

南 華 大 學
視 覺 與 媒 體 藝 術 學 系 碩 士 班
碩 士 論 文

靡色幻彩—杜宏緯實驗創作論述

Extravagant And Changeable color—Experimental creation
description by Hung-Wei Tu

研究生：杜宏緯

指導教授：林正仁

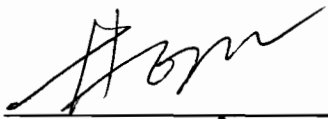
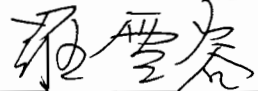
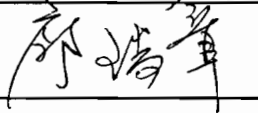
中華民國一百年十二月

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩 士 學 位 論 文

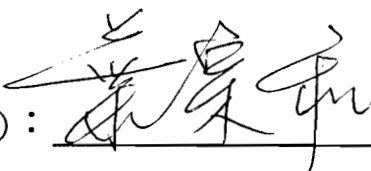
靡色幻彩-杜宏緯實驗創作論述
Extravagant And Changeable color-Experimental
creation description by Hung-Wei Tu

研究生：杜宏緯

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

本創作研究秉持學以致用的理念出發，面對生活週遭的事件、狀況、需求、自我情感和生活體驗，將「彩虹」的構思加以了解相關學理運用然後與所學將其反映在作品上。其研究範圍為作者進入碩士班 2009 年到 2011 年期間，共有三個系列，透過實際的參與創作實驗並輔以論述說明。內容包含壁畫塗鴉、光藝術創作以及金屬造型創作等多項作品。

本創作研究主要共分為五章。第一章緒論說明了研究過程所要執行的層面，第二章創作所需學理的探討，洞悉所創作之相關研究與歷史演進，第三章創作理念，第四章作品的詮釋與創作理念，以創作手法和過程及理念的探究、記錄等，進入作者的內心世界，第五章結論對創作整體主題及研究標上註解，希望未來能有更完整的創作思維。

關鍵字：藝術創作、杜宏緯

Abstract

Uphold the application of knowledge of the creative ideas of study, around the face of life events, conditions, needs, feelings and life experience of self, The "Extravagant And Changeable color" concept to the use and understanding of the relevant theoretical and learned to be reflected in the works. The study area for authors to enter the master's program during the period 2009 to 2011, a total of three series, created by actual experiment, supplemented by discussion in note. Contains mural graffiti, light art and the creative style of metal and many other works.

The creation of study is divided into five chapters. Chapter 1 Introduction describes the research process to the implementation level, the second chapter the creation of the necessary theoretical insight into the research and the creation of historical evolution, Chapter creative concept, the interpretation of Chapter works with creative ideas, creative approach to and to explore the concept and process, records, etc., into the author's inner world, the fifth chapter the overall theme of the conclusions of the creation and study of marked notes, can be taken to have a more complete creative thinking.

Keywords: Art, Creation, Tu Hung-Wei

目次

摘要	i
Abstract	ii
目次	iii
圖目次	v
表次	vii
第一章 緒論	1
第一節 研究動機與目的	1
第二節 創作研究範圍	2
第三節 研究方法	4
第四節 名詞解釋	6
第五節 研究方法與架構	9
第二章 學理基礎	10
第一節 視覺與色彩	10
第二節 壁畫的發展	15
第三節 科技與藝術	18
第四節 雕塑藝術	27
第三章 理念與過程詮釋	32
第四章 作品與創作詮釋	33
第一節 壁畫系列	35
第二節 光創作系列	43

第三節 金屬造型系列	50
第五章 結論	60
參考書目	62

圖次

圖 2-1-1 可見光	12
圖 2-2-1 將軍崖岩畫	16
圖 2-2-2 基隆市中山三路海軍基隆後勤支援指揮部外牆壁畫	17
圖 2-2-3 基隆市光華路西岸碼頭外牆壁畫	17
圖 2-3-1 達文西	18
圖 2-3-2 耶穌受洗圖	19
圖 2-3-3 岩石上的聖母	20
圖 2-3-4 光藝術作品	21
圖 2-3-5 尼古拉斯·修佛 26 個名為 Spatiodynamic sculpture 雕塑系列— 1949	21
圖 2-3-6 吳達坤《詩之雨》	22
圖 2-3-7 林珮淳《大地之光》	23
圖 2-3-8 林俊廷《桃莉的夢》2005	24
圖 2-3-9 宮島達男《計算虛空》1996	25
圖 2-4-1 康丁斯坦·布朗庫西《空間之鳥》1928	28
圖 2-4-2 杜象 像	29
圖 2-4-3 杜象《清泉》1917	29
圖 2-4-4 畢卡索 像	30
圖 2-4-5 畢卡索《公牛頭》1943	30
圖 2-4-6 朱銘《人間系列》1993	31
圖 4-1 杜宏緯 靡色幻彩作品總覽	34
圖 4-1-1 靡色幻彩 壁畫系列作品	35
圖 4-1-2 杜宏緯,壁畫系列作品 (1)迷幻奇遇	38

圖 4-1-3 杜宏緯，壁畫系列作品 (1)迷幻奇遇	38
圖 4-1-4 杜宏緯，壁畫系列作品(2)過去的五分車	40
圖 4-1-5 杜宏緯，壁畫系列作品(2)過去的五分車	41
圖 4-1-6 杜宏緯，壁畫系列作品(3)高鐵的狂想	41
圖 4-1-7 杜宏緯，壁畫系列作品(3)高鐵的狂想	42
圖 4-2-1 靡色幻彩 光創作系列	43
圖 4-2-2 傑斯巴·瓊斯 Watchman1964	44
圖 4-2-3 杜宏緯光創作系列作品(1)男孩(2)女孩	45
圖 4-2-4 杜宏緯，光創作系列作品(3)一對(男)	47
圖 4-2-5 杜宏緯，光創作系列作品《架構》	48
圖 4-2-6 杜宏緯，光創作系列作品《架構》	49
圖 4-2-7 杜宏緯，光創作系列作品《架構》	49
圖 4-3-1 靡色幻彩 金屬造型系列	50
圖 4-3-2 機器人歷險記角色	51
圖 4-3-3 杜宏緯，金屬造型系列作品(1)拉芙羅拔刺	53
圖 4-3-4 杜宏緯，金屬造型系列作品(2)愛馬仕	54
圖 4-3-5 杜宏緯，金屬造型系列作品(3)眾卿平身	56
圖 4-3-6 杜宏緯，金屬造型系列作品(4)左護法	57
圖 4-3-7 杜宏緯，金屬造型系列作品(5)右護法	58
圖 4-3-8 杜宏緯，金屬造型系列作品	59
圖 4-3-9 杜宏緯，金屬造型系列作品	59

表次

表 1-5-1 創作研究架構流程表	9
-------------------	---

第一章 緒論

「靡色幻彩」之創作，是筆者創作與生活故事的延續，以就讀研究所這一時期之生活上的經歷還有創作歷程為出發點，用「靡色幻彩」表現作品的多樣性，藉由創作來表達生活上五花八門多采多姿的事件。

本章分為研究動機、目的、創作範圍及方法和研究方法及名詞解釋和研究發展與架構五節分述如下。

第一節 研究動機與目的

一、研究動機

藝術的表現形式，無論在媒材、技巧、工具方面都因為科技的發達，而顯得多樣化，表現的方式也因為週遭環境的變化、思考方向的改變、生活經驗的加值、與資訊新知的吸收，使的創作有更多元的發揮。在本「靡色幻彩」之創作動機，是筆者在生活中故事的延續，以就讀研究所這一時期之生活上的經歷還有學習歷程為出發點，用「靡色幻彩」表現作品的多樣性，藉由創作來表達生活上各形各色多采多姿的故事。

二、研究目的

從學理的探究到生活的經歷至創作的實踐，希望藉由學理上的吸收幫助，讓創作作品有更完整的延伸，並在創作過程有更多的靈感和突破，並在這創作過程得到的經驗和個人經歷中能夠對於往後的創作發展擁有更多元化的思維。本研究研究目的有以下三項：

- (一) 創作過程知識的探究
- (二) 生活經歷的創作實踐
- (三) 在未來個人創作的發展

第二節 創作研究範圍與限制

為達準確的研究方向與研究領域和創作技法，以下將創作中所需的各限制和範圍做適當的畫分。

一、時間範圍

從筆者進入研究所開始自 2009 年至 2011 年間所有創作為主。

二、內容範圍

(一)學理範圍：藝術史部分的研究範圍以壁畫、科技藝術及雕塑相關歷史背景及人物作品為主，探討在藝術創作上表現手法和知識背景，依所使用的創作方式將有關的藝術類別、人物歸納整理。色彩心理學部份在探究色彩在視覺藝術中扮演的重要元素。

(二)形式範圍：分為三組系列各為壁畫、光媒、金屬雕塑系列作品以呈現靡色幻彩所要表達之生活歷程。

三、媒材範圍

在系列一當中壁畫的作品均以油漆為使用材料。系列二使用的是二極發光體 LED 燈和霓虹燈搭配鋁線、畫布和塑膠模特兒及玻璃管。系列三則利用廢金材料，最終以三種系列截然不同的創作表現形式呈現 12 件作品。

四、研究限制

在「靡色幻彩」多樣性的創作研究當中，學理上相關歷史背景之外在壁畫、光藝術以及金屬雕塑的作品及人物，本研究僅以最接近「靡色幻彩」多樣性的創作品來做探討，只重於觀念上的思維運用，而不深入研究實驗結果。

在能力部份筆者在大學時期主攻電腦繪圖創作，進入研究所後才改以立體綜合創作為主要發揮領域，對於媒材的運用有時間上較為生疏的狀況，經師長指導後將創作導以實驗性的媒材和技法用於「靡色幻彩」多樣性的創作研究當中。

第三節 創作研究方法

為達理論與實作並重及準確的研究方向與研究領域和創作技法，考量研究所需資料及創作期間的變異性，本創作研究共分為文獻研究法及實務創作方法兩部分：

一、文獻研究法

文獻研究法是根據一定的目的和課題，通過蒐集和分析書面或聲像資料而進行的探討。亦稱文獻法。¹本方法在於整理歸納已知的知識幫助創作在理論知識層面的不足，除了擁有紮實的理論架構基礎，也對創作的新知能夠進行輔助。筆者著重在以下範圍進行研究和了解。分述如下：

(一)色彩心理學：色彩在視覺藝術中扮演著重要的元素。在壁畫系列當中顏色是主要視覺元素，將針對相關論述做進一步的探究。

(二)藝術史相關：研究範圍主要以壁畫、科技藝術及雕塑相關歷史背景人物為主，探討在藝術創作上表現手法和知識背景，依所使用的創作方式將有關的藝術類別、人物歸納整理，累積觀念及增強學理上的架構。

二、行動研究法

視覺藝術創作研究主要是由創作研究者自己研究自己的創作過程與結果，並於其過程中配合論文的探究而發展與呈現個人創作。在方法特性方面，此種創作研究主要以自己為研究工具，而非借助他人觀察、相關儀器或測量工具，基本上不傾向實證論之量化途徑，而因符合值化研究特性。²從理念的發想到將創作實驗付諸執行，作品針對表達的內容、造型、媒材選擇

¹ 胡喬木著。《中國大百科全書》(台北縣：錦繡出版社 1993)P.420。

² 劉豐榮著。《視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎》(台北市：師大書苑 2004)，藝術教育研究，8期，P.81。

到空間安排，並利用這個方法來記錄所有創作過程和體驗，以及過程中所遇見的人、事、物，這些都將帶給筆者在未來的創作之路有更深的創造力以及思考邏輯，並透過文獻整理來補足作者在文字發揮能力以及藝術學理上的缺失，並藉由身體力行實際運作來達到質化研究的特性。

第四節 名詞解釋

一、LED

是一種常見的光電元件。化合物半導體，利用其能量間隙剛好在可見光區的特性，通上電流會發光。同時不同的化合物有不同的能量間隙，導致發出光波波長不同，產生不同顏色。因它具有反應快、體積小、低功率消耗、重量輕、壽命長、低阻抗、不易發熱等優點。LED 為 Light-Emitting Diode 的簡稱，中文為發光二極體。一個典型的發光二極體，包含晶粒、封裝體、金線、支架等，主要發光的部分則是封裝體裡面的晶粒。封裝體的主要成分是環氧樹脂，用來固定支架，且可以把封裝體的頂端製成可聚光的透鏡，以控制 LED 的發光角度。金線是把電流由支架導入發光晶粒，聚光碗杯則是把 LED 發出的光線反射至上方出光，以增加發光效率。隨著應用的不同，封裝體可以任意改變成為不同的型態。

一顆 LED 的主要發光源是晶粒，而晶粒依材料不同會發出不同波長，也就是不同顏色的光。可見光的波長範圍從 400 奈米到 700 奈米，依序是紫、靛、藍、綠、黃、橙、紅。以氮化鎵 LED 為例，它可以發出藍光或綠光，鋁銦鎵磷 LED 則可以發出紅光、綠光或黃光。諸如此類，可以利用材料的選擇製作出不同色光的發光二極體。³

二、霓虹燈

霓虹為英語neon的音譯。在真空玻璃管中充填氖、氬等惰性氣體，兩端安裝電極，通電後能放出各色光來。或譯作「霓虹燈」。1898 年英國化學家雷姆賽和特拉弗兩人,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,

³潘錫明。《科學發展》2009 年 3 月，435 期，P7

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，就這樣世界上第一支霓虹燈誕生了。⁴

三、廢棄物雕塑(Junk Sculpture)

台中環保藝術創意館策展人黃朝湖說：在台灣，藝術家將廢棄物當成創作的素材，始於 60 年代台灣現代繪畫運動的年青藝術家們，他們為了打破傳統的保守畫法，在畫面上貼報紙或冥紙，雕塑家將洗衣板、刀剪組合到作品上；70 年代興起鄉土文學藝術運動，藝術家回歸鄉土的描繪和組構；80 年代隨著留學返國潮，年青藝術家直接將立體的廢木料或花葉黏貼在畫面上；90 年代以後，裝置藝術新潮風行，畫家與雕塑家更直接使用各種材質的廢棄物，架構自己的藝術面貌。⁵

廢物雕塑(Junk Sculpture)主要在 1950 年代的歐洲與美國。廢物雕塑是由工業殘碎物集合而成的作品。其根源可以追溯到畢卡索和布拉克的立體派拼貼與組構。然而廢物雕塑真正始祖是德國達達藝術家科特·史維塔斯(Kurt Schwitters)，他在一次世界大戰後開始運用在街上收集來的廢物創作集合與拼貼作品。

到二次世界大戰左右，西方國家—尤其是美國—很偶然地成爲大量工業廢物的產地。垃圾場與汽車墳地成爲以汽車零件與其他產業廢物創作的藝術家尋寶之地。它們被轉變爲藝術品，或有時如同「捨得物」被從垃圾場移至畫廊內。

由這些物質創作出來的作品風貌極爲撼動人。西撒(C`esar，法國)將許多車輛擠壓成蹲坐的柱子，奇怪異的美感自然地流露出他來自汽車廢物的本

⁴ 楊德壬。《十萬個爲甚麼(新世紀版)6 化學篇 II》。(2001 年,商務印書館)。

⁵ 張雅婷。(大墩文化系列 NO.55, 2009)

源。李·柏迪科則結合了鋼鐵機械零件與布，創作出抽象浮雕，暗示著一個葉鞘形的臉與可怕的拉鍊般的牙齒。這些運用廢棄物創作的作品，巧妙地評述著戰後消費主義的「丟棄」心態。它也指出焊接的鐵與鋼等物比雕刻的大理石或鑄造的銅，更是機器時代比較合宜的雕塑鋼材料。⁶

四、拾得物(Found Object)

拾得物(Found Object)是一件既存的作品—經常是世俗產品—被賦予一種新的定義，成爲一件藝術品或藝術品的一部分。拾得物的概念來自馬歇爾·杜象(Marcel Duchamp 1887~1968)。1913年杜象開始實驗著他所謂的「現成物」(Readymade)。他賦與一件未經改造的商業量產品—如：一個尿壺、一把鑊子—一個名稱再予以展出，如此將它轉換爲一件現成物。巴布羅·畢卡索在1912至15年間，已開始運用一些非藝術材料在他們所創的拼貼與集合藝術中，但是他們改變了那些材料的本質。一件拾得物無論新或舊，都給予一件藝術品特殊意義，該意義融會了其過去的實用性或意圖的功能。⁷

⁶ 羅伯特·艾德金(ROBERT ATKINS)著。黃麗娟譯《藝術開講》(台北：藝術家出版社 1997)

⁷ 同註 6。P81-82。

第五節 研究發展與架構

本研究發展架構分爲 9 項步驟：1.生活經歷與學習的歷程、2.動機和目的的確立、3.文獻的蒐集分析、4.創作的思考、5.創作的計劃與實踐、6.嚐試與實驗、7.統合整理創作理念、8.作品分析與反思、9.未來展望；並藉由與師長及同學間的溝通相互討論逐步修正，以下將流程以圖表示意：

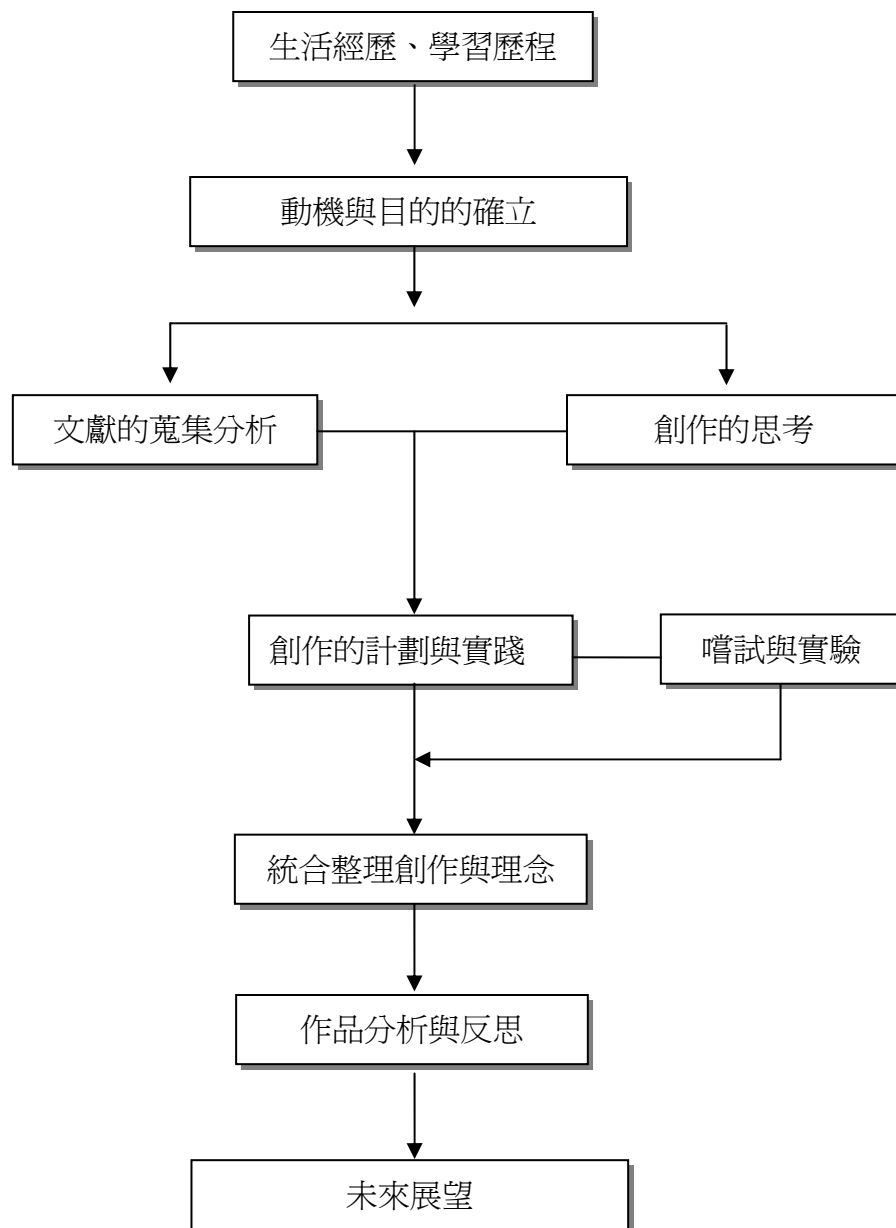


表 1-5-1 創作研究架構流程表

第二章 學理基礎

本章的目的是要蒐集與創作研究，創作方法的相關學理文獻資料，並加以整理與分析，以利對創作有所幫助。本研究為實驗性創作屬於多元性質，當中包含三個系列，個人創作壁畫、光藝術創作以及機器人金屬雕塑系列。因此依此追溯了相關的藝術發展及代表人物。學習的過程中接觸了多樣性媒材，和自我多方嘗試不同的創作類型，在此章節均會一一呈現其相關的學理研究和整理。以下就一、視覺色彩心理。二、壁畫的發展。三、科技與藝術。四、雕塑之研究。分述如下：

第一節 視覺與色彩

各式各樣的顏色充滿著我們的周遭，有人說一百萬種，也有人說八百萬種的顏色。能夠分辨眾多顏色的動物，大概只有人類而以，在動物界當中，人類在色絕方面是最發達且卓越超群的，經由視覺所得到的情報，會區分對象的大小或形狀、運動、色彩等。其中色彩就是最重要的情報之一。當我們無法分辨色彩時，我們說接收到的情報的量和質就會大幅度的降低。我們雖然可以從黑白照片或是黑白電視中的影像表現，充分理解其中的內容。但是，在夕陽下消失於遠方的驛馬車的光景，或在火場中逃難時人群的影像等，如果是黑白的，就無法充分的理解。這些影像藉由色彩的表現，更能夠產生真實的效果。所以顏色與我們的生活關係密切，而且對我們的生活、心理、感覺造成影響。在視覺藝術中更扮演著重要的元素。

一、視知覺色彩的發展

不同頻率(波長)的光線產生不同顏色的現象，最早由著名的物理學家艾薩克·牛頓(Issac Newton)在十八世紀初經由系統性的觀察與研究而確立。牛頓將太

陽光束經由三稜鏡(triangular prism)折射後投射在白色屏幕上，發現原本白色的陽光呈現出豐富的色彩。經過進一步的實驗，牛頓發現任何顏色的光都可由兩種或兩種以上，不同顏色的光混合產生。牛頓並根據陽光折色後的色彩光譜，提出所謂七種基本「色光」的概念。牛頓研究是近代色彩科學的開端，但是他認為色彩是光本身所具有的性質卻是錯誤的觀念。光本身並不具色彩，我們所看見的顏色是光與人類視覺系統作用所產生的。

由生理學來了解牛頓所觀察的這種現象，是由於人類的視網膜上具有三類感光細胞，各自對可見光光譜中特定的波長範圍產生較佳的反應。在牛頓突破性的發現後，Thomas Young 於 1802 年首先色彩由生理機制產生的見解。Young 認為基本色的數目必須加以限定，並建議三種基本色(principle color)紅、黃、藍足夠混合出所有的顏色，而這三種基本色是由三類神經作用所產生的。Young 的見解在當時並沒有受到廣泛的注意，直到霍姆赫茲(Hermann von Helmholtz)於十九世紀中葉再度確立了色彩的三原特性基礎。

二、色彩視覺

色彩視覺產生的機制在於視網膜上具有三類不同的感光特性的視錐細胞，含有三類不同的感光色素，分別對可見光光譜中短、中、長的波域特別敏感。光線被視錐色素吸收後，三類視錐產生不同的神經訊號，經過進一步處理而形成色彩的知覺。孫慶文博士「色彩」並不是一種物體本身所具有的特徵，一個物體的表面質感、形狀、大小以及空間的深度等，都是本屬於該物體物理上的特徵，但是色彩是純粹由人類視覺系統所產生的知覺，受照明光線及物體與環境反射吸收光線的特性等因素所影響，人所看到的顏色亦會產生變化。⁸不同的觀察環境對物體的大小、形狀等知覺仍會有影響，但憑藉著視覺以外的感官，個人仍可探索出這些物理上的特徵，但矇眼的人對於這些物體的顏色，如紅、黃、綠等卻完全沒

⁸孫慶文、李天任。色彩系統之介紹與應用。《光學工程》108 期(2009/12/01)，P.42 -51。

有猜測的能力。色彩只能經由個人的眼睛及大腦去感知。

人類所能加以分辨的顏色可達千種之多，在中小學美術的課堂上慣於引用紅、綠、藍或洋紅、黃、青顏色做為所謂的三原色(primary color)，並強調精油次三原色透過所謂加成性(additive)或減去性(subtract)的混合，可產生出所有人類看到的顏色。這樣的描述符合色彩科學中三色性(trichromacy)的概念，但過於強調三種原色，並對於其名稱與表徵加以限定，卻是對色彩視覺本質造成誤導的錯誤觀念。

色彩雖然是人類視覺的現象，但其產生的機制卻與物理學上光的性質息息相關。在整個電磁波光譜中，能被人眼偵測並產生視覺反應的可見光(visible light)

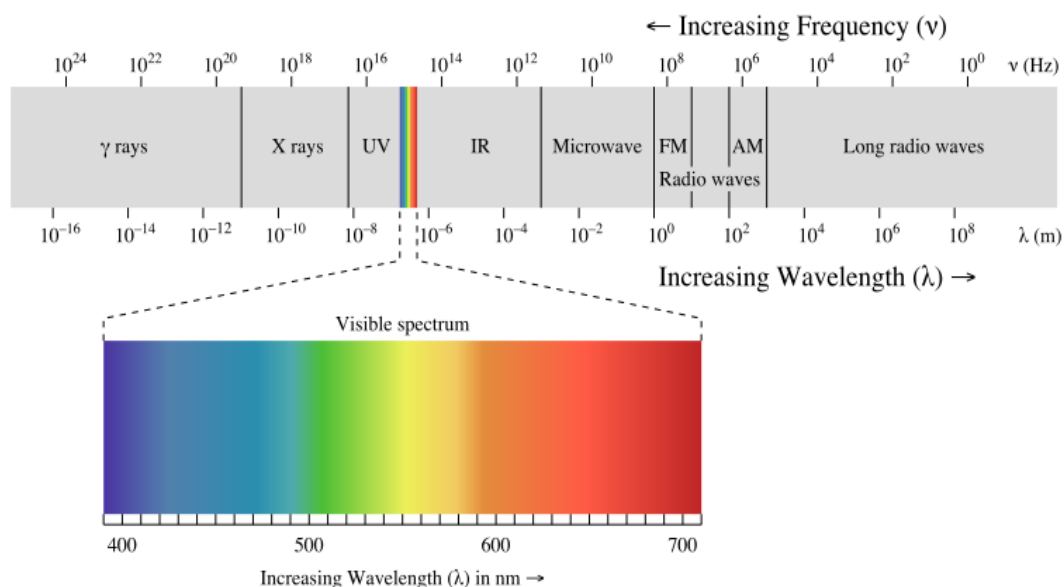


圖 2-1-1 可見光(visible light) (圖片來源：http://en.wikipedia.org/wiki/File:EM_spectrum.svg)

只占其中的一小部分，約是由波長(wavelength)380nm 到 750nm 的範圍，這恰好也是太陽輻射透過大氣被吸收後能量最豐富的區域。來自太陽的輻射能量在可見光光譜範圍內近乎均勻的分佈，給我們所看見的世界帶來呈現白色光線的照明。色彩的產生是當到達人眼的光線中不同頻率光的輻射能量分佈不平均時產生的。同頻率的光線產生不同顏色的知覺。例如藍色的感覺產生在短波長光線的環境下，長波長光線看起來呈現紅色，綠色則可由可見光譜中間波長的光線產生。

三、色彩心理

許多創作者，誤認為兒童天生喜愛各種鮮艷奪目的色彩，其實依生理及心理學的研究果，兒童視網膜比較敏感純色或高彩度的色彩，而兒童沒有良好的辨色能力，他們認是色彩，只有簡單的色相概念而已，他們無法辨認微妙的明度差與彩度差，對比強烈、明度差強烈，才是他們可能掌握的範圍。因此，我們今天看到五光十色、鮮艷奪目的兒童用品，最主要的目的，是要透過強烈明度、與彩度差、補色對比，使兒童易於辨別，並且方便使用及遊戲。⁹

人類對色彩的感知能力，是所有生物中最敏銳的，色彩中，不管是色相、明度、彩度、調和、對比等不同的變化，都能帶給人們不同的微妙感情，也因為如此，人類對色彩使用的能力更超乎尋常。其實，我們平常就對各種事物的經歷或經驗，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，對色彩的感知，有一部分是源自人類視知覺的自然反應，有些甚至無須加以訓練或理解，就會有共同的感應，我們稱這些現象為「色彩感覺」，另外；有一部分的感覺並非共同的情愫，而是因為性別、年齡、生活、種族等因素，所產生個別或群體的差異，這樣的差異大部源於心理上的不同反應，所以稱為「色彩心理」(Color Psychology)。¹⁰

每一種色彩都會具有某一種程度的美感，因此色彩很容易歸納出一個共通性，但是，每一個人對色彩的喜好情形，都不可能相同，有人說喜歡紅色的較熱情；喜歡橙色的精力較充沛；喜歡黃色的人，性格較明朗；喜歡寒色系色彩的人，則較內向等等。其實，決定個人對色彩的喜好程度，會因為性別、年齡、生理情況、職業、教育程度，甚至生活經驗等之不同而有所差異。一般而言，談論色彩的喜好情形，因分為男性、女性、大人、小孩等不同性質的比較，因為小孩喜歡的色彩，成人不一定喜歡；男人喜歡的色彩，女人不一定喜歡；縱使是同一個人，從兒童時期、少年期、成年期到老年期等，每一個階段對色彩的喜好情形，

⁹ 林文昌著。《色彩計畫》(台北：藝術圖書公司)，P.176。

¹⁰ 林文昌著。《色彩計畫》(台北：藝術圖書公司)，P.73。

也不會完全一至。

第二節 壁畫的發展

一、壁畫

「壁畫」是一種裝飾牆壁和天花板的繪畫，可說是最原始的繪畫型式。而在重編國語辭典裡，壁畫一詞解釋為畫在牆壁上的畫，如敦煌壁畫。¹¹最早的壁畫是在法國一個山洞中發現的，因此有時壁畫也稱洞穴畫。壁畫的歷史發展到最後，變成建築裝飾，和室內裝飾的一種，彩磚也是壁畫的一種。都市裡面青少年反動性的塗鴉，也算是壁畫之一，戶外廣告如果是用繪畫的型式製作的，也是壁畫。

壁畫創作時，要考慮到牆壁的結構，壁畫的創作可改變整體空間的比例和感受。

在中國壁畫的發展可以追溯到石器時代，石器時代是中國繪畫的萌芽時期，伴隨者石器製作方法的改進，原始的工藝美術有了發展。但在若干年以前，我們所掌握的中國繪畫的實例還只是石器時代歐洲的山洞壁畫那些描畫在陶瓷器皿上的新石器時代的紋飾。但近年來，在中國的許多省份發現了岩畫，使得史學家們將中國繪畫藝術的起源推前至舊石器時代。

在這些眾多的發現中，也包括了許多描繪人的圖像，有些堪稱宏幅巨制。內蒙古陰山岩畫就是最早的岩畫之一。在那裡，我們的先人們在長達一萬年左右的時間內創作了許多這類圖像，這些互相連接的圖像把整個山體連變成了一條東西長達 300 公里的畫廊。據推測，是宗教或巫術的感召促使先人們不辭辛勞地創作了這些圖像。類似的圖像還可以在蘇北的連雲港孔望山將軍崖岩畫遺址中見到。

¹¹教育部重編國語辭典編輯委員會編。《重編國語辭典》(台北：臺灣商務印書館，1994)第一冊 P.170。



圖 2-2-1 將軍崖岩畫 稷神崇拜圖 新石器時代 (圖片來源:
<http://dln.ntu.edu.tw/CIDC/90/B09/10.htm>)錦繡出版社中國美術全集繪畫編

到了新石器時代,我們要把目光投向那些地處邊遠地區的神秘岩畫。在雲南滄源發現的岩畫反映了人類的活動,包括狩獵、舞蹈、祭祀和戰爭。構圖更趨於複雜,所表現的內容也由單個的物體發展為互相關聯的具有動感的人。它們的存在使我們看到了中國繪畫發展的一個重要時期。當然,這個時期的藝術家在繪製的時候並沒有任何的邊界的限制,岩面也並沒有作任何的處理,他們的創作是無拘無束十分寫實的,而且有充分的觀察能力,對於週遭動物及生態的描寫都相當的正確,深刻的將生活情形表現於畫作上。

二、壁畫與環境

壁畫是一種的環境藝術,美化城市環境,豐富群眾文化生活,促進文明建設,在一個比較重要的公共場所,如果有一幅好的壁畫,那麼這幅壁畫對整個環境氣氛的影響是不可小視的。¹²壁畫比一般繪畫不僅僅是畫面大,更重要的是其形式結構與現場的環境融為一體。不論是公共場所,學校、醫院、圖書館等,在那裡的人都是很主觀的,都有他們自己的審美觀,所以一幅好的壁畫不僅要與周圍環境融為一體,更重要的是要與人們的心理活動融為一體,與人們的審美感融為一體,才能產生出巨大的藝術魅力。大眾不接受,壁畫就會失去它的魅力。所以壁畫不能自我欣賞,不能主觀地想畫什麼就讓群眾看什麼。壁畫不是畫廊,大眾不能自由選擇觀賞,這裡只有一幅畫,所以要關心到這裡來的群眾,研究他們的活

¹² Hudong互動百科<http://www.hudong.com/wiki/%E5%A3%81%E7%94%BB> (2011年6月25日)

動，去體驗他們在這個場所的心理活動和審美要求，這樣才能產生出它的藝術價值。



圖 2-2-2 基隆市中山三路海軍基隆後勤支援指揮部外牆壁畫 圖片來源筆者攝



圖 2-2-3 基隆市光華路西岸碼頭外牆壁畫 圖片來源筆者攝

第三節 科技與藝術

「科技藝術」意指任何明顯經過現代科技產物或科學化過程所製作出的藝術作品。因此，包括：光藝術、錄影藝術、數位藝術等。都是科技藝術裡的重要範疇。

一、光藝術的形成

在西方藝術的史裡科技與藝術的接觸，可以在文藝復興時期初見，在當時繪畫結合了科學的發現，例如達文西

(Leonardo da Vinci, 1452–1519) 是一位義大利文藝復興時期的多項領域博學者，同時又是建築師、解剖學者、藝術家、工程師、數學家、發明家，包含數學、解剖學、醫學等等的科學領域都有研究。達文西觀察到：物體離視線越近，其輪廓越明顯、色調越豐富，反之，則越顯模糊；大氣中無所不在的雨水、霧氣、灰塵等，也會使遠方物體的色彩產生偏差。



圖 2-3-1 達文西

(Leonardo da Vinci, 1452–1519)

從早期的基督受洗圖、到中期岩石上的聖母、聖安妮，遠方風景的輪廓彷彿套上了一層空氣布幔，質感、體積都更像親眼所見的景物，畫面空間顯現出深幽遠闊、甚至有虛無飄渺的感覺。相對於遠近透視，達文西對明暗運用的手法就顯得多變而戲劇化。從施洗者約翰、班瓦聖母像兩幅作品，他利用明暗的對比來界定輪廓，並以素描觀念的漸變色調，使人物的表情及肢體在構圖上更加突顯。



圖 2-3-2 耶穌受洗圖

The Baptism of Christ; 1472 -
75, Oil on wood, 177 x 151
cm, Galleria
degli Uffizi, Florence

在陰影下，色彩會隨著暗度的加深而呈現出本來的色澤；倘若放在明亮的光線下，當亮度增加時，將可以比現出燦爛的光澤。(摘自達文西手稿集)

13

達文西在繪製岩石上的聖母時對光線的使用並不僅止於此，他進一步的嘗試讓光線為畫面添加柔和及神祕的氣氛，儘管是古典的宗教主題，構圖也是保守的金字塔形狀，透過精確的計算畫面中人物週遭的光線從明到暗的歷程，將整體視覺集中在主角群的臉部表情上，帶出不可思議的神聖氛圍。

十九時期更因光學和色彩學的充分發展更深的影響印象派畫家對於光的熱愛與描繪。

¹³ 《巨匠美術週刊》第 5 期，錦繡出版，1992 年 7 月



圖 2-3-3 岩石上的聖母
油彩、木板 Oil on wood 189.5 x 120
cm 英國英格蘭倫敦市國家畫廊
National Gallery, London

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，甚至是精神層面的特質。¹⁴

然而光藝術的發展到了近代，部分藝術家以塑膠、霓虹燈等作品做為藝術創作媒體，用來詮釋燈光與藝術的關係。部分書籍將光藝術或稱光雕塑整合在科技藝術底下，有些則無此分類，多數還會跟動力藝術一起談。在國外，光做為裝點城市空間的歷史相當的悠久，許多大城市都有燈光計畫，讓城市夜晚展是不同風情；近些年中國大陸為了趕上國際化的腳步，在幾個重點城市都有所謂的燈光計畫，而上海在這部分夜晚景色已經成為觀光客必定遊覽的景觀之一了。

¹⁴ 周鍊等著，《光環境與公共藝術》。(台北：藝術家出版社，1994)。P.9

二、光藝術代表作品

人本來對光線特別敏感，雖然拜電發明所賜，不用在晃動的燭光下工作。卻從此一提到光，直接的反應變是電燈泡。對光的認識也只剩下機能性粗淺的印象，然而光應用在藝術不因該只有單純的當作夜間照明這個功能來使用，因該有更積極的延伸。

「光」媒材作為藝術創作有其先天吸引人的特質，尤其在黑暗之中帶來神秘及夢幻的空間氛圍，因此成為許多展覽及公共藝術案的最佳選擇。

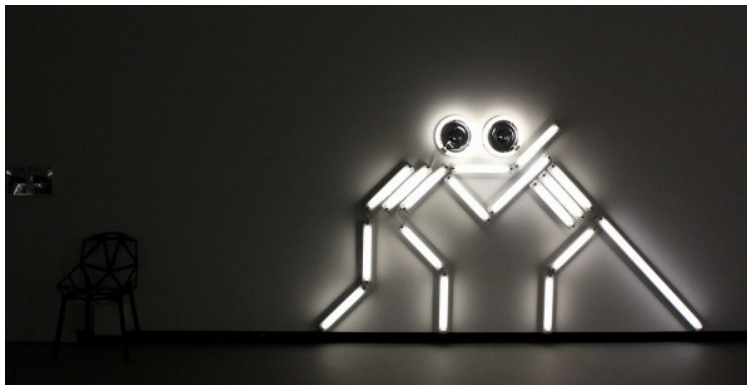


圖 2-3-4 光藝術作品，伊万納瓦羅光雕刻畫廊。圖片來源：
<http://www.thecoolist.com/light-sculptures-by-ivan-navarro/>

光藝術代表人物：莫何里·納吉，做出光—空間調整器，可以產生運動和光。尼古拉斯·修佛(Nicolas Schöffer 1912)結合光、雕塑、動力、樹脂玻璃片及音樂，以公共藝術的方式結合環境做出大型的光動力雕塑。



圖 2-3-5 尼古拉斯·修佛 26 個名為 Spatiodynamic sculpture 雕塑系列一 1949。圖片來源：<http://www.olats.org/schoffer/sp1ae.htm>

在亞洲最擅長運用燈光的藝術家是位日本的宮島達男，運用「光」散發神秘的特性增加了媒材的藝術性質，在台灣也有著不少藝術家從事對「光」的藝術創作，包括：運用燈光與聲音，結合自然與環境的懷想與關注的吳達坤、表達對自然強烈關懷的林珮淳還有以光做為科技藝術創作的林俊廷以及日本當代藝術名人的宮島達男，以下將介紹整理光藝術創作者和其作品形式：

(一)吳達坤

吳達坤，1974 年出生於台北，擅長用新藝術探索現代人影像感知，其代表作品為 2004 年於當時台北縣政府的公共空間裡，運用燈光與聲音結合對自然環境和關注，在夜晚發出霓虹的光影。試圖從當代生活中重新擬造一個充滿詩意情懷的虛擬雨林生態，在傘下清晰地傳來雨水與自然的聲音，即是那樣的真確，又如此地虛擬。¹⁵



圖 2-3-6 吳達坤《詩之雨》(圖片來源：
http://infodate.nctu.edu.tw/teaching/forum/TAFT/inter/inter_week06.html)

《詩之雨》(圖)是吳達坤運用布料、金屬主體、霓虹燈裝置以及擴音系統所創作的藝術代表作品。當欣賞者經過《詩之雨》作品時，總是會被燈光緩慢變色的視覺感受吸引前來，在 2004 年展出活動期間相當受到民眾的歡迎。

¹⁵ 林書民，〈下一個地平線〉。南港工業園區公共藝術國際論壇(台北：經濟部工業局，2004)P.3

(二) 林珮淳

我的創作乃源自於我對生命的體認、感動與信仰，並持續挑戰媒材與形式的創新性，因此從不將自己的藝術局限於某種風格或類型，總堅持回到自我內心想敘述的原點，尋找足以滿足當下所關心的議題、內容、形式與媒材。¹⁶

1959年生於屏東的林珮淳，擅長運用燈光特性與環境搭配，使用燈箱、電腦輸出圖像，建構出人工的自然美景，用反諷文明的方式以現代的材質產物擺放在自然環境中，突顯運用作品強調對自然的關懷。



圖 2-3-7 林珮淳 大地之光 圖片來源:台灣數位藝術知識與創作流通平台- 中文作品資料庫 - 回歸大自然系列—大地之光

藝評家石瑞仁曾說：「林珮淳很能針對不同的空間場域，在理性規劃和感性揮灑之間做不同的權衡與調適，為其符號體進行對應的重置與安排」。¹⁷

¹⁶

¹⁷ 胡朝聖、袁廣鳴。《魔幻城市—科技公共藝術 Technology Public Art》。(台北，文建會，2005)P.61

作品大地之光屬於零時性裝置，用壓克力燈箱配合著輸出的圖像，建構出 15 個燈光組件，此件創作是針對 2001 年高雄市愛河燈會所設置，在夜晚中突顯文明與大自然交錯的作品是這麼般的迷人奪目。

(三) 林俊廷

用以光做為藝術創作的近期藝術家林俊廷，目前旅居上海引領當代華人新媒體藝術風潮的代表人物。以光、影交織出的風格與人文氣息的創作，打造出奇幻的異境，感知與體驗之間的交互辯證，觸動觀者的感官，以其一貫的光影，在每次新作展現創意，也為觀者開闢出與新媒體藝術對話的新路徑。曾獲首屆國巨科技藝術獎，並獲 ACC 亞洲文化協會贊助赴紐約，成為第一位在 Location One 科技藝術中心駐村創作的台灣藝術家。



圖 2-3-8 林俊廷 桃莉的夢 2005 年壓克力、發光二極體、電子控制器、玻璃纖維增強塑膠、電腦動畫，400*80*200cm 台北縣淡水鎮行政院農業委員會家畜衛生試驗所。

以 LED 顯示模組和壓克力及電子控制系統，打造作品與觀賞者互動的光牆，在作品旁有一座互動控制台，在觀賞者碰觸時可改變此作品的光影動態畫面，以科技表現的特質加上互動趣味的內容來傳達應用科技時

仍應保有的人性，以藝術的呈現使作品更親近於大眾。

(四) 宮島達男(Miyajima Tatsuo)

宮島達男 1957 年生於日本東京， 1987 年第一次發表使用發光電子二極體 LED 的作品，隔一年 1988 年在威尼斯雙年展上獲得高度評價，同年也參加台北雙年展宮島達男的創作常常表現生命、死亡、時間、歷史、沿革等抽象題材。他的藝術創作有三大規律概念第一持續變化、第二永不停歇、第三與萬事萬物聯結。他在計算虛空的創作中借助數字這種簡單的表現符號生動地傳達人類與客觀物體及空間之時間的關係。計數器被用來反覆計數，從 1 到 9，再從 9 到 1。數字代表了時間，時間表現了人的此時此在。數字按順序排列，這樣它們可以與客體建立聯繫。對宮島達男來說，數字的表現符號是他作品的重要元素。



圖 2-3-9 宮島達男，計算虛空 1996 50x3.2x2.2m，日本朝日電視台 (圖片來源：<http://www.flickr.com/photos/47018318@N04/5407342090/sizes/l/in/photoostream/> Cafer J. 攝)

這件作品在白天計數器以白色的數字顯示，到了夜晚背景以白色的霓虹燈照射而原本的數字以黑色呈現跳動其上，充滿了強烈的對比，這大型的光藝術作品已成為該地重要的景點了¹⁸。

¹⁸胡朝聖、袁廣鳴。《魔幻城市—科技公共藝術 Technology Public Art》。(台北，文建會，2005)P.53 參考整理。

第四節 雕塑藝術

雕塑在歷史發展中，無論是內涵與形式，在創作和生活之間，強調藝術家的心靈感覺和生命意興的表達。

一、雕塑的背景

20 世紀開始是藝術繽紛炫麗的時代，各種思潮和流派不斷產生並流行，並延伸整個世界，如立體派、表現派、未來派、超現實主義、流行主義、抽象構成和照象寫實等等，不管這些流派的形式和主張有何不同，他們都是開創藝術的新形式。

雕塑，如果說雕塑是指人類製成立體、有形的物體，那最早的石器時代開始的器具就因該算是雕塑了，身邊的任何器具包含桌子、椅子、電視機、鍋碗瓢盆，人工製做生產出來的物品哪一件不能算是雕塑呢？

20 世紀雕塑發展中具有重大意義的概念之一就是結構。結構主義 (Constructivism) 對現代雕塑有決定性影響，結構主義乃指由一塊金屬、玻璃、木塊、紙板或塑膠等組構成的雕塑，強調是空間而不是體積量感。¹⁹構成派雕塑家在創作中，用一種新的方式把物體所佔有的空間進行了新的塑造，他們提出用空間、時間來取代量感，也通過構成雕塑尋求一種建築新型的表現形式，對建築作出了重要的貢獻並採用和探討了新型材料，從而把雕塑要素與建築要素完美地結合。另外的雕塑分為兩大主流，其中之一是康丁斯坦·布朗庫西 (Constantin Brancusi 1876~1957)。康丁斯坦·布朗庫西對現代雕塑的貢獻是多方面的；20 世紀開始生活的變化快速和節奏緊湊，人們要求在心理上接納一種單純的、簡潔的

¹⁹康丁斯基(Kandinsky)著。吳瑪琍譯《藝術與藝術家論》(台北：藝術家出版社，1995)P.67

藝術形式。他最重要的貢獻是創始了一種具有普遍意義的象徵物，這種象徵物的雕塑形式簡潔、強調形體的基本屬性，其代表作品「空間之鳥」(Bird in Space)。另一個是立體派的雕塑，創立人是畢卡索，其代表人物是烏克蘭出生的阿基本科，他的作品特點是把堅實的平面與挖空的開放的體積對比形成一種獨特的節奏和動感，並用凹陷的結構取代原本堅實的甚至凸出的結構使空間流動起來，並探索了正負空間的轉換。



圖 2-4-1 康丁斯坦·布朗庫西
(Constantin Brancusi 1876~1957)
「空間之鳥」(Bird in Space) 一九二八年 青銅，高 137.2 cm，。(圖片來源：
http://blog.yimg.com/2/DstsTGF7s58k9GseOISfkYxXHkHbMWSGTP8qvzaT_gIeR0.pvNDoJg--/65/l/RHL6JG.0qzW208Jg2scTAg.jpg)

二、拾得物與廢棄物雕塑

拾得物是一件既存的作品——經常是世俗產品——被賦予一種新的定義，成爲一件藝術品或藝術品的一部分。拾得物的概念來自馬歇爾·杜象(Marcel Duchamp 1887~1968)。1913年杜象開始實驗著他所謂的「現成物」。他賦與一件未經改造的商業量產品——如：一個尿壺、一把鏟子——一個名稱再予以展出，如此將它轉換爲一件現成物。巴布羅·畢卡索在1912至15年間，已開始運用一些非藝術材料在他們所創的拼貼與集合藝術中，但是他們改變了那些材料的本質。一件拾得物無論新或舊，都給予一件藝術品特殊意義，該意義融會了其過去的實用性或意圖的功能。



圖 2-4-2 杜象像(Marcel Duchamp)
(1887 ~ 1968)



圖 2-4-3 杜象，清泉〔Fountain〕

1917年黑色油漆·上釉陶器，23.5 x 18 公分·60 公分 高
現代美術館，紐約〔New York〕，美國。

畢卡索(Pablo Picasso，1881--1973) 在一生創作中，也喜愛拼湊立體造型，他最有名的一件雕塑就是《公牛頭》(1943)，把腳踏車座墊和兩個金屬現成物組

合而成，跳脫了傳統木頭、石頭、青銅、石膏等雕塑媒材的限制，把廢鐵、廢棄物等工業產品組合起來。畢卡索和杜像的觀念使得藝術家在媒材運用上有無限的自由。

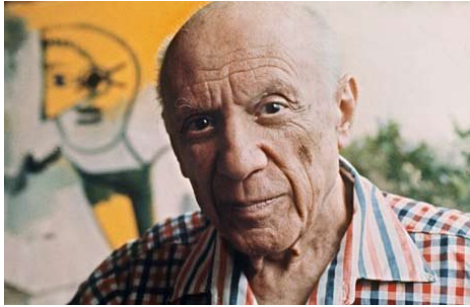


圖 2-4-4 畢卡索 像(Pablo Ruiz Picasso) (1881-1973)

圖片來源：

http://5.blog.xuite.net/5/3/6/b/19501198/blog_1068099/txt/23503770/29.jpg



圖 2-4-5 畢卡索(Pablo Picasso, 1881--1973)《公牛頭》1943 現藏於巴黎路易·雷里美術館，法國。

三、金屬雕塑

一般認為最早的鐵器出現在大約西元前一千五百年到一千年的美索不達米亞與埃及地區，考古學者普遍認為在這裡的西臺人因該是最早的使用鐵器民族。²⁰利用高溫度的煉爐將含鐵的礦石進行鑄鑄、鍛打、冶金等過程，人類就進入了考古學上所謂的金屬時代。人類開始從事雕塑活動從史前的遺跡當中就能發現人類最早時期的雕像，到了二十一世紀的現代，雕塑經過時代、文化背景的呈現，可以說是藝術和科技的發展史，今日越懂得材料的特性與工具的使用，就能創作出更多元的雕塑作品。

金屬雕塑的發展為世界藝術作出重大貢獻，近年台灣出了一位重要的雕塑家朱銘，他從本土東方文化出發，對文化的理解和體驗，用幾何的結構創作了太極系列，之後他又創作了《人間》系列，用不銹鋼管在機械上加工處理，使生活中的人物動勢成為藝術造型。他的《人間》系列表現當代人的生活。朱銘作品的特點是觀賞者在看作品的過程中可以感覺到創作者的情懷，深厚的文化積累以及材料的轉換反映理念。

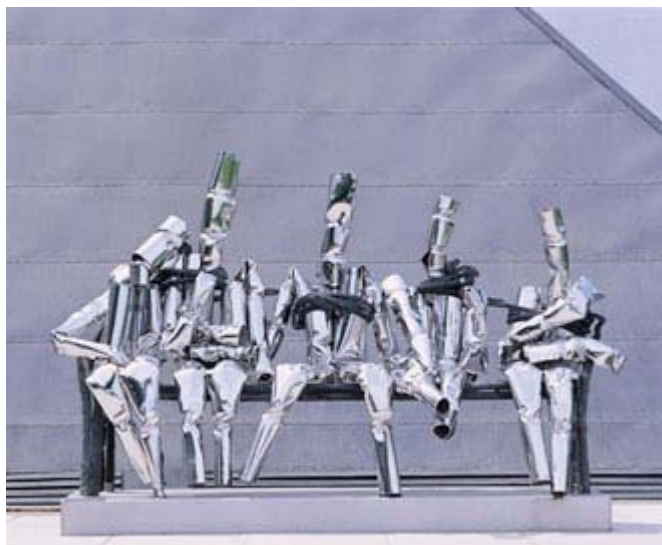


圖 2-4-6 朱銘《人間系列》不銹鋼，265×155×177 cm，1993 年。(圖片來源：朱銘美術館
http://www.juming.org.tw/opencms/juming/bookwork/study/threeD/threeD_0005.html?tools=1&tools2=1&sta=1)

²⁰ 蔡佩穎《鐵器時代》臺灣大百科全書。<http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=6440>

第三章 理念與過程詮釋

我們從來不會為了創作藝術而去欣賞藝術，藝術從來就不是藝術的靈感來源，而是生活。²¹

一、創作理念

藝術猶如一個心像表現工具，被我們意識到的或我們沒有意識到的情感，藉由視覺圖像可以顯現出來，藝術也可以是一個覺醒的媒介，特別是面臨壓力或失落時，它可以是改變生命的一種方式，即使沒有受過任何藝術訓練的人也可以同時體會到。²²本研究以「靡色幻彩」做理念切入的立基，以生活過程經驗的累積為出發點，對所表達的生活現象做詮釋。每個系列都有它背後的故事，而系列的作品更帶著生活中的小故事出發，「靡色幻彩」就是代表著這過程的豐富色彩。

二、過程詮釋

用心在創作的方式與思考過程中，誕生一件能夠傳達理念的創作中，艱澀過程的感受是筆者所承受的路程；要能夠將生活發生的事件轉換成能夠表達的創作以及媒材發揮，是極具有挑戰的一件事，並不是閱讀的文章、蒐集的資料能夠在使用的層面獲得滿足與需求，將此過程視為重要的磨練，期許在將來能有更進一步的能力。

²¹ Jean - Luc Chalumeau 著。王玉齡譯《藝術解讀》(台北市：遠流，1996)P.312

²² Cathy A • Malchiodi 著。陳麗芳譯《靈魂調色盤》(台北市：生命潛能文化事業，2003)P.10

第四章 作品與創作詮釋

康丁斯基(Vassily Kandinsky, 1866~1944)：藝術是內再生命的具體化、客觀化，也是對生命本質的發現和理解。形式是內涵的外現。型式的產生是基於內在必要性的需要，其本身是相對的，是個性的標記，反映出每個藝術家的精神。

23

創作者的思考，不是抽象的概念，而是一個具體或完整造型的思考，需要藉由親身的參與及媒材的運用與形式，來實踐表達創作的作品。

一般人對內容有兩種誤解。首先，認為內容與主題相同。事實上，作品的主題只是內容的一部分。例如藝術家描述風景或人物，此其主題。主題經常可以被辨識出，而內容需要去詮釋。詮釋時往往要思考作品上看不見的因素，例如委託製作此作品之雇主的期望，或藝術史上的前例等。²⁴

本章的作品均為作者在 2009 年到 2011 年間所創作，依創作的時間和所需要的條件以及生活中的經驗，達到多元化發展的體現詮釋。

²³ 康丁斯基(Kandinsky)著。吳瑪琍譯《藝術與藝術家論》(台北：藝術家出版社，1995)P.17-21

²⁴ 羅伯特·艾得金(ROBERT ATKINS)著。黃麗娟譯《藝術開講》(台北：藝術家出版社，1997)P.68



圖 4-1 杜宏緯 靡色幻彩作品總覽

第一節 壁畫系列



圖 4-1-1 靡色幻彩 壁畫系列作品

一、(1)迷幻奇遇說明

(一)內容解釋：

桌上遊戲（英語：Tabletop game 或 Table game），通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖版遊戲（Board Game）、骰牌遊戲（Tile-based games）以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲的泛稱。而這個用詞最主要便是用來區別必需插電並且使用電子儀器產品才能遊玩使用的電腦遊戲、電視遊樂器等、完全不需任何道具或類型差異甚大的肢體活動如運動、舞蹈、武術，以及其他可能被人類或動物視做「遊戲」的娛樂活動。主題可以涵蓋甚廣，通常可因內容及遊戲性質而有策略遊戲、益智遊戲、推理遊戲、角色扮演遊戲、幼教遊戲、小品遊戲等等的區分。或因遊戲所需道具或場地大小，或盒／套裝內容價位而分成大／中／小型遊戲；而因遊戲難易程度分成艱深（hardcord）／適中（middle）／平易近人等等。很大部分愛好者誤將圖版遊戲（Board Game）直接稱做為桌上遊戲，造成了混淆，但事實上圖版遊戲就只是桌遊的其中一種類型，就跟益智遊戲、角色扮演遊戲，或甚至是街機遊戲一樣都只是有所交集但又不完全包含的分類系統而已。但是在中文圈遊戲社會（包含商家、玩家、學生社團族群、一般消費者），桌遊已經幾乎就是圖版遊戲的代稱了，兩者並未有明顯與清楚的劃分。桌上圖板遊戲在德國非常興盛，每年廠商推出許多遊戲，其產品被稱為德式桌上遊戲。近年來，各國的桌上遊戲設計者越來越有把許多動作、聲音、節奏、道具、圖片、公仔、故事背景，甚至是如動畫、影視、音樂、舞蹈等藝術、文化及多媒體等素材加入遊戲的趨勢，提供玩家或玩家們更多感官的刺激和不同於以往的經驗，以提升遊戲的樂趣與品質。

另外，這個用詞也可以用來做桌上角色扮演遊戲及角色扮演遊戲的重要區分。台灣最為盛行的四大桌遊是卡卡頌、卡坦島、殺人紙牌、富饒之城。前兩者是版圖遊戲，後兩者是卡片遊戲。近年來，除上述歐美桌游外，以三國殺為代表的中國大陸國產桌游也開始在中國大陸流行起來，其中三國殺不

僅有紙牌遊戲，還開發了客戶端版與網頁版。²⁵各式各樣的桌上遊戲遊戲中的故事，可以說是千變萬化、五花八門，遊戲中間所需要的想像與智慧，信任和猜疑以及擁感冒險的精神都是不可少的，所以打造一個迷幻的奇遇空間，在遊戲當中的玩家想不到最後是輸還是贏，從不認識的陌生人變成遊戲場上的摯友，就像愛麗斯夢遊仙境²⁶般讓每個玩家都搭上奇幻夢境般的旅程。

(二)形式技巧：

地點：嘉義市延平街 231 號玩坊桌上遊戲店。

時間：2010 年 6 月

源由：與業主有多年的友誼，在開店時業主煩惱整面白色的牆壁不知如何是好，所以作者提出無償個人創作發揮，以至成就實驗性作品(3)迷幻奇遇。

整面牆壁用黑色的油漆，從地板開始延伸彎曲的藤蔓，粗與細的藤蔓就像是會把在這空間裡的人抓到另一個冒險的世界當中，延伸到天花板。黑色也代表著神祕，或者恐怖，代表著秘密、隱藏和不確定性的一切，全運用黑來呈現。

²⁵ (資料來源：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>) 2011 年 5 月

²⁶ 是由英國作家查爾斯·路德維希·道奇森 (Charles Lutwidge Dodgson) 以筆名路易斯·卡羅 (Lewis Carroll) 出版的兒童文學作品。故事的主角愛麗絲，從兔子洞掉進一個充滿奇珍異獸的夢幻世界，遇到各種懂得說話的動物。

壁畫系列作品 (1)迷幻奇遇：



圖 4-1-2 杜宏緯，壁畫系列 (1)迷幻奇遇，2010，450X280cm，黑色油漆。



圖 4-1-3 杜宏緯，壁畫系列作品 (1)迷幻奇遇，2010，450X280cm，黑色油漆。

二、(2)過去的五分車 (3)高鐵的狂想說明

(一)內容解釋：

緣由：在壁畫系列作品(1)迷幻奇遇完成後，輾轉讓雲林縣虎尾鎮的光復國小校長得知，邀請協助美化校園並給予最大的發揮空間，因而創作出壁畫系列作品(2)過去的五分車和壁畫系列作品(3)高鐵的狂想。

以當地背景為創作元素，數十年前在該區一帶，均為種植甘蔗生產蔗糖，也因為採收的便利，台灣糖業公司設立軌道五分車²⁷供採收甘蔗運送用，而在當時台灣的經濟還未起飛，生活也較不富足誘惑較少，因此在當時下課後的學童，下課後最大的樂趣就是追著載滿甘蔗的五分車，撿拾掉下的甘蔗來吃。這樣的景象對於現在學校中的孩童們已經是要靠想像才能體會，因此為了教育下一代了解過去以及美化校園，創作了壁畫系列作品(2)過去的五分車。而壁畫系列作品(3)高鐵的狂想，是在這資源缺乏的鄉下小地方，因政府的政策，就在附近打造了科學園區以及高鐵的經過，對這以農業為主的多數小學家庭，就像是另一個世界。看著科技廠房的設立以及台灣最快的高速鐵路，對於全校師長來說用心的將孩子基礎打好，期盼將來能脫離貧乏的生活並開闊視野放眼未來。

(二)形式技巧：

地點：雲林縣虎尾鎮光復國小。

時間：2010年7-8月。

運用彈性水泥漆或水泥漆²⁸，採用鮮明的色彩搭配出國小學童容易注目

²⁷ 日治時期的臺灣的糖業鐵道遍佈全島（尤其是彰化平原及嘉南平原），在日本政府的政策下，初期以農業為主，其中又以糖業為最大宗，原料為甘蔗。1902年成立首間位於高雄的橋頭糖廠，是全島最早使用鐵路運輸的糖廠，也是沿線居民主要的交通工具。又名五分車，其由來有多種說法。一說是其約為標準軌（1435mm）的一半，故稱五分。而台鐵1067mm則稱七分。然而臺灣首條採標準軌規格的鐵路路線一直到1997年3月28日台北捷運淡水線通車後才出現，故另有說法是車廂約為台鐵一半而得名。

²⁸ 彈性水泥漆為外牆防水使用，所謂的水性油漆應該說是一種樹脂油漆由水溶性壓克力樹脂為

和吸引的元素，再將故事背景及教育意義融合，創作出壁畫系列作品(2)過去的五分車和壁畫系列作品(3)高鐵的狂想。

壁畫系列作品(2)過去的五分車



圖 4-1-4 杜宏緯，壁畫系列作品(2)過去的五分車，2010，1800X140cm，彈性水泥漆/水性油漆。

主要成份配合特殊顏料及添加劑精製而成可以用水加以稀釋。



圖 4-1-5 杜宏緯，壁畫系列作品(2)過去的五分車，2010，1800X140cm，彈性水泥漆/水性油漆。

壁畫系列作品(3) 高鐵的狂想



圖 4-1-6 杜宏緯，壁畫系列作品(3)高鐵的狂想，2010，1800X140cm，彈性水泥漆/水性油漆。



圖 4-1-7 杜宏緯，壁畫系列作品(3)高鐵的狂想，2010，1800X140cm，彈性水泥漆/水性油漆。

第二節 光創作系列

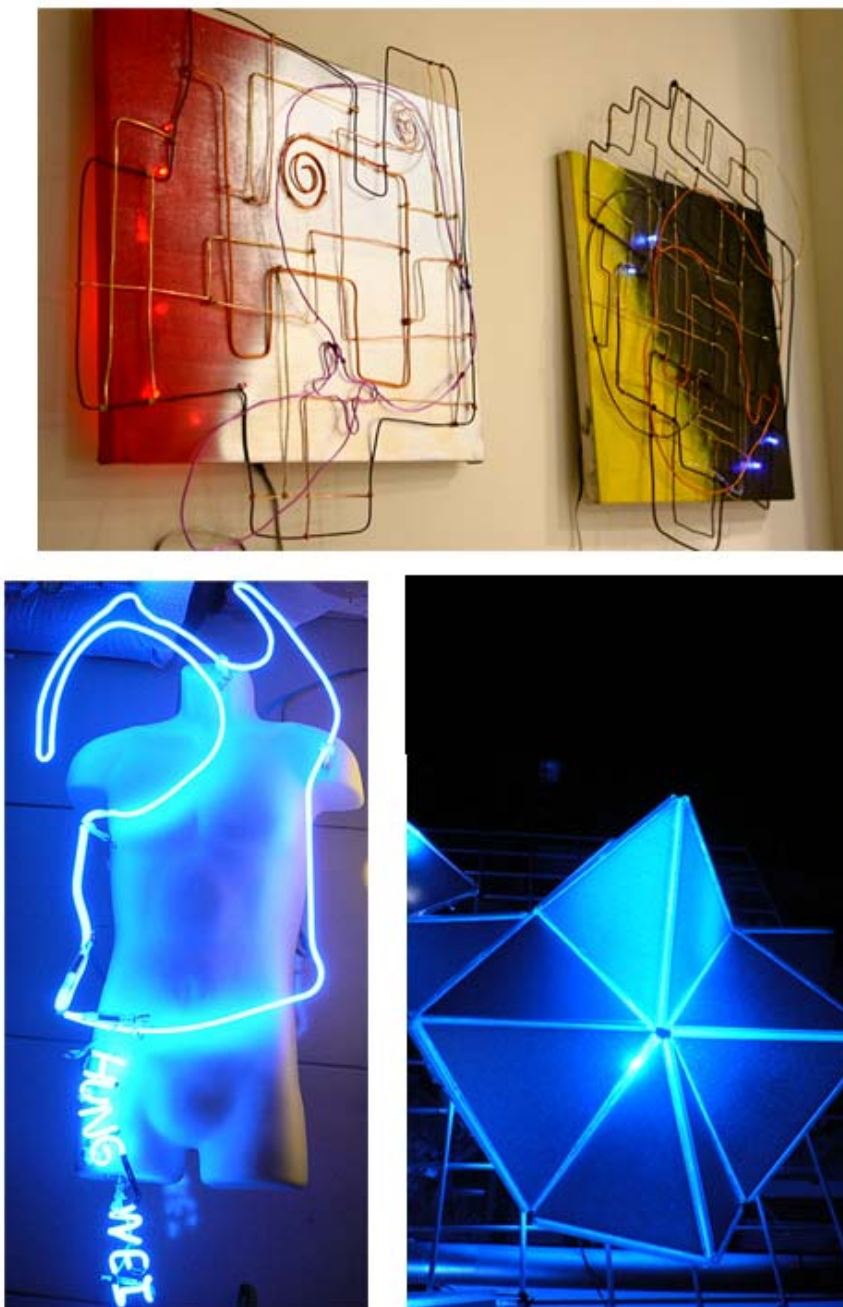


圖 4-2-1 靡色幻彩 光創作系列

一、(1)男孩、(2)女孩說明

(一)內容解釋：

我們每個人心中都住著一個小孩，單純的心靈，以及不被外界所打擾的純淨世界，而童稚的心靈充滿新奇和疑惑，有時候一點即通，有時候需要抽絲剝繭多方分析解釋，才能還原事情的真相。用寬廣的心去探究生活中的每一件事，是每個人都要保有的那一份赤子之心，反之社會上在情感方面每天都有層出不窮的外遇、劈腿事件，以及“騙”術橫行，人與人之間似乎失去了那份因該有的信任。似乎理想的世界只能埋藏心裡，付諸於孩提時最真誠的對望。

(二)形式技巧：

運用拾得物傑斯巴·瓊斯(Jasper Johns)的創作概念，將手邊放置多年的油畫布框，加上豐富色彩的鋁線和 LED 燈泡搭配組合而成。在畫布上用噴漆打好底色，再選擇適當色彩的鋁線，運用鉗子勾勒出底框及(男孩)、(女孩)的頭部線條，男孩方面線條較鬆散表示大而化之的男生個性，女孩部分的線條較為緊密，代表著細膩的心靈，再搭配 LED 燈來呈現孩提時心中那份對自己的願望。



圖 4-2-2 傑斯巴·瓊斯 Watchman, Oil on canvas with objects, 1964.

光創作系列作品(1)男孩、(2)女孩：



圖 4-2-3 杜宏緯光創作系列作品(1)男孩(2)女孩，左為女孩，右為男孩，2010，60X70 cm，畫布、噴漆、鋁線、LED 燈。

二、(3)一對(男)說明

(一)內容解釋：

在念研究所的期間，找到了要牽手走下去的伴侶，(一對)的另一半作者即為筆者的伴侶，這件作品也屬於宣示型的聯名創作，並在作品上簽上自己的名子，表示我願意。此件作品也參加過多次的展覽，展現出牽手的決心。

(二)形式技巧：

此作品最初的概念是由光創作系列作品(1)男孩、(2)女孩的拗折鋁線的概念延伸出來，運用霓虹燈在現成人形上產生光影變化，並與(一對)另一半產生連結的對話。

霓虹燈自 1910 年問世以來，歷經百年不衰。它是一種特殊的低氣壓冷陰極輝光放電發光的電光源，而不同於其它諸如熒光燈、高壓鈉燈、金屬鹵化物燈、水銀燈、白熾燈等弧光燈。霓虹燈是靠充入玻璃管內的低壓惰性氣體，在高壓電場下冷陰極輝光放電而發光。霓虹燈的光色是由充入惰性氣體的光譜特性決定：光管型霓虹燈充入氖氣，霓虹燈發紅色光；熒光型霓虹燈充入氫氣及汞，霓虹燈發藍色、黃色等光，這兩大類霓虹燈都是靠燈管內的工作氣體原子受激輻射發光。霓虹燈在製作上，它們都需經過玻璃管成型，經過專用噴火頭，將直玻璃管燒、烤、彎成圖案或文字的過程，封接電極即將彎成型的燈管經過火頭接上電極和排氣孔的過程，接口不得太薄或太厚，接口處須完全燒融，否則易出現慢漏氣。²⁹

²⁹ 資料來源：<http://www.hudong.com/wiki/%E9%9C%93%E8%99%B9%E7%81%AF> 2011 年 6 月 30 日

光創作系列作品(3)一對



圖 4-2-4 杜宏緯，光創作系列作品(3)一對(男)，2010，85X50X30cm，霓虹燈、塑膠人形模特兒。

三、(4)架構說明

(一)內容解釋：

在做任何事情內在的思考總是會由一個點開始萌芽，而萌芽向外發展的過程，都需要仔細的考量任何的可能性及交會點，此件表達構思創作的骨架，用點、線、面的思維去完成，達成每件事的具體型態。在各思緒交會點當中總有集合最多好的創意、好的考量，但在實際執行上確實會碰到許多的阻礙尖銳的刺角，就如同本研究的架構中嚐試與實驗；往往值行都有許多方面需要考量，遇到能力所不及的條件只能忍痛放棄，再重新找尋新的出路。

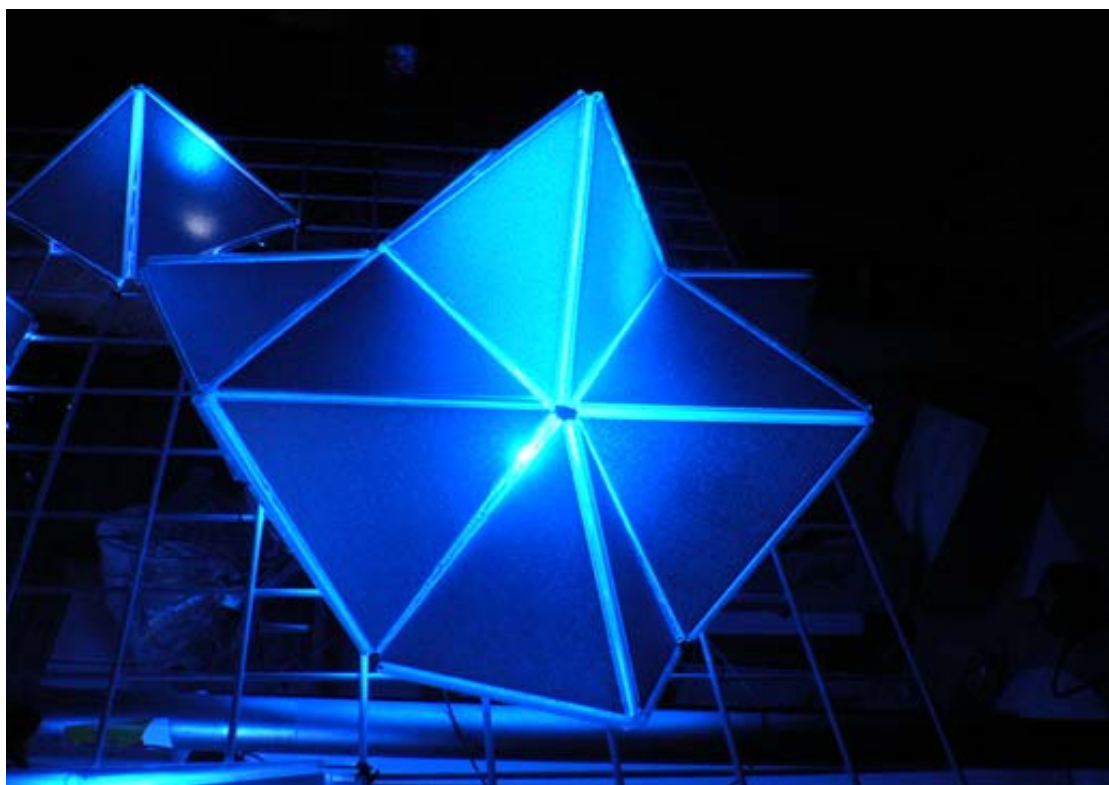


圖 4-2-5 杜宏緯，光創作系列作品《架構》。

(二)形式技巧：

運用玻璃管、LED 燈泡、珍珠板構成立體的角型體，在黑暗中讓人有如明珠般閃耀，靡幻氣氛的感受。

光創作系列作品(4)架構



圖 4-2-6 杜宏緯，光創作系列作品《架構》，2010，25X35X40cm，LED、玻璃管、珍珠板。



圖 4-2-7 杜宏緯，光創作系列作品《架構》，2010，25X35X40cm，LED、玻璃管、珍珠板。

第三節 金屬造型系列作品



圖 4-3-1 靡色幻彩 金屬造型系列

一、(1)拉芙羅拔刺(2)愛馬仕說明

(一)內容解釋：

嘉義縣梅山國小爲了美化校園，結合現有的校園環境，藉由藝術品的設置，使欣賞藝術品成爲生活的一部分，打破藝術不可親近的距離，塑造具有啓發性的教學場域，打造了金屬雕塑系列作品(1)拉芙羅拔刺，乘載著兒時的夢想與感動，蘊藏著許多純潔、天真的靈魂，帶來無限的幻想與快樂。金屬雕塑系列作品(2)愛馬士爲之延伸製作。

(二)形式技巧：

延伸自 1950 年代開始的廢物雕塑(Junk Sculpture)，撿拾汽車報廢零件避震器、剎車碟盤、音響喇叭、排氣管以及大小油桶，運用焊接，焊接是一種連接金屬或熱塑性塑料的製造或雕塑過程。焊接過程中，工件和焊料熔化形成熔融區域（熔池），熔池冷卻凝固後便形成材料之間的連



圖 4-3-2 機器人歷險記角色

接。這一過程中，通常還需要施加壓力。普通焊接與硬釐焊（brazing）和軟釐焊的區別在於軟釐焊通過融化熔點較低（低於工件本身的熔點）的焊料來形成連接，無需加熱熔化工件本身。焊接的能量來源有很多種，包括氣體焰、電弧、雷射、電子束、摩擦和超聲波等。除了在工廠中使用外，焊接還可以在多種環境下進行，如野外、水下和太空。無論在何處，焊接都可能給操作者帶來危險，所以在進行焊接時必須採取適當的防護措施。焊接給人體可能造成的傷害包括燒傷、觸電、視力損害、吸入有毒氣體、紫外線照射過度等。19 世紀末之前，唯一的焊接工藝是鐵匠沿用了數百年的金屬鍛焊。最早的現代焊接技術出現在 19 世紀末，先是弧焊和氧燃氣焊，稍後出現了電阻焊。20 世紀早期，第一次世界大戰和第二次世界大戰中對軍用設備的需求量很

大，與之相應的廉價可靠的金屬連接工藝受到重視，進而促進了焊接技術的發展。戰後，先後出現了幾種現代焊接技術，包括目前最流行的手工電弧焊、以及諸如熔化極氣體保護電弧焊、埋弧焊、藥芯焊絲電弧焊和電渣焊這樣的自動或半自動焊接技術。20 世紀下半葉，焊接技術的發展日新月異，雷射焊接和電子束焊接被開發出來。今天，焊接機器人在工業生產中得到了廣泛的應用。研究人員仍在深入研究焊接的本質，繼續開發新的焊接方法，並進一步提高焊接品質。³⁰的方式將各物件組合成為機器人，後再將其表面去油墨然後上漆處理，有別於一般運用焊接的機器人，更參考機器人歷險記³¹(圖 4-3-2)當中的角色色彩加以搭配，打造出校園中能保護小朋友的精神夥伴，以及陪伴的新朋友。



³⁰ 資料來源：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%84%8A%E6%8E%A5> 2011 年 5 月 18 日。

³¹ 為 2005 年福斯電影公司發行，敘述機器娃娃王國的故事。

金屬造型系列作品(1)拉芙羅拔刺

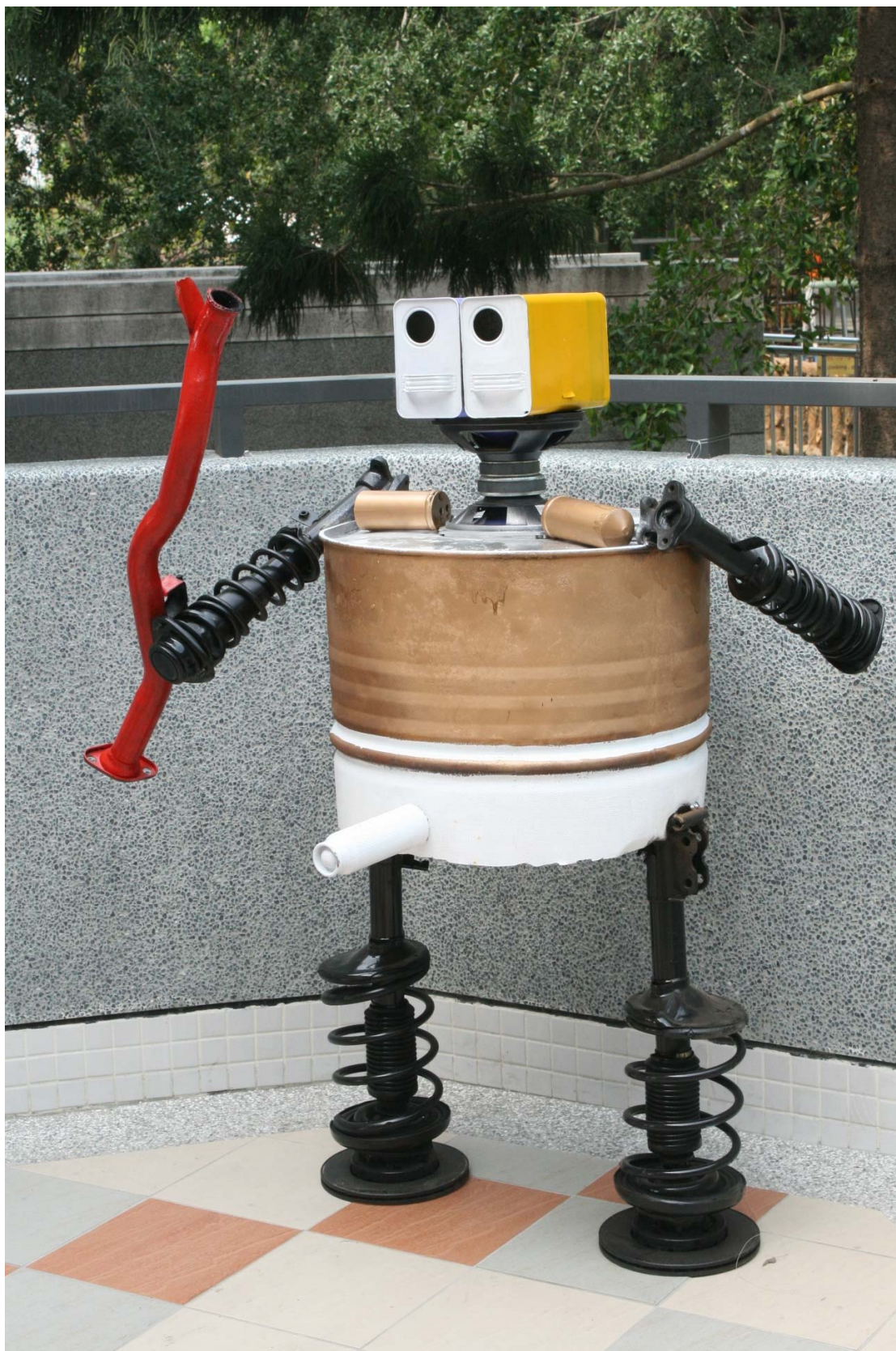


圖 4-3-3 杜宏緯，金屬造型系列作品(1)拉芙羅拔刺，150X80X90cm，廢棄汽車零件、鐵桶。

金屬造型系列作品(2)愛馬仕



圖 4-3-4 杜宏緯，金屬造型系列作品(2)愛馬仕，120X60X76cm，廢棄汽車零件、廢棄椅子。

二、(3)眾卿平身、(4)左護法、(5)右護法說明

(一)內容解釋：

這兩年電視上流行著穿越片也就是穿越時空的片子，而往往故事內容的架構上都會出現的主角就是君王，在這集權利於一身的人身邊一定會有武功高超精良的侍衛保護著，當下筆者心中就衍生出如秦始皇打造兵馬俑的構想，我也來做兵馬俑系列好嗎？如果能用簡單的原素打造這種壯闊的場面一字排開，團結力量大，就算是簡簡單單的個體放在一起也很驚人，於是就開始構思該如何打造，材質及造型上能夠到位這就是金屬造型系列作品第六節開始思索的方向。

(二)形式技巧：

延伸金屬造型系列作品(1)拉芙羅拔刺、(2)愛馬仕的廢物雕塑(Junk Sculpture)概念持續發展應用，也影響著筆者養成廢棄物利用³²的習慣，在一次的聚會當中得知車友剛好有角鋼³³的架子要丟棄，正好先行帶回以備日後運用。

角鋼在使用上能運用角度的搭配變化出許多的結構體，但剛開始時的確需要基本的認識，包含裁減角鋼所需要計算的尺寸如何才能在考量的範圍內接和以及運用看似線條的結構搭架出理想的造型。在發想的開始角色設定是古代的君主與侍衛都有保甲護體這個元素，所以在一開始進行的當下就找來輪子的鋼圈預備讓這簡單的結構下也有強健體魄的作品誕生；也希望這次的作品能有其他組合變化，或許是門口的裝飾又或者式庭院裡的花架，在不改變原始的設計下有著更多元的利用，以這樣的前提也都保留著原本原件的顏

³² 廢物利用，使無用之物成爲有用。教育部重編國語辭典編輯委員會編。《重編國語辭典》(台北：臺灣商務印書館，1994)第一冊 P.610。

³³ 角鋼爲一種有角度之型鋼，角度通常爲 90 度，可做爲各種構架之材料。教育部重編國語辭典編輯委員會編。《重編國語辭典》(台北：臺灣商務印書館，1994)第三冊 P.2573。

色用簡單的色彩造型去搭配作品擺放的環境。

金屬造型系列作品(3)眾腳平身



圖 4-3-5 杜宏緯，金屬造型系列作品(3)眾腳平身，42X50X91cm，廢棄汽車零件、角鋼。

金屬造型系列作品(4)左護法



圖 4-3-6 杜宏緯，金屬造型系列作品(4)左護法，20X54X84cm，廢棄汽車零件、角鋼。

金屬造型系列品(5)右護法



圖 4-3-7 杜宏緯，金屬造型系列作品(5)右護法，20X94X87cm，廢棄汽車零件、角鋼。



圖 4-3-8 杜宏緯，金屬造型系列作品。



圖 4-3-9 杜宏緯，金屬造型系列作品。

第五章 結論

作品的表現上，以面、形、體及顏色等元素構製而成，這些原件在作品的創作表現上相互關聯，但是如何在每件創作上將這些種種的要素互相搭配組合到所謂的完美，似乎是不會有一個準則的，相同的原素在不同創作者手上是會因時間、創作者本身經驗以及所學種種而構成不同的作品呈現，這也是在做創作總是有趣的地方。發想過程或許多為困惑以及不斷的面臨難題，但最終作品完成的當下一切也都不重要了。在藝術的表現上形式和內容擁有相同重要的地位，有形式沒有故事或者單有故事而沒有適當的呈現方式，實在無法表達創作背後的意念。以下就本創作研究初章設定之目的(一)創作過程知識的探究、(二)生活經歷的創作實踐、(三)在未來個人創作的發展來做回顧與檢驗。

一、 創作過程知識的探究

閱讀完各式的創作相關書籍以及個人實踐創作後更體會其中的價值與意義，了解學理基礎上在創作過程的重要性，藉由大量閱讀來提升個人觀點與藝術視野，本研究以一、視覺色彩心理，二、壁畫的發展，三、科技與藝術，四、雕塑之研究，做學理文本上著作的蒐集與歸納，將求學以來相關知識的整理檢視外，也在上述領域當中有進一步的認知並開闊了自身的視野以及模糊觀念的清晰浮現。

二、 生活經歷的創作實踐

延續了生活中所發生的大小事件在創作中壁畫系列迷幻奇遇、過去的五分車、高鐵的狂想三件在作品的製作過程中加入該桌上遊戲店的員工與試營運間首批玩家的參與，透過相互討論的過程完成作品在該店的意義，及因為到了該地了解背景所產生一連串的故事和時間的經歷，在純樸清幽的鄉下透過全校師生及落勢家庭的學童一同參予，藉由當地的文化背景累積留下深刻

的意義，更爲因學校放假就無人照顧的孩童們帶來學習的機會，參與繪製傳承過去迎接未來的美麗時光，都完整的表現在創作中。光系列的一對(男)更是筆者在其間對愛情表現的實踐創作。

三、 在未來個人創作的發展

在就讀研究所的這段時間中，確實的盡可能的嚐試體驗各種從未有過的創作方式，在實驗性作品的過程都能感受到前所未有的驚喜，這應該就是研究所的宗旨訓練獨立思考和發揮創意面臨難題突破困境，這都是在過去求學時期都未有過的，或許實驗性創作多有疏失及不周，但對筆者來說這的確幫助在創作這路上前進的力量，運用型式多樣的作品呈現去尋找個人現階段的創作發展極致，在未來持續尋找優秀作品激發創意，也持續參加各式展覽與前輩們切磋學習，在多樣式的作品風格上找尋出自己的一條創作路。

做自己的主人，做生活的藝術家，用全心去體驗生活、探究生活的色彩對生命中每件事物加以觀察、思考、反省進而重新修正改進與實踐，在感性的思緒中擁合理性判斷的價值觀，肯定自我的價值。

參考書目

一、專書

千千岩 英章。《不可思議的心理與色彩》台北市：新潮社文化事業有限公司。2002。

李俊賢。《全民書寫 常民公共藝術》台北：行政院文化建設委員會。1995。

李江山·孫慶文·陳一平·陳建中·黃淑麗·黃榮村·葉素玲·龔充文·櫻井正二郎。《視覺與認知：視覺知覺與視覺運動系統》台北市：遠流出版事業。1999。

林文昌。《色彩計畫》台北市：藝術圖書公司。1994。

林書堯。《色彩認識論》台北市：三民書局。1991。

羅伯特·艾得金(ROBERT ATKINS)著。《藝術開講》黃麗娟譯台北：藝術家出版社。1997。

倪再沁。《公共藝術觸擊》台北市：藝術家出版社。2008。

胡朝聖·袁廣鳴。《魔幻城市 科技公共藝術》台北市：典藏藝術家庭股份有限公司。1995。

洪明正。《九十三年度台灣美術新貌展-立體創作系列》台中縣：台中縣立港區藝術中心。1995。

徐士文 等著。《日本尖端藝術展覽專輯》台中市：台灣省立美術館。1988。

黃木村。《色彩再生論》台北市：宇河文化。2009。

夏鑄九。《公共空間》台北市：藝術家出版社。1994。

維荷尼克·安瑞-安德森(Veronique Antoine-Andersen) 著。《藝術有什麼用》賴慧芸譯 台北市：先覺出版股份有限公司。2005。

二、 學位論文

柯燕美。2009。《藝術與社區的互動詮釋--柯燕美創作研究》碩士論文，高雄師範大學。

郭木蒼。2003。《學校公共藝術設置之研究：以台北市福星國小公共藝術設置為例》碩士論文，台北市立師範學院。

三、 網路資源

<http://www.hudong.com/wiki/%E9%9C%93%E8%99%B9%E7%81%AF>

查詢日期：2011 年 6 月 30 日。(霓虹燈)

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%84%8A%E6%8E%A5> 查詢日期：

2011 年 5 月 18 日。(焊接)