國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文

指導教授：杜明城　博士

布露·巴利葉特藝術推理小說研究

研究生：劉品均　撰

中華民國一一〇年十月

國立臺東大學
National Taitung University

國立臺東大學兒童文學研究所

碩士論文

布露‧巴利葉特藝術推理小說研究

研究生：劉品均　撰

指導教授：杜明城　博士

中華民國一一〇年十月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所班：兒童文學研究所(臺北班)

本班 劉品均 君

所提之論文 布露・巴利葉特藝術推理小說研究

業經本委員會通過合於 ■ 碩士學位論文 □ 博士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

賴玉敘

（學位考試委員會召集人）

論文類別（請勾選）：
■學位論文
□代替學位論文：
（□藝術類 □應用科技類 □體育運動類）
1.□專業實務報告
2.□技術報告
3.□作品(連同「書面報告」)
4.□成就證明(連同「書面報告」)

（指導教授）

論文學位考試日期：110 年 8 月 27 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份(正本)經學位考試委員會簽名後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

國立臺東大學
學位論文網路公開授權書

重要事項說明：依著作權法第十五條第二項第三款規定，「依學位授予法撰寫之碩士、博士論文，著作人已取得學位者，推定著作人同意公開發表其著作」。本校圖書資訊館就紙本學位論文之閱覽服務依前開規定，採公開閱覽為原則。如論文涉及專利事項、機密或依法不得提供，需延後公開紙本論文者，請另行填寫本校「學位論文延後公開申請書」。(申請書得自本館網站下載)

本授權書所授權之 ☑學位論文 ☐書面報告 技術報告 專業實務報告 為本人在

國立臺東大學 兒童文學研究所(所) 臺北假日班 109學年度

第二學期取得（☑碩士 ☐博士）學位之論文。

論文名稱：布露・巴利葉特藝術推理小說研究

一、本人具有著作財產權之上列論文之電子全文(含書目、摘要、圖檔、影音資料、附件等)，依著作權法規定，非專屬、無償授權予下列單位得重製、上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

單位	公開上網時程
本人畢業學校	(依據108學年度第一學期第3次行政會議決議：研究生畢業論文延後公開上網時程，至多以三年為原則) ☑立即公開 ☐一年後公開 ☐二年後公開 ☐三年後公開
國家圖書館	☑立即公開 ☐一年後公開 ☐二年後公開 ☐三年後公開 ☐不同意公開
與本人畢業學校圖書資訊館簽訂合作協議之資料庫業者	☑立即公開 ☐一年後公開 ☐二年後公開 ☐三年後公開 ☐不同意公開

二、本人（☐同意 ☐不同意）本人畢業學校圖書資訊館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。**上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同同意授權。**

學　　號 3910615 (務必填寫)

研究生簽名：劉品均 (親筆正楷)

指導教授簽名：(親筆簽名)

日　　期：中華民國 110 年 10 月 21 日

本授權書(得自本校圖書資訊館網站下載)，請勿自行變更本授權書內容及格式，並以黑色字體撰寫後複印裝訂於審定書之次頁；正本於畢業離校時，連同紙本論文一併繳交至圖書資訊館。

授權書版本: 2020/11/19

謝誌

窗外一排台灣三角楓，以藍天為襯、以微風為伴，亮晃晃的日光讓它們綠得加倍迷人。在一年中最美好的時節，我畢業了。

最感謝指導教授杜明城老師一路上的鼓勵，即便我流淚說不想寫了，老師仍溫和而堅定地告訴我：「你可以寫出來的。」寫論文對我來說，不只是做學問的考驗，更是過生活的試煉，謝謝杜老師比我更堅持，讓我通過考驗，也或許能遠離試煉。謝謝葛容均老師、賴玉釵老師在論文口考時的鼓勵，二位老師的提點和建議，讓我在論文寫作的最終階段獲益良多。

雖然只能在每周上課時短暫相聚，但非常感謝淑娥常提醒我吃好睡飽、培綸叮嚀我不可放棄論文，還有國能給予人生建言。在兒童文學的世界裡，最幸運的是認識鍾尹萱、劉琬琳、劉育汝三位聰慧且品味絕佳的女子，謝謝你們在電影、在文學、在生活的諸多分享，讓我平凡的腦袋裡偶有絢麗雲彩。

人生中常有各式自我否定，幸好有強大的心理支撐，伴我安然走過。謝謝周大寶 20 多年的寵溺，讓劉小寶放肆點餐、任性耍廢；跟你一起走路是全世界最令我愉快的事。謝謝張小姐自大學以來的陪伴，還有岱妮學姊、瑛欣學長的疼愛。謝謝良良和長恩總在劉老師需要時給予溫暖的擁抱，有你們在的地方就是我的堡壘。謝謝已經不在隔壁的張家恆，這幾年總是用常心面對我的萬般情緒轉折，讓我安心當最有自己樣子的劉老師；認識你是人生中場最幸運的事。

謝謝親愛的爸爸，從來都不擔心我只愛看書，大學時您在火車上塞了一千元讓我買書，是我人生最珍貴的回憶；謝謝外爹外娘，常常讓我一起在楊宅享用豐盛的假日晚餐；謝謝小妹與小妹夫，有好吃的都沒忘了我；謝謝最最親愛的外、澄、芮、齊，當你們的大姨、和你們聊天最幸福了。

最後，我要謝謝自己，為自己完成一件重要的事，並將這本論文獻給曾經等待我每周從台東回宜蘭，又目送我離開家門前往台東的阿嬤 藍張阿椵女士。雖然再也無法握著您的手，但我知道您會為我完成論文而開心！

布露·巴利葉特藝術推理小說研究

作者：劉品均

國立臺東大學　兒童文學研究所

摘要

由美國作家布露．巴利葉特（Blue Balliett）所創作之《誰偷了維梅爾？》（*Chasing Vermeer*, 2004）、《萊特屋謎案》（*The Wright 3*, 2006）、《柯德失竊記》（*The Calder Game*, 2008）是目前台灣以兒童及青少年為主要對象的出版品中，少數以單一一件藝術品為主的小說。除了以推理小說之名獲得稱許之外，亦為藝術書寫與藝術欣賞之優秀範例。

巴利葉特大學主修藝術史，並曾任教於由杜威（John Dewey）於 1896 年所設立之實驗學校（現為 University of Chicago Laboratory Schools），上述三書多方展現受此二背景影響之處。因此本研究分為三個部分：一、參照小說理論進行文本分析，拆解推理所需之元素與懸念之產生；二、依杜威美學與教育理論，分析文本中讓兒童由實際活動獲得連續且交互作用之經驗(即分析巧合之模式以獲得線索），進而引起兒童興趣、達到成效——成功拯救藝術品，並產生思考運動——之過程；三、根據前人對書寫藝術與欣賞藝術之論述，分析以推理小說作為藝術書寫之形式對藝術教育有何影響。

關鍵詞：藝術推理、藝術教育、杜威美學、經驗

The Study of Blue Balliett's Art Mystery

Liu, Pin-Chun

Abstract

Among publications aimed at children or teenagers in Taiwan, there are only a few based on a single work of art. Books translated from *Chasing Vermeer*, *The Wright 3*, and *The Calder Game* written by Blue Balliett are three of them. They are admired for excellent art mystery and are also outstanding examples of writing art and appreciating art.

Balliett graduated with an art history degree from Brown University, and taught at The University of Chicago Laboratory Schools, founded by John Dewey in 1896, for ten years. These experiences take effect in the three books mentioned above and therefore this study contains three parts: 1. Analysis based on literary theory to find how suspense works in mystery; 2. Analysis based on Dewey's aesthetics and education theory to find how children in the texts act to achieve continuity of experience and think, and finally succeed to save the work of art; 3. Analysis based on discourses on writing art and appreciating art to find how art mystery can have influences on art education.

Keywords：art mystery, art education, John Dewey's aesthetics, experience

目錄

第壹章　緒論 1

第一節　研究背景與動機 1

第二節　研究提問與目的 5

第三節　研究範圍與限制 6

第四節　研究方法與架構 7

第五節　文獻探討 9

第六節　藝術推理小說定義 17

第貳章　藝術家與書中人物 20

第一節　作者、繪者與文本介紹 20

第二節　光影中書寫與閱讀的女性 24

第三節　萊特設計「家」 27

第四節　動靜間尋找柯德 31

第五節　小結 35

第參章　文本中的機關 38

第一節　所在地 38

第二節　步調與懸念 43

第三節　線索與推理實踐 64

第四節　罪犯與動機 69

第五節　小結 71

第肆章　觀看與書寫藝術 74

第一節　文本中的杜威實踐 74

第二節　以推理小說書寫藝術的價值 79

第三節　藝術教育的可能性 84

第四節　小結 87

第伍章　結論 89

第一節　書寫藝術.....89
第二節　欣賞藝術.....91
第三節　分析藝術.....92
參考書目 94

國立臺東大學 National Taitung University

第壹章　緒論

第一節　研究背景與動機

筆者許多年前曾於小學低年級擔任故事志工，某日在校園中遇見已升上五年級的學生，她們拉著我問：「為什麼長大後就不能聽故事了？」我才知道原來這個在我心中盤旋許久的疑惑也是小孩的遺憾，於是鼓起勇氣，主動向學校爭取到五年級說故事。說什麼故事好呢？苦惱不已時想起某個暑假曾在安親班和學生一起利用典藏藝術家庭所出版的「藝術偵探系列」[1]以及《名畫來找碴》[2]進行許多活動，學生們評價很高，於是決定尋找以藝術為主題的小說。書單備齊後發下調查表，讓學生們依書名和封面憑直覺選擇想聽的故事，《誰是偷畫賊》[3]獲得高票。

每週一次30分鐘的故事時間很「陽春」，學生看不見書裡的任何插畫或文字，就只是邊吃早餐或邊趕作業，邊聽坐在講台上的我唸出書中內容。16週裡，有2週不說故事，製作 PowerPoint 檔案向學生介紹大都會博物館（The Metropolitan Museum of Art）與藝術家杜勒（Dürer）之生平與作品；16週裡只有一張學習單，讓小朋友模仿杜勒的素描，並請導師擔任評審，選出相似度最高的作品。原本擔心這種說故事方式會讓小孩昏昏欲睡，沒想到以甲蟲臨摹的仿畫來追蹤失竊之杜勒真畫的故事，有幻想亦有推理，讓大家興致高昂。一整學期下來雖然只「唸」完《誰是偷畫賊》一書，但筆者將書單上的小說放在教室裡供學生借閱，其中《天

---

[1] 安娜．尼爾森（Anna Nilsen）著，章玲譯，《畫框裡的秘密──名畫被誰偷走了？》（*Art Fraud Detective*），台北市：典藏藝術家庭，2005年。

——，——，《美術館風暴──藝術偵探大冒險》（*The Great Art Scandal*），台北市：典藏藝術家庭，2005年。

——，——，《藝術拍賣大浩劫──破解偽畫密碼》（*Art Auction Mystery*），台北市：典藏藝術家庭，2006年。

[2] 名畫激盪腦力研究社編著，郭玉梅譯，《名畫來找碴》，台北縣：八方出版，2007年。

[3] 艾莉絲‧布洛奇（Elise Broach）著，凱莉‧墨菲（Kelly Murphy）繪，《誰是偷畫賊？》（*Masterpiece*），台北市：天下遠見，2009年。

使雕像》[4]、《誰偷了維梅爾？》(*Chasing Vermeer*)、《萊特屋謎案》(*The Wright 3*)、《柯德失竊記》(*The Calder Game*)[5]均有 4 次以上借閱。同為「遇見藝術家系列」(Art Encounters Series)[6]的《穿越時空的訪客：遇見達文西》[7]、《魔幻藍屋：遇見卡蘿》[8]、《命運煙鏡：遇見高更》[9]、《婚禮畫密碼：遇見凡艾克》[10]、《時代精神捕手：遇見歐姬芙》[11]等書，則僅《穿越時空的訪客：遇見達文西》有 2 人借閱，但「看不懂」，所以沒讀完，並因此影響其他學生借閱意願。與學生閒聊過程中，推測應是此系列書籍的藝術家主角對學生們而言稍嫌陌生，無法讓學生克服文化上的差距並產生共鳴，故無法引起閱讀興趣。

書單所列的書中，《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》與《柯德失竊記》頗受歡迎，學生甚至主動要求導師介紹出現在書中的五連塊與費波納奇數列。學生對這三本書的興趣引起我的好奇，過了好幾年仍放在心上，時不時上網搜尋作者巴利葉特是否出版新書，2015 年終於看見作者出版同系列第四本書，繁體中文譯本《空畫框奇案》[12]於 2016 年出版[13]。相隔近十年還能有同系列第四本書發行，

---

[4] 柯尼斯伯格(E. L. Konigsburg)著，鄭清榮譯，《天使雕像》(*From the Mixed-up Files of Mrs. Basil E. Frankweiler*)，台北市：台灣東方，2005 年。

[5] 上述三書為本論文研究文本，詳見參考書目。

[6] 此系列共 11 本，由專門出版藝術相關圖書的美國 Watson-Guptill 出版社於 2005 年至 2007 年間出版，其中 5 本目前有繁體中譯本，如後述。

[7] 麥克・瑞斯尼克（Mike Resnick）著，廖梅璇譯，《穿越時空的訪客：遇見達文西》(*Lady with an Alien: An Encounter with Leonardo Da Vinci*)，台北市：維京，2008 年。

[8] 拉班・賈瑞安・希爾（Labab Carrick Hill）著，朱恩伶譯，《魔幻藍屋：遇見卡蘿》(*Casa Azul: An Encounter with Frida Kahlo*)，台北市：維京，2008 年。

[9] 道格拉斯・瑞斯（Douglas Rees）著，朱恩伶譯，《命運煙鏡：遇見高更》(*Smoking Mirror: An Encounter with Paul Gauguin*)，台北市：維京，2008 年。

[10] 伊麗莎白・瑞斯(Elizabeth M. Rees)著，朱恩伶譯，《婚禮畫密碼：遇見凡艾克》(*The Wedding: An Encounter with Jan Van Eyck*)，台北市：維京，2008 年。

[11] 凱薩琳・庫得林斯基(Kathleen Kudlinski)著，朱恩伶譯，《時代精神捕手：遇見歐姬芙》(*The Spirit Catchers: An Encounter with Georgia O'Keeffe*)，台北市：維京，2009 年。

[12] 布露・巴利葉特（Blue Balliett）著，黃琪瑩譯，《空畫框奇案》(Pieces and Players)，台北市：小天下，2016 年。

表示這樣的主題能引起讀者與出版社興趣，加上自己對《達文西密碼》、《神聖藍色》、《戴珍珠耳環的少女》、《維梅爾的論點》、《林布蘭的光》、《畫布下的樂園》、《陳澄波密碼》等以藝術品、藝術家、藝術史為主題的推理小說的興趣，因此決定以布露・巴利葉特此系列文本作為本論文研究文本。

目前台灣對少年小說的研究有許多以「問題」為主：嗑藥、援交、性侵、霸凌、毒品、偷竊、族群身分認同……等，分析兒少面對社會現狀時所遭遇的諸多困境與性格的轉變，都能在小說中找到相似的故事或情緒，並協助兒少克服難關。這樣的研究方向除了受文本內容影響，也可看出論文寫作者期望兒少在閱讀小說後能尋得出口，不再迷惘、墮落，一如張子樟先生於《少年小說大家讀》[14]中所說：「少年小說絕無刻意描繪陰暗面。反應部分社會真相的目的，是要讓青少年在面對抉擇時，能有所慎思、有所警惕。……它的基調永遠是啟蒙與成長。」（頁14-15）

「問題」之外的研究則有人物形象分析[15]、不同文本的比較[16]、寫作技巧分析[17]、作家作品研究[18]、飲食研究[19]、翻譯研究[20]、教學應用[21]、生態議題[22]……等。

---

[13] 本書雖同為巴利葉特之作，且亦以藝術為主，但此書中之主角較前三作增加二位，且出現於故事中的藝術品不只一件，故不列於本研究之內。

[14] 張子樟，《少年小說大家讀》，台北：小魯文化，1999 年。

[15] 如黃麗秋，〈從少年小說探究台灣阿嬤的生命歷程〉，台東：國立台東大學兒童文學研究所，2007 年。

[16] 如陳姵樺，〈《少年小樹之歌》與《少年噶瑪蘭》之原住民書寫比較研究〉，台中：國立台中教育大學語文教育學系碩博士班，2019 年。

[17] 如黃柏森，〈大衛・艾蒙青少年小說中的魔幻寫實〉，台東：國立台東大學兒童文學研究所，2008 年。

[18] 如黃瑋琳，〈羅伯・柯米爾青少年小說寫作研究〉，台東：國立台東大學兒童文學研究所，2008 年。

[19] 如馬麗君，〈少年小說中的台灣美食書寫——以九歌得獎作品為例〉，台東：國立台東大學兒童文學研究所，2007 年。

[20] 如吳靜芳，〈美國青少年小說在台灣的翻譯現象研究：一九四九年至二〇〇六年〉，台北：輔仁大學翻譯研究所在職專班，2007 年。

上述諸多研究由於研究文本之故，缺乏探討兒童或少年與藝術之互動者。以台灣出版品（繁體中文譯作）為範圍，除了前述維京出版社於 2008 至 2009 出版的以單一藝術家為主軸，並具科幻或魔幻寫實色彩之「遇見藝術家系列」、《天使雕像》、《誰是偷畫賊》、本論文研究文本——《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》，以及同為巴利葉特所著之《空畫框奇案》外，「藝術」在兒少小說中屬於出版量較少的主題，也較少被研究。[23]

Michael Blakeslee 於《國家藝術教育準則》（*The National Standards for Art Education: What Every Young American Should Know and Be Able to Do in the Arts*）[24]中指出藝術能培養全人，逐步建立多種文化素養，同時發展出直覺、推理、想像力和嫻熟技巧，作為獨特的表達與溝通形式[25]，強調藝術教育的目的在於與人類經驗有所連結。本論文研究文本《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》之藝術層面涵蓋繪畫、建築、雕塑，書中角色推理解謎的過程以發現與藝術品有關的巧合，結合出現在生活中的費波納奇數列、威爾斯（H. G. Wells）的

---

[21] 如陳心沛，〈希望主題與交互教學法對臺灣國中學生英語閱讀理解成效之探討：以《尋找夢奇地》為例〉，彰化：國立彰化師範大學英語學系，2019 年。

[22] 如鄧景勻，〈《生態小偵探》之自然生態議題探究〉，台東：國立台東大學進修部兒文所碩士班，2018 年。

[23] 2018 年出版之《陳澄波密碼》（柯宗明著）獲得第三屆「台灣歷史小說獎」首獎，但其內容為一對夫妻為修補陳澄波畫作而展開一段尋找答案的解謎之旅，以推理手法呈現畫家生命軌跡，筆者以為亦可視為推理小說。雖然書中沒有兒童角色，加上若背景知識不足，可能難以引起兒童興趣，但對已在學校課堂中習得部分台灣史的中學生來說，是極佳的本土「藝術推理小說」之作。

[24] 此準則最初發表於 1994 年，2014 年公佈新版 *The National Visual Arts Standards*，列於 *National Core Arts Standards* 之下。油畫、雕塑、建築均屬於此準則之視覺藝術（visual arts）範疇。（資料來源：https://www.arteducators.org/learn-tools/national-visual-arts-standards，檢索日期：2021 年 6 月 16 日。）

[25] 原文為"…cultivates the whole child, gradually building many kinds of literacy while developing intuition, reasoning, imagination, and dexterity into unique forms of expression and communication"，筆者自譯，摘自 *The National Standards for Art Education: What Every Young American Should Know and Be Able to Do in the Arts*，頁 6。

《隱形人》(*The Invisible Man*)、希區考克(Alfred Hitchcock)的電影《後窗》(*Rear Window*)、希臘神話、英國塗鴉藝術家班克西(Banksy)對藝術的看法，以及由五連塊所聯想到的單字……等各式訊息，除了符合 Blakeslee 應用直覺、推理、想像力之言，也呈現少年小說在「陰暗面」之外的可能性。因此本研究希望藉巴利葉特這三本作品，探討藝術作品與推理小說之結合，能為少年／兒童觀看藝術、發展思考帶來何種新觀點，同時探討藝術書寫的可能性。

第二節　研究提問與目的

《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》三本書中有相同的少年角色：與雕刻家 Alexander Calder 同名、喜愛五連塊的柯德；身為家族頭胎女孩因此以母系祖居地約旦古城命名、立志成為作家的佩卓(Petra)；善於發現物品、自詡為收藏家的湯米(Tommy)。這三個 12 歲的孩子在《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》中，遇見在芝加哥大學實驗小學(University of Chicago Laboratory Schools)[26]任教的胡西老師，並因為胡西老師「讓學生動手做，可幫助他們學習如何思考」[27]的教學信念而遇見藝術，進而掉入名畫失竊、有歷史價值的建築物即將被拆除、古鎮居民無法接受當代大型雕刻作品等事件所引發的謎當中。解謎過程中認識了看似嚴厲卻從旁引導、給予幫助的維梅爾權威遺孀夏波太太，然後來到英國古老小鎮，經歷一場攸關性命的冒險。在這一連串以「拯救藝術」為目的的解謎過程中，主角利用線索的方式，符合杜威的經驗論——每一個經驗都受上一個經驗影響，也影響接下來的經驗——不同的經驗產生不同的想法，將主角引至不同的思考方向，產生各種嘗試，最終達到目的。雖然這幾本作品中用以解謎的諸多線索均以巧合的模式出現，作者甚至在《萊特屋謎案》中藉

[26] 英文本中使用 the University School，中譯本譯為「芝大學園」。

[27] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 7。

柯德與佩卓二個主角的回想，說是一連串神奇的巧合帶領他們找到並救出那幅失竊的名畫[28]（頁 41），然而此三書無疑仍有推理小說之性質，且在推理小說之外，尚有其他值得研究之處。

本研究欲解決之問題如下：

一、作者如何設定人物與情節，使主角對藝術作品產生認同，並進而拯救與保護之？

二、以推理小說書寫藝術作品，其價值為何？以及是否能為藝術教育帶來新方式？

三、布露・巴利葉特的作品如何呼應杜威之美學思想，為藝術欣賞提供何種觀點？

第三節　研究範圍與限制

本研究文本之主角皆為 12 歲，雖本研究多以少年小說稱之，但由於本研究主題非少年之成長或受眾（讀者）類型，故不另就兒童小說或少年小說之定義進行分析。推理小說在台灣出版市場佔有一定地位，不管是實體書店或網路書店，推理小說常為一獨立類別，前人研究中對於推理小說的定義已有相當基礎，如《推理小說研究——兼論林佛兒推理小說》[29]，本研究不另錦上添花。但推理作品中以藝術品為主軸來鋪陳情節者不多，且其主角常非兒童或少年，並如本章第一節所述，台灣目前對兒少小說的研究中，尚無與藝術品相關者，於「臺灣博碩士論文知識加值系統」中以「藝術推理」不限欄位查詢，檢索結果為 0 筆資料；以「『藝術』and『推理』」不限欄位或限於摘要、限於關鍵字查詢，檢索結果則多為教學行動研究或與推理小說的寫作藝術有關之研究，缺乏相關的前人研究協助定義本

[28] 即《誰偷了維梅爾？》中失竊的《寫信的女人》。

[29] 詳見本章第六節。

研究之「藝術推理小說」(art mystery)。此外，由於本論文研究文本之情節與線索安排，與前人研究中對於「推理小說」或「偵探小說」之定義有諸多不符之處（見本章第六節），增加本研究定義「藝術『推理』小說」之難處。為研究之需，筆者仍嘗試為「藝術推理小說」進行定義，希望後續能有更多文本與其他相關研究出現，使台灣有關「藝術推理小說」的研究更加完備。

此外，由於本研究以文字文本為主，不討論插畫對閱讀解謎之影響，故雖然小說序言中指出書中插畫亦提供密碼用以解謎，但除繪者簡介外不另著墨。

第四節　研究方法與架構

本研究以文本分析為主。除細讀研究文本之中文譯本與英文原作外，亦閱讀與畫家維梅爾（Vermeer）、建築師萊特（Frank L. Wright）、雕刻家柯德（Alexander Calder）相關之文獻，研究其創作時空背景與文化脈絡，以探討其對本論文研究文本之影響。同時盡可能收集作者訪談，了解作者之創作動機。

本研究共五章，第壹章「緒論」，分研究背景與動機、研究提問與目的、研究範圍與限制、研究方法與架構、文獻探討與藝術推理小說定義等六節。

第貳章「文本與藝術家的關係」，探討藝術家、藝術品與小說作者背景對小說中之人物、情節設定之影響。雖然羅蘭巴特主張的「作者已死」是受許多讀者青睞的閱讀策略，似乎也是最能不受其他資訊影響以進入文本情境的方法，然而布露・巴利葉特以其藝術史背景，加上曾為芝加哥大學實驗學校教師之身分，在文本與訪談中毫不隱藏其過去經驗對小說創作之影響，因此本章將分析藝術家及藝術品之特色及時代背景，與小說人物間的交互作用。計有以下五節：

一、作者、繪者與文本介紹

二、光影中書寫與閱讀的女性

三、萊特設計「家」

四、動靜間尋找柯德

五、小結

第參章「文本中的機關」，參大衛・洛吉（David Lodge）、Arthur Asa Berger、Tzvetan Todorov 等人的小說與文類理論，以及詹姆斯・傅瑞（James N. Frey）與蘇・葛拉芙頓（Sue Grafton）等人對推理小說寫作之意見，以分析線索安排與故事進行之關係。分為以下各節：

一、所在地

二、步調與懸念

三、線索與推理實踐

四、罪犯與動機

五、小結

第肆章「觀看與書寫藝術」以杜威之美學與教育主張，以及《如何書寫當代藝術》、《看藝術學思考》為基礎，分析文本中的兒童角色們如何在推理的過程中學會由不同角度思考藝術的價值、以推理小說書寫藝術的價值，以及藝術教育的可能性。各節安排如下：

一、文本中的杜威實踐

二、以推理小說書寫藝術的價值

三、藝術教育的可能性

四、小結

第伍章「結論」以前面各章為基礎，總結並回應本研究之三個提問。

第五節　文獻探討

本論文旨在探討推理小說與藝術之結合對欣賞藝術之觀點的影響，以及推理小說此一文類是否為書寫藝術的方法開拓新視野，並進而影響藝術教育之模式，故參照與藝術推理小說定義、小說理論、杜威思想、藝術教育與藝術書寫有關之文獻，進行研究。以下分四部分說明之。

一、藝術推理小說定義

Mystery Readers Journal 於 2005 年春、夏二季推出藝術推理（art mystery）專刊，蒐羅多篇文章，除書介書評、藝術推理作家現身說法外，有數篇文章就藝術推理小說進行定義性的探討。

MacGregor 於 *The Art of Mysteries* 一文中指出藝術品本身具有吸引力與神祕特質，因此能在推理文類中發揮作用。而出現在推理小說中的藝術品，大多為文藝復興時期或巴洛克時期的古典之作，因為當時的藝術技巧處於顛峰，且作品中有許多可辨識的、細節描繪清晰的主題。

古典（數百年前的）藝術作品引人而成為推理小說的主角有數個原因：1. 這些作品不只偉大，同時也代表鉅額金錢。 2. 古典藝術作品總是帶著神秘感，初次所見絕不會是全貌，每次所見也都不同。 3. 藝術作品能帶領讀者進入時光旅行，看著畫中人物，會令人以為看得夠久，或使用正確的方式觀看，數年後便能和畫中人物產生有如真實人類之間的連結。 4. 為了發現藝術作品中經過安排而不易察覺的縝密細節，便會仔細觀看，而觀看開啟推理。 5. 以當代的眼光與心智，無法正確地理解創作於數百年前的藝術作品，因此成為想像力的絕佳入口。

藝術推理小說的主題多樣，有些作者以單一作品創作時之政治與歷史背景為主軸，有些作者利用藝術品作為高額賭注，有些則為藝術品創造神聖的地位，但無論主題為何，引人入勝而難解的細節都能為藝術推理小說增色，例如 17 世紀

時特殊的藍色顏料的配方、第二次世界大戰時納粹以殘忍的方法偷竊藝術品、藝術家的獨特技法、成功的贋畫畫家之技巧、尋找失竊藝術品的全球系統……等。

具有藝術家與藝術史學家身分的 MacGregor 在本文最後提出其看法，認為藝術推理小說作家以自己的專業，成為不一樣的藝術家。而一部好的推理小說如同一件優秀的藝術作品，其成就不只是所有元素的總和而已。

Sward 在 *The Vermeer Veneer* 一文之首便指出維梅爾不只在藝術界受歡迎，亦在大眾文學（popular literature）界受矚目。維梅爾令作家們著迷的原因之一在於維梅爾本身就是個謎，其畫作亦受迷霧圍繞，當以維梅爾為主題時，推理作家極盡全力創造既使人愉悅亦具教育性的作品。因為維梅爾傳世作品量極少，因此被竊的維梅爾作品有如黃金之城（City of Gold）、青春之泉（Fountain of Youth）、大腳怪（Sasquatch）、亞特蘭提斯（Atlantis）等傳說的集合體，所有人都知道傳說不真實，但所有人都希望它是真的。本文推介分析多部以維梅爾的作品為主題的推理小說，其中包括本論文研究文本之《誰偷了維梅爾？》。Sward 認為這是能讓著迷於推理小說的父母介紹給孩子的推理入門，雖然將所有事件連結在一起的答案有所爭議，但仍能激發許多討論，就像書中主角佩卓與柯德的級任老師胡西老師帶領孩子們所做的事一樣。

Lise McClendon 指出也許藝術本身就是一個覆於概念與想像力之下的難解之謎[30]，因此即使一幅畫已能傳遞千言萬語，仍然值得作家們費勁寫出一本和藝術有關的小說。她在 *The Art in Question* 一文中以自己的作品 *Blue Wolf* 為例，說明以藝術作品為推理小說主題的作家的首要之務，在於提供與畫作有關的實體描述，以及書中人物所受到的情感衝擊，讓讀者能「感受」（feel）畫作，而不是看見它。

[30] 原文為「…perhaps art is a mystery, unexplainable, shrouded in concepts and imagination…」，筆者自譯。

具有歷史學家與推理小說作家二種身分的 Sharan Newma 與 McClendon 持相似看法，她認為丹・布朗（Dan Brown）在《達文西密碼》（*The Da Vinci Code*）一書中並未提供讀者足夠的資訊，以使讀者了解出現在書中的藝術品之創作背景，從而產生自己的結論，因此《達文西密碼》是一本驚悚小說（thrill），而非藝術推理小說。她在 *The Da Vinci Code as Art Mystery?*一文中指出在缺乏脈絡的狀況下，讀者也許能夠欣賞《達文西密碼》中出現的藝術品，但無法理解之，所以並非書中出現許多藝術作品就能稱作藝術推理小說。

上述文章雖篇幅均短，但仍能看出「藝術推理小說」中藝術／藝術品的地位與作用，有利於本研究對「藝術推理小說」進行定義。

二、推理小說書寫

在文本分析方面，小說家大衛・洛吉所著之《小說的五十堂課》由五十個主題組成，含括小說的創作技巧（如：開始、觀點、名字、角色介紹、動機、敘事結構、結束……）、小說類型（如：書信體小說、實驗小說、喜劇小說、非虛構小說、後設小說……）、小說中討論的議題（如：天氣、電話……）。作者在每個主題中均節選不同小說為例，為本研究的文本分析法的學習、參考對象。

Arthur Asa Berger 所著 *Popular Culture Genres* 一書雖以電視節目為主要研究對象，然而不論是小說文本或電視節目，都可看作是文類的載體，Berger 所說的「觀看者」（viewer），就是文字文本的「讀者」（reader），且 Berger 亦分析數本偵探推理小說經典之作（如：《東方快車謀殺案》、《馬爾他之鷹》、《零先生》），其所提出之論點，對於本研究分析藝術家及其作品與文本間的關係極有助益。

《推理寫作祕笈：暢銷作家傾囊相授的終極書寫心法》（*Writing Mysteries*）集結 37 位推理小說作家為推理小說寫作入門者而寫的 35 篇文章，其出發點雖不為研究分析，但提供不同的創作觀點。除資料蒐集、寫作方法、不同推理小說子

類型、出版面與推理市場等相關文章之外，其餘文章能使筆者更加了解創作者可能如何設計人物、視角、情節、觀點、線索，開拓閱讀與研究的視野。

《超棒推理小說這樣寫》（*How to Write a Damn Good Mystery: A Practical Step-by-Step Guide from Inspiration to Finished Manuscript*）和《推理寫作祕笈：暢銷作家傾囊相授的終極書寫心法》一樣，是為創作者所寫的指南書，書中各處對寫作者均有諸多提點，對研究者來說，亦不啻為導引。本書由殺人兇手開啟推理小說寫作計畫的序幕，將殺人兇手視為「情節背後的情節」，是推理小說之所以能夠行進的引擎。其次提到「偵探英雄」，本書作者認為當代推理小說與古典神話相呼應，為古典神話之變形，並稱偵探為「文化英雄」，鼓勵推理小說寫作者參考神話角色與主題來創作，以引發讀者共鳴。書中以極大篇幅說明如何以此方法來塑造人物、安排情節，並就場景、語調進行示範。此種教學性質之書籍雖非研究者所需，且本研究不以神話為切入點，然而遵照作者的寫作指引細讀文本，推敲「檯面下的版本」（即只有作者知道的版本），確實更能理解「讀者看不到的事件才是你[31]必須瞭然於心的故事重點」（頁 148），對文本產生深度理解。

三、杜威思想與藝術教育

在筆者所能尋得的巴利葉特訪談中，均未見其提及杜威思想者，然而在《誰偷了維梅爾？》中，主角之一的柯德認為並非芝大學園的每一位老師都能認同創辦人杜威的想法，「但顯然胡西老師很贊成」（頁 8），而筆者也確實在這三本文本中看見杜威思想在三位兒童偵探身上得到驗證，因此以杜威為本研究重點之一。

杜威於 1910 年出版《我們如何思考》（*How We Think*），他指出思考的基礎是之前曾有過「相似的經驗」，這正是杜威對兒童教育最重要的主張。本書第一

[31] 指推理小說作者。

部說明一般以為的思考即聯想，然而聯想不具信念、不帶知識，雖然聯想是思考的一部份，但與反省思考（reflective thought，下稱反思）不同。反思始於遭遇問題或產生懷疑，聯想到某些可能性，因此開始進行調查，而調查必須以其他能象徵或代表的事物來做為證據，以形成信念，才能決定證實或放棄該可能性。第三部說明能夠在新的情境使用過去習得的語言以傳遞意義，經驗才具有價值，而為了達成此目標，必需進行思考。杜威亦在此強調字彙準確性的重要，因為模糊不清的字彙[32]會阻礙思考。而思考需要題材，題材則來自觀察，以及與其它人事物的交流。

1934 年出版的《藝術即經驗》[33]（*Art as Experience*）為本研究關於杜威思想之最主要參考書籍。全書除序言外，共分十四章。第一章「活的生物」[34]（The Live Creature）開頭即指出藝術作品是美學理論的基礎，但因為藝術作品（建築、書籍、繪畫、塑像）的「經典」地位，使之無法在實際生活經驗中產生作用，因此成為美學理論之障礙，清楚表明藝術不應高高在上，而應在日常生活中產生經驗[35]，如同譯者高建平所說，杜威認為藝術的功能在於加強生活的經驗（譯者導言，

---

[32] 例如只知道「樹」，而不知道常綠樹與落葉樹，更不知道各別的樹名。

[33] 台灣的五南圖書出版社於 2019 年出版由高建平所譯之繁體中文本，然此書並非繁體中文新譯本，譯者導言及譯文均與北京商務印書館於 2007 年所出版之《藝術即經驗》完全一致。本論文引用中文本內容時，所列之頁碼均為五南出版社之版本。

[34] 高建平在譯者導言中說杜威選用這個詞，將人與動物包括在內，且中國沒有創世說的文化背景，故不採用某些中國譯者「活的創造物」之譯法，而將 The Live Creature 譯為「活的生物」。以中文而言，「生」物當然是「活」的，無須贅言，但「live」一字在英文中具有許多意思，利用《韋氏辭典》（Merriam-Webster Dictionary）線上版（https://www.merriam-webster.com/）查詢，此字有實際存在的（exiting in fact or reality）、富有生命力的（abounding with life）、原始的（being in a pure native state）、持續的（of continuing or current interest）等意，杜威在《藝術即經驗》中使用此字來修飾「creature」，討論生物自遠古時代起，即在所處的環境中持續改變、適應，並產生經驗的過程，所指的應該包含上述諸多涵義，而不只「活的」一意。

[35] 杜威以下列數例說明此觀點：現在被我們陳列在博物館中欣賞的原始藝術，在它們原來的時空中是為了改善生活而製作的物品；舞蹈等戲劇藝術原為具有祈求目的的宗教儀式；洞穴的壁畫是為了記錄與人的生活緊密相關的動物；在高處建造神廟是為了與神溝通。（頁 8）

頁 12）。第三章「擁有一個經驗」主要說明經驗與情感、做（藝術）與受（審美）之間的關係：每一個經驗都是生物與環境互動的結果，而互動過程中所產生的情感會決定下一步的行動，直至事件完整地結束，便能得到「一個經驗」；做與受各為生產與知覺，二者有所區別，但必須互相支持，才能產生審美經驗。此章展現了杜威認為人類所有活動中，最為完整的經驗便是藝術。第四章與第五章則說明藝術家創作時的經驗之形成，以及欣賞者所需具備的反應途徑（亦即具有能被激發的情感）；在這二章中，杜威以藝術品的描述性與表現性意義之差異來說明其論點。與其他以延續而流動的經驗為要之主張相同，杜威於本書中強調創作者「做」的過程中也帶著觀賞者的身份，而這種看的經驗會延續下來，流動到觀賞者身上（例如壁畫的觀看者與繪畫者對自然同樣有著敬畏的心），因此觀賞者才能真正處於藝術品之內，避免習慣性地以二元論將所觀看的創造物區分為純藝術（fine art）與工藝（technological），讓藝術能回到日常生活，才是真正的美。杜威亦於此書中強調人與環境的關係——人不是被動地處在環境中，而是與環境互相作用，才能產生經驗，並具有審美力。

《藝術即經驗》篇幅浩大，其中不乏以歷史發展[36]、哲學與生物學／心理學／神學／詩等學門之關係來審視美學與藝術之論述，然本論文並非探究史哲者，故文獻探討僅就與人的經驗形成有關之部分進行。此書對本研究最重要的作用並不在提供解決問題的理論，而在以理論刺激筆者於閱讀研究文本的過程中產生問題：日常生活如何影響審美經驗之形成。

1938 年出版的《經驗與教育》（*Experience and Education*）一書，為杜威系列演講之成果集結出版，旨在說明連續的經驗於教育上之重要性。本書分八章，每章均舉例論述傳統學校與新教育之異同及可能造成的問題。第一章為「傳統教

[36] 如帝國主義之出現衍生出博物館之建立，而收藏此一行為則導致藝術與生活分離；暴發戶們將藝術品視同股票、債券；貿易與人口流動削弱藝術品之地方特性，使藝術品成為如同標本般的物品，或者特殊文化的證明；工業化後生活用品大量生產，使得藝術家的創作由不具實用目的之作，轉向展現自我為主。（頁 10-12）

育與進步教育的對立」，杜威以非此即彼的觀點評論二者的教學手段與教學目標，以及二者之缺失。第二章「經驗理論的必要」說明並非所有經驗都具有教育價值，因此必須注意經驗的品質與經驗間的連結，以使後續發展的經驗豐富且有創造力。第三章「經驗的標準」延續前章，舉例說明好的經驗之二種準則：具有連續性——能導致後續的成長與學會利用環境，以及能改變以適應現狀。第四章「社會控制」說明在學校這個小型社會中，進行控制的前提是團體的利益而非教師的權威，但在尊重學生的同時，不應忘了教師須居於積極的引導地位。第五章「自由的本質」闡述理智道德下的自由，杜威認為新教育應以培養自我控制的能力為優先，而非傳統教育以限制為方。第六章「目的的意義」延續前章，強調教師應引導而非限制學生對自由的理智觀察與判斷。第七章「進展的教材組織」說明任何教材都應取自生活、善用情境，並配合不同年齡層學生的既有經驗。第八章「經驗為教育的手段和目標」總結前面各章之論述，指出「能兼顧個別學習者和社會目的之教育原理必須建基於經驗——而這裡的經驗，始終都是指某個個人之實際的生活經驗。」（頁 197）當筆者進入胡西老師的課堂觀課（observation）時，本書提供筆者觀察方向。

杜威在教育領域中發展出經驗論，使世人重新檢視知識習得的方法，於各科目中均有追隨後繼者。藝術家同時也是藝術教育者的愛德蒙・惠特曼（Edmund Burke Feldman）於《藝術教育的本質》（*Philosophy of Art Education*）中，以其在各種教學現場觀察到的現象，就社會、經濟、政治、心理、認知／道德等面向闡述藝術教育之歧誤與解決之道。其論述受杜威經驗論影響頗深，字裡行間時常提及藝術應與日常生活相連結、藝術與經驗有關等語，尤其在第二章「經濟的面向」中，更以「杜威並未否認藝術也是種商品」（頁 42）為首，並讚揚杜威包含人文在內的環境主張，用以支持其藝術不只為藝術的看法。第五章「認知／道德的面向」，對知識習得之看法以及能「改變所被觀看的」（頁 156），正是杜威在《藝術即經驗》中所主張的。

愛斯納（Elliot W. Eisner）所著《藝術視覺的教育》（*Educating Artistic Vision*）一書立基於前人學說，以及美國藝術教育歷史與統計數據，分析學校藝術教育對兒童之影響。本書雖著重於分析藝術教育的實做面向（亦即藝術創作——繪畫），然於第五章專立一節「藝術學習的批評層面之研究」，討論學校在「『觀察』藝術技巧」此一領域之教學成效，對本研究所欲探討之觀看經驗的形成有所啟發。

四、藝術書寫

書寫藝術的書籍多如繁星，這些書當然也可以是寫作的指南、學習的範本，但專門討論「如何書寫」藝術者，在目前以繁體中文出版的書籍中，只有《如何書寫當代藝術》（*How to Write Contemporary Art*）。作者吉塔・威廉斯（Gilda Williams）認為書寫藝術的目的在於增強藝術欣賞的經驗，但書寫藝術（通常為藝術評論與展場的展品介紹）的文字如同一種陌生的「方言」（頁 9），以難解的詞彙組成複雜的句子來取代簡短文字便能達成的說明，阻撓觀者理解所見，因此她以各領域的「藝術文字工作者」[37]（頁 10）所寫的優秀文章為範例，以供讀者學習可行的書寫藝術之方式。本書第一章共五節，可分為三部分：其一立基於藝術產業之需求，說明無論是描述性或評析類文章，藝術文字都受銷售目的左右，難以客觀，且既要兜售又要裝矜持（頁 27），因此有些人放棄此類文字，轉向新的藝術書寫類型（小說、新聞、日記、哲學）（頁 27）；其二就藝術評論之發展史，說明藝術家和藝評人、策展人、畫商與收藏家，甚至藝術史學家之間的關係，以及藝術評論如何進展至與小說等其他文類混合，並指班雅明（Walter Benjamin）為此類藝術書寫之典範；第三部分指出藝術文字工作者的角色與責任，以及網路藝評人在當前之地位。第二章共四節，舉優秀範例說明良好的藝術書寫之基本準則在於用證據充實論述，而證據有二：歷史或事實，以及視覺證據；本章最後的

[37] 作者說明使用此詞之目的在規避藝術家、畫商、策展人、藝評人、部落客……等頭銜，而更能指涉「所有以藝術作為寫作對象的人」（頁 10）。

教戰守則提出 15 個良好的藝術書寫訣竅，亦適用於各式務求清晰嚴謹的論文書寫。第三章共五節，說明學術文章、解說性質文章、評析性質文章以及創作自述等四種類型的藝術書寫應遵循的格式，作者於最後一節節選 12 個典範文章之段落，說明如何於同一篇文章中並呈正反意見。

雖本書所指之藝術書寫聚焦於說明類與評析性文章，並非小說，且以「當代藝術」為主要對象，並未提及 17 世紀之繪畫或任何建築，似乎只適用於本論文研究文本之《柯德失竊記》一書，然威廉斯指出為了達到有效溝通，藝術文字工作者應該回答下列三個問題：1. 這是什麼作品 2. 作品可能有什麼意義？3. 作品跟宏觀的世界有何連結？（頁 51）對本研究梳理「藝術為何需要文字」甚有啟發。

第六節　藝術推理小說定義

台灣目前已有許多以推理小說為研究文本之學位論文，其中不乏探究「偵探」與「推理」之異同者，故本研究不再對「是偵探或推理」進行著墨。依詹宏志於《偵探研究》中所舉之例，可知其認為「偵探」與「推理」之別即「人物」與「文本類型」，「偵探」是「推理小說」中的角色，專於「推理」一事（頁 182-183），本研究依詹之見，不細分「『偵探』小說」與「『推理』小說」之差異。

根據范達因偵探小說二十誡[38]，本論文研究的三個文本絕不在偵探小說範疇之內——因為沒有殺人犯。但若以詹宏志在《偵探研究》一書中對偵探小說「想像與真實」的分析說明，那麼這三個文本要放入偵探小說一類中，並無不可。例如此三文本皆符合「真正的偵探過程是資料過濾比對的馬步功夫，而不是灰色腦細胞的靈光乍現。」（頁 41）書中主角們在一個又一個線索中穿梭，為得到答案而勤做筆記；三個文本也都如詹所言：「號稱 mystery 的推理小說反倒是不相信

[38] 參考《偵探蒐藏誌》頁 35-39。

神秘的，每一本推理小說的最後幾頁，神秘終究是要解開，……讓我們知道曲折離奇的原委。」（頁 45）在最後一章詳述案件始末。

洪婉瑜在《推理小說研究——兼論林佛兒推理小說》中總結作家與批評者之說法，以及推理小說之發展，為推理小說下了定義。即使該書出版已 14 年，筆者以為這仍是目前台灣對推理小說的研究中定義最完整者：

> 推理小說是以推理的方式，逐次去解開謎團，而不以神秘不可知的力量來解謎。……這個謎團大多是兇殺案，以偵查案件為主題，情節圍繞著揭開謎題來展開，而以懸疑的氛圍、案件的破解過程為趣味，讀者可以藉由和作者鬥智的過程中而獲得參與感。（頁 22）

若以洪婉瑜之定義為基礎來為本研究之「藝術推理小說」進行界定，那麼在本研究文本中不斷出現的巧合、夢境，甚至超自然現象都會讓這幾本小說跌出推理門外，然而作者的這些安排實為解謎之機關（見第參章），創造懸疑的氛圍，讓兒童主角們在抽絲剝繭的過程中拼湊這些看似不理性的因素，進而獲得答案（破解案件），也讓讀者們在這些不理性的因素刺激下產生懷疑，激起自行解謎的參與感。依此，本論文研究文本確實為「推理小說」。

若按照字面意義而論，「教育部重編國語辭典修訂本」[39]對「推理小說」的定義為「以推理為主題的小說。通常於開端部分顯現出複雜難解的謎題；而後出現許多線索、角色的發展等故事輪廓；最後則有合乎邏輯推理又出人意表的結局。」對「推理」一詞的定義則為「一種邏輯的思考方式。由已知或假定的前提來推求結論，或由已知的答案結果，反求其理由根據。凡由因以求果、由果以溯因、由現象以歸其原理、以原理說明現象等，演繹、歸納、類比的思考活動，皆稱為『推

[39] 此為網路辭典：http://dict.revised.moe.edu.tw/cbdic/index.html。檢索日期：2021 年 6 月 16 日。

理』。現運用於心理學、犯罪學、偵辦案件上，有很大的幫助。」本論文研究文本之情節發展與上述「推理小說」與「推理」之釋義若合符節。

本研究於「推理」之外加上「藝術」，使用「藝術推理」一詞，除參考 *Mystery Readers Journal* 之 Art Mystery 專刊外，亦參考 Eloise Long 在 *Another Opinion: Picture This! Arts in Children's Literature*[40]一文中之分類。Long 在此文中引用《國家藝術教育準則》之說明，指出藝術的益處在於**利用它們作為了解人類經驗、學習適應並尊重他人文化，以及理解藝術影響力之工具**[41]，藝術亦在我們未察覺之際緊緊嵌入我們的日常生活當中，在許多為兒童或青少年而寫的書當中扮演重要地位，因此 Long 受六年級藝術教材編撰者之託，於教師手冊中推薦可與各課搭配的兒童讀物時，亦定焦於**與人類經驗有所連結**[42]，並將與藝術有關之小說分為三類：藝術推理（Art Mystery）、歷史小說（Historical Fiction）、寫實小說（Realistic Fiction），本論文研究文本《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》即列於藝術推理之下[43]。本研究雖以「藝術推理」為研究主題，但並非專於藝術之研究，故不另對「藝術」進行精細之定義，唯《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》分別涵蓋繪畫、建築、雕刻，均屬一般認可之藝術範疇，因此「藝術推理小說」一詞適於本研究之用。

---

[40] Eloise Long(2010), Another Opinion: Picture This! Art in Children's Literature. *Library Media Connection*, 29(1), 40

[41] 原文為「…using them as tools for understanding human experiences, learning to adapt to and respect others' cultures, and influences of the arts.」，筆者自譯。

[42] 原文為「connection with the human experiences」，筆者自譯。

[43] 在此類別下尚有於本章第一節提及之《天使雕像》與《誰是偷畫賊》。

第貳章　藝術家與書中人物

無論巴利葉特是否具有藝術史學位，身為一位作家，既選擇以一幅畫、一棟建築、一件雕塑為推理小說中的「受害者」，那麼不可避免地就必須對這個「受害者」有深度的理解，才能安排書中角色找到它「受害前」的可能足跡與可疑的人、事、物，進而「拯救」之。雖然小說的主角為三個兒童，然巴利葉特在三個文本中各以其中一位為主，與被竊走的畫作、即將被拆除的建築、無端消失的雕塑「溝通」，因此本章分析三個主角與三位藝術家之間的關係，除了透視巴利葉特安排人物的手法外，亦能在藝術家所處的時空中，發現巴利葉特用以設計情節的線索。

第一節　作者、繪者與文本介紹

布露・巴利葉特成長於紐約，於布朗大學（Brown University）修習藝術史。目前與家人住在芝加哥，步行即可到達《萊特屋謎案》一書的主要發生地：建築師萊特（Frank Lloyd Wright）所設計建造的羅比屋（Robbie House）。大學畢業後，她為了寫作而搬到南塔克島（Nantucket Island），這裡也是書中角色夏波太太的故鄉。南塔克島的居民都認為自己曾經見過鬼魂，巴利葉特曾經訪問南塔克島居民，並完成二本鬼故事。南塔克島的經驗對巴利葉特創作的影響不止於這二本鬼故事，本論文研究的三個文本中，也有數個與鬼魂有關的巧合。她的孩子入學後，她們一家人搬到芝加哥，在成為全職作家之前，她任教於芝加哥大學實驗小學。她的第一本書《誰偷了維梅爾？》榮登紐約時報（*New York Times*）暢銷書榜，同時為愛倫坡獎（Edgar Awards）「最佳兒童讀物」（Best Juvenile）[44]與阿嘉莎獎（Agatha Awards）「最佳兒童、青少年小說」（Best Children's/Young Adult

[44] 可由 Edgar Awards 首頁進入資料庫查詢歷年得獎名單：http://www.theedgars.com/index.html。

Novel）得主，並贏得《芝加哥論壇報》最佳青少年小說獎（Chicago Tribune Prize for Young Adult Fiction）。《誰偷了維梅爾？》目前有 35 種語言以上的譯本。《萊特屋謎案》亦居紐約時報暢銷書榜，獲得國際青睞並受到 NBC 新聞 Today Show 之介紹。以柯德、佩卓與湯米為主角的第三本書《柯德失竊記》在 ABC 電視台 Good Morning America 中以炎夏讀物（sizzling summer read）之姿被介紹，同時也是 *Publisher Weekly* 的榜上暢銷書。[45]

在《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》與《柯德失竊記》三本書中，巴利葉特藉由在繪畫、雕塑、建築等藝術作品中置入線索——也許是她根據藝術家生平或創作理念而發想的線索，也許是前人文字作品中的幾個句子——來完成推理小說。而由布萊特・赫奎斯特（Brett Helquist）所繪之插畫，則為閱讀解謎之外的另一個解謎遊戲。赫奎斯特在每幅畫中置入線索，供讀者發現模式，與故事進行連結。

布萊特・赫奎斯特在亞利桑納州（Arizona）一個由紅土圍繞的小鎮成長，在這個無事可做的小鎮，他愛上了報紙的連環漫畫，並夢想成為漫畫家。11 歲時舉家遷往猶他州（Utah），並在露營、釣魚等野外活動中產生對科學的興趣。大學主修電機，但旋即發現與志趣不合，因此休學前來台灣，為教科書繪製插畫，並因此確立想成為插畫家的志向，一年後回美國改為主修插畫。目前與妻子住在紐約，為小說、圖畫書、報紙繪製插畫。最為人知的作品是為「波特萊爾大遇險」系列所繪製的插畫。[46]

《誰偷了維梅爾？》為本研究第一個文本，2004 年在美國出版。文本中初登場的主角是二位芝加哥實驗小學的六年級生——柯德與佩卓，他們在班上都是有點怪異，因此獨來獨往的學生。柯德原本在班上有個好朋友湯米，可是湯米因

[45] 以上作者資料來自 https://www.scholastic.com/blueballiett/blueballiett_bio.htm。檢索日期：2021 年 6 月 16 日。以及 *The Calder Game* 書末作者介紹，筆者自譯。

[46] 以上繪者資料來自 *The Calder Game* 書末作者介紹，筆者自譯。

為新爸爸的關係，舉家遷往紐約，這給了住在同一條街上的柯德與佩卓講話的機會，二人更在一樁離奇的維梅爾名畫《寫信的女人》失竊事件中成為好朋友。

事件起因於三個不明人士分別收到一封未署名、內容相同的信，希望這三位收信人協助「偵查」一樁已持續了數百年的罪行，好為一位偉大的畫家洗清冤枉。約一個月後《芝加哥論壇報》的頭版大大地印著「維梅爾消失了」，報導維梅爾名畫《寫信的女人》再由華盛頓特區的國家畫廊運送到芝加哥藝術學院的途中被竊，引起一陣譁然。隔天早晨，《芝加哥論壇報》登了一幅未署名的信，告訴大家名畫失竊的原因，希望大家重新思考目前認定是維梅爾早期與晚期的畫作，是否真為維梅爾本人所畫。一旦維梅爾留存下來的畫作判定無誤，就會歸還《寫信的女人》。此後這位不明人士持續利用網路與報紙等大眾媒體維持社會關注此事的熱度。柯德與佩卓因為種種巧合而決心調查各式各樣的線索，找回《寫信的女人》。

《誰偷了維梅爾？》之後，《萊特屋謎案》於 2006 年出版。湯米在六年級即將結束時和媽媽一起由紐約回到芝加哥，沒想到另一件同樣讓芝加哥沸沸揚揚的事件在學期末發生了。事件起於由建築師萊特設計並於 1910 年完工的「羅比屋」因房屋老舊且維修經費龐大，導致芝加哥大學無法照管，所以將被拆解，分別捐給全球四所知名的大博物館。由胡西老師所帶領的六年級學生在課堂討論中，一致認為這是一起謀殺案，因此決定在羅比屋前示威，企圖引起社會關注以募得維修經費。示威當天，學生們手拿剪刀剪破一幅幅名畫海報，並說出自己的看法。住在羅比屋旁的湯米決斷地說出這樣的行為將成為一樁謀殺而引起關注，也為自己招來意想不到的危險。然而湯米的厄運與好運同時到來。就在他覺得與柯德之間的友誼總有佩卓從中作梗而不開心時，決定獨自進到羅比屋探險，並在花園挖到一條玉魚，這條玉魚成為本次解救羅比屋的關鍵之一。幸而在一連串冒險、腦力激盪、連結線索與陷入危險的過程後，「萊特三人組」（the Wright 3）不只成功

脫困，也順利保住羅比屋。湯米和媽媽更在事件落幕後，獲得芝加哥大學允許，住進羅比屋，擁有自己的「家」。

本研究第三個文本《柯德失竊記》於 2008 年出版。柯德、佩卓和湯米升上七年級了，他們都不喜歡只顧著維持秩序的新導師巴頓小姐，因此湯米和佩卓都很羨慕即將跟著爸爸一起到英國牛津參加有關城市花園的研討會的柯德。柯德出發到英國前，和全班同學一起參觀由匿名捐款者贊助的藝術家柯德的活動雕刻大型展覽。他們在展覽中受到時時變化的活動雕刻感動，產生許多想法，但巴頓小姐卻不准他們進入屬於展覽一部分的「拿五個東西」遊戲室。就在這樣的遺憾中，柯德出發了。他和爸爸住在英國牛津附近的伍史塔克（Woodstock）小鎮。這裡過去是皇家獵場，至今仍是一個保守且安於傳統的小鎮。就在柯德和爸爸抵達前不久，這座小鎮收到一位匿名的美國收藏家所送的「禮物」——藝術家柯德的雕塑「米諾陶」[47]（Minotaur）。這座巨大的紅色雕塑對小鎮居民來說有如外來的侵略物，極不受當地居民歡迎。柯德和爸爸剛抵達小鎮時，看到現代雕塑擺在如此古老的小鎮的廣場，也因其對比所產生的衝突感而震撼。因為這座雕塑，小鎮居民似乎也不歡迎美國人，然後，米諾陶和柯德一起消失了。為了尋找柯德，夏波太太出資帶著柯德的好友佩卓與湯米一起前往伍史塔克，進行一連串的調查與訪查，他們不只成功找到柯德，也改變了伍史塔克小鎮居民對現代大型雕塑與美國人的看法。

[47] 在希臘神話中，波賽頓（Poseidon）送了一頭漂亮公牛給克里特島的米諾斯（Minos），要他殺了獻給海神，但米諾斯將公牛占為己有，波賽頓為了懲罰他，於是讓他的妻子帕西法娥（Pasiphaë）瘋狂愛上這頭公牛，並和公牛生下半人半牛的怪物米諾陶。米諾斯不忍殺了米諾陶，於是要建築師兼發明家戴達洛斯設計建造了拉比林特斯迷宮來囚禁米諾陶，並每隔九年由雅典進貢七名童男童女作為米諾陶的食物。（以上資料整理自伊迪絲・漢彌敦（Edith Hamilton）所著之《希臘羅馬神話：永恆的諸神、英雄、愛情與冒險故事》第八章與第十章。）

第二節　光影中書寫與閱讀的女性

一、維梅爾 Jan Vermeer（1632-1675）

生於荷蘭台夫特的畫家維梅爾是荷蘭繪畫黃金時代的畫家，其傳世作品與紀錄極少，因此成為小說、電影的絕佳主題，例如崔西・雪佛蘭（Tracy Chevalier）於 1999 年以維梅爾名作《戴珍珠耳環的少女》（1665 年）創作同名小說[48]，後改編為電影，由彼得・韋伯（Peter Webber）執導、史嘉蕾・喬韓森（Scarlett Johansson）與柯林・佛斯（Colin Firth）主演，於 2003 年上映（台灣於 2004 年上映），並獲得多項電影獎提名。

根據藝術家出版社 1988 年出版之《維梅爾 Jan Vermeer》所整理之年譜，維梅爾生平第一筆紀錄為 1632 年 10 月 31 日出生受洗（這一天也是佩卓選擇夢中女子之裝扮為萬聖節戲服，而柯德告訴她這是維梅爾《寫信的女人》的裝扮的日子）。其父為藝品商，並經營旅館，第二筆紀錄則直接跳至 1653 年（21 歲）結婚。其後 23 歲父喪，接手父親的畫商與旅館生意，於 24 歲完成《鴿母》。此後紀錄空白 6 年，於 30 歲獲選為聖路克公會（畫家貿易協會）會員，31 歲時一位法國貴族至其住所看見一幅索價令人咋舌之人物畫，但並未說明是哪幅畫。36 歲完成亦出現於《誰偷了維梅爾？》中的《地理學家》。43 歲（1675 年）離世，遺下 11 名未成年子女。1677 年其妻凱瑟琳娜贖回之前賣出之 26 件維梅爾畫作，1678 年凱瑟琳娜去世。1696 年於阿姆斯特丹出版之「拍賣畫作目錄」中，列有 22 件維梅爾作品[49]。

---

[48] 英文書名為 *Girl with a Pearl Earring*，繁體中文版由皇冠出版社於 2003 年出版。根據佳士德（CHRISTIE'S）公司發表於 2020 年 4 月 28 日之〈迷走藝術：十本值得一讀的藝術小說〉一文，本書被譯為 39 種語言。（資料來源：https://www.christies.com/features/10-of-the-best-art-themed-novels-10388-1.aspx?sc_lang=zh。檢索日期：2021 年 8 月 11 日。）

[49] 見《維梅爾 Jan Vermeer》，頁 12。

維梅爾早期繪製「歷史畫」，作品描繪神話、聖經內容，1656 年起開始繪製日常生活場景與人像畫等「風俗畫」。1662 年加入聖路克公會，代表其作為畫師之身分受到認可。若以《誰偷了維梅爾？》裡偷走《寫信的女人》的小偷的主張來看，被認為是維梅爾所繪的 35 幅畫中，只有 1656 年到 1669 年間的 26 幅為維梅爾真跡，而這期間維梅爾以「書寫」與「信件」為主題的畫作計有：《讀信的少女》（1657 年）、《著藍衣的少婦》（1663-1664 年）、《寫字的少女》（1665 年）、《情書》（1669-1670 年）、《太太和女僕》（1670 年）、《信》（1670 年）[50]等 6 幅，由量近 1/4 的強的作品，可知維梅爾對此主題之興趣。[51]

在這 6 幅畫中，《讀信的少女》與《著藍衣的少婦》以側臉呈現主角專注於閱讀信件，《情書》與《太太和女僕》以側臉呈現收到信時的疑惑，《信》中的女主角則是在女僕陪伴下低頭書寫，只有《寫信的女人》似乎暫時抬起頭望向畫家，讓觀者也可以與畫中少女眼神相對、進行交流，筆者以為這就是巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》中選擇以《寫信的女人》作為「受害者」之原因。（這 6 件作品裡，《情書》於 1971 年被竊，尋回時受損嚴重，經修復後，於 1972 年回到荷蘭國家博物館（Rijksmuseum）展出；《信》於 1974 年與 1986 年二度被竊，但都已尋回。）[52]此外，除了《寫信的女人》，還有另外三幅有那個穿黃外套女人的畫[53]：

---

[50] 此 6 幅畫名均使用藝術家出版社之《維梅爾 Jan Vermeer》中所使用之名稱。其中《寫字的少女》即本論文研究文本《誰偷了維梅爾？》中之《寫信的女人》，本論文僅於此處使用《寫字的少女》。

[51] 本節有關維梅爾之生平係整理自藝術家出版社於 1998 年所出版之《維梅爾 Jan Vermeer》，並參照「Google 藝術與文化」網站之〈維梅爾的生平與作品〉：https://artsandculture.google.com/exhibit/%E7%B6%AD%E6%A2%85%E7%88%BE%E7%9A%84%E7%94%9F%E5%B9%B3%E8%88%87%E4%BD%9C%E5%93%81-mauritshuis/7QJSwPUDfZ8qJA?hl=zh-TW。檢索日期：2021 年 5 月 27 日。

[52] 資料來源為「Google 藝術與文化」網站之 Stolen Vermeers: A history of theft throughout the years：https://artsandculture.google.com/exhibit/stolen-vermeers/kALCDxyCMeVtJw?hl=zh-TW。檢索日期：2021 年 5 月 27 日。

[53] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 87。

《珍珠項鍊》、《彈魯特琴的少女》[54]與前述之《情書》，不難想見在維梅爾的畫作中，這位女子的重要地位。

維梅爾生平之謎，以及「可能是維梅爾所畫」之爭議，為《誰偷了維梅爾？》提供最好的犯罪「動機」。

二、佩卓 Petra

佩卓為本論文研究文本的三位主角之一，出生於一個人口眾多、永遠吵雜喧鬧的大家庭，喜愛寫作，總是隨身攜帶筆記本，希望自己不用經過默默無聞的階段，馬上就變成有名的作家[55]，柯德和湯米都認為她能讓詞語變得充滿生命[56]。佩卓也喜歡到二手書店的贈書箱翻找有興趣的書，而書中內容也成為她們解謎的線索。佩卓喜歡黃色，認為黃色會讓人有愉快的心情[57]，湯米則覺得她身上有檸檬的味道[58]。她的父親擁有北非和北歐的血統，是一位物理學家，她的母親是來自中東的詩人。每當遇到困擾時，佩卓總是寫下來，因為寫了總會讓情況變得好些[59]。佩卓能「看」，所以當她還不認識寫信的女人時，便能與她相遇，發現她那彷彿已洞悉一切的表情，充滿和善與興趣。她有著不需說明就能明白某些事情的神情。[60]佩卓也能「聽」，因此羅比屋會對她說話：「如果你夠信任我，就要傾聽我傳給你的訊息，我會說出來的。」[61]

佩卓也是位於約旦西南方的一座石頭古城，台灣許多旅遊網站將之譯為佩特拉。文本中佩卓的母親家族的頭胎女孩都以此城命名，而佩卓喜歡自己是以一個

[54] 曾於 1974 年遭竊後尋回。

[55] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 21。

[56] 見《柯德失竊記》，頁 7。

[57] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 11。

[58] 見《萊特屋謎案》，頁 7。

[59] 同上，頁 35。

[60] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 49。

[61] 見《萊特屋謎案》，頁 234。

掩藏了許多祕密的神祕地方來命名[62]。古城佩卓原是納巴泰王國（Nabataean Empire）的首都，因位居亞、非、歐三洲的貿易樞紐位置而繁榮，因西元 363 年的一場大地震，及其後貿易路線改變而於西元 7 世紀衰落，只有當地的貝都因人（Bedouin）知道這座城的存在，直到 1812 年瑞士探險家取得貝都因人信任後，才重新發現這座古城，但它至今仍有大部分隱沒於沙漠下。[63]根據 CharliesNames（https://charlies-names.com/tags/names/）與其他數個英文命名網站，Petra 源自古希臘文 πέτρος，意為「石頭」，為 Peter（彼得）之女性版本。在新約聖經中，耶穌說：「你是彼得，是磐石；在這磐石上，我要建立我的教會，甚至死亡的權勢也不能勝過它。」（馬 16:16《現代中文譯本修訂版》）談及塑造角色的第一步時，許多有經驗的作者給寫作入門者的建議都是為筆下角色選一個名字，筆者以為巴利葉特筆下的佩卓，除了其興趣為寫作，能與《寫信的女人》相呼應外，神密的古城佩卓仍有許多秘密待世人探索，正如維梅爾。而主角佩卓在這系列文本中的地位亦如磐石，三位偵探以她的書寫為基礎，才能重新思考，釐清已獲得的線索，一步一步走向最終的解答。

第三節　萊特設計「家」

一、萊特 Frank Lloyd Wright（1867-1959）

艾達・露薏絲・賀克斯苔博（Ada Louise Huxtable）在《萊特》一書的前言中寫道：

---

[62] 見《誰偷了維梅爾？》，頁 22。

[63] 以上資料整理自 Petra Development And Tourism Region Authority（佩特拉觀光發展管理局）：http://www.visitpetra.jo/Pages/viewpage.aspx?pageID=124m。檢索日期：2021 年 8 月 11 日。

> 法蘭克・洛伊・萊特——擁有兩種人生版本的偉大美國建築師：一個是他自己創造的人生，一個是他真實活過的人生。第一個人生是他自己裝飾過的版本……是個頗具有想像力的作為。（頁 36）

而這種想像力，亦是自信，使他成為設計出「落水山莊」的傳奇建築師，這棟瀑布上的房子，讓他成為許多人唯一認識的建築師。

萊特自小受母系家庭的深刻影響，身為美國西部開墾先驅的家族成員，童年時期在威斯康辛春綠鎮（Spring Green）谷地的生活，使萊特成為自然的信仰者；而他的建築師生涯，則早自母親於童年時期買給他「福祿貝爾恩物」積木組[64]時即已開啟。[65]萊特 17 歲時父母離異，他跟著媽媽回到娘家，但不喜歡舅舅為他安排的農場工作，並從高中輟學，於 19 歲時（1887 年）去到芝加哥。當時芝加哥剛由 1871 年的大火中復甦，建築師們大展身手，新建築林立，萊特進入路易斯・蘇利文（Louis H. Sullivan）的事務所擔任繪圖員，正式踏入建築界。[66]

萊特於 1889 年與首任妻子凱蒂結婚，為了維持生活品質（萊特對對衣物等生活用品的品質要求很高）、扶養小孩，更為了建造自宅「橡樹園」，萊特向蘇利文借貸 5000 美元；後來橡樹園經過增建，成為他的工作室，因而產生龐大的經濟壓力，不得不違約開始獨立接案，最後與蘇利文鬧翻，於 1893 年離開蘇利文，成立自己的事務所，開啟「草原風格」（Prairie Style）的年代。萊特於 1905 年初次前往日本，並收集版畫、屏風、瓷器等日本工藝品。他於日後寫給朋友的信中

---

[64] 由德國教育學者福祿貝爾（Friedrich Froebel，1782-1852）為幼兒園學童每日活動所需而設計的材料，有 10 種具遊戲性的「分解恩物」與 10 種具作業性的「作業性恩物」，萊特得到的積木組應是前 10 種：由毛線織成球套並於內部塞入棉花的柔軟六色球，即球體、圓柱體、不同大小的立方體和長方體、六角柱、五種三角形平面、五種長度的細竹棒（稱為線）、環（全環、半環、1/2 環、1/4 環、1/8 環）、豆子（稱為點）。以上資料為於「教育部教育雲教育百科」（https://pedia.cloud.edu.tw）查詢「恩物」所取得。檢索日期：2021/4/25。

[65] 以上資料整理自《This is 萊特》，頁 6-8。

[66] 同上，頁 9-12。

提到自己「先消化了日本的概念，再將日本建築文化中的開放性與質樸轉換變為適合美國景觀的元素。」[67]表明日本藝術對他的影響。《萊特屋謎案》中的羅比屋建於萊特自日本歸國後，是草原風格住宅的代表作，萊特自己亦曾說羅比屋是其作品的最佳範例[68]。而萊特與日本的關係，讓巴利葉特得以利用一個魚形玉璽來發展故事，它不只是萊特的護身符，更是湯米最後能夠擁有一個「家」的契機。

萊特不受社會規範約束，1909 年他離開芝加哥前往紐約後，便與早先已產生情愫的客戶的妻子梅瑪同進同出，最後更一同前往德國，為出版作品全集作準備。作品出版後，他在歐陸聲譽大漲，但在家鄉則聲名狼藉。回到橡樹園後他受到許多責難，加上經濟壓力，因此決定出租橡樹園，回到童年生長的春綠鎮谷地，為理想的家庭生活打造一座新建築「塔里辛」（Taliesin），梅瑪與她的二個孩子也一同在塔里辛生活。萊特曾說塔里辛是「給我的孩子與他們的孩子的遊戲基地」[69]，可知即使他曾是遠離家庭者，卻也是以家庭為本的人。不幸的是塔里辛在 1914 年遭惡意縱火，共七人死亡，其中包括梅瑪與她的孩子。火災後萊特重建塔里辛，但 1925 年因電線走火，塔里辛再次遭受火噬也再次重建；1932 年塔里辛又再次發生火災，其後又一次。[70]

萊特於 1916 年受託設計東京帝國大飯店，他以像服務生以前臂托著托盤一樣，手指在中心點支撐，讓樓板的承載重量平衡[71]為設計發想，讓東京帝國大飯店通過 1923 年的關東大地震測試，但事實上並非帝國大飯店毫髮無損，只是它受創程度較東京其他建築輕微，不過萊特對西方媒體絕口不提此事。[72]

---

[67] 同上，頁 29。

[68] 見《萊特屋謎案》，頁 105。

[69] 見《This is 萊特》，頁 40。

[70] 本段資料整理自《This is 萊特》，頁 37-44。

[71] 見《This is 萊特》，頁 46。

[72] 本段資料整理自《This is 萊特》，頁 46-47。

萊特的生活充滿矛盾，但由「草原風格」到「有機建築」，其建築師生涯後期的廣畝城市、落水山莊、詹森總部、紐約古根漢美術館，使他成為建築界的傳奇。即便今日他的建築風格不再受到重視，他所設計的建築物也因為自負且執著於自己的想法，所以產生許多缺陷，但也正因如此，他的建築最接近「人」的個性。巴利葉特也許是因為地緣關係而選擇羅比屋作為《萊特屋謎案》的主角，但她在文本中安排羅比屋展露情緒，似乎也呼應了萊特傳奇的一生。[73]

二、湯米 Tommy

小說中二位男孩主角之一為湯米，他的爸爸在他還是嬰兒時於南美洲的一場政治示威活動中被捕，之後就沒了消息，當時他還在讀書，準備當考古學家。湯米是個蒐藏專家，從他有記憶的時候開始，他就在撿拾街上的寶貝[74]，媽媽賽妲說湯米喜歡探索的個性一定是與生俱來的[75]，也認為爸爸會為了他是個發現家而感到自豪。湯米最珍貴的收藏是魚，他養了一條叫葛德曼的金魚，牠也是家中一份子，如果葛德曼死了，湯米覺得自己有一個部份也會死去[76]。湯米和媽媽都渴望一個家，他希望變成一個明顯可見的孩子，住在自己的、明顯可見的家裡[77]。湯米由紐約回到芝加哥後[78]，看到胡西老師貼在教室前方的格言，想了想之後歸納出「在你看不明白的事物上，試著去看出某些東西」[79]，他覺得這個想法很棒，而這個想法也讓他在《萊特屋謎案》的最後找到萊特隱藏在羅比屋的密碼。

---

[73] 本節關於萊特之資料主要參考《This is 萊特》一書，同時比對艾達・露薏絲・賀克斯苔博所著之《萊特》，以及 Meryle Secrest 所著之《建築大師萊特》整理之。

[74] 見《柯德失竊記》，頁 6。

[75] 見《萊特屋謎案》，頁 27。

[76] 同上，頁 221。

[77] 同上，頁 213。

[78] 湯米在《誰偷了維梅爾？》中因為繼父的關係從芝加哥搬至紐約，一直都以信件和柯德聯繫，到《萊特屋謎案》才「現身」，回到海德公園社區。

[79] 見《萊特屋謎案》，頁 10。

湯米不擅長處理文字，對事物的感想常常很接近人的「本性」，較偏向直覺而不是思考，例如在美術館中看到茶壺時，覺得「茶壺是可口的橘紅色」[80]，或者在夜裡進到羅比屋時覺得自己像是網裡的一條魚，除了有被捕獲的感覺之外，也覺得自己被擁抱、被愛。湯米也是會為了留住或得到自己想要的東西而不惜說謊的人，這一點與萊特在世人眼中的不忠誠或許是一致的，但對他們二人而言，這樣的作為不是「謊」，而是「忠」於自己本能的渴望。

相較於佩卓與充滿歷史的古城同名、柯德與知名藝術家同名，湯米的名字似乎沒有特別之處，然而湯米為「雙胞胎」之意，筆者以為這個名字對一個渴望能有完整的家的獨生子而言，是很好的彌補，讓他能在自己的名字陪伴下，有勇氣為了獲得一個家而冒險。

第四節　動靜間尋找柯德

一、亞歷山大・柯德 Alexander Calder（1898-1976）

亞歷山大・柯德 1898 年出生於美國賓州費城（Philadelphia），母親是一位畫家，父、祖皆為雕刻家。雖然八歲就有自己的工作室，能為姊姊的洋娃娃製作首飾，但小時候沒想過要當藝術家。1915 年進入史蒂芬技術學院（Stevens Institute of Technology），畢業後曾任職於紐約電力公司，擔任技師。1923 年才下定決心進入紐約藝術學生聯盟習畫。在此期間他半工半讀幫報社繪製插圖，因此開始與馬戲團接觸，並創作了可以帶著跑的《柯爾達的馬戲團》（Cirque Calder）[81]表演，這個表演後來讓他成功進入巴黎藝壇，並在巴黎結識了歐洲當代藝術家。之後他

[80] 見《萊特屋迷案》，葉 199。

[81] 類似日本的「紙芝居」，不過不是以平面的圖畫說故事，而是操作柯德自己製作的變戲法人、小丑、雜技演員、馴獸師、獅子……等布娃娃來表演。此作品目前藏於紐約的惠特尼美國藝術博物館（Whitney Museum of American Art）。

在朋友的建議下開始以鐵絲創作，這個他自小便再熟悉不過的材料，使他發展出第一個鐵絲雕塑人物系列，而且由第一件固定在木座上的《約瑟芬・貝克》，發展至在雕塑的頭上接線吊掛起來，由此可見其活動雕塑之雛型。1928 年他的第一個展覽在紐約威赫畫廊（Weyhe Gallery）舉行（之後亦在巴黎與柏林展出），當時評論指出其鐵絲雕塑作品「所表現出來的，是當代雕塑藝術百分之九十九所欠缺的，屬於人類的深刻洞察力。」[82]他自己則認為線性雕塑具有豐富的速寫特質，是屬於三度空間的素描線條[83]。

由於鐵絲雕塑作品並未得到他自己預期中的回應，只被認為是令人眼睛為之一亮的聰明策略[84]，所以他重返較傳統的木刻，尋找與傳統的連結。此時期哥倫比亞、非洲與美國本土的民俗藝術等歐洲之外的藝術風格在美國逐漸茁壯，也融入柯德的作品中。柯德自陳其木刻作品較之前的鐵絲作品單純，而這也對之後的鐵絲雕塑產生影響，不再專注於外型相似，而呈現抽象的形與動態。1929 年他創作出第一件活動雕刻作品《金魚缸》，轉動把手時，金魚缸中的水面便產生上下波動。

後來他結識蒙德里安（Piet Mondrian, 1872-1944）與米羅（Joan Miró, 1893-1983），而蒙德里安的作品對他產生莫大的影響，使他開始將抽象畫的經驗融入動力雕塑中，以鐵絲串著畫上顏色的木球，在「球體」、「弧線」與「密度」的範疇下，發展出他的抽象雕塑[85]。此時期他的創作主題為以球體和圓為主的宇宙系列，雖不受藝評家們青睞，認為他的作品失去之前作品中的幽默感，然而卻使他得到更多與抽象藝術家們往來的機會，能夠吸取其精華。

---

[82] 見《柯爾達 A. Calder》，頁 30。

[83] 同上，頁 45。

[84] 同上，頁 34。

[85] 同上，頁 45-46。

1931 年杜象到訪美國，參觀柯德的各式活動作品後，稱之為 Mobile[86]，「活動雕刻」一詞因而成為柯德的代表，許清原在其碩士論文〈以靜制動——柯爾達（Alexander Calder）活動雕刻藝術的典範轉移〉（2004）中稱柯德的「活動雕刻成為一種『簽名式的風格』（Signature Style），……就像『滴採法』（Dripping）之於帕洛克（Jackson Pollock, 1912-1956）、『現成物』（ready-made）之於杜象一樣，是藝術家本人最典型的藝術風格與技法，而且在藝術史上佔有重要一席之地。」（頁 4）之後柯德受芭蕾舞啟發，持續思考「動態」之定義，認為活動雕刻正如一個好的肢體美感，以和諧的動作順序，改變作品秩序的結構[87]，因此回到對製作技術的自我訓練，然後轉向尺幅較大的作品；在此同時，他也受劇場影響，為作品加「框」，並參與舞台劇製作。

之後柯德作品的主題慢慢地遠離宇宙星球，將動、植物元素融入作品中，並利用模型來構想放大作品所需面對的結構與技術問題。1953-1976 年間，他為世界各地的公共空間製作大型公共藝術作品[88]，他說：「我要我的藝術是看起來好玩的。」[89]因此其作品不受當時冷戰時期的低迷氣氛影響。這些大型「靜態雕刻」（Stabile）使柯德的藝術生涯達到另外一次高峰，同時也是本論文研究文本《柯德失竊記》的「被害人」雛形[90]。

柯德對日常生活的觀察，例如舊金山街道上的電車、船上吊運物品的纜繩及滑輪、在東西二方對望的初升朝陽與即將落下的月亮，都是他創作的靈感來源。為免作品了無新意，每當他在創作時遇到阻礙，便會暫時離開習慣的創作材料。柯德明白指出自己的作品並沒有任何隱含的意義，要是它們真有任何意義的話，

[86] 關於柯德的活動雕刻，亦有稱為 Kinetic（動態雕刻）者。

[87] 見《柯爾達 A. Calder》，頁 56。

[88] 如芝加哥聯邦大廈的《紅鶴》、柏林新國家美術館的《頭與尾》、巴黎拉德芳斯的《蜘蛛》。

[89] 見《柯爾達 A. Calder》，頁 130。

[90] 柯德的雕刻作品中並無《米諾陶》。《米諾陶》為巴利葉特為《柯德失竊記》所虛構的雕塑作品。

是會更容易被了解的，但是那沒有任何的價值。[91]也許思考或搜尋任何物品背後的意義，對他來說都不如用心感受當下所見。[92]而他的活動雕刻以空氣流動（風）作為動力，正需要用心感受才能抓住每一個瞬間的變化，這些變化在《柯德失竊記》中以文字呈現，將於第參章中詳述。

二、柯德・彼雷 Calder Pillay

文本中的另一主角為柯德，因為父母親喜愛充滿魔力的藝術家柯德[93]，所以為孩子取名柯德。柯德的爸爸華特來自印度，是規劃城市花園的園藝學家，媽媽依薇來自加拿大人，是數學老師。柯德隨身攜帶五連塊，生活中的一切對他來說都跟五連塊有關，例如當他們夜裡進入羅比屋時，他覺得自己在攀登一個巨大的W，沿著一個T向右轉，經過一個L[94]，用五連塊的形狀來感受陌生的屋子。五連塊協助他發現關聯、思考模式與解決問題。而因為五連塊的訓練，他擅長把舊的事物重新組合，從裡面找出新的想法[95]。湯米認為柯德對不同的圖案和形狀比較有興趣，並不會很想要擁有什麼東西[96]，即使當他處在黑暗的洞穴中時，也想著數字和形狀永遠有幫助[97]。夏波太太亦認為「這孩子喜歡謎題，擅長模式和拼圖方面的思考，而且了解數字。……他對數字的了解比大多數人還好。」[98]

---

[91] 同上，頁 52。

[92] 本節關於藝術家亞歷山大・柯德之介紹主要參考《柯爾達 A. Calder》一書，並比對許清原之碩士論文〈以靜制動──柯爾達（Alexander Calder）活動雕刻藝術的典範轉移〉，以及《柯德失竊記》英文版 *The Calder Game* 書末所付之文章〈真實的地方，真實的人們〉（Real Places, Real People）整理之。為配合本論文研究文本，藝術家之名均改以「柯德」稱之。

[93] 見《柯德失竊記》，頁 13。

[94] 見《萊特屋謎案》，頁 258。

[95] 同上，頁 15。

[96] 見《柯德失竊記》，頁 152。

[97] 同上，頁 272。

[98] 同上，頁 249。

雖然巴利葉特已在文本中說明主角柯德之名來自藝術家柯德，似無需要深究之其名之處，然根據 sheknows 網站（https://www.sheknows.com/baby-names/），Calder 有「布滿石頭的河流」、「冰冷的小溪」、「急流」等義，因此巴利葉特讓柯德跌入小溪中的石頭洞穴成為一個具有意義的設計。

第五節　小結

本研究三個文本中雖有共同的三位主角，但作者在三本書中分別安排其中一位為主，以與小說中的藝術品／建築師／雕刻家相對應。佩卓與寫信的女人的連結是「書寫」；湯米與萊特的連結是「發現家」與「收藏家」，以及對「家」的重視；柯德與柯德的連結除了同名之外，還包括善於用相同的元素組合出不同形狀／單字。

佩卓在三本小說中都擔任「閱讀者」與「記錄者」的角色。她從包爾書店的二手書箱裡拿到的書，協助她看見隱藏在她們所面臨的事件背後的可能性；她動手書寫清單，協助三人釐清走過的路是否能將她們帶向解答。她的看家本領是想像力[99]，或許也因為如此，所以她能感應到寫信的女人、羅比屋提供的訊息，而且也知道「偵探一定很難避免無中生有的想像……一旦開始懷疑了，每一樣東西看起來都很重要。」[100]雖然這樣的角色設計未必與「寫信」高度相關，但，別忘了佩卓喜歡黃色！維梅爾的《寫信的女人》早在佩卓認識她之前，就穿著一襲黃衣拿著筆了。

湯米與萊特的連結在這三個文本中是最強烈的。除了湯米就住在能看見羅比屋的公寓裡，他也跟萊特一樣是個收藏家，而他的收藏品——魚，正好是萊特的

[99] 佩卓在感到困惑時，站在旁觀者的角度說：「她從什麼時候開始變得這麼理性？用點想像力吧，這才是她的看家本領。」見《誰偷了維梅爾？》，頁 211。

[100] 見《萊特屋謎案》，頁 191。

護身符。玉魚曾經從萊特手中掉落，近百年後被湯米找到。而最深的連結，是同樣生長在單親家庭的二人對「家」的需求。萊特「草原風格」設計的特點在於水平延伸、大屋簷、低矮的牆上開了大量但經過縝密計算而不會犧牲住戶隱私的窗，而空間分界極少的室內中央則設置一個具象徵意義的大壁爐，賀克斯苔博認為此種設計暗示家庭成員齊聚在溫暖之處[101]，而Meryle Secrest說它是一家人的重心，年深月久成了生活的一部份[102]，「團聚」的象徵，正是文本中湯米的母親對家的詮釋：「家是要讓人團聚的，而不是一定要擁有它或是住在很特別的地方裡。」[103]由一個母親（與曾是妻子的人）口中說出這樣的話，似乎能原諒萊特在世人觀點中並未好好照顧妻子與孩子的不是之處，因為由他的設計，我們可以看出他仍是一個重視家居生活的人。胡西老師在與學生討論羅比屋的特色時說：「我一直不明白，萊特為什麼特別重視遊戲空間。設計羅比屋之前不久，他離開了妻子與六個孩子……也許這是他的方式，藉此向宇宙請求饒恕……。」[104]而這一點讓渴望擁有一個真正的「家」的湯米最後有所依靠（住進羅比屋）。當羅比屋仍處在內部沒有任何家具的狀態時，湯米就已經可以想像住在裡頭有多麼好玩。有這麼多扇窗戶，一個孩子可以從各個方向往外張望，甚至可以坐在牆頭，或是趁著沒有人注意，爬到某一層的屋頂上。……這個地方是玩水槍打水仗的最佳場所。[105]而讓孩子快樂遊戲正是萊特設計羅比屋的初衷。

詹姆斯·傅瑞在《超棒推理小說這樣寫》中利用編劇大師埃格理（Lajos Egri）的角色「三度空間」之主張，示範如何為角色建立「生理空間」（外型、智商、穿著、談吐等）、「社會空間」（出身、人生經驗）與「心理空間」（生理空間和社

101 見《萊特》，頁 102。

102 見《建築大師萊特》，頁 58。

103 見《萊特屋謎案》，頁 208。

104 見《萊特屋謎案》，頁 21。

105 同上，頁 88。

會空間的共同產物)。[106]巴利葉特為三位主角建立的生理空間(外表、個人嗜好)除文字外尚有插圖強化之，社會空間(家庭背景)亦以文字交代得非常清楚，而心理空間則在生理空間與社會空間外，更利用藝術品建構之：佩卓靠書寫抓住各種靈光閃現的瞬間，正如維梅爾畫作中閃亮的珍珠與銅釘；湯米對家的渴望靠萊特的作品實現；柯德．彼雷組合不同元件的能力與亞歷山大．柯德並行。他們三人各自擁有的特質，能讓他們一起完成無法獨自做到的事情。除了個性上的差異能彼此補強之外，巴利葉特亦未忽略兒童／青少年在感到無助時會尋求同儕協助，以獲得安全感的心理需求。例如在《萊特屋謎案》裡，湯米在家中遭竊、玉魚被偷之後告訴柯德「萊特三人組必須決定，現在該怎麼做」(頁 230)，強化三個主角作為一個團隊的連結，也讓讀者因為獲得志同道合的夥伴而更願意一起探索。

[106] 見《超棒推理小說這樣寫》，頁 55-56。

第參章　文本中的機關

詹宏志認為偵探小說是「借自真實的幻想本」[107]，而真實世界的都市裡有著眾多人口，自然有許多成謎的事件，因此著名的偵探們能夠成為都市的指標之一，例如福爾摩斯活躍於倫敦，馬格雷探長遊走巴黎，馬修・史卡德出沒於紐約，而芝加哥市裡的芝大學園，2004 年起也有了柯德、佩卓與湯米。雖然兒童主角不可能吸食海洛因或混夜店，也不以偵探為業或興趣，兒童的「視界」也或許不若成人世界那般多樣莫測、充滿料想不到的意外，但芝大學園以及古城伍史塔克，亦如《偵探蒐藏誌》所言：「無論這個城市是真實還是虛構，偵探是以警察或法醫或私家偵探的角色出場，往往會配合著該地特有的風土民情及城市景觀，獲得讀者的強烈共鳴。」（頁 17）在三個兒童偵探的探索中展現風情。而作者要如何使推理小說中既真且幻的都市或小鎮躍然紙上，邀請讀者一起漫遊其中尋找線索，靠的必定不是幻想，而是如同人類學家一般親自踏查與生活其中，然後才將真實世界的元素安置在內，成為各種機關。

「時間」亦是推理小說的機關之一，因為「時間的流逝並不是穩定的。人們試著去測量時間，但有些日子就像好幾年那麼長，其他日子卻是一眨眼就過去了。有些日子很重要，有些平凡無奇。」[108]巴利葉特在這三個文本中善用時間此種因人的感受而異之特性，讓讀者的心時而懸空、時而緊擰，產生閱讀趣味。

第一節　所在地

偵探與一座城市的關係，可以由詹宏志在〈偵探和他們的駐在城市之一〉中的主張窺見一斑：「推理小說裡的『駐市偵探』是另一個更行之有年的制度（或

[107] 見《偵探研究》，頁 28。

[108] 見《柯德失竊記》，頁 173。

傳統）。有了這些偵探公民的加入，……城市的風格得以彰顯。」[109]。相較於巴黎的杜邦或馬格雷、倫敦的福爾摩斯，巴利葉特書中的三位兒童偵探或許因為年紀的關係，所以活動範圍小，在《誰偷了維梅爾？》與《萊特屋謎案》中僅限於芝大學園周邊與海德公園（Hyde Park）社區[110]，在《柯德失竊記》中則受夏波太太看重與信任，「放大」到英國的伍史塔克小鎮。這些在書中年月裡成長的兒童角色們[111]雖尚未大紅大紫到能彰顯海德公園社區的風格，提升海德公園或芝加哥市的觀光價值，讓來自全球的書迷們按圖索驥、實地參訪，然而我們可由書中所附的地圖[112]猜測作者有意遵循推理小說中「駐市偵探」之傳統，賦予一位虛構偵探一個真實的場景[113]，讓三位兒童偵探的足跡出現在大部分真實的街道，例如科學與工業博物館（Museum of Science and Industry）、伍迪德島（Wooded Island）只是三位兒童偵探在《萊特屋謎案》中前往日本花園時經過的地點（頁 246），但在文本中寫出真實且位置無誤的地點，能使讀者產生立體的印象，偵探們的「辦案過程」也因此更加鮮活。

在建議寫作者如何發想好點子時，詹姆斯・傅瑞指出「寫你知道的事」是作家通常會收到的建議[114]，因此我們不難想像曾任教於芝加哥大學實驗學校的巴利葉特為何選擇此處做為她筆下偵探的駐在地。傅瑞亦說：「寫你知道的事是很好

---

109 見《偵探研究》，頁 173。

110 根據書中所附地圖，在同系列但不為本論文研究對象的《空畫框奇案》裡，主角們的活動範圍由芝大學園與海德社區往西擴大 7 英哩。

111 巴利葉特書中的三位偵探與福爾摩斯等人不同，他們並非一直 12 歲。在《空畫框奇案》中，他們 13 歲了。

112 比對 Google Maps 與英文原著中之地圖（原著地圖中的街道名稱去掉實際名稱之南 South、東 East），發現 *Chasing Vermeer* 書中所附之地圖南北向道路少了一條，在 *The Wright 3* 中則與實際相符。另外，雖不影響對故事情節的理解，但書中角色夏波太太家的位置，在 *Chasing Vermeer* 與 *The Wright 3* 二書中的地圖並不一致，但由「這房子她住了快五十年了。」（見《萊特屋謎案》，頁 141）可知夏波太太並未搬家。

113 見《偵探研究》，頁 172。

114 見《超棒推理小說這樣寫》，頁 39。

的建議，但是你永遠可以學習新知。在你花時間研究之後，你就能順利寫出你的所知所學。」[115]因此巴利葉特當然可以將她的偵探們帶至英國的伍史塔克小鎮。她在《柯德失竊記》英文版所附的作者訪談[116]中提到某一年結束在英國的簽書會後，她和先生租車旅遊，偶然間發現伍史塔克，這裡是一座小朋友們可以自行探索的小鎮，也有一個大小剛好的迷宮，便覺得應該將柯德、佩卓與湯米帶到那裡去，因此開始做研究：造訪伍史塔克三次並在那裡短居、讀了許多和伍史塔克與貝倫亨歷史有關的書、對樹籬迷宮（hedge maze）進行研究並親自體驗，當然她也研究亞歷山大·柯德與班克西的生平，並親眼欣賞他們的作品。她說做研究是進行探險活動的絕佳藉口[117]，而她為自己找到的藉口，也讓讀者有機會探索伍史塔克這座古老的石頭小鎮。

不只小說家要為自己的故事選擇事件發生的「所在地」，藝術家也希望能這麼做。亞歷山大·柯德曾說如果自己的每一件作品能為特定的地點量身訂做的話，想必結果會更成功[118]，而巴利葉特不只將柯德、佩卓與湯米帶到伍史塔克，也滿足了亞歷山大·柯德的期望——為伍史塔克「量身訂做」了一件作品。她這麼做，強化了「衝突」與「變化」的效果，其意義不只在空間的移轉，也在時間的對比。衝突來自新舊之間、美英之別：男孩柯德的爸爸認為在美國長大是絕對體會不到時間緩慢流逝的感覺，也看不到時間留下的痕跡[119]，與伍史塔克堅穩地護著歷史的石頭建築形成強烈對照；而藝術家柯德作品中獨特的幽默感[120]，與不友善、甚至具有肅殺氛圍的古獵場伍史塔克二者之間彼此角力，為《柯德失竊記》帶來令人緊張的開場；衝突也來自巴利葉特安排將現代的大型雕塑「送給」和它格格不

115 同上，頁 40。

116 由小天下出版社出版之中文譯本未附作者訪談，本節所提及之訪談記錄均筆者自譯。

117 原文為：Research is a great excuse for having adventures.。

118 見《柯爾達 A. Calder》，頁 94。

119 見《柯德失竊記》，頁 103。

120 見《柯爾達 A. Calder》，頁 102。

入的古老小鎮。變化則存在於藝術家柯德的活動雕刻作品：雖然活動雕刻並非《柯德失竊記》中的事件主角，但展出活動雕刻的「展場」無疑亦是本書的重要「所在地」，作者以三章之篇幅（約全書十分之一）[121]介紹事件發生當年九月在芝加哥展出的活動雕刻，並引用哲學家沙特與科學家愛因斯坦對柯德活動雕刻的看法，同時利用展場說明、三位主角與其他學童和觀賞者的想法來呈現她自己對「變化」的理解，例如「每一件活動雕刻，事實上，都是對於生活體驗的一個隱喻，對於組成人生的個別元素之間彼此連動的一個隱喻。」[122]個別元素之間彼此連動，表示必定包含變化的過程。波赫士以「他們並不知道，為了將來在某個具體的地方發生某件具體的事情，那遊戲是必不可少的。」[123]為〈遊戲〉一詩之結尾，筆者以為這足以說明《柯德失竊記》的原文書名 *The Calder Game*（柯德遊戲）之真義，以及以展場的遊戲室做為這個故事的最初所在地之涵義。展場中的柯德遊戲室裡，巨大的布告欄印著「對於每一件活動雕刻來說，你要尋找的都是平衡、美與驚喜。」[124]而由作者化身而成的策展人所寫的這句話，讓我們知道可以期待事件最後終將獲致平衡、美與驚喜，而我們也在伍史塔克居民的轉變中看到這三個特質了。

除了「寫你知道的事」，傅瑞在《超棒推理小說這樣寫》當中亦建議：

> 你為推理小說所找的舞台，不只要是故事發生的地點，還要是一個「除了故事本身之外還會發生許多精彩事件」的地點。這樣的地點能為故事背景帶入更多衝突，使劇情不單只侷限在案件本身，還可以讓你的故事讀起來更真實、更有深度。（頁 52）

---

121 以中文譯本頁數計算。

122 見《柯德失竊記》，頁 21。

123 見《波赫士全集 III》，頁 253。

124 同上，頁 27。

在這一點上，巴利葉特成功地利用了萊特。相較於維梅爾，萊特的一生雖然充滿許多謊言，但幾乎不存在「謎」——根據筆者所閱讀之三本傳記，萊特樂於接受訪問，但他重視自身形象，會一一檢視與自己有關的報導，甚至強迫記者改成自己喜歡的版本。而謊言不一定不真，真實也不一定誠懇，或看到不等於看見等概念，是巴利葉特自《誰偷了維梅爾？》起便開始在小說中討論的，我們可以將《萊特屋謎案》的「所在地」縮小至萊特曾經出手拯救三次的羅比屋，這棟充滿萊特性格的房子，可以讓讀者更清楚地體會故事中的各種衝突，如何以藝術的姿態為生活帶來驚喜。

綜上所述，我們知道《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》為柯德、佩卓、湯米建立了「駐地偵探」的形象，尤其是為了拯救萊特所設計建造的羅比屋，三人可說以性命為賭注，只為了保存芝加哥大學（甚至芝加哥市）重要的藝術資產。而《柯德失竊記》則讓三位偵探「跨區辦案」，不只證明他們在個別元素間找出關聯的偵探推理能力，更證明優秀的偵探只要善加利用線索，便能找到答案、順利破案，無論何處都可以是偵探的執業「所在地」。

此外，由於兒童偵探之活動範圍較成人偵探小，景物變化相對較少，因此作者對偵探所在城鎮或建築的景象，以及偵探解謎路線的描述更仔細，此為兒童主角對推理小說的影響；不動的建築內蘊有情世界，羅比屋因「居住」而產生意義，讓推理小說這種借自真實的幻想本多了懸疑、危機之外的溫馨之處；而不斷變化中的活動雕刻展場與呈現新舊衝突的伍史塔克，讓作者得以呈現自己的藝術主張，並增加藝術書寫的篇幅、刺激讀者嘗試書寫藝術的意願。

第二節　步調與懸念

無論是不是推理小說，所有故事的引人之處都在於留下懸念，而**芝麻小事無法建立高度的懸念**[125]，不過巴利葉特利用主角想達到目標的欲望——想拯救寫信的女人、想得到一個家、想讓小鎮居民也愛上藝術家柯德的作品，在這三本藝術推理小說中為我們示範如何在芝麻小事當中留下懸念。如同本章第二節所述，這三本藝術推理小說的線索主要來自巧合，而巧合常被認為是天意，無論是否為生活中的芝麻小事，也常可遇不可求。而如此虛渺的東西，要如何留下懸念？

惠特妮（Phyllis A. Whitney）在〈步調與懸念〉一文中亦說**若要營造緊張的懸念，單一觀點是個聰明的選擇。**[126]同時建議**每個章節只用一個觀點來敘事會比較保險**[127]，巴利葉特無疑也利用了這個方法，全書均以第三人稱觀點敘述之，包括角色的內心想法與疑問亦是，讓讀者們可以在全知觀點之下，緊緊掌握線索一步一步向前。

除了以單一觀點來掌握步調以營造懸念之外，「時間」也是重要因素。惠特尼表示：

> **當我故事的進展以日為單位來推進時，讀者會覺得好像一下就被拉入即將來臨的災難中。當時間的流逝發生在場景或章節之間時，讀者就不再那麼興致勃勃了。……讓較為短暫的時空出借自身的動力，促使正在發生的事件顯得引人入勝。**[128]

---

[125] 見惠特妮（Phyllis A. Whitney），〈步調與懸念〉，收於《推理寫作祕笈：暢銷作家傾囊相授的終極書寫心法》，頁 201。

[126] 同上，頁 204。

[127] 同上，頁 203。

[128] 同上，頁 205。

巴利葉特在這三本書中，都不吝惜讓讀者們知道事件發生於何時，同時以日為單位，讓事件按發生之先後出現，使讀者能建立事件日誌，不至於因為錯亂的時間而迷失並放下書本。（僅《柯德失竊記》之第一章為「預告」事件發生，與第十七章至第二十一章同日。）有時二章講述同一天發生在不同人物身上的事，凸顯不同角色對事件的看法，亦凸顯該日事件的重要性；有時同一章橫跨數日，讓讀者能輕鬆面對事件。作者以此營造時緩時速的步調，亦能提升讀者的閱讀樂趣。

在《誰偷了維梅爾？》中[129]，第一章第一句便是「一個溫暖的十月夜晚，有三封信送到了美國芝加哥的同一個社區。」（頁 1）成功地帶出第一個懸念：溫暖的秋季夜晚會收到什麼樣的信？第二章則在開頭便指出現在是「上了六年級的第六個星期」，讓讀者們知道即將出場的角色目前為止跟胡西老師相處的時間有多長（以及告知讀者主角們的年齡）；作者也在這一章讓讀者們知道胡西老師並不照表操課，這學期開學到目前為止都讓學生們討論寫作是不是最精準的溝通方式，並要學生們去找一封改變某人生命的信。信？改變生命？讀者必然立刻想到第一章那封既是鼓吹亦帶著威脅的信。接著敘事者告訴讀者「今天是十月十二號」，柯德第一次發現「十二」這個巧合，也許一個數字稱不上懸念，但讀者到了本書的最後就會知道為什麼「十二」是這個故事的第一個明確日期。第三章仍然停留在十月十二日，佩卓在上學前聽到爸爸媽媽討論一封神秘的信，讀者當然忍不住又會想起出現在第一章那封信，這是那三封信當中的一封嗎？接著故事進展到隔天早晨，佩卓跟柯德在上學的路上第一次談話；故事在此章進展到隔周一胡西老師帶著同學們到美術館參觀，目的是尋找出現在繪畫作品中的信。柯德在回家的路上和佩卓談話後抽出五連塊 I，心想這是主意（idea）或白痴呢（idiot）？本章以此做為結束稱不上懸念，但「白痴」這個想法展現了處在前青春期的兒童在面

[129] 《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》三書故事發展之步調雖有所不同，但作者安排懸念之方式相似，故本節僅詳細分析《誰偷了維梅爾？》，《萊特屋謎案》與《柯德失竊記》只列出事件日曆與概要說明。

對異性朋友時的尷尬情懷，同時也讓以兒童為主角的推理小說多了同儕因素，更能吸引兒童讀者。（由《萊特屋謎案》的英文書名 *The Wright 3*，以及《柯德失竊記》與不在本論文研究文本之列的《空畫框奇案》，亦可知道作者經營兒童社交情感的企圖）。

第四章為從美術館回來的「隔天早上」，星期二。本章胡西老師告訴學生們「畢卡索曾說藝術是個謊言，但卻是一個說真話的謊言。」（頁 36）要學生們回家找一件自認為是藝術品的東西，並寫下來。柯德在這堂課上排列「藝術」、「謊言」、「真話」這幾個詞，以獲得有意義的組合。雖然沒有留下問號，但作者以此方法將讀者帶入本書主題「藝術」，以及利用柯德的行為刺激讀者跟著一起「思考」。本章最後安排讓佩卓在包爾書店找到由查爾斯．佛特所寫的《看哪！》，佩卓讀了幾行後覺得這書是「什麼鬼東西啊？」但還是把它帶走了。佩卓的問號，作者在第五章，也就是同一天晚上給出答案。這是一本研究天降青蛙、人莫名消失卻又出現在另一地等奇異事件的書。過了幾小時，佩卓夢見一個打扮過時的女人，這個女人讓佩卓認為佛特懂她常有的感覺：「這個世界需要去發掘的事物，比大部分人想像的要多得多。」（頁 50）而緊接著這句之後，敘事者告訴讀者：「如果佩卓真的知道自己需要發掘的事物有那麼多，那她這天晚上決不可能睡得著。」此刻讀者當然不想放下書，想搶在佩卓之前知道是什麼事情會讓她失眠。

第六章故事還停留在同一天，因此佩卓會為了什麼事而失眠，讀者仍無從得知。本章描述柯德在家中尋找能完成作業的藝術品，他想到奶奶送給他的木盒子，上面有一幅地理學家的畫。就在他為這個盒子寫下說明時，夏波太太在他家門口跌倒，初次出現於這系列故事中。當天柯德還收到老友湯米從紐約寄來的信，湯米在信中說鄰居小孩浮拉咯（Frog）無端消失。此時讀者應該會想起佩卓在《看哪！》讀到的下雨般從天上掉落的青蛙，而湯米的鄰青蛙居卻無端消失？

第七章故事往前進三天，並橫跨四天。星期五佩卓第一次跟柯德分享《看哪！》而柯德告訴她浮拉咯消失的事。他們還發現這本書的前主人是夏波太太，而柯德

在隔天星期六到包爾書店打工時正好可以送書到夏波太太家，所以他能告訴夏波太太佩卓撿到她的《看哪！》，並且在夏波太太家看見《地理學家》這幅畫，夏波太太告訴他那是維梅爾的作品。隔周一上學時佩卓發現疑似一封信的紙片，上面提到藝術和罪行，讀者們當然又被拉回第一章那封信。這天他們決定開始蒐集與**藝術和無法解釋的事情**（頁 76）有關的資料。那天下午柯德到圖書館去找維梅爾的資料，他發現**維梅爾留下的問題，遠多於答案**。（頁 79）作者以這句話，邀請讀者們踏上尋找答案的旅程。

第八章出現第二個明確的日期「十月三十一日星期天」，佩卓的萬聖節裝扮讓柯德立刻想到維梅爾畫作中的女子，作者立刻安排他們在第九章（仍為十月三十一日）於柯德家一起看維梅爾畫冊，並開始記錄目前為止所出現的巧合。故事於第九章往前推進一天，柯德和佩卓於週一一起到圖書館找更多維梅爾的資料。他們決定以藍色 M&M 巧克力來象徵**想把這些事情弄清楚的決心**（頁 95），因為**藍色帶有一種稀奇、神秘的味道**（頁 96）。什麼是稀奇、神秘的味道？讀著們唯有陪著二位主角一起弄清楚所有的巧合，才能品嘗到此番滋味了。

第十章是到圖書館找維梅爾資料的二天後，星期三。柯德看著窗外的傾盆大雨，突然想到可以打電話到國家畫廊確認《寫信的女人》是否在館內，得知《寫信的女人》正出借給芝加哥藝術學院。隔天星期四，佩卓發現爸爸做事心不在焉，而柯德則知道奶奶最愛的畫家是維梅爾。他心想「**完全偶然發生的事件，現在似乎變得互相關聯，卻不是以他所了解的方式串在一起，他甚至不知道要如何找出它們之間的關係。**」（頁 105）已經跟柯德相處「超過二週」的讀者們，想必會陪著柯德一起找出這些事件之間的關係。

第十一章橫跨二日，為星期五報紙刊登《寫信的女人》消失了，以及星期六報紙刊登小偷的第一封公開信，而**這封信立刻引起巨大的騷動**（頁 118）當然可想而知，如信中所說，**除了那些沒有直接利害關係的一般大眾**（頁 116），還有

誰能修正維梅爾作品被扭曲的錯誤呢？身為一般大眾的讀者們在讀完這封信後，內心應該也掀起一股騷動。

第十二章以「那封未署名的信後來在世界各地的許多大報刊登出來。」（頁119）為始，描述胡西老師的課堂與世人的反應，本章在第三頁最後才出現「十一月二十二日星期一」這個日期。這一天柯德和佩卓到夏波太太家聊查爾斯·佛特。回家路上柯德說：「如果她不是這麼老的話，我會以為她和那幅畫的失蹤有關係。」（頁 127）讀者內心必定也懷疑起夏波太太了。那天晚上柯德又接到湯米的信，佩卓到柯德家重新整理她們這幾星期的發現，擬定了計畫：找深色木頭櫃子。第十三章發生於隔天早晨，胡西老師要同學們思考如果大家收到小偷所說的那封信的話會怎麼做，佩卓因此懷疑胡西老師與畫作被偷有關。再隔一天早晨，小偷在全世界的報紙都刊了第三波全版廣告。在聯邦調查局、警察單位與博物館的施壓下，這是最後一次刊登小偷的訊息。胡西老師班上的學生們因為小偷的作法認為書信這個溝通方式確實沒死（頁 141）。第十四章亦發生在小偷刊登第三波廣告同一天，柯德再次送書給夏波太太，並且收到湯米的信，知道湯米的繼父丟下他跟媽媽離開了，所以那個周末柯德和佩卓忙著烤布朗尼為湯米籌措回芝加哥的旅費。那周日傍晚，地方新聞報導夏波太太是收到小偷的信的人之一。

第十五章橫跨三日。夏波太太報警後隔天，胡西老師被懷疑是小偷，但沒想到她也是收到那封信的三人之一。隔天她回到學校上課，第二天佩卓聽到胡西老師講電話，覺得她一定遇到很大的問題，想協助她。佩卓跟柯德都認為他們所遇到的許多巧合，一路引導他們，因此決定開始尋找《寫信的女人》。第十六章橫跨六天（其中二日空白），柯德和佩卓在葛瑞西大樓尋找《寫信的女人》，當他們以為找到時，卻發現眼前根本不是他們要找的那個女人（頁 176）。這個結果必然能讓讀者在心中想著「可惡！竟然不是她！」

第十七章發生在隔天，佩卓在夏波太太家的樹籬又找到一張疑似小偷的信的紙片；隔天，由知名藝術史學者所寫的《維梅爾的困局：現在該怎麼辦？》以非

常便宜的價格在世界各國銷售，作者某種程度肯定小偷的貢獻，並在書末指出小偷應歸還《寫信的女人》。第十八章為書籍販售隔天，佩卓和柯德在上學路上遇到因為滑了一跤而將被送往醫院的夏波太太，她交給二人一封信，請他們代寄。佩卓和柯德想偷看這封信，內心百般煎熬時，被一個帶著口音的男子撞掉信，他撿起信後直接丟進郵筒。寄完信後他們到醫院探望夏波太太，夏波太太用柯德的五連塊拼了好幾各字。當晚湯米致電柯德，告知浮拉咯原來沒有消失，以及他和媽媽要回芝加哥了。

第十九章為柯德和佩卓到戴莉雅大樓尋找《寫信的女人》，佩卓突然身體不適，然後發現樓梯扶手上出現的圖案正是夏波太太在醫院裡用五連塊拼出來的單字。本章最後佩卓說：「我想我們已經找到她了。」（頁 207）讀者讀到此句，應該滿心期待就快見到《寫信的女人》了吧！本章並未出現任何日期。第二十章為同一天晚上，佩卓因為夏波太太在醫院所拚的字與戴莉雅大樓樓梯扶手圖案一樣，因而再度懷疑夏波太太和胡西老師。星期六早晨，聯邦調查局和國家畫廊為了讓社會大眾了解小偷的意圖，所以在報紙公開小偷最新一封信，信中指出若博物館無法在一個月內，也就是一月十一日之前修正與維梅爾有關的資訊，將摧毀《寫信的女人》。

第二十一章為佩卓丟下報紙後到柯德家討論這封信，然後決定再度前往戴莉雅大樓。他們在戴莉雅大樓又遇見那個有口音的男子。第二十二章仍為二人在戴莉雅大樓裡，他們發現二人的生日都在隔天，也就是十二月十二日，所以決定當天晚上再到戴莉雅大樓尋找《寫信的女人》，當作提前一天慶祝生日的探險行動。當天晚上他們真的用十二這個數字，在戴莉雅大樓找到《寫信的女人》了。第二十三章為二人帶著《寫信的女人》離開時，被一個陌生男子追趕。為了保護《寫信的女人》，二人兵分二路，但柯德和《寫信的女人》都消失了！最後佩卓在鄰居家的樹屋上找到受傷的柯德，他緊緊抱著《寫信的女人》。柯德告訴她：「你絕

對猜不到，剛剛發生什麼事。」（頁 248）第二十四章為隔天凌晨，由敘事者提供資訊，讓讀者將所有巧合「拼湊起來」[130]。

雖然每章篇幅並不一致，但若以日曆（見第 50 頁）來呈現各章事件發生的日期，可更了解巴利葉特如何經營步調。前六章為介紹角色、營造懸念，維梅爾於第七章正式「起作用」，因此由以一至三章描述一天中發生的事，放緩為一章橫跨四天。第八章最重要的巧合出現（佩卓打扮的跟維梅爾畫中的女人一樣），因此抓緊讀者好奇心，在同一天立刻進到第九章。接著稍歇一日，第十章至第十一章主題為《寫信的女人》失竊，在報紙揭露後留著二週空白，讓「世人」醞釀情緒。第十二章二個主角到夏波太太家喝茶，為了讓主角好好釐清夏波太太提供的訊息並擬定計畫，所以這一天、這一章只發生這件事。第十三章至第十五章為小偷的信件與廣告所引起的漣漪，所以一日緊接著一日。第十六章佩卓與柯德開始在芝大學園裡尋找《寫信的女人》，萬事起頭難，所以在同一章裡過了六天，其中還有二天必須等待的空白，拖延能使讀者產生焦急的感覺。焦急的等待後，發現找到的不是《寫信的女人》，為了彌補讀者的失望，自第十七章至第十九章每天都有更接近《寫信的女人》的事件發生，而第二十章到第二十三章則發生在同一天，不安、懷疑、恐懼等情緒都在同一天出現。但最後一章作者也好好地安撫讀者，娓娓道出一切。

[130] 此為第二十四章標題。

《誰偷了維梅爾？》事件日曆：

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
Ch. 1：溫暖的十月夜晚						
		10/12 Ch. 2 胡西老師要大家回家問大人是否曾收過改變他們生命的信。 佩卓和柯德在包爾書店看到胡西老師買了一本藝術書。 Ch. 3 介紹佩卓與柯德的家庭背景。	10/13 Ch. 3 佩卓、柯德在上學路上第一次聊天。			

（接下頁）

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
	10/18 Ch. 3 胡西老師帶學生到美術館尋找畫中的信。	10/19 Ch. 4 胡西老師和學生討論什麼是藝術，並要大家在家中找一件自己覺得是藝術品的東西。 佩卓在包爾書店找到《看哪！》。 Ch. 5 佩卓在家讀《看哪！》，並夢到穿黃衣服的女人。 Ch. 6 柯德拿出印有維梅爾所繪的《地理學家》的盒子。夏波太太首次出現。 柯德收到湯米寄來的信，知道浮拉咯消失。			10/22 Ch. 7 佩卓在午餐時告訴柯德《看哪！》的內容，並發現書的原主人是夏波太太。柯德告訴她浮拉咯消失的事。	10/23 Ch. 7 柯德送書到夏波太太家，發現牆上的《地理學家》。夏波太太告訴他那是維梅爾的畫。他問夏波太太是不是曾擁有《看哪！》。

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
	10/25 Ch. 7 佩卓在上學路上發現一張紙片。 柯德向佩卓借《看哪！》，並開始看維梅爾畫冊。					
10/31 Ch. 8 萬聖節。佩卓將自己打扮成夢中女人的模樣，柯德告訴她這是維梅爾畫中人物。於是二人一起到柯德家看畫冊。 Ch. 9 柯德和佩卓開始記錄目前為止發生過的巧合。	11/1 Ch. 9 柯德和佩卓到圖書館找維梅爾的資料。		11/3 Ch. 10 柯德突然想到可以打電話到國家畫廊確認《寫信的女人》是否在館內，因此得知《寫信的女人》出借給芝加哥藝術學院。	11/4 Ch. 10 佩卓的爸爸心不在焉。 柯德的爸爸告訴他房子外牆漆紅色是因為奶奶認為紅色能讓她最愛的畫家維梅爾更加十全十美。	11/5 Ch. 11 報紙刊登《寫信的女人》消失了的消息。 胡西老師手臂綁著吊帶來上課。 胡西老師在包爾書店和瓦區先生談話。	11/6 Ch. 11 報紙刊登第一封未署名的信。
11/7	11/8	11/9	11/10	11/11	11/12	11/13
11/14	11/15	11/16	11/17	11/18	11/19	11/20

（接下頁）

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
	11/22 Ch. 12 柯德和佩卓到夏波太太家喝茶。	11/23 Ch. 13 胡西老師要學生思考如果大家收到小偷所說的那封信的話，會怎麼辦。	11/24 Ch. 13 小偷在全世界報紙刊登最後一波全版廣告。 Ch. 14 柯德再次送書給夏波太太。 柯德收到湯米的信，湯米說他的繼父消失了。		11/26 Ch. 14 柯德和佩卓烤布朗尼為湯尼募款，好讓他跟媽媽能有錢搬回芝加哥。	11/27 Ch. 14 夏波太太是收到信的三個人之一。
11/28 Ch. 15 胡西老師被懷疑是小偷，沒想到她也是收到信的三人之一。	11/29 Ch. 15 胡西老師回到學校上課。	11/30 Ch. 15 佩卓聽到胡西老師講電話，覺得她一定遇到很大的問題，想協助她。 柯德跟佩卓決定開始尋找《寫信的女人》。	12/1 Ch. 16 柯德和佩卓到葛瑞西大樓尋找深色木頭櫃子。	12/2 Ch. 16 柯德和佩卓繼續在葛瑞西大樓二樓尋找。		

（接下頁）

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
	12/6 Ch. 16 柯德和佩卓到葛瑞西大樓的地下室尋找，找到一個大小與《寫信的女人》相仿的畫作的包裹，打開後發現不是《寫信的女人》。	12/7 Ch. 17 放學後佩卓又找到一張疑似小偷的信的紙片。	12/8 Ch. 17 《維梅爾的困局：現在該怎麼辦？》出現在世界各國的書店，並以便宜的價格販售。	12/9 Ch. 18 佩卓和柯德上學時遇到將被送往醫院的夏波太太，她請二人代寄一封信給胡西老師。二人在郵局遇見帶有口音的男子。 佩卓與柯德放學後到醫院探望夏波太太，夏波太太以五連塊拼了好幾個單字。 湯米致電柯德，告知浮拉咯原來是去探望親戚，不是無端消失。	12/10 Ch. 19 柯德和佩卓到戴莉雅大樓，繼續尋找《寫信的女人》。	12/11 Ch. 20 報紙刊登小偷揚言摧毀《寫信的女人》的信件。 Ch. 21 柯德和佩卓再度前往戴莉雅大樓。 Ch. 22 柯德和佩卓在晚上找到《寫信的女人》。 Ch. 23 離開戴莉雅大嘍後，一個陌生男人追著他們，為了保護《寫信的女人》，佩卓和柯德兵分二路。柯德陷入危險中。
12/12 Ch. 24 真相大白						

《誰偷了維梅爾？》橫跨二個月，且其中有二周空白，《萊特屋謎案》則歷時一個月。比較這二個文本的第一章，可以發現作者的起手式並不相同：《誰偷了維梅爾？》中的竊賊使用昂貴的信紙，也優雅地將信件送到三位神秘的收件人門口——緩；而《萊特屋謎案》的第一章則是磚匠在房屋一陣抖動後，由羅比屋屋頂摔落——速。胡西老師在《萊特屋謎案》第三章說：「好吧——也許現在太遲了，這一年快過完了，要你們在這時候開始去研究這件事，這樣要做的事太多了。」（頁 22）也是在暗示讀者，這個故事的速度是比《誰偷了維梅爾？》更急湊的。（沒讀過《誰偷了維梅爾？》的讀者當然不知道這點，但因為不是「續集」，所以完全不影響對情節的理解，且作者在《萊特屋謎案》中亦對人物的往來作了交代。）由《萊特屋謎案》事件日曆（見下頁）可知每天所發生的事均以數章來各別敘述，章章有線索，讓讀者能感受到拯救羅比屋的步調絕不能慢。（第三十二章雖橫跨二日，但為三個偵探主角在夜晚受困、獲救，延伸至隔天，故實際上為同一日之活動。）第十八章為全書唯一橫跨三日者，步調慢但情緒高漲。本章為胡西老師與學生討論如何傳達他們對拆解羅比屋的看法，然後帶著學生們到羅比屋前示威，讓這個事件真正「動」了起來，也讓主角湯米遭逢危險，帶起故事高潮。值得一提的是第二十四章雖與另外六章於同一日發生，但篇幅極短，僅以四頁描述湯米找到的萊特的玉魚被竊賊偷走，在第十九章則於學年結束、事件似乎會就這麼落幕的擔憂中，再度以速度給予讀者刺激。與《誰偷了維梅爾？》相同的是，巴利葉特在《萊特屋謎案》的最後為讀者安排了能喘息、好好思考所找到的答案的情節，故事最後是一幅跨頁插畫，三個主角一起走在海德公園的街道，作者以「那年夏天每下過一場雨，一個男人光著腳的腳印便在許多人家的花園和人行道的軟泥上出現。沒有人為這些腳印煩心。然而，這裡是海德公園，這裡的街道空無一人，在這裡，幾乎任何事都可能發生。」（頁 302）為本書作結，是這個故事的最後一個「懸念」，讓讀者期待海德公園的下一個故事。

《萊特屋謎案》事件日曆：

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
			6/1 Ch. 5 柯德邀請佩卓和湯米到他家去，希望他們二人能成為朋友。 佩卓在包爾書店找到《隱形人》。		6/3 Ch. 1 修屋頂的工人從羅比屋屋頂上摔落。 Ch. 2 湯米在課堂上想著從紐約回來後的一切。胡西老師拿著羅比屋即將被拆除的剪報，並指為謀殺。 Ch. 3 胡西老師跟學生們分享羅比屋將被拆除的消息。 Ch. 4 放學後湯米在羅比屋挖到一塊形狀特殊的石頭。 Ch. 5 放學回家後佩卓發現火車上有人丟下一本書，跟柯德一起到鐵軌去找。 Ch. 6 二人發現那本書是《隱形人》。 湯米拿著在羅比屋發現的石頭到柯德家，但沒告訴他在哪兒找到的，也不想讓佩卓知道。 （本欄接下頁）	

					Ch. 7 柯德發現五連塊可以排出羅比屋，所以帶著五連塊到羅比屋去。 磚匠達爾在醫院裡覺得他在羅比屋感受到的一切瘋狂都不瘋狂。 Ch. 8 佩卓在晚上讀了好幾小時《隱形人》。	
Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.	
	6/6 Ch. 9 佩卓和柯德上學前前發生爭執。湯米翹課回家。 Ch. 10 胡西老師帶學生到羅比屋。 Ch. 11 湯米回到學校。胡西老師正與同學們討論羅比屋是不是藝術品。放學後三人一起到湯米家討論。 （本欄接下頁）	6/7 Ch. 16 柯德到醫院看達爾先生。 湯米跟媽媽一起看後窗。 Ch. 17 佩卓拜訪夏波太太。夏波太太告訴她1955年時住在羅比屋的感受。	6/8 Ch. 18 胡西老師決定帶學生到羅比屋前去示威。	6/9 Ch. 18 學生們在羅比屋前割開名畫海報，並說出自己的感想。當晚電視新聞與廣播都播出他們的示威活動。	6/10 Ch. 18 芝加哥論壇報頭版刊登湯米示威時的照片。湯米上學時被從房子裡穿越黃色膠帶、穿施工裝備的男人威脅。芝加哥市長下令設立一個小組，重新評估如何處理羅比屋。		

	Ch. 12 三人在湯米家讀跟萊特有關的書。 Ch. 13 柯德跟佩卓離開湯米家時討論萊特和《隱形人》的連結。 Ch. 14 柯德和湯米在電話中產生爭執。柯德決定去醫院拜訪達爾先生。 Ch. 15 媽媽跟湯米提到《後窗》這部電影，並約好一起看。 佩卓邀請柯德一起去拜訪夏波太太，但他拒絕，提議各自進行計畫。					

（接下頁）

Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
	6/13 Ch. 19 學年結束。 三人一起在樹屋上分享自己發現而另二個人不知道的事。離開樹屋時突然下起大雨，佩卓的筆記本掉了。 Ch. 20 湯米衝回家關窗。 佩卓在雨停後出門找筆記本，柯德拿著 TCP 三個五連塊來告訴她拚出一個人形。 柯德回家後佩卓發現原來不存在的男人的腳印。	6/14 Ch. 21 三人看見胡西老師和達爾先生一起出現，決定跟蹤他們。 Ch. 22 三人在美術館聽到達爾先生告訴胡西老師萊特的玉魚的事。三人為了該如何處理湯米找到的玉魚而意見不合。 Ch. 23 湯米在樹屋上謊稱找到玉魚的經過。 Ch. 24 湯米家被闖入，玉魚被拿走了。 Ch. 25 湯米打電話告訴柯德，並要柯德告訴佩卓此事。 湯米找到嬰兒監聽器。 （本欄接下頁）	6/15 Ch. 28 三人到日本花園測試嬰兒監聽器。 Ch. 29 三人在晚上溜進羅比屋。 Ch. 30 三人在羅比屋裡。 Ch. 31 三人被偷窗戶的竊賊抓住，企圖燒死他們。三人逃上屋頂時，羅比屋挺身解救他們。 Ch. 32 三人獲救。湯米向另二人坦承自己是在羅比屋找到玉魚的。	6/16 Ch. 32 竊賊被捕，羅比屋得救。湯米跟媽媽可以住進羅比屋裡。		

		Ch. 26 佩卓知道湯米家被闖入。佩卓聽到羅比屋對她說話。 Ch. 27 湯米和媽媽到唐人街用餐。湯米發現有人在羅比屋裡，於是在晚上偷溜出門，被歹徒用相機的閃光燈強光照射。				
Sun.	Mon.	Tue.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.
		6/21 Ch. 33 羅比屋預計拆除日，三個孩子、胡西老師、夏波太太、校長、達爾先生一起進到羅比屋尋找萊特留下的密碼。				
Ch. 34 這裡是海德公園，……幾乎任何事都可能發生。						

《柯德失竊記》與《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》篇幅相近，但由於柯德失蹤，有搶救的「黃金時間」，因此除去揭示雕刻作品與男孩失蹤的第一章，以及以參觀柯德活動雕塑展為主的三至六章（且無明確日子）以及抵達伍史塔克後的參觀行程，自柯德失蹤至被找回僅占三天二夜。全書分為五十章，各章篇幅較前二個文本短，尋找柯德的過程佔二十一章，一章翻過一章，營造尋找柯德的緊湊步調。

《柯德失竊記》事件日曆：

九月	Ch. 3：芝加哥展出由匿名人士贊助的、歷來規模最大的、藝術家柯德的活動雕刻。柯德全班在巴頓小姐帶領下，一起在當代美術館外排隊，等待參觀這次的免費展覽。 Ch. 4：在展場中。即使受巴頓小姐的種種規定限制，柯德等人為活動雕刻感到驚歎，並進行與藝術有關的思考。 Ch. 5：柯德發現展場中的柯德遊戲室，深受吸引，但巴頓小姐不准學生進去。 Ch. 6：受夠巴頓小姐的三人在參觀柯德展當天放學後到胡西老師的教室去。
Ch. 2：參觀完柯德展後一星期（柯德消失的二星期前），柯德告訴湯米和佩卓他下周將和爸爸一起前往英國牛津參加與城市花園有關的研討會。	
Ch. 6：胡西老師知道柯德即將前往英國時，對柯德說了悄悄話。（此為最後一段，是本章唯一一段非參觀柯德展當天之事件。）	
（以下各章事件均發生於十月。）	
Sat.	Ch. 7：十月初的周六下午，佩卓和湯米為柯德送行，發現二人仍然無法當朋友。
Sun.	Ch. 8：出發第二天早晨抵達倫敦，傍晚抵達伍史塔克後，看見廣場上巨大的紅色雕像，感覺不大對勁。
Mon.	Ch. 8：吃早餐時民宿主人諾斯理小姐告知那座雕像由一位不具名的美國人捐贈，已經擺在廣場上好幾星期，伍史塔克人對此非常不開心。 Ch. 9：爸爸華特參加研討會時，柯德到牛津植物園與牛津大學參觀，並受英美用語之差異震撼。 Ch. 10：柯德和爸爸回到伍史塔克後，發現一個女孩拿相機對著廣場上的巨大雕像，然後開始畫圖。之後她爸爸出現，要她不准接近這座雕像。
Tue.	Ch. 11：柯德自己留在伍史塔克四處看看，再次受英美用語之差異震撼。參觀諾斯理小姐推薦的牛津郡博物館，感受伍史塔克的古獵場氛圍。 Ch. 12：離開博物館後到小商店買明信片，聽見當地人埋怨那座雕像。大家發現他的明信片要寄往美國時，變得更不友善。柯德離開商店，到無人的墓園去用製圖紙設計迷宮。 Ch. 13：吃午餐時在餐館發現昨天在廣場拍照的女孩。女孩問她名字，餐館裡的人都聽到了，使得柯德不得不帶著午餐回到廣場。他覺得這座雕塑是他今天唯一的朋友。 Ch. 14：一個帶著美國口音的黑衣男人幫柯德把忘在餐館的迷宮設計圖帶出來。柯德仔細觀察廣場上的雕塑，發現作品名是「米諾陶」。柯德和黑衣人討論藝術家柯德的作品。

Wed.	Ch. 15：早餐時華特告訴諾斯理小姐柯德今天要參觀貝倫亨宮與迷宮。送爸爸前往公車站時，他們分別想著自己沒告訴對方的事。 Ch. 16：華特回到伍史塔克時，看到柯德留了一張紙條說有人請他幫忙，會晚點回來。華特焦急地前往貝倫亨找柯德，但沒找到。
Thu.	Ch. 1：英國古老的小鎮。雕像不見了，還有一個男孩也消失了。 Ch. 17：黎明時，小鎮居民發現雕像從廣場上消失了，地上有黃色顏料印的二個交叉的 WISH，具塗鴉藝術家班克西的風格。華特在警察的協助下到貝倫亨宮打聽是否有人見過柯德。天亮後，警方持續尋找柯德。 Ch. 18：在夏波太太迅速安排下，湯米和佩卓跟著夏波太太一起前往英國，協助尋找柯德。胡西老師致電華特，告訴他她跟柯德說的悄悄話是「在英國玩『柯德遊戲』！」 Ch. 19：湯米、佩卓在飛機上讀有關伍史塔克的資訊。 Ch. 20：湯米、佩卓和夏波太太抵達伍史塔克。 Ch. 21：華特和湯米、佩卓與夏波太太一起吃晚餐，夏波太太為大家打氣。
Fri. 與 Sat. 凌晨	Ch. 22：早餐時湯米和佩卓拿到夏波太太簽署的通行證，可以跨越伍史塔克所有警方路障。 Ch. 23：湯米和佩卓前往貝倫亨尋找柯德，但二人一言不合，因此分開行動。湯米找到一枚 1752 年的古硬幣後急著尋找佩卓，最後發現她倒在樹籬迷宮裡。 Ch. 24：運走雕像的五個男人還沒接到雇用他們的美國人的通知，又從廣播中知道一個名叫柯德的男孩失蹤了，所以他們決定賣掉雕像。 Ch. 25：佩卓醒了，和湯米講和。二人好不容易一起走出迷宮，然後拿出地圖在他們覺得重要的地方畫上 X，並試著以柯德的思考方式思考。他們討論時，聽到一陣騷動，警方在湖岸找到一具屍體。 Ch. 26：警方找到的並不是柯德，也不是屍體，而是一個受傷的男人。華特和夏波太太到貝倫亨宮和佩卓與湯米會合，華特分享他對送米諾陶給伍史塔克的收藏家亞瑟・威許的調查結果。 Ch. 27：華特向佩卓與湯米介紹班克西時，警方告知那位受傷的男人是亞瑟・威許。 Ch. 28：亞瑟的真實身分是民宿主人諾斯理太太的外甥。 Ch. 29：華特前往醫院探視亞瑟，湯米和佩卓繼續在貝倫亨尋找柯德，不小心跌進河裡。 Ch. 30：諾斯理太太的貓看見水中有黃色的東西。 Ch. 31：被警察禁止四處探查的湯米與佩卓決定偷偷翻牆進貝倫亨。 Ch. 32：佩卓成功進入貝倫亨，湯米則在成功翻牆前被警察發現，送回民宿。 Ch. 33：佩卓在夜裡依計畫走向迷宮，湯米則偷溜出民宿，想辦法翻牆進貝倫亨。

	Ch. 34：佩卓躲在樹洞裡聽見二個男人的對話。 Ch. 35：湯米成功進入貝倫亨。偷走米諾陶的五個男人決定放棄賣掉米諾陶的計畫，將米諾陶留在卡車上。 Ch. 36：亞瑟醒了。 Ch. 37：偷走米諾陶的五個男人中的一個回到卡車旁，將米諾陶運往公園。 Ch. 38：佩卓在迷宮中。 Ch. 39：夏波太太猜想柯德消失與米諾陶無關，他是受別的事吸引而到不該去的地方。 Ch. 40：普米發現水中的柯德的五連塊。湯米告訴大家佩卓在迷宮裡。 Ch. 41：前往迷宮尋找佩卓。 Ch. 42：救出柯德。
	Ch. 43、Ch. 44：柯德在洞穴中二晚的狀況。
Sat.	Ch. 45：警方逮捕二個偷走米諾陶的男人和衛斯理太太。
時間不明	Ch. 46：柯德醒來，告訴大家他與亞瑟在廣場的談話內容，所以大家知道是亞瑟自導自演偷走米諾陶。亞瑟以匿名方式把柯德的雕塑送給伍史塔克鎮卻受重傷的消息受到美國報紙大力報導，使得芝加哥的柯德展人數暴增。美國人覺得亞瑟為了重新安排位置而偷走米諾陶不算真的偷。 Ch. 47：等柯德恢復體力時，大家在病房玩柯德遊戲。亞瑟醒來。 Ch. 48：柯德探視亞瑟，真相大白。 Ch. 49：柯德一行人留在武史塔克參觀，受到小鎮居民歡迎。小鎮居民也接受米諾陶了。 Ch. 50：柯德等人回到芝加哥，巴頓小姐變了，一切都和過去不同了。

由前列之事件日曆，可以知道巴利葉特以日為單位，且標示事件發生的日子（明確的日期或星期幾），使兒童讀者不至於在「謎」中走失，同時利用緩、急相間的步調營造懸疑感（《誰偷了維梅爾？》中尚安排毫無進展的二周），以「變化」提升閱讀樂趣。除了在《誰偷了維梅爾？》中安排浮拉咯這位與《寫信的女人》無關的假線索讓讀者產生懸念，巴利葉特亦在每章結尾提出問題，但並非每個問題都有答案，也並非每個答案都能成為線索，因此能讓讀者「不甘心」，刺激往下閱讀的慾望。

第三節　線索與推理實踐

杜威認為觀察和**掌握未知的事物有關**[131]，當對懸疑的情節產生興趣時，觀察便達到巔峰，而此時**某種東西會從當下感知的事物中出現，但究竟是什麼卻無法確定**。[132]筆者以為在本研究的三個文本中，「當下感知的事物」便是作者巴利葉特所安排的「巧合」，三個主角所感知的巧合，帶領他們從事**建設性的體力活動**[133]，例如在《萊特屋謎案》中柯德前往醫院探視由羅比屋屋頂摔落的達爾先生、佩卓為了更了解羅比屋而拜訪夏波太太，或者佩卓與湯米於《柯德失竊記》中在伍史塔克的走動，因為他們**對環境和結果強烈解且專注的觀察**[134]，所以他們的體力活動不會只是虛晃一遭，毫無所獲。

在《誰偷了維梅爾？》中，佩卓於包爾書店的贈書箱拿到的《看哪！》原本屬於夏波太太；夏波太太和瓦區先生一起前往包爾書店時在柯德家門口跌倒，那時胡西老師正好走在他們後方；佩卓從沒看過《寫信的女人》，卻夢到她了；柯德送書到夏波太太家時發現牆上掛了一幅跟奶奶送他的木盒子上的圖片一樣的畫，夏波太太告訴他那是維梅爾所繪的《地理學家》；原本在華盛頓特區國家藝廊的《寫信的女人》在柯德和佩卓開始研究維梅爾時正運往芝加哥，準備參加「藝術中的寫作者」特展。在文本前幾章即開始不斷出現的巧合，確實曾讓筆者在初次閱讀時懷疑「這是推理小說？」然而為了進行論文寫作而細讀之後，發現這些巧合絕不是天外飛來一筆的幻想，而是線索，讓三位偵探動腦思考，發現這些巧合間的關聯，因此重整當下所知，並以更深刻的探索接續之，最終能尋回《寫信的女人》。巴利葉特在這麼多的巧合當中地放了一條「紅鯡魚」（red herring）——湯米在紐約的鄰居小孩浮拉咯（Frog）無端消失了，就跟佩卓發現的《看哪！》

131 見《我們如何思考》，頁 260。

132 同上，頁 261。

133 同上註。

134 同上註。

書中所寫的種種神秘不可知的事件一樣。可是讀者要到故事的最後才會知道原來這個巧合與《寫信的女人》被竊無關。

柯德在《萊特屋謎案》中拜訪由羅比屋屋頂摔下來的磚匠達爾先生，他告訴柯德自己摔下屋頂前覺得很自由，好像隱形了，然後羅比屋像一條魚一樣扭動，把他甩下屋頂。柯德知道後心想：「**難道只是巧合，還是他碰巧撞見了一個更大模式的一小塊，而這個模式可能有助於拯救羅比屋？**」（頁 137）佩卓在她們即將得到答案前整理從知道羅比屋要拆除後所發生的事：湯米在大家需要能拯救羅比屋的東西時挖到價值連城的玉魚、她分別在包爾書店和鐵軌上找到一本《隱形人》、而萊特在羅比屋裡留了一個隱形人，這些事是巧合嗎？然後她隨手翻開隨身攜帶的《隱形人》，讀到「**所有的人，無論受過多高的教育，都保有某種迷信的觀念。**」（頁 212），於是她心想如果不把巧合當成巧合，算不算迷信？筆者以為巴利葉特利用佩卓的思考，將巧合轉化為能供三位兒童偵探利用的線索，讓他們經由理智思考，在所發現的巧合中抽絲剝繭，最終能夠採取有意義的行動，成功拯救羅比屋。

《柯德失竊記》中的巧合與《誰偷了維梅爾？》與《萊特屋謎案》稍有不同，並非每一件事的發生似乎都為了讓後續的事件能夠發展，因此巧合必須存在。作為此系列故事的第三本，筆者以為《柯德失竊記》的解謎方式最接近一般對推理小說解謎手法的理性要求。夏波太太在本書中對湯米和佩卓說：「**孩子們，你們要仔細思考，以便穿越一座具體的迷宮。**」（頁 145）而不只是等著巧合出現。所以他們拉緊實際出現在眼前的每一條線索，循線前進，而不是像在《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》中一般，主要依賴佩卓的「感應」尋求解答。然而和失蹤的柯德同處於伍史塔克，且有意識地試圖以柯德的思考模式來思考的佩卓和湯米，仍需要在《誰偷了維梅爾？》與《萊特屋謎案》二書中連結各種巧合的「想像」。我們可由杜威之言理解「想像」在這幾本藝術推理小說中的地位：

審美經驗是想像性的。……所有有意識的經驗都必然在某種程度上具有想像性。儘管每一個經驗之根都可在一活的生物與其環境的相互作用之中找到，經驗成為有意識的，成為與知覺有關，卻有待於那源於先前經驗的意義進入到經驗之中。想像是僅有的大門，透過它這些意義能夠進入到當下的相互作用之中。或者，正像我們所見到的那樣，新與舊在意識中的調適就是想像。[135]

為了能讓存於伍史塔克的各種線索產生作用，佩卓與湯米必須利用想像（imagination）來使新舊經驗彼此調適（adjustment），以產生有意識的（conscious）經驗，才能尋回柯德。

如同波赫士在〈偵探小說〉一文中所說：「我們把偵探小說看成是一種智力型的文學體裁。這種體裁幾乎完全建立在虛構的基礎之上，破案靠的是抽象推理，而不是靠揭發案情或罪犯疏忽。」[136]在真實世界裡，警方靠揭發案情或罪犯疏忽而得以破案；在虛構的推理文本中，則由作者所設計的偵探根據作者置於文本中的線索進行抽象推理，而「巧合」這種不易理解的抽象概念，正適於作為推理的線索。「巧合」讓身處現實的讀者（如筆者）產生懷疑，因而不自覺地入戲，進行各種推理。杜明城老師曾於課堂中說推理小說中的「辦案過程常常是一種無意識的狀態，有些巧合其實不是真正的巧合，而是透過無意識的思考，線索就不請自來，呼之欲出……。」而無意識的思考，正是推理小說讀者（如筆者）完全進入所閱讀的推理世界的必備之鑰，如此方能與小說中人物所面對的巧合同步。

除了上述事件與事件之間彼此相關的巧合的，巴利葉特還在文本中設計了另一種巧合來呼應文本主軸，同時傳遞她「任何事都可能以它們自己獨特的方式發生」、「看不見不表示不存在」的信念：佩卓在包爾書店的二手書箱中找到的書。

---

135 見《藝術即經驗》，頁 354。

136 見《波赫士全集 IV》，頁 264。

在《誰偷了維梅爾》中，佩卓找到查爾斯·佛特（Charles Fort）的《看哪！》（*Lo!*）。這是一本收集整理了數百樁怪異事件的報導的書，這些事件即使經過報導，但其荒誕特質使的許多人視之為捏造，但有許多事件彼此雷同卻是不爭的事實。巴利葉特借佩卓的閱讀心得，傳達她對世人普遍無法接受不曾聽聞的事件的態度的感想：

> 大部分人會把發生在他們身上的事情扭曲，硬生生的解釋為他們所能了解的事。換句話說，人們有時候會把實際發生在他們眼前的事曲解，以符合他們所認為應該是的樣子，他們甚至沒有察覺到自己在這麼做。人們喜歡看到他們打算看到的東西，發現他們打算發現的事物。這真是了不起的看法。（頁 45）

在《萊特屋謎案》中，佩卓找到 H. G. 威爾斯（H. G. Wells, 1866-1946）的《隱形人》（*The Invisible Man*）。除了利用隱形人如同玻璃可被光穿透穿的特質，且玻璃正是萊特非常重視的房屋元素，因此將羅比屋的密碼藏在玻璃上，巴利葉特選擇在文本中置入此書，亦可視為延續以《看哪！》向讀者傳遞藝術之外的訊息：即使你不曾聽聞，或者無法看見，都要以開放的心胸接受世間所有的可能性。

巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》的最後說：「難道，就如許多科學家相信的，巧合只是人類對模式過度迷戀的結果？還是它有更深刻的意義？」（頁 264）她也確實在《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》三本書中善用對科學家來說本質為模式的巧合，讓三位主角在模式的「理」與巧合的「情」之間尋找答案，既保有推理小說所需的理性，亦存有欣賞藝術不可或缺的感性。她同時也藉胡西老師之感想，說出：「也許巧合只是一種繁複的回音，反射出人們生命

的結構，就像萊特設計的形狀與比例中，映現出來的各種繁複的回音。」[137]讓看似隨機、無規則的巧合與建築有條理的幾何結構相呼應，傳達出生命中的各種偶然事件事實上都是有意義的連結。這些連結會產生連續的變化，每一個變化都讓人想到前面的改變，並在後續變化中引發興趣[138]，產生有邏輯、有成效的觀察，培養出看待世間萬物的不同眼光。

除了文本中的主角為了解謎而連結各種巧合、進行思考活動所得的線索，文本外的真實世界也提供線索，只不過真實世界所提供的線索供作者創作文本之用，而非讀者，因此形成真實世界與文本間的互文。Arthur Asa Berger 在 *Popular Culture Genres* 一書前言中指出互文的觀念通常指的是二個文本間內容上的連結，也就是說他們（有時在無意間）借用另一文本。[139]而且個別的作品，不論是電影、電視節目、小說或其他類型的藝術創作，在某些方面可能是獨一無二的，但也會與其他作品有所關聯。[140]筆者認為巴利葉特所創作的文本中的「藝術品」與「藝術家生平」即其所借用的文本，她以自己過去的經驗（亦即作者自己的「人生文本」）發現隱藏在藝術品中的線索，創造出能供文本角色利用的巧合，產生學習經驗、教學經歷與文本創作間的互文。這種真實世界與虛構文本間的互文，正是推理小說能夠吸引不同年齡層的讀者的迷人所在。

137 見《萊特屋謎案》，頁 299。

138 見《我們如何思考》，頁 261。

139 The concept of intertextuality, …, suggests that texts are often related to one another on the content level. That is, they borrow (sometimes inadvertently) from one another. (p. xiii)筆者自譯。

140 ..individual works-films, television programs, novels, and other kinds of artistic creations-may be distinctive in certain respects but are related to other works... (p. xiv)筆者自譯。

第四節　罪犯與動機

巴利葉特書中偵探的「查案」重點並不在找出兇手並給予制裁，讓讀者獲得正義得申的滿足感，因此對「兇手」的背景與動機之鋪陳相對較弱，例如《誰偷了維梅爾？》中的小偷雖然以三封公開信與三幅全版廣告宣告其目的，並成功引起一般大眾的注意，然而其身分並未在故事進行中逐漸釋放訊息，而是在最後一章直接給出答案，而其委託人是誰則到最後亦無人知曉；《萊特屋謎案》中的偷兒僅僅只是缺錢的兄弟二人組，他們在無意間聽到羅比屋的窗戶值錢，因此便計畫行竊；而《柯德失竊記》的竊賊是自導自演者，雖然成功製造出如本章第一節所述之衝突感，對故事情節有所助益，卻難以將之定位為兇手。巴利葉特甚至在三本書的最後一章直接揭露「兇手」所有底細，不流餘韻。無論巴利葉特是否不夠重視兇手的「三度空間」，或因為故事中的兒童偵探主角之故，所以其筆下的兇手不能是心狠手辣、喪失道德的大反派，也不必是會讓人懷抱更深的恐懼之**假冒成好人的惡人**[141]，但**推理小說都有「情節背後的情節」，也就是殺人兇手的故事，……殺人兇手的動機是驅動故事的力量**。[142]因此這幾位擁有高等學位的國際級竊賊、單純求取現金的蠢蛋偷兒，與對現代藝術具有鑑賞力與推廣計畫的富人，即使不具戲劇性，其犯案動機如何牽動故事情節，仍值得探討。

在《誰偷了維梅爾？》中，兇手的動機在第一章第一頁便以毫不隱諱的方式出現：芝加哥同一個社區的三個人在某個十月夜晚收到一封信，信中的第一句話是「**我需要你協助偵查一件已有數百年歷史的罪行。**」（頁 1）這樁「罪行」指的是為了利益而銷毀與維梅爾有關的紀錄，且大部分的博物館從業人員與藝術史

[141] 見《超棒推理小說這樣寫》，頁 57。

[142] 同上，頁 54。

學者不敢仔細研究所有號稱維梅爾所繪之作品，導致維梅爾受到「冤枉」。這個要與 300 年的信念對抗的動機，絕對符合埃格理所說的「強烈的執念」[143]。

相較於《誰偷了維梅爾？》，《萊特屋謎案》與《柯德失竊記》中竊賊的動機並未被明確且強烈的陳述。在《萊特屋謎案》中，完全沒有提及竊賊的動機，甚至只在事件落幕後，作者進行回顧時才簡單帶過（見本章第四節）。在《柯德失竊記》中，「誰在未經小鎮居民同意的情況下，就硬擺了件醒目而突兀的雕塑在廣場上？」、「竊賊是誰？」、「綁架男孩和偷走雕塑的是同一個人嗎？」是貫穿整個文本最大的懸念，因此即使作者沒有提供任何與罪犯有關的蛛絲馬跡，但犯罪動機卻能在整個文本中牽動讀者的好奇心。

在這三個文本中，巴利葉特經營《柯德失竊記》的動機的方式特別值得探討，因為此宗罪行亦可視為巴利葉特宣揚其藝術理念的「遊戲」，她本書第二章即預告三個主角「將開始玩一個充滿危險、卓絕奇特的遊戲，而這個遊戲將會圍繞著一個他們素未謀面的人的願望和夢想進行。」（頁 8）而「這個遊戲希望讓人們體驗如何在日常的想法之中取得平衡，只不過方法出人意表。」（頁 160）設計這個「遊戲」的人即捐贈米諾陶給伍史塔克的亞瑟・威許（Art Wish），「他認為藝術世界沉悶無趣，有太多部分跟金錢和賺錢有關，而且不重視對藝術的體驗。」（頁 178）因此成立名叫「免費藝術：與人分享！」的基金會，希望「把藝術還給民眾，尤其是孩子」（頁 179）。我們由這位「罪犯」——也是故事中的靈魂人物——的名字，可以推測巴利葉特在經過《誰偷了維梅爾？》與《萊特屋謎案》的鋪陳之後，希望（wish）讀者能藉由《柯德失竊記》理解藝術（art）應該如班克西所認為的「由大眾決定，為大眾而創造，而且應該免費」（頁 182），鼓勵大家勇於接近藝術，因此也讓亞瑟為了「由受贈地的居民來決定，這件雕塑是否適合放在特定的地方。他不想把自己的想法強加在任何人身上」（頁 182-183）的理念而自導自演偷走米諾陶，刺激小鎮居民正視並表達的感受。

[143] 見《超棒推理小說這樣寫》，頁 56。

然而無論巴利葉特如何安排小說中的犯案動機，這些動機都產生自**彼此對立的價值觀和截然不同的世界觀**[144]，而如同《推理寫作祕笈：暢銷作家傾囊相授的終極書寫心法》所主張的，「**在推理小說中，危險應該是個主要的構成要素**」（頁203），因此書中由「對立」所引發的危險，絕對是吸引讀者的要素之一。例如《誰偷了維梅爾？》中竊賊在報紙中所發佈的廣告讓大眾將一般視為惡的偷竊行為成為一樁正義之舉，或者《萊特屋謎案》中不明白萊特作品價值的偷兒與湯米對家的渴望。而在《柯德失竊記》中，新舊對立、美英差異更使得巨大雕塑與兒童同時失蹤的案件更刺激。

第五節　小結

如同高建平所說，說書人在每個段子結束時提醒聽眾「欲知後事如何，且聽下回分解」，便是**利用聽眾對經驗延續性的要求**[145]，懸念之所以能產生效果，不只是對「知」的渴望，亦奠基於人類過往所獲得的經驗。巴利葉特在每章的最後都暗示讀者這個事件尚未結束，漣漪仍在向外擴大中。無論這個結尾是不是一個問號，都因為未完成而能勾起讀者的好奇心。

巴利葉特藝術推理小說的特色，除了創造出能夠在日常生活中發現巧合並深而究之的兒童，再利用他們的實踐力（即杜威所指之「動手做」）來追索三樁藝術事件的答案。探查的過程激發出兒童對藝術品的賞析、對藝術的反思，當然，也為文本注入魅力。更重要的是，她在這三個藝術推理文本中設計了種種機關，所達致的成效不只是讓讀者能以非專業的角度輕鬆地了解藝術，更傳達了她面對人生的態度。讀者在《柯德失竊記》中，可以清楚地從「**研究藝術……也研究藝術對人產生的影響**」（頁94）的亞瑟所說的話發現巴利葉特的主張。亞瑟認為「**人**

[144] 見《超棒推理小說這樣寫》，頁81。

[145] 見《經驗即藝術》譯者導言，頁14。

類的歷史，還有事物在某處**就該**如何的觀念，它們會影響你看事情的方法，以及你自己要看到哪些事情……這實在是一件奇怪的事。」（頁 94）亞瑟的看法呼應了巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》和《萊特屋謎案》中分別以《看哪！》與《隱形人》作為繫著線的螞蟻，帶著讀者走出固有成見的迷宮，而這也是值得兒童讀者們在人生伊始時便開始培養的態度。

除了上述特色，巴利葉特的推理小說亦符合托多洛夫（Tzvetan Todorov）在〈偵探小說的類型〉（The Typology of Detective Fiction）[146]一文中分析喬治・伯頓（George Burton）之主張後所指出的特質：在 whodunit[147]的基礎上，我們發現了二元性，正是這種二元性將引導我們的敘述。這部小說包含的不是一個故事，而是兩個故事：犯罪故事和調查故事[148]，而犯罪故事在調查故事開始之前就結束了。且第二個故事中的人物不行動，他們學習，……檢查一個又一個提示、一條又一條線索。[149]且「事實上，第二個故事在解釋這本書如何寫成。第一個故事完全忽視這本書，也就是從不承認它的文學性（沒有偵探小說的作者會允許自己直接指出故事的虛構特徵，就像「文學」中發生的那樣。）另一方面，第二個故事不僅要考慮這本書的真實性，而且也正是這本書的故事。」[150]筆者以為因為推理

---

146 收於大衛・洛吉（David Lodge）與奈傑・伍德（Nigel Wood）所編之 *Modern Criticism and Theory: A Reader*，頁 137-144。後引文均為筆者自譯。

147 此為英文「who done it」（誰做的）三字之縮詞。韋氏辭典將此詞定義為「偵探或推理故事」（a detective story or mystery story），並說明此詞為書評 Donald Gordon 於 1930 年所創。

148 原文為「At the base of the whodunit we find a duality, and it is this duality which will guide our description. This novel contains not one but two stories: the story of the crime and the story of the investigation.」。

149 原文為「The characters of this second story, the story of the investigation, do not act, they learn…examine clue after clue, lead after lead.」。

150 原文為「…in fact, in explaining how this very book came to be written. The first story ignores the book completely, that is, it never confesses its literary nature (no author of detective fiction can permit himself to indicate directly the imaginary character of the story, as it happens in ‘literature’). On the other hand, the second story is not only supposed to take the reality of the book into account, but it is precisely the story of that very book.」。

小說的此種特質，巴利葉特才能在其小說中置入許多與藝術相關的思考活動，讓讀者能帶入真實生活。不過，最重要的是推理小說具有波赫士所說的下列特質，因此得以支持將於下一章說明的巴利葉特的藝術書寫：

> 我們的文學在趨向取消人物，取消情節，一切都變得含糊不清。在我們這個混亂不堪的年代裏，還有某些東西仍然默默地保持著經典著作的美德，那就是偵探小說；因為找不到一篇偵探小說是沒頭沒腦，缺乏主要內容，沒有結尾的。[151]

國立臺東大學 National Taitung University

[151] 見《波赫士全集 IV》，頁 266。

第肆章　觀看與書寫藝術

大衛・洛吉在《小說的五十堂課》「陌生化」（defamiliarization）一章引用什克洛夫斯基之說：「……只有當人可以重新感覺生活時，藝術才存在……，藝術的目的是要以感知的方式賦予人對該事物的感覺，而不是從已知面去認識事物。」（頁 76）同時舉夏綠蒂·勃朗特（Charlotte Bronte）作品《維萊特》（Villette）中一段女主角兼敘事者露西·史諾觀看裸女畫《克利奧佩脫拉》[152]的嘲諷意見為例，說明「我們太習慣了，所以沒辦法看出它造作的本質。」[153]（頁 77）洛吉的用意在於說明當創作者能像露西一樣問出一般人習慣壓抑下來的疑問時，就脫離一般習慣的表達方式，而使讀者產生陌生感，便達到「原創」的目的。於本章之首引用此說，是因為本研究的三個文本在少年／兒童小說的領域中，以推理來呈現觀看與書寫藝術的可能性，屬創新之作；露西之所以能脫離習慣的表達方式，與其勇於思考大有關聯，而「思考」是杜威亟欲兒童能夠養成的能力。

第一節　文本中的杜威實踐

曾於 2002 年底至 2014 年擔任芝加哥大學實驗學校校長的 David Magill[154]於任期間在學校官方網頁上說：「世界各地的畢業校友證實了實驗學校是他們習得如何深度思考以及學會如何學習的地方。」[155]目前實驗學校官方網頁則說：

---

[152] 原書註：克利奧佩脫拉（Cleopatra）：女子名，許多埃及皇后皆以此為名，最著名的是埃及托勒密王朝的克利奧佩脫拉七世女王，即一般所知之「埃及豔后」。

[153] 造作是因為露西·史諾覺得如畫中女子一般長得極健康，甚至可說是壯碩的女子，不應當正午時分還懶洋洋地靠在沙發上，而應該好好整頓她面前地上雜亂的日用品。另外，圍繞在她身邊的布匹那麼長，實在應該拿來作件衣裳，而不是只鬆散地遮住私處。

[154] David Magill 於 2020-21 學年回到芝加哥大學實驗小學，擔任臨時校長。（資料來源：https://www.ucls.uchicago.edu/post-detail/~board/homepage-featured-news/post/laboratory-schools-leadership-transition，檢索日期：2021 年 6 月 16 日。）

作為芝加哥大學的一員，代表知識生活——也就是思考與探索——的重要性，融入我們課程的所有面向當中。選擇實驗小學的家庭，都非常重視好奇心、探究與創造力。所有人都受多元化的社區與環境之吸引，因為這樣的條件能產生並培養深度思考、解決複雜問題的習慣。[156]

可知這所杜威於 1896 年所創立的學校，在百年後仍持續杜威對思考與探索（動手做）的重視。而曾任教於芝加哥大學實驗小學的巴利葉特，在文本中利用胡西老師所進行的課程，絕不只是傳統藝術課程中的技巧實作、構圖或光影賞析，她讓三位主角在推理的過程中學會由不同角度思考藝術品的價值，而三位主角在不斷累積的經驗（線索）中，一次又一次自我探問、互相討論以解開謎題，正是杜威教育理論中培養問題解決能力的方法。胡西老師以引導為主，並重視帶領學生實際參與的教學模式，養成學生看、做、錯、思、做、驗證的學習能力。本節分為以藝術為溝通的模式，及觀察與思考二部分，探究文本中的杜威美學之實踐。

一、以藝術為溝通的模式

巴利葉特在《萊特屋謎案》中將杜威所說的「所有存在的溝通模式中，藝術這種模式最為有效」（頁 9）貼在胡西老師的教室正前方，而是否能以藝術來「溝

---

[155] 原文為：「Alumni from all over the world regularly attest that it was at Lab where they learned how to think deeply and thus learned how to learn.」筆者自譯。此為筆者於 2011 年 3 月 4 日查詢並記錄之資料，目前芝加哥大學實驗學校官方網頁已無此筆資料。

[156] 原文為：「Being part of the University of Chicago means that the importance of intellectual life—of thought and exploration—infuses everything we do across all aspects of our curriculum. Families who choose Lab care deeply about curiosity, inquiry, and creativity. All are attracted to a diverse community and an environment that creates and nurtures the habits of expansive thinking and complex problem-solving.」筆者自譯。（資料來源：https://www.ucls.uchicago.edu/about-lab，檢索日期：2021 年 6 月 16 日。）

通」，亦是巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》一書中藉胡西老師的課堂所討論的問題之一。胡西老師或為巴利葉特個人之投射，讓學生持續地利用不同方法探索相同主題（藝術）以找出答案。胡西老師的學生們開口討論，同於杜威主張之「動手做」，人類因此能不斷的更新與修正並累積經驗、適應環境，習得實用的技能。

二、觀察與思考

在巴利葉特的文本中，三名兒童偵探「破案」的步驟為觀察、聯想、探索、放棄或驗證所聯想到的結果，而能產生聯想的觀察起於好奇心。杜威認為好奇心原是人類天生就有的探索慾望，經由學習而受到刺激，並尋求他人協助（例如孩子喜愛詢問「為什麼？」）以累積自己的經驗，最後產生求知慾，能**持續在自己腦中思索，並留意任何有助於回答這個問題的事物**[157]，不過求知慾需要培育，才能持久發展，而求知慾的最初形式——好奇心——卻很少有教師能啟發或提升之，且教師面對下述難題：

> 保護有探索精神的心靈，讓它不會因過度刺激而變得麻木，讓它不會因例行公事而變得呆板，讓它不會因教條式的教導而陳腐，或是讓它不會因瑣碎事物而隨意揮霍使用。[158]

巴利葉特筆下的胡西老師，其教學不按表操課，更與教條式的教導絕緣，她在《誰偷了維梅爾》中初登場時便承認自己對這一學年要做的事完全沒有概念，並對學生說：「**要教什麼都按照我們對什麼有興趣、或什麼讓我們產生興趣而定。**」（頁7）但看似隨性的課程安排事實上與之前的課程均有所關聯，例如為了討論寫作是不是最精準的溝通方式而要學生回家詢問大人是否曾收過改變人生的信，並要

[157] 見《我們如何思考》，頁 76。

[158] 同上，頁 77-78。

學生寫一封讓她永生難忘的信，但發現學生們都交不出作業時，她非但沒生氣，還改變主意，決定帶學生到美術館中去尋找繪畫中的信件，跟學生說「你們只要看就好」（頁 27），減少學生對書寫的恐懼與不耐煩，以維持學生對該主題的興趣。從美術館回來後，佩卓認為要對溝通下結論太難，建議改為研究和藝術有關的題目，胡西老師同意了，要學生們先弄清楚「是什麼因素讓一個東西變成藝術品」（頁 36），並指派一項作業，要學生將家中他們認為是藝術品的東西「寫」出來，但不能說出是什麼東西，而這項作業其實就是在嘗試「以寫作溝通」。

在《萊特屋謎案》中，當胡西老師和學生分享羅比屋即將被拆除並分別捐給四座博物館的新聞時，摔斷粉筆要學生思考這是否仍是同一根粉筆，以及摔斷的粉筆是否能夠讓她用和原本一樣的方式來寫字，這種與教師平常的行為相悖的動作，既能使學生聯想被拆成數個部分的建築是否具有原來的功能，但又不過度刺激。胡西老師原本覺得學期快結束了，她們來不及對羅比屋進行足夠的研究，卻因為「有時採取行動比提出問題來的重要」（頁 75）而在周末後決定帶學生到羅比屋參觀。她要學生思考羅比屋是不是一件藝術品，並在回到學校後進行討論，有學生說：「你不會把印象派大師莫內的『乾草堆』系列中的一幅名畫，從芝加哥藝術學院裡拿出來，按照乾草堆一個個切開，分別賣出去。」（頁 91）受到胡西老師讚賞，也因此促成了在羅比屋前的示威活動。

在課程進行方面，杜威指出教師通常獨占連續的言談，使得學生局限於以簡短語句或不連貫的單一句子來回答問題，導致孩子們無法以語言來連接、組織、選擇和確定意義，也就剝奪了孩子們進行系統化的反思的機會。[159]在巴利葉特的文本中，胡西老師在分享報紙新聞後，鼓勵學生發表看法、自行進行研究，引起學生「關懷的心」（sympathetic interest）[160]——即能產生共鳴的興趣，使學生主

[159] 以上整理自《我們如何思考》，頁 252。

[160] 杜威認為較之認知的興趣，關懷的心提供了自然的方法媒介，讓我們能夠更有意識地運用智力探索。見《我們如何思考》，頁 256。

動尋找與其它事物聯繫的媒介，並產生拯救藝術品的動機。為了達到此目的（拯救藝術品），主角們進行大量的觀察，並試著以文字記錄，進行較精確的推理。杜威認為**在觀察的訓練中，目的和動機都是最重要的**[161]，胡西老師依學生討論而衍生的課程安排，看似隨興卻扣緊主題，亦樂於安排「校外教學」維持學生的興趣，例如前述為了確定寫作是不是有效的溝通方式而帶著學生們到美術館尋找畫作中的信件，或者到羅比屋前進行「謀殺藝術品」的活動以表達保存羅比屋的意見；而課程持續數周甚至一整學期，讓學生能反覆進行觀察與驗證，在這樣的過程中強化動機，並獲得接近目的的信心，同時也獲得系統化反思的機會。

除了以學生的討論為主的教學方式，胡西老師亦樂於支持學生的各種嘗試，例如柯德在知道萊特把自己設計的藝術玻璃窗當作一種語言後問她「**可不可以用形狀來寫字，而不要用文字來寫**」[162]，胡西老師認為如果他能「傳達想法」就可以這麼做，於是柯德開始嘗試用三角形、四邊形、五角形和六角形來書寫，但發現實際執行這個想法很困難，於是重新思考萊特的「語言」是如何組成的。這也是杜威所主張的讓孩子們從做中學以深化經驗，才能獲致更有效的學習。

胡西老師的教學方式能夠保護學生探索的心靈，在課堂中給予適度的刺激，且課程不限於在教室中進行，因此能有更多變化，胡西老師更不會要求學生依指令做事，因此學生不麻木、不呆板、不陳腐，亦不無度地揮霍自己的好奇心。巴利葉特也在《柯德失竊記》中讓三位主角的七年級導師巴頓小姐出場，巴頓小姐一昧地要求學生守規矩，重視的只有學生不出差錯。巴頓小姐認為**學習是一種職責，沒有時間讓人來做實驗，也沒有時間讓人停下來談話**[163]，教學風格與喜歡帶著學生探究的胡西老師大相逕庭，讓胡西老師所帶的這班六年級學生升上七年級之後有許多不適應之處。雖然巴頓小姐所占篇幅極小，且她在《柯德失竊記》的

[161] 見《我們如何思考》，頁 257。

[162] 見《萊特屋謎案》，頁 213。

[163] 見《柯德失竊記》，頁 5。

最後願意改變自己的教學模式只是因為和胡西老師聊過，在情節上缺乏觸發改變的張力，但二位教師之間的對比，仍然展現出不同的教學方式對於觸發學生觀察與思考的不同效果（與缺乏效果）。

第二節　以推理小說書寫藝術的價值

一般所能看到的與藝術有關的文字（如展場的作品說明、發布展覽訊息之新聞稿、畫冊文章、展覽評論等），多為描述性或評論性文字，無論是否艱澀聱牙，大部分與藝術作品本身絕對相關，且不訴諸情感，難以引領觀者進入藝術之境。但巴利葉特利用推理小說，安排藝術作品與事件相遇，並發掘藝術作品與大千世界的關聯，讓生命和藝術更深刻更美好[164]。以維梅爾為例，專家分析其畫作時，極少沒提到他畫中的光影呈現方式，例如「維梅爾善於掌握光線，光線中的『亮片』出現在他所有畫作中，幾乎是維梅爾的代表。」[165]然而專家口中最能代表維梅爾的「亮片」，對觀者產生何種效果？這樣的文字敘述是否能協助觀者更加理解作品？即使這句話並非來自以兒童為對象的書籍，而我們也不應低估兒童的理解力，但若兒童讀者讀到這句話，「亮片」一詞是否會誤導經驗較少的兒童觀者（甚至對歐洲古典繪畫較為陌生的成人觀者），使他們以為畫上可能貼了原本縫在衣服上的亮片，卻遍尋不著？因此巴利葉特以推理小說來書寫藝術，使讀者產生共同解謎的慾望，因此可以在文本借自生活的背景中，透過能夠在腦海裡產生影像的文字來了解藝術作品、藝術家、藝術家的創作背景與理念。動腦思考的過程或能讓讀者產生下一次觀看的慾望，有機會達到讓生命與藝術都更深刻、更美

[164] 此為吉塔・威廉斯引述《紐約客》資深評論家施傑爾達（Peter Schjeldahl）之語。見《如何書寫當代藝術》，頁 17。

[165] 見《維梅爾》，頁 54。

好的目的，而不是看一眼藝術作品、讀一次說明或評論文章、再看一眼藝術作品，但最終只停留在「我看過了」的階段，無法「擁有一個經驗」。

大衛・伯金斯（David Perkins）於《看藝術學思考：看得不一樣，想得更靈活的創意思考技術》（*The Intelligent Eye: Learning to Think by Looking at Art*）一書中強調**不管我們在觀看藝術作品時帶入了哪些一般性的知識，我們都還是不能缺少與藝術本身有關的特定知識**（頁 84），然而即使我們擁有這些知識，卻很少冒險運用之，以加深我們的經驗。巴利葉特以推理小說的形式書寫藝術，不只為讀者提供與藝術本身有關的特定知識，亦以推理小說的形式示範了如何「冒險」運用之。柏金斯亦在本書中說「**藝術作品裡的藝術大多是等待人們去發現的。它就是無法一眼看穿。**」（頁 71）推理小說逐步拆解、分析線索的解謎過程，正如伯金斯對藝術的見解，閱讀推理小說，就是在「**找出作品裡的奧妙之處**」（頁 72）。

除了作者以推理小說的形式書寫藝術之外，文本中的兒童主角亦在書寫藝術。在提及將「日常使用」的語言能力轉變為與「精確概念」有關的語言能力所需的條件時，杜威指出應該在了解觀念後再使用明確的字彙[166]，而不是先學習字彙再了解觀念。文本中的兒童角色與藝術有關的書寫，始於胡西老師的引導，在《誰偷了維梅爾？》中討論「什麼是藝術品？」，討論的過程中並未利用與藝術相關的字彙，而是以日常使用的語言來回答問題、評論他人回應、提出疑惑，在這樣的循環過程中逐漸釐清觀念（即「什麼是藝術品」），接著選擇自己認為符合「藝術品」的條件的物品，再試著使用文字描述之。雖然文本中的角色並不需要使用杜威所說的「專業術語」來書寫藝術，但這一步仍是在建立何為藝術品的觀念後，再以相較於以往更為精確的文字來說明藝術品。在《萊特屋謎案》中，胡西老師的課堂討論主題為「一棟建築物可以是藝術品嗎？」然後帶著學生們到羅比屋實地參觀，學生們在現場可以畫、可以寫、也可以僅僅只是觀看，回到教室後學生們再以文字來說明羅比屋是或不是藝術品的原因。在《柯德失竊記》中，這班學

[166] 杜威在此以「專業術語」（technical）為「明確的字彙」之例。見《我們如何思考》，頁 250。

生在巴頓小姐的無趣管控下，即使沒有課堂討論，也不能帶著寫字板前去參觀柯德的活動雕刻，仍忍不住在腦中將眼前由四個次元[167]所共同創作的藝術譯為文字。若細讀巴利葉特在這三個文本中賦予兒童角色的書寫任務，會發現他們在使用語言或文字描述藝術品的能力之變化，例如在《誰偷了維梅爾？》中，剛認識胡西老師不久的柯德如實描述眼前所見的《地理學家》:「我手裡的這個人朝窗戶看，光線落在他的一條手臂和一邊的臉頰，以及他桌子上的紙。你知道紙張在明亮的光線中令人眩目的樣子嗎？是的，這張紙幾乎會讓你瞇起眼睛。他身旁的顏色是藍色、紅色和淡棕色。一張皺摺的地毯放在我和他之間那張桌子的邊緣，看起來像是有人在打掃地板時隨手把它扔在那裡，卻忘了放回去。」（頁 55）。然而到了《柯德失竊記》，柯德除了以生活中的物品衡量其大小外，亦能說明雕塑的造型所帶來的效果：「……它給人一種陽剛的感覺。它由五個三角形組成，這些三角形被拉長形狀，看起來很柔軟，構成了一個有點受到驚駭、身軀卻仍強健的動物造型。」（頁 93）。正如本論文第參章所說，巴利葉特筆下的偵探一直在成長，他們在觀看藝術的同時，也培養出將「日常使用」的語言能力轉變為與「精確概念」有關的語言能力。

本論文研究文本包含三種藝術形式：古典繪畫、建築與當代大型雕塑，較之維梅爾的古典之作，吉塔·威廉斯認為自杜象的現成物作品開始，以呈現觀念為主的當代藝術非得以文字說明[168]，才能提供觀者一扇窗，理解作品的觀念或媒材，同時指出作品對當代文化與思潮的（各種）貢獻[169]。筆者以為此說即《柯德失竊記》之精神。相較於《誰偷了維梅爾？》與《萊特屋謎案》，巴利葉特可說在《柯德失竊記》中策劃了一場展覽，身為策展人的她，為柯德的活動雕刻展寫了展場說明、規劃了創作遊戲，讓讀者在閱讀的同時身歷其境。此外，威廉斯認為以文

[167] 見《柯德失竊記》，頁 9。四個次元指雕刻作品所具有的「長、寬、高」三維空間，加上活動雕刻受風驅動，因此會隨「時間」而改變，呈現不同面貌。

[168] 見《如何書寫當代藝術》，頁 24。

[169] 同上。

字「詮釋」作品包括使作品「脈絡化」，讓讀者明白藝術家是在何種情況下發展出作品的[170]，而不管由文本之情節發展，或由書末所附之巴利葉特訪談，都可以發現巴利葉特在進行「脈絡化」之上付諸許多心思。她在《柯德失竊記》中對二位當代藝術家亞歷山大・柯德與班克西的作品之描述當然無法（也無須）脫離她自己的主觀感受，然而非常適量地在故事進行中融入藝術家之背景、創作媒材，以及他人對藝術家的創作之看法，讓讀者可以在脈絡中進行思考。

本論文研究文本的第三種藝術形式為建築。建築具有安全考量，故其本身結構完整，以建築為主體的書寫要如何呼應建築的完整結構，是很大的挑戰。此外，建築雖無法移動也不易改變，但與「人」密不可分，但要如何避免太過突顯文本中的人物，而讓建築失為陪襯，對作家來說也是考驗。日本作家橫山秀夫曾在其推理小說《北光》[171]翻拍為電視劇時受訪，他指出推理小說的關鍵不在於是否有疑點，因為「即使我們知道世界上有無數不同的個性與人生，我們還是會忍不住以自己的人生經驗與標準去看待他人。所以我們才會經常看錯人。而故事的結束，往往就是主角所看到的世界產生激烈變化的瞬間。對我來說，這才是推理小說的定義。」也因此對他來說主角是警察或建築師都無所謂。[172]然筆者以為，正因為以建築師青瀨做為解謎主角，才更能以文字呈現文本中收入北光為主的獨特建築物。這棟建築師青瀨以自己小時候全家住在工寮的經驗為本而設計建造的「自己想住的房子」卻從來沒有人住過，但藉由建築師青瀨的解謎過程，讀者能在文字間感受建築裡的光影流動與其做為住家的樣貌。即使作者本人認為《北光》的家族感與重生感濃厚，但透過建築師青瀨的角度，讀者能夠獲得與此建築相關的足夠資訊，能了解該建築的創作背景，也在一定程度上知道建築師陶特（Bruno Taut）對日本建築史的影響。如同本論文第一章文獻回顧中提到的 McClendon 與

[170] 見《如何書寫當代藝術》，頁 34。

[171] 橫山秀夫著，張智淵譯，《北光》，台北：圓神出版社，2020 年。

[172] 以上資料來自〈橫山秀夫親自解釋《北光》！對我來說，這才是推理小說的定義。〉見：https://www.booklife.com.tw/baike-detail/5/1556（檢索日期：2021 年 8 月 15 日）

Newma 所指，藝術推理小說必須具有讓讀者能理解的脈絡，讓讀者能夠感受藝術作品，而不僅僅只是看見，因此達到書寫藝術的價值。

回到《萊特屋謎案》，巴利葉特以兒童做為解謎主角，在胡西老師的教學訓練下，他們已具有自行搜索資料的能力，為自己（與讀者）建立和建築師萊特與羅比屋有關的脈絡，並安排夏波太太這位曾住過羅比屋的老朋友，以及曾聽祖父提及羅比屋建造時的奇聞軼事的磚匠達爾先生，他們提供不同觀點，讓三位兒童主角思及建築物的情緒面，因此建築這種大型藝術品與非住戶間的情感得以顯現，產生欣賞建築的不同方式。

根據《如何書寫當代藝術》的主張，藝術書寫的功用之一，在於作者觀看後以原創且出人意表的言詞，指引出欣賞作品的可能方向，同時建立起作品與外在世界的聯結、鼓勵其他人發揮想像力來觀看。例如柯德的母親依薇在送柯德與爸爸前往英國後想著：「活動雕刻具有治療心靈的效果。它們總是看起來像在唱歌。**你看，我們不會糾纏在一起，我們做我們想做的，而我們全都在這裡。**一件活動雕刻就是一個理想家庭……每一個成員都在移動與改變，然而事實上，它們一直都是彼此連結的。」[173]將看似與家庭無關的活動雕刻連結至大家都能有所感的家庭。或者佩卓在展場中看著活動雕刻作品時，想到她可以「把一些句子拆開來，在三維空間裡讓不同的字眼達成平衡，彷彿這些文字能從書頁上飄出來。把文字看成具體物件，而不僅僅是意義……空中的文字，獲得釋放的文字！」[174]證明藝術作品能與觀者自身的興趣相結合。

杜威認為思考活動亦是一種經驗，由這種經驗所得出的記號和符號缺乏自身的內在性質（intrinsic quality），但卻能代表由另一個經驗中所體驗到的事物。而

[173] 見《柯德失竊記》，頁 43-45。

[174] 同上，頁 19。

符號或記號和經驗之間的這種差距，正是思考活動[175]無法如音樂一般流行的原因。[176]既然使用文字這種不具內在性質的符號來書寫藝術，那麼，藝術書寫是否為一個經驗——能傳遞給讀者的一個經驗？筆者以為是的！因為文字雖然產自不足以成為一個經驗的思考活動，然而書寫藝術的作者看見藝術、產生情感，然後以文字傳遞其情感，如此便成為一個有做有受的完整的事件，也就是一個經驗；這個經驗傳遞到文本內的主角，發現事件、產生情感、進行研究，最終達致圓滿的結局，形成另一個完整的事件、第二個經驗；書中角色的經驗再流動至讀者，讀者閱讀、產生情感，然後或許引發研究的樂趣，也就產生藝術教育的可能，於是在作者這一次的藝術書寫中又導出另一個完整的事件，以及第三個經驗。

如前所述，杜威在《藝術即經驗》中主張創作與欣賞並不處於對立的二面，而具有相似的歷程。以巴利葉特的《誰偷了維梅爾？》、《萊特屋謎案》、《柯德失竊記》為例，三個主角面對與藝術品相關的事件，開始「欣賞」藝術品，而他們的解謎過程，可比擬為「創作」行為；若將事件放在文本外的真實世界，那麼便是巴利葉特「欣賞」了藝術作品之後，「創作」出可讓其經驗流動到讀者的文本。欣賞與創作間具有延續性，且創作所依附之材料不只能取自於物質世界，亦可是人類經過思考演繹後所獲致的文字。

第三節　藝術教育的可能性

我國《國民中小學九年一貫課程綱要》[177]總綱列出「藝術與人文」學習領域包括音樂、視覺藝術、表演藝術等方面[178]，其主要內涵為「陶冶學生藝文之興趣

[175] 杜威以在《藝術即經驗》中稱「思考活動」為「嚴謹的智性藝術」（strictly intellectual art，筆者自譯）。

[176] 見《藝術即經驗》，頁 49-50。

[177] 此為 95 年 8 月 1 日生效之版本，後以《九貫課綱》簡稱之。課綱檔案可至「教育部及國民學前教育署」下載：

與嗜好，俾能積極參與藝文活動、以提升其感受力、想像力、創造力等藝術能力與素養。」（頁 9）何奕慧在其博士論文〈杜威美學之剖析與運用——以 STEAM 與美感教育為應用範圍〉[179]中指出這代表「『學習個體』與『藝術與人文』的關係並不限於創作，還包括了感受與欣賞等多元向度。」（頁 7）而逐步取代《九貫課綱》的《十二年國民基本教育課程綱要》[180]之「藝術領域」課綱則在基本理念的第一段即指出：

> 藝術源於生活，應用於生活，是人類文化的累積，更是陶育美感素養及實施全人教育的主要途徑。人們藉由藝術類型的符號與其多元表徵的形式進行溝通與分享、傳達無以言喻的情感與觀點。基於藝術具有如此的本質與特性，能激發學生的直覺、推理與想像，促進其創意及思考的能力。從表現、鑑賞與實踐的學習過程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義。（頁 1）

基於此理念，發展出五項課程目標，前三項重在表達與審美，後二項重在個人與環境、文化之關係。核心素養則強調「藝術學習不以知識及技能為限，而應關注藝術學習與生活、文化的結合，透過表現、鑑賞與實踐，彰顯學習者的全人發展。」（頁 3）並發展出以表現、鑑賞與實踐三個學習構面（頁 6）組織而成的

---

https://www.k12ea.gov.tw/Tw/Common/SinglePage?filter=22ABAF7F-245B-4966-AC87-9388AA1504BC。（檢索日期：2021 年 7 月 19 日）。自 108 學年（108 年 8 月）起，各學習階段之入學新生之教學改依《十二年國民基本教育課程綱要》進行。

178 《十二年國民基本教育課程綱要》的第一至第四學習階段（小學一年級至國中三年級）仍維持此三項，在第五學習階段（高中一至三年級）為音樂、美術、藝術生活三項必修，及表演創作、多媒體音樂、基本設計、新媒體藝術等四項加深加廣選修課程。

179 何奕慧，〈杜威美學之剖析與運用——以 STEAM 與美感教育為應用範圍〉，新竹：國立清華大學教育與學習科技學系，2020 年。

180 十二年國教課綱檔案可至「國家教育研究院」下載：https://www.naer.edu.tw/PageSyllabus?fid=52。（檢索日期：2021 年 7 月 19 日）。

領域課程架構。在視覺藝術與美術方面，表現包括認識媒介與創作，鑑賞包括審美感與審美理解，實踐則為藝術參與與生活運用。

由上述對十二年課綱課程設計的簡要整理，可知台灣的藝術教育不脫離藝術創作，且出現在國民教育最後階段的「加深加廣選修課程」只有大衛・伯金斯稱為「做一些像是工藝之類的東西」[181]的創作類型課程（見註 178）。即使有像杜威這樣的學者在一百年前就對美學與教育提出意見，認為藝術不只是創作，而應讓審美與創作居於相同地位，然而無論現行之十二年國民基本教育藝術領域課綱之理念與目標如何接近杜威之主張（藝術學習與生活相結合），或有多少教師投入藝術教育之執行與研究，無可否認的是台灣在國小、國中的藝術教育仍然偏向以模仿創作[182]（模仿在某種程度上確實帶有「欣賞」的成分）為主，難以真正帶入以藝術傳遞情感與思想之教育，遑論課綱中不曾提及的「觀看」而後「書寫」藝術之能力。因此本研究的三個文本，成為藝術教育的烏托邦，其中有許多值得我們細細思量之處。

杜威在《藝術即經驗》中說明觀者必須創造自己的經驗，才能進行知覺（perceive），而觀者的創造與作品的創造者在意識中所體驗的組織過程是相同的（頁 69），藝術家的組織過程為按照自己的興趣來進行選擇、簡化、清晰化、省略與濃縮（頁 69），觀者也必須經過這種「再創造」的過程，才能察覺自己所看的是一件藝術品。筆者以為這即是藝術教育的目的——讓欣賞者意識到到自己的欣賞其實與創作者的創作有相似之處，亦即創作者在觀看與產生情感（受）後動手創作（做），欣賞者則是觀看（受）後參照過去經驗而產生審美經驗（做），無論是創作者或觀賞者，都能如杜威所言，在做與受之間取得平衡。杜威在此書中亦說「一個孩子的經驗可以是強烈的，但是，由於缺乏來自過去經驗的背景，做

[181] 見《看藝術學思考》，頁 19。

[182] 此說為筆者觀察曾任教之五所國中小的藝術領域課程進行方式，與訪問所任教之補習班學員共 28 位（國小 8 名、國中 17 名、普通高中 3 名）之心得。本論文非教育類行動研究，故不對此提供數據。

與受的關係把握得比較少，因而這種經驗在深度和光度方面不夠。」（頁 57）筆者以為「缺乏來自過去經驗的背景」也許不是因為不曾經歷，而是因為無法將經歷轉為經驗，但是藉由教育，教師能夠引導孩子分析所經歷的事件，在思考的過程中獲得意義，成為此事件後續發整的基礎，因此能完整地經歷一個事件，使所經歷的事件成為經驗。而「書寫」這種以原無所指的符號[183]來呈現藝術的方法，必須經過前引之「選擇、簡化、清晰化、省略與濃縮」等步驟，不只強化視覺印象、深化記憶，亦如吉塔・威廉斯在《如何書寫當代藝術》中所說，可以「透過書寫的過程理解藝術」（頁 11），讓視覺經驗更加完整，使事件具有意義，讓孩子獲得「一個」可以用於後續事件的「經驗」，逐漸成為一個「知道看什麼和怎麼看」[184]的人。

第四節　小結

以文本觀點而論，巴利葉特以主角與藝術品之間的「感應」作為解謎關鍵，呼應杜威之主張，亦即審美必須與生活經驗結合。杜威在 *Art as Experience* 中引述 W. H. 哈德遜[185]（W. H. Hudson）描述金合歡樹（acacia trees）之語，說明在自然（nature）中能全神貫注地培養審美能力：

---

183 隨手拿一張紙寫上「漂亮」二字，因為缺乏「外在的參照物」（見《藝術即經驗》，頁 105），所以不具「漂亮」之意，因此說符號（文字）「原無所指」。學生書寫藝術的同時，也在理解文字，練習精確地使用文字表達自己所見所思。

184 見《藝術即經驗》，頁 124。

185 1841 年出生於阿根廷，1869 年移民英國，作家、自然主義者、鳥類學家，15 歲大病一場後，受達爾文《物種起源》（Origin of Specie）一書影響甚深。其作品《綠廈》（*Green Mansions*, 1904）曾於 1959 年改編為電影，由奧黛麗赫本主演。2019 年新雨出版社出版由陳蒼多翻譯之繁體中文本。（資料來源：https://www.britannica.com/biography/W-H-Hudson 及博客來網路書店 https://www.books.com.tw/products/0010833733，檢索日期：2021 年 6 月 27 日。）

> 月光下鬆散的羽狀葉具有奇特的蒼白面貌，讓這棵樹看起來比其他樹更有生氣、更能意識到我與我的存在。……當超自然物拜訪一個人時，儘管沉默且缺乏可見形體，但若這個人全然相信此物就在眼前全神貫注地看著他、猜想著他內心思緒，就會出現類似的感覺。（頁 29）[186]

相較於成人，兒童更接近人的原始（primitive）狀態、更能接受未知的神奇事物，因此在推理小說中利用此種安排，也就不存在怪力亂神之感。

以教學觀點而論，巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》中，花了許多篇幅讓胡西老師說話，以及讓學生們說明他們對胡西老師的看法。在《萊特屋謎案》中，胡西老師仍然帶著學生們進行研究、探索，但篇幅不若《誰偷了維梅爾？》。到了《柯德失竊記》，胡西老師幾乎沒有出場。筆者以為這並非因為對胡西老師的描述已經足夠讀者認識她，不需再提供資訊，而是因為孩子們已經發展出自己「觀看藝術」的方法，所以教師的引導成分得以減少。

[186] 原文為「The loose feathery foliage on moonlight nights had a peculiar hoary aspect that made this tree seem more intensely alive than others, more conscious of me and of my presence… Similar to a feeling a person would have if visited by a supernatural being if he was perfectly convinced that it was there in his presence, albeit silent and unseen, intently regarding him and divining every thought in his mind.」，筆者自譯。

第伍章　結論

讀者可以由巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》中所說的：「世界各地的人們已經培養出自在欣賞偉大藝術品的習慣，這是他們以前所沒有的。」（頁 183）窺見她對欣賞藝術的看法，而她以兒童為主角寫下這幾本書，正可讓孩子們自小便培養自在地以自己的方式欣賞藝術品的習慣，也讓成人反思過去與藝術之間的距離從何而來。而值得閱讀的藝術書寫，幾乎不可能來自於無知[187]，巴利葉特以豐厚的知識背景，以文字為渠，將藝術帶向讀者，讓讀者培養出走向藝術的自在與自信。

第一節　書寫藝術

也許我們只是因為《誰偷了維梅爾？》被讚譽為「少年版的達文西密碼」以及獲得以愛倫坡、阿嘉莎為名的獎項，所以就循著專家之見，也將這系列作品視為「推理小說」。然而，如同巴利葉特在《誰偷了維梅爾？》中所提出的疑問：「每雙眼睛不是都一樣好嗎？受教育、拿到好的學位，就會讓一個人看得比較準嗎？」（頁 120）筆者以為，對所謂的「一般人」來說，巴利葉特這四本作品（包括不在本論文研究之列的《空畫框奇案》）更可以是為了讓大眾（尤其是兒童）認識藝術而嘗試的書寫藝術的方法。利用推理小說安排藝術作品與事件相遇，並發掘藝術作品與大千世界的關聯，使得藝術作品的價值不再高深堂奧，而能深入日常。

成人用於評論藝術作品的文字經常是艱深難以體會的，例如「這種彈性易變的設計，以及運用量感與重量對比的潛力特質表現，為柯爾達此階段對金屬媒材

[187] 見《如何書寫當代藝術》，頁 24。

運用的特徵」[188]，然而「量感與重量對比」卻令人摸不著頭緒，無法根據文字想像這是對作品中輕盈舞動的樹葉的說明；而用於讓兒童深入藝術作品的方法經常是要孩子們動手仿作，似乎孩子們能創作出相似的形體，便是他們「看懂了」，無法提供機會讓孩子們以文字描述作品，失去與作品產生深度連結的機會。巴利葉特在這幾本書中，讓兒童偵探們由觀察而思考再至書寫，無論對成人或兒童來說，都是非常好的「引導練習」。例如佩卓在參觀羅比屋時想著：

> 今天早晨，這裡的玻璃窗微微發亮，幾乎像孔雀尾巴的羽毛，這棟房子看起來像一座迷宮，堆疊著四層牆壁和三層屋頂。她從這房子旁邊走過了無數次，卻從來沒有注意到她有多麼複雜。……她一面畫素描，一面有了一種奇怪而激動的感覺，彷彿這些燦爛發光的細小玻璃，趁著她沒在看的時候，悄悄改換了顏色。左邊的地方原來不是混合著淡紫、奶油與暗紅的色澤嗎？怎麼變成了藍綠、棕褐與深紅？[189]

巴利葉特以孔雀尾巴的鮮豔多彩比擬藝術玻璃窗與光線共舞所呈現出來的難以捕捉的色彩變化；以兒童能夠接受的明確數字指出堆疊四層牆壁、三層屋頂，不使複雜的結構更加難解。而原文使用的色彩形容詞 lavender-cream-ruby（薰衣草—奶油—紅寶石）與 turquoise-sepia-ruby（綠松石—底片—紅寶石），是以具體實在的名詞所組成的，視覺效果[190]強，讓讀者即使無法如同佩卓親眼見到，也易於聯想佩卓所看到的色彩，這些日常生活中也用得到的詞彙，則讓藝術作品更為平易近人、易於觸及。

如同吉塔・威廉斯於《如何書寫當代藝術》中所說：

---

[188] 見《柯爾達》，頁 94。

[189] 見《萊特屋謎案》，頁 77-78。

[190] 此詞引自《如何書寫當代藝術》，頁 72。

> 直覺告訴我，最肥沃的新藝術書寫土壤，可能位於開拓中的外圍區，像是*關於藝術與藝術作為行為*這種藝術相關的小說，或者游移在藝術與文學之間的哲學。

筆者認為巴利葉特的作品可以應證威廉斯的直覺，小說，確實是藝術書寫的的肥沃新土，尤其是推理小說——作者精心設計能使讀者認同的角色、安排能引起讀者興趣的懸疑，以此方式讓藝術進入平凡的日常。同時亦符合「藝術書寫的最重要目的，是討論作品，而非以顛覆、置換、疏離……等抽象性的詞彙，將藝術作品拉離寫作者自身與觀者。」

第二節　欣賞藝術

胡西老師帶學生們參觀羅比屋後，在課堂上說：「我們去參觀了同一個地方，在同一段時間，在同一天，卻得出相反的結論……根據你們所說的，不是每一個人都認為這房子是藝術品。」[191]在觀看之後不是每一個人都產生相同的感想，而即便是感想無異，觸發此感想的原因也不盡然一致。

杜威認為若一個作品以一種令人滿意的方式完成；一個問題得到了解決；一個遊戲玩結束了；一個情況，不管是吃一頓飯、下一盤棋、進行一番談話、寫一本書，或者參加一場選戰，都會是圓滿發展，其結果是一個高潮[192]，且過程完整，那麼就能獲得「一個經驗」(an experience)。一個完整的事件，就是「一個經驗」；「一個經驗」之生成，有賴於過去之經驗。本論文研究文本中的三個主角所進行的解謎活動，不只解決了問題、獲得圓滿的結果，更重要的是他們如本研究第肆

191 見《萊特屋謎案》，頁 90-91。

192 見《藝術即經驗》，頁 46。

章第二節最後所述，完整地經歷解謎的過程，且讓每次拆解線索所得的經驗流動到下一次拆解線索時，使不同的經驗產生互動，最後成為「一個經驗」。這「一個經驗」所達致的完滿結局，並不只是故事情節所呈現的成功拯救藝術品，更是三位主角的「反覆觀看」。三位主角組織巧合與和他人的對話、閱讀、以實際行動獲得資訊，一次又一次地與藝術品接觸、產生關聯，最後能夠靠近[193]藝術品。因此，儘管「反覆觀看」對許多人而言並非結局而是過程，但以藝術欣賞的角度來看，能夠「反覆觀看」且每一次都產生不同的情感，是我們最需要的結果。能對三位主角產生認同感的讀者們，也就能在欣賞藝術時，嘗試「反覆觀看」。

藝術欣賞不應專指對藝術品進行專業性的批評，而應如杜威所說，是一種在日常生活中形成「一個經驗」的過程。因此，欣賞藝術所需的並非專業的藝術相關訓練，而是能讓藝術在一個人的生活中發生影響力，如同巴利葉特文本中的三位主角為藝術而進行解謎活動。也許「謎」並不總是存在我們的日常生活中，但我們能練習記錄日常生活中見到的藝術以強化視覺記憶、發現生活中與藝術有關的巧合，然後組織這些巧合，思考藝術對自己有何意義與作用，如此，便是一種不讓藝術高居殿堂的欣賞方式，將藝術帶入生活中、在生活中發現藝術。

第三節　分析藝術

藝術能對兒童與青少年（甚至所有年齡層的人）產生正向影響，因此「美育」在中小學教育中愈來愈受到重視，但仍以視覺為重。更重要的是我們在日常生活中接觸到「經典」藝術品的機會不多，因此能使人手不釋卷、以藝術為主題的精采文字作品值得我們研究與利用，拓展美學教育與思考教育的可能性。尤其「藝術以外的世界其實和藝術世界沒什麼兩樣。我們的經驗智力隨時隨地都會在我們的日常生活中，找到應用的舞台。在日常生活裡，就像在藝術世界一樣，也有很

[193] 靠近之英文為 close，杜威在《藝術即經驗》一書中以此字表示「結果」。

多事情是看不見的。」[194]藝術以外的世界，當然包括文字的世界，而在所有的文字作品中，推理小說引領讀者逐步拆解、分析線索的解謎過程，如同大衛・伯金斯的見解，是在進行「眼睛看不見的挑戰」[195]、「找出作品裡的奧妙之處」[196]，藝術才更具意義。而任何文字作品要產生價值，首先必須有讀者，波赫士在〈偵探小說〉一文中說，偵探（推理）小說有一群由愛倫・坡所製造出來的讀者，深受文本中運用智慧或機智的行動偵破一個疑案[197]的特質吸引，而由愛倫・坡所製造出來的這群讀者居於社會的各族群與年齡層中，因此以藝術為主題的推理小說能藉由文字讓藝術進入生活，使藝術成為日常觀看與思考的對象。

此外，巴利葉特在這系列文本的第三本《柯德失竊記》中藉由活動雕刻的多變特質闡述其對「藝術」的看法（主要在本書第四章），例如「它們用一種恰到好處的的方式，永恆的運轉與挪移。」（頁 14）「一個人可以一直看著這些雕塑，卻發現永遠有新的東西出現。」（頁 18）雖然如同巴利葉特在本書第 9 頁所說，活動雕刻是四個次元的藝術作品，有其獨特性，然這些對活動雕刻的獨特性之描述，以及藉由推理小說情節所安排的新舊衝突直至最終的並陳不悖，可刺激讀者欣賞藝術品時的分析視角，於觀看當下所產生的感受不會留於當下，而是流動至日後。

194 見《看藝術學思考》，頁 72。

195 此為《看藝術學思考》第三章章名。

196 見《看藝術學思考》，頁 72。

197 見《波赫士全集 IV》，頁 264。

參考書目

一、研究文本

（一）中文譯本

Balliett, Blue（布露・巴利葉特）著。Helquist, Brett（布萊特・赫奎斯特）繪。蔡慧菁譯。《誰偷了維梅爾？》(*Chasing Vermeer*)。台北市：天下遠見，2008。

____。____。汪芸譯。《萊特屋謎案》(*The Wright 3*)。台北市：天下遠見，2008。

____。____。____。《柯德失竊記》(*The Calder Game*)。台北市：天下遠見，2008。

（二）英文原本

Balliett, Blue. *Chasing Vermeer*. New York: Scholastic, 2005.

__*The Wright 3*. New York: Scholastic, 2007.

__*The Calder Game*. New York: Scholastic, 2009.

二、中文專書

何政廣主編。《維梅爾 Jan Vermeer》。台北市：藝術家，1998。

洪婉瑜。《推理小說研究——兼論林佛兒推理小說》。台南縣：台南縣政府，2007。

張光琪。《柯爾達 A. Calder》。台北市：藝術家，2002。

詹宏志。《偵探研究》。台北市：馬可孛羅文化，2009。

臉譜偵蒐小組編。《偵探蒐藏誌》。台北市：臉譜，2005。

三、中文譯本專書

Borges, Jorge Luis（波赫士）。王永年等譯。《波赫士全集》(*Obras Completas*)。台北市：臺灣商務，2002。

Hamilton, Edith（伊迪絲・漢彌敦）。余淑慧譯。《希臘羅馬神話：永恆的諸神、英雄、愛情與冒險故事》（*Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*）。台北市：漫遊者文化，2015。

Dewey, John（約翰・杜威）。章瑋譯。《我們如何思考》（*How We Think*）。台北市：商周，2017。

____。單文經譯。《經驗與教育》（*Experience an Education: The 60th Anniversary Edition*）。新北市：聯經，2020。

____。高建平譯。《藝術即經驗》（*Art as Experience*）。台北市：五南，2021。

Frey, James N.（詹姆斯・傅瑞）。蘇瑩文譯。《超棒推理小說這樣寫》（*How to Write a Damn Good Mystery: A Practical Step-by-Step Guide from Inspiration to Finished Manuscript*）。台北市：雲夢千里，2015。

Grafton, Sue（蘇・葛拉芙頓）編。提子墨、譚瑞、黃羅、舟動譯。《推理寫作祕笈：暢銷作家傾囊相授的終極書寫心法》（*Writing Mysteries*）。台北市：馬可孛羅文化，2018。

Perkins, David（大衛・伯金斯）著。莊靖譯。《看藝術學思考：看得不一樣，想得更靈活的創意思考技術》（*The Intelligent Eye: Learning to Think by Looking at Art*）。台北市：原點，2008。

Volner, Ian（伊恩・佛爾納）著。Kirkham, Michael（麥可・柯翰）繪。江舒玲譯。《This is 萊特》（*This Is Frank Lloyd Wright*）。台北市：天培，2020。

Williams, Gilda（吉塔・威廉斯）。金振寧譯。《如何書寫當代藝術》（*How to Write about Contemporary Art*）。台北市：典藏藝術家庭，2017。

四、學位論文

王怡婷。〈杜威美學理論及其在教學藝術上的應用〉。國立臺灣師範大學教育學系碩士論文。2008。

何奕慧。〈杜威美學之剖析與應用──以 STEAM 與美感教育為應用範疇〉。國立清華大學教育與學習科技學系博士論文。2020。

許清原。〈以靜制動——柯爾達（Alexander Calder）活動雕刻藝術的典範轉移〉。國立臺灣師範大學美術研究所碩士論文。2004。

五、英文專書與文章

Berger, Arthur Asa. *Popular Culture Genres: Theories and Texts*. Los Angeles: SAGE Publications, 1992.

Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Perigee, 2005.

McCracken, Scott. *Pulp: Reading Popular Fiction*. Manchester: Manchester University Press, 1998

Todorov, Tzvetan. The Typology of Detective Fiction. In *Modern Criticism and Theory: A Reader*. London: Pearson Longman, 2008.

六、英文期刊

Ciccone, A. N., Kinman, G. T., MacGregor, M., Newman, S., Ritzel C., Sward, A. J., et al. (2005). *Mystery Readers Jounal: Art Mysterises I*, 21(1).

Barnett, C., Fowler, E., Massey, S., Malcolm, J., Muller, A., Santlofer, et al. (2005). *Mystery Readers Jounal: Art Mysterises II*, 21(2).

Long, Eloise. (2010). Another Opinion: Picture This! Art in Children's Literature. *Library Media Connection*, 29(1)

七、網路資料

我愛紙本書。〈橫山秀夫親自解釋《北光》！對我來說，這才是推理小說的定義。〉。《BOOKLIFE 圓神書活網》。https://www.booklife.com.tw/baike-detail/5/1556。檢索日期：2021/08/15。