

視 覺 藝 術 論 壇

發行人：艾 群

編 輯 審 查 委 員 會

編輯委員：劉豐榮、廖瑞章、胡惠君

(本學報所有應徵文稿均敦請校外專家學者審查特刊則不在此限制範圍)

執行編輯：胡惠君

執行秘書：陳昭惠

編輯助理：陳若瑜

責任編輯：劉豐榮・何文玲・盧麗淑・陳巧芸・吳佩珏・邱顯源・

沈映伶

編輯顧問：黃冬富：國立屏東大學視覺藝術系教授

黃壬來：文藻外語大學傳播藝術系教授

陳瑞文：國立臺灣師範大學美術系教授

封面設計：張栢祥

國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系／視覺藝術研究所

「視覺藝術論壇第十三期」稿件目錄

當代視覺藝術隱喻及其意義創造與闡釋：論 Hermine Feinstein,

Michael Parsons 與 Dan Serig 之觀點 劉豐榮 2

林玉山之藝術及其對當前水墨創作之啟示..... 何文玲 42

不同展示型態之觀眾參觀行為差異性研究—以高雄市皮影戲館為例

..... 盧麗淑、陳巧芸 84

數位繪景技術（DMP）研究之場景應用創作 吳佩珏、邱顯源 108

多元身分的時代意涵：廖修平的藝術實踐與社會參與..... 沈映伶 128

當代視覺藝術隱喻及其意義創造與闡釋： 論 Hermine Feinstein, Michael Parsons 與 Dan Serig 之觀點

劉豐榮*

摘要

隱喻在藝術創作與藝術批評扮演關鍵之角色，近年來許多學者皆投入於隱喻之議題，其中 Hermine Feinstein, Michael Parsons 與 Dan Serig 是當前此領域之重要學者。基於前述之認識，本文之目的包括四方面：(一) 分析 Feinstein 之視覺藝術隱喻觀點；(二) 分析 Parsons 之視覺藝術隱喻觀點；(三) 分析 Serig 之視覺藝術隱喻觀點；以及(四) 提出關於當代視覺藝術隱喻中意義創造與闡釋之考慮。綜合上述三者之觀點，Feinstein 主張視覺藝術隱喻即思想之過程與產物，且能產生意義之建構；Parsons 提出融合隱喻之功能；Serig 強調視覺藝術隱喻即思考與工作過程，含跨領域之闡釋，且衍生性隱喻可創造新意義。基於此，本文提出兩項考慮：其一，相關藝術理論應用之必要性；其二，相關藝術派典應用之必要性。

關鍵詞：當代藝術隱喻、藝術創作、藝術批評、藝術與藝術教育派典

* 國立嘉義大學視覺藝術系教授

Metaphors in Contemporary Visual Arts and their Meaning Creation and Interpretation – On the Conceptions of Hermine Feinstein, Michael Parsons, and Dan Serig

Feng-Jung Liu^{*}

Abstract

The metaphor plays a crucial role in art production and art criticism. In recent years, there have been scholars devoted to the issue of metaphor. Hermine Feinstein, Michael Parsons, and Dan Serig are the important ones in the field nowadays. Based on the above-mentioned understanding, the objectives of this article are fourfold: (a) to analyze Feinstein's conception of metaphor in visual arts; (b) to analyze Parsons's conception of metaphor in visual arts; (c) to analyze Serig's conception of metaphor in visual arts; and (d) to provide considerations about the meaning creation and interpretation of metaphor in visual arts. In sum, Feinstein maintains the metaphor in visual arts as process and product of thought, generating meaning construction; Parsons proposes the function of mixed metaphors; Serig emphasizes metaphor as thinking and working process, involving cross-domain interpretations, and generative metaphors to create new meanings. Finally, two considerations are provided as: (a) the necessity of the application of related art theories; and (b) the necessity of the application of related art paradigms.

Keywords: contemporary art metaphor, art production, art criticism, paradigms of art and art education.

^{*} Professor, Department of Visual Arts, National Chiayi University, Taiwan.

當代視覺藝術隱喻及其意義創造與闡釋： 論 Hermine Feinstein, Michael Parsons 與 Dan Serig 之觀點

壹、前言

一、研究動機

隱喻 (metaphor) 在藝術創作與藝術批評扮演關鍵之角色，此乃因其為藝術創作與藝術批評之必要工具，藝術家透過隱喻之運用，方能適切創造意義，且充分表現理念與引發感情；藝術批評家亦須藉由隱喻之解讀，方能貼切領悟理念與感受意境，且適當闡釋與理解意義。對當代視覺隱喻觀點之探討對當前藝術創作與批評、以及藝術教育應能產生啟示作用，故近年來在藝術理論與藝術教育研究中，隱喻之議題益形受到重視。根據 Feinstein (1985)，在近幾十年來隱喻之研究逐漸增加，不少學術發表皆以此為課題，例如 Haynes；Goodman；Pollio, Barlow, Fine, and Pollio；Ortony；Sacks；Honeck and Hoffman；Lakoff and Johnson；Johnson；Gardner；Feinstein 等。當今提出重要觀點之學者，首推 Hermine Feinstein (1982，1985)，Michael Parsons (2010) 與 Dan Serig (2008)。本文擬針對此三位之觀點加以分析，且由此探討當代視覺藝術隱喻中意義創造與闡釋之相關議題。

二、研究目的

基於前述之認識，本文之目的包括：(一)分析 Feinstein 之視覺藝術隱喻觀點；(二)分析 Parsons 之視覺藝術隱喻觀點；(三)分析 Serig 之視覺藝術隱喻觀點；以及(四)提出關於當代視覺藝術隱喻中意義創造與闡釋之考慮。

貳、本文

一、隱喻之意義

為分析當代視覺藝術隱喻理論，宜先闡明隱喻之意義，然而在討論隱喻之前，首須說明與其密切相關的類比（*analogy*）之意義，因類比之認識乃了解隱喻之基礎。

（一）類比

類比此詞乃源自希臘文，後來用以表示（通常用於語言學方面）概念或事物的比較。其一指出事物間的相似性；其二為一種推論形式（通常為歸納法），從肯定兩事物間的相似性出發，以證明兩事物在其他方面必相似。類比的價值（亦即正確和有效與否）常用三種標準以判斷，其一，被比較各事物間存在的相似性有多少；其二，更多想得到的相似性經檢驗後證明是對的；其三，進一步類比所預計的相似性經驗均已應驗（段德智、尹大貽、金常政譯，2001）。¹故類比涉及相似性與相似性之驗證。

Roukes（1982）認為藝術家對類比思考（*analogical thinking*）之興趣乃因其為一種刺激想像的有效工具。藉由心理之比較、或類比之關聯，對不同要素間，已知之關係能彼此轉換，且可能產生一種全新的洞察、思想與意象之世界。類比是對知識與經驗加以直覺或主觀化之一種方便方法。類比包括象徵的或非象徵的，非象徵是對不同事物之簡單比較，這些事物在邏輯、感覺、或情緒上方式彼此相似。然而象徵的類比在性質上是隱喻的（*metaphoric*），特性彼此轉換易引發對較大理念之洞見。Roukes 指出四種基本類比：

其一，邏輯之類比（*logical analogies*）：此乃在各種要素間，推論其在設計、結構、或功能之類似性。例如一棵樹之枝幹系統與人體血管之系統有造形結構之類似性。此外，有些藝術家之雕塑或建築師之設計與自然物（如貝殼、羊角、水、

¹類比（*analogy*）此詞源自希臘文 *analogia*；*analogos*，意為比例性、比例，後者由 *ana*（向上、經由、連接的）與 *logos*（比率、仔細論述的）組成。原為數學術語，表示兩物相同或相反的關係，或兩部分相似（段德智、尹大貽、金常政譯，2001，頁 15）。

花、或玉米等）之視覺形式相似。

其二，共通感覺之類比（*synaesthetic analogies*）：此種類比具學科整合之性質，亦即觸、聽、視、味、嗅等知覺能從任一感覺模式轉換到另一模式，如 Morris Graves 之作品〈*Bird Singing in the Moonlight*〉（1938-39）將抽象與再現（具象）之意象融合，以描繪鳥與其樂音；或 Arthur G. Dover 之〈*Fog Horns*〉（1929）作品中以圖畫形式將聲音視覺化。

其三，情意之類比（*affective analogies*）：此指情緒上之類似性，如視覺意象能透過移情投射而主觀化，移情者投射特殊之感情與情緒到對象，無論此對象是另一個人，或為活的東西，甚或無生命的東西，如石頭；Kandinsky 之凡物皆有奧秘靈魂之觀點可能促發 Jung 對藝術之闡釋，而使其論及藝術家在心理上常投射其心靈之部分於物象，且賦其以生命。此外，Marc Chagall 之作品〈*Birthday*〉（1915）即是在視覺形式中情意類比之綜合，Chagall 係根據主觀感情之重要性而非透視上大小之比例，很自由地抽取構成要素而加以表現。

其四，矛盾（似非而是、反論）之類比（*paradoxical analogies*），吾人在日常會話中常有似非而是之雋語，如「喧嘩之寧靜」、「活死人」、「有秩序之混亂」等；在文學或藝術中，特定之文字或意象之組合可能看來似乎不合邏輯或為矛盾，然而吾人一旦省思其義，即會發現其實際上有良好的成立基礎；在象徵意義上，這些類比可能也是有力之隱喻。如 Salvador Dali 提出「偏執妄想的類比（*paranoic analogy*）」一詞，以描述他喻為夢境意象之「幻覺」。

此外，謎題（*riddles*）是幽默的類比之難題，此需聰慧才能加以解決。至於雙關語（*puns*）也是藉由文字之幽默運用而創造的，以產生特異或滑稽之理念，如文字相同而意義卻迥異之方式常為漫畫家、藝術家與文學作家作為具創造性之工具（Roukes, 1982）。

（二）隱喻（*metaphor*）

關於「隱喻」之意義，其包含基本項和從屬項兩方面，基本項是被描述的事物，從屬項是予被描述事物的描述，隱喻用處或性質可根據兩項標準制定：其一為存在於所比較之事物間相似的多寡；其二，所知覺到的先前未曾注意到的相似

點的多寡（段德智、尹大貽、金常政譯，2001）。² 故隱喻涉及相似性及引發人們對前所未注意到之事物的覺察。王秀雄（2006）認為隱喻係指由不相似之兩物，以一事物表達另一事物之意義或價值。關於隱喻之例子，如「他是一隻獅子」或在台灣以鳳梨隱喻興旺，由台語鳳梨諧音「旺來」而來，蘿蔔象徵「好彩頭」，由台語蘿蔔「菜頭」諧音而來。此外，換喻（metonymy）指與此事物有關之事物或持物以取代事物之意義或價值，如「文學活動」以「筆墨活動」稱謂，八仙之人物以其持物取代表現（王秀雄，2006，頁199）；換喻或轉喻為一事之名取代另一密切相關事物之名，如「手」與「掌聲」之關係（劉豐榮，2006，頁13）。代喻（synecdoche）指以某物之一部分取代該物整體之性質、意義與價值，如以麵包指物質，四季花代表四季等（王秀雄，2006，頁199）。

Roukes（1982）主張「隱喻」是「類比（analogy）」的象徵之擴展，其舉 S. Langer（1953）之描述，隱喻即由語言所表現之「理念（idea）」，且此「理念」轉變為具有表現的象徵功能。一個隱喻並不分析或解釋它所傳達的理念，而是顯示一個新概念，以供想像。雖然隱喻常包含矛盾，但它們在正常情況下是邏輯上之矛盾，且有一些跨越之訊息，這些訊息跨越它們矛盾的結構。Roukes 指出在八〇年代之藝術可謂呈現了個人隱喻之年代，在階段藝術家將其藝術轉向內在，運用隱喻去探索、且界定他們的身分認同，同時銜接一些來源如傳承、神話、形上學、科技；或社會、政治與道德議題；以及夢、懷舊、諷刺、幽默與謎題。藝術家藉細心選擇隱喻，決定如何使觀賞者能進入其藝術中，若其使用很個人化且隱密之隱喻，則作品對大眾之知覺而言即頗為隱晦不明；然若將被普遍理解之隱喻與私人隱喻相結合，則觀賞者即能有已調控的途徑以進入該作品。易言之，隱喻之理解涉及觀賞者相關概念架構之建立與發展，同時創作者在普遍性與個人化之均衡考慮，以及創作者對個人化隱喻之適度語言解說，皆有助於隱喻之溝通功能。

² 隱喻（metaphor）源自希臘詞 *metaphora*；*metapherein*（傳送、傳輸）；由 *meta*（在...之後）與 *pherein*（帶來、孕育）組成。在 Aristotle 之《修詞學》（*Rhetoric*）中 *metaphora* 意指一個詞在一種變化了的意義上使用。一種修辭手段，使一個表示一件事物的詞，（短語、陳述）用到（傳達到）另一件事物上，使人想起它們之間的相似性。如「苦惱之海」，「那艘驅逐艦耕耘著大海」，「阿格尼絲是一個狡猾的狐狸」等。其與「字面上的（literal）」相反，與「比喻（figurative）」同義（段德智、尹大貽、金常政譯，2001，頁264）。

前述 Roukes 所言八〇年代之藝術隱喻趨勢，實顯示隱喻之運用方式更趨多元、豐富且具彈性，尤其隱喻與個人、文化、社會、生態與科技...等議題結合，由此視覺隱喻整合語言，提供關注議題之知覺、概念與感情線索。Roukes 此觀點與 Dorn (1994) 所提出之「語言－隱喻的派典 (Linguistic-Metaphorical paradigm)」契合，關於此派典，本文之後面部分將加以闡述。

二、Hermine Feinstein 之視覺藝術隱喻觀點

(一) 隱喻之性質、目的、象徵化與象徵之轉化

1. 隱喻之性質與目的

H. Feinstein (1982) 指出隱喻在以往僅被視為一種裝飾性之語言設計，但現在已被認為是思想之本質過程與產物。隱喻之力量在於其具有深化理解經驗之意義的潛能，而經驗之意義可界定實在。在藝術與語言中，隱喻促使我們超越直譯的表象而觀看，產生聯想，且引導新的、不同的、或深層的意義。亦即隱喻過程能重組與活化、矛盾地濃縮與擴展、綜合相異的意義，在此過程中，藉由比較、取代或互動之結果，某一實體之屬性即被轉換到另一種類。

根據 Feinstein (1985)，隱喻之目的乃在藉由另外不同種類的事物或經驗，以了解某種事物或經驗，他舉 Grant Wood 之作品〈*American Gothic*〉(1930) 為例，指出此畫之視覺描繪方式賦予此畫一種束縛感受之特性。

2. 象徵化與象徵之轉化

(1) 非推證式之象徵化：Feinstein (1982) 受 Langer (1957) 之影響，且贊成其觀點：隱喻不僅是思想的本質，而且作為一種思想之發展成果的藝術（含視覺、表演、文學等藝術）即為隱喻。Feinstein 認為此觀點可提供一種基礎，用以主張各類藝術之教育是人類智能培育之基礎。他探討象徵化與隱喻之基本元素、視覺隱喻之基礎、以及在闡釋藝術之問題上視覺與語言隱喻之差異。Feinstein 主張象徵創作之功能即為決定某事物將代表另一事物，亦即預設一種轉化之決定。Langer 認為轉化之最後成果可區分為兩類之象徵化：推證式 (discursive) 與再現式 (presentational) 或非推證式 (non-discursive)。推證式 (discursive) 之象徵化需

有命題式語言（propositional language）且具直譯式（字面上）（literal）之意義；一些無法進入命題式語言之概念形式即是各類之藝術。Langer 指出此再現式之象徵化需要非命題式之語言，且有非直譯式（非字面上）（nonliteral）之意義。藝術活動涵蓋意義之思考與創作，由此觀點，藝術活動乃被提昇到重要與複雜之認知工作。

（2）**象徵之轉化**：對經驗與其成果之理解乃發生自吾人與環境互動時，吾人試圖領會、建構與傳達直譯式（字面上）與隱喻式的意義。此種嘗試之核心即是象徵轉化（symbolic transformation）之基本行動。Langer（1957）主張為理解經驗，吾人首須將它加以抽象，如轉化此經驗於一個象徵，且此象徵（symbol）即易受反復的象徵轉化。為了解吾人之經驗，需要吾人首先將它轉化於一個象徵；為傳達此經驗給其他人則需要吾人將它轉化到某些語言或象徵系統。當一個象徵被創造出來時，即產生轉化作用，有些事物被跨越或透過象徵而承載傳送，亦即形式（指依循某樣式、展現秩序或內在關聯等）被改變，由某一事物（包含物質上之形狀、與非物質上之觀念、行為、感覺性）代表另一事物。象徵之轉化有時是不同事物採取同樣之形式，有時則同一事物採用不同的形式。

（3）**轉化之意義**：如前述，透過象徵之轉化我們試圖理解、建構與傳達意義，而意義則大致可分為直譯式（字面上）的與非直譯式（非字面上）的。Feinstein 於此區隔兩者乃為分析之緣故，雖特定脈絡決定此區隔之程度，直譯式之意義能被闡釋為非直譯式，反之亦然。直譯式的意義以指示（denotation）方式而溝通與傳達；然而非直譯式的意義則藉涵義（connotation）方式而引發（evoke）。然為引發，必須有約定俗成或共識的（直譯式的）參照之存在，故非直譯式的意義有兩種作用：它主要在引發且其次在溝通。亦即非直譯式的意義涵蓋直譯式的意義，不像直譯式的意義中參照的方式是一對一之相應，非直譯式的意義中之參照乃一對多之相應，此相應在某些案例中是未能定名的，且可能文化上也無法達成共識。觀賞者於非直譯式形成的象徵中所找到的意義，其實未必是此象徵運用者意圖之確實意義，故此情況允許基於個人經驗而建構意義。隱喻中所示範的即非直譯式意義。總之，Feinstein 認為依 Langer（1957）之主張，首先為了解經驗，它須被轉化於象徵，為繼續傳達經驗，它必須再被轉化於象徵系統或語言；其次，象徵

系統之基本元素須被探索，包括符號、象徵、其指示的與涵義的功能，以及轉化與形式之意義。其三，直譯式的意義與非直譯式的意義宜加以釐清(Feinstein, 1982)，且後者即隱喻中呈現之意義。

(二) 隱喻即思想之過程與產物以及意義之建構與感受之提供

1. 隱喻即傳達經驗之訊息、思想之本質過程與產物、以及意義之建構

Feinstein (1982) 指出 Langer (1957) 不僅同意此主張－隱喻使吾人能傳達經驗之訊息，而且 Langer 有更寬廣之主張－作為思想之本質過程與產物的隱喻，對於意義之建構是具有核心之角色；而且作為思想充分發展之產物的藝術，即是隱喻。在藝術中，常為短暫而易逝的經驗訊息被湊合且呈現出來，以便能加以靜觀冥思與再靜觀冥思，且由此能得到意義之建構。

2. 隱喻提供感受的經驗 (felt experience) 及其特性：

Langer (1957) 論道：藝術品即內在性質之外顯，或主體實在之客觀呈現。Feinstein (1982) 認為此主體之實在與經驗之訊息在本質上是相同的，兩者皆被 Langer 敘述為感受的經驗 (felt experience)，且此感受的經驗在此應以最廣泛之意義而言，意指所有能被感受到的事物，從身體之感覺、痛苦與舒服、興奮與平靜，到最複雜的情緒、知性的緊張感、或意識的人生之穩定情調。關於隱喻提供持續的經驗訊息實涉及一些特性，包括：無法表現性 (inexpressibility)、簡潔性 (compactness)、生動性 (vividness) 等，這些觀點主要由 Ortony (1975) 所提出，此與 Langer (1957) 之看法一致，故 Feinstein 配合此兩者而申論之。茲扼要說明如次：

(1) 無法表現性：Feinstein (1982) 舉 Ortony (1975) 之主張「無法表現性」以支持此看法。Ortony 論道隱喻乃藉由轉換一些無法命名之特徵，以完成表述。他意指有些特定事物是無法以任何現有語言加以表現的。Feinstein 認為經驗之許多方面是難以用日常之論述方式加以命名的，而隱喻則能以其功能而彌補此種缺憾。Langer (1957) 主張感受的經驗之知識（或 Ortony 所謂的經驗之訊息）是無法表現於日常的論述。此種不可名狀 (ineffability) 並非因其太過於高超、太過於精神性、或太屬於其他不同事物，而是「感情的形式 (the forms of feeling)」與「推證

式表現的形式 (the forms of discursive expression)」在邏輯上兩者是不可共量的 (incommensurate)，亦即不能以同一標準計算或勉強一概而論之，以致於感情與情緒的任何精確概念實不能投射於直譯式語言之邏輯形式。Langer 認為藝術表現是將感情生命之某些方面加以抽取 (抽象)，且此方式須呈現於感覺與直覺，而非呈現於文字局限或符號記載的意識。

(2) 簡潔性：根據 Ortony (1975)，隱喻簡潔地再現了概念或知覺象之某部分特徵，使大幅之訊息能經濟而有效地由傳達工具轉變或轉換為課題。訊息之轉換限制也引導了特殊化，如一些細節之加入。然而細節之加入乃任由知覺者去選擇，同時強調個人經驗且基於個人之經驗，故此意味著知覺者在建構意義。在視覺隱喻中，觀賞者之情緒生活可能與一幅畫或其部分產生共鳴，例如由造形與色彩引發之憂傷情緒即是一個經驗訊息之量體，亦是轉換之一種形式。此所見之形式與感受之形式，在某種意涵上而言是同形的。此即如 Langer (1957) 所言，藝術之形式與吾人的直接感覺、心智與情緒生活之動力形式兩者乃相互一致的。

(3) 生動性：Ortony (1975) 主張語言之隱喻引發感覺意象，此可能是視覺性的或其他的意象，且此意象接近於一些生動而難忘與令人感觸的知覺經驗之再現。Feinstein (1982) 指出隱喻因其非可用直譯式語言之贅詞作為媒介，故其較接近知覺經驗；人們的感覺、情緒與認知系統已有備於發揮作用，其能轉換最有關之經驗訊息，且不僅以豐富而生動的細節，更以全面方式而轉換。以 Langer (1957) 之觀點，知覺經驗之真正核心在於其整體性與形相性質。Feinstein 認為 Langer 比 Ortony 觀點更寬廣，其不僅包含語言之隱喻，將隱喻之思考起源就放在知覺之性質上，亦即抽象之觀看。Langer 之闡述與 R. Arnheim 對視知覺之分析非常一致，後者認為視知覺乃一抽象之過程；此兩者都主張知覺觀念之形成來自吾人已掌握圖之形式，亦即結構之特徵、統合之圖樣與現象之表現品質。掌握這些本質即是對他們加以抽象；為對兩組不同現象進行此種運作，且將其共同屬性加以關聯即是一種隱喻之行為。

綜言之，視覺隱喻之功能可彌補推證式表現形式所無法表現的部分，隱喻之簡潔性提供闡釋之空間，給觀賞者乃至創作者思想與感情之發揮，以及洞察力與

創造性之發展。視覺隱喻較接近知覺經驗，其能以豐富、生動與全面方式而轉換經驗訊息。

（三）視覺隱喻之闡釋

1. 直譯式與隱喻式之整合應用

若觀賞者能以直譯式與隱喻方式來解讀藝術品，則將有更開放之途徑以建構意義，且吾人若能從與環境互動中建構更多之意義，則吾人之實在就築基於較廣闊之地。Feinstein（1982）舉 Franz Kline 之非具象作品〈*Mahoning*〉（1956）為例，認為此作品可能引發困惑或氣憤之反應，尤其對較少認識藝術者而言。此反應大多由於缺乏藝術語言（包括語彙與概念），後者對解讀抽象與非具象作品是必要的。Ortony（1975）注意到無法解讀語言之隱喻會產生兩種結果，此在視覺隱喻亦然。其一是觀賞者無法掌握隱喻，且承認此種失敗；其次，他可能賦予不適當之特徵到課題上，且被誤導而離開。觀賞者若沒有概念之工具以解讀作品（或選擇不使用概念之工具），則已喪失了與環境互動以建構意義之機會。雖然看來困惑或氣憤，非具象繪畫如寫實作品一般，皆能以直譯式與非直譯式及以解讀。直譯式解讀產生了傳達工具，在非具象作品中儘管有此傳達工具，也可能無法就可被區辨，此畫可被描述為厚塗的、非對稱的、直線的、黑色、在白底上之鋸齒狀寬線格子...等。一旦觀賞者透過描述（直譯式解讀）而建立此傳達工具，藉由尋問關於這些傳達工具，即能找到課題。例如此畫之整體品質是什麼？這些意象提示什麼？它們像什麼？它們引發什麼感情？這些問題促使觀賞者內省以尋找類似之情緒形式。此畫可能被解讀為痛苦、氣憤、衝突或吶喊「不！」等之隱喻。吾人可確定喜悅、平安或難過之隱喻將不會浮現，因當吾人在那些狀態時，不會感受到此畫所呈現的樣子。對藝術品之闡釋性反應可能有所不同，它們經常在人類共同性之範圍內變化。

Feinstein（1985）認為他與 Langer（1957）並非建議所有作品都必須都以隱喻之方式而被解讀，而是主張視覺形式是呈現的象徵化（*presentational symbolization*）之實例，而且對它的闡釋是在直譯式到隱喻式之範圍，觀賞者能以隱喻式對藝術品作回應的。他舉 Jackson Pollock 之非具象作品〈*Full Fathom Five*〉（1947）為例，

在直譯式之方式上，此作品是由大量之重疊與交織曲線所構成，是否此作品是一種生活紛擾之隱喻？這些線條與生活之紛擾有何共通之處？吾人大部分確實不論何時都能感受到此畫之此種方式。

Feinstein 引申 Langer 之理念，亦即隱喻是思想之本質過程與產品，作為思想發展之產品的視覺藝術作品，可謂是經驗之感受面向的隱喻，且此經驗乃指廣義之經驗。Feinstein 強調視覺形式是呈現的象徵化之實例；對視覺形式之闡釋乃運思於直譯式到隱喻式之連續（a continuum from literal to metaphoric）。觀賞者若無法對藝術品作隱喻式回應，則將是一種損失；若對藝術能以隱喻式加以闡釋，則藝術將變成有意義之探討領域，亦即對複雜象徵活動之探究。藝術之創作與闡釋直接關聯於思考，而思考則涉及意義之建構，以及對實在之澄清與擴展（Feinstein，1985）。

2. 隱喻具流動性

Feinstein（1985）以水比喻隱喻之性質，水是流動的，如同水能採取冰或蒸氣形式，隱喻亦可採取語言的與視覺的形式，水是物體生命所必要的，隱喻是認知生命所必要的，故吾人宜藉由不同種類之另外事物，以了解某種事物。

Feinstein 以水說明隱喻特性，亦即隱喻亦可流動於語言的與視覺的形式，或流動於不同事物間之類比，以形成隱喻。此種以水之類比實亦為一種隱喻，其乃頗具有啟發性之觀點。其實吾人尚可進一步擴展此類比，且以此方式來說明隱喻性質與功能之界說、以及對隱喻呈顯意義之闡釋，其亦皆應是流動、變通且開放的，其不僅能適應框架而發揮功能，且能超越於固定框架，且由此可產生創造性之觀點。此亦可參酌 Lacan 之真實界以及中國美學之「道」的觀點加以闡釋，據以深化隱喻之定義與功能，擴展隱喻傳達或引發意義之可能性。

三、Parsons 之視覺藝術隱喻觀點

Parsons（2010）在其論著《*Interpreting Art through Metaphors*（透過隱喻闡釋藝術）》中主張藝術品之許多意義是透過隱喻而產生出來的，其看法乃基於 Lakoff 與 Johnson（1980, 1999）之著作中對一般之隱喻（尤其在語言學方面）之類似主

張。Parsons 認為視覺隱喻不同於語言隱喻，視覺隱喻在一個視覺意象（作品）中涵蓋的實不只一種視覺隱喻，而是由「融合隱喻（mixed metaphors）」之共同作用，而且視覺隱喻是能以雙向方式而加以闡釋。

Parsons（2010）指出 1960 到 70 年代之第一代認知科學運動中，各類藝術討論最有影響力之學者及其看法包括：R. Arnheim 所主張在媒介中之思考（thinking in a medium），與由媒材所設定的問題解決（solving the problems set by a medium）；N. Goodman 強調的藝術之語言與審美素養（接受與表達能力）（aesthetic literacy）；以及 H. Gardner 所提出的多元智能（multiple intelligences）理念。此一代基本上將「思考（thinking）」視為對實在（reality）的一些「心理表徵（mental representations）〔或象徵（symbols）〕」之操作，一般思考模式猶如電腦被程式化以操作一些象徵。Lakoff 與 Johnson（1980, 1999）引發二十世紀末對各種隱喻（metaphors）再興起之興趣，尤其語言隱喻方面，其認為隱喻乃吾人由身體經驗而精心推敲意義之基本方式。Black（1962, 1979）主張隱喻主要是思想的事物而非僅是語言之一種表象，且各類的隱喻基本上是有概念之特性，其能以任何適當媒介而加以發展。

Parsons（2010）提出視覺藝術隱喻層面包括：圖形層面（the pictorial）或圖形之再現（pictorial representation）；視覺層面（the visual）或媒介中之純粹視覺要素（purely visual elements of the media）；以及繪畫風格（painting style）層面等。茲依次說明如次：

（一）圖形層面或圖形之再現

在 Seurat 之作品〈*Grande Jatte*（嘉德公園）〉（1884-1886）中有幾個隱喻之層面，且有些層面較為不明顯。在此作品中之一些主要人物頗為僵硬或凝固，且常被視為其塑形乃基於傳統人物，尤其像是來自古羅馬共和國傳統之人物。此能被視為 Seurat 對其以前之印象派畫家，如 Van Gogh 與 Renoir 等之反動。若以此方式而闡釋，則此隱喻即為「巴黎的市民是古代的羅馬人。」亦即他們是令人欣佩的、正直的、有德性的共和國市民典範。在此例子中第二主題「古代羅馬市民」並未在作品中顯現，吾人須已具有古代羅馬市民像什麼之理念，才能使此隱喻發揮作用，顯然此乃需有文化上之依據的（Parsons，2010）。

許多藝術作品有同樣之結構，亦即被再現之人物具有某種文化上已熟知其群體之品質，如某文化刻板印象之軍人像、總統像、美麗仕女等。這種隱喻顯然有賴於觀賞者之文化知識，除非觀賞者熟悉此刻板印象，否則該畫像無法被引發此看法。例行的肖畫從其圖畫上的角色得到許多力量，亦即從他們所畫的或藉刻板印象呈現的個別人物。因此，隱喻的這點是相對地易於以文字來表達的。Forceville (1996) 在其著作《*Pictorial Metaphor in advertising* (廣告中圖形隱喻)》裡對廣告 (advertising) 之討論即是此種隱喻 (Parsons, 2010)。此種圖形層面或圖形之再現，似乎主要在產生文化特性或角色之辨識與產生溝通之功能，而較少涉及圖形中深度之意蘊，或關注意境或氣氛之表現性 (expressiveness)。但此層面可做為進一步闡釋之基礎。

(二) 視覺層面 (the visual) 或媒介中之純粹視覺要素

視覺層面是超越圖形的，它包含視覺要素，這些要素並非單純的圖繪，而是會影響意義的。這些視覺要素是比圖形層面更難以用文字表達，同時文字無法提供對其充分之譯解。例如 Goya 之肖像畫〈*The Family of Charles IV* (查里斯四世之家人)〉，雖國王委請畫家畫此作品且加以讚賞，但此作品常被視為對這些畫中人物的批評。Gardner (1980) 稱此作品為「怪異的動物園」而且是愚蠢、傲慢、粗俗的顯露。此解讀乃端賴視覺層面而非圖形層面，亦即為作品之性格。例如它有賴於 Charles 王之臉的顏色、王后的姿勢，姑母雙眼的表情，這些事物即家人性格之隱喻。這種視覺品質愈重要時，則意義愈難轉譯成語言。這種隱喻本為視覺的，而非依賴圖形再現的 (Parsons, 2010)。

此外，以 Seurat 之〈*Grande Jatte*〉作品而言，存在著其他一些隱喻，例如對其最主要人物之特有的僵直特性有另外之闡釋。於上完教堂後之星期日下午，這些人物在公園中排列著，展現他們之道德與社會上之美德。且那種道德顯得是基於一種嚴格的，甚至清教徒式的 (禁欲的)，控制性質。L. Nochlin(1989) 主張他們的道德是顯而易見的，如在其姿勢之受限特性、與周圍公園的特性。直立的姿態、結凍式的動作、無歡愉之表情、背景中修剪的樹、由皮帶所栓住的猴子等皆形成細心控制之隱喻，或可謂壓抑性質，而此為道德之核心。此很難用文字適當表現此理念，轉譯方式可能是：中產階級清教徒之道德即如所畫人與公園顯現之

方式，此是對前述之「其人物乃如古羅馬市民」所增加之闡釋（Parsons，2010）。

兩者皆基於僵硬而直立之人物圖形，在語言作品中，當我們同時使用兩種隱喻時，即稱此為「融合隱喻（mixed metaphor）」而且它被視為混淆之錯誤，但在此案例中，猶如一般之視覺隱喻，兩種隱喻當彼此加入時並不會產生如此大的衝突，它們增加作品的豐富性，且觀賞者可自由地接受其中之一或同時接受兩者。此差異即由於視覺媒介是不具有語言之線性結構（Parsons，2010）。

此種藉視覺品質以對表現性格隱喻之方式，在中國畫論中早有論及，如東晉顧愷之所提出之「傳神論」，強調人物畫中重在傳神，而傳神主要乃藉由畫中人物之眼神，其他方面如姿態、衣服可輔助傳神之作用（陳傳席，2004）。隱喻具有溝通、表現與引發之功能，視覺層面或媒介中之純粹視覺要素以及風格隱喻能呈顯藝術之表現性。

（三）繪畫風格（painting style）層面

Seurat 之創造性是在於其以控制之各種色點而繪畫，亦即教師熟知之點描式風格，許多藝評家曾評論此風格為受當時關於光之科學理論所影響，其作品試圖以科學方式而畫光。且此乃對較即興與生動之印象派筆觸之反動。基於此理由，風格本身即是一種隱喻，它將呈現在畫中之色與光配搭於一般之色與光，故有所謂之所畫之光即真實之光。於此明顯可見文字在意義表達之不充分以及視覺媒介之益處，吾人很難以文字表現光與色之品質。Van Gogh 在其作品〈*Starry Night*（星夜）〉（1889）中筆觸之激盪也經常被認為是一個隱喻，表現 Van Gogh 情緒生活之激盪（Parsons，2010）。

Parsons 所言 Seurat 作品〈*Grande Jatte*〉（1884-1886）中視覺層面似乎已涉及風格。風格之意義可包括其所謂之人物與背景（環境）之描繪特性，如僵直式人物、修剪式樹、幾何式造形，比例安排、或筆法之點描方式。或許其也意識到此，而言有多種類型之隱喻包含其間。而且本文認為其繪畫風格層面宜再考慮加以進一步探討，畫面風格之範圍應可再擴展，不僅止於 Parsons 所言筆法之運用，而且關於風格之探討宜注意其涉及不同文化之意涵。

關於隱喻層面除了 Parsons 前述之觀點外，吾人應尚可考慮增加隱喻之象徵層

面 (the symbolic dimension) 與創造性層面 (the creative dimension)。藝術表現不僅限於形式與情意之感受，其內容或意義頗為重要，且內容或意義表現途徑雖主要在形式中，但也可能超越形式，同時當代藝術創作常以創造性方式運用隱喻，以引發觀賞者省思相關議題，故於此擬增此兩種層面，以求隱喻層面理論與應用上之完備。茲說明如次：

其一、隱喻之象徵層面：在 Parsons (2010) 之概念架構上，吾人應可再考慮圖畫再現中關於藝術象徵之問題。雖 Parsons 觀點已涉及某種程度之象徵意義，但未就此深加專論。其實象徵層次應討論個別與整體之象徵意義，如 Langer (1957) 所言之 symbol (小寫) 代表個別象徵，Symbol (大寫) 代表作品整體之象徵。但此整體象徵應不離於圖畫再現之品質，此品質實與 Parsons 所言之視覺層面及風格層面有關，且對其理解與闡釋宜由個別象徵匯歸到作品總體之象徵。

就 Winner (1982) 所提之名詞而論，此象徵不僅是指示 (denotation)，而更在涵義 (connotation)。象徵層面亦涉及圖象 (icon)，故象徵之意義可運用圖象學方式加以闡釋，亦即為增進隱喻意義之探究，在方法學方面，吾人可參酌應用圖象學方法 (劉豐榮，2006)。³且對作品所涉及之文化、思想、藝術家個人之藝術哲學與精神性等層面加以探討，獲得適切之理解與發現。亦即藝術批評者宜在作品中深入理解象徵之意義，且須經由品質思考與語言思考之統整，以達整體之體驗與領悟，呈顯深化之涵義與意境；而創作者則宜發揮認知、美感、與精神性智能，在作品中適切前巧妙地運用象徵，提供感受與理解之線索，使象徵在表現上充分發揮隱喻功能，增進作品內容之豐富度與深度。

³ 圖象學探討第一層次為「前圖像誌」，此為「初級的或自然的題材(primary, or natural subject matter)」之層次 (Adams, 1996)。此乃透過個人洞察與想像，確認呈現於藝術品中之物象、圖樣、與主題，並由此決定物體之事實的與表現的意義 (Chanda, 2004)。第二層次為「成規與慣例 (convention and precedent)」之層次 (Adams, 1996)，此層次亦可稱為「圖像誌分析 (iconographic analysis)」，此即對成規意義之辨識，或對題材的系統聯想，而這些意義與題材係源自「文本 (texts)」以及「歷史的與文化的脈絡 (historical and cultural context)」。第三為到達意象之內在意義的層次，其考慮意象被創作之時間與地點、盛行之文化風格或特定藝術家之風格、以及贊助者之希求等。此為闡釋之綜合層次，此層次由各種來源而融合資料。此層次之意義為「圖像學」層面，亦即基礎哲學理念之闡釋 (劉豐榮，2006；Adams, 1996)。

其二、隱喻之創造性層面：基於前述各種層面之基礎，創作者可發展較自由而破格之方式，創造性地運用隱喻，使創作具有引發的（*evocative*）或啟發的（*heuristic*）特性，不僅引發觀賞者對作品意義（*meaning*）之思考，也啟發其領悟隱喻可能之意涵（*implication*）或弦外之音。創造性層面之隱喻可綜合或個別使用前述各隱喻，甚或超越成規之隱喻方式，適切運用 Eisner 所言藝術鑑賞之六層次—經驗、形式、象徵、主題、材料、環境（脈絡）等（劉豐榮，2004a），此六者在隱喻上扮演重要之角色。且此形式面向不僅在造形要素與原理之應用，也涵蓋整體構圖或構成方式，此涉及前述 Arnheim 之完形理論與形式主義美學，但宜有創新之運用（此將於後文之「形式—完形派典」部分再說明）。象徵於前已論及，其與環境層次皆有賴相關理論之整合探討。經驗、材料與形式皆涉及對品質之思考與感受。基於此種探討，創作者即能創造性地發展隱喻，以引發觀賞者基於其經驗之感受，而探索與建構意義，形成其洞見。創造性隱喻之增進實有賴於創作者或觀賞者在多元智能與藝術精神性智能上之運用（劉豐榮，2011），同時對創造性真義以及其與精神性關聯有適切之理解（劉豐榮，2015），否則極易基於對創造性之誤認或迷思，而產生膚淺之闡釋與不當之應用。

在當代藝術與東方藝術隱喻之應用上，與其是以前述再現隱喻或視覺隱喻進行特定內容之溝通以及感覺品質之表現，毋寧是在引發觀賞者之理念與感受之發展，以及啟發觀賞者注意未曾覺察之問題或視覺現象，由此激發省思乃至發展新觀點、情感或意境，這些在作品中有時以美感與表現特性而呈現，有時則透過令人一時難以理解與困惑之方式而挑戰或衝擊著觀賞者之參考架構。此隱喻創新方式可比擬於禪宗之靈活教育手法（劉豐榮，2016），且此在一些現代與當代藝術家皆曾應用過，或如 Marcel Duchamp 所謂之其呼吸與其生活即藝術之實踐經驗（劉豐榮，2016；Baas，2005）。當代藝術之創造性隱喻方式可見諸一些藝術表現途徑，如陳述觀念之文字、無聲之音樂表演、裝置、身體、行動、地景...等等。此隱喻之創造性層面可能產生藝術表現之新意義，也可能關於藝術性質、定義、功能等之啟發性觀點，或相關議題之獨特洞見。（此將於後文 Serig 之觀點以及「語言—隱喻的派典」部分再論述）。

此外，Parsons 觀點原是針對平面繪畫而立論，然而以上之討論應能使其延展

到繪畫以外之其他藝術形式，且更深化、周全、具廣泛應用性，而較能涵蓋對當代藝術或東方藝術之解釋。然而藝術學習者須基於前述理論之探討，深化隱喻探究方法，探討東西方藝術相關理論，在藝術現象中觀察個別隱喻層面與融合層面功能之發揮，且透過各種隱喻功能之整合運用，而創造性地進行藝術創作與藝術批評。

四、Dan Serig 之視覺藝術隱喻觀點

Serig (2008) 在其著作《Visual metaphor and the contemporary artist: Ways of thinking and making (視覺隱喻與當代藝術家：思考與創作之方式)》，闡釋其對一些當代藝術家創作進行研究，而發現他們創作過程與產品具隱喻之特性。他受 Efland (2002) 與 Roukes (1988) 等觀念之影響，主張隱喻之創作乃藝術教育之本質，此種隱喻之創作能實現學生學習如藝術家般地思考之目的，而且此種藝術中之思考與創作即 Dorn (1994) 所謂「語言－隱喻的派典 (Linguistic- Metaphorical paradigm)」之一部分。Efland 主張隱喻之創造是藝術家使用之認知過程的一部分，學生之創造與使用藝術中之隱喻應為藝術教育之終極目的。惟有在各種藝術中想像之過程與產品能以充分的意識加以接觸與探討，他強調了解藝術家之認知過程何其影響從事藝術之學生。Roukes (1988) 闡述對藝術家而言，隱喻是意義之創造過程。⁴

Serig 之視覺藝術隱喻觀點可歸納為四項，茲說明如次：

(一) 視覺隱喻之整體性

1. 生命經驗、社會網絡與藝術媒材

⁴Roukes (1988) 論道：「藝術家使用隱喻探討且界定他們之傳承與身分認同，且將神話、形上學與科技，以及社會、倫理、政治與道德議題等資源加以銜接...。藉決定使用成規或非成規之隱喻，或兩者並用，藝術家控制通往自己藝術途徑之程度。由於奧秘是藝術中之重要因素，藝術家可正當地賦予其作品以『朦朧之披風 (a cloak of obscurity)』(Magritte 之用詞)。為避免明確性，藝術家常使用個人之隱喻。此並非否認觀賞者進入畫境之可能性，而毋寧是允許藝術家之個人陳述，提供謎題與曖昧 (模稜兩可)，而且鼓勵由觀賞者進行個人之闡釋 (p.106)。」

Serig (2008) 承繼「語言－隱喻的派典」之觀點，提出視覺隱喻之概念結構 (a conceptual structure of visual metaphor)，亦即視覺隱喻之整體性觀點與網絡化模式，此包括生命經驗、社會網絡與藝術創作媒材間之探索。在此創作即隱喻之過程中，這些要素間乃交互作用、動態的且具反身性 (reflexivity) 之思考。

2. 質問、知識建構與反身性思想

視覺隱喻之概念結構乃配合隱喻思考之認知觀點。他認為在藝術家創作中，決定如何將隱喻能變成視覺的，實須對整體藝術家之實務加以質問 (探尋) (interrogate)，從這些質問中，新的知識即被建構，亦即藝術家將他們在社會網絡中的生命經驗加以編織，且藉由藝術創作中的媒材。此社會網絡乃透過該藝術群體以名為「共鳴」的展覽，而形成檢視之時機。同時這些藝術家展示一種對他們生命反身回應之立場，此種反身性在進行隱喻式思考上實扮演著關鍵之角色，反身性思想之普遍存在，對建構此動態的概念結構時具有關鍵之角色 (Serig, 2008)。

(二) 視覺隱喻之過程性與網絡複雜性

1. 隱喻即思考與工作過程且含跨領域闡釋

根據 Serig (2008) 研究結果，對藝術家而言，視覺隱喻之涵義與其是某確定之物象，毋寧是思考與工作之過程。在某些特定歷史觀點，隱喻意味著一種形式，亦即要素之安排，此安排開啟某種涉及跨領域參照定位之闡釋 (interpretation involving cross-domain mapping)。在語言學中，此形式採用 A 即 B 之單純、界定的規則，此規則影響對視覺隱喻之研究，亦即試圖找到語言形式之視覺同等物。Serig 認為其視覺隱喻之概念結構乃基於藝術家聯盟之實務，且主張排除一些簡單的公式。在簡單形式中的任何一個要素，如 A 與 B 皆代表一些領域之複雜網絡的互動與交互關聯性。此種任何藝術家實務的複雜網絡，是無法還原於單純的形式，此乃由於一些多重領域彼此交織、重疊且交互關聯著；同時此聯盟之藝術家所創造之藝術品並非再現象徵的、界定的、單一的闡釋。

2. 內外在因素之彼此協調

Serig 之視覺隱喻概念結構重視藝術家創作實務之複雜網絡，亦即包括對他們有影響力的生命經驗、他們運作於其中的社會網絡與媒材的運用。此結構中認知

能與各種情緒、情感、環境以及感覺等彼此協調而進行工作。這些其中沒有任何一項能離開參與於此網絡之其他部分而單獨存在。由此網絡化之實務中，此聯盟之藝術家們以隱喻方式而思考，因他們透過投入於現象、媒材與反身性，而對一些領域進行交互參照定位。此外，此視覺隱喻之網絡化概念結構包括三個主要範疇：其一，此結構對視覺隱喻之特徵描述與研究之衝擊；其次，此結構如何衝擊著對於藝術家實務之觀念；其三，視覺隱喻即藝術家實務中一些領域之某種網絡，此觀點對藝術教育之衝擊。這些衝擊面向也提供進一步研究之問題。

（三）衍生性（生產性）視覺隱喻（**generative visual metaphors**）與隱喻思考（**metaphoric thinking**）

1. 反身式自我質問

Serig（2008）提出之結構對視覺隱喻之特徵描述與研究有所衝擊，此乃由於考慮藝術家實務對發展隱喻理論之貢獻。在「內在視覺隱喻之創造」以及「藝術家實務與藝術品即隱喻之闡釋」之間是有區別的。由這聯盟之藝術家們的視覺隱喻之創造是不能還原於簡單的公式，Serig 認為其視覺隱喻之概念結構，較易於為藝術家實務行動中諸領域之複雜網絡建立模式，且此藝術家實務能導致一些衍生性的視覺隱喻。由於拒絕還原簡化形式，藝術品與藝術家實務更寬廣地開啟，允許較多之質問、探究與靜觀。

Serig（2008）認為其概念結構提出了衍生性視覺隱喻，創造衍生性視覺隱喻變成特定類型藝術家實務的一種過程。在該實務中，藝術家使用反身性去質問他們自己、在環境與歷史中的他們自己、以及透過投入於媒材中的他們自己。⁵

2. 結果開放之創造方式

該聯盟藝術家創造的衍生性視覺隱喻最常在未有刻意努力創造一種視覺隱喻

⁵ 由於一種隱喻的藝術實務所產生之藝術品可標示為一種衍生性視覺隱喻，但在所有背景脈絡中未必如此。觀賞者對於一件來自隱喻之藝術實務的作品，未必有一種隱喻性之闡釋，此衝擊著對於視覺隱喻之特徵描述，此種特徵描述僅聚焦於藝術品之闡釋乃作為將視覺隱喻標示於某事物上之理由，同時此藝術品並不具有隱喻的意義。此藝術品能使隱喻的思想與意義銜接於該跨領域之參照定位。或許題材要素之特定公式化較常喚起隱喻的闡釋，如回顧許多實徵研究所試圖辨明的。然而一種視覺隱喻的創造也包含隱喻的思考（Serig，2008）。

時呈顯出來。將視覺隱喻之標籤應於藝術品上即是對他們藝術實務的一種闡釋，雖然在某種意義上，該聯盟藝術家們有意圖地創造一些視覺隱喻，且未必能陳述此事。他們藝術實務之此種心胸開放、全心全意、與反身性之途徑在此結果開放之創造作品方式中獲得再現，此種結果開放之方式能在鼓勵觀賞者隱喻式思考之範圍內有多重的闡釋。

3. 認知的行動與闡釋情境

基於藝術家實務之視覺隱喻觀念模式建構，對於隱喻之理論有所衝擊。隱喻即一種形式，意味一種特別的思考類型，此種思考方式擴大了對隱喻之特徵描述，亦即從類似性之象徵再現法則到認知的行動。對隱喻之認知焦點乃將視覺隱喻安置在一種闡釋的情境，Serig 之研究旨在強調此種認知焦點，且此認知焦點係處在其他必要的助益因素之中，這些因素包括生命經驗、社會網絡與對媒材之投入（Serig, 2008）。

於此 Serig 強調藝術實務中之自我探索，且在生活中、媒材中與脈絡中自我質問。

（四）藝術家即隱喻者（artists as metaphorists），藝術創作即隱喻現象

1. 精於隱喻之使用者

隱喻者在嚴謹之意義而言，係專精於隱喻之使用。Serig 在其研究脈絡中，修訂該定義，以描述這些藝術家為專精於創造衍生性（生產性）視覺隱喻，這些藝術家對於他們的影響、內容、理念產生、與藝術創作等之省思，實意含藝術實務充滿了隱喻。將藝術家與隱喻者加以關聯對藝術實務之觀念會有所衝擊，Aristotle 將隱喻者描述為具天生說服能力之天才。

Serig 此觀點顯示藝術創作者在隱喻使用上其精熟度之重要性；同時藝術批評者亦須對藝術家使用隱喻之方式具洞察力與評價能力，且將藝術家之隱喻運用能力、以及衍生性視覺隱喻之創造作為檢視之規準。

2. 對議題與媒材之投入而呈顯

此聯盟藝術家們並非聚焦於使人同意他們之觀點，而是贊同 Roukes (1988) 對藝術家隱喻使用之特徵描述，此即作為隱喻者之藝術家將社會、文化、科技與物理的議題交織於對傳承與身分認同之探索。此導致的視覺隱喻係從對議題與媒材之投入而呈顯出來，此種投入與呈顯過程（immersion/emersion process）代表此藝術創作現象，亦即為隱喻的一種現象。

3. 自己即作品之終極內容

與媒材之關係在此現象中變成整體不可缺之要素，媒材對隱喻者之藝術家而言，更像是一種扮演促使藝術家與自己對話之事物，在此實務中，藝術家投入於媒材以便與自己對話，且其乃以對藝術家最能獲得意義之方式而進行。聯盟之藝術家常感嘆無法以文字描述他們的洞見、他們藝術與他們的感情，但其經常回到藝術創作過程，以試圖獲得更好的理解。媒材因而成為不是與藝術家之關係相對的他者，而是藝術家與自己關係之第三者（或許是持續尋問之治療師），此常感到如有距離之關係。自己是他們藝術品的終極內容，即使其被埋藏在被指為題材之其他物象之下，此題材可能是觀賞者可見之物象，然而其未必是作品之終極主題或內容（Serig, 2008）。

Serig 於此觀點提示了藝術隱喻之創造，實即創作主體性之自我發現與自我回復，「自己是誰？」似乎成為終極之關懷。由此藝術創作與闡釋宜關注藝術現象之根源乃在自己或自心。

4. 新意義、新理解與新知識之創造者

所有藝術家未必都以隱喻者之方式探討其實務，或許此聯盟藝術家因同具反身性之傾向，故在他們作為隱喻者之立場上彼此有共鳴。其他的藝術家可能產生衍生性視覺隱喻，但進展到僅以日常生活隱喻而創作。藝術家的隱喻實踐可能產生驚人的衍生性視覺隱喻，此造成來自贊助者與觀賞者巨大之要求。或許 Pollock 即是一個例子，如他的第一張「滴流」畫驚嚇了觀賞者，此似乎可證明他的隱喻實務。然而贊助者對更多同樣作品的堅持可能使他在此過程中無法創造出新的意義。假使藝術家複製一種衍生性隱喻非常頻繁以至無新意義產生，則此隱喻對此藝術家即不再以衍生性而發揮作用，它即變成如日常生活般，對觀賞者而言亦如

此感受。將藝術家實務視為有可能是用一生時間的衍生性隱喻創造，此乃將藝術家定位為一位新意義、新理解與新知識的有潛能之創造者，在此種實務中，藝術家除了是隱喻者，也變成創新者（Serig，2008）。Serig 此觀點即符合本文前述論及之隱喻創造性層面可產生藝術表現之新意義、或相關議題之獨特洞見。

就 Serig 而言，隱喻之意義乃廣泛地涵蓋整體創作過程，其觀點頗能涵蓋當代藝術之現象且具啟發性。然而 Serig 之觀點係依其探討之個案所表現之現象，配合相關理論以及其承繼自「語言－隱喻派典」之理念，歸納出生命經驗、社會網絡與藝術創作媒材等面向，以及其相關思考特質。

事實上，藝術創作若更周全分析，尚可包括自我（含生命經驗）、藝術、文化（含社會）、與生態等全人面向及其彼此之關聯（劉豐榮，2010），而且依東方美學與西方藝術精神性理論，自我面向尚有更高層次之精神性意涵，此可由 Serig 所言具影響力之生活經驗之深化與擴展；同時在 Serig 之架構中社會網絡主要在說明該參與之藝術家聯盟活動與展覽之互動，對於更廣泛之藝術世界或文化、生態等與自我之關聯，似乎尚可作進一步之探討；藝術面向亦著重於與藝術創作媒材之互動，而較少涉及整體藝術學科，亦即不僅創作，亦包括藝術批評、藝術史、美學，乃至藝術心理學、藝術社會學、視覺文化等領域之探討。藝術創作若能整合藝術相關學科，以及藝術外之領域，創作之隱喻思考將可藉跨學科之概念思考，而充實隱喻之創造潛力，如此亦能增進 Serig 所言參照其他領域之隱喻思考。

五、當代視覺藝術隱喻中意義創造與闡釋之考慮

為了解與發揮當代視覺藝術隱喻之功能，以及考慮其在藝術創作中意義創造與藝術批評中意義闡釋之適當應用，吾人宜由以下兩方面加以考慮：

（一）藝術隱喻中相關藝術理論應用之必要性

各種藝術理論之不同透視將可增進隱喻創造之深度，同時產生隱喻的多元闡釋與理解。茲分四方面說明如次：

1. 藝術隱喻中理論與創作研究之價值

前述討論已涉及相關理論在藝術隱喻中意義探討之應用，Robertson 與 McDaniel（2013）認為熟悉基本理論之概念對於試圖學習當代藝術世界之學習者而言，是有價值的，且事實上，理論關鍵的目的之一乃在於幫助藝術之學習。Robertson 與 McDaniel 指出女性主義藝術史家 Hilary Robinson 界定理論為能用來分析的一組理念與知識，而且 Robinson 此界定包括兩方面：其一為一個理論是或變成是一個一貫的、凝聚的與系統安排的思想；其次為藝術理論有其功能，亦即理論乃相關理念之公式，且這些理念是能應用於分析的。Robertson 與 McDaniel 主張藝術理論是關於藝術之有意識的、慎重的深思，且理論提供一組關於藝術之可能意義、目的與判斷的相互關聯之假定（assumptions）、假設（hypotheses）與預期（predictions）。理論提供了知性的透鏡，透過這些透鏡，吾人質問藝術之實務；理論促動一種關於藝術之思考模式，為吾人提供有目的感之一組問題，藉此形成吾人致力實踐之架構。理論觀點包括一些概念，較有影響力者如：後現代主義（postmodernism）、語意學（符號語言學）（semiotics）、後結構主義（poststructuralism）、女性主義（feminism）、與後殖民主義（postcolonialism）。這些在當代藝術之分析中漸增其被應用之頻率，而且反而有助於形塑 1980 年代以來藝術創作與接受方式。這時期之理論評論檢視了視覺文化之許多場域，包括藝術史之結構與偏見；美術館、畫廊與節慶之政治學與實務；藝術市場經濟之性質與操作以及聲名如何被建立；透過大眾媒體影響觀念與品味之一些視覺手段；以及視覺媒體之再現一對各種身分認同，環繞著性別、種族、性、年齡、宗教、與國籍。

jagodzinski 與 Wallin（2013）指出 Olsson（2009）曾依 Deleuze 學說之概念架構對學前兒童進行研究，顯示主體性與學習乃發生於人際關聯之領域中。合作之工作導致一些策略，且這些策略是被跟隨使用、竊取與交換而來的，他們對待興趣的方式乃是如傳染的趨勢一般，此並非存在於每位個人中。此種方式產生了創造性之交融，此乃具持續、生產與動態的。依 Deleuze 理論，研究是集體性之發明是而非以保持距離之方式而發現某事物。藝術創作之研究是一種發明而非一種發現，新的事物加入於世界中，且形成欲望（desire）之新組合，⁶由此觀點，理論

⁶以 Lacan 理論而言，此欲望源於自我進入想像界與象徵界後產生了不完整之匱乏感，此欲望即在追求彌補在真實界之匱乏或實現自我之完整性（劉豐榮，2013）。

並非能被加入於實務中，而是一種理論與實務之彼此遭遇，其實理論與實務皆是不同種類之實務。此外，此主體性與藝術學習受惠於人際關聯與互動之觀點與前述 Serig 探討之藝術家聯盟中彼此交互影響之實況相當契合。

2. 藝術隱喻中東西方藝術理論之比較、整合與融通

(1) 東西方藝術理論之整合闡釋：除前述西方理論外，對於東方與西方藝術理論之整合理解，應有助於對視覺藝術隱喻之闡釋，例如有些學者試圖以榮格心理學與禪美學闡釋禪宗十幅牧牛圖與頌之隱喻與象徵 (Miyuki, 1994)。李長俊 (2010) 指出唐朝與宋朝之牧牛詩歌圖差別在於前者旨在表現禪悟之自覺的展開，牛從黑色慢慢變白，最後終於完全消失，只剩下一個圓圈，象徵不二的空性；後者則強調達到禪宗徹悟境界者，回到世俗世界中去感化人們，而非躲藏在深山裡。關於禪美學不二法門觀點有助於藝術意義與意境之闡釋，其能啟發藝術思維與表現風格超越二元對立之區分，而不受差異系統限制，⁷西方傳統與現代主義藝術理論往往陷於二元對立邏輯系統，後現代理論家則試圖突破「邏輯性二分法 (dichotomy)」或語言與思想的「二元對立 (binary opposition)」系統之思維窠臼。西方當代藝術隱喻之闡釋實有賴對禪美學影響西方藝術之知識，現代與當代藝術家受禪宗影響者甚多。⁸

在 Magritte 之作品中可見其對理性中二元邏輯突破之隱喻，如 Gablik (1988) 所言，Magritte 之繪畫乃有系統地試圖瓦解對物理世界之武斷觀點，藉由概念上矛盾之干預，他使平常現象承繼不尋常與不可能之結果。Gablik 論及如禪哲學家鈴木大拙所言－惟吾人一旦通過這種洗禮，烏龜之一根毫毛即重達七磅，且千年前之事件即變成此刻活生生之經驗。大致而言，在 Magritte 作品所發生的即是對立於受訓練之心理習慣產生的期待。他的畫擾亂了存在於心理與生活間精心達成之

⁷ 東方傳統藝術傾向避免過與不及之偏執或邊見，因有相與無相不二，故抽象與具象有其融通處，畫家不需刻意以無相方式尋求超越形相之意境或道，故東方傳統藝術較少有西方現代主義中純粹抽象之表現風格，除非一些中日水墨禪畫以純粹圓之造形，進行隱喻式象徵，此種象徵可與 Kandinsky 或 Malevich 等人畫中之圓作比較與探討。

⁸ 現代與當代藝術家受禪宗影響者包括：Claude Monet, Vincent van Gogh, Paul Gauguin, Odilon Redon, Wassily Kandinsky, Constantin Brancusi, Marcel Duchamp, Georgia O’Keeffe, Isamu Noguchi, Ad Reinhardt, Yves Klein, Jasper Johns, John Cage, Nam June Paik, Yoko Ono, Laurie Anderson, Agnes Martine, Robert Irwin, Vija Clemins, Richard Tuttle 等人 (劉豐榮，2016；Baas，2005)。

妥協；在其作品中，意識到的世界危險狀態被轉化於單一的意志。例如對岩石正常聯想之品質是重而不動的，然其畫中透過飄浮－重力之矛盾反命題－而違抗了重力原理，以致岩石能如雲般飄浮於空中。

藝術隱喻在意義之創造與闡釋運用上亦涉及符號之性質，以符號學到後結構主義之立場而言，符徵與符旨之關係包括符號中符徵與符旨間具任意性(專斷性)；符旨(或意義)在符徵下游移，而不確定，且符徵具有虛空性或虛構性。此外根據 Lacan 之後佛洛伊德之精神分析與符號學創新觀點，透過想像界(the Imaginary)、象徵界(the Symbolic) 無法表現、充分掌握或到達真實界(the Real)。且因人在想像界、象徵界對真實自己之誤認，乃至迷失於想像界、象徵界，人們試圖透過此兩者追求認可，但此方式對真實界之欲求無法實現，且匱乏無法得到充實(劉豐榮，2006，2013)。若依 Lacan 此觀點而言，則吾人可謂隱喻之過程與結果應是涉及對真實界之追求，或啟發觀賞者透視真實界之存在。

Lacan 曾言及現代藝術家皆多少受到禪之影響(曾長生、郭書瑄，2007；劉豐榮，2016)，Lacan 認為以想像界與象徵界去掌握真實界是不可能的(劉豐榮，2006)，此類似禪宗中離言離相之看法，其承認透過語言之認知與形相之知覺，對實相之掌握與表達是不充足的。⁹ jagodzinski (2004) 認為 Lacan 之真實界與中國之「道(Tao)」的宇宙論第一原理有切近性(affinities)(劉豐榮，2006，2016，2017)。¹⁰

jagodzinski (2002) 以 Lacan 理論分析 Magritte 之作品《La Faux Savior (假的救世主)》，jagodzinski 認為 Magritte 試圖質疑且掙開符徵對符旨之掌握，以便使觀賞者處在「內外交互(extimate)」之位置，於此在 Lacan 三個心理記錄－真實界、

⁹如臨濟禪師所言之「離言離相人不識」，金剛經著重之離相離見，或六祖壇經之「無念、無相、無住」等觀點。然而若能領悟禪美學之自性(根本智)或儒家美學之本心(明德、良知)，則能依性(本心)起用，善用語言與造形之隱喻，進行表現、闡釋或引發。如牧牛圖頌作者即試圖以意象(想像界)與頌詞(象徵界)，對學道歷程與道之境界(真實界)進行隱喻之表現。

¹⁰若藉禪美學不二概念與 Lacan 之理論之整合而討論隱喻，則想像界之意象與象徵界之文字、以及真實界之本體存在，應皆可融合為一，而共同發揮作用，亦即透過文字或視覺造形之隱喻(或文字般若)，可以啟發人們對真實界(或實相般若)之領會；同時吾人若能掌握真實界，則可基於對真實界之理解或領悟，以想像界與象徵界之隱喻加以適切表現，故三者亦可能成為不二的。

想像界、象徵界（或其相應之 *site/sight/cite*）中之門是搖動的。Magritte 基於此可能性而引用此作品，此蘋果乃在全然 Magritte 式之藍天中飄浮，其提示了真實之想像界中幻象，此蘋果顯現在一個不可能之空間，它不應屬於那空間裏，但它又多少是屬於那空間，只因它有那「寫實的」再現。在它表面受陽光閃耀之處顯現了真實界之黑色斑塊，亦即本處應受光的亮色面，卻反而以黑色之色面來取代，此乃光線無法滲透過去的。此為構成 Lacan 想像界之觀點，亦即想像界中的「某物 (*objet a*)」已從知覺中被排除，然而它存在（或非存在）於「歪曲的」或「摺疊」的時空向度中，於此內在/外在之二元性瓦解，而成為曖昧與矛盾。這即是被「兩者/且（兩者皆是）(*both/and*)」或「既非/且非（兩者皆非）(*neither/nor*)」之邏輯所構成的潛意識之地方（或非地方）；一個被排除之中間，於此部分能顯得大於整體；於此濃縮與誤置可以非線性之方式而進行。此「摺疊」的時空不易充分理解，它存在於字與數字外的另一邊，例如卓越學者們神秘的、不可思議的計算方式與藝術的成就即抗拒任何解釋。

此「某物」即對完整探求之欲望，但卻不可能達到，因人當與真實界之統一割離時，人之身分認同將永遠是偶然的且被欲望趨使，以填補匱乏或真實界之缺乏（劉豐榮，2013）。以上 Magritte 作品中隱喻之矛盾方式或許試圖以超乎想像界與象徵界限制之方式，呈顯真實界之存在，此既非一般常識之存在觀念，亦非想像界或象徵界途徑所能掌握的。

（2）真實界之探索與藝術之力量：jagodzinski 與 Wallin（2013）提出 *aesthetic*（涉及真實界），而非 *aesthetic*（涉及審美、美感），以說明此藝術之力量（*force of art*），此藝術之力量乃指藝術本位「研究」中，對「發明的世界」加以形塑之力量。jagodzinski（2010）引用 Ziarek（2005）觀點以闡釋力量有兩種互相增進之意義，其一，力量是能量（*energy*）之非形式化功能與流動之層次，此亦即 jagodzinski 提出的「前象徵（象徵化以前）之真實界（*the pre-symbolic Real*）（或曰 *aesthetic*）」，此即純粹的變現形成之力量（*the force of pure becoming*），且此乃存在於未實現到實質、物體與身體（實體）前，於此產生一種斷裂（分離或超越）之呈顯。jagodzinski 引用 Deleuze 所言「被感受到之動力如同力量之素材，且感動吾人之動力即如力量之功能（"The power to be affected is like a *matter* of force, and the power to affect us

like a *function of force*.”) (p.109)。」加以說明；其二，力量與特異性（不可思議性）（singularity）等同，因它意指斷裂、改變與轉化，此即「事件（event）」之力量，含力量之作品（forcework）即藝術品能再安排關係之方式，此乃在分子組成或虛擬層次上。含力量之作品即藝術所能做的，藝術能將斷裂與轉化以事件方式加以完成。jagodzinski 認為 Ziarek 將藝術與事件視為等同，其並非在排除藝術品之物質性與客體化，而毋寧是在強調藝術以作為形塑的產品之方式而發揮作用，此可以改變已建立的社會文化之確定事物，這些確定事物即為值得探討之議題。對 Ziarek 而言，通常之美學用詞不足以應用於此論述方向，含力量之作品精確而言乃非審美面向，此面向之運作乃超越於審美特質或藝術即文化物體之看法。同時 Ziarek 主張藝術之力量是詩意的（poetic），因而也是非暴力的（nonviolence），即使作品產生衝擊與力量，但卻存在著另一向度，而驅散、取消或停止其力量，此停止力量並非漠不關心或消極，而是力量之反轉，從積極活躍到中庸狀態。¹¹

綜言之，藝術隱喻之創造與闡釋涉及真實界之探索、其形成之藝術力量、以及藝術即事件之觀點。亦即將藝術視同事件之方式，而對社會、文化相關議題加以探討，且透過斷裂與轉化之完成，發揮藝術力量而形成含詩意之作品，且此藝術力量乃離二元分立之中庸表現。

3. 藝術隱喻中超越慣性之知覺像

有些西方當代藝術理論對藝術能表現意義之看法提出質疑，包括其目的是否在此？在其功能是否有其限制？對 Deleuze 與 Guattari（1994）而言，藝術之目的主要在處理來自對客體知覺之知覺像（percept）與知覺主體之狀態，以及處理變化狀態之情意（劉豐榮，2014）。在 Francis Bacon 作品中可遭遇到無法知覺性（或無法辨識），他促動了一些知覺像，而這些是脫離於概念形式與藝術之嚴謹的分類學。就 Deleuze 而言，Bacon 所促發之這些種類的知覺像，需要對藝術全新的思考方式，Bacon 作品與其是知覺之陳述或對象，毋寧視為一個複雜的圖形（diagram），

¹¹ 此中庸之聲音（middle voice）表示在積極活躍與消極被動之二分法間的一個空間，它顯示一個「自己」正經歷著變動、甚或虛擬的「一些自己」之多重性與過度，且這些面臨了分散力量之緊要關頭與轉變時刻（jagodzinski，2001）。由於此分散與均衡作用，使不致於過與不及。

此圖形乃由不同的韻律（在計量單位上之恆常變化）、混亂（與任何計量單位不一致）與力量（關於如何將非視覺的與非有機的表現為可見的之問題）所構成。在這些圖形中 Bacon 經由各種色彩明度，使用有調子之區塊，使能感受到色彩之觸感，易言之，於色彩明度使用以企圖再現光之視覺（光學）之處，Bacon 之破調子強度地關聯到某種色彩感覺之引發，此種感覺即非符號化與非再現之力量。由於透過 Bacon 以圖形的取向探究繪畫，身體之虛擬的（非視覺的）潛能得以變化、變形、且進入與其他種類之關係可被探知。Bacon 超越（一般的）知覺（perception），其作品中所遭遇之知覺像，需要一種新的觀看、回應與思考之方式。此特色即顯示在：Bacon 之根本知覺像（radical percepts）可能關聯於 Deleuze 與 Guattari 所主張的—藝術應該發揮功能以為主體創造一種新的神經系統。使知覺像脫離知覺之束縛，吾人可以產生不同的回應與感受方式（jagodzinski，2013）。

前述 jagodzinski 之前象徵之真實界係源自 Lacan 之真實界觀念，且此近乎中國「道」之觀念。Ziarek 上述觀點與中國儒家美學之中和理念以及禪美學之中道思想有其相應之處（劉豐榮，2016，2017）。Deleuze 與 Guattari 提出之脫離受制約之知覺習慣，以掌握知覺相之原貌，此與禪美學在態度與方法上有其相似之處。禪著重既不受五蘊（色受想行識）制約而又為五蘊之主宰，以掌握事物原貌或洞察實相。如 Ad Reinhardt 之藝術論述與其作品中之隱喻表現，實顯示了空性，其能突破意識、情緒與人為規範，而契合生命動能之創造性。美國藝術家與藝術教育家 Kenneth R. Beittel，以及當代藝術家 Frederick Franck 亦皆有此傾向（劉豐榮，2016）。易言之，東西方藝術理論之比較、整合與融通應有助於隱喻中意義之創造與闡釋。

（二）相關藝術派典應用之必要性

不同之隱喻觀點實相應於其美學取向，亦反映其藝術思考與創作之派典，每個派典皆有其自明之理（假設、信念），亦即關於本體論、目的論、認識論與方法論等之理念。前述三位學者之觀點亦涉及不同之派典，吾人宜了解各派典之意義，以及三者之主張與派典之關係。根據 Dorn（1994），西方藝術思考與創作之派典包括三種：其一、「圖式—題材之派典（Schema-Motif Paradigm）」基本上反映的大部分是理性主義的哲學立場。其二、「形式—完形之派典（Formal- Gestalt Paradigm）」

主要是新理想主義派典；以及其三、「語言－隱喻之派典（Linguistic- Metaphorical Paradigm）」則是實徵主義之立場。這些派典係由各種藝術史、藝術家、藝術批評家、藝術哲學家與藝術教育家等之著作所支持，這些人分享了在藝術思考與創造方面的共同思考模式。茲扼要說明此三者如次：

1. 圖式－題材派典

圖式－題材之名稱乃用以描述一些觀念，亦即使用來自意識與潛意識思想的藝術圖式或題材。易言之，藝術既可能由其他藝術品中所見之題材或圖式所啟發，亦可能由存在於藝術家心中之事物所引發，且後者乃來自於發展之狀態或心理之刻版印象。此派典之觀念受一些學者之影響，如藝術史家 E. H. Gombrich 及其更早之 G. Semper, A. Riegel, H. Wofflin, A. Warberg, E. Panofsky，以及美學家 R. G. Collingwood... 等人（Dorn，1994）。Gombrich（1972）之著作《Art as Illusion（藝術即幻象）》乃藝術史中圖畫再現心理學之古典研究，其主張吾人無法離開先入為主之觀念或期待而看一個造形；藝術家對實在模仿之成功並非因他們看的較多，而是他們已獲得模仿之技巧；若藝術僅是或主要是個人視覺之表現，則藝術史即不存在。他認為畫家所探討的並非物理世界，而毋寧是吾人對它的反映。根據 Gombrich，吾人在了解藝術時，其實是以自己之期待與知覺融和於對藝術家密碼之解密；在創作意象時，風格產生掌控作用，即使藝術家想忠實複製自然；而且藝術家乃由一種印象、圖式、刻印象或題材而開始，並由一個理念或觀念而開始。熟悉之部分總是成為起點，以產生不熟悉之部分，且發揮其對藝術家意象之影響，即使藝術家試圖記錄實在之意象。所有藝術皆始於心中與吾人對世界之因應，而非如於世界自身，因為所有藝術是觀念的且藉其風格而被辨識。創作意象時，藝術家獲得各種圖式，藉此創作了對所繪物象之圖式，且加以修整，直到此相應於藝術家要表現的樣子。因此，創作乃先於相應配合，創造先於參照。他論及天真無知之眼睛是一種神話，盲人突然獲得視力也無法以畫家（如 Turner 或 Monet）之畫作般觀看此世界。Podro（1983）於這些學者之探討，論及吾人係根據吾人之觀念而探討藝術，且超越對個人脈絡或個人歷史之興趣，而去依照藝術之一般觀念。正是吾人之藝術觀念在提示何者是吾人該適切尋找的，吾人對藝術術觀念趨使吾人應該如傳統方法去看畫（Dorn，1994）。

2. 形式－完形派典

形式－完形派典乃用來描述審美活動，此主要是對審美形式(物象)內在或其本身之回應，而對非形式所指涉之外在事物。此「形式」一詞在此脈絡中指作品之整體含義(意味)或完形，而非指形狀。語言與隱喻的描述指某種所有的審美思想模式，此乃試圖為藝術物體或事件提供類比，而非依賴個人對其再闡釋。故此派典乃意指某種藝術形式，此乃使用語言－具體的詩、藝術即某種事實之陳述、或視覺隱喻之使用，以作為象徵社會需求與行為之手段。本質上，所有這些形式涉及藝術家與觀賞者間之直接溝通，然而有些形式較其他方式更清楚 (Dorn, 1994)。此派典涉及一些學者之觀念，如 C. Bell, S. Langer, J. Dewey, M. Heidegger 等學者，他們反映某種程度之理性主義與新理想主義。這些觀點有些不同，但分享一個共同觀念，亦即藝術品乃從藝術家與作品產生之視覺要素的直覺接觸而進展。Bell 聚焦於藝術結構；Langer 強調象徵的意義；Dewey 著重個人之成長；Heidegger 側重個人之形式。此四位皆接受此看法－藝術家之個人視境、以及藝術品為至上的。形式與完形之概念包括有關之探討方式，亦即著重藝術家使用創作過程中產生的記號，作為手段以達成直覺地客觀化形式或完形 (Dorn, 1994)。

藝術心理學家 R. Arnheim 與 J. Gibson 曾闡述藝術家表現意象中形式之客觀化的心理意涵，Arnheim 在描述完形理論時，具現 Langer 之四個美學觀念：其一，形式包含感情；其二，表現之形式將這些感情客觀化；其三，表現中視覺圖樣乃以一種有組織的整體方式而存在；以及其四，觀賞者對藝術品之知覺，即為對體驗作品當時所感受到事物的知覺。Gibson 也提出三個主張：視覺象徵之功能在於其能作為實在之代替品；最有效之代替品是反映創作者心理活動之抽象；對代替品之闡釋總存在於圖畫構成之脈絡中 (Dorn, 1994)。

3. 語言－隱喻派典

在廿世紀對形塑此派典最有影響力之兩位哲學家為 Morris Weitz 與 Claude Levi-Strauss，此兩位受實證主義價值觀之影響，但提供有些不同之藝術觀念。

¹²Weitz 受此理念之影響：物體只不過是能在事實上加以觀察者，因知覺隨時間而

¹² 此派典在理論上可溯源至 Lock, Berkeley, 與 Hume 之主張：理念存在於客體中；客體僅是吾人關

改變，過去之理論不能適當地充分解釋它們。他因此質疑過去所有的美學理論，包括他所謂的形式主義（Formalism）、主意主義（Voluntarism）、主情主義（Emotionalism）、主智主義（Intellectualism）、直覺主義（Intuitionism）、與有機整體主義（Organicism）。他主張古典理論無法充分而適當地解釋藝術品是什麼。Levi-Strauss 受到人類學者 Rousseau 之人種誌價值觀之影響，有不同之主張：藝術是關聯於社會行為或儀式之符號，其需藉使之存在之社會力量而加以理解。此兩位哲學家即使從不同之方法學立場而立論，但都接受如此之觀點：一個藝術概念乃立基於一個隱喻之象徵，而此象徵乃透過語言而加以闡釋（Dorn, 1994; Weitz, 1956/1979）。¹³

藝術就 Weitz 而言，當新的情況、新的藝術形式、新的運動興起時，即需要專業藝評家修整其（先前的）決定，美學之主要工作並非尋找一個理論而是闡明一個概念。一些概念能被發展出來，此乃透過較早理論之重構為基礎，以提供主張、或建立判斷藝術卓越性之規準。他並非視現存理論為無價值的，這些理論能幫助決定在藝術品中該尋找或看什麼，美學理論是一些建議之綜結，以特定方式去注意特定之藝術特質，或更確實而言，知道吾人如何談論藝術議題（Dorn, 1994）。¹⁴

不像 Weitz 對過去之適切性的質疑，Levi-Strauss 接受人類的隱蔽原始過往生命作為提供對現今之洞見。他認為為討論藝術，吾人應了解社會之情況（條件），這些情況促成社會之存在，且將社會之事實視為一些事物，因此將藝術品之創作視

於它們，所能事實上所觀察到的；以及客體是隨時間而改變的。特別是 Hume 指出的，在不同時間之事物間關係是偶然的（暫時的）（contingent），未必有由過去到未來之推論，且物質客體能隨著時間而改變（Dorn, 1994）。

¹³Weitz 主張無任何藝術可擁有必要與充分之特性以允許它在邏輯上被辯解，因此創造單一的藝術理論在邏輯上不可能。然而他相信藉由保持此概念開放，即能發展討論，以擴展現存之概念或發明一新概念以處理每一新案例（Dorn, 1994; Weitz, 1956/1979）。

¹⁴Levi-Strauss 受 Hegel 之「後 Kant」觀念影響，即使藝術與科學是有同樣價值，但它們需要基於略為不同之方式加以判斷。Levi-Strauss 也接受 Rousseau 之民約論（社會契約論）（social contract）

¹⁴觀點，此觀點係透過採取一種理念而否定自己，亦即我是另外的人，此人乃透過我去思考且使我懷疑是否正在思考的是我。此觀點經由視個人與他人之同一性，而融合了自然之社會與社會之自然（Dorn, 1994）。

為社會之事實。他透過對人類學方法之投入，貢獻於一種藝術觀念之發展，此乃基於原始文化所提供之模式。以他的觀點，古代文化之儀式實務允許模式之建構，這些模式能被運用故能用以作為理解現今之方式。此方法可在演繹（推論）與實徵之間轉換，允許主觀性之使用以作為客觀示例之手段。故可能有此情形：因某事物發生時我在現場，因此他人可能相信他們自己也在現場（Dorn，1994）。¹⁵

Burnham 視藝術為一種手段，其乃立基於多層次之科際間的基礎，且透過美感的與社會的問題解決，將藝術與社會間之界線破除。採用此種觀點之藝術家包括環境藝術家 Robert Smith, Les Levine, 與 Allan Kaprow。Burnham 兼採 Hume 與 Weitz 之看法。Hume 主張在不同時間之事物間關係是偶然的；Weitz 提出藝術是開放的概念。Burnham 接受兩種觀念：藝術是在其被指定之脈絡外沒有較高之意義；以及藝術僅是在一個藝術系統中之一片斷。他也支持 Levi-Strauss 之人類學觀點，而相信藝術是儀式。由於 Burnham 接受美國原住民信念之「所有物體皆是藝術」，他反對「藝術是在美術館被導覽之物體」的觀念。他進而提出藝術應該成為普遍的符碼之一部分，此符碼是環狀的與非線性的，或他所謂的為傳遞生活的真理之可消耗的容器。根據 Burnham 之觀點，此過程呈現的新派典，此既非是一種主義，亦非一些風格之集合，而毋寧是一種新方式，使藝術家重新安排一些表象與空間，且此拒絕工具製造者之角色，以便能成為進行美感決定之創作者（Dorn，1994）。

Hobbs 認為新藝術史（新派典之藝術史）之產生乃經由符號學中再現的新批評理論，他認為符號學影響對藝術之觀念，亦即視藝術為文化產品，且此文化產品被認為是一種文本，符號的一種形式系統，於此藝術不被視為一個物體，而毋寧

¹⁵Levi-Strauss 提供之模式即神話與儀式之世界，他界定儀式為將神話或社會禁忌表演出來，他相信這些神話或社會禁忌乃形塑人類社會成為社會之基礎。儀式也能視為呈現者提供給觀眾之謎題，以作為隱喻之類比，且用以討論被傳達之道德訊息。Jack Burnham 採用 Levi-Strauss 人類學之觀點於他所謂之「系統的美學（system aesthetics）」，根據 Burnham，此乃聚焦於有機體與無機體系統間之關係，後者包括鄰居、工業區、農場、交通系統、資訊中心、娛樂中心、與其他人類活動。Burnham 認為他所謂的現代說教（教導、啟蒙）式藝術是某種不存在於媒材實體之事物，而是存在於人與其環境間之關係上。藝術家之運作方式有如擬似政治的教唆者，且未必對其作品之產出可能有些美化或修飾有所責任。

是一個存在於物體間之空間，藝術是對其他文本開放的，因此它具有互為文本性。Hobbs 所謂新藝術史乃反映於許多不同的哲學觀點與歷史形式，包括解構主義、挪用、後現代、普普與後普普。此藝術史觀點不再聚焦於個人的藝術作品，而是在一些脈絡中意義的符碼，拒絕主體性、天才、藝術表現、或美感回應等。此新藝術史似乎已拒絕傳統藝術史觀點之重視藝術家與藝術意圖，而卻認為所有的文化生產（製作、創作）是政治性的，且不再涉及藝術家人格之直接表現（Dorn, 1994）。此種對主體性之去離乃反映後現代「個人去中心化」之傾向（劉豐榮，2009）。

此新藝術史通常認為藝術史家所提出之觀念與藝術本身相較，兩者是同等重要或觀念為更重要。以此種修正主義者觀點之藝術史其實更像社會人類學，尤其當此觀點之藝術史尋求發展這些事物，如藝術之社會史；藝術之女性主義或馬克思主義歷史；女性藝術之女性藝術史；被殖民國家之藝術史；高級藝術與通俗藝術對質之歷史。從這些觀點之藝術史進而暗示有多少藝術史家即有多少之藝術史（Dorn, 1994）。此種對傳統藝術史之質疑實呈顯後現代「真理去中心化」之傾向（劉豐榮，2009）。

即使此種修正主義者之哲學與歷史主張一種新派典僅如文本般地存在，然而在新派典之藝術家仍製作一些藝術物體，同時這些藝術物體被觀看時，既是作為靜觀之物體，而且也作為反映影響該作品之社會條件，有些如 Burnham 所提及之藝術家繼續以解構之模式而工作，這些包括複製現代相片的 Sherry Levine；創造女性主義作品的 Cindy Sherman；以及觀念藝術家 Daniel Buren 與 Hans Haake。所有這些都主張挑戰傳統之特權、男性主宰、與崇拜個人創造性等觀點（Dorn, 1994）。

其他的當代藝術風格也反映此種語言－隱喻的派典，這些是透過使用個人意象，且這些意象涵蓋兩方面：其一、事物本身即為物體；以及其二、為了所有的實用目的之非事物。這些不同風格包括：觀念主義（Conceptualism）－物體僅顯示一個計畫以便思考它；圖樣或裝飾的藝術（Pattern or decorative art）－例如顯示於 Miriam Schapiro 之衣物，即為女性主義之關注；塗鴉藝術（Graffiti）－例如 Keith Haring, Jean Michel, Basquait, Kenney Scharf 等人之作品；新素人畫與壞畫（Neo

Naïve and Bad Painting) – 例如 Roy De Forest 與 Jonathan Borofsky, 以及新意象 (New Image); 新浪潮與新表現主義繪畫 (New Wave and Neo-Expressionist paintings) – 例如 Susan Rothenberg 與 Helmut Middendorf 等人之作品。這些藝術家在各方面有不同之表現, 例如抽象觀念、女性主義之價值觀、拒絕已建立的價值觀或文化, 且增進反風格或社會關注, 然而這些似乎都依靠意象之熟悉形式, 包括人物、動物、來自史前形式之片斷、挪用之意象、合併之藝術形式、文字與字母形式、或從電腦、影印機與視聽影音操作之意象。所有這些似乎都有另一共通性, 亦即隱喻與語言之使用 (Dorn, 1994)。

根據 Turbayne (1971) 使用隱喻作為圖示之力量 (illustrative power) 乃不用老舊聯想方式 (同步之事物或已被歸類之事物), 而是用新的聯想方式, 亦即跨越舊類型而產生新的聯想。Behrens (1984) 認為隱喻的思考是藝術家經常採用於視覺藝術品的, 此方式所傳達之感情或思想在本質上未必是新的。一個藝術隱喻乃發生在當一個物體、人物、或事件被再現時, 有如它是其他物體、人物、或事件一般, 且後者經常不同於前者 (引自 Dorn, 1994)。

根據前述三位學者之對其他學者觀點引用與此三者個別之論述內容, 吾人可謂 Feinstein (1985) 之觀點乃基於「圖式－題材派典」以及「形式－完形派典」, 而進一步闡揚與精緻化, 同時其論及隱喻即思考過程亦反映「語言－隱喻派典」之特性; Parsons (2010) 之討論主要傾向前述「圖式－題材派典」以及「形式－完形派典」, 由此發展其融合隱喻之獨特觀點; 至於 Serig, 其雖引用前兩種派典之觀念, 但其發展之概念架構與探討方向則主要屬於「語言－隱喻派典」之應用。

參、結論

根據前述, 隱喻乃象徵式的類比, 不是非象徵式的僅單純比較性之類比。隱喻能提示新概念, 供觀者想像, 而跨越可能之矛盾而獲得訊息。隱喻之理解需要藝術批評者或觀賞者在隱喻相關概念架構之學習與發展, 隱喻之創造有賴創作者在隱喻性質與功能之知識, 同時考慮普遍性與個人性隱喻之均衡應用, 若涉及過

多個人性之隱喻則宜配合語言對隱喻之象徵意義輔助說明，方能發揮隱喻之溝通功能與意義之創造，足見語言與隱喻有密切之關聯，且理論與實務無法二分。

綜合上述三位學者之觀點，Feinstein 主張視覺藝術隱喻即思想之過程與產物，且能產生意義之建構；Parsons 提出融合隱喻之功能；Serig 則強調視覺藝術隱喻即思考與工作過程、含跨領域之闡釋，且衍生性隱喻可創造新意義。基於此本文提出兩項關於當代視覺藝術隱喻中意義創造與闡釋之考慮：其一，相關藝術理論應用之必要性；其二，相關藝術派典應用之必要性。此三位學者之觀點不同程度地涉及藝術思考與創作相關之派典。關於前述三種派典，因各反映不同取向之思考與創作，吾人與其視後者取代前者而進展之方式，毋寧視其為共存之現象，吾人宜深入了解這些派典之特性與互補性。在藝術創作與批評中對相關之派典需兼容並蓄，且宜融合相關藝術理論，加以適切應用，同時東西方藝術理論之比較、整合與融通有助於隱喻中意義之創造與闡釋。藝術創作學習者在隱喻之意義創造時，宜基於自己意圖與取向，且參考相關之派典，而彈性應用相應之理論，以創造適合個人之隱喻。藝術鑑賞與批評學習者在隱喻之意義闡釋時，宜參考該作品所屬之派典，整合相關理論，以發展適切之評論與獨特觀點。

作品之部分與整體、以及思考與創作過程皆是隱喻之範疇。具體而言，在當代藝術中隱喻不僅是作品局部表現之象徵途徑，亦為整體作品之綜合意涵；其既作為思考與工作過程之媒介，亦為藝術家全人融入藝術過程中整體特質之顯現；其功能不僅在表現與發展吾人之思想、感情，且能表現或啟發意義與意境，甚至喚起自己生命之省思與覺察力，此即作為藝術隱喻核心之精神性。易言之，隱喻不僅被應用於日常感情或思想之表現，如前述 Feinstein 對 Kline 非具象作品之說明，而且更被提昇至自我探索與終極關懷之議題，如 Serig 論及之藝術實務即在自我質問且自己即為作品之終極內容，以及 jagodzinski 所言之「前象徵之真實界」、Lacan 之「真實界」與中國美學中「道」之呈顯。然而若為達成此種藝術隱喻高度價值之創造與闡釋，則藝術家與藝評家在學習過程中不斷自我提昇，且據以發揮真誠性與創造性實為根本要圖。

參考書目

- 王秀雄（2006）。**藝術批評的視野**。台北市：藝術家圖書公司。
- 李長俊（2010）。南宋牧牛圖：其傳統及象徵意義之研究。載於此作品已被借展（頁183-200）。台中：西街工作室。
- 段德智、尹大貽、金常政譯（2001）。**哲學辭典**（原著：Peter A. Angeles）。台北市：貓頭鷹出版社。
- 陳傳席（2004）。**中國繪畫理論史**。台北市：三民。
- 曾長生、郭書瑄（2007）。**禪與現代美術**。台北市：典藏。
- 劉豐榮（2004a）。**艾斯納藝術教育思想研究**。台北市：水牛。
- 劉豐榮（2004b）。藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎。**藝術教育研究**，8，73-94。
- 劉豐榮（2006）。視覺符號探討方法之理論探析：由圖像誌到符號學與 Lacan 的符號學之創新。**視覺藝術論壇**，1，7-12。
- 劉豐榮（2009）。現代與後現代藝術觀點對台灣藝術理論與創作研究之意涵。**視覺藝術論壇**，4，1-16。
- 劉豐榮（2010）。精神性取向全人藝術創作教學之理由與內容層面：後現代以後之學院藝術教育。**視覺藝術論壇**，5，3-20。
- 劉豐榮（2011）。藝術中精神性智能與全人發展之觀點與學院藝術教學概念架構。**藝術研究期刊**，7，1-19。
- 劉豐榮（2013）。藝術主體性之心理與精神性層面及其在學院藝術創作教學之意涵。**藝術研究期刊**，9，1-16。
- 劉豐榮（2014）。藝術創作研究主體全人學習與發展之途徑：理論及個案分析。**視覺藝術論壇**，9，1-45。
- 劉豐榮（2015）。藝術創造性的迷思與省思及其對藝術創作教與學之啟示。**視覺藝術論壇**，10，2-29。
- 劉豐榮（2016）。禪美學之審美精神性要義－其主體、境界、應用與學習之議題。**藝術研究期刊**，12，1-40。
- 劉豐榮（2017）。儒家美學「心源論」之要義、特質與當代意涵。**視覺藝術論壇**，

12 · 2-32

- Adams, L. S. (1996). *The methodology of art: An introduction*. New York: HarperCollins.
- Baas, J. (2005). *Smile of the Buddha: Eastern philosophy and western art from Monet to today*. CA: University of California Press.
- Behrens, R. (1984). *Design in the visual arts*. Englewood Cliffs: Prentice Hall Press.
- Black, M. (1962). *Metaphor, in Models and Metaphors: Studies in Language and Philosophy*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Black, M. (1979) More about metaphor. In A. Ortony (Ed.), *Metaphor and Thought* (pp. 19-43). Cambridge: Cambridge University Press.
- Chanda, J. (2004). Learning about culture through visual signs. In Deborah L. Smith-Shank (Ed.), *Semiotics and visual culture: Sights, signs, and significance* (pp. 86-93). Reston, VA: National Art Education Association.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *What is philosophy?* G. Burchell and H. Tomlinson (Trans.). London and New York: Verso.
- Dorn, C. M. (1994). *Thinking in art: A philosophical approach to art education*. Reston, VA.
- Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. New York: Teachers College Press.
- Feinstein, H. (1982). Meaning and visual metaphor. *Studies in Art Education*, 32(2), 45-55.
- Feinstein, H. (1985). Art as metaphor. *Art Education*, 38(4), 26-29.
- Forceville, C. (1996). *Pictorial Metaphor in Advertising*. London: Routledge.
- Gablik, S. (1988). *Magritte*. New York: Thames and Hudson.
- Gardner, L. (1980). *Art through the Ages* (7th ed.). New York: Harcourt Brace.
- Gombrich, E. H. (1972). *Art as Illusion*. Princeton, NJ: Princeton University.
- jagodzinski, j. (2002). Identity and desire in the classroom. In j. jagodzinski (Ed.), *Pedagogical desire: Authority, seduction, transference, and the question of ethics* (pp. viii-ix). London: Bergin and Garvey.
- jagodzinski, j. (2004). *Youth fantasies: The Perverse landscape of the media*. New York: Palgrave Macmillan.

- jagodzinski, j. (2010). *Visual art and education in an era of designer capitalism: Deconstructing the oral eye*. New York: Palgrave Macmillan.
- jagodzinski, j., & Wallin, J. (2013). *Art-based research: A critique and a proposal*. Rotterdam, Netherlands: Sense.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Langer, S. (1953). *Feelings and form*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Langer, S. (1957). *Problems of art*. New York: Scriber.
- Miyuki, M. (1994). Self-realization in the ten oxherding pictures. In Spiegelman, J. M. and M. Miyuki (Eds.), *Buddhism and Jungian psychology* (pp. 29-42). Tempe, AZ: New Falcon.
- Nochlin, L. (1989). *The Politics of Vision: Essays on Nineteenth-Century Art and Society*. New York: Harper & Row.
- Ortony, A. (1975). Why metaphors are necessary and not just nice. *Educational Theory*, 25, 45-53.
- Parsons, M. (2010). Interpreting art through metaphors. *Journal of Art and Design Education*, 29(3), 228-235.
- Podro, M. (1983). *The critical historian of art*. New Haven: Yale University Press.
- Robertson, J., & McDaniel, C. (2013). *Themes of contemporary art: Visual art after 1980 (3th ed.)*. New York: Cambridge. Retrieving from: <http://sites.psu.edu/sica2013/wp-content/uploads/sites/2517/2013/06/TheArtWorldExpands.pdf> (搜尋日期 2018/8/10)
- Roukes, N. (1982). *Art synectics*. Worcester, MA: Davis Publications, Inc.
- Roukes, N. (1988). *Design synectics*. Worcester, MA: Davis Publications, Inc.
- Serig, D. (2008). *Visual Metaphor and the Contemporary Artist: Ways of Thinking and Making* Retrieving from: https://www.researchgate.net/publication/281032383_Visual_Metaphor_and_the_Contemporary_Artist_Ways_of_Thinking_and_Making (搜尋日期 2018/9/25)
- Turbayne, C. (1971). *The myth of metaphor*. Columbia, SC: University of South

Carolina Press.

Weitz, M. (1956/1979). The role of theory in esthetics. In M. Rader (Ed.), *A Modern Book of Esthetics: An Anthology (5th ed.)*(pp. 434-443). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Winner, E. (1982). *Invented world: The psychology of arts*. MA: Harvard University Press.

Ziarek, S. (2005). *Art as abstract machine: Ontology and aesthetics in Deleuze and Guattari*. New York: Routledge.

林玉山之藝術及其對當前水墨創作之啟示

何文玲*

摘要

林玉山是台灣水墨畫壇中居崇高地位者之一，其成功不僅在其藝術創作，由此守護且創造台灣文化；同時也培育了許多藝術家與藝術教師，其對台灣水墨教育頗具影響力，故吾人實有必要探討林玉山之藝術與藝術觀點。基於前述之理解，本文擬探討：（一）林玉山水墨創作脈絡與其觀點；（二）林玉山水墨之特質；以及（三）林玉山水墨對當前水墨創作之啟示。本研究之方法包括理論分析與 FTC 藝術批評模式，後者涉及形式（Form）、主題（Theme）（含內容）與脈絡（Context）三個面向。本文發現台灣當前水墨創作正面臨從傳統到當代藝術派典之遷移、轉變與創新之議題，林玉山之藝術觀念與實務，頗具有啟發性與價值性，這些啟示包括藝術主體性、水墨創造性與水墨創作實務導向研究等之發展。

關鍵字：林玉山藝術、藝術主體性、水墨實務導向研究、FTC 藝術批評模式

*國立嘉義大學視覺藝術系副教授

The Art of Yu-Shan Lin and its Implications for the Production of Ink Painting Nowadays

Wen-Ling Ho*

Abstract

As one of the prestigious ink painters in Taiwan, Yu-Shan Lin is successful not only in his achievement in art production hence preserving and creating Taiwanese culture, but also in cultivating many artists and art teachers. He is influential on ink-painting education in Taiwan. Therefore, it is necessary to inquire into Lin's art and art conception. Based on the above-mentioned understanding, this article attempts to investigate: (a) the context of Yu-Shan Lin's ink-painting production and conception; (b) the features of Lin's ink painting; (c) the implications of Lin's ink painting for the production of ink painting nowadays. The methods adopted include theoretical analysis and FTC model of art criticism that involves form, theme, and context. This article finds that the production of ink painting in Taiwan nowadays is facing the issue of shift, transition, and innovation from tradition to contemporary art paradigm. Lin's conception and practice of art should be heuristic and valuable. The implications include the development of art subjectivity, creativity in ink painting, and practice-led research in ink painting

Keywords: Yu-Shan Lin's art, art subjectivity, practice-led research in ink painting, FTC model of art criticism

* Associate Professor, Department of Visual Arts, National Chiayi University, Taiwan.

林玉山之藝術及其對當前水墨創作之啟示

壹、前言

筆者在大學時期有機緣受教於林玉山（1907-2004）先生，他曾言「最好的老師就是大自然，平時只要多寫生、多畫、多體會，就能有所突破」。當時林玉山在教學上特別注重寫生，如今回顧以前林玉山教學之歷程，有特別深之感觸，尤其當筆者任教大學與研究所之藝術理論、水墨創作、與創作研究課程時，經常需指導學生如何由基礎練習到創作，更能深刻體會當時林玉山教學之用心所在。且在閱讀玉山先生之相關論文或討論其作品與有關論述時，更能深入了解林玉山之藝術理念、以及他做人處事之行誼與其藝術之關聯性，亦即所謂的畫如其人。同時其對台灣文化之守護、以及作育許多藝術創作與藝術教育英才，可謂深具影響且功不可沒。故筆者深感探討林玉山之藝術之必要性。基於前述之動機，本文擬探討：（一）林玉山水墨創作脈絡與其觀點；（二）林玉山水墨之特質；以及（三）林玉山水墨對當前水墨創作之啟示。本研究之方法包括理論分析與 FTC 藝術批評模式(Sandell, 2006、2009；何文玲，2008、2011、2014)，後者涉及形式（Form）、主題（Theme）（含內容）與脈絡（Context）三個面向。

貳、本文

一、林玉山水墨創作脈絡與其觀點

藝術創作脈絡包含了與作品相關之所有訊息，其包含與作品有關之社會背景、地理環境、創作者之特質以及創作動機目的等。對脈絡之探討有助於適當理解藝術創作特質，故以下依次說明林玉山水墨之創作脈絡(含藝術發展歷程與其人格特質)，以及其水墨創作觀點：

（一）林玉山藝術創作脈絡－藝術發展歷程與其人格特質

藝術創作觀點與發展歷程有密切關聯，而與其人格特質亦息息相關，故以下

擬就林玉山藝術之學習歷程與人格特質加以闡述。關於林玉山藝術創作發展歷程，已有不少研究論文，故本文只論述其幾個關鍵點之影響，而不作整個歷程之描述。

1. 民間藝師開始的學藝之路

林玉山本名林英貴，號雲樵子、諸羅山人與桃城散人，於民國前5年（1906）出生於嘉義市米街的一家裱畫店「風雅軒」，他從小就耳濡目染地接觸到民間藝術，其促使他藝術種子之萌芽。畫藝之啟蒙首先受到家中聘請之民間畫師蔡禎祥教導其佛道人物等題材，亦因工藝美術之啟蒙，奠定了他往東方藝術發展之興趣與基礎。在11歲時，因裱畫店中之畫師離職，他為了家業之延續毅然扛下店中畫師之重責大任，在小小年紀13歲時就已成爲專業畫師。在那段時間，除了民間美術之學習外，他亦不放棄任何的學習機會，凡在裱畫店接觸到送裱之好作品，皆會摹寫下來，因此在民間藝師之基礎上，更擴展了他的視野。在16歲時，他認識了伊坂旭江，開始接觸到文人畫。當時除了學畫外，他還勤練碑帖，學習詩文，故能完整學習到整體文人畫之精神內涵。伊坂旭江鼓勵他到日本留學，勉勵他多寫生，師法自然，林玉山受其影響很大；另一方面也受到陳澄波西畫寫生法之啟蒙，這些學習使得他民間藝師之習氣與侷限有了重大的突破。

2. 兩次留學日本之影響

林玉山20歲（1926年）與29歲（1935年）時曾先後兩次留學日本，第一次是到東京「川端畫學校」之學習，第二次是到京都「東丘社」畫塾之學習，留日經驗對他後來繪畫風格之形成有重要之影響。

（1）東京「川端畫學校」之學習－1926年至1929年

林玉山第一次留學東京「川端畫學校」，先進西畫科，三個月後轉日本畫科，因日本畫比較接近中國繪畫，與他的性格較接近。川端畫學校的日本畫科是以寫生為基礎的「四條派」為主，由崗村葵園教授繪畫入門與運筆方法，與中國畫類似，講究運筆時一筆就濃淡兼有的墨趣筆意；學校之教學方式以先臨摹而後配合實地寫生；題材由簡單逐漸到複雜的。當時理論方面是由東京美術學校之結城素明與平福百穗指導，他們皆是日本畫壇上之頂尖人物，尤其平福對漢學與中國詩文有厚實之研究，這些教育對林玉山日後藝術之發展影響很大（黃鷗波，1991；

李明珠編, 2004)。林玉山在川端畫學校之課程中學得了日本畫之用筆與用色技法，以及寫生之訓練，同時在日本他也接觸到一些來自中國之畫展作品，更擴展其眼界，進而提升了他的繪畫表現能力（李明珠編，2004）。此次留學對林玉山之影響主要為膠彩繪畫之用色與構圖，以及水墨技法，尤其是用筆之精進（蕭瓊瑞，2012）。

（2）京都「東丘社」畫塾之學習－1935年至1936年

林玉山第二次赴日，師事日本關西畫大師堂本印象，堂本精通唐宋繪畫，畫風中有中國南畫的超逸，又有四條派寫生之親切感（黃鷗波，1991）。當時堂本以最權威的佛畫家地位而活躍於京都畫壇，1934年成立了「東丘社」畫塾。堂本的畫路很廣，有多方面的才華，各種題材無所不精，既能工又能寫，注重描寫自然，並經由寫生，改變造型與賦彩來創作，林玉山深得堂本老師最拿手之花鳥畫精髓。堂本之教學著重寫生，並賦予學生極大的自由，因此學生可多方面的嘗試，隨興而選畫題，且隨畫而改變其表現法（填彩或淺絳或水墨），至於精密或寫意，則無定則。堂本之教學方式對林玉山深具啟發性，此時期他最大的收穫是以宋畫為藍本，再直接透過寫生得到新詮釋（莊伯和，1991；李欽賢，1991）。

林玉山在京都一年多的時間，致力於古畫研究與臨摹外，亦重視文學活動，使他更具備了做為文人畫家之條件，其自認此時期是他一生中的「臨古考古時期」（莊伯和，1991）。其中其用功最深且最勤者是將畫塾中學到的寫生觀念，印證於博物館所看到之宋元寫實畫，並專心臨摹宋元花鳥，此對其後影響至大。林玉山曾說「川端畫學校是初步的基礎課程，京都應為深造階段」，他在京都一年之進修，對中國繪畫有更深一層的認識，因此能在日本東洋畫本家的濃密畫風與中國傳統文人畫之間，尋找到寫實精神與寫生方法，開創其自己的一條繪畫之路（李欽賢，1991），此次留日之重要影響為對水墨技法之精熟。

3. 參與台展與府展之經驗－台灣地方色彩之表現

台展是日治時期官辦之展覽會，亦是當時台灣美術的主要活動，前十回稱台展，後六回稱府展，其中包含西洋畫部與東洋畫部。玉山先生在1927年，留日期間，參加第一屆台展，入選〈水牛〉、〈大南門〉兩件作品，其為他贏得台展三少

年之美名。往後十年間，每屆台展皆有一至兩件作品入選參展，尤其在第四屆台展中以〈蓮池〉一作獲得了特選第一，第六屆台展中以〈甘蔗〉一作而獲得特選第二席，第七屆台展中以〈夕照〉獲得特選第一席，他在台展中獲得特選三次，因而被台展審查委員會拔擢為推薦級作者。台展在1937年改組為官辦之府展，玉山先生亦多次參展（林玉山，1955/1991）。

從第二屆台展開始，東洋畫部開始將作品之創作方向確認為「經過現代洗禮，符合寫實觀念的彩墨畫或日本畫」。當時日本殖民政府想藉著臺展推展「地方色彩」之理念，其中鼓勵畫家發展出屬於臺灣的特色，當時臺展中出現了許多描繪臺灣本土風物圖像之作品，其均被視為地方色彩的表現。當時台展藝評家魏清德與大澤貞吉¹兩人都不認同臺展方向以過度傾向西洋化之現代日本畫為主流，而主張應該要發展代表傳統的南畫²外，同時也強調西方寫生技巧的重要性；亦即是維持東洋文明的主體性外，亦期望傳統南畫能朝向現代化發展；其中所主張的「寫生南畫」為「新南畫」，其無疑也是一種地方色彩之表現。新南畫之畫家採用寫生手法，由描繪個人胸中丘壑的理想式想像山水，轉向描繪眼睛所見身邊的臺灣景色，且寫生山水雖由寫生入手，但完成結果又不能太寫實，畫家必須解決其中之衝突（謝世英，2012）。

臺展建立之初，大澤貞吉就認為臺展東洋畫部之作品必需有南畫風格，否則只能算是日本畫部，不代表東洋。他認為東洋是比日本更廣泛的觀念，在純粹日本畫外，必須廣泛地徵集東洋畫風的作品，才可以稱為東洋畫部。魏德清認為臺灣的鄉土藝術應是南畫與西方現代寫生手法的結合（謝世英，2012）。當時之台展為畫家們提供了舞台，大家努力以參展入選為目標，而展覽也影響了畫家們繪畫之創作方向。玉山先生從台展至府展時期之作品，皆大多以台灣風光與台灣之生活體驗為題材，例如以水牛、竹林等家園圖像為題材，表現了地方色彩。其第

¹ 兩人當時都在《臺灣日日新報》工作，常於報上發表對臺灣美術展覽之評論，兩人皆為臺展的重要評論家。

² 在日治時期的臺灣，南畫係泛指水墨風格的畫作，當時不論是日本畫家或是中國畫家，宋元明清至廿世紀的水墨作品，皆以「南畫」稱之。

三屆獲特選的〈蓮池〉作品以寫生手法結合畫家心中想像，解決了寫生又不能太寫實之問題，表現了寧靜之心靈意境。

4. 任教於師大美術系後一個人風格之形成

1951年林玉山任教於師大之後，生活安定，其在題材上以花鳥、虎畫較多，人物畫較少（莊伯和，1991）。他在北上任教後常與一些水墨名家交流畫藝，並思索如何在傳統與創新間取得平衡，其畫風亦由細密的工筆重彩漸趨於彩與墨並重，呈現與時俱進且多樣寬廣的面貌。其創作題材常取材於個人生活感悟與日常見聞，畫出台灣的性格與感情，充滿對台灣本土文化的深切關懷，幾乎在人物、花卉、翎毛、走獸與山水各類無一不精，作品風格沉潛內斂亦如其人格特質。

當時他在師大任教時，正值中央政府遷台初期之氛圍，在政策上規定國畫教學應以水墨為主，不得教授膠彩畫，因此玉山先生更致力於筆墨意境之探討。戰後初期台灣的國畫教學多半沿襲大陸文人畫傳統，以臨稿教學為主，而早期師大美術系畢業校友皆公認玉山先生是當時最徹底落實國畫寫生教學的老師（黃冬富，2012）。林玉山經由幾番內省與外探之歷程，成功地由東洋風格蛻變為富人文品味之寫意畫風（劉芳如，1991），他不僅在教學上側重寫生教學，他自己在創作上則融合傳統筆墨韻味，逐漸脫離日治時期以來工筆重彩的細膩風格，朝向以寫生為基礎的水墨畫發展（黃琪惠，2016）。林玉山將寫生技法融會於水墨畫創作之中，其寫生功力精準深厚，加上他勁健之筆力，因而能創作出神采奕奕的水墨畫，且具豐富的生命內涵，他堪稱當時學院中「花鳥畫」之佼佼者，也消弭了當時對「膠彩畫無筆法，國畫無寫生」之垢病（崔詠雪，2001）。在教學上，林玉山以真誠的態度教導學生，鼓勵學生從寫生而進入創作，並採啟發式的教學，他沒有要求學生完全照他的方法來畫，強調對景寫生不只是畫外形，而是要融入自己感情與思想。師大美術系屬師資培育之系統，因此林玉山在師大之教學過程培育了許多人才，對台灣之藝術與藝術教育界影響相當大。

綜觀林玉山藝術發展歷程，他由民間藝術，文人畫啟蒙，兩次留學日本除學習日本畫外更深入中國繪畫之探討，參加臺府展之經驗促使其將藝術與生活結合表現台灣之地方色彩。隨而在任教師大後因社會環境氛圍之變化，使其由膠彩畫

走向水墨意境之探討，而不只逸筆草草之傳統文人畫風，能在寫意風格中透露出寫生之功力，且將文人畫不重色彩崇尚水墨為上之水墨畫轉變成彩與墨並重之彩墨畫，最後形成他個人之獨特風貌，上述每一階段對他風格之形成皆具有一定之影響。

5. 人格特質

中國繪畫中一向講究人品，所謂「畫如其人」，林玉山在同學們的心目中是個溫文儒雅，不擺架子，而又親切的長者。平常做人處事隨和，不與人爭，對學生很有耐心，對朋友重義，對家庭有責任感。從一些事蹟上可證明，其一是在他 11 歲時，裱畫店師傅辭職，他利用學校課餘時間，犧牲童年之遊戲時間，自任畫師幫人畫神像，輔佐父親裱畫業，度過難關；其二是他第二次到日本深造前事先就籌好家人之安家費、旅費與學費，足見他對家庭之責任感。朋友生病或有困難，他都義不容辭地去幫忙與關心，足見他對朋友是重義的。黃鷗波（1991）認為林玉山是一個細心、善感、多顧慮、不與人爭的好人，他小時候到 29 歲時都生活在大家庭中，不計較，默默耕耘，事事忍耐以和為貴。

林玉山具有傳統文人之素養，一生淡泊名利，與道相合；對傳統文化之研究使其具儒者之風範；由於對自然物象之深切觀察與體認，而其具有佛家之慈悲胸懷與道家之超逸境界。

（二）林玉山之水墨創作觀點

林玉山之水墨創作觀點包括：提倡深入精神內涵之自然寫生；著重文人畫之整體素養；以及重視求師、臨畫、寫生到創造之學習程序等三方面，茲說明如下：

1. 提倡深入精神內涵之自然寫生

林玉山的繪畫觀中最重要的是提倡「自然寫生」，他自稱從小就喜愛欣賞自然物之美，同時也描繪自然物，基於此而立定他從事繪畫的志向（莊伯和，1991）。林玉山一再強調寫生的重要性，他曾說：

寫生是學畫不可不經的一關，也是作畫的基礎，寫生的目的不在工整的寫實，而應寫其生態、生命，得其神韻。當寫生時，人與對象尚未有固定描繪形式、

筆法的存在，繪者可憑自己的感受，運用自己適意的筆法去描繪寫生。然後於不斷的寫生經驗中，再去研討何種事物應用何種筆法表現，或何種事物應再想出新的表現技法。常常一些新的靈感和新的表現法，在此不斷寫生研討中獲得。這種「新意」是腳踏實地獲得的，並非偶然的產物（林玉山，1973/1991，pp. 211、212）。

林玉山曾言：我的寫生習慣是遠望近看兼顧，並且要將對象弄得一清二楚，…不但要看外表，被遮住的內側也需仔細觀察。…觀察詳盡之後，作畫才有把握，有了把握才能順利地安排各種變化，而不失其理（林玉山，1983，pp.17）。在 1960 年代，玉山先生就已提出了關於寫生之「三知觀察論」，其三知即是知天、知地、知時。知天即瞭解一年四季之分別，自然界之物體隨時令與氣候的變化，而有不同之形態與色澤。知地即指在不同之地形上存在著特殊的動植物；知物即是對所畫的對象進行深入的探究。林玉山強調寫生之重點在於「形神兼備」，此接近宋畫之寫生精神，亦即除對象之外形掌握外，需進一步描繪其內在神韻、生態與生命。他從不借助照相機捕捉景物，而是習慣隨身帶速寫本「即事寫生」，作法雖類似西方寫生方式，但創作時又不同於西畫的「對物寫生」（黃冬富，2012）。他的「即事寫生」分兩階段，第一階段是創作前，應直接寫生，透過直觀面對著對象描繪；第二階段則是創作階段，其採間接寫生，亦即透過視覺經驗之累積，進行記憶性與想像性的重組與構成；此種寫生方式即是將客觀之事物表象，透過創作者主觀之再創，且著重於兩階段間不可分離之關係，尤其是創作前以寫生蒐集資料是必要的（陳瓊花，1991）。

由上述可知，林玉山之寫生觀不只是描繪物象之外形，而是直接面對描繪對象之形像，深入對象之精神內涵，加上當時繪者之感受的寫生，但到創作時其實是透過創作者想像與重組方式而建構視覺效果。藝術創作本是客觀融合主觀之表現，亦即藝術創作非如攝影機般地照單全收，而是須經由創作者之觀察與情感投入，再透過剪裁與淬煉，其中創作者之經驗與思維與內在涵養更影響其寫生之呈現。

2. 著重文人畫之整體素養

中國畫壇因長期以來瀟灑陳腐的文人畫風，大家侈談筆墨，高唱神韻，所謂「逸筆草草不求形似」，不講求掌握自然形貌，反而譏笑寫實為工匠。而文人畫大部分不落實於造形之間，本來就不是學畫之根本，亦不是初階學畫的求道之法（鄭善禧，1991）。文人畫的尚意輕形，導致發展到後來，不僅創作者的缺乏嚴謹度，且畫面亦漸趨形式化，因此作品之感染力也隨之流失（黃冬富，2012）。玉山先生認為「寫意」並非意味著全然無視於型態，而是一種筆簡形具，略筆中帶有實感之意（林玉山，1988，p.25）。且在寫生中他強調「三知」的深度觀察論點，對於戰後初期的台灣水墨畫界所普遍存在之文人畫觀念，實具重大之意義（黃冬富，2012）。

真正的文人畫大師其實工不在畫，而是在文學與書法造詣中（鄭善禧，1991）。林玉山年輕時就覺察到繪畫內涵之重要性，於是極力投入組織與參與讀書會、詩社等，研究詩文與經學。1930年由嘉義市美術愛好者所成立之純粹美術研究團體「自勵會」，林玉山曾受聘擔任講師，以培養青年美術家。同一年林玉山又組「墨洋社習畫會」，其為研究文人畫風之團體。1932年林玉山等人又發起讀書會研究詩文，亦參加賴壺仙講學之「花果園休養會」，研究經學與國語。後來他又加入「鷗社吟社」與「玉峯吟社」，林玉山自稱其參與畫會與讀書會時期是他由寫生畫派滲透文人畫的一個演變期（林玉山，1955/1991）。此時期也是玉山先生畫藝成長之最重要階段，因在此階段以前都只算是他繪畫技法之養成期，如果他在奠定基礎之後，沒有經學之孕育與詩學之浸漬，使其性靈得以啟迪、發抒、涵泳與滋養，他的作品將難脫離矩矱，超然物外，達到最佳之境界（傅狷夫，1973）。

在1933年林玉山組織「麗光會」，其屬觀摩研究會，定期辦畫展。隨後他愈發感覺到畫道之深奧非朝夕可達成，為了要達成自我期望之目的，實有繼續深造之必要，因此1935年在友人之後援下，再次赴日本京都進行研究。1935年京都留學一年多時間，林玉山一有空即前往博物館研究中國古代名畫，尤其致力於宋明之院體畫的考研以及唐宋古畫之臨摹，他自稱第二次留日時期是其「摹古考古」時期。1936年返台後，他發表在京都時間之研究成果，其是以描寫京都之風情與景物的作品為主（林玉山，1955/1991）。沒有上述這些歷練，其畫之內涵不足以深厚。

3. 重視求師、臨畫、寫生到研究與創造之學習程序

林玉山認為學習應該有程序，學習繪畫之初，跟隨老師學習觀念與表現方法，且臨摹繪畫是很重要的，其後就應再進行嚴謹之寫生，基於此才能進行創造。他曾論及韓幹學畫馬之所以能成功，是因韓幹在獨立自學之前曾跟曹霸學過畫馬，並非他天生下來便能寫生。而創作者在獨立自學前，尋求老師之指導外，臨摹畫作亦不可忽視，在學習中勿僅求其形，應注重其理，待自學能力足夠後，盡量從無定格的自然事物中去探詢自己的意見，如此便能擺脫前人的束縛（林玉山，1973/1991）。雖然寫生對創作是重要的，然而直接就由寫生入手學習中國畫，也未必能把握中國畫之真正精神，就如林玉山所言：

不能把握國畫精華的人，一下筆，往往變成水彩畫，寫生本身不能算是國畫，國畫既不是自然再現的寫實，也不是反對自然，浮光掠影的寫意，你能耐心於九宿三罷的工作自能得其真諦，不願吃古人殘羹的後學，應該繞過抄襲曲徑，直承創作正統，才能發現自己的存在（林玉山，1978/1991，p.242）。

從中國繪畫之歷史來看，宋代畫家都能深刻觀察事物後才作畫，因此當時並沒有特別提倡寫生之必要。然而在元代以後，臨摹風氣漸盛，文人畫後來又流於只講究紙上之筆墨趣味，而使繪畫與觀察寫生日漸疏遠。因此若只是靠臨摹會永遠落入前人觀念中，在新事物不斷產生的今日，唯有通過寫生之法，方能通事物之情理，捕捉其精神，而後再創作，才能表達多方感受（林玉山，1973/1991）。玉山先生強調學習繪畫之程序應如韓幹畫馬，先有老師之指導，臨摹學習前人之表現精華，再進入寫生去印證，進而主客交融發展個人獨特的藝術創造。

綜合上述，林玉山在參與讀書會與詩社研究經學與詩學之中，充實其文人畫之內涵，並從事培育年輕藝術家之教育工作。在學而後知不足下，乃有第二次留日之行，積極投入研究與臨摩古畫，將其研究之精隨在寫生過程加以印證與體現，故在其畫中常可見其詩畫合一之文人畫意境。因真正的文人畫對於人品學問與內涵之重視，遠非流於模仿的拙劣文人畫形式可比擬。後學者往往沒掌握到文人畫之精神本質，反而以不求形式為藉口，脫離對大自然風貌之體察與表現，逐漸喪失藝術作品之生命力，因此玉山先生重提寫生之重要性與觀察之重點，同時其創

作歷程中殫精竭慮，反復構思之研究精神與方法是其成功藝術創造之必要條件，此觀點對當代的水墨創作應具指針之作用。

二、林玉山之水墨特質

林玉山先後於嘉義中學、靜修女中與台灣師範大學任教，直至 1992 年退休，一生皆致力於美術教育。他在藝術創作或教學上均重視寫生，經常帶著學生到戶外寫生，引導學生從中啟發靈感及創作，台灣中壯輩的水墨畫家大都受其「寫生」觀念之訓練與影響。林玉山之水墨特質可歸納為三項：(一) 水墨創作者主體性之探索、確立與充實，其中包含：創作者人格、生活與藝術之融合，創作者自我了解、身分認同與文化認同；(二) 務實漸進之整體創造性類型，(三) 融入寫生之創作研究。茲依次論述並以作品為例說明之。

(一) 水墨創作者主體性之探索、確立與充實

林玉山具有強烈的文化主體性，終其一生之創作貫徹其寫生觀念，然而又不被自然表象之外形所限制，在藝術上他充分表達自身文化的主體思維，對台灣風土的堅持與思維，將其帶入深具詩學與人文意境之風格（蕭瓊瑞，2012）。關於林玉山身為水墨創作者之主體性建立，可分兩方面分別說明：其一為創作者人格、生活與藝術之融合；其二為創作者自我了解、身分認同與文化認同。

1. 創作者人格、生活與藝術之融合

茲將以三點論述，並以畫作舉例說明林玉山之人格、生活與藝術之融合，依序為：融合儒釋道美學與台灣文化之人格風範，以動物主題寓意人之精神與生活體驗。詳述如下：

(1) 融合儒釋道美學與台灣文化之人格風範

林玉山的藝術將繪畫與詩文、書法加以融合表現，呈顯出文人畫家之特質，也由此展現其儒道釋之人格風範。易言之，其可謂體現了中國藝術精神，且將藝術人格化、人格藝術化。其人格之典範不僅在行為處世中展現，也在書畫作品中表現其人格內涵與生命品質。他曾在 1929 年及 1934 年分別創作了中國歷史上著

名的文人宋儒〈周濂溪〉(圖 1)、與〈林和靖〉(圖 2)畫像，其中表現了溫柔敦厚、頤然自得之儒者風範。

在〈周濂溪〉(圖 1)中，以宋明理學家周濂溪(敦頤)為主題，他曾寫一篇文章〈愛蓮說〉，因此說他偏愛蓮花。整幅畫前景在畫之左下角有一名童子蹲著正在搗火煮茶，主角被安置於畫之右側，面向左側，高度約到畫之二分之一處，正坐於樹下大石上，左手放於石上，右手展書正在閱讀，身旁還有一香爐，主角身旁有三棵大樹，右方一棵樹在前景位於右方畫邊緣，只露出部分之樹幹；另兩棵接近畫中央為中景，只見主樹幹及少數垂下的枝葉，還有在最右方之樹後露出一叢的竹子；由竹子後方有往左方遠景延伸之圍欄，其後露出池塘中之蓮葉、蓮花。整幅畫用少量但適當之配景，將主角身為文人學者且愛蓮花之特質襯托而出。此畫以工筆技法描繪，用娟秀細膩且一絲不苟之挺勁線條，描繪人物、植物與石頭等之質感，表現均恰如其分，除了人物皮膚與香爐稍加淡彩染色外，其他只染墨。整件作品融合了寫生與造景之觀點，以之字形動線將每一種人、事、物做了最好的安排，將觀者視線由前帶到後，營造出由近到遠之空間感與靜謐氛圍。

在〈林和靖〉(圖 2)中，林玉山以沒骨法，在米色調為底之畫面，描繪宋代詩人林和靖。其生於儒學世家，恬淡好古，常與梅鶴為伍，世人稱之「梅妻鶴子」。主角被描繪成頭戴黑頭巾，左手撫鬚，右手持竹杖的文人雅士。他身著白襯衣、紅外衣，再外罩一件滾著黑邊的淺藍色長衫，袖口露出少許襯衣的白色，罩衫前襟敞開，且下緣稍微外翻，透出少許內裡之米黃色，衣服雖呈現對比色但不失其和諧優雅。主角身體朝向觀者，頭卻略朝其左上方，視線朝上似乎正在賞梅。畫之上方有梅花枝幹，由右上往左下斜出，其上開了白色梅花。在畫的右下方，即主角之左前方，有一隻白鶴正走入畫面。畫面構圖單純，除了主體幾乎佔將近一半的畫面外，只有一株梅花與一隻白鶴作為配角，再無其他事物。整件作品清雅恬靜，而主角之衣服與其微抬的頭暗示了他正在緩步走動，加上走入畫面的鶴，顯現了安靜中的些微動感。整件作品屬色彩對比中帶著和諧雅緻之沒骨畫，人物在閒靜中帶著優雅的動態，正符合畫中主角之個性特質。

此兩件關於歷史性人物之作品，創作於日據時代環境中，描繪自身文化相關

之主題，具宋畫之風韻，其是林玉山少見的非寫生作品。薛燕玲（2012）指出此類作品或許因林玉山在民間藝術時期對於歷史人物圖像與故事並不陌生，另有些學者則認為可能是「中國文化傳統樣式與情感之表達」、「民間歷史圖像」與「儒家價值觀」之延長線，或是「漢學潛修」之影響。而這類中國歷史人物常見於近代日本畫中，亦為日本四條畫派之常見題材，林玉山意識到日本畫家對中國歷史性人物反而比中國畫家重視，或許他從中得到啟發。



圖 1：〈周濂溪〉，1929

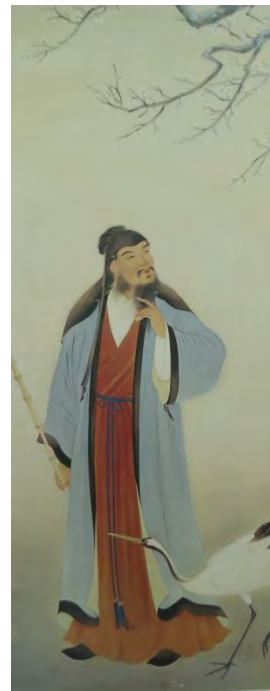


圖 2：〈林和靖〉，1934

在〈李白醉歸圖〉（圖 3）中，林玉山表現出李白「進則仕、退則隱（藏）」的自由瀟灑、自在無礙生命情調。其〈虎姑婆〉（圖 4）作品則將流傳於早期台灣之民間故事，以書與畫並用互顯，書法題字開頭就寫「性善姑婆，處世慈和。世人為何，歪曲許多。為哄頑童，以惡傳訛。滿腹牢騷，有口難辯。不理俗塵，世事虔誠。禮拜祈求，心安恆泰。」其中顛覆童話中所傳之虎姑婆的可怕形象，畫出虎姑婆被誤解雖無奈，但可不管世人如何毀謗，只要祈求心安就好，在此畫中譬喻了人生哲理。同時他在其書法對聯中也顯現其儒家之正氣涵養，如書法題字

〈秋毫無私〉(圖 5) 勉人應公正無私，光明磊落做人處事，此亦呈現林玉山為人處世的價值觀。在圖 6 中書法之文辭則表現其對佛法之領悟，以及佛法在世間之意義與應用。

作品〈天將雨商羊舞〉(圖 7) 乃以《孔子家語》之典故為題。商羊是一種「知雨」之鳥類，《孔子家語》〈辯政〉篇中論及當時在齊國有一群單足的鳥，停在宮殿下，舒展翅膀跳躍著，齊王覺得奇怪，派遣使者去魯國請問孔子，孔子說：這種鳥稱為「商羊」，是水之徵兆，所以有歌謠傳唱「天將大雨，商羊鼓舞」。現在齊國有這樣的現象，將要有大水災了，應要快點告訴人民整治溝渠、堤防。不久果然下大雨，雨水氾濫波及一些國家，只有齊國有準備，而沒有受其害。所以後來齊王讚嘆說，聖人所說的話證明是有信用的(中國哲學電子書，2018)。整件作品以彩墨寫意法，畫出將要下雨的暗黑天空中，五隻單足之商羊飛集於畫面中央，只有最右後方的鳥嘴是閉的，其他四隻鳥則張口鳴叫，似乎發出警告之意，天空之捲雲更加強了動感。整件作品背景用黑白墨色，只有鳥身上有一些黃色彩墨，朱紅的鳥嘴與單足，更強化了視覺焦點。



圖 3：〈李白醉歸圖〉，1968



圖 4：〈虎姑婆〉，1985



圖 5：〈秋毫無私〉書法



圖 6：書法，1983



圖 7：〈天將雨商羊舞〉

(2) 以動物主題寓意人之精神與生活體驗

在《宣和畫譜—走獸篇》中言及「乾」象徵「天」。因為「天」是不停地在運行，以畫「馬」來表示。「坤」象徵「大地」，因為「大地」是負載而順從的，就畫「牛」來代表（李長俊，2010）。林玉山一些關於「牛」之作品中可感受到一種

人格特質與生活境界，包括台灣人純樸篤實、忍辱負重之精神，母牛的慈愛，以及人與牛在生活中之和諧相處，彼此相依為命之情景，乃至在心靈上如禪宗牧牛圖「人牛合一」之意境。茲以三件主題為牛之作品為例分析之：

圖 8〈歸途〉，1944 年繪製，其正值台灣光復前一年，當時台灣社會因時局之動盪，政治不安定，經濟條件不佳，民生物質匱乏，人們生活在戰爭之壓力下。玉山先生卻在此畫中描繪出一種人與牛相互依賴之情誼，表現出任勞任怨，但又堅毅的台灣人文精神特質。畫面中間稍偏右，畫著一位戴著斗笠包著頭巾的農婦牽著一頭水牛，臉上沒有特別的喜怒哀樂表情，給人一種認命但堅毅而平凡之感。穿著藍色短袖工作服，露出底下的長袖黑色衣服，手上戴著淺黃色草編的袖套，腰上繫著麻布袋質感的圍裙，在圍裙下緣有兩大塊較暗色的補釘，圍裙之下緣露出一點點的黑長衣，小腿有與衣服同色之藍色布綁腿，赤著腳，呈現正在緩步而行的動態。水牛則以深淺墨色畫成，罩上淡淡的赭黃色，頭部之細節畫得很傳神，牛身上的牛毛，質感都畫得相當寫實。水牛很溫馴的跟在婦人身旁，似乎剛忙完田間的農事，背上負載著一些甘蔗收成後剩餘之甘蔗葉，正要返家。甘蔗葉可餵牛，呈現農家成物不毀的節儉特質。在此作品中玉山先生將主題簡化成農婦、牛與甘蔗葉三個構成元素，整個背景留空而不畫任何事物，以突顯主題三個主要的構成元素。整幅作品採十字形構圖，簡單且直接地以紀實方式描繪出在戰時之台灣農村的日常生活景象，表現出台灣人堅韌、節儉且樸實的本質。

在圖 9〈秋郊放牧〉，1948 年繪製，描繪光復後的台灣農村日常生活，以水墨淡彩之寫意方法，表現人與牛之間和諧的自然恬適意境。正如藍玉綺（2018）所言，林玉山在戰後（1945 年後）所畫之水牛，更帶有著文人水墨式的自然悠閒感，其中連結人與土地的緊密關係並呈現溫暖情感。

圖 10〈恆春風情〉，1957 年繪製，描繪與圖 8 相似的主題，以類似的構圖而呈現不同的描繪方法，其著重線條描繪，再以水墨淡彩加以染色而成。劉芳如（1991）指出此畫是為了第 11 屆省展而作。因光復後的台灣從大陸湧入大量的傳統國畫，使得原本畫東洋畫的畫家產生了挫折，為了擺脫日本繪畫的陰影以及重新整合中土之審美觀，每位畫家選擇不同的方式因應，而玉山先生的因應方式則表現在〈恆

春風情〉中，他嘗試沿用府展階段所熟悉的題材與構圖，然而將重彩設色之膠彩改為寫意彩墨呈現。



圖 8：〈歸途〉，1944，129x169 公分



圖 9：〈秋郊放牧〉，1948



圖 10：〈恆春風情〉1957，70x95 公分

林玉山在其他畜獸與神獸作品中，亦表現其正面之價值觀與人生意義，如透過羊之主題表現「孝道」（如圖 11，圖 12），透過龍之主題表現天降甘霖之慈悲與威愛（如圖 13，圖 14），透過虎之主題表現母愛與親情（如圖 15，圖 16，圖 17）、威猛（如圖 18，圖 19）、沈雄剛健（圖 20，圖 21）與儒家之浩然正氣。經由猴（圖 22）之主題表現靈巧與聰慧，在各種動物主題中表現生命之活力與趣味，如圖 23 中呈現動物與大自然和諧之美。同時在其花鳥畫中表現自然與心靈交融之意境（圖

24, 25, 26), 這些花鳥作品如同人物、畜獸等類型之作品一般, 皆充滿愛心、溫馨與和諧之感。這些作品不僅反映了儒家之仁、道家之禪境、佛家之慈悲修養以及東方文化之美學精神, 亦由此可見普遍存在其作品中之人格與生命品質。



圖 11：〈羊兒跪乳〉



圖 12：〈跪乳之情〉



圖 13：〈慈龍寺壁畫〉，2017 修復圖



圖 14：〈臥龍圖〉，1988

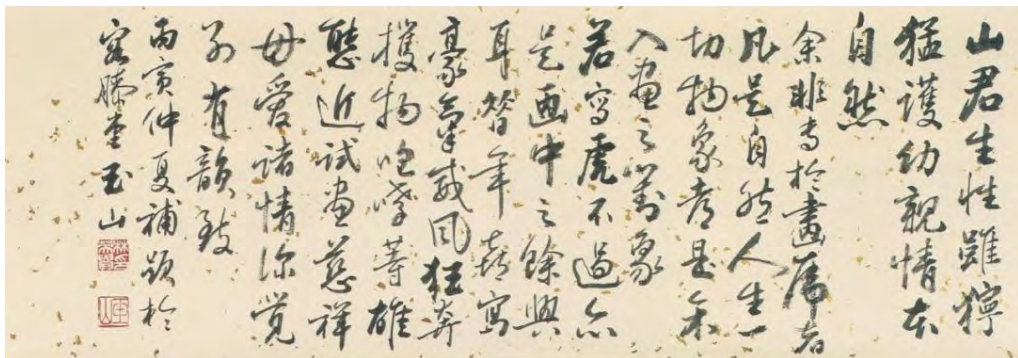


圖 15：玉山先生自書，虎乃表現豪氣威風以及護幼親情之慈祥母愛



圖 16：〈母子情深〉



圖 17：〈父子情〉，1973



圖 18：〈萬壑生風〉，1962



圖 19：〈眈眈〉，1972



圖 20：〈雪地雄風〉，1988



圖 21：〈未嘯風生〉，1993



圖 22：〈猴〉



圖 23：〈幽深鹿鳴〉，1985



圖 24：〈雙雉圖〉，1986



圖 25：〈南郊即景〉，1963



圖 26：〈凌霜耐雪〉

在許多動物題材中，林玉山除了偏好畫虎外，亦偏愛畫麻雀，其原因除了他感覺麻雀親切、樸素可愛、且體積小易於安置、並含吉祥之意義外，其中有一原因是雀富有愛心，對於雛雀哺育與照顧皆極佳，小雀學飛時，除其父母外，其他成雀也會在旁邊保護照顧，因此畫家常有以雀為題表現「母愛」（林玉山1976/1991）。林玉山認為真實感受才能讓畫作產生神韻與生命的力量，他曾在1963年夏天颱風來襲之暴風雨中，救了一隻漂流木頭上奄奄一息之小麻雀，有感於當時情景，他寫了一首「愛雀吟」之詩文，內容為：

平生最愛雀，黃雀如摯友。營巢屋簷下，朝朝常聚首。秋深噪霜庭，春來跳新柳。相看兩不厭，閒來忘坐久。忽有不測禍，暴風連天雨。低處成澤國，樹倒崩泥土。燕雀失棲巢，到處亂飛舞。可憐一小雀，濕透黃毛羽。死抓枯木枝，漂流身無主。啾啾悲切聲，逐流叫辛苦。動我憐憫心，攜之入屋宇。顫抖無少停，好似餘殘喘。飢寒雨交加，臨危幸避免。一夜留宿書齋裏，餵以黃梁與白米。翌日風歇雨亦晴，小雀毛乾元氣生。待我開門一檢視，忽然鼓羽飛上鳴，翱翔旋轉幾回首，聲聲好似向我告辭行（林玉山1976/1991，Pp.225、226）。

事隔十年後，林玉山在1973年回憶起當年舊事，邊吟這首詩文邊揮毫，畫成一幅〈愛雀吟〉彩墨畫（圖27），由上述詩文中可見他對小雀的愛憐之心，感同身

受之感情，故該畫創作過程極其順暢自然（林玉山，1976/1991）。主題只畫了一隻小麻雀停在大水中載沉載浮的一段樹木上，畫上之題字即是此首愛雀吟。從這幅〈愛雀吟〉不僅可看出林玉山詩畫合一之境界，他已將儒家之仁，以及佛家之慈，融入其生命情調中，由心而發之情感是如此的真切，因此表現出之作品自然生動且深刻感人。



圖 27：〈愛雀吟〉，1973

2. 創作者之自我了解、身分認同與文化認同

林玉山在藝術創作之學習歷程，充分了解自己的個性，故在留學川端畫學校時，三個月就從西畫科轉向日本畫科，只因其與個性相符。他生活於環境變動之時代，歷經日本殖民文化時期，光復後之正統國畫之爭，以及西方文化之現代化衝擊，林玉山始終對於自我之身分認同與文化認同，作出最好的調適與正確方向之確認。首先在台展與府展之條件限制下，畫出台灣本地之特色，在東洋風之膠彩畫創作中，不失對自己生長之土地與文化的關切。其由工筆重彩逐漸走向寫意風格之水墨與彩墨，亦顯現了其對傳統文化與審美趣味之深入探討與融合後，在創作上所作之回應。以下將以三方面說明：

(1) 以寫生表現台灣之主體文化

林玉山在戰前就極力倡導寫生，積極尋找表現台灣地方色彩之可能，並以此作為其一生繪畫事業之重要根基。他一生透過「寫生」技法，致力於台灣主體文化之價值與觀念之闡揚（白適銘，2016）。1927年台灣首次官辦台展，其中提倡寫生觀念，再現日常生活所接觸之事物與感受之經驗，引導台灣畫家質樸地表現台灣特色之風土人文，造就「地方色彩」之繪畫特質。所謂「地方色彩」除題材內容之選擇外，主要需呈顯台灣亞熱帶氣候特殊景象之溫熱色彩以及社會境況內涵。地方色彩雖然受殖民政權之引導，在官辦美展中轉移了大眾焦點，宣揚殖民政權文化政績，但也促使台籍畫家與台灣居民以更能以專注的視點觀看土生土長之土地的獨特性，因此創造出許多富於台灣特色之作品，對建立本土之審美價值而言亦有其意義。林玉山在歷屆台展與府展中之作品常以台灣的風景、人物與生活經驗為題材，故被視為具地方色彩特質之代表（薛燕玲，2012）。

在戰後「正統國畫論爭」中，林玉山能據理直言，修正當時偏激不實之言論，為戰後傳統水墨畫注入在地見解，產生巨大而深遠之影響。林玉山身為一位台籍畫家，在外來政權之管轄，身分與土地認同幾經扭轉之情況下，他是少數能兼顧大我，挺身致力於整體環境之和諧運轉與持續交融者。他之所以能跨越權力、階級、省籍界線，除了其令人敬仰之藝術成就與人格特質外，主要是與他守護台灣文化與地方價值之積極使命及志業有關。此外，他透過創立畫會，營造分享與共榮之平台以凝聚共識。此種深具包容性且回歸文化主體之思想與行為，在戰後更發揮了守護台灣價值，轉化所謂正統國畫之自恃並排他之狹隘觀點。從戰前至戰後，林玉山有效地調和中、日、台文化之差異，反映台灣畫家建構自身文化體系的寶貴經驗，將「地方色」、「鄉土藝術」與「台灣國畫」共同交集成為「台灣風土」，以其做為建立藝術成就之最重要基石，亦成為守護台灣主體性以及他形塑自身文化志業的最根本價值（白適銘，2016）。

(2) 以台灣本土生態之日常生活經驗為題材

林玉山之創作理念中認為藝術不能脫離日常所感受之事物，他將自我心靈與文化融合而表現於藝術創作中，他對自己生存時空中的台灣自然環境、風土民情

總是特別關注，畫中之人物、走獸、禽鳥、風景，經其長時間仔細觀察、蘊釀、而表現，故其在作品中往往能彰顯地域之生態特色，且因其歷經生活之困頓，更能同情地了解同在此土地上人們生活之感觸，故能適切表現當時的思想、感情、生活情境與文化特性。易言之，林玉山之作品很務實地藉由觀察台灣之自然物象，不汲汲營營於名利之追逐而嘩眾取寵，其創作雖以較傳統之題材，但透過寫生後能重新構成，展現出自己之文化與生態之脈絡特質，表現出自我與同時代人們的生活感情與心靈境界。例如「牛」的題材就常出現於林玉山之繪畫題材中，而牛為台灣農村生活之要角與生活記憶。

台灣雕塑家黃土水在 1926 年曾以水牛為主題，創作〈南國的風情〉淺浮雕，以殖民地臺灣美術家的身份，參加日本的聖德太子展。該作品以大構圖形式，將他以往純粹寫實的立體雕塑風格，改變成田園牧歌式的淺浮雕風景圖像，其中運用抒情的線條造成律動感，傳達時間的延續性，以強烈的企圖心努力創造出臺灣的藝術。因此黃土水的水牛圖像被認為是第一位成功取材自臺灣大自然的藝術家，率先以牛作為新時代臺灣藝術的象徵，足以啟發後代。林玉山在東京看到黃土水的水牛圖像，想必亦受其啟發。早期林玉山也曾畫過「老子騎牛圖」這類傳統題材，但是未曾從寫生觀點將水牛放入生活圖景中。在 1927 第一屆台展，林玉山入選的兩件作品〈大南門〉與〈水牛〉都是與牛有關的圖像。兩件作品均屬於實景寫生，後來在十六回之臺展中，作為新臺灣圖像的「牛」就成為林玉山常用的題材（顏娟英，2004）。

在〈大南門〉（圖 28）中，左下角畫了台灣鄉間常見的相思樹，畫面正中央之下方有一頭正在低頭吃草的牛，右後方為風華猶存的台南大南門，整件作品以西式寫生構圖方式呈現台灣風光。

〈水牛〉（圖 29），為早期台灣農村常見之動物，以水墨之明暗表現畫出小牛與母牛間流露出濃濃的親情，母牛以身向右，頭回轉向左，低頭似乎舔著小牛的頭，尾巴輕微擺動，小牛則身向右方，與母牛身幾乎呈現平行的構圖，藉著母牛頭部向下與回轉之動態，與小牛低頭接受母牛的愛，將原本靜態之畫面表現出生動溫馨的氣氛。

〈雙牛圖〉(圖 30)，1941 繪製，屬線條勾勒設色繪製而成的膠彩畫，畫出一黃一黑之牛呈現主題。此畫線條細緻，色彩單純中有濃淡變化，染出牛之骨骼肌肉起伏，足見其寫生之功力。主體兩隻牛以橫向的平行構圖安排於畫面中央，黃色牛在前景，頭朝左，黑色牛在前景之後，與黃色牛平行，位置稍往左邊一些；兩牛身體大部分重疊，黑牛只露出頭部、前胸與前腳，在黃牛上方再露出一點點背部、臀部，黃牛肚腹下方露出一點後腳趾。兩牛之頭部呈現不同動態，黃牛的頭稍轉向畫前方，黑牛頭則稍朝下轉向畫後方。這些微之動態與變化，以及黃、黑色彩之強烈對比，成功地避免了平行構圖的單調感。畫的右下方往上延伸至黑牛之後方，一直到畫左方之遠景，畫了一些仙人掌，其以一塊塊似圖案的小橢圓形連接而成，且以深淺綠色調區分遠近，與牛之整體大塊面完全不同，形成大小與造形之對比。背景染以漸層之淺赭黃色，地面則染了深淺變化之紅赭色。

〈故園追憶〉(圖 31)，1935 年林玉山以懷舊追憶方式描繪家鄉景色，畫的左後方有一片刺竹林、右後方與中間之遠景中有一大片的檳榔樹，其後是一片由上到下由藍逐漸到淺紫色的漸層天空，有遠有近的雲，較明顯的一片白雲則半隱在畫右方的檳榔樹後。近景中有當時台灣農村常見深灰色瓦白牆壁之平房，房子旁左右各有一棵茄苳樹，左邊的平房後有香蕉園，右邊的房子後面有龍眼樹。畫左方近景之屋旁有一豬圈，一位婦人彎腰似乎正在餵養豬。前景中央之屋頂上停著兩隻白鴿，順著白鴿往上之群屋中間空地上有一個曬衣架，其上有晾曬的衣服，右下方有一頭水牛，這些皆是台灣農村常見之景象。整幅畫前後的空間安排層次分明，每個細節可說一絲不苟。混合了平視與俯視的視點，可見是寫生配合主觀的安排。整件作品表現了台灣農村景色的靜謐和諧感，以膠彩畫技法描繪得相當出色。

綠蔭(圖 32)：整件作品以沒骨法表現重彩疊染之膠彩畫，畫面中一棵大樹的上半部斜依在畫之左方，從下到上幾乎占滿整個畫面，樹幹與樹枝之俯仰姿態優美，深淺之石綠色堆疊出濃密之樹葉，其葉形如楓葉，石綠色樹葉後則襯以深灰藍綠色加強樹葉的濃密度，樹幹與枝葉間透露出小面積之天空，創造出有層次的空間感。天空染以深淺變化的淡淡赭色，其與樹葉的石綠重彩形成對比，在畫面右下方有一枝往右平伸出的粗壯樹枝，有一隻斑鳩正停歇其上，頭與身體皆朝向

右方畫外。整件作品主題為一棵大樹與一隻斑鳩，以大片石綠色調呈現了夏日裡樹蔭濃密之清涼感。



圖 28：〈大南門〉，1927



圖 29：〈水牛〉，1927，90x135 公分



圖 30：〈雙牛圖〉，1941，134.5 x 174 公分
(台北市立美術館典藏圖)



圖 31：〈故園追憶〉，1935，157x170 公分
(國立台灣美術館典藏)



圖 32：〈綠蔭〉，1933，113x82 公分



圖 34：〈甘蔗〉，1932



圖 33：〈蓮池〉，1930，146.4 x 215.2 cm

〈蓮池〉(圖 33)，1930 年繪製，在第四屆台展東洋畫部獲特選，文化部於 2015 年 5 月 7 日正式公告其為國寶。畫中描繪的是當時嘉義市北郊牛稠山的大蓮池，畫家為了捕捉曙光乍現時蓮花最美時刻，經過數次清晨與傍晚的觀察與寫生，畫

出清晨最美的蓮花。畫中以不同視點呈現蓮花池中的生動動態，整幅作品景物安排疏密有緻，以寫生配合畫家主觀而造景。畫上緣右邊約三分之一處以右上左下之一條看不見之斜線，將畫面分為兩塊大小不一的三角形區域，右邊面積較大約畫面三分之二，為主要前景，以較高彩度之綠色畫出高低錯落有致的蓮葉；蓮葉叢中露出七朵盛開與半開之淡粉紅色的蓮花、花苞與蓮蓬，蓮葉叢左方靠畫之左下角有一隻白鶴，正緩步行走於蓮池中，白鶴的左前方有一群小魚往右下方游動著，水面漂浮著幾片蓮花瓣，水池中還有一些水生植物點綴其中。另三分之一畫的左上角，則畫出由前到後分布的蓮葉與兩朵花苞與一朵幾乎掉光花瓣之蓮花，幾片蓮葉上還帶著露珠，色彩之彩度由前到後逐漸降低；背景以淡金色的暖色調烘托出粉色蓮花與綠色蓮葉。畫意呈現靜中寓動，表現出藝術家構圖設色的超逸境界及文人意涵，此作既表現出西方寫實觀念，又具東方繪畫特色與臺灣風土色彩，不僅藝術形式完美，且從象徵層面而言，其蓮花可意指出污泥而不染之精神，啟發人們有超然之心靈，自有高潔之人格，且因不受內外之干擾而能自在無礙。

〈甘蔗〉(圖 34)，1932 年繪製，在第六回台展東洋畫部中獲得特選與台展賞。畫中是嘉南平原常見之作物甘蔗，此畫以五大一小共六株甘蔗為主題。畫之右下方甘蔗間之空隙有一母雞帶著三隻小雞，母雞身朝畫右方行走，頭卻回望畫左方，三隻小雞姿勢各異，甘蔗上有攀藤植物纏繞，畫的右上方有一隻振翅而朝左上飛翔的小鳥，甘蔗葉朝左右自然彎曲，營造出一片閒適恬靜的氛圍，而鳥與雞則為此畫帶來活潑之生意。水牛與甘蔗皆為日治時期台灣地方色彩代表，也是生長於嘉義的林玉山所熟悉的故鄉景物。

〈夕照〉(圖 35)，1933 年繪製，在第七回台展東洋畫部中獲特選獎，此畫中之景目前已沒入蘭潭水庫而不復見。當時林玉山幾次到此寫生，終於將其個人對家鄉土地之情感融入畫面中。近景以細密寫實的手法畫出樹木與近景蹊徑上的水牛以及踏上歸途的農夫一家人，觀者視線由前景逐漸進入中景的梯田、房舍、樹木與小溪，再至遠山，以俯視角度之平遠構圖法，將前後景物依空間遠近呈現的相當優美。可惜此〈夕照〉作品如今已下落不明，僅能憑台展資料庫中之黑白圖片想像，由黑白圖片中依稀可見其夕照的柔和光線灑落在圓弧狀之大片梯田與山林之中。

〈諸羅風情〉(圖 36)，林玉山在 1993 年根據其 60 年前(1933 年)〈夕照〉的寫生稿，重新繪製並在畫之左上角題識「蘭潭不見當年景，化作滄溟感萬千。六十年前紅毛埤寫生稿。時癸酉仲秋桃城人玉山畫。」在前景中不畫人物只畫了兩頭水牛，比較兩畫似乎在遠景之山林差異比較大，新作之遠山顯得高聳了些。〈夕照〉與〈諸羅風情〉兩件作品保存了嘉義蘭潭舊時之風貌，其歷史價值實與藝術價值並重。

此外，例如圖 37 〈薄霧〉中所畫的夜鷺鳥亦是台灣鄉間常見之鳥類。〈高山禽鳥〉(圖 38)係以台灣特有之帝雉為題材，公帝雉挺立於最前山石之頂端，母帝雉稍蹲伏在側，頭部兩兩相互呼應，山石後有台灣常見之竹，右後方則矗立著山壁浮現於雲霧之中，畫面似乎亦隱喻著「高高山頂立」之自尊與自信，且啟發吾人宜發現與保有自己心靈與文化上之獨特性。



圖 35：〈夕照〉，1933 年



圖 36：〈諸羅風情〉，1993，62×69.5 公分



圖 37：〈薄霧〉(夜鷺鳥)，1951，79x62.5 公分



圖 38：〈高山禽鳥〉

(3) 呈現詩意且和諧之心靈境界

在心靈境界之表現上，林玉山之作品時常給人有一種「淡泊以明志，寧靜以致遠」之感受，有時又展現一種活潑之生命力。如其〈曉霜〉(圖 39) 作品表現出晨曦中之清淨與潛力，與萬物剛從睡夢中初醒，既是萬物始生時，也是心念初動處，而內在與外在世界一切清明，但又蘊育著生命力飽和而未動將動之潛在勢能。其〈靜夜月〉(圖 40) 作品表現出夜晚寧靜與月光之境界，給人身心得以淡泊、休憩之感。其〈秋鳴〉(圖 41) 作品令人耳聞公雉雞活力充沛地竭力嘶鳴聲。其〈暗香浮動〉(圖 42) 作品則由視覺上引人感受輕盈撲鼻之花香與萬物盎然之生命力，此亦即宋明理學之美學所強調之體察自然中活潑潑之生意(劉豐榮，2017)。



圖 39：〈曉霜〉1942



圖 40：〈靜夜月〉1963，92 x 62 公分



圖 41 〈秋鳴〉，1953



圖 42：〈暗香浮動〉，1988

（二）務實漸進之整體創造性類型

林玉山之藝術學習，若以三次元座標為比喻，其在水平軸線（喻其習藝來源）上廣涉眾多民間畫師、文人畫家、日本畫家、西畫家之觀點與技法；在垂直軸線（喻其習藝歷程）上可謂「學不躐等」，能循序漸進地由基礎臨摹、寫生、素描，到實驗探索、精熟，以至於整體創新；在高度軸線（喻其藝術主體生命）上則由其個人修身養性，涵泳於詩文，儒家格致誠正、修身齊家等，加上前述人文素養之修學，人生困頓之磨鍊，創造出洗鍊、精確、充滿生命力之作品，同時展現儒家美學之中和內蘊與溫柔敦厚之美感。

此種由長時間投入研究而形成之風格創新，實與西方現代藝術史中「實驗範疇之創造性」藝術家的創作學習態度與研發方式相似，其創造乃是漸進發展而成之風格，而迥異於「觀念範疇之創造性」，亦即主要在觀念上之突變而快速形成風格之巨大轉變，而與後者相似之台灣水畫畫家亦不乏其人。同時若以 Elliot W. Eisner 之藝術創造性理論而言，其為「界限推進」而非「界限突破」之創造性類型（劉豐榮，2004；劉豐榮，2012；Eisner, 1972）。

（三）融入寫生之創作研究

林玉山認為學習中國畫正確之入門路線，不僅必須注重技巧方法，且對繪畫常識以及相關之各種學問，亦需有相當之修養（林玉山，1968/1991）。他在藝術創作上之成就，除了以寫生突破因襲之病外，不斷地進行創作相關之研究，包括詩文、經學、古畫、文化…等，將它們融入其生命情調與創作之中，以提升與深化其創作內涵。詩文、經學、古畫與文化之研究，由前述文中可證，此外可由其畫虎之例中看出其研究精神。

林玉山偏愛畫老虎和麻雀是眾所周知，然而台灣不產虎，他在提倡寫生之前提下，如何克服此難題？從前述圖 15 關於虎之書法中，可知他認為自然人生一切物象皆可入畫，也不是專門要畫虎，但是從其書法之開頭就提及「山君生性雖獍猛，護幼親情本自然」。亦即老虎雖獍兇猛，但其保護幼虎的母愛是出於天生自然。他從老虎兇惡的反面，能看到有馴良與慈愛之表現，可看出林玉山對其所畫對象是深入其精神層面之了解，絕非只做表象之觀察。林玉山（1974/1991）曾提

及他畫虎之動機與過程，他從小在住家附近廟宇中，看到葉王的虎交趾陶，與龍虎堵的虎石雕，就對虎感興趣，於是就帶了紙筆去畫，其是他畫虎之開始。在身兼民間畫師期間，他曾受人委託畫虎。其後又對寫實的虎特別感興趣，於是開始進行一系列之探討與研究，尤其在日本東京留學時期，常在近郊之上野動物園寫生，當時就特別喜愛畫虎。除寫生外，他還深入研究許多中、日畫虎名師（如牧谿、新羅山人華岳、任柏年、渡邊華山、長崎草雲…等）之作品。然而玉山先生亦曾自嘆他非獵人，故無法觀察老虎在山林中之自然生態，因此亦常藉助影片，以補足他對虎觀察之不足。林玉山曾言：

本人作畫極欲擺脫時下畫多研究少之弊病，避免以錯誤之文本以訛傳訛之惡習。研究繪畫時，除深究古人名作外，則徹底觀察自然，詳細寫生以為參考資料，然後再於心中思考醞釀，期使自然與我渾然一片，筆墨僅借來表達心中意境，於畫虎亦是如此，…（林玉山，1988，P36）。

由此可見林玉山畫老虎之所以傳神，他所下的寫生與研究工夫，才是其畫虎成功之關鍵。八朋畫會之道長馬澗就曾為林玉山第三屆美展之虎畫〈耿耿〉（圖 19）做出評論：

玉山於畫虎尤有獨到處，蓋畫虎需於形似中求筋力，筋力中求精神，否則死虎耳。筋力者肉形之徵也，將何以求之，必齒之似鋸，爪之如鈎，鬚健舌尖，項短鼻軒，形神既具，而運巧妙靈活之筆以傳之，威乃生矣。威者筋力之所蓄也，善乎此，乃能畫虎，言之甚易，行之至難。觀玉山之虎，無論其起其伏，或臥或行，莫不滿紙風生，吼聲震谷，直可攝百獸，而令人色變。昔人如趙邈齋、辛成善均以擅虎傳於世，惜其畫罕見，不能據以論玉山之得失，然玉山之畫虎，足以雄視今時，絕無疑也（林玉山，1974/1991，P218）。

由上述可知林玉山畫虎之成就已獲得肯定，而其畫虎之所以傳神，來自其重視研究，且將研究之結果實踐於創作之中，因此方能創作出富於個人特質與深入對象本質之作品。此外，藍玉綺（2018）論及林玉山亦曾發表〈藝道話滄桑〉、〈略述國畫初步〉、〈脫韁惟賴寫生勤〉、〈畫虎漫談〉、〈談國畫寫生的重要性〉等多篇論述，吾人亦可藉其文字了解他是如何進行寫生與創作研究。

林玉山雖然以寫生為其一生創作實踐之核心，然而其創作是在寫生後經過主客交融之內在轉化與反思，再以他個人獨特之語言呈現心靈之結晶。他曾言：繪畫不能止於游藝的階段，應該深究真正創作之目的，譬如發明家，創造出一種東西，起先埋頭研究、蒐集資料、經窮思達理，終極造就出所研究之成果是一樣的道理（引自陳瓊花，2016，p.40）。由此可見他在創作態度上是嚴謹的，其藝術創作需經過仔細思維與研究探討，方能有所成，是如同科學一般之研究結果。

三、林玉山水墨對當前水墨創作之啟示

基於前述林玉山之水墨特質與其觀點，其對當前水墨創作之啟示包括藝術主體性、水墨創造性與水墨創作實務導向研究等方面之發展，茲說明如次：

（一）藝術主體性之發展

1. 宜著重主體之文化底蘊與人格涵養

由於林玉山有文化之薰陶，與人格之修為，故他在自我心靈之探討與內蘊頗為深厚。由於其主張透過寫生，著重由體察自然之神韻，表現自然在自我心靈之映照，故其作品有超越性、普遍性，獨特性，可超越時空、文化，而喚起人們共通之美感經驗，同時能呈顯他個人之生命情調。林玉山作品反映其文化素養與藝術思想，然而此有賴長期之薰陶，其非一朝一夕所能成就。易言之，其觀念、修為與作品既顯示文人藝術主體精神之個人特性，表現自己土生土長地區之文化特性，也超越時空、文化，訴諸世人以共通之美感心靈特性。

水墨學習者若不能在文化思想上奠立基礎，只從技巧、形式上著力，不僅技巧與形式無法具生命感，創作之活水源頭亦將枯竭。現代水墨創作者宜加強藝術主體之文化素養與人格陶冶，此可由閱讀相關理論著手，且由理解、領悟、統整、省思而應用於創作。

2. 宜著重自我心靈之探討、身分認同與文化認同

當前水墨創作者宜著重對主體性進行探索、確立與充實，其中包含創作者人格、生活與藝術之融合，以及創作者自我了解、身分認同與文化認同；關於創作

者人格、生活與藝術之融合，可在林玉山作品實例中，觀察到他融合儒、釋、道美學與台灣文化之人格風範，以及他以動物主題寓意人之精神與生活經驗。關於創作者自我了解、身分認同與文化認同，林玉山透過寫生表現台灣之主體文化，常以台灣本土生態之日常生活經驗為題材，以及在作品中呈現其個人詩意且和諧之心靈境界。林玉山經歷了殖民、戰爭、正統國畫之爭與西方思潮之衝擊，本於他守護台灣文化與地方價值之使命與志業，使他能跨越權力、階級、省籍界線，達到獨特之藝術成就。林章湖(2016)也認為林玉山能有超越時代的「文化認同」，並指出當前畫家內在缺自身文化底蘊之特質，導致藝術本身文化身分喪失於全球化的虛幻情境中。林玉山卓然樹立台灣本土水墨畫藝術不朽典範的文化身分，其成功地跨越不同時代的鴻溝，展現個人寫生風格的時代精神，是超越時代的代表人物。易言之，因繪畫與創作者之心靈是一體的，惟透過自我心靈探索以及適當之自我文化與身分認同，確立創作者自己的主體性，才能產生水墨創作之自信與形成適合自己之方向。

(二) 水墨創造性之發展

林玉山之藝術與藝術教育著重循序漸進之整體創造性。其人格特質與踏實作風使他成就一種務實而有深度的創造性類型，其更於寫生中不斷融入其研究之心得與成果，在創作中不斷地透過研究而創新，實為後學建立了一種獨特之藝術風範。此使吾人重新省思當今之水墨創作趨勢中，宜避免過於急切地追求新求變而流於急功近利，以致因缺乏循序漸進之學習基礎而侷限了自己之表現能力。應對中西藝術理論與藝術技法深入探討，才能形成自己較成熟之創作理念與表現能力，達到創造所需要之精熟度。

林玉山認為學畫需由淺入深，經一定程序，循序漸進方能成功，他強調學國畫須從精神與技巧兩方面著手。在精神方面則包含練習觀察、研究畫理與經營位置。若無正確的觀察是無法讓畫面有生動之感；而畫理是繪畫的生命，不通畫理，藝術亦無生命，宋畫之所以最高是因宋人重思想與自然理法；經營位置則是學畫初步最宜注意的，而其前提須先了解物象之構成，並參考古畫之佈局加以融會貫通。在得到精神概念後進而要研究技術問題，技術方面則包含用筆、用墨、設色。初學者宜參照前人作品應用之筆法，吸取經驗，熟練後可熟能生巧而在寫生應用

中得新法；墨法雖在藝術創作應用上無定法，但對初學者是有規矩法度的；設色則應從色彩學上下功夫，用墨若未熟悉用色法度，則亦無法達理想境地（林玉山，1968/1991）。

反觀當前學院之水墨教學，因大學課程結構在多元教育目標與開課時數限制等影響下，水墨科目之學習時間極度緊縮，學生除非課外自我加強，否則常缺乏進行循序漸進之學習，而急於讓學生直接進行淺薄或簡易之創造，此猶如浮沙建塔，因其基本之概念尚未具備且表現技術無法掌控，更遑論精神層面之表現與創造性之發揮。林玉山強調精神與技巧層面需兼顧，且學習歷程宜有程序性，其認為先求師、臨習，學得表現方法後，進而以寫生以去除抄襲之弊病，而後方能創造。其在自己創作與教學中均極力提倡寫生，且身體力行，提供如 Eisner（1972）所言「藝術家以身教做為模範（teacher as a model）」。他在寫生中提出了「三知觀察論」以為寫生重點，藉寫生訓練觀察，面對對象思考解決方法。其曾論及從寫生到創作之程序：由寫生入手，再加以轉化、運思、構圖到創造。此外，林玉山亦重視畫理之研究，在古人之作品中學習其精華，因此他研究且臨摹了許多名作，再將研究之畫理與技法融會於寫生實踐中。林玉山之學習過程及其對學畫程序之主張或許可為水墨創作提供一劑學習之良方。

（三） 水墨實務導向研究之發展

吾人宜以創作研究增進表現之思維與能力，筆者曾在藝術與設計教學中發展實務導向研究（practice-led）之途徑³（何文玲，2011，2014）。應用實務導向研究方法進行水墨創作之研究，其中實務即指「創作」，故亦可之稱「水墨實務導向研究」。

實務導向研究是實務研究中之一種類型，其著重於過程，強調以實務引導研

³ 實務導向研究之定義為：研究是以實務為開始，其中藉著實務與實務者之需要而確認與形成問題、難題、與挑戰；以及研究策略是透過實務而實行，實務者可使用他所熟悉的主要方法學或特殊的方法。在實務導向研究中，實務是最重要的，因創造性的實務是進行式且是持續的，實務者兼研究者不僅是透過或開始從一個問題而「思考」他們的方法，且是以他們的「實務」去解決問題（何文玲，2004；Gray，1996；Haseman，2007）。

究過程，故亦適用於大學中創作之教學。在實務導向研究中，藝術創作者既是實務者亦是研究者，研究興趣與研究問題從實務中產生，其中藝術創作之過程亦被視為研究過程。實務導向研究不僅可幫助大學生從無意識之藝術創作過程轉變成一種自我覺知之過程，且能逐漸由有覺知之藝術實務中累積知識，此不僅有助於學生提昇其藝術實務品質，且有助於其理論與實務之整合（何文玲，2014）。水墨創作者若能投入實務導向研究應可產生有效率、有意義且有創造性價值之創作。

如前文所述林玉山之創作具研究精神，甚至可謂其創作即研究。林玉山之創作首重問題之意識，目的之確定，再進行藝術問題解決，透過研究過程之資料（含視覺與觀念）蒐集，構圖、不斷修整、與呈現結果。其重視創作之探索歷程，一方面進行觀察與寫生之蒐集資料，包括細膩觀察與記錄所描繪對象（人物、動物、植物、自然現象）之造形、其生活習性與生命精神。另一方面從古人之畫作、畫理中探究與學習其表現之精華。在寫生中同時重視理論與觀念之應用（如鳥、虎…之畫理），且在創作時以觀察與想像並用將資料之整合，透過個人之思維加以重組建構，以達到作品之意境。其於研究中整合理論與觀念，重視探索過程，進行規劃與反思問題解決方法，此類似行動研究之過程。其雖創作研究未必完全形諸於文字，然其創作之研究特性則呈現於作品之孕育與實踐歷程中。

當前台灣的後現代水墨常強調以個人主觀感受為優先，而涵養筆墨性靈之步調則緩不濟急。林玉山在其開明之藝術思維中，不僅面對自然，也直接面對一切新事物、新感覺，以其學識經驗順應新觀點。他主張以寫生開放自我表現與創作精神，即可不假外求。此啟發了後學可由寫生中追尋自我的藝術語式（林章湖，2016）。林玉山之學習過程透過研究不斷充實自己內涵，以及涵養其筆墨之性靈，從前述文中可知其研究之廣且深，包含研究寫生對象，以及從探究古代畫理、從名作中吸取精華，甚至對文化內涵之學養與省思…等。他以研究取向之水墨創作，增進表現能力確實可為當前水墨創作提供一重要方向。

參、結論

綜合前述發現，在林玉山水墨創作脈絡與其觀點方面，包括其民間藝師開始的學藝之路、兩次留學日本之影響、參與台展與府展經驗之台灣地方色彩之表現、以及任教於師大美術系後之個人風格形成；其人格特質淡泊名利，溫和敦厚，具有傳統文人之素養，其「畫如其人」顯現高尚人品之風範。至於其水墨創作觀點，強調深入精神內涵之自然寫生，文人畫之整體素養，求師、臨畫、寫生到研究與創造之學習程序等。林玉山之水墨特質包括：水墨創作者主體性之探索、確立與充實；務實漸進之整體創造性類型；以及融入寫生之創作研究。關於林玉山之藝術對當前水墨創作之啟示包括藝術主體性、水墨創造性與水墨創作實務導向研究等三方面之發展。

藝術創作涵蓋不同能力階段與心靈發展層次。當前水墨創作者應有更高之自我期許，亦即不僅成為具有繪畫技術之畫匠，更要成為要兼具優良形式與內容表現能力之畫師；且不僅只有畫師之能力，更要成為兼具能表現個人創作理念與意境之畫家；同時不僅有畫家之能力，更須成為有人文素養且兼具靈性之藝術家；進一步而言，不僅當一般之藝術家，更宜成為才德兼備之全人藝術家。易言之，林玉山之務實學藝歷程與卓越的藝術成就，為當前水墨創作學習者，實提供了成功的全人藝術家之風範，與真正藝術教育家之身教，且對文化產生了實質之貢獻，此乃其所以受藝術界敬仰之原因。台灣水墨創作正面臨從傳統到當代藝術派典之遷移、轉變與創新之議題，林玉山之水墨觀念與實務對當前水墨創作頗具有啟發性與價值性，尤其在前述三方面之發展，應值得水墨創作者加以省思，且作為改進之方向。

致謝

本文之圖片來源為林玉山老師家族所提供，為節省篇幅，文中未逐一列出，在此一併感謝。

參考書目

中國哲學書電子書計畫（2018），孔子家語辯證，取自

<https://ctext.org/kongzi-jiayu/bian-zheng/zh>

白適銘（2016）。作為文化主體的「地方」－林玉山繪事歷程、土地認同及文化志業開展問題探析。載於繪寫自然神韻－林玉山學術研討會論文集，78-92。

台北：國立台灣師範大學。

何文玲（2008）。學院藝術批評教學理論之研究－形式主義、脈絡主義、及其整合之應用。台北：心理出版社。

何文玲，嚴貞（2011）。藝術與設計「實務研究」應用於大學藝術系學生創作發展之研究。藝術教育研究，21，85-110。

何文玲（2014）。實務導向研究在藝術與設計教學之應用（未出版之博士論文）。國立雲林科技大學，雲林。

李長俊（2010）。南宋牧牛圖其傳統及象徵意義之研究。此作品已被借展，182-217。台中：西街工作室。

李欽賢（1991）。一名「東丘社」老塾生的回憶－林玉山丹青生涯的京都經驗。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，68-73。台北市：台北市立美術館。

李明珠 主編（2004）。林玉山－師法自然。台北市：國立歷史博物館。

林玉山（1955/1991）。藝道話滄桑。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，191-201（原載於1955年，台北文物，3（4））。

林玉山（1968/1991）。略述國畫初步。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術。台北市：台北市立美術館。（原載於1968年6月師大美術系系刊）。

林玉山（1973/1991）。脫韁惟賴寫生勤。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，209－212。台北市：台北市立美術館。（原載於1973年3月份，藝壇）。

林玉山（1974/1991）。畫虎漫談。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，213-219。台北市：台北市立美術館。（原載於1974年3月師大美術系系刊）。

林玉山（1976/1991）。談雀與畫雀。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，221-226。台北市：台北市立美術館。（原載於1976年3月師大美術系系刊）。

林玉山（1978/1991）。談國畫寫生的重要性。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，239－242。台北市：台北市立美術館。（原載於1978年藝海雜誌2卷7-12期）。

林玉山（1983）。花鳥經驗談。書畫家，11（3），P17。

- 林玉山(1988)。劉墉(編)。林玉山畫論畫法。台北市：沈氏藝術。
- 林章湖(2016)。藝近乎道。林玉山水墨造詣與當代意義。載於繪寫自然神韻－林玉山學術研討會論文集，56-73。台北：國立台灣師範大學。
- 陳瓊花(1991)。林玉山之繪畫藝術。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，115-190。台北市：台北市立美術館。
- 陳瓊花(2016)。藝生翱翔－林玉山藝術創作及影響。載於繪寫自然神韻－林玉山學術研討會論文集，34-42。台北市：台北市立美術館。
- 崔詠雪(2001)。水墨畫。載於二十世紀台灣美術。取自
<https://theme.ntmofa.gov.tw/artnew/html/3/main-1.htm> (搜尋日期2018年12月4日)
- 黃鷗波(1991)。林玉山教授其人其畫。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，19-44。台北市：台北市立美術館。
- 黃琪惠(2016)。從玉山畫集看戰後林玉山畫風的轉變。載於繪寫自然神韻－林玉山學術研討會論文集，96-117。台北：國立台灣師範大學。
- 黃冬富(2012)。林玉山的繪畫寫生理念及其實踐－以花鳥、畜獸作品為例。載於典範轉移－林玉山繪畫藝術學術研討會論文集，37-54。台北：國立台灣美術館。
- 傅狷夫(1973)。林玉山其人其畫。中央月刊，5(10)，87-90。
- 莊伯和(1991)。中國傳統繪畫移植台灣的新品種。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，52-86。台北市：台北市立美術館。
- 鄭善禧(1991)。林玉山教授之教學作畫與為人。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，45-50。台北市：台北市立美術館。
- 劉芳如(1991)。從林玉山八十五歲回顧展論桃城散人的畫風遞嬗與創作觀。載於桃城風雅－林玉山的繪畫藝術，87-114。台北市：台北市立美術館。
- 劉豐榮(2004)。艾斯納藝術教育思想研究。台北市：水牛
- 劉豐榮(2012)。西方當代藝術之創造性及其對大學水墨教學之啟示。藝術研究期，8，111-134。
- 劉豐榮(2017)。儒家美學「心源論」之要義、特質與當代意涵。視覺藝術論壇，12，2-32。
- 薛燕玲(2012)。林玉山的繪畫觀與「台灣色彩」。載於典範轉移－林玉山繪畫藝術學術研討會論文集，55-67。台北：國立台灣美術館。

- 顏娟英 (1996)。日治時代美術後期的分裂與結束，*雄獅美術*，**307**，105-108。
- 顏娟英 (2004)。日治時期地方色彩與臺灣意識問題－林玉山從「水牛」到「家園」系列作品。*新史學*，**15** (2)，115-143。
- 藍玉綺 (2018)。30處珍藏，126件作品，林玉山回「嘉」大展。*古美術*，**308**。
典藏藝術網。取自
<https://artouch.com/artouch2/content.aspx?aid=2018050417301&catid=03> (搜尋日期2018年12月4日)
- 蕭瓊瑞 (2012)。詩學台風－林玉山的本土風貌形塑。載於*典範轉移－林玉山繪畫藝術學術研討會論文集*。85-94。台北：國立台灣美術館。
- 謝世英 (2012)。日治臺展新南畫與地方色彩：大東亞框架下的臺灣文化認同。*藝術學研究*，**10**，133-208。
- Eisner, E. W. (1972). *Educating artistic vision*. New York: Mcmillan.
- Gray, C. (1996). *Inquiry through practice: Developing appropriate research strategies*. Retrieved from <http://www2.rgu.ac.uk/criad/cgpapers/ngnm/ngnm.htm>
- Haseman, B. (2007). Rupture and recognition: Identifying the performative research paradigm. In E. J. Barrett & B. R. Bolt (Eds.), *Practice as research: Approaches to creative arts inquiry* (pp.147-157). London, London: I.B. Tauris & Co Ltd.
- Sandell, R. (2006). Form Theme Context: Balancing considerations for meaningful art learning. *Art Education*, *59* (1), 33-37.
- Sandell, R. (2009). Using Form Theme Context (FTC) for rebalancing 21st-century art education. *Studies in Art Education*, *50* (3), 287-299.

不同展示型態之觀眾參觀行為差異性研究 —以高雄市皮影戲館為例

盧麗淑* 陳巧芸**

摘要

近年來因科技演進影響了觀者與展示物之關係。本研究試圖探討高雄皮影戲館不同展示型態下觀眾的參觀行為與體驗感受。首先，藉由調查與分析現有的展示規劃與型態，進而以非參與式觀察法進行觀察、記錄其參觀行為與體驗方式，並比較傳統與數位展示型態其參觀行為的差異性，最後，採取半結構式問卷訪談法，探討觀眾對展示現況之滿意程度，進一步分析傳統與數位展示其影響觀眾看法、感受差異與未來期待。結果顯示：（1）展示型態以數位展示（52%）略多於傳統展示（48%），可從此比例得知數位化與互動性也廣泛被運用於皮影戲文化館展示中；（2）具互動性的展示型態，其展示吸引力越佳、持續力越高且體驗行為的參與程度也越高；（3）館方未來針對各展示型態展品進行規劃設計時，應著重於展示內容與體驗互動兩項評估項目；（4）多數的觀眾在未來展示的期待上，期望以「數位」虛擬互動展示輔助「實體」互動展示，並強調「互動性」-實體與數位互動兼具的體驗形式，結合虛與實達到無限的可能性，營造具互動性且多樣性的博物館參觀經驗。

關鍵詞：皮影戲館、傳統展示、數位展示、參觀行為、體驗方式

*國立雲林科技大學數位媒體設計系副教授

**國立雲林科技大學數位媒體設計碩士班研究生

The Visitor Experience Study of Different Exhibition Types - Kaohsiung Museum of Shadow Puppet on Example

Li-Shu Lu * Chiao-Yun Chen **

Abstract

In recent years, the evolution of new technologies has affected the relationship between visitors and exhibitions. Therefore, this study attempts to investigate the differences in visitor behaviors and experience behaviors under different exhibition patterns in Kaohsiung Museum of Shadow Puppet. Firstly, this study investigated and analyzed the existing exhibition planning and patterns, further used non-participant observation to perform observations, recorded visitors' visitor behaviors and experience behaviors, and compared the differences in visitor behaviors between traditional and digital exhibitions. The results showed that:(1)In terms of exhibition pattern, traditional exhibitions (48%) were outnumbered by digital exhibitions (52%). According to the proportion, digitalization and interactivity have been widely applied to Cultural Hall of Shadow Puppetry Museum;(2)The attracting power and holding power of digital exhibitions were higher; (3)Combining the result of the satisfying questionnaire, the viewers have more satisfaction to the all of the exhibition in Kaohsiung Shadow Puppetry Museum.

Keywords: Shadow Puppetry Museum, traditional exhibition, digital exhibition, visitor behavior, experience way.

* Associate Professor, Department of Digital Media Design, National Yunlin University of Science and Technology

** Graduate Student, Department of Digital Media Design, National Yunlin University of Science and Technology

不同展示型態之觀眾參觀行為差異性研究

—以高雄市皮影戲館為例

壹、前言

文化部提出「地方文化館計畫」協助地方進行當地文化的保存、活化、再利用，並凝聚社群情感，讓地方文化館成為發現地方活力的場域，此再生與永續概念，不僅是在地集結文化能量的展現，更可帶動地方文史的復振（文化部，2012）。近年來，地方文化館進一步變成各地文化據點，並以此為核心進行形塑在地的文化生活圈，以提昇全民的文化參與、凝聚在地居民認同與永續傳承以及分享文化資源，由此可見地方文化館之於各地方，其具有親和性與在地能量延伸之重要性（盧麗淑、徐培恩，2013）。然而，隨著科技日新月異，博物館的展示在手法上也推陳出新，並且朝向多元的五感體驗為概念發展。耿鳳英（2006）指出，所謂「新」，泛指新概念、新手法，例如：大量運用數位影像、多媒體應用、電腦等。而所謂的「舊」則是傳統的、物件為主的展示，並強調物件的真實性，如今在許多博物館中仍可以見到此類手法。另外，近幾年觀眾研究在博物館事業的運作模式逐漸受到重視，為了提高觀眾的興趣與知識性學習，展示型態與手法也越趨於多元化，包含傳統展示與數位展示型態的應用。然而，觀眾究竟花多少時間參觀展示？或容易吸引觀眾的展示又該具備何種特色？以及不同的展示型態等，皆影響著各館觀眾的參觀行為與展示效益。綜觀上述，位於高雄縣岡山鎮的高雄市皮影戲館，因凡那比風災淹水嚴重受損，於 101 年進行大整修，展示館的更新，已不同於過去以靜態展示與知識傳遞為主，改以兼具傳統與數位展示多元的手法（如圖 1、圖 2）。因此，本研究試圖探討其觀眾對於傳統與數位展示型態在參觀行為上的差異性、不同展示型態與觀眾觀展的體驗行為之互動關係、以及展示型態與觀眾體驗之內在感受。研究目的：（1）調查與歸納館內現有展區規劃與展示型態；（2）比較傳統與數位不同展示型態在參觀行為（吸引力、持續力、與觀眾體驗操作行為）的差異性；（3）解析觀眾對於現況展示的滿意程度、以及對於傳統與數位兩種展

示的體驗感受。



圖 1：傳統展示型態（圖片來源：本研究整理） 圖 2：數位展示型態（圖片來源：本研究整理）

貳、文獻探討

一、皮影戲館設立緣由與現況

根據皮影戲與館方的設立發展，皮影戲與傀儡戲、布袋戲並稱為三大偶戲，是台灣一項傳統的綜合性民俗藝術。民國六十年末期，電影與歌舞秀滲入廟會活動，皮影戲觀眾發生嚴重斷層，劇團嚴重萎縮，全國僅剩高雄縣五個戲團。七十年初期，政府完成十大建設之後，致力於文化資產保護和民族藝術的推廣，大力推展具有民族性及地方特色的傳統技術與藝能（林宏澤，2002）。高雄縣（2010年縣市合併後，改稱為市）為台灣皮影戲的發源地與發展重鎮，在政府支持下，高雄市皮影戲館設立於民國七十五年，並於民國八十二年正式落成啟用，是繼宜蘭縣歌仔戲館之後，全國第 2 座傳統戲曲博物館，為全台僅有的皮影戲館，其座落於高雄縣岡山鎮，是一座多功能的戲曲博物館，不僅保存傳統文化，且進一步強調皮影戲的學習與實驗，以及未來可能的創新（文化部文化資產局，2010）。但曾因凡那比風災淹水嚴重受損，在 100-101 年進行開館 19 年來首次大整修，並於 102 年 3 月竣工重新開館，其館內展覽亦重新規劃，包含了傳習教室、展示區、資料室、劇場、數位皮影劇院、體驗區等六大主題區，兼顧傳統保存與現代科技發展。

二、博物館展示型態與手法

就展示型態與手法而言，展示不僅是博物館的門面，同時也是博物館與觀眾溝通最主要的橋樑（漢寶德，2000）。呂理政（2002）提到博物館展示的意義包含：是博物館的門面、是博物館與觀眾溝通的最主要橋樑、是博物館與觀眾溝通的主要方式、是一種溝通媒介，也是一種藝術形式，更是一種詮釋的結果。因此，如何讓觀眾透過展示能理解展品價值才是展示的重要意義。另外，數位化時代使得展示具有雙向互動特性，以往觀眾僅能單方面接收訊息轉變成主動與展品進行互動，其特徵包含更加貼近人性觀點，觀眾由被動轉化為主動參與，是一種技術與人文藝術的結合。根據不同學者對於數位展示呈現之於觀眾感受、其與觀眾所產生的交流模式、以及觀眾參與展示程度的不同，可分為：（1）觀看型：以多媒體方式如：聲音或影像方式讓觀眾了解各展示物品；（2）互動型：觀眾與展示品間彼此作用，展示品因操作者的個別輸入而有不同的回應；（3）觸動型：展示設施由觀眾身體啟動展示，如以身體遮斷紅外線，或以手指按按鍵啟動等（涂榮德，2001；洪于潔，2007；林崇宏，2011）。所謂傳統展示，則是強調物件真實性，缺少物件就不足以成就一個展示，型態上以真實的型體呈現給觀眾，展示方式包含櫥窗陳列、模型展示、標本展示以及說明圖板、操作型展示等，如表 1。另外，張崇山（2009）認為展示手法乃指意圖將具架構與組織的展示資源與內容，轉化為清晰明確的闡述，可與觀眾互動具系統化的展示媒體，使之具體落實於空間環境，同時有效控制展場氣氛、物理環境。隨著時代演進，結合高科技、強調互動的展示手法也不斷推陳出新，對於強化感官刺激與吸引觀眾頗具成效，近年來廣為博物館採用。

表 1：傳統展示型態

傳統展示	定義說明
櫥窗陳列	展示的物件配置在櫥窗內，透過櫥窗觀賞展示品，通常屬於具保存價值的歷史文物以及避免觀眾碰觸的展品（引自：林崇宏，2009）。
模型展示品	展示品以模型的方式說明展示內容，可重現以往真實物品的面貌，而模型的展示當中也分為縮小型及大型二種（引自：林崇宏，2009）。
標本展示品	展示的方式以真實的型體、物品具象的表現，透過真實標本的說明，更可讓參觀的民眾了解實際的展示物品的呈現，可使在觀賞的過程中，更能夠清楚明白展示品的內容（引自：林崇宏，2009）。

情境展示	將展示物或展示資訊集結成一個完整的空間情境，讓觀眾除了可以觀看個別展示物，更能將在展場中體驗整體的空間氣氛（引自：徐培恩，2012）。
展示說明板	展示說明圖板用於解說各項展示物品的說明內容，並附於文字的以及圖片的解說，觀眾透過觀看了解此展示物品的資訊內容（引自：陳玫岑、張美珍，2009）。
操作型展示	觀眾作用於展示品上，使展示品因操作而發生狀態變化，但兩者之間並無相互回饋（引自：張崇山，2009）。

（資料來源：本研究整理）

三、博物館觀眾參觀行為

就博物館廣義的參觀行為而言，除了包括狹義的外顯行動以及兼具個人內在的思考與情感，國內研究曾以非參與式觀察法進行吸引力與持續力調查（吳春秀，1996；劉幸真，1996；陳慧娟，2001；謝英宗，2001；陳玫岑、張美珍，2009；許世璋、陳淑寶，2004），研究顯示並非每項展示都有吸引力，大部分觀眾並不會將展場內所有展品逐一瀏覽，平均有一半以上的展示是被觀眾略過不看，至於持續力是指注視特定一項展品超過三秒之觀眾，其注視該展品之時間平均值，即觀眾停留在展示前時間的長短（Bitgood，1988；陳慧娟，2001）。另謝英宗（2001）指出吸引力是展品受歡迎程度的指標，凡是觀眾對該項展品觀看時間超過三秒者視為有效觀眾樣本。許世璋、林宜君（2005）針對觀眾參觀偏好與行為特性之研究得知，各單元在吸引力與持續力的排序雖不完全一致，但一般來說仍呈現正相關。Bitgood（1988）則提出影響觀眾參觀行為的三項因素：設計因素，展示內容與品質呈現，有助於參觀行為的進行；觀眾因素，觀眾藉由興趣、知識與過去經驗，作為選擇展示的依據；環境因素，將博物館視為一整體環境，觀眾在其中接收環境訊息的刺激後，反映在參觀行為的影響。綜言之，吸引力與持續力是成功展示的基本要素，而參觀時所產生的各類行為，亦是各研究觀察的重點。Dierking, L. D 與 Falk, J. H（1992）提出互動體驗模式，認為觀眾體驗並非全然被動，也不只是一種靜止狀態，而是一種包括參觀前、參觀中與參觀後的互動過程，故要瞭解觀眾體驗就先要瞭解觀眾參觀前的期待，然後從其參觀過程中，探索其實體、個人與社會脈絡之間的互動，最後再從其記憶中審視其體驗。

另外，體驗的深刻度又可以分成從表層到深層的體驗（Pine & Gilmore，1998），例如：觀眾在參觀過程中被各種展示型態或外部吸引，如互動展示、燈光特效等。

至於較深層的體驗，則與觀眾主動涉入以及形式外的美國觀眾研究協會（V.S.A.）創始人之一 Ross J. Loomis（1993），針對觀眾研究提出一個敘述性的模型，概略將觀眾研究的領域界定分為三個層次，包括觀眾投入層面、參觀過程層面、參觀結果層面（涂榮德，2001），如表 2 所示。

表 2：觀眾研究層面分析

觀眾研究	
觀眾投入層面	探討觀眾對博物館的投入程度。
參觀過程層面	分析觀眾與展示環境的適切性。
參觀結果層面	瞭解觀眾參觀展示後的收穫部分。

（資料來源：本研究整理）

觀眾體驗是一種循環累積的心理現象，傳統博物館參觀經驗限於展示型態手法，是以單方面溝通或訊息傳達為主（耿鳳英，2003），現今因科技演進，數位展示型式不再只是單一傳遞訊息而是多元呈現，型態的轉變也會影響著觀眾的體驗感受。因此，無論傳統與數位展示，觀眾參觀行為之吸引力與持續力以及各體驗與操作行為皆會影響展示成效。高雄市皮影戲館不僅保存傳統文化亦採用現代科技呈現多元展示，故本研究透過皮影戲文化傳承、展示型態與觀眾研究三面向，進行探討其在不同展示型態下觀眾外在行為與內在心理的體驗感受。

參、研究方法

本研究主要以實地調查、非參與式觀察與半結構式問卷訪談等三大階段進行：**第一階段-場域調查與記錄**：主要藉由實地調查方式，記錄皮影戲館各展區現況與展示型態，並以展示型態相關文獻為基礎，進行解析館內展示類別、展示型態、展示手法等項目。調查時間主要是以觀眾較多之假日時段為主。研究工具為照相機、紙、筆、以及場域調查記錄表；**第二階段-非參與式觀察觀眾行為**：主要透過非參與式觀察法實地記錄觀眾的參觀行為，並分析傳統與數位展示型態在展品之於觀眾的吸引力與持續力、以及展品之於觀眾的體驗操作行為。採隨機抽樣進行非參與式觀察，因其對觀眾最不易產生干擾，較能客觀蒐集觀眾在自然情況下的參觀行為。研究工具：照相機、錄影機、紙、筆、參觀行為記錄表。記錄方

式：以碼錶功能記錄時間及參觀行為於記錄表上，待完成一樣本後再重複進行相同的步驟；**第三階段-半結構式問卷訪談觀眾滿意度與體驗感受**：以半結構式問卷調查與訪談方式，了解觀眾對於整體展示現況滿意度評估，以得知觀眾對於傳統與數位展示的認知、看法、感受與未來的期許。調查時間皆以周休二日人潮較多時段，並採立意抽樣進行半結構式問卷訪談。由於問卷題綱牽涉展品型態與內容，因此，採以現場解說並填寫的方式進行問答與勾選，並於最後進行訪談，以了解觀眾對於傳統與數位的看法與期待。研究工具：數位相機、筆、錄音筆、觀眾體驗滿意度問卷。整體執行流程如圖3所示。



圖3：整體研究流程（圖片來源：本研究繪製）

肆、討論與分析

一、博物館內現有展區規劃與展示現況

高雄市皮影戲館展場規劃分為六大展區，各展區與展示主題內容分別為：B1-傳習教室-提供傳習的教學場所，讓民眾有機會學習影偶製作與演出；1F-展示區-強調皮影戲歷史淵源、分布、戲偶製作過程、介紹僅存四團傳統劇團的傳承背景和演出特色，並陳設台灣 40 年代牛車戲台演出實況、影偶之美分析與樂器介紹；2F 資料室-提供偶戲相關研究、陳列館內重要皮影戲史料（不開放）；3F 劇場-適合各小型傳統偶戲演出，設有百餘座位並兼具演講及簡報使用功能（逢六日開放）；4F 數位皮影劇院-以傳統皮影戲團演出實況錄影約 15 分鐘之皮影戲短片，民眾可於網路上隨選觀賞；4F 體驗區-以虛擬方式呈現，透過互動過程讓民眾進入體驗活動。



圖4：傳統與數位展示展品型態（資料來源：本研究整理繪製）

展品項目共計 17 項，其展示型態分為傳統展示：展示說明板、櫥窗陳列、情境展示、操作型；以及數位展示：觀看型、互動型、觸動型，共計七種展示型態。展示手法有：觀眾參與方式、標本展出方式、投影展示方式、高科技展示方式，共四種展示手法，其中所展出的主題內容分別為：傳統展示：T1-1 皮影歷史淵源、T2-1 劇本介紹、T2-2 後場樂器、T2-3 常設展皮偶、T2-4 劇團皮偶、T3-1 重返戲棚後台、T4-1 實體樂器體驗、T4-2 紙偶操作體驗等 8 項展示主題；以及數位展示：D1-1 重返戲棚前台、D1-2 數位皮影劇院、D2-1 數位戲偶體驗區、D2-2 影偶體驗操作區、D3-1 操作要領介紹、D3-2 劇團介紹、D3-3 後台展出情況、D3-4 角色介紹、D3-5 後場音樂操作示範等 9 項展示主題，如圖 4。

綜觀整體展示型態比例，數位展示多於傳統展示。其中，傳統展示以「櫥窗陳列」展示型態為最多（24%）；數位展示以「觸動型展示」為最多（28%），如圖 5 所示。

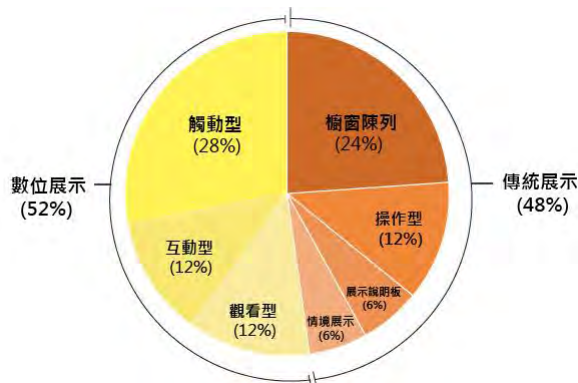


圖 5：各展區空間配置（資料來源：本研究整理）

二、觀眾參觀行為比較分析

根據 Wagar (1976) 所提之展示欲達成解說目標，必須先創造吸引力與持續力，加上有學者亦提出展品之於觀眾的吸引力、持續力及與展示品間互動行為的重要性 (Loomis, 1993; Bitgood, 1994; 許世璋、林宜君, 2005); 可知吸引力與持續力是成功展示的基本要素，而參觀時與展品間的體驗行為亦是成功展示的觀察指標。本研究透過駐足與行為觀察，進行展品與觀眾間的吸引力與持續力調查，

藉此了解與比較兩種展示型態其體驗行為的差異性，說明如下：

（一）觀眾特性與參觀方向

觀察得知以 70%親子觀眾同行最高，其餘皆為朋友或單獨參觀，親子觀眾則以小孩為主導參觀方向。觀眾的參觀方向可歸納為四種類型：（1）依照館方動線規劃由一樓至四樓進行參觀；（2）搭乘無障礙設施電梯由四樓參觀至一樓；（3）僅參觀一樓；（4）僅參觀四樓，經統計後觀眾參觀方向比例如表 3 所示。其中 62%的觀眾遵循館方規劃的參觀動線進行參觀，而 14%的觀眾搭乘無障礙設施由四樓參觀至一樓，原因大多是攜帶年長者或幼兒，僅參觀一樓的觀眾為 22%。

表 3：研究樣本之參觀方向 n=42

1F→4F	4F→1F	僅參觀 1F	僅參觀 4F
26 組 (62%)	6 組 (14%)	9 組 (22%)	1 組 (2%)

（資料來源：本研究整理）

（二）參觀行為—傳統與數位展示之觀眾吸引力與持續力分析

就吸引力而言，吸引力較高的展示型態有：互動型、情境展示、觀看型、操作型；而吸引成效不佳的有：櫥窗陳列、觸動型展示、展示說明板，觀眾於靜態圖片或文字說明顯得興趣缺缺，互動式展示有助於促進親子互動，較受觀眾喜愛。但單從吸引力卻不能絕對預測其持續力的高低。持續力排序為：觀看型、互動型、展示說明板、操作型，而情境展示、觸動型、櫥窗陳列，則有持續力較低的情況。本研究將吸引力（次）與持續力（s）相乘，排序前五名分別為：重返戲棚下前台（13014 秒）、影偶操作體驗（9641 秒）、數位戲偶體驗（6600 秒）、實體樂器體驗（3266 秒）及紙偶操作體驗（3175 秒）。排序後三名的單元為：後場音樂操作示範（204 秒）、劇團皮偶（189 秒）和劇團介紹（108 秒），如表 4。由此可知「互動型」、「觀看型」、「操作型」展示，是最能吸引觀眾參觀且長時間操作的型態。傳統的「櫥窗陳列」及數位的「觸動型」各項指標皆不盡理想，根據表 5 得知「櫥窗陳列」與「觸動型」展示型態為館內最大展示區，但吸引力與持續力卻不佳。「展示說明板」的皮影淵源與脈絡，持續力較佳但吸引力卻不佳，說明觀眾在觀看靜態說明文字時是相當專注，可惜因過於單調無法成功吸引大量觀眾駐足觀看。而「情境展示」的重返戲棚下後台，其吸引力佳但持續力不佳，原因在於展示區以

黑色布幕營造出入口，以牛車搭設皮影戲台演出的實際場景，讓觀眾除了觀看個別皮影偶更能體驗整體的空間氣氛，但由於燈光昏暗影偶道具老舊排列不齊，導致大部分觀眾不會近距離觀賞與互動，故無法成功吸引觀眾長時間駐留觀賞。同為「觀看型」展示型態的重返戲棚下前台與數位皮影劇院兩項展品，在觀眾參觀人數比例上卻有所差異，原因在於重返戲棚下前台展示手法是播放具故事性的皮影劇場影片，觀眾可以體驗展場的空間氛圍，彷彿回到台灣四十年初；數位皮影劇院播放內容雖為國外皮影實演劇場較為少見，但由於畫質較不清晰且聲音過小，無法成功吸引觀眾觀賞，由此得知多媒體內容設計的重要性。

表 4：傳統與數位展示對觀眾的吸引力與持續力

展示類型	展示型態	展品名稱	吸引人數 (%) / 排序	持續力 (s/人) / 排序	吸引人數x持續力/排序	
傳統展示	展示說明板	皮影淵源與脈絡	12 人 (29%)	161 秒	4	1932
		劇本	8 人 (19%)	51 秒		408
	櫥窗陳列	後場樂器	11 人 (26%)	28 秒		308
		國內外皮偶	14 人 (33%)	21 秒		294
		劇團皮偶	7 人 (17%)	27 秒		189
	情境型	重返戲棚下後台	30 人 (71%)	2 59 秒		1770
	操作型	實體樂器體驗	23 人 (55%)	5 142 秒	5	3266 4
紙偶操作體驗		25 人 (60%)	4 127 秒		3175 5	
數位展示	觀看型	重返戲棚下前台	27 人 (57%)	3 482 秒	1	13014 1
		數位皮影劇院	12 人 (29%)	65 秒		780
	互動型	1F 數位戲偶體驗區	30 人 (71%)	2 220 秒	3	6600 3

觸動型	4F 影偶體驗操作區	31 人 (73%)	1 311 秒	2	9641	2
	戲偶操作要領介紹	3 人 (7%)	102 秒		306	
	劇團介紹	4 人 (9%)	27 秒		108	
	後台展出	4 人 (9%)	68 秒		272	
	角色介紹	14 人 (33%)	48 秒		672	
	後場音樂操作示範	6 人 (14%)	34 秒		204	

(資料來源：本研究整理)

(三) 參觀行為—傳統與數位展示之觀眾體驗行為分析

觀眾行為反應包含：看、碰、照、寫、討論等，從五項指標評量觀眾觀展的投入程度，行為反應越多代表其投入程度越高，以了解觀眾參觀的投入程度。本階段觀察以 30 秒為單位，針對觀眾在觀看、操作、閱讀等體驗行為進行記錄，觀察內容及重點為：「看」是指觀眾停留於展品前且目光注視展品、文字說明等；「碰」是指觀眾實際觸碰展品、觸碰螢幕；「照」是指觀眾與展品合照或針對展品進行攝影；「討論」是指觀眾與觀眾之間的言語行為；「寫」是指針對展品抄寫筆記，如表 5。

表 5：傳統與數位展示參觀行為分析表

為 展示型態 展示類型	觀眾行 展示項	看		碰		照		寫		討論		參與程度	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
		傳統 櫥窗 陳列 展示	劇本	8	19%	-	-	1	2%	-	-	3	7%
	後場樂器	12	29%	-	-	1	2%	-	-	5	12%	-	-
	國內外皮偶	14	33%	-	-	3	7%	-	-	6	14%	1	2%
	劇團皮偶	7	17%	-	-	1	2%	-	-	2	5%	-	-
情境 型	重返戲棚後台	30	71%	-	-	2	5%	1	2%	17	40%	2	5%

展示說明板	皮影淵源脈絡	8	19%	-	-	4	10%	1	2%	6	14%	2	5%	
	實體樂器體驗	23	55%	22	52%	3	7%	-	-	19	45%	19	45%	
操作型	紙偶操作體驗	25	60%	24	57%	3	7%	-	-	18	43%	17	40%	
數位展示	觀看型	重返戲棚前台	27	64%	1	2%	2	5%	-	-	22	52%	2	5%
	數位皮影劇院	12	29%	-	-	-	-	-	-	4	10%	-	-	
互動型	1F 數位戲偶體驗區	30	71%	26	62%	5	12%	1	2%	24	57%	23	55%	
	4F 影偶體驗操作區	31	74%	29	69%	7	17%	-	-	23	55%	22	52%	
觸動型	戲偶操作要領介紹	6	14%	3	7%	2	5%	-	-	1	2%	3	7%	
	劇團介紹	5	12%	5	12%	-	-	-	-	-	-	-	-	
	後台展出情況	4	10%	3	7%	-	-	-	-	-	-	1	2%	
	角色介紹	15	36%	9	21%	2	5%	-	-	4	10%	4	10%	
	後場音樂操作示範	6	14%	4	10%	-	-	-	-	4	10%	3	7%	

(資料來源：本研究整理)

綜觀整體，觀眾對展品的體驗行為越多參與程度越高。其中數位展示的「互動型」最高，其次為傳統展示的「操作型」；反之，參與程度較低為數位展示的「觸動型」、「觀看型」和傳統展示的「櫥窗陳列」、「情境展示」及「展示說明板」。低參與程度的「觸動型」，展示手法是透過觸控式技術應用，觀眾點選電視螢幕觀賞影片，影片單元眾多且內容枯燥乏味，是無法成功吸引觀眾觀賞的關鍵，顯示多媒體內容的重要性。傳統展示中參與程度僅 2% 的「櫥窗陳列」，整體展示效果差，均未達半數以上觀眾觀看。玻璃櫃中的展示品往往是較珍貴的歷史文物，例如皮影偶、後場樂器等，透過玻璃櫃的展示方式，容易讓觀眾與展品之間產生距離。參與程度 5% 的「情境展示」重返戲棚下後台，吸引力雖達到 71% 觀眾入內參觀，但參與程度卻低，研判因燈光昏暗、影偶道具老舊導致觀眾並不會近距離觀賞與之互動，故觀眾無任何觸摸展品行為，僅觀看討論且拍照次數低，而有整體參與程度低落且持續力不佳情形。參與程度 5% 的「展示說明板」，主要觀眾為學生其

因作業緣由而導致有觀看、照相、討論等行為產生；另外，觀察發現親子觀眾中，很少家長會將展示內容轉述給兒童。原因在於兒童無法對文字產生興趣，當家長觀看時必需專心理解文字中所傳達的知識，當家長專心說明時，兒童卻已被另一個展示所吸引。而具高吸引力與持續力的「觀看型」—重返戲棚下前台，參與程度僅有 6%，研判觀看型是單一視覺再加上燈光昏暗，故導致參與程度較低，反觀「討論」行為，「重返戲棚下前台」展品達半數以上觀眾會相互討論劇情。如圖 6-9。



圖 6：觸動型展示（本研究拍攝）



圖 7：櫥窗陳列（本研究拍攝）



圖 8：情境展示（本研究拍攝）



圖 9：觀看型展示（本研究拍攝）

接續，針對觀眾對展品的體驗行為逐一進行探討：(1)「看」：以 4F 影偶體驗操作區 74%最高，展示內容以「遊戲」的互動式多媒體內容呈現，搭配 webcam 與紅外線技術進行虛擬角色選擇與場景設定達到互動娛樂性，藉此提升參觀興趣，成功吸引觀眾注意力與專注力；(2)「碰」：是指觸碰或操作行為，以互動型展示最為明顯，其次為操作型展示；操作型具有高度操作的行為產生，從表 8 看出，僅有 5%的觀眾在旁觀看但無操作行為。而互動型則有 5-10%觀眾有此情況發生，故兩者皆能達到高互動性，有助於親子互動，產生大人與孩童同樂的趣味性，即互動式展示容易引起觀眾的共鳴，且對親子互動行為有鼓勵作用；(3)「拍照」：

行為偏低，原因在於皮影戲本身特質，適合較為昏暗的環境展出，卻導致觀眾照相比例低；(4)「抄寫筆記」：行為偏低，反映觀眾的學習本質，傾向於非制式的，是一種在輕鬆愉悅心情下的隨機學習，因此較少出現撰寫筆記這樣的學習行為；(5)「討論」：包含是否促使觀眾間的互動，例如：詢問問題、向同伴解說或指點展示等，其中以互動型最為明顯，各觀眾特性（學生、情侶、親子、朋友）觀眾體驗皆能達到一起同樂、嬉笑的效果，尤其以親子觀眾最為明顯。如圖 10-11。



圖 10：操作型展示（本研究拍攝）



圖 11：互動型展示（本研究拍攝）

三、觀眾參觀體驗後之感受調查

（一）觀眾基本資料

基本資料包括觀眾特性、參觀動機、居住地、數位展覽之參觀經驗等，調查結果如下：觀眾特性上以親子型觀眾所佔比例最高為 71.4%，朋友型觀眾為 28.6%。在參觀次數上，以第一次來館參觀的觀眾比例最高，佔 62.6%；而到此館的參觀動機，以休閒最多 48.3%，其次是增進知識 24.2%，接著是教學 17.6，最後則是興趣 9.9%；而就居住地而言，以非本地觀眾參觀比例較高 54.9%；在參觀經驗上，大多數觀眾具有數位展示之參觀經驗 67.1%，結果顯示多數觀眾皆已有數位展覽觀展經驗，故可推論現今相關展覽館的內部規劃皆有數位展示作為吸引觀者用。在參觀動線方面，大多觀眾皆由 1F 至 4F 進行參觀 81.3%，僅少數觀眾行走其他路線 18.7%，其結果顯示出入口與動線安排具有高流暢度，較少迷路或走錯的情況。

（二）展示現況滿意度評估

此階段主要是針對觸動型、互動型、觀看型、展示說明板、櫥窗陳列、情境

展示、操作型等 7 種展示型態進行觀眾滿意度評估。各展示型態滿意度依序為：「觸動型展示」，以展示環境為最高，其次為展示主題，接著是整體規劃與展示內容，最後為體驗互動；「互動型展示」亦是展示環境最高，其次為展示主題與整體規劃，接著是展示內容，最後為體驗互動；「觀看型展示」則以展示主題最高，其次為展示環境，接著是整體規劃，再來是展示內容、與體驗互動；而在「展示說明板」以展示主題最高，其次為整體規劃，接著是展示環境、展示內容、與體驗互動；「櫥窗陳列」，以展示環境最高，其次為整體規劃，接著是展示主題與展示內容，最後為體驗互動；在「情境展示」上，以展示主題最高，其次為體驗互動，接著是整體規劃與展示內容、與展示環境；就「操作型展示」而言，以展示環境與整體規劃最高，其次為體驗互動與展示內容，最後是展示主題。就「展示主題」而言，多數觀眾對於操作型展示主題較不滿意，因此建議應以創新且新奇有趣的故事主題吸引觀眾；「展示環境」，多數觀眾對於環境普遍滿意，但針對情境展示，多數觀眾認為應調整光線，目前展場光線過於昏暗會令人感到不舒適。「展示內容」部分，多數觀眾對於各項型態的展示內容較不滿意，建議館方未來應增加有趣且吸睛的展示內容；「體驗互動」，觀眾僅對於情境展示與操作型展示較為滿意，在體驗互動層面尚且不足，觀眾覺得與展品間的互動不夠強烈；「整體規劃」方面多數觀眾對於各型態規劃具高滿意度，但仍有些須改進。其整體先後順序如表 6 所示：

表 6：觀眾對各展示型態的展示構面滿意度

展示型態 展示構面	觸動型	互動型	觀看型	展示說明板	櫥窗陳列	情境展示	操作型
展示主題	2	3	1	1	3	1	5
展示環境	1	1	2	3	1	5	1
展示內容	4	4	4	4	4	4	4
體驗互動	5	5	5	5	5	2	3
整體規劃	3	3	3	2	2	3	2

備註：指標 1 最為滿意、指標 5 最不滿意
(資料來源：本研究整理)

綜合上述，觀眾對於高雄市皮影戲館的整體滿意度高，但還是有多數觀眾期待未來與展品間能有更多的互動性，未來在展品設計上，能夠朝向體驗互動作為更新依據，並加強展示內容與體驗互動間的連結關係，提供給觀眾更多元的感官體驗與回饋，並提升維護方案與縮短展示更新的時間期程，期望能夠成功吸引觀眾並達到休閒娛樂的效果，帶給觀眾更美好的體驗感受。另外，在展品內容的規劃上，觀眾期待增添更多有趣的內容與多元的主題，因此，如何透過創新內容並有效的傳遞展示理念來滿足觀眾觀展的需求，是後續展示規劃上必須考量的。

（三）觀眾對於傳統與數位展示的體驗感受

1. 對於傳統與數位展示現況的印象深刻度

共 91 位受訪觀眾提出對於目前傳統與數位展示現況的見解與看法，其中有 53 位觀眾對於傳統展示較為印象深刻，約 58.2%；38 位觀眾對數位展示印象較深，約 41.8%。結果顯示大多數的觀眾參觀後的記憶與印象深刻度為「傳統展示」>「數位展示」，如表 7 所示：

表 7：觀眾對於傳統與數位展示現況的印象深刻度

觀眾特性 展示類型	朋友觀眾		親子觀眾		Total	
	n	%	n	%	n	%
傳統展示	17	18.7%	36	39.5%	53	58.2
數位展示	9	9.9%	29	31.9%	38	41.8
小計	26	28.6%	65	71.4%	91	100

（資料來源：本研究整理）

（1）觀眾對於傳統展示印象深刻因素：1、具有臨場感與氛圍且較為真實：多數觀眾認為對於傳統展示印象深刻在於傳統展示具有臨場感與氛圍，能夠營造出原汁原味的古早味，讓人覺得較為真實，且具有回憶時光的效果；2、可實際操作且有親身體驗的感受：多數觀眾認為若傳統展示具有操作性或實際體驗會更加深印象。原因在於能夠實際接觸展品，有更多的肢體印象，且具有真實性；3、傳統展示較具知識回饋性：部分觀眾提出平時小朋友接觸太多數位的東西了，他們

期望透過帶小朋友來皮影戲館接觸一些平時很少接觸的傳統展示，讓他們實際去觸摸感受、實際操作，有助於小朋友的體驗學習；4、符合主題性；少部分觀眾提出主題為皮影戲，故應以傳統展示展出較符合主題性，也有觀眾提到傳統展示較為特殊少見，覺得會有特別的感受，是平時無法體驗接觸到的，並期望加以保留傳承。

(2) 觀眾對於數位展示的印象深刻因素：1、具有互動性與有趣：多數觀眾覺得數位展示具有互動性，體驗操作較為有趣，也能透過展品本身的互動性與小朋友產生更多的互動關係；2、呈現多元效果，較吸引人：多數觀眾覺得數位展示具有較多的聲光效果或音效等，較為吸引人，較能夠吸引觀眾的目光；3、具有流程性較好操控、感應不靈敏的狀況少數觀眾覺得數位展示具有流程，只需要按照步驟就能夠順利體驗，比較好了解操作。但是傳統的操作型展示必須學會控制影偶的技巧，才有辦法順利完成體驗，達到體驗的回饋性。

根據上述，不論是傳統或數位展示，觀眾對於互動性印象較為深刻，他們皆認為互動性有助於朋友與親子間的溝通連結，並從互動中得到開心、愉悅等體驗感受。此外，傳統與數位展示分別透過不同的展示手法，引導觀眾進入展示氛圍中，例如：傳統展示是透過真實的皮影偶或牛車情境等引導觀眾進入氛圍中；而數位展示則透過多元聲光效果引導觀眾進入展示的體驗氛圍。由此可見，多數觀眾對於互動體驗與情境氛圍的重視性。

2. 對於傳統與數位展示的未來期待

本階段共有 91 位受訪觀眾提出對於未來的期許，其中有 19 位觀眾期待未來能增加傳統展示數量，比例約為 20.8%；而有 4 位觀眾期待增加數位展示數量，佔 4.4%。另外，有 68 位觀眾期待傳統與數位兼具，以增加館內展品豐富性，比例為 74.8%。大多數的觀眾對於未來展示型態的比例建議，依序為「傳統與數位兼具」>「傳統展示」>「數位展示」，整體分析如表 8 所示：

表 8：觀眾對於傳統與數位展示的未來期待

觀眾特性 展示類型	朋友觀眾		親子觀眾		Total	
	N	%	N	%	N	%
傳統展示	5	5.4	14	15.4	19	20.8

數位展示	2	2.2	2	2.2	4	4.4
傳統與數位兼具	19	20.9	49	53.9	68	74.8
小計	26	28.5%	65	71.5%	91	100

(資料來源：本研究整理)

綜合上述，關於觀眾對於未來展示的期待，本研究分析結果如下：(1) 將傳統的實體操作結合數位展示的多元感官刺激，兼具功能性與趣味性：八成以上觀眾期待將傳統與數位展示結合，觀眾希望透過展品的互動性與陪伴同行者產生更多的互動關係，企圖增進朋友或親子間的情感。在未來展示上，期望藉由實體展品與實際操作的特性帶給觀眾親身體驗的感受，並結合數位展示的聲光效果或多元功能，達到真實性與多元感官刺激回饋性（例如：視聽觸味嗅...等）、展品功能性（例如：分享、紀錄等）。

(2) 透過傳統展示傳達知識與文化，以數位展示吸引觀眾參觀以增加印象：部分觀眾認為具有知識回饋的必要性，因此，期待透過傳統展示傳達知識性與文化傳承，並以數位展示的即時互動性吸引觀眾體驗參觀，整體能夠得到更多體驗感受與學習效益。觀眾認為傳統保有一席之地，數位展示無法取代傳統展示的真实性與回饋性。

(3) 以故事性或炫麗的聲光效果增進展示氛圍並強調主題性：部分觀眾認為皮影戲主題本身為傳統文化類，應保留原有的傳統主題性。另外，更期待在展示主題上，能夠透過故事性串連整體展出脈絡與展示氛圍，並結合數位的聲光效果與功能性，讓使用者更加容易進入展示環境與氛圍。

綜合上述，本研究發現大多數觀眾期待將傳統與數位展示結合，並期望能與展品有更多的實體操作與多元感官刺激回饋。他們認為透過傳統展示的實體展品操作結合數位展示的感官刺激等，能帶給他們真實性與親身體驗的感受，並透過多元感官刺激與互動功能得到較多的趣味性，較易吸引觀眾進行體驗操作，而在參觀體驗的同時，亦能增加彼此的互動關係，增進朋友或親子之間的情感。

伍、結論與建議

本研究透過實地調查、非參與式觀察、半結構式問卷調查，了解觀眾在皮影戲館內進行觀展時的行為活動，以及體驗感受程度的評估，研究結論與建議如下：

（一）首重思考體驗行為之「互動性」

展示型態的吸引力佳、持續力高，其體驗行為之參與程度則愈高，也較容易達到展示主題與內容的傳達目的。因此，建議提供具有觀眾體驗的「互動性」展示，不僅可吸引力佳、持續力高、參與程度也會高，且會給民眾深刻、有趣之記憶。

（二）需提供「休閒性」及「娛樂性」體驗之展示效果

未來在展示型態與手法上，需逐漸摒棄純粹靜態或艱澀的展示內容與方式，改以活潑、多元的展示手法，讓觀眾在寓教於樂的過程中學習新知，甚至樂在其中，故可提供「休閒性」與「娛樂性」體驗展示也是未來博物館展示的終極目標。

（三）加強「展示內容」與「體驗互動」的連結性

多數觀眾期待未來與展品之間能有更多的互動性，並且提升展品內容與品質，顯示館方未來在展品設計上，能夠朝向體驗互動作為更新，並加強展示內容與體驗互動的連結關係，透過創新內容與互動機制，提供給觀眾更多元的感官體驗與知識回饋，並提升維護方案與縮短展示更新的時間，期望能夠成功吸引觀眾並達到休閒娛樂的效果，帶給觀眾更美好的體驗感受。

（四）以「實體互動展示」輔以「數位互動」展示

不論是傳統展示或數位展示，觀眾對於其「互動性」印象較為深刻，他們皆認為互動性有助於朋友間或親子間的互動連結，並提升彼此之間的關係，而觀眾透過與真實展品的互動體驗，更能加深印象。因此，本研究建議未來應以「實體」互動展示為主、「數位」虛擬展示為輔，作為文化體驗展示規劃之思考依據。

（五）提升「虛」與「實」之間的相互融合性

展示媒介是觀眾與展品溝通之橋梁，若展示媒介無法將展品內容適當的傳達

其理念價值，那將失去展示的意義，更顯得展示型態與媒介的重要性。然而，新科技提供博物館展示無限的契機，在傳統的實體展示外，加入了所謂的虛擬展示與感官體驗，在「虛」與「實」之間，將產生更多無限的可能性。博物館展示在「虛」與「實」之間尋求平衡，將是博物館新發展方向的焦點，未來博物館展示仍有無限的發展空間。

參考書目

文化部 iCulture (2012)。皮影戲館。取自

<http://cloud.culture.tw/frontsite/map/assetsMapTableListAction.do?method=showMapDetail&mainType=3&mainTypePK=811>

文化部文化資產局 (2010)。高雄縣文化局皮影戲館。取自

<http://www.boch.gov.tw/boch/frontsite/cms/termsAction.do?method=doViewTermsDetail&termsId=58&siteId=101&menuId=501>

呂理政 (2002)。博物館展示的傳統與展望。台北市：南天書局有限公司。

李主冠 (2009)。互動媒體設計方法之探討 (未出版之碩士論文)。元智大學資訊傳播學系，桃園市。

吳春秀 (1996)。博物館觀眾研究：以故宮博物院玉器陳列室為例。博物館學季刊，10 (4)，69-78。

林宏澤 (2002)。從文化產業探討地方文物館的發展—高雄縣皮影戲館視覺設計規劃研究 (未出版之碩士論文)。臺灣師範大學美術學系，台北市。

林崇宏 (2011)。博物館展示設計流程探討:解析博物館展示設計方法之實務應用。科技博物，15 (2)，39-65。

林崇宏 (2009)。有效的博物館學習之展示溝通模式設計研究-以藝術類文物學習之展示為例 (未出版之計畫報告)。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告 (NSC 97-2410-H-275-009)。

洪于潔 (2007)。博物館互動展示設計之研究 (未出版之碩士論文)。元智大學資訊傳播學系，桃園市。

涂榮德 (2001)。科學博物館家庭觀眾參與互動式展示之研究：以國立科學工藝博物館兒童科學園為個案 (未出版之碩士論文)。中原大學室內設計學研究

所，桃園市。

徐培恩 (2012)。地方文化館運用展示科技設計方針之研究—以布袋戲為例 (未出版之碩士論文)。國立雲林科技大學設計運算研究所，雲林縣。

陳慧娟 (2001)。「碳酸鈣礦物展」觀眾行為研究。博物館學季刊，**15** (3)，101-126。陳玫岑、張美珍 (2009)。博物館展示手法與情境設計對觀眾參觀與記憶留存影響之研究。科技博物，**13** (2)，45-64。

耿鳳英 (2003)。身體、行為與博物館展示。博物館學季刊，**17**(4)，35-46。

耿鳳英 (2006)。虛與實:新世紀的博物館展示趨勢。博物館學季刊，**20** (1)，81-96。

許世璋、陳淑寶 (2004)。太魯閣國家公園泰雅展示館遊客參觀行為之研究。博物館學季刊，**17** (4)，103-118。

許世璋、林宜君 (2005)。太魯閣國家公園兒童環境教育館遊客參觀偏好與行為特性之研究。博物館學季刊，**19** (2)，41-64。

張美珍、陳玫岑 (2002)。博物館觀眾參觀學習模式之研究-以國立科學工藝博物館思想起特展為研究現場。科技博物，**6** (2)，66-78。

張崇山 (2009)。博物館互動式展示之思與辨。科技博物，**13** (4)，1-16。

漢寶德 (2000)。展示規劃:理論與實務。台北市:田園城市文化。

劉幸真 (1996)。博物館展示區內觀眾參觀行為之探討。博物館學季刊，**10** (1)，69-78。

盧麗淑、徐培恩 (2013)。展示科技應用於地方文化館之需求調查研究。博物館學季刊，**27** (1)，33-57。

謝英宗 (2001)。國立臺灣博物館「臺灣犀化石展」觀眾行為初探。博物館學季刊，**15** (3)，93-100。

Bitgood, S.(1994). Designing effective exhibits: Criteria for success, exhibit design approaches, and research strategies. *Visitor Behavior*, 9(4), 4-15.

Bitgood, S., Patterson, D., & Benefield, A. (1988). Exhibit design and visitor behavior empirical relationships. *Environment and Behavior*, 20(4), 474-491.

Dierking, L. & Falk, J. (1992). Redefining the museum experience: the interactive experience model. *Visitor Studies*, 4(1), 173-176.

Loomis, R. J. (1993). Planning for the visitor: The challenge of visitor studies. London: Science Museum.

- Pine, B & Gilmore, J. (1998). Welcome to The Experience Economy. *Visitor Behavior*, 76(4), 97-105.
- Wagar, J. A. (1976). Evaluating the effectiveness of interpretation. *Journal of Interpretation*, 1(1), 1-8.

數位繪景技術 (DMP) 研究之場景應用創作

吳佩珏* 邱顯源**

摘要

自從電影發明以來，電影製作者一直致力於將觀眾帶入各式的故事和時空當中，為了實現這樣的目標，便促使「電影特效」的發展。其中有一項古老的特效技術從電影發展之初便運用至今，即是專門用來製作「電影場景」的繪景技術(Matte painting)，此種技術常常被使用在難以實際拍攝的場景上，如科幻、奇幻類型的電影中，透過繪景師們手繪的擬真繪畫場景和實拍影像結合，讓導演得以延續電影故事的情節；而隨著數位科技的進步，此項技術便成為現今的數位繪景技術(Digital matte painting)，如今更被廣泛的使用至電影、電視劇、廣告和遊戲等領域中，其擬真的效果更是使人虛實難辨。然而，可惜的是，此項技術也被稱作一項「不可視的藝術(Invisible art)」，其不可視之原因在於繪景師們高超的技巧讓這些「人造」的場景，豪無破綻的出現在大螢幕上，因此觀眾更不會發現那就是「數位繪景」所創造的藝術。有鑒於國內以數位繪景技術作為創作的論文甚少，而關於此項技術背後的歷史及藝術形式也鮮少人知。因此，本創作將透過文獻探討與電影案例分析的方式，藉由數位繪景技術創作出科幻、奇幻、災難此三種不同風格的「場景」，並透過作品的解析讓欲了解此領域的初學者能透過本篇論文得到數位繪景技術相關的實作概念與知識。

關鍵詞：數位繪景、視覺特效、場景設計

*國立雲林科技大學視覺傳達設計系研究生

**國立雲林科技大學視覺傳達設計系助理教授

A Study of the Digital Matte Painting (DMP) Applied to the Scenic Image Creation

Pei-Chueh Wu* Hsien-Yuan Chiu**

Abstract

Since the invention of the film, filmmakers have been dedicated themselves to bringing audiences into various stories as well as space and time, and in order to attain such a goal, they reinvigorate the development of visual effects. The matte painting, as an old special effect technique being used until today, is particularly used to make the “movie scene.” This technique is often used on the scenes which can hardly been filmed in its actual manner, such as the science fiction film or fantasy film. The manual photorealistic drawing scenes and actual scenes made by the scene painters enable the director of the film to carry on its scenario. Now with the advanced digital technology, this technique has henceforth become the digital matte painting, and it was even widely used in the fields such as films, TV series, advertisements, and games, with its photorealistic effect that remains difficult for people to tell whether it is virtual or actual. Moreover, this technique was also known as “invisible art,” due mainly to the painters’ mastery of skills that makes these “artificial” scenes seamlessly appear on the screen without people’s notice. The audience can even hardly notice the “digital painting” which was artificially made. As the domestic papers rarely addressing the digital matte painting, especially its history and artistic values, the paper attempts to create three different styles of scenes such as science fiction scene, fantasy scene and disaster scene with the aid of digital matte painting, through literature review and film case analysis. Also, beginners who intend to know more about this field can, through the analysis of the works, obtain the practice concepts and knowledge related to digital matte painting. Through the analysis of this work, beginners who want to know about this field can obtain the practical concepts and knowledge related to digital picture technology through this paper.

Keywords: digital matte painting, visual effect, scenic design

* Graduate Student, Department of Visual Communication Design ,National Yunlin University of Science and Technology

** Assistant Professor, Department of Visual Communication Design ,National Yunlin University of Science and Technology

數位繪景技術 (DMP) 研究之場景應用創作

壹、前言

一、創作背景與動機

近年來，電影產業的發展與數位科技有著密不可分的關係，藉由藝術與科技的結合創造出驚人的視覺藝術形式。在每一部電影的製作中，除了前期籌備與中期拍攝階段外，電影後期的視覺效果 (Visual effects) 製作，更是一個龐大且複雜的產業。當人們觀賞完一部電影時，不免對電影中呈現的情景嘆為觀止，例如：阿凡達中的潘朵拉星球、魔戒中的哈比人村等。這些幻想中的場景竟能如此真實的呈現在大眾眼前，其實早在電影發展之初，就有一項專門用來製作電影場景的技術即為「繪景技術 (Matte painting)」，許多電影運用此技術成功的創造不少經典的電影場景例如：1933 年的金剛、及 1939 年的綠野仙蹤等。隨著數位化時代的來臨，此項技術便被稱作「數位繪景技術 (Digital matte painting)」，如今數位繪景師藉由 Photoshop 製作擬真場景的技術更加純熟，幾乎每一部電影、電視劇或廣告領域皆有這方面的人才需求。而因筆者從 2013 年起開始學習此項技術至今，從中已掌握一些基本創作的規則和概念，有鑒於現今國內以此技術作為論文創作的發表甚少，對於想了解此領域的初學者來說沒有太多的方式和管道，因此本次將透過文獻蒐集和創作案例解說的方式，以數位繪景技術的應用創造出三種不同風格之場景，並加以解析製作的概念，讓欲進入此領域的初學者能夠有初步的認識及基本概念的建構。

二、創作目的

觀賞電影已然成為大眾的休閒娛樂之一，隨著數位科技的快速發展，電影特效的製作也越來越精細，幾乎達到使大眾難分虛實的地步。而目前所見之電影中，有些視覺效果在一開始的設計便讓大眾清楚知道特效的存在，例如：全面攻佔、白宮末日等爆破場景，大眾皆能明白電影製作者不會在現實的世界中破壞這些具有歷史意義的地方。但在電影後期製作的領域中，更有一大部分的畫面，是使用了特效卻不曾讓觀眾識別出來的。而數位繪景技術即是一個足以表現此種「不可視的藝術 (Invisible art)」的技術之一，因此本創作將進一步透過數位繪景技術的

研究，製作三種不同情境之場景，並解析創作概念，讓大眾了解數位繪景技術的藝術形式。以下三點為本次創作的主要目的：

（一）釐清數位繪景技術在電影特效領域中的歷史脈絡與應用價值

雖然傳統繪景技術和現今數位繪景技術在工具與應用層面上有些許不同，但早期製作中需掌握的原則對現今來說依舊具有參考價值，因此若初學者可從歷史脈絡理解繪景技術從何而來又如何發展，並將此知識觀點應用在現今的製作上，將會使技術更加提升。

（二）讓欲學習此項技術的初學者建構初步的概念

現今繪景技術的使用已跳脫傳統 2D 的圖像製作，更複雜的數位繪景技術也會加入 3D 物件進行投影，而對此領域的初學者來說，首先必須掌握的基本原則有以下四點：1.學習使用 Photoshop 製作照片拼貼、2.對繪畫基礎的掌控力、3.對自然物理現象的知識、4.擁有基本 3D 操作的概念。因此，透過本次的場景創作與分析，能更進一步說明以上幾個重點概念。

（三）透過本次創作展現數位繪景術的創造力與藝術形式

數位繪景技術能以一種魔術般的技巧，改變一個場景的時間和狀態，而這樣的技術背後最大的關鍵在於人們的「想像」和「創造」，透過創作者無限的想像力，結合此種技術，將能為作品帶來無限的藝術價值。因此藉由筆者製作的三種不同風格的場景，讓大眾可以看見此項技術的藝術表現。

貳、文獻探討

一、探討早期繪景技術與數位化後的合成藝術發展

（一）繪景技術的演進

在進入數位化之前，Matte painting 被稱為「繪景技術」。此項技術常用來創造電影中虛幻想像的場景以及實際拍攝有困難或建置耗費過多成本的場景，普遍被應用在電影中的背景處理或遠景的部分，如圖 1。在《The invisible art》一書中便提到繪景技術能以一種視覺上的表現手法，帶大眾重回過去歷史的現場，也能帶

我們航向未來的世界和經歷人類無法想像的幻想國度 (Mark Cotta Vaz & Craig Barron, 2002)。由此可知，使用繪景技術可以幫助導演延續電影空間中敘事的真實性，透過繪景技術師們細膩刻畫出的擬真場景作為背景再進行拍攝，往往能讓大眾難已分辨真假，並讓觀影者能更加進入故事的氛圍中 (圖 1)。



圖 1：1939 年《綠野仙蹤》繪景技術使用 (圖片來源：<https://goo.gl/ziBQ4A>)

而大約從電影發展之初，繪景技術就開始被廣泛使用至今，根據《Special Effects: The History and Technique》一書中提及尚未進入數位化之前，傳統繪景技術的使用技術主要有四種方法：分別為 1.玻璃繪景鏡頭 (Glass shot)、2.原始負片繪景技術 (Original negative matte painting)、3.雙重彩色膠片繪景技術 (Bi-Pack contact matte painting)、4.背面投影繪景技術 (Rear projection matte painting)。首先，第一個在電影製作中使用繪景技術的人為 Norman O Dawn，他在 1907 年的《California Missions》一片當中，最先使用這個技術來改變場景現有的條件 (Rickitt, 2007)。Dawn 在攝影機前面放置一塊玻璃，並將欲呈現的畫面畫在玻璃上，如此攝影機便會拍攝到玻璃上的繪畫疊加至實景中的畫面 (圖 2)。

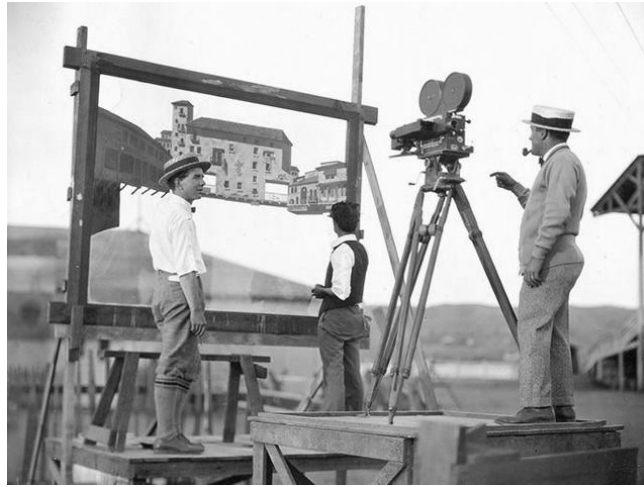


圖 2：玻璃繪景技術鏡頭使用方式（圖片來源：<https://goo.gl/s47zGw>）

1911 年，Norman O Dawn 受到 Georges Méliès 在 1899 年《Four Heads Are Better Than One》一片中使用的雙重曝光技術（Multiple exposure）的方式啟發，先將黑色顏料塗蓋在需要替換場景的區域作為玻璃遮罩，讓畫面保留想要的區域後開始進行攝影，回到工作室後再將攝影的畫面投影至玻璃板上，讓繪景師有更充足的時間依造遮罩的位置進行繪製。這樣的運用使繪景技術有了更靈活的使用方式，繪景師也可以在室內進行工作。隨著科技的發展，雙底片攝影機（Bi-Pack Contact）的出現也使繪景技術有了更新的使用方式，雖然此種方式提供繪景技術更多可以控制的元素，但它卻是當時代的技術中最複雜的一個。而相較其他三者，背面投影繪景技術（Rear projection matte painting）便可說是當時代最容易將實拍影片和背景結合的方法，在 1933 年時，Wills O'Brien 的《金剛》一片中，導演便使用了逐格動畫、背面投影和繪景技術的方式，創造出生動的視覺效果，可從圖 3 中看到玻璃遮罩以層層的方式擺放，目的是為了讓畫面產生一種前、中、後的空間感，讓畫面更為逼真。如今，電影拍攝中需使用數位繪景技術的場景，通常演員會在藍幕、綠幕前拍攝，透過去背（Roto）的方式，已能精準地將所需替換場景的區域和實拍影像做完美的分層。

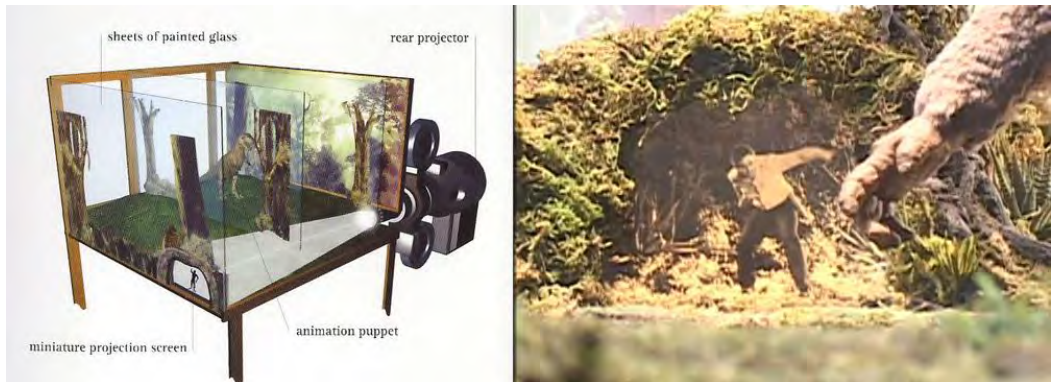


圖 3：金剛電影中背面投影繪景技術使用方式（圖片來源：<https://goo.gl/tw2g79>）

（二）數位化的繪景技術

接續上述，傳統的繪景技術大約在 1990 年代末漸漸被數位工具取代，演變為現今的「數位繪景技術（Digital matte painting，以下簡稱 DMP）」也有人稱為數字繪景。數位化以前的繪景技術通常用在鏡頭靜止或者移動不大的場景上使用，但現今的 DMP 已不再侷限於 2D 圖像的製作，較複雜的鏡頭也會使用 2.5D 的卡片投影或 3D 模型投影來製作，以讓畫面呈現更高的真實性（陳炯羽，2017）。雖然以現今的技術來說，有許多方式皆能完成一個鏡頭場景的製作，如實體模型製作或電腦生成影像（Computer generated imagery，簡稱 CGI）等，但當一個拍攝的場景規模涉及到資金預算與有無適當的拍攝地點時，直接選擇使用 DMP 的考量是最節省成本又可達到目的方式。而此項技術產生最大的價值莫過於使用在一個鏡頭中的場景只出現在電影中的幾幕時，因為導演往往無法應付如此眾多的場景搭設和其產生的人力、花費（Nathan Charles Bowden，2005）。通常在電影中，使用 DMP 的鏡頭秒數皆不長，如同曾經製作 1977 年星際大戰（Star Wars）及多部經典電影的知名繪景師 Harrison Ellenshaw 曾說：「繪景需要在螢幕上出現足夠的時間讓觀眾感受導演想說的故事，但絕對不能太長，因為如此觀眾便有更多的時間檢視繪景並發現問題（Richard Rickitt，2007）」。

而 DMP 的發展與 1975 年創立光影魔幻工業特效公司（Industrial Light & Magic，簡稱 ILM）的美國導演 George Lucas 更有密不可分之關係，在他的引領下，傳統的繪景技術也正式邁入數位化的時代。第一部使用「數位」來處理場景的電影即

是在 1985 年 *Young Sherlock Holmes* 一片當中，由 ILM 知名的繪景師 Chris Evans 所製作 (Blackburn, 2013)。隨後，1990 年時任職於 ILM 的 John Knoll 和他的兄弟 Thomas Knoll 開發出「Photoshop」(Adobe 軟體) 後，藝術家們已經可以透過電腦計算機的幫助，更自由的創造逼真的環境場景 (Bowden, 2005)。

然而無論繪景技術的技術如何演進與發展，該項技術的目的卻始終不曾改變，從古至今都是為了創造出逼真的圖像，以製造一種真實環境的幻覺。不論它用在電影、電視劇、遊戲或廣告中，其作為一項專業技術，最大的標準則是必須讓觀者感覺它是「自然的」，如此才能讓大眾相信故事並進入故事。而這種對「自然」的模仿，曾經是藝術家們致力追求的目標，如今透過數位媒介的應用，使藝術家們更容易創造出具有真實感的視覺影像 (林伯賢, 2009)。

二、分析數位繪景如何創造不可視的藝術

不可視的藝術 (Invisible art) 即是一項不被大眾察覺到是電腦特效製作的技術，此種說法是從整個數位化流程中被創造出來的，這些技術之所以不被大眾所見，正是視覺特效工作者們追求的目標 (Shilo T. McClean, 2007)。因此使用「不可視」這個詞來介紹電影中的特效，也正是某些特效使用的最好形式。而這些效果使用的最大意圖，便是保持故事的連貫性以及電影敘事的真實性。

Tim Wilson 在 *Creative COW* 雜誌上也曾說過：「那些你曾經見過最有效果的特效鏡頭，將會是你不曾察覺到的。」因此以下將針對 DMP 應用的類型和製作方式做探討，以了解其如何建構出不可視的藝術。

(一) DMP 應用的類型

縱使繪景技術在上個世紀經歷了重大變化，但作為一項專業的電影技術，它仍舊為現今的電影產業服務，像 Photoshop 這樣的軟體便能更有效的幫助數位繪景師建立一個逼真的場景。傳統的繪景技術著重的是繪景師「手繪」的技巧，而現今為符合螢幕呈現的高清畫質，通常數位繪景師會使用大量的真實「照片」拼貼合成場景，透過照片本身的紋理、材質作為素材來使用也使畫面更貼近「真實」 (Feghali, 2016)。以下為幾種為 DMP 常見的製作類型：填補綠幕場景、改變原始場景和場景延伸，透過以下範例的對照，將能看見此項技術不可視之原因。

1、填補綠幕場景

好萊塢電影早已在 1933 年開始幾乎都在室內進行拍攝（Eldin，2012），為了符合故事劇情走向及導演需求，這些鏡頭將會替換數位繪景師製作的場景。在現今的電影產業中，幾乎每一部電影都需要 DMP，尤其是在科幻和奇幻片的類型上，更是廣泛地被應用（許立衡，張凱洵，2018）。如圖 4，為《冰與火之歌：權力遊戲》中的場景，即是以此方式替換天空來完成。



圖 4 冰與火之歌：權力遊戲合成畫面（資料來源：<https://reurl.cc/mqnr1>）

2、改變原始場景

當導演對場景中的細節或材質等不滿意時，數位繪景師會針對「實拍場景」再進行畫面後製，例如：增添一些材質、物件或者對場景進行延伸等。如圖 5，為《陰屍路》中的場景，左圖為原始拍攝場景，右圖則為 DMP 的製作，使用了天空置換、增添毀壞的材質等，讓畫面效果更加豐富。



圖 5：陰屍路中的毀壞場景（圖片來源：<https://reurl.cc/mqnr1>）

3、場景延伸

製作 DMP 時常需要以現有場景的素材去加工、填補成所需的鏡頭大小，例如圖 6，上面為原始素材的大小，數位繪景師必須透過拼貼、Photoshop 印章（Clone stamp tool）或繪畫的方式將素材延伸、或者遮蓋填補不必要的物件如：廣告招牌、紅綠燈、行人等雜物，並將圖片延伸至符合需求的尺寸。

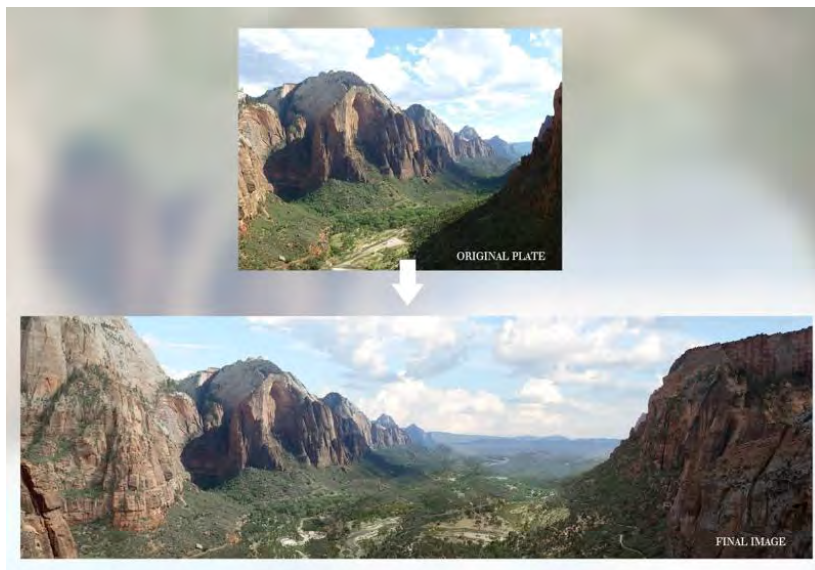


圖 6：場景延伸範例（圖片來源：<https://goo.gl/ZrbuXY>）

（二）符合物理條件營造的不可視藝術

為營造出不可視的藝術效果，數位繪景師在場景製作時，須依據故事的設定以及在符合物理的狀態下建構場景（McClean，2007）。如此才能讓大眾無疑的接受畫面中的世界。因此對早期的繪景師而言，必須具備傑出的繪畫技巧，以掌控畫面光影、色彩、透視、大氣透視等的關係。雖然現今 DMP 已非仰賴手繪技巧製作，而是改以照片素材拼貼的方式進行，但並非每一張照片素材的光影、色彩、透視皆相同。例如圖 7 為筆者在 2016 年製作的仙境島嶼，拼貼所使用素材之光影、色彩、透視等皆不同，而數位繪景師則須善用繪畫的基本概念，統一畫面的光影、色彩及透視，藉此訓練自我對圖像編輯的判斷力，以讓場景達到符合自然的真實

感。下列三項為筆者以 DMP 創作多年歸納出的製作重點，唯有透過符合物理現象的觀察和繪畫基礎的概念，才能營造無破綻的場景。

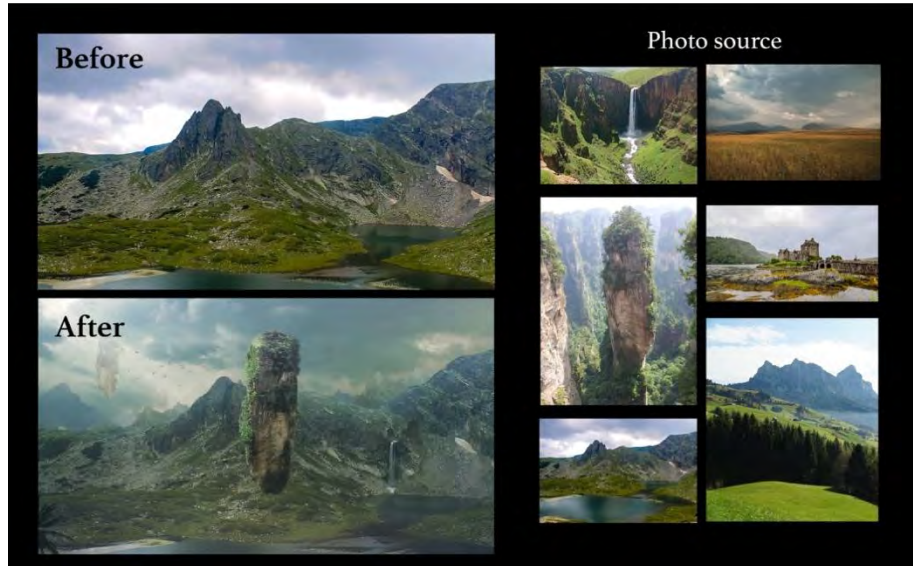


圖 7：2016 年創作之仙境島嶼（圖片來源：本研究製作）

1、光影的正確性

徐書城在《繪畫美學》中提到：「人類所創造的繪畫，廣義來說如果要求它能如實的臨摹外界事物的景象，光影明暗的因素是不能忽略掉的。」而資深的繪景師 Chris Evans 也曾說過：「一個繪景藝術家必須對圖像的視覺做出判斷，何謂大氣質量？太陽如何穿透大氣？而光的質量又如何影響每個物體和物體之間？一幅繪畫的成功最終歸功於光線（Rickitt，2007）。」由上述可知，光影明暗形成我們所看到的一切，而光影配置的正確性將會影響大眾判斷一個場景的真實性，因此在 DMP 的製作中，創作者必須具備對光影判斷的基礎知識，如此才能將大量添加的照片素材補上正確的光影，以讓場景光線達到統一性。

2、透視的正確性

從古希臘開始，藝術便被視為是人類對自然界的模仿。發展至文藝復興時期，則更加重視自然科學與藝術的結合。早在古羅馬的壁畫遺跡中，已發現類似線性

透的遠近表現（鄭素勤，2002）。透過此概念的應用，讓我們得以在 2D 的畫面中看見空間的深度。而根據《達文西論繪畫》一書中歸納出的透視三部分為（1）線性透視（Linear perspective）、（2）大氣透視（Atmospheric perspective）、（3）色彩透視（Color perspective）此三項，透過此三原則的運用，以表現人與物體之間的視覺印象與距離變化。而在線性透視的部分是一種運用視點與視平線跟物件投影在平面時所產生數學規律變形的方

3、大氣透視與色彩透視的添加

大氣透視是指空氣微粒對光線的吸收與反射而引起的光學效果，而使前、中、後景之間產生明暗對比及不同程度的顏色變化，最早由達文西所定義（李賢文，1981）。通常空氣中的微粒會受到光源顏色的影響，而光源顏色亦會影響天空顏色，因此製作 DMP 時，選擇添加大氣透視的顏色可以依據天空的顏色做判斷。如圖 7，便可以清楚看到大氣透視對畫面的影響，此張範例中天空呈現粉橘色，因此可見建築物上皆有覆蓋一層粉橘色的空氣微粒。隨著距離越遠景物被越多的微粒所遮蓋，遠景的建築邊緣也較為模糊、對比度相對降低、細節也變少；而近景的地方，對比越強、物件清晰也相對越多細節，如此便是大氣透視在畫面中營造出的空間感，若在有灰塵、濕氣、煙霧的情況下，大氣透視的效果也會加劇。

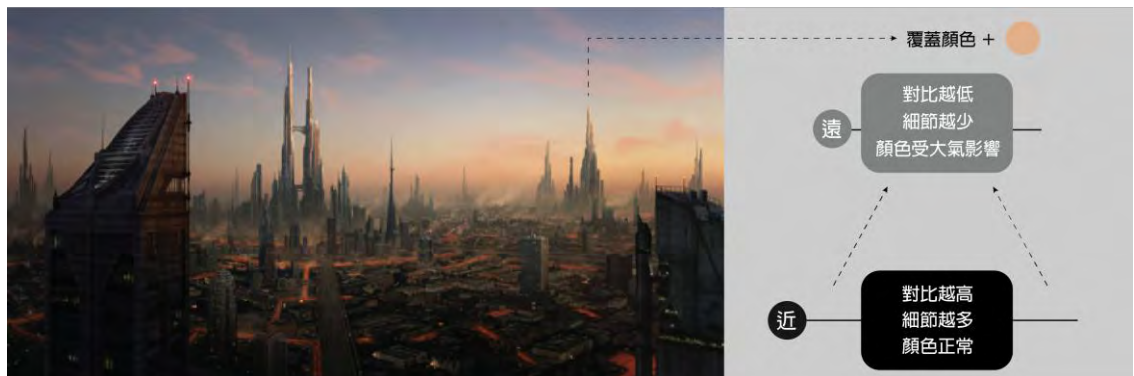


圖 7：大氣透視應用（圖片來源：左圖 <https://goo.gl/reaut4>；右圖：本研究繪製）

參、創作方法

一、創作流程與架構

本研究創作流程與架構如圖 8 所示：

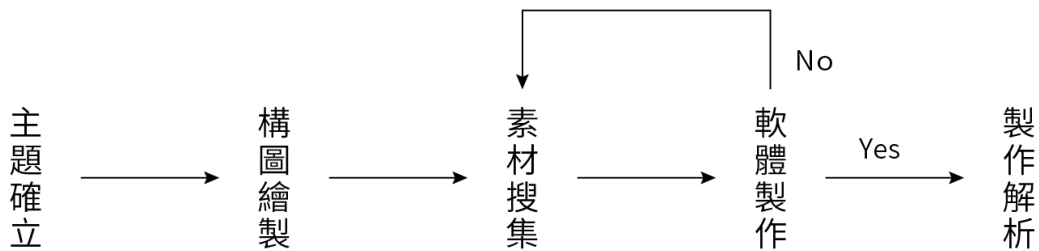


圖 8：創作流程與架構（圖片來源：本研究製作）

第一步驟：主題確立

透過文獻探討中了解 DMP 經常被使用在奇幻、科幻或災難的場景中，因此本次創作將以此三種類型為題，依造此三種類型製作出三張不同風格的場景設計。詳細內容如表 1。

第二步驟：構圖繪製

此階段可以先簡單的找一些情境相同之圖片做為風格參考，並開始進行初步的構圖，大略畫出部分主體物件的空間、比例即可，細節的物件可以慢慢添加。

第三步驟：照片素材搜集

此階段可以先選擇符合構圖的部分照片，大致把場景建構出來之後，再回來補充圖片素材。由於數位繪景最終會使用在大螢幕上播放，所以合成素材的照片必須是「高畫質」的，如此才不會在大螢幕上有畫素不足的模糊情況。

第四步驟：軟體編輯

由於本次創作為 2D DMP，所用工具主要以 Photoshop 為主（以下簡稱 PS），首先將構圖及相對應的主要素材匯入軟體中，便開始對其他照片素材的透視、顏色、明暗等進行編輯，以使畫面完全融合。這個階段可能會遇到照片素材畫質不

高清或合成上去的感覺不如原本的預期，因此都會再回去尋找照片做替換。

第五步驟：製作解析

此三張完成作品皆為不同風格，因此針對每張圖製作中的關鍵重點進行分析，讓初學者也能更清楚注意細節。

二、創作內容規劃

表 1：三張場景創作的故事設定

主題設定	場景故事設定
A.奇幻場景	在流水湍急的瀑布上有棟小寺廟，當濃霧退去，即可看見宛如人間仙境的場景。
B.科幻場景	軍隊發現沙漠中有一處大型機械殘骸，於是出動戰車、軍隊前往查看，並在當地紮營居住
C.災難場景	台南因奇怪病毒入侵而使人撤離疫區，古色古香的府城赤崁樓便成為廢墟。

(資料來源：本研究製作)

肆、創作論述

一、創作概念

本次創作將依據不同場景故事的設定，展現奇幻、科幻、災難三種類型之場景創作，試圖展現 DMP 技術在不同時段與情境下之表現形式。藉由文獻探討釐清 DMP 技術發展及繪畫相關原理，綜合筆者多年來以 DMP 製作場景之相關經驗，試圖從光影、透視、色彩與大氣透視等面向，解析 DMP 的製作重點，使創作的場景得以達到寫實效果。因此藉由以下三種風格之創作示範，讓欲了解此領域的初學者可以透過這篇論文得到相關的應用知識。

二、創作執行

(一) 場景 A/ 奇幻風格場景創作



圖 9：奇幻風格場景創作 & 合成爆炸圖 (圖片來源：本研究製作)

(二) 場景 B/ 科幻風格場景創作

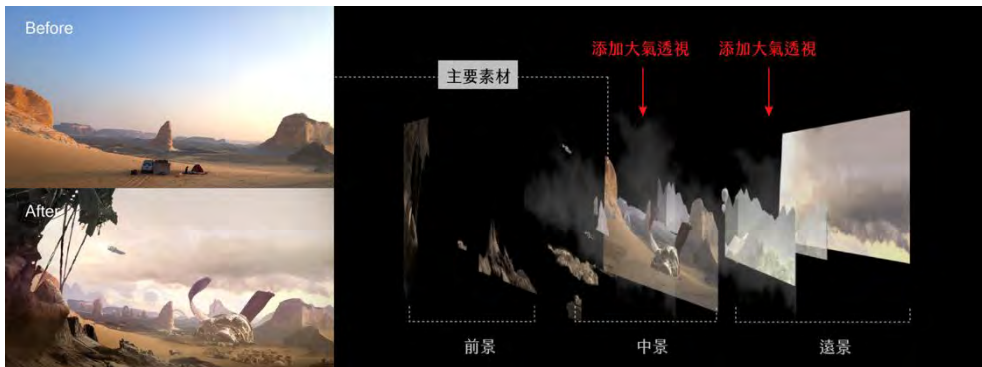


圖 10：科幻風格場景創作 & 合成爆炸圖 (圖片來源：本研究製作)

(三) 場景 C/ 災難風格場景創作



圖 11：災難風格創作 & 合成爆炸圖 (圖片來源：本研究製作)

(四) 製作解析

根據文獻探討中歸納的 DMP 製作技巧可知「基礎的繪畫知識」和「物理現象」的調整，有助於數位繪景師建構具有真實感的場景，因此藉由本次創作之奇幻、科幻、災難風格之場景作為例子，加以解析出以下的製作概念：

1、大氣透視與色彩透視的添加

依據前面文獻探討中提及的大氣透視與空氣粒子和色彩間的關係，可以得知在進行場景合成時，首先決定天空素材即可先判斷一張場景的整體顏色配置，依據圖 12 中可發現此三張場景的天空，從左至右分別偏藍、偏橘、偏白，而空氣微粒的顏色會受到天空的影響，因此也會呈現偏藍、偏橘、偏白，此一概念可作為統一所有物件色調的判斷標準，建議在 PS 製作時，可在每個添加的照片素材上，依造距離遠近添加相對應的空氣微粒顏色以調整場景的空間感。見圖 9-11 添加大氣透視的步驟。透過這樣的添加即可讓場景有更多層次與空間感。而正中午的大氣透視是最弱的例如圖 11 中的災難場景，看起來就相對明亮清晰。而清晨及夕陽的斜角光線才會讓透視感較為明顯如圖 9、10 中的奇幻與科幻場景，遠景的部分添加的大氣透視會越強，所以我們能夠透過這樣的方式製造中景和遠景之間的距離，讓場景呈現一種遼闊感。



圖 12：天空與微粒顏色的關係（圖片來源：本研究製作）

2、光影

在光影明暗的部分，當創作者已確定天空素材時，同時也能判斷出光源的方向如圖 13，因此依循著光源方向，創作者可以調整物件的受光、背光處，像是利用筆刷加深或曲線調整等方式。而添加的相片素材之影子，也必須製作在正確位置上，使畫面更趨近自然。



圖 13：光與影的關係（圖片來源：本研究製作）

3、透視

而在透視的部分，創作者可參考圖 9-11 之合成爆炸圖，在每一張場景創作時，筆者會先選擇一個主要素材作為透視判斷的依據，透過主體物件的透視訂定，依序將其他照片素材調整至相同的透視。例如圖 14，災難場景中的主體物件為赤崁樓，而添加之警車原始素材並不符合主要物件的透視，因此創作者必須將其調整為正確透視，畫面才能符合真實場景。而這個部分還會依據圖片的視角不同而有不同的複雜程度，由於本次創作之三種場景皆以「平視」為主，是初學者前期製作時能夠先嘗試的視角。

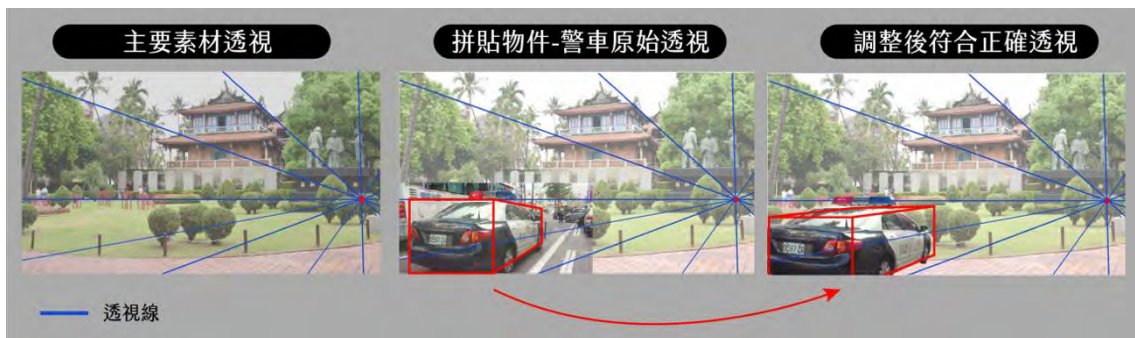


圖 14：透視與拼貼物件的關係（圖片來源：本研究製作）

伍、結論與建議

DMP 在國外的電影產業中已是不可獲缺的後製流程之一，因此現今對此領域的人才有一定的需求。但由於數位繪景師需要具備良好的 PS 操作技巧及繪畫相關的美感訓練和物理知識，才得以完成一張高質量且具有真實感的作品，因此業界對選才的門檻設定也頗高。而本次創作目的即是為了讓初學者能夠擁有製作 DMP 的基礎概念，因此示範三種僅以 2D 製作之場景，對想邁入此領域的初學者來說應有所幫助，但以現階段 DMP 的發展來說，一位專業的數位繪景師是必須學習 2.5D、與 3D DMP 的應用，如此才足以將 DMP 技術發揮的更有價值。不過，此篇論文為針對初學者建構概念的部分，筆者建議先從基礎開始練習，從 2D 場景製作開始嘗試，以循序漸進往下學習。因此希望透過上述三種場景示範和製作概念解析，能使初學者或學習中的人可以應用到 DMP 的製作中，並檢視有無注意到以上的細節。

而 DMP 的風格可以是各式各樣的，只要創作者充滿想像一切皆能被創造，希望藉由筆者多年創作的心得及製作重點解析，對未來想進入此領域的初學者有些許概念、技巧上的幫助。最後一點建議可提供給入門的初學者參考，在欲開始嘗試 DMP 製作時，可以先藉由以下四類：1.天空替換、2.白天變黑夜、3.場景延伸、4.消除畫面障礙物等，較為簡單的製作來練習技巧，若在此階段已經能做到天衣無縫時，便可開始嘗試製作完整的場景。

參考書目

林伯賢（2009）。超越感知的盲點：數位藝術中的真實幻象。美學藝術學，4，167-179。

徐書城（1993）。繪畫美學。臺北：五南圖書。

許立衡，張凱洧（2018）。電影冷知識：跨越銀幕之外，我們都想探索的電影製造秘密。臺北：城邦文化。

- 陳炯羽 (2017)。數位特效虛擬場景 (Matte Painting) 製作技術探討 (未出版之碩士論文)。南台科技大學。
- 達文西 (1981)。達文西論繪畫。臺北：雄獅。
- 鄭素勤 (2002)。探討透視的空間表現的繪畫動力結構:以達文西與克利的作品為例。(未出版之碩士論文) 屏東師範學院。
- Blackburn, G. D. (2013). *Matte painting: A redefinition of the art and the form.*(Unpublished Master's thesis). Savannah College of Arts and Design.
- Bowden, N. C. (2005). *Camera based texture mapping: 3D applications for 2D images.*(Master's thesis). Texas A & M University.
- Eldin, N. S. (2012). Visual effects cinematography the cinematographer's filmic technique from traditional to digital era. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(2) , 115-122.
- Feghali, W. (2016, July, 9). Evenant: Why using photos in paintings isn't cheating [Web blog message]. Retrieved from <https://goo.gl/opG2k8>
- Mark Cotta Vaz & Craig Barron (2002). *The invisible art: the legends of movie matte painting*. London: Thames & Hudson
- McClean, S. T. (2007). *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Cambridge: The MIT Press.
- Rickitt, R. (2007). *Special effect the history and technique*. London: Virgin.
- Wilson, T. (2008, December). Creative cow magazine: Visual FX . Pushing the Limits On “Pushing Daisies”, Retrieved from <https://goo.gl/zpuzKk>

多元身分的時代意涵： 廖修平的藝術實踐與社會參與

沈映伶*

摘要

1936 年出生的廖修平，是臺灣當代藝術影響深遠的重要人物，不論在個人創作、藝術教育和推廣方面，都有重大的成就與貢獻。本文以廖修平的藝術實踐與社會參與為研究主題，首先由成長的歷程和人格特質談起，進而延伸至投入藝術創作及教育之外，他在臺灣當代藝術的發展中，多元身分的時代意涵。

畫會熱潮興起於 1950 年代末，在臺灣的美術發展上扮演關鍵的角色，促進自由創作與畫會的蓬勃發展，也連帶影響臺灣版畫藝術的變革，同時，催生「現代版畫會」的成立，並將版畫藝術帶向更多元的創作。而廖修平不只於個人藝術創作上具高度的成就，也正是傳播現代版畫的技術與觀念的重要推手；除此之外，他積極參與藝術的推廣，極其所能的為臺灣藝術提供更多公共資源，推促「巴黎大獎」、「版畫大獎」以及「中華民國國際版畫雙年展」的成立。

具體而言，本文以文獻為基礎，從三個軸線探討廖修平多元身分的脈絡。首先，追溯廖修平的家學淵源、生活環境對其日後藝術實踐與社會參與的影響；第二，藉由梳理現代版畫發展的軌跡，回顧廖修平在版畫教育的奉獻，以及推動臺灣藝術文化的實踐；最後，本文歸結廖修平多元身分對臺灣藝術的投入與時代貢獻，體現藝術家個人創作之外的另一面向。

關鍵詞：廖修平、臺灣現代版畫、藝術實踐、社會參與

*國立臺灣師範大學美術系碩士生

The History Meaning of Multi-Identity: Liao Shiou-Ping's Artistic Practice and Social Participation

Ying-Ling Shen^{*}

Abstract

Liao Shiou-Ping born in 1936, he is a prominent Taiwanese artist who brought a great influence to Taiwanese contemporary art. He not only achieved a major accomplishment in personal creation but also made a big contribution to artistic teaching and promotion. This thesis focus on the artistic practice and social participation of Liao Shiou-Ping, and through examining his background and personality to analyze his multi-identity in the development of Taiwanese contemporary art outside the artistic creation and education.

The trend of Painting Group raise in the late of 1950s, it played an important role in the development of Taiwanese art. This trend not only promoted the freedom of creation and the growth of the painting group but also affect the evolution of Taiwanese printmaking. It also helped to create the “Modern Graphic Art Association” and brought multi-creation to printmaking. Liao Shiou-Ping does not just have a great achievement of personal artistic creation; he is also a pioneer who promotes the technique and idea of Modern printmaking. He has a big passion for artistic promotion, provides more public resources to art in Taiwan include urging to found Prix de Paris, Printmaking Prize, and International Biennial Print Exhibit ROC.

^{*} Graduate Student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

This thesis use literatures to analyze the multi-identity of Liao Shiou-Ping by three parts. First, trace back his family education, background, and the influence of artistic practice and social participation. Second, through the development of Modern printmaking to examine Liao Shiou-Ping's contribution of printmaking education and his participation of promoting Taiwanese artistic culture. Last, conclude the effect of Liao Shiou-Ping's multi-identity including the participation of Taiwanese art and history contribution, express another image of the artist outside the personal creation.

Keywords: Liao Shiou-Ping, modern printmaking in Taiwan, artistic practice, social participation

多元身分的時代意涵： 廖修平的藝術實踐與社會參與

壹、前言

廖修平是臺灣當代藝術影響深遠的重要人物，不論在個人創作、藝術教育和文化推廣方面，都有重大的成就與貢獻。本文以廖修平對臺灣當代藝術的推動為研究主題，探究內容主要為廖修平的個人藝術實踐與社會參與。首先由成長的背景與歷程對其藝術創作的影響談起，進而延伸至投入藝術創作及教育之外，他在臺灣當代藝術的發展中，形塑出其多元身分的時代意涵。

廖修平曾經先後留學日本、法國、美國，廣泛接觸不同的文化，且深入地吸收學習現代版畫藝術。1973年，他應母校國立臺灣師範大學之邀，返臺客座任教。當時臺灣藝術界對現代版畫的認知鮮少，廖修平不只在師大，臺灣藝術大學、臺北藝術大學等學校也有任教。除此之外，為了均衡版畫的南北發展，他馬不停蹄的在全臺各地奔波巡迴演講，推廣版畫藝術的觀念和技法，將自己多年來研究的技法傾囊相授。1974年，廖修平更毫無保留的將所知所學及教學的心得，出版成的第一本著作《版畫藝術》，至今仍是版畫入門者的寶典。之後，廖修平於美國、日本及臺灣之間往返，學習、創作及教學並進，並鼓勵第一代學生成立「十青版畫學會」，後來成為推動臺灣版畫運動的重要力量；他亦協助行政院文化建設委員會（文化部前身）辦理「中華民國國際版畫雙年展」，爭取國際認同及文化事務的參與。

廖修平自1973年回臺推動版畫藝術之初，就深刻感觸到版畫教育除了知識和技法的傳授，更重要的是打開國際視野與世界交流。為了架構與國際對話的平臺，廖修平在1993年與陳錦芳、謝里法三人，成立了「財團法人巴黎文教基金會」，主要目的為獎助青年留學法國研究藝術及創作，以及促進國際藝術交流。2010年，他與王秀雄、傅申、何懷碩、江明賢、黃光男等教授，共同創設「臺灣

美術院」，凝聚臺灣藝術家，並作為民間與國際間合作交流的平臺，推動臺灣藝術走向國際。2014年，廖修平捐款給母校，在國立臺灣師範大學校內設立「國際版畫中心」，策畫國際版畫藝術交流展與研習會，也積極推動國際版畫名家典藏，透過觀摩國外版畫的藝術思惟與風格，讓臺灣版畫的未來朝國際化發展。版畫中心成立以來所舉辦過的示範、交流及演講活動頻繁，已累積大量的版畫原作，其中包含國際版畫大師、臺灣前輩畫家的名作，以及來自各界版畫創作者的捐贈及作品交換。

廖修平是一位以開創者的地位被寫進臺灣美術史的藝術大師，他原本是一位謙卑的繼承者，但是在所經營的每一類藝術作品的題材與技法方面，如今已成為獨具見解的開創者（廖仁義，2016），擁有全方位的藝術成就，影響相當深遠，而他的多元身分背後承載的文化厚度，也蘊含深沉的生命哲思。

貳、廖修平生命歷程與藝術實踐

藝術家身處的家庭背景與成長環境，往往為影響其人格特質的關鍵因素。廖修平出生於二次大戰前而成長於戰後，童年到少年時期歷經大環境的波動，他見證了時代的巨變，自然而然影響著其往後的思考模式，生命歷程也因此更為豐富。

一、家學淵源

廖修平的父親廖欽福（1907-2007）是臺北市大安庄人，出生在家境並不富裕的佃農家庭。父親辛勤耕耘，為貼補家用兼做雜工，生活嚴謹節儉，加上樂於助人，替鄉里排難解紛，望重鄉里。由於家裡成員眾多，父母終年勞碌，廖欽福從四、五歲起開始幫忙家事，七、八歲就下田做最艱苦的除草工作了，其刻苦耐勞的性格，便是緣自父親的身教以及童年生活的磨練。廖欽福說：「我父母親都是平凡的人，雖然沒有受過什麼好的教育，但做人、做事，都合乎舊道德的準則，他們身教重於言教，耳濡目染，無形中給子女留下好的榜樣（林忠勝，2005）」。

這也影響他日後出社會做事總秉持腳踏實地、全力以赴的態度。

廖欽福就讀公學校時期，五、六年級的小川老師鼓勵他投考工業學校，廖欽福說：「小川老師可以說是我生命中的領航人(林忠勝，2005)」。公學校畢業後，1921 年，報考進入臺灣商工學校，學校的修身課程讓他留下深刻的印象，也因此社會上服務時都能秉持盡忠職守、堅持原則的精神。臺灣商工學校畢業後，廖欽福受到教測量的老師土肥慶太郎提攜，進入桃園大圳工務部擔任僱員，參與水圳工程的興建。1927 年，桃園大圳通水式完成，土肥老師又安排他去嘉南大圳的興建工程。在被譽為「嘉南大圳之父」的八田與一的領導下，一起參與當時遠東最大的水利灌溉工程的興建，也在廖欽福生命中寫下永難忘懷的一頁。接著，又經由嘉南大圳的上司薄井貫一介紹，開始參與日月潭水力發電工程，也因為被編入的工務課負責全盤，讓他有機會全面認識日月潭水力發電工程，成為一生中最難得的磨練機會。

1936 年，廖欽福離開公職開始從事營造事業，進入當時臺灣最大的民間營造廠「協志商號」，深受老闆林焜灶信賴，被倚為的左右手，且升任總經理一職。1942 年，林焜灶同意其借牌開業，奠定事業根基。1945 年底，與「協志商號」的幹部共同成立華南工程公司，而 1947 年 6 月股東因大環境的轉變各奔前程，華南公司便由廖欽福獨資經營。1984 年福華大飯店興建完成，1998 年被紐約時報評選為「臺北最好的飯店」至今發展為福華企業集團，居於臺灣飯店業的龍頭地位。

憑著努力和意志，廖欽福從一個佃農到大地主，從一個工程師和營造商，到臺灣知名飯店福華集團的創辦人，國史館館長張炎憲將廖欽福的成功，喻為「臺灣人奮鬥的典範」，也曾獲得「十大優秀營造企業家」、「優秀建築施工獎」等榮譽的肯定。廖欽福刻苦耐勞、腳踏實地的性格，使他不論在求學時期、進入社會或是創業的過程，都獲得極大的肯定和提攜。對廖修平來說，父親影響他最深的部分，便是這份時時秉持「勤能補拙，待人以誠」的信念，以及常懷一顆感恩的心，其中最令人嘆服的一點是：父親能記得自己學生時代所有老師的名字。因為他總是存著一顆感恩的心(黃小燕，1999)。

二、求學歷程

1936年，廖修平出生於臺北市建國南路，五歲時全家搬到萬華龍山寺附近，也是他接觸廟宇文化的起始點。廖修平曾說：「艋舺龍山寺是早期臺北居民耳熟能詳的寺廟，裊裊不斷的香煙和進香的善男信女架構出它特有的典雅肅穆，而熱鬧的廟會常常是我和幾個兄弟最盼望的日子，因為十幾歲以前的童年就是在龍山寺旁度過的，而這段無憂無慮的時光對我之後的藝術生涯，無形中像一條不可剪斷的臍帶，牽連影響著我的一生。（廖修平，1998）」對於童年的他，廟宇是格外神聖崇高，莊嚴的門內是神的世界，廟的牆壁是華麗而古舊的裝飾藝術，節日來臨時，廟前熱鬧非凡，香燭及金紙，是色光形象兼具的特殊意義的物品。因此，對廟宇祭儀的記憶及臺灣民俗的情感，成為其藝術創作的源頭。

1948年，進入大同中學就讀時，吳棟材（1911-1981）是他的啟蒙老師。廖修平眼中的吳棟材老師對他踏出藝術的第一步的影響是極深遠的，他說：「他總會嚴厲的教誨我們，讓我們體會到父母養育的辛苦。他不僅是我在藝術生涯中影響最深的，也是我為人處事中足資借鏡的。」所謂「一日為師，終生為父」，可說是吳老師對廖修平諄諄教誨的最佳寫照（廖新田，2016）。日後廖修平也以這樣的態度教導學生，臺灣藝術大學美術系教授鐘有輝說：「我們這些晚輩，常笑說廖老師照顧學生是娶某包生子。（黃小燕，1999）」，而廖修平在筑波大學版畫的研究生宮山廣明也說：「在創作風格上，廖先生一直強調，希望我們不要只學他這一套，要另闢蹊徑。然而在生活習慣及待人處事的原則上，我想，我們都深受其影響。（黃小燕，1999）」，可見其受到學生愛戴的程度。

1955年，廖修平考取國立臺灣師範大學美術系，到了師大，更是聚集了藝術界的大師巨匠，如廖繼春、林玉山、傅心畬、黃君璧等教授，都是他心目中的大樹。他潛心學習、中西兼顧，最後選擇了油畫之路，在校跟隨廖繼春，並於課餘時在李石樵畫室習畫。1957年，以李石樵老師畫室的學生為主，組成「今日畫會」，廖修平在隔年加入，也在衡陽路新聞大樓的第一次正式發表展。

廖修平對版畫藝術的接觸與學習，最早始於留日時期。1962年，為了開拓更廣的視野，廖修平來到日本東京教育大學留學。留日的二年間，除了追求油畫

技巧外，還接觸到石版畫、銅版畫的新表現媒材。東京兩年，廖修平在高橋正人的視覺設計研究所裡所學到的構成原理、視覺設計等，對其日後的創作有極大的啟發。當時日本的畫壇發展比臺灣蓬勃，藝術面貌也較多元，對青年藝術家而言是很重要的挑戰；廖修平以版畫作品多次參加日本版畫協會展，並入選巴西聖保羅國際雙年展，雖已稍有成就，仍尚未展現個人的獨特風格。

1965年，廖修平抵達巴黎的時間點，正是左翼學生運動蠢蠢欲動的年代，各種思想、意見翻滾攪動整個歐洲社會；在藝術上，也是各種新奇思潮蜂湧展現的時刻。廖修平同時進修油畫與版畫，他進入法國國立巴黎藝術學院羅澤·夏士德（Roger Chastel, 1897-1981）的油畫教室，以及版畫家史丹利·威廉·海特（Stanley William Hayter, 1901-1988）的版畫十七（Atelier 17）工作室學習。1960年代的巴黎是世界藝術重鎮，有著深厚的歷史傳統和濃郁的藝術氣氛。然而，夏士德鼓勵他要透過自己的文化找到創作風格，將東方傳統文化的特色描繪出來，因此，給予廖修平在創作上一個明確的方向；在版畫十七（Atelier 17）工作室學習的一版多色技法，具展現豐富色彩感的優勢，對其日後的創作打下重要而紮實的基礎。

1968年5月巴黎發生學潮運動，許多留學生紛紛離開法國，年底廖修平於巴黎國際藝術家之村的約期已到，當美國邁阿密現代美術館邀請他舉行個展時，便趁此機會決定離開住了三年十一個月的巴黎，順勢移居美國，向當時全球新興藝術中心紐約邁進，準備尋求和再接受更徹底的挑戰和磨。60年代末的紐約，匯集了世界各地精英，一切講求效率與秩序，廖修平追著緊湊的節奏，進入普拉特版畫中心之後重新調整自己的步調，學習各種版畫技法。這時他的創作已由一版多色凹凸併用的金屬蝕刻轉入金屬或非金屬的併版法。1973年春廖修平應母校國立臺灣師大美術系邀請回國講學，開設「現代版畫」課程，為臺灣版畫藝術樹立完整的觀念和技法傳承的里程碑。同時，也是他藝術推廣和實踐軌跡的開端。

參、廖修平多元身分與社會參與

廖修平於 60 年代前往日本與法國深造，也旅居紐約多年，曾任教日本筑波大學、美國西東大學、臺灣師範大學、臺灣藝術大學及臺北藝術大學等多所國內外大學，他 1974 年出版的著作《版画藝術》和 1978 年的《版画 123》，成為版畫教育的經典書籍，並有超過 20 本以上之作品集問世。宮山廣明總結廖修平同時在扮演三個角色：藝術家、教師與領導者，打造一個活絡的版畫藝術平臺給未來世代的創作者（廖新田，2016）。廖修平熱心推廣，因此，除了個人的藝術創作實踐外，同時，他盡其所能為臺灣藝術提供更多公共資源，社會參與的層面包含了藝術教育、藝術推廣與藝術獎勵組織等面向，造就他多元身分的形塑，重大深遠的貢獻獲各界敬重。

一、廖修平版畫教育實踐

（一）臺灣現代版畫發展脈絡

臺灣現代版畫應從 50 年代談起，在第二次世界大戰以前仍屬傳統的木刻民俗版畫，大戰後的 40、50 年代，才出現受大陸新興版畫運動影響的黑白寫實創作木刻作品。1950 年代末期，臺灣藝壇受到國際美術思潮的影響，1958 年成立的「中國現代版畫會」，是臺灣第一個私人版畫團體，他們的作品大都以抽象為主，強調追求新素材實驗的個人造型表現，版木刻創作版畫的單一媒材形式提升到現代藝術創作的精神領域，是臺灣現代版畫之萌芽。

50、60 年代，臺灣畫壇受到國際抽象畫美術潮流的影響，掀起了現代藝術運動，而 60 年代的臺灣版畫藝術，與 60 年現代繪畫思潮，是不可分的（秦松，1993）。秦松、楊英風、江漢東、陳庭詩、施驊、李錫奇及後來加入的吳昊、歐陽文苑、鍾俊雄、陳昭宏等人，於 1958 年成立的「中國現代版畫會」，是當時臺灣唯一的版畫團體，以團體的力量來來推動版畫的現代化，促使版畫形成獨立的藝術形式，部份畫家放棄了寫實的木刻版畫，而改以抽象的形式來建立個人的風格，將版畫過去陳舊古典的寫實作風及政治的枷鎖中蛻變出來，擺脫插圖和政治宣傳的題材，強調追求個人獨立純表現的藝術形式，因此，「中國現代版畫會」

是一個足以代表時代精神動向的堅強組織。

臺灣現代版畫教育的萌芽是在60年代末。1966年廖修平將在巴黎十七號版畫工作室（Aterlier17）所研究的蝕刻版畫和一版多色技法的作品，在臺灣省立博物館展出，首度讓臺灣的藝術界人士看到現代版畫凹版色彩印製方式；當時，也有現代版畫基礎的藝術家回臺，如1967年從日本留學歸國的陳景容，同時期在臺灣師範大學授課的還有李焜培和陳國展等。1971年，謝里法將在紐約普拉特版畫中心所製作的絹印和照相併用技法，在臺北公開發表展示，更加深了國內青年藝術家對現代版畫創作嘗試的嚮往，可惜當時尚無一所大學美術科系有這方面：設備和執教現代各版種技法與理論之人（廖修平，1984）。

而臺灣現代版畫活動真正積極推動的時間點，應是1973年廖修平受國立臺灣師大美術系邀請回國講學，才全面實際展開。他說：「我的宿願，是想促成與推行國內的版畫運動。（廖修平，1972）」，除了在師大、藝專、文化大學教授版畫課程及設立版畫工作室外，也經常到各地講習示範，傳授版畫新技法及新觀念（圖 1-3）。當時師大的袁樞真主任、廖繼春、林玉山、李石樵、王秀雄、李焜培、羅芳等諸位教授，都曾熱烈參與版畫製作並展出，全省各地許多畫家都向廖修平學習金屬版、絹印、平版畫製作，其影響所及使國內各種美展特別增設版畫部門，大專美術科系特別開設版畫課程，增添設備，改善學習環境，並普及於中小學版畫課程的發展，也觸發私人版畫工作室的設立（龔智明，2014）。



圖 1：1974 年，廖修平於電視臺受訪時，在師大版畫教室示範
（圖片來源：施筱雲，《版畫在臺灣》，頁 22）



圖 2：1974 年，廖修平於臺中中興圖書館示範
（圖片來源：施筱雲，《版畫在臺灣》，頁 7）



圖 3：1974 年，廖修平於臺南師範學校示範講習版畫
（圖片來源：廖新田，《符號·跨域·廖修平》，頁 118）

（二）臺灣現代版畫教育拓展

80、90 年代的臺灣藝術發展，由於時代更迭與社會變遷，環境的重大改變，思想也從戒嚴時期的禁錮解放出來。在這個年代不論是從事藝術教育、藝術創作，或是在學的學院生們，或多或少都經歷過社會街頭運動與學生運動，因此，藝術教育工作者，同樣勇於大膽突破不合時宜的教學體制。當時具有悠久歷史與傳統的國立臺灣師範大學、文化大學和國立臺灣藝術專科學校，在年輕輩的老師陸續應聘任教之後，逐步進行內造的革新與改變。

當時設有美術相關科系所之學校，幾乎都有現代版畫課程的安排，不過因各校發展的背景以及辦學宗旨不同，有關現代版畫課程的設計理念也不盡相同，除對於版畫課程的授課時數差異，教學設備與資源也是截然不同。基本上大多數的學校，將版畫列入選修或輔修，而國內唯一將版畫設為專攻主修組別的，只有國立臺北藝術大學美術系。不論主修或副修版畫者，從一年級至五年級（改制後為一年級至四年級）都有最低的選課門檻，平均每學年每周有四至八小時的版畫選修課程。早期師資除了從美國留學回國的董振平，第二年張正仁加入、1987 年聘請鐘有輝前去兼課，學生奠定扎實的創作基礎；1999 年後更增設美術創作碩士班版畫組，延伸畢業後的學習管道，也延續版畫創作人才的培育。接著，2006 年臺

灣藝術大學成立全臺灣唯一的版畫藝術研究所，鐘有輝為第一任所長，也聘請版畫家梅丁衍也加入專任教師陣容，廖修平、林雪卿、戴麗卿等教授亦兼任術科與理論相關課程。同時，臺南應用科技大學也於 2006 年成立版印中心，由朱哲良任版印中心主任。版印中心設備齊全，設有辦公室、網版工作室、平凹版工作室、凸版工作室、腐蝕室、版印研究室與數位版畫工作室（鐘有輝、林雪卿，2012），為南臺灣版印專業人才培育中心，2010 年後由黃郁生接任。此外，目前臺灣各大專院校皆陸續開設版畫課程，例如：國立臺北市立大學、新竹教育大學、彰化師範大學、高雄師範大學、嘉義大學、臺南大學、臺南藝術大學、台東大學等，以及私立玄奘大學、華梵大學、大葉大學等，現代版畫課程的發展至今已更加完備。

除了現代版畫課程的開設，臺灣藝術大學版畫中心成立，也是臺灣現代版畫教育重要的里程碑。1987 年，鐘有輝從筑波大學留學歸來，至國立臺灣藝術專科學校教授版畫，後學校改制為國立臺灣藝術大學，他在老師廖修平的期盼和凌嵩郎校長的邀約之下，開始籌設「版畫中心」且擔任版畫中心主任。版畫中心不僅是提供學校學生修習版畫課程的空間，也是全臺版畫藝術教育推廣的重鎮。1992 年起也陸續邀請國際版畫名家來臺講授版畫新技法，並邀請各縣市的美術教師參與，開設版畫種子教師培訓研習，也配合各種展覽，透過舉辦學術研討會和技法觀摩與示範，以提升臺灣版畫的創作水準。

（三）版畫工作室的興起

「版畫工作室」是藝術家個人或民間組織所成立的機構，雖然不在政府公部門或文化單位編制之內，但是對於版畫藝術教育的影響力，以及推廣現代版畫藝術的重要性，並不亞於學院教育體制對人才培育的貢獻（陳奕凱、陳奕伶，2003）。而私人版畫工作室的運作也比公部門的設置的工作室早，如 1972 年由國立臺灣藝術專美工科畢業的李朝中所營運的「千彩絹印公司」，在廖修平推動版畫藝術的鼓勵下，於 1974 年設立「千彩絹印版畫室」開始協助藝術家印製絹印版畫（鐘有輝、林雪卿，2012）。直到晚近成立的「岩筆模」、「椿版畫工作室」，都是廖修平影響與鼓勵的成果。

而公部門版畫工作室的成立開端，則是1983年「中華民國國際版畫雙年展」。文建會為因應雙年展開辦，規劃版畫工作室，提供場地、設備、師資，促使藝術家從事版畫創作的意願提高，且自版畫工作室邀請「十青版畫會」的會員協助推動版畫藝術以來，國內版畫工作者參與國內美展及國際版畫展，也有顯著茁壯的成長。然而，一方面礙於經費問題，另一方面是大學院校陸續都有開版畫課，後來，臺北市立美術館與國立臺灣美術館亦因應承辦國際版畫雙年展與版印年畫，雙雙設立版畫教室與版畫講座推廣版畫藝術，文建會版畫工作室便停辦。

二、廖修平文化藝術推動

廖修平的求學歷程先後經歷臺灣、日本、法國、美國，在不同文化背景和文化差異衝擊的過程中，不但促成其藝術思想的展開，也使他具備開拓的視野和國際觀。他在屢獲國際大獎，如日本、法國、紐約、巴西、韓國、挪威及埃及等；以及推動文化藝術不遺餘力，各地奔波，讓他獲得許多最高榮譽的獎項，如十大傑出青年獎、中山文藝獎、中華民國版畫學會金璽獎、吳三連文藝獎、國家文藝獎、行政院文化獎等，可見廖修平在文化藝術推動上的時代貢獻。

1973年，由於對臺灣現代版畫運動的貢獻，廖修平榮獲臺灣十大傑出青年獎，當時他在師大指導的有十名學生：鐘有輝、林雪卿、董振平、林昌德、曾曬淑、謝宏達、樂亦萍、崔玉良、黃國全、何麗容，因受其鼓勵合開展覽後，1974年3月成立畫會，且以「十青版畫會」命名，有延續廖修平當選十大傑出青年的精神之意味。「十青版畫會」之後的成員迅速擴增，透過不斷的創作、展覽、出版、巡迴示範推廣等途徑，將現代版畫帶入蓬勃發展階段，也使臺灣版畫藝術在國際間逐漸受到重視。

廖修平總默默的支持許多年輕藝術家，更將其珍藏的油畫〈廟〉售出，由高雄收藏家楊氏夫婦收藏，以所得三百五十萬為基金，於1993年與陳錦芳、謝里法三人，以獎助青年留學法國研究藝術及創作，保存藝術文化及促進國際藝術交流為主要目的，成立「財團法人巴黎文教基金會」。也為了鼓勵礙於經費不足的臺灣藝術青年能出國見習，他們一同義賣作品，設置「巴黎大獎」。

接著，廖修平又在 1995 年將第二屆國家文化獎的獎金六十萬及賣畫所得（高美館收藏 1967 年油畫〈鏡之門〉）及銀行的購藏，共一五〇萬元捐贈中華民國版畫學會成立「版畫大獎」（廖新田，2016），目的仍在鼓勵青年版畫家出國進修，也因此培育了不少優秀的版畫人才，如羅平和、王振泰、林瑞鴻、潘孟堯、郭榮華等人。

中華民國版畫學會是目前國內歷史最久的版畫創作立案團體，從 1976 年開始，每二年頒發一次「金璽獎」，鼓勵持續創作的優秀藝術家，也肯定對版畫藝術發展的貢獻，而第一屆金璽獎就是頒給廖修平（圖 4）。1978 年修訂頒贈章程，增加「金璽貢獻獎」，視情況頒給對學會會務之推動有特殊貢獻者，例如，1990 年為潘元石、1994 年由李錫奇獲獎。而 2015 年頒予黃才郎，也是第一位由非版畫學會成員獲得金璽獎。



圖 4：1976 年，廖修平獲頒中華民國版畫學會第一屆金璽獎
（圖片來源：廖新田，《符號·跨域·廖修平》，頁 118）

廖修平為扶植青年藝術家，除了先後設置「巴黎大獎」和「版畫大獎」，鼓勵年輕人才朝國際舞臺發展外，也以自身多年參與國際競賽的經驗，建議國內舉辦國際美展，他說：「要發展我國版畫，得倡導在國內籌設一版畫研究中心，開放給此道愛好者，得有實地創作的機會；同時，舉辦國際性版畫展，使一般群眾，由接觸世界各名家的原作，得到啟示，從而鼓舞版畫創造的意慾，使版畫藝

術的水準普遍提高。(廖修平, 1972)」。因此, 廖修平於 1982 年向行政院文化建設委員會提出籌辦國際版畫雙年展的構想, 這同時也是因應當時臺灣藝術大環境的變動。

由於 1971 年, 臺灣被迫退出聯合國, 國際地位從此漸失強勢, 許多國際性的藝術活動無法參與, 例如: 巴西聖保羅國際雙年展、日本東京國際版畫雙年展、法國國際青年藝術展, 以及英國、義大利等國的版畫展。因此, 國內版畫界缺乏交流機會和激勵管道, 導致藝術創作活動陷入低潮, 許多藝術創作者紛紛出國。

為了鼓舞版畫創作的士氣, 廖修平積極促成國際版畫大展在臺灣主辦, 並於 1983 年起「中華民國國際版畫雙年展」開辦, 至今已滿 18 屆, 臺灣的版畫藝術成功推向世界舞臺, 也因此為臺灣與國際的交流, 留下深遠的影響。

廖修平於 1998 年榮獲臺灣第 2 屆「國家文藝獎」, 國家文藝獎的意涵在於獎勵具有卓越藝術成就, 且持續創作或展演之傑出藝文工作者, 對於不論在個人創作或藝術實踐馬不停蹄的廖修平而言, 得獎是實至名歸。接著, 是 2010 年的第 29 屆行政院文化獎, 以及 2018 年獲頒母校臺灣師範大學名譽藝術學博士學位, 表彰他對藝術與人類社會的重大貢獻。

廖修平作為一位藝術家, 創作廣獲肯定; 作為一位藝術教育者, 扮演版畫藝術的先驅角色, 也在教育上無私奉獻; 也同時是一位文化推動者, 積極推促成立「巴黎大獎、版畫大獎」以及「中華民國國際版畫雙年展」。對廖修平而言, 一位真正的藝術家其實是全方位的, 不是只顧著自己的藝術創作, 而是所關愛的藝術的全部(廖新田, 2017)。

肆、結論：多元身分的時代意涵

本文以廖修平的藝術實踐與社會參與為研究主題, 從三個軸線來建構廖修平多元身分的脈絡。首先, 經由追溯廖修平的父親廖欽福的故事, 梳理出家學淵源對其人格特質的深厚影響力, 父親的刻苦耐勞、認真踏實、正派和感恩重義, 無形中伴隨著廖修平, 深深烙印在他日後不論在藝術實踐或社會參與的過程中, 所

秉持的態度、準則上。接著，藉由梳理現代版畫發展的軌跡，回顧廖修平在版畫教育的奉獻，以及推動臺灣藝術文化的實踐；最後，本文歸結廖修平多元身分對臺灣藝術的投入與時代貢獻，體現藝術家個人創作之外的另一面向。

廖修平藝術家的性格與純粹創作不進入社會的藝術家是不同的類型，除了致力於藝術創作和藝術教育，也成立巴黎文教基金會、設置「巴黎大獎」和「版畫大獎」獎勵後進，並推促「中華民國國際版畫雙年展」的成立，盡一己之力為臺灣的藝術青年提供一個表演舞臺以及更多與國際接軌的機會，就像土肥慶大郎老師對廖修平的父親說：「你還年輕，不要安於現狀，應該接受挑戰！」，希望年輕人能用寬廣的視野面對時代的挑戰，同時也藉此，將臺灣藝術與文化，推向世界各地。然而，即便廖修平不斷默默的提攜和鼓勵後輩，卻總是為善不欲人知從不張揚，而且謙遜的認為自己不過是盡其所能而已。他溫暖的關懷周遭，並且常懷感恩的心，強調自己能夠在藝術領域裡獲得肯定，是父母、姊姊、兄弟的關照，師長們的指導以及後來遇到的朋友、貴人協助促成的，因此他心存著感恩。

現代版畫的傳承，起初由廖修平第一代的學生，十青版畫會的成員，跟隨老師展開巡迴推廣，爾後，成員們紛紛展開個人生涯規劃，各自到國外留學，接觸當地的藝術脈動並吸收版畫新知。從 80 年代起，會員有多人陸續歸國投入大專院校任教，成為帶動臺灣現代版畫傳承的開端，而一批在 80 年代接受，學院教育的青年，亦陸續進修並於 90 年代末加入大專院校版畫課程的師資陣容，持續推廣新穎的觀念和技法，傳與承之間即是以廖修平為精神領袖，一脈相承的接續下去。此外，版畫除了在學校教育中推展，版畫工作室於 90 年代後因應而生，而廖修平也鼓勵學生創立工作室，讓學習者有固定的場域持續創作學習，所以學生創立工作室，他總高興的樂捐機具（施筱雲，2016），版畫藝術能深耕且更平易近人，正是廖修平所期望的。

因此，筆者認為，廖修平對藝術的貢獻以及服務社會的胸懷，形塑出其豐富的多元身分。他積極參與社會，雖有著不願沾染世俗之事的性格，仍希望憑藉民間的力量將臺灣的藝術向前推進，這樣的情懷成為一種藝術家默默投入社會實踐的典範，具有深厚的時代意義。在現今普遍獨善其身的社會氛圍中，廖修平扮演

了藝術實踐與社會參與同時並存的開創角色，他不只是現代版畫之父，也是全方位的藝術家、教育家以及文化推手，即便沒有成為領袖人物的野心，依然在無形中帶領著臺灣藝術邁進。廖修平透過對生命的關懷以及內斂的情感，傳遞出真實的純粹與感動，也作為年輕一代的藝術青年們對自己生命價值的提升和期許。

參考書目

- 林忠勝（2005）。廖欽福回憶錄。臺北：前衛出版社。
- 施筱雲（2016）。版畫在臺灣。長歌藝術傳播。
- 秦松（1993）。從「獨幅到多幅」的形成—回看 60 年代臺灣版畫藝術。六〇年代臺灣現代版畫展。臺北：臺北市立美術館。
- 陳奕凱、陳奕伶（2003）。臺灣當代美術大系·媒材篇：版畫藝術。臺北：文建會。
- 黃小燕（1999）。廖修平：版畫師傅。臺北：時報出版公司。
- 廖仁義（2016）。從樸素的符號到高貴的美感—現代藝術大師廖修平的「福彩·版華」展覽。國立歷史博物館館刊：歷史文物，26（9），8-16。
- 廖修平（1998）。我走過的藝術之路。藝術家，47（4），478-489。
- 廖修平（1984）。我國版畫藝術的成長。臺北市立美術館館刊，1，63-67。
- 廖修平（1972年5月28日）。致國內的畫友們。聯合報，09版。
- 廖新田（2016）。符號·跨域·廖修平。臺中：國立臺灣美術館。
- 廖新田（2017）。藝術故事的書寫：《符號·跨域·廖修平》摘述與後記。「福彩·版華：廖修平之多元藝道」國際學術研討會論文集（52-70）。
- 鐘有輝、林雪卿（2012）。界面·印痕：國際版畫雙年展與臺灣現代版畫之發展論壇。臺中：國立臺灣美術館。
- 龔智明（2014）。臺灣現代美術大系·版畫類：現代造型版畫。臺北：文建會。

視覺藝術論壇.第十三期/視覺藝術論壇編輯委員會編輯.

-- 嘉義縣民雄鄉：嘉大視覺藝術系所，

民107

面：9.5公分

年刊

ISBN 978-986-05-8596-4(平裝)

1.視覺藝術 2.期刊

視 覺 藝 術 論 壇 第十三期

發行人：艾群

編輯者：視覺藝術論壇編輯委員會

出版者：國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系/視覺藝術研究所

網 址：<http://www.ncyu.edu.tw/art/>

地 址：嘉義縣民雄鄉文隆村85號

電 話：05-2263411 ~ 2801

定 價：360元

印刷者：偉懋彩色印刷有限公司

電話：05-2832696

傳真：05-2843238

出版日期：中華民國一〇七年十二月

ISBN 978-986-05-8596-4

版權所有・翻印必究