

# 西漢玉器紋飾設計精髓

西漢玉器是中國玉器設計史上的高峰，其傑出的藝術成就實非其後各代所能望其項背。

本文試圖討論西漢玉器設計的目標，以及因應此一目標所使用的技巧，

並嘗試以藝術心理學的角度剖析諸多技巧所產生的視覺效果。

本文討論的年代雖為西漢時

期，但由於西漢早期的玉器風格繼承自戰國晚期，若干創作技巧並未有明顯的差別，因此接下來討論的西漢風格特徵，其實部分可以上溯至戰國晚期，於此先行說明。

試圖評價一件藝術品的優劣，必須先明瞭三件事。首先是創作者的目的為何，亦即創作者想透過作品傳達何種目標；其次是因應這類目標，創作者發展出何種相互配套的技巧，創作者可否純熟應用這些技巧；最後必須知悉在創作過程中會遇到何種限

制，以及藝術家如何運用巧思，

調整設計各種方案以解決此類限制。如果觀者無法明確瞭解三者之間的關係，則很難判斷藝術品之間的高下。

例如埃及神殿壁畫上的人物題材和十八世紀宮廷肖像畫的創作目的顯然不同。埃及壁畫以清晰易辨為原則，以符合宗教儀式的需求；肖像畫則以完整再現、栩栩如生為依歸，以此達到見畫如見真人的目的。因為目的不同，相伴而生的創作觀點和技巧自然不同，最終呈現在觀者面前的作品風格差異頗大也就不足為

蔡慶良

奇。倘若不清楚此間的差別，逕

以自身的標準判斷兩者的優劣，例如主觀認為壁畫上的人物幼稚原始，而肖像畫則逼真生動，兩者高下不言自明。這種比較實際上並無意義，因為我們無從知道埃及壁畫創作者是否也會宮廷肖像畫的各式描繪技巧，也不知肖像畫作者是否有能力創造出氣勢驚人的大幅壁畫，唯有兩位創作者以相類技巧表達相類題材的作品時，才有條件真正判斷兩者藝術成就的高低。

就如同我們可以判斷畢卡索或是立體派諸畫作之間的好壞，





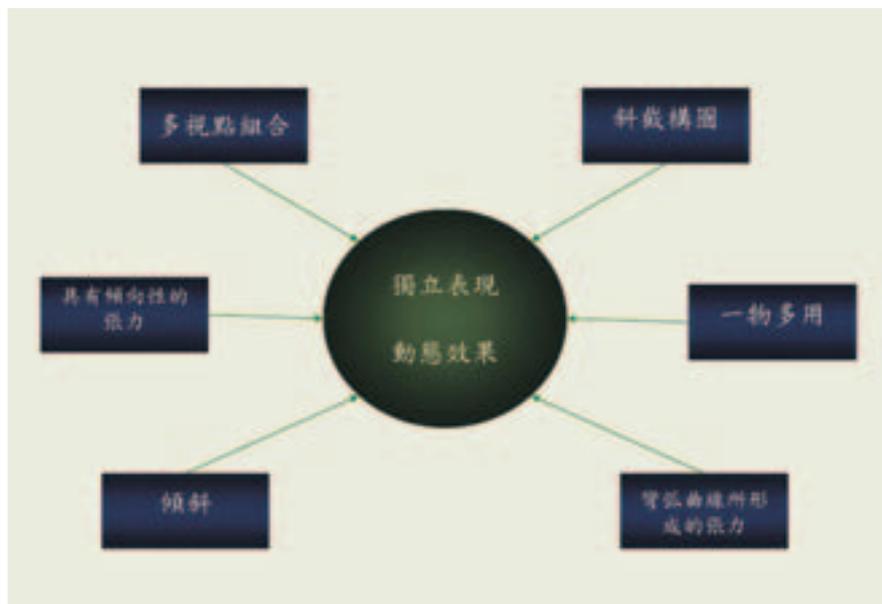
圖一 玉劍環 山東巨野縣文物管理所藏

也可以分辨張大千或是潑墨山水畫派彼此間的高下，因為不同流派自有其專屬的理論和技巧，觀者只要掌握此間的學問，自可有效解析品鑑同一流派的的不同作品。然而觀者卻也難以辨明畢加索和張大千代表作之間的高下優劣，因為兩位藝術大家創作理念不同，技巧也不同，最終完成的藝術風格自然也不同，兩相比較可謂是穿鑿附會，強不知以為知。由上討論可知，觀者對於不同流派的作品接受度不同，與其說是品味高下有別，不如說是喜好不同所導致。

那西漢玉器設計者創作的目標究竟為何呢？乃是追求母題的獨立表現，以及動態張力的視覺效果。例如山東巨野紅土山漢墓出土的玉劍環，其上神獸即是典型西漢的藝術風格（圖一）。頭頸、四足、身軀，以及尾部彼此間截然分明，為一完整獨立的神獸；此外充滿動感的身軀，以及深具扭轉張力的肌肉，共同營造出空間轉換的立體感和運動方向。

就如同印象派畫家莫內為了表達大街上萬頭鑽動的喧亂感，以及盧昂教堂在日光下光影跳動的視覺效果，而使用簡單的點、直線、斜線，以及色塊進行創作。藝術家所使用的技巧和目標兩者必然是相輔相成、互為表裡。唯有知道兩者之間的關聯，並對各種技巧熟稔於心，觀者才能對其藝術成就進行評價。同理要探討西漢玉器所達到的藝術層次，必須知曉西漢玉器創作者為了達到前述目標，因應發展出的各種技巧，以及各種技巧在面對不同創作限制下所為的設計巧思。由於篇幅之故，在此列舉部分技巧，分別是：具有傾向性的張力、彎弧曲線所形成的張力、傾斜、多視點組合、一物多用，以及斜截構圖（圖二）。

至於玉器在設計上會面臨的限制，主要在於玉料先天的外形特徵，以及由於功能需求不同，因而在形制上有特定的造形要求。玉器不若陶瓷器或是青銅器，可以捏塑或模壓出各式外



圖二 漢代玉器設計技巧舉例

形，因此當創作者面對先天玉料外形特徵時，常不得不調整設計稿以使玉料消耗達到最大的邊際效益。另外西漢玉器的功能多和其時禮儀制度有關，因此外形特

徵常需符合各種定制要求，設計者也因此無法依玉料特徵盡情發揮。

在瞭解西漢玉器創作的目標、技巧，以及限制後，接下來即以實例說明各種技巧在玉器中的設計形式，並理解其時所達到的藝術成就。

### 具有傾向性的張力

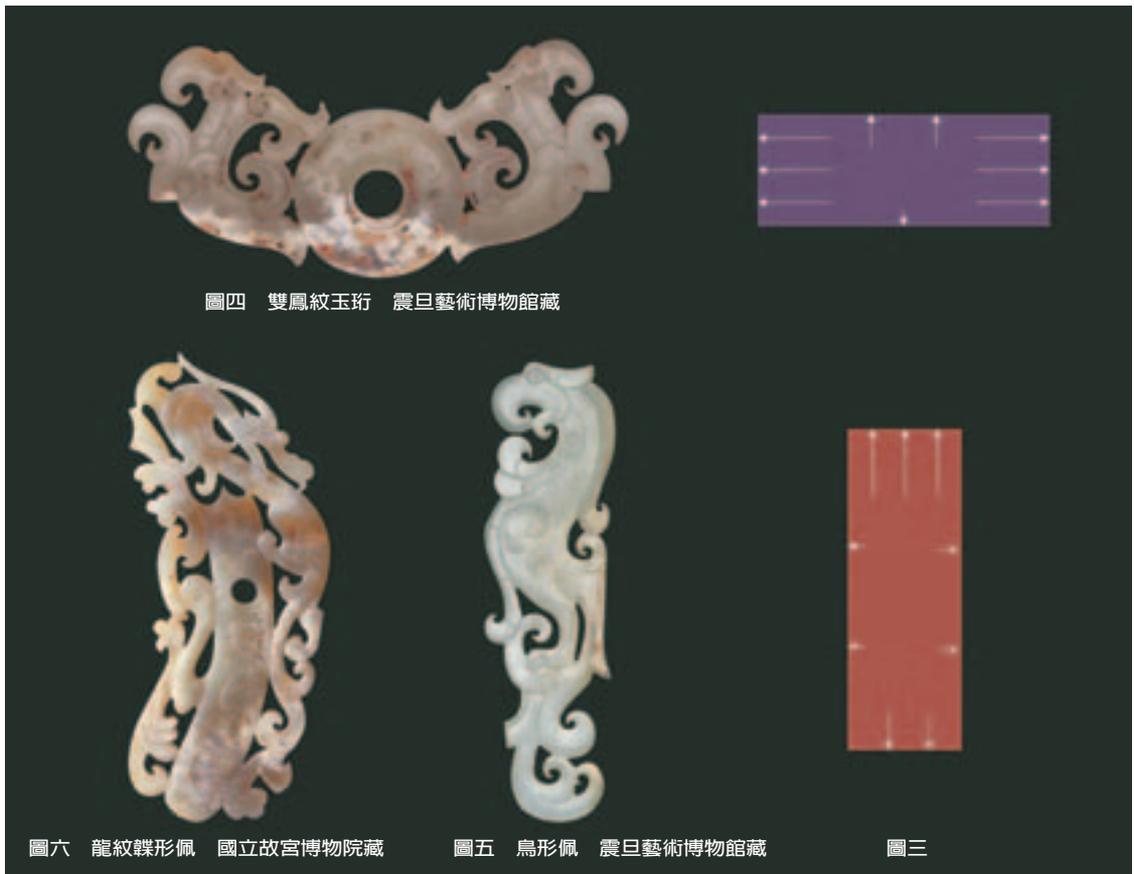
面對不同造形時，觀者的視覺心理自然會產生具有傾向性的張力（圖三）。例如橫長方形向左右方向的張力最大，而且大小相等、方向相反；其次是向上的張力；最弱的張力則是向下的方向。至於豎長方形的造形，最強的張力已改爲朝上的方向；其次爲朝下的方向；再其次是左右的方向。

西漢玉器設計者顯然明瞭視覺感知的奧妙。面對橫長方形的玉珩時（圖四），將其左右設計爲對稱的鳳鳥，勾喙以及足爪皆呈大回勾的形式。如此一來，視覺慣性將依循回勾的方向回轉，並引

導原向兩側外擴的視覺張力向內壓縮，從而形成強烈的動態感。

至於豎長形的玉料，大回勾則出現在上下的方向，以符合視覺張力的特性。例如本件鳥形佩（圖五），利用彎延的勾喙以及翻轉而上的羽尾，將上下昇沈的視覺張力向中央回壓，以此強調視覺的動態張力。

本件鳥形佩值得稱許之處不僅於此，若觀察右側邊廓，可發現長直的輪廓線是因受限於玉料先天外形所致。創作者面對此等玉料時，在中央部分設計大比例的腿爪，以彰顯肌肉張力；右側剩餘的玉料，則設計成尾部和身軀相接的部分，此處玉料雖然不足，但當尾部直豎而下超過足爪之際，瞬間擴散彎轉而下，順延下半段的玉料外廓並急速回彎，如同峽谷中的激湍自高空傾瀉而下，瞬間形成波濤洶湧的瀑布一般。動態張力在羽尾大比例的反差中相當顯著，鳥爪扣踏在此等如同雲氣翻騰的羽尾上也更顯得動感十足。



圖四 雙鳳紋玉珩 震旦藝術博物館藏

圖六 龍紋駝形佩 國立故宮博物院藏

圖五 鳥形佩 震旦藝術博物館藏

圖三

視覺張力在不同造形中所產生的傾向性

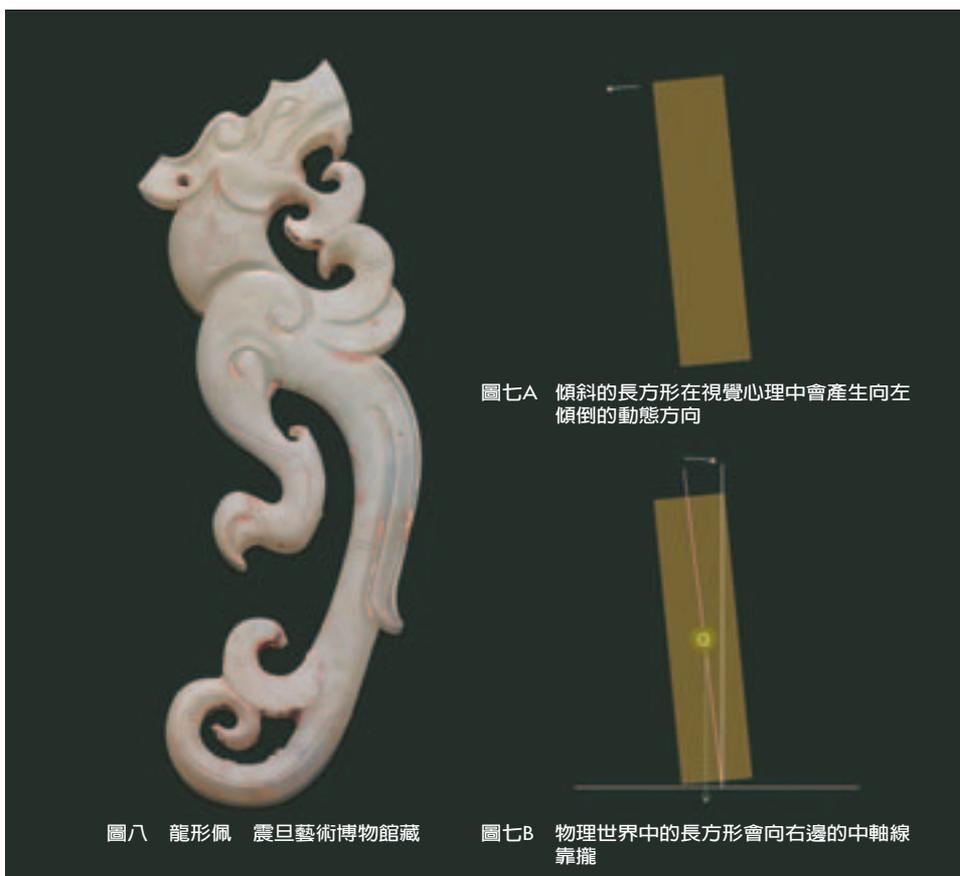
### 彎弧曲線所形成的張力

不同外形自然具有不同的傾向性張力，已如前所述，而彎弧的線條同樣也會產生視覺張力。例如國立故宮博物院所藏的龍紋駝形佩（圖六），狹長形的主體外形，其長寬比例在視覺上會產生向上的動勢；加上圓弧輪廓的張力效果，觀者會順勢察覺出強有力的圓弧運動方向。龍前足所踏的駝形佩勾弦處，其比例拉長並同時向下和彎弧的雲氣相連接，藉由上下S形相扣的扭轉特徵，內聚張力將和駝形佩主體互補加強。這些設計的目的都是為了襯托龍母題飛動的視覺效果。

龍母題雲氣化的尾部和對側的雲氣相互呼應，並和駝形佩主體上淺刻的雲氣相互融合，形成雲海波濤的動感。同時爲了在有限的玉料中創造出更大的空間，龍首沿著玉料邊緣延頸回望，頭上的長角則向後直指整件作品的走勢。如此一來，作品深積的張力將沿著曲弧外形，自向下快速翻昇，而龍首強力的迴轉會將

此視覺張力往回壓縮，從而造就了更加飽滿、自成封閉迴路的強烈動勢。

**傾斜**  
比薩斜塔引人入勝之處，在於以物理學的觀點判斷，尚且基



圖七A 傾斜的長方形在視覺心理中會產生向左傾倒的動態方向

圖七B 物理世界中的長方形會向右邊的中軸線靠攏

圖八 龍形佩 震旦藝術博物館藏

磐穩固；但視覺感知卻早已認定此塔危如累卵，傾覆在即。觀者面對此一傾斜的長方形時（圖七A），多數會認為將向左方傾倒，然而以物理學的觀點，因為重心垂線通過底面積，長方形將向右方回拉，豎立於穩定的中軸線上（圖七B）。

這正是藝術賞析的關鍵所在。因為長方形實際上好端端地固定在平面上，既不向左也不向右傾倒，卻因為觀賞者主動存在的視覺心理，被動產生了向某一方移動的動態張力。就如同六祖慧能對爭執不下的兩位比丘僧所言：既不是風吹造成旗幟飄搖，也非旗幟本身主動飄蕩，實乃諸君起心動念所致啊。由此可知，西漢動態張力實乃導源於大腦的主觀感知，和其時代社會背景並無關聯。

例如此件龍形佩（圖八），動態張力的特徵和西漢的時代精神並無實際相關，卻和傾斜構圖在大腦中所產生的感知直接關聯。龍形佩的上半段身軀軸線向左傾



圖九A 龍紋出廓璧 震旦藝術博物館藏

斜，下半段身軀則向右傾斜，兩者皆會產生動態張力的感知。另外頭部和足爪相連，共同形成了

向右傾斜的軸線，並和下半段身軀軸線相互平行，兩相加持下，神龍將向右上斜飛而去。

**多視點組合**  
多視點形體若設計得宜，可在大腦中產生強烈的扭轉張力和



圖九B 多視點龍紋的解析

動態感。西漢玉器不論是高浮雕或是平板設計，母題皆以多視點的方式組裝。例如前述圖一高浮雕劍秘，神獸的頭頸、四足、身軀，以及尾部皆是不同視點所看到的外形，當觀者以其所在視角

觀察由不同視點所組成的形體時，自然會產生時空交馳的立體感和動態張力，和二十世紀初立體派所構築的藝術概念相彷彿。

不但立體形體如此創作，平板化的玉器同樣以此概念調整設計。例如西漢晚期的出廓大璧

(圖九A)，設計者爲了表現在雲氣中翻騰的龍母題，首先善用多視點組合形式(圖九B)：龍首爲俯看的視角，可看到並立的雙眼、雙耳以及兩耳間斜向卷伸的扭絲紋雙角；身軀前半段則爲右下向左上傾斜的視點，兩前足踏立在雲氣上；身軀後半段的視點則爲自左上向右下，兩後足左右並立，強有力的扭絲紋龍尾自兩後足間先下後上勾轉而起。藉由多視點的組構形式，觀者在平面中同樣會產生時空交馳的動態感知。

除了多視點技巧外，設計者利用身軀凹弧面的光影效果，以及高曲度曲線所鏤空而成的千條瑞氣，加強了整體的運動張力。向各方延伸的雲氣，相互交疊以

暗示空間關係，同時向上蜿蜒而爲龍嘴所咬啣，以此表達神龍乘風御氣的生動形象，在心理上實收點睛之神效。瑞氣同時和雲氣化的身軀各部互相借用，藉此龍母題行將隱沒在似有似無的雲霞當中。

### 一物多用

前件出廓大璧由於玉料充分，創作者並未受到太多的限制。然而如前所言，玉器常常受到玉料外形和形制上的限制，藝術成就高下與否即在此間設計中顯現。若要在玉料不足以及形制雙重限制下，同樣表現出神龍在雲霧繚繞中翻騰的動態效果，西漢設計者往往借助一物多用的技巧。

例如此處討論的的騰形佩，即是此等技巧下的作品(圖十)。由於玉料不足，神龍自胸口上翻而出的鬣羽，同時勾轉雲氣化，和上方朝下勾轉雲氣化的下頷，聯結成象徵天上仙境的雲霧。如此一來，即以相互借用的方式消



圖十 龍形觿 震旦藝術博物館藏

珉玉料不足的限制。

另外觿形佩的標準外形為尾端收尖如同牙月，因此相對於其他器形，觿形佩的設計較缺乏彈性。西漢玉龍尾部多以扭絲紋設計，由於本件作品尾部必須收尖以符合形制需求，因而略顯不完整。加上收尖的扭絲紋尾部和身軀分明的相接形式過於突兀，因此設計者將自胸膛分歧而下的雲氣化鬣羽疊壓在身與尾相接處上，藉由視覺中斷的方式將龍母題分成兩區段，並以此緩衝身尾聯結的突兀現象。



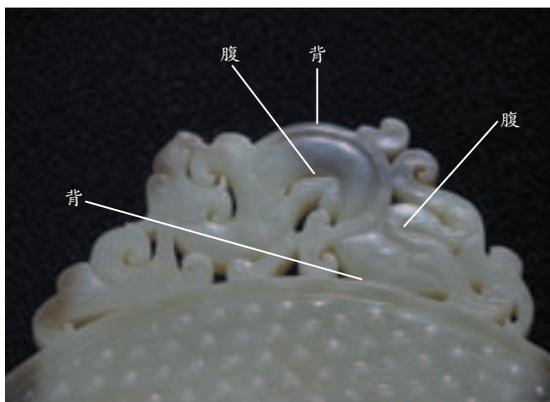
圖十一A 龍紋出廓璧 震旦藝術博物館藏

而此一物多用的雲氣化鬣羽進一步延伸環繞於尾部，創造出一個有前後的立體空間；並和扭絲紋本身特有的空間旋轉效果相互呼應，形成強烈的動感氣勢，同時也加強了雲氣氤氳的感受。因此，當龍爪緊扣在此等似雲似身的鬣羽上，並和充滿張力的S

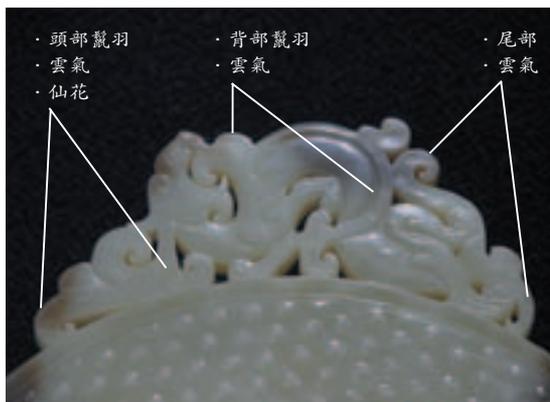
形構圖相互配合時，其向上騰躍的態勢即已呼之欲出。

#### 斜截構圖

斜截構圖的設計概念，是希望在不符合常理處利用線條或平面橫截遮掩，藉此截斷視覺的連續性，使整體構圖合理順暢。



圖十一-C 斜截構圖技巧的解析



圖十一-B 一物多用技巧的解析

進行了若干調整，而這正是探討藝術成就高下之所在。

本件出廓玉璧為多色玉質（圖十一-A）。創作者善於利用玉料顏色的變化，將深色玉質設計在玉璧兩側，以此造成雲氣翻騰、霞昇神龍的視覺效果。在圓弧邊料的限制中，創作者發揮巧思，依料施工將略顯平緩的龍母題，設計成在雲海中翻騰飛躍的生動形象。

其設計方案首先是一物多用，在有限面積中創造無限的空間（圖十一-B）。例如自龍首後方向下延伸的鬣鬃，同時勾轉雲氣化，藉以暗示仙界的氤氳氣息；而沿著玉料外廓設計的雲氣化鬣羽，左右勾轉以形成一花卉紋樣，這是西漢神仙思想常用的語彙。

至於被大張龍嘴所咬啣的雲氣，其實是背部鬣羽向左分歧的部分，而向右分歧的鬣羽則沿著玉料邊緣繼續向右並向下環繞延伸，並在末端兩前足間幻化為雲氣，而為左前足爪所扣踏，以此達到和圖十鱗形相同的騰雲駕霧設計概念；至於兩後足踏御的雲氣，其實也是自兩後腿之間彎延分歧而出的尾部幻化而成。

此外，設計者在此使用了斜截構圖以達到視覺和緩的效果。玉龍身軀利用變形以產生運動方向的變化（圖十一-C）：龍身軀前半段和後半段的方向恰為相反，前半段背在上，腹在下；後半段則背向下、腹向上。當龍首和前半段身軀相組合時，觀者會判讀為回首上望的穩定龍母題；而當

在正式討論斜截構圖在玉器中的應用之前，讓我們重新回憶藝術賞析的三要素，亦即目標、因應技巧，以及在條件限制中所進行的調整。反過來說，西漢不同玉器作品雖然各擅勝場，但基本的創作技巧是雷同的。這是因為所要達到的目標一致，其時設計者所受的訓練基本相同，最終學得的技巧也因而相類似所致。

接下來探討的出廓玉璧所使用的技巧和前述諸件玉器相同，但因玉料和形制的不同，設計者因此

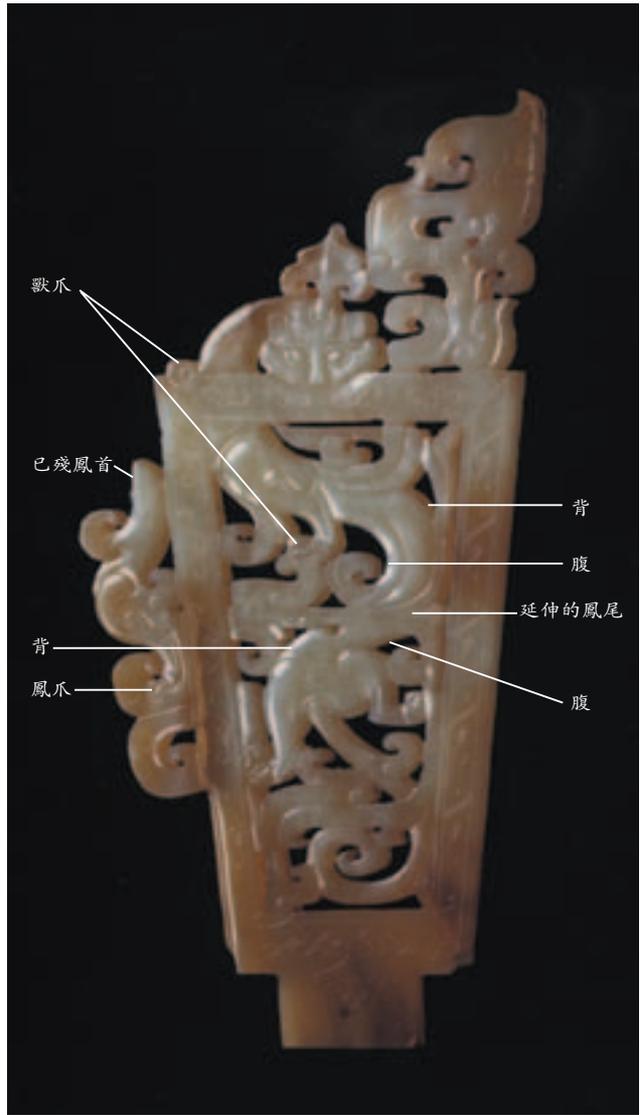
其設計方案首先是一物多用，在有限面積中創造無限的空間（圖十一-B）。例如自龍首後方向下延伸的鬣鬃，同時勾轉雲氣化，藉以暗示仙界的氤氳氣息；而沿著玉料外廓設計的雲氣化鬣羽，左右勾轉以形成一花卉紋樣，這是西漢神仙思想常用的語彙。

至於被大張龍嘴所咬啣的雲氣，其實是背部鬣羽向左分歧的部分，而向右分歧的鬣羽則沿著玉料邊緣繼續向右並向下環繞延伸，並在末端兩前足間幻化為雲氣，而為左前足爪所扣踏，以此達到和圖十鱗形相同的騰雲駕霧設計概念；至於兩後足踏御的雲氣，其實也是自兩後腿之間彎延分歧而出的尾部幻化而成。

此外，設計者在此使用了斜截構圖以達到視覺和緩的效果。玉龍身軀利用變形以產生運動方向的變化（圖十一-C）：龍身軀前半段和後半段的方向恰為相反，前半段背在上，腹在下；後半段則背向下、腹向上。當龍首和前半段身軀相組合時，觀者會判讀為回首上望的穩定龍母題；而當



圖十三 雙鳳紋佩 國立故宮博物院藏



圖十二 玉牌飾中斜截構圖技巧的解析 徐州博物館藏

乎焉在後的神龍瞬即躍然而出。由上可知，西漢玉器在設計史上所達到的成就，可謂臻於妙境，雖不敢說空前，卻真已絕後矣，其後各代設計者實難望其項背。相類的斜截構圖設計在徐州獅子山楚王陵出土的玉牌飾中也可見到(圖十二)。在此件玉牌飾中，居中神獸的身軀被鳳鳥的羽尾所裁截，以緩和腹背方向突然變化的突兀感受。本件牌飾中鳳

龍首和後半段相結合時，則成爲蓄勢向上跳躍的動態龍母題。由此觀者將在不同的方向中來回辨識，從而產生強烈的動態感。而爲了消除龍身後因不同方向所產生的形體矛盾，向下延伸的雲氣化鬣羽，巧妙地將龍身斜截爲前後兩段，阻斷了視覺連續性。當觀看左半部時，會忽略右半部；而觀看右半部時，則會忽略左半部。因此當大腦判讀運動方向時，會自動區隔兩者以消除視覺上的矛盾。龍紋璧藉由上述精巧的設計方案，在一動一靜、一張一馳的觀感之間，瞻之在前、



圖十四 出廓玉璧 戰國晚期偏晚 Nelson Gallery藏

鳥的頭首已殘，殊為可惜，觀者仍可藉由鳥爪和羽翅還原鳳鳥原始的形貌。

另外斜截構圖尚可造成形體相互共用的錯覺，從而增加空間感和視覺動態。例如國立故宮博物院所藏的雙鳳紋佩（圖十三），

其斜截的羽翅相互共用，觀者若非仔細分析，乍看之下實難分辨不同的羽翅隸屬於何隻鳳鳥，這種構圖效果可在有限面積中創造多重的視覺空間。

#### 設計失誤的例子

藉由以上的討論，已可知曉西漢設計者如何利用各種技巧，在不同的條件限制中創造出視覺動態感和扭轉張力。而這些令人激賞的成就其實尚有一個基本的要求，那就是精準的比例。因為精準的比例恰是此種動態風格最根本的前題，比例縱然僅僅有些微差別，也會在觀者腦海中產生極強的不協調感知。前文討論的諸多傑作，設計成功的原因之一即在於完美的比例，但是仍有部分精心之作不慎失誤，以致留下令人惋惜的缺憾。

觀察 Nelson Gallery 所藏的出廓玉璧（圖十四），可發現外圓周上的玉龍特徵完全表現出多視點動態風格，因為完美的比例創造出玉龍強有力的扭轉張力。可

以推測，設計者為了達到此一視覺效果，對玉料可能有所斟酌，將影響比例的多餘玉料進行減損。

但是要在璧心中設計出多視點風格的龍母題卻非易事，因為圓形玉料面積業已固定，設計者無法採取減損玉料的方式回避既有的困難。因此比例精準在此已成爲創作的首要挑戰。而在此璧心中，即使設計者最終在龍母題尾巴之後加以繚繞的雲霧，設法將玉料消耗完全，但龍母題還是無法和多視點風格取得協調，視覺上仍有不協調的感受。這是因爲任何比例上的些微差別，皆會給予觀者難以言說，但感觀上卻又極其強烈、驚扭不安的感受。此處龍母題顯然過長的身軀，無法和多視點風格的特點相互配合，以致形成此一令視覺窘迫的情境。解決方法除了重新思考設計方案外，或許只能將璧心一半的玉料皆設計成爲雲霧，以此縮減身軀的比例。

由另外一個例子可看到其他



圖十五 龍鳳紋璧 震旦藝術博物館藏

設計者的解決方案（圖十五）。本件玉璧主體結構為內外圓框，和上述例子的璧心特徵相同，但創作者將圓面積一分為二，藉此縮短比例，以利左右龍鳳的設計。龍的前後足方向相反，若分別和龍首配合可產生不同的運動方

向；龍後足蹬踏在雲氣化的尾部，一如鳳爪扣附在自身雲氣化的身軀上，以此營造出騰飛雲端的視覺效果。

而龍鳳的構圖特徵，並不是左右首尾鏡像對稱的形式。本器的設計者利用龍鳳首尾倒置的非對稱構圖，將龍鳳尾首相連，觀者將產生順時針或逆時針的視覺方向，從而創造出旋轉不息的視覺效果。而裝飾在內外圓框上的雙平行弧線，內外方向相反，由此形成正、逆時針的運動傾向。兩相加乘之下，再加上整體凹弧面的光影效果，龍鳳的動態張力自然彰顯，生氣盎然。

將上述兩個例子比較，雖然兩創作者對各種動態技巧的熟悉度不分軒輊，驚人的製作技術也不相上下，但僅在設計上些微差距，以及創意上的不同表現，即可看出兩者藝術成就的高下。

由本文的探討可知，試圖探究西漢玉器的藝術成就，乃至於僅僅是比較兩件玉器的優劣，皆須知道三件事情：設計者的創作

目標、因應而生的各種技巧、在不同條件限制下如何發揮巧思調整設計內容。亦即觀者必須和西漢玉器設計者保持同理心，試想吾人在同樣的條件下如何設計製作一件作品，如此才能真正體會其時藝術大師的思考方式，從而成為跨越千年的古玉知音，領略其中蘊藏的藝術成就。

參考書目

1. 中國玉器全集編輯委員會，《中國玉器全集四》，河北美術出版社，一九九三年八月。
2. 中國國家博物館等，《大漢楚王——徐州西漢楚王陵墓文物輯萃》，中國社會科學出版社，二〇〇五年十一月。
3. 吳榮海，《古玉的製作工藝與鑒賞》，北京大學考古文博學院，二〇〇〇年。
4. 蔡慶良，《漢代玉器》，震旦藝術博物館，二〇〇五年十一月。
5. 蔡慶良，《試論春秋至漢代玉器風格的演變》，《古代文明》第五卷，文物出版社，待刊。
6. 蔡慶良，《試論器物學方法在玉器研究中的應用》，《古代文明》第二卷，文物出版社，二〇〇三年。
7. 魯道夫·阿恩海姆著，滕守堯、朱疆源譯，《藝術與視知覺》，四川人民出版社，一九九八年三月。