

廟會與視覺文化

Taiwanese Temple Festivals and Beyond: A Visual Cultural Perspective



圖3.1 建醮的廟會不但有歷史或民間傳說的典故，也有特別的儀式，除了畫祭壇之外，小朋友能學些什麼呢？2005年攝

一直以來我們在各個層級、各個領域的教育中，都在傳遞過去的視覺文化也在創造新的視覺文化，讓我們從與「視覺」有直接關係的美術談起。Nelson (1979) 提到，一般人對大部分的事物會視而不見，即使用心地觀察，也只憑自己所知道的或相信的角度去看待。視覺方面的學習需要運用到對人、事、物的觀察、分析、判斷、思考等能力，這些能力的養成並非僅僅是「眼睛的訓練」而已，它牽涉到各種知覺 (包括觸覺、嗅覺、聽覺、味覺與視覺) 和腦部之間複雜的溝通與整合，加上不斷地揣摩演練，才能累積多元的學習能力；簡言之，視覺學習是人類學習的一種，但它不能自外於其他學習的經驗，而是要與其他能力搭配，彰顯學習的價值。由此觀之，視覺學習應該是多元且統整的，但是，由於訓練不足，許多美術教學者多以「想到什麼，就教什麼」或者以「照本宣科」的方式上場，往往上課內容是曇花一現，品質很不容易掌握，其根本問題就在課程設計。



圖3.2 制式的真品擺設，在美感上其實很「後現代」。2005年攝

在職教師應該都很熟悉教案的書寫方式，內容大概包括學習目標、教學依據、教學策略、課堂活動、學習評量與補充資料…等項目。「課程」可說是由一系列的、有相互關連的教案所組成。我們若將教師比喻為廚師，廚師要針對今天晚宴的性質與對象決定菜單與菜色，菜單是課程，菜色是教學內容，出菜的順序就是教學單元，廚師的廚藝與上菜的服務品質就是教學策略，食客的言語、肢體或表情的反應就是評量。教師要思考學生透過本課程應學得的能力指標，譬如：學生透過廟會活動能具備探索生活圈的慶典活動與其典故的能力，或是低年級小朋友能夠比較或辨認廟會儀式中的服飾與其代表的意義…，另一種說法是，學生在這個課程中要能解釋廟會中那些文化或民俗的問題 (這裡的問題等同於能力指標)。有了這個大方向之後，教師就要安排教學活動的細節 (教學單元)，以累積學生達到目標的知能實力。

我常有機會參加兒童繪畫比賽的評審工作，除了寫生比賽有特定的創作對象之外，其他的徵件比賽都會看到以「廟會」為題材、繪製精美的作品 (內容包含寺廟建築、參拜信徒與慶典活動等等)，這類作品的特色是構圖細膩複雜、色彩豐富而有變化、描寫的場景會定格在最熱鬧的一刻…等等。若就繪畫的難度、繪製者的觀察力、耐心與組織能力來評分的話，這些畫作往往比同年級參賽作品還要突出，然而，我更有興趣的是探討這些小朋友畫廟會的動機和心態。我的問題有：

1. 小朋友如何去觀察廟會？
2. 在什麼機緣下參與廟會？
3. 怎麼會想畫廟會？
4. 為何畫出來的作品都相當完整且難度很高？

以「廟會」為題的兒童畫

5. 每年各地熱鬧的廟會真的那麼有魅力，讓每一個世代的小朋友都愛不釋「畫」？

相信許多資深的美術老師會很輕鬆地回答：「這就是『比賽畫』啊！」原來，繪畫比賽也可以像田徑選手一樣，「集訓」一群畫畫選手，讓這些選手利用課餘的時間或是老師准予公假去完成一件「傑作」。一位老師為我指點迷津：「這樣比較會得獎！」我聽過很多精彩的「畫廟會」故事，比如：有老師會拿歷年得獎的作品來分析，把相同主題的畫作重新拼湊，要學生跟著描繪；也有老師直接選一張從前得獎的作品，要現在的學生用別的媒材「抄」一張，如果原版是水彩畫，複製版就用水墨或版畫表現；拿成年人的畫作圖片直接翻製的也大有人在。用心一點的老師會帶小朋友到現場觀察、拍照，再回到學校細細地磨，要重複地畫上好幾張，直到老師覺得有把握送出去會得獎為止。曾經有一位小朋友主動要求媽媽載他去畫寺廟的素描，前後畫了十多幅，再拿去和老師討論怎麼樣將它們組合成一幅大畫，這位小朋友畫得很慢但很起勁，畫好之後送件時間已過，他的老師暗自欣喜保住一張「無污染」的好畫，理由之一是參賽的作品通常不退件，苦心力作一去不回，理由之二是評審可能會懷疑作品的水準「超齡」或大人操刀代筆，小朋友會受無形的傷害。行文至此，我又有新的問題：

國立台灣藝術教育館
Nation's Education Center

圖3.3 世界兒童畫展國小四年級特優作品，2002年

圖3.4 世界兒童畫展國小三年級特優作品，2002年



1. 這樣的繪畫比賽模式會鼓勵什麼樣的藝術教育？
2. 得獎的小朋友會對美術創作產生什麼價值觀？
3. 「選手」之外的一般小朋友畫的廟會是什麼樣子？
4. 若不是為了參加比賽，老師會將廟會主題列入課程嗎？
5. 為什麼四十年來廟會的題材在各種美展比賽一直是常勝軍？
6. 舉辦美術比賽的意義在那裡？廟會只是一個例子，其他常見的題材還有：
廚房景象、看牙醫、動物園…等等，都有主題突出、場景明確的特性。

有經驗的老師應該已經看出，上述的案例是以技巧為主的美術活動，雖然美術比賽的評審老師們強調以情意、自然、活潑、適齡、創意為評選的原則，但是實際評分時大多是憑著他們第一眼的印象，即小朋友處理畫面的能力，也就是技術。約在五十年前，台灣第一代的兒童美術教師參考並引進日本的美術教學觀念，他們強調小朋友要動手做、從做中學以及注重情意表達，這些主張改變了當時注重傳統師徒式臨摹的美術教學，使美術學習活動的重心從教師轉移到兒童，小朋友可以盡情地表達他們所看到的世界，老師的教學任務在於引發動機、介紹技法、以及安排符合兒童心智發展的授課進度。(詳細內容參見《美育》131期，本人主編之〈童畫推手：台灣兒童美術教育從頭說起〉) 在那個時代，由於資訊和美術創作的媒材相當有限，那些有外文能力的美術老師(以日

畫廟會



▲ 圖3.5 世界兒童畫展國小六年級特優作品，2002年

▼ 圖3.6 世界兒童畫展國小三年級特優作品，2002年

語為主) 循著日本的模式組織起教學研究會，舉辦講習發行教學指引，使得兒童美術教育蓬勃發展，美術比賽和私人的繪畫班也因應市場需求開始盛行。

回想三、四十年前的小朋友，平日的的生活並不如今天這樣多采多姿，偶爾的廟會便是一件特別的大事，小朋友「畫廟會」算是用畫筆記錄下地方的文化活動。到了1980年代初期，主張以鄉土為藝術題材的創作者，開始在文學、繪畫、音樂、電影與舞蹈等領域展露頭角，無形中也肯定了兒童繪製廟會題材的價值。也許從前在某個機緣，某個老師驚豔於小朋友描寫廟會的作品，於是將它送件參展，進而成為第一張以廟會為題的得獎作品，從此廟會題材便是票房保證。然而，值得探討的是，經過了二、三十年的時間，社會上的各種人文景象已有所改變，小朋友的生活圈也改變了，廟會周圍的景致以及慶典的內容也與從前不同，比如：廟宇的燈光裝飾、電動花車、吵雜的Midi伴奏或頌經音響、大量的塑膠製品…這些都是當代兒童在廟會中可能看到、聽到、感受到的。我翻閱了數本近年的兒童美展畫冊，廟會的場面總是那麼「完美」，很難辨認它們是在今日還是從前。是不是畫當今的情景就不完美？就不會得獎？就不值得鼓勵？我相信未被老師青睞的廟會作品中，有些會出現卡通人物，有些會有坦克、轟炸機闖入，有些會有漫畫中的電眼美女前來參拜…，我們到底要否定這些作品還是探討為什麼？



▶ 圖3.7 日本小學二年級兒童齊藤希畫夏日祭祖的活動，可與台灣兒童畫的廟會比較，2008年攝。

▶▶ 圖3.8 芝加哥美術館兒童導覽手冊的尋寶遊戲，2005年攝

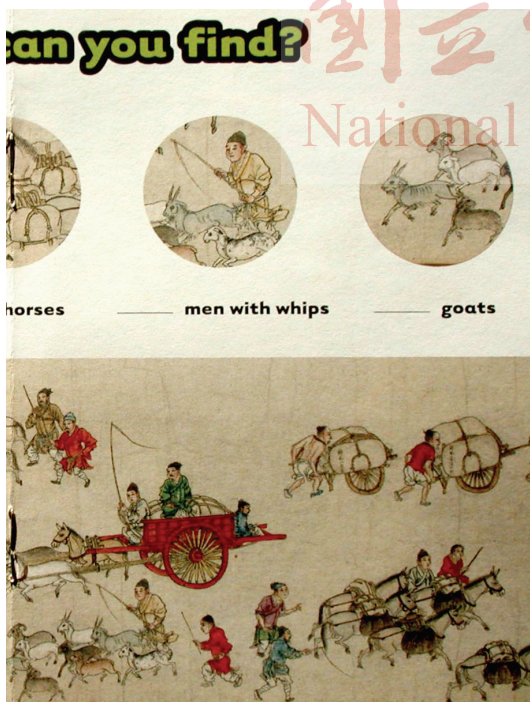
▶▶▶ 圖3.9 芝加哥美術館兒童區的卷軸遊戲，2005年攝

廟會是經由一個特定的地點與社群，結合地方上的信仰、崇拜儀式、象徵物、圖騰和慶典所營造出來、具有週期性的人文活動。在這樣的活動當中，有許多訊息是透過視覺的方式呈現出來，我們需要運用眼睛去累積對廟會的認識，此視覺經驗有別於文字的閱讀或故事的傳誦，它是利用「看」(或者觀察) 培養學習的經驗。人們從過去的廟會中留下許多文字、圖像和口語的資料，成為廟會文化的基礎，若把上述「視覺」和「文化」的概念組合在一起，便可發現一廟會活動具有豐富的視覺文化的成分 (亦引申為「藝術與人文」的元素)。由此可以推論，凡是小朋友透過自己親身的觀察、感受以及參與廟會活動所產生的創作作品，都具有某種程度的視覺文化意義。何以見得？

1. 小朋友的作品直接反映了他們的觀察經驗和感想；
2. 從小朋友創作活動的過程中，我們可以分析他們對此文化活動的喜愛程度、瞭解程度、甚至是認知轉化的過程，比如：聯想到其他的慶典經驗；
3. 廟會提供一個特別的學習場域，使小朋友在短時間接收許多與此活動相關的訊息，並建立廣泛而清晰的文化記憶或概念 (依年齡不同而有認知層次的差異)。



國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



小朋友對廟會的認識除了有廟會提供的影像、音像、圖像與文字訊息之外，也有屬於他們個人的經驗，不論教師們如何安排教學內容，小朋友都在進行視覺文化的學習。

相較於從前的繪畫教學著重情意表達，具有視覺文化內涵的美術教學並不是「老師教、學生做」那種單純的創作活動，它是針對小朋友族群設計的視覺教育「課程」，這裡強調課程是因為一場廟會活動所產生的學習效能，不單是使用傳統美術用具製作出成果的教學單元或止於一件「畫作」，而是要透過視覺教育發展出涵蓋社群的認同與理解、文化的探索與關懷、藝術的賞析與表達等概念的課程設計。那些美術比賽獲選的廟會作品雖然展現了兒童的表現能力，卻無法完整地透露出美術教學的過程與內容，這便是我要強調「課程」而非教學單元的理由—得獎的作品通常顯示出教學的殊相，但我們不能據此推測共相，我們要彰顯教學內容的脈絡；學校中的美術教育是為所有學生安排的，我們不能也不該期望每一位學生都有美展得獎的表現技巧，反之，教師要費心思考如何運用視覺資源，讓學生在當代的環境中得到豐富的視覺與藝術教育。

演繹活動與教材

廟會活動除了繪畫以外，我們還能衍生什麼課程呢？下面提出一些可能的發展構想，提供讀者作為課程發想的線索。

一、圖卡或炆仔標

現在的小朋友會蒐集偶像明星或職棒球星的圖卡，這些圖卡除了明星的相片還有印有明星的基本資料與突出的成就。如果把這個概念運用在廟會課程，小朋

National Taiwan Arts Education Center



圖3.10 三十年前流行的炆仔標，2005年編繪

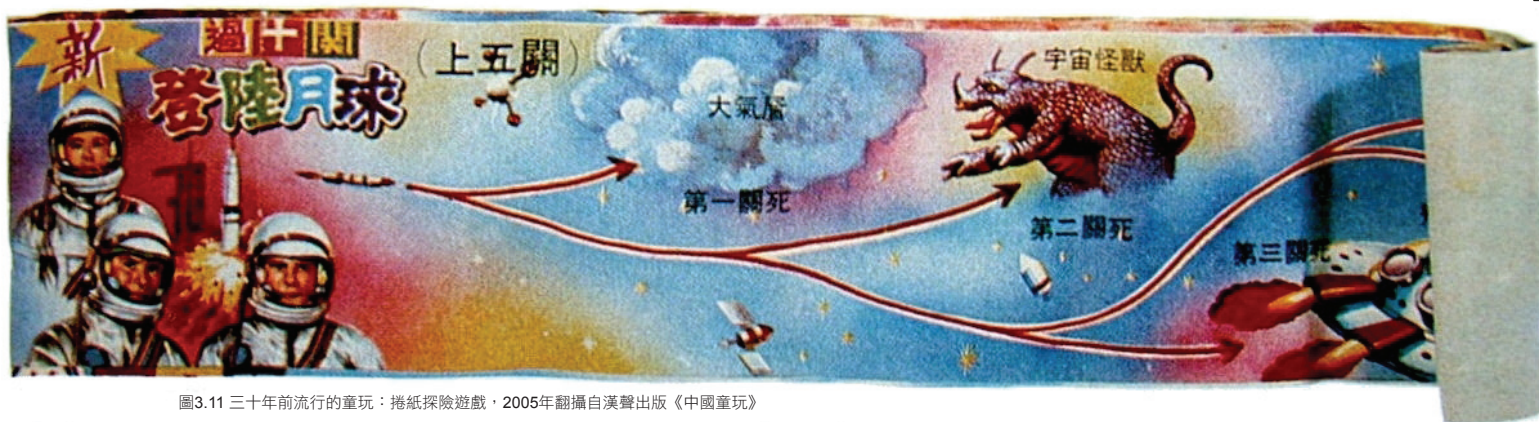


圖3.11 三十年前流行的童玩：捲紙探險遊戲，2005年翻攝自漢聲出版《中國童玩》

友可以去研究廟會的神祇、相關的服飾、慶典圖騰、宗教的傳說…等等，將它們記錄下來製作成圖卡。圖卡也可繼續發展成撲克牌設計或是大富翁的遊戲，把廟會的圖像變成紙牌遊戲中的角色或裝飾圖案；另外，在二、三十年前，兒童沒有明星圖卡而是圓形鋸齒狀的布袋戲或武俠片仔標，將廟會傳說裡正、邪的角色製成仔標，可以發展成有復古風味的童玩遊戲，與民俗傳統結合。

二、廟會卷軸

美國芝加哥美術館的兒童區有一幅放大約1.5倍的複製畫，是十四世紀中葉明朝朱羽 (Zhu Yu音譯, 1293-1365) 所畫的卷軸水墨作品，畫中描繪太平盛世的市集街景〈Street Scenes in Times of Peace〉。美術館藉著這幅畫引導小朋友體會從前東方人的生活，會場除了學習單之外，還備有許多畫中人物的磁鐵圖片，讓小朋友按圖搜索那些人物在畫中的位置並且觀察這些人物在進行的動作，透過這樣的活動讓小朋友認識六百年前的連環圖畫。我們可以將此概念轉化成教材，小朋友分組去蒐集廟會的各项活動資料，包括廟宇的裝飾、慶典儀式、表演活動…等等，再以共同的創作的方式，讓小朋友把各種視覺經驗表現在卷軸上。假如意猶未盡，還可將卷軸發展成捲紙探險遊戲或藏寶圖，藏寶圖上有各種路線，每一條路線顯示廟會中的活動，再把藏寶圖捲起來，小朋友便能隨著手指劃動的路線，進行廟會之旅。

三、舞台劇與動態表演

法國點描派畫家秀拉 (Georges Seurat, 1859-1891) 有一幅名作〈星期天的公園 (A Sunday on La Grande Jatte, 1884-86)〉，他充分運用色點混色的特性以及蒙太奇的手法，將星期天人們盛裝上過教堂之後，在公園享受閑逸陽光的情景生動地描繪出來。秀拉進行這幅畫的過程中，曾經做過五、六十張素描與油畫的習作，包括一幅只有風景沒有人物的作品，類似劇場中的布景，這段創作歷程給劇作家James Lapine一個靈感，於是他以秀拉的作品為故事背景，與音樂家Stephen Sondheim合作在1984年寫成一齣百老匯的音樂劇〈Sunday in the Park with George，中文譯為「畫舫璇宮」〉。這是一個將圖像轉化成其他藝術形式的案例，也帶給我們教學上的啟示：假如我們帶領小朋友深入地探

索地方上的廟會活動，加上簡單的田野調查 (比如：耆宿的訪談、風俗傳說的蒐集)，很有可能將這些資料發展成一部精彩的表演劇本。這裡所謂的表演並不限定在舞台上的演出，可以是營火同樂會式的即興表演、也可以衍生成布袋戲、傀儡戲或皮影戲等等，融合本地民間傳統表演形式的演出。

上面這些例子都不是僵化的上課內容，教師需要針對班級的特性與手邊擁有的資源做完整的評估之後，才能設計出小朋友願意投入，且覺得有趣的課程。它們的特質是：課程的切入方式有別於傳統以教學為主要考量的 (或說是教師主導的) 設計，而是站在比較接近學生的觀點與興趣，加入從廟會以外的元素與養分，使學習活動從點狀或線性的方式，調整成知識交織串聯之全面或立體的狀態。若有這樣的認知，我們要執行有主軸、有系統的教學，就無法僅僅是一兩堂的上課單元能夠完成，它需要與其他領域的教學同步進行，譬如：社會、語文、音樂、舞蹈、戲劇等，都成為廟會「知識」學習的一部分，這樣的考量才能設計出合理且豐富的課程。

一定會有許多老師懷疑：「現實的課堂上怎麼可能這樣做？」從近幾年的觀察與訪視當中，我發現有不少老師已經朝這個方向努力，也有不錯的成果。他們出於自己的良知、興趣及體認到當代教育的趨勢，產生自我改造的動力。由於他們是在出於個人意願與充足準備下執行他們的課程，當然是樂在其中，學生也受老師的熱情感染而有正面的回饋，如此一來，學生美展中那些傲人的廟會作品在老師與學生的眼中，似乎沒有那麼「厲害」了。

國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center



▲ 圖3.12 <畫舫璇宮>音樂劇，2005年翻攝自DVD影片

◀ 圖3.13 秀拉的作品<星期天的公園>，典藏於芝加哥美術館，2003年攝



國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center