

## 第二章 文獻探討

### 第一節 超現實主義

#### 一、超現實主義產生的淵源

##### (一) 時代背景：

第一次世界大戰發生後（1914~1918），歐洲文明遭受到空前的破壞，戰後的不安定與失序感；對藝術家造成了莫大的衝擊。(李長俊，1980)於是有一群藝術家，起而反抗當時社會的狀態，創造了反戰、反傳統、反教條、反因襲、反學究、甚至於反現代、反藝術的理念，並且自稱為達達（Dada）。而超現實主義在本質上，就是由達達主義衍生出來的。(李長俊，1980)但他們也反對達達的虛無特質，因此針對這點加以改進；變身為更積極創作，更有凝聚力的藝術運動。

##### (二) 思想背景：

從文藝復興以來，漸次累積的合理主義，到了二十世紀初，便因為愛因斯坦的「相對論」而產生了動搖。(劉振源，1998)再加上佛洛伊德之「夢的解析」一書出版後，合理主義宣告崩解。人們開始訴諸本能、衝動、神秘、奇幻、夢境，非邏輯的程序，來重新創造一個超越現實的世界，超現實主義就是在這些思想背景下產生的。(劉振源，1998)

## 二·超現實主義的發展

### (一) 超現實主義宣言

超現實主義開始於 1924 年法國詩人布荷東 (Andre Breton,1896-9166) 在巴黎發表的「超現實主義宣言」，而後漸次擴大成全面性的藝術運動。布荷東的超現實主義 (Manifeste du Surrealisme) 宣言如下定義：

「超現實主義，名詞，陽性，純粹心靈自動現象，他藉由口語或文字來傳達真正的思想功能，其思想的表述完全不受理性的控制，也超越了所有美學或是道德的關照。依據哲學辭典稱，超現實主義根據的是某種聯想的崇高現實，其聯想來自無所不能的夢境，而對理性思維遊戲不感興趣，他可引導其他精神機制的全盤破壞，而以新的替代物來處理人生的主要問題。」(曾長生，2000)

- (二) 1925 年超現實主義藝術首次展覽，幾乎所有核心成員都有參展。
- (三) 1929 年超現實主義集團開始產生改變，在布荷東的第二次超現實宣言之後，他們在巴黎的活動就日益減少了。並且在理論與政治的議題上出現很多的爭執，創作風格與主題也更多樣化了。
- (四) 1930 年至 1933 年間，超現實主義不再談心靈革命，而將超現實主義轉變為服務無產階級革命的工具。
- (五) 1933 年，布荷東等人卻因抨擊共產黨而被開除共產黨黨籍。
- (六) 1935 年超現實主義與蘇聯的正式決裂，造成了這個時期超現實主義的孤立處境。
- (七) 1935 年法國以外的超現實主義集團已形成，法

國集團也增加了不少新會員，超現實主義藝術展覽相繼出現於巴黎（1933）、蘇黎世（1934）、紐約（1936）、倫敦（1938）等世界各重要城市。

（八）第二次世界大戰爆發後，超現實主義集團瀕臨終結，其成員也開始追求個人化的藝術發展。

（九）1940~1941 年間，達利、布荷東…等核心成員，相繼逃往美國。

（十）1942 年在紐約舉辦的「超現實主義第一次文件展」最具規模，包括了所有旅居美國的超現實主義核心藝術家作品。

（十一）超現實主義帶來重大的影響，如：行動藝術、新達達主義等。而複合藝術等前衛藝術亦深受影響。其理念至今持久不衰，甚至於還不斷的以嶄新的面貌呈現於世。（曾長生，2000）

### 三· 超現實主義的理論：

布荷東在超現實主義宣言（Manifeste du Surréalisme）中指出，超現實運動的目標在於追求神奇（the marvellous），特別是由夢之象徵所激發的潛意識內涵。（李長俊，1980）超現實主義尤其反對表象世界，他是純粹心靈的無意識行爲（pure psychic automatism）之自發性的探索。其目的是用一種非邏輯的程序來調劑現實，這種程序是由神迷境界或夢境（dream content）所提升的；最終目標在於創造一個超越的現實。（Sarane Alexandrian，李長俊譯，1990）

布荷東更希望超現實主義的繪畫能賦予人性最神秘的憧憬。布荷東十分欽佩佛洛伊德，其宣言的理論依據就是來自於佛氏提出的：人們真正的理想、真正面目是隱藏在潛意識及夢裡的。所以超現實派的藝術家、就是應該表現出這種內在的真實。（李長俊，1980）

#### 四·超現實主義創作的理念

- (一) 超現實主義的意識形態主要源自佛洛伊德，他們要展現一個潛意識幻想形象的新世界。還要創造一種會轉變成為某種絕對的真實，即超過現實的內在真實。布荷東曾表示：「這不是素描的問題，而根本是描繪的問題」。(曾長生，2000)
- (二) 超現實主義詩人在「自動書寫」(Automatic Writing)的方法中發現，意識的束縛解脫後，潛意識的世界就會浮現，然後自動紀錄下思緒與形象。畫家則以同樣的方法產生了「自動素描」(Automatic Writing)。此即布荷東所稱「純粹心靈的自動主義」(Pure Psychic Automatism)之創作理念。(曾長生，2000)
- (三) 布荷東把超現實主義的意象分成以下幾類，分別是：1.矛盾的意象，2.有意不言的意象，3.出現後失去方向的意象，4.表現幻覺特性的意象。(曾長生，2000)

超現實主義者的創作理念是：意象應該代替思想，因為意象是一種直覺，是靈光乍現，其意境是高於思想的。(曾長生，2000)

## 五.超現實主義創作的風格和技法：

### (一) 風格

超現實主義作品的風格，大致可分為兩大方向：

1. 以寫實技法描繪「非合理」世界 — 如夢境、，潛意識…等驚訝、荒謬又違反常理的景象：代表作家有達利、馬格利特、奇里訶、德爾沃…等。
2. 以記號、符號或圖騰，來表現深邃的心靈體驗 — 代表畫家有米羅、克利、坦基、馬松…等等。

(劉振源， 1998)

### (二)技法

超現實作品的創作技法，可以略分為六種：

1. 自動記述法(Automatism) — 藝術家最好處於被動的半睡眠狀態，讓畫筆自動奔馳，把潛意識的心靈流動記錄下來。以純粹自發的線條，畫出內在的真實。
2. 拼貼法(Collage) — 亦可稱為集合物法，可以多種不同的複合媒材，重新湊合，使其產生比喻、象徵、聯想反諷的非理性效果。
3. 既成物(Objet) — 將日常生活中的既成品，當成作品的局部或全部，讓觀賞者自由聯想；產生夢幻、驚異、奇特的感覺。該物體已失去原來的機能意義，完全逸脫為另一種象徵。
4. 摩擦法(Frottage) — 假如一直凝視雲朵，就會出現不同造型的幻影和意象，以此意象滲染摩擦為原形，再加以描繪補足。摩擦法就是上述觀察體系的運用，但埃倫斯特發明的摩擦法，不只是質感和造型的表現而已；更在乎摩擦出來的幻影，帶給觀眾的心理效應。
5. 轉換法(Decalcomanie) — 杜民給士於 1935 年首創此法，在紙上倒進顏料，任其自由流動出奇特的造型。這在於追求一種偶然性，為了超越有意識的描繪性。利用轉寫過程中產生的滲透、斑點、

巧合、偶然，來達到超現實的藝術目的。

6. 對照法(Depaysement) —亦可稱為「置換法」。此法是把物件或影像從原來的時空，安排到一個完全相異的位置，並且用不合理的方式，重新排列組合，令人感到驚奇。(劉振源，1998)

### (三)畫家個別表現

超現實主義以上述風格和技法為主，但重要成員分別都各自發展出個人風格，也衍生出不同的創作模式和技法。略舉一、二如下：

1. 達利 — 他拒絕了超現實主義最初的『被動式自動記述法』，發明了強迫性創造法，即自稱的「狂妄偏執的批評活動」(Paranoiac-Crtiuititalacy)。他以極精準細緻的寫實技法，加上超人的聯想力，將對象物變形或置換到非合理的關係中，從而產生魔術般的夢境意象。就是以如此逼真的寫實技法，加上不合理的構成，表現出狂亂、興奮又非邏輯的潛意識洪流。(曾長生，2000)
2. 米羅 — 在1924年接觸超現實主義的「潛意識」理論後，就漸漸發展出「描繪內在體驗」的創作宗旨。米羅使用過許多超現實技法，如拼貼法，自動記述法和既成物的雕刻…等。但他更致力於將繪畫語彙簡約化的根本問題，所以創造出了「符號化的造型」和「純粹色彩」的風格，他的作品呈現著一種特有的童趣、詩意、和中國象形文字的意向，是一種率真、單純、直觀的心靈之作。(劉振源，1998)

## 六、超現實的表現手法：

(一)針對 1937 年於紐約展出之「幻想藝術·達達·超現實展」，藝評家巴(Aofred H. Barr Junior)將作品歸納統整出二十一種表現手法，國內學者黃惠貞教授將其歸納統整出的手法，整理如下表:

(表 2-1)超現實表現手法一覽表

純合成的意象	毫無關聯的東西之統一	人工的故事
重疊的意象	神蹟的與異常化的	摩擦法
合作構圖	有機物的抽象化	糊貼法
幻想的透視	幻想的機構	實物與被畫物體的組合
無生命物之活化	夢境	心理對象
隱喻的	混亂的創造	被發現的物體
解剖斷片的分離	自動性技巧的素描或繪畫	達達與超現實的心理現象

資料來源：黃惠貞，1991，超現實主義藝術繪畫之研究，載於台中師院學報，第五期，頁 331—353。(張申溥，2002：16)

(二)國內碩士論文對於超現實表現手法分類的比較：

1. 黃國榮( 民 85 )在其論文「超現實表現手法在平面廣告中應用之研究」中提出了八種手法。
2. 費國鏡( 民 88 )在其論文「超現實表現手法於海報設計之研究與應用」中提出九項類別。
3. 何瑋( 民 89 )其論文「超現實表現手法做為圖像表現策略，在平面廣告中所發揮之非語辭傳播效果研究」中則提出了九種方法。
4. 張申溥( 民 91 )在其論文「超現實表現手法於電腦插畫設計之創作研究」中也提出了十二種手法。

本人在研究過程中，試圖將大部分的超現實大師們的手法歸納出更詳盡的分類，發現仍有許多無法歸類的情形，於是將諸位前輩的超現實手法與超現實的創作意念、精神內涵，做了分析比較，再統整出二十種與夢境氛圍最相符的手法如下：

- 1.比例大小的置換或對比
- 2.違反物理特性
- 3.材質的轉換
- 4.時空的置換
- 5.相異物體的溶接
- 6.無生物之活化
- 7.有生物的物质化或靜止化
- 8.肢體的結構重組
- 9.錯視幻象化
- 10.生物的擬人化
- 11.多重涵意的組合圖像
- 12.集錦式空間組合
- 13.多重涵義的組合圖像
- 14.象徵隱喻法
- 15.改變原有認知
- 16.製造詭異的氣氛
- 17.陰影化
- 18.神秘化
- 19.開窗幻象法
- 20.鏡射幻象法

以上列舉的超現實表現手法，將在第三章第一節做「以圖為例」的詳細說明。並以下頁圖表(表 2-2)，與前輩學者再做一次比較。

(表 2-2)國內學者超現實表現手法分析與本研究對照表

黃國榮的分類	費國鏡的分類	何瑋的分類	張申溥的分類	本研究的分類
超比例的放大與縮小	大小的置換	比例尺放大縮小	比例尺寸放大縮小	比例大小的置換或對比
物理性的對立	違反物理定律的意象	物理性的值改變	物理性質的改變	違反物理特性
	材質的置換	表面材質的替換	表面材質的替換	材質的轉換
空間的置換	空間的置換	空間置換	時空之置換	時空的置換
相異物的融合統一	相異物的融合	相異體的融合	相異體的融合	相異物體的溶接
無生命物之活化	無生物之活化	非動物的擬人化	無生物之活化	無生物的活化
生物之物質化	生物的物化	生物物質化	生物物質化	有生物的物質化或靜止化
解剖學的分離與重組	解剖學上的結構與重組	肢體解剖重組	肢體解剖重組	肢體的解構再重組
重疊的意象	重疊交錯的意象	別有意涵的排列組合	重疊交錯的意象	錯視幻象化
			生物之擬人化	生物的擬人化
			集錦式複合意象空間	集錦式空間組合
			多重意義之複象組合	多重涵義的組合圖像
				象徵隱喻法
				改變原有認知
				製造詭異的氣氛
				陰影化
				神秘化
				開窗幻象法
				並置比較法
				鏡射幻象法

資料來源：張申溥(2002)，超現實表現手法於電腦插畫設計之研究，頁 16。  
本研究將其再次整理



圖 2-1



圖 2-2



圖 2-3



圖 2-4

## 七、超現實風格的應用和影響

### (一)應用於平面藝術：

1. 繪畫 — 超現實主義源自於文學，之後就發展出超現實的繪畫，最後才陸續影響到攝影、設計、雕塑、工藝建築等不同領域。超現實的繪畫大師有達利、米羅、馬格利特、奇里訶、夏卡爾、坦基...等名家，他們的佳作更是不勝枚舉。(劉振源，1998)

### 2. 平面設計

(1) 插畫 — 如 Josep Narbora 的插畫作品「亞當與夏娃」(圖 2-1)，就是將人的肢體挪移，並置換入不合理的位置，這就屬於超現實的變化幻象手法。(潘東波，1998)

(2) 海報 — 如日本的青葉益輝設計的「和平」海報如(圖 2-2)，把槍管彎成愛心的形狀，象徵化干戈為和平。愛心和武力互為對比，但卻能合而為一，昇華成另一種境界；這是超現實的異能幻象手法。(潘東波，1998)

### (二)應用於立體藝術：

1. 雕塑 — 如達利的作品「記憶的永恆」(圖 2-3)

代表時間的錶，軟弱無力地垂掛在孤枝上的「時間」，甚至被達利再加上「擬人化」的淚滴，像是即將融化的乳酪一般。(劉振源，1998)達利以青銅剛硬的材質，表現出癱軟的意象，是一種荒謬的對比；同時也隱喻如果癱瘓鐘錶，時間便彷彿停格；而記憶也就得以永恆。這種非現實的奇異想法，就是一種超現實。

2. 生活用品 — 如達利設計的龍蝦電話(圖 2-4)

在衣食無缺、靈思泉湧的情況下，他異想天開的讓日常生活使用的電話話筒，爬上了一隻大龍蝦，和另兩件達利名作「梅·衛斯特的嘴唇沙發」、



圖 2-5



圖 2-6



圖 2-7

「有兩隻手的椅子」，一起成為英國富翁詹姆斯倫敦豪宅中的擺設。(劉振源，1998)這些平凡的日常用品，在達利「超現實」的巧思下，變得十分有趣。他運用了擬人法以及無生的活化等手法，堪稱「表現最全面的超現實大師」。

### 3. 飾品或工藝品 — 如達利之作 (圖 2-5)

「時間的眼」以眼珠中有一個錶的造型點出主題，眼眶鑲著鑽石，並加上一顆紅寶石，眼角垂下一滴「鑽」淚，形成強烈的視覺焦點。眼睛的意象常被運用在超現實的作品中，因為眼睛具有神秘特質，是靈魂之窗；就像是靈魂的入口，也就是潛意識的入口。(劉振源，1998)

### (三)應用於影像藝術：

1. 攝影 — 超現實攝影家，不同於把鏡頭朝向外在現實世界的紀錄性攝影家，他們不以攝影的紀錄、寫實性為依歸，而是把鏡頭對著攝影家的內在世界，甚至是底層的潛意識。(游本寬，1995) 如曼·雷(Man Ray)的作品—(圖 2-6)「入睡的女子」，以暗房技巧(現代電腦可輕易達成)增加擴大對比，造成女子週邊明顯的光暈，頗有超現實的夢境氛圍。攝影在超現實主義之後，持續的向前邁進，它的藝術性發展，不可不追溯到超現實攝影對自由追求的精神。(游本寬，1995)

### 2. 電影 — 安達魯之犬

本片是超現實主義電影的代表作，由西班牙導演布紐爾與超現實畫家達利於1929年合作編導。片中以驚人的影像，帶領觀者進入人類潛意識的神秘世界，兩位導演也在片中融合了各自的夢境。奇異荒謬中隱含多項心理分析，並且運用一連串類比的影像。如「腋窩、海膽和螞蟻」、「胸部和臀部」、「眼球被刀割過和月亮被雲帶劃過」等類比，如(圖 2-7)。總之，本片不管是情節、意境或手法，都十分超現實。

#### (四)廣告



圖 2-8

廣告需要各種豐富的想法來傳達特定的目的，如「畫意」、「科技感」和「寫實手法」，或如夢如幻的「超現實」。(游本寬，1995) 而廣告中使用超現實的影像處理，比例尤其偏高。如愛迪達運動鞋廣告(圖 2-8)，將鞋底和腳底溶合為一體，隱喻本品牌的鞋底與腳盤完全服貼、十分舒適又相容，這也是以超現實的溶接幻象手法的呈現。(潘東波，1998)

## 第二節 夢境

### 一、夢境簡述

所謂夢境就是指：睡夢中的一切幻象、幻覺、意象及情境，有別於存在眼前的現實。但又與現實有著密切的心理關聯。

從最古老的亞述帝國之「夢書」，到蘇美文化的解夢記載，以及古埃及的「孵夢儀式」，抑或是中國古代以「易」的思維來觀象占夢……等等，均顯示出，在人類學所知的每個社會群體，都有其探索夢境和解釋夢境的理論及方法。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000) 尤其是佛洛伊德在一八九九年完成《夢境解析》後，這本著作幾乎支配了整個二十世紀的夢境理論發展。其後，容格更是將夢境的研究，由佛氏的「原欲壓抑說」提昇至「潛能發展」的境界。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

研究夢境的理論取向大致可分為三種：(一)夢是超自然的力量。(二)夢是睡眠中靈魂出竅的真實經驗。(三)夢是自然現象，是睡眠中正常的心智活動。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

而總括人類學的研究，夢又可分成四種基本模式：(一)大夢，指具有文化內涵的夢。(二)預言夢，會對即將發生的事發出警訊的夢。(三)醫療夢，能助人治病的夢。(四)小夢，指和個人有關的夢。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

在原始社會裡最重視大夢，容格認為這類的夢是人類集體潛意識的原型之表達。但在現代，原型的大夢卻逐漸衰微，因為生活型態已由原始的群居轉變為注重個人私密的都市化了。所以在現今反倒是私人的小夢較為人注意。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

## 二、科學性的夢境研究

當代科學性睡眠研究，最常見的是：(一)用腦波型態計算(使用腦波圖或稱 EEG)。(二)用眼球運動型態計算。後者在睡眠中會定期出現快速運動，稱為快速眼動期 REM(rapid eye movement)。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

在成人的正常睡眠週期裡，可分為四個階段。入睡者最後會回到第二階段睡眠，然後進入快速眼動狀態。在接下來的每個週期裡，快速眼動期睡眠的持續時間，會愈來愈長。二十世紀夢境科學研究的關鍵，就是艾瑟林斯基與柯萊特曼於一九五三年發現了快速眼動期睡眠和作夢有關。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

以典型而言，成年人的睡眠週期持續約九十分鐘，每夜總共有四至六個週期。最後一個週期的快速眼動睡眠，約有二十至三十分鐘，通常隨後就會醒來。而醒後會記得的夢境，大概就是這段時間作的。

總計快速眼動睡眠大約佔了整夜睡眠的四分之一。若以一個七十五歲的人來算，就至少作過六年的夢。而且幾乎人人都會作夢。有人聲稱從未作過夢，其實是忘記罷了。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

## 三、心理學的夢境研究

### (一) 佛洛伊德(Freud, Sigmund)

佛洛伊德(1856-1939)是猶太裔的奧地利人，他是心理分析的創始者，也是本世紀最偉大的思想家之一。他提出的某些觀念，例如：潛意識動機的論點，就廣被心理治療師所引用。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

佛洛伊德的人性理論，認為：人都是自私的，由侵略性的衝動與追求快樂的慾望所支配，長大後爲了與社會和諧相處，才學會壓抑動物性衝動。動物性自我稱之爲「本我」(id)，心靈層面則稱之爲「自我」(ego)與「超我」(superego)。(王壘，1999)

自我是屬於心靈中理性的部分，負責協調內在的衝動與週遭環境的要求。超我代表內化的社會倫理道德，能以良知判斷是非對錯。超我與本我衝突迭起，外在現實也常與本我的衝動發生抵觸。當本我慾望踰越社會容許時，我們會抑制這種衝動，使之隱藏爲潛意識。(JamesR.Lewis，王宜燕、戴育賢合譯，1995)

佛洛伊德相信夢境分析，是挖掘壓抑的慾望之有利途徑，他甚至把夢稱爲邁向潛意識的「康莊大道」。(JamesR.Lewis，王宜燕、戴育賢合譯，1995)佛洛伊德在這方面的重要著作《夢的解析》(The Interpretation of Dreams)，初版是在一九〇〇年印行，終其一生總共印刷了八版之多。

本書的主要觀點是：夢的目的是，讓我們滿足社會所不容許的本能衝動。但如果我們真的夢到實現這些社會不容的慾望時，會引發十分強烈的情緒，令夢者無法承受，所以心靈的「檢查者」(censor)會做轉換夢境的動作，以掩飾其真正的意義。(王壘，1999)佛洛伊德將此「檢查」的過程稱爲「夢的運作」(dream work)。並且指出「夢的運作」的五個過程爲：轉換(displacement)、濃縮(condensation)、象徵化(symbolization)、投射(projection)以及再次修正(secondary revision)。

- 1、「轉換」，是指我們壓抑某一種衝動，然後把此衝動轉而導向另一個目標。
- 2、「濃縮」，是簡縮成一個短的片段或意象，以偽裝特定衝動，好讓深層涵義無法一眼看透。
- 3、「象徵化」，是指被壓抑的衝動以象徵的方式表達出來。
- 4、「投射」，意指心靈傾向把被壓抑的慾望投射到他人身上。
- 5、「再次修正」，是自我重組夢中怪異的內容，好讓夢有明白易懂的表面意義，這就是所謂的「顯夢」(manifest dream)。解析夢境的過程就是「解碼」

顯夢的意含，以發覺「隱夢」(latent dream)的真正意含。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

他還指出，來自童年的經驗是一種「首因反應」，通常會深藏在「隱夢」中，不易被發覺。而新進的日常生活經驗則屬於「近因效應」，會出現在「顯夢」中，很好辨識。佛氏認為，夢境的深層意含，大多數與童年經驗有密切關聯性。(王壘, 1999)

佛洛伊德在其《精神分析引論》中提到「夢不是一種軀體現象，乃是一種心理現象」。(王壘, 1999)的確，夢境充分傳達了每一個人潛意識的聲音；所以越是深探自我夢境，就越能了解自己內在的心理狀態。

佛氏認為夢境通常包含兩個或兩個以上的象徵意義。為了更深入解析夢境，他鼓勵夢者運用「自由聯想」，將夢中的象徵，口述或書寫紀錄下來。但他相信，即便是夢者本身未曾意識到夢境的真正意含，夢本身依然已經達到目的了，因為夢的本質就是把被禁止的願望在幻覺中實現。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

## (二) 容格(Jung, Carl Gustav)

容格(1875-1961)是著名的瑞士籍精神分析師，其觀念對坎伯等著名思想家的影響很大。當代學者對神話的重新評價，也是深受容格的影響。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

一九〇七年至一九一三年間容格從學於佛洛伊德，一度被認為是佛氏的「公開傳人」。但兩人終究因理念分歧而分道揚鑣。儘管兩人都研究夢境，但容格並不特別強調性的問題，跟堅持精神官能症根源於性壓抑的佛洛伊德相反。與佛氏分裂後，容格試著探索自己潛意識的心靈深處。他吸收了東方的哲學、以及各種古怪的觀念，尤其對超自然的意象世界著迷。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

不過容格的人格(personality)理論以及心理障礙與治療理論，都是以佛洛伊德的理念為範本。兩人都提倡深層心理學(他們認為潛意識對人類心靈的理解

特別重要)。不過，容格將心靈的深層向度再細分為個人潛意識與集體潛意識。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

他還提出個性化(individuation)過程。那是一個驅使個人尋求更多的自我理解、自我整合和自我滿足的過程。容格將潛意識描繪為，人的低層次本能與較高層次精神衝動的混和體。夢的目的不是隱藏，而是代表潛意識跟意識的溝通。因此，容格式的夢境分析就被詮釋為來自潛意識的訊息。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

不同於佛洛伊德的是，容格還提出另一套對「自我」的看法。他認為自我(ego)可以稱為一個人的自我意象。這個「自我」的感受，是以犧牲某些傾向做為代價才取得的(例如：不受社會歡迎的特質)。這些被社會拒絕的特質，湊在一起會形成一種潛意識的「反本我」，他稱之為影子(shadows)。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

「阿尼瑪」(anima)是男性心靈壓抑在無意識裡的「陰性」位格特質，即女性特質；與它對應的「阿尼姆斯」(animus)，即男性特質。雖然被排擠出意識知覺，但阿尼瑪\阿尼姆斯還是會以各種有力的方式影響著我們的行為。影子與阿尼瑪\阿尼姆斯一起被視為整合自我結構的潛在特徵來源。因此他們時常會在夢中現身。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

面具格(persona)指的是我們投射在世上的人格(即我們希望別人看到的我)。面具格的夢中意象很多樣化，從我們的行為到我們夢中所穿的衣服，都有可能是。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

容格的理論裡，夢有兩項功能：一是補償內在的不平衡，二是提供夢者未來的展望意象，以協助個性化過程。他還區分出客觀與主觀的夢、客觀的夢描述夢者的日常生活；主觀的夢描繪的是夢者的內在人生，乃是夢者思想與情感的擬人化。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000) 容格也深信，大多數的夢就像戲劇可以拆解成四個部分：開幕→情節發展→高潮→結論或解決。(C.G.Jung, 劉國彬、楊德友合譯, 1997)

在容格的夢境分析中特別重要的是原型理論(archetypes)。個人的潛意識是由個人經驗形塑的，但

集體潛意識則是從人類集體經驗繼承的遺產。人類集體經驗就存在於原型裡。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)原型使我們天生傾向於以某些方式,無意識地組織個人的經驗。例如:遇到同樣的事情,但性格不同的人便會有不同的解讀。但原型並非具體的形象。他們像看不見的磁場,如果出現在夢中,則稱之為夢的原型意象。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

容格發現許多作夢者往往夢見大批完全陌生的意象,但它們又似乎反映著,世界神話系統中的某個象徵。他進一步發現:如果找出這些意象在其原屬文化中的特定意義,就能更理解他們的夢境。而這個尋找意義的過程被稱為增幅(amplification)過程。

(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

容格最大的貢獻在於他提出了「集體潛意識」的論點—在我們的心靈深層中,儲存著全人類共通的訊息。而這訊息常會不自覺的由夢境傳達出來。他提及夢中的某項特質,便代表了隱藏的自我;這個自我通常是被社會價值排拒的部分;這部分就是「影子」。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

容格總是寬容的對待「影子」,他主張夢者要以不帶批判和輕蔑的態度,探索夢境的任何一個特質及象徵;傾聽來自潛意識的聲音。而且不只是傾聽,還要詳細紀錄夢境,更可以與他人討論。當然,坦承的討論自我夢境,絕非易事。因為在他人面前剖析自我的內心深處,需要極大的勇氣。(Juli and Derek Parker, 朱璞瑄譯, 2002)

由於「人類集體潛意識」的傳承,使人類的夢境可歸類成各種「原型」,尤其是許多具有代表性的「原型」夢境,幾乎都曾出現在世上多數人的夢中。(例如:墜落或飛行的夢。其中墜落的夢,就是來自樹居時代,祖先擔心墜落的焦慮之傳承。)在容格看來,原型是人類傳承的一切慣常現象之基礎。(Anthony Stevens, 薛詢譯, 2000)

不過儘管「原型」夢境相同,但因不同的社會、文化和環境影響也往往會產生不同的詮釋。許多古老的文化,都認為夢很重要,很有療效。而依容格之見,夢境形象就是一種自發的心靈真實,心理醫師甚至可以從中學習並開出療方。(Stephen Segaller and

Merrill Berger, 龔卓軍、曾廣志、沈台訓合譯, 2000)我們如果和潛意識交流, 每個人都可以在夢中得到「本我」的超個人力量, 夢的轉化作用是無法預知也不容小視的。

容格在其晚年的自傳—「回憶・夢・省思」中提及: 他的一生就是一個潛意識充分發揮的故事, 他的工作就是表達自己的內心發展(這發展是指自我潛意識及人類的集體潛意識)。(C.G.Jung, 劉國彬、楊德友合譯, 1997)他讓感動自己的內在之神, 大聲說話, 傾聽並且探索夢境的含義, 同時遵循了夢境的導引, 做出許多人生重大的決定。(C.G.Jung, 劉國彬、楊德友合譯, 1997) 包括與佛洛伊德決裂, 發展出容格式的夢境解析, 都是依循夢境的引導, 也因此為心理學帶來了莫大的貢獻。(C.G.Jung, 劉國彬、楊德友合譯, 1997)

### (三) 坎伯

喬瑟夫・坎伯 (1904-1987) , 他身兼學者與作家, 坎伯大致上沿襲容格的心理學傳統: 集體潛意識的觀念。坎伯的貢獻在於把容格的觀點普及開來, 以簡潔的言論加以闡述, 如這句有名的格言: 「夢是私我的神話, 而神話是社會的夢」。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

### (四) 霍爾

二十世紀心理學家霍爾(Hall, Calvin) : 是把夢當成認知過程來研究。指出夢常透露出五種重要的訊息。

1. 自我概念。
2. 對他人的看法。
3. 對世界的概念。
4. 對衝動、禁忌與懲罰的概念。
5. 對問題與衝突的概念。

霍爾認為夢比問卷性格測驗還能提供正確的個人性格資料, 因為夢可以揭露潛意識。霍爾對夢的研究相當豐富, 他對夢境的研究, 可見於他的《夢的意

義》一書。(James R. Lewis, 王宜燕、戴育賢合譯, 1995)

## (五) 史黛滋·米可拉斯

當代的夢境心理學家史黛滋·米可拉斯將容格提出的原型夢境歸類成二十七種，分別為：

(一)身體及健康夢。(二)人際關係夢。(三)下決定夢。(四)墜落夢。(五)性夢。(六)重新平衡夢。(七)回顧夢。(八)無意義夢。(九)反覆出現夢。(十)信號夢。(十一)應許夢。(十二)精力夢。(十三)創造力夢。(十四)練習夢。(十五)驚駭夢。(十六)治療夢。(十七)整合夢。(十八)他域夢。(十九)超感知覺夢。(二十)世事夢。(二十一)男女重新平衡夢。(二十二)他人夢。(二十三)死亡夢。(二十四)顧問夢。(二十五)跨越死亡門檻夢。(二十六)前世夢。(二十七)清明夢。(Stase Michaels M.A., 王介文譯, 1997)

## (六) 容格與佛洛伊德之夢境理論的比較：

本研究將其整理為表格，如下頁所附表格（表 2-3）

(六) (表 2-3) 兩大心理學家—佛洛伊德與容格對「夢境解析」之主要論點比較：

	佛洛伊德(1856~1939)	容格(1875~1961)
夢境解析之主要論點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提出「潛意識」深層心理學</li> <li>2. 提出「本我」、「自我」、「超我」的心理結構</li> <li>3. 提出「性壓抑」的論點，即一切心理病來自性壓抑</li> <li>4. 提出分析夢境是挖掘壓抑的慾望之有力途徑</li> <li>5. 夢是邁向潛意識的康莊大道</li> <li>6. 夢的目的是滿足本我衝動</li> <li>7. 指出「夢的運作」五個過程—轉換、濃縮、象徵化、投射、再次修正</li> <li>8. 提出「顯夢」、「隱夢」</li> <li>9. 提出「首因效應」、「近因效應」</li> <li>10. 提出隱夢的含意多半與童年經驗有關(首因效應)</li> <li>11. 夢不是軀體現象，是心理現象</li> <li>12. 夢境至少含有兩個以上的象徵，所以夢者應運用「自由聯想」將象徵紀錄下來</li> <li>13. 即使作夢者本身未能體會夢境真正的意涵，作夢本身便具有滿足原欲的效用</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提出「潛意識」分「個人潛意識」和「集體潛意識」</li> <li>2. 提出「自我」、「反本我」、「影子」的論點</li> <li>3. 夢境不是壓抑或揭露原欲而已更是潛意識與意識的溝通</li> <li>4. 分析夢境不只是發現潛意識的慾望，更能獲得來自潛意識的訊息及超本我的能力</li> <li>5. 夢境是來自潛意識的訊息及人類古老神靈的吶喊</li> <li>6. 夢的功能：一、補償內在不平衡 二、協助個性化過程</li> <li>7. 提出「夢境如戲劇」：有四個發展過程：開幕→情節→高潮→結論</li> <li>8. 夢境分為「主觀夢」、「客觀夢」</li> <li>9. 提出「個性化」、「面具格」</li> <li>10. 提出「原型」論點、原型來自於世界神話的象徵、祖的傳承、和原居文化的累積。當「原型」夢境出現時，要從這些方向去增幅探尋夢境的含意</li> <li>11. 夢是內在的真實，是最佳的心理療癒管道</li> <li>12. 強調要傾聽夢境，千萬不可批判或輕蔑夢中的象徵及特質。並鼓勵作夢者以「討論」方式探索夢境，再予以記錄</li> <li>13. 相信夢境解析不僅具有生理和心理的療效，更能指引人生重大方向和決定，並以自己的一生為例</li> </ol>
重要著作	夢的解析(1899)	回憶、夢、省思—容格自傳(1958)

## 第三節 插畫

### 一、 插畫的定義

插畫是美術設計的一種。插畫與插圖都譯自英文的 Illustration。「插圖」是廣義的 Illustration，是指：出現在印刷物的文字以外的各種繪畫型態，涵蓋攝影照片、圖表及圖畫等。(鄭明進，1991)而「插畫」則是指狹義的 Illustration，是指：在出版物中，配合文字內容設計的輔助繪圖，或傳達文章精神的創意圖畫，大多是用手描繪而成的。總之，插畫是一門結合視覺「圖像」和「語言」的藝術。(鄭明進，1998)

### 二、 插畫的類型

#### (一)以表現材質分類：

- 1.手繪圖畫—以手工繪製，媒材和技法都相當多樣化。
- 2.印刷插畫—以版畫印製或是印刷品。
- 3.剪貼插畫—以各種材質剪裁、拼貼的組合。
- 4.浮雕式插畫—以半立體的方式表現。
- 5.三次元的插畫—指三度空間情境的插畫，如人體彩繪。

(吳亭萱，2001)

## (二)以使用媒體分類

### 1.印刷媒體

- (1)廣告插畫—使用於報章雜誌，宣傳單...等媒體。
- (2)編輯插畫—使用於書籍、刊物...等媒體。
- (3)服裝設計插畫—特別注重風格獨特。
- (4)產品設計插畫—十分注重醒目、易辨識的特質。

### 2.映象媒體—如電視、DVD、影帶中的廣告所使用的插畫。(吳亭萱，2001)

## (三)以插畫用途分類：

### 1.書籍插畫

- (1)手抄本裝飾插畫
- (2)印刷插畫

### 2.科學插畫

- (1)醫學插畫
- (2)自然科學插畫
- (3)人文科學插畫
- (4)機械插畫
- (5)學術理論插畫

### 3.廣告插畫

- (1)平面媒體插畫
- (2)書本封面插畫
- (3)包裝設計插畫
- (4)月曆設計插畫
- (5)CD 封套插畫

### 4.漫畫

- (1)卡通畫
- (2)時事諷刺畫
- (3)連環圖畫

### 5.卡通動畫

- (1)偶劇動畫
- (2)影片動畫
- (3)電腦動畫

(吳亭萱，2001)

#### (四)以表現工具分類：

- 1.純手工具插畫
- 2.機械工具插畫
- 3.電動工具插畫
- 4.電腦工具插畫
- 5.綜合運用工具插畫

(張申溥，2002)

#### (五)以形式分類：

- 1.平面插畫
- 2.半立體插畫
- 3.立體插畫

(張申溥，2002)

### 三、插畫的表現手法

#### (一)幻想性的插畫

把潛意識裡奇幻的思維表露出來，呈現超現實般的夢幻世界。

#### (二)象徵性的插畫

以暗示某事某物的手法呈現，或用喻意來表達主題，是以比喻或擬人化的方式所做的插畫。

#### (三)裝飾性的插畫

裝飾性的插畫通常帶有圖案和裝飾，多半附屬在文章中或編排上，是爲了美化版面所做的變化。

#### (四)幽默趣味性的插畫

用愉快幽默的方式來表現。

#### (五)諷刺性的插畫

是以誇張或比喻的表現法繪製而成的。

#### (六)誇張式的插畫

有意強調或渲染某事物，使人感到驚訝、趣味、幽默。如：局部誇大描寫的插畫。

#### (七)寫實技法的插畫

以寫生，真實而正確的手法，表達物體或事件的形象。例如：昆蟲的精密描寫插畫。

#### (八)抽象意味的插畫

將抽象的觀念視覺化，給觀者很大的想像空間。  
(吳亭萱，2001)

### 四、插畫未來可能的發展

設計界經歷了「工具革命」之後，由手工具到機械工具再到電動工具，最後進入了電腦時代。(張申溥，2002) 由於電腦方便快捷，效率高、品質好，因此傳統工具逐漸式微。而電腦的可複製性、精確性、變形性、意外性也改變了設計的思考、想法與工作程序。過去很費時間的創作，電腦使之變得容易而快速，因此插畫界純手工繪圖，有逐漸被電腦工具取代的趨勢。如 Pinter 軟體的興起，也能維妙維肖的模仿不同的筆觸、質感及理媒材...，並能完美的呈現。(張申溥，2002)

所以，可以明確的說，電腦工具是未來插畫領域的主流。但插畫家的才情仍是好壞的關鍵，電腦只是工具罷了。而且，也因為電腦的快速複製特性，反倒更是突顯了手繪插畫的價值，手繪的價值就在於：

- (一)單一性—只可印刷但不能複製，所以能保有原作的魅力，所以許多插畫原件，就比印刷品更具有價值。因為電繪作品永遠只能是「印刷品」。
- (二)稀有性—可以預見大量使用電腦工具後，擁有優秀手繪能力的人將會漸漸減少，手繪將因吸有而更具價值。
- (三)材質真實感—手繪時的感情注入，是電腦永遠無法取代的，尤其是真實觸摸到材質時的感動和意趣，也是電腦永遠模擬不了的。

因此，儘管現今的設計以電腦為主流，但手繪插畫依然會繼續保有其特殊地位的。