

15

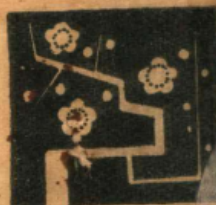
應用美術學

鄭 浩 著

上海雜誌公司出版



花

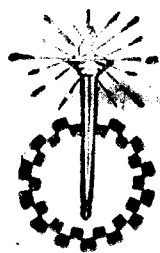




数据加载失败，请稍后重试！

應用圖案講話

鄭川谷著



上海雜誌公司出版

應用圖案講話目次

第一章

總論

一—四

1. 圖案之意義及目的

2. 圖案的種別

3. 研究圖案的態度

第二章

圖案構成上之諸原則

五—八

1. 變化與統一

2. 均齊與平衡

3. 安固與權衡

第三章

圖案構成法

九—二四

1. 便化法

2. 單獨模樣

3. 二方連續

第四章

色彩論

二五——三八

4. 四方連續

5. 器物表面裝飾法

1. 原色和複色

2. 色彩之配合

3. 色彩之定量

4. 色彩之寒暖及感情

附錄

圖案製作上之手續

三九——四二

1. 用具

2. 技法淺說

特輯

圖案資料集成

四三——一〇四

第一章 總論

一 圖案之意義及目的

人類生活的第一必需條件，是所謂必要的滿足——衣食住行各項的最低限度之滿足。這種滿足又可分為「精神的」與「物質的」兩方面；圖案就是生活上「精神的」之具體化的表現。以美的構想為立腳點，對於社會及生活，施以美的表現，以一種不絕地現實之設計，去改造時代與生活，增進人類的幸福，同時更予廣大的人類文化，以無上之貢獻。

所以圖案是常由於人類生活必然的慾求而發達變遷的，這在每個時代中都明白地看到，在太古時代，已有著美的慾求之紀錄，那就是種種壁畫，以及石器土器上所施的刻劃——如此每個時代都在變化著，發達著，漸次複雜，漸次美化；到了現代，因了用途與供應的請求，便產生了更新的圖案藝術，如裝飾圖案，工藝圖案，商業圖案，這一切都和人類發生了密切的關係，不問房屋建築，庭園佈置，室內裝飾，以至街頭店面，舉凡目光所接的各種美的感觸，無一不是圖案的表現。

綜上所述，美與實用之融合，實為圖案之一大使命；換句話說，就是圖案必須包涵實用的要求與美的適合之兩種條件。這一點，圖案與繪畫便自不同，繪畫可以不受何等制肘，但憑作者的感情，單純地以表現物體的美為目的，圖案却不然，除了美的表現而外，必須適合於實用及生活的。——所以一個圖案作家的立場，對於社會必須有深切的認識，洞察人類之美的慾求，考察時代之需要，這種態度，實為必要。

二 圖案的類別

圖案的類別，一般地說，可分為兩類，即平面圖案與立體圖案。平面圖案者，就是施於平面的圖案，如染織工業的服裝模樣，印刷上之廣告，壁紙，書籍封面，以及各種印刷圖案，其他如嵌鑲玻璃等圖案，皆屬於平面圖案之範圍；所以一切的工藝美術，商業美術，以及一部份的裝飾美術，幾乎全都是平面圖案的分野。其次是立體圖案，其領域亦殊廣大，自建築之設計，建築上所帶之立體裝飾，及其他金、木、玻璃、陶瓷等各種用具，皆在立體圖案的範圍。

以上所述的圖案種別，係就所施的目的物之形體而言；若就圖案手法，形式上的種別而言，則更可列為繪畫的圖案，紋樣的圖案，及繪畫與紋樣併合的圖案等三項。

繪畫的圖案 是把繪畫應用於圖案的場合，不過與純粹繪畫也略有不同的地方，因為圖案具有「實用」的必要條件，所以應用於圖案的繪畫，便不得受若干羈絆，使之模樣化，期與器物互為適合；我國古代的瓷器及西洋建築上的 Stained Glass 等，應用這種圖案最多。

紋樣的圖案 有幾何形態的，也有從自然物象之形態變化而成的；這種圖案與繪畫的圖案完全不同，是一種純粹模樣化的圖案。若以線之交錯，及物象之均齊組立，再就圖案原理使適合於美之要素，就成為一種整齊的純粹模樣，各種連續模樣之構成，就是基於這個原則。

繪畫和紋樣併合的圖案 這種圖案技術上比較複雜，因為在配置上必須雙方兼顧，就是一面既要注意到本身兩者的調和，另一面又須顧慮到模樣與所施器物之調和。但若能配列得宜，可得優美的效果。

三 研究圖案之態度

一個研究圖案的人，若僅就現成的圖案之模仿與抄襲，那是不夠的；必須從多方面的去探求圖案的理論與實際，從而發揮之創造之。所以就圖案研究者之立場說，這種研究態度是必要的。——

1. 研究——線、形、色調等美的原則。

2. 隨時隨地，就圖案物品，研究其實用的原則。

3. 古代的圖案作品的研究，不但要考察其裝飾的外貌，更要研究其進步，發達及變遷的歷史，及人類和圖案的關係。

4. 自然的研究：自然是美的，不論日月星辰，山川郊野，樹木花艸，以至虫魚鳥獸，舉凡大自然所有的顯現，沒有一件不是美的表現，所以說自然為裝飾的母體，為圖案藝術之搖籃，實不為過，我們應該把宇宙萬象，作為師表，從自然界採取圖案的資料，就其形體上的若干暗示，施以美的變化，使自然現象，得以巧妙地表現於圖案上。

第二章 圖案構成上之諸原則

一 變化與統一

所謂變化，係由對照關係而起，是把兩種性質相異的要素，隣接起來，互相發揮其特性，以引起豐富的趣味。這種對照的現象，幾乎隨處皆是，例如凹凸、曲直、縱橫……等形的關係；上下、高低、遠近……等位置的關係；大小、長短、闊狹……等分量的關係；明暗、濃淡……等調子的關係；以及色彩上明度、純度、和寒色、暖色的關係。凡此種種，皆足以增強對比之效果。所以變化的性質，是脫線的、遠心的、異常的動的。然而但求變化，放縱而無限制，則必雜然散漫，不堪入目。

統一的作用，是在節制變化，使秩序整然不亂。——即形之整齊，描法相同，方向一致，色彩共通等一貫的精神。其性質是求心的、規律的。所以過重統一的作品，其結果必千篇一律，無所差別，易陷於單調之弊。

兩者的性質，既如上述；實為圖案構成上之經緯。一般作品之缺點，皆由統一與變化失其度合所

致所以變化與統一，必須如形影之不離，在變化中求統一，統一中求變化，使兩者之間互相調和起來，實為圖案家所宜深切注意者。

二 均齊與平衡

在美的構成上，還有兩個要素，那便是均齊與平衡。

在圖樣之中心，劃一直線以為軸，其上下或左右形象完全相同的狀態，叫做均齊，或稱對稱；上下或左右二面相同的，叫做二面均齊；三面相同的，叫做三面均齊。在自然物象中，這種均齊狀的例很多，如正面坐立的人體，虫類和鳥類的翅翼，植物的花和葉，礦物的結晶體，都是其適當的例；至於人為物象中，更是不可勝計，一切日用器皿，一切建築裝飾，差不多什九是均齊狀的。

所謂平衡，就是上下或左右的形體不必相同，



1



2 而兩方形體的分量看來，却是相同的一種形式。這種形式，在自然物象或人為物象中，及人類或動物的動作上，都可找出很多的例子。（參看第一圖1 均齊狀2 平衡狀）

綜上所述，可知均齊是統一的一種方法，是偶數的規則的，有嚴肅端正之感，所以過重均齊，就易陷于單調。平衡是變化的一種方法，是奇數的，不規則的，有一種活潑的趣味，所以在圖案的構成上，後者常較前者易得優美的效果，在這裏應該注意的，就是在大體上應該注意均齊，在部分上却要使之兩兩相異，而以保住平衡為原則。

二二 安固與權衡

所謂安固，是安靜與穩固的意思，在圖案的構成上，不論其為平面的或立體的，均須注意到外觀上的安固。

垂直線和水平線，為兩種最安定的直線，所以由這種線組成的正方形，為一切平面形中最安定的，且有壯嚴之感。長方形較正方形略有優美的趣味，却較正方形為不安定。傾斜線和垂直線水平線相比較，便略有不安的感覺；三角形雖為傾斜線所組成，却是極安固的形狀，這是因為基底大而上方銳小的緣故，埃及金字塔有堅固不動的感覺，就是這個理由。至於曲線或弧線，較之直線自然更缺乏安固之感，所以圓形橢圓形的物體，也遠不及直線形來的安固。以上雖僅就平面形而言，但也可推及于立體形。

物體高闊厚的關係，自有其一定之限制，使各部相互之間，成立一種調和之比例。這種比例，就叫做權衡。若說安固為器物實用上必要之條件，則權衡實關係外觀上美的問題，為求適當之調和，就不能缺少權衡。

具體的權衡，普通為一與三或二與三之比，若超過此比例時，非但有礙安固，亦且失其權衡。古代有名的瓷器，大都為方形的三倍以內，——即一與三之比，至若畫幅鏡框等，則常作二與三之比，所以這種比例，最容易收得優美高尚的效果。正方體雖有安固之感，但在構成上却缺乏權衡之美。此外也有用七五三之數，成等差的比率，常能引起適當的快感。

第三章 圖案構成法

一 便化法

所謂便化，是把各種自然資料或人為資料，施以適當的變化，以適合應用為目的。換句話說，就是依據美的原則，把資料的形態和色彩，任意取捨改作之，成一種變態的形狀，不過這種變態形狀以不失其固有特徵為主。——原來自然界的各種物象，其固有的美，常不能滿足圖案的本義，我們在總論中已經說過：「圖案的意義，決不是自然的再現，」自然不過供給作者以一種資料，所以僅就形體的模仿是不夠的，必須再加以作者的意匠，使發生比較自然原形更多的趣味。

便化的方法，大概可分為寫實的和寫意的兩種。

寫實的便化法，是根據寫實的方法，參以若干意匠，不變化物象的外形，僅就輪廓之內部，施以種種裝飾的變化，所以其結果僅止于實物的描寫。（參照第二圖）



圖二第

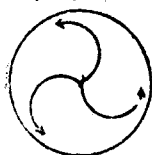
第三圖



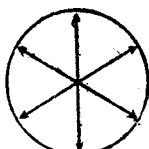
寫意的便化法較之寫實的更能增大美的興味，從物象的形體和姿態，提取其美點或特徵，依統一及變化的原則，以誇張或省略的方法而便化之。譬如描繪一種植物，對於花的位置是否適當，莖的長短伸縮，葉片的省略或添加，均可有心故造地補綴之，取捨之，或為直線化，或為曲線化，或為幾何形的，總之，只要合於美的原則，儘可自由地加以裝飾的變化。第三圖所舉的，是幾種適當的例：

圖 四 第

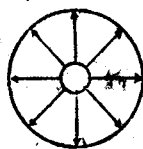
狀紋旋



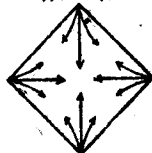
狀射輻



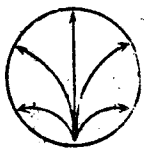
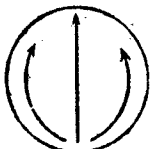
狀心透



狀心求



狀立直



輪廓形體，任意組織的，叫做「華紋」。這兩者因其組織構造上與他種不生關係，故可稱之為「單獨模樣」。

一一 單獨模樣

這類單獨模樣，可以依據一種骨法製作之。所謂骨法，大體可分為規則的和不規則的兩種。規則的適合模樣，其構圖大都由一定的中心規則地分出支脈，有如太陽光線發散於四方，或如樹木枝葉之分向左右；不規則的模樣，沒有一定的骨法，隨時隨地可以任意變化，然以不背統一為原則。

規則的適合模樣的骨法，可分為三

種，即——

(1) 直立狀：大都成直立的狀態，即中心直立左右各部與中心互相應接的適當的形狀，有均齊與平衡兩種不同的配置法。(參照第四圖)

(2) 輻射狀：從中心向四方擴張，

似光線放射者，叫做遠心狀。其運動方向由四方集合於中心者，叫做求心狀。(參

照第四圖)

(3) 旋紋狀：差不多是輻射狀的

一種變化，有似遠心狀的從中心彎曲發散於外方的，也有似求心狀的從外方彎

曲向中心的。(參照第四圖)

規則的模樣的三種組織法，已如上

述，茲更舉其應用實例如下：

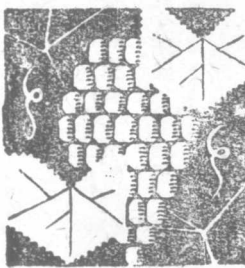
1. 直立狀，2. 輻射狀，3. 旋紋狀，4. 不



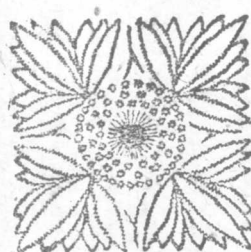
3



1



4



2

圖 五 第