



第 **9** 章 約3歲的塗鴉

在穩健地畫出圓形之後，
幼兒嘗試組織造形與物件配對，
他創造符號，
在遊戲和活動中使用符號，
這是幼兒進入運思前期的特徵。

人類通過直覺與演繹兩種活動達到對事物的理解。

雷內·笛卡兒 (René Descartes) 哲學家

大腦的成長順序是右腦領先左腦發展，由右腦所主控的精神活動、感官感覺，即將與左腦所代表的理性思維、邏輯分析相互協力，共同升級3歲幼兒的心智。在2歲時還哭鬧不止、情緒反覆的小壞蛋，到了3歲似乎比較能透過語言溝通。除了目前幼兒的自我為中心，無邏輯思維，影響他偶爾做出違反常識的行為，大部分時間他的舉止表現越來越像一個S號的成人。

3歲幼兒的辨色能力進步了，在塗鴉中使用更多的色彩，專注的時間拉長。幼兒的筆下源源不絕地創造出更多的塗鴉符號，充滿創造力與個人風格的符號與生活物件、社交、活動息息相關。有些進程較快的幼兒嘗試模仿成人正確握筆，主動改進先前的手掌抓握，如果師長有發現孩子的改變，要記得肯定他的努力和進步。

組織造形

線條是孩子最早會畫的，粗雜和混亂的線條隨著幼兒的成長慢慢地變得簡潔，3歲的幼兒畫圓形，正開始他的「圓形塗鴉期」。幼兒會畫圓形代表某物件，把蘋果畫成圓形的、人畫成圓形的、車子畫成圓形的.....所有的物件都以「圓形」來代表。有些發展較快的孩子，單純畫一個圓形，已經無法滿足，他會組織符號把圓形加圓形，或圓形加線條，用 1+1 的方法創造一個代表某物件的造形。除了塗鴉出現更多細節上的分化，幼兒還會用學到的字詞為造形命名，更早進入到下一個階段「命名塗鴉期」，上面這些描述是大約 3 歲的幼兒可能發生的情況。

當作者翻閱手中的紀錄，經常看到幼兒畫圓形加線條來表示一個人。畫一個圓，在下面加線條代表腿，畫出頭足人、

火柴棒人、蝌蚪人。這是幼兒創造的造形，他把人的概念化為頭和軀幹相連，主觀的用圓形涵蓋了頭和軀幹，並在軀幹後加上線條，代表腿。在本書的第3章中談到嬰兒看的方法是用一種優先察覺外輪廓的完形方式，極為可能是這個原因讓幼兒畫出人形的大輪廓，把頭和軀幹看成一個整體，腳也是用一條線表示雙腿和腳的整體；目前3歲幼兒尚未有能力對人形做出更精確的描繪，所以畫出頭足人、火柴棒人、蝌蚪人。等待幼兒再長大些，分化能力更好，人形的各個部分才會被畫出來，但是也有些孩子到了7、8歲還是維持幼兒期的畫法，這些孩子的智力正常，本身沒有積極描繪的意願，這種例子也是有的。

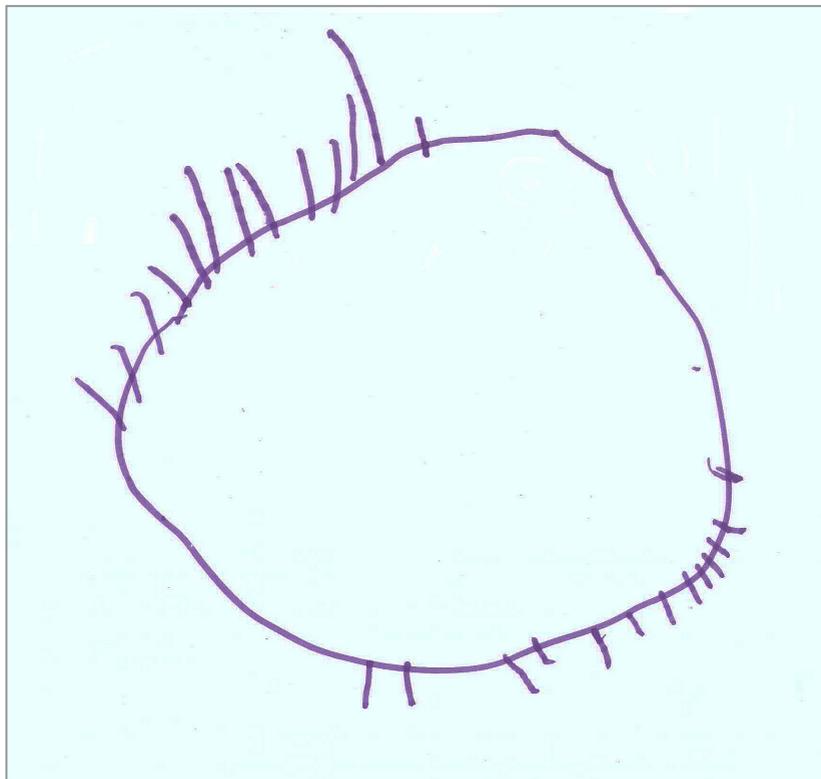
當幼兒畫圓形加上水平線（手）和垂直線（腳）成一個人時，這是圓、線的組合，也是水平線、垂直線的組合，幼兒的認知影響了塗鴉的表現，他已經脫離了運動感知塗鴉階段，邁向寫實描繪。如同德國藝術教育學者沃爾夫岡·格羅辛格(Wolfgang Grözinger)所說的：「渦形線是整個的孩子，是他的內心世界，是敏感的球體。藉用直線代表手和腳，通過這個象徵的手和腳，孩子的內心世界便覺得和外界有了接觸。」註1 到了幼兒有能力為圓形添加線條，幾乎在同一時間他也開始傳達手觸摸的體驗，許多長刺、長毛的造形被畫

出，表達手碰觸的感知。幼兒以自己為中心，向外探索環境，透過塗鴉記錄生活，再加上簡單的口語表達，未來就在此基礎上，幼兒用語言和塗鴉，創作他的故事腳本。

感官感覺的塗鴉

大腦控制行為，由於右腦先發展而強化的幼兒敏感性，讓他們的塗鴉與感官感覺高度相關。盧梭 (Jean J. Rousseau) 在《愛彌兒》書中鼓勵虛擬角色愛彌兒以自己的眼睛去看，用自己的心去想，只仰賴自己的理性，而不屈從任何威權 註 2。盧梭認為孩子應該要自由探索，身體力行，去體驗世界，唯有如此，他的感官才會因豐富的刺激而逐漸覺醒。盧梭的想法，與孩子天生的敏感性不謀而合，如果生物進化有其延續生存的必然使命，由敏感性所影響的感官感覺，正是促進生命更早認識環境，找到對自身有利的維生之道，敏感性是造物者給幼兒的善意，協助孩子快速收集生活經驗，察覺環境中的差異。補充 1

關於幼兒的感官感覺，藝術心理學教授魯道夫•安海姆 (Rudolf Arnheim) 更進一步說明：「在人類發展的早期階段裡，它主要的特點之一，是完完全全的依賴著感官經驗的。對於那年幼的心靈來說，所謂的事物其實是指它們的樣子、



幼兒是畫太陽嗎？還是畫觸覺感知？

聲音、動作或味道。」註3 安海姆強調眼耳鼻口觸的感官感覺影響著孩子，當他們成長到了3歲時，塗鴉能力更好，便開始嘗試傳達他所看到的樣子、聽到的聲音、聞到的氣味、嘗到的味道、摸到的觸感，在幼兒的語言力有未逮之時，塗鴉率先成為表達的工具，這和他嬰兒期所畫的運動感知塗鴉不同，他已經有足夠的運動感知體驗，目前他的塗鴉傾向傳達他的感官經歷，畫出他的感受。

起初媽媽心跳的節奏讓胎兒印象深刻，到了他有能力塗鴉時，便嘗試在紙上再現那種心跳的節奏感，他抓緊筆連續的畫出許多「點」，把這個胎兒期記憶的符號，再現在紙上。自新生時起，他的眼耳鼻口觸的感官感覺，不斷地豐富生活體驗，他手摸的草、碰觸的梳子、拍打的毛毯，都經由指尖傳輸訊號到周邊神經系統，再轉訊號給大腦，在他生活的每一天，世界都在給予多重的感官刺激。

當幼兒畫出一個圓形，在圓周上加畫線條，你覺得他在畫太陽嗎？是他看到太陽後概念化的符號嗎？也許是太陽，像這樣表現太陽的方法已經植入了我們的腦海，經基因遺傳給了子嗣，成為久遠的象徵符號。還有另外的說法，認為幼兒是在傳達手的觸覺感知，皮膚是人體最大的觸覺器官，觸

覺的感知從皮膚傳訊給嬰兒，讓他從媽媽的手體驗到撫摸臉頰和身體，再經由自己的手去分辨各種觸覺的差異，之後許多長著短線的造形便被幼兒畫出來，傳達手接收的那一種觸覺。如果你看到孩子把手畫得像太陽，畫許多短線條當成牙齒，畫各種長著長短線的造形，那很可能是幼兒在表達觸覺感知，從出生起他就在收集觸覺，直到有能力表達出來。

在嬰兒期，有許多的孩子因為視覺的感官刺激，模仿成人握筆寫字而開始塗鴉。起初嬰兒手的精細技能不夠好，沒有能力寫字，但是到了幼兒期，他們長大會畫些符號當成字，用自己發明的符號來模仿成人寫字。假使孩子從嬰兒期一直塗鴉到了3歲，他們的手眼協調力已相當好，有些進度快的孩子會用不正確的筆順、筆畫，開始「畫」出幾個簡單的國字。在逐漸成長的小日子中，幼兒的視覺感官連續、



幼兒模仿成人寫字。

持續的收集成人寫字的訊號，刺激了鏡像神經元，引發他模仿成人寫字的動機。

情緒的符號

即使孩子只畫條線，也在傳達訊息。當一個3歲孩子畫出糾結成團、重複加疊、塗抹的線條時，孩子的身心狀況是不穩定的。睡眠不足、身體不適等情況都會影響孩子畫線條的品質，然而線條的品質本身並沒有所謂的好或壞，只是純粹反應孩子當下的狀態。

附圖的例子是1歲8個月大的小男孩，因為被搶奪玩具而哭泣，在幼兒園老師調解下暫時收起眼淚，準備塗鴉。小男孩從彩色筆中抓住紅色筆開始畫，孩子一邊塗鴉，眼角的淚水又再度流下來，老師和作者安撫他，紅著眼睛的小男孩

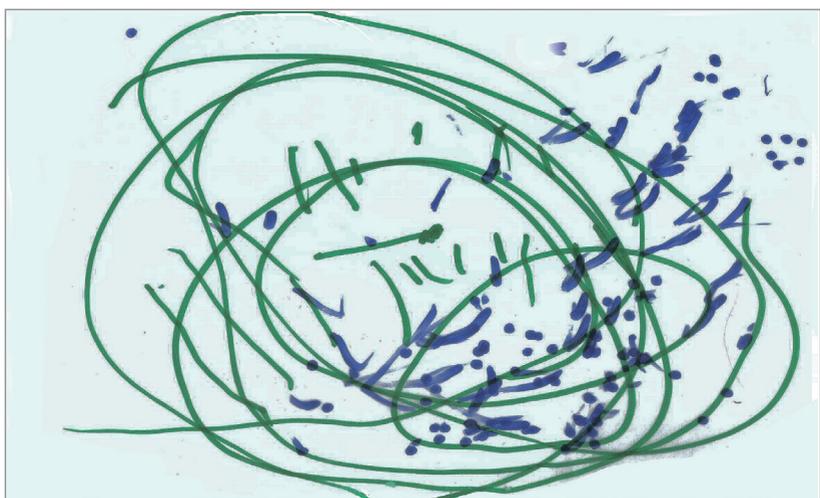
換成咖啡色繼續塗鴉。孩子帶著淚水完成的塗鴉，是當天作者最喜歡的作品，紅色和咖啡色的糾結線團好似孩子心中尚未平息的怒火，還有一些情緒需要用力戳筆來釋放，塗鴉內容訴說著小男孩的生氣和委屈，色彩的象徵意義也明確傳達紅色（生氣）和咖啡色（悲傷），雖然作者不應該見獵心喜，但是孩子傷心哭泣畫的作品，還真是可遇不可求的佳作。

另一個例子是 2 歲 11 個月大的小女孩，個性活潑外向，沒有太多塗鴉經驗，這是作者第二次引導她塗鴉，小女孩顯得相當興奮，迫不及待地從紅藍綠黑的彩色筆中選擇綠色，然後畫起渦形線，手旋轉的動作又大又流暢，顯示孩子手眼協調和手腕發展得很不錯，由於作者只提共四個基本色彩，她換了藍色的彩色筆，接著畫出許多有力的點和短線，點的出現好似小女孩充沛的能量，短線則展示了她的控制力。

兩個孩子在塗鴉時都有情緒，畫面中的點是能量的符號，在塗鴉中出現時孩子的情緒波動較大，不論是好或壞的情緒，都可從線條、色彩來觀察，小男孩在紙面上忿忿不平，帶點怒氣的紅色、咖啡色線團，和小女孩流暢圓滑的綠色渦形線，都反映孩子當下的情緒，是最真實的作品。



被搶玩具的孩子在傷心哭泣後畫的塗鴉，真是可遇不可求的佳作。



小女孩迫不及待地抓筆畫起渦形線和點。

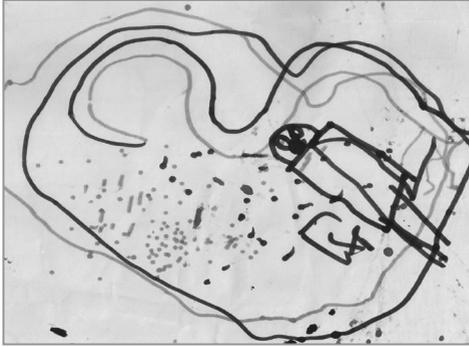
2歲9個月大的安娜畫出玩貼紙的塗鴉，中間的鋸齒線是小號的安娜玩貼紙。

(圖模擬自論文 註4)



好與壞的符號

有許多的幼兒會把事件發生的過程和情節描繪成為一個物理的輪廓，說明他的經歷。一篇由義大利大學三位學者具名研究、美荷學者評論，發表在《心理學期刊》的論文指出：「線條被認為是友好、善心或打擊、惡意的樣貌，是通過孩子與外在事件、對象的行為或關係所建立的。善意的良好筆觸是圓形、柔軟的，惡意的打擊筆觸是雜亂無章、沉重的……由於現實是可以定義出基本上的好與壞，所以畫出線條的筆觸樣式在某種程度上是具有普遍性，屬於文化遺傳中兒童使用符號的象徵系統。」文中提到2歲9個月大的小女孩安娜，喜歡玩有可愛圖案的貼紙。在實驗中安娜被中斷玩貼紙，要求畫出玩貼紙的塗鴉。安娜從中間的小鋸齒線開始往外畫出一個環狀的捲線。安娜說：「它（中間的鋸齒線）是小號的安娜玩貼紙」。註4 塗鴉的環狀捲線呈現出流利的質感，柔

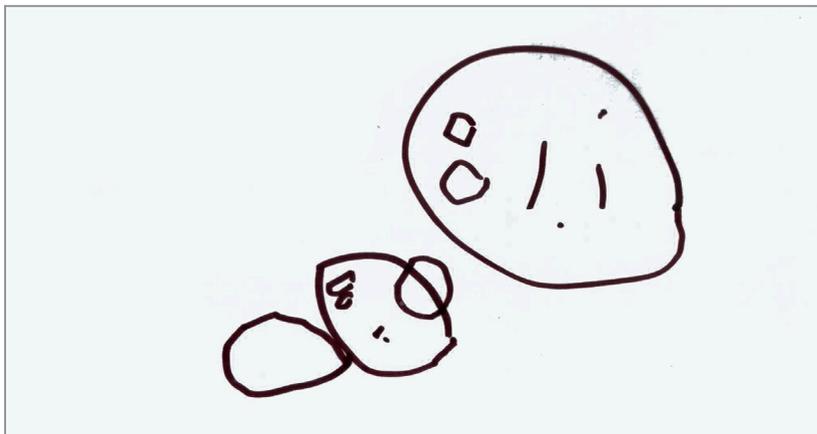


小男孩經由塗鴉表達走了很久的路才到外婆家。

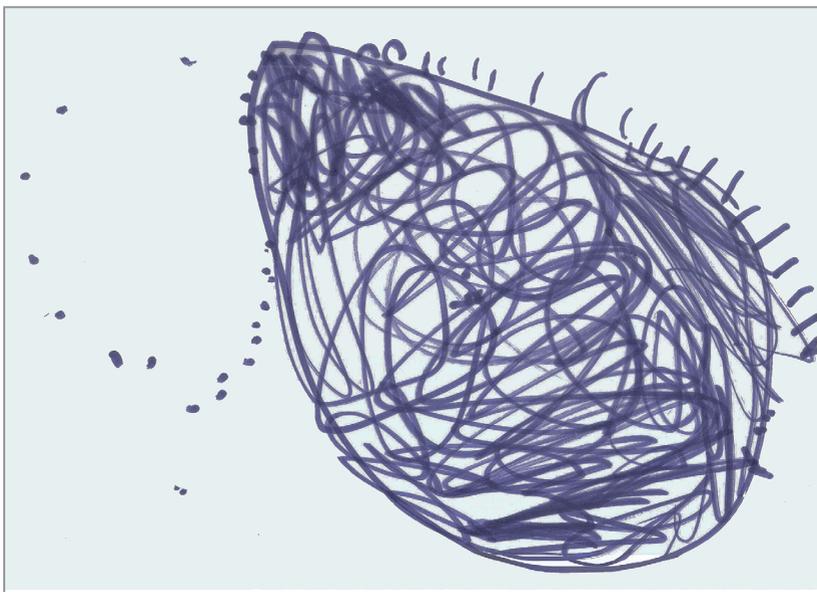
順的造形，從線條上定義安娜玩貼紙的事件是好線條。

通常幼兒畫出代表事件的塗鴉，是他對整個事件認知的結果。在事件塗鴉中，通常會有兩、三個符號連接、指示，說明事件的大輪廓，這種畫事件輪廓的方法和畫頭足人的完形輪廓相似。上面這個例子是3歲3月大的小男孩，畫他到外婆家旅行的情節，從線條環繞的多層次，和多條像腳的線條，可看出路程的遙遠，小男孩並沒有畫手，因為令他印象深刻的是腳走了很久的路才到外婆家，走路時手的存在感不明確，重要的感知全放在腳上，所以畫了多條象徵腳的線，而手被省略沒有畫出。

幼兒的塗鴉內容大都是生活情節，這些是由他的敏感性所收集的感覺，是塗鴉表現的好材料。許多在塗鴉中描繪的



3歲2個月的小女孩去貓咪中途之家玩，畫的兩隻貓咪。



孩子想和貓玩，卻被貓的利爪抓傷，嚎啕大哭後的塗鴉。

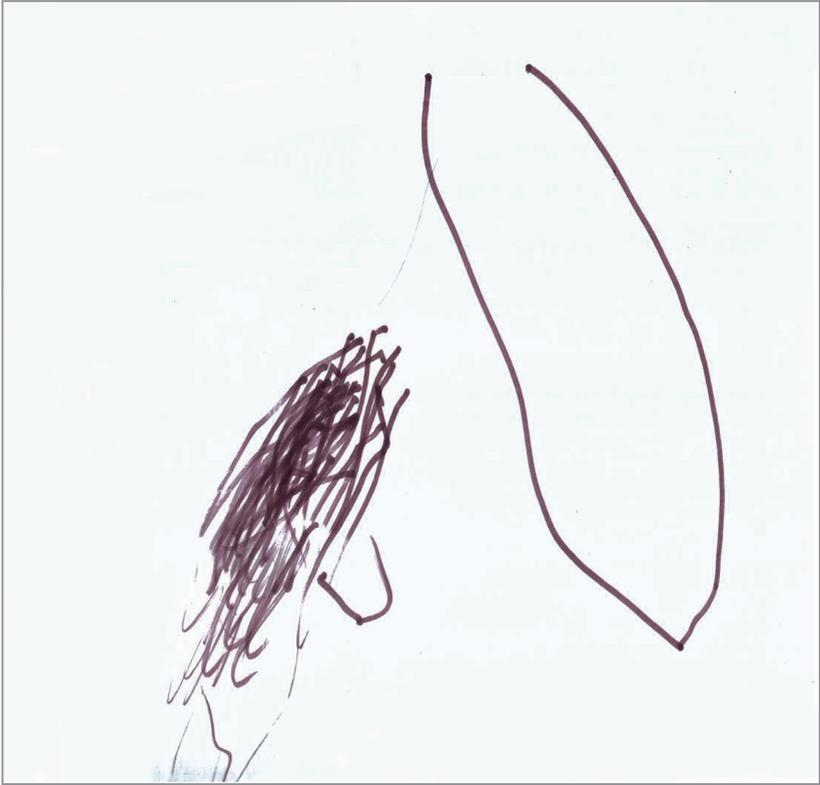
對象，有可能是好的、壞的、喜歡的、討厭的，造成這種情況是幼兒真實體驗後的結論，透過塗鴉傳達出來。在孩子還是嬰兒的時候，他也會塗鴉，但是無法說明或說不清楚，到了3歲他有能力用簡單的句子表達，說明塗鴉。上面這一張塗鴉是3歲2個月大的小女孩去貓咪中途之家玩，所畫的貓咪，獨立的大圓形是大貓，小圓形連在一起是小貓。貓兒依偎在一起，幼兒畫出外在現實的內在認知，這些圓形好似她與媽媽，圓形的線條是溫暖流暢的好線條，說明她與媽媽之間的親密關愛。一個與動物有美好經驗的孩子和不好經驗的孩子在畫動物時，線條品質是截然不同的。我的3歲小學生來到工作室想和貓玩，卻被貓的利爪抓傷，小學生嚎啕大哭，隨後用深色畫了幾張粗雜的運動感知塗鴉，從塗鴉觀察孩子的情緒，就像一面鏡子照映出它如實的真相。

孩子的世界和成人一樣，沒有保證幸福美滿，塗鴉內容當然並不全是喜歡的、美好的事。下面的例子說明幼兒塗鴉反應情緒轉折的即時性。正在塗鴉的3歲小女孩被照顧者告知塗鴉後要收拾好彩色筆和玩具，才能吃點心。小女孩專注地塗鴉，照顧者一邊忙著雜務，突然口頭要求小女孩馬上收拾玩具。被要求收拾玩具的情節發生的有些突然，小女孩默不做聲的繼續塗鴉，但是卻放下先前畫的右側圖形，畫出左

側線團。我們很明顯看出畫面中左右兩種不同品質的線條，觀察到一個事件的發生和轉變，從右側（單純）改變到左側（粗雜），並由左側線的粗雜感判斷小女孩並不喜歡收拾玩具，所以表現出是壞事件的線條品質。幼兒的敏感性用線條賦予這個情節的視覺定義，塗鴉是充滿情感的手勢，透露出幼兒的心聲。當天的結局是由作者陪著小女孩收拾彩色筆和玩具後，才吃點心。

塗鴉退步

二十世紀的多位藝術教育家都認為：嬰幼兒畫出運動感知塗鴉是由於生理的運動快感需求。我們相信這是部分的原因，但是運動感知塗鴉不只出現在嬰幼兒期的孩子身上，任何年齡層的人拿起筆也會無意識地畫起來，畫出運動感知塗鴉背後的動機，不能離開人的感官感覺、心智活動、身心的因素。所以讓孩子抓握筆畫運動感知塗鴉背後的原因，在開始和過程中也不太相同，是上述三種因素的消長。起初是嬰兒生理上的運動快感需求，讓他畫出運動感知塗鴉，從塗鴉所獲得的快感增進孩子的體驗，豐富其心智。在後續運動感知塗鴉中（渦形線），產生了變化，雖然孩子還是畫運動感知塗鴉，但是在後半段的運動感知塗鴉被畫出來時，幼兒的認知與先前已大不相同了。



幼兒的敏感性用線條賦予這個情節的視覺定義。