

視 覺 藝 術 論 壇

發行人：邱義源

編 輯 審 查 委 員 會

編輯委員：劉豐榮、簡瑞榮、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

責任編輯：鄧宗聖·華建強·莊凱惟·趙于菁·符逸群

編輯顧問：黃冬富；國立屏東教育大學教授兼副校長

黃壬來：文藻外語大學傳播藝術系教授

陳瑞文：國立台灣師範大學藝術學院美術系教授

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

「視覺藝術論壇第八期」稿件目錄

藝術創作：發想與實踐—藝術本位研究的觀點.....	鄧宗聖	2
格式化圖景—李君毅水墨創作中的隱喻逆反.....	華建強	22
日治時期臺灣東洋畫中的人物畫家畫風剖析 薛萬棟與林之助之比較初探.....	莊凱惟	42
運用兒童故事引導學生以藝術創作自我探索之初探.....	趙于菁 符逸群	82

藝術創作：發想與實踐—— 藝術本位研究的觀點

鄧宗聖*

摘要

藝術創作者通常都會經歷創作構思與發想的階段，並提供後續創作實踐的能量。本文旨在藝術教育場域中，發展理論與概念以捕捉藝術創作發想與實踐的歷程，並試圖擴大藝術本位研究觀點，討論藝術教育者如何在此過程中引領思考。

本文首先分析藝術本位研究的觀點及其意涵，包括藝術智識的開展及跨學科的議題。其次，分析藝術創作實踐包含三個面向：在媒介中思考（探索自我的觀點）、在語言中思考（探索藝術的詮釋）及在脈絡中思考（探索議題的文化）等。最後，討論藝術教育者在設計學習與情境間之關係及其內涵，包括創作實踐與論述的對應與互補，以及發想與呈現之間的關係。綜合上述，本文將藝術創作實踐視為精神性與生命提升的探索策略，藝術教師在引導創作實踐則助創作者在作品成形過程中，融入自我探索、藝術探索與議題探索等行動。最後，希望本文能豐富藝術創作實踐的理解，並用以討論當前藝術創作教育的方法論與方法。

關鍵詞：創作發想、創作實踐、藝術本位研究、藝術精神性

*美和科技大學文化創意系專任助理教授

*本文為「臺灣學院藝師如何指導創作實踐與研究：藝術本位研究的觀點(I)」之國科會專題研究，計畫編號為NSC101-2410-H-276-004之部份研究成果。本人承蒙國科會計畫經費支持補助，特此向國科會致謝。

Art Creation: From Thinking to Practice – A Perspective of Art-Based Research

Deng, Tzong-Sheng*

Abstract

Art creative thinking is an important stage for art creation. This paper presents a discourse of art creative thinking from the art-based research perspective.

This paper develops a theoretical concepts to grasp the art creative thinking in order to put idea and spirituality to practice in the art education field. The author broadens the discussion beyond the boundaries of art-based research, by looking at art education practice that mainly includes the processes of art creative thinking and practice.

First, this article analyzes the related viewpoints of art-based research and their implications, including issues on intelligence and spirituality in art. Second, it analyzes the related field of art practice and its features, which include a conceptual framework with three dimensions: (a) thinking in mediums (exploring self and viewpoint), (b) thinking in language (exploring art interpretation), and (c) thinking in context (exploring issues from self related to context of culture). Third and finally, it deals with related viewpoints of art educators and their relationship with students and situations, as well as their implications, including the correspondence and compensation between art creative practice and discourse, as well as the connection between the idea of creation and the image of creation.

The present paper regards art creative practice as an inquiry approach into the enhancement of spirituality and life, with an emphasis on exploring self, art, and topic in the creation of the art creative practice. The final suggestions of this paper contribute to enrich our understanding of art creative practice. The dimension of creative practice can adopted to argue and examine the current methodologies and methods used in art education.

Key words: creative thinking, creative practice, art-based research, art spirituality

* Assistant Professor, Department of Cultural Creativity, Meiho University

藝術創作：發想與實踐—— 藝術本位研究的觀點

壹、前言

時代推移，臺灣整體產業環境從代工走向創新的需求，而創意經濟與文化創意產業的推動，促使創造力教育顯得重要，直接或間接地讓藝術與設計、傳播與科技等各領域的創意與創作受到重視（鄧宗聖，2012）。

不過，無論是藝術與設計、傳播與科技等領域，若期待有所創造性則跨學科地考慮四個環節：包括產物與作品（product）、個人（person）、歷程（process）與壓力或環境（press/place）等（Rhodes, 1961）。換言之，創作品的誕生除了內涵與生俱來的個人特質，還包括後天社會環境互動中建構的自我概念、社會與文化價值，特別是在創作過程中與環境互動時的感知、學習、思考、溝通等，有機會將想法變成有形的樣貌體現時則可稱之為「作品」。儘管環節間相互牽扯，但這裡逐步浮現創作活動本身是須討論的議題，並且從歷程與環境中假設個體與他人的互動是激發個人特質以及創作品誕生的重要因素。在藝術創作實踐環境中，教師可說是激發個人特質、學習歷程的守門人。除了教師自身曾在創作研究或實作中體驗外，從事創作藝術工作者和研發人的展示與分享亦可能成為環境。

從教育面來看，創作品往往是強調創意實踐的環境政策、實踐經驗、個人特質等綜合的成果（吳靜吉、樊學良，2011）。創意總是從潛伏的靈光、概念啟發慢慢形成具體之想法或構想，而將抽象想法具體化的過程就是創作，創作的發想歷程也可視為初步設計實踐（何明泉，2011）。在此背景下，創作發想往往是通往創作實踐的必要路徑。在創意活動尚未因生活改善、應用於生活等目的而分化為藝術純感性創意以及設計的理性創意等兩種截然不同的創造觀前，兩者都源於藝術活動本身的「精神力量」所驅使（漢寶德，2012，頁14-15）。

據此研究者認為在藝術創作的發想歷程中，教師扮演激發個人與環境互

動聯繫的角色上，因此如何於創作的發想歷程中，透過師生互動建構如劉豐榮（2010）所言「精神性取向全人藝術創作」，實踐藝術活動本身強調精神性心靈學習及實踐能力，跨學科的探究與轉化能力。綜合上述，研究者在創作發想為一種精神實體展現的前提下，採取藝術本位的觀點論述教師如何從創作發想到實踐階段，激發學生精神性的能量。

貳、創作即研究：智識開啟的探索冒險

主流研究論述往往將藝術視為一種神祕、個人且使用難以詮釋的奇異符號，在有限的政治與社會觀點中，甚至被論述為一種菁英活動，反映在教育組織機構時，甚至掙扎於藝術是否為一種可被接受的課程領域，不過這些卻是因為不理解藝術創作實踐的誤解（Sullivan, 2005）。

Sullivan（2005）在《Art practice as research》一書中試圖反轉此種偏見，他聲稱「對藝術家而言，想像與智識的開展是研究的形式」，將藝術視為一種研究活動，論爭藝術本身就具學術般的智識地位。在臺灣，劉豐榮（2010：10）解釋藝術智識不受重視有其社會根源，像是在學術界中受較低重視，源自於社會傾向將藝術視為「情意」而非「理性」，而各級學校機構的教育對「情意」傾向不信任所致，忽略藝術本身具智識之特性，從藝術學校與高等教育主流分離的存在方式可見一斑。當學術承繼「知識」與「情感」對立的論述，唯有消解此二元對立的思考模式才有可能向新領域探索。所以劉豐榮肯定此種將藝術創作的實踐視為一種「思考周密的探討理解之模式」，而非僅僅為一種表現或符號學意義下的再現，可以涵括藝術家嘗試用不同媒材探討其經驗的創作活動。

誠如McNiff（吳明富譯，2005）的觀點，「研究」（research）代表徹底調查之意，象徵「反覆尋找」（re-search）的過程，不應侷限在傳統行為科學研究法、質化或量化研究等公認的唯一工具。藝術活動本身對豐富多元學術環境扮演重要角色。以上論述脈絡使「藝術本位」（art-based）之概念，在學術典

範論爭上具有其基礎。據此，諸多學者論述之「藝術本位」之典範，其意義不是在於「發現」新的研究工具，而是「雕塑」（carving）了研究工具。意即，社會科學中諸多理論與方法（如質量典範），應如藝術家一般，將其視為創造工具的材料，在研究者的手中重新打造（或說融合）為一種新的工具（Leavy, 2009）。

就如有學者企圖論證「視覺藝術」在視覺感知的基礎上，無論是認知科學、神經科學強調的視覺思維、問題思考與後設學習等多元智慧，亦或是社會學、人類學、民族誌，強調視覺為一種社會關係之資料探勘或詮釋方法等，皆促使「藝術本位研究」具有跨學科、跨領域，甚至超學科的潛力（劉仲嚴，2010）。舉例來說，有藝術教育者就從探討臺灣藝術師培生如何選擇、詮釋當代視覺文化中足以代表全球化與在地化的概念相片，藉此討論關於文化認同的問題（王采薇、羅美蘭，2010）。此例顯示出，當代藝術教育者已將媒體帶來的視覺化環境，如攝影、相片、繪畫、插畫等當分析詮釋的材料，再進一步討論探究的議題。

不只視覺藝術，所有藝術活動在身體生理感知與社會文化互動的意義下具討論的學術基礎。誠如劉豐榮（2012）把藝術活動視為促進精神性及全人發展之有效途徑，強調進行表現與創造本身就是一種研究過程，在知覺、鑑賞與批評中習得智慧。就此觀之，藝術本位研究不僅有助智識開展，並又有賴「藝術實踐」本身做為智識探索的場域，轉化藝術實踐的默識之知將為藝術教育的重要課題。

參、藝術實踐：自我延伸的精神轉化

這裡指稱的「藝術實踐」，意指在「藝術家及其社群的活動場域」中，從傳統畫室到現今的網際網路都可視為藝術實踐的研究範疇（鄧宗聖，2008，2010；劉豐榮，2010；Sullivan, 2005）。藝術實踐是強調以「實踐」（practice）為基礎，「轉化」（transformative）為行動的理論（Sullivan,

2005)。不過，藝術實踐當成一種探索的方法論，卻非始於藝術教育者而是從精神治療領域出發。

最具代表性的學者Shaun McNiff思考「藝術實踐作為一種研究法」的田野基礎，來自於「創作藝術治療」相關的學術寫作。當時McNiff指導研究生呈現創作過程時使用心理學研究方法（如探討心理因素文獻）以及傳統學術寫作方式，卻發現學生缺乏興趣。於是放棄強迫遵循傳統正規研究法寫作，轉變為在研究過程中「放鬆控制與反省」，因而發現學生個人創作過程可為治療理念做創新研究（吳明富譯，2006），如學生用繪畫圖像變化歷程紀錄做為母女關係思考的心理學焦點。換言之，藝術創作過程本身就被當成思考精神治療主題的表現媒介。

McNiff在《Art-Based Research》一書中展示其將藝術實踐轉化為藝術治療領域的自我分析歷程：首先，他重視與學習者之間的互動關係，關心「教與學」之間的情緒反應；其次，反省自我的知識論權威，放棄追求控制研究過程的慾望，以及藝術治療文獻中的心理學框架與文學觀點（如隱喻法、敘述法），去框架呈現出來的藝術作品與對象；再者，他參與並觀察學生創作歷程，發現藝術創作材料選擇本身，可成為學習與思考紀錄的分析素材，如圖像對經驗描述的訊息（非文字敘說），轉化「媒材」為一種「藥方」與「治療工具」（如繪畫中的顏色面積使用的意涵、用沙子與黏土表達的差異等）等等；最後，他將「藝術實踐」放置在研究行動的思維中，開放地視其為聯繫與創造「對話的研究社群」之媒介，一方面避免藝術創作者內省特質的過度耽溺，一方面讓研究本身能超越研究者意識，在詮釋性對話與批評的過程中帶來思考的可能性（吳明富譯，2006）。然則，藝術教育者們未能早先提倡「藝術實踐」為方法論的主體，多因「不見廬山真面目，只緣身在此山中」。

Eisner（劉豐榮，1991：157-159）則將藝術實踐置於學校活動的場域，強調藝術實踐之學習，旨在發展創作、批評與文化三種藝術能力：在創作能力上強調對材料發現、運用與開拓中豐富創作資源與技巧；在批評能力上著重美感知覺（形式與表現風格）與文學敘述（隱喻暗示等呈現意境）；在文化能力上，強調應用語言媒材討論藝術產生的時代與文化要素。

就此觀之，創作能力重視「探索與轉化（內在經驗→媒材組織）研究」、

批評能力重視「感知轉化為語言的溝通」、文化能力重視「社會與文化關係的聯想」。不過，藝術在教育領域中受到心理學、教育學等理論與方法論影響，關於藝術在教育實踐中的「價值意義、學習論與課程論」成為其形塑的客體，藝術實踐的主體則留放在哲學與歷史領域中存而不論。

這裡有理由認為，藝術教育者需在藝術教學實踐中創造「共學環境」（創作、批評與文化），透過自我分析過程做專業發展（Schiller, 1992）。在方法上，Sullivan（2005）以視覺藝術實踐為例，將藝術家的探索過程視為知識創新與建構，在特定場域系統、社群或文化的互動中進行經驗的连接、關係與自我反思（參見圖1），因此他把藝術實踐視為一種有彈性、跨領域、多重方法的詮釋過程，並用「編織關係」來隱喻這種實踐狀態。

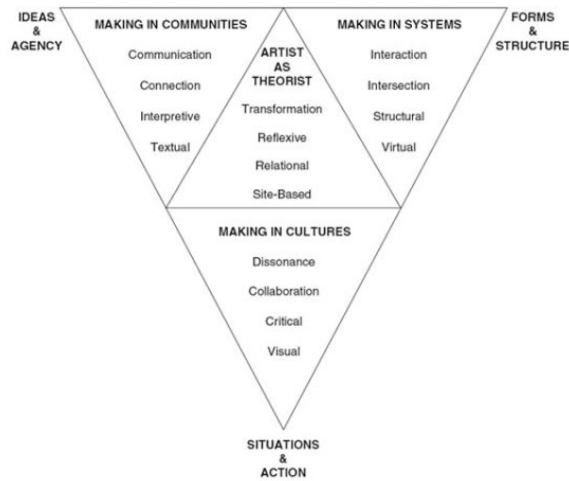


Figure 5.1 Framework of Visual Arts Practice

圖1：視覺藝術實踐的框架 轉引自（Sullivan, 2005, p.153）

換言之，藝術實踐就像編織般，以問題做基礎，批判性地選擇繩材（角度與觀點），兩條線繩代表「既存與創新」結合的過程，而繩材中的紋理方向代表「框架」、絲線象徵「概念」、纖維表示「點子」，透過創作者的特殊觀點產生具建構性的論述。舉例來說，McNiff的藝術本位研究法之論述，就是將藝術創作（既存）與藝術治療中的觀點（框架、概念或點子）相互交織結合的產

物。根據上述，Sullivan將藝術家比喻為理論家，用幾何圖像畫出具「經驗、詮釋與批判」三者共構的編織圖（參見圖2）（三角形的線條不代表邊界，而是一種用來交織的線），並做為建構藝術創作實踐研究的理論基礎。

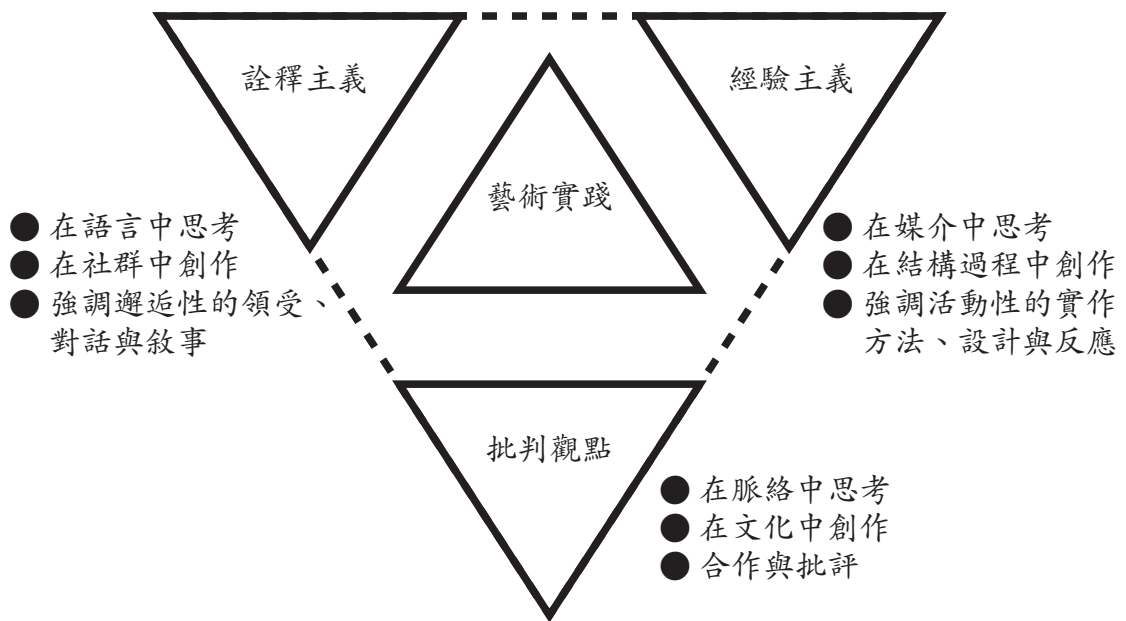


圖2：藝術實踐內涵經驗、詮釋與批判三種理論觀點
轉引改作自（Sullivan, 2005, pp.105-109, pp.152-153）

Sullivan（2005; 2006）後續以「編織隱喻」為原形，將各種對視覺方面的論述視如「繩子」般的材料，將相關的概念、觀點與想法，放到如三角形般的論述形構中，如「媒介中思考、語言中思考以及脈絡中思考」分別代表著「形式、想法與情境」的思考框架。再透過將藝術家為「理論家」的譬喻，後設地框架疊置一塊透明的理論圖，將上述思考框架再轉譯為「結構、行動者與行動」，分別做為「經驗研究、詮釋論述與批判過程」三種研究行動。透過這種圖像式的思考技巧，將論述做創造性的重疊交織，使其建構出「藝術實踐」如「研究法」的後設論述。其中最關鍵之處，就在於將各種關於對視覺文化現象的研究論述，當做「組接」藝術實踐研究法的繩子材料，透過「媒介中思考、語言中思考以及脈絡中思考」的問題解構後，再找到關鍵的接合處，即研究法

中既有的「經驗、詮釋與批判」三種論述。綜合上述，藝術教育工作者在引導創作研究的實踐思維，如同繩材般，能幫助我們在觀察既有的藝術實踐（既有的繩頭）與研究行動（做為觀點的繩頭），找到交織接合的各種可能性。當我們認真看待藝術實踐為一種研究活動時，那麼以藝術實踐為主體的研究法論述，則能在此過程中產生。

劉豐榮（2010）就開始重視藝術實踐研究能豐富藝術教育中創作教學的內涵。他論及藝術的創作實踐，是以學習者為主體「向外延伸」聯結並「向內收束」意義的主體化過程，因此自我探索是以學習者主體為關聯建構的牽引點，從探討自我存在的意義或價值時，與自我聯繫文化的社群或有機的自然環境相互對話：前者探討諸如認同、性別、消費、殖民、全球化、帝國主義等文化議題；後者則聯繫諸如汙染與破壞環境生態平衡、人類與環境關係等生態議題。舉個明顯例子，有學者鼓勵參與式紀錄片的製作，從用導演觀點構思的導演作品，走向以社區居民共創的觀點紀錄片，將紀錄片的創作產製視為一種對參與者的賦權（莊育振，2010；Shirley, 2003）。

在心理學的意義下，這種創造性可能是來自平衡焦慮而發生去組織化與再組織化（disorganization and reorganization），它不是可以有計畫、能控制的過程。相反的，它本身是內與外互為主體的融合現象（Hagman, 2009）。就社會符號學的角度來看，社會文化所給予的符號是可供應用的創作資源，而藝術是一種「多模式」的溝通型態（multimodality），所有藝術家都在不同媒材平台上做「設計」：針對其溝通的目的，對符號做重新配置與框架，「聯繫」（linking）我與世界的關係與意義（Kress, 2010）。漢寶德（2006：147）更直指藝術教育的創作習作：就身體意義上是連接手、腦與眼與美感之間的關係，為身心找到舒暢；就社會意義上是表達思想、情感，在充滿禁忌與規範的社會中，為想像力提供出口；就創作過程不僅是理解藝術內在價值的途徑，更在經驗與想像時，為尊重他人找到體悟。

舉例來說，有藝術教育者在課堂上要求學生分組以校園為拍攝背景，考慮多種角度取景並且思考形式與意義的問題，完成拍攝工作完成後必須挑出一張照片作為詮釋對象，從作品中嘗試闡述視覺元素中的關係並提出較深刻的詮釋層面，創造在對話般的集體書寫中，能促使從自己感知的個人空間走向多元觀

點的社群空間（Chung, 2012）。就此觀之，拍攝的創作實踐是鼓勵在媒介中思考自我的觀察與觀點，而分組共同實踐則能在社群中活動突顯自我與他人的詮釋差異，在班上向同學分享與聆聽時，則在開放性合作的分享過程中理解不同情境與詮釋，在脈絡中思考則形成後設層次的創作。

上述種種皆反映藝術創作實踐，從不是孤立自我的喃喃自語，而是與文化、生態等相互關聯對話的眾聲喧嘩。用Kandinsky（吳瑪俐譯，1985：40-41）的觀點來說，藝術是來自於「內在需要」的「精神轉型」，忠實於藝術家之目的，不受侷限於任何形式。就此來看，自我存在感的「精神性」關注，對當今藝術教育尤為重要，同時對藝術教育實踐的視點與視野也有所影響。

劉豐榮（2010：23）就認為，後現代以降的藝術教育之特質，不僅對過去之流派典範既反思亦包容，強調藝術教育過程中的創造性理念與重視精神性之「全人藝術教育」，而「創作本身也應視為一種學術活動」。創作者在藝術實踐過程中延伸自我，把社會、文化、自然等各種相關議題概念整合成為具體的學習內容，在經驗中學習整合並作生命的展現（劉豐榮，2012）。就此意義下，藝術創作實踐的研究，對藝術教育理論與方法具有轉化的作用，師生在創作實踐的過程中，教師如何參與學生的自我生命經驗去發展關聯，並根據其教育哲學、情境與學生素質開展與學生的對話，發展其獨特的作品，就有其意義與重要性。對此問題之探究，不僅有助於我們理解藝術實踐如何跨學科、跨學門、具整合性，同時也有助於藝術教育者能在教學實踐中強調「精神性全人」建構的理念實踐。

肆、設計情境：內思外化的對話到論述

在教育領域的課程發展思潮，逐漸拋棄過去「中央一邊陲」的思維。意即，強調具普遍性（一般適用）、一致性（關聯認同）、權威性（專家設計）的課程，學生不再是無個別差異的學習個體、課程不再只是計畫好的文件、教師更不只是一個將課程方案設計忠實呈現的課程實施者。反之，教師自身就是

課程的研究者、發展者與實施者，課程意即教育情境中師生互動的過程與結果。換言之，教師在教育情境中，從規劃到與學生互動建構形成的觀念與產物本身才是課程之主體，互動過程本身才是課程主體意義的創造者。

然則，藝術教育學者已對此互動之差異情境有所洞見。Eisner（2002, pp. 46-47）就指出，有人認為藝術不能教，只能去捕捉（caught），也有人認為教藝術會限制學生的想像力以及有個性的表現，最好學習藝術的方式就是放手讓學生去探索他們自己，但這些無為的教學觀點（nonteaching）最大的問題是忽略其中複雜的任務或說其中各種思考的可能性。因此，對藝術教師而言最大的挑戰是「如何用各種行動方式去增益學生的思考、能力或擴大智識等各種可能性」，而非什麼都不做。對Eisner而言，好的教學不能視為一種傳遞（delivered），不像知識一般被視為內容物可以塞進學生的腦袋中，就此意義下，所有的老師可以做的就是環境中製造對話的聲音。

儘管講述理論有助於從反省和解放中理解創作內容，但缺乏實作體驗則會缺乏創作過程、心理與形式的深刻感受。相反的，若能注重解放和重建的教學策略，則將更能增進在審美與藝術創作教育上的認知、情意和技能（程英斌、陳啓雄，2004）。換言之，藝術教師參與了每一個學生在建構「成為我」的知識與探索方式的互動環境（王士樵，2005）。

就此觀點來看，藝術教師主要任務是「設計環境」，從中製造師生能夠去共同創造的情境。所謂「情境」（situation）指的是學生經驗並據此有所行動，因此藝術教師的目標就是與學生彼此互動與理解，並且產生某種任務或材料，鼓勵學生投入在有意義的學習中，藉由藝術性（artistry）去想像各種實踐的形式，並且使用各種技巧去選擇並組織在美學意義上的表現品質（Eisner, 2002）。情境猶如一個社群，教師使藝術扮演的不只是美化的角色，而是引發、思考的媒介，除了增加成就與認同感，強調用對話助長創作者的自覺及自主（葉于璇，2010）。

Eisner（2002, p.49）說明「藝術性」提升，意指在藝術實踐的表現是一種在其已經創作的作品中學習觀察與反思，此過程就是一種對其作品的批判性實踐。藝術教師鼓勵學生去表達，並非意味沒有目的性去做實踐。相反的，正因為目的性，使得材料在創作者的目標中形塑。換言之，創作意向與目的得以實

現，主要是對材料的使用，將材料視為一種媒體，在表達目的與意向的過程中為我們所框架，而藝術教師在此過程能幫助學生去限制材料或定義標準，在學生目的中創造各種參數，使其能完成創作（Eisner, 2002）。綜合上述，藝術教師在教學情境中，投入在學生們多樣經驗的想像生產，在示範過程中提供主題參照，並且提供材料使用的知識，教導學生在使用材料時能理解這些材料如何能被掌握。

Eisner（2002, pp.56-57）強調，「我們需要視教學如一種個人研究的工作」，在此意義下，藝術教學絕不是簡單重複的實踐，而是在過程中不斷發展的專業成長，藝術教師在此過程中學習如何去教藝術，透過自我反思而自我精進。Freedman（2003, pp.109-110）則強調教學過程既是藝術教師社會價值、信念與關係的再現形式，同時亦為創造性產物，在轉化自我知識結構時的選擇與思慮，若從此面向看，這比較像是「故事」而非客觀不變的真理。換言之，當種種教學經驗轉換為人們能理解的語言，使之能被看見、被詮釋及被評價時，意味進入一種批判性行動，進而反思藝術創作教育環境如何設計？教學工作如何組織？何種形式的教室生活適合去推展？哪些規則或管制能在此脈絡中獲勝？上述種種教育批判則對藝術教師專業判斷、教學形式的自我組織、設計與選擇等主體建構有所幫助。據此，藝術教學從不只是師生直接互動，而是藝術教師為主體在複雜脈絡下之產物。

Kandinsky（吳瑪俐譯，1985：17）就如此表示，「每件藝術作品都是它那時代的孩子，也是我們感覺的母親。每個文化時期都有自己的藝術，它無法被重複」。意即，每位藝術創作者據其所處之文化情境中生活，並從中產生出相關的感受、思想與行為，進一步發展出其作品。同樣，藝術教育者經歷那引發創作之教育過程，同樣無法複製，儘管藝術教師可能因社會價值與關係接近而具相似性，但它是故事而非真理。既然無法複製，為什麼能夠研究呢？這裡秉持Eisner的批判觀點，認為藝術教師具有轉換其經驗為語言的能力，以描述其思考、設計、引發、參與等與學生共構具創造性的教育環境。因此，這裡應將藝術教師指導藝術創作實踐的歷程思想與感受，本身應視為一種藝術作品進行探究。

王秀雄（2010：183-196）就將其於《藝術批評的視野》中記述其教導藝

術批評課程設計之歷程與思想，將「描述、分析、解釋與評價」視為由教學者透過發問法，於課堂中視觀者興趣而即興應用組合之方式，並從符號學原理發展出從「作品中心」到「讀者中心」的整合性之解釋教學策略。不過藝術批評一課，本來就是植基在語言互動的交流上進行，表現上有其語言基礎。若將重心置於藝術教師指導創作之學思歷程，顯然是具有挑戰性的研究工作。藝術創作實踐的教學，則對藝術教育向其他學科（如通識課程）具有延展與激勵作用（陳永賢，2005）。

有學者曾以大學藝術學系學生進行創作的實務研究，預設特定的設計教學模式，即應用FTC（form, theme, context）為引領思考的方法於教學現場，將帶領學生進行發展「創作實務」與「研究實務」兩階段的創作研究，但之後反思此一教學實務時發現，前者與後者應用了兩種不同的能力，前者是應用教師提示架構創作的的能力，後者是整理創作文件、學術性溝通邏輯與寫作的論述能力（何文玲、嚴貞，2011）。「創作實踐」與「研究寫作」之結合，兩者是在不同的層次中思考，用陳振濂（2009）的話來說：前者重視「象」、後者重視「思」；前者關注具體可見、後者關注抽象的原理原則；前者在乎具體與局部的個別特徵、後者在乎普遍的視野；前者強調直觀、後者強調可讀可理解。兩者視點不同但無優劣之分，目前沒有研究是用圖像來說圖、用音符來說音符，「思」用語言為載體拉開與創作實踐之「象」的距離，當藝術教師帶領學生同時進行創作實踐與研究時，經歷了複雜的教學歷程：在「象」的創作實踐引發上，強調媒材的可塑性與深刻性的發揮；在「思」的研究寫作實踐上，強調觀點的深度，並且讓文字具有穿透力。因此表達的不只是創作實踐中「象」與「思」間的關係是否密切，更關注創作實踐歷程發展形諸文字後的深度與高度。

舉例來說，陳芃宇（2011）就試圖在其創作論述中以文字書寫並闡述「以形寫心」之理論，將其從生活經驗及環境時事的感受著手，將花卉投入其中進行創作發想與實踐。在此創作論述中其創作實踐包含了對花朵的認識外，她還藉由閱讀前人多文學理論、繪畫創作以及色彩的作用等書籍文獻來為作品「創思」，以此豐富創作實踐中為作品構圖、選色、媒材選用的「擬像」之實驗：從這些詩詞語錄中，了解繪畫精神與文化脈絡；中外繪畫作品中，古今的不同

表現，融合了各個時代的社會背景與經驗分享；色彩的心理感受，輔助了在藝術創作中的更多的情緒表現。

綜合上述，藝術創作實踐的教育，在展開的過程中形成共思激勵的環境。藝術教師則有助於創作者對自我創作作品之歷程與觀點陳述相互對話並形成創作論述，成為創作實踐的媒介。在「象」/「思」共同協作中，使之相互扣聯且經驗深刻之創作發想與實踐，這可能會是藝術創作教育上方法論的重要議題。

伍、小結：自我探索、藝術探索到議題探索

首先，教師可嘗試引領學生在媒介中思考以強調自我探索，鼓勵於過程中來回地觀察與自身相關創作實踐與論述，理解自身在作品中的思量。換言之，在選擇觀看與對話時，已編織對實作方法的認知與詮釋。

承上述，創作觀察內容既包含理解影響作品本身的因素，如創作者、外在環境語表達意義，亦從形式面去理解構成作品的技法、媒材、視覺要素與形式原理（趙惠玲，2012）。在此過程尊重不同學生主體形成差異化指導，在解讀作品形式時，理解學生「如何解構」創作者「結構的創作過程」，在不同作品中探索自我的個別經驗、社群文化與生活型態，有助實踐階段的準備，練習感知的細膩度並提供自我整合的機會。誠如Bandura（1977）所強調，學習是在觀察模仿中創造具有意義的關聯。在媒介中思考為創造性模仿提供可能性，在思維層次上經驗創作品背後創作者的個人特質，並猜想可能的創作過程。在媒介中思考仍強調以學生為主體的觀察，提取其觀看經驗進行創作發想，作品好比師生對話或學生自我對話的文化資源，如同科學研究的文獻探討，提供創作的符號素材與資源。

再來，師生互動則進入到創作的社會性過程，教師可嘗試創造對話環境，讓學生能夠在語言中思考，也就是強調在創作表現上進行反思性詮釋，有利於藝術探索，為創作本身賦予深層的意義詮釋。在此階段學生以發展出的言談與論述，建構起關於使用此一符號的意義與故事（劉豐榮，2010：13）。Kress

(2003, pp.143-150) 以符號學立場說明，書寫是符號製造 (sign-making) 的過程，意即需要主動使用已知 (內在符號資源)，將「所見」組織為「有意義、能理解」的符號 (創造)，如此才有可能進行藝術探索，將觀察 (讀) 到的臉 (已知的特徵) 轉化到畫紙 (新符號) 上。這關係到其社會文化提供的內在符號資源，意即學生在創造性書寫時也在想像將書寫符號轉換為視而可見的具體形象。

語言使用主要以創作者自身，能從內而外、由自我認識到社會關係做批判性探索與創作 (劉豐榮，2010)。教師既不傳道也非管理，要求學生完全遵循教師觀感。相反的，學生必須用自己方式表達感覺與感情、呈現看法與想法，創造自我的學習旅程，這正是讓感官保持敏覺力的媒介活動 (施宜煌、賴郁璿，2010)。以學生為中心，除了少點老師「指定」主題下選擇 (在示範時仍無法避免)，還能練習「自由」發想與創作，鼓勵課程發展所需 (如師生對話) 的行動。當學生們建構自身「目的地」，教師則據此規劃路徑，構築相互分享、對話的場域，學生所感受的就是先於「意義」 (人文內容) 的順暢愉悅 (整體) 或文飾之法 (元素、線條等構成的部分)。達到物我相忘中思索觀念、信仰、價值、哲理的美感與人文內容 (漢寶德，2007)。

最後，老師與學生互動進入到脈絡中思考，也就是強調在創作實踐中想要突顯的議題，並與深藏在此議題背後的社會文化脈絡對話。由於創作與社會情境發生的認知有關，而意義則是廣泛涉與協商式的，因此創作活動構成一種回應、省思與探索的行為，進而建構與創造形式與意義中的新關係 (劉豐榮，2010：13)。

此外，教師會要求學生創作發想草稿以及歷程敘說給同儕聽，營造創作分享的環境。每位參與學生能用自己的語言，向師生與同儕表達自身創作的發想感受，在聆聽敘說過程中則發現自我以及同儕在思考創作時不同「路徑」。應用Feldman (1985) 提出「描述、分析、詮釋與判斷」工具箱，可當成打破文本封閉性的破口，但更要能應用「即興」態度：歡迎一切已經存在的東西，允許學生接受他看到與感受的一切，用心注意用來激發對話與其他行動的可能性，將侷限轉化成有用的課程活動。

藝術創作可視為問題發現、陳述與轉化。有關問題的發現、建構與解決

都可視為創造力展現的一種動能，醞釀創作與創造的能量（吳靜吉，2002）。藝術創作也是同時進行「看」（媒介中思考）與「描繪」（語言中思考、脈絡中思考）的展現活動，其中既有結構化於個體的社會文化因素，反映不同社群學生的差異價值，並形成可討論問題。據此，創作發想是沉浸在解決問題的情境，並沒有工具書般的解題步驟與按部就班的教學方式，而是在「思」與「做」之間來回。老師引領學生透過不同創作者作品展示與論述，有可具體思考討論的對象。然則，大多數作品都是最後結果呈現，對創作發想到實踐操作的歷程並未知悉，若無法透過親身訪談也只能靠猜想來理解創作歷程中轉折緣由。因此李根在（2010）就強調：「好的老師必須將過程的轉折一一分析、運用學生所能理解的語言，讓學生能夠知道創作過程的起始與結束」，以此賦予藝術創作教師重要的角色任務。

綜合上述，當創作主體在媒介、語言與脈絡中思考時，這些行動會蒐集創作素材與內容，在對話與討論問題中建構議題並反思自我，處理與生命關聯的生活體驗、自我與周遭的交往過程。由於社群發展中創作者彼此分享與互動的文化，對藝術創作實踐提供具能量的環境。

參考文獻

- 李根在（2010）。創意不是無中生有一設計師週形象設計創意思考過程。**藝術欣賞**，**6**（4），14-25。
- 王秀雄（2010）。**藝術批評的視野**。台北：藝術家。
- 王士樵（2005）。**另類視界觀：新世紀的視覺經驗**。台北：國立台灣藝術教育館。
- 王采薇、羅美蘭（2010）。藝術師資培育生的全球化與全球在地觀點的視覺文化影像研究。**國際藝術教育學刊**，**8**（2），125-148。
- 吳靜吉、樊學良（2011）。台灣創造力教育相關政策與實踐經驗。**創造學刊**，**2**（1），67-90。
- 吳靜吉（2002）。華人學生創造力的發掘與培育。**應用心理研究**，**15**，17-42。
- 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。
- 何明泉（2011）。設計的核心價值與核心能力。**朝陽學報**，**16**，31-44。
- 吳瑪俐（譯）（1985）。**藝術的精神性**（W. Kandinsky原著，1912出版）。台北：藝術家。
- 陳永賢（2005）。藝術大學通識教育美術創意教學與創作實踐之探討。**關渡通識學刊**，**1**，57-77。
- 陳芃宇（2011）。花想—以形寫心之繪畫創作研究。**書畫藝術學刊**，**10**，425-452。
- 陳振濂（2009）。“象”與“思”--關於理論研究與創作實踐關係之研究。**書畫藝術學刊**，**6**，17-27。
- 施宜煌、賴郁璿（2010）。「教師即陌生人」隱喻對教師教學的啓示。**當代教育研究**，**18**（1），111-145。
- 莊育振、吳雅俐（2010）。社區參與式影片之行動研究實務探討以拍攝東山鄉紀錄片《山居記憶》為例。**藝術學報**，**87**，215-241。
- 程英斌、陳啓雄（2004）。後現代主義的教學策略、藝術創作和審美教育問之

- 關係研究。設計研究，4，161-170。
- 葉于璇（2010）。社群藝術創作的特質及其藝術教育意義-以吳瑪悒社群藝術創作為例之個案研究。國立臺灣師範大學美術學系碩士論文，未出版，台北市。
- 趙惠玲（2012）。美術鑑賞。臺北：三民。
- 漢寶德（2006）。漢寶德談藝術教育。臺北：藝術家。
- 漢寶德（2007）。談美感。臺北：聯經。
- 漢寶德（2012）。設計型思考。臺北：聯經。
- 鄧宗聖（2008）。媒體與創作--以插畫作品為例。國際藝術教育學刊，6（2），60-81。
- 鄧宗聖（2010）。從電腦繪畫社群論網路媒體使用在藝術教育上的意義。國際藝術教育學刊，8（1），149-167。
- 鄧宗聖（2012）。論藝術本位的文化創意教育。教育資料與研究，105，67-90。
- 劉豐榮（1991）。艾斯納藝術教育思想研究。台北：洪葉。
- 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。視覺藝術論壇，5，2-27。
- 劉豐榮（2012）7，48-68。
- 劉仲嚴（2010）。藝術本位研究方法論與方法的議題和前景。藝術教育研究，19，1-23。
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Inc.
- Chung, S. K. (2012). A picture tells a thousand stories: Using staged photography to promote dialogue on social issues in an art education classroom. *The International Journal of Arts Education*, 10(1), 1-20.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven, Conn.: Yale University Press.
- Feldman, E. (1985). *Varieties of visual experience*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics and the social life of art*. New York: Teachers College Press.

- Hagman, G. (2009). The creative analyst: How art can inform clinical practice. *International Journal of Psychoanalytic Self Psychology*, 4(1), 40-58.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. New York: Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality : A social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge.
- Leavy, P. (2009). *Method meets art : Arts-based research practice*. New York: Guilford Press.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *Phi Delta Kappan*, 42, 305-310.
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as research : inquiry in the visual arts*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Sullivan, G. (2006). Research Acts in art practice. *Studies in Art Education*, 48(1), 19-35.
- Schiller, M. (1992). Teacher education and graduate studies in art education. *Arts Education Policy Review*, 94(1), 23-27.
- Shirley A. W.(Ed.) (2003). *Participatory video: images that transform and empower*. New Delhi: Sage Publications,

格式化圖景— 李君毅水墨創作中的隱喻逆反

華建強*

摘要

李君毅的水墨創作利用拓印、篆刻的形式，蓋印出具有格子般效果的隱喻作品。他的作品重要性就在於，不僅拋棄了傳統中國水墨以筆做為工具的方法，更以軟木壓印的方式來取而代之。尤其刻意留出的印痕邊界所形成的方形格子，在視覺上造就了山水圖景的生成與分解，豐富了作品一體兩面的隱喻意涵。成為水墨材料突破既定規範的重要案例。本研究即是以他作品中的拓印、篆刻形式的探討，來深究其方格內容的隱喻過程。並且發現他利用特殊的物質材料置換所涉及的內容層次，已然將水墨領域的邏輯，透過了材質研究的方法，引入了個體意識的表述，是當代水墨表現中的另一種獨到之可能。

關鍵詞：拓印、篆刻、水墨、格子、隱喻

* 國立臺灣師範大學美術學系博士班美術創作理論組研究生

Formatted pictures: The metaphor and opposition on Chun-Yi Lee's ink painting.

Chien-Chiang Hua*

Abstract

Chun-Yi Lee creates latticed ink paintings through rubbing and stamping techniques. What makes Lee's works so important is that he has abandoned the brush, a traditional tool of Chinese ink painting, and devised a new tool from the cork stamp. Lee uses the boundaries between the imprints to construct a grid configuration. The reticulated grid structure simultaneously integrates and disintegrates the landscape, representing the duality in Lee's works. It's an important case of breaking the norms of ink painting. This paper will examine how Lee constructs grid configurations by rubbing and seal cutting as a strategy to create a metaphorical context. Lee introduces self-expression in his works through applying unusual materials. His work is a groundbreaking addition to the field of contemporary ink painting.

Key words:Modernism, modern art, spirituality, Duchamp, Eastern thoughts

*National Taiwan Normal University Department of Fine Arts Ph. D. student

格式化圖景— 李君毅水墨創作中的隱喻逆反

壹、前言

李君毅的水墨作品透過逐步累積的操作姿態，從單一物件的不斷重複過程當中，慢慢顯現出極為特殊的網狀山水。細部端倪則以多方格子與塊狀組合而成的物件為主。它的形式悖反於傳統山水完整描繪的整體性，卻多了些許李君毅獨創的描繪手段。究竟這種特異的山水圖像所隱藏的創作者意識為何？其格式化的形象背後又隱藏了哪些具體現實的指涉？這些議題需要藉由多方面向的探討始能夠一一被釐清與開顯。

因此，本文試圖從兩個主要的結構模式來研究李君毅創作方法中的特殊展現。一、以物質層次的面向來看待創作形式中的拓印、篆刻等方法。並探討李君毅藉由材料創作的表現與水墨語彙的翻轉意圖。二、從可見形象的外在格子，研究李君毅試圖呈顯的內在隱喻。它究竟在方塊與格子的涵蓋之下，隱藏了哪些具備現實象徵的面貌。

貳、創作形式的翻轉： 拓印、篆刻與水墨的辨證

李君毅作品最為鮮明的特色，是他以軟木替代毛筆做為水墨創作的基礎。這個源自於中國傳統拓印方法的使用，實與篆刻壓印的形式有著密切的關連。究竟碑拓、篆刻等創作的元素在他的作品裡扮演著什麼樣的角色？它們之間是否會因李君毅獨特的水墨介入方式，而產生出不一樣的化學反應？則有待進一步探究與解題。

拓印形式的背反

拓印形式的使用，是李君毅創作方法中，極為重要的部份。他拋棄了傳統水墨以毛筆作為表現作品的媒介物，而改用軟木當作他獨特的創作工具。然而這種軟木壓印的形式，與拓印本身的材料使用是否有無關聯，則是此處所欲尋探究的重點。

劉國松是影響李君毅材質轉換念頭的引導人，這是發生在他早期學習歷程中所受到的教育啟發。藉由劉老師「先求變、再求好」的特殊觀念的帶領，李君毅開始逆反於傳統水墨表現中的磨練筆法，以及心性鍛鍊的殊異路途。這可從他早期作品的創作自述中，窺見其如何藉由傳統拓本使用的聯想：

我的藝術創作秉承了「現代水墨畫」在技法革新上的一貫思想，由於受到傳統拓本藝術的啟發，遂選用軟木切成的小方塊替代毛筆，並以攝影圖片為原始的圖像資料，通過軟木方塊的反覆印製，表現出一種嶄新的視覺效果²。

根據劉國松為首的現代水墨，強調技法革新以及「革筆的命」、「格中鋒的命」等理論為努力的目標³。種種的外在因素，以及他個人不斷嘗試的結果，影響了李君毅從傳統的碑拓形式表現中出發，並且運用攝影圖片的資料擷取，作為他創作形式的語言。進而成全了他日後水墨創造的根本基礎。李君毅選用了易於吸水的軟木，並且將它切成一個個小方塊，透過了軟木方塊不斷地反覆的擦印方式，以及重疊、分割等等技法，以替代了過往毛筆的描繪使用。

¹ 李君毅曾學習素描、油畫、雕塑、國畫、水墨畫、書法等，跟隨鄭明、李潤桓，及呂振光等老師學習，而且更學了不少美術史。但對他影響最大的，是劉國松，在劉的教導中，他最先領略到學畫應"先求變，再求好"的論調。這是與中國傳統繪畫教導方法之"先求好，再求變"完全不同。因為這樣，他極力尋求"變"。資料來源：Arttime藝術網：李鑄晉著，〈李君毅：中國水墨畫的一顆新星〉，<http://old.arttime.com.tw/artist/leecy/04.htm>，(2013/04/13)。

² 資料來源：Arttime藝術網：李君毅創作世界<http://old.arttime.com.tw/artist/leecy/03.htm>，(2013/04/13)。

³ 根據台灣大百科全書指出：「為創建二十世紀中國繪畫的新傳統，劉國松提倡『革筆的命』、『格中鋒的命』等理論，產生極大的批判與影響，將傳統文人畫的筆墨概念，轉化為西方繪畫的基本元素，賦予『筆就是點和線；墨就是色和面，皴就是肌理』的現代意涵。」資料來源：「臺灣大百科全書」網站：<http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=2386>，(2013/04/13)。

然而，從碑拓形式的取用層次上來說，傳統過往碑拓⁴的印製使用，卻是極富有目的性的擷取式動作。那是爲了取得文字或紋飾而付出許多的時間、勞力以及精神所產生出來的技藝方法。從其製造與結果生成的路徑上來看，它並非是專職於製造新物件的創作性手段。而較多是屬於技藝式的鍛鍊法則。尤其這種拓印(rubbing)的方法原來就有它必要的流程和順序：

用手工從雕刻或蝕刻表面印下來的美觀複製品。方法是將一張紙緊緊覆蓋在作品上，用黑色或彩色材料拓印。…拓印廣泛用於複製各種文化時代的多種浮雕；複製石刻圖案，特別是古代中國和其他亞洲文化的石刻；複製中世紀教堂的紀念性黃銅雕刻品；複製美國建國以前時期的墓碑；甚至在日本用來摹印魚。藝術家亦將拓印技術視爲創作過程，在原作上加線，在線條上著色⁵。

將事先浸濕的紙張緊緊覆蓋在欲擷取的文字或紋飾的石碑上，以刷子輕輕地敲打，讓紙張進入字的凹陷處。等待紙張乾燥了之後，再以刷子沾上黑色或者其他顏色的材料，輕盈與均勻地在紙張上面拍刷，使顏料平均佈滿紙上，最

⁴ 拓碑的起源：拓碑技術始於何時，迄今無定論。…由於敦煌石室出土唐太宗溫湯銘、柳公權金剛經等墨本，遂有墨拓始於唐代的說法；尤其「溫泉銘」的落款年代爲唐高宗永徽四年（西元六五三年），咸信這是現存的最古拓本。…魏晉至隋唐佛教盛行，佛經與佛像的雕板印刷乃應運產生。有謂隋人費長房《歷代三寶記》記載隋文帝信佛，開皇十三年（西元五九三年）下詔「廢像遺經，悉令雕撰」，或見雕板印刷的發明可往前推。…東漢蔡倫改良造紙術與紙張質地，令紙張得以普及使用；東漢復盛行立碑，書法藝術漸成氣候，至魏晉而名家輩出；南北朝承襲兩漢遺風，因而碑刻、題銘、寫經亦盛，構成「北碑南帖」分庭抗禮，這些都是墨拓法產生的激素。資料來源：何培夫：〈碑拓的意義〉http://memory.ncl.edu.tw/tm_new/subject/stela/rubbing_meaning.htm，(2013/04/13)。

⁵ 傳統的拓印材料是宣紙和一種叫做拓印蠟(heelball)的塊狀黑色材料。有時，特別是在拓印纖細的線條時，更宜用另一種方法，即用一種粉狀石墨加油達到一定的乾硬度，再用數墨具施於紙上。詳細可見於：Ralph Mayer著，貓頭鷹編輯小組譯，《藝術名詞與技法辭典》，臺北：貓頭鷹出版，2002，頁394。

後再把紙張從基底物中撕下來，拓印的程序便因此完成。⁶這種方法廣泛被運用在過往歷史中的各個朝代或時期。由此看來，複製石刻或木刻而取得文字或紋飾圖案的方法，是先有了對象物，亦即文字和圖飾的基底物件之後，才利用紙張的彌合與貼近的程序而施作塗料。

李君毅的創作方式，除了少數幾件作品是先製作出整個文字的版圖之外，絕大多數的創作卻多是以小塊的軟木印製在紙張上的。也就是說，從拓印的方法以及利用這些軟木小物的印製程序來作為比較的話，兩者的方式其實並不太相同。這是因為軟木施作與壓印的對象，是從原來的基底物件轉變成為了紙張。而藉由創作者手部施作的這個程序，在拓印的方法裡，是筆刷沾上墨或顏料，而非李君毅的軟木沾墨。

尤其「拓」的這個概念，在過往研究的文獻中，也有它獨特的施作條件：「廣義的『拓』乃是以紙摹印器具、石刻的文字或紋飾；以朱、墨色椎印者皆曰『拓』，亦作『搨』，印製成品稱為『拓本』或『搨本』。」⁸這種利用紙張摹印在器具、石刻或紋飾等物件上，再以朱、墨色椎印於其間的，都是拓的概念。如此說來，李君毅藉由軟木壓印於紙張上的作法，其實與「拓」的概念來交相比較的話，是完全處於背反的操作邏輯。方塊的軟木作為創作者的筆，它的施作方式相對於拓印的方法，是創作者主動積極的顯現。然而拓印的印痕刻物是以消極的方式來接收創作者的紙張以及筆刷上的顏料。因此軟木與拓印的

⁶ 拓印，也稱“拓石”，也指現在的“碑帖”。就是把石碑或器物上的文字或圖畫印在紙上。也可用紙緊覆在物體（如植物的葉等）表面，將其紋理結構打拓在紙上。所謂的拓印就是把一張堅韌的薄紙事先浸濕，再敷在石碑上面，用刷子輕輕敲打，使紙入字口，待紙張乾燥後用刷子蘸墨，輕輕地、均勻地拍刷，使墨均勻地塗佈紙上，然後把紙揭下來，一張黑地白字的拓片就複製完成了，這種複製文字的方法，稱之為“拓印”。它是將石刻或木刻文字，用紙、墨拍印出來，以便保存和傳播的工藝方法。資料來源：中國科學院網絡化科學傳播平台：<http://159.226.2.2:82/gate/big5/www.kepu.net.cn/gb/index.html>，(2013/08/27)。

⁷ 以拓印方式的作品僅見於：《沁園春》、《心的季節》幾件。詳細可見於：李君毅著，《李君毅的繪畫：世紀四季》畫冊，香港：香港現代水墨協會出版，1999。

⁸ 根據何培夫的文章指出：「為數亦夥的商周、秦漢璽印，其初鈐印於封泥，繼則鈐蓋於帛、紙之上，正是拓印觀念的起源，也是中國印刷術發明的啓蒙。…摹拓對象亦廣，舉凡金石學研究的鏤刻文字、圖案、繪畫等文物，具有歷史、藝術、紀念價值者，皆可摹拓。譬如甲骨文、銅器銘文、漢碑浮雕、碑記墓誌、匾聯、錢幣等，甚至近年流行的魚拓；不只限於拓碑一項而已。但是，採拓的基本概念與原則相同，差別在於方法的靈活運用，端視對象質地而觸類旁通。」資料來源：何培夫：〈碑拓的意義〉http://memory.ncl.edu.tw/tm_new/subject/stela/rubbing_meaning.htm，(2013/04/13)。

方法之間便產生了落差。換句話說，李君毅作品較多利用了軟木印痕的創作方式，似乎無法藉由碑拓的方法全然概括之。而更多趨向於物件印製於紙張上的「篆刻」模式。

透過對拓印方法的解析，其目的在於釐清李君毅創作方法上的邏輯。從可見形式的推敲與材料選擇的根據來推測創作過程的經驗實踐。創作者往往藉由媒材的實驗當中尋覓可行的表現方式，而這些可能被利用的模式正代表著創作者自身投射或是個人意識與觀念的超越。而拓印方法的所展現的特質如果不是李君毅在創作的過程中所關注的焦點，那麼，則應從另一個可見的操作法則裡，去探究更為真實的實踐經驗。

篆刻的主動性操控

以軟木替代毛筆，李君毅將它裁切成塊狀，利用材質鬆散的綿密結構，吸取墨水而依序印製在宣紙上，或是在軟木上刻鑿了顛倒的文字，反覆運用於畫面經營的結構當中。這種具備了「沾」與「印」的物質使用法，破除了長久以來水墨用筆的固定模態。而較趨近於篆刻用印的表現。

篆刻⁹是中國傳統造形藝術之一，創作者多以篆書字體反向鑿刻在各方材質上¹⁰，遂成爲印章的通稱。其廣泛用途的來源也顯現在它的歷史演變之中：

⁹ 我國傳統造型藝術之一。鑄刻印章的通稱。因印章字體大都採用篆書，先書後刻，故稱。篆刻是書法藝術通過刀刻以後的再現，是書法、章法、刀法三者綜合的藝術。詳細可見：李賢文發行，《雄獅中國美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1989，頁384。另外，篆刻藝術可以追溯到陶器時代。雕刻在製陶所用的印模，也就是印文陶。後來隨著書法藝術的演進，篆刻藝術也成了中國一門獨特的藝術。樸實的古文，勻整方正的小篆具有屈伸自如，增減合法，挪讓有序的特性。便於治印者在小小的方寸之間，作巧妙的安排。以致篆書雖然失去了書寫的實用價值，卻因爲篆刻藝術而延續了數千年之久。目前所能看到最早的印章是商璽，商璽流傳下來的數量很少，而且並不一定是爲了徵信而製作的。爲徵信而製作的官璽或私璽，在周朝以後才有，周璽形狀紛雜，三角形，四方形，圓形，鐘形，長條形等。更有雕刻圖騰的肖形印，吉語印及箴言印，顯示先民治印兼顧實用，藝術與精神上的意義。資料來源：中華文化天地：http://media.huayuworld.org/culture/chinese/cul_chculture/vod11html/vod11_01.htm，(2013/08/27)。

¹⁰ 印章亦稱「圖章」。古稱「鈐」，後作「璽」。古代多用銅、銀、金、玉、琉璃等爲印材，後有牙、角、木、水晶等，元代以後盛行石章。詳細可見：李賢文發行，《雄獅中國美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1989，頁384。

印章的出現和使用，一般認為始於春秋戰國之間；先秦及秦漢的印章多用於作封發物件、簡牘之用，把印蓋於封泥之上，以防私拆，並作信驗。而官印又象徵權力。後簡牘易為紙帛，封泥之用漸廢。印章用朱色鈐蓋，除日常應用外，有多用於書畫題識，遂成為我國特有的藝術品之一¹¹。

封發簡牘與物件，將固態的印章蓋在軟質封泥的上端，以防止外人的拆卸。另一方面也作為信用驗證的明示，尤其官方的印鑑更是代表著權力與地位的象徵。換句話說，印章除了是使用者口頭承諾的語言之外，另一種可見形式的信諾與憑證。這種具有功能性的意義，往往也成為當時士人、貴族們的家書往來、商業憑證中的投射托付，以及依賴特性的價值觀。¹²然而隨著歷史演變的遞嬗結果，紙張發明與運用的開啓，讓簡牘已不再成為主要寫作和書信往來的工具，而封泥也逐漸被繼之發展的有色印泥¹³所替而代之。

印章的歷史意義承襲自它的使用功能性。尤其流傳至今仍然保有這種信賴、依託的特質。而李君毅的創作模式，若說是利用拓印的形式作為方法，實則應以篆刻印痕的模式來稱之反而更為適切。這並非是指李君毅的創作意念和篆刻形式意義上的邏輯相似。而是指出了純粹物質使用的方法論。李君毅的創作過程，在材料與物質的操作模式中，更與篆刻有著類似的基礎。

¹¹ 李賢文發行，《雄獅中國美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1989，頁384。

¹² 印章起源於商代，出土璽印則可上溯春秋戰國。漢印淳厚典雅，是後世治印典範。印章普遍使用於宋，元代開啓文人治印的先聲。明代以軟石治印，並提倡復古，取法秦漢。清代治印在金石의 鼎盛風氣下不斷提昇，達到高峰。印章起源甚早，以現存實物而言，當可追溯及商代。以考古出土的璽印而言，最早可上溯春秋戰國時期。秦併滅六國後，書同文、車同軌，並明定印制。皇帝的印稱「璽」，以美玉為之；臣民的則稱「印」，並以方寸大小為則。文人畫之興，畫上始有落款題識，印章也開始受到文人的重視。經趙孟頫的大力提倡，文人創作的書畫作品，更必須鈐印，使書、畫、印三者成為不可或缺的關係。當時印章由文人先行書寫，再交刻工刻製，書寫與刻製非同一人，不免原來的筆趣流失，流於僵硬。迨至元末王冕，始用軟石自行刻印，由於易於受刀，文人可以自行完成，流佈遂廣，開啓後世文人治印的先聲。這種材料上的突破，使篆刻藝術蓬勃發展，發展成一門獨立的藝術。資料來源：國立歷史博物館：<http://www.nmh.gov.tw/>，(2013/08/27)。

¹³ 印泥亦稱「印色」。魏晉前用竹簡、木札，印章多鈐於封發簡牘的泥塊上，作為憑記，稱為「封泥」；「印泥」之稱，由此演繹而來。後世印章使用方法改變，多以有色顏料鈐於紙帛，此種塗料即為「印泥」。上等者均以硃砂、艾絨、油料等調拌成。詳細可見於：李賢文發行，《雄獅中國美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1989，頁386。

這是因為在工具材料的使用當中，軟木是以印章的型態被運用在作品的畫面之上，而非以拓印的形式依附在一方固定的模組裡。篆刻對於李君毅來說，其主動性的操控就在於創作者對印章內容的刻劃、安排畫面的落點以及輕重力道的壓印過程當中。它是透過毛筆的捨棄而轉換成為軟木材質的使用，因故掌控材料的方式，並非能以反向的操作而顛倒置換給拓印的形式，而應是經過了毛筆棄置的過程當下被嫁接給了軟木。於是軟木承接了毛筆的功能，卻大大扭轉了材質使用的規範。李君毅拋棄了篆刻形式語言背後所依附的內容意義，卻在純粹物質的使用過程當中，賦予了他自身現實觀念的投入。印章的形式於是被投以更多可能面貌的想像，以及身為創作啓發無限材質可能的意圖。

軟木為印、墨為泥

過往傳統的中國水墨，特別注重於毛筆的運作姿勢和墨水掌控的特殊比例。這是藉由筆鋒運行於紙張上方的墨韻濃淡，來傳遞創作者思想、觀念與修習的獨特狀態。只是對照於李君毅的創作方法而言，這些筆墨條件的限制卻無法為他的創作立下可供依循的規則與參考。正是因為筆已經被捨棄掉了。代之而起的，卻是類似篆刻方法的固有狀態之軟材質。

如果說軟木是另一種筆的呈現，那麼它所代表的意義，便已非傳統毛筆原來固有的邏輯可被拿來套用。這是因為材質的差異性使得這兩種材料無法輕易地被統合在一起。在看似堅固的軟木外表之下，卻又能汲取部分水分而令這種吸水的特質有別於全然毛料的強烈包容性。軟木的體積充填著它自身絕大多數的空間，造成了印製時刻的持續性。但這種不可間斷的次數又多於琉璃、石頭、水晶等不易吸水的傳統篆刻材料。因故介於毛筆和堅硬石材之間的軟木，就成為有別於篆刻形式以及毛筆材料的普遍特質。

篆刻使用的印泥，在李君毅的創作中，被墨水取而代之。過往的印泥添加了大量的紙帛與色料，那種濃稠而趨於固態的材料屬性，是流動的墨水所無法比擬。但也正因為如此，墨水能夠藉由軟木的軟材質而吸附在它的體內，藉以重複被使用，或者連續著壓印的次數。所以相對於傳統的印泥來說，墨水與軟木的結合更能使創作者得以利用連續而不中斷的次數，逐漸減少這種因為材料

的間接性所產生出來的斷裂感。

間接性的發生是始自於創作者的手，透過拿取物件的這個動作而產生的不直接傳達。雖然這種狀態在毛筆的使用當中也經常發現到，正因為毛筆也是一種物件，但是毛筆的軟毛料卻能夠透過手部的操弄而將創作者的動靜狀態與筆尖趨向於一致。也就是說，施以長期訓練的結果，顯示出了毛筆的運用，可減少它被自體身為物質材料的阻礙感所征服。但是軟木的固著特性卻無法像毛筆般，透過不間斷的訓練，讓創作者的心向和毛料趨於一致。因而軟木的間接屬性便多過於毛筆的使用。

墨的使用，減少了印泥強化出軟木印章的斷裂感，卻增加了創作者使用的流暢度和持續性，也保留了水墨方法中，一個必然與必需具備的墨韻特質。但是李君毅的創作方法，卻是翻轉了篆刻形式中，以硬化材質沾黏軟物料的法則。軟木和墨代表了吸附性的材料與流動性。它的作品生成，已建立在與過往傳統材質表現中的相異基礎之上，其結果也勢必與篆刻原本的形式產生出極大的不同。而這樣的表現，更與傳統水墨的表現裡，大量運用毛筆流暢的韻味而有所差異。

李君毅的創作概述發源於拓印方法的使用，但以材料物質等形式分析的邏輯來檢視，卻與拓印使用上的程序，產生了主、受關係間的差異與斷裂。拓印藉由紙張、毛刷和顏料做為主動積極的參與者，而碑帖等刻印材質原本就立於被動的接收面。這和李君毅使用軟木材料當作毛筆轉換的工具略顯不同。篆刻的壓印，和創作者拿著軟木印在紙張上的動作更加趨於一致。換句話說，李君毅較多是轉換了篆刻形式的材料屬性，讓軟木作為印，水墨作為泥的方式置換了篆刻形式的轉變。他一方面跳脫了中國水墨使用筆法用語的邏輯，更以介於篆刻和水墨之間的特殊手段，進行著他個人獨具開創性的語彙方法，而這也是他作品表現的形式語言當中，極為特殊與值得討論的觀點。

參、格子與隱喻

在李君毅的作品當中，格子是可見的形式裡極為特殊的表現方式。他利用執意留下來的刻印邊界，透過方塊的逐漸增多而造就了網脈的顯現。但也因此，方塊中隱藏的墨韻隨著格子愈加擴大，而讓具象的形體結構趨向於崩解、分裂的狀態。其規則矩陣式的架構，像是將一處山水美景套索網綁，且賦予了他個人意念式的隱喻狀態。如何藉由這層層邏輯的堆砌，顯現李君毅個人創作上的強烈企圖，需要進一步研究解析。

格子：遮蔽與崩解的殊異路徑

李君毅在每個獨立的方塊之間，刻意留下了釐米寬的間隔。藉由塊面的印跡逐漸增多的時候，整件作品此時就像是充斥著方形的網格所組成。方塊與方塊之間的合併，像是蔓延般似的，可以無限擴大或終止。因此在越多單位的集合之下，格子的張力就愈趨明顯。格子是否展現了李君毅創作中所刻意隱含的現實企圖，或者格子只是另一個顛覆傳統水墨表象的呈顯，則尚待觀察。

每張方塊的內部，並非單一明度與色彩。而是密佈著深淺不一的層次。隨著方塊累積的數量不斷遞增，圖像本身才得以被看見它的全貌。換句話說，當檢視某顆方塊或局部，是無法得知圖像組合的最後走向。每個獨立的方塊都是模糊而抽象的個體。(圖1)但當它們集合起來的時候，卻往往顯現出蒼茫的遠景或是盛開的玫瑰。(圖2)如此看來，格子是試圖破除具象的嘗試。它讓清晰可見的形體看似被綿密的網絡給覆蓋住，遮蔽了圖像本身的直接性，也破除了形像的完整度。如果說，方格的形式手段在水墨材質的表現中，顯得特別獨立而殊異。那麼，當回溯過往藝術歷史的脈絡時，則不難發現格子曾經出現過的軌跡。

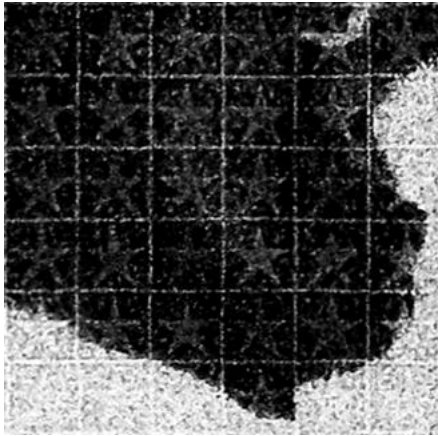


圖 1：李君毅，《黑星星》(Black Stars)，2011，
Ink on paper，30×33in(76.2×83.8 cm)，藝術家提供。

抽象表現主義視寫實與具象為其意圖的反向，在眼見為憑的時代裡，視覺眼球成為了決定物體、事實的關鍵因素，而非依靠自省心性、精神狀態的表達。¹⁴於是格子意在反視這種當下立即的可見形式，而將形式語言託付給了這種重視存有意識的本身：

蒙德里安或馬勒維奇討論的並不是畫布、顏料、石墨或任何其他的物質形式，他們談的是存有或心靈或精神。就他們看來，格子是通往普通性的階梯，而且他們對形而下的物質世界所發生的一切不感興趣¹⁵。

¹⁴「抽象表現主義」(Abstract Expressionism)這名詞最早出現在一九二〇年代。是對瓦西利·康丁斯基的抽象繪畫之描述。…在這個混雜著高度自省思緒與精神性元素的藝術形態中，唯有幾何與寫實藝術與之毫無關聯。抽象表現主義比較屬於一種態度而不是一種風格。…所有抽象表現主義者的共同關注是，誠摯地作心理上的自我表達。這點與一九三〇年代的鄉土主義和社會寫實主義的理念正好相反，但是卻可以與戰後的存在主義哲學中，視個人行動為現代救贖之途徑的對照。羅伯特·艾得金著(Robert Atkins)，黃麗絹譯，《藝術開講》，臺北：藝術家出版，1996，頁36-37。

¹⁵ Rosalind E. Krauss著，連德誠譯，《前衛的原創性》，臺北：遠流出版，1995，頁13。

蒙德里安 (Piet Cornelies Mondrian, 1872-1944)¹⁶或馬勒維奇 (Казимир Северинович Малевич, 1878-1935)¹⁷ 等人藉由對現實可見的形式中，探討外在形象和個人心性的差異。他們捨棄材料、物質或任何具象結構的鑽研，將畫面場域分配給簡單的結構當中。區塊、方格的運用探討的是存有、精神的象徵，而敘述式的、物質性的語言則排除在這個圖像範圍的討論之內。格子因此代表著當時抽象表現中的個人意識，它隱含著創作者豐沛的個人所在，藉由圖像表面的色彩和格子的內部彰顯著創作者內在蜂湧的能量。

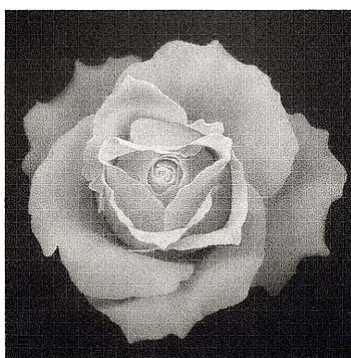


圖 2：李君毅，《百花齊放》(局部) (Hundreds of Bloom)，2011，
Ink on paper，28×28in(71.1×71.1 cm)，藝術家提供。

格子的穩定和連續的狀態，是創作者刻意架構的現實。它的排斥性為的是探究更為本質的創作主體，因而沉默的調性不再受到物質、自然可見的現象影響：

格子的絕對靜止，缺乏階層的次序，缺乏中心，缺乏變化，所凸顯的不只是它反指涉的性質，更重要的是強調了其對敘述的敵意。這種既不受時間也不受偶發事件影響的結構，絕不允許語言進入視覺的範

¹⁶皮特·科內利斯·蒙德里安 (Piet Cornelies Mondrian, 1872-1944) 荷蘭畫家。他是風格派(De Stijl)運動幕後的主要藝術家之一，也是非具象繪畫的創始者之一。他主張以幾何形體構成「形式的美」，作品多以垂直線和水平線，長方形和正方形的各種格子組成，反對用曲線，完全摒棄藝術的客觀形象和生活內容。詳細見於：李賢文發行，《雄獅西洋美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1982，頁580-581。

¹⁷卡濟米爾·謝韋里諾維奇·馬列維奇 (Казимир Северинович Малевич, 1878-1935) 俄國畫家。為絕對主義(Suprematism)的創始者、構成主義、幾何抽象派畫家。詳細見於：李賢文發行，《雄獅西洋美術辭典》，臺北：雄獅圖書股份有限公司，1982，頁518-519。

疇；它的結果就是沉默。這種沉默不只是由於格子阻擾言語的非常效力，也由於它的網狀結構阻擋了所有外來的侵入。…因為格子在一種純粹是文化的物體的限定表面上瓦解了自然的空間性。透過它對自然及言語的排斥，結果是愈加沉默。而在這種新發現的靜默中，許多藝術家認為他們可以聽到的是藝術的肇端與源頭。¹⁸

規律穩定的格子是靜止的狀態。它沒有次序、排列的先後分別。綿延的網絡中找不到中心點，更缺乏特異的變化，這種常規式的連結和衍生所代表的無指涉性，正是反對敘述、反對意指的可能。當下亦去除了時間、描述與偶發事件的影響，拒絕語言進入這個簡潔的場域。因故它呈顯出一種沉默的特質。以分佈細密的格狀，阻擋了可能侵入的視覺性。它是創作者內化生成而來的格子，試圖阻擋自然、阻擋可見事物的顯現，也因此，它的排除性使得它自身更顯靜默。然而這種穩定而規律存在於圖像的表層特質，拒斥了多重視覺的探究方法，反而讓創作者得以探究更為深沉的藝術本質：一種創作存有的個人意識。

李君毅作品中的格子，是透過刻意留下來的組接邊隙。它從單一延伸到全面格局的滿佈，卻在組合而成的方塊內部透析了具象結構的顯現。格子在視覺上就像是張攤開的網。它切割了山水風景、也切割了物體形象的完整性。(圖3)如果抽象表現主義中的格子代表的是敘述性的拒斥，那麼李君毅的格子則顯露出了對於已知事件的切割、分化與崩解。完整的圖象是透過一個個微小的方塊所組成。其顯象的基礎就建構在局部整合的能力。但它卻又在具體可見的形式完成的階段中，也賦予了分割、阻斷的意圖。

¹⁸格子具有一些結構的性質，使它原本就易受前衛的挪用。其中之一是格子不受語言的影響。…依古德曼(Paul Goodman)的看法，它們表現了前衛藝術家自願接受的符碼。格子助長了這種沉默，進一步地表現為一種言詞的拒斥。詳細參考：Rosalind E. Krauss著，連德誠譯，《前衛的原創性》，臺北：遠流出版，1995，頁225。



圖 3：李君毅，《毛澤東山水》(Mao Zedong Landscape)，2011，
Ink on paper，48×60in(121.9×152.4cm)，藝術家提供。

格子在李君毅的作品中突顯了兩種特質。一個是據以成形的根據，一個則是藉由成像的過程當中，同時也扮演著拆解的角色。這種具備雙向拉鋸的意圖，某方面正如抽象表現主義般，回歸到個人本質的精神性探究，卻同時也蘊藏著絕對權力的崩解狀態。如此說來，格子隨著它不斷生成的過程中，顯露了李君毅刻意遮蔽或崩解的現實意向，一方面更從傳統山水完整的結構體系內，打出一條通往殊異的全新路徑。它隱喻著創作者個人內在的精神性，也反映了過往邏輯的不遵從質地。

隱喻是內在意識的顯現

隱喻是創作者情意的指涉。它是內部的認同過程，卻於外部的顯現中遮蔽了起來，它的定義顯現在意義的隱現與認同之中：「隱喻(Metaphor)是指用通常(字面)意義上表示某種事物、特性或行為的詞來指代另一種事物或特性或行為，其形式不是比較而是認同。」¹⁹這種隱含的行為以替代的方式作為方法，由另一個不相干的事物來代替原有的特質，但使用者的意圖卻是從認同的角度來出發。而隱喻的方法在李君毅的作品中，是如何被呈現，如何被運用，則是攸關於格子所投射出來的辨證邏輯。

¹⁹ 汪民安主編，《文化研究關鍵詞》，南京：江蘇人民出版社，2011，頁441。

這種隱喻的特質是李君毅作品中的格子所彰顯出來的軌跡，它從可見形式的安排、具象物件的切割，引流出絕對意志的建立與崩解的程序。這種看似隱晦的曖昧場域。如果不是從軟木方塊的印製程序中，所刻意留下來的邊隙而顯現，那麼它的真實境況則無法透露出李君毅確切的內部意圖。

格子作為李君毅隱喻結構的嚐試，它隱藏了象徵結構的可見性，卻在遍佈的網格中顯露出某種依循的路徑，正如帕諾夫斯基（Erwin Panofsky,1892-1968）在圖像意識的探究中，列舉而來的圖像描繪佈局：

帕諾夫斯基在《早期荷蘭繪畫》當中提出「隱藏的象徵」(disguised symbolism)概念，他主張早期荷蘭繪畫雖然具有自然主義的外觀，但卻蘊藏著形上意味。荷蘭畫家在畫面上繪製了許多自然事物和人造物，這些事物乍看之下和那些不具有任何隱喻意味的物件毫無區別，其實卻是象徵。換句話說，圖像象徵有時候是根據確切的圖像志傳統就可以被認識到的，但是有時候卻必須依賴畫面或者畫框上的文字說明，才能夠知道他們也具有象徵意義。帕諾夫斯基也用阿奎納(St. Thomas of Aquinas)在《神學大全》(Summa Theologia)中的名詞來形容這種情形：「精神總是躲藏在事物的譬喻之後」²⁰。

創作者描繪出具體可見的形象，但卻在這些形象上賦予了某種特殊的意義與指涉。正如西歐早期荷蘭畫家所繪製的那些畫面上看似毫不相干的物件，實際上卻是隱含著豐富的意圖、隱射與象徵。然而這些創作者所刻意安排的成品物件，卻不是人人得以理解意會，所以他們往往也藉由文字、畫面或可依循的軌跡來顯露出作品的端倪。隱藏的象徵即是躲在事物背後的精神性。它藉以形象的本身涵括了創作者內部存有的意識，更從物件的安排結果，隱喻創作者對社會、環境或政治、生命的部份指涉。

李君毅以堆積而來的具象結構、逐漸成形的網狀格子，來探究事物一體兩面的曖昧過程。它的具象物體成就於方塊、卻也被方塊銜接的邊隙所瓦解。正如這種隱藏的象徵般，在創作者投入了形象創建的根據時，也同時施以存有意

²⁰ 陳懷恩著，《圖像學-視覺藝術的意義與解釋》，臺北：如果出版社，2008，頁146-147。

識的絕對場域。如果抽象表現主義中的格子是代表對過往意識的反動，那麼格子也正突顯出逆向反式的邏輯：「格子最現代的一點是它具有潛力來作為一個反發展、反敘述且反歷史的典範(paradigm)或模式。」²¹ 換句話說，對於過往意識結構的拒斥或否認，抽象表現藝術家們以格子來做為反敘述、反歷史的隱射則並非毫無根據。正因為這種反敘述的邏輯，他們得以投入單純的格子描繪。所以格子的隱喻成為象徵了創作者內在生命的反思。

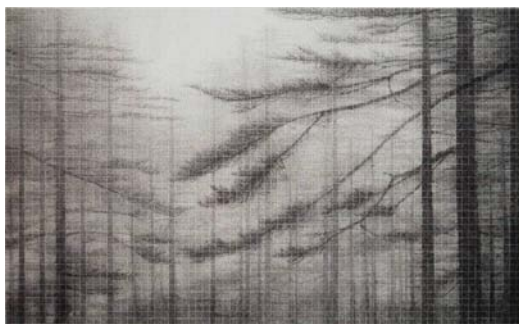


圖 4：李君毅，《暮色蒼茫看勁松》(Sturdy Pines in Twilight)，2011，
Ink on paper，37×60in(93.9×152.4cm)，藝術家提供。

過往的傳統中國山水十分注重整體經營的面貌，或是對像物結構的完整，而這些風景山水、佛像或花朵也經常是李君毅描繪的主題。(圖4)但是看似日常的圖像本身，卻在李君毅的創作中，被一張張網格所覆蓋住。它所反應出來的，正是圖像本身所象徵的那種反歷史的企圖。其逆返的姿態除了投射於山水形象的異於過往，更試圖顛覆、拆解完整結構的存有。這其中不僅隱喻了李君毅對社會、政治或大環境的現實關注，更企圖從傳統水墨的一貫脈絡中，突破既定的窠臼與規則。格子就成為了他善於編輯的過程方法。尤其從他的創作自述中，更能顯現其意指：

我的繪畫作品在題材選用上，雖然仍以自然景貌為主，然而通過自我作古的表達方式，力圖擺脫傳統山水美學的窠臼，顯現出一種具有時代意義的文化內涵。作為一個身處於世紀交替的中國知識分子，對於

²¹ Rosalind E. Krauss著，連德誠譯，《前衛的原創性》，臺北：遠流出版，1995，頁28。

國家社會的轉變以及自我存在的困惑，無疑必須進行深刻的探討與省思。…這些畫作無不試圖在傳統山水美學的基礎上，增添更為豐富而深刻的文化思想與現代精神。²²

對現實持續關注的省思，反應在他對時事、地域與移動的生存空間當中。尤其身處在政治、社會持續變動的社會環境底下，更促使他進行個人內在的絕對省思。但創作的動力並非全部來自於外部影響的規訓，而更多湧現於他個人內在體現的價值觀點。不管是對於傳統既往藝術創作的覺察，或是邁向個體自身經驗的超越都是影響他作品異於普遍常態的因素。

格子的反覆演練正代表著絕對的堅持與規訓的模態，這種受僱於自身限制的創作體驗，讓創作者在作品進行的當下得以超脫出現實情境的困頓。因而藝術家感受到自由的場域是以不斷操練的機械性動作中，得到了解脫。正如抽象表現藝術家們沉溺在格子的製造時的那種千篇一律的受限經驗：「格子不斷地被發現，很矛盾的是他是千篇一律的，而更矛盾的是：它是一個牢籠，但身陷其中的藝術家卻覺自由。因為格子最明顯的一點是它即是最有效的自由的標記，在自由的實際運作上又極端受限。」²³換句話說，李君毅藉由方塊印章所累積的圖像經驗，也正是從持續的操練過程中，身陷於創造圖像崩解的解脫成就。這使得格子更顯現出它網絡經營的創作者意識，以及極為內斂的隱喻成分。但這些網狀格線的完成，也至多是建立在一種受限經驗的自由挑戰。創作者挑戰了傳統繪畫中的既定思想，也挑戰了他對社會、政經環境的現況觀察。

隱喻的方法是李君毅藉由格子和具體形象的互為關係，所操作出來的邏輯辯證。透過了方塊不斷累積和格子逐漸佈局的狀態，令具體形象變得清晰可見。卻同時在這個形象建立的過程中，一併將物體擊毀、分裂。這種激烈的手段成為隱喻結構的最有利場域。透過了這整個矛盾卻又衝突的生成經驗，作品完成了它自身言說的假設，也成全了創作者內在意識的終極顯現。

²²資料來源：Arttime藝術網：李君毅創作世界<http://old.arttime.com.tw/artist/leecy/03.htm>，(2013/04/13)。

²³ Rosalind E. Krauss著，連德誠譯，《前衛的原創性》，臺北：遠流出版，1995，頁226。

肆、結論

塊狀的軟木層層壓印，李君毅的山水圖景與畫面形象漸漸浮現。在「先求變、再求好」的觀念啓迪之下，他不僅找到了既符合他理性、嚴謹態度的作畫方式，更將拓印、篆刻形式的傳統方法，轉化為屬於他個人式的材料使用。其創作的特性是從刻印的規章裡出發，不再承襲既定的模式，卻融入了他個人對於現實、社會乃至於身處大環境的存有省思。

水墨材料憑藉著軟木被壓印於紙張上，筆勢與皴法不再成為限定創作的規範。他悠遊於受迫式的繁雜手續裡，以單細胞繁衍的姿態，逐步且緩慢地拓展畫面的開啓。自由的展現正是以自限式的外在形象網綁著創作者的手，但心境卻從這種規律而自制的重複性當下，被緩緩地舒展。呈顯的格子像是一張大網被緩慢地攤開，它鋪天蓋地似的將整幅大山水包圍了起來。正如他不著痕跡，細膩地堆積起塊狀的方格般，也同步地將畫面中的花朵、風景圖樣給一網打盡，全數格式化掉。堆砌與幻化的同步生滅產生在畫面完成的那一瞬間。李君毅將過往傳統的山水邏輯格式化掉，也將印刻材質的既定規範格式化掉。但推動這場逆反大戲的，正是那個手工磨練的層層擦印與細心醞釀的緩慢過程。所有隱喻的思考都反應在畫面自為的那種建構與幻滅的同步狀態。因而相較於傳統書畫的既存表現，他的創造方式已然跳脫出水墨領域的規範，並帶給此材質的創造性，另一個全新的思考和想像。至於未來的創作是否仍是以這樣的逆襲方式持續進行？則有待日後的持續觀察。

也許環境的變遷和不斷移動的住所是一把啓動藝術家創新求變的鎖匙，但推向門外動力契機的，卻是創作者內在自為的那股永不滿足的超越企圖。李君毅憑藉著創新思考的觀念，以材料實驗與材質轉換的方法，透過隱喻實踐出個人精神與心性的意涵，也傳達了個人對現實處境的省思。在作品雙向特質的矛盾屬性與一體兩面的現況中，不也正是反映了現存世界中的真實境況：一種生湧與幻滅的並存狀態。或許這也正是他不斷沉浸於格子的製造過程中，持續朝向顛覆水墨創作的邏輯之外的另一段最為深切的生命體驗。

參考書目

- 李君毅（1999）。李君毅的繪畫：世紀四季畫冊。香港：香港現代水墨協會出版。
- 李君毅（1997）。李君毅畫冊。香港：香港現代水墨協會出版。
- 李賢文（1989）。雄獅中國美術辭典。臺北：雄獅圖書股份有限公司。
- 汪民安（2011）。文化研究關鍵詞。南京：江蘇人民出版社。
- 連德誠譯（1995）。Rosalind E. Krauss著。前衛的原創性。臺北：遠流出版。
- 陳懷恩（2008）。圖像學-視覺藝術的意義與解釋。臺北：如果出版社。
- 黃麗絹譯（1996）。羅伯特·艾得金著（Robert Atkins）。藝術開講。臺北：藝術家出版。
- 貓頭鷹編輯小組譯（2002）。Ralph Mayer著。藝術名詞與技法辭典。臺北：貓頭鷹出版。
- Chun-Yi Lee (2010). *Whispering Pines, Soaring Mountains*. New York: The Chinese Porcelain Company.
- Krauss, Rosalind E (1985). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, Mass: MIT Press .
- Ralph Mayer (1991). *HarperCollins Dictionary of Art Terms and Techniques*. Harper Collins Publishers Limited.
- <http://old.arttime.com.tw/artist/leecy/03.htm>,(2013/04/13)
- <http://old.arttime.com.tw/artist/leecy/04.htm>,(2013/04/13)
- <http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=2386>,(2013/04/13)
- http://memory.ncl.edu.tw/tm_new/subject/stela/rubbing_meaning.htm,(2013/04/13)
- <http://159.226.2.2:82/gate/big5/www.kepu.net.cn/gb/index.html>,(2013/08/27)
- http://media.huayuworld.org/culture/chinese/cul_chculture/vod11html/vod11_01.htm,(2013/08/27)
- <http://www.nmh.gov.tw/>,(2013/08/27)

日治時期臺灣東洋畫中的人物畫家畫風剖析 薛萬棟與林之助之比較初探

莊凱惟*

摘要

日治時期臺灣處於殖民體制下，專業的美術訓練教育並不普及，因此畫家的養成方式趨於多元。在臺灣東洋畫當中，被應用最少的題材人物畫，則發生其畫家的學、經歷兩極化的現象-民間畫家和學院畫家的組成結構。而民間畫家中最遠離畫壇核心的薛萬棟，以及兒童時期即留學日本，深受學院與名師薰陶的林之助，可分別為兩方的代表。

本研究以圖像分析為主，文獻探討為輔，對兩人在臺、府展中的人物畫作品進行比較。發現在人物動作、畫面經營、造型與色彩三方面，兩人的風格的確大相逕庭。薛萬棟具有民間畫家特徵的非系統性風格變換、西畫化的特徵；林之助具有日本學院派風格、畫面高度統一性的特徵。最後以藝術社會學的方法，認定兩人風格的差異主要源於當時殖民體制下的社會結構。

當時流行的「臺展型」畫風是殖民地現實下的產物，薛、林二人同樣在此架構下，從學、經歷到藝術表現都分別呈現相逆的「在野化」與「中央化」。因此不但表現在兩人風格的巨大差異上，也造成他們不同於「臺展型」的情形。

關鍵詞：臺灣東洋畫、薛萬棟、林之助、人物畫

* 國立嘉義大學視覺藝術學系研究生

The Analysis of Artistic Style in Figure-Painters of Taiwanese Toyoga during Japanese Occupation Period: Comparing Hsueh Wan-Tung and Lin Chih-Chu Superficially

Chuang Kai-Wei*

Abstract

Taiwan was dominated by colonial regime during Japanese Occupation Period so lacking of professional artistic education at that time. The development of painters was multiple. In Taiwanese Toyoga, figure-painting was less than other theme painting. The educational background and experience of Taiwanese Toyoga painters who created figure-painting were divided into two extreme types: folk painters and academic painters. Hsueh Wan-Tung was the representative of the folk painters because he was not closely to the important artists and artistic sponsors. Lin Chih-Chu was the representative of the academic painters because he had studied abroad Japan from childhood, and studied in famous college there and his teacher was famous artist.

Image analysis is the major step in the research, and investigating literature proves the result of analysis. From comparing works of the two painters, the research discovers their artistic styles which show "figure-action", "painting-composition", and "form and color" the three items are opposite. Hsueh Wan-Tung changed his artistic style randomly and created similar western painting finally was the characteristic of folk painters then. The works of Lin Chih-Chu are similar Japanese painting and the elements of painting are unified by the one feature. Last, the conclusion in the research method of sociology of the arts is that difference of the two painters' artistic style is from the structure of colonial society.

Then the artistic style "Taiwan Exhibition Type" which the colonial system led to was popular. In such environment, the educational background, experience, and creative attitude of Hsueh Wan-Tung and Lin Chih-Chu were "Non-academic" and "Academic". The situation not only caused that the artistic styles of the two painters were very different, but also both of their styles were different from "Taiwan Exhibition Type".

Keywords: Taiwanese Toyoga, Hsueh Wan-Tung, Lin Chih-Chu, Figure-Paintingart

*Student in Graduate Institute, Department of Visual Arts, National Chiayi University

日治時期臺灣東洋畫中的人物畫家畫風剖析 薛萬棟與林之助之比較初探

壹、前言

日本因馬關條約的簽訂，於1895年開始統治臺灣，直至1945年在第二次世界大戰戰敗為止。在這段期間，殖民政府從事各方面的近代化建設。其中近代學校教育的引進，以及官展的舉辦，對於臺灣美術的近代化有關鍵性的作用。不過由於日治時期的學校教育並非義務教育¹，初等教育的純美術教育又遲至1912年才實施²（林曼麗，2000：69），加以官員以漢文化系統的舊藝文籠絡臺籍士紳。因此是時的臺灣美術界呈現新舊並存的現象。

1927年第一屆臺灣美術展覽會（以下簡稱臺展）標舉注重寫生、反對臨摹的近代美術觀念，並隱含對舊式美術中佔重要地位的四君子畫的排除。這意味著有意在官展有所發展的傳統畫家，必須在短時間內進行風格的轉變。但是，在殖民體制下使臺灣不具備能培育專業美術人才的學院。在殖民現實與近代化趨勢兩相交錯下，臺籍東洋畫家的學習方式不似日本畫家以接受學院訓練為主，而產生多樣化的現象。只可惜，官展的美感趣味狹窄，加以殖民者未能把母國的美術多樣性面貌移植過來，造成此時臺灣東洋畫的風格樣貌，無法反映畫家在學習歷程上的多樣性。反而因為缺乏學院訓練，風格學習以觀摩、畫會為主，造成畫家們模仿少數早期得獎的幾位大家，形成會場中藝術風格單調化的危機。

觀諸臺灣東洋畫的四大畫種：靜物、人物、風景、花鳥，人物畫的創作數量雖然居於相對少數，卻能發現風格彼此迥異的作品不僅同能入選，亦能同獲大獎（特選、臺展賞、臺日賞、總督賞）。例如陳進在第二至四屆臺展皆以人

¹ 1943年，殖民政府才實施六年制義務教育。

² 1907年發佈的《台灣公學校規則改正》，出現了「幾何畫」科。但此科的內容是教導能用於實業的繪圖。1912年規則再改正時，出現的「手工圖畫」科，內容轉向以寫生、審美觀養成為主，才是真正臺灣近代初等純美術教育的嚆矢。

物畫獲「特選」；林之助在第五、六屆臺灣總督府美術展覽會（延續臺展的官展，以下簡稱府展）以人物畫〈母子〉、〈好日〉獲「特選」與「總督賞」；蔡媽達在第四屆臺展以人物畫〈姊妹弄唵蝶〉獲「臺日賞」；薛萬棟在第一屆府展以人物畫〈遊戲〉獲「特選」與「總督賞」。前兩人與後兩人之間不論是學、經歷，或是作品風格，均存在著相當的差異。這種現象為其他畫種所不易見到的。

本文茲以薛萬棟和林之助的比較，呈顯當時人物畫在臺灣東洋畫壇相對多元的現象。故以下論述分為三個部分：一、分析日治時期臺灣東洋畫當中的人物畫畫家之結構，並解釋為何以這兩人當作比較的對象。二、比較兩人在臺、府展中入選的人物畫作品，說明其間的差異。三、以兩人在殖民體制下的遭遇，說明臺灣美術在殖民架構下的近代化發展的多種可能性。

貳、人物畫在日治時期臺灣東洋畫壇的結構

一、臺灣東洋畫

「東洋畫」一詞最表面的涵義即是相對於「西洋畫」而言，而這個意義的淵源則來自於「日本畫」一詞。明治時期，西方的繪畫技法、媒材開始在日本蓬勃發展。於是日本人將這些新輸入的藝術稱為「西洋畫」，而相對於傳統繪畫「日本畫」。這樣的劃分在1907年第一屆文部省美術展覽會（也就是日本最早的官展，以下簡稱文展）分為日本畫、西洋畫以及雕塑三個部門後，可謂真正深入日本人心中。

後來日本亦在其殖民地舉辦美術官展，1922年在韓國舉辦鮮展，1927年在臺灣舉辦臺展。在這些展覽中，相對於西洋畫的繪畫部門，名稱不用「日本畫」，而是用「東洋畫」。就「東洋畫」字面上的意義，應該是容納了中國畫與日本畫（王秀雄，1995：37；黃冬富，2000：55）。所以，媒材不限水墨或膠彩，技法也不拘寫意或工筆。在第一屆臺展，東洋畫部中以南宗水墨畫參展者多，獲入選的也不少（圖1~4）。不過，在之後的展覽中，水墨畫入選的數量

卻大幅減少。引起部分審查委員提出應重視南畫傳統、超越寫生的建議。例如松林桂月、勝田焦琴、荒木十畝等（李進發，1993）。

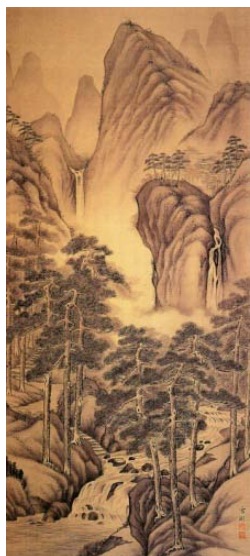


圖 1 郭雪湖 松壑飛泉 1927
(廖瑾瑗，2001：30)



圖 2 鷹取岳陽 雲嶺晴江圖 1927
(<http://140.109.18.243/twart/System/index.htm>)



圖 3 清野仙潭 草山 1927
(<http://140.109.18.243/twart/System/index.htm>)



圖 4 伊坂旭江 伯牙待成連 1927
(<http://140.109.18.243/twart/System/index.htm>)

如果因此把「東洋畫」與「水墨畫」做二分的對立，觀點仍然失之偏頗。因為以臺、府展東洋畫部來說，仍然有部分畫家不斷創作水墨佳作獲得入選，例如林玉山、郭雪湖、朱芾亭、潘春源、徐清蓮等人（圖5~9）。而長期擔任評審的木下靜涯、鄉原古統，也會以水墨畫參展（圖10、11），對於展覽會本身具有示範作用。這些水墨作品，大多亦屬南畫風格。但自從第一屆臺展即已建立起「會場藝術」的標準³，使得展覽會中的水墨作品與平日所畫的有很大的區別（圖12、13）。因此，除了不能用單一的風格、流派、媒材、民族藝術來概括臺灣東洋畫之外，用臺灣東洋畫一詞去囊括日治時代全部的非西洋畫繪畫，也是相當危險的。因為，對當時部分的畫家來說，他們平常可能用一種不同於參展的風格來創作。而他們不是為了參展而創作時，「東洋畫」一詞是否在他們的意識當中，是一個必須質疑的問題。所以，本研究所謂的「臺灣東洋畫」，範圍限定在官展東洋畫部的入選作品⁴，但不限於哪一種風格、媒材。



圖5 林玉山 周濂溪 1929
（王行恭，1992：79）



圖6 郭雪湖 寂境 1933
（廖瑾瑗，2001：54）

³ 木下靜涯在擔任第一屆臺展評審時即針對「可以在美術展覽會展出」的藝術提出界定。他認為文人畫「……僅僅畫些奇形怪狀的蘭竹、石頭再添加些詩詞，怎麼說也無法以美術作品被接受……特別是一些業餘的日本畫愛好者最愛畫達摩，這些只能作為同好者間的趣味酬酢，若說要作為參展作品就有些勉強。」（木下靜涯，1927/2002：391）

⁴ 當時官展留下來的文獻，僅記錄入選的作品，故落選的作品幾乎無跡可尋。



圖7 朱芾亭 宿雨收 1933
(王行恭，1992：7)



圖8 潘春源 山村曉色 1933
(林保堯，2012：22)



圖9 徐清蓮 秋山蕭寺 1933
(王行恭，1992：147)



圖10 木下靜涯 風雨 1927
(<http://140.109.18.243/twart/System/index.htm>)

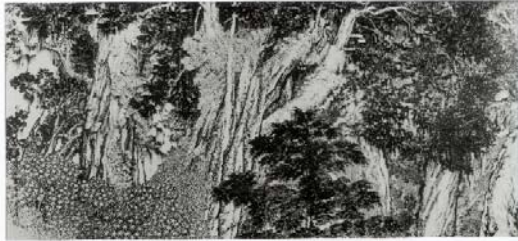


圖 11 鄉原古統 臺灣山海屏風 - 木靈
1934
([http://140.109.18.243/twart/
System/index.htm](http://140.109.18.243/twart/System/index.htm))



圖 12 林玉山 牧童條幅 1937
(王耀庭，1992：71)



圖 13 郭雪湖 橋畔春雷 1932
(林柏亭，1993)

二、人物畫

「人物畫」是在最粗略的繪畫分類系統下的一種畫種。因為它應當能細分為「歷史畫」、「肖像畫」、「風俗畫」、「宗教畫」、「敘事畫」。在後現代打破雅俗的藝術觀念下，「漫畫」、「年畫」也可以歸類在人物畫的範疇下。簡單來說，人物畫就是以人物形像為主體的繪畫之通稱（雄獅中國美術辭典編輯委員會，1989：67）。

李進發在《日據時期台灣東洋畫發展之研究》有針對當時臺灣東洋畫的題材進行分類。對風景畫的定義為：「……包括節慶風俗的描繪，人物若作為點景者亦記入此類」；對人物畫的定義則為「主要表達人物之表情、動作，或以人為主體，襯以植物或其他景物者。」（李進發，1993：279）在如此的分類原則下，郭雪湖的〈南街殷賑〉（圖14）、施玉山的〈朝天宮之祭〉（圖15）都被歸類在風景畫。延伸其觀念，中國古典名作〈清明上河圖〉也應屬於風景畫。



圖 14 郭雪湖 南街殷賑 1930
（林育淳，2006：45）

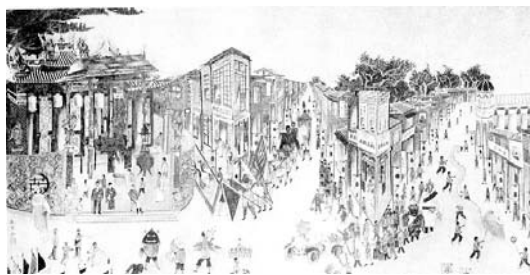


圖 15 施玉山 朝天宮之祭 1929
（王行恭，1992：131）

但上述的分類並非為各界學者所通用。「風俗畫」既為部分學者歸為人物畫之下的一種題材，以有別於描繪非當代現實人事的歷史畫與宗教畫，也有別

於敘事性薄弱的肖像畫（藝術家工具書編委會，1988：35-36），那麼前述的〈南街殷賑〉等三作應屬於人物畫的範疇。

李進發的分類法是著眼於形式。人體的描繪是學院訓練的重點項目，各種動作、姿態更是必須有深厚的基礎才能表現生動。所以人像與點景人物在形式上有很大的差別，不能歸於同一類。而將所有的「風俗畫」放在人物畫範疇下的看法則是著眼於內容。因為風俗畫能夠反映時代的政治、經濟、文化等人文意涵，和以「自然景色為主的風景畫」不能歸於同一類。由於本研究主要目的在比較臺灣東洋畫的人物畫當中不同風格的差異，而人像作品與點景人物作品在形式上根本的差異會造成研究無法聚焦的困難，所以本研究所謂的人物畫還是以李進發的定義為主。

三、臺灣東洋畫中的人物畫畫家

臺灣東洋畫當中臺籍畫家的作品以花鳥畫最多，人物畫最少（表1）。人物畫作品較少的原因在於下列三點（李進發，1993：146-147、281-282；木下靜涯，1927/2002：391；謝里法，1998：87-88）：

1. 臺展之初排斥肖像鉛筆畫以及千篇一律的神、佛像畫。
2. 受學院訓練的畫家不多，缺乏模特兒與石膏像的素描練習，以及解剖學的知識，繪製人像較困難。
3. 臺灣東洋畫的學習多以師徒制傳承。擁有廣大學生的鄉原古統、郭雪湖、林玉山、呂鐵州四人均極少創作人物畫，因此也影響學生的創作態度。

表1 臺灣東洋畫於歷屆臺、府展臺籍畫家入選畫種數量比較表

屆 畫種	臺 展										府 展						合 計
	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	一	二	三	四	五	六	
花鳥	2	3	4	5	10	18	21	15	15	15	14	19	24	14	20	15	213
風景	2	3	5	12	4	7	7	5	4	8	5	2	4	6	1	4	79
人物	1	3	4	5	4	5	4	3	2	5	4	3	2	6	5	3	59

其他	1	2	6	1	1	2	2	4	3	1	0	2	0	1	1	0	26
合計	6	11	19	23	19	32	34	27	24	29	23	26	30	27	26	22	378

參考資料：李進發（1993）。

在入選臺、府展的作品中，如果有半數以上是人物畫，即認定該畫家為人物畫畫家。茲將此類畫家列於表2。

表2 臺灣東洋畫以人物畫為主的畫家

姓名	官展入選件數					人物畫百分比
	花鳥畫	風景畫	人物畫	其他	合計	
陳慧坤	0	0	8	0	8	100.0
薛萬棟	0	0	3	0	3	100.0
林柏壽	0	0	2	0	2	100.0
陳敬輝	0	0	10	1	11	90.9
陳進	2	0	16	0	18	88.9
蔡媽達	1	0	2	0	3	66.7
周雪峰	0	0	2	1	3	66.7
林之助	0	1	2	0	3	66.7
潘春源	0	1	4	2	7	57.1

選入標準：1.人物畫百分比必須在50以上

2.人物畫件數必須在2件以上

參考資料：李進發（1993）。

題材以人物畫為主的畫家共有九位。現在將他們與其他題材為主的畫家進行學、經歷的比較，找出他們共同的學習與創作之脈絡。探討為何在人物畫相對冷門的氣氛下，這群人物畫畫家依舊多以人物畫來創作。茲將此一比較列於表3。

表3 人物畫畫家與其他畫種畫家的學、經歷比較 (至1943年)

其他畫種畫家					人物畫家			
姓名	擅長畫種	啓蒙	主要習畫歷程	畢業(出師)後	姓名	啓蒙	主要習畫歷程	畢業(出師)後
郭雪湖	風景畫	蔡雪溪 (擅山水、花鳥的傳統畫家)	自學 (請教鄉原古統)	畫會觀摩社 (以梅檀社為主) 1931年赴日二個月，影響其藝術觀念甚多。	陳慧坤		川端畫學素校補習約1年東京美術學校 (師擅長人物畫的田邊至、日本畫家平松堂) 讀3年畢業	業餘畫家 (兼善東、西洋畫，卻幾乎只畫膠彩畫)
呂鐵州	花鳥畫	為民間畫師 (畫刺繡，觀匠樣) 傳統藝術	京都專門學校 (師花田福郎，年未畢業) 僅餘業	畫會觀摩會 (以六硯為主)	薛萬棟		師達 蔡媽 3年	業餘畫家
蔡雲巖	花鳥畫		自學 (請教木下靜涯)	畫會觀摩社 (以梅檀社為主)	林柏壽	16歲即赴日 (1926年)	帝國美術學校 (山口達春、虎) 讀5年畢業	
林玉山	跨類 ⁵	蔡禎祥 (擅神像的傳統畫家) 伊坂旭江 (四君子畫)	川端畫學 (師園、素村、福村、明、穗、近) 3年畢業	畫會觀摩會 (以春萌、象印、本學、餘) 1年	陳敬輝	幼年即赴日	京都美術工學校 (讀5年畢業) 京都繪畫專門學校 (師西村、中、郎) 讀3年畢業	畫會觀摩會 (以六硯為主)

⁵ 林玉山在臺、府展入選的作品中，以花鳥畫最多，但比例不到一半，故歸類為跨類畫家。

徐清蓮	風景畫		摩檀會 觀梅春 會為 主)	同左	陳進	鄉原古統	東美 京術 女學 子校 城 結 明 素 年	師浮世繪系 統的鑄木清 方(實際由 鑄木深山水 東川秀峰指 導) 1938年至 1945年在日 定居
林東令	花鳥畫	宋光榮(神 像畫家，但 隨其學四君 子)	潘春源	摩檀會 觀梅春 會為 主)	蔡媽達		北平美術 專(讀2年、 兼善東洋 西畫)	佛像畫師
李秋禾	花鳥畫		林玉山	摩檀會 觀梅春 會為 主)	周雪峰	習傳統繪 師(陳廖 通、文 卿)	觀摩(春 畫會、遊 中原國紫 山)	職業畫家、 雕神像
張李德和	花鳥畫		林玉山	摩檀會 觀梅春 會為 主)	林之助	12歲即赴日 (1928年)	帝國美術學 校(奧村蓬 牛、山口崎 春、川小 虎、居小 巢、居小 讀5年畢 業)	師兒玉希 私淑花鳥 家上村松 篁
黃水文	花鳥畫	林東令	林玉山	摩檀會 觀梅春 會為 主)	潘春源	研習傳統 畫，為傳 像家統 書畫	汕頭集美 3學校(讀 個月)中 後又赴國 考察當廟 宇人畫	畫會觀摩 (春、萌 會、後退 年、出 廟宇彩 繪畫)

資料來源：李進發（1993）；邱奕松（1998）；林保堯（2012）；倪朝龍（1998）；席慕蓉（1995）；陳怡茹（2009）；陳瓊花（2000）；廖瑾瑗（2001）；潘元石（1977）；劉怡蘋（2004）；鄭惠美（2003）；賴明珠（2001a）；賴明珠（2001b）；賴萬鎮（1995）；謝里法（1998）；謝里法（2006）；簡瑞榮（2002）

從表中的比較可以發現，人物畫家的學、經歷呈現兩極化的面向。第一類是旅日時間長，且接受完整的專業美術教育。例如：陳慧坤、林柏壽、陳敬

輝、陳進、林之助。第二類則是與日本幾無淵源，以中國為學習對象，並且平時以畫人像、神像的職業畫師及其學生。例如：薛萬棟、蔡媽達、周雪峰、潘春源。如果我們對照前述臺、府展人物畫作較少的原因，便不難發現為何有此現象。

就「臺展之初排斥肖像鉛筆畫以及千篇一律的神、佛像畫」這因素來說，第一屆臺展的審查委員木下靜涯在評審後指出落選作品被淘汰的原因：

東洋畫類的參選作品中，約有廿幾件是類似「擦筆肖像畫」、「放大照片」的作品……這可能是各地到處可看到所謂「肖像畫館」、「某某畫館」相關人員的作品吧！然而，這些擦筆肖像畫不管是參加東洋畫類還是西畫類都不可能入選……（木下靜涯，1927/2002：391）

後來他回憶第一、二屆臺展的情形時，也說：

第一、二回裡有民俗畫師畫了些「牧童」或「關羽」像等，是民間商店裡掛的圖畫，送來之後都落選了……（謝里法，1998：87-88）

這表示當時臺灣有不少肖像、神像畫師參與臺展的競逐。木下所說的「放大照片」，是一種將照片放大繪製的技術，是因應那個相片沖洗仍很落後的年代之下的產物（潘青林，2012：18）。其操作是在寫生得來的粉本上打出方格，一格格放大到另一張稿子上（劉怡蘋，2004：71）。可說是「土法煉鋼的超級寫實主義（Hyper-Realism）」。雖然符合寫生的理念，卻因太過機械性而且看起來像是模式化的商品，在當時不被認為是藝術。至於神、佛像的繪製，因為是非現實的人物，依據的是師徒相傳的畫稿，當然也不被重寫生的木下所欣賞。

這群民間畫師由於文化的隔閡，無法留學日本或與在臺的日籍畫家交流，甚至即使參加民間畫會，也多處於較邊緣的地位⁶。所以只好以觀摩自學，或前

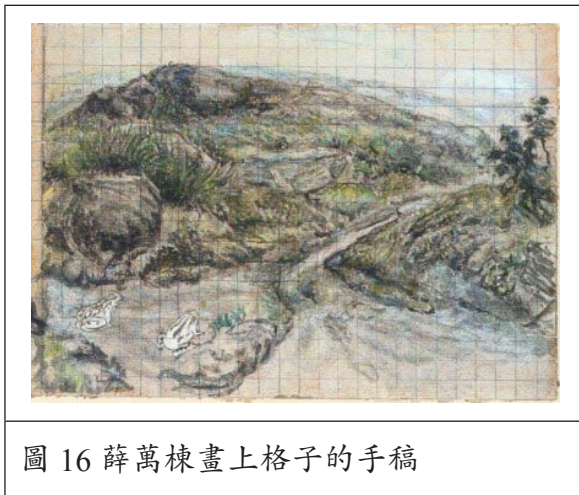
⁶以當時較重要的幾個民間畫會，如梅檀社、春萌畫會、六硯會、書畫自勵會來說，蔡媽達與薛萬棟均無參與的紀錄。潘春源參加了春萌畫會僅四年就疑因理念問題而退出（蕭瓊瑞，1996：38）。周雪峰雖然一直是春萌畫會的成員，但在會中互動的情形似不如林玉山、林東令、李秋禾、張李德和等人熱絡。

往中國大陸學習來改變畫風。只是在題材的選擇上，仍然會偏好人物畫。另一方面，有時官展也有意獎勵特異的藝術風格（王秀雄，1995：84），遂造成民間畫師們在人物畫的領域偶有佳作。

如果以「受學院訓練的畫家不多，缺乏模特兒與石膏像的素描練習，以及解剖學的知識，繪製人像較困難」這一點來解釋人物畫畫家的結構，則無疑能說明為何陳慧坤等五位旅日時間較久，且接受完整專門美術訓練的畫家選擇以人物畫參加官展。當時臺灣並無專門的美術學校，要接受專門美術訓練必須留日。其他畫種的畫家當中，呂鐵州、林玉山雖然也有留日學習，但時間較短。而且先備知識、技能也會影響日後學習的方向。呂鐵州赴日前已經以設計刺繡圖樣著名，對花鳥畫的處理較為得心應手。所以在京都繪畫專門學校的老師當中，他幾乎是跟隨花鳥畫家福田平八郎學習。林玉山也是先學了傳統繪畫才赴日，尤其第二次拜師堂本印象，更是景仰其花鳥畫作而為之（賴明珠，2001b：421-423）。故呂、林二人的情形，自與五位旅日的人物畫畫家有所不同。

在人物畫畫家的兩大系統中，論學習歷程以薛萬棟與林之助最能代表其所屬的類別。前者正式的美術學習僅有向蔡媽達拜師學藝，其餘就是靠木下靜涯所言的「放大照片」技術（圖16），以非學院的方式一步步觀摩、自學（劉怡蘋，2004：71）。相反的，後者十二歲即負笈日本，中學所接受的美術教育已較一般臺人為先進⁷，然後又就讀帝國美術學校並於畢業後接受名畫家的指導，可說是當時臺籍畫家中最具「學院派」特質的人之一。際遇差異如此大的兩人，卻都在府展中以人物畫獲得「特選」與「總督賞」的無上榮耀。接下來將比較兩人畫作的風格差異，以為繼續針對當時殖民體制下學、經歷對畫家創作影響的論述做基礎。

⁷ 1936年即有記者在《台灣時報》上批評臺灣的美術教育普遍設備落後、教學觀念不正確（溪歸逸路，1936/2001：524）。



參、薛萬棟與林之助人物畫作品的比較分析

一、作品介紹

(一) 薛萬棟：〈遊戲〉、〈姊妹〉、〈夏晴〉

在1938年舉行的第一屆府展，東洋畫部的「特選」與「總督賞」是薛萬棟的人物畫作品〈遊戲〉（圖17）。在臺籍畫家中，這是官展東洋畫部史上第一件獲得此殊榮的人物畫，而之前得到過如此肯定的，也只有林玉山、呂鐵州、盧雲生、黃水文和李秋禾五人⁸。此作目前藏於國立臺灣美術館，但由於畫家長年並未對其進行維護，顏料一度發生剝落（謝里法，1996：333）。後來即使有經過修復，多處顏色仍然變暗（蕭瓊瑞，2006：16）。如果把國美館的館藏（圖18）與當初的黑白圖錄拿來對比，很明顯天空、坐著少女的衣服以及草蓆的明度有很大的差距。因此分析這幅畫時，文獻中的黑白印刷和現藏的模樣並用參考是有其必要的。

⁸ 此五人獲得此殊榮為臺展時期，故他們得到的是「特選」與「臺展賞」。



圖 17 薛萬棟 遊戲 1938
(王行恭，1992：363)



圖 18 薛萬棟 遊戲 現存於國立臺灣美
術館的模樣
(張仁吉，2011：51)

〈遊戲〉的近景是三位女孩，兩位在玩沙包，一位坐在草蓆並雙手撐著。模特兒是薛萬棟長子的表姑，並且一人分飾三角（劉怡蘋，2004：71）。三人圍成三角形，衣著各異。揮開雙手的女孩顯然是這幅畫的主角，她看起來像是單腳站立，具不安定感。圍籬將近、遠景明確地隔開。由於地平線在畫面較高的位置，使得遠景有充分的展現空間，巨大的人像不妨礙田野的廣闊感。無論是人物動作，或畫面經營，本作的確有優秀且具特色的表現

在〈遊戲〉以前，薛萬棟在臺展時期的東洋畫部亦有兩次入選經驗，題材都是人物畫。第一次是第六屆的〈姊妹〉（圖19），第二次是第八屆的〈夏晴〉（圖20）。兩幅畫的氣氛迥異，〈姊妹〉是描繪一對正在採蓮霧的姊妹，畫面背景比較熱鬧；〈夏晴〉的畫中女子在樹下專心補破網，人物被置於一個虛空的背景，呈現寂靜的氣氛。



圖 19 薛萬棟 姊妹 1932
(王行恭, 1992: 361)



圖 20 薛萬棟 夏晴 1934
(王行恭, 1992: 362)

(二) 林之助：〈母子〉、〈好日〉

1942年的第五屆府展，林之助以〈母子〉獲東洋畫部的「特選」與「總督賞」。這也是繼薛萬棟之後，臺籍畫家再一次以人物畫在東洋畫部得此殊榮。此作已經佚失，只能從當時的黑白圖錄來觀看（圖21）。畫中有一婦人和一稚兒，模特兒為畫家妻子和二歲的女兒。矮牆明確地分割出遠、近景。近景是觀蓮的座位，遠景則是蓮池。稚兒面向蓮池，故畫面上只能觀其背影。婦女雖然側身，但也幾乎面向蓮池。矮牆之外是另一個世界，蓮葉只有輪廓依稀可辨，蓮花豔紅的邊緣被消除，只留下模糊的白色形象。其餘都籠罩在陽光及水氣之中。

隔年的第六屆府展，林之助再以人物畫〈好日〉（圖22）獲東洋畫部的「特選」與「總督賞」。這是臺籍東洋畫家唯一連續兩屆得此殊榮的紀錄。畫中人物仍然是畫家的妻子與女兒。母親左手挽著菜籃，菜籃的紋樣被細緻地畫出來，籃中有兩棵白蘿蔔。女兒側身呈向後仰，雙手抓著母親右手。女兒微曲的左膝，挺直的右腿，暗示頗為吃力。兩人都是置於一個虛空的空間，與有背景的〈母子〉不同。左下角的扶桑花，在幾乎全白的背景烘托下，十分引人注目。



圖 21 林之助 母子 1942
(王行恭，1992：121)



圖 22 林之助 好日 1943
(廖瑾瑗，2003：58)

二、作品比較

就內容、題材而言，薛萬棟的〈遊戲〉和林之助的〈母子〉、〈好日〉並無太多的差異。畫中女子都是穿著近代旗袍，也都以畫家的親屬為模特兒。畫中人物的作為雖有不同，但大體都是日常生活的瑣事。畫面背景方面，〈好日〉無背景，〈母子〉是臺中大雅老家前的蓮池（詹前裕，1997：75），〈遊戲〉是臺南鄉間的田野，薛氏較早的〈姊妹〉和〈夏晴〉以樹木或花叢為人物的陪襯。總之，都是自然景觀的描繪，既無都市的意象，也無建築物的存在。故在以這些作品來進行比較時，從形式方面來切入是較為恰當的。以下就從「人物動作」、「畫面經營」、「造形與色彩」三方面，對兩人的作品進行比較。

（一）人物動作

在日治時期的臺灣東洋畫中，人物動感不常被強調。但薛萬棟的〈姊

妹〉、〈遊戲〉，以及林之助的〈好日〉卻能別出心裁，皆強調了人物的動作，並表現出特殊的動感。

薛萬棟的〈姊妹〉和〈遊戲〉都讓畫中主角人物採取「交錯配列法」(chiasme)，即人身成 \times 形，營造動感出來(劉怡蘋，2004：70、100)。兩者相比，〈姊妹〉的摘蓮霧女孩動作較生澀、彘扭，像傳統戲曲中那些演員的戲劇舞蹈動作(蕭瓊瑞，2006：15)，〈遊戲〉的中間拋沙包女孩動作顯然較自然，也表示在兩作之間的六年歲月中，薛萬棟對於人物動作的掌握確有明顯的精進。

從〈姊妹〉到〈遊戲〉，薛萬棟在人物動作的描繪上，還有一點在後作更顯成熟即表現在右下角的手撐草蓆坐著的女孩。畫家嘗試了結構較複雜的姿勢，描繪角度在臺灣東洋畫中也不常見。可見他長期對人物畫的演練與觀摩後，已有足夠的信心去描繪他認為具挑戰性的人物樣貌。

有關於薛萬棟對人物動作描繪的興趣，論者常提到與其師蔡媽達的關係。蔡媽達參加第四屆臺展的〈姊妹弄唵蝶〉(圖23)以及第五屆臺展的〈詩女花落〉(圖24)都是強調人物動作的作品。李進發於《薛萬棟小傳》中敘述了〈遊戲〉與〈姊妹弄唵蝶〉之間的關係

(<http://teacher.hkhs.kh.edu.tw/lembot/favorite19.html>)：

如從師承關係來看，〈遊戲〉一作不論從題材與人物動作均與其師蔡媽達在台展第四屆的〈姊妹弄唵蝶〉有極相近之處。只是蔡氏畫面的蝴蝶在薛氏的畫面上則改為小皮球⁹，右邊的女孩的動作與表情及動態幾乎類近……兩幅畫作在氣氛的表現手法上也有很大的差異，蔡氏的經營表現出較為動態的美；薛氏則呈現出一種較為寧靜的美。前者借由蝴蝶的飛舞牽動人物的肢體動作與眼神的變化；相對的，薛氏則以有如靜止的霎那，將時空定著在一種完美的陶融忘我狀態之中。兩者的一動與一靜仍有極大的表現差異。

對於〈姊妹弄唵蝶〉表達的是持續的動勢，而〈遊戲〉則像是動作的瞬

⁹有關畫中女孩拋起的東西，並無統一的說法。皮球或沙包都可見於文獻或相關研究中。

間凝結這點。〈姊妹弄唵蝶〉中捉蝴蝶的女孩右手高舉捕蟲網，但整體姿態穩固，展現大開大闔的氣勢。〈遊戲〉中拋沙包的女孩因左腳被遮住，因此看似離地或踮著腳，右手微舉起，左手揮開像是要保持平衡，形成不安定的姿態。就美術心理學的觀點，前者就是因平衡而靜趨於動之勢，後者就是因不平衡而動趨於靜之勢（王秀雄，2002：212）。好比拍攝運動中的人物，如果人物呈雙腳著地跑步狀，觀者會覺得是持續的動勢；如果是人物呈快跌倒或懸空跳躍狀，觀者就會覺得好像是瞬間的定格動作。

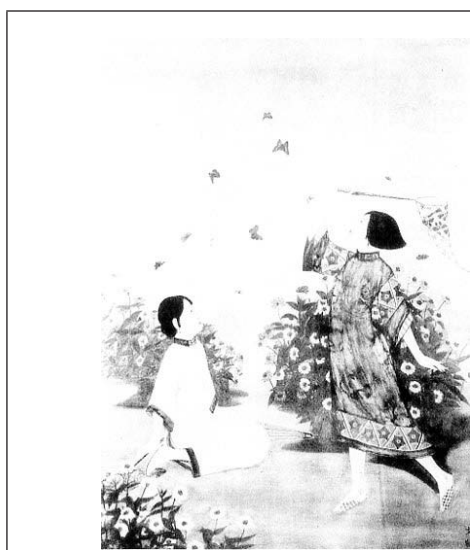


圖 23 蔡媽達 姊妹弄唵蝶 1930
（王行恭，1992：333）



圖 24 蔡媽達 詩女花落 1931
（王行恭，1992：338）

林之助的〈好日〉在動態方面也有傑出的表現。受到女兒仰視的影響，母親的形體更顯巨大。而這巨大的形體呈穩固狀態，搭配女兒全身後仰、雙手拉住母親右手、右腳伸直、左腳微屈膝等動作，就正好是動靜結合凸顯動勢的效果（王秀雄，2002：212）。

本畫作最具畫龍點睛的部分，當屬左下角落地的扶桑花。它暗示從女兒身上，或其他可能之處掉落。形成了女兒吃力地拉住母親的動機。一個靜態的圖像，因這朵花而點出圈圈漣漪，彷彿欣賞一個連續動畫。讓這個持續動勢的表現，更加具有戲劇性的張力。當然，如果畫家把背景填滿了，觀者大概不會注

意到這朵花。所以虛空的背景反倒是這股動力的真正來源。

林之助善於活用外物來暗示人物動作。除了〈好日〉用扶桑花使原本即有動勢的人物表現更添戲劇性。在他的其他作品中，〈母子〉也用賞蓮座位上的球，暗示稚兒前一刻可能在玩，經由母親的招呼，於是放下球而去觀賞蓮花。這樣的手法在他的其他人物畫也可見到。例如1939年的〈小閑〉（圖25）用圍裙口袋露出的點餐表，暗示下一刻隨即可轉身為客人服務（廖瑾瑗，2003：35）。還有1942年的〈童稚〉（圖26）用傾倒的碗來暗示剛才稚兒可能在玩弄它。這些暗示的手法，有些可能出於按照現實的描繪，有些卻可能是畫家出於畫面生動的考量精心安排的結果。



圖 25 林之助 小閑 1939
（廖瑾瑗，2003：35）



圖 26 林之助 童稚 1942
（廖瑾瑗，2003：56）

（二）畫面經營

薛萬棟在〈姊妹〉、〈夏晴〉、〈遊戲〉三作中，各使用不同的構圖技巧。〈姊妹〉的構圖深受其師蔡媽達的〈姊妹弄唵蝶〉之影響。蔡媽達的作品當中，花叢與人物呈曲折向遠處伸展（圖27），採用的是中國傳統繪畫的「之」字形左推右讓式構圖（李峰，2005：25）。事物的安排以及畫面上半大

片留白，除了採用了山水畫中「平遠」的遠近構圖外，也代表是將人物置於一個非現實的環境中。考慮蔡氏曾留學北京，構圖受到中國傳統繪畫的影響是很有可能的。至於薛萬棟的〈姊妹〉，近景的蓮霧樹將畫面分為左右兩半，各半區的人物及花叢也是呈現左推右讓與平遠式構圖（圖28）。蓮霧樹緊貼兩人之後並占據畫面中央，顯然成為構圖上的大忌。證明畫家堅持描繪眼睛所見的事物¹⁰。

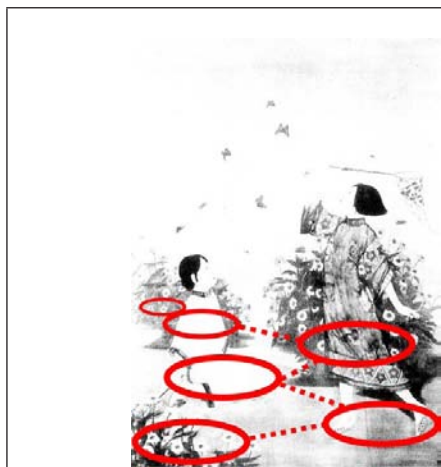


圖 27 蔡媽達〈姊妹弄唵蝶〉的左推右讓式構圖

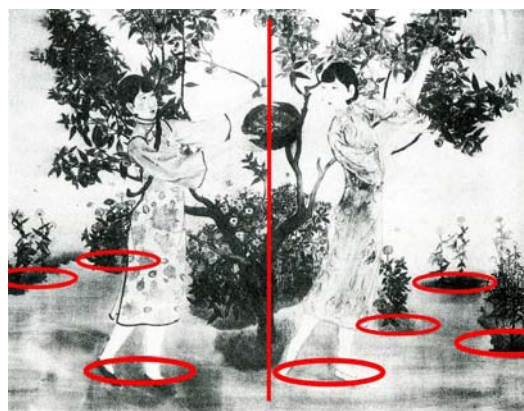


圖 28 薛萬棟〈姊妹〉的左推右讓式構圖

兩年後的〈夏晴〉只有近景，沒有遠景。這種手法是傳統的東方繪畫之特色，包括無限空間法和空間壓縮法¹¹，常用於花鳥畫和人物畫（鄭惠美，2003：81）。在當時的畫家中，陳進與陳敬輝的人物畫作品也多有這樣的表現（圖29、30）。但仔細觀察，薛萬棟此作的構圖是不夠精確的。在沒有遠景的情況下，仍然畫出大片的地面，使得地上的人、物和近景的樹顯然採不同的視角（地上人、物為半俯視，樹為前視），暴露出技巧上的生澀。〈姊妹〉和〈夏晴〉顯示畫家的創作觀是偏向自然主義的，但在東方式虛的背景，無法做出妥善的取捨以及融合。

¹⁰ 潘青林指出此蓮霧樹取景自臺南孔廟（潘青林，2012：29）。

¹¹ 無限空間法是「物件置於一如宇宙浩瀚的空間，背景沒有界線，只有色調層次」；空間壓縮法是「把畫面所有立體等三維空間，都用平面處理」（鄭惠美，2003：81）。



圖 29 陳進 年輕的日子 1930
(詹前裕, 2010 : 131)



圖 30 陳敬輝 尾錠 1942
(詹前裕, 2010 : 141)

〈遊戲〉採近景人物，背後風景呈寫實、有深度感的描繪之構圖。這在臺灣東洋畫以至於東方傳統繪畫不常出現，反而是西洋畫常有的手法（圖31、32）。



圖 31 波雷奧洛 (Antonio Pollaiuolo)
聖塞巴斯欽的殉教 1475
(Gombrich, 1997 : 263)



圖 32 李梅樹 麗日 1942
(蕭瓊瑞, 2010 : 182)

畫面右側的高圍籬與畫面左側的竹子進一步把全圖分割成左、中、右三部分，並使觀者聚焦於中間部分。如果將圖的左、右部分遮起來，就會看到遠方的岩石位於畫面重心，又把圍籬外的景色劃成前、後兩部分。岩石前面的主體是田埂，呈左上一右下斜線排列；岩石後方的景象是呈橫線排列。此時又搭配近景的人像、植物、圍籬形成的縱線，顯現這幅畫的構圖相當有規劃，營造出秩序、和諧感。左側穿直條紋服裝的少女，其色彩和周圍的植物搭配頗為和諧，加上都是縱向造形，相映成趣下形成毫無衝突的安定感。這也使觀者更能把注意力放在中間那不安定的拋沙包少女。懸空的沙包又同時將觀者的視線引向遠景，然後再自然地帶回近景。近景三人的排列呈重心在內的三角形，使得三人必須面向不同方向，加上姿勢各異，讓人物佈局頗為活潑，與「遊戲」的主題契合。這些精密、具針對性的構圖，也是在西畫常見，在東方繪畫少見的情況。概括而論，〈遊戲〉的畫面經營是以構圖技巧將分離的各部拉在一起形成和諧的整體。

相對於薛萬棟在各種特色的構圖技法中轉移，林之助就堅守日本繪畫特色的構圖。〈好日〉採用使用無限空間的遠近法，畫面整體顯得單純、清晰，瀰漫著獨特的寂靜、空靈感¹²。和具有動勢的人物表現形成對比，故讓此動勢更易為觀者把握。〈母子〉是純粹用清晰—模糊的手法來表達近—遠。與類似題材的北野恆富〈蓮池〉（圖33）相比，此畫看不出像北野作品那樣呈現出蓮葉的遠近。因此在構圖時，林之助應是以平面的空間概念來思考蓮葉的位置。爾後，用朦朧的手法將蓮池全域劃歸為遠景。這種暈染的造景，完全是承襲自學院，尤其是其師山口蓬春的影響（倪朝龍，1998：41）。它具有岡倉天心、菱田春草、橫山大觀等主張以色彩濃淡來表達遠近效果之「朦朧派」的韻味¹³。於臺灣東洋畫的人物畫中獨樹一幟。不管是極單純的背景還是以朦朧的效果來界分遠近，都使畫面整體被籠罩在一種氣氛下。畫面經營在創作伊始即以全幅為考量，建構一統御要素涵括所有。

¹²王白淵稱讚此作散發「東方式的寂靜」（王白淵，1943/2001：298）。李石樵則說此作「空靈」、「瞭解南畫的精神」（李石樵、吳天賞，1943/2001：308）。

¹³岡倉天心於1898年與橋本雅邦、橫山大觀、下村觀山、菱田春草等人組織了日本美術院。他們追求日本畫的近代化，以沒骨畫法和空刷筆，意圖單以色彩濃淡來表達遠近效果。由於這樣一來畫面被一種朦朧的氣氛所籠罩，在當時被譏為「朦朧派」（王秀雄，2000：48-50）。



圖 33 北野恆富 蓮池（部分）
（劉奇俊，1984：101）

（三）造形與色彩

薛萬棟的〈夏晴〉，其人物的四肢，以及竹籃的內部，都有明暗法的表現。符合王秀雄所謂的「東洋畫的西洋畫化」之情形（王秀雄，1995：83-84）。至於〈遊戲〉無論是圍籬上的薔薇（圖34），以及左下角的向日葵（圖35），其色彩都有散雜不統一之處。在造形上，輪廓也比較瑣碎。與當時官展流行的花鳥畫當中明暗分明、理想化的植物形象相當不同（圖36、37）。除此之外，右邊兩位女孩服裝上的花飾，看起來怪異而色澤變化不自然。尤其是坐著少女的服裝，如果是觀看現在國美館的館藏，像是畫家調配色彩發生失誤一般（圖38）。第一屆府展的審查委員山口蓬春認為此作：「筆致看來有些稚拙的感覺……以及原始的賦彩方式，搭配成一幅很好的畫面。」（山口蓬春、野田九浦、中澤弘光，1939/2001：270）應該就是因為上述的原因吧！



圖 34 薛萬棟 遊戲 畫中薔薇



圖 35 薛萬棟 遊戲 畫中向日葵



圖 36 呂鐵州 蜀葵與雞 1931
(賴明珠，1998：37)



圖 37 林阿琴 黃荳花 1934
(廖瑾瑗，2001：63)



圖 38 薛萬棟 遊戲 畫中右下角女孩衣
服紋飾



圖 39 林之助 母子 畫中婦女衣服紋飾

林之助的作品在色彩與線條的應用上，和薛萬棟可說是相反的。〈母子〉當中婦女也是穿和〈遊戲〉中女孩一樣的碎花旗袍，但花紋看起來有秩序的多（圖39）。人體輪廓以鐵線描，線外用淺色和景物隔出空間。是部分日本美人畫會用的技法（圖40、41）。



圖 40 北野恆富 夕空 1939
（廖瑞芬，1998：482）



圖 41 西山翠嶂 槿花開
（劉奇俊，1984：119）

第六屆府展的審查委員望月春江認為〈好日〉是「人物的色彩與背景相當調和，不使用陰影，而以線條與色彩巧妙地描繪出實際的感覺。此種表現方法對於此次取材人物的參賽畫家們而言，應該是特別值得參考的。」（廖瑾瑗，2003：57）描述了林之助善於調整線條輪廓的色澤深淺，暗示光源來自左上角。是故不需使用陰影即能表現量感，體現日本繪畫的特色。

（四）小結

在人物動作上，薛萬棟和林之助都有強調動作而產生動態表現的作品。薛萬棟在〈姊妹〉、〈遊戲〉中的人物動態，除了受其師蔡媽達的影響，亦有自己摸索、試驗之處。〈遊戲〉的拋沙包女孩，已從〈姊妹〉的生澀中走出，形成獨特的瞬間定格表現。而且，從右下角手撐草蓆坐著的女孩，其結構複雜

的動作，不尋常的視角表現，就可看出此時薛萬棟對人體的把握能力。林之助的〈好日〉，其人物動作具有戲劇性的動勢，迥異於〈遊戲〉的動態效果。這樣的效果得力於他將動、靜人物拉在一起，暗示物的安排，以及虛空背景的烘托。

在畫面經營上，薛萬棟先後採用了東方與西方的構圖法。較早期的〈姊妹〉、〈夏晴〉，在以虛為主的背景中塞入實景。生澀的畫面反映無法協調自然主義的創作觀點與東方式的構圖技法。〈遊戲〉和臺展時期的兩作相比，以實景的充分展現顯示堅定地步上自然主義之路。而西畫化的構圖就成了不可避免的結果。畫面各部分以精巧的規劃形成和諧的結構。林之助則一貫日本學院的作法，體現在〈母子〉的「朦朧派」韻味以及〈好日〉的無限空間遠近法。兩作都被統攝在一氣氛下，是全面性的構圖。

在色彩與線條造形上，薛萬棟的作品從〈姊妹〉到〈遊戲〉漸趨西畫化，且呈現瑣碎、稚拙之樣貌。與臺灣東洋畫常見的明暗分明、理想化非常不同。林之助在這方面則展現對日本繪畫的深厚素養。

形式分析後的概括，薛萬棟顯示廣納各種風格的試驗之結果，最後走向西畫化及自然主義的觀點。林之助則顯示日本學院派繪畫的理想主義，兼容傳統與近代的日本繪畫精華，畫面具備高度的統一性。

肆、薛萬棟與林之助的風格之特殊性

欲論述薛萬棟與林之助藝術的特殊性，就必須先引援「臺展型」這種時人對臺灣東洋畫中的普遍印象以為對比。然後再以兩人在當時殖民社會下獨特的際遇來解釋特殊性的形成。

一、臺展型

「臺展型」東洋畫一詞常見於日治時期臺灣美術史或膠彩畫研究的文獻，例如王秀雄（1995）、李進發（1993），用來指涉臺、府展東洋畫部多數作品

的風格（尤其是臺籍畫家）。其特色在於重視色彩塗染、寫實、全幅塞滿的構圖、線條平順圓整缺乏墨韻（李進發，1993：381）。此詞最早可能出於第四屆臺展中，鄉原古統的評後感：「臺展的東洋畫，逐漸的形成了『臺展型』……林玉山的〈蓮池〉與陳進的〈年青的日子（若き日）〉是此臺展型正統的特優者……」（王秀雄，1995：81）但是到了第六屆，開始出現將此詞賦予負面意涵的評論。認為「臺展型」東洋畫是一種迎合展覽會喜好的「會場藝術」，過度重視色彩塗染、全幅塞滿的畫面經營，以及線條過度平順圓整而少墨韻等等，已經出現浮濫、僵化的弊端（李進發，1993：262）。

「臺展型」東洋畫的形成與兩大因素有密切的關係：一、官展評審人數太少且長期以某些人為主，造成美感趣味的狹窄。二、臺籍畫家自發性的集體學習特定風格。

以第一點，日治時代臺灣官展的東洋畫部評審人數單屆最多僅四名（臺展第五至八屆），遠少於日本第一屆文展日本畫部的二十二名（王秀雄，2000：59）。因此，自然無法統合各種風格的趣味。而長期主事評審的木下靜涯與鄉原古統，又都是屬於日本圓山、四條派的畫家（李進發，2000：23），致使臺灣東洋畫的發展空間更形狹小。例如，木下靜涯對於傳統水墨畫亦喜之，但可能僅止於山水此一畫種（圖42、43）。對於南畫風格的花鳥、人物畫則不認為可作為參展的藝術（木下靜涯，1927/2002：391-392）。畢竟身為圓山、四條派的畫家，寫生還是他繪畫理論的最根本要義。一直到府展初期（1939年），儘管已自覺不斷強調寫生的方針可能有問題，但仍認為「很專心地將此特殊地方的珍奇植物寫生下來，也是非常難得的。」（木下靜涯，1939/2001：275）



圖 42 木下靜涯 風雨 1927
(<http://140.109.18.243/twart/System/index.htm>)



圖 43 木下靜涯 淡水港
(顏娟英，2000：10)

以第二點，原本第一屆以傳統山水風格入選的郭雪湖，因十分欣賞鄉原古統的〈南薰綽約〉（圖44）的巧密畫風而風格轉變。得了大獎後，引發其他畫家的模仿，進而形成所謂的「雪湖派」。（廖瑾瑗，2001：38-40）鄉原古統那被認為是「努力型」的細密描繪、全幅塞滿的風格，就藉由「雪湖派」而流行於臺展會場（圖45~47）。（顏娟英，2000：11）臺北以外的地區，眾多畫家也接受臺展早期即入選、獲獎的呂鐵州、林玉山在風格上的影響。由於當時臺灣無美術專門學院，師徒制及畫會觀摩依舊盛行，加深了這種情況的產生。



圖 44 鄉原古統 南薰綽約 1927
(廖瑾瑗，2001：38)



圖 45 郭雪湖 圓山附近 1928
(廖瑾瑗，2001：36)



圖 46 蔡文華 田家幽秋 1930
(廖瑾瑗, 2001: 40)



圖 47 蔡永芝 芝山岩社之靈石 1930
(廖瑾瑗, 2001: 40)

這兩點，事實上都與當時臺灣處於殖民地的現實有關。殖民地的邊陲地位，自然無法移植中央畫壇的多元性，而受少數藝術家主導。殖民政府推動帶實利目的，且與內地有差別的教育體制，缺乏正式的美術學院加劇了美感趣味狹窄的狀況。畫家為求入選、得獎，只好採取保險的創作風格，不敢展現個性，以保不失¹⁴。部分來自日本內地的日籍評審對南畫傳統的呼籲，變成一則口號。這就是當時「臺展型」籠罩下的臺灣官展之主旋律。

二、薛萬棟與林之助的特殊性解釋——在野化與中央化

將臺、府展東洋畫部的普遍情形「臺展型」與薛萬棟、林之助的藝術相較，可發現到無論是藝術的外在層面（藝術家學經歷、創作動機、社會文化因素的影響）還是內在層面（作品的形式與內容）都具有差別存在。而考慮到前述薛、林二人之間的巨大差異，故推論出當時臺灣畫壇以「臺展型」現象為中間主流，薛、林二人分屬兩極的結論。

（一）薛萬棟的在野化

¹⁴最明顯的例子，就是第六屆臺展（1932）的郭雪湖。當時他已經從1931年赴日旅行中得到啓發，創作了以線條、墨韻為主的寫意作品〈朝霧〉（賴明珠，2000：46）。不過，他還是又出品一幅巧密畫風的〈薰苑〉。結果前者只得入選，後者則獲「特選」與「臺日賞」。

從外在層面，薛萬棟是業餘畫家，也非出身顯要或書香世家。除了師從蔡媽達之外，因未加入任何畫會，也沒有再接受任何形式的美術教育，所以其習畫完全是靠觀摩他人畫作與自己的練習。他後來又兩度寄件到日本欲參加新文展¹⁵（潘元石，1977：78-79），代表他和大部分參展畫家有類似的目標，而非像潘春源等民間職業畫師，參加了幾屆官展後就回到民俗的畫風了。他那有目標（官展入選、獲獎）卻非系統性（自行觀摩）的吸收，使他爲了摸索官展適合的風格，造成參展作品風格一直變異，而且有從生澀漸進圓熟的結果。

由構圖來看，臺展時期薛萬棟的人物畫想在東方式虛的背景中畫入部分的實景，造成不協調的構圖。與「臺展型」的人物畫（圖29、30）那種簡潔、明快的構圖不同。到了〈遊戲〉，他堅定走向自然主義的道路，以近景人物搭配全景式的遠景，形成西畫化的現象，與「臺展型」的人物畫差別更大。由造形與色彩來看，薛萬棟依據的是他實際觀察的印象，所以線條和色彩漸層都較爲瑣碎，不同於「臺展型」的理想化（圖36、37）。

無論是藝術的內、外層面的探討，薛萬棟無異是被排拒在當時臺灣東洋畫主流之外的。林玉山在府展當時看見〈遊戲〉後的看法：「人家都說他不是畫畫的人，居然也得了一個大獎……畫面有塗塗改改畫出來的，說髒也是有點髒，但稍微遠一點看，整個的調子非常和諧，的確別具有一番風味。」（潘青林，2012：10）就充分印證這一點。另外，他敢於吸收各種文化的藝術特色融入自己的畫中，和大部分「臺展型」畫家不同，反倒與民間的神佛像、肖像畫師比較接近（謝世英，2008：125；劉怡蘋，2004：71）。這樣的趨向，允以「在野化」¹⁶名之。

（二）林之助的中央化

林之助自小學即赴日求學，使得他所受的美術基礎教育，已然超過一般臺人。後來又進入帝國美術學校以及接受名師兒玉希望的指導，可說是吸收完整的日本學院美術教育。另外，和大部分臺籍畫家不同的是，他是先獲得新文

¹⁵ 原文爲「帝展」。但事實上日本於1937年已將帝展改組爲新文展。

¹⁶ 當然，這種「在野化」不似陳玉峰這種完全不參加官展的畫家那麼極端。薛萬棟的「在野化」是相對於「臺展型」畫家而言。

展的入選（1940年，當年因適逢日本天皇制實施二千六百周年，故名爲「紀元二千六百年奉祝美術展覽會」），再返臺參加府展，故較有信心應用中央畫壇所學參展。

若以作品本身的形式來說，林之助作品的創作手法甚至比大部分臺籍大家更加精鍊。他不使用「臺展型」常見的細密描繪、全幅塞滿，而是以整體性氣氛去構圖，展現其對日本傳統至近代藝術的涵養。例如〈母子〉中出現當時臺灣畫壇幾無出現的「朦朧派」韻味（詹前裕，2000：14），〈好日〉中「少即是多」的空靈感與戲劇性。兩作的人物造形都出現日本畫常見而「臺展型」少見的技法。尤其〈好日〉一作不以陰影、漸層而純以線條來表現量感，深受當時審查與藝評的好評。

以外在層面而論，林之助返臺時間較晚，且已進入太平洋戰爭戰時的白熱化階段，自無緣於主流的畫會活動。就內在層面而論，他的作品形式也和「臺展型」有相當的差距。李石樵對其作品讚爲「純粹日本畫的日本畫」（李石樵、吳天賞，1943/2001：308），可說是最好的註解。所以林之助可說是代表日治時代臺籍畫家「中央化」的路線。原本「中央化」應當隱含普同性、僵化疑慮的意義。但臺灣爲殖民地的地位，卻讓「中央化」帶有特殊性的意味。

臺灣光復以後，隨著傳統水墨成爲新的國畫主流，薛萬棟風格又轉向水墨（胡懿勳，2006；潘青林，2012）。另一方面，林之助因力保已漸式微的膠彩畫返回省展，贏得「臺灣膠彩畫之父」的美名（曾得標，2008：11）。觀其光復後各自的遭遇，影響其作爲的態度似乎在光復前即可見端倪。

伍、結論

臺灣東洋畫的題材中，以花鳥畫作品最多，以人物畫作品最少。在臺籍畫家裡面，僅九位以人物畫爲主要創作題材。分析他們的學、經歷，可以分成「民間畫家」和「學院畫家」兩類。而就學、經歷，沒有參加畫會組織，只會拜蔡媽達一人爲師的薛萬棟，以極爲遠離畫壇核心而可作爲「民間畫家」的代

表。而十二歲即赴日本，接受完整的學院及名師指導的林之助，則可作為「學院畫家」的代表。

〈遊戲〉與〈好日〉分別是薛萬棟與林之助在日治時期臺灣官展最後的入選作品，也可視為兩人之成熟的代表作。兩件作品形式上的差異，可充分代表他們之間的風格對比。最明顯之處，則表現在動態與構圖兩方面：

1· 〈遊戲〉中人物的動態是一種動作的瞬間凝結。薛萬棟讓人身成 α 形，以不安定的姿態達到這種效果。這個方法他在參加第六屆臺展的〈姊妹〉就已經進行試驗，只是當時表現得生澀、彘扭，而在〈遊戲〉中已經臻於成熟。

〈好日〉中人物的動態是持續的動勢。林之助用動靜結合凸顯動勢的方式達到效果。另外虛空的背景，以及左下角落地的扶桑花，讓這個動勢更具戲劇性。

2· 〈遊戲〉的畫面非常繁雜，但是薛萬棟以精妙的構圖使其和諧。人物的排列活潑而切合主題。〈好日〉的畫面極為單純，寂靜與空靈的氣氛籠罩全體，並讓觀者易於把握人物動勢。以風格來說，〈遊戲〉是西畫化的，〈好日〉是東方的。以物喻之，〈遊戲〉像精巧的結構體，〈好日〉則是圓潤的一體成形。

兩人之間的差異如果放置在當時臺灣畫壇的環境下來進行比較，可以得到四項結論：

1· 就所受的美術教育而言。薛萬棟幾乎沒有接受過專業的美術學院教育。由於缺乏專業訓練，也使得他的作品會有稚拙、生澀的構圖、用色與造形，並於創作觀尚未確立時無法把實景妥善融入在虛的空間中。林之助接受長期的學院教育，因此能夠活用「朦朧派」韻味、無限空間法、無陰影呈現量感等日本畫的特色。作品形式成熟而洗鍊，優游於虛實之間，將理想與現實融合得恰到好处。例如〈母子〉中統御性的氣氛，〈好日〉中人物精彩的表現。

2· 以所處的人事環境來說。薛萬棟是業餘畫家，沒有參加畫會活動，遠離畫壇中心，使得他平時只能用觀摩他人畫作，或自行摸索來精進畫技。但這也使得他不受地域、民族、門戶等成見的影響，呈現當時民間畫家敢於吸收不同文化元素融入作品當中的特質。最明顯的就是在構圖上，從〈姊妹〉的左推右讓構圖，到〈夏晴〉的日本式無限空間法構圖，最後則是〈遊戲〉的西洋畫趨

向之空間展現。但他仍有其理想的藝術原則，而依此長期演練。例如動態造形的試驗。西畫化也是對自然主義創作觀的堅持之必然結果。林之助於帝國美術學校畢業後，先從兒玉希望學畫，其實仍是學院學習的延續。返臺時間又晚，故不是畫會中的活躍人物。使得他在府展中的作品仍然保持濃厚的日本畫味道，不受「臺展型」風格的影響。

3·從創作歷程而論。薛萬棟和大部分的臺籍畫家一樣，以入選，甚至是在官展獲得大獎為奮鬥的目標。當獲得象徵性的肯定後，就以參加日本內地的帝展、新文展為努力的標的。所以薛萬棟和「臺展型」畫家的差異是導因於身分、教育以及環境，而努力的動機和目標卻無二致。林之助在這方面和多數臺籍畫家不同。他是先獲得中央畫壇的肯定，再返臺參展。雖然他還是積極追求府展的獎項，但與眾不同的經歷，使他對自己的風格較具信心，不像其他臺籍畫家，必須去苦心找尋官展勝出之道。

4·「臺展型」的畫風源於日治時期臺灣官展評審人數少，無力將日本內地的多元化情形移植過來，以及當時臺灣缺乏專業美術學院，師徒制及畫會觀摩加劇了美感趣味狹窄的現象。而這些情況，與臺灣身為殖民地，處於邊陲地位，還有殖民政府實利主義的教育有關。薛萬棟及林之助在繪畫形式上，與所謂的「臺展型」存有差異。雖然同樣在殖民地的現實下，薛萬棟在藝術上屬於遠離臺灣畫壇主流的「在野化」特徵，林之助則是相反趨勢而面對日本內地的「中央化」。

參考文獻

- 王行恭（1992）。日據時代臺灣美術檔案（貳），臺展、府展臺灣畫家東洋畫圖錄。私家本。
- 王秀雄（1995）。台灣美術發展史論。臺北市：國立歷史博物館。
- 王秀雄（2000）。日本美術史（下）。臺北市：國立歷史博物館。
- 王秀雄（2002）。美術心理學：創造·視覺與造形心理。臺北市：臺北市立美術館。
- 王耀庭（1992）。台灣美術全集：林玉山，3。臺北市：藝術家出版社。
- 李峰（2005）。中國畫構圖法則。南寧：廣西美術出版社。
- 李進發。薛萬棟小傳。取自<http://teacher.hkhs.kh.edu.tw/lembot/favorite19.html>
- 李進發（1993）。日據時期台灣東洋畫發展之研究。臺北市：臺北市立美術館。
- 李進發（2000）。日據時期台灣東洋畫發展的探究。載於陳淑鈴（主編），台灣東洋畫探源，19-35。臺北市：臺北市立美術館。
- 雨云譯（1997）。E. H. Gombrich原著（1995）。藝術的故事。臺北市：聯經。
- 邱奕松（1998）。朴子市志。嘉義縣：朴子市公所。
- 林育淳（2006）。日治時期台灣官展畫風的再思考。現代美術，124，40-51。
- 林柏亭（1993）。台灣美術全集：郭雪湖，9。臺北市：藝術家出版社。
- 林保堯（2012）。潘春源〈婦女〉。臺南市：臺南市政府。
- 林皎碧譯（2002）。木下靜涯原著（1927）。東洋畫審查雜感。藝術家，324，391-392。
- 林曼麗（2000）。台灣視覺藝術教育研究。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 胡懿勳（2006）。略論薛萬棟繪畫風格及其歷史定位。載於黃進財（主編），遺珠，薛萬棟紀念展專輯，18-23。臺南市：臺南市立文化中心。
- 倪朝龍（1998）。台灣美術全集：林之助，20。臺北市：藝術家出版社。
- 席慕蓉（1995）。台灣美術全集：陳慧坤，17。臺北市：藝術家出版社。
- 張仁吉（2006）。國美無雙：館藏精品常設展。臺中市：國立台灣美術館。
- 陳才崑譯（2001）。王白淵原著（1943）。第六回府展雜感—藝術的創造力。

- 載於顏娟英（譯著），**風景心境：台灣近代美術文獻導讀**，296-307。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 陳怡茹（2009）。上村松篁對台灣膠彩畫家林之助花鳥畫風的影響。**藝術論壇**，6，150-184。
- 陳瓊花（2000）。**自然·寫生·林玉山**。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 曾得標（2008）。台灣膠彩畫之父林之助—從傳承、正名探索膠彩畫存滅暨發展。載於黃國榮（總編輯），**追求完美·永無止境：台灣膠彩畫之父林之助**，7-12。臺中市：臺中市文化局。
- 雄獅中國美術辭典編輯委員會（1989）。**雄獅中國美術辭典**。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 黃冬富（2000）。日據時期台灣東洋畫發展的探究。載於陳淑鈴（主編），**台灣東洋畫探源**，50-55。臺北市：臺北市立美術館。
- 詹前裕（1997）。林之助膠彩畫風格的發展。**臺灣美術**，37，72-84。
- 詹前裕（2000）。日據時期台灣東洋畫的師承與風格。**現代美術**，91，2-16。
- 詹前裕（2010）。臺府展膠彩畫的起源與發展。載於台灣創價學會藝文中心執行委員會（企劃），**日治時期臺灣官辦美展（1927-1943）圖錄與論文集**，129-151。臺北市：勤宜文教基金會。
- 廖瑞芬（1998）。日本美術院走過百年。**藝術家**，283，476-487。
- 廖瑾瑗（2001）。**四季·彩妍·郭雪湖**。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 廖瑾瑗（2003）。**膠彩·雅韻·林之助**。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 潘元石（1977）。薛萬棟二三事。**雄獅美術**，72，77-79。
- 潘青林（2012）。**薛萬棟〈遊戲〉**。臺南市：臺南市政府。
- 劉奇俊（1984）。**日本美人畫選**。臺北市：藝術圖書公司。
- 劉怡蘋（2004）。**臺灣美術地方發展史全集，台南地區**。臺北市：日創社文化事業有限公司。
- 鄭惠美（2003）。日本浮世繪美人畫對「陳進」膠彩畫風之影響。屏東縣：屏東師範學院。
- 賴明珠（1998）。日治時期臺灣東洋畫壇的麒麟兒—大溪畫家呂鐵州。桃園縣：桃園縣立文化中心。

- 賴明珠（2000）。日據時期台灣東洋畫發展的探究。載於陳淑鈴（主編），**台灣東洋畫探源**，42-49。臺北市：臺北市立美術館。
- 賴明珠（2001a）。近代日本關西畫壇與台灣美術家——一九一〇至一九四〇年代。**藝術家**，**313**，358-369。
- 賴明珠（2001b）。近代日本關西畫壇與台灣美術家——一九一〇至一九四〇年代。**藝術家**，**314**，420-431。
- 賴萬鎮（1995）。**林東令九一回顧展**。嘉義市：嘉義市立文化中心。
- 謝世英（2008）。日治時期台灣美術的文化揉雜——陳進與潘春源的美人畫。載於林明賢（主編），**「島嶼風情」—日治時期臺灣美術之研究**，116-125。臺中市：國立臺灣美術館。
- 謝里法（1996）。在〈遊戲〉中相遇的畫家——薛萬棟。**藝術家**，**257**，332-337。
- 謝里法（1998）。**日據時代臺灣美術運動史**。臺北市：藝術家出版社。
- 謝里法（2006）。爬行在格子裡的「遊戲」人生：試論薛萬棟的繪畫藝術。載於黃進財（主編），**遺珠，薛萬棟紀念展專輯**，8-13。臺南市：臺南市立文化中心。
- 顏娟英（2000）。日據時期台灣東洋畫發展的探究。載於陳淑鈴（主編），**台灣東洋畫探源**，7-18。臺北市：臺北市立美術館。
- 顏娟英譯（2001）。山口蓬春、野田九浦、中澤弘光原著（1939）。參加第一回府展審查感想。載於顏娟英（譯著），**風景心境：台灣近代美術文獻導讀**，270-272。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 顏娟英譯（2001）。木下靜涯原著（1939）。台灣日本畫的沿革。載於顏娟英（譯著），**風景心境：台灣近代美術文獻導讀**，274-275。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 顏娟英譯（2001）。李石樵、吳天賞原著（1943）。第六回府展作品與美術界——李石樵與吳天賞對談。載於顏娟英（譯著），**風景心境：台灣近代美術文獻導讀**，308-310。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 簡瑞榮（2002）。**嘉義市志，卷九，藝術文化志**。嘉義市：嘉義市政府。
- 蕭瓊瑞（1996）。**府城民間傳統畫師專輯**。臺南市：臺南市政府。

- 蕭瓊瑞（2006）。台灣美術史上美麗的遺珠—府城畫家薛萬棟的繪畫成就。載於黃進財（主編），**遺珠，薛萬棟紀念展專輯**，14-17。臺南市：臺南市立文化中心。
- 蕭瓊瑞（2010）。臺府展作品現存狀況調查。載於台灣創價學會藝文中心執行委員會（企劃），**日治時期臺灣官辦美展（1927-1943）圖錄與論文集**，153-189。臺北市：勤宜文教基金會。
- 羅秀芝、顏娟英譯（2001）。溪歸逸路原著（1936）。再談台灣畫壇。載於顏娟英（譯著），**風景心境：台灣近代美術文獻導讀**，521-524。臺北市：雄獅圖書股份有限公司。
- 藝術家工具書編委會（1988）。**美術大辭典**。臺北市：藝術家出版社。

運用兒童故事引導學生 以藝術創作自我探索之初探

趙于菁* 符逸群**

摘要

本研究主要運用兒童故事，加入適切的藝術教學，讓孩子能藉由兒童故事的討論，引發學生思考，觸發孩子探索自我，以提升自我概念，並透過藝術創作來進行自我心靈顯像，用自己的符號記錄心中的感受，以增進學生的內在智能，也藉由藝術創作的過程中，讓學生抒發心中的情緒，並讓學生直接經歷到能量的改變，創造的潛能得以釋放。教學研究者發現(1)運用兒童故事引起學生學習動機，藉由討論故事的方式讓孩子輕鬆的卸下心防，探索內心的自我，有別於傳統以老師為主體的學習模式，有85%的學生認為他喜歡此種學習方式；(2)加入適當的藝術教學，讓孩子覺得自己創造出屬於自己獨特的藝術品，其中有85%的學生認為作品有他自己的想法，有90%滿意他自己的作品。(3)有95%認為上完了此課程讓他更認識自己了，有85%的學生認為他喜歡這種上課方式，且85%的學生上課的過程是愉悅的。足以見得此課程是能被絕大多數的學生所接受的，且對他認識自我是有效的。

關鍵詞：兒童故事、藝術創作、自我探索、自我概念

*嶺東科技大學視覺傳達設計系所研究生

**嶺東科技大學視覺傳達設計系所助理教授

A preliminary study on children's self-exploration through children story and artistic creation

Yu-ching,Chao* Yi-chun, Fu**

Abstract

The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of inspiring children on self-exploration and self-concept development through children stories, story games, and art work creations. Moreover, this teaching approach utilizes various story topics and appropriate art skills learning to influence, motivate and inspire children on self-exploring and know themselves.

This is found that:

1. With appropriate children stories and story games through sessions, this teaching approach motivates and inspires children on self-exploring. Specifically, 85% of children like this teaching approach.
2. With appropriate art skills teaching, 85% of children agree that their art work effectively demonstrated their thoughts and 90% of children satisfied their art work.
3. 95% of child agree these sessions help them self-exploring and know themselves. 85% of children likes this teaching approach and enjoyed through entire sessions.

This study suggests this teaching approach is not only widely accepted by most children but effectively help children on self-exploring.

Key words: children story, art work creation, self-exploring, self-concept

* Postgraduate student, Department of Visual Communication Design, Ling-Tung University

** Assistant Professor, Department of Visual Communication Design, Ling-Tung University

運用兒童故事引導學生 以藝術創作自我探索之初探

壹、緒論

一、研究動機

創意教學常常代表的是老師有創意的概念，但是課程的內容不一定重視可以啟發學生創意的想法。教學的主體是學生，真正的教導創意並不是在凸顯老師的能力，而是在教學中，能鼓勵學生多元的創意發展，去理解每個孩子的特質，讓學生的想法主導創作的發展引導他們去思考自己要什麼？為什麼要這樣做？(曾惠青，2008)而這一些問題都要從學生自我探索開始。當個體能進行自我察覺時，才能有機會面對真實的自己；一但個體在發現自己的限制後，而能坦然的接受，並且不以防衛，便能從自身內在成長出新的能量以滋潤自我價值，並使得蘊藏的潛能得以發揮，藉以完成個人的期待或目標；同時，也能在人際互動中扮演自己，而不必去迎合、討好別人(蘇益志，2006)。因此在健全的人格養成中，探索自我、瞭解自我是很重要的開始。

兒童故事是指能順應兒童的興趣，滿足兒童心理需求的故事，對兒童教育有相當的正面意義。(蔡尚志，1989)。故事幫助孩子思考，幫助孩子藉由著故事去探索問題、認識問題、澄清問題、解決問題，更藉由故事來探索自我、瞭解自我，建構自我(蔣建智，2001)。

羅恩菲爾認為美術教育乃在啟發個人的潛能，美術表現是由內而外的自然成長，需要順應兒童的個性，重視兒童的心理發展，美術教育的目標在於開發兒童的創造性及促進兒童人格的健全發展。由此可知，身為教育工作者，應該尊重每個兒童的特性，並提供適當的課程，讓學童有自我探索、表現自我的機會和管道，進而促使兒童人格的健全發展。

二、研究目的

本研究結合閱讀治療與藝術治療原理，設計實驗課程以增進學童自我概念。其課程包含五項教學活動，此文章以第一項活動「我的門神」為試探性研究，期望透過試探性研究成果修正研究計畫，以確立研究的可行性。並於接下來的實驗課程中實際運用兒童故事引起動機，並利用閱讀治療的心理歷程設計問題，藉由問題討論引發思考，觸發學童探索自我，提升自我概念，接著透過藝術創作來進行自我心靈顯像，用自己的符號記錄心中的感受，以幫助兒童更進一步整合自我，期望藉由創作的過程，讓心中的情緒得以紓發，且直接經歷到自我能量的改變，使其創造的潛能得以釋放，在自我實踐中超越自我。其研究目的整理如下：

- (一)探討結合兒童故事與藝術創作增益學童自我概念之相關理論。
- (二)設計一套運用兒童故事引導學生以藝術創作增益自我概念之課程。
- (三)探討運用兒童故事引導學生藝術創作之課程對增益國小學童自我概念的成效。

三、研究問題

基於以上研究目的，本研究主要探討之問題如下：

- (一)結合兒童故事與藝術創作增益學童自我概念之相關理論為何？
- (二)運用兒童故事引導學生藝術創作之教學實施方式與流程為何？
- (三)運用兒童故事引導學生藝術創作之課程對增益國小學童自我概念的成效為何？

四、研究對象

本研究以研究者任教的國小四年級的30位學生為研究對象，所有學生皆非隨機選樣之樣本。

五、研究方法

本研究法以文獻探討法和行動研究法進行探討，文獻探討法的部分主要從期刊、論文、專書中探討「自我概念」、「兒童故事」、「藝術創作」的內涵，再從這些研究中歸納整理出一些學理基礎，作為本研究立論的依據。整合三者的特性，研擬出適合國小課程之施教流程，以此流程拓展應用於「自我探索」教學中，涵蓋對個人學習態度與成就方面，以及學生對此教學策略的反應。

資料蒐集主要包含課堂觀察、學生問卷、作品、訪談、自我概念量表分析與省思五大類。在實驗課程進行中，輔助研究者協助觀察課程進行之流程，並以錄影、錄音之方式記錄師生間、同儕間的互動情形；教學後對學生實施「學生學習反應問卷」用來了解學生此教學策略的反應，以及學生個人學習成長的狀況；課後透過私下訪談了解學生對於作品的詮釋與感受，進而深入分析探討；並於實驗課程的前後採用單因子準實驗研究法：自變項為實驗教學；依變項為「自我概念」，其操作型定義為受試者在「自我概念量表」上之得分，作為實驗前、後個人自我概念的指標。

本研究採用的量表為吳裕益、侯雅齡 (2000)根據國內外自我概念理論編製而成的一種自陳式量表，由台北市心理出版社出版。此量表以全國國小四到六年級學生為對象，採分層叢集抽樣方式，抽取1544名學生為常模樣本。量表簡介如下表1：

表1 國小兒童自我概念量表簡介

適用對象	國小四到六年級學童
量表內容	「家庭自我概念」、「學校自我概念」、「外貌自我概念」、「身體自我概念」、「情緒自我概念」共六十一題。茲將各分量表之定義以及各分量表所包含的題目整理如表2：
計分方式	採Likert式五點計分，從1表示「完全不符合」至5表示「完全符合」共五個等級，得分越高，表示兒童的自我概念發展越積極；反之，得分愈低，表示兒童的自我概念發展越消極。

信度	本量表以ITAN程式進行信度之考驗，常模樣本數1554各分量表的內部一致性係數，Cronbach依序分別為.86、.83、.87、.86、.89，所有題目—總分相關皆達到.45以上，校正後的題目—總分相關亦全部高於.30，顯示個題目皆與各分量表有很好的相關，本量表有良好的內部一致信度。在重測信度方面，各分量表皆介於.76至.91之間，則顯示穩定性頗佳。
效度	本量表分別以班級社交量表、焦慮量表微笑標進行效度之考驗，其中「學校自我概念」與班級社交計量的相關係數絕對值，高於其他自我概念分量表與各指數之間之相關，顯示其具有良好的校標關聯校度。在建構校度方面，以綜合探索性以及驗證性因素分析的結果都可以支持兒童的自我概念是一多向度的心理構念；而以二階段及三階段驗證性因素分析，進一步考驗兒童的自我概念量表之階層性構念，結果證實兒童自我概念的確存在著階層性，亦是一階層性的構念。

表2 「國小兒童自我概念量表」各分量表之定義以及各分量表所包含的題目

量表項目	題項	定義
家庭自我概念	1-17	個人知覺自己與父母、家人以及兄弟姊妹之間的相處狀況與互動情形。
學校自我概念	18-31	個人知覺自己在學校與老師、朋友、同學之間的關係
外貌自我概念	32-40	個人對於自己體態、長相的知覺
身體自我概念	41-52	個人對於自己在運動、身體狀況的知覺
情緒自我概念	53-61	個人對於自己日常情緒狀態的知覺

在研究過程中，研究者會根據教學的進行狀況，與在閱讀、藝術創作、輔導方面有豐富教學經驗的教學者，進行意見的交流與探詢。以期此研究易於在教學現場中推行，並作為未來研究之參考。

貳、文獻探討

一、自我概念理論

「自我探索」是指個體對其內在心靈需求或自我狀態的一種察覺，此種內在狀態或需求包括：感覺、情緒、想法、態度、信念、價值觀、渴望、期待等。當個體能進行自我察覺時，才能有機會面對真實的自己；一但個體在發現自己的限制後，而能坦然的接受，並且不以防衛，便能從自身內在成長出新的能量以滋潤自我價值，並使得蘊藏的潛能得以發揮，藉以完成個人的期待或目標；同時，也能在人際互動中扮演自己，而不必去迎合、討好別人(蘇益志，2006)。當人完全了解自己時，自然會表現出寬容的心，因為真正瞭解後，就知道沒有人是完美的，也沒有人是完全邪惡的。在寬容的接納自己、喜歡自己後，同時才能接納別人，喜歡別人。當喜歡別人後，即可踏出人已關係的第一步(黃積聖，2003)。因此在健全的人格養成中，探索自我、瞭解自我是很重要的開始。

要探索自我，就是要對「自我」有所理解，也就是要提升「自我概念」。研究者將自我概念理論重點整理如下：

(一)自我概念之意義

張春興在《張氏心理學辭典》中對自我概念的定義乃是個人主體自我對客體自我的想法，也就是兒童自我覺知自己外在條件，如身體外貌、學業能力等想法。郭為藩在《自我心理學》指出自我概念乃指對自我的個體而言，是個人對自己所覺知的影像，包括自我評價的過程、感受到自尊或自我接納。Rogers則認為自我觀念可視為個人對自己多方面綜合之看法。此看法中，包括個人對自己能力、性格以及與人、與事、與物之關係等諸多方面；也包括個人從目標與理想的追求中所獲得的成敗經驗，以及對自己所做的正負評價(張春興，1995)。所以自我概念是一種概念性的心理結構，係指個人對其自身及環境主觀的想法與態度。其主要是受到過去經驗和重要他人的影響，形成人格的核心，已顯現個人獨特的行為模式(洪若和，1995)。

綜合以上學者的討論，了解自我概念包含了兩種意義：其一被認同、被知覺的客體，另一是指個人之所以能思考、能感受、能認知客體的主體。

(二)自我概念之發展

郭為藩(1996)認為自我概念的發展是一個持續不斷的過程，不同的階段有不同重點和內涵，並將自我概念分為三個階段，以下分別說明之：

1.客觀化期—身體我萌芽階段

大約指個體從出生後第八個月至三歲，個體開始有身體我的意識，藉由雙手及眼睛的探索，建構所知覺的客觀世界。約一歲半左右，能進一步區別自己與他人的不同。「安全感」是此一時期發展的重要因素，需要一個溫暖、穩定的環境，自我概念才能健全的發展。

2.客觀化期—社會我發展階段

約從三歲到青春期，個體受到社會文化影響頗深，開始發展團體意識，透過角色的認定，學習從別人的立場，衡量自己的行為，使其行為表現盡量符合社會標準。此時期有強烈的「歸屬感」需求，期望自己能夠被家庭與同儕團體所接納。遊戲與學校生活是此一階段發展的重要因素，從活動中懂得遵守遊戲規則，並藉由爭取成功、榮譽以肯定自我的價值。

3.主觀化期—人格我茁壯階段

從青春期開始到身心發展成熟，是整合自我概念的重要時期。由於身心的急速成長，且面臨許多重要抉擇，促使個體透過學習，吸收社會中客觀的評價標準，並逐漸內化成自己的價值體系。隨著心智的發展，自我判斷能力提升，個體能將身體我、社會我、人格我整合成一個統整的自我概念。

(三)小結

自我概念的形成歷程是連續的，由具體到抽象、由外在到內在，逐漸發展而來。從認識自己的身體開始，區別自我與他人，進而擴展至社會情境，透過遊戲與模仿，學習各種社會角色所應具有的態度和行為，隨著身心發展成熟，建立自我之價值體系(楊惠婷，2004)。國小兒童正處於自我概念發展的客觀化時

期，此時期的自我概念發展極為重要，學校若能在溫暖、有安全感的氣氛下，提供學生有規劃的認識自我、肯定自我，將有助於兒童建立正向的自我概念。研究者期盼藉由創意教學之設計，協助兒童探索自我，以提升其自我概念，促進兒童健全人格之發展。

二、透過兒童故事達到讀書治療之目的以增進自我概念

本研究藉由兒童故事以增進兒童的自我概念，其輔導策略來自讀書治療理論，研究者將讀書治療理論重點整理如下：

(一) 讀書治療的理論

牧師Crothers於1916年在《大西洋月刊》(The Atlantic Monthly)上，首先使用讀書治療(bibliotherapy)一詞，代表連結心理問題者和文學的技術(Jones, 2006)。讀書治療最早是在精神病院中實施，選用適當的閱讀材料作為治療的輔助工具，指導病人解決問題，而後逐漸推廣至一般公私立圖書館、感化院、學校輔導室、教室和教育相關領域中，其目的在預防心理及行為適應上的困擾(范敏慧，2001)。讀書治療(Bibliotherapy)，又稱閱讀治療(reading therapy)，是一種有結構性、互動性的閱讀分享技術，以最簡單的定義來說就是：「利用書本來解決問題」(Aix,1993：1)，透過文學作品來協助讀者宣洩、釋放情感，並學習新的知識和技能。後來讀書治療被引用到輔導上，係指諮商或輔導實務人員提供當事人一系列閱讀材料，經由諮詢或輔導人員與當事人相互分享閱讀材料，是協助當事人解決個人問題的一種心理輔導技術。

讀書治療係透過個人對書中角色的認同，淨化情緒，激發新的洞察力，進而改變其行為和態度，發展出解決問題的方法。因此，讀書治療之所以作為輔導策略，主要基於下列的理由：1.發展個人自我觀念；2.增加個體理解人類行為或動機；3.培養個體真誠地自我評估；4.提供個人發現自身以外的興趣的方式；5.減輕情緒或心理壓力；6.顯示個人不是第一個或唯一遭遇此類問題的人；7.顯示個體有更多解決問題的方式；8.幫助個人更公開討論其問題；9.幫助個體建構一個解決問題的建設性行動方案(吳清山、林天祐，2005)。

輔導或諮商實務人員運用讀書治療，不管是選擇個人或小組方式，通常採用下列方式進行：1.暖身活動，激起個人動機；2.提供閱讀材料時間；3.允許一段思考時間；4.提供追蹤討論時間，利用問題引導個人從訊息的解釋、分析；綜合及評鑑回憶過往的訊息；5.引導評鑑和指示個人，包括輔導實務者評鑑和個人的自我評鑑。

目前國內應用讀書治療的輔導方式已經越來越受重視，主要是在三大範疇，包括：1.個人的自我肯定、人際關係、低自尊心、孤獨等方面；2.家庭的離婚、手足關係、夫妻關係、受虐等問題；3.社會酗酒、吸毒、貧窮、暴力等方面。學校教師亦可運用讀書治療幫助學生，但是必須有計畫性的規劃課程，才能發揮讀書治療的功能。

(二) 兒童故事的內涵

兒童故事是指能順應兒童的興趣，滿足兒童心理需求的故事，對兒童教育有相當的正面意義(蔡尚志，1989)。兒童故事中有相當豐富的隱喻，隱喻不但可以幫助讀者採取一種較為安全且不需防衛的態度來看待困擾自己的問題，它也可以幫助讀者比較容易看到那些困擾自己的問題中所隱含的組型，因而產生較多的能量以解決問題。故事幫助孩子思考，幫助孩子藉由著故事去探索問題、認識問題、澄清問題、解決問題，更藉由故事來探索自我、瞭解自我，建構自我(蔣建智，2001)。

(三) 小結

綜上所述，教師應用讀書治療的輔導方式來設計課程，應可達到學童提升自我概念之效果。故研究者以兒童故事作為讀書治療的媒介材料，配合教師與同儕間的討論、分享與藝術創作之活動，引導學生探索自我，進而提升自我概念。

三、藝術創作與探索自我

藝術創作能使當事人投入於事件的主體，降低防衛心理，而讓潛意識的內

容自然地浮現，是建立良好關係的有效方法。藝術創作也是一種憤怒、敵視感覺的發洩方式，被社會所接受，且不會傷害到他人。藝術的表達具有時空的整合性，當事人能將所表達的思想和情緒關連到過去事件，現在，甚至投射到未來活動。由藝術創作的過程中，當事人能直接經歷到能量的改變，創造的潛能得以釋放(黃月霞，2005)。藝術創作即是治療，而創作的過程可以緩和情緒上的衝突並有助於自我認識和自我成長。兒童畫的詮釋，誠然並非藝術治療的全部，亦非每個治療或美術教學活動的必要活動，但無庸置疑地，它是引領我們進入孩子內心世界的重要途徑(陸雅青，1993)。此外，有許多項實證研究探討藝術治療對個體自我概念的影響，分述如下：

葉莉瑄(2003)研究藝術治療團體對學習障礙兒童的人際關係與自我概念之影響，發現藝術治療活動使受試者在「國小兒童自我概念量表」全量表總分上，有些進步；郭修廷(2000)探討「發展取向藝術治療對國小兒童情緒困擾與自我概念之輔導效果研究」，以國小三年級學童為對象，研究結果顯示發展取向藝術治療方案對情緒困擾與自我概念有立即性與延宕性之輔導效果；Darrel和Whealer(1984)對美國紐澤西州Newark的一所國中七年級的十二位低成就學生，實施為期一個月的藝術治療，目的在提升學生的自我概念與認知能力。其計畫採結構式的創造性藝術自發表達模式進行，研究結果發現十二位低成就學生中，有八位學生的內在情緒衝突與自我防衛降低，自我概念與認知能力亦明顯提升(引自謝東瀛，1997)。有鑑於此，創作者在藝術創作的過程中去了解自己內心世界，進而培養獨立思考及其自我探索與發現的能力，的確有助於自我概念之提升。

四、運用兒童故事引導學生以藝術創作自我探索

依據以上文獻探討之結論，研究者結合閱讀治療與藝術治療原理，設計實驗課程以增進學童自我概念。研究者於課程中實際運用兒童故事引起動機，並利用閱讀治療的心理歷程設計問題，藉由問題討論引發思考，觸發學童探索自我，提升自我概念，接著透過藝術創作來進行自我心靈顯像，用自己的符號記錄心中的感受，以幫助兒童更進一步整合自我，期望藉由創作的過程，讓心中

的情緒得以紓發，且直接經歷到自我能量的改變，使其創造的潛能得以釋放，在自我實踐中超越自我。

參、教學設計與實施

單元主題	我的門神
自我概念 面向	家庭自我、學校自我、情緒自我
教學目標	1.探索並分享自己生活中曾經歷的恐懼感受
	2.從參與活動中察覺自我的情緒
	3.從學習經驗或各種訊息來探索自我成長的過程
	4.分享自我成長過程的恐懼經驗與感受
	5.運用視覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法
	6.嘗試以視覺藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力
設計理念	<p>由於中年級的社會學習領域中，在認識家鄉的單元裡，介紹了許多家鄉廟宇。所以藉著學生對廟宇的先備知識，帶入漢聲出版社為孩子編寫的中國童話故事—門神的由來。其故事編寫符合兒童的認知能力，故事情節也符合此教學活動要探究的自我概念。此外，故事中的因果報應、苦盡甘來、算命預言、轉折的劇情、夢中復仇…等等情節，能吸引兒童的興趣。故事中「畫家吳道子在門上畫上門神像，唐太宗睡得安穩，不再懼怕」之內容具啟發心智，解決心理困擾的作用。而故事中正面的結尾也可以帶給兒童希望。此活動的焦點問題設計是以「唐太宗害怕半夜龍王向他索命，所以請了秦叔寶與尉遲恭兩位大將軍站在公門口守護著。」為焦點，請學生反思「日常生活中，你在甚麼情況下，也與唐太宗一樣，會有害怕的感覺？而你請誰幫忙解決？」</p> <p>藝術創作方式是藉由門神的圖片引導學生欣賞門神之美，並仔細請學生觀察門神的構造(門神的服飾、裝飾圖案、武器、動作)，接著藉由兩個門神的均衡美感，複習美的形式原則—均衡原則。再請學生依自己的想法，畫出可以保護自己的人，他即是心中的門神。最後再回歸到情緒得以平復的自己，請學生將在門神保護下的我畫出來，並回想記憶中最安定的時刻，它是甚麼顏色，以那個色系來當作創作的背景，藉此創作過程中，讓學生再更進一步思考自己的內心。</p>

教學活動時間	6節課/240分鐘
教學活動流程	<p>(一)引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.學生共同閱讀兒童故事—門神的由來 <p>(二)發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依閱讀治療的心理歷程，回顧故事中的基本架構與經過 2.點出問題，反問學生：唐太宗因為恐懼龍王找他報仇，所以他請了秦叔寶和尉恭遲保護他，當他的門神。那在你的生活中你最恐懼什麼？而你想請誰當你的門神來保護你？他們手上拿著甚麼武器呢？ 3.讓學生自己敘說自己的恐懼經驗，並分享他想找的門神及其武器 <p>(三)綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.讓學生欣賞寺廟中門神之美，介紹均衡原則 2.依自己的恐懼，畫出心中的門神 3.用你認為安定的色系當背景，畫出在門神保護下的我

肆、教學結果分析與討論

一、學生學習情形

(一) 兒童故事是引發學童自我探索很好的媒介

以兒童故事當作引起動機，孩子們非常有興趣，他們聆聽時十分專注。當故事說完，進入討論與述說自己經驗時，班上同學反應也很踴躍。所以嚴肅的自我探索，透過兒童故事的劇情所提供的隱喻，將此自我探索過程以較有趣、吸引孩子的方式來進行，也讓他們能放下心防面對自己。

(二) 別於傳統以老師為主體的學習模式，讓多數學生喜歡

運用兒童故事引起學生學習動機，藉由討論故事的方式讓孩子在輕鬆的氛圍下，卸下心防，探索內心的自我，有別於傳統以老師為主體的學習模式，有

85%的學生認為他喜歡此種創作方式。

(三) 課程內結合藝術教學，使得學生對於自己的作品感到滿意

課程內結合藝術教學，使得學生對於自己的作品感到滿意；且大部分孩子皆認為作品是依照自己的想法而創作，在創作中的作品中發現自己的獨特之處。課程內結合了欣賞門神之美以及認識均衡原則，提升了孩子的美感，所以他們做出來的作品有65%的學生對自己的作品感到非常滿意；30%的學生對自己的作品感到滿意，另外有85%的學生認為作品有他自己的想法。所以加入適當的藝術教學，讓孩子的作品覺得自己創造出屬於自己獨特的藝術品，讓他很有成就感。

(四) 學生上課的過程是愉悅的，且課程是能被多數的學生所接受的

運用兒童故事引導學生以藝術創作自我探索的課程，有95%認為上完了此課程讓他更認識自己了，有85%的學生認為他喜歡這種上課方式，且85%的學生上課的過程是愉悅的。足以見得課程是能被絕大多數的學生所接受的，且對他認識自我是有效的。

(五) 試探性教學得結果半數的孩子符合此階段孩子的發展狀態，證明此教學活動讓孩子達到探索自我之目的

1.60%的學生的門神選擇自己的父母，符合—奧蘇貝爾（Ausubel）提出的衛星理論（satellization theory），認為在正常的發展行程上，青少年像顆衛星，在自己能獨立自主前，環繞著父母而繞行，個體依賴父母，並密集地接受社會化歷程。如表3：

表3 學生S1.S3.S20.S12之作品與訪談

S1			<p>我最怕一個人很無聊，我的門神是爸爸，雖然他工作很忙沒很多時間陪我，但是他陪我時，我都覺得很快樂。他手上的武器是象棋、i-pad、樂高，因為他平常都跟我玩這些。</p>
S3			<p>我最害怕站在高的地方，我的門神是我爸爸，因為他很勇敢，他手上拿著是梯子和繩子。</p>
S20			<p>我最害怕媽媽生氣，我的門神是爸爸，因為他會保護我，他會倒垃圾和煮菜，讓媽媽不會生氣。</p>
S12			<p>我最害怕冷跟吃藥的時候，我的守護神是爸爸和媽媽，因為我冷的時候媽媽會為我開暖爐，吃藥時候會給我吃糖果；爸爸會提醒我穿衣服。他們的武器是糖果跟衣服。</p>

2. 15%的學生的恐懼和課業有關，符合張春興在教育心理學一書中，依據艾里克森心理社會期發展理論分析此時期(六歲~青春期)的心理特徵，因為正值國小教育階段，也正是正規教育的第一階段，他們接受學校教育，生活上受到團體規範的約束，在知識學習上受到及格標準的限制，在精神上受到成功與失敗的壓力，此類的壓力是無法完全避免的。如表4：

表4 學生S6.S2.S13之作品與訪談

學生	作品—我的門神	作品— 在門神保護下的我	訪談
S6			<p>我最害怕去功課，我的守護神是媽媽，他的武器是大眼睛，我把功課寫完，才不會被老師罵。</p>
S13			<p>我最害怕功課寫不出來，我的守護神是爸爸媽媽，因為他們很可靠，有知識的人，他們的武器是課本跟解答。</p>

S2		 <p data-bbox="1058 295 1253 678">我最怕考試考不好，我的爸爸和媽媽是我的門神，爸爸手上拿錢，因為他要幫我請家教；媽媽手上拿課本，因為他要教我功課。</p>
----	---	--

綜合上述，此試探性課程之結果的確反映出學生在課程活動之中達到一定程度的自我探索。

(一) 藉由藝術創作的過程大部分孩子將壓力的情緒抒發出來

雖然主題是面對自己的恐懼，但在完成作品的過程中有55%的學生表示心情是非常愉悅的；35%表示愉悅，顯示出藉由藝術創作的過程孩子將恐懼的情緒抒發出來。而且在作品一被門神保護下的我，表情皆是開心、微笑的，顯示此課程也有撫慰心靈的效果。

二、教學改進之處

(一) 提升自我概念之焦點問題不夠凸顯

以閱讀治療的方式討論兒童故事主角的遭遇，在轉化為兒童本身的相似經驗時，學生之間的討論很踴躍，舉手發表約占班上的三分之二，發表時也很清楚地說出自己所害怕的事物，以及能保護自己的人。但在兩天後要進行藝術創作時，卻有部分的學生忘了自己要畫甚麼。

(二) 計畫的教學時間比例不適當

原先預計學生在藝術創作花的時間需二節課，但試探性研究的過程中發

現，兒童故事的討論踴躍，學生在分享自己的相似經驗時，大家的內心相互激盪，此刻探索自我的心理發展情形很顯著，應安排多一點時間。當學生知道自己要創作的內容後，所需的作畫的時間並不需要花費到原先計畫的兩節課。

(三)對於有想法但遲遲無法創作的孩子，處理方式彈性不夠

由於研究者鼓勵孩子盡情的畫，只要依自己的想法創作就是獨一無二的藝術品，所以大部分的孩子都能洋洋灑灑的發揮，很快的完成創作，但有些孩子遲遲無法下筆，曾提出是否可能既有的圖片來模仿之要求，起初研究者並未許可，而是再一次的詢問他的想法，但礙於課堂時間有限，最後答應他拿出既有的圖案來模仿。結果發現雖然是模仿，但也誘使他在用色上，或沒既有圖可模仿的地方，也發揮了他的創造力，且畫圖的內容也不失其動機與想法，在課後問卷中，表示創作過程是愉悅、不困難的，很喜歡他自己的作品。如表5：

表5 學生S16.S9之作品與訪談

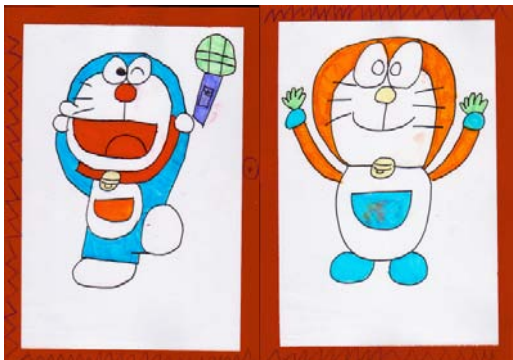

學生	作品—我的門神	作品— 在門神保護下的我	訪談
S16			<p>我最害怕哥哥打我，因為我常常不小心拍到他兩、三次，他就會打我。我的門神是Open將跟Luck將，因為他們很可愛，他們的武器是盾牌跟假的蟑螂，因為我哥哥最怕蟑螂。</p>



S9		 <p>我最怕我肚子餓，我的守護神是7-11的公仔——open將跟一條碼貓，因為7-11隨時都有賣吃的東西。他們的武器是飲料跟樂果。</p>
----	---	--

(四)對於未達自我探索的學生未及時引導其探索方向

有些同學未做到較深一層的的自我探索，只考慮到所畫的主角，是否是他喜歡有趣、好繪製的，其他同學看到也跟著模仿，而失去此教學的目的。研究者應該在學生經驗敘說與構思繪圖時，適時引導他們，做更進一步的自我探索。如表6：

表6 學生S7.S4之作品與訪談

學生	作品—我的門神	作品— 在門神保護下的我	訪談
S7			<p>最近家裡很多蚊子，我最怕蚊子，我的守護神是A夢，他有很多寶，他拿的是拍蚊拍跟雙手。</p>

S4		 <p>我最怕很多蚊子叮我，我的神夢有可手上電蚊蟲你麼紅那是打死噴出的血。</p>
----	---	---

伍、檢討反省與修正

本節針對試探性實驗之教學成果，予以深入的檢討與反省，以確立本研究之可行性，並針對研究對象、研究工具，以及課程的規劃進行即時的修正，為正式研究階段建構更佳的研究設計。

一、確立研究的可行性

一開始上課時研究者曾提出一個問題「在你的日常生活中，何時有害怕的感覺」，有兩、三個孩子表示他怕壞人，但在他的生活經驗中都從未遇過壞人。大部分的孩子對於此問題都無明顯的反應，但在聽完門神的故事後的問題討論和作品分享中，學生們都發表了他們的親身經歷的害怕時刻或內心極懼之事。如表7：

表7 學生S17.S18之作品與訪談

學生	作品—我的門神	作品— 在門神保護下的我	訪談
S17			<p>我最怕只有我跟妹妹在家時，廚房有一種奇怪的聲音出現，好像是蟑螂，我的門神是姐姐手上抓到蟑螂，和媽媽拿吃的東西回來找我跟妹妹。</p>
S19			<p>我最怕海嘯，我的門神是牆壁。因為他可以擋住海嘯。</p>

此外，學生在作品分享時也會不斷的探索自己的內心，說出更多自己的經歷與想法。當台下學生與老師給予回饋時，又觸發了學生以更多元的角度探索自我。以下節錄討論實例說明：

實例1.

S19：我最怕海嘯，我的門神是牆壁。因為他可以擋住海嘯。

S1：你為什麼會怕海嘯？你有這個經驗嗎？

S19：沒有，但是我看到最近新聞裡有一年前日本311地震的畫面。我想在水裡腳踩不到很恐怖，讓我很怕。

Teacher：你有在水裡腳踩不到地的經驗嗎？

S19：小時候有一次在奶奶家，那裏下大雨積水，我掉到積水的洞裡。

S4：後來呢？誰救了你？

S19：鄰居。

二、研究對象

試探性研究主要是以了解研究設計在教學場域中的可行性，以及是否具有研究價值為目的，所以研究對象的選擇研究者並無特別考慮，亦即以試探性研究對象S402全班30位學生作為樣本。然而，由於研究對象數量過多，導致文獻分析無發周全，且也無法做深入訪談，另外，資料的整理也未能有效兼顧橫向比較與縱向的探討。因此，經過與專家及研究輔導者共同討論後，即更新為正式研究時仍以全班教學為主，S401班級30名學生皆為資料蒐集與分析的對象。此外，再根據「自我概念量表」前測的分數，以平均數上下0.5個標準差，將學生的自我概念程度分成高、中、低三組，並且於各組中隨機抽出兩名學生，總計六名學生為主要研究對象，進行深入的觀察訪談與作品分析。

三、研究工具

以閱讀治療的方式討論兒童故事主角的遭遇，在轉化為兒童本身的相似經驗時，學生之間的討論很踴躍，舉手發表約占班上的三分之二，發表時也很清楚地說出自己所害怕的事物，以及能保護自己的人。但在兩天後要進行藝術創作時，卻有部分的學生忘了自己要畫甚麼，表示提升自我概念之焦點問題需要更加強調，讓學生更能聚焦在此焦點上，所以應製作學習單，讓孩子可以記錄自己內心的想法，但僅止於提示思考方向的功能，並不強求孩子句斟字酌的記

錄，以防學生爲了美化文句，而失去表達實際自我之意義。

四、課程規劃

(一)教學時間比例的安排

由於兒童故事的討論踴躍，學生在分享自己的相似經驗時，大家的內心相互激盪，此刻探索自我的心理發展情形很顯著，應安排多一點時間；而且當學生知道自己要創作的內容後，所需的作畫的時間並不需要花費兩節課，所以將故事的討論與經驗分享的時間比例調高，藝術創作的時間比例調低。

(二)對於有想法但遲遲無法創作的孩子，給予多一點的引導與彈性

由於試探性的教學結果發現雖然學生了模仿既有的圖片，但也誘使他在用色上，或沒既有圖可模仿之處，也發揮了他的創造力，且畫圖的內容也不失其動機與想法，所以較開放彈性的方式，並未失其探索自我之目的。

(三)加強注意學生的討論與創作，以及時導正學生此教學活動之探索自我方向

由於有些同學未做到較深一層的的自我探索，只考慮到所畫的主角，是否是他喜歡有趣、好繪製的，其他同學看到也跟著模仿，而失去此教學的目的。研究者應該在學生經驗敘說與構思繪圖時，適時引導他們，做更進一步的自我探索。

陸、結語

這次的教學過程是一場很棒的師生交流經驗，它讓研究者更了解孩子，而孩子們在故事討論與藝術創作的過程中，非常的快樂，讓我感受到身為教育工作者讓孩子樂在學習的美妙過程，也讓研究者體會到此研究極具研究價值，未來將以此試探性研究的省思結果，來修正另外四個教學活動，並於實驗課程結束後，實際的對學生加以後測，以量化的證據來檢視此課程是否確實的提高了學生的自我概念，期望此課程設計能有助於教師提升學生自我概念之教學。

參考文獻

- 吳清山、林天祐（2005）。**教育新詞書**。台北市：高等教育文化事業有限公司。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 洪若和（1995）。國小兒童自我概念之相關研究。**台東師院學報**，6，91-134。
- 范美珠（1986）。讀書治療對父母離異兒童個人適應及社會適應輔導效果之研究。國立師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 范敏慧（2001）。讀書治療對國小學童性別刻板印象影響歷程之研究。國立台北師範學院國民教育研究所輔導教學碩士班碩士論文。
- 張春興（1995）。**張氏心理辭典**。台北市：東華書局。
- 張春興（2002）。**教育心理學**。台北市：東華書局。
- 郭為藩（1996）。**自我心理學**。台北：師大書苑。
- 郭修廷（2000）。發展取向藝術治療對國小學童情緒困擾與自我概念之輔導效果研究。臺南師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 陸雅青（1993）。**藝術治療--繪畫詮釋：從美術進入孩子的心靈世界**。台北市：心理出版社
- 曾惠青（2008）。**多元潛能引導藝術教案設計**。台北市：藝術家。
- 黃月霞（2005）。**兒童諮商與實務導論**。台北市：五南。
- 黃積聖（2003）。論自我探索。**T&D飛訊**，12，7-8。
- 楊惠婷（2004）。國小兒童同儕關係與自我概念、利社會行為之相關研究。屏東師範學院教育行政研究所碩士論文。
- 葉莉瑄（2003）。藝術治療團體對學習障礙兒童的人際關係與自我概念之影響。
- 蔡尙志（1989）。**兒童故事原理**。台北市：五南圖書出版公司。
- 蔣建智（2001）。兒童故事中的隱喻框架和概念整合：哲學與認知的關係。國立中正大學哲學研究所碩士論文。
- 謝東瀛（1997）。**藝術治療與特殊兒童輔導**。台北市：台北市教師研習中心。
- 蘇益志（2006）。青少年自我探索之途。**諮商與輔導**，246，11。

- Aiex, N. K. (1993). *Bibliotherapy*. *ERIC digest*. Bloomington, IN: ERIC Clearinghouse on Reading and Communication. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 357333)
- Jones, J. L. (2006). A closer look at bibliotherapy. *YoungAdult Library Services*, 5(1), 24-27

視覺藝術論壇·第八期 / 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102

面： 公分

年刊

ISBN 978-986-03-9396-5(平裝)

1. 視覺藝術 2. 期刊

視 覺 藝 術 論 壇 第八期

發行人：邱義源

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：中華民國一〇二年七月

ISBN 978-986-03-9396-5

版權所有·翻印必究