

南華大學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩士論文

霓幻異彩—陳敏華複合媒材立體光雕創作論述

**Neon And Gorgeous Color—Compound material three-dimensional light  
sculpture creation description by Min-Hua Chen**



研究生：陳敏華

指導教授：林正仁

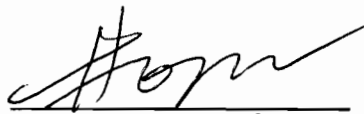
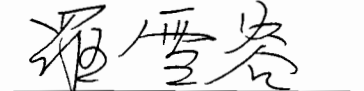
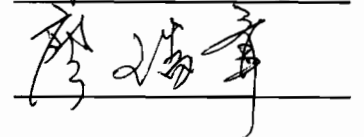
中華民國一百年十二月

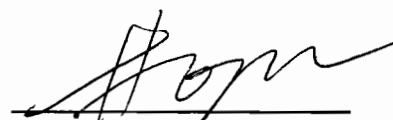
南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩 士 學 位 論 文

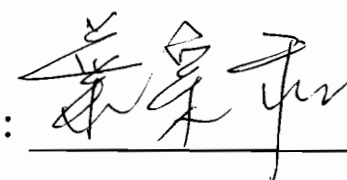
霓幻異彩-陳敏華複合媒材立體光雕創作論述  
Neon And Gorgeous Color-Compound material  
three-dimensional light sculpture creation  
description by Min-Hua Chen

研究生：陳敏華

經考試合格特此證明

口試委員：  
  
  


指導教授：  


系主任(所長)：  


口試日期：中華民國 一 百 年 十 二 月 二 十 三 日

## 摘要

### 霓幻異彩－陳敏華複合媒材立體光雕創作論述

本創作論述著重自我問題探索，以時間軸劃分為三個系列及兩種呈現方式。題材取自日常生活中所發生的事件與片段，2009 年的「緬懷偶像」著重於處理哀痛的情緒－創作型式以油彩為主複合媒材為輔。2010 年的「戀情告急」則是對感情依歸所產生的期待與困惑作主題發展－並開始以霓虹燈和人型模特兒為主要媒材從事較為實驗性的創作，2011 年更直接將對於外在環境的不安幻化為「世界太亂」之私人感受系列。畢竟，任何藝術的最終歸依都是人的情感經驗與存在情境。研究目的在於：(一) 透過實驗性的創作分享個人經驗、(二) 整合個人創作特色並運用文獻研究法、個案研究法、行動研究法，針對相關議題進行分析及歸納、(三) 提升生命價值，拓展視野。

關鍵字： 複合媒材、現成物、霓虹燈、藝術創作

## **Abstract**

### **Neon And Gorgeous Color – Compound material three-dimensional light sculpture creation description by Min-Hua Chen**

The discussion focuses on self-creation issues to explore, to the timeline is divided into three series and two presentation. Themes from everyday life events and fragments, 2009, the "memory of Idol" to focus on dealing with grief emotions - creative-type paint-based mixed media, supplemented with paint. 2010's "Love emergency " is the mind on the feelings generated by the development of expectations and confusion on the topic - and began to neon signs and man-model as the main media in the creation of a more experimental, more directly to the 2011 external environment of anxiety turned into "the world is too chaotic," the series of private feelings. After all, any art is the ultimate refuge of people's emotional experience and there are situations. Study aimed to: (a) The experimental creation of shared personal experience, (b) the integration of personal characteristics and the use of creative literature research method, case study method, action research method for the analysis and summarize the relevant issues, (c) enhance the life value and expand their horizons.

**Keywords** : Mixed Media ' Ready-Made Objects ' Neon ' Artistic Production

## 目次

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目次.....	iii
表目次.....	v
圖目次.....	vi
<b>第一章 緒論.....</b>	<b>1</b>
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.....	3
第三節 名詞釋義.....	5
第四節 創作研究範圍與限制.....	8
<b>第二章 學理基礎與理論初探.....</b>	<b>9</b>
第一節 複合媒材與裝置藝術.....	9
第二節 光藝術與霓虹藝術.....	12
第三節 科技藝術.....	14
第四節 影響筆者創作的藝術家及論述.....	16
<b>第三章 霓虹異彩之創作理念與實踐.....</b>	<b>28</b>
第一節 創作理念的分析.....	28
第二節 創作理念的實踐.....	28
<b>第四章 作品詮釋.....</b>	<b>32</b>
第一節 「緬懷偶像」系列.....	33
第二節 「戀情告急」系列.....	48
第三節 「世界太亂」系列.....	55
<b>第五章 結論.....</b>	<b>65</b>

第一節 創作的省思.....	65
第二節 未來展望.....	66
<b>參考書目.....</b>	<b>68</b>
專書.....	68
期刊.....	69
學位論文.....	69
網路資源.....	69

## 表目次

表 3-2-1	色彩的感情效果表.....	29
---------	---------------	----

## 圖目次

圖 2-4-1	Tony Viscardi「霓虹燈雕塑」.....	16
圖 2-4-2	Tony Viscardi「霓虹燈雕塑」.....	16
圖 2-4-3	Tony Viscardi「霓虹燈雕塑」.....	16
圖 2-4-4	安彥哲男「霓虹燈雕塑」.....	16
圖 2-4-5	安彥哲男「霓虹燈雕塑」.....	16
圖 2-4-6	黃順樂.....	17
圖 2-4-7	外國進口的彩色玻璃管.....	17
圖 2-4-8	外國進口的彩色玻璃管.....	17
圖 2-4-9	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-10	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-11	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-12	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-13	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-14	黃順樂「聚精會神」系列.....	18
圖 2-4-15	杜象「噴泉」.....	19
圖 2-4-16	杜象「腳踏車輪」.....	20
圖 2-4-17	杜象「斷臂之前」.....	20
圖 2-4-18	杜象「隱藏物的聲音」.....	22
圖 2-4-19	杜象「L.H.O.O.Q.」.....	22
圖 2-4-20	畢卡索「吉他」.....	23
圖 2-4-21	阿曼「勝利女神的詩篇」.....	24
圖 4-1-1	陳敏華「緬懷偶像」系列作品圖錄.....	35
圖 4-1-2	石原氏色盲檢測圖之一.....	36



圖 4-1-3	陳敏華「思念」創作的情景.....	37
圖 4-1-4	陳敏華「思念」創作的情景.....	37
圖 4-1-5	陳敏華「思念」創作的情景.....	37
圖 4-1-6	陳敏華「思念」創作的情景.....	37
圖 4-1-7	陳敏華「思念」.....	38
圖 4-1-8	麥可·傑克遜.....	39
圖 4-1-9	Facebook—Happy Aquarium 網路遊戲場景截圖.....	39
圖 4-1-10	筆者右手石膏模.....	40
圖 4-1-11	達利「奴隸與隱藏的伏爾泰像」.....	40
圖 4-1-12	達利「奴隸與隱藏的伏爾泰像」(局部).....	40
圖 4-1-13	Giuseppe Archimboldo「夏日」.....	41
圖 4-1-14	達利「在海邊的臉與水果盤幻影」.....	41
圖 4-1-15	陳敏華「凝望／水族箱」.....	42
圖 4-1-16	陳敏華「凝結的舞步」創作的情景.....	43
圖 4-1-17	陳敏華「凝結的舞步」創作的情景.....	43
圖 4-1-18	陳敏華「凝結的舞步」創作的情景.....	43
圖 4-1-19	陳敏華「凝結的舞步」創作的情景.....	43
圖 4-1-20	陳敏華「凝結的舞步」.....	44
圖 4-1-21	陳敏華「謝幕」.....	46
圖 4-2-1	陳敏華「戀情告急」系列作品圖錄.....	47
圖 4-2-2	陳敏華「一對」.....	49
圖 4-2-3	陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」發想過程模擬圖.....	51
圖 4-2-4	陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」創作的情景.....	51
圖 4-2-5	陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」創作的情景.....	51
圖 4-2-6	陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」創作的情景.....	51
圖 4-2-7	陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」.....	52

圖 4-2-8	陳敏華「心扉(飛)」.....	53
圖 4-3-1	陳敏華「世界太亂」系列作品圖錄.....	54
圖 4-3-2	孟克「吶喊」.....	55
圖 4-3-3	陳敏華「吶喊」發想過程模擬圖.....	56
圖 4-3-4	陳敏華「吶喊」.....	57
圖 4-3-5	馬格利特「雕像的未來」.....	58
圖 4-3-6	陳敏華「默然與沉淪」人頭彩繪過程.....	59
圖 4-3-7	土砲紙黏土製作流程圖.....	59
圖 4-3-8	陳敏華「默然與沉淪」創作的情景.....	60
圖 4-3-9	陳敏華「默然與沉淪」創作的情景.....	60
圖 4-3-10	陳敏華「默然與沉淪」創作的情景.....	60
圖 4-3-11	陳敏華「默然與沉淪」創作的情景.....	60
圖 4-3-12	陳敏華「默然與沉淪」.....	61
圖 4-3-13	陳敏華「迷網與眩渦」創作的情景.....	63
圖 4-3-14	陳敏華「迷網與眩渦」創作的情景.....	63
圖 4-3-15	陳敏華「迷網與眩渦」創作的情景.....	63
圖 4-3-16	陳敏華「迷網與眩渦」創作的情景.....	63
圖 4-3-17	陳敏華「迷網與眩渦」創作的情景.....	63
圖 4-3-18	陳敏華「迷網與眩渦」.....	64
圖 4-3-19	陳敏華「迷網與眩渦」.....	64
圖 4-3-20	陳敏華「無題」.....	67

# 第一章 緒論

托爾斯泰（Leo Tolstoy 1828-1910）認為：「藝術是個人有意識地藉著某種外在符號來傳達他所經歷的情感，並使他們受到感染而經驗到這些情感。」因此，判斷藝術真假的標準在於：傳達情感的個別性、傳達情感方式的清楚性以及藝術家的誠心。本創作論述以筆者 2009-2011 年，所進行的創作為主，將自我的成長回憶、生活情境作為創作基礎並以複合媒材的方式加以詮釋。

在眾多媒材中，以光作為藝術創作媒材有其先天撼動人類眼睛視網膜的迷人特質，結合光學技術與藝術表現，利用光源、光束、光色等微妙的變化，將抽象思潮表露無遺，所以在「霓幻異彩」系列作品中，又以光媒材為重要表現介質。本章將分為四節來闡述，首提筆者創作研究的動機與目的，以及所引用的研究方法與步驟，另外針對研究主題詮釋相關名詞與概念，最後確定創作研究之範圍與限制。

## 第一節 創作研究動機與目的

關於「霓幻異彩」純粹為筆者生活的淬煉，筆者只是試圖將當下的感覺抓住並用藝術的方式呈現。每天，我們都被外在的事件衝擊著，再荒謬、再不可思議，過多了以後，我們都可以無感，並合理化的告訴自己那些都是很正常的事情，沒什麼好大驚小怪的。

### 一、創作研究動機

影響我這三年來的創作，除了生活事件，另外就是手法與材料了！有些事真的是無法用筆墨來形容，例如吸引？炫麗的顏色吸引我，美妙的音樂吸引我，可愛的卡通吸引我，單純的美好吸引我，每件作品的生成，讓我作最多的事情就是等待，等它自己來找我，我只是將它做出來，雖然有時候還是會有製作上的困難與誤差，但我會盡量將它做到當時能呈現的最佳狀態。

2009年遭逢我摯愛的偶像麥可·約瑟夫·傑克遜（Michael Joseph Jackson 1958-2009）驟逝，我倚靠創作來沖淡對他的思念與不捨，其實，這不也是另一種漠然，他在世的時候，因為一場莫須有的醜聞而聲勢滑落，我們這些口口聲聲說愛他的人，也沒有比較關心他阿，因為輿論或其他更麻煩的事，讓我們愛在心裡口難開？！當他走了，一堆擁護的聲音此起彼落，不勝唏噓，又能改變什麼？關注他生前關注的事？風頭一過，又風平浪靜了。

2010年對婚姻有著渴望，也有著深深的迷惘，是否通過儀式後，就能得到幸福的家？答案似乎也不是挺樂觀，哪一對不是在結婚的當下都言之鑿鑿的說著誓詞直到永遠，怨偶卻還是一大堆，說得好像自己多不相信感情的美好似的，其實恰恰相反，筆者深深相信那些美好的存在，卻也相信人性的不可信賴，畢竟情感的維繫是來自雙方，缺一不可，且大半輩子，要不受誘惑又要忍耐歲月摧殘，要真能懂愛是平凡，牽著頭髮斑白的另一半，那真的很值得等待。

2011年面對著光怪陸離的社會，幾乎每隔幾天就在報哪天是世界末日、日本海嘯、核爆、黑心塑化劑食品猖獗，所有的天災人禍幾乎都是前所未聞，似乎是人類長久以來的自取滅亡，連可以怪罪的對象都沒有，講到這好像都是負面的情緒。

好加在，這些，都影響不了人們的生活，因為，人真得是很容易遺忘的生物，尤其對於痛苦與不好的記憶，忘得更快，在這個資訊爆炸又速食的時代，只要有更勁爆的新聞或話題，就可以很快淹蓋上一則，連消化的時間都節省許多。

將日常感受到的經過內化之後，幻化成創作真實的呈現出來，用這種方式記錄著當下，是我每日在作的事情，它可以幫助我檢視我生命中經歷過一切，並留下痕跡。

這些真實發生的事件再再觸發了我的創作契機，而貫穿的手法也分了許多階段，從2D平面到3D立體，皆受到許多藝術家的啟蒙與藝術相關理念的誘發，亦會在研究主題中作詳盡的詮釋。

## 二、創作研究目的

創作的當下常常是一股衝動或靈光乍現，很主觀也很私密，但我相信任何的材料選擇與型式呈現，必有它的軌跡，希望透過有效的文獻整理，從理論初探到作品實踐的過程中，讓我更貼近、了解自身的創作，在自我認知與他人接收訊息時，有多大的落差與彈性。創作研究主要目的有三：

- (一) 透過實驗性的創作融入個人生活體驗
- (二) 整合個人創作特色與創作理念
- (三) 提升生命價值，拓展視野

## 第二節 創作研究方法與步驟

筆者透過自身的生活體驗尋找創作方向及題材，並記錄創作的過程；透過大量的閱讀審視創作問題並補足相關知識學理不足的地方以創作論述。還是以筆者自身創作為主，引用學理為輔。

### 一、創作研究方法

#### (一) 文獻研究法

針對研究主題，就目前學術界的成果加以探究。其內容包含文字、聲音、影像、圖樣等。

#### (二) 個案研究法

大抵以個人及其作品作為獨特的研究對象，仔細分析務期中獲致結論。

### （三） 行動研究法

透過不斷的紀錄下筆者所有的創作歷程再經文獻及個案的比對檢查與判所達有效整理有用文字與資料。

## 二、 研究步驟

本論述研究步驟詳細運作如下：

（一）生活體驗：在生活中尋思各種媒材的可能，並記錄下感興趣的議題作為創作發想。

（二）創作思考：與指導教授經常性的討論進度，確定創作方向與主題。

（三）創作資料的蒐集：利用圖書館與網際網路蒐集相關的創作資料，篩選符合本創作研究的資料，並加以整理歸類。

（四）進行初期創作：運用油彩、塑料、燈管等各種媒材進行創作，並試驗各項技法的表現，將作品與指導教授、同學進行討論修改。在接觸陌生媒材時除了要向相關專家進行雙向溝通和學習外，對於創作形式更需要思考關於如何克服技術層面的困難。

（五）進行中期創作：多參考各方的指導及意見，並開始將作品歸類進行主題性的串聯。

（六）理論和創作的統整思考：將文獻資料與創作理論結合，尋思相關作品間的關連性和主體性，以及欲表現的意境跟情懷。並從創作理論中不斷省思及創作，深入研究創作的主题，進行創作的再省思及觀念的重新建構。

（七）修正與完成作品：將完成的作品，定期請指導教授及同學評析討論後，將作品更進一步思考及修正。

(八)創作研究論文初稿撰寫：歷經了實際創作後，架構出自己的創作理念，將理念化作文字闡述撰寫，並請教授指導。

(九)創作研究論文修正與完成：將資料整理修正，完成「霓虹異彩」的創作展覽及論文發表。

### 第三節 名詞釋義

本研究以「霓幻異彩」為題，其中的霓指的就是 neon。霓：原是指大氣中有時跟虹同時出現的彩色圓弧外圈，亦稱“副虹”。形成的原因和虹相同，只是光線在水珠中的反射多了一次，紅色在內，紫色在外。《說文》曰：霓，屈虹，青赤，或白色，陰氣也。按，雨與日相薄而成光，有雌雄，鮮者為雄虹。暗者為雌霓。這樣美麗的顏色很難得才會出現在天邊，因為科技我們可以創造出很擬真的幻象，雖然是人工的，卻也很令人嚮往。幻：《說文》曰：幻，相詐惑也。像蜃景一樣虛幻的東西；空想、不可達到且虛而不實的。筆者將平日的幻想都記錄下來，藉由創作來實現它。異：可作特別、不平常的。或作另外、其他、不同的解釋之。於此為不同且特殊的材質相結合。大多是將我這三年來收集到的材料（拾得物、現成物），重新編排組合成全新的組件，並賦予他不同的意義。

#### 一、霓虹 (Neon)

一種內含氣體的燈，通常用於廣告招牌等用途。《維基百科》中解釋“霓虹燈”是半英語音譯。英語稱為“neon lamp”（直譯：氖燈）。“霓虹”發音近似於英語的“neon”並在漢語裏有彩虹的含義。霓虹燈通常為一條玻璃管，內含低壓氖氣或其他惰性氣體（Low pressure inert gas），以微弱的直流或交流電經過管子而產生橙紅色的光線。在交流電激發的霓虹燈，兩個電極皆會產生光，而以直流電激發的霓虹燈，只有負極會產生光。此現象令霓虹燈可用以分辨直流與交流電電源，及分辨直流電的兩極。管內氣體的實際成份為 99.5% 氖氣及 0.5% 氬氣，比純氖氣有較低的運作電壓。<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9C%93%E8%99%B9%E7%87%88> 資料查詢：2011 年 06 月 30 日。  
(霓虹燈)

霓虹燈首先由 Nikola Tesla 在 1893 年的芝加哥博覽會(World's Columbian Exposition)進行示範，但其創意並未有申請專利。Georges Claude 在 1902 年發明霓虹燈，並在 1910 年向公眾展示。

在 1898 年，英國化學家雷姆賽(Sir William Ramsay)和特拉弗(Dr Morris Travers)兩人，把空氣中的氧和氮用化學方法移除後，在液態空氣中發現了一種奇怪又稀少的氣體。這種氣體無、無味、無嗅，而且不會被燃燒。但當他們把這種氣體密封在一條半真空的玻璃管中，在玻璃管的兩端通上電流，原來沒有任何顏色的玻璃管，卻會射出鮮艷可愛的紅光來。就是這樣，世界上第一支霓虹燈誕生了。他們面對著這種奇異的氣體和這美麗的光彩下，他們稱這種新發現的氣體為「氖」(Neon)，氖(Neon)在希臘文中的意思是「新」。

充在燈管中能發出紅光的種氣體是氖氣。但是單是紅色的霓虹燈是不夠的。若要霓虹燈產生不同的色彩，這時需要請綠色、黃色，藍色、白色的螢光粉來幫助。例如將藍色的螢光粉塗在玻璃管的內壁上、把玻璃管彎製成所需要的文字或花紋圖案後裝上電極、並把玻璃管內的空氣抽乾淨、再充進氖氣，就成了粉紅色的霓虹燈了。如果塗上了藍色螢光粉的燈管中充入氫氣和水銀，就成了藍色的霓虹燈；要是塗有綠色螢光粉的燈管中充入氖氣，就成了橙紅色；如果把氖氣改為氫氣和水銀，便會成為綠色霓虹燈。

簡單來說霓虹燈由玻璃管製成，並按照設計要求彎成各種文字和圖案，然後在玻璃管兩端配製銅電極，在管內灌註氖、氫等各種隋性氣體，接通高壓電源後發出各色光，是戶外廣告的主要形式之一，還可以為夜幕增加色彩和動感。<sup>2</sup>

## 二、拾得物 (Found Object/Objet trouvé)

一件拾得物是一件既存的作品——經常是世俗產品指工業化大量生產的物件——被賦予一種新的定義，成為一件藝術品或藝術品的部分。<sup>3</sup>亦可稱現成物 (Ready-made)。

---

<sup>2</sup> 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9C%93%E8%99%B9%E7%87%88> 資料查詢：2011 年 06 月 30 日。  
(霓虹燈)

<sup>3</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講 (台北市：藝術家，1996)，頁 81。



### 三、具象 (Figurative)

「具象」這個字有時被運用在兩個截然不同的用法上。傳統上它指涉著具象的而不是抽象的作品。這些圖像乃根源於自然，包括裸體、肖像到靜物與風景等日常事務。<sup>4</sup>

### 四、抽象的／抽象 (Abstract／Abstraction)

形容詞「抽象的」，通常是描述沒有明確主題的藝術作品——即「抽象」。「抽象的」同義字包括「非物質的」(nonobjective)與「非表象的」(nonrepresentational)。

抽象有兩種基本變化形式。一種是暗示著理性的幾何或硬邊抽象，例如，構成主義或具體藝術等現代藝術運動。另一種是所謂有機造型，比較鬆散並且有個人風格。這類作品呈現出花卉、陽具、陰道或其他動物造型，又稱之為生物型態的 (biomorphic)。有機抽象與德國表現主義以及抽象表現主義等現代運動有相互的關聯。<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講（台北市：藝術家，1996），頁 78。

<sup>5</sup> 同上註，頁 35—36。

## 第四節 創作研究範圍與限制

### 一、創作研究範圍

分爲理論研究與創作研究兩部分。

### 二、創作研究困難與限制

#### (一) 外在環境部分

雖然進入研究所之後眼界大開，但畢竟學海無涯，短短三年間也只啓動了冰山一角，許多技法無法一一學得透徹，特定的媒材取得困難，各樣的外在限制，也許是金錢又或許是時間，讓創作有所侷限，僅能以業餘的身分從事創作與研究，談風格確立尚早，大多還在實驗與進行嘗試的階段，亦經常會發現自己想做的已經有人作過而產生自我懷疑。每一分鐘都是一個需要超越的障礙，一個需要克服的的猶豫，一個新的焦慮，是這個既使人筋疲力盡，又使人興奮不已的，對於絕對性追求的必經階段。<sup>6</sup>

#### (二) 內在能力部分

筆者本身是跨領域進入造形的藝術殿堂，雖曾在求學階段學習過油畫與空間相關設計，但對於雕塑與當代藝術，在進入研究所之前真的僅止於懂得欣賞而已，相關的技法可是一項也不會，經由師長的指導，發現創作其實可以更爲寬廣，筆者用實驗者的角度去融合各種媒材與現成物的可能性，把原本的阻力化爲我最大的資本與動力。我也許不會設法製作「極其偉大的作品」，但是，我打算繼續試驗某些不同的東西，即使我不會成功，而別的人也不需要它。<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> 魏尚河，33 位最具影響力的現代藝術家及其作品（台北市：信實文化行銷，2008），頁 16-17。

<sup>7</sup> 同上註，頁 52。

## 第二章 學理基礎與理論初探

本創作研究之學理基礎依源流順序分述如下：一、複合媒材與裝置藝術。二、光藝術與霓虹藝術。三、科技藝術。四、影響筆者創作的藝術家及相關作品、論述。

### 第一節 複合媒材與裝置藝術

#### 一、複合媒材

其意涵及發展如下：

##### (一) 意涵

複合媒材（複合媒體）藝術家，藉由「拼貼」、「物體」、「現成物」、「繪畫」、「複製」、「文字」、「符號」、「影像」、「觀念」等多元的複合手法綜合成作品的隱喻因子，拾回生命中埋藏已久、看似「無用」的微妙粒子，忠實呈現出自我、原我的風貌，也使得作品產生令人驚豔的視覺效果；並在過程中呼喚了屬於他們自己生命的種種記憶、經驗和知覺，融入對生命的真實關懷情感與意念，探尋思索他們個別內在之審美潛能、與他們生活和藝術間的關聯與意義。

當某種媒材之使用以達成熟之境，並相沿成習而成為傳統與束縛，原有的訴求力量逐漸稀釋乃至空乏無物，於是尋求突破此一刻板僵化的媒材束縛，而與他類媒材互為激盪，互為增益所產生的美學質變，成為二十世紀現代藝術創作者所要面對的挑戰，這就是「複合媒材」藝術發展的特質。

##### (二) 發展

「複合媒材」的發展可追溯二十世紀初杜象達達主義（Dada）之推行與畢卡索的立體派作品，在台灣則可溯及 1960 年代的「畫外畫會」與 1970 年代的部份版畫藝術家，到了 1980 年代講求實驗性之藝術風潮引入台灣，有助台灣美術在「複合媒材」的發展，90 年代則是大放異彩的時期。在此，「複合媒材」與「複

合媒體」一詞，雖同為 multiple media 的翻譯詞，但期間的使用仍有些許的不同；「複合媒材」泛指廣義併置使用不同媒材，而「複合媒體」則是針對西方 60 年代進入資訊媒體時期後，藝術創作使用多種媒體材質的發展而言。例如當影像媒體的發展日新月異，資訊傳播的方式則從「文字、圖畫、符號」的時代進入到「文字、圖畫、符號、音響、影像」的複合媒體。

簡言之「複合媒材」藝術就是綜合所謂對藝術家有意義之任何媒材，包括紙、繩子、布、油彩、油漆、壓克力、X 光片、陶片、透明片、木片、軟木塞、照片、雜誌、印刷品……等各種材料；其重點不在於使用媒材的多少，而是媒材本然所具有的美感與想像的訴求力量。

## 二、裝置藝術 (Installation art)

是一種興起於 1970 年代的西方當代藝術類型，主要在美國，其次是歐洲。裝置藝術混合了各種媒材，在某個特定的環境中創造發自內心深處的和／或概念性的經驗。裝置藝術家經常會直接使用展覽場的空間。許多人追溯裝置藝術的根源到較早期的如 Marcel Duchamp 這些藝術家，他們使用現成的物件而非傳統上要求手工技巧的雕塑來創作。由於裝置藝術擁有 1960 年代觀念藝術的根源，在大多數的裝置藝術中，藝術家的強烈張力扮演了極為重要的角色。這個特色讓裝置藝術與傳統雕塑的距離又更遠了些，因為後者是着重於形式。裝置藝術使用的媒材包含了自然材料到新媒體，比如錄影、聲音、表演、電腦以及網絡。有些裝置藝術屬於場域特定藝術 (Site specific art)，它們只能存在於它們被創作出來的那個空間中。

裝置藝術作品，大部分是無法銷售的。通常在展出一段不算長的時間後便被拆除，留下的只有記錄文件。無法銷售與密集勞力的創作過程，使得裝置藝術無法滿足於 1980 年代初，逐漸趨於市場導向的藝術圈。今日，「裝置藝術」這個名稱有時指的是位企業或公共設施所作的在特定地點、長久設置的雕塑性集合作品。<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講（台北市：藝術家，1996），頁 91。

### 三、碎片與拼貼 (Fragment & Collage)

“Collage”源於法文動詞「膠黏」“Coller”一字。在英文中，它是動詞也是名詞<sup>9</sup>：作拼貼即是指全部或部分由紙張、布片或其他立體材料黏貼在一個二度的平面上，像是畫布或其他類底面上的畫。這種方式多為早期為立體派畫家採用，他們在以非正常技法畫的作品上，黏貼報紙的碎片，此外達達主義畫家也採用此技法。立體派畫家主張創造更真實的藝術，其最大的影響是對「真實」的新概念。也就是時間與視點打破侷限於單一的方式，以破碎又剔透的結構來處理畫面的形式、空間、主題意念與時間因素。當然對繪畫的自律性的建立有全新的出發。畫面跳脫透視物像窗子的再現方式，是以事件與物件發生組合的現象的場所為所謂的畫面。真實不是再現式的模擬，真實物是日常唾手可得的印刷字體、報紙、壁紙、照片、木皮、樂譜等物件。對當時的畢卡索而言，藝術討論的主題就是意象與意象、材料與元素等關於真實的新詮釋。拼貼的技法與觀念在立體派畫家時就已經發揮到極致。

李察·克斯特納雷茲 (Richard Kostelanetz) 認為：「拼貼，是二十世紀藝術發展的革命英雄，也是最具革命性的形式創新。」拼貼更是一種介入 (intervention)，是突破現代的方法之一。在現代藝術發展過程中，每當藝術發生疲軟急待重新出發，拼貼便以「解構」大師與烏托邦英雄之姿，極力顛覆舊機制並提出新觀點。拼貼方式古代就有，被引進現代得歸功於畢卡索與布拉格，為了解決分析立體主義所引起的問題而使用拼貼的手法，這是現代藝術史學家對拼貼的一般共識。許多藝術家選擇用拼貼 (Collage) 的方式來表達他們對生活的描述。這個表達方式不是建築上現代主義的秩序與理性的觀點，而是傾向後現代主義的描述方式。而克雷蒙·格林伯格 (Clement Greenberg) 認為拼貼是「……在這個世紀(當時為 20 世紀)現代藝術革命的重要轉捩點。」相同的觀點在烏瑪 (Gregory Ulmer) 亦提示「……拼貼是一個我們這個世紀最為革命性的藝術表現。」真實拼貼只是一種技法而非風格，但是在拼貼的銜接縫隙是會提醒我們解讀片與片之間的關係，碎片與原始文本的關係，而碎片與碎片的新作組合又是一個新整體。原有的文本、新的文本，以及碎片符碼又將一個新舊的系統再度打破產生新的解讀。一個非常彈性的機制、不斷互換的現象。這個時代的作品像是面鏡子，反映這個世界的事實是不斷的分裂、碎片的世界。技術也好、科技也好改變了所有的分類方式，秩序所界定的類與類之鄰近關係是無法再串連組合。

---

<sup>9</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講 (台北市：藝術家，1996)，頁 59。

## 第二節 光藝術與霓虹藝術

### 一、光藝術

視覺物體之所以存在，乃是光的作用。從單一藝術品到整個環境，「光」界定其質感、顏色、體積，甚至精神層面的特質。人本來就對光特別地敏感，雖拜「電」發明所賜，不必在搖動的燭光下工作。卻從此一提到光，直覺反應便是電燈泡。對光的認識，也只剩下機能性粗淺刻板的印象。光，這個元素在藝術、建築空間的運用，不應只是單純的「夜間照明」，而應有更積極的延伸。

二次大戰後，部分美術家以塑膠、霓虹燈等作為藝術創作媒體，詮釋燈光與藝術的關係。部分書籍將光藝術或稱光雕塑（Light Sculpting）整合在科技藝術（Technology Art）底下，有些則無此分類，有時還會跟動力藝術（Kinetic Art）擺在一起談。其實，在國外，光作為妝點城市空間的歷史相當久遠，許多大城市都有燈光計劃，讓城市在夜晚展示不同的風情；這幾年中國大陸為了趕上國際化的腳步，在幾個重點城市都有燈光計劃，上海的夜景在這部分已經成為觀光客必定造訪的奇景之一了。歐洲最著名的此類藝術家要以德國柏林的約爾斯·索特（Joachim Sauter）以及其團隊（Art+Com）最廣為人知，其作品遍佈於歐洲大小城市；而在亞洲地區以擅長運用燈光著名的則屬日本的宮島達男了，他採用光神秘的特性凸顯時間的哲學意義，增加了媒材的藝術性。<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> 胡朝聖、袁廣鳴合著，魔幻城市：科技公共藝術=Technology Public Art，（台北市：文建會，2005），頁 51。

## 二、霓虹藝術

在提霓虹藝術之前，不得不先提霓虹在廣告招牌上的特殊地位。霓虹燈是由法國物理學家喬治·克勞德（George Claude）在 1910 年 2 月 3 日巴黎汽車展覽會上首次展出他的科技成果。1912 年，在蒙馬爾特 14 號大街的理髮店門口，裝置了最早的霓虹燈廣告，是用紅色的大字組成的“豪華理髮店”。世界上最早使用一個單詞的霓虹燈廣告，是在奧斯曼 72 號大街入口處裝置的“欽扎諾”（CINZANO），這是一種義大利產的葡萄酒。霓虹燈廣告的普及運用是在本世紀 20 年代末和 30 年代初，之後，到 50 年代霓虹燈廣告隨著新技術新材料的發明及使用，變得多種多樣。到 90 年代之後，其形式更是繁華多彩。霓虹燈廣告儼然成爲了一個地區經濟繁榮與否的重要顯示指標。但克勞德認爲霓虹就是一種光源，而且是光源中重要的一種。

霓虹雖被廣泛的運用在廣告、建築、產品、雕塑上，要將其稱之爲藝術，許多藝術家還是很難跳脫藩籬，最多只能將霓虹當作創作媒材之一，雖然也是有不少藝術家只揀選霓虹當他們唯一的創作靈感來源，但他們的身份在外人看來更像是霓虹燈工匠，而非藝術家，因爲他們賴以維生的，大多還是幫人製作霓虹廣告，除非藝術家本身有非常強烈的定位，且定期有自發性的創作作品進行發表或展覽，要打破大眾對霓虹的既定印象，其實真的很困難，在藝術市場上，這類的作品被接受的程度也還不高，大多只能當一般商品進行販售。

其實，在霓虹的世界裡可以更加廣闊，它有許多迷人的特質與延展性，雖然沒有明顯的公眾認同、讚許或者看得見的金錢支持。<sup>11</sup>單看藝術家如何發揮自己的想像與創造力去探索這種自在過程的極限。

---

<sup>11</sup>（美）魯迪·斯特恩（Rudi, S.），當代霓虹設計（江西：江西科學技術出版社，北京：中國建築工業出版社，1999），頁 7。

### 第三節 科技藝術

由於科技文明的發達，新發明的科技產品慢慢地融入人們的日常生活，而文化、社會與生活形式也隨之改變。處在時代脈搏裡的敏銳藝術家當然也強烈感受，如 60 年代普普藝術家直接取材自他們每日浸淫其中的傳播媒體，像卡通、廣告、現代音樂等影像直接搬上畫布；至於對其他極欲在傳統藝術媒材（繪畫、雕塑）外尋求另一新的表現形式的藝術家們來說，從工業時代到數位時代的科技媒體，自然成爲一種新的表達媒介及強悍有力的創作工具可預見的是未來成長過程中有電腦一路伴隨的新生代藝術家勢必會將科技元素融入到創作之中，而二十一世紀的藝術呈現相信與科技也會有相當程度的連結，每個時代都有每個時代的媒體，每種新的媒體勢必會帶來新的藝術形式，並改變我們對藝術的觀看方式。

科技藝術或稱媒體藝術（Media Art）並非一個藝術運動，它意旨當代藝術藉由科技的手法所完成的作品，包括電腦、雷射、全像攝影、影印機、傳真機、衛星傳輸等等。在此談科技藝術是有爭議性的，在前一個章節就有提到某些書籍並沒有將光藝術納入科技藝術當中。除了科技藝術一直沒有被賦予太明確的定義之外，原因不外乎科技是不斷地在變化與進展的，而藝術家們也不斷的以新的觀念去採用新的科技與媒體，強調「時間性」、「動力性」、「媒體性」、「連結性」或「互動性」的特質，就單純光藝術而言，除非複合式的結合其他動能機制才有辦法達到上述幾項特質。

在台灣，科技藝術已有幾十年的發展歷史，也漸漸成爲新生代藝術家喜歡採用的創作形式，儘管如此，藝術家們還是必須面對一些現實的困境：

一、在藝術市場上，科技藝術因爲在認同度以及保固維修上無法獲得畫廊以及藏家青睞，藝術家還是必須面臨生存的危機，但科技藝術真的就沒有商業的實力嗎？其實有越來越多的藝術家自立門戶，或是成立多媒體工作室，開始承接一些有趣的活動，一些私人產業，如餐廳、精品業和家電業對於藉由新媒體藝術表現商品的新做法，接受意願也展現高度的興趣，在這裡藝術家找到了發展的利基點，而且在國內月來越受到商家青睞。在國外，此類型藝術家就有其固定的收藏市場，這與國內的情況是完全不同的。

二、從藝術生態的發展來看，台灣科技產業的發光發熱似乎沒有全然反映在科技藝術上，這其中原因除了科技知識無法充分運用到藝術創作，導致許多藝術家的好想法求助無援外，科技藝術在先進器材與經費上的限制，也是導



致此類型藝術無法順利進步的另一重要原因。

三、國內科技產業雖熱中於回饋社會的公益事業，但大多還是挹注到慈善、體育或表演藝術上，對科技藝術的贊助在公平分配的原則上則顯的稍微薄弱，真正投入的基金會實在有限。再來，雖然學校、美術館等藝術單位對於科技藝術的推廣一直從講學以及策劃展覽而持續不斷，但經費的投入總是如杯水車薪般的薄弱，藝術家無以為繼。

四、科技的進化，已經改變了藝術表現及藝術家的工作模式，甚至改變了觀眾觀賞藝術的模式，因此有人大聲疾呼，期待創作者不要只耽溺在嘗試新媒材與卓越技術的研發，而是藉由新媒體開發出更多未被探索的領域；並且要不斷省思以及對於藝術終極價值的追求，否則，科技藝術充其量不過是一種其炫無比的技术展現罷了。

五、習慣於獨立創作的藝術家一但面對科技藝術複雜的技術與知識時，必須學習仰賴其他專業人士的協助，接觸新媒材的藝術家總會看到自己技術層面上的極限，而必須學習分享經驗，並開始認知作品不在是個人技巧的展現，藝術家有時必須像一個大型交響樂團的指揮者，不一定嫻熟每一項樂器，但必須了解每一項樂器的特質。越來越多科技藝術的呈現需要整合更多資源與專業技術，專業工作團隊的協力成爲一種必要，因此這讓藝術家們不在是躲在工作室的獨行俠，而成爲要會與人交流的溝通者、以及學習共享經驗的分享者。<sup>12</sup>

媒材的侷限性與作品的保固維修：

科技藝術的一個重要特色就是藝術家不斷嘗試將科技性的特殊媒材納入到創作的領域當中，以求最佳的表現，儘管科技藝術的形式與媒材相當多元廣泛，但基本上他們都有一個共通的特質，那就是比起石材或是金屬材質都來的脆弱以及難以保養，如何在作品展演的過程中經的起時間、氣候與民眾觸碰的折損還能繼續持續運作？這大概就是藝術家最傷透腦筋的問題了。<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>胡朝聖、袁廣鳴合著，魔幻城市：科技公共藝術=Technology Public Art（台北市：文建會，2005），頁 140—141。

<sup>13</sup>同上註，頁 142。

#### 第四節 影響筆者創作的藝術家及論述

影響筆者創作形式較深的霓虹藝術家有三位，在台灣有黃順樂老師，接觸黃老師的作品前，筆者對於霓虹燈的認識也僅止於廣告招牌；美國的 Tony Viscardi，則是對於媒材的運用非常熟稔，擅長用霓虹燈跟鋁板拉絲相互結合的創作模式，啟發了筆者於 2010 年創作了<<一對>>及<<吶喊>>嘗試異材質結合的新契機並開始思考線與面的關係；最後一位來自日本京都的安彦哲男則是筆者個人最為偏愛的霓虹燈藝術家，他的作品總是有一股特殊的力量，能將觀者帶領到另一個空間和國度，有濃濃的禪學跟尋求宇宙奧秘的味道，喜歡於作品中傳達愛、孕育及未知等議題，並結合櫥窗音樂劇場餐廳等跨界的展演形式，影響筆者後期的創作甚多，例如筆者在 2011 年所發表的<<默然與沉淪>>以及<<迷惘與眩渦>>就較以心靈感覺取向作發展。理論方面則是受到杜象的隨機性創作與現成物的概念影響。



圖 2-4-1、2、3 Tony Viscardi，霓虹燈雕塑 Neon Sculptures，取自 <http://viscardidesigns.homestead.com/Neonpage1.html>  
(100 年 12 月 19 日)



圖 2-4-4、5 安彦哲男，霓虹燈雕塑，取自 <http://www.yandmm.co.jp/lawangkul/archives/6158> (100 年 12 月 18 日)

## 一、關於黃順樂與台灣霓虹燈藝術發展概況



圖 2-4-6 黃順樂

1961 年出生於新竹，現為黃順樂霓虹工作室（於 1985 年成立）負責人，1975 年 12 歲開始接觸這個行業並從作學徒開始，早前十年霓虹燈還是依照傳統的模式，運用手工還有電擊進行製作，到近十年因為有新科技的加入才有較大的變化，整個霓虹燈的歷史大約百年，老師從事霓虹創作已 30 餘年就等於參予了約三分之一的時間，對於霓虹燈的演變算是比較清楚了解的，從最古老到現在最新的方式，20 年前製作霓虹燈仰賴台灣的材料，就是台灣生產的玻璃，沒有辦法作

很大的變化，無論是顏色或製作過程上，在那段時間也仰賴大陸進口，直到近十幾二十年來，加入了科技以後，包括可以由國外進口有色的玻璃管，還有玻璃材質的改進，原本都使用鈉玻璃，後來都改用鉛玻璃來作霓虹燈，因為發現用鉛玻璃來製作成功率較鈉玻璃高上許多，但是很可惜的是在台灣玻璃工業的研究比較欠缺，高級一點的玻璃全都仰賴進口，目前國內是沒有任何一個單位在作玻璃材質研發的工作，又由於 LED 燈的出現令霓虹燈市場起了變化，目前可以說是斷層，除了學生以外，年輕一輩很少真正從事這個行業，老師覺得霓虹燈在商業市場前景還是看好的，非常希望政府或學校予以補助也鼓勵更多的年輕學子投入。<sup>14</sup>

黃老師多次受邀到國內外展覽，作品曾獲日本等國家的美術館典藏，也突破霓虹只侷限於商業廣告用途之刻板印象，將霓虹藝術生活化，創作出光與玻璃的美麗邂逅，令人驚歎。結合實際生活創作，以玻璃和光結合生活週邊素材，如石材、竹材、鐵材、陶、漂流木，融合玻璃技術，與霓虹、電子技術，將氣體以玻璃包覆雕塑，產生氣體發光透過玻璃折射衍生奪目光彩。<sup>15</sup>



圖 2-4-7、8 外國進口的彩色玻璃管，取自

<http://tw.myblog.yahoo.com/slneonart-neon339/article?mid=185&prev=195&next=163>（100 年 12 月 19 日）

<sup>14</sup>、<sup>15</sup> <http://glassmuseum.cca.gov.tw/web-TW/unit05/modepage/5-4-06.html> 資料查詢：2011 年 12 月 18 日。

在看過黃老師《聚精會神》系列作品後，隨即被那簡潔俐落的線條和光線所吸引，也立馬反映在筆者於 2009 年以油彩所繪製的《凝結的舞步》以及首件霓虹燈創作《謝幕》中。

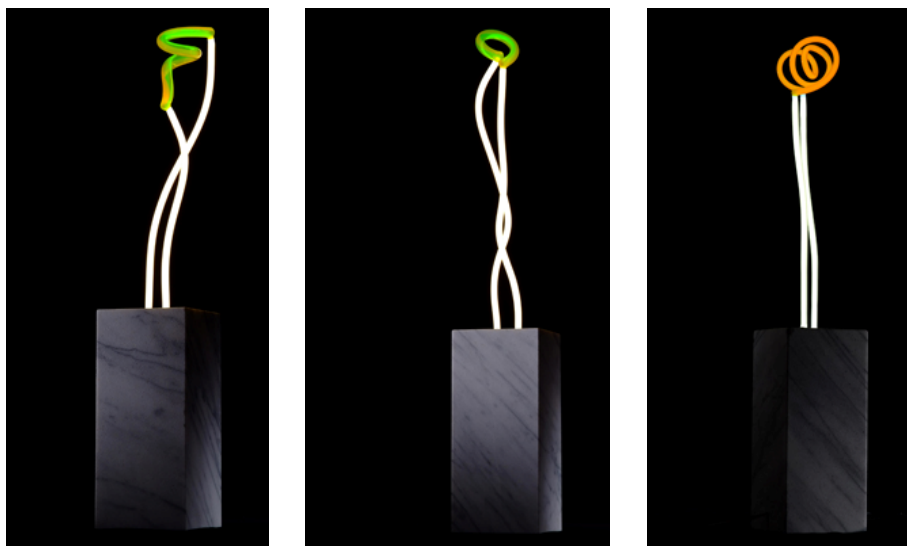


圖 2-4-9、10、11 黃順樂，<<聚精會神>>系列

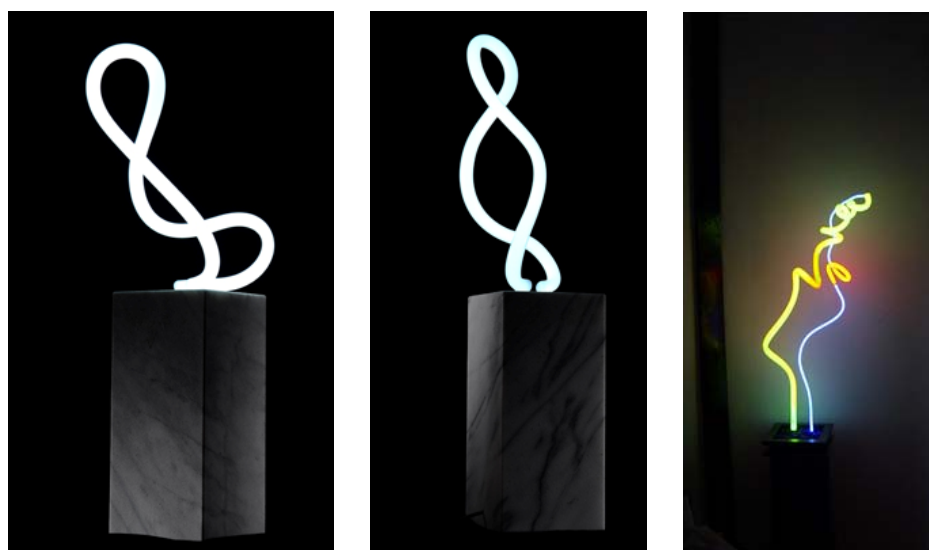


圖 2-4-12、13、14 黃順樂，<<聚精會神>>系列，取自

[http://acc.nctu.edu.tw/gallery/1008\\_glass/artist\\_profile1\\_3.html](http://acc.nctu.edu.tw/gallery/1008_glass/artist_profile1_3.html) (100 年 12 月 18 日)

## 二、杜象的隨機性創作與現成物

杜象 (Henri Robert Marcel Duchamp, 1887-1968) 的創作裡充塞了「冷漠」、「嘲諷」、「矛盾」和「反藝術」的特質，早年遊走於印象主義 (Impressionism)、野獸主義 (Fauvism)、立體主義 (Cubism)、未來主義 (Futurism) 各畫派之間，由於對藝術價值不斷的反思與質疑，而引領達達主義的觀念提出現成物 (Ready-made) 的物體藝術主張，使得現代藝術觀念產生極大的變革與衝擊，最大的影響即是考驗、提醒著藝術家親自塑造藝術媒材的必要性，因此否定藝術的獨創性，使得藝術從物品本身超脫至創作思維的表現，因而物件形體的獨創性被視為次要。並於 1930 年代的筆記中提出 inframinc 的觀念，inframinc 是兩個相似物間的差異狀態，它是從眾多的可能性中，一次選擇一個偶然，隱含著從一物或一種狀態過渡到另一物或另一種狀態的過程，即「創作＝選擇」。「隨機」亦讓人人有選擇萬物成就藝術的可能。

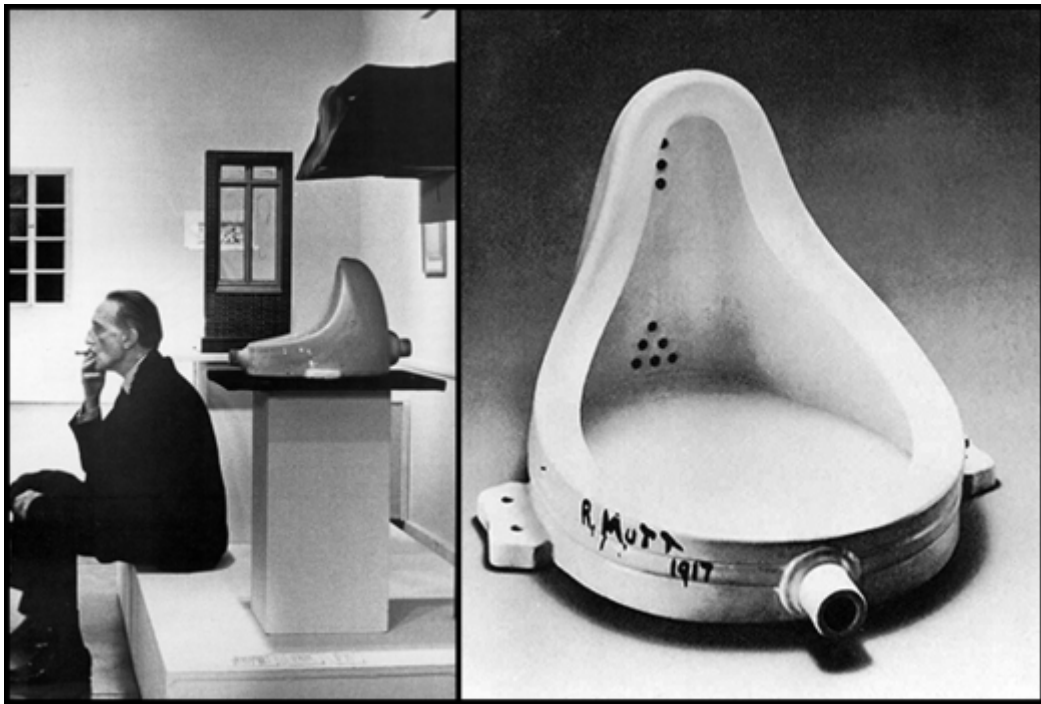


圖 2-4-15 杜象，〈噴泉〉，1917，現成物：小便斗，杜象把小便斗翻轉了 90 度，並且寫上「R. Mutt 1917」(R.馬特，1917 年作)。瓷，360 × 480 × 610mm，1964 年由杜象授權收藏家阿圖羅·須瓦茲 (Arturo Schwarz) 依據艾爾弗雷德·史提格利茲的照片重製。倫敦泰特現代藝術館收藏。

例如《噴泉》(Fountain)，即是透過他的命名與選擇及偶然性介入，彰顯一個介於藝術與非藝術間的細微差異，《噴泉》在杜象的構作中展現出藝術家的智性

抉擇，並不同於複製品的重複。現成物這個名詞於 1915 年首度在美國出現，早在 1913 年杜象便有這樣的念頭，他將腳踏車輪拼裝在廚房的圓凳上一邊轉動一邊觀察，並不為任何特殊原因去製作，也沒有任何展覽意圖，只當它是一件戲作，卻也在無形中提供了一項新的創作活動及思考方向，亨利－皮耶·侯歇 Henri-Pierre Roché (28 May 1879 - 9 April 1959) 就曾明確的指出：「所為『現成物』即是一種照原樣取用的物品，而用途卻不同於往昔…或將現成物品略加改造，以求改變原來的意涵，透過觀者給予適當的評價和解釋」，直到 1915 年杜象在五金行買了一把雪鏟，並將其取名為《斷臂之前》(In Advance of the Broken Arm)，大概從這時候起，杜象開始用「現成物」(Ready-made) 此名詞，這個作品的重點在於它的「懸疑」氣氛；此外也在玩雙關語「隱喻」(métaphor) 或「換喻」(métonymie) 的遊戲，因為英文 arm 固然是指人的手臂，同時也是指各種用具的「把手」，此後杜象的作品便充斥著大量的現成物實驗，亦開啓了觀念藝術 (Conceptual Art) 的大門。



圖 2-4-16 杜象，<<腳踏車輪>>

(Bicycle Wheel/Roue de bicyclette)，1913，  
現成物：腳踏車輪，直徑 64.8cm，凳高 60.2cm，  
米蘭·私人收藏。



圖 2-4-17 杜象，<<斷臂之前>>(In Advance of the Broken

Arm)，1915 失落原件複製品，現成物：雪鏟，  
木頭、鍍鋅的鐵板，高 121.3cm，費城美術館  
露易絲與華特·艾倫斯堡收藏。

無論如何，「現成物」將通俗文化的物件推向崇高的藝術殿堂，不僅是創作媒材的革新，也同時將欣賞和創作領域推向更廣大的空間。

整體而言到了 50 年代後期，現成物的觀念已脫離達達主義（Dadaism）的定義，慢慢地傾向對大量生產、物質過剩的批判與反思，因此從普普藝術（pop）、集積藝術及裝置藝術，則是運用廣告物件與人工產品作為創作的媒介，而隨著各個年代藝術家的不同主張，現成物的物體藝術觀念已呈現多元化的形貌。

### （一）協助現成物（Ready-made Aidé）

杜象總是喜歡在現成物上，賦上短短的標題，將觀者引入文學的領域及滿足自己使用頭韻（Alliteration）的興趣，頭韻即是在一句中重複每個字的頭一個音，或者加上細部描繪以嘲諷或幽默的方式轉移主題意義。<sup>16</sup>

1916 年的《隱藏物的聲音》（With Hidden Noise）和 1919 年的《L.H.O.O.Q》這兩件作品即是協助現成物典型代表作。與《隱藏物的聲音》相同的作品杜象共作了三件，其中一件由艾倫斯堡收藏，簡單來說這個作品就是將一個麻繩做的球體，上下用兩片銅板封住。但是在用銅板封死之前，杜象請別人偷偷丟進一個東西，甚至不要讓他知道。其結果是當我們拿起這件作品的時候，被封在麻繩球裡面的東西就會跑來跑去發出滾動的聲音，又因為不知道裡面是什麼，故稱之為《隱藏物的聲音》，作品銅板上方除了刻著一些令人難以理解的英文和法文外，竟然還短少了一些字母，標題是這麼寫的 P.G. ECIDES DEBARRASSE LE. D.SERT. F.URNIS ENTS AS HOW. V.R. COR. ESPONDS，要了解他的原意，得將缺了的字母放回去，杜象只覺得這是個有趣的文字遊戲。

而《L.H.O.O.Q》則是杜象在達文西《蒙娜·麗莎》複製品上用鉛筆加了八字鬚與山羊鬚，作品標題本身就是一種文字遊戲，用法文來念，發音近似「她的屁股眼兒發熱」，語言中有著極盡貶抑褻瀆之意涵，亦可稱之為修訂現成物（rectified Ready-made）。

---

<sup>16</sup> 謝碧娥，杜象—從反藝術到無藝術（台北市：秀威資訊科技，2008），頁 31—32。



圖 2-4-18，杜象，<<隱藏物的聲音>> (With Hidden Noise)，1916，12.9×13×11.4cm，協助現成物：兩銅板之間的夾一棉線球，並於線球中置入未知物，銅板再以螺絲固定夾緊，搖動時會發出聲響，費城美術館，露易絲與華特·艾倫斯堡收藏。

圖 2-4-19，杜象，L.H.O.O.Q.，1919，19.7×12.4cm，

修訂現成物：蒙娜·麗莎複製品（紙）

、鉛筆畫（繪畫），巴黎，私人收藏。



## （二）互惠現成物（Reciprocal Ready-made）

利用已造成的藝術和現成物之間所產生的衝突，例如將林布蘭的複製畫作拿來當燙衣板，讓人有一種不知如何界定表現藝術或現成物的兩難。<sup>17</sup>

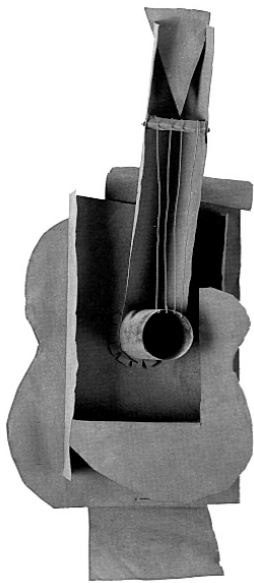
無論是那一種，杜象都只是藉著現成品——一種廉價的印刷品以及達達破除偶像的觀念，刻意的貶抑古典傳統的繪畫，對於崇高典雅藝術作品的意義提出質疑。

<sup>17</sup> 謝碧娥，杜象—從反藝術到無藝術（台北市：秀威資訊科技，2008），頁 33。



### 三、從畢卡索的拼貼法談集合藝術 (Assemblage)

「集合」藝術乃「拼貼」的立體對等物，根源可追溯至巴布羅·畢卡索 (Pablo Picasso 1881-1971) 於 1912 年 10 月至 12 月間與喬治·布拉克 (Georges Braque 1882-1962) 一同創作了首件貼有金屬片的集合藝術品「吉他」(The Guitar)，畢卡索終其一生都堅持他的第一幅拼貼畫，是在這件作品之後；這件作品又比達達藝術家馬歇爾·杜象以腳踏車輪所作的「現成物」，還早三年出現。<sup>18</sup> 畢卡索在創作此件立體吉他雕塑時，是將其手邊的電線、紙板、繩子與板金等非傳統的雕塑材料，加以摺疊、膠合、切工起來，投射進立體派的觀念，拼湊成在畢卡索創作中常見的吉他形體；在其他類似的作品中，畢卡索也應用樂譜、報紙、沙子、紙板和壁紙等材料。由於吉他主要材質為紙，畢卡索在 1914 年時再予以板金補強，使這把「吉他」更耐久。根據熟識畢卡索和布拉克的古柏所述，是布拉克先開始用硬紙板作造型，畢卡索才跟進；因為畢卡索知道可以從中發展出立體派的雕塑，而這一點是布拉克所沒想到的。布拉克做出來的模型不是遺失了就是被破壞了（稱它為模型比稱它為雕塑品恰當，因為它被製作的動機是爲了要製作畫



作)。畢卡索是將他其中一件作品改用金屬片和鐵線處理，由此引發了一場雕塑革命。以前的雕塑不是用雕刻就是用塑造，不是從一大塊石頭刻到剩一小塊，就是用大量的黏土堆塑出來，而且雕塑的題材總離不開人物。這是第一次有人用零件組合成雕塑品，雖與真的吉他十分相近，但在材質上與以前的雕塑品有著天壤之別，這樣的突破，使得雕塑的本質從此改變。<sup>19</sup>

圖 2-4-20，畢卡索、喬治·布拉克，<<吉他>> (The Guitar)，1912，77.5x35.2x19.4cm，集合拼貼：金屬片、金屬線、硬紙板，紐約現代美術館，藝術家本人捐贈。

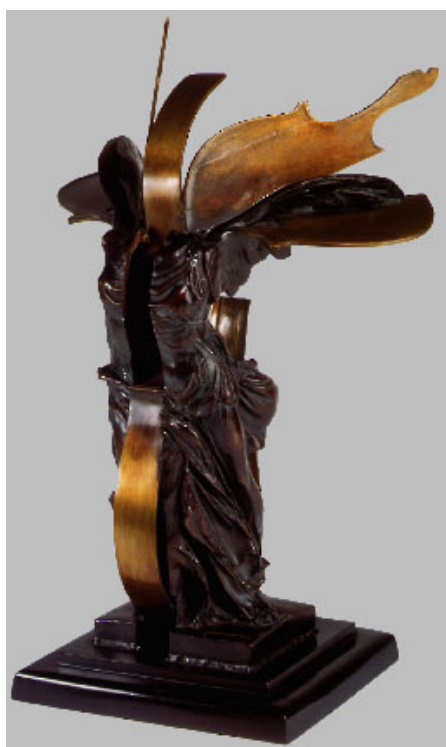
集合藝術發生於 1950 年代晚期，是一個大量生產物質過剩破銅爛鐵時代的表現；是把週遭能發現或檢拾的消費文明的廢物、機器的殘片湊合在一起，成爲立體作品的一種藝術。原被簡稱爲「物體」(Objects) 又名廢物雕塑(Junk Sculpture) 意指工業殘碎物集合而成的作品，1961 年現代美術館的展覽人彼得·塞爾茲 (Peter Selz) 與威廉·塞茲 (William Seitz) 籌辦「集合的藝術」(The Art of Assemblage)

<sup>18</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講 (台北市：藝術家，1996)，頁 52。

<sup>19</sup> TIMOTHY HILTON，畢卡索 (台北市：遠流，1995)，頁 103-106。

大展，才為之正名。集合藝術包括經由膠黏與焊接等結合與建構的技術，將非藝術物體與材料轉變為雕塑。這種嶄新且激進的雕塑創作手法，背離了傳統的石雕或製作模型再轉鑄銅的過程。<sup>20</sup>

集合藝術家所使用的手法，因人而異，有的任性而為地把物體結合，不作刻意安排；有的卻有組織性、構成性；也有一些以同一形象的物體作重複安排，製造複數的形象，例如法國新寫實主義藝術家阿曼（Arman Pierre Fernandez<sup>21</sup>，1928-2005）的集合作品中就經常出現此種技法，沒有難解的抽象語言，結合古典題材與新的技巧，運用重覆、切割、結合三種步驟，賦予希臘神像或樂器、動物、工具、家具等等這些日常生活中所熟悉的元素現代性的意義，充滿速度感與時間感的「勝利女神的詩篇」（Chantant of Victoire）便是非常具體的體現，此為阿曼



重要的遺作之一，他以羅浮宮三寶之一的勝利女神像模型做原模進行建造和切割，再與小提琴做結合，這種重新排列組合所產生的變化，不僅賦予古典藝術現代性的新意，也為作品增添新的美感，勝利女神的雙翼在振翅高飛的刹那，衣服向後飄揚，那縷縷的褶痕，羽毛上流暢的線條，表現出勝利在握的自信，飛翔帶來的速度感，使作品將時空指向未來，其意義穿透過去、現在、未來，呈現特有的人文精神和創造力量。

圖 2-4-21，阿曼，<<勝利女神的詩篇>>（Chantant of Victoire），2005，136x96x66cm，青銅，台中現代畫廊。

大體來說，集合藝術家最關心的問題，是找尋不同物體之間的關係，重於每一孤立的形體。物體間關係的勝利，可說是這種新雕刻所追求的課題；把非傳統

<sup>20</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講（台北市：藝術家，1996），頁 52。

<sup>21</sup> 阿曼原名 Armand Pirre Fernandez，1958 年於伊莉絲·克萊爾（Iris Clert）的“微小沙龍”（Micro Salon）首次個展時，邀請卡上因印刷工人排字疏失錯將 Armand 印成 Arman，阿曼雖然非常憤怒，但克萊爾認為 Armand 聽起來像是理髮師，決定從此採用 Arman 這個拼法。

的藝術素材，經過藝術家的拼湊與構成，即變成了具有審美價值與象徵意義的作品。運用真實世界中的非藝術元素，甚至是廢棄物，往往賦予集合藝術一種特殊的粗糙感，卻又充滿詩意，藉這些物質創作出來的作品，其怪異的美感自然透露出廢棄物的本源，作品中的每件物品來源都清晰可辨，但在整體上已然巧妙型成了一個新的生命體。所以說，集合藝術並非是某種風格、流派或主義，它是一種技法。<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> 羅伯特·艾得金 ROBERT ATKINS，藝術開講（台北市：藝術家，1996），頁 52。

#### 四、遊戲說 (Play impulse)

是關於藝術（或者說文明）起源的重要學說之一。認為藝術起源於遊戲，它是包括美術在內的藝術發生理論中較有影響的一種理論，其代表人物是德國哲學家康德 (Immanuel Kant)、德國著名美學家席勒 (Johann Friedrich Von Schiller)、德國生物學家卡爾·格魯斯 (Karl Groos) 以及英國哲學家赫伯特·斯賓塞 (Herbert Spencer)，最早從理論上系統闡述遊戲說的是康德，他認為藝術是「自由的遊戲」，其本質特徵就是無目的合目的性或自由的合目的性。席勒則認為，人的藝術活動是一種審美外觀為物件的遊戲衝動，並在康德的基礎上更進一步，認為「過剩精力」是文藝與遊戲產生的共同生理基礎。卡爾·格魯斯認為過剩精力說難以解釋人在遊戲類型上的選擇性和殫思竭慮、廢寢忘食的專注，他還認為遊戲有隱含的實用目的，藝術活動可以歸結為「內模仿」的心理活動，它在本質上與遊戲相通。遊戲發生說的貢獻在於突出了藝術的無功利性，但是把藝術的起源歸於遊戲又過於簡單化。

遊戲說試圖從心理學、生物學和生理學的角度揭示藝術發生的奧秘，無疑是十分必要的，它將精神上的「自由」看作是藝術創造的核心、是藝術活動的精髓，它不受任何功利目的的限制，人們只有在一種精神遊戲中才能徹底擺脫實用和功利的束縛，從而獲得真正的自由。對於人們藝術的本質和藝術創造的基本動因，有著十分積極的作用。

遊戲說強調了遊戲衝動、審美自由與人性完善間的重要聯繫，對於我們理解藝術在審美方面的發生具有重要價值。它揭示了藝術發生的生物學和心理學方面的某些必要條件，如剩餘精力是藝術活動的重要條件，藝術的娛樂性和審美性等，揭示了精神上的自由是藝術創造的核心，對我們理解藝術的本質是富於啟發的。

但是，遊戲說忽略了更為重要的社會原因，把藝術活動僅僅歸結為「本能衝動」或者「天性」，並且不能解釋這種「本能衝動」或「天性」來自何處，這樣就難以從根本上揭示藝術起源的真正原因。另外，「遊戲說」過分強調藝術與勞動的對立，藝術與功利的對立，也有一定的片面性。

## 五、藝術創作即治療

身為人，就免不了負面情緒與病痛的折磨。每當疾病與靈魂的失落有關聯時，藝術就自發的顯現，充當治療法、靈魂的醫療。美術與醫療聯袂刺激一種科學的誕生，藉此想像力自行治療，並且重新利用其活力回到日常的生活。<sup>23</sup>將藝術運用在治療上，在英國已被視為一種專業，當以這種方式從事治療時，藝術乃是一種非語言的溝通工具，企圖將混淆的心、不解的感受導入清晰、有序的狀態。重點不在於解讀創作者在作品中所呈現出來的意涵或問題是什麼？而是創作者本身才是主角，很顯然，創作者與藝術之間的關係才是藝術治療過程的根本。

藝術本就應該舒展真實的人生，而不是粉飾、美化人生。對身心疲乏的人來說，它好像一種撫慰，像一種鎮定劑，或者像一把舒適的安樂椅，可以消除疲勞，享受寧靜、安憩的樂趣。<sup>24</sup>

筆者在大學時期深受憂鬱所苦，看醫生吃藥並不能完全紓解我的困境，吃藥後的狀態總比吃藥前來得遲緩，藥性發作後會讓思緒變得更加混沌，我太了解那種不舒服的感覺了，一般人只要覺得比之前好一點都會選擇自己停藥，但那麼做是絕對不可以的，只有醫生才能幫你判斷，因為病人永遠都不覺得自己病了，家人的陪伴很重要，得有長期抗戰的心理準備，另外就是慶幸自己還能投身於創作中，畫畫是最簡單、開心的事，彷彿只要專心一意畫在畫紙上，身體上的病痛就能減輕許多，我也用這種方式跟自己進行誠實的對談並藉此修復自己，當然這些都還不夠，還得要有信仰，感謝上帝陪我走過人生低谷。

---

<sup>23</sup> 雄恩·麥克尼夫 (Shaun McNiff)，藝術治療（臺北縣三重市：新路，1999），頁 3。

<sup>24</sup> 魏尚河，33 位最具影響力的現代藝術家及其作品（台北市：信實文化行銷，2008），頁 109。

## 第三章 霓虹異彩之創作理念與實踐

本創作研究以個人視角作為切入點，以筆者生活經驗作為主軸，對自己的生活與關心的事件作再詮釋，創作以複合媒材和霓虹燈為主，依各作品需要融入新興技法與現成物。但求理論與創作實踐能同時進行，並相互輔助映。

### 第一節 創作理念的分析

當筆者在創作一樣作品的時候，形體會先在想像中形成，然後慢慢地體現在創作材料以及它的體積上。這時，尺寸大小取決於物體的需要，從製作到完成的過程，對筆者來說是一種物化的過程，沒有什麼特別難的地方。除非是技術上的困難，筆者也會想盡辦法去解決它。

### 第二節 創作理念的實踐

#### 一、創作理念與形式技巧的運用

##### (一) 符號與喻意

湯尼·奧斯勒 (Tony Oursler) 認為：「人們往往被面孔所吸引。」筆者的系列作品中常常出現工業製成的具象或半具象人型、面孔，是具有標誌性的「符號化」象徵，也是最重要的元素之一，這樣具象與抽象交疊，讓觀者可以有具體的投射的部分亦同時能有部分的抽離，讓觀者多一分自我想像的空間。有時會加上有意識或無意識的塗鴉，增加趣味性。

##### (二) 光與色彩的運用

光與色是共生體，沒有光，基本上我們是看不到任何顏色的。我們的眼睛經常會隨著光源的方向搜索目標，找到了光的同時也看到了色彩，色彩豐富了我們的視覺也豐富了我們的想像；色彩亦可以刺激視覺進而影響我們的情緒。平常人

們就對各種事物的經歷或體驗，總會有一分主觀的感受，同樣的，看到各式各樣的色彩時，這種感情也一樣存在，但是，對色彩的感，有一部分是源自人類視知覺的自然反應，有些甚至無需加以訓練或理解，就會有共同的感應，我們稱這些現象為「色彩感覺」或「色彩的感情效果」：即使時代或人改變，色彩的感並不變。

表 3-2-1 色彩的感情效果表

紅色	活動、熱烈、活潑、愛情（淡紅色為活潑、青春，深紅色為強力、壓迫陰翳、恐懼）
藍色	沉著、崇高、清境、陰翳
黃色	漠然、崇高、高尚、和平、薄情
綠色	活動、新鮮、崇高、安慰、希望
紫色	高尚、神聖、優美、崇高
白色	清淨、潔白、神聖、崇高、莊嚴
黑色	陰翳、恐懼、悲哀、崇高

資料來源：筆者整理，參考《不可思議的心理與色彩》

對於色彩的運用，真的有很強烈的個人偏好，筆者發現自己在創作的一開始，會直覺式的先使用藍色，然後才會慢慢堆疊上其他的色彩。藍色屬低溫色，具備穩定情緒及減壓的功能。再來就是原色的使用，筆者個人覺得原色有其自身的美感與單獨存在的必要性。

## 二、創作困難與風格的轉折

進研究所的時候筆者原本是想朝著理論組的方向前進的，也著手寫了關於藝術環境方面的小論。2009年六月，因鍾愛的偶像麥可·約瑟夫·傑克遜離世，在非常沉痛的情緒中，希望藉由創作，抒發情感與不捨，在創作初期因獨立作業，從熟悉的油畫著手，學末期時因接觸到林正仁老師立體創作的指導，而有所啟發，大膽嘗試燈管媒材，作品成熟度稍嫌不足，卻也從過程中學習到新媒材的特性，並激發作者持續創作與轉組的契機。

而最先看到的一個危機，是自我矛盾的部分。在未接觸立體創作前，筆者自身一直有個迷思，就是藝術創作是否都要經由創作者親手打造出來才能稱之為是這個人的創作而感到困惑。因為霓虹燈相關技術並非筆者的專業，我需要經常拿著我設計的圖樣去與霓虹工匠不斷的討論、修正，雖然作品完成了，卻很沒有真實感。後來才知道，這道理有點像我是個建築師，我畫了設計圖，帶著工班製作我想要的樣式，因為是照著我的意念打造的，所以，這是我的作品。再來就是筆者能感覺，在自己的舊作和新作之間緊密的關聯性。但是，我現在想的和昨天想的卻不同。我的基本想法未變，但又已有所演變，而我表現的方式是跟著我的想法走，我並不否認我的任何作品，但要我再畫（做）一遍的話，絕不會將任何一張畫（或雕塑可以作）得一模一樣。雖然我的目標總是一致的，但到達的路線卻不盡相同。

從小筆者就常作夢，對於平日所看到的事物，也都會多一分想像，例如：牆上的壁癌，也許在我眼中就會自動連結成了一個不知名的卡通圖像，原本的那樣物品，經過想像就成了不一樣的東西，筆者常會在那種情況下不自覺地發笑，猛然瞥一眼的東西，它往往具有極其真實的面貌，儘管這一剎那的感覺稍縱即逝，卻是完美的藝術表現。莫蘭迪（Giorgio Morandi, 1890-1964）曾經說過：我相信，沒有什麼比我們實際上看到的東西還要抽象、更不實在。我們知道，身為人，我們在這個客觀世界上所能看到的東西，從來就不是你我看到和理解的那樣實在地存在的。事物當然存在著，但是，並沒有本身的內在意義，也沒有我們所為它附加的意義。只有我們能知道杯子是杯子，樹是樹。<sup>25</sup>當我決定將創作發展成系列作品，這些生活中的細微也都悄悄成爲了養分，以前，或許只能一人獨享的快樂，終於能有實體的留存，感覺還蠻開心的。

---

<sup>25</sup> 魏尚河，33位最具影響力的現代藝術家及其作品（台北市：信實文化行銷，2008），頁26。



創作中當然遇到了不少難題，因為非科班，所有正規的媒材都不會，舉凡任何立體創作該有的技藝（法），筆者都得請專業人士來幫忙。但是，筆者自己知道自己的優勢在哪，就是有挑東西的眼光，曉得那一個媒材該擺哪一個位置，該親自動手作的部分，不會的就去查，進行實驗、土法煉鋼，就算第一次表現姪姪的，也會保留那份真實。因為，筆者要的，就是那份真實，每一部分都代表著個人人生中真實的經過。

### 三、相關論述的誤讀與啟發

一開始都往科技藝術的領域鑽研，後來發現勉強要說科技藝術跟自己作品與之相關的地方就只是用到了現代科技中的電和燈光，而科技藝術中所強調的「連結性」和「互動性」，在筆者目前的創作中是看不到的，但所遇到的困境卻又一樣。

就裝置藝術的而言，從媒材的構成方式和定義都與筆者的作品較為接近，皆「需在特定的地點展示」。直到閱讀了杜象的現成物理論時，才真正的融會貫通，原來，自己一直在作的事情，就是「協助現成物」與「互惠現成物」。筆者也還蠻熱衷於幫自己的作品取名字的，不同的只在於，筆者沒有「反諷」的心態，更多的是「自我解嘲」與「心靈療癒」的成分。與師長研討之後，發現筆者後期的創作技法更多的是像集合藝術的表現形式，素材已經不侷限於現成物了。

筆者自覺能在藝術創作過程中能像個孩子般遊戲其中並釋放生活中負面的情緒和壓力，進而得到心靈上的滿足和快樂，所以蠻能領略康德遊戲說當中的無目的合目的性以及自由的合目的性。

## 第四章 作品詮釋

筆者的「創作」較多是像是對世界提出各種疑惑，人們時常在追求所謂的正確解答，但依舊有許多問題是沒有答案的，只能靠自己去尋求自己心目中理想的答案，筆者將情感轉化為物件，讓這些物件成為情感符號，而創作就像是一種尋找「過程的狀態」，放射狀的吸取生命中細小的情緒波動，一點一滴在心中無限成長為創作的養分。

從藝術創作理念的效果來看，材料表現越是貼近理念的需求將越是作品成功的關鍵。況且一個畫家嘗試各種不同的內容和材質是很自然的。成功的作品背後涵蓋創作者駕馭工具與發現材料新效果的價值。另一方面，藝術創作是作者選定一種素材，然後再向未知的領域，冒險探索，耐心的實驗，發揮潛在的意識，以求取偶然的結果，與新鮮的視覺。

當前藝術思潮傳遞的觀念之一是藝術展現的形式與表現趨向自由化，媒材的類型得以多元化。而媒材的多元化，則促進藝術面貌的多樣化。<sup>26</sup>材料的運用是藝術創作過程中相當重要的一環，運用的得當更關係藝術作品的成敗，嘗試去思考材料改變與拓展所產生的各種可能，理所當然的是提供作品發展更為寬廣表現面向的契機。新材質的介入應當是產生加乘的功能而非相互抵消的作用。比例增減之間多寡的判定與類別選樣式進行材料複合和過程中必須適時修正與反省的切面。畢竟改變材質只是藝術創作的手段而非目的。

對筆者而言，在創作的當下，背後並沒有那麼多的理論在支撐自己，只是剛巧作了同樣的事，在進行史料收集時，才發現原來別人也是這麼想的阿！我可不是第一人呢！

---

<sup>26</sup> 李美蓉，後現代思考〈二〉思考媒材，載於美育，第 122 期（台北：國立台灣藝術教育館，2001），頁 42-49。

## 第一節 「緬懷偶像」系列

投射對象皆為已故歌手/舞蹈家/慈善家 Michael Joseph Jackson。創作期間為 2009 年 9 月到 2009 年 11 月底。

麥可·約瑟夫·傑克遜（英語：Michael Joseph Jackson，1958 年 8 月 29 日－2009 年 6 月 25 日），是一名在世界各地極具影響力的流行音樂歌手、作曲家、作詞家、舞蹈家、演員、導演、唱片製作人、慈善家、時尚引領者，被譽為流行音樂之王（King of Pop）。據稱他也是世界上擁有最多歌迷的歌唱藝人。

2009 年，在傑克森心臟驟停後，洛杉磯縣驗屍官在驗屍後宣布他的私人醫生過失殺人，傑克森的私人醫生亦承認罪名——過失殺人罪。傑克森的死引發了全球性流露的悲痛，以及超過 10 億人觀看他的公眾悼念儀式的電視直播。在 2010 年 3 月，索尼音樂娛樂公司與傑克森的遺產公司簽訂了 2.5 億美元的合約，可以發行傑克森的唱片發行權直到 2017 年，並在 7 年內發行 10 張有關傑克遜的唱片。

1969 年，他以積遜五人組樂隊（初期稱為 Jackson 5）主唱身份初出道，而於 1971 年開始了個人獨唱生涯。至今，他已在全世界銷售了約 10 億張唱片（截至 2009 年 8 月），他的《顫慄》（Thriller）專輯是人類音樂史上銷量最高的唱片，全球銷量超過 1.04 億張（2006 年金氏世界紀錄）。麥可傑克森獲得 19 座格萊美獎，26 座全美音樂獎，並在美國有 17 首冠軍單曲（包括 Jackson 5 時期），曾兩次得到諾貝爾和平獎提名，並是極少數被迎入搖滾名人堂三次的藝人之一。單曲《Thriller》的音樂錄影帶為全球第一支有故事內容的 MV，被譽為全世界「最偉大的音樂錄影帶」，並在音樂錄影帶的藝術性上「前進了一大步」。

傑克森被廣泛認為是 1970 年代以來對西方流行文化影響最巨大的歌手，並長期保持多個國家的唱片銷量記錄，並發起多個慈善活動和基金會，曾多次受到西方大國政府首領的召見，亦被認為是美國乃至西方國家 1980 年代至 1990 年代流行文化的象徵人物。<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> 維基百科：[http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael\\_Joseph\\_Jackson](http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael_Joseph_Jackson) 資料查詢：2011 年 07 月 02 日。（Michael Joseph Jackson）

傑克遜普遍被與貓王、披頭四並列為流行樂史上最偉大的三組歌手，也是金氏世界紀錄評鑑的「人類史上最成功藝人」。

個人生活方面，傑克森長年投入慈善事業，固定資助 39 個慈善機構，已知之捐款超過三億美元，是金氏世界紀錄的「全球捐助慈善事業金額最高藝人」。然而這些正面事蹟並未受到傳媒重視，反被忽略。傳媒著重於報導其他方面，包括他的外貌、行為等負面新聞，引起許多爭議。之後他更受到兩次猥褻男童的指控，雖然在經過調查後，兩案因毫無第三方公正的證據皆被法院正式裁定無罪，但此事在一定程度上造成麥可之後的事業日益黯淡，並對其形象造成永久而巨大的誤解與傷害。

傑克森於【北京時間 2009 年 6 月 26 日 5:26】【美國洛杉磯時間 25 日 14:26】心跳停止陷入深度昏迷送醫，下午搶救無效，被宣告死亡，終年 50 歲。生前原定於同年 7 月 13 日開始的復出演唱會，50 場演唱會門票總數約 100 萬張門票在 4.5 小時內被銷售一空，但演唱會隨麥可傑克森的逝去未能如期開唱。<sup>28</sup>

在此筆者不想討論關於傑可森生前的輿論與功過等問題，就對筆者本身而言，他帶給我的大多是正面積極的能量，他的名字代表的意義早已超越所謂的偶像，身為一位麥迷，除了崇拜他在音樂上的造詣，還有無私的愛與深深的遺憾。剛得知我們將永遠失去他的那幾個月，全球的麥迷都陷入很沉痛的哀傷與痛苦，必須要相互依賴，並一直不斷重複的看著他的錄影帶跟音樂伴著淚水，筆者也將自己投身於創作中用自己的方式來悼念他，全然的思念真的是排山倒海無法自拔。在證實麥可身亡的傳聞是真的而非八卦傳聞炒作之後，全球陷入瘋狂，到處都聽得見他的歌，網路上全都是他的新聞，震驚的不知如何是好的群眾聚集在他居住的好萊塢、紐約哈林區的阿波羅劇場也即刻述起追悼告示板。傑克森生長的印地安那州蓋瑞鎮，從莫斯科到北京，倫敦到墨西哥，到處都是為他守靈的燭光和安魂曲。<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> 維基百科：[http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael\\_Joseph\\_Jackson](http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael_Joseph_Jackson) 資料查詢：2011 年 07 月 02 日。(Michael Joseph Jackson)

<sup>29</sup> 克里斯羅勃茲 (Chris Roberts)，流行音樂之神 Michael Jackson (台北市：麥田，2009)，頁 9。

「緬懷偶像」系列作品圖錄



「思念」

「凝望/水族箱」



「凝結的舞步」

「謝幕」

圖 4-1-1，陳敏華「緬懷偶像」系列作品圖錄。

## 創作理念：

我想說些我從來沒說過的事，那些都是真心話，我的成就，我的名氣，以及我所追求的一切，我那麼努力去追求，因為我想要別人愛我，真心愛我，如此而已。因為我感覺，自己從來沒有被愛過……

-----麥可·傑克森<sup>30</sup>

希望呈現的氛圍是有些哀傷的矛盾情懷，期待被看見又想隱遁的感覺，顏色靈感來自色盲檢查表（Ishihara color test），預計的效果是有些人看的到有些人看不太到，影像構圖偏女性是為了強調出投射對象他女性特質的一面：疼愛小孩、心思細膩等等。

色盲亦稱「色覺辨認障礙」，是指無法正確感知部分或全部顏色間區別的缺陷。通常色盲發生的原因與遺傳有關，但部分色盲則與眼、視神經或腦部損傷有關，也可由於接觸特定化學物質。部分色盲大致可分為紅綠色盲和藍黃色盲，可利用石原氏色盲檢測圖來做檢測。<sup>31</sup>色盲檢測圖：西醫所以診色盲之器也，以其亦可診色弱，故或謂本當名其曰「色覺檢查圖」，今多以石原氏所編繪者為宗。其圖，或圓或方，拼綴以細粒，粒色斑駁，粒形無章。或以緋斑為底，而綠斑拼綴成文以嵌其中，則以罹紅色盲者不辨緋綠，見圖則以其渾然色近，不能識也。又或以緋斑為底，紅斑成圖隱其中，再以綠斑另成一圖覆其上。則常人以緋紅二色近，故以綠圖為顯，而色盲者不辨緋綠，以為其一色也，故得見紅圖。令色弱者辨之，則左右躊躇，是亦可診之也。<sup>32</sup>

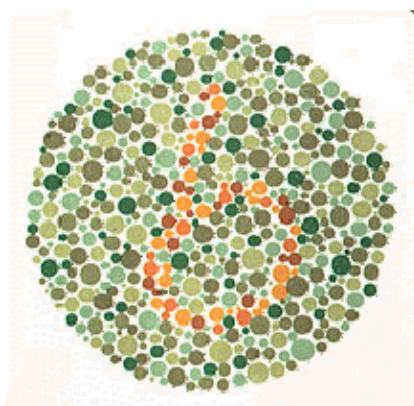


圖 4-1-2，石原氏色盲檢測圖之一，取自  
[http://www.country.org.tw/unit/physical/a\\_02.html](http://www.country.org.tw/unit/physical/a_02.html)  
(2001年07月04日)

<sup>30</sup> 許木利·波提克 (Shmuley Boteach)，麥可·傑克森塵封的錄音帶：一個悲劇偶像的心靈告白書（台北市：三采文化，2010），頁 11。

<sup>31</sup> 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%89%B2%E7%9B%B2> 資料查詢：2011年07月04日。（色盲）

<sup>32</sup> 維基大典：

<http://zh-classical.wikipedia.org/wiki/%E8%89%B2%E7%9B%B2%E6%AA%A2%E6%B8%AC%E5%9C%96> 資料查詢：2011年07月04日。（色盲檢測圖）

形式技法：

畫面的構成爲落葉與剪影的拼貼和重組，一件拼貼作品的成分，實際上扮演著雙重的角色，他們經過剪裁及組合，然後在上面描繪，賦予它們一種“再現的意義”，但是它們並不因此而失去它們原來的面貌——即物質材料。所以它們的作用既是“再現”（變成意象的一部分），也是“呈現”（呈現它自身的本質）。



圖 4-1-3、4、5、6，陳敏華「思念」創作的情景，陳敏華攝影，2009。

作品一：思念



圖 4-1-7，陳敏華「思念」，2009年，油彩，53.3 × 45.5cm。



## 創作理念：

凝望／水族箱是以比較詼諧的手法將肖像與遊戲場景做結合，有些人會先看到水草或魚、而有些人則會先看到臉，更值得一提的是這個作品無論在任何角度都能感覺到有雙眼睛正凝視著你，所以也才會這麼命名。



圖 4-1-8 麥可·傑克遜 (Michael Jackson)

圖 4-1-9 Facebook – Happy Aquarium 網路遊戲場景截圖

## 形式技法：

可作拼貼或合成／類比法釋之 (Synectics 源自於希臘文 Synecticos，意思是把不相關的東西或元素結合在一起)，1960 年代由葛登 (Gordon) 提出。這是幅複合媒材、半浮雕的作品，耗費最大精神的是隱遁在底下的浮雕，那其實是作者的私心，把自己另類的簽名 (右手) 做在畫面上，從正面看或許會以為那是石頭之類的東西，側身一點就會發現它是一隻右手，製作方法為齒模粉灌石膏模後，為求降低重量好安裝至畫面上，進而使用真空朔型機朔型而成，噴漆也是特別去找汽機車專用耐熱漆而非一般亮光漆，過程之繁複是我當初在創作時沒預料到的，但也因此讓筆者學習到很多新鮮的事物；另外，要把肖像畫得讓觀者覺得一直被盯著，只要將畫中人的一隻眼睛畫在一條把整幅畫垂直平分的直線上即可。畫面中更注入了瑞士生物學家涅卡於 19 世紀發明與深度有關的地圖反轉原理，所謂圖地反轉的現象，因為人的知覺具有組織性，會想辦法將視覺對象由背景中獨立出來，這個獨立出來的部分即為「圖」，周圍的部分則是「地」。圖與地之間的關係是一體兩面的，兩者之間有明顯的界線及不同的特性。



圖 4-1-10 筆者右手石膏模，材料為牙醫用石膏：牙醫用的石膏通常是略黃色，是用來製齒模的。但製作精緻的小作品時，也會用此精密石膏。石膏的基本成分就是，經過加熱而失去百分之七十五水份的粉末硫化鈣。石膏媒材的使用非常方便，只要以清潔的水，成一定比率混合，即可進行工作。<sup>32</sup>

「圖」與「地」的性質，在現象上具有以下差異：

- 一、成為圖的領域具有形（Form）；成為地的領域很難具有形。以前是地的領域成為圖時，給人附加什麼新東西的印象。
- 二、區分兩個領域的境界線，為圖部分的輪廓線（Contour），以圖的領域末端而屬於圖，不屬於地。
- 三、地好像在圖的背後擴散的印象。
- 四、圖具有物的性格（Dingcharakter），地是材料的性格（Stoffcharakter）。
- 五、成為圖的領域比地的領域，更有豐富、更分化的構造。每個領域都是有個性的，圖相互之間比地相互之間感覺有更多的差異。
- 六、以表現論而言，圖比地色彩堅定、緊密、定位確定。
- 七、通常，圖定位在地的前方。
- 八、圖比地有「魄力」（eindringlich），容易成為意識的中心。<sup>33</sup>



圖 4-1-11、12 圖畫的反轉：達利「奴隸與隱藏的伏爾泰像」、局部，取自 [http://210.71.66.36/edm/edm\\_24/page\\_03.html](http://210.71.66.36/edm/edm_24/page_03.html)（2001 年 07 月 04 日）

<sup>32</sup> 台北市立美術展覽館展覽組編輯，探討台灣現代雕塑：雕塑媒材與造型的對語：Modern Taiwanese Sculpture: dialectic between material and form（台北市：北市美術館，1993），頁 35。

<sup>33</sup> 復興商工，復興商工第二十四期-電子報：圖地反轉，[http://210.71.66.36/edm/edm\\_24/page\\_03.html](http://210.71.66.36/edm/edm_24/page_03.html)（2001 年 07 月 04 日）

曖昧不明地偽裝圖像或稱「雙重影像」的表現型式，被十六世紀及十七世紀的藝術家廣泛運用。較值得注意的是古索柏·亞青柏德（Giuseppe Archimboldo 1527-1593）的心像圖式，他聰明的將相似造型的圖案相融在一起，形成一種謎樣的圖像<sup>34</sup>，其作品「夏日」就極具特色，除了表現出超現實的效果還造成視覺的關連性。



圖 4-1-13，Giuseppe Archimboldo，<<夏日>> (Summer)，1563，維也納 Kunstistorisches 博物館提供。

另外，薩維多·達利（Salvador Dalí 1904-1989）亦是此繪圖法為主的畫家，特色可見於「在海邊的臉與水果盤幻影」一畫中。由各種不同的主題融合而成的圖形：畫面中央可以看到一個人的臉孔正在幻化成水果盤，同時也變成那隻幾乎占滿整個畫面的狗；而山和隧道呈現出狗頭形狀，拱橋變成了狗的項圈，盤裡的水果看起來像是女生的捲髮、又像是狗的背部，女性的嘴與鼻尖像是水果盤的基



座底部、又像是帶著白帽的保母背影。達利曾說：「重疊影像的圖形可以無限擴大，若將之以更誇張狂放的手法表現，甚至會有第三個影像出現，以此類推，直到無數個影像產生為止，而其最後的界限只在於觀者的感受而已。」<sup>35</sup>筆者目前還無法達到這等境界，但趣味性還是有的。

圖 4-1-14，達利，<<在海邊的臉與水果盤幻影>>，1983，畫布、油畫顏料，114.3 x 143.5cm，哈佛學術交流學會提供。

<sup>34</sup>Nicholas Roukes，設計的表现形式（台北市：六合，1995），頁 152。

<sup>35</sup>同上註。

作品二：凝望／水族箱



圖 4-1-15，陳敏華「凝望／水族箱」，2009 年，複合媒材：油彩、塑膠射出，

53.3 × 45.5cm 手指凸起處約 3 到 4cm。

### 創作理念：

凝結的舞步發想過程非常的特別，在繪製完兩幅類似肖像的作品後，筆者一直希望創作有關於他肢體方面的作品，但卻又不希望太過具象，而是以較抽象的方式來呈現。

### 形式技法：

恰巧此時接觸到一些霓虹燈藝術家的作品，那種炫麗的效果給了筆者極大的衝擊與啟發，構圖上的轉折都不是隨意的捲曲，而是經過設計與計算，知道它是能做成真實的樣子，才畫出來的，顏色的選擇也是一樣，霓虹燈有其獨特的特性，不同屬性色系的燈管是不能相接合，這也是在真正接觸霓虹燈創作之後才學習到的事情。



圖 4-1-16、17、18、19，陳敏華「凝結的舞步」創作的情景，陳敏華攝影，2009。

作品三：凝結的舞步



圖 4-1-20，陳敏華「凝結的舞步」，2009 年，油彩，53.3 × 45.5cm。

## 創作理念：

這將是我在倫敦的告別演出，當我說「就是這樣」，我真的指就是這樣。這是最後的謝幕。

-----麥可·傑克森<sup>34</sup>

謝幕的產生就是凝結的舞步的實踐版，有人看到作品直覺反應是它在跳舞，而 Michael Joseph Jackson 的歌迷則會看到他招牌的帽子，無論是哪一種，我都覺得我的目的達到了。

## 形式技法：

藉由不同粗細及顏色的燈管接合，以及單純的線條彎折，去感受其律動，直接由畫紙跳脫出來，衝擊感十足。

---

<sup>34</sup> 克里斯羅勃茲 (Chris Roberts)，流行音樂之神 Michael Jackson (台北市：麥田，2009)，頁9。

作品四：謝幕



圖 4-1-21，陳敏華「謝幕」，2009 年，複合媒材：霓虹燈、變壓器、木箱，10 x 50 x 66 cm，

不含底座，座高約 70 cm。



「戀情告急」系列作品圖錄



「一對」



「心飛(扉)」



「夢中的嫁紗閃亮亮」

圖 4-2-1，陳敏華「戀情告急」系列作品圖錄。

## 第二節 「戀情告急」系列

有了創作<<謝幕>>的經驗後，開始思考如何讓作品增加觀看厚度，打破燈管本身強烈的線性特徵。希望接下來的作品能更有雕塑性，除了點線之外能有面的構成，在偶然的情況下讓筆者想到用展示人型進行實驗創作。

### 創作理念：

一對又名只想和你（妳）在一起，此為與另一名創作者杜宏緯的連名創作，是一宣示型的作品，分別在各自的作品上簽上自己的名字，代表我同意、我願意的意思。

### 形式技法：

霓虹燈炫爛的光線柔和的瀰漫在白色人型的載體上，正面與側面的諧趣，也讓這兩個作品產生了對話跟連結。

作品五：一對



圖 4-2-2，陳敏華「一對」，2010 年，複合媒材：霓虹燈、塑膠人型模特兒、變壓器，112 x 15 x 95 cm。

## 創作理念：

婚姻向來是人生中不可迴避的終身大事，兩方家族透過一場婚禮儀式的轉換，重新賦予某種約定俗成的社會價值觀，這是一種社會型塑的過程，藉此儀式的魔力，內化到傳統價值觀之中，並產生社會道德規範、法理基礎與家庭組織，進而繁衍族群的下一代。雖然在以往傳統社會中，婚姻的附加價值有時卻大於實際情愛層面，然而在講求自由戀愛、崇尚愛情的現代社會中，結婚真的能解決兩人必須面對的龐大生命課題嗎？透過婚姻一途，又能如童話中的王子與公主般永遠幸福嗎？或者，隱含於婚姻背後，不過是某種穩定社會體系下的制式化產物？

35

女孩們從小就容易懷抱著王子跟公主從此過著幸福快樂的美夢，因為幾乎所有的童話故事都是這麼告訴我們的，長越大遇到的感情挫折越多，就會轉而警告自己那有多麼不切實際，但心裡總還是會有個小小的聲音，幻想著有一天能為心愛的伊人披上白紗，當上一日公主。殘酷的是對某些人來說承諾一生一世是如此簡單容易，但對某些人來說是無論如何努力都徒勞無功也無法達成！這年頭寧可保持單身不願失去自由的人可多了；男尊女卑、男主外女主內的時代已過去，男女工作地位趨於平等，「剩女」<sup>36</sup>問題也相對浮現，因為少了結婚的衝動跟原因，更多的時間是在工作上與男人較勁，爭一席之地、爭一口飯吃，偶像劇「敗犬女王」<sup>37</sup>讓此話題延燒於檯面，從前的偶像劇結尾總是王子與公主步入禮堂皆大歡喜已然不適用於現在，片尾雖然男女主角經歷了生死考驗確認了彼此的感情，儘管男主角不斷的求婚，但女主角卻體認到結婚已經不是她唯一的選擇；整部戲的宗旨，即是令女性自覺婚姻並非被認同的唯一結論，不管當不當敗犬，快樂才是最重要的。戲劇畢竟是戲劇可以講得灑脫，筆者也到了所謂的適婚年齡更是心有戚戚，站在抉擇的十字路口，甚是徬徨！

---

<sup>35</sup> 姚瑞中，台灣行為藝術檔案 Performance Art in Taiwan 1978-2004（台北市：遠流，2005），頁 75。

<sup>36</sup> 「剩女」是廚餘的一種。在此指超過適婚年齡，卻仍未有搞頭的女人，因為仍可食用，又稱為「殘飯」。回收點通常在婚姻介紹所或是婚喪喜慶上，她們通常具有良好的經濟基礎，中國大陸甚至流傳「女人有份工，緊要過有老公。」她們聲稱不需要靠男人也可以過得很好；人格特質上自信而獨立，自我感覺良好，但只要酒醉後，就會纏繞盤上離自己最近的男人，啜泣只想當個小女人。

<sup>37</sup> 敗犬源自日語，意指「年過三十未婚的女性」。2003 年，日本作家酒井順子出版了《敗犬的遠吠》一書，內容提到：「美麗又能幹的女人，只要過了 30 歲還是單身而且沒有子嗣，就是一隻敗犬」，書中作者以「負け犬」（翻成中文即「敗犬」）自嘲，認為自己（大齡單身女性）好像是喪家之犬一樣，遭人排擠。由於此書出版後熱賣，使得「敗犬的遠吠」（負け犬の遠吠え）這個詞彙大大曝光，成為 2004 年日本流行語大賞。《敗犬女王》，2009 年三立電視所拍攝的一部偶像劇，內容描述年過 30 的女記者單無雙追求幸福的過程。

形式技法：

將已經存在的人型衣架作再詮釋，霓虹燈管的彎摺成了裙襬照亮的希望與夢幻，概念與杜象的現成物類似，技法更似集合藝術，因添加了筆者的個人創意讓原來物品多了不同的寓意。

作品發想過程

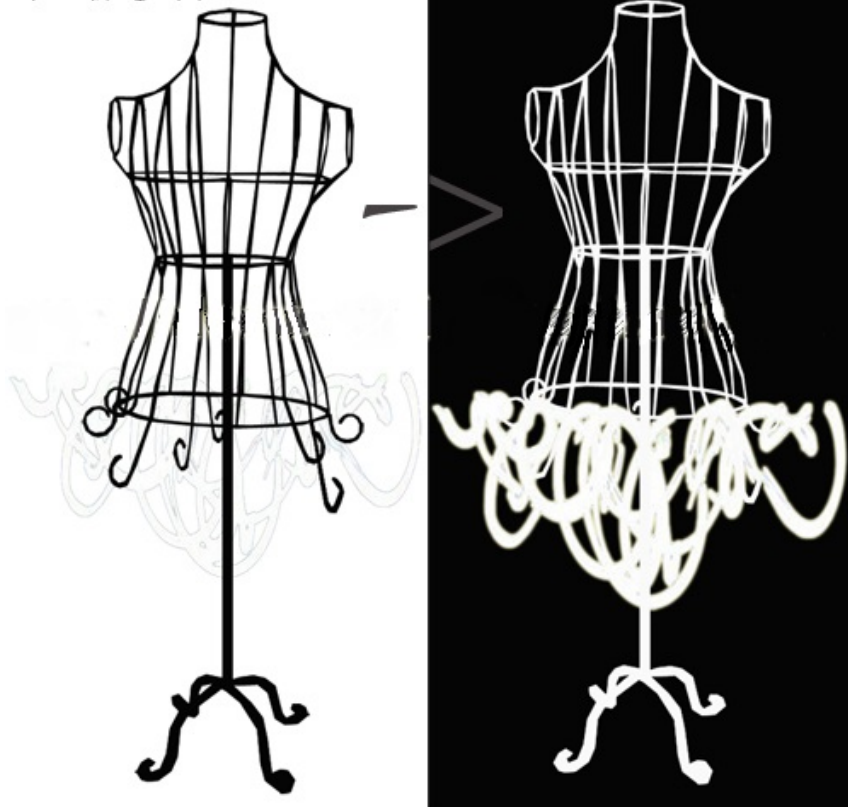


圖 4-2-3，陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」發想過程模擬圖，筆者自製。



圖 4-2-4、5、6，陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」創作的情景，杜宏緯攝影，2010。

作品六：夢中的嫁紗閃亮亮



圖 4-2-7，陳敏華「夢中的嫁紗閃亮亮」，2010 年，複合媒材：鑄鐵人型模特兒、霓虹燈、變壓器、網紗、緞帶、塑膠珍珠鍊及假玫瑰花材，90 x 60 x 58 cm。

### 創作理念：

心何時要為誰敞開我們不知道，何時要飛走也不曉得。有時心境就像一首有畫面的短詩。人們無時無刻都希望能找到與自己相契合的伴侶，卻又極度渴望著自由，矛盾的心理交戰，展現在欲預飛翔的那對翅膀上。

### 形式技法：

畫面處理以兩種色調進行切割，暖色系的紅代表女性，寒色系的藍代表男性，用黃色漸層的方式貫穿兩個畫面，兩幅畫可視為一體，亦可切割來看。

### 作品七：心扉（飛）



圖 4-2-8，陳敏華「心扉（飛）」，2010 年，複合媒材：油畫、水鑽、仿麻布，35 x 27 cm 共 2 小幅連作。

「世界太亂」系列作品圖錄



「吶喊」



「默然與沉淪」



「迷惘與眩渦」

圖 4-3-1，陳敏華「世界太亂」系列作品圖錄。



### 第三節 「世界太亂」之私人感受系列

創作理念：

孟克的<<吶喊>>被反覆的以各種手法進行再創作，原因不外乎是線條夠簡單且圖騰化，並可快速複製、拓印，情緒感也很強烈所致。

孟克（Edvard Munch，1863-1944）是挪威畫家。受梵谷影響，創作強烈且充滿情感的畫作與版畫。母親與姐姐皆於他童年時死於肺結核，死亡因而一再成爲他畫作中的主題。<sup>38</sup>



圖 4-3-2，孟克，吶喊，

1893，91x73.5cm，蛋彩、粉彩，

奧斯陸國家畫廊收藏。

孟克曾說過：「我帶著疾病進入世界，活在病態的環境中，對年輕人而言這種環境固然如同一間病房，但對生命而言卻是一扇經陽光照射、明亮無比的窗戶....。」對孟克而言，疾病與死亡所帶給他的，除了痛苦，還有令他熟悉的安全感。筆者自身長年體弱並有多年的鼻病過敏史，很能了解孟克所說的所謂安全感，對於病痛又愛又恨卻已經很能與之共處，把每一天當作最後一天活著，積極去創造回憶，才有了這件作品的構想，帶點戲謔意味，也有些苦中作樂的發洩。就如同白石一文所講過的：「人活著，就是活在死亡當中，由出生的那一刻起，人總是背負著不知何時死亡的不確定性，而這不確定性總有一天會變成事實，最理想的狀況，就是把人生的每一個瞬間當作最後一個瞬間。」

<sup>38</sup> 羅斯·狄更斯（Rosie Dickins），現代藝術，怎麼回事？：教你看懂及鑑賞現代藝術的 30 種方法（台北市：城邦文化，2009），頁 155。

形式技法：

選擇青綠色的燈管，增加鬼魅感，但表情呈現卻又很好笑而並非像孟克的作品吶喊那般帶有痛苦驚嚇的成分，賦予的感受有著極大的不同。這是一座混合了記憶、經驗、瞬間性和偶然性的作品。

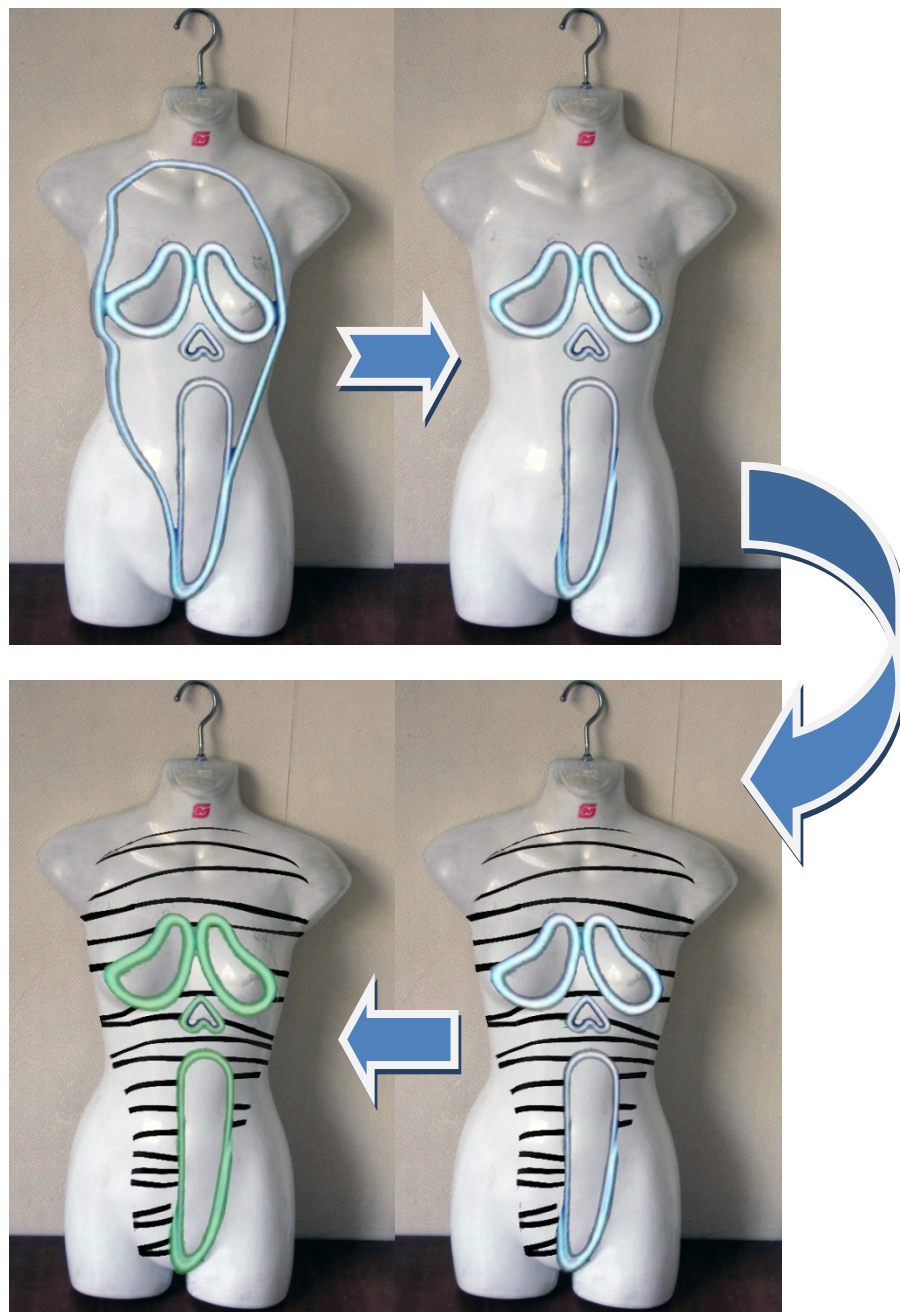


圖 4-3-3，陳敏華「吶喊」發想過程模擬圖，筆者自製。

作品八：吶喊



圖 4-3-4，陳敏華「吶喊」，2010 年，複合媒材：霓虹燈、塑膠人型模特兒、變壓器，37 x 17 x 78 cm。

### 創作理念：

關於那些我們習以為常的態度與麻木不仁的心靈，更像在描述人生的無言感受，雖看得到面孔卻看不到任何表情與情緒。

### 形式技法：

筆者試圖探索這些元素怎樣結合成爲一個綜合體，而不致使一部分的表現因爲另一部分的存在，而遭到損滅。辛勤致力於如何把個別的元素結合成爲整體，而使每個元素的原有特性得到表現。

比利時的超現實主義藝術家馬格利特（Rene Magritte，1898-1967）也曾作過技法類似的作品，是一顆人頭，卻畫滿了藍天與飄動的雲；這個天空使得這個人頭看來如夢似幻，彷彿要消滅於空氣中。名稱就叫「雕像的未來」，他經常創作出充滿詩意且擾人心神的作品，並將一般事物畫在新奇且不預期的位置中。<sup>39</sup>



圖 4-3-5，馬格利特，雕像的未來（The Future of Statues），  
1937，33×17×20cm，上色石膏。

這是在筆者創作完「默然與沉淪」後才發現馬格的「雕像的未來」，感覺非常新鮮。

---

<sup>39</sup> 羅斯·狄更斯（Rosie Dickins），現代藝術，怎麼回事？：教你看懂及鑑賞現代藝術的 30 種方法（台北市：城邦文化，2009），頁 73。

在此件作品裡材料上有很大的突破，除了筆者擅長集合既有的現成物：半具象人頭、汽車輪圈，也首次啓用自製的紙黏土加以堆塑出泥沼身陷其中的感覺，並用彩繪跟噴漆的方式改變材質，分階段性完成作品。



圖 4-3-6，陳敏華「默然與沉淪」人頭彩繪過程，筆者攝影，2010。

土砲紙黏土製作方式如下：將報紙泡水浸置一週間，將其脫水讓油墨部分褪去強化其纖維特性，再將報紙撕成條狀或搗碎並拌入一定比例的石灰粉及白膠用手和勻即可，若石灰粉加的份量較多，乾的速度就相對較快，如還需要塑型，就建議調整摻入比例。



圖 4-3-7，「土砲紙黏土製作流程圖」，筆者自製。

在塑型之前準備工作很多，得先用鐵絲、膠帶等作支架，讓紙黏土有依附黏著的地方，無法一次性完成的原因是因為得等底層的紙黏土乾了才好上第二層、第三層。



圖 4-3-8、9、10、11，陳敏華「默然與沉淪」創作的情景，杜宏緯、筆者攝影，2011。

作品九：默然與沉淪



圖 4-3-12，陳敏華「默然與沉淪」，2011 年，複合媒材：霓虹燈、油彩上色、聚酯纖維人頭展示台、紙黏土、石頭漆、變壓器、汽車輪圈，40 x 36 x 49 cm。

## 創作理念：

這是一個自欺欺人的世代，每個人除了利益以外，連一個稱的上慾望的東西都沒有，利益是唯一令大家感覺得到的東西。

人的脆弱來自於對自我價值徹底的失望，對於環境毫無反抗的意願。<sup>40</sup>

寂寞是屬於每個人的。當你寂寞的時候，你可能已無法辨識自己在做什麼了。<sup>41</sup>

原本是以眼睛非常具象的物體作為發想，創作時筆者的狀態極盡放空且非常難受就像失去目標一樣面無表情，無多加修飾的凹凸面就如筆者當下的心境般坑坑洞洞失去盼望，腦袋中飛過許多想法又好似沒有任何想法，對於自己身處的環境感到極度不安與徬徨，未來會將自己推向何方，真的已經不是能用計畫或努力就看得成果的時候，希望自己可以就此眼花。

## 形式技法：

自動性技法，在心理學中的詮釋是「無意識動作」。它是指一種不經自己的意識而表現的活動，如上台階時腳步提高、身體前傾等動作。或者是個人不能自行支配的行為，如夢遊、自動書寫、夢囈等。而當「無意識動作」對個人生活構成困擾時則稱之為自動症。但是這樣的一個心理學名詞，被運用在藝術上時，則是在無意識的部分加上藝術的自動性。它專指一種不依照歷史的傳統訓練，不接受素材間的性質約束，以創造作用為主，希望從技術的過程中，獲得思想的解放，以闡明無意識世界的「無意識的自動作用」。

延續上一件作品的風格及材料，無論在造型及顏色的選擇都更加誇張、狂放，是筆者耗時最久的創作之一，它的構成相較其他創作複雜，細節多、材料收集繁瑣，一度中斷、甚至想放棄其創作，撞牆期達一年之久。這段時間最常逛的店應該就是五金行了，買一堆鍋碗瓢盆卻都不是拿來正常使用的，尤其當我在貨

---

<sup>40</sup> 葉錦添，藍色=Blue（台北市：格林文化，2005），頁93。

<sup>41</sup> 同上註，頁62。



架上看到那個炒菜鍋蓋時就已經愛上它，想著它的圓弧面就像半個眼球體，金屬質感還可以反射光是多麼棒的素材阿！之後又失心瘋的買了臉盆、花架、螺絲等器具，計劃著如何進行另類的改造跟組裝。



圖 4-3-13、14、15、16、17，陳敏華「迷網與弦渦」創作的情景，筆者攝影，2011。

作品十：迷網與眩渦



圖 4-3-18、19，陳敏華「迷網與眩渦」，2011 年，複合媒材：霓虹燈、油彩上色、臉盆、鍋蓋、紙黏土、石頭漆、變壓器、花架，50 x 46 x 20 cm。

## 第五章 結論

對筆者而言創作的過程往往比完成作品來的重要，許多作品都不是一次性完成，經常性的卡關，總會讓筆者停下腳步用心生活並且去感受更多事物去聆聽更多東西，如果可以創作一輩子那真的是上天的恩賜，作品的留下只不過是提醒了筆者從中學習到什麼或當下正在經歷些什麼。

回顧這三年的創作歷程，真的是每一分鐘都在思考，每個小細節都反覆的思量，就如同重新開發自我潛能一般，對材質、顏色各方面的敏感度也更加提升，只要是在一切還未定案、未決定的情況下，光想就會覺得很來勁，雖然伴隨而來的是很長的陣痛期卻也甘之如飴，這應該是所有創作人的通病吧。

### 第一節 創作的省思

我從來就不是一個很有規畫的研究者，什麼事情都會憑藉著熱情來決定它的動力。因此，我擁有很多不同的興趣，卻沒有任何的規畫。對未來有很多的想像。內在有一種飄浮不定的東西一直陪伴著我，對未來的期待，對現實的失望，這些都很容易的反映到我的作品裡。活著有一種不斷重複的東西，只有很細心的人才會感覺得到。

創作的時候總會讓這種時間的線流動著，有時候會產生很多層次的流動，又交織在一起，使它呈現一種恍惚的狀態，這種狀態使人可以游離現實與虛幻之間，迷失在時間的河流裡。由於時間產生了先後，也產生了記憶的世界，因此有了距離的想像，它涵蓋了一個全面的回憶世界。而回憶又因為時間墜入了想像的領域。我永遠都在找尋曾經發生過一切的總合，使我猶如長著一對記憶的翅膀，能飛翔於曾經，又遠眺著未來。

有時候覺得自己是一個不折不扣的悲觀主義者，但同時也是個永恆的樂天派。不知道自己最終要作些什麼，也沒有確切的表達欲望，真的無法預料。<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> 葉錦添，藍色=Blue（台北市：格林文化，2005），頁5。

讀到以上文字時，筆者真的感覺到震撼，彷彿讀到了與自己相似的靈魂。

筆者就是個對什麼都感興趣，卻都不夠專精的人，唯獨對藝術創作從小堅持且無論以何種形式，有些人遇到挫折或許會用其他方式尋找出口，但筆者只會想要創作，念研究所轉創作組真的原本不在筆者的計畫之內，接觸立體創作更是意外中的意外，但我深信這是上帝的指引，知道這才是我真正的需要，技法上的困難都可以從書本找專家來解決，只要肯學都不是大問題，人生帶來的課題才是令筆者陷入創作膠著的真正主因，筆者很誠實的面對自己的每一件作品，它就是代表著每個時期的我，筆者不太在乎它的美醜，只在乎夠不夠真實，當時的我如果是哀傷的，那作品就是哀傷的，如果是期盼的，呈現出來就會是夢幻的，我重視生命中每一個時刻，就如同人生是無法重來的一樣，有人用文字寫日記，筆者則用作品寫日記。

作品就像是凝固了時間細節的形象，它們是我在某段時間停留而聚集成堅固永恆的見證，我只是一個渡體，成為渡體的我把當下的靈魂與時間的內在用創作的形式儲存了下來，感覺很詩意也很美。雖然，每件作品都可能是片段回憶的顯現，很多時候這些東西都已經變形成了記憶；而記憶本身就不是一個實在的東西，它存在了許多情感的限制。最深沉的部分，例如：創傷或裂痕隨著時間的推進會被不斷的遺忘、消磨、殆盡，因而無法被完整呈現於作品上，是會有些遺憾，但筆者也盡力的抓住當下屬於自己的脈動和感官並努力記錄下來。

## 第二節 未來的展望

期許自己能隨時保持藝術的生活態度，藝術並非高不可攀也非某些人的特權，它就存在於生活的細節與瑣碎裡，然而，開發其生活態度的重要因素，在於個人投入的程度，作品的美醜無關對錯，那都只不過是表現的方式。創作的世界裡亦沒有對錯之分，有的只是成長的契機。創作需要很多材料及養份，增進對自我的認知和了解是必要的功課，寫日誌能有助於整理每日雜亂的思緒，讓被壓抑的情感得以顯現。

在攻讀研究所期間進行的十件創作只是一個開端，讓我學習到創意的具體實踐與活用文獻及工具書的交叉比對，體認到師父領進門修行在個人的真意，打從開始有作品就很積極在參展，把握任何一次能多曝光與別人請益的機會。也應許自己未來每年都能有作品及定期的展出活動。

階段性的研究雖告一段落，但經過這三年多來的洗禮，發現越是鑽研越清楚明白自己的不足，無論是對學理的追求或技法的提升，許多限制皆等著我再度迎向挑戰，創作的腳步沒有因此停歇或放慢，對於鍾愛的拼貼技法一定還有更多未知的可能性等待挖掘，對於光的追尋也不再侷限於霓虹燈，力求媒材上的創新、增加未來創作的廣度。



圖 4-3-20，陳敏華「無題」，2011 年，複合媒材：LED、光纖、油彩上色、半身人型展示架、磁性漆、三號電磁，40 x 10 x 70 cm。

## 參考書目

### 一、專書

- Nicholas Roukes 著。設計的表现形式（呂靜修譯）。台北市：六合，1995。
- Timothy Hilton 著。畢卡索（駱麗慧譯）。台北市：遠流，1995。
- Willy Rotzler 著。物體藝術（吳瑪俐譯）。台北市：遠流，1991。
- 千千岩英彰著。不可思議的心理與色彩。台北市：新潮社，2002。
- 台北市立美術展覽館展覽組編輯。探討台灣現代雕塑：雕塑媒材與造型的對語：Modern Taiwanese Sculpture: dialectic between material and form。台北市：北市美術館，1993。
- 李美蓉著。視覺藝術概論。台北市：雄獅圖書，1995。
- 克里斯羅勃茲（Chris Roberts）著。流行音樂之神 Michael Jackson（黃妘俐、張美貞譯）。台北市：麥田，2009。
- 胡朝聖、袁廣鳴合著。魔幻城市：科技公共藝術=Technology Public Art。台北市：文建會出版，2005。
- 姚瑞中著。台灣行為藝術檔案 Performance Art in Taiwan 1978—2004。台北市：遠流出版，2005。
- 許木利·波提克（Shmuley Boteach）著。麥可·傑克森塵封的錄音帶：一個悲劇偶像的心靈告白書（李怡萍譯）。台北市：三采文化，2010。
- 黃才郎主編。西洋美術辭典。台北市：雄獅美術，1982。
- 雄恩·麥克尼夫（Shaun McNiff）著。藝術治療（許邏灣譯）。臺北縣三重市：新路出版，1999。
- 楊裕富著。設計的文化基礎：設計、符號、溝通。台北市：亞太，1998。
- 葉錦添著。藍色=Blue。台北市：格林文化，2005。
- 魯迪·斯特恩（Rudi, S.）著。當代霓虹設計（林罡譯）。江西：江西科學技術出版社，北京：中國建築工業出版社，1999。
- 謝碧娥著。杜象—從反藝術到無藝術。台北市：秀威資訊科技出版，2008。
- 魏尚河著。33位最具影響力的現代藝術家及其作品。台北市：信實文化行銷出版，2008。
- 羅伯特·艾得金（ROBERT ATKINS）著。藝術開講（黃麗娟譯）。台北市：藝術家出版，1996。
- 羅斯·狄更斯（Rosie Dickins）著。現代藝術，怎麼回事？：教你看懂及鑑賞現代藝術的30種方法（林惠芬譯）。台北市：城邦文化出版，2009。

## 二、期刊

李美蓉。後現代思考〈二〉思考媒材。美育，第 122 期。台北：國立台灣藝術教育館，2001。

## 三、學位論文

謝碧娥。杜象創作觀念之研究－藝術價值的反思與質疑（國立台灣師範大學美術研究所碩士論文），1995。

## 四、網路資源

維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9C%93%E8%99%B9%E7%87%88>

資料查詢：2011 年 06 月 30 日。（霓虹燈）

維基百科：[http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael\\_Joseph\\_Jackson](http://zh.wikipedia.org/wiki/Michael_Joseph_Jackson)

資料查詢：2011 年 07 月 02 日。（Michael Joseph Jackson）

維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%89%B2%E7%9B%B2>

資料查詢：2011 年 07 月 04 日。（色盲）

維基大典：

<http://zh-classical.wikipedia.org/wiki/%E8%89%B2%E7%9B%B2%E6%AA%A2%E6%B8%AC%E5%9C%96>

資料查詢：2011 年 07 月 04 日。（色盲檢測圖）

復興商工，復興商工第二十四期-電子報：

圖地反轉，[http://210.71.66.36/edm/edm\\_24/page\\_03.html](http://210.71.66.36/edm/edm_24/page_03.html)

資料查詢：2001 年 07 月 04 日。

新竹市玻璃工藝博物館典藏作品知識網：

<http://glassmuseum.cca.gov.tw/web-TW/unit05/modepage/5-4-06.html>

資料查詢：2011 年 12 月 18 日。(黃順樂)

