

意象多重奏

【佛經附圖：藏—漢藝術小品】

多媒體光碟的設計理念

A Symphony of Imagery: The Concept behind the
Development of the “Convergence of Radiance: Tibeto-
Chinese Buddhist Scripture Illustrations” Multimedia DVD

葛婉章 Ge Wan-zhang

法光學壇 Dharma Light Lyceum
第七期 (2003 年) 頁數 144-172

法光雜誌社 台北市

p144

內容提要

【佛經附圖：藏-漢藝術小品】多媒體數位光碟製作歷時二年，於 2003 歲末出版。光碟的主題內容、藝術形式，是否達到預期的「學術的理性、宗教的情境、西藏的美學」理想？光碟本身就是答案，留待閱覽者自行檢驗。撰寫本文，意在為光碟的製作理念留下記錄：從藝術史研究觀點，闡述【小品】多重意象的架構觀念、形式設計的圖像意義，特別針對光碟形式的美學思想——因陀羅網、曼荼羅、三密法——如何在【小品】中以事顯理？提出己見；並以【小品】為例，探索數位時代 (digital age) 新媒材藝術思維及語言，表現傳統佛教題材及美學觀的可行性、方式與成效。

關鍵字：藝術教育、藝術史、藏傳佛教、藏-漢藝術、佛經附圖、古籍版本、數位媒體藝術

p145

Late in 2003, the “Convergence of Radiance: Tibeto-Chinese Buddhist Scripture Illustrations” multimedia DVD was finally released after two years production. Does its main content and artistic form reach the ideal of “scholarly reason, religious feeling, and Tibetan aesthetics”? The DVD itself should give the answer and the user is invited to see for himself. This paper is just written to record the work that went into the production of the DVD: to explain from the viewpoint of art history the concept behind the multilayered imagery of “Convergence of Radiance” and the iconographic meaning of its formal design, especially the aesthetic ideas which shaped the DVD - how the noumenon is made manifest through the phaenomenon in Indra's Net, the Mandala, and the Three Secrets. The writer gives her own opinion and uses the DVD as an example to discuss whether the artistic thought and language of the new media in the digital age can express

traditional Buddhist themes and aesthetics and if yes, how and to which effect.

Keywords: art education, art history, Tibetan Buddhism, Tibeto-Chinese art, illustrated Buddhist scriptures, old books, art in digital media

p146

一、楔子：從〈記憶五重奏〉、〈電視佛陀〉談起

2001 年秋末，紐約大都會博物館首度展出錄影裝置藝術〈video installation art〉：比爾·維歐拉（Bill Viola, b. 1951）的〈記憶五重奏〉（The Quintet of Remembrance）^[1]。這件 21 世紀的美國數位觀念作品，與 15 世紀義大利早期文藝復興的傳統藝術有相通之處；而向以傳統藝術為主的大都會博物館，亦史無前例地收藏了這件數位作品；顯見顛覆傳統思維的觀念藝術（conceptual art, idea art）與不同於傳統媒材的數位媒體藝術（digital media Art, multimedia art），已與繪畫、建築、雕刻等傳統藝術合流，建立了新的藝術史定位。

猶如〈記憶五重奏〉所揭示：藝術品的價值在於形式（form）蘊含的藝術家創作意象（image），藝術家個人與時代、歷史、社會背景的相互影響，作品的主題內容、形式美感、象徵意義、歷史文化內涵；而不在於表現的「媒材」是數位電腦程式語言、或傳統的刀筆顏料，同樣的，「主題、題材、形式」也是中性概念；藝術創作與藝術史教育可以新的形式或主題以突顯創意，但類似「佛教藝術」這種千百年不變的老舊題材，也並非毫無表現空間。新媒體藝術界尊為「錄影藝術之父」（the father of video art）的韓裔藝術家白南準（Nam June Paik, b.1932），以一系列的〈電視佛陀〉享譽歐美；^[2]足見佛教藝術邁入數位時代，也可

以另類創意，展現新的風貌。

【佛經附圖：藏-漢藝術小品】^[3]（以下簡稱【小品】）是一部以數位媒材製作的電子書。首要思考如何善用多媒體技術的優勢？事實上，由於數位語言與佛教基本觀念有許多相通之處，數位媒材較之傳

[1] 展期：November 6, 2001-January 12, 2003；圖文見大都會網站

http://www.metmuseum.org/collections/co_learn_more.asp?dep=21#Past。

[2] 白南準個人網站：<http://www.geocities.com/namjunepaik/>。related links 多達 30 餘個，參見

<http://www.dashsys.com/products/paik.html>。佛陀作品如下：TV Buddha(1974), Video Buddha(1976), TV Buddha(1982), Buddha game(1991), Reclining Buddha(1994)。

[3] 本案為國科會補助專題研究計畫。計畫名稱：故宮文物數位博物館專案子計畫四：佛經圖繪—藏漢藝術小品；執行起迄：20020401~20031231；執行機關：國立故宮博物院圖書文獻處；計畫主持人：葛婉章；成果報告：2003 年 11 月中 DVD 製作完成；NSC: 91-2422-H-136-1605

p147

統的刀筆顏料，更易表現佛教藝術的特質。唯有多媒體程式，能夠結合造型藝術的圖畫文字（影）、表演藝術的音樂（音）戲劇（遊戲）、互動的主題內容，表現【小品】形式的動態美感，及其內涵的因陀羅網、曼荼羅、三密等美學思想。善用數位優勢，方可使【小品】不僅是佛經附圖的資料展示，並能突破傳統窠臼，呈現兼具圖像意義與視覺美感的新風貌。

為達到此一理想，【小品】採用與數位原則符合的解構學（Deconstruction）、^[4]圖像學（iconology, 含圖像風格學 iconography）、風格分析法^[5]等藝術史研究方法，作為光碟設計原則。解構哲學打破線性思維、主張多元並存，與數位媒體圖文互動、閱覽者與閱覽情境互動的概念相通。圖像學重視主題、形式的內涵與象徵意義，善用此一特性，可避免設計風格形式化，更可援引其象徵意義，以為取之不竭的靈感泉源。風格分析法專用於〈遊戲三昧〉（以下簡稱〈遊戲〉），以數位手法營造一個「擬古」的實驗劇場，使閱覽者能於直觀中，獲得藏-漢藝術的整體印象。

二、【小品】架構理念：多線發展的解構意象

解構與圖像學原則，首先應用於【小品】的整體架構。架構大綱分五大單元，意圖表現多重的意象：^[6]藏-漢藝術、佛經及其附圖（主題內容），學術的理性、文學-佛學-藝術-歷史的情境、西藏的美學（形式風格），古籍版本、佛學義理、佛教圖像（主題形式的象徵意義），藝術史研究、藝術教育、視覺藝術、佛經數位資料庫、工具書（功能性）；這種多重混合的概念，是解構的、多媒體式的思維。

[4] 解構哲學參見姜得勝，〈解析解構主義〉，收於國立彰化師範大學發行、黃世傑主編，《建構與教學》第三期。解構方法亦用於藝術史，參見（美）艾迪斯（Stephen Addiss）、埃里克森（Mary Erickson）著；宋獻春、伍桂紅譯，《藝術史與藝術教育》（Art History and Education）（成都：四川人民出版社，1998），頁 117-119。

[5] Erwin Panofsky, *Meaning in the visual art : papers in and on art history* (Garden City, N.Y. : Doubleday, 1955), pp. 26-54.

[6] 「意象」為古典美學詞彙，是與審美有關的藝術本體概念，非指某一具體事物，而是事物的整體意識。參見（法）沙特著；魏金聲譯、龐景仁校，《影像論》（L'imagination），收於《藝術評論叢書》；6（臺北：商鼎文化，1992），頁 139。

p148

（一）主題：藏-漢藝術小品

有一種視覺藝術，造型有強烈的活力之美，色彩瑰麗而炫目，以獨特的空間觀與人體比例，抒發宇宙與個人之間的和諧韻律；發源於印度、尼泊爾，越過喜馬拉雅山脈，在青藏高原茁壯，東傳中國內地，沿途與各地藝術交會融合，風貌不斷地轉變而漢化，迄今仍為佛教藝術的主流之一；此即【小品】選擇的主題：藏-漢藝術。

1. 藝術流風：藏-漢藝術

何謂「藏-漢藝術」？首先釐清「藏-漢藝術」（Tibeto-Chinese Art）、

「漢-藏藝術」（Sino-Tibetan Art）、「藏傳佛教藝術」異同。這些與西藏藝術史相關的領域，內容不盡相同，字面意義頗易混淆；筆者試擬簡要定義如下：

藏傳佛教藝術：視覺藝術凡主題、內容題材及意義屬於「西藏」金剛乘佛教「傳承」體系，形式依從金剛乘圖像量度儀軌，不論其製作地點、作者身份、藝術類型，一概可稱為「藏傳佛教藝術」。

漢-藏藝術：西藏藝術的一支。凡佛教藝術在西藏文化區製作者，核心主題由西藏儀軌主導，而具有中國內地影響因素，皆可謂「漢-藏藝術」。

藏-漢藝術：中國藝術的一支。凡中國佛教藝術而受西藏影響者，亦即藏傳佛教藝術在中國內地的傳播、在中國內地製作者，皆可謂「藏-漢藝術」。

「藏傳佛教藝術」是以宏觀的角度而論，範疇遠大於西藏藝術（Tibetan art）。由西藏開其端，隨弘法所至，超越民族國界。中國藝術（Chinese art）、蒙古藝術（Mongolian Art）、中亞藝術（Central Asian Art）、西夏藝術（Tangut Art），都有藏傳佛教藝術的分支。

藏-漢藝術、漢-藏藝術，皆屬於「藏傳佛教藝術」。「漢-藏藝術」是「西藏藝術」的一個風格流派，^[7]「藏-漢藝術」嚴格而論不是

[7] 「西藏藝術」並不同於「漢-藏藝術」。西藏藝術以風格論，除「漢-藏藝術」之外，尚有印度、尼泊爾、中亞等諸多派別。即以「漢-藏藝術」而論，又包括 14 世紀

p149

「西藏藝術」，而應是「中國佛教藝術」的一個流派。^[8]

2. 文學品味：小品

「品」，本為佛教名相，^[9]出自《小品般若波羅蜜經》，相對於《大品般若波羅蜜經》而言，簡稱《小品般若》。最早釋「品」義的佛典《辨空經》雖已亡佚，然「小品」一詞，卻由劉孝標（462-521）引用《辨

空經》註解《世說新語》：

釋氏《辨空》，經有詳者焉，有略者焉；詳者為小品，略者為小品。

[10]

而流傳下來；尤當晚明（16th cent.）小品文流行後，^[11]「小品」作為古典文學的一種體裁，較「佛經節本」的原義，更為世人熟悉。以「小品」形容【小品】的佛經與附圖，一則取「小品文」內涵的文學意象，藉小品文抒情的雋永意趣，隱喻【小品】文詞與美學品味；再者藉晚明小品演變求新的理想，期許【小品】能有別於傳統佛教光碟的創新風格；並以小品文不同於傳統高文大冊，彰顯佛經附圖的袖珍形式（miniature）。正如大、小品《般若經》之別在卷、偈、經紙等詳略多寡；^[12]佛經小品形雖簡約，而與佛教建築、雕塑、繪畫，同樣有

夏魯派、15世紀江孜風格、門塘派、欽日派，16世紀噶瑪噶止風格，17世紀新門塘風格，18世紀康區畫派、大司徒畫派（新噶止畫派），19世紀噶雪畫派等。詳見 Robert A. F. Thurman and Marilyn M. Rhie 著；筆者譯，〈藏傳的佛教與藝術〉、〈西藏佛教藝術的美學、年代與風格〉、〈慈悲與智慧：西藏文化的核心〉，收於《慈悲與智慧：藏傳佛教藝術大展》(Wisdom and Compassion: The Sacred Art of Tibet)（台北：時廣企業，1998），頁 12-66。

[8] 「藏-漢藝術」亦不等同「中國藝術」。Von Schroeder、Marilyn Rhie 所稱「藏-漢藝術」（Tibeto-Chinese Art）一如「希臘-羅馬」（Greco-Roman）一詞在西方藝術史的用法。相近名詞如逸見梅榮所稱「中國喇嘛教美術」（Chinese Lamaist Art），Vitali, Roberto 稱「元朝宮廷紐瓦爾藝術流派」（the Newar Style of the Yuan Court），《元史》及元人文集稱「西天梵相」、「西番佛像」。參筆者，〈輻射與迴向：蒙元時代的藏傳佛教藝術〉，收於石守謙、葛婉章主編，《大汗的世紀：蒙元時代的多元文化與藝術》（台北：國立故宮博物院，2001），頁 246-265。

[9] 《妙法蓮華經文句》卷 1：「品者，中阿含云「跋渠」（S.varga），此翻為品。品者，義類同者聚在一段，故名品也。」（大正 34，0001b）

[10] （南朝宋）劉義慶撰；（南朝梁）劉孝標註，《世說新語·文學》：「殷中軍讀小品，下二百籤，皆是精微，世之幽滯」（北京：中華書局，1999）。

[11] 章培恒、駱玉明主編，《中國文學史》第七編第四章第四節「晚明小品散文」（上海：復旦大學出版社，1996）。

[12] 《大明三藏法數》，卷 31：「（小品般若）謂與前小品所說之法，大要是同，因對小品，以其卷帙少故，是名小品般若」（台北：新文豐，1989），頁 392。

可觀之處。

（二）內容：佛經附圖

從數位媒體藝術及藝術教育的立場論，「佛經」不僅是「佛教的經典」；不同的閱覽對象（users），對於佛經有不同的認知與解讀。

1. 版本學者眼中的佛經：古籍文獻

佛教傳入中國之後，翻譯經書、雕繪佛像同時並行；西元 6 世紀之初的《隋書·經籍志》已收漢譯佛典，當時是在經、史、子、集之外，另附「佛經、道經」二類。^[13]至 12 世紀《通志·藝文略》，佛經入列「諸子類釋家」^[14]。18 世紀的《四庫全書總目（提要）》^[15]，確立「經、史、子、集」古籍分類原則，並將佛經定為「子部釋家類」。

「四庫法」原則為學術界沿用；^[16]應用四庫舊籍分類法的閱覽者，看待「佛經」是古籍文獻，是可以「辨章學術、考證源流」的書誌學、版本學。這類閱覽者關心佛經的「善本書」價值，如版式行款、刻工、牌記等版本考訂、校勘注釋、目錄解題、遞嬗源流。

2. 藝術史學者與藝術家眼中的佛經：佛教藝術

廣義而言，所有佛教藝術皆是以動態或靜態的形式（身）、音樂（語）闡釋經典義理（意），皆可謂「經典藝術」。在佛教圖書分類法中，佛教藝術有「佛教造型藝術」、「佛教表演藝術」，前者又名「佛教美術」，包括佛教書畫、雕塑、建築、工藝、攝影；後者包括音樂、舞蹈、戲劇。

^[17]

偏好佛教藝術史、美學或藝術創作的閱覽者，看待佛經、附圖，可以是書畫、圖像藝術。經文是書法，經中附圖或彩繪、白描、版畫，形雖簡而具備繪畫要素。以鑑賞「藝術作品」的心情，留心筆法、刀工、材質，字的結體行氣，畫的構圖、色彩、線條、造型、技

[13] （唐）魏徵撰，《隋書》新校本附索引（臺北：鼎文書局，1990）。

[14] （宋）鄭樵撰；王樹民點校，《通志二十略》，卷 52（北京：中華書局，1995）。

[15] （清）紀昀總纂，《四庫全書總目提要》（石家庄：河北人民出版社，2000）。

[16] 國立中央圖書館特藏組編，《中國舊籍特藏分類表》初稿（台北：中央圖書館，1995）。

[17] 香光尼眾佛學院圖書館編，《佛教圖書分類法》（嘉義：香光書鄉出版社，1996）。

p151

法、圖像，空間的透視觀、明暗層次，人物比例、形貌、服飾、動感等形式風格、視覺美感與主題圖像意義。

3. 佛學者與佛教徒眼中的佛經：義理思想

佛學研究或引申全經大義，或考據文字涵義；「義者，宜也，謂解釋經文使合宜也。」^[18]「義謂義理。祇一究竟之言，有空假中義理故也」。^[19]經文常見「觀」此義理、「持讀誦解」義理、「識」其義理、「修」其義理等名相。如果經文是一種文字符號，則義理並非符號的形式，而是符號的意義。

佛教圖書分類法中，有一系列關於藏經、經及其釋、各種咒經、陀羅尼經、本續儀軌、儀制修持布教護法、密教修持法、教理等詳目，^[20]或是佛教思想，或為修行方法，無不出於佛經，是研究佛學、信仰佛教的閱覽者所感興趣的部分。

4. 一般閱覽者眼中的佛經：藝術教育

對一般閱覽者而言，【小品】是一本藝術教育類的電子書。「佛經及附圖」本非佛教藝術的顯學，「佛教文獻史料」是版本專業，「佛教義理」特別是密教法門，更是深奧難通。避免【小品】予人「傳教」的刻板印象，方能引發一般閱覽者的興趣，達到藝術教育的目標。

歷來學者對於「藝術史教育」與「對象」的對應關係研究頗多；以邁克爾·帕森斯（Michael J. Parsons）提出的藝術史教育「五階段」論而言，【小品】論述的佛教義理、藝術史、版本，及涉及畫作形式風格的分析、圖像文化的解讀，屬於帕森斯定義的「第四、第五階段」——高中、大學生水平。帕森斯認為，第四階段的學生，對於文化已有較高認知，可以瞭解不同時空與藝術家、藝術風格的關係，藝術的傳播手段、

形式與風格。到了第五階段，對於歷史有更深刻的認識，能理解藝術史的變化及原因。^[21]

[18] 《觀音義疏》，卷 2（大正 34, 0936a）。

[19] 《法華文句記》，卷 4（大正 34, 0225b）。

[20] 參香光尼眾佛學院圖書館編，前揭書。

[21] 宋獻春、伍桂紅譯，前揭書，頁 228-239。

p152

5. 閱覽者與【小品】多重意象的交會：總體藝術

綜上所論，【小品】設定的閱覽對象大體有兩類。第一類是具有專業背景的特定對象，如古籍版本學者、藝術史家（及藝術家）、佛學家（與佛教徒）。對此，【小品】展示豐富的學術性資料，包括國立故宮博物院及大陸、日本、俄羅斯、歐美等國 37 家公私收藏文物 300 餘件、故宮院藏 6 部佛經 800 餘張真蹟影像（文物——全圖與放大圖）及斷句讀的全經釋文、題跋印記（文獻）；並循學術慣例，提供作品參考文獻、版本、質材等基本資料與版權來源；此外尚有「藏-漢藝術」形式風格、圖像義理、歷史源流、版本鑑定、梵文蘭札體等初步研究；同時設立全文檢索機制，以供學者搜尋參考光碟內容。

第二類是對於藏-漢佛經藝術有所興趣的一般閱覽者，主要為高中以上學生、家長與教師。【小品】以動畫、旁白及短文，介紹光碟精華、五大單元內容、西藏繪畫技法、藏、藏佛經刻本雕印方法及形制、藏傳圖像、五體大藏經，並設計兩組遊戲，以供欣賞及教材所用。

此一分類僅是相對的認知，實際上重疊之處甚多；每一位閱覽者均可從所有單元中，各取所需、獲得資訊。所謂「相對」，同樣具有「多重」意義：

版本學者、藝術史學者、佛學者同樣重視佛經「鑑定」，然前二者長於佛經「形制」，後者著重經文「義理」。前二者的「版本鑑定」、「藝術鑑定」亦不盡相同：藝術史學者經常使用「作品、作者、主使人

與觀眾、文化」四種研究方法，^[22]而「鑑定」特指「作品」的形式風格分析（構圖、色彩、線條、筆法、造型）；版本學者考究作品形制（版式行款）重於經文的形式內容（題材及意義）而非風格分析，且較少論及附圖，而作者、主使人與觀眾、文化，也是版本鑑定項目。佛學鑑定則「隨其義理，不隨章句言辭」^[23]，考析作者（撰譯論疏者）及各種譯注版本，旨在探討經中義理。

[22] 宋獻春、伍桂紅譯，前揭書，頁 19-22, 25。

[23] 《華嚴經探玄記》，卷 3（大正 35, 0148c）。

p153

比較而言，藝術史學者、佛學者關注佛經的附圖，但佛學者是以附圖印證義理，探求附圖的經文依據；而藝術史學者不僅研究圖像意義，亦擅長形式風格分析。對於佛經的作者、年代，也各有觀點：佛學者與版本學者視佛經為「文獻史料」，「撰譯者」是作者；藝術史學者視佛經、附圖為「藝術作品」，「寫、繪、刻者」才是作者。版本學者也留意經文內容，然其解題偏重歷史；佛學者則以義理為主，「意在形外」，看重文字的章句訓詁、微言大義；與藝術史學者鑑賞佛經形式「觀書非識字，常欲遺厥意」的「形在意外」，各異其趣。

以上論述旨在說明同樣的佛經，在不同領域的閱覽者心中，可以產生不同意象、衍生不同解讀。當然，所有閱覽者皆可能兼有其他領域者的意象；而絕大多數的「一般閱覽者」，縱使對於藏-漢藝術、佛經版本、佛學義理認知不多，其實已在過去的閱歷中，累積了許多相關印象。從這個觀點思考【小品】：展示的意象越多重，與閱覽者心中意象的交集則越多，閱覽者可利用數位多媒體的互動設計，從多重特色中，選擇接收投合價值的意象（根器契合）。當此藝術創作已邁入「總體藝術品」（Gesamtkunstwerk: Total Art Work）時代、^[24]藝術史學界亦趨向以多重方法進行整合性研究；^[25]【小品】也以同樣理念，不受限於個別「學界」

而整合「各界」意象中的佛經，呈現給所有閱覽者。

(三) 架構：線性與同心圓之外

【小品】架構分五大單元，各單元內容在《釋籤·光碟簡介》已有說明，此不贅述；本節探討架構的邏輯觀念。

1. 相互參照：註解、進階、檢索

五大單元圍繞「藏—漢藝術」、「佛經附圖」主題，彼此內容相互指涉：《六波羅蜜》（以下簡稱《六波》）是院藏佛經中，在中國內地製作而具有西藏影響的 6 部漢文佛經及 142 幅附圖。《如是我聞》

[24] 德國歌劇作家 Richard wagner (1813-1883)創見。參葉謹睿，《數位語言@數位時代 Art in the Digital Age》（台北：典藏藝術家庭，2003），頁 70。

[25] 參宋獻春、伍桂紅譯，前揭書，第 3 章「20 世紀研究藝術史的方法」，頁 81-125。

p154

針對《六波》中佛菩薩法器等圖像，詳加敘述。《行腳雲遊》是在《六波》之外，另闢與藏—漢佛經藝術相關而又各自獨立的幾個次主題，藉以加強閱覽者的印象。《歡喜自在》除提供下載的螢幕保護程式之外，並設計兩組遊戲：〈東遊記〉針對《行腳雲遊》的〈佛經附圖發展史〉，〈化身無量〉針對《如是我聞》的〈佛像圖典〉。最後的《因陀羅網》則是一個檢索的工具性質單元。

分析上述的建構原則：《如是我聞》、《行腳雲遊》可謂《六波》中與藏-漢佛經藝術相關的圖像、版本、技法、歷史背景等資訊的進階導覽，或謂《六波》中特定次主題的引申註解。《歡喜自在》的兩組遊戲，可謂〈佛經附圖發展史〉、〈佛像圖典〉兩個次單元歷史、圖像的直接進階導覽，又兼有「複習」《六波》《如是我聞》《行腳雲遊》內容與形式的教育意義，可謂《六波》在內三大主單元的間接導覽，或單元中某些特定次主題的註解。

因此，四大單元的關係看似以《六波》為主，其他三大單元作為《六

波》二層次的註解、進階，但亦有與《六波》無關而為「藏-漢藝術」或「佛經」的相關主題；而屬於「檢索」性質的《因陀羅網》，與其他四大單元平行並立，在架構安排上，《因陀羅網》甚至高於《六波》。

綜上所述，可見【小品】的架構邏輯，與傳統西洋史觀強調歷史敘事的「線性」序列結構方式不同，沒有明確統一的對等性、上下位詞、包含與屬於等連貫性；亦非藝術史風格分析法以作品為主題，由時間、地點、作者、派別等不同方式切入主題的「同心圓」方式。為表現多重交織的意象，【小品】採用了多線發展的架構模式。

2. 寫讀者，多線的思考模式

換一個角度，從解構主義的思維邏輯來看【小品】架構特質。電腦編碼「超文本」（hypertext）專家珍·道格拉斯（J. Yellowlees Douglas）做過一個實驗：將一篇短篇小說剪成片段，由習慣「線性閱讀」的學生自由判斷文意、重新組合。結果發現：根據作者設定的單線式「閱讀線」按部就班的閱讀模式，並非最佳方式；相反的，假設

p155

讀者有能力組織片段不全的資訊，使作品有多重可能的拼貼組合方式，任由讀者將原有結構解體後重組，反可給予讀者更多的想像空間，激發其創作潛力。^[26]

另一位電腦超文本學者波特（J. D. Bolter, b. 1951），特別論述這種新的閱覽關係：他認為電腦介面具有模擬人腦多線發展、跳躍連結的思考模式，一旦將傳統單一線性書寫習慣，轉型為多線閱讀方式，則「讀者」、「作者」的界線趨於模糊，讀者可隨時利用電腦資訊切割、重組文字特點，猶如進行另一次創作。波特將這種讀者的新身份，定義為「寫讀者」（wreader=writerreader）。^[27]

3. 角色多重的閱覽者＝寫讀者（wreader）

再引以下論述，說明這種解構主義的特色：

我們不再需要透過某些爲了探索更深層的意義所進行的解釋性過程，而是經由一系列的擾亂、重疊、變動、聯想、鄰接與相互參照等調節行動與過程，來彰顯作品延展開來的意義。^[28]

在超文本中充滿了無數的超連結，這些連結隨時將原本單一線性且穩定不變的閱讀線切割、打斷，（寫讀者）只要點選超連結，隨時可以離開原本的閱讀主線，進入另一段敘述之中，而且不一定要回到原文裡，讀者可以從任何一個地方開始閱讀，在任何一個地方結束，超連結將敘述切斷，卻也同時將這些文字碎片重組成全新的意義，只要讀者進行選取，就可以像電影剪接一樣，自行製造新的敘述。^[29]

[26] 陳徵蔚，〈破碎的故事—從紙本、影像到超文本〉（上），收於《聯合報 e 世代文學報》第 60 期，電子全文見陳徵蔚個人網站：<http://www.wei1105.idv.tw/comp/journal.htm>

[27] 陳徵蔚，〈從碎裂到重組-漫談書寫空間的演進歷史〉，收於《聯合報 e 世代文學報》第 137 期（上）、第 153 期（中）、第 173 期（下）。

[28] 見黃志偉，〈(後現代)網路空間：超文本與酷兒的精神對話〉，國立清華大學社會學研究所 2001 網路與社會研討會論文「網路與虛擬空間」類別，收於清大線上網路社會研究中心：<http://140.114.119.8/iscenter>，論文編號：C01-30。

[29] 陳徵蔚，〈破碎的故事—從紙本、影像到超文本〉（下），收於《聯合報 e 世代文學報》第 89 期。文本可指版本、作品；超文本最初指文字，後引申至聲音、動畫等視聽媒體範圍。超文本研究亦見陳徵蔚 Charles Zheng-wei Chen, A Study of the Nomadic Narrative and Polyphonic Politics in Stuart Moulthop's Hyperfiction Victory Garden《墨梭超文本小說〈勝利花園〉中游牧敘述與複調競衡研究》（國立政治大學英國語文學系碩士論文，2000）。

p156

顯然地，「寫讀者」與電腦數位編碼文字的互動、「閱覽者」與數位影音多媒體情境的互動、觀眾與作者共同完成「作品」的藝術主張，皆是相同的理念。解構理論的多元思維方式，同樣用於教案的製作；藝術史教育者認為教案單元的組合模式，可分為單列單元、等同單元、同化單元、混合單元；^[30]【小品】兼具藝術、教育、遊戲、工具四種屬性，^[31]屬於「混合單元」的架構：

混合單元可以用好幾種不同類型的中心思想構成，如主題、功能、

形式概念、技巧問題、文化或藝術作品等。...各組成部分結合方式多，強調重點也多，而自始至終各部分都保持原有的特點。

因此【小品】採用混合式的、多線發展的思考模式，與多媒體「以閱覽者為尊」的人性化特質是一致的；可強化閱覽者「重複探索」的學習能力，發揮數位藝術的教育功能。

三、【小品】形式理念：圖像與風格的擬古意象

上文主要論述【小品】多重的架構意象，與架構方式、表現媒材、閱覽者的關係。本章則以較多篇幅，破除（整合）五大單元之別，分別由詩（印象）、美學（佛教思想）、古籍（歷史）、藝術（藏-漢風格）等不同角度，探討【小品】形式設計的理念。

（一）印象之旅：以「詩」境揭開序幕

《菁華掠影》以音樂、旁白結合動畫揭開【小品】序幕，猶如電影播放之前的預告片，留給閱覽者第一印象。如何以 40 秒的畫面、100 字的旁白，而令閱覽者驚鴻一瞥之際，能烙印於心，從而引發閱覽興趣？

「佛法」固然是【小品】製作動機及形式設計的重要因素，然「弘法」並非【小品】的主題；更重要的是對於「弘法於無言」理念的堅持。與其迫不及待地正面說教灌輸「知識」，不如浮光掠影，但

[30] 宋獻春、伍桂紅譯，前揭書，頁 207, 259-265。

[31] 林麗芬、陳朝聰編著，《電子書完全製作》（台北：桑格文化，1996），頁 19。

求於閱覽者心中，埋下一粒親近佛陀藝術的種子。因此，不採用類似「本院典藏佛經」、「西元前 5 世紀釋迦牟尼佛誕生於印度」等歷史或文物「直敘其事」（賦）的傳統方式，而以一首詩的譬喻（比興，metaphor）

手法，「把說理文來文學化，來小品化」。^[32] 文辭力求淺顯、以簡馭繁，避開佛教名相，亦無佛、藏漢藝術、佛經等術語；而取道教「滄海桑田」^[33]、佛教顯宗《法華經》「久遠實成本佛」^[34]、密宗《真禪內印頓證虛凝法界金剛智經》「三密」^[35]等意象（詳見〈詩·註解〉），^[36]，藉由詩中「他」不斷轉換的角色，間接述說了佛教的創始（他-應化身佛、釋迦牟尼）、傳布（他-法身佛、佛法思想）、藏漢藝術（報身佛，藏人漢人一北傳佛教）、佛經（他-小書、書中文字-意密、音聲-語密）附圖（書中圖畫-身密）等主題內容。圓形圖畫隨著娓娓道來的旁白，配合音樂節奏，快速地出現、停格、消逝，將閱覽者逐步導入詩的意識流中，如此而使詩文隱喻的意象，在不知不覺中化為閱覽者的印象。

（二）佛教美學觀：點與線、0與1

從《菁華掠影》開始，必須面對【小品】視覺形式，進行全面性思考：如何運用與主題相關的佛教義理，建構這片光碟的哲學美學？

就圖像風格而言，「藏-漢藝術」的美學理念，可與 19 世紀西方抽象藝術、觀念藝術先驅的立體畫派（Cubism）相對照：^[37] 立體畫派擅長以幾何圖形與立體造型，結構現實世界的人事物。藏-漢藝術則以具體的物象，表達抽象的意象——「佛陀」，其實是「覺悟」這個觀

[32] 錢穆，〈中國文學中的散文小品〉，《中國文學論叢》（台北：東大圖書，1983），頁 85。

[33] （宋）李昉，《太平廣記》，卷 60，《筆記小說大觀》二十七編 1-5（台北：新興書局，1979）

[34] 田村芳朗，〈法華經的佛陀觀〉，收於平川彰、山雄一、高崎直道編輯；林久稚譯，《法華思想》（台北：文殊出版社，1987）頁 109-140。

[35] 全文見【小品】→《六波羅蜜》→真禪內印頓證虛凝法界金剛智經→原跡瀏覽（3D 動畫），亦可進入《因陀羅網》→〈一入一切·全文檢索〉→「查詢」，key in 關鍵字。

[36] 【小品】→《因陀羅網》→〈一入一切·全文檢索〉→「查詢」，key in 「精華掠影」，「查詢結果」顯示「佛經附圖光碟 詩·註解」。

[37] 筆者，〈西藏藝術的象與意〉，收於《故宮文物月刊》202 期。

念；遭踐踏的「生靈」，實為「貪嗔癡」的念頭。東西方看似相反的形式，正突顯同樣的圖像學、認識論問題。在藏-漢藝術的具體物象中，仍可感受其無所不在的核心形式——曼荼羅、因陀羅網——也是幾何圖形的基本結構；認識藏-漢藝術，即在瞭解數以萬計圖像的「本質」是什麼？而此，正是【小品】試圖表達的藝術哲學。

1. 因陀羅網

【小品】選擇「因陀羅網境界門」作為形式設計的最高準則。唐代（7th cent.）華嚴宗學僧以「十玄門」闡釋《華嚴經》的主要教理「法界緣起」；在此十個譬喻之中，以「因陀羅網」最具宇宙圖景的總體意象，也最適合表現為視覺藝術；而依法、觀相，因陀羅網與西藏緣起思想是相同的，也是西藏曼荼羅理念的延伸。^[38]《華嚴經》藏譯本及關係密切的無上瑜伽密《毘盧遮那幻網經》，皆有「網」的觀念；密續部修持與藝術法本，亦常以「曼達拉珠鏈、琉璃鬘、水晶明鏡、珠寶瓔珞、寶珠鏈、瓔珞網、金剛網」為題名。^[39]

有關佛教與美學的關係或佛教美學的探討，在學術界已逐漸受到重視，不過多數是從佛學、文學的理論層次切入；其中皮朝綱〈華嚴境界與中國美學〉一文，雖觸及「因陀羅網」美學，唯其論證是以華嚴整體學說為主，審美境界亦偏於中國禪宗、唐宋文學乃至近代學術思潮；^[40]【小品】是首度針對佛教藝術歸納「因陀羅網——曼荼羅——相應」的美學思想，並在光碟形式設計中，實踐華嚴的緣起美學理念。

[38] 參王堯，〈緣起不能破——宗喀巴對中觀緣起學說的肯定〉，收於《中華佛學學報》第五期(1992.07)，頁 51-52, 57。「緣」指「相依性、相關性」，「起」有「生」之義。緣起與性空是對於同一個事物所具有的兩方面的性質，是「統一對立」的關係，與因陀羅網見解相同。

[39] 西藏法本題名參益西彭措堪布講解《大方廣佛華嚴經入不思議解脫境界普賢行願品釋願海舟》「無盡禮」法門。另見蔣揚多傑著；耶謝桑波譯文監修，《大圓滿傳承源流：藍寶石》（台北：全佛文化，2002）頁 95-96, 262-271。札雅著；謝繼勝譯，《西藏宗教藝術》（西藏：人民出版社，1989），頁 302-352。劉國威賜教，謹致謝。

[40] 參祁志祥，《佛教美學》，（上海：人民出版社，1997）「大乘空宗中觀派的美學特點」，頁 25-29。曾祖蔭，《中國佛教與美學》（台北：文津，1991）「因緣生法與形像理論」，頁 295-304。

p159

（1） 網珠、網線、網格：一入一切的法界思想

「因陀羅」（Indra）又名「帝釋天」，佛教諸天之一。據佛典描述，此尊天宮由琉璃寶珠寶網莊嚴而成，景象瑰麗壯觀。歷來引用因陀羅網譬喻的經論甚多；華嚴宗智儼（602-668）、法藏（643-712）所論，^[42]是由無數嵌有珠寶的網結為中心，延伸構成網鬘，每一顆網珠皆晶瑩剔透，展現個別的存在價值；而明鏡般的珠面，又映現其他網珠，如此重重無盡地相攝互入，形成無邊的「因陀羅網」。宇宙法界正如因陀羅網，具有「一緣起法可以映現全部緣起法；諸緣依持、相即相入；一入一切、一攝一切」的圓融無礙特性。^[43]

據此分析因陀羅網的基本架構：是由網珠（點）、網線（線）構成網格（面）的基本架構延伸羅織而成。每一顆網珠，皆是具足的「個體」，經由網線與其他網珠連結。宇宙法界猶如因陀羅網，不是因為法界「像」一襲寶網，而是具有寶網的結構原理--圓點、經緯直線、網格面；以及寶網的象徵意義——相攝互入、無盡無礙。

（2） 藏傳藝術、修密、醫學，因陀羅網一以貫之

《華嚴經》、《梵網經》開啓的毘盧遮那法身佛法界觀，以及因陀羅網代表的無盡緣起思想，影響遍及西藏金剛乘佛教文化；義理、實修、醫學、藝術，處處可見。怛特羅（Tantra）瑜伽修法中的女男二相、法器中的鈴杵二金剛，...舉凡有「能」、「所」關係者，無不有因陀羅網的對應關係。以【小品】《真智經》為例：這部屬於藏密系統的漢文「藏外佛教文獻」，旨在解說金剛「法界」毘盧遮那佛的真智義理，以及「法人」（修行此經密法之人）實修真智的三密儀軌。根據經文描述，可知《真智經》法人具有可轉換的雙重身份：一方面

[41] 《佛說無上依經》，卷 1（大正 16, 0469a）。

[42] 原文見《大方廣佛華嚴經》，卷 31（大正 10, 166c）。「十玄門」見智儼，《華嚴一乘十玄門》，卷 1（大正 45, 514b）。法藏，《華嚴一乘教義分齊章》，卷 1（大正 45, 477a）、《華嚴經探玄記》，卷 1（大正 35, 107a）。另參徐紹強，〈華嚴五教章哲學思想述評〉，收於《中國佛教學術論典》；18（高雄：佛光山，2001），頁 167-220。

[43] 智儼，前揭書，0516b。

p160

是心與眾生的關係——法人與體內氣脈明點的相應（yoga）：^[44]此時法人猶如因陀羅網，由網珠（輪、明點）、網線（脈）構成。另一方面，是眾生與佛的相應關係——法人又與法界有所相應：此時法人猶如網珠，以三密之修持（網線），與毘盧遮那佛交通，構成法界的因陀羅網。

西藏最重要的醫學版本、清代《四部醫典》唐卡連作〈人體灸穴圖〉的人物，^[45]與《真智經》的法人，具有同樣的頂天立地禪姿，表現經絡穴位、氣脈明點的相同結構——點、線，構成面。相同的因陀羅網意象，在西藏繪畫「量度」（iconometry）原理中也可見一斑；量度以網格（畫格）形式^[46]處理身體各部位比例，格線並延伸至體外，顯示內外連通之意。

（3）變化無窮的數位空間，印證因陀羅網法界觀

2001 年春，舊金山現代美術館推出《010101：科技時代的藝術》（Art in Technological Times）^[47]數位藝術展，宣示「0」與「1」的重要意義。0 與 1 是構成數位世界模組化結構（modularity）的基本編碼，兩者組合而成影像、文字、音效、動畫等不同元件（object），每一元件皆與其他元件相關，卻又獨立存在，彼此連結而組成網頁，對內藉由小視窗、超連結或檢索功能，使網頁彼此互動；對外則網頁組成網站、網站延伸而成網路。0 與 1 架構的數字化空間、數位影像世界，與因陀羅網由網珠、網線形成無盡法界的觀念，不謀而合；^[48]可謂 7 世紀創立的因陀羅網理念，已預告了 20 世紀「0 與 1」數位藝術時代的來臨。

- [44] 《真智經》所論即赤菩提心（紅明點）與白菩提心結合的無上瑜伽密修法門。參（元）《大乘要道密集》（台北：密乘出版社，1983）所收 73 部法本，相關知識參本書頁 433-451 劉銳之「後記」。邱陵，《藏密六成就法詮釋》「大手印典籍流傳概況」（北京：工業大學，1994）頁 2-6。
- [45] 甲央、王明星主編，《寶藏：中國西藏歷史文物》第四冊（北京：朝華出版社，2000），圖版 99, 106, 107, 112。按連作共 80 幅，原作於 1703 年，佚散部分於 1958 年新繪補入，現存拉薩藏醫院。
- [46] 《造像量度經》並《疏、解、續補》（大正 21, 936-955）。【小品】→〈唐卡畫法〉。
- [47] 網路版參見：<http://010101.sfmoma.org/>
- [48] 0 與 1 概念，參見葉謹睿，前揭書，頁 28-30。
-

p161

（4）以因陀羅網意象，設計《因陀羅網》

【小品】採取兩種方式落實「因陀羅網」理念：第一、直接以「因陀羅網」作為【小品】五大單元之一，名為《因陀羅網》；其次，依據「因陀羅網」特質，設計《因陀羅網》藝術形式。

在【小品】規畫項目中，以對內執行「檢索」與對外連結的「網站」最符合因陀羅網理念，因此設定〈全文檢索〉、〈相關網站〉組成《因陀羅網》單元。一般藝術類電子書，不會將「檢索」視為主要單元，並與檢索對象的其他單元平等並列，甚至不會製作〈全文檢索〉及隨時可能更換網址的〈相關網站〉；【小品】則優先考量以數位編碼 0 與 1 實踐「因陀羅網」的美學理念，故不僅將《因陀羅網》設為獨立單元，更定位為中心思想，居五大單元的中央主位。

《因陀羅網》形式採取漸進式二階段設計，以強化美學意象。第一階段是《因陀羅網》首頁，第二階段是次首頁〈全文檢索〉與〈相關網站〉。為避免落入形式化窠臼，不採用具象的寶網「形式」；而以形式的「基本結構」——網珠（圓點）、網線（直線）構成「網格」（面）的造型、象徵法界的白色，作為兩階段的共同畫面。在白色網格（法界）中，有數尊坐立禪姿的人像（法人）與佛塔（法人追求的涅槃境界），三束柔光（三密）穿梭其間，整體表現法人修持三密以與法界互動的因陀羅網意象。

至第二階段，法人簡化爲一尊，意表畫境的主題已由法界轉爲法人。設計重點在網格與網珠的變化：當閱覽者點選〈全文檢索〉時，網珠淡化而網格浮現，藉由「查尋」的網「格」引導閱覽者進「入」光碟全文（法人）。當閱覽者點選〈相關網站〉時，網格淡化而網珠浮現，閱覽者由網「珠」至相關網站「出」至網路世界（法界）。以此或「出」或「入」串連數位光碟與網路世界，發揮因陀羅網相應互動（能量、氣、瑜伽）的理念。

2. 曼荼羅

「曼荼羅」又名「壇城」，梵文 *mandala* 原意爲「獲得本質」，藏文 *dkyil-vkhor* 有「中央與周邊」之意。^[49] 由此梵、藏文義，得知曼

p162

荼羅的兩個基本概念：就內涵而言，曼荼羅象徵佛法的本質——具有覺悟智慧的「佛智」圓滿境界（涅槃）。就形式而論，金剛乘曼荼羅的基本結構是象徵圓滿法界的五色、圓形爲主的幾何圖形，並具有中心與周邊的對應關係。

「由中央放射至四方，由四方齊聚中央」變化不已的互動形態，顯示曼荼羅不僅是靜態的涅槃，也是法人（求覺悟者、四方）與佛法界（覺悟本質、中央）的相應過程：當法人藉由三密的修持，而至「我入（於佛界）」之境，亦即「上求菩提」的開悟境界；當法界中央毘盧遮那佛以悲智力輻射四方，契入法人身心，達到「（佛）入我心」之境時，亦即「下化眾生」的境界。「我入」是四方向中央聚合，「入我」則是中央放射至四方。

「曼荼羅」可謂西藏相關藝術的核心形式，《六波》佛經附圖是最好的範例。^[50]（按：本文凡論及【小品】，文字部分皆可至〈全文檢索〉以關鍵字查詢。下不贅述）而其相應互動的本質，亦如西藏醫學、藝術等所有文化，最終可歸於因陀羅網的緣起體系：每一個曼荼羅，正如因

陀羅網中具足一切而獨立的一顆網珠，而宇宙法界則是由無量光(空間)壽(時間)的曼荼羅，藉由能量(氣行輪脈——網線)彼此相連互通而成的因陀羅網。

(1) 以「方向」表現曼荼羅：網線形曼荼羅

【小品】根據「曼荼羅」理念設計藝術形式，一如因陀羅網，重於表現內涵意義及基本結構。在曼荼羅各種造型中，最具抽象風格的是水平、垂直線條的組合。心理學家認為水平直線具有陽性的、技術的、功能的、知性的意義；垂直線條具有陰性的、精神的、直覺的、

[49] 詳見【小品】→《如是我聞》→〈法苑珠林·佛像圖典〉→〈壇城〉。

[50] 《大集譬喻王經》(13th -14th cent.)、《大威德陀羅尼經》(14th -15th cent.)扉畫釋尊安住的「金剛寶座」(六呎座)，象徵金剛乘追求的曼荼羅境界；《大乘經咒》(1411-1412)29幅圖像，多附真言象徵「法曼荼羅」；《真智經》(1428)三冊萬餘字及106幅插圖，皆在描述毘盧遮那佛真智曼荼羅；《吉祥喜金剛吉輪甘露泉》與《如來頂髻尊勝佛母現證儀》(1439)扉畫主題均是曼荼羅。詳見【小品】→《六波》及〈全文檢索〉。

p163

天性的意義。兩種元素交錯運用，才能達到平衡完整的和諧狀態。^[51]此種狀態就是曼荼羅的本質——覺悟的境界，而縱橫交織的網格樣式，又是因陀羅網的境界。兩種概念並不衝突，正如因陀羅網架構中，法人同時具有網珠、網面雙重可轉換身份，在曼荼羅架構中，法人也具有曼荼羅(網珠)與因陀羅網的角色可易性。

水平與垂直線條的組合，僅能呈現「靜態」的曼荼羅(網格)與內涵(涅槃寂靜狀態)。將水平與垂直線條延伸為動態的水平、垂直走向，從單一畫面的架構，擴大為整個單元的設計原則，方可表現曼荼羅的「動態」特質。以遊戲為例：〈東遊記〉從西藏拉薩、薩迦發展至中原的長安、大都、南京，歷經18幅畫面、12個場景，由西向東的換場方式，象徵歷史的進展、時間的推移。〈化身無量〉歷經地獄、餓鬼、畜生、修羅、人間、上師、諸天、護法、菩薩、佛十界圖像之旅，^[52]10個場

景下上移動換場，隱喻曼荼羅的法界空間觀。廣言之，左右或上下走向是【小品】所有動畫的設計原則。

(2) 以「造型」表現曼荼羅：網珠形、網格形、放射形曼荼羅
在曼荼羅各種造型中，以象徵「圓融」境界的圓形（網珠形）最為常見。將「圓」視為一種結構，掌握圓的概念，可呈現多重面貌。【小品】DVD 外在的平面設計、封面包裝設計，DVD 內容從序幕的《精華掠影》、《光碟地圖》至最後《謝幕》（credits）單元，及各單元內部選擇鍵（ICON），皆以各種形式的圓珠為主，配合方、矩（網格）、直線（網線），表現曼荼羅的圓融理念，及其在因陀羅網的定位。

棋盤樣式（網格形）也是曼荼羅的主要造型之一。「棋盤式」是 13-15 世紀尼泊爾-西藏（Nepalese-Tibetan style）繪畫的主要構圖樣式；1439 年，明廷根據元代薩迦派佛典繪製的〈吉祥喜金剛壇城〉、

[51] 楊裕富，〈設計史學〉（雲林科技大學課程講義），引 orwald Detlesen, *Esoteric Psychology* 一書觀點。

[52] 十界通稱「地獄餓鬼畜生修羅人天、聲聞緣覺菩薩佛」，見《翻譯名義集》，卷 3（大正 54, 1095c）；【小品】考量圖像特色，將聲聞緣覺合為上師，天部分為諸天、護法。

p164

〈如來頂髻尊勝佛母壇城〉，即採用了薩迦畫派典型的棋盤構圖。^[53] 造型雖易圓為方，中央與周邊相應互動的原理不變。【小品】將棋盤概念，應用於上述兩尊壇城的形式設計：將壇城解構為中央主尊及周邊脅侍菩薩、眷屬、護法等不同組群（棋格），以白色（象徵涅槃）薄紗在棋盤上快速的分合互動，閱覽者在動、靜交替之間，即可進入任一棋格，深入瞭解該尊的圖像特徵與象徵意義。^[54]

【小品】包裝封面的靜態曼荼羅、〈如來影像·螢幕保護程式〉的動態砂壇城，則是「由中央放射至四方，由四方齊聚中央」理念的實踐。前者以周邊四圖底部朝向中央方向，表現放射、齊聚之意。後者從空無的藍地（象徵金剛法界）中央，浮出一顆圓點（象徵虛擬法界之初的明

點），逐漸成形為具象的三昧耶曼荼羅，而後消逝、復現，如此週而復始的成、住、壞、空影像，顯示曼荼羅生滅不已的互動本質。此外，【小品】第一景及最後一景，同樣取一版橫長經摺裝樣式，象徵「即終即始」的曼荼羅循環本質。「日晷儀」是另一個動態圓曼；以太陽運轉及日影投射方式表現時間的推移，與佛教曼荼羅（大日）的形式及週而復始意象，有異曲同工之妙。

（3）以「色彩」表現曼荼羅：身密

由【小品】《真智經》，可歸納出一套三密思想應用於藝術形式的表現方式。「身密」以諸佛菩薩的圖像、色彩為主，是有形的，較容易表現；在靜態方面，【小品】以象徵毘盧遮那（大日如來）五方佛的白、藍、黃、紅、綠五色，作為五大單元的底色；基於因陀羅網-法界曼荼羅-大日如來-白色的相應關係，而以白色作為《因陀羅網》單元之色。在動態方面，五大單元左下角的圓（尚未展開的袖珍《光碟地圖》），看似靜止不動，實則始終緩緩地變換五色，隱喻藏-漢藝術的終極理想。

（4）以「光線」表現曼荼羅：意密

[53] 筆者，〈明脅侍菩薩與羅漢高僧像〉、〈明如來頂髻尊勝佛母壇城〉、〈明吉祥喜金剛壇城〉，收於石守謙、葛婉章主編，前揭書，頁 320, 322-323。

[54] 【小品】→《如是我聞》→〈曼荼羅·諸尊配置圖〉→〈吉祥喜金剛壇城〉、〈頂髻佛母壇城〉。

p165

「語密」及「意密」是音波與心念的傳遞。如何以視覺藝術表現無形、無色的聲音與心念？

《真智經》以擬人形象的毘盧遮那（大日如來）五方佛象徵「真智」（寂智）曼荼羅境界，經中稱「寂照五光」，乃指佛智之光如日光之輻射，可謂佛的意密——意念的傳遞。

【小品】據此理念，以無量佛光（radiance）的聚合（convergence）

作為英文品名；「聚合」亦有「多重意象」、「藏-漢」相互影響之意。

《真智經》經常「光色」並稱，畫中也多以「色」表現「光」，如前述象徵大日曼荼羅的五色，也是五佛的光色。【小品】利用多媒體技術，可直接製作「光效」，以靜態、動態形式，反覆呈現「光」的理念：如五大單元首頁畫面中三束時聚時散的柔光、〈佛像圖典〉目錄頁中猶如千古暗室的照光、〈諸尊配置圖〉薄紗展現的明光、各單元圖像局部放大時的圓形暈光（取代清晰的放大鏡式光照）、日晷儀隨著日頭移動的光影、遊戲中五方佛的放光，皆是一貫理念。

（5）以「聲音」表現曼荼羅：語密

在《真智經》三密修法中，「語密」佔了相當比例，如一字心咒、三根本咒字、六字真言、十字咒、持咒萬遍等。文字描述沒有困難，但如何以繪畫形式表現「說咒」？

《真智經》強調「真性無形，假色而顯」，凡論法人誦咒（聽覺符號），必有咒字（視覺文字符號），並直接或間接提及顏色（視覺圖像符號），如「持青婆嗟一字」、「安青色吽字」、「啞字是發生之義……所生之處」（一切生之本源起於紅色「血池」，故畫「啞」為紅色）；又有「青色吽字，置月匡中」之說，以示咒字形式。畫家據此構圖，因此附圖中多以「有色之字」置於圓匡的形式表達「咒」，以「放光」的形式表現「說」。

【小品】運用「說咒」形式，直接由《真智經》附圖中取用白唵字、紅啞字、青吽字，設計貫穿《精華掠影》全場的三色根本咒光輪：此三字不斷地從畫面中央象徵「明點」的瑩白暈光處，向四方緩

p166

緩放射而出，表示語密思想遍布法界。

配樂設計亦得自「語密」靈感；【小品】以「無國界音樂」表現「動態」的語密。閱覽者於欣賞畫面之際，聆聽各種樂器的合奏與吟唱，融

合 20 世紀流行音樂與傳統音樂、原始民族及宗教音樂的新風格，雖非傳統「佛樂」，而其表現多元文化，跨越國界、橫亙遠古及現代，尊重生命、人類的內涵與濃厚的哲學意味，與「語密遍法界」的佛教思維是契合的。^[55]

（三）歷史的印記：古籍版本

佛經作為「善本古籍」，同樣可以圖像學方法，引用相關的版本形制、歷史背景，設計【小品】藝術形式。設計原則與前述詩文、美學相同，盡可能不直接複製古籍形制或歷史圖像，而是運用形制的基本結構、保留歷史意義，予以重新組合。

1. 經摺裝，連續的幾何圖形

佛經與其他古籍大致相同，有卷軸裝、葉子、線裝、方冊等，然唯有經摺裝是以佛「經」而得其名，也是清代（17th cent.）以前漢文佛經中最主要的裝幀形制。

「佛經」是【小品】五大單元的主要內容。從古籍版本的角度考量，可以善用經摺裝的圖像特質，作為五大單元首頁的藝術形式。

經摺裝的特色是外觀猶如一書，而書中的經文部分，與一般線裝書的單獨頁面不同，是以若干橫長紙張（一紙稱為一版、一個版面）黏貼而成的長卷，再依一定經文行數，連續地左右摺疊，每一個摺起頁面，稱為「半葉」（一版可有若干半葉），摺成後，前後加上與半葉大小相等的硬板封面（書衣），形成外觀立長形的樣式，閱讀時，可一頁（兩半葉）一頁地翻閱，亦可將全部頁面同時展開，形如長卷、一覽無餘。

五大首頁是五大單元的櫥窗，理想的設計需能兼顧經摺裝形制特

[55] World music 若譯「世界音樂」，易與「世界各國音樂」混淆；宜譯「無國界音樂」。1990年德國音樂製作家麥克爾·克里圖（Michael Cretu, b.1957）創立「英格瑪」（Enigma, 希臘文，意譯「謎」）樂團，益發帶動此一風潮。Related Links: <http://www.michaelcretu.com/links.php>。音樂構想出自謝耀武，再申謝忱。

色，與該單元的文物圖像。當經摺裝抽離了具體而繁複的摺疊形式，留下的是簡練的幾何式結構——垂直的線條、立式窄長的矩形、連續的矩形（半葉）組成橫長的矩形（一版）；猶如立體派構圖、屏風，或古書的一個版面，正好符合首頁的橫長畫面。立體派的概念，可作為經摺結構與單元圖像結合的原則：將各單元圖像的精華片段，以交替切換或局部重疊的方式，構成類似立體畫派的場景，與經摺的幾何畫面形成協調而統一的風格。前述【小品】開幕第一景及謝幕最後一景的橫長矩形，亦出於同樣的構思。

2. 古籍版心魚尾、佛教祥雲圖案

善本古籍與佛經的形制相通處不止裝幀樣式，他如榜題、牌記、邊欄，也都互有影響。清初（17th -18th cent.）北京內府御製的滿文、蒙文梵夾裝，受漢文古籍版式的影響，出現了漢文冊裝古籍的版心、雙魚尾樣式。^[56]【小品】秉持相同理念，結合佛教與古籍圖像：〈東遊記〉、〈化身無量〉共計 28 個畫面的場景題名，均採用古籍牌記樣式，而牌記框內的圖案由古籍魚尾轉變為佛教祥雲樣式，以此彰顯「佛經也是古籍」特色。

3. 宋版刻經，古書法之美

宋版書法追摹唐代歐陽詢、顏真卿之風，結體方正、字跡秀朗而力道蒼勁，在中國書法史上評價甚高。^[57]【小品】為強調佛經的「善本」特質及歷史意義，除《精華掠影》最後一景出現「教主釋迦牟尼佛說經處」書法，直接取自《大集譬喻王經》扉畫中的榜書；其他五大單元題名《六波羅蜜》、《行腳雲遊》、《如是我聞》、《因陀羅網》與《歡喜自在》，均由院藏宋版書集字而成。

4. 時空交織：日晷儀與歷史輿圖

西方藝術光碟中，常見電腦繪圖製作的「時鐘式」或「尺規刻度式」時間軸（*timeline*）及現代地圖，以為歷史發展的時、空指標。

[56] 【小品】→《行腳雲遊》→〈一切經行〉→〈大藏經刊刻今昔〉→清文全藏經、如來大藏經；〈一切經行〉→版本形制。

[57] 李致忠，《古書版本鑒定》，(北京：文物出版社，1997)，頁 110-114。

p168

【小品】為表達古籍蘊含的深厚歷史情結，改以清代歷史輿圖結合中國古代日晷儀的形式，由兩者的互動，導引閱覽者進入特定時間、地點的主題內容。

(四) 遊戲：捻花微笑看藏-漢藝術

本章前三節所論以圖像學議題為主，探討藏-漢佛經藝術的主題內容圖像意義、作品圖像意義與【小品】各單元藝術形式的關係；本節除延續圖像學論述之外，特別針對〈遊戲〉視覺風格，提出說明。

1. 大道無言：直觀藝術的形式風格

對於藝術史研究者而言，藏-漢藝術作品的形式風格，有個人，派別、地區、民族，時代之別；這方面，【小品】已提供初步研究。進而思考的是：除了學術性的研討之外，是否可以另類的感性方式，使不同背景的閱覽者，特別是初入門者，能夠「觀書而遺意」，不必經由文字描述、不必通過作品的歷史背景與圖像意義，而「直觀」藏-漢藝術（作品）形式（構圖、色彩、線條、筆法、造型）特色。

(1) 以說畫（render）方式畫畫（paint）

〈東遊記〉、〈化身無量〉是【小品】特別規畫的實驗劇場。藉由兩組遊戲的形式，直觀藏-漢藝術的畫風；藉由遊戲的故事情節，傳遞藏-漢藝術圖像的象徵意義與典故。

為還原「藏-漢」古畫形式，不採取一般遊戲以電腦軟體繪製卡通動畫人物、或模擬現實世界人物事有如攝影效果的虛擬實境；而是以電腦程式語言「說畫」取代筆墨顏料「畫畫」：將古畫意象「數值化」，轉化為程式編碼（code）的文字指令（instruction），再解讀轉化為數位影音形式。^[58]

(2) 色彩、人物、空間的擬古畫風

以數位影像藝術重現古畫的美學經驗，是一個解構、再結構的過程。「重現」的意義並非直接複製古畫，而在追 13-16 世紀的古畫典範，重建古畫色彩、人物造型（諸佛菩薩）、空間造型（背景）的

[58] 參李小鏡(b. 1945)創作理論。葉謹睿，前揭書，頁 30。

p169

整體印象。28 場景根據故事情節，分別從尼泊爾-西藏-漢地古畫中，選取適當的個別元素，如人物、山樹雲霞、水岸波濤等，以拼貼手法，將取自古畫解構的元素，剪輯組成全新的構圖。

對於某些無法從古畫獲得的元素，改採近代（19-20th cent.）繪畫，以程式語言進行大幅度修飾，改造的過程遠比拼貼複雜，最終的目的是要寫出「古意」。色彩在石青、石綠、硃砂等鮮明對比的原色中，力求表現細膩斑駁的質感；人物與空間的互動模式，雖因時因地、因個人及派別而異，本質則始終如一：藏-漢繪畫的人物，不是「近大遠小」，而取決於身份地位、宗教軌範；空間亦非西方寫實主義繪畫「單一透視焦點」的三度立體樣式（地平面向後延伸顯示遠近），而以上（遠）下（近）垂直的二度平面為原則，畫中人物的位置，也盡可能參差錯落、避免重疊。依此原則，構圖不必強調「景深」，亦無須使用 3D 立體動畫。

2. 圖像意義：以遊戲舞台表演佛教理趣

歷史劇〈東遊記〉以藏漢交流的三段史實為舞台背景，宗教劇〈化身無量〉以佛陀等宗教故事為背景，交錯使用歷史情節、佛教典故。

（1）化身理念：我有智慧入於佛、佛有慈悲入於我

〈化身無量〉依據因陀羅網「入我、我入」互動的觀念，設計舞台布景及轉場情境，目的在引導閱覽者認識佛教「十界」的法界觀。

十界具有雙重意義：一方面以「我」（閱覽者）為中心，是從我之本位所見的十界：我由人間界開始「上求菩提」，若能精進（逐層過關）

向上提昇，終可入於佛的境界；如果退轉（未能過關）則向下沈淪，墜入畜生、餓鬼、地獄三惡道。十界也是「下度眾生」以「佛」為中心的十界：大日五方佛住於十級佛塔上空，可以化身遊走十界、放光救度六道眾生。十界的構思不在論證「真實性」，而是藉此表達佛教法界互具的、流動的、可變的特質，佛教人本主義、眾生平等的精神。在十界中，每一個「我」皆可成佛，每一尊「佛」皆願度我。

p170

（2）以事顯理：故事情節、舞台布景

在整體架構方面：〈化身無量〉10個主體場景無論如何轉場，左側的十級浮圖始終存在，象徵涅槃（成佛）的永恆性。塔中有一位代表「我」的袖珍人物（小我），隨著主體場景的轉換，或上攀、或下墜，以示我在十界的位置。塔上空住五方佛，可應我的要求放光度人，隱喻即身成佛義理。所有換場皆是上下方向移動，唯一橫向的轉場出現於「佛界」之時：當左側小人物攀緣至塔頂，意表小我已經證得佛智，塔的上求菩提功能結束，塔及空中五佛遂逐次消逝，同時右側主體場景進入大日白光籠罩的佛境，五佛從中浮現，小我與五佛已為一體。

一如〈化身無量〉安排十級佛塔貫穿全局；〈東遊記〉在主題場景右上方，始終有形式反差強烈的仰臥魔女及坐佛像，代表西藏至中原的「路線圖」。隨著劇中人物的東遊之旅，橫貫魔女體內東至坐佛前額（北京）、咽喉（長安）與心臟（南京）的紅色線條逐段浮現。全景選擇西藏最著名的魔女地圖，是與「八思巴獲財施返藏」山川個別景、及〈發展史〉海景輿圖同樣的理念；而紅色線條貫穿魔女及坐佛，既象徵歷史性的藏-漢交流，並隱喻《真智經》氣脈明點構成法人、法界的互動關係。

兩組遊戲均以西藏唐卡慣用的榜書形式，為出場的主角唱名。坐佛形象取自《真智經》中安坐無上瑜伽七支法、結等持手印的毘盧遮那佛像，

既是遊戲符號，也是【小品】的 loading 圖像。坐佛體內紅色能量值消長的構想，亦出於《真智經》氣脈明點的義理。

在個別情境方面：〈化身無量〉「菩薩」取材於〈脅侍菩薩〉及〈如來頂髻尊勝佛母壇城〉，^[59]以兩尊同一時代、同類圖像的菩薩為範例，設計拼圖、穿衣兩階段遊戲，導引閱覽者認識 15 世紀西藏、漢地菩薩量度（裸身）、圖像（菩薩裝）及風格異同。「護法」取材於《大乘經咒》閻摩天尊的牛頭圖像及印度的古老神話。「天部」的須

[59] 同註[53]。

p171

彌山與三十三天，原是《真智經》附圖一景。「上師」源出〈吉祥喜金剛壇城〉大成就者必理幹巴的定日飲酒軼事。「人間」營造猶如香格里拉的雪山美景，典出密勒日巴的苦修事蹟。「阿修羅」的罩門是嗔念，故以象徵「嗔火」的紅色身形出場，並針對罩門設計遊戲機制：修羅須在不得攻擊他人的限制下（克制嗔念），避開他人攻擊走完全程。

「三惡道」氣氛詭譎、熾焰逼人，象徵此三道眾生求不得清涼（涅槃）的苦楚心境：「畜生」受困於圍城中，人群隱匿高牆暗處圍觀，猶如古羅馬競技場上弱肉強食的景象，突顯禽鳥淵魚受人宰割操弄的無形桎梏。「餓鬼」火焰封喉、腹大如鼓而骨瘦如柴，唯有食得清涼寶珠，方可消喉中灼熱；隱喻其對出離的渴求。「地獄」眾生不僅身受水深、火熱、刀山、油鍋極刑，復陷於閻冥的群山谷底，仰視虛空但見髑髏（尸林主）凝視的眼神...；暗示與世隔絕的孤寂無助，以及面對死亡的沈淪。

〈東遊記〉陸續出場的歷史人物有唐代（7th cent.）祿東?、松贊甘布、唐太宗、文成公主，元代（13th cent.）八思巴、阿尼哥、薩迦班智達、元世祖，明代（15th cent.）五世噶瑪巴、明成祖；遊戲場景如「祿東?護文成公主入藏」、「八思巴獲財施返藏」、「五世噶瑪巴得薦福圖返藏」，亦皆以史實為本。特別一提的是：【小品】塑造了阿尼哥

(1244—1306)這位尼泊爾藝術家，在劇中他始終追隨於八思巴身後，卻未曾留下一句對白；謹以此一安排，追思這位藏-漢藝術史上重要的歷史人物，卻僅存在文獻中的藝術家。^[60]

〈東遊記〉雖以史事為主，仍規畫了許多佛教情境。人物對話形式模仿《真智經》法人口中放光現真言咒語的「說咒」圖像。重要故事情節及舞台人物如樂隊、屍林主、犛牛、空行母、摩竭魚、金翅鳥、羅漢、菩薩、行大禮拜者，皆有典故。僅以「獸難落崖，菩薩伸援手拔濟」為例：當陸東贊險遭虎吻，受困於絕崖孤樹，後有虎視眈

[60] 阿尼哥事蹟見筆者論文，同註[8]。

p172

眈、前臨萬丈深淵，樑幹已然傾折，而此千鈞一髮之際，陸東贊卻不慌不忙地摘下一顆樹果：「先吃顆果子吧！」

這是流傳於西藏「活在當下」隱喻過去、現在、未來的佛教寓言。

四、結論：【小品】是歷史文物，更是人文風景

【小品】從欣賞文物的角度出發，最終的理想是瀏覽藏-漢旅途中的人文風景。文物，是悠悠歷史淘洗遺留下來的先人手跡；而人文風景，則是當我們與先人重逢之際，一種深受感動從生命中成形的景致。歷史文物是靜態的，人文風景則是動態的我與先人心跡的相照；點與面的分別，如曼荼羅網珠與因陀羅網，亦似數位 0 與 1 的互動，而同樣具有深厚的文化（宗教）情操。【小品】所欲表達的，係在歷史長河中，看到過往的風景一幕幕地闖起，而未來似仍有無竟的風景等待我們一頁頁的掀開！

