

第三章 畫面空間的構成

「人自生命的存在開始，即處於一個四次的空間裡，時時刻刻脫不開環境的束縛。即使是冥思時，人的心理世界雖獨立為一個單位，但身體仍處在空間中。這種限制使得人在其意識和潛意識中都無法擺脫此情境，所以人可以想像三次元空間中沒有物體的存在，或時間裡沒有任何現象產生，但無法想像沒有空間、時間時的情境。」(註1)可見空間、時間無時無刻不在變化，沒有一刻是停滯的。而物體的存在也時時都在四次的空間裡擺盪，沒有任何東西可以超然脫離這個四次的空間。

繪畫是空間認知的再現方式之一。在二次元的構成空間裡，畫家必須由最基本的點、線、面來構成空間「立體」深度甚至速度的意象。在繪畫中能造成二次元以上的空間幻象，主要的兩個因素：(一)造形方面有：透視法、重疊法、投影法等。(二)調子方面有：明暗法、暈染法、及空氣透視法。

然到了二十世紀，各種畫派的興起，各種新觀念不斷的打破傳統的繪畫觀念和表現形式，畫面上所呈現的並不以製造三次元的空間幻象為傲，改以畫面二次元空間經營的自律性為主，企圖達到畫面的純粹性。

第一節 點、線、面的構成

宇宙間各種形體的存在，不管它的型態如何地複雜，皆可歸納為點、線、面、體四個基本架構。在幾何學上，它純粹是一個理論所引伸的結構觀念，像「點」是只有位置，並沒有大小，是線的交點或界現。而「線」則是點所移動的軌跡，是立體的界線或交點。它們在繪畫上是實際上的存在，都有面積、大小、形狀、顏色，都有其絕對的功能效果。茲將有關點、線、面在繪畫上應有的認知概要敘述如下：

一 點 (Point)

點在幾何學的定義是「只有位置，而不具有大小的面積，是零次元的最小空間單位」。如在線的兩端、在兩線交叉處、在線的折角處、在圓的中心等，皆有點的感覺存在。在理論上點雖然沒有向度的連續性和擴張性，也沒有一定的尺度界定，但實際上卻具有相對的面積和形狀。只要他與周圍其他造型要素共同比較實具有凝聚的視覺作用，皆可稱之為點。也可說點的判斷完全取決於它所存在的空間，無論它以任何大小和形狀出現，並且在整體空間中被認為具有集中性，並成為最小的視覺單位時，皆可認定是點的造型，例如十幾公分的圓點，在書本上是很大的面積，但在室內的牆壁上，卻不過是一個點而已。

點的主要特性在於通過視線的引力而導致心理的張力。當視野中或畫面上具有其特徵時，我們的視覺就會很快的集中在那一點上。如果有兩個同樣性質的點同時存在於畫面或空間時，視線便來回反覆在這兩點之間而形成一段心理上無形的線。如果有三個點性質的要素存在於同一畫面或空間時，視線便連結此三點為一個虛構的三角形。點的連續可以產生虛線，點的集合可以構成虛面。且點與點之間的距離越短，構成線與面的特徵就越強。此種由點所構成的虛線或虛面，雖然不像實線或實面那麼的具體、結實，但也讓人感覺有時間性、關連性、或輕鬆、或韻律的變化效果。（註2）

二 線（Line）

線在幾何學上的定義是「點移動的軌跡，只有位置以及長度，而不具有寬度與厚度」。然而，在繪畫上，線是一種具有長度的「一度空間」，或「一次元空間」。在繪畫上的線，雖然是以長度的表現為主要特徵，但只要他的粗細限定在必要的範圍內，並且與其它視覺要素比較時仍能顯示出充分的連續性質，皆可以稱之為線。如縈繞高山的公路曲線、高空俯瞰的河川曲道、大都會的街道路線、電線桿、交通的電信管線、建築上的樑柱、服飾上的腰帶等。雖然其大小粗細不同，然在整體要素的比較下都具備有若干程度的連續性，而達到線的效果。

造形學上的線，有積極與消極的兩種意義，所謂積極的線係指獨立存在的線，如繪畫中的線條或三度空間實存的線條。而所謂消極的線即是存在於平面邊緣或立體稜邊的線。如兩面相接處，兩色交接處等。線的類別相當多，大致上可以把它歸納為「直線」與曲線兩大類。直線是點的移動軌跡不變所形成的線，具有明確的方向性。曲線則是點的移

動軌跡恆變所形成的線，沒有一定的方向性。就視覺心理學來看，直線給人單純、明確、剛硬、理智並具有男性化的印象；曲線則給人優雅、圓滑、柔軟、抒情及女性化的感覺。

一般可將直線區分為粗、細及折線等類型。粗、細指線條的寬窄度；折線指直線方向的多變性，如曲折多而線段短即構成鋸齒狀的直線型態，容易產生焦躁不安之感。曲線可分為幾何曲線和自然曲線兩種基本類型，幾何曲線在飽滿中帶有明確而規律的效果，自由曲線則在柔婉中富於變化，具優雅趣味。至於不同材質的呈現上也會有不同的感覺。（註 3）

三 面（Plane）

在幾何學上的定義上，面是「線移動的軌跡」，同時也是「立體的界線或交叉」。在繪畫上，面是一種「形」（Shape）也是由長度和寬度兩個次元所共同構成的「二度空間」或「二次元空間」。同樣的，面也包含了積極的面與消極的面兩種意義。所謂積極的面就是由線的密集移動，或點的繼續擴大，或線的寬度增大，或體的分割界面所形成的，亦稱具體的面。而所謂消極的面是由點的集合、線的集合或體的交叉所形成的，亦稱虛有的面。在三度空間的「面」，如果其厚度、高度和現實環境比較之下顯不出強烈的實體時，仍舊屬於面的範疇。如一面紙、一面牆、一面桌板、一面玻璃等。

面的種類很多，決定其面貌的主要因素在他的外輪廓線。如：利用數學法則所構成的直線獲取現行稱「幾何形」，非人能力所能完全控制其恆常現象的形稱為「偶然形」，一種順乎自然法則且具有秩序性美感的稱「有機形」，一種非秩序性且故意尋求表現某種情感特徵的稱為「不規則形」。「幾何形」給人有明確、理智的感覺，但過度單純的幾何形難免令人產生單調之感。「偶然形」雖富有特殊且抒情的效果，但難逢其成且易流於輕率之感。「有機形」給人有舒暢和諧之感，但須考慮形本身與外在力的相互關係才能合理的存在。「不規則形」雖富活潑多變的輕快效果，但處理不當也易形成混然與雜亂的弊端。在二次元平面的造形裡，四方形、三角形、圓形被稱為是三個基本型態，四方形的特質是垂直與水平；三角形之特質在斜向與角度；圓形的特質在循環與曲線。換言之，透過此三個基本形態的變化與組合，在垂直、水平、方向、角度、循環、曲線等特質的相互構成下，各種型態油然而生。（註 4）

第二節 光影、色彩和空間的關係

色彩是光線刺激眼睛所引起的視覺作用，光源藉由吸收、反射、透過、曲折、擴散等現象，使我們得以辨認各種不同的色彩。沒有光則沒有辦法知覺物體的存在，沒有光正如一個盲者沒有眼睛的感覺。因此，光影的描繪和色彩之表現乃再現、摹擬物象的重要課題。歷來畫家對於光影色彩之追求擬似，無不花下相當大的功夫在鑽研。

光能導引或凝聚視線焦點，能像舞台燈光般的將主題突出。更是物體投影的依據，沒有光源，影子就不可能存在。像林布蘭的作品即大量的使用舞台燈光的光影效果。將主要人物明晰的點出，並將其他配角像音樂般的節奏依序的減弱，消失在陰暗的世界中。光也是交代影子、暗部的秩序安排，讓畫面呈現一定的時間或情境氣氛的決定因素。光影的表現更是讓物體再現、擬似自然的重要介質。因為有光影，物體才能立體的呈現。而畫面的光影清楚表現才能讓所描繪的對象再現在畫面上。畫面中物體的陰影處理可加強立體感和深度表現，因為物體的外型及明暗分配往往會產生空間上的深度。

一張畫中最明亮的點，可以建立光線的方向，而自漸層的節奏中，我們的視線便會被引導到向光的中心點，所以光線和陰影的匯聚便能產生統一空間的秩序。當然現代繪畫語言因漠視光影的表現，畫面回歸於平面的呈現，因此，光影的重要性似乎已被色彩的「自律性」替代。

在十七世紀的英國科學家牛頓（Sir, Isacc Newton 1642-1727），利用三稜鏡將光的折射分析出七種色光，揭開了物象的形色、光影的面紗。一般說來，色彩的運用上，遠處不宜畫得太暖，宜帶點藍，因為暖色相對於冷色而言，有跳躍、向前近的心理感受。而遠處的景物、彩度也必須降低才能把空間推展，因為色彩的前進、後退受空氣中的水氣及些介質影響，使得遠處的色彩偏向灰冷。色彩的應用與變化依其排列、組合，除可表現明暗外，冷暖、動靜、剛柔、進退、伸縮等。尚可清晰的運用錯視原理來再現空間與物體。

第三節 空間的表現方法

在二度空間裡的平面繪畫中，欲「摹擬再現」心中或現實、自然的圖像，必然得面對如何地呈現和表現的問題。在欲表現的主題(形象)決定後，便是空間的營造處理問題。這方面的探索自古至今，皆隨著繪畫觀念的進步，對世界認識的改變而有許許多多的表現方法。例如：透視圖法的觀念運用，便大大的提昇再現自然物的很好呈現技巧。能夠讓人產生視覺的錯視，誤以為畫面是真實空間的縮影或再現。

隨著科技文明的進步，畫面空間的表現也呈現了許許多多的觀念。陳秋瑾著「現代西洋繪畫的空間表現」中有非常詳盡的探討。今將其所歸納各時代的繪畫空間特色陳述於下：

一 知識性空間：

主要是指埃及藝術的繪畫空間表現法，其特色為必須選擇最具代表性的角度。這種角度的擇取，則是依靠平常記憶和經驗的累積所形成的知識去判斷。埃及藝術家作畫的觀念是把事物交代清楚，不是要表現短暫時間內的視覺現象。因此埃及藝術的繪畫空間，可說是一種知識性的空間。

二 個體觀察性空間：

(一) 希臘時期的繪畫藝術，對於個體描寫的技术非常精湛，至於在空間的處理上，因其著重個體的觀察，對於個體後面的空間沒有加以處理與清晰的描述。

(二) 羅馬人是個重視實際的民族，因此，羅馬繪畫特別著重於細節的正確處理與清晰的描述。此時的繪畫重心，仍在於個體的描寫，對整體的關係較少注意。

三 感覺性空間：

中世紀的藝術是個徹頭徹尾的宗教藝術，對於生活世界的任何東

西，殊少注意。以象徵性的手法來傳達不是或超感性世界的價值。貢布里奇曾說：「埃及人描寫他們的『知識』，希臘刻畫他們的『觀察』，而中世紀的藝術家，同時在畫裡表現他們的『感覺』。」為此之故，我們可以稱中世紀的繪畫空間為感覺性空間。

四 縱觀文藝復興之前的空間表現法：

(一) 縱透視法 (Vertical Perspective)：離觀者愈遠的物體，在平面作品上顯得愈高。

(二) 斜透視法 (Diagonal Perspective)：離觀者愈遠的物體，在畫面上，非僅較高，且成斜軸線的直行，因此暗示連續的後退。

(三) 重疊法 (Overlapping)：離觀者近的東西成完整的形，離觀者遠的可能被近的東西擋住，而成不完整的形。以此方法暗示物體前後的關係。

(四) 遞減法：依照物體與觀者之間的距離，作大小和間隔的遞減。

(五) 前縮法 (Foreshortening)：用於單獨物體上的透視法。近視一件物體時，前景比遠景大很多，此時，要縮小前景，以免除正常透視時前景過大的感覺。

(六) 立體表現法 (Modeling)：在二度平面上，用明暗做出三度空間的形體表現。

(七) 投影法 (Cast Shadows)：把三次元的物體轉化到二次元平面的造形。

(八) 空氣透視法 (Atmospheric Perspective)：在畫面上離觀者近的物體，色彩飽和度高；離觀者遠的，因受氣層影響，色彩飽和度低。(註5)

五 科學性空間：

文藝復興此時的空間表現已經可以科學性的再現深遠空間的幻覺。此時發展的透視方法據達文西的整理歸納有：

(一) 線透視法：也稱縮影透視。同一物體在不同的距離時，看起來大小不一；近處大，遠處小。

(二) 色彩透視法：也稱空氣透視。同一物體在不同距離時，看起來色調不同；近處顏色鮮豔，遠處顏色較淡。其原因是介於物體與肉眼之間

的媒質愈厚，物體愈會失去本來的顏色。

(三) 隱沒透視法：當物體因遠去而逐漸縮小的時候，關於它外形的確切輪廓也漸次消失。(註 6)

六 力動性空間：

巴洛克時期則多採對角線的構成，畫面有一種由不對稱所引起的動感，但在這種動感中仍可感覺到畫面是平衡的。消失點未必在畫面上，因為巴洛克時期常採對角線構圖，所以消失點有時是畫面之外。人們的興趣主要集中發生的經過，而不再集中於存在了。厚重與繁密的量塊取代線型的形狀，造成一種動勢，暗示一種正在發生的情景。

七 視覺性空間：

印象主義 (Impressionism) 基本上仍接受文藝復興以來深度空間表現的傳統，但在事務的處理上，則與巴洛克時期較為類似 - 不明晰性。在岩山三郎所著的「美術史的哲學」一書理指出：「在印象主義的所有定義中，『眼睛體驗的再現』是最簡明，而涵蓋最完整的。」這一畫派的共同特色：他們普遍地贊同寫實主義者的態度。藝術的根本目的是以客觀、科學、無我的精神，去記錄自然或人生的浮光片羽。他們排斥想像藝術，包括歷史畫，而傾心於對當代事物或真實經驗的客觀記錄。另外，印象主義主張繪畫必須在戶外完成，捨棄物象的永恆之形，追求把握瞬間的視覺印象；利用科學家的研究成果，運用明亮的光譜色。在畫面上並不是要交代事物所在的位置，或事件的發生，純然是一種視覺印象。(註 7)

八 現代西洋繪畫空間表現之類型：

陳秋瑾在現代西洋繪畫的空間表現中將 (1900-1945) 年之間所發展的西洋繪畫，依其空間表現的不同，除傳統性的透視法以外，分為六大類：

(一) 限定性空間：其特色為 a. 畫面沒有消失點來象徵無限深度的空間，也就是畫面上離觀者最遠處的是一個與畫面平行的平面性或近似於此的物體 - 可能是平塗，或是圖案花紋；在這平面性物體之前，則是一

個有距離感的空間，也許經過壓縮，也許以正常之形出現。總之，畫面的空間就好像一個立起來的盒子，盒子底就是畫面空間的極限。b.不管畫面上所描繪的是否為深度距離的東西，就整個畫面的造形而言，如果其二次元的強度大於三次元空間的深度感，則此作品亦歸屬在限定性的空間裡。換句話說，畫面著重於上下左右平面性的二次元延續，即使描寫對象是自然界的空間，但由於二次元的強度太大了，令觀者容易忽略了三次元的存在，雖然在換向上，沒有明顯的限定深度，但實質上的造形、色彩、線條等，則已經把它界定成二次元的空間了。(註8)

(二) 畫者移動的繼時性空間：就是畫者在觀察對象時，可以任意變換位置，然後再把每個視點的意象統合在一個平面的畫幅上。畫者在對對象物做環繞觀察時，需要時間上的延續發展，故稱之為畫者移動的繼時性空間表現法。給予畫者有較大的自由去處理畫面的構成。例如：立體主義、奧費主義 (Orphism)、純粹主義 (Purism) 等。(註9)

(三) 對象物移動的繼時性空間：意指畫者的位置固定，被描寫的對象物不斷地移動，畫者的視線隨之移動；累積一段時間的觀察印象後，把它統合在一張畫裡。例如：未來主義 (Futurism) (註 P10)

(四) 複合透視法空間：指對同一物體有固定角度觀察，不同物體才採用移動視點觀察。因此，個別形體在畫面中的造形很完整，賦予對象物某種程度的寫實性再現，並且整幅畫有明確的消失點。但因不同物體是在不同角度觀察所得，所以畫面常呈一種不合理性的矛盾性空間；一種主觀，而且在現實界無法存在的空間。(註11) 如：基里珂 (Giorgio de Chirico 1888-) 的作品。

(五) 抽象性空間：抽象繪畫有個特色，即表現內容不是外界客體的再現。因此，在繪畫空間的處理上，不是三次元或三次元以上的空間幻象，而是一個二次元的自律性空間，畫幅本身就是空間結構的場所。其類型有：a.消除事物的殊像和偶然的變貌，把握其最根本形象。在這一類型的繪畫中尚可見最根本的形象企圖。b.從自然景觀和客體而來的抽象模式，以個別的和特殊的事物為對象，創作形與色獨立的構成。c.有機性的抽象。把色彩、線條、律動、等造形要素配置在畫面，也即是在畫面上把要素加進去。d.幾何性的抽象。和有機性的抽象是相對的。它把要素排除，以最簡潔的方式來達到新的構成，也即不只是非物像，而且把要素解體成最單純的造形 - 直線、矩形等幾何圖式 (註12)

(六) 混合性空間：就是把日常多處的視覺經驗加以混合在一起，是一種客體空間 (現實界空間) 主觀化的幻象表現。二十世紀前半葉，應用

混合性空間表現法的，主要有達達和超現實主義的作品。（註 13）

第四節 中國水墨空間表現法特色概述

中國水墨的發展上有其特有的空間表現方法，因其強調天人的合一，物我的交融，不注重形似，重視內涵精神的表現。中國水墨畫空間的表現特色，袁金塔在「中西繪畫構圖之比較」中有說道：

「中國人的宇宙觀是人與自然和諧，也就是說，宇宙乃是普遍生命流行的境界。天為大生，萬物資始，地為廣生，萬物咸亨，合此天地生生之大德，遂成宇宙。其中生氣盎然充滿，旁通統貫，毫無窒礙，我們立足宇宙之中，與天地廣大和諧，與人人同情感應，與物物均調浹合，所以無一處不能順此普遍生命，而與之全體同流，儒家的「天人合一」、道家的「主客相容」、佛家的「心與物冥」，都說明了中國人與自然的關係是和諧無間。

宋郭熙的林泉高致有云：「世之篤論，謂山水有可行者，有可望者，有可居者，畫凡至此，皆入妙品」。明石濤的石濤論畫：「書畫雖小道，世人形似耳，出筆渾沌開，入拙聰明死。理盡法無盡，法盡理生矣，理法本無傳，古人不得已。吾寫此紙時，心入春江水，江花隨我開，江水隨我起。把卷望江樓，高呼曰子美，一笑水雲低，開圖幻神髓」。郭熙的「有可行者，有」，石濤的「心入春江水，江」正是畫家將自己至於畫中，讓自己生活於其中，所觀萬物，重在觀其「全」與「大」，觀其「通」與「廣」，因而產生「三遠法」與「移動視點」的空間表現法。中國人更認為，宇宙就「體」而言是有限，就「用」而言是無限。老子說：「大成若缺，其用不敝，大盈若充，其用不窮。」，可見中國人最能了解「實者虛之」的道理，特別注意到虛，虛不但不是沒有，反而比「實」更豐富，因而在繪畫空間表現上，經常使用虛的空間表現法。」（註 14）

移動視點是國畫的一大特色，它是不定視點，不定位置。它可以將畫中多種形象，概括成為一個形象，將多種支體合為一整體，這與西洋畫完全不同（十九世紀末以前），它不受透視法則約束，可以移動視點，它以大觀小，如人躍身高空，鳥瞰景物一樣，它是多焦點，及其景觀甚多，變化不一，期間折高折遠，可大可小，無論身之所容，意之所遊，自有妙理、妙景生出。換言之，由於移動視點，因而易於把握對象之恆常性，畫家得以主觀的處理

畫面，更可以隨心所欲的表達個人的思想情感。讓觀者可遊，可住並倘佯於冥想的世界中。

三遠法為宋朝時郭熙所提出，三遠是指高遠、深遠、平遠，此三遠的發現，確立了中國山水畫空間表現法的準則。也是中國山水畫空間表現法的一大特色，是西方所沒有的。它雖然不著筆墨，但所表現出來的空間，卻比筆墨所能表達的還大、還廣。中國畫能在尺幅之內，將層山疊水，推至極遠，又能拉得極近，三遠法的運用是個重要決定因素。

第五節 分割、影像重疊與重組構圖在現今繪畫空間的運用

從上述的各種畫派的空間呈現中，有趣的是將視覺的各種要素，或客觀的視覺經驗加以分割、影像重疊或重組的方式，來達到作者欲傳達的觀念或者傳達不一樣的美感經驗。

將畫面以垂直、水平分割的首推蒙德里安 (Mondrian, Piet 1872-1944)，他除將畫面的構成要素「形、色、線」簡化成為水平、垂直的架構，讓畫面充滿理性的秩序平衡。另外一種呈現方式則像漫畫般的分隔敘述。

而將畫面影像以重組方式進行構圖的不勝枚舉，例如：

(一) 以拆解方式進行解構的立體派畫家們將前後、內部、外部、左右、上下等不同面向的角度拼貼在一個平面上，形成一個被肢解、平舖的有趣視覺感受。

(二) 將物象予以變形或重新組合賦予新意象的超現實主義畫家們，將各種原先毫無關連的事物採取夢境般的組合，形成相當真實又虛幻的畫面。正如達利提出他對繪畫的定義：「繪畫是一種用手與色彩去把普遍的想像世界和具體的非理性之攝影術。」布魯東 (Breton, Andre 1896-1966) 也為超現實主義下了如此的定義：「他是一種精神的無意識行為，它又與夢的狀態有著十分親近的呼應，在今日我們仍很難把它畫出一定的界線。」(註 15) 他在「超現實主義的政治位置」(La Position politique du Surrealisme, 1935 年) 一文中說道：「藝術上的想像力必須保持其自由。自由的定義乃是對於任何環境之堅貞與忠實，特別是對於那令人神往之歷史的環境的忠實。藝術

作品必須和任何有實際目的的事情保持相當距離，藝術有其自己本身的目標。為了和那些描繪社會主題之繪畫取得相對的位置，我們推出一種，內在之革新的繪畫，不論他所表現的主題是什麼。我們強調一個事實即：今日這種繪畫的形式只能從純粹的心智之表現中取得它的要素，因為這是遠超越了真實的感官知覺的，所以它並不會和幻想錯覺混淆在一起。」

(三) 將數個影像透明重疊方法：這是為了表現一張畫裡所描繪的東西，各具有同等重要的份量而使用的方法。傳統的重疊法，是越靠近觀者的東西，形狀越完整。較遠的東西，可能被前面的東西擋到，而有部分看不到，形狀顯得不完整。在繪畫空間的佔有下，前是主、後是從，份量有輕重的不同。立體主義為了標示個別事物所佔據的空間，而使用透明重疊法。畫者把對象轉化成二次元平面的構圖，在畫幅上重疊的部分是屬於共同佔有的，不因位置的前後而有主從之別。但也因空間上的相互佔有，而造成畫面上一種緊張、相互競爭的感覺。(註 16) 例如立體主義的繪畫特色。

【註解】

註(1) 陳秋瑾 著【現代西洋繪畫的空間表現】台北 藝風堂 1992(P19)

註(2) 翁英惠 編著【造型原理】台北 正文 1988(P72)

註(3) 邱永福 編著【造型原理】台北 藝風堂 1988(P51)

註(4) 同註(2)(P74-75)

註(5) 同註(1)(P33)

註(6) 同上註(P34-35)

註(7) 同上註(P45)

註(8) 同上註(P55)

註(9) 同上註(P65)

註(10) 同上註(P74)

註(11) 同上註(P79)

註(12) 同上註(P82-87)

註(13) 同上註(P90)

註(14) 袁金塔 著【中西繪畫構圖之比較】台北 藝風堂 1999 5 一版四刷(P102)

註(15)同註(1)(P47)

註(16)同註(1)(P66~67)