

南華大學藝術與設計學院視覺藝術與設計學系

碩士論文

Department of Visual Arts and Design

College of Arts and Design

Nanhua University

Master Thesis

解構兒時記憶－蕭宛柔之水墨創作論述

Deconstructing Childhood Memories--The Discussion and
Research of Wan-Rou Siao's Ink Creation



蕭宛柔

Wan-Rou Siao

指導教授：葉宗和 博士

Advisor: Tzong-Ho Yeh, Ph.D.

中華民國 109 年 7 月

July 2020

南華大學
視覺藝術與設計學系
碩士學位論文

解構兒時記憶—蕭宛柔之水墨創作論述

Deconstructing Childhood Memories--The Discussion and
Research of Wan-Rou Siao's Ink Creation

研究生：蕭宛柔

經考試合格特此證明

口試委員：蕭宗和
蕭乾成
謝振昌

指導教授：蕭宗和

系主任(所長)：蕭宗和

口試日期：中華民國 一零九 年 五 月 二十九 日

謝 誌

自筆者小時候有記憶以來，創作過程的當下是件令筆者感到喜悅之事，身為學生的筆者於各學習階段中經歷不同的創作模式，但真正開始接觸水墨畫卻是在剛進入大學之時，因此首先要感謝黃老師乾成先生於大一時期的水墨技法教學，讓筆者從傳統水墨中打好基礎，其次再感謝洪老師朝家先生與李老師吟芬女士在大二時期的水墨授課，使筆者從傳統水墨進入到自由發想的創意水墨。

再來要特別感謝身為指導教授的葉老師宗和先生，不僅讓筆者能更深一層理解創作背後的意涵與本質之大三藝術創作理論課，而且使筆者充分感受維持大圖創作的品質與時間是十分不容易之大四水墨專題課。研究所時期求學過程中，筆者則面臨必須去思考著以往直覺性質的創作，由於太過感性而缺乏邏輯性與合理性，考量創作研究需要建立在理論與作品之間能相互呼應的方向上進行，而這個容易迷失的部份，便是由葉老師用時間與心思去對筆者做適切的指引與開導，使本論文得以逐步完成。

對於參賽一事，葉老師宗和先生也扮演著重要推手，因為有老師的不斷鼓勵，筆者才能夠在璞玉發光104年藝術行銷活動國畫類入選並嶄露頭角，之後於106、107年參加全國美術展水墨類比賽分別獲得佳作與甲等，甚至於第十七屆的彩墨新人賞榮獲佳作，這些榮譽應該歸功於老師，證明筆者在葉老師技術指導之下更能形塑出良好的水墨作品。

感謝黃教授乾成先生和謝教授其昌先生二位擔任本創作研究的審查與口考委員，從論文初審到最後階段的論文口考，委員們認真專業的悉心教導，並給予寶貴意見，指引筆者多方面的可能性，使創作更加多元與提升，並使筆者尋找到明確方向，讓論述更加飽滿、充實與更臻完備。

感謝大學時期和研究所時期的系辦助理沛晴女士與佩青女士在行政事務上的給予各項協助，同時也感謝玫真與奕淨學姐、同學們……等提供筆者相關注意事項與意見。最後則感謝家人們從筆者開始接觸藝術到現在的創作研究，一路的支持以及在這期間的幫忙展覽場佈，讓筆者能順利的完成此論文。謹以此論文獻給敬愛的師長、朋友、親友。

蕭宛柔 謹誌中華民國一〇九年七月

摘要

人類文明的進化過程中，藝術也隨著文明進化著，對某些人而言，藝術如同宗教信仰般是心靈上的寄託，是精神上的糧食，是在枯燥的日常生活中的不平凡，是乾旱沙漠中的解渴綠洲，因此不論藝術在人的心中是甚麼樣的存在，甚麼樣的形式，皆有著人類文明生活中不可否認也不可或缺的價值。

本研究以現代水墨的方式呈現，論述撰寫內容共分成五章。第一章：緒論。闡述本研究之動機、目的、方法、步驟、範圍與限制。使用文獻研究法將解構兒時記憶相關文獻做分析與延伸思考，接著採用風格造型分析法，分析與創作主題相關聯的西洋藝術、現代水墨畫家，藉用圖像學研究法來掌握作品的意義，傳達所要呈現創作中象徵意涵、以及行動研究法，實際於行動研究試驗各種繪畫技法及方式來表達創作意涵。第二章：創作相關之學理基礎研究分析。以兒時記憶為題材，探索生命中曾經存在的人、事、物，及其與內在心靈間的關係。第三章：創作理念的分析與實踐。尋覓創作所需之記憶碎片，融合中西方美學，傳達個人的內心情感與追求，透過彩墨創作的傳統美學，及當代藝術創作的特質，於創作實踐中逐步構築自我創作風格。第四章：作品詮釋。以「經典人物」、「生態反思」、「奇蟲幻獸」、「療癒夢境」四個系列去實踐創作，作品的表現形式上，筆者使用圖像與符號之象徵意涵，運用技法、色彩的等呈現於創作上。第五章：闡述本創作研究之省思、貢獻、期許與展望。檢視及省思此次創作研究成果，針對作品檢討當中的不足，並達到自我階段性學習的價值肯定，從中找尋創作能量，對於未來之創作具有重要的意義。

關鍵字：現代水墨、記憶、童年、象徵

ABSTRACT

In the evolution of human civilization, art has evolved along with civilization. For some people, art, like religious belief, is a spiritual sustenance, spiritual food, and extraordinary in the boring daily life. It is an oasis for thirst quenching in arid deserts. Therefore, no matter what kind of art exists in people's hearts, any form of art has undeniable and indispensable value in the life of human civilization.

This research is presented in the form of modern ink and wash. The content of the discussion is divided into five chapters. Chapter One Introduction. Explain the motivation, purpose, methods, steps, scope and limitations of this study. Use the literature research method to analyze and extend thinking about the deconstruction of childhood memory related literature, then use the style modeling analysis method to analyze the Western art and modern ink painters related to the creative theme, and use the image research method to grasp the significance of the work It conveys the symbolic meaning in the creation and the action research method, and actually experimented with various painting techniques and methods in action research to express the creative meaning. Chapter 2: Analysis of the basic research on the academic principles related to creation. With childhood memory as the theme, explore the people, things, and objects that once existed in life, and their relationship with the inner soul. Chapter 3: Analysis and Practice of Creative Concept. Looking for the memory fragments needed for creation, integrating Chinese and Western aesthetics, conveying personal inner emotions and pursuits, through the traditional aesthetics of colorful ink creation, and the characteristics of contemporary art creation, gradually build a self-creation style in creative practice. Chapter 4: Interpretation of works. The four series of "Classic Characters", "Ecological Reflection", "Fantastic Monsters" and "Healing Dreams" are used to practice creation. In the form of expression of the works, the author uses the symbolic meaning of images and symbols, uses techniques, The color is presented in the creation. Chapter 5: Explain the reflection, contribution, expectation and prospect of this creative research. Examining and thinking about the results of this creative research, aiming at the shortcomings in the review of works and achieving the value of self-level learning, finding creative energy from them is of great significance for future creation.

Keywords: Modern ink painting, memory, childhood, symbol

目次

謝誌.....	I
摘要.....	II
ABSTRACT.....	III
目次.....	IV
圖錄.....	V
表錄.....	VIII
第一章 緒論.....	1
第一節 創作研究動機與目的.....	1
第二節 創作研究方法與步驟.....	4
第三節 創作研究範圍與限制.....	10
第四節 名詞釋義.....	12
第二章 創作學理基礎.....	14
第一節 童年記憶.....	14
第二節 解構與延異.....	18
第三節 西洋藝術相關主義.....	20
第四節 現代水墨畫傳統與變革.....	26
第三章 創作理念分析與實踐.....	35
第一節 創作內涵的釋義.....	35
第二節 創作理念實踐.....	50
第三節 創作表現意涵.....	64
第四章 作品詮釋.....	86
第一節 經典人物系列.....	87
第二節 生態反思系列.....	97
第三節 奇蟲幻獸系列.....	107
第四節 療癒夢境系列.....	117
第五章 結論.....	127
第一節 省思與價值.....	127
第二節 期許與展望.....	129
參考文獻.....	130
參考書目.....	130
期刊、研討會、學術論文.....	133
圖片來源.....	133
網路資源.....	138

圖 錄

圖1-1 《小黑三寶》局部插畫.....	2
圖1-2 蕭宛柔，《想成為龍的怪獸》封面、局部插圖.....	3
圖1-3 研究步驟流程圖.....	9
圖2-1 達利，〈記憶的堅持〉.....	22
圖2-2 卡蘿，〈床〉〈THE DREAM〉.....	22
圖2-3 安迪沃荷，〈沃荷式的夢露〉〈MONROE IN WARHOL STYLE〉.....	24
圖2-4 安迪沃荷，〈康寶濃湯罐〉.....	24
圖2-5 羅依·李奇登斯坦，〈LOOK MICKEY〉.....	25
圖2-6 羅依·李奇登斯坦，〈WHAAM!〉.....	25
圖2-7 洪雅倫，〈童趣玩味〉.....	27
圖2-8 陳其寬，〈大地〉.....	28
圖2-9 李振明，〈鮪魚首祭〉.....	31
圖2-10 莊連東，〈色域飄移一量散〉.....	31
圖2-11 葉宗和，〈蕨心〉.....	33
圖2-12 葉宗和，〈蝶變〉.....	33
圖2-13 林洪錢，〈三聖圖〉.....	34
圖2-14 林洪錢，〈它在哪裡？〉.....	34
圖3-1 陳洪綬，《水滸葉子》魯智深人物畫.....	38
圖3-2 陳洪綬，《水滸葉子》林冲人物畫.....	38
圖3-3 陳洪綬，《水滸葉子》武松人物畫.....	38
圖3-4 歌川國芳，武松人物畫.....	38
圖3-5 歌川國芳，林冲人物畫.....	38
圖3-6 歌川國芳，林冲人物畫.....	38
圖3-7 歌川國芳，魯智深人物畫.....	38
圖3-8 戴敦邦，魯智深人物插畫.....	39
圖3-9 戴敦邦，武松人物插畫.....	39
圖3-10 戴敦邦，武松人物插畫.....	39
圖3-11 戴敦邦，林冲人物插畫.....	40
圖3-12 戴敦邦，魯智深劇情插畫局部圖.....	40
圖3-13 戴敦邦，林冲劇情插畫.....	40
圖3-14 戴敦邦，林冲劇情插畫.....	40
圖3-15 戴敦邦，武松劇情插畫.....	40
圖3-16 基爾獸(ギルモン)，デジモンテイマーズ01集截圖.....	42
圖3-17 茈澤靖，〈REDEYE MOSQUITO〉.....	47
圖3-18 茈澤靖，〈FLAMIENA〉.....	47
圖3-19 茈澤靖，角色設計概念稿.....	47
圖3-20 李津，〈民以食為天之一、二〉.....	48
圖3-21 卡爾·華納(CARL WARNER)，〈FOODSCAPES〉.....	50
圖3-22 洪雅倫，〈無敵大麥克〉.....	50
圖3-23 創作理念關係圖.....	55
圖3-24 作品01垂直線中軸式構圖.....	56

圖3-25 作品08斜線構圖	56
圖3-26 作品09斜線構圖	56
圖3-27 作品10斜線構圖	56
圖3-28 作品07 X形構圖	56
圖3-29 作品10 X形構圖	56
圖3-30 作品02 S曲線構圖	57
圖3-31 作品03 S曲線構圖	57
圖3-32 作品05 S曲線構圖	57
圖3-33 作品06 S曲線構圖	57
圖3-34 作品11 S曲線構圖	57
圖3-35 作品12 S曲線構圖	57
圖3-36 作品01十字形構圖	57
圖3-37 作品02十字形構圖	57
圖3-38 作品03十字形構圖	57
圖3-39 作品06十字形構圖	57
圖3-40 作品01倒三角形構圖	58
圖3-41 作品05倒三角形構圖	58
圖3-42 作品06三角形構圖	58
圖3-43 作品11三角形構圖	58
圖3-44 作品12三角形構圖	58
圖3-45 作品01菱形構圖	58
圖3-46 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖	59
圖3-47 蕭宛柔，〈複製擬態〉局部圖	59
圖3-48 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張	60
圖3-49 蕭宛柔，〈花間精靈〉局部圖二張	60
圖3-50 蕭宛柔，〈奇幻視界〉局部圖	60
圖3-51 蕭宛柔，〈豹子頭林冲〉局部圖	60
圖3-52 蕭宛柔，〈延海城市〉局部圖二張	60
圖3-53 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖	61
圖3-54 蕭宛柔，〈山中靈獸〉局部圖	61
圖3-55 蕭宛柔，〈延海城市〉局部圖	61
圖3-56 蕭宛柔，〈秘境浴池〉局部圖	61
圖3-57 蕭宛柔，〈山中靈獸〉局部圖二張	61
圖3-58 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張	61
圖3-59 蕭宛柔，〈豹子頭林冲〉局部圖二張	61
圖3-60 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張	62
圖3-61 蕭宛柔，〈豹子頭林冲〉局部圖	63
圖3-62 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖	63
圖3-63 蕭宛柔，〈奇幻視界〉局部圖	63
圖3-64 蕭宛柔，〈複製擬態〉染墨之前局部圖	63
圖3-65 蕭宛柔，〈複製擬態〉染墨之後局部圖	63
圖3-66 蕭宛柔，〈殘蛾蠶生〉局部圖二張	63
圖3-67 蕭宛柔，〈豹子頭林冲〉局部圖二張	64
圖4-1 蕭宛柔，作品一〈魯達魯智深〉	90

圖4-2 蕭宛柔，作品二〈天傷星武松〉	93
圖4-3 蕭宛柔，作品三〈豹子頭林冲〉	96
圖4-4 蕭宛柔，作品四〈複製擬態〉	100
圖4-5 蕭宛柔，作品五〈殘蛾蠶生〉	103
圖4-6 蕭宛柔，作品六〈抉擇〉	106
圖4-7 蕭宛柔，作品七〈奇幻視界〉	110
圖4-8 蕭宛柔，作品八〈花間精靈〉	113
圖4-9 蕭宛柔，作品九〈山中靈獸〉	116
圖4-10 蕭宛柔，作品十〈延海城市〉	120
圖4-11 蕭宛柔，作品十一〈湖邊山丘〉	123
圖4-12 蕭宛柔，作品十二〈蜜境浴池〉	126



表 錄

表 1〈經典人物〉系列 作品圖像表現意涵對照表	66
表 2〈生態反思〉系列 作品圖像表現意涵對照表	70
表 3〈奇蟲幻獸〉系列 作品圖像表現意涵對照表	76
表 4〈療癒夢境〉系列 作品圖像表現意涵對照表	82
表 5「解構兒時記憶」作品系列一覽表	86



第一章 緒論

「記憶就是影像的存活」，柏格森（Henri Bergson,1859—1941）此話中記憶既指向物質與存在，又指向表像與精神。精神是一種記憶，精神是過去與當前針對未來的綜合體。記憶由此成為意識—事物、物質—精神之間的交接點。¹人的成長過程中經歷許多事情，產生的當時的想法與印象，這些皆會化作記憶，經過一段時日，某些記憶逐漸消失，某些則會繼續存留，不管是回憶起來令人喜悅幸福的事，或是因某物觸景生情不願想起面對的事，大部分能留存的記憶皆是令自己印象深刻的人、事或物。本創作研究以兒時記憶與經驗為出發點，加入現在對過往記憶的新想法與靈感，希望能由這種解構記憶片段，對過往記憶的解析，重溫生命中曾走過的人、事、物與內在心靈間的關係，並以現代水墨創作創作形式，再次了解並紀錄自身心境變化與體悟。

第一節 創作研究動機與目的

一、創作研究動機

當代水墨創作的方向、路徑，可以是從傳統皴法中進行某些改革性的超越，也可以根本上完全遵從傳統筆墨的規範，發展出個人一定的趣味。²創作研究的過程對筆者而言，視為一種學習的過程，不僅要學習遵循並模仿各種傳統中國水墨畫的皴法及筆法，還要思考著身處當代是否應增加個人特質於作品之中。筆者希望能藉由生活中的經驗與感受發想創作，進而品味過去的記憶帶給自己的意象和感受，同時借助研究創作的執行，尋找對應作品的表現形式，希望有機會開展自我的水墨創作表現。

筆者是一位喜歡聽故事的人，從小就喜歡翻閱有圖片有文字的繪本或是童話書，藉由了解故書中說述的內容將其加入想像的畫面，並從中感受到趣味性。而有許多傳統經典章回小說都不例外會有做成圖文並茂的白話文童書，而這些童書則是以教育為出發點的關係，便會選擇性刪減兒童不宜的故事內容，或是將某些劇情稍加修飾或變換內容，使閱讀

¹ Henri Bergson（亨利·柏格森），尚聿 譯，《材料與記憶》，華夏出版社，1999，頁 51。

² 蕭瓊瑞，〈水墨變相—「現代水墨」在台灣〉，《水墨變相—現代水墨在台灣》，台北市：台北市立美術館，2008，頁 13。

到該書的學童在不知情的情況下，其所閱讀與接觸的便是屬於到該經典的演繹本，就已經不是最原始未被童書製作者解讀後之精采模樣了。雖然此種童書製作形式是基於會對閱讀的孩童相對有益處的學習，但反過來思考，感覺有種被欺騙的感覺，或者是像是被有意遮蓋經典真相之演繹者所蒙蔽的資訊，但這個現象或許屬現代社會規則所默認的情況，也因此經典就能被世人認為是往良好的方向變化著並將之繼續存留。筆者將以自身的想法來詮釋水滸傳這本章回小說裡的幾位角色，並以水墨創作的方式呈現，這是本創作研究動機之一。

猶記得筆者小學低年級的時候，班上導師於兒童節時開放讓同學們選擇自己喜歡的彩色童話書帶走，而名稱為《小黑三寶》童書(圖1-1)中文字與彩色插畫相互搭配，劇情從日常到非日常，之後又再回到日常，有趣的超現實故事情節成為筆者當時的首選，相關的視覺元素(老虎油餅)也成為此創作研究解構兒時記憶的動機之二。



圖1-1 《小黑三寶》局部插畫，台北市：陽銘出版社，1990。

因為成長過程接收到的資訊，加上曾養育過三種類型的小生物(蝌蚪、鬥魚、蠶蛾)，使筆者成為一位喜歡自然生物的人，大體上喜愛動物更勝植物，動物當中以小型的昆蟲或節肢動物相對更能受到筆者的關注。於筆者小學中年級的時候養育蠶寶寶的時候，或許是已經知道牠們是完全變態的生物，加上整個生長期不會太長，反而是擔心牠們是否能順利度過每一次的蛻皮，以及吐絲、結繭、化蛹與羽化成蛾這些環節，在筆者回憶中，並不是所有蠶寶寶都有辦法變成蛾，身體不健康強壯的話，蛾無法繭，甚至還沒化蛹前就逝世，這些真實記憶與養殖體驗也促使研究者想為這些小生命作一個心靈上彌補缺憾，以完成當年沒有考慮過的紀念方式去以水墨創作呈現，這是本創作研究動機之三。

筆者小學高年級的時候，於假期作業的需求之下，參考了一般童書圖文並茂的模式，展開自身的想像力，以自己喜歡的概念與元素創造出一本手作故事書，書名為《想變成龍的怪獸》(圖1-2)，故事主角威鯉從西方島到中央島找素材，最後到達夢想中的東方島之冒險故事，其中使用的嫁接概念筆者想延續運用，這是此創作研究概念為動機之四。



圖1-2 蕭宛柔，《想成為龍的怪獸》封面、局部插圖，白膠、立可白、卡紙、色紙、畫紙。

二、創作研究目的

筆者回想過往的求學與成長時光，腦海中浮現各式各樣的畫面，這些只屬於有印象深刻或重要的人事物才能持續地存在於記憶之中，但也有些是一時之間想不起來，需要透過某些媒介才能觸發的回憶。回憶中充斥著有因寫實性與共鳴感而想繼續再翻閱下去的經典章回小說，或是既令人期待又怕受心靈受到衝擊的自然生物養殖實驗，或是可與人分享自己興趣而繪製與創造角色的社團，也有許多值得一再回味與反思的人、事、物等。基於這個因素，筆者決定陸續從自身的過往生活經驗與各項回憶之中，找尋適合的創作媒材，並將其多方組合與意義延伸，一方面作為紀錄，另一方面再次以研究者現在的思維與想法重新詮釋這些珍貴的回憶。本創作研究目的如下分述：

(一)增添對水墨創作的媒材多元應用與表達

透過創作的過程去更瞭解中國水墨畫的歷史、精神及技法，克服自己對水墨創作之的部分疑慮，並能在審美及技法上有所精進。同時對於台灣當代水墨畫的演進過程能有所認識，同時加入筆者對於主題，使用適合的媒材，讓視覺表達上能達到的作品內涵的需求。

(二)記憶與議題融合創作而引發探討與延伸看法

透過記憶回視與觀察力，發掘精彩且旺盛的兒時日常體悟，藉由繪畫方式紀錄下來，並融合記憶與現階段體驗所觸發的人生體悟生命故事，並將其以多元面向的視角與方式呈現，期望能讓更多觀者看到對於社會與環境議題之創作，而使其能夠產生共鳴與想法，藉由正面看待的影響力量，也讓欲將記憶納為創作者能提供更多的參考。

(三)創作結合多元意象以塑造自我風格

就自身兒時記憶可參考之相關作品，探討其創作思維、表現樣式與技法，同時將現在橫跨青少年與成人收視範圍，偏寫實人性意象內容之二次元動漫創作相融合，結合一些童趣的想法以詼諧的形式呈現，同時嘗試解析多元意象之對應關係，以虛實互用之隱現方式來表達，試著以嶄新面貌呈現，讓創作更加多元化、展現更多元的形式，以建立自己的水墨繪畫風格，塑造出一新視覺描寫樣貌之現代水墨創作。

第二節 創作研究方法與步驟

一、創作研究方法

本研究中選擇理論與創作相輔相成的適當方法，且實作及理論兩部分共同進行，透過藝創作者的思維與視野，藉由自身兒時記憶圖像結合想像空間為創作題材，引出心中真實存在的人事物與場域，結合水墨媒材的具體呈現，使本創作研究有深入的探討，因此將使用下列研究方法，分別有「文獻研究法」、「風格造型分析法」、「圖像學研究法」、「行動研究法」等四種，分述如下：

(一)文獻研究法

本創作研究決定論文主題與方向的同時，蒐集中西美學思想、藝術理論，搜尋相關主題的論文與期刊，將收集到的資料彙整、取捨、閱讀後並加以分析整理，將前人的論述進行閱讀以提升創作的內涵，建構個人創作審美思維，作為本研究的依據，並延伸往後繪畫創作的可能性。

(二)風格造型分析法

本研究參考沃夫林（Heinrich Wölfflin,1864–1945）的風格造型分析法之精神，主要以視覺來分辨風格與比較，沃夫林將繪畫風格視為一個演變史，他認為不同時代、文化與區域，會產生不同的造型風格，彼此之間也會有所影響。³筆者藉由繪畫風格的傳承演變探

³ Heinrich Wölfflin（沃夫林），曾雅雲譯，《藝術史的原則》，台北：雄獅，1987，頁 39-40。

究，從中豐富筆者本身的創作靈感，更可創造出屬於自己的繪圖風格。本研究利用風格造型研究法分析藝術家與其藝術作品，探討創作手法、風格與形式，並從中建立和本研究創作的關連性，最後運用分析結果做為筆者在本研究創作之參考依據。

(三) 圖像學研究法

圖像學(iconography)是藝術品中圖像表現的意義，是致力於理解圖像意義內容，解釋圖像含意的歷史學方法。本研究用圖像研究法分析藝術家作品其中圖像的象徵與意涵，綜合人類熟悉的心靈基本傾向，並基於創作研究者心理與觀感，解構圖像意識間的關連性。

(四) 行動研究法

行動研究是要將行動與研究兩者合二為一，是理論與創作交互作用的過程，創作研究者記錄心中的浮現的直覺式圖像，將此圖像或想法做概略式的記錄，以作為創作的初步草稿。透過反覆地調整，直至內心感受與圖像清楚契合而定稿，再體現內在美感與情感而創作的方式。本創作研究以尋找兒時記憶深處真實的情感及生活經歷作為創作的內容題材，透過行動研究法，針對收集筆者的記憶中的人事物來擬定研究主題與系列，針對可用於創作的資料規劃表現形式手法與媒材運用，各面向不斷探討、反省、修正再確認，最後統整以達到務實的創作實踐。行動研究歷程包括「觀察」、「計畫」、「行動」、「反省」之循環順序。應用在藝術創作研究時，可運用以下五個階段：1.創作研究者先「自我觀察與檢視」。2.尋找「欲探討之創作問題與方向」。3.思考初步之「創作計畫與方案」。4.進入「創作表現與實踐」歷程。5.對創作成果與歷程進行「反省與檢討」。⁴

藝術創作研究的過程即是在進行一項行動研究的活動，它是由個人親自參與和執行有意圖與目的的系統，筆者將行動的研究形式針對創作過程進行檢討，在過程中加以分析、紀錄、探討理論與創作思維架構，試驗於繪畫技法及方式，表現筆墨、色彩，傳達出自我內心想像世界，經與指導教授討論過程，再反思、探索創作的精神理念與表現技巧，期許能創作出屬於自身風格的解構兒時記憶水墨表現形式。

⁴ 劉豐榮 著，《視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎》，台北市：藝術教研究期刊，8期，2004，頁83。

二、創作研究步驟

根據個人藝術創作之模式，擬定研究步驟。創作是思想情感予以視覺形式化的過程不斷的探索與行動中進行的，並以水墨繪畫創作的方式呈現。綜合上述研究法，依據筆者藝術創作之過程擬定研究步驟，在研究過程中，視情況改變，採彈性作法進行。本創作研究分為九個步驟，分述如下：

(一)生活體驗與過往回憶取材

對於生命中遇到的種種人事物，所產生的各種情緒，不論是自發或偶發性質的，正因為這些因素才有可能激發嶄新的創造力。本研究以自身生活經驗與體悟，並從過去的記憶之中找尋可用的素材，作為創作背景參考，同時檢視過往的創作，重新整理與檢討，基於對生命經驗的感受與體驗，從內在心靈中整理，摸索出藝術與生命兩者意義上的關聯性，找尋適合的研究創作主題方向形式與創作靈感的表現內容。

(二)創作研究方向問題思考

主題的靈感起源於生活的進行與觀察思考，並探索內在心理感受與想法，利用方法蒐集靈感與元素並歸納整理。研究者針對自己想要表達的理念，與指導老師討論創作想法及研究主題，著手設計作品方向，將可發展的主題彙整分析後，草擬研究方向。從個人對生活的體驗及對社會文化的觀察加以分析及彙整，開始對創作研究的對象素材和表現形式做深入的思考與探究，從中找尋各種可能的創作元素，與指導教授討論後，確立「解構兒時記憶」這主題，擬訂想要創作研究的計畫與作品系列，並著手嘗試以電腦軟體設計拼貼，期望與自身想法能適切地融入畫紙中。思考如何實踐在作品，以達成創作的主题與方向，根據賦予作品主题內涵與情感，創作過程的技術實驗與媒材應用，運用水墨表現技法，來達成創作研究的方向與意圖。

(三)主題的確立

歸納整理可能進行的創作方向，與指導老師進行討論與對話，直至確定創作研究的主題，並確認未來創作的發展步驟。以「從經典人物中解讀武術之美」、「從生命科學啟發生態反思」、以及「從飲食體驗中創造奇蟲幻獸與療癒夢境」等進程，完成「經典

人物」、「生態反思」、「奇蟲幻獸」與「療癒夢境」四個系列作品。

(四)收集整理相關資料

收集所需理論文獻，從中分析擷取符合創作主題的知識，建構作品的創作思想與理論的基礎。運用相機拍攝創作畫面所需元素，從圖書館書找尋相關書籍，網路媒體資訊蒐集比較各種視覺意象，將這些可能運用在創作研究的資料，加以整理與篩檢出與主題相關的創作資料和理論，將蒐集到的靈感拼裝成作品背後的創作意涵。在論文寫作方面，筆者主要從學校無盡藏圖書館、市立圖書館、其他相關網路訊息等，蒐集有關探討歷史經典、現代水墨、西洋藝術史……等有關的書籍，以利論文的撰寫。

(五)創作理念形成與實踐

依創作理念將蒐集彙整的素材，先以作品元素構想及畫面草圖，與指導教授共同研討討論想法與創作方向的可行性與未來的發展方向。本研究階段以反覆檢討調整方式進行，研究者不斷地在創作研究的實際行動中與指導教授討論，經由教授之協助與指導，在實施中反復地檢測及再修正作品的製作問題，在試驗中改進問題直到完成作品。在進行實踐過程中，並配合理論逐步建構，不時將創作與論述交替印證檢討逐步修整完成。

(六)論文研討修正

將作品創作與論文的形成過程中，透過與指導教授研討修正，對於內容未盡完善的地方，經由再觀察、體驗與資料蒐集之步驟，進一步的檢討、改進、分析與比較，建構出較完整的創作理念理論。

(七)統整創作與論述

本創作研究的過程中，發現往往創作的方向及作品內容會隨著時間與想法而稍有偏離當初擬定的創作主題。將意象與理論的素材統整，不斷的省思和修正，再針對研究內容進一步的解析以組成新觀念、新結構、新的表現形式與新的創作方向，期望使理論與創作理念相呼應，以利繼續撰寫研究報告。

(八)完成創作與論文修正

秉持相互印證的原則，先完成初步的創作與論文，針對創作主題，與指導教授討論並檢討修正後，進一步的反思與探究，逐步完成創作研究論述。

(九)反省與再建構

針對創作與論文之間的密合度，從自我反省思考到反覆研究探求，配合創作研究論文的撰寫，並與指導教授檢討改善的過程後，做全面性的思考與檢討，再逐一建構出更佳的創作，以實踐、反省、檢討與改進四項步驟之重複進行，使創作研究更臻完善，強化創作實踐作品及論文之價值，漸趨於完整與流暢。

(十)作品展演、論文發表

最後筆者將水墨創作研究成果做系統地整理，並籌畫個人創作的展演，以及發表創作之論文，選擇適當的場合發表「解構兒時記憶—蕭宛柔之水墨創作論述」系列展覽，並發表研究論文集，呈現筆者現階最後修訂的研究創作結果與作品，與指導老師做最後的研討審查，並準備籌劃創作個展成果與論文發表。

本論文創作研究步驟架構流程(圖1-3)如下所示：

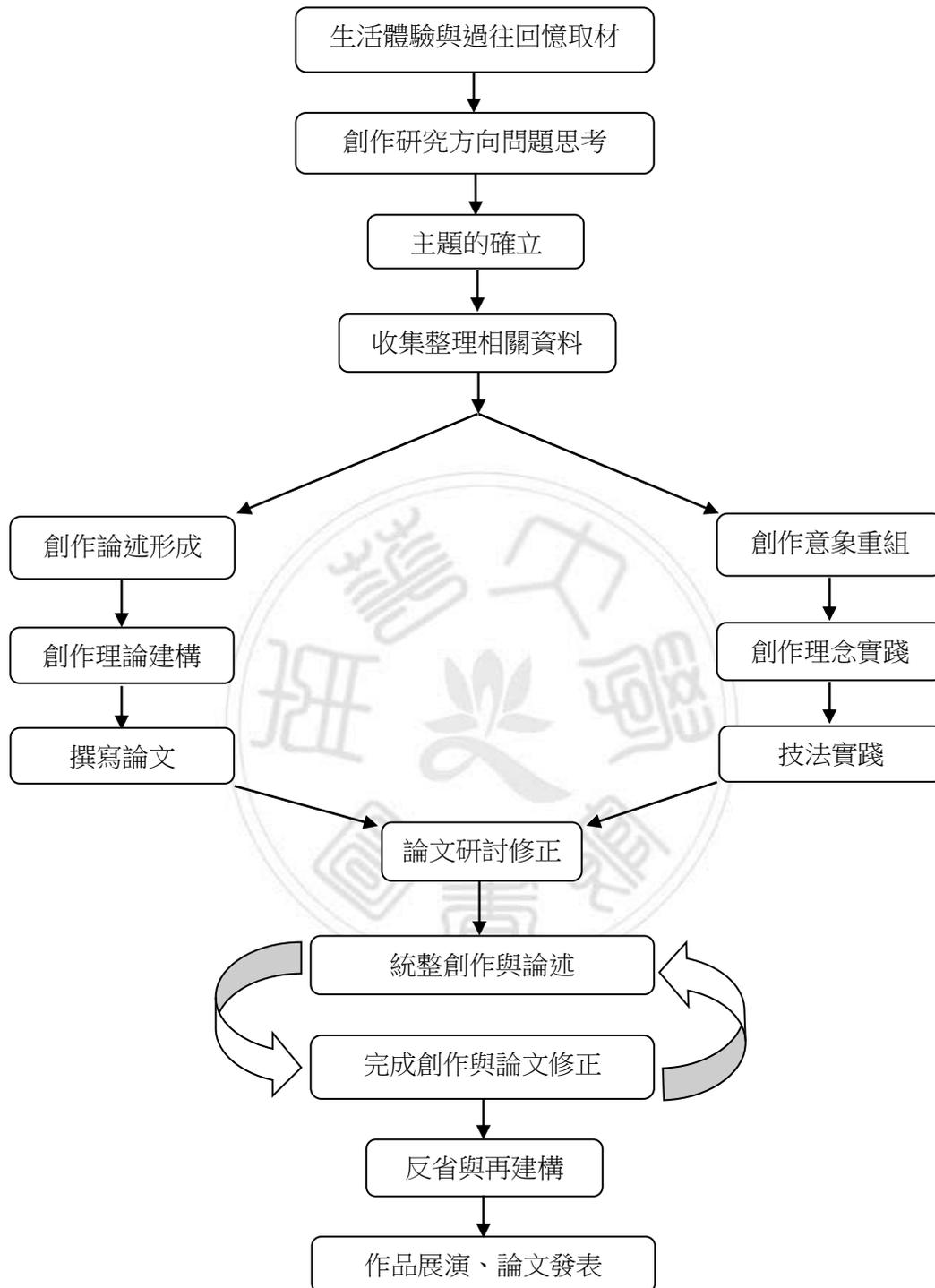


圖1-3 研究步驟流程圖

第三節 創作研究範圍與限制

本研究主題大方向為解構記憶，是筆者將以自己兒時記憶為發想主題基礎，以生活經驗和體悟做為輔助構成系列，融合相關理論強化創作，藉由水墨媒材的創作重新解讀與呈現對生命記憶的體悟與人生抉擇的看法。

一、創作研究範圍

本研究的範圍以內容、媒材二項範圍加以分析，當創作者賦予具記憶中故事性人物與生物，其存在特殊空間後所展現的生存力之視覺觀感。筆者易置入較多的主觀想法在作品中，但也因此容易因為針對的主體不同，而會產生不同的解釋。本創作研究的範圍以筆者就讀研究所2017-2020年間的創作為主。本創作研究範圍界定：

(一)內容範圍

研究範圍是由筆者以幼年與青少年時期所接觸到的事物產生記憶開始，透過不同事件的記憶為主體，擷取其中特別記憶事件作為表現主題。包含於課堂內容、課外書籍、生活體驗、日常談話中尋找與體悟，引發筆者對於自身重要的生活回憶之象徵意涵跟關連性的探討，對事物的記憶與情感變化，轉化為對創作的靈感，以達到更進一步內化整合與自省。作品中所出現的物像，在創作上會先經過篩選，以適合表達此研究目標的為主要優先選擇。有些作品結合時事性的，屬於當代社會所發生的事情，因為比較貼近筆者回憶當中所處的生活環境，並可經由親身體驗與搜尋得到較完整的故事參考。本篇研究並非以生物研究或紀錄生物為目標，而是將牠們的故事用藝術語言來表達與轉述，用紙張與畫筆表現筆者想呈現的畫面。有以系列表現之生態變異作為基礎概念的延異創作，生態主要是指動、植物即所有生命之生物，而環境則指土地、氣候、社會等客觀存在於地球上之現象，藉此以釐清所指對象。而人存在於生命圈之中，沒有生命圈的存在，不可能有人這一物種生命的存在。⁵在創作作品中雖然被表現的對象是理性客觀的，但經由藝術的轉化後便包含創作者的個人情緒而導致通常較會偏重主觀，這屬於筆者對於現階段的自我再認識，使作品可淺層閱讀也可作深層之探

⁵ 唐代興，《生態理性哲學導論》，北京市：北京大學，2005，頁 17。

討，使觀者的認同度也會高些。

(二)媒材範圍

本研究的主要表現媒材是以水墨作為整體韻味的表達，表現媒材，以水墨、京和紙為主要創作素材。考慮到水的使用，所以大部分還是以水性顏料為主，但也需視畫面的需求而定，在色彩的使用上，除延伸傳統書畫顏料水墨用色外，注入水彩、廣告顏料、壓克力顏料，及粉彩的使用，實驗墨與彩在運作上的互融視覺效果，創作中結合西方繪畫的相關彩繪技法，試圖能接近表現出心中的意象與情感，並結合各種不同技法，來展現個人的水墨創作特質。

二、創作研究限制

本研究以兒時記憶為主題，嘗試以解構的思維解讀經典人物、反思生態，創造幻獸與夢境，將圖像轉化為符號進行水墨創作。

(一) 文獻方面：由於創作研究涉及學理與創作，涵蓋藝術專業學理與個人主觀心理表述，為避免研究方向偏差，論述過程中，對知識範疇及主觀創作有所取捨。

(二) 藝術方面：針對影響個人創作的中外前輩藝術家之創作脈絡，擇要取樣、分析比較，形成個人創作之參考。

(三) 創作方面：本水墨創作研究，未涉及畫的優劣及價值之爭辯，主要在於內涵形式、技法分析等範圍，著重在作品創作過程中所影響之因素的自我表述。

第四節 名詞釋義

一、兒童記憶

遊戲是兒童的天性，是兒童確證著自己存在的一種方式。弗里德里希·席勒（Johann Christoph Friedrich Von Schiller, 1759—1805）曾說：「只有當人充分是人的時候，他才遊戲，只有當人遊戲的時候，他才完全是人。」⁶而記憶指能記住經驗過的事物，並在一定條件下重視，或在這事物重新呈現時確認曾感知過它。它包括記憶、保持、回憶（再現）和認識（再認）。⁷個體保持信息的心理功能，也指對外界輸入的信息進行編碼，儲存和提取的過程。⁸心理學上將記憶定義為：個體對其經驗的識記，保存以及再認或回憶。⁹本創造研究主要以兒童時期的記憶發想，並伴隨著遊戲性質的想法，置入作品規畫與執行創作行動。

二、符號

「符號」（symbol）通常可在作品中發現，如數字、圖形、影像、標誌……等，然後進行視覺的「表達」（express）或傳遞所指「意義」（significance）。¹⁰而「符號學」源於語言學，符號與圖像研究是以互補的模式在演進著，圖像辨識畫面的內容，探討與分析畫面的內在意義，而符號告訴我們象徵的意義。符號學研究的事物，也就是符號的本質、符號的發展變化規律、各種意義以及與人類多種活動的關係。人們創造自己的文化，創造活動始終離不開思想、語言和各種物質因素，但在創造過程中，人始終都離不開符號，都要把它內在的和外在的因素比做符號，然後再賦予一定的意義。¹¹去建構新的文化，以此來不斷補充和擴大人類原有的世界。符號分為論述性的與呈現性的兩大類。前者屬於語言。而呈現性的符號主要指的是藝術。它與其所象徵的情感是不能分割的。藝術只能顯示（show）而不能說（say）出來它所象徵的究竟是

⁶ 石中英，《教育哲學導論》，北京師範大學出版社，1994，頁 106。

⁷ 袁之琦，游恆山編譯，《心理學名詞辭典》（臺北市：五南圖書，1990 年 3 版），頁 132。

⁸ 黃希庭，《簡明心理學辭典》（台北市：國家，2005 年初版），頁 640。

⁹ 楊治良、郭立平、王沛、陳寧，《記憶心理學》（臺北市：五南圖書，2001 年 1 版），頁 5。

¹⁰ 俞建章、葉舒憲，《符號：語言與藝術》，台北市：萬象，1992，頁 19。

¹¹ 高宣揚，《當代法國思想五十年》，台北市：五南，2003，頁 285。

什麼，用藝術品來象徵情感，跟用概念來談論情感是截然不同的。¹²而象徵是藝術家傳達情感及表達意念與意指的手法，藉由內容形式的營造提供觀看者想像思考的空間。

三、象徵

象徵在古羅馬時代則是「記號」的同義語，中世紀和文藝復興初期則多以「圖像記號」之意來理解象徵。¹³圖像學（Iconography）圖像學的字尾graphy，源自希臘文「graphein」指的是描述性的東西，圖意學/圖像解釋學（Iconology）的字尾logy，源自希臘文「logos」，則指的是詮釋性的東西。陳懷恩對於圖像學之定義為：「圖像的象徵，並非完全符合既定的意涵，需要整體觀照後加以判斷，並且會隨著國情文化時代之差異而有所變化。其意義可能是相當對立的或者同時具有多重意義的。」因此當藝術作品中不論是造形、色彩、線條、構圖、主題……等的圖像元素，被賦予符號化的意義之時，圖像元素不再被鎖定於作品內，也不在局限於原初創作的內在目的。因符號意義的賦予與轉換，圖像元素同時也納入語言的溝通系統，其做為藝術家、大眾與評論者的橋樑。這個圖像元素轉化的過程，使藝術成為一套可溝通的意義體系，它既有內部的邏輯運作，又不封閉自我而獨立於其他社會。因此，圖像元素的詮釋，呈現多層次的意涵。一個符號的指涉，在特定社會條件下不斷的被挪用、轉化，並與其它媒介產生共鳴。¹⁴

本創作研究作品將針對兒時記憶中的各類圖像，轉化為多種日常生活性質符號，透過與尋找圖像背後所延伸的歷史文化脈絡及個人獨特經歷，拼湊與堆疊眾多重複性的符號，提升心理層面的意義，並從〈經典人物〉系列對人物線條的設計，到〈療癒夢境〉系列對食物圖像作概念化，納入創作構圖的規劃，成為自身的創作語言符號。

¹² 劉昌元，《西方美學導論》，台北市：聯經，1994，頁 188-189。

¹³ 同註 4，128-129 頁。

¹⁴ 廖新田，《臺灣美術四論》，台北市：典藏藝術家庭，2008，頁 167-168。

第二章 創作學理基礎

藝術的創作，絕不只是某種形式、畫面或音符的構造；反之，而應於內容或生命體驗的表現。¹⁵本研究著重在用感性之藝術表現方式，創造人與自然之間的溝通橋梁，並引借各類相關學說以支持此研究之中心架構。藉由理論的闡述，能將實際創作上無法詳細解釋之觀點做詳細的探討與理解。個人藝術創作的發展過程，不只是作者個人情感的表現，同時也涵蓋了作者的生活背景、體驗、環境等因素，隨著時代的變遷，不同的視點觀察、藝術風格，皆深刻的影響藝術創作的內容與形式。而筆者的創作研究則透過探討藝術與社會的關聯，以及普普藝術理論之大眾面向等觀點，尋找出相關藝術家之作品並分析。透過對相關理論的認知，架構本創作之學理的基礎，並經由篇章研究來探討個人之創作模式與理論依據，期能達到詮釋個人創作理念之宗旨。

第一節 童年記憶

當我們親身經歷存在著的某事，而事件經歷者藉由感官所觀看、體會、接觸、嗅覺、聽見、品嚐……等經驗，記錄我們對事件發生的狀況。由於透過了感官的反應，而作用出對事情的感受，因此事件本身會夾雜著經驗者的意識。亨利·柏格森（Henri Bergson, 1859-1941）對記憶的分析，分為機械與純粹的記憶，機械的記憶是身體器官行動的，如同走路的動作一般習慣性地重複。純粹的記憶則是存在於印象（image）中對生活過程的反應，是精神的創造活動。

記憶屬於過去，而對當下的現在則無法記憶，記憶是人類精神與物質交會的處所，也代表著一個人對於過去諸多影像的保存累積的心靈能力。亞里斯多德（Aristotle, 384-322BC）以時間的觀念提出：「記憶既不是感覺也不是判斷，而是當時間流逝後它們的某種狀態或影響。人們不可能在此刻記憶此刻的事物，正如前面所說的那樣，感覺屬於現在，希冀屬於將來，記憶屬於過去。」¹⁶記憶統整人的自我存在軌跡，因為人類會從記憶中提取以往的關鍵印象建立自我解決方法，進而建構個人的存在觀。任何記憶都相當重要，因為有所記憶，即表示對他來說，所記憶的是值得記憶的事物，而值得記憶是因為所記憶的與他所

¹⁵ 石朝穎，《藝術哲學與美學的詮釋問題》，台北縣：人本自然，2006，頁 24。

¹⁶ Aristotle，秦典華譯，《亞里斯多德·論靈魂·論夢》，台北：慧明文化，2002，頁 137。

想像的生命有關。停留在記憶中的特定經歷可使他賦予生命的意義更為明確，任何記憶都是經過篩選，用來提醒自己的東西。¹⁷人的存在因有限的時間而顯得珍貴，也因交織的記憶而豐富我們對生存世界的知覺反應，記憶是人類存在的重要意識，唯有透過記憶才能形成完整的人類個體存在。

「人的思想只有透過幻影般的象徵，把一切被思考的事物轉換成空洞的象徵，才能進行對於事物的思考。¹⁸」鏡像是一種虛無的幻象，人從這虛無的鏡像中發覺自己所欠缺想要的東西，鏡像就是一種象徵性，其一方面作為象徵本身的空無性，一方面又表示它所象徵的那個真實的「我」的空無性。¹⁹筆者在此研究創作中隱藏的情感藏匿於主題分離的創作系列中，經由記憶中情感象徵形象轉化成圖像，藉創作過程中逐漸確認自我內心所欲表達而是兒時記憶的演繹。

王秀雄(1931~)說：「藝術作品之內涵，是作家生活體驗、感情與人格的表達，他早期的生活狀況以及其所處的環境，無形中就作用於作家的感情與思想裏，甚至亦影響到他的人格形成」。²⁰本水墨創作研究，所創作的是記憶中的事件與聯想延伸。以成長經驗為主，將存在心中的人、事、物以及心靈感受反思與回溯。記憶是人對過去的一種意識反映，有記憶才能積累與擴大經驗。筆者藉由長期記憶的情感轉化為藝術創作之動力，從生活的感知與觸動成為創作表現的元素，在繪畫表現上賦予內在經驗的情感，從記憶經驗呈現對時間情感的體認，將記憶、經驗情感移植於繪畫創作產生對生活記憶的回憶與再現，為找到藝術創作找到心靈的詮釋。

約翰·克里斯多福·弗里德里希·馮·席勒（Johann Christoph Friedrich Von Schiller, 1759-1805）說：「兒童遊戲中常寓有深刻的思想。」²¹我們在現今科技都市文明裡成長的人們，很容易在都會化後，遺忘我們也曾經是「兒童」。童年分為四個發展階段，即嬰兒期、兒童早期、兒童晚期及青春期。雅各-馬利-艾彌爾·拉岡（Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981）提出兒童時期鏡像階段（指兒童6至18個月）是主體（我）的初形（*préformation*），在此階段中主體透過自己在鏡子中的影像所作出不同的認知，逐漸擺脫

¹⁷ Alfred Adler，顏文君譯，《生命對你意味著什麼》，台北：華成圖書，2003，頁 26。

¹⁸ 高宣揚，《當代法國思想五十年》，台北：五南，2003，頁 235。

¹⁹ 同註 19，頁 230-232。

²⁰ 王秀雄，《美術心理學》，台北市：台北市立美術館，1991，頁 12。

²¹ 連環畫 PP，〈席勒經典語錄〉，《每日頭條》，2019 年 3 月 31 日，
<https://kknews.cc/zh-tw/culture/yv6n2gk.html> (瀏覽日期：2020/04/30)。

自身支離破碎的處境，最後確認自己的同一性。²²主體透過鏡中影像，對自我的辨認，由鏡像階段之前期將自身看做支離破碎。第一階段自我與他人混淆的想像虛幻，將鏡中影像看做一個現實事物，第二階段鏡中影像非實在性之他人，只是一個他人影像，第三個時期鏡中之人是自己的影像，兒童在鏡像階段過程中對自我的整體性之初步辨認透過影像的再認，主體在想像中的異化情況。²³

弗里德里希·威廉·尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche,1844-1900）在《悲劇的誕生》一書中說「藝術家本來就已經是一種停滯的生靈，因為他停留在少年及兒童時代的遊戲之中。」²⁴藝術家的創作受童年記憶影響，加斯東·巴舍拉(Gaston Bachelard,1884-1962)在《空間詩學》一書也提出：「要闡明想像的原始性，我們或許可以根據最深刻烙印在我們想像的存有者：童年的家屋(maison natale)。」²⁵個體在早期記憶裡的居家物質環境的掌握程度，會深深影響成長之後的心理層面。對於我們每個人來說，都存在著一間夢屋（maison onirique）、一間屬於夢的記憶的家屋，它失落在遙遠、真實過去的陰影中。²⁶人透過家屋環境的物件來表達個人的心理需求，當我們成長的過程中，有些人會有不同程度的珍惜往日物件，在潛意識裡尋找與過往相連接的象徵或氛圍，形塑出半隱藏在個人心中的自我認同感，人類在自我認同之下才能具有存在的意識。

兒時的記憶會隨著時間在個人的人生經歷中閃耀，時而顯出時而隱蔽的發揮它的影響力。許多藝術家用繪畫或文本記錄童年的家屋或其周遭的物質環境。兒時經驗深刻的影響個體的內心世界，即使成年之後仍不斷在追尋童年記憶中的那一份滿足幸福的相似感，因此學者提出探索個人的存在感與歸屬感，我們許多人或在潛意識中做的事，使自己與居住地點聯繫更深。²⁷童年是每一個人類生命必經的初階。西方哲思兩百年前開始對這段人類原初的成長經驗童年產生探索興趣，然而無論重建或再現童年都勢必牽動記憶，也難免引發想像，而且記憶既可能被扭曲、被掩蓋、甚至召喚失敗，想像也牽連外在時空各種複雜糾葛的意識型態脈絡，因此不僅童年經驗的本身往往曖

²² 同註 19，頁 230-232。

²³ 杜聲鋒，《拉康結構主義精神分析學》，台北：遠流，1989 第二版，頁 128-132。

²⁴ Friedrich Wilhelm Nietzsche，《悲劇的誕生》，頁 187。

²⁵ Gaston Bachelard，龔卓軍、王靜慧譯，《空間詩學》，台北：張老師文化，2009，頁 95。

²⁶ 同註 26，頁 78。

²⁷ Clare Cooper Marcus，徐詩思譯，《家屋，自我的一面鏡子》，台北：張老師文化，2000，頁 311。

味而無法定論，關於童年的理解與詮釋也同樣充滿各種不確定性和多樣性。²⁸

意識在世界中的每一種具體的和現實的境況則是孕育著想像的，在這個意義上，它也就總是表現為要從現實的東西中得到超脫，要去從事想像，非現實的東西是在世界之外由停留，在世界之中的意識創造出來的。而且人之所以能夠從事想像，也正因為它是超驗性（*superempirical*），所謂超驗就是超越經驗自由的。²⁹想像是人的一種特殊的心理活動，在原有感性形象的基礎上創造出新的形象的心理過程。重現自身生活中的經驗，在意識中重組，並企圖超越以往的生活經驗產生新的思維可能。而藝術創作源於內心對生活真實的感動，內在心靈除了包含外擴情感也含蓋著內隱的潛意識狀態。透過藝術將內在與夢境潛意識的想像形成創作的源動力也是創造的出發點，除了得到心靈內部的滿足同時賦予作品精神性的表現。

回憶是視覺記憶的心靈作用，是許多空間視覺的作用之一。將視覺想像力的記憶稱為視覺回憶（*visualrecall*），可以是短時間或者長時間的。曾經歷過對長期視覺回憶的挑戰，就是遺忘。史可希特（*Schachtel*）說：「觀察到大部分成人對於孩童時期，幾乎失去記憶，回憶舊日美好時光通常會加諸許多渴望的幻想」³⁰。若回頭看看我們面臨著那些許多記憶上的裂縫，雖然須盡可能地彌補起來，但遺忘並不代表過去經驗的消失，一些科學性實驗揭露人類所擁有記憶中的想像力遠比他們所能喚醒記憶更為真確。

記憶對人類的重要性在於個體意識是由記憶組構而成，人類若失去記憶即喪失自我的存在感，所以很多創作者利用文字、圖像和影像保留記錄個人的存在足跡。而記憶中的意象是褪色、模糊的影像，唯有在創作時，它才會褪去不清晰的外殼展現它的本質。記憶是一種不可見的意識，人為了證明自己曾經存在過的時空與生命價值，必須藉助可見可顯現的物件來證明。藝術創作者透過篩選自我的記憶影像，透過記憶介入圖像創作以探討自我存在的價值。

²⁸ 蔡淑惠、劉鳳芯，《在生命無限綿延之間~童年·記憶·想像》，台北市：書林出版有限公司，2012，頁7。

²⁹ Jean-Paul Sartre 著，褚塑維譯，《想像心理學》，北京：光明日報出版社，1988，頁281。

³⁰ Robert H. McKim 菜子瑋譯，〈視覺回憶〉，《視覺思考的經驗》，台北市：六合出版社，2002，頁127。

第二節 解構與延異

本創作研究以靈感來自於解構兒時記憶，並從中延異出新的創作面貌與姿態，採用相關的學理基礎分述如下：

一、解構

解構（deconstruction）是由法國哲學家德希達（Jacques Derrida, 1930-2004）在1960年代所提出的思考概念。其首要特色就是「沒有特色」，因為它要讓一切破碎，而它本身也處於破碎的過程中，此種解構沒有最後的盡頭，也沒有最後的凝聚點。解構是一種解讀本文的理論，對讀者而言，文本是開放、不具固定性的，而解構的過程則為一種「增殖」的過程，換言之，文本自身可以解構，具有開放性的意義。³¹解構主義有為社會現象的意義可做無限的解讀與延伸，也為本質上解構主義者熱衷於挑戰與反抗權威。

「解構」此意念的起源，植基於質疑表面「文章內容」與內部所無法看到的「特定事實」間具有密切關係的深層假設上，亦即在文章內容深層結構內，往往可發現與原作者表面所宣稱的不同邏輯與旨趣，且可發現許多內容本質存有的既存「預設」（presupposition）與其中意義邏輯間的矛盾。因此，解構主義的本質在於拒絕接受文章內容所賦與的表面原始意義與否定其原初的客觀性。而德希達認為文本是字符的流動所「編織」（textile）出來的網絡，文本這一網絡，無中心、無結構、無本質。解構下的本文，對讀者而言，不能被某一種形式或審美觀念所侷限，它需要不斷地重新思考、詮釋和評價。因而解構下的閱讀方式，打破了約定成俗的結構和文本的符碼，面對圖像時，解構方法必須揭示多層面意義，分析其視覺的、文化的以及語言的意義，此一拆解過程是一種「解碼」的歷程。

解構特徵為「分延」（differance）和「撒播」（dissemination）。「分延」是德希達自創的詞，它是「區分」（differ）和「延擱」（defer）兩個詞的組合。他認為一個詞的意義，不僅取決於字詞本身與其它詞的區別，亦存在於時間的流動，詞的意義，則在時間的流動中，與其他詞交迭、貫穿，因而大大推延了詞的意義³²「撒播」是無休

³¹ 高宣揚，《解構主義》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，1990。

³² 楊大春，《德希達》，台北市：生智出版，1995，頁 12-14。

止的意義，具有無限的多樣性。這充份顯現「時間空間化」與「空間時間化」概念，表明了「意義」的不可決定性，因為字詞的「意義」，會隨著時間和空間的置換，而有不同「意義」的衍生。

二、延異

德希達 (Jacques Derrida, 1930-2004) 的「延異」觀念強調是一種不在呈現/缺席這個對立上構想的結構與運動。延異是差異、差異的蹤跡和空間化的系統遊戲，藉此，諸元素相互關聯起來。這一空間化既是主動同時也是被動的生產。³³藉由延異一詞之概念，從創作視角來看，藝術的人為模仿，實際上是無法將原初被模仿的對象完整無誤差的呈現，因為在模仿的過程中，勢必會加入其他變因，不論是多麼細微的因素，就算是創作時使用素材與媒介相同，製作的過程與時間也都相同，甚至完成的作品也幾乎看不絲毫差異，但人乃善變之生物，不可能像機械收到指令，只完成當下之任務，即使是些微心境的變化亦是無可避免的，而該變因成形的瞬間，也就同時再次應證與述說著延異所涵蓋的廣大範圍。

人過去的經歷與思想永遠是隨著當下思想意識，並且是以不斷綿延的方式持續變化，亨利·柏格森 (Henri Bergson, 1859-1941) 說：「綿延是生命的衝動，是真正的時間，是發展中的自我。」³⁴是每個人智識的綿延，而自我意識狀態構成了他的真正自身，或者說深層的自我，這種自我不是被意識語言和社會規訓化的自我。³⁵所以綿延等於深層的自我、自由的靈魂，人類靈魂和精神的自由才是人類應該追求的方向。³⁶柏格森提到「真正的時間」就是「記憶的時間」，是以記憶為本體論核心的時間。而奧古斯丁 (Aurelius Augustinus, 354-430) 對於時間的論點將其分為三種維度，是為「過去的現在」、「現在的現在」以及「將來的現在」。而過去事物的現在便是「記憶」，現在事物的現在便是直接「感覺」，將來事物的現在便是「期望」。³⁷所以過去一直都與當前共存著，在「現在」這個詞的傳統意義上說，柏格森的過去就是一種「流動的現在」。³⁸柏格森在《物質與記憶》(Matter and Memory) 思考時間的概念並非是順序的角度，他認為過往與現在並非全然

³³ 石計生，《社會學理論》，台北市，三民出版社，2006，頁 362。

³⁴ 吳國盛，《時間的觀念》，北京：北京大學出版社，2006，頁 190。

³⁵ 王理平，《差異與綿延—柏格森哲學及其當代命運》，北京：人民出版社，2007，頁 156。

³⁶ 周東瑩，《影像與時間—德勒茲的影像理論與柏格森、尼采的時間哲學》，北京：中國電影出版社，2012，頁 126。

³⁷ Aurelius Augustinus (奧古斯丁)，周士良譯《懺悔錄》，北京：商務印書館，1997，頁 241-256。

³⁸ 同註 36，頁 301。

的斷裂，而是不斷地疊層交織的「綿延」(duration)。³⁹過往是一種時間魂體之意識與當下現在同時依存之雙層並置的運動。

記憶以回視的運動向未來前進，透過反思掌握未來方向。德勒茲(Gilles Deleuze,1925-1995)說：「回憶過去並非心理退行，而是傾向未來。」在《普魯斯特與符號》(Proust and Signs)就解釋：「尋找消隱時光就是一趟對真實的追尋。」(the search for truth)而德希達(Jacques Derrida,1930-2004)也在《檔案熱潮》(Archive Fever)中認為「潛意識是消隱，的記憶檔案，而考究記憶檔案並非純屬於過往，而是朝向未來。」⁴⁰麥克魯漢(Marshall McLuhan,1911-1980)於1967年提出「後視鏡」概念，他說：「我們總是透過後視鏡來看現在的一切，我們是倒著走向未來。」⁴¹這提醒我們在邁開步伐迎向未來時，同時也關注著流逝過的光景，凝視與反思著流逝過的記憶總體，並依賴先前存在的思維觀點繼續前進，是過去與現在並行的模態。此概念像是譬喻一樣，可以協助我們接收新的資訊，應用新的媒體，因為新事物中蘊含著舊的元素與概念，使新的有所依據而不會讓人感到無所適從。⁴²記憶的影像圖式與現時交織產生化學作用，而成為新的行動，於持續變化的時間過程中自我創造和綿延。

第三節 西洋藝術相關主義

本創作研究的兒時記憶時空延異為基礎概念，從中找尋與其有聯繫的西洋藝術，其中分別是超現實主義與普普藝術，採用相關的學理基礎分述如下：

一、超現實主義 (Surrealism)

超現實主義 (Surrealism) 是由達達主義 (Dadaism) 衍生而出，對既定藝術觀念的反動，原來是一個文學運動，而後擴張至繪畫、雕刻、戲劇及電影等方面發展。超現實主義在1924年由安德烈·布荷東(Andre Breton,1896-1966)發表超現實主義宣言後，正式宣告該運動的建立。布荷東將超現實主義的意象分七類：矛盾、有意不言、出現後失去方向、表現幻想特性、將抽象具體畫、否定物質自然特性與引人發笑的意象。

³⁹ 同註 29，頁 126。

⁴⁰ 同註 29，頁 1。

⁴¹ Paul Levinson (保羅·李文森)，《數位麥克魯漢》，臺北：貓頭鷹出版股份有限公司，2000，頁 299。

⁴² 林洪錢，《拾光·機器：記憶空間的絕對之境》，國立臺灣師範大學博士論文，2017，頁 32。

超現實主義的藝術家除了受到達達主義所表達的反叛情緒所影響外，西格蒙德·佛洛伊德（Sigmund Freud,1856-1939）的「精神分析學」（Psychoanalysis）也是很重要的影響，在他《夢的解析》一書中，談到透過作品能將夢的世界和潛意識的世界呈現出來，因此在超現實主義的作品中充滿奇幻、詭異、夢境般的情景，常將不相干的事物，以非邏輯性的方式並列，構成了一個超越現實的幻象。超現實主義探討了藝術透過心理狀態的創作，並且更進一步地從佛洛伊德的潛意識理論尋找釋放想像力的可能指引，「潛意識具有象徵的語言，那是一種真正宇宙普遍的語言，他並不依賴特定的習慣或文化智慧，而是以活生生的永恆、性本能、死亡的感覺、空間的神祕觀念等語言來交談，這些具生命力的永恆真理是每一個人都能共鳴的。」⁴³

安德烈·布荷東(Andre Breton,1896-1966)說：「吾人相信在心靈的某一深處，任何事物都不再對立—生與死，事實與想像，過去與未來，可知與不可知的，尖端的與潛底的……等，超現實主義者最重要的是就是要確定心靈的這個點。」⁴⁴超現實主義的發起與發展過程，形成了超現實主義繪畫的理念與主張，也就是透過作品的創作，將潛意識的世界或夢境、幻境呈現在作品中，以追求自由與解放來展現真正的內心情感與精神。而超現實的繪畫就是透過描繪有如夢境般的幻象與結合現實生活的景象來產生一種視覺的矛盾感。透過繪畫發掘人性潛意識的面貌可以成為藝術的一種表達。藉由現實觀念與內在心靈本能的潛意識和夢的經驗相融合，以達到一種絕對的和超現實的情境。這種不受理性和道德觀念束縛的美學觀念，促使藝術家們用不同手法來表現原始的衝動和自由意象的釋放。本創作研究將列舉藝術家薩爾瓦多·達利（Salvador Dali,1904-1989）、芙烈達·卡蘿(Frida Kahlo,1907-1954)二人之超現實主義表現手法的作品作分析。

（一）薩爾瓦多·達利（Salvador Dali,1904-1989）

達利說：「我的繪畫不再是隨意幻想與夢想出來的作品，也不再是一種無意識自動性的創作行為，現在我畫的是具有意義性的事物，是從我的現實生活、我的疾病與我的深刻記憶中取截出來的。」⁴⁵藝術為人類創造內心經驗情感的表現，繪畫作為藝術

⁴³ 曾長生，《超現實主義藝術》，臺北市，藝術家出版社，2000，頁 13、23、198。

⁴⁴ 林惺嶽，〈信仰、鄉土、愛情—論達利與超現實主義的藝術〉，《魔幻·達利》，台北：時周多媒體，2001，頁 5。

⁴⁵ Montserrat Agues 蒙西·阿格絲著，徐芬蘭譯，《魔幻·達利》，台北：時周多媒體，2001，頁 34。

的價值不能僅僅是對物象或心象的似真性紀錄，它的本體價值存在於線、形、墨色、質的畫面結構之中。在達利〈記憶的堅持〉（The Persistence of Memory）（圖2-1）中，將各種不相關的物體以不固定的形式聯結起來，柔軟的曲線給人帶來種現實景象的不確定之感，達利對這似乎要融化的鐘做了解釋，認為這是時間延展性的物質化，也是時間與空間不能分割的特性。時間不是停滯的，它是流暢的空間。⁴⁶畫中的鐘錶如同記憶，隨著時間慢慢軟化而改變成不同以往的風貌，留有觀者對於畫面猜想的空間。雖然充滿各種可能性，但也同時是理性思維的表達，物件依然存在其各自的原有表述，卻也能解釋其物件於畫面中所象徵的綜合意涵。



圖2-1 達利，〈記憶的堅持〉，1931，油彩畫布，
24.1×33 cm，館藏於紐約現代藝術博物館。



圖2-2 卡蘿，〈床〉〈The Dream〉，油畫，
74×98.5 cm，1940⁴⁷

（二）芙烈達·卡蘿(Frida Kahlo,1907-1954)

卡蘿是墨西哥(Mexico)著名的超現實主義女性畫家，她的作品多以自畫像的形式表現，透過她的自畫像將她人生每一個階段的遭遇、內心情感以及對當下人生的感觸表現於畫作之中。卡蘿的一生無論是生理或心理都多次面對著人生的挑戰，自六歲患有小兒麻痺症就開始了她與病魔戰鬥的一生，在十八歲的重大巴士車禍意外中傷脊椎、鎖骨、肋骨、右腿及骨盆，歷經三十五次的手術。⁴⁸感情生活上，卡蘿多次遭到心愛的男人背叛，而增加她在人生中的孤寂感。

她在苦痛中用繪畫來轉移注意力，畫出許多對於病痛的感受和想像，作品經常充

⁴⁶ 何政廣主編，《超現實主義大師達利》，臺北市，藝術家出版社，1996，頁 202。

⁴⁷ 黃舒屏著 何政廣主編《卡蘿》。台北:藝術家，2002，頁 126。

⁴⁸ 同註 48，6 頁。

滿了隱喻、具象的表徵、讓觀者震驚於一個女人所承受各種痛苦。芙烈達·卡蘿也深受墨西哥文化的影響，她經常使用明亮的熱帶色彩、採用了寫實主義和象徵主義的風格。⁴⁹床對卡蘿而言，應該比一般人更具意義：那是她休養的避難之處、是她創作的神聖空間，簡言之，是她的一切，也是她的世界。⁵⁰〈床〉(圖2-2)此幅畫作中，臥在床頂的骷髏為墨西哥文化中，在復活節前的星期六用紙漿作成的惡魔或骷髏形狀白骨架，象徵著死亡。在畫中，卡蘿躺在床上閉著雙眼，身上覆蓋著象徵生命力的植物，而平行的躺在上方的這具骷髏，胸前拿著一束開得燦爛的花也同樣表現出一種生命活力，表達了她對生命與死亡的詮釋。

從達利呈現的物質變化之不確定性，到及卡蘿類似自傳式的個人畫像，是筆者主要參考超現實風格的兩位藝術家。但除了超現實的氛圍營造，筆者欲加入生活化的事物，以達到溫馨有趣的平凡日常之視覺感受，因此也採用的普普藝術的風格。

二、普普藝術 (Popular Art)

普普原意為「Popular」，是大眾的、流行的意思，稱二次戰後之流行文化。普普藝術是1962至1965年間開始盛行於英國與美國的新藝術，它消除了大眾藝術和高雅藝術的巨大分野形成一種新的領域，這種藝術融合了新定形的造形形式、新寫實主義、新達達主義。普普藝術所表現的內容就是大眾文化，它對現代文明抱持著樂觀肯定的態度，以平時大家所見、所觸及的生活環境，或大家所熟悉的大眾傳播影像，作為藝術表現的題材，於是將達達主義的概念更進一步向前推展。

普普藝術向抽象挑戰，它反對抽象表現主義情緒化的、個性化的創作傾向，在表現手法上，它把抽象表現主義所鄙棄的形象重新請回純藝術表現，專挑抽象表現主義厭惡的俗文化的形象，如商品、商標、海報和新聞照片等主題來反覆描繪。普普藝術的表現特徵：是具象的、現實主義的。普普藝術根植於城市環境當中。藝術家觀察到的是城市環境中非常特殊的面向，包括連環畫、廣告、商品包裝、通俗娛樂活動。普普藝術家以特殊的陳列式複製，如連環畫、肥皂劇等方式呈現作品，因而引起了消費

⁴⁹ jean13283, 〈舊金山之與卡蘿相遇〉,《隨意窩》, 2008年9月28日, <https://blog.xuite.net/jean13283/twblog/137476603-%E8%88%8A%E9%87%91%E5%B1%B1%E4%B9%8B%E8%88%87%E5%8D%A1%E8%98%BF%E7%9B%B8%E9%81%87> (瀏覽日期: 2020/5/30)

⁵⁰ 陳小雀, 〈魔幻拉美 卡蘿的世界〉,《隨意窩》, 2016年2月9日, <https://talk.ltn.com.tw/article/breakingnews/1597156> (瀏覽日期: 2020/5/30)

者的極大注意。

下面將列舉普普藝術中深具影響力的藝術家安迪·沃荷(Andy Warhol,1928-1987)與羅依·李奇登斯坦(Roy Lichtenstein,1923-1997)二人之表現手法的作品作分析。

(一)安迪·沃荷(Andy Warhol,1928-1987)

瑪莉蓮夢露(Marilyn Monroe, 1926-1962) 1962年自殺身亡，隨後安迪·沃荷開始創作瑪麗蓮夢露系列(圖2-3)，把雜誌封面的瑪麗蓮夢露擷取下來，用絹版印刷配色後，再機械複製出多幅圖像。粗糙的絲網印刷過程，以及過分鮮豔的顏色，還有鬼影般的拖痕，這些都模仿出報紙和雜誌的廉價大規模生產方法，從而創造出一種平庸和異化、間離的氣氛。沃荷消除了藝術流程中所有個人化的處理，從而延展了亨利-羅伯特-馬塞爾·杜象(Henri-Robert-Marcel Duchamp,1887-1968)展覽現成物品(ready-made)的藝術實踐，這也反映出沃荷機械般的個性。他喜歡在創作裡重複操作，認為相同的圖像不斷重複之後，圖像的趣味與美感便因應而生，並希望把自己變成「機器」。瓦尔特·班雅明(Walter Benjamin,1892-1940)曾認為商業的氾濫將壓抑藝術的價值，但安迪·沃荷則逆向操作，將普羅大眾的文化轉化成藝術創作。



圖2-3 安迪沃荷，〈沃荷式的夢露〉
〈Monroe in Warhol style〉，絹網印花，紙，1967，200×500cm，館藏於安迪沃荷博物館 The Andy Warhol Museum⁵¹



圖2-4 安迪沃荷，〈康寶濃湯罐〉，版畫，1962，51×41cm×32，館藏於現代藝術博物館⁵²

普普藝術企圖描寫今日精神，描寫日常生活的每一個事物。當描寫不足時，則照抄、放大，甚至直接將實物拿出來。而美國普普藝術家沃荷(Andy Warhol,1928-1987)

⁵¹ 安迪沃荷，〈沃荷式的夢露〉(Monroe in Warhol style)圖片來源：
<https://www.ss.net.tw/page.asp?id=Warhol005> (瀏覽日期：201/10/30)

⁵² 安迪沃荷，〈康寶濃湯罐〉圖片來源：(瀏覽日期：2019/10/30)
http://zh.wikipedia.org/zh-tw/File:Campbells_Soup_Cans_MOMA_reduced_80%25.jpg

1968年完成了一系列康寶濃湯圖像(圖2-4)。其作品代表了普普藝術正試圖打破藝術與日常生活中的界限，而呼應世紀初興起的前衛主義運動。將日常生活中常見、常使用的實物，做為創作發想的對象，以版畫的複製手法，不斷重複描述，這種印刷的形式是今日生活中傳播的力量，因此更是如在生活中週遭般的顯得通俗而真實。

(二)羅依·李奇登斯坦 (Roy Lichtenstein,1923-1997)

美國藝術家羅依·李奇登斯坦說：「我試著利用一個俗濫的主題，再重新組織它的形式，它變得不朽。這兩者的差別也許不大，但卻極其重要。」對卡通漫畫挪用，將敘事結構做改變，對漫畫家筆觸的諧擬，作品表現模仿之解構作用，複製當時的流行文化，將連環漫畫照抄放大，是藝術創作反映時代背景縮影。(圖2-5、圖2-6)



圖2-6 羅依·李奇登斯坦，〈Whaam!〉，1963，
藏於倫敦泰特美術館⁵⁴



圖2-5 羅依·李奇登斯坦，〈Look Mickey〉，
1961，藏於國家藝術館東館⁵³

從安迪·沃荷以現成物的製造重複圖像以呈現美感，到李奇登斯坦將流行文化中卡通挪用與改變敘事結構，是筆者主要參考作品畫面呈現之普普風格的兩位藝術家，同時將其結合現代水墨作為本研究創作的表現形式。

⁵³ 李奇登斯坦，〈Look Mickey〉圖片來源：<https://decomyplace.com/newspost.php?id=6709&ref=sg>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁵⁴ 李奇登斯坦，〈Whaam!〉圖片來源：<https://go9design.pixnet.net/blog/post/89832567>（瀏覽日期：2019/10/30）

第四節 現代水墨畫傳統與變革

現今社會深受後現代思潮影響，水墨畫的發展進入各取所需，各自表述的拼貼年代。藝術家以具體明確且個人化的創作語彙去詮釋，開發各種媒材的嘗試、肌理的實驗、材質的開發及新媒體影像的複合性創作，形成一種普遍關注自己生活土地上的人文環境關懷。對於後現代現象下的大眾文化對水墨畫的衝擊，袁金塔(1949~)認為有審美品味的轉變。意符的解構。工具、材料、表現技法的多元化。文化產業的挑戰。全球化的衝擊。⁵⁵在現代多元的水墨繪畫中，如何在與古今中外的多元對話中，建立自己的繪畫符號語言，使觀賞者參與其間，感同身受而有所省思，便成了藝術家所關懷的部分。

長久以來為畫家所依隨對「意」的觀念講求線條的力量、美感，是造成一般所見的水墨傳統形式的主因。但此「意念」包含「創造意念」（創造時帶動筆墨運轉過程的意念）及「內容意念」（作品所表達的意念），跟隨著傳統的觀念一路走來，形成一些重複、僵化的形式樣貌，鮮能引起現代觀眾的感動。⁵⁶然而前人對墨色為主的論調已被當今飽滿的色彩所取代，畫家不再以豔麗的色彩為俗物的象徵，色彩的運用是以呈現當代生活心境的人世態度，亦是另一種畫面氣動的傳達。陳師曾（1876-1923）於《文人畫之價值》中提到文人畫首重精神，不貴形式精神優美。⁵⁷在畫面表現上也在「似與不似之間」與「半具象與半抽象之間」的論調上重複展現，這使水墨發展受到一定程度的箝制，而在現代的水墨畫作品中，在內容、構圖上打破往日的格式限制而有新的形式。

水墨的材質的運用在傳統的紙與絹上已經發展到輝煌的成就，若要展現其它風貌實有相當的困難度，而為了展現水墨發展的多元面貌，亦可廣泛對當今的各種媒材去實驗。在媒材上尋求新的可能，不同的題材有不同的效果，其所展現的風貌也有所差異與新的突破空間。創作題材範圍擴大，內涵表現上自然呈現多元發展，如此可把自己對自然環境的關懷與社會人群各種態度的觀察，以及探索內心的精神意識之感觀，表現於自己的作品中。

⁵⁵ 袁金塔，〈當代台灣大眾文化對水墨化的衝擊〉，《水墨新世紀：2002年水墨理論與創作國際學術研討會》，頁 67-74。

⁵⁶ 徐素霞，〈突破傳統水墨表現的一些創作探索〉，《彩墨藝術文選黃朝湖等著》，振輝美術印刷，頁 59。

⁵⁷ 徐建融，《傳統的興衰》，上海書畫出版社，2003，頁 128。

一、水墨繪畫形式風格的展現

劉國松（1932～）說：「印象派的基礎不會成為野獸派的基礎，野獸派的基礎不會成為立體派的基礎，立體派的基礎不會成為超現實主義的基礎；同樣的，傳統筆墨的審美標準也不能成為現代水墨審美的唯一標準。」⁵⁸藝術的表現無一成不變的基礎，而美感思維也總是隨著時代而演化。獨創性為藝術作品之生命，藝術家都應當其領域中，再進行新的探索和創造，根據不同的生活經驗與感受，不同的藝術修養，不同的審美觀點和愛好，選擇適宜於自己表現的題材，運用自己擅長的表現方式，發展自己的藝術風格。⁵⁹現代水墨多樣化的表現，中西融會而回歸本土精神、多元技法而多元畫風、剖析自我而展現自我。

台灣在50年代受西方的現代主義思想下，也受到各種思潮的影響而呈現在水墨表現上，其中受到西方普普藝術的影響形成國內水墨的普普風。其藝術家的創作思維是想從極普遍尋常的物件中創作美感，並改變了材料與物品的觀念。將生活所見的動物圖像造形結合水墨的材質，以漫畫式的、趣味性的、幻想式的、調侃式的及具有超現實手法的異想空間，以表現當代「玩世」的創作思維。(圖2-7)



圖2-7 洪雅倫，〈童趣玩味〉，水墨、膠彩類，414×70 cm⁶⁰

表現主義是美國和歐洲一群畫家所創作的作品中的一種新趨勢，是對於歐洲美國60及70年代中欠缺感情、冷漠表現的一種反動。而這種思潮也在留學於歐美的藝術家中，引進了此表現觀念到國內。⁶¹國內的水墨畫表現中，運用繪畫語言來表達強烈的內在情感，筆墨狂放瀟灑、線條奔放如飛、色彩強烈激昂，所描繪的形象則是無拘無束地盡情揮灑。中國的繪畫表現本身就有一種超現實的意味，早期商周青銅器上的饕餮紋，漢代的畫像磚……等都是一種超現實的手法呈現，近代西洋的超現實主義崛起，水墨的表現在現代化的過程中，重新被引用在當今的水墨形式上。

⁵⁸ 蕭瓊瑞，《中國美術週刊—劉國松》，台北：錦繡出版，1996，頁30。

⁵⁹ 魯紅，《現代水墨二十年》，湖南美術出版社，2002，頁22。

⁶⁰ 洪雅倫，〈童趣玩味〉圖片來源：http://elearning.kmf.gov.tw/24th/hm_work/hm_work_3.htm（瀏覽日期：2019/10/30）

⁶¹ 何政廣，《歐美現代藝術》，台北：藝術家出版，2001，頁192。

當代台灣水墨畫家陳其寬（1921-2007）的作品《大地》（圖2-8）巧妙利用中國山水畫中的移動視點，在他的作品裡是一個不確定的時間景象在畫面裡的變動，除了具有超現實的意味外，也呈現出一種超時空的情境。水墨走造境，造境是一種虛擬，⁶²虛擬或者超現實的表現形式，在當今的視覺藝術中也不斷地被呈現著。



圖2-8 陳其寬，〈大地〉，紙本彩墨，182×31cm，1983

二、台灣當代彩墨的形式與特色

進入二十世紀80年代以來，隨著中西文化多方位的交流滲透和深入發展，西方藝術觀和表現手法不斷地被理解、吸收、消化與運用，中國畫在藝術觀念和技法手段等方面都發生很大的變化與挑戰。以下是對台灣當代的水墨表現形式做出分析與表述，分成構圖、色彩與筆墨、媒材與技法三個方面。

構圖方面以西洋透視法介入、環境客觀化、物體空間的立體感、畫面佈白空間與落款印章的減少為特徵。中國繪畫受到西洋焦點透視的影響，物體造型是以焦點透視為基礎，而它周邊所搭配的從屬畫面就必須由近而遠的表現焦點透視法則。現代寫實的水墨畫在構圖上，往往採取焦點透視與散點透視相結合的方法來表現，這種似此似彼的構圖方法，也成為當前中國畫上不管是的一種具有代表性的形式特色。而中國畫在畫面構圖的呈現一向是以寫意式的表現方法為特點。佈局是根據主體形象的需要由作者主觀佈局安排，不受空間、角度、大小甚至時間絕對的限制，任何可以利用的物象都能被採納於同一畫面中。但隨著焦點透視的影響日漸深遠，人們對畫面環境客觀實在的事實認知，也逐步得到認同而表現在作品之中，尤其受西方繪畫影響的構圖方式，體現在寫實繪畫的創作相當的普遍性。隨著西方繪畫在中國不斷成熟，西方的空間感、立體感的表現成為當前創作者接受美術教育前的基礎認識。空間立體化與傳統中國畫構圖中空間景深處理的差別，主要體現在造型體積化的量感、環境透視線的縱深距離感以及物象之間的銜接等幾個方面。空間立體化於中國畫中的在借鑑西畫表現

⁶² 高千惠，《藝種不原始》，台北：藝術家出版社，2004，頁98。

方法和手段的過程中不斷成熟與顯現。

空白是中國畫構圖非常重要的形式美追求之一，但在審美趣味的轉移與受西方焦點透視法的影響下被當代水墨繪畫創作者廣泛的採用，充滿景像內容的構圖形式安排則成為一種較為普遍的構圖方式，畫面空間被越來越多的客觀景物所充實。此現象是藝術家們希望可更直接地表述自己內在的胸襟與意念，也是對傳統中國繪畫中藝術樣式的一種挑戰與社會心理的現實反映。在這樣的審美意識改變下，空白的地位就被實在物體形象所取代，而空白的所帶來的藝術聯想空間，也就轉化為形象與形象組合後的畫外聯想。但空白在畫面中所具有的藝術效果仍隨著畫面形式語言的變化發展，實可作虛，黑可作白，計白當黑，有可以是無，無亦可為有。傳統中國畫中特有的藝術表現形態為詩、書、畫、印的形式，在受到西方繪畫精神的強烈衝擊下便在構圖中題款印章的形式在減少，當代中國水墨畫的畫面塞滿的創作方式，使作品空白的部份變得很少，長篇的落款印章逐漸失去必要地位。在新的繪畫觀念影響下所呈現新現代中國畫樣式的彩墨畫，它作為一種文化現象客觀地存在著。

色彩與筆墨方面以色彩的強度與筆墨的詮釋的角度說明。中國繪畫自唐宋以降，逐漸發展出墨分五色的色彩觀。而文人水墨畫的信仰來自唐代王維（692-761）的「畫道之中，水墨為上」，以書法的線條用筆為主要架構，配合黑白二色來取代五顏六色的論調。在東方及五月畫派的鼓吹及林風眠（1900-1991）的繪畫影響下，將色帶入墨的領域中，彩與墨間互相交融，化解黑與白的重複與單一性，將色彩的視覺和心理效果帶入自我內在情緒的衝動。雖然中國水墨畫在筆墨方面是極為重視，但在時空環境不同的背景下，現代人對筆墨的定義與古法而有所區別。當今部份的水墨畫家是用破豪散鋒勾勒出濃重的線條，以及不加修飾情緒的皴擦渲染，或潑或灑甚至自動技法的運用，使畫面上的筆墨效果具有傳統所沒有的破碎美、含混美和重複美，以超越傳統意義上書法用筆的論調。

媒材與技法方面以工具媒材的轉變、材質的廣泛嘗試與技法的多元運用為概括。伴隨時代腳步科技文明的發達，許多藝術表現方法藉由多元媒材手法的創作。當今的水墨表現，許多創作者排除單調而貧乏的既有技法，形塑出複合而多元的藝術面貌，所以年輕一輩的創作者以撕、揉、貼、塗、抹、拓、染、噴、灑或在顏色中加入了膠、清潔劑、酒、油……等新的自由嘗試，不再侷限單一素材，從紙、布、絹到油彩、水彩

墨汁、壓克力彩、礦物彩、染料等並用，營造出不同質感、肌理的表現。而近現代科技的電腦繪圖、錄像與藝術的結合更具前瞻性。企圖打破傳統侷限，在實驗中建構出具有個人風貌的畫作。一切的題材內容都可以用任何媒材來表達，加上每一個媒材都具有與眾不同的質感呈現效果，其中的差別乃在於引發的視覺效果與感覺的不同而已。畫家面對一個特定的主題進行創作時，會依循直覺或過去經驗來選擇使用合適的媒材，使作品作最適切的呈現。

當代水墨創作，是以東方美學思惟融合西方現代藝術創作，也就是擷取東西雙方的特質，豐富媒材的內容和表現的語彙，當代水墨的精神指向是多樣化的。⁶³而水墨在蛻變與發展中並非完全抽離傳統水墨藝術的概念，我們無法完全與傳統切割抽離，因為它一直綿延於文化生活中。傳統與當代都屬時間性的束縛，應超越時間藩籬追求藝術的精神價值。

三、創作風格相關之當代水墨代表性畫家

人們經時間與文化的改變，開始關注生活與社會的關係，當代水墨從人、自然環境、社會文化的切入，創作的題材不再侷限由傳統中尋求靈感，現實生活中的經驗衝擊，使水墨創作題材的表現呈現新的多元思維。列舉其中與本創作研究相關之當代水墨代表人物的李振明、莊連東、葉宗和、林洪錢四位的作品分述如下：

(一)李振明(1955~)

李振明教授所運用的多層次肌理與色彩，使得他的作品呈現一種和諧，卻又不單調貧乏的感覺。水墨暈染的效果使其畫作含有中國繪畫的底蘊，新穎的圖騰式符號加深他繪畫的現代意味。在傳統與創新之間做了相當成功的連結。李振明出自於對人類生存環境上的擔憂，而形成的人文關懷表現。他將墨的表現帶入生活、土地和環境世界，在他的作品之中，生命被記錄了下來，運用隱喻的圖像、解構的空間概念，創造出一個新的水墨創作概念。李振明說：「藝術反映著時代與社會，可能是順承的反應，也可能是反省的反映……」⁶⁴李振明近年來的花鳥畫是極度現代的，因為他的畫風和創作態度的確一反過去的方式，也是極度台灣的，因為他的題材與創作動機都來自台灣這塊土地。而魚是李振明繪畫中最長採用的題材之一。此系列較傑出者有〈鮪魚首祭〉(圖2-9)，屬於文人畫傳統

⁶³ 洪根深，〈心墨無法〉。《藝術家》，台北：藝術家出版。344期，2003，頁210-214。

⁶⁴ 李振明，《李振明作品集》，台中市：台中市文化局，2008，頁13。

之一，除了圖像之外，整幅圖的意義—屏東東港鮪魚紀事乃是由文字所表示；換句話說，若無這一大段「圖說」，整幅畫的意義則可以是多重的或不確定的。⁶⁵作品〈鮪魚首祭〉巨碑式構圖與畫面呈現人類為了滿足口腹之慾，資源耗竭，作者有意識性的標示，喚起人類對保護生態的共識。



圖2-9 李振明，〈鮪魚首祭〉，80×60cm，2004

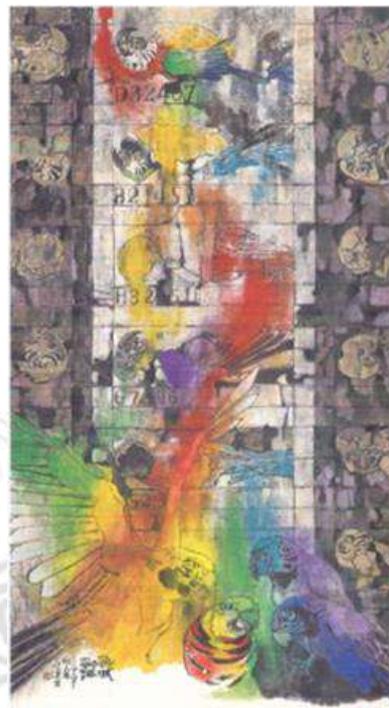


圖2-10 莊連東，〈色域飄移—量散〉，《碑體敘事·記錄簿：2016莊連東專題創作集》，繪、彩、墨、蠟、紙，180×97cm，2014，頁17

(二) 莊連東(1964~)

莊連東教授長期以來不斷嘗試開發現代水墨表現的各種可能。因旅美期間目睹許多動物在高速公路或林道上被汽車撞死的情況，讓他對於生命的存在價值和意義，有深刻的省思，回台後開始創作，選擇模擬立碑的概念，對動物死亡事件寫下註解，記錄時間和生命流轉的印記，並透過豐富的層次，表述圖像存在的見證，探索主題背後的故事與意涵。選擇生活中常見的小動物等不同生存狀態，及牠們本身獨具的生命特質，透過作品陳述小生命不屈不折的力度。⁶⁶以其擅長的水墨複合材料，通過圖像的演繹，相關題材的巧思，通

⁶⁵李振明，〈生態·冷手·菩薩情——李振明的水墨新樂園〉，《倚逃齋》，2014年2月24日，http://0920052943.blogspot.com/2013/12/blog-post_1984.html（瀏覽日期：2020/04/30）

⁶⁶陳界良，〈莊連東畫展呈現小動物的生命力度〉，《中時》，2016年1月28日，<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20160128004401-260405?chdtv>（瀏覽日期：2020/04/30）。

過人我生命的無限關懷，進行一場視覺饗宴的創作之旅，名為〈碑體·敘事·記錄簿〉系列。〈碑體·敘事·記錄簿〉系列中七彩鸚鵡的褪色過程，勾動畫家立碑紀念生命的使命感。畫家運用「硬體」形式，結合筆墨色彩之變化，演繹「碑體」隱含的「敘事」情節，聚焦七彩鸚鵡，完成入世觀察生命幻化的「記事簿」。⁶⁷作品〈色域飄移一量散〉(圖2-10)中色彩的流散與匯聚，轉換與幻化，對照兩側失去色彩的鸚鵡，突顯生命兩種存在狀態表象上的差異，透過浮面下深度的觀照，衍生對生命意義的思考。⁶⁸線條對空間的切割是作品呈現畫面的表現。由不同方向、位置、疏密的線條排列，將畫面分割成各種面積與不同的形狀，表達新奇的主觀世界。作品中的鸚鵡在畫面上色彩的擴散，如同節奏般的變化，豐富了畫面上的發展畫面色彩的變化，賦予了節奏上的強弱起伏與抑揚頓挫的變化。⁶⁹

(三)葉宗和(1959~)

葉宗和教授向以水墨質感及疊墨法擅長，在畫面上可製造出厚實且迷離的水墨韻味，多以生命力題材作為畫作元素，以水墨媒材創造擬像的生命力，每一幅畫筆觸細膩，充分展現出具生命力的新意象，畫作內容兼具著自然及藝術之美。作品〈蕨心〉(圖2-11)利用樹葉拓印技法，葉子的形與脈是大自然的妙造巧思，表現出有機生命結構的層層網路，透過蕨類植物的葉子壓印，能輕易呈現其相反卻又相同的美麗印記。⁷⁰同心圓的構圖形式，似無言的、靜默的生命之眼，開啟了混沌狀態的最初，在未知領域中，不斷地重新輻射出嶄新的、多樣的、獨特的形態，展現形而上的生命創造與生命衝動。⁷¹而作品〈蝶變〉(圖2-12)中的「變」是歷史萬物進化的最佳形式。毛毛蟲經蛹化過程才能蛻變成美麗的蝴蝶，那種即將褪盡後的生命千顏難以筆墨言語。時間扮演催化劑，也化身為彩筆；空間可以是一種詩意，也可以是一種權力，在屬於自我的進化、成長過程中，效應引發在層層堆疊的清墨中蛻變。⁷²採垂直式構圖，利用蝶與蛹的中軸線與毛毛蟲的水平爬行地面正好形成垂直，代表著自然生態的直接傳承。墨痕的層層堆疊形成變化性的視覺韻味，具空間的層次感，

⁶⁷ 王志誠 編著，《碑體·敘事·記錄簿：2016 莊連東專題創作集》，台中市：台中市立大墩文化中心，2016，頁 5。

⁶⁸ 同註 68，頁 64。

⁶⁹ 莊連東主編，〈隱形的存在：在記憶場址迴盪中 製造無稽的視界〉，《逆·滲·透：臺灣彩墨創作的跨界與集結》，台北市，五南圖書，2015，頁 225。

⁷⁰ 王源東等作，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013，頁 152。

⁷¹ 同註 71，頁 153。

⁷² 同註 71，頁 192。

也象徵著千變萬化的夢想世界。⁷³



圖2-11 葉宗和，〈蕨心〉，生宣紙、水墨設色，45×45cm，2012，《台灣當代水墨特殊技法》，頁155

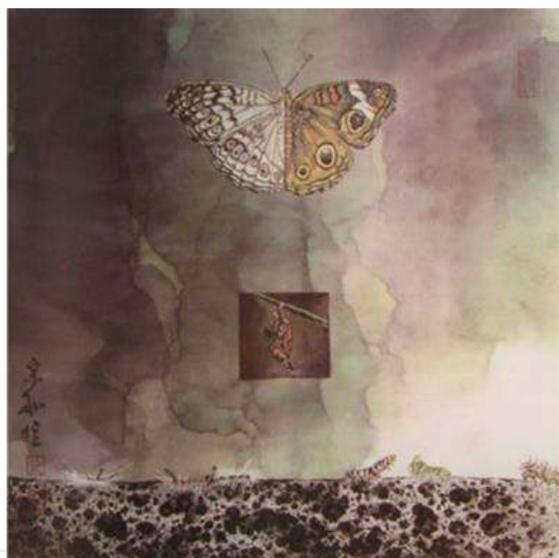


圖2-12 葉宗和，〈蝶變〉，生宣紙、水墨設色、膠水，45×45cm，2012，《台灣當代水墨特殊技法》，頁193

(四)林洪錢

台灣當代新工筆的創作者林洪錢以工筆的形式做為水墨的創作方式。早期作品結合現成物的複合媒材方式以體現後現代性的時代觀。近期以寫實的詮釋方式來表達抽象性的意念，透過寫實貼近客觀物象自身，使圖像較為明確的符號能指，同時逼真之物與現實的連結，達到智識與情感揉合之象。這種內在的思維轉化為圖像化的過程，可以將它視為一種抽象意念的視覺化表達。⁷⁴作品〈它在哪裡？〉(圖2-13)其意義分別象徵正義凜然的關公，是非明辨的包青天，道德審判的判官。時代或許在進步，而人性卻不斷地在沉淪，人的獸性也逐漸顯現而變的可怕。墨的潑灑來營造出凝重的氣份與嚴肅的感覺，在虛與實的運用中，來詮釋現代價值觀的逝微，以重彩的形式來凸顯意念，並重視問題與強調主題。寫實的、符合內心質感的來呈現質感肌理的皴擦表現，以達到心理意識的層面，讓觀者更容易在寫實的質感下達到視覺與意念的連結，更容易進入畫面情境與體認出作品所含的內在意義。⁷⁵期望是非、道德、正義皆能存在於當下的環境裏，更能深植在你我的內心之中。

而童年是每人都會歷經的階段，根據不同的童年形式活動，形塑出自己的童話故事與

⁷³ 同註 71，頁 190。

⁷⁴ 林洪錢，〈個人簡歷〉，《當代水墨新工筆》，<https://houchanglin.com/cv/>（瀏覽日期：2020/04/30）。

⁷⁵ 林洪錢，《當代彩墨形式結構新蘊—林洪錢創作論述》，國立臺灣師範大學碩士論文，2008，頁 66。

烏托邦世界，而建構的故事情景也往往是與現實世界不相符，具有超現實與神化性質的異象世界，是心靈暫時性的棲身之所。作品〈三聖圖〉(圖2-14)以神格化的哲學性思維、觀點來討論，畫面企圖營造出具有神靈般的氛圍。一個陌生又熟悉的現場，這是自我的內在生命旅程。後現代的約瑟夫·坎伯 (Joseph Campbell,1904-1987) 說：「神話是眾人的夢，夢是私人的神話。」⁷⁶夢與神話都具有類似的意義結構，兩者皆以謎語般非現實或超現實的語言指涉我們內心另一個層次的存在—潛意識。⁷⁷在創造了神話與童話同時，也會被編入了歷史和文化的符碼與訊息，而人也藉著神話與童話所塑造出的角色將自我轉移入對象中成為一體，自身在角色的合而為一時，悠遊在逍遙與無稽的藝想世界。⁷⁸



圖2-14 林洪錢，〈它在哪裡？〉，絹、岩繪具，110×40cm×3屏，2007，《當代彩墨形式結構新蘊—林洪錢創作論述》，頁67



圖2-13 林洪錢，〈三聖圖〉，絹、箔、岩繪具，110×55cm，2013，《拾光·機器：記憶空間的絕對之境》，頁105

⁷⁶ Douwe Draaisma (杜威·德拉伊斯瑪) 著，張朝霞 譯，《記憶的風景：我們為什麼「想起」，又為什麼「遺忘」？》，漫遊者文化事業股份公司，2013，頁 13。

⁷⁷ Joseph Campbell (坎伯) 著，李子寧 譯，《神話的智慧》，立緒文化事業有限公司，1997，頁 20。

⁷⁸ 同註 43，頁 105。

第三章 創作理念分析與實踐

創作者透過藝術的手法去編織出一個幻想世界，這個奇特的世界能夠使創作者內在的情感與原始的本性適當的發揮，而且它並不與現實社會違和，它是通過創作者內在驅力，而塑造的一個新的意象，可以使觀者連結到相同的意識時，理解創作者對於現實的見解，甚至進入這個幻想世界而產生共鳴。想像的虛構世界，也成為了筆者創作的重要狀態。

本創作研究以兒時的各類片段記憶為媒介，引發連結與想像，同時選定適切的主題，並進行系列性的創作。第一系列創作將以探討小說人物意象內容與特質為理論基礎。並從同樣作品所繪出的人物圖像當中比較，探討人們通常面臨困境與不平打壓時所產生的心境轉折，激發自身的對該經典新的解讀方式。從第二到四的系列為人類文明與自然生態中的各類生物的關係作切入與延伸探討，作為此創作研究的方向。

第一節 創作內涵的釋義

筆者認為探討藝術創作品比較是一種分享創作者內心的一種行為，是透過創作者刻意將提示或暗號置於作品中，期待透過藝術創作品有意識或無意識與他人對話的過程。生命中因為曾經體驗過某些事物，也因此人們總會借物思情，藉由記憶中的指標物回憶起過往，再次從中發掘到以往尚未理解發現的心情深刻的感受。那些借由科技將畫面立體化奇幻、科幻類電影，使人們可以更貼近感受那個世界，由於那世界是由人所架構出來的，裡面的自然景色是熟悉也又陌生，當我們的心靈與畫面中的世界產生共鳴時，我們彷彿就存在於那裡。這類型的電影，經過藝術轉化的過程，除了有它原本形體上的美感，還有思想的美感，因此觀者能與此美感共鳴，就代表了這樣的世界是他們的心中認可的理想形式也是心靈的渴望。

人們藉由藝術創造的屬於自己的想像世界，那裡提供我們精神的需要與理想的寄託，創作者藉由藝術的表現以呈現對這世界的各種情緒與想法，也藉由繪畫將對自身記憶回顧與省思記錄於畫面上，並藉由作品的回顧可更了解自身的對於外在世界的變化時，思緒與心情所受到影響與產生追求的過程。自筆者開始有記憶的時候，所接觸過的人事物，或多或少都殘留於回憶之中，特別是那些經驗中尚未認識人物或接觸新

奇的事件，也有可能是筆者自身受到了的共鳴而感興趣的事項，這些部分經過逐年逐月的累積，隨著筆者在創作研究的過程，逐步檢視自己的過往，那些看似片段而且彼此尚無直接關聯的記憶，或許在筆者無意識之中各自構築成一種型態與情緒的累積，也因此萌生如此多元但又彼此互有關聯的創作型態。下面以系列的形式去描述創作源起與內容。

一、從經典人物中解讀武術之美

人物形體所呈現之瞬間武打動態感，屬於筆者最為喜歡的部分，讓人想起類似於舞蹈的美感，但包含了更多的力道與氣勢，這也是何選取《水滸傳》作為系列創作之原因。下面針對美這個字切入作為本創作研究的開端。

美不是事物本身的性質，它只存在於觀照它們的人的心靈之中。在人的心靈中有三種不同的想像力，虛擬人化和創造激發美感的純形式力量。正是這三種力量使藝術創造和遊戲活動區別開來。在通常的遊戲中，孩子是用事物做遊戲；而藝術家則是用形式，用線條和圖案、韻律和旋律作遊戲。⁷⁹甲骨文的這個「𠄎」字，揭示出的象徵意義，指未有系統書寫文字的原始人，頭上戴上象徵「文字文明」的裝飾物一羊角，這也許正意謂著「美」這個字，指的就是具有自然、原始本質的人，象徵文明裝飾物。一方面既保有「自然原始本質」一方面具有「文字文明」的裝飾。《孟子·離婁下》中所謂的「大人者，不失其赤子之心」中的赤子之心正是人的一種自然原始的本質。⁸⁰這裡可以看出古典哲人的所謂「大人」指的是，那些有能力保持嬰孩般天真本性的人，就是所謂的「大人」。⁸¹

筆者認為保持需要保持如此性情的想法，看似做法簡單，但實際執行上還是有一定的困難度，以現在年齡回顧幼時的思考模式，或許會覺得當時的想像行雲流水無太多拘束，但繼續仔細探究便會發現其實那樣的狀態與氛圍之中，不會顧慮許多的現實層面與考量，反而能感受到更多的自由，還有相對擁有更多童心的自在感。在筆者所創作的經典人物系列裡中，由於角色們在故事中遇到了各種困境與難關，有的角色第一時間立即彰顯本來的性情，而有的角色起初選擇相信法度，但最終仍遭到背叛，憤而改相信自己的本心，也有的角色因為避免牽連相關人等，起初受到不公的對待仍不作聲，這股迫使角色壓抑本身的

⁷⁹ 張之滄，《藝術與真理》，上海：人民出版社，1999，頁 82。

⁸⁰ 同註 16，頁 126。

⁸¹ 同註 16，頁 125-126。

性情與性格，最終這股能量無法繼續忍耐與累積，便一發不可收拾，同時也讓角色自我尊嚴與自然本質彰顯出來。畫面呈現是屬於武打動作的人物畫，下面討論武術與其藝術性。

武術存在於人類社會已有相當久遠之歷史，它的主要起源乃因實用，用以狩獵、爭地盤或打仗等。之後養生術漸漸發展，開始有人以武術達到運動效果，並非以爭奪為目的。而現今社會的武術，多以表演為目的，並使其精緻化、藝術化，且在劇場、舞臺做大型演出，由此看來，武術可以成為藝術，並有其高深的藝術性。而在眾多的表演藝術中，與武術較有關聯、且相近的可說是舞蹈。它們的媒介同樣皆為肢體，透過肢體來達到各自的功能。《中國舞蹈史》一書提到：「古代文字中武與舞同音同義。文字學家認為武也就是另一個舞字。」⁸²武術與舞蹈有著極深的淵源，因此舞蹈吸取武術中的動作、技巧和造型，不僅可豐富舞蹈藝術的表演手段，武術表演吸收舞蹈元素也同樣會使其藝術性更加豐富。這兩者在歷史上不斷相互影響，至今仍可以很明顯地看到武術與舞蹈密不可分的關係。筆者曾經於大學時期研修過一堂名稱為「武道與舞蹈」的課程，藉由指導者讓學子們實際演練的過程，體會到不僅是要注意身體動作上協調與準確，同時還會檢視自身的當下的心情與想法，進而從每個步驟中感受到身心靈的變化，這美好的經驗現在也成為筆者的記憶，並轉化為創作養分。

（一）水滸傳的人物畫

「經典人物」系列是從中國典故水滸傳中角色的選取三位描寫篇幅較多的人物作為詮釋對象，下面將針對本創作研究第一系創作的武術與典故水滸人物畫，其中所需的部分進行特定作者人物畫說明，分別是陳洪綬、歌川國芳與戴敦邦三位畫家，相關探究如下：

陳洪綬（1598-1652），字章侯，自號老蓮。陳洪綬所畫的人物，體態雄偉，衣服紋路細緻有勁，陳氏喜歡用誇張手法來作畫，是晚明變形主義畫風的主要人物。⁸³陳洪綬二十八歲時作「水滸圖卷」多種，流傳至今僅有木刻《水滸葉子》(圖3-1-圖3-3)一種，以美術風格判，此正是三十歲前後作品。此冊刻繪水滸英雄宋江等四十人。藝術特點為線條剛硬，多方折直拐，且易整為散。

⁸² 王克芬、蘇祖謙，《中國舞蹈史》：文津出版，1996，頁23。

⁸³ 《視覺素養學習網》，

<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter-ch/chenhongshou/chenhongshou.htm>（瀏覽日期：2019/11/25）



圖3-1 陳洪綏，《水滸葉子》，魯智深人物畫⁸⁴



圖3-2 陳洪綏，《水滸葉子》，林冲人物畫⁸⁵



圖3-3 陳洪綏，《水滸葉子》，武松人物畫⁸⁶

在浮世繪的領域裡有一位以武者繪題材出名的畫家，本研究將探究關於他與水滸傳的關係。「浮世繪」字面意為「虛浮的世界繪畫」。「浮世」二字來自佛教用語，本意指人的生死輪迴和人世的虛無縹緲。即此岸或穢土，即憂世或塵世。而「武者繪」的是「浮世繪」中以傳說、傳奇、歷史小說中的武士為題材，在傳奇熱潮後特別流行。



圖3-4 歌川國芳，武松人物畫⁸⁷



圖3-5 歌川國芳，林冲人物畫⁸⁸



圖3-6 歌川國芳，林冲人物畫⁸⁹



圖3-7 歌川國芳，魯智深人物畫⁹⁰

原名井草孫三郎的歌川國芳（1798-1861），是江戶時代末期歌川派的浮世繪大師之

⁸⁴ 《水滸葉子》，魯智深人物畫圖片來源：<https://71a.xyz/6ZyeGN>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁸⁵ 《水滸葉子》，林冲人物畫圖片來源：<https://71a.xyz/6ZyeGN>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁸⁶ 《水滸葉子》，武松人物畫圖片來源：<https://71a.xyz/6ZyeGN>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁸⁷ 歌川國芳，武松人物畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁸⁸ 歌川國芳，林冲人物畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁸⁹ 歌川國芳，林冲人物畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-hk/culture/yb3e4j.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁹⁰ 歌川國芳，魯智深人物畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

一。作品素材多元，但最被稱頌的還是1827年以水滸傳作為主題的一系列武士作品《水滸豪傑百八人》。歌川國芳著墨於武士氣概的詮釋，在畫中除了描繪武士神韻精細外，他根據每個人物的特性，重新描繪了屬於武士們的背景和服裝。其中影響後世最多，則是畫家為這些人物裸露的皮膚上描繪的刺青圖樣，至今仍然是許多刺青藝術家的靈感參考。畫中有畫，堪稱歌川最經典的作品。⁹¹(圖3-4-圖3-7)

下面這位畫家所繪的水滸傳人物，可以讓筆者感受到故事中的角色更為真實與親近。戴敦邦（1938~）曾為多部中國古典名著、詩詞等古典題材作品繪製插圖，主要作品〈水滸人物一百零八圖〉、《戴敦邦水滸人物譜》……等。屬於國畫風格，畫風細膩，人物形象生動傳神。他稱自己為民間藝人，認為自己應該向這些前輩學習，用畫筆講好中國的故事。深入生活是戴敦邦所能想到的創造出優秀藝術作品的絕佳方式，中國傳統戲曲亦基於百姓的生活經歷，他在畫人物造型時藉鑑這些古老的劇種進行創作，包括走路的姿勢、坐像、立像……等，在他眼裡，這些對於畫家來說就是最豐富的營養和最全面的資料。⁹²(圖3-8-圖3-15)



圖3-8 戴敦邦，魯智深人物插畫。⁹³



圖3-9 戴敦邦，武松人物插畫。⁹⁴



圖3-10 戴敦邦，武松人物插畫。⁹⁵

⁹¹ apex.cheng,〈浮世繪之 歌川國芳〉,《隨意窩》,2016年9月5日,(瀏覽日期:2019/10/30)
<https://blog.xuite.net/apex.cheng/wretch/448602396-%E6%B5%AE%E4%B8%96%E7%B9%AA%E4%B9%8B++%E6%AD%8C%E5%B7%9D%E5%9C%8B%E8%8A%B3>

⁹² 星文化,〈戴敦邦畫說水滸傳 逼上梁山〉,《微文庫》,2018年12月16日,
<https://www.wxwenku.com/d/109772337> (瀏覽日期:2019/10/30)

⁹³ 戴敦邦,魯智深人物插畫,圖片來源:
<http://5b0988e595225.cdn.sohucs.com/images/20181121/73dfe3c6b6ab46b581738007d966486c.jpeg> (瀏覽日期:2019/10/30)

⁹⁴ 戴敦邦,武松人物插畫圖片來源:<https://zhuanlan.zhihu.com/p/30054453>、<https://read01.com/yOME4dd.html#.XfnfulwzY2w> (瀏覽日期:2019/10/30)

⁹⁵ 戴敦邦,武松人物插畫圖片來源:<https://zhuanlan.zhihu.com/p/30054453>、<https://read01.com/yOME4dd.html#.XfnfulwzY2w> (瀏覽日期:2019/10/30)



圖3-11 戴敦邦，林冲人物插畫，不同時間點的劇情所呈現四個狀態與樣貌。⁹⁶



圖3-12 戴敦邦，魯智深
劇情插畫局部
圖。⁹⁷



圖3-13 戴敦邦，林冲
劇情插畫。⁹⁸

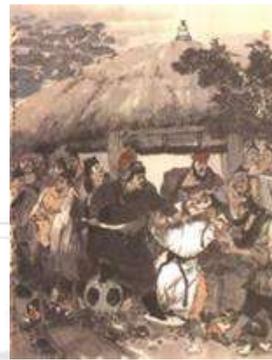


圖3-14 戴敦邦，林冲
劇情插畫。⁹⁹

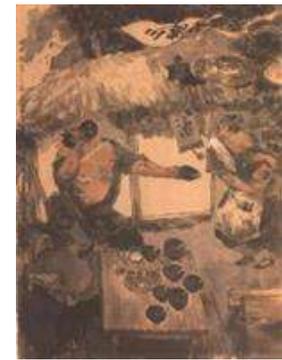


圖3-15 戴敦邦，武松
劇情插畫。¹⁰⁰

(二)水滸傳與創作研究相關

藉由閱讀《水滸傳》，我們會認識這一群好漢們，有的機智靈敏、魯莽善良、重情重義，他們會讓你看見什麼是鋤強扶弱。你會看到黑暗的世界中總有光明的力量，會看到失序的社會裡，也會出現溫暖的人心、仗義的豪情。雖然每個人上梁山的原因都不同，但他們所共同擁有的，是希望在混亂的時代裡，守住自己剛毅正直的內心。¹⁰¹

《水滸傳》雖然不是筆者第一本閱讀的中國經典，但卻是印象深刻的，故事中的人物都有遇到不同或類似的困境，但應對的方式也有所差異，在某種程度與部分內容，使筆者產生共鳴，故將這本典故作解讀角色系列人物畫的詮釋對象，下面將針對《水滸傳》的故事流變與人物物塑造作簡述。

⁹⁶ 戴敦邦，林冲人物插畫圖片來源：<https://kknews.cc/culture/6lnra3.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁹⁷ 戴敦邦，魯智深劇情插畫局部圖片來源：<https://www.wxwenku.com/d/109772337>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁹⁸ 戴敦邦，林冲劇情插畫圖片來源：<https://itw01.com/UIOBFEX.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

⁹⁹ 戴敦邦，林冲劇情插畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-tw/history/kbbg8.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

¹⁰⁰ 戴敦邦，武松劇情插畫圖片來源：<https://kknews.cc/zh-tw/history/kbbg8.html>（瀏覽日期：2019/10/30）

¹⁰¹ 王宇清，《水滸傳梁山好漢》，臺北市：大塊文化出版股份有限公司，2014，頁 68。

(1)故事內容的流變

中國歷史上，北宋末年確實有宋江起義這事件，相關史書記載有宋江等36人的姓名和綽號。從南宋起，這一事件演義為故事在民間廣為流傳，並進入說唱文學領域，成為久演不衰的舞台曲目。最初的故事是相互獨立的片斷，如《青面獸》、《花和尚》、《武行者》等。到元朝初年，出現《水滸傳》的粗略梗概，前半部分有楊志賣刀、智取生辰綱和宋江殺閻婆惜三件事，後半部分有招安、征方臘、宋江封節度使……等，這表明《水滸傳》由獨立的片斷開始聯綴成編。同時，元雜劇中水滸戲進入全盛階段，戲目有36種之多，宋江等36人發展為108人，主要人物的英雄形象也日趨飽滿，例如宋江、李逵、魯智深……等。¹⁰²在這些民間故事、傳奇小說、宋元雜劇的基礎上，由文人參與創作的長篇古典小說《水滸傳》終於誕生了。從故事流傳到成書，前後經歷四百多年的漫長歲月，幾經改變又逐漸豐滿，是眾多文人參與創作的結果，更是多種文化、風格、多重主題的複雜融合。

(2)人物的描寫與塑造

《水滸傳》中除了108位英雄好漢外，其他有名有姓的人物還有很多，總計有八百多人，包括當時社會的各個階層，其中許多人物栩栩如生，令人過目難忘。正如清初評論家金聖嘆（1608-1661）所說：「人有其性情，人有其氣質，人有其形狀，人有其聲口。」水滸人物的形貌和個性體現出宋元時期市民階層審美觀，梁山108位好漢，大多形體魁偉、虎背熊腰、粗豪爽直、質樸純真、武藝過人，是古代英雄力與美的群體象徵，他們的主要征服對象已不是自然界，而是人類社會的邪惡勢力，因此他們蔑視王權宗法，蔑視一切武裝力量，具有戰勝一切的豪邁氣概。人物塑造中的這種英雄崇拜是早期作品的中心旨意，充滿了理想主義的色彩。水滸人物又與廣闊的社會和生活環境緊密相連，他們有各自不同的身世背景，有各自不同的性格特徵，他們的英雄行為亦不是生來如此，而是有明顯的發展變化過程，他們是逐步戰勝自己的弱點及缺陷才成長起來的，這一點具有深刻的現實性。

¹⁰² 之人，《通俗本水滸傳》，臺北縣中和市：采舍國際有限公司，2002，頁 335-336。

二、從生命科學啟發生態反思

筆者最初對生物感興趣的起源，或許是幼兒園時曾經上過一堂認識蚯蚓的課程，也閱讀過介紹蚯蚓的繪本或教科童書。在理解蚯蚓有一種再生本領之後，實作部分是切斷蚯蚓，觀察到把一條蚯蚓在中間切成兩段，它並非死去，而是進行再生現象。而筆者小學時期的假日，家人時常帶領著年幼的筆者，去台灣中部的自然科學博物館參觀，館內的知識與訊息以模型或圖像呈現在筆者眼前，每次進館多少都有嶄新的發現與體驗，同時也逐漸激發筆者對自然生態的關注，也因此逐漸長大的過程中，也會看看探索頻道（Discovery Channel）中跟動、植物探索相關的內容。

筆者在大學時期的曾於自己收集物中發現了兩張墊板，墊板上的奇異生物圖案使自己想起一些小學往事，經由班上同學的介紹而接觸一些日系動畫，應該是民國80年代後出生的人們應該耳熟能詳的作品，其中又以畫面中出現會特殊造型的奇幻生物，更是深得筆者當時的心，例如精靈寶可夢（神奇寶貝）、數碼獸（數碼寶貝）、遊戲王（怪獸之決鬥）、戰鬥陀螺（聖獸）……等，這些動畫當中所呈現到觀眾眼前的生物或怪獸們，不論是出場或召喚方式，還是進化或融合系統，各個作品都具有極高的風格與鑑別度。墊板上的圖案是數碼寶的第三代的人物角色與其搭檔數碼獸，故事開始是一位戴著護目鏡的少年非常喜歡數碼寶貝這個卡牌遊戲，他自己也畫的一幅自創設定的數碼怪獸，取名為基爾獸(ギルモン)(圖3-17)，有著不像成長期的強壯身軀，卻是病毒種的主角型設定。有趣的是，這個數碼獸的數據資料經過一連串的機緣之下，將其具象化在現實世界。而它的誕生、成長與進化都伴隨著啟人的想像與畫作，同時也跟著少年的一起並肩前行。這類奇幻怪獸與人物角色之間的互動中所產生的精采劇情是故事中最引人入勝的地方，而這些深刻的回憶成為現在創作混種與變異生物創作研究相關緣由。



圖3-16 基爾獸(ギルモン)，デジモンテイマーズ01集截圖，手繪設定及雲霧中實體化後全身三面造型

(一)混種與變異生物

「混種」(Hybrid)在國際英漢雙解大辭典裡具體有兩層意思。以生物學的觀點出發解釋：兩不同種族、不同品種、不同種、屬的動物或植物雜交的後代，若當形容詞來解釋則是不同來源的、雜種的(動、植物等)。「雜交種」用於動、植物，「混血」則用以形容不同人種的人類後代，專指兩種生物雜交的後代(狹義)。「混種」廣義泛指由不同來源組成之意¹⁰³，也是本創作研究主要探討的內容。

劉法民(1945~)在藝術創作上說明怪誕藝術構造技巧當中的人體與外物混雜對接、人與物互變互、偷換物性、描寫怪異動物、動物、植物、無機物對接等藝術創作手法正符合「混種」由不同來源組成的意思。¹⁰⁴混種藝術定義為由不同來源組成之創作，包含生物與生物、生物與非生物之間互變互換的藝術表現。¹⁰⁵從此方向去思考可將混種概略分為真實混種與虛構混種兩類。「真實混種」指的是如達爾文「物種起源」中的生物混種現象，而「虛構混種」則是如山海經中的「異體共構」之不同種類生物組合。

在現代設計應用時，我們可將「虛構混種」之造形手法簡單區分為「有生命與有生命」、「有生命與無生命」、「無生命與無生命的結合」，或是以上三種型態間的自由變換手法應用於設計之中¹⁰⁶，而當中透過混種手法所產生「具有生命之混種生物造形」與「有生命與無生命」則屬於本創作研究之方向。

(二)自然、人為混種動物與嵌合體生物

在遊戲或電影中可看到一些外形特殊的混種動物，不過我們都知道那是電腦後製出來的，然而一些混種動物真實存在，有些則是人為技術嵌合體生物，下面將創作研究相關的特徵與造型做討論。

白人、黑人、黃人都屬於同一人種，生下混血兒的染色體能夠成對，因此並不屬於「異種雜交」。異種雜交指同屬同科、卻異種之生物的交配，而不同種父母親代的特徵會

¹⁰³ 薛瑜，《國際英漢雙解大辭典》。台北市：大中國圖書，1971。

¹⁰⁴ 劉法民，《怪誕藝術美學》。北京市：人民，2005。

¹⁰⁵ 歐瑞福，《生物之怪誕造形研究應用於角色插畫設計》。未出版之碩士論文，輔仁大學應用美術學系碩士班。新北市，2011。

¹⁰⁶ 方彩欣，《虛擬與真實交織的新現實—方彩欣虛擬角色創作解析》。台北市：三石創社文化事業有限公司，2011。

交雜呈現在後代的身上。¹⁰⁷驢斑獸是斑馬與其它馬科動物驢雜交的產物，從本質上應該把這種混血兒歸入斑馬家族而不是馬科動物。絕大多數情況下，斑馬在雜交過程中要扮演種馬角色，但也有斑馬充當母親的角色。種驢和雌斑馬的後代被稱之為驢斑獸、或斑驢，這種混血兒數量很少而極為罕見。¹⁰⁸

在自然環境中獅和虎的棲息地很少重疊，獅虎獸和虎獅獸主要是人類影響或主使之下的產物。獅虎獸（Liger）是雄獅與雌虎雜交後的產物，因此與獅子和老虎一樣，同是豹屬的一員其樣貌與獅子相似，但身上長有虎紋。它們和老虎一樣，喜歡游泳。另一種是虎獅獸（Tigon），是雄虎與雌獅雜交後的產物，稱為虎獅獸，其頭像老虎，身體像獅子。雌性獅及雄性虎會把控制生長的遺傳基因傳給後代。雌虎的基因要比雌獅的基因更加健全，獅虎因為並非雄虎與雌獅的後代，缺少了這一條基因，所以生長不受控制，獅虎由出生起會不斷生長，直至它的身體不能承受為止。所以獅虎獸看起來更強壯。獅虎獸的體型比獅或虎都要大，獅虎是所有貓科動物物種當中體形最大者。¹⁰⁹

而西方神話傳說中有一個很有名的混種生物，是希臘神話中會噴火的怪物。名為喀邁拉（希臘語：Χίμαιρα；拉丁語：Chimaera；英語：Chimera）或譯成凱美拉、奇美拉，「Chimera」一詞在近代演變為異種生物部位混和之神話幻想生物的泛稱。傳聞中它上半身像獅子，中間像山羊，下半身像毒蛇，口中噴吐著火苗。但是根據書庫所描述，喀邁拉的山羊頭會噴火，位置可能是在腰部（原文寫做中間，或許是身體的中間）。牠居住於安納托利亞的呂基亞。是為母獸，其名字來自普通名詞χίμαιρα，意為「母羊」。

在生物科技研究上，「Chimera」則被稱為嵌合體，指的是一種同時擁有不同來源細胞所構成的個體。在基因剔除鼠的實驗操作當中，嵌合體是一個必要的中間產物，唯有製造出這樣的個體並令其近親交配，才有機會獲得在特定基因上完全剔除的老鼠品系，供後續研究使用。在操作實務上，嵌合體個體的製備需要使用胚胎幹細胞，將這些具備完整之多能分化性的胚胎幹細胞利用顯微注射的方式植入到另外一個囊胚期的受精卵中，這些

¹⁰⁷ 小肉球，〈介紹獅虎獸與虎獅獸：大自然的怪物？〉，《小肉球的部落格》，2010年8月24日，
<http://blog.udn.com/meatball2/4349513>（瀏覽日期：2019/10/30）

¹⁰⁸ 〈驢斑獸〉，《百度百科》，2014年11月14日，
<https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%B4%E6%96%91%E5%85%BD/12805687?fromtitle=%E6%96%91%E9%AA%A1&fromid=4315196>（瀏覽日期：2019/10/30）

¹⁰⁹ 〈獅虎獸〉，《百科知識中文網》，
<https://www.easyatm.com.tw/wiki/%E7%8D%85%E8%99%8E%E7%8D%B8>（瀏覽日期：2019/10/30）

幹細胞便可以完美的成為胚胎中的一部分，與原來的受精卵細胞共同分化成為身體的各種組織。由於這樣的個體身上同時具有兩種細胞的來源，所以科學家們以嵌合體命名之。

以目前分子生物學相關技術的進展，想要改進前述實驗當中人豬異種嵌合體中人類細胞所占有的比例有著相當樂觀的進步空間，但是當異種嵌合體中人類細胞的比例高過於一定的標準時，我們能否仍可單純的將其視之為非人類的動物個體，而只對它們的器官予取予求？這類研究所造成的模糊化種間界線之現象將無可避免地衝擊人類的道德基礎。心智似乎是人之所以異於其他物種的關鍵，某些報導中受訪的科學家關注於人類幹細胞在異種嵌合體當中構成大腦的比例問題。雖然有科學家樂觀的解釋人類大腦與豬大腦在發育時程上有相當的一段差距，暗示在人豬異種嵌合體中豬腦仍舊是豬腦的可能性。在異種嵌合體當中人類腦細胞數目的多寡也許並不意味著擁有人類心智的多少，不過生命也許正會以出人意料的方式呈現。¹¹⁰

(三) 參考山海經所衍生的奇異生物混種概念

《山海經》中的神祇，半數以上皆是非人的生物。不是數種獸形之合體，就是半人半獸、人獸合一。超然力量大半為獸類所有，顯示初民對獸類之各項特長感到驚異與嚮往，因此產生重獸輕人的看法，塑造各種獸形神。¹¹¹何觀洲曾對《山海經》裡面的動物加以分析，歸納出其中構成動物外觀奇特的方法有六種：類推、增數、減數、混合、易位、神異等變化手法，其中「混合」較符合本研究混種生物的定義。¹¹²透過混合的手法，將不同種類的動物軀體結合在一起，完成新生物，是先民神話思維下的產物。中國民族代表性的混種動物——龍，據李時珍（1518-1593）在《本草綱目》的記載，就是由兔眼、鹿角、牛嘴、駝頭、蜃腹、虎掌、鷹爪、魚鱗、蛇身，九種動物合而為一的形象。另外，除了龍之外，像麒麟、鳳凰等神獸，也是各有根據的中國動物混種案例。

從《山海經》對於神域、神祇，及擁有異能之動植物的描寫，顯示初民對「神異」的概念其實多源自「驚異」，一些具震撼和影響力的自然現象，因民智未開，將自然做了非科學的解釋。這些神話是將自然與超自然力量互相融合的原始思維產物。自然萬物與人交

¹¹⁰ 林翰佐，〈挑戰道德邊界的「異種嵌合體」研究〉，《科學月刊》，2019年5月2日，
<https://www.thenewslens.com/article/118178>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹¹ 邱宜文，《山海經的神話思維》。台北市：文津，2002。

¹¹² 何觀洲，〈山海經在科學上之批判及作者之時代考〉，《燕京學報》，北京：哈佛燕京學社出版，1932，頁7。

感，各種生命同源同種，這種物我同一的思維方式，是巫術和神話產生的心理基礎。下面將提及兩個與本創作研究相關的《山海經》案例。

陵魚有人臉特徵，手是鬚足。陵魚是菱魚的同音字，有菱形鱗的魚類應該是指魷魚、花枝。陵魚身在海中，生存與活動於列姑射山一帶海中。傳說陵魚出現則風濤驟起。在《山海經·海內東經》：「射姑國在海中，屬列姑射，西南，山環之。大蟹在海中。陵魚，人面，手足，魚身在海中。」¹¹³而帝江是中國古代天山山神，也是原始先民的歌舞之神帝江，形狀像黃口袋，顏色像紅火，六隻腳四個翅膀，沒有面目，懂得歌舞。古書中江字讀作「鴻」，即帝鴻。黃帝的稱號之一為帝鴻氏，被認為與帝江有關。《莊子》中所記載的沒有眼耳口鼻的混沌，形象頗像《山海經》中的帝江，因此也有人認為帝江就是混沌。¹¹⁴帝江這神獸的長的像一個蛋，還有六隻腳，而且沒有臉，這一看就是不可能是走獸，應該是昆蟲，要說是哪一種昆蟲，最有可能的就是蜚蠊，又稱屎殼郎，也稱做聖甲蟲，認為太陽就是一個大糞球，每天需要聖甲蟲去推它才能轉動起來東升西落。而屎殼郎的外貌和《山海經》中帝江的描述也是非常的相似，蜚蠊的外形確實像一個球，而且有六隻腳，混沌無面目，喜歡在糞球上跳舞。¹¹⁵

(四)角色設計與嫁接變異生物風格

連理枝又有木連理之稱，是樹木在自然環境下，枝幹相互發生摩擦而損傷後，兩個枝幹自然癒合而後聯結生長在一起的現象。早在漢朝，人們就將連理枝當做吉祥的象徵。從這些自然現象中，人們受到很大啟發，進而發明了嫁接技術，一直影響到今天。¹¹⁶而嫁接原本指園藝技術，是無性繁殖中的營養生殖的一種。嫁接時應當使接穗與砧木的形成層緊密結合，以確保接穗成活。接上去的枝或芽，叫做接穗，而被接的植物體，叫做砧木或台木。嫁接時，使兩個傷面的形成層靠近並紮緊在一起，結果因細胞增生，彼此癒合成為維管組織連接在一起的一個整體，植物的組織被結合以便一起繼續其生長。

¹¹³ 〈陵魚〉，《維基百科》，2019年9月7日，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B5%E9%B1%BC>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹⁴ 〈帝江〉，《維基百科》，2016年5月18日，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%9D%E6%B1%9F>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹⁵ 歷史的書生，〈帶你速識《山海經》裡面的那些神獸原型，屎殼郎入列？〉，《每日頭條》，2017年12月9日，<https://kknews.cc/history/5xv2bol.html>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹⁶ 〈嫁接術〉，《百度百科》，2015年4月18日，
<https://baike.baidu.com/item/%E5%AB%81%E6%8E%A5%E6%9C%AF>（瀏覽日期：2019/11/25）

這裡將針對使用嫁接風格的變異生物設計師作創作研究討論。在筆者在剛進大學沒多久的那個時期，某次跟同學們在圖書館翻找資料，當時偶然見到畫冊區的一本草綠色封面的書，這是一本類似角色設計的圖文並茂畫集，部分頁數是設定上的訪談。畫冊作者為葦澤靖（1963—2016），是日本的造型師、角色設計師及插畫家。筆者當時因為對這本書感興趣，特別找尋這個作者的相關資料，發現這位創作者所設計種類內容豐富，涵蓋的範圍十分廣，產出非常多不同角色的插圖。而那本草綠色封面的書便是葦澤靖其中一本作品集《變色龍CHAMELEON》，通過這本純平面作品集，能看到更多葦澤靖那瘋狂的原創。裡面的內容主要是以人類女性與生物或機械結合，呈現一種嫁接的概念，以及相當程度上的獵奇風格。有人認為葦澤靖作品結合西方的剛與東方的柔，無拘無束的創作風格，天馬行空且略帶放縱的思維方式，通過作品毫無遮掩的表達出來。筆者從此畫冊中獲取一些靈感，主要是針對人結合動物異象的角色作為本創作研究的參考。¹¹⁷(圖3-17-圖3-19)



圖3-17 葦澤靖，〈REDEYE MOSQUITO〉，《變色 CHAMELEON》角色設計¹¹⁸



圖3-18 葦澤靖，〈FLAMIENA〉，《變色 CHAMELEON》角色設計。¹¹⁹



圖3-19 葦澤靖，角色設計概念稿¹²⁰

¹¹⁷ 〈葦澤靖，yasushi nirasawa 作品集及畫集〉，《52toys 有品有趣》，2016年2月5日，<http://www.52toys.com/post/1002103.html>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹⁸ 葦澤靖〈REDEYE MOSQUITO〉圖片來源：

<https://i.pinimg.com/474x/59/7b/3b/597b3b4065b88d06e8d53270131d774b--kaiju-mosquitoes.jpg>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹¹⁹ 葦澤靖〈FLAMIENA〉圖片來源：

<https://i.pinimg.com/474x/58/09/b3/5809b3d88689473e3e5768be90f5d305.jpg>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹²⁰ 葦澤靖角色設計概念稿圖片來源：<https://kknews.cc/comic/yg8bej.html>（瀏覽日期：2019/11/25）

三、從飲食體驗中創造奇蟲幻獸與療癒夢境

食物在意義上是維持生物生存下去的存在，但是當食物不作為食物，回到物的本身，又會是以如何的狀態被觀看，本創作研究試圖透過對物的凝視與想像，將其結果以繪畫再現出來，期望當這些日常生活習以為常的食物或食材抽掉食用這件事情後，以物的狀態再度被觀看時，能使觀者對平常所熟悉的物產生不同的認識。透過物的凝視與想像，對物的審美將我們帶離現實，然而對於生活在充滿物質、資訊時代的社會人，對身邊親近的物的凝視，用不同的眼光觀想所得，便是和現實時間切割，以達到自我安頓的效果。而食物在21世紀這個時期，已經過了飢餓溫飽的基本欲求，擺脫宗教寄託的寓意，在當代被以更多元更寬廣的視野審視著，藝術家開始以食物為主題展開對生活的描繪，食物本身所具有的材質與結構也被更具體而細微的注意到，甚至在一些藝術家的作品中，食物更反應了新的社會問題——當代社會結構的生產危機與浪費。這裡以與本創作研究相關的李津、洪雅倫與卡爾·華納三位創作者為例，詳細探討分述如下：

(一)李津(1958~)

食物在李津的筆下都有著一種刺激人食慾的潤澤，他不厭其煩給食物們配上鍋、碗、盤、碟種種盛器——永遠是一場美食大雜燴。李津的畫取材於常人的普通畫法，通過對生活場景的描繪，反映親情之間的微妙情趣。他對素描的理解涵蓋於中國水墨畫的技法之中，並將當代表現色彩和民族文化融合。李津的作品描繪日常生活中的歡愉、喜樂及幽默，用色及構圖輕鬆，充滿奇思妙想卻巧妙地隱約透著認真。



圖3-20 李津，〈民以食為天之一、二〉，設色紙本。¹²¹

李津的作品總是帶有一種樸實天真的風趣，將滿桌的食物以明亮的色彩，寫意的筆法描繪出來，食物凌亂的散落在畫面各處，無單一透視點的畫法，符合傳統中國散點透視的

¹²¹ 李津，〈民以食為天之一、二〉圖片來源：

http://www.360doc.com/content/16/0624/19/11548039_570466990.shtml（瀏覽日期：2019/10/30）

特色。豐盈的食物呈現一種歡樂感，畫面中的食物多是日常生活中常見的家常菜，配以畫中人圓潤豐滿的神態，〈民以食為天〉(圖3-20)充分反映出李津的生活態度和想望，通過對生活場景的描繪，反映生活之間的微妙情趣，將當代表現色彩和民族文化融合在一起。

(二)洪雅倫(1985~)

廣告行銷對速食消費有極大的促進力，使大麥克深入人心，因借無敵大麥克的食材元素，加入洪雅倫天馬行空的表述人物。(圖3-21)速食全球化下，為求品質的統一，而產出全球統一致的一貫化作業流程，將無敵大麥克層層分離，更能清楚的突顯食物的內容，由上下兩塊漢堡包包覆著肉片，不需使用任何餐具，是可以隨手就帶著走的食品，其次一層又一層的分層。而畫面中繪了許許多多的胖肚小人物，形形色色扮演著不同的角色，有配合行銷最受歡迎的的卡通、漫畫、動畫、電影人物，擔任行銷大使與速食業異業為盟，諸如小叮噠、軍曹、海綿寶寶、櫻桃小丸子、蠟筆小新等角色代言，還有美國英雄人物蜘蛛人、蝙蝠俠、超人也是站台者，更是消費者本身，致使強壯結實的身軀，也因不敵速食的誘惑而淪陷變形。小小的人物更對應出漢堡的巨大，誇張巨大化的大漢堡，著實讓人不只一手無法掌握，更是大到讓人難以下嚥。¹²²

(三)卡爾·華納(Carl Warner,1963~)

卡爾·華納從小就自己一個人躲在房間畫畫與創造自己的想像世界。受到達利等藝術家的影響，他在完成藝術學院的學業之後繼續攻讀電影、攝影以及廣告。1985年開始他成立了自己的工作室。¹²³身為攝影師及廣告設計員的他，利用食物來模仿壯麗河山，令人猶如置身童話世界。卡爾·華納所創作的食物景觀裡，每件食物都不再只是食物的角色，而是將物質本身的外部特徵拿來對應於風景畫中的物件，構成了一幅幅以食材為材料的風景畫，洋蔥和蒜頭幻化為升起的熱氣球，綠花椰成了一顆顆的樹，小玉米和小黃瓜一條條排列成了稻田，經過卡爾·華納精心安排後，拍攝而成一張張超現實的風景，這些命名為「食物風景」(Foodscapes)的系列作品都是在他的工作室內完成，每一個場景都是他親自策劃並建立的。(圖3-22)

¹²² 洪雅倫，《速食消費·卡漫風—洪雅倫彩墨創作探討》，國立臺灣師範大學碩士論文，2010，頁 87。

¹²³ 〈精采的「食物景觀」藝術作品—CARL WARNER〉，《mydesy》，2010年9月5日，
<http://www.mydesy.com/carl-warner>（瀏覽日期：2019/11/25）



圖3-22 洪雅倫，〈無敵大麥克〉，水墨、紙本設色，2010，240×120 cm



圖3-21 卡爾·華納(Carl Warner)，〈Foodscapes〉，攝影作品

第二節 創作理念實踐

現代水墨畫雖有其它的媒材表現，但大多還是傳統的毛筆、墨汁與紙為主，當然新工具的開發也不在少數。但水墨畫主要的工具還是水墨，只要能增強畫作效果，都有可能運用到。媒材來源的多樣化，使得作品在畫面的表現上變得更多元化。藝術創作從不同的視角思考，透過熟悉的創作媒材與技法使用，而在筆者的創作過程中，所使用的媒材有紙張、筆墨、膠水、上色顏料與其他構圖輔助工具，嘗試各種的上色媒材，讓自己的作品風格更具多樣化。

筆者創作紙張的媒材以京和紙為主。在京和紙上的筆墨繪製，需要一定的染墨技術與控水能力，筆者認為京和紙吸水性與耐磨性好，墨色能暈染流動、墨韻則豐富變化，筆者藉由此特性紙張特性將畫面的染墨效果表現出來。筆者通常是採圭筆、勾勒筆、小黑面相筆、蘭竹筆(三種)、排刷筆(二種)與大號狼毫筆。狼毛筆筆毛剛硬卻吸水不佳，適合入墨乾擦或畫出強勁線條。上色與不透明顏料塗染則是使用，根據繪製的不同需要進行交替使用。墨採高濃度墨汁——吳竹墨汁，調水後因應畫面需求分焦、濃、重、淡、清進行自由繪畫。而筆者描寫與繪製畫面中時以勾勒筆為主，小黑面相

筆與圭筆為輔，以確保能盡量接近的描繪物象的肌理與質感。於染墨的時候，面對大畫面背景以排筆與大號狼毫為主，蘭竹筆、排刷筆為輔，以達成漸變堆疊染墨視覺效果。染墨的技法以上膠水為主，上了膠水的京和紙質表面的毛細孔因此變小，使調適當比例水的墨汁，在暈染的時候能更充分且均勻地在紙上移動。以達到從墨對以形寫形、以形寫意，從墨中的表現變化，堆疊、暈染等虛實呈現，並融合西方觀念和現代水墨技法，墨具有非常的廣度和深度。下面將說明本創作研究之主題的選擇、系列的構思、構圖的方式、筆墨的運用與色彩的表現這五個實踐項目。

一、主題的選擇

檢視兒時記憶時，對某些記憶片段產生創作靈感而搜尋主題，內容分述如下：

(一)由武打電影啟發的《水滸傳》主題

曾於小學五年級時由班上導師的引介，接觸了兩部與武術相關的電影，一部是由周星馳（1962～）擔任主演的《功夫》，影片中極為誇張視覺效果與卡通風格，同時伴隨著傳統中國的音樂，讓筆者初次觀看便印象深刻。另一部則由李連杰（1963～）飾演的術武宗師霍元甲（1868-1910）一生傳奇的電影《霍元甲》，然而筆者在看這部電影之前，其實並不認識這位術武名人，因此對於內容情節被大幅改編、與事實毫無關聯與落差部分，並不是太看重，戲劇性內容反而讓關者更能由此電影為媒介，基於好奇心與興趣，從別處挖掘出與電影演出情節迥異之處，筆者認為這樣不失為一種驚喜與樂趣。此兒時記憶讓筆者回想自己曾閱讀過《水滸傳》兒童繪本的想法與心情，因此選擇以《水滸傳》為創作主題之一。

(二)由上山踏青啟發的養殖主題

幼時曾於每周末跟隨家人去附近的一座名為鐵砧山的地方踏青，隨著時節變化，山上不同的物種比例也著變化與增多，就在某一次的踏青，大約每走一段路，就能在樹叢之間的空缺處見到因光線照射而若隱若現的蜘蛛網，與此同時目擊正停在網上的八腳蜘蛛，黑色為主，黃色為輔的身軀，對當時的筆者而言，感受到是對生命奧妙的驚訝與讚嘆。此兒時記憶讓筆者回想自己曾經於小學自然課程中，為了認識昆蟲，藉由養殖蠶寶寶來觀察他們的短暫一生，因此選擇以人類認識大自然，進而發展養殖生

物此行動為創作主題之二。

(三)由兒童圖畫書啟發的混種生物主題

《拇指姑娘》的這本安徒生（1805-1875）童話故事又稱《小不點》，舊稱《花蕊姑娘》或《拇指公主》，也是筆者小時候印象深刻的圖畫故事書，觀看書中插畫中那身軀與昆蟲差不多大的女孩，從一般人視角的去感受主角與其他許多動物互動的與對照，就能迅速意識或理解有趣的微觀下視角。此兒時記憶讓筆者回想自己於幼時多次與家人前往科博館接觸的心情，當時不同的常態展廳裡面，生命科學廳是筆者最感興趣的場館，裡面展示各種生物模型，有些模型所呈現的是，讓筆者從三維的角度看到比教科書圖片更為真實的視覺感受，因此以生物的混種變異為創作主題之三。

(四)由傳統零食啟發的異世界主題

由透明的塑料袋簡單包裝的傳統零食，這是筆者幼時首次接觸便難以忘懷的食物之一，因此每當外出有經過販賣傳統零食的商店，都會稍加留意幾眼店門外的二層旋轉展示架，觀看掛滿玲瓏滿目零食包的架上是否有筆者中意的零選項，若有的話便會先將其放入內心的入選名單，等待適合的空閒時間再來光顧該店，逐一確認零食的口感與趣味性，辨識是否跟想象中滋味的有多少差異。此兒時記憶讓筆者回想自己曾經年幼之時，對於帶有香甜味道，外表微酥內裡鬆軟口感的台式馬卡龍(牛粒)，至今仍意猶未盡的美好回憶，同時讓人聯想《小黑三寶》中的童書插畫中那看似可口的老虎油餅，因此選擇以食物為構成異世界為創作主題之四。

(五)漫畫、插畫的風格

漫畫本身具有簡潔、誇張、易讀且自由度高的表現特質，當這種語法被藝術家所借用時，某種程度是釋放純藝術表現素有的限制。以膠彩為主要創作媒材的藝術家華建強(1975~)也因畫中人物的造形被認為像漫畫，他說畫作中的老頭其實是他自身的寫照，反應的是個人當下的情緒和感受，一個忠實描繪內在情緒反應的單純主題。所以漫畫之於台灣藝術家而言，並不受高、低藝術分界的傳統所限制，而被當成是一種元素或表現手段，為的只是能更清楚的說自己想說的話。¹²⁴不論將其視為批判對象或表現

¹²⁴ 吳垠慧，〈藝術+漫畫=? —台灣當代藝術裡的「漫畫」現象初探〉，《itpark (GALLERY & PHOTO STUDIO)》，2016年2月9日，http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/163/156（瀏覽日期：

手法，筆者於本創作中作品有採漫畫相關的主題元素，以表達歡樂有趣的群聚場景。

插畫（illustration）為一種以圖畫說明文字意涵的方式，在人類發展文明過程中，應是先有圖形觀念而後出現文字的。這詞源自於拉丁文中的「illustradio」，是照亮之意，表示插畫可以使文字意念變得更明確清晰。插畫是書刊文字裡加入的圖畫，能突出主題思想、增強藝術感染力，扮演了文獻與美學傳達的雙重角色。它是藝術上的一種表現類別，是所有能把文字形象化的表現方法的總稱。¹²⁵而李宜全(1963~)的作品也常讓人有像插畫的感覺。他的怪花森林系列在童話故事般的標題與鮮豔色彩的畫面經營裡，欲傳達的是藝術家苦悶、被壓抑的心靈。而在《現代插畫》提到現代插畫不僅是故事的內容視覺化而已，它使觀者在故事中所得到的模糊印象，有力而明確的敘述出來，現代插畫不附屬於故事，它自己就在敘述故事，本身即是完整的藝術作品。¹²⁶筆者於本創作便有以插畫的形式，分別用於〈經典人物〉與〈療癒夢境〉系列中心境流變的故事述說。

二、主題系列的構思

完成創作主題的選擇，結合議題展開聯想，並分成各創作系列，內容分述如下：

（一）經典人物系列

此系列一開始預計以《水滸傳》中十二個角色分成十二張圖呈現，但考量到角色之間的關聯性與比較性，因此最終選擇只三位角色為這個系列的構成。《水滸傳》中的人物描寫鉅細靡遺，等著閱讀此書的人們如何從字裡行間的細節找到每位人物的真實面貌。對筆者而言，魯達看似魯莽豪放；實際是上辦事徹底且細心魯智深；林冲看似懦弱隱忍，實際上謙讓中帶點煩憂的豹子頭；武松看似性情自負，實際上多疑也不忘貴人。雖然這三位角色的共通點即是皆有高超的武術能力，但這三位角色的性格與處事應對能力卻是有明顯的差異。此系列將《水滸傳》以武術之美為目標，以人物的劇情插畫為輔助，並對角色外表做造型上的設計與點綴，作為此創作研究的開端。

2019/11/25)

¹²⁵ 徐素霞 撰，〈插畫是獨立而完整的藝術〉刊載於《雄獅美術》月刊第 302 期，1996，頁 11-17。

¹²⁶ 羅東釗、林磐聳著，《現代插畫》，新北市，北星出版社，1900，頁 7。

(二)生態反思系列

以作為本系列的起始，有別於前一系列的地方是人物畫退場，進入到以無生物容器為主要表現形式，有實驗室中常見玻璃燒杯，也有分隔的飼養紙箱，還有防止逃脫的櫥窗空間，暗示人類的求知慾，人對生態的探索與試圖接觸、干涉甚至眷養生物的心態。動、植物的部分也是這從這一系列成為表現主體的對象。吊蘭是筆者記憶中家中養育種植的植物，外型好比一隻隻的青綠蜘蛛，吊蘭本身的無性繁衍方式，有如與母體基因相同的子代青綠蜘蛛，類似臍帶的走莖連接著子代與母體，以完全複製的克隆體形式呈現。未知的文明是筆者小時候聽到便十分感興趣，也很期待再聽到相關資訊的納斯卡大地畫，地畫中明星蜘蛛圖騰的多重複製，創作出共同類似蜘蛛造形的動物與植物之對比視覺效果。

(三)奇蟲幻獸系列

此系列的規劃已經沒有無生物，取而代之的是看似巨大化的某單一植物與食物所構築出來的場域，這個場域是某個世界的生物生存區，依賴此區提供成長所需營養之生物們，也都是具備了多種適應此場域的混種奇異生物，試圖營造以微觀的視角下所看到的類似昆蟲的新物種，以寫實畫風描繪來引領觀者進入超現實的視覺世界。

(四)療癒夢境系列

此系列接延續前一系列的超現實的視覺世界風格，但不再是微觀世界，場域與生活於其中的生物比例有了距離與大小上的調整，並且加入插畫與連環畫的敘事風格，身為主角的類鼠生物與其他鼠類有些微的造型差異，試圖讓觀者感受到此生物是貫穿這系列的主角，亦能藉由移情的方式跟隨該生物的脚步一同於這充滿療癒場域旅行。

本論文創作研究理念詳細關係圖(圖3-23)如下所示：



圖3-23 創作理念關係圖

三、構圖的方法

筆者作品使用片斷兒時的記憶，啟發相關議題連結與靈感元素，於構想畫面中加以創作與改變，構圖方向嘗試讓畫面結構嚴謹但富含趣味、物象之間對比性與呼應性強烈，以創造解構兒時記憶之水墨意境。馬諦斯（Matisse Henry, 1869-1954）認為構圖是畫家用來表現情感的各種元素，依照裝飾的意味適當地排列起來的藝術。廣義的構圖，指創作的的全部過程即從計畫道實踐，從立意、為象、置陳布勢、寫形、貌色等，亦即如何將繪畫題材，形成一種含有造形要素的構成。而狹義的構圖，專指置陳

布勢、經營位置，如何將錯綜複雜的形象經過創作者冷靜地分析和取捨而適得其所的案排在畫面上。¹²⁷構圖是藝術傳達的第一步，而本創作所採用的構圖法說明分述如下：

(一)以線分類的構圖型態

本創作研究採用有垂直線中軸式構圖、斜線構圖、X形構圖與S曲線構圖共四種。說明分述如下：

首先，垂直線中軸式構圖是將垂直線擺在畫面的正中央，將所要表現的主題放在畫面的正中央，以幾何圖形上的中軸線為骨架，此種構圖形式使人能一目瞭然，因此主題明顯，有雄渾崇高之感。¹²⁸而本創作研究採此構圖法的作品有〈魯達魯智深〉(圖3-24)一件。

其次，斜線介乎垂直與水平線之間，但它較垂直線與水平線更有趣味，同時更具有強烈的活動感，而世界名畫中有很多斜線構圖，國畫裡的界畫、花鳥與四君子更是佔有相當大的比例。¹²⁹筆者採此構圖法的作品有〈花間精靈〉(圖3-25)、〈山中靈獸〉(圖3-26)與〈延海城市〉(圖3-27)共三件。



圖3-24 作品01



圖3-25 作品08



圖3-26 作品09



圖3-27 作品10



圖3-28 作品07



圖3-29 作品10

再者，X形構圖是二條對角線交叉而成的構圖法，在國畫裡較少但西畫則相當多。街道與兩旁房屋或樹木由近至遠的透視變化，構成一個X字形，欣賞者的視線循著透視下的三角形道路，被引入畫中並趨向消失點。特色是畫面自然穩定，同時有深度感。¹³⁰筆者採此構圖法的作品有〈奇幻視界〉(圖3-28)與〈延海城市〉(圖3-29)共兩件。

¹²⁷ 袁金塔，《中西繪畫構圖比較》，台北：藝風堂，1987，頁16。

¹²⁸ 同註127，頁80-81。

¹²⁹ 同註127，頁85。

¹³⁰ 同註127，頁88。

最後，曲線令人感到優雅柔軟，其速度變化更帶有運動感，S曲線構圖具有生動優雅的特性，對風景畫非常適合，可輕易的引導視線進入畫中，恰似音樂的主旋律貫串整個曲子一樣，觀者的視線順著S形的動勢移動，整幅畫充滿著韻律感。¹³¹筆者採此構圖法的作品有〈天傷星武松〉(圖3-30)、〈豹子頭林沖〉(圖3-31)、〈複製擬態〉(圖3-32)、〈抉擇〉(圖3-33)、〈湖邊山丘〉(圖3-34)與〈蜜境浴池〉(圖3-35)共六件。



圖3-30 作品02



圖3-31 作品03



圖3-32 作品05



圖3-33 作品06



圖3-34 作品11



圖3-35 作品12

(二)以形分類的構圖型態

本創作研究採用十字形構圖、三角形構圖、倒三角形構圖與菱形構圖共四種。說明分述如下：

首先，垂直線加上水平線構成一個十字形，十字形構圖有水平的安定性具有伸展性的透視距離效果，也有垂直的嚴肅性，表現較嚴肅莊重的題材最為恰當。十字形構圖中水平線具伸展性的透視距離效果，形成深度空間感。風景畫中常應用前景中垂直的主題配以後景中水平的陪襯物。筆者採此構圖法的作品有〈魯達魯智深〉(圖3-36)、〈天傷星武松〉(圖3-37)、〈豹子頭林沖〉(圖3-38)與〈抉擇〉(圖3-39)共四件。



圖3-36 作品01



圖3-37 作品02



圖3-38 作品03



圖3-39 作品06

¹³¹ 同註 127，頁 89。

其次，中國山水畫中的角隅法就是所謂三角形構圖，物象組合的外形，看起來像幾何學上的三角形，予人安定平和的感覺。¹³²倒三角形構圖是畫面的底邊(水平方向)為三角形的底邊，而成金字塔狀，但若將其倒置或改以從邊(垂直方向)為底邊，則成反三角形或橫倒的V字形，具有活動與不穩的感覺。¹³³筆者採此構圖法的作品有〈魯達魯智深〉(圖3-40)、〈殘蛾蠶生〉(圖3-41)、〈抉擇〉(圖3-42)、〈延海城市〉(圖3-43)與〈蜜境浴池〉(圖3-44)共五件。



圖3-40 作品01



圖3-41 作品05



圖3-42 作品06



圖3-43 作品11



圖3-44 作品12



圖3-45 作品01

最後，菱形構圖為兩個三角形的底邊拼合在一起，有力量集中以及堅實中帶粗獷之感，只有在少數的靜物畫或人物畫中可發現。¹³⁴筆者採此構圖法的作品有〈魯達魯智深〉(圖3-45)一件。

二、筆墨的運用

本創作研究中在整體畫面上，以寫實描繪為主，除了背景，在細部分的物體上，多以寫實的方法處理。弗里德里希·席勒(J.C.F.Schiller,1759-1805)認為：「美可以成為一種手段，使人由素材達到形式，由感覺達到規律，由有限存在達到絕對存在。」¹³⁵而美術史學者蕭瓊瑞(1995~)說：「技法、形式，乃是思想、情感的外貌；沒有技法、形式，也就構不成藝術的表現。……不同的技法、媒材，呼應藝術家湧現不絕的創意思維，也就成就風格獨特的藝術作品。傳統的筆墨技法不是不好，但也不是唯一、絕對；在創作的天地間，還有無限的可能與空間。」¹³⁶筆者對此深表認同，因此在自己的

¹³² 同註 127，頁 93。

¹³³ 同註 127，頁 95-96。

¹³⁴ 同註 127，頁 96。

¹³⁵ Johann Christoph Friedrich von Schiller (弗里德里希·席勒)著，徐恆醇譯，《美育書簡》。臺北：丹青圖書公司，1987，頁 135。

¹³⁶ 同註 71，頁 V。

水墨創作研究加入「膠水」這項媒材以作為突破傳統技法上的變化，用上膠暈染的手法呈現出筆者所想表達的意境，膠水讓墨色產生迷離韻味與均勻，可營造出主客體間更為理想的空間感。¹³⁷畫紙上膠主要是將紙轉變為具半透水性之紙張，墨色相對較為透明，所描繪出的墨韻較透明。¹³⁸筆者使用暈染方式讓作品背景視覺上達到現舒服和諧的狀態，本創作研究對筆墨部分相關說明分述如下：

(一)傳統技法上的描繪與塑形

中國古代南齊謝赫(479-502)所著的《古畫品錄》，提出「六法」：「氣韻生動、骨法用筆、應物象形、隨類賦彩、經營位置、傳移模寫。」¹³⁹其中的傳移模寫是強調其臨摹複製的方式。素描稿是屬於粗略的草稿，隨意的線條勾勒出繪畫簡略外形，對於著重寫實表現的創作者，精細準確的圖稿可在創作上較為順利。對於筆者來說是繪製作品前的預備工作，首先以電腦繪圖軟體構成水墨作品圖樣，依創作者需求等比例印出，接著再以鉛筆進行描寫，先從主題開始經營佈置，再仔細描寫出正確的輪廓線，經過時間累積與耐心完成透到紙上至滿意為止。(圖3-46、圖3-47)



圖3-46 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖



圖3-47 蕭宛柔，〈複製擬態〉局部圖

在對物體的深入理解上，是繪畫當中基本要素，例如形體、比例、結構、明暗調子、質量感和空間感等。把握形體、表現體積感和空間感，是繪畫基礎當中重要的因素，不但要明確物體的形狀、比例、大小，還要建立空間意識來表現物體的體積的能力。畫要深入而充實，豐富且具有內容，深入的刻畫出各物體間的細微層次變化，注意前後的空間虛實關係、拉開層次為了表現出壁畫的質感與量感，必須作深入細膩的刻畫，使形體更加具有立體感。(圖3-48、圖3-49)

¹³⁷ 同註 71，頁 153。

¹³⁸ 同註 71，頁 191。

¹³⁹ 謝赫，〈古畫品錄〉，收錄於俞崑編著，《中國書畫類編》上冊，台北：華正書局，2003，頁 355。



圖3-48 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張



圖3-49 蕭宛柔，〈花間精靈〉局部圖二張

(二)現代水墨的打膠染墨

在打完膠水後的京和紙上以大圓筆進行淡墨暈染，於墨色尚未乾燥之際，以裝清水的便攜式噴霧器對著染墨處加以噴灑，墨色會隨著噴霧的水氣進行排墨流動，營造雲煙繚繞之氛圍。(圖3-50)。或是以中型蘭竹筆沾淡墨，以敲墨的方式讓墨滴以不規則但密集靠近的方式形成群聚墨點，以呈現斑點的視覺效果。(圖3-51)



圖3-50 蕭宛柔，〈奇幻視界〉局部圖



圖3-51 蕭宛柔，〈豹子頭林沖〉局部圖

作在打完膠水後的鉛筆草稿京和紙上，先施以第一層的淡色彩，以小黑面相筆沾墨，以點的方式將物象的立體感以點線面的形式構成，此方法能讓墨色變淺，使畫面的墨色不會太乾硬，同時讓畫面顯得比較平滑、統一與稍加溫潤。(圖3-52)



圖3-52 蕭宛柔，〈延海城市〉局部圖二張

背景大面積部分運用暈染的方式來處理，在打膠後的京和紙上以大圓筆進行濃墨暈染，每層墨都須乾燥後再繼續染下一層，才能將畫面達到較佳的視覺漸變效果。(圖3-53、圖3-54)



圖3-53 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖



圖3-54 蕭宛柔，〈山中靈獸〉局部圖

(三) 筆墨與色彩共構的視覺效果

部分墨色描繪圖像表面上，疊加另一種或多種方向的色彩描繪方式，提升整體肌理效果，也使用墨汁與彩色顏料調和，讓圖像的重量感與質感增加。(圖3-55-圖3-56)



圖3-55 蕭宛柔，〈延海城市〉局部圖



圖3-56 蕭宛柔，〈秘境浴池〉局部圖



圖3-57 蕭宛柔，〈山中靈獸〉局部圖二張



為加強人物線條的視覺效果，使用不透明白色廣告顏料給予粗線描繪，或留白人物線條，試圖創造類似底片的負片效果，營造人物心境變化的意境。(圖3-58、圖3-59)



圖3-58 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張



圖3-59 蕭宛柔，〈豹子頭林沖〉局部圖二張



五、色彩的表現

現代水墨在色彩風格上反映時代生活所影響而呈現多面貌，林書堯(1931~)說：「我們的環境就是一個色的世界，色彩的記憶，色彩的聯想，色彩的嗜好，都是我們色彩生活

的結果，這些結果或者說是經驗，是各個色彩在各種複雜的因素下給我們造成的。」¹⁴⁰由於筆者偏好高明度、高彩度的暖色系，有一部分應是受到台灣傳統中純粹直接鮮豔的強烈濃重色彩所影響。此創作除以筆墨為基底外，更強調隨類賦彩方式來以色助墨。嘗試以鮮明活潑的顏色，融入墨韻中，達到墨與彩的結合。

俄羅斯畫家和美術理論家瓦西里·康丁斯基(Wassily Kandinsky, 1866-1944)說：「色彩是一個媒介，能直接影響心靈。色彩是鍵、眼睛是鎚、心靈是琴絃。藝術家便是那隻依需要敲鍵而引起心靈變化的手。」¹⁴¹因此筆者將傳統國畫顏料、不透明水彩顏料、螢光色廣告顏料、壓克力顏料、金屬、珠光色顏料等相互使用於作品中，也運用有別於稠狀顏料的粉彩，也是筆者學習到可立即性補足畫面需求的方式，有著增加亮感，加強畫面的豐富性。本創作研究對色彩部分相關說明分述如下：

(一)不透明水彩顏料

在需要多種色彩需求的狀態下，為確保色彩的層次與物像呈現的真實感，會選擇不透明水彩顏料作為單獨使用，或將國畫顏料與不透明水彩混合調色使用達成輔助。(圖3-60)



圖3-60 蕭宛柔，〈魯達魯智深〉局部圖二張

(二)螢光色廣告顏料

為凸顯物像呈現的真實感與存在感，選擇螢光色廣告顏料單獨使用，或將國畫顏料、螢光色廣告顏料與不透明水彩混合調色使用，以達成適合該圖像的色彩。(圖3-61-圖3-63)

¹⁴⁰ 林書堯，《色彩學》，台北：三民書局，1993，頁 149。

¹⁴¹ Kandinsky 著，吳瑪俐譯，《藝術的精神性》，台北：藝術圖書，1985，頁 48。



圖3-61 蕭宛柔，〈豹子頭林冲〉局部圖



圖3-62 蕭宛柔，〈天傷星武松〉局部圖



圖3-63 蕭宛柔，〈奇幻視界〉局部圖

(三) 壓克力顏料

於染深色疊墨之前將黑色壓克力顏料填色於每隻蜘蛛，由於帶有類似膠水特性的壓克力，能在每個區內不易亂暈呈現平均色調。向內側留下白色間隙，待其迅速乾燥後產生防水的特性，再給予染墨襯托蜘蛛圖像的存在感與顏色層次。(圖3-64、圖3-65)



圖3-64 蕭宛柔，〈複製擬態〉染墨之前局部圖



圖3-65 蕭宛柔，〈複製擬態〉染墨之後局部圖

(四) 金屬、珠光色顏料

本創作在實驗性質的心態下，嘗試不同於金屬、珠光色顏料，以增添物像呈現的真實感，微微反光的顏料色澤，隱喻著塗金漆的框架，蠶蛾的體表與其剪影外框泛著珠光的細線，象徵著細長且若隱若現的蠶絲線。(圖3-66)



圖3-66 蕭宛柔，〈殘蛾蠶生〉局部圖二張



(五) 粉彩

在本創作中採用軟式粉彩條，利用軟布將刮取色料，將較細緻粉末塗抹開來疊色

作畫，作畫過程中採用轉圈的移動塗抹方式，讓畫面的色材呈現均勻的色調。(圖3-67)



圖3-67 蕭宛柔，〈豹子頭林沖〉局部圖二張

第三節 創作表現意涵

本研究創作共分為「經典人物」、「生態反思」、「奇蟲幻獸」與「療癒夢境」四個系列，十二幅作品之創作意涵說明、物像與作品圖像語彙對照(表1-表4)如下：

一、經典人物系列

(一)絞肉

或稱碎肉、肉末、肉醬，古代稱醢，是用刀子或絞肉機切碎的肉，通常是用較零碎、便宜的肉來製成。筆者以散落切丁肥瘦碎肉末來表示提轄人生轉變點的導火線。

(二)烏鴉

脊椎動物鳥綱雀形目鴉科。體長尺餘，嘴大且直。全身黑色。趾具鉤爪，警覺性高。烏鴉在中國是不祥之鳥。日本傳說中的八咫鳥就是三隻腳的烏鴉。不過，烏鴉雖被日本人視為神鳥，卻並非國鳥。烏鴉造形象徵意義：厄運、死亡、邪惡（歐洲）、惡魔（基督徒）。神力（印第安）。吉祥國鳥（日本，人身烏鴉嘴與翼的烏天狗 Karasutengu）。

(三)豹紋

豹：哺乳綱食肉目。似虎較小，毛黃褐色，背有黑圓斑。性凶猛，能上樹捕食其他獸類。豹的象徵意義：萬獸之王（中南美洲）。勇氣、力量、貴族血統、權力、守護與魔法力量（中南美洲，神Tezcatlipoca）。危險與財富（中國）。

(四)虎

哺乳類食肉目貓科。形似貓，全身黃褐色，並具不規則的黑色條紋。生性凶猛，喜歡獨居，擅長游泳。虎的象徵意義：萬獸之王（東方）。勇氣、辟邪招財。守護（中國，九頭人面虎身的開明獸；台灣：虎爺）。獸性（印度）。

(五)山羊角

山羊：哺乳綱偶蹄目。體形似綿羊而較狹，頭長頸短，額有角一對，角尖向後，略呈三角形。四肢強壯，善於跳躍。羊的象徵意義：羊：公羊有火、太陽、雄壯、固執、水與創造之意（埃及，羊頭神 Khnemu）。山羊：陽性、敏捷、決心、優越與高傲（印度教）。邪惡破壞力（西方）。正面象徵（中國，獬豸；印度）。黑羊：特立獨行。山羊角：豐饒。螺旋羊角：閃電。

(六)雪花與火炎

名詞：水汽在零度以下所凝結成的六角形白色晶體。動詞：下雪、降雪。火的灼熱發光的氣化部分。亦作火焰。物體燃燒時所發的熾熱的光華。喻紅色的花苞。喻鮮紅的光彩。喻激情。喻劇烈的鬥爭環境。

(七)蓮花與石蓮

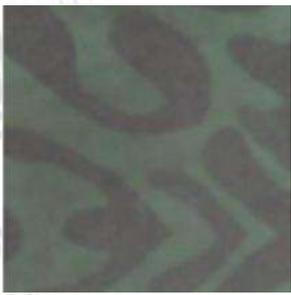
蓮花：蓮所開的花朵。形大，呈淡紅色、黃色或白色，有單瓣、複瓣之別。例蓮花出汙泥而不染，是聖潔的象徵。石蓮花，俗稱寶石花，民間泛指蓮花座造型的多肉植物。肉質厚實葉片形狀恰如寶石一般，多枝葉片重疊簇生在一起，蓮座狀葉盤酷似一朵盛開的蓮花而得名。石蓮花語：頑強。這是一種初心不改，為之努力，不拋棄不背棄、堅定不移的精神。若將愛比作植物，那麼愛便是世間最美的花，永不變心。

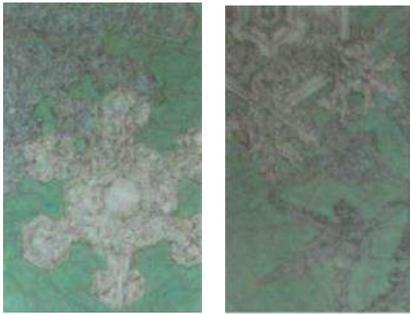
(八)大刀與橋上的破洞酒甕

刀可用來砍殺的兵器。在此創作研究中象徵人物處境的轉變關鍵工具。橋：架設在河道上接通兩方的建築物。比喻具溝通功能的事物。破洞：破口、破窟窿。破壞：損毀、敗壞。擊破：打敗、攻破。看破：看透、看。開甕：一種口小腹大，用來盛東西的陶器。同「瓮」。酒：用米、麥或水果等含醣類的食物為原料，經發酵釀製而成

的飲料。飲酒：喝酒。酒力：酒入人體所產生的麻醉作用。

表 1〈經典人物〉系列 作品圖像表現意涵對照表

	物象	作品圖像語彙
絞肉		
烏鴉		
豹紋		
虎		
羊角		

雪花		
火焰		
石蓮		
大刀		
酒甕		

二、生態反思系列

(一)蜘蛛

節肢動物門蜘蛛綱蜘蛛目。分頭胸部、腹部，有四對腳。眼睛二至四對，便於觀察事物。多數為肉食性。蜘蛛象徵意義：太陽、地母、命運編織者、織造（希臘，Arachne）。勤奮與智慧（喀麥隆）。文化英雄（西非，Anansi）。

(二)納斯卡線蜘蛛圖樣

納斯卡荒原上的巨畫除了有無數筆直的寬廣線條之外，還有許多動植物圖案。在這些千奇百怪的圖案中，有一幅活靈活現的蜘蛛，「蜘蛛」(Spider)雖然面積不大，最長的地方只有46公尺。這個圖像是真的存在的動物，只是牠只產於亞馬遜地區，而且體型非常小。地畫中畫出它其中一個特別延長的腳，這是這種蜘蛛在繁殖期專用的器官，是肉眼看不見的。

(三)蠶

蠶：鱗翅目蠶蛾科和天蠶科昆蟲的通稱。能吐絲，以環節蠕動，胸腹及尾有六對腳，以桑葉為食。幼蟲成長，必蛻皮數次，每蛻一次皮便長大一些，最後結繭變蛹，化為蛾。蠶所吐的絲可以織成綢緞，對人類來說深具經濟價值。

(四)僵蠶

僵蠶：僵蠶（學名：Bombyx Batryticatus），又名白僵蠶、僵蟲、天蟲，蠶蛾科昆蟲家蠶4~5齡的幼蟲因感染(或人工接種)球孢白僵菌致死後經乾燥而得的蟲體。僵化：變僵硬。凝滯呆板而無法開展。僵硬：肢體不能靈活轉動。呆板、生硬、不靈活。

(五)失去繭的保護的蠶蛹

蠶絲：蠶所吐的絲。可用來織成綢緞。繭：蠶在變成蛹之前，吐出白色或黃色的絲，所結成用以包裹自己的橢圓形物。蛹：昆蟲成長過程中，由幼蟲變為成蟲之前所經歷一段不動不食、其狀如死的形體狀態。

(六) 蠶蛾

蛾：鱗翅目昆蟲的總稱。與蝶相類而軀體肥大，觸角細長如絲，翅面灰白色，靜止時呈水平放置。蛾象徵意義：黑暗、巫術（波士尼亞）。善惡矛盾、死亡預警（美國，天蛾人Mothman）。

(七) 成年的雞與雛布偶

雞：動物名。鳥綱雞形目。常見的家禽。嘴短，上嘴稍微彎曲。頭部有紅色的肉冠，雄雞的肉冠較大。翅膀短，飛行能力不佳。蛋雞：專門培育用來生蛋的雞。雛：剛出生的、幼小的雞或鳥。雞象徵意義：公雞：黎明、男性驕傲、勇氣。惡魔（基督教）。母雞：母親、生育、神的仲裁。公雞與母雞：新郎與新娘（希伯來）。

(八) 成堆蛋與卵

蛋：鳥類和爬蟲類所生的卵。下蛋：雞、鴨等禽類產卵。卵：蟲、魚、鳥等非胎生動物的蛋。雌性的生殖細胞。卵石：岩石經自然風化、水流沖擊和摩擦所形成的卵形或橢圓形石塊。可以用來建築、鋪路。

(九) 鷹爪

鷹：鷹鷹目猛禽類的通稱。體型稍大，嘴呈鉤曲狀。趾有鉤爪，勁而有力。鷹象徵意義：太陽（埃及，太陽神拉Ra；印度太陽鳥Garuda）、天空、勇氣與力量（中國）。男性榮耀（魯凱族）。智慧、自由、靈魂（埃及）。高貴、祖先的使者（印第安）。神的使者（阿茲特克；基督教）。神聖君權（埃及王權守護者，鷹首人身的荷魯斯Horus）。

(十) 吊蘭

又名釣蘭、掛蘭、蘭草、折鶴蘭，歐美國家稱蜘蛛草，日本稱折鶴蘭，是相當常見的垂掛式觀葉植物。吊蘭一般使用分株繁殖，也可利用走莖上的小植株繁殖。吊蘭可以種子播種繁殖，但少用。吊蘭適應性強，容易種植¹⁴²

¹⁴² 〈吊蘭〉，《維基百科》，2015年4月18日，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8A%E5%85%B0>（瀏覽日期：2019/7/25）

(十一)燒杯

一種常見的實驗室玻璃器皿，在絕大多數實驗中都會使用到，材質為玻璃或者耐熱玻璃，也有用塑料製成的。燒杯呈圓柱形，燒杯經常用來溶解固體配置溶液、加熱液體和作為較大量的試劑的反應容器。¹⁴³

(十二)養殖紙箱分九宮格

九宮格：臨帖所用的界格紙。每一大格用「井」字形劃分為九小格，以便臨摹時對照範本字形、掌握點劃部位。

(十三)抓物機的櫥窗

抓物機（claw crane）或稱夾娃娃機、釣物機是一種電子遊戲機，它將獎勵物品陳列於透明箱內，當玩家投入錢幣後，可以控制一個機械手臂來抓取其中的物品，如果成功抓住並被自動放入取物孔則可獲得該物品作為獎品。抓物機的內容物五花八門，傳統以毛絨玩具（即娃娃，也是娃娃機名稱的由來）為多。¹⁴⁴櫥窗：展示或陳列貨物、資訊等，供人觀看的玻璃櫥櫃。

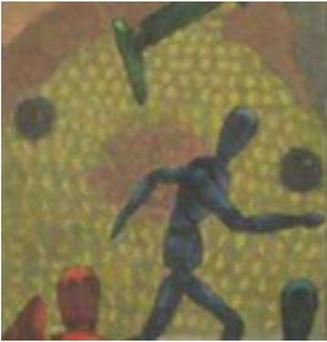
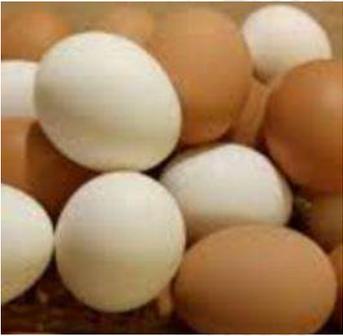
表 2〈生態反思〉系列 作品圖像表現意涵對照表

	物象	作品圖像語彙
人面蜘蛛		

¹⁴³ 〈燒杯〉，《維基百科》，<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%83%A7%E6%9D%AF>（瀏覽日期：2019/11/25）

¹⁴⁴ 〈電子遊戲場業管理條例〉，《經濟部工商行政法規》，<https://gcis.nat.gov.tw/elaw/lawDtlAction.do?method=lawToCons&pk=30&art=4&dash=0>（瀏覽日期：2019/11/25）

納斯卡線蜘蛛圖樣		
蠶		
僵蠶		
蛹繭		
蠶蛾		

成雞		
小雞		
蛋		
鷹爪		
吊蘭		

九宮格板		
燒杯		
抓物機的櫥窗		

三、奇蟲幻獸系列

(一)長頸鹿(臉)與兔子(耳)

長頸鹿為哺乳綱偶蹄目長頸鹿科。原產於非洲撒哈拉以南的大部分地區。形略似鹿，腿和頸部甚長，視覺和聽覺都很好，毛淺黃色，淺棕褐色斑點。鹿的象徵意義：雄鹿象徵神聖、陽性。狩獵、和平、非怒不戰。兔：脊椎動物哺乳類兔形目。草食性動物。耳大，毛色為灰、白或褐色。兔的象徵意義：繁殖、再生、警戒與避開誘惑（基督教）。野兔：繁衍、妖魔、英雄、女巫同伴（歐洲）、佛陀化身（東方）。

(二)龍蝦(尾節)

龍蝦為節肢動物門甲殼綱十腳目龍蝦科。體長一尺左右，赤褐色，眼一對，觸角兩對，以甲殼類、貝類等為食，棲息於近海。龍蝦混種象徵意義：奢侈、快樂與長壽（日本）。婚姻與財富（中國）。

(三)螳螂(胸部的足)與台灣藍鵲(尾羽)

螳螂為節肢動物門昆蟲綱。全身呈綠色或土黃色。體長，腹部肥大，頭呈現三角形，前胸延長如頸，前肢作鎌形，有棘刺，以便捕食其他昆蟲。因捕食害蟲，有益農作物生長，被農人視為益蟲。螳螂象徵意義：神聖、先知、神奇力量、勇氣與敏捷。邪惡、毀滅。台灣藍鵲又稱台灣暗藍鵲、紅嘴山鵲、長尾山娘或長尾陣仔，為台灣特有種鳥類。性情兇悍，特徵兩根長尾羽。台灣藍鵲混種造形象徵意義：吉祥、幸福、希望。國鳥（台灣）。

(四)犀牛臉大象耳與齒

犀為脊椎動物門哺乳綱奇蹄目。體型碩大，外形似牛。皮粗而厚，色微黑，全身幾乎無毛。頭部鼻的上方生有一或二個角，為攻擊敵人的武器。象為哺乳綱長鼻目。力強，性溫馴。皮厚，毛少，耳大，鼻長圓筒狀，能伸捲自如，有一對長門牙自口伸出。象混種造形象徵意義：穩定、智慧與力量（亞洲）。統治權、長壽、幸運、創生與障礙破除（印度，象頭人身四臂神Ganesha）。象牙：純潔、堅定。

(五)蜻蜓(翅膀)

蜻蜓：動物名。昆蟲綱蜻蛉目。身體細長，頭部有複眼一對，胸部背面有膜質翅兩對。蜻蜓混種象徵意義：魔法（愛爾蘭，精靈Fairie、小飛俠Tinkerbell）、幻影。快樂與帝王（日本）。

(六)袋鼠(四肢)海馬(軀幹與尾巴)

袋鼠為哺乳綱有袋目袋鼠科。前腿短小，後腿壯碩有力，善於跳躍。海馬為脊椎動物亞門硬骨魚綱條鰭亞綱。生活於海中，直立游動，頭像小馬，尾巴似象鼻，嘴呈管狀。全身布滿骨質鱗片，尾巴能蜷曲捲物。海馬混種造型象徵意義：優雅、自信。

航程平安、海的力量（希臘，希波坎普 Hippocamp）。

（七）河馬（臉）、角馬（耳與角）、高角羚（角）、駝鳥（腿）

河馬：脊椎動物綱偶蹄目河馬科。灰褐色。頭大而略呈方形，嘴寬、眼耳小，。河馬混種造形象徵意義：再生與返老還童（埃及）。懷孕河馬：生產與保護（埃及，河馬首人身的女神Tawaret）。紅河馬：不協調、乾旱（埃及，神Set）角馬也叫牛羚，是一種生活在非洲草原上的大型羚羊。角馬的頭粗大而且肩寬，很像水牛；後部纖細，比較像馬。高角羚別名黑斑羚、飛羚，是一種中等體型的羚羊，分布於非洲東部和南部。高角羚兩性異形，雌性沒有角，並且體型顯著小於雄性。雄性的角起皺、分叉，有部分彎曲，根部中空；這一弓狀結構能夠使得兩隻高角羚的角互相鎖定在一起，幫助雄性在爭鬥中將對手甩出去，同時還起到防止顱骨受傷的功能。駝鳥是世界上最大的一種鳥類，足具2趾，由第3趾和第4趾演化而成。強壯的腿上是沒有羽毛的，二趾站立，大的那個就像是蹄。這是駝鳥的獨特的適應性，為了應付突來危險而快速奔跑。

（八）鱷魚的軀幹與尾巴

鱷魚為爬蟲類鱷目。體型龐大，外形似蜥蜴，吻長而廣，齒銳，鱗甲堅硬，四足均有蹼。皮膚覆蓋粗大的鱗片，口鼻細長扁平以及尾巴形狀側扁有力。鱷魚混種象徵意義：黎明、水與生死守護（埃及，鱷魚首人身的鱷神Sobek）。

（九）花椰菜

又稱花菜、椰菜花，十字花科芸薹屬物種，是甘藍變種。花椰菜的頭部為白色或綠色花序，與西蘭花的頭部類似。寶塔花菜是一種食用蔬菜，這種蔬菜似於花椰菜，但具有等角螺線的形狀。

（十）野罌粟

又稱冰島罌粟或冰島虞美人。植株低矮但花色繽紛明亮，植株矮小，葉片基生成叢，沒有莖。但罌粟屬植物通常全株有毒，不能亂吃的。開花時，花梗一枝一枝從基部抽出。花朵開在花梗頂端，一梗一花。開花前花苞下垂。花梗及花萼披毛。野罌粟的花朵顏色在遺傳學上以白色較黃色為顯性。其他的顏色，如橙色等都是隱性。罌粟花的花語說法不一，有希望、死亡之戀、華麗高貴、遺忘、永恆的休息、有毒。

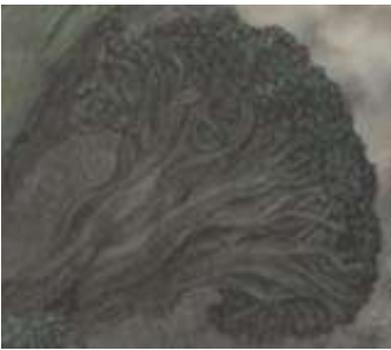
(十一)臘肉

以鹽或醬醃漬，然後晒乾、風乾或燻乾的肉。是中國醃肉的一種，由於通常是在農曆的臘月進行醃製。由於南方氣候潮濕，把生肉（豬肉、牛肉、魚肉、禽肉例如雞肉，鴨肉等）製成臘肉可以延長保質時期。

表3〈奇蟲幻獸〉系列 作品圖像表現意涵對照表

	物象	作品圖像語彙
長頸鹿臉 兔子耳朵		
龍蝦尾節		
螳螂胸 台灣藍鵲尾		
犀牛臉		

象牙象耳		
蜻蜓翅膀		
袋鼠四肢海馬軀幹尾巴	 	
角馬河馬羚羊鸵鳥	   	

鱷魚		
花椰菜		
寶塔花椰		
野罌粟花		
臘肉		

四、療癒夢境系列

(一)老鼠

鼠因偷吃和啃壞東西而得到「過街老鼠，人人喊打」的罪名，但鼠是具有無比靈性，包括它的機靈和性能通靈兩個方面。鼠嗅覺敏感，膽小多疑，警惕性高，身體靈巧，是聰慧神秘的小生靈。鼠於十二生肖榜中頭名，鼠與人類的生活糾纏在一起。鼠象徵意義：小鼠（Mouse）膽小、節約、靈魂、惡魔（基督教）。大鼠（Rat）死亡、腐敗、敗類（中國）、惡習與劣性（日本）、現代媒體有靈敏機智之意（米老鼠）。

(二)天然礦石孔雀石

孔雀石是一種古老的玉料，也是最古老的療癒石之一。英文名稱為Malachite，來自希臘語Mallache，意思是綠色。在寶石中，孔雀石就像孔雀一樣，以它極高的品質，鮮豔的綠色、美麗的條帶和同心環狀花紋。這種獨一無二的美麗是其它任何寶石所沒有的，因此幾乎沒有仿冒品。綠色是植物的顏色，在中國文化中有生命的含義，也是春季的象徵。孔雀象徵意義：神性、忠誠、美、愛。同情與警戒（佛教）、富貴吉祥（中國）、上帝使者（基督教）、神鳥（波斯，狗頭孔雀Simurgh）、神的座騎（印度教；回教，穆罕默德戰馬 Al Borak，是人首、驢耳、馬身、孔雀翅膀和尾巴）。孔雀的尾羽花紋：眼睛、星星、太陽。孔雀石象徵意義：吉祥、好運、希望、富貴、平安幸福，趨吉避凶。古埃及、希臘和羅馬人的護身符上都有孔雀石，抵擋邪惡之眼，驅除邪惡的靈魂保衛美好時光。

(三)口罩

將紗布或夾帶有藥棉、活性炭等的布片，兩旁以帶子繫在兩耳，並罩在口鼻上，以防止塵土或異味侵入的衛生用品。¹⁴⁵口罩幾乎可以說是日常生活必備道具，具防塵、防風、防晒的基本日常功能，也具備防止疾病傳染的特殊功能。

¹⁴⁵ 〈口罩〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gsweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000018336>（瀏覽日期：2020/4/30）

(四)海洋漏油汙染

油汙：含有油質的汙垢。此創作中圖像語彙以四色融化混合流體冰淇淋作表現。

(五)乾旱湖中小島

乾旱：因長期不下雨或水源不足，導致土壤、氣候太過乾燥的現象。湖中小島於此創作中圖像語彙以發芽番薯作表現。

(六)大眾溫泉

溫泉：天然湧出，高於年平均氣溫的泉水。大抵由於地殼有裂隙，地下水滲入後受地熱影響而升高溫度。此創作中圖像語彙以貢丸湯作表現。

(七)泥漿溫泉

泥漿溫泉：對於皮膚病、風濕、關節炎、胃腸病有相當療效。並具有養顏美容、養身保健等功效。此創作中圖像語彙以咖哩作表現。

(八)工廠排放汙水

水汙染：因某種物質、生物或能量的介入，而引起水質發生化學、細菌或生物性變化的現象。其汙染源有工業廢水、家庭汙水、油井及船舶漏油、農藥及肥料流失……等。水汙染不僅汙染環境，也危及人類及其他生物的生存。¹⁴⁶此創作中圖像語彙以三色吐司與油條沾豆漿作表現。

(九)溫室效應冰山融化

溫室效應：陽光以短波形式穿過大氣層，部分會到達地表。而到達地表的陽光部分為地表吸收，並以長波形式輻射回去時，卻會為大氣層中人類活動所排放的大量二氧化碳、甲烷、氟氯碳化物等氣體吸收，又傳回地球，使地表溫度逐漸上升，猶如大溫室。¹⁴⁷此創作中圖像語彙以奶油蛋糕作表現。

¹⁴⁶ 〈水汙染〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdc/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000035707>（瀏覽日期：2020/4/30）

¹⁴⁷ 〈溫室效應〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdc/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000043830>（瀏覽日期：2020/4/30）

(十)住宅區摩天輪

摩天輪又稱觀覽車，是一種大型轉輪狀的機械建築設施，上面掛在輪邊緣的是供乘客乘搭的座艙。乘客坐在摩天輪慢慢的往上轉，可以從高俯瞰四周景色。通常與雲霄飛車、旋轉木馬出現於遊樂園、主題公園與園遊會，也單獨存在作為觀景台使用。¹⁴⁸此創作中圖像語彙以方形夾心與圓形鬆餅作表現。

(十一)空氣汙染排廢煙管

空氣汙染：空氣中雜有灰塵、浮游塵、有害氣體等汙染物質，直接影響公眾健康的現象。工廠及交通工具所排放的廢氣、外洩的輻射線等均會造成空氣汙染。此創作中圖像語彙以成堆爆米花 變形威化捲作表現。

(十二)沙丘與綠草山坡

沙丘：在風力作用下由沙粒堆積成的沙堆，最常見於沙漠、河岸或海邊等沙地。例沙丘的形狀會隨時改變。此創作中圖像語彙以地瓜脆片作表現。山坡：山頂與平地間的斜面地帶。此創作中圖像語彙以炒地瓜葉作表現。

(十三)河卵石牆

卵石為岩石經自然風化、水流沖擊和摩擦所形成的卵形或橢圓形石塊。可以用來建築、鋪路。¹⁴⁹此創作中圖像語彙以台式馬卡龍牛粒與真魷味點心餅作表現。

(十四)飛魚

飛魚受驚時會躍出水面，胸鰭張開，並可以在空中滑翔一段時間。這種飛行行為是為了躲避金槍魚、海豚和魷魚的捕食。由於飛魚是群居性的魚類，因此通常牠們是一群躍出水面。¹⁵⁰此創作中圖像語彙以素三牲之魚形餅作表現。

¹⁴⁸ 〈摩天輪〉，《維基百科》，2019年11月11日，

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%91%A9%E5%A4%A9%E8%BC%AA>（瀏覽日期：2020/4/30）

¹⁴⁹ 〈卵石〉，《教育部國語辭典簡編本》<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000015530>（瀏覽日期：2020/4/30）

¹⁵⁰ 〈飛魚〉，《維基百科》，2020年5月3日，<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A3%9E%E9%B1%BC>（瀏覽日期：2020/4/30）

(十五)月偏食與木星

月食又稱月蝕，是一種當月球運行進入地球的陰影時，原本可被太陽光照亮的部份，有部份或全部不能被直射陽光照亮，使得位於地球的觀測者無法看到普通的月相的天文現象。月偏食：當月球只部份進入地球的本影時，在其前後均會發生月偏食。¹⁵¹木星是距離太陽第五近的行星，也是太陽系中體積最大的行星，屬於類木行星。大氣成分主要為氫和氦，外觀可見平行於赤道，呈現紅、棕、黃、白色各異的寬廣雲帶，另有大氣氣旋造成的大紅斑。¹⁵²此創作中圖像語彙以紫芋酥作表現。

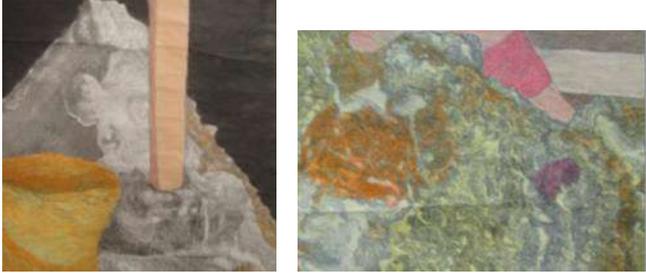
表 4〈療癒夢境〉系列 作品圖像表現意涵對照表

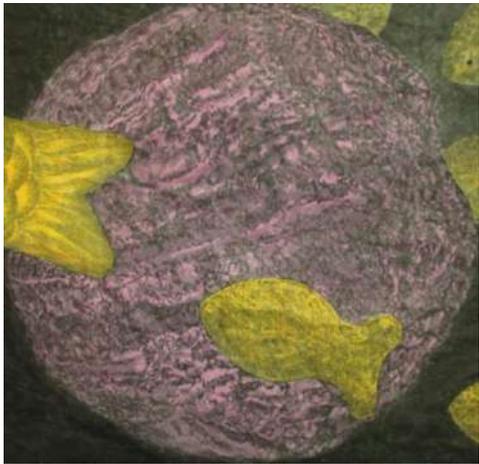
	物象	作品圖像語彙
鼠		黑溝鼠與白老鼠 
天然礦石		孔雀石 
口罩		

¹⁵¹ 〈月食〉，《維基百科》，2020年6月25日，
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%88%E9%A3%9F%E6%B2%92%E6%9C%89%E6%9C%88%E7%8E%AF%E9%A3%9F>（瀏覽日期：2020/6/5）

¹⁵² 〈木星〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdict/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000005016>（瀏覽日期：2020/4/30）

<p>海洋漏油污染</p>		<p>四色混合融化冰淇淋</p> 
<p>乾旱湖中小島</p>		<p>發芽番薯</p> 
<p>大眾溫泉</p>		<p>貢丸湯</p> 
<p>泥漿溫泉</p>		<p>咖哩</p> 
<p>工廠排放污水</p>		<p>三色吐司與油條沾豆漿</p> 

<p>溫室效應 冰山融化</p>		<p>奶油蛋糕</p> 
<p>住宅區 與摩天輪</p>		<p>方形夾心酥 圓形鬆餅</p> 
<p>空氣汙染 排廢煙管</p>		<p>成堆爆米花 變形威化捲</p> 
<p>沙丘</p>		<p>地瓜脆片</p> 

<p>綠草山波</p>		<p>炒地瓜葉</p> 
<p>河卵石牆</p>		<p>真魷味點心餅與台式馬卡龍牛粒</p> 
<p>飛魚</p>		<p>素三牲之鳳梨口味魚形餅</p> 
<p>月偏食與木星</p>		<p>紫芋酥</p> 

第四章 作品詮釋

本章內容將詳細介紹筆者以「解構兒時記憶」的「經典人物」、「生態反思」、「奇蟲幻獸」與「療癒夢境」四大系列創作，共計十二張作品，分成主題內涵、表現形式、創作過程進行分析研究，以下是作品的目錄(表5)。

表 5 「解構兒時記憶」作品系列一覽表

系列	作品名稱	年代	媒材	尺寸	備註
經典 人物 系列	1.魯達魯智深	2017	京和紙、筆墨、國畫顏料、廣告顏料	180×90cm	圖4-1
	2.天傷星武松	2017	京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料、粉彩	180×90cm	圖4-2
	3.豹子頭林冲	2017	京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料	180×90cm	圖4-3
生態 反思 系列	4.複製擬態	2017	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告、壓克力顏料、粉彩	140×70cm	圖4-4
	5.殘蛾蠶生	2017	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告、壓克力顏料、粉彩	140×70cm	圖4-5
	6.抉擇	2017	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告顏料	140×70cm	圖4-6
奇蟲 幻獸 系列	7.奇幻視界	2018	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告顏料、粉彩	140x70cm	圖4-7
	8.花間精靈	2018	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告顏料	140×70cm	圖4-8
	9.山中靈獸	2018	京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告顏料	140×70cm	圖4-9
療癒 夢境 系列	10.延海城市	2020	京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料	140×70cm	圖4-10
	11.湖邊山丘	2020	京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料	140×70cm	圖4-11
	12.蜜境浴池	2020	京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料	140×70cm	圖4-12

第一節 經典人物系列

「經典人物」是筆者將章回小說的水滸傳人物以水墨的詮釋的創作系列，共有〈魯達魯智深〉(圖4-1)、〈天傷星武松〉(圖4-2)與〈豹子頭林沖〉(圖4-3)三幅畫作，主要分別講述〈水滸傳〉裡三位武打好漢的不同的心路變化故事。「經典」指具有典範性、權威性的，經久不衰的萬世之作，經過歷史選擇出來的最有價值的最能表現本行業的精髓的，最具代表性的，最完美的作品，「章回小說」則是指分章分回以敘述故事的長篇小說。¹⁵³

而此系列創作是從喜愛經典故事水滸傳裡取出三位人物，這些富有故事性的人物對於筆者在閱讀章回小說的過程中，產生對這些角色的言行舉止與各種想法的共鳴以及新的思考方式，藉由水墨的媒材與筆者自己的詮釋方式下去創作，讓更多人能接出與了解到不同文本解讀的水滸傳人物，並從經典中接觸到的角色，將其轉化成自己理解的形式，經由釐清角色的經歷與行為模式，從中挖掘去自己是否也由類似的想法或缺失並反省自身。此系列三幅作品如下：



圖4-1 作品一〈魯達魯智深〉

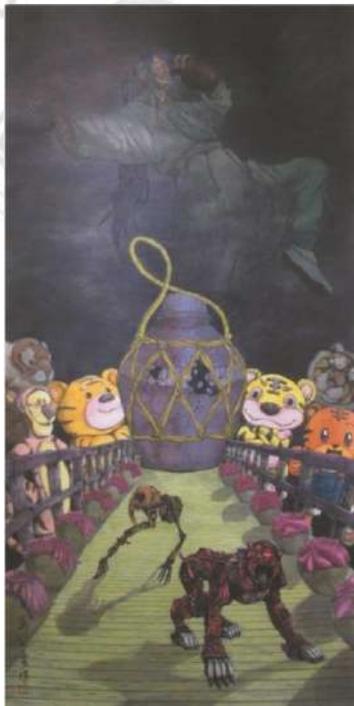


圖4-2 作品二〈天傷星武松〉



圖4-3 作品三〈豹子頭林沖〉

¹⁵³ 〈章回小說〉，《教育部國語辭典簡編本》<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdict/gswweb.cgi?o=dcdbdic&searchid=Z00000116882> (瀏覽日期：2020/1/12)

作品一：魯達魯智深

年代：2017

媒材：京和紙、筆墨、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：180×90cm

一、主題內涵

魯智深看似外在為人豪爽灑脫，但是實際上從字裡行間描述的動作細節，都能透露出他內在的精明細心。他那不過度拘泥於某一規範裡的心境而產生之言行舉止都令人印象深刻與大快人心。其灑脫與率真的性格，再加上睿智與豪邁的作為，使得別名「花和尚」亦可往不同面向之處做全新的闡釋與理解。

二、表現形式

本為魯提轄的他，協助受到鄭屠欺壓的賣唱父女，試圖以假買肉末以真愚弄鄭關西為衝突的起火點，最後因鄭屠被打死而隱身五台山，筆者以散落切丁的肥瘦碎肉末來表示提轄的人生轉變點的導火線。魯達雖在五台山剃度為僧，但仍不改本性買酒吃肉，嚴重不守寺規，最終五台山容不下他，方丈讓魯智深去東京的大相國寺，他於前往的過程中取回打好的禪杖與戒刀，而作品上半部分採倒三角形構圖。

因魯智深的別名又稱花和尚，是為個性灑脫的酒肉和尚，石蓮花的葉肉跟一般蓮花的花瓣厚度相去甚遠，以呼應魯智深那力道與氣勢。筆者以剪影圖象來表達烏鴉的存在，有種被否定的意味。吵雜的烏鴉令眾人的不滿，魯智深將烏鴉的巢穴所處的松樹連根拔起，從烏鴉的角度來看，魯智深破壞了嗷嗷待哺中小烏鴉的家園，但從魯智深的角度來看，則是影響到眾人談天休憩的地方，作品因烏鴉圖像的的連貫則呈現垂直線中軸式構圖。

文字遇夏而擒，遇臘而執。聽潮而圓，聽信而寂。這是長老對魯智深指點，原本不識字的魯智深，在經過各種事情的洗禮與淬鍊之後，心境上有了新的頓悟與轉化。石蓮花那象徵永不凋謝的花朵，好似代表著魯智深雖已肉身消逝，但那為他人打抱不平的精神依然存在於廣大讀者難以抹滅的印象之中，綜觀畫面亦能呈現菱形構圖。

三、創作過程

(一) 以電腦創作人物動作造型線稿與合成草圖。

(二) 小筆完成角色圖像的初步勾勒與墨色描繪。以部分皴擦結合曼陀羅繪畫方式繪製烏鴉圖像，營造似簍空剪紙的效果。以部分皴擦結合點畫方式繪製中間人物、背景碎肉與前方石蓮花圖像。

(三) 中筆將預計分割的區域進行同一方向染墨，營造似燒香的雲煙向上繚繞筆觸。

(四) 以國畫顏料結合水彩顏料將石蓮花上色，依序從小多石蓮上色至大朵石蓮。於上色的過程中，以沾有不同顏料的小筆交互使用，以微濕的筆觸將花瓣的顏色變化更趨自然地銜接起來。

(五) 以國畫顏料將中間人物、背景碎肉與上方左右人物上色。暖色系的色調使用在中間人物頭部與向外延伸至碎肉的交界，隱喻著衝突的開端。上方人物角色的配色部分，分割區的內側以一般較正常的素色賦予，分割區的外側則以寒色系的配色為主。

(六) 分割線的左右兩側，以具螢光色的廣告顏料以排筆沾水調稀平塗，塑造更明顯的切割感。以部分皴擦結合點畫方式繪製十六個文字，使之有微浮雕的視覺感。

(七) 中筆沾具不透明性質的白色廣告顏料，直接將全圖大的角色線條以適合的粗細將其描繪出來，營造似透明圖層效果。

(八) 完成落款、鈴印。



圖4-1 蕭宛柔，作品一〈魯達魯智深〉，水墨設色，京和紙，180×90cm，2017

作品二：天傷星武松

年代：2017

媒材：京和紙、筆墨、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：180×90cm

一、主題內涵

武松不聽店家勸說三碗不過岡的告示，但是因酒力發作於是倒在大青石休憩，躲過老虎的三連擊，因懼怕虎尚未斷氣，甚至補打，其一連串行徑甚至讓人感到人類原始本能地面對恐懼的真實反應與人性黑暗面的體現，研究者將混濁不清的思緒以染墨形式呈現。從景陽崗打虎開始，經過醉打蔣門神，甚至大鬧飛雲浦，最後的血濺鴛鴦樓，這個一整事件都圍繞著酒，酒乃宴會上時常出席的飲品，筆者將宴會的舞台設置於過河橋飛雲浦，身為武者的武松在飲酒之後能展現異於常人的神情與步伐，一邊開懷暢飲一邊踢腿出拳的武松，或許已經沉浸在一種極致的愉悅，其雀躍的心情感染了周圍的虎群，也都紛紛湊上前去觀看這讓人賞心悅目的情景，眾人皆沉浸在這歡快的氛圍當中，以達到筆者將原本劇情的推崇走向更加誇大與提升的諷刺意味，但同時以自己的方式試圖讓具療育性質的老虎們出場，照顧武松那屢屢被報復與受傷的心情。

二、表現形式

採十字形構圖，橋旁的觀眾與酒甕數量一致，採單點透視的效果，讓老虎群的視線更為集中，所有的目光都聚焦於中軸線上的中間區域大酒甕。位於中軸線上的下方的機械虎、化石虎、破碎的裂縫與向上延伸的繩索也形成S形構圖。酒甕與老虎有暖色調的成分，用以表示這場以飲酒為樂的表演盛會，不管是觀賞者還是舞者都十分的盡興與情緒高昂。武松表演的醉拳是重頭好戲，機械虎與化石虎作為開場，老虎們屏氣凝神，敬畏與崇拜之神情望向台上的武松進場。武松以單右腳站立，左腳彎曲抬高，左手拿酒飲用，右手平舉之姿，此視覺順序猶如畫了一個半圓，以身體為中心點，將左手與右腳連線，左腳與右手連線，將會行一個非九十度垂直的十字構圖，而一人的武松與成群老虎與成排酒甕，同時形成疏密構圖。

三、創作過程

- (一) 以電腦創作人物動作造型線稿與合成草圖。
- (二) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。
- (三) 小筆完成角色圖像的初步勾勒與墨色描繪。以點畫方式繪製左右兩側的老虎群，營造似布偶的效果。以乾筆皴擦方式繪製木橋左右兩方的木製欄杆，以呈現其粗糙質感的紋路。
- (四) 小筆沾濃墨將橋面進行同一方向筆觸，塑造木頭表面的橫紋肌理。
- (五) 小筆調墨將面上的兩排封口酒甕、中間綁手提繩的酒甕、化石虎與機械虎進行墨色上的細部質感描繪。
- (六) 以右上角為心中光源，將化石虎、機械虎與左右兩排酒甕的影子逐步描繪出來，以光影效果塑造大道上的臨場感。
- (七) 背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加，形成帶有雲煙繚繞，人物看起來若隱若現之勢的氛圍。
- (八) 左右兩側的老虎個別賦予濃淡深淺的色彩，最前方的機械則使用具有螢光色的廣告顏料，以凸顯與後方畫石虎的差異性。
- (九) 以青綠的色調表現類似苔蘚的生長於橋面的效果，並逐漸趨於深綠，且往畫面向上延伸至人物的服裝，以營造視角的延伸。
- (十) 以少許粉彩施與部分老虎與背景的人物臉與手，並以國畫顏料結合白色廣告顏料繪製大甕上的綁繩，以凸顯其繩紋肌理。
- (十一) 完成落款、鈴印。



圖4-2 蕭宛柔，作品二〈天傷星武松〉，水墨設色，京和紙，180×90cm，2017

作品三：豹子頭林冲

年代：2017

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：180×90cm

一、主題內涵

該角色所遇到各種欺壓事件，其所應對的起初就如同一般大眾希望能不要鬧大，但對方仍繼續施壓，以至於最後角色的性情變化與作為產生極大情緒釋放。林冲因帶刀誤入白虎堂之事被判充軍滄州，在前往路途中與大財主柴進莊上有位洪教頭想跟林冲比武，林冲起因柴進說明洪教頭剛來沒幾日且尚未遇到對手才答允，身上有枷鎖的他拿起規定比武工具棍棒，林冲即使被迫害，仍依循著規則與禮節，在既定的規則內找尋自身適合的存活之道。林冲來到滄洲城裡，管營叫他去草料場管事，林冲看這屋頂破洞的草屋思考著如何過冬，因天空下起雪，後來來草料場起火，林冲發現是路謙富安差撥三人設法欲將他燒死於草料場，用槍將差撥與富安刺死，拿出尖刀往陸謙心窩戳去，林冲在這滿天大雪、狂風怒號的日子裡踏上前往梁山泊的路途。筆者以林冲最後拿出特別準備的尖刀，刺死陸謙之時，林冲內心的魔已擴張到體外，並形成同調與共鳴，此時的林冲沒有被甚麼看不見的規範綁手綁腳的感覺，是壓力的釋放，也是突破無形枷鎖，更是自尊的找回，林冲就像是經歷了諸多的尋覓、等待與忍耐，最終在適當時機找到突破口，認為這就是自己想要選擇的路，選擇了就不後悔的路。

二、表現形式

將背景分割切成六塊矩形，再加上前方人物的效果，塑造有如拼貼的視覺感。主題後方長條的墨色背景，以及中間往左右延伸的綠底紫圖樣的橫向背景，兩隻相互形成九十度的十字形構圖。以人物的四種樣子，藉由角色動作與手上刀棒的走向連結，形成一條S型構圖。角色的大小與色彩也表達著林冲心性巨變的差異性，下方以墨色表示的人物，處於隱忍狀態，中間主題與上方的人則上彩，表示情緒釋放的狀態，讓觀者感受到在灰階與彩色之間形成強烈對比。

三、創作過程

- (一) 以電腦創作人物動作造型線稿與合成草圖。
- (二) 小筆完成角色圖像的初步勾勒與墨色描繪。
- (三) 小筆皴擦的方式將雪花的描繪出來，以提升冰晶的立體感。
- (四) 小筆乾筆與濕筆的交錯，並簍空線條，讓畫面底下左右的人物以負片的效果。上方人物以實心線描繪，並利用墨色的濃淡下去描繪人物細節。
- (五) 中央人物以小筆空心線與實心線交錯勾勒出來，並將人物頭部細節加以描繪。
- (六) 小筆點畫方式將上方人物在大雪紛飛視線不清的日子裡步行之氣候呈現出來。
- (七) 以曼陀羅繪畫方式繪製切割區內側，營造火焰燃燒的視覺效果。
- (八) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。
- (九) 以濃度不高的滴墨方式產生大小不一之水漬，於切割線的外區形成層層疊疊的墨韻效果。
- (十) 以國畫顏料結合廣告顏料將主體與背景依序上色。背景底色以漸層的方式由上而下逐漸變淺，背景花豹上的花紋圖象則以點畫方式呈現。
- (十一) 以白色廣告顏料將中央人物的外圍勾勒出來，並於對其手中拿的尖刀，燃燒中魔物尾巴加以描繪，提升刀子那寒氣逼人的銳利感與人物心中的憤怒感。
- (十二) 以粉彩施於中央人物全身細節，以加強角色個性和情緒的立體感與重要性。
- (十三) 完成落款、鈴印。



圖4-3 蕭宛柔，作品三〈豹子頭林沖〉，水墨設色，京和紙，180×90cm，2017

第二節 生態反思系列

此創作系列「生態反思」共有〈複製擬態〉(圖4-4)、〈殘蛾蠶生〉(圖4-5)與〈抉擇〉(圖4-6)三幅畫作，主要是從兒時回憶與生活經驗與感觸中的去探索創作的走向，以場域轉變或場域裡的生物關係變化為主軸。「生態」指的是生物圈內的生物，不論是同種或異種，彼此間都會相互影響；生物和他所生活的環境間，也會發生相互作用的這些現象。¹⁵⁴

此系列〈複製擬態〉(圖4-4)主要講述人類與植物吊蘭以及動物蜘蛛卻是圖襯托人類對於生態的控制權，類似蜘蛛形狀的圖納斯卡線圖像在地球平地上是極大的範圍，這對人類而言，至今仍是未知的文明，納斯卡地畫凸顯人類的渺小，圖像的對比將顯示人類在生態所處的位置。〈殘蛾蠶生〉(圖4-5)則是以小時候養蠶寶寶的經驗，連結到人類會把養蠶一事的作為一種產業發展，一生都在努力吃桑葉的蠶寶寶，卻不能保證每一隻都能健康長大。〈抉擇〉(圖4-6)結合現代盛行的夾娃娃機產業，道出人類的畜牧業下的動物悲歌。此系列三幅作品如下：



圖4-4 作品四〈複製擬態〉



圖4-5 作品五〈殘蛾蠶生〉

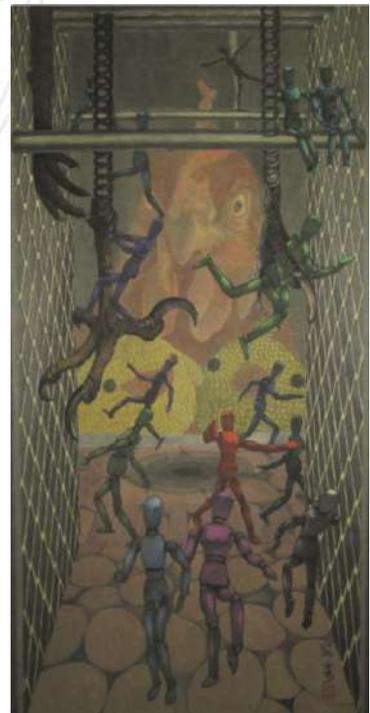


圖4-6 作品六〈抉擇〉

¹⁵⁴ 〈反思〉，《教育部國語辭典簡編本》<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdict/gswweb.cgi?o=dcdbdic&searchid=Z00000035197> (瀏覽日期：2020/1/12)

作品四：複製擬態

年代：2017

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料、壓克力顏料、粉彩

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

場域是一個玻璃杯，它從一個容器變成一個高原的大平面，已死亡的人面蜘蛛，藉由吊蘭的生長出的走莖的延續，建立出一種接續概念，從而轉化到目前尚為解待謎底的的納斯卡大地畫，神秘的蜘蛛圖樣必須要在高空才能看到圖的完整樣貌，從高原的環境推測有可能是很久之前留下的，這些無法更進一步用科學解釋的事物，是筆者兒時聽說過地畫的相關講述就一直對這個題材感興趣，如此簡單的輪廓再加上筆直的線條，卻能讓人從中辨別大約是甚麼動物的造型，且具有著同調性的設計風格。吊蘭母體與新生長出的幼體以如同生命維持管線的走莖結構相互連繫，因無性生殖之生長方式，故幼體實為母體的複製體，若以人類角度去想像，就會是母親與自己多個分身的嬰兒共存續。而吊蘭的生長型態酷似蜘蛛此種節肢動物，蜘蛛或許是外型不討喜的生物，即使如此，牠們仍以自身獨特的生存方式來維繫生命，納斯卡地畫也出現過形似蜘蛛結構的圖騰線條，其線條的結構又再次的轉化，成為形似螞蟻的模樣。

二、表現形式

本作品的背景以參考安迪沃荷的作品〈金寶湯罐頭〉的重複組合排列效果，將蜘蛛大地畫線條圖騰以電腦擷取縮小，將其左右相反上下顛倒，並進行複製，排出一整面蜘蛛圖騰牆，原本比人類大很多的圖騰在此時成為近乎生態中的人面蜘蛛大小，牆上的大數量蜘蛛與近景的兩隻蜘蛛形成了疏密上的強烈對比。在靜止裝滿水的透明容器中有一隻蜘蛛，以蜘蛛的腹部面向觀者，象徵著生命黯淡的死亡隱喻。容器上方有一隻側身同種蜘蛛，象徵強烈的生存意識，此時的吊蘭有如救命繩一般拼命的抓著。由上而下的吊蘭有其特化生長的走莖，能讓自身生命得以延續，那吊蘭自身的賴以維繫的東西，諷刺的是卻為同樣是自己基因以無性繁殖所生長而成的。延伸的吊蘭、葉子末端的人面蜘蛛與裝蜘蛛的燒杯三者間連成S形構圖。

三、創作過程

(一) 用拍攝的人面蜘蛛與吊蘭照片為素材，再以電腦合成方式完成全幅草圖。

(二) 小筆完成背景圖像線條的初步勾勒與人面蜘蛛的墨色描繪。將黑色壓克力顏料調稀，小筆將背景的蜘蛛圖騰依序填滿，但以勾勒的墨線與天滿的地方仍有留一段留白間隔，以增加整體的設計感。

(三) 以不透明顏料平塗填滿在象徵杯型容器區域的蜘蛛圖騰，再以國畫顏料平塗容器，營造出裝滿水的意象。

(四) 小筆將黃綠、草綠、綠三色分別在只勾勒邊框不上墨色的吊蘭圖樣分區塊上色，塑造立體感。

(五) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。

(六) 背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加，比較細小的面積則以中筆或小筆染墨形成帶有雲霧繚繞的墨韻。

(七) 小筆沾不透明度高的白色廣告顏料稀釋，於容器周圍勾勒細條，以及在吊蘭留白的地方上色，達到凸顯主題的效果。

(八) 排筆於容器的左右兩側刷淡墨，並再次局部吊蘭中筆染墨，以不透明顏料調墨提點局部線條，營造前面、中間、後景的整體立體感。

(九) 粉彩施於背景各處，變化性的色彩使背景更加富有層次感。

(十) 完成落款、鈴印。



圖4-4 蕭宛柔，作品四〈複製擬態〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2017

作品五：殘蛾蠶生

年代：2017

媒材：彩京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料、壓克力顏料、粉彩

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

養蠶是小學自然課中通常會遇到的活動，筆者葉曾藉由自然學習飼養觀察蠶寶寶。學生在用心飼養的過程中會不自覺地將自身投射於他們身上，這種忐忑且既期待又怕受傷害的不安心理，也不時地讓當時幼時的筆者之心裡思緒持續翻滾著，總覺得若不能成功養成蛾，就如同自身的失敗。養蠶之時通常會用盒子飼養，若是快要吐絲結繭的蠶，就會將其移至分格的紙箱，以滿足飼養者的觀察的慾望與目的。

通常用來商業取絲的蠶，大部分都因保護自身的絲被取走與無法承受水鍋的熱度，導致不能順利存活羽化成蛾，最後只留下有如木乃伊般永遠沉睡的蛹體。而成功蛻變的蛾會本能地找尋配偶，母蛾無論是否有交配，皆會產下為數眾多卵，這種只為了繁殖下一代而努力存活的模樣，看在人類的眼裡或許很不值得，但當下此情此景又是如此的耀眼奪目。

生物的成長與演化使人感嘆生命之奧妙，但誰能知繭裡的蛹是否能成功羽化成蛾？有人能預測到蠶寶寶能平安成長到吐絲結繭嗎？反觀自己面對未來路途，如何從無法掌握的不安與空虛中，到有自信成為內心充實之人，這是每位探索自己內心的人士所無可避免的課題。

二、表現形式

本作品的背景以參考蒙德里安的作品〈紅、黃、藍的構成〉的框形結構，轉化成將飼養蠶寶寶那以紙箱、紙板區隔的結構，或是中藥房裡那放藥材的抽屜格子。畫面下方的四隻蠶寶寶的排列無意間構成了國字「無」，而側面吐絲的蠶蛹，則看起來像是數字「0」，彼此呼應著人們面對未來所產生的空虛與不安。上方的一對蠶蛾與後方半透明展翅的蠶蛾剪影，形成虛實對照效果，並呈現垂直線中軸式與上、中、下的三角形構圖。

三、創作過程

- (一) 以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。
- (二) 小筆皴擦方式繪製正在吐絲結網的蛹與乾燥的僵蠶，以溼筆描繪蛹殼的圓滑，乾筆描繪蠶寶寶的肌理皺褶與蛾的翅羽和體毛。
- (三) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。
- (四) 以不透明廣告顏料調稀，平塗上方背景的展翅蠶蛾剪影，以防染墨後被覆蓋。
- (五) 背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加，比較細小的面積則以中筆或小筆染墨形成帶有雲霧繚繞的墨韻。
- (六) 小筆分別沾黃褐色的國畫顏料與白色的廣告顏料，將其上色於成蟲、繭中等待變化的蠶蛹、幼蟲，使畫面視角統一而向上延伸。
- (七) 淺黃綠粉彩施於展翅蠶蛾剪影，使其有半透明圖層的效果。以深綠粉彩施於下方最大的矩形區內，象徵蠶寶寶正在食用著大量的桑葉。
- (八) 中間區域分散的僵蠶、無繭保護的蛹與側身的蠶蛹皆分別施以粉彩，以區分出主角與襯托主題的配角們。
- (九) 中筆濃墨將圖中設計的簍空框架平塗，再小中筆沾金色的壓克力顏料，乾筆擦出類似櫃子斑駁掉漆的現象與木頭肌理，繪製的過程中避開展翅蠶蛾剪影。
- (十) 以小筆沾白色珠光壓克力顏料調稀，於成對的蠶蛾全身的毛根亮面上色，展翅蠶蛾剪影邊緣也以此勾勒成型。
- (十一) 完成落款、鈴印。



圖4-5 蕭宛柔，作品五〈殘蛾蠶生〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2017

作品六：抉擇

年代：2017

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

近年來夾娃娃機廠業盛行，筆者每逢經過有擺設夾娃娃機的騎樓，若有空必定會進去一探究竟，裡頭重滿著夢想的地方，機台裡有擺設東西的時候就像是展示櫃，讓玩家物色喜歡的娃娃或其他商品，雖說筆者歲對這中充滿夢想的地方非常嚮往，就算看到想夾的東西，卻不曾親自投幣夾過，其中的原因是不只是夾物技術經驗不足的問題，而是一種距離感的營造，看得到夾不到的情況，有時會讓該事物多了一層更美好的想像空間，或許是因為筆者單純喜歡觀看他人夾東西時的畫面，就能從中獲得某中喜悅感也說不定。

雖說並不完全保證生命的誕生是能讓所有人感到喜悅，畜牧業營運下出生的小雞們，牠們從出生的那一刻，自身的性別就被決定了未來，全部被放上輸送帶，嬌小的身軀可能在輸送的過程中就已受傷生病，等開始進行篩選時，無法生蛋的小公雞，最後連同蛋殼一起掉進絞碎機，直接成為其他生物的飼料，而被保留下來小母雞，則被人類用特殊機台去掉喙的尖端與利爪，以方便管理，若是有一天人類與他們立場進行對調，是否就會像夾娃娃機模式般從機台外頭觀看他們想要選擇的人呢？之後啟動跟鷹爪一樣的夾子，以娛樂的且喜悅的心情觀看在機台裡四處逃竄的人類呢？

二、表現形式

背景後放方的三隻雞睜大眼睛往觀者的方向看，形成三角形構圖，被雞隻凝視的觀者好似自己也是其中一隻人偶一般，屬於被選擇的一方。分布於各處的人偶大致分成三種面向，第一種為在地上竄逃躲過攻擊的人偶，第二種是被抓住離開機台的人偶，第三種是利用鷹爪上升至鷹爪死角不再被攻擊的人偶。人偶的排列走向大致上也構成了S形構圖，以上下的分布數量也同時形成疏密構圖。而上方橫桿與左右的網狀牆面形成十字形構圖。

三、創作過程

- (一) 用拍攝的夾娃娃機台照片為素材，再以電腦合成方式完成全幅草圖。
- (二) 以小筆乾筆方式繪製所有的吉特達木頭人偶，以中筆溼筆描繪頭頂的圓滑。
- (三) 以濕筆半乾之後疊加乾筆的方式將鐵製彈簧與原著鐵桿描繪出來。
- (四) 以小筆點畫結合局部溼染的方式將三支鷹爪的質感逐漸的堆疊出立體感。
- (五) 以中筆由上而下逐步溼染背景的成年雞，其背景以大筆染墨來凸顯雞隻。
- (六) 以小筆乾溼墨交錯描繪出下方成堆的蛋，並將左右鐵欄網之間的空間以漸層的墨色從下往上的由深至淺變化。
- (七) 以國畫顏料依序以橘紅色、黃色與褐黃色等相近的配色，將整個場域和雞隻營造出溫馨的燈源之下。
- (八) 以不透明的廣告顏料調稀，平塗於幾乎所有的吉特達木頭人偶，強烈碰撞的色調與溫興的氛圍產生了強大的對比。
- (九) 完成落款、鈴印。



圖4-6 蕭宛柔，作品六〈抉擇〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2017

第三節 奇蟲幻獸系列

此創作系列「奇蟲幻獸」共有〈奇幻視界〉(圖4-7)、〈花間精靈〉(圖4-8)與〈山中靈獸〉(圖4-9)三幅畫作，主要共同以微觀的視角加入想像與組合，場域整體由植物、食物變化而成，連生物的造型與生活型態也跟著改變，構圖上借鑒了山水畫與花鳥畫的意象，試圖讓觀者進入轉變後的視覺世界。「奇幻」指的是十分神奇，似夢幻一般。¹⁵⁵這裡的「蟲」稱為昆蟲的總稱，象徵微觀世界下的生物看似巨大，實際只如同《拇指姑娘》童話的昆蟲那般尺寸。

此系列〈奇幻視界〉(圖4-7)中幻獸結合哺乳類、魚類、昆蟲類的身體構造，生活場域是以充滿螺旋結構的世界，花椰菜在這裡可以是一座山，一棵樹，一片花海。〈花間精靈〉(圖4-8)中幻獸結合哺乳類、鳥類、昆蟲類等，牠以優雅的姿態，穿梭於罌粟花叢間，如同美麗花兒綻放著危險訊息。〈山中靈獸〉(圖4-9)中幻獸結合哺乳類、鳥類、爬蟲類、昆蟲類等，造型讓人畏懼，但本性溫和，即使這世界的太陽已落，但幻獸仍辛勤地製作能讓子女們溫保的球體食物。此系列三幅作品如下：

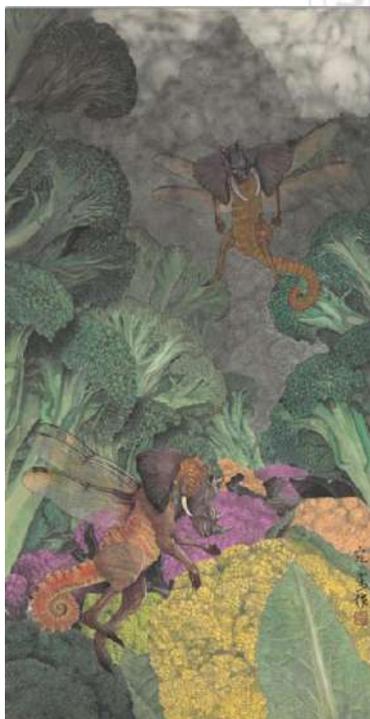


圖4-7 作品七〈奇幻視界〉



圖4-8 作品八〈花間精靈〉



圖4-9 作品九〈山中靈獸〉

¹⁵⁵ 〈奇幻〉，《教育部國語辭典簡編本》<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdict/gswweb.cgi?o=dcdbdic&searchid=Z00000098628> (瀏覽日期：2020/1/12)

作品七：奇幻視界

年代：2018

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料、粉彩

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

花椰菜有著奇特螺旋外觀與各式顏色，若它們成為漫山遍野的多色花海，或變為高大樹木的翠綠森林，還是成長為猶如一座山峰的大小，此花皆讓喜愛它的人們產生眾多的奇妙幻想，甚至有專門食用花椰菜的奇異生物自在地生活並飛翔於花木間。

花椰菜在日常生活中被視為抗氧化高的蔬菜，其花色的種類多樣，在空曠的地面一齊綻放之時，各色花種互相爭豔，若單獨觀看一朵花椰菜，外型就上一棵生長茂盛的粗樹木，而這一張創作或許是把兒時的想像空間擴大，從滿地的花海到綠色森林，甚至到遠方的高山，全部由花椰菜構成。

人們日常欲烹煮花椰菜的時候，必定會將其用刀子拆解分枝，讓這棵粗樹木逐漸變得細瘦，筆者兒時食用花椰菜的時候，就將自身碗中所裝盛裝的飯當成土地，用筷子夾著被分支的小朵花椰菜，將其被切斷的根部置入飯中，營造出迷你的種樹場景。由於是奇幻的場域，故也會有奇幻的生物生活於此，移動敏捷的類昆蟲的奇幻生物以花椰菜為食，同時兼具花椰菜傳粉者的任務，如此的交互作用便構成的植物與動物的共存關係，生態圈循環與新的世界觀也同時建構而成。

二、表現形式

奇異生物的身體方向，一個正面一個側面，一個位於近景，一個位於中景，彼此相呼應，讓觀者視角由下向上延伸。以花海的排列彩色為強烈對比，營造夢幻的場域與氛圍。枝幹末端的方向皆向中軸線延伸，塑造往遠方延伸的效果。遠方的山區試圖以空氣遠近法，來達到霧氣般的暈煙視覺感受。作品左上往右下延伸的樹叢與兩隻奇異生物之間連線，彼此交叉形成兩條對角線分割的X形構圖。

三、創作過程

- (一) 以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。
- (二) 小筆點畫結合皴擦的方式將花椰菜依序由遠而近的描繪出來。
- (三) 小筆溼筆半乾後加乾筆方式將花椰菜葉子依序描繪，提升葉脈展開視覺效果。
- (四) 小筆皴擦方式繪製兩隻奇幻生物的頭部、軀幹、四肢與尾巴，呈現其各具特色的生物特徵。
- (五) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。
- (六) 以噴灑滴墨方式產生暈開方式大小不一的水漬，於背景遠方的空間形成類似流動雲煙的墨韻效果。
- (七) 以國畫顏料結合螢光色廣告顏料的方式，依序將左右兩側的花椰菜賦予綠意。以小筆重墨於每朵花椰菜枝幹之間的陰影加深，以彰顯更加青翠的森林。
- (八) 用黃色、草綠、橙色、桃色的國畫顏料交錯上色於由近而遠的畫面下方花海，並以重墨於花叢之間的葉子暗面加深，以襯托花海的鮮豔程度。
- (九) 以橘黃色、褐紅色著色於正面與側面的奇幻生物，並以不透明顏料黃白色提點翅膀、身軀與頭部的亮面處，使其更顯生動而自然。
- (十) 完成落款、鈐印。

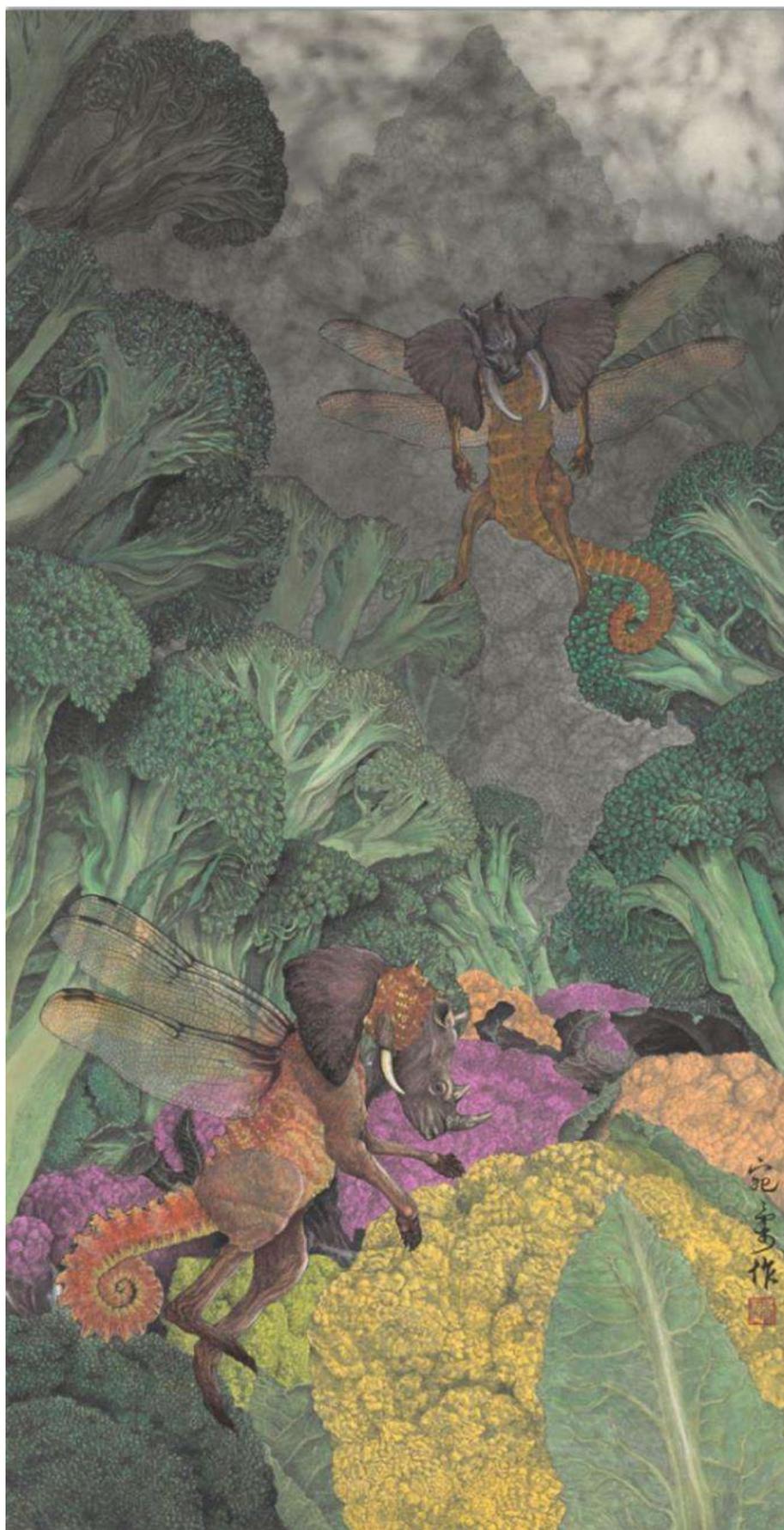


圖4-7 蕭宛柔，作品七〈奇幻视界〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2018

作品八：花間精靈

年代：2018

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

螳螂又被稱為草叢之王，牠天生具有獵手資質，生物演變後所特化之鋸齒狀前腳，便是他補食獵物的關鍵，然而牠若失去前肢，翠綠腹部變成了藍鵲那黑白相間的尾羽，頸部變成了蝦類的堅固但靈活甲殼，頭部則變成了長頸鹿般的樣子，原本位於中腳和後腳之間的一項聽覺器官，甚至還增加了一對提升聽力的兔耳朵，如此戲劇般的變化，是否能讓螳螂喪失那原本狩獵本性呢？轉而變為如同金絲雀般可人呢？

野罌粟從含苞到開花最後凋謝，整個過程優雅而艷麗，就好像是小雞逐漸啄破蛋殼而出，見到豆子的芽從裂開的種皮探出一樣，讓人感受生命成長變化的感動，但野罌粟在醫學方面可藥用兼提取毒品海洛因之主要毒品源植物，長期使用容易成癮，嚴重危害身體。

潛伏花叢間的螳螂幻獸，明亮的眼睛長有注目的眼睫毛，顯露出無害且柔和的迷人眼神，豎起耳朵似乎是正在敏銳地聽取周遭的一絲風吹草動，展開外型寬大、色彩飽和的尾羽，如此的畫面，在那些認為螳螂尚未喪失本性的人眼裡來看，極有可能下一秒就打算將被美麗尾羽所吸引的獵物一口吞食。此種將兇殘捕食本性隱匿於亮麗華美的外表下，與野罌粟同樣有著美中帶刺的一體兩面性質。

二、表現形式

本作品採斜線構圖，從畫面看到幻獸的三支腳分別站立不同的位置，視角由右下而左上移動。上方完全展開的花瓣與下方完全未列開的花苞，形成強烈的差異與對比。從彎曲到逐漸伸直的花莖交錯變化，讓畫面不顯得過於單調，反而視覺上增添層次感。

三、創作過程

(一) 以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。

(二) 以小筆溼染方式，呈現奇幻生物頭上的兔耳柔軟質感。以小筆溼筆半乾後加乾筆方式將奇幻生物的臉頸部、軀幹與尾巴描繪出來。以小筆點畫方式將銜接尾羽的部分疊加地更顯自然。

(三) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。

(四) 以小筆和中筆溼筆半乾後加乾筆方式交互使用，將花朵、花萼、花苞到莖部依序描繪，使花瓣的皺褶與厚度看起來細薄輕巧，以心中光源為上方偏右來呈現莖部上生長的絨毛陰影筆觸。

(五) 背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加，讓墨色從左下角濃墨往右上角漸轉淡，同時襯托主題。

(六) 以黃色、草綠、橙色國畫顏料結合色廣告顏料的方式，依序將罌粟花各種狀態賦予色彩，並以紅褐色小筆於花朵皺褶的陰影區。

(七) 以桃紅色、褐黃色、橘褐色、石綠色與寶藍色的國畫顏料，依序將奇幻生物的耳朵、臉頸部、四肢和尾部給與色彩。

(八) 以小筆沾白色不透明廣告顏料，於四肢邊緣與花苞外圍增加細筆的纖毛，於生物全身提點亮面。

(九) 以深藍色國畫顏料結合色廣告顏料，再次染入背景，同時以不同濃度染過花莖，以調整前、中、後景的視覺空間。

(十) 完成落款、鈐印。



圖4-8 蕭宛柔，作品八《花間精靈》，水墨設色，京和紙，140×70cm，2018

作品九：山中靈獸

年代：2018

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

蜚螋被稱為天然的世界清潔工，喜歡把動物的糞便切碎之後推成球狀，作為糧食或從中產卵，讓自己的後代出生之後就能有足夠的食物可攝取，等到小孩將吃完之時，也已經有足夠的能力自行去找食物。

筆者藉由上述概念，將以蜚螋為圓形的概念置入自身的幻想世界，而此想像的魔獸則生活於沒有太多天然光源的山地場域，山的結構屬於交錯的方式向遠方延展，這是一個到處都是熟的大型肉塊左組成的山脈。

勤奮的槍螂魔獸具有非洲水牛與羚羊的角，擁有二雙看似懶散的實則穩定的眼神，以及能將採集的食物切碎之河馬般的上下顎，鱷魚般那爬蟲類般的強壯軀幹與尾巴，以及如同駝鳥般敏捷有力的六支腳，在三雙腳的相互輔助之下，蜚螋魔獸便能順利的推動切割下來的熟肉碎屑，來達到移動與保存食物的目的。

在這種設定世界觀之下，蜚螋魔獸如果一直持續生存下去，是否會將這個世界逐漸吞蝕殆盡，還是說同一個世界的某個角落也存在著以蜚螋魔獸為食的狩獵者呢？或是該世界的構成，其實是蜚螋魔獸自身的屍體腐化之後，以某種形式轉化而成呢？以若有的話，又會是何種樣貌與型態呢？這是筆者也都很想知道的事。

二、表現形式

本作品採斜線構圖，以及魔獸的三雙腳分別站立不同的位置，整體視角由左下而右上移動。遠方肉塊方向交錯排列，則讓觀者不禁又從右上往左下移動，與方才提及的視角形成了迴圈。

三、創作過程

- (一) 以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。
- (二) 以小筆點畫方式將魔獸的鱷魚軀幹與其他部位的銜接更顯自然。以小筆溼筆半乾後加乾筆方式將魔獸的臉部、尖角、四肢描繪出來。
- (三) 以大小筆濃淡乾溼的筆觸交互使用下，將背景的肉塊群逐一描繪，使肉塊的生長紋理與切面色澤越趨明顯。
- (四) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。
- (五) 背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加，讓墨色從左下角濃墨往右上角漸轉淡，同時襯托主題。
- (六) 以藍紫色、紅膚色、淡褐黃色國畫顏料的方式，將魔獸的軀幹、四肢、臉部與尖角上色。
- (七) 以黃褐色、橘紅色、紅褐色、深棕色的廣告顏料較互調色，依序從上到下由遠而近的將肉塊、臘肉與碎肉丁完成上色。
- (八) 以小筆沾白色不透明廣告顏料，於魔獸的全身亮面處與背景肉塊的油光面加以修飾，使主題與配角的真實度提升。
- (九) 完成落款、鈴印。



圖4-9 蕭宛柔，作品九〈山中靈獸〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2018

第四節 療癒夢境系列

此創作系列「療域夢境」共有〈延海城市〉(圖4-10)、〈湖邊山丘〉(圖4-11)與〈蜜境浴池〉(圖4-12)三幅畫作，場域整體由天然食材與加工食品變化而成，試圖將傳統山水畫轉化成超現實當代水墨畫，以夢境般的場域表現溫馨氛圍，反思面對現在環境劇變，人心之間分隔如何才能調整至適切的距離，是當前需要探討的課題。而「療癒」是讓患病或受傷的生物恢復健康的過程。在精神病學及心理學中，療癒是指將對象從悲傷等負面情緒中脫離、或是使減緩、消除精神病對對象的影響。¹⁵⁶「夢境」指夢中經歷的幻境。

此系列參考表達性藝術治療之沙遊概念，借用創作沙圖到敘說沙圖故事這兩部分，從故事中設計出主角，牠的視線與方向會隨著作品切換逐漸轉向並面對觀眾。〈延海城市〉(圖4-10)是主角離開自己最為熟悉的家鄉，獨自前往外地探索新世界。〈湖邊山丘〉(圖4-11)則是主角尋覓新世界的旅程中，遇到指引牠旅途方向的對象。最後〈蜜境浴池〉(圖4-12)便是主角遵循指引的道路，來到了一處充滿湯泉的地方，牠認為是適合休息的好地點，於此暫時休憩與療養，為下一趟夢想旅程作養精蓄銳。此系列三幅作品如下：



圖4-11 作品十〈延海城市〉



圖4-11 作品十一〈湖邊山丘〉

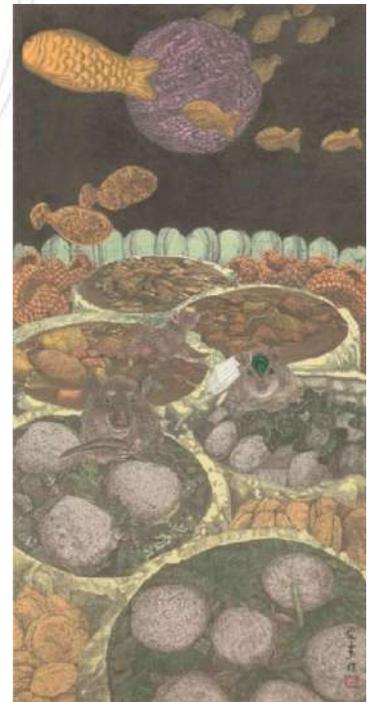


圖4-12 作品十二〈秘境浴池〉

¹⁵⁶ 〈療癒〉，《維基百科》，2020年5月3日，<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%82%E7%99%92>（瀏覽日期：2019/4/30）

作品十：延海城市

年代：2020

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

故事性內涵：

一隻額頭有綠色孔雀石的無尾類鼠生物，其所出生與居住的地方是充滿糖分且四面沿海城市，牠一直認為這就世界的全部樣貌，但從外地世界來的旅行生物告訴牠，事實上有比這裡物種更豐富的生態世界存在，而類鼠生物對於新奇的與未知的世界感到十分驚訝與滿懷憧憬，思量一段時日後便找來一塊能承受牠自己重量的漂浮板，以飄流兼滑動的方式離開家鄉，懷著忐忑的心情踏上找尋新世界的旅程。

隱喻性內涵：

生存於在地球上的人類雖然渺小，卻運用自身的智慧將周遭的資源加以利用，建造出屬於自己的樂園，這個樂園不但有人類的休息住宅區，也有製造日常所需物資的工廠，更有燃燒能源來產生與維持全區動力的基地，然而在這標榜充滿美夢的天堂的背後，大地之母卻正在哭泣著，製造物資的工廠的廢水因為過多而任意排放，讓大海失去了原來的清澈，轉而染上的混濁的顏色，還裡的生物因為受到汙染陸續暴斃，而天空也因為燃燒能源的基地排放大量廢煙，已逐漸看不見美麗的星辰，甚至產生了溫室效應讓周遭的冰山逐漸融化，人類在享用地球資源的同時若不考慮對整體生態的影響，估計不久的將來也會邁向自我毀滅一途。

二、表現形式

本作品採三遠構圖，從下方海面前景，到工廠與住宅區中景，藉由長形煙管的視覺引導向上至建有愛心高塔雪山遠景，整體塑造視覺往遠方延伸效果，並呈現三角形與斜線構圖。主角以背部對觀者，專心看著前方城市，城市的大與生物的小形成明顯對比。

三、創作過程

(一) 用拍攝的溶化四色混合冰淇淋照片作為素材，以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。

(二) 以濃墨乾筆將老鼠的細毛逐一描繪出來，以呈現生立體感與絨毛感。

(三) 以小筆點畫方式將方型夾心酥與圓形鬆餅描繪出來，呈現餅類鬆脆口感與。以小筆溼筆半乾後加乾筆方式將爆米花堆、威化捲依序描繪，以提升視覺效果。

(四) 以小筆皴擦與濃淡乾溼的筆觸交互使用下的方式，將油條、長吐司與奶油蛋糕描繪出來，表現麵食纖維的蓬鬆感與鮮奶油的滑順感。

(五) 以小筆濕筆的狀態下觀察畫出疊加的墨線，塑造海面上浮出的環形類漩渦式流動氛圍。

(六) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加同時襯托主題。

(七) 以黃色、橙色、朱紅、桃紅、褐色與膚色國畫顏料結合色廣告顏料的方式，依序將各種糕餅零食賦予色彩，同時在局部添加冷色系以增添立體度。

(八) 將以螢光色廣告顏料的方式，將孔雀石賦予綠意。以不透明顏料白色提點從油條流出的豆漿亮面處，使其更顯生動而自然。

(九) 完成落款、鈐印。



圖4-10 蕭宛柔，作品十〈延海城市〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2020

作品十一：湖邊山丘

年代：2020

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

故事性內涵：

類鼠生物待浮板靠岸後，因不知道切確的行進方向，只能邊覓食邊尋找可能的方向前進，一路上不時要以口罩提防糖粉塵暴的侵擾。走了約一個月左右的時間，牠發現強風已逐漸趨緩，眼前的景色也相對清晰許多，同時也見到不遠處有水池，又累又渴的類鼠生物迫不急待地跑到池邊飲水。

解渴的過程中見到池中央的小島，上面有隻正在休憩紅眼白鼠，無尾鼠向其詢問如何才能找到有別於自己家鄉的新世界，白鼠答道此地已是糖分世界的邊緣，只要再往綠色山丘的方向前進，或許就能找到吧。

隱喻性內涵：

番薯的莖與葉能成為飽餐的熟食，根部則能製成加工食品地瓜脆片，讓人感受天然滋味同時亦能享受平淡的幸福，而根莖葉相連的植物結構如同遠在他鄉的遊子仍不忘家鄉的美好，家人間強烈的心靈羈絆，即使分隔兩處仍能持續地思念，並以穩定平靜的心情維繫著彼此。

二、表現形式

本作品採三遠構圖，從下方的小島前景，到湖邊乾溼交界區中景，藉由綠山丘與沙丘交疊的視覺引導向上方至遠景，整體塑造視覺往遠方延伸效果。主角側身面對觀者，口罩遮臉，與另一生物對視，黑毛的主角與側身的白鼠形成明顯對比。而兩個發芽番薯的枝葉生長造型也形成S形構圖。

三、創作過程

(一) 用拍攝的傳統零食成堆地瓜脆片照片作為素材，以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。

(二) 以濃墨乾筆將老鼠的細毛逐一描繪出來，以呈現生立體感與絨毛感。小筆濃淡乾溼的筆觸交互使用下，將生長中的番薯枝葉加以描繪使其更顯自然。

(三) 小筆點畫方式將浮水面的番薯塊根逐一描繪，使表面的生長紋理越趨明顯。

(四) 小筆點畫結合皴擦的方式將背景的地瓜脆片沙丘依序由遠而近的描繪出來。小筆溼筆半乾後加乾筆方式將背景的炒地瓜葉綠色山丘由遠而近的描繪出來。

(五) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。

(六) 運用青綠、草綠、黃綠、淺褐、橘黃、橙紅與桃紫色的國畫顏料，分別上色於由遠而近的山丘畫面與番薯根莖葉，並以淺沼綠賦予湖泊平淡色調，襯托背景鮮豔程度。

(七) 以螢光色廣告顏料的方式，將孔雀石賦予綠意，並將白鼠之眼添紅，並以不透明顏料白色提點亮面處，使其更顯生動而自然。

(八) 完成落款、鈐印。



圖4-11 蕭宛柔，作品十一〈湖邊山丘〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2020

作品十二：蜜境浴池

年代：2020

媒材：京和紙、筆墨、膠水、國畫顏料、廣告顏料

尺寸：140×70cm

一、主題內涵

故事性內涵：

類鼠生物依白鼠的指示方向繼續前行，迎面而來的風中帶有在自己家鄉未曾聞過的氣味，牠隱約感受到新的世界即將明朗，甚至讓牠不自覺的脫下口罩，使自己能充分感受新世界的氛圍。

無尾鼠望著逐漸變暗的天空，空中的飛行生物與照亮夜晚的星球卻依然閃耀著，此美景讓牠陶醉到忘了自己早已來到了自身追求的新世界，一腳踩入一池暖呼呼的湯泉，無尾鼠連忙環顧四周，放眼望去皆是一池接一池的溫泉，一些居住於當地秘境的鼠類也都不亦樂乎地享受浴池，而因長期的旅途勞累讓牠也卸下緊張的思緒進入浴池內，完全沉浸在身心靈的洗滌與療癒。

隱喻性內涵：

當出去闖蕩的遊子回到家鄉時，家人早已將洗澡水準備好，讓其疲累身軀能有所緩和與紓解，而整桌的家常菜也使飢腸轆轆的遊子停不下嘴，即使對於如此普通的歡迎，但遊子感受到在外所遇到的風雨和挫折之失落心情，此時此刻確實地煙消雲散。

二、表現形式

本作品採三遠構圖，逐漸變小的浴池塑造往遠方延伸的效果。畫面中下方圓池形成S形構圖，池中生物們呈現三角形構圖，上方天空中星球和飛魚群則形成X形構圖，同時陸地與天空兩個部分形成上下對比與呼應。主角正面對前方，口罩不遮臉，與周遭觀看主角的鼠類們並無互動，而是正對觀者的方向。

三、創作過程

(一) 用拍攝的壓模成圓柱碗型蔬食塔照片作為素材，以電腦合成創作草圖並完成初步圖像的勾勒描繪。

(二) 以濃墨乾筆將老鼠的細毛逐一描繪出來，以呈現生立體感與絨毛感。

(三) 小筆和中筆的乾筆點畫結合皴擦交互使用，將紫芋酥、魚形餅與牛粒餅依序描繪，使呈現餅類鬆脆口感，溼筆疊加筆觸於陰影區以增添立體感。

(四) 小筆溼筆半乾後加乾筆方式將咖哩湯與貢丸湯由遠而近依序描繪，使紅蘿蔔與馬鈴薯切塊面色澤越趨明顯，也使浮在湯中的貢丸表面的肌理更具視覺效果。

(五) 將全圖打上膠水，讓背景渲染的墨色易於控制與呈現相對均勻的效果。背景以大圓筆逐次染墨，一層一層的交互疊加同時襯托主題。

(六) 運用黃綠、草綠、青綠、石綠、膚黃、土黃、橘黃、橙紅與紫色的國畫顏料與廣告顏料交互使用，分別上色於由近而遠的浴池、飛魚與星斗。

(七) 以螢光色廣告顏料的方式，將孔雀石賦予綠意，並將鼠的體表以淺褐色、淺紅與淺土黃添色，並以不透明顏料白色提點亮面處，使其更顯生動而自然。

(八) 完成落款、鈴印。

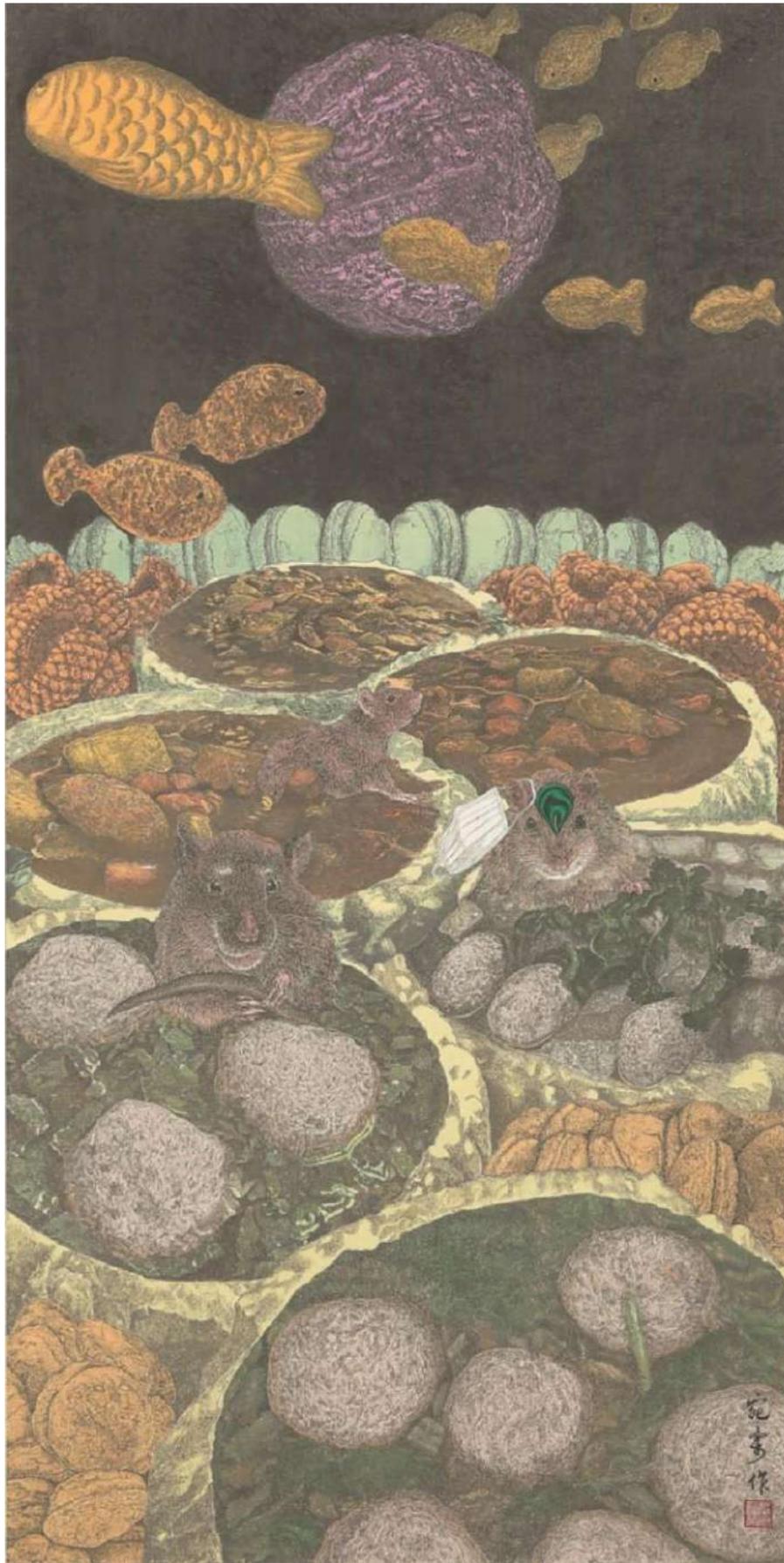


圖4-12 蕭宛柔，作品十二〈蜜境浴池〉，水墨設色，京和紙，140×70cm，2020

第五章 結論

對於創作者而言，如何將過去的遺憾解構轉化達成心境上之完整補足，以及如何
在創作透過繪畫的形式來表達內心的情感，還有以理性的學理角度來分析創作情感思
緒達到追求或實現藝術的本質，同時要讓觀者看見的不只是外在的表現，更是心靈的
自我提升，實為本創作研究的考驗與難題。這一段創作研究的時間，雖然創作了很多
系列，會發現創作的靈感與元素方面，有一定程度共通性與關聯性，這或許就是所謂
的某種形式之未竟事宜。本研究結果之省思與價值、期許與展望的分述如下：

第一節 省思與價值

在進行撰寫研究理論的過程，才開始逐漸體會這其中的困難，有感於個人藝術理
論知識的貧乏，經過教授的指導與不斷反覆修正，也協助確立本研究的方向與目標，
期許日後能夠繼續使自己在知識的層面上，持續建立起一定的厚度。回顧本研究所欲
完成的三個研究目的「增添對水墨創作的媒材多元應用與表達」、「記憶與議題融合
創作而引發探討與延伸看法」與「創作結合多元意象以塑造自我風格」，相關省思與
價值分述如下：

一、從傳統技法到現代多元媒材之突破水墨作畫與詮釋

現代水墨繪畫除了從傳統出發之外，還需要思考如何將表現的形式賦予創新的元
素與觀念，以開創新的畫面成為創作實踐新的展現風貌。然而創作屬於創新，那麼一
切新的形式都因期待而產生的，若結果不等於期待而則值得重新面對與省思。本研
究採用現代水墨畫之表現形式，在論述中也探討了現代水墨畫的形式與特色。筆者於
繪畫構圖、技法與媒材的使用融入多方位思考，在創作表現上以最能呈現主題意涵的
構圖、技法與媒材，使畫面有更多元的創作方式。設色融合了中西成分，保留傳統概念
更是增添新的表現色彩的媒材，利用非傳統色的螢光色、珠光色、金屬色與粉彩……
等，試圖打破傳統國畫的視覺瓶頸。本創作研究以當代水墨的手法試圖打破傳統國畫
的視覺瓶頸，重新形塑中西融合的視覺美感，藉由結合兒時的記憶，以達到心境上的
抒發與內在的療癒，同時結合成長的經驗與生活中的議題，讓作品的深度與層次再次

提升，以達到對觀者的共鳴與探討的作用，同時也提供欲以記憶為創作研究相關的水墨創作者能提供實驗性的媒材與技法，來創造出現代水墨畫的新風貌。

二、從回憶過去到檢視當下以提升個體的內在認同價值

本創作系列是從個人兒時的各個片段記憶作為創作起點，之後加入成長中的經驗與想探討的議題，最後所生成的作品是為個人之創作研究，然而這些回憶都是我們每一個人應該去關注去思考的，正因為這些過往的記憶，才能構成現在的自己，並非一定要讓自己去完全接受所有種類的記憶，而是選擇以何種方式去直接面對這些造就自己存在的記憶，讓曾經在某些情境所引發的裹足不前之心境能有所轉變，這些都與如何依怎樣的心情去面對嶄新的每一天是息息相關的，由於每個人皆屬不同的個體，也可能對同一件事抱持有不同的想法，因此如何從過往記憶找出解決方法或答案，也會因為過去認知與體與現在悟有所不同，進而從中發現過去視角的盲點，以拓寬與突破自身的價值觀，因此回視記憶的想法是有其可去深入探討的價值性。

在研究創作過程當中的這段期間，實踐方面雖然期許能夠依循著自己所立定的目標去完成，但是在真正欲執行實踐的過程中，卻發現自己恐懼著自身技術若無法達到像要的元素呈現方式，而總是猶豫及畏懼著而導致時常缺乏自信心，但這份心情在理解藝術的多義性與觀者本身不同環境的視角，包括主觀與客觀的自我省思，筆者發現創作與我們生活息息相關的議題與事件，其好壞會呈現不同的角度，達到不同印象之領悟價值，因此在完成所有系列之後，緊繃不安的情緒已暫時舒緩。

三、從找尋主題到嘗試各種元素摸索出自我之創作風格

回憶當初的構圖模式與題材選擇，每個系列都經歷過想是否延續前一系列之相關主題，或是要超越前一系列的概念的兩難之考慮情況，但現在回想起來，處在自身內在的心境煩惱與糾結中，逐次妥協與磨合中達到一定的取捨與平衡思維模式與過程，也是一個認識自我與找回自我認同之重要階段，透過剖析發掘自我更深層的潛在意念進而更了解自己，體認到不同角度的換位思考，也在實踐中構築成適合自己的風格。

第二節 期許與展望

從大學一年級開始接觸水墨畫創作直至現在的研究所，目前雖有些的收穫，但仍有改善的空間，對筆者而言可說是為挑戰自己能突破到何種程度，並藉由此種創作研究的過程來釐清自己的內在想法與思路，再次體認自己與這世界的連結性是否穩定，還是說為確認自身的歸屬之地與立足之處，將持續的為了追求這些而努力繼續創作下去，然而創作的道路似乎是漫長，也沒有所謂的盡頭，如何持續地保有創作的動力便是將來必須面對的課題。相關期許與展望分述如下：

一、對未來嘗試放開心胸與持續創作動力作期許

在整個研究過程當中，筆者發現了自己的不足，而基於時間及心力有限，或許還有許多未能達到的目標，而繪畫創作道路目前是經歷了一個階段，即將進入另一場階段的探索，如何逐步解開心中各方面的枷鎖，才能使自己學習到更多的知識與經驗，讓自己的專業能力更充實，對於這些不同階段的探索，將成為自我前進的最大動力，同時期許自己將其與所學各種繪畫技巧，更透過作品創作記錄下自我想法與情感，並冀望自己在創作的路上，有更多的觀念與形式上的突破與創新。

二、對當代水墨的多元包容與其藝術功能作展望

流傳久遠的水墨畫因創作者不同，而創作出不同的意涵與形態。本創作研究的水墨畫面貌，涵蓋個人及社會等議題的探究，而當代水墨所涵蓋的多元創作表現範圍也是更能配合這些題材，讓筆者逐步的實驗與摸索之中緩步的邁向自身認為可能相對適合與駕馭的風格。期望每位藝術創作者皆能因應其創作主旨，以更嚴謹的創作態度，不斷地省思、修正與建構，成就創作研究的藝術價值，形成個人特有當代水墨面貌。

藝術是創作，而其根源乃來自人的心靈，而心靈的感受則來自於生活體驗，再加入移情與想像，經由創作成為作品。而藝術的功用除了自我表現外，也具抒發壓力、撫慰人心的療癒效果。在當代中、西方藝術思維不斷的衝突、融合與創新，身為一個藝術創作者，希望個人在未來的每個階段創作出的藝術作品能發揮一定的社會功能。

參考文獻

參考書目

中文部分

- 方彩欣。《虛擬與真實交織的新現實 — 方彩欣虛擬角色創作解析》。台北市：三石創社文化事業有限公司，2011。
- 王宇清。《水滸傳梁山好漢》。臺北市：大塊文化出版股份有限公司，2014。
- 王克芬、蘇祖謙。《中國舞蹈史》。文津出版，1996。
- 王志誠 編著。《碑體·敘事·記錄簿：2016 莊連東專題創作集》。台中市：台中市立大墩文化中心，2016。
- 王秀雄。《美術心理學》。台北市：台北市立美術館，1991。
- 王理平。《差異與綿延-柏格森哲學及其當代命運》。北京：人民出版社，2007。
- 王源東等作。《臺灣當代水墨特殊技法》。新北市：全華圖書，2013。
- 石中英。《教育哲學導論》。北京師範大學出版社，1994。
- 石計生。《社會學理論》。台北市，三民出版社，2006。
- 何政廣。《歐美現代藝術》。台北：藝術家出版，2001。
- 何政廣主編。《超現實主義大師達利》，臺北市，藝術家出版社，1996。
- 吳國盛。《時間的觀念》。北京：北京大學出版社，2006。
- 李振明。《李振明作品集》。台中市：台中市文化局，2008。
- 杜聲鋒。《拉康結構主義精神分析學》。台北：遠流，1989 第二版。
- 周東瑩。《影像與時間-德勒茲的影像理論與柏格森 尼采的時間哲學》。北京：中國電影出版社，2012。
- 林書堯。《色彩學》，台北：三民書局，1993。
- 林惺嶽。〈信仰、鄉土、愛情—論達利與超現實主義的藝術〉。《魔幻·達利》台北：時周多媒體，2001。
- 邱宜文。《山海經的神話思維》。台北市：文津，2002。
- 俞建章、葉舒憲。《符號：語言與藝術》。台北市：萬象，1992。
- 唐代興。《生態理性哲學導論》。北京市：北京大學，2005。

- 徐建融。《傳統的興衰》。上海書畫出版社，2003。
- 徐素霞。〈突破傳統水墨表現的一些創作探索〉。《彩墨藝術文選—黃朝湖等著》，振輝美術印刷。
- 袁之琦。《心理學名詞辭典》，游恆山 編譯。臺北市：五南圖書，1990。
- 袁金塔。《中西繪畫構圖比較》。台北：藝風堂，1987。
- 高千惠。《藝種不原始》。台北：藝術家出版社，2004。
- 高宣揚。《解構主義》。台北市：遠流，1990。
- 張之滄。《藝術與真理》。上海：人民出版社，1999。
- 莊連東主編。〈隱形的存在：在記憶場址迴盪中 製造無稽的視界〉。《逆·滲·透：臺灣彩墨創作的跨界與集結》，台北市：五南圖書，2015。
- 陳懷恩。《圖像學—視覺藝術的意義與解釋》。台北市：如果，2008。
- 曾長生。《超現實主義藝術》。臺北市，藝術家出版社，2000。
- 黃希庭。《簡明心理學辭典》。台北市：國家，2005。
- 黃舒屏著，何政廣主編。《卡蘿》。台北：藝術家，2002。
- 楊大春。《解構理論》。台北市：揚智文化，1994。
- 楊治良、郭立平、王沛、陳寧。《記憶心理學》臺北市：五南圖書，2001。
- 廖新田。《臺灣美術四論》。台北市：典藏藝術家庭，2008。
- 劉昌元。《西方美學導論》。台北市：聯經，1994。
- 劉法民。《怪誕藝術美學》。北京市：人民，2005。
- 蔡淑慧、劉鳳芯。《童年·記憶·想像—在生命無限綿延之間》。台北市：書林出版有限公司，2012。
- 魯紅。《現代水墨二十年》。湖南美術出版社，2002。
- 蕭瓊瑞。〈水墨變相—「現代水墨」在台灣〉。《水墨變相-現代水墨在台灣》。台北市：台北市立美術館，2008。
- 蕭瓊瑞。《中國美術週刊—劉國松》。台北：錦繡出版，1996。
- 薛瑜。《國際英漢雙解大辭典》。台北市：大中國圖書，1971。
- 謝赫。〈古畫品錄〉，收錄於俞崑編著。《中國書畫類編》上冊，台北：華正書局，2003。
- 羅東釗、林磐聳著。《現代插畫》。新北市：北星出版社，1900。

外文部分

Alfred Adler，顏文君譯。《生命對你意味著什麼》。台北：華成圖書，2003。

Aristotle，秦典華譯。《亞里斯多德·論靈魂·論夢》。台北：慧明文化，2002。

Aurelius Augustinus（奧古斯丁），周士良譯。《懺悔錄》。北京：商務印書館，1997。

Clare Cooper Marcus，徐詩思譯。《家屋，自我的一面鏡子》。台北：張老師文化，2000。

Douwe Draaisma（杜威·德拉伊斯瑪）著，張朝霞譯。《記憶的風景：我們為什麼「想起」，又為什麼「遺忘」？》。漫遊者文化事業股份有限公司，2013。

Friedrich Wilhelm Nietzsche。《悲劇的誕生》。

Gaston Bachelard，龔卓軍、王靜慧譯。《空間詩學》。台北：張老師文化，2009。

Heinrich Wofflin（沃夫林），曾雅雲譯。《藝術史的原則》。台北：雄獅，1987。

Henri Bergson（亨利·柏格森），尚聿譯，《材料與記憶》。華夏出版社，1999。

Jean-Paul Sartre 著，褚塑維譯。《想像心理學》。北京：光明日報出版社，1988。

Johann Christoph Friedrich von Schiller（弗里德里希·席勒）著，徐恒醇譯。《美育書簡》。臺北：丹青圖書公司，1987。

Joseph Campbell（坎柏）著，李子寧譯。《神話的智慧》。立緒文化事業有限公司，1997。

Kandinsky 著，吳瑪俐譯。《藝術的精神性》。台北：藝術圖書，1985。

Montserrat Agues 蒙西·阿格絲著 徐芬蘭譯。《魔幻·達利》。台北：時周多媒體，2001。

Paul Levinson（保羅·李文森）。《數位麥克魯漢》。台北：貓頭鷹出版股份有限公司，2000。

Robert H. McKim，葉子瑋譯。〈視覺回憶〉。《視覺思考的經驗》。台北市：六合出版，2002。

期刊、研討會、學術論文

何觀洲。〈山海經在科學上之批判及作者之時代考〉。《燕京學報》。北京：哈佛燕京學社出版，1932。

林洪錢。〈拾光·機器：記憶空間的絕對之境〉。國立臺灣師範大學博士論文，2017。

林洪錢。〈當代彩墨形式結構新蘊—林洪錢創作論述〉。國立臺灣師範大學碩士論文，2008。

洪根深。〈心墨無法〉。《藝術家》344期。台北：藝術家出版，2003。

洪雅倫。〈速食消費·卡漫風—洪雅倫彩墨創作探討〉。國立臺灣師範大學碩士論文，2010。

徐素霞撰。〈插畫是獨立而完整的藝術〉。《雄獅美術》月刊第302期，1996。

袁金塔。〈當代台灣大眾文化對水墨化的衝擊〉。《水墨新世紀：2002年水墨理論與創作國際學術研討會》。

劉豐榮著。《視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎》，台北市：藝術教研究期刊，8期，2004。

歐瑞福。〈生物之怪誕造形研究應用於角色插畫設計〉。未出版之碩士論文，輔仁大學應用美術學系碩士班。新北市，2011。

圖片來源

http://219.138.139.73:81/czpd/kczy/xia/sw/2/01/rj-kebiao/7_2/7_2_mt/image/pics/pages/%E8%9A%95%E8%9B%B9.html 蛹（2019/10/30 瀏覽）

<http://5b0988e595225.cdn.sohucs.com/images/20181121/73dfe3c6b6ab46b581738007d966486c.jpeg> 戴敦邦，魯智深人物插畫（2019/10/30 瀏覽）

http://elearning.kmfa.gov.tw/24th/hm_work/hm_work_3.htm 〈童趣玩味〉（2019/10/30 瀏覽）

<http://m.hong6.com/qtww/4515.html> 孔雀石（2019/10/30 瀏覽）

http://www.360doc.com/content/16/0624/19/11548039_570466990.shtml 〈民以食為天之一、二〉（2019/10/30 瀏覽）

<http://www.tanews.org.tw/info/13622> 象（2019/10/30 瀏覽）

http://zh.wikipedia.org/zh-tw/File:Campbells_Soup_Cans_MOMA_reduced_80%25.jpg 〈康寶濃湯罐〉 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》林沖人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》林沖人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》武松人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》武松人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》魯智深人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://71a.xyz/6ZyeGN> 《水滸葉子》魯智深人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

https://bkimg.cdn.bcebos.com/pic/0bd162d9f2d3572cddd2fada8213632762d0c380?x-bce-process=image/resize,m_lfit,w_268,limit_1 羊角 (2019/10/30 瀏覽)

https://bkimg.cdn.bcebos.com/pic/2f738bd4b31c8701c92c26022d7f9e2f0608ffb8@wm_1,g_7,k_d2F0ZXIVYmFpa2UxNTA=,xp_5,yp_5 豹紋 (2019/10/30 瀏覽)

<https://cf.shopee.tw/file/e1c56adbce72597998b5198df40aea35> 酒甕 (2019/10/30 瀏覽)

<https://decomyplace.com/newspost.php?id=6709&ref=sg> 〈Look Mickey〉 (2019/10/30 瀏覽)

<https://enews.epa.gov.tw/Page/3B3C62C78849F32F/3ee2ac1d-e67b-4998-aea5-01c8a05c2dcd> 工廠排放汙水 (2019/10/30 瀏覽)

<https://go9design.pixnet.net/blog/post/89832567> 〈Whaam !〉 (2019/10/30 瀏覽)

https://gss2.bdstatic.com/9fo3dSag_xI4khGkpoWK1HF6hhy/baike/w%3D480/sign=3ce8ad43b5003af34dbadd68052bc619/2e2eb9389b504fc2df59fd4fe6dde71190ef6d71.jpg 雪花 (2019/10/30 瀏覽)

<https://i.pinimg.com/474x/58/09/b3/5809b3d88689473e3e5768be90f5d305.jpg> 〈FLAMIENA〉 (2019/11/25 瀏覽)

<https://i.pinimg.com/474x/59/7b/3b/597b3b4065b88d06e8d53270131d774b--kaiju-mosquitoes.jpg> 〈REDEYE MOSQUITO〉 (2019/11/25 瀏覽)

https://img.shoplineapp.com/media/image_clips/58e73dc859d52417330010bd/xlarge.jpg 九宮格 (2019/10/30 瀏覽)

<https://itw01.com/QVGC2E2.html> 納斯卡線蜘蛛圖樣 (2019/10/30 瀏覽)

<https://itw01.com/UIOBFEX.html> 戴敦邦，林沖劇情插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://join.gov.tw/idea/detail/8ea4dbad-a72e-4716-aba9-5af2cbfc5ec9> 空氣汙染排廢煙管

(2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/comic/yg8bej.html> 韮澤靖角色設計概念稿 (2019/11/25 瀏覽)

<https://kknews.cc/culture/6lnra3.html> 戴敦邦，林沖人物插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/food/kxpnmqv.html> 臘肉 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/health/rojal3v.html> 小雞 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/history/kx9y6gp.html> 大刀 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/news/bprvm6m.html> 河卵石牆 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/news/mr5mo2.html> 繭 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/travel/9n2en4b.html> 綠草山波 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-hk/culture/yb3e4j.html> 歌川國芳，林沖人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-tw/history/kbbg8.html> 戴敦邦，林沖劇情插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-tw/history/kbbg8.html> 戴敦邦，武松劇情插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html> 歌川國芳，林沖人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html> 歌川國芳，武松人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://kknews.cc/zh-tw/other/68p8ql.html> 歌川國芳，魯智深人物畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://news.housefun.com.tw/news/article/250414160465.html> 住宅區摩天輪 (2019/10/30 瀏覽)

<https://news.ltn.com.tw/news/life/paper/1365873> 水庫乾旱湖中小島 (2019/10/30 瀏覽)

<https://read01.com/yO ME4dd.html#.XfnfulwzY2w> 戴敦邦，武松人物插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://scitechvista.nat.gov.tw/c/sg9u.htm> 蛋 (2019/10/30 瀏覽)

<https://technews.tw/2018/09/21/ice-sheet-thwaites-glacier-antarctica-climate-change-global-warming/> 溫室效應冰山融化 (2019/10/30 瀏覽)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/07/Giant_Wood_Spider_%28Nephila_pilipes%29_in_Kawal_WS%2C_AP_W_IMG_1704.jpg 人面蜘蛛 (2019/10/30 瀏覽)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/41/Siberischer_tiger_de_edit02.jpg 虎 (2019/10/30 瀏覽)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Female_pair.jpg 成雞 (2019/10/30 瀏覽)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Corvus_corax_%28FWS%29.jpg 烏鴉

(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.easyatm.com.tw/wiki/%E9%BB%91%E6%96%91%E7%BE%9A> 高角羚
(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.ettoday.net/news/20171109/1048835.htm> 老鼠 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.getit01.com/p20180521415166528/> 發芽番薯 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.greenpeace.org/taiwan/update/1202/%E5%8D%B0%E5%B0%BC%E6%BC%8F%E6%B2%B9%E6%82%B2%E5%8A%87%E7%BC%8C%E5%8F%AF%E5%90%A6%E4%B8%8D%E5%86%8D%E9%87%8D%E6%BC%94/> 海洋漏油汙染
(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.itsfun.com.tw/%E5%83%B5%E8%A0%B6/wiki-7387465-0089045> 僵蠶
(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.klook.com/zh-TW/activity/11036-hot-spring-mud-spa-half-day-tour-nha-trang/>
泥漿溫泉 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.klook.com/zh-TW/blog/trend-tip-hot-spring-cheap-beitou-taiwan/> 大眾溫泉
(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.newton.com.tw/wiki/%E6%B2%99%E4%B8%98/6264> 沙丘 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.newton.com.tw/wiki/%E9%B7%B9%E7%88%AA> 鷹爪 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.rti.org.tw/news/view/id/2051111> 口罩 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.ss.net.tw/page.asp?id=Warhol005> 沃荷式的夢露〈Monroe in Warhol style〉
(2019/10/30 瀏覽)
<https://www.wxwenku.com/d/109772337> 戴敦邦，魯智深劇情插畫局部圖 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.xiachufang.com/recipe/102183479/> 爆米花 (2019/10/30 瀏覽)
<https://www.youtube.com/watch?v=bk7McNUjWgw> 飛魚 (2019/10/30 瀏覽)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8A%93%E7%89%A9%E6%A9%9F#/media/File:UFOCatcher1.jpg> 抓物機櫥窗 (2019/10/30 瀏覽)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%84%B0#/media/File:Candleburning.jpg> 火灸
(2019/10/30 瀏覽)
https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B5%9E%E8%82%89#/media/File:Ground_beef_USDA.jpg
絞肉 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:2011_China-Alligator_0491.JPG 鱷魚 (2019/10/30 瀏覽)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Aeshna_cyanea_-_young_male_\(aka\).jpg](https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Aeshna_cyanea_-_young_male_(aka).jpg) 蜻蜓
(2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Blue_Wildebeest,_Ngorongoro.jpg 角馬 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Bombyx_mori_001.JPG 蠶 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Cauliflower_2.jpg 花椰菜 (2019/10/30 瀏覽)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Chewing_On_Trees_\(190911895\).jpeg](https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Chewing_On_Trees_(190911895).jpeg) 長頸鹿
(2019/10/30 瀏覽)

<https://zh.wikipedia.org/wiki/File:ChlorophytumCapense.jpg> 吊蘭 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Desert_Cottontail_DSC8375vv.jpg 兔子 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Faunia_in_Madrid,_Spain_35.JPG 海馬 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Fractal_Broccoli.jpg 寶塔花椰 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Hippo_pod_edit.jpg 河馬 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Indian_Rhinoceros.jpg 犀牛 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Kangaroo_and_joey03.jpg 袋鼠 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Lobster_300.jpg 龍蝦 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Ostriches_cape_point_cropped.jpg 駝鳥 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Papaver_nudicaule_dsc00913.jpg 野罌粟花 (2019/10/30
瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Praying_mantis_india.jpg 螳螂 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Schott_Duran_Beaker_low_form_250ml.jpg 燒杯
(2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Sedum_weinbergii.jpg 石蓮 (2019/10/30 瀏覽)

<https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Tolaeimeshi.jpg> 蠶蛾 (2019/10/30 瀏覽)

https://zh.wikipedia.org/wiki/File:Urocissa_caerulea.jpg 台灣藍鵲 (2019/10/30 瀏覽)

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/30054453> 戴敦邦，武松人物插畫 (2019/10/30 瀏覽)

<https://zi.media/@tomchuntw/post/qnSaVZ> 威化捲 (2019/10/30 瀏覽)

網路資源

- <http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000018336>
。〈口罩〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/4/30 瀏覽)。
- <http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000035197>
。〈反思〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/1/12 瀏覽)。
- <http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000035707>
。〈水汙染〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/4/30 瀏覽)。
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8A%E5%85%B0>。〈吊蘭〉。《維基百科》。
2015年4月18日(2019/7/25 瀏覽)。
- <http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000015530>
。〈卵石〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/4/30 瀏覽)。
- <http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000098628>
。〈奇幻〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/1/12 瀏覽)。
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%9D%E6%B1%9F>。〈帝江〉。《維基百科》。
2016年5月18日(2019/11/25 瀏覽)。
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A3%9E%E9%B1%BC>。〈飛魚〉。《維基百科》。
2020年5月3日(2020/4/30 瀏覽)。
- <http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000116882>
。〈章回小說〉。《教育部國語辭典簡編本》(2020/1/12 瀏覽)。
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%99%B5%E9%B1%BC>。〈陵魚〉。《維基百科》。
2019年9月7日(2019/11/25 瀏覽)。
- <https://baike.baidu.com/item/%E5%AB%81%E6%8E%A5%E6%9C%AF>。〈嫁接術〉。
《百度百科》。2015年4月18日(2019/11/25 瀏覽)。
- <http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jbdic/gswweb.cgi?o=djbdic&searchid=Z00000043830>
。〈溫室效應〉。《教育部國語辭典簡編本》。(2020/4/30 瀏覽)。
- <https://www.easyatm.com.tw/wiki/%E7%8D%85%E8%99%8E%E7%8D%B8>。〈獅虎獸〉。
《百科知識中文網》。(2019/10/30 瀏覽)。
- <https://gcis.nat.gov.tw/elaw/lawDtlAction.do?method=lawToCons&pk=30&art=4&dash=0>
。〈電子遊戲場業管理條例〉。《經濟部工商行政法規》。(2019/11/25 瀏覽)。

<http://www.mydesy.com/carl-warner>。〈精采的食物景觀藝術作品 CARL WARNER〉。
《mydesy》。2010年9月5日（2019/11/25 瀏覽）。

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%91%A9%E5%A4%A9%E8%BC%AA>。〈摩天輪〉。
《維基百科》。2019年11月11日（2020/4/30 瀏覽）。

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%83%A7%E6%9D%AF>。〈燒杯〉。《維基百科》。
（2019/11/25 瀏覽）

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%82%E7%99%92>。〈療癒〉。《維基百科》。
2020年5月3日。（2019/4/30 瀏覽）。

<https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%B4%E6%96%91%E5%85%BD/12805687?fromtitle=%E6%96%91%E9%AA%A1&fromid=4315196>。〈驢斑獸〉。《百度百科》。
2014年11月14日（2019/10/30 瀏覽）。

<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter-ch/chenhongshou/chenhongshou.htm>。《視覺素養
學習網》。（2019/11/25 瀏覽）。

<https://blog.xuite.net/apex.cheng/wretch/448602396%E6%B5%AE%E4%B8%96%E7%B9%AA%E4%B9%8B++%E6%AD%8C%E5%B7%9D%E5%9C%8B%E8%8A%B3>。
apex.cheng。〈浮世繪之歌川國芳〉。《隨意窩》。2016年9月5日（2019/10/30
瀏覽）

<https://blog.xuite.net/jean13283/twblog/137476603-%E8%88%8A%E9%87%91%E5%B1%B1%E4%B9%8B%E8%88%87%E5%8D%A1%E8%98%BF%E7%9B%B8%E9%81%87>。
jean13283。〈舊金山之與卡蘿相遇〉。《隨意窩》。2008年9月28（2020/
5/30 瀏覽）

<http://blog.udn.com/meatball2/4349513> 小肉球。〈介紹獅虎獸與虎獅獸大自然的怪物〉。
。《小肉球的部落格》。2010年8月24日（2019/10/30 瀏覽）。

http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/163/156。吳垠慧。〈藝術+漫畫=? 台灣當
代藝術裡的漫畫現象初探〉。《itpark (GALLERY & PHOTO STUDIO)》。2016
年2月9日（2019/11/25 瀏覽）。

http://0920052943.blogspot.com/2013/12/blog-post_1984.html。李振明。〈生態·冷手·
菩薩情——李振明的水墨新樂園〉。《愜逃齋》。2014年2月24日（2020/04/30
瀏覽）

<https://houchanglin.com/cv/>。林洪錢。〈個人簡歷〉。《當代水墨新工筆》。

(2020/04/30 瀏覽)。

<https://www.thenewslens.com/article/118178>。林翰佐。〈挑戰道德邊界的異種嵌合體研究〉。《科學月刊》。2019年5月2日(2019/11/25 瀏覽)。

<https://www.wxwenku.com/d/109772337>。星文化。〈戴敦邦畫說水滸傳 逼上梁山〉。《微文庫》。2018年12月16日(2019/10/30 瀏覽)。

<https://kknews.cc/zh-tw/culture/yv6n2gk.html>。連環畫 PP。〈席勒經典語錄〉。《每日頭條》。2019年3月31日(2020/04/30 瀏覽)。

<https://talk.ltn.com.tw/article/breakingnews/1597156>。陳小雀。〈魔幻拉美卡蘿的世界〉。《隨意窩》。2016年2月9日(2020/5/30 瀏覽)。

<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20160128004401-260405?chdtv>。陳界良。〈莊連東畫展呈現小動物的生命力度〉。《中時》。2016年1月28日(2020/04/30 瀏覽)。

<https://kknews.cc/history/5xv2bol.html>。歷史的書生。〈帶你速識《山海經》裡面的那些神獸原型，屎殼郎入列？〉。《每日頭條》，2017年12月9日(2019/11/25 瀏覽)。

