ John Berger(約翰·伯格)著，何佩樺譯，《另類的出口》(*The Shape of A Pocket*)(台北：麥田，2006年)，頁 43。

同為圖畫書創作家桑達克對創作理念表述著：「重點不是我是否具有原創的想法，而是我善於拿相同的想法反覆變化……那是一種藝術需要——一種為力量所驅使的幻想或著迷，而且要聰明到會做變化，就像莫札特一系列的變奏曲，曲子好得讓你渾然忘了那些變奏曲其實都根據同樣一個主題。」¹⁸¹對大衛·威斯納來說，七本圖畫書文本中，雖有形似的主題，但是「太陽底下沒有新鮮事」此語，不會在字典中出現。培利·諾德曼說：「變化可能是出現在文本內、系統之中，甚至同一作者的非系列作品中。」¹⁸²符號的轉變透過：角色的行動、成長，情節的節奏、鋪述，空間的變形連貫、瓦解或重新塑形，創作風格的不同等；在異中求同，同中求變的維繫間，文本的情節使人醉心。跨文本的符號如同一顆石子，被投入相異的圖畫書中，其所泛起的漣漪，一波波的在各本圖畫書間永無止息，讓讀者在彼此聯繫的網脈中留戀。

¹⁸¹ 引用培利·諾德曼，《閱讀兒童文學的樂趣》，頁 193。

¹⁸² 同上註，頁 191。

第五章 結論

圖畫書作者在創作時，並不是從訂立標題、第一句內文開始的。可能是生活中某種身影的經鴻一瞥、一個很棒的角色名字，甚至一個不錯的結局，導出一件作品的誕生。大衛·威斯納的創作源自於其過去經驗與大眾媒體初試啼聲的時代，對於科技難解的神秘現象，他以奔放的幻想手法¹⁸³傳承當代的精神。大衛·威斯納無字圖畫書創造一個獨特如天堂般的快樂境地，之中的敘事結構與視覺符號的象徵意義，表現了當代的精神內涵，實現了人類潛意識的想望，那屬於人心中永恆追尋的希望、安全與愛的滋潤。

第一節 大衛·威斯納的風格形成

大衛·威斯納圖畫書創作從 1980 年第一本圖畫書《誠實的安德魯》與 Gloria Skurzynski 合作出版，展開圖畫書創作的生涯。至 1987 年，與妻子共同改寫完成《討厭的龍》。這段期間陸續與不同文字作家合作，創作了 13 本作品。

自 1988 年第一本自寫自畫圖畫書《夢幻大飛行》出版後，仍偶爾搭配他人合作至今，期間創作了 14 本作品，包含 7 本自寫自畫的圖畫書。大衛·威斯納以幻想、超現實風格，形成獨樹一格的圖畫書創作手法，不僅為其奪得多次殊榮，更成為圖畫書的經典之作。

大衛·威斯納創作風格的形成，源於自小著迷於漫畫、電視的敘說手法，與熱愛幻想的天份。求學階段，對藝術史有諸多探索，他先採寫實的模擬真實世界，

¹⁸³ 莫里士桑塔克也曾說過：「我能寫出一本這樣受讀者喜愛的作品，並不表示我有什特殊的天才，或我比別人能寫善畫，功力超強。我只不過比一般人多記得一些自己童年的感受罷也——那種在現實生活中受到壓抑時，要到幻想世界去尋求彌補及發洩的心理。如此而已。」引自葉詠琍，《兒童文學》，頁 242。

師法米開朗基羅、杜勒與達文西，從他們作品中的神祕背景，開啓想像的泉源。之後，他追尋如基里訶與達利等人的腳步，締造出超現實的繪畫風格。在受到超現實藝術作品的衝擊後，創作了電影短片與藝術畫作。並受版畫家林多·華陶(Lynd Ward)及奇幻作家福利茲·萊伯(Fritz Leiber)的影響，嘗試以視覺圖像取代文字來述說故事。工作後，投入圖像設計與繪製圖畫書。經過十多年的接觸，逐漸形成幻想、超現實創作風格，投入製作自寫自畫的圖畫書。

大衛·威斯納以豐富的想像力、高超的技巧、累積與醞釀的能力，在相互作用下，飛快的構思、繪製草圖。在他的圖畫書中，以文字標明時間、偶爾透露地點，採習以爲常的口吻，敘述事件的發生；然而眼前的圖像，則表現出文字未含的誇張比例、物件變形、奇妙景象等，與文字產生極大的反差。在《豬頭三兄弟》中，視文字爲圖像般運用，以不同方式的排列、分割、拼湊、立體化，形成後現代效果。圖像方面，以特寫或廣角等不同的觀點鏡頭來呈現，由寫實的水彩技法來形塑。擅長以光源、透視手法與情境營造，將所聯想的形貌呈現於作品中，使創作出的無字圖畫書，如同電影一般。

第二節 大衛·威斯納圖畫書的敘事風格

壹、敘事的手法

閱讀大衛·威斯納圖畫書，首先進入眼簾的是封套設計：以寫實的水彩技法鋪展一個有角色、動作、場景等，具敘述性的行動畫面，並結合一個簡短、具含括性，與富隱含義的書名。循著封面角色的目光、或物件前進的方向所形成一股視覺動線，引導讀者萌生好奇地翻至序頁。

隨著故事之鑰被開啓，於是書名頁接續述說、停頓、提供線索，文圖逐漸鋪陳出時間、空間轉換下，角色、情節的改變。對於時間，他極少運用文字陳述；多採圖像的色調變化、繪製代表相異時間的自然物現象，如日光、月亮和夜幕等，或人爲代表時間的產物，如：四季鐘、日晷和時刻表等。圖像與文字共同交織出時間的流動，有快慢與凝結；並佐以相異時間線之交疊，譜出另一種故事；及以無法預測的時間，表現超現實。爲表現出情節的關鍵處，他運用框架的形狀、分格數量與所呈現的內容等，表示著同時間的不同場景、極富戲劇化的效果，並以突破框架，暗示跨越至不同空間，達到幻想的巔峰。

貳、幻想風格

故事總是發生在沉悶的空間中，一個受限的臥房、被風雨肆虐的屋舍、只能休息睡覺的夜晚、講求實證推論的自然科學實驗、冷冽至難以出門的寒冬、傳統古典童話的形式、荒涼的海岸邊……。這種種的呆板、無變化、受拘束的真實世界，在大衛·威斯納顛覆性突破下，掀起幻想的高潮迭起。

爲能順利帶讀者進入文本世界，採由漸進式的場景引導；之後或轉爲跳躍式，

以簡化繁複的敘述內容；或形成高潮轉折，帶予無限驚喜。進到故事後，特以真實地名、寫實的景觀、能紀實的相機，採多重觀點而詳實的構圖等，來結合荒誕不經的想像；兩者揉搓出陌生感，表現出幻想故事與真實世界間的虛實反差。

雖然幻想的主體不是由人來扮演，以「非人」的出現產生驚奇氛圍。由其和環境互動，與內藏的含意，締造出更加多樣化的效果。也經由這一層隔離，在距離之外審視著象徵人的擬人物時，更有真誠的感觸。

在整個場景設計上，結合藝術的透視觀點與電影的運鏡手法，使無字圖畫書，順利擔綱起恍如默片般的動態敘述效果，緩緩地將空間從真實世界過渡到幻想世界。大衛·威斯納運用了無盡的夢、魔法時間、引言角色協助、營造場景效果的雲霧與深入自我內在等過門手法，進入到真實世界的某個角落、某個特殊時段、一個奇異的空間或假想的外太空。在這個幻想空間中，解放了人對自由、安全等渴求的潛意識；也反應了當代經濟消費、社會文化、科技產業。它藉由幻想的融入與顛覆現實，使現實被以縱觀的角度重新認識，讀者找到了新的生命活力、提升藝術美感，與發展多元的希望與未來。

經由通過門檻，我們在集合眾人幻想的多重空間中冒險，讀者和文本的界線被打破了，深層意識下的本我得以解放，精神價值再度傳承，共同追尋著幻想與現實的幸福青鳥。

參、超現實風格

來自不同方向的自然光源形成難辨的時間，自由的文字書寫打破傳統，圖像隨創作者所感而隨意幻化。種種超現實表現，取材自日常熟悉卻往往被忽視的角色。在如同夢的世界中，人格化的角色形象，在聯想下任意變形。以視覺誇大、怪誕的比例與邏輯、不屈從理性、沒有疆界的想像，形塑成擬真的世界，完成潛意識的欲求。畢卡索曾表示：「誰都知道藝術不是真實的，藝術只是為了接近真實

的謊言。至少是能夠言說的接近真實的謊言。因此，藝術家就是根據以謊言為基礎而塑造的真實，試圖說服更多的人。」¹⁸⁴於此，大衛·威斯納的作品以細膩的筆觸呈現一個真實世界，甚至還更加的令人欣喜。將雷達、人造衛星難觸及的外太空，或依然解不開的自然界之謎，作一番顛覆。在真實筆調下，畫出非真實、不合邏輯，人人心中卻純然相信，願意邁向的美好世界。從超現實藝術觀點來看，無論單一場景的畫面，或整本圖畫書的敘述場景，都引動著超凡的美感與驚嘆。

肆、故事的延展

經歷一連串幻想與超現實的敘事冒險，來到了最末幾頁，它們隱隱自心中流露出一段難以言語表達的話語，透過無解的結尾，開放讀者一同思考的空間。故事尚未結束，或再度重返故事開頭或精采處，或迸出令人驚異的火花，或隨著視覺動向持續朝未知進行。如此不受作者拘泥的結束模式，使讀者手中持著啟動故事的發條，它的延續與否，不僅來自創作者的文圖張力，也需藉由讀者自行填補這故事未來的點點滴滴。

¹⁸⁴ 引自黃寶萍，《德爾沃》，頁 169。

第三節 大衛·威斯納圖畫書的當代精神表現

壹、圖畫書中多重意涵

無聲的圖畫書，經由讀者與文本互動，浮現出的多重意含。每本圖畫書的書名以概括性，引發讀者揣測、深入情節，得以印證。文字與圖像符號，能清楚的指涉意義，或暗指相似物，或試圖打破既定的思考模式，或以象徵手法對現實社會做番剖析；也能彼此予以解釋，命名、嘲諷或顛覆。大衛·威斯納刻意傳達的明示義，嘗試破除刻板的迷思概念；而具有社會文化涵義的符碼，其意義則跟隨讀者視讀能力而再現，唱和出文圖符號之歌。

就圖畫書形式表現而言，頁面的框線設計或出血表現，所表現的意義自有不同。在古典藝術表現上，畫框內為真實物的再現；自照相的發明使藝術表現再創巔峰，以版面出血的表現，顯示文本與真實世界的界線被消融了。對於場面中的框格分割，也不光帶動故事敘述的進行。它也夾雜著時間過往、空間變遷，突破傳統，反映出後現代的精神在內。

從圖畫書所呈現的內容與符號影射的情境，可以發覺與現實的連結點。但是，由於讀者的背景及認知差異等，對於符號的判讀或有出入。在這裡可能會苦惱，若因文化差異，或誤讀而扭曲了原意呢？由於文與圖不單是故事的部份，也是整體的一環，也牽涉到與真實世界中讀者的接軌。因此，大衛·威斯納在安排故事最後場景時，他並非畫下一個句號，而是刪節號……。在經歷這一場想像之旅後，讀者藉由作者在尾聲的提示下，我們可以預測故事之後的故事，這是作者提供給讀者的巨大想像空間，正如現實也是不設限的給予生命創作者的你我，無盡的自由詮釋一般。

貳、大衛·威斯納圖畫書的影響

沒有荷馬的《奧德賽》就沒有喬依思的《尤里西斯》；喬考柏斯的《三隻小豬》，帶給大衛·威斯納的《豬頭三兄弟》改編原型，形成了某種顛覆。大衛·威斯納以更為視覺的方式處理童話的特質，其改編了古典童話延續民間故事隱藏的暴力與血腥，賦予新的象徵意義，呈現了現代童話的精神。

大衛·威斯納自寫自畫圖畫書形成三方面的影響：

一、以藝術性而言

1. 藉由敏銳的觀察與寫實的技法，使平凡的事物化為賞心悅目的藝術表現。
2. 以藝術的表現手法，呈現色彩、透視、比例、對比等變化效果之美。
3. 結合古典、漫畫與超現實畫風的拼貼形式，顯示藝術無一定法則，而是擁有豐富可能性。
4. 超現實藝術跨入圖畫書，使現代藝術普及化。

二、以教育性而言

1. 透過細膩的觀察與想像，增進敘說故事的能力。
2. 認識圖像語言，培養美的感知能力。
3. 藉由心理抒發，獲得閱讀的樂趣。
4. 能暫時跳脫現實，尋求面對事情的方法。
5. 能欣賞生活中的樂趣，並學習分享。
6. 跨越不同文本，初探現代文學的樣貌。
7. 對文本中的象徵意涵，進行文化批判。

三、以表現性而言

1. 以擬真的圖像，達到文本與真實世界的聯繫。
2. 貼近讀者心理與生活，給予精神上的撫慰。
3. 以誇大、荒謬的表現手法，製造驚奇。
4. 框格的多元變化，使文本緊湊、富新意。
5. 以無字圖畫書模式，締造另一種形式的極致表現。
6. 以後現代的創作手法，融入當代的精神意涵。

參、開創圖畫書的創作風潮

符號對於不同世代的人而言，有其不息的指涉能量。藝術家布勒哲爾在填充食物的幻夢《富裕國》¹⁸⁵中，畫出了滾動的火腿、長腿的雞蛋、烤鵝、蛋糕仙人掌、被宰割的豬在漫步、臘腸籬笆、餡餅鋪在屋頂、麥片山；與之對比的是懶散的牧師等放縱的人性，有著供後人猜疑的影射。形同在《豬頭三兄弟》故事的最後，三隻小豬、龍和貓的生活如同理想烏托邦，但這不是一個結束！他們是否會再次離開文本，到其他的文本中尋找理想？是否如《蘇菲的世界》中，蘇菲認知到「我是誰？我從哪裡來？」卻發現自己不過是作者為送給女兒一本哲學書禮物所虛構的假象。這樣的衝擊，會發生在《豬頭三兄弟》中的角色上嗎？這個解答，是存在於每個讀者的內心深處的。

眾聲喧嘩之下，曾有的符號被注入新的意義，使現實世界添增了多彩的詮釋。隨著符號的延續、變形與創新，圖畫書的故事內容不僅要能符合書名、引人入勝，也予以了哲學的反思。在大衛·威斯納自寫自畫圖畫書，所打造的超現實幻想世界，其中重複出現的符號，包含了人類所累積的過去、鋪陳的現在，或期待的未來。

翻開圖畫書，從現存的時空邁向幻想旅程，而眼前是沒有終點的未來。我們

¹⁸⁵ Giuliana Zuccpli Bellantoni 編，《巨匠美術週刊：布勒哲爾》第 20 期，20-1 頁。《富裕國》(*El Pais de Jauja*)，1567 年，木板、油彩，52×78 公分，慕尼黑，老美術館。

將來到另一個更寬廣的空間——在幻想與現實中擺盪，重返為天真的孩童，沉浸在自由、安全與愛的包容裡，迎接驚喜、享受與滿足。

這樣的創作風潮，不也是眾所期待的。如李潼愧嘆著：「我們的插畫家，何時也來展現和延伸具有本土色彩的夢境，讓此地的孩子更有真實感。」¹⁸⁶這不僅僅是夢，更是一個美好的圖畫書出版未來。



¹⁸⁶ 如李潼(1991)在評論遠流出版社所譯介大衛·威斯納的《夢幻大飛行》一書。引自劉鳳芯著，〈1984~2000 兒童圖畫書在台灣之論述內涵、發展與轉變〉，《兒童文學學刊》第十二期，國立台東大學，2004年，頁71。

參考文獻

壹、研究文本

Wiesner, David. *Flotsam*. New York: Clarion Books, 2006.

_____. *Free Fall*. New York: William Morrow & Company, Inc., 1988.

_____. *Hurricane*. New York: Houghton Mifflin Company, 1990.

_____. *June 29, 1999*. New York: Houghton Mifflin Company, 1992.

_____. *Sector 7*. New York: Clarion Books, 1999.

_____. *The Three Pigs*. New York: Clarion Books, 2001.

_____. *Tuesday*. New York: Houghton Mifflin Company, 1991.

貳、參考文本

一、圖畫書

Allsburg, Chris Van (克里斯凡·艾斯柏格)著。張劍鳴譯。《北極特快車》(*The Polar Express*)。台北：上誼文化 2004。

_____. 董霏譯。《野蠻遊戲》(*Jumanji*)。台北：格林文化。2007。

Bunting, Eve (伊芙·邦婷)文。David Wiesner(大衛·威斯納)圖。楊茂秀譯。《夜晚的吐水怪》(*Night of the Gargoyles*)。台北：遠流。2006。

Johnson, Crockett (克拉格特·強森)著。林良譯。《阿羅有枝彩色筆》。台北：上誼。2002。

Scieszka, Jon(雍·薛斯卡)文。Smith, Lane(藍·史密斯)圖。《三隻小豬的真實故事》(*The True Story of The 3 Little Pigs!*)。台北：三之三文化。1999。

Wiesner, David (大衛·威斯納) 著。《7號夢工廠》(*Sector 7*)。台北：格林文化。2006。

_____著。《海底來的秘密》(*Flotsam*)。台北：格林文化。2007。

_____著。《夢幻大飛行》(*Free Fall*)。台北：遠流。1992。

_____著。《瘋狂星期二》(*Tuesday*)。台北：格林文化。2007。

_____著。黃筱茵譯。《豬頭三兄弟》(*The Three Pigs*)。台北：格林文化。2006。

_____著。曾蕙蘭譯。《1999年6月29日》(*June 29, 1999*)。台北：台英。1995。

Yorinks, Arthur (亞瑟·約林克斯文)文。Richard Egielski(理查·艾基爾斯基)圖。《你好，老包》(*Hey, Al*)。台北：遠流。1991。

二、兒童故事

Dahl, Roald (羅德·達爾)著。冷杉譯。《怪桃歷險記》(*James and the Giant Peach*)。台北：志文。1995。

Milne, A. A. Shepard, E. H. *The World of Pooh*. Singapore and Toronto: Methuen Children's Books, 1995.

三、少年小說

Ende, Michael (麥克·安迪) 著。廖世德譯。《說不完的故事》(*The Neverending Story*)。台北：遊目族。2000。

Funke, Cornelia (柯奈莉亞·馮克)著。劉興華譯。《墨水心》(*Inkheart*)。台北：大田。2007。

Paterson, Katherine(凱薩琳·帕特森)著。鍾瑢譯。《通往泰瑞比西亞的橋》(*Bridge to Terabithia*)。台北：漢聲。1989。

Le Guin, Ursula K. (娥蘇拉·勒瑰恩)著。蔡美玲、段宗忱譯。《地海傳說》系列(*Earthsea Cycle*)。台北：遠足文化。2002。

Pearce, Philippa (菲利普·皮亞斯)著。Einzig, Susan 繪。張麗雪譯。《湯姆的午夜花園》(*Tom's Midnight Garden*)。台北：東方。2000。

Wrede, Patricia C. (派翠西亞 C.蕾德)著。柯清心譯。《魔法森林》系列(*Enchanted Forest Chronicles*)。台北：商周。2006。

四、小說

Chevalier, Tracy (崔西·雪佛蘭)著。李佳姍譯。《戴珍珠耳環的少女》(*Girl with A Pearl Earring*)。台北：皇冠文化。2003。

Coelho, Paulo (保羅·科爾賀)著。周惠玲譯。《牧羊少年奇幻之旅》(*The Alchemist: A Fable about Following Your Dream*)。台北：時報文化。1997。

Gaarder, Jostein (喬斯坦·賈德)著。蕭寶森譯。《蘇菲的世界》(*Sophie's World*)。台北：智庫。1995。

五、其他

Dalí, Salvador (薩爾瓦多·達利)著。皇冠編輯組譯。《少年達利的秘密日記》(*UN DIARI : 1919-1920—Les meves impressions I records íntims*)。台北：平安文化，2001。

Stevenson, Neil (尼爾·史帝文生)著。何心怡譯。《世界建築名作》(*Architecture*)。台北：遠流。2000。

參、理論專著

王秀雄等編譯。《雄獅西洋美術辭典》。台北：雄獅。1992。

伍蠡甫、林驥華編輯。《現代西方文論選：論現代各種主義及學派》。台北：書林。1999。

朱剛著。《20世紀西方文藝文化批評理論》。台北：揚智。2002。

林文寶、徐守濤、陳正治、蔡尚志等著。《兒童文學》。台北：五南。1996。

- 林文寶等著。《認識童話》。台北：天衛文化。1998。
- 林連祥、嚴英審。《GEM 英漢·漢英辭典》。台北：宜新。1996。
- 徐素霞編著。《台灣兒童圖畫書導賞》。台北：國立台灣藝術教育館。2002。
- 郝廣才著。《好繪本如何好》。台北：格林。2006。
- 高宣揚著。《結構主義》。台北：遠流。1990。
- 張光琪著。《馬格利特》。台北：藝術家。2003。
- 畢恆達著。《空間就是權力》。台北：心靈工坊。2001。
- 彭懿著。《世界幻想兒童文學導論》。台北：天衛文化。1998。
- _____編著。《圖畫書：閱讀與經典》。南昌：二十一世紀出版社。2006。
- 黃寶萍著。《德爾沃》。台北：藝術家。2003。
- 新形象出版公司編輯部編著。《西洋美術史》。台北：北星圖書。1992。
- 葉詠琍著。《兒童文學》。台北：東大。1986。
- 廖炳惠編著。《關鍵詞 200》。台北：麥田，2003。
- 劉振源著。《超現實畫派》。台北：藝術圖書。1998。
- 蕭湘文著。《漫畫研究：傳播觀點的檢視》。台北：五南。2002。

肆、 中譯理論專著

- 王秀雄等編譯。《雄獅西洋美術辭典》。台北：雄獅。1992。
- 谷川渥著。許菁娟譯。《幻想的地誌學》。台北：邊城。2005。

松居直著。劉滌昭譯。《幸福的種子——親子共讀圖畫書》。台北：台灣英文雜誌社。1995。

Berger, John (約翰·伯格)著。何佩樺譯。《另類的出口》(*The Shape of A Pocket*)。台北：麥田。2006。

Bellantoni, Giuliana Zuccpli 編。王玫譯。《巨匠美術週刊：基里訶》(*Master Weekly: De Chirico*)第 84 期。台北：錦繡。1993。

_____編。王麟進譯。《巨匠美術週刊：杜勒》(*Master Weekly: Dürer*)第 35 期。台北：錦繡。1993。

_____編。賈輝豐譯。《巨匠美術週刊：布勒哲爾》(*Master Weekly: Bruegel*)第 20 期。台北：錦繡。1992。

_____編。賈輝豐譯。《巨匠美術週刊：達文西》(*Master Weekly: Leonardo DaVinci*)第 5 期。台北：錦繡。1993。

Culler, Jonathan (喬納森·卡勒)著。張景智譯。《索緒爾》(*Saussure*)。台北：桂冠。1992。

Derrida, Jacques (德希達)著。楊恆達、劉北成譯。《立場》(*Positions*)。台北：桂冠。1998。

Doonan, Jane (珍·杜南)著。宋珮譯。《觀賞圖畫書中的圖畫》(*Looking at Pictures in Picture Books*)。台北：雄獅。2006。

Ediciones Poligrafa, S. A. 著。謝君麗譯。《超現實主義》(*Surrealisme*)。台北：縱橫文化。1997。

Escarpit, D. 著。黃雪霞譯。《歐洲青少年文學暨兒童文學》(*La littérature d'enfance et de jeunesse en Europe*)。台北：遠流。1989。

Fiske, John 著。張錦華等譯。《傳播符號學理論》(*Introduction to Communication Studies*)。台北：遠流。1995。

Forster, E. M. (佛斯特) 著。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)。台北：

- 志文。2002。
- Freud, S. (佛洛伊德)著。賴其萬、符傳孝譯。《夢的解析》(*The Interpretation of Dreams*)。台北：志文。1988。
- Gablik, Suzi i(蘇西·蓋伯利克)著。項幼榕譯。《馬格利特》。台北：遠流。1999。
- Gaillemin, Jean Louis 著。楊智清譯。《達利：超現實主義狂想天才》。台北：時報文化。2006。
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo 著。桑尼譯。《解讀影像—視覺傳達設計的基本原理》(*Reading Images : The Grammar of Visual Design*)。台北：亞太圖書。1999。
- Lodge, David.(大衛·洛吉)著。李維拉譯。《小說的五十堂課》(*The Art of Fiction*)。台北：木馬文化。2006。
- Nodelman, Perry (培利·諾德曼)著。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)。台北：天衛文化。2000。
- Phillips, Christopher (克里斯多佛·菲利普斯)著。林雨蓓譯。《蘇格拉底咖啡館：哲學新口味》(*Socrates Café: A Fresh Taste of Philosophy*)。台北：麥田。2005。
- Salisbury, Martin 著。周彥璋譯。《彩繪童書—兒童讀物插畫創作》(*Illustrating Children's Books Creating Pictures for Publication*)。台北：視傳文化。2005。
- Scholes, Robert (羅伯特·司格勒斯)著。譚一明審譯。《符號學與文學》(*Semiotics and Interpretation*)。台北：結構。1989。
- Sicard, Monique (莫尼克·西卡爾)著。陳姿穎譯。《視覺工廠：圖像誕生的關鍵故事》(*La Fabrique du Regard*)。台北：邊城。2005。
- Smith, Lillian H. (李利安·H·史密斯)著。傅林統編譯。《歡欣歲月：李利安·H·史密斯的兒童文學觀》(*The Unreluctant Years*)。台北：富春文化。1999。
- Thurston, Jacqueline B. (傑克琳·查斯頓) & Carraher, Ronard G. (羅那諾·蓋勒哈)著。蘇茂生譯。《錯覺與視覺美術》(*Optical Illusions and the Visual Arts*)。台

北：大陸書店。1987。

Townsend, John Rowe (約翰·洛威·湯森)著。謝瑤玲譯。《英語兒童文學史綱》(*Written for Children : An Outline of English-language Children's Literature*)。台北：天衛文化。2003。

伍、 期刊論文

陳海泓。〈如何利用圖畫故事書發展兒童的創造力〉《語文教育通訊》第 23 期。台南：國立台南師範學院。2001。

楊杰龍。〈沒有字的書，誰來說話——《海底來的秘密》〉。楊茂秀等編。《繪本棒棒堂》第九期(秋季號)。國立台東大學、財團法人兒童文化藝術基金會。2007。

劉鳳芯。〈1984~2000 兒童圖畫書在台灣的論述內涵、發展與轉變〉《兒童文學學刊》第十二期。台東：國立台東大學。2004。

_____。〈任意門，不只是門：連接現實與幻想的過道〉《誠品好讀》第 21 期。五月號。台北：誠品。2002。

陸、 學位論文

王英權。《超現實主義表現手法的風格研究與創作——以徒手繪製插畫繪本為例》。天主教輔仁大學應用美術研究所。2007。

余祖芳。《以超現實手法呈現夢境插畫之創作研究》。國立台灣師範大學設計研究所。2004。

幸佳慧。《兒童圖畫故事書的藝術探討》。國立成功大學藝術研究所。1997。

林德姮。《圖畫故事書中的後設策略》。國立台東大學兒童文學研究所。2003。

侯明秀。《無字圖畫故事書的圖像表現力及其敘事藝術之研究》。國立台東大學兒

童文學研究所。2003。

張誌煌。《時間表現形式運用於兒童圖畫書之研究》。雲林科技大學視覺傳達設計研究所。2003。

陳慧鎂。《尋家而離家的旅程——小說中時空穿梭關係與家的意涵》。國立台東大學兒童文學研究所。2005。

程培儀。《幼兒敘說無字圖畫故事書之內容分析—以 David Wiesner 《瘋狂星期二》為例》。國立嘉義大學幼兒教育研究所。2004。

鄭淑方。《幼稚園教師無字圖畫故事書教學運用之研究—以 David Wiesner 的《7 號夢工廠》為例》。國立嘉義大學幼兒教育研究所。2002。

柒、網路資源

小丁攝影日誌 <http://hk.myblog.yahoo.com/photo-ting> (2008/04/23)

世界新聞報——國際線上

<http://big5.cri.cn/gate/big5/gb.cri.cn/12764/2008/03/25/2945@1994522.htm>

(2008/04/26)

香港文匯報 <http://paper.wenweipo.com/2007/09/06/QZ0709060002.htm> (2008/05/02)

旅人行腳——總統石像 http://tw.traveleredge.com/USNP/Mt_Rushmore/ (2008/05/13)

維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E5%A4%A7%E5%8>

[E%A6](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A6) (2008/04/24)

歐登伯格 Oldenburg

<http://dnsback.ymhs.tyc.edu.tw/art/pictureaweek2/9403.htm>(2008/04/26)

BookPage Interview September 1999: David Wiesner (Miriam Drennan 探訪)

http://www.bookpage.com/9909bp/david_wiesner.html(2008/05/17)

CBC Magazine: Meet the Author/Illustrator: David Wiesner

http://www.cbcbooks.org/cbcmagazine/meet/david_wiesner.html (2008/05/17)

David Wiesner

http://www.teachingbooks.net/content/Wiesner_trans.pdf(2008/05/17)

DAVID WIESNER——The Art of Visual Storytelling

<http://www.houghtonmifflinbooks.com/authors/wiesner/home.html> (2008/05/17)

The Horn Book

http://www.hbook.com/magazine/articles/2007/jul07_stevenson.asp (2008/05/17)

Titanic

<http://www.ngensis.com/titanic.htm>(2008/04/29)



附錄一：大衛·威斯納出版書目

參考網頁 David Wiesner

http://www.teachingbooks.net/content/Wiesner_trans.pdf (檢索日期 2008/05/17)

Flotsam, Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 2006.

Gonna Roll the Bones(written by Fritz Leiber),Pub Group West, 2004.

Three Pigs, The, Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 2001.

Sector 7, Clarion Books / Houghton Mifflin Company 1999.

Night of The Gargoyles (written by Eve Bunting), Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 1994.

From Sea to Shining Sea (included in compilation by Amy L. Cohn), Scholastic Press, 1993.

June 29, 1999, Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 1992.

Tuesday, Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 1991.

Tongues of Jade (written by Laurence Yep), Harper Collins Publishers, 1991.

Hurricane, Clarion Books / Houghton Mifflin Company, 1990.

Rainbow People (written by Laurence Yep), Harper & Row, 1989.

Sorcerer's Apprentice, The (written by Marianna Mayer), Bantam Books, 1989.

Firebrat (written by Nancy Willard), Alfred A. Knopf, 1988.

Free Fall, Lothrop, Lee & Shepard, 1988.

Loathsome Dragon, The (retold by David Wiesner & Kim Kahng), Putnam, 1987.

Kite Flier (written by Dennis Haseley), Fourwinds Press, 1986.

E.T., The Storybook of The Green Planet (written by William Kotzwinkle; based on a story by Steven Spielberg), Putnam, 1985.

Wand: The Return to Mesmeria (written by Allan W. Eckert), Little, Brown and Company, 1985.

Dark Green Tunnel, The (written by Allan W. Eckert), Little, Brown and Company, 1984.

Miranty and The Alchemist (written by Vera Chapman), Avon Books, 1983.

Neptune Rising: Songs And Tales of The Undersea Folk (written by Jane Yolen), Philomel Books, 1982.

Owly (written by Mike Thaler), Harper & Row, 1982.

Boy Who Spoke Chimp, The (written by Jane Yolen), Alfred A. Knopf, 1981.

Man from The Sky (written by Avi), Alfred A. Knopf, 1981.

One Bad Thing about Birthdays (written by David R. Collins), Harcourt Inc, 1981.

Ugly Princess, The (written by Nancy Luenn), Little, Brown and Company, 1981.

Honest Andrew (written by Gloria Skurzynski), Harcourt Inc, 1980.

附錄二：大衛·威斯納年表

- 1956 2月5日出生於新紐澤西州的 Bridgewater，為 Julia 和 George Wiesner 的第五個孩子，也是第二個兒子。
- 1966 受電視藝術大師 John Nagey 影響，學會以光源和簡單的透視創造幻覺，常隨著漫畫書的圖片、電視情節等編故事。
- 1967 對家中的壁紙樣式的聯想，啟發他日後在自傳體圖畫書《颶風》的創作。
- 1971 就讀 Bridgewater Raritan 高中時，和朋友製作了一部需額外以錄音帶配音的吸血鬼電影 *The Saga of Butchula*。受到藝術老師 Bob Bernabe 的影響和鼓勵，並探索藝術媒材。校外教學時，在紐約現代藝術博物館看到了畢卡索的畫作《格爾尼卡》(*Guernica*)及達利的作品《持續的記憶》(*Persistence of Memory*)，使他產生了嚮往。
- 1974 9月，就讀羅德島設計學校。
- 1975 創作了一幅十英尺長和四十英寸高的壁畫，表現出《變形》(*metamorphosis*)的主題，是十三年後以無字圖畫書贏得第一個凱迪克獎的源頭。受版畫家林多·華陶(Lynd Ward)的作品《狂人的鼓》(*Mad Man's Drum*)影響，體會以「無言」講述故事的可能性。根據福利茲·萊伯(Fritz Leiber)的短篇小說 *Gonna Roll the Bones* 創造了四十面無字的書。
- 1976 大學二年級曾嘗試油畫，最終找到了更適合的媒材水彩。在 Tom Sgouros 教授指導下，他的藝術技巧和概念逐漸形成，這樣的畫風呈現在《瘋狂星期二》裡。
- 1977 大學三年級，受 Lynd Ward 無字圖畫書視覺效果的衝擊，及電影《金剛》(*King Kong*)中金剛與帝國大廈所形成的比例差距，為其帶來創作的雛型。
- 1978 6月，從畢業羅德島設計學校後，到了紐約。
- 1979 3月，為《蟋蟀》(*Cricket*)雜誌做封面。

- 1980 《誠實的安德魯》出版 (Gloria Skurzynski 文)。
- 1981 *The Ugly Princess* 出版 (Nancy Luenn 文)。
- One Bad Thing about Birthdays* 出版 (David R. Collins 文)。
- Man from The Sky* 出版 (Avi 文)。
- The Boy Who Spoke Chimp* 出版 (Jane Yolen 文)。
- 1982 *Owly* 出版 (Mike Thaler 文)。
- Neptune Rising: Songs And Tales of The Undersea Folk* 出版 (Jane Yolen 文)。
- 1983 *Miranty and The Alchemist* 出版 (Vera Chapman 文)。
- 火災毀壞他的公寓、財產、工作進度，與不僅是他平時繪製草稿，也是父親遺留下來的橡木桌。
- 1984 *The Dark Green Tunnel* 出版 (Allan W. Eckert 文)。
- 1985 *Wand: The Return to Mesmeria* 出版 (Allan W. Eckert 文)。
- E.T., The Storybook of The Green Planet* 出版 (William Kotzwinkle 文，Steven Spielberg 原著)。
- 1986 *Kite Flier* 出版 (Dennis Haseley 文)。
- 1987 《討厭的龍》(*The Loathsome Dragon*)出版 (與妻子 Kim Kahng 共同改寫)。
- 1988 《夢幻大飛行》出版。
- Firebrat* 出版 (Nancy Willard 文)。
- 1989 3月，第二次為《蟋蟀》雜誌繪製封面，是為兒童圖書奉獻的第一個十年。
- The Sorcerer's Apprentice* 出版 (Marianna Mayer 文)。
- Rainbow People* 出版 (Laurence Yep 文)。
- 《夢幻大飛行》得到凱迪克銀牌獎。
- 1990 《颶風》出版，是威斯納兄弟化名的真實故事。
- 1991 《瘋狂星期二》出版，構想源自1989年他為《蟋蟀》雜誌所做的封面。
- Tongues of Jade* 出版 (Laurence Yep 文)。

1992 《1999年6月29日》出版。

《瘋狂星期二》獲得凱迪克金牌獎。

1993 *From Sea to Shining Sea* 出版 (Amy L. Cohn 編)。

1994 《夜晚的吐水怪》出版(Eve Bunting 文)。

1999 《7號夢工廠》出版，獲得凱迪克榮譽獎。

2001 《豬頭三兄弟》出版。

2004 *Gonna Roll the Bones* 出版 (Fritz Leiber 文)。

2006 《海底來的秘密》出版。

