

終點、全套能力與工具箱： 藝術發展乃工具之習得

邁克·帕森斯

美國俄亥俄州立大學

1988年沃芙(D. Wolf)與裴瑞(M. Perry)合作發表一篇知名的文章《從終點到全套能力》，探討兒童繪畫能力的發展。文中質疑一個普遍的觀念，也就是繪畫能力是線性的發展，最後會達到一個自然的終極目標，沃、裴兩人則認為，發展沒有自然而然的終點或目的（所謂「自然」是由兒童的本質所決定）。因此，像羅恩菲爾(Lowenfeld)主張兒童的繪畫能力，會歷經一連串可以預期的階段，最終目標是能夠在紙上畫出逼真的三度空間，沃、裴兩人認為這樣的觀念並不正確。

羅恩菲爾一派的发展模式，可以畫成單一的線條，如（圖1）。

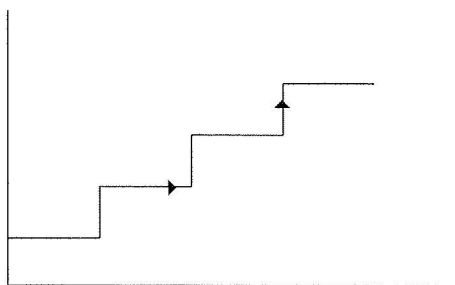


圖1

線性發展模式，例如羅恩菲爾、皮亞傑等人的理論。



圖2

U形曲線模式，例如葛德納的理論。

沃、裴兩人雖然只探討繪畫的發展，但也提到這種線性發展模式在發展思想史上非常盛行，很多發展理論都採用線性模式，只是各有不同的發展「終點」。例如皮亞傑主張發展的最終目標是抽象的思維運作，佛洛伊德則認為是主要思維過程凌駕次要思維過程，文明勝過本能。

在視覺藝術的領域，還可以加上哈佛教育研究所「零專案」研究計畫 (Project Zero) 的U形曲線，如(圖2)。在這個模式中，自然的終點不在寫實的能力，而是能夠表現出現代藝術或現代主義所注重的風格特質，例如表達想法和情意、自發、吸引力；我們將兒童的圖畫看做一種藝術，正是基於這一類的特質。根據「零專案」，邁向這個終點的發展通常不是沿著穩定向上的方向，而是U形的曲線，也就是說，這些表達的能力在幼兒時期非常明顯，到青春期以前因為顧慮是否寫實，表達能力逐漸下降，然後到成人時期又恢復，但是也有很多人根本沒恢復。

這個模式不是穩定向上的發展，但仍然是線性模式，也就是說，它假設有一個典型的發展終點、有標準的發展進程。終點停在哪裏，各派心理學的藝術理論可能不同，也許是寫實，也許是現代主義的藝術特質，或是其他的目標。沃、裴兩人認為，任何線性模式都會令人產生誤解，因為兒童典型的發展，其實同時具有多種不同的畫圖方式，不是只有一種，也不會因為發現新的畫法就失去原有的能力。因此，孩子逐漸長大，會累積出沃芙所謂的全套的視覺語言，隨時可以根據需要而選擇不同的語言，也就是不同的畫法。

沃芙說明孩童會採用不同的繪畫「系統」，例如有的孩童抓著鉛筆在紙上揮來揮去，像兔子亂跳那樣，鉛筆落到哪裏就畫到哪裏，一邊畫一邊講個不停，她稱之為「手勢」繪畫法。另外還有「圖像」繪畫法，其中包括較大

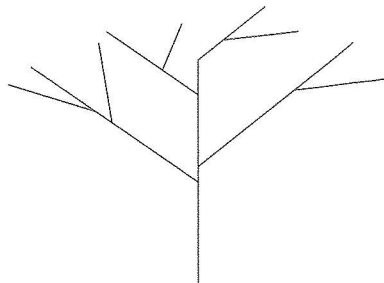


圖3

樹狀發展模式，例如沃芙、裴瑞、金德樂等人的理論，
或達爾文的進化論。

的孩子學到的數種「畫類」，例如地圖、圖表和寫實畫。而在不同的畫圖「系統」中，又有各種不同的「風格」，通常是在青少年時期發展出來的。

更重要的是，兒童這些不同的畫法，在應用上會愈來愈趨成熟複雜。沃芙並未深入探討發展的問題（特定的表現在發展上具有什麼意義），但她指出，重點其實不在畫出來的圖畫是什麼類型，而是成熟程度。這裏的成熟也許可以分成兩部分，一是繪畫所傳達的意義，二是繪圖的技巧。沃芙主張，兒童逐漸學到，或是可能學到以更複雜的方式來應用不同的畫法，成人同樣也能夠依不同的目的，畫出不同類型的繪畫，例如她認為，兒童的「手勢」繪畫法，也就是將動作轉化為符號，最後「完全呈現在阿拉伯文和中文的書法……以及抽象表現派的繪畫。」(Wolf, 1994, P. 75)

全套畫法的發展觀念，可以看做樹狀結構，而不是單線模式（圖3），正如一般認為達爾文的進化論也是樹狀結構，最後有許多的終點。

我認為這樣的圖形反映出後現代的藝術觀，我們愈來愈相信藝術本身非常多元，藝術教育也有多重的目的，而不只是單一的目的。

除了沃、裴兩人，還有許多學者舉證說明兒童在不同場合會應用不同類型的圖畫，金德樂(A. M. Kindler)、達拉斯(B. Darras)等人就提出一些很好的例子。金德樂的文章甚至借用沃、裴兩人的標題，稱為《從終點到全套畫法：對藝術教育的挑戰》，文中重點不在兒童圖畫的分類，而是舉出具體的例子，同時說明不同的圖畫出現的情境與特定的目的。所有的例子當中，共通的目的是溝通，也就是孩童繪畫是為了傳達特定的意義，一個很好的例子是安東尼所畫的冰上曲棍球場地，旁邊還有很多符號，再加上他以肢體語言

表示球員的動作，所有的圖畫和動作，都是爲了說明冰上曲棍球開球的新規則。(Kindler, 1999, P. 339)

關於藝術發展具有多重終點的觀念，我要從兩方面做進一步的探討，首先是從這個角度來理解藝術，以及圖畫的產生。藝術的發展理論，或說整個藝術心理學，一向重視藝術的創作，不在藝術的了解，藝術教育同樣也是重創作而輕了解，這種偏見無法符合藝術教育的新方向。

其次，我希望更具體說明沃芙和金德樂的研究，在文化上、思想語言上，或甚至在實用上，有什麼含意。我認爲，兩人提出的圖畫類型和藝術觀，都是溝通、傳達不同意義的工具。「工具」之應用主要受文化的影響，而不是孩子的本質，工具是社會的產物，由社會提供給孩子去應用，因此，兒童的發展乃是培養應用這些工具的能力。這樣的發展觀（結合工具應用、認知與發展），由來已久，可以上溯至19世紀，邁克·柯爾(Michael Cole)所著的《文化心理學》對我的影響尤深。然而，這樣的發展觀對藝術教育或藝術心理學，卻一直沒有多大的影響。我想把全套畫法的比喻，改成工具箱的比喻，藉此強調藝術發展的多樣性和文化特質。

金德樂提出兒童的繪畫主題非常依賴於其文化，但並沒有明白剖析。例如她談到「……哪些圖畫類型較受歡迎重視、較會教給兒童，在選擇的時候會受到文化的影響。」也就是說，孩童在特定情境下，選擇全套畫法中的哪個項目，會受到文化的影響。不過金德樂並未說明，對於一開始形成全套畫法，或是鼓勵或打消孩童做更成熟的應用方面，文化具有多大的影響。但她所舉的例子，非常適合「工具箱」的比喻，安東尼所畫的曲棍球場地，可以明顯看出他已經注意到傳統曲棍球場的種種記號，也相當熟悉球賽的規則。他應該聽過別人向他說明新的規則，也許對方也畫了圖表給他看。他重新畫出曲棍球場的結構，做爲溝通的工具，一方面讓自己更了解新的規則，同時也可以解釋給別人聽。

工具有很多種，柯爾將之分成三類，他將工具稱爲「人爲產物」，第一類是最具體的，例如斧頭、木棒、文字、紙筆、電訊網路等。在視覺藝術方面，最明顯的例子是畫筆、畫刀，甚至電腦繪圖軟體。

柯爾的第三類最爲概括性、抽象，包括各種沒有直接實用價值的應用與結果，比較像是我們所玩的遊戲，或日常生活的一些基本活動，他所舉的例子包括所有的圖式和「行動計畫」、知覺過程和藝術作品。參觀美術館或看

電影，可以算是他所謂的「行動計畫」。

介於第一類和第三類之間的第二類，大概是藝術教育人士最關切的部分，柯爾認為包括各種呈現模式以及第一類「人爲產物」的應用。他所舉的例子有各種方法、傳統信念、規範、社會機制。我認為，「印象派」這個觀念應該是視覺藝術一個很好的例子；藝術史課程中學到的各種風格—印象派、超現實主義、文藝復興、巴洛克等等，這些概念都有助於我們了解特定的繪畫，具備這樣的知識，可以幫助我們從這些作品中看出特定的東西，對作品產生特定的理解。藝術史整體而言可以視為一種工具箱，其中盡是這些第二類的工具，也就是許多成套成套的期望的資源，用以了解特定類別的藝術作品。

同樣的，藝術創作課程所學到的技巧和慣例（如何處理不同的媒材、應用模式和光線、尋求靈感的模式），屬於第二類的另外一種工具箱，藝評家所提出的概念和程序也是一樣。視覺藝術的領域要找這一類的工具，實在太多了，我認為藝術教育的內容，絕大部分似乎都是屬於第二類，不論藝術創作或了解藝術作品，有用的技巧觀念非常多，所以教學上必須有所取捨。之所以必須取捨，乃是樹狀發展結構必然的結果，試想樹狀結構中可能的分枝何其多，如果不能依賴單一的發展目標，就必須選擇哪些工具最值得學習。

我的同事艾弗蘭(Arthur Efland)提出不規則的斜格結構，可能比樹狀結構更理想，如（圖4）。

艾弗蘭提出的斜格結構，原是用於知識的組織，但似乎也適用於發展。格狀結構同樣有許多不同的終點，此外還有不同的起點，更可看出發展可能沿著數條不同的路徑同時進行。另一方面，格狀結構可以顯示出創意最大的時

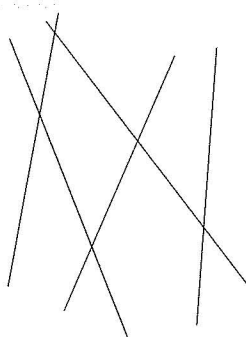


圖4
套用艾弗蘭的不規則斜格發展模式。

候，是在兩條路徑的交會點，也就是同時應用兩個工具以達成一個目的，而不只是應用單一的工具。從這個模式來看，可以說藝術的發展（不論創作或了解）並不是一個完全獨立的認知領域，而是與其他認知領域都有所關聯。

以下我要簡短說明斜格模式為什麼可能成立，我舉的例子是了解特定藝術時常用的兩個工具，以及這兩個工具彼此的影響，也就是「表達」與「風格」兩個觀念。「表達」廣義而言，是指藝術作品具體呈現、傳達出某種感覺或情緒，西方這個觀念源於19世紀，一般認為作品所表達的是創作者的感受，但不必然是如此。「表達」的觀念讓我們得以欣賞各種不同的情緒特質和意義，而這正是許多作品最重要的東西。

我們知道學齡前後的兒童，對於藝術還沒有「表達」的觀念，不太會將感受與藝術作品聯想在一起。多數幼童注意的是作品的「呈現」特質，畫的是什麼東西；兒童看到一幅畫，首先想到的是所呈現的東西，也許是有意思的東西，也許不是，也許好看，也許不好看，畫作使他們聯想到具體的事物，而不是畫家或感受。對於畫家的動機，他們只了解外表，例如我問美國的小學生畫家為什麼作畫，典型的回答有：

- 可以掛起來，美化一個地方。
- 那是他們的嗜好，他們就是一直畫，也許他們喜歡畫。
- 因為畫畫他們很開心，可以賺錢。

問到關於作品的感受，如果作品中有人物的話，兒童會注意畫中人物的情緒。一個例子是雷諾瓦的《女孩與狗》，這幅畫是《船上的午宴》的局部，問孩童這幅畫有什麼感覺，他們都是談到畫中女孩的情緒，例如：

這幅畫有什麼樣的感覺？

- 吃午餐。

你能不能看出她是開心還是難過？

- 開心。

你怎麼知道？

- 因為她沒有掉眼淚。（女孩，4.5歲）

或是這幅畫給你什麼感覺？

- 我覺得她很開心。

你怎麼知道？

- 她在親那隻狗。（男孩，5歲）

請注意，問題問的是作品的感受，孩童的回答卻是畫中人物的情緒。這些孩童認為人物才有感覺，作品沒有，作品最多只能呈現出人物的感受，而且是透過具體可見的活動，例如微笑、不掉眼淚、親小狗、吃午餐等等。

如果作品中沒有人物，例如風景畫，或是人物的情緒比較難以判斷，例如克利極為圖式風格的《一個男人的頭》，小孩子就很難看出作品的感受。例如：

這幅畫有什麼樣的感覺？

・沒有感覺，只有顏色。

只有顏色？

・對，還有一個眉毛揚起來，很好玩，我喜歡。

作品也能夠呈現「畫家」的感覺，是後來才發展出來的觀念，而且似乎必須對他人的感受整體而言有更深入的了解，其中包括畫家。例如下面這個例子，是半引導式訪問的一部分，12歲的凱蒂討論艾文・歐布萊特(Ivan Albright)的一幅畫，《叫做艾達的靈魂來到世間》，凱蒂覺得這幅畫很難看，也不喜歡畫中的艾達，不過她還是找出艾達的一些感覺。她說：

・有個女人坐在椅子上，兩條腿露出來，光溜溜的很難看，腿上腫得一塊一塊的，她坐在那邊，一手拿著粉撲，一手拿著鏡子，我猜她是在化妝……還有她……我不知道，她把布丟了一地，衣服也穿得很難看，看起來有點像巫婆。

你覺得這幅畫的主題是什麼？

・一個女人在化妝，我不知道。

是個年輕的小姐嗎？

・不是，是中年女人，不對，更老一點。

這幅畫有什麼感覺？

・我不喜歡。

為什麼？

・不知道，我覺得她的腿真的讓人看起來很不舒服。

然後訪問者再問凱蒂一次畫中的感覺。

這幅畫有什麼感覺？

・她看起來好像對什麼事都覺得很無聊，她就坐在那邊化妝，好像說「管他的」。

這個例子剛好也可以說明，訪問可以做為一個支架，引導孩童更深入去思考。重覆的問題可以讓孩童了解，她沒有著重在畫中人物艾達的感受。

再問到「畫家」的感覺，凱蒂同樣不太說得出來。

你認為畫家為什麼畫這幅畫？

・他在生他岳母的氣（笑）。我不知道……不知道，他高興吧，他看到一個女人走在路上，覺得她很討人厭……不知道在生她什麼氣。

這是了解「表達」的一小步，雖然並不完整，凱蒂看出畫家一些表達活動，但還是只限於所呈現的主題，就這幅畫來說，主題可能已經由畫家的感受決定了，他覺得生氣，所以選了難看的人來畫，也就是說凱蒂還是運用「呈現」的觀念來了解作品的感受，只是已經做了比較複雜的運用。

孩童最初學到「表達」這兩個字的時候，應用起來也是同樣的情形，把畫家的心境跟作品主題聯想在一起，例如12歲的丹尼這樣回答：

你認為畫家為什麼作畫？

・有時候他們是要表達，表現他們的感覺那些的。

你能不能舉一個例子？

・如果畫家在生氣，他會畫兩個人打架什麼的。

同樣12歲的唐斯頓說：

・作畫可以發洩他們的感覺。

發洩他們的感覺？

・對呀，可以這麼說，如果覺得難過、不高興，他們可以畫一個難過傷心的人，他為什麼難過，他們可以表達出來，就可以把心情發洩出來……有時候我生氣的時候，我會畫龍，高興的時候我就畫草地和花。

另一個訪問中，我們看到「表達」比較成熟的運用，16歲的溫蒂討論歐布萊特的作品時，談到畫家特意透過作品表達自己的想法或感受，基於這樣的想法，她特別注意到畫面上的細節，認為這些東西不是隨意亂畫的，而是畫家有意的安排。因此，她認真考慮這些細節的意義，視之為一種比喻。

請你說一說你在畫面上看到什麼？

・我看到一個人老珠黃的女人……好像在感嘆她逝去的年華，可以看得出來她年輕的時候可能滿漂亮的……她對自己現在的模樣一點也不滿意，就好像是突然意識到殘酷的現實，很可悲，因為她穿著粉紅色的薄紗、高跟鞋，可是卻那麼難看。

所以她的衣著和容貌形成了對比？

・對，可是衣服和鞋子也很難看，都舊了，跟她一樣。

還有什麼地方可以看出她老了？

・有，東西看起來都很破舊，桌面還不錯，可是東西都舊舊的……地板上燒了一張紙嗎？花也謝了……。

這幅畫的主題是什麼？

・是想要表達美麗非常膚淺，人都會老，他是要告訴我們只知道注重外表、注重美貌是沒有意義的。

這樣的繪畫主題好不好？

・我很喜歡，因為我覺得這幅畫確實給人一些啓示，我可以想見她30年前也坐在同一張椅子上，同樣在化妝，而且非常的漂亮，因為她臉上的表情那麼傷感。我很欣賞這個畫家傳達這樣的訊息，能夠看透外表，很不容易。大家都知道美貌很膚淺，可是誰都免不了虛榮，或是注意別人的外表。

這段訪問可以看到，從畫家的用意來討論作品，促使溫蒂留意細節，找出背後的含意，桌上的花、地上燒掉的紙（不過，這些細節仍然是主題，而非風格），凱蒂就沒有做到這一步。溫蒂也比較能夠說出艾達的心境，主要是觀察她臉上的表情和姿勢，設想她自己如果是同樣的表情動作，會是什麼樣的心情，因此她能夠以同理心去了解艾達，而不是排斥。結果是溫蒂能夠找出作品所要傳達的訊息，也就是「只知道注重外表、注重美貌是沒有意義的」。

這個例子也可以看出，溫蒂要了解歐布萊特的「表達」特質，必須同時運用兩個本來沒有關聯的觀念，一個是以繪畫為寫實的呈現，這個觀念兒童很早就具備了，因為溫蒂似乎仍然認為，作品畫的是一個名叫艾達的真實人物；另一個觀念比較複雜，也就是了解別人的心境，這樣的了解本身也是逐漸發展而來的，魏爾曼(Henry Wellman)等心理學家已經多所研究。溫蒂結合了這兩個非常不同的觀念，來了解歐布萊特所要表達的訊息。

第二個重要的工具是「風格」的觀念。我不是指歷史上的畫派，而是比較一般的風格，這個觀念讓我們能夠從形式上的要素來分析藝術作品，諸如線條、形狀、色彩和質感，同時也探討這些要素之間的關係，例如重複、對比、平衡。利用這個工具，可以促使年紀比較小的學生注意到作品是「怎麼畫」的，而不只是看主題。因為我們知道，孩童一般只看作品中畫的是什

麼，不太會注意到它怎麼畫。孩童適當年紀的時候引導他留意作品的風格問題，他們會開始注意形式上的細節，例如克利的《一個男人的頭》，除了看他臉上的表情之外，也會留意到畫中的色彩、角度、對比和重複。有一個例子是12歲的康妮，她說克利的風格是「抽象」的。

・抽象的，不是很寫實，眼睛好像成了直角……眉毛一邊彎一邊尖，一個眼睛往上，一個眼睛往下……

兩個眼睛不一樣？

・還有不同的地方顏色也不一樣，嘴巴這一邊往下，這邊又往上。

他為什麼這樣畫呢？

・看起來比較抽象。

康妮跟許多孩子一樣，認為抽象就是寫實的相反，她有「抽象風格」的觀念，所以能接受克利的作品，雖然她並不是很喜歡，也看不懂。訪問中她還說到：

・這樣作品看起來就不太一樣了。

這樣的畫法好不好？

・我比較喜歡這樣的（雷諾瓦的《女孩與狗》）。

那畫家為什麼這樣畫？

・作品會變得比較奇怪，實驗吧……出人意表。「風格」的觀念最後會發展出更成熟的應用，直接與情緒相關聯，也就是「風格」與「表達」兩相結合，結果兩個觀念都更趨成熟。「風格」不僅是別人特定的畫法，更是「表達」的手段，而作品所表達的訊息不僅在其主題，同時也在其風格。

例如另一位研究生談到克利「粗獷的感覺」。她說：

・我喜歡他那種原始粗獷的感覺，還有一種童趣，好像是發自內心，自然的流露。

你所謂「粗獷的感覺」是指什麼？

・他的質感很粗糙，形狀都不是畫得很細緻，還有這邊的陰影，愈來愈模糊，到這裏就沒有了，然後金色跑出來，跟白色混在一起。我想這種粗獷的感覺是因為他用畫刀，而且筆法很直接，不是細描細畫的那種。可是有的地方他也畫得很細，像上面這裏他就畫得非常漂亮，讓人不覺得它不自然，可是其實是很不自然的。

「風格」觀念這種成熟複雜的應用，可以視為斜格結構中兩條線的交叉

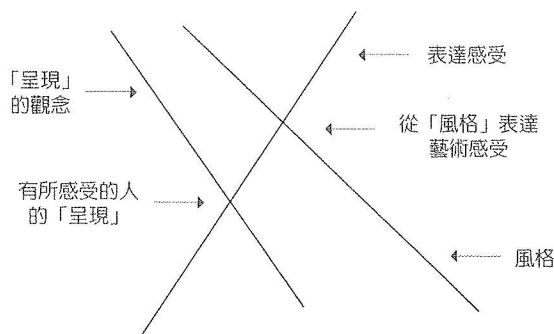


圖5
「表達」與「風格」的發展。

點，也就是「風格」觀念的應用與「表達」觀念的應用兩相結合的時候，所以風格本身就成了表達。（圖5）

圖5可以顯示一種多重能力的發展模式，誠如沃芙和金德樂所指出，每一種能力各會應用特定的工具以進行藝術創作或了解藝術。這個模式也有許多的起點，在發展的過程中，各種能力可能交錯結合，促成更成熟複雜的理解。從這樣的圖形可以窺見藝術的發展確實無比複雜，多種不同的能力同時發展，所以線性模式已經不適用，各種觀念的形成也沒有特定的先後順序，例如「表達」的觀念必然先於或後於「風格」的觀念，或是「呈現」的觀念必然先於對作品動機的了解。發展不一定會有固定的順序，孩子可能同時發展多種能力、同時運用，只是每一種能力的成熟程度可能不同。此外，也不是所有的能力都必須學會，因為終點既然不只一個，應該發展什麼能力，有一部分就是教育上的取舍了，終點的選擇不再是孩子本質的問題，而是受文化的影響。

整體而言，我希望這個模式有助於使我們對兒童發展的觀念，更能符合目前的多元藝術觀、文化對我們的影響，以及文化如何影響我們對藝術的看法。