

玄武龜蛇雙首勾環圖像探蹟

陳器文*

摘要

玄武信仰始於星宿崇拜，確認為四靈成員之一並以龜蛇合體為造型，是在古天文學與五行觀念形成之後的秦漢時代。有關玄武形象上的爭議，須從著名的「虎食人卣」談起：近代學者如張光直等認為神獸張口吞噬，代表貫通生／死或天／地兩個不同的世界，稱「人獸母題」，與食人並不相涉。玄武龜蛇「雙首」的玄奇形象，固然與原始龜崇拜及吞噬生死之母題有關；然而，就造形而言，龜蛇頭口相向「勾環」的特徵，隱然吻合工藝上「集中性」與「弧線美」的原則，展現先秦時代「深其爪、出其目、作其鱗」的帝王美學。換句話說，動物圖像與禮器，多用於祭祀與爭戰，原為強調神權與君權的天威天怒，可視為當代政治權力的象徵品。

對於動物紋樣意義的詮釋，除了對對象的本身特徵——玄武的龜蛇交尾與頭口對峙——提供合理的解釋之外，也必須顧及器形與紋樣構成的通則與整體社會文化發展的階段性意義，即時代文明與文物中的歷史事實。在社會文化上，漢代崇尚厚葬，觀察墓室中四靈的圖像與頻繁出現的位置，鳳、龍及虎三者多居墓主左右及上方，作騰升之狀；而玄武多居下方，有固守之勢。統觀玄

* 中興大學中國文學系教授

2 新世紀神話研究之反思

武圖像的蛻變，可看作一個民族預成圖式的階段性完成，龜蛇合體的奇異形象與超自然意味，在潛意識中滿足了人們對神明的需求與對玄秘意象的崇仰之情。

關鍵詞：神話、四靈、玄武、龜蛇、圖像

To Explore the Statue of the Idolatrous God of Xunwu with Turtle and Snake Crossed

Chen Chi-wen*

Abstract

Following the Qin and the Han Dynasties that the conceptions of astronomy and five elements had been formed, the Xuanwu worship began at constellations worship, considered as being one of four spirits, and with an integrated formation with turtle and snake. To confirm the original of Xuanwu is a highly controversial matter, this wants to be mentioned from the ancient drinking vessels in collection of Japan and Paris Museums, casting in an image of baby tiger preying on man. According to Zhang Guang Zhi the beast's opening mouth stand for a power going through the life and death or the earth and the heaven, are called "the motif of human and beast", and are stressed that the pattern and shape are all essential for power struggle of politics, referring to sacrifices and fighting. To these patterns with animals some of scholars of art history regard as just decoration not the meaning of religion or ideology. Do these patterns belong to a worship to totem or just an art pattern?

To elaborate on the meaning of the pattern with animals, not only do provide its characters with a reasonable explanation, have the added perspective to give the general rules in which it was formed that can match the facts that highlight the civilizations and history in it. To stretch its claws, and protrude eyes, and fly scales so as to feed the principle of highlighting and a grand momentum; more prefer the beauty of arc track, shape much in turning back up to, of all those that embody the design thought of animal patterns in ancient China. In culture Han Dynasty glorified grave, the four spirits of animals to be charged with leading the dead

* Professor, Department of Chinese Literature, Chung Hsing University

4 新世紀神話研究之反思

spirits to heaven, and the Xunwu god to vanquish demons and monsters to protect the dead spirits. To prototype, the Xunwu has a copulating of turtle and snake. To integrate the metamorphosis of the image of the Xunwu god into consideration, that is prepared for an image that is a perfect complementary shape of turtle and snake, that satisfy people of worship to mystery with its strange manner and supernatural significance.

Key words: myth, four spirits, Xunwu, turtle and snake, image

玄武龜蛇雙首勾環圖像探蹟

陳器文

一、以四宮、四靈開顯的龜蛇玄武

玄武信仰始於星宿崇拜，確認為四靈成員之一並以龜蛇合體為造型，是在古天文學與五行觀念形成之後的秦漢時代。早期曾以龜龍、龜蛇或龜之名出現在天文星象及方位標志的經籍中，或被畫在稱為「旒」的旗幟上，成為天空二十八星宿中北方七宿的象徵符號。但一者因古籍中對二十八星宿分列四象的敘述並不明確，二者因涉及的古籍本身成書年代多有異說，有關玄武的爭議不少，多集中在「玄武」二字的本義寓意，以及有關龜蛇獨體或怪異合體的問題上。

(一) 北宮玄武與神龜信仰的結合

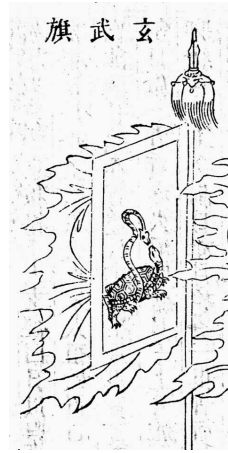
就古籍成書時代先後按圖索驥，先是《詩經》〈大雅·桑柔〉及〈小雅·出車〉篇中分別提到「旒」旗：

四牡騤騤，旒旒有翩。亂生不夷，靡國不泯。〈大雅·桑柔〉
設此旒矣，建彼旒矣，彼旒旒斯，胡不旆旆。〈小雅·出車〉¹

¹ 屈萬里：《詩經詮釋》（台北：聯經，1984年），頁521、298。

學者據《周禮·春官司常》：「司常掌九旗之物名，各有屬以待國事。日月爲常，交龍爲旗，通帛爲旛，雜帛爲物（雜色旗），熊虎爲旗，鳥隼爲旟，龜蛇爲旐，全羽爲旖，析羽爲旌。」²以及《周禮·冬官考工記》：「龍旗九旒（旒、飄帶也）³，以象大火也。鳥旗七旒，以象鶉火也。熊旗六旒，以象伐也。龜蛇四旒，以象營室也」⁴中所謂「龜蛇爲旐」、「龜蛇四旒」之說，推論「旐」是畫有龜蛇圖樣的旗幟（圖一）。《周禮》以「交龍、熊虎、鳥隼、龜蛇」等動物圖樣的旗幟飾以不同數目的飄帶代表不同階級身份，這是四象的最早記錄，但方位概念尙不明顯。約成書於西元前 239 年的《呂氏春秋·應同》論五行生剋，提到了顏色與五行的配應，提到神話性動物鳳凰、麒麟、龜龍，但仍沒有與方位配應⁵，也未見「玄武」一詞。

屈原（前 340？～前 278）《楚辭·遠遊》中「召玄武而奔屬」的詩句⁶，是迄今所見最早提到玄武一詞的文字。西漢初期劉安（前 179～前 122）《淮南



圖一 「玄武旗」。王圻、王思義編集：《三才圖會》（上海：古籍，1988年），頁 1867。

-
- ² 陳戍國點校：《周禮·儀禮·禮記》，〈春官·司常〉（長沙：岳麓，1989年），頁 73。
- ³ 「旒」或作游，同旒，旌旗的飄帶。《博雅》：天子十二旒至地，諸侯九旒至軫，大夫七旒至軹，士三旒至肩。以「旒」之多寡長短象徵位階。龜蛇「四旒」，位於龍、鳥、熊之下。
- ⁴ 《周禮·冬官考工記》不詳。據傳西漢時《周官》有天官、地官、春官、夏官、秋官各篇缺冬官篇，河間獻王劉德取齊國官書《考工記》補入，「考工記」得以躋身儒家經典流傳至今。劉歆校書改《周官》爲《周禮》，學者推論本書內容多成於春秋戰國。
- ⁵ 漢高誘注：《呂氏春秋》（上海：上海書店，1992年），頁 126-127。
- ⁶ 吳福助：《楚辭註釋》下冊（台北：里仁，2007年），頁 658。但〈遠遊〉一篇作者素有爭議。

子·天文訓》中突顯以「方位」為中心的五行配應，以五方配五行、五帝、五獸「蒼龍、朱鳥、黃龍、白虎、玄武」⁷，四獸中已有蒼龍再加上看來有些突兀的「黃龍」，以便符合五行。司馬遷（前 145？～前 87？）《史記·天宮書》則提出四宮之說「東宮蒼龍、南宮朱鳥、西宮咸池、北宮玄武」⁸，四宮中沒有白虎，而是咸池，咸池是五穀之星，主秋季，雖不是動物，卻含有形象為白虎的參星。《大戴禮·易本命》（約西元前 70 年）是第一次將人與四獸相提並論，分成毛蟲（四腳獸）、羽蟲（鳥禽）、介蟲（貝殼類）、鱗蟲（爬蟲類）、裸蟲（哺乳類），並將星宿排列幻化的神獸具象化，使神龜與星宿之獸玄武結合：

有羽之蟲三百六十，而鳳凰為之長；有毛之蟲三百六十，而麟麒為之長；有甲之蟲三百六十，而神龜為之長；有鱗之蟲三百六十，而蛟龍為之長；裸之蟲三百六十，而聖人為之長。⁹

稍後的《禮記·禮運》正式拈出四靈一詞：「麟、鳳、龜、龍，謂之四靈」，但真正為後世採用的四靈，卻是同出於《禮記》一書〈曲禮〉篇中述及行伍布陣時「行、前朱鳥而後玄武、左青龍而右白虎」的四種神獸¹⁰，虎擠入排行，熊與麒麟已掉出榜外。經過這些文獻資料的比對，可知從春秋到秦漢之初所崇拜的星宮尚沒有完整一致的四靈觀念。但西漢晚期到東漢時，將特定的方位與五行元素、季節、神靈及時政形成一個同源、同構、互感的神聖時空模式後，四靈之說已見成熟且深入人心¹¹。青龍、白虎、朱雀、玄武的動物形象合稱為四象或四宮，普遍見於墓室畫像石、畫像磚（圖二）及銅鏡上，成為具有靈異性的神聖符號，又以四靈或四神相稱，使原本的星空光影幻化為生動威猛的動

⁷ 劉安：《淮南子·天文訓》（台北：新文豐，1978年），頁4-5。

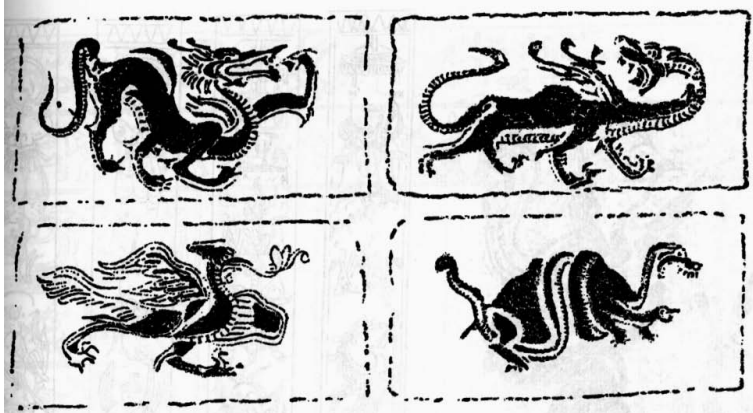
⁸ 瀧川龜太郎：《史記會注考證》（台北：中新，1977年再版），第27卷，頁459-463。

⁹ 孔廣森：《大戴禮記補注》卷13。百部叢書集成本（台北：藝文，1967年），頁11。

¹⁰ 陳澧：《禮記集說》（台北：世界，1967年），頁128、12。

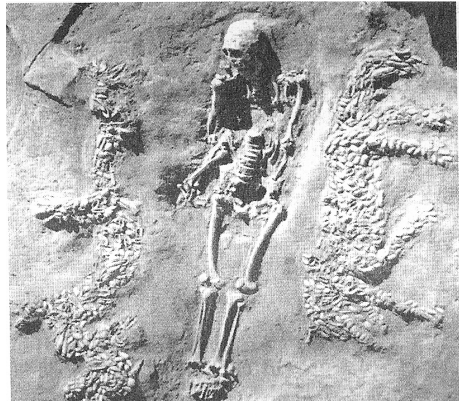
¹¹ 陳器文：《玄武神話、傳說與信仰》（高雄：麗文文化，2001年），頁7-18。

物形象。



圖二 「漢畫像磚四神」。王小盾：《中國早期思想與符號研究——關於四神的起源及其體系形成·上》（上海：上海人民，2008年），頁179。

四象的方位組合中，龍、虎的二元組合最早出現。1978年夏，考古工作者在湖北隨縣所發掘的戰國早期曾侯乙墓，出土一件「二十八宿圖」漆木衣箱，衣箱蓋上一邊繪龍另一邊繪虎，中間是二十八宿的圖案；1987年在河南濮陽西水坡一帶，發現仰韶時期（新石器時代約前7000~5000）的墓葬器物，其中有三組用蚌殼堆塑的動物圖形（圖三），都是東側為龍西側為虎作飛奔狀，並未發現朱雀和玄武的形象。¹²



圖三 45號墓「蚌殼龍虎圖」孫德萱、李忠義：〈濮陽西水坡蚌殼龍虎圖案研究述評〉，《河南文物考古論集》（鄭州：河南人民，1996年），頁876。

¹² 孫德萱、李忠義：〈濮陽西水坡蚌殼龍虎圖案研究述評〉，《河南文物考古論集》（河南：河南人民，1996年），頁18。

這些蚌龍、蚌虎的作用，即是張光直（1931～2001）所稱的龍躡、虎躡。張光直借用古道教的用語，將中國古代美術中常見的一個象徵便是人獸相伴的形象，稱之為「巫躡」，「躡」是巫師道士借助動物的腳力，上天入地，與鬼神來往。人即是巫，獸即是躡，也就是環太平洋地區原始美術中常出現的所謂「親密伙伴」的母題，學界稱作「人獸母題」¹³。

（二）從獨體龜到龜蛇玄武

從目前的考古材料來看，還沒有發現戰國之前的玄武造型（只有名為旒的旗幟）。前文提及濮陽西水坡出土的三組龍、虎蚌圖，其中 45 號墓所葬「壯年男士」，除了身軀東西側有龍、虎為「躡」之外，北邊（腳骨）是用蚌殼堆成三角形和兩隻人脛骨，代表北斗斗柄東指龍首，玄武信仰既源於星宿崇拜，此處的北斗圖卻未出現龜或龜蛇的的圖像。《詩經》〈桑柔〉及〈出車〉篇中提到「旒」，漢以來的字書多釋為「旗之繪龜蛇者」，據明朝人所繪《三才圖會》的旒旗（見圖一），即繪龜蛇之形¹⁴，然而這些記錄所反映的卻可能是漢代及其以後的人對「旒」字的理解與詮釋。「旒」之本義：「兆也。龜知氣兆之吉凶，建之於後，察度事宜之形兆也」¹⁵，事實上，這是龜卜文化中對龜的神性的形容，與四靈中玄武的神性並不吻合，換句話說，這是龜卜功能弱化、龜的神性已被人類社會新的神能需求取代，因此將「旒」旗解釋為繪「龜蛇」而不是繪「龜」的緣故。《史記·龜策列傳》可視為龜卜文化的一個總回顧，¹⁶其中敘及東周宋國元君夢龜殺龜之事，顯然是宣告神龜時代的結束，自漢中葉以後，龜蛇之說已佔優勢，龜蛇兼有兆卜長壽與厭勝辟邪的神能。

漢代是一個畫像石全面繁盛的時代。漢畫像石中出現了大量的四神圖像，其中蒼龍、白虎、朱雀三種動物雖說造形上各有神異，畢竟一個身體一個頭，

¹³ 張光直：《中國青銅時代·第二集》（台北：聯經，1990年），頁91-97。

¹⁴ 王圻、王思懿編著：《三才圖會》（上海：上海古籍，1988年），頁1867。

¹⁵ 畢沅：《釋名疏證》（台北：中華書局，1985年），頁221。

¹⁶ 瀧川龜太郎：《史記會注考證》第128卷，頁1306-1313。

合乎動物的常理，至於玄武是什麼，有人認為是龜，有人認為是蛇，或認為是龜蛇合體、龜蛇交、龜負蛇等等，許多學者都嘗試找出玄武以「龜蛇」為形的合理解釋，清代訓詁學家郝懿行（1757～1825）可為代表，郝著《山海經箋疏敘》中對〈北山經·隄水〉所出現的「龍龜」（玄武也曾被稱作龍龜）感到大惑不解，為一個動物有兩個不同動物的身體提出解釋：「龍、龜二物也，或是一物？疑即吉弔也¹⁷，龍種龜身，故曰龍龜」¹⁸，「吉弔」即龍卵，推論龍龜可能是個龍蛋。

究竟玄武是龜或龜蛇合體，眾說紛紜，從另一個角度來說，這些分歧的現象恰好傳達出一個逐步蘊釀和統合的過程，在四靈說盛行之後發生改形，強調了當代人賦予四靈的宇宙方位和神聖意義。四靈合組，按左右前後排列代表四方大地，銅鏡中刻有「左龍右虎辟不祥，朱鳥玄武順陰陽」之類的銘文；若四靈與其他祥瑞物合組，則寄託各種神話主題。四神、四靈中龍、鳳與虎常單獨或成對出現成為祥瑞符號，玄武單獨出現的機會比前三者少許多。東漢之後，四靈中的玄武也極少以單純的龜形出現。（圖四）¹⁹



圖四 漢「米脂墓門楣畫像」《中國畫像石全集 5》（濟南：山東美術，2000 年），頁 50。

¹⁷ 孫光憲：《北夢瑣言》卷 4：「海上人云：龍生三卵，一為吉弔也。」（台北：藝文，1966 年）。

¹⁸ 袁珂校注：《山海經校注》，頁 79。

¹⁹ 王小盾：《中國早期思想與符號研究——關於四神的起源及其體系形成》（上海：上海人民，2008 年）。

二、人獸母題與獸面紋

模仿巫術促進了最原始的繪畫、雕刻等造形藝術的發展，最初的動機不是爲了欣賞或審美，而是祈求巫術效能，具有儀式及宗教上的意義，圖畫形象被視爲具有魔力的聖物及祝咒。通常原始藝術不帶有敘述性質，它是一種視覺的開展，但它謎樣的幽渺意象，使人不由得感受到古遠的歷史傳承。探索雙頭怪獸可以被民衆接受成爲除魅辟邪的神聖符號，須從著名的日本泉屋博物館與巴黎西努奇博物館所藏一對「虎食人卣」談起（圖五）。張光直將商周以來青銅器上的動物紋樣分爲兩類：一是自然界存在的動物；一是神話動物，如龍、肥遺、饕餮等。饕餮之名本於《呂氏春秋·先識》：「周鼎著饕餮，有首無身，食人未咽，害及其身。」²⁰，猛虎食人與饕餮食人未咽的意象作聯結，殷商時期「虎食人卣」器物的整體形象作猛虎踞蹲形，前爪攫一人頭。又安徽阜南出土尊上的虎食人頭紋飾，亦作兩虎共食一人頭（圖六）。後人將青銅器上表現類如虎獸的頭部、或以獸的頭部爲主的紋飾都稱爲饕餮紋。



圖五 殷商後期「虎形卣」。林已奈夫：《神與獸的紋樣學》（北京：三聯，2009年），頁151。



圖六 「安徽阜南出土尊上圖案」。張光直：《美術、神話與祭祀》（台北：稻香，1995年），頁58。

²⁰ 漢高誘注：《呂氏春秋》（上海：上海書店，1992年），頁180。

當今學者對於饕餮紋的意義，作了不少探索，推翻了前述猛虎食人與饕餮食人的觀點，其中廣為學界接受的一個假設性論述是：商周神話與美術中的動物，都具有宗教與儀式上的意義，饕餮紋是從「人獸母題」演化而來的，不是猛虎食人，而有人巫與矯獸相結合的意味，象徵巫師靈魂與通靈獸的靈魂合而為一²¹。虎神張口所噬之人，身上飾有獸面紋和蛇紋，神態安詳，推論不是俘虜、不是奴隸，也不是負罪受懲者，應是上通神靈的人，猛虎食人卣是模擬巫人通過虎腹升天的圖像，張光直說：

張開的獸口，在世界上許多古代文化中都作為把兩個不同的世界（如生、死）分割開來的一種象徵。這種說法與我們把怪獸紋樣作為通天地（亦即通生死）的助理的看法是相符合的。這幾件器物所象的人很可能便是那作法通天中的巫師，他與他所熟用的動物在一起，動物張開大口，噓氣成風，幫助巫師上賓於天。²²

日本學者林已奈夫（1925-2006）十分認同前述的觀點，他以泉屋博物館所收藏的「虎型卣」為例，認為虎口中的人，泰然自若並無與虎相搏的表情，而散髮裸體，正是當代神巫或神靈專有的造形，虎是通天的伴獸，虎口中的人首是「配享於帝的祖先之靈魂」。²³ 一個虎頭和被分為兩半左右對稱的虎身，虎口之下有一正面人形，是商朝中期典型風格。所以將人頭放置在饕餮張開的巨口間，並不是饕餮「食人未咽」。分為兩半左右對稱的身軀和張開的獸口在世界上許多古文化中代表著生／死或神／人兩個不同的世界的通道，是太平洋區原始藝術常見的「同一個體的另一半」（alter ego）的母題（圖七、八），或稱為人獸複合圖騰。²⁴

²¹ 郭淨：《中國面具文化》（上海：上海人民，1992年），頁87-96。

²² 張光直：《中國青銅時代》（台北：聯經，1983年），頁379。

²³ 林已奈夫：《神與獸的紋樣學——中國古代諸神》，常耀華、王平、劉曉燕、李環譯。（北京：三聯，2009年），頁150-153。

²⁴ 張光直：《中國青銅時代》第二集，頁107-108。



圖七 「茨姆申人 (Tsimshian) 熊畫」列維·斯特勞思：《結構人類學——巫術、宗教、藝術、神話》(北京：文化藝術，1989年)，頁84。



圖八 「海達人 (Haida) 熊畫」列維·斯特勞思：《結構人類學——巫術、宗教、藝術、神話》(北京：文化藝術，1989年)，頁84。

在中國古神話中則是以巫師駕乘或操弄成雙成對的佐獸形象出現，如《九歌》中的河伯是駕兩龍²⁵，《山海經》中描寫東方句芒、夏后開、西方蓐收、南方祝融、北方禺疆各神上下交通都是乘兩龍扶搖而上，通民神的巫覡則是乘兩龍或握、操、佩、珥兩蛇、使四鳥，與商周禮器將張巨口的動物置於人頭兩旁的圖像意義是一樣的。京都與巴黎兩個「虎食人卣」命名有誤，它所表現的人獸關係，不是敘述猛獸食人，而是人類親密的獸侶，是「同一個體的另一半」，在原始藝術中，這另一半常以動物的面目表現巫與佐獸的夥伴關係。²⁶

(一) 信仰說與審美說

針對上述有關獸口吞咽生死與佐獸成雙出現等母題，在學界衍生兩種迥然不同的論述，其一主張此等母題乃古老信仰的殘存，如郭靜雲所持的雙嘴夔龍信仰說；另一派則從幾何構圖著眼，如李濟的裝飾說。

²⁵ 王逸：《楚辭章句》(藝文印書館，1969年)；朱熹《楚辭集注》(藝文印書館，1956年)。

²⁶ 張光直：《美術、神話與祭祀》(台北：稻鄉，1993年)，頁70-71。

1. 雙嘴夔龍信仰說

據夏商禮器中出現大量的雙龍紋飾、神的古字象形來源和傳世神話內容互相參證，郭靜雲認為華夏巫覡信仰中曾有雙嘴夔龍信仰。雙嘴夔龍崇拜源於上述被神獸吞吐而神格化的信仰，人身經過「神生與神殺」的吞吐過程，神獸之體是神聖的通道，進入神口，與神合為一體，獲得與神相同的神格²⁷；這種崇拜濫觴於中原夏人巫覡文化，且影響商周信仰的發展，所以雙嘴夔龍成為古代華夏禮器紋飾的主要母題，包括雙嘴龍紋、雙首龍紋、尾刺龍紋、雙尾龍、雙龍紋、饕餮紋（饕餮具有雙龍開口相對之特徵）、人面龍身交尾等等紋飾，都源自雙嘴龍母題，成為先秦藝術的主要造型。巫覡文化沒落後，漢人放棄初始的吞吐觀念，由乘騎接引取代了吞噬再生。

郭靜雲在結論中強調說：雙龍是雙嘴龍演變而成的崇拜對象，雙龍並非是兩個神，而僅是一個神，而且這個神既是雙龍也是饕餮，兩者名異而實同。²⁸

2. 裝飾圖紋說

部份美術史學者相信動物紋樣是從鑲嵌藝術和分割紋樣中演變出來的，是裝飾性的幾何紋樣，沒有任何宗教或意識形態上的意義。美術史研究學者李濟指出：古代工匠在平面上表現立體形態時，是將立體的動物，分割為相等的兩半，拼成平面。這種新的紋樣進一步的演變，是將同一動物的身體各部分予以重複，或兩種動物的某些部分相互配合，誇張身體的某部分，形成各種複雜奇異的紋樣。²⁹ 如人的雙臂以鳥的雙翼代替，鳥嘴由獸面的鼻尖代替，以獸面羊角代替玉神人的陽物等等複合形像，造成李維史陀（Claude Levi-Strauss, 1908-2009）所說的「視覺雙關」的效果，使神獸看來既是兩隻側面獸又是一隻正面獸、既是有雙翼的人又是有人軀的飛鳥。就中國最普遍流傳的圖案而

²⁷ 郭靜雲：〈由禮器紋飾、神話記載及文字論夏商雙嘴龍神信仰〉，《漢學研究》第25卷第2期（1997年12月），頁16。

²⁸ 郭靜雲：〈由禮器紋飾、神話記載及文字論夏商雙嘴龍神信仰〉，頁12-13。

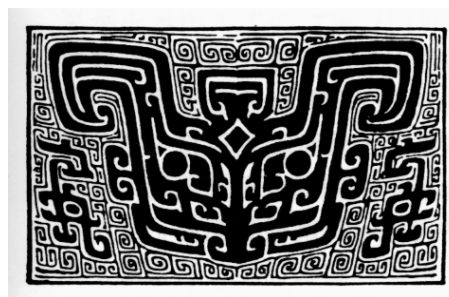
²⁹ 李濟：〈安陽遺址出土之狩獵卜辭、動物遺骸與裝飾文樣〉，《考古人類學刊》第9、10期合刊（1957年），頁10-20。

言，因圖案手法的不同，可分為饜饜型與肥遺型。

(1) 饜饜型（雙頭獸）

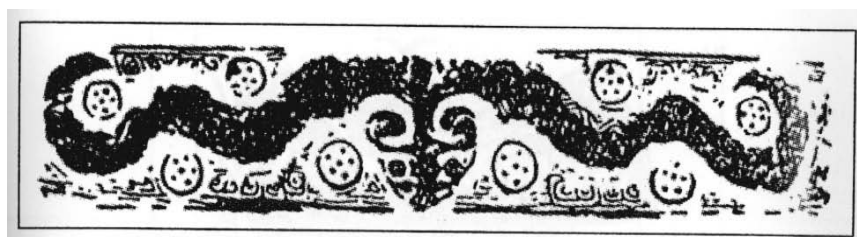
饜饜紋是指將一個動物的頭部以鼻子為中心剖分為二，在一個平面上向兩邊展開。葛利歐（H. G. Creel）是最早對奇異的饜饜紋作出論述的學者：

饜饜的特徵，是把獸頭表現為好像被從中一剖為二，兩半各向一邊展開，又在鼻子中央接合，……如果將兩半合起來看，便是一個十分完整的饜饜。而從正面看，兩眼、兩耳、兩角和下顎表現了兩次。若遮住一半，便是一口龍的側影。³⁰（圖九）



圖九 「饜饜紋」張光直：《美術、神話與祭祀》（台北：稻鄉，1995年），頁55。

另一類則是雙身一頭的肥遺紋，指兩個動物在頭面中間接合成為一個動物，這種動物多數是蛇軀。（圖十、圖十一）

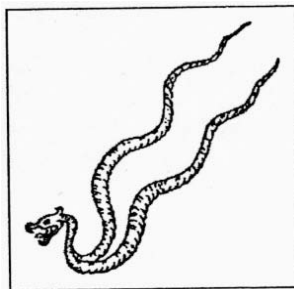


圖十 肥遺紋像。王政：《戰國前考古學文化譜系與類型的藝術美學研究》（合肥：安徽大學，2006年），頁53。

³⁰ 張光直：《美術、神話與祭祀》（台北：稻鄉，1993年），頁71。

(2) 肥遺型（雙身蛇）：

李濟研究安陽小屯出土銅鼎的動物飾帶時，假設性的排列出動物紋樣的演變序列，推論初步是兩個單獨的、面對面的獸紋，遞次演變後成爲面與面完全疊合的典型肥遺圈帶，正中是一個正向的獸面，如圖十二按邏輯序列演變爲圖十三。肥遺紋的特點是以鼻梁爲中線，兩側作左右展開對稱排列。



圖十一 雙身蛇肥遺。王政：《戰國前考古學文化譜系與類型的藝術美學研究》（合肥：安徽大學，2006年），頁54。



圖十二 「殷墟商代銅鼎上的動物紋飾」。張光直：《美術、神話與祭祀》（台北：稻鄉，1995年），頁72。



圖十三 「殷墟商代銅鼎的動物紋飾」。張光直：《美術、神話與祭祀》（台北：稻鄉，1995年），頁72。

雙身蛇（龍）的構圖模式實際上和饕餮獸面紋的頭部一剖爲二向兩側展開的規律相同，然而前者圖形常出現在器具頸部的狹長範圍內呈帶狀，使蛇龍的身軀有充分展開的餘地，看來份外蜿蜒矯健，即所謂雙體龍紋，這是圖案隨物變形的手法，雙身蛇龍及雙頭龍多見於西周中、晚期。³¹（圖十四）

³¹ 馬承源：《中國古代青銅器》（上海：上海人民，1982年），頁326。

無論是一個頭被剖為兩半的饕餮，或兩個動物結合的肥遺，實際上都是各種各樣動物以頭部為重心的正視圖案，近代學者建議無論雙頭合併特寫的饕餮紋或雙身的龍蛇紋都可改稱為獸面紋，饕餮沒有身體與肥遺少了一個頭，仍可視為圖案結構的象徵性省略，與所謂「有首無身，食人未咽」的說法並無關係。李維·史特勞斯探討亞洲與西北美洲（新西蘭



圖十四 「雙身蛇」。王政：《戰國前考古學文化譜系與類型的藝術美學研究》（合肥：安徽大學，2006年），頁54。

毛利人）原始藝術所表現的手法，提出：「拆半表現」之說，使兩個動物側面在中間連結，就是用身體兩個毗連的側面來顯示頭的正視圖，這種手法與中國古代藝術中的動物紋飾作比較，幾乎可以獲得毫無二致的結論。³² 換句話說，原始藝術中動物紋樣的構成，是以頭部圖形為重心或重複或拆半表現，構成的美學通則以對稱為主，而本文所討論的玄武雖然是雙首雙嘴，並不對稱，可說是重複或拆半通則之外的特例，卻以非對稱原則獨樹一幟，成為饒有個性的四靈之一。

（二）龜蛇雙首圖像的審美意義

神話與信仰是藝術最肥沃的土壤，玄武成為方位四靈的組員之一，且有機會由靈獸進一步升格為道教的玄天上帝，與龜蛇同體的玄奇造形不無關係。事實上，在圖騰（動物）崇拜及其餘緒未息的時代，為強調動物的神異性，動物形象的創造含有一種民眾集體審美意識所投射的理想取向，可稱之為集中性原則與弧線美——回首勾環。

³² 列維·斯特勞斯（Lucien Levy-Bruhl, 1857~1939）：《結構人類學》，陸曉禾、黃錫光譯（北京：文化藝術，1989年），頁80-85。

1. 「深其爪、出其目、作其鱗」的審美觀

所謂「集中性原則」，是指以合併、壓縮、凝聚、突出本質的方式來表現動物的理想體態，擷取某種動物最具動感的部分特徵，組配成一個足以使視覺產生驚奇與崇拜的藝術形象。如劉向（前 77？～前 6）形容「麒麟、鳳凰、靈龜」等神異動物，說麒麟是：「麋身、牛尾、圓頂、一角」，鳳凰的樣子是：「鴻前麟後，蛇頸魚尾，鶴植鴛鴦，龍文龜身，燕喙雞喙」，形容靈龜是：「似金似玉、蛇頭龍翅」³³，以超現實的組配手法使鹿、鳥、龜等平凡動物得以超凡入聖，《周禮·冬官考工記》中曾記載周秦以來官府中的工匠在雕刻獸形上的審美要求：

凡攫殺、援噬之類，必深其爪，出其目，作其鱗之而。深其爪，出其目，作其鱗之而，則於視必撥爾而怒。……爪不深，目不出，鱗之而不作，則必頽爾如委矣！³⁴

神獸在整體結構上強調曲頸迴首騰躍飛揚的張力，在細節上多刻畫動物的巨眼、裂口、銳爪、尖角，不僅是饕餮獸，即使印象中溫馴的牛、羊、龜之類，也被塑造得兇猛可怕，往往「巨睛凝視、闊口怒張，在靜止狀態中積聚著緊張的力」。李澤厚形容說：

（青銅紋飾）特徵都在突出這種指向一種無限深淵的原始力量，突出在這種神秘威嚇面前的畏怖、恐懼、殘酷和凶狠。……它們之所以具有威嚇神秘的力量，不在於這些怪異動物本身有如何的威力，而在於以這些怪異形象為象徵符號，指向了某種似乎是超世間的權威神力的觀念。³⁵

³³ 劉向：《說苑·辨物》，頁 624-625。

³⁴ 陳戍國點校：《周禮·儀禮·禮記》〈冬官考工記〉第六，頁 128。

³⁵ 李澤厚：《美的歷程》（台北：蒲公英，1986 年），頁 35-36。

李澤厚所看到的神話動物特徵是宗教性的神威神怒，張光直則更強調政治性的權力控制，認為獸面紋樣普遍見之於商周鼎彝之類的重器之上，動物紋樣的嚴肅、威嚇與神秘造型，引起民衆的敬畏心理，除了具有宗教性功能之外，也意味著對知識和權力的控制。以動物紋樣爲主的藝術在獲取與鞏固政治權力上的作用，足以與戰車、戈戟、刑法等統治工具相比擬。

據考古學的分期法，夏、商、西周（約前 2100～前 770）與奴隸社會同步，天神上帝的宗教觀念與王權統治緊密結合。王權、巫術、與美術的密切聯繫，是中國古代文明發展上的一項重要特徵，也是中國文明形成的一個主要基礎。³⁶ 中國史前各區系文化，經歷青銅時代的融合統一，形成爲東方世界獨具特色的藝術造型，形成具有民族風與傳統性的某些美學鑄模。

2. 弧線美——回首勾環

中國青銅器中雙龍各自回首作相顧之狀的圖形十分普遍，被稱作「相顧式雙頭龍紋」。（圖十五、十六）倪志雲曾引用英國美術史家貢布里奇（E. H. Gombrich, 1909～2001）所論漢畫像石的美術特質：「中國藝術不像埃及人那麼喜歡有稜角的生硬形式，而是比較喜歡彎曲的弧形」，補充說：

中國造型藝術對弧線的偏好一直可以上溯到仰韶文化廟底溝類型和馬家窯文化的彩陶紋飾。考古學家推斷馬家窯文化彩陶紋飾旋轉流暢的線條是使用錐狀毛筆畫成的。雖然由工具的特性造成作品的形式風格其間有不容忽視的因果關係，但決定藝術創造者的審美意識和藝術觀念，更具有主導性。³⁷

³⁶ 張光直：《中國青銅時代·第二集》（台北：聯經，1990年），頁 32-33、121-122。

³⁷ 倪志雲：《美術考古與美術史研究文集》（濟南：齊魯書社，2006年），頁 108-109。



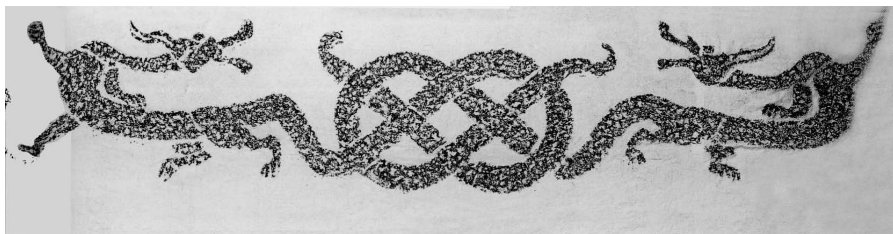
圖十五 西周中期「追簋」。北京故宮博物院編；丁孟主編《你應該知道的 200 件青銅器》(台北：藝術家，2007 年)，頁 122。



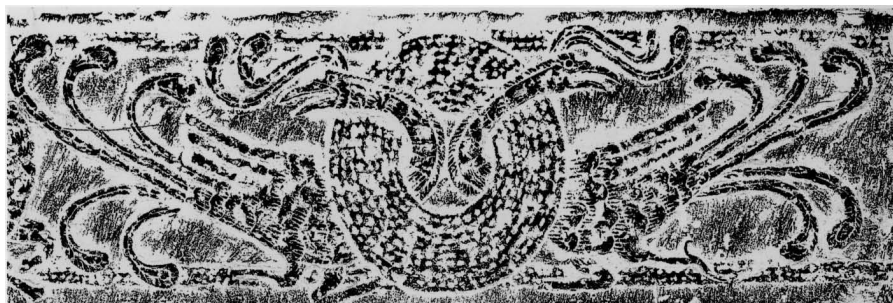
圖十六 春秋後期春秋後期「龍耳虎足壺」。北京故宮博物院編；丁孟主編《你應該知道的 200 件青銅器》(台北：藝術家，2007 年)，頁 202。

彎曲的弧線代代延承，成為中國造型藝術的一個顯著特徵。探討這類回首相顧形成彎曲弧線的普遍造型，可歸納出下列幾點原因：

- (1) 龍蛇之類的身軀較長，器物用途及用材上不易充分伸展，所以使龍蛇回首卷軀，壓縮在一定的單元格之內。這是創作器物者最實際的考量。
- (2) 動感與生命力的強調，以「一對」禽獸各作回首狀，構成相背、對望、對視乃至對吻的狀態，是春秋戰國及以後文物造型、紋飾中喜用的手法。到漢畫像磚中更為普遍。
- (3) 在圓形的造器上，讓龍蛇或虎豹等猛獸以一種爬附的形態，在器物上弓身扭頸，形成一種向上態勢的回首張吻。受獵的虎狼回首發怒，鳳鳥的回首舞蹇、鹿的回首警防，發揮動物特性以及圖畫說故事的效果。(圖十七、十八)



圖十七 「交尾龍」《中國畫像石全集 5》（濟南：山東美術，2000 年），頁 18。



圖十八 「雙鳳穿壁」《中國畫像石全集 5》（濟南：山東美術，2000 年），頁 38。

這些綜合性的猙獰獸形之所以美、所以具有審美特質，在於它的神秘恐怖與巨大歷史力量相接合之故，而所謂「巨大歷史力量」，是指洪荒大地無日無之的生存淬煉，是戰爭與鞭笞的血與肉。這些圖像歷經取捨、加工、改造，深深印記著神權、王權、奴隸階級的歷史烙印，也就是說，這些神獸以凶惡形貌成爲一種典型，醜中有美，它的根源來自於人們對天威神怒的驚悚記憶。

三、龜蛇雙首圖像的文化主題

（一）龜蛇雙首圖像的社會性因素

每一種神獸崇拜與發展過程都有其文化主題，有其集體意識的心理投射。新石器時代龜甲的隨葬現象，以及流行於殷周兩代的卜龜巫術，說明龜靈在殷

周時代已經擁有成熟的形式和廣泛的規模，然而四靈組中比起龍、虎、鳳成雙成對出現的規律來，玄武多以單個獨體出現，並不吻合前文歸納出來的兩個特點：左右對稱與人獸母題，據研究中國上古神話的艾蘭（Sarah Allan）也觀察到此一現象：

龜紋確是殷商青銅藝術中一個基本母題。殷商青銅器上的動物紋飾多是合體，但龜，還有其他很少幾類動物卻是單體的，刻畫逼真的。³⁸

此外，雖然殷商以來龜甲普遍被視作交通神、人的媒介，《山海經》中作為巫師的動物夥伴，常見的如操兩蛇、使四鳥、乘兩龍等，而操龜的全書只有〈海外東經〉雨師妾一見：

雨師妾在其（湯谷）北，其為人黑，兩手各操一蛇，左耳有青蛇，右耳有赤蛇。一曰在十日北，為人黑身人面，各操一龜。³⁹

有關龜蛇玄武的獨特造形，各家就氏族圖騰、字源本義或生物形態提出論述，歸納具有代表性的四家說法如下：

其一、孫作雲的圖騰說

孫作雲據古代相傳鯀死後化為鰲的傳說，認為鯀的氏族以鰲為圖騰，通婚的氏族是蛇氏族，鯀為鰲，其妻為蛇，正是龜蛇相交。⁴⁰ 與此說相近的印順法師為龜蛇合體提出的解釋是：顓頊是神魚族的祖神，分為龜與蛇二支，但到底只是一族。所以蛇與龍相合，含攝於四靈（麟鳳龜龍）的龍中，蛇又與龜相合，

³⁸ 艾蘭（Sarah Allan）：《龜之謎》（*The Shape of the Turtle*），汪濤譯（四川：四川人民，1992年），頁121。

³⁹ 袁珂校注：《山海經校注·海外東經》（台北：里仁，1995年），頁263。




⁴⁰ 孫作雲：〈敦煌畫中的神怪畫〉，《考古》1960年6期。

稱為玄武。⁴¹

其二、郭靜雲的神龍與神龜崇拜說

郭靜雲認為玄武並非漢人憑空造神的想像，戰國、漢代的玄武信仰源自夏人對神龍與神龜的崇拜。鯀腹生禹、玄武是由蟲龍（禹）與龜鱉（鯀）合併為一體衍生出「玄武」的神奇結晶，郭氏進一步強調說：將鯀化為黃龍的故事與二里頭考古資料比較，蛇龍和龜鱉恰恰是兩種最常見的禮器造型，正是龜蛇玄武之所本。⁴²

其三、「玄」字源探義

王小盾認為玄武之「玄」字有「旋」義，甲骨文出現的「玄」字作「」，像「兩手操旋而旋轉之」，或作「」，為兩卵相疊再加一三角形，所以龜卜上出現的「玄」字有旋轉進入、攻龜取兆的意思，也就是陰陽構精的過程。玄武又與玄冥同義，「冥」字是龜甲上再加兩橫，作「」，原義是男女生殖器，表示攻龜取兆，也表示兩卵在龜腹中的孕育。古人的玄冥觀念，就是玄武龜蛇合體形象的根源基礎。⁴³

其四、鱷類動物的想像

據何新的推考，龜蛇合體是根據鱷魚形象想像出來的，何新認為：李時珍（1518-1593）《本草綱目》中記錄的「蛟龍」條，形容說「蛇形而四足，是有龜蛇合體之象」。蛟龍即古人所見的灣鱷，而鱷類，正是兼有龜蛇之象的動物。所以海神玄冥，殺神玄武，都不是古人憑空想像的產物。其來源反映了遠古惡獸即鱷魚的圖騰崇拜，龜蛇是鱷魚形象的想像。⁴⁴

統合而言，我們對藝術造型中動物紋樣意義的詮釋，除了對對象的本身特

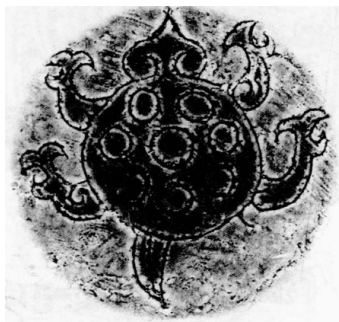
⁴¹ 印順法師：《中國古代民族神話與文化之研究》（台北：華崗，1975年），頁367。

⁴² 郭靜雲：〈夏商神龍祐王的信仰以及聖王神子觀念〉，《殷都學刊》，2008年1期，頁1-11。

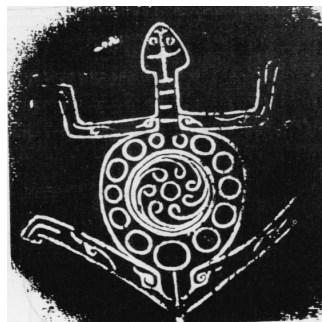
⁴³ 王小盾：《中國早期思想與符號研究——關於四神的起源及其體系形成》（上海：上海人民，2008年），頁807-815。

⁴⁴ 何新：《中國遠古神話與歷史新探》，此書是《諸神的起源——中國遠古神話與歷史》改寫版，上引資料係後版附加。（哈爾濱：黑龍江教育，1988年），頁276。

徵提供合理的解釋之外，有時也必須顧及紋樣構成的通則與整體社會文化發展的階段性意義，即漢代文明與文物中的歷史事實。當原始泛靈崇拜漸漸集中趨同，具有獨特魅力及複合神獸便出現，自漢以後，龜蛇之說比單體的龜已佔優勢，這是因為純粹的龜造形已不足支應時代新崇信新美學，四靈說中的青龍、白虎與朱雀的圖像造型，都表現出一種高昂的情緒，並且神秘奇異，生動有力，因而四靈說盛行之後龜形配合時代氣氛產生改易形貌的需要。龜原是介虫之長，龜背上的花紋含有許多天機，在大禹治水神話中，就有「神龜負圖」、「玄龜封記」的說法，龜的背甲上有裝飾紋圈，數目不一定，常常是中心一個大圓圈，內有螺絲形母題，學者把這個大圓圈內帶螺絲形圖紋稱為火紋母題（圖十九、廿）。巫卜時代沒落，不但龜甲不再提供占卜之用，龜甲上圓下方、龜甲水火並濟的天地宇宙之象，也變成古老的符號。就崇拜心理的階段性演變而言，當人們賦予動物神以新的社會職能時，這些動物神的形象也發生變化，動物神的社會功能越擴充，動物神的神性日漸集中與擴大之際，越有改易形貌的需要。⁴⁵

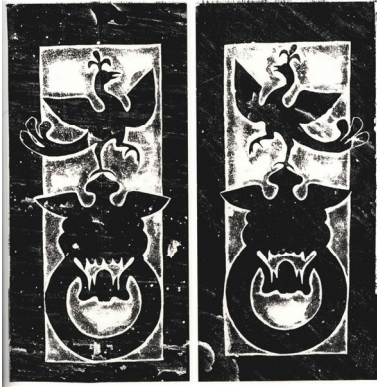


圖十九 「龜甲上的火紋母題」馬承源：
《中國青銅器》(台北：南天，1991
年)，頁 346。

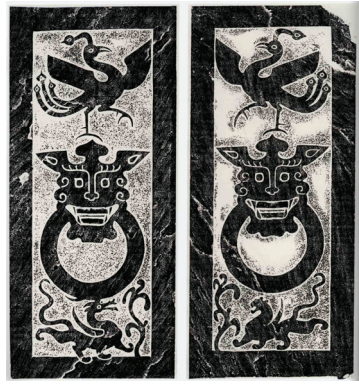


圖廿 「龜魚盤中紋」艾蘭：《龜之謎—
商代神話、祭祀、藝術和宇宙觀
研究》(成都：四川人民，1992
年)，頁 122。

⁴⁵ 朱天順：《中國古代宗教初探》(台北：谷風，1986年)，頁 96。



圖廿一 「米脂黨家溝墓左、右門扉上的鳳鳥」《中國畫像石全集 5》，頁 38。



圖廿二 「綏德墓左、右門扉畫像中的龍、虎、鳳」《中國畫像石全集 5》，頁 131。

神靈的產生意味著藝術的產生，人們需要以誇張和變形的手法來製作通神的方法，漢代崇尚厚葬，許多出土漢墓以壁畫與浮雕作裝飾，這些專為逝者設計的墓室壁畫中，有相當多的比例是摹畫墓主升天，有鎮墓獸驅邪，青龍白虎等四神分踞四方。墓石中出現的圖案，若非引魂升天，追求死而不朽，就是防止鬼怪侵擾，保護死者的亡靈。用於裝飾墓壁和石棺的四靈圖像中，最頻繁出現的是龍與虎的二元組合，也有一種鳳、龍及虎出現在墓門左右門扉的模式（圖廿一、廿二），玄武則常單獨出現在左右立柱，發揮龜甲負重的功能（圖廿三、廿四）。

就方位擺設而言，顯然龍、虎及鳳的職責在於為墓主引魂升天，而玄武的職能則在鎮厭妖邪，保護死者的亡靈。玄武位置多在全幅造圖的底部，在石棺下部幽暗的空間，是陽間人世之外的幽冥之處，以漢代流行的陰陽意識為判斷，東龍西虎與南雀分居上、左、右都屬陽，而北玄武則屬陰。



圖廿三 「米脂黨家溝墓門左、右立柱畫柱畫玄武」《中國畫像石全集 5》，頁 171。



圖廿四 「神木大保當墓門左立像底部的像底部的玄武」《中國畫像石全集 5》，頁 39。

以東漢晚期（147~189）在離石縣馬茂莊二號墓的畫像石為例，離石縣是整個陝西、山西漢畫像石中最偏南的地區，是秦漢時期移民實邊及囚徒減刑戍邊之地，移民為這一帶的農業開發提供了豐富的勞動力，並從中原帶來了手工業技術以及諸多文化訊息，也為這地區畫像石墓的營造提供了社會條件。⁴⁶ 類似四靈及西王母東王公等原屬於貴族世家的精神與文化資產，在此已有始於神聖崇拜而漸世俗化（圖廿五、廿六）、始於中央皇室而普及庶民百姓、始於中原而傳向四方的現象，墓葬文物中的四靈圖成為民族集體表象的一個載體，文化傳承中的一個神話基因。

⁴⁶ 中國畫像石全集編輯委員會：《中國畫像石全集·陝西、山西畫像石 5》（濟南：山東美術，2000 年），頁 3-4。



圖廿五 「山西離石縣造型滑稽的玄武」
《中國畫像石全集 5》。頁 186。



圖廿六 「滴硯玄武」四川省文物局：
www.yingzao.com/html/13/n-6713.html

六至七世紀間高句麗的三國時代所營造的通溝舞蹈塚、梅山里四神塚、江西大墓、中和真坡里一號墳中發現的四靈（神）圖，都可視為高句麗壁畫四靈（神）的代表作品。四靈中青龍、白虎體態曲折多變，玄武的蛇身反復盤繞，複雜的裝飾和纖細的線條，表現出高句麗本身的特色。⁴⁷ 稍晚於高句麗於 1971-1973 年次第出土的陝西唐墓（618-907）壁畫，墓道所出現的四神，與北魏和南朝時期的一脈相承，唐式彩色壁畫與日本高松塚古墳壁畫（約 8 世紀）中的四神風格類似⁴⁸，與高元珪墓畫尤其相近。然而據宿白所錄 24 座西安地區唐墓壁畫的內容，墓道壁畫約有一半以上在東西壁上繪有表示方位與辟邪的青龍、白虎，朱雀多繪刻在石門石槨，玄武只在墓室中零星出現；說起來，繪有山林城闕、儀衛隊伍、飛天與雲鶴等圖樣，更能表現出唐代壁畫的時代特色，漢以來墓畫常客四靈已有解體的現象。⁴⁹

⁴⁷ 齊東方、張靜：〈唐墓壁畫與高松塚古墳壁畫的比較研究〉，陝西歷史博物館編：《唐墓壁畫研究文集》（西安：三秦，2001 初版，2003 再版），頁 240-263。

⁴⁸ 墓主相傳是日本持統天皇的忍壁太子，忍壁太子嚮往中國典章文物，所以墓葬模仿唐朝陵墓制度，墓畫具有唐式彩色壁畫的方格，不足為奇。

⁴⁹ 宿白：〈西安地區唐墓壁畫的布局和内容〉，陝西歷史博物館編：《唐墓壁畫研究文集》（西安：三秦，2001 初版，2003 再版），頁 57-62。

(二) 龜蛇交尾與蛇體自環的原型意義

1. 龜蛇交尾

據統計，交龍圖盛行於春秋戰國，漢代畫像石中交龍圖更爲普遍，這與傳說劉邦母媪與龍交生高祖有關。而生殖原是一切古老文化中最普遍的母題，伏羲女媧或交尾龍等神話，都可視爲蛇軀交合原型的變體，是陰陽構精化生萬物的象徵（圖廿七、廿八）。



圖廿七 「羲和、常羲交尾圖」王建中
《漢代畫像石通論》（北京：
紫禁城，2001年），頁432。



圖廿八 「伏羲女媧」《中國畫像石全集7》
（鄭州：河南美術，2000年），頁
146。

然而推論原是單體龜形的玄武，據《說文解字》與《博物志》說法，都以龜性無雄，以蛇爲雄：

龜，舊也。外骨內肉者也。從它（蛇），龜頭與它（蛇）頭同。天地之性，廣肩無雄；龜鼈之類，以它（蛇）爲雄。⁵⁰

大腰無雄，龜鼈類也。無雄，與蛇通氣則孕。⁵¹

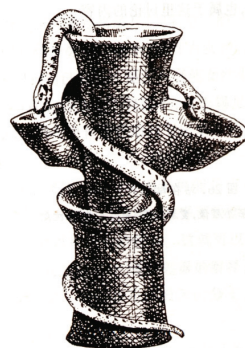
⁵⁰ 許慎：《說文解字》卷14〈龜部〉8947。

⁵¹ 張華《博物志》卷4（北京：中華，1985年）。

龜屬陰性的女性象徵、蛇則是陽性的男性象徵，此即張衡〈思玄賦〉：「玄武宿於殼中兮，騰蛇蜿蜒而自糾」，李善注說：「龜蛇交曰玄武」之所本⁵²。若純就圓龜長蛇的組合形象來看，龜蛇二獸嘴臉相偎的模樣，很可以視為負陰抱陽、男女媾精的圖像來解釋。交蛇所代表的陰陽構精，如今由蛇和龜的交合來代表，玄武神話中蛇具有了雄性的性格。玄武的主體是龜，蛇是添加的附屬角色，龜如女性鼓脹的母腹，具有「蛇繞容器」的原型意味⁵³（圖廿九）。事實上，蛇是一種普遍而多樣的象徵，《詩經·小雅·斯干》：「大人占之：維熊維羆，男子之祥；維虺維蛇，女子之祥」⁵⁴，虺蛇象徵可以表現為女性，蛇被看作生殖女神或陰性神，具有女性神祇的屬性，但同時也是女性神祇的男性（陰莖）伴侶。

2. 蛇體自環

另一方面，龜蛇相環亦是銜尾蛇意象的變形，銜尾蛇（或龍）是文學敘述的常見符號，經常出現於古老神話之中，是一個自古流傳至今交織多重意義的意象。科學界流傳一則著名的傳奇故事，即 19 世紀中葉的一位化學家，因為夢到一條咬住自己尾巴的蛇，才解開了化學之謎——苯環的結構（圖卅）。這是卡爾·榮格（Carl Gustav Jung, 1875-1961）最津津樂道的集體案例之一。



圖廿九 「繞蛇容器」(德) 埃利希·諾伊曼：《大母神—原型分析》(北京：東方，1998年)，頁 144。

⁵² 朱熹：《楚辭集注·思玄賦》(台北：國立中央圖書館，1991年)，頁 134、345-346。

⁵³ 埃利希·諾伊曼 (Neumann, Erich)：《大母神—原型分析》(*The Great Mother*)，李以洪譯 (北京：東方，1998年)，頁 144。

⁵⁴ 屈萬里：《詩經詮釋》(台北：聯經，1983年)，頁 340。

咬著尾巴的蛇形成一個圓，是象徵循環再生，蛇吞噬自己，又從自體再生。亦是象徵經歷液體的加熱、氣化、冷卻、再液化之反覆再生的煉金術。深受榮格影響的神話學大師坎伯（Joseph Campbell, 1904-1987）所言：「有時候蛇的形象是咬著自己的尾巴形成一個圓圈。那是生命的形象，生命代代接續散發光芒，爲了不斷的再生」⁵⁵。《山海經·大荒北經》：「共工之臣名曰相繇，九首蛇身，自環，食于九土」。自環，意味著相繇（相柳）的身體構成一個頭尾相接的圓圈，成爲典型的「銜尾蛇」形象，自環的相繇所到之處，都成不生不長的荒原：



Greedy ... bum meal for hungry reptile
Picture Partnership

圖卅 「咬著尾巴的蛇」。出處：翻攝自英國THE SUN太陽報。2009.12.18。

其所馱（噴吐）所尼（停留），即爲源澤，不辛乃苦，百獸莫能處。禹湮洪水，殺相繇，其血腥臭，不可生穀。其地多水，不可居也。禹湮之，三仞三沮，乃以爲池，群帝因是以爲臺。⁵⁶

大禹斬殺相繇，從混亂失序中建構規範，混亂雖會破壞既定模式，卻也爲模式提供了新生契機，如伊利亞德（Mircea Eliade）所言：

巨獸是個典範性的角色，如海怪、原初之蛇等，象徵宇宙之流；又如黑暗象徵夜晚和死亡；簡而言之，那些是象徵無形式、潛在的、一切尚未

⁵⁵ 坎伯著，朱侃如譯：《神話》（台北：立緒文化，2004年），頁77。

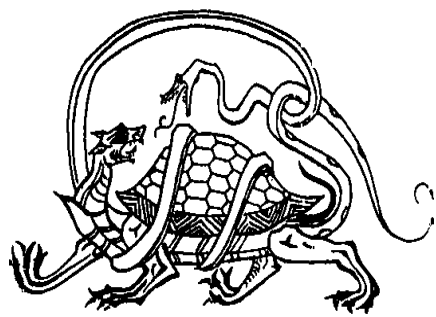
⁵⁶ 袁珂校注：《山海經校注》（台北：里仁，1995年），頁428。

成「形」的事物。巨龍必須被眾神所征服，並撕裂成碎片，宇宙才得以誕生。⁵⁷

銜尾蛇具有戲劇性的張力標誌，被形容為一半光一半暗，就像陰陽太極一樣，包含事物的兩極⁵⁸，兩極對立卻非相互對抗毀滅，而是否極復泰、死而復甦；人們印象中行動徐緩的龜，以蛇的線條強調了牠的動能，龜與蛇兩頭相纏回首相對，各自張大巨口，一些更細緻的構圖則互吐舌信，互纏相鬥又互環共生，既對立又相融（圖卅一、卅二）。正如人類學家的名言：「混亂象徵著危險與力量」。⁵⁹



圖卅一 「拔劍武士」《中國畫像石全集 5》（濟南：山東美術，2000年），頁7。



圖卅二 仿北齊玄武畫像磚——中國歷史博物館藏。

⁵⁷ 伊利亞德（Mircea Eliade）：《聖與俗：宗教的本質》（The sacred and the profane: the nature of religion），楊素娥譯（台北：桂冠，2000年），頁98。

⁵⁸ 「咬著尾巴的蛇」是「零」的原型，「零」是空無的象徵、萬物肇始的起源；如果蛇扭曲變形，就成為代表無限大的「∞」符號。

⁵⁹ 瑪麗·道格拉斯，〈污染象徵秩序〉。收入 Jeffrey C. Alexander、Steven Seidman 主編，吳潛誠總編校：《文化與社會》（台北：立緒文化，1997年），頁188。

四、預成圖式的潛存與完成

民間故事的情節發展，常循豐富化、完整化、圓滿化的模式演變，從悲劇缺憾演變為喜劇大團圓，從單一母題發展為窮盡變化的故事。同樣的，具有民族性、民俗性經過萌發、醞釀、而形成的圖像，也朝著預成圖式演進。預成圖式源於個別後天經驗所學習的形式和規範，也是歷史與集體意識積累的成果。

（一）巫、道、佛三教大神圖像

玄武二字與龜蛇合體，使玄武神具有符號學上所謂曖昧形成多義的特點，符號的能指性增加，它的歧義性也就越大，玄武的神格神跡顯得混亂多元卻機會無窮。中國方術中舉凡星占、六壬、太乙、符咒、堪輿等，都有北帝玄武的一席之地。祝咒請出北帝武身，可以差遣天兵天將、役使各路神靈；祝咒請出北帝文身，可辟邪消災，伏厭鬼氣。所謂除穢惡，滅三尸，消故氣，鬼魅邪精不敢接近。早期玄武作為鎮墓辟邪之神，道教大神中最具神威的驅魔大帝，非玄天上帝莫屬。隋唐五代時期的玄武圖像仍以墓室壁畫出現較多，在圖像風格上承繼魏晉南北朝時期雙重交尾的構圖特色。與魏晉南北朝時期的玄武圖像相比，蛇首和蛇尾相交組成的環狀結構比魏晉南北朝時期更大，形成了一個圓形結構，看來像是佛陀光圈，線條流暢完整，接近心理學的曼荼羅圖形。（圖卅三、卅四）



圖卅三 「北魏時期的玄武石刻」王小盾《中國早期思想與符號研究—關於四神的起源及其體系形成·下》(上海:上海人民, 2008年), 頁837。



圖卅四 道家煉丹鼎爐圖。丹鼎即肉身, 有龜蛇之形。蕭廷之:《金丹大成集》, 涵蟾子編。(台北:真善美, 1969年)。

(二) 陰陽鬥與陰陽交

在上古信仰中,「神生」觀念並不意味著性別概念且跨越性別的限制。原始雙龍的「雙」義,也並不凸顯雌雄分別的意味——因為雙龍形象的原型並非是配偶,而是一條吞吐生死的雙嘴龍,後來才逐漸演變出雌雄對偶的雙龍信仰。⁶⁰

在元雜劇《桃花女破法嫁周公》中出現的玄武神即不顯男女分別的意味;清代章回小說《桃花女鬥法》中龜與蛇分別為陰與陽、鼓吹陰陽和合之道;1995年臺灣「明華園」歌仔戲演出《周公法鬥桃花女》,龜精為陽,蛇神為陰;民間故事洛陽(桃花女成親辟妖邪)中桃花仙子為女體、蛇精為男體;民間故事(周公鬥法桃花女)烏龜精是男,蛇精為桃花女;平劇《陰陽鬥法》則與「明華園」歌仔戲相同,龜為陽男蛇為陰女。玄武衍生的系列故事中,不僅從雌雄

⁶⁰ 郭靜雲:〈夏商神龍祐王的信仰以及聖王神子觀念〉,《殷都學刊》,2008年1期,頁1-11。

無別逐漸演變出雌雄對偶、龜蛇的陰陽性別常多變互換，且隱藏著對立兩極共存於一體的特點。(圖卅五、卅六)



圖卅五 「綏德劉家溝墓門左右立柱畫像中玄武與伏羲女媧交合圖」《中國畫像石全集 5》(濟南：山東美術，2000 年)，頁 139。



圖卅六 「伏羲女媧玄武圖」王小盾：《中國早期思想與符號研究—關於四神的起源及其體系形成》(上海：上海人民，2008 年)，頁 825。

(三) 凶煞化為祥瑞

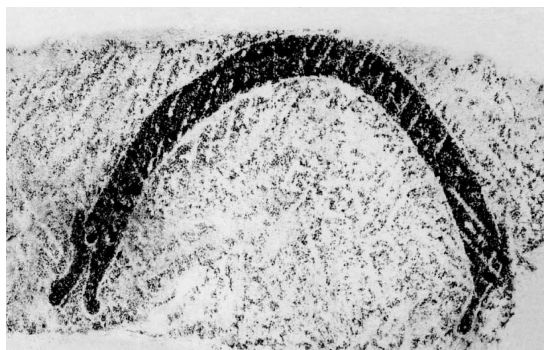
「北宮玄武，為虛、危；危、蓋屋也；虛、哭泣事也。」⁶¹ 北宮玄武雖是四靈之一，屬性中卻潛有不祥的意味。此外《山海經·五藏山經》中，六則蛇類的前兆信仰，都被視為凶兆，蛇的可怕凶險不言而明。在民間信仰中，蛇尤其是兩頭蛇（龍）是凶險不祥之物，如孫叔敖殺兩頭蛇事件⁶²，民間也以天上的虹霓為雙首龍蛇（圖卅七），《三國演義》開篇即說：「有虹見於玉堂，五原山岸，盡皆崩裂。種種不祥，非止一端」⁶³，預兆漢朝的衰微和滅亡。此外一

⁶¹ 瀧川龜太郎：《史記會注考證》第 27 卷，頁 463。

⁶² 劉向：《新序·雜事篇》(台北：臺灣古籍，1997 年)。

⁶³ 羅貫中：《三國演義》(台北：聯經，1980 年)，頁 1。

頭兩身被稱作「肥遺型」的雙身蛇⁶⁴，亦非吉兆，郭璞《山海經圖贊·西山經》：「肥遺爲物，與災合契」⁶⁵，肥遺也是災凶之物。在神話譜系中，玄武是顓頊氏的屬臣，早期形象凶惡，所以被稱作死神、殺神，傳說中的顓頊子孫綿延，鬼子鬼孫繁多。⁶⁶民間傳說認爲玄武以龜蛇的怪異形狀出現，會施禍於人，撞見的人甚且連累家眷數十人口相次而亡，令人生畏：



圖卅七 「長虹」《中國畫像石全集》（濟南：山東美術，2000年），頁15。

沈仲霄之子於竹林中見蛇纏一龜，將鋤擊殺之，其家數十口，旬日相次而卒。有識者曰：玄武神也。⁶⁷

然而玄武處於北方幽暗之地，早期歸屬於形象凶惡的顓頊屬臣，有雙頭不祥之造型、常與死亡墓葬連接等等負面不吉利的內容日漸淡化，玄武信仰也朝著從悲到喜，從凶煞化爲祥瑞的民族預成圖式演進，甚且不祥的雙頭玄武在婚姻類型故事中開始龜蛇分家，龜是龜、蛇是蛇，成爲人身玄天上帝左右兩腳的踏物。

⁶⁴ 李濟：《殷墟出土青銅單形器之研究》（中央研究院，1968年），頁69-70。

⁶⁵ 郭璞撰：《山海經圖贊》（北京：中華，1991年），頁20。

⁶⁶ 千寶：《搜神記》卷16：「昔顓頊氏有三子，死而爲疫鬼：一居江水，爲瘧鬼；一居若水，爲魍魎鬼；一居人宮室，善驚人小兒，爲小鬼。於是正歲，命方相氏帥肆儻以驅疫鬼。」（台北：鼎文，1978年），頁116。

⁶⁷ 陳夢雷等編輯：《古今圖書集成·神異典》卷17（台北：臺灣學生，1989年）。

五、結論——神話不死、與時俱化

一般神話性藝術都會有特異的風格，脫離動物的原始造形，將許多特徵加以誇張，凸顯身軀蜿蜒翻騰、猙獰恐怖的模样，反映的就是人們眼中瞬間生死、變動不居的殘酷自然，早期神話藝術本身就是一種怪異，它的特徵是分解、雙體或多體合形和變形，將原本不相干的動物重新組合，是現實的一種變形，藉以強調神獸的神威赫赫，以引起一種震懾之感，建立起一種信仰情感上的動力。事實上，成為紋飾母型的神話動物並非固守原形，卻可能因時因事作不斷的改變，但每一種模樣都是從前一種模樣衍變而來，顯示出新的變化與嬗遞。龜體上蟠著蛇的雙頭玄武，視覺上兼有靜與動、沉潛與昂揚、祥和與恐怖等對比效能，算得上是擷長補短的完美造形，既矛盾又和諧的異獸合體，使玄武由位階不高的靈獸升格為通俗小說中的蕩魔真君，進而以披髮仗劍的護國神在宋明兩代嶄露頭角，又為道教吸納成為玄天上帝，更因歷史上的因緣際會，與媽祖榮列臺灣海域的航海神。玄武的形象在漫長的歷史中雖然屢有變化，卻真實反映出人們潛意識中對神明的需求與對玄秘意象的崇仰之情。