

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩士論文

夢遊奇境－吳姿璇油畫創作論述

The Dream in Wonderland - Discussion on the
Creation of Oil - Paintings from Wu Tzuh - Shuan

研 究 生：吳姿璇

指 導 教 授：羅雪容

中 華 民 國 100 年 01 月 14 日

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩 士 學 位 論 文

夢遊奇境－吳姿璇油畫創作論述

The Dream in Wonderland – Discussion on the Creation of Oil –
Paintings from Wu Tzuh- Shuan

研究生：吳姿璇

經考試合格特此證明

口試委員：羅雪容

陳士誠
廖瑞昇

指導教授：羅雪容

系主任(所長)：葉榮和

口試日期：中華民國九十九年十二月十七日

摘要

在這進步神速的現代社會中，科技文明所帶來的豐沛物質不必然與人類心靈相配。筆者藉由油畫創作探索現代人在這多變的世界裡中，內心所想、所思與所感。題材取自日常生活中的靈感，觀察、想像、經驗、組合進而創作，作品裡的影像與意義能解釋精神與心靈受外在環境所帶來的衝擊。本油畫創作分為兩系列，第一系列為「Shuan 外之音」，描繪筆者英文名字結合雙重影像的海洋系列作品。第二系列為「藝E不捨」，以現代科技對人類生活的影響，並結合古畫新作的精髓，藉此引起觀者共鳴與省思。本研究之方法分三類，其一：運用行動研究法來記錄創作歷程中想法的轉變；其二：運用藝術史研究法之風格造形來剖析筆者的作品；最後透過個案研究法來探討筆者歷年感受與所思。

關鍵字：潛意識、夢、超現實主義、創意

Abstract

In the modern society we live in rapid progress, but rich material culture brought from science and technology gives us not necessary a matching human spirit. I explore by means of a creation of oil paintings what we in this changing world think and feel. My themes come from daily life, observation, imagination and experience. I try to integrate them in order to make arts creation. Through the images and meaning in my art works we can explain the impacts from environment on our spirit and soul. My work is to be divided into two series: 1. Sound beyond “Shuan”. It is named marine series in which I describe my english name through a connection with double images. The second is called “藝E不捨” . In this series I would try to stimulate viewers sympathy and reflection by the impacts of modern technology on us and by replainting of old paintings. My work is finished by three methods for research: 1. Method of research by action to record the changes in my creative thinking, 2. of art history for styles and forms to analyze my works, 3. of case analysis method to illustrate what I feel and think in recent years.

Keywords: subconscious, dreams, surrealism, creative

目次

摘要.....	i
ABSTRACT.....	ii
目次.....	iii
圖目次.....	v
第一章 緒論	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究範圍.....	4
第三節 研究方法.....	5
第四節 名詞釋義.....	7
第五節 創作研究流程.....	11
第二章 學理基礎	12
第一節 潛意識與夢境的探索.....	12
第二節 超現實主義者的神祕風格.....	20
第三節 創意的誕生與激發.....	26
第三章 繪畫創作理念與形式	44
第一節 創作理念.....	44
第二節 創作形式.....	48
第三節 創作之自我評析.....	54
第四章 作品解析	56
第一節 「SHUAN 外之音」系列.....	56
第二節 「藝E不捨」系列.....	70
第三節 馬戲人生之販賣歡樂.....	85
第五章 結論	87
第一節 創作的省思.....	87

第二節 未來展望.....	92
參考書目	93
專書.....	93
期刊.....	94
學位論文.....	95
網路資源.....	95

圖目次

圖 1-5-1	創作研究流程圖	11
圖 2-2-1	達利.....	21
圖 2-2-2	達利「記憶的堅持」	22
圖 2-2-3	馬格利特.....	23
圖 2-2-4	基里訶「戀歌」.....	23
圖 2-2-5	馬格利特「人的命運之一」.....	24
圖 2-2-6	馬格利特「男人之子」.....	24
圖 2-2-7	馬格利特「這不是一支菸斗」.....	24
圖 2-2-8	馬格利特「個人價值」.....	25
圖 4-1-1	「SHUAN 外之音」系列作品圖錄.....	59
圖 4-1-2	「SHUAN 外之音—S」	61
圖 4-1-3	「SHUAN 外之音—H」	63
圖 4-1-4	「SHUAN 外之音—U」	65
圖 4-1-5	「SHUAN 外之音—A」	67
圖 4-1-6	「SHUAN 外之音—N」	69
圖 4-2-1	「藝E不捨」系列作品圖錄.....	72
圖 4-2-1	「藝E不捨—星路歷程」	75
圖 4-2-2	「藝E不捨—拾樂農場」	78
圖 4-2-3	「藝E不捨—創E世紀」	81
圖 4-2-4	「藝E不捨—創E視界」	84
圖 4-3-1	「馬戲人生之販賣歡樂」	86

第一章 緒論

藝術的力量在我們的生活週遭，能量是如此強大；繪畫更是處處可見，這代表者其相當的重要性與影響力，自古至今所流傳的畫都記錄了世人們歷代的故事，在沒有相機的時代，繪畫即是歷史見證。在碩士班課程筆者能夠延續所學，再次接觸到油畫，是莫大的喜悅；將此創作視為給自我的一種挑戰亦是突破，且面對比以往更艱深的課題，當然更需要足夠的耐心來當墊腳石，用畫筆來記錄自己有感而發的時刻，從外在事物至內在心靈，透過學理基礎與分析來了解作品，以及創作過程中所遇到種種瓶頸與啟發。本章分為五小節，第一節研究動機與目的、第二節研究範圍與限制、第三節研究方法、第四節名詞釋義、第五節創作研究流程。

第一節 研究動機與目的

本節分為研究動機與研究目的二點分述如下。

一、研究動機

筆者在兒時觀念裡認為人生就是要從幼稚園、國小、國中、高中、大學、研究所這樣一路念上去，到出社會，找到工作，平平順順的過一生，然而這些若能結合自己的興趣更是在好不過的了。兒時想當的偉大職業有很多，在國小某門課程中，那時老師出了一門作業，就是將自己想發明的東西畫出來，筆者還記得自己畫了一雙有翅膀的鞋，一直覺得當發明家是件很偉大的事情，然而長大後這種鞋雖然未有人發明，但它出現在近年來的電影畫面中時還是會勾起兒時的發想記憶；而從小或許因為父親也是個潛力無窮的繪畫高手，筆者或多或少喜歡美術的因素來自於遺傳，也因為如此，小時候筆者會比其他同學會多一些天賦吧！直到高中，最常擔任的幹部都是學藝股長，而大學就真的有機會學習到比較正統的藝

術，這個部份令筆者既期待又怕受傷害，期待的是能夠見識到比較專業的藝術學習，害怕的是身旁的同學大都是來自美術班背景，而自己卻不是，擔心自己跟不上同學的腳步還有老師的進度。然而在這個大環境裡，逐漸習慣了學習的模式，也漸漸調整了自己學習的步伐。雖然手上功夫的水準自認還不如那些學畫多年的同學，但在創意思考這部份的多年渴望，在此能夠盡情的釋放出來，讓筆者在學習上不感到枯燥乏味，且能暢遊其中。求學的階段裡讓筆者發現除了要先有基礎的訓練後，再來自我發展會更有所得，所以對於創作的課題讓筆者躍躍欲試，進而愛上了富想像力與創意的創作研究。筆者將研究動機分為以下三點：

（一）想像力的趣味吸引力

筆者近年創作作品的主要趨向對結合創造性想像和再造性想像與潛意識的意念為風格，將內心所觸發之想像藉由油畫中闡釋，以心靈層面深入探討之。對於不同於現實的形或物或色彩透過繪畫的結合來呈現於畫面中的構思，讓筆者產生極大的興趣；這種結合有著一股強大的吸引力，出自於有趣味性的安排，或是趣味中又另含有意義，亦或是單純畫面的豐富可愛，又或者技法的用法讓人駐足，還有色彩配置等等特色，會讓人一眼望進畫面中就會想徜徉其中，享受圖畫裡的奇幻世界。

（二）壓力的釋放和情緒的抒發

現實中的人們一直忙碌於自己的工作，接觸到的總是真實的場景，但是在忙碌之餘，所以壓力的釋放和情緒的抒發也是生活中不可或缺的形態。跳脫緊張的生活氛圍，進入自在的創作空間，藉著創作，將平常所壓抑的情緒透過繪畫來釋放出來，這對調劑身心相當有幫助。

（三）找回潛在內心最真實的潛意識

每個人，從童年時期開始，都經歷了整個人類文明的發展過程，而一切文化都把原始的情感和感覺投入黑暗的心靈深處，而這些情感和感覺就繼續在黑暗中

生存著。¹因為現代的科技發達，已經充斥著以往原始人類所沒有的物質生活，而這些象徵著文明社會的科技產業也讓原本人類無窮的想像空間漸漸被填補，甚至被取代，或許還沒有到神乎其技的境界，但這些足以讓最初始的想像力慢慢淹沒在當中了。想像力是一種相當重要的能源，其力量也相當龐大。在人類發展的初期，想像力比今天更強有力。²在這黑暗的心靈深處的原始情感和感覺，筆者認為是相當有爆發性的，存在著無限可能。格拉夫(Max Graf,1873-1958)也提到，即使最傑出的藝術作品，也紮根於這一深處，而一切卓越的藝術家，他們心靈生活中的這一黑暗底層都要比其他人更豐富、更有力量。³

二、研究目的

自我是一個小宇宙，有無窮寶藏。我們一切事業的出發都只有從自我開始，如何了解自我，測試自我，開發自我，是極重要的歷程。⁴人類用肉眼看待世界，所接觸的都能直接的感受，筆者將透過繪畫來傳達內心的意念，藉由創作來審視自己。故筆者試圖將各種不同的情感知覺帶進作品中，以自身的感官體驗，及心靈的發想，將創意融入其中，以趣味性圍繞主題為出發點，想給鑑賞者有不同的感受。

因此本論文研究目的主要有以下幾點：

- (一) 透過筆者多夢的特質，藉由油畫創作去探究與尋找深層的自我。
- (二) 研究超現實主義之理念來精進筆者創作的思維。
- (三) 用創意思考的角度來活化創作的樂趣。
- (四) 探討生活與科技所帶來的衝擊與體驗。

¹ 格拉夫著。音樂美學—從貝多芬到蕭斯塔科維奇：作曲心理過程（摘編，1947）（葉瓊芳譯）（台北：紅葉文化事業有限公司，1920），214。

² 格拉夫著。音樂美學—從貝多芬到蕭斯塔科維奇：作曲心理過程（摘編，1947）（葉瓊芳譯）（台北：紅葉文化事業有限公司，1920），210。

³ 格拉夫著。音樂美學—從貝多芬到蕭斯塔科維奇：作曲心理過程（摘編，1947）（葉瓊芳譯）（台北：紅葉文化事業有限公司，1920），214。

⁴ 何懷碩。給未來的藝術家（台北：立緒文化事業有限公司，2003），55。

(五) 在研究與創作過程中尋找未來的創作方向。

第二節 研究範圍

藝術創作的形式、題材與內容是相當廣泛的，因此在其眾多的題材裡要萬中擇一發揮創作，實不容易。筆者在初期摸索的階段也尋覓的相當辛苦，因為要找到適合自己的創作方向，必出付出相當多的心力，而創作過程中也必定會遇到疑問與困惑，進而從中不斷的修正與改變想法。在創作兩三件作品後，開始有了初步階段的方向，給自己界定範圍，第一系列才得以產生；而第二系列的誕生也是歷經相當多的想法，找出了共同性與可行性，故本研究範圍以筆者自己所接觸的人、事、物以及自身經歷等相關聯的構想為創作範圍，並分為時間、媒材、內容三點分述如下。

一、時間範圍

以筆者在碩士班期間 2008 年至 2010 年間的創作為主，並累積學士班畢業製作至今的創作體驗。

二、媒材範圍

本研究以油彩、畫布等為主要媒材，利用油畫顏料的極佳覆蓋性與色彩多變性來作為創作的媒材，不採用水彩類的水性技法表現。

三、內容範圍

本研究創作過程必定是波折起伏的，偏重於超現實主義之風格，以多元豐富的元素與繽紛的色彩來表現筆者創作之心境，及表現筆者來自心靈的感受以及與自身生活上所激起的一些火花。但其繪畫風格僅代表此一創作時期，學海無涯尚不足以界定長時期的風格發展面向。學理基礎方面，因為磅礴的文獻浩瀚無涯，故僅對創作內容的基本概念搜集資料並分析，以潛意識、超現實主義及創意學的學理探討為主，對自我創作來進行分析與統整。

筆者將作品分為兩個系列，第一系列「Shuan 外之音」；第二系列「藝 E 不捨」。(一) 第一系列「Shuan 外之音」：創作範圍為筆者英文名字、海洋生物與樂器結合之創作，將此三種元素相融為一個創作系列，來說明筆者在創作上與之產生的共鳴。(二) 第二系列「藝 E 不捨」：創作範圍以現代科技與名畫作相結合，透過藝術的表現來闡述網路與科技在人類生活中的影響。而名畫奇想是筆者藉此主題引發觀畫者的共鳴，也是筆者創作過程中相當有感觸的一部分。

第三節 研究方法

本創作以筆者藉由生活上的經驗透過內心感知集結而成，而一般藝術形式上的表現手法有相當多種，故藉由藝術史研究法的風格造形進行分析，外加心理學在藝術史研究法的應用；再以個案分析法來審視及分析自我的研究創作過程；最後以行動研究法記錄並反省創作過程中各階段的變化。

一、藝術史學研究法

Giulio Carlo Argau, Maurizio Fagiolo 舉出四種藝術史研究法，(一) 風格造形的方法 (Formalistica)。(二) 社會學的方法 (Sociologica)。(三) 圖像學的方法 (Iconologica)。(四) 符號學與結構主義的方法 (Semiologic & Strutturalistica)。

⁵ 筆者以第一種風格造形的方法來探討藝術家對於形態的感覺，並以西畫的繪畫技法與風格的呈現，對筆者作品進行風格分析。

二、個案研究法

個案研究法照字面上解釋即為針對一個案例去進行的研究。實際作法，是廣泛地蒐集個例的資料，徹底的瞭解個例現況及發展歷程，予以研究分析，確定問題癥結，進而提出矯正的建議，其中，首重個案發展的資料分析。⁶個案研究是只針對特別的個人或團體，以蒐集完整的資料，然後，再對其問題的前因後果做深入的剖析。⁷筆者以個案研究法分析自我在創作上心理與潛意識的想法，從創作理念、創作形式以及創作步驟去記錄各項過程，再針對這些資料作深入的剖析，把自己當作一個個案來研究，也幫助自己在創作過程中了解自己心靈更深處的感受。在心理學方面，筆者以當代心理分析學家佛洛伊德（Sigmund Freud,1900-1980）的潛意識心理學、以及英國知名心理分析家及心理治療師 A. Lmma-Wright 的心理動力心理學入門為主要分析法則。

三、行動研究法

周新富在教育研究法中提到，研究的目的不外以下三種：

（一）對現況的瞭解，及了解實際存在的情況；（二）關係的敘述，即探討變項與變項的相關；（三）探討變項間的因果關係，即什麼原因導致什麼結果。⁸

而根據蔡清田的見解，其將行動研究的主要特徵做如下的歸納：

⁵ Giulio Carlo Argau, Maurizio Fagiolo 著。《藝術史學的基礎》（曾培、葉劉天增譯）（台北：東大圖書股份有限公司，1992），28。

⁶ 王文科。《教育研究法，四版》（台北：五南圖書出版股份有限公司，1998），389。

⁷ 葉重新。《教育研究法，初版》（台北：心理出版社股份有限公司，2001），196-197。

⁸ 周新富。《教育研究法》（台北：五南圖書出版股份有限公司，2007），310。

- (一) 以解決實務問題為主要導向
- (二) 行動研究的環境就是真實的工作環境
- (三) 研究、行動、評估相互連結
- (四) 行動研究的過程重視協同合作
- (五) 強調問題解決的立即性
- (六) 行動研究的問題或對象具有情境特定性
- (七) 行動研究的計畫是屬於有彈性的計畫
- (八) 所獲得的結論不作一般推論
- (九) 可促進行動研究者的專業成長⁹

筆者利用行動研究法來記錄所有創作過程，包括一開始的動機與目的、進而擬定的創作題材、各階段生活體驗所帶來的想法、心理轉變帶來的不同的創作意識、創作過程中所遇到的重重瓶頸、自我之限制的煎熬困頓、內心交戰後所下定的抉擇、得到靈感的啟發、完成創作的滿足等，這些歷程紀錄都會幫助筆者在創作過程釐清且更了解自己，並期許未來的創作有更多的突破與爆發力。經由大量閱讀文獻來補足自我思維能力的不足，以文獻裡感發深刻或是紮實的例證來輔佐創作論文的撰寫，及透過閱讀所吸收的知識來充實自我在研究過程的疏淺和遺漏。

第四節 名詞釋義

本節名詞釋義分為潛意識、超現實主義、創意三部份做說明。

⁹ 蔡清田。行動研究及其在教育上的應用（高雄：麗文出版社，2000），53-76。

一、潛意識

潛意識 (subconsciousness) 也稱無意識 (unconsciousness)，是指那些在正常情況下根本不能變為意識的東西，比如，內心深處被壓抑而無從意識到的慾望。¹⁰

以下為張氏心理學辭典將意識分為六個層次，筆者引用無意識與潛意識的釋義說明如下。

意識是主觀的，要了解一個人的意識需靠內省法，由當事人口頭或文字對別人說明。意識歷程有不同的境界，按個體內省知覺的內涵與狀態來分，意識分為六個層次：……(5) 無意識 (nonconsciousness)：對環境中事物無所感、無所知的狀態。如個體對自己的心跳、脈動等活動毫不自知。(6) 潛意識 (unconsciousness)：指潛伏在意識之下的感情、欲望、恐懼等複雜經驗，因受意識控制而不自知。潛意識為精神分析論的特別解釋。按分析論者的說法，潛意識對行為的影響反較意識為大；行為失常或心理疾病多因潛意識作用所導致。¹¹

筆者以潛意識夢境為題材創作系列作品，如夢遊奇境般來達到由潛意識尋找自我的目的。

二、超現實主義

¹⁰ 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%BD%9B%E6%84%8F%E8%AD%98>
資料查詢：2009年12月15日。(潛意識)

¹¹ 張春興。《張氏心理學辭典》(台北：台灣東華書局股份有限公司，1992)，150。

超現實主義（法 Surrealisme）1924-1929 年法國作家布魯東(Breton) 在巴黎先後發表兩次「超現實主義者宣言」，之後產生了超現實主義畫派，曾在倫敦、巴黎舉行畫展。此派從主觀唯心主義出發，受到精神分析學影響，認為「下意識的領域」、夢境、幻覺，本能是創作的泉源，否定文藝藝術反映現實生活的基本規律，反對美術上的一切傳統觀念。表現在藝術上則是把潛意識中的世界：生與死、過去與未來，真實和幻覺等在所謂「絕對的現實」的探索中統一起來，完全違反正常的思維規律。代表畫家有米羅、達利、馬松、艾倫斯特、坦基（Yves Tanguy 1900-1955）等。後來從繪畫、文學上的運動，影響到戲劇、攝影、電影、建築、雕刻和商業美術。¹²

筆者以此風格來創作自己作品，讓作品充滿奇幻與豐富的想像力。

三、創意

筆者將創意分為創意、創造與創造力兩項來釋義。

（一）創意（creativity）

美國國家顧問委員會（the National Advisory Committee）1999 年的報告〈我們的未來：創意、文化與教育〉（All our futures: Creativity, culture and education）文中指出每個人只要有機會，多多少少都能有創意。該文中把創意界定為四個特質：

1. 創意通常指的是思考與行為的富有想像力。
2. 大體而言，此

¹² 何政廣、許禮平策畫。《美術大辭典》（台北：藝術家出版社，1981），87。

一想像行為是有目的的，也就是說，它是為達成某一目標的。3. 這些過程要能產生某些原創的創意。4. 結果必須有益目標。¹³

(二) 創造 (create) 與創造力

中外學者們抱持的觀點不同，對於創造與創造力的概念舉例如以下 7 點：

1. 主張創造乃是創新未曾有的事物，這種能力謂之創造力。
2. 主張創造是一種生活的方式，能夠具有創造性生活的能力就是創造力。
3. 主張創造乃是問題解決的心理歷程，所以，創造力也就是解決問題的能力。
4. 創造是一種思考歷程，在思考過程中運用創造力，在思考結果表現創造力。
5. 創造是一種能力，也就是創造力。除了上述主張創造力是創新的能力和問題解決能力外，許多學者更從分析的觀點提出有關創造力的主張。
6. 主張創造是一種人格傾向，具有創造傾向者更能發揮其創造力的效果。
7. 創造力乃是將可聯結的要素加以聯合或結合成新的關係，這種能力即是創造力。¹⁴

筆者利用創意思考的方式在繪畫創作上展現創造力。

¹³ 李分明、莊耀輝。《創意思考》(台北：新文京開發出版股份有限公司，2008)，58。

¹⁴ 毛連溫、郭有遙、陳龍安、林幸台。《創造力研究》(台北：心理出版社股份有限公司，2001)，8-15。

第五節 創作研究流程

為完成本論文，研究流程製圖如下：

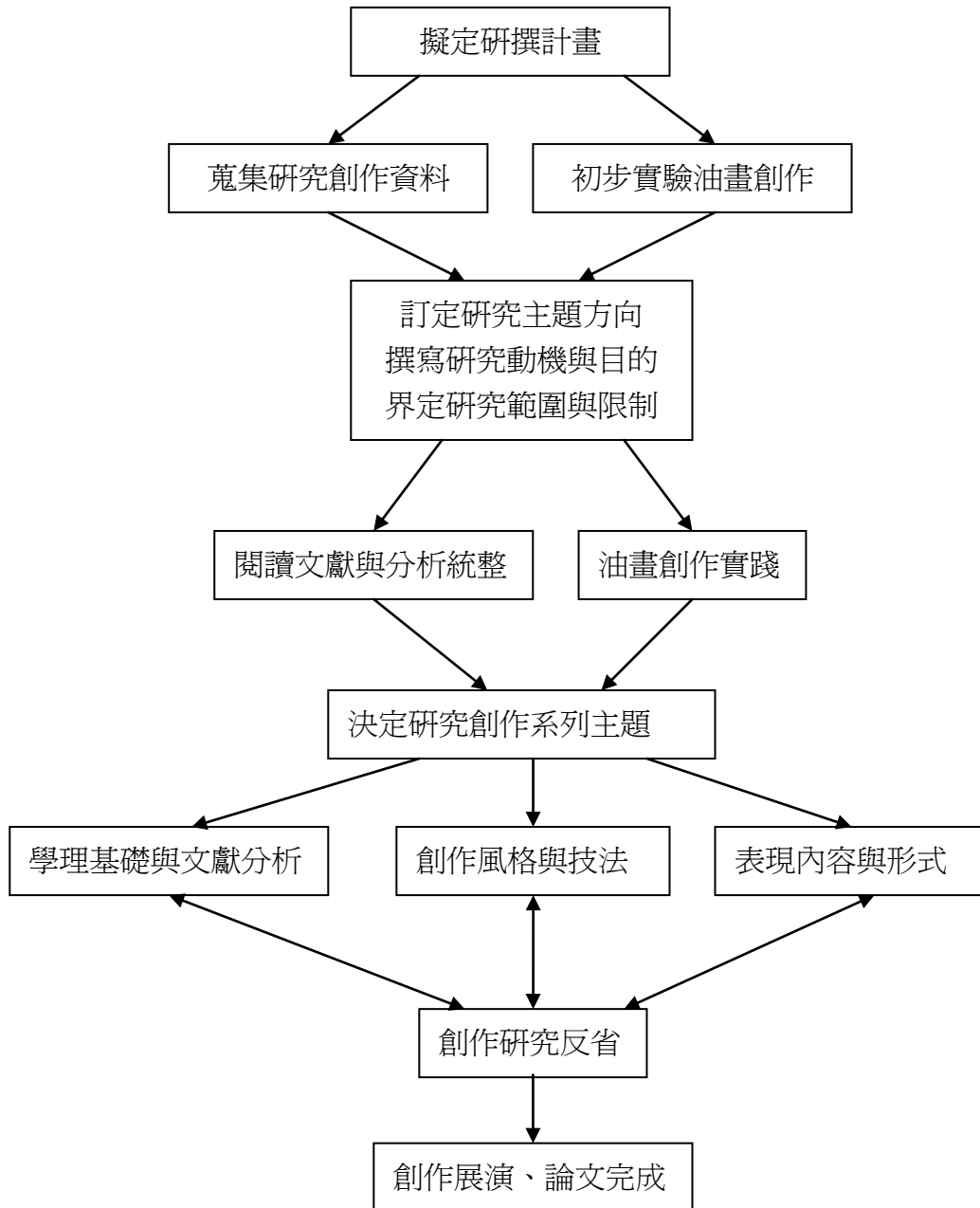


圖 1-5-1 創作研究流程圖

第二章 學理基礎

筆者主要以油畫創作為主，引用學理完成論述為輔。為此，本論文在學理基礎這部份分為以下三節，第一節為潛意識的探索，透過心理學家佛洛伊德的人類精神分析來探尋自我；第二節分析描述超現實主義者的風格理念，並列出兩位畫家的作品來說明對筆者在創作上的影響；第三節為創意的誕生與激發，說明創意在創作過程中是相當重要的來源。

第一節 潛意識與夢境的探索

在我們有意識的狀態下，其實還潛藏的另一面可能連自己都不熟悉的領域，這領域為何會如此令人懵懂又蘊含著神秘呢？而人又為什麼會做夢呢？筆者在此章節中將藉由潛意識與夢的學理探求，來幫助自己對創作作品的分析。

一、潛意識

有時候當我們做出一些有違自己平時做出來的事情時，我們一定會感到納悶，甚至不理解為什麼會有這種狀況發生；像是平常不會講出來的話，卻突然間脫口而出，或是明明不能說出來的事情，卻不小心說溜了嘴，諸如此類的脫序演出，就像當時不是我們自己，而是有外在的力量在控制著我們的行動和語言。對於這些怪現象，都有可能在我們身上出現，當我們為此種看似不合理的狀況且找不出一種能夠說服自己的解釋時必定感到侷促不安。

當我們要進一步思考這令人不解的違背常理的狀況時，潛意識的概念就在我

們內心深層處誕生了。潛意識是佛洛伊德為那些與我們正常意識意圖相抵觸的事情所設的容器名稱。¹⁵它能夠在我們的行動範圍裡產生影響力，因為它具有動力。比方說當我們想與對方善意的互動時，卻無意的蹦出具攻擊性的措辭，代表著我們很可能在潛意識中有著想傷害他人的欲望，只是這欲望被壓抑了。如同佛洛伊德所深信的，壓抑的觀念緊密地與潛意識連結在一起，實際上潛意識的觀念是來自壓抑的理論。¹⁶因為在潛意識裡有些具有意識的事情，如果使用了「壓抑」這個名詞後，就不是有意識了。心裡分析學派都認為潛意識的形成都是壓抑所造成的結果，壓抑它是一種能夠在表面上讓事情看不見的方法，而它不是被遺忘。這是一個重要的觀點：雖然記憶、概念或情感可能被壓抑，但是它們仍會在心中維持運作，而不是在意識層面之中運作。¹⁷它們可能會以偽裝的方式再次出現，使人還感受到它們的存在，其方式可能是透過夢境、幻想、徵兆或失言等來表現。壓抑在心理上能夠產生一個適應性的功能，但它在我們心理的穩定性上還是有一些負面的威脅，就像是意味著我們不能夠承認自己內在的某些地方。當一件事情被我們壓抑在心底的時候，有部份會是不錯的且合理的經驗，而另一部份會是負面的、不好的或是令人感到羞恥之類的，這兩者通常需要經由「承認」這道門檻，才可能讓它們互相妥協並讓我們從中獲利。壓抑能讓我們避免掉一些不想表現出來的情感衝擊，但若恢復了已經被壓抑的事物，那也能夠幫助我們應對這種人格中的挑戰，還有我們很難去處理的奇特事件，這也能夠視為人生中成長茁壯的一部分。

除了壓抑能避免衝突，還有其他能夠分擔的潛意識過程的方法，而「投射」就是另一種。投射是一個重要的觀念，因為它描述一個我們經常使用的心理歷

¹⁵ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），79。

¹⁶ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），80。

¹⁷ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），81。

程，而這個歷程能幫助我們了解一些在你我人際關係中所隱含的複雜動力。¹⁸ 舉例來說，我們若正在氣頭上，但卻說是自己的同伴在生氣，不承認自己憤怒的狀態；或是我們可能嫉妒別人，事實上卻說成別人在嫉妒我們。像此之類的情緒狀態，在我們投射時就是以另一種形式來透露出我們的潛意識；當然不只會投射不愉快的情感，當中也會投射好的情緒狀態，例如以讚賞的眼光看待他人，同時也賦予了我們自身的正面特質，此兩種正負狀態都對我們人格發展具有相當重要的特質。但如果太過度使用投射，會讓我們深陷在扭曲的外在知覺的危險中，這會影響人與人之間的互動，並把不恰當的情感或內心的偏見歸咎於別人身上。

潛意識一點也不是個靜止隱藏的層次，而是個有意識移動領域。¹⁹在我們的情感、知覺、記憶和思考並非只有表面具有意識，它們可能一直被壓抑在潛意識裡，但也可能呈現在表面上是以偽裝的方式進行。

潛意識境界所遵循的法則叫作「原本思考法則」，也就是人在孩童時期的思考方式。²⁰就類似於原始人類的思考方式般，如同小時候使用的思考模式，而與長大成人後的「續發思考法則」不一樣。「原本思考法則」以下有三個特點：

(一) 是不受時間、空間的限制，任何事情可以跨越時間、空間的限制而發生聯繫。

(二) 是思考的方向受情感和欲望的支配進行，不依邏輯的前因後果而推論。

(三) 是常以「濃縮」、「轉移」、「象徵」等方式表達。²¹

¹⁸ Alessandra Lemma-Wright 著。心理動力心理學入門（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），83。

¹⁹ Alessandra Lemma-Wright 著。心理動力心理學入門（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），89。

²⁰ 趙懷慶。解夢書（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），25。

²¹ 趙懷慶。解夢書（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），25。

因此這種現象是隨時都在進行著的，只不過非常少會被人們注意到。而因此要進而研究它，就只有從夢、幻想、精神病症狀等等所反映的潛意識裡去探索、尋找和分析了。而夢，正是在今日的精神分析中被應用的相當廣泛。正當我們的思考在潛意識的「原本思考法則下」進行時，常會感到莫名其妙也不合邏輯，所以從對夢的解析將可以幫助我們了解原本思考法則，也更能夠對潛意識有更深入的領悟。

二、通往潛意識層面的國度

接續前面所描述的潛意識，夢正是通往潛意識的一條捷徑。在夢中我們可以不同的方式和不同的人溝通，換句話說，我們可用夢中的事物來暗示我們的想法與情感，而不用考慮這些暗示是否對他人有任何意義。²²它是反映人類內心的真實，還有外在壓力的釋放，也或許在夢裡會得到在現實生活中得不到的欲望滿足，或者是現實的快樂與悲慟情緒在夢中也用不同的情境呈現。據說在人的一生中，在睡眠中度過的時間就佔了三分之一，而不論願意與否，人都是需要休息的。醒著和睡著是兩種對立的狀態，這也是維持生命兩種不可或缺的轉換，也只有藉由轉換才能使生命機能正常運作。人只有在覺醒狀態下才能進行各種活動（夢遊是個特殊的例外），而覺醒必然要轉化為睡眠，才能使精力和體力得到恢復。²³

自筆者有記憶開始，做夢就好像常伴隨著睡眠，兩者似乎很難分離，應該是說常常在有夢睡眠階段中醒來是家常便飯的事情。夢到快樂的事情會笑，夢到難過的事情會流淚，還有在夢中憤怒的情緒也會脫口罵出來；夢話更是講過無數次，有時是家人或室友告訴筆者才知道有這回事，但也有時常常自己講夢話到一半就驚醒，尤其是有氣無力的講一連串的話，驚醒後還會不好意思的假裝沒事再繼續睡著；甚至透過母親口述才知道自己小時候曾經夢遊過，母親還睜大眼看著

²² Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），98。

²³ 趙懷慶。《解夢書》（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），14。

筆者從房間走出來又走向自己的床倒下，而筆者醒來卻完全沒印象。而每次生病發燒，總是會夢見自己被好多好厚的棉被壓住，完全動彈不得，已有好幾次發高燒中總是做這種恐懼的夢，還常常一模一樣。被追趕的夢也時常在夢中出現，像是電影一幕幕般，場景也一直換，有的似曾相似，也有的完全沒看過，而追趕的角色常是怪獸或壞人，筆者總是驚慌失措奔逃。掉牙齒的夢好似一般人都會有這個經驗，聽長輩說是不好的象徵，會有親人去世之類的，但也有不同說法，這個夢只是呈現你身體狀況的反應，也就是說牙齒狀況不好的，可能會有牙齒疾病的生理狀況。在夢中，沒有什麼不可能，夢到有人去世或者已故的親友，好久以前的同學朋友，甚至還時空交錯般同時在同一個場景出現；這些天馬行空的夢境，到底是要帶給人們什麼樣的啓示亦或者只是潛意識的抒發呢？而到底人類為什麼會做夢？在筆者尚未接觸到解夢的書籍之前，都還是個謎。

(一)做夢的原因

科學家告訴我們，做夢有特定的節律性，大約每九十～一百五十分鐘出現一次夢，每次持續十來分鐘。做夢時的睡眠叫有夢睡眠，也叫快波睡眠、異相睡眠、快速動眼睡眠。不做夢時的睡眠叫無夢睡眠，也叫慢波睡眠、同步睡眠、非快速動眼睡眠。²⁴

由此可知，做夢時眼球會快速的轉動，這是筆者最初從母親講述過而得知的知識，並在筆者某天觀察弟弟睡眠時得到親身見證，的確不可思議。故在快波睡眠醒來的人，會記得大部分的夢；而醒來時是在慢波睡眠的人，往往朦朦朧朧不知道做過了什麼夢。

一般說來，睡眠開始時，首先進入慢波睡眠，然後又轉入快波睡眠

²⁴ 趙懷慶。解夢書（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），16-17。

，這兩種睡眠各持續八十～一百二十分鐘和二十到三十分鐘，又轉入慢波睡眠。整個睡眠過程如此交替四～五次，也就是說，你一個晚上大約要做四～五個夢。²⁵

(二)夢的遺忘

所以可見人人皆會做夢，只不過醒來的睡眠階段不同，有記憶與無記憶之分罷了。會忘記夢的有三項比較代表的原因是：1. 對夢不夠關心。2. 在沒有作夢的時間醒著。3. 在很難做夢的狀況下入睡。²⁶第一點而言，因為有些人可能對夢絲毫不在乎，認為那是不重要且無意義的，所以不太會記得所做過夢的內容；第二點則是在無夢睡眠中醒來，所以毫無印象；第三點可能因為有太多外在因素的干擾，例如服用安眠藥或興奮劑這類對中樞神經會產生作用的藥劑，或是內心煩雜無法入眠，還有環境的舒適度與身體狀態等都會有所影響。還有夢的內容是十分豐富的，各片段之間聯繫甚少，也就是說，夢比現實生活多了更多的「位元」，這也是夢易被遺忘的原因之一。²⁷且日常生活中的瑣碎片段，也常會出現在夢中，只是太過於零碎，要將之組合起來有困難度。夢不是無中生有的，佛洛伊德認為夢是日間殘留（day residues）所引起的。²⁸這在顯性夢中它供給了一個我們發覺潛意識的機會，因為佛洛伊德覺得那些潛藏在夢境裡令人印象不深的瑣碎影像或片段，都是它們企圖表達在不具有意義的事件裡出現。

(三)夢的意義

而夢中所帶來的訊息，常常是反映自現實中清醒時自己所沒有意識到的，或是毫無發現的內在的潛意識。所以夢不是毫無意義的，相反，夢完全是有意義的

²⁵ 趙懷慶。《解夢書》（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），17。

²⁶ 不二龍彥著。《夢的開運法》（蕭京凌譯）（台北：大展出版社有限公司，1990），34。

²⁷ 趙懷慶。《解夢書》（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），193。

²⁸ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），102。

精神現象，可以算是一種清醒狀態精神活動的延續。²⁹不論是做了什麼夢，試著去將夢記錄下來，對於一般人來說，這將會對思維、心理或生理狀態或是未發生的事件有所幫助，而對筆者的創作靈感來源也相當有幫助。現代心理學告訴我們，夢是人的想像活動在睡眠時的一種表現形式，而想像則是為了表達某種新的意義而對已有的意象進行再創造的過程。³⁰在睡眠時，做夢者能夠將平時的束縛擺脫，並把那些喚起的意象隨意的在時間上與空間上聯繫起來，重新的加以攪和在一起，得到新的組合且獲得新的意象。如果要有所發明或發現，則必須要突破那些傳統的侷限和束縛，再進行拆解與組合或加上新的元素，這些行動在夢中似乎比在現實中來的容易且自然，所以夢在創造活動中的醞釀過程是會刺激靈感的誕生的。

（四）夢的創作家

我們作夢時，就像是在寫偵探小說般，為自己的夢境創造不可思議的事件與場景。那些充滿冒險與刺激的神祕故事，就像小說的詭譎迷霧般吸引著我們，只是只有讓我們引發興趣的線索，才會在記憶中被留下，就如同偵探在找尋的蛛絲馬跡般，只是我們的偵探技巧並不是很高明罷了。羅伯特·藍斯（Robert Langs）這位美國心理分析學家主張夢是我們對情緒管理主控事物的適應表現；亦即，它是一種面對衝突的方法和獲得內在與外在平靜的衡量。³¹所以能夠解讀其中意義，就能使我們面對真正焦慮的原因。夢是一種保護我們睡眠機制的模式，讓我們避免掉因為自覺所產生的痛苦，它更是被壓抑的潛意識的表現。

（五）夢的形式與解析

夢可以說是「無意識的思考」，如同意識在現實中思考、感覺及行動一樣，無意識也是在夢中思考、感覺及行動。³²只是這兩者之間，無意識的情報量大大

²⁹ 趙懷慶。《解夢書》（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），45。

³⁰ 趙懷慶。《解夢書》（台北：揚智文化事業股份有限公司，1993），120。

³¹ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），101。

³² 不二龍彥著。《夢的開運法》（蕭京凌譯）（台北：大展出版社有限公司，1990），22。

的贏過了意識，因為在個人的情感、思想、眼前所看到的、所接觸到的事等等都會被無意識所蓄存起來。無意識是弗洛伊德提出的建構，這個假設概念集合是由極度壓抑、困擾的記憶和控制我們行為的思想所構成的，由於它們隱藏的很深，所以不容易意識到。³³所以這能說明我們或多或少都會偏離了真實的自我，如果我們把夢境裡所發生的看成是重要訊息，也賦予其有某種價值意義的話，那將能了解我們對真正自我的想法，或是改變我們對自我原有的認識。

這種真正的夢，是我們潛藏欲望的表現，佛洛伊德稱為夢的隱義（Latent dream）；我們所記得的扭曲變形後的夢是「顯夢」（manifest dream）；而扭曲變形及偽裝、改頭換面的過程叫「夢的工作」（dream work）。³⁴

能確認夢中所潛藏的部份有幾下幾種，一個稱為凝縮作用（condensation），另一種則為轉移作用（displacement），還有一種叫做續發渲染作用（Secondary elaboration），這些都是潛意識思考的重要階段。凝縮法就是將夢中一些不同場景、不同片段、不同的影像中某些元素濃縮成爲一個影像，譬如夢中可能出現一個擁有天使臉孔、金剛身材卻有著唐老鴨聲音的組合人，佛洛伊德指的就是顯夢比隱夢來的要短的事實。而轉移作用隱夢的其中的一個元素，夢把真正的意義改裝後再以別的樣子呈現出來，且以非常不重要的形式出現。佛洛伊德所謂的續發渲染，是指夢的形成作用完成化裝過程的那一部分。³⁵

（六）幻想

夢是由我們想像出來的，而幻想與之雷同。幻想是一種表達想像與感覺的方法，並且是由一種經驗所發展出來的。³⁶它是由我們過去的經驗轉變再創造新的

³³ Evie Bentley 著。《意識－生物節律、睡眠和夢》（鄭日昌、鄧麗芳、張穎合譯）（台北：五南圖書出版有限公司，2003），9。

³⁴ E·佛洛姆(Erich Fromn)著。《夢的精神分析》（葉頌壽譯）（台北：志文出版社，1971），69。

³⁵ E·佛洛姆(Erich Fromn)著。《夢的精神分析》（葉頌壽譯）（台北：志文出版社，1971），70。

³⁶ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社

想法所產生的感覺，和夢一樣也都會影響我們的生活。大部分的幻想，也許只會和我們覺得親近且信任的人才能分享，因為它充滿了個人特有的意義，很容易就暴露我們隱藏的內心。然而幻想這個部份有正面的也有負面的，就如同有時候我們感到愉快、很成功或是很有能力時，會在心中產生正面的好的形象或幻想；反之，在我們感覺失意、悲傷、或是沒有自信時，會形成一種負面的想法或幻想，這兩種都會影響到我們在生活中與人互動的方式和自處的模式。

幻想有兩種，一種是有意識的，或稱做白日夢，另一種是潛意識的幻想。³⁷其後者也就是我們心理現實（psychical reality）和外在現實這兩者之間有密切的關係，它可說是我們的經驗所產生的一種與外在真實世界的連鎖反應的結果。它提供了我們一種防禦機制，幫助我們得以逃離真實，在幻想過程中能夠操縱並符合我們所需要的。雖說幻想在患有精神疾病的患者身上的表現比一般常人的還顯著的多，但是也不可否認我們生活中也常伴隨這種現象，它豐富了我們的精神生活，影響著我們的思考行爲。

第二節 超現實主義者的神秘風格

超現實主義是在 1920 年代至 1930 年間由達達主義所衍生出來的，所以又稱作「新達達主義」。1924 年由法國詩人安德列·布列東（André Breton）發表了《超現實主義宣言》（Manifeste Du Surrealisme），並正式組織一個超現實主義藝術團體。雖然達達派也是反對藝術的既定作風，但超現實主義也反對達達的「虛偽不確定的畫風」。超現實一開始是個文學運動，而其依據來自於心理學家佛洛伊德的潛意識學說，在其 1900 年所出版的「夢的解析」一書中，他認為夢和潛意識是人們內心所潛藏的真正的思想，而超現實主義的藝術家們就透過作品來呈

有限公司，1997），106。

³⁷ Alessandra Lemma-Wright 著。《心理動力心理學入門》（鄭彩娥、朱慧芬譯）（台北：心理出版社有限公司，1997），111。

現這些無意識的重要性與存在。夢可說是潛意識最自由的馳騁表現，許多超現實主義畫家開始在作品中直接呈現夢境的內容。³⁸筆者在以下列舉了兩位畫家的例子。

一、雙重影像—魔幻達利



圖 2-2-1 達利(Salvador Dalí)

薩爾瓦多·達利 (Salvador Dalí) 出生於 1904 年 5 月 11 日，而 1989 年 1 月 23 日在費格拉斯醫院與世長辭。達利是在他的哥哥去世後才出生的。他的父親將他取名為 Salvador，和他的哥哥同名。他就像是哥哥的替代品似的，彷彿自己不再是自己。達利自述：「在『生』誕生之前，死亡即已然產生了。」³⁹每當他去父母的房間時，總是會看到他哥哥令人不安的遺像。「一個滿身蕾絲華服的可愛男孩」—他的前身，宛如他的雙重形象，他的牙齒打顫說到：「之後我必須激發所有想像力的來源，面對自己屍體已腐的主題，把自己的血肉投射成正在腐朽的蛆蟲影像，然後把邪魔趕出念頭，才能入睡。」⁴⁰

達利這位熱愛繪畫的魔幻藝術家，他的想像力夢幻寫實又癡狂荒誕，將人們所熟悉的東西扭曲，且不合邏輯和常態的出現，卻又以超寫實的技法展現，使這些帶有幻想色彩的東西變得有真實性，無怪乎他會宣稱自己是現代藝術文化的救世主。而超現實畫派的表現方式也是相當吸引筆者的地方，以往的繪畫重視的是外觀的古典美，而超現實畫派重視的是人內在的觀感。而他受到佛洛伊德的影響，他將夢與幻想的潛意識表現的淋漓盡致，就像我們夢中奇幻場景與不可能的

³⁸ 郭書瑄。《圖解藝術》(台北：城邦文化事業股份有限公司，2005)，158。

³⁹ 岡村多佳夫著。《新人類的誕生和生和死的變貌》(魏伶容編譯)(台北：藝術家309，2001)，260。

⁴⁰ 梅瑞迪斯·伊瑟林頓-史密斯(Meredith Etherington-Smith)著。《記憶的堅持：達利》(林淑琴譯)(台北：臉譜文化出版，2000)，11。

人事物交集在一起，對於很會做夢的人來說，應該更同感深受。

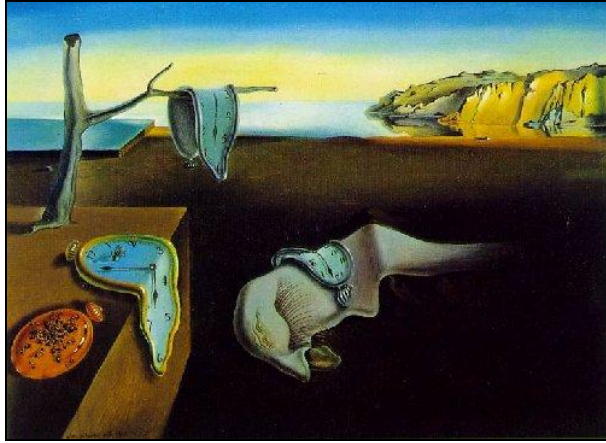


圖 2-2-2 達利，記憶的堅持 (persistencia de la memoria)，1931 年，油彩，24.1×33 公分，紐約現代美術館收藏。

《記憶的堅持》這是超現實主義畫家達利一件很有名的作品，畫面軟掉的時鐘結合了兩種意義，他將波浪狀的軟性流動感與呈現時間的具象時鐘兩相結合，創造出「時間本身就是一個流動的持續」。其中軟掉的時鐘帶給人們震撼中又交雜著新奇荒謬的感覺，因為具體的事物能夠突破以往不同的

形象重現在眼前，這是一般人在現實生活中不可能接觸到的感受。而達利將其鐘錶變形扭曲，是暗示著時間的流逝，亦是一種意念的表徵。這些散佈在畫面的金屬鐘錶，有的在枯枝上垂掛著，有的在台階上癱軟，還有的披掛在似有鼻子睫毛且扭曲人型的物體上，甚至有的被無數的螞蟻所啃食，撇開對達利其想像力不可思議的驚呼，這些意念總讓人有種說不出的恐懼感。「軟化」在人類心理上不外乎是一種趨向崩壞的無奈，意味著人類對時間的流逝無法控制感到恐懼與莫可奈何。這幅畫給人的印象除了顛覆了金屬鐘錶堅硬的形象外，其誘發了人類心理的感受，所衍生的意義在於生命的流逝。

貢布里希(Gombrich, E.H)認為「藝術語言真正的奇蹟並不是它能幫助藝術家創造真實錯覺，而是在一個偉大的藝術家手中，物象有了半透明性。在教我們重新觀看可見世界時，偉大的藝術家給予我們彷彿已洞察不可見的內心王國的錯覺。」⁴¹達利充滿活力且狂放的內心世界，不但開創了新視野，也讓我們從傳統的束縛中掙脫。反思我們現代的生活中，是否也能像達利一樣，在人生的畫布上揮灑出特別的色彩。

⁴¹ 貢布里希著。藝術與錯覺—圖像再現的心理學研究 (林夕、李本正、范景中譯) (湖南省：湖南科學技術出版社，2002)，285。

二、馬格利特



圖2-2-3 雷內·馬格利特 (Rene Magritte)

雷內·馬格利特 (Rene Magritte, 1898-1967) 是出生在比利時的超現實主義畫家，他的全名是雷內·弗朗索瓦·吉蘭·馬格里特。父親利奧波德·馬格利特是裁縫，馬格利特是長子，他還有兩個弟弟，而他的母親在做銷售女帽的工作。他對兒時並沒有什麼記憶，在他14歲時，也就是1912年，他的母親在桑布爾河自殺，死因是個謎。由於他當時也在場，所以他母親的浮屍被衣物覆蓋臉部的影像深深刻印在他腦海中，這可以追溯到1927年至1928年他所畫的《情人》(Les Amants)裡的人物也被衣物覆蓋著臉，也許是他對溺水的母親不自覺的記憶。

而影響馬格利特最大的畫家，是在1919年大他十歲的義大利的形而上畫派創始人基里訶 (Giorgio De Chirico, 1888-1978)，並開始了超現實主義的風格。1922年他與在他15歲時認識的玩伴喬吉特·伯婕 (Georgette Berger) 結為夫妻。在1923年，他追求形而上繪畫的超現實風格是因為看到了基里訶其《戀歌》這幅畫作的複製品感動的幾乎落淚，所以馬格利特的作品伴隨著奇特與神祕的概念，擁有著獨特的味道。1926年，他的第一幅超現實主義作品《迷失的騎師》(Le jockey perdu)誕生。1927年他和他的鋼琴教師—詩人梅森斯 (Mesens) 組成一個比利時的超現實主義畫家團體。而他的晚年就定居在比利時布魯塞爾，1967年8月15日馬格利特因胰臟癌病逝。



圖 2-2-4 基里訶，戀歌(Love Song)，1914年，油彩，紐約，私人收藏。

馬格利特的繪畫風格帶著明顯的符號語言，在想像力發揮的作用下，他用最簡單、最自然、最直接的方式，將原本的生活事物置入畫中作為主題，忠實地還原其外表；再將對象的形態加以變換位置、扭曲變形，一方面又使用精緻寫實的技法，帶給我們嶄新的、與以往不同的面貌。

馬格利特的構圖喜歡靜態，因為靜態成了事物與人物相遇瞬間，所激盪出的神秘感的一部分。⁴²因此他的作品形象都是寧靜而不動的，例如圖2-2-5《人的命運之一》（*La Condizione Umana1*）、圖2-2-6《男人之子》（*The son of man*）。

「變化」在馬格利特畫作中是重要的核心：材質上的變化如木質的肌膚；形態的變化，像是化成鳥的葉子；名稱上的變化，例如最有名的圖2-2-7《這不是一支煙斗》（*Ceci n'est pas une pipe*）等等。雖然在眾多的變化之下，其繪畫還是會圍繞在少數一些具有代表性的主題中，像是許多相同的雲和變幻莫測的海水等。



圖2-2-5 馬格利特，人的命運之一(*La Condizione Umana1*)，1933年，油畫，100×81公分，舒瓦澤爾（塞納—瓦茲省），克洛德·斯巴克收藏。



圖2-2-6 馬格利特，男人之子(*The son of man*)，1964年，油畫，116×89公分。



圖2-2-7 馬格利特，這不是一支菸斗(*Ceci n'est pas une pipe*)，1928-1929年，油畫，64.61×94.13公分，美國，洛杉磯市立美術館收藏。

⁴² Giuliana Zuccoli Bellantoni 總編輯。《巨匠美術周刊—瑪格利特》（楊榮甲譯）（台北：錦繡出版事業股份有限公司，1996），22。

在馬格利特的《人的命運之一》這幅畫中，玩起了錯覺遊戲，畫架上的風景畫竟然是擷取窗戶外頭風景的一部分，且毫無差異的兩者融為一起，這種「景物中的景物」手法真的是令人相當驚嘆，造成我們對風景的真實性和畫布的真實性有了相當的懷疑。他暗示了我們只要窗外的景色從畫布後脫離了，那就毫無意義了，或是改變了另外的意義。



圖2-2-8 馬格利特，個人價值(Personal Values)，1952年，油彩，80.01×100.01公分，美國，舊金山現代美術館收藏。

雷內·馬格利特 1967 年：「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，且尚未被認知的圖像；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，聚合在一起了。」⁴³

在《個人的價值》一圖中，我們可以看到不同的東西被安置在同一個空間中，東西的大小被改變了，空間對調了，位置擺放在不是東西原本該在的地方。馬格利特賦予這些事物一種純粹以及對現實的敏感，爲了與一般的事物的看法，他加劇地誇張且強調那些存在的反常現象，但又不扭曲原本的外在特徵和色彩，這表徵了潛意識裡慾望的實現。

馬格利特的作品帶著黑色幽默的氛圍，但他不像達利的狂放的光怪陸離，反倒是有著一種很平靜的氣息。他將我們一般很平常的事物賦予它不同以往的面貌，讓人靜默駐足；或是在廣漠寂靜的氣氛中，有著突如其來地飄然詩意。馬格利特認爲：「現實已相當豐富，我們可以使用詩般的語言，反映出現實與非現實之間的神祕。」只是現實有時是藉由感官映象所呈現出來的東西，並非全然是現實的。他讓世人用不同角度去觀看這世界，以超現實的思考方式去表達，在作品

⁴³ Giuliana Zuccoli Bellantoni 總編輯。《巨匠美術周刊－馬格利特》（台北：錦繡出版事業股份有限公司，1996），23。

中事物間彼此的關係相互對立者，以不合邏輯形態呈現。

馬格利特的畫作靈魂有著神秘與驚奇，這也是他的一種創造自由的一種體現，因為他希望能夠擊敗人生的貧窮與煩惱，以及得到奔放的情感自由。他最終目的是想創造出隨心所欲的畫作，讓人感到意外而與情感衝擊，進而使人們去思考。

三、綜合小結

超現實主義者最喜歡使用詭譎的視覺表現來描繪我們日常生活中奇特的感受以及反常現象，並與以高清晰的描繪，讓人驚豔不已。其的風格就是畫想像中的人事物、夢境或者幻覺，由畫家將不同性質或形態的物和形在畫面中結合，這是種由心靈帶出來的行動，因而夢和現實能在畫家的創作上奔騰馳騁，神秘又極具魅力。筆者在創作上將以超現實主義的創作理念與想法來實踐，如自動性技法、物質的體材轉換、雙重影像等等，來刺激潛意識的激發，使創作作品更具有幻想與神祕的色彩。

第三節 創意的誕生與激發

在這瞬息萬變的時代裡，人類需要不斷更新新的創意（creativity）以及發展創造力，才能去面對各項新的問題，得以在激烈競爭的環境下獲得生存，甚至脫穎而出。每個人都有創造力，只不過有些人擁有的比較多，有些人擁有的比較少，它也是我們很重要的資源。發明家需要它才能開發其創造發明的能力，作家需要它來寫出震撼人心的文章，政治家需要它來決策繁雜的政治和社會問題，體育家需要它來締造運動的佳績，教師需要它來培訓人才與改善教學，學生需要它來面對堆積如山的課業，藝術家更需要它來顛覆以往的傳統，發展出具新意且振奮人

心的作品。

由於創意界的論述相當豐沛，故筆者藉由參考詹宏志的「創意人」⁴⁴這本書的大綱要，與李分明、莊耀輝編著的「創意思考」⁴⁵以及毛連溫等四位作者的「創造力研究」⁴⁶的部分內容，筆者加以整理如下：

一、創意的產生

所謂創意，就是創造主意（ideas）。

（一）魔島理論與天才理論

根據詹宏志先生的魔島與天才理論，他把主意的產生分為兩種。

1. 「魔島理論」，可以得知創意迸發可能是經年累月的蘊釀而最後迸發的。詹宏志的魔島理論是描述古代水手的傳說中，航海圖指示在一片汪洋大海的地方，竟然一夜間醒來時四周就出現了海島。而後來的科學家發現，這種現象實際上海裡的珊瑚經年累積不斷成長，最後一刻生出水面，才成了這令人突如其來的「魔島」。美國知名廣告專家楊傑美（James Webb Young，1886-1973）將此創意的孕育稱為「魔島浮現」或許我們人的創意的生成也是在潛意識中長久累積的，只是要看在什麼情況下會讓它像海島那樣冒出水面。筆者認為魔島理論在筆者身上也很容易發現，在創作中偶爾靈感會天外飛來一筆，有時是以前看過類似的事物，或是最近看過的書籍，也可能在生活周遭不經意的小細節，都可能突然的像給予驚喜出現在需要的時候，譬如筆者作品「藝E不捨—拾樂農場」中的拾穗的三位婦人與 Facebook 網站的網頁遊戲「開心農場」所做的結合，讓畫面變得更有意思，也希望讓觀賞者體驗到不一樣的樂趣。

⁴⁴ 詹宏志。《創意人—創意思考的自我訓練》（台北：經濟與生活出版事業股份有限公司，1989）。

⁴⁵ 李分明、莊耀輝。《創意思考》（台北：新文京開發出版股份有限公司，2008）。

⁴⁶ 毛連溫、郭有遜、陳龍安、林幸台。《創造力研究》（台北：心理出版社股份有限公司，2001）。

2. 天才理論者不相信魔島理論者的勤能補拙，因為天才不需要如此努力，只是「天才型」的人不多，所以不足以造成我們一般人的威脅。心理學家也試圖了解成為天才的重要元素，只不過在這方面的研究到目前為止還是個未知的謎。

3. 小結論：我們要想的不是如何成為天才，而是要想著如何讓自己更有創意。就魔島理論來說，日積月累的經驗是創作者非常豐富的資源，過去所接觸到的、現在所進行的，都有可能迸發出靈感，所以多多留意生活小事也是增加靈感的醞釀來源，隨時蓄存在腦海裡，慢慢累積也是一筆不容小覷的靈感財富。

(二) 拼圖遊戲與巴列托法則

1. 拼圖遊戲

創意就是把兩個不相干的事物組合在一起。⁴⁷就像盛田昭夫(Akio Morita)的「隨身聽」(walkman)的發明，他在街上看見孩童拿著手提式錄音機跳舞，於是產生了這個想法。這種創意可以被訓練，每個人都可能在自己獨特的經驗裡「拼」出不一樣的創意。雖然很多東西能夠被組合，但要找出它們的彼此的關係或能結合的方式，因為不是所有能組合的都有用處且成功。而不協調的組合，會達到與眾不同的「笑果」，像是電影界很擅長使用的美女與丑角的搭配，往往能擦出有趣又搞笑的喜感火花，這也是一種「幽默」的表現手法。筆者將這種模式應用在創作中，像是「Shuan 外之音－S」中背景蒙娜麗莎的眼睛與魚群的組合，「藝E不捨－星路歷程」水果與人臉的組合。

這拼圖遊戲是最常見的創意模式，只要我們了解如何去組合與拼裝，就能靈活運用這種創意。

2. 巴列托法則 (Pareto theory)

舊元素也可以有新組合，如果我們將第 1 點的拼圖遊戲稱為「實體的組合」，那巴列托法則就將它稱為「抽象事物」的組合，也叫「概念的組合」。舉例如音

⁴⁷ 詹宏志。《創意人－創意思考的自我訓練》(台北：經濟與生活出版事業股份有限公司，1989)，24。

樂卡片，將卡片和無法觸摸的音樂作結合；火燒冰淇淋則是冷與熱兩個概念的結合；中菜西吃的概念在美國的中國餐館或是台灣的飯店與自助餐店都能見到，即是擁有能享用中國菜與西方餐廳的衛生情調；專業百貨公司如精品業、電子業、食品業等，是巨大與專精的概念結合。筆者在「Shuan 外之音」系列裡使用了音樂、樂器、文字與動物的結合；如同筆者「藝E不捨」系列從電子媒體的傳播與自己的生活所磨擦出的火花而誕生的。

不論是實體還是概念的組合，都能使本來的元素有不同的新意，這不是兩者的加總，而是再創造。

（三）階段再定義與改變用途

1. 階段再定義

我們如果用不同的眼光去看一樣舊東西，所以這東西就會因為新的眼光而成為新的東西。創意不一定是物質上的改變，有時候我們自己改變了自己的想法或觀念，就是一種創意了。而那些有創意的人，過一段時間就會看看身旁已經習以為常的事物，重新認識並轉換原本對它們的觀感，如此的反思，就是一種創造主意的行動了。只要是認知上的轉變，也可能是力量無限的創意，一旦對一個熟悉的事物有了不同的了解和認知，那實際上就表示創意就誕生了。筆者在創作面臨靈感枯竭時，也常常嘗試使用不同眼光來去看待自己作品，試圖找尋新意，讓看似連貫不起來的畫作在改變創作觀點並套進主題後，就能進入系列範圍內，這樣的案例發生如同在「藝E不捨—星路歷程」裡，其畫作裡頭電子網路的元素只有草莓的人型臉和網路上 youtube 影片裡的「煩人柳丁」有相關，而經過長時間的反覆觀看，找出了可以添加元素的方法，因而解決了問題。

2. 改變用途

通常這一方面的創意，通常都是在解決我們當前的問題所產生的，例如沒有刀片的時候，我們會拿尺或較堅硬的東西來替代；像是桌腳高低不平，學生可能就拿紙張來墊，使之平衡。尺或紙張原本都不是這種用途，但被我們拿來做其他

用途，改變了它原本的功用。有時我們改變人的用途，像是記者傅達仁，他原本職業是籃球國手和教練，但後來這份專長變更「用」在體育新聞的播報上，而成爲在國內體育記者中最叱吒風雲的人物。有時我們改變物的用途，像是蘋果牌電腦是利用微處理機所創造出來的；有時我們改變知識的用途，讓心理學與社會學的知識改變成爲廣告術的成功，而廣告術又可以改變其用途，使之成爲政治上的「控制術」。筆者在「Shuan 外之音」系列中，將英文字母改變了用途，使用了字母的造型來轉變成海洋生物與樂器的形狀。

（四）新語彙與新感性

1. 新語彙

楊傑美說：「文字，本身就是主意（Words are, themselves, ideas）。」⁴⁸意義的載體（carrier）爲語言，而概念的載體也是語言。當我們有新概念的發生，就有可能產生新的語彙，也可能讓舊的語彙萌發新變化。可以常看到商業廣告中的促銷標題：「夏一跳」、「驚艷一夏」這種語音雙關；還有創造新的語彙像是「型男、女」進而有「潮男、女」這更新的詞彙，意指跟隨潮流的人。有創意的人一定有特殊的表達力，不一定是口齒伶俐，但一定有他們獨特的用語和口氣，因爲語言和思考是有相當的密切關係。筆者替系列取名時，也使用語音雙關來讓名稱變得不一樣，也添加了趣味性。

2. 新感性

除了語彙，顏色、線條、形狀、聲音、氣味等等其他符號都能夠傳遞訊息，這些都是創意的載體，而它們來自感覺，故也稱爲「新感性」。像是銷售羅曼蒂克的「愛情巧克力」，只要加上了詼諧的巧思，近年來業者也會將巧克力製作成英文字母，把想送的人的英文名字排列組合在一起，也別有一番情趣，這種行銷的手法就如同「兒戲」般，創造了大眾型的社會遊戲，也創造出火熱的銷售成績。

⁴⁸ 詹宏志。《創意人－創意思考的自我訓練》（台北：經濟與生活出版事業股份有限公司，1989），44。

感性設計家將水煮蛋壓成愛心或星星的形狀，產品用戲劇化來暗示它們獨特的性格，傳遞新的訊息、感性、情調、符號，甚至它們本身就是符號。注意四周的符號系統的變化，或許能夠帶給我們不少與眾不同的創意。像是筆者以自身的英文名字「Shuan」來創作系列作品，使其作品獨具風格且具有個人意義與價值。

二、扼殺創意的因素

創意不是只有天才和少數人的能力，一般人也都會有與生俱來的創意所在，但可能在很多方面被阻擋、被抹煞掉了，其中包含了三種因素：社會、人格、和技術。社會因素：例如像正規教育的束縛與死板，讓學生在任何問題之下，都需要有「標準答案」，這就是制式教育中對創意的激發的過度壓抑。人格因素：在心理學家的歸納之下，擁有創造者的人格會有較為敏感、直覺判斷與觀察力、求知慾強烈、有毅力、有自信、幽默感等等特質，而相對的，如有人有固執、性子急、盲從於世俗、無自信者，則他較無創造力。技術因素：這方面是詹宏志先生較為關注的，也就是從態度與方法上找到對創意不利的因素，進而避免犯錯。

創造力通常分為兩部份，一部份為「流暢性」(fluency)，指的是面對問題時能反應很快的想到解決辦法的能力；另一部份為「彈性」(flexibility)，指的是面對問題能找到不同特殊的方法來解答的能力。

(一)血統主義

詹宏志將阻礙創意的第一種態度稱為「血統主義」。此主義者認為一切的事物都有「不可變」的正統，都應該循規蹈矩、各從其類，遵循它本來應有的規範，一旦偏離了，就會覺得這是不可接受或是不可思議的事情。舉例如「咖啡汽水」這項產品，儘管它尚未出世，但它與葡萄汽水、香檳汽水相同，都是企圖保有「冒泡」的特點，擁有其他種口味（咖啡）的綜合飲料。血統主義者如果把「汽水」視為正統的標準，那他或許還能接受咖啡汽水；但如果他把「純汽水」當做唯一

的正統，那麼咖啡汽水就不在他接受的範圍內了。但反向思考，若有人將咖啡產生氣泡，製作出「汽水咖啡」的話，那麼思考的正統（維持不改的部份）就要變成咖啡而不是汽水。

血統主義者在他們的聽覺感官裡，可能認為現代的流行音樂如 B-Box、Rap 的元素不在他們的音樂範圍裡，例如筆者的父親就認為傳統的歌曲像歌手鄧麗君的所唱的方式才是正統的。另外像那些認為「古文」才是正統的文人，白話詩的出現就不在他們接受的範圍裡了。

血統主義者無法理解組合即是創意的概念，他們堅持每件事的既有原則，堅守那道純粹的圍牆，不踰越舉他們心中的正規法則；而創意者打破原來的襟梏，不惜混同，顛覆了原有的傳統。

筆者在繪畫的創作與論文的撰寫一開始也覺得相當的束縛，為了撰寫論文而侷限想創作的內容，而放棄了很多想表達的創意。但也因為這種限制條件，讓筆者學會克服種種侷限的困難，開拓另一種創意的激發，找到另一種生存方式。所以當創作者在血統主義之下的壓抑中，也要能面對並找尋能繼續創作的方式，亦是一種突破自己的表現。

（二）直線主義

詹宏志將第二種創意的障礙稱作「直線主義」。它與血統主義的分別在於血統主義者是違背創意原則、排斥新元素加入的態度；而直線主義者是有害創意發想的觀念，他雖然認為新元素能夠加入，但是它是以前進的方式，不能從四面八方、上下左右或立體空間的座標，亦或像「刺蝟式」的探索方向般，只能直直的前行。

所以找尋創意，不能只沿著一條直線搜索，必須眼觀四方，耳聽八方，如同刺蝟的刺一般，指著各個方向。因為直線方式阻礙了創意的「流暢性」以及傷害了創意的「彈性」，只能永遠在同一方向找答案，或許換了方向，就能發現答案其實在旁邊罷了。故筆者在創作方面也盡可能的突破直線思考，朝四面八方的找尋創意的發展，讓創作的元素有更多組合變化。

（三）逆變心理

「逆變心理」為詹宏志命名的第三種創意的障礙，它是一種抗拒的、不願承認改變的心理狀態。此種狀態常發生在曾經成功過的創意者身上，而不是發生在沒有創意的人的身上，這是因為可能對過去美好的經驗產生了依賴，不願再改變，也或許又怕失敗，不願意脫離已經保有的習慣。逆變心理者往往懷念過去經驗，且重述以往的經驗時會將之修正和美化，即使不太相似，也會強力說服自己那是相似的。然而擁有此狀態的人，就像有老化的特徵，因為年輕人會尋找新的東西、跟隨潮流、接納許多新的事物，但如果有天年輕人不再探尋新事物、不再跟著時代前進、反而想重溫從前他所認識與熟悉的事物，我們就知道這年輕人已不再年輕了。也許人老了不能避免逆變心理的來臨，但要繼續作為創意人，就得持續保持年輕的活力，延遲年老的到來。

逆變心理對創意者是危險的，消極的來說它束縛了一個人的創意；積極的來說，它讓我們無法認識這個社會，新的動向。這種心理在筆者創作上也發生過，如同在一件看似完成的作品上，因為自以為能力就到此為止，而畫地自限的不敢再做進一步的修改，直到自己突破心防，大膽的下筆做畫面的最後修整，才發現還是有能力達到自我更好的要求，所以創作者不能安逸在現狀的滿足，而要能夠更進一步的突破與創新。

（四）綜合小結

血統主義者拒絕新元素的加入，以至於很難與創意產生火花；直線主義者只依循同一方向行進，因此創意也只能在同一方向產生；逆變心理由於安逸現狀，懷念過去曾有的經驗，害怕改變，如同老化而畏懼未來的創意，使創意停滯而化為灰燼。突破侷限的束縛，並找到解決的方式，對自我的要求也盡可能不要安逸於現狀，否則創意很難再繼續產生，了無新意。

三、創意的自我訓練

創意的自我訓練，詹宏志將其分為十項，分別為（一）觀察法、（二）圖像思考法、（三）改變習慣法、（四）科幻小說法、（五）字辭觀察法、（六）重新定義訓練法、（七）分析與綜合法、（八）刺激反應法、（九）集中目標於問句法、（十）創造性模仿。

（一）觀察法

「觀察」在創意思考中，是個相當重要的基本動作。當我們的想法與別人的不同，那我們的思維就會與眾不同。「觀察」並不是與生俱來的天賦，而是需要長期培養且需要具備耐心的練習才行。觀察力的訓練可以在生活中實踐，像是在火車站裡，我們可以默默觀察那些或站或坐的乘客，觀察他們的行為、穿著、性格、表情，猜想他們的職業等等；在校園裡，課堂上，可以觀察同學在上課時的態度，老師講課的神情；在餐廳裡，可以觀察每位食客用餐的表情、每個小動作；在一場展覽裡，可以觀察每個參觀者對作品的看法、欣賞或是批評。這些都可以成為創意發想中的人物角色，多觀察與訓練，這些記在腦海中的影像很可能在我們思考中成為亮眼的元素，筆者也常用觀察法來訓練自己。

（二）圖像思考法

語言思考在我們的生活中經常被使用，但是圖像的思考似乎就被忽略了。因為語言的思考比較經濟也比較快速，而圖像思考就需要花較多時間去回想與記憶其細節。在台灣的教育系統，讓我們從小的教育就偏向語言記憶和思考，至於圖像的思考能力就被擱在一旁。但事實上，圖像的思考能力可以讓我們擁有更強的記憶力，我們可以訓練圖像思考和記憶來提供自己更多的創造的元素。要尋找創意的資源，就要使自己有圖像記憶的能力。可以由每天回想一遍自己做過的事情，一幕幕的回憶；或是看完一部影片，也可以睡前閉上眼回想一遍裡頭的故事情節。一開始會覺得圖像思考的緩慢而沒有耐心，但是它不是要取代語言思考，而是用來補足其缺漏的部份。像是棋術高手，就算矇眼也能夠知道大部分棋子的位置，或是近年來玩魔術方塊的好手，也能夠矇眼將之任務完成而締造佳績，這

些都是圖像記憶和思考卓越的表現。筆者在圖像思考法上也相當充分的在生活中使用，來幫助自己在圖像方面能補足更多語言所不及的資源。

（三）改變習慣法

一個頭腦時常在運轉的創意人，一定不時的將「習慣」這毛皮給脫下，且他的生活也一定時常充滿著反省的自覺。習慣是一件可怕的事，因為我們往往無法察覺自己已經習以為常有這些習慣了。所以我們不能被習慣給控制住，它是束縛創意產生的阻礙。像是右撇子的人每天都用右手刷牙；洗澡時我們可能有固定從身體的哪個部位先洗；穿鞋時可能固定哪一隻腳先穿；有瀏海的人可能固定往某一方向撥；習慣熬夜的人可能無法早睡等等的。一旦我們開始發現自己的習慣，會突然覺得困惑起來，似乎忘了自己怎麼去做這些事情的。當我們發現習慣，就要開始在習慣中進行反思，因為這項舉動很可能會影響創意的產生。這方面筆者倒是較少反省，也很容易不自覺就照著自己習慣的路線走，所以經由此點點醒，也讓筆者在創作中，改變創作構圖以及閱讀思考的先後順序，找到新方式來繼續進行當下的工程。

（四）科幻小說法

科幻小說總是讓我們在作者的天馬行空想像力裡翱遊，像德國的著名的小說家卡夫卡（Franz Kafka）的作品「蛻變」，主角一早醒來發現自己變成了一隻甲蟲，儘管他的思考還是人的模式，但無法言語也無法溝通；他還惦記著他的工作和家人還有責任，只是他的家人排斥他甚至折磨他致死。這樣的小說寫作模式，以“what/if”(如果……會怎麼樣……)來模擬這個假想，卡夫卡暗示了人與人之間是需要「溝通」的，若此功能消失，人類之間的相處模式就形同荒漠。科幻小說家艾思莫夫（Issac Asimov）將其歸類為第一種寫作模式，而第二種是「如果當初……」(If only……)，第三種是「事情繼續發展，會怎麼樣？」(If this gose on……)。⁴⁹了解這些，能夠幫助我們思考中有「假如」(if)的出現，能夠在這

⁴⁹ 詹宏志。《創意人－創意思考的自我訓練》（台北：經濟與生活出版事業股份有限公司，1989），104。

部份違反常理和習慣，盡情的天馬行空，讓想像力和創意被釋放出來，不受拘束。筆者利用「假如」式的思考來促進想像力的發展，假如英文字母變成動物，假如動物又同時是樂器，假如古畫結合了現代藝術等等的，在創作中都相當有用。

（五）字辭觀察法

文字或語言只要碰到一個新的概念誕生，就會產生變化，而「字辭觀察」（Word-watching）正是一個很少人注意但很有趣的方法。詹宏志是舉了「馬殺雞」（Massage）的例子，筆者在此舉兩個比較接近現代社會的例子，就是「囧」字。根據教育部重編國語辭典修訂本來說，「囧」：注音一式ㄐㄩㄥˇ，光明、明亮。玉篇囧部：「囧，大明也。」，文選江淹雜體詩張廷尉：「囧囧秋月明，憑軒詠堯老。」，李善注引蒼頡篇：「囧，大明也。」而現代「囧」字的意思，被拿來作為臉部表情的符號，像是皺著眉頭張大嘴百般無奈、莫可奈何以及無語的意思。

第二個例子「宅」，教育部重編國語辭典修訂本說明此義作為名詞時表：1. 住所、住處。2. 墳墓。表動詞時為：1. 存、居。2. 安住。而在台灣此字之義多添增了另一解釋，認為「宅」是指具備：經常足不出戶、流連網路、穿著不修邊幅、不擅言詞、缺乏對異性的魅力（主要受「電車男」影響）等形象，並只要符合上述形象，便會被社會大眾套上「宅男」加以形容，同時也被誤用於自嘲。⁵⁰一般來說，「宅男」最初的定義是從日本的御宅族的連用法而來，但其是因應台灣文化的不同，而從「御宅族」轉變而來的衍生詞。⁵¹

由以上例子得知語言和生活密不可分，生活改變，於是語言也跟著改變，身為創意人就要了解語言是「創意中的創意」。像是第一個例子「囧」字，轉變為象形的臉部表情，筆者名字的「璇」轉成英文「Shuan」再進而取「弦」之諧音，讓「Shuan」不只單單是英譯過後的單字，並添加入帶有樂器意思之「弦」

⁵⁰ 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh/%E5%BE%A1%E5%AE%85%E6%97%8F> 資料查詢：2010年04月24日。(宅男)

⁵¹ 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%AE%85%E7%94%B7> 資料查詢：2010年04月24日。(御宅族)

字，使其在筆者創作中衍生出新意。

（六）重新定義訓練法

社會是每天不停的在變動，所以當然我們的認知也都在變，但是這種變動是緩慢的，不會引人注意的。創意的發想有時候是來自不同的解釋或定義，若解釋是新的、與以往不同的，那這個舊的東西就會變成新的。在二十年前，我們把商店定義為「買東西」的地方，但是近年來，商店已經成為我們「娛樂和閱讀」的地方，像是我們會說要去逛便利商店或是百貨公司，它不再是只定義在「買東西」這個功能上了，而是朝向各方面來滿足人類的生或需要。不斷的省視自己並重新定義自己的角色，不斷重新詮釋這個社會，這是讓我們不被社會淘汰的訓練，也是創意人的思考模式。在重新定義裡詹宏志的「漸距推遠法」(zoom out approach)能夠訓練我們把視野變遠變廣，先用自己的習慣定義，然後擴大其範圍，再下一次定義，反覆這樣的模式，直到有成效為止，這方法最常見也最有用。而其他的重新定義有方向的轉移、或是完全再製一個和原來毫不相干的定義。如筆者在「藝E不捨」系列將電子媒體的元素帶進創作中，不僅僅讓其只有網路傳遞的功用，在筆者的創作下成為一種歷史性的紀錄與可觀賞與思考的平面作品。

（七）分析與綜合法

分析和綜合這兩種能力我們能夠同時擁有，但是在不同的時候使用，這兩者是需要相互支援的，只是它們是不同的思考方向。分析是把看起來相同的東西說成不相關，也就是「同中求異」，像是雙胞胎看起來都一樣，但是仔細觀察後，可能兩個人的個性完全不同、習慣也不同等等；綜合是把看起來不同的東西說成相干的，也就是「異中求同」，像是喇叭和耳機長的完全不一樣，但他們同樣都是可以把聲音播放出來的產品。在一個均衡狀態下的整體，我們需要「分析」出每個不同的元素與意義；然後這些被分析過的元素又必須被「綜合」起來，重新組合來得到最有利的方式。我們可以花點時間藉由兩種毫不相干的東西來進行訓練，像是壽司和原子筆有什麼共通處，然後幫這兩樣東西找到一個有趣又實用的組合，譬如壽司造形的原子筆套。筆者在「Shuan 外之音」作品中將英文名字拆

解成獨立個體，在依其造型賦予海洋生物形體，這兩者是毫不相干的，被筆者綜合起來，成爲一體；而進行論文撰寫時，又能夠將其一一分析解釋每種型態所代表的意義

（八）刺激反應法

在刺激下我們很容易被激發出創意，刺激和反應有時候不是刻意的，而是因緣際會或隨機激發的。例如阿基米德在澡缸中因爲溢出的洗澡水而悟出體積和重量的關係，這也是在沒有預期之中發生的。刺激者和反應者的地位關係也不是完全同等或相當的，有時是大人物帶給小人物靈感，有時是小人物給予大人物刺激。

「腦力激盪」的遊戲充滿刺激又毫無拘束，我們可以從中發現「刺激－反應」的關係來。「腦力激盪」的基本原則有以下幾種：1.任何觀念都能夠被接受（即便是不可能的事情）2. 在腦力激盪的過程中，我們不能對任何觀念做評論，無論是同意或不同意。3. 鼓勵在別人的觀念上衍生出我們的新概念。4. 鼓勵我們思考原本觀念的「反面」。

刺激後的反應很可能帶來創意的激發，故我們要盡量暴露在刺激中。還有平常不能以爲「保密」是最佳的創意保障，因爲隱蔽自己、守口如瓶只能讓我們封閉在自我的空間裡而無法自拔。例如筆者在「藝E不捨」作品中天馬行空的將許多不可能的元素組合在同一個畫面，也擷取古畫的構圖或人物來加進自己的構想裡，都用「腦力激盪」的方式來刺激想法誕生。

（九）集中目標於問句法

在全世界地顧問行業中，杜拉克（Peter Drucker）是個傳奇的人物，他永遠只問他的客戶一句話：「你真正想做的是什麼？」，他沒有公司也沒有辦公室，且自己單槍匹馬，但是他的客戶總是各國的政府或者出類拔萃的國際公司。一個好問題，就如杜拉克式的簡化問句，把問句的重心集中，才能進而得到我們想要的解答。他的問句不是在解決問題，而是修改問題（rephrase），把問題修改至一目就能知道它要問的重點。香港著名的經濟學家張五常先生說：「好問題的條件

」是：1. 要問的問題要淺顯，也就是最基本的問題。2. 問題要清晰，也就是要單刀直入切中要點。3. 判斷問題的重要性所在，如果這問題只能有唯一解答，而無其它可能性，那就是「蠢問題」。

好問句可以幫助我們找回原本應該可以很快找到的答案，而不至於混泥帶水，模糊原來的焦點，這也是創意者的基本思考訓練。筆者在創作初步階段也常反問自己，這主題是否自己真正想要做？這主題在系列發展是否有可行性？諸如此類的問題來直截了當的解決心中的困惑，好讓自己能循序漸進地進行下一步。

（十）創造性模仿

當我們知道自己不是天才這事實時，其實能夠把改良天才的這個能力給發揮出來，因為材料（天才）佳，所以我們成功的機率也就會大。這是一種透過對別人創意的深入了解，加上自己重新組合、添加不同的元素、創造出不同功用和價值的東西之觀念。我們生活中遇到的創意如有獨特的、自立的那是少之又少，通常都是經過改善和模仿而來的。然而創造性模仿（creative imitation）不能有消極的態度，因為它的目標是創造而不是仿冒，模仿的是它的精神，而不是表面功夫。例如我們在小學時學書法要臨摹名家的字帖，這事在幫助我們熟悉名家的作品精神與運筆態度，再而有可能者可創造出自己的風格。如筆者就引用古畫新作的方方式，將西洋經典名畫加入現代科技的想法，衍生出新概念。

四、創意的行動力

由前面所談到的創意的誕生與激發、創意的殺手到創意的自我訓練中，我們懂得創意的來源，也知道如何去使自己變的更有創意，那麼進一步就是要如何讓創意成爲一種「企劃性的行爲」。一開始它也只是個概念的發想而已，它必須藉由「行動」才能夠實踐，創意和實踐是密不可分的，一旦這兩者脫離，創意也不算是創意了。筆者也由此「行動」來進行創作的實踐，詹宏志將創意的完成分爲三種行動力：（一）企劃力。（二）市場化。（三）實踐慾。

(一) 企劃力

要組織創意有五種相當重要的階段來使其完成，過程可以借用「企劃」這名稱，而「企劃力」就是這種過程的訓練和能力。分別為：

1. 界定問題

開頭的第一步就是要有明確的目標問題，因為企畫者需要的是一個有「結果」的「方案」，所以他得界定有目標的問句來幫助他找到最基本且最有價值的問題。筆者以此方式來界定創作的主題，幫助自己找到可行性的創作方向。

2. 發生創意

企畫者把問題給界定好了，就必須集中注意力在真正的問題上，並開始他的「創意思考」。找出許多不同立場、不同方向、不同角度的構想，不論是否荒誕，得耐心的反覆思索。筆者界定好主題後，開始尋找主題所需要的構圖、蒐集各種參考資料及圖片，反覆思考畫面的需求。

3. 評估方案

當企畫者找到足夠量的創意後，再進一步要評估這些方案是否可行。評斷的根據要從企畫者自身的背景來訂定的。這些考慮可能包含：

- (1) 找到「適合自己的」創意會比「最佳的」創意來的好。
- (2) 將需要依賴到別人的創意依序往後排列。
- (3) 是否高估了這創意的實踐性？若交給不信任的人來執行，會不會導致失敗，若會的話，此創意便不可行，因為是危險的。
- (4) 最簡單的構想可能會是最優的構想。

筆者也從這些考慮中，評估了這項創作是否可行，若可就再進一步執行；若無法就重新換方向思考。

4. 設計架構

方案選好後，要進行設計工作架構，找尋切入點讓創意表達出來，例如要透過什麼樣的媒體、什麼樣的活動、什麼樣的風格等等。要把想做的事情用「圖像思考」把佈局設想出來。筆者決定好主題後，也開始找尋並試驗合適的風格、構

圖、技法，先打草稿把構想模擬出來。

5. 動員分工

佈局大致完成後，企畫者要把人力、時間、金錢、環境條件等等預算列入分工細項裡，猶如擬定一份預算表。筆者大致完成構圖後，分配好繪圖的時間以及論文撰寫的時間，擬定日期在何時可達成。

6. 綜合以上小結，企畫者就如同建築師一般要把施工的藍圖給規劃仔細，知道他需要多少資源才能進行這份重任。以上五個步驟施行的成功的企劃者，就是好的企劃者，不是要有天賦才能這樣做，因為這能夠訓練與學習的，所以筆者透過「企劃力」來幫助並訓練自己在創作過程上時間與效率的安排。

(二) 市場化

在這個部份就是要把我們的創意「上市」，這個觀念在筆者的創作過程與未來展望會有相當的重要性。創意要在別人心中存有價值、有威望的東西就必須要有：1. 以「智慧財」的方式才能取得報酬，就是當創意變成了書籍、文章、唱片、影片、演講等等的形式。2. 當創意成爲了一項事實的時候，其獲利的能力會有一部分被發現與創意有關。

創意在還未變成實際的東西前，它的報酬往往是無形的，得要和某一行動結合，才會獲利。就如同創意人也得和另一身分結合，才会有價值出現，否則我們想「提出」創意，就要有心理建設得準備將創意拱手送人。若不想徒勞無功的把創意送別人的話，我們就要自己成爲實踐者。所以創意人不是種職業，而是種附加價值以及特質，除非創意人能夠一手包辦所有需要執行的項目。

(三) 實踐慾

創意從構想到事實，總是得經過很多人的手。要使創意產生價值，就得付諸實行。然而這種行動需要付出心力和汗水，不是輕而易舉就能達成的。

實踐的過程中我們會遇到的敵人至少有三個，第一個是別人，或許我們會碰

到和我們相同看法的人，但是一定也會有和我們意見不合的人，總是作對、持相反意見，且我們的想法越特別，受到的打擊或許就更大。即使如此，我們還是得振作去應對，沒有別的方法，因為好的創意者除了有好創意外，還要懂得說服別人，堅持下去。第二個敵人是我們再熟悉不過的「自己」，因為當我們的創意被批評、被撻伐、被模仿、被抄襲的時候，我們會惶恐、會害怕，而這都是出自自己。但是我們不能害怕與他人合作可能會失去自己的創意，因為不合作的話就無法實踐創意，損失豈不更大。第三個敵人是「鬆懈」，也是很容易入侵的敵人。創意不是一開始就十全十美，好的創意是要常常修改的，通常最好的修改創意的人是原來的創意人，然而最好的改良者都出自別人，因為創始者鬆懈了。不停的修改對創意來說很重要且要有價值，因為降低了風險。

所以筆者以此警惕自己，創意的完成是要在克服這三項敵人後才算是真正的完成。

五、創意的延伸

（一）創意與文化

文化在一個國家裡的開放性和包容性會影響創造力。一個開放的國家可能擁有許多豐富的資源；而一個封閉的國家就可能壟斷了整個地區或整個民族的創造力。像是歷史上隋唐這朝代的文化創造性就帶給國家很大的影響，其恢弘的氣度以及能夠接受外來文化的洗禮，並吸收外來文化的新知；對於外來的人才也相當重用。這種「混血」的大熔爐，帶給大唐時期豐沛的創造力與生命力。因為豐富的種族能夠帶來各種文化的融合與交流，相互切磋與摩擦的機會也增多，固有利於創造力的產生。故筆者除了在油畫上的書籍關注外，也飽覽不同於油畫平面作品的其他創作，如電腦繪圖、立體造型等等，吸取各界精華，增加靈感來源，並拓展眼界。

（二）創意與品味

創意的發生與文化相關的形態大致被詹宏志分為三種：

1. 異民族文化對本體文化的衝擊

例如美國引進的麥當勞與肯德基；壽司、壽喜燒、大阪燒等等都是來自日本；以及德國香腸和豬腳、義大利麵和披薩、越南春捲、韓國泡菜等等，它們都是原產地進口，甚至有時連廚師也是「進口」來的。

2. 品味文化層級的流動與辨證性

品味文化層級（taste culture）指的是以不同的價值體系來分的層級，而選擇類似價值的品味文化層級者就會組成一個「品味大眾」（taste publics）。社會學家甘斯（Herbert Gans）將其品味文化由上層至下層分成五組，每一層級指的是消費某種較相像的文化內容的組成，並不是說較為下層就比較拙劣，而層級也是會變動的。這種流動性會促成新的創意，同一文化內容可能在各層級間流動，不同層級的也會彼此互借文化內容。

3. 次文化團體對主流文化的刺激

次文化，又叫亞文化、非主流文化，是指從母文化（主流文化）中衍生出來的新興文化，通俗地說就是不為主流文化接受的少數文化。⁵²像是街頭的塗鴉（graffiti）就被繪畫界主流吸收，而成為新風格的畫派；而起源於 1970 年的龐克（punk）文化，最先起源於音樂界，但後來被設計界吸收，逐漸成為形式美學及個人文化主張的一種廣義文化風格。

4. 綜合以上小結，這些文化衝擊，能夠碰撞出不一樣的火花，因為在一個文化裡司空見慣的事物，再另一文化裡可能是新鮮有趣的。如筆者在創作上與同學間相互交流繪畫方式與技法，往往能發現與自己不同的想法與觀點，以及遇到創作瓶頸時透過師長與同學的建議，也可以一步步解決困難。

（三） 創意與閱讀

⁵² 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96> 資料查詢：2010 年 05 月 03 日。（次文化）

創意的成功是因為有「組合」的關鍵，那麼組合的條件就是要有眾多的量，元素越多則組合的機率也就更多，越有希望能組成有用的創意。那「量」的來源就要靠閱歷以及閱讀來取得了。俗語說讀萬卷書不如行萬里路，旅行能夠帶給我們直接的衝擊，累積我們的經驗，激發我們的創造力，所謂的身體力行即是如此。而閱讀雖不如旅行經驗如此切身與實在，但是它是一種省時又省花費的旅行，且能夠在短時間內取得相當多的資源。

飽覽群書的重點，詹宏志提供了三種方式，筆者也以此來改善原本閱讀的方式。

1. 增「快」的方法：讀書快。因為讀書快的話，在相同時間閱讀的量也就較多。要掌握一本書的架構，從導言先看起，可以從此得知作者在此本書想表達的大致內容；再者看「目錄」，可以懂得作者安排的推衍過程。如此能夠幫助我們快速找到我們適合閱讀的書，淘汰不適合的，並增加涉略的閱讀量。
2. 增「多」的方法：讀書時間多。若覺得自己太忙的話，可以抽出零碎時間來，五分鐘、十分鐘也是能拼拼湊湊讀完一本書，這樣就比別人多了些時間閱讀。
3. 增「久」的方法：不能認為過了學生時代就覺得書唸完了，它考驗我們的持久與耐力，知識是越累積越多的，所以年輕時閱讀的多並不代表就有獲勝的保證，故要不能怠惰的一直學習與閱讀。

第三章 創作理念與形式

本章為筆者創作之整體性說明，第四章再針對各件作品之詳細分析。本章分為三小節，第一節為創作理念，第二節為創作形式，第三節為創作之自我評析。

第一節 創作理念

筆者依本創作論述的目的，將創作理念分爲四點，一爲創作理念的形成，二爲由夢境找尋潛意識，三應用超現實主義者的理念，四爲用創意找尋樂趣。

一、創作理念的形成

在這個科技發達，瞬息萬變的社會裡，我們往往追求跟上時代的迫切之心，總是得不斷的提升自己各種適應的能力，也得不斷的推陳出新，才能在匆促與忙碌中找到一絲能夠喘息的地帶。而存在這科技快速的時代，我們是否就因此滿足了？物質上的需求縱然可以從中取得，而精神上的需求呢？活在忙碌與緊迫的知識爆炸的社會下，精神上的感知是否會和物質上的層面造成極大的衝擊與反差？物質的豐沛或許能造成當下的滿足，但精神與心靈上的慾望或許沒辦法能夠就此相對平衡。筆者希望藉由油畫的表現來傳達內心的想法，表達與外在介質無法進入與影響的世界裡。

二、由夢境找尋潛意識

本創作論述之目的爲透過筆者多夢的特質來藉由油畫去探究與尋找潛意識中的自我，所以筆者以如同做夢般的形式來帶入創作中，除了確有以真實的作夢場景再加以想像來達到與潛意識互動的真諦。夢是一種被潛藏在意識底下的無意識思考，它蓄集了大量的資訊與情報，所有我們經歷過的一切事情、思考、情感、甚至是看過卻不曾想記憶的事情，無意識通通都會實實在在的完完整整存檔起來，只不過我們難以發現或無法發現，它就是如此默默地進行著這項浩大工程。夢中所帶來的任何訊息，有些不難了解，但有些又怪異的讓我們一頭霧水，似乎是凝縮作用、轉移作用或續發渲染作用在作祟，以一種讓人摸不著頭緒且看似不重要的形態出現，其實都是想逃離意識的稽查而偽裝的，所以隱藏在這些莫名奇

妙的形態之中所帶來的訊息或許是相當重要的關鍵資訊，我們不能輕易地忽視。

三、應用超現實主義者的理念

再者，創作論述之目的以超現實主義者之理念來精進筆者創作的思維。同樣地，此主義者將夢視為重要的一部分。超現實主義者相信夢比現實更真，那麼夢中世界的奧妙與不可思議的內蘊並非偶然性技巧所能全盤或深入地掌握。⁵³故超現實主義者對於潛意識的探尋，在於夢境中以繪畫型式來發揮得淋漓盡致的表達，讓筆者與超現實主義的神秘與奧妙之處產生共鳴，且融會貫通這些特點並加以應用於自身的系列畫作中，像是達利的「偏執狂批判法」、「雙重影像」，馬格利特的「空間錯置」、「有意識的不合理」、「材質、形體、名稱的變化」來進行創作。超現實主義者的創作理念帶來的影響是讓筆者有躍躍欲試的情緒，以及它也是相當豐沛的參考資料。

（一）達利的創作手法

達利在此的創作原則，根基於許多超現實主義者所崇信的「結合本質上完全不相干的事物於一陌生的層面上」（即疏離化），所產生的詩興般的荒謬與奇妙的美感，同時，也點出萬物不可知與神祕的本質。⁵⁴基於「偏執狂批判法」的觀念，達利為他的超現實繪畫下了一個簡明的界說—繪畫是一種用手與顏色去捕捉想像世界與非合理性的具體事物之攝影。⁵⁵這個「偏執狂批判法」可以看做是超現實主義者的「自動記述法」的延伸，而「自動記述法」是流動性的技巧與各種偶發且不經意的現象以一種無意識的精神去創作的狀態，猶如畫家在恍惚之中來進行創作，其在畫面上所施加的影像自己也無法預測。達利認為在排除了理性並任

⁵³ 何政廣。《世界名畫家全集達利》（台北：藝術家出版社，1996），100。

⁵⁴ 何政廣。《世界名畫家全集達利》（台北：藝術家出版社，1996），196。

⁵⁵ 何政廣。《世界名畫家全集達利》（台北：藝術家出版社，1996），103。

由無意識的發揮是非常不積極的，因為他也親身體驗過這自發性的手法，雖然可以得到即興馳騁的趣味但卻無戲劇化龐大的震撼力量。所以「偏執狂批判法」是清醒且有意識地積極發揮潛意識之下的狂想，來發揮這個非合理性的藝術創作效果。因此，常以夢境或幻想為主題的達利，並無放任自己在無意識中創作漫遊，而是更精細的、鉅細靡遺的來打好草稿，甚至有時還會拿放大鏡來描繪細部，來創造出奇幻的影像與現實世界的結合，或是說將現實世界轉化為奇幻的想像世界。

因而達利發展出了「雙重影像」(double image)，這是相當令筆者吸引的一部分，例如畫裡的形體是人體的某部份，而人體的某部份又亦是風景的局部；又如一個女人她同時可以是一匹馬和一把吉他；軟硬的互換，如堅硬的金屬製品卻以癱軟的形態出現，這種表現手法不僅僅有趣也相當令人拍案叫絕，因此在筆者創作過程中常使用此作法。筆者系列之作「Shuan 外之音」作所出現的大主體即是如此，既是柔軟的海洋生物又是堅硬的金屬樂器亦是筆者英文名字之字母。

(二) 馬格利特的創作手法

馬格利特這位畫家的作品也相當耐人尋味，他的創作理念也擁有雙重影像的特質，如女人的身體也是一張臉，一雙靴子也是一對腳掌；而「空間錯置」，如肥皂、酒杯、梳子、修面刷放在不是本來該放的位置；「有意識的不合理」如白天與黑夜同時並存、一之煙斗的標題居然寫著這不是一隻煙斗，「材質、形體、名稱的變化」如窗外的風景與圖畫融為一體、外頭的天空與室內壁紙交換了，這些令人驚嘆以及充滿不可思議的組合，是極具吸引力的。他的構圖喜歡以靜態呈現，以如詩般的氛圍營造出不真實的情景，從逸趣橫生到神祕怪誕，不著痕跡的將他的聰慧表露無疑。

筆者也秉其理念將生活中週遭所見的事物重新排列組合而形成有趣的影像，如系列作品「藝 E 不捨」裡，都是以現代電腦網路圖像與古畫所做的結合，如同連結了過去至現代的時空。

四、用創意找尋樂趣

筆者在創作研究論文之目的第四項為—用創意思考的角度來活化創作的樂趣。佛洛伊德認為創造動機乃是個體期待獲得快樂的情緒狀態。⁵⁶充滿創意的想像力一直是筆者最喜愛探討的一塊區域，對於緊繃的生活情緒在這裡留有一塊能抒發和喘息的地方。能夠在創作這一塊盡情的發揮創意，對生活來說真的增加了不少樂趣。創造性的想像力不但能增進社會的進步的動力，而我們身為繪畫創作者更應該好好運用，除了能讓自己在創作中的創意磨練的更精進外，在未來或許還能讓社會環境充滿獨特的魅力。

影響創意的發展有成長背景的家庭因素、自己本身的個人特質、學校教育的體制、社會環境的趨向等等因素，所以創意的產生因人而異，且所探尋的領域不同，也會有所差異。在筆者一路的成長過程中，在父母親身上吸收了創意，在同學們身上看到標新立異，在朋友身上發現與眾不同的創造力，在藝文展場中發現了創意的生命力，在不起眼的事物中也能夠找到屬於不可思議的想像力。在生命的旅程中，創意所帶來的好處不盡其數，除了可以增廣見識、開發潛能、讓生活更豐富、造福人群、化危機為轉機、化腐朽為神奇，並能增長自我認知、更了解自己，在面對未來也能創造機會與發展機運。

故筆者將其結合於創作理念，在創作過程中，盡其所能的把創意融入畫面，希望在畫面結合趣味與不可思議的組合。在前面的創意學理基礎部份也有提到，創意是可以被訓練的，創作過程中從初步的擬稿開始，筆者藉由仔細觀察、揣摩、搜集大量資料、修改再修改、把不同元素融合在一個畫面。

第二節 創作形式

⁵⁶ 毛連溫、郭有遙、陳龍安、林幸台。《創造力研究》（台北：心理出版社股份有限公司，2001），68。

本節創作形式筆者將其分為三點，一為創作造形的呈現、二為創作色彩的運用、三為豐富的畫面安排來說明。

一、創作造形的呈現

繪畫的形態有很多種，而造形在繪畫上是筆者認為相當重要的。造形是眼睛所能把握的物體的主要特質之一，三次元空間的物體，是以二次元空間之外貌顯示出來的。⁵⁷所謂的二次元形態是點、線、面，三次元形態是點立體、線立體、面立體、塊立體，這是造形的形態分類。一件作品的造形好壞，不在於它是否看起來「簡單」，而是在於它的意義是否深遠，或許它外觀極簡，但意義相當複雜。

筆者創作過程中造形的形態除了運用以上基本的要點外，也運用了「群化原則」來安排畫面的需要。群化原則是魏台墨（Wertheimer）所制定的，它所指的是，使某些部分看起來更加相近相屬的事實……即「類似原則」。⁵⁸它不只是構圖上一種純粹的組織，且也能夠將其象徵的意義顯現出來。這個原則包含了大小類似、造形類似、位置類似、空間方向類似、速度的類似等等。筆者運用這些「類似原則」來組織出畫面的趣味性，如同雙重影像就是包含在這些原則裡頭，並盡量讓畫面在多元素的組合下有統一性。

二、創作色彩的運用

這個世界是由很多色彩（color）所組成的，當然缺少了這些繽紛的色彩，那世界就變的灰暗且無生氣。它由三元素所組成：1. 光：照射在物體上刺激神經

⁵⁷ 劉思量。《藝術心理學—藝術與創造》（台北：藝術家出版社，1998），165。

⁵⁸ Rudolf Arnheim 著。《藝術與視覺心理學》（李長俊譯）（台北：雄獅圖書公司，1976），349。

而傳到我們的大腦來產生色彩。2. 物體：它接受光的照射，把部分的波長吸收，然後反射、散射或透射來傳出去。3. 觀察者：人類或儀器透過眼睛接收了光，進而分析光譜組成再轉成色彩。接著，色彩的基本三個特質或三要素，即色相、明度和彩度。色相是顏色基本的名字；明度為色彩明暗之程度或是亮度；彩度為色彩鮮豔的程度或是飽和度。

當色彩注入了創作情感，如同使創作情感獲得了一筆豐沛的力量。在創作過程對於色彩的運用，筆者在此分為「色彩在創作風格的呈現」、「色彩在潛意識與超現實的運用」、「色彩在心理上的運用」三項來說明。

（一）色彩在創作風格的呈現

畫家之典型的色彩組織也可能與他作品之題材和他的個性有關。⁵⁹如畢卡索從「藍色時期」到「玫瑰色時期」的轉變，梵谷對於黃色的偏愛等。

筆者自幼兒時期有記憶以來，就對五顏六色的事物相當有興趣，能夠帶給筆者心情愉悅的氛圍。五彩繽紛，是兒童視覺最易引起興奮的對象，對色彩的印象、感知、追逐和賞玩，是兒童鍾情的美的世界。⁶⁰ 所以童趣在筆者的心中佔有很重一塊比例，而明快的色彩便在創作過程中結下不解之緣。筆者使用繽紛的色彩來創作，詮釋對創作的態度，使其充滿生命力與活力。如同彩虹般的繽紛，而彩虹就是光在雨後天空中透過佈滿的小水滴折射及反射形成的。筆者認為五彩繽紛的色彩能夠帶給觀者活潑、快樂、陽光、正面的態度，所以如彩虹般的顏色便充斥於畫面中。

（二）色彩在潛意識與超現實的運用

在第二章所提到的夢即是通往潛意識的最佳途徑，而在超現實主義畫家如夢般的畫作裡，我們可見到其色彩都相當夢幻綺麗或是詭譎多變。藝術家擁有屬於

⁵⁹ Rudolf Arnheim 著。《藝術與視覺心理學》（李長俊譯）（台北：雄獅圖書公司，1976），344。

⁶⁰ 葉鵬。《色彩博覽會》（台北：業強出版社，1999），120。

他自己個人的色彩，如夏卡爾所說的「色彩溶於血液裡」。在特定事件、時機以及社會情境中，如果它能與周圍情境類化，就足以影響到他的命定色調而產生出一種特定的詮釋。⁶¹或許這命定色彩會隨著畫家年齡的增長而有所改變，用色上也有不同程度的變化，但其本質是不變的。藉著色彩，可以喚起觀看者潛意識內的共鳴，達到溝通目的。⁶²

多夢的筆者也將潛意識釋放於創作中，天馬行空揮灑夢中所帶來的色彩，繽紛且活潑的色彩正表示在筆者潛意識內的性情熱情與活躍。繪畫的元素脫離語言所慣用的元素，以活潑的色彩將內心所想的世界藉由畫筆呈現於畫面，跳脫原本事物既定的框線，賦予生命力於畫面中，並由高明度的繽紛顏色代表心中對生命意義的豐實嚮往，想帶給觀賞者歡樂的觀賞氛圍；除了畫面的豐富，也蘊含了心理層面的意義，讓內在壓抑的潛意識儘可能的在畫面呈現出來。就如同作品中的表現方式，畫面中的圖像藉由主體對色彩的建構而成為一個真正的存在，並藉由創作的過程將心中感受與意念抒發轉化為創造的動力。繪畫是心有所思，情有所感，而順應心意，意到筆隨，自然的將自我的心，應自我的手，為我所欲為，聯成自然流露，不期然而然的「自我表現」樣貌。⁶³色彩在畫筆下的顏料交融後，透過畫布來釋放出能量，此能在創作的歷程中紀錄下創作者的潛在的內心思維，並證明自身本體與心靈的意義。

（三）色彩在心理上的運用

基於人們對客觀事物的感性經驗，心裡會受到顏色的影響，使得看到不同色彩，會產生各種不同的感覺或聯想，而引起心理方面的刺激，稱之為「色彩心理」。

⁶⁴色彩能夠傳達濃烈的情感，它隨者不同文化、不同民族、不同年齡、不同情緒、

⁶¹ 何政廣主編。《世界名畫家全集—夏卡爾》（台北：藝術家出版社，1996），192。

⁶² 陳寬祐。《基礎造型》（台北：新形象出版事業有限公司，2000），75。

⁶³ 賴亞倫。『繪意』之探索與呈現—賴亞倫油畫創作論述（大葉大學造型藝術學系碩士班碩士論文，2006年6月），3。

⁶⁴ 歐秀明。《應用色彩學》（台北：雄獅出版股份有限公司，1998），64。

不同習慣、不同性別、不同歷練而有不同的感受，它是多變且無常的，但還是有共通的時候。歐秀明在應用色彩學裡將色彩心理分爲「色彩感覺」與「色彩聯想與象徵」。⁶⁵筆者藉此來分析創作上的心理：

1. 色彩感覺

一般色彩可分爲寒暖感、進退感、輕重感、軟硬感、四季感、明度與注目性。在寒暖感中，寒色帶給人涼爽、寒冷、冷靜、靜止的感覺，暖色有溫暖、熱烈的感覺；進退感中，暖色有前進、膨脹還有積極性，寒色有後退、收縮，較有消極性的感覺；輕重感中，它與明度有關，明度高的色彩較輕，明度低的色彩較重；軟硬感中，暖色較柔，寒色較硬；四季感中，春天柔和的色調是彩度低而明度高，夏天鮮豔的色彩是彩度高而對比鮮明，秋天是偏中間色調如土黃、暗橙、灰綠等，冬天色彩中除了黑白灰，濃厚或深色階能代表情調。色彩的明度中，明度差異大的配色其明度較高，明度差異小的配色其明度較低。所有色彩中，紅色是注目性最高的顏色，高彩度的暖色注目性較高，低彩度的寒色注目性較低。

筆者「Shuan 外之音」系列中所繪的爲海底的場景，故大部分使用了寒色系的深藍色、深紫色，來產生沉靜、沉穩的感覺，而其他主角與配角就較偏暖色調，使其在寒色調中有熱情活潑感。第二系列結合了網路科技，但筆者不以科技的色彩表現去突顯訴說的主題，而是使用偏春天與夏天色系的色彩，有粉嫩色調也有鮮艷的色系來將注意力轉移，使其科技系的冰冷感覺隱藏在其中，而帶給人對比鮮明的感覺。

2. 色彩的聯想與象徵

通常當我們看到某種色彩時，都會聯想到自己在生活經驗裡的具體事物，這即是「色彩聯想」；像是紅色會讓我們想到蘋果、草莓、血液，橙色會讓我們想到橘子、夕陽等等。而如果看到某種色彩而想到抽象的事物，這就稱爲「色彩的象徵」，例如看見黃色會想到希望、光明、活潑、爽朗，藍色想到憂鬱、深遠，紫色想到神祕、優雅等等。

⁶⁵ 歐秀明。應用色彩學（台北：雄獅出版股份有限公司，1998），64。

由於筆者喜愛將五顏六色揮灑於創作，聯想方面是想要呈現如糖果般的夢幻、彩虹般的鮮澈，象徵方面則認為繽紛的顏色能帶給人們快樂、歡愉、希望、活潑、正面、陽光等感受。其而彩虹色擁有正面的色彩意象有：活力充沛的、齊聲讚美的、非常享受的、完美的、心靈花園、心靈饗宴、聖靈的果子、永恆的盼望等。⁶⁶另外，它的正面象徵有：上帝賜福、立約、永約、記號、平安、幸福、感恩、滿足的、美麗的、愉悅的、圓滿的、恩典的等。⁶⁷對於這些正面向上的感受，正是筆者想呈現的。

三、豐富的畫面安排

任何繪畫元素在基面上作用，不論是一個點、一條線，或一些色彩及形象，都會使人感覺空間的存在，也即整個形象在深度的次元裡從基面分離出來。⁶⁸根據藝術心理學者對空間的描述，我們可以得知一個圓形的輪廓線在我們看來不會是中空的環，就生理學上的原因是其內部看起來較緊密紮實，外頭則似乎如無形的空間般；就心理學上來說，此形象的內與外是有差異的，使我們不會把它看成一個中空的環。

如同「圖地反轉」的概念，「圖」具有前進性、凝縮性、緊密性、有明確的造形，就是一般在畫面上向前突出的主要影像，它是容易被關注的；「地」具有後退性、鬆弛性、無明確的造形，是用來陪襯主角的。就是當「圖」的形態與「地」有近乎同等的相似時，圖和地就會有反轉的效果產生，像主與賓變成相等關係。畫家們很小心地去確定是空隙的造形，他們要極力避免主題與背景之自發效果的反轉。⁶⁹如同超現實主義畫家達利的作品，常常有如捉迷藏般的使用了這個技巧

⁶⁶ 歐秀明、林文昌。《色彩生活美學》（台北：橄欖出版社，2008），210。

⁶⁷ 歐秀明、林文昌。《色彩生活美學》（台北：橄欖出版社，2008），210。

⁶⁸ 劉思量。《藝術心理學－藝術與創造》（台北：藝術家出版社，1998），176。

⁶⁹ Rudolf Arnheim 著。《藝術與視覺心理學》（李長俊譯）（台北：雄獅圖書公司，1976），236。

來達到虛幻與真實相互交錯的視覺遊戲，促成神奇又令人驚艷的感受，故此筆者在創作中些許部分有使用其技巧來使畫面更豐富。

在空間上，畫面的安排與佈局，呈現多元豐富狀態。記憶的片段散佈在畫面的空間中，筆者將記憶的碎片一筆一筆的將畫面的空白填滿，豐富了整個視覺。一個人必須心有所感才能生發，外在的自然所呈現的可見物質裡，事實上，需要透過內在眼睛的巡視，去知覺不可見的心靈和形式意味，才能有所表現。好的繪畫空間必須是由靈感完成的，那是心中直覺引發的形式的情感。⁷⁰ 畫面的安排牽涉到構圖的配置，而此配置又能涉及到心理層面，畫面的空白，筆者都盡其填補各種圖像、色彩或是筆觸，與剛開始進行的較單純構圖比較後，總是發覺越到後來畫面越豐富，就如同筆者現實喜歡豐富充實的生活。但或許對此以精神心靈層面上分析來說，滿滿的創作內容影像，或許是對生活環境的不安與恐懼，無法讓自己放鬆下來；或是壓力釋放的一種方式，所帶來的第二層意義。

第三節 創作之自我評析

不同於學士班時期，在碩士班學習的過程讓自我的創作思想與組織能力又更提升了，也使創作的心境拓展的更深層，堅持與持續是需要磨練的，即便瓶頸與困惑交纏綿延，也要有不退縮的骨氣繼續往前進。筆者將紀錄各個階段的創作過程，因為構思會不停的變動，在每個階段都有對原始構思進行變更與調整的流程，有些能夠直接透過畫面很明顯的表達出筆者的想法，有些卻必須透過文字說明才能讓觀者明白。

創作之所以會動人不在於畫的像不像，而在於畫家在面對其觀注的對象上或是其身處的環境中，他個人體會到的深沉感受並對所感知的一切凝聚其注意力，

⁷⁰ 李澤藩。李澤藩的繪畫空間觀與表現（國立新竹教育大學美勞教育學系碩士班碩士論文，2003），23。

而在精神層面上有所洞察。⁷¹每件藝術品都是有個性的，筆者也在作品中發揮了許多自己的想像力，透過想像力來創造畫面中的角色、事物與空間，在科技發達的世代，跳脫傳統的思考。

在琢磨創作的技巧與思維中，筆者深深感到創作過程是辛苦且艱澀的，要生產出一件饒富趣味、有想法、有系列性的作品是相當有挑戰性的事情，要建構出使自己滿意且有興趣能維持創作動力的心境實則不易。並不是所有蒐集的資料都符合畫面的需求，尤其要讓畫面在多元素的組合下有統一性有時是相當困難的，而此也讓筆者有更進一步的磨練空間，以期未來能發展出更有張力的創作。

⁷¹ 吳建德。繪畫治療的美學觀點，以美學的觀點詮釋繪畫治療在明陽中學實施的成效（南華大學美學與藝術管理研究所碩士班論文，2005年7月），14。

第四章 作品解析

「夢遊奇境」是筆者完成所有作品後的大主題名稱，對於常在有夢睡眠中醒來的筆者是相當貼近的，而「夢」的國度也帶領筆者深入自我的潛意識，藉由繪畫手法來詮釋並透過前人藝術家的創作理念以及後人創意概念來探究內心。

筆者將「夢遊奇境」分為兩系列，而本章分為三小節，第一節為「Shuan外之音」系列，此系列為五件作品；第二節為「藝E不捨」系列，此系列為四件作品；第三節為馬戲人生之販賣快樂，此主題僅為一件，故不分系列，筆者安排此於本節，先於以下概略做為說明。

筆者在創作第一系列與第二系列前的第一件作品為「馬戲人生之販賣歡樂」，此作品是在渾沌與複雜中的心情而誕生，原想以馬戲人生的主題為系列之一，且一方面也正尋尋覓覓之後創作內容的發展路線，經過審慎的考量後，誕生不同的創作方向與想法，故決定將「馬戲人生之販賣歡樂」此一作品獨立，並放置第三小節後說明。

第一節 「Shuan 外之音」系列

「弦外之音」在教育部重編國語辭典修訂本裡之解釋是比喻「言外之意」，而此也能形容一個人話中有話，講的話裡面又有另外的涵義。筆者在「Shuan 外之音」這個系列裡，取其「弦外之音」之諧音並藉由自己名字的「璇」字在英譯過後與樂器和海洋生物作為結合，除了賦予雙關之意以外，也讓「畫」中也有「畫」。五件作品在各自看來可以是獨立的，但按照名字字母排列後也可看成一件大連作，筆者以浩瀚的大海來安排畫面的連接性，也使其富有趣味性。

一、創作動機

一個人一生中永遠伴隨在身邊的不是父母、兄弟姐妹、朋友、同學、伴侶，而是名字。名字是人的生命重要符號，它是人的性格、品味、素質等等的體現，在我們呱呱墜地時，它就緊緊與我們相連了。有生之年，「簽名」在許多的場合都需要出現，就如同是一種儀式般神聖，也意味著「以示負責」的態度存在。大部分的人一出生所學會的字幾乎是自己的名字，懵懵懂懂中也是開始認識自己的第一步。通常創作者在一件作品完成後，都會在其作品上簽名以示完成，而筆者在一次簽名的機緣下，突發奇想想以名字來作為創作的主體，並以較為國際性的英文來作發揮與詮釋。

其次，在筆者創作過程中，除了視覺感官的重要性以外，聽覺也是不容小覷的創作靈感幕後推手。音樂與色彩特別親近，人們把音樂的性質用色彩來形容類比，稱之為「音色」。⁷²康定斯基也說過藝術家就如同彈鋼琴的手，鍵盤就像是色彩，有意識的彈奏下，心靈隨之激起了震動。在此筆者也感謝父母，賜予耳聰目明，可以以目看見視覺的色彩，用耳感受聽覺的色彩，才能有幸將這美好的體會用繪畫行動來表現出來。充滿陽光、輕快、悅耳的樂曲更是帶給筆者心靈舒暢愉悅的快感，從中得知的靈感當然擁有朝正面向上與鼓舞人心的活力，希望音樂也為繪畫注入一筆希望的暖流，與更多不同層次的色彩。

二、創作理念

從英譯的名字發展成為一系列作品，利用字母的造形以雙重影像的概念去延伸，同時是海洋生物以及樂器或音符形態，如夢境般無意識的不可思議透過有意識的組合與安排，而海洋作為整個背景的串聯，使整系列更有一致性。

在筆者的定義裡，海洋的蔚藍代表著自由與不受束縛；它的多樣性代表著神祕與變幻莫測；而海水的波動代表著生命的奔放以及熱情；而海洋也像母親，她

⁷² 葉鵬。《色彩博覽會》（台北：業強出版社，1999），85。

的孕育代表著包容，裡頭蘊涵著數以萬計的生物，而名字安安穩穩的化身為海洋生物在大海的庇護中，如同在牠們在大海母親的呵護與照顧中成長，而隨著時光的流逝與心靈的成長，可看出主體由較抽象的手法慢慢變為寫實，象徵筆者對自我心靈從模糊的狀態逐漸有清晰的轉變。樂器的影像也套合在主體上，讓堅硬的形象多了柔軟的形態，並延伸著音樂性，筆者想詮釋音樂在創作過程中所摩擦出來的火花，其帶來更豐富的情感交織。每個人都是自己生命中的主角，配角就如同生命中出現的家人、師長、同學、朋友等等，拉拔你、鼓勵你、刺激你、陪伴你成長；畫面中的海草、海星、海葵、寶石、海沙、小丑魚、海蝸牛、氣泡等等的，就好似配角點綴了筆者的生命色彩。海底如同筆者內心深處，「Shuan 外之音」也如其諧音，除了表面所能看到的，但也隱藏了不為人知的真實自己，透過此表現手法來尋找本我。

三、創作步驟

創作初步過程中，筆者先以英譯名字為主要大方向，開始以雙重影像的方向去構思字母能變形的物體，如「自動性技法」手法去聯想，然後著手搜尋所需要的資料與圖片，若參照圖片直接變形於作品上的功力不足，便以電腦繪圖軟體加以輔助變形，再以「偏執狂批判法」去加以描繪精細。主體先以字母形態完成，再者海洋生物，最後為樂器。而主體的變化可由前至後觀察到從較為抽象的表現手法而漸漸變化為較寫實的風格。週遭配角也以海底生物構成，並添加生活上所接觸的物品，如夢中的片段以「化妝」後的形態出現，而其真正的代表意義是筆者對生活中情感的記憶。最後大致完成後開始整理海洋背景，使之能連貫統合。

四、「Shuan 外之音」系列作品圖錄



「Shuan 外之音-S」



「Shuan 外之音-H」



「Shuan 外之音-U」



「Shuan 外之音-A」



「Shuan 外之音-N」

圖 4-1-1 吳姿璇「Shuan 外之音」系列作品圖錄

作品 一、「Shuan 外之音—S」

(一) 創作理念

S 是筆者英文名字的開頭，而 S 開頭的單字有 Spirit (精神、心靈、靈魂)、Summer (夏天)、Sun (太陽)、Splendor (華麗、燦爛)、Smile(微笑)；筆者冀望我的心靈有如夏天太陽般燦爛熱情的微笑。S 的形態筆者直接聯想到擁有柔軟身段的章魚，牠能「曲」能伸的敏足如同筆者性格也能「屈」能伸，失意時能夠克制忍耐，得意時也大多能施展抱負。同時 S 也是浪漫的豎琴，彩虹般繽紛的琴弦彷彿能彈奏出夢幻的曲子。左邊背景的魚群也化身為蒙娜麗莎的眼睛，蒙娜麗莎的出現是因為 S 聯想的 Smile(微笑)。海底的泡泡意味著夢幻美好的記憶若不好好抓住的話是容易消失掉的。水母與泡泡有著透明的共同特點，而牠的結構也相當簡單，但其觸手與身體上都佈滿著刺絲囊，絲囊是能夠在短短的幾秒中使獵物受到侵襲；探其筆者特質，單純卻也攜帶著一種保護自己的能力。沉在海砂上的弦樂器以及右邊泡泡如音符般的漂浮，都與主體的音樂性做呼應。背景的美人魚伸著手小心呵護著魔力光球，是表筆者憧憬未來美好的光景而小心翼翼的捧著。名字的開頭就在如夢般滿佈潛意識象徵的影像中誕生，詭譎蘊藏著神秘。

(二) 形式技法

筆者以「偏執狂批判法」去對主體找尋可能相似的圖像，章魚足的部份跳脫寫實手法，以小筆劃堆疊而成的碎色塊組成；豎琴的形態以簡單的琴弦來代表，直接將 S 當作琴身，貫穿上半部與下半部。由 S 字母聯想到的蒙娜麗莎的微笑，在穿插後方的背景時因為前方的魚群已經先描繪了，藉由自動書寫法的引導，索性將擋在蒙娜麗莎眼前的魚兒化成她的雙眼。下方的海砂碎石子以繽紛色彩點綴，延伸至靠右邊的畫面，因是連作的表現方式，故接下來第二件「H」，也得延續同一個深海的海底。



圖 4-1-2 吳姿璇「Shuan 外之音-S」，2009 年，油彩，116.5×91 公分。

作品 二、「Shuan 外之音—H」

(一) 創作理念

H 是筆者英文名字的第二個字母，H 開頭的單字有 Happy (快樂)、Hardiness (耐勞性、抗性、耐性)、Hardened (堅強的、堅定的)、Homely (樸實無華的、不做作的)、Homeliness (簡樸、樸實)、Honest (誠實的、正直的；真誠的、坦率的)、Humble (謙遜的、謙恭的)。筆者想以快樂的心情去營造一種豪不做作的氛圍，而堅定的企圖心與抗壓性也讓筆者完成這張歡樂繽紛的作品，謙虛坦率的性格也是筆者邁進的目標。H 的形態筆者以海馬的孕育小生命的過程來呈現，金黃色的身體是帶來溫暖的感覺，猶如家庭的溫馨和樂。同時其外型也為樂器造形的金屬色的薩克斯風，其音色擁有靈活變化的特色，它也具備了木管樂器之細膩度還有銅管樂器爆發力和大音量，它也是爵士樂教具標誌性的樂器，而筆者認為爵士樂帶來的聽覺享受是輕鬆熱情又活力奔放的，如畫面的珊瑚與水草都像似聽見爵士樂而隨之搖擺般。巧妙的是筆者原想以海馬與薩克斯風的形象相互配合，像是聽見爵士樂而跳起舞般，但也像是海馬夫妻要孕育生命的親密過程，其正好與爵士樂早期就和「性愛」有牽扯，原本的爵士的拼寫是「Jass」，後來因為有人惡作劇將 J 塗掉之後，有不雅的感覺，最後才演變成爲「Jazz」。畫面配角有大量的彩色珊瑚、紅色海葵的身體魅力綻放出紫色觸手、柔軟的綠色水草，海水流動著繽紛，魚群穿梭點綴，以及小海馬的參與，都象徵著熱情活力。海馬中間的是音符也是魚兒，下方水草地也靜靜趴著一隻電吉他魚。

(二) 形式技法

H 的聯想讓筆者思緒徬徨了相當久的時間，最後海馬戰勝了其他海洋生物，獲得使用權；而薩克斯風的聯想是在此系列作品都完成後再回頭思考而迸發的靈感。海馬的繪畫技法是前一張 S 的延伸，同樣跳脫寫實技法，但是色塊較大。樂器是取薩克斯風的吹嘴、按板、按鈕的部份，與海馬造形合爲一體。右邊的彩色珊瑚樹也銜接其後的系列作「U」。以營造溫馨活潑與音樂性的流動來詮釋理念。



圖 4-1-3 吳姿璇「Shuan 外之音-H」，2009 年，油彩，116.5×91 公分。

三、「Shuan 外之音—U」

(一) 創作理念

U 是筆者英文名字的第三個字母，也是處於中間的字母，U 開頭的單字有 Unassuming（謙虛的、不出風頭的、不裝腔作勢的、保守的）、Unceasing（不停的、不斷的）、Unbend（使輕鬆、使鬆弛、放鬆）。這些單字聯想對現實生活中的筆者來說，反思自我是擁有相當保守與不愛出風頭的個性，喜愛不斷的從生活中找尋靈感，也不斷的想把「空」填滿，如同筆者的作品大部分都佈滿影像，但自我要求有時過高、給自己的壓力太大，所以練習適切地放鬆是筆者提醒自己也須努力的部份。U 的聯想是彎曲的海豚身體，擁有極高智慧的海豚托著羅馬時鐘，而時鐘的時間代表著筆者的出生日期，欲表達一個生命的誕生，必定有他存在的意義，而我們要善用與生俱來的智慧去體會生命的真諦。由於 U 是居中的字母，而優美的高音譜號是普遍常用的音譜記號，所以以此作為結合更容易讓觀者理解筆者創作理念與音樂的融合關係，也為畫面之氣勢，取用六十號的畫布。背景的海豚群如同筆者在身邊的家人朋友，生命終有了他們才能完整。穿插在畫面左上方的神仙魚，其生活形態就如超凡脫俗的仙人隱士，且色澤是筆墨難以形容的美麗，筆者以其表徵天使與神仙等神靈是內心自我徬徨無助時可尋找的寄託。底下絢爛奪目的珊瑚海草，依然是活力與生命力的代表。上方的波瀾淋漓描繪出筆者隨著生命的陽光折射潛伏律動，有著屬於自己的節奏。

(二) 形式技法

聯想 U 的造形時，亦是相當困難的，翻閱大量蒐集的資料與圖片，海洋生物方面決定以象徵自由的海豚來表現，而坐落於中間的字母去做音樂性的聯想，筆者想讓其更為突出，於是高音譜號隨之閃過腦海，並加上能代表生命的時鐘做結合。海豚的繪畫表現手法較前兩張作品的方式有漸漸寫實的形象，皮膚上仍帶了小而短的線條來豐富色彩上的變化。整張作品也以象徵自由的藍色色調為主。



圖 4-1-4 吳姿璇「Shuan 外之音-U」，2009 年，油彩，130×97 公分。

作品 四、「Shuan 外之音—A」

(一) 創作理念

A 是筆者英文名字的第四個，A 開頭的單字有 Adorable (可愛的)、Amiable (和藹可親的)、Amazing (驚人的、令人吃驚的)、Attached (依戀的、充滿愛心的)、Aboveboard (率直地、光明正大地、公開地)。可愛的小丑魚在卡通界是相當受歡迎的，而現實中的確擁有令人注目的光采，牠也是溫馴和藹的魚類，而牠總是緊緊依偎在海葵中；看似柔和的海葵其實擁有令人吃驚的有毒觸手能捕獲食物，小丑魚自身也能釋出保護自己的黏液不受海葵傷害，且其鮮豔的外表能吸引魚蝦為海葵張羅食物，而後牠也能為海葵清理剩下的食物殘渣與寄生物，兩者是互利共生的最佳夥伴。A 的形態為柔軟的紅色海葵及觸手，熱情的觸手也充滿著愛而交錯纏繞，外型逗趣的小丑魚也穿梭依附在海葵上，筆者認為自己就像小丑一般喜歡帶給人歡笑，而海葵就是朋友之間相互給予包容和支持，相互分享生活的酸甜苦辣。同時 A 造形的海葵形狀由法國號來藏身，法國號也擁有交錯纏繞的管子，兩者相輔相成。很巧妙地法國號是起源於打獵時用的樂器，就像海葵長著刺絲胞的觸手，就響起警報釋出毒液，是打獵的警報防衛工具。高度彎曲狀的法國號因管長較長所以對氣流要求較高，不易吹奏，演奏者需要很多的時間去訓練技巧才能上手；筆者喻意其人生錯綜複雜的道路上，必定會遇見錯綜複雜的難題，所以耐心去面對與處理是學習的重要課程。卡通造形的海龜呼應小丑魚的可愛，也象徵著長壽。海砂裡散佈著寶石，海精靈吹奏著法國號，筆者將整體營造出童話般的感覺，歡樂躍進。

(二) 形式技法

筆者將海葵的觸手誇張延伸，原想直接與法國號形象塑造為一體，但其難度性極高，故將法國號以海底藍隱藏於海葵之中，而底下的海洋生物也越趨豐富，再添以小法國號來作為呼應。整體畫面筆者欲營造複雜卻又清晰的感覺。



圖 4-1-5 吳姿璇「Shuan 外之音-A」，2009 年，油彩，116.5×91 公分。

作品 五、「Shuan 外之音—N」

(一) 創作理念

N 是筆者英文名字的最後一個字母，N 開頭的單字有 Naive(天真的)、Noble(高貴的、高尚的、崇高的)、Narcissism(自我陶醉、自戀)、Novelty(新奇)。在童話故事裡的美人魚總是帶給人天真的個性卻有高貴的氣質，而爲了王子自我陶醉在沒有結果的戀情裡，強忍著痛苦換取到人類的雙腿，最後卻換化成一堆泡泡。N 的聯想是一位屈膝而坐的美人魚，清秀的臉龐搭配著浪漫的碧藍色大波浪長髮，溫柔的眼神其實透露了許多不爲人知的秘密，美人魚的肢體也似乎想傳達內心的訊息，呼應著第一張 S 的作品中蒙娜麗莎的微笑，美人魚也給予微笑的回應。人魚公主是每個看過這故事的小女孩們會喜歡上的女主角之一，雖然安徒生童話是淒美的悲劇，但迪士尼版本讓美人魚成了大團圓的喜劇，而筆者也傾向於後者，也希望未來的人生朝著幸福與圓滿。雙重影像是結合於美人魚魚尾的提琴琴頭，它擁有柔美動聽的特色，將之融合夢幻的童話國度，並呼應第一張同樣也是屬弦樂器的豎琴 S。筆者在系列畫作的安排上第一張與最末張爲弦樂器，而其因爲交響樂中弦樂器是主角，分別在樂團的左邊與右邊，讓整個「Shuan 外之音」有頭有尾，但中間的 U 也不失氣魄。陽光的折射讓海水波光淋漓，像是給予活力的希望，但裡頭也隱藏著動著歪腦筋的妖精；下方的岩石是復活島的人像，海砂隱藏著骷髏，意味著勇闖正面冒險之路也要小心路途會出現顛簸的窟窿。相機的出現是象徵筆者喜歡記錄生命的每一刻，捕捉瞬間的感動。神仙魚與水母的再度出現也是爲了對應前面之作，也表示不忘記生命歷程的每個階段。寶藏則代表希望未來在物質與精神上能夠擁有更多的收穫，更豐富的閱歷。

(二) 形式技法

最後的大主體以寫實手法表現，是從抽象演變到寫實，描寫創作一路的變化。人魚雖然是傳說中的生物，但筆者以此代表創作中美好的精神象徵做爲結束。



圖 4-1-6 吳姿璇「Shuan 外之音-N」，2009 年，油彩，116.5×91 公分。

第二節 「藝 E 不捨」系列

「依依不捨」在教育部重編國語辭典修訂本裡的解釋為：非常留戀，捨不得分離。而筆者使用「依依不捨」的諧音進而聯想讓藝術與科技的結合，而成爲「藝 E 不捨」的主題名稱，表示藝術與科技在時空的變化之下密切而不可分。

一、創作動機

相信很多人一天之中使用電腦的時間就佔掉大部分，而使用電腦的時間於流連網路更是不用想而可得知的，學生更是在這廣泛人口中最常使用網路的一份子。爲什麼網路世界如此吸引人？因爲透過一條網路線就可以和世界接軌，一個通訊軟體就可以縮短了不管距離多遠的人們，親人、朋友、同學隨時隨地可以保持聯繫，各式各樣的藝術創作也經由網際網路開始迅速的散播開來，像是音樂也有許多創作者藉由「Youtube」來表現自己的創作，由此可知藝術跟科技息息相關地在進步著，有很多MV跟廣告也都經過設計者一番巧思進而讓大家的美感更進一步的昇華。科技的進步，許多創作者也都漸漸採用電腦繪圖的方式來進行創作，配備越來越高級，技術也越來越多元，在創作的路上也更多管道可以讓全世界都看見，藝術搭配科技又將推往一條更具現代化的道路，科技除了越來越貼近人類的生活外，我們更必須讓藝術也跟上腳步，不論是躺著、坐著、站著，我們生活週遭的任何事物都可以變成一件藝術品，藝術何嘗不能跟科技搭上線呢？

二、創作理念

現在的我們不必千里迢迢、舟車勞頓的跑去參觀羅浮宮、美術館或是畫廊，一個瀏覽器的按鈕，一根手指頭輕輕點進去後，所有世界經典畫作盡收眼底，甚

至還能使用伸縮鏡頭來欣賞畫作細部。精湛的網路科技開啓了我們虛擬實境的嶄新體驗，數位化的展覽、電影、電視劇、音樂、線上即時通訊甚至線上交易等等，已經充斥在我們生活中的一部分，不用出門都能盡知天下事，面對科技如此的快速與便利，藝術與科技的結合更爲容易，而藝術家們尋找創意與創造力的啓蒙將有更多的資源。

美的事物是需要傳承的，過去我們對於藝術品是獨一無二才稱的上是完美，但現在科技的發達，更該讓創意發揮到無限大，沒有侷限，藝術該是無遠弗屆的，小到我們一般生活用品，大至造鎮計畫，科技產品的創新設計，傳統是可以保存歷久不衰，但是創作藝術是該不斷的進步，就如同科技不斷成長一般，讓每個時代都有屬於自己的藝術價值，藝術也是該同科技般扶搖而上的，替這個時代留下科技與藝術的根基。

筆者以古畫新作來結合過去與現在，目的除了藉由有名的西洋藝術畫家之畫作可以引起觀賞者的共鳴，與博得會心一笑之外，也希望結合網路的發達讓人們知道藝術與科技是密不可分的。

三、創作步驟

筆者首先將最爲有感觸的西洋畫家之畫作挑選出來，有三張在網路上也相當常見到，更可以看到網路藝術家將其添加上自己的創意，使原本的風格面貌變成另一種充滿創意與趣味性的作品。接者，開始回想自己最常使用的網頁、最受歡迎的網路影片、紅遍一時的網路遊戲、最多人使用的社群網站、各種影像視窗、通訊軟體等等，這些即是創作素材來源。而古畫方面，有的取其構圖，有的取其人物；以古畫爲主，再將網路影像帶入其中。最後再視整體需求，以自動性技法來豐富畫面的活潑性，如同夢遊奇境一般充滿不可預知的神秘色彩。

四、「藝E不捨」系列作品圖錄



「藝E不捨—星路歷程」



「藝E不捨—拾樂農場」



「藝E不捨—創E世紀」



「藝E不捨—創E視界」

圖 4-2-1 吳姿璇「藝E不捨」系列作品圖錄

作品 一、「藝E不捨—星路歷程」

(一) 創作理念

「星路歷程」取自「心路歷程」之諧音，教育部重編國語辭典修訂本之解釋為心中思慮所經歷的過程，筆者以「星」代「心」，明星的光采耀眼的功成名就是來自背後辛苦勤奮的心力得來的，藉此來象徵創作者要能功成圓滿也得靠不斷的努力與堅強的意志力才能意氣風發。

1. 西洋古畫方面

筆者主體取材自孟克著名的「吶喊」，因為這件作品相當有震撼與穿透人心的效果，彷彿畫中主角吶喊的聲波能夠迴盪到觀畫者的耳朵裡，魔音穿腦並沿著畫面抖動到畫布以外。背景取材自梵谷的「星夜」，其漩渦狀的星空伴著星光點點，以及昏黃的月蝕，讓人印象相當深刻，筆者也相當喜歡梵谷層層堆疊的手法，所營造出來的厚實效果。

2. 網路結合方面

主角為草莓燈神，草莓臉的靈感來自網路上「annoying orange」煩人柳丁的影片，裡頭的水果主角柳丁與配角們對話總是不可理喻的讓人想抓狂，但因為水果身體加上真人的眼睛與嘴巴的逗趣模樣，再加上幽默的口條，讓觀賞者眼睛為之一亮，並能被逗的哈哈大笑。而關於「草莓」這個水果名詞，近代人稱七年級生為「草莓族」，意味著筆者這世代的年輕人都是抗壓性很低的、如草莓輕輕一壓就爛的意思。筆者因此以草莓為主來破除這個迷思，七年級也是有勤奮踏實、刻苦耐勞的，而「燈神」顧名思義就是由童話中的神燈裡頭的燈神而來，象徵明星才華如燈神般有魔力與魅力所在。

背景的漩渦以梵谷的「星夜」手法畫出粉色系的彩色天空，與血紅色的雙眼如社會世俗的眼光與八卦媒體緊盯著明星的一舉一動，漩渦的渦心部分則是由「@」符號所結合而成。「@」符號在台灣都叫它做「小老鼠」，但事實上它是英文 at 的縮寫，也就是中文「在」的意思，當我們想要表示某信箱的位址在何處，

也就是將收件者的帳號與他的地址連結在一起時要用到的符號 at。只是因為 at 容易混淆於帳號與地址間，所以將之簡化成「@」的世界通用符號。「星夜」的月亮被筆者換為日月同體，電源開關的符號遮蔽日月的球體有如日蝕、月蝕般，隱喻筆者總是在一覺醒來就按下電腦的電源開關，睡前按下這符號而關機。

峽灣轉化成恐龍形狀張著血盆大口啃噬著代表眾目睽睽的眼睛，恐龍表示內心的想反抗的慾望，牙齒以 www.com 替換，說明快速流動的大眾媒體與網路相輔相成。燈神上的翅膀是 Windows 紅、藍、綠、黃的旗幟符號形狀轉變而成，的地板上散佈各大網站的名稱，以及現在時下流行的 iphone 中裡頭功能按鈕的圖示，與背景的藍色人與綠色人為 MSN 軟體的靈魂角色，他們代表通訊的發達，串接整個網路。地板上的搜尋打字處，筆者寫上了自己的名字，除了含簽名之意，也是意味著透過藝術道路找尋自己的深層內心。

(二) 形式技法

筆者以「吶喊」為創作主構圖，但將吶喊詭譎淒涼又悲憤的氛圍大致消除。血紅色的雲彩、深藍色的峽灣與黃色的波浪取而代之的是粉嫩色系的線條漩渦；空洞眼窩夾雜著神情慘澹並以雙手摀助耳朵的孤獨絕望之人，取代之的是神采飛揚、戴著墨鏡集明星風采於一身的草莓燈神；後面背景上的兩個冷漠的人被換成 MSN 通訊軟體上的藍色與綠色小人。筆者想化原作吶喊的悲慘寂寥為陽光活力的燦爛笑容，以明星氣質的形象帶來正面青春的張力。



圖 4-2-2 吳姿璇「藝E不捨—星路歷程」，2010年，油彩，116.5×91公分。

作品 二、「藝E不捨一拾樂農場」

(一) 創作理念

「拾樂農場」如其意為可以撿拾快樂或是快樂收穫的農場，以網路農場來幫助現代人能在城市中尋找到鄉村味道的體驗。這幅作品筆者結合米勒的「拾穗」與 Facebook 網頁遊戲的「happy farm」，故名而得其來。

1. 西洋古畫方面

米勒的「拾穗」是三個農婦在低頭拾取收割後所餘下的麥穗，米勒記錄下當時社會中低下階層貧民的艱苦。相信在一般大街小巷的人們都認識這幅經典畫作，從筆者記憶中以前的電視廣告就有以模仿「拾穗」為主的商業作品，有著好玩逗趣又達到行銷宣傳的效果；一直到近年的米勒展覽，所以可見得其畫作都已經能達到普及大眾的程度了。

2. 網路結合方面

現在時下最火紅的社群網站「Facebook」，所謂「Facebook」的中文慣稱為「臉書」，它是由一位哈佛大學的學生馬克·左克柏(Mark Zuckerberg)創辦的，創辦日期為2004年的2月4日。根據其的描述，Facebook原是美國的學校把印有學校社區所有成員的資料來協助幫忙大家認識學校其他成員的「花名冊」，而後開始的幾年建立起社會化的網路。並在2006年9月11日起，任何用戶輸入有效電子郵件位址都可申請。⁷³現在它在美國也是排名冠軍的照片分享站點，更超過了別的專門照片分享站點，譬如Flickr。它在全球活躍用戶數的可觀數顯然已成為全世界最大的社群網站，是人際溝通以及資訊傳遞的新樂園。

而在台灣最有名的Facebook網頁遊戲，莫過於開心農場了，讓住在城市叢林的人們不用親自下田就能夠體會農作的樂趣，可以種各式各樣甚至奇形怪狀的蔬果、任何可想像的到的東西都能拿來當作物來種植，還能夠澆水、施肥、除蟲，而在倒數計時的收成時，還要快狠準的點收完，避免其他玩家存心不良的伺機偷

⁷³ 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Facebook> 資料查詢：2010年12月01日。(Facebook)

菜。農場裡還能養雞、養牛、養驢子、養狗，所以收成可以有雞蛋、牛奶和驢肉，而狗是幫忙看守作物的好伙伴。賣出這些貨物可以得到一筆收入，而這些收入又可以再拿去買這些作物或動物，以此循環下去。而玩家也能用「農民幣」去買更特殊的作物或動物，像是孔雀、羊、鴿子等等的，其收成後的價格更令人心動，讓玩家想更用心經營。

這個遊戲在筆者的創作期間令筆者也陷入瘋狂了好久，連作夢都夢見了在趕著收菜，此行徑不為誇張，因為那時期的新聞也播報了有人更為之瘋迷的照著裡頭的佈置而開始體驗真正耕作的趣味，更有人因為好玩偷偷爬到隔壁鄰居陽台偷真正的農作物，令人啼笑皆非。而筆者也曾經好幾次在收成期間遇見正好要偷菜的朋友，如農場主人與農作竊賊雙方死守崗位，時間一到，滑鼠瘋狂亂點，最後農場主人勝利，竊賊偷不成還覺得奇怪，菜還在卻怎麼不能偷，重整畫面後才驚覺主人也在同一時間就已經飛快的將作物收成，這讓我們大笑了許久。因此，筆者將開心農場納入創作的主題中，用畫筆記錄當時生活的樂趣，及滿足創作的慾望。

(二) 形式技法

筆者將「拾穗」裡頭的主角方向隨著農場構圖的配置而左右顛倒，也巧妙地將三位各放在能收成的位置，一位採收田地作物，兩位在後方各收取牛奶和雞蛋。農田裡的作物因為是虛擬的，故作物實際尺寸都以方塊大小為一致，有如夢境般才會合理的模式。筆者隱藏了很多動物於畫面，左上角有愛麗絲夢遊仙境裡的「愛笑貓」，貓的眼罩卻又是旁邊隱藏版豹的右眼，摩天輪也是豹的左眼，而鼻子是黑桃形狀的樹，樹上也長出豹的鬍子。湖泊裡藏著人的側臉，石磚路上藏著獅子、肉片、咖啡豆的影像，右上角畫面的老鼠下面是大象山坡，眼睛是撲克牌的方塊，耳朵由稻草堆捲成，草叢藏著駝鳥與烏龜，撲克牌的梅花形狀的樹也是美國著名卡通「海綿寶寶」裡的配角「章魚哥」的眼睛與鼻子，乳牛身上的黑白色塊也組成熊貓的圖形，紫色棒棒糖柵欄和草地的色調成為魚的形態，驢子與斑馬的紋路合體，農田同時也是鍵盤、拼圖以及小部分的鋼琴，也添加其他經典的遊戲於田地的方格上，這些都是以「自動性技法」的方式去聯想創作。



圖 4-2-3 吳姿璇「藝 E 不捨—拾樂農場」，2010 年，油彩，116.5×91 公分。

作品 三、「藝 E 不捨一創 E 世紀」

(一) 創作理念

「創 E 世紀」是說明 electric 的創造是一件相當偉大的事蹟，時代越來越進步，有了 electric，讓這世紀人與人之間的相互交流更為迅速與密切；名稱靈感取自「創世紀」與 electric 的結合。

1. 西洋古畫方面

「創世紀」是米開朗基羅的作品，它位於教堂頂棚上的不朽壁畫，它又分為九幅，其中「創造亞當」是最具盛名的。歷年來它是許多創作性題材爭相模仿的對象之一，筆者最為有印象的是電影「E.T.外星人」的宣傳海報，小男孩與外星人的手指接觸；另一個是電影「王牌天神」的海報也是類似圖樣，在當看到原作與模仿的海報後，筆者也興起創作靈感。

2. 網路結合方面

近年來，在 21 世紀多媒體資訊時代，網路不僅開啓了人們與世界連接的軌道，更是一種互動性的資訊媒體，透過文字、圖像、或影音，讓訊息的傳達更為完整。親朋好友之間以網際網路互相聯絡的機率也越來越多，記得幾年前

「E-mail」還是主打時代，布洛格的留言板也是當時彼此相互聯絡的重要管道，但從現在即時通訊軟體的興起，更讓人們的距離縮短，一連上網路就可以互通有無，除了文字、圖片的訊息傳達外，甚至還可以開啓視訊影像，直接的看見對方以及聽見對方的聲音。

通訊軟體有很多種，筆者列舉幾項較為常見的，如 Windows live messenger、Yahoo 的 Messenger、Skype 等等，都是能夠用文字、靜態圖片、動態圖片、影音來傳遞訊息的工具。由於同學朋友間最常使用的是 Windows live messenger (簡稱「MSN」)，於是創作上筆者取材自這間軟體公司的藍色與綠色人型標誌，將原來的亞當換成藍色的人，而上帝的位置由綠的人替換，兩人手指連接著的是 electric 的標誌，表示透過電子網路就能夠交流與傳遞訊息之意。

(二) 形式技法

筆者以神話般的「創世紀」來加上網路的科技感，化身藍人的亞當戴著有表情符號的耳機，右手握著滑鼠，左手與「e」字牽連著。MSN的對話視窗上有照片顯示的方框，綠色的表示線上、紅色表示忙碌、橘色表示離開，而藍人的狀態顯示為線上，方框穿透藍人身體，筆者企圖營造3D效果。滑鼠線從藍人坐落的太陽繼續延伸至藍人的小腿，小腿到月亮氣球這一段藏著筆者的英文簽名，月亮又包裹著地球，地球上的綠人右手也與「e」牽連著。綠人顯示離開的方框上雲朵與彩虹接連後方空中像冰淇淋的島嶼，此島嶼上長出來的人型樹枝又與另一座有著城堡的空中島嶼的人型樹枝手碰手，城堡島嶼另一頭的人型樹枝緊緊抓著藍人的綠色方框，形成環狀相扣的構圖，如同網路世界由「網」的概念形成。

太陽佔據了左下半邊，同時它也是時鐘，意味著網路縮短了時空的距離。藍紫的月亮有著一張如神話般的面孔，它身上佈滿著由「@」漸變而成的浪漫玫瑰花。地球人是取筆者的外型來繪製，穿著各國服飾是象徵當人們在世界不同的地點，透過網路也能輕輕鬆鬆地與親朋好友聯繫與分享訊息。左上角是顛倒的城市，穿插了一些電腦最基本的數字系統「0」與「1」。月亮下方的對話視窗從右至左是Windows live messenger、Yahoo Messenger、Skype。「e」的下方式檔案傳輸的圖示，上方的燈泡、雲朵上的禮物、紅唇、雨傘、信、右下角的蛋糕、花朵、都是當我們在使用通訊軟體時可以傳遞的圖像符號。



圖 4-2-4 吳姿璇「藝 E 不捨—創 E 世紀」，2010 年，油彩，130×89.5 公分。

作品 四、「藝E不捨一窗E視界」

(一) 創作理念

作品名稱「窗E視界」的「窗」就是「視窗」的意思，它是電腦桌面環境的主要的構成介面，其系統能給予電腦使用者同時能與多個程式一起工作。「E」就是 Electric，「視」有視窗的意思，也有視覺的意思，「界」是眼界，也是世界。處在多媒體資訊時代的我們，就好似隨時都能與世界打交道，飽覽世界風情，隨時能接收新資訊。

1. 西洋古畫方面

夏卡爾是超現實主義的先驅，也被譽為「巴黎畫派的巨匠」，他的「從窗口見到的巴黎」這幅作品擁有奇幻的想像色彩，他將內心所想像的畫面與外部的景緻融合成一個景象，不可能存在的東西如人面貓、雙面人、倒著的火車，也都在畫面上出現了，他的顏色也使用的相當夢幻，筆者受其想像力所創造出的世界的吸引，因此以此做為創作的主構圖。

2. 網路結合方面

開啓電腦，首先就是要來到桌面才能夠開始執行任何程式，連上網路後，通常最先啓用的就是通訊軟體的視窗，它是縮短人與人之間的距離的好道具，不管距離多遙遠，都能透過網路來聯繫。接下來點選網路瀏覽器，滑鼠游標對著網頁想瀏覽的連結處，食指按下滑鼠左鍵，就能夠立刻與世界接軌，到任何你想去的地方。而到世界各地後，還可以把美麗的風景按右鍵另存圖片，悅耳的音樂也能夠另存目標，把它們放進我們建立的資料夾裡，可以任我們隨時取用，一個指令一個動作，毫不含糊馬虎。這些都是會讓我們不小心就生根在電腦前的椅子上，擁有迷人與魔幻魅力的電腦與網路世界。

(二) 形式技法

筆者保留夏卡爾的貓、人、窗戶、窗檯、遠山部份，以形象外觀再由筆者對此進行想像改變。底下多了一排電腦桌面的視窗縮圖，「開始」的字變成筆者的

名字，接著是MSN的主視窗與虛擬人物「Alice」以及Yahoo Messenger的「Dream」對話視窗，再來為取名「Secret」的資料夾，還有「Magic」的視聽軟體視窗，右邊那一排則是程式運作的縮圖，時間顯示為筆者的生日，這一排可以直接帶觀賞者進入筆者想像的桌布畫面中，右上角再加以「最小化」、「往下還原」、「關閉」的圖示來做為更明顯的表達。

窗戶變成單排，窗櫺由馬賽克組成，同時也有視窗的捲軸滑桿。影片的縮圖一格一格的放置於「窗」上，從上至下順序為著名團體歌手披頭四專輯的封面「走斑馬線的腳」；第二個是Youtube網站很受歡迎的影音作品「annoying orange」的主角煩人柳丁和「監獄兔」裡的鬍渣雞的相遇；第三個是造形胖胖的監獄兔與電影「魔鏡夢遊」的雙胞胎兄弟，以粉紅色與葫蘆狀頭型做統整所結合的影片；第四個為Facebook裡的網頁旅館小遊戲中的房間配置，穿插筆者之夢境想像的食人花與鑰匙孔的影子讓人有如作夢般的感受，下面是人人皆熟悉的遊戲「超級瑪力」，陪伴我們童年愉快的時光。

夏卡爾的「人面貓」換做愛麗絲夢遊仙境的「愛笑貓」，旁邊的配角毛毛蟲想啃食愛笑貓腳下的蘋果，其為Apple公司的logo。巴黎鐵塔的下半部是以美國卡通「海綿寶寶」的「派大星」身體做聯想結合，其旁邊的雲朵也隱藏著「海綿寶寶」的身形，腳下的雲朵也躲著白色的「懷錶兔」，中間下方的泡泡點綴一些訊息的圖像符號，右上方也加上MSN朋友登入的視窗畫面。後面的山是富士山，巴黎鐵塔旁還有雪梨歌劇院，還藏著一個復活島石像面孔，美國四大總統的雕像換成電影魔境夢遊的「紅心皇后」、「人面花」、「白皇后」、「愛麗絲」。右下角的雙面人換成了「帽子先生」，筆者將其帽子與蛋糕結合，插上七彩的蠟燭，營造有如生日驚喜般的感受。右上方原本有拿著傘的空中飛人，筆者以夢幻的磨菇取代，並從富士山釋放出的彩虹纏繞著，象徵夢想起飛。畫面中有月亮也有太陽，兩著喻意著人們不管白天還是黑夜都能盡情地暢遊多媒體世界。最後將筆者名字也藏於其中，就在方塊狀的S、H、U，雲朵A、綠色N。



圖 4-2-5 吳姿璇「藝E不捨—窗E世界」，2010年，油彩，116.5×91公分。

第三節 馬戲人生之販賣歡樂

「馬戲人生之販賣歡樂」這件作品是筆者在碩士班的第一件創作作品，在第四章開頭有稍作提到，此件作品在帶有實驗性質的味道下誕生。「馬戲人生」意味人生如戲，馬戲團小丑的表演就是取悅觀眾、逗觀眾開心，就像在販賣歡樂一般，而觀眾所看到的小丑，永遠是上著誇張笑容的妝，疏不知他這一路走來，背後是多麼心酸。

一、創作理念

馬戲團是一個帶給觀眾歡笑的地方，裡頭最重要的腳色莫過於丑角了，鮮豔逗趣的打扮、誇張有趣的妝容、活潑認真的態度、擁有一身好本領，他的機智幽默與刻意的笨拙總是贏得觀眾們的芳心。表演舞台上，他生龍活虎、神采奕奕，那一抹微笑總是掛在他的臉龐，豐富的肢體、多變的表情，總是吸引著眾人的目光。小丑這種表演性質的工作，或許他真的享受於表演的快樂，或許他只是為了生活而餬口飯吃，或許他是因環境所逼迫，或許他是要傳承家族的事業，或許以上幾點都同時存在。在面對工作時，不論是什麼原因，他仍然要拋開所有背後的牽絆，為觀眾拋頭顱灑熱血，赴湯蹈火、賣命表演。這種精神，能夠激勵我們不管未來我們從事什麼行業，用最認真的心去做事；不管遭遇什麼挫折，用樂觀的心去面對；生活有甘有苦才是精采的人生。

二、形式技法

小丑腳下踩著大球，手上拋著小球，走在空中的鋼索上，步步為營卻又從容不迫。底下流動的線條如播放著節奏性的音樂，讓大象、海獅、吹笛人、鞦韆飛人這些同樣是為馬戲團表演的工作者，帶來更豐富精采的呈現。背景五彩繽紛的煙火，開花似的綻放在馬戲團棚裡的夜空，月型的布景用點描讓色彩在視覺上呈現更絢麗的變化。一場夢幻華麗的表演就此展開，販賣歡樂，馬戲人生。



圖 4-3-1 吳姿璇「馬戲人生之販賣歡樂」，2010 年，油彩，100×80 公分。

第五章 結論

本章分爲兩小節，第一節爲創作的省思，第二節爲未來展望，來作爲本研究創作論文的結論。

第一節 創作的省思

本節論述創作過程的幾個階段所面臨的情況，創作的靈感發想、創作的瓶頸煎熬、創作的美好意義，以此審視在這段創作期間筆者的收穫與心得，並檢視是否達到當初設定的研究目的要求。

一、追尋層出不窮的靈感

創作是一種享受，但若它被許多框框侷限時，就成爲一種艱苦的挑戰，亦是刺激腦力與活化思維的能量。對藝術家而言，限制並不表示是束縛，反而是去發現新鮮、創意的解決方式之機會，並且可以釐清他們的疑問，優先是深入該項事物。⁷⁴我們需要平時囤積感受、體驗生活、用心品味、磨礪才能，才能夠在創作時適時的發揮。劉勰的《文心雕龍》也描述：「煩而即捨，勿使壅滯，意得則舒懷以命筆，理伏則投筆以卷懷」，大意是指創作時心煩了就先放下，不能一直膠著在原地，感受到意蘊的萌發就振筆揮灑，無法把握文理就擱下筆然後好好放鬆。所以當創作遇上了顛簸，靈感碰上了阻礙，腦袋充斥著渾沌時，就得放下一切，適時的讓自己能有喘息的空間，在休息過後才能把耗之殆盡的元氣補回，重

⁷⁴ Eric Booth 著。《藝術，其實是個動詞》（謝靜如、陳嫻修譯）（台北：探索文化事業有限公司，2000），80。

新再出發。陸機在《文賦》也寫到：「若夫感應之會，通塞之紀，來不可遏，去不可止。藏若景滅，行猶響起。」，是說在藝術的感應以及創作的暢達，當其來的時候止都止不住，去的時候怎麼阻擋也阻擋不了，會像光一樣會瞬間熄掉，但又會以震耳欲聾的聲音出其不意地鳴響。

靈感是開啓創作大門最重要的鑰匙，有了它將得心應手，少了它空靈無感。它常以天外飛來一筆之姿降臨，有時以曇花一現的速度稍縱即逝，若要抓住，就得火速，因為一旦失去，有時就很難再抓的回來了。何懷碩先生在《給未來的藝術家》一書中說到靈感的來源，他提供了許多途徑，而筆者發現這些的確在思緒膠著時非常受用，像是聽聽音樂可以幫助我們激起豐富的情感，而筆者偏好輕快活潑的節奏，可以放鬆舒緩不安的情緒與壓力，而陽光鬥志的曲調可以讓人擁有正面向上的力量。廣泛的閱讀能夠帶領我們思考，擴充更多原本不了解的知識，或點醒我們睡著了的情緒，更可能激起我們靈感的漣漪。想像、幻想與夢也都是創作靈感的來源，想像是尙未經歷或未接觸過的，用以經歷過的來推敲、組織和建構；幻想則是打造現實世界沒有的東西，天馬行空的自由編織；而夢境裡的詭異、奇妙與意想不到的組合也是不可或缺的能量。即興亦是途徑之一，筆者在靈感枯竭時常藉此為創作發想，隨意發揮在運筆間也常有意想不到的效果。生活中的經驗、體驗、記憶、相片紀錄等等也何嘗不是靈感埋伏之處？筆者平時即喜愛搜索品嚐來自生活週遭的經驗感受，這些能夠來自別人，也能夠來自自己，是最直接也最真實的生命感動，在待能發揮之處時盡情揮灑。改革、舊作重製這兩項途徑，是將前人的作品或是自己的舊作重新賦予新觀點、添上新構想而成的新作品，筆者在系列二「藝E不捨」也利用了此兩種方式來進行繪畫創作，讓其原有的面貌增添與以往不同的視點，筆者自身的風格也更藉此彰顯。

當然還有更多找尋靈感的途徑，以上僅為筆者較常使用的，所以當靈感來敲門時，筆者視之為創作嘉賓，給予熱烈的招呼接待，它或許將會是創作之長途馬拉松競賽的黑馬。

二、創作瓶頸與解決

創作是一件美好的事情，能夠無拘無束的自由發揮靈感更是令人嚮往，只是現況要將創作侷限在一個主題之中也是一種腦力激盪的挑戰。對於創作論文的撰寫，以及創作作品內容表現的取捨，對於創作者而言很可能都會遇上瓶頸而滯留原地停止向前，然而這種侷限也常令筆者陷入膠著的苦惱，要如何使畫作能夠有共通性與主題性的合諧是一項極需耗費大量的時間與思考工程。而劉豐榮教授也說到創作行為受制於理論而失去原創性，作品無法呈顯創作者之真實感受與獨特想法，作品淪為理論之註腳，或使作品形同預設觀念之圖解而劃地自限。⁷⁵所以要突破此種障礙，想法得不時的變動與修正，來整合繪畫創作以及論文撰寫此兩種的配合度，才得以使此兩者能相輔相成。筆者將其分為前期、中期、後期三個時期，說明不同時期在寫作遇到的問題與解決的方式。

(一) 繪畫創作與論文寫作初期

筆者在繪畫創作過程中，初步會以較完整的擬稿來進行繪製，由於內容不是一般的人物肖像畫、風景畫，而是需要相當多元素多重組合的系列作，因此在蒐集資料與擬稿時會耗時更長。瓶頸與困難更是常常縈繞在筆者混亂的思緒中，要尋找符合自己創作內容要求之元素與參考素材相當不易，且當有達到符合筆者要求的想法時，卻苦無資料能參考，這空有天馬行空的想法要落在羞赧的創作經驗上，實在無法以言語表露心中的窘境。然而面對此一艱鉅，筆者轉變原本固有的形式，以自身能力能達到的表達方式來解決這些問題的盲點。

筆者初始撰寫創作論述時，從相當大的範圍開始搜尋，茫茫然地如同大海撈針般，不懂的哪些是需要的，哪些是不需要的，一應照單全收，往往浪費了許多時間，可以使用的卻只有一小部份，這樣的效果只有事半功倍。而在此矛盾的狀

⁷⁵ 劉豐榮。視覺藝術創作研究方法之理論基礎探悉：以質化研究觀點為基礎。《藝術教育研究期刊》，第八期（台北市：師大書苑，2004年11月），7。

態下，為求不浪費掉時間，於是第一張作品「馬戲人生之販賣快樂」混合著複雜的思緒而誕生。原想以人生百態作為主題進而發展成系列作，並在論文同步進行與蒐集資料的動作進行後，考量了此主題對於筆者創作與寫作之可行性並無較佳的後續延伸，故就此打住。

（二）繪畫創作與論文寫作中期

在寫作中期前半段，筆者閱讀了較多書籍、蒐集了較多資料後，潛意識、夢境、超現實主義、創意，這些除了是筆者有興趣且息息相關的課題，也是讓筆者的創作與寫作有更明確目標與掌控。後半段的寫作就從這些主題去撰寫並與油畫創作的「Shuan 外之音」系列同步作業，在油畫擬稿過程需要反覆推敲是否能使繪畫與寫作順利進行。

（三）繪畫創作與論文寫作後期

第二系列「藝 E 不捨」是在論文前三章大致完成後而誕生的，筆者給予自己系列發展的條件限制較多，因此在此系列之作品「星路歷程」在繪製過程與配合論文撰寫的困難又僵化了思緒。固然創作的想法是需要不斷地進行修正的，然而在此階段筆者常常會有推翻掉原有想法的新理念，以至於造成自己內心相互衝突的局面，十分苦惱。於是先停擺了寫作，先轉移注意力於尋找新構想，直到構想大致有了方向後，開始繪製新構圖，最後再折回「星路歷程」修改並加上新元素，使其能有系列性。

三、創作內容與方向的省思

繪畫的意念即在藝術家筆下所呈現的世界裡，透過現實的生活經驗所體認的感知等，與心靈層面的形式有了碰撞。藝術可以很主觀，筆者在畫面中的點線面

的處理，表露無疑的詮釋內心的意念，所有的不可能性也能在此坦白呈現。內心的澎湃，情緒的喜怒哀樂，生命的高低潮，片段的影像等等，記憶裡的樂章可以在畫面一觸即發，筆者注重這些生命歷程的意義更甚過精湛的繪畫技巧，想像力的創造是所有藝術家最寶貴的精華。藝術創作是透過現實與內在的雙重交集而成的，筆者也在其作品中，藉由自身經驗與認知再經由想像空間透過畫筆與顏料來表現出生命的思維。在自由的發揮下，能夠讓創作者將無束縛的情感與潛意識奔放在畫面中，且不同於現實世界的體悟，而是脫離的原本的框架，另闢了新的視野。

回顧本論文研究目的來檢視是否已達成：

(一) 透過筆者多夢的特質，藉由油畫創作去探究與尋找深層的自我。

在繪畫過程中，筆者確實融入如夢境般的元素在每張創作作品中，並從中反覆推敲自我想法的歷程演變，而完成此目的。

(二) 以超現實主義之理念來精進筆者創作的思維

超現實主義之雙重影像、空間錯置、物體的材質與形體的變化、自動書寫法等都如實靈活運用在筆者創作思維裡，而完成此目的。

(三) 用創意思考的角度來活化創作的樂趣

筆者除了喜愛以有趣創意的想法在構圖上，在平時生活中也常到處蒐集富有創意之作品或點子，隨處留意週遭任何一草一木、一人一物等，並打破一成不變的規矩讓創作變有趣，而完成此目的。

(四) 探討生活與科技所帶來的衝擊與體驗

在多媒體資訊時代的生活背景下，網路媒體資訊最為廣泛，地球村這名詞早已名副其實，筆者在如此眾多的科技衝擊與實際體驗下，將此融入創作中，讓科技與藝術的結合透過繪畫來詮釋，而完成此目的。

(五) 在研究與創作過程中尋找未來的創作方向

不論是創作思考方面還是繪畫技巧方面，筆者深深感受到比學士班時期的自己成長更多了，藉由碩士班的研究學習，發現還有很多創作面向

能夠繼續發掘，筆者也將繼續朝此前進，而完成此目的。

第二節 未來展望

放眼望去我們的生活週遭，藝術盡收眼底且無所不在，它不僅跨越了時空並在人類歷史上佔有一席重要的地位。藝術是自由的象徵，是理想人生的先期直觀，是人的精神優勢的感性吐露，是世俗情感的審美淨化。⁷⁶筆者身為藝術創作者，對於面對未來，將秉持著生活即是藝術，藝術即是生活的理念，讓科技越來越進步但生活步調越來越匆促的現代社會，能夠添上如夢遊奇境般的奇幻色彩與創意有趣的色調，來中和兩者之間的平衡，嚴謹中求不死板，枯燥中求趣味，生硬中求活潑，單調中求驚艷。

碩士班的研修課程中，除了透過藝術來更了解自己，發現埋藏在肉眼之外、表面之下的內在心靈外，更帶給筆者相當豐沛的創作思考與啟發，不單單是思想上的層面提升，繪畫上的題材與取捨也相較學士班時期來的進步，而接著也即將結束此階段研修，也是準備踏入另一個新階段的開始。因此未來之旅程筆者冀望藝術與自身不脫軌，能夠在藝術這一領域鑽研，同時也期許自我能學以致用並更有所突破，除了油畫也嘗試其他媒材的使用，並希望在不受束縛與限制的空間中盡情的揮灑靈感。

人生是短暫的，在有生之年可以接觸創作是一件很美好的際遇；創作是快樂的，筆者希望把這份快樂的心透過藝術的形式去感染給生活周遭的人們；藝術是永恆的，就讓藝術來豐富生命的畫布，精彩無法抹滅的真諦。

⁷⁶ 余秋雨。《藝術創造工程》（台北：允晨文化有限公司，1990），302。

參考書目

一、專書

- 王文科。1998。教育研究法，四版。台北：五南圖書出版股份有限公司。
- 毛連溫、郭有遙、陳龍安、林幸台。創造力研究。2001。台北：心理出版社股份有限公司。
- 李分明、莊耀輝。2008。創意思考。台北：新文京開發出版股份有限公司。
- 余秋雨。1990。藝術創造工程。台北：允晨文化有限公司。
- 何政廣、許禮平。1981。美術大辭典。台北：藝術家出版社。
- 何政廣主編。1996。世界名畫家全集－夏卡爾。台北：藝術家出版社。
- 何懷碩。2003。給未來的藝術家。台北：立緒文化事業有限公司。
- 周新富。2007。教育研究法。台北：五南圖書出版股份有限公司。
- 張春興。1992。張氏心理學辭典。台北：台灣東華書局股份有限公司。
- 郭書瑄。2005。圖解藝術。台北：城邦文化事業股份有限公司。
- 陳寬祐。2000。基礎造型。台北：新形象出版事業有限公司。
- 詹宏志。1989。創意人－創意思考的自我訓練（台北：經濟與生活出版事業股份有限公司。
- 葉重新。2001。教育研究法，初版。台北：心理出版社股份有限公司。
- 葉鵬。1999。色彩博覽會。台北：業強出版社。
- 趙懷慶。1993。解夢書。台北：揚智文化事業股份有限公司。
- 歐秀明。1998。應用色彩學。台北：雄獅出版股份有限公司。
- 歐秀明、林文昌。2008。色彩生活美學。台北：橄欖出版社。
- 劉思量。1998。藝術心理學－藝術與創造。台北：藝術家出版社。
- 蔡清田。2000。行動研究及其在教育上的應用。高雄：麗文出版社。

- Alessandra Lemma-Wright 著。1997。心理動力心理學入門(鄭彩娥、朱慧芬譯)。台北：心理出版社有限公司。
- Evie Bentley 著。2003。意識－生物節律、睡眠和夢(鄭日昌、鄧麗芳、張穎合譯)。台北：五南圖書出版有限公司。
- E·佛洛姆原著。1971。夢的精神分析(葉頌壽譯)。台北：志文出版社。
- Eric Booth 著。2000。藝術，其實是個動詞(謝靜如、陳嫻修譯)。台北：探索文化事業有限公司。
- Giulio Carlo Argau, Maurizio Fagiolo 著。1992。藝術史學的基礎(曾培、葉劉天增譯)。台北：東大圖書股份有限公司。
- Giuliana Zuccoli Bellantoni 總編輯。1996。巨匠美術周刊－瑪格利特(楊榮甲譯)。台北：錦繡出版事業股份有限公司。
- Rudolf Arnheim 著。1976。藝術與視覺心理學(李長俊譯)。台北：雄獅圖書公司。
- 不二龍彥著。1990。夢的開運法(蕭京凌譯)。台北：大展出版社有限公司。
- 岡村多佳夫著。2001。新人類的誕生和生和死的變貌(魏伶容編譯)。台北：藝術家309期。
- 貢布里希著。2002。藝術與錯覺－圖像再現的心理學研究(林夕、李本正、范景中譯)。湖南省：湖南科學技術出版社。
- 格拉夫(Max Graf)著。1920。音樂美學－從貝多芬到蕭斯塔科維奇：作曲心理過程(摘編，1947)(葉瓊芳譯)。台北：紅葉文化事業有限公司。
- 梅瑞迪斯·伊瑟林頓-史密斯(Meredith Etherington-Smith)著。2000。記憶的堅持：達利(林淑琴譯)。台北：臉譜文化出版。

二、期刊

- 劉豐榮。2004。視覺藝術創作研究方法之理論基礎探悉：以質化研究觀點為基礎。藝術教育研究期刊第八期(11月)。台北市：師大書苑。

三、學位論文

- 吳建德。2005。 繪畫治療的美學觀點，以美學的觀點詮釋繪畫治療在明陽中學實施的成效（南華大學美學與藝術管理研究所碩士班論文）。
- 李澤藩。2003。 李澤藩的繪畫空間觀與表現（國立新竹教育大學美勞教育學系碩士班碩士論文）。
- 賴亞倫。2006。 「繪意」之探索與呈現－賴亞倫油畫創作論述（大葉大學造型藝術學系碩士班碩士論文）。

四、網路資源

- 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%BD%9B%E6%84%8F%E8%AD%98>
資料查詢：2009年12月15日。（潛意識）
- 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh/%E5%BE%A1%E5%AE%85%E6%97%8F>
資料查詢：2010年04月24日。（宅男）
- 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%AE%85%E7%94%B7>
資料查詢：2010年04月24日。（御宅族）
- 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>
資料查詢：2010年05月03日。（次文化）
- 維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>
資料查詢：2010年05月03日。（facebook）