

南 華 大 學

視覺與媒體藝術學系

碩士論文

科技與生活的對話－黃晴渝的水墨創作研究

The Dialogue Between Science and Technology and Life

--A Study of Huang Qing-Yu's Modern Ink Painting



研 究 生：黃晴渝

指 導 教 授：葉宗和

中 華 民 國 一 〇 三 年 六 月

南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩 士 學 位 論 文

科技與生活的對話—黃晴渝的水墨創作研究

The Dialogue Between Science and Technology and Life--A Study of  
Huang Qing-Yu's Modern Ink Painting

研究生：黃 晴 渝

經考試合格特此證明

口試委員：孫 中 正  
陳 雲 卿  
鄧 思 昌

指導教授：葉 澤 和

系主任(所長)：謝 碧 娥

口 試 日 期：中 華 民 國 一 〇 三 年 六 月 十 二 日

## 謝誌

成長之路像是在茫茫霧裡中行走，腳下的路時而平緩時而艱辛，抬頭向前一望，仍無法得知未來的成果。即使如此，這段路仍然必須堅持走下去，期待在選擇的道路上能夠透過這場「洗禮」變得更堅強與自信，使自我在面對未來的重重阻礙能夠不被擊倒並且越戰越強，直至夢想得以實現。

在人生中知己難求，恩師亦難求。在大學到研究所之就學期間，所幸承蒙葉宗和教授悉心指教，對於繪畫創作與論文的研究過程皆給予珍貴的意見與鼓勵，並總是會在學生迷失自我時，適時的提點和耐心的指導，使我能夠順利走出自我的盲點，得以完成論文及創作，古人有云：「一日為師，終身為父」，直至遇到導師才充分體會到這種情感，即使未來出了社會，也不會忘記導師的諄諄教誨。此外，感謝王源東教授與謝其昌教授百忙之中抽空審閱與指導，使學生能夠了解失誤之處，將論文更加完善。感謝沛晴助教總是熱心的提供我們行政事務上的幫助。

此外也十分感謝在創作研究的路途中能有好友辰容、琬婷、可欣相伴，一起創作研究、一起檢討、一起歡樂與煩惱，在互相鼓勵與交流下，使筆者在面對創作或心靈關卡也能夠盡快走出迷障並成長。希望未來也能有機會一起合辦聯展，在未來的創作路上再續當初那份感動。最後感謝父母親及妹妹們對我的支持與關愛，在進行論文期間總是默默的給予我幫助與關心，終於走到了人生歷程的一個小段落，願這份成長的經歷能成為未來的助力，也希我的家人們、朋友們也能共同朝著夢想邁進！

僅以此論文獻給我敬愛的師長、好友與家人。

黃晴渝 謹誌

一〇三年六月

## 摘要

「科技與生活的對話」以哲學理論之分析及創作實踐兩者互相應證，從兩者的存在本質以及旁觀者的角度，透過自身感受科技充斥下的社會現象，從觀察與實踐中認清科技與人性的本質以及科技與人性的共生關係。在持續現代化的社會理，人性中的欲望推動著科技與藝術，使兩者不斷地進步與改變，科技持續進步產生的結果，使得人們既驚奇卻又焦慮不安，在焦慮毫無疏解的狀況下，欲望與進步不斷循環、堆疊，成為無限的輪迴。

本研究乃是透過「觀察生態」的角度進行分析，將科技下的社會現象看作一個生態世界，由現代水墨的行動研究方法，透過對科技世界中的情感與認知，同時藉由文獻分析法進行反思：(一) 現象學之存在、社會學對科技進步的論點及道家之宇宙論釐清科技與人性的關係；(二) 透過儒家探討人性與天道之人本主義論，透過心理學家之論點進行分析與對照，探討人性之需求；(三) 從符號與圖像學進行探索，分析人類運用符號之本能與藝術創作上，運用圖像符號之表現形式、色彩運用、畫面空間處理等，令情感得以在藝術創作中實現與成長。

在創作系列中，分為：(一)「世界系列」為透過超現實、象徵等手法，以客觀角度描繪過去與現代科技世界的社會現象；(二)「情感系列」則注重於個人內在情感表現，將自我走在科技世界時的感受以圖像傳遞；(三)「黑洞系列」繪出人性中扭曲、貪婪的一面；(四)「祈願系列」則是著墨於科技帶來的期待與希望。

透過以上所述，在進行思考、實踐、反省的循環過程下，釐清自我對科技與人性的本質認知，使作品重新賦予其新的意義，並藉此道出人們在面對科技下應有的生活態度與欲望的正確抒發方式。

關鍵詞：水墨、人性、繪畫創作

# Abstract

“The dialogue between technology and Science and life” is a cross-validation between philosophical theories and creative practice. Through observation and practice, it helps one identify the nature of technology and human as well as the symbiosis between them in social phenomena involving technological advancement. In this modernizing society, human desires drive technology and arts to change and advance. However, continuous advancement of technology causes surprises as well as anxiety to people. Without adequate relief of the anxiety, human desires and technological advancement may accumulate and interact, resulting in an infinite loop.

The analysis in this study was based on the perspective of “observational ecology”. The social phenomena in this technological world were viewed as an ecology. Through action research on modern ink painting, this study analyzed affections and cognitions in this technological world and reviewed related literature. The objectives of this study were to (1) investigate the existence of phenomenology, technological advancement from the perspective of sociology, and Taoist cosmology to clarify the relationship between technology and human nature; (2) analyze human needs from the perspectives of humanistic thoughts of Confucianism and psychological views; (3) use the concepts of semiology and iconology to analyze human’s born ability of using symbols and applications of symbols, including forms of expression, colors, and image spacing styles, in art creation to demonstrate and grow their feelings in art works.

In creative practice, this study presented the following series of works: (1) “World series” objectively depicts the past and the present social phenomena using surrealist and symbolic techniques; (2) “Affection series” is primarily about image presentation of personal feelings about living in this technological world; (3) “Dark hole series” portrays the distorted and greedy side of human nature; (4) “Blessing series” focuses on anticipations and expectations of technology.

Through the cyclic process of thinking, practice, and reflection, the author attempted to clarify the nature of technology and human and find a new meaning of her art works, an advised attitude toward technological advancement, and better ways to convey human desires.

Keywords : ink painting, human nature, painting creation

# 目錄

謝誌.....	i
摘要.....	ii
Abstract.....	iii
目錄.....	iv
圖次.....	vi
表次.....	ix
<b>第一章 緒論</b> .....	<b>1</b>
第一節 創作動機與目的.....	1
第二節 研究方法與步驟.....	4
第三節 名詞釋義.....	10
第四節 研究範圍與限制.....	12
<b>第二章 學理基礎</b> .....	<b>14</b>
第一節 科技的意涵與發展.....	14
第二節 東方哲學思想.....	24
第三節 西方哲學思想.....	27
第四節 符號與象徵.....	34
<b>第三章 創作理念與實踐</b> .....	<b>38</b>
第一節 創作理念與自我實現.....	38
第二節 創作理念之實踐.....	41
第三節 圖像創作的表現意涵.....	57

<b>第四章 作品詮釋</b> .....	71
第一節 「世界」系列.....	72
第二節 「情感」系列.....	85
第三節 「黑洞」系列.....	94
第四節 「祈願」系列.....	101
<b>第五章 結論</b> .....	106
第一節 回顧與省思.....	106
第二節 期許與展望.....	109
<b>參考書目</b> .....	110



## 圖 次

圖 1.1	研究步驟流程圖.....	09
圖 2.1	榮格在《紅色日記》裡所做的繪畫：「內在心理過程中所接觸到的陰影」.....	29
圖 2.2	莊連東《閱讀：海港圖像紀錄》.....	30
圖 2.3	馬斯洛的人類需求階層金字塔.....	31
圖 3.1	黃晴渝，《活在科技》之作品局部.....	40
圖 3.2	葉宗和《映月》.....	44
圖 3.3	劉子建《水墨空間》.....	44
圖 3.4	林崑山《古今古玩》.....	46
圖 3.5	陳建發《生命組曲 4》.....	46
圖 3.6	陳穎蓁《不是我的世界》.....	46
圖 3.7	劉國松《你中有我，我中有你》.....	47
圖 3.8	黃晴渝，《輕薄人性》之局部.....	47
圖 3.9	袁金塔《車道》.....	48
圖 3.10	袁金塔《聚》.....	48
圖 3.11	黃晴渝，《獨角爭先》之局部.....	48
圖 3.12	黃晴渝，《獨角爭先》之局部.....	48
圖 3.13	王源東，《敞開佛心》.....	49

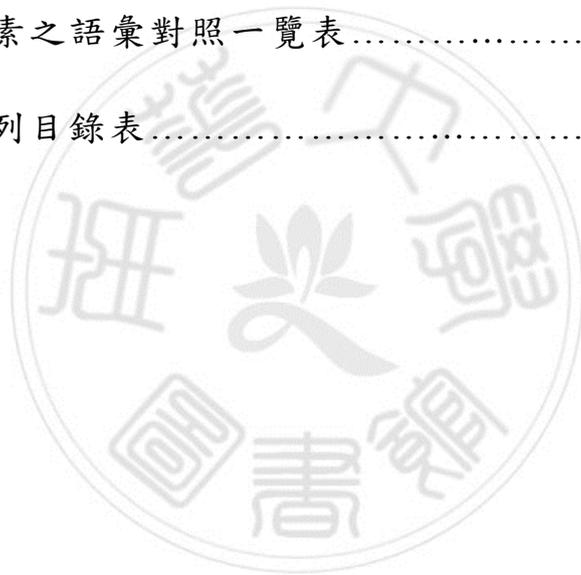
圖 3.14	黃晴渝，《禪意·纏欲》之局部	49
圖 3.15	葉宗和，《裂宴》	50
圖 3.16	葉宗和，《洞窟壁畫》	50
圖 3.17	黃晴渝，《十字路口》之局部	50
圖 3.18	黃晴渝，《仰望未來》之局部	50
圖 3.19	愛德華·孟克，〈去世的母親與小孩〉	54
圖 3.20	黃晴渝，《十字路口》之局部	54
圖 3.21	魯東，《潘多拉》	55
圖 3.22	黃晴渝，《荊棘裡的花》之局部	55
圖 3.23	瑪格利特，《結婚的牧師》	56
圖 3.24	黃晴渝，《獨角爭先》之局部	56
圖 4.1	黃晴渝《活在科技》	74
圖 4.2	黃晴渝《獨角爭先》	76
圖 4.3	黃晴渝《掠食者》	78
圖 4.4	黃晴渝《昇華》	80
圖 4.5	黃晴渝《信仰連線》	82
圖 4.6	黃晴渝《伊甸園》	84
圖 4.7	黃晴渝《深處的恐懼》	87
圖 4.8	黃晴渝《十字路口》	89

圖 4.9	黃晴渝《荊棘理的花》	91
圖 4.10	黃晴渝《誰在遊戲？》	93
圖 4.11	黃晴渝《禪意·纏慾》	96
圖 4.12	黃晴渝《最新機種》	98
圖 4.13	黃晴渝《輕薄人性》	100
圖 4.14	黃晴渝《時間的軌跡》	103
圖 4.15	黃晴渝《仰望未來》	105



## 表 次

表 3.1	材料及圖像收集用的器材一覽表.....	43
表 3.2	創作及構圖使用的輔助器材一覽表.....	43
表 3.3	創作媒材一覽表.....	45
表 3.4	技法流程說明一覽表.....	51
表 3.5	系列概念表與圖像元素一覽表.....	57
表 3.6	圖像元素之語彙對照一覽表.....	58
表 4.1	作品系列目錄表.....	71



# 第一章 緒論

「科技始終來自於人性」，這句話不僅僅是作為科技產品的廣告之外，它同時也反應了科技與人性之間的共生關係。自從第一台麥金塔電腦開始，到現在人們手中的平板電腦，不乏見人們依賴科技的情景，也正是各種數位科技形成的世界，這世界所產生的虛擬空間與現實空間中，使我們成為其生態中互利共生的一份子，透過科技產生的情感意識與欲望需求，使得科技更為進步，兩者相互循環達到極致時，產生扭曲的現象，令人焦慮且痛苦不堪。回顧科技發明的本意，使人深思，原本該是為追求舒適的生活卻成了無盡的苦惱，變質的到底是科技亦或人性中的欲望?為釐清內心中的矛盾，本研究以「科技」與「人性」為主軸，透過水墨媒材進行創作，試圖將自我觀察與內在情感，以現代水墨之風格表現，並將作品分為四個系列，分別表達筆者對上述之科技生態、人性的欲望扭曲、透過虛擬空間的個人情感以及對未來科技的期待，與此同時，作者亦將在創作過程中省悟自身，誠為本研究之價值重點所在。

本章緒論共分為四節，分別闡述：(一)動機與目的、(二)研究方法與步驟、(三)名詞釋義、(四)研究範圍。

## 第一節 創作動機與目的

沈清松在《新科技》之代序「設計人性化的科技」中提到：「科技不但不是中性，而且具有雙重性，既可為善，亦可為惡；既可造福，亦可闖禍。其善惡禍福端視人自身而定。為此，科技誠然以人為中心，但人亦應不斷用藝術、道德甚至宗教來提升自我，昂揚人性。」<sup>1</sup>，可見科技所帶來的影響，皆是人性所造成的，面對科技品充斥的世界，再再顯現人性無窮盡的欲望，佛教追求的無欲無求，在此成了最大的對比，為了使自我能夠不被欲望與科技所控制，身為創作者應以藝術創作，作為實現自我與超越自我的管道，並藉此抒發內在情感與澄淨自我之思緒。

### 一、研究動機

電腦科技從第一臺大型計算機開始，到麥金塔問世，桌上型電腦、筆記型電腦便開始向四面八方蔓延，直至今日的平板電腦、智慧型手機等，科技產品隨人類的欲望變得

---

<sup>1</sup> 唐納·諾曼著，《心科技》，黃賢楨譯，臺北市：時報文化，1995，頁10，代序。

越趨輕巧且多功能，這優勢廣泛地獲得越來越多的使用者，它的發展同時帶來無限進步與整個人類社會的變更，更帶給人類觀念上巨大的衝擊，於是人們開始評判它的是非，有人樂觀的認為科技是能將我們帶上更加便利的新世界，有人則悲觀的認為任由科技繼續無限制地發展只會使我們淪為它的奴隸。這些議題連綿不斷地持續到今天我們依然無法將它定位。誠如埃皮克蒂塔（Epictetus，約 55-135）說的：「使人擾亂和驚駭的，不是物，而是人對物的意見和幻想。」<sup>2</sup>，但可知的是，儘管它成全了多少人類的希望，卻無法實現人類最渴望的夢想。孫志文先生曾提到：「今日世界的人類並未得到幸福。今天的人類利用新創造出來的可能性；他們利用一切——卻又深受其害。」<sup>3</sup>，再回頭看，人類的欲求是永無止境的，永遠不會滿足。於是科技也隨之壯大。當人們發現科技變得超乎想像般的巨大，並且持續高速成長而感到恐懼，但它是「人性」所餵養，怎可能抑制的住呢？

為此，筆者認為應以平常心看待事物的本質，而非盲從他人評判的結果。科技的本質為何？我們身在資訊時代的洪流，該如何在電腦充斥的時代的生活中尋找對待科技正確的相處方法？則是筆者所渴望釐清的問題。

筆者對於繪畫的鍾情，有種任何事物都無法替代的愛好。無論是畫什麼，在創作過程中都能感受到無以形容的愉悅，這也是筆者選擇走向藝術創作這條道路的原因。也因為藝術創作是一個能代替心靈發聲的方式，創作者藉由個人的生活體驗、不斷地思考與觀察並和情感的投入，輔以媒材進行創作，其間，創作者能將心靈深處的戰慄情感揮灑得淋漓盡致，以成就愉悅之美。回顧大學生涯深感能力與成果之不足，為了使水墨創作之路能夠留下些許成就、增加自我創作能力與自信並成為人生中美好的回憶，因此選擇「科技」與「生活」作為水墨創作題材；至於選擇水墨創作的動機的原因則是由於現代水墨所擁有的幾種特色：

- （一）現代水墨為傳統水墨之變革，其古老的歷史文化與獨特的寫意風格，與「科技」給人「創新」、「現代」的印象，擁有其強烈對比與異曲同工之妙。
- （二）現代水墨融合了傳統水墨之精神與西方繪畫理論，不拘泥於兩者風格，並常以實驗技法作為表現情感之手段，使其在創作手法上擁有更多自由。

再者，對於從小就從 DOS 模式接觸電腦的筆者來說，電腦科技帶來的更多是情感，

---

<sup>2</sup> 恩斯特·卡西勒著，甘陽譯，《人論：人類文化哲學引導》，臺北市：桂冠圖書，1990，頁 38。

<sup>3</sup> 孫志文著，《人與科技》，臺北市：聯經出版，1982，頁 167。

在電腦的影響下，曾多次在虛擬空間體驗到十分強烈的情感與經驗，在現實空間裡，生活周遭更是接觸許多，於藝術創作上也是如此，因此選擇「科技與生活的對話」的水墨創作研究，作為在創作上盡情發揮的題材。

## 二、研究目的

藝術創作目的在於體現創作者隱藏於內心的聲音，使觀者在欣賞作品時感受到情感的共鳴，俄國哲學家托爾斯泰(Leo Tolstoy, 1828-1910)說：「藝術是人間傳達其感情的手段。」<sup>4</sup>對於藝術創作者而言，創作更是使自我不斷反思與成長的方式，在創作過程中，可透過圖像之象徵符號、表現形式等手段，於有限的媒材進行創作，將情感充分表達出來。

本創作研究目的是將個人生活中對科技的情感以及欲望訴求之感受，透過現代水墨創作之方式，將內在的各種心聲充分表達出來，並於研究過程中，藉由文獻與創作，對科技的本質探索與反思自我，由「科技」與「人性」之間互相參照，創作與文獻分析過程中，探討東方哲學家的精神、西方哲學家的真義，並了解科技與人性之間的糾葛該如何取捨，以達到生活及心靈中，真正自由與愉悅的境地。與提升內在心靈的同時，琢磨對藝術創作的思維與技巧，使自我的作品能夠更上一層樓，達到自我實現的目標。筆者將研究目的個別分述如下：

- (一) 為認清科技的本質，在人性無窮的欲望中找到平衡點，本研究透過東西方哲學家之本質論以及相關文獻，探討「科技」的本質以及「人性」的本質，並於創作過程不斷省思，使自我之思緒得到啟發。
- (二) 通過構圖上的思考、圖像符號，可使作品之意涵更富有深度。
- (三) 透過實驗技法，提升色彩的運用水與墨的掌控、技法磨練，以提升自我的作品的藝術價值。

---

<sup>4</sup> 虞君質著，《藝術概論》，臺北市：大中國圖書，1986，頁 34。

## 第二節 研究方法與步驟

筆者身處資訊發達的科技時代，在成長過程與日常生活中，所能接觸到科技產物的時間不少，其間感受到科技所帶來的便利與新穎其背後，有其矛盾所在，在享受科技的同時也憂心著，懼怕被支配的心理等。因此，為了釐清對於科技的迷思，在面對以科技為主題的同時，也需從源頭發掘，思慮在科技之下的人性本質與新科技帶來的社會文化變遷及其影響等，並且在創作作品過程中，也必須先以自我的感受與觀察，做為創作靈感材料，探尋自身心靈深處的悸動並在創作過程中表現出來，才能使作品更加富有靈魂與深度，也正如列夫·托爾斯泰（Lev Nikolayevich Tolstoy，1828-1910）所說的：「藝術創作的過程，不是靠邏輯思維，而是靠狂熱的衝動來完成它。」<sup>5</sup>

### 一、研究方法

本研究採用的研究方法可分為四種：（一）文獻研究法、（二）圖像研究法、（三）行動研究法，以下則是將這四種方法應用於創作研究的過程分別闡述：

#### （一）文獻研究法

文獻研究法是研究者將文獻資料進行收集並加以比對，並將資料分析、歸納。這種研究方法可以使筆者了解其理論內容，重新建立與統整後，融合研究題材以獲得結論與感想，這種手法可使研究者藉此了解與研究題材相關之知識內容，並從中獲得自我的想法。而從事藝術則是在一個「氛圍（atmosphere）」中進行的，亦即應對「藝術世界」有所了解，若對「相關學門之內容與方法」加以探析（應以藝術相關知識為核心，再旁涉其他），將使創作活動與論文撰寫達相輔相成與相得益彰之效，他更強調理論探討的重要性對當今創作研究者而言已愈趨顯著<sup>6</sup>。為了解本研究之哲學理論，筆者將彙集各種文獻加以統整與分析，其文獻如論文、學術期刊、圖書資料之相關內容分述如下：

##### 1. 東方哲學思想：

辭海、說文解字以及儒、道家之哲學思想等

##### 2. 西方哲學思想：

---

<sup>5</sup> 劉思量著，《藝術與創造：藝術創作與欣賞之理論與實際》，臺北市：藝術家，1989，頁 397。

<sup>6</sup> 劉豐榮著，〈以質化研觀點為基礎〉，刊載於《視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析》，臺北市：藝術教育研究第 8 期，2004，頁 78。

心理學：如佛洛伊德、榮格、馬洛斯等心理學著作。

社會學：馬克斯、班雅明為主。

現象學：海德格、沙特、胡塞爾。

3.其它如藝術家、進代哲學思想家、科技學家之論述之著作等。

## （二）圖像研究法

圖像學（Iconology）的研究是以記號、象徵做隱喻功能並具備意義形象的學問。其內容則是探討作品是如何將情感和智慧以縝密的構思透過象徵圖像傳遞，進而將圖像的表達其所要呈現的意義以另一種圖像或形式呈現出來，而這種透過視覺感官及圖像傳達所體悟出來的悸動，即為圖像所要表達的最深層意義。

德裔美籍藝術史學家潘諾夫斯基（Erwin Panofsky，1892-1968）在 20 世紀初確立了圖像學的理論架構和詮釋，並開創了在研究方法上的新格局，他將圖像學的架構建立在以「象徵」為基礎的觀念上，認為圖像研究是藝術史的一個分支，並且將圖像學分為三種架構，即圖像的描述、分析與解釋：圖像學的描述是屬於面對實際經驗的心理及事物的分析；圖像學的分析則是對哲學理論上的知識分析；最後關於圖像學的解釋則是以上宗和整理後，對創作者的創作理念與世界觀做總整理。而這種有系統的理論架構下，使得潘氏的圖像學理論在今日依舊為學者們研究的重點。

在進行創作研究中，常常用到圖像學的結構的方式，其圖像結構所象徵的意涵之呈現包括對個人的宇宙觀和情感傳達，在思考構圖的同時，則是以許多不同圖像結構來作深入解析，並找出附合核心理念與圖像意義再進行評估、修正；藉著圖像脈絡的描述來傳達創作者對創作藝術之詮釋。

## （三）行動研究法

創作過程與理論分析過程都是一連串的行動研究，創始學者勒溫（Kurt Lewin, 1890-1947），提出螺旋循環模式，亦即「研究—行動—再研究—再行動」，此後陸續有 Kemmis、Elliot、So-mekh.....等學者提出改進之道，但仍不脫「觀察、計劃、行動、反省」的循環順序，其歷程可能無法如此獨立區分，也未必依序直線進行，任何重要階段都可能進行其中一項或混合進行<sup>7</sup>，而藝術創作的研究，也是屬於行動研究法的一種實踐方式，研究者利用一連串的思考、創作、修改、再反覆思考，直到作品完成；而穆可伊（Penny Mukerji）也認為：「行動研究是一個正在進行的活動中的交互作用過程，在

---

<sup>7</sup> 蔡清田著，《教育行動研究》，臺北市：五南，2000，頁 63。

此過程中參與者試圖改進此一活動。」<sup>8</sup>，此外，劉豐榮（1957）則把行動研究法在藝術創作上的運用分成下列五個階段：

- 1.創作研究者可先「自我觀察與檢視」。
- 2.尋找「欲探討之創作問題與方向」。
- 3.思考計畫初步之「創作計畫方案」。
- 4.進入「創作表現與實踐」歷程，實際行動並觀察。
- 5.最後透過對創作成果不斷的「反省與檢討」。<sup>9</sup>

創作者為了使自我的創作能力與思考深度能夠有所提升，因此藉由創作過程，在創作過程各個階段的品質思考，作為視覺傳達或者圖像訊息的計畫者，製圖者可能會將圖像視為記號來使用，以便傳達單一的意義。然而製像者也會希望那些擁有相關圖像知識的人，能夠積極的讀取他們通過圖像所想要傳達的內在意義或者深層意義<sup>10</sup>，要有效的將圖像效果及氛圍充分地表現出來，使作品達到期望的效果之呈現，則必須在進行創作上也須不斷的進行嘗試與思考，根據劉豐榮的研究指出，有些學者如 Dewey、Champlin、Ecker、Eisner、Brigham 等人，將藝術創作視為品質思考與智慧。杜威(John Dewey, 1859-1952)的研究中指出：品質的思考是在「整個身心品質」與「所經驗的任何獨特自我世界之情境」兩者間的一種交換或交互作用。藝術為瞭解與溝通之獨特的非語言與非數學模式，是在「個人心靈品質」與「人類環境及興趣物象之品質」兩者間的參與與互動。「藝術」既為該互動之過程亦為其結果，亦即在心靈中與藝術媒介裡以品質方式所塑造的一個新的、個人的「瞭解」、「詮釋」、「意義」與「價值」<sup>11</sup>。

筆者將在創作時，根據以上行動研究法的步驟，對主題、系列的確立，各個作品的技法實驗與操作，例如質感的表現、氣氛營造等，之後逐步根據創作實驗得出的適合採用之技法並加以記錄實踐與應用，並請教指導老師與反省缺失之處再做修改，經過不斷實踐與品質思考過程中，方能達到理想的表現形式；在創作過程中，統籌出自己的研究方向，透過個人經驗累積、資料收集、情感融合等等各種嘗試、評估；隨時思考、探索圖像靈感進行省思作品的圖像與深層義意之連結，評量品質意義表現方法是否適切，創

---

<sup>8</sup> 賈馥茗、楊深坑著，《教育研究法的探討與應用》，臺北市：師大書苑，2000，頁 124-127。

<sup>9</sup> 劉豐榮著，〈視覺藝術創作研究方法〉，刊載於《93 學年度中南區視覺藝術研究所研究生論文發表會發表論文集》，嘉義縣：嘉大視藝所，2004，頁 6。

<sup>10</sup> 陳懷恩著，《圖像學：視覺藝術的意義與解釋》，臺北市：如果，2008，頁 33。

<sup>11</sup> 劉豐榮著，《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》，臺北市：文景，1997，頁 15。

作完成後，就本研究主題進行反覆性的、整體性的全面之系列作品檢討，使創作品質可更臻理想。並根據文獻資料將理論作有系統有組織的互證與架構，使用這種行動研究法，讓本研究系列展現研究者的情感和巧思、理念傳達提昇屬於自己的獨特創作風格。

## 二、研究步驟

本研究創作是依據個人創作主題所擬定，在創作過程中採反覆驗證與實踐的方式；本研究步驟為以下九項，並以圖（1.1）統整做為更詳細的說明：

### （一）生活體驗與感受

在進入創作研究最初，憑藉著一股對繪畫藝術的熱情與嚮往，全心投入水墨創作的世界中；從草擬研究方向與找尋資料到理論研究；種種創作研究體驗都使自己在研究過程增益不少。不論在水墨的運用或色彩的揮灑，亦或閱覽歷史文獻時的感動，都融會貫通並加以統整合理；集結個人情感於研究創作上。

### （二）確定創作主題

分析彙整可進行的創作方向，同時和指導教授討論並確立研究主題。針對科技與人生的探討，檢視個人對科技的靜思、觀照和體驗，融入對科技與人性之矛盾感觸和看法而形成一系列的作品。

### （三）資料蒐集與彙整

透過網際網路和圖書館：收集期刊、論文、書籍文獻和網路資料及相關圖文。彙整相關文獻和涉獵數位科技的領域融入個人對於科技與人的探討和觀點。運用相機蒐集創作元素及靈感並加以整合。

### （四）構思創作理念與實踐

將個人生活上的感觸與創作理念輔以素材、資料相互融合，收集元素加以整合，建構出可發展的創作具體圖像與主題；並利用電腦繪圖軟體製做出草圖，透過實驗技法並找出最適用方式應用於作品中。

### （五）討論與評析

研究者在創作的過程中，運用課堂及空閒之餘，和指導教授討論，並與同學互相觀摩、切磋，反省作品中是否有未臻理想之處，並且時時彙整分析反覆修正，直到作品完備為止。

## **(六) 統整創作內容**

基於創作理念和實際操作彙整分析，並針對創作系列加以比較和省思，從研究內容更深入的解析以組成新觀念、新結構、新創作，務使理論與創作相呼應；再架構出符合創作理念的要求。

## **(七) 完成階段創作與論文**

本著互相印證的原則，將初階段完成的創作與論文和指導教授討論與修正，然後再實行下個階段的研究創作；以行動、反省、再行動的方式反覆創作與論述，直至完成創作研究和論文。

## **(八) 反省與再建構**

研究者針對創作和論文的關聯，反覆探討，從自我反省並與指導教授及同學檢討改進後，再建構出更完善的作品，以「實踐、反省、檢討、改進」之循環實行、令本研究創作更臻理想。

## **(九) 作品展演與論文發表**

將自我研究創作的成果作系統整理，並和指導教授討論發表內容，彙整籌備個人之創作的展出，以及創作論文的發表。

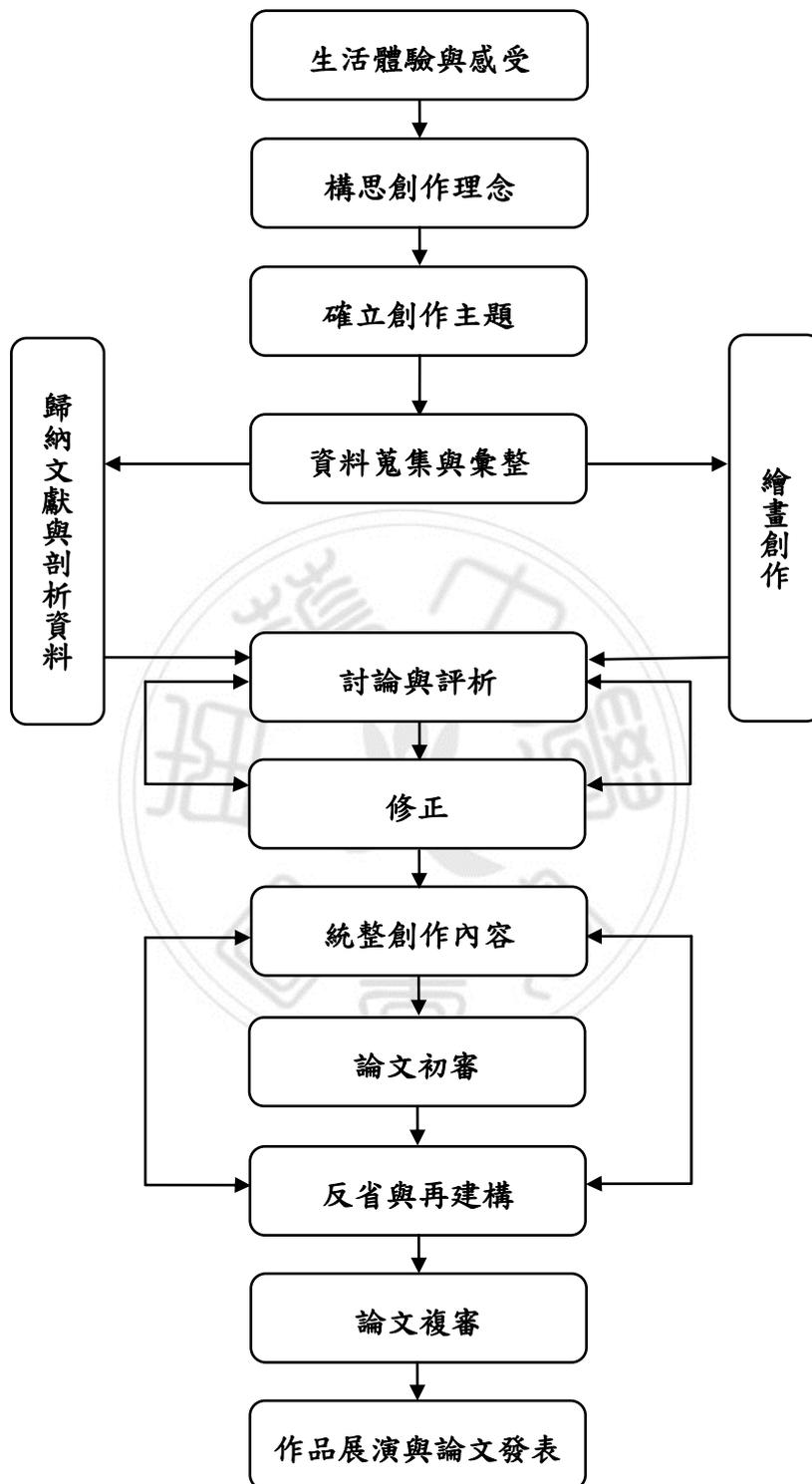


圖 1.1 研究步驟流程圖

### 第三節 名詞釋義

#### 一、人性

「人性」指的是人之自然性情，作為人天生的本能與動機，其主導人類所有的行為舉止，人性的意識層面為心理學家主要研究的內容，其分為心理分析學派、人本心理學派、行為分析學派等，佛洛伊德認為人的意識擁有本我、自我、超我，榮格則認為人的心理分為意識、前意識、潛意識與群體無意識，而馬斯洛的觀點則偏向東方儒學的內容，主要核心落在自我實現層面。至於東方哲學家則各家皆有不同解說，比起西方科學的分析，更像人性的本質哲學，如孔孟認為人性本善，他們認為：「人皆有惻隱之心。」，並且需要依靠後天德行教育使人天生的善念得以保存；而荀子主張人性生來為惡，良善的心靈則是靠後天禮儀及道德修養；告子則說：「食色，性也。」；揚子則主張：「人之性也善惡混。修其善則為善人，修其惡則為惡人。」在本研究中，主要提及的是人性的本質與當中的欲念需求。

#### 二、虛擬世界

虛擬是一抽象概念，與現實相對，在《精編辭海》中，「虛擬」所代表的意涵為「假想」而非真實之物。台灣教育部則將「虛擬空間」定義為，由電腦影像處理技術所模擬出的假想空間，然而雲端科技所採用的虛擬硬碟也被稱作「虛擬空間」，為避免名詞上的混淆，因此在本研究裡，筆者將透過網路所產生龐大的群體意識空間以「虛擬世界」定義，並將其視為一種現象學的存在「空間」概念。

虛擬世界為本創作研究中，「世界系列」之主題；科技所組成的空間中包含「現實世界的實在空間」與「虛擬的意識空間」在內，是所有科技存在涵蓋的範圍，而在「虛擬世界」這個空間裡面，則是主導其世界的是人的意識與網頁所串連成的網狀脈絡；對於科技之空間分析則在本研究第二章節部分加以說明。

#### 三、現代水墨

現代水墨乃是沿用中國傳統水墨材料為創作工具，創作者不僅將傳統水墨的精神融合西方繪畫技法和理論，並集結現代藝術的實驗技法加入個人巧思使用創新媒材。中國的美術評論家皮道堅在〈兩岸現代水墨藝術比較芻議〉一文中提到：「現代水墨藝術是中國當代藝術或大而言之是亞洲當代藝術的一種特有表現方式，它有著以中國傳統文化為核心的源遠流長的藝術史文脈，與以古希臘、古羅馬藝術為源頭的西方現、當代藝術

相比較，無論在藝術媒材、藝術理念以及藝術的言說方式上它都有自己極為鮮明的文化特色。」<sup>12</sup>取材內容則大多以現代人思想與生活環境的人、事、物相互結合。體現其創新主題，其中的「現代」，做形容詞用。它是形容「有關前進的風格、技術或科技」，所以「現代水墨畫」的「現代」是指跟過去的傳統水墨畫較之，具有「創新的技法與內涵的水墨畫」而言的<sup>13</sup>。管執中先生也指出：「現代水墨最重要的精神特質，就是要以『自由思考』和『獨立判斷』的態度，表現繪畫藝術的『原創性』和『差異性』，排斥因襲重複的藝術，這就是藝術精神的『創作』，而且是現代水墨畫特質之一，另則當代的社會意識也是值得重視，因為繪畫藝術，本來就是當代文化生活的表徵。」<sup>14</sup>

這些特色使得現代水墨與傳統水墨的作畫模式大相逕庭卻又關係密切，在上段文述中可見，水墨乃是中國古老而獨特的文化精神象徵，傳統的水墨分為山水、花鳥、文人像，然而現代水墨卻擁有更加廣泛的創作形式，創作者需面對當下的環境進行思考與判斷，並注重圖像之象徵意涵與表現方式，在保留水墨精神當下，創作者以實驗技法及創新精神作為表現方式，在媒材上不拘泥於宣紙、水、墨、筆等傳統媒材，為畫面表現之需要時，創作者可使用任何媒材與技法作為表現之管道。因此我們可說，現代水墨乃中國文化精神之創新藝術，既不失傳統，又富有新意。

---

<sup>12</sup> 皮道堅著，〈兩岸現代水墨藝術比較芻議〉，刊載於《水墨新紀元》，臺北市：師大美術系，2002，頁 12。

<sup>13</sup> 王秀雄著，〈戰後臺灣現代中國水墨畫發的兩大方向之比較研究〉，刊載於《現代中國水墨學術研討會論文集》，臺北市：臺灣省立美術館，1994，頁 61。

<sup>14</sup> 管執中著，〈試論現代水墨畫的源頭和流向〉，刊載於《中國現代繪畫發展素描》，臺北市：臺北市立美術館，1990，頁 40。

## 第四節 研究範圍與限制

科技在現代社會已普及化，尤以電腦資訊、網路科技為最。電腦科技已佔領整個人類的生活，它改變人類生活方式、社會組織；人們對於科技的評論不勝枚舉，社會風俗與宗教文化也影響甚鉅。筆者也感同身受科技帶來的便利與矛盾，希望藉著本研究的創作抒發個人對於科技的感觸和省思。以下將本研究之內容範圍、媒材範圍以及時間限制分段說明。

### 一、內容範圍

本研究主要探討的主題為影響現代人們生活最大的電腦科技，其包含個人電腦乃至平板電腦、手繪版等相關物件作為主題，從中探討科技與人性如何影響現代人之生活，並以下列幾點作為切入之角度：

#### （一）科技生態觀：

充斥科技的人類生活為現代社會的寫照，其現代性與人工化和自然世界之生態既背道而馳卻又互相相似，兩者彷彿為光與影之對比，因此本研究將科技中的社會現象視作一個生態，展現其多元性、弱肉強食等，描繪在科技下的現實空間與虛擬空間中，個人意識與群體意識，藉此以客觀角度俯覽科技生活下的群體意識之行為、個人內在情感之糾結，以及科技之下所牽引出的社會問題。

#### （二）科技與人性之共生關係：

人性之欲念乃科技進步的原動力，人性中若無欲求，則今日之電腦科技便不復存在，但人性中的欲念需求有時卻又過於貪婪，透過科技的便利性與智慧累積下，使得進步速度呈現倍速成長，這種成長也使得貪婪的欲念變得扭曲不堪，也使當下的人心變得焦慮。本研究之重點在於科技與人性之共生關係以及兩者呼應下的進步現象，欲望中的負面影響以及對未來科技發展之期待。

### 二、媒材範圍

本研究主要以現代水墨為主要創作方式，所使用到的材料是以水墨、宣紙為主，其他綜合媒材不侷限於水墨材料的應用。除水墨媒材之外，還會使用到膠水、廣告顏料、

茶葉水、粉彩顏料等等，作為本研究實驗技法媒材，並且將適合使用於本創作研究的技法運用在作品上。

### 三、時間範圍

由於科技與人性乃互利共生之關係，科技發展史最早可追溯到人類誕生以來、開始運用自然界元素並加工利用的時期，為確認研究之範圍，本研究主題之時間範圍限定在影響筆者最為深遠的個人桌上型電腦：麥金塔的圖形使用者介面出現以來的 1980 年，到當下的 2014 年為止，將這短暫的 34 年內所發展的科技品與科技之生態作為創作之內容與時間限制，從中探討科技下的環境、社會議題與其進步所造成的種種現象。



## 第二章 學理基礎

哲學是種不斷變動中的存在之回憶，其核心的目的是為了釐清關於人生意義的問題所在，人生如果沒有哲學的洗禮是盲目空洞的，而藝術創作也是如此。對於生活而言，追求自我實現乃是人生最終意義，誠如馬斯洛（Abraham Maslow，1908-1970）所指出，自我實現者的特質乃是能在感性中追求理性，在理性中不失感性與理性；馬克思（Karl Heinrich Marx，1818-1883）也曾說過：「理性向來存在，只不過它不是永遠以理性的形式出現而已，因此，批判家可以把任何一種形式的理論意識和實踐意識作為出發點，並從現存的現實本身的形式引出作為它的應有的和最終的真正現實。」<sup>15</sup>，然而，現代世界的不平衡是因為人心的不平衡。人被他衝突的慾望撕裂，夾在有限的生命與無限的慾望之間<sup>16</sup>。因此，筆者認為，在哲學與創作過程中應該要以哲學省思自我，並以客觀的態度重新觀看這世界，才能釐清事物的原貌，而更加接近自我實現的目的，哲學的閱讀與分析。

本研究將以四節：（一）科技的發展、意涵與特色、（二）東方哲學思想、（三）西方哲學思想、（四）符號與象徵，分別闡述「科技」的本質、「人性」的本質、對生活的影響以及藝術創作者在「人性」帶動下所產生的創作動機。

第一節「科技的發展、意涵與特色」將分析「科技」的名詞與其義涵，並從現象學和社會學分別論述科技世界的存在本質、時空概念與科技進步帶動的社會轉型以及其對藝術的影響。第二節則將「科技」的本質與「人性」之關係，以道家哲學進行論述，並從儒家中理解「人性」本質之於人類進步動機。第三節部分則從心理學分析「人性」本質，並從人本主義之精神分析回應儒家之自我實現思想以及藝術家的創作動機。最後衍伸至第四章，說明「人性」中的藝術創作特質，以圖像符號與符號之象徵，應用在研究創作上的哲學理念及意涵。

### 第一節 科技的意涵與發展

科技是人為滿足生存需求與追求便捷的生活，也是人為控制自然環境手段所衍生而出的發展，其進步的影響，改變的不只是實質上的生活種種，同時也改變人們的內在的對立和衝突。自從人類開始利用自然材料的工具開發，科技便由此誕生，這種循序漸進

---

<sup>15</sup> 馬克思著，編譯局譯，〈致盧格的信〉，刊載於《馬克思恩格斯全集》，第一卷，北京：人民出版社，頁417，1975。

<sup>16</sup> 李霖生著，《超越善與惡：尼采導讀》，臺北市：臺灣書店，頁133，1998。

的模式，就科學層面而言更體現了人類文明的宇宙與生命觀。透過社會結構的轉變和數位科技對人類影響，改變了社會思維模式。面對如此重要的存在，在批判它或者讚美它的美好之前，我們更因該仔細地、以客觀的立場觀察它，並且對運用科技的生活做反省，畢竟這是人所創造出來的產物。

本段內容將科技與藝術的論述分別以本質與發展、人類文明進步的現象、以及現代化等三大部分，作為對生活的影響並加以闡述：

## 一、科技的意涵與存在本質

### （一）科技的意涵

在過去，人類便懂得運用硬體或機器，更廣泛的也包含架構，如系統技巧社會、組織方法學等物質，為了查找關於科技的定義，筆者從《辭海》與《說文解字》開始查起，其內容如：「科：枯倭切，音窠，歌韻。」<sup>17</sup>；「技：極蟻切，音伎，紙韻作伎。」<sup>17</sup>；「科，程也。从禾从斗。斗者，量也」、「技，巧也。从手支聲。」<sup>18</sup>。經查閱後發現，「科技」一詞在中國古代並未被提及，不過在《周易》一書裡則有提及一個相關的本質，即「元」的概念。如「大哉乾元，萬物資始」<sup>19</sup>、「乾：元亨，利貞。」<sup>20</sup>，在《周易》裡，「元」是「大」，如元亨、元吉等，或指「所有事物的源頭」，這點可以從科技看出端倪，人類能夠從動物生態中脫穎而出，都是從運用科技的發明後才開始的。此外，《爾雅》與《說文解字》也將「元」解釋為為始，來源則是為「乾元」，具「萬物資始」的功用；而「亨」則有「創造萬物的行為」之意。除此之外，《周易》的「天」是宇宙論，它指的是「宇宙的創造力」，關於這個論點，《周易》的哲學觀與凱文·凱利（Kevin Kelly，1952）的科技宇宙論倒是不謀而合。至於談及相關的則是關於人性層面的部分，即為人可作為人性之初始、人性可作為科技之初始。然而西方則把「科技」（Science and Technology）用「科學」（Science）和「技術」（Technology）合稱，因此在討論科技這個詞，首先必須了解這兩者：

先論「科學」，其內容分為科學的理論知識、操作方法與應用於實際生活之研究三類，指的是經過客觀觀察與收集資料並加以分析、歸納後，得出對現象結果的知識內容；其次是「技術」一詞，那是來自於古希臘哲學家亞里士多德（Aristotle，西元前 384-322）

<sup>17</sup> 臺灣中華書局編輯部著，《辭海》，臺北市：臺灣中華書局，1977，下冊：頁2133、上冊：頁1213。

<sup>18</sup> 《說文解字》，中國哲學書電子計畫：<http://ctext.org/shuo-wen-jie-zi/zh>（2013/11/19 閱覽）。

<sup>19</sup> 徐子宏譯，《周易：上經》，臺北市：台灣古籍，2002，頁4。

<sup>20</sup> 同上註，頁3。

在《修辭學》裡曾用過數次的詞彙，他將「techne」和「logos」組合成「技藝」(technologia)一詞，也就是技術(technology)的前身，那時的他是將藝術、工藝與技術融合成一個名詞<sup>21</sup>。但很顯然的，那只是以前還沒有人想到科技，其實「科技」卻早就存在了。而這個存在於生活中卻被隱藏的詞彙，直到1829年才被哈佛教授詹姆斯·雅各布·畢格羅(James Jacob Bigelow, 1787-1879)在《技術的要素》書中提出，他全方位的歸納所有領域關於技術的資料後，以此作為這一學科的教程大綱，於是技術(technology)一詞才開始正式踏上舞臺。關於技術的訂定義，海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)提及過下列幾點：

1. 技術是合目的的手段。
2. 技術是人的行為。
3. 技術本身乃是一種設置，若用拉丁語來講，就是一種工具。
4. 技術是一種使蒙蔽的事物得到「解蔽」的方式。<sup>22</sup>

在理解科學與技術之後，那「科技」又是什麼呢？研究者抱持好奇心，在經過幾番查找後，發現幾個關於「科技」的定義——艾倫·凱(Alan Kay, 1940):「凡是我們出生後才發明的東西，都是科技。」、丹尼·西里斯(Danny Hillis, 1956):「科技就是還不能實用的。」<sup>23</sup>，假設我們把科技歸類在艾倫·凱以及丹尼·西里斯所說的：即「新的發明」，那麼就是否定以前科技的存在，前人所發明的東西則將變得毫無價值可言；如果沒有前人所發明的那些「人造物」，如今人類這個物種將不存在，毫無力量的人類在大自然生存亦將是無力的。因此，科技應該是人們為使其生活上更加便利與解決問題而發展出來的，即是順應人類需求而生的人造物。為此，凱文·凱利發表了他對科技的見解。他曾在演講時說過：

「科技是世界上最強大的力量。我們現今所看到的，只要能改變我們生活方式的，都可以回逆到某些技術的發明。」

---

<sup>21</sup> 凱文凱利著，張行舟等譯，《技術元素》，北京：電子工業出版，2012，頁4。

<sup>22</sup> 整理自：馬丁·海德格著，孫周興譯，《演講與論文集》，北京：生活·讀書·新知三聯書店，2005，頁4-12。

<sup>23</sup> 凱文·凱利談《科技要的是什麼？》：  
[http://www.ted.com/talks/lang/zh-tw/kevin\\_kelly\\_tells\\_technology\\_s\\_epic\\_story.html](http://www.ted.com/talks/lang/zh-tw/kevin_kelly_tells_technology_s_epic_story.html) (2013/6/27 閱覽)。

「科技的定義…任何人類所製造出的有用東西，不只是鐵槌、比電或酷炫的 3C 產品，包括法律。當然”城市”也讓很多東西變得有用。這些從我們的心念而來的，其根源卻同樣來自宇宙。」

——凱文·凱利<sup>24</sup>

在這裡的「科技」指的是所有人類發明、製造的事物。此外，他也認為生物演化的特色也可說是科技的特色，即：複雜性、多元性、專業性、互利共生、無所不及、具洞察力以及適者生存不適者淘汰。在此種科技宇宙論之外，台灣教育部也提出有關「科技」的定義與特色，說明如下：

1. 科技是改變資源以滿足人類需求的知識之總和。
2. 科技是人類生存的一種策略。
3. 科技是人們控制和改變自然環境的手段和方法。
4. 科技是一種理論（如科學）的實際應用。
5. 科技是知識的應用和應用性的知識。
6. 科技是社會變遷的主要動力。
7. 科技是人類適應環境的主要工具。
8. 科技是運用科學、材料和人力資源，以達成人類期求目標的歷程。
9. 科技是運用我們的知識、工具、和技能以解決實際問題並擴展人類的能力。
10. 科技是人們運用工具、資源、和程序來解決問題或擴展他們的能力<sup>25</sup>。

筆者綜合上述論點並參與自己的看法，得出一個關於「科技」的定義與特色：所謂科技，是一種多元的、廣泛的科學理論的實際操作，其目的是「給予人類利用」、以及「改變」什麼的「力量」，這股力量延續至今，我們不難看出，「科技」乃「人性」的影射、顯現之存在，科技的成長乃是人性的成長，在當代數位科技發展下，科技因應人性，將原本現實生活的「物理空間」與心理層面的「意識空間」中，再次開闢出「虛擬空間」，這種空間的特質，則在下段論述以現象學作為解說。

---

<sup>24</sup> 同註 23。

<sup>25</sup> 教育部：數位教學資源入口網  
[http://content.edu.tw/junior/life\\_tech/tc\\_jr/life\\_tech01/01/souce01.htm](http://content.edu.tw/junior/life_tech/tc_jr/life_tech01/01/souce01.htm)（2013/6/27 閱覽）。

## （二）科技的存在時間與空間

熊偉在《現象學與海德格》一書中曾提到現象學所研究的內容：「現象學不是認識現成的現象，而是要研究如何讓無論是什麼的認識對象出現在當前，要現象出來，成為我們感性的眼睛或智慧的眼睛的對象。」<sup>26</sup>其中，現象學的存在論可作為一件事物的本質分析，而人的存在、科技的存在及藝術的存在一直都是人們所探討的話題，關於「存在」的存在意義為何，即使從古至今已有許多學者，其中包括海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)、笛卡兒(Rene Descartes, 1596-1650)等人論及「存在」的定義與其價值，其中以存在主義之父享譽盛名的馬丁·海德格利用「Dasein」和「sein」喻作人和世界的存有，他說：「這個 Dasein 不僅僅是與其他存在者(Seiende)並列的一個存在者。它的存在者身分上的特異之處在於：它在它的存在(sein)中所牽掛和關聯的就是這個存在本身。」<sup>27</sup>，儘管如此，依然有許多人不斷地研究並發表新的見解。

關於存在的議題，古希臘哲學家亞里士多德曾如精準的預言家似地提到這個有趣的現象：「自古已經提出，我們今天仍在提出，將來還會提出的一個永遠使人困惑的問題就是：『存在是什麼？』」<sup>28</sup>，本研究中對科技所指的「Da」，不是指特定的某一個地點，而是由數個地點組成的「存在的空間」。而如今的科技文明使我們生活在一個虛實交錯的世界裡，我們的世界被切開成兩個或數個空間，在這裡，現代科技使我們本身單一的存在性模糊化了。我們能創造多個「自己」，並在裡頭看著另一個「自己」的故事。那麼，現在的我們以及這個多空間世界是如何的存在？

在論及這個話題以前，首先必須了解海德格的「Dasein」的意涵。人是做為一「存在者」，而「Dasein」則是被隱藏物的呈現，海德格將「Dasein」作為「人」的概念。而「Da」是一個指向的空間概念，是使隱藏物顯現出來的媒介，那「Sein」則是尚未被查覺的「隱藏者」。筆者認為人所以會一直追尋存在本源，是因為人類天生具有求知的慾望本能，真相之海又太過遼闊，正所謂「學海無涯」。於是，每當我們創造了某樣「科技物」，卻又會產生更多的疑問與秘密。如果未知物做為「sein」，那麼「Da」就是那個人的「啟發」與「創造」，於是科技成了「Dasein」。

此外，我們回頭再論海德格與其他現象學者所說的「時間」，梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)在《知覺現象學》裡提到：「變化必須以我所身處的和我看到事件發生的某個位置為前提；如果事件沒有對某個人有限的觀點發生，而此觀點形成了事件的個別性的基礎，那麼就不會有事件。時間必須以一種對於時間的觀點為前提，我

<sup>26</sup> 高宣揚主編，《現象學與海德格》，臺北市：遠流，1994，代序。

<sup>27</sup> 引自：張祥龍著，《「Dasein」的含義與譯名（「緣在」）》，北京：普門學報第七期，2002，頁2。

<sup>28</sup> 魯道夫·安海姆著，郭小平、翟燦譯，《藝術心理學新論》，臺北市：臺灣商務，1992，頁234。

們是站在某個位置而產生時間。」<sup>29</sup>除此之外，胡塞爾（Edmund Husserl，1859-1938）也曾做說明：「現象學的材料是對時間的理解，是對客觀意義上的時間出現其中的體驗理解。…空間和實在不是某種神祕意義上的超驗物。它們不是「自在之物」，而只是現象學的空間、現象學的時空實在。」<sup>30</sup>，即是，它不是外在世界的實際時間，而是對於能感受到的事件所產生得到的時間體驗，這種「空間」概念則是由存在者於「此處」並經過現象的「時間」所呈現的一種感知。以雲端科技而言，所產生的「虛擬空間」本身並不實際存在於現實世界的「物理空間」也非完全存在於意識的「心理空間」，然而它卻藉由科技品的螢幕，將無數人的意識現象出來，比起現實世界，它更像是個最繁榮的不夜城。這種帶來「虛擬空間」的科技發展，於古代可說是天方夜譚，也許我們會疑問，當下的科技究竟是如何而來？

## 二、人類文明的進步形式

科技與藝術這兩種存在雖截然不同卻又息息相關，上述內容有關技術的由來，其中提到了「技藝(techne)」，關於「藝術(art)」一詞，則是源於拉丁文 *ars*，其又來自古希臘的 *techne*，可見藝術與科技曾經被做為同一種事物看待。*techne* 指的是包含知識作為基礎並經過人們的行為或加工的產物，其內容包含建築、陶藝、文學、戰略等，隨著時間推進，藝術不再局限於以實用為目的，其與技術劃分成為截然不同的領域，在中世紀的歐洲，哥德式、巴洛克式的建築分立、音樂、文學、繪畫等，更是跨越單純的技術層面，突顯了藝術創作的美感。就像歷史學家卡爾·米切姆(Carl Mitcham，1941)所說的：「大規模生產對於經典思維而言不可想像，而且也並非出於技術原因。」<sup>31</sup>，藝術創作更多的目的，是在於成為創作者與觀者的心靈互動橋樑，而非僅限於物質上的實用或非實用性目的。

藝術是人類有意識的創造，在藝術中充滿著人的情感與觀念<sup>32</sup>，在某種程度上，藝術與科技的發展可說是由於我們的本質——「人性」，藝術品主要滿足的是創作者與觀者心靈上的需求，而科技產品則是主要滿足生活上的生存及便利需求，這種人性本質使我們本能不斷地追求更好的生活以及造就進步，而進步的方法則是從古帶累積而來的智慧，從口耳相傳到壁刻、紙本記錄，文明的發展如同數學公式環環相扣，成為更複雜

<sup>29</sup> 引自：李德茂著，《時間性與當代藝術中的影像問題：梅洛龐帝的觀點及其批判》，中山大學哲學研究所碩士論文，2004，頁 20。

<sup>30</sup> 埃德蒙德·胡塞爾著，楊富斌譯，《內在時間意識現象學》，北京：華夏出版，2000，頁 8。

<sup>31</sup> 同註 21，頁 5。

<sup>32</sup> 林雪卿著，《虛幻與現實》，臺北市立教育大學視覺藝術學系碩士論文，2011，頁 2。

的公式。舉例來說，電腦又被稱做計算機，最早的起源與目的是來自於用來計算的工具，追溯其源頭能看到算盤，甚至往更前面推還有手指、石頭、繩結等以最基本而簡單的人工方式計算；直到 17 世紀，法國數學家巴斯卡（Blaise Pascal，1623-1662）發明的十進位的齒輪式計算機，19 世紀則出現以打孔方式的分析機，用來計算更加複雜的數學，這就是電腦硬體構想的源頭，到後來的第一臺運用真空管電腦、電晶體電腦、積體電路到微電腦技術的發明。

自從積體電路的出現後，計算機的歷史便邁向電腦為主的科技時代；早期電腦的操作方式是以鍵盤輸入命令字串，直到 1980 年的麥金塔問世，圖像使用者介面隱藏了電腦一連串的命令字串輸入，由圖像符號取而代之，使大眾更能以簡便的方式理解並使用；電腦的便利性、人性化與其強大的計算能力，於是人們開始講求將電腦輕盈化，以方便攜帶，則衍伸出筆記型電腦以及後來的平板電腦。從這裡可見，這些技術成長的邏輯，是在有限的空間內，不是使物件體積變大，而是每個單位的質量密度提升，而智慧的累積與創新思維也是運用了前人的經驗累積與對未來的想法，我們可以將這些進步原理看做人類自我實現與超越的方式。歌德也曾對此提出看法：「生活在理想的世界，也就是要把不可能的東西當作彷彿是可能的東西那樣來處理。」<sup>33</sup>這種進步乃是一個關於綜合過去和預測未來的理論，其運用各種方式累積而來的知識輔以實現需求，我們現今所看到的，只要能改變我們生活方式的，都可以回溯到某些科技的發明<sup>34</sup>

由上推論，人類的進步方式以及智慧成長可說是一種能量密度的增值，於藝術創作形式上，藝術的進化則說是綜合過去的表演風格，融入自我的美感體驗與創新能力，使作品呈現與眾不同的新鮮樣貌，如現代水墨的藝術作品則是結合各種構圖形式、東方的水墨精神，以及西方繪畫理論，如印象派、表現主義、超現實主義等作為構圖上的基礎，並透過新的創作手法實現自我創作理念，進而達到自我超越的目的。

### 三、現代化及第三次浪潮

在同一時間裡，人們現實生活中的空間包括了具體實存之物理空間和另一個與認知結合的心理空間<sup>35</sup>，雲端科技的發明，所產生的虛擬空間綜合物裡空間與心裡空間的兩種特質，其特色則是在同一地點跨越了物裡空間原有的距離，短時間內置身於各種不同

---

<sup>33</sup> 恩斯特·卡西爾著，結構群編譯，《人論》，臺北市：結構群，1989，頁 5。

<sup>34</sup> 同註 23。

<sup>35</sup> 魏尚河著，《我的美術史》，臺北市：高談文化，2005，頁 339。

風貌的場景，加上可互動與操作的性質，使人們感受到繼虛幻又真實的氛圍。而這種科技的進步是透過人性欲望，直接影響外在的物質生活，藝術則是人性中渴望得到救贖的心理空間映射，兩者相輔相成卻又互相矛盾，在科技迅速發展的現象使得生活變得更加忙碌，快速進步使平衡點不斷傾斜，物質空間的進步與心理空間的矛盾現象卻永不止息，在沈清松《為現代文化把脈》一書中提到：「現代人的處境是時間、空間的根本改變，科技的發展使事物的內在結構發生很大的變遷，而我們對於它的知覺方式也改變了，傳統文化的基本原理被推翻了，而新的原理還未被建立，所以產生現代人的空虛和焦慮…」<sup>36</sup>這種「現代化」的轉型使得人們在科技充斥的生活中感到焦慮的現象，荷爾德林（Friedrich Holderlin, 1770-1843）曾說：「哪裡有危險，哪裡也就生救。」<sup>37</sup>於現代科技發展的當下，卻成了為追求享受而產生意料之外的空虛與焦慮現象，而現代社會所挾帶而來的「現代性」問題，即「科技進步、工業革命以及由資本主義帶來的經濟、社會迅速變化的產物」<sup>38</sup>。

在新浪潮的推波助瀾下，「現代化」是近年來許多學者們的爭相討論的議題，而在更早之前，19世紀當代的哲學家也曾熱烈地討論關於現代化的定義。班雅明曾說道：「世界是被幻景所支配——這，用波特萊爾的話來說，就是現代性。」<sup>39</sup>他所謂的「幻景」指的是當時巴黎拱廊街的景象，消費者與櫥窗商品相互對望，卻不見生產者，一切被包裝得華麗細緻。班雅明也將「現代」與「古老」對照來看，視現代性為「辯證印象」(dialectic image) 所面對的商品世界。<sup>40</sup>而如今現代社會則是無止境的資訊傳遞，比起班雅明與波特萊爾的那個時期還要更加便利、奢華；面對人與人之間溝通模式的不同，一切往虛擬空間發展後的世界使得現實社會變得更加冷清，然而這是科技發展所帶來社會型態轉變的過程。社會學家丹尼爾·貝爾（Daniel Bell, 1919-2011）認為，社會並不是一個統一的整體，它可以分為社會結構、政體和文化等三個部分。如果可以將經濟劃分為三類：第一類主要為農業，第二類是製造業或工業，第三類是服務業，那麼「後工業社會第一個、最簡單的特點，是大多數勞動力不再從事農業或製造業，而是從事服務業，如貿易、金融、運輸、保健、娛樂、研究、教育和管理。」<sup>41</sup>

再談到近代的社會型態轉變，首先必須論及自工業革命後的 1960 年，貝爾在其著

---

<sup>36</sup> 呂清夫著，《藝術史的軌跡：上冊》，臺北市：史博館，2001，頁 164。

<sup>37</sup> 同註 33，頁 287。

<sup>38</sup> 張英進著，《都市的線條：三〇年代中國現代派筆下的上海》，臺北市：聯合文學，第 13 卷第 7 期，頁 44。

<sup>39</sup> 石計生著，《藝術與社會：閱讀班雅明的美學啟迪》，臺北市：左岸文化，2003，頁 19。

<sup>40</sup> 同上註。

<sup>41</sup> 蔡翥、石侃著，《後工業社會理論：貝爾與馬克思的對話》，江蘇：江蘇教育學院學報，社會科學版第 2 期，2003，頁 74。

作《後工業社會的來臨》裡所論述的內容與阿爾文·托夫勒（Alvin Toffler，1928-）的《第三次浪潮》引起各方人士熱烈討論。前者指出，在當時的工業社會已經逐漸轉型，與 19 世紀當時的變化一樣巨大。新的時代將由訊息以及科技層面作為主導，科技不再是自發性的偶然技術，而是能夠規畫及預測的。因此貝爾所提的「後工業社會」又被人稱為「資訊社會」或「科技社會」。然而至今的科技仍不斷照著莫爾定律<sup>42</sup>、以無法置信的速度成長，也許我們正踏在新時代的開端，亦或是在後工業時期的末端。

對於藝術而言，即使科技帶來的新創作手法目前可說是最輝煌的時期，儘管電繪的構圖能力之強大，畢竟手繪的質感依然優於電腦繪圖許多。然而我們無法預測未來是否會出現更驚人的科技足以撼動現在的藝術創作，也許這一天的到來並不遙遠。

#### 四、時代交替下的科技與藝術

科技的發展自古以來所帶給人們許多驚奇，卻也因科技帶來的環境變動下產生了某些問題。這是畫家維爾慈（Antoine Wiertz，1806-1865）面對當代科技發明時，在 1855 年所寫對科技的讚嘆：

「幾年前，誕生了一部機器，成為我們這個時代的榮耀，這個機器天天令我們的思想震驚，使我們的眼睛訝異。不到一世紀的光景，這個機器將會變成畫筆、畫板、顏料，以及靈巧、習慣、耐心、眼光，還有筆觸、顏料色塊、透明色澤、素描線條、起伏塑型、完成度、逼真感。」<sup>43</sup>

那時的 19 世紀是個封建的帝國崩解以及工業革命興起的紛亂時代，所有的事物正在顛覆傳統，動亂與自由，社會轉型及衝突不斷地發生。法國大詩人夏爾·波特萊爾（Charles Baudelaire，1821-1867）對這凌亂的一切感觸深刻，他的作品裡再再表現出心中的苦悶，其中，他在《隱密的日記》中寫了這麼一段話：「我們將在我們自以為生活著的地方消滅。機械將會把我們那麼美國化，進步將會那麼樣把我們內裡的精神部分窒息，以致於進步的任何積極成果是無可比擬的…」<sup>44</sup>。

進步的產生，必然會帶來某部分崩解、某部分重構的現象。看著原本舊有美好的部

---

<sup>42</sup> 莫爾定律是由戈登·莫爾（Gordon Earle Moore，1929）所提出，是關於科技進步的效能，每隔約 24 個月就會翻倍成長，而現在普片流行的說法則是 18 個月。

<sup>43</sup> 華特·班雅明著，許綺玲譯，《迎向靈光消逝的年代》，臺北市：臺灣攝影工作室，1998，頁 52。

<sup>44</sup> 夏爾·波特萊爾著，胡品清譯，《巴黎的憂鬱》，臺北市：志文出版社，1973，頁 183-184。

分消失是淒涼的，而雲端科技的發展，人與人的情感交流不再是溫馨的促膝長談，面對冰冷的螢幕獨自發笑成了現代人的生活寫照，這種變動卻是人類文明進步無可避免的一環。德國哲學家華特·班雅明（Walter Benjamin，1892-1940）對於這種進步帶來的現象指說道：「舒適孤立了人們，而另一方面，它又使醉心於這種舒適的人們進一步機械化。」<sup>45</sup>，這不單單指 19 世紀的社會現象，也說明了科技社會裡不斷發生的進行式，如今社會所挾帶而來的「現代性」問題，即科技進步、一切都在迅速變化的現象，正使我們朝向班雅明所說的那般無限循環。

從藝術角度看去，班雅明《迎向靈光消逝的年代》一書裡所指的「靈光」是指「遙遠之事物的獨一性呈現」，而科技物的可複製性使得大量複製品生產，「靈光」因此被蒙蔽了。並且，他在《機械複製時代的藝術作品》一文中，表達了對於原作與複製品的看法——即使是最完美的複製也總是少了一樣東西：那就是藝術作品的「此時此地」，就是這獨一的存在，且唯有這獨一的存在，決定了它的整個歷史。<sup>46</sup>

如今科技的可複製性相對比起 19 世紀明顯地有過之而無不及，複製一個完美的成品似乎也不無可能，但原作才是別具意義，唯有原作才擁有「靈光」，才是真正的藝術品。於創作上，現代創作者雖然往往將複製的影像作為創作手法之一，利用其本身現有的形象加以改造，雖然同樣有複製的過程，後者卻在複製後加以改造，給予了它新的意義。對未來藝術而言，這種複製的手段也可能成為一種風格。因為科技與藝術都擁有永恆地伴隨人類、不滅的特質，未來的藝術創作不會消失，而是以傳統的精神融合不同的概念，產生新的姿態並展示於眾人面前。因現代性就是過渡、短暫、偶然，就是藝術的一半，另一半是永恆和不變<sup>47</sup>，面對當下科技所帶來的傷害與助益、崩解與重構，在這一體兩面的意象之下，衍伸的，即是兩者相互結合，產生進步的意象。

---

<sup>45</sup> 黃慧敏著，《班雅明論波特萊爾詩學之 Erfahrung 與 Erlebnis》，臺北市：國立政治大學哲學研究所碩士論文，2003，頁 21。

<sup>46</sup> 同註 43，頁 62。

<sup>47</sup> 波特萊爾著，郭宏安譯，《波特萊爾美學論文選》，北京：人民文學出版社，1987，頁 485。

## 第二節 東方哲學思想

東方哲學就是生命的學問，它主要的用心在於如何來調節我們的生命，來運轉我們的生命、安頓我們的生命<sup>48</sup>。而人類精神文明的指標是藝術，儒道兩家對「生活」的感受與「藝術」的審美觀念以及對本質的看法皆各不相同。美感深度是對於個人對物或人的審美標準及能力，欣賞美是每個人的本能，意識美的形式並將其畫於作品之中並予人欣賞，更是藝術家的本能。在道家哲學中，更是注重於觀察事物的本質，以「道」作為形而上的崇高精神，在本研究中，筆者運用道家哲學看待事物的本質，將之運用於釐清科技與人性的本質，兩者之互動意象與一體兩面的特質；再以儒家之「天道」，進一步解說其人性中，影響科技與藝術進步的原動力。

以藝術來說，各派哲學隨其理念的不同對藝術的體驗與生活精神也有各自的看法。儒道的美學意義即指生活與心靈相互對應的人為創作，在創作過程中，能沉澱創作者靈魂的雜質；在欣賞過程中，能夠豐富人們精神生活和心靈世界。儒家以肯定的態度對藝術表現非常積極，並注重在的情感抒發，從美化人性、到淨化人心，將自然的能量化作個人的涵養，尤其要求藝術與生活都需具備道德之內涵，主張審美經驗前後要有慎思明辨的能力，而後把美學從感官快感昇華至理性思維階段。而道家從自然中領悟真理，並將自然視為美的範本，提倡依照自然的方式生活，並將生活精神帶向形而上的精神體現，對他們而言，生活不僅反映藝術，藝術同時反映生活。不管是儒家的道德觀或道家的生活之藝術，皆有其實質意義。

### 一、道家本質概念與精神

「人文」一詞，首先是記載於《周易》：「柔來而文剛，故亨。分剛上而文柔，故小利有攸往。天文也；文明以止，人文也。觀乎天文，以察時變；觀乎人文，以化成天下。」<sup>49</sup>可見，人文即指人類文明，人類所創造的一切與其活動都是人文的範疇，其中「柔」與「剛」指的是「陰陽」兩極的「變化」，這種「變化」就是《易經》所說的「易」。關於這點，道家對「道」的本質概念與《周易》的「易」而言，是非常類似的存在，它們所揭示之兩極概念，正是老子在《道德經》所說的「二」：「道生一，一生二，二生三，三生萬物。」<sup>50</sup>

<sup>48</sup> 牟宗三著，《中國哲學 19 講》，臺北市：臺灣學生書局，1993，頁 15。

<sup>49</sup> 同註 19，頁 143。

<sup>50</sup> 楊汝舟著，《老子道德經》，臺北市：中華民國老莊學會中道雜誌，1987，頁 104。

「道始所生者，一也。一生陰與陽也。陰陽生，和氣濁，三氣分為天地人也。」<sup>51</sup>，這是句話是出自老子對「道」的「宇宙觀」，「道」生「本體」，其「本體」有陰陽兩極，也就是莊子所定義的「氣」，他說：「雜乎芒芴之間，變而有氣，氣變而有形，形變而有生。」，氣會從混沌化分成陰陽兩極，經過兩極之沖氣而生萬物。以《易經》解釋，「三」則有八卦「三爻」之意。也就是說，萬物都有其陰陽兩極，也就是黑與白、好與壞的「對立體」，運用在水墨中，則是「留白」與「墨」表現「虛」、「實」之間所產生的韻味；筆者認為老子所解釋的道與萬物的關連性也可套用在人性與科技上，則證明了人性為科技之「道」，而科技為萬象變遷的源頭。其實，道家的「道」其實就是生活之藝術美學，其而道家義理在性格上是更接近藝術而能接觸到美學核心<sup>52</sup>。其「道」境界的意涵也就是指「美」的內涵，道家不認為禍福、正邪與美醜、善惡是相互呼應的，而真、善、美正是道家所追求之價值體系。

在道家流傳下來之經典文獻中，可以察覺老莊在亂世之中仍展現對生命的熱切關懷的精神，其著作也透露出中國哲學的價值之所在。其中的「道」，在道家的哲學裡，是種自然的、虛無的、形而上的核心精神，是宇宙萬物的本源。就靜態來說，「道」是使心靈、秩序等一切歸於祥和的最高價值，也就是「齊物」的精神；於動態，則是一切的「創造力」或「動力」，使萬物得以發展、相生、轉化。

回顧現代人的生活觀、世界觀及價值觀受到科技的影響所造成的社會變遷中，「紛亂」成了現代生活的寫照；生活在亂世中的老、莊之自然無為與心靈自由的精神成為現代學者所熱愛的研究對象，他們所說的道與天人合一的精神，落實於人生之上，也就是崇高的藝術精神，而他們所把握到的心，實際上乃是藝術精神的主體。

## 二、儒家與自我實現之精神

儒家哲學偏向於道德、禮法，孔子曾言：「志於道，據於德，依於仁，游於藝。」<sup>53</sup>即是要做為一名自我實現者，必須要擁有理想志向，培養高上的道德品格並且要時時刻刻地心懷仁愛之心，而孔、孟在人性的解析中，認為人的「仁」是其善良本性的一種，並為此舉了一個例子：

「人皆有不忍人之心。先王有不忍人之心，斯有不忍人之政矣。以不忍人之心，

<sup>51</sup> 大安出版社編輯部編譯，《老子四種》，臺北市：大安出版社，1999，頁 54。

<sup>52</sup> 曾昭旭著，《論道家美學中的道：境界與虛靈》，臺北市：鵝湖雜誌，1992，頁 8-9。

<sup>53</sup> 王熙元著，《論語通譯》，臺北市：台灣學生，1988，頁 337。

行不忍人之政，治天下可運之掌上。……惻隱之心，仁之端也；羞惡之心，義之端也；辭讓之心，禮之端也；是非之心，智之端也。人之有是四端也，猶其有四體也。有是四端而自謂不能者，自賊者也；謂其君不能者，賊其君者也。凡有四端於我者，知皆擴而充之矣，若火之始然、泉之始達。苟能充之，足以保四海；苟不充之，不足以事父母。」

——《孟子：公孫丑》<sup>54</sup>

這句話的核心意涵就是指，人的天性本善，每個人的心中都有不忍之心，即是因「仁」所產生的惻隱之心，而人與動物的差別就在於此，而羞惡之心以及辨別是非之心也是人之天性。除此之外，還要以藝術陶冶情操。他們認為「仁義」、「道德」可以使人善良的本性得以保存，甚至可達道「天人合德」的境界。其中儒家代表則以孔子、孟子為首，主要論及「天命」與「天道」，孔子曾說：「天命之謂性。<sup>55</sup>」，也就是說，追求「天命」與「天道」都是人之本性，所謂的「天」不是指宗教信仰的「天」，而是指自我德性上的要求，也是儒家的生命精神所在，在論「命」，一般人通常是從「命定」或「命限」的方向來作思考，強調其「註定發生」或「已然命定」的性質<sup>56</sup>。但在孔子所說的「命」則是「命令義」，即人的目標與職責所在，而孔子所謂的「道」，則是指該前進的方向，因此，在某方面來說，「天命」與「天道」的精神，也可說是與馬斯洛所提到的自我實現需求不謀而合，其理念即是人性中造就進步最純粹的自然本能。

---

<sup>54</sup> 孔子文化大全編輯部著，《孟子》，山東：山東友宜，1998，頁114。

<sup>55</sup> 謝冰瑩等著，《新譯四書讀本》，臺北市：三民書局，1999，頁22。

<sup>56</sup> 陳寧著，《命運可知而不可改之觀念的產生》，文哲論壇，第6卷第2期，1996，頁147。

### 第三節 西方哲學思想

西方哲學與東方哲學不同之處在於，東方哲學著重在精神靈性及道德的修養與提升，對於藝術創作上則是以意境作為主要觀點，運用寫意的手法表現；而西方哲學則偏向對真實的追求，因此在本篇章中，筆者以心理學作為主要探討對象，並將分別以三位哲學家之分析做為主要探討的內容：(一) 佛洛伊德的個人心理分析、(二) 榮格的原型意象分析、(三) 人本主義到超人本主義，分別作為分析人性對於追求目標、創造藝術與科技的動機。

「人性」(本意為「人之自然」)，其分為內在的「人之性情」與外在的外在的「自然世界」，而「人之自然」與「自然世界」之間的關係是把「依據自然而生活」作為善的人生<sup>57</sup>。達爾文曾在 1871 年出版的《人類原始與性擇》(The Descent of Man) 中辯稱，人類和非人類心智的「差別在於程度而不在於性質。」<sup>58</sup>，此言論一出便陸續遭到反駁，因為人的本性本身就是一門難以理解的篇章，如果說這世界上有甚麼東西是最為複雜，那麼首推就是人性，直到今天，人性依然是無法完全理解的奧妙存在。

本段將以心理學分為兩部分，第一部分為個人心理分析與原型意識分析，從佛洛伊德 (Sigmund • Freud, 1856-1939) 的論點中，剖析人性最原始的組成，並以榮格的觀點中，以原型意象表達其影響人性中較為隱密的意識；第二部分則論及人性的欲望本能，以及創作者在進行藝術創作時的狀態與自我超越時的心理分析，並將儒家思想的「天道」做更進一步的相互印證。

#### 一、佛洛伊德的個人心理分析

精神分析學家西格蒙德·佛洛伊德將人格的基本結構劃分成三個層面，他認為人的精神思路不是作為主體反思能夠探知的，而是經由代表原始慾望的「本我」(id)、遵守現實原則使需求得以滿足的「自我」(ego) 以及高道德標準理想化的「超我」(supergo)<sup>59</sup>，三者互相碰撞摩擦後而形成的人格與行為模式，以下將本我、自我與超我略作分析，

---

<sup>57</sup> Leo Strauss, 《Natural Right and History》, University of Chicago Press, 1953, P.92-95。

<sup>58</sup> 豪瑟著，涂可欣譯，《科學人雜誌：人類心智的起源》，臺北市：遠流，10月號，2009。  
<http://sa.ylib.com/MagCont.aspx?Unit=featurearticles&id=1457>。(2013/7/23 閱覽)

<sup>59</sup> 陳嘉陽著，《教育概論》，臺北市：教甄策略研究中心，2004，頁 406。

說明人性本能對藝術與科技創造之動機。

本我 (id) (或稱「原我」) 是做為性格最原始的本能，亦作「自我」與「超我」的發展基礎。其運作程序如飢渴、性慾等等，是作為一切衝動的欲望源頭，主導其運作的則是「享樂原則」(pleasure principle)。在平時，本我被藏在人心深處最難被查覺的潛意識裡，當我們面臨憂鬱的情緒時，就會想去放鬆、做些快樂的事讓心情變好，這就是「本我」反射性的運作。從佛洛伊德的心理分析觀點來看，科技發展動機是在於人最原始的「本我」，而「超我」與「本我」則是在站相反的兩個極端，當這種欲望與「良心規範」的「超我」(super-ego) 發生衝突時，「自我」(ego) 的「現實原則」程序就會啟動。此外，佛洛伊德對於藝術創作動機亦有一番見解，他認為人類心靈中皆有不可見的有機活動力，「支配著」(rules) 外在的行為及生理的反應，因此，也就支配著我們對身邊事物的感知力與再現能力<sup>60</sup>，而藝術是我們被壓抑欲望的昇華 (Sublimation)，欲望受到壓抑時就會產生幻想 (Fantasy)，從幻想回到現實世界的途徑，只有藝術之路才可行。<sup>61</sup>而這種支配著藝術家創作的動力就是本我，藝術在創作過程中能體會到愉悅的感覺，並將幻想創造成一個反射他內心中的「新現實」，使人們相信並且深有同感地認為，這是現實因素反映在他的內心。而確實地，藝術家總是容易被外在環境所影響，由其是被現實中的規範壓抑時，更能激發藝術家創作的天性。

## 二、榮格的原型意象分析

卡爾·榮格 (Carl Gustav Jung, 1875-1961) 原本屬於弗洛伊德一派，後來因為理念不合而退出，他為了證明弗洛伊德思想之不足而畢生致力於臨床經驗的研究，他認為要試圖闡譯心靈真正的本質，就必須了解各體潛意識與群體無意識等更深入的事物，因此成了心理分析學派的始祖，他的研究深遠地影響了近代的深層心理學和潛意識的研究。榮格的心理學中最重要的有三個部分，其分為：意識 (Ego)、個人潛意識 (personal unconscious) 與群體潛意識 (collective unconscious)，他認為一個完整的人格結構必須由這三者結合。其中「意識」是包含許多被壓抑、忽略的記憶，個體獨特的潛意識則是由過去的經驗形成。「群體潛意識」與「原型」則是他的研究核心著重所在。

他曾在《本能與無意識》中描述道：「原型是典型的領悟模式，無論什麼時候，只要我們遇見普遍一致和反覆發生的領悟模式，我們就是在與原型打交道，而不管他是否

---

<sup>60</sup> 羅青著，《什麼是後現代主義》，臺北市：臺灣學生書局，1989，頁 50。

<sup>61</sup> 傅國禎著，《黑暗之光：社會議題之水墨創作研究》，臺北市：臺灣師範大學美術系碩士論文，2010，頁 14。

具有容易辨認的神話性質和特徵。」<sup>62</sup>，榮格所說意識到的原型其實是原型的意象，原型身是無法被人所查覺的，而「原型」主要又包含下列幾種成分：

- (一) 「自性」(Self) 代表的是人的自我心性。
- (二) 「人格面具」(persona) 是外在的「我」，也就是作為公開呈現並願意與他人分享的人格部份。
- (三) 「陰影」(Shadow) 則是被意識自我壓抑的成分，並不為人本身所查覺，是潛意識中與「自我」互相對立的存在。(見圖 2.1)<sup>63</sup>
- (四) 「個性化」(Individuation) 過程是心理分析最核心的目的。榮格認為，個性化是指一個人變成「不可分割」的整合，成為一個整體。其意義同馬斯洛的自我實現，是關於人所追求的心靈目標。



▲圖 2.1 榮格在《紅色日記》裡所做的繪畫：「內在心理過程中所接觸到的陰影」，媒材、尺寸、年份不詳。

<sup>62</sup> 卡爾·榮格著，馮川譯，《榮格文集》，北京：改革，1997，頁 11。

<sup>63</sup> 圖源：申荷永著，《榮格與心理分析學》，廣州：廣東教育，2004，頁 68。

此外，還有「阿尼瑪」(Anima)、「阿尼瑪斯」(Animus)等多種成分，榮格的原型理論是從中世紀的奧古斯丁那借來的。而「群體無意識」則是「自我」與「原型」的總和，主要的概念是藉由考古學、神話學以及人類學作為依據，榮格之所以稱為「集體」，是因為它不像個人潛意識，它不是由個體和特殊的內容所構成，而是具有普遍意義的東西，由那些習慣發生的事物所構成。<sup>64</sup>

關於藝術創作層面，「自性」、「人格面具」、「陰影」皆對創作有直接或間接的影響力，在荷蘭印象派畫家文森·梵谷(Vincent van Gogh, 1853-1890)的作品裡，皆明顯地顯現了梵谷意識中原型的意象。榮格曾在《論心理學與詩歌的關係》裡提到：「藝術實踐是一種心理活動，因而可以從心理學角度去考察。從這一點考慮，藝術也像所有一切由心理動機產生的人類活動一樣，對心理學來說是一個合適的課題。」<sup>65</sup>，並認為藝術家分為幻覺式和心理學，這兩者的創作方式差別在於，幻覺式的藝術創作是從潛藏在無意識深處的原始意象中尋找元素，這種類型的藝術家就是背對現實、面向自我的類型(見圖 2.2)，而創作心理學式的，則是從人類意識空間中尋找素材，這是面向現實的藝術家類型。



▲ 圖 2.2 莊連東，〈閱讀·海港圖像紀錄〉，水墨設色，180x360cm，2001  
圖片來源：《臺灣當代水墨特殊技法》

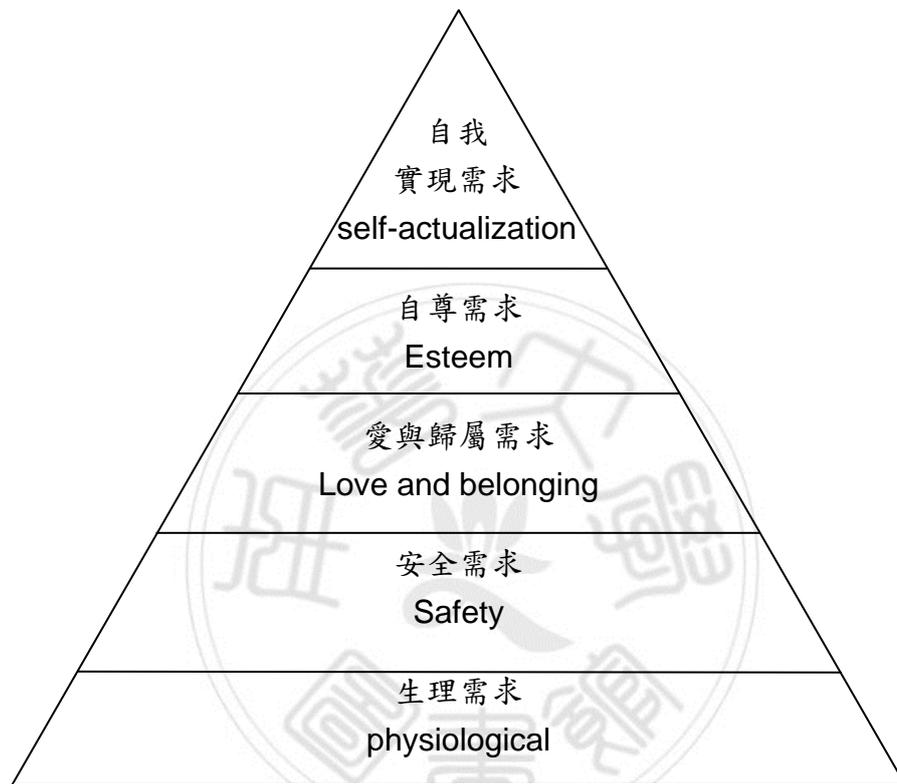
### 三、人本主義到超人本主義

擁有「人本心理學之父」著稱的亞伯拉罕·馬斯洛 (Abraham Maslow, 1908-1970)

<sup>64</sup> 榮格著，劉國彬、楊德友譯《榮格自傳》，臺北市：張老師出版社，1997，頁 471。

<sup>65</sup> 同註 62，頁 213。

對於探討人性以及自我成長有非常重要的貢獻。他在論文《人類動機理論》(A theory of Human Motivation) 中曾提出「人類需求階層論」，在需求論中提到人有數種需求，從低一層的需求滿足後才會進階到下一階段的需求，直到最頂端的；其由低至高的排列依序是：生理需求、安全需求、愛與歸屬需求、自尊需求、認知需求、審美需求、自我實現需求、自我超越需求<sup>66</sup>，其需求金字塔如下：



▲圖 2.3 馬斯洛人類需求階層金字塔

這些需求乃是人類畢生所追求的根本目標，是人類文明進化的原動力，也是藝術家追求的「天道」。在他的研究中，關於生理需求論述，在告子與孟子談論之文獻也有類似的部分，告子曾說：「食色，性也。」<sup>67</sup>，即是馬斯洛「似本能論」的基本需求。而本創作研究主要論述的部分則是認知需求、審美需求、自我實現需求、自我超越需求四項作為主要闡述對象：

認知需求是指人皆有求知的慾望，因為人的生存是靠著智慧的累積與科技的應用而持續存活，並且更加進步。人類智能累積則是依靠前人運用科技使知識得以擴張，凱文·

<sup>66</sup> 關於馬斯洛的需求論整理自：董皖昱著，《從個人性到超越性孟子與馬斯洛思想之比較研究》，華梵大學東方人文思想研究所碩士論文，2002，頁 36-56。

<sup>67</sup> 同註 54，頁 394。

凱利則認為人的智慧單靠一個人是有限的，因此人的心智成長在一定程度上，是隨人的數量增加與科技技術而提高，如人的智慧可藉由口耳相傳、紙本文獻乃至利用電腦晶片等作為紀錄等，這些智慧則能使人變得更聰明，創造更精密的科技物，於是在這種人的知識與資訊相輔相成、不斷攀升的情況下，其技術的提升只會變得越來越快，而這一切都歸功於人類對認知需求的本性。

審美需求則是指人類的天性之中，能觸動心靈對美感經驗事物因喜悅而產生的深層感動，即是所謂對美的感動。關於這點，黑格爾( Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831 )認為藝術、宗教和哲學都一樣，是絕對精神面的一種具體表現<sup>68</sup>，而美的需求包含著對秩序、藝術、結構等，存在於人們心中完美的需求，所以說審美的本能人皆有之；至於美感，則是由於個人對生活上事物洞察方式不同，感受自然也不相同，但每個人在獲得了心靈的觸動時，都能從中獲得喜悅與滿足，尤其是對於藝術創作者而言，對美的創造與欣賞則比一般人來得更加敏銳，其著重事物外在體驗的真、善、美，所帶給心靈層面的影響則，並藉此觸動心靈的昇華並從中體驗到精神之極致，於是可以說，創作者即是對美的需求特別敏銳的一群人，而作品則直接地反映了創作者愛美的本能。

自我實現需求是馬斯洛人本心理學的核心。對於馬斯洛而言，每個人都有自我實現的渴望，而是否能達到自我實現則是看個人因環境因素或自我心靈狀態而各有不同，對於這點則與東方哲學大多偏向追求自我實現的精神有著異曲同工之妙，如道家追求心靈上的自然，追求逍遙、無為的心靈，以達到「天人合一」的境界；而儒家則以道德禮法約束自我，追求「天道」與「天命」，達到「天人合德」的境界等，這些都是說明了人對於自我實現的渴望。而在社會裡，有很積極去實現自我的，也有隨遇而安的人。而很積極去實現自我需求的人，在馬斯洛的研究中，有高度實踐力的人他們比別人有更多的「高峰經驗」( peak experience )，「高峰經驗」在情緒上是一種高度的滿足感，其更能實現潛能將生命以更完美的形式呈現。藝術心理學大師魯道夫·安海姆( Rodulf Arnheim, 1956-1960 )認為，「藝術在幫助藝術家瞭解世界和他自己，藝術家將他所瞭解的事物本質或真實，藉著藝術的形式表達出來，向人們的眼睛作為一種視覺的呈現，……」<sup>69</sup>，而自我實現者在藝術創作的同時，能在感性中得到理性，在理性中得到感性。藝術家在創作過程中，時常會忘記時間與空間與周遭所有的一切，進入這種「高峰經驗」的狀態，達到「忘我」的境界，並從中獲取快感。這樣的經驗是是一種被人所期待的，能讓藝術創作者藉由創作過程，透徹自我真實的心靈，讓作品更接近其存在的價值。因此，價值

---

<sup>68</sup> 劉思量，《藝術心理學》，臺北市：藝術家，1998，頁 26。

<sup>69</sup> 同註 28，頁 40。

與真理的體驗，可說是靠自我實踐來完成的。

自我超越需求是馬思洛後期，為彌補以上論述之不足所提出的另一個論點。提出自我超越後，他跨越了人本心理學的領域，將自我實現為最終目標的論述提升到了超個人心理學，而不再是強調個人的需要和利益，而是一種超越自我極限的需求，且將重心放在整個宇宙與超越自我實現之上，這種需求對於藝術創作者而言，則是實現未來的自我期許是最重要的一環，因為創作者在創作過程隨時都會有超越自我的機會，當創作遇到瓶頸的時候會顯得苦悶不堪而沮喪，唯有突破自我的這股慾望，才能使作品與心靈更上一層樓，因此研究者認為馬斯洛的自我超越是人類，也是所有藝術創作者與科技都擁有的、最大的渴望。



## 第四節 符號與象徵

卡西爾 (Ernst Cassirer, 1874-1945) 認為，所有在某些形式上或在其它方面能為知覺揭示出意義的一切現象都是符號<sup>70</sup>，其主要的目的是做為影射、傳遞以及表達其意涵，一般所指的符號包含語言符號及圖像符號兩大類，在藝術創作上則往往用到作為象徵意義的圖像符號，而社會學的美學 (Sociological aesthetics) 指向當客體和我們的距離增加時、抽象與昇華時，它才是美學的，且經由創造距離才能使我們真正接近客體。<sup>71</sup>在這裡所講的客體，則是作為圖像符號背後所傳遞的真意。本節將關於符號的象徵性分為兩部分：(一) 符號的意涵與印證、(二) 圖像的象徵意義與應用，作為創作研究中符號概念以及符號對人之意義解說。

### 一、符號的意涵與印證

#### (一) 運用符號的本能

人有一種潛能，它能讓我們創造符號，並將它作為影射對象的主體。法國語言學家弗迪南·德·索緒爾 (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) 將符號分為意符 (Signifier) 和意指 (Signified)，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<sup>72</sup>。豪瑟 (Marc D. Hauser 1959-) 則曾在《科學人》雜誌裡提到關於人類心理層面的話題，根據科學研究顯示，人的心智有別於動物的心智，其差異在於下列四種特質：

1. 衍生計算能力：它可創造出變化萬千的表達方式，它們可能是字的排列、音符的序列、動作的組合或一串數學符號。
2. 隨意組合概念能力：我們經常串連不同領域的知識，結合我們對藝術、性愛、空間、因果關係和友誼的認識，產生新的律法、社會關係和科技。
3. 使用心智符號：人類會自動將所有真實或想像的感覺經驗，轉化為個人內在的符號，或經由語言、藝術、音樂或電腦編碼表達出來。
4. 只有人類能進行抽象思考：只有人類想得出獨角獸和外星人、名詞和動詞、無窮和

---

<sup>70</sup> 董學武著，《方圓變奏與化境：董學武水墨畫創作研究》，嘉義市：國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，2004，頁 14。

<sup>71</sup> 同註 39，頁 20-21。

<sup>72</sup> 新田著，《臺灣美術四論》，臺北市：典藏藝術家庭，2008，頁 167-168。

上帝。<sup>73</sup>

即使兩人研究的出發點不同，答案卻十分巧合，由此可見，符號（sign）對於人類社會、科技、藝術創作上都是占有極為重要的地位，德國哲學家恩斯特·卡西爾（Ernst Cassirer，1874-1945）曾在《人論》一書中提到：「人能發明並利用符號創造文化，是種『符號的動物』。」<sup>74</sup>，這個論點是卡西爾於人類的文化層面所做的論述，人類利用符號的原理，從語言到圖像符號充斥在生活美一個角落，所有的發明、創作都有符號的干涉，甚至是主導人類思考與行為的主要元素。在上面列舉的四點，其一、二點，是人類對於符號組合的概念，人類對科技開發的行為，多數是從組合、反覆推理實驗而成；後兩點則是將符號的概念作為影射、意象的想法，是關於藝術與宗教的符號運用，如同我們看到十字型，聯想到的是宗教、加法、醫院。綜述以上人類對於符號的概念來看，人類運用符號的本能，是將對事物的認識或記憶加以簡化、概念化，成為抽象的符號標誌，並加以利用於行為或思考上。

## （二）藝術符號之象徵意涵

藝術之本質乃是以圖像及符號作為代替創作者的情感傳遞方式，亦是創作者與觀者之間的遊戲，創作者在創作過程將內在生命透過創作之形式表現，使用大量符號於構圖上進行排列組合，以其之象徵意義表現作品內涵，因此我們可將藝術視做為一種符號語言。法國哲學家羅蘭·巴特（Roland Barthes，1915-1980）則將藝術代入符號學之理論進行推論，得出藝術的特質有下列四項看法：

1. 藝術並非模仿自然之真實世界，而是藉由自然的幻象創造出自身的真實。
2. 藝術有其自身的符號系統，因此，經驗藝術形式必須透過適當的方式，使精神透過物質層次以感性方式表現出來。
3. 藝術由於自身之符號系統的曖昧性而使其意義更為豐富。所謂意義（signification），不僅指意思的表達或指示，同時包含如何表達的方法。
4. 觀賞者能以豐富的想像再創藝術所體現的神祕性。<sup>75</sup>

在藝術範疇的「符號」，其意涵是做為傳達意義訊息的線條組合，透過形式以被賦

---

<sup>73</sup> 同註 58。

<sup>74</sup> 同註 33，頁 43。

<sup>75</sup> 鄭寶宗著，《心靈呼喚與社會關懷：鄭寶宗油畫創作理念與作品詮釋》，臺中市：興台，1999，頁 32。

予的主觀喻意表達一個對象或事件及關係的存在<sup>76</sup>，其不同於科學思維的絕對理性，它所給予的直觀意象與感性的表現乃藝術作品最主要的靈魂。如「圓」、「方」的符號概念，單獨作為一個個體存在時，「圓」的符號即給人動態的、不斷變化的形象聯想，在構圖排列裡的上圓下方，則代表了天圓地方的意念，即古人所認識的世界，《晉書·天文志》也提到「天圓如張蓋，地方如棋局」<sup>77</sup>，這種天圓地方之說，在中國則被看做「陰」、「陽」的象徵。

在水墨之表現形式裡，更以符號之象徵做為主要表現手法，南朝謝赫曾在其《古畫品錄》一書中創立「繪畫六法」理論，其中六法裡所提到的「經營位置」、「氣韻生動」、「骨法用筆」、「應物象形」、「傳移摹寫」、「隨類賦彩」，正說明了水墨與符號之關係，筆者將「經營位置」、「應物象形」兩者較為明確直接的特色進行分段闡述：

1. 「經營位置」：則是指構圖方式，目的是將符號元素進行配置，強化其象徵意義，例如范寬的《谿山行旅圖》，其構圖法乃採用「巨碑式構圖法」，作者將方形的後山居中、並占了三分之二的比例，用意在強化其巨大高聳、氣勢雄強的符號意象。
2. 「應物象形」：水墨的寫意精神來自於此。水墨與西畫之差別在於，西畫大多以具體的圖像為主，符號的意象相對下較為隱晦；而水墨則以符號的表現型式為主，其將筆法或圖像型態符號化，例如樹葉的表現手法，其運用介字點、胡椒點、梅花點等線形符號表現不同種類的遠樹。

## 二、圖像的象徵意義與應用

圖像（icon）乃是所有透過視覺傳遞之符號，其包含物體外在形象，並涉及人類內在意識，其象徵意涵為藝術最根本的表現形式。圖像的理解對於現代藝術創作上尤其重要，例如我們通常會將圖像中的蛇作為一種性暗示或者威脅，沙漏的圖像，所傳遞的訊息就是時間的流逝，有等待的意思，而現代人們最耳熟能詳的科技物——電腦，也從多年前從文字串組成的 DOS 系統變更為能令大眾更容易上手的 Windows 系統（即視窗介面），其系統採用大量普及易懂的圖像符號，其運用圖像之象徵意義的概念，影響後來多數的科技與藝術，而在本研究創作中，亦選用其游標之圖像符號作為主要創作元素之

---

<sup>76</sup> 陳小鳳著，《探討符號與顏色的抽象意義》，國立臺灣藝術大學美術學系版畫碩士班碩士論文，2013，頁 7。

<sup>77</sup> 曾耀寰著，〈天圓地方和天方地圓〉，刊載於《物理雙月刊》，台灣：中華民國物理學會，第 27 卷第 6 期，12 月號，2005，頁 786。

一。誠如康丁斯基 (Wassily Kandinsky, 1866-1944) 所言：「一個特定事物的象徵意義往往被遺忘，而它的聲音卻保留著，我們聽到這個聲音，就可以無意識地聯想到與之有關的具體或抽象的事物。」<sup>78</sup>，而關於圖像研究的圖像學，最早是被用來做為理解「象徵」意義的一門學問。在古時，圖像的象徵多被用於宗教層面，直到文藝復興時期，圖像學才成為一門用來理解藝術內涵的學問，用於補充過往以形式原理（如形色、明暗、構圖）來書寫藝術史的不足。圖像學真正被定義出來，則是從潘諾夫斯基 (Erwin Panofsky, 1892-1968) 以史學為基礎所撰寫的《圖像學》理論為起始。在潘氏的思想裡，認為一件藝術品的創造即是這兩種對立原則的調和，是通過「時間」和「空間」的對立所體現出來的，它們的相互作用就是它們潛在解決方法的先驗條件，僅僅在這種相互關聯的模式中，藝術品才能被理解。<sup>79</sup>而圖像學則是做為了解藝術及藝術品含意的橋梁，所有的藝術均與圖像學習習相關。創作者為創作理念，必須使作品具備可供描述、分析、解釋的創作形式、主題意涵以及具有文化意義的圖像符號，使其成為具有象徵價值之藝術。

現代水墨不單以繼承傳統為目地，更多是為拓展水墨創作領域，其特色上保留水墨的核心精神，結合東西方藝術之精華，其注重在藝術的價值與意義，在表現形式上多以空間分割，強化圖像與符號之象徵意義。其作品之圖像詮釋，透過隱喻、換喻、代喻、反諷、滑稽等方式<sup>80</sup>，使觀者更能享受與藝術互動之樂趣。

---

<sup>78</sup> 滕守堯著，《藝術社會學描述》，臺北市：生智，1997，頁 116-117。

<sup>79</sup> 廖張瑋著，《試論歐文·潘諾夫斯基的藝術理論與康得哲學的聯系》，學習與探索第 3 期，2011，頁 226。

<sup>80</sup> 整理自王秀雄著，《觀賞、認知、解釋與評價》，臺北市：國立歷史博物館，1998，頁 53-54。

### 第三章 創作理念與實踐

科技改變了人類生存模式，並增加了更多藝術創作方式。從遠古時代開始，科技與藝術的對話關係從沒間斷，自遠古的石刻壁畫到現在的電腦繪圖與三維創作等，不僅改變了藝術創作者的思維和時空觀念，也將人們帶入超乎想像的新空間。本創作研究運用現有的科技設備輔佐創作，並以相關元素作為科技與創作之間的對話橋梁，探討科技給人們希望、期待與各式各樣的回應之餘，同時也帶來後續的人際疏離、雲端科技潛藏的危險以及更多的後果等迷思，並從創作生活中感受科技對自身的影響與省思。

本章節將分為三節：(一)創作理念與自我實現、(二)創作理念的意涵、(三)圖像創作的表現，論述創作題材與實踐、畫面構圖、形式、色彩之呈現，以及對作畫過程帶來影響的畫家風格和圖像元素意涵之闡明。

#### 第一節 創作理念與自我實現

在泰格爾詩集中有這麼一句話：「上帝從創造中找到他自己。」<sup>81</sup>這裡的上帝可作為「人」的客體，人類從實現理想的過程中找到了完整的自我，而人類不僅僅是符號的動物，同時也是創造的動物，誠如凱文·凱利所說：「人類最偉大的發明，就是創造了人性。」，而人性，更是造就了藝術與科技，作為以藝術為名的創作者，則是在創作作品的過程中，將自我的靈魂生活融入周遭的人、事、物以及對生命的熱忱，從創作的心靈鐵爐裡提煉出靈感，而創作的動力則將它化做精神意念付之實行，直到完成一幅幅充滿象徵趣味的心靈結晶，西方藝術家諾貝塔·威爾（Roberta Weir）則在其著作《達文西的墨水瓶》中，針對藝術的創作那麼寫道：「創作過程的思考，便是不斷自我辯證的因果關係。」<sup>82</sup>也就是指，創作的過程不僅僅是反思作品的行動研究，也是運用創作的過程，使自我之心靈得以成長與實現。

本研究者將個人對科技觀點以及科技生活之心靈感受，運用現代水墨的創作方式輔以各種構圖和實驗技法，反映於創作的系列作品中。本節將分兩個部分，系以（一）從生活經驗選擇創作主題（二）創作過程的自我實踐，探討創作主題之選擇和創作過程之論述。

---

<sup>81</sup> 泰戈爾著，《泰戈爾詩集》，臺南市：漢風，1993，頁 87。

<sup>82</sup> 諾貝塔·威爾著，《達文西的墨水瓶》，臺北市：商周出版，2008，頁 4-5。

## 一、從生活經驗選擇創作主題

在小時，家裡有一臺 MS-DOS 系統的電腦，能夠執行的只有一串指令以及用鍵盤操作的大富翁遊戲，這些也許看在現在的人眼裡已經是非常落伍的淘汰品，但對於那段時期，這臺小小功能的大盒子卻是我和親戚家的小孩們爭相搶著玩的新寵兒；直到後來更新了使用者介面和多了一隻滑鼠後，突然又覺得這玩意變得既陌生又稀奇，平印象中，這間隔也才不過短短的幾年光景。

此後，科技的發展越來越快，從家用的有線電話、無線電話、大哥大、手機到現在人手一支的智慧型手機或是平板電腦等，一切進步的發生快得令人措手不及；然而輻射對人體造成傷害的新聞、家庭之間晚飯後的促膝長談變成了各自對著電腦談心、愛遊戲的心成了癮症等，這一切的發生使人們開始惶恐不安，完形心理學家魯道夫·安海姆（Rodulf Arnheim, 1904-2007）認為：「藝術在幫助藝術家瞭解世界和他自己，藝術家將他所瞭解的事物本質或真實，藉著藝術的形式表達出來，向人們的眼睛作為一種視覺的呈現。」<sup>83</sup>而筆者也深感科技莫爾定律的威力及可怕之處，並赫然發現科技的這個特點與大學時期閱讀的小說《符文之子：冬霜劍》十分相似，其內容是關於一名手中握有強大力量的劍的主人公，他帶著這把既另它害怕卻又無法捨棄的劍，尋找能夠容納自己的生活場所。而其中有一段是這樣的：

「冬日之劍原本其實是無生命的東西，不會有聲音，但因為長久以來吞食了太多依靠它甚至毀了自己的那些人的精神，所以劍裡面存在著許多被毀的靈魂。絕對不可以聽從那些聲音！那些並不是劍本身的聲音。劍只會賜予你禮物，讓你擁有無限力量，如同一個過份慈悲好心的國王那般。我們希望你能夠真正領悟出這番話的可怕。」<sup>84</sup>

因此，筆者調查關於一體兩面的哲學論點，發現原來萬物都有具備這樣一反兩面的特質，對此，老子、易經也將這種特質比喻成陰陽，而兩種特質的互動則稱為「沖氣」；而西方則將這種特質定義為「二律背反<sup>85</sup>」。這種有趣的現象時時吸引了筆者對創作的靈感，使得原本心中充滿批判性的想法又多了些不同的聲音。而這些點滴與現在的生活體驗都成了筆者構思的創作靈感；加上與老師的討論之下，衍生出了更多想法集結在一起。

<sup>83</sup> 同註 28，頁 40。

<sup>84</sup> 全民熙著，邱敏文譯，《符文之子：冬霜劍》，臺北市：蓋亞，第五卷，2007，頁 47。

<sup>85</sup> 二律背反指的是一體兩面、相互矛盾的定律，這個定律則是由康德在《純粹理性與批判》中提出的。而老子所說的「沖氣」即「陰、陽」，其中含意也包含二律背反。

例如筆者曾經構思一群逍遙自由的群眾在電腦世界成為一個生態和以電路板為山的空間排法，經過與老師討論後，才衍生出世界系列的〈活在科技〉(圖3.1)作品。此外，筆者將主題分別以四個角度觀看，並在平時收集與閱覽各家作品，其中包含電腦繪圖、水墨創作、西畫創作甚至立體作品等。此外，有時會與同學及朋友出門到處逛逛，喝個咖啡或欣賞美景、老屋等。因為，靈感也總是來自於意想不到的地方，從收集素材、思考各主題之創作理念，其靈感來源也不一定是與科技相關的事物，面對科技感到麻木時，瀏覽植物、昆蟲、鳥獸、氣候或是書籍、創作等，感受自然界的治癒效果與藝術作品的驚奇與浪漫，以及無所不在的各種符號與圖像，其象徵意義皆能激發許多靈感，此外，也能抒發壓力、擴展視野並沉澱自我雜亂的心思。



▲ 圖 3.1 黃晴渝 〈活在科技〉之作品局部。

## 二、創作研究的自我實現

老子曾說的「五色令人目盲；五音令人耳聾」<sup>86</sup>，是提醒人們不可過度沉迷在物質的享受以及過分的追求，否則終究會使得心靈變得麻木，成為無法辨識色彩之美、食不知味的行屍走肉。但在這個變動的時代，老子當時語重心長的一番話卻在當下的社會中一語成讖，在現今這個時代中，科技的蔓延與人性慾望相互影響、滋長下，成了無可避免的現象，要如何在講求物質享受的時代中找出生命存在的價值，一直都是現代人最先也最必須思考的內容。

---

<sup>86</sup> 同註 50，頁 44。

從周遭觀察與自我體驗中，筆者有感於人性本能在追求安逸舒適，而放縱自我享受科技的結果，使得慾望追求達到了極致，成為一種扭曲、變質的程度，再回頭省思儒家的自我實現理想與道家的生活哲學後，認為先人的訓示在物質生活充斥的現代中，是非常重要的心靈修養。而生活上筆者依賴電腦科技產品的機會頗多，為了釐清自我對科技的有效利用或濫用，因此在創作時選擇以電腦科技為例，作為詮釋目前科技帶來社會變動的迷思，並佐以人的觀點和思維，透過研究者的生活經驗與靈感來對科技與人性的矛盾做解釋；黑格爾（Georg Wilhelm Friedrich Hegel，1770-1837）曾說：「精神與觀念就是藝術的內容，經由作品的形式而具體化。」<sup>87</sup>，而孟克（Edvard Munch，1863-1944）也曾言：「我要描寫的，是那種觸動我心靈之眼的線條和色彩，我不是畫我所見到的東西，而是畫我所經歷的東西。」<sup>88</sup>，這些藝術家、哲學家們所說的是一種擁有魅力的藝術，也是自我實現的管道。創作者的靈感來自於生活，生活是創作的泉源，是現實生活最真實的呈獻；筆者忠於自己的情感與感受，從生活中去分析、觀察研究和體驗，並藉由這樣的動力構築出創作的精神意蘊。康丁斯基（Kandinsky Wassily，1866-1944）認為：「藝術是在把這種看不見的情緒，轉變成可看見的繪畫。」<sup>89</sup>，而這種創作過程，將會使得自我心靈與創作技巧得以成長，而達成筆者最初衷的思考與規劃目的。

## 第二節 創作理念之實踐

創作是心靈的舞臺，東西方的藝術家有許多驚人創作流傳至今，對現代的藝術創作影響甚鉅；藝術與人的對話從古至今依然存在，藝術予人生活更加豐富、精采給時代心曠神怡的宏觀創造，高雅的創作給人開闊心胸和眼界，可貴的藝術品表現出創作者的高尚信念。藝術的體現是社會的、民族性的、時代性的投射，並且能夠以最直接而真誠的態度來傳達那個時代環境給予創作者的感動。自古以來，東西方藝術之界線十分明確，西畫講求色彩變化、光影、透視，而水墨則講求氣韻及寫意；而現代的藝術則跨越兩者，截長補短地，融入東方水墨之空靈美感以及西方的行事風格運用，更能增添創作的自由度及內在的精神意涵。

研究者在進入創作過程的起始，本著一份對藝術創作的執愛和歸附而選擇水墨創作

<sup>87</sup> 劉思量著，《存在主義哲學新編》，香港：中文大學，1998，頁47。

<sup>88</sup> Isabella Ascoli 主編，黃文捷譯，《孟克》，臺北市：錦繡文化，巨匠美術週刊第46期，1996，頁22。

<sup>89</sup> 康丁斯基著，吳瑪俐譯，《藝術的精神性》，臺北市：藝術家，1985，頁40。

的途徑。本創作是以電腦科技和人的議題著手，從起初的研究分析彙整可進行的創作方向、草擬，同時和指導教授討論並確立研究主題、針對科技與人性的探討融入個人對科技與人性矛盾的感觸，並利用相機尋找研究之元素，到找尋資料並以電腦繪圖架構出內心的靈感畫面。再將自身的生活體驗融合藝術視覺元素，並用心去表達呈現創作意涵，過程中，不時和指導教授討論及與同學觀摩、切磋，直到作品更臻理想。種種創作研究體驗都使自己在創作研究過程獲益不少。不論在水墨的運用或色彩的揮灑還是新穎的技法，都能融會貫通並加以統合整理；再集結個人情感和理念於創作上的表現。本節分為兩部分，分別講述構圖創作之實踐媒材、工具以及從東西方之藝術家對本創作研究之影響，論述創作構圖與實際應用。

## 一、東方藝術家對創作之影響

以往一直都認為，水墨就是山水、花鳥的世界而已，這樣有如井底之蛙的想法直到遇到葉宗和老師後才發現，原來水墨的藝術創作也能這麼廣大自由，技法不再只是傳統的皴法、雙鉤、白描…。他曾與我們說過，技法與構圖是藝術創作者用來表現畫面的方式，創作者不應侷限於傳統的方式，而是要傾聽自我內心的聲音，加上不斷嘗試新的技法，並將合適的效果發揮在作品上，才會讓作品更增添其價值。筆者在經老師的提點之後，才發現這個我們一直從未想過的創作技法與思考：傳統的創作，只是古人用來抒發當時心靈的方式，在環境與時空的改變下，我們不該止步不前。而莊連東教授在《臺灣當代水墨特殊技法》的導論中有提到：「在『傳統化』與『創新化』的反覆思辯中，當代水墨藝術存在者相當多元的類型與樣式風格…藝術家都無可避免與時代同步，他不可能避開環境、種族及時間等三個決定性因素的影響。<sup>90</sup>」，袁金塔也曾說過：「中國繪畫史上每一位有成就的畫家，都能反映自己的時代，並且推陳出新。<sup>91</sup>」，然而對於現代的改變，我們的感受不再是與古人同樣的心境，在時代交替下的我們，於創作方法上更是多了不少便於創作的工具，因此以現在的思想與東方水墨畫的精神作結合，創造屬於自己的風格與理念成為現在最首要的課題。

### （一）媒材、工具之應用

創作除了構思意念外，運用適當的媒材與工具也十分重要，因此對於媒材的選擇並不局限於「水」、「墨」，因為「藝術方式是基於所選擇的媒介態度上之技術性操作。媒

<sup>90</sup> 王源東等著，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013，頁4。

<sup>91</sup> 王瑩著，《理性與感性：袁金塔為現代水墨探新路》，臺北市，光華雜誌第11期，2000，頁105。

介是一種材料而非規範。對材料的態度不僅是物質性，更應看到人內在的精神性意願在選擇時起了重大作用。」<sup>92</sup>

## 1. 圖像收集與工具應用

以往創作的開始都是用手邊的傳統工具作為打稿的方式，拜現代科技之賜，可運用的工具使得進行構思與創作多了許多便捷的管道，例如在筆者創作過程中所使用的電腦，電腦對於筆者十分受用，由其是用在構圖表現，其優點如：能預測大概的呈現的效果，並且在迷茫時，隨意排列組合也能在一定程度上激發想像力與執行力，以提升創作品質。除此之外，在與導師進行溝通時也能一目了然地，加強雙方對構圖的共識，也能使得作品系列便利於管理等。筆者在進行創作草圖，與老師互相討論反省應改之處，用電腦繪圖修改完成後再開始進行與創作內容相關的技法實驗，直至找到合適的方式後再進行創作。以下是創作過程中使用的器材與媒材：

表 3.1 材料及圖像收集用的器材一覽表

用途	器材	
收集圖像資料 與靈感來源	網路、圖書	平時尋找靈感與構圖元素之管道，如報章雜誌等，但主要還是藉由網路與相機做為元素取材。
	掃描器	
	相機	便利於即時取材，有時網路及圖書找不到的靈感或資料可藉由相機與空白筆記本互相輔助。
	空白筆記本	

表 3.2 創作及構圖使用的輔助器材一覽表

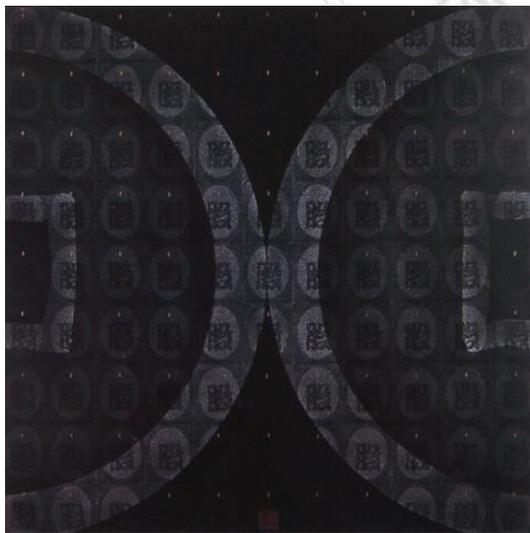
用途	器材	
打稿時作為輔助用	影響處理軟體及繪圖軟體	如：Photoshop、SAI，並以手繪版做為構圖時的輔佐工具。
	手繪版	

<sup>92</sup> 劉子建著，〈我的藝術取向〉，刊載於《20世紀末中國水墨藝術走勢第一集》，天津：楊柳青畫社，1993，頁37。

	光桌	用釘好的架子，在上面置放壓克力板後，底下放盞日光燈並輔以等比例大小之構圖。作為打稿時非常好用，可清楚的看到草稿。
創作時作為控制水分	各種噴水容器	化妝用噴具、一般噴霧、水壓式噴壺等，水分控制可使畫面渲染呈現不同效果。
	各種除濕器具	吹風機、電風扇、冷氣等。

## 2. 媒材選擇

材料對應於繪畫表現，存在著兩個面向的觀點，其一是視材料為藝術創作的媒介物，從理念的達成至效果的突顯，材料的特性在創作者的運用中發揮極致的作用。其二是將材料當成藝術呈現的主體，材料的原本特質便是藝術作品的構成元素。<sup>93</sup>而水與墨汁間的融合無疑是東方精神體現的一種形式，儘管一些現代東方藝術家使用的媒材不再是墨汁與水，卻承襲了水墨的精神，這種黑與白之間的交響樂使畫面有了「實中有虛」、「虛中有實」的意境（見圖 3.2、3.3）。



▲ 圖（3.2） 葉宗和，〈映月〉，1995，水墨設色，110cmx160cm  
圖片來源：翻拍於《台灣當代水墨特殊技法》



▲ 圖（3.3） 劉子建，〈水墨空間〉，1992，水墨設色，64cmx64cm  
圖片來源：劉子建官方網站  
<http://img3.artron.net/artist/A0200760/brt020076000045.jpg>

<sup>93</sup> 莊連東著，黃朝湖編，〈彩墨藝術創作的材料思考：紙素材的可能〉，刊載於《彩墨藝術文選》，臺中市：中市文化局，2003，頁 28。

中國傳統的文房四寶，即筆、墨、紙、硯中，陳大川所著的《紙素材與現代藝術》提及了關於紙的對藝術的關係：「非真正的空間，也不是中性的或死的空間，是紙，是單純、空白的紙，是承受藝術表現的面，因此，紙也是藝術的一部份。」<sup>94</sup>而紙也是筆者認為在現代水墨的創作過程中，紙是最能使水與墨自由奔放的媒材，也因此筆者將紙做為承載理念的空間，除了運用基本素材外，並藉由紙，在創作過程中融合其他媒材作為表現質感與氛圍的方式：

表 (3.3) 創作媒材一覽表

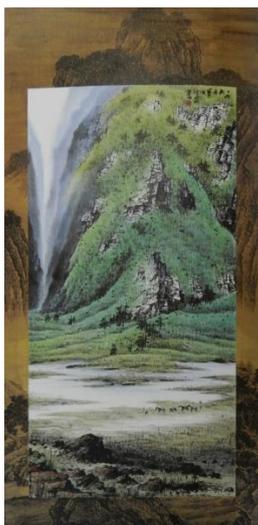
媒材項目	內容說明
畫紙	國畫用紙主要有生宣及熟宣，筆者所使用多以生宣為主，視構圖需要，有時會使用別種紙質作為質感不同之呈現方式。
筆墨	墨汁多以一得閣為主，主要原因是為講求墨的濃度；後期則改用吳竹墨汁。以墨汁搭配水，則可呈現焦、濃、中、淡色調變化與乾、溼呈現軟、硬等不同，調和不同溶劑則產生各種不同的效果，以供創作之需要。
	筆有分許多種，在國畫傳統用筆上則分為硬毫、軟毫、兼毫；而筆者主要偏好使用蘭竹作為主要用筆、染局部墨色則以長流為主，如意、勾勒作為細部之描繪，有時會使用大支排筆或軟性毛筆。
顏料	沿用傳統國畫顏料。國畫顏料比起水彩顏料顯色更加活潑生動不死板，種類則有胡粉、藤黃、洋紅、胭脂。而西方的塗料則以廣告顏料、壓克力顏料為主。
膠	主要以一般膠水為主，視畫面需要也有使用有機性的膠。
其他材料	茶葉水、壓克力等。

## (二) 構圖呈現

構圖是心靈內在所顯現的形式，亦是平面的創作空間中所展現的內在空間，作為藝術創作中最重要的一環，其構成則是由畫面空間比例、線條之配置，搭配色彩及元素組

<sup>94</sup> 陳大川著，《紙素材與現代藝術》，臺北市：臺北市立美術館，1988，頁 23。

合而成。在空間上，「水平式」、「垂直式」、「方形式」，代表的是寧靜、安逸、穩定的，屬於穩定的構圖形式，如林崑山的〈古今古玩〉(圖 3.4)、陳建發的〈生命組曲〉(圖 3.5)等；不對稱的曲線則有「曲線構圖法」、「輻射線構圖法」等，其代表驚慌、張牙舞爪等，這類構圖則屬於不安定的構圖形式，這種構圖形式通常會帶有律動感，如陳穎蓁的〈不是我的世界〉(圖 3.6)，其它還有中軸式構圖、巨碑式構圖、斜線式構圖、等分式構圖等創作手法，而以下則是對於本創作研究之構圖、色彩等有深遠影響的藝術家與作品：



▲ 圖 3.4 林崑山，〈古今古玩〉，154cmx75cm，年代不詳。  
圖片來源：翻拍於《臺灣省第50屆全省美展》



▲ 圖 3.5 陳建發，〈生命組曲 4〉，尺寸年分不詳。  
圖片來源：翻拍於《臺灣省第52屆全省美展》



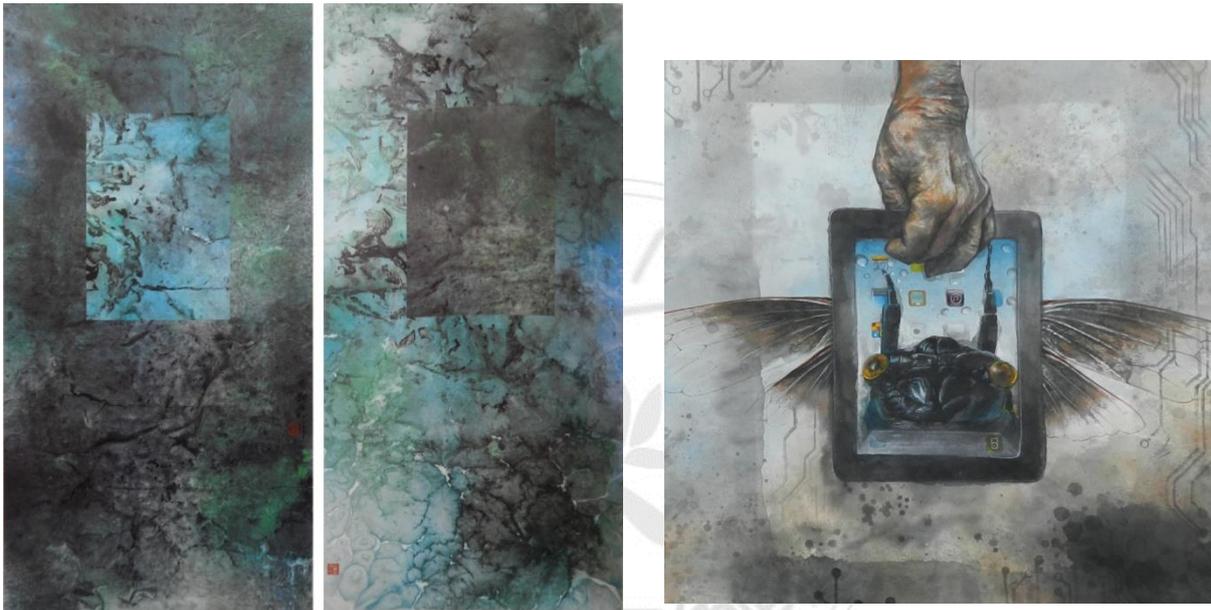
▲ 圖 3.6 陳穎蓁，〈不是我的世界〉，240cmx89cm，2011。  
圖片來源：翻拍於《2012 臺灣藝術所：校系觀摩展》

### 1. 劉國松 (1932)

劉國松是名抽象水墨畫家，其作品打破了傳統的山水、花鳥的刻版印象，多呈現抽象的概念，同時身為現代水墨的創始者，他曾對當時國內的藝術表示看法：「我們既不是生長在古代的中國，也不是生長在現代的西方。模仿新的不能代替舊的，抄襲西洋的不能代替抄襲中國的。」<sup>95</sup>，並且認為現代水墨因該要不斷的創新，提倡「革筆的命，革中鋒的命」，在保留水墨的精神當下，應以新技法、新構圖之水墨創作，才能創造出屬於這個時代的藝術，而在他的作品裡，多以前衛的手法進行創作，其概念影響多數後代的水墨畫家。在創作研究中，筆者多方觀摩各方創作，其中劉國松的〈你中有我，我中有你〉(圖 3.7) 影響了筆者在創作時對於構圖上的另一番思維，如〈輕薄人性〉(圖

<sup>95</sup> 蕭瓊瑞著，《水墨巨靈：劉國松傳》，臺灣：遠景，2011，頁7。

3.8)中，乃是取其一之畫面構圖，成為中軸式構圖法，構圖方式將畫面中央分割出另一個空間，放置主題，使其空間與主題之內在空間互相呼應，上下兩隻手也成為互相呼應之對象。這種「窗」試的空間分割法亦是許多創作者所愛用手法，「窗」有「從外向裡窺視」或者「從裡向外之眺望」之意象，其「窗」也有使主體與外界之連結或隔離的特色，以圓與方的意象來看，圓為天、方為地，其「地」又作「世俗之物」，即是方形窗又可意指「世俗之物」；在本研究創作的〈輕薄人性〉中，亦將「窗」的意念作為「從蒙蔽之事物顯現出來」以及使觀者「由外向內窺視」之意象。



▲圖 3.7 劉國松，〈你中有我，我中有你〉，  
146cm×140.3cm，年份不詳。

▲圖 3.8 黃晴渝，〈輕薄人性〉之局部

圖片來源：《翻拍於臺灣省第 50 屆全省美展》

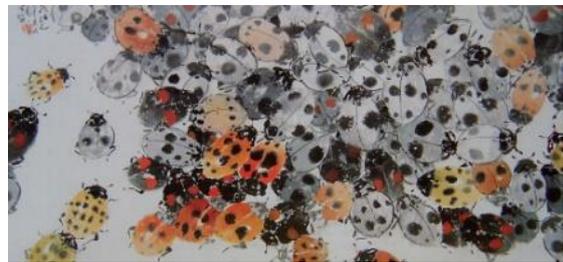
## 2. 袁金塔（1949）

袁金塔創作中的原創力是來自於家鄉的事物，如：廟會、三合院、牛車、木瓜都深藏在記憶中，透過對社會的批判、人性反思、生命本質的質疑悄悄匯集透過各種色彩與筆觸融合媒材，將水墨與代表現代性的元素相結合，其創作多以空間及視點之巧妙佈局，使作品充滿令人玩味的趣味性。其中《車道》（圖 3.9）和《聚》（圖 3.10）之元素集、散，以黑白及色彩表現，使其多而不亂、層次分明；構圖層面採用垂直、三分式構圖法，兩側蕉林由外圍向中心延伸，產生垂直之空間，再由左右兩邊空間縫隙表現第三方如同「道路」的空間概念，這兩件作品的多向空間深度的構圖形式和聚散分布的數大之美的

作品魅力深深吸引筆者，並由此衍伸出「世界系列」的《獨角爭先》(圖 3.11、3.12)，在〈獨角爭先〉中，筆者運用此「道路」的「指向」、「趨勢」之像徵，將變身為獨角仙的滑鼠群放置於「道路」中，使其現象出「爭先恐後往目的地爬去」的意象。



▲圖 3.9 袁金塔，〈車道〉，108cmx89cm，1982。  
圖片來源：全球華人藝術網



▲圖 3.10 袁金塔，〈聚〉，40cmx48cm，1993。  
圖片來源：全球華人藝術網



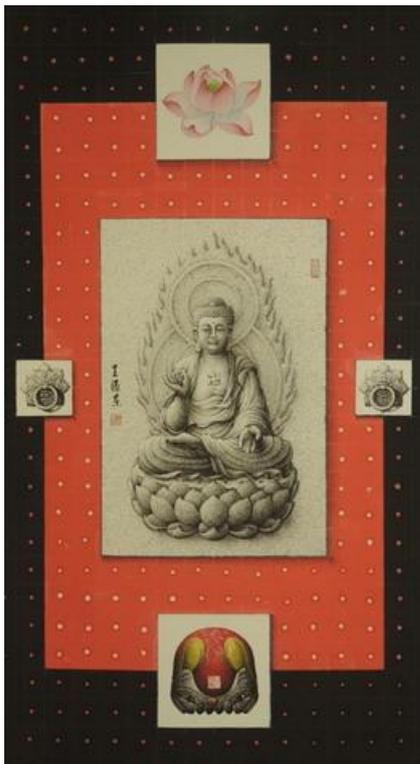
▲圖 3.11 黃晴渝，〈獨角爭先〉之局部



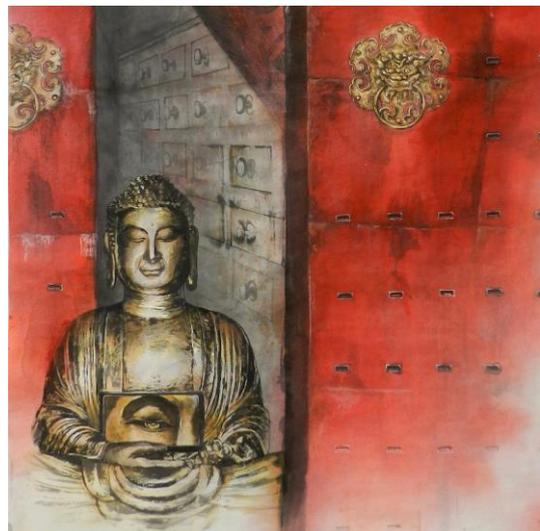
▲圖 3.12 黃晴渝，〈獨角爭先〉之局部

### 3. 王源東（1960）

王源東教授的創作是以對兒時故鄉的景物和廟宇生活情懷，以畫筆敘述鋪陳自己的人生經驗，融合現代生活中新的意義構成創作畫面。其作品中，臺灣廟宇建築裝飾紋，也是源自於自己對故鄉廟宇的思念之心，而廟宇石雕渾厚自然、穩固堅實則表現了臺灣永恆內斂之常民文化。在王源東教授的作品中，不僅以筆、墨、紙作為創作的元素，還能在裡頭找到許多與眾不同的創作方式，在過去以「點」為主的技法中，在 2012 年所創作的《敞開佛心》（圖 3.12）則更是將「點」活用到了臘上，以佛家的紅色大門所敞開的禪意與中軸式的構圖法，啟發了筆者對創作內容的省思以及圖像之象徵意涵的靈感，其中「黑洞系列」的《禪意·纏欲》（圖 3.13）之創作理念，則是由佛教稟著「無欲」而清靜的思想與人性本能中「欲望」的無限互相比照；其風格以紅色大門做為主調，而 USB 插座孔則為其點綴。關於門的解說，我國文獻《說文解字》中提到：「門，聞也。從兩戶，象形。」<sup>96</sup>，「門」是象徵「出」、「入」的通道，在《禪意·纏欲》的作品中則為兩種選擇的通道。



▲圖 3.13 王源東，〈敞開佛心〉，77cm×140.3cm，2012。  
圖片來源：《台灣當代水墨特殊技法》



▲圖 3.14 黃晴渝，〈禪意·纏欲〉之局部

<sup>96</sup> 同註 18。

#### 4. 葉宗和 (1959)

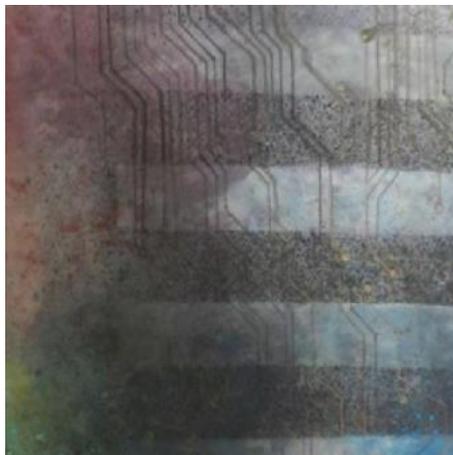
葉宗和教授是筆者第一個接觸到的現代水墨派畫家，也是影響筆者最大的恩師，其作品早期風格則是以「繩」做為創作工具，擅於以理性而細膩的手法巧妙準確的層次處理，精密而細微的描繪逼真的質感，其理性的創作風格下，卻能使觀者發現作品中感性而浪漫的內在。葉老師總對我們提點：「寫實其實不難，真正難的是賦予作品生命與價值。」、「只要符合創作內容需要，任何物件都是創作的利器」，其作品以〈裂宴〉(圖 3.14) 及〈洞窟壁畫〉(圖 3.15) 的構圖形式與元素、肌理的處理上影響筆者進行創作研究最為深遠，在「黑洞系列」的〈十字路口〉(圖 3.16)背景之所以採用斑馬線，是由於〈裂宴〉所激發的靈感；斑馬線作為行人穿越之用，在本研究作品中，斑馬線作為隱喻虛擬世界之潛在危險；「祈願系列」的〈仰望未來〉(圖 3.17)創作靈感及技法實驗的動機則來自於〈裂宴〉的複像疊影與〈洞窟壁畫〉之「窗」的意象。



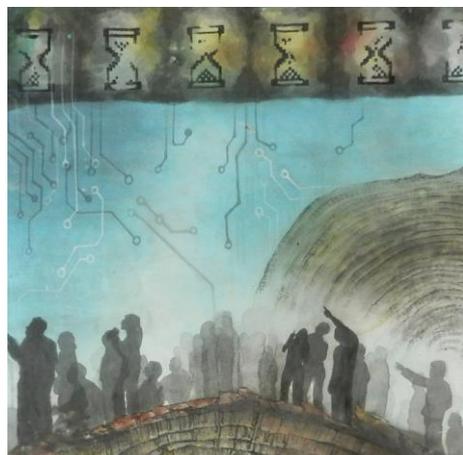
▲圖 3.15 葉宗和，〈裂宴〉，88cm×90.3cm，2001。  
圖片來源：《臺灣當代水墨特殊技法》



▲圖 3.16 葉宗和，〈洞窟壁畫〉，90cm×90.3cm，2002。  
圖片來源：《葉宗和畫集 III》



▲圖 3.17 黃晴渝，〈十字路口〉之局部圖。



▲圖 3.18 黃晴渝，〈仰望未來〉之局部

### (三) 技法應用

在科技蓬勃發展的時代裡，複製與再造不再是銷毀藝術獨一性之存在，在當代藝術裡，更多的藝術家將現代科技之可複製性作為表現形式的其中一門管道，使元素或物件經過複製與再造，產生新的意義，蕭瓊瑞在《技法不只是技法》一書中曾提及：「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；再創作的天地間，還有無限的可能與空間……媒體時代的來臨，複數化的轉印、再造，成為藝術強而有力的表達媒介，更遑論電腦資訊化的時代了……。」<sup>97</sup>

在水墨中，注重其用筆的功夫，即運筆、筆觸、筆法、筆勢、筆劃、筆力等，藉由各種運筆方式表現質感、情緒、力道是水墨最主要的技法，搭配水分調整乾、溼、濃、淡則能發揮出更多種變化，除了筆墨之變化外，清初時期的石濤在《畫譜》裡提出：「縱使筆不筆，墨不墨，畫不畫，自有我在。」，面對現代水墨創作，並非只局限於筆與墨之運用，為使創作更富多元畫與突顯個人風格，經常藉由各種創新技法與媒材，如廣告顏料的運用、膠、水、清潔劑等媒材，表現出「濕拓法」、「裱貼法」、「擦印法」、「洗墨法」、「紙拓法」、「撞墨法」、「漬墨法」、「複像疊影」、「拓印法」等多種呈現質感與肌理的方式，以及對於創作觀念的改革，使得現代水墨成長為不遜色於油畫、水彩的心靈藝術。

在體驗多位現代水墨藝術家的獨門技巧後，也將自己所學到的活用於創作中，其多數系列應用的技法如乾刷、點畫、濕染、潑彩、滴流、撞墨、拓印等等，以下將創作研究中運用到的技巧分述如下<sup>98</sup>：

(表 3.4)技法流程說明一覽表

技法名稱	效果	流程說明
潑彩滴流		<ol style="list-style-type: none"><li>1. 將底部墨色上墨完畢。</li><li>2. 調整廣告顏料之色調與濃度。</li><li>3. 用毛筆沾上顏料，將筆桿輕用。</li><li>4. 用水將局部渲染，使顏料產生濃淡不一的層次感。</li></ol>

<sup>97</sup> 同註 90，頁 V。

<sup>98</sup> 技法名稱取自：王源東等著，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013。

<p>漬墨法</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將墨由淺至深調配好，備用。</li> <li>2. 分別從淡到濃刷染於岸邊，待乾。</li> <li>3. 重複同樣的方式，直到製造出水與岸邊碰撞後的波紋。</li> </ol>
<p>複像疊影</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 調好墨之濃淡後，加入些許膠水。</li> <li>2. 分別將未接觸之形體描繪完畢，待乾。</li> <li>3. 以同樣手法繪製其他形體，使形體產生重疊之深色區塊。</li> <li>4. 以不同墨色創作，加強深淺之對比。</li> </ol>
<p>型板</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用型板之遮蔽原理，準備形狀紙板。</li> <li>2. 將紙板放置欲留白之處，並將墨調好備用。</li> <li>3. 將墨輕敲，噴灑於畫面之中，直至畫面上黑點密度足夠。</li> <li>4. 拿開紙板，以此方式重複製造出十字路口的斑馬線。</li> </ol>
<p>拓印</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用印章概念，備好可呈現效果之工具（在情感系列的〈十字路口〉中，採用的是寵物玩具上的防滑顆粒）。</li> <li>2. 將工具沾墨，並拓印於十字圖標之側面。</li> <li>3. 以筆點描作局部修飾與加強。</li> </ol>
<p>撞墨</p>		<p>先將中間留白處以噴霧器噴濕。</p> <p>排筆沾墨，進行局部大面積的刷染至濕度飽和。</p> <p>搭配筆墨修改，製造成許多觸手試圖騷擾女孩的恐怖氛圍。</p>

## 二、西方藝術家對創作之影響

西方藝術家自古以來分派無數，其各派別的作畫形式也是大相逕庭，這些都是必須追迹到文化及歷史背景，在 19 世紀初到接下來的世紀中，經過工業革命所帶動的效應，藝術創作也掀起了一陣改革風潮，從寫實主義跳脫而出，陸續產生了各種風格的畫派與其創作形式，其中表現主義、象徵主義、超現實主義之創作風格、表現自我的理念、運用圖像的象徵以及如夢境般的超現實創作方式等，正是影響後續創作者最為深遠三個代表，同時也是現代水墨畫家最喜歡用來表達自我心靈的方式。

在本創作研究中，將表現主義、象徵主義、超現實主義三者，分段敘述其風格特色與創作理念，並且對作品創作之影響分段進行論述：

### （一）表現主義

愛德華·孟克 (Edvard Munch, 1863-1944)：「其實，我的繪畫是一種對良心的檢驗，是對理解生存與我之間關係的一種嘗試。因此，我的繪畫是一種利己主義的表現，但是，我總是希望能藉著它來幫助別人將它看得更清楚些……」<sup>99</sup>

19 世紀末到 20 世紀初的表現主義 (Expressionism) 其前期係由印象派演變而來，經歷了寫實主義、印象主義以及後印象主義，最後卻從印象派描繪現實的方式脫穎而出，轉為運用扭曲的線條、色彩，在作品上表現出心靈的感受，尤其以藍騎士 (Blaue Reiter)、橋派 (Bruck)、新客觀主義 (Neue Sachlichkeit) 等為當時表現主義的龍頭。而其中最具有代表性的畫家則有孟克、梵谷 (Vincent Willem van Gogh, 1853-1890)、席勒 (Egon Schiele, 1890-1918) 等，孟克為跨越印象派與表現主義的早期先驅，他認為：「藝術家的使命就是要從他的繪畫中，奉獻出『他視為珍寶的東西，亦即他的靈魂，他的痛苦，他的歡樂，和他心靈中的鮮血』。<sup>100</sup>」這些印象派畫家認為自身的情緒張力與創作主題同等重要，在他們眼中，描繪現實是無法撼動人心的，的確，藝術品應當是創作者的靈魂與情感，無靈魂與情感的創作並不能說是一件藝術品，它只是透過技術所顯現出來的物；梅洛龐蒂也曾提到：「瓦雷利說畫家：『提供他的身體』，事實上我們並不能想像一個心靈如何能作畫。正是在畫家把他的身體借給世界的時候，畫家才把世界變成繪畫。」<sup>101</sup>因此，唯有將自我的心靈所思、所感投入創作中，才能作品擁有靈魂，表現主義的創作理念所

<sup>99</sup> 發行人：許鐘榮，巨匠美術周刊第 46 期，《孟克》再版，臺北市：錦繡，1996，頁 27。

<sup>100</sup> 同上註，頁 32。

<sup>101</sup> 李德茂著，《時間性與當代藝術中的影像問題：梅洛龐蒂的觀點及其批判》，中山大學哲學碩士論文，2004，頁 5。

呈現的核心思想運用在現代藝術中，他所闡述的精神則是：所有的作品都離不開與創作者之間的內心互動，如何才能將內心的情感最具體的表現出來，乃是所有創作者所追求的最終目標。不僅是現代藝術家理念核心，同時也是筆者在面對創作時最重要的課題。

在進行本創作實踐時，最主要面對的課題是：「如何將情感畫出來？」，在構圖中選用的圖像元素、色彩、線條，皆會影響作品的意象；筆者藉由觀賞孟克所創作〈去逝的母親與小孩〉（圖 3.18）產生靈感進而創作出〈十字路口〉（圖 3.19），採用摀著耳朵、表情扭曲而恐懼的嬰孩作為創作中的主角，在創作過程前進行實驗與思考，而後決定以冷色系搭配周遭的生硬線條作為背景，使其與嬰兒內心中的寒冷以及恐懼感互相呼應。



▲圖 3.19 愛德華·孟克，〈去逝的母親與小孩〉，104.5 x 179.5 cm，1899，油彩、畫布。  
圖片來源：  
<http://www.abcgallery.com/M/munch/munch35.html>  
(2014/06/22 閱覽)



▲圖 3.20 黃晴渝，〈十字路口〉之局部

## （二）象徵主義

象徵主義來自於社會變動的 19 世紀末，詩人摩里亞斯（Jean Moreas，1856-1910）在報上指出，藝術的本質應是「為理念批上感性的外型」，而這種理念也是——波特萊爾的詩所表現的特色。在繪畫創作上，象徵主義畫派則是受到高更（Paul Gauguin，1848-1903）作品中帶有意義的影響，其主義排斥關於理性、科學的手法呈現作品，所表現的手法為使用寓意性的圖像影射其意涵，使作品彷彿就是一篇故事。在代表成員魯東（Odilon Redon，1840-1916）、牟侯（Gustave Moreau，1826-1898）、羅特列克（Toulouse Lautrec，1864-1901）等人作品皆可觀察到創作者在畫中找到端倪。而魯東則是為追求能夠以圖像表達思想，並且使作品擁有說話的能力，他認為「一切的想法並不是慾望的結果，而是從潛意識中潛伏出來的」。於是他藉由創作出不同的形體作為「說故事」的

靈魂，借以表達內心中瘋狂的幻想。

象徵主義所開闢的藝術途徑，是在有限的現實世界與不可見的意識空間，精神與物質互相對話，其主義風格注重於圖像符號的象徵意涵，關於這類型的作品特色中，一連串的圖像元素使創作更富有故事性的神祕感，圖像符號的運用使其能夠代表創作者，與觀者交流；在魯東的〈潘多拉〉(圖 3.20) 中，他將「花」的意象套入女性的形象中，在畫中央的潘多拉以 S 型的優美曲線站著，畫中人物的五官細節雖未被詳細描繪，卻藉由身形與花的美感互相融合，並象徵了她的美。正因為象徵主義藉由影設、暗喻的特點，使其充滿故事性與供觀者回味的風格吸引了筆者，因此筆者藉由〈潘多拉〉中，關於「花」的意象，融合自我體驗之情感，孕育出情感系列〈荊棘裡的花〉(圖 3.21)，在創作過程時，筆者多方思考如何充分表達出女性在面對虛擬世界的網戀失敗時所受到的傷害，因此採用「玫瑰花刺」的意象，「玫瑰」自古以來象徵愛情，而「花」也能代表女性。



▲圖 3.21 魯東，〈潘多拉〉，  
143 x 62.2 cm，油彩、畫布，1910。  
圖片來源：《世紀末繪畫》



▲圖 3.22 黃晴渝，〈荊棘裡的花〉之局部。

### (三) 超現實主義

超現實主義是由法國的安德烈·普魯東 (Andre'Breton, 1896-1966) 在 1924 年發表《超寫實主義宣言》，成為正式脫離出達達主義的一支藝術運動。其主義接納實驗技法與自發性藝術，並捨棄掉所有傳統、理性與慣例。超現實主義的作品往往含有佛洛伊德的「潛意識」理論，在風格上則帶有幻想、錯覺與夢境，創作者往往試圖製造奇幻的氛

圍，因此使得超現實帶有濃厚的趣味感，容易使觀者進入繪者的想像世界，超現實主義的代表畫家雷內·瑪格利特（Rene Magritte，1898-1967）所創作的〈結婚的牧師〉（圖 3.22），在畫面中，兩顆水果帶上面具並依偎在天空下，其作品的主體含意並非單純的水果或面具，在他的繪畫創作裡，喜好運用數種圖像拼湊、結合，使其產生結然不同的含意；1957 年時，瑪格利特對外表達了自己的藝術觀：「我的繪畫藝術觀是反映世界和它的奧秘；我的畫是由已知的東西構成，且尚未被認知的圖象；我的作品描繪的是世界展示給我們的表象所構成的一種思想，這些表象在其揭示的現實奧秘秩序中，聚合再一起了。<sup>102</sup>」這種超現實主義於本創作研究上，其奇幻風格的趣味深深擄獲筆者的心，因此在科技與生活之水墨創作研究中，筆者也嘗試將超現實主義的特點融入自我的創意於數個創作裡，利用數種元素拆解、組合，其中「世界系列」的〈獨角爭先〉（圖 3.23）作品中，筆者將滑鼠與獨角仙互相結合，使其成為有生命的個體，並將這些一隻隻的獨角仙排列群聚成生態，亦或電路板零件形成的都市等，皆是以超現實主義之幻想、夢境風格進行創作，使其呈現出另一個幻想世界的意象。



▲圖 3.22 瑪格利特，〈結婚的牧師〉，  
46 x 58 cm，油彩、畫布，1950。  
圖片來源：《超現實主義》



▲圖 3.24 黃晴渝，〈獨角爭先〉之局部。

<sup>102</sup> 發行人：許鐘榮，巨匠美術周刊第 100 期，《瑪格利特》，臺北市：錦繡，頁 23，1996。

### 第三節 圖像創作的表現意涵

圖像的象徵試種具備暗喻的遊戲，在藝術家進行創作時，往往會將內心所隱藏的「暗號」置入具有象徵意義的圖像，並且環環相扣成一篇故事，這種創作形式往往成使作品顯得神祕而富有魅力。本創作共分為四個系列，共計十五張作品。以下是各系列的概念與元素對照表（表 3.4）與圖像元素之語彙對照表（表 3.5）：

表 3.5 系列概念表與圖像元素一覽表

系列	概念	題目名稱	圖像元素
世界系列	表面生態	活在科技	白鷺鷥、電路板、水
		獨角爭先	獨角仙、滑鼠、電路板
		捕食者	翠鳥、魚、滑鼠
		昇華	荷葉、USB、電源按鈕
		信仰連線	佛手、USB
情感系列	內在情感	深處的恐懼	螢幕、滑鼠、裸女
		十字路口	嬰兒、移動指標、蛇、斑馬線
		荊棘裡的花	踩地雷、玫瑰花刺、裸女、蜘蛛、蝴蝶、鍵盤、對話視窗、網頁圖示
		誰在遊戲？	逃生口、遊戲畫面、遊戲桿、主機、螢幕、芭比娃娃
黑洞系列	人性欲望	禪意·纏慾	佛像、螢幕、門、USD 插座、簽、詩籤櫃
		最新機種	廢棄磚塊、主機、漏斗
		輕薄人性	蟬、平板電腦、老人的手、手指
祈願系列	期待	時間的軌跡	石刻壁畫、隕石、Wacom、雙箭頭
		仰望未來	漏斗、年輪、人群的剪影、齒輪、電路板

表 3.6 圖像元素之語彙對照表一覽表

類別	名稱	圖像元素	作品圖像語彙
	鳥類		
自然界生態	人面蜘蛛		
	<p>稱為「人面蜘蛛」是因牠頭和胸部長得像人，會結網以補食、有很毒的牙；看起來給人極恐怖的印象。在創作中是意指人面獸心，以玩弄感情為樂的歹人。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>		
	獨角仙		
<p>獨角仙是的金龜子科的昆蟲，其雄成蟲會長出壯觀的犄角，角可拉比自己重十倍的東西，打架的方式是把角插到對方的腹部下面，再高高舉起使對方飛出去。在作品中依其好鬥的天性，來代表爭鬥的象徵。</p>			

自然界生態	魚群		
	<p>魚是一種脊椎動物，依其習性生活在海水和淡水裡，人們對魚從古到今都有著"人魚的聯想，在本研究中就用擬人的手法將魚來比喻在網路上茫然無知的人群。圖像語彙為世界系列〈掠食者〉之局部。</p>		
	蛇		
<p>蛇屬無足爬蟲類的冷血動物，全身佈滿鱗片，在中國又被稱為長蟲或小龍，不管它是否具備毒性，對生物來說都是一種危險的象徵。創作中則利用這種危險象徵表現網路上的色情、暴力等有害物質的威脅。圖像語彙為情感系列〈十字路口〉之局部。</p>			
蟬			
<p>蟬，為蟬科。其名稱來自拉丁文，意指「棲息於樹上，像蟋蟀一樣會鳴叫的」；在中國則俗稱「知了」，外殼堅硬雙翅相當發達透明或半透明其翼非常輕、薄，因此在形容又輕又薄的物品時，中國人以「薄如蟬翼」來形容。在創作中是指經過「粹練」並脫穎而出，並以「知了」，影射「新知」之意。圖像語彙為黑洞系列〈輕薄人性〉之局部。</p>			

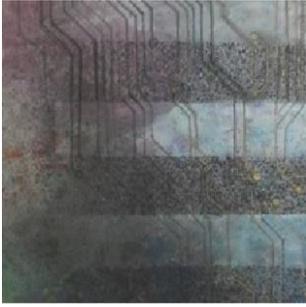
自然界生態	蝴蝶		
	<p>蝴蝶是一種美麗的昆蟲又稱蝶是為節肢動物，成蟲身上有大且富含各種花紋顏色又鮮艷的翅膀。在本創作中蝴蝶象徵美麗、無害的女性。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>		
植物	年輪		
	<p>樹的年輪是木本植物在成長時慢慢形成，從樹幹的橫切面上可見層層的環之同心圓狀結構，一年生長一輪即稱年輪。在作品中則是表現時間流逝的現象與智慧的累積。圖像語彙為祈願系列〈瞻仰未來〉之局部。</p>		
植物	荷		
	<p>荷屬多年生草本水生植物，又名蓮花。中國文化一直以來，就有許多對荷的鍾愛所展現的詩詞，「出污泥而不染」，一方面是象徵其清高典雅，另一方面則說明它的生長特色。在本創作中用它來比做科技成長與進化中的世界。科技發展至今已成就一個多元世界，人們在裡面各自汲取知識養分，成長、休閒娛樂等等；科技的世界已如荷世界一般的擁擠。圖像語彙為世界系列〈生活〉之局部。</p>		

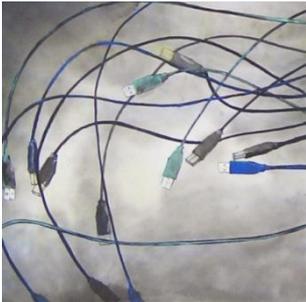
植物	玫瑰刺			<p>玫瑰，屬於薔薇科落葉灌木；它的莖生滿密刺，是植物用來防止動物前來破壞所生的防禦機制，其枝幹上的刺容易使採摘者刺到流血，有時細小的刺還會扎到肉裡。在本研究中，玫瑰刺象徵使人痛苦、受到傷害的因素，而玫瑰花本身則代表愛情。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>
	人群			<p>人群意指因故契合群聚在一起的一群人，而剪影則是作為一種意象。在創作中，人群是做為群體意識與群體的人性欲望圖像語彙為祈願系列〈瞻仰未來〉之局部。</p>
人類	裸女			<p>裸女，意指沒有任何遮蔽物的女性，在生物學中，女性在先天生理上是比男性還要弱小，在心存歹念的惡人眼中，女性是除了老、幼外，較為好下手的對象；而女性的的衣著有著防備義涵，沒有衣服庇體的女人就如同失去了防備能力。在本作品中，裸女則是象徵在網路上毫無防備、招架之力的女性。圖像語彙為情感系列〈深處的恐懼〉、〈荊棘裡的花〉之局部。</p>

	<p>嬰兒</p>		
<p>嬰兒是指小於一歲或還不會走路的幼童，是人類在無知的年紀。在創作上則代表心靈尚未被社會黑暗面所浸染的純白心靈。圖像語彙為情感系列〈十字路口〉之局部。</p>			
<p>人類</p>	<p>老人的手</p>		
<p>老人的手是歷經歲月的洗禮、在漫長的人生歷程中，飽經風霜佈滿老繭，而老人除了象徵傳統外，也是智慧與歷練的累積。在作品中則是以老人手上斑駁的皺紋以呈現時間的累積，和新舊交替的對比呈現，象徵過去的時間與智慧的傳承，以及科技發展對人性面的創新。圖像語彙為黑洞系列〈輕薄人性〉之局部。</p>			
<p>信仰</p>	<p>籤</p>		
<p>籤是廟理用來與神明溝通的一個橋梁，是以竹子為材質並在竹籤上刻有文字，求到籤的人只要依籤上的指示尋找籤詩即可，並依籤詩上的文字得到想要的神明啟示；也是願望的表徵。道教、佛教常常講因果、因果有因必有果，人們想藉由籤的顯示讓自己的心靈得到啟發與離難；其實真正能讓自己得到救贖的是人類自己。圖像語彙為黑洞系列〈禪意·纏慾〉之局部。</p>			

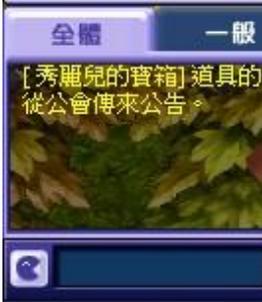
信仰	佛手		
	『佛』本身就是信仰的表徵，而佛的各種手勢所代表各種不同的含意，常見的手勢則有「降魔印」、「禪定印」、「無畏印」、「說法印」、「與願印」五種，而下面則又細分為各式變化。在創作中，佛手是象徵信仰的光輝與佛的慈悲心。圖像語彙為世界系列〈昇華〉、〈信仰連線〉之局部。		
信仰	佛像		
	佛像是人依想像創造出來的實體並加以尊崇膜拜的信仰中心，為人們的信仰依歸；藉以撫平自身心靈的傷痛在精神上求得平靜的依附。在創作中，它象徵意義是代表無欲、無求的義涵。圖像語彙為黑洞系列〈禪意·纏慾〉之局部。		
電腦設備	電腦主機		
	電腦主機是負責處理核心程序任務的硬體設備，代表現今科技的產物，這裡指的是電腦主機，也就是電腦的靈魂所在；人類研發電腦使用電腦，生活一應全依賴電腦，有時人們也開始懷疑電腦比人腦還要聰明。在創作中，電腦主機象徵著一個又一個的科技產品。圖像語彙為祈願系列〈瞻仰未來〉之局部。		

滑鼠		
	<p>滑鼠是一種常見的電腦輸入設備，在螢幕上可以對游標進行定位，是現代電腦科技的必備產品。在本系列裡則是「使用者」的意識代表。圖像語彙為世界系列〈獨角爭先〉、〈深處的恐懼〉之局部。</p>	
電腦設備 螢幕		
	<p>螢幕，又稱面板顯示器。在現代科技人們需透過螢幕才可使用電腦與接收來自網路上的訊息；電視、電腦螢幕都是作同樣的功能，透過螢幕的顯現給人們知識學問、遊戲空間、交友舞臺、創作天地等，它可是電腦的眼也是人們的眼。在此用以表示可窺視另一個空間的入口。圖像語彙為情感系列〈深處的恐懼〉、〈誰在遊戲？〉、黑洞系列〈禪意·禪慾〉之局部。</p>	
鍵盤零件		
	<p>由矩形或近似矩形一組的按鍵組成，鍵上印有字元，只要按下鍵便可打出相對應的字母和符號或數字等，其它功能端視使用者輸入的用途而會有不同的對應，是撰寫語法、文書處理或與交談對象對話的工具，在創作中象徵雲端世界的語言。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>	

<p>平板電腦</p>		
<p>電腦設備</p>		
<p>電路板</p>		
<p>這是電腦的新智慧的結晶，是一種小型方便攜帶的個人電腦，它以觸控式螢幕為基本裝置，它的方便性其實是經過歲月的累積，所研發出的科技產品此創新產品越來越受人們青睞，就算老人小孩也能輕易操作，其精巧輕薄、實用方便性的確呼應了人們對科技之慾求。創作中則將平板電腦象徵又一個為滿足人性的「新科技」，以及取其「輕薄」。圖像語彙彙情感黑洞系列〈輕薄人性〉之局部。</p> <p>它是用來連接 <b>USB</b> 的資料傳輸的插座接收訊息的通道。本作品中是接收願望的表徵，人們用它來輸送資料到自己的 <b>USB</b> 隨身碟，同時也用它來竊取他人的心血結晶；與此同時也能把自己的電腦毒素注入他人的電腦中。圖像語彙為黑洞系列〈禪意·纏慾〉之局部。</p> <p>電路板是重要的電腦零件，在現代電腦中的電路板是以積體電路所組成。在作品中是電腦世界的城市象徵。電路板的圖像語彙在本系列作品中扮演人與世界的溝通橋梁。圖像語彙為世界系列〈活在科技〉、〈獨角爭先〉、〈掠食者〉、〈昇華〉、情感系列〈十字路口〉、黑洞系列〈最新機種〉、〈輕薄人性〉、〈瞻仰未來〉之局部。</p>		

電腦傳輸線		
	<p>電腦傳輸線(USB)是用來做資料的傳輸或電力傳輸的作用，USB 則是其中的一種。在本系列作品中用於象徵電腦世界裡汲取資訊營養的人群。圖像語彙為世界系列〈昇華〉、〈信仰連線〉之局部。</p>	
電源按鈕		
	<p>電源按鈕本身就是科技的產品它是機具的啟動器，在本作品中象徵科技的發展動力、核心能源；它開啟人們科技生活的序幕，同時也開啟了人們心中的燈；人們以它來作為一個工作的起點和學習的開始。圖像語彙為世界系列〈昇華〉之局部。</p>	
電腦繪圖板		
	<p>電腦繪圖板也叫數位繪圖板，一般人大都稱之為繪圖板，只要將之與電腦連結就可以把繪圖板上的創作顯現於電腦螢幕上，再利用電腦操控任意揮灑色彩。過去藝術家作畫時，是需要用筆和媒材親身去體驗創作的過程，然而科技的發展出現了新的藝術創作媒材，即是電腦繪圖；電腦繪圖板是現代藝術家的「紙」，科技應用在藝術上，所呈現出來的新創作給人對繪畫藝術又一個新觀感。圖像語彙為祈願系列〈時間的軌跡〉之局部。</p>	

	沙漏圖示		
	滑鼠圖示		
	手指圖示		
<p>沙漏通常是以兩個相連互通處有細小的孔之流沙池，組合的而成的密閉式儀器，裡面裝有一定量的細沙子使用時翻轉放置；古代的沙漏是人們應用於計時的儀器。而沙漏圖示則是滑鼠圖示中，等待的意思。在創作中，它是時間的象徵，表現對過去和未來，及人類的自我期許。圖像語彙為祈願系列〈瞻仰未來〉、黑洞系列〈最新機種〉之局部。</p>		<p>十字型的指標在滑鼠的圖式名稱中被稱為叫做「移動」，是使用者用於拖移畫面圖像。在創作中則與十字路口互相呼應，象徵在十字路口時，卻渾然不知要往哪個方向逃的那種無助及驚恐氛圍。圖像語彙為情感系列〈十字路口〉之局部。</p>	
<p>在電腦應用上手指圖示是滑鼠的使用功能之一，在滑鼠的圖示說明則是選擇、啟動的意思。而在創作中，手指的指標與老人的手互相呼應，是做為「科技的含意」。圖像語彙情感黑洞系列〈輕薄人性〉之局部。</p>			

遊戲		
	<p>遊戲是令許多人愉悅的虛擬世界，沈清松認為遊戲有兩種模式，第一種為誘惑模式，此種模式會吸引人上前操作；第二種則是經驗模式，讓玩家在玩遊戲的過程中記取經驗，並思考突破關卡的方法。在創作中則是將遊戲畫面象徵為一個只提供歡樂的世界空間。圖像語彙為情感系列〈誰在遊戲？〉之局部。</p>	
遊戲		
	<p>對畫框在電腦裡應用於聊天互動中，對畫框是人與人的網路交流空間，是虛擬空間裡人們互動的交際舞臺，對話空白時則代表無話的內容，也代表人們心中無法表達的痛苦。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>	
遊戲		
	<p>踩地雷是一種賭博性與邏輯推理並存的遊戲，在本創作中藉由其遊戲的誘惑模式與象徵失敗的地雷，表現遊戲與危險性。圖像語彙為情感系列〈荊棘裡的花〉之局部。</p>	

標誌	斑馬線		
	<p>斑馬線是一般道路上讓行人通行以白油漆畫出多條平行線的範圍，其線條類似斑馬身上的紋路故而稱之為斑馬線，在使用斑馬線時則必須先看紅綠燈指示，方可通營。而在創作研究裡的斑馬線則無號誌燈指示，筆者以它來表現網路的危機四伏的表徵，也就是象徵「馬路如虎口，行人當心走」（即使當心走的行人也不一定能夠安全）。圖像語彙為情感系列〈十字路口〉之局部。</p>		
標誌	逃生口		
	<p>逃生口是公共場合裡的逃生標示，旨在指引公共場所在意外發生時的逃生方向；在作品中則有兩種含意：第一種是做心理的逃避；第二種則是應走的方向。圖像語彙為情感系列〈誰在遊戲？〉之局部。</p>		
古文物	石刻壁畫		
	<p>它是古老的藝術創作:作畫是人類的天性，石刻壁畫是古時候人類將生活周遭事物予以記錄、繪畫的圖象表徵，是記錄人類文化的古跡。在作品中用以表現人類運用技術或科技創作藝術其軌跡。圖像語彙為祈願系列〈時間的軌跡〉之局部。</p>		

<p>玩具</p>	<p>芭比娃娃</p>		
<p>芭比娃娃本身就是科技所發明的玩偶，「芭比」的來由是以一個女孩的小名為名，它是以成人的形體為創造原型，廣為小孩和大人喜愛。本研究用它來代表電腦遊戲玩家。圖像語彙為情感系列〈誰在遊戲？〉之局部。</p>			
<p>五金</p>	<p>齒輪</p>		
<p>齒輪是各式機件上都可應用到的零件之一種，其依靠兩個以上的齒輪輪齒相互扣住旋轉運動而帶動機件的運轉，作用於帶動機件的傳動運轉。在創作中，它是表現過去、現在、未來的「時間」與「時代」。圖像語彙為祈願系列〈瞻仰未來〉之局部</p>			
<p>建材</p>	<p>石磚</p>		
<p>石磚是經由人類開採自然界的資源，並加工製成的「人造物」。圖像語彙為黑洞系列〈最新機種〉之局部。</p>			

## 第四章 作品詮釋

本創作研究系列是對於科技與人性議題上的解析，在創作過程中先去探索自身使用電腦科技產品的生活體驗，內在觀感以及人們普遍使用數位科技產物的心態和矛盾。

科技有其特性，它不代表僅有某種單一的用途，而是意味著它擁有其固有的特性，並且會改變我們的現實生活。本章節以「世界」、「情感」、「黑洞」、「祈願」四個系列分別闡述在資訊時代充斥的社會現象、在虛擬世界生活裡的情感、無限的慾望造就科技、人對未來科技的發展之期待等等，以下則是作品系列目錄一覽表

表 4.1 作品系列目錄一覽表

系列	作品名稱	年代	尺寸	媒材
世界系列	活在科技	2011	178.5 × 78.5 cm	雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料
	獨角爭先	2010	140 × 70 cm	雙宣、水墨設色、金色廣告顏料
	掠食者	2009	148 × 89 cm	單宣、水墨設色
	信仰連線	2009	140 × 70 cm	雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料
	昇華	2011	140 × 70 cm	雙宣、水墨設色
	伊甸園	2014	140 × 70 cm	雙宣、水墨設色
情感系列	深處的恐懼	2008	178 × 59.5 cm	單宣、水墨設色
	十字路口	2012	133.6 × 119cm	雙宣、水墨設色、金色廣告顏料
	荊棘裡的花	2011	136 × 93 cm	單宣、水墨設色
	誰在遊戲？	2011	144 × 90 cm	雙宣、水墨設色
黑洞系列	禪意·纏慾	2014	139 × 79.5 cm	雙宣、水墨設色、金色廣告顏料
	最新機種	2014	140 × 70 cm	雙宣、水墨設色
	輕薄人性	2012	108.5 × 90 cm	單宣、水墨設色
祈願系列	時間的軌跡	2014	119 × 89 cm	雙宣、水墨設色
	仰望未來	2012	112 × 89.5cm	單宣、水墨設色

## 第一節 「世界」系列

世界系列是將現代科技文明做為一個世界觀，如果科技是一個「世界」，那我們就是生活在這個世界的存有，並且在「世界」裡。在這科技組成的世界，並不能以單一的「生存空間」來看，擁擠的「現實世界」使得人類對陌生的「新空間」趨之若鶩，光以雲端科技來看，每一個網站都可說是一個世界，而這個多重世界則是以許多的意識所組成，是最複雜，卻又最直接地顯現人性本質的世界。其科技世界中內涵的「現實空間」與「虛擬空間」，也就是所謂「世界中的空間」，而這些空間則是作為承載虛擬數據與意識，或肉體與精神的存在。

在這系列作品，筆者試圖從觀察者之客觀角度，俯覽「現實空間」與「虛擬空間」中的生態，「世界系列」的內容，於虛擬空間中所表現出人性與人性之間的群體互動現象做為主題，包括人們的生活、成長、競爭、拮取知識養分等行為。科技已普及化到現代整個社會當中，我們一直標榜以人性創造科技，並希望創造的科技能滋潤人類生活，無形中，我們顯然已走入了電腦科技引領生活的常態，而我們原本的所指的世界，則因空間的增加，被擴充成了「宇宙」，宇宙裡的每一個空間即是一個「世界」，這些世界包含現實的世界、遊戲的世界、藝術的世界、影像的世界以及更多各式各樣的世界，我們正是活在這個世界中，以及這個宇宙中。

在這系列中共有五張構圖，其分別為：〈活在科技〉、〈獨角爭先〉、〈掠食者〉、〈昇華〉、〈信仰連線〉等，構圖中的元素組合則以「群聚」表現象徵人類「群體社會」的生態群像。

## 作品一：活在科技

年代：2011

媒材：雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料

尺寸：178.5 × 78.5 cm

### 一、主題意涵

人們不知何時起，離開了創造萬物的大自然，運用發展出來的科技為自己築出另一個世界並且定居在當下。在這片科技山林裡，人們經歷生老病死、感受悲歡離合，這裡生活的人們接受著科技給予我們的諸多便利；而後，這個世界因人變多了而顯得擁擠，於是就藉著科技發展，擴張了世界的空間，從現實世界蔓延到雲端的意識世界，在那裡，我們能將靈魂放逐到這個自由的在資訊與科技所堆疊的山林中，在這裡我們伸手就能得到想要的事物，或漫遊，或嬉戲，或遨翔天際。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：以電路板做高山，像徵充斥著科技的世界；白鷺鷥作為此生態中的存在者，活在這世界中，並在這世界中覓食，看似自在的遨翔卻也飛不出滿是科技的世界。
- (二) 構圖方式：使用多條垂直、水平分割之構圖，表現平衡的視覺效果。
- (三) 創作方式：以濕染作背景與氣的流動；水面使用縫合法；山型的電路板則用濃彩疊墨。
- (四) 色彩運用：山和水以藍色調為主，並以銀色廣告顏料將電路板上的貫孔表現出來；白鷺鷥用白色或留白，並以此些許淡墨作為羽毛之立體感，最後再以黃色調表現黃昏的時間並使山突顯出來。

### 三、創作過程

- (一) 以墨色漸次描繪與勾勒畫中之圖像，並表現出物象之陰暗面。
- (二) 畫面上膠，讓墨宣染時可以呈現出柔和的感覺。
- (三) 以墨宣染營造氣氛和的流動水紋
- (四) 背景上色，局部並以潑墨的方式點綴畫面。
- (五) 最後以不透明的白色修整白鷺鷥形體至完成。



▲ 圖 4.1 〈活在科技〉  
作品一 黃晴渝 雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料，178.5x78.5cm，2011

## 作品二：獨角爭先

年代：2010

媒材：雙宣、水墨設色、金色廣告顏料

尺寸：140 × 70 cm

### 一、主題意涵

競爭，是世界上所有生物的天性。動物為了地盤、配偶、食物與同類爭鬥爭鬥，就連植物也懂得搶到陽光就能存活的道理，而將自己從「動物」裡畫出來的人類也離不開弱肉強食的競爭意識。我們從小與周遭的小孩相比，長大與同學相比，出社會後與更多人競爭。

這種不斷競爭的意識延續到了在那片虛擬世界，我們手控著滑鼠，用盡一切才能或手段，用特色打造出屬於自己的「角」，並用來推開周圍的競爭者，拼命地力爭上游，而這一切只為了能讓自己在那堆人海中展現自己，並得到屬於贏家的光環。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：電路板零件像徵科技生態裡的都市；滑鼠與獨角仙作結合，像徵在科技世界裡不斷力爭上游的人們。
- (二) 構圖方式：兩邊相輔相乘、對立的形式，表現一河兩岸之構圖法；兩邊視角採用的是逆時針與順時針旋轉 90 度之平視角度；中間留下的「道路」有指向某處的意念，加強獨角仙群爭先恐後地往上爬行之意象。
- (三) 創作方式：使用疊墨、漬墨、拼貼與潑彩等上色方法，讓毒角仙與兩旁電路板零件產生遠近之層次感。
- (四) 色彩運用：採用各種紅、藍色料作為主體之顏色，並以不同飽和度及深淺互相搭配，產生活潑的律動感。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先做好的草稿將各項元素圖像加以描繪。
- (二) 將畫紙上膠，待乾後，從淡墨到濃墨的拼貼、漬墨的方式將滑鼠繪製。
- (三) 以同樣的手法在局部上淡彩，再用濃彩點綴，使滑鼠與景深突顯出來。
- (四) 最後噴灑紫紅、藍紫色調，強調主體律動性，作品完成。



▲圖 4.2 〈獨角爭先〉

作品二 黃晴渝 雙宣、水墨設色、金色廣告顏料，140x70cm，2010

## 作品三：掠食者

年代：2009

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：148 x 89 cm

### 一、主題意涵

翠鳥站在高處，俯瞰水流裡游來游去的小魚，一旦發現目標就會俯衝過去，在魚兒還未查覺之際即成了牠的口中佳餚。在虛擬的網路上，我們就像那些小魚，殊不知獵食者藏身何處。而然躲在暗地裡的黑客利用熱門點閱處或程式裡放置木馬或病毒，使我們在網路世界的「分身」，成為他手下的代宰羔羊，除了對電腦熟悉的人們外，能夠依靠的卻只有不一定都能抓到病毒木馬的防毒程式。在過去的日子裡，新聞也曾經報導幾次大規模的網路攻防戰，甚至傳出引發事件的黑客也有未成年的學生。無論黑客們的行為究竟是為了一時好玩、想證明實力或是有利可圖，為了保全個人珍貴資料，還是必須做好備份，因為網路世界並不如想像中的那麼安全。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：以主機零件表現科技生態之環境；魚為暢遊在水中的生態群、翠鳥則為躲在暗處的掠食者，等待無知的獵物上鉤。
- (二) 構圖方式：使用大小對比構圖表現生態個體之渺小與廣大的科技生態；以 S 型構圖法表現畫面之流動感；水池部份視角為從上往下看的俯視角度與平視角度。
- (三) 創作方式：使用疊墨法繪製，電路板用濃彩繪製。翠鳥部分先染好顏色後，再用廣告顏料畫細部、用墨色勾勒羽毛。
- (四) 色彩運用：以紅色為背景主要顏色，暗喻隱藏在身處的危險性。紅色、藍色畫出小魚，水流則用黃綠色作為紅色之對比。

### 三、創作過程

- (一) 利用草稿將各項元素圖像加以描繪。
- (二) 先以乾筆作電路板的質感後，用墨色渲染電路板與繪製翠鳥並染色，再用濃彩作局部點綴。
- (三) 畫面上膠，待乾後，用疊墨法畫出水紋疊影，
- (四) 再以藤黃與藍色調水染出波紋；再用紅、藍繪出小魚，作品完成。



▲圖 4.3 〈掠食者〉  
作品三 黃晴渝 單宣、水墨設色，148x89cm，2009

## 作品四：昇華

年代：2011

媒材：雙宣、水墨設色

尺寸：140 × 70 cm

### 一、主題意涵

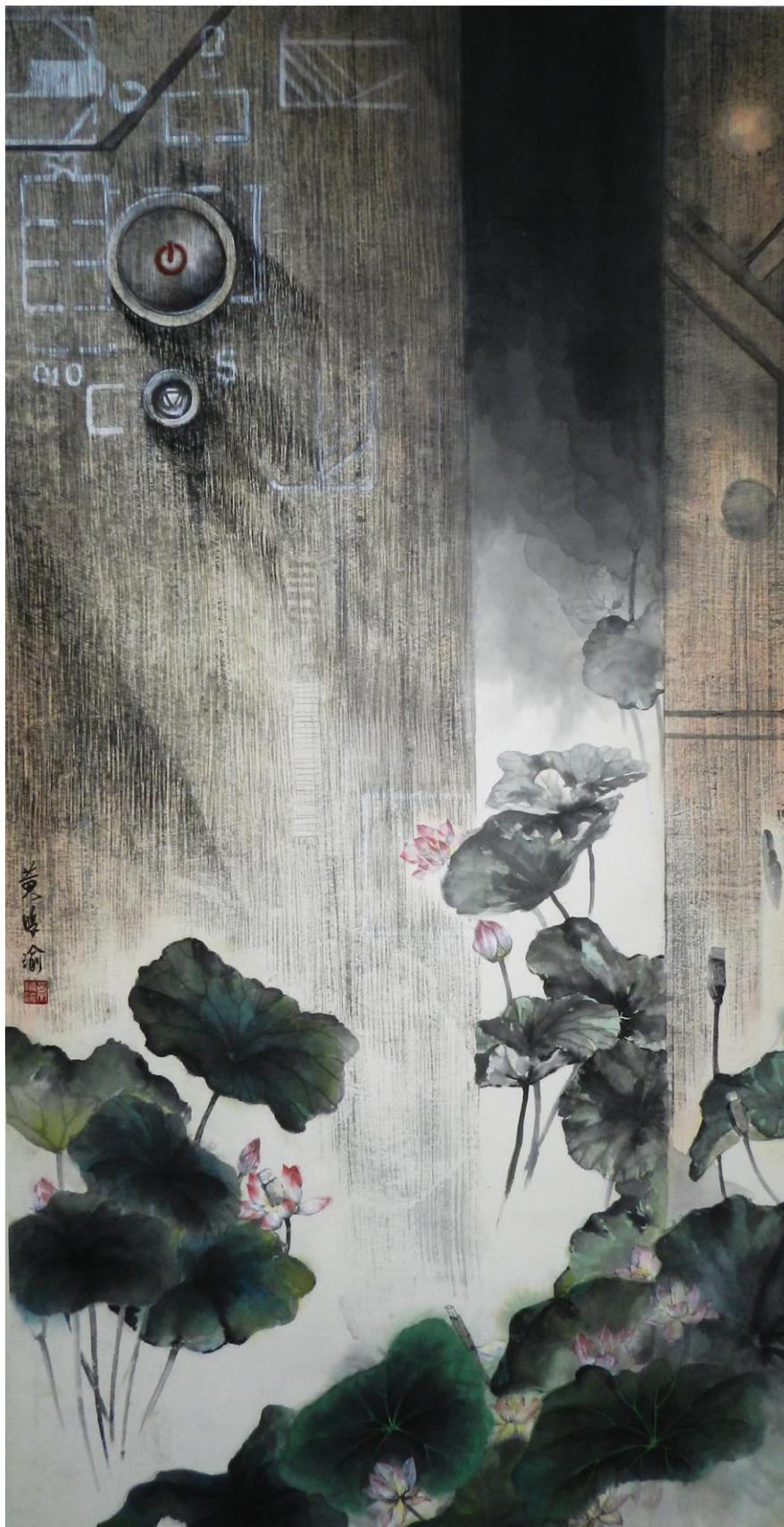
佛曰：「一花一世界，一葉一菩提。」在電腦崛起之下，數位化資訊已成為趨勢，圖像、影片、資訊等昇華為二進位數據之串連的虛像，這些虛像形成了虛擬的資訊空間，而一個個按鈕之下都是各自建立層層空間之花花世界。這些「花」與「葉」從淤泥中脫穎而出，組成無邊無境的廣大生態。從以前到現在，這片虛擬空間有如荷葉一片片地從淤泥中伸展開來，而由我們自己所創的世界也藉由雲端科技向外延伸，並且開出無數秀麗的科技之花。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：左上方鑲上電腦的開機按鈕，此按鈕為主機的啟動器，是電腦運作與否的來源，在作品內被作為「太陽」的意象；荷花中心為 USB，象徵虛擬世界中的生態，每一支 USB 都是一個使用者，他們在科技中汲取養分並成長茁壯。
- (二) 構圖方式：三分、垂直線、對角線構圖法，以電路板作為背景之左右部分塊面分割，使其產生另一個向後延伸的空間。
- (三) 創作方式：荷葉部分打好墨色後，用顏料覆蓋上去，背景則分別使用漬墨法疊出空間層次感，兩邊背景以直線點描並以茶水染色。
- (四) 色彩運用：採用大量茶水上色，使背景左右空間與中間作區隔，使荷葉與荷花由內向外延伸。

### 三、創作過程

- (一) 以直線之點描法繪製背景與電源按鈕的質感，並同時留出電路板圖騰。
- (二) 將畫面打膠後，以大筆沾墨，繪製荷花之立體感與陰影後上色。
- (三) 用漬墨法再背景部分作出空間的延伸。
- (四) 用直線之點描法將背景光線補強，並同時做局部修正
- (五) 最後再將左右兩邊背景噴上茶葉水，使背景之空間差異增強，即完成作品。



▲圖 4.4 〈昇華〉

作品四 黃晴渝 雙宣、水墨設色，140x70cm，2011

## 作品五：信仰連線

年代：2009

媒材：雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料

尺寸：140 × 70 cm

### 一、主題意涵

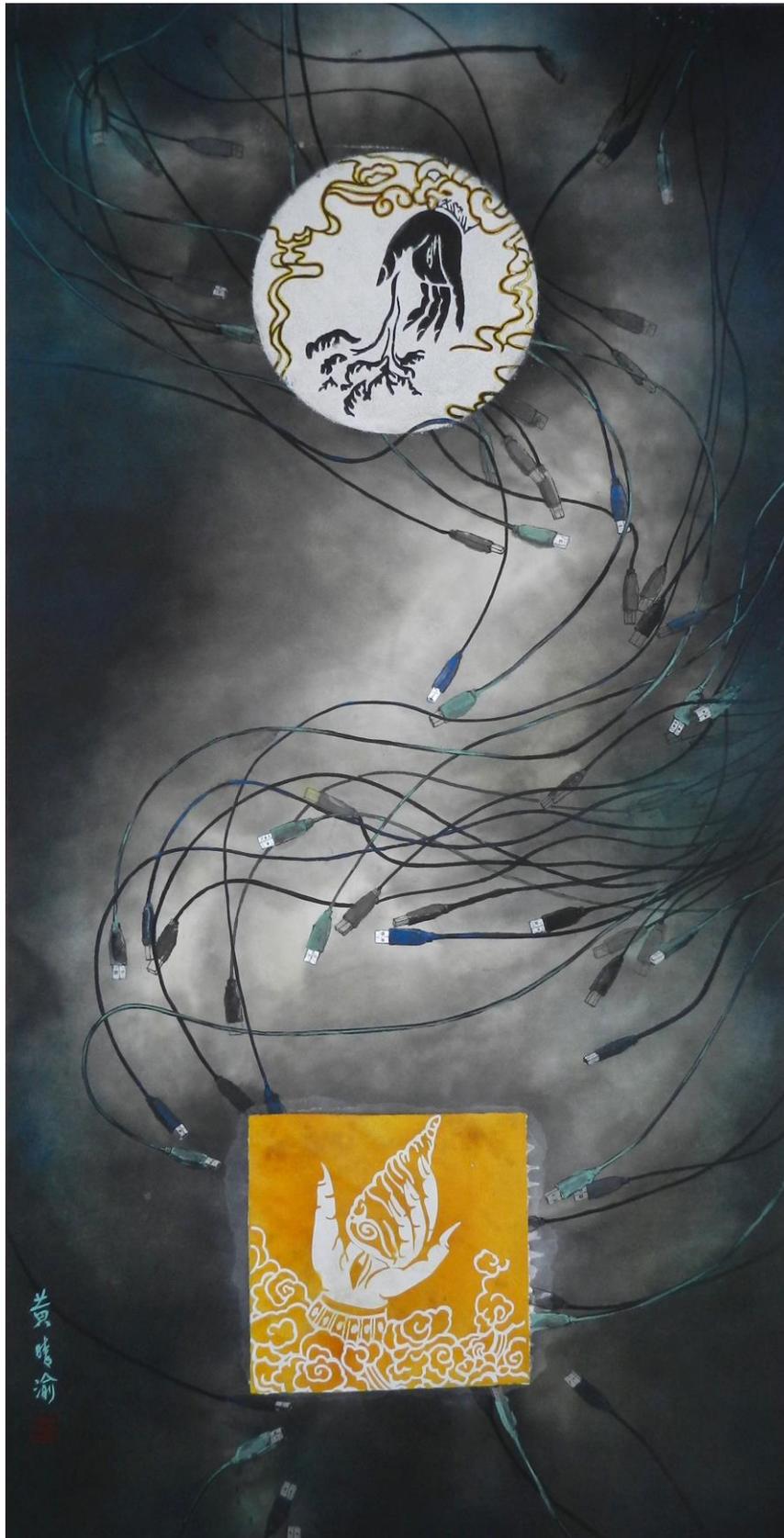
科技之城建立到了一望無際的、屬於意識的世界，這裡不像我們生存的世界如此狹小擁擠，我們不會在這發生車禍、也不會為了去哪而拼了命地趕著班車，我們在裡頭只要依照關鍵詞，就能隨心所欲地跳躍到各個空間去探索，想買商品嗎？當然可以！只要你輸入關鍵字；想獲得免費的服務嗎？當然可以！也只要你輸入關鍵字即可。當然，我們這應裡也不乏神明信仰的關照，想求神拜佛？當然可以！只要您輸入相關字詞就能看到我們！

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：佛本身所代表的即是宗教信仰，其佛教理念所追求的精神乃是無欲無求，以至內心絕對的安寧，佛手所象徵的各種含意中，手掌向外、指端下垂所代表的即是布施、給予之一，在「信仰連線」作品中，以佛手象徵信仰；電腦傳輸線則是象徵於虛擬世界中的信徒們。
- (二) 構圖方式：畫面使用 S 型、中軸、開窗式構圖法，以方圓分割像徵「天」與「地」之意象，表現信仰無所不在之特色，電腦傳輸線所拉出的 S 型曲線排出彎曲的「通道」，通道所指的並非單單具體實在的道路，而是一種指向的意念，使其產生共同通往某處的趨勢。
- (三) 創作方式：背景以濕染、撞墨、疊墨等手法，產生氣場之流動，並使通路。
- (四) 色彩運用：以墨色為基底，用銀色畫 USB 的插頭，再用石綠和藍色勾勒 USB，白色和黃色畫佛手。

### 三、創作過程

- (一) 先將紙面上膠，再用噴霧器裝墨，以由淡到濃，用疊墨式進行大量濕染，製造層次空間。
- (二) 繪製 USB，並以疊彩手法，用銀色顏料與藍色、綠色，將 USB 的線增加立體感。
- (三) 雕刻佛手之型板，用牙刷沾濃彩進行噴濺；待乾後，以黃色顏料繪製局部。



▲圖 4.5 〈信仰連線〉

作品五 黃晴渝 雙宣、水墨設色、銀色廣告顏料，140x70cm，2009

## 作品六：伊甸園

年代：2014

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：140 × 70 cm

### 一、主題意涵

科技產物降臨於我們的世界，它的強大與人性無限的趨向一個最大值，我們在他的洗禮下長出一對翅膀，拖著長尾、自由地在他所創造的空間裡遨翔，這裡是我們的伊甸園。爾後，我們才突然發現，它的智慧即將的取代我們的大腦，我們毫無選擇，無奈地看著僵硬的身軀裡蔓延著一條條通往更加人性化的科技，也許我們才是那個犯了錯的亞當與夏娃，被上帝所驅逐。這個世界有如傾斜的天秤，再也無法回頭，在大自然逐漸崩解的世界裡，誰才是這裡的主宰者？若是以科技為中心，終會被科技掌控，人的欲望與科技相互影響而不斷擴張，最終變成不能移動、不能思考的生物。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：擁有羽翼的滑鼠所象徵的是遨翔於虛擬世界的人們；以雕像作為人之意象，自從人類發明科技以來，便開始一點一滴地剝奪、占領大自然的領域，並且不斷地朝著現代化前進；破碎、崩解的部分露出電腦線路，而其中一具雕像破碎的頭部承載著電腦主機，象徵人類逐漸將智慧、記憶、知識傳授給電腦並過份依賴電腦的結果，將使得軀體以及大腦不斷僵硬化，進而成為一具具雕像。
- (二) 構圖方式：畫面使用大小對比、S型、曲線構圖法，使畫面呈現不對稱的動態視覺，表現其逐漸崩塌的世界。
- (三) 創作方式：使用疊墨、濕染，再將顏色從淡至濃疊加、潑彩
- (四) 色彩運用：山以石綠、藤黃為主色調，線路則使用石綠、洋紅、石青、等顏色，背景則以藤黃及藍色、紫色調為主，使背景產生黃昏的意象。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先設計好的草稿，透過光桌將各項元素圖像進行描繪。
- (二) 以墨色乾擦質感，再以疊加的方式著墨，並同時描繪山景。
- (三) 用濕染方式反覆地將雲霧畫好後上色，使雲海產生不同色彩與光影效果。
- (四) 以石綠為山壁潑彩點綴，再將局部進行修正、加強，即完成作品。



▲圖 4.6 〈伊甸園〉

作品六 黃晴渝 單宣、水墨設色，140x70cm，2014

## 第二節 「情感」系列

現代科技所創造的虛擬空間是個四通八達、便於連結的蛛網狀世界，這個世界有個奇妙卻又令人苦惱的特色，那就是它徹底的改變了人們彼此交流感情的模式，它既使人與人之間變得更容易相遇，儘管是遠在天邊的陌生人，也都能夠有機會認識，並能隨時隨地的暢快交談，在文字與文字間飛舞時，能感受對方字句中的情緒。這種感覺就像是世界突然縮小了，世界成了地球村一般，令人感到愉悅；然而，儘管在虛擬空間中，再要好的交情只要沒有了現實世界交流的關係，一切就像是海市蜃樓般地虛幻，驀然回首，發現原來彼此從未真正地交心過。而虛擬世界的出現使得聯繫變得更方便，卻又使人感覺到現實世界，多出了一種無法抹滅的疏離感。

另一個虛擬空間的特色則是關於科技所給予我們所想要的「自由感」，這種渴望能夠在某個角度上實現。虛擬空間是個不設限的資訊空間，同時也是人們的意識空間，在這環境下，我們能隨心所欲地，擷取任何想要的事物或資訊，即使某些地方被設限，也有機會能夠在另一個地方找到相同的事物。因此，虛擬空間可說是一個絕對自由而危險的環境。

在這個情感系列所探討的，就是這種科技在虛擬世界與現實世界中引起的矛盾特質與個人的內在情感，筆者利用四個系列作品分別闡述隱私空間、網路安全把關問題、網路戀情以及沉迷在虛擬空間的社會議題。

## 作品七：深處的恐懼

年代：2008

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：178 × 59.5 cm

### 一、主題意涵

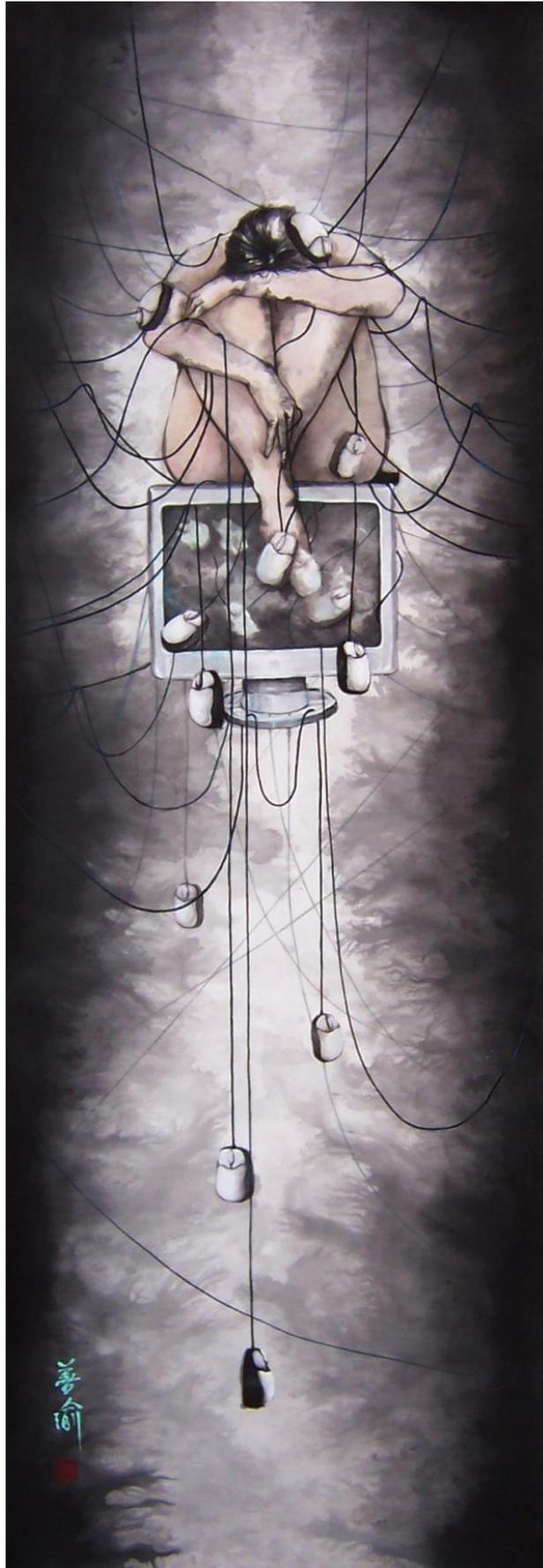
雲端科技的世界有著奇異的特質，這種特質能使一些人在裡頭無話不談，他們都認為，因為對方看不到我們，即使說了、或做了甚麼都無所謂，也因此讓某些有心人士有機可趁，無知的少女在裡頭遊玩，展現自己所有與隱藏不想為人所知一面的地方；渴望得到愛情或稱讚亦或是有所獲得的少女，將一切毫不猶豫的曝露在上面，殊不知那個世界也有險惡的一面，但那一經波出去的水即使想收也收不回來，只能任憑他人盡情點閱取樂。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：滑鼠所代表的是另一端使用者，從某方聚集而來，出現於螢幕之外，並向著裸女蔓延，像徵涉世未深的少女因好奇而毫無防備的一頭鑽進虛擬世界中，觸碰不該靠近的禁地，使得另一方的使用者輕易的進行點閱、侵犯，少女坐著的螢幕懸在半空中，表現其不牢靠，彷彿隨時都會墜落的意象。
- (二) 構圖方式：垂直的中軸、巨碑式構圖法，其中螢幕又作為「窗」的空間分割，所表現的則是兩者空間之銜接。
- (三) 創作方式：採濕拓法、撞墨繪製背景，使其產生許多觸手，企圖觸碰的意象；人物部分用疊加的方式漸進加深顏色，滑鼠少部分使用白色廣告顏料提色，線條則用藍色和石綠色覆蓋以增加立體感。
- (四) 色彩運用：黑白墨色為主，用淡橘紅、橘黃繪製女性身體肉感，並以少許藍色為螢幕和滑鼠破圖，使其不至過於灰白。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先設計好的草稿將各項元素圖像加以描繪。
- (二) 局部上膠，待乾後，將主體由淡墨著手，以疊墨的方式繪製。
- (三) 以撞墨的方式製作背景，並用筆加工使效果更加明顯。
- (四) 以濃、淡墨加膠，繪製滑鼠線並以墨色安排出線的空間感，作品完成。



▲圖 4.7 〈深處的恐懼〉  
作品七 黃晴渝 單宣、水墨設色，178x59.5cm，2008

## 作品八：十字路口

年代：2012

媒材：雙宣、水墨設色、金色廣告顏料

尺寸：133.6 × 119 cm

### 一、主題意涵

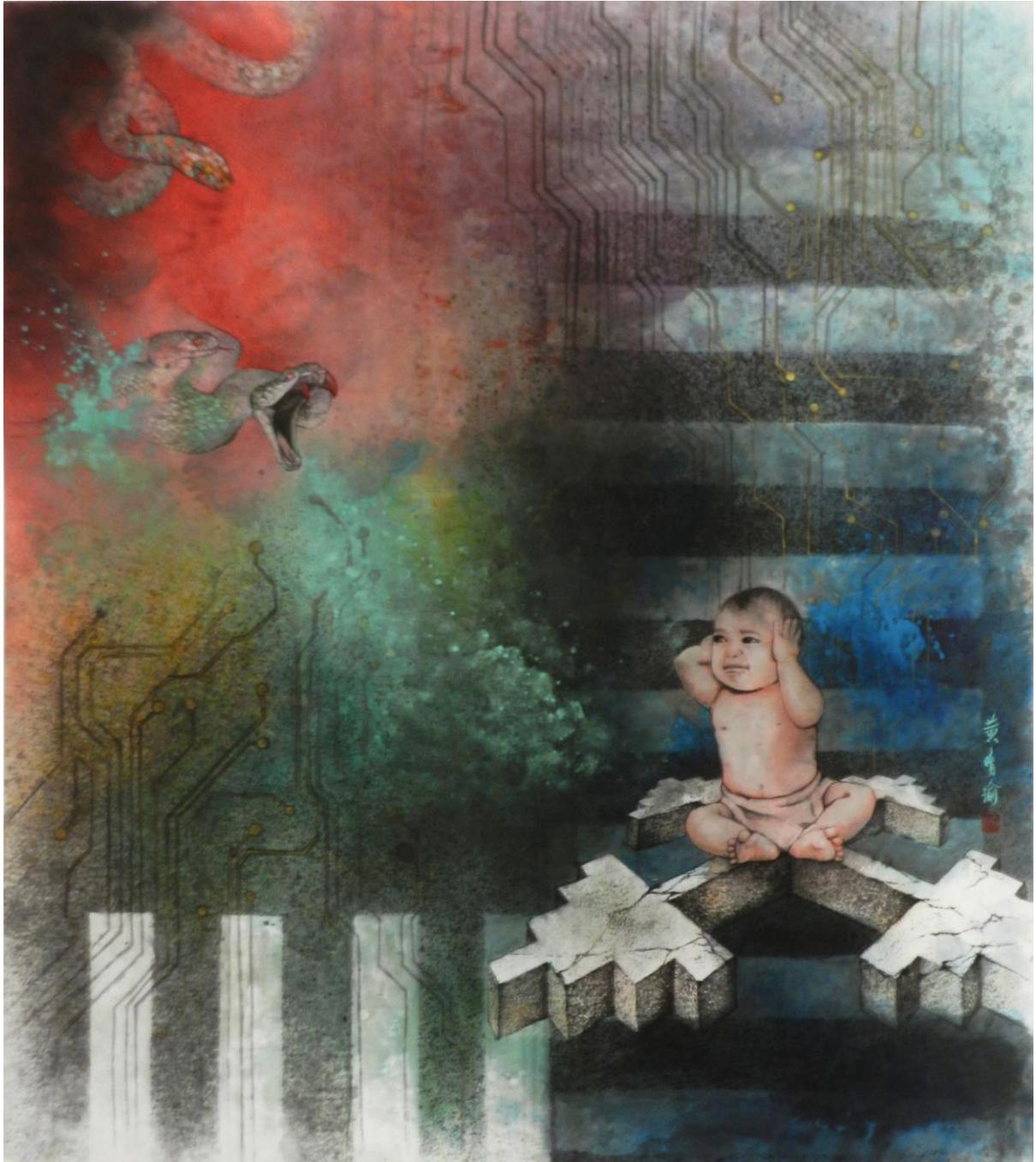
「馬路如虎口，行人當心走。」寬廣的網路世界是絕對自由空間，但也隱藏許多看不見的危機，它不像電視、電影有明確的分類，亦如無人管理及交通號誌的十字路。帶著一顆純潔心靈並張大好奇的雙眼，喜歡探索的本能驅使，不放過任何一個角落地到處摸索，當一腳踏在網路世界的土地時，一個奇幻又有趣的新奇空間立即映上眼簾，每條道路互相交接成的十字路口，展示著所有從未見過的新玩意，前往探索的路途中，卻渾然不覺這世界的黑影早已悄然游移到自我的身邊。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：主體的嬰兒坐在十字箭頭圖示的石塊上驚恐的望著對面襲來的蛇；而十字箭頭圖示則與背景的斑馬線相呼應，像徵身在十字路口的幼童所面臨不可預知的危險性；左上角纏繞的蛇則有「色情」、「潛在危險」、「邪惡」的像徵意涵，而電路板圖紋則是用於表現身在電腦科技或擁路世界的意象。
- (二) 構圖方式：兩個主體呈現斜線、對角的構圖法，使主體與客體產生互動；而主體部分與斑馬線直角，保持畫面平衡。
- (三) 創作方式：用疊墨與形板的方式繪製，需強調的部分用較濃的顏料以噴濺法點綴，十字圖標則以點描與拓印作為質感表現方式。
- (四) 色彩運用：左上方用紅色調與石綠為背景代表危險的氣息，部分的黃色是作為色情的意味；黃、石綠描繪蛇身；黑白色做為斑馬線之底色。再用金色勾勒電路板的線條。

### 三、創作過程

- (一) 使用形板、拓印的手法，將濃墨壓印於十字圖標，並於局部陰影處重複多次，使十字圖標產生立體感並以點描法加工。
- (二) 以型板的方式，將斑馬線遮蓋，以筆輕敲噴濺，使畫面產生留白的斑馬線。
- (三) 並用乾筆描繪蛇的局部，以國畫顏料為蛇及嬰兒上色。
- (四) 潑上石綠、及紅色顏料後，再以墨及金色顏料繪製電路版圖紋，直至作品完成。



▲圖 4.8 〈十字路口〉  
作品八 黃晴渝 雙宣、水墨設色、金色顏料，133.6x119cm，2012

## 作品九：荊棘裡的花

年代：2011

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：136 × 93 cm

### 一、主題意涵

網路時代崛起，人與人的交流模式除了寫信與現實交流外，又增加更多新的管道。人們為自己創造一個或數個身分在裡頭接觸更多各式各樣的人，一方面方便隱藏自己，一方面又自信能透過網路看透對方，並且相信網路戀情的浪漫真實性。這種矛盾造成許多悲劇，投入越多感情反而發現越是看不透對方，最後被自己所培育的愛情之花給刺得傷痕累累，甚至有不懂得保護自己的小女生們因此受騙，身心俱損。其實在網路戀情裡，能夠穩定交往並結婚卻只有少數。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：以裸體作為毫無防備的像徵，其女性擁抱著無花的玫瑰刺；蜘蛛、蝴蝶則是像徵虛擬的網路世界補食者與被獵物的生態意象，上方的蜘蛛網則為補食者為獲得獵物而設下的圈套；散落的鍵盤零件像徵曾經的甜言蜜語，在空白、傾斜的對話視窗中無聲吶喊，其傾斜的對話視窗指得是豪不牢靠的虛幻世界。背景的踩地雷也意味著這場如賭博般的遊戲，到底捕獲的是雙方的真心亦或只是一場騙局？
- (二) 構圖方式：將畫面分成三塊的分割構圖，以中間的生態意象作為左右兩邊少女的故事像徵。
- (三) 創作方式：以疊墨、濕染為色調之層次表現，並以拓印等技法繪製背景的踩地雷。
- (四) 色彩運用：中間部分以墨色打底，再用鮮豔的紅、黃、藍、白色等將元素提出。旁邊部分則用淡彩的形式，加入少許濃彩點綴。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先設計好的草稿將各項元素圖像加以描繪。
- (二) 將圖像以乾筆描繪主體與質感，並將背景以濕染、疊加的手法作出漸層效果。
- (三) 再用濃顏料繪製蝴蝶、蜘蛛、蜘蛛網、對話框。兩側用濕染的方式染色，女角用淡彩疊加。
- (四) 最後再用濃彩修飾，並用印章拓印出踩地雷的圖示，作品完成。



▲圖 4.9 〈荆棘裡的花〉  
作品九 黃晴渝 單宣、水墨設色，136x93cm，2011

## 作品十：誰在遊戲？

年代：2011

媒材：雙宣、水墨設色

尺寸：144 × 90 cm

### 一、主題意涵

數位科技發達的時代帶來許多新改革，許多新興產業如雨後春筍般，爭先恐後地冒頭出來。其中也包含娛樂性的遊戲產業，這項產業提供人們更多休閒管道，但也衍生出負面的影響。新聞不時報導有多少人沉迷其中無法自拔；唐納·諾曼也曾表示遊戲中有「誘惑模式」的特質。但筆者曾做為一名遊戲玩家，對其感觸深刻。遊戲中玩到通宵達旦、荒廢現實生活其實已稱不上快樂。在那種「著魔」的心境下，玩遊戲的一方，到底是誰呢？

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：將鎖與遊戲遙控器作為結合，與鎖鍊同時象徵控制與成癮的意象；芭比娃娃坐在舒適的椅子上，傻傻地笑著，一如往常的臉徵著大眼凝視電腦，而電腦所呈現的世界則是另一個充滿色彩的遊戲場景，被迷惑者雙眼不見就在背後的逃生入口。
- (二) 構圖方式：以「窗」形式的三角、對角線構圖，中央則以「斜線」作動態感覺。
- (三) 創作方式：使用乾擦、疊墨、濕染等方式繪製圖像。
- (四) 色彩運用：背景的遊戲畫面以明亮鮮豔的濃彩與淡彩互相結合，使其產生多彩、繽紛的美好世界，映襯主角在現中的黑白生活。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先設計好的草稿將各項元素圖像加以描繪。
- (二) 以乾筆描繪芭比娃娃、遊戲桿、鎖與背景之質感，再用層層疊家的方式為遊戲角色上色。
- (三) 畫面上膠，待乾後，以濃淡墨渲染出需面的層次與氛圍。
- (四) 用白色顏料加強遊戲角色的光暈效果，並將背景局部染色，前景部分則用乾染、疊加的方式上色。
- (五) 將墨條出適當色調，加入膠，以排筆大片刷出外框的「窗」，即完成作品。



▲圖 4.10 〈誰在遊戲？〉  
 作品十 黃晴渝 雙宣、水墨設色，144x90cm，2011。

### 第三節 「黑洞」系列

黑洞系列的黑洞是指科技發展隨著人類要求快速地成長，而人的慾望則像是宇宙得黑洞，既神秘、深遠又無限擴張。

在這個系列裡，主要探討的內容是關於人性慾望的無限擴張對科技所造成的影響。從心理學家佛洛伊德與馬斯洛等人的分析來看，人的慾望是天生的本能，這種本能驅使著我們所有的行為，如藝術家對繪畫的渴望、孩子對遊戲的渴望等。而人性更加重視的慾望則直接或間接的反應在科技上，一方面科技能使生活更加進步，強大的科技帶來空前便捷，另一方面，則不斷衍生各方面的問題，儘管科技為我們帶來了許許多多好處，可是這些好處下，相對的人類也要付出同樣代價，如不可替代的資源已然被科技消耗掉、古老的自然環境和數不清的廢棄科技垃圾不只在人們的環境中堆疊，同時也在人們的心中沉積撕扯等。

本系列以三張作品：〈禪意·纏慾〉、〈最新機種〉、〈輕薄人性〉三張，分別表達，人無盡的欲望與宗教追求無慾，兩者之間的矛盾關係、科技因應人類需求，不斷地汰換更新，還沒用壞就被遺棄的這種普片的浪費行為，以及科技因人慾所產生，甚至可使未來改變的重要科技。

## 作品十一：禪意·纏慾

年代：2014

媒材：單宣、水墨設色、金色廣告顏料

尺寸：139 x 79.5 cm

### 一、主題意涵

佛為無欲無求，斷絕一切雜念、超脫肉體的精神並達到內心的平靜，這本是為人所追求的目標，然而人類的欲望永無止境，科技因此而壯大，它的進化滿足我們的需求，我們發明它、且不斷向它訴求願望，現代人不斷放任欲望無目標的瘋長的結果，使得欲望朝像黑洞般地無限擴大、扭曲，而使自我迷失在科技世界中，心眼看不見前方道路，因此感到徬徨與焦慮不安。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：電腦傳輸線的插座像徵著無數空洞而未滿足的需求，在象徵通道的廟門上不斷尖叫吶喊；閉眼的佛像聆聽著眾生之欲望，佛教所追求的無欲卻被人所遺忘、忽視；螢幕中睜開的佛眼無奈著看著人世間的欲望那喊；，籤筒及詩籤櫃則像徵科技發展下與人性的欲求下，那徬徨迷失的心靈。
- (二) 構圖方式：三分式構圖法、垂直式構圖法，使視線動像從詩籤落在佛像以至螢幕之處。
- (三) 創作方式：側鋒乾擦、疊加、濕染、潑彩呈現畫面元素，以明亮之色彩強調像徵道路的「門」。
- (四) 色彩運用：以紅色及黃色調為主，運用洋紅、胭脂、朱膘等色系繪製鑲嵌著欲望的大門；並以藤黃調色繪製佛像。

### 三、創作過程

- (一) 利用光桌進行草圖繪製，再以大筆沾墨，為大門以及局部擦出斑剝的質感。
- (二) 以乾擦繪製門與其他元素之質感，再用疊墨手法製造光影的統一、空間感。
- (三) 用濕染、疊墨，加強其餘部位層次感並渲染背景，將大門等主體由淡彩至深彩疊加，直至達到欲表現之色調。
- (四) 以金色廣告顏料繪製螢幕中的佛眼。
- (五) 以濃彩點綴細微部分，並同時做局部修正。



▲圖 4.11 〈禪意·纏愆〉  
作品十一 黃晴渝 單宣、水墨設色、金色廣告顏料，139x79.5cm，2014

## 作品十二：最新機種

年代：2014

媒材：雙宣、水墨設色

尺寸：140 × 70 cm

### 一、主題意涵

在今時今日，電腦科技發展的速度就如數學裡的平方一樣越來越快，英特爾創始人之一的戈登·莫爾也對此發表了一篇文章，於是此現象被稱為「墨爾定律」。

人們不斷追求最新最好的，以至於電腦淘汰速度也變得更加頻繁，才用不久的電腦很快地又被後面的新產品取代。於是電腦從奢侈品變成如消耗品般的存在，不被需要的舊電腦像其他被遺棄的人造物，靜靜的躺在那兒迎接被拆解或崩壞的結局。這是究竟是現代科技產業的一種浪費行為亦或是一種正常現象？

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：以主機、石磚隨地放置，如同被遺棄的科技品不斷被人們遺忘、累積；漏斗圖示像徵時間流逝，而饕餮紋與佛主則是像徵古老美好的文化與佛家的崇高理念，同樣在時代進步之下遭受人們棄置。
- (二) 構圖方式：S型、長方型之構圖，俯視的角度；以方型元素隨地拼湊，產生如廢棄石磚被隨意棄之於地的意象，呈現其平衡與沉重感。
- (三) 創作方式：深色打底、用留白的方式強調主體；以疊墨、乾刷呈現石磚與主機之質感及層次，並以鮮豔的顏色做主體之點綴。
- (四) 色彩運用：整體偏淡彩，褐色為主；白色部分為突顯主體與氣的流動；藍色為主機的亮光點綴。

### 三、創作過程

- (一) 以等比例之影印稿，透過松香水進行局部複印打稿。
- (二) 濃墨、中墨製作肌理質感，局布線條勾勒。
- (三) 以淡墨至濃墨反復疊加，強調色調層次感，並在渲染過程中以筆沾水，將水噴灑於畫面中，製造主機上的痕跡，再用濕染使局部虛化。
- (四) 將背景與主體外之部分用赭石等褐色調繪製，並為主體之電源以藍色調繪製點綴。



▲圖 4.12 〈最新機種〉  
作品十二 黃晴渝 雙宣、水墨設色，140x70cm，2014

## 作品十三：輕薄人性

年代：2011

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：108.5 × 90 cm

### 一、主題意涵

科技由古至今，原本是為了生存而創造科技，到了現代科技滿足生理及安全需求的人性後，型態的發展方向轉變成為以便利與享受為主的層次。而一路從計算機演變而來的電腦科技，其功能的強大，儘管身軀笨重仍是當時的科技奇蹟。如今平板電腦的出現則如同脫殼而出的蟬，從笨重的體型結合手機的輕巧，已成為既輕薄又小巧的智慧結晶。這一切只單單因人性輕薄的欲望就能使之蛻變、羽化重生，躍升成新一代寵兒。但人的欲望不可能就此罷休，不久之將來，它又會再次蛻變成為更加美麗的科技新品。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：以手指圖示與老人的手作為新舊的科技傳承以及人性與科技的互相凝視；蟬翼與禪則像徵平板電腦由人性而脫穎出的輕薄之手感；背景利用電路板強調其科技的成長意象。
- (二) 構圖方式：採用上下對立、左右對稱的巨碑式構圖法，以「窗」作為主體之空間分割。
- (三) 創作方式：用噴灑方式製作背景斑剝效果；平板和翅膀則是用濃墨繪出，再用廣顏與濃國畫顏料做勾勒；平板電腦外圍則用噴濺的手法製作「窗」的意象，用來像徵可眺望、窺見、解蔽之下的存在。
- (四) 色彩運用：藍與黃色之對比色作為主色系，像徵新與舊、自然與人工；用橘紅色為翅膀勾勒翅膀線條強調蟬翼的骨感。

### 三、創作過程

- (一) 利用事先設計好的草稿將主體元素圖像加以描繪。
- (二) 將紙整張上膠，以筆墨描繪主體，並用濃彩繪製螢幕、翅膀及老人手的局部。
- (三) 再將主體以形板遮住，用墨與顏色大面積噴灑，作為背景的質感。
- (四) 最後以墨沾膠，勒出電路板的圖紋，作品完成。



▲圖 4.13 〈輕薄人性〉  
作品十三 黃晴渝 單宣、水墨設色，108.5x90cm，2011

## 第四節 「祈願」系列

祈願系列是本創作研究的最後一個系列，前面的系列中，世界系列所描繪的意象是關於現在的時間；情感系列所描繪的是社會型態改變的交界點；而黑洞系列則是由古至今，並持續向不斷延伸的時間觀。而祈願系列所訴求的內容，則是人們對未來科技的期許與希望。

人類對未來總是有種徬徨和期待感，而科技發展卻也給人類帶來社會型態的轉變，由工業時代乃至資訊時代，演化的速度使我們更加無法得知未來還有什麼在等著我們，我們的未來生活究竟會變成什麼情況呢？我們一邊害怕他帶來的破壞和影響，卻更期待著科技的發展能給予我們無限希望；波特萊爾嘆息著科技進化所帶來的進步與社會型態改變所抱持的不安全感，正是這種矛盾糾結著現代人。

研究者期望藉著由祈願的藝術創作系列，舒發個人對電腦科技與人性的深切省思與感觸，並為未來科技在前進路途許下一個美好的願望。



## 作品十四：時間的軌跡

年代：2014

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：119 × 89 cm

### 一、主題意涵

古代的石刻壁畫是人類最初的創作，後來發明顏料與紙張，藝術的圖像創作蔓延迅速，直到近代運用電腦技術作畫，並運用網路分享一切創作，正說明了科技不但帶動社會的進步，也讓藝術創作增加更多創作形式。

Intuos 是 Wacom 提供給專業的人士使用的品牌，高感系數與多種觸控筆一直都是電腦繪圖者的最愛。但在最近甚至推出了結合繪圖板與螢幕，能夠直接在螢幕上做畫的繪圖工具，這項發明可說是許多電腦繪圖者渴望下誕生的科技結晶。而這也再一次證實了「科技始終來自於人性」這句經典名言。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：將繪圖板放到最大，其中的宇宙之星空級隕石像徵科技的廣大與多元；隕石放置於繪圖板畫面內或附近，宛如從中飛出來的意象，其中帶著石刻壁畫則像徵古老的藝術與文化，與象徵科技的電路板之中作結合。
- (二) 構圖方式：開窗、三角、斜線式構圖。
- (三) 創作方式：墨色濕染打底。用粉彩、廣告顏料加強顏色較為鮮豔處並輔以白色噴濺出小點，產生一種「光」與星空相互交融的意象。
- (四) 色彩運用：以暗色調做背景，色彩以紅色系為主，輔以其他顏色，使其襯托出隕石主體，風格偏向強對比、鮮艷之表現。

### 三、創作過程

- (一) 以光桌進行打稿，用型板方式遮蔽其餘部位，用牙刷沾墨，透過篩網噴濺出手繪板的質感。
- (二) 以側鋒、噴灑、拓印等方式繪製石頭之質感，在以淡墨至濃墨進行渲染。
- (三) 以潑彩、渲染等手法繪製背景，使其產生繽紛的感覺。
- (四) 再以白廣局部噴灑，製造星點，待乾。
- (五) 淡墨繪製電路板圖騰，並以筆進行局部修飾，即完成作品。



▲圖 4.14 〈時間的軌跡〉  
作品十四 黃晴渝 單宣、水墨設色，110×89 cm，2014。

## 作品十五：仰望未來

年代：2012

媒材：單宣、水墨設色

尺寸：112 × 89.5 cm

### 一、主題意涵

人類總希望生活能過得更便利、更美好，於是運用先人累積的智慧來發展科技，恰如一圈圈的年輪象徵眾多祖先們從古至今的智慧累積。科技的啟發是利用已知的科技加以改造、進化而成，電腦科技更是集人類的智慧孕育而出的碩果，如今現代科技已成就當時人們的夢想，人們看到的科學和科技都是一個個豐碩新里程碑，過去的成果是展望未來的良好基礎，我們想像著未來科技的最新發展，想像 50 年、100 年或更多年後的人類世界將會是如何存在著？那電腦又將擁有哪些能力？科技能讓人類躲過大自然變遷或是讓狀況變得更糟呢？如今，仍然遙望著科技星空，許下不間斷的願望…。

### 二、內容形式

- (一) 使用元素：年輪、齒輪與漏斗象徵時間的流逝與不斷前進的意象，以上排矩形之方格排列，強調漏斗的未來之時間象徵；放大的年輪作為山型意象，象徵過去到現在的時間痕跡；而齒輪則代表當下不斷前進的時間；人影仰望天空，為象徵人們期待未來科技發展的心情、電路板的線路符號則代表科技的意象。
- (二) 構圖方式：橫軸與長方形構圖法，訴求時間與空間的交織以及安定的心情。
- (三) 創作方式：以複像疊影表現人群，再以漬墨法繪製裝載漏斗的「窗」，表現在時間中所顯現的存在。
- (四) 色彩運用：背景使用淡藍色為主，再以較為鮮豔的褐色、黃色系表現年輪，上排漏斗則以五彩作為時空背景之繽紛多元感，表現科技在時間流逝下進步的速度與其多元性。

### 三、創作過程

- (一) 首先按照草稿的位置描繪畫面上的圖像形態。
- (二) 其次先將畫面上膠，帶乾後以乾筆描繪年輪、齒輪。
- (三) 上排以乾筆打扁，繪出漏斗後，疊墨的形式染墨及綠色。
- (四) 用複像疊影手法畫出人群剪影，背景以濕染方式並
- (五) 最後加上電路板圖紋，並修整至完成。



▲圖 4.15 〈仰望未來〉  
作品十五 黃晴渝 單宣、水墨設色，112 × 89.5 cm，2014。

## 第五章 結論

古今的時間與場景相異之下，身為現代藝術創作者，必須以清澈的思緒面對當下的環境，尤其在仰賴科技的社會環境下，為避免陷入被欲望所主導、扭曲的窘境，因此認清科技的本質，正視自我的心聲乃首要任務。而身為現代水墨創作者，更需將創作視為藝術家之天道；為拓展內在涵養，日常生活需以多聞、多見、多思之態度進行反省，於創作中印證內心所想：在構思創作理念時，養成隨時隨地觀察周遭事物、閱讀哲理增加知識，並且時時自我反省面對生活的態度；在創作過程中，透過實驗技法開拓表現形式，以增強傳達情感之能力，在此同時也能使思緒更為遼闊，並使藝術創作成為自我實現的管道。本章節分回顧與省思、期許與展望兩部分，分別描述這幾年創作生涯的想法，以及對未來的志向與規劃。

### 第一節 回顧與省思

人類畢生追求的就是自我實現與超越，人性中擁不滿足的特質造就持續進步，而藝術家的本性乃追求創作表現與內在心靈之精進，在社會轉型的時代裡，我們的生活背景不再是與自然為伍的環境，傳統水墨中的風景不再，取而代之的則是科技林立的堡壘，生活在現代，心境上自然與前人不同，創作上更是必須因應這個時代潮流並正視自我內心進行創作，而非純粹繼承傳統，方才使作品富有靈魂。

大學時期到研究創作時期一度經歷人生中的重重關卡，面對傳統山水花鳥畫走到現代水墨，從起初的不解而抗拒到體會現代水墨之多元性的喜悅後，心靈與創作能力便開始有了成長，為了使自我的創作之路能夠在這段里程碑中得到一份價值與自信，以不枉費學程時光，進而在研究所期間將大學未盡的努力與成就，透過「科技與生活的對話」的創作歷程達成實現與超越，在研究所期間所面對的種種關卡中，發現有以下幾點值得我們回顧與省思：

#### 一、創作面向

回顧本研究期間在現代水墨創作部分，包含對於內在涵養、構圖表現、技法表現等皆有許多成長與感觸，以下將創作部分進行分段敘述：

## （一）創作題材與構圖：

藝術作品的核心，除了技法之實踐外，最重要的是如何透過構圖與圖像選擇將情感表現於作品中，即是作品靈魂。在創作研究歷程，期間經過自我創作之實踐與導師、友人指點得到以下幾點收穫：

1. 從第一張作品單純的將主體放置、描繪與氣氛營造，到後來試圖將主體與客體放入畫面做結合，能使作品內容變得更加富有供人省思的價值，也就是給與主體一個能與之互相呼應的背景。
2. 在創作研究期間發現，除了基本的圖像元素之位置經營外，圖像元素的拆解與重組的表現形式可增加更多的趣味性與象徵性，使觀者能在欣賞作品時參與創作者的遊戲，未來會考慮將此種方式作為自我創作表現之一環。
3. 筆者對於構圖的創作方式從起初單純的閱覽收集的創作圖庫、從自然界元素中捕捉一閃即逝的靈感進行實踐，經過對構圖法的文獻閱讀後，理解了構圖法對於畫面的視覺動向、個體的位置經營方式，認為在未來創作上，可將以往的創作經驗與構圖理論互相結合印證，平時亦可用相機拍攝與創作實踐作為各種構圖法的練習，開拓有別於以往自我的創作思路。

## （二）技法表現：

筆者於傳統工筆起家，從單純的愛好花鳥而畫，到後來走向現代水墨，期間經歷不少心理上的坎，在嘗試跨越傳統與現代水墨之後方才明白，藝術的美並不局限於傳統的純粹之美，古老的水墨畫多是由是古人為抒發心中的感嘆而繪，它的意義來自於與藝術家心靈上的共鳴，而如今已是科技產品充斥的生活環境，本是圍繞在生活周遭的自然環境已改變，面對的生活皆與科技息息相關，於心靈感受上自然與前人不同。回想起導師對我們的諄諄教誨：平日要多實驗些技法併記錄下來，才能適當的運用在創作上，陳見發在《台灣當代水墨特殊技法》中也說：「從事藝術的創作者必須視時代的變化調整與他的對應。過往水墨畫對於筆墨技巧操控的單一審美必須改變，水墨畫的開拓與展現須注入更多與更新的源泉才有可能脫胎換骨進而浴火重生。」<sup>103</sup>，回顧最初走向現代水墨的創作之路到研究所學以及研究的種種，在實踐各系列作品過程中，筆者在創作實踐上為求墨以保險的手段達到想要的色調，而多使用疊墨手法表現，這種手法卻有些缺陷，往往有許多理念欲表現出來，卻總是深感自知之技法不夠用，正所謂「學而不思則罔，

---

<sup>103</sup> 同註 90，頁 334。

思而不學則殆」，為能使作品表現更加豐富，則需靠技法實驗，能力也需靠不斷實踐與反省進行提升，以至能隨心所欲地活用墨韻與技法。

### 三、論文寫作面向

在進行論文部分以前，對科技與生活的想法總局限於人性的貪婪、科技的便利使人變得更加懶惰等極端又表面的思考方式，無形中也將自我套入這無限的苦悶黑洞。在經過現象學、社會學、本質論、精神哲學、儒道思想等哲學文獻閱讀，理解科技的意義、網路虛擬空間的本質、人性中的自我實現與超越本能，體會哲學家們對於科技與人的看法與其本質後才發覺自我思想實在過於膚淺，這些都是在閱讀文獻以前的自己所不能體會的，哲學的理解的確能撼動創作上的思考，正所謂「學而時習之，不亦說乎？」，哲學知識的重要性的確能使自我內心思緒涵養有所成長，將這種成長運用在創作之路，可提升作品創作與內心涵養之成熟度，只可惜書到用時方恨少，在研究過程拜讀許多哲學文獻後，深感筆者對事物的看法有時還是過於淺薄，如何才能使創作理念的深度提升，則勢必要進行多方觀察，並吸收前人的哲學觀，隨時保持充實知識涵養的習慣，才能達成自我內在對事物的觀點。

回顧撰寫論文期間，不擅言詞的筆者在進行論文寫作初期，面對欲敘述之內容串連及詞彙等文筆能力上遭遇許多困境，在經過導師提點、不斷思考與文獻閱讀，耳濡目染之下，終於使本研究之論文能夠順利完成；論文的寫作能力之提升，可使未來工作上的寫作、報告部分得到許多幫助。

### 四、創作與哲學於生活的心靈印證

進行論文與創作過程，主觀與客觀不斷交互辯證下，使筆者對科技、人性、藝術之本質得到理解；科技與人性與其說善惡之分，更離不開兩律背反之本質，面對人性天生無窮的欲望，與其將科技作為追求、滿足惰性或一時快感之用，將此運用在藝術創作的自我實現上更能使人性得到淨化，使人生得到價值的光輝與超越。

## 第二節 期許與展望

學習之路漫漫，結束的只是人生中的一段歷程，為了實現終身創作之路的理想，必須不斷地努力才能達成，未來的路上不一定時時刻刻都能遇到一名恩師指導，唯有依靠自我勤勉磨練才能有所成長，面對未來前景強烈期望，以持續不斷地延續對藝術創作的熱情，

### 一、延續自我藝術創作之路

儒家的「天命之謂性」，即是指人的本性為天生的職責，也就是「天道」所在，而藝術家天生的職責乃是以持續不斷的創作之精神，達到自我理想的實踐甚至超越自我，即使過程難免遭遇瓶頸而煩憂，突破之後得到的成長經驗卻能令人感到無上的喜悅與快感。藝術創作之路漫漫，其終點乃藝術家之人生的終點，為了使夢想成為理想，筆者期望能以下列幾點作為未來的目標並共同努力：

- (一) 創作實踐及拓展更多創作方法，延續對藝術的熱誠。
- (二) 與同好共同開畫展，達成共同勉勵及檢討自我的優缺之目的。
- (三) 積極參與比賽做為磨練自我的方式。
- (四) 拜訪藝術創作者的前輩，以獲得建議與啟發。

### 二、以清澈思緒面對生活

在繁忙的社會中，若能體會在每個角落的美好，即是生活中的小確幸。自我的幸福需要靠自我發覺，我們可以過得很快樂，也能過得很痛苦，而人的思想與哲學、藝術都能幫助自己去認清事物的本質，佛家語：「一花一世界，一葉一菩提。」，即指一件小事物都有其龐大的學問或故事，於藝術家而言，存在於當下，體察生活周遭進行思考並多閱讀哲學書籍、體察藝術文化等，才能使思緒更加清澈，以愉悅而積極的態度面對每一個生活。

# 參考書目

## 一、 書籍部分

### (一) 中文書籍

- 大安出版社編輯部編譯，《老子四種》，臺北市：大安出版社，1999。
- 孔子文化大全編輯部著，《孟子》，再版，山東：山東友宜，1998。
- 王源東等著，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013。
- 王熙元著，《論語通譯》，再版，臺北市：台灣學生，1988。
- 皮道堅著，《水墨新紀元：兩岸現代水墨藝術比較芻議》，臺北市：師大美術系，2002。
- 石計生著，《藝術與社會：閱讀班雅明的美學啟迪》（初版），臺北市：左岸文化，2003。
- 牟宗三著，《中國哲學 19 講》，臺北市：學生，1993。
- 呂清夫著，《藝術史的軌跡（上冊）》，臺北市：史博館，2011。
- 李霖生著，《超越善與惡：尼采導讀》，臺北市：臺灣書店，1998。
- 孫志文著，《人與科技》，臺北市：聯經出版，1982。
- 高宣揚主編，《現象學與海德格》，初版，臺北市：遠流，1994。
- 陳大川著，《紙素材與現代藝術》，臺北市：臺北市立美術館，1988。
- 陳嘉陽著，《教育概論》，臺北市：教甄策略研究中心，2004。
- 陳懷恩著，《圖像學：視覺藝術的意義與解釋》，臺北市：如果，2008。
- 莊連東著，〈彩墨藝術創作的材料思考－紙素材的可能〉，刊載於黃朝湖編，《彩墨藝術文選》，臺中市：中市文化局，2003。
- 新田著，《臺灣美術四論》，臺北市：典藏藝術家庭，2008。
- 虞君質著，《藝術概論》，臺北市：大中國圖書，1986。
- 賈馥茗、楊深坑著，《教育研究法的探討與應用》，臺北市：師大書苑，2000。
- 管執中著，〈試論現代水墨畫的源頭和流向〉，刊載於《中國現代繪畫發展素描》，臺北市：臺北市立美術館，1990。
- 臺灣中華書局編輯部著，《辭海》，修訂本臺 17 版，臺北市：臺灣中華書局，1977。
- 劉子建著，〈我的藝術取向〉，刊載於《20 世紀末中國水墨藝術走勢第一集》，天津：楊柳青畫社，1993。
- 劉思量著，《存在主義哲學新編》，香港：中文大學，1998。
- 劉豐榮著，《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》，臺北市：文景，1997。
- 滕守堯著，《藝術社會學描述》，臺北市：生智，1997。

蔡清田著，《教育行動研究》，臺北市：五南，2000。

鄭寶宗著，《心靈呼喚與社會關懷：鄭寶宗油畫創作理念與作品詮釋》，臺中市：興台，1999。

蕭瓊瑞著，《水墨巨靈—劉國松傳》，新北市：遠景，2011。

魏尚河著，《我的美術史》，臺北市：高談文化，2005。

羅青著，《什麼是後現代主義》，臺北市：臺灣學生書局，1989。

## （二）翻譯書籍

甘陽譯，恩斯特·卡西勒著，《人論：人類文化哲學引導》，臺北市：桂冠圖書，1990。

胡品清譯，夏爾·波特萊爾著，《巴黎的憂鬱》，臺北市：志文出版社，1973。

孫周興譯，馬丁·海德格著，《演講與論文集》，北京：生活·讀書·新知三聯書店，2005。

徐子宏譯，《周易：上經》，臺北市：台灣古籍，2002。

泰戈爾著，《泰戈爾詩集》，臺南市：漢風，1993。

馬克思著，編譯局譯，「致盧格的信」，《馬克思恩格斯全集》，第1卷，北京：人民出版社，1975。

張行舟等譯，凱文凱利著，《技術元素》，再版，北京：電子工業出版，2012。

許綺玲譯，華特·班雅明著，《迎向靈光消逝的年代》，臺北市：臺灣攝影工作室，1998。

郭小平、翟燦譯，魯道夫·安海姆著，《藝術心理學新論》，臺北市：臺灣商務，1992。

郭宏安譯，夏爾·波特萊爾著，《波特萊爾美學論文選》，北京：人民文學出版社，1987。

結構群編譯，恩斯特·卡西勒著，《人論》，臺北市：結構群，1989。

馮川譯，卡爾·榮格著，《榮格文集》，北京：改革，1997。

黃賢楨譯，唐納·諾曼著，《心科技》，臺北市：時報文化，1995。

楊富斌譯，埃德蒙德·胡塞爾著，《內在時間意識現象學》，北京：華夏出版，2000。

劉國彬編著，楊德友譯，榮格著，《榮格自傳》，臺北市：張老師出版社，頁471，1997。

諾貝塔·威爾著，《達文西的墨水瓶》，臺北市：商周出版，2008。

謝冰瑩等著，《新譯四書讀本》（再版），臺北市：三民書局，1999年。

## （三）外文書籍

Leo Strauss，《Natural Right and History》，University of Chicago Press，1953。

## 二、論文

### (一) 期刊論文

- 張祥龍著，〈「Dasein」的含義與譯名（「緣在」）〉，北京：普門學報第七期，2002，頁2。
- 陳寧著，〈命運可知而不可改之觀念的產生〉，刊載於《文哲論壇》，第6卷第2期，1996。
- 曾耀寰著，天圓地方和天方地圓，刊載於《物理雙月刊》，台灣：中華民國物理學會，第27卷第6期，12月號，2005
- 廖張璋著，〈試論歐文·潘諾夫斯基的藝術理論與康得哲學的聯系〉，刊載於《學習與探索》，第3期，2011。
- 蔡翥、石侃著，〈後工業社會理論：貝爾與馬克思的對話〉，刊載於《江蘇教育學院學報》，社會科學版第19卷第2期，2003。

### (二) 博碩士論文

- 林雪卿著，《虛幻與現實》，臺北市立教育大學視覺藝術學系碩士論文，2011。
- 李德茂著，《時間性與當代藝術中的影像問題：梅洛龐帝的觀點及其批判》，中山大學哲學研究所碩士論文，2004。
- 陳小鳳著，《探討符號與顏色的抽象意義》，國立臺灣藝術大學美術學系版畫碩士班碩士論文，2013。
- 傅國禎著，《黑暗之光：社會議題之水墨創作研究》，台灣師範大學美術系碩士論文，2010。
- 黃慧敏著，《班雅明論波特萊爾詩學之 Erfahrung 與 Erlebnis》，國立政治大學研究所碩士論文，2003。
- 董皖昱著，《從個人性到超越性孟子與馬斯洛思想之比較研究》，華梵大學東方人文思想碩士論文，2002。
- 董學武著，《方圓變奏與化境：董學武水墨畫創作研究》，國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，2004。

### (三) 研討會論文

- 王秀雄著，〈戰後臺灣現代中國水墨畫發的兩大方向之比較研究〉，刊載於《現代中國水墨學術研討會論文集》，臺北市：臺灣省立美術館，1994。
- 劉豐榮著，〈以質化研觀點為基礎〉，刊載於《視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析》，

臺北市：藝術教育研究第 8 期，2004。

劉豐榮著，〈視覺藝術創作研究方法學〉，刊載於《93 學年度中南區視覺藝術研究所研究生論文發表會發表論文集》，嘉義市：嘉大視藝所，2004。

### 三、 其他

王瑩著，《理性與感性：袁金塔為現代水墨探新路》，臺北市，光華雜誌第 11 期，2000。

全民熙著，邱敏文譯，《符文之子：冬霜劍》，臺北市：蓋亞，第五卷，2007，頁 47。

吳瑪俐譯，康丁斯基著，《藝術的精神性》，臺北市：藝術家，1985。

張英進著，《都市的線條：三〇年代中國現代派筆下的上海》，臺北市：聯合文學，第 13 卷第 3 期，1997。

曾昭旭著，《論道家美學中的道：境界與虛靈》，臺北市：鵝湖雜誌，1992。

黃文捷譯，Isabella Ascoli 主編，《孟克》，臺北市：錦繡文化，巨匠美術週刊第 46 期，1996。

楊汝舟著，《老子道德經》(再版)，臺北市：中華民國老莊學會中道雜誌，1987。

鄒曉慶著，《今藝術》，臺北市：典藏藝術，5 月號，2010。

劉思量著，《藝術與創造：藝術創作與欣賞之理論與實際》，臺北市：藝術家，1989。

劉思量著，《藝術心理學》，臺北市：藝術家，1998。

發行人：許鐘榮，巨匠美術週刊第 46 期，《孟克》，再版，臺北市：錦繡，1996。

發行人：許鐘榮，巨匠美術週刊第 100 期，《瑪格利特》，再版，臺北市：錦繡，1996。

### 四、 網路資源

#### (一) 網頁部分

凱文·凱利談《科技要的是什麼？》：

[http://www.ted.com/talks/lang/zh-tw/kevin\\_kelly\\_tells\\_technology\\_s\\_epic\\_story.html](http://www.ted.com/talks/lang/zh-tw/kevin_kelly_tells_technology_s_epic_story.html)

(2013/6/27 閱覽)

《教育部：數位教學資源入口網》：

[http://content.edu.tw/junior/life\\_tech/tc\\_jr/life\\_tech01/01/souce01.htm](http://content.edu.tw/junior/life_tech/tc_jr/life_tech01/01/souce01.htm)(2013/6/27 閱覽)

中國哲學書電子計畫：

<http://ctext.org/zh> (2013/11/19 閱覽)

涂可欣譯，《科學人雜誌：人類心智的起源》，豪瑟著，臺北市：遠流，10 月號，2009。

<http://sa.ylib.com/MagCont.aspx?Unit=featurearticles&id=1457> (2013/7/23 閱覽)

## (二) 圖片部分

人面蜘蛛

<http://www.kinmatsu.idv.tw/animal/arachnida/spider-16a.jpg> (2014/1/3 閱覽)

石刻壁畫：

<http://www.majhost.com/gallery/midnightcat/PockylaPiratesWorld/AncientEgyptianboat/71605.jpg> (2014/1/3 閱覽)

玫瑰刺：

<http://www.publicdomainpictures.net/pictures/20000/nahled/rose-thorns.jpg>  
(2014/1/3 閱覽)

逃生口：

[http://greenevent.epa.gov.tw/action\\_file/act\\_409/dscf8031.jpg](http://greenevent.epa.gov.tw/action_file/act_409/dscf8031.jpg) (2014/1/3 閱覽)

荷：

<http://blog.udn.com/changerose/974629> (2014/1/3 閱覽)

蛇：

<http://fineartamerica.com/featured/brightly-coloured-parrot-snake-suebg1-photography.html> (2014/1/3 閱覽)

蝴蝶：

[http://pic3.nipic.com/20090608/2754918\\_205814053\\_2.jpg](http://pic3.nipic.com/20090608/2754918_205814053_2.jpg) (2014/1/3 閱覽)

齒輪：

[http://pic2.sc.chinaz.com/files/pic/pic/b/jixiesb\\_126b.jpg](http://pic2.sc.chinaz.com/files/pic/pic/b/jixiesb_126b.jpg) (2014/1/3 閱覽)

獨角仙：

<http://stu.hyes.tyc.edu.tw/blog/gallery/102/previews-med/939-0.jpg> (2014/1/3 閱覽)

嬰兒：

[http://pica.nipic.com/2008-01-10/2008110113836209\\_2.jpg](http://pica.nipic.com/2008-01-10/2008110113836209_2.jpg) (2014/1/3 閱覽)

蟬：

[http://163.24.126.142/tree/attachments/month\\_1110/5201110421414.JPG](http://163.24.126.142/tree/attachments/month_1110/5201110421414.JPG)

( 2014/1/3 閱覽 )

籤：

[http://2.bp.blogspot.com/-DGZih1R\\_cM8/UUgTtGtSIrI/AAAAAAAAAEE/sknBhdf](http://2.bp.blogspot.com/-DGZih1R_cM8/UUgTtGtSIrI/AAAAAAAAAEE/sknBhdfSxkl/s320/1+%25282%2529.JPG)

[Sxkl/s320/1+%25282%2529.JPG](http://2.bp.blogspot.com/-DGZih1R_cM8/UUgTtGtSIrI/AAAAAAAAAEE/sknBhdfSxkl/s320/1+%25282%2529.JPG) ( 2014/1/3 閱覽 )

