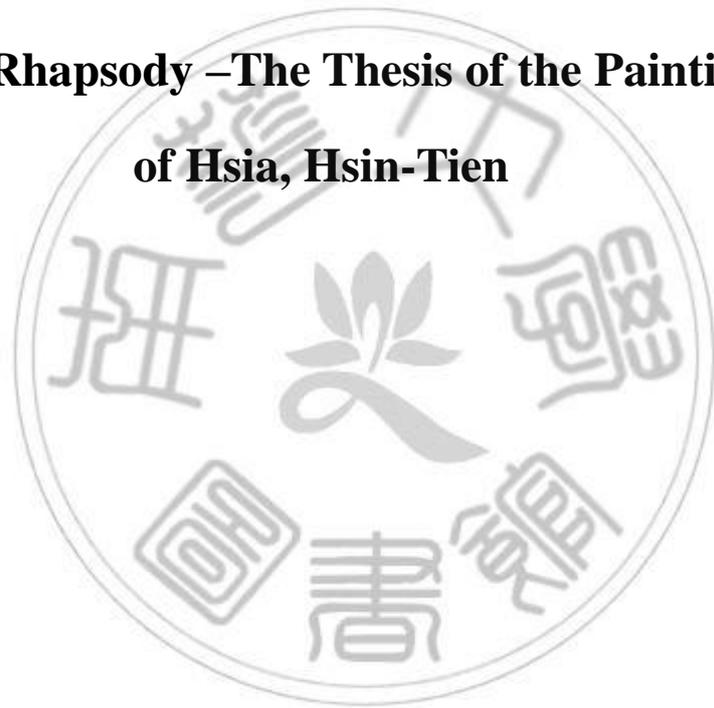


南 華 大 學
視 覺 與 媒 體 藝 術 學 系 碩 士 班
碩 士 論 文

動 物 狂 想 曲 - 夏 欣 恬 繪 畫 創 作 論 述

**Animal Rhapsody –The Thesis of the Painting Works
of Hsia, Hsin-Tien**



研 究 生：夏欣恬

指 導 教 授：羅雪容

中 華 民 國 一 百 年 六 月

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

動物狂想曲-夏欣恬繪畫創作論述
Animal Rhapsody –The Thesis of the Painting Works
of Hsia, Hsin-Tien

研究生： 夏欣恬

經考試合格特此證明

口試委員：羅雪容
陳士誠
廖鴻年

指導教授：羅雪容

系主任(所長)：葉豪和

口試日期：中華民國一百年六月十日

動物狂想曲—夏欣恬繪畫創作論述

摘 要

本創作研究以「動物狂想曲」來探討動物與人之間的關係，建構筆者藝術表現形式。創作只是一種生活點滴的反思與體悟，藉著畫筆說話而已。希望透過熟悉的思考模式配合生活經驗及領悟，以線條、色彩以及動物的造型來表現，期望畫面透過兩者的結合來演譯不同的事件，同時藉由對黑色幽默的初探得到理念上的提昇。

在此次的創作過程中，黑色幽默是本論文主要探究的課題。本研究運用文獻探討澄清創作思維，建構此創作之理念，並以此來針對有關美學理論及藝術作品做文獻探討，統合創作概念加以分析、解釋以形成結論；創作的實踐使用品質思考法與行動研究法來調節作品的品質，更藉此釐清之前的混沌之處，找出自體存在的價值，建構筆者的創作理念，發展出創造表現的新方向。

本論文內容大致分為五個章節，茲簡述如下：第一章緒論，主要闡述研究的動機、目的和研究方法、研究範圍，研究的架構與步驟和名詞釋義。第二章學理基礎，幽默和黑色幽默的定義和黑色幽默的起源、歷史背景與定義，以及將黑色幽默心理面向及西方繪畫史中作品含有黑色幽默並有動物形象的畫家，做一個簡單的介紹，並經由歷史的層面，探討動物與人類

社會長久以來的共存關係，追溯西方動物畫的發展趨向。第三章主要闡述繪畫創作理念、藝術形式與創作表現之內容分析。第四章，將作品做約略的風格解析，以筆者創作的理念做簡要的說明，透過創作形式的了解，依意圖表現、造型、色彩、構圖…等來說明陳述創作理念和創作形式，並對作品加以詮釋。第五章結論，對本論文之研究作總結，提出綜合性結論，以及對未來發展方向的省思。

關鍵詞：動物、荒誕、黑色幽默、黑色喜劇。

Animal Rhapsody –The Thesis of the Painting Works of Hsia, Hsin-Tien

Abstract

Through the “Animal Rhapsody” series, the artistic value will be communicated through the analysis of the relationship between animals and humans. Artistic creativity comes down to the understanding and experiences of the little things in life, spoken through the words of a brushstroke. And with the combination of the artist’s self-interpretation of everyday life and artistic techniques, a new scenario and concept will be explored through analysis of black humor.

During this process of artistic development, black humor is the key topic of this paper. The study employs literary discussion to clarify the artist’s creative thinking, to construct the artist’s artistic intent, and to offer literary discussions focusing on related Art theories and art works while organizing the artist’s personal creative concepts by means of examinations and explanations, to reach its conclusion. On the other hand, the practice of the creativity applies the Quality thinking method and Theory analysis method to calibrate the quality of the art work as well as to further distinguish the past ambiguities in order to find values of self-existence and to establish the artist’s artistic intent while developing a new direction for creativity expression.

This thesis contains about five chapters, summarized as follows: First Chapter, Introduction, mainly describes the motive and the goal behind this study and the study's methods, coverage; as well as the framework and steps of the study and explanations of its vocabularies. Second Chapter, Theory Foundation, briefly introduces the definitions of humor and black humor, the origin and historical background of black humor as well as the psychological side of black humor and the artists whose works containing black humor and animal images in the western art history. Furthermore, from a historical point of view, it examines the coexisting relationship between animals and humans by tracing the progression of western animal art. Chapter Three mainly describes the artistic intent behind the paintings, analysis of their art forms and creative expressions. Chapter Four gives a brief style analysis on the artist's work and a succinct overview on her artistic intent. Based on the understanding of my own art style, my outlines my artistic intent and art style as well as explanations on my work in regards of expression, style, color, sketches, etc... Chapter Five, Conclusion, reaches a final conclusion for the study of this paper and offers a comprehensive closing statement and contemplation on the direction of future progression.

Keywords: Animal, absurdity, black humor, black comedy

動物狂想曲—夏欣恬繪畫創作論述

目次

摘要	I
Abstract	III
目次	V
表次	VII
圖次	VIII
第一章緒論	1
第一節 創作研究動機與目的	1
第二節 創作研究方法	4
第三節 研究範圍	8
第四節 研究架構與步驟	10
第五節 名詞釋義	13
第二章學理基礎	15
第一節 幽默與黑色幽默之相關意涵	15
第二節 黑色幽默之心理面相	23
第三節 黑色幽默畫中的動物	28

第四節	西方美術史上的動物畫發展	34
第三章	繪畫創作理念與形式	42
第一節	創作理念	42
第二節	創作形式	48
第三節	創作表現之內容分析	61
第四章	作品詮釋與解析	68
第一節	「Just For You」系列	69
第二節	「Ribbon」系列	78
第三節	「浮生錄」系列	83
第五章	結論	105
第一節	創作的省思	105
第二節	未來創作發展	106
參考文獻	108
專書	108
期刊	110
網路資料	111

表次

表1-1	研究架構	11
表1-2	研究步驟流程	12
表2-1	字典對幽默一詞的解釋與定義	17
表2-2	國內外學者對幽默的定義	18
表3-1	創作使用媒材一覽表	67
表4-1	「Just For You」系列圖錄	69
表4-2	「Ribbon」系列圖錄	78
表4-3	「浮生錄」系列圖錄	84

圖次

圖 2-1 馬格利特，歡愉	29
圖 2-2 馬格利特，聚焦的創新	30
圖 2-3 馬格利特，畫像	30
圖 2-4 恩索爾，可怕的音樂家	32
圖 2-5 恩索爾，危險的廚師	32
圖 2-6 馬克思，基督教殉道者	34
圖 2-7 馬克思，如同藝術評論家的猴子	34
圖 2-8 阿爾塔米拉洞穴壁畫，野牛	35
圖 2-9 古埃及繪畫，鵝	36
圖 2-10 古希臘藝術，黑繪水甕	37
圖 2-11 羅馬藝術，用嘴整理羽毛的鴿子	37
圖 2-12 波提且利，老實人納斯塔基奧的第一篇故事(局部)	39
圖 2-13 拉斐爾，聖喬治大戰惡龍	39
圖 2-14 維拉斯奎茲，侍女(局部)	39
圖 2-15 庫爾貝，裸女與狗	41
圖 2-16 秀拉，大傑特島的星期日下午(局部)	41
圖 3-1 反覆，穿山甲	50
圖 3-2 夏欣恬，Venus(局部)	50
圖 3-3 漸層，魚	51

圖 3-4 夏欣恬， Fly(局部)	51
圖 3-5 對稱，蝴蝶	52
圖 3-6 夏欣恬， Killer(局部)	52
圖 3-7 均衡，丹頂鶴	52
圖 3-8 調和，鸚鵡	53
圖 3-9 對比，熊貓	54
圖 3-10 夏欣恬，Dessert(局部)	54
圖 3-11 比例，鸚鵡螺	54
圖 3-12 節奏，斑馬	55
圖 3-13 統調，紅鶴	56
圖 3-14 單純，狐狸犬	56
圖 3-15 米勒，拾穗	62
圖 3-16 常玉，馬上英雄	62
圖 3-17 傑利柯，梅杜薩之筏	62
圖 3-18 達利，由飛舞的蜜蜂引起的夢	63
圖 3-19 恩斯特，被夜鶯嚇著了的兩個孩子	63
圖 3-20 波洛克，One: Number 31	63
圖 4-1-1 夏欣恬，豬肉	71
圖 4-1-2 夏欣恬，皮草	73
圖 4-1-3 杜勒，野兔	74

圖 4-1-4 夏欣恬，實驗 I	75
圖 4-1-5 夏欣恬，餐桌上的豬	77
圖 4-2-1 夏欣恬，Ribbon I	80
圖 4-2-2 夏欣恬，Ribbon II	82
圖 4-3-1 夏欣恬，KFC Grandfather	86
圖 4-3-2 夏欣恬，Fly	88
圖 4-3-3 夏欣恬，Why are you here?	90
圖 4-3-4 夏欣恬，Bee time	92
圖 4-3-5 夏欣恬，Dessert	94
圖 4-3-6 夏欣恬，The Last Flower	96
圖 4-3-7 夏欣恬，Killer	98
圖 4-3-8 夏欣恬，Boom!	100
圖 4-3-9 夏欣恬，崖上的嘍神	102
圖 4-3-10 夏欣恬，Venus	104

第一章 緒論

本章主要目的在於說明本研究的問題背景與研究動機、研究目的與創作研究方法、研究步驟、研究範圍、名詞解釋，以下將分節敘述之。

第一節 創作研究動機與目的

創作主要來自生活中的感知與體悟，是個人思想與情感的抒發，也是一種生活態度的展現。現在社會中有太多荒誕的情境，筆者以黑色幽默之手法，探討對生活周遭的經歷與記憶。

一、 研究動機

筆者從小就對動物特別有親切感，直到陪伴14年的家犬因病過世，才想要以動物作為創作內容，我們可以在牠們身上看到質樸而沒有文化包裝的生命氣息，這種感覺像是喜悅，或是安全感，或是敬畏，甚至是混雜些迷惑，並好奇究竟是什麼樣的造物主能創造出如此

美麗的生物！甚至是昆蟲都可以從中獲取對藝術創作的養分與靈感。我們的生活不能沒有牠們，然而牠們卻可以不需要我們，從人類對待動物的態度，可以發現人性最真實的一面，筆者因此開始思考如何將動物與藝術創作結合。

當今社會充斥著許多荒謬、可笑的情境；生活中有太多的苦澀與無奈的事情，生於台灣這樣一個充滿矛盾的社會體系當中，在心理上的形成必有一定的反叛心理，反叛的不是社會現況，而是自我內心世界的顛覆，充滿了無力感與默默承受這荒誕的一切，取而代之是日子還是要繼續過的自嘲心理。本創作以動物作為主角，以擬人、隱喻的手法，來呈現人性矛盾的一面，將外在世界透過主觀認知所產生的再詮釋，以黑色幽默方式來表現個人主觀之記憶與情感向外投射的過程，並且在此兩種作用不斷地反覆堆疊中，建構出筆者的世界觀。

現實越是黑暗，幽默越是荒誕，就越帶有“黑色”的性質。¹

本創作研究以《動物狂想曲》做為創作主題，“動物狂想曲”概念是對這個生存世界的闡述，用一種自嘲眼光看待所處之世界，並以黑色幽默為創作上主要思維，用一種荒謬、詼諧手法，面對我們生活中的現實。其作品並不是要強烈去批評或指涉任何議題和事件，純粹

¹ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.131。

是希望經由創作，將自己感受到的世界表達出來。創作之主體，現階段是以動物形象為主軸，藉由動物形象來思索人與這個世界的互動關係。期望透過動物來表達不同事件，藉由生活中的體悟與反思，用畫筆來說故事，並開創屬於自己的路。

二、 研究目的

經由本創作研究的過程，以黑色幽默與動物結合手法來表現對生活周遭之記憶與體會，憑藉著表面上輕鬆的方式來表達對現實荒誕的深層無奈。藉此探究創作目的與釐清創作方向，使得創作延展性更大。

筆者進行本創作研究之目的，主要有以下幾點：

- (一) 探討西方動物畫之歷史相關理論。
- (二) 透過關於黑色幽默之理論探索及客觀化分析，建構筆者的創作理念。
- (三) 試圖使美學觀點與生活面向得以融通，並整合於創作思考中。
- (四) 基於創作的實踐與省思，提供關於未來創作研究的發展。

第二節 創作研究方法

本創作研究探討採用理論探究方法與實際生活經驗、觀察，再加以思考整合、驗證，輔以行動進行創作研究。在形成問題及蒐集相關資料的研究上面，使用了文獻探討法，創作進行時，運用品質思考法與行動研究法來反省過程中所遇到的問題，並求創作應對策略，茲分述於下：

一、 文獻探討法

藉由文獻探討法，讓筆者掌握研究問題的重要方向，並可以限定問題範圍，避免研究問題過於廣泛或狹隘，有助於釐清與界定研究論文的概念，可以避免重複他人的研究，此外，透過閱讀相關文獻過程中，例如：期刊、學位論文、摘要、評論、研究報告、圖書…等等，增進筆者對於論文主題的基本理論有深入的瞭解，可得知前人研究的優缺點，以此對照本研究，優點可應用於創作論文中，缺點則可不與之重蹈覆轍。

經由研讀、回顧、檢討、整理相關文獻，發現研究論文問題處，並予以修正，以引用他人研究成果來印證、解釋與比較，使研究更具說服力。因此，所謂文獻探討法，是指針對某一特定的研究問

題，持續蒐集與其有關的重要圖書文物資料，並加以評鑑、分析、歸納、與彙整的工作。

本次文獻探討法之目的，筆者歸納如下：

- (一) 擬定研究題目與問題
- (二) 避免與他人研究重複
- (三) 與現有文獻相互比較
- (四) 選擇理想的研究方法

二、 品質思考法

創作思考方面，採用品質思考法。品質思考法為作品構成元素的出發點，透過調整來達到作品協調，並探討分析作品表現成效，故本創作研究之思考過程採用品質思考法作為內在思維理論建構的依據，以期透過檢討、調整、重新建構等步驟，來達到理想的作品實踐目的。1963年學者艾克(Echer)提出6個藝術創作過程之階段²：

- (一) 一個呈現關係 (a presented relationship)：此最初或隨興的層面，是對組成要素或整體品質關係加以建構、採用、選擇、與區別，亦即面對某一個或某一些品質，且這些品質成為修整、再建構或改變的可能選擇。

² 劉豐榮著，《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》（台北市：文景，1997），p.18-19。

(二) 實質的調解 (substantive mediation) : 後續的階段有時很快來臨，有時則需一段較長的時間，此階段即建立新的品質關係。某些情況中，這些關係成為達成預期目的之可能手段。對這些關係之選用決定其後品質的選擇，未來的選擇可能包括對前一選擇的破壞，亦即另一品質會呈顯出來而與開始的品質相互競爭。

(三) 全面性主控之確定 (determination of pervasive control) : 清楚的呈顯為一個全面性主控之整體品質關係。此整體所顯示的獨特性可能意味著基於傳統風格亦可能是新風格的產生。

(四) 品質的規範 (qualitative prescription) : 無論在創作早期或晚期階段若已有全面的品質，則根據品質相關性而開始其後的調解活動。藝術家從品質去推論品質，亦即對未來「品質的步驟」之預期或意圖係基於現前建立的品質。

(五) 實驗的檢討 (experimental exploration) : 透過媒介之操作進行測試。測試時組成品質之考慮與安排乃根據其整體或全面品質的關係。

(六) 結論 - 整體品質 (conclusion : the total quality) : 作品被評斷為完整的，亦即達成整體性，該全面性已充分成為主控性。然而此為暫時的事情，因為未來的評價可能產生需加以修正的結論。

品質思考的程序並非整齊劃一的方式進展，而是一種單一、持續的「手段—目的」之進展過程，有時猶豫、停止、探索，也可能重新思考，創作時各程序未必會全然發生。

三、 行動研究法

學者庫爾特·勒溫（Kurt Lewin, 1890-1947）給行動研究的定義作了以下解釋，他認為行動研究是螺旋式的探究過程，並包含3個步驟³：

- （一） 計劃行動，包括勘察和時情調查
- （二） 採取行動
- （三） 事時搜尋關於行動研究的結果

行動研究法包含2大重點，一是外在的行為或行動，二是內在的思想或觀念，在內外兼顧之下以解決實際問題，亦即：行動研究法是著重於發展與改進。

行動研究法…必須借助其他方法來完成，因此它也可稱為是一種研究態度。它在研究過程中所強調的是參與者即研究者，診斷與治療並重，思想與行動相互為用…。⁴

行動研究是一個螺旋的周期，並非一個線性過程，這個過程是動態的，研究、行動如繩索般緊密連結、交互作用，正是行動研究的特色。⁵本創作研究採用行動研究法進行探討，為筆者研究創作歷程

³ 周新富著，《教育研究法》（台北市：五南，2007），p.310。

⁴ 賈馥茗、楊深坑主編，楊荊生著，《教育學方法論》（台北市：五南，1993），p.209。

⁵ 周新富著，《教育研究法》（台北市：五南，2007），p.312。

的具體行動，過程中著重發展與改進，試圖了解自我，以探究反思的精神，以已有資料進而反省、改善行動方法，並隨時加以修正與改進，做為下一張創作品的修正方向。行動研究歷程包括「觀察、計畫、行動、反省」之循環順序，其歷程也許無法明顯獨立區分，亦未必如此循序進行，因此研究歷程中任一重要階段都可能進行此上述4項活動之一，也可能同時混合進行。藉由在實際創作研究過程中，所面臨到的問題進行研究，提出解決方案，並透過實際行動付諸執行，進而加以反思、彙整和修正，來改善進行創作研究時所遇到的困難。

第三節 研究範圍

本研究範圍方面，分成以下3點：

- (一) 透過文獻分析，主要探討黑色幽默之思想與定義，對於受黑色幽默影響的文學、戲劇方面，本研究較不做深入探討。
- (二) 繪畫方面，將西方美術史中，有關動物畫的歷史發展與動物的美學形式做一個簡單的介紹，並且探討繪畫中，有動物形像的作品與黑色幽默結合的繪畫表現手法，例如馬格利特（Rene Magritte, 1898 - 1967）。
- (三) 創作上，主要藉由西方繪畫的形式與媒材，傳達畫中的黑色

幽默意涵；並完成個人創作論述。

研究範圍限制上，筆者分爲3點：

(一) 因爲黑色幽默一詞源於西方，而西方對於黑色幽默的理論常是散亂和含混的，且國內對於黑色幽默心理學方面的文獻分析甚少，因此在相關資料文獻的取得和蒐集過程中，筆者雖透過各種管道盡可能搜尋，然而在心力、體力、經費、時間及地域等諸多相關因素的限制下，文獻資料的完整性不免有所遺漏。

(二) 截至目前爲止，國內並無專書研究介紹、討論黑色幽默的專書，因此在研究者必需就著閱讀原文文本進行分析、探討的過程裡，或多或少會因爲語文程度不足、文化背景差異的隔閡這些因素，對文本的解讀產生過於主觀或誤讀的情形。

(三) 此研究爲筆者現階段繪畫創作上的演變，經過不斷反省、檢視、彙整，所作的一個呈現。無論是繪畫理念或繪畫表現形式，都僅爲此階段的理念及風格，因此，本階段作品呈現不表示藝術風貌就此定型，將是以本研究爲基礎，持續發展。

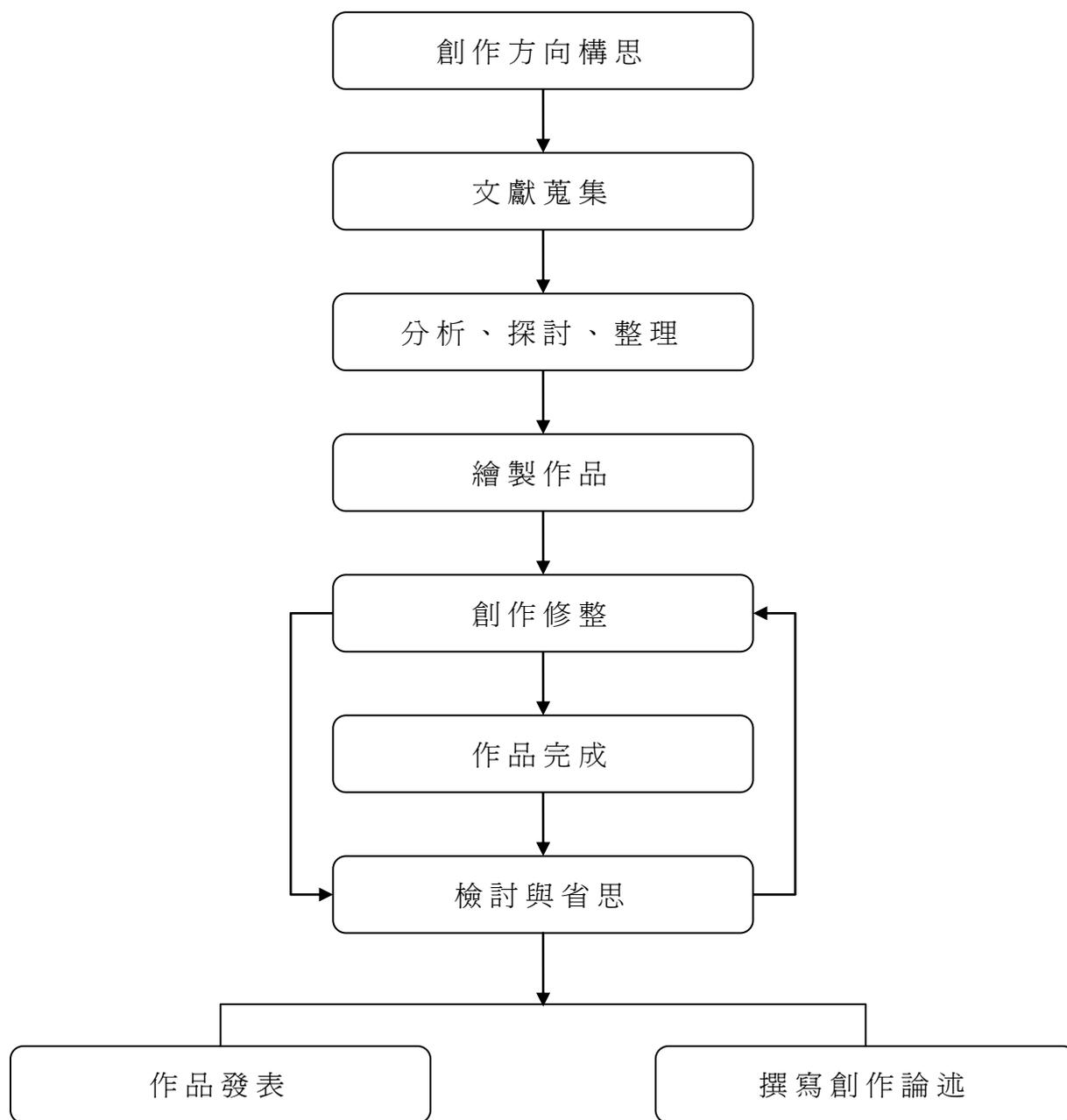
第四節 研究架構與步驟

本小節將對研究架構與研究步驟流程之關係說明如後。

一、 研究架構

本創作研究架構為創作方向的構思，並透過文獻蒐集探討創作發展脈絡，以及分析、整理相關文獻的創作與撰寫資料，作為創作品質之參考。依據創作動機與目的進行創作。從作品的開始繪製到作品的完成，不斷的作修整與自我評析、檢討、省思，最後發表創作成果與創作論述。本創作流程與架構表如下（表 1-1）：

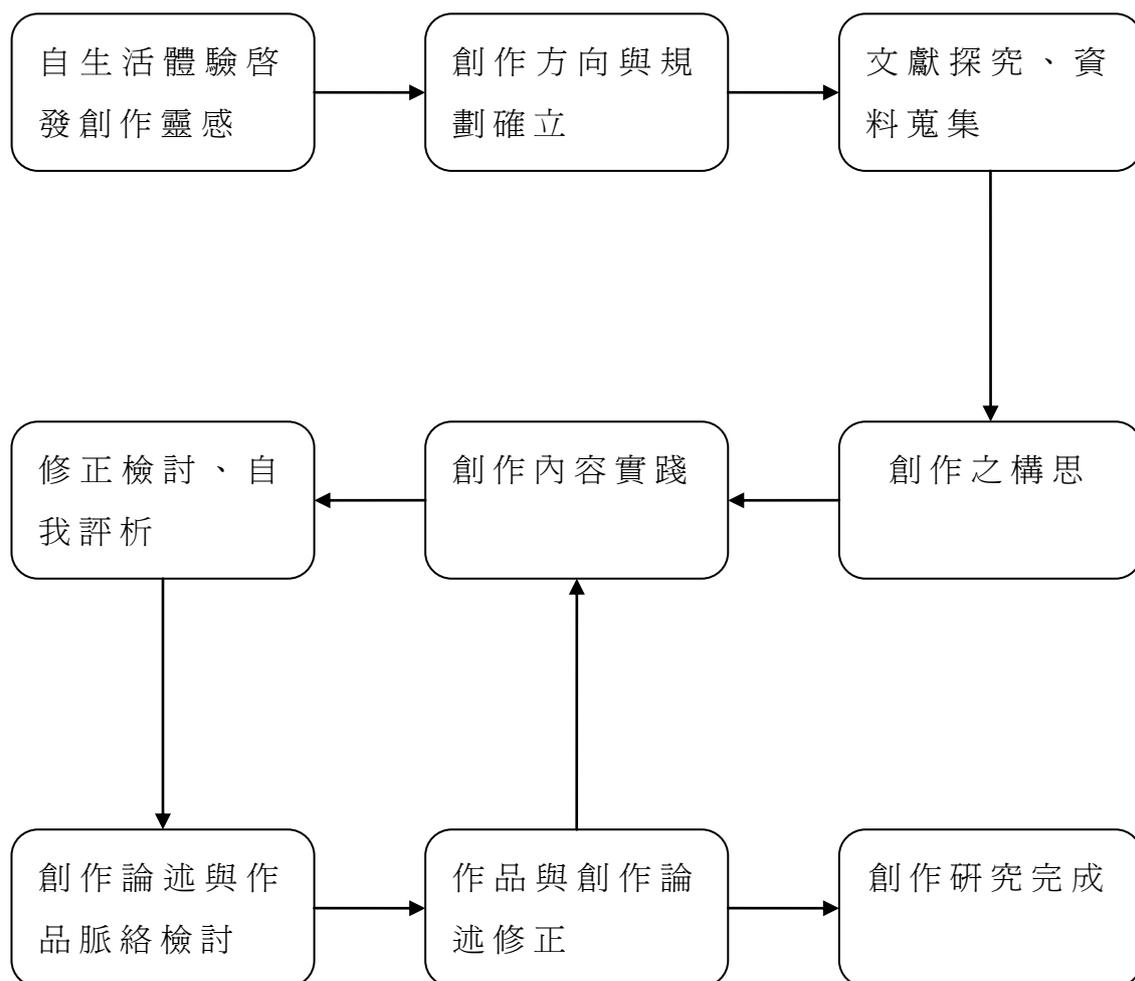
表 1-1 研究架構



二、 研究步驟

依據上述研究架構，本創作研究步驟流程進行如下（表 1-2）：
自生活體驗啓發創作靈感→創作方向與規劃確立→文獻探究、資料蒐集
集→創作之構思→創作內容實踐→修正檢討、自我評析→創作論述與
作品脈絡檢討→作品與創作論述修正→創作研究完成

表 1-2 研究步驟流程



第五節 名詞釋義

筆者以荒誕、幽默、黑色幽默三個名詞，作為本研究主要內涵，茲將以上 3 點作名詞釋義如下：

一、 荒誕 (absurd)

absurd 一詞源出自拉丁文的 surdus，意思為難聽的或不和諧之音，之後引申為不合理、不合邏輯、不可理喻的意思。荒誕在現代的西方主要概念，哲學的存在主義與文藝上的荒誕派戲劇、意識流小說到超現實主義繪畫等都含有荒誕的觀念，英國戲劇評論家在出版《荒誕派戲劇》書中的一段話較好地反映現代人的荒誕感：「荒誕派戲劇關心人的處境的終極真實，以及少數生命與死亡的基本問題…，使觀眾了解人在宇宙中危險和神秘的地位。」⁶

二、 幽默 (humour)

中國歷史上的幽默一詞源於屈原《九章·懷沙》中的一段話：「瞬兮杳杳，孔靜幽默。」幽默有隱靜之意，與現代幽默無關。現代

⁶ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.135。

的幽默為外來語，直到林語堂將英語 **humour** 音譯過來，才漸漸相沿成習。西方的幽默源於生物學的概念⁷，直到 16 世紀，西方傳統的幽默概念開始近代化的演變，**humour** 之詞才漸漸從醫學走向文學，並於文藝復興時期，成為文學潮流或文化潮流。

三、 黑色幽默 (**black humour**)

幽默於第二世界大戰之後，隨著現代主義和後現代主義興起，發展成 20 世紀一種重要的文學流派即黑色幽默，並成為 60 年代美國小說創作中最有代表性的流派之一。強調人類社會的荒謬、混亂和神秘莫測，以及與環境的不協調，並以誇張到荒誕程度的幽默手法來嘲諷社會和人生，表現人類的災難、痛苦和不幸。它以喜劇的形式來表現悲劇的內容，從而產生荒誕不經、滑稽可笑的喜劇效果。

⁷ 古希臘著名醫師希波克拉底斯主張「四體液病理學說」，人體內存有血液、黏液、黃膽汁、黑膽汁四種體液，而所謂良好的幽默，意旨比例的均衡狀態；所謂缺乏幽默，意旨比例失調狀態。參閱閻廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.111 - 112。

第二章 學理基礎

本章主要目的在於說明黑色幽默的內在意涵及形成原理，以及將具有黑色幽默的畫中有關動物的形象，做一個簡單的介紹，並經由歷史的層面，探討動物與人類社會長久以來的共存關係，追溯西方動物畫的發展趨向，以下將分節敘述之。

第一節 幽默與黑色幽默之相關意涵

本節說明幽默的定義，筆者整理出辭典與學者對幽默的定義，並將黑色幽默相關的學理基礎，分別敘述之。

一、 幽默的定義

何謂幽默？自古以來許多偉大的思想家都在努力尋求它的答案，有人認為幽默是一種智慧，有人則認為幽默就是一種能使人產生愉快的感受，幽默是一種很難界定的心理現象，在著作中提及對幽默的爭論的，可以遠溯至西元 3 到 4 世紀時的柏拉圖（Plato, ca. 427 - 347

B.C.) 及其對話錄。他曾寫道：我們應該避免幽默，因為它僅僅建立在我們因嘲笑他人的痛苦而得來的快樂上。⁸不論對此說法是否贊成或反對，幽默一詞的定義從數十世紀以來就眾說紛紜。

16 世紀，幽默才開始成爲文學潮流或文化潮流，透過影射、諷刺、雙關等修辭手法，幽默是藉著在風趣、嘻笑之言語中，寓有深刻之諷刺意味。與喜劇不同之處在於它以誇張、直接、辛辣的手法揭示更多反面人物的假象，並引起譏諷的嘲笑。幽默與機智的結合，形成詼諧、妙答或是能言善道的表現，但是幽默並不是機智。

幽默近乎天性的自然流露，機智則有人工氣息；幽默的語言樸素渾厚，意味深長，而機智的語言則文雅細緻，明快尖銳；幽默顯示人的性格，機智表現人的聰明。幽默與機智結合，會使喜劇人物既意味深長而又有光采。⁹

就如同陳學智教授所說：幽默絕對不只是會搞笑耍寶，而是對生活的一種領悟，對人生的洞察。¹⁰幽默所涵蓋的研究範圍很廣泛，包括了心理、人格、社會或文化等等，從過去研究顯示，目前對幽默一詞較無法有充分且完整的定義，有鑑於此，筆者就文獻的蒐集過程中，整理出各家字典與學者們對一詞幽默的解釋與定義如下，可讓我

⁸ H. True 著，鄭慧玲譯，《幽默就是力量》（台北：遠流，1984），p.17。

⁹ 李澤厚、汝信主編，張錫坤著，《美學百科全書》（北京：社會科學文獻出版社，1990），p.650。

¹⁰ 陳學智著，《如果您尚未決定用快樂幽默的心面對這一天，千萬別起床》〈應用心理研究〉，2005，第 27 期，p.33。

們更進一步了解幽默之意涵：

表 2-1 字典對幽默一詞的解釋與定義

書名	解釋
國語辭典	一種含蓄而充滿機智的辭令，可使聽者發出會心的一笑。
教育大辭書	利用語言或動作讓人產生會心的愉悅就是「幽默」；而幽默所表現的是切合情境，用雋永風趣的言辭使人覺得有出乎意表的新鮮而有趣。
百科大辭典	美學名詞。藉影射、諷刺、雙關等修辭手法，在風趣、嘻笑之言語中，寓有深刻之諷刺意味。
美學百科全書	幽默是把內容和形式中美與醜的複雜因素交合為一種直率而風趣的型是外化出來，所引起的是一種輕微諷刺意味的笑。其中美、醜因素的不同配置組合，又可以塑造出不同的幽默形象。以前者為主導，構成風趣瀟灑、可親可佩的正面形象；以後者為主導，則構成鄙陋可笑卻無可愛之處的反面形象。
牛津英文字典	是指引起樂趣、滑稽、玩性、詼諧、快樂的言行舉止或文字。

(筆者整理)

從國內外學者對幽默一詞的定義¹¹，筆者整理如下：

¹¹ 張景媛、陳學志、黃譯瑩著，《幽默訓練融入綜合活動對國一學生創造思考與人際因應之影響》〈教育心理學報〉，2004，第1期，p.13 - 29。陳學志著，《如果您尚未決定用快樂幽默的心面對這一天，千萬別起床》，〈應用心理研究〉，2005，第27期，p.31 - 35。

表 2-2 國內外學者對幽默的定義

學者	定義
陳學志 2001	幽默是一組特定的刺激，能引起好玩的性質，常與笑、有趣、機智、荒謬、喜劇等概念交換使用。是對生活的一種領悟，對人生的洞察，一種可以接受並欣賞人事兼荒謬可笑，坦然面對自己的不完美以及缺憾之豁達態度。
高源令 1991	幽默可以廣義地解釋為人們才智的發展，事發現新點子時用來表達歡愉、驚喜的方式，而幽默與創造力有密切關聯。
劉佩雲 1990	幽默具有欣賞幽默的能力與創造幽默的能力這兩個主要面相。
詹昭能 2005	笑話不等同幽默，不論在內涵以及形式上，幽默都與笑話區隔。
蕭文 2005	幽默是一種「生活方式」的表現，如果生活中沒有創意，幽默就只好躲起來了。
李永怡 1992	幽默是創造力的催化劑，幽默本身就是一種創意。
Sherman 1988	幽默能改變、調整人際間的距離，是一種人際溝通的行為，能促進人際互動、增進友情、親密感及別人贊同，改變或調整人際間的距離。
Wilson 1979	幽默是指一種能使人覺得有趣（amusement）或好笑（funny）的刺激。
Nazareth 1988	將幽默界定為任何可笑（laughable）或有趣（amusing）的事。
Giora 1991	幽默刺激在敘述初期待有較少的訊息，但「關鍵語句」呈現時卻產生大量訊息，因為個體不能預測，所以產生驚奇效果。

（筆者整理）

由以上的表中，可瞭解幽默的定義及特性，黑色幽默雖然對於幽默的性質有所繼承，卻有它自身的鮮明色彩，其暴烈、冷酷、反叛和冷漠遠超過傳統的幽默，以下進一步深入探討黑色幽默的內容。

二、 黑色幽默之學理基礎

筆者汲取黑色幽默其精義並試加整理為：（一）黑色幽默的起源；（二）黑色幽默的歷史背景；（三）黑色幽默的定義，以下分述之：

（一） 黑色幽默的起源

最早提出黑色幽默（black humour）這一概念的，是 1937 年法國超現實主義領袖安德烈·布勒東（Andre Breton, 1896 - 1966）與艾呂雅于（Paul Eluard, 1895 - 1952）共同合寫的一篇同名論文，1940 年他們又再次合編一部名為《黑色幽默選》，但是當時黑色幽默這一概念並未引起關注，之後的 1965 年 3 月，美國作家佛里德曼（Bruce Jay Friedman, 1930）編了一本短篇小說集，收入 11 位美國當代作家和一位法國作家的作品，題名為《黑色幽默》，黑色幽默一詞就作為一種重要的文學現象，受到世界性的普遍關注並廣為流傳，

它是 20 世紀 60 年代美國小說創作中最有代表性的流派之一。

(二) 黑色幽默的歷史背景

黑色幽默的產生是與 60 年代美國的動盪不安相聯繫的。¹²當時的社會，物質生活雖然已相當富裕，但是社會意識卻非常高漲。有的文化評論家甚至把從 20 世紀 50 年代末到 70 年代初這段時間稱爲是美國歷史上的荒誕時代。¹³《幽默理論關鍵詞研究》一書中爲當時美國的時代背景做了一個很好的說明：

在我們這個極度緊張的社會，任何過於嚴肅的東西都將難以爲繼。唯有幽默才能使全世界鬆弛神經而又不至於麻醉，給全世界以思想自由而又不至於瘋狂，並且，把命運交給人們自行把握，因而不至於被命運的重負壓垮。¹⁴

20 世紀 60 年代初期，當時美國捲入越南戰爭，戰事的失利和美軍慘痛的傷亡，更使全國反戰情緒高漲，局勢動盪，社會混亂再加上種族、女權等運動，西方民主的思想和傳統的道德觀念受到質疑和批判，取而代之的是對共產主義革命的恐懼與憂心。冷戰、核武戰爭的

¹² 中國大百科全書編委會編輯，《中國大百科全書》（台北：錦繡，1992），外國文學 I，趙啓光著，p.421。

¹³ 覃承華、郭小娟、羅顯克著，《美國黑色幽默小說的名與實》，〈濮陽職業技術學院學報〉，2008，第 21 卷，p.100。

¹⁴ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》，（上海：學林，2010），p.125。

陰影籠罩著當時人們的心靈，爆炸式的搖滾音樂、吸毒、性解放、同性戀、黑社會的猖獗等，對當時的美國人來說，似乎已經失去了賴以延續的精神支柱，對社會、對他人、甚至對自己，都充滿了悲觀絕望的態度，這時黑色幽默就是在這瘋狂文化與瘋狂的社會下產生的。除此之外，黑色幽默的自嘲精神，也與精神分析和超現實主義有關。

(三) 黑色幽默的定義

雖然黑色幽默一詞很廣泛流行，但是對黑色幽默究竟為何物，迄今似乎仍未有一個明確定義。例如，鄭榮華在《中國黑色幽默小說大觀》的前言裡說到：黑色幽默的特點，是思想情緒的黑色與幽默相結合…它是幽默的，但並不使人感到輕鬆，笑聲中含著痛苦的眼淚，以寄託他們深深的厭惡乃至絕望。¹⁵奧爾德曼在《越過荒原》的序言中說：黑色幽默是一種把痛苦與歡笑、荒謬的事實與平靜得不相稱的反應、殘忍與柔情並列在一起的喜劇，黑色幽默作家對待意外、倒行逆施與暴行，能像丑角那樣一聳肩膀，一笑了之。¹⁶而在《未來主義·超現實主義·魔幻現實主義》一書中將黑色幽默定義為：冷酷的幽默，可怖的或瀆聖的玩笑，它們的喜劇力量出自於令人難以忍受的、

¹⁵ 鄭榮華編，《中國黑色幽默小說大觀》（北京：群言，1994），前言。

¹⁶ 覃承華、郭小娟、羅顯克著，《美國黑色幽默小說的名與實》，〈濮陽職業技術學院學報〉，2008，第21卷，p.100。

荒誕的和可怕的遭遇之中。¹⁷雖然以上定義都無法全面的解釋黑色幽默，卻可了解黑色幽默的現代特點，即現代精神的產物。

人在面對現實中的絕望卻又想在幽默中獲得精神解脫和精神超越的複雜心裡，美國著名的黑色幽默家馮內果（Kurt Vonnegut, 1922 - 2007）把這樣的複雜心裡解釋為“絞刑架下的幽默”（gallows humor）。星期一被押赴刑場的那個歹徒說：“不錯，這個星期開始得很好！”另一個歹徒卻為他裸露的脖子要了條毛巾以免“受凍！”¹⁸這就是所謂的黑色幽默，從喜劇的角度看待令人不愉快的事實，從而沖淡悲觀色彩。黑色幽默的小說家們描寫的是當時社會現實與生活周圍的荒謬和對現況的一種抗議。

堅決拒絕接受外部世界對自己的傷害和控制；對傳統的禁忌和幾百年來的偏見的猛烈、尖刻的嘲諷；強烈反對社會對人在精神和肉體兩方面的發展的束縛，以及為了精神解放進行毫不寬容的鬥爭。¹⁹

面對世界的荒誕與瘋狂，用一種無奈的嘲諷、自嘲、可笑的態度，表現環境和個人的憤怒、不滿與絕望，透過“黑色”所指的可怕又滑稽的客觀事實，與“幽默”所採取的嘲笑態度，來消解人們對絕

¹⁷ 柳鳴九主編，《未來主義·超現實主義·魔幻現實主義》（台北市：淑馨，1990），p.147。

¹⁸ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.126。

¹⁹ 柳鳴九主編，《未來主義·超現實主義·魔幻現實主義》（台北市：淑馨，1990），p.148。

望、失敗和死亡的恐懼。因此，才會有些評論家把黑色幽默稱為如上面所說的“絞架下的幽默”或“大難臨頭時的幽默”。²⁰

第二節 黑色幽默之心理面向

本節分「幽默與恐懼的結合」與「幽默心理學的探析」，探討黑色幽默的心理面向，以期更好地把握黑色幽默的內涵。

一、 幽默與恐懼的結合

傳統幽默通常是與恐懼分離的，貶抑類的幽默雖然處於取笑的人站在一個比較高的位置上，俯視受嘲笑的人或物，但卻不使人感到恐懼。

傳統的幽默通常使由此產生一種優越感和滿足感。黑色幽默儘管也使人發笑，但它卻未能帶來愉悅，因為在它滑稽背後往往隱藏著痛苦和不幸。它讓人發笑的同時，也給人以哀怨和恐懼。因此可以說，恐懼和幽默是構成黑色幽默的兩大要素，這兩大要素的相互融合和滲透就是黑色幽默

²⁰ 中國大百科全書編委會編輯，《中國大百科全書》（台北：錦繡，1992），外國文學 I，趙啓光，p.421。

的本質。²¹

在心理學中，恐懼被認為是心理學的重要元素，亦是神經症構成的重要組成部分。恐懼是對危險的情感反映，並都伴隨著生理上的感覺。許多人喜歡看恐怖的電影或閱讀恐怖小說，心理學家認為這是滿足人們在平凡安定的生活中尋求刺激的需要，也有觀點認為這和感到恐懼時釋放多巴胺而產生興奮有關。至於幽默是一種特殊情緒的體現，它是人們適應環境的工具，當人類面臨困境時緩解精神和心理壓力的方法。看似不相交集的兩者，卻是構成黑色幽默的特質。然而，兩者在黑色幽默中所占的份量經常不是對等的，有些評論家對此解釋道：

幽默和恐懼各自沿著兩條交叉的對角線不斷發展變化。當這了條線交叉時，兩種效果——恐懼感和幽默感的比例是對等的，難以分清這兩種截然相反的情感。當兩條線相離很遠時，讀者或是覺得恐懼或是覺得可笑，而相對應的另一種感覺就沒那麼明顯了。²²

在黑色幽默的作品中，幽默與恐懼是同時並存的，而當這兩種要素相互交會時，彼此成分是成反比例增減的，當幽默的成分多了些，

²¹ 游南醇、徐特輝著，《黑色幽默特點分析》，〈華南師範大學學報〉，2004，第6期，p.76。

²² 游南醇、徐特輝著，《黑色幽默特點分析》，〈華南師範大學學報〉，2004，第6期，p.77。

恐懼就少了些；當恐懼的色彩濃厚了，幽默也就顯得淺淡了；當幽默和恐懼平分秋色時，觀者就難以辨清是悲還是喜、是樂還是憂。但無論幽默和恐懼是如何融為一體，它都能讓觀者產生矛盾複雜的情感，那就是又樂又怕的一種強烈的情感困惑。

二、 幽默心理學的探析

1905年，心理學家佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856 - 1939）出版了《詼諧與潛意識的關係》一書，並且在書中分析幽默：幽默是不受干擾它們的痛苦的影響而獲得樂趣得一種手段，它的作用是替換這種情感上的發展並占據它的地位。佛洛伊德給幽默下了一個這樣的定義：幽默的快樂是以釋放未出現的情感為代價而產生的：它起源於情感消耗的節省。²³

幽默可以通過語言的凝縮、位移、模稜兩可等簡化的手段，實現對痛苦情感的抑制、替換，或者說實現一種本來要付出的心理力量的節省，從而使聽眾的預期落空，使他們感到驚奇感到快樂，並獲得超越痛苦的個體生存的意義。²⁴

²³ 佛洛伊德著；彭舜、楊韶剛譯，《詼諧與潛意識的關係》（台北市：胡桃木文化，2006），p.292。

²⁴ 閻廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.126。

雖然，當幽默發生時，在一個人身上會出現甚麼感受，這是很不容易說清楚的，每個人會因為個性、心理、生理的不同，而有不一樣的反應。對於情感節省理論，佛洛伊德更進一步闡述：

聽眾知道某人處於一種領導他們的期望的地位上，即引導他對某人產生某種感情跡象的期望，諸如某人將憤怒、將抱怨、將訴苦、將受嚇或受驚，甚至或許將處於絕望之中；聽眾準備跟著某人的引導在自己身上喚起同樣的感情衝動。但是，這種感情的期待卻落空了，這個某人表現得無動於衷，只是開了一個玩笑。這種在聽眾身上節約下來的感情消耗變成了幽默的快樂。²⁵

根據佛洛伊德的理論，可知：幽默的本質就是一個人免去自己由於某種處境會得自然引起的感受，而用一個玩笑使得這樣的感情不可能表現出來。²⁶由於幽默的發生只有受到種種傷害、痛苦的被害人，必須要經過一連串犧牲，才能夠獲得幽默的樂趣；而無關的人，則只會有笑鬧的樂趣。²⁷

佛洛伊德認為，本著超越痛苦的思路，在幽默者身上實際存在著一種莊嚴和高尚的東西，保持尊嚴，正是幽默與「玩笑」（jokes）之間最大的不同。玩笑的目的通常只在獲得樂趣，或是化解敵方攻

²⁵ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.126。

²⁶ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.127。

²⁷ 佛洛伊德著；彭舜、楊韶剛譯，《詼諧與潛意識的關係》（台北市：胡桃木文化，2006），p.291。

勢。佛洛伊德進一步認為：幽默不是屈從的，它是反叛的。它不僅表示了自我的勝利，而且表示了快樂原則的勝利，快樂原則在這裡能夠表明自己反對現實環境的殘酷性。²⁸

幽默為獲得快樂的一種手段之一，即使有與其相牴觸讓人苦惱的情感因素在，幽默的出現，成為這些情感的替代作用，並把幽默置於苦惱情感的位置上。佛洛伊德對此指出幽默的兩個特徵：即拒絕現實要求和實現快樂原則，並認為這是人的精神為避免痛苦的壓迫或者說節省痛苦的情感而建立起來的拯救方法。²⁹如同作家寫作黑色幽默，是因源於內心的創痛難以排解，或是對現實社會的一種憂慮。對於黑色幽默—即所謂「絞刑的幽默」，佛洛伊德認為：

在這惡作劇（blague）中有一種像寬宏大量似的東西，…對於有可能推翻其自我並使其陷於絕望的事物置諸度外。這種崇高的幽默顯然出現在我們的欽佩不受幽默者的情境限制的情況下。³⁰

佛洛伊德對幽默認定是一種積極行動，它不屈從，具有抗爭性，代表自我和快樂原則的勝利。當現實與理想的嫌隙過深，再無法以幽默調和時，幽默就逐漸轉變成黑色幽默，由現實與理想間的和事佬變成向現實抗爭的力量。

²⁸ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.127。

²⁹ 閔廣林、徐侗著，《幽默理論關鍵詞研究》（上海：學林，2010），p.127。

³⁰ 佛洛伊德著；彭舜、楊韶剛譯，《詼諧與潛意識的關係》（台北市：胡桃木文化，2006），p.292。

第三節 黑色幽默畫中的動物

黑色幽默的自嘲精神雖然來自 20 世紀的超現實主義，但是將動物與黑色幽默結合的西方繪畫卻在藝術史中占極少數，筆者自西方藝術家中，整理出較具有黑色幽默性質並帶有動物形象的畫作，分別為馬格利特、恩索爾、馬克思的作品，茲將說明如下：

一、 雷內·馬格利特 (Rene Magritte, 1898 - 1967)

雷內·馬格利特是一個比利時超現實主義³¹畫家，1898 年出生於萊西納，10 歲時就開始學習繪畫，父親是裁縫師，母親則是做女帽的銷售員。童年時期經常搬家，1912 年母親因不明原因落水死亡。馬格利特於 1916 年至 1918 年之間就讀於布魯塞爾美術學院，畢業後曾在壁紙工廠負責花紋設計的公作。

1919 年，他開始對未來主義³²和奧菲立體主義³³產生興趣，並受

³¹ 超現實主義 (Surrealism)：依據某種聯想的崇高現實，其聯想來自無所不能的夢境，而對理性思維遊戲不感興趣，它可導致其他精神機制的全面破壞，而以新的替代物來處理人生的主要問題。參閱曾長生著，《超現實主義藝術》(台北市：藝術家，2000)，p.13。

³² 未來主義 (Futurism)：主張抒寫直覺和幻想；注重藝術想像，有意識地把文學變成現代生活的“動力學”，刻劃運動中的事物形態，在運動中表現人物的形象。描寫大量的旋轉機器、疾馳的汽車、火車、翱翔的飛機以及運動中的人和物為主題。參閱柳鳴九主編，《未來主義·超現實主義·魔幻現實主義》(台北市：淑馨，1990)，p.28 - 29。

³³ 奧菲立體主義 (Opism)：為立體主義的一個分支，「奧菲」取自希臘神話裡的豎琴手奧菲斯 (Orpheus)。這個名稱結合了顏色、光、音樂與詩，主張「描繪新結構的藝術，其組成元素不取自視覺範疇，而是完全由藝術家自創，

到大他十歲的義大利畫家基里柯（Chirico, 1888 - 1978）的影響，開始了超現實主義的風格。1922 年，他與童年玩伴結婚。1926 年，馬格利特和友人在比利時組成超現實主義團體，並辦了一份名為“變體雜誌”，並發表了許多文章，1928 年起，他們揚起“現代精神”的立場，馬格利特是當時比利時超現實主義風潮的帶領者，可以說主控了整個比利時的超現實主義。

馬格利特的繪畫生涯大約可分為兩階段：1920 - 1926 年為摸索成長期，在立體主義與未來派的影響下，追求半抽象的趣味。1927 年之後，便正式投入超現實主義。



圖 2-1 雷內·馬格利特，《歡愉》，1926，油畫，74.5×98cm，紐約私人收藏。

因受到默片與偵探小說的影響，畫面多是人為營造的恐懼與諷刺的黑色幽默，如《歡愉》畫中（圖 2-1），將愛麗絲夢遊仙境的原型人物，以正在吞噬一隻活生生的小鳥影像，徹底顛覆我們對「歡愉」二字的標準印象，或是在《聚集的創新》中（圖 2-2），人的下半身與魚頭結合，創造了「人魚」的新樣貌。

他認為要打破理性秩序視覺習慣，還要借用理性手段，以原來熟悉之事物來質詢這個熟悉之系統，才與畫中物體具有相當之肖似

並將之重新組合，賦予完整的真實。須同時具有純美學的樂趣、不證自明的結構和高尚的意義—主題。這是純粹的藝術。其中包括羅伯·德洛內（Robert Delaunay）、杜象（Marcel Duchamp）、費南·雷捷（Fernand Leger）等著名畫家。參閱潘東波著，《20 世紀美術全覽》，（台北：相對論出版公司，2002），p.122。

性。因此馬格利特喜歡選用冷調的色彩、稀薄的平塗、界線明確清楚的繪畫方式。以一種細心的安排，將不相干的事物並置，以造成突兀和荒謬的感覺（圖 2-3）。

就像是達利（Salvador Dali, 1904–1989）及恩斯特（Ernst Max, 1891–1976），但是馬格利特在處理的手法上，似乎是很平靜的氣份，不像前兩者的畫風有如惡夢般的光怪陸離。他喜歡將很平凡的事物，賦予其新的面貌，使人在靜默中屏息以對，有時會在作品的情境中，突如其來的產生習種飄浮的詩意，讓人的情緒與心靈獲得解放。

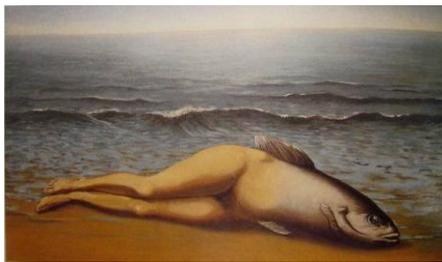


圖 2-2 雷內·馬格利特，
《聚焦的創新》，1935，油
畫，73.5×116cm，布魯塞爾
E.L.T. Mesens 收藏。

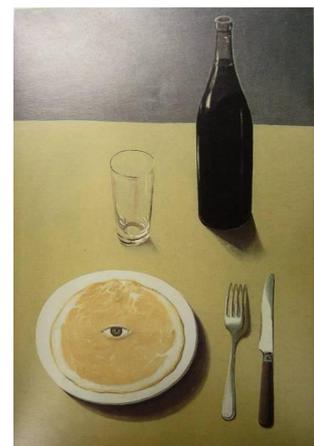


圖 2-3 雷內·馬格
利特，《畫像》，
1935，油畫，75 ×
50cm，紐約現代美
術館收藏。

二、 詹姆士·恩索爾 (James Sydney Ensor, 1860 - 1949)

詹姆士·恩索爾是比利時 19 世紀末 20 世紀初具表現主義傾向的畫家。生於奧斯坦德，在 80 到 90 年代歐洲的象徵主義和表現主義運動中有過重要作用。童年生活很不愉快，他不滿意母親對父親的態度。父親於 1887 年酒精中毒死亡，美術史論家們認為，他的這一家庭背景有助於我們瞭解畫家何以從少年起就具有憂鬱的性格。

恩索爾的母親在海濱的奧斯坦德經營一家紀念品商店，這些紀念品如：貝殼、陶器、戰船模型、瓷器以及狂歡節上使用的多種怪誕的面具，就是恩索爾生活的一部分，在他較為年幼的時候，這環境也就是構成他作品的重要的靈感源泉，對未來的畫家起了薰陶的作用。在恩索爾的作品系列裡，家庭中的成員總扮演著畫家筆下重要的人物角色，畫中隱含著對於這個偏遠海濱城市裡，小資產階級家庭的狹隘之厭惡與反抗。這些作品展現了他個人怪誕、奇異的興趣與主題的多樣性，同時顯示出他傑出的觀察力與直覺。

1880 年恩索爾自布魯塞爾藝術學院休學後，1883 年加入二十畫會，創作風格明顯地出現轉變，其作品中充滿個人的繪畫語彙，特別是在部份作品裡他將自己置身於其中，猶如向觀者傾訴某個事件，卻又令人無法直接透視。恩索爾對於繪畫含義的掌握是前瞻而準確深刻的，他的畫有著畫家們一直追求的生命力，畫中的場景、色彩、人

物、動物所表現出的神奇的吸引力，是畫家思想剖析的一部分，看著恩索爾的畫，就像看見了一個有智慧的思考者的內在精神世界。恩索爾終身未婚，其超然脫俗的態度象個生活在夢幻中的人，人們稱他為“死的神父”。³⁴畫中基督、神喻、愚民，死亡、浮世眾生的滑稽面具下，是藝術家所看到的荒謬、熱情與齷齪。冷眼看人生的恩索爾不動聲色地指點觀者：只有以死亡為立腳點，才有足夠的力度反思過去，理解現在，指向未來。³⁵他的畫富於個性、別具一格的荒誕藝術語言，恩索爾透過自我形塑及有別於常規的表現手法，達到藝術獨特的功能。為爾後的超現實主義所推崇，被認為是超現實主義的先驅之一。（圖 2-4、圖 2-5）



圖 2-4 詹姆斯·恩索爾，
《可怕的音樂家》，1891，
油畫，16×21cm，Courtesy
Patrick Derom 畫廊收藏。



圖 2-5 詹姆斯·恩索爾，
《危險的廚師》，1896，油
畫，20×25cm，私人收藏。

³⁴ 廖杏、陳正午、陳曉環著，《醜的辯證法－淺析恩索爾繪畫的美學意義》，〈理論界學刊〉，2009，第1期，p.115。

³⁵ 廖杏、陳正午、陳曉環著，《醜的辯證法－淺析恩索爾繪畫的美學意義》，〈理論界學刊〉，2009，第1期，p.115。

三、 馮·馬克思 (Gabriel von Max, 1840 - 1915)

馮·馬克思是一位奧地利畫家。1840 年出生於布拉格，他的父親約瑟夫和他的叔父伊曼紐爾是傑出的雕塑家。直到 15 歲父親過世，馬克思才進入布拉格藝術學院就讀，在那裏學習扎實的繪畫技法。1858 年畢業，他繼續於維也納學習藝術。從 1863 年至 1867 年間，他就讀於慕尼黑學院。1867 年，馬克思發表了名為《基督教殉道者》的畫作（圖 2-6），此次的展覽成功的讓他受到矚目，後來的畫風走向沉靜的色調，使畫面的色彩更加清晰、純淨。

1869 年，馬克思在慕尼黑建立了他的工作室，1879 年至 1883 年，馬克思於慕尼黑藝術學院擔任藝術史教授，並進入在神智學協會（The Theosophical Society）。1900 年，他榮譽地受封成為騎士。1915 年，他於在慕尼黑去世。

對於人類學研究、心理學、達爾文主義、亞洲哲學以及叔本華的思想充滿了興趣，這也顯示在他的畫作之上。馬克的創作主題時常是以猴子作為題材，在他的住所附近，時常有猴子出沒，馬克思會和他的同事們拍攝猴子，來作為繪畫創作的照片。

其作品甚至有時以擬人的手法描繪（圖 2-7），並且結合社會批判的寫實的畫風來描寫酷似人的猴群，流露著諷刺的效果，使畫中的猴子似乎多了點人性的意味。



圖 2-6 馮·馬克思，
《基督教殉道者》，
1867，48×36 3/4 in，私
人收藏。



圖 2-7 馮·馬克思，《如同
藝術評論家的猴子》，
1889，油畫，85×107cm，慕
尼黑美術館收藏。

第四節 西方美術史上的動物畫發展

早自史前時代以來，野生動物與人類共存在這個世界上，不論在飲食、娛樂或醫藥等方面的關係，可說是一直非常緊密的聯繫在一起，「動物畫」的起源很早，這可從各種流傳下來或考古挖掘出土的文字或圖像資料得到佐證，作品常是陶瓷器上的彩繪或是刻畫在岩壁上，也有的是刻於石板、畫在絲布、紙張上，不論媒材和技法的表現是優是劣，因有這些圖像的傳世，現代人也才有機會對前人在走獸畫方面的表現概況有所了解，本節將有關西方動物畫發展作一個整理，

而從歷代留下的作品或是文獻的記載中，亦可粗略的將各時期的審美觀予以區分，並分述如下。

一、 史前時代埃及希臘與羅馬時代

大體上，史前、埃及、希臘與羅馬時代，人類之所以以動物為繪畫題材，大多是為了表現、或是去影響大自然那股神祕的力量，多少具有宗教或是魔法上的意涵。史前時代的畫可以追溯到人類的起源時期，洞穴中的石器時代壁畫，發現了許多描繪著野生動



圖 2-8 阿爾塔米拉洞穴壁畫，《野牛》，約 13,500 年前，阿爾塔米拉洞穴。

物的圖畫（圖 2-8），上頭刻畫著栩栩如生的野牛、馬、鹿、羚羊或是大型的貓科動物等，多以模仿、抽象或形似的作畫方式表現，其豐沛的生命力極具魅力。這些壁畫是巫術、原始宗教、藝術，目前對遠古世代生存環境的考察，無論在時空落點的精密程度上，在實物證據的發掘上，都還不足以推出完善的古代圖像製作意圖解釋。³⁶真正製作意圖仍就眾說紛紜，比較可以推測的是，多半的藝術都和圖像力量這類的概念密切相關。

³⁶ 陳懷恩著，《圖像學》（台北：如果，2008），p.43。

古代埃及已經發展了高度的文明，從壁畫、石棺、紙莎草紙³⁷上皆有動物的圖案，但是古埃及藝術都是建立在一個對於「死後之生命」的信仰上面。³⁸多以動物的形象來裝飾墓穴的內壁，以滿足他們在陰間的需要。

帕諾夫斯基認為：埃及藝術當中的各種圖形，既非模仿自然，也不是機械式的製作，而是兩者的統一。換句話說，埃及藝術當中同樣也不存在個人，沒有作者。³⁹

他們認為藝術不是為藝術本身，而是為了一種溝通。古埃及人相信，任何事物，只要加以正確地再現，



圖 2-9 古埃及繪畫，《鵝》，約西元前 2755-2255 年，埃及博物館收藏。

都能經由某種神聖的過程，重新獲得或繼續其生命。古埃及人也常以某些動物供奉為神來崇拜著，如：貓、狗、胡狼和鳥類等等。古埃及人樂於描繪牠們，他們的動物畫無不精確而詳盡（圖2-9），顯示出他們對動物的敬仰與生活中的敏銳觀察。

古希臘羅馬時代，雖然僅存有關於動物的繪畫非常稀少，但我們仍然可以從水甕、馬賽克（mosaic）、壁畫中，看見細膩描繪的動物

³⁷ 紙莎草紙：古埃及人廣泛採用的書寫介質，是用當時盛產於尼羅河三角洲的紙莎草的莖製成，用於書寫和繪製。

³⁸ 李長俊著，《西洋美術史綱要》（台北：雄師圖書公司，1979），p.25。

³⁹ 陳懷恩著，《圖像學》（台北：如果，2008），p.44。

畫，古希臘人不像古埃及人常在墳墓裡畫上壁畫，由於希臘盛產蜂蜜與橄欖油，需要大量的容器來盛裝，因此製陶成爲一件當時很重要的工藝，這使陶罐上的彩繪裝飾成爲極重要的繪畫藝術，而動物常被作爲希臘神話入畫的題材，如希臘時代的黑繪⁴⁰水甕可以看見描繪生動的人與動物的圖案，如圖2-10。

羅馬與希臘時代，其繪畫多是爲了裝飾建築之用，而鑲嵌是他們最常使用的藝術形式，他們運用大的鑲嵌藝術，用來裝飾地面、泉水池、岩洞神堂等。古羅馬時期，狩獵場面是藝術家偏愛的主題，我們可以從用馬賽克表現出栩栩如生的動物作品中（圖2-11），看見對動物極其細膩的表現。



圖 2-10 古希臘藝術《黑繪水甕》，530B.C.，羅浮宮收藏。



圖 2-11 羅馬藝術，《用嘴整理羽毛的鴿子》，100年代，98×85cm，坎佩特里諾美術館收藏。

⁴⁰ 黑繪：是在陶器的紅色底色上，用黑色的顏料將人物或動物塗黑成剪影一般，在衣服、臉等細部的地方，則是用尖銳的東西將顏料削掉，露出原本的紅色底色。參閱嘉門安雄監修；王筱玲譯，《圖說西洋美術史》（台北市：易博士文化出版，2005），p.19。

二、 中古世紀與文藝復興時期

中古世紀的動物畫作品，則以裝飾性及宗教性的寓言方式出現。中古世紀早期，基督教畫家們的作品中已出現動物，但是身處信仰與教條的範圍中，所以不論是馬賽克、壁畫、彩色玻璃，幾乎帶有裝飾的意味，其繪畫變成觀念化，並具有說明性質的現象，當時認為有關動物的寓言足以代表著道德上的善與惡。（圖2-12）直到文藝復興時期，擺脫中世紀的束縛，而回復到古典時代的態度，對自然的美及人對自然美的感受，重新加以肯定。⁴¹由於畫家對大自然懷著一股無比的好奇心，期盼能一探究竟，才有更寬廣的發展。畫家刻畫、描繪人類與動物之間的關係，動物解剖學的研究興起，當時的畫家也都承襲了這種精確的科學方法，最後衍生出以人為宇宙中心的世界觀，這時「馬」的地位次於人類，所以此時期的動物畫作品多以策馬為表現主題，展現瞬間動作的爆發力量（圖2-13）。同時，他們也對動物所具有的裝飾特質深感著迷，並認為自己繼承了希臘最正統的美學思想。因此動物得以在圖畫中恢復原貌，不再被視為道德或是神祕的象徵。而文藝復興時期這一觀念也就沿傳至今。

⁴¹ 李長俊，《西洋美術史綱要》（台北：雄師圖書公司，1979），p.55。



圖 2-12 波提且利 (Sandro Botticelli, 1445-1510) , 《老實人納斯塔基奧的第一篇故事》, 1483, 蛋彩、畫板, 83×138cm (局部), 普拉多美術館收藏。



圖 2-13 拉斐爾 (Raphael, 1483-1520) , 《聖喬治大戰惡龍》, 1505, 油彩、畫板, 31×27 cm, 羅浮宮收藏。

三、 巴洛克時期

這個時期，繪畫的題材增加，動物畫多以農耕家畜為題材，諸如農場上的動物和中產階級、商業人世間受歡迎的寵物等（圖2-14），畫家特別突顯牠們的優良血統，證明牠們價值不斐，也能突顯主人的社會地位。此外，狩獵變成一種普遍流行的運動，尤其是在英國，馬和獵犬逐漸成



圖 2-14 維拉斯奎茲 (Diego Velázquez, 1599-1660) , 《侍女》, 1656, 油彩、畫布, 318×276cm (局部), 普拉多美術館收藏。

為重要的藝術題材，此時期注重動物的形態美以及運動過程中的速度表現，其美感傳達出畫面的生命精度與韌性。

除此之外，歐洲人藉著旅遊、科學的開拓以及新領土的占領，而初次認識了許多異國的野生動物，如：獅子、長頸鹿、犀牛、象及駱駝等等。這些動物越來越普遍地出現在藝術作品中，其中有些替科學建立正確的檔案；有些是沙場上參與作戰的畫面；有些則出現在《聖經》的插圖中。

四、 18世紀至19世紀

18至19世紀，歐洲由於自然科學日漸發達，進而造成工業的發達，產業革命的發展與法國大革命的爆發，這些客觀形勢的轉變，對於當時藝術的發展有非常大的影響。

寫實主義和浪漫主義持續地結合並互動。因而藝術家在創作上都有自己的意向和自由選擇的機會，以忠實、毫不歪曲的態度，將現實景物加以記錄，因此帶有社會意識，描繪、暴露社會問題的作品也在這個時候形成（圖2-15）。動物常以不同的姿勢出現在畫中，逐步脫離形的限制，把色彩及形態發揮於極致，求取內在的精神意旨。

19世紀中期，美術界興起了所謂的寫實主義，當時的許多畫家與插畫家均採用此種寫實派的畫法，將自己對社會的批判與看法，很自然地表現在自己的作品內。他們會畫動物來代表人類，並對人類社會中所謂的聰明才智嘲弄一番。和寫實主義同一時期興起的，是將動物

加以辨識、分類的科學方法。不久之後，印象派畫家們便將日常生活的事物再次地納入繪畫的題材中，例如賽馬或貴婦在公園中遛狗（圖 2-16），以前的歷史情節或神化故事，反而不再受到青睞。隨著革命性的新觀點而來的是大家都嘗試著去捕捉畫面裡一剎那間整體的印象。



圖 2-15 庫爾貝（Gustave Courbet, 1819-1877），《裸女與狗》，1868，油彩、畫布，65×81cm，奧塞美術館收藏。



圖 2-16 秀拉（Georges Seurat, 1859-1891），《大傑特島的星期日下午》，1884-1886，油彩、畫布，205×308cm（局部），芝加哥藝術中心收藏。

第三章 繪畫創作理念與形式

藝術創作活動反應了對生活與生命的一種檢視。本章節主要探討創作研究的理念與形式，包括將黑色幽默轉化於創作上，作品中的動物與黑色幽默的詮釋，藉此說明本創作研究理念所在。

第一節 創作理念

創作在於傳遞自身不可言語的知覺感受，它形成了自我內在與外在對話的出口，在《動物狂想曲》創作中，藉由黑色幽默的情境去處理畫中的造型、色調、氛圍等等。本節分別敘述黑色幽默觀點於繪畫上的理念和繪畫創作的意義與態度。

一、 黑色幽默觀點的源起

自提筆以來，試著回想自己為何對黑色幽默有濃厚興趣，第一次接觸到黑色幽默的作品，必須追溯到筆者國小時期跟著父母看了法國導演尚皮耶·居內（Jean-Pierre Jeunet, 1953）所執導的電影《黑

店狂想曲》，電影在訴說時值經濟大蕭條，在一個不知名的小鎮上，開豬肉店的屠夫擁有一棟公寓，整部片就在訴說公寓裡所發生的事情，片中不斷圍繞著宰殺人肉、愛情、幻想。充滿了超現實的情境與怪誕的情節，並且有著濃厚的黑色幽默喜劇元素在裡面，沉重、血腥的電影內容卻以輕快逗趣的節奏步調來呈現，因時間久遠，對該片的記憶一直處於“雖然血腥卻非常有趣”的片段回憶，卻對這位法國導演留下很深的印象。之後除了大家耳熟能詳的電影《艾蜜莉的異想世界》之外，對於《未婚妻的漫長等待》一開始用平鋪直敘的方式，講述戰爭中的士兵為何成為死刑犯的原因，那簡潔明快的說明配上荒謬、殘酷的畫面，對於黑色幽默又有更深一層的領悟。

二、 將黑色幽默觀點轉化於創作

筆者先引述《動物農莊》書裡的一段話，一隻老豬在臨終之際，召集農莊裡的所有動物，號召牠們革命顛覆農莊主人：

同志們，我們生活的意義是什麼？…我們的生活是可憐、辛勞和短暫的。……一旦無用時，便被無情的殺害。……人是我們唯一的敵人。趕走人，饑餓和辛勞的禍根就可以永遠消除了。……只要是靠兩條腿走路的，就是敵人；四條腿走路的或有翅膀的，都是朋友。也要切記，在與人的鬥爭中，不要變得像他。甚至征服他以後，也不要染上他

的惡習。⁴²

但是故事裡，帶領牠們的豬領導不但還是用類似前農莊主人瓊斯先生的管理方式對待牠們，豬領導還要要其他動物歌功頌德，並且一人競選連任當總統，最讓筆者玩味的是，最後連豬隻們都抬起了前腳，開始學人走路。此書表面看來，像是寫人與獸之爭，其作者歐威爾（George Orwell, 1903 - 1950）是藉著小說裡的動物角色批評人性的黑暗面。對於創作無非是傳遞內心對於生活、社會、環境等，更重要的是對於人性的感觸。佛洛伊德曾說過：「幽默是一個人心理上的精神之解脫」，這種引人發笑的嘲諷荒謬，其實是深沈的反省姿態。

例如作品《豬肉》（圖 4-1-1），筆者在大賣場選購生活用品時，於冷凍食品區看到雲林快樂豬的宣傳海報，對於豬隻每天聽音樂就會快樂，而最終還是難逃一死的方式不以爲然，因爲最終「快樂」還是屬於人類，筆者所要表達的除了人本性自私外，比起血淋淋的事實，人們更寧願看到的是包裝過的外表，就如口號催眠一般，讓人忘卻現實的黑暗。筆者從這些反面的因素中去汲取對於人生的些許啓示，在創作中，思索著生活的片段、現實社會的景象、人性的複雜，

⁴² 喬治·歐威爾著，孔繁雲譯，《動物農莊》（台北市：志文出版社，2004，）p.44 - 48。

甚至過去的回憶，都來自於平時對生活中的體會。雖然關注於生活、人性的負面情結，但在創作中，並不去批判負面，不對社會中的各種醜陋進行批判，而是將批判的心境用黑色幽默來轉化。

三、 畫中的「牠」

筆者自小就對動物特別有親切感，對牠們的觀察和接觸，可以從中感受到生命的質樸與沒有文化包裝的生命訊息，美國生物學者威爾森（Edward O. Wilson, 1929）將喜愛生物的心理定義為，「相生命與生機聚焦的人類天性」。⁴³不論任何年齡的人，一旦接近生物界的豐富多樣，都會激起好奇心與探索發現的精神。⁴⁴

自大學時期的畢業創作中，就已經有單純的動物形象存在，直到碩士班的繪畫創作，筆者開始以動物形象，來演繹生活中所體悟到的事情，經常從動物或昆蟲的天性、外表、特徵，或是與人類之間的關係中獲取靈感，將牠們比擬成人類，或是透過畫中動物的遭遇來諷刺人性，人性中有太多的矛盾、荒謬，用幽默、可笑的方式看待。雖然總是關注著生活週遭無奈的一面，不過在繪畫裡，卻以一笑置之的態度來呈現這黑暗面，運用邏輯錯位的方式把痛苦與大笑、離奇古怪的事實，和平靜之不相稱的反應與殘忍和柔情並列，形成主觀與客觀

⁴³ Kellert Stephen R.著，薛綯譯，《生命的價值:生物多樣性和人類社會關係》（台北市：正中，1998），p.6。

⁴⁴ Kellert Stephen R.著，薛綯譯，《生命的價值:生物多樣性和人類社會關係》（台北市：正中，1998），p.13。

的矛盾。筆者更希望的是在作品中，以幽默可笑之形式來表現對於人生的看法，這種心境，即是一種自嘲、一種嘲諷、一種對生命的觀察、也是一種對待現實的態度，更是一種超越的精神，希望它給人多重的聯想與思索。

四、繪畫創作的意義

在繪畫創作的意義上，分成（一）創作是忠於自己；（二）創作思想的詮釋；（三）身處於後現代藝術的處境，茲將說明如下：

（一）創作是忠於自己

對筆者來說，繪畫創作是在尋找自己、做自己的一種表現，如同詩人寫詩，音樂家作曲一般，用文字、音符的力量來表達自己的情感，而筆者則是透過畫筆，將屬於自己的內心世界表達出來。

當今的畫壇放眼望去，不管是取材上或是表現的技法上都不斷的出奇創新，在這麼多的藝術思潮當中，想不被潮流掩沒並且掌握自己的方向來創作，實在不是一件容易的事。想初期筆者不斷想題材的變化性、媒材的可行性，絞盡腦汁想方法、想變化，一直深入到想法掏空殆盡時，創作還剩下些甚麼？也因此，在過程中學習到繪畫創作要忠於自己，創作屬於自己所感的東西，而不是一味的穿鑿附會，因為

外在誘因終究會過去，而貼近性格與生活才是讓創作者能持續不斷的動力，這也是筆者不斷努力探尋的方向。

每個人都可以有自己的思考模式及方法，不需要矯飾外表，只要能夠體驗了解藝術的來源，先感動自己，此藝術才能感動人，在繪畫創作的過程中，對生活周遭的事物如果缺乏情感，是無法畫出讓人感動的作品，在筆者創作過程當中，對生活周遭所經歷的事物，都會影響各階段的繪畫，以自愚娛人的方式，是一種對生命由衷的關懷與無奈，繪畫只是說故事的一種方式，以繪畫表達情感與對社會一種觀察。

(二) 創作是思想的詮釋

思想是創造能力的主要因素，而藝術是最重視創造的活動。但是，該如何詮釋或解釋抑或是分析作品，對作品的過度詮釋，都會使作品失去原有的本質，如何讓自己繪畫思想之論述恰到好處的貼近作品，一直是筆者努力的方向，因為，與其說是論述不如說是交代，交代作畫的程序與作品完成後揣摩創作時的心境，說明自己在創作經驗中的體悟與感想。

(三) 身於後現代藝術的處境

處於後現代藝術的我們，是各種元素互相滲透參雜、多種媒材的

相互混用，使得將作品區分於哪個派別也顯得不具意義。就如同亞瑟·丹托（Arthur C. Danto, 1924）所說的：

當代藝術沒有對過去的藝術提出指控，不覺得必須掙脫過去藝術的禁錮，甚至感覺不出它們和一般的現代藝術作品有任何差別。當代藝術的主要特質之一，就是當代藝術家可以任意將過去的藝術派上用場，同時卻不採用其原先的創作精神與初衷。⁴⁵

即使身處於「當代」這一詞的洪流當中，筆者認為創作屬於自己的藝術，比把自己歸類為哪個流派來的重要多了。

第二節 創作形式

英國美學家克萊芙·貝爾（Clive Bell, 1881-1964）曾說：

在每一物件中線條和色配合，形成各種不同的特殊關係。某些形與形之關係激起美感情緒。這種關係及線與色的配合，也就是具有美感能感動人的形式，叫作『有意味的形式』，是所有視覺藝術的共同特質。⁴⁶

⁴⁵ 亞瑟·丹托著；林雅琪、鄭慧雯譯，《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》（台北市：麥田出版，2004），p.29。

⁴⁶ 陳朝平著，《藝術概論》（臺北市：五南，2000），p.74。

這一段話指出「形式」在藝術創作中的重要性。「形式」指的是構成藝術作品的線條、形體、色彩、結構、空間、肌理等各種元素及相互關係。有些人認為形式就是美的一切，而有些人則認為藝術是作者的精神產物，筆者則認為，形式是透過藝術的傳達其思想觀念、精神體驗以及審美感情的一種方式。

德國哲學家康德（Immanuel Kant, 1724-1804）將形式視為我們心靈的一種屬性，強迫我們以一種特殊的方式（或形式）去經驗事物，是一種先驗的形式。在本創作研究中，透過動物自然之美的基本形式、造形與色彩、創作的媒材、技法等形式介紹，表達作品的內在意涵與美感。茲將本研究創作的藝術形式及其表達的內涵說明如下：

一、 表現動物自然之美的基本形式

從美學的價值來說，自然的美無所不在，雖然面對自然而發出的美學回應是因人而異，但是某些動物和自然景觀卻能在不同文化、不同種族的人們心中激盪出一致的美感體驗。美學家從藝術形式當中，發現了各種美的基本形式，統稱為「美感法則」，本研究創作將動物的美以美學的基本形式：反覆、漸層、對稱、均衡、調和、對比、比例、節奏、統調、單純來作介紹。多樣的統一，即為統一中有變化，變化中有統一，就是這些原則的綜合。筆者整理後，茲分別概述如

下：

(一) 反覆 (Repetition)

所謂反覆的形式，就是具有完全相同或相似的形、色、音等元素，反覆並列的表現形式，也是重覆表現的方法。反覆的形式予人以一種秩序、單純的統一感，可加強觀者的印象（圖 3-1）⁴⁷，筆者作品《Venus》（圖 3-2）一圖中，多運用此形式。



圖 3-1 反覆，穿山甲



圖 3-2 夏欣恬，《Venus》局部，2011，油彩、畫布、壓克力、粉彩，194×130cm（2張）。

(二) 漸層 (Gradation)

反覆的形式若呈現依固定比例漸次變化的情況時稱之為漸層。強調階級變化的美感，也就是相同的要素排列在同一個時間或空間的範圍裡，此一要素的漸次變化情形。是含有等級、漸變的意思，例如：由大漸漸變化到小，或是由小漸變到大；顏色的色階漸變，由濃至淡，由淡而濃；聲音由強而漸弱，由弱而漸強。所以漸層非僅是單

⁴⁷ 資料來源：張簡琳玟等撰文；行政院農業委員會特有生物研究保育中心編，劉錫奇攝，《高雄縣市野生動物》（南投縣集集鎮：農委會特有生物中心，2000），p.27。

純的反復，它較反覆形式更具有韻律美感，予人以輕快生動的感覺（圖 3-3）⁴⁸。其作品《Fly》（圖 3-4），蒼蠅身上的漸層光澤，是筆者所要強調的。



圖 3-3 漸層，魚



圖 3-4 夏欣恬，《Fly》
局部，2010，油彩、畫
布，17.5x14 cm。

（三） 對稱（Symmetry）

所謂對稱，亦稱勻稱，是以一假定的軸線位置，在此軸的左右或上下兩邊所排列的形象完全相同的形式謂之對稱，它是偶數存在的，並且是相對性質。對稱是一種極常見而普遍的美的形式。因為對稱的條件不外乎是統一的、正面的、偶數的、對生的，且具有規律、和平而安穩、沈著、秩序、穩定及嚴正的感覺。圖 3-5⁴⁹及筆者的作品《Killer》（圖 3-6）一圖中，多運用此形式。

⁴⁸ 資料來源：邵廣昭編著，《認識臺灣的珊瑚礁魚類》（台北市：省立博物館，1988），p.18。

⁴⁹ 資料來源：張簡琳玟等撰文；行政院農業委員會特有生物研究保育中心編，邱玉娟攝，《高雄縣市野生動物》（南投縣集集鎮：農委會特有生物中心，2000），p187。



圖 3-5 對稱，蝴蝶



圖 3-6 夏欣恬，
《 Killer 》局部，
2010，油彩、畫
布，17.5x14 cm。

(四) 均衡 (Balance)

均衡是指兩個力量相互保持的意思，亦稱平衡。所謂均衡，便是在無形軸左右兩方的形狀雖不完全相同，可是在質與量各方面並不偏重於任何一方，互相均勻的配列在一個基礎的支點上，已保持力學上的平衡而達到安定的狀態。均衡的形式是活潑的、有變化的、側面的、單數



圖 3-7 均衡，丹
頂鶴

的、不一定是規則的，均衡的形式本身確實能給人優美的感受，如圖 3-7。⁵⁰

(五) 調和 (Harmony)

⁵⁰ 資料來源：王險主編，《世界珍稀動物》（台北市：今天出版社，1988），p.69。

調和是指將同性質或類似的事物配合在一起，使之產生和諧的表現形式。每一種的形狀或裝飾，均須一致才能產生調和感。在色的方面來講，凡是將色環上相鄰近的兩種色並列在



圖 3-8 調和，鸚鵡

一處，如赤與橙、青與綠便屬調和的色彩。就同一種色彩而言，如其濃淡相差不太遠時也可以視作調和。具有柔和、融洽、文雅而閒適等美感，因此，調和形式在藝術中運用得十分廣泛，如圖 3-8。⁵¹

(六) 對比 (Contrast)

又稱對照，對比是將相對的要素配列在一起，以相互比較來達到二者強烈對照的狀態，其含有比較的意味，而且差異性大，具有排斥的感覺。例如對比色、互補色、大與小、輕與重、亮與暗、動與靜、彎與直...等。在色彩上，如色環上兩兩相對的補色，如紅與綠、紫與黃、橙與藍、紅紫與黃綠都是對比的。這些將兩兩相異的東西並列在一起，產生一種深具爆發力與活力。對比也有強調的作用，能夠把其中想要凸顯的重點襯托出來，能展現活力。因為強烈的對照而產生彼此之間的個性更加顯著，比較之下，大的看起來更大，小的則是越小，鮮明的則是越明亮，渾濁的則是越暗沈，這種對比式的美感，

⁵¹ 資料來源：筆者攝影。

尤其是很容易便能達到一定的效果（圖 3-9）⁵²。筆者作品《Dessert》（圖 3-10），以瓢蟲的紅和蛋糕的綠形成對比。



圖 3-9 對比，熊貓



圖 3-10 夏欣恬，
《Dessert》局部，
2010，油彩、畫布，
17.5x14 cm。

（七） 比例（Proportion）

對比是心理的考察，比例卻是生理的權衡。比例就是指在一個結構之內，部份與部分或部分與整體之間的形式法則，或數量關係在特定的範圍之內，存在於其中的各個元素之間，或是整體與部份、部份與部份之間，有大



圖 3-11 比例，鸚鵡螺

小、面積、長短、高低、寬窄等有關數理的關係。比例與均衡、調和、對稱、對比等不同，因上述諸項是指兩個（或以上）造形元素之間的關係，然而比例則是僅就本身部分與部份的關係。黃金比例是最基本也最常用的美學定律，古希臘人認為它是最美的比例，活用於視

⁵² 資料來源：Valerie Tracqui 撰文，BIOS 攝影社攝影，《熊貓：竹子的鍾愛者》（台北市：理科出版社，2000），p.17。

覺造型裡，其比例形式為短邊與邊長之比必須是 1：1.618，例如 3：5 或 5：8 或是 8：13 等，都是近似於黃金分割比例的值。黃金分割比例之所以是最美的形體，是因為它能表現出「寓變化於整齊」的基本原則，因為太整齊的形體往往趨於呆板、單調；變化太多又流於散漫、混亂，如圖 3-11。⁵³

(八) 節奏 (Rhythm)

所謂節奏，又稱之為韻律或律動，具有動態之感。即是將形、音、色根據反復、重疊、錯綜變化，規則的或不規則的反覆和排列，或是屬於週期性、漸變性的現象，均是節奏。它予人產生的印象是具



圖 3-12 節奏，斑馬

有輕快、緩慢、激昂、消沈等抑揚變化而又有統一感的運動。造型若是少了節奏感，就會少了活力而顯得過於安定呆板，有了律動的變化便顯得活潑而有生氣，在視覺與心理上都具有感動力（圖 3-12）⁵⁴。筆者作品《豬肉》（圖 4-1-1），運用的是形態的動感。

⁵³ 資料來源：<http://digimuse.nmns.edu.tw/>，國立自然科學博物館，李坤瑄攝影。（資料查詢日期：2011年5月2日）

⁵⁴ 資料來源：王險主編，《世界珍稀動物》（台北市：今天出版社，1988），p.30。

(九) 統調 (Unity)

所謂統調，統調就是把許多不同的元素聚集在一起時，只要選擇某種最主要的特色作為凝聚的力量，利用色塊、音節、動作、物體、事件等元素共同點來統



圖 3-13 統調，紅鶴

一全體，讓整體整齊而不至於凌亂。統調又稱作「多樣統一」，或是「變化統一」，例如在一個充滿許多色彩的畫面中，存在較大面積或比例的主色調，就會自然而然成為畫面中的主角，而決定整個畫面的色感或是雪景是以白色來統一全體的色調，晚霞則以紫紅色為景色的主調，如圖 3-13。⁵⁵

(十) 單純 (Simplicity)

單純 (圖 3-14)⁵⁶是形態的簡化，它能表現溫和和平靜，樸實無華的美。利用單純的色彩、簡單的形狀、線條等，表現出單純化的美感。其形象結構單純、統整，具有平靜、溫和、樸素、率直的感覺。是一個重要的形式表現法，單純並不一定是單調乏味的，它的主要概念是將不必要而且雜亂多餘

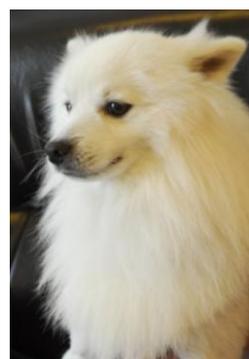


圖 3-14 單純，狐狸犬

⁵⁵ 參考資料：David Attenborough 著，蔡承志譯，《大衛艾登堡的鳥類世界》(台北市：貓頭鷹出版，2007)，p283。

⁵⁶ 資料來源：筆者攝影。

的裝飾部份去除，只留取最爲精華的重點，作爲表現的主體，例如筆者作品《Ribbon II》（圖 4-2-2）的兔子。

人的生活本來就充滿困惑與潛在的混亂，自然的美學經驗卻可以鼓勵、指導我們找到生活的意義與秩序。⁵⁷自然之美，人造物品是不能替代的，人類嚮往大自然，這似乎是與生俱來的本能。我們看見一群野鳥，一隻蝴蝶時都會受到感動，少了牠們，自然也就變得沉寂而沒有生氣。

二、 形態與色彩的表現

繪畫最明顯的審美特徵就是形態之表現與色彩，此二爲反映現實、創造繪畫形式美的主要手段，有強烈的視覺確定性。在創作過程當中，形態和色彩在筆者創作當中佔了很重要的部份。

（一） 形態

筆者認爲繪畫形式中，形態的表達最爲重要。形態表現的是作品之總體效果，其中包含了點、線、面等對形象的作用，不論是具象或

⁵⁷ Kellert Stephen R.著，薛綸譯，《生命的價值：生物多樣性和人類社會關係》（台北市：正中，1998），p.16。

抽象繪畫，其高超的寫實技巧和透視法或是高明的技藝表現和材料，都不是繪畫中最重要，重要的是經過藝術家內化將其形態表現於作品上，以腦中的表象進行加工改造，創造出新的形象。黑格爾（Georg Hegel, 1770 - 1831）認為最傑出的藝術本領就是想像⁵⁸，想像力即為創造，由於各種不同形象的產生，也直接或間接的影響想像力與理解的判斷，筆者將形象與想像力之關係分成以下3種形態：

1. 所創造出的形象對想像力的理解都是直接、真實的；此形象表現，可由視覺感官提供給想像一種直接的真相，例如把一個靜物或一隻兔子，很生動的描繪出來，例如筆者作品《Ribbon II》（圖4-2-2）。
2. 所創造出的形象對想像力的理解都是直接的；是逼真或是近情理的，也就是說它對於想像和理解都是完全可能的。
3. 所創造出的形象對想像是直接、真實、近情理的，但是對理解卻間接地顯得真實或近情理的；此種想像使理解也能領受到其中的真理，這種領會不是直接的，而是間接的。

筆者認為，想像大半把無生命的事物假想成有生命的，由於情感激發想像力，把兩者單純的自然形象結合在一起，使它們具有不同於呈現在感官的那種狀態與性質，這就是形象是由想像創造出來的道理。

⁵⁸ Friedrich Hegel, 朱孟實譯，《美學（一）》（台北：里仁書局，1981），p.381。

(二) 色彩

在繪畫中，色彩常給人不同的感受⁵⁹：

1. 色彩的溫度感—暖色與寒色
2. 重量感—輕色與重色
3. 積極與消極感—興奮色與沉靜色
4. 膨脹與收縮感—前進色與後退色
5. 華麗與樸素感—強色與弱色

藝術創作中所謂的「色彩」，一般指的是色彩之運用與結構，而與通稱「色彩學理論⁶⁰」有別。大凡作品中以色彩的組合調配，產生色調的多重交互流動、變化的特性，就是「色彩視覺動力」構成的基礎。繪畫中的色彩可以表現作品的情感，色彩不但因本身的屬性及色彩間的相互配合而給人不同的感覺，因為色彩給人的情緒很大，繪畫是藝術家個人感情與思想的表現，色彩不只是引起情緒反應的媒介，而且是傳達思想的語言，也是畫家個性和繪畫風格的主要因素。筆者

⁵⁹ 蔡昌吉、阮福信、彭立勛編著，《現代美術鑑賞》（台北市：文京圖書，1999），p.132 - 136。

⁶⁰ 色彩學理論：構成色彩的三個屬性或三個向度，即色相（Hue）、明度（Value）、彩度（Chroma）。色相為表明色彩相貌差異的名稱；明度指色光明暗的程度；彩度為色彩鮮豔混濁程度。色立體基本結構是各色相圍成圓弧型，以明度階為中心軸，向上明度漸高至頂點白色，向下明度漸低至底點黑色。越靠近中心軸，彩度越弱；離中心軸越遠，彩度越強。參閱蔡昌吉、阮福信、彭立勛編著，《現代美術鑑賞》（台北市：文京圖書，1999），p.114 - 122。

繪畫的色彩使用大致分為3種：

1. 概念的色彩：色彩用來描寫物體形象，表現溫暖、和諧或是憂鬱之感。
2. 視覺色彩：以色彩來呈現的明暗、遠近的變化，以表現物體的實在感和空間感。
3. 情緒色彩：以明亮的色彩，來增加感覺效果，或以灰暗色調來表現陰鬱的情緒反應。

但是，由創作經驗可知，色彩的細部差異實在無法憑肉眼精確的測出，只能以個人的直覺去發現，因此色彩運用的精準度，更有賴筆者的自我磨練以提升。色彩除了物理關係的基礎之外，更不可忽略的是心理的基礎，亦即「精神」的基礎。

視覺是人類所倚重的環境體驗來源，而色彩則是強化形體、營造氛圍的主要因素之一，透過色彩的運用，會使人產生不同的感受，如果說造形是訴說自我的意識與流露，而色彩則是呈現筆者對造形的心境或表現。造形與色彩常顯露著筆者對世態的看法與態度，在創作中，時常運用粉色來作為畫面的主要色彩，筆者認為粉紅、粉藍、粉紫…等等粉色系最能代表筆者所處的時代，社會的繁榮景象，讓人滿懷希望，又讓人迷失、徬徨、焦慮不安，物質過剩、資訊泛濫、生態失衡等接踵而來的問題，讓我們不得不思考與面對。而筆者認為灰色是矛盾、不定、模糊當中帶著沉穩與內斂，為筆者所喜愛的顏色。

第三節 創作表現之內容分析

宋朝羅大經（1196-1242）論畫曾說：

繪雪者，不能繪其清；繪月者，不能繪其明；繪花者，不能繪其馨；繪泉者，不能繪其聲；繪人者，不能繪其情；然則言語文字固不足以盡道也。

畫者所描繪的內容或對象只是藉以抒發情感的工具，要傳達的其實是一種內心情感和思想，所以創作出之內容當然與真實存在事物有所不同。

筆者認為，藝術不僅是藝術家利用設計原理，將視覺元素組合、安排、挪用的結果。也是為了傳達個人情感與理念，藝術家選擇自己最適合的創作方式，透過題材的確立與尺寸、媒材的選擇，來達到創造屬於自己的表達方式。這一系列以《動物狂想曲》為主題之作品，藉西畫工具和顏料為媒介作畫，其所探討所表現的精神和內涵，皆為對生活的感知。下面就針對3個面向，題材、尺寸與媒材的運用來說明：

（一） 題材

題材是表現藝術主題的材料，為藝術家藉以表現意象之事物，也就是作品中所呈現物象或所描寫的事件，作品反映人生現象或藝術家對人生的看法。作品內容和表現意義關係最為密切，因此，題材的分類有助於作品表現意義的瞭解。



圖 3-15 米勒，《拾穗》，1857，油彩、畫布，54×66cm，奧塞美術館收藏。



圖 3-16 常玉，《馬上英雄》，1930，油彩、紙本，44.5×38cm，奧塞美術館收藏。



圖 3-17 傑利柯，《梅杜薩之筏》，1819，油彩、畫布，491×716cm，羅浮宮收藏。

一. 客觀知覺的自然與人生題材

以客觀寫實的手法將藝術家所見、所聞的事物形象或意象正確而詳細的描寫下來。作品多以寫實形象或意象呈現。法國寫實主義畫家米勒（Jean Francois Millet, 1814 - 1875），一生都以描繪農夫田園生活為主，作品之一《拾穗》（圖3-15）就以寫實手法描繪農人撿拾收割後遺留穗粒以求溫飽的情景。

二. 主觀知覺或感情的自然與人生題材

以寫意、變形的手法對所見、所聞事物型象或意象做感性的描述，表

現對自然與人生事物的主觀印象或藉以抒發情感，除了題材內容外也要從素材與形式的感覺效果瞭解其表現意義。法國華裔畫家常玉（Cang Yu, 1901 - 1966）作品《馬上英雄》（圖3-16）多有此感。

三. 表現思想或概念的自然與人生題材

藉自然或人生事物、故事，或者社會上對某些事物的普遍概念或理想，對人生、事物或問題作理性的分析或感性的表達。運用經過省略、修飾、重組、強調等手法刻意安排。例如法國浪漫派畫家傑利柯（Theodore Gericault, 1791-1824）的作品《梅杜薩之筏》（圖3-17）。



圖 3-18 達利，《由飛舞的蜜蜂引起的夢》，1944，油彩、木板，51×41cm，私人收藏。

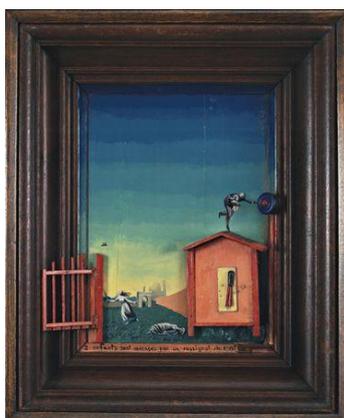


圖 3-19 恩斯特，《被夜鶯嚇著了的兩個孩子》，1924，油彩、木製拼貼，46×33cm，現代藝術博物館收藏。



圖 3-20 波洛克（Jackson Pollock, 1887-1986），《One: Number 31》，1950，油彩、亮漆、畫布，269.5×530.8cm，現代美術館收藏。

四. 不合理的現實與超現實題材

即描寫現實生活中不可理解的事象，如幻覺和夢等潛意識現象以及宗

教的神祕思想等超現實事物，通常稱為幻想或超現實主義風格。西班牙超現實主義畫家達利的作品《由飛舞的蜜蜂引起的夢》（圖3-18）即是代表之一。

五. 應用審美理論的題材

依據知覺現象與美學理論，創造美感形式。此題材和素材密切結合，沒有內容意義，素材與形式所引起的知覺現象就是作品的表現意義，例如恩斯特的作品《被夜鶯嚇著了的兩個孩子》（圖3-19）。

六. 媒材與技法實驗的題材

運用媒材特性和特殊技法，來創造特殊的表現效果。此類題材與素材密切結合，來表現媒材的趣味《One: Number 31》（圖3-20）。

筆者認為，藝術的表現會因為表現需要而選擇題材，但是相同題材會因為藝術家處理而呈現不同樣貌。筆者多以第三種和第四種作為創作的題材方向，藉著對生活的所見所聞，將動物以反差、非邏輯的方式呈現荒誕、幽默的感覺。

(二) 尺寸

一件藝術作品尺寸，都具有存在意義與價值。作品會隨著長寬比例、尺寸大小而有不同的心理感受，巨大的作品雖予人壯觀之感，卻讓人有不協調的感覺；反之，小作品雖有讓人把玩、細細品味的趣

味，卻會有侷促之感。畫布尺寸所影響到的不只是完成作品的時間長短，還包括作品本身的構圖，所需要顧及到、考慮到的應該是屬於全面性的，當然尺寸的大小都應取決於作品內容的需求，不是尺寸越大越好。因此，無論大尺寸或小尺寸的藝術品，都有其存在之價值和意義。

1. 大尺寸畫作氣勢恢弘

在視覺效果上，巨幅的畫作通常給人氣勢恢弘、壯觀的感覺，除了構圖、色彩、技巧需要相當水準外，對於畫面的掌控也需要多花心思。大尺寸作品通常取向於宣導或歌功頌德的場景。例如：教堂壁畫、政治宣導、歷史記載…等。

2. 中尺寸作品便於觀賞

中型尺寸之作品除了攜帶運送方便外，比起大尺寸作品也較易於收藏，觀賞時也不較大尺作品來的視覺疲累，筆者《Just For You》系列作品，以中型畫布尺寸為主，作品的尺寸更貼近於內容主角的大小比例，較有真實之感。

3. 小尺寸畫作技法精細

《浮生錄》系列作品中都以昆蟲作為主角，故以小幅尺寸為主，易於收藏、攜帶外也較有窺見昆蟲世界的感覺。

(三) 媒材

所謂「媒材」即是素材（matter）或材料（material），藝術家用畫筆、刷子、畫刀等工具，以及水、顏料、油脂、溶劑…等繪畫媒材，畫在紙、麻布、木板、絲絹等材料上，透過畫中的構圖、造形、線條、色彩等表現方式，呈現出可以讓觀賞者觀賞的形象，以表達創作者的情感。藝術即是藝術家利用設計的原理將視覺元素安排、組合的結果，也是藝術家利用藝術創作，選擇適合的媒材與技巧，來傳遞個人情感與理念，達到具有美感的境界。過去使用油畫、水彩顏料，在20世紀有了很大的改變，傳統的媒材和技巧的界定被瓦解、混合，拼貼藝術的出現，媒材表現內容也變得多元。媒材不只是創作上表現的素材而以，本身已成為作品之主要內容。

本創作研究所運用的媒材，原則上以油畫為主。油畫獨特之處在於它能表現出物件的肌理、光澤、和觸感，雖然是平面的作品，但潛藏其中的幻覺效果卻更顯真實。作畫時，油畫以透明顏料與不透明顏料的搭配為創作上所使用，筆者慣用油繪調色油與磷困（Liquin）跟顏料混合，依畫面效果需求不同，而有不一樣的比例使用，其油繪調色油乾燥後油彩不易變黃，並呈現光澤感，而磷困之特性可使顏料加速乾燥，來搭配繪畫進度的需求。有些作品會以Gesso、壓克力顏料、粉彩、廣告顏料、水性色筆…等作為畫面的基底，其壓克力顏料為20世紀的新顏料，成份為色素與合成聚合物的混合，以水為稀釋

液。其特色為耐久性強於油畫顏料，快乾、不易褪色、具明亮感…等特性。媒材的使用上以能表現出創作想法與材料的特性為使用考量。在畫布的選用上，筆者以比利時仿麻為主，比利時仿麻不會像棉油畫布（Cotton）⁶¹一樣表面不容易處理，顏料附著力會比較好，相對的顯色也比較強，比利時仿麻耐久性強，也較不怕潮濕。而筆者使用Gesso打底劑則可以隔絕顏料與基底材接觸，除了隔絕潮濕並防止顏料與畫布產生化學變化，增加作品的保存性。

現就此次創作的媒材簡述如下：

表 3-1 創作使用媒材一覽表

畫布	比利時仿麻（分別釘於細邊、寬邊木框上）。
打底劑	Talens Gesso
媒材	牛頓油畫顏料、梵谷油畫顏料、壓克力顏料、水性色鉛筆、粉彩、廣告顏料
畫筆	扇形筆、平筆、圓頭、尼龍筆等
油料	亞麻仁油、凡尼斯、松節油、磷困（Liquin）、油繪調色油

（筆者整理）

現今藝術家為了尋找能切合的表達自己內在情感與對外在世界的看法，取得永久性材料之表現方式，就會不斷探討新的媒材與技巧，畫家亦也會在傳統媒材中，再發展出具有創造性的表現方式。不同之藝術理念會有不同的表現方式，新的媒材與技法的出現不代表傳統的媒材被淘汰，因選擇適合自己的方式，來創造屬於自己的風格。

⁶¹棉油畫布（Cotton）：與一般棉布不同，專為油畫編織的一種棉布。

第四章 作品詮釋與解析

在碩士畢業作論述裡的這一系列作品，大致是從 2009 下半年開始，一直到 2011 年上半年之間所創作，在材質應用上，有油畫、壓克力以及粉彩等，作品所要表現的主題與內容，大都是關心現實生活周遭所發生的事情，包含了關於社會與自己本身之體驗，也有從大自然中獲得靈感，從這些事情之中引發筆者創作的動機。所以作品大多以動物來代替劇情的主人翁，例如兔子、豬、蜜蜂…等生物，藉以說明筆者感受及觀點。在此筆者試著分析作品中的元素及表現手法，期望從中更進一步了解自己的創作，以便修正往後創作方向。

筆者將作品分成 3 個系列，分別為「Just For You」系列、「Ribbon」系列、「浮生錄」系列來做說明。「Just For You」系列是從生活中的食衣住行，來反思人的行為；「Ribbon」系列為人慾望的探討；「浮生錄」系列為普世眾人的生活百態與社會現況。

第一節 「Just For You」系列

在百萬年的演化歷程中，人類發展出異於其他動物的文明，也常自視為超脫生物性限制的物種。然不爭的事實是，人類的行為經常在動物性與非動物性的模糊界線中擺盪。⁶²

此系列是在說明這些默默犧牲的動物，我們只看到超市架上，包的乾淨、整齊的肉品；我們只看到百貨公司所販售美麗、時髦的服飾；我們只看到賣場所販賣方便、實用的生活用品，我們很少去思考這些商品背後的製作過程，也或許是我們不願面對。

表 4-1 「Just For You」系列圖錄

			
作品 1 豬肉 2009 油彩、畫布 91×72.5 cm	作品 2 皮草 2009 油彩、畫布 91×72.5 cm	作品 3 實驗 I 2009 油彩、畫布 91×72.5 cm	作品 4 餐桌上的豬 2010 油彩、畫布 91×72.5 cm

⁶² Edward O. Wilson 著，鄭清榮譯，《論人性》（台北：時報文化出版，2002），內容簡介。

作品一：豬肉 分析

一、 創作理念

《豬肉》一圖，是以雲林快樂豬來命名，以豬被剖半的方式，鮮明訴說弱勢的力量永遠敵不過強勢的一方，可笑的是，遭剖片的豬，正以笑臉迎向觀看的民眾。

人都喜歡聽好聽的話、好看的事物，卻很少有人願意面對人類自身是個血腥主宰者之事實，寧願相信表面祥和與虛假的慈悲，以此來安慰或者說服自己。雖然最終的結果不會改變，但在不圓滿中力求相對圓滿，在兩難處境中勉強擇一，這是面對牠們所能提供的答案吧。

二、 創作內容與技法

畫面中一隻跳躍、看似雀躍的豬與身上的剖半肉片，配以開心的微笑，突顯出兩者之間荒謬的關係。整張畫面的處理方式，先以粉色的紅均佈於畫面，背景以大筆輕刷幾乎看不出筆觸的方式，營造朦朧好似夢境一般的效果，主體則以薄塗的方式不斷的層疊出明暗面，在施以薄染，呈現出夢幻般不真實感。

作品一：豬肉



圖 4-1-1 夏欣恬，《豬肉》，2009，油彩、畫布，91×72.5cm。

作品二：皮草 分析

一、 創作理念

創作多少是社會現象的反映與模擬，或是生活中的體悟，正如俄國哲學家車爾尼雪夫斯基（Nikolay Gavrilovich Chernyshevsky, 1828 - 1889）所說：藝術第一個作用，就是再現自然與生活。另一作用是說明生活。⁶³

在這病態的社會環境，到處充滿血腥、暴力、正義不伸、公理不張之現象，就如畫面中大量的灰一樣，這些社會所發生的事情，都一直處於記憶中的模糊地帶，而我們終會隨著媒體報導出層出不窮的社會事件而遺忘。

二、 創作內容與技法

《皮草》一圖，在灰色的空間當中，一隻浣熊正穿著「衣服」，「衣服」下的鮮紅軀體正血淋淋地敞開著，從牠的微笑當中似乎已經說明了一切。看似悲劇又似喜劇的形式，在矛盾中將筆者意圖做了簡潔有力的說明。

技法上，筆者以薄塗方式，不斷層層堆疊、罩染，再以細筆勾勒出主體毛髮，呈現動物毛髮的蓬鬆感。

⁶³ 陳朗主編，《世界藝術三百年》（台北：建宏，1997），p.4。

作品二：皮草



圖 4-1-2 夏欣恬，《皮草》，2009，油彩、畫布，91×72.5cm。

作品三：實驗 I 分析

一、 創作理念

《實驗 I》一圖，實驗動物對我們來說，是件很陌生的領域，因為牠們身處在水泥牆裡面，實驗室裡的牢籠中，很難察覺牠們的存在，但是從牠們身上實驗出來的產品，卻是跟我們這樣地親近與切身，舉凡藥品、食品、化妝品、保養品，爲了檢證商品對人體使用的安全性，目前的醫研究方法都還無法跳過動物實驗，現代科技與醫學的需要，打著「爲了科學與爲了人類健康的福祉」這個偉大的旗子，我們似乎認可了以動物來實驗，而牠們也成了默默犧牲的無名英雄。



圖 4-1-3 杜勒
(Albrecht Durer, 1471-1528)，《野兔》，1502，水彩、畫紙，25.1×22.6 cm，阿爾貝提那畫廊收藏。

二、 創作內容與技法

一隻兔子處於畫面的正中間，有如杜勒的作品《野兔》（圖 4-1-3），其作品的細膩與處理毛的技法是筆者所欣賞的。《實驗 I》一圖，在明亮的黃色背景中，與兔子的處境成了強烈對比，牠就像鎂光燈的焦點，暴露在我們眼前，毫無隱藏與遁逃。

作品三：實驗 I



圖 4-1-4 夏欣恬，《實驗 I》，2009，油彩、畫布，91×72.5 cm。

作品四：餐桌上的豬 分析

一、 創作理念

吃，可以滿足我們最深層的慾望，美國詩人霍華·尼莫洛夫(Howard Nemerov, 1920-1991)把人類對吃的罪惡以禱告化解⁶⁴，如此一來，慾望才得以心安理得存在。此作品乃是食物對我們人類慾望的一種抗議，荒謬的畫面、隱晦的血腥感與灰白色系的空間，不外乎在說明飲食對於我們的一種矛盾情緒，除了道德上的矛盾外，以及自我對於飲食行為之矛盾。慾望永遠得不到滿足，我們不斷向外在索取物質，暫時掩蓋人生匱乏的現實。

二、 創作內容與技法

畫面以灰色系為主，焦點放於餐桌上的主體與餐具，餐桌上的物品，照常理通常是食用的餐點與使用之餐具，而畫面活生生的“食物”佔據畫面正中央，桌面的杯盤狼藉、盤中鮮紅色不明汁液、破碎的紅酒杯、主體身上的紅色汁液，是濺到抑或是傷，畫面的隱晦與畫面的灰形成強烈的呼應。

⁶⁴ Sidney W. Muntz 著，林為正譯，《吃：漫遊飲食行為、文化與歷史的金三角地帶》（臺北市：藍鯨出版，2001），前頁「進超級市場前誦念的禱告詞」。

作品四：餐桌上的豬



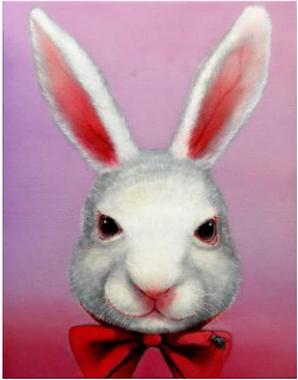
圖 4-1-5 夏欣恬，《餐桌上的豬》，2010，油彩、畫布，91×72.5cm。

第二節 「Ribbon」系列

緞帶包含了多種象徵意涵，例如：除了禮物的緞帶，在身上佩帶紅色緞帶，代表對愛滋病友的關懷，是一種希望的象徵，對生命的熱愛與和平的渴望，而黃色緞帶代表著思念、粉紅色緞帶成爲防治乳癌標誌，緞帶已然成爲現今社會傳遞感情的媒介。

筆者在此系列所使用的緞帶，有著願望與束縛的象徵。人不斷做夢，想要滿足願望，但是我們欲望永遠無法滿足。欲望對人來說，即是要填補心中的匱乏，但是匱乏不可能填補起來，因此形成重覆填補、無法滿足的迴圈，這樣的迴圈也是人無可避免的生命歷程。

表 4-2 「Ribbon」系列圖錄

	
作品 5 Ribbon I	作品 6 Ribbon II
2010	2010
油彩、畫布	油彩、畫布
35x27 cm	35x27 cm

作品五：Ribbon I 分析

一、 創作理念

緞帶一直以來有著不同的象徵，對於筆者來說，緞帶與幸福跟期待是不可分開的，凡舉芭蕾舞鞋上的緞帶、禮物上的緞帶，所有平凡無奇的東西，只要綁上緞帶，就被賦予了快樂的靈魂。在希臘神話中，兔子與希臘美神阿芙蘿黛（Aphrodite）有關；而在羅馬及日耳曼地區，兔子象徵豐饒與生殖力⁶⁵，數百年來，兔子在宗教與古典繪畫中均有其象徵意涵。禮物（Gift）除了有天才的意思外，也包含了天賦的意思，這也呼應了兔子旺盛繁殖力的特性，象徵著人性最原始的慾望。

二、 創作內容與技法

《Ribbon I》一圖，上述對於緞帶的象徵性與畫面的結合，單顆兔子頭顱與鮮紅色的緞帶和停在緞帶上的蒼蠅，似乎混雜了一股夢幻、可愛又帶點不安與詭譎的氛圍。

背景以漸層的方式呈現禮物該有的甜美、幸福之感覺，就像糖果般的甜膩與幻想，並突顯出主體的輪廓。

⁶⁵ 藝術家委員會編，《藝術家》，（台北市：藝術家雜誌社，2011，2月號，429）， p.116。

作品五：Ribbon I



圖 4-2-1 夏欣恬，《Ribbon I》，2010，油彩、畫布，35×27cm。

作品六：Ribbon II 分析

一、 創作理念

亮麗的緞帶帶給我們除了快樂、驚喜、滿足之外，隨之而來的責任、空虛與匱乏，這種不可抗拒之無力感，是我們無法避免的生活經驗。世界快速變化，因而顯得如此新奇、刺激，卻也因為同樣原因，我們必須面對世界在如此快速變化中不停消逝的感傷，人類短暫、微小的存在，相對於永恆的時間顯得那麼徒勞，不留痕跡，如同朱光潛（1897 - 1986）所認為，現實環境不能從根本上滿足人的慾求，是人生永遠的缺陷和障礙。

一直以來創作只是一種生活點滴的反思與體悟，藉著畫筆說話而已。我們無法改變全世界，卻可以改變自己對於生活的態度，並將人性中的矛盾與荒謬用幽默可笑的方式看待。

二、 創作內容與技法

作品《Ribbon II》畫面中，背景不同於漸層的方式，筆者以黃色、藍色、綠色滴灑，產生畫面的絢爛感，而被緞帶綁住頸部的兔子，沒有掙扎的現象，毫無生氣的外觀也看不出喜、怒、哀、樂的表情，牠就像個等待別人拆開的禮物。

作品六：Ribbon II



圖 4-2-2 夏欣恬，《Ribbon II》，2010，油彩、畫布，32×27cm。

第三節 「浮生錄」系列

生活在這都市叢林中，筆者將人類與社會類比為昆蟲與叢林，人類與昆蟲一般，只是生活環境從植物變成高樓大廈；住所從大自然變成水泥牆，人類忙著生活、昆蟲忙著生存。有人身份是蜜蜂，辛勤工作；有人身份是蒼蠅，庸庸碌碌、汲汲營營過日子；有人身份是蝴蝶，花枝招展。

在創作中，筆者打破昆蟲在人類心中的傳統印象，蜜蜂不再勤於工作，蒼蠅可優雅飛翔、可充滿爆發力，透過飽和色彩和黑色幽默的語彙，描繪人類有著不同的昆蟲特性，每個人都有著多重身份，扮演著不同的昆蟲角色。

「浮生錄」系列分成 2 個階段：

第 1 個階段：為 2010 年的創作階段，筆者以小幅尺寸的畫布來創作，使之更貼近於昆蟲的世界。

第 2 階段：為 2011 年的階段，筆者開始嘗試使用不同的畫布尺寸與媒材。

表 4-3 「浮生錄」系列圖錄

						
<p>作品 7</p> <p>KFC</p> <p>Grandfather</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 8</p> <p>Fly</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 9</p> <p>Why Are</p> <p>You Here ?</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 10</p> <p>Bee Time</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 11</p> <p>Dessert</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 12</p> <p>The Last</p> <p>Flower</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>	<p>作品 13</p> <p>Killer</p> <p>2010</p> <p>油彩、畫布</p> <p>17.5×14 cm</p>
						
<p>作品 14</p> <p>Boom!</p> <p>2011</p> <p>油彩、畫布</p> <p>54×36cm (4 張)</p>		<p>作品 15</p> <p>崖上的嘍神</p> <p>2011</p> <p>油彩、畫布</p> <p>54×34cm (4 張)</p>		<p>作品 16</p> <p>Venus</p> <p>2011</p> <p>油彩、畫布、壓克力、粉彩</p> <p>194×130cm (2 張)</p>		

作品七：KFC Grandfather 分析

一、 創作理念

《KFC Grandfather》一圖，在速食店的人形雕像上，停了一隻蒼蠅，背景明亮的黃像似在說著美好與希望，速食業宣傳雕像一直給我們和藹可親、隨時歡迎您的印象，使得停在雕像嘴邊的蒼蠅顯得諷刺與格格不入，說明兩者間的不相襯與強烈對比。

受到資訊達的影響，現代生活豐富多彩，因此，簡單、快捷，但營養成分不夠的速食文化主義便大行其道，滲透社會每一個角落。這種速食業「快速」、「方便」口號也反映出現代社會現況，效率成爲現代人對生活的基本要求，「多樣選擇」、「用完即丟」、「不用負責」的種種特性，往往都會帶來一連串後遺症。

二、 創作內容與形式

畫面中，嘴角的蒼蠅給觀者內心產生一股突兀的衝突，透過此圖的安排，彷彿給觀者一種揮之不去的搔癢感。筆者以特寫方式描繪停在雕像上的蒼蠅，作爲諷刺社會現況的角色，背景爲明亮、飽和之黃色，來呼應畫面內容的映像。

作品七：KFC Grandfather

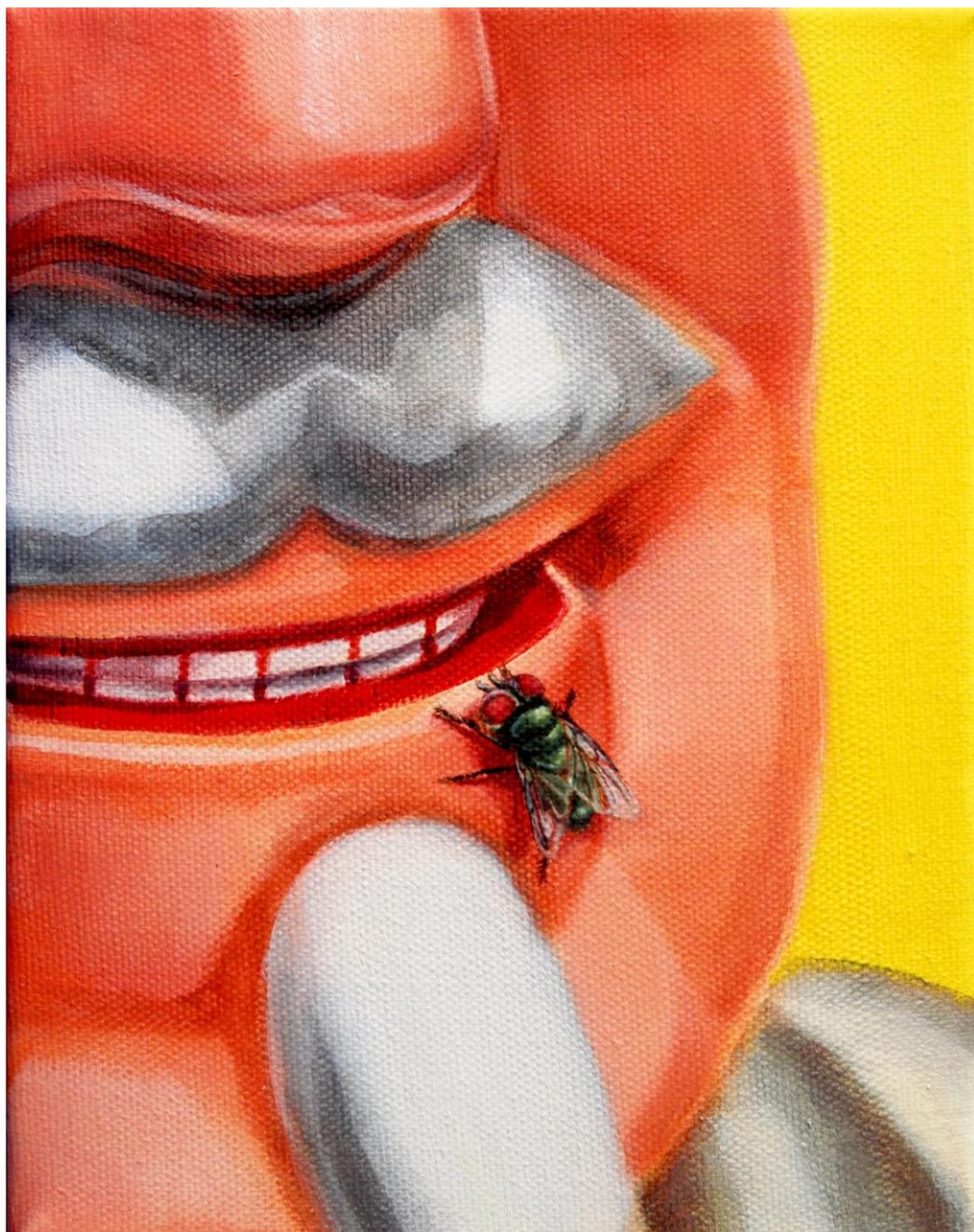


圖 4-3-1 夏欣恬，《KFC Grandfather》，2010，油彩、畫布，17.5×14cm。

作品八：Fly 分析

一、 創作理念

在筆者創作過程當中，幽默是經常在畫面中出現的元素，《Fly》即是。以動物來反映人是筆者一貫的手法，畫面占了大部分的藍天，與朵朵白雲，真是讓人心情舒暢，向來給人印象不好的蒼蠅，其飛行能力非常出色，可在空中固定盤旋，或在高速飛行中急劇轉換方向，多變、快捷的飛行技巧，常給人眼花撩亂、目不暇給之感。畫面的蒼蠅竟以悠閒的狀態飛著，有別於無頭蒼蠅般，優雅飛翔，這與大眾對蒼蠅印象有很大反差。

二、 創作內容與形式

在許多作品中，筆者偏好用反差的表現手法，邏輯錯位方式，以展現荒誕、幽默的一面。在此作品中，轉化了人對所謂害蟲的刻板印象，當把讓人鄙視、厭惡甚至噁心之物放到柔和的天空之中，是筆者企圖創造另一種觀看昆蟲的方式，以不同的角度去欣賞牠們的存在。

筆者單純描繪藍天與飛翔的蒼蠅，蒼蠅身上之金屬光澤，在陽光折射下呈現藍色、綠色或黑色，是整張畫較繁雜的部份。

作品八：Fly 分析



圖 4-3-2 夏欣恬，《Fly》，2010，油彩、畫布，17.5×14cm。

作品九：Why are you here? 分析

一、 創作理念

《Why are you here?》是筆者對現今環境的一種模擬反應，筆者認為，藝術對現實的模擬，在於呈現心理以及對生活環境的投射。藝術創作反映的是當時的情境。

筆者認為，創作是種抒發、是對生活、社會、環境的寫照。如果有人問：「為什麼要這樣畫？」，答案可以有很多種，人與人之間的冷漠、環境的迫害、對生活的失望…沒有一定答案可以完整解釋創作者當時創作的心境，因為文字語彙永遠無法等同於繪畫的元素。

二、 創作內容與形式

可能是受到當時天氣的關係，天氣預報不斷播送沙塵暴來襲的新聞，整幅畫面以紫灰色為基調，呈現霧茫茫效果，佇立在霧中的建築，說明了所在地與區域，畫面中間的主角則以暗色系來呈現，黯淡、頹敗、失望的氣氛正透過畫面侵襲觀看者視覺及內心；而右上角的蒼蠅則以撇頭觀望的姿態，說明兩者間關係。

作品九：Why are you here?



圖 4-3-3 夏欣恬，《Why are you here?》，2010，油彩、畫布，17.5×14cm。

作品十：Bee Time 分析

一、 創作理念

《Bee Time》是筆者創造的英文名稱，其發想是從“Tea Time”衍伸而來，幾年前大家一定聽過蜜蜂過勞死的新聞報導，國內蜜蜂銳減，有些人認為，人類過度需索，導致工蜂白忙，蜜才剛釀好，人們隨即取走，蜂群做得再多，也滿足不了人類口慾。雖然沒有確切證據說明蜂群減少的原因，但是大家是真的關心蜜蜂消失的原因嗎？還是擔心背後的利潤商機或是衍伸的經濟問題？更甚者是擔心沒有蜂蜜可吃或是衍伸出的糧食饑荒？如此一來，《Bee Time》中浸泡在飲料裡的蜜蜂，成了最奢侈的享受。

二、 創作內容與形式

畫面的色彩有如午後的時光，浸泡在酒杯中的蜜蜂有種度假、休閒的氣氛。待在白家的院子觀察四周昆蟲或動物，這是筆者小時後的喜好。如同電影《Yes Man》中女主角所說的台詞：世界就像是一座遊樂場，可惜大家都會忘了這一點。⁶⁶蹲在院子裡，四周的樹叢就像個神秘的奇幻地等著筆者去探險、挖掘，隨著年紀漸長，雖然少了小時候那份熱血與時間，卻不會減損筆者對大自然的觀察與喜愛。

⁶⁶ 電影《Yes Man》於 2008 年在台上映，由 Jim Carrey (1962) 與 Zoey Deschanel (1980) 領銜主演。

作品十：Bee Time



圖 4-3-4 夏欣恬，《Bee time》，2010，油彩、畫布 17.5x14cm。

作品十一：Dessert 分析

一、 創作理念

群體的聚集會形成一股集體意識，社會、媒體、網路充斥著暴力、色情、校園霸凌或是顛倒是非、道德混亂等現象，我們很容易就被潛移默化，往往形成自然而然的遵從和無條件的接受與認同，並認為這樣的事情沒甚麼大不了或是不嚴重，以最簡單的例子來說，百貨公司的周年慶，常吸引民眾爭先恐後去購買，這樣的集體意識彷彿是在說：「你錯過這次別人就會搶先買走，你不買就等於吃虧的心態」，卻不會衡量那件商品是不是你真正想要的。隨波逐流？或是特立獨行？筆者認為這都得取決於自己看事情的態度或想法。

二、 創作內容與形式

《Dessert》一圖，討喜的紅色配上俏皮的黑色圓點，與圓鼓鼓外觀，小朋友很難去抗拒瓢蟲可愛的造型，但是當蟲子們密集起來卻形成一種無形的壓力，成群鮮豔的瓢蟲聚集在綠色蛋糕上，粉紅色背景卻又將畫面顯得可愛與甜美，密集的恐懼與甜美並存，這種矛盾與反差是筆者想要呈現的。

作品十一：Dessert



圖 4-3-5 夏欣恬，《Dessert》，2010，油彩、畫布 17.5×14cm。

作品十二：The Last Flower 分析

一、 創作理念

當世界剩下最後一朵花會是什麼情況？筆者以此想像模擬出《The Last Flower》一圖，畫面上，蝶群爭先恐後只為一朵花的荒謬情景，現實生活中應該很難想像。

人類社會追求進步的發展，以科學技術手段控制自然和社會，使得給人類不斷帶來災難，所以德國美學家阿多諾（Theodor Wiesengrund Adorno, 1903-1969）認為，人類追求進步的歷史就是不斷走向反面的歷史。我們對自然的物資過份消耗，帶來了充滿混亂與災難的時代，使我們擁懷不安、渴求寧靜，卻無法逃脫人類自身所帶來的毀滅。

二、 創作內容與形式

有人曾這樣說過：即使藝術品最初的實體表現已經損壞，我們仍然感受當中的美麗與才情…但是，當萬物生靈族群中的最後一個個體已不再呼吸時，要等待它再度出現，恐怕連地球與月球都已消失。⁶⁷ 筆者將蝴蝶吸食花蜜的畫面誇張化，又或是將蝴蝶取代花朵，形成另一種「花」的景象，畫面荒謬和嘲諷，是對社會與自然的關懷，以一種寓言方式，表現出筆者內心對世界的概念認知。

⁶⁷ 薇琪·柯羅珂著，林秀梅譯，《新動物園：在荒野與城市中漂泊的現代方舟》（台北市：胡桃木出版社，2003），p.202。

作品十二：The Last Flower

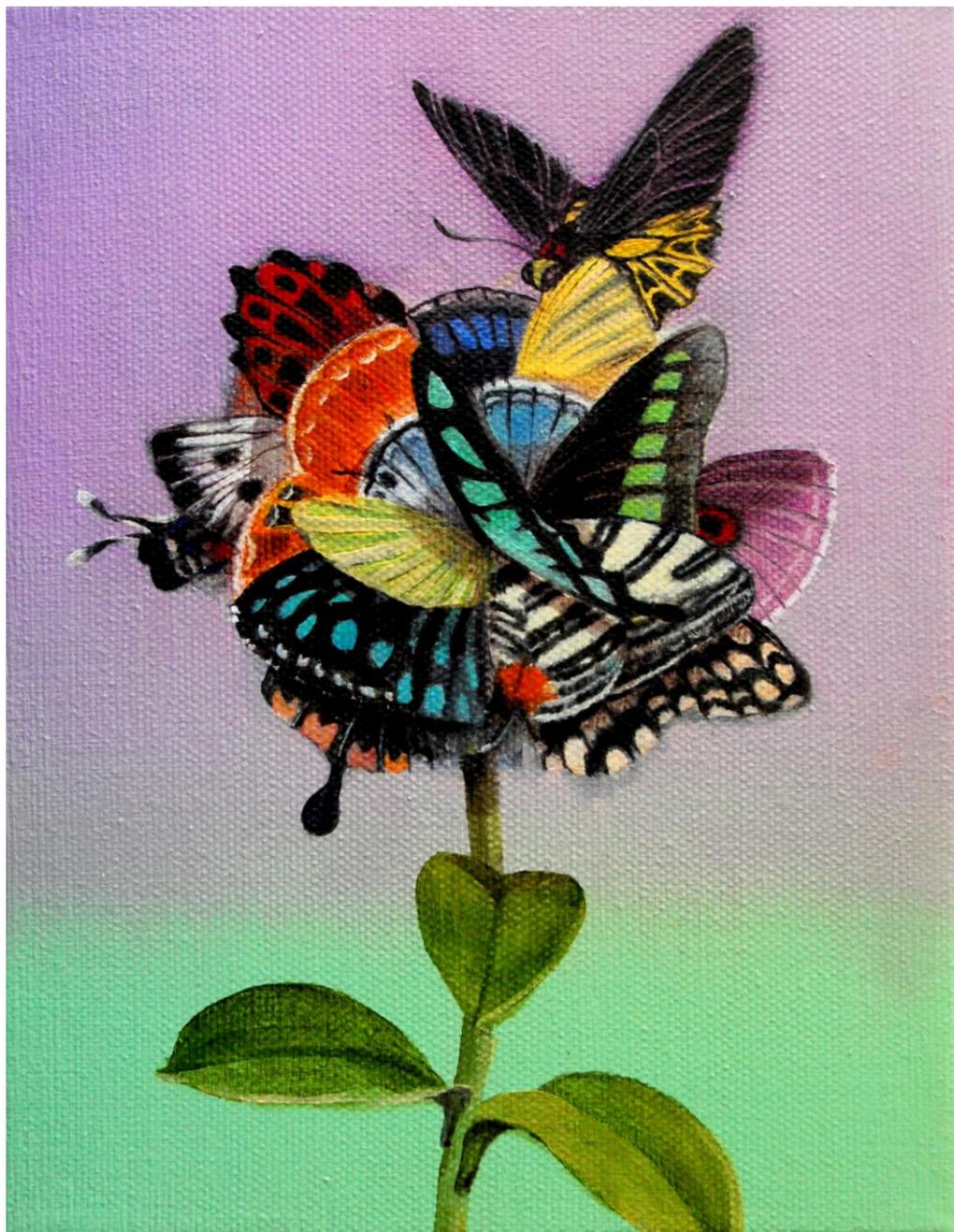


圖 4-3-6 夏欣恬，《The Last Flower》，2010，油彩、畫布，17.5×14cm。

作品十三：Killer 分析

一、 創作理念

昆蟲學家尚亨利·法布爾（Jean Henri Casimir Fabre, 1823 - 1915），以螳螂交配行為隱喻愛情：「如果有一天，女人愛男人愛到天荒地老，男人愛女人愛到至死不渝；看破生死，那死亡不也淒美嗎？讚美上帝！」，在螳螂的世界，愛與死亡密不可分，常聽到或看到爲了愛情所引發的社會事件，螳螂的愛情在我們人類價值觀來說是這樣窒息與殘忍，卻也經常發生，這種藉著愛情任意宰制他人情感、意願和自由，甚至是生命，荒謬的愛情價值觀無時無刻在發生，而當美好的情與愛隨著生命逝去，「愛情」也變得面目猙獰。

二、 創作內容與形式

在古希臘，人們稱呼螳螂爲「地獄來的生物」。筆者之所以取名爲《Killer》，是來自於牠們的外觀與交配時的生物特性⁶⁸。畫面以螳螂的正面呈現，並融入背景的黑色，讓主體更顯得處在黑暗中的氛圍。

⁶⁸ 螳螂在交配過程中，雄螳螂往往容易成爲雌螳螂的美食，頭部雖被啃食，但因頭部的中樞神經，有抑制射精作用，反而更能刺激射精，且雄螳螂之頭部可補充雌螳螂的營養，孕育下一代。參閱吳春美、章加寶，《認識自然界的天敵昆蟲－螳螂》，〈苗栗區農業專訊〉，1999，第5期。

作品十三：Killer



圖 4-3-7 夏欣恬，《Killer》，2010，油彩、畫布，17.5×14cm。

作品十四：Boom! 分析

一、 創作理念

《Boom!》來自於這個時代的特殊語境。大眾文化、消費文化不斷改變我們的社會型態與價值觀，媒體深入我們生活每一個角落，就像是一個龐大的意識型態機器，不僅操縱人們該想些什麼，甚至告訴人們要怎樣想，什麼才是好的，什麼才是社會的主流價值。媒體控制了人們關係與行動的規模與形式，因此媒體就是訊息，例如一夕間爆紅的人物或是社會事件，媒體經由「刪除」或「選擇」性呈現來強調這些主題內容，用簡單和突顯之方法來表現故事人物，而我們人類在習焉不察的情境中，會依據媒介所提供的參考架構，來詮釋社會現象與真實。

二、 創作內容與形式

筆者以長方形畫布來呈現蒼蠅的速度感與爆發的蕈狀雲層，背景由黑漸漸轉到紫灰色的漸層，畫面中，蒼蠅是屬於低階層的動物，牠生命短暫、不受人重視，卻是我們生活中常碰見的動物，牠以放屁的狀態下劃過長型的畫布，其屁有如核爆的蕈狀雲籠罩夜空，之後呢？或許會像曇花一現般煙消雲散，也或許會在人們心中留下一點印象。

作品十四：Boom!

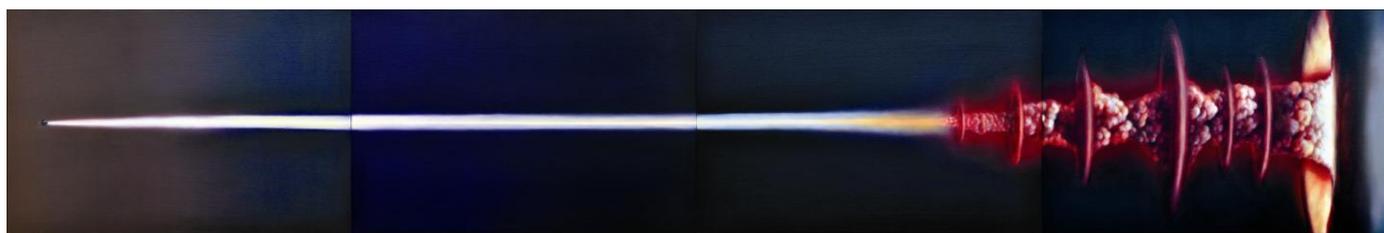


圖 4-3-8 夏欣恬，《Boom!》，2011，油彩、畫布，54×36cm（4張）。

作品十五：崖上的唬神 分析

一、 創作理念

雖然主角小的微不足道，還是個人人厭惡的生物，仰角的方式卻使牠顯得尊崇與巨大，就如同作品的名稱《崖上的唬神》，「唬神」為蒼蠅的台灣話，這是筆者給觀眾開的一個玩笑。

筆者以自己的方式來描繪當下所在的生存方式、文化狀態、生活樣貌，其隱含著對於時代之反應，乃至荒唐的生活世界。面對時代的快速變換、貧富差距的擴大、自然生態的浩劫…等等，讓人不想面對卻不得面對的種種煩惱事，或許保有一顆苦中作樂的心，才能面對我們所過的每一天。

二、 創作內容與形式

《崖上的唬神》一圖，畫面中低矮的雲層顯得懸崖異常高聳，懸崖上的蒼蠅也顯得突兀與不合常理，筆者以長方形直立的方式呈現，讓觀者必須抬頭仰望的方式看著懸崖上的主角，畫面上方暗示人所仰望的對象，營造一種崇高神聖的仰視效果，畫面底部暗示屈服、卑微、無力，宗教的偶像崇拜也是如此，高處的神像使觀看者顯得渺小。

作品十五：崖上的唬神



圖 4-3-9 夏欣恬，《崖上的唬神》，2011，油彩、畫布，54×34cm（4張）。

作品十六：Venus 分析

一、 創作理念

捕蠅草的英文名稱爲 Venus Flytrap，意思是「維納斯的捕蠅陷阱」。現今社會，因爲各種休閒娛樂生活的需求，而不斷產生新的消費產品，尤其在科技和設計的潮流中，物質的生產日益精巧或怪異，繁衍出的變種消費品又多又雜，加上廣告媒體不斷重複出現的慣性，以麻痺消費者在日常生活中的消費習慣，這種誘惑讓我們有意識或無意識的接受這樣方式，就像畫面中的蒼蠅漫無目的、盲從或無止境圍繞的姿態，幽晦的穿梭在巨大物質的陰影下。

二、 創作內容與形式

《Venus》一圖的背景中，以粉彩畫圓圈的方式，顏色不斷重複，不斷循環、堆疊，再以壓克力顏料重覆上述的動作，在過程中不同於油畫的厚實，粉彩、壓克力的處理方式，讓筆者覺得自由、奔放，隨著心情起伏，隨機或刻意的處理畫面線條，最後再以油畫顏料處理整體畫面。

背景多以線條、畫圈或是波形的方式形成，不斷的重覆、變換。最後再以油畫淺淺的薄染，並改變畫面的明暗，呈現空間感。

作品十六：Venus



圖 4-3-10 夏欣恬，《Venus》，2011，油彩、畫布、壓克力、粉彩，
194×130cm（2張）。

第五章 結論

對筆者而言，藝術是一種對生命的體驗，也是一種尋找自我的過程，亦是筆者的人生觀、價值觀以及內在情感的真實呈現。筆者在創過程中，不斷的反思、檢視內在的自我，以及對生命的一種省思。經過本創作研究，筆者對現階段創作的體驗以及未來創作發展方向，有了更清晰明確的認知。

第一節 創作的省思

在這系列創作中，黑色幽默是作品引發的特質，屬於較主觀的個人情感。幽默是透過言語的凝結、位移、模稜兩可等簡化手段，來面對痛苦情感的抑制、替換，或者說是實現一種本來要付出的心裡力量的節省，使聽眾的預感落空使其感到驚奇與快樂，並從中獲得超越痛苦的感受。

幽默可以是含有敵意和嘲弄性；也可以是胡說八道或相互矛盾；它可能富有同情心和寬容心；也可能象徵緊張的解除和煩惱的擺脫；它可能是戲謔的或機智的；它甚至可能是嚴肅的或殘酷的，例如筆者

作品中所揭示的某些現象。

筆者認為幽默儘管用形形色色的方式存在，但它絕對不能是虛偽的。真誠的面對藝術創作，才能將這種感染力與欣賞者連結在一起，才能引起共鳴。筆者亦期許自己在創作的過程中一直保有真誠的心。

第二節 未來創作發展

在一個共同體的知識體制下的社會，身為藝術創作的人，尋找自己其實是一件艱苦的路程。而處於這個重要的關鍵時期的創作者，面臨是否能繼續堅持創作下去或是面對現實而投入工作，一切似乎都將在30多歲以前作個決定。創作生命的初期階段，進入現實社會藝術生態後，面對客觀的創作現實環境與主觀的自我體驗反省，來確認藝術創作身分是否延續到下一個階段？對於種種問題，筆者期許自己創作並不只是自我內心的抒發，而是具有感染的力量，就像有人用文章、有人用戲劇、有人用電影，筆者則選擇用繪畫。

藝術創作的路途是長遠的，本創作研究雖然即將告一個段落，但對筆者而言，那不是終點，而是另一個階段的起點。深處在當代藝術環境的我們，多元的藝術媒材、與多元的文化，是必然的趨勢。現今年輕藝術家追求的是突顯個人的特殊表現，怎麼才能吸引觀眾的目

光，無不絞盡腦汁嘗試各種媒材只為能與眾不同。但筆者認為，不見得要刻意讓自己去配合當代的時髦潮流中，但也絕不能把自己侷限於小框架裡。回到藝術的本質，藝術創作並沒有所謂分類的問題，只有如何表達的問題。

參考文獻

一、專書：

中國大百科全書編委會編輯。趙啓光著。1992。《中國大百科全書》。外國文學 I。台北：錦繡。

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。

王險主編。1988。《世界珍稀動物》。台北市：今天出版社。

亞瑟·丹托著。林雅琪、鄭慧雯譯。2004。《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。台北市：麥田出版。

李澤厚、汝信主編。張錫坤著。1990。《美學百科全書》。北京：社會科學文獻出版社。

李長俊。1979。《西洋美術史綱要》。台北：雄師圖書公司。

周新富。2007。《教育研究法》。台北市：五南。

閻廣林、徐侗。2010。《幽默理論關鍵詞研究》。上海：學林。

邵廣昭編著。1988。《認識臺灣的珊瑚礁魚類》。台北市：省立博物館。

曾長生。2000。《超現實主義藝術》。台北市：藝術家。

喬治·歐威爾著。孔繁雲譯。2004。《動物農莊》。台北市：志文出

版社。

張簡琳玫等撰文。行政院農業委員會特有生物研究保育中心編。劉錫奇攝。2000。《高雄縣市野生動物》。南投縣集集鎮：農委會特有生物中心。

佛洛伊德著。彭舜、楊韶剛譯。2006。《詼諧與潛意識的關係》。台北市：胡桃木文化。

陳懷恩。2008。《圖像學》。台北：如果。

陳朝平。2000。《藝術概論》。臺北市：五南。

陳朗主編。1997。《世界藝術三百年》。台北：建宏。

柳鳴九主編。1990。《未來主義·超現實主義·魔幻現實主義》。台北市：淑馨。

賈馥茗、楊深坑主編。楊荊生著。1993。《教育學方法論》。台北市：五南。

蔡昌吉、阮福信、彭立勛編著。1999。《現代美術鑑賞》。台北市：文京圖書。

潘東波。2002。《20世紀美術全覽》。台北：相對論出版公司。

薇琪·柯羅珂著。林秀梅譯。2003。《新動物園：在荒野與城市中漂泊的現代方舟》。台北市：胡桃木出版社。

嘉門安雄監修。王筱玲譯。2005。《圖說西洋美術史》。台北市：易

博士文化出版。

鄭榮華編。1994。《中國黑色幽默小說大觀》。北京：群言。

劉豐榮。1997。《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》。台北市：文景書局。

藝術家委員會編。2011。《藝術家》。台北市：藝術家雜誌社。

David Attenborough 著。蔡承志譯。2007。《大衛艾登堡的鳥類世界》。台北市：貓頭鷹出版。

Edward O. Wilson 著，鄭清榮譯，《論人性》（台北：時報文化出版，2002），內容簡介。

Friedrich Hegle 著。朱孟實譯。1981。《美學（一）》。台北：里仁書局。

Kellert Stephen R.著。薛絢譯。1998。《生命的價值：生物多樣性和人類社會關係》。台北市：正中。

Sidney W. Mintz 著。林為正譯。2001。《吃：漫遊飲食行爲、文化與歷史的金三角地帶》。台北市：藍鯨出版社。

True, H.著。鄭慧玲譯。1984。《幽默就是力量》。台北：遠流。

Valerie Tracqui 撰文。BIOS 攝影社攝影。2000。《熊貓：竹子的鍾愛者》。台北市：理科出版社。

二、 期刊：

吳春美、章加寶。1999。《認識自然界的天敵昆蟲－螳螂》。苗栗區農業專訊。第 5 期。

陳學志。2005。《如果您尚未決定用快樂幽默的心面對這一天，千萬別起床》。應用心理研究。第 27 期。

郭昌榆。1991。《論黑色幽默小說的社會文化背景和哲學蘊含》。成都大學學報。

張景媛、陳學志、黃譯瑩。2004。《幽默訓練融入綜合活動對國一學生創造思考與人際因應之影響》。教育心理學報。第 1 期。

游南醇、徐特輝。2004。《黑色幽默特點分析》。華南師範大學學報。第 6 期。

覃承華、郭小娟、羅顯克。2008。《美國黑色幽默小說的名與實》。濮陽職業技術學院學報。第 21 卷。

廖杏、陳正午、陳曉環。2009。《醜的辯證法－淺析恩索爾繪畫的美學意義》。理論界學刊。第 1 期。

三、 網路資料

國立自然科學博物館：<http://digimuse.nmns.edu.tw/>（資料查詢日期：2011 年 5 月 2 日）