

ISSN : 10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第六卷第1期(總86期)

國立臺灣藝術大學

中華民國 99 年 4 月

序

藝術學報創刊於 1955 年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是國科會臺灣人文學引文索引 THCI 收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。

為方便作者投稿，本學報自 83 期起改採隨到隨審方式辦理。另外，為了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程...等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更為公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

學報編輯群希望在今后的編輯作業中，能秉持嚴謹的態度以更快、更有效率的方式，遴選出國內的優良學術論文與讀者共享，也盼望投稿作者與讀者能踴躍提供高見，以便讓我們不斷的進步並順應時代潮流，朝向國際化的高品質學術期刊發展。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會

民國 99 年 4 月

藝術學報 第八十六期

目 次

美 術	一、心靈圖像的追求者—談傑瑞·法蘭奇的繪畫／鄧仁川	1
	二、「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用／劉淑音	21
	三、從明暗變化探討頭蓋骨輪廓與形體展現／魏道慧	49
	四、從單腳重心站立時人體的變化規律探討阿木魯的動態 ／魏道慧	69
	五、水墨畫之模糊性及其歸屬芻議／徐永賢	93
設 計	六、角色動畫中時間節奏與動作間距的探討與應用 ／李明憲、鐘世凱	129
	七、從聲音互動藝術探索社會動力現象—由作品〈漂流者〉談起 ／林晉毓、陳弘正	159
表 演	八、芭蕾中偶戲世界之探討／吳素芬	177
	九、舞台設計基礎研究／林尚義	193
	十、德布西鋼琴曲〈月光〉演奏詮釋面面觀／吳佩瑤	217
人 文	十一、檢討 2007~2008 年之攻守技術表現與備戰 2008~2009 年 —以台藝大男籃隊參加大專籃球聯賽為例／呂青山	255
	十二、傳統美術在漢字及文化教學的應用—以「馬」字為例 ／宋千儀	269
	十三、明代文人讀書生活的規劃與開展／呂允在	299

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.86

April 2010

CONTENTS

1. The Searcher of Spiritual Pictures – About Jared French’s Paintings / <i>Jen-Chuan Teng</i>	1
2. “Lion” and “Elephant” as auspicious decoration in architecture / <i>Liou Shu-Yin</i>	21
3. Exploring Variations of Light and Shade The Profile and form of the cranium / <i>Tao-Huei Wei</i>	49
4. A Study on <i>Eros of Centocelle</i> ’s Movement Based on Human Body’s Variance Patterns When Standing On One Foot / <i>Tao-Huei Wei</i>	69
5. The Vagueness And the Attribution in Chinese Ink-Wash Paintings / <i>Yeong shyan shyu</i>	93
6. The Application of Timing and Spacing in Character Animation / <i>Ming-Shiann Li, Shih-Kai Chung</i>	129
7. On the Social Dynamics of a Sound-Interactive Installation / <i>Lin Chin-Yu, Chen Hung-Cheng</i>	159
8. The puppet world in the ballet choreography / <i>Su-Fen Wu</i>	177
9. Stage Design Basic Research / <i>Lin San-Yi</i>	193
10. Claude Debussy’s ‘Clair de lune’ Pluriel / <i>Pei-Iao Wu</i>	217
11. The analysis of offense-defense performances of National Taiwan University of Arts Basketball team in 2007~2008 UBA basketball tournament and preparation for 2008~2009 season / <i>Ching-Shan Lu</i>	255
12. Study on the Application of Traditional Chinese Art for the Teaching of Chinese Characters and Culture – Taking “Ma” as an Example / <i>Ch’ien-I Sung</i>	269
13. Planning and Launching of the Scholars’ Reading Lives in Ming Dynasty / <i>Lu Yun-Tsai</i>	299

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會組織辦法

89.10.17 八十九學年度第六次行政會議通過

91.03.05 九十學年度第十五次行政會議修正通過

93.12.14 九十三學年度第九次行政會議修正通過

97.2.19 九十六學年度第九次行政會議修正通過

第一條 為健全本校出版品之學術評審機制，提昇學術研究水準，特訂定出版編輯委員會（以下稱本會）組織辦法。

第二條 本會負責學校出版品之法規、徵稿、審查、編輯、印行等相關作業之研議。

第三條 本會設委員十六人，教務長及各學院院長為當然委員，另每一學門聘任兩位校外委員，由校長遴聘之。本校委員應少於委員會總人數之二分之一；各委員任期一年，連選得連任。

第四條 本會置主任委員一人，由教務長擔任並兼會議主席。

第五條 本會置執行秘書一人，由教務處綜合業務組組長兼任，負責執行開會決議，並處理有關出版品之編印、發行作業。

第六條 本會分別依美術學院、設計學院、傳播學院、表演學院、人文學院等五大學門各設置召集人一人，由各學院院長擔任之，負責該學門稿件初審事宜。

第七條 本會於預定出版品截稿後、編印前召開一次審查會議，必要時由主席召集臨時會議。開會時，需有全體委員二分之一以上出席，執行秘書列席。若非國科會申請獎助項目者，其校內、外委員人數不受比例限制。

第八條 本會委員及派兼人員均為無給職，但非由本校人員兼任者得依規定支給出席費。

第九條 本辦法未盡事宜，悉依相關法令辦理。

第十條 本辦法經行政會議通過後實施，修正時亦同。

九十八學年度出版編輯委員會委員名單

審 查 類 別	姓 名	服 務 單 位	職 稱	備 註
主任委員	楊清田	本校視覺傳達設計學系	教授兼教務長	校內
美術學門	林進忠	本校美術學院	教授兼院長	校內
	李振明	國立台灣師範大學美術學系	教授	校外
	張正仁	國立台北藝術大學美術學院	教授兼院長	校外
	林榮泰	本校設計學院	教授兼院長	校內
設計學門	林磐聳	國立台灣師範大學美術學系	教授	校外
	葉俊顯	國立新竹教育大學藝術與設計學系	教授兼總務長	校外
	謝章富	本校傳播學院	教授兼院長	校內
傳播學門	王石番	佛光大學社會科學暨管理學院	教授兼院長	校外
	李天鐸	實踐大學媒體傳達設計系	教授兼教務長	校外
	蔡永文	本校音樂學系	教授兼院長	校內
表演學門	林公欽	台北市立教育大學人文藝術學院	教授兼院長	校外
	蔡麗華	台北市立體育學院舞蹈學系	教授	校外
	趙慶河	本校人文學院	副教授兼院長	校內
人文學門	劉建基	世新大學英文系所	教授	校外
	王瓊玲	國立中正大學中文系所	教授	校外

「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法

87 學年度第五次行政會議通過
88 學年度第廿二次行政會議修正通過
89 學年度第八次行政會議修正通過
90 學年度第五次行政會議修正通過
91 學年度第一次行政會議修正通過
91 學年度第五次行政會議修正通過
91 學年度第十九次行政會議修正通過
92 學年度第六次行政會議修正通過
93 學年度第九次行政會議修正通過
94 學年度第十次行政會議修正通過
94 學年度第十四次行政會議修正通過
97 學年度第十七次行政會議修正通過

第一條 宗旨：

- 一 本校為處理藝術學報之徵稿及審查事項，特訂定「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法，以下簡稱本辦法。
- 二 本學報以鼓勵教師從事學術研究，提高學術水準，促進學術交流為宗旨。

第二條 徵稿：

- 一 本學報為與藝術相關之論著與調查報告之發表園地，於每年四月及十月出版，除提供本校教師投稿外，並歡迎全國各大學院校教師暨學術研究機構之研究人員投稿。
- 二 本學報得視各類別稿件及字數情況，決定獨立出刊以下類別：藝術學報（美術類）、藝術學報（設計類）、藝術學報（傳播類）、藝術學報（表演藝術類）、藝術學報（人文教育類）、藝術學報（綜合類）。

第三條 撰稿原則：

- 一 來稿所用文字，以中文、英文為限。
- 二 稿件請用電腦橫打，每篇文稿（含中、英文摘要、本文、註釋、參考文獻、附錄、圖表）字數以八千字至兩萬字為原則（含標點符號），圖文併計以 24 個版面（純文字滿頁 38 字×38 行=1,444 字）為限。
- 三 稿件正文與中、英文摘要請自行印出一式四份，連同投稿者資料表，寄交出版編輯委員會，經通知錄取後，再繳交確認文稿磁片（請用 word 文字檔儲存）及本校製發之授權書乙份。
- 四 中、英文摘要以 250 字為原則，摘要包含：研究動機、目的、方法、結果等；並列出中、英文關鍵字（key-words），關鍵字以不超過 6 個為原則。
- 五 為便於匿名審查作業，正文及中、英文摘要中請勿出現任何個人資料，來稿之附註及參考書目，請用 APA 格式。

第四條 稿件格式：

- 一 中文字體請使用新細明體，如須強調請用標楷體，文稿格式為橫向排列、左右對齊，並註明頁碼（置每頁文末右下角）；英文字體字體請使用 Times New Roman 體。
- 二 稿件首頁為 1、論文題目；2、作者姓名；3、任職機構及職稱、聯絡地址、傳真、E-mail。
- 三 稿件次頁為論文題目、論文摘要及正文。
- 四 稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名及任職機構、職稱。
- 五 稿件裝訂順序為：1、首頁資料；2、中文摘要（含關鍵字）、正文（含參考文獻、注釋）、圖表；3、英文摘要（含關鍵字）。

第五條 著作財產權事宜：

- 一 本學報刊載之論著以未經發表為原則。請勿一稿兩投，違反學術倫理，或侵犯他人著作權。
- 二 經本學報接受刊登之著作，其著作權仍歸作者所有，但作者同意授權本學報得再授權其他資料庫業者，進行重製、透過網路提供服務、授權用戶下載、列印等行為。並得酌作格式之修改。且未經本校同意，不得在其他刊物再行發表。
- 三 來稿若經採用，本刊因編輯需要，保有文字刪修權。
- 四 文稿有抄襲爭議者，概由撰稿人自行負責。

第六條 本學報不支付稿費，來稿若經刊登，將敬贈作者當期刊物 3 冊及抽印本 20 份。

第七條 稿件交寄：

- 一 來稿請以掛號郵寄板橋市（220）大觀路 1 段 59 號臺灣藝術大學教務處綜合業務組「藝術學報出版編輯委員會」收。
- 二 有關本刊之「投稿者資料表」、「授權書」等，請逕至國立臺灣藝術大學網站查詢，網址為：<http://www.ntua.edu.tw>。洽詢電話：（02）2272-2181-1151。

第八條 審查：

- 一 稿件於截稿後擇期召開出版編輯委員會議，並請出版編輯委員會各學門召集人負責初審事宜。
- 二 初審通過之稿件，由委員薦請學有專精之校內外專家擔任審查工作。
- 三 稿件複審分別委請校內、外學者專家三位審查之，經二人以上通過者始准予刊登。
- 四 送請審查之稿件，請審查人於三週內審閱完畢，註明總分及意見後送回。
- 五 稿件審查人之姓名不對外宣佈。
- 六 學報稿件之審查，酌致審查人審查費；其審查費之支給標準採按字計酬，每千字中文一百七十元，外文二百一十元。
- 七、審查通過之稿件，本刊因編輯上之需要，保有刊登期數調整權。同一期同一作者以刊載一篇論文稿件為原則，如作者係一人以上者，則以第一作者為認定基準；如確有需要須及時刊載者，同一作者同一期中以加刊一篇為限。

第九條 本辦法經行政會議通過後施行，修正時亦同。

心靈圖像的追求者

—談傑瑞·法蘭奇的繪畫

鄧仁川

摘 要

二十世紀中葉美國重要的藝術家傑瑞·法蘭奇（Jared French, 1905~1988），從文藝復興（Renaissance）和古代藝術汲取養分，在榮格(Carl Jung, 1875~1961)心理學的框架下構思醞釀，利用神話中的象徵和人物造形，去發展個人的視覺藝術語言。

法蘭奇從不在意變動無常的流派，專心致力於他的藝術計畫，用畢生精力去呈現人類心靈的種種面貌；不凡的視野在他的想像趨力下加工成形，無可救藥的完美主義讓每一幅畫都結實飽滿。在普遍去人性化的二十世紀，他堅持使用古典的、和諧的與尊嚴的形象，去衡量一切事情。

本文的目的在於藉由重新發現與詮釋傑瑞·法蘭奇的畫作，介紹一個稀有卻被遺忘的天才，他獨特的視野與完美無暇的技巧，造就了迷人的身體圖像神話，讓我們驚嘆與沉思。

關鍵字：象徵、古典、魔幻寫實、蛋彩畫、神話、集體潛意識、原型

壹、前言

二十世紀中葉的美國藝術家傑瑞·法蘭奇(Jared French, 1905~1988)或許對於讀者來說較為陌生,除了他不隸屬於那個時代的美術主流--抽象表現主義(Abstract Expressionism),其藝術很少被討論到之外,事實上法蘭奇自己也是拒絕別人對他的探索;法蘭奇畢生作品強烈的個人主義以及特有的人物圖像學,常被貼上古怪的標籤,他生命的最後二十年,不但拒絕出售作品與展覽、也謝絕探訪,連要研究的學者也不得其門而入,甚至還嘗試從收藏家手上買回自己的作品,¹雖然行徑有些離經叛道,但仍無損其作品所呈現出充滿象徵、隱喻與神秘的高貴氣質。

隨著抽象表現主義日趨式微,回歸古典系統的魔幻寫實主義(Magic Realism)、²象徵寫實主義(Symbolic Realism)等具象繪畫,又重新為大眾和藝評家所重視,除法蘭奇之外,一些人如保羅·凱德門斯(Paul Cadmus, 1904~1999)、喬治·圖克(George Tooker, 1920~)和格蘭特·伍德(Grant Wood, 1892~1942)等藝術家,都是在激烈的抽象表現主義光芒掩蓋下被重新發掘、重新定位,這些所謂的「魔幻寫實」藝術家們從過去的黯淡隱晦中甦醒,而且漸被世人所尊重與喜愛--因為屬於人性中好奇的、聯想的與夢幻的需求是無法被長期壓抑的。

在這些人中,法蘭奇可能是最純粹也是最被忽視的,他從不在意變動無常的流派,專心致力於他的藝術計畫,用畢生精力去呈現人類心靈的種種面貌,在普遍去人性化的二十世紀,堅持使用古典的、和諧的與尊嚴的形象,去衡量一切事情。

本文的目的在於藉由重新發現與詮釋傑瑞·法蘭奇的畫作,介紹一個稀有卻被遺忘的天才,他獨特的視野與完美無暇的技巧,造就了迷人的身體圖像神話,如同一個哲學家,又像個詩人,讓我們驚嘆與沉思。

貳、求學、旅行與火島經驗

1905年,法蘭奇出生在東紐澤西州(eastern New Jersey)一個單純的中產家庭,父親是一位建築承包商,母親是一位素人畫家。法蘭奇是個頭腦靈敏、有教養的人,在阿默斯特學院(Amherst College)求學時,不間斷地研讀文學、音樂和視覺藝術,1925年取得藝術學士學位,矢志成為一位專業畫家。

1925~1928年的,他在紐約「藝術學生同盟」(Art Student League)³進修,在這學校任教的老師特別注重傳統的繪畫技巧,如肯尼斯·海斯·米勒(Kenneth Hayes Miller, 1876~1952),海斯·米勒是個令人敬重的畫家與教育家,他的畫風是遵循並仿效傳統繪畫的手法,來畫當代的題材,特別崇拜提香(Tiziano Vecellio 1485~1576)和魯本斯(Peter Paul Rubens 1577~1640)。他用文藝復興的風格訓練學生創作,特別重視體積感與復甦繪畫技巧,這對法蘭奇的早期作品有很大的影響。

在當時美國的主要幾所藝術學校，復甦傳統繪畫技巧，特別是蛋彩畫備受重視。蛋彩畫是早於油畫，廣為文藝復興藝術家所使用的技法中，這種需要縝密思考，作畫過程繁複，但具有透明光度的媒材，很適合法蘭奇想像力的鋪陳。在一本丹尼爾·湯普森(Daniel V. Thompson, Jr.)所著的《蛋彩畫練習》(The Practice of Egg Tempera Painting, 1936)，法蘭奇從中學到了他所需要的技巧。⁴

法蘭奇在「藝術學生同盟」求學期間，遇到影響他一生的情人與畫友保羅·凱德門斯(他們倆均為同性戀者，法蘭奇還是個雙性戀者)。1931年，這兩位畫家好友為了尋求更能激發靈感又能專心畫畫的地方，於是籌措僅有的錢到歐洲旅行，他們騎單車遊歷法國、西班牙，並在西班牙的一個小漁村馬爾洛卡(Mallorca)落腳，在那裏生活和畫畫。

1933年，還在歐洲旅行的兩人接到了凱德門斯妹妹所寄來的新聞剪報，⁵內容是「公共藝術計畫」(Public Works of Art Project簡稱 PWAP)⁶正在招募人才，此時他們的護照快到期而且錢也花光了，於是在1933年10月回到美國。

回到紐約之後，法蘭奇參加了美國公共藝術計畫的壁畫和架上繪畫部門，1935年他開始了一系列的壁畫，同年在紐約的朱利·李維(Julien Levy)畫廊展出他關於「公共藝術計畫」之壁畫首次個展。⁷在此期間法蘭奇嘗試著尋找自己的藝術語言，持續關注於人像的創作，並發展出健美壯碩的人物造形。

1937年，法蘭奇和瑪格莉特(Margaret Hoening)結婚，她也是一位畫家，連續8年的夏天，他們夫妻倆和凱德門斯在一個位於長島市偏僻的「火島」(Fire Island)上工作和度假，這三位親密夥伴在火島組成一個名為PAJAMA的攝影團體(Paul, Jared, and Margaret三人名字前兩字母的組合)。那時的火島是一個不易到達的原始地方，生活條件極為不便，即使在夏天遊客亦很稀少。在那兒法蘭奇發現了一處像是古代遺跡般的荒涼海灘，成為日後創作的重要靈感來源。

法蘭奇從早期的繪畫生涯，包括「公共藝術計畫」的壁畫時期，就利用照片作畫。這些照片並非隨機的影像，而是經過刻意設計所擺出來的特定姿勢，它們常是裸體的男子和全裸或披毛巾的半裸女子，目光無交集地在海邊躺著或站著。如1940年所畫的《海邊的人物》(Figures on a Beach)(圖1)，就類似PAJAMA所拍的照片風格，畫中的女子被塑造成高貴如女神般的形象，頭戴紫色的風帽，蒼白的身體蓋著藍色的鬥蓬；側躺在海邊，好像是海水退潮而讓她暴露出來；她的出現吸引兩位男子前來關照，其中一個裸體男子似乎震懾於她的莊重而拿毛巾遮蔽自己，另一個在較遠處著內衣的男子，手裡拿一段繩子，象徵著與「海」，或與「拯救」有關的意念，而畫裡的場景就是法蘭奇在火島所發現的原始海灘。



圖 1 《海邊的人物》傑瑞·法蘭奇/1940/蛋彩/54.6×84.8 公分
/Courtesy Midtown Payson Galleries

參、古典主義 (Classicism) 的影響

法蘭奇和凱德門斯的歐洲旅行對其畫風有決定性的影響，他見識到古代的大師，像是法蘭契斯卡 (Piero della Francesca 1415~1492) [圖2] 和曼帖拉 (Andrea Mantegna 1431~1506) 的作品並深受感動，⁸即使那個年代是抽象表現主義等非具象繪畫蔚為風潮的時候，法蘭奇寧願忠於自己內在的聲音，要求他的畫面有如法蘭契斯卡作品所呈現的靜謐、沉穩的氛圍與莊重厚實的造形和設計。

法蘭奇知道自己的理想必須透過具象寫實的方式才能實現，因此他從傳統藝術中汲取養分，並深入鑽研古希臘、古埃及以及文藝復興的藝術，其1940年至1950年代表性的畫作中，不時地顯露出這些古代藝術形式的遺風。從法蘭奇畫中的人物造形裡，我們可以看到他十分認同「八頭身」⁹是人類最和諧比例的古希臘觀點。此外，古代伊特魯裏亞人 (Etruscan) [圖3] 和古埃及的人物特徵 [圖4] 也大量地出現在他的畫作中。

如1947年的作品《女人》(Woman) [圖5]，畫中女子擁有運動員般的健美體態與「八頭身」的比例，好像剛從後面的海中走來，挺拔地站在沙地上，看起來充滿能量與魔力；她睜開的大眼睛、轉折清楚的眉骨與那神祕的「古代微笑」(Archaic smile)，¹⁰似乎是從希臘的女神「科雷」(Kore) 雕像 [圖6] 中移植過來的。法蘭奇巧妙地創造出四個不同的角度及向位，但卻是同一面貌的女子，暗示她不是屬於這個時空的女人，而更像是位女神。

肆、神話與集體潛意識

1940年代之後，傑瑞法蘭奇的畫風有明顯的轉變，意念更加清晰而且主題與技法更有一致性。根據美國當代畫家兼藝評家南茜·葛雷姆（Nancy Grimes）所言，是因為1940年法蘭奇深入研讀榮格(Carl Jung, 1875~1961)心理學的「原型與集體潛意識學說」(Carl Jung's Archetypes of the Collective Unconscious¹¹)，並深受影響。當然，我們無法得知法蘭奇在龐大的榮格理論中究竟受哪些部份影響最大？然而，從他1940~1950年代的一系列畫作中，也似乎可以推斷法蘭奇畫中的影像是呈現榮格的幾個基本觀念，如集體潛意識（情結、夢境、象徵、心靈、個體化）與原型形象（自我、本我、陰影、面具、阿尼瑪...）之意象。

榮格的集體潛意識是一個深植於人類內心的種族記憶，他認為人類的性格與記憶部分來自於亙古的沉澱，歷經了幾千年的存在、轉換與內化，累積、結合了整個人類智識與經驗，繼而集體潛意識形成了一組組的人性傾向以及理解這個世界的模式，這些心理的存在被榮格稱為「原型」（Archetype¹²）。



圖 2 《基督的洗禮》法蘭契斯卡
/1442~1445/ 木板·蛋彩/167×116
公分 /倫敦·國家畫廊



圖 3 《伊特魯裏亞夫妻陶棺》作者不詳/約西元前
500 年/赤陶上色/117×198 公分/且維特裏出土/ /
巴黎·羅浮宮



圖 4 《某書記的雕像》作者不詳/西元
前 24~25 世紀/著色石灰岩，鑲玉眼/
高 51 公分/薩卡拉出土/埃及博物館



圖 5 《女人》傑瑞·法蘭奇/1947/石膏
板·蛋彩/54.6×84.8 公分/Courtesy
Midtown Payson Galleries



圖 6 《科雷雕像》作者不詳
/西元前 530 年/大理石雕
/高 121 公分/希臘·雅典衛城博物館

法蘭奇深深地為榮格的理論所著迷，因為它包含了天賦的心靈基礎--人類集體潛意識的原型，那是遠古的原始意象，重複地出現在人類的神話、夢境和幻想之中。榮格認為個人對於他原生心理狀態之認識，對其心理健康是必要的，這種想要協調人類意識和潛意識的存在，融和靈魂神話與科學現實的想法，十分為法蘭奇所認同，並且計畫用圖像去實踐之。

在《船員》（Crew,1941-42）〔圖7〕一作中，那「古代的微笑」透過形象的重複性、以及缺乏個性的描述再次出現；不僅如此，他們還是中性的並且暗示他們腦袋裏的想法或情緒是空白的，這樣的意象所表達的是種族的記憶而非個性。那空洞的凝視、蒼白的神情指向榮格的另一個觀點--「面具」（The persona）。「面具」是一個心理上的實體由人格特性和行為選擇的外在面向所組成，去向其他人與全世界定義自我，它是虛偽的表像，是個人在社會層面所使用的，以及在偽裝模式中找到類比，《船員》面具般的臉、空洞的表情承載著古代的雕像遺風與法蘭奇的心理狀態。¹³



圖 7 《船員》傑瑞·法蘭奇/1941~42/石膏板·蛋彩/24.1×77.5 公分/Midtown Payson Galleries



圖 8 《複本》傑瑞·法蘭奇/1950~62/石膏板·蛋彩/55.9×33 公分/Midtown Payson Galleries

1950年的《複本》(The Double)〔圖8〕,描述隱藏在「自我」(ego)背後,¹⁴另一個擁有啟示力量的「本我」(Self)之現身,¹⁵清楚地透露出法蘭奇受潛意識學說的影響。畫面中的裸體男子,從一個朦朧的空間中驚訝地發現自己有如鬼魅般的分身,「自我」被自己突然出現的不熟悉長相所迷惑和震驚,同時,另一個分身--「本我」也被自己嚇到而眼神中充滿驚恐。在這裡法蘭奇成功地表現了榮格所說的「個體化」(Individuation)¹⁶的完美形象,他分開人的特質到兩個互相反應的組群或對象,每一個對象彼此是另一個的啟示和覺醒。

《複本》是發掘潛藏的本我存在,而1943年所畫的《救命》(Help)〔圖9〕,則是描述較強大的潛意識界拯救了失敗的意識界之例子,畫面中裸體的蒼白男子(象徵自我)肩上扛著被曬黑的另一半(象徵本我)離開海面,根據南茜·葛雷姆的說法,這年輕人的蒼白是因為它來自於深海中或潛意識裡,而另一個深褐色的皮膚是被意識的光芒所曬黑的,¹⁷暗指意識界(理性、秩序、約束)是有傷害性的。《救命》這張作品反轉了理性與直覺的角色,其中較強的潛意識本我,帶領較弱的自我,從一個幾乎致命的意識界洗禮中得救。



圖 9 《救命》傑瑞·法蘭奇/1946/
象牙·蛋彩/5.7×2.7 公分/私人收藏

除了榮格外,另一個對French重要的影響就屬詩人葉慈(W. B. Yeats, 1865~1939)了,神秘又深奧的葉慈理論是想像力的極度發揮,去描述與解釋關於人的種種--本性、行為表現及其歷史;葉慈將這些種種用一個圓錐體或迴旋的系統架構他的論述,在迴旋的每一個點上標示著人的不同狀態。¹⁸

受榮格理論與葉慈的影響，法蘭奇在1940年至1950年的一系列繪畫朝向寓言式風格發展，並把人的主題分成基本的七個面向：諸如身體(body)、功能(functions)、工作(work)、遊戲(play)、自然(nature)、創造(creation)、人類(man)等。在主要的七個面向下再分為七個群組，以作為繪畫和素描的主題。¹⁹1944年，他用極度雕塑性的手法畫了一張《序言》(Introduction)〔圖10〕，描繪一個正穿過骨盆的嬰兒胚胎--既是人類出生的象徵，又可視之為這一系列的開場引言。



圖 10 《序言》傑瑞·法蘭奇/1944/石膏板·蛋彩
/38.1×38.1 公分/ Midtown Payson Galleries

舉例來說，1948年《吃》(Eat)〔圖11〕這一幅素描，即屬於「功能」面向，法蘭奇再次地應用古代的藝術形式，來描述人類活動的原型意象，正面盤腿而坐的裸體男子吃著魚，在其旁邊有個側身半蹲正吃著水果的裸體女子，整個場景不只是進食的片段，更像是在進行一個莊重的儀式。

1946年所畫的《基本遊戲》(Elemental Play)〔圖12〕，如同埃及人的繪畫手法一般，法蘭奇刻意地忽略透視法，以「清楚呈現」為主要構圖依據，畫中四個在水邊嬉戲的人物，各自以其最清晰的身體結構與肢體動作，去傳達「遊戲」的意象。從這一系列的作品中，我們可以看到法蘭奇企圖呼應榮格的集體潛意識架構，創造一個由「原型人物」去從事「原型行為」的心理圖像世界。

另一個法蘭奇畫作中的重要成分是「神話」。當代神話學大師喬瑟夫·坎伯(Joseph Campbell, 1904~1987)說：「神話是人類意識中的原型模式」。²⁰古希臘和古埃及的神話裡訴說

著人們遙遠的歷史記憶和傳奇軼事，正符合法蘭奇的興趣，他從神話中發現那適合在畫面上表現心理區塊的形象，不斷地重複使用神話的角色去塑造原型的人物和場景。



圖 11 《吃》傑瑞·法蘭奇/1948/紙·鉛筆
/19.1×29.2 公分/私人收藏



圖 12 《基本遊戲》傑瑞·法蘭奇/1946
/石膏板·蛋彩 /62.3×91.4 公分/私人收藏



圖 13 《女人與男孩》傑瑞·法蘭奇
/1944/石膏板·蛋彩/82.6×80.3 公分
/Courtesy Midtown Payson Galleries

如上述《女人》中的人物造形，法蘭奇常塑造畫裡的女人像一位具有強大力量的女神。「女神」，是榮格描述潛意識心理的最高層次「阿尼瑪」（Anima）²¹這種原型的象徵，它通常以一個光明的天使或女神的形象出現，這種阿尼瑪的原型象徵同樣地出現在其作品《海邊的人物》以及《女人和男孩》（Woman and Boys, 1944）〔圖13〕等，幾乎是同一張臉的女子，穿著披風，像皇后般高貴地站在海灘上，眼神和動作都與《女人》畫中的人物極為相似，這種高度統一的面貌更加凸顯它象徵的意圖，說明了法蘭奇所要畫的不是模特兒的個性，而是人類整體的意象。

《神話》(The Power of Myth)的作者之一比爾·摩爾斯（Bill Moyers, 1934~）說：「我們需要神話來為自己的一生提供指引，需要藉由神話以便接近永恆，需要透過神話瞭解人生奧秘之處，並進一步發現自己本來的面貌。」²²著名的美國存在心理學家羅洛·梅(Rollo May, 1909~1994)也說過：「神話是把無意義的社會變成有意義的一種方式。神話是賦予人類存在的敘事模式…神話是我們對內在自我與外在關係的自我詮釋。」²³人們需要神話，因為神話能夠將外在混亂的感官世界轉換成一個有秩序、有意義的模式。法蘭奇從古代神話裡找尋靈感，汲取繪畫元素作為創作的符號，利用神話中的象徵和人物造形，去發展個人的視覺藝術語言，藉以平衡二十世紀因高度崇拜理性科學而導致精神極度貧乏的人們內在心靈。

伍、風格的建立

法蘭奇曾經對他的好友喬治·圖克說過：「畫面的設計必須來自於它的涵義，沒有什麼比得上好的設計，除非是來自藝術家的強烈企圖。」²⁴這種根深蒂固的想法，驅動他不停地發現與懷疑，也成為其創作的模式與理想。

就風格的演進歷程來說，他早期的作品，包括參加「美國公共藝術計畫」時期，強調身體以及性方面的驅力，人物造形壯碩健美，紀念碑式的風格充滿量塊感，如1938年的所畫的《農場》（Farm, 1938）〔圖14〕。



圖 14 《農場》傑瑞·法蘭奇/1938/畫布·
油彩和蛋彩/尺寸不詳

1940年，法蘭奇所使用的媒材從油畫轉換成蛋彩，從此之後，其所有主要的作品均是用蛋彩畫在人工合板上，蛋彩平滑透明的特性軟化了他作品中有如雕像般的量塊造形，這種粗糙卻又流暢的板材結合蛋彩特有的明亮光度，完美地傳達了法蘭奇無懈可擊的象徵寫實意象。

自此，法蘭奇的創作風格和意念變得非常清澈，出現許多驚人之作。在《鄉愁》（Homesickness, 1943）〔圖15〕這張畫裡，我們可以清楚地看見這時期作品的綜合元素與創作模式。畫中的男子筆直地背對觀眾，站在海邊雙手完全張開，像是進行一種歡迎又像是乞求的儀式，面對「大海」--那生命的源頭的象徵，燃起鄉愁般的回歸慾望；男子的前方懸吊著一組金字塔，似乎無重力地浮現於空中。金字塔是西方文明的起源紀念碑，一個精神上的永恆象徵，如同古埃及人為了靈魂能進入未來的世代而努力著；現代人也殷切地回到過去尋找精神上的慰藉。「鄉愁」在那與生俱來的種族記憶中不時地被拉扯、呼喚著，同時也讓他感受到安慰--那夢裡熟悉的宇宙--人類的集體潛意識；他捲起褲子露出蒼白的肌膚，與曬黑的背和小腿形成對比--凸顯那被意識界的光芒所曬傷的印記。²⁵

關於法蘭奇受榮格影響的線索，我們可以從一個其個人少有的公開發表中窺見，1968年法蘭奇在《國際藝術期刊》（Art International 12, 1968）中提到：「我的作品常被認為是表現人和宇宙各式各樣的層面有關，一開始主要是描寫有關身體的層面和實體的宇宙，然後逐漸地我開始表現人類內心的層面，直到完成《海》（The Sea, 1946）和《逃避》（Evasion, 1947），我才清楚地顯現我對人類內在真實的興趣。」²⁶雖然French似乎提到這兩件作品是他關於人類心理層面敘述的高峰，但綜觀他的成熟發展應該是在1940年代早期，好比其1942年的作品《船員》，明顯地受到榮格集體潛意識學說的啟發。

《海》〔圖16〕這幅畫中悠游海面的白皮膚男子，與沉入水中神情緊張的黝黑男子，從相貌來看他們其實是同一人，法蘭奇以幽默的圖像對比形式，再次地暗示了潛意識的成功與意識界的失敗。

另一幅畫《逃避》〔圖17〕，描述接受或否認自身性傾向之真實存在的兩難情境，除了探討人類多樣難解的性議題之外，同時也可能是法蘭奇個人複雜的性格反映。

總之，法蘭奇在榮格心理學的框架下運作，利用神話的角色，結合古希臘、古埃及與文藝復興的樣式，執行他企圖表現人類各個面向的圖像計畫，塑造出個人神秘的、象徵的與永恆的獨特風格。



圖 15 《鄉愁》傑瑞·法蘭奇/1943/石膏板·
蛋彩/29.2×44.5 公分/ Donal Windham



圖 16 傑瑞·法蘭奇《海》/1946/石膏板·
蛋彩/67.9×95.3 公分/私人收藏



圖 17 《逃避》傑瑞·法蘭奇/1944/石膏板·蛋彩
/54.6×28.6 公分/The Regis Collection, Minneapolis

陸、結語

傑瑞·法蘭奇的風格始終如一，其主題是關於我們的存在，我們生命的基礎與本質，他所關心的主題面向包含了人類身體與心理的各個層面，更賦予各世代人們的行為、宗教、哲學與精神狀態等等，一種可被看見的樣貌。然而法蘭奇的作品絕不是人類精神百科的對應插圖，其作品的吸引力主要乃衍生於畫面所引發的神秘氣息。

要將一位畫家清楚的歸類事實上是不容易的，特別是針對從來不趨附流行甚至特異獨行的傑瑞·法蘭奇，然我們或許可以從一些相關評論中窺知些許訊息。在介紹傑法蘭奇的一本畫冊（Jared French's Myths）之序文中，南茜·葛雷姆評論法蘭奇是一位十足的象徵主義者（symbolist），甚至讚許他可能是美國二十世紀最偉大的象徵主義(Symbolism)畫家之一。²⁷（法蘭奇從不滿足於對現實的科學性解釋，而是清楚地描繪或應用想像去重建現實，這點符合象徵主義的系統。）

1942年，在名為「美國寫實藝術家和魔幻寫實藝術家」(American Realists and Magic Realists)的展覽，於紐約現代藝術館（the Museum of Modern Art in New York）展出，法蘭奇也是參展者之一，他被歸為魔幻寫實藝術家，這種稱謂大致適用於1940年代前後，任何顯示出小心翼翼地草圖工程與精雕細琢的平面表現藝術家，他們將現實加工或重建，在畫面中創造出高度的離奇感和困惑的情境，但反對超現實主義（Surrealism）的過度幻想。雖然法蘭奇的畫中常出現如鬼魂般的非現實感官氣氛，明顯地符合魔幻寫實的特徵，但他和另外兩位展出的好友保羅·凱德門斯和喬治·圖克三人，都拒絕接受魔幻寫實畫家的稱謂。²⁸

美國藝術評論與收藏家林肯·克裏斯坦(Lincoln Kirstein,1907~1996)很早就辨識出美國戰後一群不屬於抽象表現主流的藝術家，並稱之為「象徵寫實主義者(symbolic realists)」。²⁹1950年的「象徵寫實主義」(Symbolic Realism)展覽，克裏斯坦選了17位藝術家，在紐約安德溫·亨威特畫廊(Edwin Hewitt Gallery)展出，法蘭奇也名列其中。³⁰

雖然他常被歸類於魔幻寫實主義、超現實主義、象徵主義或象徵寫實主義畫家，但除了古典主義的脈絡之外，法蘭奇否認其他的說法。自始至終其作品呈現出精神性與永恆性的關注，他從西方人物畫的傳統中挖掘、改造、連結，並且加入神話與潛意識學說的成分，而最終創造、合成屬於個人的完美形式；在其嚴格的古典主義要求下，每一張充滿人文關懷與富含詩意的畫作，都帶著令人激賞的飽滿意象。

總體而言，傑瑞·法蘭奇作品中的意象是神秘的、複合的、智力分析的與模稜兩可的，跳脫時空的限制，利用古代的技法來描繪當代的主題；他所描述的並非表象下的奇聞軼事，而是人類生存的基本條件，是亙古的生命議題，也是當代人無法逃避的種種課題，其作品從特定的

人類面向上檢視我們生理與心理的存在狀況，以及對於現今的人們在歷史與宇宙間的連結、定位提出疑問和看法。如此一位有特色、有堅持，而生前飽受誤解與漠視的藝術家，傑瑞·法蘭奇應該被重新發現與詮釋，更應該給予他應有的肯定與讚美，如同克裏斯坦所說的：「對一個稀有的當代被遺忘的天才傑瑞·法蘭奇，他所獲得的讚賞遠少於他同時期的朋友們…法蘭奇絕對適合那所謂的『死後的名望』」。³¹

最後，仍得一提的是，如同前言所述，有關傑瑞法蘭奇的相關文獻並不多，以上有關於傑瑞法蘭奇的畫作分析與評論，乃根據兩位研究者南茜·葛雷姆與傑弗瑞·威卻斯樂（Jeffrey Wechsler）³²的說法，以及筆者個人依循其思路所衍生的看法，還待日後更多研究者的討論與資料的補充與佐證，希望能起拋磚引玉之作用，吸引更多同好作相關研究，為國內讀者提供更多的參考資料。

註釋

1. Jerry Wechsler, *The Rediscovery of Jared French* (New York: Midtown Payson Galleries, 1992), p.2.
2. 魔幻寫實主義出現在30年代中期，它是綜合超現實主義、德基裏訶「形而上」繪畫以及回歸現實主義的成果。魔幻寫實主義並沒有真正成為一股思潮，而是對現實進行逼真細緻描述的風格。其作品出現的物體或情境總是給人離奇的感覺。埃蒂娜·貝爾納(Edina Bernard)著，黃正平 譯，《現代藝術》(臺北市：閣林國際圖書，2003)，頁120。
3. 成立於1875年，位於紐約西第57街，一所超過130年歷史的藝術學校，招收專業與業餘藝術家，合理的收費與有彈性的課程，提供各行各業的人就學的機會，但不授予學位；多位知名藝術家如雷傑那德·馬歇(Reginald Marsh, 1898-1954)、喬治·葛羅茲(George Grosz, 1893~1959)等曾在此校任教，並培養出許多有成就的藝術家，如歐姬夫(Georgia O'Keeffe, 1887~1986)、波洛克(Jackson Pollock, 1912~1956)、羅森柏格(Robert Rauschenberg, 1925~2008)和李奇登斯坦(Roy Lichtenstein, 1923~1997)。
4. 同註1, p.4.
5. Lincoln Kirstein, Paul Cadmus, San Francisco (California: Pomegranate Artbooks, 1992), p.130
6. 美國經濟大蕭條期間，由財政部主導的一個雇用資助藝術家計畫，時間從1933年10月到1934年6月。
7. Nancy Grimes. *Jared French's Myths* (San Francisco, California: Pomegranate Artbooks. 1993), p.9~10.
8. 同上，頁9
9. 藝用解剖學術語。古希臘以黃金比例(1:1.618)，推算出人體最美的比例為1:8，亦即頭長為1，身長為8。
10. 按：希臘藝術「古拙時期」(Archaic Period, 600-480 B.C.)的雕像，常在嘴角浮著淺淺的微笑。
11. 同註7，頁11~12
12. 羅伯特·霍普克(Robert H. Hopcke)著/蔣韜 譯，《導讀榮格》(臺北縣新店：立緒文化，1997)，頁2~5
13. 引述自 Jerry Wechsler, *The Rediscovery of Jared French* (New York: Midtown Payson Galleries, 1992), p.8
14. 同上，頁76~78
15. 同上，頁96~99
16. 同上，頁59~61

17. 同註7，頁14
18. 同上，頁15
19. 同上，頁15
20. 羅洛·梅（Rollo May）著/朱侃如 譯，《哭喊神話》（臺北縣新店：立緒文化，2003），頁29
21. 卡爾·榮格等（Carl G. Jung etc.）著/黎惟東 譯，《自我的探索》（臺北市：桂冠圖書，1989），頁212～224
22. 喬瑟夫·坎伯（Joseph Campbell）/比爾·摩爾斯（Bill Moyers）著著/ 朱侃如 譯，《神話》（臺北縣新店：立緒文化，1995），頁7。
23. 羅洛·梅（Rollo May）著/朱侃如 譯，《哭喊神話》（台北縣新店：立緒文化，2003），頁3～9
24. 按：原文“The design of a picture must come out of its meaning. There is no such thing as ‘good design’ unless it come out of the meaning that the artist’s intends.”Thomas H. Garver, George Tooker（San Francisco, California: Pomegranate Artbooks,1992）,p.9
25. 引述自 Jerry Wechsler, The Rediscovery of Jared French（New York: Midtown Payson Galleries,1992）,p.12
26. 按：原文My work has long been concerned with the representation of divers aspects and his universe. At first it was mainly concerned with his physical aspect and his physical universe. Gradually I began to represent aspects of his psyche, until in The Sea（1946）and Evasion（1947）I showed quite clearly my interest in man's inner reality. 同註1，頁6
27. 同註7，頁19
28. 同註1，頁4
29. Lincoln Kirstein在評論介紹「1940～1950美國的象徵寫實主義繪畫（Symbolic Realism of American Painting,1945-50）」的文章陳述象徵寫實主義是：「...用智力作畫...勝於激情、手工專業或責任。這種藝術採用耐久的產品來表現它的藝術理想，而非自愛自憐的手工藝或展示品，... 它們企圖闡明設計者品味慾望的品質與狀態...」原文“...take painting for an intellectual ...more than an emotional or manual profession or responsibility. It assumes the durable products of this art are expressions of ideas rather than a craft or the demonstrations of self-love or self-pity. ...They attempt to define qualities and conditions independently of their designers’ appetites...” Thomas H. Garver, George Tooker（San Francisco, California: Pomegranate Artbooks,1992）,p.10
30. Philip Eliasoph, Robert Vickrey:The Magic of Realism（Fairfield Country, Connecticut: Hudson Hills Press, LLC, 2008）,p 69.

31. 按：原文Taste is rarely put so hard as test as when near oblivion clouds contemporary talent whose admirers number less than a dozen friend...Jared French is a positive candidate for posthumous renown,...Lincoln Kirstein. Quarry: A Collection in Lieu of Memoirs. 1990.同註1，頁2
32. 傑弗瑞·威卻斯樂 (Jeffrey Wechsler)，美國現代藝評家，新澤西州日門裏藝術博物館 (Zimmerli Art Museum) 館長助理。

參考文獻

1. 埃蒂娜·貝爾納 (Edina Bernard) 著 (2003)。《現代藝術》。黃正平 譯。臺北市：閣林國際圖書。
2. 喬瑟夫·坎伯 (Joseph Campbell)、比爾·摩爾斯 (Bill Moyers) 著 (1995)。《神話》。朱侃如 譯。臺北縣新店：立緒文化。
3. 羅洛·梅(Rollo May) 著 (2003)。《哭喊神話》。朱侃如 譯。臺北縣新店：立緒文化。
4. 卡爾·榮格等 (Carl G. Jung etc.) 著 (1989)。《自我的探索》。黎惟東 譯。臺北市：桂冠圖書。
5. 羅伯特·霍普克 (Robert H. Hopcke) 著 (1997)。《導讀榮格》。蔣韜 譯。臺北縣新店：立緒文化。
6. 戴維·方坦納 (David Fontana) 著 (2003)。《象徵的名詞》。何盼盼 譯。臺北市：米娜貝爾出版。
7. Nancy Grimes (1993), *Jared French's Myths*, San Francisco, California: Pomegranate Artbooks.
8. Jeffrey Wechsler (1992), *The Rediscovery of Jared French*, New York: Midtown Payson Galleries.
9. Thomas H. Garver (1992), *George Tooker*, San Francisco, California: Pomegranate Artbooks.
10. Lincoln Kirstein (1992), *Paul Cadmus*, San Francisco, California: Pomegranate Artbooks.
11. Jonathan Weinberg (2004), *Male Desire: The Homoerotic in American Art*, New York: Harry N. Abrams, Inc.
12. Robert Cozzolino (2005), *With Friends, Madison*, Wisconsin: Elvehjem Museum of Art, University of Wisconsin-Madison.
13. Philip Eliasoph (2008), *Robert Vickrey: The Magic of Realism*, Fairfield Country, Connecticut: Hudson Hills Press, LLC.

The Searcher of Spiritual Pictures -About Jared French's Paintings

Jen-Chuan Teng

Abstract

Jared French (1905~1988), one of the most important American artists in the middle of the twentieth century, nurtured his own creations with the Renaissance and archaic arts, envisaged and incubated his general conception under the framework of Carl Gustav Jung's "collective unconscious", and utilized mythological symbolism and character design to develop his own individual visual-artistic language .

Never taking heed of the constantly changing art trends, he was utterly absorbed in fulfilling his own artistic schemes and completely devoted himself to demonstrate various manifestations of the human mind. Extraordinary visual perception was processed and fabricated under his imaginative driving force; in addition, his own incorrigible perfectionism made each of his stylistic paintings full of robust implications. With "depersonalization" prevailing in the twentieth century, French insisted on employing diverse classical, harmonical, and majestic images to weigh almost everything in his works.

The purpose of this paper is to re-discover and to re-interpret the paintings and drawings of Jared French, and to re-introduce this rare genius shrouded in oblivion. His unique visions and impeccable techniques created such an enchanted symbolic system of physical mythology that we feel fascinated and will all contemplate.

Keywords: Symbol, Classic, Magic Reality, Egg Tempera Painting, Myth, Collective Unconscious, Archetype

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用

劉淑音

摘 要

傳統建築裝飾常見的獅與象，除了在斗座上以單一的獅座、象座呈現，或於雀替、牆堵上與其他祥物組合成圖外，在「祈求吉慶」與「博古花卉」的題材上，常見其駝負吉物的特殊形式，其中尤以泉州匠師施作的建物為多。

本文嘗試以「獅」「象」的民間工藝藝術，及台灣、金門、泉州等地廟祠、宅第的裝飾實物為例，將其圖像資料，藉由諧音、象徵、指事、聯想等吉祥物生成法則的運用手法加以分析，探討獅與象在傳統建築裝飾圖例上的變化運用，及其立名所隱含的吉祥意義。

關鍵字：建築裝飾、博古、獅、象

壹、前言

傳統工藝在主題的表現上，大量運用「象徵」的手法，將不同的圖文組合而成蘊藏吉語的新圖式。這類藉由物象之諧音、象徵、指事、聯想等手法配合吉祥語，再以圖文表現於民俗工藝的種類相當繁多，有一音所轉、同音異字的安排，有借音取義，組合成典的裝飾構圖。以音詞變化的諧音方式而得其圖文的組合，常見的如「喜上眉梢」的喜鵲與「梅」，「平陞三級」的「瓶」、「笙」與「戟」，「連年有魚」的「蓮」、「鯰」和「魚」，這類以吉物諧音組成的吉祥圖案，因其搭配的「吉祥語」為一般人耳熟能詳的語詞，故成為各類年節喜慶、民間工藝廣泛應用的經典之作。

然而有些吉祥圖案，因其搭配的「吉祥語」源自於典故，而承載了更為隱晦的文化意義。以三隻鸞鷟與成品字排列的蓮花、蓮蓬組成的「三絲品蓮」即為一例。《禽經》謂：「寮案雛雛，鴻儀鸞」，是說鸞鷟「小不踰大，飛有次序，百官縉紳之象」，故古謂朝官之班次為「鸞序」，且明清補子紋樣，七品文官均為鸞鷟。「三絲品蓮」據此以三隻鸞鷟意指朝官，品字排列之蓮花、蓮蓬則諧音品德清廉，寓意為官應清廉自許。

另外一個同屬承載隱晦的文化意義，而常見於傳統建築裝飾的題材，則是以白菜與貓組成，台灣匠師俗稱的「白菜貓」。白菜因其葉色之青綠與葉莖之白合而為「青白」，轉用為同音異字之「清白」，以諧音「耄」的貓表示高壽的一生，與象徵「清白」的白菜所組成的「白菜貓」，其真正的涵意正是「一世清白」，若以四顆白菜與貓組合，藉「四」與「世」之諧音，寓意「清白傳世」，也因此這一題材特別常見於宅第或家祠。

獅與象同為傳統建築裝飾常見的吉祥物，其或於斗座上以單一的獅座、象座呈現，或於雀替、牆堵上與其他祥物組合成圖，甚至在「祈求吉慶」與「博古花卉」等題材上，以「坐騎」或「獅駝鼎爐、象荷果盤」的特定造型呈現，這類特定的造型，尤見於泉州派匠師群所承作的廟宇或宅第。本文嘗試藉由諧音、象徵、指事、聯想等吉祥物生成法則的運用手法，以「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的圖例為主，探討獅與象在建築裝飾應用上，其所隱含的吉祥意義。

貳、「獅」與「象」的吉祥意義

（一）守護、辟邪與納祥的獅

獅為百獸之王，又名狻猊，原產於非洲和亞洲印度一帶，追溯其傳入記錄最早的是班固《漢書·西域傳》，其次，東漢時期西域人獻獅子屢見於《後漢書》¹。而文獻上第一次出現獅子的名詞，是成立於漢初的最古老辭典《爾雅》，《爾雅·釋獸》曰：「狻魔，如虬貓，食虎豹。」

郭璞《注》曰：「即獅子也，出西域，其為物最猛，虎豹皆畏之。」其次是東漢許慎《說文解字》。獅子梵音為Simha，音譯即「狻猊」，譯其第一聲「si」為「師」。（莊伯和，民92）唐徐堅《初學記》卷二十九中說：「按說文曰，虬，師子也。爾雅曰，狻猊如戲貓，食虎豹。漢書西域傳曰，有師子似虎，正黃，尾端毛大如斗，司馬彪續漢書，章和元年（西元87年），安息國遣使獻師子符枝，形似麟而無角。穆天子傳曰，狻猊日走五百里。」文中的師子即今之獅子，唐代之後才定名為「獅子」至今。

獅崇拜的分佈地甚廣，歷史亦久遠，遍及古埃及、印度、波斯、阿拉伯等地，將其神聖且政治化，成為神力與王權的象徵。獅子傳入中國之後，即被視為一種吉祥獸，或是具有神力的守護獸。如《初學記》所載：「服狸、擊象、似麟、毛淺若麋，尾大如斗。成敬則之夢²，破林邑之軍³。」王敬則夢騎五色獅子，後位至太尉尋陽公的典故，顯示了民間以獅子為祥瑞之獸的信仰。

獅子的威猛形象，令宋將宗慤輕而易舉的擊潰了林邑國的制勝武器「大象戰陣」。而從現存最早的獅子造形作例，山東嘉祥武氏祠的一對有翼石獅，可知早在東漢建和元年（西元147年）之前，獅子的威猛形像有守護與辟邪的象徵意義。做為守護與辟邪的獅子形像，至六朝達到高峰，常見於帝王陵寢前的石辟邪，作張口吐舌狀，兩肩刻有飛翼。唐以後，獅子的形像雖與六朝有所不同，但以之作為守護則更為普遍，除大量出現以石獅為辟邪物外，並廣泛運用於日常生活中。（莊伯和，民92）唐張文成《遊仙窟》註解「床頭玉獅子」言：「以玉為獅子，安床頭，避鬼魅，並得鎮壓氍毹。」

獅既凶悍異常，又是百獸之王，象徵人世的權勢、富貴，其威懾力量，自然可以驅避邪祟。《志怪錄》即載：「顧光寶善畫，建康陸溉患瘡經年，光寶詣之，以墨塗一獅子，謂溉曰：「此出手便靈異，可於戶外榜之，虔誠祈禱」溉如其言。是夕中夜，戶外有悉率之音，良久乃不聞，所畫獅子口中臆前有血淋淋，及於戶外皆有點焉。溉病遂愈，時人異之。」（野崎誠近，民89）

而台灣辟邪習俗中最常見的「八卦獸牌」（咬劍獅），亦以獅面為造形，口咬七星劍，掛於大門門楣上，睥睨前方，象徵百獸之王吞噬一切，代表強大的威力。這種日本稱為「獅嚙文」的獅面文兼具有破壞與豐穰的能量⁴。另外，獅子除了能驅避邪祟外，又有鎮風功能，台灣過去風獅爺信仰廣泛流行，以金門一地保留最多，台南、澎湖、彰化和美、高雄內門等地亦還可一見。

獅子除了在建築群中的運用作為守衛、辟邪、鎮煞之外，其形象也廣為民間運用，藉以「消除災難」。《臺灣風俗志》記載：「所謂弄獅舞，就是在迎神賽會或者其他慶祝節日時，由兩三個人帶上獅頭，用布作獅身，在廟前或廣場或大街上表演。獅頭、獅尾的兩人負責跳獅舞，另外又有一個被稱為「弄獅球」的人，帶著一個奇特的面具，手拿一把團扇，在獅頭前面弄獅

子。獅子後面有一個五、六人組成的鼓樂隊，敲打銅鑼、大鼓、大鑊鈸、小鑊鈸和大鑊鑼等樂器，是為五穀豐登或消除災難時演出。」（片岡巖，民85）

從建築群中的獅子造像，到民間慶典遊藝活動的舞獅，獅子以其懾服百獸的獸王形象，成為守護、辟邪與納祥的象徵。而《粵遊小志》中所言「然習俗相傳，則曰獅者師也」，以獅諧音「師」，象徵祿位，是獅子在民間工藝常見的運用。古官制有太師、少師，太師、少師居三公、三孤之首，為輔弼天子、皇上的高官，備極顯赫，因此，民間工藝常以大小兩隻獅子的紋圖，表達「太師少師」的吉祥意願。

（二）負重致遠、太平瑞應的象

至於上文《宋書》所載為林邑國戰獸的大象，據文獻所載很早使用於戰場。早在商朝便有殷人騎象攻打東夷的記載，亞歷山大東征印度時亦曾被戰象擊敗，漢尼拔則曾以戰象攻打羅馬，忽必烈在爭汗位中也有驅駕白象的紀錄，明朝洪武及萬曆年間，明軍在平定雲南的時候亦逢象陣。明熹宗天啟年間，在平定滇東盜匪的戰役中，據載有一象「噴鼻中泥水作雲霧，直挫賊鋒……復捲一悍賊擲天墜地，蹴踏如糜。」象本為性情溫順的大型哺乳動物，其做為戰獸主因其力大而易於馴化。

據《獸經》記載，象為南越大獸，首圓六牙，任重致遠，古書記載：「象之為獸，形體特詭，身倍數牛，目不逾豨，鼻為口役，望頭若尾。」其門牙突出，長倍數牛，至為貴重，《爾雅·釋地》云：「南方之美者，有梁山之犀象焉。」《疏》曰：「犀象二獸，皮、角、牙、骨，材料之美者也。」所以古時只有一至五品朝臣的手板（笏）為象牙所製，餘則以木。

甲骨文象形文字的「象」字，是由大象形貌轉換而來，由此便足以說明在中華文化起源的時候，曾經是與大象為伍的。四千多年前的仰韶文化，相傳舜在歷山（今山西一帶）教人農耕時，曾馴服一頭公野象，為其耕田。如前述三千年前的青銅時代，商朝仍有殷人騎象攻打東夷的紀錄。但隨著漢人勢力擴張，大象的生活領域一再退讓。到了西元五百年左右的南北朝，長江以北已經沒有野象的蹤跡；十七世紀初的明朝末年，只剩湖南、兩廣還有野象出沒。象成為中土稀有之獸，故史籍多有外邦進貢、遺贈象的記載。也因象之稀有，其之出沒成了吉祥的嘉瑞。《宋書·符瑞誌》云：「白象者，人君自養有節則至。……象車者，山之精也，王者德澤流洽四境則出。」

此外，象很早即被馴化，能作象舞，是誇耀天下平定、四方來朝的憑物。《吳志》曰：「賀齊為新都郡守，孫權出祖道，作樂舞象。權謂齊曰：「今定天下，都中國，使殊俗貢珍，百獸率舞，非君而誰？」《南州異物誌》也記載象馴良的可貴品格：「馴良承教，聽言則跪……服重致遠，行如丘徒。」陸龜蒙《象耕鳥耘辨》則云：「獸之形魁者無出於象，行必端，履必深。」

除此之外，象還是尊貴的代表與智慧的象徵。明代以來，傣族的最高統治者劃地養象，設有象官、象奴。做為坐騎之用的大象，就好比今日的賓士轎車，是尊貴身分的象徵。在印度廟或印度民眾家裏的神龕前，印度人所供奉的象頭神甘尼沙，則以親切、仁慈、聰慧著稱，印度人相信其能帶來智慧，消除災禍。

象之吉意除了其稀有之珍貴性、優良的品格、尊貴與智慧的化身，及瑞應的象徵外，又因南朝顏延之〈皇太子釋奠會作〉詩云：「堂設象筵，庭宿金懸。」以「象筵」指稱豪華筵席，由此，象又平添了吉祥富貴之氣。

舜於歷山教人農耕時，馴服公象為其耕田的傳說，後來民間附會為其孝感動天，堯亦因此傳位於舜，「歷山隱耕」遂成裝飾圖案常見的題材（圖1），與「有莘樂道」、「渭水聘賢」、「三顧茅廬」同為「四聘」美談。又傳統建築裝飾有一名為「錦雞茶」的題材，為錦雞與茶花的組合，在泉州匠師承作的新竹城隍廟與彰化南瑤宮⁵，則有在錦雞與茶花之外，增添大象的雕作，以象諧音「上」，象徵「錦上添花」（圖2）；同樣為諧音的用法，象又因諧音「祥」，吉祥圖案以童子或仕女騎象持如意，寓意「吉祥如意」；而因其「服重致遠」，傳統圖稿多以象背負寶瓶謂之「太平有象」，或以負荷著貢物櫃的九頭大象名為「九貢」，與「象輿」同為君主賢明、政清民和、天下太平的祥瑞應。

參、獅象在傳統建築牆堵裝飾上的應用

（一）「祈求吉慶」堵中的獅象

「祈求吉慶」題材廣泛應用於傳統建築的構件上，如艋舺龍山寺前殿中門左右石鼓基座，分別鐫刻文官持旗球與戟磬，諧音表示「祈求」、「吉慶」（圖3、4）；鹿港龍山寺則以「旗」、「球」、「戟」、「磬」四種器物的簡化構圖，裝飾於柱礎上（圖5、6）。而位於廟宇三川對看堵上的「祈求吉慶」，則多由武將和騎乘獅象的童子，分執「旗」、「球」、「戟」、「磬」組成，較精緻的雕作，則改以鳳凰銜球的構圖，取代童子執球（圖7、8）。

與鹿港天后宮同屬惠安峰前蔣氏石匠之作的彰化南瑤宮，其「祈求吉慶」堵之構圖與鹿港天后宮大致相似，不同之處在於「祈求」堵中，騎獅童子雙手扛舉供盤，中置鼎爐（圖9），至於「吉慶」堵中，則於騎象童子旁側，置一果盤，盤中盛有佛手、壽桃、瓜，為象徵多福、多壽、多男子之「三多」（圖10）。這種獅象背負果盤、鼎爐的組合，在「祈求吉慶」堵雖是特例，卻廣泛的出現於「博古花卉」堵中。

(二)「博古花卉」堵中的獅象

傳統建物「博古堵」上的裝飾紋樣，民間慣稱為「博古花卉」⁶，是組合鼎彝圭璧、玉石文玩、四季花卉與獅象等吉祥物的「集瑞」圖像。這種「博古祥獅花瓶文物」題材，又與宋代的節令插花，以及明清繪畫「歲朝清供」題材有著相似的關聯。

魏晉時期佛教東漸，印度「瓶供」習性傳入，隋唐之後，佛教儀式的宗教供花，演變為觀賞性的日常插花風氣，至宋由於對花卉的眷愛與古器物收藏的風氣所致，瓶花供養成為文人雅士日常之室內擺設。這類搭配香鼎、器玩、花尊的瓶花供養，演變至清末成為歲朝廳堂清供的習俗，其影響所及，不僅成為明清文人新春期間繪製「歲朝圖」的題材，也見於民間匠師廟宇博古堵上，是同時代、不同藝術領域間橫向的相互影響。

做為傳統建物對看牆或牆頭排身堵裝飾紋樣的「博古花卉」，在構圖上採取「田」字構圖，這種四分平均的排列方法，最適用於方型畫面，或特別屬立式長方型的佈局。在四個方位均分的狀況下，易於主題賓主關係的協調安置，共有「主題在左」、「主題在右」、「主題在上」、「主題在下」、以及「左上右下」及「右上左下」六種不同的構造⁷。在「主題在左」、「主題在右」的構圖中，做為主題的瓶供在畫面上或左或右，做為副題的「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」，也因此隨著搭配於花瓶的左右。

與惠安蔣氏石匠同屬泉派匠師的蔡騰迎，於神岡筱雲山莊門廳對看堵的「博古花卉」交趾，呈現與彰化南瑤宮祈求吉慶堵相仿的「獅駝鼎爐」（圖11）、「象荷果盤」（圖12）的構圖。相似的構圖亦見於潭子摘星山莊（圖13、14）、神岡社口大夫第，可見得這種「博古祥獅花瓶文物」的構圖，是清代承作臺灣中部幾座仕紳宅第的泉派匠師喜作的題材⁸。

「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的構圖，也廣見於金門現存的清代古建築的「博古花卉」堵上（圖15-18）；除了交趾的材質之外，光緒年間所建的山后王宅十八棟聚落群的大夫第，保有同題材的磚作（圖19、20）；而坐落於後豐港七號，創建於民國25年，為洪克保之子至新加坡經商有成，以僑匯返鄉興建的歷史建築洪克保洋樓，除了正立面牆飾有雙獅泥塑外，對看堵的博古泥塑亦呈現「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的構圖（圖21、22），是同題材在不同材質上的應用。

這類泉派匠師喜作的「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的「博古花卉」交趾，現今雖於泉州的寺廟不復盛行，但相似的構圖，卻以木雕的形式保存於泉州蔡氏古民居聚落群中。蔡資深故宅格扇的四片隔心，為典型的「博古獅象花卉文物」組合，以「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」搭配於花瓶的左右側（圖23-26）。不同於前述兩兩成組的對看堵交趾，由於格扇擁有四片隔心的構造，故花瓶中分別插以象徵四季的「春牡丹」、「夏荷蓮」、「秋菊」、「冬茶」，「四季平安」的寓意甚明。

（三）「祈求吉慶博古花卉」堵中的獅象

交趾陶裝飾雖於泉州的寺廟不復盛行，但在泉州開元寺西側留有一組清乾隆乙卯年（西元1795年）由洪盛輝所造的交趾陶照壁，這座原建於泉州府城隍廟山門外的照壁，文革後因城隍廟毀損僅存後殿，於1970年移至開元寺內。照壁中段左側堵（圖27）以象駝花瓶，與瓶中所插之「旗」「球」「戟」「磬」，諧音寓意「祈求吉慶太平有象」（圖28）。

開元寺照壁的「祈求吉慶」，有如簡化了鹿港天后宮「祈求吉慶」堵中的武將和騎乘獅象的童子，在竹東彭宅信好第與竹東蘇氏武功堂的「博古花卉」堵中（圖29-32），亦呈現類似的運用手法，將「博古花卉」增添「祈求吉慶」的吉祥意義。在金門極具交趾陶代表性的山后王宅十八棟聚落群中，亦有四幅構圖類似的博古交趾堵（圖33-36），其中山后73號的兩堵博古交趾，不僅增加了以蝙蝠、折枝花卉組成的邊框，為台灣傳統建築博古交趾所未見，其獅與鼎爐、象與果盤分置於花瓶兩側，這種獅象與所負器物分置的情形，與彰化南瑤宮的「吉慶」堵近似，可以見到匠師在因應建物架構材尺寸變化時的巧思。

肆、「獅」「象」圖例的隱喻涵意

以象駝花瓶寓意「太平有象」的傳統圖稿，除了如開元寺照壁堵面的作法外，也常見於竹雕（圖37）、琺瑯器（圖38）、玉器等不同材質的民間工藝巧作上。在北京故宮博物院館藏品中，便有兩件清中期同以大象為題材的玉器，其中以和闐玉雕造的作品，在大象背上除駝負花瓶之外，另有兩名童子造型的人物，其所代表的正是民間供奉的歡喜之神「和合二仙」，整件器物是在「太平」的「象徵」意義上，增添了盛世的喜慶之氣（圖39）。另一件以青玉雕造的作品，則是在大象背上的童子，一人手持犀角杯，杯中盛水，由上而下倒注在大象身上，另一名童子則手持刷子，就著往下的水，為大象洗身，作品藉由「洗」諧音「喜」，與代表「和合」兩位仙家的童子，組成「和合喜象」（圖40），是說明「和合乃喜慶之象」。相似的雕造也見於民間的竹器藏品上（圖41），足見這類以大象駝瓶，或以象與童子組成吉祥題材的構圖，是清代流行的造型藝術之一。

國家圖書館臺灣分館亦藏有一件以象與童子組成的竹雕殘器（圖42），其形體是大象身旁立有一大人，背上坐一童子，大人左手持戟，童子之持物則殘缺，大人頭部上方留有殘物的穗飾流蘇。若以另一件同為清代竹雕的民間藏品為佐證（圖43），可以明確的推論，童子伸出的雙手，應執有一竿，挑起一只懸在空中的磬，磬下的垂飾即大人頭部上方的穗飾流蘇殘物。兩件竹雕的立名，毫無疑問的應該同為「吉慶有象」。若將之與鹿港天后宮、彰化南瑤宮的「吉慶」堵相較，雕竹器中的大人身份，類比於「吉慶」堵中持戟的武將，應該是一位軍士；而手中執磬的童子均騎在象背上。由此可見，雖是不同的藝術領域，不同的材質運用，然而「吉祥語」在民間工藝題材的立意上，其相似性是非常普遍的。

無論是「太平有象」、「和合喜象」或「吉慶有象」，其藉由「象」字表達「象徵」、「氣象」的立意相當明確。而從前文列舉的博古花卉圖例中，可以見到「象荷果盤」盤中所盛的果實，大多以食之「長壽」的桃，「多子」的石榴、瓜，和諧音「福」的佛手為主。在《莊子》天地篇中有一段華之封人祝堯的詞語：「嘻！聖人，請祝聖人，使聖人壽！……使聖人富！…使聖人多男子！」，後世稱作「華封三祝」，亦即祝頌詞「三多」，指多福、多壽、多男子。由此可見，博古花卉堵中的「象荷果盤」，其所傳達的其實是人生共同的理想「三多有象」，或藉由象之諧音「祥」而意指「三多之祥」。

至於「獅駝鼎爐」的涵意，我們或許可以由另一件清代的象牙雕作上（圖44），略見端倪。此件雕作以獅駝酒器「觚」，取代大象駝瓶的組合，獅身上的兩名童子，手中分執荷葉與圓盒，與和合二仙「拾得折一盛開荷花為見禮，寒山急捧飯盒出迎」的傳說相當吻合⁹。觚與帝制王朝皇帝的自稱「孤」音同，加上觚的器身雕飾有飛龍在天的圖紋，有帝位或國家主權的隱喻，整件雕作藉「獅」諧音「世」，結合「和合」之意，傳達的是「太平盛世」的意象。

然而，畢竟帝制皇帝自稱的「孤」僅能為天子一人獨用，所以獅駝觚器的圖樣，不如「獅駝鼎爐」的造樣在民間工藝上的廣泛運用。據《史記》與《黃帝內傳》等古籍所載「黃帝採首山之銅，鑄鼎於荊山，此鼎之始也。」《說文解字》釋鼎為「和五味之寶器」，上古黃帝鑄鼎以為烹飪器，至夏禹之世，則「貢金九牧，鑄鼎象物」，以三鼎象徵天地人，九鼎象徵九州。至此，鼎不僅是旌表助績的禮器，更是國家主權、版圖的象徵，置於國都為傳國重器，後世遂以「問鼎」比喻圖謀霸業¹⁰，以「定鼎」表示定都或建立王朝¹¹。博古花卉堵中所見的「獅駝鼎爐」，其所傳達的意象其實是同於「獅駝觚器」，僅是巧妙的以「鼎」取代「觚」，做為「天下」「王權」的象徵，「爐」之香火則與傳國重器的鼎，同有薪傳之意，是希冀基業大盛、運祚昌達，其傳達的意象同為「太平盛世」。

同樣位於三川對看堵，以獅象為主，成對組成的圖例，我們在新莊地藏庵見到另一類構圖。龍邊一樣以獅為主，由雙獅戲球與老鷹、石榴組成，虎邊則以雙象、鼎與鳳凰、佛手搭配成圖（圖45）。新莊地藏庵三川的石雕由四組匠師承作，是所謂的「四柱起」¹²，虎邊前步口為原籍泉州惠安淨峰鄉的張火廣、張木成¹³父子於1937年完成的作品。這個以「象、鳳凰、佛手」為題的雕作，我們在泉州人信仰中心的彰化元清觀的三川，也見到類似的稿作，這件位於元清觀三川的雀替木雕（圖46），推斷應該完成於1866至1887年重修時¹⁴，早於新莊地藏庵的石作。圖面的中段雕有兩只佛手柑，左上方為飛翔的鳳凰，右下則立一大象。鳳以「知治亂」的靈性，自古被視為政治清明的瑞徵，有「君乘土而王，其政太平，則鳳集於林苑」、「王者上感皇天則鳳凰至」的說法，後世遂以鳳歌詠天下太平，其和大象、佛手的組合，寓意「太平有福之象」，與象駝花瓶有異曲同工之妙。新莊地藏庵的雕作，則因四方形的堵面較雀替的三角形構圖，有更多的版面，而增加了一隻負荷鼎爐的大象，以鼎爐象徵國祚昌達，寓意「天下太平有福之象」。

相對於虎邊的「天下太平有福之象」，新莊地藏庵龍邊的裙堵，為雙獅戲球與老鷹、石榴的組合（圖47）。雙獅戲球為民俗工藝常見的題材，俗稱「獅子滾繡球」（圖48），相傳雌雄二獅相戲時，其絨毛絡合成球，小獅子便從絨球中誕生（野崎誠近，民89），有喜慶、吉祥之意。而據《禽經》記載：「鷹不襲伏鵲，不疾妊，其義性如此。」又因老鷹英姿懾懾，睥睨自雄，且高飛遠舉，有英雄獨立之喻。雙獅戲球與多子石榴為「生子」「多子」的象徵，加上英雄氣概之鷹諧音「英」，獅諧音「師」，有「太師少師」、「英才」之意，整幅稿作寓意「子秀孫賢出將入相」。

伍、左獅右象的組合與文殊、普賢左右脅侍的關係

從泉州匠師的石雕、木雕、交趾作品中，我們見到獅、象圖例的豐富變化。而在佛教中，獅象同為護法的瑞獸。佛教的發源地印度受波斯的影响，一向視獅子為代表王者的聖獸，佛教承此也將獅子視為靈獸及護法的祥物。《景德傳燈錄》記述釋迦牟尼佛誕生時「一手指天，一手指地，作獅子吼，云：天上地下，唯吾獨尊。」這是人間獅王的誕生，佛經因此常喻佛為獅，《大智度論》云：「佛為人中獅子，凡所坐若床若地，皆名獅子座。」又《釋氏要覽》引《治禪經後序》云：「天竺大乘沙門佛陀斯那天才特技，諸國獨步，內外綜博，無籍不練，世人咸曰人中獅子。」故佛之坐臥稱「獅子座」、「獅子床」，而宋時僧人於重陽節舉行的法會，則稱「獅子會」。又《維摩經·佛國品》云：「演法無畏，猶獅子吼。其所講說，乃如雷震。」後人便喻佛講經為「獅子吼」。又據《佛說太子瑞應本起經》記載：「佛初生時，有五百獅子從雪中來，侍列門側。」獅子受佛教影響，已然成為護法瑞獸與神獸。

獅子為佛陀的象徵，也見之於佛教藝術中，如佛像「三十二相」之理想軌儀條件中，有「身如獅子」、「頰車如獅子」，是說如獅王之身體平正，威儀莊嚴而兩頰隆滿。

觀音菩薩兩側壁上供奉的十八羅漢，其中左壁上的「戲獅尊者」手上抱有一幼獅，獅子有了佛的慈悲，成了瑞獸。受佛教影響，獅子的造像被廣為運用於佛寺裝飾上，並於唐代傳入日本，這種唐代式樣的獅子被稱之為「唐獅子」。

佛經不僅常喻佛為獅，也以「大象王」喻稱諸佛。《涅槃經》云「是大涅槃，唯大象王能盡其底。大象王者，謂諸佛也。」佛傳故事「白象入胎」的事蹟，則描繪釋迦牟尼佛化為六牙白象，降生投於母親摩耶夫人胎中（圖49）。同為佛之代稱的獅象，也隨著文殊菩薩與普賢菩薩而隨侍於佛的身旁。

在佛教寺院中，文殊菩薩常塑於釋迦牟尼佛的左邊，為釋迦牟尼佛的左脅侍，專司「智慧」，與司「理」的右脅侍普賢並稱。文殊菩薩，全稱文殊師利，是梵文的音譯，意為「妙德」、「妙吉祥」，是最能開啟智慧的菩薩，稱「智慧第一」；右脅侍普賢菩薩，則是梵文的意譯，亦譯為「遍吉」，其職責是將佛所倡導的「善」普及到一切地方。

文殊菩薩的塑象常是頂結五髻，手持寶劍，表示智慧銳利，其最大的特點是騎著一頭青獅，象徵智慧威猛。而據《法華經普賢勸發品》載，普賢菩薩騎乘六牙白象（六牙代表六度的意思），守護法華行者：「是人若行若立。讀誦此經。我爾時乘六牙白象王。與大菩薩眾俱詣其所。而自現身。供養守護。安慰其心。亦為供養法華經故。…欲修習是法華經。於三七日中。應一心精進。滿三七日已。我當乘六牙白象。與無量菩薩而自圍繞。以一切眾生所喜見身。現其人前而為說法。示教利喜。」

文殊菩薩騎獅持劍（圖50），以獅威和劍利，象徵智慧威猛，智慧堅利，能斷一切眾生的煩惱。至於騎六牙白象，手拿蓮花的普賢菩薩（圖51），則藉由象之性格、力氣及動作¹⁵，表示普賢菩薩具足大慈的願力及大行的精神，能度眾生清淨自在，忍辱負重。文殊騎獅子侍如來之左側，顯「智、慧、證」，普賢乘白象侍右側，顯「理、定、行」，兩者共同詮釋本尊如來「理智、定慧、行證」的完備圓滿。

在佛教中文殊菩薩騎獅、普賢菩薩騎象，分別為釋迦牟尼佛的左右脅侍，無獨有偶在傳統建築中，以獅象組合而成的圖例，雖然個別構件因其主題在左、在右的構圖，致使做為副題的獅或象，在畫面上有或右或左的安排，然其成組出現時，以獅為題的作品一定立於建物的左側，亦即龍邊，而以象為題的作品，也必然的立於虎邊所屬的右側¹⁶。

其次，民間傳說和合二仙的寒山為「文殊」，拾得為「普賢」，而清雍正十一年（1733），封唐天台僧寒山為「和聖」，拾得為「合聖」。清人汪汲所著的《事物原會》稱「寒山為和，拾得為合。」¹⁷，因此從「和合喜象」與「吉慶有象」中，和合二仙的童子造型，不禁令人聯想，「祈求吉慶」堵中童子左騎獅、右騎象的圖例，源於文殊、普賢騎獅象左右脅侍的可能性。極有可能文殊菩薩騎獅、普賢菩薩騎象這幅深植於民間信仰的圖像，結合「大象駝瓶」或「象與童子」這個清代流行的造型，藉由匠師的手藝，成組的呈現於傳統建築三川的對看堵上，成為重要的裝飾題材「祈求吉慶」。

陸、結語

「太平有象」藉「象」字表達「象徵」、「氣象」的作法，在清代「圖必有意，意必吉祥」的社會氛圍中，大量的運用於民間工藝。台灣傳統建築亦經常以此為裝飾題材，以象為題的斗座，便常在象鼻上捲起一枝牡丹或蓮花，引喻「富貴有象」（圖52）、「清廉有象」（圖53）。

至於「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的圖例，除了常見於「博古花卉」或「祈求吉慶」的堵面外，也廣泛地運用於傳統建築的構件上（圖54-57），傳達「太平盛世」、「三多有象」的吉意。供奉泉州安溪移民守護神清水祖師的艋舺清水巖，其位於三川裙堵的「博古花卉」（圖58、59），有別於一般石雕「博古花卉」的常例，亦出現「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」的圖例，類似的圖例在石雕作品中相當少見，北埔慈天宮的石柱（圖60、61）與獅頭山勸化堂石雕窗櫺上（圖62、63），有兩組類似的獅象造樣，是值得深入的探討的案例。

從新莊地藏庵裙堵「象駝鼎爐」的例子，可以知道在獅象駝物的圖例中，亦有駝物互換的情形。在彰化南瑤宮三川棟架的斗座上（圖64），象座的象鼻捲有一束代表長壽的菊花，象背上荷有一盆，盆中放置多個佛手，意指「福壽有象」；而另一旁的獅座，其獅背上則以「三多」果盤取代「鼎爐」，與此相似的圖例也見於仿泉州地域風格的鹿港龍山寺¹⁸（圖65），其獅座由獅子戲球與石榴、瓜組合，在意象上類同於新莊地藏庵的裙堵，有「子秀孫賢出將入相」之意。

然而無論是「獅駝鼎爐」的「太平盛世」、「象荷果盤」的「三多有象」，或「獅荷果盤」的「子秀孫賢出將入相」、「象駝鼎爐」的「天下太平有象」，其交替運用的組合隱喻，不外是基業大盛、國祚昌達的「太平盛世」，以及在太平盛世之下「福壽多子」的飛黃騰達。正如乾隆皇帝於李嵩所繪歲朝圖上的題字：「歲朝宜吉語，喜看歲朝圖，六百年餘畫，三朝景正符，門庭稔賓客，几案列樽壺，和樂盈寧象，萬家俱似無。」乾隆皇帝以有六百年歷史的歲朝圖所描述的景象，稱頌康熙、雍正、乾隆三朝的安樂祥寧。宋代詩人陸放翁有詩云：「太平有象無人識，南陌東阡擣麵香。」這家家戶戶的作息如常、居食無憂，不正是《呂氏春秋》所載的「天下太平萬物安寧」。在傳統建築三川對看堵上，源自於歲朝圖的「博古花卉」，其以「獅駝鼎爐」、「象荷果盤」為組合，目的不也正是希望「歲籥將迴換，春旗引吉祥」¹⁹、「年年春帖籲祥和」²⁰，用意在取其吉祥的意涵，表達對太平盛世、家業和樂的期望。

在三峽祖師廟的三川裙堵，我們見到一組與新莊地藏庵幾近相似的石雕，為同屬泉州惠安的崇武峰前蔣氏石匠所作。三峽祖師廟的第三次重建始於1947年，故此作應在新莊地藏庵之後。廟方將兩堵作品以諧音立題，認為虎邊的兩象以鼻相爭而糾結，取其音似「象徵」，象身上方刻有鶴及瓶，為「和平」之意（圖66）；龍邊的雄獅及彩球諧音為「事求」，上方的鷹及石榴果，則諧音「因果」（圖67），龍虎邊取音為「事求因果」、「象徵和平」。然而虎邊象身上方所刻實為鳳凰及鼎，非廟方所稱的鶴及瓶。

國家藝師黃龜裡先生於傳藝時期留有一幅名為「鳳爐手象」的畫稿（圖68），圖稿內容為鳳、象、鼎爐、佛手柑，其組合與新莊地藏庵及三峽祖師廟虎邊的裙堵石雕內容近似，只是以諧音立名為「鳳爐手象」，並無法令人理解其所隱含的吉祥寓意。本文藉由文化歷史的角度，

與音義組合的表現，審視「獅駝鼎爐」與「象荷果盤」可能傳達的隱喻吉意，從中了解其構圖的內容，其實是有歷史典故或成語做為引用的依據，絕非雜拼而成。但若不能知其所以，在文化傳遞的演變過程中，卻是最易於遭到誤植或捨棄。例如，潭子摘星山莊近期的修復工程，由於事前的規劃缺乏對原作圖稿的研究探討，故如圖14所示的虎邊博古交趾中的大象，已錯修為不知何物（圖69），失去原作在深層文化意義上的吉祥祈願。在倡導文化資產保存重要性的現今，若能對吉祥物在歷史、典故所賦予的意義，有更為深入的了解與探究，則在古蹟修復工程的圖稿解讀與作品復原時，能是最為有力的參佐。

附圖



圖 1 集集社寮陳宅
木雕窗檯
「舜耕歷山」



圖 2 新竹城隍廟
雀替
「錦上添花」



圖 3 艋舺龍山寺石鼓基座「祈求」



圖 4 艋舺龍山寺石鼓基座「吉慶」

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



圖 5 鹿港龍山寺柱礎「祈求」



圖 6 鹿港龍山寺柱礎「吉慶」



圖 7 鹿港天后宮「祈求」堵

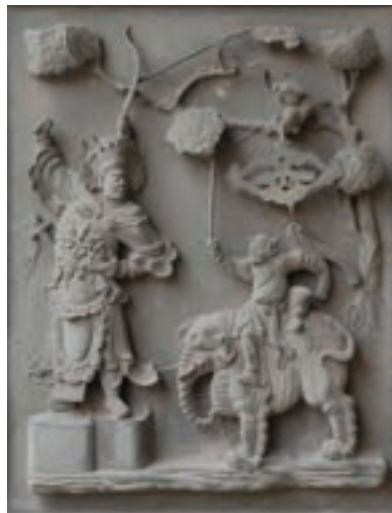


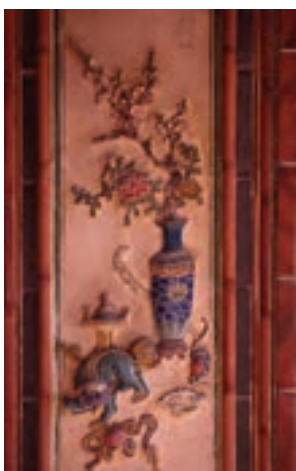
圖 8 鹿港天后宮「吉慶」堵



圖 9 彰化南瑤宮「祈求」堵



圖 10 彰化南瑤宮「吉慶」堵



左圖 11 神岡筱雲山莊
門廳龍邊博古交趾



右圖 12 神岡筱雲山莊
門廳虎邊博古交趾



左圖 13 潭子摘星山莊
龍邊博古交趾



右圖 14 潭子摘星山莊
虎邊博古交趾



左圖 15 金門湖前 49 號
明間龍邊博古交趾



右圖 16 金門湖前 49 號
明間虎邊博古交趾

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



左圖 17 金門湖前 57 號
明間龍邊博古交趾



右圖 18 金門湖前 57 號
明間虎邊博古交趾



左圖 19 金門山后大夫第
明間龍邊博古磚雕



右圖 20 金門山后大夫第
明間虎邊博古磚雕



左圖 21 金門後豐港 7 號
明間龍邊博古泥塑



右圖 22 金門後豐港 7 號
明間虎邊博古泥塑



左圖 23 蔡資深故宅格扇
木雕「四季平安」之春



右圖 24 蔡資深故宅格扇
木雕「四季平安」之夏



左圖 25 蔡資深故宅格扇
木雕「四季平安」之秋



右圖 26 蔡資深故宅格扇
木雕「四季平安」之冬



上圖 27 開元寺照壁中段左側堵

右圖 28 祈求吉慶太平有象



「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



左圖 29 竹東彭宅信好第
龍邊博古交趾



右圖 30 竹東彭宅信好第
邊博古交趾



左圖 31 竹東蘇氏武功堂
龍邊博古交趾



右圖 32 竹東蘇氏武功堂
虎邊博古交趾



左圖 33 金門山后 58 號
明間龍邊博古交趾



右圖 34 金門山后 58 號
明間龍邊博古交趾



左圖 35 金門山后 73 號
明間龍邊博古交趾



右圖 36 金門山后 73 號
明間虎邊博古交趾



左圖 37 清「太平有象」
竹雕花插



右圖 38 清乾隆「太平有象」
鑿胎琺瑯器



左圖 39 清中期和闐玉
「和合太平之象」



右圖 40 清中期青玉
「和合喜象」

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



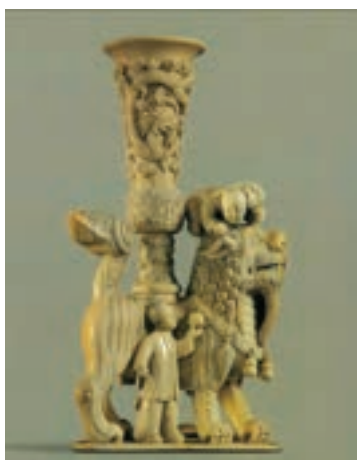
左圖 41 清「和合喜象」
竹雕



右圖 42 國家圖書館
臺灣分館藏品
「吉慶有象」



左圖 43 清「吉慶有象」
竹雕



右圖 44 清「太平盛世」
牙雕



圖 45 新莊地藏庵三川虎邊裙堵



圖 46 彰化元清觀三川雀替木雕



圖 47 新莊地藏庵三川龍邊裙堵



圖 48 彰化元清觀三川裙堵



圖 49 印度巴呼特佛塔玉垣
「白象入胎」石刻



圖 50 文殊菩薩騎獅銅像



圖 51 普賢菩薩騎象石刻



圖 52 北港朝天宮「富貴有象」



圖 53 竹東彭宅信好第「清廉有象」

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



圖 54 鹿港天后宮正殿神龕繚環板
「獅駝鼎爐」



圖 55 鹿港龍山寺正殿神龕繚環板
「象荷果盤」



圖 56 金門山后 73 號右水車堵
「獅駝鼎爐」



圖 57 金門山后 73 號水車堵
「象荷果盤」



圖 58 艋舺清水巖裙堵「獅駝鼎爐」



圖 59 艋舺清水巖裙堵「象荷果盤」



圖 60 北埔慈天宮石柱
「獅駝鼎爐」



圖 61 北埔慈天宮石柱
「象荷果盤」



圖 62 獅頭山勸化堂窗櫺
「獅駝鼎爐」



圖 63 獅頭山勸化堂窗櫺
「象荷果盤」

「獅」「象」立名在傳統建築裝飾的運用



圖 64 彰化南瑤宮三川棟架之獅座、象座



圖 65 鹿港龍山寺獅座



圖 66 三峽祖師廟虎邊裙堵



圖 67 三峽祖師廟龍邊裙堵



圖 68 黃龜理藝師手稿
「鳳爐手象」



圖 69 摘星山莊經修復後之虎堵

註釋

1. 中國的獅子是漢代時來自西域的貢品，《後漢書》卷三〈章帝紀〉是最早的記載：「月氏國遣使扶拔、師子。」「安息國……章帝章和元年，遣使獻師子。和帝永元十三年，安息國復獻師子。」到漢順帝執政時，西域疏勒國王也曾派遣使者獻師子。參見王曉麗（民92）。中國民間獅子舞的發展及演變。傳統藝術，37，頁28。
以後歷代都有貢獅的記載，直到清康熙十七年（西元1678年）葡萄牙使者獻非洲獅為止，共一千六百餘年，有許多活獅子被作為貢品來到中國。參見阮昌銳（民92）。獅子與中國的獅文化。傳統藝術，37，頁9。
2. 《初學記》引蕭子顯《齊書》曰：「王敬則母為女巫，敬則胞紫色，謂人曰，此兒有鼓角相。敬則年長，兩腋下乳各長數寸，夢騎五色獅子，後位至太尉尋陽公。」
3. 宋文帝為能全心全意專注於北伐的軍事行動，於元嘉二十二年（西元445年）命宗慤領兵征服時常侵擾宋朝南邊疆界的林邑國（今之越南全境）。《初學記》引沈約《宋書》云：「宗慤隨檀和之伐林邑，檀海汎山，經入象浦，林邑王范楊邁傾國來逆，限渠不得度，以具裝被象，前後無際。慤以為外國有獅子，威伏百獸，乃制其形，與象相禦，象果驚奔，賊眾因此潰亂。慤乃與馬軍主馬通厲渠直渡，步軍因之，共奮擊。楊邁逃走，大眾一時奔散，遂克林邑。」
4. 京都東大寺有一件唐代木雕「兜跋毘沙天」原做為都城守護神，天王身著鎧甲，獅鬚出現於腰帶、肩甲，一如今日京戲武將的靠甲；它也出現在台灣廟宇神將的肩掛上，有的化為獅子滾繡球的意象。日本學者杉浦康平認為，與其說是鬚咬的表現，不如視為「吐出」的意思，正好印度有一種獸面文Kirtimukha，可直譯為「榮光之面」，除了出現於神像的寶冠、胸環、腹帶外，也常安置於聖域結界的門上，並傳至東方世界；Kirtimukha發散出強烈的降魔力，若追究其印度宗教的原理，吞噬是破壞，接著轉為吐出，吐出無數的蓮花、寶珠、花朵，就是一種生產的能量，所以Kirtimukha是破壞與豐穰的兩面，獅面文代表兩種力量的結合。參見莊伯和（民92）。獅子的美術造型。傳統藝術，37，14～19。
5. 新竹城隍廟現今的規模，為泉州惠安崇武鄉溪底村大木匠師王益順，於大正13年（1924年）應新竹殷戶鄭肇慶之聘設計建造。同年其姪王樹發修建南瑤宮三川殿。
6. 民間匠師另有「花鈐博古」之稱。「博古」一辭源自北宋徽宗宣和年間（西元1118-1125年），刻版刊印之《宣和博古圖》。其書共收錄八百三十九件古器，多為士大夫及民間收藏，進貢至宮，徽宗令王黼等人編繪宣和殿所藏之古器，除加以命名、繪圖外，並詳載各種不同古器之名稱、尺寸等。

7. 詳見劉淑音（民94）。台灣傳統建築集瑞裝飾的構圖排列與意涵。藝術學報，76，1-15。
8. 據李乾朗〈清末民初臺灣的泉派交趾陶初探〉一文指出，清代同治初年臺灣中部的幾座仕紳宅第，其建築風格相似，應同出自泉州匠師之手。目前所知保存於古建築牆體上的交趾陶，年代最早的為神岡呂宅筱雲山莊（西元1866年）、其次為臺中北屯文昌祠（西元1871年）、神岡林宅大夫第（西元1875年）與潭子林宅摘星山莊（清同治末年至光緒初年）。見李乾朗（民90）。臺灣傳統建築匠藝四輯（77-85）。臺北市：燕樓古建築。
9. 傳說二人為異姓而親如兄弟，寒山稍長，與拾得同愛一女而未知，臨婚始悉情由，乃出家為僧，拾得因而捨女往尋，探知其所，乃折一盛開荷花為見禮。寒山見拾得來，急捧飯盒出迎，二人喜極，遂同為僧。見呂宗力、樂保群（民80）。中國民間諸神·下冊，頁772。
10. 《左傳·宣公三年》載：「楚子伐陸渾之戎，逐至於雒，觀兵於周疆。定王使王孫滿勞楚子，楚子問鼎之大小輕重焉。」又《晉書·赫連勃勃載記》云：「自皇晉失統，神器南移，群雄岳峙，人懷向鼎。」
11. 《左傳·宣公三年》載：「成王定鼎於郊廓」，南宋顏延之《三月三日曲水詩序》亦云：「高祖以聖武定鼎……。」
12. 新莊地藏庵昭和12年（1937年）重建時大木由陳應彬與吳海桐對場興建，原作毀於1991年，目前建築由鋼筋水泥建造。原有三川前後步口的石雕作品，現於廟宇後方排列成一牆堵，原作位置僅能證之於昔日照片。
13. 張木成生於清光緒31年（西元1905年）。1923年彬司於木柵指南宮重建時，透過北港朝天宮石匠介紹邀請其父張火廣師來台，張木成時值十九歲，隨父來台定居臺北大稻埕，父子承作工程多與陳應彬師徒合作。火廣師於指南宮之後承作了八德三元宮、八里天后宮、新莊地藏庵。1937年張木成繼地藏庵後，與父同場作中壢仁海宮，同年火廣師過世，木成師參與淡水清水祖師廟工程，承作石雕部份；1938年與彬司之子陳己堂合作屏東媽祖廟；1955年艋舺龍山寺大殿重建，張氏承雕龍鳳柱及龍邊石堵，現今龍邊石堵上可見「張協成石店張木成彫」之落款；1965年與廖石城同場承作台北行天宮、忠義行天宮及三峽白雞行修宮，1975年作板橋慈惠宮，1976年承作台北下泰山巖。
14. 彰化元清觀今日的建築規模，奠定於清同治5年至光緒13年（1866-1887）的重修。日治時期因實施市區改正，拓寬天公壇巷（今陳稜路），正殿及後殿右側遭部份拆除。戰後元清觀遭居民佔用，至民國71年住戶遷出後，由市公所進行修護，民國74年8月19日指定為第二級古蹟。民國88年九二一地震，元清觀三川殿牆面受損，民國91年進行修復，保存元清觀的風貌。民國95年4月9日遭回祿之災，正殿與廂廊燒毀。綜觀元清觀的建築沿革，三川殿的大木架構於同治、光緒年間的重修後，未見重建記錄。

15. 象的性格馴良，象徵菩薩慈悲仁愛，平和調順；象的氣力雄厚，運載量廣大，象徵菩薩廣度一切眾生脫離苦海；象的動作緩慢、腳步穩健踏實、忍辱負重，象徵菩薩行不是速成的修持，也不是自求解脫，而是要救度千千萬萬的眾生。這種長期「任重道遠」的神聖工作，需要難行能行的精神，在一切動物當中，唯有大象方能表徵普賢菩薩的「大行」精神。
16. 傳統建築以主神或神位為本位分左右。
17. 見呂宗力、樂保群（民80）。中國民間諸神・下冊，頁772。
18. 創建於乾隆51年（年），格式模仿泉州古剎開元寺的鹿港龍山寺，由鹿港的泉州郊商集資興建，供奉的觀音菩薩是從泉州晉江安海龍山寺分靈而來，所用的建材與匠師均來自泉州。
19. 《石渠寶笈續編》第六冊，頁3500，乾隆二十三年〈戊寅歲朝圖〉題字。
20. 《石渠寶笈續編》第七冊，頁3544，乾隆五十六年〈辛亥歲朝圖〉題字。

參考文獻

一、著作

1. 中國美術全集編輯委員會（編）（民82）。中國美術全集・工藝美術編9玉器。台北：錦繡出版事業股份有限公司。
2. 中國美術全集編輯委員會（編）（民82）。中國美術全集・工藝美術編10金銀玻璃琺瑯器。台北：錦繡出版事業股份有限公司。
3. 中國玉器全集編輯委員會（編）（民83）。中國美術分類全集・中國玉器全集6清。台北：錦繡出版事業股份有限公司。
4. 王慶臺（民94）。三峽祖師廟雕刻欣賞：李梅樹與三峽祖師廟的一世情。台北縣：李梅樹紀念館。
5. 李玉珉・林保堯、顏娟英（合著）（民81）。佛教美術。台北：臺灣東華書局股份有限公司。
6. 李乾朗（民90）。臺灣傳統建築匠藝四輯。台北：燕樓古建築。
7. 李乾朗（民91）。臺灣傳統建築匠藝五輯。台北：燕樓古建築。
8. 李乾朗（民93）。臺灣傳統建築匠藝七輯。台北：燕樓古建築。
9. 呂宗力、饒保群（編）（民80）。中國民間諸神。台北：學生書局。
10. 陶思炎（民92）。中國祥物。台北：東大圖書股份有限公司。
11. 野崎誠近（民89）。中國吉祥圖案。台北：眾文圖書股份有限公司。
12. 張弘（編）（民95）。百姓收藏圖鑒—竹雕。長沙：湖南美術出版社。
13. 蔡禮瀛（編著）（民84）。中國古代雕塑藝術。台北：大雜院股份有限公司。
14. 蘇士澍・吳偉（主編）（民95）。大聖遺音。北京：文物出版社。

二、論文

1. 王慶臺（民81）。談中央圖書館台灣分館典藏竹雕—「吉慶有象」的立名問題，臺灣美術，18，66-69。

"Lion" and "Elephant" as auspicious decoration in architecture

Liou Shu-Yin

Abstract

Lions and elephants are often found in traditional building ornamentation. Besides appearing as single lion brackets or elephant brackets bracing beams and girders or in combination depictions with other auspicious animals on sparrow brackets and walls, they often appear in unique shapes bearing other auspicious animals on their backs in thematic portrayals of “praying for the auspicious” or flower paintings in an imitative ancient style, mostly on buildings constructed by Quanzhou craftsmen.

The article scrutinizes the images of lions and elephants in folk craft art using ornamentation of temples and residences in Taiwan, Kinmen and Quanzhou as examples, attempting to analyze then in terms of the use of homonyms (of depicted objects to suggest represented themes), symbolism, allusions and connotations. It also examines changes in the use of lions and elephants I ornamental illustrations on traditional buildings and the implied auspicious significance of their names.

Keywords: architectural features, Bogut, lion, elephant

從明暗變化探討頭蓋骨輪廓與形體展現

魏道慧

摘 要

「藝用解剖學」的研究在寫實的人體造型藝術實踐中占有極重要的地位。本文從「藝用解剖學」的角度探究人體頭部的塑造，針對「頭蓋骨」進行分析：頭蓋骨雖占頭部的大半範圍，外觀上卻沒有明確的輪廓，如果不從表面解剖研究，很難掌握頭部形體；創作時若能對此課題深入瞭解，必能讓人像頭部之形態展現更為精準。本研究採文獻探討與實物觀察等多重途徑，特別藉由光線向量的安排，透過明暗差異來突顯、呈現人體頭部結構及其形體變化，以科學的務實方法探究頭蓋骨外圍輪廓各個角度之變化規律、體表特徵位置，期能對人體造型藝術之研究作出貢獻。

關鍵詞：藝用解剖學、頭蓋骨、外圍輪廓、體表展現、光線向量

壹、前言

1. 研究動機與目的

人體解剖學 (human anatomy) 是研究人體正常結構的確切形態、位置、大小和各結構間相關的知識。這些研究更是對我們自身這一奇妙實體的一種讚美，而藝術就是展示此學科的完美手段。在歷史的長河中，前人一點一點地推動文明發展：科學解剖的先河約始於西元前1000年的中國商代，希臘、埃及等文明古國，亦曾以解剖探索人體。¹在中世紀，解剖大體的場景一度成為歐洲早期的民間娛樂，而後走向醫學的發展，成為嚴格的學術體系；到了文藝復興時期，得力於藝術家杜勒 (Albrecht Dürer, 1471-1528) 和達文西 (Leonardo Da Vinci, 1452-1519) 的研究，以及其後維薩利亞斯 (Andrea Vesalius, 1514-1564) 開創描述性解剖學，完成其巨著《人體構造》 (*Humani Corporis Fabrica*, 1543)，使得解剖學成為當時流行的學術體系，並在18世紀鼎盛發展。在學者與藝術家承先啟後的貢獻下，原本屬於探索生理的解剖學逐漸開枝散葉，發展至屬於人體形態的「藝用解剖學」研究。在本文中，筆者以美術教育者的眼光來探究人體，試圖運用不同的視角歸納出體表變化的規律，並予以系統化、理論化與符號化，期待能協助藝術工作者有效率地認識、呈現人體藝術之美。

在人體結構中，頭部最能體現人的外觀特徵，表現不同的思想與意圖。它的外形完整地記錄著人類由蠻荒到文明的演化，腦部的發達使人類由動物進化成萬物之靈；而人類又是何等幸運，無論男女老幼都有一張可資識別的臉，它不僅是一種自我的標誌，也具備著有跡可尋的共同樣貌。藉由骨骼的形狀、肌肉的運動，身體記錄了個別的生活方式及思想感情。骨骼是人體內部的固定支架，描繪人體第一步要具備骨骼的知識，本文針對圍繞在腦部周圍的腦顱骨，也就是「頭蓋骨」進行分析。「顏面骨」在眉之下、耳之前，骨骼凹凸變化明顯，在結構上的五官也具有明確之形狀與輪廓，其形體的掌握較為人所注重，因而相關研究較多；而「頭蓋骨」的形狀幾乎是以不同的弧面及稜線交會呈現著，形體很難掌握。它在藝用解剖學的專文研究甚少，醫學解剖學也未對此深入探究，所以本文試圖以頭蓋骨作為撰寫主軸、進行深入探討。

2. 研究範圍

頭蓋骨外圍輪廓探討之範圍與必要性說明如下：

- (1) 頭蓋骨就是腦顱骨，由於外在的肌肉、腱膜分佈較單純，所以頭蓋骨的形狀直接影響外形。腦顱外形並不因外在客觀因素而改變形狀，意即不受光線、時間、環境的影響。
- (2) 分析解剖結構，將原來模糊的形體予以明確化、肯定化，有助於藝術表現。

- (3) 解剖結構的分析是一種根源性的分析，其適用性甚廣，能多方面的應用、探索與發展。如：二度、三度空間的表現及三度空間的人物建模、頭骨復原整型、人體輔具及美容彩妝等。
- (4) 「外圍輪廓」是指界定形體範圍的邊緣線，在描繪中，輪廓正確與否常被視為寫實表現的至要關鍵。「外圍輪廓」往往是最重要的開始。經由頂面、正面、側面、背面的外圍輪廓及其相鄰結構觀念確立後，在這四個角度交織下，即可逐步地建立整體觀念。研究中以頂面、正面、側面、背面的外圍輪廓及其相鄰結構為切入點，一方面由於這些角度易於掌握，能夠與讀者共同精準地觀察對象；另一方面，這也是醫用解剖學與藝用解剖學最常切入的角度，方便連結相關知識，再做延伸研究。

藝用解剖學中形態描述與定位極具重要性，骨骼影響頭部表面起伏甚鉅，因此藝用解剖學上的骨骼的樣貌及體表的特徵之形態描述極為重要；本文中所使用的「骨相」、「體表展現」、「體表標誌」等詞彙，皆指人體表面的特徵。覓得體表特徵及認識各部分的整體結構定位之關鍵後，能幫助藝術創作者日後面對複雜的立體動態角度時，仍有所基準地依循觀察，有把握地描繪人像。因此本研究除針對頭蓋骨之形態研究外，更做了關鍵點的定位，使其達到應用之目的。

3. 研究方法

筆者深入研究人體解剖多年，藉典籍、骨骼標本及解剖大體等實際瞭解結構，並從日常生活和影片中觀察男女老少、東西方人種及美術作品，以及綜合多重而具體的途徑闡釋新觀念與歸納出頭蓋骨的共性。由於攝影器材的進步，得以使用攝影技法規劃出光線向量(light vector)，藉以突顯骨骼的結構。由於光線具有強弱及方向的物理特性，故筆者特以工程學上的「向量」來表示之，文中的照片皆經過筆者之精心安排，以特殊角度、特殊光源、採聚光燈方式拍攝，以便突顯頭蓋骨的表面特徵。另外，從物理學的觀點，瞭解物體實存的狀態才能更進一步地探討形體，而「光線與形體」便是揭開這項工作的開始，亦即藉由「光」之投影造成「明暗」，在「明暗」中感知「形體」的存在性。再透過形體的「明暗」變化，便可探討「形體」的起伏轉折。人體外表的變化非常地複雜，也因而其所呈現的明暗也涵蓋了多層的灰調區塊，經由特定「光向量」的過程和處理，呈現出人體的內部骨骼與體表層層結合，因此藉著「明暗」研究人的「形體」是一既科學又務實的方法。此外，本研究所採用的骨骼模型出自創立於1876年的德國Somso Parent公司，此公司長期與醫學教授充分合作，專門從事醫學及教育研發模型，擁有自己的博物館 (Somso Museum)，生產之模型為真人頭骨翻製，頗負盛譽。至於頭骨圖片則援用美籍專家Stephen Roger Peck在1982年於《人體解剖圖譜》(Atlas of Human Anatomy)書中的精美手繪圖片，這些圖片皆精確地表達出骨骼上的每一處變化，這是拍照無法達到的。²事實上，

任何的打光方式都無法在同一張照片上同時顯示出所有的骨表特徵，但是，Stephen Roger Peck 的每一張手繪圖片中，皆完整地表現出每個角度上的骨表特徵，圖中骨相是絕無僅有的精準度，如果不是對藝用解剖學深透的研究及繪畫能力精湛的人，是絕對無法繪製出的。觀察對象方面，筆者針對147位大學生，以平視時的正面、側面、背面角度垂直與水平測量各部位的關係，經實際統計完成定位。此定位是以「解剖標準體位」³為基準。藝用解剖學研究要著重人體處於靜止時的基本造形，依序從基本角度認識開始，再概括相鄰部位做整體的統合，才能對人體有全面性的立體觀念，之後才能順利進入動態或透視中之探討。

本文研究分析中選用數幅解剖圖、骨骼照片與真人物照片、名作相互對照，以增 文字之論點，並呈現美術作品上的表現方式。選用之作品既要具備解剖之表現，又需具藝術價值，真是難中之難，難免有所疏失，但唯有如此，才能將文字的抽象轉為明確的具象，否則研究成果無法具體的傳達。為了突顯所述，某些優秀的作品僅做局部的呈現，於此向原作者致歉。

4. 文獻探討

本研究的參考書籍包括義大利學者高瓦尼·席瓦爾第 (Giovanni Civardi) 著的《人體解剖與素描》(Drawing Human Anatomy)、阿隆德·慕瑞斯 (Arnauld Morraux) 著的《藝用解剖學》(Anatomia Artistica)⁴，以及匈牙利學者耶諾·布爾喬伊 (Jenő Barcsay) 著的《藝用人體解剖學》(Anatomy for the Artist)。其中耶諾·布爾喬伊的《藝用人體解剖學》是二十世紀50年代歐洲藝術院校指定教材，被翻譯為多種文字，行銷世界各地；作者是曾長期擔任布達佩斯造形藝術學院等多所知名美術院校的教授，全書以有明暗層次的素描表現，將內部的骨骼、肌肉及與外在形體相結合，是一部引導讀者將解剖理論與人體造形結合的教材。有關頭蓋骨之部分，書中提供五個角度的手繪圖片，醫學解剖上的骨相特徵一一被工整的表現出來，而有關頭骨的二頁文字中，對各塊骨骼有詳實的介紹；但是就造形美術的角度，應該加入特徵點在體表的立體定位。此外，英國學者薩拉·西蒙伯爾特 (Sarah Simblet) 著的《藝用人體解剖學》(Anatomy for the Artist)，是市面上銷售得很好的一本書。書中有非常精美、動態豐富的男女模特兒照片，由約翰·戴維斯 (John Davis) 拍攝，以及古今藝術名作，搭配薩拉·西蒙伯爾特繪製精美的骨骼、肌肉、內臟、血管圖。有關頭蓋骨之部分，書中以四個角度的照片、數張全頁的模特兒頭部照片及幾張手繪的圖片呈現，頭骨介紹的1500字中，內容多偏向醫學解剖。高超的攝影技術中，骨骼的結構特徵未突顯出來，未強調與體表的連結，與體表的之立體定位未討論，殊為可惜。

5. 名詞定義

在本論文的专业辭彙使用上，有值得學界特別注意之處。由於藝用解剖學中的專有名詞是沿用自醫用解剖學，某些部位沒有特別的功能，所以在醫用解剖學中並沒有命名。但是，藝用

解剖學著重於造形的表現，這些人體結構的特徵極富重要性，而過去的藝用解剖學報告也尚未定名，因此筆者新增了「顱頂結節」、「枕後突隆」、「顴骨弓隆起」、「眉弓隆起」、「枕頸凹陷」等名稱。此外，在醫用解剖學中，有些命名是因該結構在單一骨骼上的位置而來，而藝用解剖學則重視每個部位在整體中的位置，如果將它延用至藝用解剖學領域，容易造成位置的誤導，因而作者新修定了「顱側結節」（醫用解剖學中為頂結節）的名稱。這些解剖位置將於內文中說明。

最後，本文所呈現的文字如為「骨相」、「體表標誌」、「體表表現」等，皆指表面的特徵。另外，「頭骨」，就包含了頭蓋骨與顏面骨，也就是指整個頭顱；如為「頭部」，即包含了骨骼、肌肉與體表，也就是整個外觀的統稱。文中提及人體外觀的「左」或「右」，皆指呈現之對象本身的方向，非關讀者之方向。

貳、研究內容

位於脊柱上端的頭骨是極為複雜的骨骼，頭骨(skull)是由頭蓋骨(crania)及顏面骨(facial bones)兩部分組合而成（圖1），而頭蓋骨又稱為腦顱骨，顏面骨又稱為面顱骨。頭蓋骨計有六種八塊⁵，它的範圍在眼眉上方、耳朵之後，是構成腦顱腔體的卵圓形的骨性空腔，它給予腦部良好保護。骨骼與骨骼之間是由鋸齒狀的骨縫相互牢固地結合在一起，頭蓋骨與顏面骨又彼此嚴密的結合，共同形成堅固的頭骨。頭骨的形狀對外形的影響是相當直接、明顯，但是骨縫合幾乎不影響外觀，如果我們分別從單一骨骼研究，就很難知



圖 1 頭骨正面、側面圖，上為頭蓋骨、下為顏面骨。

道整體如何形成。所以，本文以八塊骨骼結合成一體後的頭蓋骨為切入點，同時也對體表特徵點做出定位，注重整體與立體關係。而本研究之所以由頂面的俯視觀開始，因為這種高視點角度為一般人所不熟悉的，所以，對立體觀念的建立最具跨越性；接著再逐步選取正面、側面、背面角度，這也是解剖學上最常被呈現的角度。雖然正面的頭蓋骨占的比例最少，但是它是辨識外貌的重要角度，變化最豐富，也是最常見的角度，所以排居第二。背面角度幾乎全為頭髮所遮蔽，故最末說明。研究結果先直接歸納於標題中，內文再逐步分析說明，研究結果亦是在創作實踐中應注意的形體特徵。

一、從頂面俯視觀看，頭蓋骨的外圍輪廓近似一個柔和的五邊形。頂面輪廓線經過的位置之縱向關係是：「額結節」在虹膜（黑眼珠）內半部的垂直線上、「顱側結節」在耳後緣垂直線上、「枕後突隆」在中心線上。

從俯視點觀看，頭蓋骨的表面變化較單純，大部分都屬於弧面的轉換。頭顱外圍可概括為一個柔和的五邊形（圖2）。⁶五邊形的左右距離較短，前後距離較長，因此，正面及背面的頭部較窄、側面較寬。五邊形有五個邊及五個交角，它分別為前面一個邊，兩側各一個邊，後側兩個邊。前邊與側邊的轉角是兩側「額結節」，側邊與後側的轉角是兩側「顱側結節」，兩後側邊在背面中央交會的是「枕後突隆」。五邊及五角共同圍繞成頭顱的最大範圍，醫學上也以此處丈量頭圍。從平視點觀看，頭圍之上的頭骨急速地向上收攏成頂部，頭圍之下則以較小的斜度漸次地向下內收，形成頭骨縱向的面。五個轉角在體表的位置及立體關係，分析如下：

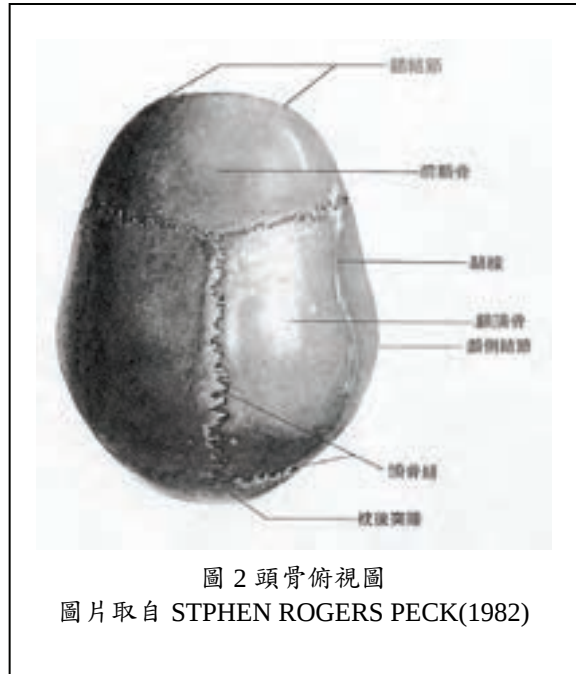


圖 2 頭骨俯視圖

圖片取自 STEPHEN ROGERS PECK(1982)

1. 頭蓋骨前邊與兩側邊的轉角處是「額結節」，「額結節」在人體中心線⁷兩側，當你的手指放在虹膜(黑眼珠)內半部，垂直向上觸摸，在近髮際處有一低微的圓丘狀隆起，即為「額結節」，它的縱向高度在顱頂至「眉弓隆起」（參考圖3）之垂直距離的二分之一水平略低的位置。「額結節」是前額由縱面逐漸轉向頂面的位置，也是前額由正面過渡向側面處。一般幼兒及女性側面的額部較飽滿、側面的額頭較垂直，「額結節」明顯呈現於體表。男性「眉弓」骨較發達、前突，眼睛較凹陷，側面的額頭較向後斜，這種是為了降低勞動時汗水、陽光對眼睛的侵襲。由於下方「眉弓」的突出使得男性上方的「額結節」顯得較不明顯。本文所分析的對象是針對典型的男性，當然男性的額頭也有「額結節」飽滿者，女性也有「眉弓」突出者，此為比例較少的個別差異。
2. 頭蓋骨側邊與後側的轉角處是「顱側結節」，左右「顱側結節」是頭骨（含臉部）正面、背面最寬處，從正、背面觀看頭部外圍輪廓經過的地方，就是經過「顱側結節」。順著耳殼後緣向上觸摸，在耳上緣三指餘寬處的圓丘狀隆起，即為「顱側結節」。它是頭部縱面

逐漸過渡向頂面的位置，也是由顱側過渡向背面的關鍵處。由於在臥躺中背面枕骨總是受到最多的壓力，所以，從俯視圖中可以觀看到「顱側結節」向後以較大的彎度包向「枕後突隆」，向前以較小的彎度包向「額結節」。「顱側結節」下方有顱骨的隆起（在耳殼後面，你可輕易的觸摸到），它是耳殼基部的突出。也因此頭部側面的基本型也是由「顱側結節」與耳殼基部的縱線向前後收窄，耳前臉頰及耳後的傾斜度大體上類似頭蓋骨俯視圖中的情形。耳殼由後方以六十度斜角插入顱骨隆起的前緣，由於顱骨隆起的支撐使得耳殼獨立而突出；耳殼的方向朝向前側，它以收納前及側的聲音為主，而頭部的轉動完備了多方訊息的收納。

在醫學解剖中將「顱側結節」的位置命名為「頂結節」⁸（Tuber parietale），這是因為醫用解剖學是以單一骨骼上的位置來命名，它在單塊顱頂骨中央部位的隆起。但是，左右兩塊顱頂骨在中心線會合後，原本在顱頂骨中央的「頂結節」，則轉而呈現在頭顱的兩側，不輔合藝用解剖學注重整體位置關係的需要。因此，在藝用解剖學領域此處應命名為「顱側結節」，此命名它既合乎造形美術的觀點，也避免整體位置的錯誤指引。

3. 頭蓋骨的兩個後側邊在背面中央交會成的轉角是「枕後突隆」，「枕後突隆」是頭顱最向後的突起。由頭頂向頸後方向觸摸，在耳上緣略高的水平位置上有一個大圓丘，此即為「枕後突隆」。「枕後突隆」以極大的彎角包向兩邊「顱側結節」，長期正躺者則「枕後突隆」較平，有的甚至形成「扁頭」。「枕後突隆」僅是枕骨表面的大圓丘，無特殊功能，因此在醫學解剖中並未命名。醫用解剖學另命名它的下方、轉向底部的一粗糙面為「枕外粗隆」⁹（External occipital protuberance），因為它是斜方肌、薦棘肌起始處。但是，「枕後突隆」在造形美術上有其命名的必要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。



圖 3 俯視觀看頭蓋骨的外圍輪廓線經過的位置，對應在側面的位置。(a) 額結節、(b) 顱側結節、(c) 枕後突隆，同時也反應出三者的高度關係。



圖 4 光源在上方時，頭蓋骨的明暗分界也是體面轉換的位置。離開側面角度，亮面的形狀更具立體感。

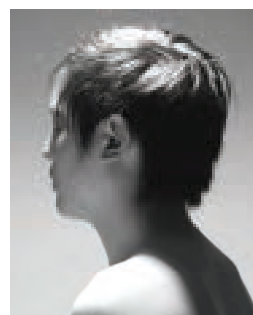


圖 5 光源在上方時頭髮明暗的表現

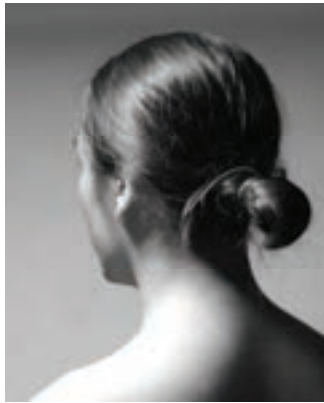


圖 6 頭髮的反光表現出頭顱的圓弧，也隨著耳殼的轉向後緣。

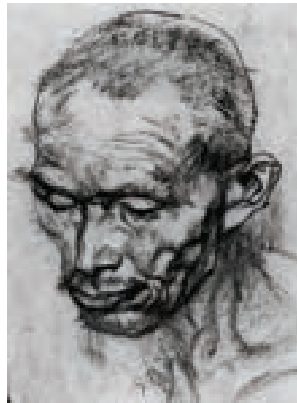


圖 7 吳憲生作品

綜觀以上各點，頂面外圍輪廓經過位置，以「顱側結節」最高，最接近俯視觀看者，「額結節」略低，「枕後突隆」最低。當光源由上方投射時，光線穿不過頭圍寬處，就如同我們俯觀時看不到下方的形體；所以，上方來的光線止於俯觀的外圍輪廓，輪廓連線之上的顱頂最亮，連線之下則處於暗面（圖3、4）。此證明「額結節」、「顱側結節」、「枕後突隆」連線是明暗的轉換處，也是體面的過渡位置。（a）、（b）、（c）分別標

示出：「額結節」、「顱側結節」、「枕後突隆」。（圖3）的全側面平視圖中也表現出三者的高度關係。（圖4）離開側面角度，亮面的形狀更能與俯視的形狀結合，同時也更具立體感。頭髮的反光、明暗的表現皆與頭顱形狀有密切關係，（圖5）光源在上方時，頂面的頭髮最亮，縱面則處於暗調，明暗的交界反應出頭顱的圓弧度。頭顱前窄後寬，偏前的光源在耳前方縱面的髮尾留下點點的反光，之下的頭髮、臉頰向內收。耳後的縱面是逆光帶，全部向另側收窄。與下巴呈水平的頸後凹陷，稱之為「枕頸凹陷」，頸幹側面的動勢由此水平開始向後下斜。（圖6）光源在外上方時，頭髮的反光帶呈現出頂面及縱面的圓弧度，兩面交角處直接對著光源，它最亮，約在顱側結節位置。頂面的頭髮一股一股的，在亮帶呈現為明暗交錯；反光帶之前的縱面較亮，之後收為背面，轉成暗調。反光帶是這個角度形體轉換的過渡處。（圖7）是吳憲生的素描作品。¹⁰畫家細膩地表現出老人的顱頂與頭側，男性頭顱圓中又帶稜角，「額結節」與「顱側結節」皆被暗示出來，額與頭頂之間橫向的亮面是頂面向縱面的過渡。兩側的顱窩、頰凹的暗帶表現出它的向內凹陷，頭蓋骨前窄後寬，以及頭部側面的立體感。「眉弓」、「顴骨弓」的隆起，一一表現出男性堅強的生命力。畫家以明暗與線條並用的方法描繪，明暗的擦、染、皴，線條的點、提、勾，技巧豐富，適切地與結構結合，展現出男性粗獷與沈著之精神。

二、從正面角度觀看，頭骨的最高點是「顱頂結節」，最寬的位置是在左右「顱側結節」之間，「顴骨弓」是臉部最寬處，而左右「顱側結節」寬於「顴骨弓」。「顱頂結節」在中心線上，「顱側結節」在「顱頂結節」至「眉弓隆起」垂直距離約二分之一水平之上，「顴骨弓」的高度在眼尾外下方的耳孔上方。

從正面觀看，整個頭部的的外圍可以概括成一個上寬下窄的蛋形。頭蓋骨的範圍是左右眼窩

的上面、後面及後上面，眼窩之下則是屬於顏面骨範圍。就正面而言，包藏著眼、鼻、口的顏面骨比頭蓋骨的體積大了許多。頭蓋骨的外圍輪廓由顱頂結節、左右顱側結節及顴骨弓隆起圍成（圖8）。它們在體表的位置及立體關係分別說明如下：

Figure 8: A grayscale photograph of a human skull from a frontal perspective. The image shows the upper part of the skull, including the forehead, eye sockets, and the bridge of the nose. Labels in Chinese are placed around the skull, pointing to specific anatomical features. On the left side, labels include '額結節' (Forehead node), '額骨' (Forehead bone), and '額骨弓' (Forehead arch). On the right side, labels include '顱頂結節' (Crown node), '顱側結節' (Cranial side node), '額骨' (Forehead bone), '額骨弓' (Forehead arch), '額骨三角' (Forehead triangle), '額骨弓' (Forehead arch), and '額骨弓' (Forehead arch).

1. 頭骨的最高點是中心線上的「顱頂結節」，「顱頂結節」在頭頂上形成微突的隆起，當你的手指沿著眉心向上觸摸，進入頭髮後，在兩側耳前緣的連線上觸摸到的大圓丘，它就是「顱頂結節」。它的解剖位置在鄰近前額骨的左右顱頂骨會合處，由平視

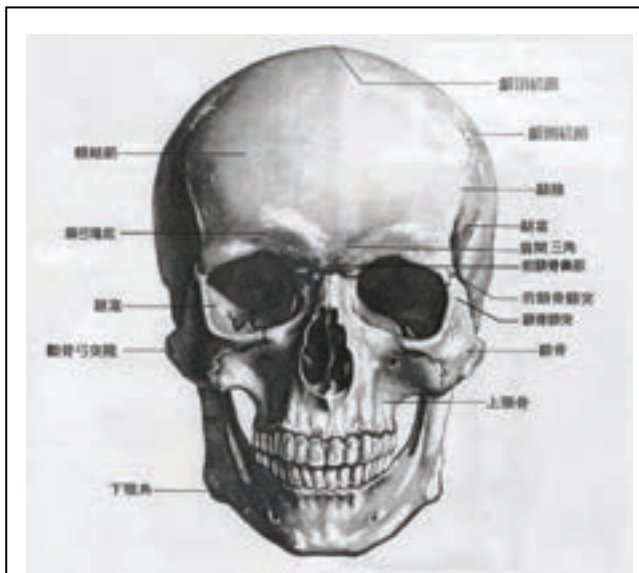


圖 8 頭骨正視圖 圖片取自頭骨正視圖
圖片取自 Stephen Rogers Peck (1982)

角度觀看，它都顯示為頭部的最高點。體表的「顱頂結節」並無特殊功能，所以，在醫學解剖並未將此處命名¹¹，但是，在造形美術上有其命名的必要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。

2. 正面觀看頭骨的最寬處在「顱側結節」，它也就是俯視觀看時頭蓋骨最寬處的同一位置。從俯視觀看，是看不到下方的縱面（耳朵除外），頭部的側面在「顱側結節」的垂直線之前後以不同的弧度包向前後方；從正面看，「顱側結節」之下逐漸向下顎收窄。藝用解剖學的研究是以二十五歲之青年男子為對象，此時生理完全成熟，是體格最完美的時期。前面所言：「顱側結節」是頭骨正面、背面最寬的位置。但是，在中年之後由於長期的言語、咀嚼等運動後，臉頰及「顴骨弓」逐漸向外擴大，「顴骨弓」甚至寬於「顱側結節」，這種現象也是老態的表徵之一。
3. 「顴骨弓」是頭骨側面、下顎骨之上向外突出的骨橋；它的前半部屬於顏面骨，是顴骨向後的延伸，後半屬於頭蓋骨，是顳骨向前的延伸。它是正面角度臉部最寬的位置，由正前方觀看時正好看到前後的會合點，也是它最隆起的位置。「顴骨弓」之上為太陽穴的凹陷，之下為向下內收的臉頰，當你以手指由太陽穴滑向下巴，可以清楚的感受到「顴骨弓」的隆起；換個方向，由顴骨向耳孔上方按壓，可以分辨出毫無彈性的骨骼，此即「顴骨弓」，

也可以感覺到「顴骨弓」在中間位置開始急遽向內陷，因此，與它相關節的下顎枝在正面的角度較為內收（「顴骨弓」上的下顎窩與下顎枝的髁狀突會合成顳顎關節，是頭部唯一可動的關節。），所以，臉頰之後半部（近耳前緣處）也較內收。當我們從正前方觀看時，看不到耳殼的基部，因為它也隨之內陷，被前面的臉頰擋住了。描繪正面角度的臉部輪廓，要表現出「顴骨弓」的隆起，它的縱向高度是在眼睛外下方近耳孔處。深度位置在眼尾至耳前緣距離的二分之一處。因此，當光源集中在前方時，頰後的耳前緣處顯示為暗面。

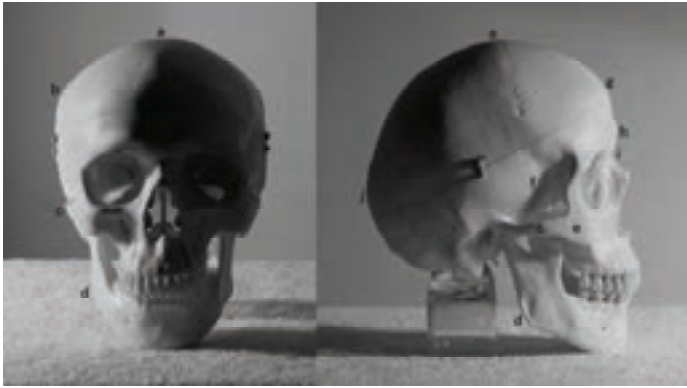


圖 9 正面右側的外圍輪廓線經過的位置，對應在側面的位置。

綜觀以上各點，正面外圍輪廓經過的位置以「顴骨弓」最前，最接近觀看角度，「顳頂結節」居中，而「顳側結節」略後於「顳頂結節」。它們的連線是頭蓋骨前半過渡至後半的位置，也是明暗的轉換處，當光源由前方投射時，此線之後則處於暗面。將手掌橫放在「顳頂結節」之前與之

後，將可清楚的感覺到前後不同面的轉換；同樣地，將手掌縱放在「顳側結節」或「顴骨弓」之前後、上下，都可清楚的感覺到體面的轉換。（圖9）正面右側的外圍輪廓線經過的位置在側面的對應位置，光源從頭骨前方照射，側面頭骨明暗交會處的對應位置，即為正面頭骨右側的外圍輪廓經過的位置。（a）、（b）、（c）、（d）分別為「顳頂結節」、「顳側結節」、「顴骨弓」、下顎角。「顴骨弓」是頰側重要的隆起，它的後半部向內凹陷，收向耳孔上方，圖中顯示為暗調部分即為後收的表現。其它為相關重點位置的標示：（e）顴骨，正面臉部由此轉向側面。（f）顳窩，是太陽穴的位置，即便是覆蓋了顳肌仍是額側重要的凹陷。（g）「額結節」，是頭頂面轉向縱面的位置。（h）「眉弓隆起」，眉頭上方的突隆。（i）鼻根，是鼻樑最凹陷處，是頭蓋骨中的前額骨與鼻骨的交會處。（j）「枕後突隆」是頭部最向後的隆起，也是頭部頂面由此轉至縱面。

（圖10）光源由前方投射時，臉頰的後半部呈現為暗調，證明了「顴骨弓」的後收。「顴骨弓」之下的明暗分界是順著咬肌向後下，再沿著下顎底走向前方，此即為正面觀看時輪廓線經過的位置。「顴骨弓」之上的輪廓線經過「顴骨弓」中央、「顳側結節」、「顳頂結節」。此時的顳窩已覆蓋上顳肌，模特兒的黑髮雖影響頭部的觀察，但前方的亮面一直向後延伸到耳

後緣的垂直線，由這些可證明前面「顱側結節」、「顴骨弓」的分析。頂部由於髮型的高起，無法看到至「顱頂結節」的明暗變化。年齡漸長後，耳前為脂肪贅皮累積，頰後部的凹陷逐漸變淺，甚至消失。（圖11）錢紹武作品，畫家在瀟灑的運筆中將老人的骨骼結實的表現出來，年長後細胞與細胞間的膠原蛋白減少，表皮層較薄且依附著骨骼，畫家將頭骨的位置、形狀精準的呈現於體表（可與圖14的頭骨側面圖對照）。「眉弓」隆起、額頭後斜，這是男性的特徵。顴骨、「顴骨弓」在頰側明顯隆起，它上方的太陽穴凹陷、下方的頰凹以及下顎下方的贅皮，這些都是老態的表現。年老後臉部鬆弛的肌膚向下墜，累積在下顎骨底及耳前方，頸部已不復年青時的俐落，頰後原本是內收的，現在由於贅皮的累積而凸出下垂。眼睛上方與「眉弓」骨之間呈現「臉上溝」，眼輪匝肌鬆弛後形成下垂的眼袋、口輪匝肌¹²在口唇外側累積成贅肉、下巴前面的「頰粗隆」¹³與「唇頰溝」...等等。畫家除了技巧精湛，用筆生動，熟練地將解剖結構融入畫中，生動的傳達出老人的模樣，老人皮膚之下似乎潛藏著生命的脈動。

（圖12）安特尼·勞德作品，男士微抬著頭，明確的表現出「顱頂結節」、「顱側結節」、「顴骨弓」的關係。光源由前方投射，在頭的兩側留下淡淡的陰影，亮面,的範圍很大，立體感顯得很弱。前突的下巴在後收的頸上投射大片的影子，襯托出頸部與下巴空間的差距。在這種光源下其它部位的明暗變化非常的柔和，如果沒有厚實的藝用解剖知識是無法完整描繪表現的。前方的光，突顯出兩側「眉弓隆起」（a）的波浪狀連結，「眉弓隆起」之上的「眉間三角」（b）及之上「橫向額溝」的凹陷。男士頭頂中央較尖，兩側向下急收，這是仰視描繪的特色。原本介於眉頭與鼻底之間的耳朵下移，代表著畫家以較下的視角表現畫面，這些也可由眼鏡腳的斜度可以證明。也因此口裂呈向上的彎弧、外眼角略低、鼻底及下巴有較多的呈現。臉頰後側面的陰影，襯托出「顴骨弓」的隆起，以及頰後、耳前的內收。畫家在輪廓、明暗皆有相當優秀的表現，細膩的表現出男性的骨骼特徵，是印證解剖結構的優秀作品。

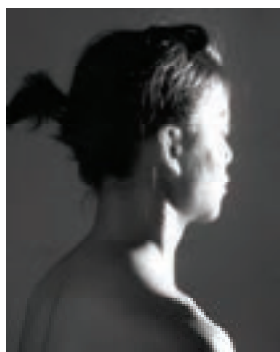


圖 10 臉頰的後半部隨著顴骨弓的向內收而內收

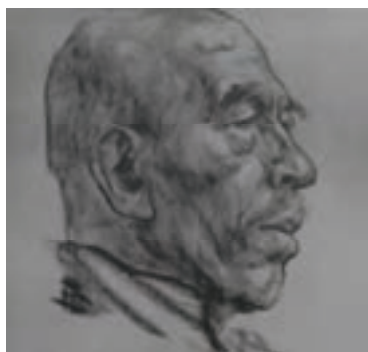


圖 11 錢紹武作品

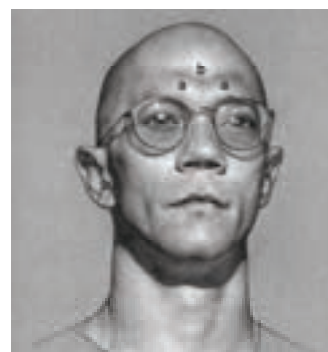
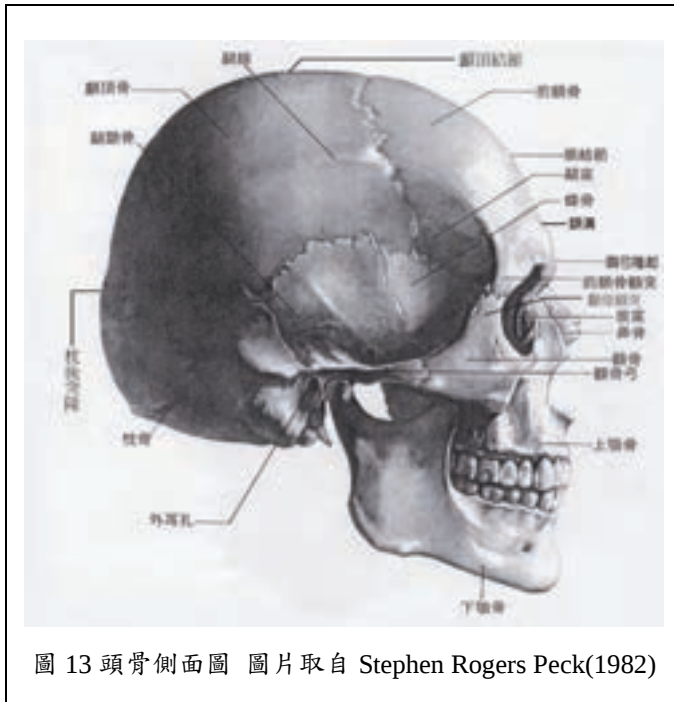


圖 12 安特尼·勞德(Anthony Ryder)作品，1998，鉛筆畫，25x19'

三、從側面角度觀看，頭部的外圍輪廓線並非全部經過中心線的位置，有的是在近中心線處，如：觀看者近側的「額結節」、「眉弓隆起」、「頰粗隆」等。而它們與另側的對應位置之間形成正面最向前突起的中央帶。



從側面觀看，整個頭骨的外圍也可以概括為一個斜放的蛋形，蛋形的寬頭是後上方，窄頭在屬於顏面骨的下巴（圖13），側面角度的頭蓋骨面積比顏面骨大了許多，與正面相較，側面的頭骨比正面寬。它的外輪廓是從最高點「顱頂結節」向前斜至「額結節」，再急轉向下至「眉弓隆起」，之下再轉入「鼻根」，之下開始進入顏面骨範圍。頭蓋骨の後段輪廓從「顱頂結節」以較大的弧度斜向後方，至「枕後突隆」再內收銜接頸部。外圍輪廓在體表的位置及立體關係分別說明如下：

1. 「鼻根」是鼻樑上方的凹陷，在兩眼之間，它的解剖位置是前額骨中央向下延伸處與鼻骨的會合位置，它也是頭蓋骨與顏面骨的分界。描繪人物時應注意「鼻根」與兩側虹膜（黑眼珠）、眼尾、眼頭之水平關係。
2. 「眉弓隆起」在眶上緣內側的上方，請參考（圖7），把你的手指放在眉頭上方略微摸索、按壓，即可觸摸到「眉弓隆起」，以及左右「眉弓隆起」會合處上方的「眉間三角」。男性隨著年齡增長，「眉弓隆起」與「眉間三角」漸形顯著，女性及兒童不明顯，男性一般以此為美。「眉弓隆起」是眼眶骨上重要的隆起，側面觀看時此處輪廓線經過近側的「眉弓隆起」內緣，向下則內移至中心線上的「鼻根」，向上則上移至觀者近側的「額結節」內緣。「眉弓隆起」的範圍僅限於眉頭上方，它是形狀是粗短的突隆，在醫學解剖中並未予以命名。醫學解剖上有的將上眼眶骨命名為「眉弓」¹⁴（Arcus Superciliaris），有的因為它沒作用而未命名¹⁵。上眼眶骨在正面或俯視的角度中，形狀皆彎如弓，而且是眉毛生長的位置，所以，在藝用解剖學上也延用此名。而「眉弓隆起」與內側「眉弓」上方相鄰，因而命名之，這是兼顧了藝用解剖學對形狀、位置的重視，又得以與「眉弓」相銜接。

3. 前額骨上的「額結節」是頭骨形體縱面與頂面的過渡處，也是正面轉向側面的位置。它約在「顱頂結節」至「眉弓隆起」的垂直距離的二分之一水平略下位置，略低於「顱側結節」。

「額結節」是左右對稱的結構，「額結節」之間微微的隆起，所以，側面角度的輪廓線經過近側「額結節」的內緣。（圖14）是側面前方的外圍輪廓線經過的位置在正面的對應位置，當光源從頭骨側面照射，正面頭骨的明暗交會處的對應位置，即為側面頭骨前方的外圍輪廓線經過的位置。由（a）「顱頂結節」至（b）「額結節」內緣、（c）「眉弓隆起」、（d）「鼻根」、鼻樑、口、下巴後轉成底面。外圍輪廓是體面的過渡，也是明暗的轉換位置。人體是左右對稱的結構，當光由側面投射，臉的一側是受光面另一側為反光面時（如正面圖），中央帶最暗，這是因為側面來的光穿不透向前突起的中央帶，順光側與逆光側是頭部的深度表現。從頭骨正面照片中，可以由光線證明輪廓線經過的位置有些是在中心線上，有些在觀看者（光源處）近側邊之對稱突點上。輪廓線從「顱頂結節」、「額結節」內側向外斜向「眉弓隆起」、再內轉中心線上的鼻樑；在中心線位置上的只有「顱頂結節」、鼻樑、人中嵴。在描繪或塑形時，應配合人體的對稱性，找出另側的對稱位置，將中央帶拉提成為向前的突起。

4. 「枕後突隆」是頭骨形體由頂面向下轉成縱面的關鍵處，它約在耳上緣略高的水平的位置。「枕後突隆」下方特別形成明顯的凹陷，凹陷處是枕頸交



圖 14 側面前方的外圍輪廓線經過的位置，對應在正面的位置。

會的位置，在下巴的水平後方處可觸摸到，請參考圖5、6，「枕頸凹陷」是藝用解剖學上的定名。綜合俯視與側視的頭蓋骨形體，「枕後突隆」與兩側的「顱側結節」、頭頂中央的「顱頂結節」，圍成一個後頂面的圓形，當手掌放在腦後上方可輕易的觸覺到此平面，也因此側面角度的輪廓線在「顱頂結節」與「枕後突隆」之間偏向觀看者近側邊，「顱頂結節」與「枕後突隆」則在中心線的位置。（圖15）側面後方的外圍輪廓線經過的位置在背面的對應位置，當光源從頭骨側面照射，背面頭骨的明暗交會處的對應位置，即為側面

頭骨後方的外圍輪廓經過的位置。從側面照片中，我們看到頭部後半的外圍輪廓從 (a)

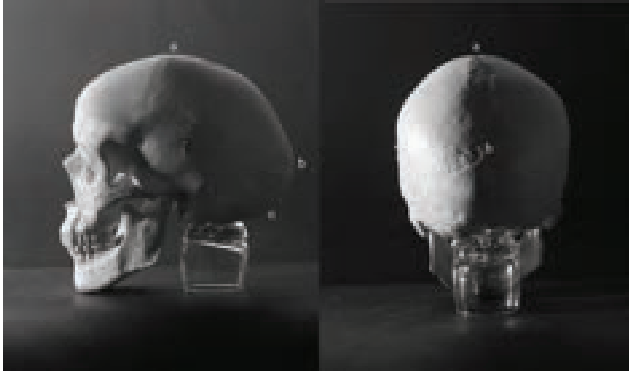


圖 15 側面後方的外圍輪廓線經過的位置，對應在背面的位置。

「顱頂結節」至 (b)「枕後突隆」、(c)枕骨底，它相當於右圖背面的暗面與相鄰灰調的交界處，輪廓線在中心線上的是 (a)「顱頂結節」、(b)「枕後突隆」。它們之間是頭蓋骨後頂面的圓形平面，此處輪廓線較偏向近側邊，枕骨下方亦同。

綜觀以上各點，側面外圍輪廓經過的位置以「眉弓隆起」處最接近觀看角度，「額結節」次之，「顱頂結節」、「鼻根」、「枕後突隆」最遠，在中心線上。(圖16)唐那太羅 (Donatello di Niccolò di Betto Bardi ,1386-1466)作品《賈塔米拉塔像》(*Equestrian Monument of Gattamelata*, 1445-50)，是一件很寫實的作品光源從側面投射向賈塔米拉塔的「顱頂結節」、「顱側結節」、「顴骨弓」表現得明確而合乎常人。臉前方的明暗交界也是從光源方向的全側面輪廓線經過的位置，它與圖13的基本型略有不同，原本在中心線位置的「顱頂結節」，由於髮型中央的凹陷使得交界偏移向光源；將軍的年齡大約為五、六十歲，鬆弛的臉部肌膚中，也表現出他平日的表情習慣，他「眉弓隆起」表面的皺眉肌特別發達，使得明暗交界隨著皺眉肌的隆起向眉頭方向內移；「鼻根」處則仍在中心線上。



圖 16 唐那太羅作品，
1445-50



圖 17 巴哈列夫作品

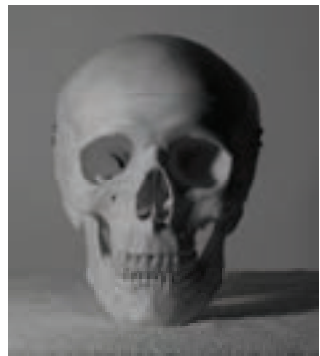


圖 18 明暗交界由圖 13 的右側擴展到左側的對應位置。與素描圖 17 光源相似。

(圖17) 光源由右前方投射，女士的右側較亮，左側較為隱藏在陰影之中，明暗交界已經從(圖15)的位置擴展到另側的對應位置(圖18)。和賈塔米拉塔像一樣，女士長期的蹙眉，年長後在體表留下記錄，「眉弓隆起」處的明暗交界也向內移。畫家將女士的額頭、下巴的中央帶向前突顯出來，襯托出兩側臉頰的後收。畫中老人萎縮的肌膚貼覆著頭骨，骨相清楚的臉龐表現得非常立體感，如：額前斜向後上、額側與眼後的「顱窩」斜向後、隔著「顴骨弓」之下的頰側斜向後下、唇顎部較垂直向下。女士額中央縱向的暗帶顯示為縱向「額溝」，臉部肌膚的鬆弛累積成溝紋及凹陷。如：頰前鬆弛下垂成鼻唇溝(法令紋)，頰側鬆弛下垂成口角外細碎的皺紋、再墜向下顎骨底，眼袋下垂、「臉上溝」內陷。畫家觀察入微，表現精湛。

四、從背面角度觀看，有的頭蓋骨的外圍輪廓線經過的位置與正面部份重疊，如：耳殼上方的「顱頂結節」與「顱側結節」。之下則轉向耳殼後方的「顱骨乳突」。輪廓線經過位置的前後關係是：「顱頂結節」在前、兩側的「顱側結節」在中、「顱骨乳突」稍後。

從背面觀看，整個頭骨外圍是上寬下窄的，上部是頭蓋骨，表面變化大致上屬於弧面的轉換，下部呈現出來的是前方顏面骨下方的下顎骨(圖19)。頭骨背面的最高點當然也是「顱頂結節」，最寬點也是「顱側結節」。外圍輪廓沿著「顱側結節」向下經過耳殼後面，到顱骨隆起、「顱骨乳突」，它是頭蓋骨最下端，你可以在耳垂後上方觸摸到。(圖20)是背面右側的外圍輪廓線經過位置，對應在側面的位置。當光源從背面照射時，頭骨右側的外圍輪廓線經過(a)「顱頂結節」、(b)「顱側結節」、(c)「顱骨乳突」，它相當於右圖側面的暗面與相鄰灰調的交界處的連線，明暗的分界突顯了體面的變化。「顱骨乳突」之下為頸部，從背面觀看，收窄的頸部遮住前方的下顎骨，只有從頸部兩側看到下顎骨局部的突出。頭顱背面的形體較單純，輪廓的關鍵點圍成頭顱的外圍，它們在體表的位置及立體關係，分別說明如下：

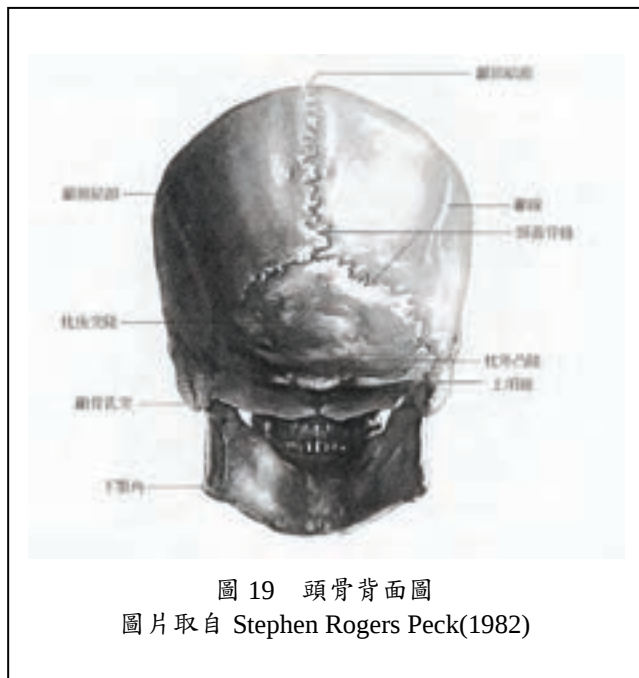


圖 19 頭骨背面圖
圖片取自 Stephen Rogers Peck(1982)

1. 「顱頂結節」位於中心線與左右耳前緣連線之交會處，它在三者中位置最高、前後關係中最前。
2. 「顱側結節」位於左右耳後緣連線及「顱頂結節」至「眉弓隆起」的垂直距離的二分之一水平略高處的交點，它在三者中的次高、前後關係中最後。
3. 「顱骨乳突」位於耳垂後上，它在三者中位置最低、比「顱側結節」略前。

綜觀三者的前後關係都在側面耳殼前後緣的垂直線之間，三者圍成的外圍輪廓是前後體面轉換處，也是明暗變化的轉換位置。(圖21)當光源在前面時，左右「額結節」連線之下的前方縱面最亮，左右「額結節」至左右「顱頂結節」(b)之間的前頂部次之，左右「顱頂結節」(b)至「枕後突隆」(c)之的後頂部轉暗，後頂部下的縱面更暗。又(b)(b)、(b)(c)(b)等的明暗交界充分顯現出頭顱的圓弧度。當光源在頂面時，「額結節」、「顱側結節」(b)與「枕後突隆」(c)連接之下形成暗面，請參考(圖3、4)(a)為前額部、(d)為耳垂後上的「顱骨乳突」。由背面觀看的頭蓋骨，全部為頭髮所覆蓋，頭髮之明暗處理亦應如此。

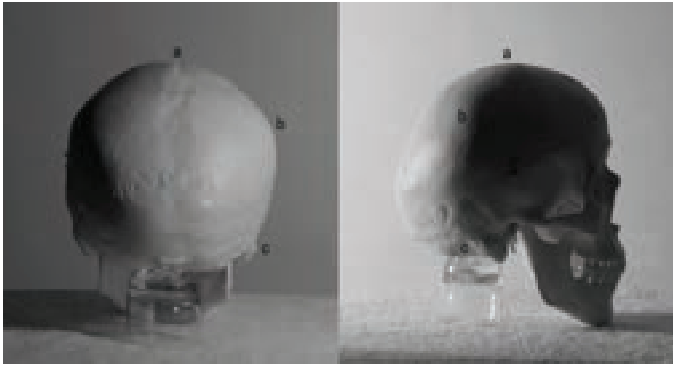


圖 20 背面右側的外圍輪廓線經過的位置，對應在側面的位置。



圖 21 光源在前面時，頭蓋骨的明暗分界也是體面轉換的位置。

參、結語

「藝用解剖學」是對人體形體的研究，其變化要如何確切的領悟？用眼睛觀察並不能完全看得清楚；所能觸摸到的都只是個小部位，是無法明確認識整體形象的。藉由光線向量的安排，有系統的由明暗變化突顯形體變化，從不同角度證明頭蓋骨在外圍輪廓中的展現，指出體表特徵的位置、相互立體關係，如此直接突破了形體看不清、觸不全的窘境，以科學而務實的方法展現形體之變化。從文字與一張張照片的相呼應中，「頭蓋骨」形體逐漸明確；研究的發現更適於人體描繪與建構之應用，也使本文異於其它「藝用解剖學」的研究。

歸納頭蓋骨的外圍輪廓與體表展現之要點，包括：頂面俯視觀看，頭蓋骨的外圍輪廓近似一個前窄後寬、柔和的五邊形。「額結節」在虹膜(黑眼珠)內半部的垂直上方、在「顱頂結節」至「眉弓隆起」垂直距離約二分之一水平略下位置。「顱側結節」在耳後緣垂直上方、在「顱頂結節」至「眉弓隆起」垂直距離的二分之一水平略上位置，「枕後突隆」在中心線上、在耳上緣水平略高位置。而正面角度觀看時，頭骨的外圍輪廓近似一個上寬下窄的蛋形，須謹記頭骨的最高點是「顱頂結節」、在中心線上、在耳前緣垂直上方，最寬的位置是左右「顱側結節」之間，「顴骨弓」則是臉部最寬處，而左右「顱側結節」寬於「顴骨弓」。「顴骨弓」隆起處的高度在眼尾外下方近耳孔處、深度在眼尾至耳孔距離的二分之一處。若能注意這些特徵，必能輕易掌握頭部特徵點的比例及立體定位。而由側面角度觀看人的頭部，外圍輪廓線並非完全經過中心線的位置，有的是在近中心線處，如：觀看者近側的「額結節」、「眉弓隆起」、「額粗隆」等；而它們與另側的對應位置之間，形成最前突起的中央帶。注意這些特徵，能使形塑正面時更具立體感。最後，由背面角度觀看時，頭蓋骨的外圍輪廓線經過的位置與正面部份重疊，如：耳殼上方的「顱頂結節」與兩側的「顱側結節」之下則轉向耳殼後方的「顱骨乳突」。輪廓線經過位置的前後關係是：「顱頂結節」在前、兩側的「顱側結節」在中、「顱骨乳突」稍後。以上是重現頭蓋骨時須留心的特徵，亦是應用形態解剖學的重要規則。

在研究限制方面，頭蓋骨有四分之三藏在頭髮之下，原本期望有位光頭的模特兒與頭骨直接做對照，但是，中國人從嬰兒時期睡眠即習慣於仰臥，頭型較扁，且習慣上對光頭者有負面印象，故剃髮者甚少；在歐美光頭者比比皆是，無分男女，幾乎個個都是好模特兒。這是由於他們在嬰兒期多習慣於趴睡，趴睡中臉頰下壓、頭骨往前後發展，頭型飽滿而美觀，頭蓋骨之體表特徵清晰可見。所幸，頭蓋骨骨相幾乎是完全直接反應在體表，它不似顏面受肌肉表層影響甚大，所以腦顱形體的研究可直接從頭蓋骨入手。至於頭型不同者，只是特徵展現程度之不同，以此基礎再做調整即可。本文研究之模型是Somso Parent公司，以真人頭骨翻製之模型，所以，形同是面對真人頭骨的研究，形體的展現是值得信賴的。

古有「畫者謹毛而失貌」之說，作畫必須注意整體與局部的關係，不能只是小心翼翼地畫無關緊要之處，卻忽略了整體面貌。¹⁶但是，人體的繁複性與多變性，且學門龐大，各部位個別的深入研究有其必要性；但務必時時重視它在整體中的定位，這是作者反覆對自己的提醒。目前僅能先以小範圍進行，「頭蓋骨」固然是人體中的小局部，深刻認識其形貌、與整體定位，卻能對頭部描繪有所啟示。在有計劃的研究下，作者已陸續發表了數篇相關文章。藉著原本屬於探索生理的解剖學，千百年來開枝散葉，得以發展至屬於研究人體外在形態的「藝用解剖學」。「藝用解剖學」雖然是後起之秀，但卻可以跨越學門與社會生活應用科學連結，如：頭骨復原、醫學整型、復建輔具、服飾設計等；隨著時代的邁進「藝用解剖學」可發展的天地益加廣闊，它的研究增添了新的挑戰，是值得長期研究的課題，期待大家共襄盛舉。

註釋

1. 徐焰、張燕文 譯(2004)。《藝用人體解剖》（原著薩拉·西蒙伯爾特，約翰·戴維斯攝）。杭州：浙江攝影出版社。頁10。
2. Stephen Rogers Peck (1982). *Atlas of human anatomy for the artists*. London: Oxford University.
3. 「解剖標準體位」為抬頭、挺胸、收下顎、雙眼平視前方、雙手掌朝前的正立姿勢。
4. Arnauld Moreaux (1981). *Anatomia Artisitica*. S. A. de MADRID：Ediciones Norma.
5. 林貴福(1999)。《人體解剖生理概論》。台北：銀禾文化事業有限公司。頁10。
6. 本文中頭骨之頂面、正面、側面、背面之解剖圖取自Stephen Rogers Peck (1982). *Atlas of human anatomy for the artists*. London: Oxford University. pp.14-16.
7. 中心線是沿著人體外表的起伏，由眉心經鼻樑、人中、喉頭、胸窩、肚臍至恥骨縱向把人體分成左右對稱的兩半，是分析人體對稱關係的重要輔助線。
8. 巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁335。
9. 李文森(1988)。《解剖生理學》。臺北：華杏出版股份有限公司。頁134。
10. 吳憲生(1990)。《大陸美術2 浙江美院教授頭像素描》。臺北：藝術圖書公司。頁31
11. 巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁334-336。
12. 魏道慧(1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁58。
13. 魏道慧(1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁46。
14. 巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁124.125。
15. 李文森(1988)。《解剖生理學》。臺北：華杏出版股份有限公司。頁132。劉安。《淮南子》卷十七·說林訓。
16. 劉安。《淮南子》卷十七·說林訓。

參考文獻

1. Dürer, Albrecht (1972). *The Human Figure by Albrecht Dürer*. New York: Dover Publications.
2. Ryder, Anthony (2000). *The Artist's complete guide to figure drawing*. New York: Waston-Guptill Publications.
3. Moreaux, Arnauld (1981). *Anatomia Artisitica*. S. A. de Madrid: Ediciones Norma.
4. Hogarth, Burne (1978). *Drawing the Human Head*, New York: Watson-Guptill Publications.
5. Da Vinci, Leonardo (1983). *Leonardo on the human body*, New York: Dover Publications Inc.
6. Rogers Peck, Stephen (1982). *Atlas of human anatomy for the artists*. London: Oxford University.
7. 王炳耀 (2003)。《人體造型解剖學基礎》。天津：人民美術出版社。
8. 毛保詮譯 (2003)。《藝用人體解剖》（原著耶諾·布爾喬伊）。北京：中國青年出版社。
9. 林貴福 (1999)。《人體解剖生理概論》。臺北：銀禾文化事業有限公司。
10. 李文森 (1988)。《解剖生理學》。臺北：華杏出版股份有限公司。
11. 巫祈華 (1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。
12. 吳憲生 (1990)。《大陸美術2浙江美院教授 頭像素描》。臺北：藝術圖書公司。
13. 姜同文 (1973)。《藝用人體解剖學》。臺北：天同出版社。
14. 周德程 (1979)。《解剖生理學》。臺北：昭人出版社。
15. 徐焰、張燕文譯 (2005)。《藝用人體解剖》（原著 薩拉·西蒙伯爾特）。浙江：浙江攝影出版社。
16. 孫韜、葉南 (2005)。《解構人體》。北京：人民美術出版社。
17. 曹醉夢 (2006)。《藝用造型解剖學》。瀋陽：遼寧美術出版社。
18. 彭建輝譯 (2008)。《人體解剖與素描》（原著 高瓦尼·席瓦爾第）。上海：人民美術出版社。
19. 《俄羅斯列賓美術學院珍藏 素描精選—肖像篇》（2004）。濟南：山東美術出版社。
20. 鄭聰明 (1974)。《人體解剖學》。臺北：合記圖書出版社。
21. 魏道慧 (1982)。《藝用解剖學》。臺北：啟元文化事業股份有限公司。
22. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：自行出版。
23. 魏道慧 (2007)。〈從「藝用解剖學」談眉部表情及皺紋，兼論微整型之體表變化〉。《藝術欣賞》。第三卷第五期。
24. 魏道慧 (2009)。〈前額骨骨相與體表表現〉。《藝術學報》。第五卷第1期。

Exploring Variations of Light and Shade The profile and form of the cranium

Tao-Huei Wei

Abstract

The study of anatomy for artists plays an important role in the realistic portrayal of the human body in art. This article analyzes the form of the head from the angle of anatomy for artists, and considers the fact that while the cranium accounts for a large share of the surface of the head, it has no clear profile; the head is consequently difficult to portray effectively if the surface anatomy of the cranium is neglected. In art, a better grasp of the shape of the cranium will enable the artist to depict the human form more accurately. This study relies on a review of the literature and physical observations, and particularly on the use of light vectors, to reveal the structure of the cranium. Variations of light and shade are employed to highlight the cranium's form. A scientific, practical approach is used to investigate the regularly varying angles of the cranial profile and highlight characteristic locations on the cranial surface. It is hoped that this study will provide artists with a comprehensive account of the shape of the human body arts.

Keywords: anatomy for artists, cranium, profile, depiction of form, light vector

從單腳重心站立時人體的變化規律

探討阿木魯半身像的動態

魏道慧

摘 要

「藝用解剖學」的研究在寫實的人體造形藝術實踐中占有極重要的地位。創作時，若能對人體重心偏移時的變化規律深入了解，必能讓形態更為優美。本文根據解剖結構、運動結構，推測古希臘藝術家普拉克西鐵萊斯所作半身像《阿木魯》之站立動態。本研究採文獻探討、實物觀察與比較等方法，並藉由打光的安排，透過明暗差異來突顯人體不同部位的變化。綜合站立時因重心偏移至單腳造成的體表可見之變化規律，以分析石膏複製像《阿木魯》的軀幹特徵，步步重建其站姿。復佐以米開蘭基羅的《大衛像》等名作及實體模特兒，印證人體的姿態由足部所主導，再節節向上影響全身。

關鍵詞：藝用解剖學、單腳重心、阿木魯像、大衛像、體中軸、重心線、動勢線

壹、前言

1. 研究動機

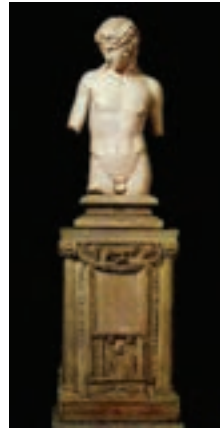
「人」是大自然最完美的造物，它既具有精密、複雜、靈巧、完備的結構，又集結均衡、比例、和諧、統一等形式美的特徵於一身，也擁有智慧、善良、努力等內在美的力量。因此，「人」是精神與物質文明的載體，是美的典範，是藝術表現永恆的題材。人類的活動始終是藝術創作的泉源，不同時代、民族中都可以在先民的古蹟及作品中找到人類的形象，即使是科學發達、美術樣式千差萬別的今天，人類始終沒有將眼光從「人」的自身移開，相反地他們以更深邃、更深刻的心思去剖析，更努力地發掘其內在的奧秘，企圖完美地表現「人」的肉體與精神。在西方藝術中，以古希臘藝術為人體美的典型之代表，希臘人把「美」敬奉為神，虔誠地期待著能將最美的奉獻給神；他們藉理想化的形象來歌頌人體，完成對美的詮釋與昇華。人體中蘊藏著無窮的活力，它悄然潛藏於人體骨骼、肌肉、結構之中，人體在動態中表現出來的張力，使人的形象更加生動，更貼近於他們所要讚美的神。希臘雕刻具理想化的誇張及概括的特點、真實而不瑣碎、典型而使人信服，形成某種本質上的抽象美。

回顧歐洲雕刻傳統動態形式表現，主要可分為「正面律」(Frontal)¹、「對立和諧」(Contrapposto)²、「螺旋式」(Serpentine, Rotation 或 undulating)³等三大類。「正面律」的特點是對稱平衡，他的頭、胸、腹都朝向正前面，是一種唯我獨尊的姿勢，也是較生硬樸拙的動作，古希臘公元前五世紀前的雕刻，基本都採取這種姿勢，它是最接近解剖學中標準體位的姿勢。「螺旋式」的特點是身體成螺旋狀扭轉，頭、胸、腹分別朝向三個不同方位，是一種活潑、具動感、但相當複雜的動態，如果不了解單腳重心身體的變化規律，是無法了解「螺旋式」動態的變化。這也是本文以歸類為「對立和諧」的單腳重心姿態為研究的原因，它為「螺旋式」動態做準備，並突破「正面律」的呆板，以自然輕鬆的姿態呈現。他的特點是一隻腳作身重量的主要支撐點，支撐腿挺直；非支撐腿足尖點地、膝部微屈、骨盆略低、肩部上提，胸、腹基本面向前方，頭轉向一側。整體形態靜中有動，動中不失典雅，每一結構和諧流暢地排列著。⁴人類動態的表現必須仰賴頭部、軀幹、上下肢體的平衡，而在希臘雕塑中，我們能夠窺見藝術家深刻理解人體構成，巧妙刻劃以單腳為重心「對立和諧」的諸種形態。而本文企圖針對人體站立動態進行深入的探討。在寫實的人體造形藝術實踐中「藝用解剖學」占有極重要的地位，「藝用解剖學」的研究包括影響人體造型的全部因素，它可分為：解剖結構、形體結構、比例結構、運動結構。解剖結構是研究人體形體結構的基礎和內在依據。形體結構是研究人體外在的概括形體，由骨骼、肌肉歸納而成的體塊化形體。比例結構是人體美的基本要素，優美的人體比例是藝術家在

實踐中找到的最和諧的規範；運動結構是人體運動狀態下產生的形體變化規律。形體、比例、運動結構的研究都根源於解剖結構，以解剖結構切入，可總括人體造形之美、比例之精確，捕捉運動姿態建立的要點。而希臘古典時期(500-330B.C.)的作品著重人體比例與形態的均衡與準確性，逐漸發展出寫實的生命力，是本研究關心的焦點之一。⁵

2. 研究目的

本文欲根據人體結構的規則，推測古希臘藝術家普拉克西鐵萊斯(Praxiteles, 400-330 B.C.)作品複製件《聖多切雷的愛神》(原名 *Eros of Centocelle*，本文稱之為《阿木魯》)(圖一)的站立姿態。普氏是當時雕刻人體形貌的佼佼者，藝術史學者貢布里希(E. H. Gombrich)在其著作中曾提到：「普拉西克泰利的作品裡，一切僵硬的痕跡都不見了，諸神以放鬆的姿勢站在我們面前，而威嚴不減。…普氏可以一面呈現人體結構，使我們儘量明白



圖一《聖多切雷的愛神》
(*Eros of Centocelle*)
西元二世紀哈德良時期
(Hadrianic period)
仿普拉克西鐵萊斯的羅
馬複製品 藏於畢歐-克
萊門蒂諾博物館(Museo
Pio-Clementino)

它的作用，同時又使雕像不至僵硬無生氣。它能展示肌肉與骨骼在柔軟的皮膚裡如何凸起運動，將活人體態極盡優美地展露出來。然而我們必須瞭解，普氏及其他希臘雕塑家，乃是透過知識而成就這種美的，沒有任何活人的體態，能像希臘雕像般勻稱、健美、姣好。」⁶根據以上描述，我們不但認識到希臘雕塑是寫實人體的典範，也能發現解剖形態概念之於創作的重要。本研究所面對有趣的挑戰在於，普拉克西鐵萊斯的《阿木魯》這件半身像作品僅有頭頂至大腿局部，以下完全闕如。其完整的站立姿態究竟如何？根據運動解剖學對人體動態歸納出的變化規律，我們能藉由作品軀幹現存的體表線索得到解答。歸納出站立單腳重心時「對立和諧」之形態特徵，並以《阿木魯》為印證，再步步重建其站姿。

3. 研究範圍

本研究的範圍，設定以普拉克西鐵萊斯的《阿木魯》複製件為分析之對象。其背景、原因敘述如下：

- (1) 普拉克鐵萊斯作品是希臘古典時期之後，最偉大的藝術家。他以創作充滿明朗寧靜情感的雕像著稱；現存梵蒂岡美術館的《阿木魯》是羅馬時代的仿刻，據推估是公元 200 年左右的作品，當時作品的動態安排尚未經過戲劇性的誇張，顯現放鬆而寫實的樣貌。公元前 500-450 年的希臘藝術家曾試圖掌握石頭和青銅雕塑上不同年齡和性格人物的微妙特徵，而

- 這賜予希臘藝術廣泛的人性；到了後半期(公元前 450-400 年)，強調的重點卻離開多樣性格的探討，轉向普遍原則的創造。⁷ 普拉克鐵萊斯的作品符應這種對人體形態共通性的追求，正與「藝術解剖學」的目標一致；而人體自然放鬆的狀態，也更適於寫實藝術初學者研討。
- (2) 《阿木魯》這件以希臘神話人物為題材的作品，複製件曾在臺灣流傳廣泛，我們在稍具歷史的美術學院或畫室，都能找到這尊半身像，適於做多角度觀察描繪。本研究取得其大型石膏複製件，不但便於實物觀察之研究，也期待研究對象能貼近讀者的學習經驗。
 - (3) 本研究由現有的軀幹線索來分析，推測出下肢的姿勢，一方面要觀照足部的移動，環環向上綿延連貫至全身。另一方面強調出單腳重心時身體的變化規律，尤其在體中軸兩側可以做直接對照比較。
 - (4) 相較於人體，石膏像單純的白色使得各種凹凸起伏較容易分辨。又因自然人之體表變化細膩也細碎，與這件作品相較下更難捕捉。但是本文的重點在重心偏移時軀幹的變化規律，聚焦動態下的整體變化。此時希臘作品的表現方式，理想化的誇張及概括的特點，未嘗不是利於觀摩的優點，因此我們亦能暫時擱置其它較小的變化，以免干擾至整體大架構之建立。
 - (5) 本研究有關於體表形態變化之部分，骨骼、肌肉牽涉甚多。由於每一塊肌肉的起止點都在骨骼上的不同的特定位置，它在骨骼上的附表點有不同的特徵與名稱非常複雜，非一時可以了解。而寫實人體造型藝術的創作實踐中第一步，就是先架構整體，此時太多局部骨骼、肌肉的細節反而增加困惑，容易迷失方向而無所獲，所以本研究特意將它簡化，僅就大趨勢說明。

4. 研究方法

本文採文獻探討、實物觀摩與比較研究來進行研究。綜合解剖結構、運動結構的知識，首先歸納出人體站立與單腳重心時，身體表面可見的變化規律，文中並仔細觀察陳述《阿木魯》石膏像的軀幹特徵，步步重建其站立姿態。茲研究說明與限制陳述如下：

- (1) 建議讀者親自摹擬文中描述之動態，將真切體會人體內在結構對「重力」的反應是敏感、細膩的，因「重力」的位移，人體的每個部位立即呼應，產生一連串的變化。同時可以由自身印證《阿木魯》之站姿。
- (2) 以立姿（雙腳平攤身體重量，左右兩側完全對稱，正前面與正背面的體中軸呈一垂直線，兩側的對稱點連接線相互平行、並垂直於體中的姿勢）為對照之基準。將石膏像《阿木魯》與立正姿勢做對照，比較兩者之差異，探索《阿木魯》之姿態，以突顯重心偏移、單腳重心時人體變化規律。

- (3) 本文強調比較石膏像《阿木魯》的身體兩側之變化差異。觀察在動態情況下，原本兩側完全對稱的人體形態轉變，強烈的位移可以加深對重心偏移人體變化的觀念，有助於藝術實踐中的姿勢表現。
- (4) 囿於研究資源與時間有限，且在與作品體型相符的人體攝影模特兒尋覓困難之下，本研究僅以翻拍自書本的圖片，及使用《阿木魯》石膏像攝影來分析，並使用多幅名作輔助說明，引為印證。

5. 文獻探討

本研究的參考書籍，包括蕭忠國翻譯的《人體力學》(1975)。原著麥遜尼博士(Elfanor Metheny PH.D.)是美國南加大體育學系教授，譯者曾在德國柏林大學研究教育，兼修體育，得教育碩士學位。本書在研究如何使用最經濟的體力，產生最大的效果，解答人體能量的適應與體態的問題，以及人體效能的科學知識。內容摒棄空泛的理論，經過八年高中以上團體實際實驗，同時也提供解剖學、生理學、運動力學、醫療學等學術依據。以及許樹淵著的《人體運動力學》(1979)，書中總攬了現代人對人體結構的機能知識和日常生活、運動的關係，各時代的研究發明和實驗所致的知識進步。同時作者以科學的觀察、有組織、有系統、力求精確的敘述研究，尤其是第二篇第二章人體重力之測量，提供了各個學者對人體重心研究之見解。《人體運動力學》書中的第三篇第七章穩定與平衡，說明了重心與支撐面的各種關係。《人體力學》書中的貳：運動對人體力學的關係及叁的平衡的姿態—立姿，提供本文作者相當科學的觀念，把經過實證的學理跨領域地應用至人體造型藝術之研究。此外，本文也參考了孫韜、葉南著的《解構人體》(2005)。孫韜畢業於中央美術學院附中，後公派赴俄留學，在列賓美院學習期間，注意學習和研究俄羅斯美術教育的特色。書中指出造型結構解剖學是科學的，具有實踐價值的研究。在第五章全身解構中用了很大版面的圖示介紹人體的節奏、運動與體塊、重心等，收集各家的範例，對人體站立或重心偏移時大架構的變化有很好的介紹，然而限於篇幅，對於其造成的體表形態之變化未加以分析，殊為可惜。

筆者經過多年之研究與教學經驗，有意開創藝用解剖學實際應用研究的新境，當然它的基礎理論研究也是非常重要的。因此，研究內容不僅對人體形態詳細描述，亦直指人體動態變化中不變的體表特性；除輔助描繪之系統，比較體表左右之對抗現象，兼陳述不同層之人體特徵變化。「人」形態之複雜，體現了萬物之靈精密、和諧、統一的特性，分析古典藝術的造形方法，能使後人更加了解解剖結構的應用價值；期望本文能對造形藝術創作者有所啟示，亦能以更專業而富逸趣的角度賞析人體之美。

6. 名詞定義

藝用解剖學中的專有名詞是沿用自醫用解剖學，這些解剖位置將於內文中說明，或以圖示的方式呈現。但是，某些部位沒有特別的功能，在醫用解剖學中並沒有命名，而藝用解剖學著重於造形的表現，這些人體結構的特徵極富重要性，因此筆者說明如下：

- (1) 下腹膚紋、腹側溝、腸骨側溝：下腹膚紋是軀幹長期下彎在體表留下的褶痕，它由左右腸骨前上棘向下至恥骨圍成的彎弧；腸骨前上棘向上的淺溝為腹側溝，是腹直肌與腹外斜肌的會合處；腸骨前上棘向後的淺溝為腸骨側溝，是腹外斜肌與骨盆上緣的會合處。
- (2) 胸骨上窩、胸窩、肩峰：左右鎖骨與胸骨上端會合的凹窩，稱胸骨上窩；鎖骨外端稱肩峰，覆於肩關節的上面；胸骨下部為劍突，在體表呈凹陷，故稱胸窩。
- (3) 肋骨拱弧：胸廓前下端的左右肋軟骨聯合成拱門形的肋骨弧，運動量較多者肋骨拱弧較開闊，瘦弱著較窄。

本論文的主題文字「單腳重心站立時」是指重力放在單腳時。所呈現的文字如為「支撐腳」、「重心腳」皆指站立時主要受力的腳。「游離腳」是指非主要受力腳，可直接自由移動的腳。文中提及人體外觀的「左」或「右」，皆指呈現對象本身的方向，非關讀者之方向。

貳、研究分析

在進入研究問題之前，首先應認識人體站立時重心偏移的變化規律。人體的造型是由頭、頸、胸、骨盆、大腿、膝、小腿、足部，由下往上一部分疊在另一部分上面，並與上臂、前臂、腕、手相互串連而成。它們存有共同的重心，隨時能保持平衡，使人體不致傾斜跌倒。人體的平衡是仰賴重量分佈均衡而獲得的，人體構造左右對稱，在立正的姿勢中，正面與背面的左右兩側形態完全一致。雙腳平均分攤身體的重量時，「重心線」向上經過肚臍、胸骨上窩、頂結節，向下落於兩足的支撐面之間，將人體劃分成完全對稱的兩半。此時正前面與正背面的體中軸線呈一直線，與重心線完全重疊。體中軸線是通過人體內部貫通整體的中心線，隨軀體動向而轉折，是分析人體對稱關係的重要輔助線。人體直立時全側面的重心線經過顱頂結節、耳孔前、肩關節、大轉子、臍骨後、足外側長度二分之一處。(圖二是Isao



圖二 攝影圖片

取自 Isao Yajima (1987)，重心線、動勢線由筆者繪製。重心線為較前面的垂直線，直立時全側面的重心線經過顱頂結節、耳孔前、肩關節、大轉子、臍骨後、足外側長度二分之一處。

Yajima 1987年的攝影，筆者於其上繪製了重心線與動勢線。）顱頂結節是頭部的最高點，在耳前緣的垂直上方。大轉子是大腿股骨上端的隆起，在骨盆髖關節外側，下肢伸直時顯現於體表；手指置髖關節外側，膝上下移動，可觸摸到大轉子的轉動。臙骨是膝前滑動的扁骨，由圖中可以看到小腿在重心線之後，軀幹向前突。

人體完全絕對的平衡，就是中軸線的兩側完全對稱、兩腳平均支撐身體重量的姿勢，但是，這個姿勢太呆板，在人體藝術中絕少以這種造形呈現。離開兩腳平均的支撐，重力偏向一側的姿勢，重心點仍在骨盆範圍內，由重心點垂直向下的重心線落到支撐腳上，這種姿勢靜中求動感、動中求靜態，傳達出人體的優美與活力。當重心線落在支撐面以內，人體能夠時保持平衡；如果重心線落在支撐面以外，人體就失去平衡而傾倒，「運動」就是在平衡、失衡的反覆交替中不斷移動。綜合義大利物理學家樸列利(Borelli)、德國韋伯兄弟(Webbers)、美國學者雷諾得(Reynolds)和拉佛悌(Lovett)、克羅斯契(Croskey)等人研究之統計，站立時重心點的水平面位置約離足根56%的地方。額面重心線（與額部平行的垂直面）位置在髁關節前面與蹠趾關節之間；矢狀面（與額面垂直的面）在人體縱分為二的面上。⁸藝用解剖學中普遍將人體全高訂為7.5頭高，它既合乎常人的平均比例又具美感，以此比例換算，重心點的橫面位置約離足根4.2頭高的地方，相當於離頂面3.3頭高的位置，約在大轉子略高處，大轉子在人體全高二分一的水平。額面位置也等同於在第三楔狀骨位置，也就是足外側二分一的額面上，它在人體全側面與臙骨後緣、大轉子、耳前緣、顱頂結節呈垂直關係。⁹簡而言之，人體的重心點在骨盆腔內大轉子略高的位置，會隨著姿勢而改變位置，靜力平衡時移動不大；但是運動時人體隨著重心點位置迅速改變、移動，有時在骨盆內、有時移到體外，這些已不屬於本文研究範圍。

重心偏移時，平衡的協調是動態的基本規律。人體內在結構對「重力」反應靈敏，因「重力」的位移，人體的某些部位立即相互呼應，產生壓力，某些部位則自然而然的舒張、放鬆。這種一部分下壓、另一部分則舒張，使人體達到平衡的對立現象，稱之為「矯正反應」。唯有認識人體「力」的原理與變化規律，才能生動地描繪人體。即便是靜態的人體，也能產生活力。因此本文首先探討單腳重心時人體變化的一般規律，追求畫面在安定平衡中具備的韻律美。接著，我們由雙腳平均分攤身體重量的姿勢開始，再進一步探索重力偏移的《阿木魯》站姿。它的頭部右轉並低頭下望，肩膀是右高左低的傾斜；軀幹的兩側差異很大，右邊舒展、左邊較壓縮；兩邊的臀側也很不一樣，左邊突出、右邊相對內陷；左右大腿也很不相同，一邊挺直、另一邊前伸。石膏像身體兩側變化迥異，他究竟如何站立？當然不是雙腳平均分攤身體重量的立姿。到底那一邊是負荷重量的支撐腳？那一邊是放鬆歇息的游離腳？何以證明？在重心偏移時，人體有那些變化？這些變化又是如何產生呢？事實上，重心偏移會在人體兩側會產生明顯的變化，這是由於人體的每一個動作都經由軀幹自然反應的調整，而保持在平衡狀態，軀幹因

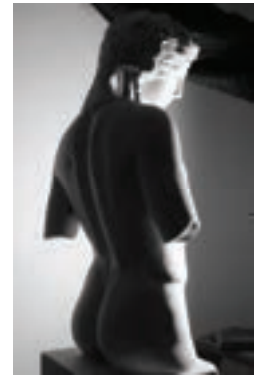
此可說是人體的「平衡中樞」。下肢的每吋移動都帶動了骨盆及軀幹的活動，並延續貫連全身，人體的韻律因而流動，所以下肢扮演著「韻律帶動」的角色。¹⁰本研究先由石膏像實存的軀幹開始探討，以之推論下肢的姿勢；反過來說，下肢的姿態也直接影響軀幹的動態，幫助我們從軀幹判斷下肢姿勢。研究分析如下：

1. 支撐腳的大腿正面較為圓飽，游離腳的大腿則較為消滅。

比較石膏複製件《阿木魯》左右兩邊大腿的外形的差異，可以看到：左大腿挺直，前面形體飽滿，動勢斜向內下；右大腿撇向前外側，表面較為消滅（圖三、四）。由大腿僅存的狀況即可以判斷：左膝關節與左小腿一定也都是挺直的，所以，它的左腳全力支撐著軀幹的重量、承受下方往上的壓力，因此證明它是支撐腳，也就是重心腳。而他的右大腿撇向前外側，足見右膝關節必定是放鬆、微屈、並偏離身體下方，右腿因而無法全力地支撐軀幹，是游離腳。《阿木魯》的兩側大腿，分別展現支撐腳、游離腳的典型差異。



圖三 支撐腳的大腿挺、飽滿，動勢向內。游離腳大腿撇向前外側，表面較為消滅。



圖四 從右側可以清楚的看到右腿動勢向前所以它是游離腳。側面的動勢與圖二相符。

在肌肉變化方面，則須認識肌群的類別與特性。大腿前面範圍的肌肉是伸肌群，肌肉收縮隆起時將小腿向前伸，與大腿伸成一線的功能（伸肌群主要起始於大腿上面，向下延伸，經過膝關節止於小腿前面上部，收縮時起止點間距離拉近，此時，大腿前面肌肉隆起）。大腿前面內側是內收肌群，位於大腿內側的「股三角」處（「股三角」在大腿內上部，由骨盆高度二分一的外側，向膝關節內側的界線之內為「股三角」、內收肌群的範圍。內收肌群主要起於由骨盆下面，向下延伸，止於股骨內側、膝關節內下方，收縮時起止點間距離拉近，大、小腿移至體中軸下方，此時，大腿內側肌肉隆起），內收肌群的作用是將大、小腿一起拉向拉向內側。當在支撐腳側的大腿與小腿全都挺直，大、小腿的動勢也都是斜向內下方，此時大腿前面的伸肌群與內收肌群全部收縮隆起，左大腿前面形成圓飽狀態。反觀游離腳側的膝關節放鬆、撇向前外側時，大腿表面的伸肌群與內收肌群相對拉長變薄，形體較為消滅，尤其是大腿內側「股三角」處最為明顯。仔細觀察，游離腳的大腿較為前移，腹部前面與大腿，上下形成角交會；而挺直的支撐腳側的大腿與腹部上下連成一個縱面，其間體表只有局部的凹凸起伏。與從石膏像《阿木魯》的台座與大腿會合處，可以明顯的看到重心腳與游離腳橫斷面的差異：重心腳輪

廓呈圓飽狀，游離腳的內側（內收肌群處）則較平直。大腿內側股三角處是隨著膝關節外移而



圖五 照片取自 Hester,

The Class Nude

- 1.腰際點 2.腸骨前上棘 3.腸骨 4.大轉子 5.腹股溝 6.下腹膚紋 7.腹側溝 8.腹外斜肌 9.腹直肌 10.胸骨上窩 11.胸窩 12.體中軸 13.大胸肌 14.背闊肌 15.大腿內側的內收群 16.大腿前面的伸肌群 17.臍骨



圖六 達文西的解剖圖大腿骨與大腿血管

逐漸加深。以真人為模特兒所見的情況亦是如此。圖五中的男性左腳為支撐腳，大腿前面形體飽滿，下肢動勢斜向內下。右腳尖點地，膝關節外移，已經離開軀幹範圍，此時前面的伸肌群、內側的內收肌群都被拉長變薄，大腿表面較為消減，尤其是內側股三角處。模特兒右腿前移、大腿前面與腹面交會成角，左腿與腹部連成一個縱面。觀看模特兒兩側大腿，支撐腳側較窄、游離腳側較寬；這是由於膝關節的運動方向僅限於前伸與後屈，所以，肌肉向前後發達，大腿的正面與背面因此較窄、側面較寬。模特兒的支撐腳正對前方，游離腳膝關節外移，露出大腿內側，所以游離腳顯得比較寬。（圖六）

從達文西的解剖圖中也可以看到：大腿骨從骨盆外側向內下斜至膝部，這也就是說大腿股骨偏向外，所以在膝關節上提時，內收肌群因為沒有股骨的直接承托，較下墜。圖五模特兒點地的右腳就是如此。

2. 支撐腳那一側的骨盆比較高，腹股溝較短而上斜；游離腳那一側的骨盆較落下，腹股溝較長而平。

比較《阿木魯》像的兩側骨盆，從腰際點、腸骨前上棘（參考圖五）處可以看到支撐腳側骨盆較高、游離腳側較低。石膏像左腿挺直，全力支持著身體，上半身的重量落在骨盆後，經由骨盆左側的髖關節傳遞到左腿、左足。重量下遞後，地面壓力又反向向上撐起身體，將膝關節、髖關節、骨盆往上推，於是支撐腳側的骨盆、髖關節、膝關節都被推得比游離腳側高。游離腳側的膝關節、髖關節則隨著骨盆的放鬆而下落。¹¹因此，從石膏像可知左腳是支撐腳、右腳為游離腳，亦可見體表兩側的不同變化：

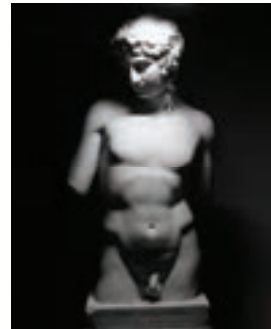
- (1) 支撐腳側（左側）的腿部挺直，髖關節將大轉子向外側撐出，在骨盆外側形成明顯的突隆（參考圖十二、墳）。游離腳側的股骨向前外移，它的大轉子隨之放鬆、偏向後內，骨盆外側的大轉子因而較為隱藏，此處形成淺凹。

- (2) 支撐腳側的骨盆被推高，腸骨 及兩邊的腸骨前上棘隨之上移。
- (3) 支撐腳側的骨盆被推高，骨盆與胸廓之間向內凹陷的腰高點隨之上移；游離腳側的腰高點較下落。
- (4) 軀幹下方與大腿的交會處，稱之為腹股溝，左右兩邊合成倒八字形的淺溝；腹股溝隨著大腿的動作而改變形態，大腿愈挺直時大腿與腹面交疊愈少，溝紋愈淺；大腿愈向上抬，軀幹與大腿交會的溝紋愈深。石膏像的支撐腳挺直，游離腳微向前伸；所以，挺直的支撐腳之腹股溝較短，前伸的游離腳之腹股溝較長；支撐腳側的骨盆較高，所以，腹股溝較向上斜；游離腳側的骨盆較下落，所以，腹股溝較側斜平。（參考圖五）

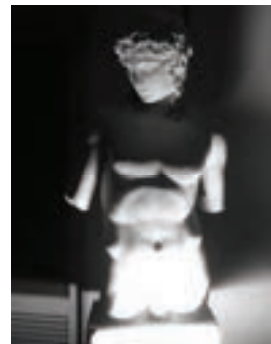
3. 支撐腳那一側的骨盆被撐高，肩膀、胸廓隨即向下落低；游離腳那一側的骨盆下移，肩膀、胸廓隨即上提，人體因此得到總體的平衡。

比較一下《阿木魯》像兩側的肩膀、胸廓，明顯的一高一低，支撐腳側的骨盆較高、肩膀反而落下，游離腳側骨盆較低、肩膀反而升高。為什麼呢？如果支撐腳側的骨盆被支撐高後，它上面的胸廓與肩膀等繼續提高，人體就會失去平衡，向另一側傾倒。支撐側的骨盆撐高後胸廓、肩膀放鬆落下，是人體為了達到總體平衡的「矯正反應」。因此。支撐腳側的膝關節、髖關節、骨盆較游離側高，矯正反應後胸廓、肩膀則自然下落。游離腳側骨盆、髖關節、膝關節比較低，矯正反應後的胸廓、肩膀則上提。人體是以腰際（骨盆上方的腰部最窄處）做矯正反應分野，所以，腰椎是人體結構的中心，是平衡的樞紐。支撐腳側的人體腰之下由下往上推、腰之上則下落，呈壓縮狀態；游離腳的人體腰之下則下落、腰之上則上揚，呈舒張狀態。

從石膏像前面我們可以看到，《阿木魯》的左邊、支撐腳側的肩膀下落後，肩關節、手臂順勢後移、較貼近身體；右邊、游離腳側的肩膀上提，肩關節、手臂微向前伸、外展；因此兩側的大胸肌與胸廓外側的交會呈現不一樣的落差。覆蓋在胸廓前面的大胸肌（起於鎖骨、胸骨，止於上臂），在手臂後移、較貼近身體時，大胸肌被向後內拉，遮蔽較多的胸廓，所以，從前方角度看到的胸廓較少，大胸肌突出於胸廓並與胸廓形成階梯狀的落差。手臂前伸、外展時大胸肌被

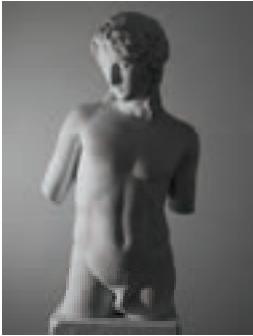


圖七 大胸肌下緣陰影的斜度可以判定兩側肩膀的高低



圖八 支撐腳側與游離腳側，兩側大胸肌附著在胸廓上的差異。

向前拉，並向胸骨（起點處）集中，露出較多的胸廓，胸廓比較突出，大胸肌與胸廓交會的落差較小。綜觀之，游離腳側上下距離較遠，身體側面較舒展，胸廓外展較突出、大胸肌向內集中；支撐腳側上下距離較近，身體側面較壓縮，大胸肌向後拉外突、胸廓內壓較隱藏；從腋下前方可以清楚的看到。頂面光源照射下的《阿木魯》，軀幹縱向的起伏非常清楚，從大胸肌下緣陰影的斜度可以判定兩側肩膀的高低。（如圖七）以腰部為分界，支撐腳側的大轉子、腸骨前上棘、腸骨、腰高點被撐高，肩膀、腋下、大胸肌則落低。游離側則相反，肩與骨盆間較舒張。（圖八）底面光源照射下的《阿木魯》，乳頭連線之上的軀幹呈現為暗面，這是因為乳頭為軀幹側面的最突點，乳頭之上的肩部向後收；從圖七肚臍之下小腹的暗面，代表著此處是向後下收；軀幹前面乳頭與肚臍間的縱面較屬於垂直面。下方臺座留在大腿上明暗分界，充分表現出支撐腿形體較圓飽，游離腿較消滅、伸向前外。底光與頂光照射下，軀幹向後收的兩側較藏於暗面中，從圖中可以看出兩側大胸肌附著在胸廓上的差異，右側大胸肌較為收縮、移至胸廓前面，胸廓側面露出較多，左側大胸肌較外移，突出胸廓之外。



圖九 身體兩側游離腳較舒張，支撐腳側較壓縮，幾乎像是一個斜躺的「N」字。



圖十 照片取自 Isao Yajima (1987). *Mode Drawing Nude (Male)* 背面的脊柱為體中軸之顯示，它完全反應出身體的動態，它的弧度介於兩側輪廓線之間。

4. 體中軸完全反應出身體的動態，它的弧線介於兩側輪廓線之間。

在重力的位移中，人體內在結構很敏感地立即呼應，改變位置以求平衡。原本在雙腳平均分攤身體重量時體中軸線是一垂直線（正前與正後角度），將人體劃分成左右對稱的兩半。重心移到一側時，隨著骨盆、胸廓的上移或下落，體中軸線仍將人體劃分成不對稱兩半，只是它由原來的垂直線轉成弧線。除此之外，從石膏像中還可以看到體中軸已經不是一直線了，與雙腳平攤身體重量時的姿態差異分析如下：

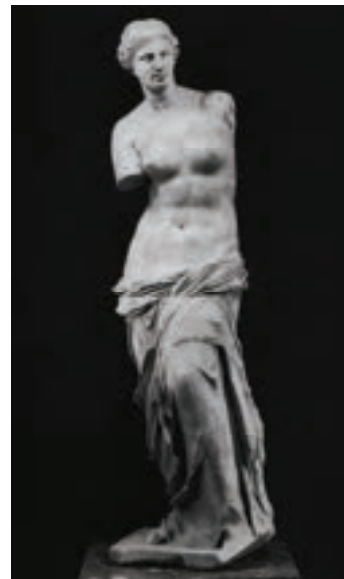
- (1) 人體的中軸是身體動態的完全反應，因此成為藝術實踐極重要的輔助線（圖九與圖十）。人體背面的脊柱位置有明顯的凹痕，凹痕向上延伸至顱頂結節，向下與臀溝銜接，形成了背面的體中軸完全反應出身體的動態；軀幹前面雖然不見脊柱的形態，但由於人體左右對稱的結構，由咽喉、胸骨上窩、胸骨、肚臍、外生殖器也形成人體前面的體中軸線，從圖五模特兒身上可以清晰的看

到；人體活動時前面的體中軸與背面體中軸相互呼應，呈現軀幹的動態。又體中軸線可以分為上、下兩段，分別反應出胸廓、腹臀的動勢；中軸的最上和最下端（胸骨上窩、生殖器）都斜向支撐側，中央的弧度彎向游離腳側。骨盆和胸廓都是大塊體，所以，體中軸線在其範圍內較成直線，而由胸窩到肚臍這段的體中軸弧線較明顯，動態愈大弧度愈明顯。

(2) 支撐腳側的骨盆被上推、肩膀下壓，胸廓下緣與腰部的腹外斜肌向內擠壓，上下交會在腰部，並向軀幹內形成明顯的凹陷，支撐腳側的軀幹輪廓呈壓縮狀。此時股骨大轉子明顯的突出於臀側；從正前方觀看，支撐腳側的軀幹輪廓凹凸有緻，由腋窩向內斜向腰部，再向外下斜向骨盆外側的大轉子，再向內下收，從上至下幾乎像是一個斜躺的「N」字。這是典型重心偏移時，支撐腳側的外觀。

(3) 游離腳側的骨盆下落、肩膀上移，肩膀與骨盆的距離拉大，胸廓微微外展，腹外斜肌順著胸廓下部向下延伸到骨盆。小腿、膝部、大腿放鬆、傾斜，股骨大轉子不再正對臀側突出而斜向後方，大轉子處呈現凹陷的狀態；軀幹輪廓呈現向外舒展狀態，大腿的輪廓隨著股骨的外斜而外斜。

《阿木魯》身體兩側的輪廓截然不同，呈現典型的支撐側與游離側的差異，許多名作也以此種重心的動態來豐富造形韻律。《米羅的維納斯》(Venus de Milo) (圖十一) 為大理石雕成，完成於西元前150-100，高208公分，現存於羅浮宮；其特色為較小的頭、窄肩、寬腰、豐臀，整個雕像姿態接近優美的S形樣式。維納斯左腿前伸屈曲，重心落在右腿上，腰部微轉，身軀支撐腳側下壓游離腳側舒張，形象輪廓線起伏流暢而富有韻律感，身體圓渾中見微妙凹凸的變化。S形從頭至胸廓、腹至前膝、前小腿，也可稱是一波三折，一連串富有生命的律動軌跡，使得整座雕像在經歷了數千年的歷史之後在我們面前仍栩栩如生。結構方面採取單腳支撐姿勢，體中軸線和左右對稱點連接線表現出維納斯女神鮮活的動態。站立時，支撐腳側的骨盆高、肩膀低。體中軸的上下端偏向骨盆高的這邊，完完整整地將軀幹劃分成相等的兩半。為了保持雕像整體的連貫，藝術家刻意選擇半裸、下半身以布幔遮蔽的方式來掩蓋兩腿之間的空隙。布幔緊貼著肢體，造型因而不被阻斷，同時也突顯下肢的力度，而肌膚的躍動在羅裙間清晰可見，與身體各自獨立又相互襯托。《維納斯》骨盆下方布幔的斜度與左右大轉子連接線呈相反的動勢方



圖十一 《米羅的維納斯》
(Venus de Milo)
Aphrodite of Melos

向，布幔上緣是左高右低幾乎與肩線平行，而斜度又與腹部體中軸、前伸的大腿交叉，安排了均衡的動感，以活潑的線條營造完美的姿態。



圖十二 1.胸骨上窩 2.胸窩 3.體中軸 4.肋骨拱弧 5.腰際 6.腹側溝 7.腸骨嵴 8.腸骨前上棘 9.下腹膚紋 10.大轉子 11.腹股溝 12.胸側溝 13.大胸肌 14.乳下弧線 15.肋骨下角 16.腹直肌 17.腹外斜肌 18.大腿內側的內收肌群



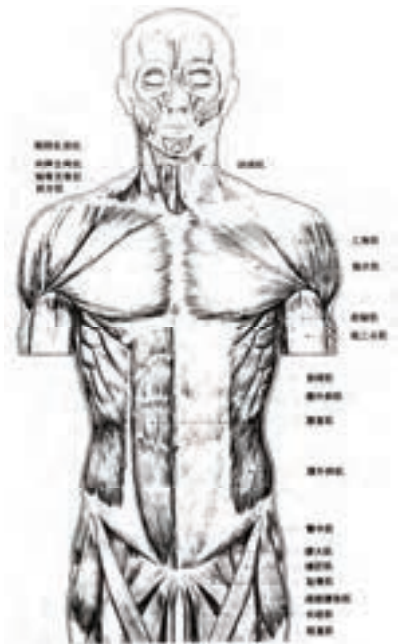
圖十三 安東尼歐·卡諾瓦 (Antonio Canova, 1757-1822) 作品海立克斯與力卡斯 (Hercules and Lichas, 1795-96)

5. 左右對稱點連接線輔助表現身體兩側的變化。

雙腳平均分攤身體重量時，軀幹的左右對稱點連接線（例如：肩峰、左右腋下、乳頭或胸肌下緣、胸廓下角、腸骨前上棘、大轉子等等）呈水平狀態（正前方角度，離開正前方呈平行狀），並與體中軸呈垂直關係。由於重心偏移，體中軸轉為弧線，石膏像的對稱點連接線已不再呈水平狀態，轉變呈放射狀，在支撐腳側較為集中（亦即身體壓縮側），向游離腳側展開（亦即身體舒張側），此時的對稱點連接線仍舊分別與體中軸弧線呈垂直關係。這是重心偏移時的典型變化，也證明了《阿木魯》的動態符合寫實表現。(圖十二)頂面光源照射下的《阿木魯》，軀幹縱向的起伏及對稱點呈現得非常清楚。在《阿木魯》的腹前方，我們看到一個近似倒立的小提琴的輪廓，小提琴的底邊是由胸廓前下緣的肋骨拱門弧形成，上邊是由下腹膚紋，小提琴內彎的側弧是由腹側溝則形成；身體愈強壯的人肋骨拱門弧愈開闊，肌肉愈發達腹側溝愈明顯，下腹膚紋是軀幹下彎在表層留下的褶痕。人體運動時，小提琴型隨著體中軸一起變化，或上下拉長縮短，或左右不對稱。這個小提琴形完全反應出《阿木魯》的動態，支撐腳側的小提琴顯得較為壓縮，胸廓外下方的腰線也較為明顯，游離腳側的小提琴顯得較為舒張。男性的骨盆較窄較高，下腹膚紋向下形成一道比較窄、較深的弧線。女性的骨盆比較寬比較淺，因此下腹膚紋比較寬比較淺，所以女性腹部前面連結成的是正立的小提琴型。

比較安東尼歐·卡諾瓦 (Antonio Canova, 1757-1822) 作品，亦能清楚了解軀幹兩側的差異，它的變化並不跳脫重心偏移的原則，只是比《阿木魯》更強烈。海立克斯的體中軸線隨著身體動態形成弧線，後跨腿側的骨盆與肩膀距離近，上舉手臂的肩膀與骨盆拉開，身體的一側向內壓縮，另一側向外開展，小提琴型更加扭曲。(見圖十三)相較之下，壓縮側的右臂向後下拉的動作，使大胸肌收縮突出於胸廓外，與胸廓形成階梯狀的落差；腹外

斜肌收縮隆起，下方擠壓於骨盆上緣會合成較深的腸骨側溝，上方與胸廓交會合成折面，這是軀幹壓縮側的典型變化。左臂上舉，大胸肌下部被拉長並收至胸廓內，此時肩胛骨帶著背闊肌外移，腋窩後側外移；軀幹開展側肌肉較拉長，表層內的骨骼起顯現。作品中後伸的下肢、軀幹、頭形成一條大拋物線，再順著手臂向後形成另一次拋物線，它指向前跨的腳底，隨著小腿引導又將視線再引回主體。(圖十四)



圖十四 軀幹正面肌肉圖

6. 由正前方觀看失去的下肢，支撐腳在胸骨上窩垂直下方。

行文至此，我們可以試著摹擬石膏像的動態，身體重量先由垂直正立開始逐漸偏移重心，感受重力的位移中各部位立即呼應的連串變化，將真切體會人體內在結構的反應是多麼敏感、細膩，由自身印證《阿木魯》之站姿。隨

文中描述摹擬動態，同時在鏡前觀看、用手觸摸身體以便清楚感受骨骼、肌肉的抗衡狀態。模擬步驟依序如下：

- (1) 立姿、腳跟向內、腳尖自然朝外、雙腳平均分攤身體重量。
- (2) 右腳腳跟微提，將馬上感覺左側軀幹的壓縮。而右側呈舒張狀，右側骨盆前移、下落。
- (3) 軀幹重量移到左側，左側的骨盆即刻撐得較高。
- (4) 左側的骨盆被撐高後，肩膀、胸廓向下落低；右側的肩膀、胸廓上提。

這即是人體站立、重心偏移時身體結構變化的規律，在人體自身或《阿木魯》像都呈同樣的模式。下肢的移動帶動了骨盆及軀幹的活動，動態延續貫串全身。因此，軀幹形體明確表達了下肢的狀況，能幫助我們進一步探究下肢的站立方式及形態特徵。

人體立正站立時，兩腳穩固的支撐著身體。此時，若將右腳腳跟懸空、膝關節微屈時，馬上發現：右側骨盆隨著膝關節微屈而前移，接著重力移到左腳，原本落在兩腳之間的重心線，由於骨盆的左移轉而落在左腳、支撐腳上，單側的支撐腿以較大的斜度支撐著身軀。在正面角度，支撐腳與胸骨上窩呈垂直關係。¹²在雙腳平攤身體重量時，從骨盆正前方觀看，腳掌時是對稱的、向外展開的八字型，此時，由於游離腳側的

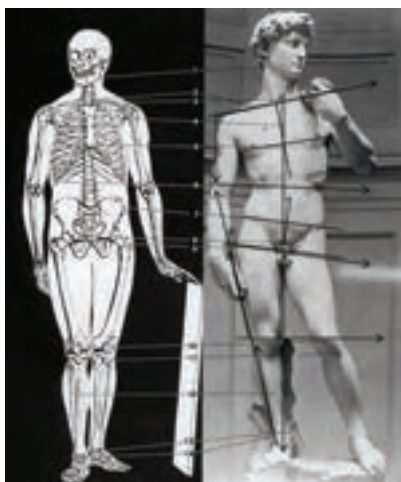


圖十五 照片取自 Isao Yajima (1987). *Mode Drawing Nude (Female)*，重心線、動勢線筆者線製。

骨盆前移，再轉到骨盆正前方觀看時，支撐腳的腳尖較朝向正前方，游離腳的腳尖則向外展開、斜度更大。左腳為重力支撐腳時，右腳跟提起、骨盆呈逆時針方向移動，此時，骨盆之上的胸廓與肩部也朝逆時針方向移動，骨盆與胸廓方位的交錯促成人體的安定與平衡，也增加了韻律的美感。為輔助觀察，筆者把整尊石膏像安放在畫上「米」字座標的台座上，可以看到骨盆正面的角度與胸廓正面是錯開的。以骨盆正面（肚臍與軀幹兩側是等距離）為基準時，從座標的輔助可以判斷，胸部正面（大胸肌與胸廓兩側是等距離）在逆時針向左轉10度的位置，胸廓與骨盆的這兩個大塊體處於不同的方位，也因此右側的肩膀、手臂較前。阿木魯的頭部則以順時針方向右轉了35度，並且低下頭來，肩部向左下斜，骨盆向右下，整個阿木魯像在小小巧的頭部，大大開闊的胸部與骨盆之三個塊體組成，以及在順向、逆向交互的矯正反應中微妙地達到了平衡與和諧。

有關單腳重心人體的變化規律可參見圖十五。當人體身體的重量平均的由兩腳分攤時，重心線正好沿著體中軸把人體劃分成左右對稱的兩半，對稱點連接線相互平行，並與重心線成垂直關係，這種站立是「對稱平衡」的姿勢。當重量移到一隻腳時，重心線移至單腳上，在正前面的角度支撐腳必定與胸骨上窩成垂直關係，此時體中軸成弧線，左右對稱點連接線呈放射狀。以腰為分際支撐腳側的膝關節、髖關節、骨盆被支撐得比另側高較高，肩膀則較低的；游離腳側的膝關節、髖關節、骨盆被落下，肩膀提高；這種下推上壓、下落上提，一側壓縮、另側舒張，是為了達到人體整體平衡自然產生的矯正反應，這種是「對立和諧」的姿態。

相較於希臘雕刻的典雅、舒緩，文藝復興時期的形式表現則較活潑、生動。文藝復興時期



圖十六 米開蘭基羅的大衛像與人體骨骼的對照，骨骼圖出自 Waner T. Foster
1.下顎骨 2.鎖骨 3. 胸骨上窩 4. 胸骨
5.胸窩 6.胸廓下緣 7.腸骨前上棘 8. 恥骨嵴 9. 大轉子 10. 臍骨 11.脛骨粗隆
12. 脛骨嵴 13. 內髌 14. 外髌

雕塑不僅能完整地展現出人物的表情、個性更加鮮明、氣質更加突出，人體特有的線條美、姿態美與力度美。（圖十六）我們對米開朗基羅(Michelangelo Buonarroti, 1475-1564)作品的了解有助於了解《阿木魯》。米氏的作品不僅是生動的藝術形象，內含著豐富的知識，也顯示出一代宗師「人文主義」的風采。他運用精湛的解剖知識表現造形，結構紮實、肌肉適度誇張、骨骼分析明確，深厚的解剖學識成就他英雄式的氣魄。《大衛像》(David, 1501-1504)姿態優美，全身肌肉有如從睡夢中剛剛甦醒的河流，翻滾著、奔流著，洶湧澎湃，引發人們對於自身形體中「力與美」的無限憧憬與嚮往。米開蘭基羅生活在義大利教皇與國外侵略者互相勾結蹂躪義大利的年代。熱愛祖國的藝術家曾親身保衛家鄉，戰鬥的失敗使他從而藝術創

作中傾其痛苦、失望並尋找理想。「聖經」中的牧羊少年大衛殺死了攻打猶太人的非利士巨人，保衛祖國的城池百姓。米開蘭基羅在大衛的身上，寄托了愛者的理想和渴望。《大衛像》總高5.5公尺，被雕成一個體格雄偉、神態堅強勇敢，內在與外在皆展現男性美的理想化青年巨人，也是藝術家寄託期待英雄的理想。碩大的左手扶著肩上的用石機，扭頭向左前方怒目而視，彷彿機警面對即將奮戰的敵人。身體一側收、另側放，左右對立、上下交叉的動態是「對立和諧」的姿態，《阿木魯》也同屬於「對立和諧」的姿態，《大衛像》被稱頌為史上最成功的靜止裸像，在靜止和諧的布局中達到最大的動感。雖然他們的兩者的支撐腳左右不同；此外皆與《阿木魯》像相符。《大衛像》的支撐腳側大轉子突出、游離腳側則凹陷，支撐腳側的骨盆與肩膀距離近，游離腳側的肩膀與骨盆拉開，支撐腳側的身體向內壓縮，游離腳側則向外開展，胸廓與骨盆動勢強烈，左右對稱點連接線呈放射狀並與體中軸呈對稱關係。支撐腳側的腹股溝短而上斜，游離腳那一側長而較平。《大衛像》的支撐腳與胸骨上窩呈垂直關係，支撐腳那一側的膝關節、大轉子、腸骨前上棘、骨盆上緣較高，游離腳側較低。這種上下呼應，全身一體的變化，正是單腳重心站立時人體的變化規律，《大衛像》如此、圖五、十五的模特兒亦是如此，《阿木魯》也不例外。根據《阿木魯》身體兩側的差異，可以判定他是重力偏移至單側的立姿。（圖十七）



圖十七米開蘭基羅(Michelangelo)的大衛像
(David, 1501-1504)

7. 髌骨的方向是與足部一致，支撐腳側髌骨與足部較朝正前方，游離腳側的髌骨隨著足部而偏斜向外。

下肢的膝關節與腳踝關節都是屈戌關節¹³，此關節只能行使向後屈曲和向前伸直的運動，如同鉸鏈門之運動。人體骨盆外側的髋關節為球窩關節¹⁴，由大腿球狀的股骨頭與骨盆外側杯狀凹陷的髋臼所組成，可以接受大腿任何方向的旋轉動，是所有關節中運動最廣的。由於髋關節運動的廣度，與膝、踝關節運動的受限，足部任何的運動變化皆可追溯至髋關節，下肢的變化是由大腿根部開始。膝關節前面的髌骨是一種阻止小腿過度前伸的裝置，它由大腿前面強健

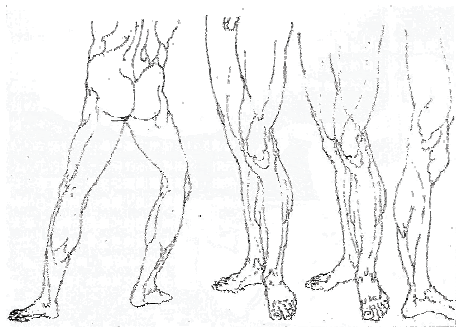
的伸肌群固定、壓制著，臙骨與足部的方位是相同的，而足部的方向也代表著足部要行動的方向。足部除了是人體的支撐座外，也是行動的前趨者。除非足部是不落地、懸空時，腳髁關節不受上下方壓力而方位有所變化。

當立正姿勢時，雙足呈八字展開，臙骨也微朝向外，大腿的伸肌群也微朝向外，大腿內側的內收肌群也呈現一部分。當重心偏移時，支撐腳側的腳尖較朝前方，游離腳側則更向外展。此時，支撐腳側的臙骨隨著腳尖的而朝前，大腿的伸肌群也朝向前方外，內側的內收肌群呈現較少。游離腳側的臙骨隨著腳尖而朝外，內側的內收肌群呈現更多。這時候可以發現：在前方觀看時，支撐腳側的大腿比較瘦小，游離腳側的大腿較粗大。這是由於膝關節只能行使屈和伸的運動，因此肌肉朝向前後發展，大腿側面角度比正面角度寬。在前方觀看時，重心腳側看到的是大腿的正面，游離腳側看到的是大腿的正面及內側，所以，游離腳顯得體積比較大。兩腳呈現的角度越懸殊，差距愈劇烈。

從圖五、十三、十七，可以清楚的看到臙骨與腳尖的方向是一致；圖五模特兒兩側大腿的大小差異，圖十三、十七作品中也是如此呈現；支撐腳側的腳尖較朝前方，游離腳側則更向外展，大衛像也是如此，所以，《阿木魯》也當如此。

8. 下肢的動勢：前面與側面的大腿、膝、小腿、足都以相反的動勢互相牽制，以保持平衡。

下肢的骨骼與肌肉除了能夠使下肢靈活運動外，也必需具備保持姿勢、穩定、鞏固人體功能的作用。因此各個骨骼與肌肉也依此演變成的完美結構，骨骼與骨骼間的關節結構完全顯現出它的活動範圍，肌肉的分佈代表它的活動能力，它們共同組合成外在的形態。由於下肢長期的承擔重量、壓力以及運動的趨勢，在體表上形成了人體特有的動勢，從正面觀看，可以看到大腿與小腿不在一直線上，分別形成向內下斜的動勢，而介於大小腿間的膝部、以及下端的腳部，則以相反的動勢來承接並平衡它們。整個下肢的動勢由髖關節開始斜向內下，到了膝關節轉向外下，小腿轉向內下，腳髁再轉向外。（圖十八）德國畫家杜勒(Albrecht Dürer, 1471-1528)將下肢正面的動勢描繪得非常生動，膝部、足部斜向外下，大腿、小腿則較內收。下肢兼具向外開展以及內收穩定的功能。（圖十九）米開蘭基羅的《米希奇像》(Giuliano de' Medici)身形柔和機警，手拿著指揮棒，腳的姿勢暗示著他隨時要站起來採取行動，即便是坐姿中，僅露出膝、小腿、



圖十八 杜勒（Albrecht Dürer）速寫

足部，下肢的動勢仍完整的呈現，豐富的解剖學知識在整件作品中展露無遺。

從側面觀看，骨盆之下的下肢整體斜向後下，以便與前突的軀幹取得平衡（圖二、十八、十九、二十）。就局部來看，大腿與小腿也不在一直線上，膝部是明顯的向後傾的；下肢由大轉子起微斜向前下，到了膝部轉向後下，小腿再微斜向前下，再斜向後方的足跟。膝部是下肢動作的樞紐，足部是人體的支撐座，是行動的前導，無論正面或側面都彼此以相反的動勢牽制著上下方。這是人體的自然形態，石膏像《阿木魯》也當然爾；唯有屈膝時，側面的動勢隨著大小腿屈曲。此外，人體自然直立時，軀幹側面的動勢是：胸廓由後上向前下，骨盆由前上向後下，腰部形成胸廓與骨盆的緩衝帶，頸部由下斜向前上向承接頭部。頭部與胸廓的動勢相似，頸部與骨盆相似，人體的重力在這些轉折中得以平衡，重量由此漸次的傳遞到地面。¹⁵石膏像《阿木魯》頭部右轉並低下頭來，軀幹側面的動勢與一般直立者很相似，只是頭部的前傾愈大者，頸部與胸廓的動勢轉折愈大，就如同大腹便便者，他



圖十九 米開蘭基羅(Michelangelo)的
米希奇像(Giuliano de' Medici)

的胸廓與骨盆的動勢轉折愈大，以便支撐它突出的腹部。

輔助下肢動勢的描繪，在達文西素描中有清楚的標示。（圖二十）圖中水平線與垂直線各一：前者在人體全高二分一處，大轉子與陰莖起始處同在此水平上，後者為比較人體縱向關係的線，在人體塑形時重心線是比較縱向關係的基準，全側面時重心線應經過顱頂結節、耳孔前、大轉子、臍骨後、足外側二分一處，可參考圖二。圖中模特兒不是全側角度、頭部也向內轉，與圖二比較，垂直線經過的位置比重心線稍後，在大轉子後的臀窩處（圖十九骨盆外側筆觸位置）、臍骨處比真人的狀態更後退，不過仍可看出全身的動勢非常符合健壯的自然人體：膝部向後下斜、下肢整體後拉、軀幹前突、頸部前伸、小腿在重心



圖二十 達文西(Leonardo
Da Vinci)素描

線之後。（圖二十一）而相對於《大衛像》側面的動勢，除了頭頸之外，《阿木魯》的支撐腳側的動勢應有相同的樣貌，（請參考圖四）。



圖二十一 米開蘭基羅(Michelangelo)的大衛像(David, 1501-1504)的側面動勢

參、結語

本研究著眼「單腳重心站立時人體的變化規律」，歸納出「對立和諧」之的軀幹形態特徵。從文字與圖片的相呼應，人體變化規律形體逐漸明確；研究發現有助人體形塑以及美術理論研究的「形式分析」，也使本文更具應用價值。單腳重心站立的姿勢突破雙腳平均分攤身體重量的呆板、僵硬，並以自然輕鬆的姿態呈現更複雜活潑的動態。創作時，若能對人體變化規律深入了解，必能讓形態更為優美；而以藝用解剖學知識來看待作品，亦能開拓形式描述的範圍，察覺藝術家刻意強化自然、改變自然的諸種手法。普拉克西鐵萊斯的《阿木魯》半身像作品固然僅有頭頂至大腿局部，以下完全闕如，運用解剖結構的專業，我們仍能夠得知其完整的站立姿態。普氏是古希臘雕刻人體形貌的的佼佼者，作品中精確、均衡、和諧等理性化的表現，呈現寫實的生命力；本研究歸納出站立單腳重心時之形態特徵，藉由作品《阿木魯》軀幹現存的體表變化研究，步步重建《阿木魯》的站姿，同時也能發現「藝用解剖學」之於創作的重要。作品理想化的誇張及概括的特點，有助於動態的觀摩與形塑時總體大架構的建立，而大架構之重要性猶如建築中的樑、柱，人體依此逐步表現完美的動態。總的來說，《阿木魯》的左腳是負荷重量的支撐腳，右腳是放鬆歇息的游離腳；本研究大膽推

斷，《大衛像》的站立姿態，正與《阿木魯》失去的下肢相符。

歸納單腳重心站立時人體變化規律之要點，包括：身體兩側的肩膀、胸廓、骨盆、大轉子、髌骨，明顯的呈現一高一低的狀況；它以骨盆上方收窄的腰際點為分界，交叉分佈、左右對立。例如：當左側的肩膀、胸廓較下落時，右側的骨盆、大轉子、髌骨也較下落；而當左側的骨盆、大轉子、髌骨被支撐高時，右側的肩膀、胸廓較也隨之提高；又此時游離腳側向外開展，呈舒張狀，另側則呈壓縮狀。重心腳的膝關節、髌關節（含大轉子、骨盆上緣的腸骨、腰際點）被撐高後，上面的胸廓與肩膀等若繼續提高，人體就會失去平衡，向另側傾倒；所以，只要重心腳的骨盆撐高，胸廓、肩膀則放鬆、自然下落。相對地，游離腳側骨盆、髌關節、膝關節比較低，上面的胸廓與肩膀等若繼續下落，人體也會失去平衡，向此側傾倒，因而當游離腳側骨

盆較低，我們即知其上的胸廓與肩膀必然上提。此外，值得注意的規律還有：人體一側重心支撐腳側的骨盆總是與肩膀距離近，游離腳側的肩膀相對與骨盆拉開；支撐腳側的身體向內壓縮，游離腳側則向外開展，胸廓與骨盆動勢強烈，左右對稱點連接線呈放射狀並與體中軸呈對稱關係。正面看來，重心腳與胸骨上窩成垂直關係，支撐腳那一側的腹股溝短而上斜，游離腳側長而較平；支撐腳側大轉子突出、游離腳那一側則凹陷。米開朗基羅的《大衛像》上下呼應左右對立的全身一體的變化，正符合「人體站立、重心偏移時的變化規律」；《阿木魯》也不例外。根據《阿木魯》身體兩側的對立差異，可以判定他像《大衛像》一樣，也是單腳重心的立姿，而這都是人體變化的共象。

事實上，人體的站立姿勢，除雙腳平均分攤身體重量到單腳支撐外，落在雙腳的重量比例分配還有許多種；本研究之所以針對平均分攤重量，再進而研究單腳支撐，是因為它們是人體最穩定的姿勢；而單腳重心除了穩定之外，更具備自然、輕鬆的特點。穩定的姿勢是形態能夠確立的關鍵因素，重心腳與軀幹的變化也因此明確體現：單腳重心時，游離腳是相對可自由移動的腳，只要它是自然、放鬆的，它的位置對軀幹變化影響較少。本研究從平均分攤體重的立姿，到單腳重心身體兩側差異的分析，建立強烈對比的觀念，其它的立姿（如雙足重力4：6、3：7等）亦可比對而出，只是程度的差異。《阿木魯》的兩肩斜度很大、兩側軀幹差異強烈，顯然是單腳重心的姿勢。然而在人體力學、運動力學書籍中，對於人體重力的研究雖以科學測量的方式進行，但僅限於左右對稱的立姿、平躺姿勢，不足以完整呈現人體變化多樣、多變的姿態，更無從詳盡說明《阿木魯》對立和諧的複雜姿態。在造形藝術中研究人體變化的規律、整體架構的共象，似乎更具藝術實踐價值的研究，因此各種單腳重心重量比例的詳細差異，仍有待後續的研究。

東晉顧愷之云：「凡畫：人最難，次山水，次狗馬，臺榭一定器耳，難成而易好，不待遷想妙得也。此以巧歷不能差其品也。」¹⁶古有「畫者謹毛而失貌」之說，作畫必須注意整體與局部的關係，不能只是小心翼翼地畫無關緊要之處，卻忽略了整體面貌。¹⁷人體繁複多變且學門龐大，各部位個別的深入研究有其必要，但務必以大架構的建立為先，時時重視各部位在整體中的定位。「人」形態之複雜，藝用解剖學重視形態與功能，而將知識融會貫通，就能「見微知著」：每一個小的地方皆是徵兆，幫助我們掌握整體變化，體現萬物之靈精密、和諧、統一的特性，分析古典藝術的造形方法，期使後人更加認識解剖結構的應用價值；筆者經過多年之研究與教學經驗，有意開創「藝用解剖學」應用研究的新境，藝術的表現不只是感性的抒發，還需要理論的支撐，既求美善，也求真理，也期待大家共襄盛舉。

註釋

1. Frontal 「正面性法則」取自http://www.memo.fr/en/article.aspx?ID=THE_ART_022 2009.01.03 點閱
2. Contrapposto 「對立和諧法則」取自<http://www.statemaster.com/encyclopedia/Contrapposto> 2009.01.03點閱
3. Serpentine ou Rotation ou undulating 「螺旋式法則」取自<http://viapictura.over-blog.com/article-6764294.html> 2009.01.03點閱
4. 王炳耀 (2002)。《人體造形解剖學基礎》。天津：人民美術出版社。頁240。
5. 希臘雕塑藝術依風格變化可分為三個時期：首先是「古拙時期」(750~500B.C.)，此時受「正面律」影響，產生樸拙生硬、表現古拙微笑的直立雕像；著重人體比例，追求準確、均衡、安定的「古典時期」(500~330B.C.)，其後的古典晚期風格 (400~325B.C.)，人物雕刻更加柔美富表情及個性化。最後是表現豐沛感性的「希臘化 (Hellenistic) 時期」(330~30B.C.)。
6. 雨云譯 (1997)。《藝術的故事》。(E.H. Gombrich原著)。臺北：聯經出版。頁103。
7. 羅通秀譯 (2000)。《劍橋藝術史2希臘與羅馬》(Susan Woodfort原著)。臺北：桂冠藝術叢書。頁62。
8. 許樹淵 (1976)。《人體運動力學》。臺北：協進圖書有限公司。頁54、55、56。
9. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁146。
10. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁71、142。
11. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁144-146。
12. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁145。
13. 周德程 (1979)。《解剖生理學》。臺北：昭人出版社。頁101
14. 李文森 (1988)。《解剖生理學》。臺北：華杏出版股份有限公司。頁190
15. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：作者自行出版。頁136。
16. 東晉·顧愷之《論畫》，引至溫肇桐《顧愷之》，38頁，1962。收在楊家駱《南朝唐五代人畫學論著》即藝術叢編第一集第八冊，台北，世界書局印行。
17. 西漢·劉安。《淮南子》卷十七·說林訓。

參考文獻

1. Da Vinci, Leonardo (1983). *Leonardo on the human body*, New York: Dover Publications Inc.
2. Dürer, Albrecht (1972). *The Human Figure by Albrecht Dürer*. New York: Dover Publications.
3. Hogarth, Burne (1978). *Dynamic Anatomy*, New York: Watson-Guptill Publications.
4. Hester, George (1973). *The Classic Nude*. New York: A&W Visual Library.
5. Moreaux, Arnauld (1981). *Anatomia Artisitica*. S. A. de Madrid: Ediciones Norma.
6. Rogers Peck, Stephen (1982). *Atlas of human anatomy for the artists*. London: Oxford University.
7. Ryder, Anthony (2000). *The Artist's complete guide to figure drawing*. New York: Waston-Guptill Publications.
8. Yajima, Isao (1986). *Mode Drawing Nude (Female)*. Tokyo: Graphic-sha Publications.
9. Yajima, Isao (1987). *Mode Drawing Nude (Male)*. Tokyo: Graphic-sha Publications.
10. 王炳耀 (2003)。《人體造型解剖學基礎》。天津：人民美術出版社。
11. 毛保詮譯 (2003)。《藝用人體解剖》(原著耶諾·布爾喬伊)。北京：中國青年出版社。
12. 李文森 (1988)。《解剖生理學》。臺北：華杏出版股份有限公司。
13. 巫祈華 (1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。
14. 雨云譯 (1997)。《藝術的故事》。(E.H. Gombrich原著)。臺北：聯經出版。
15. 林貴福 (1999)。《人體解剖生理概論》。臺北：銀禾文化事業有限公司。
16. 周德程 (1979)。《解剖生理學》。臺北：昭人出版社。
17. 姜同文 (1973)。《藝用人體解剖學》。臺北：天同出版社。
18. 徐焰、張燕文譯 (2005)。《藝用人體解剖》(原著薩拉·西蒙伯爾特)。浙江：浙江攝影出版社。
19. 孫韜、葉南 (2005)。《解構人體》。北京：人民美術出版社。
20. 曹醉夢 (2006)。《藝用造型解剖學》。瀋陽：遼寧美術出版社。
21. 許樹淵著 (1979)。《人體運動力學》。臺北：協進圖書有限公司。
22. 彭建輝譯 (2008)。《人體解剖與素描》(原著高瓦尼·席瓦爾第)。上海：人民美術出版社。
23. 鄭聰明 (1974)。《人體解剖學》。臺北：合記圖書出版社。
24. 魏道慧 (1992)。《人體結構與藝術構成》。臺北：自行出版。
25. 魏道慧 (2006)。〈延緩老態，由良好的姿勢做起——從「藝用解剖學」談人體建構的基準線〉。
《藝術欣賞》。第二卷第九期。
26. 蕭忠國譯 (1975)。《人體力學》。(原著麥遜尼)。臺灣：臺灣商務印書館股份有限公司。
27. 羅通秀譯 (2000)。《劍橋藝術史2希臘與羅馬》(Susan Woodfort原著)。臺北：桂冠藝術叢書。

A Study on Eros of Centocelle's Movement Based on Human Body's Variance Patterns When Standing On One Foot

Tao-Huei Wei

Abstract

Artistic anatomy plays a leading role in the embodiment of the realistic human-body modeling art. A thorough understanding of human body's gravity shift variance patterns would surely introduce more graceful works. Based on anatomical structures and kinetic structures, we try to figure out the standing posture of *Eros of Centocelle*, a bust sculpture of Praxiteles, the renowned ancient Greek artist. The study in question is completed thanks to literature researches, physical observations and comparisons of lighting arrangements in different brightness levels with the purpose of highlighting the varying parts of human body. The characteristics of the gypsum-made replica *Eros of Centocelle* outstand after sorting out the variance patterns of gravity shift taking place in a one-foot standing human body before rebuilding the posture. As we observe Michel Angelo's *David* and other renowned works as well as physical models, we would then conclude that the posture of a human body is built beginning from the feet, which determine the posture of the entire body.

Keywords: Artistic anatomy, Center of gravity on one-foot standing, *Eros of Centocelle*, *David*, Body axis, Center line of gravity, Movement line.

水墨畫之模糊性及其歸屬芻議

徐永賢

摘 要

本文論述係由道家哲學體系來引證水墨畫創作過程與心理，以「模糊性」命題作為切入與分析，試圖連結道家典籍思想與畫論文獻，並結合水墨畫圖式探求創作過程中之心理轉折，進而建構其歸屬內容。

從外部現象看來，道之體現是模糊的，因個人學力未逮，仍不諱文字之局限引證、闡述水墨畫「模糊性」之論述。本論述係由外部現象轉向於內部本質之探究，企圖「明晰」地、貼切地呈現創作者意欲之表達及幽微心理層面，故而從水墨畫史的「宏觀」面轉向相對「微觀」角度，並展現出「顯性」的層面上，在衍化的過程中建立「模糊性」之內在結構組成及歸屬輪廓，其間以文獻及水墨畫作為引述，從「微觀」的視野，以多層次構成思考來闡述「模糊性」，故以東方水墨畫特有創作之心理、過程及思考轉折為主軸，概分出「模糊性面對」與「模糊性表現」。

以「模糊性面對」之創作心理及過程為體現論述；而「模糊性表現」則以水墨畫成品表現特質—以「渾淪」為主體論述，連結完形心理學自動填補機制，來說明「天趣」之歸屬。

關鍵字：模糊性面對、模糊性表現、完形心理學、自動填補機制、渾淪、天趣

前言

本文所論述之「模糊性」，並非指創作主體在水墨畫語彙和知覺所指涉的外部現象，及其間所產生缺乏明晰邊界說明與表達；而是明確地展現出，創作主體有意識地把事物間之差別或界限模糊化處理，其間係通過歸納、統合或抽離手法，以及不斷辯證對舉，建構成「明晰」思維，故模糊性論述並非無限、非目的的模糊；而是具有非形式化、非公式化、非虛幻、非明晰及非確定性等特質。

實證思維之建構，往往以「明晰」為特點，至少在原則上，它應是可經驗地、可實證地，才具意義；然而模糊性則必須與明晰的意圖與表現產生對應關係，才深具意義；古代東方聖哲往往不以「明晰」具體劃界定理，留下模糊性之論述，進而聯結成對舉關係，例如道之論述係以陰陽對舉辯證，但十分模糊，卻留下了更大的詮釋空間，並能不悖逆主軸論述，使後人得以因應世代各自生態屬性，正如莊子所云：

得之於手而應於心，口不能言，有數存焉於其間。¹

莊子以齊桓公與輪扁間之對話，論述古人糟粕之局限與斲輪之訣竅，引證認為欲闡釋客觀世界中之秩序與規律要旨，直指其非不易也，實不能也，莊子認為面對「口不能言」之模糊性時，惟有超越感官認能，才能體悟「道」之存在，才能「得之於手而應於心」。

面對模糊性時，我們超越感官知能意識到某種意味時，並能隨之體悟，係因過去創作經驗中，記憶表象伴隨著過去所存留經驗—感官所感受之交織及各種表現性質間之相互加強與抵銷，其間亦可能產生各種不同意象之積累與融合，因此體現模糊性之表現，往往成了某些創作者深刻思考要項之一，其間的和諧，猶如彈琴時撥指與琴弦間契合之共鳴，難以分析對應；換言之，模糊性之意味與體悟，雖難以言宣，但卻佇候於我們的經驗中，是種綜合性的體悟；然而，越欲尋求意義或符號上之精確明晰界定时，往往越難以分析或概括特徵來涵蓋其精準定義，唯有超越感官體悟其模糊性時，「天趣」才可能會紛至沓來。

壹、模糊性之形而上思維

在文化思想史演進中，老莊思想無疑地扮演極為重要的角色，其最大的思想特質—以非具體事物論述道之存在與運行，不以確切的語彙來剖析事物，卻又能令人確切感知存在於超出物象之外，以感性、觀照來傳達認知，其間關係亦如水中之月，光中之影，似有迹可尋，卻又尋之無著，亦如老子所言：

無狀之狀，無物之象，是謂惚恍。迎不見其首，隨不見其後。²

亦曰：

道之為物，惟恍惟惚，惚兮恍兮，其中有象；恍兮惚兮，其中有物。³

老子確切地說明超越感性存在的模糊性—以「惚恍」來說明道之存在是「無狀之狀」、「無物之象」，直指道之運行有「迎之不見其首，隨之不見其後」之模糊性現象，老子為了進一步明晰地論述道之存在，提出了「無」、「有」之辯證思考對舉關係論述，認為道是飄渺無形的、模糊的，表現於「無」；然而道又具有秩序、真實存在之表現，故曰「有」，其對舉關係微妙玄通，深不可識，是故「玄」成了道家文化重要思維範疇之一，誠如：

常無，欲以觀其妙，常有，欲以觀其微。此兩者同出而異名，同謂之玄。⁴

指出「道」具恆常性特質，更進一步指出「玄之又玄，眾妙之門」⁵，認為「玄」是透過通神靜悟，通往窮幽測深的不二法門。

古代東方以「五行」、「氣」、「陰陽」之唯物樸素論，建構玄妙之模糊性體系，我們只能從外部現象中歸納與體悟，只能不見其事，而見其功，如《尚書·洪範》之「五行」⁶論述、《管子·內業》講「氣」⁷，兩者論述其生成及功能性亦是模糊的；永恆性之論述⁸，道家更是模糊以對之，而「道」之模糊性底蘊，具有直接觀照、體悟大自然規律及無邊際之特質，正如老子所言：

道沖，而用之久不盈。淵兮！似萬物之宗。挫其銳，解其紛，和其光，同其塵。湛兮，似或存。吾不知誰子？象帝之先。⁹

雖明晰地說明「道」之作用及型態，但仍感「似或存」之模糊狀態；而《周易》則可視為東方文化思想源頭，其模糊性論述始於此，其曰：

乾，元亨利貞。初九，潛龍勿用。……九二，見龍在田，利見大人……。¹⁰

論述了具經天緯地之才，及與人相處之道，但卻十分不具體，充滿了模糊性；以形神論視野曰：

……神無方而《易》無體。¹¹……陰陽不測之謂神。¹²

認為「陰」與「陽」之體現在於其道之體用，是玄妙而不可測—「無方」、「無體」，深具非具體、非特定、非定律之模糊性，其引發出數千年來宗教、醫學、文藝走向形而上之思考，並為後世子孫留下無邊際之詮釋空間，亦如管子所云：

道在天地之間也，其大無外，其小無內。¹³

認為在「道」之運行空間中，欲求明晰邊界及精確判斷是徒然的；在面對外部模糊現象時，唯有抱持超越感知，才能反轉為「明晰」體悟，進而變易之精妙處，莊子亦具體指出，認為書寫及語言間所傳達之「意」，卻因其具變易性，亦有難以傳意之歎，其曰：

世之所貴道者，書也。書不過語，語有貴也。語之所貴者，意也，意有所隨。意之所隨者，不可以言傳也……夫行形色名聲果不足以得彼之情，則知者不言，言者不知，而世豈識之哉。¹⁴

莊子認為如以語言強勢說明，往往膠柱鼓瑟，或引喻失義，意之所隨之際，難以用語言來表達，其間所產生之模糊性，往往衍生出更多多義性；唯有心領神會，才能明晰地觸及其「意」。

劉勰同樣地歎於感知表達與語言間之局限性與模糊性，他說：

至於思表纖旨，文外曲致，言所不追，筆固知止。至精而後闡其妙，至變而後通其數，伊摯不能言鼎，輪扁不能語斤，其微矣乎！¹⁵

對於所言之精義，如已說明詳盡，亦有言不盡意之處，實非不言，而是細微精妙之處，難以言宣，面對模糊性，唯以超越感知之體悟，才可讓具內在的、精妙之處，更明晰地表達出來。

唐朝張懷瓘稱許書道玄妙，說明了以「深意」為本體之論述，也認為存在於「物類之表」、「杳冥之間」之惚恍（模糊性）現象，豈是「常情」、「世智」所能言喻，如欲神會，惟有超越感知，他說：

夫翰墨及文章至妙者，皆有深意以見其志，……；若心悟精微，圖古今於掌握。玄妙之意，出於物類之表；幽深之理，伏於杳冥之間；豈常情之所能言，世智之所能測？非有獨聞之聽，獨見之明，不可議無聲之音，無形之相。¹⁶

「無聲之音，無形之相」貼切地表達出道的幽微及模糊性，將道之本體延伸至書法本體，強調書道之律動與變化屬性，創造出「無形之相」。

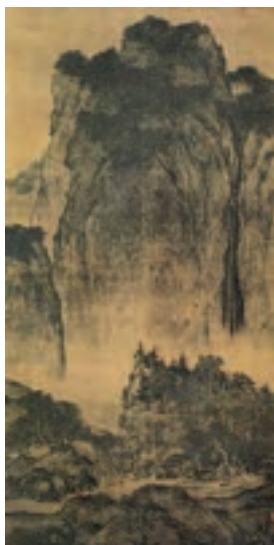
當人們感知「道」於空間存在之形式具不確定性時，以模糊性之體現作為藝術表達手段之一時，成了書畫史演進的必然現象。

貳、模糊性特質於傳統水墨畫之歷史現象

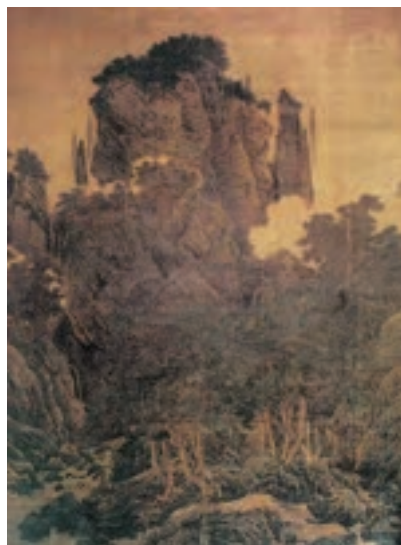
古來文人畫多以文人主觀趣味為特質，寓物以舒展性靈，傳達思想，物象描繪則追求畫外意趣，在歷史條件下濡化，呈現了相當程度上模糊性表達，如倪雲林言「不求形似」¹⁷，鄭板橋「胸無成竹」¹⁸、石濤「不似之似」¹⁹、齊白石「作畫妙在似與不似之間」²⁰……等等，其語意上擺盪於正反面間，直指要超越感知及去機巧智。

綜觀水墨畫史，除隋唐宣揚人倫之教化功能外，由物象的描繪，走向六朝，宋元之觀道與文人畫濡沫相染，發軔於此；晚明禪論之模糊性，至清代則內化為象徵及形式化歷史現象。

就呈現難以言宣的情緒或意象而言，水墨畫史中確實存在於「模糊性表現」及「模糊性面對」，就「模糊性表現」範疇史而論，五代、宋代山水畫體現出對大自然禮讚，展現了時代意義與成就，如范寬《谿山行旅圖》（圖一）、李唐《萬壑松風圖》（圖二）山水畫大量滲透了儒家式一明晰、規則及崇高巨碑般的語彙，與道家式一模糊性之玄妙論述形成了強烈對比。



圖一：北宋 范寬《谿山行旅圖》



圖二：北宋 李唐《萬壑松風圖》

一、墨之玄妙

水墨畫模糊性之玄妙，除與道家思維有關外，並與墨文化之載體有極密切關連。

上古中國社會素以「天地玄黃」²¹來闡述天地一以「玄」為天，說明「玄」與「天」之聯繫，又「天」具幽微深邃之變易屬性，故因「玄」而「尚黑」成為上古原始宗教中帶有神祇緯識思維，「玄」與「黑」幾成為近義詞。

又老子所云「玄之又玄，眾妙之門」，「玄」指哲理深奧及變化多端之意，玄者，黑色，玄冥莫測，幽微深邃，帶有惚恍特質，當「玄」之命題與畫史現象交會時，類黑色之「墨」成了表現書畫創作媒介，「惚恍」之模糊性與墨文化交織著水墨畫史現象與本質間之變易，具體呈現了傳統水墨表現—黑白間漸次灰階變化，其素淡色階表現出幽微、深邃、蒼茫韻致，聯結了道家色彩觀；然而「黑」、「白」非五行學說之白與黑，而是附著於道之本體論述，其「惚恍」型態衍化為虛空、渾淪等非具體、非明晰具模糊性之色彩觀核心，老子曰：「五色令人目盲。」²²，又云：

知其雄，守其雌，為天下谿……，知其白，守其黑，為天下式。²³

說明非色彩哲學思維上之變易性。莊子論「道」之模糊性時，衍生成似灰色調系，他說：

至道之精，窈窈冥冥；至道之極，昏昏默默。²⁴

以黑至白間無色彩之素樸論來說明「道」之存在，並聯結出對「美」之理念，他說：「澹然無極，而眾美隨之。」²⁵，並進一步認為：「樸素而天下莫能與之爭美。」²⁶。

古中國文人受樸素唯物論影響，對大自然的觀照，非單純直接物象描述，對於物象之觀照與思考，以陰陽為體，虛實為用，其具體論述始於宋代韓拙，其曰：「筆以立其形體，墨以分其陰陽。」²⁷，對應於南齊謝赫《六法論》「隨類賦彩」，可視為一種用墨之進化現象；唐代張彥遠則具體論述大自然於「墨」與「彩」間之聯繫，指出運墨如能得濃、淡、乾、濕、焦之變化，則能具「五色」矣，不須刻意追求表象色彩，其曰：

草木敷榮，不待丹雘之采；雲雪飄颻，不待鉛粉而白。山不待空青而翠，鳳不待五色而綵。是故運墨而五色具，謂之得意。意在五色，則物象乖矣。²⁸

展現出唐代已具形而上用墨思維—「運墨而五色具，謂之得意」，並進一步認為黑白二色超越其他色相的感知，「道」之模糊性思維帶來了水墨畫創作理念的展延。

荊浩的《筆法記》引申更為具體，論述了用墨與道家哲思命題—「玄門」之結合，其論及項容用墨時云：「用墨獨得玄門」²⁹；又說（項容）「放逸不失真元氣象」³⁰，認為項容墨法於放逸中仍不失玄妙，文獻中包含了「放逸」（自然無為）、「真」（樸素）與「元」（本質）等道家文化母題，說明了唐五代之際，用墨之法，已意識到「玄」與「放逸」之妙。用墨之玄，就工法而言，並非一揮而就即可成，用墨欲達玄妙之門，實屬不易，再者，墨之色幾近於黑，如欲求極致邊際而止，祇能興歎止於「玄之又玄」模糊境地，往往留下無涯邊無際的空間想像，這是超越感知及經驗的水墨美學趣味之處。

二、模糊性之分屬

本文之「模糊性」論述主體，係以水墨畫素材為標的一水、筆、墨與紙（絹）具流動、偶然性等不確定性之特質，當與創作主體思維機制連結時，形成模糊性思維，進而延伸表現手法、底層意識及理性辯證關係時，其間伴隨著「偶然性」與意匠經營，隨機於「因勢利導」等之過程。

創作主體對模糊性的把握是通過兩種途徑進行，一是「模糊性面對」，其非指創作主體毫無依據地任隨擇取，而是指創作主體之思維與經驗持續地產生密切關係之創作活動，當下產生自發性選擇。二是「模糊性表現」，則指創作主體有意識地將物象間之區別與界線加以模糊化處理，創作過程中充份掌握偶然性及因勢利導之形成為表現手法，並抽離出若干相對明晰的界限，以達到對造形較為完形或渾然性的表現。

現茲以畫論文獻與作品實例，分述如下：

（一）模糊性面對

創作主體在面對缺乏明晰的邏輯與邊界之對象時，仍擁有自身記憶表象及獨創慣用語彙基礎，進而產生自發性選擇，以符合過去經驗之相似圖式，換言之，創作主體其實並非毫無根據面對，反而是與過去其思維、經驗及積極地從事實踐創作活動有密切關係。

模糊性面對之際，視覺定勢原理³¹扮演了極為重要關鍵角色，其間過程是創作主體在面對模糊、漫漶不清圖像之初，受視覺定勢原理影響，結合聯想、向內自省及觀照，於實踐創作之際，投射出意欲（intention）表現之圖式，「模糊性面對」之功能在於能誘發契機，使創作者與觀賞者內在創造力得以馳騁發揮。

「模糊性面對」論述，可從水墨畫史文獻中蒐羅梳理出類於「胸無成竹」般地信手塗抹或非（毛）筆繪之偶發圖像，在後審其模糊性墨痕時，進而因勢利導，順應為之，自成天趣，如中唐王洽「潑墨」於《唐朝名畫錄》中之記載頗能呼應此一論述：

善潑墨畫山水，時人故謂之王墨。多游江湖間，常畫山水、松石、雜樹。性多疏野，好酒，凡欲畫圖幃，先飲，醺酣之後，及以墨潑，或笑或吟，腳蹙手抹，或揮或掃，或淡或濃，隨其形狀，為山為石，為雲為水。應手隨意，倏若造化。圖出雲霞，染成風雨，宛若神巧，俯觀不見其墨污之迹，皆謂奇異也。³²

王洽於醺酣（意識模糊）後，放浪形骸，得以不拘常規，手足兼用，肆意揮灑，模糊面對以審其墨痕—「隨其形狀」，再因勢利導，隨機應之，以成山、石、雲、水、或雲霞、或風雨，沈括「張素敗牆」之例也印證相同之論：

小窑村陳用之善畫，迪見其畫山水，謂用之曰：『汝畫信工，但少天趣』用之深伏其言，曰：『常患其不及古人者，正在於此』迪曰：『此不難耳。汝當先求一敗牆，張絹素訖，倚之敗牆之上，朝夕觀之，既久，隔素見破牆之上，高平曲折，皆成山水之眾，心存目想，高者為山，下者為水，坎者為谷，缺者為澗，顯者為近，晦者為遠；神領意趣，恍然見人禽草木飛動，往來之象，了然在目，則隨意命筆，默以神會，自然景皆天就，不類人為，是謂活筆。³³

宋迪認為陳用之山水「但少天趣」，因此建議凝視模糊圖像，於惚恍中取其似隱若顯凹凸之勢，以得山、水、谷、澗之形似，宋代郭忠恕「澗水滌之」之論亦頗相似：

郭忠恕僑寓安陸，郡守求其畫莫能得，因以謙屬所館之寺僧，時俟其飲酣，請之。乃令濃為墨汁，悉以潑漬其上，亟攜就澗水滌之，徐以筆隨其濃淡為山水之形勢。³⁴

郭忠恕於酣醉之際，得以抒散懷抱，於潑墨後，面對模糊墨痕，得「澗水滌之」，進而以其為前導，進行對應—因勢利導，隨機應之，此時視覺定勢心理機制啟動，使之遂成「以筆隨其濃淡為山水之形勢」。又如清代方薰敘述朱象先創作過程印證模糊性面對後續之創作手法—因勢利導，他說：

朱象先於落墨後，復拭去絹素，再次就其痕跡圖之。³⁵

說明了落墨後與之擦拭，就模糊性與偶然性進行因勢利導對應式創作思考。郭熙「影壁」之論，亦見偶然性與模糊性面對之顯性：

原多（楊）惠之塑山水壁。郭熙見之，又出新意。遂令圻者不用泥掌，止以手槍泥於壁，或凹或凸，俱所不問。乾則以墨隨其形跡，暈成峰巒林壑，加之樓閣、人物之屬，宛然天成，謂之「影壁」。其後作者甚盛，此宋復古張素敗壁之餘意也。³⁶

郭熙之法亦以不可言狀之墨痕為先導，再因勢利導轉為「峰巒林壑」形似追求，其餘意如南宋陳容「脫巾濡墨」之說，亦見模糊性面對後之定勢心理與創作過程間投射之聯結：

詩文豪壯，善畫龍，得變化之意，潑墨成雲，噴水成霧，醉餘大叫，脫巾濡墨，信手塗抹，然後以筆成之，或全體，或一臂一首，隱約而不可名狀者，曾不經意而得，皆神妙。

37

以上列舉，說明了創作者往往為出新意，於落墨之後，審其模糊之墨痕，於定勢心理中投射出自身意欲，進而因勢利導，遂使之妙想，得於天趣。

畫史中，亦有因生理因素遂成模糊性面對，亦成佳作之例，如據載汪士慎晚年一目失明，仍能揮寫自如，後又雙目俱瞽，仍作狂草及梅花，其友人丁敬讚曰：

肉眼已無天眼在，好似萬象又更親³⁸

所言「天眼」其實已建基於明晰的記憶表象中，衍化於意識中，當下融入了主觀情愫，以超越感官知能，不盲於心，心手縱橫，直入「天眼」，故能執筆馳騁，脫略形似，模糊中更能全面性地掌握整體概括性，阮元於《廣陵詩事》亦曰：

老而目瞽，然為人畫梅或作八分書，工妙勝於未瞽時。³⁹

認為汪士慎雖老而目瞽，卻能更勝於未盲時，說明了他能凝結記憶表象，抒散懷抱，超越感官知能，遂能於特有底層意識中展現「工妙」，又如黃賓虹、張大千的白內障病變後如此，高一峰左眼割除後亦是如此，皆能在生理障礙下之模糊狀態，以特有的內在情境為主導，充份揮寫。

（二）模糊性表現

「模糊性表現」往往建立於有意識地將創作語彙間之區別和界限，先「明晰」地予以模糊化處理，然後通過個人特有創作手法，抽離出若干相對於明晰界限，或以特有表現手法，使觀賞者對應作品時能得到較為精確的認知，及渾然性體悟。文獻記載中對於模糊性表現，可謂不勝枚舉，例如古人所言「墨池法」：

李叔詹常識一范山人，停于私第。時語休咎必中。兼善推步禁咒。止半年。忽謂李曰：“某將去，有一藝，欲以為別。所謂水畫也。”乃請後廳上掘地為池方丈，深尺餘。泥以麻灰。日汲水滿之。候水不耗，具丹青墨硯。先援筆叩齒良久，乃縱毫水上。就視，但見水色渾渾耳。經二日，搨以細絹四幅。食頃，舉出觀之。古松怪石，人物屋木，無不備也。李驚異，苦詰之，唯言善能禁彩色。不令沉散而已。⁴⁰

其所載工法類於當代水拓技法，可惜未見創作者意匠經營⁴¹。

清代鄭績論述山、水之描繪與空間遠近間所連結之簡略表現，他說：

惟其略也，遠山無紋，遠樹無枝，遠人無目，遠水無波⁴²。

鄭績「明晰」地將遠方空氣中所夾帶之水氣，以簡略手法烘托，使觀賞者得以依自身過去記憶表象及定勢視覺心理交融出審美經驗。

清人方薰《山靜居畫論》論述錢舜舉草蟲卷中所描繪草蟲多以點簇為之，隨手點抹，得蠕蠕欲動之神，進一步延申論述了「筆破」、「墨沁」之弊，卻能反得其妙，他說：

畫者初未嘗有意於破筆沁墨也，筆破墨沁皆弊也，乃反其得其妙，則畫法之變化，實可參乎造物矣。⁴³

創作過程中之「筆破」及「墨沁」之偶然性，呈現難以掌握之模糊狀態，錢舜舉竟能「將錯就錯」，隨機而變，撥亂反正，隨影取物，在辯證過程思考轉折與機鋒，在「模糊」與「明晰」間不斷衍化、延伸，遂得天趣。

黃賓虹山水畫以「華滋渾厚」為其水墨美學主軸，其色彩斑斕的青綠設色山水畫系列中，如《棲霞嶺小景》一作（圖三），其色與墨間交融，可能由金石碑碣中剛健及漫漶模糊之視覺經驗而發展出之美感經驗（圖四），嘗云：

墨色如古玉，色澤斑斕，由淺入深。一筆之中，有濃淡，有深淺，古瓷祭紅窯變，正是設色妙訣。⁴⁴

亦云：

近代良渚夏玉出土，五色斑駁。因悟北宋畫中點染之法，……。⁴⁵

其所云「古玉」、「祭紅窯變」（圖五）及「良渚夏玉」（圖六），均以漫漶、模糊為特質，印證了其山水畫特有創作理念，並與客觀世界中蔥蔥鬱鬱山之質結合成特殊語彙，在神韻上與客觀世界山水之形更為接近，成就了黃賓虹特有山水畫魅力。



圖三：現代 黃賓虹《棲霞嶺小景》



圖四：漢代《楊淮表紀》



圖五：明代 銅紅釉彩



圖六：夏代 良渚玉瑋

水墨畫史中董源、米友仁、龔賢及黃賓虹等人山水畫掌握了同質性內在結構之造形符號——以單一符號反覆運用，並以墨點或線條並置，使之聯結得以群化，構成作品整體知覺渾然性，有以鋪水沁化，使之交融，模糊了墨點間或線條間邊際，產生迷離視覺效果，亦如郭熙、梁楷、倪雲林、戴本孝等人，有以留白、變形、簡筆或裝飾、或象徵手法展現了模糊性。

現以實例作品印證之，如董源《瀟湘圖卷》（圖七）山峰以墨點積聚紛擾交錯之態，附著於山之陰面，畫史學者稱之「點子皴」；沈括在《夢溪筆談》中論述董源之作，頗能切中「點子皴」因「遠觀」及「近視」之模糊性視覺效果，他說：

皆宜遠觀，其用筆甚草草，近視之幾不類象，遠觀則景物粲然，幽情遠思，如睹異境。⁴⁶

「近視」之，呈現「幾不類象」，「遠觀」之，雖模糊漫漶，卻能「景物粲然」顯現出客觀世界中草木鬱鬱蔥蔥之形。



圖七：五代 董源《瀟湘圖卷》

宋代郭熙於《林泉高致》中提出「象外之象」旨要，其云：

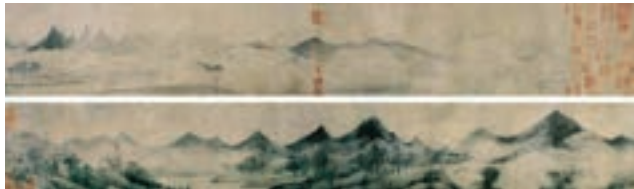
山欲高，畫出之則不高，煙霞鎖其腰則高矣；水欲遠，畫出之則不遠，掩映斷其脈則遠矣。⁴⁷

其經典之作《早春圖》（圖八）以理性思維經營出虛實相間之緊湊結構關係，其中畫高山則「煙霞鎖其腰」，畫遠水則「掩映斷其脈」，造就出模糊性視覺效果，加之對象物間掩映經營，予人「象外之象」一幽闊、深遠情境。

又如米友仁《瀟湘奇觀圖卷》（圖九），滿幅以煙雲為表現主題，其先以水塗抹，復以淡墨橫點及焦墨積疊，並以大勾雲法勾勒出雲之流動，水墨之黑與白漸次變化，律動出山之連綿起伏及雲之千變萬幻，展現出模糊、視之不見，深不可測之心理空間，使之聯想老子所云：「無狀之狀，無物之象」⁴⁸。



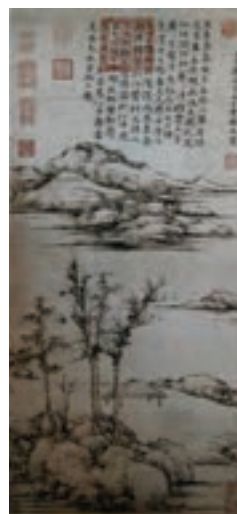
圖八：北宋 郭熙
《早春圖》



圖九：南宋 米友仁《瀟湘奇觀圖卷》



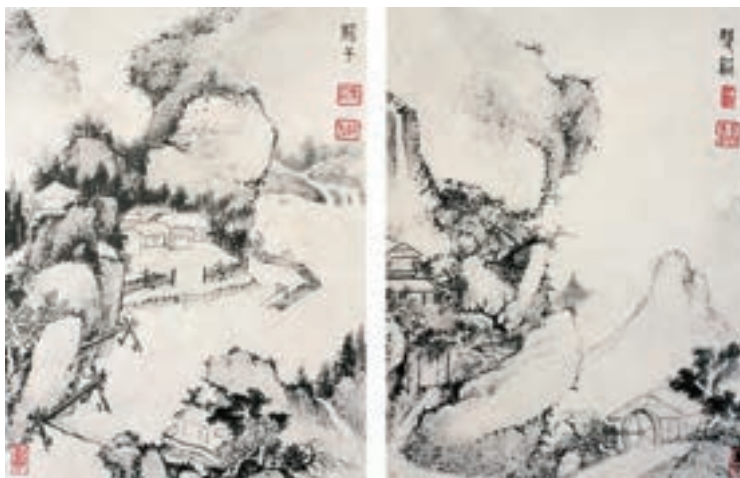
圖十：南宋 梁楷
《潑墨仙人》



圖十一：元代 倪雲林
《容膝齋圖》

梁楷《潑墨仙人》（圖十）係以其自身內在律動所主導，不以明晰與寫實展現，而以意象鋪陳，換言之，梁楷仍以造形外部模糊化之樣式為基礎，隨即以理性有意識地進行五官、腰帶位置經營，表現出仙人超絕世俗韻致，可謂人物畫史中模糊性表現之經典。

倪雲林《容膝齋圖》（圖十一）與受其影響甚鉅的戴本孝《黃山圖冊》（圖十二）山水畫，兩人均以淡墨、渴筆及中、側鋒之線條皴擦出模糊披離、似有、似無皴法，營造出蕭索、淡遠意象，極盡洗鍊沖淡之致。



圖十二：清代 戴本孝《黃山圖冊》

龔賢《山水冊之四》（圖十三）則以渾厚靜穆韻致見長，積墨工法不以濕墨（點）交融沁化，而以「遠視」使之群化交融，層次繁密。

反觀黃賓虹山水畫（圖十四）則與龔賢大異其逕，其落墨過程不斷在乾/濕、濃/淡、破墨/積墨、必然/偶然、模糊/明晰之辯證過程中不斷尋求墨、水及色間之交織，追求既融洽又分明美學特質。



圖十三：清代 龔賢《山水冊之四》



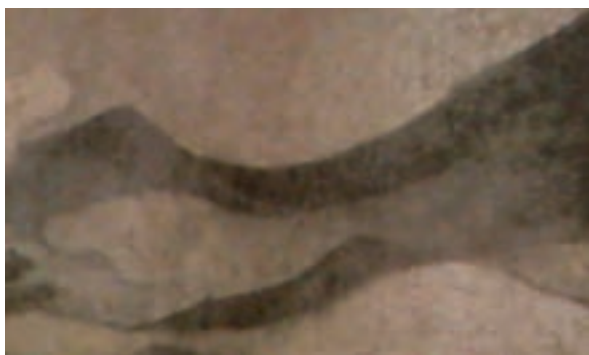
圖十四：近代 黃賓虹《山水冊之九》



圖十五：五代 董源《瀟湘圖卷》局部



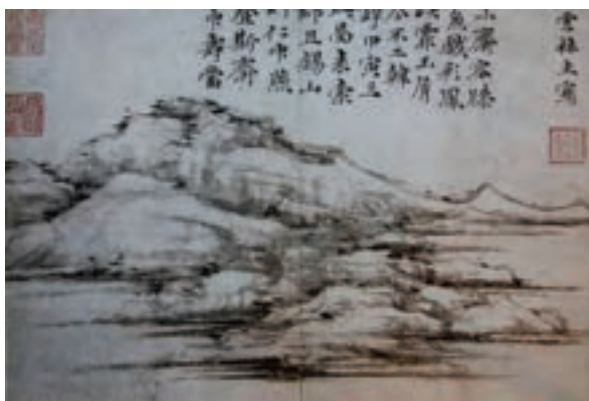
圖十六：北宋 郭熙《早春圖》局部



圖十七：南宋 米友仁
《瀟湘圖卷》局部



圖十八：近代 黃賓虹
《山水冊之九》局部



圖十九：元代 倪雲林
《容膝齋圖》局部



圖二十：清代 戴本孝
《黃山圖冊》局部

綜論上述，董源《瀟湘圖卷》（圖十五，局部）之模糊性建構於墨點與墨點間視覺物理現象；郭熙《早春圖》（圖十六，局部）、米友仁《瀟湘圖卷》（圖十七，局部）及黃賓虹《山水冊之九》（圖十八，局部）則建構於水、色與墨間之材質滲化交融；而倪雲林《容膝齋圖》（圖十九，局部）與戴本孝《黃山圖冊》（圖二十，局部）則以線條披離為模糊性表現；梁楷《潑墨仙人》（圖十）以潑墨淋漓為主體，連結細心收拾之邏輯性，但仍受到宋代人物畫對於「常形」⁴⁹之歷史制約。

參、模糊性之體現

然而對應水墨畫史，就筆墨技法及創作心理兩個層面而言，是一個不斷發展相濡的歷程，從「骨法用筆」走向「水暈墨章」乃至偶然性極高的「潑墨」之技法，與從「胸有成竹」到「胸無成竹」之創作心理，其間不斷對應相生，在筆墨落於絹素後，面對模糊性圖像之後續創作過程，產生了兩個重要特質——「偶然性」與「因勢利導」，時至當今，當代水墨藝術家熱衷於探求自身內在心靈底層世界，呈現了更多不受筆墨常規型態所束縛之現象。

水墨畫史演進至今，其模糊性之應變性趣味，搭接創作心理中經驗世界下之定勢視覺心理、心理投射、偶然性及因勢利導均成為當代水墨畫重要元素，亦為本文所揭櫫之大要。

無論創作者或欣賞者於凝視模糊性圖式時，受定勢法則當下影響，聯結過去視覺經驗，無論模糊性面對抑或表現，均立基於理性思考，惟有如此才可於創作過程中，得以因勢利導，結合東方水墨特質，綻放個人特有水墨美學趣味。

造就特有的水墨趣味與素材物質性自是十分具關鍵性。筆、墨、紙與水之物質性是傳統水墨畫創作載體，創作過程中不確定性與隨機滲化的因運而生，伴隨偶然之非邏輯性及應變性，唯有超越物象樊籬之自覺，才可能從既有模式禁錮中跳脫出來，享受偶然性與應變性之「天趣」。

一、創作主體模糊性面對

創作者於創作過程之初，無目的地凝視不可言狀的模糊圖像，當下聯結自身經驗世界中之記憶，即時掌握創作過程各種可能性（筆、墨、水、紙等物質性物理變化所產生之變異），從其間自覺性思考與對應，讓外在模糊圖像與創作者內在意義產生聯結，呈現自覺性之造形語彙，進而得以體悟，其間過程指涉了「投射」及視覺心理「定勢法則」，故能激起了觀賞者美感經驗，引喚蘊藏其間的記憶與情感，如能進而聯結視覺完形心理之自動填補機制，此時觀賞者可能成為創作過程中的一員。

現茲就創作心理及過程，其間所指涉之「投射」、「定勢法則」及「偶然性」、「因勢利導」等論述如下：

(一) 創作心理—投射 (projection) 與定勢法則 (set theory)

水墨素材之流動性，及偶然性現象發生於創作過程當下，種種不可言狀之模糊形象或含義，通過了創作主體心理的轉換，轉向至其潛意識中，進而表現，此即為「投射」現象，它是人們的一種心理能力，是創作主體將自己的記憶、知識及期待所行成之心理表現。

「投射」(projection) 機制是現代心理學極為重要觀念，係指主體將自身平日之記憶、知識及意欲之傾向性，化為一種主觀意識所形成之心理定勢，亦是使外在對象內化(internalization) 為實在表象式意象的過程，心靈當下由已被內化了的觀念(意象、概念) 複合而成，而此心靈所複合之內在，外射至特定具模糊性之客體上，使客體形成符合創作主體主觀圖式的心理機能，在模糊性面對時，得以望之「其中有物」、「其中有象」，此可視為創作者投射機制之充份發揮。

創作主體於面對模糊性圖像之際，當下與潛意識擦出些微火花，使之投射於其意欲之造形，展現出令人驚喜的靈感；然而就審美體驗而言，其與心理投射間關係密不可分，審美體驗的實現，實際上是對模糊圖像之詮釋過程，亦以依附於創作主體凝視與想像之呈現為條件，但仍受心理定勢影響，向對象進行投射。

在模糊性面對之心理過程中，「心理定勢」是一重要特質，其係指開始投射前之準備與待發狀態，此狀態係由過去記憶、知識、意欲結合而成，將過去記憶表象成為事物之圖像於心中貯存。

心理定勢是產生投射出具體形象或型態能力之基礎；然而定勢原理並非創作主體之具體「心理體驗」，而是該主體在既有的狀態模式之下，對某種體驗所形成的準備及傾向，並持續著影響或當下同類後續心理活動之趨勢，因而在定勢原則下，面對模糊狀態，將引領創作者與欣賞者心靈世界中意欲(intention) 相遇，只等那心理材料的到來，理所當然地呈現出圖像來，值得注意的是，定勢心理仍不脫離創作主體自覺反省與追求之準備，也成為觀賞者自發性選擇與對應作品之中介關係。

現以前述沈括之「張素敗牆」⁵⁰，與達文西《論繪畫》一段文獻來引證說明「投射」作用與「定勢心理」之過程。沈括提出了重要命題—「天趣」、「心存目想」、「隨意命筆」、「默以神會」，其論述創作者面對隔著絹素後之(敗牆)模糊型態，不刻意追索明晰，亦不以精準(隨意命筆)為原則，默想神會，意之所識，以「恍然」為中介，投射出現實中自我本性，值得注意的是，創作者仍具知覺之邏輯性主導，使之藉模糊形象之面對理性思考，進而因勢利導，具體呈現—「山」、「水」、「谷」、「澗」、「人禽草木」等天趣圖像，其審美趣味乃源於創作主體對過去體悟之「心存目想」與當下情緒，結合當前模糊型態，喚起主觀視覺圖像。

十分有趣的是，許多學者在論述「張素敗牆」事例，常以達文西《論繪畫》中告誡年輕畫家時所說一段話來對應類比：

請觀察一堵污漬斑斑的牆面或五光十色的石子。倘若你正想構思一幅風景畫，你會發現其中似乎真有不少風景：縱橫分布著的山岳、河流、岩石、樹木、大平原、山谷、丘陵。你還能見到各種戰爭，見到人物疾速的動作，面部古怪的表情，各種服裝，以及無數的都能組成完整形象的事物。牆面與多色的石子的此種情景正如繚繞的鐘聲裡，你能聽到可能想出來的一切姓名與字眼。切莫輕視我的意見，我得提醒你們，時時駐足凝視污牆、火焰餘燼、雲彩、污泥和諸如此類的事物，於你並不困難，只要思索得當，你確能收穫奇妙的思想。思想一被刺激，能有種種新發明：比如人獸戰爭的場面，各種風景構圖，以及妖魔鬼怪之類的駭人事物。這都因為思想受到朦朧事物的刺激，而能有所發明。但你首先必須曉得如何將你希望表現的物體的各部份，比如動物的肢體，或風景畫的各要素諸如樹木、岩石等等畫好才成。⁵¹

沈括與達文西間的契合，不約而同地共同凝視具模糊性客體一敗牆。

敗牆上粗糙、漫漶、水漬斑痕之模糊狀態，引起了藝術家在審美體驗中與定勢心理聯結，使之心存目想，神領意會，喚起了過去種種經驗之記憶表象及聯想，當下投射出主觀意欲圖式，使之得以嶄新形式展現出來；然而兩人均提示出對表現手法的邏輯思考—沈括之「心存目想」與達文西之「只要思索得當」；然而達文西則進一步特別強調技法熟稔度對傳達創作意欲的重要性。

面對模糊性相似之例，亦如元代黃公望，在其《寫山水訣》中曰道：

登樓望空闊處氣韻，看雲彩，即是山頭景色。李成、郭熙皆用此法，郭熙畫石如雲，古人云：『天開國畫』者是也。⁵²

論述了創作者登高望遠，與達文西一樣靜默凝視無常形之雲彩，隨即內化（internalization）並聯結定勢視覺心理及記憶表象，投射出天予啟示圖像（『天開國畫』）。

宋迪「張素敗牆」餘意，除前述達文西凝視污泥之痕外，亦有前述郭熙「影壁」⁵³之述—不以泥掌（敷泥用具），而以手掌直接敷設於壁上，俟其乾後，再視其泥痕而摹之，故能自出新意，隨影取景，如影在壁，此乃係因平日積學，遂所成之定勢視覺形象，隨機而變，稍加潤飾。

另一敗牆餘意之例，是清代華琳於《南宗抉秘》中曰：

畫到無痕時後，直似紙上自然應有此畫，直似紙上自然生出此畫，試觀斷壁頽垣剝蝕之紋，絕似筆而無出入往來之迹，便是牆上應長出者。畫到斧鑿之痕俱滅，亦如是爾。昔人云：文章本天成，妙手偶得之，吾於畫亦云。⁵⁴

華琳論述了兩個重點，一說明了具模糊不可言狀之「剝蝕之紋」，與觀賞者定勢心理交融後，極似天然而成——「便是牆上應長出者」；其二是創作時能除卻斧鑿痕，自成天趣——「妙手偶得之」。

模糊性面對，必然受視覺定勢法則之影響；而非單一指涉欣賞面向，換言之，創作者面對模糊性圖像時，定勢法則機制啟動，往往從不可言狀之「神似」原始狀態轉換為客觀世界中具共同記憶之「形似」，沈括、達文西、黃公望、郭熙均是如此，當代劉國松亦然，劉國松提出「畫若佈奕」理念，認為：

畫畫應該像下棋一樣，走一步算一步，隨機而變。⁵⁵

從其論述可窺探其創作之初，其所形成之模糊圖像，當下喚醒了創作主體形象記憶，結合定勢心理，從而形成具有定勢性的主觀圖式，當下之「隨機而變」，使之符合客觀世界圖式，逐漸衍化成作品，是故劉國松並非全然抽象性，而是具象化思考，換言之，係由創作主體心理之「神似」走向客觀世界中之「形似」（圖二十一）。



圖二十一：現代 劉國松
《秋夜：九寨溝系列八十》局部

除上述劉國松之例，又如本文前章節所列舉如唐之范陽山人之「墨池」⁵⁶、王洽「潑墨」⁵⁷、北宋郭忠恕「澗水滌之」⁵⁸及南宋陳容「脫巾濡墨」⁵⁹之例，係屬表現型態及思想除了均受到當下模糊性面對之引發，亦受平日準備狀態及個人傾向影響，在產生視覺定勢之際，當下投射出意欲之表達，故能另闢蹊徑，牽引出形似之具象圖式。

（二）創作過程——偶然性與因勢利導

模糊性帶有概括、整體、非明晰等特質外，就創作過程而言，相當程度上連結了「偶然性」與「因勢利導」之成份；而「定勢心理」與「投射」成了兩者間搭接交替的角色。

創作主體心理底層的投射，乃是憑恃著往日積學之準備及帶有個人傾向性，形成一種定勢認識，在不斷凝視於模糊漫漶及偶然性之型態上，再予以隨機而遇，因勢利導；換言之，「偶然性」及「因勢利導」成為創作過程之隨機因子。

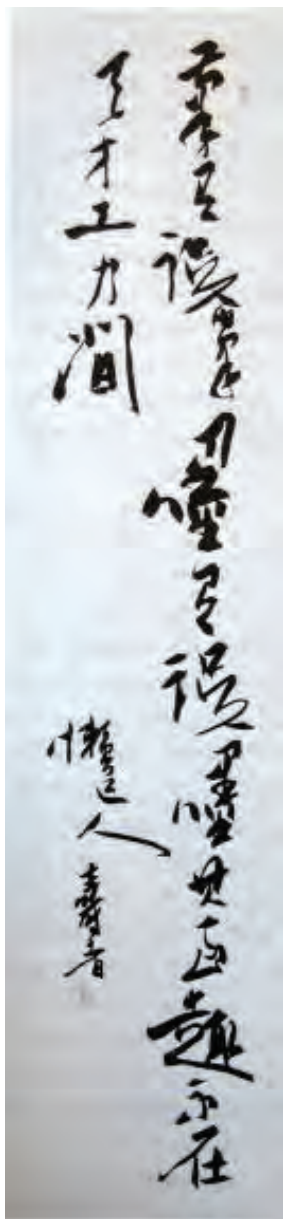
「因勢利導」事實上蘊含著後續理性思考過程不可或缺的因子，不以思維為前導之「意在筆先」⁶⁰、「意存筆先」⁶¹所能介入；而是聯結「胸無成竹」創作心理，隨機所至，聯結當下意識之定勢視覺形象，再賦予理性思維，細心收拾；一般而言，「胸有成竹」、「意在筆先」與「意存筆先」素為傳統水墨畫者所遵循或熟知之創作規律；而「胸無成竹」則是任其相互滲化，產生模糊性形跡，當下衍生出多面向之各種可能性及偶然性，此刻創作者受幽深心理底層之經驗世界所影響，投射出創作主體之想像一定勢視覺圖像，此時「因勢利導」之邏輯性思考承續整過創作過程關鍵，是偶然性後續創作過程之中介，亦是其間不斷交替更迭與變化之過程，故而得以騁其畫思，進而憑藉筆墨收拾，創作者此時如能調置於「經意」與「不經意」間或「有意」與「無意」間之模糊心理狀態，自能產生勁健流動之勢。

例如前述郭熙「影壁」，其偶然性於「手槍泥於壁，或凹或凸，俱所不問。」⁶²，其「因勢利導」則於「乾則以墨隨其形跡，暈成峰巒林壑，加之樓閣、人物之屬，宛然天成」。

亦如前述之宋迪「張素敗牆」，其模糊於敗牆上，「偶然性」在「高平曲折，皆成山水之眾」⁶³，故能遷想妙得，格制無礙，「因勢利導」在能「隨意命筆，默以神會」，故能得以馳騁縱橫，順其自然；又因「定勢心理」使創作主體得以展現筆趣墨，並隨心所欲，往往可以演繹成意韻深遠，趣味盎然傑出作品，潘天壽在其書法作品寫下頗富機鋒之論，攫取「偶然性」及「因勢利導」之論述，對理解潘天壽創作理念具深刻意義，他說：

筆有誤筆，墨有誤墨，其至趣不在天才工力間。（圖二十二）

潘天壽認為創作過程中，因偶然性流竄下，也許與創作原始動機，稍有變易，非能預先掌控，唯有隨機而變，藉此跳脫習氣，使得「至趣」。



圖二十二：現代
潘天壽 書法



圖二十三：近代 黃賓虹《山水冊之五》



圖二十四：現代 張大千《山雨欲來》



圖二十五：現代
劉國松《流動的山巔》

現茲列舉黃賓虹、張大千與劉國松實品予以印證類比：黃賓虹《山水冊之五》山水畫（圖二十三）沉鬱樸茂，係以焦墨、宿墨及濕墨為主軸，並以鋪水與墨點交替摻揉，使之互融，故能得山川之質一溫潤、渾厚；其創作過程先勾勒、點墨（點色）、鋪水、破墨（破色）或潑墨技法予以模糊化，使之渾融，彰顯「偶然性」，復以積墨之法，再造分明，週而復始，終使分明寓於渾融中，其間充滿「必然性」與「偶然性」迴向交替，並以因勢利導，在變化中求變化，於模糊化中進行思維轉化為經驗性邏輯思維，故近視亂頭粗服，具恍惚迷離趣味，遠觀則草木朦朧山石間，體現了模糊性之筆墨特質。

如張大千《山雨欲來》（圖二十四）為潑墨潑彩典型之作，於先潑灑於熟紙（或絹）成不可言喻之形後，則已具強烈流動之勢，張大千於凝神著思後，再予以因勢利導，依勢填加勾勒，或皴法，或墨痕未到之處，再予以細心收拾，添加臺榭、樓閣，展現陽剛山勢與流麗墨彩之美學趣味。

在臺灣提及六〇水墨畫革新，不得不再述及劉國松創作理念，其在筆韻之外致力於水拓、拓墨及媒介物（如粗麻紙筋特製紙質）進行各項實驗；其創作過程雖充滿了「偶然性」與「因勢利導」，在「皴」法底定後，以深刻理性思維，視若佈奕，經營畫面，。

其《流動的山峰》（圖二十五）係先以躍動狂草手法勾勒出不可言狀之線條，在定勢視覺心理影響為前導，以「水拓」半自動技法粗筋抽離皮層所留下之反白線條紋理，可視為「皴」法傳統理念之延伸，並巧妙地連結特有肌理與客觀世界中山石紋理〈肌理〉。無論是拓墨、抑或紙筋剝離手法均充滿了模糊、偶然性及各種可能性之原始狀態，劉國松在經過理性的凝視後，受定勢視覺心理影響，由「神似」圖像經由因勢利導的修潤後，逐漸走向與客觀世界「形似」之圖式。

由上可看出黃賓虹山水畫著重筆、墨、水與彩間有機變應；而張大千與劉國松則較重視創作物質材料屬性與掌握，三人均能從既有模式的禁錮中跳脫出來，不為物象羈絆，盡情抒懷胸中之意，蛻變出對客觀世界形似追求之自我展現。

二、創作主體模糊性表現

(一) 完形心理之自動填補機制

事實上，視覺心理具有整理、組織及填補功能，可將具模糊性之不連貫的、有缺口的造形，予以填補，這是源自於完形視覺心理之論述，換言之，當人們面對不完整或不定形的圖像時，會不自覺地極力搜尋「想像力」，使之投射於不完整或不定形之圖像上，並得以自動填補，以完形且具意象之型態呈現；然而就創作者而言，作品追求完整性（或渾然性），須建構欣賞者於審美體悟過程（凝視）中所需「自動填補」與「投射」機制，如此才可將不完整的形態組織完整，將空白轉變成充實；然而就觀賞者的角色而言，亦存在著自動填補機制，故觀賞者能有所體悟創作者圖像意涵，並進一步視為創作過程之一部份；無論是欣賞者抑或創作者均源自於潛意識的投射及審美經驗的定勢心理，在當下所直觀之圖像，會自行填補、整理及組織所漏列之部份，此為「天趣」魅力所在。

「完形」視覺心理是個伴隨創造性知覺活動及思維活動的過程，也是產生審美的泉源，他會引起視覺心理中熱切追求完整、對稱、和諧與簡潔之傾向，激起填補或恢復「完整」狀態之意欲，以「完整」之整體性與結構性為特徵。

完形心理過程之關鍵，在於其所存在知覺上聯結某些具關聯性之元素，以形成視覺認知，並結合過去意識及經驗（定勢心理），顯現出完整結構性，換言之，創作者意匠經營如顯現出相當有限之部分，即能引發聯結過去知覺經驗，形成自動填補其他部份，使之形成一完整的輪廓。

然而水墨畫之模糊性圖像，可能是一種漫漶型態，抑或是隱喻表現，抑或是畫面經營掩映手法，或為留白，均可視為受「視覺定勢」與「記憶表象」影響，從而喚起個人底層意識，引發個人審美經驗，吸引觀賞者進行完形圖像想像思維活動，換言之，完形圖像之想像思維是創造構思的起點，是自動填補機制的啟動；然而，模糊性的表現，並非多義性的含混，而是須經過撥刪大要，凸顯出具關鍵、特殊部份，使其蘊含著一種完整形象的想像空間。

自動填補機制中以「群化特質」與「渾然性」的表現最為要義，雖然「完形」與「群化」上兩者意思是如此地相近，然而就在形成視覺之完形狀態時，「群化」現象的掌握往往是關鍵之鑰，當具有內質性相同或相似之模糊圖像集聚一起時，「群化」特質於外部現象中隨即產生；然而「完形」則是連結過去經驗中的記憶表象，或受視覺定勢法則影響而自動填補圖像元素，建構出所能認知的意象。

另一要義為「渾然性」的表現—當人們在凝視模糊圖像時，其個人特有內在心理結構，使之得以通過視覺上認知判斷，形成一種渾然一體構成，它不完全純粹是圖像的特質，也不全然是心理幻覺，而是創作者或欣賞者經過知覺活動所組織而成的整體，及定勢心理在主體知覺活動中所呈現出來的樣式。

以董源、龔賢、黃賓虹等人之「墨點」為例証，「墨點」型態均以具接近、相似、連續乃至趨於渾化，而產生了「群化」視覺效果，使之知覺得以「完形」—草木蔥蘢之致。

龔賢於《半千課徒畫說》中論述畫石之法，提出「渾淪包破碎」⁶⁴提供了完形心理自動填補機制運行印證，以《辛亥山水冊之六》（圖二十六）為例，此幅係以墨點為主軸，單一墨點面積所佔通幅面積極小，集聚之時極易形成「破碎」之狀，龔賢以其「渾然性」論述印證墨點整合建構，使之得以完形自動填補臻至渾厚靜穆妙境。



圖二十六 清代 龔賢
《辛亥山水冊之四》

我們必須認知的是，自動填補機制之前提，在於其先前之視覺記憶表象，唐代張彥遠論述「疏體」與「密體」之時，以張僧繇及吳道子用筆玄妙為例，提出「筆不周而意周」，提供自動填補機制與記憶表象連結之例證，他說：

張吳之妙，筆纔一二，像已應焉。離披點畫，時見缺落，此雖筆不周而意周。⁶⁵

張、吳雖以「疏體」之態，透過自身視覺記憶表象，意匠經營，刪撥大要，其造形應生微妙之處雖為「離披」、「缺落」之態，卻亦見周全，說明了須有記憶表象才能聯結「像已應焉」之「筆不周」筆意，此即為完形視覺心理的特點。

近人高一峰素以馬畫為見長，《棕馬》（圖二十七）經過凝煉造形思考，透過簡筆形式，以骨骼及肌肉作為描繪主軸，左後腿展現出低調力度，退居於整體之表現於簡化形式中，具似有似無之模糊性；其畫面經營在不平衡中求平衡，以追求「完形」的視覺心理，將馬之奔騰、嘶鳴躍動型態展現十分雄健，印證自動填補機制建構與造意之意圖，說明了高一峰造形思考經過撥刪，蓄意使之變形與不完整，可視為理性之模糊性表現。

《棕馬》造形以「筆不周」之簡筆型態，其過程是根據視覺經驗所進行的視覺自動填補一點、線、面元素自動聯結成形，是故觀賞者係以欣賞主體在其視覺經驗前之視覺表象存留，才

有之後的視覺心理補充可能性，換言之，當視覺觸及模糊圖式之際，創作元素與元素間彼此產生某種形式之關連，並將過去之經驗或記憶表象作為認知上標準，並處理成最佳構成狀態，反使觀賞者得以擁有潛在、自動及充實完整形式之優勢。

八大山人亦是擅於模糊性表現手法的藝術家，其荷花作品《山水花鳥圖冊之七》（圖二十八）蓄意造就不完整、欹側，荷梗、荷葉張力空間延伸畫面之外，並於切割之空間中，產生模糊性，卻又強化留白處，使觀賞者游離於虛實空間中，使之留下玩味餘韻，其題名款識（圖二十九），從外部現象來看「八大山人」題款亦具模糊性，但卻又是如此的「明晰」地——「哭之？！笑之？！」觀賞者游離於哭之、笑之間之認知，正連結及反映其人生困頓。

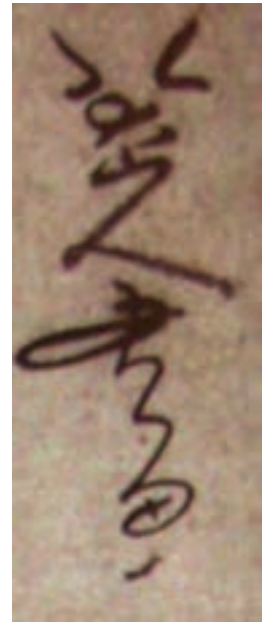
綜論龔賢、八大山人及高一峰作品填補機制特質—龔賢致力於墨點集聚的填補，八大山人經營空間的切割，使張力（動勢）開展外延，高一峰則將「馬」重新建構成點、線、面，以上了說明「完形」在凝視的過程中，因模糊性面對，使主客觀相互作用產生了自動填補機制而得精煉造形與空間意識，換言之，「完形」造形思考是自動填補機制的基礎，並造就視覺上單純、完整之造形。



圖二十七：現代
高一峰《棕馬》



圖二十八：清代
八大山人《山水花鳥圖冊之七》



圖二十九：清代
八大山人 書法

（二）渾淪

「渾淪」作為水墨美學論述，首見於龔賢⁶⁶，指藝術的形象或情境表達出完整性，並帶有抽象意味或某種迷離、惚恍成份，展現出渾然統合一體之韻致，使之予人凝視、咀嚼與回味。

「渾淪」一語，首見《列子·天瑞》⁶⁷，為道教教義，指宇宙形成前的迷濛狀態，義同「渾沌」、「混淪」、「渾然」，從外部現象視之，均以模糊型態出現。「渾淪」係指萬物相混、渺茫不明而又不相離，無法用感官去察覺，看不見、聽不到、摸不著。

水墨畫往往因觀畫距離—「近視」、「遠望」展現出不同審美情趣，「近視」時，亦有甚至無法辨識客觀世界中之物象，只留存筆墨原始狀態；「遠視」時則因筆墨間同質性相融而產生群化契合，進而衍化成形、質與氣之相融狀態。

龔賢論述「渾淪」與列子對於氣、形、質未相離而「渾淪」之論述頗為相似，其延伸論述，提出運筆用墨首求筆法中有墨氣及墨氣中見筆法，才能達到「真渾淪」境地，其曰：

畫家亦有以模糊而謂之渾淪者，非渾淪也惟筆墨俱妙，而無筆法墨氣之分，乃真渾淪。

68

惟有筆墨不相離，才可筆墨俱妙；展現渾然體相；然而，龔賢意有所指地，更進一步闡明「模糊」不清而可能被誤為「渾淪」；龔賢所云「模糊」非本文之所論述之「模糊性」；而是指審美型態之形、質間缺乏明晰表達，或因不肯定之復筆而造成混濁雜沓；「渾淪」真意，與龔賢所云「模糊」差異癥結在於缺乏筆法、墨氣與形質間相融，在表現手法上未能建構真確的敘述與思維。

龔賢將「遠望」後之迷離，直論為「混淪」（渾淪），其曰：

點濃樹最難，近視之卻一點是一點，遠望之卻亦混淪。必乾筆濃淡加點，而渾淪處皴染之力。⁶⁹

細閱龔賢山水畫，可見所言不虛，「遠望」似一片迷濛（圖三十），迷濛中卻透出蒼潤幽邃，「近視」只見筆筆歷歷的墨點（圖三十一），仍見神采，可見龔賢「渾淪」之論，建構於筆墨層層積疊中，墨色精微而神采內燦，筆墨渾化，其更進一步指出「渾淪」之功能性：「渾淪包破碎」⁷⁰，認為渾淪之致，可統合破碎之處，無瑣碎之病。



圖三十 清代 龔賢
《辛亥山水冊（之六）》



圖三十一 清代 龔賢
《辛亥山水冊（之六）》局部

清代張庚論述王原祁畫作，可印證為具體詮釋龔賢「渾淪」之論，張庚云：

發端混淪，逐漸破碎；收拾破碎，復還混淪。⁷¹

審視《仿宋元山水圖冊之一》（圖三十二）一作，可證張庚所言不訛，王原祁以看似破碎模糊之淡墨乾筆，復以積墨理性收拾破碎，使之筆墨相融，漸趨整體群化。

除前述沈括論述董源及龔賢山水畫外，尚有潘天壽論述黃賓虹山水畫以遠、近距離間視覺效果，其曰：

……以濃墨破淡，以淡墨破濃，寫其游歷之曉山、晚山、夜山與雨後初晴之陰山，每使滿紙烏黑如舊拓三老碑版，不堪向邇，然遠視之，則峰巒陰翳，林木蓊鬱，淋漓磅礴，絢爛紛披，層次分明，萬象畢現……。⁷²

黃賓虹《山水冊之十二》（圖三十三），以水墨積疊及暈染技法，將水、墨、筆間進行不斷地破壞與再組合，墨點間產生了形式聯結後，「近視」則「如舊拓三老碑版」；「遠視」則因墨點交映群化於視網膜上而得渾淪之致，呈現了華滋般的溫潤，其雖具非目的性遊戲意味，卻能更貼近於現實中山水之蒼茫與華滋。



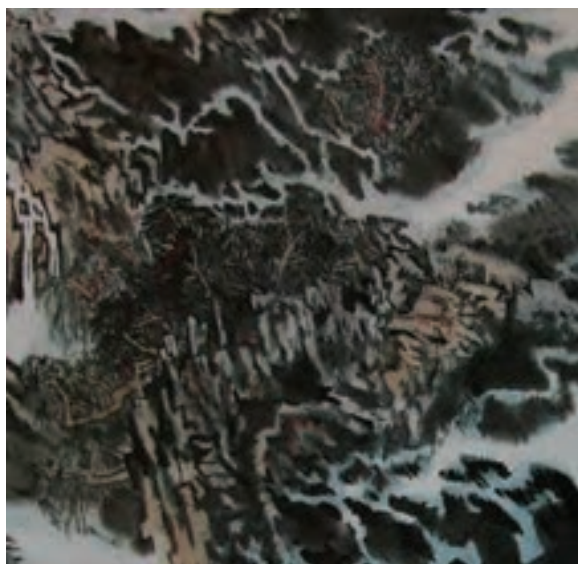
圖三十二 清代 王原祁
《仿宋元山水圖冊之一》



圖三十三 近代 黃賓虹
《山水冊之十二》



圖三十四 現代 陸儼少
《路谿花紅覆水》



圖三十四 《路谿花紅覆水》局部

如陸儼少山水畫，其具抽象意味的模糊性，往往更能體現出其渾淪型態，在近代水墨畫史中，無疑地佔有相當重要地位，其《路谿花紅覆水》作品（圖三十四），畫中留出白條狀型態，是反射光線？雲氣？抑或是因應墨塊之「實」「虛」安置？使對象物（雲霧與山石間）之掩映及虛實間對應產生堅厚結構關係，故能幽闊深遠，變化多姿，其模糊性表現了似與不似之各種可能性，近觀若無，望之儼然其中有物、其中有象，其「姑名之曰『留白』」，他說：

把水墨留出白痕，繚繞縈曲，盤旋山際，這種白痕或是雲霧，或是泉水，或是日光，因為前人所未有，無以名之，姑名之曰“留白”。⁷³

從其畫作綜審，陸儼少先以墨塊巧妙鋪陳組織，經營出彼此間疏密盼顧，映帶搭接，再因勢利導，使墨塊與留白間統協，刻劃成白條狀痕，得律動之致，不見作意，展現出似有非無，似非似的模糊意味。

綜理龔賢、王原祁、黃賓虹、陸儼少等人均以墨點為視覺元素，展現出彼此間之呼應與一致時，讓觀賞者感知為一個整體和單一符號的渾淪性，予人定勢視覺強化與咀嚼。

從外部現象視之，同質性符號之群化，衍成渾淪韻致，然而渾淪特質在於能摒棄繁瑣、作意，使之走向了樸素、含蓄；無論是模糊性創作抑或模糊性面對，均應超越感官認知，攫獲精神內蘊，喚起特殊、不可言狀之審美體悟，引人入惚恍模糊境地，展現或體悟出特有之「天趣」。

肆、模糊性歸屬—天趣

「天趣」係指創作者運思之際，面對偶然性之模糊性圖像—不連貫、缺陷、不可言狀，並結合生活經驗中所產生的聯想，並與過去的記憶表象相逢且相涉，進而喚起了視覺記憶的痕跡，使之視覺心理得以建置自動填補機制，形成特有「完形」意象。

天趣之展現，關鍵在於創作者對感官認知的超越，創作過程充滿了「偶然性」的掌握及創作主體自信展現，顯現出創作主體意識底層的心理投射。

天趣之前提，在於創作者與欣賞者對想像、審美趣味、美感意識、審美理想所指涉模糊性之圖像，其間所蘊藏自我暗示，與貼近個人意識底層，所展現其性靈表現，結合面對偶然性後之因勢利導與完形視覺心理，使之自然流露出脫略形似的天趣，使創作者攫獲導向性的視覺心理，並得以達到最大的自由闊度；然而沒有定勢法則的依附，偶然性則將失去藝術創作屬性的邏輯，換言之，偶然性仍應視為源自於必然性，於攫獲偶然性之際，創作意念自會從底層意識展現而至，祇是其間之建置必須認知於與大自然之對應與感悟。

水墨物質屬性中所形成之偶然性，強化了自然滲化之模糊性特質，創作者如囿於「精雕細琢」之邏輯為能事者，可能使天趣殆盡；如能尊重水墨素材中偶然性特質，運用邏輯思維與因勢利導間互補掌握，自能脫去筆墨畦徑，突破樊籬與習氣，利於「天趣」萌發，增進觀賞者超越思維常規，為個人創作帶來新的境地；然而就「天趣」技法層面立論，非單以淋漓揮灑之偶然性所生成、亦非純任感性流動；而是在凝視及心境積澱下之產生潑墨/積墨、感性/理性、偶然/必然之邏輯思維變易中產生玄遠幽深的「天趣」，因此創作主體不應墨守成規，應於有法/無法、有意/無意間去攫取偶然性效果，如此「天趣」可視為由技入道的層次。

伍、結語

傳統水墨畫史中無論是院體或文人畫系，其意欲所喚起之審美趣味，伴隨時代審美品味而異；隨著文人畫史演進，「天趣」審美趣味受道禪精神影響，始於宋代之後，審美投射附著於創作或觀賞活動中模糊性圖像，擺盪於似與不似之間，使之得以達至趣味盎然境地。

文人畫特質在於對客觀世界進行無目的性之仰觀俯察，及不帶目的性之戲墨特質，其所憑借的是自身對水墨技法及書寫能力熟稔，故能意隨興發，抑揚寸心，強調當下直覺與經驗，展現出創作者情感表達之率真與自然，遂逐漸成為文人畫系共同欲求，無論是縝密、疏野、曠達、悲慨，均以「天趣」為貴，希冀於創作之際，能摒棄不利於藝術想像馳騁，進入自然而然，不知其所然而然之模糊心理狀態，以體現道禪精神。

水墨作為創作素材，可謂源遠流長，其流動、偶然性之及各種可能性之不確定特質，隨著水墨畫史的演進，淬鍊出特有語彙，其文化底蘊仍涵蘊傳統美學的延續性及獨特性，從隋唐教化功能至明清心性的書寫，「模糊性」之詮釋更加多元化，其素材之魅力亦攫獲當代水墨創作者的喜愛，隨著西方創作思維與資訊傳遞，現代主義創作理念遞變，佛洛伊德（Sigmund Freud，1836—1939）及榮格（Carl Gustav Jung，1875—1961）建構心理分析學說，引證了水墨畫與心理間建構了密不可分之連結性，使當代水墨創作者轉為對內在的真實世界探究，展現了前所未有的成果，其與古今中外之邂逅，令人驚異於道、法、理聯結之玄妙。

註釋

1. 《莊子》卷五中第十三天道，歐陽景賢·歐陽超釋譯，《莊子釋譯》，533頁。初版。臺北市，里仁書局，1996。
2. 《老子》十四章，任繼愈譯，《老子今釋》，10頁，臺北市，里仁書局，1985。
3. 同前註，16頁。
4. 《老子》一章，任繼愈譯，《老子今釋》，1頁，臺北市，里仁書局，1985。
5. 同前註。
6. 《尚書·洪範》：「五行，一曰水、二曰火、三曰木、四曰金、五曰土」，錢仲聯主編，《十三經精華》，97頁，華正書局，1994。
7. 《管子·第四十九篇內業》：「精也者，氣之精者也。氣道乃生，生乃思，思乃知，知乃止矣」，973頁，北京：中華書局，2008。
8. 《老子》七章：「天長地久。天地所以能長久者，以其不自生，故能長久。」
9. 《老子》四章，任繼愈 譯，《老子今釋》，4頁，臺北市，里仁書局，1985。
10. 《周易·乾文言》，錢仲聯主編，《十三經精華》，19頁，華正書局，1994。
11. 《周易》繫辭上，同前註，28頁
12. 同前註
13. 《管子·第三十六心術上》873頁，北京：中華書局，2008。
14. 《莊子》卷五中 第十三 天道，歐陽景賢·歐陽超釋譯。《莊子釋譯》，531 頁。初版。臺北市，里仁書局，1996。
15. 劉勰，南朝梁，《文心雕龍·卷六·神思》271頁，三民書局，1999。
16. 張懷瓘，唐代，《書斷·書議》，《歷代書法論文選》，133頁，華正書局，1997。
17. 「逸筆草草，不求形似，聊寫胸中逸氣耳」《清閨閣全集十卷·答張藻仲書》轉載於166頁《中國畫論輯要》周積寅 編著 江蘇美術出版社1985。
18. 「文與可畫，竹胸有成竹；鄭板橋畫竹，胸無成竹。濃淡疏密，短長肥瘦，隨手寫去，自爾成局，其神理具足也」。《鄭板橋集·題畫竹》轉錄125頁《美術叢書·四集第二輯》黃賓虹 鄧實 編著 北京古籍出版社
19. 「天地渾鑠一氣，再分風雨四時，明暗高低遠近，不似之似，似之。」、「名山許遊未許畫，畫必似之山必怪，變幻神奇懵懂間，不似似之當下拜。」《大滌子題畫詩跋卷一·題畫山水》《美術叢書·三集第十輯》黃賓虹 鄧實 編著，19頁，北京古籍出版社

20. 「妙在似與不似之間,太似為媚俗,不似為欺世」《齊白石談藝錄》王振德·李天麻輯注,70頁,河南美術出版社,1984。
21. 《易經·坤文言》:「夫玄黃者,天地之雜也,天玄而地黃」,轉錄於《十三經精華》,24頁。
22. 《老子》十二章,任繼愈 譯,《老子今釋》,9頁,臺北市,里仁書局,1985。
23. 《老子》二十八章,任繼愈 譯,《老子今釋》,22頁,臺北市,里仁書局,1985。
24. 《莊子·卷四下·第十一·在宥》,391頁,同註1。
25. 《莊子·卷六上·第十五·刻意》,591頁,同註1。
26. 《莊子·卷五中·第十三·天道》,495頁,同註1。
27. 韓拙,宋代,〈山水純全集〉《中國畫論類編》下冊,671頁,臺北:河洛圖書出版社,1975。
28. 張彥遠,唐,《歷代名畫記·論畫體工用搨寫》,《中國畫論類編》上冊,37頁,臺北,河洛圖書出版社,1975。
29. 荊浩,五代《筆法記》,《中國畫論類編》上冊,608頁,臺北,河洛圖書出版社,1975。
30. 同前註。
31. 定勢論(set theory)的概念係由德國心理學家G.E繆勒何舒曼(F.schumann)提出,它原來是指對某一特定的知覺活動的直接準備性。目前定勢一詞已廣泛地運用於各種心理活動,它是由先前心理活動所形成的準備狀態,決定著同類後續心理活動的趨勢。詳見朱智賢主編,《心理學大詞典》,118頁,北京:師範大學出版社 1989。
32. 朱景玄,唐代,〈唐朝名畫錄〉,《美術叢書》二集 第六輯,黃賓虹·鄧實編,37頁,北京:古籍出版社。
33. 沈括,宋代,〈夢溪筆談〉,《中國畫論類編》上冊,625頁,臺北,河洛圖書出版社,1975。
34. 王得臣,宋代,〈塵史·書畫〉,轉載《上海畫院美術文集》,106頁,上海:上海中國畫院,1985。
35. 方薰,清代,〈山靜居畫論〉,《中國畫論類編》上冊,231頁,臺北,河洛圖書出版社,1975。
36. 鄧椿,宋代,〈畫繼〉卷第九·雜說論遠,《畫史叢書》(一),342頁,臺北,文史哲出版社1974。
37. 夏文彥,元代,〈圖繪寶鑑卷四〉,《畫史叢書》(二),767頁,同上。
38. 見〈硯林詩集〉,卷一汪士慎《臘八日集寒木山房,喜錢塘丁敬身至》的原韻,回了丁敬一首詩:「邗江惜別十冬春,每憶茅堂滿案塵。趙壹門閒時謝客,梁鴻灶熟肯因人。飲安茗乳平生嗜,畫斷梅花宿世因。肉眼已無天眼在,好看萬象又更新。」轉載於《揚州八怪傳略》蔣華著,8頁,臺北:蕙風堂,1995。

39. 同前註。
40. 《太平廣記》卷第二百一十三，第五冊，1637頁，北京，中華書局，2008。
41. 因無紀錄說明後續創作手法，卻呈現出松、石、人、屋、木等具體圖像，故將此段文獻，解讀歸納於模糊性表現範疇中。
42. 鄭績，清代，〈夢幻居畫學簡明〉，《中國畫論類編》下冊，947頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
43. 方薰，清代，〈山靜居畫論〉，《中國畫論類編》下冊，1188頁，臺北，河洛圖書出版社，1975，。
44. 段弢，〈虹廬受學札記〉，《黃賓虹繪畫思想》孫旗編，68頁，臺北，天華出版事業公司，1979。
45. 黃賓虹，〈1954年自題山水〉，《黃賓虹論畫錄》，210頁，浙江，浙江美術學院出版社 1993。
46. 沈括，宋代，〈夢溪筆談〉，《中國畫論類編》上冊，625頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
47. 郭熙，宋，〈林泉高致〉，《中國畫論類編》上冊，639頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
48. 《老子·十四章》，《老子今釋》任繼愈 譯，11頁，里仁書局，1985。
49. 蘇軾，宋代，〈東坡論畫〉：「余嘗論畫，以為人、禽、宮室、器用皆有常形，……。常形之失，人皆知之。」，《中國畫論類編》上冊，625頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
50. 參閱註33。
51. 列奧納多·達文西，《達文西論繪畫》，47頁，臺北，雄獅圖書公司，1981。
52. 黃公望，元代，〈寫山水訣〉，《中國畫論》卷二，51頁，合肥，安徽美術出版社，1995。
53. 參閱註33。
54. 華琳，清代，〈南宗抉秘〉，《中國畫論類編》上冊，292頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
55. 劉國松，現代，〈畫若佈奕〉，《宇宙心印》劉國松回顧展，20頁，桃園縣政府文化局，2007。
56. 參閱註40
57. 參閱註32
58. 參閱註34
59. 參閱註37
60. 韓拙，宋，〈山水純全集〉：「凡未操筆，當凝神著思，豫在目前，所以意在筆先，然後以格法推之，可謂得之于心，應之於手也。」，《中國畫論類編》下冊，671頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。

61. 張彥遠，唐，〈歷代名畫記·論顧陸張吳用筆〉：「意存筆先，畫盡意在，所以全神氣也。」，
《中國畫論類編》上冊，35頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
62. 請參閱註36
63. 請參閱註33
64. 龔賢，清代，〈半千課徒畫說〉，《中國畫論類編》下冊，798頁，臺北，河洛圖書出版社，
1975。
65. 張彥遠，唐代，《歷代名畫記·論顧陸張吳用筆》，《中國畫論類編》上冊，37頁，臺北，
河洛圖書出版社，1975。
66. 龔賢，清，〈半千課徒畫說〉：「渾淪包破碎，端正蓄神奇，畫石法也。」，《中國畫論
類編》下冊，798頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
67. 《列子·天瑞》：「氣形質具而未相離，故曰渾淪。渾淪者，言萬物相渾淪而未相離。」，
《列子集釋》，楊伯峻撰，271頁，北京：中華書局，1997年1月印行。
68. 鄧實，〈談藝錄·龔半千與胡元潤〉，《中華美術叢書 十五》三集第十輯，黃賓虹、鄧實
編，280—281頁，北京，北京古籍出版社。
69. 龔賢，清代，〈柴丈畫說〉，《中國畫論類編》下冊，789頁，臺北，河洛圖書出版社，1975。
70. 龔賢，清代，〈半千課徒畫說〉，《中國畫論類編》下冊，798頁，臺北，河洛圖書出版社，
1975。
71. 張庚，清代，〈國朝徵畫錄〉卷下，《畫史叢刊》（三），1974—1301頁，臺北，文史哲
出版社。
72. 潘天壽，〈黃賓虹先生簡介〉，《黃賓虹畫集》，2頁浙江人民美術出版社·上海人民美術
出版社合編出版，1985。
73. 陸儼少，現代，《山水畫芻議》，49頁，上海，上海書畫出版社出版，1980。

參考文獻

1. 劉勰（南朝梁）。《文心雕龍》。
2. 張懷瓘（唐代）。《書斷》。
3. 段成式（唐代）。《酉陽雜俎》。
4. 李昉（唐代）。《太平廣記》。
5. 張彥遠（唐代）。《歷代名畫記》。
6. 荊浩（五代）。《筆法記》。
7. 韓拙（宋代）。《山水純全集》。
8. 沈括（宋代）。《夢溪筆談》。
9. 郭熙（宋代）。《林泉高致》。
10. 韓拙（宋代）。《山水純全集》。
11. 王得臣（宋代）。《塵史·書畫》。
12. 鄧椿（宋代）。《畫繼》。
13. 夏文彥（元代）。《圖繪寶鑒》。
14. 方薰（清代）。《山靜居畫論》。
15. 鄭績（清代）。《夢幻居畫學簡明》。
16. 龔賢（清代）。《半千課徒畫說》。《柴丈畫說》。
17. 張庚（清）。《國朝徵畫錄》。
18. 黃賓虹·鄧實編著。《美術叢書》。北京古籍出版社。
19. 朱謙之釋·任繼愈譯（1985）。《老子釋譯》。臺北市。里仁書局。
20. 歐陽景賢·歐陽超釋譯（1996）。《莊子釋譯》。臺北市。里仁書局。
21. 錢仲聯主編（1994）。《十三經精華》。臺北市。華正書局。
22. 湯孝純注譯；李振興校閱。《新譯管子讀本》。臺北市。三民書局。
23. 周積寅編著（1985）。《中國畫論輯要》。江蘇。江蘇美術出版社。
24. 王振德·李天庥輯注（1984）。《齊白石談藝錄》。河南美術出版社。
25. 朱智賢主編（1989）。《心理學大詞典》。北京。師範大學出版社。
26. 孫旗編（1979）。《黃賓虹繪畫思想》。臺北市。天華出版事業公司。
27. 黃賓虹（1993）。《黃賓虹論畫錄》。浙江。浙江美術學院出版社。
28. 列奧納多·達文西（1981）。《達文西論繪畫》。臺北市。雄獅圖書公司。
29. 陸儼少（1980）。《山水畫芻議》。上海書畫出版社出版。
30. 《畫史叢刊》（1974）。臺北市。文史哲出版社。

The Vagueness And the Attribution in Chinese Ink-Wash Paintings

Yeong shyan shyu

Abstract

This article attempts, though Dao's philosophy in books and through Chinese painting documentary, to search the process and mentality of Chinese ink-wash painters when creating works. By using "vagueness" as the subject to be analyzed, this article also attempts to construct the attribution of the paintings style through Dao. It is the external vagueness appearance of Dao, the Chinese ink-wash paintings carried the same to be stated.

In order to be "clearly" and properly stating the desired expression of the painter, the vagueness" is used to search from external to internal essentials, from macro point of view to the micro view. It is that the author tries to reconstruct the inner structure and attribution of "vagueness" through studying the documentary and ink-wash paintings, accompanied with the micro point of view and multi-layer of thinking. For the special characters carried by oriental ink-wash paintings, they can be distinguished two aspects by considering the process of mental work of the painters. These two aspects are vague-facing for the work and vague-presenting for the painter.

The vague-facing aspect as the mentality and process is used to describe the work creating, and the vague-presenting, as the special character in Chinese ink-wash paintings, is used by the painter to describe the theme "chaos". These two aspects as Gestalt Psychology combines to automatically compensate what we explain the "Nature-fun" attribution in paintings.

Keywords: The vague-facing, the vague-presenting, Gestalt Psychology, automatically compensate, chaos, Nature-fun

角色動畫中時間節奏與動作間距的 探討與應用

李明憲¹

鐘世凱²

摘 要

角色動畫是門獨特的表演藝術，主要是藉由角色的動作來傳達角色個性以及思考過程。它也是一個需要長時間與經驗的累積，要懂得運用時間與空間，且具有創造力的藝術。時間節奏與動作間距是構成動畫的兩大元素。時間節奏可以反應出物體的大小、重量與角色的情緒，而動作間距則直接影響運動的速度。因此，如何應用與掌控節奏與間距，就成為角色表演張力的關鍵所在。本研究將描述節奏與間距在動畫原則論述中的關係和意義，並分析傳統動畫原則在3D 電腦動畫上的應用。

此外，筆者也以過去在角色動畫製作上的經驗，嘗試架構出角色動作設計的工作流程。並透過動畫實作來驗證動畫原則在3D 電腦動畫中的應用，在實作過程中分析時間與間距的相互關係，讓動畫師在電腦輔助工具裡完全掌控角色的動作表演。也藉此說明動畫原則的意義與應用，不會因媒介工具的不同而有所差別。

關鍵字：角色動畫、時間節奏、動作間距、動畫原則、3D 電腦動畫

李明憲現為大同技術學院視覺傳達設計系講師

鐘世凱現為國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系副教授

壹、緒論

電腦動畫是目前國內數位內容產業中，具高度成長潛力的產業之一。綜觀與動畫相關科系學生所創作的畢業作品，在角色動作表演部分始終未能有較突出的表現，經常出現角色輕浮無重量感，以及動作速度過於平均且不順暢的現象，學生對於角色動畫中的時間節奏與動作間距沒有確實的深入了解。

相對在人才的需求下，國內的電腦動畫從業人員往往過度偏重軟體的操作技術，而嚴重忽略和缺乏動畫理論與藝術素養的基礎能力。所以筆者認為基層「教育」的務實最為重要！如果能將產業界的實務經驗與學術界的研究環境相結合，這將大幅提昇國內數位內容產業，讓台灣在國際舞台上更具競爭力。

無論是傳統手繪動畫或是3D電腦動畫，其中的角色表演至少占了整體的百分之八十，也是動畫影片的靈魂所在。而一部好的動畫，除了有好的故事題材與創意，第二就是角色的動作表演；而動畫師就是關鍵所在。動畫師就如電影中的演員一樣，他給予角色生命，讓角色的表演動作與喜怒哀樂的情緒變化都能牽動著觀眾，深植在觀眾的心中。

本研究將以筆者過去在動畫產業擔任Lead Animator期間的角色動畫製作經驗，透過分析與解說時間節奏與動作間隔在3D電腦動畫中的相互關係與應用。並將其系統化的整合，希望能提供給初學者或熟練的動畫師在表演觀念上，有較實際與明確的參考依據，並建立可供教育研究之參考文獻，讓動畫研究者有所依循。

貳、文獻探討

一、時間的基本認識

以動畫而言，時間是最重要的概念之一，我們必須去了解 and 運用它。可以以一個創意的方方法將時間壓縮或延長，來產生不同的效果和氣氛；所以用心的學習或知道如何將時間運用在動畫上是很重要的。動畫師能夠把一個特定的動作在限制的時間內讓它在鏡頭前有效的表現出來，這樣的時間控制是很需要的，也必須了解觀眾的反應，以他們的觀點來看，對於時間的支配有如何的反應。因此，時間的運用就如製作動畫的技術一樣重要。

(一) 一般的時間節奏

在動畫中，時間節奏是件難懂的事，只有在影片放映時才看得到。就如樂器演奏的時候才能聽到聲調一樣。好的音樂，用耳朵去欣賞要比用語言和文字去解釋來得容易；而卡通在螢幕上看來非常簡單的畫面，卻必須要用許多文字和語言去解釋。

如果你把時間的運用看成是一種公式的話，那是不妥當的，就如有時候同樣一件事情，在不同的情形或情緒之下是截然不同的。所以，時間節奏真正的準則就是：如果在螢幕上表現出好效果的話，就是好的時間節奏；反之，如果效果不好，當然也就代表著時間節奏運用的不好了。

適當的時間是讓想法一目了然的關鍵所在。我們讓一個物體從一點移至另一點，只要中割幾張動畫便可以輕易完成，但顯示出來的效果只是在移動（moving），而不能稱之為表演（acting）。

（二）時間與物體的重量

時間可說是動作的速度，而動作的速度可定義為角色在動作的同時，帶給觀眾怎樣的想法。相對於其他的動畫原則，時間節奏更能解釋物體的重量感，同樣大小型體的兩物體，經過不同時間節奏的運用，能呈現出兩種極大不同的重量感。（Whitaker & Halas, 1981）

愈重的物體，體積愈大，需要更大的外力來改變它的運動；一個很重的個體，其加速與減速一定比較輕的個體更為緩慢，所需的時間也更長。在處理重物時，需要較多的時間與力量來讓它開始、停止或改變它們的運動，讓它們的重量具有說服力。

（三）時間與物體的大小

時間也能有助於感受物體或角色的尺寸大小。一個巨人的體積、重量和慣性都要比一般正常人來得大，因此他的動作要慢多了。如同砲彈一樣，他需要更多時間的來開始動作，一旦運動了，他需要更多時間來停止。相反地，一個微小的角色比一般有更少的慣性，所以他的動作會快速些。（Whitaker & Halas, 1981）

（四）時間與角色情緒

不同的移動速度，可以清楚地看出角色的情緒狀態是否處於生氣、興奮、緊張或輕鬆，不同的時間變化，可表達不同的意義。頹喪、悲傷或難過的情緒以緩慢的時間速度來顯示，而得意、高興和成功的情緒，則以快節奏的時間來傳遞給觀眾。

Thomas 和 Johnston 在「The Illusion of Life」一書中描述不同的時間變化，可表達不同的意義；而不同時間節奏的設定，可傳達許多不同的想法。以兩張頭部的畫面，第一張靠向右肩，第二張向左且下巴稍微向上。在這兩張極張之間，每多加一張中間張，對動作而言就多一層新的意義。（表1）

表 1：中間張數與角色情緒的關係

加入的中間張數	角色傳達的意義
0	被巨大的外力擊中，他的頭幾乎被扭斷
1	被磚塊、麵桿或油鍋擊中
2	神經質的抽蓄、肌肉痙攣或不能控制地抽動
3	閃躲磚塊、麵桿或油鍋
4	明快的命令「快走!」「把它搬開」
5	友善地說「這裏」「快點來!」
6	看見漂亮的女生或渴望已久的跑車
7	對某件東西想要看清楚
8	找廚房架上的花生醬
9	在估算或考慮某件事
10	伸展痠痛的肌肉

二、間距的基本認識

（一）時間軌目（timing chart）

「間距」係指物體移動的距離，它與時間是相對應的。時間軌目在傳統2D手繪動畫中是用來標示動作狀態的圖表符號，其功用除了讓動畫師瞭解一段動作中的時間之外，最重要的是標示所有鍵間張（in-betweens）的間距與張數。在傳統的手繪動畫裏，很難去分配這些間距，所以通常會根據有效時間內，以估算的方式將物體行進的距離劃分一半，再從一半的間距中重複對半劃分。（圖1）

在圖1軌目圖示中所有號碼均以單數1、3、5、7、9.....表示，是因為以兩格一拍（twos）的方式記錄的緣故。1和17是關鍵張(key drawings)，而9則是兩關鍵張的中割張(breakdown)，7是1和9的介間張，5則是1和7的鍵間張；3是1和5的鍵間張。當然時間軌目的形式也因運動的速

度不同，有著不同類型的分別。時間軌目可以清楚地表示時間與間距，由圖2-6的軌目可以看出這個運動方式為慢出與慢入的表現形式。

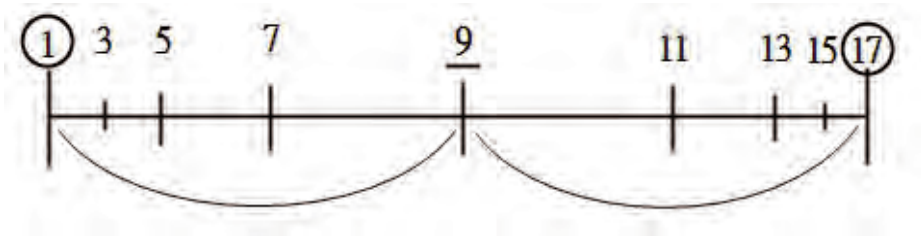


圖 1：時間軌目一般會採直立式畫在原畫張的兩側位置。

在3D電腦動畫中，是以key frame的方式來使物體或角色運動，當動畫師給予開始與結束的key frame位置，電腦會以內插法（Interpolation）自動算出所有動作的鍵間畫格。3D動畫所使用的軟體中也有類似時間軌目功用稱為Graph Editor的編輯系統。（圖2）

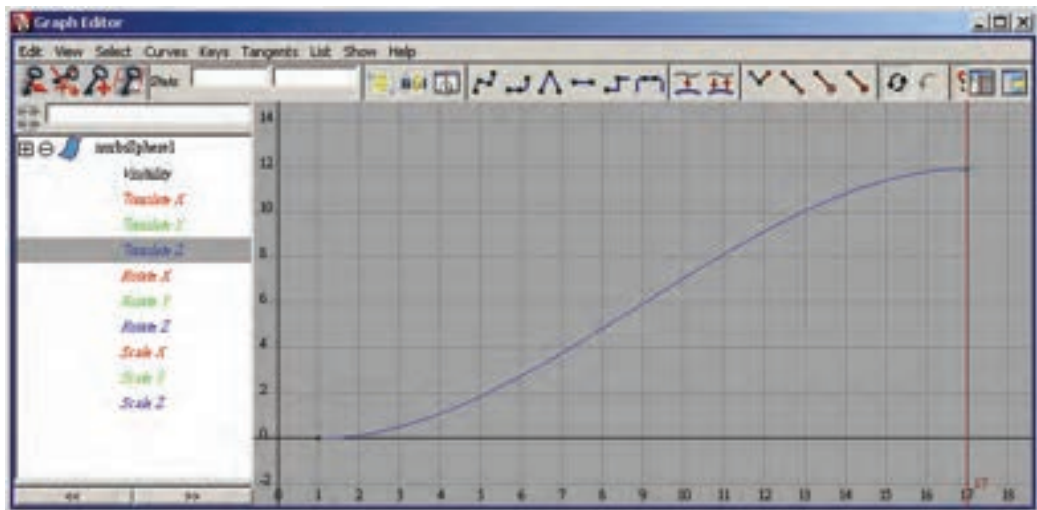


圖 2：MAYA 中的 Graph Editor 編輯視窗，藍色曲線顯示物體是以慢出慢入的方式運動。

（二）重疊的間距

在相同時間內，物體移動間距愈小，表示物體移動的速度愈慢；如果移動間距愈大，則物體移動的速度愈快。也就是說物體移動或動作過程中的鍵間張重疊量愈多，動作看起來愈順暢。（圖3）

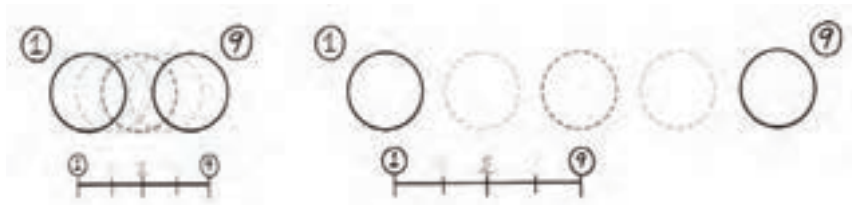


圖 3：鍵間畫格彼此靠的愈近，動作速度就愈慢。

即使主要動作過程的間距過大而快速，但是如果有讓觀眾看見預備動作，即使主要過程很快發生，並且在動作結束後順勢增加一些足夠間距的緩衝動作（cushion），還是可以讓觀眾有機會看清楚發生了什麼事。（圖4）

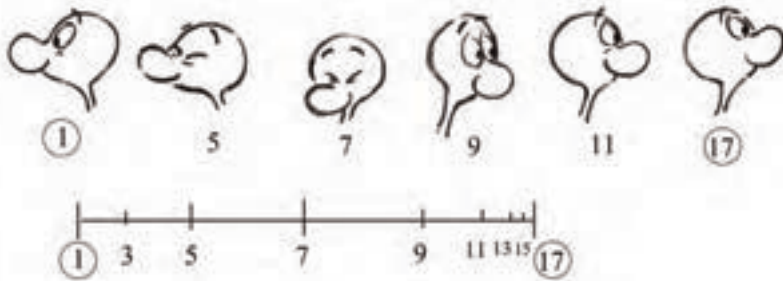


圖 4：一般多數的動作可視為是一種加速（1 到 7）到減速（9 到 17）的形式。

（三）中割的重要性

中割breakdown（簡稱BD）是指用來界定關鍵張之間的動作曲線和時間與間距關係的圖畫或是角色的姿勢。基本上，在鏡頭裡頭敘述故事的部份是由關鍵張來決定，而動作本身的屬性則是由中割來決定，這個觀念是相當重要的。

在傳統的手繪動畫中，原畫師畫好關鍵張（key drawings）後，交由動畫師或助理（in-betweener）來完成過程中的鍵間張（in-betweens）。如果原畫師只畫出前後動作的關鍵張，無任何的中割張的話，那動畫師會以自己的方式來完成鍵間張。

假設一個物體從A點到B點以9格的時間遵循紅色曲線軌跡做等速運動，其中1和9分別是前後的關鍵張。如果原畫師沒有畫出中割張來界定動作曲線供in-betweener參考的話，in-betweener會自行畫出灰色部分的鍵間張，這顯然是錯誤的。（圖5）

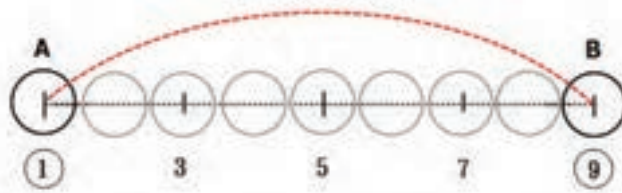


圖 5：無中割張。

如果1和9是關鍵張，原畫師將5設計為中割張，那in-betweener勢必依照指示畫出灰色部分的鍵間張，雖有改善，但是物體的運動軌跡不是弧度線，所以仍是錯誤的。（圖6）

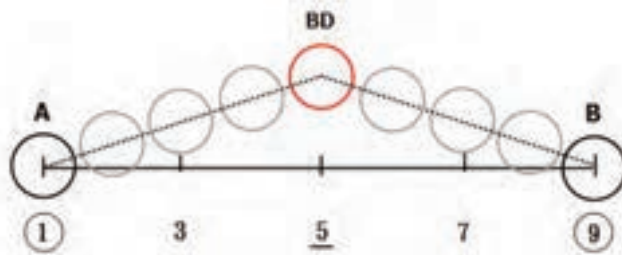


圖 6：一張中割張。

除了5為中割張外，原畫師也將3和7設計為中割張。如此一來in-betweener只要單純的畫出其他四張鍵間張，這才是這個物體正確的運動方式。（圖7）

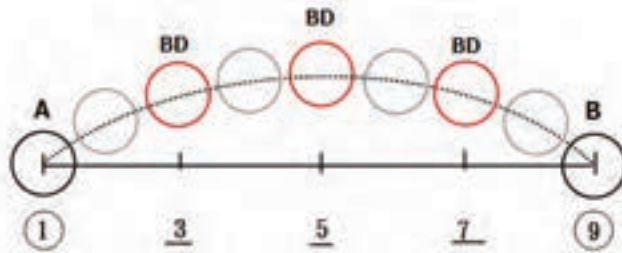


圖 7：多張中割張。

由以上說明可以確定的是，原畫師藉由中割張來完全掌控物體的運動曲線，不會因為錯誤的鍵間張影響動作的表演而降低動畫品質。基本上，這樣的模式同樣可以運用在3D電腦動畫上，動畫師不該讓電腦有決定中割的機會，因為動畫師才是真正的演員。甚至動畫師用linear的直線線性就可以自己掌控時間和間距，而不是依賴電腦自動算出來的BD和in-betweens。在這樣的流程下，這種概念對初學者而言是相當重要，因為這樣才能真正學到角色動畫的精隨。或許可以等到更熟悉動畫原則之後，再使用那些電腦媒介所提供的捷徑。

三、動畫原則

早期的迪士尼動畫片廠中，並不存在任何動畫形式的原理式的理論，但是在日積月累的繪製過程中，各種獨特的術語便逐漸在動畫師的談話，或對作品的檢討中被普遍的使用，這些術語也逐漸成為片廠中累積相傳，且廣泛的用於新進動畫師的教育與培養中的動畫製作原理。並由奧力強司頓(Ollie Johnston)和法蘭克湯瑪斯(Frank Thomas)在「The Illusion of Life」(Thomas & Johnston, 1984)一書中寫出共十二項的動畫原則，分別是：

(一) Squash and Stretch 擠壓與伸展

物體受到外力的擠壓，產生拉長或者壓扁的變形狀況，再加上誇張的表現方式，使得物體本身看起來有彈性、有質量、富有生命力，因此可以表現較佳的戲劇張力。

(二) Anticipation 預備動作

角色動畫的動作，必須讓觀者能夠產生「預期性」，透過肢體動作的表演，讓觀眾預知角色的下一步動作，也就是讓觀者更容易融入劇情中。

(三) Staging 演出佈局

戲劇是經由編劇和導演設計安排出來的，動畫更是如此，因為動畫的所有動作安排與構圖，都是需要靠動畫師的手創造出來，所以在動畫中的構圖、運鏡、動作、走位都需要仔細的設計與安排，避免在同一時間有過多瑣碎的動作與變化。

(四) Straight Ahead Action and Pose to Pose 連續動作與姿勢銜接

連續動作和姿勢對應是兩種動作設計的技巧。連續動作是將動作從第一張開始，依照順序畫到最後一張；通常是製作較簡易的動態，且動作比較平順自然。姿勢對應，將動作拆解成一些重要的定格動作，補上中間的間補動畫後，產生動態的效果；通常適用於較複雜的動作，且動作比較不自然。

(五) Follow Through and Overlapping Action 跟隨與重疊動作

跟隨動作，是將物體的各部位拆解，通常是沒有骨架的部位較容易產生跟隨的動作，例如動物的尾巴，頭髮，衣服的末梢等等。重疊動作，是將移動中物體的各部位拆解，將其動作的時間錯開，產生分離與重疊的時間差與誇張的變形，增加動畫戲劇性與表現張力，也強化了動畫趣味性。

（六）Slow In and Slow Out 慢入與慢出

一般動作在開始與結束時速度較慢，中間的過程速度較快一些，因為一般動作並非等速度運動，這是正常的物理現象。靜止的物體開始移動時由慢而快，而將要停止的物體則會由快變慢，若以等速度方式開始或者結束動作，則會產生唐突的感覺。

（七）Arcs 弧度線

動畫中的動作，基本上除了機械的動作之外，幾乎所有的動線都是以拋物線的方式進行，所以在繪製動線時，非機械式的物體，移動時就不要完全以直線的方式運行，而機械式的物件，則使用較僵硬的直線運動，這樣可以較容易的區隔機械與非機械物件的屬性，也可強化這兩種完全不同物件的個性。

（八）Secondary Action 次要動作

依附在主要動作之下的細微動作，雖然是屬於比較微小的動作，但實際上卻有畫龍點睛的效果。次要動作並非不重要的動作，而是強化主要動作的關鍵，不僅可以使角色更生動真實，更可讓角色感覺有生命(次要動作絕對不能搶戲)。

（九）Timing 時間節奏

動作的時間節奏就是速度的快慢，過快或者過慢都會讓該動作看起來不自然，而不同的角色也會有不同的節奏，因為動作的時間節奏會影響到角色的個性，也會影響到動作自然與否。時間節奏能反應出物體或角色的重量與大小，不同時間速度的描述，更能表達角色不同的情緒和個性。

（十）Exaggeration 誇張性

動畫基本上就是誇張的表演形式，透過角色的表演，強化劇情起伏的情緒，讓觀者更容易融入劇情並且樂在其中。誇張不只是把動作幅度加大而已，而是巧妙且適當地將劇情所需要的情緒釋放出來。在設計動作與腳本時，如何運用動畫本身容易表現誇張的優勢去安排劇情的段落，動畫師在詮釋角色時對誇張程度的拿捏，都是動畫精采與否的重要關鍵。

（十一）Solid Drawing 紮實的描繪

動畫的製作，視覺表現佔了很大的一部分，而視覺表現則需要非常紮實的繪畫訓練以及對美感的敏銳度。傳統手繪的2D動畫中，動畫師都需要有紮實的繪畫基礎訓練，才能將動畫中所需要的畫面完整的表現出來。

（十二）Appeal 吸引力

動畫最吸引人的地方，就是充滿想像力的畫面表現方式。無論是角色造型、表情、動作，甚至故事情節，觀眾喜歡看能夠吸引他們的東西。以角色的動作表演而言，正確的時間節奏控制能帶給觀眾即刻的印象與戲劇張力，這也是在上述所列與時間有關的動畫原則，其最終目的就是創作出對觀眾具有吸引力的動畫作品。

參、研究方法與分析

一、研究方法

本研究過程中將以動作發生的基本程序為建構，再整合過去筆者在業界角色動畫製作上的經驗，歸納出動作表演設計上的工作流程架構。並透過3D動畫軟體的分析與實作來輔助完成有系統的整合，如何在一個鏡頭中開始角色的表演，分析時間與間距在開始到結束的工作流程中的重要性。

在實作的部分方面，以3D動畫軟體的作業環境為主，2D手繪為藍圖，在特定時間內完成一小段角色動作表演，將2D的動畫表現應用到3D電腦動畫上。而在應用的過程中，依工作流程逐步分析時間與間距如何運作，確認關鍵動作與中割過程的相關位置。闡述在3D環境中，動畫師也能完全精確地掌控角色動作中的時間與間距，讓角色更具生命力。

二、研究分析

（一）單一動作發生的基本程序

角色動畫特色是角色的想法藉由多個動作以不同的時間配置，將所有動作連結並完整地呈現出來。其中單一動作的發生包含了預備動作、主要動作，以及緩衝動作這三個基本程序（圖8），任何方向的動作均可遵循此基本程序來加強動態的完整性。

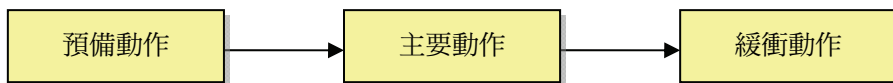


圖 8：單一動作發生的基本程序。

1. 預備動作

預備動作是吸引觀眾目光的方法與手段，它可以是動作前的反方向動作，讓觀眾可以預期角色的下一個動作，並引導他們對實際狀況發生前有所期待。然而預備動作的大小與速度的快

慢對動作產生的結果有非常大的影響。如果觀眾對非常快速的動作沒有事先的預期，那他們會完全錯過它；所以必須加大預備動作或是增加預備動作的時間，這樣才能讓觀眾看清楚角色將要做什麼樣的動作。

如圖9所示，以每秒24格且兩格一拍的動作為例，角色在總格數為35格的時間長度下，第1、19、25、35格均為關鍵姿勢，人物用左手猛力拍打桌面上的黑色物體，而第1格到第19格就是個預備動作。因為左手往向下拍打，所以需要一個反方向的向上預備動作。然而向下拍打的速度快，所以需要更大且較緩慢的預備動作，讓觀眾能清楚他下一步的動作。

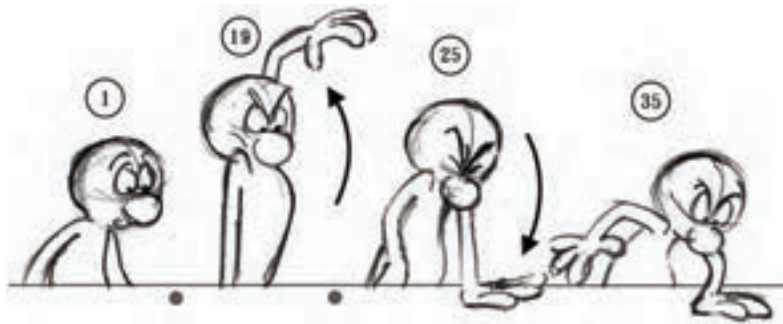


圖 9：拍桌動作的所有關鍵姿勢。

2. 主要動作

如圖10所示，第19格到第25格是主要的動作，由預備動作來加強主動作的目的。由於主動作只用4張動畫的時間，這樣快速的向下拍打過程，特別需要注意的是：人物的身體帶動左手臂向下，所以左手會被身體拖曳著，其中21和23是中割張，而這樣的效果就是重疊動作。而23與25之間無任何中間畫格，這樣的大間距能表現出拍打的衝擊力。

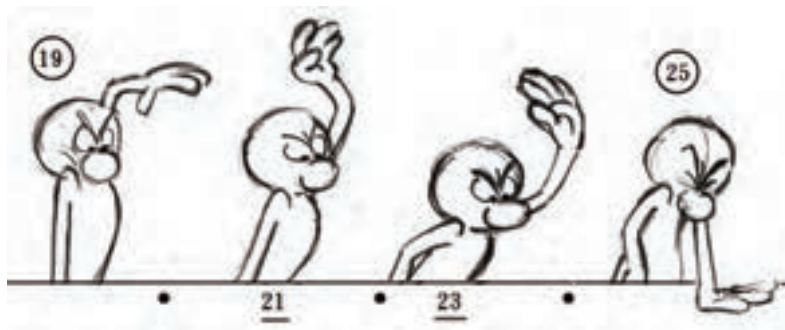


圖 10：主要動作的連續畫格。

3. 緩衝動作

如圖9所示，第25格到第35格是緩衝動作，也是動作的結束，它是減速的恢復過程。角色人物在特定時間內如果不只作一個動作，而是數個動作串聯起來的話，還是會以基本程序的方式將數個動作串聯起來。換句話說，第一個主動作結束的緩衝動作就是第二主動作開始的預備動作。

（二）動作設計流程的模式架構

本研究中的動作設計流程架構（圖11），是根據筆者多年來在動畫產業所參與過大型專案中，在動作設計製作上的常用模式，以及個人習慣與工作經驗所歸納而成。之後的動畫實作與結果呈現部分，亦將以此流程架構依序完成。其動作設計的模式架構可規劃成下列四個流程：

1. 動作腳本上的關鍵姿勢

主要講述分鏡腳本中劇情所發展的動作姿勢，也就是所謂的構圖（layout）。在這個階段，動畫師被指派製作一個鏡頭或一個段落的動畫，基本上已確定在場景中的鏡位（包括運鏡），以及角色人物在鏡頭中的走位。角色在構圖中沒有任何的動作表演，在這階段無需考慮動作的時間節奏，但是鏡頭的時間是已經確定的。因動畫公司的規模與編制有所不同，有專門負責鏡頭設定的構圖人員；也有些動畫師除了動作設計外，同時也要負責構圖中鏡頭的設定。

2. 角色動作上的關鍵姿勢

依附分鏡腳本上的關鍵姿勢後的陸續發展，主要描述動作的關鍵姿勢。在這個階段，動畫師已經開始進行動作表演上的設計，且已將動作大略的時間節奏列入設計。動畫師像堆積木般的將角色的想法與主要動作大略完成（所謂的blocking）。再將完成的blocking與導演討論角色的表演方式，是否符合故事劇情；經導演確定後，再繼續後面加入預備、緩衝動作的階段。這樣的程序不但能避免事後浪費時間在錯誤動作上的修改，也可以掌控與提升動畫品質。

3. 加入中割

中割的加入主要是界定關鍵姿勢之間的動作曲線的位置或姿勢，這也是讓角色動作表演能夠自然順暢的關鍵。這階段已完成主要關鍵動作，再加入重要的中割，正確界定動作曲線的運動弧度，並修正動作的時間節奏，讓角色表演生動自然、動作更加順暢。

4. 角色動作細修

這是動作設計最後的流程階段，主要細修前面完成的動作，加入像手指、腳趾以及附屬在角色身上物件的跟隨等細微的動作，最後整理、編輯所有控制器的線性曲線，因此在這階段相對的比較費時。

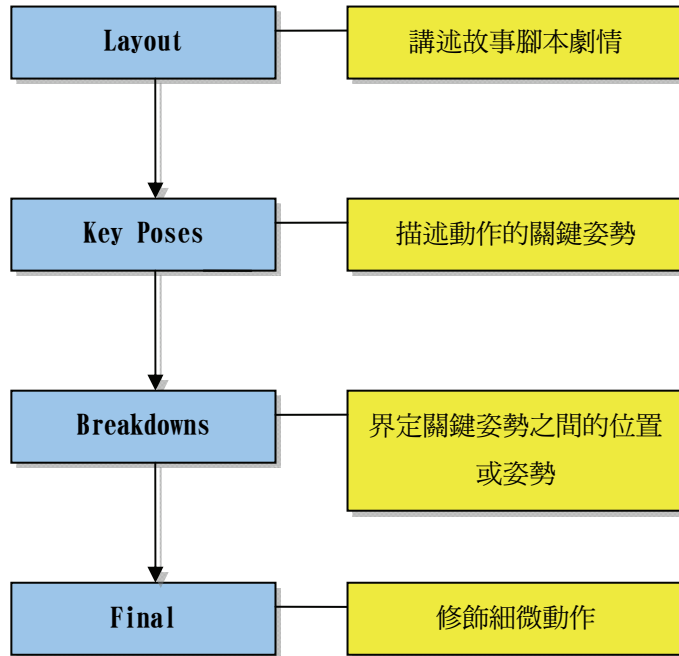


圖 11：動作設計流程圖。

肆、動畫實作過程

為了呈現2D的動畫表現在3D電腦動畫中的應用，首先本研究以Autodesk Maya軟體為實作工具；以及在網路資源中，可供免費下載的Character Rigs做為3D動畫實作的角色人物Moom（以下簡稱M），製作一個鏡頭的動畫。實作動畫時間總長度為22秒，以驗證動畫原則為目地，主要敘述角色M打保齡球的過程，以及最後角色丟出保齡球後所產生的結果。其製作過程將包括動作腳本、動作設計、算圖、合成等四個步驟。（如圖12）

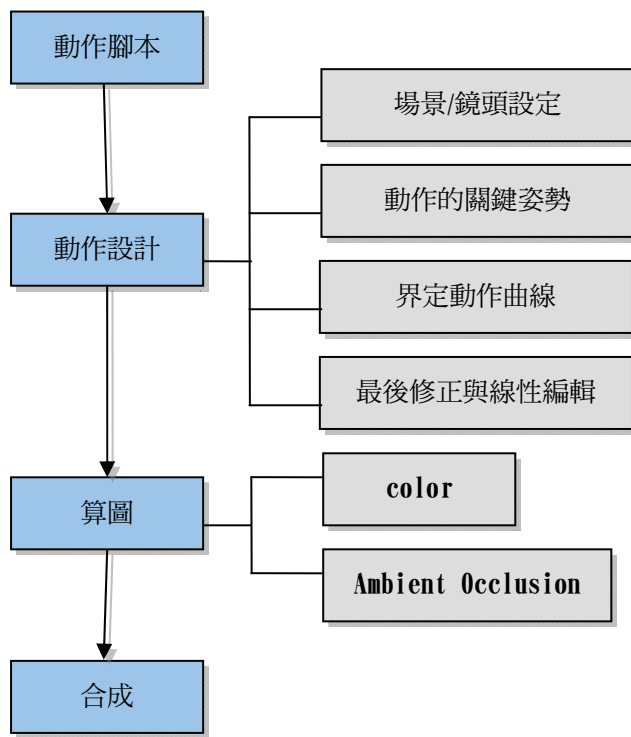


圖 12：動畫實際製作流程圖。

一、動作腳本

在動畫實作前，先要有一個想法產生，那就是角色要表演的內容為何？在這個階段，筆者會花許多時間去思考角色表演的內容與方式，而表演的內容應該具備開始到結束的完整性。接著讓所有想法視覺化，將想到的表演方式或姿勢，立即畫下小草圖，作為動畫設計時的參考依據。

由於本研究的動畫實作主要是以角色表演的視覺呈現為主，所以只設計簡單的保齡球輸送器做為場景道具，以平面手繪的方式完成；而角色的動作表演則是以誇張的方式，來呈現角色動畫中的趣味性。（圖13）



圖 13：動作腳本片段。

二、動作設計

在此實作過程中，以動作腳本為藍圖依據，依循先前所敘的四個動作設計流程來完成角色動作的設計。在此製作階段，所有動作的設計流程皆在Autodesk Maya軟體的環境中作業，並以NTSC系統每秒30格的key frame方式進行角色動作的表演。

（一）場景/鏡頭設定（Layout）

即為動作腳本上的關鍵姿勢，在這個階段的主要工作是將動畫所需的道具與角色M匯入軟體的作業視窗中，而後建立一新的攝影機，依據所繪製的動作腳本來設置鏡頭與確認鏡位，以及角色在鏡頭中的移動方向。在這階段無需考慮角色動作表演的時間節奏，但是運鏡的時間是已經確定的。在此需注意的是，如果角色位移速度與運鏡時間無法配合時，需經由動畫師與導演討論後，才可修正鏡頭移動的時間與速度，讓角色的動作表演在運鏡過程中得以清楚看見。

1. 如圖 14 所示，frame1 到 frame57 是角色 M 從鏡頭左方入景到定位後停止；frame101 到 frame151 是 M 轉身拿取保齡球；frame232 到 frame264 是 M 拿著球往鏡頭右方走，此時鏡頭隨著 M 往右移動一段時間後停止；frame305 到 frame366 是 M 丟保齡球的過程；frame402 到 frame408 是 M 隨著球往鏡頭右方被拉出景；最後 frame575 到 frame660 是保齡球從鏡頭右方入景到定位後停止。

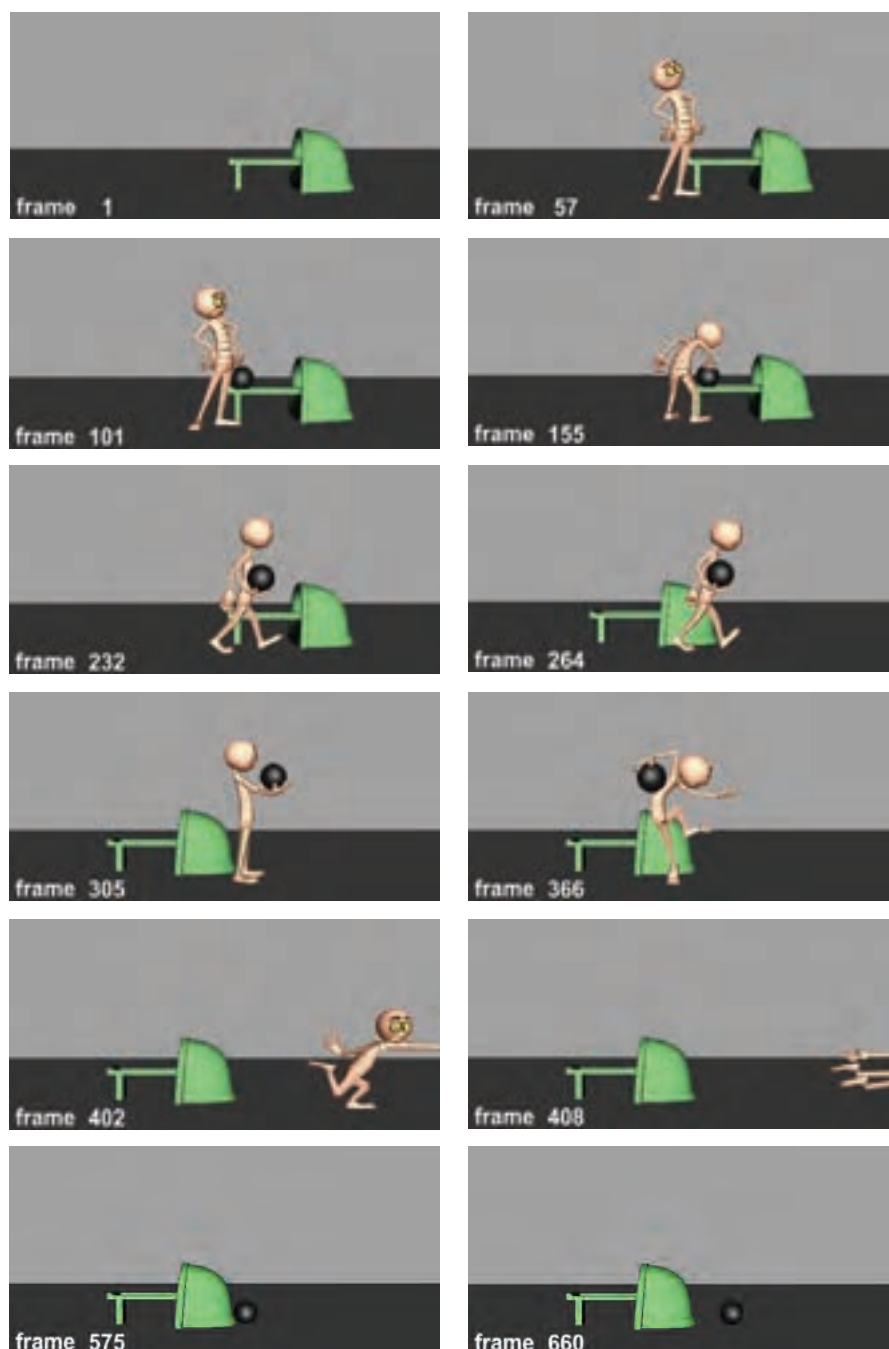


圖 14：Layout 的關鍵姿勢。

2. 角色 M 除了分鏡腳本上的姿勢外，在此階段因無其他動作表演，也無需考慮時間節奏；因此控制器上的 key 在 Graph Editor 中可設定為 linear tangents 模式，只要顯示角色 M 在鏡頭中的移動方向和位置。而所謂的 linear tangents 模式即為所有 key 連結而成的速度曲線呈等速的直線切線。如圖 15 所示：

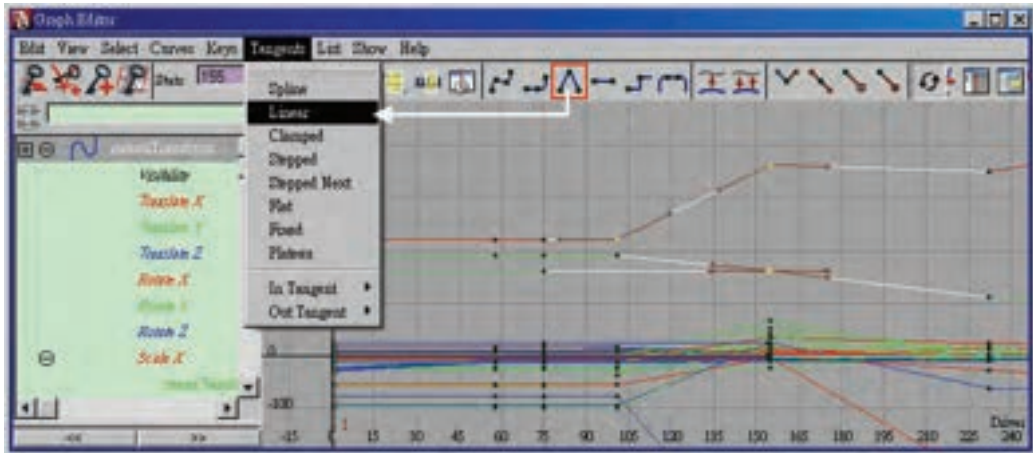


圖 15：Layout 的 linear tangents 模式。

3. 鏡頭隨著 M 從靜止開始往右移動後停止，所以鏡頭的運動速度曲線在 Graph Editor 中設定為 flat tangents 模式。而 flat tangents 模式即為設定 key 的進出切線為水平。讓移動速度有慢出與慢入的效果。如圖 16 所示：

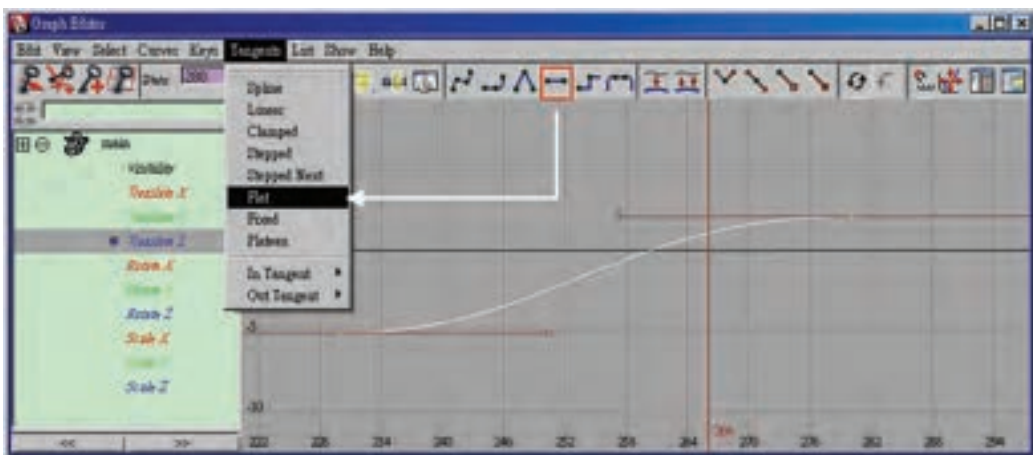


圖 16：慢出與慢入的線性。

4. M 被保齡球拉出景後，以鏡頭震動表示撞擊的視覺效果。而其震動效果是以單格的交錯動畫來呈現；在 Graph Editor 中為鋸齒狀的曲線，並設定為 linear tangents 模式。如圖 17 所示：

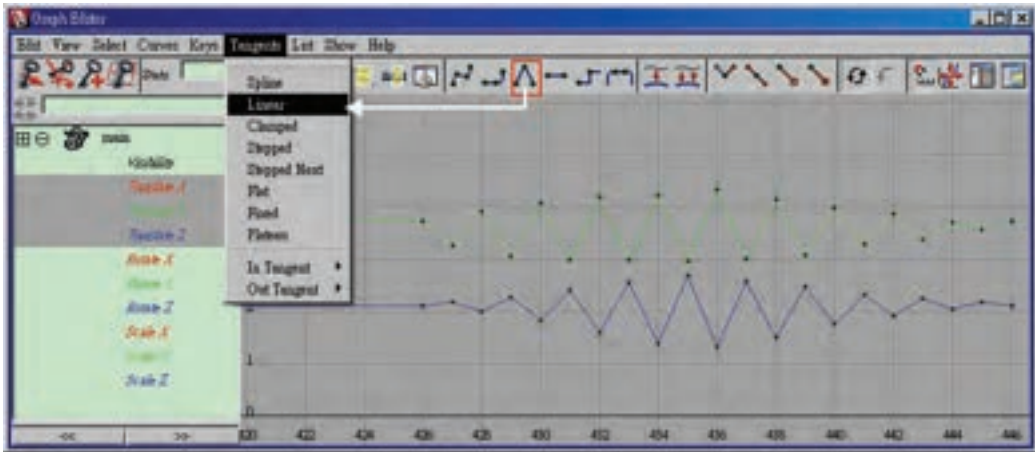


圖 17：鏡頭震動的 linear tangents 模式。

（二）動作的關鍵姿勢

在這個階段，動畫師開始進行動作表演上的設計，也將動作的時間節奏與表演方式列入設計。動畫師藉由動作的極張（extremes）來決定主要的關鍵姿勢（key pose），而極張可以定義為在改變方向之前，角色動作或物體運動的最遠點，也就是動作的分界。先將角色的主要關鍵動作完成blocking，經導演確認為好的表演方式後，再後續加入預備、緩衝等動作，讓動作表演看起來更順暢。

1. 如圖 18 所示：為主要動作的關鍵姿勢片段，筆者將 M 設計為以跳躍方式從鏡頭左方入景，而非一般走路方式，這樣的動作表演可增加角色表演的活潑與趣味性。M 轉身拿保齡球後往前走 3 步後停止，丟出保齡球前，M 以雙腳快速滑步在原地奔跑後將保齡球拋出，主要呈現角色動作誇張的趣味性；其餘的關鍵姿勢則是 layout 上姿勢的延續。

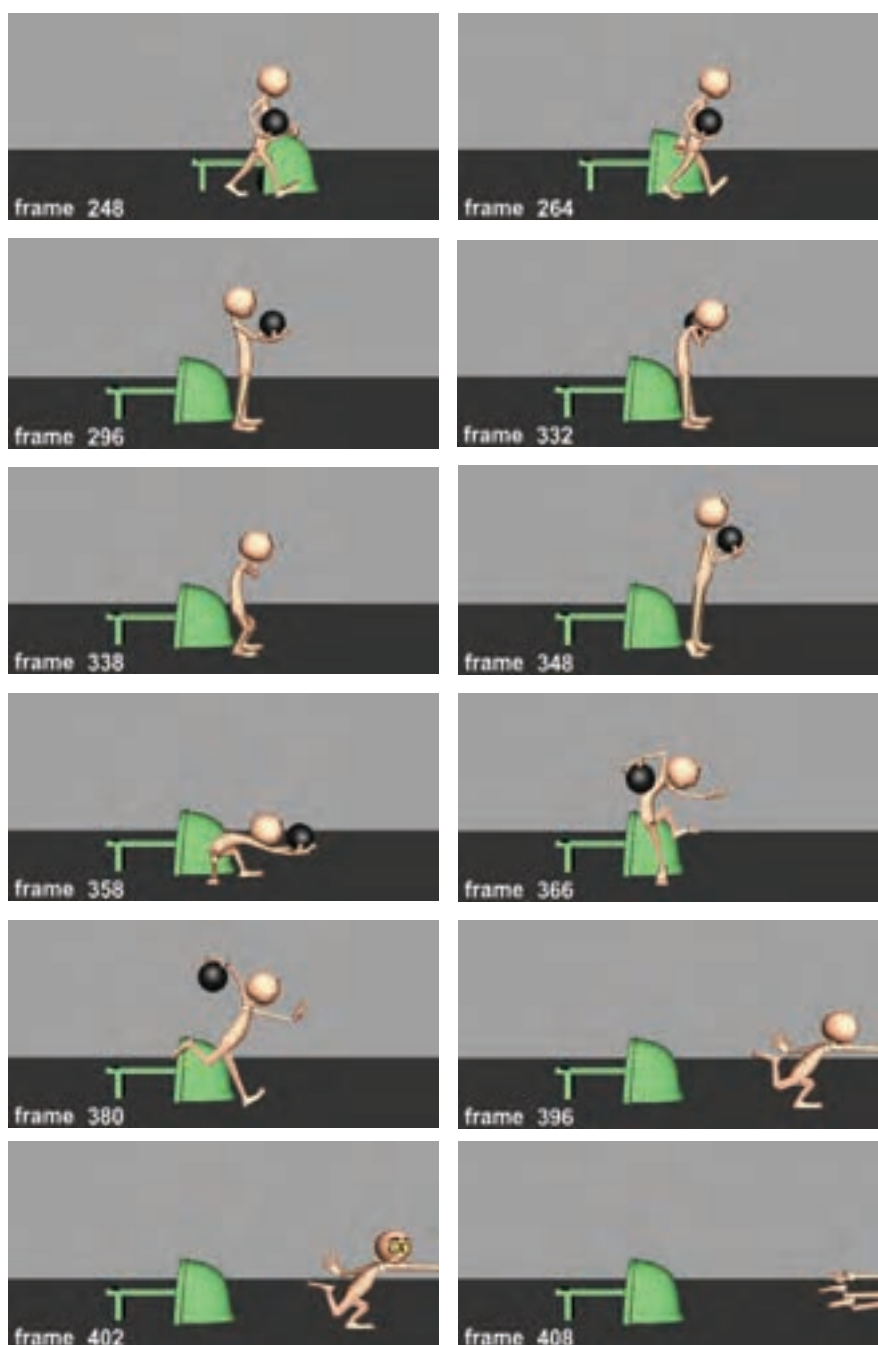


圖 18：主要動作的關鍵姿勢片段。

2. 如圖 19 所示，主要關鍵動作的 blocking 是顯示角色的表演方式，說明動畫師想讓角色在特定鏡頭中，以甚麼樣的表演方式來詮釋故事劇情。因此在 Graph Editor 中設定為 step tangents 模式，讓速度曲線呈梯狀的切線，key 的數值是沒有逐漸的變化，無需顯示關鍵姿勢之間的鍵間畫格。

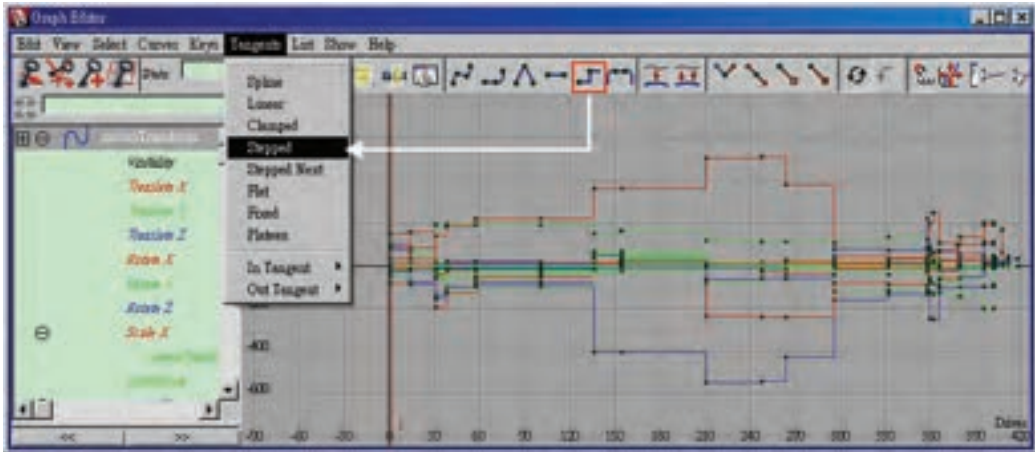


圖 19：主要關鍵動作的 step tangents 模式。

（三）界定動作曲線

文獻探討部分已說明中割（breakdown）的重要性以及其主要的功用。在3D電腦動畫中，電腦只會自動算出各關鍵姿勢之間的中間畫格。至於角色的動作弧度線，還是需要動畫師以breakdown來決定。完成角色所有的關鍵姿勢後，在關鍵動作之間以set key的方式迫使電腦依動畫師的設計來界定角色動作的運動弧度曲線。

如圖20所示：角色M在打保齡球的過程中，f332到f366是預備動作，f352則是關鍵動作f348與f358之間的breakdown；而f360、f362則是關鍵動作f358與f366之間的breakdown。F366到f396是將保齡球丟出的過程，其中f384、f386、f388是關鍵動作f374到f396之間的breakdown；主要用來界定運動曲線為弧度線，讓角色表演更自然順暢。

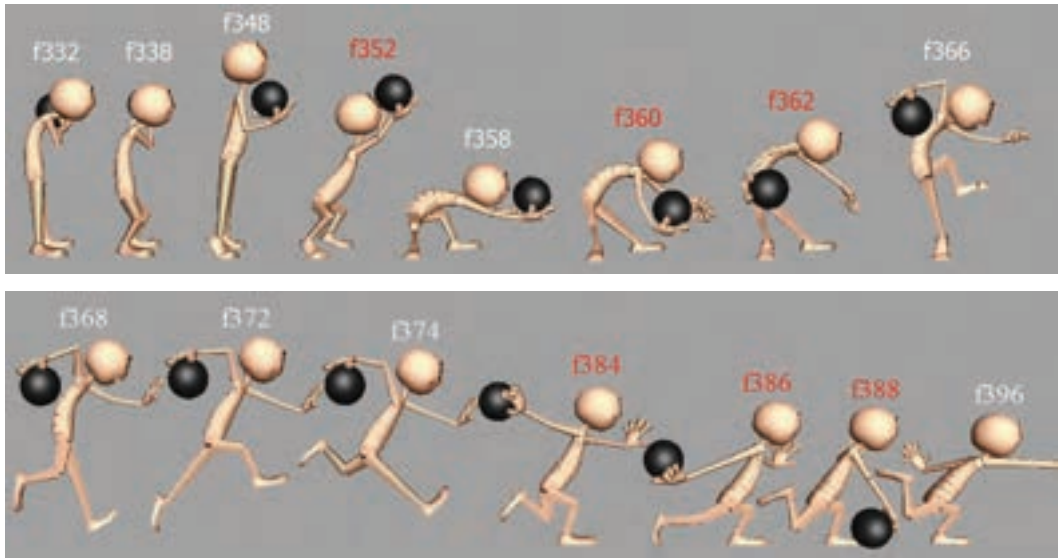


圖 20：連續動作中，紅色的畫格編號為界定運動曲線的 breakdown。

（四）動作最後修正與線性編輯

最後階段的動作設計流程，主要修正前面所完成的動作，以及附屬在角色身上物件的跟隨等細微的動作。最後整理、編輯所有控制器的線性曲線。

三、算圖

本研究採用Autodesk Maya軟體本身內建的Software與mental ray分層算圖。其中以Software算出角色、場景的顏色，再以mental ray的Ambient Occlusion（簡稱AO）技術算出物體交界處因屏蔽所造成的柔和陰影，加強畫面的層次感。（圖21）



圖 21：Software 與 Ambient Occlusion 所算出不同結果的圖示。

四、合成

使用2D合成軟體將Software圖層疊上Ambient Occlusion圖層，通常和陰影一樣以Multiply混合模式疊加，調整透明度約50%，其合成結果如圖22所示。



圖 22：最後呈現的合成圖。

伍、動畫實作於動畫原則中的驗證

本研究的動畫實際製作除了說明動作設計流程的架構外，另一個目的則是驗證說明2D的動畫原則同樣也能應用在3D電腦動畫中，可以讓整個角色的動作表演自然順暢且更具戲劇張力。

在打保齡過程中，就已包含動畫原則中的預備動作、擠壓與伸展、演出佈局、跟隨與重疊動作、慢入與慢出、弧度線、次要動作、時間節奏、誇張性、以及吸引力等十項動畫原則。其說明如下：

一、Anticipation 預備動作

角色M從f332到f366為拋出保齡球前的反方向動作，即為預備動作。但是35格時間的預備動作似乎過長，會讓M的動作顯得緩慢無力；因此設計f348到f366作為主要的預備動作，而f332到f348則是輔助預備動作，讓主要預備動作縮為19格時間，動作表演看起來會更生動有趣。（圖23）

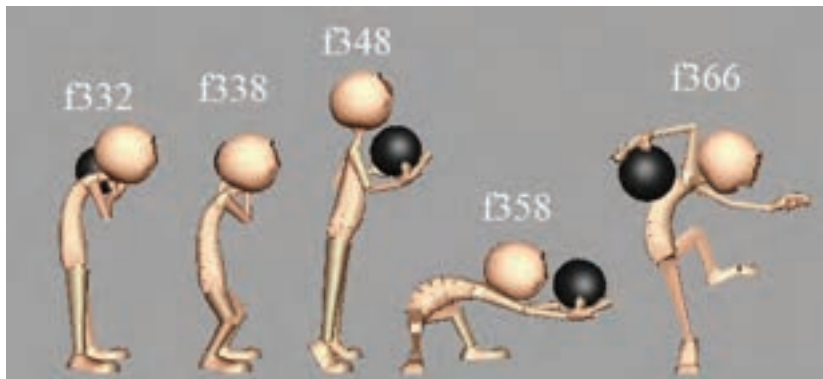


圖 23：主要動作前的反方向預備動作。

二、Squash and Stretch 擠壓與伸展

如圖23所示，f358將身體整個壓低，f366又將身體往上提升；這樣的動作效果就是擠壓與伸展。

三、Staging 演出佈局

將一個想法完整且明白清楚地以動作演出，引導並吸引觀眾的目光。即使是一個姿勢的剪影，也能清楚告訴觀眾角色正處於甚麼樣的態度，以及正在做甚麼。（圖24）

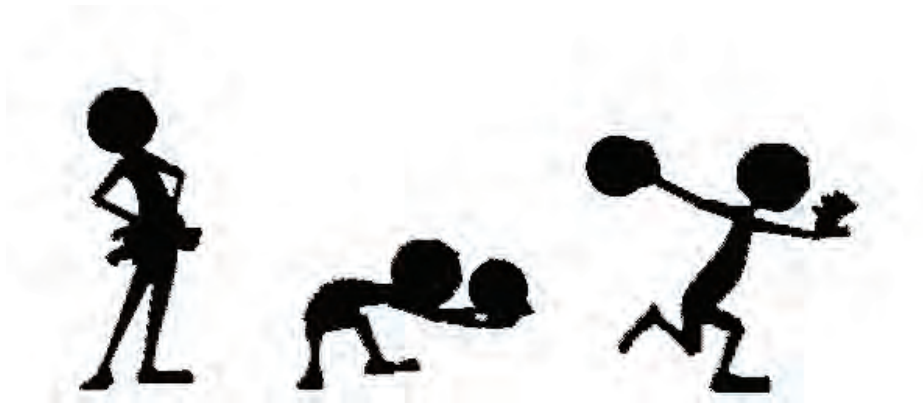


圖 24：角色剪影。

四、Follow Through and Overlapping Action 跟隨與重疊動作

如圖25所示，f348到f358的動作過程中，保齡球明顯地被拖曳著，且延遲了四格時間；因此，動作中拖曳的效果即為重疊或跟隨動作。一般來說，重疊動作是讓角色的動作表演自然順暢的關鍵所在。

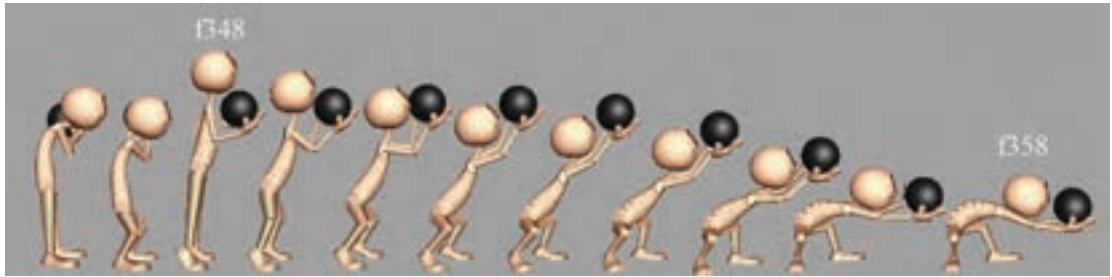


圖 25：跟隨與重疊動作。

另一個重疊動作是M被保齡球往畫面右邊拖拉出景的動作，如圖26所示，先是身體上半部往右移出景，但是手腳仍滯留在畫面中；然後以形變拉長方式被拖曳出景，也表現出誇張有趣的視覺效果。這種2D動畫中常用的拉長拖曳效果，現在也應用在3D電腦動畫上。



圖 26：形變拉長的拖曳效果。

此外，圖26的重疊動作在算圖部份，筆者設定電腦自行計算並以動態模糊來處理畫格間物體所移動的距離。不但模擬了真實世界的視覺感官，更符合傳統2D動畫中表現快速動作的誇張視覺效果。（圖27）

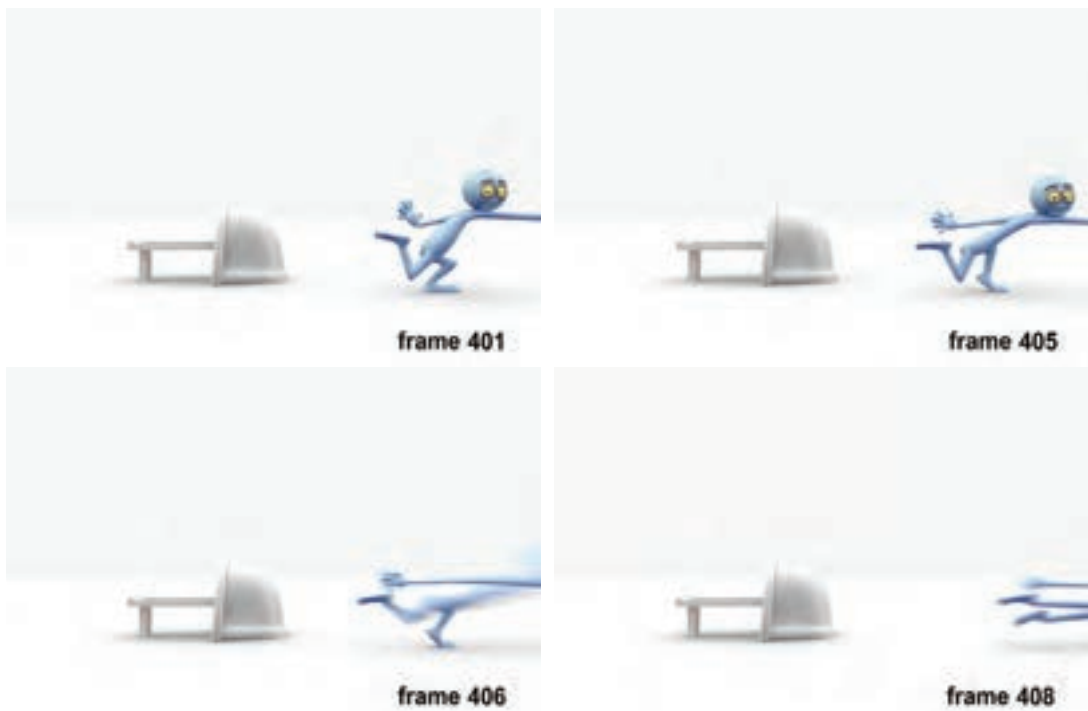


圖 27：電腦算出的動態模糊效果。

五、Slow Out and Slow In 慢出與慢入

如圖28所示，M預備動作的連續畫格中，保齡球的移動間距從圖右到中間逐漸變大，而後到圖左變小，間距的變化形成慢出與慢入的時間節奏。此外，鏡頭隨著M從靜止開始往右移動後停止，其速度變化也是慢出與慢入。



圖 28：由右至左為慢出與慢入的連續畫面。

六、Arcs 弧度線

動畫中的動作路徑，除了機械的動作之外，大都是以有弧度的曲線方式進行，因為弧度線讓動作看起來比直線來得更順暢。如上圖28所示：M的預備動作中，保齡球的移動軌跡就是平滑的弧度曲線。此外，在圖29中，M將保齡球丟出的過程，右手腕的運動曲線也可明顯看出為弧度線。

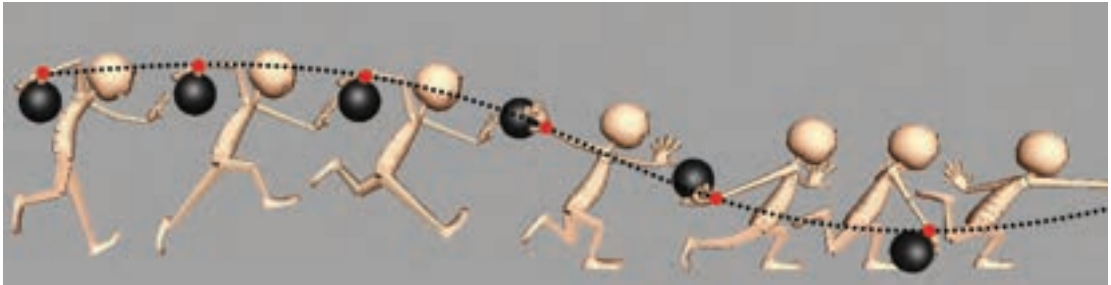


圖 29：動態弧度線。

七、Secondary Action 次要動作

跟隨與重疊動作本身就是屬於次要動作，在f332到f421的打保齡過程中，保齡球被拖曳的現象就是次要動作，依附在主要動作之下的細微動作，用來支持說明主要動作的輔助功能。

八、Timing 時間節奏

時間節奏就是速度的快慢，過快或過慢的速度都會讓動作看起來不自然，而不同的角色會有不同的時間節奏，因為動作的時間節奏會影響角色的個性，也會影響到動作自然與否。在時間節奏的安排上，M以跳躍方式從鏡頭左方入景，因此時間節奏快；M轉身拿球後，往鏡頭右方走一段距離後停止，此階段的時間節奏沒有較大差異的變化；直到將保齡球丟出的階段，時間節奏變為快速。所以，不同時間節奏能的安排可以反應出角色在一個鏡頭中整個動作表演的起承轉合，更能表達角色不同的情緒與反應。

九、Exaggeration 誇張性

M將保齡球往後作出動作間距極大的預備動作，以及丟出保齡球前，M以雙腳快速滑步在原地奔跑後將保齡球拋出，導致M被保齡球拉出景外等，這些都是在現實生活中無法產生的動作和結果。但是在動畫中，這些動作和結果，都能有效呈現出卡通動畫的誇張與趣味。

十、Appeal 吸引力

以角色的動作表演而言，正確的時間節奏控制能帶給觀眾即刻的印象與戲劇張力。

十一、Straight Ahead Action and Pose to Pose 連續動作與姿勢對應

最後的連續動作與姿勢對應則是角色動作設計的兩種技巧，依動畫師的個人喜好與動作的複雜難易度來交替使用。筆者在此動畫實作中，將兩種技巧交替使用，除了可以準確控制角色的位置，更能確保動作表演的順暢。

陸、結論

現今的動畫初學者在動作表演方面，有太多的動畫影片可供參考，甚至模仿。不過也因為如此，反而忘了學習動畫最基本的原則與日常生活中的「觀察」經驗。動畫師不是都會所有的動作表演，需要從週遭的人、事、物或輔助工具，觀察週遭的人是怎麼動作的，是什麼樣類型的人讓他們有著不同特有的動作，然後將這些敏銳的觀察應用在角色動畫人物的表演上。

本論文除了針對基本動畫原則的探討與其在3D電腦動畫上的運用之外，也使用3D電腦軟體進行動畫實作來分析與研究角色動畫中的時間節奏與動作間距，如何讓角色的動作較為順暢，盡可能創造出自然順暢的表演。

一、中割在角色表演上的必要性

動作表演的過程中，中割界定關鍵動作之間的動態曲線，而中割數量的多寡也影響動作的順暢度。通常都以重疊動作的拖曳方式來表現中割的運動間隔，維持動作過程為順暢的弧度曲線，讓角色更具生命力。

二、角色動作設計流程的實用性

每位動畫師或者動畫製作公司都有自己一套的工作流程，其主要目的都在於如何符合導演要求以及故事的發展，進而提高工作效率。本研究架構出來的動作設計工作流程，是筆者整合過去在業界角色動畫製作上的經驗，所歸納出的工作流程。

筆者相信本研究結果有助於實務製作與教學參考，透過流程架構的設計，以及藉由動畫的實際製作對動畫原則的驗證，更說明2D的動畫表現在3D電腦動畫中，其動畫原則的意義與應用，不會因媒介工具的不同而有所差別。筆者亦認為直接從事動畫的動作設計工作，是學習節奏與間距最實際也最有效的方法。基本上，對於動畫原理有著相當程度的了解後，再經由工作的經驗累積，相信更能充分掌控時間與空間相互交替的表演精髓。

參考文獻

一、書籍

1. 張振益等著 (1999) 。科技與人文的對話。台北：雄獅。
2. 黃玉珊、余為政 (1997) 。動畫電影探索。台北市：遠流
3. Blair P. (1994) . *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing, Inc.
4. Thomas F. and O. Johnston (1984) . *Disney Animation :The Illusion of Life*. Abbeville, New York.
5. Whitaker H. and J. Halas. (1981) . *Timing for Animation*. Elsevier Ltd., USA.
6. Williams R. (2001) . *The Animator's survival kit*. Faber and Faber Inc., New York.

二、期刊及會議論文

1. Lasseter J. (1987) . Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM Computer Graphics, Volume 21, Number 4, July 1987, pp35-44.*

三、學位論文

1. 吳佩芬 (2002) 。3D動畫中卡通角色運動視覺語言之時間元素建構—以「玩具總動員」動畫電影為例。國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文。

四、網路等電子化資料

1. Dawood Ashrafi (2008) 。Moom rig with new easy and powerful GUI。2008年5月11日，取自 http://www.highend3d.com/maya/downloads/character_rigs/Moom-rig-with-GUI-5414.html
2. Ming一些動畫專有名詞解釋。2008年3月20日，取自 http://chihmingchang.blogspot.com/2008/03/blog-post_20.html

五、視聽媒體資料

1. Arnold, B. (Producer), Johnson, T. (Director) (2006) 。*Over the hedge* [Film] 。(Available from DreamWorks Animation SKG Inc., 1000 Flower St, Glendale, CA 91201, United States)
2. Cobb, M. (Producer), Osborne, M. & Stevenson, J. (Director) (2008) 。*Kung Fu Panda* [Film] 。(Available from DreamWorks Animation SKG Inc., 1000 Flower St, Glendale, CA 91201, United States)
3. Soria, M. (Producer), Darnell, E. & McGrath, T. (Director) (2005) 。*Madagascar* [Film] 。(Available from DreamWorks Animation SKG Inc., 1000 Flower St, Glendale, CA 91201, United States)

The Application of Timing and Spacing in Character Animation

Ming-Shiann Li¹

Shih-Kai Chung²

Abstract

Character animation is a unique performing art in which the character's personality, thoughts and thinking process are conveyed mainly through the character's movements. It is an art that takes time and experience to master. It's also an art that involves the application of timing, spacing and creativity. Animation mainly consists of two key elements—timing and spacing. While timing can reflect the weight and size of an object as well as a character's emotion, the spacing can directly influence the speed of an action. Therefore, how to apply and control timing and spacing becomes the key to the effect of the character's performance. Not only the research describes the meaning and relation of timing and spacing mentioned in the animation principles, but it also analyzes how the principles of traditional animation are applied to 3D computer animation.

Besides, the author, with his past experience in making character animation, tries to outline the working procedures of designing a character's actions. Through the production of animation, this research will demonstrate how the principles of traditional animation are applied to 3D computer animation and analyze the relation of timing and spacing in order to help animators fully control a character's actions in the computer-aided system. Meanwhile, it also demonstrates that the meaning and application of the animation principles remain the same even when the medium changes.

Keywords: Character Animation, Timing, Spacing, Animation Principles,
3D Computer Animation

1. Lecturer, Department of Visual Communication Design, TaTung Institute of Technology.

2. Associate professor, Department of Multimedia and Animation, National Taiwan University of Arts.

從聲音互動藝術探索社會動力現象 —由作品〈漂流者〉談起

林晉毓¹ 陳弘正²

摘 要

〈漂流者〉是一個嘗試將作品本身與觀者的自身經驗做一主觀連結的聲音互動藝術作品；透過外部聲音的刺激與作品本者所隱含的動力機制，在作品中不斷重覆地出現自我相似之人物之間的走動，以及各種有趣的追逐、逃跑、齊步走、擺頭轉向、圍繞、迂迴、停止等現象，觀者會不自覺將注目焦點從少數漂流者間的相互關係，漸次放大至漂流者中依存的整體樣貌，進而在互動過程中深入體驗與觀照現代生活中人際間的疏離、親密、徘徊等關係，也期待觀者在此作品中能對真實世界之人際互動本質有更豐富的認識與省思。

關鍵字：聲音互動藝術、社會動力、程式藝術、隨機布朗運動

1. 林晉毓現為親民技術學院數位媒體設計系講師

2. 陳弘正現為親民技術學院數位媒體設計系系主任

壹、前言

「互動藝術」(Interactive Art)是於90年代起,隨著數位媒體藝術逐漸普及而日受重視的一種藝術表現型式,其不僅改變了以往觀眾參與及評判藝術的方式,也使觀眾在無形中成為藝術作品的一部份,讓作品本身因有觀眾的參與,而不斷改變其原始的面貌,進而呈現出互動作品中所特有的隨機性與獨特性。

互動藝術作品的表現形式與呈現樣貌,隨著科技發展而不斷的精進,然而主要仍取決於作品及參與觀眾間的溝通機制,其中包含如觸控模式、光影機制、聲音介面等...,藝術家希望透過行為互動的方式,來獲取觀者感官反應與情緒回饋所產生的資訊源,以達到改變作品的樣貌,進而呈現完整的藝術作品。

而在〈漂流者〉互動藝術創作中,吾人採取了聲音介面的互動機制,抓取展覽場域裡的任何聲響,來做為控制作品改變的資訊,觀眾藉由獨自或是團體間互動所發出的聲響,能夠即時影響投影畫面中群體角色的行為模式,產生瞬息變化的動力現象,讓作品隨時都能呈現不同的面貌。

貳、文獻探討

在互動藝術的創作過程中,作品往往是集結了各個領域的專業人才共同來創作,其中包含有視覺創作、程式撰寫、互動機制建置...等,期望藉由跨領域的合作,讓作品呈現更豐富的面貌。〈漂流者〉即為一件跨領域的創作作品,除了影像與程式語言外,更採用聲音介面做為互動的控制機制,並進而探討社會動力現象,因此在進行創作前,吾人先就同樣以聲音作為互動控制模式的作品及社會動力理論進行分析與研究,分別說明如下:

一、聲音互動相關作品分析:

(一) Christina Kubisch作品〈Bird Tree〉

Christina Kubisch為一位擅長運用聲音來進行創作的藝術家,自1970年代起,其開始運用電磁聲音傳導系統來進行創作。在作品〈Bird Tree〉中,其利用導音管線在牆壁上繞出樹木的形狀,觀眾透過戴上電磁式耳機靠近樹木的不同部位,即可以聽見不同的鳥叫聲響,將自然界人們所熟悉的聲響,藉由數位化的機制,巧妙隱藏在展覽空間之中。



圖 1：Bird Tree

資料來源：取自

http://www.christinakubisch.de/english/klangundlicht_frs.htm

（2009 年 12 月 15 日）

（二）竹野美奈子與兒玉幸子作品〈突起與流動〉

竹野美奈子與兒玉幸子是來自日本的藝術雙人組，其擅長運用磁石原理來進行互動藝術創作。2000年，其運用「液態磁鐵」與聲音來進行創作，藉由聲波傳導的頻率透過電腦運算，控制液態磁鐵的排斥、相吸與重力作用，而改變液態磁鐵的表面造型。藉此呈現因觀眾參與後，隨機且變化萬千的動態雕塑。

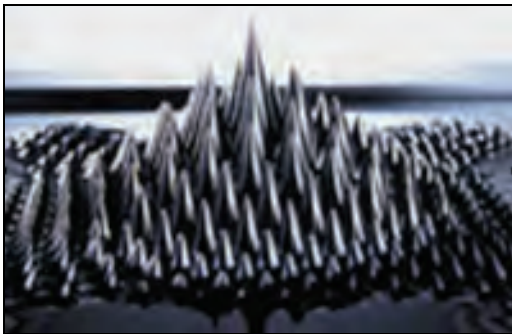


圖 2：突起與流動

資料來源：取自

<http://navigator.digiarts.org.tw/artist/sachiko.html>

（2009 年 12 月 18 日）

(三) Jean-Marc Pelletier 作品〈Kemuri-mai〉

互動藝術創作經常是希望作品與觀眾在無意間產生連結，使得彼此共構成作品的一部份。2005年，Jean-Marc Pelletier在“快感”奧地利電子藝術節25年大展中，呈現了一件聲音影像互動藝術作品〈Kemuri-mai〉，影像畫面中的禪煙在寂靜空間裡冉冉上升，待觀眾進入時禪煙即受其呼吸與吐納聲響而改變了漂流的軌跡，此時禪煙之行進方向隨著參與觀眾不同而產生不一樣的變化，無形中讓影像轉換成類似聲波的形式出現，使得此作品因為觀眾的介入，禪煙與音符之間產生的某種的交流關係。



圖 3： Kemuri-mai

資料來源：王婉如、崔詠雪、潘台芳（民 94）。
快感：奧地利電子藝術節 25 年大展（94-97 頁）。
台中市：國立台灣美術館。

(四) Butch Rovin 作品〈Hopper Confessions〉

聲音互動藝術在數位音樂表演領域的應用相當廣泛。其中曾經擔任Max/MSP公司(Cycling'74)部門經理，目前在布朗大學任教的 Butch Rovin 博士是在互動音樂藝術領域中的大師級人物。他的作品常常是結合傳統樂器、數位音樂、以及視覺藝術的綜合體。像是他在2003年的創作〈Hopper Confessions〉，靈感來自現代詩人Anne Carson 的詩作《Room in Brooklyn》，此詩作結合了兩位重要人物：寫實派畫家愛德華·霍伯Edward Hopper的畫作〈Room in Brooklyn〉以及聖奧古斯丁的懺悔錄，成為一個多層次的詩作。

為了表現詩作的多層次感以及其低限主義（Minimalism）的結構，Butch Rovin 將新舊影像交雜在同樣具有模糊特性的音樂，組合不連續的音樂片段，輕挑的走動低音，與哀傷的旋律交織，以電子互動的方式達到冥思的意境。

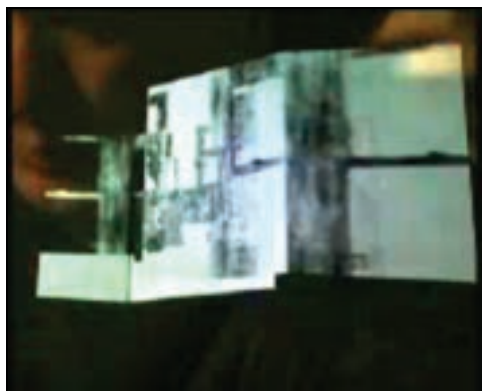


圖 4：Hopper Confessions

資料來源：取自

http://www.soundidea.org/rovan/virtual_hopper.htm

(2009 年 12 月 19 日)

二、社會動力相關研究

社會動力(social dynamics)主要是研究一個廣義的社會(或是社群)組織中其組成分子內部的互動機制(inner reaction)與面對環境改變時之因應機制(outer regulation)。社會動力學相關的現象與理論在近年來以跨領域的姿態出現在眾多學門中，其立論根據主要為針對社會組織之互動及演變所提出的量化模擬策略，並以數學型式為手段，從社會學及系統動力理論的觀點刻劃社會組織內在及外在機理。社會動力及其引發的現象目前廣泛的被社會學家、民族學家、經濟學家、社會心理學家、犯罪學家、傳播學家、生物學家以及資訊社會學家等運用，作為了解其研究標的之行為及系統動力，如人口的移動(migration of population)、輿論的形成、經濟的變遷等眾多複雜現象均可以社會動力學觀點得到適切詮釋。

Weidlich (1997) 在其系列研究中針對都會地區及大範圍區域之人口及經濟活動變遷提出嚴謹的理論架構：1. 以隨機微觀模型(stochastic micromodel)作為探討都會地區系統的方法(包括居民、學校、商店、工廠等之數量及分佈)，並提出快速過程(fast processes)的觀點以解釋相關現象；2. 以區域巨觀模型(regional macromodel)探討諸如人口及經濟活動的群聚現象，並提出緩慢過程(slow processes)的概念以解釋村落、城鎮及都市的形成為人口以不同大小規模、不同密度及相異組成所緩慢發展而成，最終形成大規模的產業聚落。

稍後本文所提出的理論方法乃基於Weidlich研究的精神，將社群活動抽象的以〈漂流者〉這樣的互動單元作為吾人研究觀察的對象，透過簡單的動力機制設定與互動的模擬，嘗試了解社會動力系統背後所隱含的機制與可能引發的人文思考。

參、研究方法與理論基礎

一、何謂《漂流者》？

本文中所謂的漂流者為一類似紙娃娃的物件，用以表徵人群社會中單一的個體，而為了完整的表達人群社會中不同個體間存在的異同，吾人模仿紙娃娃的概念，將漂流者物件分割成頭、身體、右手、右腳、左手、左腳等元件；其中每一個元件又分成幾個不同顏色的版本；在使用 Flash actionscript 進行漂流者物件的複製時，分別隨機地選取各元件中之不同顏色版本，以之構成不同外觀的漂流者；以此概念所產生的漂流者世界，在外觀上彼此相似，而在顏色上則互有不同，以此模擬真實世界中現代人彼此間存在的同質性與相異性，即如人群中個性的相似或差異等。

二、漂流者的動力機制

本文提出兩種動力機制用以模擬社會動力現象之基本樣貌，分別是確定性(deterministic)之『追—躲運動』與隨機(stochastic)之『隨機布朗運動』；其中，『追—躲運動』為單純之直線追逐運動，屬於《漂流者》間之內在互動機制，而『隨機布朗運動』則為較複雜之空間隨機躍動(jump)，則屬於《漂流者》間之外在改變所引發的運動，最後，本創作以外部聲音源作為其躍動觸發機制。

三、內在互動機制

本文提出『追躲運動』為漂流者間存在的內在互動機制，亦即將人群社會中人際關係極度簡化為漂流者間不同程度的追逐與躲避過程。舉例來說，朋友間的關係可以是一種普通程度的追逐，而情人間的關係則是較強烈程度的追逐；反之，與敵人(或是不想見到的人)之間的關係即可以躲避過程來代表之。有趣的是，如此看似簡單的法則—每個漂流者都以另一個漂流者為其目標而追逐或躲避，最終演化(evolve)出高度複雜的樣態(pattern)，其中，每一時步漂流者間互動的關係如下：

$$\Delta X_{\text{drifter}}^t = (X_{\text{target}}^t - X_{\text{drifter}}^t) \times \alpha_{\text{drifter}} \quad (1)$$

其中， $\Delta X_{\text{drifter}}^t$ 為追逐(或躲避)之漂流者往下一時步受追躲運動所改變的位移， X_{target}^t 為被追逐(或被躲避)之漂流者在當下時步的位置， X_{drifter}^t 為追逐(或躲避)之漂流者在當下時步的位置；而 α_{drifter} 為無因次追逐速度，本文中吾人取 α_{drifter} 的值介於-0.05與0.05之間，其中 α_{drifter}

的值為正代表追逐的運動， α_{drifter} 的值為負則代表躲避的運動，並且對於每一漂流者而言， α_{drifter} 為一定值。

另外，在漂流者實驗中，每一漂流者在實驗一開始會擇定另一特定的對象（其它漂流者，但也可以是自己）作為追逐的目標，其擇定的方式以隨機方式決定，藉以模擬真實社會中人際間彼此競逐或躲藏的關係。

四、外在影響機制

本文提出之『隨機布朗運動』為漂流者在遭受外在環境變化時所引發的運動機制，用以模擬在人群社會中常見的外在環境變動所造成對人群社會中每一個體的影響，如股市波動等巨觀變數常造成微觀尺度上每一個體不同程度的影響。舉例來說，同樣是股市跌停的外在因素，對某些人而言可能是晴天霹靂（對應到有著最大躍動半徑的漂流者），而對某些人而言卻可能一點影響皆無（對應到極小躍動半徑的漂流者）。本文以外部音源作為激發漂流者產生隨機布朗運動的驅動源，其中，每一漂流者的隨機布朗運動關係如下：

$$\Delta R_{\text{drifter}}^t = (R_{\text{drifter}})_{\text{max}} \times \beta_{\text{drifter}} \times \gamma \quad (2)$$

其中， $\Delta R_{\text{drifter}}^t$ 為漂流者之隨機布朗運動位移量， $(R_{\text{drifter}})_{\text{max}}$ 為漂流者之最大布朗運動半徑， β_{drifter} 為無因次擾動參數，其值介於0與1之間，本文中由外部音源造成此外部擾動； γ 則為介於-1至1之間的隨機數。簡言之，(2)式所造成漂流者的運動為一在固定影響半徑 $(R_{\text{drifter}})_{\text{max}}$ 下之無方向性之躍動，藉此模擬人群社會中個體承受外在變動所造成內在運動之擾動。

綜合上述兩種動力機制，漂流者於下一時步的新位置表示如下：

$$X_{\text{drifter}}^{t+1} = X_{\text{drifter}}^t + \Delta X_{\text{drifter}}^t + \Delta R_{\text{drifter}}^t \quad (3)$$

五、邊界條件處理

本文探討漂流者在有限域(finite domain)的運動行為，在邊界條件的處理上採取反射邊界條件(reflection boundary conditions)來處理，亦即接近邊界前後其法向速度變號，而切向速度不變。另外，在遭遇邊界的反射前後，漂流者的無因次追逐速度 α_{drifter} 設定為變號(change sign)，代表原來逃離的漂流者遭遇邊界時會轉而追逐，而原來追逐的漂流者會轉而逃離。

肆、創作分析與討論

一、計算環境與初始條件設定

本文之漂流者互動程式採用Flash actionscript 2.0 開發，並充分利用actionscript程式中影片片段元件可自我複製的特性，而自我複製後的新影片片段元件其屬性(包括大小、追逐速度、位置等)均可指定不同的數值；此外，吾人於原型影片片段內部寫入時間軸動畫程式碼，以體現漂流者『追躲運動』及『隨機布朗運動』等兩種關鍵的動力機制；最後，透過Flash特有的影片片段自我複製功能，將原型影片片段所內涵的一切功能與動力機制『遺傳』至複製的影片片段中，並且，根據程式中所設定的隨機函數運作，所產生的眾多複製影片片段可帶有截然不同之追逐速度、大小、外觀、位置、布朗運動半徑等性質，終而形成極為有趣的漂流者動態圖像。

二、內在社會動力現象探討

(一) 初始暫態行為

吾人定義初始條件為產生80個漂流者元件並隨機散佈於舞台上，並定義無因次時間 $t^* = t/t_d$ ，其中 t 為有因次真實時間，而 t_d 為漂流者元件步行週期，約為0.7秒。圖5與圖6分別為兩次不同的個案，無因次時間分別均接近7，此時為了專注在漂流者『追躲運動』的探討，暫時無外在音源的擾動。由結果可知此二者尚處於隨機運動初始暫態(transition phase)，並無明顯形態出現。此一階段可代表社會動力現象裏隨機無序的一面。



圖 5：漂流者動態擷圖(個案 1, $t^* \approx 7$)



圖 6：漂流者動態擷圖(個案 2, $t^* \approx 7$)

（二）長期演化行為

由漂流者的追躲運動機制可知，在上述的動態演化過程下，每一個漂流者在追逐自身目標的同時，也可能是其它漂流者的目標，因此，沒有一個漂流者的運動是單獨進行，而是每一個漂流者皆受制或影響其它的漂流者，也就是說，在漂流者的世界裏，看似互不相干的運動，實際上卻是彼此緊密相扣、耦合的複雜運動。

圖7～圖10為一特定個案的長期演化之瞬間擷圖，與圖5與圖6之初始暫態行為比較，吾人發現隨著時間的演進，漂流者系統(system of drifters)開始出現一些社會動力的現象。圖7中吾人可看出已漸漸形成群聚現象(grouping)，而圖8中可進一步看出在群聚之漂流者間，更形成了『領袖與跟隨者』的關係；有趣的是，在歷經強力的群聚效應後，圖9顯示有少數原先在群體中的漂流者出現『出走』的有趣現象，此現象似乎與常見於人際關係的『合久必分、分久必合』，而造成此現象的原因可能是因為漂流者間一些微小的擾動而累積所造成。最後，圖10顯示：在歷經更長期的演化後，漂流者間發展出更純淨的群聚現象，其中，有些是屬於較大的群聚，有些則是相對小規模的群聚，甚至有些漂流者還出現『離群索居』的現象，展現出與真實社會人際關係現象有趣的吻合。



圖 7：漂流者動態擷圖(個案 3, $t^* \approx 28$)



圖 8：漂流者動態擷圖(個案 3, $t^* \approx 57$)



圖 9：漂流者動態擷圖(個案 3, $t^* \approx 86$)



圖 10：漂流者動態擷圖(個案 3, $t^* \approx 114$)

三、〈漂流者〉作品之裝置設定分析

〈漂流者〉為一件以聲音作為媒介的互動藝術創作作品，是藉由吸取現場觀眾的談話聲響，刺激改變畫面的呈現結構。因此，吾人在裝置此作品時，即是在展演空間中裝置了數支指向性麥克風，分別指向空間中的各個方向，使其能夠順利收取現場的即時聲響，再將此音訊透過電腦的運算，轉換為改變作品的參數源，而能夠即時且隨機影響每個分秒時間裡的影像呈現樣貌，讓〈漂流者〉的作品畫面隨時保持不同的變化型態。而本作品整體之裝置設定與觀眾互動示意，如下圖所示。

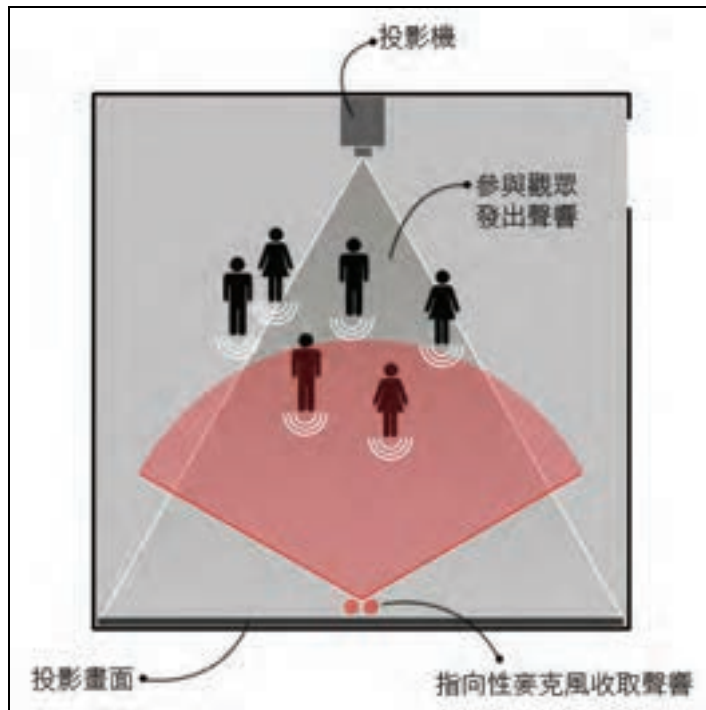


圖 11：〈漂流者〉裝置設定與觀眾互動示意圖

四、〈漂流者〉作品互動時之畫面呈現

在〈漂流者〉聲音互動藝術作品完成之後，吾人設定了幾種不同的條件機制進行互動的測試，其中包含無人、單人與多人參與互動、現場即席演奏等的互動畫面呈現樣貌，發現每次所顯示出來的影像皆不盡相同，並且有其獨特性與即時回饋的變化性存在，形成相當有趣的影像畫面。茲將測試結果，說明如下：

（一）無人參與時之畫面呈現樣貌

在完全沒有觀眾參與，展出現場完全寂靜的環境下，此作品因為暫未獲得外界的刺激，而是依循其本身所賦予之動力條件，而在固定的畫面範圍中遊走，因此在經過一段演變的過程後，將呈現出特有的視覺圖像配置。然而，此作品所設定的動力機制含有隨機運算的模式，因此可發現在每次影響後所停留下來的視覺畫面，也都不盡相同。



圖 12：〈漂流者〉展出攝影擷圖—無人參與

（二）單人參與時之畫面呈現樣貌

在僅有一位觀眾參與的互動模式中，觀眾剛開始往往不敢出聲，此時收音裝置因為沒有接收到任何聲響，因此影像以本身所設定的模式進行緩慢變化。然而許多觀眾在沉默一會兒後，會忽然大喊一聲，因此造成了展示空間裏瞬間的音差變化，而收音裝置也因為偵測到瞬間的聲響，促使投影出的影像產生瞬間但相當大幅度的動態感。



圖 13：〈漂流者〉展出攝影擷圖—單人參與

（三）多人參與時之畫面呈現樣貌

在許多觀眾同時參與的互動模式中，觀眾與觀眾間往往會因為不熟悉、不知所措而彼此竊竊私語，此時收音裝置會獲得大量但平穩起幅不大的吵雜聲響，而使畫面中的影像產生較小幅度但卻不停顫抖的動態，等到觀眾驚覺投影畫面其實是會隨其互動而嘩然驚訝時，收音裝置瞬間接收到高幅度的聲響，才促使影像瞬間產生較大的動態感。



圖 14：〈漂流者〉展出攝影擷圖—多人參與

（四）現場即興演奏時之畫面呈現樣貌

將電子樂器或是透過麥克風的真實樂器，藉由音響訊號線連接至〈漂流者〉後，可觀察到許多有趣的現象。例如由於〈漂流者〉對輸入聲音的音量變化產生躍動式逃離或是追逐的反應，因此具有特定節奏的音樂型態，例如圓舞曲或是電音舞曲等等舞曲樂種，在輸入〈漂流者〉後，往往可以觀察到紙娃娃反映出類似舞蹈的運動型態。

音樂的節奏，在聲學本質中就是音量變化的型態，而拍子則是指一個固定的音量變化模式，在特定的時間間隔，呈現規律的音量脈衝。因此，當〈漂流者〉與具有特定拍子的音樂互動時，很容易展現出類似舞蹈的規律運動。

由於〈漂流者〉在接受聲音之後承受隨機布朗運動及追躲機制的雙重影響，造成畫面中紙娃娃運動的抽象感及動態感，吾人選擇使用非調性音樂的即興型態，表現畫面中因隨機所呈現的抽象感。



圖 15：〈漂流者〉展出攝影擷圖—現場即興演奏

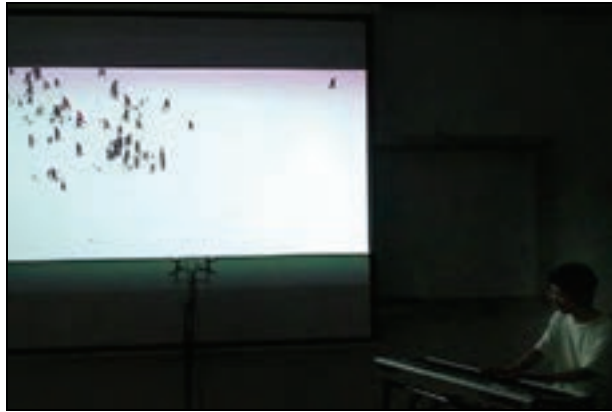


圖 16：〈漂流者〉展出攝影擷圖—現場即興演奏

在即興嘗試片段中，吾人使用3-3 [014]音組作為動機，嘗試在不同音域變化中，與〈漂流者〉互動。並使用電子合成音色，增加音樂頻率的延展性。由於電子合成音色的特性，就人耳聽到的聲音而言，音色的高音與低音音域表現，聽起來在音量上大致相同，因此音樂的織度成為決定音量的要素。

觀察即興音樂與〈漂流者〉所呈現的變化，可以發現高音域對於〈漂流者〉造成的影響不如低音域來得大。由 Fletcher-Munson 等響度曲線圖(equal-loudness contour)中，我們可以得知人耳對於樂器音域中的高頻(1000-3000 Hz 左右) 聲音相對較低頻敏感。因此欲得到相同的音量感受，事實上樂器在低音域中，發出的音量比高音來得大。因此可觀察到〈漂流者〉對於低頻較為敏感的結果。

此外，為了凸顯〈漂流者〉對於音量變化的互動特性，使用 Sforzando 或是休止符接入強音，都比較能夠讓〈漂流者〉呈現較大幅度的動態對比。

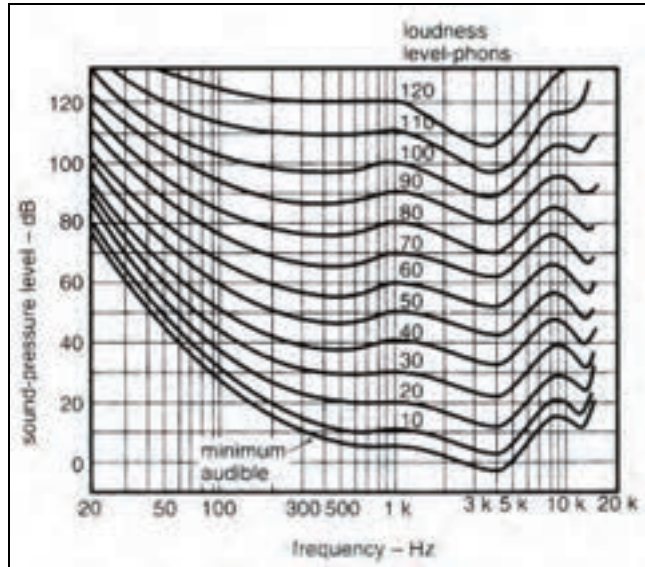


圖 17：Fletcher-Munson 等響度曲線圖

伍、結論與建議

在〈漂流者〉聲音互動藝術作品呈現於民眾面前之時，吾人思考到了許多議題與後續發展的方向，茲將觀察結果，分述如下：

一、創作成果與發現

（一）社會動力現象之模擬

本文中所創作之〈漂流者〉作品，是一個嘗試將作品本身與觀者的自身經驗做一主觀連結的聲音互動藝術作品；並透過外部聲音的刺激(可以是人聲、環境聲音、外部音源如音樂或即興音樂等)與作品本身所隱含的動力機制，呈現出令人意外的視覺動態圖像；並由於圖像型態呈現出隨機性與確定性的交錯存在，如漫無目的的行走、快速來回踱步或輕盈靈動的舞步之隨機圖像，亦或是漂流者間的各種有趣的追逐、逃跑、齊步走、擺頭轉向、圍繞、迂迴、停止等現象，甚至出現了成群結隊、分合交替、離群索居等有趣的社會動力現象，在在促使觀者在互動的過程中深入省思與觀照現代社會生活中人際間的疏離、親密、徘徊等關係。

（二）人際互動之呈現

本文所提出的兩種〈漂流者〉的內在動力機制，即『追躲運動』與『隨機布朗運動』，其所代表的分別是巨觀與微觀尺度下的動力，此二者合併作用的結果，成功的模擬出可適切反應人際關係的圖像及其背後所代表的抽象意涵。

（三）個別差異之呈現

本文所提出的漂流者動力機制目前僅考慮漂流者間的基本差異，如外型、布朗運動半徑等，對於另外有關於性別、年齡、國別、居住地區等更深入的差異尚未做進一步思考，未來本研究將繼續朝向提出能適切反應與抽離上述特徵因素於漂流者的內部機制，以期能呈現出更真實的動態貌。

（四）音樂創作另向思考

由於漂流者對外在音樂刺激產生隨機布朗運動的特性，使得漂流者對於音樂呈現有趣的詮釋現象，並由於漂流者只對聲音的音量大小產生反應，因此，使作品對於音樂中的節奏、力度、拍子、速度，甚至音高等等元素都能夠呈現出類似舞蹈的運動形態，所呈現出來的視覺效果在某些層面上(諸如興奮、抒情等等情緒)反應了人們對音樂的感知模式，也提供了音樂家在創作或了解音樂作品上的另一層面的思考觀點。

二、後續發展與建議

（一）程式結合多媒體展示

〈漂流者〉是一項使用聲音作為控制變數，操作介於隨機與不隨機之間參數，並將參數運用在每一個運動物件中的程式。未來這樣的應用程式可以在視覺特效、產品展示、互動媒體展示、以及互動遊戲等等範疇發揮功效。

（二）音樂MV視覺創作

〈漂流者〉會是一個很好的 MV 程式引擎，當作品聽到音樂時，會依照音樂的節奏強度與音形，創造出不同的視覺效果，只要替換畫面中小人的形態與大小，亦可創造出各種不同的視覺感受。未來使用者可以將自己畫好的人物或是物件放進作品中，這些物件就會隨著您所播放的音樂起舞。無論是貝多芬的命運交響曲、史特勞斯的藍色多瑙河，都會讓使用者繪製的物件跳出音樂感覺，創造出更多有趣的視覺感受。

(三) 商業特效製作

〈漂流者〉還可以為未來的影視創造不同特效，只要調整程式的一些參數，使用者可以將許多的小物件固定在一定的位置上，例如排列成商品的 LOGO，這些物件一樣會跟著音樂起舞，並且不斷回到同樣位置上。觀賞者可以看到許多小物件跟著音樂跳舞，最後排列成商品 LOGO 的過程，是一種非常吸引人的視覺展示方式。

(四) 數位遊戲開發

〈漂流者〉的程式核心也可以用來創造新形態的數位遊戲，使用者可以使用聲控的方式，控制遊戲中的角色，例如閃躲敵人等等。與傳統使用滑鼠、搖桿、鍵盤等等的遊戲方式不同，聲控的遊戲方式可以提供使用者更直接的互動方式。此外 作品隨機的程式特性可以讓電腦遊戲呈現出不同的變化與不確定性，增加遊戲的樂趣。

互動藝術雖在近幾年來隨著數位藝術的興起才逐漸受到重視，但其發展的速度與技術成果之提升，卻是相當的令人驚豔，以往純粹靜態的視覺藝術作品，因為有了程式與各種感官機制的加入，提升了藝術創作的多樣性，更因為多了民眾參與互動的機制，讓藝術作品有了另一層次的藝術價值。面對數位化不斷襲來的今日，如何能夠掌握藝術與民眾溝通及交流的契機，相信是每位藝術創作者，所共同努力與發展的方向。吾人創作此聲音互動藝術作品，即是希望能讓民眾觀看到聲音圖像化的嶄新視覺效果，不但使聲音與影像彼此相互交流，更讓藝術與民眾得以相互的激盪。

參考文獻

1. 王婉如、崔詠雪、潘台芳（2005）：快感：奧地利電子藝術節25年大展。台中市：國立台灣美術館。
2. Cook, Perry R., Music, Cognition, and Computerized Sound, MIT Press, Cambridge, 2001.
3. Hoffmann, A. O. I., Lager, W. and Von Eije, I. H., “Social Simulation of Stock Markets: Taking It to the Next Level,” Journal of Artificial Societies and Social Simulation, 2007, vol. 10(2), p.7.
4. Kolo, C. and Baur, T., “Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming,” The International Journal of Computer Game Research, 2004, vol. 4 (1) on <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>
5. Weidlich, W., “Sociodynamics Applied to the Evolution of Urban and Regional Structures,” Discrete Dynamics in Nature and Society, 1997, vol. 1, pp : 85-98.
6. 竹野美奈子與兒玉幸子（2000）。突起與流動。2009年12月18日，取自：
<http://navigator.digiarts.org.tw/artist/sachiko.html>
7. Christina Kubisch（2000）。Bird Tree。2009年12月15日，取自
http://www.christinakubisch.de/english/klangundlicht_frs.htm
8. Butch Rován（2003）。Hopper Confessions。2009年12月19日，取自
http://www.soundidea.org/rovan/virtual_hopper.htm

On the Social Dynamics of a Sound-Interactive Installation

Lin Chin-Yu¹ Chen Hung-Cheng²

Abstract

This study presents a sound-triggered installation entitled “Drifter” to explore the interactive social dynamics of modern human relationships. The key features of the “Drifter” include an inner reaction mechanism and an outer regulation behavior for each drifter movie clip. The inner reaction for each drifter is described by a linear chasing motion whilst the outer sound inputs supporting a random Brownian motion for each drifter. The simulation results with or without sound inputs both show a variety of social dynamical behaviors includes chasing, running, marching, meandering, circling, or a stop motion. Interestingly, from a macroscopic viewpoint, we also observed some long-time behaviors include the grouping, separating, re-grouping and etc. In summary, this study shows a possible way to explore the social dynamics of human relationships by a sound-interactive installation.

Keywords: sound-interactive installation, social dynamics, programming art,
stochastic Brownian Motion

1. Lecturer, Department of Digital Media Design, Chin Min Institute of Technology.

2. Chairman, Department of Digital Media Design, Chin Min Institute of Technology.

芭蕾中「偶戲」世界之探討

吳素芬

摘 要

偶戲一向是引人入勝也廣受歡迎的表演藝術，最能夠勾起觀眾回憶起小時候，手上套個手帕便能演出史豔文大戰藏鏡人、或將洋娃娃當做自己的小孩般細心地照顧，由於這般情感的投射，觀眾更容易對「玩偶」的表演產生共鳴。偶戲常被運用為藝術創作的題材，在芭蕾藝術中以偶戲為題的也不少，其中最具代表性的是《柯碧莉亞》（Coppelia, 1870）、《胡桃鉗》（The Nutcracker, 1892）和《彼得羅契科》（Petrushka, 1911）。

本文針對舞劇中「偶」的舞蹈表現方式和特色作深入的探討，筆者分析編舞者將「偶」這個角色的精髓加以誇張化，使一個原先不具生命的物體，轉化為一個活靈活現的角色。在研究過程中筆者發現，芭蕾中表現偶戲的部分，除了肢體動作有其特殊的設計，也因創作年代的不同，而有不同的表現方式。這些分析和發現，期能作為舞蹈界學術研究之參考。

關鍵字：芭蕾、偶戲、舞劇

壹、前言

偶戲表演是使無生命物轉化為有生命物的一項奇蹟，觀眾為物體展現出生命而感到驚喜，演員的喜悅則來自於賦與物體生命的過程。——俄國偶戲大師歐不拉佐夫（鄭嘉音，www.o-puppet.com.tw）

「偶」這個角色一向是藝術創作者喜愛作為創作的題材，在文學、電影或戲劇方面有「木偶奇遇記」，繪畫、雕塑也有許多是以「偶」做為主題的系列作品，而舞蹈藝術的表現也有許多作品的主題是與偶戲有相關的，大部分芭蕾舞中的偶戲世界是美妙有趣的，舞者表現不同質地的動作使無生命的「偶」轉化為具有生命力的角色，編舞者更是陶醉於賦予「偶」生命的創作過程，其中的奧妙引起筆者的好奇，也促使筆者想要做更深入的探究。

喜劇芭蕾舞《柯碧莉亞》（Coppelia, 1870）可以說是芭蕾舞藝術中表現偶戲世界最早的作品，於十九世紀末發表的古典派芭蕾舞《胡桃鉗》（The Nutcracker, 1892）中也有「偶」的舞蹈，這兩齣舞劇在表現偶的部分，都為「偶」的角色創造特有的肢體動作，使其動作的表現別於一般的角色；然而，到了二十世紀初現代芭蕾舞產生之後，舞劇《彼得羅契科》（Petrushka, 1911）所表現的偶戲除了肢體表達方式具有特殊的設計外，也進而探討「偶」的內心世界，並且做擬人化的表現，使「偶」的表現更為鮮活。本文將從這三齣舞劇探討偶戲在舞劇中的表現方式和「偶」的類型及動作特徵。

貳、「偶戲」在舞劇中的呈現方式

在舞劇中的偶戲部分是最引人入勝的場面，通常是木偶被安排隨著一位木偶操作者出現於劇情中，通常是被設定在廣場上表演或放置在一個密閉的空間裡，是一段具趣味性又帶點神秘感的場景。木偶的出場通常是混雜著可愛的、歡樂的、幽怨的和被操控的消極和積極的歡樂氣氛，相對的，在音樂、燈光方面也醞釀出令人期待的景象，使整個舞台籠罩著即將要發生大事的神祕氛圍，而這種場景除了舞台上的表演者表現出期待和驚喜的表情，同時也滿足了觀賞者在現實生活中對任何不可預知的事或物所產生的好奇心，可以說偶戲是最容易引起全場觀眾屏息以待的場景。

一、「偶戲」在舞劇中的場景

「偶戲」在舞劇中是依情節的發生而出現，通常具有幽默、詼諧以及畫龍點睛之效果。

（一）舞劇《柯碧莉亞》中的場景

舞劇《柯碧莉亞》是一齣以木偶名字為題的三幕舞劇，由編舞家亞瑟·聖-里昂（Arthur Saint-Leon, 1815-1870）和編劇家查里斯·紐伊特（Charles Nuitter, 1828-1899）根據德國詩人赫夫曼所寫的《睡魔》（Der Sandmann）作為創作的主题，並邀請音樂家里歐·德利伯（Leo Delibes, 1836-1891）為這齣舞劇作曲，是一齣膾炙人口的喜劇芭蕾。木偶柯碧莉亞牽動著整個情節的發生，而在背後操控木偶的是一位自認為可以借用魔法，將木偶柯碧莉亞變成具有生命的少女的神秘木匠柯伯留斯。偶戲部分是被安排於第一、二幕，第一幕狡猾的木匠將擺著看書姿態的木偶柯碧莉亞推至陽台，經由他的操控，木偶可站起來給男主角法蘭茲送個飛吻，並且偷偷觀察街上過往的青年男女對木偶的反應，他暗自高興又得意他的傑作騙過了所有的人。但是，他萬萬沒想到，在好奇心的驅使下，這些年輕的少年男女，卻趁他不在的時候進入他家一探究竟，於是，拉出了令人又驚又喜的第二幕，在密閉陰暗的工作室裡，一群又好奇又害怕的少女在暗中摸索，不經意觸動木偶的機關，使整屋子所有與人一般高的木偶，全都動了起來，於是，舞台上表演出一幕木偶與少女的舞蹈場面，而更甚的是，由女主角假扮木偶柯碧莉亞，與老木匠柯伯留斯玩起操控與被操控的遊戲，是整齣舞劇最精彩的部份。（吳素芬，民98，頁450）

（二）舞劇《胡桃鉗》中的偶戲場景

舞劇《胡桃鉗》是兩幕的古典派芭蕾，由列·伊凡諾夫（Lev Ivanovich Ivanov, 1834-1901）編舞，彼得·柴可夫斯基（Peter Ilych Tchaikovsky, 1840~1893）作曲，首演於1892年聖彼得堡的馬林斯基劇院。劇中的偶戲是安排在第一幕的第一景與第二景。在聖誕節的家庭舞會上，女主角克拉拉的教父帶來神秘的聖誕禮物，除了三個與人一樣大小的機械木偶的表演外，克拉拉也收到一個士兵形狀的胡桃鉗，有趣的是這個人形的鉗子，在克拉拉的夢中變成了戰勝老鼠的俊美少年，因此，在這齣舞劇中的偶戲，除了有機械木偶被操控的表現形式外，也增添了木偶轉化為具有生命和意識的角色，從無生命的木偶延伸到有生命的王子，在肢體動作表達上是個相當有趣的轉變和對照。然而，當代的編舞家莫克·莫里斯（Mark Mouris, 1956-）在其以原版《胡桃鉗》為題，重新編排的《Hard Nuts》（2001），以當代的創作理念和手法詮釋《胡桃鉗》的情節，整齣舞劇以60年代美國一般民眾的家庭生活狀態為時代背景；劇中仍保有偶戲的部分，其表現手法雖以當時的大兵玩偶和金髮芭比的造型替代了古典版中可愛、有趣的造型，不過仍是採用機械性動作為「偶」的主要動作。

（三）舞劇《彼得羅契科》中的偶戲場景

舞劇《彼得羅契科》是20世紀頗具代表性的現代芭蕾，根據一個有關玩偶的俄羅斯民間故事而創的舞劇，包含四個場景的獨幕舞劇，由三位藝術家米契爾·佛金（Mikhail

Fokine, 1880-1942) 音樂家伊戈爾·史特拉文斯基 (Igor Stravinsky, 1882-1971) 和舞台設計家亞歷山大·班努亞 (Alexandre Benois, 1870-1960) 共同創出可稱是幾近完美的舞劇，並由當時極力主張將現代藝術注入芭蕾的瑟給·狄雅格列夫 (Serge Diaghilev, 1872-1929) 所帶領的俄羅斯舞團 (Ballet Russe) 發表於巴黎 Chatelet 劇場，由著名的芭蕾舞星瓦斯拉夫·尼金斯基 (Vaslav Nijinsky, 1890-1950) 擔任彼得羅契科一角。劇中所表現的木偶是更具人性化的角色，除了由無生命的物體轉化為被操控並執行表演的玩偶外，更深入的表達木偶的情感、思維和生命力。第一場景是老藝人在聖彼得堡歡樂節慶的廣場上，拉開「活動劇場」的布幕，櫃子裡有三個人形的木偶，全都掛在架上，這三個木偶分別是粉紅臉蛋的芭蕾女舞者、黑臉紅唇的摩爾人¹和臉色蒼白倒八字眉又歪嘴，穿著小丑衣衫的彼得羅契科，在魔法師的特殊指令下，這三個木偶動了起來，一開始只以腳部在原地做快速複雜的舞步，上半身則是被固定在架子上 (圖1)，之後，離開櫃子走入人群中跳舞並演出一段愛情悲劇的啞劇。



圖 1 摘自 The National Video Corporation LTD/LA

第二場景是始於一間簡陋的房間，當房門一開，彼得羅契科被丟了進來，彼得羅契科在這間冰冷得像囚房裡顯得手足無措，動作呈現出他心中的恐懼與絕望，不一會兒，房門開了，芭蕾女舞者被魔法師送進來，彼得羅契科頓時感到心花怒放，急欲向芭蕾女舞者獻殷勤，但是，由於過於熱情的表現，使得女舞者嚇得奪門而逃，可憐的彼得羅契科再度陷入絕望，自怨自己是個愚蠢的小丑。第三場景是在摩爾人的房間，摩爾人對於自己房間的擺設相當滿意，正懶洋洋的把玩手上的椰子核，房門被輕輕推開，魔法師將芭蕾女舞者送進來，女舞者左手持一個玩具喇叭，在房間內吹著喇叭行進或轉圈，以引起摩爾人的注意，終於摩爾人丟下他的椰子核，跟著女舞者起舞，並且還相當陶醉在這支不太協調的雙人舞裡。操弄玩偶的魔法師又將房門推開並送進來因失戀而沮喪的彼得羅契科，於是，一場三角戀愛的衝突爆發了，摩爾人和彼得羅契科在房內追打著，摩爾人將彼得羅契科制伏在地上並將他一腳踢出門外。第四場景又回到歡樂節慶的廣場上，參加節慶的人聚集在廣場上跳舞，忽然，「活動劇場」的布幕裡跑出了驚恐的彼得羅契科，而拿著彎刀的摩爾人緊追在後，製造事端的芭蕾女舞者也緊跟在後，無奈彼得

羅契科終究還是躲不過摩爾人的追殺，慘死於大雪紛飛的廣場上，廣場上的群眾議論紛紛，而在一邊冷眼旁觀的魔法師驅散圍觀的群眾，並告訴大家這只是個偶戲的情節，並非凶殺事件，不過，正當魔法師從雪地裡提起彼得羅契科的身體時，廣場的屋頂上出現了木偶彼得羅契科的靈魂，向魔法師招手，使得一向操縱玩偶，視玩偶如敝屣的魔法師嚇得倉皇而逃。

這齣創作於二十世紀的舞劇，表現偶的角色，不僅是表現動作的特殊性，還賦予木偶具喜怒哀樂的情緒和彼此間愛恨情仇的情感表現，也透過臉部的表情來表達害怕、無奈和嫉妒的心理狀態，編舞家米契爾·佛金在《彼得羅契科》劇中木偶動作的編創，已不全然應用機械性動作於偶的角色上，他對於三個「偶」角色的詮釋，是從兩個面相來表現，一是外在的行為表現；一是內心的情緒的流露，表現外在行為時大多採用重複和機械性動作；而表現情緒時則以流暢性的動作為主，除了大膽突破木偶既定的表現型態，也很細心的處理木偶角色的動作和舞台動線，使其有別於表現「人」的角色，劇中編舞者似乎也在傳達其個人對於「偶」並非只是「偶」的一種看法，並且藉由這個想法引領觀眾開啟更深遠的想像力。（圖2）



圖2 廣場的屋頂上出現了木偶彼得羅契科的靈魂，向老藝人招手，使得一向操縱玩偶，視玩偶如敝屣的老藝人嚇得倉皇而逃（此圖由舞台設計家亞歷山大·班努亞所繪 摘自 Patrushka）

隨著時代思想的改變，藝術創作的構思和編舞的手法，有求新求變的想法與做法，即使是同樣以偶戲為主題的芭蕾舞作品，因創作年代的不同，對於「偶」的詮釋也有極為懸殊的創作理念和表現方式。三齣舞劇中都有相當份量的偶戲部份，從最初純粹是「偶」的表演，進而發展成「偶轉化為人」的表現，這個階段對於「偶」的詮釋僅只於外在肢體動作不同質地的呈現，但是到了二十世紀對於「偶」的角色已從不同觀點來思考，編舞者擴大想像力探討「偶」的內在情感，甚至提出「偶」是具有靈魂的看法，一百年後的現在對於「偶」的詮釋又如何呢！

二、舞劇中偶戲場景的關鍵角色--木偶操作者

舞劇中的木偶操作者是劇中偶戲場景出現的關鍵角色，大部分是具詼諧性的神秘人物，甚至是帶著些許邪念的角色，本文介紹的三齣舞劇中的這三位操作木偶的魔法師或老木匠，在劇中與木偶之間都有不同的關係，筆者將依其在舞劇中之情境做分析。

（一）舞劇《柯碧莉亞》中的老木匠

木偶製造者柯碧留斯（Coppelius）是個不切實際的老木匠（圖3），他在舞劇中開創了一個木偶的非現實世界，其怪異行徑所帶出的詼諧風格，也是整齣舞劇高潮迭起的關鍵角色。老木匠柯碧留斯是位與外界不相往來的怪癖老人，孤獨地活在自己的想像世界裡，他自認為可以借用魔法將木偶柯碧莉亞變成具有生命的少女。第一幕他將木偶柯碧莉亞置於陽台的椅子上，讓街上往來的鎮民誤以為這木偶是位美麗的少女，因而引起青年男女的好奇，想進入老木匠的工作室一探究竟；第二幕女主角史瓊妮爾妲（Swanilda）和她的朋友偷偷溜進老木匠的工作室，發現工作室內安置許多與人一般高的木偶，並且發現木偶柯碧莉亞是「偶」而非美麗的少女，因此自己將假扮成木偶柯碧莉亞。劇情在此時轉而形成木偶操控不知情的老木匠，使一向以操控木偶為樂的老木匠，變成被「假木偶」玩起反操控的遊戲的對象。

（二）舞劇《胡桃鉗》中的玩具發明者

《胡桃鉗》劇中女主角克拉拉的教父德羅塞爾梅耶（Drosselmeyer）是個神秘人物，第一幕第一景在聖誕舞會中除了給孩子們帶來禮物，也帶來他神奇的表演，展現了三個會跳舞的的木偶，是位逗孩子們開心的玩具發明者（圖4）；第二景在克拉拉的夢中德羅塞爾梅耶變成了一位有施法能力的魔法師（圖5），將胡桃鉗木偶變成英俊的王子，帶著克拉拉進入夢幻的糖果王國，因此，德羅塞爾梅耶是以兩種不同的性格表現於舞劇中。

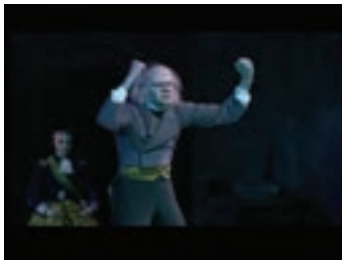


圖 3
自以為有魔法的老木匠



圖 4
展示偶戲的德羅塞爾梅耶



圖 5
在克拉拉夢中具有法術的教父

（三）舞劇《彼得羅契科》中的魔法師

《彼得羅契科》劇中的魔法師是個江湖郎中（圖6），被刻劃為神秘、刻薄和不近人情的角色，於第一景中，他吹奏的笛聲吸引圍觀民眾屏息期待魔法的出現（圖7），接著魔法師開始舞動手中的笛子，三個木偶隨著手勢動了起來，當魔法師雙手往上舉，木偶隨即坐落地面停止活動（圖8）。接著的二、三、四場景則是表現，魔法師藉著他的法術操弄木偶的情感，而引起一場情殺的事件發生。



圖 6
魔法師的出場



圖 7
民眾屏息期待魔法的出現



圖 8
魔法師雙手上舉木偶
隨即停止活動

這三個木偶操作者在舞劇中除了都具有神秘的特質外，各有不同的人性刻劃，《柯碧莉亞》中的老木匠雖是個孤僻怪異的老人，但他的種種行為表現，卻為整齣舞劇帶出詼諧的喜感；《胡桃鉗》劇中的德羅塞爾梅耶表現的是如聖誕老人般的帶來歡樂和善的氣氛，和創造夢幻氛圍的魔術師；《彼得羅契科》中強調的是江湖郎中的邪惡，除了藉著操縱木偶牟利外，又不具憐憫之心，是描述社會中險惡陰暗的一面。由上述的分析，更理解木偶操作者的扮演對於舞劇中情節的發生、偶戲場景的表現以及氛圍的塑造具有極大的影響力，是整個偶戲發展成功與否的關鍵角色。

參、舞劇中「偶」的類型與動作分析

舞台上的偶戲是個想像的世界，也是人們生活型態的縮影，可以說「偶」的動作是轉化自人們的日常生活動作，編舞家為了區別「人」與「偶」的不同，大部分是將「偶」的動作設定在被操控的、不自然的、間斷式的或重複操作同樣模式動作的狀態，於空間部分則是被安排在一個限定的範圍內活動。編舞者對於舞劇中「偶」的動作表現，強調與芭蕾動作特有的「外開」（turn out）和绷腳尖（pointe）之特徵做相反的設計，改以平行的走路方式進行，強調足踝部分做曲翹（flex）的動作，以區隔出不同類型的角色具有不同的動作質地。

芭蕾作品中含有偶戲的舞劇並不多，所採用的木偶類型也是有限的，筆者將分下列幾種類型進行動作的分析。

一、芭蕾娃娃型木偶之動作表現

芭蕾娃娃型木偶在前述的這三齣舞劇中都有,《柯碧莉亞》劇中的木偶柯碧莉亞是採用芭蕾舞短裙之裝扮(圖9);《胡桃鉗》劇中由魔術師帶來家庭舞會中的三個木偶,其中一個是被扮成芭蕾舞伶娜的模樣(圖10);《彼得羅契科》劇裡的木偶芭蕾舞女舞者就不像《胡桃鉗》中的木偶純粹是被把玩觀賞的,而是一個引起愛情衝突和謀殺事件的木偶(圖11)。她們都是被裝扮成芭蕾舞者的模樣,芭蕾舞衣的顏色也多偏粉紅色系,頭部戴著誇張的蝴蝶結或花球之類的飾物。



圖 9
在陽台上的柯碧莉亞



圖 10
芭蕾娃娃送飛吻



圖 11
美麗臉龐的芭蕾舞女舞者

這類木偶都刻劃為具有美麗臉龐的芭蕾舞伶娜,在粉嫩的臉上有著一雙大眼睛,動作的設計方面特別強調眨眼和睜大眼睛的面部表情;強調上半身、手臂與肘關節以機械式的動作表現外,腿部的動作是建立在芭蕾舞硬鞋技巧(Pointe technique)上的高難度動作,為了表達木偶動作不流暢的僵硬感,舞步的設計趨於將腿部的關節做曲翹的動作如曲膝勾腳(Flex),或者用全足踮立(en pointe)以平行的方式做前進或退後的走步,而雙手的動作多是固定的置於第一或第二位置,表現出非自然的間斷性動作(圖12、13、14)。



圖 12 13 14 芭蕾娃娃型木偶之動作表現 足踝曲翹、平行行進、手和腿屈於 90 度

(一) 木偶柯碧莉亞: 木偶被啟動是由足踝的小關節開始做出小而快的動作, 然後逐漸的依次啟動到上半身、手臂與頭部的動作, 最後做機械性的走步並加上手臂上下擺動的動作, 而轉圈動作是雙腿直立做移動性的連續轉圈(chaine), 雙手於兩旁呈直角做上下交替的擺動。

(二) 芭蕾娃娃：在《胡桃鉗》劇中，是由魔術師帶出如人一般高的木偶，動作的設計以左右對稱為其空間使用方式，舞蹈中行進動作有四種 1.將腿抬高至 90° 以類似踢正步的步態向前進行，而雙手則維持在第一位置不動，頭左右擺。 2. 往左右兩邊做連續的半圈旋轉然後停在一個送飛吻的動作。3. 雙腿於第二位置呈外開狀態，雙手伸直於兩旁，以向兩側傾斜之步態做半弧線的行進 4. 雙腿於第一位置呈外開狀態，以足尖踮立做節奏性的跳動前進，接著在原地以單足做原地的轉圈，頭部和手臂則以間斷性的動作配合。

(三) 木偶芭蕾女舞者：在《彼得羅契科》劇中的木偶芭蕾伶娜有一段舞是左手持喇叭，右手彎曲 90 度配合舞步做前後擺動，舞步的進行全部是在全足踮立的狀態下進行，動作包括：1. 腿部高抬至 90 度的原地踏步或踏步轉圈 2. 兩次交換步接四個跑步，上半身作上仰與下俯的動作配合 3. 碎步快速移動(Pas de bourrée suivi) 雙手外張。其中以雙腳立於第二位置，雙手張於兩側，身體做兩側生硬的搖擺，是在劇中最常出現的機械性動作。

二、小丑型木偶之動作表現

小丑型木偶的裝扮有許多種可能性，因此，舞劇中的扮相也依其出現的場景而給予不同的服裝和造型，《柯碧莉亞》劇中小丑是兩個身著小丑服裝的連體小丑；《胡桃鉗》劇中的小丑型木偶屬可愛造型的裝扮，表現歡樂逗人喜愛的木偶；《彼得羅契科》劇中的小丑屬悲劇型的角色，斜帶著一頂帽子，身穿領袖上有荷葉邊的白色上衣和顏色對比的格子緊身褲的小丑裝。小丑型木偶的動作表現，因在劇中的角色型態與劇中所佔的份量各有不同，因此在動作編排上差異性頗大，《柯碧莉亞》中的連體小丑在編排上除了要考慮動作連體效果的產生外，還必須在動作連貫中表現僵硬感的質地（圖15）；相反的，彼得羅契科的動作，從舞蹈的設計上可見是屬鬆垮的動作質地表現，尤其是雙肩關節自由晃動的要求（圖16）；至於《胡桃鉗》中的跳躍小丑則是屬於歡愉型的木偶（圖17），以下將一一分析這三種小丑型木偶之動作表現方式。



圖 15
《柯》劇中的連體小丑



圖 16
《彼》劇中的悲劇型小丑



圖 17
《胡桃鉗》劇中的歡愉型小丑

- (一)「連體小丑」：是筆者於 2006 年於舞劇《柯碧莉亞》中新創的角色，動作包括點頭、下手臂上下翻動、背對背的前俯與上仰以及下肢在第二位置側移或前進，所有動作的運行被限制在相互影響的連體活動，動作的特性是機械性與間斷性的表現。
- (二)「跳躍小丑」：《胡桃鉗》劇中的小丑是純以木偶的角色出現於劇中，編舞者以色澤鮮亮的服飾為其主要的其裝扮，其動作的設計除了前述的機械性、勾腳造型等特質外，還強調男性舞者騰跳於空中的技巧而動作仍維持僵硬的動作質地（圖 18）。
- (三)「木偶彼得羅契科」：木偶彼得羅契科是劇中的主角，除了表現偶戲的特殊景象和肢體上的動作特質外，編舞者米契爾·佛金也增加前述兩齣舞劇中所沒有表現的「偶」的情感世界，基於這個原因除了編排內八字的舞步（turn in）、肩膀鬆軟、手臂左右晃動的動作為動作表現的特色外，還強調木偶彼得羅契科內心對魔法師的懼怕與無奈，以及與芭蕾伶娜、摩爾人之間的愛與恨，而增加他身體內縮和雙手捧著心露出憂傷痛苦的表情等消極性的動作表現（圖 19、20），以強化木偶彼得羅契科是個有生命有靈魂的悲劇性木偶。



圖 18
展現高難度的跳躍技巧



圖 19
強調動作鬆軟與腿部向內屈



圖 20
表現小丑內心的哀傷

三、士兵型木偶之動作表現

士兵型的木偶在兒童的玩具中是經常看到的，舞劇《柯碧莉亞》的士兵型木偶手中持劍，是屬靜態型的木偶。《胡桃鉗》的第一幕在女主角克拉拉的夢中，出現列隊行進的士兵型木偶，於劇中，士兵是持槍和老鼠打仗的勇士，其中的領導者即胡桃鉗木偶，於戰勝老鼠之後，木偶轉變成為人形的胡桃鉗王子。

- (一)「持劍士兵」：《柯碧莉亞》中持劍的士兵娃娃，設計概念仍是以機械性動作為其主要的動作質地，除了原地的左右碎步轉動外，其大部分動作被限制在手腕、手肘和足踝部位的動作（圖 21）。

(二)「胡桃鉗木偶」：於舞劇中，胡桃鉗木偶是手持木劍帶兵打仗的行動型木偶，其行進的方式維持機械式的直角曲膝踏步，手臂配合動作做規律性的前後擺動，跳躍時則以第一或第二位置往上彈跳，在空中呈現足踝曲翹直膝的造型。所表現的動作特質與前述的木偶動作相仿，不過，於戰勝老鼠之後，又在魔術師的施法中，木偶轉化為風度翩翩的王子，因此，他的動作由原先間斷的機械性動作改變為流暢優雅且具人性自然流暢的動作表現，這前後兩部分舞蹈動作的表達，在動作質地上是個很好的對照和比較（圖 22、23）。



圖 21
直立手持劍的士兵型木偶



圖 22、23
由木偶轉化為王子的兩種動作質地的對照與比較。舞者：陳武康



四、摩爾人型木偶之動作表現

相較於美麗可愛的芭蕾娃娃、俊美英挺的王子和滑稽逗趣的小丑，黑臉紅唇臉部表情誇張的摩爾人，在偶戲中是個頗具特色的造型，想必這也是經常被編舞家做為表現素材之原因，於《胡桃鉗》和《彼得羅契科》劇中都有安排這樣的角色，兩齣舞劇中動作和造型的特徵都是雙手五指張開高舉於臉之兩側，雙腳呈現外開的第二位置姿態，以空中轉跳動作為其肢體表現的特色（圖24、25）。在《彼得羅契科》劇裡的木偶摩爾人，以重複把玩甚至膜拜椰子殼的舉止，被刻畫為是個粗魯無知的木偶，不過，這個看似傻傻的木偶摩爾人，卻得到芭蕾女舞者的青睞，於劇中舞出一段兩人不甚合諧的木偶雙人舞。



圖 24、25 《胡桃鉗》和《彼得羅契科》劇中摩爾人的裝扮與動作特徵

- (一) 《胡桃鉗》劇中的木偶摩爾人的出場是接在木偶芭蕾舞娃娃之後，魔術師打開神秘圓盒，伸出一張黑褐色的臉，臉上以白色粉彩圈在眼眶和紅唇外，起先是立於盒內做屈膝與雙臂向外伸縮的動作，接著跳出盒子以半圈半圈跳轉動作繞舞蹈一圈，第三個主要動作是往左又兩邊單腳躍出，雙手往斜上方做屈伸動作，最後是以一腿伸直於側 (A la second) 的單腿快轉，將舞作帶至最高潮，然後結束在雙手舉於上胸之兩側，手心向前，雙腿外開立於第二位置的標誌性動作。
- (二) 《彼得羅契科》劇中的木偶摩爾人被塑造為笨拙愚蠢類型的角色，他相當安逸的躺在墊子上來回拋接把玩他的椰子殼，有些時候又在耳邊搖一搖聽聽椰子殼被搖動的聲音，或拿起鐮刀來砍椰子核，或向椰子核膜拜等一連串的重複性動作，顯示出編舞者想要塑造出角色幼稚與無知的性格。之後，房門被打開，魔法師送進來手持喇叭的木偶芭蕾舞女舞者，木偶摩爾人並不理睬她，以身體覆著椰子核，深怕被別人強走他心愛的椰子核，直到芭蕾舞女舞者拋掉手中的喇叭向他靠近，摩爾人才有所反應，忘了他的椰子核，興奮的看著芭蕾舞女舞者並以他那具原始性節奏的舞步與芭蕾舞舞者的嫺雅舞步舞出一首極不合諧的華爾滋 (圖 26、27)。



圖 26、27 摩爾人與芭蕾舞舞者所跳的不和諧的華爾滋

除了上述四種不同造型的木偶外，於《柯碧莉亞》劇中的木偶尚有穿中國清朝服裝、西班牙舞者、和著蘇格蘭裙跳吉格舞蹈的木偶，都是屬於由人或機關控制的木偶。而於《胡桃鉗》中偶戲的編排是分成兩部份的，一為舞會裡由玩具發明者所帶來的木偶的舞蹈；一為士兵模樣的胡桃鉗，在女主角克拉拉的夢中轉化為風度翩翩的王子，由被操作的「偶」轉換成具有自由意志的「人」的角色。然而，在《彼得羅契科》劇中，編舞家則更進一步的將木偶作擬人化的詮釋。編舞家依木偶在偶戲中的角色，給與合適的裝扮和造型，並為每一種木偶創造獨特的舞步或姿勢，雖然，它們各有不同的舞蹈動作，但都維持在同樣的觀點即被操控的、不自然的、間斷式的，重複的或被限制的原則下進行舞蹈的動作的編排。

肆、結語

本文主要目的探討芭蕾舞中「偶戲」部份，筆者針對舞劇中「偶戲」的呈現方式和「偶」的類型與動作深入探討，經由資料蒐集以及內文的分析結果發現：

一、舞劇中「偶戲」的呈現方式

舞劇中「偶戲」的情節富於想像性和生命力，表演者使一個原先不具生命的物體，轉化為一個活靈活現的角色，不僅其自身在舞作進行中得到活動力的喜悅，也為觀眾帶來因木偶展現出生命力而感到驚喜的場面，進而引導觀賞者進入一個想像的世界。於三齣舞劇裡，偶戲的第二階段都將「人」與「偶」發展成合而為一的表現，因此，觀眾在觀賞時，可見到同一舞者交替舞出「人」與「偶」的動作特質。

《柯碧莉亞》與《胡桃鉗》同屬於十九世紀，但相隔二十二年的作品，雖然，舞劇的表現形式大不相同，但在偶戲部分的處理手法上，沒有明顯的差異，兩者都屬於「人操縱偶」「反自然」的表現方式。然而，二十世紀初，受到現代藝術創作思潮影響的三位參與編創舞劇《彼得羅契科》的藝術家，突破了以往木偶既有的詮釋和表現方式，從創作中為木偶尋找靈魂，使木偶的角色在擁有生命情感的抒發之同時，還保有內在心靈的蘊涵，是一種「人、偶合一」的呈現方式。

二、「偶」的動作方面

筆者發現舞劇中的偶戲，其表現方式與動作的張力來自編舞家們運用「仿人類」及「反人類」的特殊動作設計，運用兩種不同動律且具衝突性的動作交替使用，以顯示偶戲在舞劇中獨特的表現。筆者思考未來在芭蕾舞中偶戲的表現，除了結合上述的張力表現、故事的想像和人性化的「人、偶合一」之外，二十一世紀在芭蕾的創作上，是否能為偶戲世界尋求更大的突破！

註解

1. 摩爾人 現居於非洲西北部的回教民族，巨阿拉伯與柏柏人之血統，在第八世紀侵略西班牙的阿拉伯回教徒。（張芳杰 民80：P744）

參考書目

一、中文部份

1. 鄭嘉音 著「偶戲概論」 www.o-puppet.com.tw
2. Bart. P. Roccoberton, Jr. 著「“非常傳統”在美國」Puppet Arts Program, University of Connecticut
原文載於1999國際偶戲學術研討會論文集
3. 蘆原英了 著「舞劇與古典舞蹈」，李哲洋譯，台北：全音樂譜出版社，民59
4. 錢世錦 著「世界十大芭蕾舞劇欣賞」，台北：大呂出版社，民82
5. Walter Sorell著「西方舞蹈文化史」，歐建平譯，中國人民大學出版社，民82
6. 平珩 主編「舞蹈欣賞」，台北：三民書局，民84
7. 國立編譯館 編訂「舞蹈名詞」，台北：洪葉文化印行，民85
8. 吳素芬 著「浪漫芭蕾《柯碧莉亞》之研究與分析」，台北：台灣藝術大學，民98

二、西文部份

1. George Balanchin and Francis Mason, 101 Stories of the Great Ballets. Dell publishing Group, Inc.1989
2. Geoffrey Ashton, Stories of Ballets Petrushka. Produced by Aurum Press Ltd. 1985
3. Barbara Newman, Stories of Ballets The Nutcracker. Produced by Aurum Press Ltd. 1985
4. Koegler, Horst. The Concise oxford Dictionary of Ballet Second Edition, London: Oxford University Press, 1982.
5. Allen Robertson & Donald Hutera, The Dance handbook. Longman Group UK Limited 1988

三、影音資料

1. Paris Dances Diaghilev：Paris Opera house The National Video Corporation LTD/LA SEPT 1990
2. Coppelia：The Australian Ballet Foundation. A Village Roadshow Co. 1993
3. Coppelia：The Royal Ballet Directed for BBC Television.
4. The Nutcracker：Kirov Ballet Philips Classics Productions.1994
5. 胡桃鉗：國立台灣藝術大學 舞蹈系1999
6. 柯碧莉亞：國立台灣藝術大學 舞蹈系2006

The Puppet world in the ballet choreography

Su-Fen Wu

Abstract

The puppet show has always been a very fascinating and popular performance to the audiences, and it also arouses the most memory from the audience's childhood experiences, like covering their hands with handkerchief playing as 史艷文 (Taiwanese puppet hero) battling with enemy, or disguising the dolls as their babies to look after them and feed them and tuck them in the blankets, because of the reflection of all of these emotion, audiences have the same feeling deep inside their heart to the performance.

"Puppet" has been often used as the material in variety of the artistic creations. There are quite a lot of puppets used for ballet choreography as the theme. The most representative creations are Coppelia 1870, The Nutcracker 1892 and Petrushka 1911.

This article has been made in depth study for the style of dancing performance and the features for the puppet show. In further, author also analyzed individually that the role of puppet designed by choreographer who featured the way puppet performed and exaggerated the essentiality of the role of puppet dramatically, and made the puppet which was an object only turning into a lively character.

During my research I have found that the puppet could be presented in different ways when it was created in different period of time. My analysis and discovery, hopefully, can be referable for the academic research by dancers and choreographers

Keywords: Ballet, Puppet show

舞台設計基礎研究

林尚義

摘 要

設計是一種古老的行業，也是一種特別的行業。做為一種古老的行業，在中西方的設計文化裡，設計和藝術都是有關連的行業。舞台設計與劇場有著實質的關係，而劇場的演出呈現是多元化而活潑的藝術，同樣的劇本可以有不同的方式來表達，因為劇本是演出原始的根基，劇中人物角色塑造是否具有吸引力，文本情節是否緊湊，其所相關劇情故事背景與演出場景也要相對的清楚。一齣戲的表演，當文本確定之後，就要開始籌備各項舞台相關的設計工作，並展開舞台的各項技術會議以及舞台設計工作。本文研究舞台設計以基礎做為探討理論，不管舞台設計專業如何細分，舞台設計專業如何形成，舞台設計與表演藝術都還是有共同的基礎，那就是講求有形的空間、講求實用的背景、講求美感與風格，以符合表演者完美的舞台空間。

關鍵字：劇場、舞台空間、設計基礎、舞台理論、美感、風格

前言

「舞台設計基礎」是一門引領學習者進入設計領域的基礎過程，我們常常在生活上或是學術上的各種場合都可以看到「基礎」這兩個字，「基礎」乃是對入門的初學者而言，但是在學術上的基礎就包含了基礎與基本的領域開拓以及構成。「舞台設計」對於學習者而言，不僅是一種專業知識，並且也是一種多元的媒材領域，其學習的目標不只在於認識設計的根基與創造新的事物。在西方的社會文化中，欣賞戲劇是一種生活文化的藝術活動，藝術活動帶動著許多的設計工作，因此舞台設計也跟隨表演藝術發展著，舞台設計在西洋劇場的歷史中，也同樣有著一段發展的過程。劇本與演出連結成了戲劇，而戲劇表演境界裡所有的時空變化，都要在這「舞台空間」內展現，因此舞台上任何一樣東西，都代表著一種獨特的信息與符號，設計者試著利用巧思與構想，營造出舞台空間的效果，讓觀眾欣賞並融入其中，隨著劇情的起伏讓人有身歷其境般的感受，這正是舞台設計的目之所在。本文六項議題的研究，乃是期望在舞台設計的研究領域裡能提出進一步的見解與成果。

壹、研究目的與議題

本文以「舞台設計基礎研究」來探討，「舞台設計」簡單的說，就是根據劇本的內容來研究故事的時空背景，並展開探討故事的角色個性和人物之間的關係，規劃出流暢的動線和表演空間，其設計乃是佈置一個合理的舞台空間，幫助導演傳遞劇中的理念給觀眾。所以舞台空間是可以事先計劃而成的，在戲劇的世界裡，無論是空間或時間的選擇，例如演出場地與表演時間方面、演員的各種條件、以及觀眾的來源、觀眾的反應、欣賞者的期待如何、舞台空間的規劃等等，這些都需要是經過設計與籌劃的。表演藝術活動一切都以美感的形式與原理做為出發點，要當為一個成功的舞台設計者，就必須了解許多設計的基本知識，然後將其統一起來，日積月累這些基礎知識，並連結在視覺元素裡，使這些設計基礎工作能成為成功的原則。本文研究的議題包含設計基礎的要素、舞台設計的基本方法、舞台設計與劇作家、舞台設計與導演、舞台設計的程序、舞台設計與各種主義風格之運用等六大議題，希望在這些議題的探討能夠由淺入深了解舞台設計的基礎，以及舞台設計對於戲劇的互動關係，做為理論創意發揮的探討。

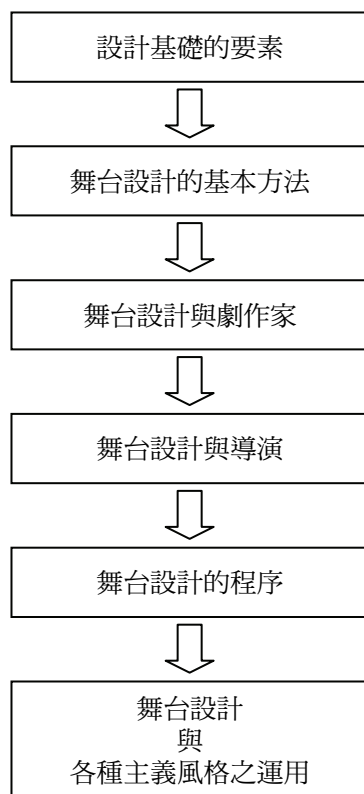


圖 1：研究議題（林尚義繪製）

貳、設計基礎的要素

設計是人類有意識、有目的、有計畫之創造藝術行為，也就是運用媒介物及表現方法將構想具體的呈現出來，但是我們仔細研究分析設計的共通要素不外乎造形、顏色與材質，透過設計要素才能使「設計」充分展現。天地萬物一切孕育與成長，必有其一定的法則，人類不能違背這些自然的法則而生存，於是人類的創作活動也一直遵循這些法則，設計也是如此，為了配合我們生活的步調，我們設計了很多適合自然法則的產物。¹「設計」這個名詞最早來自於拉丁文“Designare”，義大利文至今「設計」仍然是“Designare”其原意為構想計劃它的包含範圍甚廣，諸如繪畫、建築、視覺傳達設計、舞台設計等都屬於這個的領域。狹義的設計而言，設計是指對外觀的要求，在實用與經濟的原則下做出各種變化，用吸引人的外觀或流行的樣式來增加吸引力。廣義的設計而言，設計是指計畫達成，具有實用價值的目標，或是觀賞價值的人為所製造而成的事物。總而言之，設計乃是具有清楚的目標計畫，是具有思考過程也是有系統

的步驟，利用輔助東西將原始構想，經過思考並轉化把它表達出來，當然也與人類歷史生活有關的就是，運用它來改善生活，以及美化生活所創造之藝術活動，設計所帶來的是具有實用及藝術的價值。目前在我們生活的週遭環境裡，我們可以看到現代建築的設計以及工業設計，到處都可以見到應變機能的空間規劃，還有日常生活範圍的室內設計、學校教室、機關辦公室、商店設計、商業展覽設計等等，而在美化生活的所創造之藝術活動方面，則有演藝廳與劇場的設計，這些屬於表演藝術範圍的設計，也逐漸被文化藝術界所重視。

一、設計基礎的培養與開拓

設計基礎與美感創作具有許多的共通性，而從設計風格運動與包浩斯（Bauhaus）²的思想來看，他們大都是以藝術基礎做為探討的目標，設計的觀念對現代美術影響極為深遠。如果我們將設計基礎定義為，設計就是具有美感經驗以及使用功能的造形活動，那麼設計的要素應該就有下列的功能：例如對造形美的感受能力、創造能力、組織能力，以及對事件與故事的感受能力、構思能力、想像力等等，以上這一切都是對美的基礎有所反應而產生的。人類對美好的造形會有所喜好，這種喜好稱為「美感」，也就是美的感受能力。雖然人的感受是主觀的，但是對美的感受能力，在所有人與環境之間還是有一些客觀的基礎，只不過這些客觀的基礎多半是後天所養成的，也就是說這些客觀的基礎受到文化與生活習慣的影響很大。不過不論怎麼說，人類對美好造形的喜好，最主要的決定因素還是美的造形感受能力之開拓。除了對於美的感受能力，另外是一種對文學性、詩性、戲劇性的表達，人類對美好的事件與故事都會感受到喜悅，對於事件與故事也會有改變的企圖和創造的潛能。對於感情事件與感性故事裡的情節，往往會產生相同的感受與共鳴，如果這些感受是以語言文字來表達，那麼這種感受乃是一種對人性的感覺。同樣的這種感受雖然是主觀的，但是還是有一些客觀的基礎在裡面，而且會受到文化與生活習慣的影響與制約，這種人類對美好的事件或故事的感受與企圖心，基本上也是後天養成的，因此設計創作的基礎其決定因素，同樣也要添加感受能力的培養與開拓。另一方面，設計人應用各種設計的因素時，應該採用一些藝術原則，以求悅目而有效的結果。³

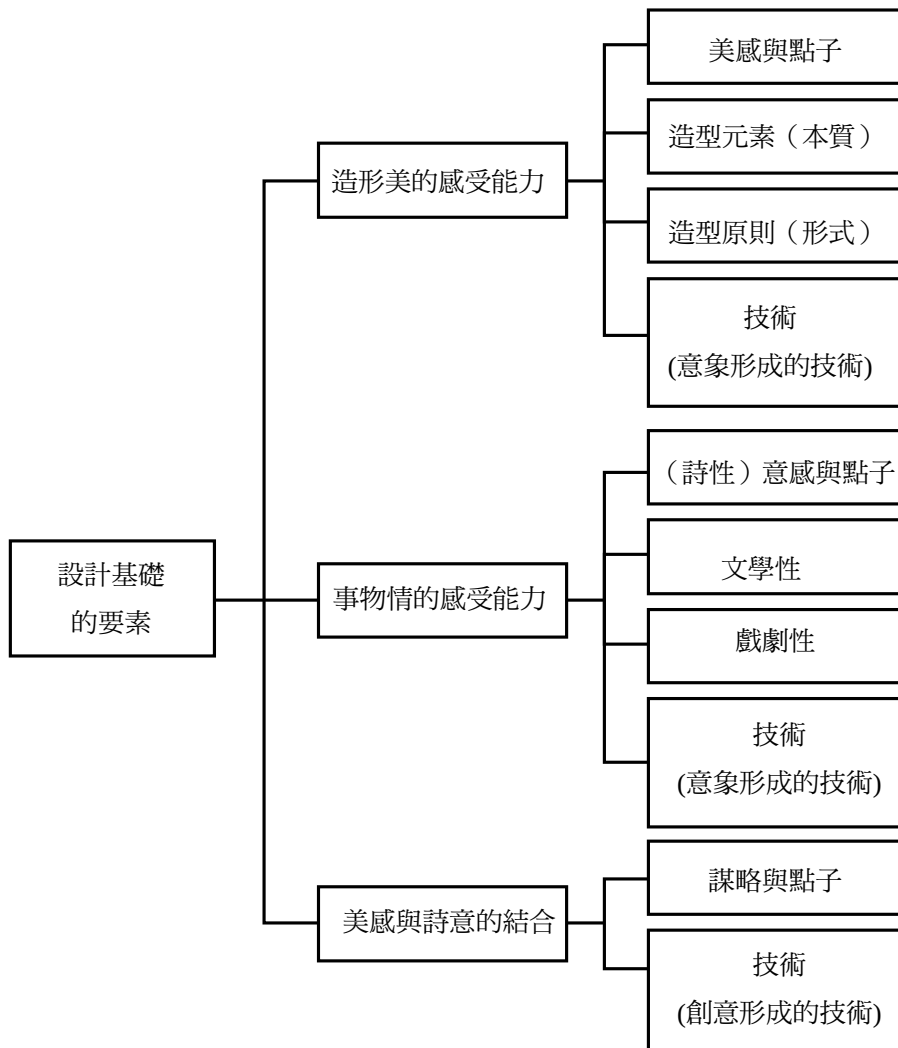


圖 2：設計基礎的要素三大部份（參自楊裕富 1999）⁴

二、設計創作的方法

設計講求有系統的方法，設計過程需要嚴密的思考，思考工作主要是在決定內容與形式之間的關係，在設計的討論過程中，就像畫素描一樣，明暗需要不斷的被修整，經多次的調和才能畫出完整的畫面，設計在討論過程中，乃希望充份表現設計者的原始理念能夠被呈現，決定一件設計原始圖樣修改的結果，可以取決於個人風格的影響，設計除了講求有系統的方法之外，也需要有周詳的計劃，配合經濟有效的設計要領，藉由共同的創造力達成具體完美的作品。

設計過程中除了討論與分析外，資料及材料的整理組織也是非常重要的，因為在討論與分析中，需要不斷的推論與討論。但解決問題的產生，則屬於設計者內在的思考活動，需要靠其創造能力按部就班的完成使命。如何有效啟發設計者潛在的能力，是設計教育的首要課題。創造構想是設計的源頭，然而經驗豐富是構想的重要來源，再加上精密的思考，就能慢慢醞釀出有創意的設計構想，創意構想可以從素材的構想，到應用的思想等方法中漸漸達成，這是創意設計應用的重要方法。一件設計舞台作品，如果它的創意與構想的方法非常明快，那麼就更容易傳遞其視覺的效果。

參、舞台設計的基本方法

一般大眾都認為舞台設計，或許只是裝飾一個表演的空間而已，但事實上這個舞台空間不但只是一個藝術的視覺畫面，它也包含了很多思想在裡面。從設計開始我們可以想像一個故事在這空間裡進行，或許是和日常生活相似的情景，也可以想是過去所發生的事，或是想像未來的憧憬，是寫實、是抽象、超現實的、表現的、形式的，都組合在這空間裡。在劇場觀賞表演藝術演出時，當觀眾被演員精彩的演技所吸引時，會給予熱烈的掌聲與笑聲，如果再加上舞台佈景、服裝、燈光及音效設計的融合，一場表演藝術將產生精彩的演出。舞台設計的表現雖然多樣性，但是如何開始著手設計？是學習者關心的焦點，舞台設計並非無中生有的想像，雖然它是一個藝術創作，但是必須講求方法，並重視其設計過程。

一、舞台設計的基本工作

舞台設計的基本工作，首先從劇本分析的角度開始著手，先了解劇情之架構如何，了解劇本的創作年代、劇作家及作品風格，對角色特性做深入的描繪，在此我們先明白為何原因，先以四個英文文字的“W”作為開頭說明。

（一）第一是何時（When）

指時間、背景和年代，這齣戲是發生在甚麼時候？這個時代背景有何特色。首先在做設計之前必須要表現劇中的時代背景，在一些演出歷史故事中，經常會讓觀眾發現，過去的時代裡竟出現現在的用品，許多劇團在力求方便之下難免會出現不合劇情的道具，如果發生佈景道具不合乎時代，原因是設計者疏於對時間的考據。一齣戲必有其發生的時代背景，在舞台上佈景與道具陳設，必須詳閱劇本所敘述的年代背景是發生在甚麼時候，當一件道具要放置在舞台上時，就必須參考合乎劇本所描述當時年代的建築樣式、傢俱與道具擺飾，或是牆面所掛飾的物品，都要經過謹慎的時間考據。

（二）第二是何地（Where）

指場所、地點及環境，這齣戲是在甚麼樣的環境發生，環境空間有何特別的需求。也就是表現劇中的地點，在不同的地方與空間，都一定有特殊的地理環境與生活習慣。談到巴黎鐵塔會令人聯想到法國，談到金字塔自然而然便會想到埃及，倘若見到自由女神像，舞台上有大廈林立的佈置，眼前可能就是一幅現代的紐約街景。同樣的，當表演舞台上出現各式各樣的布景，舞台設計便是思考來自於各形各色的線索，告訴觀眾劇中所發生的地點與空間。

（三）第三是何人（Who）

指人物、身份地位等，是甚麼樣的人物活動在這戲劇空間裡，表現劇中的季節舞台，除了提供觀眾時代背景及地點的線索外，也可提供觀眾對於劇中的季節與時代流行服飾所裝扮的人物做個了解。通常劇作家在寫劇本時已經設定好人物、身份地位，設計者便根據劇中的提示，利用道具擺飾加上背景效果的配合，來顯現人物的身份地位，還有角色的個性與性格，例如在豪華的景色中，就可表現劇中人物的奢華，在時髦的大道具佈置中，就可表現劇中人物的身份地位，以上這些皆可以藉由舞台佈置，和道具陳設來顯現出來。

（四）第四是為何（Why）

除了思考何地佈景可以顯現出劇中的地點外，有些也需要去思考劇情，為何必須要產生這些道具與布景？多想想為甚麼？不同的運用也可以適切的表現出不同時空的生活型態，例如在冬天或寒冷的背景，如何表現溫暖情景？在夏天或酷熱的天氣，如何顯現涼爽畫面等等？這些許多的思考，都可以幫助設計者表達出戲劇發生的情境。在表現劇本的情緒和意旨，無論是表現主義、象徵主義、寫實主義或其他任何表現方式，都有其潛在的情緒和意旨，舞台設計要如何抓住劇中角色的性格，深刻去體會劇情的變化，從心裡的體會如何描繪出對舞台背景的印象，透過設計傳遞給觀眾。總而言之，第四點是「為何」是希望設計者多想想這齣戲它要表達之目的，為甚麼樣目的而呈現之舞台空間。有了以上這四點認識以後，就可著手開始設計舞台。

二、劇場工作是合作的藝術

舞台不只是一個單純的表演空間，舞台的佈置可以有千變萬化，透過設計的思考要如何表達不同劇情的舞台呢？要將喜劇或悲劇劇本做戲劇化演出，讓演員明顯的被舞台背景所襯托？還有舞台佈景如何著重在色彩做暗示？怎樣的情境會有畫面的美感？觀眾看了不覺得沈悶，或是用甚麼色彩來表現？在藝術創作的問題以內容與形式兩者而言，有時候藝術工作之目的只是針對外在完美而創作，並不在意是否有內容，這種藝術作品經常在做外在形式的裝飾，遇到共

同合作難免會有不同的意見產生，但面對這些問題並不能以藝術創作的方式去解決問題。我們都知道藝術創作沒有一定的規則，況且個人創作與團體創作並不是一樣的，因為創作確實是沒有什麼是對與錯的，內容是藝術家想要表達，或是藝術家想借由作品本身對觀賞者傳達的訊息，一般的演出約在兩個小時以內演完，舞台必須有明確之背景與有趣的變化，觀眾才能看清楚演員的表演，進而充分瞭解劇情的內容，而且舞台演出常常遇到換景問題，它不像電影一樣，時空變化天馬行空，在舞台佈景的呈現都需要詳加考慮，佈景技術層面的應用也是如此，假如劇本是個文學性較強的劇情，以及富有時代性的背景，也需要靠舞台畫面來補助，因此舞台設計需要與燈光設計及服裝設計相互合作，這三者間彼此都有關聯，舞台設計事前如果能做愈完整的討論，導演排演時做不斷的演練，遇到有關舞台問題立即溝通協調，並設法解決問題，如此所呈現的舞台設計，才能愈趨完美，所以「合作的藝術」是舞台設計成功之必備條件，也是促成舞台設計的重要因素。

三、舞台設計的工作規劃

基礎的規劃設計，需要有計劃及有次序的完成一幅完美的舞台設計圖。但是戲劇的演出並不是僅僅只是建立在舞台技術基礎之上的，因為會使用工具與了解技術本身不能產生藝術傑作，精湛的舞台設計主要還需要設計者的想像力和才能以及加上幕後的執行關係密切。

(一) 與導演做良好的溝通

盡職的舞台設計需要與導演做良好的溝通，成功的演出需要有好的編劇，善於溝通導演更是影響著表演，除此之外，好的舞台燈光及服裝設計也是幕後不可忽視的無名英雄，往往在很多的演出當中，因舞台設計得不理想，因而影響了整齣戲的演出，例如佈景道具位置設置不當，不但演員演起來心無法專心，也會影響台下觀眾欣賞戲劇的品質。

(二) 在設計前做完整的討論

舞台設計的設置不僅僅是提供戲劇演出的環境，也是表現設計者力圖描繪的意境。劇場上所談的意境是依照劇本的描述，把時間空間、地點、氣候、劇情氣氛、人物情緒、以來時代特色和地方色彩等等，在設計前做完整的討論，導演排演時做事前溝通，遇到有關舞台問題立即協調，並設法解決合作問題，最後經過演出總體構思的前提下，舞台設計運用色彩、線條、光線等等，創造出一個適合劇中人物發揮的演出環境。

(三) 與舞台技術執行做周詳的規劃

這個演出環境如果能夠與舞台技術執行做周詳的規劃，必定能夠實踐設計者的意圖。所以要展現一個完美的演出，舞台設計與技術執行必須做周詳的計劃，在執行前與導演做良好

的溝通，規劃出場景的變化，演員進出及所站的位置都要確認清楚，隨時都要觀看演員平時的排練，尤其燈光設計和整齣戲的進行更是關係密切，舞台、燈光、服裝設計三者之間都要相互討論，因為三者之間的设计相互影響，事先周全的計劃，將有助於舞台設計順利的進行。

肆、舞台設計與劇作家

將表演活動訴諸於「文字」就是我們稱為的「劇本」，寫劇本除了文筆要好之外，對於戲劇的結構能力也要有相當程度的掌握，一齣戲的起承轉合，高低潮和角色的串聯，都需要有豐富人生的經驗，但更重要的是要有敏銳的觀察力，劇本劇目的設定，都需要依據「主題」脈絡串聯起所有的元素。一部戲演出的內容來自於劇本，好的劇本來自於優秀的劇作家，其編劇手法不但要言之物，結構也要嚴謹，文字要清新自然且幽默又有趣，才能吸引觀眾的焦點與反應。從戲劇的演出我們看到了演員、道具、舞台布景、服裝、音效及燈光等等，這些都是從「劇本」中產生出來的藝術創作。寫劇本的作者，我們稱為「劇作家」，劇作家的內容乃是要表達一個有主題的故事，他想要告訴讓我們感覺或瞭解之事物，劇作家處理素材的方法有：文學的或戲劇的、道德的或非道德的，運用的工具則有：「語態」、「人物」、「對白」、「情節」、「場景」及「主題」。劇本的編寫要避免意識流的對話結構，也可以假想自己是一個演員，模擬甚麼樣的台詞會最好發揮，最能幫助表演者的肢體其動作能夠流暢，同時想像自己是一位觀眾，欣賞者會期待看到衝突、懸疑及高潮疊起的劇情，當然這還包括劇作家的個人風格，如何佈局與編排，以及時代與劇場背景所代表的意義。劇本的編寫從文化背景到主題與內容、預定觀眾的性向、角色與演員的多寡以及對白的時代性，還有與舞台設計有關之佈景與換景的複雜度，演員的藝術創作能力、演出的目的等等，都與來自編寫劇本的劇作家有關。任何藝術的創作都具備基本的認知，舞台設計自然也不例外，戲劇欣賞的認知也是應有的常識，有的甚至是已經是習慣了，所以我們常常會發現，為什麼有人會喜歡這齣戲的演出或表達方式，或是感到那齣戲沉悶不好看，做為一位舞台設計者，雖然不太可能去改變劇作家的想法，但是多加瞭解劇作家的想法，或用心體會劇作家的精神確是有其必要。

一、劇作家的風格特色

論述劇作家的風格特色大多從文學的角度，來闡明劇作的不同風格特色，一個知性的劇作家，其本身乃是透過獨自見解的形式知覺，來呈現劇作的風格特色，也同時用具體的思想來描述其創作理念，以期有新的發現來達到充滿風格的藝術作品。舞台設計要將劇作的風格轉化為視覺形象的佈景，必須深刻體認劇作家風格的特色並將它建立在設計理念裡，從舞台形式的造

型、顏色、層次、高低起伏等等，逐漸營造舞台環境的氣氛，表達出劇作家的風格與特色。劇作家常以真實生活做為創作的源泉，並且也常以觀察者的身份出現，劇作家有時會通過人物悲劇性的結局來暗示一種社會，或道德常規與行為規範，我們經常所演出的劇作，劇作家很多都已經不在人間，或許每個演出團體不一定保證，要做到確認劇作家本身真正想法又不違背原著作理想，有些劇作家不會表示對於這舞台設計之要求，雖然設計者要詮釋劇作家的作品各有不同的見解，但是很重要是舞台設計者在設計一齣戲時，反而不應該原封不動的，毫不思考的按照劇本中之需要一一的照做不誤，觀察是要成為一位舞台設計者最基本的條件，它是對劇作家與人為、事、物仔細分析的行為。

二、舞台設計的符號

大部份的舞台設計者都會被周遭的視覺世界所影響，也會從觀察其他舞台設計者作品的過程中自我學習。從觀察中，舞台設計者為自己尋找到創作想法來源，再根據設計主題尋找獨特見解而進行設計創作。舞台設計者必須主動去理解詮釋舞台，避免沒有想像力而依樣去畫葫蘆，應該追求再現劇本視覺感受的能力，從舞台發揮劇作整體的構思和創造力。設計的過程中，首先我們必須瞭解設計作品所呈現的東西，舞台所呈現的東西，好像用許多的話語來述說描述故事，或利用圖像代表文字，讓欣賞者了解舞台創作的意義，中國古人倉頡最早創造文字，倉頡乃是透過觀察自然景觀與人事物而創造象形文字，這是演變傳達訊息的符號，並且大多數記號的形狀，是經歷過時代考驗所產生的造形美。人類文字尚未發明之前，以及沒有文字的原始民族，大都以繪畫文字代替文字。單純的繪畫記號稱為圖象文字，最具代表性的如中國殷商時期之甲骨文字，圖象是沒有文字的原始民族之傳達方法，然而即使文字高度發達的今天，人類仍然還是致力於研究使用，這與古代圖象文字可說是相同的方法。劇本就好比文字，圖案就如舞台設計的符號，為了增強舞台視覺作品的溝通效果，舞台創作就如建立圖像與文字的關聯，圖像的溝通效果良好，就像是舞台的道具一樣，讓觀眾能夠了解舞台作品的內容，這些舞台創作與視覺作品，都是來自於同樣的創作理念。

伍、舞台設計與導演

導演是構思整體戲劇演出效果，不可缺少的重要決策者，戲劇產生的過程中，導演扮演了重要的角色，他決定了演出能否成功。導演雖然不上台演戲，卻要負責指導演員如何表演，同時對於佈景設計、服裝設計、燈光設計、音效配樂等等，這些幕後工作都要非常的清楚，並且要對整體的效果負責任。導演是最早接到劇本的藝術工作者，他必須事先研讀劇本，確定劇中

人物角色的動機與目的，明瞭這齣戲如何開始，如何甄選演員成為適當的角色，在決定了所有演員之後，隨即進入創作階段，創作階段開始把演員集合在一起讀劇本，每個人負責朗讀自己所扮演角色的台詞，接下來演員走位的要求及排練，演員的聲調與性格是否能夠很恰當反應在戲裡，以及如何處理佈景、舞台區位運用、大道具位置、道具的使用、燈光的變化、音響以及任何舞台上的變化，來幫助導演詮釋或強調劇作家原本的意念。從一連串的劇情過程推展至轉捩點與高潮，最後在甚麼地方劃下句點做結局，導演必須精確地把握住劇作家所要表達的精神。戲劇是需要許多人的分工合作才能完成，導演是劇場活動的領導者，他的工作本身就是創作表現，導演把劇本、演員、設計師、幕後工作人員結合起來，呈現他所要表達的意念，導演同時是問題的解決者，當排戲發生問題與困難時，他必須去設法解決難題所在。他是排戲進度與過程的決策者，也必須扮演溝通協調者的重要人物。導演用什麼標準或原則對演出人物做判斷？這些標準又是如何形成？簡單地說，這些標準和原則就是我們成長過程，導演透過戲劇排練修正接受生活經驗形成人物的塑造因素，戲劇行動進行中扮演著重要的角色，讓觀眾感受到劇情的起伏變化，這些都是導演指導演員的言行與動作，也就是表演者表現出什麼？他們言行的動機為何那樣做，為什麼那樣演，同樣在舞台設計的構想上，在我們的思想和潛意識中，會形成美感的標準，舞台設計者也需要多瞭解導演的想法與巧思，以體會導演的執行態度，讓雙方都有互助的默契。

一、明確的劃分權限與合作

台灣的劇場工作人員，多年來各自用自己的工作方式來運作，許多劇團已逐漸訂出一套統一的劇場工作規則。歐洲文藝復興時期，大部分負責佈景的師傅多為畫家或建築師，從鏡框式舞台發明以後，負責佈景的師傅仍稱不上真正的舞台設計師。甚至到了二十世紀初，舞台設計師的地位仍然不高，他們在設計的過程很少參與製作，多數只聽從導演指示，觀念的溝通或許根本談不上，舞台上場景的設計多半與劇情並沒有多大的關係，我們在許多歌劇院的歷史所呈現場面壯觀舞台布景圖片裡，發現當時導演和劇院經理對於華麗的裝飾是否符合劇情的需要或許根本不重視，因為當時的舞台設計，只不過是一種舞台裝飾而已。然而在現代劇場中舞台設計，已成為一齣戲成功與否的關鍵之一，舞台設計和導演在劇場工作，它們已不再只是各自分開的技術，需要明確的劃分權限與合作。導演和舞台設計家都是促進演出形象的表現，其形象思考包括劇本的聯繫和聯想，想像劇本的天地是十分廣闊的，但是在藝術的思考中還存在最重要的取捨問題，在舞台上出現的形象與畫面是必須經過精心設計的，演出畫面離不開導演的構想，但也要符合於劇本和舞台藝術的視覺條件。因此，在表演藝術形象上的取捨就關係到劇作家的理念呈現，當演出強調形象表現時避免疏忽合乎邏輯思維的重要性。要發揮劇場藝術的創

造力首先必須熟悉藝術包容能力，不論是演員或是導演和舞台設計者，必須結合明確的劃分權限與合作的客觀條件，讓劇場的執行工作雙方都有互助的默契。

二、導演和舞台工作者工作方式

劇場在製作演出時，每個工作人員都有他的職責分配，導演對舞台上工作位置的任務，包括演員在舞台的相對地位與演員的出入場，演員在舞台的區位動線以及演員之間的主次關係，還有所有演員與舞台布景週遭環境的關連以及演出中整個畫面，也掌控劇情的起伏節奏等問題。舞台設計者的經營工作職責，一般人則認為主要設計舞台圖，或是依導演要求設計佈景，事實上也要參與舞台上的各種工作討論，例如討論演員活動範圍，了解角色上下場是從何處來到何處去，知道演員的行動位置，整個場面的節奏感，接下來思考如何創造劇場環境的氣氛，表達每場的布置與烘托人物的感情以及舞台立體畫面的美感問題。在一齣戲演出製作籌備的期間中，演出籌劃是導演和舞台工作者必須一起共同研究的問題，舞台工作者當然也包括舞台設計者，他們的共同任務是在舞台上創造一個完整與有生命的舞台畫面。

三、階段性程序之溝通與修改

設計圖稿是溝通的重要管道，在設計工作上，舞台設計者以繪製舞台平面圖、剖面圖、施工圖、立體透視圖及製作舞台模型等方式與導演、技術人員進行溝通，因為舞台設計必須藉由圖稿明確定案，一個完整的戲劇演出是工作團隊經過一段時間，合作與協調後的呈現成果，它是要通過一系列許多階段的程序，並經過不斷的溝通與修改，才能達到一致的形式，主見必須應用在一個整體的創作之下，首要階段是在閱讀分析過劇本之後，各部門在視覺效果上達成共識，這是構思的核心階段，亦是各方合作的關鍵。接下來細部的工作，是在整體視覺構思的原則下，導演與舞台設計各自進行排戲與設計等細部工作，之後將局部性的成果在舞台上組合協調後的修改，最後達成演出整體上的統一。除了以上這些雙方的合作方式外，導演與舞台設計者還有常見的工作情形，就是導演的主導性較強，開出清單要設計者照他的意思執行，另外一種導演，其重心不在設計上，其主要重點是戲演的好不好，舞台設計者則單獨行動，這兩種合作方式都不建議，也不可將個人之看法而否決其他藝術工作夥伴的意見，導演與舞台設計者必須用平等的態度，在劇場工作上彼此交流，才是正確專業的合作態度，因為劇場藝術是群體合作的藝術，尊重與禮讓是劇場工作最好的溝通方式。

陸、舞台設計的程序

舞台在著手設計的時候，首先面對的課題是，對於劇本中所提及的場景描述及舞台背景情境要如何去實現場景，舞台創作的空間要怎樣表現才不致影響到原劇作的精神，其次但是如何產生創作理念，再如何將創作理念變成舞台作品，是很多設計者所關心的話題，對於這個問題乃是所謂設計的程序，我們從過去在欣賞戲劇的歷程當中，就逐漸跟戲劇的元素結緣，觀眾喜歡看動人的演出，動人情節經常很容易吸引觀眾，而動人的情節就是一部好看的戲劇，這些都是劇本非常重要的元素，除了劇本的問題之外，當演員要懂得如何演好角色，作為觀賞者要懂得如何欣賞戲劇，做為一位設計者就更需要瞭解戲劇的元素與特點，因為戲劇是臨場感的演出，具有現場實際的效果，現場的動人的情節，生動人物與富衝突性的戲劇行動以及有趣的對話，現場觀眾都能立即反應，這是現場表演和電影電視明顯不同的地方，舞台上的演出是演員與觀眾的雙向互動交流，而我們所常常看的電影電視則是觀者與放映之間單向行為，銀幕上影像中的人物是不會受到觀眾而有所反應的，在舞台設計的過程中，從以上的說明中就會體會出，戲劇現場演出的意圖與訊息和舞台設計有關的，就是要多瞭解劇場臨場感的表達，其次要說明的就是設計之程序與重點。

一、劇本分析與佈景關係

在舞台設計之程序，首先必須清楚分析劇本與佈景的關係，舞台設計在開始進行設計工作之前，首要條件是了解劇本，也就是要做劇本分析的工作。設計者對劇本的了解程度，應不亞於導演和演員，舞台設計所做的分析工作與導演所做的分析並不完全相同，除了要研究劇本所傳達的意念外，還要從劇本的文字敘述去尋找靈感，靈感有助於設計創作的動機，不過到底有什麼方法可以幫忙劇本分析增進觀察的能力？

（一）學習如何去做劇本分析的功課

劇本分析不只是閱讀而已，它更需要有解析的能力，閱讀只意味在某個程度以內用眼睛讀懂劇本上的文字，但分析則是一種要相當思考才會發生效用，所以並不能只憑藉雙眼閱讀就行，劇本分析的工作必須用心的想他的閱讀到底發現了多少東西。在劇本分析與背景關係中，大多數的設計者是閱讀而缺乏分析，例如在舞台設計裡，我們除了能夠一一描述劇中的道具，如果能夠描繪其中道具的形狀，如何搭配顏色加上造型變化等等，更能達到分析的效益。

(二) 觀察與劇情中有關的人事物

閱讀跟分析是不一樣的，在劇本內容裡所用的心思越多，就比較能夠產生具有高水準的設計。劇本分析必須訓練自己去學習分析研究，觀察那些與劇情中有關的人事物，例如劇本中有一扇古代的門，我們如果只對這一扇門，以普通的一般造型來簡單描述這扇門是不夠的，設計者應該察覺它的形狀，如它年代的造型是如何？與牆面連結有何關聯？再觀察這一扇門是如何結合起來，接著再進一步想想看，這一扇門有沒有雕刻裝飾，有許多人僅憑表面去觀察事物，但是透過一位舞台設計者的眼睛去仔細閱讀，加上用心思考去分析，學習如何觀察一件事情、一個東西，不能僅靠普通的閱讀，而必須透過分析的過程，學習領悟到周圍的人事物，也就是說學習如何有思考的分析，是增進我們對於各種看法得到經驗，而這經驗的形成加上不斷地保持審慎的觀察與分析，是幫助我們把設計作品做得更勝一籌。

(三) 將故事結構說明清楚

分析劇本有如分析師一樣詳細解說故事奧妙之處，從局部開始把故事結構說明清楚。戲劇未演出時劇本就是文字的呈現，其敘述背景的描述部份，我們必須在演出時必須用景片或其它呈現的方式，將它佈置出來我們稱之為舞台佈景，而在製作佈景之前，我們必須依照劇本其敘述的背景來設計，這就是舞台設計的工作。劇本分析與背景關係構成了許多的要素，做為一位理想的設計者務必先將它仔細分析，如此對戲劇與舞台設計的關係將會有關聯與幫助。

二、設計舞台繪圖的工具配備

設計舞台作品的完成，是從許多繪圖基礎程序開始，例如舞台平面圖、舞台立面圖、舞台透視圖等，來呈現出舞台設計的外貌，所以要完成一個舞台設計作品，必須先從製圖的基礎，了解製圖過程所表示的基本圖樣。首先必須瞭解製圖的工具，製圖桌是製圖最基本的配備，在圖板桌面裡有附加一層薄鐵，讓圖板桌具有磁性，每個製圖桌面都有薄鐵長尺片，此薄鐵長尺片是用來固定圖紙，使用時須先將製圖桌版傾斜，再把圖紙放在上面，並用薄鐵長尺片固定圖紙以利繪圖，圖板桌上有附加平行尺架於桌面上，可在製圖桌面上以上下方式平行移動，用以畫橫線或平行線，製圖桌為舞台繪圖時重要之工具。另外製圖儀器是專業的製圖工具，包括平行尺加上製圖的筆、以及角度30-60-90度三角板與45-45-90度之三角板各一，還有曲線板、曲線尺、比例尺、橡皮擦、細字自動鉛筆及各種圓規等。紙張有一般之白面圖紙、具有格式的方格紙、描圖紙，方格紙為製圖必備用紙，其規格與一般紙張一樣以開數分大小，描圖紙也有方格紙樣式，描圖紙的用途主要將原稿圖樣描繪下來，描圖紙所畫的圖稿可以晒成藍圖，以減少

繪圖次數與時間，方格紙的用途主要紙上具有精密尺寸方格，可以量出所畫的尺寸大小方便增加繪圖精確度。以上之繪圖工具與配備，均可在市面各美工用品店或美術用品社購得。

三、舞台設計之草圖

設計會議後，舞台設計者對導演及其他相關之服裝、燈光設計方向，有了明確的共識之後，就需要開始描繪出心目中理想的舞台畫面，設計理念有了，舞台設計對導演及其他部門的設計走向，相互之間的認識之後，剛開始時是描繪心中的想像佈景，概念的草圖是將演出舞台趨向具體化的開始，開始時雖然是一張簡單的草圖，卻是舞台設計者將初步的概念具體化的啟程，草圖進行之前最好就能夠找出自己靈感泉源，靈感泉源的建立需要平時的培養，就好像個人知識的建立，如果在平常都能不斷廣泛吸收新的資訊以增廣見聞，這些平日的累積就是設計的財富，同樣設計的靈感泉源也是要靠不斷的學習吸收，當在繪製設計草圖時，就可以根據自己的靈感構圖，畫出一幅能表現該靈感所描述的設計草圖。草圖在設計過程中會因想法逐漸發展，而產生不同靈感一直到設計有具體之形象。設計階段由設計會議到繪製各式的圖形，圖形有平面位置的草圖、整體的鉛筆畫等，多次的草圖出現會在設計過程中，會因靈感的激發而日益成熟發展，直到舞台設計的概念獲得大家的認同，再進行下一個階段。在舞台設計的基礎程序，草圖是開始的第一步，首先要根據前面章節的劇本分析和導演想法的內容，深入了解故事的時空背景和角色個性以及人物之間的關係，在合乎邏輯的條件下，規劃出流暢的動線與表演區位，逐漸設計出獨特精彩的佈景空間，總之良好的舞台設計草圖是幫助傳達劇中的意念的開始。

四、舞台設計之基礎平面圖

舞台草圖確定之後，接下來的工作就是繪製舞台平面圖，平面圖就是當視線由上往下看物體時所呈現的圖樣，以及物體的上方所呈現的主要形狀，但這些形狀不具立體感。平面圖也是由上往下看之舞台基本圖面，從平面圖上所標示出舞台的關係位置；首先要測定演出劇場之舞台基本尺寸的資料，舞台面的長、寬、高，把舞台面給予格式化，如以公尺公分作單位，一公尺為一格。依據先前所畫的草圖外，還要清楚演員進出場的關係，每一幕每一景的狀況，來繪製舞台平面圖，所謂「平面圖」是舞台的鳥瞰圖⁶，從圖面上可以很清楚的標示出佈景道具的關係位置，景片的位置、演員出入口、平台、階梯、或其他道具等，提供導演平面圖去設定演員的走位，及視覺畫面安排，導演不但要根據這張平面圖去設計演員的走位及畫面的安排，演員也要學會看舞台平面圖，清楚知道整個舞台狀況，以及演員走位位置，除此之外正確的平面圖要合乎比例，例如以公制之公尺做單位等，並著手於原平面圖加以空間規劃，以及動線的配置包括舞台的平台、牆壁、門的位置、櫃子、桌椅等等，依比例繪製放入平面圖裡，並留意演員

走位的空間寬度夠不夠，還有表演區的寬度，以及區位的分布情形。有了舞台平面圖資料，燈光設計就可計算燈光位置、選擇燈具，著手進行較為完整的燈圖工作。對燈光設計而言，平面圖可以了解舞台空間的分配，還有佈景高度計算燈光角度，進行光區的劃分安排及分配各種燈具的位置，以便詳細繪製燈光設計圖，進行光區的分割安排及分配燈具圖的位置。另外將設計好的平面圖，將這些依據加入施工尺寸，以及材質表現、說明等等來完成佈景施工圖，在繪製施工圖之前必須先將材料的種類、特性、加工方式、施工方法有個充分的了解與認識，所繪製的施工圖才能成為舞台佈景施工者施工的依據與標準。

(一) 舞台剖面圖

將立體圖剖開往側面方向看到的構造稱為剖面圖，舞台之剖面圖物體從中剖開後畫出所剖開的物體的內部結構，就會看到舞台側面深度與高度構造。在舞台設計裡正確的平面圖畫好之後，接下來所要做的工作就是繪製合乎比例的舞台側視圖，側視圖又可稱為舞台剖面圖，也就是從正左方或右方的側面所觀察舞台的結構，以了解舞台空間的深度以及舞台所有的景片，也包括舞台平台側面深度與正確尺寸。

(二) 舞台正面圖

從外面看舞台結構物的外觀，正面圖的意思就是從舞台正前方，所觀察出來舞台立面圖，也可稱為正視圖，主要是要知道與瞭解舞台上，所有的舞台景片和平台，正確的高度與寬度，正視圖其意味人站在正前方，由眼睛在正前面位置正視前方舞台所看到舞台之平台，以及正視道具的立面圖，其視線與物體成平行狀態，正視圖在所有舞台物體的表面，以舞台物體的前方為主要形狀，但是正面圖並沒有立體感。

五、舞台設計透視圖

透視是基於視覺現象發展而來，在整個構成是由平行的軌道由近而遠延伸即產生相交於一點的視覺感受，圖像近大遠小並向一方集中是一般所稱的一點透視，但是除了一點透視的空間表現之外，尚有多點透視法，透視圖法乃是從西方而來。因為西方設計者的思考習慣，傾向於以數字的推理，所以設計系統就期盼透過邏輯來推論以提高設計的地位，這些設計基礎的思維，基本上是文藝復興時期的產物，也是由西方文化經過了啟蒙主義運動，這樣的理性思維進一步得到深入邏輯，並和西方哲學結合在一起進而發展造形活動，加上數理邏輯幾何學的結合，所以西方圖學的運用由來已經有很長的一段歷史。透視學乃是經過製圖者的描繪將立體的空間、物體，以三次元的形態表現在二次元的平面上，這種借用圖法指導來完成的技法稱為「透視圖法」。有了平面圖與立面正視圖的尺寸資料之後就可以畫透視圖，舞台透視圖是在畫面上所表現舞台空間的基礎方法。

六、舞台設計彩色圖

舞台設計在完成平面圖時，其他設計也可在設計討論中，提出對顏色之看法共同討論正確的顏色，讓用色的問題逐漸明朗。舞台設計彩色圖放在色彩計畫上，必須配合各場景布幕的背景氣氛透過對明度與彩度的控制，以傳達舞台上所能表現的戲劇效果，還有燈光變化也要參考舞台設計彩色圖，因應氣氛需要做調整光線色彩，配合舞台色彩計畫做整體性搭配光線方向，而服裝設計根據時代背景，表現出在服裝上應有的特色，並應用基本造型原理，以統一各階層角色，在造形上盡可能避免有不協調的地方，運用劇情關係塑造演員身份，或強調對比以凸顯角色中應有個性，如佈景的顏色是黃色的，而服裝顏色也是黃色容易造成在視覺上產生混淆相互干擾，而燈光設計也要視甚麼樣的服裝及舞台佈景色調，給予營造有效的環境。舞台設計彩色圖的透視圖，其目的在提供一個有色彩、質感及素材的彩圖，幫助演員、導演及其他工作人員預先感受戲的周遭環境，如此在作溝通時所傳達的概念才有所依據。另外透視圖的繪製都應具有繪畫的基本認識與整體的構思，不是局部單一下筆，應該對於畫面的構圖、色彩、光影及空間調度等方面都有適當的安排，如拘泥於單一顏色的繪圖，就如黑白畫面難以塑造豐富的層次感，而造成不能突破的困擾，因而無法表現出設計作品的理念與美感，所以色彩的運用非常重要，運用得當將可加強舞台設計視覺環境之效果。

七、舞台設計模型

舞台設計定案以及平面圖位置也確定了，對舞台設計者而言，其內心已經有舞台空間的藍圖，而接下來製作適當比例的舞台模型，提供所有參與舞台佈景的工作人員，讓大家對實際的舞台空間有個清楚的概念，同時提供導演對舞台的空間，可以由各個角度去觀察，指揮表演者如何利用舞台空間。當每一場的色彩決定之後，就可製作完整合乎比例的彩色模型，舞台模型是一個完整大舞台的縮小模擬，它可以用來觀察完整的舞台佈景視覺效果，預期舞台上實際的狀況，提供導演及其他設計者對舞台整體的完整概念，同時可供佈景製作的工作人員參考。舞台設計者必須先製作有比例的模型，這可協助參與的人清楚由各種角度去觀察舞台的整體空間。導演剛開始可以先用白色素模型對演員講解說明，如果發現有任何問題或疑問，應盡快與舞台設計做溝通，白色素模型經討論完成階段，在導演導戲與演員排戲時會有不同的想法而改變做了部份的修正，但此改變通常是位置的問題，或是局部的修正。舞台模型最後修正完成後，再由設計者仔細上色，成為標準合乎比例之彩色舞台模型。詳細的彩色舞台模型具有平面圖、立面圖、剖面圖等圖樣，舞台布置在基地內的坐落位置、方位、可將背景牆、開窗、門位置確認，並交付佈景製作人員製作景片、平台、或大道具。舞台模型同時還可供製作人員參考，更

清楚明瞭實際的布景狀況。舞台模型如果是全盤的大修改，那麼劇場工作團隊則有必要做檢討，因為前面所花的時間與經費，都是得到共識而進行執行，每階段都有其時間限制，尤其舞台製作已接近完成階段，劇場工作團隊不宜再度修改舞台，否則因時間的急迫性修改，容易造成演出品質受影響，甚至對整體的劇場工作團隊都是負面的。

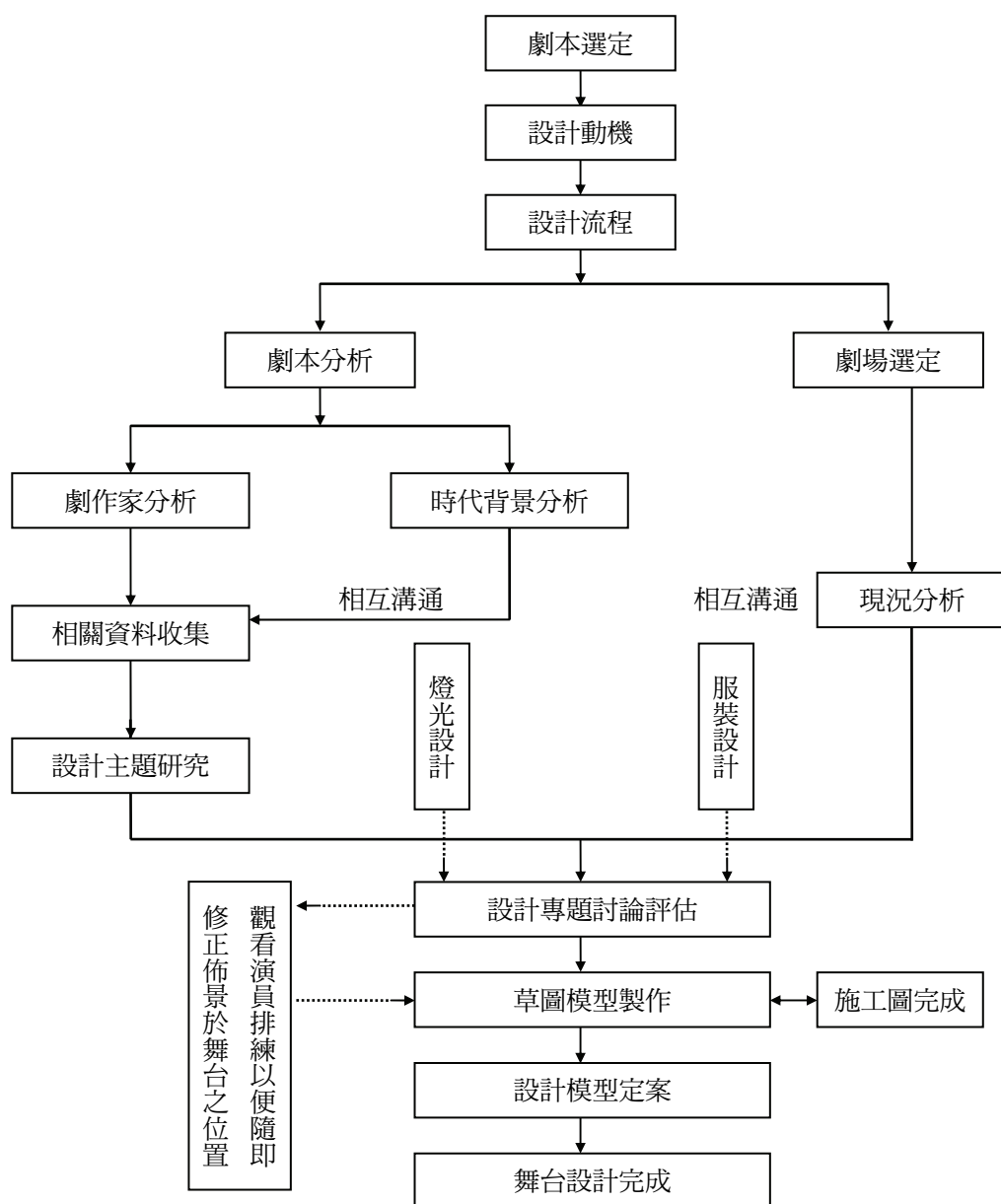


圖 3：舞台設計之過程圖 (林尚義繪製)

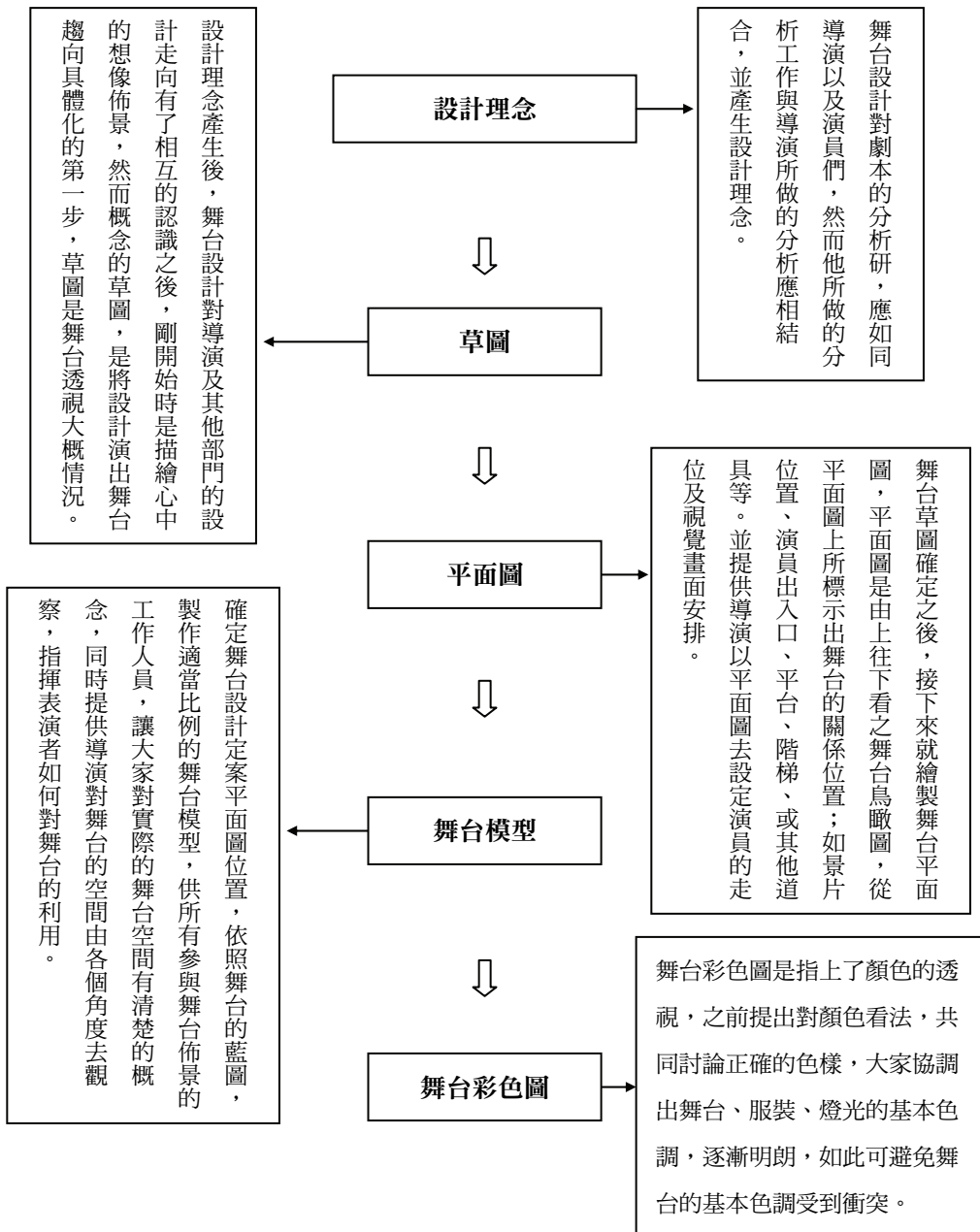


圖 4：舞台設計之基本流程圖（林尚義繪製）

柒、舞台設計與各種主義風格之運用

舞台設計是呈現一個視覺的窗口，這個窗口融合了多元的藝術，包含了建築、美術、音樂、舞蹈、戲劇及文學。多年以來國內舞台設計的教學實際證明，劇場專業方向配置課程設置和教學內容，是舞台設計積累教學經驗所形成的基礎，對於培養具有設計創作能力的學生而言是值得肯定的，然而在科技進步的景象，無論是經濟進步，或是提昇藝術文化的發展也好，都與設計專業建立了重要相關的基礎，從藝術文化的角度來看現代藝術成長的新世紀，應該不能把舞台設計現有的專業方向與教學內容當作不可變更的體系，而應該視為一種具有前瞻性的、動態的、有發展的、積極開放的有趣體系。

一、個人的獨特風格

我們如果關心表演藝術就需要不斷地調整劇場各種專業之間的關係，並且加強表演藝術各專業之間在教學上的聯繫性，同時也要加強劇場創作教學和表演實務教學的關聯性，在現有戲劇教學安排的基礎上不斷加強演出實務演練。舞台設計的教學應當具有不斷地引進和創新能力，除了經常必須與國內或國際戲劇藝術的實踐保持密切聯繫之外，還必須開拓引進國內外戲劇藝術發展的新信息，在學術相互交流中不斷觀摩學習才能創新，所以舞台設計的學習是屬於開放的，在學習中注重理論與實務的結合。另外我們還要注意到一點，就是對於表演藝術的學習，我們如何從演出交流得到借鑒，並學習如何運用的問題，例如從西方的立體主義、構成主義、超現實主義等等表現手法，我們可以試著結合具體劇碼來探索其可行性，當然不能盲目的模仿，必須注意屬於個人的獨特風格以及觀眾的欣賞習慣。

二、達到豐富與發展獨特風格

舞台設計的藝術風格也可以考慮具有不同民族藝術的基本特徵，如果要借鑒歐美的藝術手法，也要在繼承本國人傳統學習的基礎上去借鑒，以達到豐富與發展獨特風格之藝術目的。人文因素方面來看，有如把故事當時人們交際活動之場所、社交活動空間，就藝術關點而言需要設計者本身該具有的美感、戲劇理想、舞台設計基礎條件，在文學所涉及的因素裡，這些舞台作品的創作，可了解故事人物的人文動態，以及非常重要是在不斷反映人生的舞台。

三、風格轉化為視覺形象的佈景

舞台設計要引起觀眾注目的焦點，舞台設計者就需要瞭解各種主義風格的運用，舞台設計者除了認識各種主義風格外，也要懂得將各種主義風格的形式佈置到舞台空間裡，並將舞台設

計的風格表現在佈景上，舞台設計要將各式各樣主義風格轉化為視覺形象的佈景，嘗試各種風格的佈景乃是相當刺激的，而觀眾則有責任來鼓勵這種嘗試⁷。舞台設計者必須深刻體認各種主義的特色並將它建立在設計理念裡，透過獨自見解的形式知覺，來呈現佈景的風格特色，也同時運用具體的思想來設計其創作理念，以期有新的舞台設計手法來達到充滿風格的舞台創作作品。

捌、結論

本文把舞台設計的研究重點結果撰寫成重要的觀點，並期望在有限的篇幅下能夠整理成舞台設計基礎的根本方向，在此我們也強調舞台設計的學習精神，而不是只重視形式的理論，作為舞台設計入門的「舞台設計基礎」則是學習體驗設計、認識舞台設計的開始，以設計基礎扮演著舞台設計啟蒙的角色，這段啟蒙時期的成效牽動了作為一個設計者，對於學習舞台設計的興趣與期待，並且也是奠定基本的舞台設計知識之基礎。舞台設計創作必須從實踐出發同時遵循表演藝術的規律，建立綜合性的多專業方向的設計配置，掌握專業方向共同依循著戲劇的學習和藝術實踐的方法，相互聯繫並形成了一種有機能的開放設計基礎體系，使得舞台設計學習環境素養能夠提高。舞台設計不是一項單純的設計工作，它必須從認識劇場到設計基礎的概念出發，使這門學問由淺入深，同時也要具備豐富的人文素養與美感基礎以及研究分析的能力，還有繪製各類圖型的訓練，並對於舞台製作技術與各類材料特性有一定程度的瞭解。舞台設計除了基礎設計需要確實認知之外，還要閱讀許多名劇劇本，並參考舞台設計書籍獲得更多豐富的相關知識。最重要就是願意有認真學習的心態，平常有機會就要實際參與舞台製作之實務工作。在從事舞台設計工作的時候，有機會就要多充實設計經驗與多研究設計理論基礎，在劇場工作裡從中慢慢學習吸取經驗，日積月累促進舞台設計能力，奠定更有實力的基礎，以專業研究的精神造就舞台創作的成果。

註釋

1. 林品章(1985)，《基本設計》，台北：藝術家出版社，頁115。
2. 包浩斯(Bauhaus)的創始人格羅佩斯(Walter Gropius)，他初期建校的目的是以通過建立一所藝術與設計學院，達到他個人進行微型社會試驗的目的。在1919年開辦包浩斯時，格羅佩斯年僅36歲，但他當時已經是德國所公認為一流的建築家。由於他本人在第一次世界大戰期間被徵召入伍，親眼戰爭機器的殘忍和恐怖，所以他在建立包浩斯的時候，充滿了要建立一個非機械化的，比較人格化的、追求中世紀行會的友好合作精神的微型社會。格羅佩斯於1919年，擔任韋瑪(Weimar)市立美術院和市立工藝學校校長，後來合併兩校更名為包浩斯。
3. 胡耀恆譯，布羅凱特(O.Brockett)著(1989)，《世界戲劇藝術欣賞》，台北：志文出版社，頁631。
4. 楊裕富著(1999)，《創意思境：視傳設計概論與方法》圖1-4，台北：田園城市，頁93。
5. 胡妙勝(2001)，《充滿符號的戲劇空間》，台北：文津出版社，頁31。
6. 邱坤良(1998)，《台灣劇場資訊與工作方法系列叢書 舞台設計手冊(七)》，台北：行政院文化建設委員，頁34。
7. 石光生譯，愛德華·賴特(Edward A.Wright)著(1990)，《現代劇場藝術》，台北：書林，頁392。

中文參考書目：

1. 胡耀恆譯，布羅凱特(O.Brockett)著(1989)，《世界戲劇藝術欣賞》，台北：志文出版社。
2. 林品章(1985)，《基本設計》，台北：藝術家出版社。
3. 邱坤良(1998)，《台灣劇場資訊與工作方法系列叢書 舞台設計手冊(七)》，台北：行政院文化建設委員。
4. 石光生譯，愛德華·賴特(Edward A.Wright)著(1990)，《現代劇場藝術》，台北：書林。
5. 胡妙勝(2001)，《充滿符號的戲劇空間》，台北：文津出版社。
6. 聶光炎(1981)，《舞台技術》，台北：黎明文化事業股份有限公司。
7. 楊裕富著(1999)，《創意思境：視傳設計概論與方法》，台北：田園城市。

英文參考書目：

1. Oscar G., Brockett. (1987). *History of The Theatre*, Allyn and Bacon, Inc.

Stage Design Basic Research

Lin San-Yi

Abstract

The design is one ancient profession, but actually also is one special profession. As one ancient profession, in the China and the West culture, art and the design are related industries. The stage design and the theatre extremely has the relations, but the theatre performance presents is the multiplication but lively, the same plays may have the different performance way, because the plays may select the different method to perform, the same stage design also may to express, if the play has continuity. Only after having some knowledge of the background and settings, we could start the stage setting. Studies the stage design is for the first time take the foundation as the discussion direction, its research key following some direction. But, how no matter the stage design specialized does subdivide, how the stage design specialized does form, the stage design and performing arts all or have the common foundation, that is emphasizes the visible space, emphasizes the esthetic sense with to conform to the perfect space which the performer moves.

Keywords: Theatre, Stage space, Design basic, Stage theory, Aesthetic, Genre

德布西鋼琴曲〈月光〉演奏詮釋面面觀

吳佩瑤

摘 要

德布西《柏加摩組曲》中第三首〈月光〉為通俗的鋼琴曲，其纖細憂鬱的旋律，是廣受喜愛的主因。組曲中之各曲皆為小品，但文獻卻記載其創作時間長達 15 年，箇中原委頗耐人尋味。有鑑於此，筆者興起探究之心。

筆者由《柏加摩組曲》的出版歷程與樂曲背景著手，不僅發現出版過程曲折有趣，作曲家融合多種創作元素之巧思更令筆者折服，尤其是第三首〈月光〉與繪畫、詩作的關連性；因而進一步探討其創作靈感，並提出個人的詮釋觀點。希望藉由上述之探討，使讀者能以不同角度去欣賞或演奏德布西鋼琴曲〈月光〉。

關鍵字：柏加摩、月光、德布西、華麗饗宴、魏崙、華鐸

壹、緒論

法國作曲家德布西(Achille-Claude Debussy, 1862-1918)早期的創作以歌曲佔較大比例,鋼琴曲除1880年的《波西米亞舞曲》(*Danse bohémienne*)外,直到1888年才有《兩首阿拉貝斯克》(*Deux Arabesques : Arabesque I*, 1888¹; *Arabesque II*, 1891)、《舞曲》(*Danse*, 1890)²及《夢》(*Rêverie*, 1890)等作品問世。本文探討的《柏加摩組曲》³ (*Suite Bergamasque*, 1890-1905, L.75⁴)為德布西鋼琴獨奏曲中,最早以組曲(*Suite*)型態呈現的作品,曲集中依序為〈前奏曲〉(“*Prélude*”)、〈梅呂哀舞曲〉⁵ (“*Menuet*”)、〈月光〉(“*Clair de lune*”)及〈巴瑟比舞曲〉(“*Passepied*”)；除〈月光〉外,其餘三首曲名皆與法國巴羅克時期(The Baroque Period, 1600-1750)組曲有關。德布西採用這些樂曲名稱做為《柏加摩組曲》中單曲之曲名,應為緬懷17-18世紀法國大鍵琴(Clavecin)音樂細緻優雅風格的復古式創作⁶。

德布西於成長、求學過程中,除音樂知識的學習外,亦開始接觸文學、繪畫、與戲劇等文藝作品,並經常採用詩人的詩詞譜寫歌曲。1884年,他以清唱劇(*Cantata*)《浪子》(*L'Enfant prodigue*, 1884; rev. 1906-1908)贏得夢寐以求的‘羅馬大獎’(Prix de Rome)⁷,一圓至‘麥第奇莊園’(Villa Médicis)留學之夢;赴義大利進修期間,更廣泛地涉獵各類文藝作品。自‘麥第奇莊園’返回巴黎後,德布西頻繁地與詩人、畫家們往來,相互切磋、交換心得,進而深受影響;其中又以象徵主義(Symbolism)詩人波德萊爾(Charles Pierre Baudelaire, 1821-1867)、魏崙(Paul-Marie Verlaine, 1844-1896, 或譯為魏爾倫)、馬拉美(Stéphane Mallarmé, 1842-1898)及劇作家梅特林克(Maurice Maeterlinck, 1862-1949)等人的作品影響最深。德布西曾多次以他們的詩為詞譜寫歌曲,或是以劇作為藍本創作歌劇,甚至從詩中獲致靈感譜寫管弦樂曲、鋼琴曲等⁸。此外,亦曾採用詩人的詩作,譜寫同名的歌曲與鋼琴曲,如:以勒貢特·德·利爾(Charles-Marie Leconte de Lisle, 1818-1894)的詩作【棕髮少女】(“*La fille aux cheveux de lin*”),譜寫同名的歌曲與鋼琴曲⁹;以及採用魏崙的詩集《華麗饗宴》(*Fêtes galantes*, 1869)^{10,11}中之〈月光〉(“*Clair de lune*”),譜寫兩首同名歌曲¹²和本文探討之《柏加摩組曲》第三首〈月光〉。

筆者在研究《柏加摩組曲》時,發現諸多文獻對其創作年份均記載為1890-1905年,然而這組組曲實非龐大之作,筆者對其需時之久甚感困惑,因而深入探究,方知其出版過程與定稿之曲折。本文研究方向,即由《柏加摩組曲》的出版歷程與樂曲背景為出發點,瞭解其創作始末;繼而探討鋼琴曲〈月光〉之創作靈感;最後,提出筆者個人之詮釋觀點。希望此研究結果能提供習樂者作為研究、彈奏與教學時之參考和依循方向。

貳、鋼琴曲〈月光〉之背景介紹

德布西早期的創作，除為數較多的歌曲外，亦有清唱劇、管弦樂曲及鋼琴曲等作品；這些介於1880年代末期與1890年代初期的鋼琴曲，如：《兩首阿拉貝斯克》、《舞曲》、《夢》、《馬厝卡舞曲》(*Mazurka*, ?1890)、《浪漫的圓舞曲》(*Valse romantique*, 1890)及四手連彈曲《小組曲》(*Petite Suite*, 1888-1889)等，仍未完全脫離聖桑(Camille Saint-Saëns, 1835-1921)¹³、夏布里耶(Emmanuel Chabrier, 1841-1894)¹⁴、佛瑞(Gabriel Fauré, 1845-1924)¹⁵等人的影響¹⁶。之後數年，德布西致力於室內樂作品《弦樂四重奏》(*String Quartet*, Op.10, 1892-1893)、管弦樂曲《牧神的午後前奏曲》(*Prélude à 'L'Après-midi d'un faune'*, 1892-1894)及歌劇《貝利亞與梅莉桑》(*Pelléas et Mélisande*, 1893-1902)的創作；由於這些作品的成功，奠定德布西在法國樂壇地位，並開創出個人風格。這段期間，德布西也譜寫一些鋼琴曲，如：《為鋼琴的》(*Pour le piano*, 1894-1901)及《版畫》(*Estampes*, 1903)等，這些作品已脫離聖桑等人的影響，並邁向鋼琴音樂的嶄新世界。本節探討的《柏加摩組曲》即是介於其早期風格與鋼琴音樂新技法間的作品。

早在1890年德布西即譜寫了《柏加摩組曲》，但完成後未立刻出版發行，出版前除經歷版權問題與樂譜修訂外，作曲家也一再更動組曲中樂曲組合與標題名稱，致使作品於15年後問世¹⁷。雖然出版歷程對音樂詮釋無明顯影響，但作曲家在出版前更動樂曲組合及標題名稱之原委，足令習樂者深思其含意。故本節將分別說明，並探討樂曲背景與鋼琴曲〈月光〉之創作靈感，以期能更全面、詳細地瞭解這組作品。

一、出版歷程

(一) 版權轉移

1891年2月21日巴黎出版商保羅·舒登(Paul de Choudens, 1850-1925)以200法郎向德布西購得《柏加摩組曲》的版權，但卻不明原因的未將其付梓出版¹⁸。大約1894年，德布西與另一出版商哈特曼(Georges Hartmann, 1843-1900)¹⁹接觸，這位出版商對德布西的作品表達高度興趣與信心。哈特曼雖然早在1891年5月被迫宣布出版社破產，並轉讓給霍格(Henri Heugel)，但私下仍擔任出版商福洛蒙(Eugène Fromont)的顧問，並藉著福洛蒙出版社的名義發行德布西的作品²⁰。

1895年哈特曼以1410法郎向舒登購得《柏加摩組曲》及一些未出版的德布西作品版權²¹，並按月支付德布西500法郎津貼，為期數年。然而《柏加摩組曲》並未經哈特曼之手出版，其原因是德布西曾允諾要給哈特曼一些新作品，來取代《柏加摩組曲》，因而暫停此作品的出版。

1900年4月23日哈特曼驟逝，嚴重影響了德布西；其繼承人柏迦(Albert Bourjat)不但終止德布西的月給，還要求退還哈特曼預付的款項；甚至在1902年7月5日將哈特曼先前取得之德布西作品及手稿等，以8000法郎的價格轉售給福洛蒙²²。

德布西作品版權轉移至福洛蒙出版社後，彼此合作並不順利；後來杜蘭出版社(A. Durand & Fils)對版權歸屬於福洛蒙出版社的德布西歌劇《貝利亞與梅莉桑》極感興趣，幾經協商，杜蘭出版社於1905年以25000法郎高價購得版權，但福洛蒙出版社仍保留《柏加摩組曲》的版權。此時，德布西著手修訂《柏加摩組曲》準備出版²³；由此組曲第一版校樣中，顯示德布西在作品出版前，仍將樂譜作相當幅度的修訂，如：德布西在〈梅呂哀舞曲〉第一版校樣第14頁中，第96小節下方記載欲取代該小節第2-3拍的音，並將該小節第2拍起至其後的三小節刪除。(譜例1)

譜例1 〈梅呂哀舞曲〉第一版校樣第14頁²⁴



（二）樂曲組合與標題名稱之更動

《柏加摩組曲》歷經數次版權轉移，終於在1905年6月由福洛蒙出版社正式發行；出版前，除版權問題及樂譜修訂外，樂曲組合與標題名稱亦不斷更動。

1900-1901年福洛蒙出版社在德布西的管弦樂作品《夜曲》(*Nocturnes*, 1897-1899)的樂譜中宣傳即將推出《柏加摩組曲》；當時這組組曲包含了〈前奏曲〉、〈梅呂哀舞曲〉、〈感傷的散步〉(“*Promenade sentimentale*”)²⁵及〈巴望舞曲〉(“*Pavane*”)四首。

1904年1月德布西在友人西班牙籍鋼琴家韋涅斯(Ricardo Viñes, 1875-1943)²⁶面前，彈奏一組共三首的新作品《柏加摩組曲》^{27,28}，當時曾考慮以《面具》(*Masques*, 1903-1904)及《快樂島》(*L'Isle joyeuse*, 1903-1904)²⁹做為該組作品之首尾。在同年印行的德布西鋼琴曲《舞曲》、《敘事曲》及《浪漫的圓舞曲》(*Valse romantique*, 1890)樂譜中，亦曾預告《柏加摩組曲》將為〈面具〉、〈第二首薩拉邦舞曲〉(“*2^e Sarabande*”)及〈快樂島〉三首樂曲組成的作品³⁰。

然而1905年6月正式出版時，卻改以〈前奏曲〉、〈梅呂哀舞曲〉、〈月光〉及〈巴瑟比舞曲〉的組合³¹，此組合之曲數與最初無異，僅第三曲的原始標題〈感傷的散步〉，在樂譜修訂過程中改以〈月光〉取代，第四曲的原始標題則在出版前才換成〈巴瑟比舞曲〉³²。

由上述三種組合得知，德布西一直猶豫該用何種型態呈現這組作品，其不同組合透露著，各樂曲的實質內容應與此一源自義大利民間歌曲或舞蹈的組曲總標題「柏加摩」無關，甚至德布西亦漠視組曲總標題的意義³³；故推測樂曲組合的更動應為德布西美學觀念的展現³⁴。

二、樂曲背景

德布西於1890年譜寫的《柏加摩組曲》，洋溢著優雅、輕快、憂鬱等氛圍；雖然其樂曲形式、創作手法及鋼琴語彙取自19世紀，但作品本身卻融合了古代與現代元素，這種混和新、舊素材的手法，亦為德布西許多後期作品之特色³⁵。以下分別針對組曲總標題「柏加摩」之字義與特色，以及古代與現代元素的融合，進行說明與剖析。

（一）「柏加摩」之字義與特色

1. 「柏加摩」之字義：德布西鋼琴作品《柏加摩組曲》標題中的「柏加摩」(*bergamasque*)為法文，但其根源是義大利文，寫法為‘*bergamasca*、*bergamasco* 或 *bergomask*’，意為一種源自16世紀義大利北部柏加摩(Bergamo)城的民間舞蹈或用於舞蹈的歌曲³⁶。
2. 「柏加摩」之特色：「柏加摩」一字兼具舞蹈與音樂雙重意義，分別說明之。

- (1) 舞蹈特色：最初是指 16 世紀源自義大利柏加摩城，一種笨拙滑稽的農村民俗舞。該城為位於倫巴底(Lombardy)地區的一個古老鄉鎮，地處阿爾卑斯山(Alps)山麓下方，距米蘭東北方約 50 公里³⁷。由於城中居民樂天、樸素與笨拙的個性，因此會以滑稽的方式跳舞，後來此特質塑造了義大利傳統喜劇中引為範本的‘哈樂昆’³⁸(Harlequin)³⁹(圖 1)，也就是‘丑角’⁴⁰。1580 年法國作家蒙田(Michel de Montaigne, 1533-1592)⁴¹在著作《隨筆集》(Essais, 1580)中，即稱此民間舞蹈為‘bergamasque’⁴²。英國文豪莎士比亞(William Shakespeare, 1564-1616)在其喜劇《仲夏夜夢》(A Midsummer-Night's Dream, ca. 1595)第五幕中，亦曾使用‘Bergomask’一詞，形容這種來自農村具笨拙滑稽特質的舞蹈⁴³。



圖 1 法國插畫家暨作家桑德(Maurice Sand, 1823-1889)繪之‘哈樂昆’^{44,45}

- (2) 音樂特色：指廣泛運用在 16 世紀晚期與 17 世紀器樂變奏曲(Variation)和具對位性質的幻想曲(Fantasia)中之曲調，常與反覆出現的 I-IV-V-I 級和聲進行模式相結合，伴奏部分基本上為和絃與頑固音(Ostinato)兩種類型。西方音樂史上不乏此類佳作，其中義大利作曲家符雷斯可巴第(Girolamo Frescobaldi, 1583-1643)⁴⁶ 的作品《音樂花束》(*Fiori musicali*, 1635)⁴⁷ 中的〈柏加摩〉(“Bergamasca”)即屬典型之作。然而並非所有以「柏加摩」為名的作品，皆與「柏加摩」曲調有關，義大利作曲家哥臧尼(Giacomo Gorzanis, ca. 1520 - between 1575 and 1579)⁴⁸ 的作品《給魯特琴的改編曲第三冊》(*Il Terzo Libro de intabolatura di liuto*, 1564)中第 12 首〈單指躍動的柏加摩舞曲〉(“Saltarello dito il bergamasco”)即為一例。17-18 世紀「柏加摩」的實質意義已開始轉變。19 世紀此名詞被運用於一種快速的 6/8 拍舞曲，義大利大提琴家皮雅悌(Alfredo Piatti, 1822-1901)⁴⁹ 創作的《柏加摩舞曲 作品 14》(*La Bergamasca*, Op. 14)，即為典型範例⁵⁰。19-20 世紀許多作品也常以「柏加摩」作為樂曲標題，例如：佛瑞的管弦樂組曲《馬斯克與貝加馬斯克》(*Masques et Bergamasques*, Op. 112, 1919)⁵¹，以及本文探討的德布西《柏加摩組曲》，但其作品性質已不復「柏加摩」曲調的原始型態或和聲進行方式，而是象徵著‘古風尚’或稱‘舊時代’(ancien régime)⁵² 中纖細優雅的‘遊樂畫’⁵³ 或稱‘雅宴畫’⁵⁴ (fêtes galantes)之風格⁵⁵。

(二) 古代與現代元素的融合

18世紀末法國大革命(French Revolution, 1789-1799)後，許多‘古風尚’的傳統幾乎被遺忘，直到1830年代時局逐漸穩定，人們開始再度懷念先前的美好，此種懷舊之情在19世紀後半益形強烈；藝文界人士則嘗試從古希臘、東方及18世紀法國藝術之高峰‘華麗風格’(Style galant)⁵⁶中，找尋創作靈感。

1. 時代背景

當時法國作曲家在普法戰爭(Franco-Prussian War, 1870/07/19-1871/05/10)失利和亟欲擺脫華格納(Richard Wagner, 1813-1883)影響的雙重因素下，希望能復興法國音樂傳統；因此自 18 世紀‘華麗風格’中找尋靈感，並向法國巴羅克時期作曲家庫普蘭(François Couperin, 1668-1733)⁵⁷、拉摩(Jean-Philippe Rameau, 1683-1764)⁵⁸ 學習，便成為作曲家們致力的方向。佛瑞的管弦樂組曲《馬斯克與貝加馬斯克》、丹第(Vincent d'Indy, 1851-1931)⁵⁹ 的室內樂作品《古代風格的組曲 作品 24》(*Suite dans le style ancien*, Op.24, 1886)、拉威爾的鋼琴曲《古風小步舞曲》(*Menuet antique*, 1895)與《夭折公主的巴望舞曲》(*Pavane pour une*

infant défunte, 1899)⁶⁰以及本文探討的《柏加摩組曲》等，皆為一種將巴羅克組曲曲名與當代作曲手法結合，呈現古代與現代元素融合的復古式作品。

2. ‘遊樂畫’的影響

‘遊樂畫’(fêtes galantes)一詞中的‘galant’，除具優雅之意外，亦有獻殷勤、求愛、愛情、風流等之解釋，故原文意為「求愛的盛宴」。這是 1717 年法蘭西‘繪畫與雕塑皇家學院’(Académie royale de peinture et de sculpture)為華鐸(Antoine Watteau, 1684-1721)的畫作《發舟西塞瑞亞島》⁶¹(*Pèlerinage à l'île de Cythère*, 1717)⁶²(圖 2)而新創的名詞，意指以室外風景配上成群男女，例如樂師、演員、或互相調情的戀人為主題的繪畫⁶³；這種描繪貴族在景色朦朧的園林漫步，或在湖邊奏樂跳舞的休閒活動，並帶有傳達情愛暗示之畫作，被通稱為‘遊樂畫’⁶⁴。華鐸畫作中描寫的題材大部分是‘古風尚’時代上流社會貴族男女的生活，一種遠離艱辛與繁瑣事物的生活景象，似夢般的桃花源(Arcadia⁶⁵)生活；一般皆認為其繪畫風格反映 18 世紀早期法國貴族喜愛的羅可可風格(Rococo style)⁶⁶。



圖 2 華鐸畫作《發舟西塞瑞亞島》⁶⁷

1869 年魏崙受到‘遊樂畫’風格的啟迪，寫下冠有相同名稱之詩集《華麗饗宴》，詩集中大部分作品是自法國畫家華鐸及其弟子的繪畫中獲得靈感⁶⁸。詩集中第一首即是著名的〈月光〉，其不僅為一首詩作，亦為一幅高雅的風景畫；魏崙在這首詩中以華鐸‘遊樂畫’裡的桃花源為背景，運用文字勾勒出一幅心靈與精神的風景畫；而德布西《柏加摩組曲》之創作受到魏崙這部詩集第一首詩〈月光〉的多重啟迪，其影響不僅限於第三曲〈月光〉，甚至組曲標題“*Bergamasque*”之選用，推測亦應引自詩作第二行詩句中的‘*masques et bergamasques*’⁶⁹。

德布西在《柏加摩組曲》中，除將當代作曲手法與巴羅克組曲曲名結合，同時亦融合18世紀畫風與19世紀詩作，為一種將古代與現代元素融合的復古式手法；這種新、舊元素的融合，正符合19世紀末之時代精神。

三、鋼琴曲〈月光〉之創作靈感

由於受到法國象徵派詩人魏崙的詩集《華麗饗宴》之影響，德布西三度譜寫與詩集中第一首詩〈月光〉同名的樂曲；這三首作品中有兩首是運用詩作為詞譜寫的歌曲，因此詩作與歌曲間會有密切關連，而鋼琴曲〈月光〉則不易尋得與詩詞間亦步亦趨的關係，僅能從詩之意境與音樂氛圍體會兩者間的呼應。目前為止，雖無文獻證實這首詩的內容與本文介紹的鋼琴曲有相對應的關連，但若先能瞭解詩的意義與意境，相信爾後在欣賞、演奏這首樂曲時，必有另一番體悟。以下摘錄魏崙的〈月光〉原文詩作⁷⁰、中文翻譯⁷¹並說明詩之意境。

原文詩作

*Votre âme est un paysage choisi
Que vont charmant masques et bergamasques
Jouant du luth et dansant et quasi
Tristes sous leurs déguisements fantasques.*

中文翻譯

你的心靈是精選的風景
由假面和貝加摩舞添加風采，
弄琴跳舞，在奇異化妝下，
幾乎露出愁苦。

*Tout en chantant sur le mode mineur
L'amour vainqueur et la vie opportune,
Ils n'ont pas l'air de croire à leur bonheur
Et leur chanson se mêle au clair de lune,*

他們按照小調輕唱
愛的勝利與生的歡愉，
似乎不信自己的幸福
而將歌聲融入月光，

*Au calme clair de lune triste et beau,⁷²
Qui fait rêver les oiseaux dans les arbres
Et sangloter d'extase les jets d'eau,
Les grands jets d'eau sveltes parmi les marbres.*

淒美寧靜的月光，
使林中群鳥進入夢鄉⁷³
使大理石間細長噴泉
因噴泉的狂喜而嗚咽。

詩之意境：在羅可可時代背景影響下，出現許多具有情色、感官、虛構、幻想與暗示性風格的繪畫。此時期的重要畫家華鐸，運用優美筆觸與瑰麗色彩描繪的享樂世界，總是帶著淡淡哀愁與迷惘。在此畫風影響所及，啟迪魏崙寫下《華麗饗宴》，該詩集於1867年2月20日首次出版時，第一首詩的標題為‘*Fêtes galantes*’，之後再度發行，魏崙便將其改為詩集總標題，而以〈月光〉當作第一首詩的標題⁷⁴，故推測這部詩集與‘遊樂畫’風格應有一定程度之契合。

詩作〈月光〉表面上描述一個田園般的桃花源，但實際上卻不經意流露出心靈的哀愁景象。詩中的象徵主義語彙與豐富的多重感官連結，例如：以‘月光’(clair de lune)、「噴泉」(jets d’eau)、「奇異的化妝」(déguisements fantasques)等字詞的概念進行之心靈活動⁷⁵，就如同詩人在詩作中藉由詩的音樂性進行之暗示，皆表達出一種無法言傳的玄妙神秘境界。而德布西對‘模稜兩可’及‘難以言喻’等抽象概念之喜愛及對法語音韻的敏銳感受，正反映了象徵主義詩作的特色⁷⁶。

全詩分為三段，表面上是描寫寧靜但帶有幾抹惆悵的景緻，然而內在卻充滿懷疑、矛盾與不安，詩作中‘月光’則扮演隱喻微妙心靈之媒介角色。

第一段開場詩句‘你的心靈是精選的風景’，即是以風景比喻心靈，此種手法暗喻心靈與風景的微妙關係。詩句‘弄琴跳舞，在奇異化妝下，幾乎露出愁苦。’是以詩人為出發點所感受的景象，表面上人們愉悅地彈琴跳舞，但內心卻帶著憂愁，表達出矛盾的景象。

第二段詩中雖然有勝利與歡愉，但人們不敢相信其真實性；再次強調出情感的衝突與矛盾。

第三段描寫大自然的景象，前兩段的人物及快樂氣氛皆消失無蹤，轉而呈現寧靜、淒美的氤氳，正符合華鐸畫作中融合甘甜與微苦的美麗幻想氛圍。本段第一句詩原為‘華鐸的寧靜月光’(Au calme clair de lune de Watteau)，而非現行的‘淒美寧靜的月光’(Au calme clair de lune triste et beau)，從此點可證明華鐸畫作對魏崙的影響。欣賞華鐸的畫作可察覺到畫家是透過藝術家的眼觀看世界，描繪的是藝術和外在世界的矛盾，其繪畫本質不在清楚地‘主張’什麼，而是在不經意地‘暗示’；這種矛盾與暗示手法亦為象徵主義詩作的特色。

整首詩可解讀為看似人間仙境般的桃花源，但內在卻不如外表呈現的幸福無憂，反映出表裡不一與情感不安；此寫作手法映照了華鐸畫作中虛假與真實的微妙關係。

參、鋼琴曲〈月光〉之樂曲概述與演奏詮釋

德布西在世時，其鋼琴曲〈月光〉尚未具知名度⁷⁷，但其優雅、柔美的旋律與略帶憂鬱、感性的氛圍，終於使其廣受喜愛並成為《柏加摩組曲》中最著名的樂曲。本節將針對這首作品分為樂曲概述與演奏詮釋兩項進行探討。

一、樂曲概述

本曲為D^b大調，9/8拍，全曲結構分為A-B-A₁-Coda四個段落。藉著對樂曲架構與細部之理解，期望於演奏詮釋時能有更清晰的概念，但調性與和聲分析不在本文主要討論之列。雖然本曲拍號標示為9/8拍，但彈奏時每小節應以三大拍計算⁷⁸，以增加音樂之流動，故以下有關拍子的計算方式與文字敘述，皆以此為準則。各段結構與特點摘要說明如表1：

表1 〈月光〉的樂曲結構與特點摘要說明

段落：小節數	分段：小節數	特點摘要
A：1-26	a：1-14	本段可細分為第1-8及9-14小節兩句，自較高音域緩緩下降為其共同特色。樂曲一開始，由時而上升時而下降的兩個聲部，共同構成旋律輪廓；並在和絃轉換的基礎上，與和聲外音共同組成旋律。調性在D ^b 大調-b ^b 小調-G ^b 大調間轉換，最後進入b段的E ^b ₁ /E ^b 音。
	b：15-26	本段由最低聲部的持續音(Organ-point)及一連串平行和絃組成；緩緩上升的持續音不影響本段D ^b 大調調性，僅作為塑造氛圍之用，並與上方和絃共同將音樂帶入第25-26小節的終止式(Cadence)。
B：27-50	a：27-36	本段由兩聲部的旋律、琶音(Arpeggio)音型及持續音共同組成。調性在D ^b 大調-C ^b 大調-E ^b 大調-f小調-e ^b 小調間轉換，最後在第36小節第3拍進入E大調。
	b：37-42	本段由不斷上升的旋律與琶音音型將音樂帶入最高點，旋即在第41-42小節逐漸下行的三度音程旋律與琶音音型引領下，進入寧靜的B/c段。調性在E大調-f [#] 小調間轉換。

段落：小節數	分段：小節數	特點摘要
	c : 43-50	前兩段的十六分音符琶音音型在本段第43-44小節中，轉變為由A ^b -e ^b 音組成之似‘耳語’的顫音(Tremolo)音型。調性由D ^b 大調轉至G ^b 大調，最後結束在b ^b 小調。
A ₁ : 51-65	—	本段為A段再現，結構不變，可細分為第51-58及59-65小節兩句。第51-58小節右手旋律以高八度方式呈現，左手伴奏引用B段琶音音型。調性在f小調-b ^b 小調-D ^b 大調間轉換。
Coda : 66-72	—	本段以B/a段第27小節的素材為基礎，結合D ^b 大調與C ^b 大調，延伸變化組成。

二、演奏詮釋

德布西鋼琴曲〈月光〉正如標題所示，彷彿在柔和月色下，景色朦朧，予人恬靜安詳但略帶憂悵的感覺。曲首處標示速度與表情術語，為「極有表情的行板(Andante très expressif)」，意為以行板的速度，呈現極富情感的音樂。彈奏時勿因柔美憂鬱的氛圍導致速度過慢，僅需較第二首〈梅呂哀舞曲〉的速度「小行板(Andantino)」略慢一些即可。

根據法國鋼琴家鄧尼(Maurice Dumesnil, 1884-1974)⁷⁹之回憶，德布西曾對其彈奏的〈月光〉給予寶貴意見，其中關於三連音節奏則建議‘可置入適度的彈性’；至於踏瓣部分，則建議在彈奏前可先踩下制音踏瓣(Loud pedal)及弱音踏瓣(Soft pedal)，如此可使手指在彈下琴鍵的剎那，讓泛音(Overtone)立刻產生震動的效果⁸⁰。此外，德布西認為樂譜上難以精準記載踏瓣的使用方式，況且所記載的使用法不見得適合每位演奏者，故甚少寫下踏瓣記號⁸¹。但筆者仍依拙見記載制音踏瓣及弱音踏瓣的使用方式，唯使用之深淺度等細部問題，仍須演奏者依據演奏空間、鋼琴狀況等外在條件，做出適當調節，以符合德布西對音質清澈之要求⁸²。

依據表1劃分之段落順序，將各段之演奏詮釋重點說明如下：

(一) A/a段(第1-14小節)(譜例2)

本段彈奏重點可歸納為五項：

1. 音樂氛圍：樂曲一開始從較高音域緩緩下降，此種具象徵性的下行音型搭配第 1 小節標示的力度記號“最弱”(pp)，勾畫出‘月光輕柔和緩地從夜空照射下來’的美麗畫面。第 8 小節左手最後一音 A^b 音的低點，可視為被傾瀉而下的月光照射到的‘地面’。第 9 小節從 D^b 音快速攀升至第 2 拍的 a^{b2} 音，可視為月光的‘反射’，並藉著其後異於第 1-8 小節之旋律與音響組合，表達出具期待與幻想的音樂氛圍。
2. 樂句：雖然樂譜上標示許多短小樂句線，但彈奏時勿因此而頻繁分句，宜將第 1-8 及 9-14 小節視為兩個長句，僅在兩句間加入呼吸做為分句，並注意旋律線條之圓滑，不宜加入不當之重音。
3. 力度：第 13-14 小節標有“漸強”(＜)與“漸弱”(＞)記號，其力度變化不宜過度，應著重在聲音亮度之細微差異。由於本段訴求輕柔音響，故彈奏時可學習德布西的彈奏方式，將手指以傾斜甚至平坦的角度觸鍵，以製造細緻的音質效果⁸³。
4. 弱音踏瓣：本段可全程使用弱音踏瓣。一般而言，德布西沒有標記踏瓣記號的習慣，但卻在第 1 小節大譜表內標記了‘弱音踏瓣’(con sordina)之指示，故演奏者可遵循使用，以營造柔和效果。
5. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果可分為潤澤豐厚及純淨清澈的音響兩種。
 - (1) 潤澤豐厚的音響：德布西鋼琴曲中更換制音踏瓣的基本法則是，依據樂譜上低音的長度進行更換⁸⁴；由於第 1 及 9-14 小節訴求豐潤音響，故可採用逐小節更換的方式。
 - (2) 純淨清澈的音響：雖然德布西鋼琴曲中，制音踏瓣的更換原則是依據低音長度而定，但若同一踏瓣內存在過多非和絃音，則不易使音響清澈，因此第 2-4 小節可採用一拍/兩拍的方式更換踏瓣，使這三個小節第 2-3 拍的音響，獲得純淨清澈的效果。第 5-8 小節則依據和絃變化，改以兩拍/一拍的方式更換踏瓣，亦可得同樣效果。

譜例2 〈月光〉第1-14小節

Andante très expressif

pp con sordina

The musical score is presented in four systems, each with a grand staff (treble and bass clefs). The key signature has one flat (F major), and the time signature is 3/4. The tempo marking 'Andante très expressif' is at the top. The dynamic marking 'pp' (pianissimo) and the instruction 'con sordina' (with sostenuto pedal) are placed below the first system. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, slurs, and triplets, indicating the specific musical phrasing and performance instructions for the first 14 measures of the piece.

(二) A/b段(第15-26小節)(譜例3)

本段彈奏重點可歸納為六項：

1. 彈性速度：起始處標有“彈性速度”(Tempo rubato)之術語，指示本段速度可略具彈性，然而該如何掌握其幅度，在法國鋼琴家瑪格麗特·羅恩(Marguerite Long, 1874-1966)⁸⁵的著作中，關於德布西與蕭邦(Frédéric Chopin, 1810-1849)的“彈性速度”處理方式有精闢解說：

‘彈性速度…在德布西與蕭邦作品中佔有相同比重。在他們的音樂中極不易掌握此種細緻與微妙。它被嚴格、精準的規範著，如同堤岸將溪流圍住般。彈性速度不意味時間或度量衡的變化，而是色調的細微差異或感情的激動’⁸⁶

故彈奏本段時，宜多著重音色與情感的改變，甚至藉由持續音及一連串平行和絃組成的上下盤旋形式，將本段解讀為‘遲疑不決’之情境。

2. 和絃中的旋律線：本段右手和絃上、下方及左手和絃下方同時出現三條旋律線，彈奏時僅需加強右手最上方旋律，使音響產生立體效果；德布西在指導鄧尼如何彈奏自己的作品時，亦曾提及這種彈法⁸⁷。
3. 速度：第 19 小節大譜表上方標示的“逐漸漸強且活潑生動”(peu à peu cresc.et animé)之術語，除將音樂由寂靜轉為動態外，其速度可適度加快，至第 25 小節再將速度放慢，除營造終止的感覺外，更可與速度轉快的 B/a 段形成落差。
4. 力度：相較於 A/a 段，本段音量起伏較明顯，由於法國鋼琴家許密茨(Elie Robert Schmitz, 1889-1949)⁸⁸曾表示：

‘現今許多鋼琴家在彈奏德布西作品時，皆過度處理其漸強記號’⁸⁹

因此彈奏第 19-24 小節的“逐漸漸強”時，宜謹慎拿捏比例。

5. 弱音踏瓣：本段第 15-18 小節可繼續使用弱音踏瓣，但自第 19 小節起可放開，以營造‘月色稍轉明亮’的效果。
6. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果分為夢幻朦朧、純淨清澈與潤澤豐厚的音響：
 - (1) 夢幻朦朧的音響：第 15-16 小節訴求音響重疊的朦朧效果，且需延長第 15 小節左手的持續音 E^b_1/E^b 音，故可使用較長的踏瓣，其使用方式為：四拍/一拍/一拍。
 - (2) 純淨清澈的音響：雖然第 15-16 及 17-18 小節為音型相似的兩句，但因後者和絃上下盤旋次數較多，故可增加踏瓣更換次數，以達音響清澈的效果，並與前者形成差異。第 17-18 小節踏瓣使用方式為：兩拍/一拍/一拍/一拍/一拍。

- (3) 潤澤豐厚的音響：藉由低音的延續，可達音響豐潤的效果，因此第 19-26 小節可隨低音長度，以兩拍/一拍的方式更換踏瓣。

譜例3 〈月光〉第15-26小節

Tempo rubato

pp

pou à pou cren. et unini

dim. molto

(三) B/a段(第27-36小節)(譜例4)

本段彈奏重點可歸納為五項：

1. 琶音音型彈奏方式：

本段起，旋律出現較明顯的起伏，伴奏部分變為琶音音型，使得先前的寧靜畫面開始呈現輕柔的搖曳感。鄧尼憶及德布西經常運用管弦樂語法來處理鋼琴音樂⁹⁰；而德布西亦曾表示：

‘彈奏B段左手琶音音型時，應使其具流動感，音色圓潤柔和，並將音響與踏瓣融合，其合而為一的感覺就如同彈奏豎琴時，由弦樂團為其伴奏般地和諧’⁹¹

因此彈奏時，若能藉由多種樂器激發對音色的想像，必能使音樂獲得較多層次的效果。

2. 速度：起始處標有“稍快”(Un poco mosso)之術語，彈奏時速度可稍加快。

3. 力度：本段由“最弱”(pp)起始，其間出現多次漸強，但幅度皆不大，直到第 35 小節隨著不斷攀升的音域，力度才明顯增強。

4. 弱音踏瓣：本段第 27 小節起可使用弱音踏瓣，至第 35 小節再將其放開，以利色彩的增豔與情感的加溫。

5. 制音踏瓣：

雖然德布西希望 B 段的音樂在制音踏瓣輔助下，具有圓滑柔和的音效，但彈奏時仍要留意音響之純淨。

制音踏瓣的使用方式依訴求效果可分為圓潤柔和、潤澤豐厚與純淨清澈的音響三種：

(1) 圓潤柔和的音響：第 27-28、31-32、34-36 小節可隨左手琶音音型的變化逐拍更換踏瓣，除了使音質圓潤，亦可塑造仿豎琴彈奏琶音音型時之線條感。

(2) 潤澤豐厚的音響：因藉著較長的踏瓣，可增加第 29-30 小節第 1-2 拍低音的厚度與潤澤感，故可採用兩拍/一拍的方式更換。

(3) 純淨清澈的音響：第 33 小節訴求清澈音響，故需頻繁更換踏瓣，其使用方式為：一拍半/半拍/半拍/半拍。

譜例 4 〈月光〉第 27-36 小節

Un poco mosso

The musical score is presented in five systems, each containing a treble and bass staff. The key signature is F# minor (three sharps: F#, C#, G#) and the time signature is 3/4. The tempo marking 'Un poco mosso' is at the top. The dynamics are marked as *pp* (pianissimo) in the first system, *p* (piano) in the third system, and *fff* (fortissimo) in the fifth system. The score includes various musical notations such as slurs, ties, and articulation marks. The piece concludes with a double bar line and a key signature change to D major (two sharps: F#, C#) in the final measure.

(四) B/b段(第37-42小節)(譜例5)

本段彈奏重點可歸納為五項：

1. 漸強與彈性速度之處理：

由於本段在速度、力度、旋律起伏之幅度及情感表現上，皆為全曲最高潮，因此演奏時極易做出過度的表達，故德布西對 B 段的詮釋給予極佳建議：

‘勿將漸強及彈性速度作誇大處理。彈性速度必須以整句的方式來考量，而非僅在單一拍上’⁹²

如此處理，可避免過度的情感宣洩，並符合德布西所期望呈現之高貴情感⁹³。

2. 音樂與詩作之連結：

本段藉著不斷上升的旋律與十六分音符伴奏音型，使音樂動態達到頂峰；筆者認為本段可與魏崙詩作〈月光〉第三段的‘噴泉’相比擬，而第 41-42 小節急速下降的旋律與線條，頗符合‘使噴泉因陶醉而啜泣’。

3. 音色：

彈奏第 37-40 小節時，可將高音部旋律模擬小提琴音色，其下方琶音音型則模仿豎琴音色；第 41-42 小節旋律部分可視為小提琴與豎琴之組合，伴奏部分則揣摩低音樂器的音色，藉以增加音響厚度。

4. 弱音踏瓣：本段毋須使用弱音踏瓣。

5. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果可分為圓潤柔和與潤澤豐厚的音響兩種：

(1) 圓潤柔和的音響：第 37-40 小節可依和絃變化逐拍更換踏瓣，除使音質圓潤，亦可帶出雙手琶音音型的線條。

(2) 潤澤豐厚的音響：因訴求豐潤音響，故第 41-42 小節可採用較長的踏瓣；但這兩小節的使用方式略有不同，第 41 小節可使用一個長達三拍的踏瓣；第 42 小節為避免音響過於混濁，故可採用兩拍/一拍的踏瓣。

譜例5 〈月光〉第37-42小節

The image shows a musical score for Chopin's Nocturne Op. 9, No. 2, measures 37-42. The score is in F major, 3/4 time. It features a piano (p) dynamic and includes performance instructions like 'En animant' and 'pianissimo'. The score is written for piano and includes a treble and bass staff. The melody is in the right hand, and the accompaniment is in the left hand. The score is divided into three systems, each with two staves. The first system (measures 37-40) starts with 'En animant' and 'pianissimo'. The second system (measures 41-42) continues the melody and accompaniment. The third system (measures 43-44) ends with a double bar line and a key signature change to E major.

(五) B/c段(第43-50小節)(譜例7)

本段彈奏重點可歸納為四項：

1. 音樂氛圍：起始處標有“平靜地”(Calmato)表情術語及“最弱”(pp)之力度記號，指示音樂要從前段的高潮轉入平靜；雖然第 43-44 小節在‘水波粼粼’的伴奏音型烘托下呈現出平靜感，但第 45-48 小節又再顯動態，因此表情術語標示之‘平靜’，主要是訴求音量的寧靜，而非氛圍之寂靜。
2. 「阿拉貝斯克」線條：本段旋律有一特色，即：第 43-48 小節高音、中間及低音聲部旋律線條具備「阿拉貝斯克」(arabesque)之特性。「阿拉貝斯克」是源自裝飾藝術的專有名詞，專指特定的裝飾圖案或紋飾，可廣泛運用在裝飾藝術、舞蹈及音樂領域；在音樂上是指‘裝飾音群、音型或其組合’⁹⁴。德布西極喜愛這種源自格雷果聖歌(Gregorian chant)

⁹⁵之蜿蜒進行且具裝飾性的對位線條^{96,97}(譜例 6)，在《兩首阿拉貝斯克》、《柏加摩組曲》及晚期作品中皆可發現其蹤跡。

譜例6 採紐姆方形記譜法(square notation of neumes)^{98,99}



本段第 43-44、45-46 及 47-48 小節為運用重複的方式，在高音、中間及低音聲部相繼出現交織的「阿拉貝斯克」旋律線條；因其交織的特性，而增加詮釋複雜度。彈奏時可採兩小節為一組的方式呈現旋律走向，各組間必須做出細微差異，並注意不同聲部旋律的銜接、前後脈絡及和聲架構。第 43-44、45-46 及 47-48 小節「阿拉貝斯克」旋律線條之彈奏重點分別說明如下：

- (1) 第 43-44 小節：第 43 小節高音聲部第 1 拍的二度音程 d^{b1}/e^{b1} 音，不僅是本段之起始，亦為第 41-42 小節高音聲部旋律線之延續。由於第 43 小節第 3 拍的 e^{b1}/g^{b1} 及 $e^{b1}/g^{b1}/b^{b1}$ 音為第 1-2 拍之延伸，因此必須強調出來。第 43 小節中間聲部旋律線可視為高音聲部的對應旋律，其除為第 42 小節第 3 拍 a 音之延續，更將中間聲部的旋律帶出上升線條。第 44 小節高音聲部最後一個和絃 $e^{b1}/g^{b1}/b^{b1}$ 音不但是第 43-44 小節旋律線的結束，亦為第 45 小節高音聲部旋律之起始，因此第 44 小節中間聲部的力度要較第 43 小節輕些，甚至可作漸弱，以便將注意力導向第 44 小節最後的和絃。
 - (2) 第 45-46 小節：第 45 小節高音聲部的旋律要強調出來，第 3 拍的二度音程 g^{b1}/a^{b1} 音需持續前方旋律的張力；其後重複的第 46 小節可視為回音，並藉著中間聲部第 2-3 拍的分解音型，緩解先前的緊張感。由於第 47 小節主旋律移至低音聲部，因此第 46 小節高音及中間聲部的旋律線都要稍漸弱，以突顯第 47 小節低音聲部的旋律。
 - (3) 第 47-48 小節：第 47-48 小節的詮釋方式同第 43-44 小節，但第 48 小節第 3 拍應強調高音聲部，做為導入第 49 小節 e^{b3} 音及第 51 小節再現部之前導。
3. 弱音踏瓣：本段起可全程使用弱音踏瓣，直到全曲終了。
4. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果可分為潤澤豐厚與圓潤柔和的音響兩種：

- (1) 潤澤豐厚的音響：第 43-46 及 49 小節訴求豐潤音響，故可使用較長的踏瓣。第 49 小節可使用一個長達三拍的踏瓣，但第 43-46 小節則必須改用兩拍/一拍的踏瓣，以免音響混濁。
- (2) 圓潤柔和的音響：第 47、48、50 小節訴求圓潤柔和音響，故可逐拍更換踏瓣。

譜例7 〈月光〉第43-50小節

The image displays a musical score for measures 43 through 50 of the 'Moonlight' movement. The score is written for piano (pp) and is in 3/4 time. It features a treble and bass staff. The tempo is marked 'Calmato'. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and slurs, indicating the specific musical structure and phrasing for these measures.

（六）A₁段(第51-65小節)(譜例8)

本段彈奏重點可歸納為兩項：

1. 音樂氛圍：本段為再現部，音樂氛圍與詮釋方式同 A/a 段，唯第 51-58 小節左手部分改為十六分音符音型，使音樂增添幾分流動感。第 59 小節左手第 2 拍 c^{b1} 音標有‘重音’(>)記號，指示需突顯該音，以使色彩略顯抑鬱，並與第 1、9 小節的優雅夢幻氣息形成差異；德布西亦曾提醒鄧尼要突顯這個音，藉以強調色彩變化¹⁰⁰。第 63 小節起可將速度逐漸放慢，以銜接進入 Coda 段。
2. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果可分為三種：
 - （1）潤澤豐厚的音響：第 51-54、59-62 小節，可逐小節更換踏瓣豐潤音響。
 - （2）純淨清澈的音響：第 55-58 小節訴求清澈音響，故可依和絃變化更換踏瓣；其使用方式為：兩拍/一拍。
 - （3）夢幻朦朧的音響：第 63-65 小節為本段最後三小節，為求圓順地銜接具朦朧氛圍且逐漸消失的 Coda 段，故需採用能營造音響重疊效果的踏瓣法。第 63-64 小節可使用一拍/兩拍的踏瓣，其第 2-3 拍長達兩拍的踏瓣，使不同和絃的音響相互重疊，產生朦朧神秘的音效。第 65 小節則採兩拍/一拍的踏瓣，使第 1-2 拍先營造朦朧氣氛，第 3 拍更換踏瓣則帶來在朦朧下短暫忽現清澈之感。

（七）Coda段(第66-72小節)(譜例9)

本段彈奏重點可歸納為兩項：

1. 音樂氛圍：起始處標有“最弱”(pp)之力度記號及“漸次消失至最後”(morendo jusqu'à la fin)之表情術語，因此彈奏時要運用漸慢和極輕的力度，將音樂帶入逐漸消失的夢境。雖然目前尚無文獻證實，本曲與魏崙的同名詩作有亦步亦趨的關係，但筆者認為，本段音樂的意境頗符合詩作第三段之寧靜略帶憂鬱的氣氛；故演奏時，若能結合意象之聯想，必能獲得更深的心靈契合。
2. 制音踏瓣：使用方式依訴求效果可分為圓潤柔和及夢幻朦朧的音響兩種：
 - （1）圓潤柔和的音響：第 66-69 小節採用 B/a 段第 27 小節的素材，故可運用與之相同的踏瓣法，其使用方式為：第 66 小節逐拍更換，第 67 小節則採一拍/兩拍的踏瓣，以利左手低音 A^b 音之持續；第 68-69 小節亦然。

- (2) 夢幻朦朧的音響：第 70-72 小節接近曲終，音響與速度都變得稀薄與緩慢，故可使用較長的踏瓣，以增音響之夢幻與朦朧。其使用方式為：第 70 及 71-72 小節分別以一個踏瓣貫穿，但後者的踏瓣可延長些，至尾音音量減弱消失時，再行放開。

譜例8〈月光〉第51-66小節

The image displays a musical score for measures 51 through 66 of the 'Moonlight' movement. The score is written for piano in G-flat major (three flats) and 4/4 time. It consists of five systems, each with a grand staff (treble and bass clefs). The tempo is marked 'a Tempo I' at the beginning of the first system. The dynamics range from *ppp* (pianississimo) to *pp* (pianissimo). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, slurs, and pedaling marks (pedal and ped. off). The score is characterized by its flowing, lyrical quality, with long, sweeping lines in the right hand and more rhythmic, often triplet-based patterns in the left hand. The overall mood is dreamy and ethereal, consistent with the description of 'fantasy and hazy sound'.

譜例9 〈月光〉第65-72小節

The image displays a musical score for the piano piece 'Clair de Lune' by Claude Debussy, specifically measures 65 through 72. The score is written for piano and is in the key of D-flat major (three flats). It consists of five systems of two staves each (treble and bass clef). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, slurs, and dynamic markings. A specific instruction, *pp crescendo jusqu'à la fin*, is written above the staff in the second system. The score concludes with a double bar line and repeat signs at the end of the fifth system.

肆、結論

自巴羅克時期至浪漫樂派(The Romantic Period, 1820-1900)中期,鋼琴作品在音樂創作中佔有相當比重;但從浪漫樂派晚期起,作曲家大都偏好譜寫交響曲等大型作品,而20世紀作曲家則是運用管弦樂器去嘗試與開發個別的、特殊的音響組合,使得鋼琴僅是扮演展現創意的媒介,或僅是整體作品中的一部份。然而橫跨19至20世紀的法國音樂家德布西,卻將鋼琴作品置於整體創作之核心地位,且單從其鋼琴作品,即可反映個人音樂風格的特色及創作之蛻變。由於德布西對各類藝文作品之涉獵與喜愛,並將所受的影響呈現於創作,因此接觸其各時期與各類別的作品,即可一窺創作風格之轉變與作品之多樣性面貌。

眾所周知,德布西受象徵主義文人極深的影響,在其文學作品啟迪下譜出許多佳作;其中魏崙的詩不但為德布西所鍾愛,詩中對法文詩韻音樂性的重視¹⁰¹,更讓德布西屢屢以其詩為詞,譜寫許多出色的歌曲;或是在詩詞意境激發下,創作出其他類別的樂曲,本文探討的鋼琴曲〈月光〉即為一例。然而不論是魏崙的詩集《華麗饗宴》或德布西的〈月光〉,其根源仍應回溯至當時風行之復古風潮及華鐸的‘遊樂畫’風格。

廣義而言,流露著愛情與逸樂的‘遊樂畫’是描繪在氤氳幻想的氛圍下,年輕男女或漫步在樹林與噴泉間、或在湖邊奏樂與跳舞的畫面。但華鐸的‘遊樂畫’卻散發著微苦與哀愁相伴的美麗夢幻氛圍;其畫作中融合的夢幻與現實、歡樂與感傷、滑稽與愛情,亦出現在魏崙詩集《華麗饗宴》中,其第一首詩〈月光〉便是此種微妙與矛盾心理之最佳例證。但繪畫與詩作有時間上的差異:前者的場景通常為白晝,後者卻是在夜晚。魏崙運用含蓄深沈的文字,將月夜點綴得更憂鬱、神秘與夢幻;其第二句詩‘由假面和貝加摩舞添加風采’中的‘貝加摩舞’與‘假面’,亦有可能為德布西的《柏加摩組曲》與《面具》提供引為標題的靈感¹⁰²。

德布西在《柏加摩組曲》出版前更動組曲中後兩曲之標題,其中第三曲標題的更動,讓演奏者有審慎思考其中含意之必要。第三曲原始標題〈感傷的散步〉為魏崙第一部作品《土星人詩集》中的一首詩,詩中充滿哀傷與憂鬱的字詞,之後改換的標題〈月光〉亦引自魏崙的詩作,此種轉換方式,似乎暗示音樂與詩中氛圍的關連性,應勝於與月下風景的關係。根據文獻記載,樂曲標題更換之可能性有二:一為或許德布西希望鋼琴曲〈月光〉與自己的早期風格,劃出明顯界線,並使樂曲趨向魏崙早期詩作之感性、陰柔與哀傷風格,而作此更動;二為或許魏崙的詩作〈月光〉與德布西的同名鋼琴曲,有相當的共通處,在此考量下作出更動¹⁰³。不論真正用意為何,演奏者若能在充分領會魏崙詩作〈月光〉的意境之餘,亦能汲取繪畫與詩作一脈相連的細緻與憂鬱,並融合作曲家庫普蘭與拉摩之音樂品味,相信必能更貼切地表達鋼琴曲〈月光〉之細緻與靜謐。

註釋

1. 《兩首阿拉貝斯克》親筆譜並未載明創作日期，以致許多文獻將其訂為1888年；但維也納原典版(Wiener Urtext Edition)的前言論述認為創作年份似乎過早；其論點是基於親筆譜中，出現德布西全名的簽署字樣‘C. A. Debussy’(‘A.’係中間名Achille的縮寫)，但此簽署方式應始於1890年，因而得此推論。Stegemann. and Béroff. (1988). *Debussy: Deux Arabesques*. IV.
2. 1891年由法國舒登(Choudens)出版社發行該曲第一版樂譜時，名為《斯提利風的塔朗特舞曲》(*Tarentelle styrienne*, 1890)，1903年由福洛蒙(Fromont)出版社再版時更名為《舞曲》。Dietschy. (1990). *A Portrait of Claude Debussy*. (W. Ashbrook & M. G. Cobb, Trans. & Ed.). 200-201.
3. 源引國立編譯館編訂的《音樂名詞》；坊間亦有《貝加馬斯克組曲》、《貝加莫組曲》之譯名。
4. 編號L.75引自法國音樂學家勒敘爾(François Lesure, b.1923)編撰之德布西作品目錄(Lesure's *Catalogue de l'œuvre de Claude Debussy*, Geneva, 1977)。Dietschy. (1990). 192, 226.
5. 源引國立編譯館《音樂名詞》；坊間亦有‘小步舞曲’之譯名。
6. Thompson. (1940). *Debussy Man and Artist*. 256.
7. ‘羅馬大獎’由法蘭西學院旗下的藝術學院(L'Académie des Beaux Arts)主辦，分為繪畫、雕刻、建築與音樂四大類；音樂類設立於1803年，至1968年廢止，優勝者可獲政府公費前往‘麥第奇莊園’進修，但附帶條件必須提出‘留學作品’(Envois de Rome)寄回巴黎藝術學院審核。此獎對於年輕藝術家而言，不啻為鯉魚躍龍門的機會，故競爭十分激烈。Howat. (2001). Debussy, Claude. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 7. 385-386.
8. 吳佩瑤 (2006)。藝術欣賞。頁7-8。
9. 德布西自巴那斯派(L'Ecole Parnassienne，又譯為帕爾那斯派或高蹈派)詩人勒貢特·德·利爾的《古風集》(*Poèmes antiques*, 1874)中之〈蘇格蘭之歌〉(“Chanson écossaise”)裡第四首詩【棕髮少女】獲得靈感，並以此詩為詞，譜寫一同名獨唱曲《棕髮少女》(*La fille aux cheveux de lin*, ca.1882)，獻給當時愛戀的瓦尼葉夫人(Marie-Blanche-Adélaïde Vasnier, 1848-1923)，但這首歌曲並未出版。1910年，德布西再次以該詩為題材，譜寫鋼琴作品《前奏曲集》第一冊(*Préludes Book I*, 1909-1910)第八首〈棕髮少女〉(“La fille aux cheveux de lin”，1910/01/15-16)，但它與同名歌曲間並無實質關連。Billing. (1994). Claude Debussy. In K. Billing & W. Kaempfer (Ed.), *Reclams Klaviermusikführer*. Vol. 2. 607.
10. 我國對魏崙的第二部詩集*Fêtes galantes*，有《風流慶典集》、《優雅慶典》、《佳節集》、《戲裝遊樂國》、《華麗饗宴》等多種譯名；本文採用《華麗饗宴》之譯名。

11. 詩集包含〈月光〉、〈船上〉(“En Bateau”)、〈曼陀鈴〉(“Mandoline”)等22首詩。魏崙 (1995)。魏崙抒情詩一百首 (莫渝譯/導讀)。頁xii。
12. 這兩首歌曲分別為《青春之歌》(*Chansons de jeunesse*, 1881-1884) 第二首〈月光〉(1882)，及《華麗饗宴》第一冊(*Fêtes galantes series I*, 1891-1892) 第三首〈月光〉(1891)，它們與鋼琴曲〈月光〉無音樂上的關連。Dietschy. (1990). 198-201.
13. 法國作曲家、鋼琴家、管風琴家暨作家，在1870年代法國音樂界居領導地位。Ratner. & Fallon. (2001). Saint-Saëns, Camille. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 22. 124.
14. 法國作曲家，以創作歌曲、鋼琴曲及舞台作品為主，作品規模不大，但皆為上乘之作，對20世紀早期法國作曲家影響深遠。Huebner. (2001). Chabrier, Emmanuel. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 5. 403.
15. 法國作曲家、管風琴家、鋼琴家暨教師，其音樂風格、和聲與旋律語法對後世影響甚鉅。Nectoux. (2001). Fauré, Gabriel. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 8. 594.
16. Billing. (1994). 542-543.
17. 德布西在《柏加摩組曲》第一版校樣第1頁中簽署姓名，並添加‘1890’年之字樣，以表明原始創作年份與出版日期之差距。Stegemann. and Béroff. (1996). *Debussy: Suite bergamasque*. 9.
18. 保羅·舒登曾出版德布西鋼琴曲《夢》、《斯提利風的塔朗特舞曲》及《敘事曲》(*Ballade*, 亦名為*Ballade slave*, 1890)。Stegemann. and Béroff. (1996). 46.
19. 筆名葛蕾蒙(Henri Grémont)的法國戲劇與歌劇劇作家。1870年起擔任音樂出版商，發行馬斯內(Jules Massenet, 1842-1912)的作品。Georges Hartmann (2009). http://en.wikipedia.org/wiki/Georges_Hartmann (November 11, 2009)
20. Stegemann. and Béroff. (1996). 46.
21. 1890年4月24日德布西以200法郎價格，將《鋼琴與管弦樂的幻想曲》(*Fantaisie pour piano et orchestre*, 1889-1890)之版權賣給舒登，但舒登對德布西的作品缺乏信心，不僅未將其出版，甚至在1895年將這部管弦樂曲連同德布西其他作品，一併轉讓給哈特曼。Dietschy. (1990). 67n.
22. Dietschy. (1990). 108n.
23. Back. and Palme. (2007). *Debussy: Suite bergamasque*. XI.
24. Debussy. *Suite bergamasque*. Initial Set of Proofs for The First Edition. Rés. Vma 286.
25. 〈感傷的散步〉為魏崙第一部詩集《土星人詩集》(*Poèmes saturniens*, 1866)中一首詩的標題，詩集中揉合憂鬱與絕望。魏崙 (1995)。頁xi-xii。
26. 早年在巴塞隆納(Barcelona)市立音樂學校習琴；之後就讀巴塞隆納音樂院時，結識拉威爾(Maurice Ravel, 1875-1937)。曾多次首演德布西、拉威爾、薩悌(Erik Satie, 1866-1925)、法雅

- (Manuel de Falla, 1876-1946)、阿爾貝尼士(Isaac Albéniz, 1860-1909)等人的作品，亦為作曲家浦浪克(Francis Poulenc, 1899-1963)的鋼琴老師。Nichols. (1992). *Debussy Remembered*. 192.
27. 根據英國學者侯瓦特(Roy Howat, b. 1951)的推論，當初德布西可能有意將《面具》、《來自寫生簿》(*D'un cahier d'esquisses*, 1903)及《快樂島》，以三首為一組的方式，做為第二組《柏加摩組曲》出版發行。Simeone. (2003). Debussy and expression. In S. Trezise(Ed.), *The Cambridge Companion to Debussy*. 106.
 28. Howat. (1997). Debussy's piano music: sources and performance. In R. L. Smith(Ed.), *Debussy studies*. 96.
 29. 《面具》及《快樂島》皆譜寫於1903-1904年，1904年杜蘭出版社將這兩曲分別以單曲型態發行，1905年2月10日首演。Dietschy. (1990). 210-213.
 30. Back. and Palme. (2007). XII.
 31. Back. and Palme. (2007). XII.
 32. Stegemann. and Béroff. (1996). 11.
 33. Howat. (1997). 96.
 34. Back. and Palme. (2007). XII-XIII.
 35. Cortot. (1981). *La musique française de piano*. 14.
 36. Hudson., Gerbino. & Silbiger. (2001). Bergamasca. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 3. 328.
 37. Roche. & Tibaldi. (2001). Bergamo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 3. 329.
 38. 源引|國立編譯館《音樂名詞》。
 39. Harlequin為英文，義大利文與法文分別為Arlecchino及Arlequin，為義大利‘即興喜劇’或稱‘藝術喜劇’(Commedia dell'arte)中最受歡迎的角色。表演時，‘哈樂昆’臉上戴著面具，身著以鑽石形狀布片縫合而成的緊身服，服裝色彩豔麗並點綴閃亮飾片；有時因演出需要，會攜帶木製的棍或劍。Guralnik. et al. eds.. (1986). *Webster's New World dictionary of the American language*. 638.
 40. Schmitz. (1966). *The Piano Works of Claude Debussy*. 47-48.
 41. 16世紀法國文藝復興(Renaissance)時期的思想家與散文作家，以《隨筆集》三冊揚名於世，‘Essais’之另一意為‘嘗試’，故蒙田用散文寫的《隨筆集》又可譯為《試筆集》或《散文集》。陳振堯 (2003)。法國文學史。頁105、110。
 42. Stegemann. and Béroff. (1996). 10.
 43. 莎士比亞 (2002)。仲夏夜夢 (梁實秋譯)。頁174。

44. 該畫收錄於桑德的著作《面具與丑角》(*Masques et Bouffons*, 1860)第81頁，這部著作由收藏家溫德(Evert Jansen Wendell)贈與哈佛大學圖書館典藏。Sand. & Manceau. (1860). *Masques et Bouffons*. 81.
45. 插圖源引自*Harlequin* (2009). <http://en.wikipedia.org/wiki/Harlequin> (November 9, 2009)
46. 義大利作曲家暨鍵盤樂器演奏家，為17世紀前半最重要的鍵盤音樂作曲家之一，並影響了符洛伯格(Johann Jakob Froberger, 1616-1667)、巴赫(Johann Sebastian Bach, 1685-1750)及柯恩貝格(Johann Philipp Kirnberger, 1721-1783)等人。其管風琴宗教儀式曲集《音樂花束》，為19世紀嚴格對位法之典範。Hammond. & Silbiger. (2001). Frescobaldi, Girolamo Alessandro. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 9. 238-239, 248.
47. 符雷斯可巴第創作的管風琴宗教儀式曲集，曲集包含三組彌撒曲，及兩首以世俗曲調創作的《隨想曲》(*Capriccio*)，其中一首標題為〈柏加摩舞曲〉(“Bergamasca”)。Hammond. & Silbiger. (2001). 246, 249.
48. 義大利作曲家暨魯特琴演奏家，其魯特琴作品為義大利變奏舞曲組曲之先驅。Ness. (2001). Gorzanis, Giacomo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 10. 166.
49. 出生於義大利柏加摩城的大提琴家暨作曲家。MacGregor. (2001). Piatti, Alfredo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 19. 699.
50. Hudson., Gerbino. & Silbiger. (2001). 328-329.
51. 佛瑞晚年作品，作曲家藉著音樂表達對18世紀‘遊樂畫’世界之禮讚。1918年9月摩納哥王子亞伯特一世(Albert I)委託佛瑞，替佛薩瓦(René Fauchois)的獨幕劇配樂；劇中編排了一些義大利‘即興喜劇’的角色。該作品於1919年4月10日在蒙地卡羅首演，當時包含八個樂章。後來佛瑞挑選其中四個樂章：〈序曲〉(*Ouverture*)、〈小步舞曲〉、〈嘉禾舞曲〉(*Gavotte*)及〈田園曲〉(*Pastorale*)，組成管弦樂組曲，於1919年11月16日在巴黎音樂院音樂廳首演。Orledge. ed. (1981). *Fauré: Masques et Bergamasques*. III-IV.
52. 法文名詞，意為‘舊規則’(Old Rule)、‘舊秩序’(Old Order)或簡單的‘舊政權’(Old Regime)；該名詞主要是指14-18世紀瓦盧瓦(Valois)王朝晚期和波旁王朝(Maison de Bourbon)體制下的貴族、社會與政治體制。Ancien Régime (2009).
http://en.wikipedia.org/wiki/Ancien_r%C3%A9gime (November 20, 2009)
53. 源引文橋出版社《簡明法漢字典》，意為：以一群青年男女身穿戲裝消遣娛樂為主題之畫作。趙德恕等主編 (2001)。簡明法漢辭典。頁622。
54. 源引格林國際圖書有限公司《洛可可的夢幻雅宴》。胡永芬總編輯 (2005)。洛可可的夢幻雅宴：華鐸。頁 19。
55. Stegemann. and Béroff. (1996). 10.

56. 18世紀一種輕巧、優雅的風格，有別於巴羅克時期的莊嚴與精緻。Heartz. & Brown. (2001). Galant. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 9. 430.
57. 法國作曲家、管風琴家暨大鍵琴家，為庫普蘭家族眾音樂家中最富盛名者，被譽為‘大庫普蘭’(Couperin le Grand)。Fuller. & Higginbottom. (2001). Couperin. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 6. 584.
58. 法國18世紀居領導地位的作曲家暨音樂理論家，在法國音樂史上佔有重要地位。Sadler. & Christensen. (2001). Rameau, Jean-Philippe. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 20. 778.
59. 法國作曲家、教師、指揮家暨早期音樂的編訂者。Thomson. & Orledge. (2001). Indy, Vincent d'. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 12. 370.
60. 《古風小步舞曲》與《夭折公主的巴望舞曲》分別於1929及1910年改編為管弦樂曲。Kelly. (2001). Ravel, Maurice. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Vol. 20. 875.
61. 源引雄獅圖書股份有限公司《西洋美術辭典》。雄獅西洋美術辭典編委會編譯 (1984)。雄獅西洋美術辭典(修訂版)。頁895。
62. 這幅作品是華鐸為了成為‘繪畫與雕塑皇家學院’會員所繪之考核作品，目前珍藏在法國巴黎羅浮宮(Musée du Louvre, Paris)。1718或1719年華鐸將這幅畫略作改變，另繪製一幅；目前收藏在德國柏林夏洛特宮(Schloß Charlottenburg, Berlin)。光復書局大美百科全書編輯部編譯 (1990)。大美百科全書第28冊。頁405。
63. 貝克特 (2001)。繪畫的故事：悠遊西洋繪畫史 (李惠珍、連惠幸譯)。頁 224。
64. Roberts. (2001). Watteau, Verlaire, and the *Fête galante*. *Images: The Piano Music of Claude Debussy*. 89.
65. 該字有兩種字義，一為：地理位置在古希臘南部山區的中央高地，該處居住著牧羊人與獵人；二為：指桃花源、人間仙境，早在西元前3世紀已有詩人及藝術家讚揚其田園風光。該處為浪漫愛情的起源地，由牧神潘(Pan)統治，此處的牧羊人與神仙等共享此一單純和平的天堂。貝克特 (2001)。頁 219。
66. 指18世紀初期源於法國的室內設計、裝飾藝術、繪畫、建築及雕刻風格，之後盛行於德、奧等國。此風格的起因是反對路易十四世時期宮廷的浮華藝術，其特徵為明亮、優美、雅致。法國羅可可繪畫起於華鐸之優雅並帶些許憂鬱的畫作，在布雪(François Boucher, 1703-1770)充滿諧趣與官能美的裸體畫中達到頂峰，終結於福拉哥納爾(Jean-Honoré Fragonard, 1732-1806)畫風奔放的浮世繪景。此時期的風景畫是田園詩式的，多數描寫貴族男女遊山玩水、賞玩野花或做著夢等等。台灣中華書局簡明大英百科全書&美國大英百科全書編輯部聯合編譯 (1989)。簡明大英百科全書第15冊 (初版)。頁585-586。

67. 源引自Antoine Watteau (2009). <http://en.wikipedia.org/wiki/Watteau> (November 4, 2009)
68. 魏崙(1995)。頁xii。
69. Roberts. (2001). 91.
70. Verlaine. (1962). *Œuvres Poétiques Complètes*. 107.
71. 魏崙 (1995)。頁45-46。
72. 此行詩原為：華鐸的寧靜月光(*Au calme clair de lune de Watteau*)。Verlaine. (1962). 1087.
73. 本句之意並非指淒美寧靜的月光，使林中群鳥入睡，而是意指群鳥因淒美寧靜的月光，產生對夢幻事物之渴望與想像。
74. Verlaine. (1962). 101, 1087.
75. 象徵主義詩人極注重心靈活動。胡品清編譯/導讀 (2000)。法蘭西詩選。頁xi。
76. 象徵主義詩作有四項特色：1、主觀性；2、隱示；3、音樂性；4、神秘性。魏崙十分重視詩的音樂性，他藉由音樂的效果構成一種幽玄微妙境界。胡品清編譯/導讀 (2000)。頁xi-xii、72。
77. Nichols. (1992). 159.
78. 英國學者侯瓦特在新編訂之杜蘭版(Durand Édition)《柏加摩組曲》第三首〈月光〉中，於原始拍號‘9/8’之右側加註拍號‘3/4’，即表示可用三大拍的方式計拍。Howat. ed. (2002). *Debussy: Suite bergamasque*. 14
79. 法國鋼琴家菲立浦(Isidor Philipp, 1863-1958)之弟子，先後在法、美兩國藉著演奏與教學獲得令譽；曾多次接受德布西指導。著有《如何彈奏與教授德布西》(*How to Play and Teach Debussy*)，該書受到德布西遺孀之認可與支持；此外，亦為文記載德布西建議他該如何彈奏〈拉摩讚歌〉(“Hommage à Rameau”, 1904-1905)、〈月光〉、〈水的反光〉(“Reflets dans l’eau”, 1904-1905)、〈金魚〉(“Poissons d’or”, 1907)、《兒童天地》(*Children’s Corner*, 1906-1908)及《為鋼琴的》。Timbrell. (2003). Debussy in performance. In S. Trezise(Ed.), *The Cambridge Companion to Debussy*. 263-264.
80. Nichols. (1992). 159.
81. Dunoyer. (1999). Debussy and Early Debussystes at the Piano. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. 99.
82. Dunoyer. (1999). 100.
83. Nichols. (1992). 159.
84. Dunoyer. (1999). 100.
85. 曾與德布西合作多年。Nichols. (1992). 172-179.
86. Smith. (1999). Debussy on Performance: Sound and Unsound Ideals. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. 25.

87. Nichols. (1992). 159.
88. 在美國享有盛名。於美國創立“Pro Musica”協會，邀請許多重要的法國音樂家赴北美訪問。
Nichols. (1992). 167.
89. Smith. (1999). 20.
90. Nichols. (1992). 159.
91. Nichols. (1992). 160.
92. Nichols. (1992). 159.
93. Nichols. (1992). 159-160.
94. 吳佩瑤 (2009)。裝飾藝術與音樂的結合～德布西《兩首阿拉貝斯克》詮釋分析。第四屆台北國際鋼琴學術研討會暨研究生學術論文發表會論文集。頁209-210。
95. 格雷果聖歌在西方教會單曲調樂曲(Monophony)中，佔相當重要的地位，係屬單聲部、無伴奏的羅馬天主教宗教音樂；其級進進行的旋律與歌詞搭配的方式，展現出蜿蜒級進的「阿拉貝斯克」線性；此一簡單、略花俏、繁複的裝飾線條，正如適度自由延展的蔓藤植物。
吳佩瑤 (2009)。頁225。
96. Pasler. (1999). Timbre, Voice-leading, and the Musical Arabesque in Debussy's Piano Music. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. 225.
97. 德布西曾邀馬拉美欣賞格雷果聖歌，顯然德布西相當喜愛格雷果聖歌。Nichols. (1992). 39.
98. 摘自《常用(聖)歌集》(Liber usualis)中，〈彌撒曲XI〉(Missa XI)頭兩句歌詞之歌譜。
99. 源引自 *File:Gregorian_chant* (2009). http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gregorian_chant.gif (July 24, 2009)
100. Nichols. (1992). 160.
101. 魏崙在詩集《昔今集》(*Jadis et naguère*, 1884)中一首詩作〈詩藝〉(“Art poétique”, 1873)裡，明確表達對詩韻音樂性的重視：‘音樂在一切之先，為此，外表形式上，寧可使用最模糊最具可移性的單韻，不要計較份量與安排...再次強調永遠是音樂！’。魏崙 (1995)。頁174、176。
102. Roberts, P. (2001). 91.
103. Roberts, P. (2001). 93.

參考書目

中文書目

1. 胡永芬總編輯 (2005)。洛可可的夢幻雅宴：華鐸。台北：格林國際圖書有限公司。
2. 國立編譯館編訂 (1994)。音樂名詞(初版一刷)。台北：桂冠圖書股份有限公司。
3. 陳振堯 (2003)。法國文學史(再版)。台北：天肯文化出版有限公司。
4. 雄獅西洋美術辭典編委會編譯 (1984)。雄獅西洋美術辭典(修訂版)。台北：雄獅圖書股份有限公司。

翻譯書目

1. 台灣中華書局簡明大英百科全書&美國大英百科全書編輯部聯合編譯 (1989)。簡明大英百科全書第 15 冊 (初版)。台北：台灣中華書局股份有限公司。
2. 光復書局大美百科全書編輯部編譯 (1990)。大美百科全書第 28 冊 (初版)。台北：光復書局。
3. 貝克特 (2001)。繪畫的故事：悠遊西洋繪畫史 (初版五刷) (李惠珍、連惠幸譯)。台北：台灣麥克股份有限公司。
4. 胡品清編譯/導讀 (2000)。法蘭西詩選 (初版一刷)。台北：桂冠圖書股份有限公司。
5. 莎士比亞 (2002)。仲夏夜夢 (10 月版) (梁實秋譯)。台北：遠東圖書公司。
6. 魏崙 (1995)。魏崙抒情詩一百首 (莫渝譯/導讀)。台北：桂冠圖書股份有限公司。(原著出版年：1869)。

外文書目

1. Billing, K. (1994). Claude Debussy. In K. Billing & W. Kaempfer (Eds.), *Reclams Klaviermusikführer*. (7th ed., Vol. 2, pp. 539-647). Stuttgart: Philipp Reclam jun..
2. Cortot, A. (1981). *La musique française de piano*. Paris: Presses Universitaires de France.
3. Dietschy, M. (1990). *A Portrait of Claude Debussy*. (W. Ashbrook & M. G. Cobb, Trans. & Ed.). New York: Oxford University Press. (Original work published 1962).
4. Dunoyer, C. (1999). Debussy and Early Debussystes at the Piano. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. (pp. 91-118). New Haven: Yale University Press.

5. Fuller, D. & Higginbottom, E. (2001). Couperin. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 6, pp. 579-601). London: Macmillan Publishers Limited.
6. Hammond, F. & Silbiger, A. (2001). Frescobaldi, Girolamo Alessandro. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 9, pp. 238-252). London: Macmillan Publishers Limited.
7. Hertz, D. & Brown, B. A. (2001). Galant. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 9, pp. 430-432). London: Macmillan Publishers Limited.
8. Howat, R. (1997). Debussy's piano music: sources and performance. In R. L. Smith(Ed.), *Debussy studies*. (pp. 78-107). Cambridge: Cambridge University Press.
9. Howat, R. (2001). Debussy, Claude. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 7, pp. 96-119). London: Macmillan Publishers Limited.
10. Hudson, R., Gerbino, G. & Silbiger, A. (2001). Bergamasca. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 3, pp. 328-329). London: Macmillan Publishers Limited.
11. Huebner, S. (2001). Chabrier, Emmanuel. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 5, pp. 403-408). London: Macmillan Publishers Limited.
12. Kelly, B. L. (2001). Ravel, Maurice. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 20, pp. 864-878). London: Macmillan Publishers Limited.
13. MacGregor, L. (2001). Piatti, Alfredo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 19, pp. 699-700). London: Macmillan Publishers Limited.
14. Nectoux, J.- M. (2001). Fauré, Gabriel. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 8, pp. 594-607). London: Macmillan Publishers Limited.
15. Ness, A. J. (2001). Gorzanis, Giacomo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 10, p. 166). London: Macmillan Publishers Limited.
16. Nichols, R. (1992). *Debussy Remembered*. Portland, Oregon: Amadeus Press.
17. Pasler, J. (1999). Timbre, Voice-leading, and the Musical Arabesque in Debussy's Piano Music. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. (pp. 225-255). New Haven: Yale University Press.
18. Ratner, S. T. & Fallon, D. M. (2001). Saint-Saëns, Camille. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 22, pp. 124-135). London: Macmillan Publishers Limited.

19. Roberts, P. (2001). Watteau, Verlaine, and the *Fête galante*. *Images: The Piano Music of Claude Debussy*. Portland, Oregon: Amadeus Press.
20. Roche, J. & Tibaldi, R. (2001). Bergamo. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 3, pp. 329-331). London: Macmillan Publishers Limited.
21. Sadler, G. & Christensen, T. (2001). Rameau, Jean-Philippe. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 20, pp. 778-806). London: Macmillan Publishers Limited.
22. Sand, M. & Manceau, A. (1860). *Masques et Bouffons*. Paris: Imprimeur de L'Empereur.
23. Schmitz, E. R. (1966). *The Piano Works of Claude Debussy*. New York: Dover Publications, Inc..
24. Simeone, N. (2003). Debussy and expression. In S. Trezise(Ed.), *The Cambridge Companion to Debussy*. (pp. 101-116). Cambridge: Cambridge University Press.
25. Smith, R. L. (1999). Debussy on Performance: Sound and Unsound Ideals. In J. R. Briscoe(Ed.), *Debussy in Performance*. (pp. 3-27). New Haven: Yale University Press.
26. Thompson, O. (1940). *Debussy Man and Artist*. New York: Tudor Publishing Company.
27. Thomson, A. & Orledge, R. (2001). Indy, Vincent d'. In S. Sadie(Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., Vol. 12, pp. 370-375). London: Macmillan Publishers Limited.
28. Timbrell, C. (2003). Debussy in performance. In S. Trezise(Ed.), *The Cambridge Companion to Debussy*. (pp. 259-277). Cambridge: Cambridge University Press.
29. Verlaine, P. (1962). *Œuvres Poétiques Complètes*. Paris :Bibliothèque de la Pléiade.

期刊

1. 吳佩瑤 (2006)。詩人勒貢特·德·利爾與音樂家德布西的〈棕髮少女〉。藝術欣賞，第二卷，第六期，頁 7-15。板橋：國立台灣藝術大學。

論文

1. 吳佩瑤 (2009)。裝飾藝術與音樂的結合～德布西《兩首阿拉貝斯克》詮釋分析。第四屆台北國際鋼琴學術研討會暨研究生學術論文發表會論文集 (初版)，頁 207-275。台北：東和音樂出版社。

語言辭典

1. 趙德恕等主編 (2001)。簡明法漢辭典。台北：文橋出版社。
2. Guralnik, D. B. et al. eds.. (1986). *Webster's New World dictionary of the American language*. (2nd College ed.). New York: Prentice Hall Press.

網路資料

1. *Ancien Régime* (2009). http://en.wikipedia.org/wiki/Ancien_r%C3%A9gime (November 20, 2009)
2. *Antoine Watteau* (2009). <http://en.wikipedia.org/wiki/Watteau> (November 4, 2009)
3. *File:Gregorian_chant* (2009).http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gregorian_chant.gif (July 24, 2009)
4. *Georges Hartmann* (2009). http://en.wikipedia.org/wiki/Georges_Hartmann (November 11, 2009)
5. *Harlequin* (2009). <http://en.wikipedia.org/wiki/Harlequin> (November 9, 2009)

樂譜

1. Back, R. and Palme, F. eds. (2007). *Debussy: Suite bergamasque*. Bärenreiter Urtext Edition. Kassel: Bärenreiter-Verlag Karl Vötterle GmbH & Co. KG, Kassel.
2. Debussy, Claude. *Suite bergamasque*. Initial Set of Proofs for The First Edition. Rés. Vma 286. (Paris: Bibliothèque nationale de France, Département de la Musique).
3. Howat, R. ed. (2002). *Debussy: Suite bergamasque*. Durand Édition. Italy: Éditions Durand.
4. Orledge, R. ed. (1981). *Fauré: Masques et Bergamasques*. Eulenburg Edition. London: Ernst Eulenburg Ltd.
5. Stegemann, M. and Béroff, M. eds. (1988). *Debussy: Deux Arabesques*. Vierte Auflage. Wiener Urtext Edition / Universal Edition. Wien: Musikverlag Ges. m. b. H. & Co., K. G.
6. Stegemann, M. and Béroff, M. eds. (1996). *Debussy: Suite bergamasque*. Erste Auflage. Wiener Urtext Edition / Universal Edition. Wien: Musikverlag Ges. m. b. H. & Co., K. G.

Claude Debussy's 'Clair de lune' Pluriel

Pei-lao Wu

Abstract

'Clair de lune', the third piece of "*Suite Bergamasque*" composed by Claude Debussy, is a popular piece of piano work, in which melody reveals not only melancholy but also delicacy, so it is widely fond to the public. Even though every piece in the Suite is short, but the literature has documented a 15-years-period of its creation time, and the underlying circumstances leading to quite interesting. Therefore, it inspires the author to explore furthermore.

This paper starts with exploring the publishing history and the background of the "*Suite Bergamasque*". Through the research, the author is not only interested in the intricacy of the publishing history, but even more impressed by the composer's ingenuity in the integration of a variety of creative elements, particularly the correlativity among 'Clair de lune', painting and poetry; In view of this, the origin of its creative inspiration is further discussed. Finally, the author proposes personal viewpoints on the musical interpretation of 'Clair de lune'. Through the research and discussion presented in this paper, the author anticipates providing readers to enjoy or to play Debussy's 'Clair de lune' by a different vision.

Keywords: Bergamasque, Clair de lune, Debussy, Fêtes galantes, Verlaine, Watteau

檢討 2007~2008 年之攻守技術表現 與備戰 2008~2009 年 ——以台藝大男籃隊參加大專籃球聯賽為例

呂青山

摘 要

本研究係以參加 2007-2008 年大專籃球聯賽男子甲一級 A 組之一的台灣藝術大學男籃隊為研究對象，以其對應隊伍在預賽、複、決三個賽程共 15 場次的攻守技術表現（包括：二分命中率、三分命中率、罰球命中率、進攻籃板、防守籃板、助攻、抄截、阻攻、犯規、失誤、團隊籃板及得分），並透過專家、教練、選手三個不同身分代表，對 15 場次臨場表現之評價為本研究之範圍。資料之處理以 SPSS for windows 12.0 套裝軟體進行描述性統計、單因子變異數分析及事後比較，經討論後獲致如下的結論：

- （一）球隊應迎合快速多變、高快結合的籃球發展趨勢。
- （二）應革除過去球場上之缺失，加強基本體能和心理訓練。
- （三）應強化運動員「勝不驕，敗不餒」之精神，並灌輸「不服輸與拚搏求勝」的信念。

關鍵字：攻守技術表現、台藝大男籃隊、大專籃球聯賽

壹、緒論

一、前言

大專籃球聯賽 (University Basketball Union, UBA) 的推廣成就有目共睹，不但是全國各大專院校積極訓組，就連社會大眾及運動專業人員也都熱情參與。由於大眾傳播媒體的發達，國內的高中籃球聯賽 (High School Basketball League, HBL)、超級籃球聯賽 (Super Basketball League, SBL) 甚或是美國的職業籃球聯賽 (National Basketball Association, NBA) 的轉播及相關資訊，都可以在各個傳播媒體上獲得即為明證。可以看出，國內籃球風氣興盛，傳播媒體的確有推波助瀾的效果。但是在這些眾多的籃球比賽中，大專籃球聯賽所受到媒體關注的程度相對較低，因此大專籃球聯賽也亟需大眾傳播媒體的報導，且大眾傳播媒體應平衡報導大專籃球聯賽運動聯賽的新聞，加重大專院校之間體育相關訊息的傳遞，幫助學校掌握大專籃球聯賽活動，將相關的資訊傳遞給社會大眾，進而支持籃球運動，促進社會體育運動發展 (周靈山，2001)。

籃球運動為目前全國大專院校學生體育選項教學及課餘活動的熱門項目，教育部提倡一校五團隊政策使得籃球運動人口倍增，參加 UBA 的學校數也逐年增加，目前男子甲一級 12 隊，甲二級 51 隊，甲三級 86 隊，總隊數 149 校 (大專體育總會，2007)，幾乎與全國大專院校總數 169 所相當，顯然上述政策已獲共識。大專籃球聯賽的目的在於透過籃球活動，提昇大專學生對於運動的興趣與習慣，讓大專學生參與正當的休閒活動，並藉由比賽增進全國大專院校間的友誼交流，提升籃球運動技術水準，進而提升大專院校運動代表隊的實力，強化國家競技運動的競爭力。

但過去幾年來大專籃球聯賽之發展並不健康，諸如選手超齡、單一球隊連勝、球員互毆甚或指控裁判不公的情況屢見不鮮，導致了大專籃球聯賽的發展陷入困境。因此，為了尋求大專籃球聯賽良好的發展，自 2007~2008 年起，對於球員的年齡 (年齡限定 17 足歲至未滿 25 足歲) 及參賽的年限 (球員以登記參賽 7 年為限) 有所規定，將 SBL 與 UBA 切割後，匡正了為人詬病的負面形象，使健康與清新的大學聯賽終於露出曙光。

籃球運動屬於開放性的運動，要求個人和團隊的戰術上高度的合作 (李鴻祺，2001)。近年來，籃球運動的發展更轉變以全面提高強度、高速度、高力量、高準確性、高技巧性和拼鬥爭搶更加凶悍等基本要素為獲勝條件 (王金城、陳金德，1997；李雲光、東方介德，2004)。因此，在球場上要獲得勝利，必須要考量的因素就非常的多，包括球員的身材、心理的素質、平時的訓練、教練的戰術運用以及臨場的表現等等因素 (李昕昕，2006；劉信宏，2007)。

運動競賽的結果都離不開名次的排列，運動員在比賽中所表現出的攻守技能，是影響比賽

結果的基本因素，也是運動員所具有的競技能力及在比賽中發揮的表現所在。有關籃球運動技、戰術分析自然包括本身及對方的表現，有人將此稱之為球風。其關係並非一成不變，而是隨著對隊之表現也有在做有系統的改變，也就是會針對球隊之條件而做出針對性、相對性的反制行為，發揮本身最大戰力予以遏止，所以籃球比賽不是打個人表現而是團隊的整體合作默契。但是一個整體而變化多端的團隊合作，需經過長時間的嚴格訓練，憑著球員之間的默契，才能形成一套完整進攻方式（邱大宗，2001）。

葉正(1995)研究中指出，在籃球比賽攻守記錄上影響比賽勝負之因素有：三分球命中率、兩分球命中率、罰球命中率、進攻籃板、防守籃板、阻攻、助攻、失誤、抄截、犯規等十項，都可作為比賽前、比賽中和比賽後指導及檢討的表現依據。國內許多學者（王泠、鄭元龍，1985；王瑞麟，1998；陳順義，1999；葉正，1998；潘一航，1997；李昕昕，2006；劉信宏，2007）都認為，有必要探討球員在比賽中的攻守技術表現，以作為評量的依據。

過去相關研究中，曹健仲、張廷飛（1994），探討籃球十項攻防技術的重要性，研究結果中發現：籃球最具代表性的攻守項目依序為防守籃板球、兩分球、搶截、失誤及罰球等。王俊明（1995）則以多元迴歸分析進行籃球十項攻防技術的研究，研究結果顯示這十項攻守技術對得失分的差異之預測力依序為兩分球得分、三分球得分、防守籃板球、搶截、犯規數等。江孟珍、李雲光（2002）探討2001東亞運籃球前四強各項攻守紀錄，發現澳洲隊與中國隊在兩分球命中率、罰球命中率、進攻籃板、防守籃板、助攻、搶截、阻攻等皆優於中華與日本隊，是獲得勝利的重要因素，王景南、王世椿（2001）探討籃球比賽中的攻防技術，發現三分球得分、兩分球得分、助攻次數與得分成正相關，與失分成負相關。而防守籃板數、搶截次數、阻攻次數與失分成負相關。另外，失誤的次數對得失分之影響高於犯規次數。劉信宏（2007）探討高中女子籃球聯賽的攻守數據，研究發現與得分正相關的攻守項目有三分命中率、兩分命中率、總命中率、進攻籃板、防守籃板、助攻和抄截；與得分負相關的攻守項目為失誤，透過回歸分析發現，平均助攻和防守籃板可以預測球隊的名次。可以看出攻守紀錄是分析籃球選手在球場上具體且客觀的成績表現的重要依據，可提供教練在擬定訓練計畫或比賽時戰術運用之參考。

台灣藝術大學男子籃隊（以下簡稱台藝大男籃隊）於1993年成軍，學生來源乃透過教育部體育績優生甄試分發，學生入學的學校適應並不順利。有鑒於此，體育室經會議後擬採獨立招生方式，循行政程序在校務會議中成案，並於1998年實施至今也有10年的光景，雖招生員額每年僅4-5人，但審慎選材及加強課業輔導下，學生整體表現大致良好，台藝大男籃隊也因為堅持與不斷的努力，十多年來始終在甲一級前八名的佔有一席之地。因此如何透過既有的攻守紀錄，探討比賽中的優缺得失，以發現缺點加以修正與改進，是本研究最主要的出發點。

二、研究目的

本研究試圖從2007～2008年度比賽中，包括預賽、複賽與決賽總共15場次的攻守技術表現進行分析，期發現台藝大男籃隊未能獲的更佳名次的原因所在，是本研究之主要目的。由整個年度表現之缺失去檢討，再擬定有效的訓練方式、內容加以修正與改進，期在2008～2009年之聯賽能締造更佳成績。具體研究目的如下：

- (一) 瞭解台藝大男籃隊2007～2008年度大專甲一級籃球聯賽之攻守技術表現的情形。
- (二) 探討台藝大男籃隊2007～2008年度大專甲一級籃球聯賽預賽、複賽與決賽之攻守技術表現的差異情形。
- (三) 探討台藝大男籃隊與對手在2007～2008年度大專甲一級籃球聯賽之攻守技術的差異情形。
- (四) 透過專家、教練、選手三個不同身分代表，對台藝大男籃隊在2007～2008年度大專甲一級籃球聯賽之15場次臨場表現加以檢討。
- (五) 透過上述的攻守技術分析及檢討，提出備戰2008～2009年大專籃球聯賽之具體作法。

三、研究範圍

本研究範圍僅限於台藝大男籃隊在2007～2008年大專籃球聯賽期間，預賽、複賽與決賽總共15場次之攻守技術表現（包括：二分命中率、三分命中率、罰球命中率、進攻籃板、防守籃板、助攻、抄截、阻攻、犯規、失誤、團隊籃板及得分），及在15場次之臨場表現評價。

貳、研究方法

一、研究對象

本研究係以參加2007-2008年大專籃球聯賽男子甲一級A組的台灣藝術大學男籃隊為研究對象。

二、資料來源

- (一) 本研究之台藝大男籃隊攻守技術之資料，係根據以中華民國大專體總會所公佈的官方版本為依據。
- (二) 臨場表現之評價，係以專家、教練及學生三個不同身分代表，針對所有比賽場次之表現所做的評價，再將其予以彙整、歸納而成為本研究在臨場表現之評價。

三、資料之整理

- (一) 有關攻守技術表現之資料，先將二分之一球、三分球及罰球進行命中率之換算，再將所有資料輸入電腦，以套裝軟體 SPSS for windows 12.0 版進行描述性統計(descriptive statistics)、獨立樣本 t 檢定(t-test)及單因子變異數分析(One-way Anova)。
- (二) 本研究考驗顯著水準訂為 $\alpha = 0.05$

參、結果與討論

一、台藝大男籃隊2007~2008年度大專甲一級籃球聯賽之攻守技術表現的情形

本研究之攻守技術表現共有兩分球、三分球、罰球、進攻籃板、防守籃板、助攻、抄截、阻攻、犯規、失誤、團隊籃板及得分等十二個變項。

球員在預賽時的二分之一球命中率為49%，複賽時則為44%，進入決賽後命中率則為50%。可以看出在複賽時命中率稍微下降外，在預賽及決賽時的命中率都快接近50%。

從三分球而言，在預賽為35%、複賽時命中率下降28%，到決賽的命中率約在30%左右，表示在這三個階段中，球員的三分球命中以預賽時表現較好。

在罰球的命中率方面，球員在預賽及複賽上的命中率約為77%，但是進入決賽後，罰球命中率則下降為64%。

從進攻籃板上來看，預賽中球員抓到的籃板球較多，約為14.6個，但是進入複賽後則下降為9.3，到了決賽進攻籃板平均每場只拿到7.3個進攻籃板。

在防守籃板分析上，可以看到球員在預賽時有23.8，複賽20.6個，決賽所抓的防守籃板球為23.3個。

在每場球的平均得分上，在預賽時球員平均每場得分為96.8分，進入複賽後約少了23分，每場得分為73.9分，在決賽時得分為78.3分。

在球員的助攻分析上，預賽時每場約有9次助攻，在複賽時下降為6.86次，進入決賽球員的助攻次數則上升為11.33次。

在球員的抄截次數上，預賽為每場7.6次，複賽則為6.57次，在決賽時每場有9次抄截。

在阻攻的表現上，預賽為每場約有2.4次阻攻，複賽則降為1.86次，在決賽時每場有2.00次阻攻。

球員的犯規次數上，在預賽時球員每場平均犯規次數為24次，進入複賽後犯規次數減少為21.86次，最後在決賽上犯規次數減少到14次。

從球員的失誤分析中顯示，在預賽時失誤次數最多達到每場16.6次，在複賽時則為11.86次，決賽時失誤次數則為12.33次。

在整體的團隊籃板球數量上，預賽時平均每場共拿下了38.4個籃板球，複賽時平均每場籃板球為39.86個，決賽則有30.67個籃板。

最後由整體的平均數來看，台藝大男籃隊2007-2008年在大專籃球聯賽的表現上，每場兩分球命中率為46.64%，三分球命中率則為30.83%，罰球命中率則為74.62%，因此平均每場得分為82.4分；在籃板球的爭搶上，每場球有10.67個進攻籃板球，22.2個防守籃板球，總計每場平均團隊籃板球為32.87個。球員在平均每場送出8.47次助攻，有7.4次抄截及2.07次阻攻，但每場也發生了21次的犯規以及13.53次失誤。台藝大男籃隊2007-2008年大專籃球聯賽攻守技術表現之描述性統計如表一所示：

表一 台藝大男籃隊 2007-2008 年大專籃球聯賽攻守技術表現之描述性統計表

	預賽(n=5)		複賽(n=7)		決賽(n=3)		平均(n=15)	
	平均數	標準差	平均數	標準差	平均數	標準差	平均數	標準差
兩分命中率(%)	48.67	11.69	43.92	5.87	49.61	1.73	46.64	7.83
三分命中率(%)	35.38	14.22	28.07	9.32	29.73	3.19	30.83	10.39
罰球命中率(%)	77.23	7.47	77.23	9.07	64.19	19.23	74.62	11.54
得分	96.80	9.44	73.86	7.52	78.33	7.57	82.40	13.11
進攻籃板	14.60	5.50	9.29	2.14	7.33	3.79	10.67	4.63
防守籃板	23.80	5.76	20.57	3.74	23.33	2.52	22.20	4.35
助攻	9.00	6.25	6.86	2.19	11.33	2.08	8.47	4.12
抄截	7.60	.55	6.57	1.39	9.00	5.29	7.40	2.41
阻攻	2.40	1.34	1.86	1.21	2.00	1.00	2.07	1.16
犯規	24.00	7.35	21.86	4.02	14.00	1.00	21.00	6.05
失誤	16.60	4.16	11.86	3.44	12.33	3.51	13.53	4.10
團隊籃板	38.40	9.96	29.86	2.61	30.67	5.03	32.87	7.17

二、台藝大男籃隊2007~2008年度大專甲一級籃球聯賽預賽、複賽與決賽之攻守技術表現的差異分析

在預賽、複賽與決賽這三個不同階段的攻守技術表現的單因子變異數分析中，發現不在「得分」、「進攻籃板」這兩個因素上有顯著差異。表示在這兩個攻守技術表現在不同的比賽階段中有差異產生。而在其他十項的攻守技術表現上則無顯著差異。

經事後比較發現，在「得分」因素上，在預賽的得分顯著高於複賽與決賽時的得分，並達顯著差異水準。預賽、複賽與決賽之攻守技術表現的差異分析，節錄如表二所示：

表二 預賽、複賽與決賽之攻守技術表現的差異分析表

構面名稱	階段	平均數	標準差	F值	顯著性	事後檢驗
得分	1.預賽	96.80	9.44	11.827	.001*	1>2, 3
	2.複賽	73.86	7.52			
	3.決賽	78.33	7.57			
進攻籃板	1.預賽	14.60	5.50	4.198	.041*	
	2.複賽	9.29	2.14			
	3.決賽	7.33	3.79			

* $p < .05$

三、台藝大男籃隊與對手在2007~2008年度大專甲一級籃球聯賽獨立 t 考驗分析

在台藝大與對手在攻守技術的獨立 t 考驗分析方面，結果顯示在「兩分球命中率」、「防守籃板」、「助攻」、「阻攻」及「團隊籃板」等五項攻守技術上有顯著差異。且在此五項攻守技術上，對手的表現皆優於台藝大的表現，而其他七項攻守記錄則無顯著差異產生。台藝大與對手之獨立 t 考驗分析，節錄如表三所示：

表三 台藝大與對手之獨立 t 考驗分析表

構面名稱	隊名	平均數	標準差	t 值	顯著性
兩分命中率(%)	對手	.5272	.08178	2.077	.047*
	台藝大	.4664	.07833		
防守籃板	對手	26.9333	4.25049	3.016	.005*
	台藝大	22.2000	4.34577		
助攻	對手	12.2667	4.41534	2.437	.021*
	台藝大	8.4667	4.12080		
阻攻	對手	4.3333	2.38048	3.314	.003*
	台藝大	2.0667	1.16292		
團隊籃板	對手	39.4667	5.27618	2.871	.008*
	台藝大	32.8667	7.17004		

*p<.05

經由上述之統計程序後（表一、表二及表三），得知預賽5場次、複賽7場次及決賽3場次總共15場次，再加上與戰的隊總共有30個場隊數，結果顯示在「兩分球命中率」、「防守籃板」、「助攻」、「阻攻」及「團隊籃板」等五個項目上皆低於球場上比賽的對手。

在「得分」項目中，台藝大與競爭對手並無顯著差異，主要的原因在於有許多場比賽台藝大男籃隊只以些微的比分落敗，因此整體而言與競爭對手的得分差異並不顯著。但是由上述五個攻守技術的分析上顯示，台藝大男籃隊在未來在球場上要更進一步的發展，必須針對這些與對手有差異的地方在更為加強。

特別是在籃板球的爭搶上，在球員身高不及對手而對抗性又不足的情況下，球員在爭搶籃板球顯得力不從心，因此讓對手又有另外一次的進攻機會，這是未來在訓練上值得助益的課題。

四、2007-2008年技戰術表現之缺失

經由三個不同身分的技戰術表現之評價，將其歸納整理而成為去年度表現之缺失，做為今年備戰訓練的因應。經檢討需要改進的攻守要項總結如下：

- （一）籃球競賽中的制空權影響著一場比賽的勝負，當該隊陣容中球員身高、體重不夠，在禁區內無法有效主宰，加上垂直連續彈跳能力較弱，致在禁區內沒有高度及厚度，很難爭搶籃板（進攻及防守）。尤其第二跳之後易出現疲態，所以禁區內既無法掌握機

先，更遑論與外線配合形成內外夾擊的戰術，因此除加強每位球員在外線投籃之準度，製造多點攻擊的戰術，混淆對手的防守策略，製造有利的機會外，更應透過新生獨立招生時著重在體型因素上的考量。

(二) 技、戰術運用不靈活，投籃失準

對於技術水準較高的球隊來說，有效靈活地運用技、戰術為必然要件，掌握時機的準確性更是決定勝負的關鍵。進攻過份依賴內線，顯得打法單一又單調、冒險不易得分；若不能做好內、外線結合，則顯得攻擊點少；若不能在強烈對抗下組織起有效戰術，則顯得應變能力差；攻擊點少且單一，易形成對隊防堵的對象，使得得分不易。在在均顯示應注重整體和全面性打法，對於防守戰術應該能依對手之表現而立即做出反制，所以整隊應保持機動靈活。

(三) 缺乏“積極主動，勇猛頑強”的精神

場上表現出輸贏分都不能驕傲及洩氣的強韌鬥志，從阻攻、搶球、斷球次數之表現，便可看出端倪。若主動搶拚能力不及對手，易給對方可乘之機，對我方則形成威脅；若對手凶悍的貼身防守，不能予以反制，則反映出防守欠缺強度與攻擊性；若在小組防守欠缺積極主動和協防不周全下，很容易被滲透而被得分；對持球球員的干擾不夠，則防線如同虛設；若對方防守球員輕易將我們的球抄走，則表示球員護球能力有問題，表示球場上球員應表現出大將之風，捨我其誰的霸氣與豪氣。

以上三點，是綜合不同身份的觀戰心得，大致上為本校男籃隊之表現缺失，也是球隊在去年未能獲得良好名次的主因，個人認為記取教訓，應可創造有利契機。

五、備戰2008~2009年大專籃球聯賽之具體作法

新學年（97年度）即將開學，招生工作也就緒，基於對舊生（2~4年級）的技戰力評估，並審視新生之可塑性，因而彙整出新學年度的訓練思維，再將這些思維化做具體行動，以遂行永續的訓練規劃。

(一) 全方位的訓練方向

籃球運動觀念不再侷限只有進攻一途，有效的防守往往是克敵制勝的積極手段，NBA的現場轉播提供了非常強烈的啟示：防守不但要積極更要有攻擊性，貼身緊迫一切以奪球為目的，高度的協防能力及各種戰術互相滲透為主要特徵。球場上不能適應強烈對抗的現實，便不能在對手緊迫貼身防守和激烈肢體對抗中去完成技、戰術的實施，防守動作缺乏攻擊性，重點不突出、針對性差、戰術運用形成脫序、把握不住機會便稍縱即逝。

進攻攻擊點少、內外線脫節、打法單一易被洞悉旋即破解；應變能力差、球的轉換速度遲緩、無法擺脫對方糾纏、創造空檔契機、空手切換快且靈活製造機會...總結上述攻守快慢變化之節奏，便是全方位的思維與訓練，唯有如此才能在場上表現出特色（球風）。

（二）恢復傳統風格並賦予新的內涵

現今的籃球訓練已經沒有速度和力量的分野，也沒有前鋒與後衛的位置區別，全然是全能的合而為一。過去常聽到的以小打大，以快制慢的傳統風格也應注意整體實力。隨著籃球觀念而改進，解決中鋒的配置與默契培養；內外線平衡發展，形成以內外併重及配合、結合內外線的威懾性進攻戰術。教練臨場的指揮調度，適時做出破解對方各種戰術的有效打法，場內選手能立即呼應予以貫徹嗎？這也是平時訓練所強調的訓練標的。既然過去傳統的風格不能隨意棄置，實際上更應加強個人的基本能力、強化抗壓性。提高對手緊迫盯人防守的因應能力，提升個人在激烈肢體碰撞下的正常運用靈活擋切，完成技術運作的能力，總結是提高個人防守能力，貫徹協防意識及防守攻擊性。

（三）積累比賽經驗，提高球場上應變能力

球隊中有部份是超級籃球聯賽之球員，平時代表其母隊訓練、比賽，可以說已累積不少比賽經驗與默契，不過在大專籃球聯賽中球員要回到學校與一群平時沒有交手的隊伍去配合，對教練而言是一項考驗，不但要撮合更要整合，創造 1+1 大於 2 的效果，加強個人上場的默契，經驗傳承外更應強調每人的特色去相互配合，形成場上沒有死角的靈活運用。

肆、結論與建議

現代籃球之發展已進入力量、速度、技術全面對抗，表現在球場上速度已不僅為進攻速度，最主要的是要求防守轉換的速度，遇到頻繁的交叉移動和快速傳球，積極尋求投籃機會，站立轉身投籃、快速空切、突擊得分、快速回防、共同協防.....等技戰術更是缺一不可。因此，本研究深入檢討台藝大男籃隊在2007～2008年大專籃球聯賽之表現，針對弱項、缺點與革弊興利，期能在2008～2009年聯賽中有所作為，特提出如下的結論與建議：

一、結論

本研究資料蒐集、分析及討論後，獲致如下的結論：

（一）應迎合變換與結合快速的籃球發展趨勢

現今籃球快速多變化與快速結合的發展趨勢，已經表現在中外各種主要的籃球競賽之中，若不能迎合趕上勢必給時代淘汰。

（二）應加強球員基本體能和心理訓練

倘若球員在球場上應變能力不足，非但不能貫徹教練的指令，形同呆滯演變成防守漏洞，給對手可乘之機；球員若不能適應凶狠的貼身緊迫防守，處處顯得軟弱、被動，不一而足的缺點應立即革除，最直接的方法仍然是基本體能和心理訓練。因此應在平時訓練時安排時間列入訓練計劃課程之中。

（三）應強化運動員「勝不驕，敗不餒」之精神，並灌輸「不服輸與拚搏求勝」的信念

球賽之中不論每一節的輸贏分都關係到最後勝負，因為球員應自始至終保持高昂旺盛的鬥志，絕不輕易放棄任何可能取勝的機會，所以非到最後一記響哨，每位球員都要堅持以強化柔韌的耐性。尤其「勝不驕，敗不餒」之信念，應時時提醒球員必須堅持，不服輸與拚搏求勝的態度，並在球場上將其表現出來，展現出企圖心，使對手心理產生畏懼，形成有利的契機。

二、建議

前述三點結論之後，台藝大男籃隊在未來仍具有更寬廣的發展空間，針對球隊的經營特提出如下的建議：

（一）球隊經營應有永續發展的覺悟

台藝大男籃隊從成隊迄今已有15年的歷史，藝術學校的球隊過去並不被看好，大雖然深獲各界的關心，但始終無法給予更多與實惠的關愛，幾乎是小本經營的模式。故從長遠的觀點，建議應循企業行銷的模式，有更多的人關心並實際參與處理球隊之各項事務；有更多資源來擴大參與面與發展深度，否則光說不練，口惠實不至的虛假關懷，終究敵不過現實的考驗。

（二）運用學校屬性優勢，強調與發展“第二專長”之實質內涵

台藝大本身具有完整的藝術領域教育，悠久的歷史培養出不少藝術人才，目前又是UBA中少數不屬體育科系的學校，十五年來始終屹立於甲一級前八名的行列中，在運動資優生的培訓

上也造就出不少傑出人才，在現金經濟不景氣的情況下，就業的情況不輸其他科系畢業生，使得我們有足夠的條件可以在全國各高中學校方面加以宣傳，在少子化及不景氣的惡劣環境中仍保有與他校差異的長處，吸引學子嚮往。

參考文獻

1. 邱大宗(2001)。職籃團隊技戰術—宏國象為例。國立體育學院教練研究所，技術報告書，154。
2. 周靈山(2001)，大眾傳播媒體與大專籃球運動聯賽之初探。大專體育，52，82。
3. 大專院校體育總會(2007)。96學年度大專籃球聯賽技術報告書。台北市：大專院校體育總會。
4. 劉信宏(2007)。九十四學年度高中女子籃球聯賽之攻守數據統計分析。未出版碩士論文，臺北市立教育大學，台北市。
5. 李昕昕(2006)。籃球比賽先發球員攻守能力對比賽成績的影響~以高中籃球甲組聯賽 (HBL) 為例。未出版碩士論文，台灣體育學院，台中市。
6. 王金城、陳金億(1997)。籃球得失分平面分佈圖的介紹與使用。大專體育，30，152-156。
7. 葉正(1998)。1991-1994 年亞洲盃男子籃球賽攻守變項之探討。台大體育，33，33-40。
8. 王冷、鄭元龍(1995)。國泰女子籃球隊攻守技術診斷與球員技術表現之探討。國立台北護理學報，2，292-271。
9. 王瑞麟(1998)。國內女子籃球隊訓練管理評估研究-以國泰人壽女子籃球隊為例。1998國際大專運動教練科學研究會論文集 (頁174-185)。台北市：中華民國大專院校體育總會。
10. 曹健仲、張廷飛(1994)。籃球比賽成績的攻防技術代表性項目之編制。中華民國體育學會體育學報，18，113-124。
11. 陳順義(1999)。中華職籃元年至四年例行賽球員攻守技術分析研究。台北市：中國文化大學出版部。
12. 葉正(1998)。1993-1994 年亞洲盃男子籃球賽攻守變項之探討。台大體育，33，33-40。
13. 潘一航(1997)。籃球比賽攻防技術之分析研究。大專體育，32，103-108。
14. 王俊明(1995)。從統計觀點分析男子社會甲組籃球聯賽的攻防技術。大專院校八十四學年度體育學術研討會專刊 (頁831-840)。鳳山市：陸軍官校。
15. 王景南、王世椿(2001)。以典型相關分析探討籃球比賽的攻防技術。體育學報，30，207-215。
16. 江孟珍、李雲光(2002)。2001 年東亞運籃球比賽攻守紀錄分析。北體學報，10，211-218。
17. 李鴻祺(2001)。籃球運動訓練科學。中華民國體育總會九十年運訓練法研討會 (頁6-7)。台北：中華民國體育總會。
18. 李雲光、東方介德(2004)。男子籃球比賽攻守技術發展之探討。大專體育，70，143-148。

The analysis of offense-defense performances of National Taiwan University of Arts Basketball team in 2007~2008 UBA basketball tournament and preparation for 2008~2009 season

Ching-Shan Lu



Abstract

This study uses National Taiwan University of Arts (NTUA) male basketball team who participated 2007-2008 UBA basketball tournament (class-one, division-A) as the research subjects. We gather statistics of offense-defense performance (include: 2-point, 3-point, and free throw shooting percentages, offense and defense baskets, assist, steal, block, foul, turnover, team basket, and scores) of NTUA-team and its opponents in 15 games played in preliminary, quarterfinals, and finals. The performance evaluation (deficiencies only) was surveyed using three different perspectives, from experts, coaches, and players.

SPSS for Windows 12.0 software was further applied to process the gathered data for descriptive statistics, single-factor variable analysis, and mutual comparisons. Through this study, we draw the following conclusions:

1. The training program should pursue the fast-pace, volatile, tall, and speeding trend of game playing.
2. The training program should overcome the used deficiencies, and strengthen players' physical and mental training.
3. The training program should strengthen player's athlete spirit and "Never Give Up" attitude.

Keywords: Offense-Defense Performance, National Taiwan University of Arts Basketball Team, University Baseball Union

傳統美術在漢字及文化教學的應用

—以「馬」字為例

宋千儀

摘 要

漢字教學不僅是文字教學，更是學科整合的領域，漢字教學的範疇包括語言、文字以及文化。本研究的目的在探討運用美術於漢字與文化教學的可行性，試圖運用美術作品為輔助教材，連結視覺藝術與漢字教學，藉繪畫文物印證文字的意義、文化的意涵。

研究內容分為漢字與成語教學，以及文化教學二部分，漢字與成語教學以初學者為教學對象，文化教學則以具有基礎華文知識的學生為教學對象。

本研究的結論是：運用藝術於漢字與文化教學有助學生瞭解歷史、習俗，也可以幫助學生進一步認識深層的文化象徵。至於針對不同對象分級教學，則可以增進學生學習興趣並有助其觸類旁通。

關鍵字：教學、漢字、文化、傳統美術、馬、通識教育

壹、前言

一、研究動機與目的

漢字教學不僅是文字學教學的一部份，更是學科整合的領域，漢字教學的範疇，包括語言、文字以及文化。¹漢字之所以能流傳久遠是因為漢字為表意文字，漢字發展進程中，雖有字形結構變化、字音古今音變，但是漢字以形表義的性質使得文字意涵可以保存，²進而傳遞中華文化。瞭解漢字的形與義，有助於認識古代社會。漢字一方面具有歷時性，古今一脈相承，另一方面，漢字具有共時性，反映一個時代的文化。現代的漢字詞彙顯示外來文化、新興科技的衝擊，以及社會風氣、意識型態的轉移，³從漢字詞彙可以窺得現代文化之一斑。

語言文字的功能是表達思想、與人溝通，有效的溝通則需要具備語言之外的背景知識，諸如文化、價值觀等。⁴漢字教學可以運用文字以外的材料，整合貫通不同領域的知識，增進教學效果。知識內容的貫通包括兩個層面：一是以時間為主軸的連貫，一是知識內容與生活整合為一體。本研究試圖運用美術作品為輔助教材，連結視覺藝術與漢字教學，藉實際可見的繪畫文物印證文字的意義、文化的意涵，本文目的即在探討融通不同知識於語文教學的可行性。

二、教與學互為主體的教材教法

漢字教學如同任何領域的教學，教育的目標乃在「建立人的主體性，以完成人之自我解放，並與人所生存之人文及自然環境建立互為主體性之關係」。⁵教學活動中的「人」包括了「教」者——施教者以及「學」者——受教者，理想的教育應該是二者互為主體，那麼受教者就不是被動受教，而是可以自主的「主體」。既然學生是教學活動中的主體之一，教學便不應是教師單向輸出，而應著重師生雙向互動。⁶因此，教學的對象關係著施教者選擇的教學方法與教學內容，此「依據受教對象選擇教材教法」的原則早在先秦時期儒家就已提出。孔子主張因材施教，⁷施教時依據學生個人特質給予不同的指點誘導。孟子也指出教學方法不可一成不變，應該根據受教對象而有不同教法。⁸除了因材施教，儒家還主張啟發式教學，誘導學生主動伸出觸角，探索智識更深廣的層面。《論語·先進》中記錄孔子鼓勵學生獨立思考並發表己見，⁹突破單向權威式教學，與學生對等互動，鼓勵學生提問、懷疑、討論、發表，在互動過程中師生互相啟發。

先秦儒家的教學理想和當代認知結構遷移觀不謀而合，當代認知結構遷移理論主張影響知識轉移的認知結構變化主要有三個方面：可利用性、可辨別性、穩定性。¹⁰要完成知識轉移，學生必須融會原有知識，辨認出聯繫原有知識與新學習的知識之間的原理或精神，找尋共同元素，建構新知識，並加深新知識的理解。在建構知識的過程中，學生利用必要的學習資料，與學習社群互動，教和學互為主體，教師與學生互相溝通合作，完成知識轉移。

在漢字教學的領域中，基於師生互為主體的理想，在實際教學時，教師應秉持因材施教、啟發式教學的原則設計教材與教法，那麼教材內容及教學方式就與教學對象息息相關。本文提出的教學材料可以分為初級、高級，針對初學者、已有基本華文能力的學生分別施行。漢字與成語的教學可以施用於初學者，文化教學則適於具備基礎華文知識的學生。

三、選用美術為教學輔助材料的理由

「藝術源於模仿」是研究藝術起源的最古老理論。希臘哲學家赫拉克利特Herakleitos指出：藝術模仿自然，繪畫便是混合了顏料描繪酷似原物的形象，¹¹柏拉圖也認為圖畫是外形的模仿，¹⁵畫家達文西則說「繪畫是自然界一切可見事物的唯一模仿者」。¹³因為藝術模仿自然與人生的種種現象，美術這經由視覺感知的藝術便重現自然界的具體形象，而具有人類普遍能明瞭的性質，即使距離千里之遙、萬代之遠也可以使人心領神會。那麼，美術創作不僅具有「共時性」，還有「歷時性」，成為跨越時間、空間的人類共同語言。語文的功用也是如此，一方面與同時代的人溝通，另一方面擔負傳遞人類經驗的「歷時」溝通。¹⁴中國文字之象形字描繪自然事物形象，一望即知其所表現的事物，象形字以實用為主，和表現美感的藝術可以互相呼應。

美術雖然是人類共同語言，具有普遍性質，但美術作品往往傳遞了特殊訊息，作品具體表象之外常隱含深一層的意義，反映思想文化。由於創作者身份有別、時代各異，個別美術作品時有畫外之意，如同語言的言外之意，而這具象之外的寓意傳達特定文化意涵，也就是說美術猶如語言一般承載文化，運用人類共通語言的藝術於文化教學，也可以是漢字教學的一條途徑。

四、研究材料與方法

本研究使用的材料包括以馬為主題的繪畫、雕刻、文物，以及和馬相關的字、成語。中國繪畫史中鞍馬之作源遠流長，唐代張彥遠《歷代名畫記》將繪畫分為六門：人物、屋宇、山水、鞍馬、鬼神、花鳥，鞍馬居其一。北宋《宣和畫譜》分為十門：道釋、人物、宮室、番族、龍魚、山水、畜獸、花鳥、墨竹、蔬菜，馬畫包含於畜獸一門。南宋鄧椿《畫繼》則分八類：仙佛鬼神、人物傳寫、山水林石、花竹翎毛、畜獸蟲魚、屋木舟車、蔬果藥草、小景雜畫，馬畫屬於畜獸蟲魚門。鞍馬一直是傳統繪畫重要門類，也有相當數量的作品傳世。至於以馬為部首的字，在《說文解字》中，馬部共120字；在三民書局《大辭典》中，馬部共268字；網路版《教育部重編國語辭典修訂本》馬部共103字。以馬為部首的字多為形聲字，馬部字以及和馬相關的成語有具正面褒義的，也有具負面貶義的，褒義略多於貶義。本文探討運用美術於漢字與文化教學的可行性，分為漢字與成語教學以及文化教學二部分，漢字與成語教學以初學者為教學對象，文化教學則以具有基礎華文知識的學生為施教對象。至於本文研究資料的來源則包括紙本與電子版的字典、辭典、成語典、美術圖錄。¹⁵

貳、漢字與成語教學

歷史中與「馬」字相關的故事自古多有：《說苑》中晏子乘敝車駑馬，勤儉持政，並以之正諫景公。¹⁶《宋史》記載高宗與岳飛論良馬，岳飛以馬為喻，指出賢才與庸人之別，一方面說明賢才自重，另一方面諷諫高宗應任賢。¹⁷典籍文章賦予「馬」字比喻功能，描述現實世界的人情與境界，成為現代詞語素材，豐富了華語文的表現，本節分別就漢字及成語，梳理其與傳統美術互為引證譬喻之例證。

一、漢字

《說文解字》馬部釋馬：「馬，怒也，武也。象馬頭髦尾四足之形。凡馬之屬皆從馬。」¹⁸「馬」是一個「畫成其物」的象形字，甲骨文的「馬」是一匹頭向上、尾在下的馬，馬背向右，背上有揚起的鬃毛，馬腹馬腿向左，馬的左眼在馬頭中央（圖1-1，圖1-2）。金文的「馬」強調馬的頭部、鬃毛、馬腿、尾巴，馬的大眼睛線條化了，字形較甲骨文簡省（圖2-1，圖2-2，圖2-3）。篆文的「馬」線條拉直，馬鬃馬腿間隔整齊（圖3-1，圖3-2）。「馬」的字形變化從自由的圖畫式趨向固定的圖案式，再成為線條文字。漢代畫像石上鬃毛揚起四蹄奔騰的馬（圖4）（圖5），與甲骨文的馬字對照，可以看出甲骨文模擬自然形象十分真切。

象形字表現物象，形象既出，字義自明。至於馬的用途，《說文解字》解釋：「馬，怒也，武也。」說明馬的功能與戰爭武事有關，這乃是因為馬的行動迅速，有利於進擊，可以先發制人，退走時亦得以奔逃避敵，情勢緊急時又可以及時赴援前線。戰國銅馬的頭部配有禦馬配備（圖6），顯然是匹戰馬，西晉壁畫獵鹿圖描繪獵人馳馬張弓射擊羚羊（圖7），古代壁畫常見狩獵圖、戰騎圖，此皆證明馬常用於武事。

《說文解字》以部首分類，「分別部居，不相雜廁」，各部首中的字按照字義排列，部首反映字義的類別。以馬為部首的字，不少是以「馬」為形符的形聲字，其字義約有下列幾類：物種命名、馬的顏色、馬的速度、馬的種類、馬的體態、馬的性情、年齡等。駱駝、驢、騾等皆為動物名稱，古人利用獸力為交通工具，駱駝、驢、騾與馬皆為載物的交通工具，而「從馬、大聲」的馱字指的就是負物。馬作為交通工具的原因，除了力能負重，還因其速度快。馬部的字有些便是描述速度或形容速度之快的，馮、馳、駛、駛、騁、駢、騾等字皆形容馬的速度。根據辭書韻書，《廣韻》：「駛，駛馬，日行千里」¹⁹，指的是跑得十分快的馬；《說文解字》：「騾，馬疾步也」²⁰，描述馬快步跑；《說文解字》：「馮，馬行疾也」²¹、「馳，大驅也」²²、《廣韻》：「駛，疾也」²³、《說文解字》：「騁，直馳也」²⁴，都是形容速度之快。

荒馬亂」卻是指戰爭造成的混亂，若是失了勝算，就是「馬失前蹄」了。軍士持金戈，馬披鎧甲的「金戈鐵馬」，形容軍士的雄壯威武，用以比喻戰爭和軍旅生涯。北魏《戰騎圖》(圖12)描繪騎兵手持兵器馳騁戰場，正是金戈鐵馬的景象。一位驍勇善戰的勇士若是兼具文才，便是「才高倚馬」的文武全才，如果還能寫作迅速、「揮毫立馬」、「倚馬可待」，更是文思敏捷，不可多得。馬為戰爭勝敗的關鍵，戰勝之功屬於戰士，但以馬比喻戰功，「汗馬功勞」即指征戰的功勞。勇士征戰沙場，即使年紀老邁仍懷雄心壯志，正如「老驥伏櫪」，千里馬雖年邁仍想奔跑千里，但若年紀老大卻無甚成就，則是「馬齒徒增」了。武將若以軍功得以晉升，更是得意非常，一尊臺北故宮博物院的髮晶雕刻(圖13)，為一蹲踞的壯馬，馬首轉向馬背，背上一隻小猴與駿馬相對，晶雕的意義可以讓人心領神會：「馬上封侯」，得意洋洋。

良馬的條件在其速度，駿馬乃「馬之良材者」，再加以鞭策，使它跑得更快，便是「駿馬加鞭」，形容快上加快。駿馬像風般奔跑，像電光般閃過，有如「風馳電掣」，速度極快。馬的快速，也藉以形容光陰流逝之速，「白駒過隙」指時間像快馬一般從縫隙奔馳而過，比喻時間消逝之快。時間是抽象不可見的，人的心思也是，心有所感，便「心往神馳」，如馬疾行，立刻專注於的嚮往的事物。然而以馬說明心思之快速未必都是正面的形容，「心猿意馬」則心思像猿猴跳躍、如快馬四處奔馳，難以控制，比喻心思不專注、心意反覆不定。「馬耳東風」則是以東風吹過馬耳邊，瞬間消逝，比喻充耳不聞、無動於衷。「馬馬虎虎」卻是不像馬也不像虎，比喻草率粗心、勉強將就、敷衍了事。

以馬的速度作抽象比喻所在多有，「一言既出，駟馬難追」，指話一出口，像車馬奔馳而去，難以反悔。《說文解字》：「駟，一乘也。」³¹駟是古代計算馬匹的單位，馬四匹為一駟，也是計算四匹馬所拉車輛的單位，一駟就是一輛車。陝西臨潼秦始皇陵西側出土秦代的銅車馬(圖14)，配備嚴整的四匹馬拉著一輛車，車前有御者，正是「駟」，成語和文物都證明了古代車馬規制。

如果多匹駿馬同樣快速、能力相當，情況便是「並駕齊驅」，比喻人的實力勢均力敵、無分軒輊。四川德陽縣出土的東漢《四騎吏畫像磚》(圖15)刻畫四名武士騎馬奔馳，馬匹兩兩並排，正說明「並駕」，雖然馬蹄躍起，仍可見彼此不分高下，表現「齊驅」現象。

參、文化教學

人類學家克羅伯 Afred Louis Kroeber 和克拉克洪 Clyde Kluckhohn 在《Culture, A critical Review of Concepts and Definitions》一書中，歸納二十世紀中葉以前學者對文化的定義，舉出六大類一百六十四種，³²其中最早定義「文化(culture)」一詞的學者是英國人類學家泰勒 Edward B. Tylor，泰勒於一八七一年在《原始文化》一書中提出「文化或文明，乃是人類在社會中所習得的知識、信仰、藝術、道德、法律、風俗、以及任何其他能力和習慣的綜合整體。」克拉克洪並說明：文化包含人類內隱的或外顯的行為模式，藉由符號——語言文字——習得並傳遞，文化的精髓在於抽象的觀念，特別是附屬於這些觀念中的價值。³³藝術屬於文化綜合整體的一部份，一方面印證文化中知識、信仰、習俗等面向，另一方面，藝術之中隱含的象徵意義，則承載語言文字難以描述的抽象的觀念。運用藝術於文化教學，透過說明藝術作品的完成過程與創造緣由，有助學生瞭解歷史、習俗，也可以幫助學生進一步認識深層的文化象徵。本節即藉由以「馬」為主題的繪畫與文物說明運用藝術作品於文化教學的可行方式，分為兩個教學重點：一是藝術反映的歷史、習俗、信仰等其他文化面向，一是藝術蘊含的象徵寓意。教學對象是已具基本中國文史知識的學生。本節寫作則依據藝術作品之內容為行文脈絡，從群牧圖至匹馬畫作分別梳理。

一、放牧與馬群

以馬為主題的繪畫作品之中，內容有表現放牧場面、出獵景象、圍人與馬匹等，有些圖繪馬群，有些畫面上只有一匹馬，更有作品內容描述馬的故事。漢魏六朝壁畫及畫像石多見群牧畫面，如出行圖、戰騎圖。東漢熹平五年壁畫描繪輜車出行，從騎眾多（圖16）。北周出行圖描寫輜車出行、四周從騎均著胡服（圖17）。北魏戰騎圖表現胡服戰士騎在四蹄騰空的馬匹上奔馳（圖12）。描繪馬群成為馬畫最古老的傳統之一，北宋畫家李公麟的《臨韋偃牧放圖》（卷，絹本水墨淺設色，北京故宮博物院藏，46.2cm×429.8cm）（圖18-1、圖18-2）便是延續此一傳統的重要畫作。

李公麟（1041?—1106）是北宋文人畫家，擅長人物、鞍馬、山水等繪畫題材。《臨韋偃牧放圖》卷首篆書題識「臣李公麟奉敕摹韋偃牧放圖」。全圖描繪皇室御苑牧馬盛況，畫面一片曠野，線條暗示著丘陵和土坡。卷首群聚的馬匹由四名馬倌驅趕牧放，自卷首向左行去，行經數株錯落的高樹。再往左，馬倌乘騎駿馬夾雜在群馬之間牧放，高大的樹木零星出現在奔跑的馬群之間。近畫卷二分之一處似乎已是牧放目的地，馬群的活動變得輕鬆緩慢，有些低頭吃草，有些在水邊飲水，馬倌們或坐或臥在樹下休息。畫卷最左，卷尾處空間廣闊，馬匹悠閒地

散佈於土坡前後，有些甚至翻滾嬉戲。畫面中的駿馬，出現的角度有側面、正面、背面馬尾；馬匹姿態變化多端，有站、有臥、有奔。放牧的馬倌處於群馬之間，動作姿態也各不相同。

根據卷首畫家題識，這一幅長卷是李公麟奉皇帝之命臨摹唐代畫家韋偃作品。韋偃（西元七世紀後期至八世紀前期）擅畫鞍馬人物，韋偃的牧放圖表現了唐代御苑牧馬的壯闊場面，同時也顯示唐代宮廷戰馬數目龐大。過去戰爭的型態是人在馬上相角逐，人所憑藉的是馬匹行動敏捷，馬匹的強弱多寡往往左右了戰爭的成敗。唐代帝王很早就明白良馬在軍事上的重要性，唐高祖時開始設專官牧馬，唐太宗貞觀年間至高宗前期，御苑養馬七十萬六千，置八坊之田千二百三十頃牧養馬匹，³⁴戰馬的飼養放牧、牧馬地的選擇維護都是唐代軍事國防的施政重點。唐代建國後對外的諸次戰役的確也證明馬的數量多寡反映了唐代的國勢強弱，《舊唐書》記載：太宗貞觀三年命李靖伐突厥，李靖引精銳戰馬襲敵，突厥部眾潰散，頡利可汗被擒。在此役之前，突厥連年遭遇大雪天災，羊馬皆死，武力自然衰弱。³⁵這次伐突厥戰役之後，西北諸酋長向太宗上天可汗尊號，唐代進入第一個國勢鼎盛時期。

李公麟另一幅真跡《五馬圖》（卷，紙本水墨，藏於日本，29.3cm×225cm）（圖10-1至圖10-5）的主題是西域進貢北宋宮廷的五匹駿馬和帶領馬匹的圉人，畫面上每一匹馬皆向右面朝卷首，卷首一圉人頭戴高帽，身著長袍，攬轡回頭。身旁駿馬的右前腿在前，左前腿在後，彷彿才從左邊卷尾方向行來。馬身後有黃庭堅小字，說明此為元祐元年于闐國進到鳳頭驄。其後第二人中土人士裝扮，兩手握繮繩。身旁駿馬站在圉人旁，左側小字指出這一匹馬名喚好頭赤。第三名圉人仍是中土裝束，牽著一匹白馬，駿馬既有雪白之實，便得照夜白之名。在第四組人馬之前有一行小字「進到錦膊驄八歲四尺六寸」，第四位圉人高鼻深目，短衣圍身，赤足，相貌裝扮明顯係中亞人士。圉人左手執刷，右手牽馬，雙眼凝視所引領的駿馬。馬左後蹄未著地，似乎正從卷尾行至，這正是錦膊驄。畫面最左，圉人左手執轡，右手持馬鞭，回頭面向身後的馬。第五匹馬身材高大，鬃毛及馬尾顏色皆深，身上有墨染斑點。這一組人馬旁未見黃庭堅題記，馬身上方空白處，清代乾隆皇帝一段文字推測這一匹馬可能是曾紆跋中所稱滿川花。

宋朝開國之初，太祖置左右飛龍院養馬，太宗時改為左右驥驥院，所屬監坊之馬匹多用於給賜，³⁶《五馬圖》中的駿馬便屬於驥驥院牧養。除了御苑養馬，宋代另有諸州監牧飼養調習戰馬，真宗時期，宋代監牧達到全盛，之後屢有興廢。哲宗即位之初力圖振興監牧之政，恢復不少已廢的監坊，《五馬圖》所繪正是哲宗元祐初年邊地進獻皇室的駿馬。既有御苑養馬，便須有主其事的人員，宋代的羣牧制置使掌管監務，其下有軍吏軍兵飼養放牧馬匹，《五馬圖》中的圉人便專責照顧御馬。北宋在遼和西夏環伺之下一直以和議求存，實在談不上國力強大。李公麟所繪《五馬圖》卷像是一份登錄冊，記錄御馬雄健的體魄，畫家似乎企圖以馬的強壯莊重說明宋朝其實國勢不弱。

傳為李公麟所做的《免胄圖》（卷，紙本水墨，臺北外雙溪故宮博物院藏，32.3cm×223.8cm）（圖19-1至圖19-2）繪有鞍馬及人物。畫家以白描手法敘述唐代史事。唐代宗永泰元年，僕固懷恩謊稱唐天子及唐將郭子儀已逝，聯合吐番、回紇等西域諸族合圍涇陽。當時郭子儀屯兵涇陽，兵寡馬少，不敵西域聯軍三十餘萬人馬。郭子儀率輕騎入回紇陣前，脫槍去甲，單騎與回紇酋長大將相見，回紇大將藥葛羅感於郭子儀威望氣度，甘心降服，並與大唐結盟，合擊吐番。³⁷

畫卷右側下方近處與上方較遠處的兩組人馬，軍士皆深目高鼻，西域人物面貌。畫幅往左，畫面中段幾匹戰馬，六名回紇將領拜服於未著鎧甲的郭子儀跟前，郭子儀左手握著回紇將領中為首的藥葛羅右手，郭子儀身後一名馬夫牽著戰馬。畫面再往左，四匹戰馬和四名唐將持長槍面向右方站立，卷尾是一組大唐人馬旌旗。這幅畫顯示了西元八世紀唐朝和回紇的騎兵裝備，也描繪出中土和西域人物各具特色的容貌。全畫焦點所在是未著鎧甲、未配兵器的大將郭子儀，畫中展現郭子儀過人的膽識，郭子儀的神情雍容肅穆，不具武力與威嚇卻能使回紇將領臣服，展現大唐恢弘氣勢。

《臨韋偃牧放圖》乃李公麟奉敕作，摹寫唐代牧馬盛事。宋朝皇帝命文人畫家李公麟臨摹唐畫牧放圖，藉著重述唐代牧馬盛況，再現御苑牧養駿馬、畫家奉召圖寫鞍馬兩項傳統。《五馬圖》大約繪於哲宗元祐年間，此圖一方面表現御苑鞍馬精實，一方面象徵宋室國力雄厚。《免胄圖》描寫的是唐世強盛的武功和將士的勇氣魄力。宋朝長期處於窘迫的外交處境，這幅描繪中原民族威嚴氣度與強大國勢的畫卷，宣布宋帝國的國勢強盛，三幅作品皆以鞍馬喻國勢。

畫家圖寫宮廷駿馬以象徵國勢，到了清代依然延續此一傳統。現存於臺北外雙溪的故宮博物院的《八駿圖》（軸，設色絹本）（圖20）、《百駿圖》（卷，設色絹本）（圖11）是耶穌會教士郎世寧（Josephus Castiglione, 約1688—1768年）以宮廷御馬為對象的製作。《八駿圖》畫面中一株大柳樹，樹下八匹毛色不一的駿馬，樹幹旁一牧者回頭與烏身白尾的駿馬相對，最右一匹白馬身後一圍人似乎正在招呼白馬。款署「臣郎世寧恭畫」。《百駿圖》畫面上百匹駿馬姿態各異，畫面還有調習馬匹的圍人，畫卷描繪的是雍正初年御苑牧馬盛況。款署「雍正六年歲次戊申仲春臣郎世寧恭畫」。清初武功極盛，郎世寧以當時御苑鞍馬為對象，描繪天子愛駒和御苑牧馬景象，畫中的馬正象徵國勢強盛。

牧馬題材不只出現在繪畫中，同時也是器物創作的題材。元代玉牧馬鎮（故宮博物院藏）（圖21）便表現牧者與馬匹坐臥情狀，人馬互相注視，一派悠閒。此器為一鎮尺，是文人書房必備。從人馬之悠閒與鎮尺的功能顯示這一玉牧馬鎮在威嚴氣勢之外多了文人氣息。

二、匹馬

傳統鞍馬繪畫的內容除了描寫群牧與御院駿馬，還有一些描繪的是單獨一馬。南宋遺民龔開（約1222--1307）的《駿骨圖》（卷，水墨紙本，日本大阪市立美術館藏）（圖22）描繪瘦骨嶙峋、頸項低垂的瘦馬，逆風的鬃毛和馬尾飄飄向前，更顯得瘦馬舉步艱難。馬的眼神炯炯凝視畫外，胸前的十五根肋骨條條畢現。畫幅右上自題「駿骨圖」，左下有名款。根據龔開的跋語：「千里馬十有五肋」，這匹姿態莊嚴的瘦馬，其實是能堅忍行千里的駿馬。龔開的題畫詩說：「一從雲霧降天關，空盡先朝十二閑，今日有誰憐駿骨，夕陽沙岸影如山」，說出沙場老將只盼實現保家衛國的抱負。「遺民」是中國文化特有的一種身份，讀書人遭遇時代變亂，因為忠於故國不與異代政權合作，便以遺民自居。龔開的以馬自況，羸瘦千里馬象徵遺民的忠義節操。

二十世紀初期畫家徐悲鴻（1895—1953年）也以畫馬著稱。一九二九年徐氏任北京藝術學院院長時，力排眾議聘未受任何學院訓練的老畫家齊白石為教授，自此徐齊二人成了忘年至交。一九三八年，齊白石以七十八歲高齡生子良末，當時徐悲鴻在桂林，畫了《奔馬》（軸，水墨設色紙本，北京徐悲鴻紀念館藏）（圖23）一幅相贈。畫面上水墨駿馬自左往右飛奔，駿馬不似韓幹筆下照夜白的肥壯，也不像龔開的駿骨羸瘦，而是靈活暢動，矯健神氣。畫幅左上方畫家題識：「白石翁七十八歲生子，字之曰良末，聞極聰慧，殆尚非最幼之子，強號之曰末耳。故人固無長物，且以遠方，因寫千里駒為賀。廿七年九月，悲鴻在桂林。」據此，畫中的駿馬指的是白石翁的兒子良末。題識中徐悲鴻還幽默地表示：雖白石翁年紀已七十八，良末大概還不會是最小的兒子。最後，徐悲鴻說出繪此幅馬畫的目的，是遙賀白石翁弄璋。《奔馬》中的千里駒象徵聰慧的資質，同時也象徵良末的前途無量。《駿骨圖》和《奔馬》二幅文人畫作藉由馬的堅忍矯健品質象徵人的高節品格及非凡資質。

肆、結語

漢字教學是學科整合的教學，在教材選擇方面，可以融通不同領域的知識，彼此互相印證、說明，傳遞視覺訊息的美術作品是具歷時性與共時性的人類共同語言，在教學時足以作為輔助材料。至於教材的分級，則依據教學對象的程度而分，漢字與成語的教學可以施用於初學者，文化教學則適於具備基礎華文知識的學生。教學時基於知識融通、師生互為主體兩個原則，運用不同領域材料、針對不同對象分級教學，可以增進學生學習興趣並有助其觸類旁通。

註解

1. 黃沛榮〈自序〉：《漢字教學的理論與實踐》（臺北：樂學書局，2006年6月），頁III。
2. 許鈺輝：〈漢字的形成與發展〉，《文訊》270期（2008年4月），頁52。
3. 許鈺輝在〈現今漢字的文化現象〉一文中指出漢字文化具相融性，文字受外在影響而起變化，外在影響包括：外來文化的衝擊、新興科技的濡染、社會風氣的潛移、本土意識的覺醒。許鈺輝：〈現今漢字的文化現象〉，《2004漢字與全球化國際學術研討會論文集》（臺北市：臺北市文化局，2005年12月），頁150。
4. 葉德明：《華語文教學規範與理論基礎》（臺北：師大書苑有限公司，民國95年11月），頁86。
5. 黃俊傑：《大學通識教育的理念與實踐》（臺北：中華民國通識教育學會，民國89年4月），頁32。
6. 黃俊傑指出中國傳統人文教育特色之一是「教學方法的師生互為主體性」，且「先秦儒家教學特重師生雙線的互動而不是單線的灌輸」。他並說明先秦儒家的教育方法不一而足，較常被提到的有：因材施教、以身作則、啟發教學、反求諸己。黃俊傑：《大學通識教育的理念與實踐》，頁59、頁86。
7. 《論語·雍也》：「子曰，中人以上，可以語上也；中人以下，不可以語上也。」，《論語注疏》，收錄於（清）阮元校勘：《十三經注疏》（臺北：藝文印書館，1979）頁54。
8. 《孟子·盡心上》：「君子之所以教者五：有如時雨化之者，有成德者，有達財者，有答問者，有私淑艾者。此五者，君子之所以教也。」，《孟子注疏》，收錄於（清）阮元校勘：《十三經注疏》（臺北：藝文印書館，1979），頁242。
9. 《論語·先進》：「子路、曾皙、冉有、公西華侍坐。子曰：『以吾一日長乎爾，毋吾以也。居則曰，不吾知也，如或知爾，則何以哉？』子路率爾而對曰：『千乘之國，攝乎大國之間，加之以師旅，因之以飢饉，由也為之，比及三年，可使有勇，且知方也。』夫子哂之。『求爾何如？』對曰：『方六七十，如五六十，求也為之，比及三年，可使足民，如其禮樂，以俟君子。』『赤爾何如？』對曰：『非曰能之，願學焉。宗廟之事，如會同，端章甫，願為小相焉。』『點爾何如？』鼓瑟希，鏗爾，舍瑟而作，對曰：『異乎三子者之撰！』子曰：『何傷乎！亦各言其志也。』曰：『莫春者，春服既成，冠者五六人，童子六七人，浴乎沂，風乎舞雩，詠而歸。』夫子謂然嘆曰：『吾與點也！』三子者出。曾皙後。曹皙曰：『夫三子者之言何如？』子曰：『亦各言其志也已矣。』曰：『夫子何哂由也？』曰：『為國以禮，其言不禠，是故哂之。』『惟求則非邦也與？』『安見方六七

- 十，如五六十，而非邦也者？』『惟赤則非邦也與？』『宗廟會同，非諸侯而何？赤也為之小，孰能為之大？』」，《論語注疏》，收錄於（清）阮元校勘：《十三經注疏》，頁100。
10. 可利用性是指在學生既有知識中是否有可資利用的觀念，可辨別性指新的學習內容與原有觀念的分化程度，穩定性指原有起固定作用觀念的穩定和清晰程度。李艾平：〈學習遷移理論對任務型英語教學的啟示〉，《Sino-US English Teaching》第6卷第1期，2009年1月，頁10至13。
11. 見歐陽中石主編，鄭曉華、駱江編著《藝術概論》引文，（五南圖書公司，民國88年5月）頁37。
12. 同前註。
13. 見歐陽中石主編，鄭曉華、駱江編著《藝術概論》引文，頁38。
14. 黃沛榮：《漢字教學的理論與實踐》（臺北：樂學書局，2006年6月），頁4。
15. 本研究使用的辭典、成語典有：三民書局大辭典編纂委員會：《大辭典》（臺北：三民書局，1985年）、林松培：《成語辭典（增訂本）》（臺北：國語日報出版社，民國86年5月）、《教育部重編國語辭典修訂本》網路版 <http://dict.revised.moe.edu.tw/>、《教育部成語典》網路版 <http://140.111.34.46/chengyu/?open&open>。美術圖錄有：六十冊之《中國美術全集》，中國美術全集編輯委員會編（上海：上海人民美術出版社出版，1993年）、二十五冊之《中華五千年文物集刊》，吳哲夫總編輯（臺北：中華五千年文物集刊編輯委員會，1983-1998年）。
16. 盧元駿註譯：《說苑今註今譯》（臺北市：臺灣商務印書館，1995），頁45。
17. （元）脫脫撰，楊家駱主編：《新校本宋史·卷三百六十五·列傳第一百二十四》（臺北：鼎文書局，1980），頁11386。
18. （漢）許慎撰，（清）段玉裁注：《說文解字注》（臺北：黎明文化，1988），「馬部」，頁465。
19. （宋）陳彭年等重修：《新校正切宋本廣韻》（臺北：黎明文化，1976），頁386。
20. 同註16，頁471。
21. 同註16，頁470-471。
22. 同註16，頁471。
23. 同註17，頁357。
24. 同註16，頁471。
25. 同註16，頁471-472。

26. 《說文解字注》頁465：「駒：馬二歲曰駒。」《爾雅·釋獸》：「玄駒，裏驂」，〈疏〉云：「玄駒，小馬別名裏驂耳」「或曰此即腰裏，古之良馬名」，見《重 宋本十三經注疏附校勘記》（臺北市：藝文印書館，1976），頁192-1。
27. 葉德明：《華語文教學規範與理論基礎》（臺北：師大書苑有限公司，民國95年11月），頁85。
28. 吳瑾璋：〈應用數位典藏資料庫教成語——從文化、語意、語法使用方面切入〉（臺北：第四屆全球華文網路教育研討會，2005年6月3日至5日）。
29. （清）郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》（北京市：中華書局，1995），頁580。
30. 同註16，頁476。
31. 同註16，頁470。
32. 徐道鄰譯：〈文化：概念和定義的檢討〉，《現代學術季刊》2：1（民國47年3月），頁12-52。
33. 同前註。
34. （宋）歐陽修、宋祁撰，楊家駱主編：《新校本新唐書·卷五十·兵志·馬政》（臺北：鼎文書局，1994年）頁1337-1340。
35. （五代後晉）劉昫撰，楊家駱主編：《新校本舊唐書·卷一百九十四·列傳第一百四十四上》（臺北：鼎文書局，1989年）頁5153-5178。
36. （元）脫脫撰，楊家駱主編：《新校本宋史·卷一百九十八·兵志第一百五十一》（臺北：鼎文書局，1980年）頁4927-4956。
37. （五代後晉）劉昫撰，楊家駱主編：《新校本舊唐書·卷一百二十·列傳第七十》，頁3462。

參考文獻

(一) 古籍：

1. (漢)孔安國傳，(唐)孔穎達疏，(唐)陸德明音義，(清)阮元校勘：《重 宋本十三經注疏附校勘記》，臺北市：藝文印書館，1976年。
2. (漢)許慎撰，(清)段玉裁注：《說文解字注》，臺北：黎明文化，1988年。
3. (唐)張彥遠：《歷代名畫記》，收入中國書畫研究社編：《畫史叢書》，臺北：文史哲出版社，1983年。
4. (五代後晉)劉昫撰，楊家駱主編：《新校本舊唐書附索引》，臺北：鼎文書局，1989年。
5. (宋)《宣和畫譜》，臺北：商務印書館，1971年。
6. (宋)陳彭年等重修：《新校正切宋本廣韻》，臺北：黎明文化，1976年。
7. (宋)歐陽修、宋祁撰；楊家駱主編：《新校本新唐書附索引》，臺北：鼎文書局，1994年。
8. (南宋)鄧椿：《畫繼》，收入《畫史叢書》，臺北：文史哲出版社，1974。
9. (元)脫脫撰，楊家駱主編：《新校本宋史》，臺北：鼎文書局，1980年。
10. (清)阮元校勘：《十三經注疏》，臺北：藝文印書館，1979年
11. (清)郭慶藩撰，王孝魚點校：《莊子集釋》，北京市：中華書局，1995年。
12. 盧元駿註譯(1995)。《說苑今註今譯》。臺北市：臺灣商務印書館。

(二) 專書：

1. 黃沛榮(2006)。《漢字教學的理論與實踐》。臺北：樂學書局。
2. 黃俊傑(2000)。《大學通識教育的理念與實踐》。臺北：中華民國通識教育學會。
3. 葉德明(2006)。《華語文教學規範與理論基礎》。臺北：師大書苑有限公司。
4. 歐陽中石主編，鄭曉華、駱江編著(1999)。《藝術概論》。臺北：五南圖書公司。

(三) 論文：

1. 吳瑾瑋(2005年6月)。〈應用數位典藏資料庫教成語——從文化、語意、語法使用方面切入〉。臺北：《第四屆全球華文網路教育研討會論文集》。
2. 李艾平(2009年1月)。〈學習遷移理論對任務型英語教學的啟示〉。《Sino-US English Teaching》，6：1，10-13。

3. 徐道鄰譯（1958）。〈文化：概念和定義的檢討〉。《現代學術季刊》，2：1，12-52。
4. 許鈺輝（2005年12月）。〈現今漢字的文化現象〉。《2004漢字與全球化國際學術研討會論文集》。臺北市：臺北市文化局。
5. 許鈺輝（2008）。〈漢字的形成與發展〉。《文訊》，270期，49-52。

（四）圖錄：

1. 吳哲夫總編輯（1983-1998）。《中華五千年文物集刊》（25冊）。臺北：中華五千年文物集刊編輯委員會。
2. 中國美術全集編輯委員會編（1993）。《中國美術全集》（60冊）。上海：上海人民美術出版社。

（五）辭書：

1. 林松培（1997）。《成語辭典》（增訂本）。臺北：國語日報出版社。
2. 三民書局大辭典編纂委員會（1985）。《大辭典》。臺北：三民書局。
3. 《教育部重編國語辭典修訂本》網路版民97年1月20日取自<http://dict.revised.moe.edu.tw/>
4. 《教育部成語典》網路版民97年1月20日取自<http://140.111.34.46/chengyu/?open&open>

附圖



圖 1-1 馬，甲骨文



圖 1-2 馬，甲骨文



圖 2-1 馬，金文



圖 2-2 馬，金文



圖 2-3 馬，金文



圖 3-1 馬，篆文



圖 3-2 馬，篆文



圖 4 漢代石刻



圖 5 漢代畫像



圖 6 戰國銅馬 故宮博物院藏



圖 7 西晉 獵獸圖 甘肅省嘉峪關市七號墓前室東壁



圖 8 唐 昭陵六駿之一「颯露紫」



圖 9 唐 韓幹 《照夜白》 美國大都會博物館藏

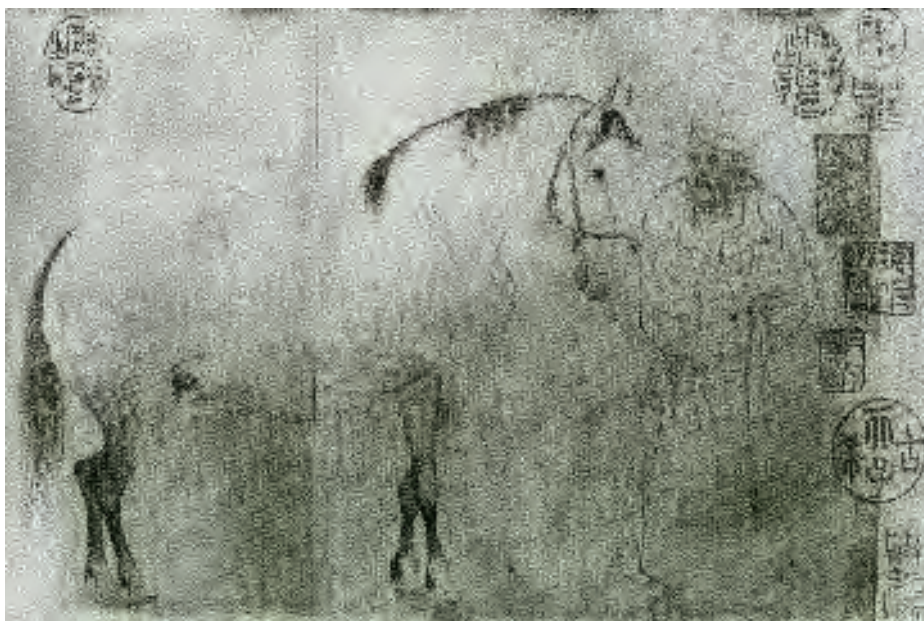


圖 10-1 宋 李公麟 《五馬圖》之鳳頭驄 藏於日本



圖 10-2 宋 李公麟 《五馬圖》之好頭赤 藏於日本



圖 10-3 宋 李公麟 《五馬圖》之照夜白 藏於日本



圖 10-4 宋 李公麟 《五馬圖》之錦膊驄 藏於日本



圖 10-5 宋 李公麟 《五馬圖》之滿川花 藏於日本

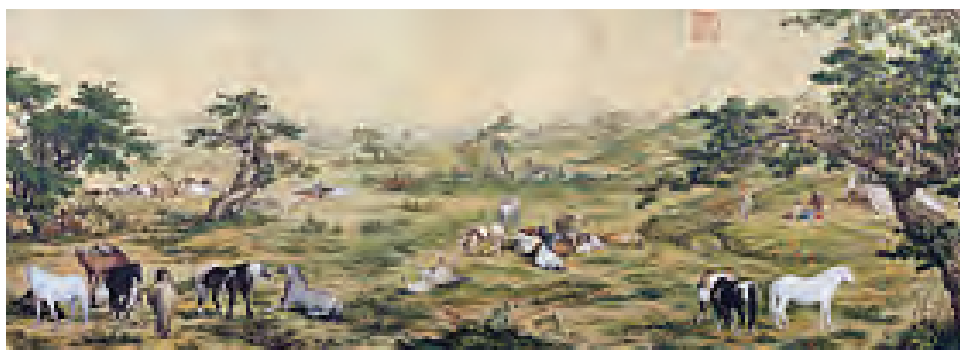


圖 11 清 郎世寧 《百駿圖》 臺北外雙溪故宮博物院



圖 12 北魏 戰騎圖局部 麥積山石窟一三五窟正壁西側



圖 13 髮晶雕刻 馬上封侯 臺北外雙溪故宮博物院藏



圖 14 秦 銅車馬 陝西臨潼秦始皇陵西側出土



圖 15 東漢 四騎吏畫像磚 四川德陽縣出土 四川省博物館藏



圖 16 東漢熹平五年 君車出行 河北省安平縣遼家莊東漢墓中室北壁西上角



圖 17 北周 出行 麥積山石窟四窟前廊頂部平基內



圖 18-1 北宋 李公麟 《臨韋偃牧放圖》 北京故宮博物院藏



圖 18-2 北宋 李公麟 《臨韋偃牧放圖》 北京故宮博物院藏



圖 19-1 北宋 李公麟 《免胄圖》 臺北外雙溪故宮博物院藏



圖 19-2 北宋 李公麟 《免胄圖》 臺北外雙溪故宮博物院藏



圖 20 清 郎世寧《八駿圖》臺北外雙溪故宮博物院



圖 21 元 玉牧馬鎮 故宮博物院藏



圖 22 元 龔開 《駿骨圖》 日本大阪市立美術館藏



圖 23 民國 徐悲鴻 《奔馬》 北京徐悲鴻紀念館藏

Study on the Application of Traditional Chinese Art for the Teaching of Chinese Characters and Culture - Taking "Ma" as an Example

Ch'ien-I Sung

Abstract

Chinese language teaching is not just teaching the language itself; it actually can be categorized as inter-disciplinary and inter-field specialty. The scope of Chinese language teaching covers the teaching of the Chinese language, the wordage, and the culture. The purpose of this study is to explore possibilities of using art in teaching Chinese characters and Chinese culture. We may link visual arts with Chinese language teaching. Art works can be used as supplementary teaching materials. The meaning of Chinese language and the significance of Chinese culture can be confirmed through paintings and culture relics.

The study is divided into two parts: the teaching of Chinese characters and idioms, and the teaching of Chinese culture. The former is designed to target the beginners, while the latter is to target the students with a basic knowledge of Chinese language.

The study concludes that: the use of art in teaching Chinese characters and Chinese culture helps students understand Chinese history and customs. It can help students better understand the symbolic meaning of Chinese culture.

In this research, students are classified into different levels according to his or her background and the understanding of Chinese language and culture. In this way, students' interests and motivation of learning can be aroused and increased, and the positive result of better comprehension by analogy can be expected.

Keywords: teaching, Chinese character, culture, traditional Chinese art, horse,
general education

明代文人讀書生活的規劃與開展

呂允在

摘 要

讀書是文人四季皆宜、不可或缺的人生功課。明代文人對於知識的汲取與學習，常視為人生生涯規劃的重要目標之一。明代文人重視讀書生活的安排，藉由讀書進度的規劃與排定，作為閱讀生活的目標；部分文人則強調選擇讀書的時段，經讀書時段的選定，更能發揮讀書的功效。明代文人喜愛讀書，也兼擅讀書，讀書的方法也因人而異，在選定讀書種類時亦各有所長，嘗試不同性質的各部書典，予以遞換閱讀以便調適心情，避免拘泥於某種情緒之上，倘若搭配人、時、地等不同的情境，更加有助於閱讀的韻致。本文簡明扼要的論述有關明代文人的讀書體驗、精神專一、善疑好問、讀書守靜、閒適自娛、抒懷怡情、以文會友、清談論學等各種生活面向。考察明代文人的讀書規劃與生活開展，可具體了解其生活方式與理念，同時使後人對明代文人精彩、生動的生活文化有更深入的體認。本文共分為：前言、讀書課程的安排、書籍種類的選定、讀書生活的開展等五部分來探究明代文人的讀書生活規劃與開展。

關鍵字：明代、文人、讀書、生活、課程、規劃、開展

壹、前言

讀書的目的為何？在閱覽書籍時，是懷著何種心態去面對？在中國傳統的科舉制度影響下，不少知識分子的讀書過程雖然備極艱辛，然而自始至終是懷有「一舉成名天下知」的夢想，在以榮登金榜、求得功成名就的讀書目標背後，反映著功利性質的讀書價值觀。有別於求取功名，不少在野知識分子或因無意仕途，或因追求淡泊，其讀書的目的則在於汲取書中知識，而將讀書視為生活的樂趣之一。甚至所採取的讀書態度迥異於傳統框架，跳脫訓詁搜研、修養德性，使讀書自娛性質取代了嚴肅的態度。

文人讀書生活的心志趨向，往往蘊含隱逸情懷，掩關習靜，閉門謝客，不問俗事，自少至老，手不釋卷，喜搜求古籍異書，不即登床，展書閱讀，遠離塵囂於山林幽靜的書齋中，沉浸在大自然的懷抱，學習「定、靜、安、慮、得」的恬靜安逸境界。藉由讀書陶冶情操、修身養性、閒適自娛、抒發感懷、與友共享、清談論學，使生活充實而有意義，也生動展現明代文人高雅閒情的讀書生活。這種強調讀書的自主、自修、自懺、自警與自娛、自得、自適、自快、自在的特質，都是文人怡情養性的處世態度，在生活上樹立起超脫與豁達的讀書志趣、規劃、開展。

「文人」一詞，傳統論述常以「士」、「士大夫」、「士紳」、「鄉紳」或「知識分子」來加以稱呼。¹明代文人的知識階層，受到傳統的影響與變化，文人群體的樣貌漸趨多樣化，並與文臣、道學家、儒士等身分，產生互相滲透、互相影響的關係。黃繼持將明代文人型態，析分為傳統式的「儒家文人」和以文墨為尚的「純文人」兩種，而民間文人的大量出現，使「純文人」的型態產生變化。²陳萬益在〈晚明小品與明季文人生活〉一文，則認為受到晚明讀書人階層形成的關係，已經產生「文人」、「文士」、「才子」、「名士」、「高士」等各種詞彙的出現，顯示明代文人集團的擴大。³

陳寶良認為，作為知識分子的明代文人而言，「文」是相對於「武」，其廣義的說法是泛指一切能舞文弄墨的人，即能從事文學、詩歌、散文、小說、戲曲等創作者；文人雖屬於知識分子的階層，但又與以科名、官位為憑藉的官僚或縉紳階層有異，而純粹的文人卻可完全憑藉知識或文學作品，以博得名氣與聲譽。⁴此外，大部分文人因科舉受挫而仕進無門，只好憑藉所掌握的知識維持生計，而就身處地方社會的文人，不僅在當地獲得「讀書種子」的尊稱與敬重，甚至被視為鄉里的導師、地方的柱石，足見其身分地位的尊崇。⁵本文偏重於隱逸型的文人，不論其出仕與否，本文在行文論述時，除非有其他特別意涵的指稱，文中皆以「明代文人」統稱。

貳、讀書課程的安排

一、讀書方法

讀書是文人生活的一部分，雖然是採取悠閒的態度來享受讀書，但面對浩瀚如煙的書海，書籍種類甚為繁多，於是不少文人則著眼於如何更有效率的讀書，以便獲取書中知識，因此藉由訂定讀書進度的規劃與排定，作為閱讀生活的目標。關於讀書進度的規劃與排定，最常見的就是採取定時、定量的讀書方法，如錢孫保字求赤，為秀水錢謙貞履之的長子，受父親讀書、藏書的影響，從小喜好讀書，亦精於校對，其日間讀書之後，夜晚必記於卷尾曰：「某日讀，讀若干頁」、「某日起，某日竟」，將每天所讀的頁數予以標記，顯示其讀書勤奮的態度。⁶濟陽張爾岐（1612-1677）讀書好學，以篤志力行著稱，他對於讀書課程的規劃頗為重視，並記載不少友人的讀書規劃與方法：

邢慤循嘗言其師教之讀書，用連號法。初日誦一紙，次日又誦一紙，並初日所誦誦之。如是漸增引至十一日，乃除去初日所誦，每日皆連誦十號。誦至一週，遂成十週。人即中下，已無不爛熟矣。又擬目若干道於書簽上，貯之筒，每日食後拈十簽，講說思維，令有條貫；逮作文時，遂可不勞餘力。⁷

「連號法」的讀書方法，是第一日背誦一紙文章，第二日背誦一紙文章時，再加上前日所背誦的文章內容，如此累加上去，至第十日則每日可背誦十紙文章以上，是採用循序漸進的方式，增加背誦文章的數量與能力。麻城梅之煥性好讀書，於十歲喪父後，與從其母居於東山沈莊，「日課書盈寸，倜儻雄駿，異於凡兒。」⁸這裡的「日課書盈寸」，並非以文章篇章的數量來計算，而是以書籍的堆積高度。

太倉陸世儀（1611-1672）認為歷代所遺留下的思想與文章精華，其書籍之多，汗牛充棟，使今人欲成為博學之人變得更為困難。因此對於讀書，他提出一種閱讀方法，是將書籍內容分為三大段落分開誦讀：

古之學聖賢易，今之學聖賢難。只如讀書一節，書籍之多，千倍於古；學者苟欲學為聖賢，非博學不可。然苟欲博學，則此汗牛充棟者，將何如耶？偶思得一讀書法，將所讀之書，分為三節：自五歲至十五為一節，十年誦讀；自十五歲至二十五為一節，十年講貫；自二十五歲至三十五為一節，十年涉獵。使學有漸次，書分緩急，庶學者可由此而程工，朝廷亦可因之而試士矣。⁹

將書籍分為三段落，以十年時間加以涉獵，使學習漸次開展；另外，陸世儀還以書籍不同，分列為三類：十年誦讀、十年講貫、十年涉獵，以期力能兼者兼之，力不能兼者，則略為涉獵書籍即可。

楊天祥為正德年間（1506-1521）進士，提出自己的讀書經驗，則是不間斷持續的閱讀：「自弱冠勵志讀書，至今十五年，一年之中，除令節家慶及疾病之日，不過六十日，其三百日皆誦讀，日不下三簡，一年不下九百簡，十有五年不下一萬五千簡。」¹⁰一年之中僅有節慶與生病時稍作休息，其餘時間都潛心於讀書，數十年如一日，其堅毅的精神令人敬佩。葉奕繩的「強記法」，更是採取手眼並重，作為強化記憶的方式，「每讀一書，遇意所喜好，即筭錄之。錄訖，乃朗誦十餘遍，粘之壁間，每日必十餘段，少亦六七段，掩卷閒步，即就壁間觀所粘錄，日三五次，以為常，務期精熟，一字不遺。粘壁既滿，乃取第一日所粘者收筒中，俟再讀有所錄，補粘其處，隨收隨補，歲無曠日。一年之內，約得三千段，數年之後，腹筒漸富。」¹¹此種手眼並用之法，輔以背誦，更能將文意記憶後再融會貫通，江山何倫亦深為贊同此種讀書法：

讀書以百遍為度，務要反覆熟嚼，方始味出。使其言皆若出於吾之口，使其意皆若出於吾之心，融會貫通，然後為得。如未精熟，再加百遍可也，仍要時時溫習。若工夫未到，先自背誦，含糊強記，總是認字不清，見理不透，徒敝精神，無益學問。¹²

惟有手眼並用、記憶背誦，才能融會貫通。透過反覆背誦、記憶，不僅能加深牢記文章內容，更對日後文意的理解有很大幫助。山陰張岱（1597-1685）記其幼年讀書時，「未嘗敢以註疏講章先立成見，必正襟危坐，將白文朗誦十餘過，其意義忽然有省。古人云：『讀書百遍，其義自見。』蓋古人正於熟讀時，深思其義味耳。」¹³經由讀書百遍、千遍的反覆熟讀，作為讀書的基本功夫，仍是不少文人所採用的讀書方法。

二、讀書時段

讀書課程的排定雖能為文人有效率地獲取書中知識，但強調悠閒閱讀生活的文人，則未必採取如此嚴格規劃的生活，而是以長時間的醞釀來理解書中精髓。周拱辰的讀書規劃，則是「把書朝夕一日，三年計一千有奇，日讀古今文五千有奇。」¹⁴書齋在靜謐的環境中，三年之內閱盡古今文無數，可見其讀書的效率。讀書課程若能持續，則能定下深厚的基礎，循序漸進則能博學強記。如崑山顧炎武（1613-1682）深厚學養的基礎，是以每年用三個月的時間反覆溫讀經書，而能將十三經義熟爛，甚至倒背如流。¹⁵鄭雙溪晚年歸居鄉里，杜門謝客，室內惟有圖書數卷而已，如此長達二十餘年，能夠安於專注歸居的讀書生活，真可謂好學不倦。¹⁶而無錫王問（1497-1526）構築書室湖濱之上，讀書三十年之間，足跡不踏入城市之中，不問功名俗事，閒賦家中埋首讀書，以開襟暢懷，可知讀書具有養閒聊情的功效（參見：圖1）。¹⁷杭州陳師，其

讀書課程則是：「寡交與少讌會，日杜門堦處，無所事事，惟嗜書覽古。」¹⁸崑山杜文煥，嗜好藏書，「出囊中金，遍購宇內名書，發憤披誦，浹歲之間，涉獵殆遍」，於是文思大進，更益好讀書不倦，不捨晝夜，「雜而諸子百家，無不歷覽而撮其要眇。」¹⁹

讀書固然是文人的興趣，但有時束之高閣，則不免有荒廢學業之嫌，因此古人所謂：「士大夫三日不讀書，自覺語言無味，對鏡亦面目可憎」、「一日不讀書，便覺思澀」等語，皆是作為激勵自己或後人努力讀書的警語。²⁰部分文人因公務而勞於案牘，或因私事雜務纏身，總要抽空讀書沉澱心靈，以免長時間荒廢讀書而面目可憎。秀水馮夢禎（1546-1605）任職國子監祭酒期間，因感嘆耽於公務，遂利用閒暇之餘校勘書籍，於五月端陽前後開始校讀《三國志》，至秋天時節則連同《史記》一同完畢，逢友便笑稱：「此國子先生日課也！」²¹可見其沉浸讀書之中的喜悅。嘉定黃淳耀（1605-1645）弱冠即有志聖賢之學，為文崇尚六經，曾舉崇禎十六年（1644）進士，歸而鑽研經籍，其讀書課程的規劃，是規定：「早起看周易一卦，隨筆錄主意，看經文，選四書文，文限閱五十篇。看史記、蘇文三六九，作文兩篇。」²²寧都魏禧（1624-1681）為明末諸生，明亡之後隱居「翠微峰」，所居之地名「勺庭」，學者又稱勺庭先生，素好讀書，讀書時是將每天的課程分為四個時段，而當天所讀書的內容，夜晚必記於冊，以免次日有所遺忘，²³如此累積數年，足見其用功之勤。

除了讀書課程的排定，規定閱讀的數量之外，有些文人則強調要選擇讀書的時段，藉由讀書時段的選定，更能發揮讀書的功效。仁和高濂提出：「恬養一日法」的主張，即雞鳴醒睡之後，稍作養生便步出房中，或理佛誦經，或課兒童學業：

起步房中，以手鼓腹，行五六十步。或往理佛，焚香誦經，念佛作西方功德。或課兒童學業，或理家政。就事歡然，勿以小過動氣，不得嗔叫用力。杖入園林，令園丁種植蔬菜，開墾溝畦，芟草灌花，結縛延蔓，斫伐橫枝，毋滋冗雜，時即採花插瓶，以供書齋清玩。歸室寧息，閉目兀坐定神。頃就午餐，量腹而入，毋以食爽過多，毋求厚味香燥之物，以燠五內。食畢，飲清茶一二杯，即以茶漱齒，凡三吐之，去牙縫積食。作氣起，復鼓腹行百餘步而止。或就書室，作書室中修行事。或接客談玄，說閑散話。毋論是非，毋談權勢，毋涉公門，毋貪貨利。或共客享粉糕麵食一二物，啜清茗一杯。忌食水團粽子、油燂堅滯膩滑等食。起送客行，或共步三二百步。歸或晝眠，起或行吟古詩，以宣暢胸次幽情。能琴者，撫琴一二操。時自酌量身服，寒暖即為加減，毋得忍寒，不就增服。於焉杖履門庭林薄，使血脈流通。時乎晚餐，量腹飢飽，或飲酒十數杯，勿令大醉，以和百脈。篝燈，冬月看詩或說家，一二鼓始就寢。主人晏臥，可理家庭火盜生發。²⁴

高濂將一日區分為三個時段，即上午理家、下午接客、晚間自怡，而每一個時段各有其應對的活動，其中下午的活動場域是以書室為主，除了讀書之外，還與友人談論學問，繼而午休小憩，或散步吟誦古詩以暢幽情，將讀書生活點綴的多彩繽紛。部分文人更將讀書的日課功夫，融入於日常生活之中，如程彥彬以「孝友」著稱於鄉里，晚年猶日課讀書不倦，平生手錄古人遺文至三百餘卷。²⁵潘潤自幼勤於誦習詩書，曾任成都彭縣教諭，晚年則燕居焚香默坐，古書翻閱，日課讀書不倦。²⁶安仁劉麟（1474-1561），世稱南坦先生，曾任太僕寺卿、大理寺卿、工部尚書等職，閒居讀書有所得輒鈔錄，晚歲好居樓閣，儲書滿架，日課諸孫其中，而樂此不疲。²⁷明人無論是獨自勤讀日課，或與友人、子孫相與讀書，都顯示出文人將讀書的課程功夫，融入於日常生活之中，並且享受其中樂趣。



圖 1：山水圖

資料出處：明·王問〈山水圖〉，取自故宮博物院編著，《故宮博物院藏畫精選》（香港：讀者文摘亞洲有限公司，1981 年），頁 218。聳岫深林，竹籬茅屋，一人獨坐遠眺，一人緩行而來。可看出讀書人恬淡幽閒的隱居生活。

參、書籍種類的選定

文人喜愛讀書，也兼擅讀書，讀書的方法也因人而異，同時在選定讀書種類時亦各有所長。崑山王志堅(1576-1633)「卜居吳門古南園，杜門卻掃，肆志讀書，先經後史，先史後子、集。」²⁸其讀書的方法，是先讀經後閱史，而後是子、集等部，先重視修德養性、立德立本的經部，有了基本的道德與價值觀後，再讀史書，則可從歷代事蹟中加以佐證以求殷鑑，而子、集等書則可作為居常娛情悅性之用。此外，明代女性的閱讀生活，雖然仍有部分出色的才女、仕女，在詩詞文章的創作上都有顯著的表現，但相較於整體大環境而言，影響層面仍遠如不男性的文人階層。²⁹

文人藉由不同性質的各部書典，予以遞換閱讀以便調適心情，避免拘泥於某種情緒之上。《巖棲幽事》所載的讀書法也強調這點，依內心情境的不同，所合適閱讀觀的書種亦有所差異：

心閒手懶則觀法帖，以其可逐字放置也；手閒心懶，則治迂事，以其可作可止也；心手俱閒，則寫字作詩文，以其可兼濟也；心手俱懶，則坐睡，以其不強役于神也；心不定，宜看詩及雜短故事，以其易于見意，不滯于久也；心閒無事，宜看長篇文字，或經註、或史傳、或古人文集，此又甚宜于風雨之際及寒夜也。又曰手冗心閒則思，心冗手閒則臥，心手俱閒則著書作字，心手俱冗則思早畢其事，以寧吾神。³⁰

在閱讀長篇累牘的古人文集之時，若能在不受干擾的清靜環境之下，方可得其精蘊所在，因此若身處心閒、手閒，或心手俱懶、心手俱閒等不同心境，則需適時轉換閱讀書籍的種類，以便持續培養喜好讀書的習慣。陸紹珩也認同此種「書室修行法」，³¹可謂文人讀書生活中所體認出的一套哲理。而閱讀前人文集時，需要設身處地的想像，所謂：「讀其書如見其人，不徒字句語言相與答問，直須精神意氣渾然合一，方能得其骨髓，試以此行之，雜念自不起也。」³²若能將心神意念融入書中，可以獲得書中精髓，即使只有讀些詩文、故事，亦能獲得娛樂性情的作用。能懂得心與境互相配搭，才能提高讀書效率、也才能深得讀書的雅趣。

由於不同的時序與空間，會給予閱讀者不同的感受，所以明人對於情境的感受格外深刻，故其甚至還對不同的書籍賦予不同的閱讀情境：

讀史宜映雪，以瑩玄鑑；讀子宜伴月，以寄遠神；讀佛書宜對美人，以挽墮空；讀山海經、水經、叢書、小史，宜著疎花瘦竹，冷石寒苔，以收無垠之游，而約縹緲之論；讀忠烈傳，宜吹笙、鼓瑟以揚芳；讀奸佞論，宜擊劍、捉酒以銷憤；讀騷宜空山悲號，可以驚壑；讀賦宜縱水狂呼，可以旋風；讀詩詞，宜歌童按拍；讀神鬼禠錄，宜燒燭破幽。他則遇境既殊，標韻不一。³³

因書的性質不同，給予讀者的感受也自然迥異，若搭配人、時、地等不同的情境，更加有助於閱讀的韻致。時人有謂：「秋風閉戶，夜雨挑燈，臥讀離騷淚下。」³⁴在淒淒秋風夜雨的情境下讀《離騷》，也不免流下慨古之英雄淚來，讀書的幽情更增幾分。

讀書的種類各有不同，若能適時轉換或搭配不同性質的書籍，閱讀之時更能增添樂趣。桐城方以智（1611-1671）尤好此道，他認為：「每讀一冊，必配以他部，用以節其枯偏之情調，悲喜憤快，而各歸於適，不致輟卷而歎，掩淚而泣，則配之說也。弄風研露，輕舟飛閣，山雨來，溪雲升，或豪集，或孤訪，鳥出啼，花冷笑，則配之適也。」³⁵讀書若能適時的分類，不僅有益於閱讀，更能節省時間與心力：

凡讀書分類，不惟有益，兼省心目。……若理學書如先儒語錄之類，作一項看；經濟書如《文獻通考》、《函史下編》、《治平略》、《大學衍義補》、《經濟類編》之類，作一項看；天文、兵法、地理、河渠、樂律之類皆然。成就自不可量也！³⁶

此外，在壯闊山景之間讀書，別具一番風情，甚至與自然交融，更顯得精會神通。因此居於深山之中，「春夏之交，蒼蘚盈階，落花滿徑，門無剝啄，松影參差，禽聲上下，午睡初足，旋汲山泉，拾松枝煮苦茗，啜之隨意。讀《周易》、《國風》、《左氏傳》、《離騷》、《太史公書》，及陶、杜詩，韓、蘇文數篇。」³⁷在落花繽紛，禽聲悠揚中，啜佳茗讀好書，真有山居之樂。而凌湛初所言：「據胡床，濃睡醒來，啜苦茗一盞，讀陸生散人歌。」³⁸亦可增添閱讀的生活幽情。

為增添讀書的樂趣，明人常與它事、它物相配合。如錢塘錢士鰲自言：「居常不能廢書，公餘，有茗一甌、書一卷、客新篁數本，不肖以簿領俗吏，稍婆娑於三物之間以自娛。」³⁹在讀書時，有茶一甌、新竹數竿相伴，更增幽趣。此外「掩戶焚香，清福已具；如無福者，定生他想；更有福者，輔以讀書。」⁴⁰清香滿室，更可提振精神，有利讀書。明人言及居家讀書綜裒的生活體驗，從子部、集部中，隨處可採，語語精粹，字字可喜。因此「善讀書者，無之而非書，山水亦書也，棋酒亦書也，花月亦書也。」⁴¹懂得讀書之人，不光只是在書本上學習，於生活中，不論山水、棋酒、花月，亦被當作求知修德的媒介。難怪一向以讀書為生活重心的明代文人，所羅織出的生活點滴更顯得多變而絢爛。

在一日生活時間的選擇規劃上，明人特別喜好在夜深人靜時閱讀。身處徹骨孤寂的冬夜裡，幾縷茶香中飄散著墨硯的清氛，依枕伴燭而讀，在清冷的氛圍之中更添些許清晰思緒，更利於閱讀：

午後觀書業已疲，何論夜起。然書惟夜讀，誠有踰晝讀什倍者。或吟諷三五章，或點定一兩字，機鋒偶觸，意緒橫生。⁴²

晉江黃景昉（1596-1662）以為夜間寂靜冷清，絕無塵囂煩擾，更利於摒棄雜念、匯集思慮，只要隨意拈攬，便意緒湧現，興致橫生，此時讀書可收事半功倍之效。雅愛讀書者，常不分晝夜寒暑或株茅陋舍，只需一書在手，便毫不倦怠。周孔雅「夜輒篝燈熒熒，披卷朗誦，或達旦不寐，自少至老，率以為常。嘗謂人曰：『吾三冬讀書，每至汗沾衣。』」⁴³夜以繼日的閱讀，用功程度可見一斑。吳文奎更是自言其平生不可一日無書：

獨嗜書若裳衣褱，不可一日無也。己卯冬，得隙地家塾之東，葺屋數楹，負北面南，堂之者三，室之者五，綢繆戶牖，足蔽風雨。每讀書其中，即暑雨祁寒，未嘗少輟。⁴⁴

不分暑雨冬寒，在屋舍書室之中，足堪閱讀終日，管它戶外風雨，明人讀書生活重視時序與地宜，精緻細膩如此。

古人讀書尤其注重時、地、人的結合，什麼時候讀什麼書，什麼地方讀什麼書，與什麼人又讀什麼書，諸如此類，均有審慎的選擇，以期達到理想的讀書效果。這些現象都是文人在書齋生活中，讀書課程安排的溯源所在。讀書成癖者，往注意境深遠，並能達到愉悅的閱讀體驗。文人在以書相伴的日子裏，細細地品味書香、書魂、書音、書韻，靜靜地感受怡然、泰然、淡然、超然的情趣。明代文人經過讀書課程的訂定，書籍種類的選定，且讀且思，體會人生與處世態度，不但可以增加自己有限的視野與心胸，也能品味更深刻的生命價值觀。

肆、讀書生活的開展

一、讀書體驗

（一）精神專一

記憶背誦為讀書的重要方法，然而不少文人在閱讀時也藉此作為訓練心神專注的功夫，並培養心性定力。寧海方孝孺（1357-1402）曾自云：「少唯嗜讀書，年十餘歲，輒日坐一室，不出門；當理趣會心，神融意暢，雖戶外鐘鼓鳴而風雨作，不復覺也。」⁴⁵河津薛瑄也認為：「讀書惟寧靜、寬徐、縝密，則心入其中而可得其妙；若躁擾、褊急、粗略以求之，所謂：『視而不見，聽而不聞，食而不知其味』者也。焉足以得奇妙乎？」⁴⁶永豐夏尚朴則強調讀書時，精神需要極度專注、一鼓作氣，因此必須要收斂精神，猶如一爐火「聚則光燄四出，纔撥開便昏黑了。」⁴⁷

餘姚王守仁（1472-1528）為明代著名的思想家與哲學家，有著以經世致用的儒家情懷，當其貶謫龍場時，是其人生及其思想發展的轉折點，在龍場，遠近諸生聞其名，紛紛負笈來就學，於是他在龍岡陽明洞開辦了「龍岡書院」，為學生制訂了立志、勤學、改過、責善等學規，

將地處貴州深處的荒蠻之地，變成重要傳道講學之所。⁴⁸對於讀書的態度，王守仁強調求學讀書，貴之於心，認為六經之義理，皆存乎於心中，在與喬宇論學之時，提出讀書求學需「貴專」、「貴精」的兩大要點：

大宗伯白巖喬先生將之南都，過陽明子而論學。陽明子曰：「學貴專。」先生曰：「然。予少而好弈，食忘味，寢忘寐，目無改觀，耳無改聽。蓋一年而誦鄉之人，三年而國中莫有予當者。學貴專哉！」陽明子曰：「學貴精。」先生曰：「然。予長而好文詞，字字而求焉，句句而鳩焉，研眾史，覈百氏。蓋始而希迹於唐、宋，終焉浸入於漢、魏，學貴精哉！」⁴⁹

學貴專精，正是代表王守仁所秉持的讀書方法。增城湛若水(1466-1560)的讀書生活體驗獨到，曾言：「諸生讀書時，須調鍊此心，正其心，平其氣，如以敬鏡照物而鏡不動，常炯炯地，是謂以我觀書，方能心與書合一。」⁵⁰湛若水認為讀書與靜坐並不相妨，靜坐在求正其心，當心正之後讀書，就可以達到與書冊合一的境界。⁵¹桐城方以智在闡述自己的讀書方法時，認為：「讀書必開眼，開眼乃能讀書，三才之橐籥，萬理之會通，有所以然者存」，而讓讀書開眼所具備的條件，就是要專精。⁵²馮京第認為讀書宜有三要，其中「日有成課」，即所謂：「成課有功，所謂日計不足，歲計有餘。」此外，另有日課、旬計、月要、時會、歲成等讀書方法，然而「予皆嘗試行之有效，蓋功必分治者，貴精專也。」⁵³

記誦讀書內容之時，若能理解文意與脈絡，則能有助於背誦文章。顏元即認為讀書需以明理為先：

或言「讀書不能記」，先生曰：「何必記？讀書以明理，是借書以明吾心之理，非必記其書也。今日一種書之理開吾心，明日一種書之理開吾心，久之，吾心之明自見，自能燭照萬理。譬如以糞水培灌花草，久之，本枝自生佳花；若以糞水著枝上，不足觀矣。又如以氈銀磨礬銅鏡，久之，本鏡自出光明，若以氈銀著鏡上，反蔽其明矣。」⁵⁴

由於萬物都有一定之道理，只要經由理解去閱讀文章，久而久之就能明心見性，會通所有事物道理。寧都魏禧也認為自己在讀書時，最苦遺忘，然而卻以理解文意來幫助記憶，因此「用心專勤，得一理，輒日夜思之，欲措諸實事，得失何如，故所學稍得用，不倚記誦也。」⁵⁵桐鄉張履祥(1611-1674)則直指：「心之官則思，心官不失，其識自能長進。或隨是問其義理，或設難令其分析，或聽言察其記憶，或見人質其邪正，皆是引其用心之方。」⁵⁶惟有用心去理解文意或義理，對於記誦內容而言，必定是事半功倍。

讀書貴在專精，自然漠視外在事物的影響。馬駙讀書之時，心神集中，即使童子呼叫、家人送茶，皆茫然不知：

日坐環堵，手一編以讀沈諷。方其氣接意會，心融神釋，一塵不驚，萬感俱寂。鳥雀蛙蠅之聲不聞，童子叫喚于前，踰午家人送茶，亦茫然不知也。客有誚予者而數曰：「子真拙人也」。⁵⁷

馬駙耽讀安坐定息，沉溺典籍，過度的專注，卻被友人譏為俗儒、腐儒、賤儒、滯儒，甚至稱之乃「天下之至拙者」，然而馬氏依舊如故，出門送客，讀書不輟，誦言終身，足見文人讀書種子的氣度。

背誦讀書內容的目的，並不僅止於單純記憶而已，更重要的是能融會貫通，進而學以致用。江山何倫在其所撰《何氏家規》之中認為，讀書必須透過閱讀、思考、提問、理解等步驟反覆訓練，才能達到瞭解書中的內容：

學問之功，全在講貫，而講書之要，必須講後自己細看，著意研窮，潛思默究，逐句細繹，逐章理會，方纔得其旨趣。略有疑惑，即為質問，不可草草揭過，俟一本通貫後，仍聽先生摘其難言者而挑問之；或不能答，即又思之；思之不通，然後復講。真境一開，泛泛而聽，原不留心佩記，徒費唇舌，不入肺腑。今日講過，明日忘之，此章未達，又講別章，今年未明，復待來歲，雖講至百年，誠何益也。⁵⁸

讀書時先從父兄或師長講授內容之後，還必須自己再細看一次，然後思考瞭解其中的意涵，以掌握其要旨。若有疑惑，需要即時提出詢問，以便確實瞭解書中文意。然後在聽從師長講授之時，從其中有疑惑的地方提出問題，再反覆思考辯論，才能將文意融會貫通，否則只是草草聽過，未能確實理解，即使耗費長時間的聽講、閱讀，亦是徒然無功。所以讀書依靠背誦文意，僅能算是熟記內容而已，若能確實會通義理，才能算是真正汲取書中精華。韓寅仲在躬耕之餘，也閉戶讀書，其所讀之書「自聖賢之至精，及佛道之至秘，遠而逮於古初之記，近而發為會心之作，無不貫洽穿通，踟躕紆餘，蓋牆几筆札，杯觴賦詠，無虛日月，讀其文而見其淹以通，讀其詩而見韻之長、語之奇，而思之幽也。」⁵⁹讀書乃發自內心的專注，故能貫通融會。

（二）善疑好問

文人讀書之際，有時對文意或敘述感到有所疑問之處，因此不少文人認為讀書時能適時提出疑問、糾謬，才是真正能讀書者。方孝孺(1357-1402)以為讀書能「有疑」者，才是善學之人，所謂：「不善學之人不能有疑，謂古皆是，曲為之辭。過乎智者，疑端百出，詆呵前古，摭其

遺失。學匪疑不明，而疑惡乎鑿。疑而能辨，斯為善學。」⁶⁰讀書從提出疑問，然後加以思辨，方能是善學。河津薛瑄則認為：「讀書不尋思，如迅風飛鳥之過前，響絕影滅，亦不知聖賢所言為何事？要作何用？惟精心尋思，體貼向身心事物上來反覆考驗其理，則知聖賢之書，一字一句皆有用矣。」⁶¹正因為古人的思想精義，皆存在於書本之中，故而字字珠璣，不可輕忽，所以一字一句皆須細讀，甚至要反覆考驗道理。

新會陳獻章（1428-1500）有言：「學貴知疑，小疑則小進，大疑則大進。疑者，覺悟之機也。一番覺悟，一番長進，更無別法也。即此便是科級，學者須循序而進，漸到至處耳。」⁶²永豐夏尚朴則體認到：「好問好察而必用其中；誦詩讀書而必論其世，則合天下古今之聰明以為聰明，其知大矣。近時諸公論學，乃欲取足吾心之良知，而議程、朱格物博文之論為支離，謂可以開發人之知見，擴吾心良知良能之本然。此乃入門，歟於此既差，是猶欲其入而閉之門也。」⁶³讀書能提出疑義之處，就是有所知、有所學的表現：

蓋學之不能以無疑，則有問，問即學也，即行也；又不能無疑，則有思，思即學也，即行也；又不能無疑，則有辨，辨即學也，即行也。辨既明矣，思既慎矣，問既審矣，學既能矣，又從而不息其功焉，斯之謂篤行。非謂學、問、思、辨之後而始措之於行也。⁶⁴

無錫華燧（1439-1513）喜好蒐藏古籍、校閱經史，每次觀書總要辯證異同，只要有所得，輒喜曰：「吾能會而通之矣！」更自稱為：「會通君」。⁶⁵崑山吳中英（1488-1538），生而好學，及長則與師友論學，「庭宇灑掃清潔，圖史盈几，觴酒相對，劇談不休，雖先儒已有成說，必反覆其所以，不為苟同。」⁶⁶吳中英論學「不為苟同」，是建立在反覆思考的前提之下，而並非一味的遵循成說。

讀書遇有義理或文意的疑惑，提出討論、質疑，是培養個人思維論辨的訓練，有助於讀書的效用；但是疑惑僅止於義理或文意，若是過度臆測、猜疑，則容易變成過疑之弊。蘭谿胡應麟（1551-1602）即認為，喜好過度詆訶古人，實為讀書之大患：

讀書大患，在好詆訶昔人。夫智者千慮，必有一失，昔人所見，豈必皆長；第文字烟埃，紀籍淵藪，引用出處，時或參商，意義重輕，各有權度，加以魯魚亥豕，妄謬萬端，凡遇此類，當博稽典故，細繹旨歸，統會殊文，釐正脫簡，務成曩美，毋薄前修，力求弗合，各申己見可也。今偶一斑，便為奇貨，恐後視今，猶今視昔矣。⁶⁷

常熟馮班（1602-1671）也認為，讀書時若覺得文意有不合之處，應暫時予以擱置，待日後有所領悟再細思，不可遽說其錯誤，「闕其所疑」正是馮班的讀書原則。相較於宋儒過度懷疑古人的態度，馮班則是批評：「宋人讀書，未聞好古，只是一肚皮不信。」⁶⁸甚至強調過度苛責古人，正是心中偏執不公正的表現。⁶⁹

（三）讀書守靜

明代文人視書齋為藏脩之所，並將生活之中的主體：讀書、典藏、習靜、焚香等日課，有效率地在書齋中變換不同的生活主題。⁷⁰文人多喜好靜謐的環境，作為讀書日課的選擇，如蘭谿胡應麟號少室山人，更號石羊生，幼即能賦詩為文，記誦淹博，曾舉萬曆四年(1576)鄉薦，久不第，之後築室山中，購書四萬餘卷。讀書於「二西山房」之時，所貯惟有書籍而已，「書之外，一榻、一几、一博山、一蒲團、一筆、一研、一丹鉛之缶而已。性既畏客，客亦見畏，門屏之間，剝啄都盡。亭午深夜，坐榻隱几，焚香展卷。」⁷¹王光美「闢燕息之齋於居第之右方，緇帙牙籤，聯床充棟，幾與鄴侯埒。齋畔古松數株，白鶴一雙，境寂趣幽，翛然塵外。得暇即展卷而呻吟焉，倦則徙倚流盼，盤桓於松陰鶴跡間，意泊如也。」⁷²常熟桑琳(1413-1497)生性恬澹，讀書好古，耽於吟咏，常於寒燈冷榻之時，凝然獨坐。⁷³劉仲良以老疾退歸，「則昔之朋儕物故且盡，獨處自怡，所居有小樓，名『醉吟』，坐其中，書冊恆不釋手。」⁷⁴

讀書生活是傳統文人主要的日常功課，讀書是以己之神會古人之神，必須取境於靜，甚至以杜門為樂，以絕交為榮，惟有耽於讀書樂趣之中。所謂：「古人修身致理之書，宜置左右時時醒觸，譬若嚴師為我棒喝，譬若好友作我商量。」⁷⁵閉門守靜，讀書守志的生活日課，成為有志士君子提撕自警的座右銘(參見：圖2)。長洲邢量(1413-1491)以疾不娶，「年近五十，不茹葷酒，蔬鹽不給，其貌甚臞而脩髯，服垢履敝，混跡庸人，未嘗一至城府，閉門靜坐點校諸經及博觀子史百家，坐中之客，惟禪人道侶。」居一菴中，蕭然室廬，讀書樂道以終。⁷⁶族人邢參「誅茅附城之野，每自杜門耽書。」⁷⁷歸安李樂自稱：「余孤拙人也，僻居靈宮者期餘，交游最少，日惟枕書靜臥。」⁷⁸長洲顧世峻(1595-1642)，「環堵之室，橫經籍書，家人瑣碎之事，弗與知也。好讀史、漢、三蘇子集，尤信心窮緇內典，兀坐竟日夕，當臀處衣綻席穿，輒縫紉以為恆。」⁷⁹巖居覽古、讀書樂道、杜門耽書、枕書靜臥、兀坐竟日等樣式，都是讀書生活的最佳詮釋。



圖 2：秋林讀書圖

資料出處：明·王士充〈秋林讀書圖〉，取自中國美術全集編輯委員會編，《中國美術全集·明代繪畫下》(北京：人民美術出版社，1988 年 10 月第一版)，頁 39。秋水逶迤，一派明潔涼爽的秋天佳景，幽居深山的人文，伏案而坐，潛心研讀。

在四時節序的選擇上，明人喜歡在夜深人靜時閱讀，所謂：「人之變化在讀書，故善讀書者，月異而歲不同，時異而日不同」，⁸⁰因此一天時間之中，以夜晚最為安靜，所以文人亦多好夜讀。夜讀之所以勝於晝讀的原因，在於夜間寂靜冷清，絕無塵囂煩擾，更利於去雜念、集思慮，只要隨意拈攬，便意緒湧現，興致橫生，此時讀書可收事半功倍的效果。泰和劉崧（1321-1381）家貧力學，寒無爐火，手皸裂，而鈔錄不輟。⁸¹「每夜孤燈一榻，讀書不輟。」都督同知王信，被服儒素，「平居默坐，展玩經史。」⁸²多讀古人書則處事有方，更可怡養性情，因此「坐多於行，默多於語，讀多於談，閉門多於出戶，烹茶多於飲酒，獨坐多於四筵，文章多於錢穀。」⁸³可見深夜獨坐，最易讓人充實自我涵養。

嘉定黃淳耀（1605-1645）強調讀書之時，應以取靜為第一要務，所謂：「習靜是第一義，讀書是第二義，作文是第三義，求友是第四義」，⁸⁴惟有安靜的環境，才能培養讀書的氣氛。「千頃齋」主人黃居中（1562-1644）的〈宴坐齋〉詩寫道：「自得安禪法，清齋坐宴如。匡牀無俗供，一室祇藏書。花雨晨鐘後，篆烟午夢餘。何來王子宅，不減化人居。」⁸⁵詩中則印證書齋主人燕居靜坐與讀書生活的心得片羽。

明人重視生活情趣與位序，讀書自然也不例外，居常生活中的事與物，皆成為讀書求知的材料。明代文人讀書，不光只強調有形的文字書，更重視生活上的無形書。據《祝子小言》載：

有讀書者終夜展書，終日拋書而枕書。時出山硯水涯，不極其致不返。或問之，曰：「展書是讀書，拋書、枕書亦是讀書。吾蓋於寢之中得幾分，寐之中得幾分，書之中得幾分，書之外、山水之間得幾分。」又曰：「世人解讀有字書，不解讀無字書，吾歸語吾兒，抱一得一，存之以為讀書法。」⁸⁶

性好讀書的文人，「深夜」與「獨坐」的情境，最易誘發情感的宣洩，而在追求學問方面，不僅著眼於文字上的知識內容，更體認到自然景致、生活周遭等超乎文字之外的感受，這正說明文人所追求的目標，在於包含萬事、萬物之理，以及各種人生的歷練。

二、抒懷怡情

（一）吟詠詩詞

「舊書不厭百回讀，熟讀深思子自知。」⁸⁷書籍的不斷重複閱讀，不僅是在於對書中內容的理解，有時更是為了單純的欣賞與玩味，使文人對於書籍百讀不厭，而欣賞玩味奇文佳篇，文人會藉由吟或吟誦的方式，透過聲調抑揚頓挫，來表達詩文所給予的內心感受。文人時而低吟誦詩文，一方面可以幫助記憶，另一方面更可以藉此抒發情懷與心得。如常熟桑琳性好恬澹，讀書時則耽於吟咏，往往於寒燈冷榻，凝然獨坐，一派文人瀟灑性情。⁸⁸孟寅齋晚年手卷不釋，興致忽然即起時，則從臥中而夜起，「舉燭披誦，意得則放歌長吟，聲如金石，他日夜亦如之」，⁸⁹夜中讀書吟誦，更覺趣意盎然。文人於家居休閒之際，有時累於雜世俗務的繁瑣，惟有在田園亭舍，焚香煮茗，把酒吟詩，才能顯露居家自娛的生活本色。⁹⁰

人雖身處群體社會，但獨立的個體表現，卻是時常追求孤寂的蘊含與思想，⁹¹因此每當夜闌人靜，隻身獨處於孤寂的環境，更能引發文人抒發胸懷的感嘆。獨處之際，以無俗事擾人，沉澱心靈，是適合讀書的最佳時機，山冷清幽，靜謐的四周搭配朗朗讀書之聲，更是沉味十足。⁹²崑山顧阿瑛（1310-1369），「吳中世家，喜讀書，憲府試辟會稽教官，不就。築室號「可齋」，以詩酒自樂。才性高曠，尤善小李詩及今樂府。」陳公柏以致仕回歸鄉里，「乃建閣於宅西，

歲時讀書其中，謝絕諸賓客，獨傅司徒希賢得徑入，為花月之飲，甚歡。」⁹³沈玄序自少而老，手執一編，咏唔不輟，性不喜他人打擾，惟樂與嘉興岳元聲(1557-1632)朝夕相對，「輒語輒書無有惰容，蔬蕘飲食相嗜若飴」，⁹⁴彼此之間心靈契合。⁹⁵陳滄洲「居恒靜，掃一室，煮茗焚香，左右圖史，吟哦不輟，時或藻翰揮毫，娓娓數千言，有條理，即宿學鉅儒不能過也。」⁹⁶

文人好吟詠詩詞，一展才情，賦閒在家之時，獨自感懷而吟詠更能一解煩憂。如逸軒周鐸，「晚歲築書室於西溪，而環以竹檜，日徜徉其間。客至則焚香煮茗，治具相飲，壺奕觴咏以為樂，雖久兒弗厭也。室中所蓄，惟經史子集及百氏之書。」⁹⁷周氏之志所以在於耽書史、嗜吟咏而不覺煩厭，最主要在於安於恬淡的心境，因此聚有珍好藏書，加以交結同好，相與酬唱，更能顯示出周鐸的高雅文人情懷。餘姚魏竹溪晚年家居時，嘗廣邀文人組成詩社，年且八十餘歲，猶未嘗一日廢吟事，⁹⁸可見對詩賦鍾愛的程度。吟詩雖可與友分享，更能孤芳自賞，享受獨詠之趣，自我遣懷，以舒己志，表達內心更深的情感：

初冬之夜，獨坐書齋，飲白醪數盃，讀淵明詩數首，殊覺氣味相投。忽舉頭見瓶中黃菊一枝，宛然如對淵明先生，正堪歡酌談心，千載之上可為知己。此真目前樂事也，人患不素位而行耳，何入不自得哉！⁹⁹

金壇于孔兼則是：「杜門習靜，自讀書課子外，非問農則種竹，問讀諸名家五七言詩，希欲步其音律，憾未窺其藩籬。無已，則誦《淵明集》以消況味耳。」¹⁰⁰無論是冬夜獨坐或閒適隨吟，藉由陶淵明之詩作，以懷古人歸田野居之心，來反映自身的心境，暢然地面對閒居無事的生活。若懷時抑鬱心情時，也可藉詠詩抒發抑鬱之情。如韓寅仲「有謀不用，有策不究，使其胸臆鬱結，徒託於詠懷之詩。」¹⁰¹用詩賦來消除內心愁悶，在讀書隨性之餘，無處不充滿詩意，難怪錢塘田藝衡認為：「不能詩者，亦當名之曰惡客，蓋皆敗人清興故也。」¹⁰²讀書吟詠在文人生活中的地位，實為清閒雅緻的生活規劃中不可或缺之事。

吟誦詩文固然是文人抒發情懷的表現，然而對於吟誦的語調，則需清朗緩聲，否則便成嘈雜之聲難以入耳。河津薛瑄以為讀書當出己之口，入己之耳，因此吟誦語調必須緩緩而出：

凡讀書須虛心定氣，緩聲以誦之，則可以密察其意；若心雜氣粗，急聲以誦，真村學小兒讀誦門高聲，又豈能識其旨趣之所在邪？¹⁰³

緩聲吟誦代表著內心的平穩情緒，一旦粗聲急切，則猶如呼喊叫罵。所以緩聲吟誦讀書方式，也體現在童蒙幼兒的早期教育，如餘姚王守仁的〈訓蒙教約〉認為：

凡歌詩，須要整容定氣，清朗其聲音，均審其節調；毋躁而急，毋蕩而囂，毋餒而懣。久則精神宣暢，心氣和平矣。¹⁰⁴

長洲崔學古強調讀書句讀時，須逐字逐句點讀明白，並適時稍加停頓，吟誦詩文則「毋增，毋減，毋複；毋高，毋低，毋疾，毋遲，最可恨者，興致則如罵詈、如蛙鳴；興衰如蛩吟、如蠅鳴，凡此須痛懲之。」¹⁰⁵吟誦之聲調過於高昂則如罵聲、蛙鳴，過於低沉則如蛩吟、蠅鳴，皆無法適切的表現吟誦詩文的真諦。汪繼美喜愛購書藏於書樓，凡於風雨閒暇時，「即登樓，手撫卷帙，咿哦自快。」¹⁰⁶華亭夏士文將其書室「書聲齋」作為教育宗族的子弟讀書習字之所，時而望見童子雁次，蚤夜諷誦，聲徹行路。¹⁰⁷無論是文人吟詠之聲，或是幼童咿唔之音，在專注的讀書聲中，使生活起居充滿雋雅的氣息，而讀書聲則喜不可勝言(參見：圖3)。¹⁰⁸



圖 3：湖山書屋圖

資料出處：明·王紱〈湖山書屋圖一〉，取自中國美術全集編輯委員會編，《中國美術全集·明代繪畫上》(北京：人民美術出版社，1988年10月第一版)，頁20。山湖景色，煙波浩淼，島嶼錯落，春光融融，讀書吟唱，窺見明代文人豐富而多彩的讀書生活。

(二) 茶酒佐讀

文人讀書常於閱讀詩文玄妙處時，即有所感懷，甚至引發詩興。長洲文徵明在文集中描寫不少讀書閒居的詩作，曾於時值歲暮雪晴，因在家中讀到謝皋羽詩句，頓時感受其詩文精妙，於是引發詩興而即興作小詩十首：

老眼視茫然，時時手一編。未能忘習氣，聊復遣餘年。倚枕山窗下，篝燈細雨邊。誰應知此味？自結靜中緣。¹⁰⁹

這是居家率性讀書的一種休閒閱讀體驗，而生活周遭事物，無不可怡性悅情，要在超脫而已。所謂：「山棲是勝事，稍一縈戀，則亦市朝；書畫賞鑑是雅事，稍一貪癡，則亦商賈；詩酒是樂事，少一徇人，則亦地獄；好客是豁達事，一為俗子所撓，則亦苦海。」¹¹⁰

讀書之時，時而小酌半醺、聽琴玩鶴，時而焚香煮茶、寓意弈棋，不啻為生活樂趣與怡情的要旨。其中焚香品茗可說是讀書時醒神的一帖良藥，華亭莫是龍(1537-1587)認為：「人生最樂事，無如寒夜讀書，擁爐秉燭，兀然孤寂，清思徹人肌骨。坐久，佐一甌茗，神氣益佳。爾時聞童子鼻息，足當數部鼓吹。或風生竹樹間，山鳥呼嘯，倦魔都盡，往往徘徊達曙。」¹¹¹寒夜讀書可以寧靜思徹，而孤寂清思之際，一杯香茗溫潤入喉，更令人神氣益佳。崑山張大復(1554-1630)的讀書生活更結合書卷、茶、花等享受樂趣：

一卷書，一塵尾，一壺茶，一盆果，一重裘，一單綺，一奚奴，一駿馬，一溪雲，一潭水，一庭花，一林雪，一曲房，一竹榻，一枕夢，一愛妾，一片石，一輪月，逍遙三十年。然後一芒鞋，一斗笠，一竹杖，一破衲，到處名山，隨緣福地，也不枉了眼耳鼻舌身意隨我一場也。¹¹²

焚香、品茗本為二種清雅的生活態度，但兩者合一，兼以清談，則被明代文人視為賞心樂事的上選，而香、茗亦被譽為物外高隱：

香、茗之用，其利最溥，物外高隱，坐語道德，可以清心悅神。初陽薄暝，興味蕭騷，可以暢懷舒嘯。晴窗榻帖，揮塵閑吟，篝炷夜讀，可以遠辟睡魔。青衣紅袖，密語談私，可以助情熱意。坐雨閉窗，飯餘散步，可以遣寂除煩。醉筵醒客，夜語蓬窗，長嘯空樓，冰絃戛指，可以佐歡解渴。品之最優者，以沉香、芥茶為首。第焚煮有法，必貞夫韻士，乃能究心耳。¹¹³

如果品茗可以令人醒神益氣，飲酒便可讓人慷慨激昂。雖然讀書與飲酒，表面上似乎不甚搭配，但是兩種迥異性質的交融，更能顯示出無窮的樂趣。華亭陳繼儒即提出：「快讀，當學蘇子美下酒法」，¹¹⁴而張琯在金門山萬竹之中讀書時，時有酒醉聲徹不休的狂放姿態：

負雪懷風，就花待月，聲徹昏曉不休，興到則呼酒澆之一斗，亦醉有時，閉關下捷，每旬月不飲一葉。取所藏書，縱觀之，見所新較善本，急取而相訂，猶記二十年間得吳興《楚辭》一種，乃為陸仲昭、周孟侯評註，擊節歎賞，此時有此下酒物，真一斗不足多也。¹¹⁵

觀雪賞月、飲酒歡樂，尚能校訂藏書，情緒激昂之時，則擊節歎賞，難怪張琯直呼：「此時有此下酒物，真一斗不足多也」，可見其別具特色的疏狂生活趣味。

明代文人深得酒趣之樂，因此飲酒以助閱讀是歷來文人喜好的讀書方式，然而讀書佐酒雖令人激昂，然而飲酒太過，未免傷身，於是晉江黃景昉(1596-1662)遂提出折衷的論調：

午前從不飲酒，惟晚刻稍酌數杯自娛。有人勸余勿飲晚酒，云：「夜氣宜靜，或午飲乃不妨耳。」余不能從。觀宋邵堯夫安樂窩中，晡時輒飲酒三四甌，微醺便止，不使至醉。知亦嘗得趣，于是乎自春秋佳景外，夏日長晝力易倦，冬夜長夕眠難穩，微酒將何以伸縮其間。計一歲可得三百六十壺，入老子腹中，對客不論也。¹¹⁶

黃景昉的飲酒主張，春、秋稍止飲酒之外，夏日長晝力易倦，冬夜長夕眠難穩，則需飲酒自娛為樂，以季節氣候而視飲酒多寡，可謂兼得酒中樂趣與養生之道。華亭宋懋澄則認為讀書、飲酒，皆可視為養生之道，但是卻不能過度而為其所累。¹¹⁷郴州何孟春(1474-1536)認為：「春性喜讀書，然未能無飲酒，雖飲酒，然未嘗忍廢讀書。」¹¹⁸讀書、飲酒兩者相兼則近道，相妨則礙生養，在於中庸取裁。無錫王問(1497-1576)既致仕歸家，足無他出門，謝絕世務，其性不好飲酒，而喜啜茗，綠蘿小徑、淨几明窗的居住環境中，「或書或畫，輒寫數十幅，如有神助，自謂徑丈大字，至老有進，凡仕宦過錫者，踵門求見，往往以疾辭，而獨好靜。」¹¹⁹甚至在潔淨的小室，「置一几，陳幾種快意書，放一本舊法帖；古鼎焚香，素塵揮塵，意思小倦，暫休竹榻。餉時而起，則啜苦茗，信手寫《漢書》幾行，隨意觀古畫數幅。心目間覺灑空靈，面上塵當亦撲去三寸。」¹²⁰處此香煙杳渺的情境，隨心觀畫、信手臨帖，如同身處在絕塵的清靈之氣。因此無論是飲酒、賦詩、書畫，向為傳統文人所雅尚並追求的生活情趣，皆可謂之賞心樂事。

三、以文會友、清談論學

明代文人的讀書生活，雖然大多選擇謝絕賓客，以便靜心研討學問。然而若得相知相惜的同志師友，則可藉由相互論道，作為增添讀書生活的樂趣，因此對於選擇相與研討、共賞奇書的師友也格外重視。此外，相伴共讀也可分享奇詩妙文，共嚼詩文韻致，所謂：「晨夕素心人，奇文共欣賞。」¹²¹在嚴謹的閱讀生活之餘，與知交好友共享詩文中的妙趣，可為讀書生活，帶來不同品味的生活樂趣。在靜默研讀外，與友可以歌詠、可以談論，使讀書生活更具活潑生動。

讀書貴在「致用」，與三兩好友共讀，互為切磋，相互啟發，以文會友，其樂無窮，同時讀書不僅應當心眼並用，更當精取與博收書中知識，融會貫通，方能領悟讀書生活的真味。無錫安桂坡(1481-1543)常於閒暇時與友徜徉山水之間，「時而酒酣興劇，乃取李白〈遠別離〉、〈蜀道難〉等篇，蘇長公〈赤壁〉諸賦歌之，音調清遠，流風洒洒，四座悄然傾聽，如神遊崑閩，不自知其在塵宇也。」¹²²取古人之詩，與客吟唱，頗具懷古之幽情。明初崑山顧阿瑛築有「玉山草堂」，為江南地區文人匯集之處：

少輕財結客，豪宕自好，年三十始折節讀書，益購古書、名畫、彝鼎、珍玩，築別業于茜徑，日夜與客置酒賦詩。其中文學四方之士，若河東張翥、會稽楊維禎、天台柯九思、永嘉李孝光，方外之士若張伯雨、于彥成、琦元璞，與凡一時名士，咸主其家。其園池亭榭之盛，圖史之富，與夫饌館聲伎，並鼎甲一時，而才情妙麗，與諸公亦略相當，風流文雅著稱東南。¹²³

文人樂於廣結友好，延請為客，於居家的園池亭榭中，賦詩飲酒，各展妙才，極具風雅。自古文人喜好清談，而文人閒居鄉里山野之處，必有同道同志之士，相與往來，相以為樂。鉛山費元祿認為讀書生活之中，若能得良朋益友或雅客文人，相與清談論道，更是閒居之中的樂事：

良朋勝于佳節，清話可抵家書。韻士過從，朗朗玉山在側；玄言滿坐，霏霏木屑當前。譚空說有問及鬼神，引古證今不關朝市；奇文共賞喜彈射為常，軟語相遺涉寒溫而已。……若乃益以奇香，資以苦茗，往來玄詣，雖達旦而未疲，賓主情深，每逢餐而必輟。搜尋話柄，演說稗官。¹²⁴

費元祿相當重視與友清談的生活意涵，甚至認為：「門中如此客，當許頻來」，可說是與良友一席話，更勝讀十年書。晉江黃景昉居於鄉里，或因居遠或因務繁，故而鮮少交遊，偶有「一二佳友，可與賞奇文析疑義，其人亦復經句不一相造。」讀書需清幽獨居，但與友論道讀書則能互有所得，兩者之間實難取捨，因此黃景昉感嘆道：好客難招，談何容易。¹²⁵讀書生活能得一益友，實為人生中難得際遇。

對酒賦詩、評花詠月，藉由物外之趣，使文人之間產生內心性靈上的交融。吳江袁仁世居陶庄，自築室于亭橋之澚，「讀書撫景，徜徉自適，客至則對酒賦詩，評花詠月，陶然有忘世之趣。」¹²⁶湖州費玲，家世豐饒，時時好哦詩，好接待賓客，年至五十而築「投老園」自樂，時而「日攜賓客琴弦弈棋，樗蒲六博，相與宴酣于其中，而不醉無歸者也。」¹²⁷除了賦詩之外，讀書清談，與朋友論道辯駁、高談性命，更有身處清幽飄渺的意境，鄞縣屠隆(1542-1605)頗好清談，每與知己焚香啜茗，更覺是人生之真樂事：

所最好者，二三知己聚于一室，清夜張燈，焚香啜茗，高譚性命，剖析玄微，參三氏之異同，窮九流之要渺，間以世法旁及神怪。¹²⁸

即使知道徹夜清談，多言數窮，損精耗氣，但卻「退而未嘗不悔，悔而迄不能改」，仍舊樂此不疲，幾乎是喜好清談成癡。蘇州邢量，簡陋屋舍三間，青苔滿壁，室中唯有古書披覽，「客至清淡，不設湯茗，有奇彥數人，每謁之必挾鈔以往，午則買食他處，復就談焉。」¹²⁹新建李鼎認為：「掩關山中，闐然無偶。既戒綺語，絕筆長篇。興到輒成小詩，附以偶然之語，

亦云無過三行，蓋習氣難除。」¹³⁰其中皆俊語清言，在在都反映文人在讀書之餘，皆好與師友論道、清談論學的時代現象與生活哲學（參見：圖4）。

紹興王畿好與士子談理清言，與周順之於會稽山中相與論學，因而同遊「探禹穴、躋龍山，沿迴鑑湖之曲，覓梅隱之故墟，尋蘭墅之遺跡。徜徉浹旬，相觀彌切，而順之依依默默，若超然於名利之外，不以所履者為已足，而以其所造者為未至，方自視欲然也。復送之西遊，延訪隱淪，將窮三江五湖之勝，翹然遐覽，寄興益幽，蓋非區區山水間而已。」¹³¹王畿認為藉由山水遊興，談理論道，確有超然於名利之外。因此，講會、清言於山水間，是明人生活中的時代文化現象，更是精神昇華的生活實錄。

休寧吳繼美，「託蹤泉石，絕意珪組，閒居暇日，焚香瀹茗，流覽古今，時時招勝侶，圍碁把酒以自愉快。」¹³²莫秉清則自以為生性慵懶，卻喜愛結交雅士，每相約歌詠於林壑之間，「乃三十年來，無以滿十人，而匏哉道人，其十之一也。匏哉坦率自放，多飲不亂而更嗜茶，與予性合。其茶室頗高，級而登，欄以衛之，即可坐茶，晨夕不輟。或晝寢未醒，客自煮對啜，君出就之，欣然浹也。」¹³³無錫華復，家藏書甚富，有才名善為詩，以貢授應天訓導，與盛仲交相友善。¹³⁴盛仲交以「蒼潤軒」藏書著名，而兩人的性情、志向相近，易結為莫逆至交。文人之間的焚香品茗，主客皆能自怡共樂，不但恬養怡情，表現出瀟灑士君子的精神象徵，更是作為時代生活文化的共通現象。

綜觀明代文人讀書生活的開展，不難感受到當時文人勤讀的景象，亦反映出時代士風的生生不息。



圖 4：松蔭清話圖

資料出處：明·姚綬〈松蔭清話圖〉，取自國立故宮博物院編輯委員會編輯，《海外遺珍·繪畫》(臺北：國立故宮博物院，1990 年 5 月初版)，頁 92。文人在松林之間高談性命、論道辯談，深深陶醉在清幽及與世無爭的意境中，儼然超然脫俗於塵世之間。

伍、結語

文人一生以書為伴，讀書規劃成了文人陶冶情操、淨化心靈、寄托感情的最好精神享受。讀書課程的進度排定、書籍種類的選擇、讀書生活的開展，更是造就文人讀書生活多樣、變化的要件。

傳統中國文人多以讀書為志業，將追求科舉功名、榮登金榜等功利性質作為目標與目的。不過也有部分的文人，有別於求取功名的意圖，或因無意仕途，或因追求淡泊，其讀書之目的則在於單純的知識追求，而將讀書視為生活的樂趣之一。甚至所採取的讀書態度迥異於傳統框架，跳脫訓詁搜研、修身養性，使讀書自適、自快、自得、自娛性質取代原本嚴肅的態度。因此，價值觀的轉變也反映出明代不同時期文人讀書的志趣，進而影響個人讀書的不同目的。

明代文人讀書時需要靜謐的環境，從書裡的內容，乃至於書外的環境，充分地感受閱讀的樂趣，不僅專心致力於知識學問的精神層次追求，並體驗孤獨與寂靜的意境，所以讀書時的內在狀態與外在環境的選擇，直接反映出明代文人內在的精神思維。也由於閱讀層面的擴大，明代文人取代閱讀傳統的經史書籍，開始轉而閱覽奇書、雜書，進而競相以閱覽異書為樂，進而增廣知識，油生志趣。

文人讀書生活崇尚典雅，環境、心境、禪境，是為讀書生活的三境。隱逸的個性也是部分文人性格之一，能安於貧賤，享受「萬般皆下品，唯有讀書高」的意境，更要耐得住寂寞，¹³⁵才能放懷自然、寄情山水。文人常以山水寄託懷抱與理想，並藉由讀書之餘，飽覽群山壯闊，作為休憩閒適的樂趣。沉醉於山水景致之中，不僅是寄託心志，更是將讀書、休閒、生活、友朋、山水相互結合的生活理念。掩關習靜才能怡養性情，閒適自娛領悟精神上一種超然物外的解放，藉由讀書體驗、抒發感懷、與友共享，開啟明代文人心智的良方，使生活充實而有意義。也生動展現明代文人高雅的讀書生活志趣、規劃、開展，樹立了後人學習的典範。

註釋

1. 王賡武，〈中國社中的學者：歷史背景〉，收入《歷史的功能》(香港：中華書局，1990年6月)，頁118～119。
2. 黃繼持，〈明代中葉文人型態〉，《明清史集刊》，1985年，卷1，頁37～61。
3. 陳萬益，《晚明小品與明季文人生活》(臺北：大安出版社，1988年6月初版)，頁49。
4. 陳寶良，〈明代文人辨析〉，《漢學研究》，19卷1期，2001年6月，頁190～198。
5. 王爾敏，《明清社會文化生態》(臺北：臺灣商務印書館，1997年10月初版)，頁59～60。
6. 清·葉昌熾，《藏書紀事詩》，卷4，〈錢謙貞履之〉，頁342。
7. 清·張爾岐，《蒿菴閒話》(《四庫全書存目叢書》子部114冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版，據清康熙徐氏真合齋磁版印本影印)，卷2，頁40下～41上。
8. 清·錢謙益，《牧齋初學集》(上海：上海古籍出版社，1985年9月第一版)，卷73，〈梅長公傳〉，頁1620。
9. 明·陸世儀，《陸桴亭思辨錄輯要》(《叢書集成新編》23冊，臺北：新文豐出版公司，1985年1月，據《正誼叢書》本排印)，卷4，〈格致類〉，頁45。
10. 張明仁編，《古今名人讀書法》(臺北：臺灣商務印書館，2006年6月臺一版)，頁92。
11. 《蒿菴閒話》，卷2，頁39下～40上。
12. 清·張文嘉，《重定齊家寶要》(《四庫全書存目叢書》經部155冊)，卷上，〈家規·讀書寫字之規〉，頁40下。
13. 明·張岱，《瑯嬛文集》(長沙：岳麓書社，1985年6月第一版)，卷3，〈與祈文載〉，頁144。
14. 明·周拱辰，《聖雨齋集》(臺北：漢學研究中心景照清初刊本)，卷1，〈危樓讀書賦有序〉，頁3上。
15. 張明仁編，《古今名人讀書法》，頁129。
16. 明·侯一元，《二谷山人集》(臺北：漢學研究中心景照明嘉靖三十七年序刊本)，《鴈蕩集》，〈傳誌·司教雙溪鄭公墓誌銘〉，頁6下。
17. 清·張廷玉，《明史》(臺北：鼎文書局，1978年10月再版)，卷282，〈儒林一〉，頁7247～7248。
18. 明·陳師，《禪寄筆談》(臺北：國家圖書館藏明萬曆癸巳錢塘陳氏刊本)，〈自序〉，頁1上。
19. 杜聯喆編，《明人自傳文鈔》(臺北：藝文印書館，1977年1月初版)，〈杜文煥·元鶴逸史傳〉，頁123。

20. 明·陳繼儒，《巖棲幽事》（《叢書集成新編》24冊，臺北：新文豐出版公司，1985年，據寶顏堂秘笈本排印），頁6：「黃山谷嘗云：『士大夫三日不讀書，自覺語言無味，對鏡亦面目可憎。』米元章云：『一日不讀書，便覺思澀』，想古人未嘗片時廢書也。」
21. 明·馮夢禎，《快雪堂集》（《四庫全書存目叢書》集部165冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1997年6月初版，據明萬曆四十四年黃汝亨朱之蕃等刻本影印），卷64，〈與朱修吾〉，頁11下。
22. 明·黃淳耀，《陶庵集》（《叢書集成續編》148冊，臺北：新文豐出版公司，1989年，據《知不足齋叢書》本排印），卷11，〈自監錄三〉，頁2上～下。
23. 清·魏禧，《魏叔子日錄》（《續修四庫全書》集部1409冊，上海：上海古籍出版社，1995年6月，據清易堂刻寧都《三魏全集》本影印），卷1，〈裏言〉，頁42下～43上。
24. 明·高濂，《遵生八牋校注》（北京：人民衛生出版社，1994年6月第一版），卷8，〈起居安樂箋下·晨昏怡養條·高子怡養立成〉，頁241～242。
25. 明·吳寬，《匏翁家藏集》（《四部叢刊》初編，臺北：臺灣商務印書館，1965年，據明正德刊本影印），卷73，〈梅友處士墓表〉，頁5上～下。
26. 明·夏尚朴，《夏東巖先生文集》（《北京圖書館古籍珍本叢刊》集部102冊，北京：書目文獻出版社，1988年，據明嘉靖四十五年斯正刻本影印），卷5，〈教諭潘德夫墓誌銘〉，頁10上～下。
27. 明·劉麟，《清惠集》（《景印文淵閣四庫全書》1264冊，臺北：臺灣商務印書館），卷12，〈履略〉，頁31上。
28. 《明史》，卷288，〈文苑四〉，頁7402。
29. 關於女性的閱讀生活描寫，可詳見：高彥頤著、李志生譯，《閨塾師：明末清初江南的才女文化》（南京：江蘇人民出版社，2005年1月第一版）。
30. 明·陳繼儒，《巖棲幽事》（《叢書集成新編》24冊，臺北：新文豐出版公司，1985年1月，據《寶顏堂秘笈》本排印），卷1，頁8～9。
31. 明·陸紹珩，《醉古堂劍掃》（臺北：老古文化事業公司，1995年5月臺一版），卷5，頁149～150。
32. 明·岳元聲，《潛初子文集》（臺北：漢學研究中心景照明刊版），卷7，〈語錄〉，頁3下。
33. 明·吳從先輯，《小窗自紀》（《四庫全書存目叢書》，子部252冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年5月初版，據上海圖書館藏明萬曆刻本影印），卷2，〈書憲·二之宜〉，頁3。
34. 《醉古堂劍掃》，〈峭〉，頁62。

35. 清·方以智,《文章薪火》(《叢書集成續編》204冊,臺北:新文豐出版公司,1989年7月,據《昭代叢書》本影印),卷1,頁10上~下。
36. 《陸桴亭思辨錄輯要》,卷4,〈格致類〉,頁53。
37. 明·黃希憲,《續自警編》(《四庫全書存目叢書》子部124冊,臺南:莊嚴文化事業有限公司,1995年9月初版,據清華大學圖書館藏明萬曆六年刻本影印),卷16,〈適志類·山靜日長〉,頁100。
38. 明·凌湛初,《申椒館滄集》(臺北:漢學研究中心景照明刊本),卷4,〈招陳子蘊書〉,頁45下。
39. 《錢麓屏先生遺集》,《似僧草》,卷3,〈刻兩生干莫篇〉,頁23上。
40. 《巖棲幽事》,頁14。
41. 清·張潮,《幽夢影》(臺南:漢風出版社,1992年1月初版),頁103。
42. 明·黃景昉,《屏居十二課》(《百部叢書集成》之三十一,《硯雲甲乙編》,1卷,清·乾隆金忠輯刊道光蔡氏紫梨華館重雕本,1966年,藝文印書館影印),〈攤書〉,頁12下。
43. 明·周如磐,《澹志齋集》(臺北:漢學研究中心景照明萬曆四十七年序刊本),卷11,〈明經臨軒公暨配吳氏合葬墓誌銘〉,頁48。
44. 明·吳文奎,《蓀堂集》(臺北:漢學研究中心景照明萬曆三十二年序刊本),卷7,〈書巢諸詠序〉,頁7下~8上。
45. 《陶庵集》,卷11,〈自監錄二〉,頁3下。
46. 明·薛瑄,《薛瑄全集》(太原:山西人民出版社,1990年8月第一版),《讀書錄》,卷2,頁1054。
47. 清·黃宗羲,《明儒學案》,卷4,〈崇仁學案四·太僕夏東巖先生尚朴·夏東巖文集〉,頁66。
48. 張祥浩,《王守仁評傳》(南京:南京大學出版社,1997年2月第一版),頁1~22。
49. 明·王守仁,《王陽明全集》(上海:上海古籍出版社,1997年8月第一版),卷7,〈文錄四·送宗伯喬白巖序〉,頁228。
50. 明·湛若水,《湛甘泉文集》(《四庫全書存目叢書》集部56冊,臺南:莊嚴文化事業有限公司,1997年6月初版,據山西大學圖書館藏清康熙二十年黃楷刻本),〈大科訓規〉,卷6,頁11上。
51. 周志文,《晚明學術與知識分子論叢》(臺北:大安出版社,1999年3月第一版),頁12。
52. 《文章薪火》,頁2下~3上。
53. 明·馮京第,《馮侍郎遺書》(《四明叢書》2集3冊),〈附錄·簞溪自課〉,頁1上~5下。

54. 清·顏元，《顏元集》（北京：中華書局，1987年6月第一版），《顏習齋先生言行錄》，卷上，〈剛峰第七〉，頁648。
55. 清·魏禧，《魏叔子文集外篇》（《續修四庫全書》集部1408～1409冊，上海：上海古籍出版社，1995年6月，據清易堂刻寧都三魏全集本影印），卷7，〈答世傑〉，頁58下。
56. 清·張履祥，《淑艾錄》（《四庫全書存目叢書》子部29冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版，據清道光吳江沈氏世楷堂刻昭代叢書本影印），〈教學〉，頁61上。
57. 明·馬駙，《紫泉文集》（臺北：漢學研究中心景照明嘉靖刊本），卷1，〈拙菴記〉，頁28上～下。
58. 清·張文嘉，《重定齊家寶要》（《四庫全書存目叢書》經部115冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版），卷上，〈家規·讀書寫字之規〉，頁40上～下。
59. 明·何喬遠，《鏡山全集》（日本東京都：內閣文庫，1980年），卷38，〈園居錄序〉，頁24上。
60. 明·方孝孺，《遜志齋集》（《四部叢刊》初編，臺北：臺灣商務印書館，1965年，據明刊本影印），卷1，〈學箴九首·辨疑〉，頁23下～24上。
61. 《薛瑄全集》，《讀書錄》，卷2，頁1050。
62. 清·黃宗羲，《明儒學案》（臺北：華世出版社，1987年2月臺一版），卷5，〈白沙學案上·文恭陳白沙先生獻章·論書學〉，頁85。
63. 《明儒學案》，卷4，〈崇仁學案四〉，頁72。
64. 《王陽明全集》，卷2，〈傳習錄·語錄二〉，頁45～46。
65. 明·邵寶，《容春堂集》（《景印文淵閣四庫全書》集部1258冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年3月，據國立故宮博物院藏本影印），卷7，〈會通君傳〉，頁40上～41下。
66. 明·葉恭煥，《吳下冢墓遺文續編》（臺北：臺灣學生書局，1969年12月初版，據國家圖書館藏善本影印），〈明吳秀甫先生墓表〉，頁355。
67. 明·胡應麟，《少室山房筆叢》（《叢書集成續編》10冊，臺北：新文豐出版公司，1989年7月，據正誼堂全書本影印），卷39，〈庚部·華陽博議下〉，頁20下。
68. 明·馮班，《鈍吟雜錄》（《叢書集成新編》8冊，臺北：新文豐出版公司，1985年，據借月山房彙鈔本排印），卷4，〈讀史淺說〉，頁50。
69. 明·馮班，《鈍吟雜錄》，卷4，〈讀史淺說〉，頁54。
70. 吳智和，〈明人習靜休閒生活〉，《華岡文科學報》，25期，2002年3月，頁145～155。
71. 明·王世貞，《弇州山人續稿》（《明人文集叢刊》，臺北：文海出版社，1970年版），卷63，〈二西山房記〉，頁23下～24上。

72. 明·王光美,《松鶴齋草》(臺北:漢學研究中心景照明刊本),吳光翰〈松鶴齋草序〉,頁1上。
73. 明·徐復祚,《花當閣叢談》(臺北:廣文書局,1969年1月初版),卷4,〈桑先生〉,頁11上。
74. 明·楊士奇,《東里文集》(北京:中華書局,1998年7月第一版),卷16,〈劉仲良墓表〉,頁230。
75. 明·李陳玉,《退思堂集》(臺北:漢學研究中心景照明刊版),〈令記自敘〉,頁1上。
76. 明·錢穀編,《吳都文粹續集》(《景印文淵閣四庫全書》1385冊,臺北:臺灣商務印書館,1983年3月),卷45,〈蠡齋先生傳〉,頁51下。
77. 明·張德夫《隆慶·長洲縣志》(《天一閣藏明代方志選刊續編》本),卷14,〈人物·邢參〉,頁23下。
78. 明·李樂,《見聞雜記》(上海:上海古籍出版社,1986年6月第一版),卷4,頁42上。
79. 《牧齋有學集》,卷32,〈顧君升墓誌銘〉,頁1167。
80. 明·樂純,《雪菴清史》(《四庫全書存目叢書》子部111冊,臺南:莊嚴文化事業有限公司,1995年9月初版,據明書林李少泉刻本影印),卷3,〈清課·讀書〉,頁12上。
81. 《明史》,卷137,〈列傳二十五·劉崧〉,頁3957。
82. 清·徐開仕,《明名臣言行錄》(《明代傳記叢刊》,臺北:明文書局,1991年元月初版),卷26,〈都督同知王公信〉,頁26下。
83. 《退思堂集》,〈令記〉,頁58下。
84. 《陶庵集》,卷12,〈自監錄四〉,頁1下。
85. 明·黃居中,《千頃齋集》(臺北:漢學研究中心景照明刊本),卷4,〈題小山玄賞冊·宴坐齋〉,頁18上~下。
86. 明·祝世祿,《祝子小言》(《四庫全書存目叢書》子部90冊,臺南:莊嚴文化事業有限公司,1995年9月初版),頁21上~下。
87. 宋·蘇東坡,《蘇東坡全集》(合肥:黃山書社,1997年1月第一版),卷2,〈送安惇秀才失解西歸〉,頁41。
88. 明·徐復祚,《花當閣叢談》, (臺北:廣文書局,1969年元月初版),卷4,〈桑先生〉,頁11上。
89. 明·魏裳,《雲山堂集》(臺北:漢學研究中心景照明萬曆七年序刊本),卷6,〈孟父處士寅齋遷葬墓誌銘〉,頁30下。
90. 《醉古堂劍掃》,卷5,頁131。

91. 羅中峰，《中國傳統文人審美生活方式之研究》（臺北：洪葉文化事業有限公司，2001年2月初版），頁2。
92. 朱倩如，〈明人的獨居生活〉，《明史研究專刊》，15期，2006年10月，頁139～141。
93. 明·張萱，《西園聞見錄》（《明代傳記叢刊》，臺北：明文書局，1991年元月初版），卷21，〈投閒〉，頁31上。
94. 《潛初子文集》，卷9，〈祭沈玄序文〉，頁64下～65上。
95. 明·陸容，《菽園雜記》（《元明史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1997年12月第一版），卷13，頁162。
96. 明·周如磐，《澹志齋集》（臺北：漢學研究中心景照明萬曆四十七年序刊本），卷5，〈陳滄洲偕孺人雙壽序〉，頁33上。
97. 明·章懋，《楓山章先生集》（《金華叢書》本），卷5，〈逸軒處士周君墓誌銘〉，頁21下。
98. 明·黃仲昭，《未軒公文集》（臺北：漢學研究中心影照明嘉靖三十四年莆田黃氏家刊本），卷6，〈竹溪詩集序〉，頁3。
99. 明·毛元淳，《尋樂編》（《四庫全書存目叢書》子部94冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版，據明崇禎刻本影印），頁15上。
100. 明·于孔兼，《山居稿》（臺北：漢學研究中心景照明萬曆四十年序刊本），卷4，〈簡客部洪紉韋〉，頁21上。
101. 《鏡山全集》，卷38，〈園居錄序〉，頁24下。
102. 明·田藝蘅，《留青日札》（《四庫全書存目叢書》子部105冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版），卷15，〈惡客〉，頁12。
103. 《薛瑄全集》，《讀書錄》，卷2，頁1054。
104. 《王陽明全集》，卷2，〈傳習錄·語錄二·教約〉，頁89。
105. 清·崔學古，《幼訓》（《叢書集成續編》61冊，臺北：新文豐出版公司，1989年7月，據檀几叢書本排印），〈念書〉，頁8上。
106. 明·李日華，《恬致堂集》（《明代藝術家集彙刊續集》，臺北：國立中央圖書館，1971年10月初版，據國家圖書館藏明末刻本影印），卷25，〈汪愛荊居士傳〉，頁18下～19上。
107. 明·方岳貢等，《崇禎·松江府志》（《日本藏中國罕見地方志叢刊》，北京：書目文獻出版社，1991年10月第一版，據明崇禎三年刻本影印），卷46，〈宅第園林〉，頁32下。
108. 明·衛泳輯，《枕中秘》（《四庫全書存目叢書》子部152冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版，據明刻本影印），不分卷，《讀書觀》，頁1。

109. 明·文徵明，《文徵明集》(上海：上海古籍出版社，1987年8月第一版)，卷6，〈觀書〉，頁119。詩題序文云：「歲暮雪晴，山齋肆目，偶閱謝皋羽詩，窮冬疑有雨，一雪卻成晴，喜其精妙，因衍為韻賦小詩十章。」
110. 《醉古堂劍掃》，卷1，頁11。
111. 明·莫是龍，《筆塵》(《百部叢書集成·奇晉齋叢書》，臺北：藝文印書館，1968年)，頁4上～下。
112. 明·張大復，《聞雁齋筆談》(《中國野史集成續編》，成都：巴蜀書社，2000年第一版)，〈戲書〉，頁2上～下。
113. 明·文震亨，《長物志》(《叢書集成簡編》，臺北：臺灣商務印書館，1966年6月臺一版)，卷12，〈香茗〉，頁1上～下。
114. 明·陳繼儒，《晚香堂集》(《四庫禁燬書叢刊》集部66冊，北京：北京出版社，2000年1月第一版，據明崇禎刻本影印)，卷4，〈聚書樓記〉，頁18上。
115. 明·周拱辰，《聖雨齋集》(臺北：漢學研究中心景照清初刊本)，〈聖雨齋文集序〉，頁1上。
116. 《屏居十二課》，〈晚酌〉，頁1下。
117. 明·宋懋澄，《九籥集》(北京：中國社會科學出版社，1984年)，別集卷1，〈與陳六〉，頁251。
118. 明·何孟春《餘冬序錄》(《四庫全書存目叢書》子部101冊，臺南：莊嚴文化事業有限公司，1995年9月初版，據明萬曆刻本影印)，卷35，頁11下。
119. 《西園聞見錄》，卷22，〈高尚〉，頁2164。
120. 《醉古堂劍掃》，卷5，〈素〉，頁85。
121. 明·段為袞撰、劉文琦編，《搶榆館集》(臺北：漢學研究中心景照明萬曆四十七年序刊本)，卷8，〈共賞編小序〉，頁25下。
122. 明·王廷相，《王廷相集》(北京：中華書局，1989年9月第一版)，《內臺集》，卷5，〈明故桂坡安徽君墓碑銘〉，頁986～987。
123. 《西園聞見錄》，卷22，〈畸人〉，頁19。
124. 明·費元祿，《轉情集》(臺北：漢學研究中心景照明萬曆四十六年序刊本)，卷上，〈清譚〉，頁81上～下。
125. 《屏居十二課》，〈朋友〉，頁5上～下。
126. 明·袁仁，《一螺集》(臺北：漢學研究中心景照明萬曆二十四年序刊本)，卷1，〈家居八景賦有序〉，頁1下。

127. 明·茅坤，《茅坤集》(杭州：浙江古籍出版社，1993年10月第一版)，卷20，〈費處士墓阡記〉，頁626。
128. 明·屠隆，《白榆集》(臺北：國家圖書館藏明萬曆間刊本)，卷9，〈與李觀察〉，頁16上～下。
129. 明·黃姬水《貧士傳》(《百部叢書集成·廣百川學海》，臺北：藝文印書館，1965年)，卷下，頁20下。
130. 明·李鼎，《偶譚》(《百部叢書集成·寶顏堂秘笈》，臺北：藝文印書館，1965年)，頁1上。
131. 明·王畿，《王龍谿全集》(臺北：華文書局，1970年5月初版，據清道光二年刻本景印)，卷16，〈別言贈周順之〉，頁10上～下。
132. 明·顧起元，《癩真草堂集》(臺北：文海出版社，1970年3月初版，據國家圖書館藏明萬曆四十二年刊本影印)，卷26，〈吳伯實先生傳〉，頁9上。
133. 明·莫秉清，《傍秋菴文集》(《明清史料彙編》8集，臺北：文海出版社，1973年3月初版)，卷1，〈張匏哉遺草序〉，頁上。
134. 明·朱孟震，《玉筍詩談》(臺北：廣文書局，1971年9月初版)，卷上，頁17上～下。
135. 趙映林，〈中國古代的隱士與隱逸文化〉，《歷史月刊》，99期，1996年4月，頁34。

Planning and Launching of the Scholars' Reading Lives in Ming Dynasty

Lu Yun-Tsai

Abstract

Reading is an indispensable work in life for the scholars. It is also an important target to learn and draw knowledge as the career plan. Some scholars in Ming Dynasty focus on the planning of reading life while some of them focus on the time schedule to improve efficiency. The scholars in Ming loved to read, and was also good at reading. There's many ways to read and choose various genre of books. Acting according to circumstances is one of the ways to make the reading more enjoyable. This article summarized some reading experiences, how they plan and launch, in Ming Dynasty. By the process of exploring the planning and launching of the scholars' reading lives, we can understand their ways of living and ideas. This article has five parts, that is Forward, The Management of Reading Classes, The Choosing of Book Genre, The Launching of Reading Lives, and Conclusion.

Keywords: Ming Dynasty, Scholars, Reading, Life, Class, Plan, Launch

藝術學報七十五至八十五期目錄

第七十五期

- 一、王壯為的篆刻藝術——以商周文字入印創作賞析..... 林進忠
二、何紹基晚年書藝——變容與轉化之契機..... 李銘宗
三、「歲供」體例在臺灣傳統建築裝飾圖稿的運用..... 劉淑音
四、虛擬環境中跟隨鏡頭與尋路績效之關係研究..... 王年燦、陳佳欣
五、視覺與聽覺網路廣告型態對消費者態度之影響..... 王年燦、陳訓平
六、綠色產品成功商品化設計之研究..... 杜瑞澤、張孟哲
七、巴洛克時期髮型與服飾演進之研究..... 詹慧珊、鄭如伶
八、動畫中漫畫表現形式研究——以漫畫造型與漫畫符號為中心..... 朱善傑、鐘世凱
九、由視覺比喻研究廣告設計的認知差異..... 陳郁佳
十、由高齡者居家生活探討產品介面設計——以微波爐操作為例..... 陳明石、吳佳卿
十一、大學校院藝術學門評鑑制度及工具之發展..... 謝顯丞
十二、臺灣地下電臺面面觀..... 吳聲品
十三、網路遊戲式學習環境之設計與建置..... 游光昭、蕭顯勝、韓豐年
十四、「諸宮調」套式之探討——以《董西廂》為範例..... 施德玉
十五、中文歌唱的咬字與吐字..... 申亞華
十六、莫札特鋼琴奏鳴演奏法論析..... 蔡奎一
十七、中國舞蹈腕手動作之生理解剖學分析..... 曾照薰
十八、發現浪漫主義之嚴肅性：漢斯利克論布拉姆斯交響曲..... 陳慧珊
十九、競技體操發展的回顧..... 鄭黎暉、吳福明
二十、國際體操規則修訂對男子地板運動影響之研究..... 賴高司、吳森琛、張宏文

第七十六期

- 一、台灣傳統建築集瑞裝飾的構圖排列與意涵..... 劉淑音
二、宣影布色彩複製特性之研究..... 謝顯丞
三、印刷造紙業資本結構與經營績效關係之研究..... 陳其陽
四、數位化發展趨勢對我國電視新聞之影響..... 趙天慰、朱全斌
五、趙元任結合詩樂創作的理念與實踐——以〈教我如何不想他〉為例..... 李美燕、黃揚婷
六、我國大專音樂系學生與教授對音樂資優教育成效之調查研究..... 陳曉嫻
七、史特拉文斯基《婚禮》與俄國民間音樂傳統..... 林淑芳
八、荀白克鋼琴作品研究——Op.11, No.1..... 駱淑嫻
九、以 MI 的理念談社區性格的形成..... 吳守哲、呂裕文
十、台灣主題樂園環境符號之視認性與美感評價初探..... 楊清田、莊婷琪
十一、黑色與白色遮蔽物對圖像辨識差異之視知覺研究..... 王藍亭、黃詩珮
十二、線上漫畫網站之開發與創作分享行為之研究..... 王年燦、傅遠超
十三、普普風格應用在網頁設計之研究——以 Keith Haring 作品為例..... 王年燦、朱淑琳

十四、從民族性探討日本與美國動畫風格之差異	林珮淳、奚岳隆
十五、從中國繪畫探討具中國特色動畫之構圖與運鏡	林珮淳、林宏駿
十六、實驗動畫創作觀念與媒材之探討	林珮淳、陳緯倫
十七、科技藝術新探——運用電腦視覺技術於互動情境之探討	王照明、吳宗德
十八、奈米環保材料於綠色產品設計應用之分析評估	杜瑞澤、吳俊寬
十九、傳統卡通動畫準則在 3D 電腦角色動畫中的應用	鐘世凱
二十、區域文化特色應用於產品設計初探——臺灣廟宇文化應用於手機設計之個案	范成浩、洪天回、林榮泰
二十一、以 Mpeg-4Facial Animation 參數法建立臉部表情	白弘毅

第七十七期

一、章太炎援佛解儒略論稿	李銘宗
二、數位典藏之應用加值——以「植物染與編織藝術數位應用加值中心」為例	謝顯丞
三、大陸歷史劇《三國演義》：陽剛特質的建構與再現	趙庭輝
四、校園網路電台節目與網站內容初探	陸中明
五、論曲牌體、板腔體之名義、體製與異同	施德玉
六、論【鮮花調】在地方簫派音樂中之存見與流變	張儷瓊
七、探討音感訓練在音樂內涵激發上所扮演的角色——大學多元入學方案實施後大學音樂系音感訓練課程的發展與方向	呂淑玲、楊絢晞
八、許常惠鋼琴獨奏曲《五首插曲》之復古傾向與浪漫風格	吳玲宜
九、黃友棣的音詩“琵琶行”研究	申亞華
十、從美學觀點論音樂即興、演奏及作曲之交互關係	林文琪
十一、析論雙槓技術特性與發展趨勢	張宏文、吳森琛、賴高司
十二、由視覺比喻研究設計的理解性與趣味性	陳郁佳
十三、平面圖形複雜度與面積錯視之關聯性研究——以不規則多邊形為例	楊清田、魏頌廷
十四、Toward a Successful Computer Animation-Producing and Production Management in CGI Animation	李宏耕、鐘世凱
十五、互動式媒體藝術創作觀念之探討	陳永賢
十六、摩登仙杜麗娜——廣告女性角色描繪與視覺訴求之跨文化研究	葉金燦
十七、唐宋時期人體花飾功能性及選材品類關係之研究	朱惠英、詹慧珊

第七十八期

一、非設計科系通識課程產品創新教學案例分析	趙方麟
二、產品類型影響創意認知的相關研究	范成浩、林榮泰、邱文科、王文正
三、從形態構成研究文字的造形與圖像設計之可行性	蔡奇睿
四、塗鴉藝術創作觀念之探討	周鴻祥
五、台灣紀錄片再現模式分析——以 921 地震紀錄片《生命》為例	王慰慈
六、偶像劇《流星花園》的文本分析：青少年次文化的建構與再現	趙庭輝
七、民眾參與表演藝術觀賞行為之研究——以文建會九十三年度表演藝術團隊表演為例	陳麗娟、陳為任、唐瑞芬、鄭天明、李宗鴻

八、原始主義在繪畫與音樂的兩面性	謝斐紋
九、從西方音樂劇的歷史與特質看台灣音樂劇的發展	王潤婷
十、荀白克鋼琴作品研究—Op.11, No.2	駱淑嫻
十一、古琴以「澹」為美之意涵析論	李美燕

第七十九期

(1) 綜合類

美術

一、系譜、危機與認同：多納·庫斯比（Donald Kuspit）的現代藝術理論	譚力新
二、徐渭「游戲」繪畫的特質與表現	陳宣彤
三、Creative Minds between 'Digital Fantasy', 'Pictorial Aura' and 'Photographic Reality' —Digital Computer as a Virtual Studio in Contemporary Fine Art Imaging Practice 介乎於「數位虛幻」、「繪畫氛圍」與「影像真實」之創作意念 —數位電腦如同為當代影像藝術創作的虛擬工坊	翁銘邦
四、杜象達達應否為當代藝術「亂象」負責	林素惠

設計

五、應用文化創意於產品造形之研究	王銘顯、范成浩、林榮泰
六、社區文化之創意產品設計模式——以北投溫泉精品計畫為例	林榮泰、王銘顯、洪德仁、孫銘賢、孫俊彥
七、傳統色彩與視覺環境的研究——以金門視覺印象數位化之建構為例	謝蘭芬
八、輪椅使用者廚台工作與移動需求研究	趙方麟、謝政光
九、Artistic Expression Design and Implementation of Human Walking for 3D Computer Animation 電腦動畫人物走路的藝術表現設計及製作	鐘世凱

傳播

十、地方縣市數位典藏加值應用模式之探討——以高雄縣數位文化建設發展為例	謝顯丞、江茂源
十一、公民投票與人民的選擇—解讀 2004 年總統大選出口民調	李慧馨、王詠宣

人文教育

十二、大專甲組體操選手運動傷害發生原因、處理方式與預防策略之研究	鄭黎暉
十三、高中舞蹈教師工作壓力與職業倦怠關係之研究——以台灣地區公立高中舞蹈班為例	柯樹馨、林靜怡
十四、團體音樂活動應用於注意力缺陷過動症幼兒注意力行為影響之研究	徐庭蘭、康恩昕
十五、徐悲鴻藝術理論與實踐之復古元素	宋千儀
十六、公立樂團團員表演工作行為意圖之研究	鄭天明、陳麗娟

(2) 表演類

表演

一、曲牌組合形式之探討	施德玉
-------------------	-----

二、伊福部昭與江文也「民族性音樂作品」風格研究	吳玲宜
三、解析浦浪克〈Toccata〉彈奏技巧	謝綉莉
四、蕭邦作品第二十二號風格之探究	楊景蘭
五、蕭邦 g 小調第一號敘事曲	朱友梅
六、山東琴書曲牌《鳳陽歌》在箏樂作品中的應用	張儷瓊
七、浪漫芭蕾《吉賽兒》之研究與分析	吳素芬
八、陝北民歌「信天游」初探	申亞華

第八十期

(1) 綜合類

美術

一、2006 年台北市立美術館觀眾研究	李斐瑩
---------------------------	-----

設計

二、初探隱喻廣告中隱喻與表現形式的效果	吳岳剛、侯純純
三、「仿生造形」中華節慶紀念酒瓶視覺意象之探討	莊孟姬、許杏蓉
四、領袖崇拜在政治宣傳海報運用之研究——以納粹德國希特勒為例	蔡綺
五、台灣電視新聞播報視覺亂象之研究	霍鵬程、楊清田
六、形而上理論對原創性設計之探討	王銘顯

傳播

七、論貝拉·巴拉茲的沉默概念，或緘默影音美學的誕生	孫松榮
八、電子書製作與出版——以「圖文傳播天地數位內容開發及加值應用」為例	謝顯丞、李汝宥、鄭惠文

人文教育

九、創造性藝術教學活動對幼兒園大班幼兒創造力表現影響	徐庭蘭、郭靜敏
十、私立美術館觀眾休閒動機與休閒滿意度之研究——以朱銘與鴻禧美術館為例	黃世明、傅建三、傅嘉輝

(2) 表演類

表演

一、二胡演奏藝術的三個構面	林昱廷
二、由巴哈義大利協奏曲 BWV971 看巴洛克時期協奏曲之發展對巴哈的影響	朱友梅
三、京劇髯口在特殊狀態下之運用	王小明
四、李斯特鋼琴改編曲中創作特色與技巧之探討——以舒伯特代表性藝術歌曲為例	楊青琳
五、淺談中國戲曲劇場形式、觀念與表演之關係	紀家琳
六、劉天華二胡學派的發展歷程	蔡秉衡
七、台語歌曲之語言聲調與曲調的關係研究 ——以蕭泰然創作《出外人》與《上美的花》二首歌曲為例	許麗雅
八、客家箏曲《出水蓮》乙凡音之按顫手法模式分析 ——一個時距定量的測音方法與附加頻率落點分析之應用研究	張儷瓊

第八十一期

美術

- 一、十九世紀後期法國人喜好中國藝術中神怪動物題材的品味問題探究
——以德內利博物館收藏為中心 張婉真
- 二、書道自然—漢唐書論「自然」之探析 徐永賢
- 三、禪的思維與新媒體藝術—以臺灣當代藝術為例 陳永賢
- 四、The Use of a Diagnostic Profile of Art Understandings in the Assessment of Taiwanese Art Students' Written Responses to Chagall's The Birthday
使用藝術認識「分析工具」之研究：以臺灣藝術系大學生對夏卡爾的畫作「生日」
所做之書面回應為例 馬丁福克、張妙珍

設計

- 五、造形語言的心性活動論「小藍與小黃」繪本之創作訊息體驗 鄭凱元

傳播

- 六、數位典藏學程期中診斷性評量之實證研究 謝顯丞、韓豐年、徐昌男、張淑佩、周美岑

表演

- 七、佛瑞聯篇歌曲 op.95「夏娃之歌」第一至四首作品之研究 翁嘉琳
- 八、從巴哈「c 小調第二號組曲 BWV 826」檢視巴哈鍵盤組曲創作之變化 朱友梅
- 九、迪士尼動畫中的丑角表演 朱靜美
- 十、跨文化美學的音樂詮釋-以臺灣當代作曲家之藝術觀為例 陳慧珊
- 十一、成本在活動精熟度與持久利益之關係研究—以街舞休閒活動為例
..... 鄭天明、曹又心、李佳豪

人文教育

- 十二、明代浙江山陰世家張元忬的文人生活與著述 呂允在
- 十三、戰爭題材於動畫之研究 林佩淳、彭立洲
- 十四、美學的轉向：從體現的哲學觀論新媒體藝術之「新」 邱誌勇

第八十二期

- 一、身體行為與極限體驗的影像探討—以馬修·巴尼的錄像藝術為例 陳永賢
- 二、一方寸見一世界—試析戰國時期北方黃金牌飾的美學意涵 李建緯
- 三、造形讀寫技術的開發與其效能 鄭凱元
- 四、臺灣設計產業發展現況與願景之探討 林榮泰、王銘顯
- 五、臺灣藝術大學設計教育的改變—以「校友經典設計大展」為例 霍鵬程
- 六、非寫實性電腦繪畫表現之研究 陳鎰鑒、鍾世凱
- 七、包裝視覺形象研究—以八里「柚香美人果醋、果茶」伴手禮為例 卓展正
- 八、Application of Prown's Model in Analyzing the 1880s Corset of the Goldstein Museum
普朗（Prown）物件分析程序：探討高登斯坦博物館的 1880s 馬甲 陳錦滿
- 九、動物「幽靈」 孫松榮
- 十、李白音樂素養初探—以李白詩中的樂器演奏與鑑賞為主 王友蘭

- 十一、舞蹈的創作與肢體運用 楊淑菁
十二、布雷希特「史詩」「劇場」之關聯與演進 李其昌
十三、博物館品牌鑑價的策略與方法初探 原來

第八十三期

美 術

- 一、Images of Conflict: An Analysis of Northern Ireland Mural Paintings 戰爭圖像：

北愛爾蘭壁畫之分析 馬丁福客

- 二、自我效能激發策略提昇陶藝技能學習成效的實驗研究 李堅萍

- 三、當代藝術脈絡中的繪畫位置與意義：以繪畫策展論述分析為例 譚力新

- 四、影像中圖像與造形符號的關係 陳錦忠

設 計

- 五、一個新的隱喻廣告分類與現況分析 吳岳剛

- 六、古畫的複製與再現—以動畫作品〈谿山之城〉為例 林晉毓

表 演

- 七、從清代臺灣文獻看原住民酒歌與飲酒文化 黃玲玉

- 八、穆欽斯基《鋼琴組曲》之創作特徵與彈奏技巧探究 楊景蘭

- 九、論述黃梅戲韓派藝術及其《徽州女人》的主題意蘊與劇場風華 朱芳慧

人 文

- 十、觀看的層次：視覺文化、視覺社會學與視覺方法批判 廖新田

- 十一、團體黏土活動對注意力缺陷過動症幼兒不專注行為改變之個案研究 徐庭蘭、許芷苑

- 十二、明人書齋的命名、格局與佈置 呂允在

- 十三、文化驅動力—從「文化價值」的觀點評析大學藝文中心的生成與發展 廖敦如

- 十四、從容天圻之琴曲〈歸去來兮辭〉看文人琴的藝術精神 李美燕

- 十五、大專院校桌球選手目標取向、運動自信心與賽前焦慮之相關研究 朱建榮

- 十六、國立臺灣藝術大學體育課程認知與滿意度之研究 呂青山、張宏文、劉榮聰、林宗賢

第八十四期

美 術

- 一、創作性技術生手與熟手之創意表現和自我效能的差異性與相關性 李堅萍

- 二、Daring Us to Laugh: An Analysis of the Satirical Imagery of Jan Steen

逗我們發笑：詹史丁諷刺圖像之分析 馬丁福客

- 三、商早期青銅器雲電紋飾之隱喻研究 原來

- 四、前額骨骨相與體表表現 魏道慧

設 計

- 五、以網路遊戲實施科技創造力教學之研究 蕭顯勝、洪琬諦、伍建學

傳 播

- 六、影片分鏡節奏、類型之關係及相關內容研究：以麥克·貝執導作品為例

..... 蔣世寶、陳建雄、鍾思明

表 演

- 七、孟德爾頌 E 小調小提琴協奏曲：從手稿譜探究樂曲的詮釋與演奏 張雅晴
 八、崑劇〈牡丹亭·遊園〉套曲之研究 施德玉
 九、歐洲中世紀前期音樂 施德華
 十、當代台灣藝術歌曲「四時」研究 許麗雅
 十一、天才的牌戲—透視莫札特鋼琴協奏曲 K.271 第一樂章雙呈示部奏鳴曲式 吳嘉瑜
 十二、絲弦二胡音樂初探 朱文瑋
 十三、臺灣傳統音樂在學校教育制度中之發展(1949-2008)..... 黃玲玉

人 文

- 十四、明代文人讀書志趣的樹立 呂允在
 十五、鄭世璠三個時期藝術創作風格分析 張純櫻

第八十五期

美 術

- 一、旅行・隱逸・身體—閱讀《林泉高致》的旅程 林世斌
 二、論葛哈・利希特（Gerhard Richter）繪畫中的「模糊」美學洞察 譚力新

設 計

- 三、臉譜藝術化妝設計之研究 徐珮清、陳美均
 四、超現實動畫《火影忍者》的敘事建構與動畫語彙運用 張裕幸
 五、融合文化與美學促成文化創意設計新興產業之探討 林榮泰、林伯賢
 六、部編本國語教科書編排設計之研究 林昆範
 七、奧運會之視覺設計機能與意象傳達研究 霍鵬程、楊清田
 八、展示空間照明的佈光模式與設計手法之研究—以世界宗教博物館為例 蔡奇睿

表 演

- 九、貝多芬鋼琴奏鳴曲 op.81a《告別》第一樂章教學論析 蔡奎一
 十、文藝復興藝術的音樂解讀—以李斯特《巡禮之年第二年：義大利》為例 黃芝宜
 十一、河南箏樂「大顫音」之音頻樣態研究 張儷瓊
 十二、李斯特鋼琴改編曲「冬之旅」（上）—創作背景與技法之探討 楊青琳
 十三、由創作緣起論薩梯《三首吉姆諾佩第》之演奏詮釋 吳佩瑤
 十四、由了解「樂舞合一」的舞蹈形式談崑曲之美 楊淑菁
 十五、莫札特鋼琴協奏曲之第一樂章研究—以 K.413、414、415 為例 吳嘉瑜
 十六、岔曲《風雨歸舟》研究 申亞華
 十七、鋼琴三百年的觀察與省思 王潤婷
 十八、曲牌《山坡羊》之探討 葉添芽
 十九、浪漫芭蕾《柯碧莉亞》之研究與分析 吳素芬

人 文

- 二十、國一階段生命教育多媒體遊戲學習教材研發與評鑑研究 楊馥如
 二十一、訪、購、借、抄—明人讀書生活的一個側面 呂允在

藝術學報 第八十六期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：黃光男

出版年月：中華民國九十九年四月

創刊年月：中華民國五十五年十月

刊期頻率：半年刊

地 址：臺北縣板橋市大觀路一段五十九號

網 址：<http://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181-1151

印 刷：臺北縣維凱創意印刷庇護工場 / (02)8226-6239

定 價：新台幣 500 元整

展 售 處：五南文化廣場臺中市中山路 2 號 (04)2226-0330

國家書店松江門市 / 臺北市松江路 209 號 1 樓

(02)2518-0207

版權所有・不准翻印

GPN：2005500004

ISSN：10213686

TAWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.86

April 2010

PUBLISHER:

Huang, Kuang-Nan

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,
Republic of China

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Daguan Rd Sec. 1, Banciao City, Taipei, Taiwan 220
Republic of China

SUBSCRIPTION RATES:

NTS 500.00

ALL RIGHTS RESERVED

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph or any other means, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in review to be printed in a magazine or newspaper.

GPN : 2005500004

ISSN : 10213686



ISSN 10213686



00500



9 771021 368004

GPN : 2005500004

定價：新台幣500元整