

國立臺灣師範大學藝術學院美術學系

水墨畫組

碩士論文

Program of Ink Painting

Department of Fine Arts

College of Arts

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

游離式避世所：沈方婷創作論述與實踐

The Detached Shelter :

Creative Thesis And Practices Of

Shen, Fang-Ting's Art Works

沈方婷

Shen, Fang-Ting

指導教授：莊連東 博士

Advisor : Chuang, Lien-Tung, Ph.D.

中華民國 113 年 7 月

July 2024

謝 誌

誠摯地感謝碩士的指導教授 莊連東老師，在大學初探東方的材料與創作手法時，是老師的鼓勵與指引，讓我毅然選擇從西畫組轉至水墨組，以更深入地認識水墨創作的內涵與表現。到了碩士階段，也是多虧了莊連東老師的指引，一步一步提點我研究架構中可以建立起的系譜、創作上在材料上可做的革新，令我得以在保留西方學理依據及創作技法的邏輯下，順利完成研究。

感謝論文審查委員 李振明老師、蔡文汀老師。李振明老師在論文撰寫和研究方法上給予了極大的幫助，使我能夠以更嚴謹的態度和方法進行研究；蔡文汀老師則在審查過程中，提供了寶貴的意見和建議，使我的研究更加完善。二位師長的建言令我在學術和創作上不斷進步，並最終完成這一階段的學業。

感謝親愛的媽媽，在我對個人的創作成果感到灰心時，都是多虧了媽媽的布拼作品、及其布拼技巧上的知識，啟迪了我發展出以紙類布的技法去詮釋我的創作語彙。也謝謝爸爸、姐姐，在求學階段一路支持著我，成為我最堅強的後盾。

感謝 洪德忠老師，總是在我最失意之時，提醒我勇敢面對，並將其轉化為創作能量，讓作品輸出自己最真實的情感和想法。

感謝扶輪社生命橋樑助學計畫、東北扶輪社，在我求學期間提供我資金及個人生涯發展上的幫助，使我更有餘裕地去面對自己的個人創作；感謝 Uncle Jay 蔚中傑先生，作為計畫的導師帶著我認識許多水墨作品及藝文界的人士，使我大開眼界。

感謝一同為學位考試拼搏的張亞綦同學，以及於個展、考試期間前來協助的親朋好友們，使我能夠順利辦理展覽、並完成學位考試。

沈方婷 國立臺灣師範大學美術學系

民國 113 年 7 月

摘 要

本文以筆者身處在思想與步調日漸同質化的社會為本，以此同質化隨著科技的腳步日益增強的狀況下，所衍伸的倦怠感進而沈浸於電影文本、電玩文本上的數位體驗經驗出發，在學理研究上探討閱聽者在參與媒體文本時的心理狀態、及主體透過與現實相通的符徵與文本共構想像性空間的歷程；創作研究上使用以紙類布與紙編織的創作手法，以縫製之動作呼應主體虛實交錯的狀態轉換，並匯聚了拼貼形式中覆蓋與重疊的概念，用以建構游離式空間。筆者欲以此學理基礎與創作手法，回應對避世所之感悟。

本文包含了五個章節。第一章為緒論，說明了創作動機與目的、研究內容與方法、研究範圍與限制、名詞解釋；第二章以媒體文本與閱聽者共構的避世場域為題，探討逃避現實的因素、文本所創造出的虛擬想像性空間、場域的建構；第三章為創作理念與表現，基於筆者自身的創作意識與前章之學理研究，涵蓋了創作理念、創作手法、創作步驟；第四章為創作實踐，筆者以二系列之創作回應對本研究之論述；第五章為結語，用以統合研究成果以及闡述未來展望。

關鍵字：避世、文本、游離式空間、拼貼、匯聚、水墨創作

Abstract

This paper explores the sense of fatigue that emerges in a society where thoughts and rhythms are increasingly homogenized, exacerbated by the advancing pace of technology. It delves into the digital experiential experiences immersed in film and video game texts, examining the psychological states of viewers when engaging with media texts, and the process by which subjects construct imaginative spaces through symbols that resonate with reality. In creative research, the paper employs techniques of paper collage and weaving to echo the subject's intermingling of reality and illusion, converging the concepts of covering and overlapping in collage to construct a detached space. Based on this theoretical foundation and creative approach, the author responds to the sense of withdrawal from the world.

The paper is divided into five chapters. Chapter One is an introduction, outlining the motivation and purpose of the work, research content and methods, research scope and limitations, and terminology explanations. Chapter Two focuses on the realm of escapism co-constructed by media texts and viewers, exploring factors of escaping reality, the virtual imaginative space created by texts, and the construction of realms. Chapter Three discusses creative concepts and expressions, based on the author's own creative consciousness and the theoretical research of the previous chapter, covering creative concepts, techniques, and processes. Chapter Four details creative practices, with the author responding to the discourse of this study through two series of creations. Chapter Five is the conclusion, integrating research findings and outlining future prospects.

Keywords: withdrawal, text, detached space, collage, convergence, ink painting

目 錄

謝 誌	I
摘 要	II
ABSTRACT	III
目 錄	IV
圖 錄	V
表 錄	VII
第一章 緒論	1
第一節 創作動機與目的	1
第二節 研究內容與方法	2
第三節 研究範圍與限制	3
第四節 名詞釋義	4
第二章 媒體文本與閱聽者共構的避世場域	6
第一節 逃避現實的因素	6
第二節 文本所創造出的虛擬空間	9
第三節 場域的建構	16
第三章 創作理念與實踐	31
第一節 創作理念	31
第二節 創作手法	35
第三節 創作步驟	37
第四章 創作作品解析	43
第一節、「節點系列」	43
第二節、「遨遊系列」	62
第五章 結論	74
參考文獻	77

圖 錄

- 【圖 2-1】都伯公司，〈愛情氣壓計〉，1845，拼貼，不詳.....19
- 【圖 2-2】劉國松，〈宇宙的構成〉，1971，水墨設色紙本，85×74.7cm...21
- 【圖 2-3】劉國松，〈太空漫步〉，1988，水墨設色紙本，90.5×72cm...21
- 【圖 2-4】劉國松，〈破曉〉，2005，複合媒材，110×57cm.....22
- 【圖 2-5】劉國松，〈渺小的地球〉，2005，複合媒材，98×55cm.....22
- 【圖 2-6】梁銓，〈瀟湘八景〉，2016，色、墨、宣紙拼貼，120×90cm...23
- 【圖 2-7】梁銓，〈無題〉，2013，色、墨、宣紙拼貼，47×50.5cm.....24
- 【圖 2-8】梁銓，〈聽雨圖〉，2011，色、墨、宣紙拼貼，80×120cm...24
- 【圖 2-9】梁銓，〈茶禪之一〉，2006，色、墨、宣紙拼貼，183×100cm...24
- 【圖 2-10】布拉克，〈郵件〉，1913，紙片、炭筆拼貼，51×57cm，費城美術館.....25
- 【圖 2-11】布拉克，〈郵件〉，1913，紙片、炭筆拼貼，51×57cm，費城美術館.....26
- 【圖 2-12】Chuck Close，〈Agnes〉，1998，油畫畫布，260×213cm，舊金山現代藝術博物館.....27
- 【圖 2-13】劉棟，〈Smile 5〉，2021，布、線，120×120cm.....27
- 【圖 2-14】劉棟，〈Flirting〉，2021，布、線，125×160cm.....29
- 【圖 2-15】劉棟，〈Hustle and Bustle (Big City)〉，2020，布、線，100×100cm，.....29
- 【圖 2-16】劉棟，〈Sun Glare〉，2021，布、線，92×100cm.....29
- 【圖 2-17】馬拉丘，〈老虎〉，1990，布、線，198×153cm.....30
- 【圖 2-18】馬拉丘，〈通道〉，1991，布、線，153×168cm.....30
- 【圖 2-19】馬拉丘，〈陽光之門〉，1989，布、線，153×153cm.....31
- 【圖 2-20】馬拉丘，〈月球之門〉，2014，布、線，102×102cm.....31
- 【圖 3-1】沈方婷，〈silent〉，2019，水墨紙本，128×79cm.....35
- 【圖 3-2】〈那年夏天〉模板製作示意圖.....39

【圖 3-3】〈那年夏天〉裁切完成的團塊示意圖.....	39
【圖 3-4】〈那年夏天〉墨彩部分之繪製與縫份預留示意圖.....	39
【圖 3-5】布襯示意圖.....	39
【圖 3-6】〈那年夏天〉預備裱襯之畫心示意圖.....	40
【圖 3-7】〈歧路之遇〉裱襯完成示意圖.....	40
【圖 3-8】紙編織示意圖.....	40
【圖 3-9】創作前作品的區塊計畫示意圖.....	41
【圖 3-10】畫心示意圖.....	41
【圖 3-11】紙編織材料示意圖.....	41
【圖 3-12】布襯裱褙示意圖.....	42
【圖 3-13】沈方婷，〈漫遊〉，2023，水墨紙本，225×105cm.....	42
【圖 4-1】沈方婷，〈那年夏天〉，2021，水墨紙本、印花布，40×40cm.....	48
【圖 4-2】沈方婷，〈歧路之遇〉，2022，水墨紙本，40×40cm.....	50
【圖 4-3】沈方婷，〈庇護所〉，2021，水墨紙本，40×40cm.....	52
【圖 4-4】沈方婷，〈壁壘之間-1〉，2023，水墨紙本，120×60cm.....	54
【圖 4-5】沈方婷，〈壁壘之間-2〉，2023，水墨紙本，120×60cm.....	56
【圖 4-6】沈方婷，〈壁壘之間-3〉，2023，水墨紙本，120×60cm.....	58
【圖 4-7】沈方婷，〈壁壘之間-4〉，2023，水墨紙本，120×60cm.....	60
【圖 4-8】沈方婷，〈漫遊〉，2023，水墨紙本，225×105cm.....	66
【圖 4-9】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm.....	68
【圖 4-10】手機螢幕受損 示意圖.....	69
【圖 4-11】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm.....	70
【圖 4-12】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm.....	72

表 錄

【表 4-1】《節點》系列作品.....	44
【表 4-2】《遨遊》系列作品.....	63



第一章 緒論

本章首先探討了筆者發展本研究的創作動機與目的，闡述在思想與步調日漸同質化的社會是如何與科技的腳步一同影響筆者沈浸於媒體文本的體驗中、並輾轉發展成了創作目的；第二節為本文所使用的研究內容與方法，闡明針對學理與創作研究所使用的研究法內容；第三節為本文的研究範圍與限制，針對本文所討論之學理依據說明取用之範圍、及筆者所聚焦之意義與延伸之想法；第四節為名詞釋義，用以闡明本研究所使用之專有名詞的原意、與本文所歸納出的解釋。

第一節 創作動機與目的

網路的普及使得全世界的政經體系突破了時空的限制，資訊資本主義的興起是筆者 90 後這一代有目共睹的。我們經歷過以書本、電視、報紙、收音機作為主流娛樂媒體的時代；也體驗了智慧型手機、電腦此類以網路作為媒介的複合性媒體顛覆人們舊有的生活習慣之歷程。

在筆者眼中，數位潮流的蜂擁而至，似乎也守恆地沖散了人與人之間應有的屏障，該屏障象徵著尊重，保護主體的隱私、顧慮著他者的感受。不受時空限制的通訊軟體開始侵佔人們休憩安眠的時光、能夠匿名處理的言論使得激進的話語刺激著人們熟悉的禮節、輕易流通的資訊使人懶得分辨真假地去直接窺視或審視他者。也許大多數人都有著同樣的感受，然而科技的便利與近用性實在令人痴狂，讓人願意忍受私人領域與外界的界線瘦模糊化，筆者亦是如此，若說要為了保護自我而放棄數位科技的種種，那可不是件易事。

然而，就像飛蛾撲火一般，當我們在追逐數位媒體所帶給人類的火苗時，卻遍體鱗傷也不自知，直至身體機能終於超載、負傷過度，跑不動了，低下頭才真正意識到，原來火苗是會燙傷人的。傷人的是科技本身、還有受其影響的那不受遮蔽的社會，功績性與講求積極與效率的結構使人疲乏，欲停下腳步的

同時，卻又因周圍異樣的審視而逼著自己再向前邁步奔跑，週而復始，使人想逃離這個如同莫比烏斯環¹的輪迴。

而筆者找到了逃離迴圈的方法，諷刺地是，這樣的方法亦是科技的產物，其正是進入電影文本與電玩文本所創造出的假想虛擬空間。在參與這些文本的過程中，筆者往往將意識與精神全全投入、難以自拔而不自知，每當意識到現實中有其他事等著自己去做而分神時，心神便會產生劇烈的排斥感、一種從烏托邦世界驚醒過來而失落的負面情緒隨之而來，筆者開始把媒體文本與避世所的連結在一起，進而輾轉成為了自己的創作動機來源。

自古至今，人類就有以幻為真的需求，如台灣明末清初的皮影戲，以聲樂搭配戲偶運用光影闡述其劇本故事，該劇本也許是紀實導向、又或是完全虛構的，不論如何，皮影戲呈現的都是想像性的演繹，「夫戲，幻也，影亦幻也，影戲而能以幻為真，技也，而進於道矣。²」人們欲以介圖像之虛，將其演繹乘載幻想的載體。

對筆者來說，電影文本與電玩除了更加印證了人類對虛構符徵的著迷與需求外，也展現了主體以自己的意識和情感填充虛構符徵中的空白，如同古人以「影」紀錄、演繹幻想，筆者亦欲以水墨創作將文本與閱聽人建構的想像性場域以幻為真。

第二節 研究內容與方法

本文學理與視域探究的部分，分別使用了文獻分析法與圖像解析法，爬梳整理完成後，則以創作實踐法促成筆者的創作研究。

圖像解析的部分，本文使用了潘諾夫斯基（Erwin Panofsky, 1892-1968）所提出的現代圖像學理論作為研究方法，以圖像所顯露出的風格特徵，探討自身已完成與預計進行的系列創作、及參考作品之意義與精神層次的描述。

¹ 又譯梅比斯環或麥比烏斯帶，是一種只有一個面（表面）和一條邊界的曲面，此結構可以用一個紙帶旋轉半圈再把兩端粘上之後製作出來。

² 唐宏峰，《透明 中國視覺現代性》，北京市：生活讀書新知三聯書店，2022，頁 416。

潘諾夫斯基指出，圖像學是透過對圖像誌探討去認識目標作品的「事實主題」與「表現主題」，我們能夠以此去理解作者創作的脈絡、歷程，以進一步認識作者選擇該形式、主題、媒材的動機和意義。對圖像誌的探討歷程，潘諾夫斯基分成了三個階段：描述、分析、解釋：描述階段即主體在觀看一作品時，最先會關注到的具象圖像，這一階段不去理解圖像的象徵意義，而是借助藝術脈絡對其進行客觀的描述；分析階段則開始進一步去探究作品的欲傳達的主旨，其中一樣需透過文史資料進行寓意的分析；解釋階段關注的對象為藝術家本身，深入追究藝術家的動機與選擇，以確認圖像內在意義的組建與重構。

雖說圖像學是作為西方的文化介入於此的學說，然在全球化的熱潮下，視覺藝術的區域性已然不再那麼分明，視覺文化研究本身便具跨學科性，這決定了其方法論的多樣性。³本文第三章的視域探究中，所研究之藝術家與作品在形式或媒材上並不固守傳統疆域，不論是受西方文化影響、又或是受材料多元化的衝擊，其動機與呈現出的成果均顯示了異區域間的差異不再那麼地懸殊，故而筆者使用了圖像學與風格造型分析論去分析藝術家的動機、使用的圖像與歷史的相關性，進而解讀作品的風格與內容之象徵意義。

第三節 研究範圍與限制

筆者於本文第二章擷取的心理分析論及相關學者的論點，是用以解釋筆者創作動機中對媒體文本沈迷的成因與參與其中的心理狀態，在未經過實驗的情況下，都不能算是佐證，而是用以解釋可能之原因，再輾轉成為筆者的創作理念與依據。

再者，本文第三章大量使用了拼貼一詞，本文對拼貼一詞之定義，並非只有以西方藝術史中「collage」一詞為核心去做探討，其包含了中文字面上拼湊、黏貼之解釋，凡使用編、縫紉、堆疊、纏繞或具拼疊之自創技法的作品均為本文討論範圍。除此之外，纖維材質作為媒材之藝術創作其範疇為：纖維「質」如棉、麻、毛；纖維「形」如鐵絲、魚線；帶有纖維「觀念」之媒材創作。

³ 劉偉冬，《圖像學與中國美術史研究》，南京市：南京大學，2020，頁 63。

第四節 名詞釋義

文本 (Text)⁴：

本文所提及的文本一詞，是由梅茲 (Christian Metz, 1931-1993) 於《語言與電影》一書中所提出的概念發展而來，梅茲認為文本系統 (textual system) 即是將某符碼移置，並經過出現與解構的過程所統合出的結果，此時符碼們在組織中有了其定位，而此組織中的符碼則不可避免地也會受其他的組織移置。簡而言之，文本即是永遠不會受到終結的、是符碼的永動性移置裝置。

於本研究中，探討範圍主要圍繞在以電玩、電影此種媒體文本上，其作為看不見的第三方所創作出的符碼裝置，提供了閱聽者參與、介入的想像性空間。

分裂性主體 (Split Subject)⁵：

源自於佛洛伊德所提出的德語動詞 “Spaltung”，原指一種自我被迫不斷擺動在兩種情感狀態的極端之間，而無法同時感知它們的不同層次的心理防禦機制，此機制亦可應用在心理分析電影論上

於本研究中，則以此來探討閱聽者在電影文本在裝置、內容的驅動下，誘發了類似佛洛伊德與拉岡所提出之潛意識分裂性歷程，並從對真實性的否定矛盾地對文本建構出認同。

拼貼 (Collage)⁶：

源自法語動詞 “coller”，意為“黏合”或“黏合在一起”。這是一種主要用於視覺藝術，但也適用於音樂的藝術創作技巧，通過將不同形式的元素組合

⁴⁴ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯, 《電影符號學的新語彙》, 臺北市: 遠流, 1997, 頁 104。

⁵ Eddie Wolfram, 傅嘉琿譯, 《拼貼藝術之歷史》, 台北市: 遠流, 1992, 頁 2。

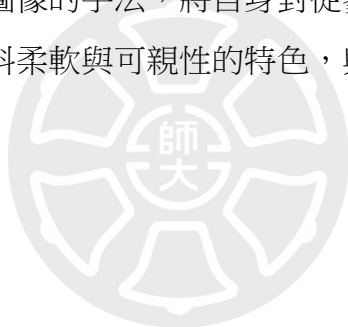
⁶ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯, 《電影符號學的新語彙》, 臺北市: 遠流, 1997, 頁 227。

在一起，從而創造出新的整體藝術作品。拼貼的起源可以追溯到數百年前，但這種技巧在 20 世紀初期以一新穎之藝術形式出現，並成為此創作手法之代名詞。

本研究對拼貼一詞之定義，並非只有以西方藝術史中「collage」一詞為核心去做探討，其包含了中文字面上拼湊、黏貼之解釋，凡使用編、縫紉、堆疊、纏繞或具拼疊之自創技法的作品均為本文討論範圍。除此之外，纖維材質作為媒材之藝術創作其範疇為：纖維「質」如棉、麻、毛；纖維「形」如鐵絲、魚線；帶有纖維「觀念」之媒材創作。

匯聚：

匯聚一詞原為“匯集”、“聚集”之意，於本文中，是為筆者收束拼貼手法的片段式組合特徵、與自創之以紙類布之技法於研究中之代名詞，用以解釋一個游離式空間中，利用墨彩表現，為幻想與現實以彩度、筆觸做出區別；利用拼貼形式中解構與重組圖像的手法，將自身對從參與文本後建構出的假想避世所具象化；利用纖維布料柔軟與可親性的特色，與避世概念連結，添增舒適與寧靜之要素。



第二章 媒體文本與閱聽者共構的避世場域

本章第一節自筆者的研究動機出發，探討了當代逃避現實的可能因素，其中解釋了思想同質化的背景、及其令主體衍伸出的倦怠感與疏離感；第二節以令主體沈迷的文本為探討核心，首先闡述文本與社會的不可分割性、進而以心理分析電影論為基礎探討文本與現實的虛實關係，並進一步將研究聚焦在體驗文本的閱聽人身上，闡述主體的分裂性特徵與閱聽人的關聯，並說明潛意識的隱性幻想如何促使閱聽人在體驗文本時像個做夢者；第三節藉由前二節的學理分析中，提取了游離式空間的概念，以此概念為核心開啟了對水墨拼貼手法、當代布拼表現之視域探究。

第一節 逃避現實的因素

如同第一章第一節所述，筆者因著無法適應當代的數位潮流下，自身與外界之界線不斷受到便利性與近用性侵蝕。除此之外，社會上各式眼光窺視的感受令人疲憊、仿若自己的價值在這不受遮蔽的體系當中，只能透過追求功績的行動來證明自己。

這些壓力和倦怠像是一種無形的重量，壓在筆者的肩膀上，使得自己無法輕鬆自在地生活。隨時被他人的目光注視、需要不斷證明自己的存在價值，在彷彿永遠無法得到解脫的時刻，筆者選擇了投入媒體文本的體驗，從中獲得安慰、進而逃避現實，並以此感受作為研究的一部分開展了創作。故而本節自創作動機中，從筆者自身於當今社會之感受作為出發，探討主體逃避現實的因素，並歸納出其歸因中學理的解释與意義。

一、同質化的暴力

全球化在電信基礎的奠定下，使得一切概念、文化、價值觀得以迅速地進行交流，進而促使同質化的發生，也就是他者憑藉某概念介入主體使其認同的過程。

這的確幫助了因經濟文化因素對世界概念有限的人更加容易取得相關的知能以認識之，然而這也促使了人們的感知能力產生了變質，德國思想家韓炳哲（Byung-Chul Han, 1959-）在《他者的消失》一書中，對此變質提出了這樣的概念：「如今，感知本身呈現出了一種“狂看”的形式，即“毫無節制的呆視”⁷」，韓炳哲以影視作品為例，指出消費者就如同家畜一般受影視出版者豢養，這些出版商掌握了流量的關鍵密碼、深知大多數人的喜好與品味，以此類影視作品取悅消費者，甚至是原本不受此類作品的族群在大眾文化的強制介入下，不可避免地接觸到相關訊息，進而被同質化而慢慢失去了個體識別性。在吸睛與通俗的訊息傳達下，人們趨近於不假思索地直接接受，進而潛移默化價值觀，對於親身體驗世間萬物對感知的啟發，則淪落於浪費時間、金錢等資源的行為：反正對軀殼的認識足以令我滿足、足以令我與他人交流，又何必去在意軀殼下的細膩與啟發性？

同質化訊息與資本循環週期越短的區域，往往恰是已開發國家與發展迅速的開發中國家，而強者所掌握的霸權顯示在了全球化的交流循環中，他們創造了無形的秩序，與強者們認可同樣文化、概念、主義等世界觀的族群得以更加適應其中，反之則不受重視、又或是受威脅。當今網絡的近用性使強者們能更強硬地同質化不支持自身認同的族群，面對這樣的暴力，始終無法適應的人們抗拒無果、適應的人們開始排異，使得前者這般相對弱勢的族群只能另闢蹊徑，試圖蓋起圍牆躲入其中，卑微地保護他者所認為的「自以為是的自尊與價值」。

對於全球化與科技近用性所產生的社會結構，韓炳哲以生動明快的辭藻在諸多著作中描繪了許多社會現象，使筆者深受啟發，其於《透明社會》提到：「人類的心靈顯然需要與自己獨處，不必遭遇他者目光的領域，不透性是心靈的要求之一，若是完全通透明亮，心靈會燃燒殆盡。⁸」，並基於佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）的精神分析學提出了一個很有趣的觀點，即人類

⁷ 韓炳哲，《他者的消失》，北京市：中信，2019，頁 104。

⁸ 韓炳哲，管中琪譯，《透明社會》，台北市：大塊文化，2019，頁 18。

對外在本來就不是透明的，其因為本我（潛意識本身）在社會化的歷程中，會受到自我的約束與壓制。這說明了全球化與科技消除掉的人與人間之距離的趨勢，是帶有破壞性的，同質化主體與他者的特徵，本身就是一件有違人性和的暴力行為。

二、倦怠感、疏離感

「疏離」是一種象徵著拒絕的主動行為，而「感覺」是身體本能在直接經驗上所得出的意義。《疏離感-個人問題？社會問題？》一書的譯者沙亦群在譯序中對疏離感與社會的關係，有著具象的見解：

社會是個抽象的圓，每個社會份子都有堅定的向心力，緊密的集結在一起時，這便是個健全的社會；它可以和諧的運作各種功能。但是，當許多份子開始向外圍逸散時，它的功能將逐一喪失，整個原甚或因此崩潰，這種外圍逸散現象，就是一種疏離。⁹

在大多人的印象中，網絡近用性削弱了現實中人與人間的相處、以及霸權同質化的加劇才間接加劇了疏離感的產生；又或是社會上分明的科層體制與資產階級，令人心生嚮往上層的同時卻又因自身的力有未逮而逃避現實，亦使得人想疏離這樣的環境，因此進而認為，疏離感大約是當代才有的產物。但其實回觀歷史，每一個世代都有自己的疏離文化，如 18 世紀美國的黑奴制、19 世紀台灣日治時期的小學校、公學校、蕃人學校之分劃，這種實質制度上的限制強迫了人們遠離舒適、遠離安全，於身於心的控制使得疏離感擴散至勢微者的意志中。綜上述來看，在社會上的某特定制度如從前的種族分化制度、直至當代的科層體制，均有著明顯的「規範」，當這種規範適用在主體上時，該主體在主觀意識受到壓榨、又無從反抗框限，便會對此感到消極，此種消極情緒便會擴散到相關的團體與事物。

⁹ Ronald V. Urick，沙亦群譯，《疏離感-個人問題？社會問題？》，臺北:巨流，1983，譯序。

疏離感是一種自覺式的情緒，孤立自己的同時亦尋求著安慰，這就好像受困在孤島上的人，渴求獲救、渴求陪伴、渴求資源等等之欲望。這樣對無法自控命運感到無力的感受，不論主體是否有意識到，都會渴望將這份不安尋求一個安放之地的，因為「感覺」作為主體經驗的意義，其與行為本身是不可分割的，而意願與行為動力之指向相同，人類本身無法並完全受理性主宰，故而不可能對疏離感的反向意義無渴求。

而有一種能使主體自行生產與製造認同的虛擬場域，人們在社會中獲得的疏離感夠能載入其信念系統，透過真假難辨的虛構效應以達慰藉之效，這樣的虛擬場域的本體即是「文本」，也就是下節欲探討之主軸。

第二節 文本所創造出的虛擬空間

筆者不得不承認，電影文本與電玩文本所帶來的沉浸式體驗是前所未有的，這種滋味讓人難以割捨。這種沉浸體驗的獨特之處在於它不僅僅是觀眾或玩家的被動接受，更是一種積極的參與過程。每位閱聽者的角色是關鍵，他們的參與決定了故事的展開方式，也影響著自我信念的開展。因此，虛擬空間的沉迷，常常是來自於我們內心深處不斷湧現的幻想，以及現實世界對這些幻想的壓抑。

在這般近乎成癮的狀態下，媒體文本成為筆者生活中不可或缺的休閒娛樂來源。文本在自身參與下，於幻想中所結合出的虛擬情境，是筆者欲以創作研究中展現的，因此本節以文本作為核心，從心理分析電影論的學理觀點探討文本的建構、以及閱聽人在參與文本時的心理狀態。

一、文本與社會的不可分割性

電影學家梅茲將文本視作「社會上能得到之論述再加工的指示會意操作¹⁰」，也就是說，任何我們所以往觸及過的、正在觸及的、未來所會觸及的文本們，它們脫離不了人類的生活經驗、文化脈絡。

網絡與新興科技所帶來的媒體近用性，使人類除了現實世界所擁有的各式資本，額外出現了更多「虛擬空間」以寄託想法、又或是展現理想的自由，而其中受人們歡迎、且能夠綜合各式感官經驗的媒介，便是如電影文本、電玩文本此種新媒體產物。

既然這些文本由人為的移換與再造所製成，文本便會參雜著創作組織的意識與信念，裡頭可能充斥著我們所認識的符徵、也有可能是拆解重製後所建構出的新事物。在文本與文本創作者/組織之間，結構主義與後結構主義似乎過於強調社會與藝術間的隔閡，筆者認為人類的生活經驗是難以被完整分割掉的，不論文本創作者如何天馬行空，文本終歸是脫離不了由現實產出的符碼，而我們之所以對當代的媒體近用性資本具有共鳴，也正是因為如電影與電玩這樣的文本所提供的想像性空間，往往與我們接觸過的時代、社會、文化息息相關，熟悉的空間令人感到安全且舒適，甚至以致無法自拔。文本在創作者/組織的操作下形塑了新的、與現實無法脫節的虛擬世界；在閱聽者的凝視下，產生了新的語言，細細咀嚼以品味之。筆者欲以文本與社會的不可分割性作為創作脈絡佐證，用以強調電影文本與電玩文本是建立在各式受社會化的現象上、及閱聽者在參與文本時感到安心的理由。

二、文本敘述的虛實關係

筆者本系列之創作中，慣以中彩度的墨彩去表現，以顯筆者體驗文本時思路的活躍，並以色彩差異去製造不同的異質空間，欲以彰顯文本展現出的虛擬空間與現實中難以避免的界線。文本與閱聽者的橋樑在於相同的真實經驗，文本能夠以現實框架的符碼為閱聽者引述；閱聽者能夠以對已知事物的認知去回

¹⁰ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯, 《電影符號學的新語彙》, 臺北市: 遠流, 1997, 頁 104。

應文本。文學批評家萊恩 (Marie-Laure Ryan, 1946-) 便曾為文本創作中的虛構世界提出了其涵蓋真實性經驗提出看法：「從作者或讀者的觀點來說，敘述關心的是另一可能的替代世界，但卻是在遷入式的合約層次上，說話者和聽者就他們所謂的真實世界溝通。¹¹」由此可推論，電影文本與電玩文本所構築的虛擬情境的最基本條件為與人類的現實生活經驗有著一定連結。而若要構築成功的虛擬空間，文本的創作者/組織必須將自身的存在於文本中扼殺掉，其包含了直言不諱的創作主軸、或是直指符碼出處，這是為了誘發閱聽者成為分裂性主體 (Split Subject)，關於閱聽者與分裂性主體的關係，將於本文第二章第三節提出說明，簡單來說，閱聽者將會透過欲望和自身的主體性去想像，文本仿若是已然經過自身的詮釋而得出的真實結果，筆者正是以閱聽者對文本虛擬情境弔詭的意識，去營造以自身語彙為電影文本、電玩文本解構再造而成的避世空間。

而為了更趨近於人類理解的表徵樣貌，電影文本與電玩文本追隨著日新月異的科技去發展與創建技術與工具，精緻化情境與傳達出的各式感官知能訊息，欲將所創造出的虛構世界喚起閱聽者更多的共鳴。媒體科學家歐丁 (Roger Odin, 1939-) 將此種虛構性傳播空間誘導閱聽者產生對其連結的過程細分為七個步驟：表象化 (感官知覺經驗類似的符碼起手)、敘事涵化 (將虛擬世界的鷹架建立)、敘事化 (搭上時間與空間脈絡)、真實化 (將建構出的虛擬世界與真實世界連結以擬真)、信念 (閱聽者明白正在參與虛構的文本，卻同時覺得文本內容是存在於現實的)、逐漸引導 (以各式敘事手法讓閱聽者的心緒隨之起舞)、想像化 (閱聽者對文本擁有了原創性的解讀)，這些步驟帶來了一個非常特殊的效應：當閱聽者感受到虛擬情境的真實性時，他們開始以自己的意識和情感填充文本中的空白，使其成為個人化的體驗。這種個人化使虛擬情境變得更加豐富和有深度，同時也將閱聽者與文本之間的連結拉得更緊密，然而，虛實關係也因此變得更加複雜，因為閱聽者在虛擬情境中不僅消費文本，還在其中創造，這使虛實關係變得更加動態和多層次。

¹¹ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯，《電影符號學的新語彙》，臺北市：遠流，1997，頁 185。

三、閱聽人對虛擬空間的再製

文本的種種在經過閱聽者的閱讀後，每個人在大腦所建立起的認識與想像是不盡相同的，那是因為人類的生活經驗牽涉到各式各樣的文化、社會、政經等脈絡，於大腦內將符碼視覺化的產物自然也就不同了。儘管如此，文本脈絡與我們（閱聽者們）建立起聯繫的過程，仍舊是有一套心理學理論與邏輯在的，這樣的心理分析模態一直都被視為社會理論之一、是探究人類主體行為的重要依據。關於媒體文本，部分二十世紀的電影學家基於心理學論點，提出了心理分析電影論，以解釋閱聽者、裝置、發聲源等彼此交錯牽制的關係與原因。

筆者於此節依據了佛洛伊德與拉岡（Jacques Lacan, 1901-1981）的心理學理論、與梅茲於《想像性符徵》一書中所提出的心理分析電影論，關注於探討閱聽者在閱覽電影文本、電玩文本的潛意識歷程，以解釋筆者於本系列創作中，作為閱聽者所展現出的欲望、需求與矛盾。

不論是電影文本或是電玩文本，除非其主題、形式或其他外因不符閱聽人的喜好，否則主體在參與的過程中大多都會進入到一定的投入狀態，並暫時忘卻自己身處的時空、視聽及意識均關注在文本的走向。筆者關注的並非文本內容的意義，而是閱聽人沈浸於文本無法自拔的原因，也就是閱聽人處於觀看情境時「主體性之生產製造¹²」的過程。

(一)、主體的分裂

發現並專注在潛意識研究的佛洛伊德，其心理動力論將意識與潛意識的相互關係對主體提出了本我、自我、超我的概念，本我為與生俱來的潛意識下之慾望；自我為人格的執行者，統合並支配三個我；超我為後天的學習成果、為主體道德價值觀本身。佛洛伊德認為，主體的自我基於現實原則，壓制著本我的快樂原則，才能成為現實社會所認知的正常人，壓抑本能衝動是人類天生並共通的心理過程，而無法釋放的欲望就這樣被隔離在潛意識中，與意識阻絕開來。

¹² Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯，《電影符號學的新語彙》，臺北市：遠流，1997，頁 206。

佛洛伊德將主體的意識活動，與潛意識受意識壓抑住的慾望，稱之為主體的兩個面。這裡以嬰兒的性慾為例說明之：嬰兒基於本能尋求生理上的滿足感，形成為求溫飽而群找乳頭的探索行為，然在這樣的滿足感不可能一直受到關照的情況下，其便會一而再再而三地產生失落感，並在無法吸吮乳頭的情況下尋找替代品（移情對象），透過吸吮替代品以獲得生理經驗上的滿足，進而形成習慣，與此同時，生理的需求與滿足感開始分化，滿足感也就慢慢演變成了性慾。也就是說，受到壓制的本能衝動使得失望感不斷產生，形成了潛意識，而主體的生命歷程中則會一而再再而三地面對此分裂歷程。

而文本之所以引人入勝、電影與電玩之所以使人投入，其成因與分裂性主體一論點相關。首先為裝置本身，其將文本提供的虛擬內容以貼近閱聽人的真實經驗呈現、又或是營造了令閱聽人擁有身歷其境的錯覺，閱聽人從中獲得的滿足感某種程度上，可能與潛意識壓制住之欲望或本能衝動重疊。再來為文本的情境，其內容中，主體所認為的真實性意義並非由文本建構的，而是閱聽人的經驗，這裡再以嬰兒的性慾為例做說明：嬰兒在吸吮不到乳頭轉而去尋求替代物（奶嘴）的行為，而吸吮的對象雖然不同，嬰兒主體卻會處在恍若在吸吮乳頭的情境下而不自知，也就是創造出了「幻想」。閱聽人亦對電影文本、電玩文本產生了依賴的過程便與此相似，差別在於嬰兒不知道自己處於自我欺騙的狀態，但閱聽人是有意識地明白文本內容與呈現的仿真效果是虛擬的，然仍舊在幻想的驅動下，建構出了認同並投入其中難以自拔。

梅茲也同樣地認為主體分裂的過程，與閱聽人對待電影文本的心理狀態變化是相同的：

整個電影觀看情境乃不斷地來回穿梭於知識和信念間，在觀影者的意識中，造成「我當然知道……」和「但我仍然願意相信……」間，對現實說「不」和對夢幻「大聲歡呼」間的分裂。從某種意義上來說，觀影者成了雙重觀影者，其自我的區隔簡直與意識和潛意識間的關係如出一徹。¹³

¹³ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯，《電影符號學的新語彙》，臺北市：遠流，1997，頁 236。

關於分裂性，梅茲還指出電影的空間分離性特徵，閱聽人與電影（螢幕）處在完全不同的時空中，是物理上毫無交集的領域，然在閱聽人的角度來看，這是無需質疑的距離，使得其變成仿若不在場、但其實一直都參與其中的偷窺者，此時幻想與意識便使得主體的信念出現了矛盾的分裂，也就是「我當然知道」與「但我仍願意相信」的分裂性信念。

有鑒於主體的分裂性觀點，梅茲推斷出主體的潛意識過程是使電影文本擁有意義的關鍵，其本體（電影文本與電玩文本）是閱聽人的建構物¹⁴。筆者依梅茲之觀點進行了梳理，並歸納為更為具體的形容，用以發展創作理念：電影文本與電玩文本是受過刻意地排列組合、一步一步傳遞給閱聽人的建材，而建材為符徵本身，閱聽人透過自身的解讀去理解符徵的意義後進行建構，逐步建起了自己認知中，文本應該要有的樣子。也就是說，同樣的文本，在每個閱聽人的領域中，其蓋出的建物均是完全不同的，因為每個人的幻想均牽扯到潛意識本身，那矛盾、詭譎、複雜的欲望體。

（二）、做夢的人

在以上的探討與論述中，筆者擷取有關心理分析電影論所討論的觀點，是環繞在電影文本上的，筆者認為能一同套用在電玩文本的原因為：本節所摘取的論點多是建構在佛洛伊德與拉岡所提出的心理分析理論之上的，而電玩文本與電影文本的差異為制動性（互動操作之特性），並非是本節之脈絡主軸，在按下不表的情況下，關於閱聽者在參與的心理狀態與其運作方式，便將電影文本與電玩文本一概而論之。

佛洛伊德認為，幻想是潛意識透過想像性情節（Imaginary Scene）¹⁵流露出的隱性表現：「構成夢內容的所有材料都是以某種方式來源於經驗，這些經驗在夢中再現或者被記起。¹⁶」；而拉岡認為建構起幻想的支柱為欲望以及現實本身。綜上觀點來看，人類所認知的世界基本上還是符徵與想像的拼湊（montage）

¹⁴ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯，《電影符號學的新語彙》，臺北市：遠流，1997，頁 227。

¹⁵ Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯，《電影符號學的新語彙》，臺北市：遠流，1997，頁 230。

¹⁶ Sigmund Schlomo Freud, 黃越譯，《夢的解析》，新竹縣：如是文化，2020，頁 17。

¹⁷，在現實與幻想中的切換就如同醒著的狀態與入夢的狀態，而心理分析電影論最為吸引筆者的論點，便是將閱聽人比喻為「正在做夢的人」。

閱聽人之所以能夠成功入夢、進入彷彿半睡半醒的意識狀態，首先是在參與電影文本與電玩文本時，通常的活動空間限制，如或坐或臥的姿勢、黑暗的空間（影廳），這使得主體的視聽會彌補身體上的不便，以運作得更為活躍，進而進入了類似即將睡著、即將入夢的情境當中。再者，電影文本與電玩文本中是看不見創作者的，即便文本由他們所創、但裡頭並無作者的一席之地，刻意將作者藏在鏡頭之後，是為了能使得閱聽人作為主體的感受會更明確，沒有意識到這空間其實不屬於自己的狀態下，開始將自身的欲望與文本進行連結，嵌入為幻想的製造者。

其實，閱聽人參與文本的過程，就是在「幻想別人的幻想」。而電影文本與電玩文本之所以能成為閱聽人的夢境，除了均能透過視覺影像去理解並建構幻想外，還有幻想會在此空間發散，卻不會出現收束的節點，儘管文本的內容結束了也是如此，幻想沒有終結，內心底層的欲望便永遠不會被滿足。這與夢境有著相同的特徵，做夢時主體會在裡頭毫無顧忌地進行自我欲望建構與投射，然直至夢醒時分，等待主體的通常不是滿足感，有時甚至是疑惑、失落、空虛感，因為自己對幻想的追逐似乎並還沒有結束，思考著如果繼續睡著，夢境會怎麼發展呢？

幻想與現實總是有那麼一點脫節的，因為幻想的緣起正是來自因顧慮現實制約而自我壓抑的欲望本體，筆者將心理分析電影論之觀點投射在自己參與電影文本與電玩文本的經驗上，認同並剖析了將閱聽人比喻做夢的人之論點。對筆者來說，電影文本與電玩文本提供了自身安放幻想的虛擬空間，置身夢境時虛實難分，然夢醒時又能辨別出想像性空間與真實世界的差異。而放下電影與電玩，回歸現實之時的那份排斥感，則源自於永遠不會停止的幻想及無法被滿足的潛意識欲望之中，那筆者在逃離的，究竟是現實的桎梏、還是在夢境裡永遠不會被實現的幻想呢？筆者欲透過本次的系列創作，闡述當代的數位體驗中，自文本所展開的領域中幻想與嬉玩的展現外，同時也意圖梳理自身遊玩的意義所在，以及沈淪其中與現實時而背道而馳、時而殊途同歸的省思。

¹⁷ 沈志中，《永夜微光：拉岡與未竟之精神分析革命》，臺北市：國立臺灣大學，2019，頁 326。

第三節 場域的建構

迪勒（Flint Dille, 1955-）在《電玩遊戲腳本設計法》一書中，提出了一個引人入勝的觀點：電玩文本對於現代社會所扮演的角色，不僅是一種娛樂，更是一種對於混亂世界的解藥。他將這種現象比喻為尋找一個簡單而完整的世界觀，一個能夠提供結構和秩序的虛擬空間，讓人們在其中找到自己的位置，並感到世界仍然遵循一套規則，這種虛擬空間的存在使人們在現實生活中的混亂和不確定性中找到了一絲安寧¹⁸。

這種觀點與韓炳哲在《他者的消失》和《透明社會》中所提及的社會現象相互呼應。韓炳哲強調了現代社會中信息過載和同質化的觀點、結合迪勒的論述，我們可以更好地理解為什麼人們在現實世界中感到混亂、並明白媒體文本並非僅僅是虛構內容的呈現，而包含了主體所想像和渴望理解的世界。

筆者認為，綜上的學理觀點與拼貼藝術有著類似的思想基礎。媒體文本提供了一個具體的、結構化的虛擬空間，使人們能夠在其中找到安寧和規則，就像藝術家在拼貼中組合不同的元素以創造新的藝術品一樣。這種對於結構和創意的追求在電玩文本和拼貼藝術中共通，並將人們引入一個充滿想像力和可能性的領域，同時在現實和虛擬之間建立一個獨特的連結，讓人們可以參與其中，並將自己的心靈和情感投入其中。因此，筆者便對拼貼法與其延伸出的形式、作品、東西方脈絡展開了視域探究。

一、游離式空間概念

在本文第二章第三節所提及之主體的分裂中，梅茲所指出的電影的空間分離性特徵，說明了閱聽者與電影（螢幕）處在完全不同的時空中，是物理上毫無交集的領域，然在閱聽者的角度來看，這是無需質疑的距離，使得其變成仿

¹⁸ Flint Dille，陳依萍譯，《電玩遊戲腳本設計法》，台北市:易博士文化，2022，頁 18。

若不在場、但其實一直都參與其中的偷窺者，此時幻想與意識便使得主體的信念出現了矛盾的分裂，也就是「我當然知道」與「但我仍願意相信」的分裂性信念。筆者認為這是種游離式、無終點的幻想與信念在現實世界與媒體文本所提供的想像性世界中彼此縫合，最後形成了一個想像性空間。

對筆者來說，游離式的想像空間允許主體在混亂和現實生活的挑戰中尋找一絲安慰和結構，同時又充滿了對未知和虛構的探索，這使得電玩文本和媒體文本成為當代社會中一個引人入勝的元素。因此筆者以此游離式空間概念為基礎，進行本次的研究創作。

而能夠使得原互不相干、卻能共擁主體視覺符徵經驗的藝術創作手法，便是拼貼藝術手法了：

拼貼法的基本構想並無特別創新之處，它使不相關的事物及形象產生關聯。在與現代心理學及技術知識息息相關之現代藝術誕生之後，拼貼法開始成為更有意義的表達方式，它是一種獨特的圖像創作，在本世紀之藝術中留下不可抹殺的烙印。¹⁹

這種烙印在電玩文本和媒體文本中同樣清晰可見。就像拼貼藝術能夠將不同元素結合在一起、創造新的意義，電玩文本和媒體文本也將不同的元素、虛構的情節、現實的環境和主體的情感結合，形成一個獨特的、游離的想像性空間。這種空間中，主體可以參與、探索、並重新詮釋他們所感知的世界，就像藝術家在拼貼中重新詮釋不同的元素一樣。

二、當代水墨拼貼手法之視域探究

拼貼手法作為裝飾性技法存在已久，人們揀取零碎之物組合出趨近於清晰的形象、又或是具象徵意義之產物在許多成熟的文化中是常見的：「如十世紀的日本之圖繪手抄和歌本，書法家將和歌撰寫在具彩度的色紙上，並以撕貼的

¹⁹Eddie Wolfram, 《拼貼藝術之歷史》，台北市：遠流，1992，頁13。

方式黏貼成一整張紙，其中構圖有鳥獸的剪影、山水、河流²⁰」；十七世紀的西歐，以纖維布料切割並加以描繪、黏貼製作族譜紀錄為貴族女性的消遣。而在十九世紀工業化所帶來的技術，使得拼貼法廣泛應用在商品製作上，例如許多具當地文化意義的賀卡中，添加了像是布料、蕾絲、絲線等纖維材料之拼湊黏貼【圖 2-1】。



【圖 2-1】都伯公司，〈愛情氣壓計〉，1845，拼貼，不詳

而紙本水墨基底材最常使用到的宣紙種類繁多，各式不同的植物纖維與異材質的混搭抄製而成之紙材令筆墨技法得以千變萬化，近代隨著西方當代思潮對傳統筆墨的影響，不同的宣紙混搭複合使得當代水墨有了新的思考觀點，紙張不再只能以基底材的方式呈現、墨彩也不全然成為創作者之主要表現形式，而纖維紙材的通透性及傳統的裱貼技法之結合令水墨創作有了形塑重疊的前後關係與層次的可能。

覆蓋或重疊的技法在創作表現時的目的，一方面在於取各種材料之長，製造畫面更多審美的元素，豐富表現力度。另一方面，疊

²⁰Eddie Wolfram, 《拼貼藝術之歷史》，台北市：遠流，1992，頁 2。

合的層次鮮明，對於圖像的表現效果或厚實的力量有很大的幫助。

21

(一) 現成圖像、具符號之纖維集合物件的挪用：

自十九世紀工業革命開始，從此革命中衍伸出攝影工具與技巧中，誕生了現成集合物及蒙太奇手法之創新技術融合拼貼法，使得真實性與幻覺性的雙重形而上對話之立體派形式主義方式，在未來派、達達主義、普普藝術中均可見其身影。而這樣以現成集合物的拼貼非常適合用於商業設計與海報，因此在二戰時期常為各國政府作為政治宣傳使用。1930 年代隨著歐美的西方強勢文化擴張，現成圖像、具符號之纖維集合物件的挪用拼貼法及蒙太奇技術已然散播至大半個世界，影響著藝術家們挑戰處理「物理之真實性」帶入藝術的各個途徑。

「材料或方法至上的原則」將弔詭地使「為藝術而藝術」合理化為「藝術成為一種社會的功能，為著宣傳或實用之目的」。這種曖昧的雙重性、拼貼技術及美感之豐富性，直到今天仍提供藝術家們源源不絕的創作能量²²

以劉國松太空系列作品為例，其自 1968 年開始太空系列的創作前，劉國松便已從圖書館某一介紹美國普普藝術的書籍中，受立體派以及漢彌頓之拼貼法啟發，並開始嘗試拼貼形式的創作。當時在美國流行的硬邊藝術，一種使用幾何圖形和邊緣清晰的圖像來組成畫面的抽象藝術樣式，亦深刻影響了劉國松。而本題討論之太空系列起源於劉國松在 1968 年底從電視上親眼目睹了美國阿波羅八號從月球拍回地球的照片，令其有了新的體悟。

劉國松使用了受普普藝術影響的拼貼法，將著太空衣之人、月亮、地球等具宏觀宇宙意象之現成物轉印到紙上，並拼貼於基底材加工。拼貼於作品上的現成圖像多為規則之幾何形如方形、圓形，劉國松並沒有特別對這樣的圖像再

²¹王源東、莊連東、陳建發、葉宗和，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華，2013，導讀。

²²Eddie Wolfram，傅嘉琿譯，《拼貼藝術之歷史》，台北市：遠流，1992，頁 186。

予以技法上的處理，而是處理現成圖像外的空間，欲令整體畫面協調自然、又能看出轉印的圖像之真實與突兀。這樣的手法及目的與達達主義的倡導者查拉（Tristan Tzara, 1896-1963）為拼貼在藝術之功能性上所做的辯護相同：

一張自報紙剪下之片段而加入素描及繪畫中，是對世界性的可理解的事物之確切的具體化，也是每日真實事物之片段與這精神所創造的另一真實事物所產生的關聯性。材質的多樣性可喚起觸覺的震撼，也提供作品另一種深度。²³

所謂現成圖像外空間的處理，以其作品〈宇宙的構成〉【圖 2-2】為例，上半部的星球劉國松採用了濃重的丙烯顏料以噴槍繪製，下半部有如地球表面的圖像是採用其自創之粗紙筋的「劉國松紙」以狂草的大筆觸畫出遙遠的地球影像，再以也是自創的「抽筋剝皮皴」技法製造出白線，營造蒼茫的感覺。而太空系列的構圖均有相似之處，如〈渺小的宇宙〉【圖 2-3】、〈破曉〉【圖 2-4】，劉國松為此有提出他的論述：「我太空時期的畫，都是比較理性的。那些畫可以套用蘇東坡的話『胸有成竹』了，因為那些畫的結構都是預先想好的，只有筆觸是即興的。²⁴」



【圖 2-2】劉國松，〈宇宙的構成〉，1971，水墨設色紙本，85x74.7cm



【圖 2-3】劉國松，〈太空漫步〉，1988，水墨設色紙本，90.5x72cm

²³Eddie Wolfram，傅嘉琿譯，《拼貼藝術之歷史》，台北市：遠流，1992，頁 146。

²⁴林木，《劉國松的中國現代畫之路》，成都：四川美術，2007，頁 203。



【圖 2-4】劉國松，〈破曉〉，2005，複合媒材，110x57cm



【圖 2-5】劉國松，〈渺小的地球〉，2005，複合媒材，98x55cm

（二）彰顯媒材特性為主之抽象表現：

以梁銓 2000 年後之作品為例，其特色為以宣紙、色、墨進行拼貼創作，使用淡墨染成的宣紙條建構一個理性而克制的抽象視覺世界。梁銓早年在美國留學時，學習到一種版畫技法名為「銅版薄拼貼」，而回到中國後，因銅版為稀有物、屬於國家戰備物資，於是他找了宣紙來替代，比起粗糙的鉛板，梁銓認為宣紙具韌性與通透感的特性更符合自己的創作需求。

梁銓認為中國畫與西方繪畫最大的不同就是「留白」，以寫實和寫意的邏輯，為在空白中堆疊出線條，其使用西方的抽象思維，利用拼貼形式去研究和展現中國畫中的「空」。而具纖維毛邊的宣紙層層疊疊，近觀能夠看出宣紙條堆疊出的空間深度，遠觀則是線性的多個幾何狀集合體。

如梁銓所創作的《瀟湘八景》【圖 2-6】，正是在留白中，以其禪意的「無形」精神所體悟出的秩序空間：「他曾以《瀟湘八景》命名的創作，正是他想給自己定義的一種傾向，他想逃避現實去獲得一種心境的自由，在很長一段時

間裡，他確實沉浸在自己的單純世界裡。²⁵」梁銓並沒有親自去過瀟湘各八景之發生地、也不可能親臨那樣古老的傳說景緻，而是藉著「臥遊」進入這樣的繪畫詩學世界，並使用自己的創作語彙表現出中國人心中的永恆的文化意象、以及屬於自己的禪學語境。

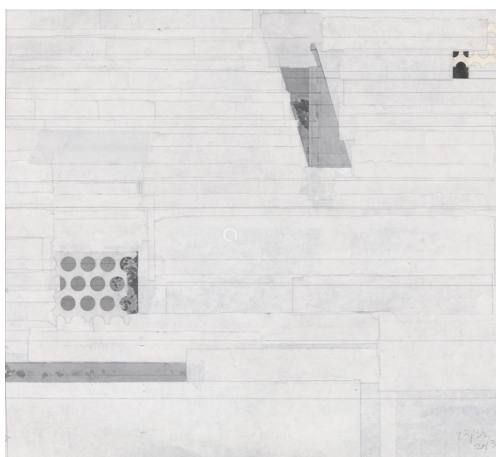


【圖 2-6】梁銓，〈瀟湘八景〉，2016，色、墨、宣紙拼貼，120x90cm

而除了注重宣紙拼貼的形式外，梁銓還將茶水作為染色的材料之一，進一步擴展了更多宣紙材質表現的可能，在傳統的水性顏料中加入了中國茶的「色素」以及「味」，添增了東方文化意涵。

梁銓在面臨著「西畫東漸」的事實中不斷實驗探索，他並沒有完全追尋西方的繪畫語彙、也沒有一股腦地栽在傳統文人畫的系統之中，在美國的經驗讓他明白東方語境之於他的重要性，並在未來將在此學到的版畫技法延伸。精神層面上，「空」與「寂」是梁銓作品樣態上所呈現出的對禪學追尋的進程，他使試圖從「原始」的文化中尋找東方繪畫詩學的元素，並剝離已結痂成殼的固有文化經驗，用宣紙的抽象拼貼堆疊突破了傳統水墨的框架。

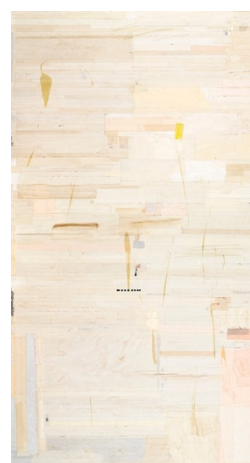
²⁵薛峰，〈梁銓那點心思〉，《紅樹林畫廊》（2020.8.6），網址：
<https://mp.weixin.qq.com/s/OJ0ND0rEn4IUyCCRz5Y5cA>（2024年3月29日檢索）



【圖 2-7】梁銓，〈無題〉，2013，色、墨、宣紙拼貼，47×50.5cm



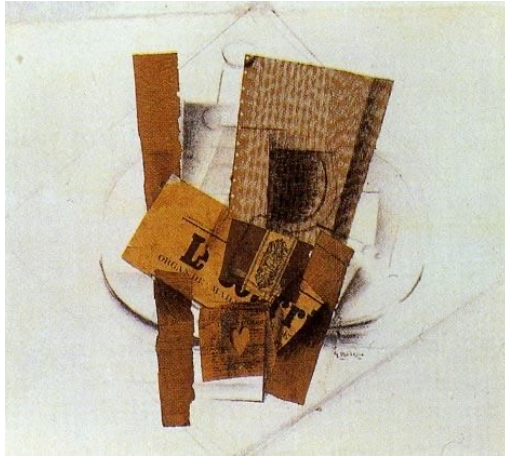
【圖 2-8】梁銓，〈聽雨圖〉，2011，色、墨、宣紙拼貼，80×120cm



【圖 2-9】梁銓，〈茶禪之一〉，2006，色、墨、宣紙拼貼，183×100cm

三、當代布拼表現之視域探究

在西方藝術史中，正式將「拼貼」(collage)帶入藝術創作的藝術家為布拉克(George Braque, 1882-1963)，1912年開始布拉克開始使用報紙碎片、木紋壁紙、色紙等他所稱「糊紙」之絕對平面的媒材幾何裁切，並經過有意識地安排拼貼於繪畫當中【圖 2-10】。



【圖 2-10】布拉克，〈郵件〉，
1913，紙片、炭筆拼貼，51x57cm

糊紙的目的是在說明不同的質感可以進入一幅構圖裡，變成與自然抗衡的畫中真實。我們試著試著撇去「欺眼法」，而去尋找「精神的真實感」……一張報紙可以變成一個瓶子，就會讓我們聯想到一些同時與瓶子和報紙相關的事情。這個被錯置的物體已進入某種世界，那世界不是實造的，而且在某種程度上保持著疏離感。²⁶

立體派走到最後的綜合階段時，隨著拼貼畫的發展可以反映出立體主義的內涵，因為藝術家們又從抽象回歸到再現性的創作。就算是沒有使用到布拉克糊紙的技法，如畢卡索（Pablo Picasso, 1881-1973）的〈小丑〉【圖 2-11】，圖畫的表面保持一種平面化的形式安排，與人物的形狀或描繪中的物體無關，看來就像是被切下來貼到畫布上一般，但主題仍清晰可辨²⁷。

²⁶Hugh Honour、John Fleming，〈世界藝術史〉，新北市：水準，2003，頁 791。

²⁷Hugh Honour、John Fleming，〈世界藝術史〉，新北市：水準，2003，頁 793。



【圖 2-11】布拉克，〈郵件〉，
1913，紙片、炭筆拼貼，51x57cm

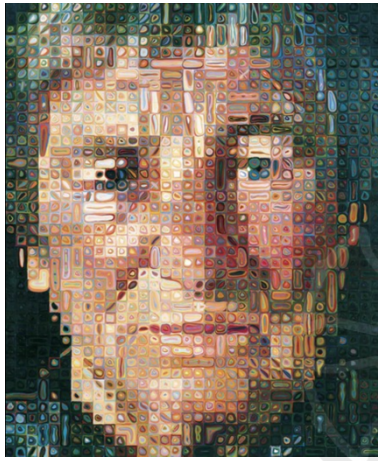
纖維材質本身就具非常多樣的變化，因此在拼貼創作表現上除了清晰穩定的圖像、符號表徵，有許多藝術家選擇使用不具符號之單一媒材拼疊。此種做法相較於受普普藝術影響之現成圖像的直接視覺傳達，其更強調透過媒材本質去彰顯模糊、不確定的態度。

而布料作為創作媒材，已然活躍於當代纖維藝術，並且突破了傳統的實用性框架，不再只為日常需求所服務。如今，纖維布料能成為架上藝術展示、亦能在三維空間中依照藝術家的理念成為裝置或雕塑，哲學家德羅茲（Gilles Deleuze, 1925-1995）與瓜塔里亞（Felix Guattaria, 1930-1992）曾為布拼作品的意義與象徵做出定論：「布拼作品並非由中心點向外建構的形式，它廣納無限的可能性，允許延續布塊往任何方向不斷地發展下去。²⁸」布料間的組合與拼接為藝術家提供了將自身片段思維解構與重整的可能，因此，即便不論其時空、不論其情緒、不論其具象與否，觀者都能夠在單一作品中直觀藝術家為作品賦予的各式意義。

²⁸黃麗娟，《當代纖維藝術探索》，台北市：藝術家，1997，頁98。

(一) 現成布料與偶然性拼貼手法的共構：

以劉棟 2020 年後之作品為例。劉棟早期與父母一同移民至巴西，美洲藝術文化的浸潤啟發了劉棟的創作動機與風格，其馬賽克系列之作品受美國畫家兼攝影家克洛斯（Chuck Close, 1940-2021）蒙太奇形式的作品影響：近看是由數個抽象圖案組合而成，遠看卻是呈現一個寫實的人像。將克洛斯的作品〈Agnes〉【圖 2-12】與劉棟〈Smile 5〉【圖 2-13】一作比較，可以看出兩者均使用馬賽克式的拼貼，並利用解析度的原理製造的錯視：「馬賽克格子愈大，解析度愈低，愈近愈看不清影像；馬賽克格子愈小，解析度愈高，近看就有清晰影像²⁹」。



【圖 2-12】Chuck Close，〈Agnes〉，1998，油畫畫布，260x213cm



【圖 2-13】劉棟，〈Smile 5〉，2021，布、線，120x120cm

劉棟鮮少使用素面的布料進行創作是有原因的，他認為具符號的布料使得每塊布料具獨一無二的特性，且反應了每個布料設計師的文化背景及創作風格。除此之外，他認為使用纖維布料這樣的媒材創作比其他傳統媒材如油畫、壓克力還要費工費時，由於這樣的拼貼需要大量團塊組構而成，纖維布料無法自由地以筆調和顏料來控制團塊的明度及彩度，倘若這當中因為其中一個格子的顏

²⁹Ciao 潮旅雜誌 2020.8 第 29 期，〈前衛纖維藝術家--劉棟〉，《晴山藝術中心》（2020.11.13），網址：<<http://www.imavision.com.tw/news/24>>（2021 年 12 月 14 日檢索）

色或花紋造成的些微落差，都有可能影響最終呈現的效果³⁰，因此劉棟在創作時會花非常多時間尋找合適的印花布料。相較於一般工藝用、商用布料上的處理，劉棟在將原始布料剪貼至作品上時會先進行前置作業，在他拿到一塊新的布料時，必須先將布料上漿，使得布料在創作上能有一定的硬挺度，就如同油畫創作「打底」的這道程序³¹。

馬賽克的拼貼創作，滋養了劉棟對於對象物的敏銳度、他對於每塊布料的特性以及解構後呈現效果，進而使得他發展出另一個《自由拼貼》（Freehand Patchwork）的系列創作。劉棟雖然自稱這個系列叫做「自由拼貼」（Freehand Patchwork），但它更像是藝術家在美感經驗與創作技巧達到一定的熟稔度，能夠逐漸褪去縝密計算的框架，使得作品更為柔韌、更為自在。³²

在自由拼貼這一系列中，劉棟強調的是裁剪的「偶然性」，隨意剪裁的布料再透過經計算後有意識的排列於縝密、秩序地構圖，重新組成新的圖像。這樣的手段與蒙太奇手法確實有著相同之處，兩者皆是以集結不同時空、背景、距離、角度的片段組合出不同於原來之內容。劉棟捨棄了寫實的描繪手法，以色布強調色彩、以拼貼強調造型，細看其作品還能看出透明線材的壓線，製造出屬於纖維布料獨有的肌理感。

³⁰Ciao 潮旅雜誌 2020.8 第 29 期，〈前衛纖維藝術家--劉棟〉，《晴山藝術中心》（2020.11.13），網址：<<http://www.imavision.com.tw/news/24>>（2021 年 12 月 14 日檢索）

³¹同註釋 30。

³²Ciao 潮旅雜誌 2020.8 第 29 期，〈前衛纖維藝術家--劉棟〉，《晴山藝術中心》（2020.11.13），網址：<<http://www.imavision.com.tw/news/24>>（2021 年 12 月 14 日檢索）



【圖 2-14】劉棟，〈Flirting〉，2021，布、線，125x160cm



【圖 2-15】劉棟，〈Hustle and Bustle (Big City)〉，2020，布、線，100x100cm



【圖 2-16】劉棟，〈Sun Glare〉，2021，布、線，92x100cm

（二）傳統工藝與當代藝術經驗的結合：

再以馬拉丘 1980 年後之作品為例，在個人創作領域中，馬拉丘致力於美國傳統工藝百納布與當代藝術經驗和理念結合。在纖維藝術史上，美國百納布的雛形為 17 世紀社會中低階層的百姓為了抵禦寒風而使用零碎布料拼湊製作而成的縫紉布，而後融合了移民們在歐洲的知覺經驗，在布拼中添加了許多富含歐洲民俗風情的圖樣設計：「百納布具有獨特的意趣，因為它除了是片段的組合

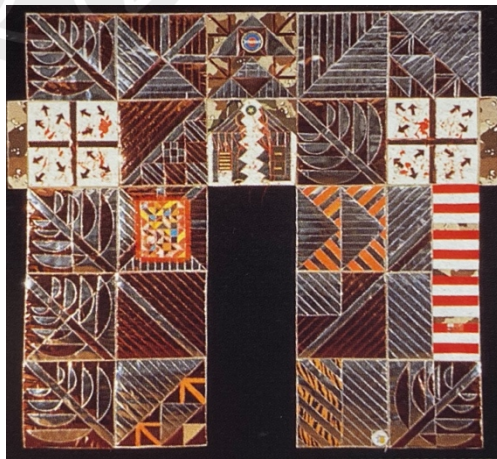
外，還寓指出纖維布塊這媒材特有的人文意涵、可親性的脆弱感，同時也可以是隨性集結的；如同零散思緒的整合。³³」

她對傳統百納布中的布拼之幾何圖案設計擁有深入的研究，咀嚼之並在思索與諸多嘗試中形成了屬於她自己的創作語彙。馬拉丘除了使用百納布的拼貼構圖形式外，亦重視創作材料的開發，她使用了具金屬般光澤的聚酯類塑膠布，這些金色、銀色、銅色的反光布料經過馬拉丘的裁減與組構後，這樣的反光與吸光的畫面構成中，吐露出了馬拉丘將古今串聯的統合與感悟³⁴，她強調自我意識的詮釋，以百納布創作者的身份走出了傳統的格局。

馬拉丘〈老虎〉【圖 2-17】一作中運用了聚酯類塑膠布與無光的傳統的素面布塊塑造出抽象化之叢林中老虎的意象。〈通道〉【圖 2-18】為馬拉丘對波斯灣戰爭的陳述，作品中運用百納布的構圖形式在畫面上構築了種種圖案象徵：箭頭的符號在作品裡多次出現且呈現不同方向，象徵著紛亂的局勢；而枝葉的造型與傳統色塊拼接部分，則象徵著生活與環境的本質³⁵，構圖形式與傳統百納布中的百合圖樣有著同樣的邏輯：斜對角構圖、由下而上生長的植物圖樣表現；中間方塊內的鋸齒狀圖形，寓指一種破壞與斷裂³⁶；紅白色的條紋則象徵著美國國旗。



【圖 2-17】馬拉丘，〈老虎〉，1990，布、線，198x153cm



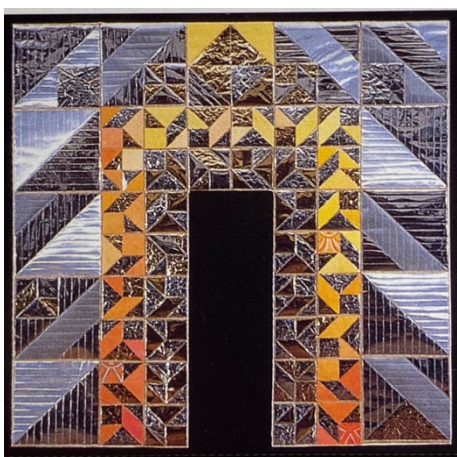
【圖 2-18】馬拉丘，〈通道〉，1991，布、線，153x168cm

³³黃麗絹，《當代纖維藝術探索》，台北市：藝術家，1997，頁 97。

³⁴同註釋 33。

³⁵黃麗絹，《當代纖維藝術探索》，台北市：藝術家，1997，頁 101。

³⁶同註釋 35。



【圖 2-19】馬拉丘，〈陽光之門〉，1989，布、線，153x153cm



【圖 2-20】馬拉丘，〈月球之門〉，2014，布、線，102x102cm，不詳



第三章 創作理念與實踐

本章基於學術與創作視域的探究，在第一節歸納出了筆者的創作理念，其中包含了游離式的避世空間、幻境與現實的匯聚、寧靜與舒適的要素；第二節為創作手法，說明筆者使用的以紙類布、紙編織、揉紙、拼貼的手法內容；第三節為創作步驟，分別說明了各系列作品的製作步驟。

第一節 創作理念

對筆者來說，創作是生命經驗的輸出，以可視的形式實現知覺上的收穫和感動。本次研究以筆者作為媒體閱聽者的自身經驗出發，去深入探究當代逃避現實的社會現象與背後成因、學理上媒體文本是如何誘發閱聽者以想像性介入並拓展自我相信的領域，進而建構起筆者所謂的「避世所」。

筆者認為，自身從文本中幻想出的游離式的避世空間概念，是片段式的組合，與拼貼藝術的歷史脈絡中有著類似的思想基礎。然而，這種對於結構和創意的追求雖與拼貼藝術的精神有著共通點，筆者卻也自知在異媒材與拼縫手法的介入後，仍舊難以藝術史上對拼貼一詞之定義將其概括。

而在梳理完水墨拼貼手法與當代布拼表現的視域探究後，筆者發覺創作上儘管不再固守特定之形式、手法、媒材，其所創造出的個人作品識別度，仍舊能夠延續藝術家們曾受過的種種主義之精神。如同在 20 世紀中後期兩岸的文藝發展，全盤西化一派以現代詩社紀弦「橫的移植」之主張做為代表，完全地拋棄傳統並追求按部就班地學習西方現代文化；而折衷派則以發展個性、提倡中國文化為宗旨，並提出「縱的繼承」，如余光中認為：「紀弦要移植西洋的現代詩到中國的土壤來，我們非常反對。我們雖不以繼承中國詩的傳統為己任，

可是也不願貿然做所謂『橫的移植』。³⁷水墨畫在台灣以「國畫」自居，在繪畫史的追本溯源上，水墨創作繼承了傳統文化的脈絡，因此鎖定在了「縱的繼承」。而在西方強勢文化的進入後，對水墨創作的衝擊使得「橫的移植」這件事變成了藝術家們必須面對的議題。

筆者再以場域建構的概念向創作媒材與形式延伸，研究貼近閱聽者和文本虛實的拼縫性之創作手法，發覺拼貼形式撿拾零碎之物進行拼疊的特性、布拼收集片段集合及柔軟的可親性，能共構於筆者欲表現之游離式空間。

一、游離式的避世空間

筆者透過心理分析電影論檢視了在想像性和真實性的領域間穿梭的過程，並提出人類所認知的世界基本上還是符徵與想像的拼湊，在現實與幻想中的切換就如同醒著的狀態與入夢的狀態。在筆者的經驗中，入夢時還是有著能夠意識到「自己身處夢中」的時刻，然而意識到的同時，幻想依舊在發散，並沒有因為自身的領悟而停下，夢依然在繼續。

也就是說，做夢的人還是能夠辨別得出真實與虛幻，但虛實之間的界線實在不是他們在意的部分，因為想像性與真實性在這個空間中，已然全部融為一體，成為主體的幻想、主體的故事。筆者在經過學理的研究後，認同將閱聽者比喻為做夢之人、夢境比喻為文本的看法，為了使得創作成果更貼近這樣的理念，在進行本次的創作研究時，筆者將現實空間與媒體文本的空間以一體成型的方式呈現避世所的樣貌，並以墨彩紋理、厚薄度、拼疊的前後關係的處理去做虛擬空間與真實空間的差異，欲令觀者第一眼接收到整體空間的訊息，細察後才發覺大空間中有許多零碎的小空間存在，彼此雖具差異、然仍相輔相成。以這樣的創作理念去製作作品，也是為了希望觀者能夠以感官上的體驗去經歷一次筆者在參與媒體文本時，似乎能夠明辨虛實、卻又仿若處於虛實合一的狀態。

³⁷余光中，〈第十七個誕辰〉，《現代文學》，（1972），頁 24。

二、幻境與現實的匯聚

本創作研究欲將人們引入一個充滿想像力和可能性的領域，同時在現實和虛擬之間建立一個獨特的連結，讓人們可以參與其中，並將自己的心靈和情感匯聚於此。故而，筆者選擇了「匯聚」一詞代表現實世界與媒體文本所提供的符號，與自身那游離式、無終點的幻想之意象挪用；以及拼貼手法中，將精神真實感以再現的意趣。

在文本與現實共擁著相通符徵的情況下，主體得以在虛擬空間和現實生活之中以還算適應的心理狀態進行。在這個數位時代，我們不斷地在虛擬和實際之間穿梭，仿若創造出一個複雜的交織，這個交織不僅包括了主體在網絡世界中沉浸的時刻，還包括了我們逐漸將虛擬元素融入日常生活的趨勢。這種拼嵌式的感受，令筆者想到了如縫製百衲布時拼縫的動作，它搜集了來自各方的衣料，重新裁剪後拼縫成了新的語彙、看似新穎卻又看得出平時使用的痕跡。

筆者認為虛擬空間的文本與主體幻想共構的內容，能夠如此輕易地拼嵌入我們日常，是因為「無聊」的時刻變多了，然而這並不是指我們相較於過去的人，擁有閒暇的時刻，而是在科技的渲染下，人幾乎無時無刻都在接收數位裝置所帶給我們的資訊，這幾乎不會讓可用時間出現空白，因此在停止使用數位裝置後，現實顯得更加無聊了。在《倦怠社會》一書中，韓炳哲為此狀況說道：「無聊是一塊『暖灰色的布，它的內襯是最炙熱、色彩最豐富的絲綢襯裡』³⁸」在筆者的解讀中，韓炳哲所提及的內襯不外乎就是我們在虛擬世界中奔騰的幻想、最真實的自我，無聊的狀態激發出了我們渴求回到虛擬空間的想法，與此同時，我們的意識也便跟著回溯到了曾經某個令自己印象深刻地文本之中。

在專注力、行動力活躍過頭的現世，這種對虛擬世界的渴望似乎是我們避免進入現實所謂的「倦怠」之旅的一種方式，它為我們提供了一個避世所，一個逃避日常壓力、尋找新奇體驗的機會。文本閱聽者在仿若拼縫動作的狀態轉換中，虛擬與現實之間的界線似乎也沒那麼重要了。

³⁸ 韓炳哲，莊雅慈、管中琪譯，《倦怠社會》，台北市：大塊文化，2015，頁 41。

三、寧靜與舒適的要素

本次的創作研究，部分作品是專注於媒體文本和閱聽者共構的虛擬空間，也就是筆者所謂的避世所進行製作、部分作品則是加入了參與媒體文本時所處的現實空間與幻想間的交疊去呈現生產避世所的過程。

不論是何種呈現內容，它們必須均建立在「寧靜」和「舒適」的要素上，原因與第二章第一節所討論的逃避現實因素相關。筆者雖沒有強烈排斥社會同質化主體的動機，然亦因無形的社會秩序感到了乏力，如科技逼迫我們加快了工作與生活的步調、私領域與公領域間逐漸消失的界線等，令筆者十分嚮往著寧靜安樂之地。因此在此系列的作品，並無過於喧囂雜亂的色彩與筆觸，只有代表著想像性空間的部分，使用了中彩度的墨彩去表現，以顯筆者體驗文本時思路的活躍【圖 3-1】。在營造想像性空間時，筆者亦會十分注意色塊間的統合性與協調性，以避免視覺上雜亂與衝突感的發生，破壞了寧靜氛圍。



【圖 3-1】沈方婷，〈silent〉，2019，水墨紙本，128x79cm

而韓炳哲《透明社會》一書中所提到的「心靈的不透性」，亦令筆者深刻明白沈浸媒體文本的喜悅從何而來，除了文本引人入勝的內容外，還包括了一個人的時刻、一個人的空間，這樣的條件並無他者的打擾、令人感到舒適。因此在現實空間的表現上，筆者挑選了代表著舒適的象徵性物件去進行構圖，如抱枕、棉被等柔軟、可親的物品；避世所中，以幾何形的堆疊排列、外框搭建去營造壁壘分明的樣式，以建構不透性的特徵，象徵著隔絕外界的紛擾，以確保避世所中舒適的氛圍營造。

第二節 創作手法

異種藝術之間，有著各式各樣、甚至截然不同的觀點與脈絡，然而其也同樣有著共通的部分存在。筆者認為，在創造新興手法的同時，異種藝術間仍舊是支持著自身創作的鷹架，不可存而不論。本創作研究中，拼貼藝術的精神、纖維布料、墨彩的介入，是異與同之間所創造出的新興策略。

當代更為寬闊思考的觀念架構下，先破除傳統思想限制的框架，包括：美感的固著、材料的堅持、題材的限制與技法的定型，然後以材料改變的可能、各種操控性與非操控性技法的開拓為基調，進行當代多樣性題材表現的對應，並建構更為多元化的美感韻味。

39

拼貼的覆蓋與重疊在傳統水墨中並不是沒有出現，只是多展現在工藝上如卷掛軸的裝裱、作品之托裱上，如梁銓正是以這樣的傳統技法為基礎下，配合其版畫的知識用宣紙堆疊出如紙漿凝固般堅實的體積，而這些個體們的集合體依舊完美呈現了梁銓對東方繪畫中「空」的闡述。由此可見東方的美學與文化

³⁹王源東、莊連東、陳建發、葉宗和，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華，2013，導讀。

底蘊並不會因為拼貼的觀念介入被破壞殆盡，筆者認為這使得水墨創作上更能豐富表現力度，在眾多媒材中決定要以何者材料為主、何者為輔則是依創作者之意圖去安排，拓寬了水墨畫的表現範疇及創作者的自由度。而跨媒材的創作過程當中，材料與理念間的共鳴能使得藝術家更準確地為建構作品，也就是說，彰顯材料的表現性可以發現新的可能。

一、匯聚

在第二章的學理探究中，筆者看見了拼貼手法能夠支持水墨創作的表現力度、亦讓傳統筆墨使用的宣紙等纖維紙材有了再塑之可能。而為了呈現閱聽人透過參與文本令幻想會在此空間發散，卻不會出現收束的節點的假想夢境，筆者欲以各式幻想與現實共構的符徵以團塊呈現，並如先人們撿拾零碎之物重組成可用之物的特性，再將各片段團塊集合起來，共構一個游離式空間，此空間不僅僅是幻想的集合物、更是象徵筆者在文本的羽翼下所構築、逃進的避世所。

故而在本研究中，筆者使用了自創的手法，將傳統宣紙與布料結合，做出以紙類布的效果，並將其以片段式的組合「匯聚」為一整體畫面：利用墨彩表現，為幻想與現實以彩度、筆觸做出區別；利用拼貼形式中解構與重組圖像的手法，將自身對從參與文本後建構出的假想避世所具象化；利用纖維布料柔軟與可親性的特色，與避世概念連結，添增舒適與寧靜之要素。

二、以紙類布、紙編織

筆者十分著迷閱聽者與虛擬空間的關係，仿若我們身為主體在數位時代中，在各種不情願、或是無聊的時刻，便是靠著回憶在文本中的內容，不斷地在自己從中所創造的虛擬空間和實際之間穿梭，仿若創造出一個複雜的交織之感受。

這般感受使得筆者於本次研究中，欲「拼縫」作為組建片段式圖像的手法，並欲採用拼貼藝術那能使得原互不相干、卻能共擁主體視覺經驗的精神。傳統的拼貼手法多以黏著劑進行畫面的組件，然為了實現閱聽者與虛擬空間的拼縫

感、以及彰顯文本的可親性，筆者使用縫紉將每個片段組合起來，讓若隱若現的線頭向觀者暗示，虛與實的界線在反覆的交錯中，已然不再十分顯著。然而傳統宣紙其韌性，無法任意以針線作為固定、接合之工具，因此筆者必須倚靠布料襯於紙張之下，以加強作品本身的韌性，以使用針線匯聚各個畫面。先以墨彩於纖維紙張上進行手繪、再將其裱拓在布襯之上，並將其縫紉組合，筆者為此手法命名為「以紙類布」，以還原想像性空間與現實意識間交織的過程。

部分作品當中，筆者預計在以紙類布的基礎上，使用紙編織的手法進行畫面的建構，目的是為了從增強視覺上的強度以強調編織的主軸、並且創造錯視以營造虛實仿若分明、卻又似一體成型的空間。

三、揉紙

揉紙是水墨創作中常見的技法，在傳統的筆墨中能夠透過揉紙所建構出的丘壑之美，在當代水墨創作中亦能夠以此手法展現出特殊質感。在筆者眼中，揉紙的技法所呈現的屢屢線絲就像閱聽人的思緒流淌在各處，看似堅硬、卻又仿若雲霧飄渺，在這樣的畫面特色下，筆者多以揉紙技法呈現畫面中象徵閱聽人的想像性空間，並保留其紙張的揉痕，不加以抹平，直接裱拖在布襯上，使代表想像性空間的揉紙區域與代表現實空間的平滑、單色調區域有著質感上的區別。

第三節 創作步驟

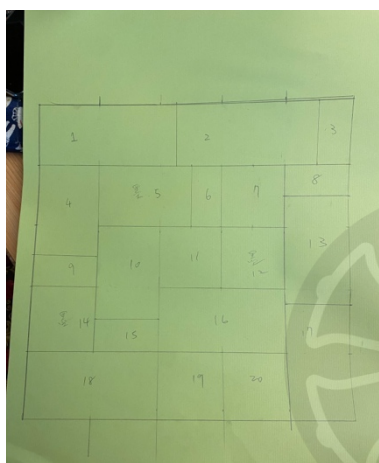
一、節點系列

此系列將筆者所選之媒體文本可視的符號以墨彩挪用至紙張上，作為作品主要的圖像內容，並以美國傳統布拼的游離式構圖為基礎，建構出現實空間與

媒體文本的空間一體成型的避世所的樣貌，並以墨彩紋理、厚薄度、拼疊的前後關係的處理去做虛擬空間與真實空間的差異，欲令觀者第一眼接收到整體空間的訊息，細察後才發覺大空間中有許多零碎的小空間存在，彼此雖具差異、然仍相輔相成。

筆者首先計畫好構圖、色彩配置、以及預計選用的纖維紙材，如若在該作品會使用到現成的布料，也會在此環節一併計畫好預選用的布樣。

而為了方便作品縫製，每個團塊間必須預留 1 至 2 公分的縫份，因此筆者接下來會將佈局好的構圖畫在較硬的紙張上並剪下作為模板【圖 3-2】，用以丈量要繪製的紙張與欲使用的布料，全部裁切完成後再行繪製【圖 3-3】。

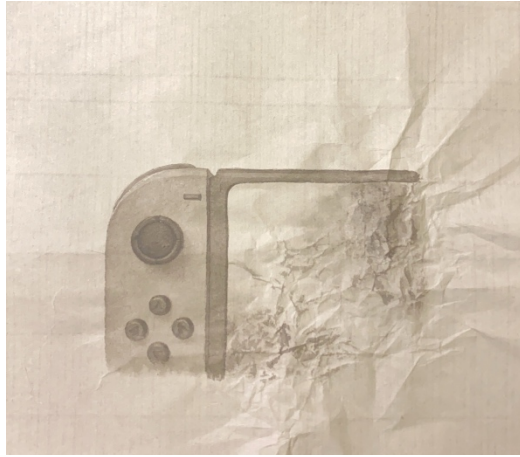


【圖 3-2】〈那年夏天〉模板製作示意圖

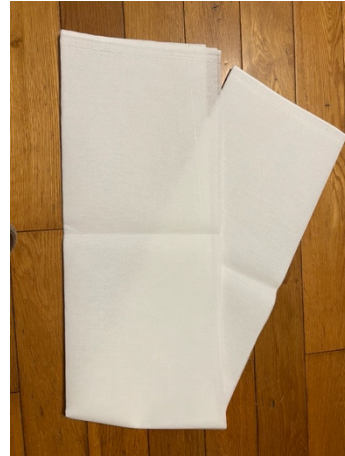


【圖 3-3】〈那年夏天〉裁切完成的團塊示意圖

繪製完成後【圖 3-4】，筆者會將紙張與布料裱貼在更厚實的布襯上【圖 3-5】，以避免纖維紙張破裂、又或是布料在懸掛時無法負荷拉扯而斷裂【圖 3-6】【圖 3-7】。



【圖 3-4】〈那年夏天〉墨彩部分之繪製與縫份預留示意圖



【圖 3-5】布襯示意圖



【圖 3-6】〈那年夏天〉預備裱襯之畫心示意圖



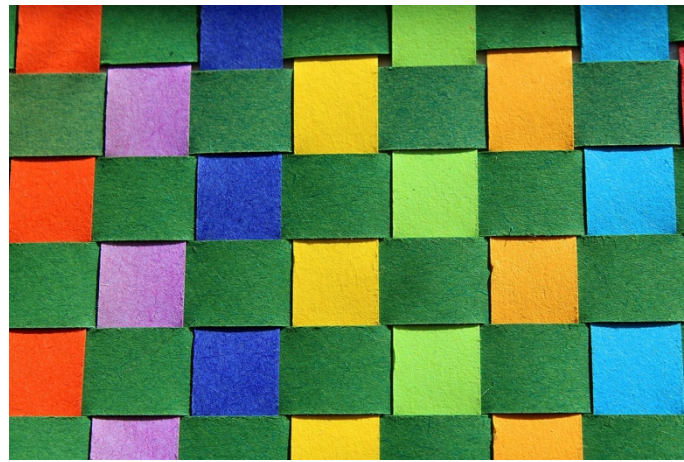
【圖 3-7】〈歧路之遇〉裱襯完成示意圖

裱貼完成後，以部份手縫、部分機縫的方式進行團塊的組構，並為作品收邊。

二、遨遊系列

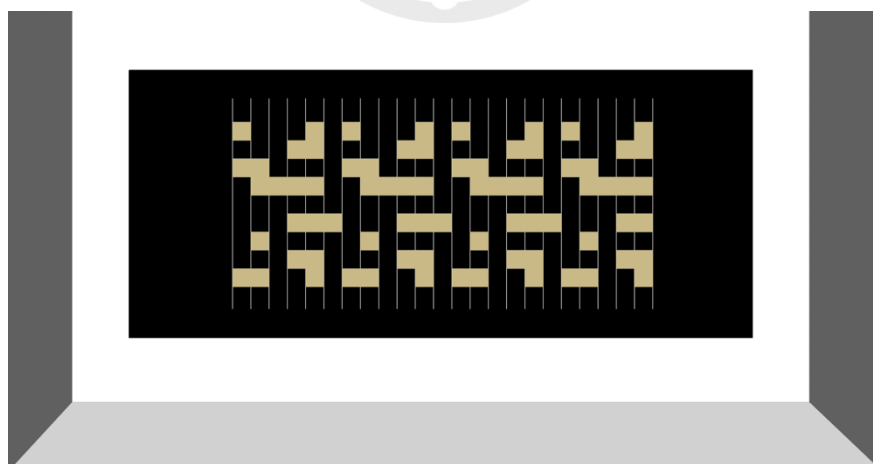
遨遊系列的作品，筆者使用了紙編織的形式【圖 3-8】，使得作品內不同材質、色彩、意義的各個片段，能夠透過編織的介入，成為彼此環環相扣的想像性空間，筆者以紙編織作為自身沈醉於與文本共構出的幻想、與現實生活連結

的橋樑為目的，欲呈現一個寧靜、恍若無聲的單調氛圍中，穿插進生動並鮮活的跳躍性空間。



【圖 3-8】紙編織示意圖

首先，由於紙編織必須在畫心上進行裁切以供紙材編織，因此必須先計畫出紙編織的區塊，如【圖 3-9】所示，黑色長方體為畫心，土黃色的塊面預示了紙編織的位置，而白色線條的部分標注了切割位置。將區塊計畫好後，便會將其位置、色彩、以及預計選用的纖維紙材配置好，為了更加貼近穿梭在虛與實概念之創作理念，象徵現實世界的畫心將以單色調呈現、象徵幻想的紙編織材料則會以揉紙的技法製造出不同的質感，以強調差異。



【圖 3-9】創作前作品的區塊計畫示意圖

計畫完成後，便開始繪製畫心【圖 3-10】、以及繪製紙編織的材料【圖 3-11】。



【圖 3-10】畫心示意圖



【圖 3-11】紙編織材料示意圖

繪製完成後，筆者同樣會將紙張與布料裱貼在更厚實的布襯上【圖 3-12】，以避免纖維紙張在縫製、懸掛時破裂。



【圖 3-12】布襯裱褙示意圖

裱貼完成後，便會以部份手縫、部分機縫的方式將紙編織材料調整為正確的長度與大小，並將畫心依照原先計劃的位置進行切割，切割完成後即可進行紙編織，完成作品。



【圖 4-13】沈方婷，〈漫遊〉，2023，水墨紙本，225x105cm



第四章 創作作品解析

本章針對本文研究所發展的「節點系列」、「遨遊系列」二系列之創作實踐，個別進行創作內容之說明，並列舉系列內之作品，進一步分析其創作媒材、形式、理念。

第一節、「節點系列」

筆者從同質化的社會中，以沈浸於電影文本、電玩文本的體驗，逃避現實的約束，並將幻想寄託於此、建構出了想像中的避世所，進而轉化為自身的研究動機與實踐目的。而在本研究中的最一開始，避世所的構築是由文本中各節點的符徵組合而成的。

節點敘事（nodal storytelling）是腳本設計中，常用到的其中一種敘事分支。節點的故事取決於位置和（或）目標，遊戲故事中的每個節點，都是自成一體的片段，具有鋪陳（setup）、中點（midpoint）、和回報（payoff）。⁴⁰而筆者認為，節點與節點間各自獨立、又能合而為一的特性，與百納布這種布拼的形式有著異曲同工之妙，因百納布除了是片段的組合外，同時也可以是隨性集結的，兩者皆能將獨立於彼此的物件、事件統合成更完整的故事。


故而筆者使用了存在於某特定文本的符號，將其拼縫串連，以象徵筆者親手創建出的避世所，每個方形的片段就像建築的一磚一瓦，透過針線堆砌而成。避世所中，會有一個小空間連結著現實世界，該區塊以非揉紙的質感、黑白的單色調與繽紛絢麗的文本節點片段作區別。部分作品在象徵現實世界的片段中，會佐以象徵手指的符號出現，目的是為了呈現在體驗文本時，最容易打破這份安逸的現實突發狀況，幾乎都有手部的出現，如其可能預示了注意力飄移至握著平板的手、也可能是眼部不適而揉眼睛的手等等。

⁴⁰ Flint Dille，陳依萍譯，《電玩遊戲腳本設計法》，台北市:七月文化，2022，頁 41。

【表 4-1】《節點》系列作品

編號	作品	作品資訊
1		<p>名稱：〈那年夏天〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材、印花布</p> <p>年代：2021</p> <p>尺寸：40x40cm</p>
2		<p>名稱：〈歧路之遇〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材</p> <p>年代：2022</p> <p>尺寸：40x40cm</p>
3		<p>名稱：〈庇護所〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材</p> <p>年代：2022</p> <p>尺寸：40x40cm</p>

4		<p>名 稱：〈壁壘之間-1〉 媒 材：水墨複合媒材 年 代：2023 尺 寸：120×60cm</p>
5		<p>名 稱：〈壁壘之間-2〉 媒 材：水墨複合媒材 年 代：2023 尺 寸：120×60cm</p>
6		<p>名 稱：〈壁壘之間-3〉 媒 材：水墨複合媒材 年 代：2023 尺 寸：120×60cm</p>

7		<p>名稱：〈壁壘之間-4〉 媒材：水墨複合媒材 年代：2023 尺寸：120×60cm</p>
---	---	--





節點系列 1

名 稱：〈那年夏天〉

媒 材：水墨複合媒材、印花布

年 代：2021

尺 寸：40×40cm



【圖 4-1】沈方婷，〈那年夏天〉，2021，水墨紙本、印花布，40×40cm

理念說明：

此作為「節點系列」的第一件作品。2021年，筆者正處於對現實中同質化強烈排斥的時期，在自尊與不合社會期待的行為備受檢視的狀態下，加劇了尋找躲藏、喘息的時空的動機。如同梅茲對佛洛伊德的精神分析論為閱聽人做出的假設，筆者在「我當然知道文本的內容都是虛構的」之情況下，因著對社會現象的倦怠而產生了「但我仍願意想像文本內容為真實的另一時空」。

在這樣的信念下，筆者意識到自己總是靠著看電影、玩電玩此類體驗媒體文本的方式去忘卻現實中的倦怠感，故而對此體驗延伸出的幻想有了「避世所」的初步概念。

形式分析：

「以紙類布」是藉由技法上的實驗後，於本作初次使用的創作手法，筆者將平面水墨繪畫與現成印花布料結合，呈現文本的節點與筆者的幻想所共構的想像性空間。

畫面上，除了以印花布象徵放鬆的心情外，亦對遊戲主機、電影元素以自身的理解，以具象與抽象的方式呈現在宣紙上，並與印花布匯聚於一體。與同系列之其他作品較為不同的是，部分幻想的元素仍舊是以黑白筆墨呈現，目的是為了更凸顯印花布的彩度，以強調其為視覺帶來的情緒。

節點系列 2

名 稱：〈歧路之遇〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2022

尺 寸：40x40cm



【圖 4-2】沈方婷，〈歧路之遇〉，2022，水墨紙本，40x40cm

理念說明：

此作是以電玩文本〈OCTOPATH TRAVELER：大陸的霸者〉之數位體驗為基礎的創作。筆者試圖捕捉角色扮演遊戲中的每一個抉擇、以及片段式的探索，並將其表象化，用以塑造成避世所中的各式幻想空間，讓每個空間彼此串連、包裹成堅不可摧的避世所。

形式分析：

此作品中，筆者以具象圖像（如此作中的地殼板塊）、抽象圖像（如此作中的藍色的矩形集合物、不規則的條狀物）作為表現，並刻意將操控搖桿的手指作為現實世界的意象挪用，連接著由電玩文本構築而成的游離式避世所。而為了區別幻想空間與現實世界，筆者在紙質、色彩的處理上有所不同：幻想空間的紙質為褶皺樣態、並具彩度；現實空間的紙質為平滑樣態、並不具彩度。

筆者將虛構性傳播空間誘導閱聽者產生對其連結的過程以水墨繪製手法與以紙類布技法匯聚於壁壘中游離式的空間建構，以呈現筆者在此體驗下結合綜上之創作表現技法，所拼縫出的避世所。

以具象圖像（如此作中的地殼板塊）、抽象圖像（如此作中的藍色的矩形集合物、不規則的條狀物）作為表現，

節點系列 3

名 稱：〈庇護所〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2022

尺 寸：40x40cm



【圖 4-3】沈方婷，〈庇護所〉，2021，水墨紙本，40x40cm

理念說明：

此作是以電玩文本〈Fallout Shelter〉之數位體驗為基礎的創作。筆者從中所感受到那人與人間錯綜複雜的交往、生存模式，其實與現實的狀況異曲同工。儘管此空間傳達了些許悲觀的思維，然筆者所創建的避世所中，其仍舊是作為得以寄託想法、展現理想的自由的虛擬空間，因此筆者以溫和的暖色系作為此作的主色調，旨在傳達出寧靜、舒適的色彩氛圍。

形式分析：

筆者以荒漠、廢土之具象圖像做為避世所的主要元素；以類磁磚之構圖、不規則土色團塊之抽象圖像表現人類於荒瘠中創建的求生素材。筆者意圖在虛與實的差異上表現出兼容並蓄的情況，因此以黑色平滑空間除了象徵與現實世界的連結外，手指的存在與其比劃動作做為意象，暗示文本中，筆者所感受到生物間複雜的交往型態，與現實的狀況似乎有所類似。



節點系列 4

名 稱：〈壁壘之間-1〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2023

尺 寸：120×60cm



【圖 4-4】沈方婷，〈壁壘之間-1〉，2023，水墨紙本，120×60cm

理念說明：

對筆者來說，私自建構的游離式避世所不僅僅是一種逃避，也是一種尋找內在平靜的過程，以壁壘包裹著與文本交織的幻想，最終於此與世隔絕的想像性空間中，撫慰倦怠的心、與不安和解。

此作是以電玩文本〈瑪利歐銀河系〉之數位體驗為基礎的創作。本電玩文本中，每個超現實的星球和場景都是一個獨立的節點，具有自己的敘事、自己的起承轉合。儘管這些都不隸屬於筆者的真實體驗，然筆者仍透過一步步地構築完這些節點，最終仍在想像中，形成了一個完整虛擬故事，並從中找到自己內心的平靜和答案。這種遊戲方式，可以說是一種心靈上的遊走和探索，讓玩家在遊戲中找到了一個獨特的游離式避世所。

形式分析：

此遊戲文本中，筆者從中體驗到了現實中無法達到的視覺體驗而感到滿足。筆者意欲將這些超現實意象節點化，令節點之間的關聯和過渡，就像是在拼貼一幅宏偉的畫卷，構築成平面的幾何空間。除此之外，相較於作品〈歧路之遇〉、〈庇護所〉，筆者使用了更高彩度的色彩配置、及大量的湖水綠，以詮釋文本中如超現實太空環境、多彩的星球以及人工與有機物結合之形象。

節點系列 5

名 稱：〈壁壘之間-2〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2023

尺 寸：120×60cm



【圖 4-5】沈方婷，〈壁壘之間-2〉，2023，水墨紙本，120×60cm

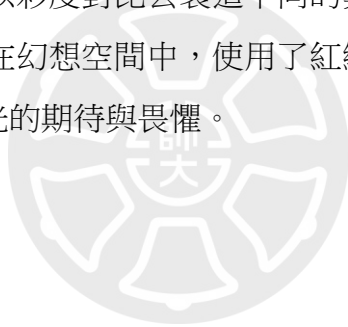
理念說明：

此作是以電玩文本〈博德之門 3〉之數位體驗為基礎的創作。如本文第二章第二節所述，文本與閱聽者的橋樑在於相同的真實經驗，文本能夠以現實框架的符碼為閱聽者引述；閱聽者能夠以對已知事物的認知去回應文本，虛實仿若分明、卻又在筆者的參與中形成一體。

因此，筆者與此文本所交織出的想像性空間，涵蓋了許多文本內容與筆者之現實真實經驗，組構在一起的意象（如階梯、珊瑚等），並以構圖與色彩連結之，並藉由其他較為抽象的圖像表達，呈現體驗〈博德之門3〉之時，為解決與自身相關之難題而奮不顧身的狀態，與現實中對社會的情感產生的複雜共鳴。

形式分析：

此作的構圖同樣將各個超現實的意象節點化，形成一個片段式的空間組合。筆者本系列之創作中，慣以彩度對比去製造不同的異質空間，此作除了現實與幻想的色彩差異外，筆者在幻想空間中，使用了紅綠對比，以彰顯文本所喚起筆者於現實中，對社會眼光的期待與畏懼。



節點系列 6

名 稱：〈壁壘之間-3〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2023

尺 寸：120×60cm



【圖 4-6】沈方婷，〈壁壘之間-3〉，2023，水墨紙本，120×60cm

理念說明：

此作是以電影文本〈兔嘲男孩〉之數位體驗為基礎的創作。在其黑色幽默的敘事手法中，筆者看見了悲喜間一體兩面的特性，由此聯想至疏離感此種自覺式的情緒，孤立自己的同時亦尋求著安慰，悲渴望著喜、喜亦不忘悲，此番意象不禁更令筆者感受到文本與社會現象的不可分割性，並意圖將悲喜的安放之地展現出來。

形式分析：

此作多以〈兔嘲男孩〉中出現的意象（如磚牆、蝴蝶等），並將各個意象節點化，形成一個片段式的空間組合。展現避世所的樣態，其中以腹中的蝴蝶之意象闡述愛慕所帶來的焦躁、以空無一物的窗格象徵盼望所帶來的失望，並以色彩對比展示喜與悲的差異與共融。



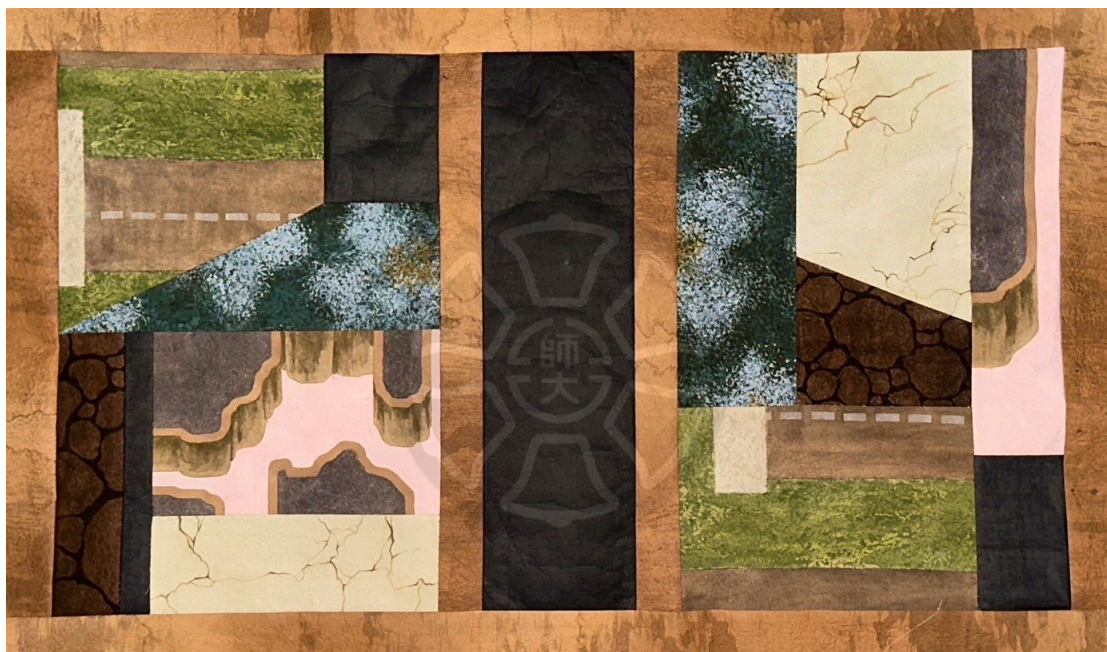
節點系列 7

名 稱：〈壁壘之間-4〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2023

尺 寸：120×60cm



【圖 4-7】沈方婷，〈壁壘之間-4〉，2023，水墨紙本，120×60cm

理念說明：

此作是以電玩文本〈星露谷物語〉之數位體驗為基礎的創作。此作中的主角身份背景設定為「無法適應大企業的工作，而回鄉務農的青年」，此番疏離都市的角色，令筆者聯想到欲逃離同質化社會的自己，自身的力有未逮與疲憊，使得自己的意識和情感更欲填充文本中的空白，如同古人以「影」紀錄、演繹幻想，筆者亦欲以水墨創作將文本與閱聽人建構的想像性場域以幻為真。

形式分析：

筆者以使用了中彩度的墨彩去表現，以顯筆者體驗文本時思路的活躍，並多以大自然的意象（如草地、土塊等）做為避世所的主要元素，並以少量人工所建造的產物（如公路）作為對比，呈現私領域與公領域間逐漸消失的界線、以及令筆者十分嚮往著寧靜安樂之地。



第二節、「遨遊系列」


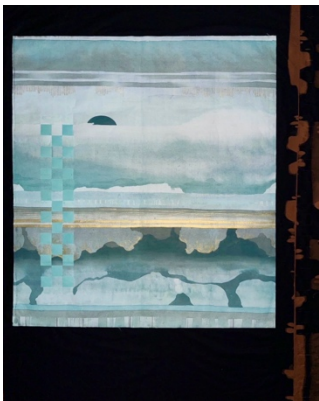
筆者於此系列中，抽取了佛洛伊德與梅茲的觀點，以幻想是潛意識透過想像性情節流露出的隱性表現、以及對現實的倦怠感為核心。筆者將幻想其以具流動感的半具象空間呈現，現實則以單調、低彩度的樣態作為象徵，最終以紙編織的方式，將二者結合，以呈現筆者自文本而生的幻想，浮遊於現實中種種無聊的時刻。


關於幻想的浮遊概念，源自於莊子一書的在宥篇中，「遊」與精神自由解放的狀態。在宥篇中，雲將對於鴻蒙所提出之具目的性的問題，均很不耐煩地去回答，並表示：「浮遊不知所求，猖狂不知所在。遊者鞅掌，以觀無妄。⁴¹」，雲將認為自己自在地遨遊，並不知道、也不意欲追求什麼，他漫不經心地遊樂於紛紛攘攘的世界，從中以無目的性的眼光去覺察絕無虛妄的情景，故而無心回答鴻蒙之提問。筆者認為，雲將的所做所言深刻地表現了遊戲的性格，遊戲可以不受經驗與範圍的限制，從中獲得的快感，是不以實際利益為目的的，而鴻蒙的提問與行動則恰如受現實各式問題桎梏的主體，無法在擺脫實用和求知的束縛中得到自由。雲將觀無妄的視角，是自遨遊中得到快感所衍伸出的想像力與創造力的溫床，莊子所謂的「遊」，說明的是精神狀態無視桎梏或界線，無目的地將精神昇華至自由解放的境界。

故而筆者意欲將幻想思緒、及回到文本中的渴望化做一縷一縷的紙類布，利用「遨遊」的方式，以編織的概念穿梭在各個現實場域中，用以呈現在現實的桎梏遨遊的幻想。為了讓代表幻想的紙類布、與象徵現實世界的描繪做出區別，筆者使用了不展平的揉紙經營紙類布，以製造虛實的差異。此外，為了表達現實中的無聊時刻令幻想能夠輕易地拼嵌入我們日常，筆者便欲以紙編織的形式將幻想層層疊疊地「縫」入畫心中，象徵幻想隨意、不受拘束地奔騰在現實中。

⁴¹ 莊子，俞婉君譯注，《莊子 新譯》，臺北市：新視野，2019，頁 138。

【表 4-2】《遨遊》系列作品

編號	作品	作品資訊
1		<p>名稱：〈漫遊〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材</p> <p>年代：2023</p> <p>尺寸：225×105cm</p>
2		<p>名稱：〈凝心之所-1〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材</p> <p>年代：2024</p> <p>尺寸：105×120cm</p>
3		<p>名稱：〈凝心之所-2〉</p> <p>媒材：水墨複合媒材</p> <p>年代：2024</p> <p>尺寸：105×120cm</p>

4		<p>名 稱：〈凝心之所-3〉 媒 材：水墨複合媒材 年 代：2024 尺 寸：105×120cm</p>
---	---	---





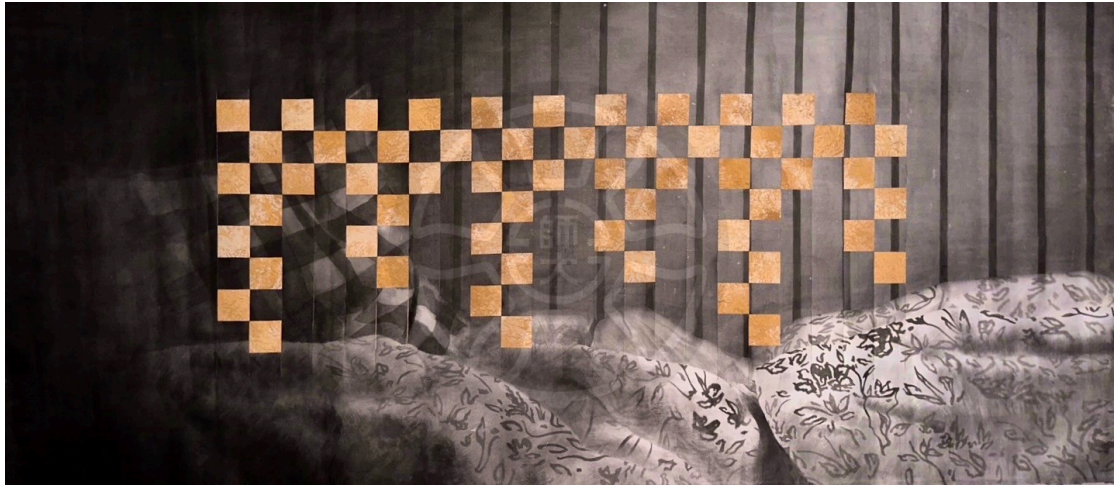
遨遊系列 1

名 稱：〈漫遊〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2023

尺 寸：225×105cm



【圖 4-8】沈方婷，〈漫遊〉，2023，水墨紙本，225×105cm

理念說明：

在平日的生活中，倦怠本身似是潛行於筆者的心靈，忙碌的時刻無所察覺它的存在，一旦單獨面對自己時，社會中唐突的期待與社會角色責任則像狂潮般蜂擁而至。儘管能夠依靠電影文本、電玩文本逃避倦怠感，然文本的體驗總有結束的那一刻，當自己抬起頭、望著周圍的景致時，那種大夢初醒的感覺，十分地五味雜陳，它既寧靜、又舒適，卻令人哀傷。

這樣深刻的感受，令筆者意欲將放下文本那一霎那的景緻表現出來，並將沈浸於文本的幻想以紙編織穿梭、漫遊在此場域中，以更貼切地呈現部分意識仍殘留在文本當中的快感、與視界上所見的那令人抑鬱的現實。

形式分析：

代表現實場域的圖像，筆者以較為龐大的尺寸將平時看劇、打電動的場景以寫實描繪手法呈現，欲令其更為貼近人類的視覺經驗，並以無彩度的墨彩進行繪製，目的是為了令觀者感受到筆者寧靜、舒適、哀傷的情緒。

象徵從文本誕生出的幻想與快感，則以暖色調的紙編織規律地穿插在現實場域的圖像中，上層的排列較為緊密、下層的排列較為鬆散，用以呈現遊樂的興致於現實中漫遊、消散的一刻。

遨遊系列 2

名 稱：〈凝心之所-1〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2024

尺 寸：105×120cm



【圖 4-9】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm

理念說明：

在某個爽朗的早晨，筆者漫不經心地在上班途中遙想著昨夜玩的電玩內容，一個不注意失了足，不僅整個人跌到馬路上、連手機也跟著飛離了手心。

起身檢查手機螢幕所受到的傷害，筆者卻不怎麼感到疼惜，茫然地望著手機上條條暗紅色的線條【圖 4-19】，在那霎那間，突然明白了莊子在宥篇中「淪與物忘，大同乎淖溟⁴²」的精神自由解放境界，並由此衍伸了本創作內容。



【圖 4-10】手機螢幕受損 示意圖

筆者將作為避世所的幻想，改以筆墨呈現莫然無魂的無妄精神，將其穿疊象徵現實理應受挫的自己：受到撞擊而毀損的螢幕，最後以紙編織的方式表達筆者不知所求、不知所在，於虛實間浮游的狀態。

形式分析：

此作以布料和纖維紙張間的質感差異，詮釋現實與浮游的幻想之差別。其中布料以漂白水做染色，展現出如螢幕因撞擊而損壞所產生的線條；以彩墨所描摹淪與物忘的精神情景，而使用單色的綠色調去暈染，是為了展現單純與茫然的情緒狀態。

⁴² 莊子，俞婉君譯注，《莊子 新譯》，臺北市：新視野，2019，頁 139。

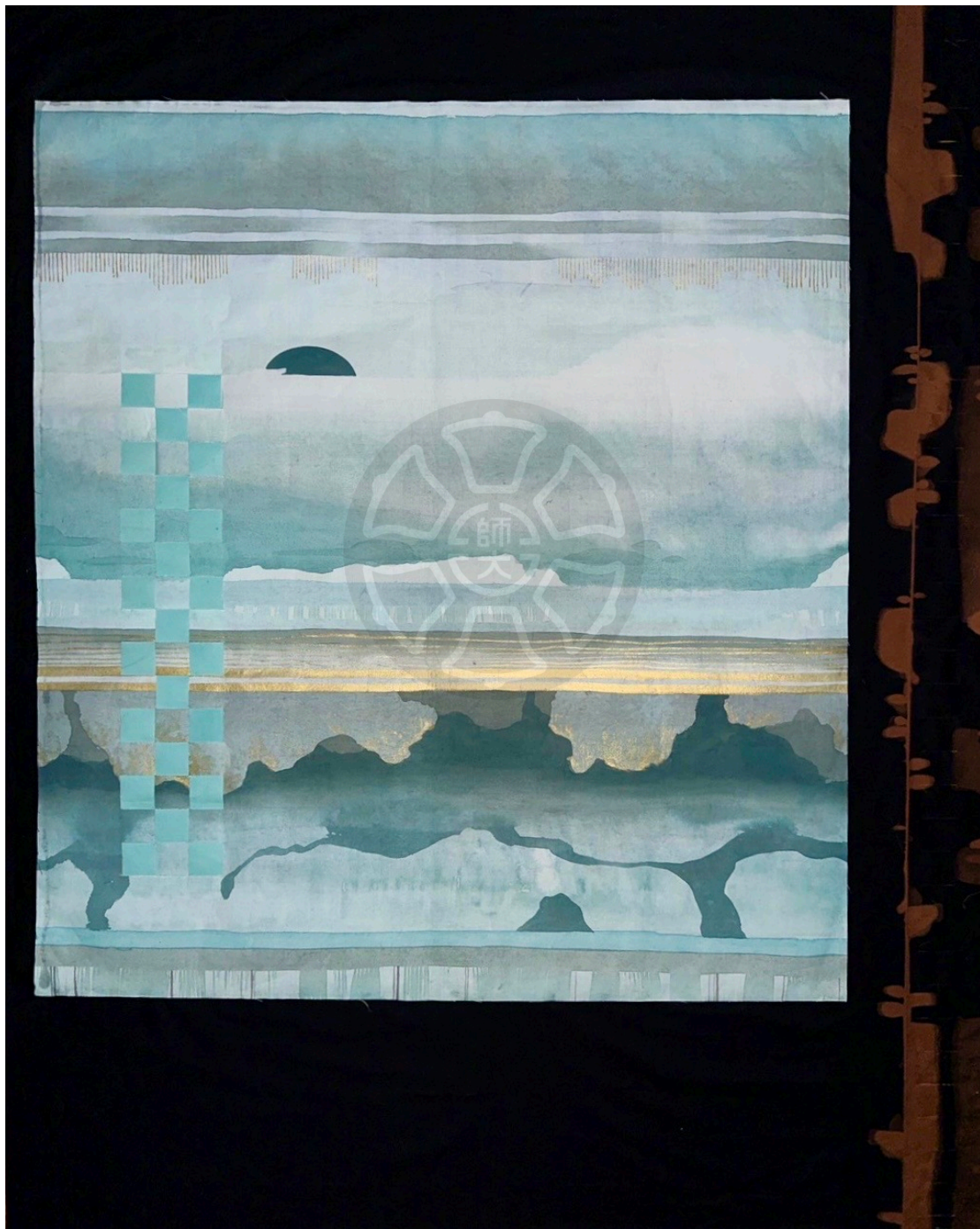
遨遊系列 3

名 稱：〈凝心之所-2〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2024

尺 寸：105×120cm



【圖 4-11】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm

理念說明：

此作延續了〈凝心之所-1〉的創作動機，並再度細讀在宥篇後，對「萬物云云，各復其根，各復其根而不知。⁴³」的境界感到嚮往，並從而聯想至自己呆視著的世界，究竟是為著眼前的景緻所感、還是為漫遊於腦海中的游離式避世所給觸動？也許各自牽動著筆者的心緒，然不自知罷了。

故而筆者在作品中，以浮於地面上的冰山意象呈現「萬物云云」，以沉於地面下的冰山意象呈現「各復其根而不知」，以表浮游於虛實間的自己、與連結至莊子精神的心得。

形式分析：

此作同樣以布料和纖維紙張間的質感差異，詮釋現實與浮游的幻想之差別。以藍色作為主色調，是為了呈現無法辨認對虛實交錯的感動各源於何處，而產生的茫然與不知所措，並以紙編織規則地穿插在此番景象中。



⁴³ 莊子，俞婉君譯注，《莊子 新譯》，臺北市：新視野，2019，頁 139。

遨遊系列 4

名 稱：〈凝心之所-3〉

媒 材：水墨複合媒材

年 代：2024

尺 寸：105×120cm



【圖 4-12】沈方婷，〈凝心之所-1〉，2024，水墨紙本，105×120cm

理念說明：

此作延續了〈凝心之所-1〉的創作動機，筆者聯想到人類的內心世界，我們展現給外界看的只是很小的一部分，而內心深處的情感、想法和信念卻往往被埋藏得很深。仿若只有在夕陽西下，才能見到遍灑在海面上的餘暉。

筆者以藝術創作來表達這種內心世界的豐富性和複雜性：儘管「淪與物忘，大同乎溟溟」的境界令人神往，然精神自由解放的境界對筆者來說，最終仍只是人生意義探索的其中一種表達，如同珍藏於心中的小小餘暉一般。

形式分析：

此作同樣以布料和纖維紙張間的質感差異，詮釋現實與浮游的幻想之差別。以黃綠色調呈現夕陽的金色光芒，浮映在地面形成一道道金色的光影，為森林染上一層神秘的色彩，透過紙編織的穿透，闡述人生意義探索上，在宏觀下所僅僅理解的那一點點體悟。



第五章 結論

在藝術創作的歷程中，筆者最為珍視的便是創作者的「可控制性」、與創作內容中的「敘事填補性」，前者能夠透過媒材、形式隨心再塑創作者對特定議題的價值觀進行可視化的闡述；後者能將各式文化、觀念共融，為創作內容添增繪畫詩學、精神文化革新的體悟，支持表現力度。

本文自筆者對文本與現實的虛實關係有感而發，將閱聽者與文本的互動想像成了一個虛擬空間，進而形成了筆者逃避現實的避世所，並將其作為理念發展了本創作研究。其中，筆者為了呼應游離式、無終點的幻想與信念在現實世界與媒體文本所提供的想像性世界中彼此縫合意象，爬梳了拼貼藝術形式的發展脈絡，關注拼貼形式的緣起與不滅，並窺探四位近代使用纖維材質創作的藝術家在拼貼技法與媒材上靈活運用之妙。

筆者在上述的學理探究中，看見了拼貼手法能夠支持水墨創作的表現力度，亦讓傳統筆墨使用的宣紙等纖維紙材有了再塑之可能。故而在本研究中，筆者使用了自創的手法，將傳統宣紙與布料結合，做出以紙類布的效果，並將其以片段式的組合「匯聚」為一整體畫面：利用墨彩表現，為幻想與現實以彩度、筆觸做出區別；利用拼貼形式中解構與重組圖像的手法，將自身對從參與文本後建構出的假想避世所具象化；利用纖維布料柔軟與可親性的特色，與避世概念連結，添增舒適與寧靜之要素。

本研究在各式嘗試中告了一個段落，對筆者來說，這更像是一個將「游離式避世所」的概念試以諸多觀點與手法呈現的實驗歷程，其中自然有令人興喜的成果、也有值得反思的挫折。以下以「對『避世所』的概念構成的反思」、「創作形式的收斂」、「未來展望」列點，以闡述筆者對本研究所提出之結語。

一、對「避世所」概念構成的反思

在研究的歷程中，筆者覺察到自己的思維隨著學理依據的搜集、創作的開展而有所改變，如較早開始發展的「節點」系列，筆者十分著重於電影文本、電玩文本、與作為閱聽者的自己所共構出的虛擬幻想空間，然到了後期，筆者發覺對自己來說，疏離社會的想像性避世所並不僅僅存在於這些令人感到舒適的文本內容，對美好人生的憧憬、人與人之間的情感交流，在不知不覺間，也變成了一同構築避世所的元素。故而筆者認為，體驗文本所帶來的慰藉，是作為本創作研究理念發想的根苗，在其茁壯的過程中所形塑的繁枝茂葉，地下的根苗自然不足以全然地解心釋神。

二、創作形式的收斂

場域的建構上，游離式的想像空間呈現，是用以詮釋筆者在混亂和現實生活的挑戰中尋找一絲安慰和結構，將不同的元素、虛構的情節、現實的環境和主體的情感結合，形成一個獨特的、游離的想像性空間。然回望二系列的創作歷程，筆者發覺自己太過著重於對虛構情節與情感的表述，對於造就自身逃避的現實狀態卻不多顯見，這般念想造就了「遨遊」系列，此系列分別嘗試以具象、抽象的現實意象表現、加上紙編織的介入，以呈現現實中的無常時刻、及時時嵌入日常生活的幻想。

然而多方的嘗試，卻也造成本創作研究中，作品的識別度整體顯得較為雜亂無章，如作品〈漫遊〉與〈凝心之所-1〉，二者皆屬「遨遊」系列，媒材、形式的處理方式卻大相逕庭。故而筆者認為應將此系列過於發散的創作形式收斂，同樣以〈漫遊〉與〈凝心之所-1〉二作為例，筆者欲保留〈漫遊〉中對現實模態、紙編織的媒材與圖像表現手法，而〈凝心之所-1〉以彩墨呈現的無妄精神，則會轉至「節點」系列呈現，以令該系列踏出文本體驗的桎梏、使其更具人情冷暖之滋味。

三、未來展望

誠如本創作研究的歷程，人的本質與思想會隨著時間與經歷，產生或多或少的變化。在未來，也許「游離式避世所」的概念不再與筆者的初衷相同，然就如本文第三章，筆者為創作理念一節所撰寫的第一段話：「創作是生命經驗的輸出，以可視的形式實現知覺上的收穫和感動。」筆者將為「游離式避世所」的創作內容梳理出更忠於自身的意志，並持續多方探究筆墨與異質材料的可能性，以更成熟地將凝於心神上的感動以藝術創作的形式傳達給觀者。



參考文獻

一、文獻史料

莊子，俞婉君譯注，《莊子新譯》，臺北市：新視野，2019。

二、中文專書

王源東、莊連東、陳建發、葉宗和，《臺灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華，2013。

余光中，〈第十七個誕辰〉，《現代文學》，（1972）。

沈志中，《永夜微光:拉岡與未竟之精神分析革命》，臺北市：國立臺灣大學，2019，頁 326。

林木，《劉國松的中國現代畫之路》，成都：四川美術，2007。

莊連東，〈立論·探法—劉國松建構現代水墨創作方法論的劃時代意義〉，《「筆墨革命：歸素還真再出新貌」國際水墨學術論壇》，論文集（2015.3）。

唐宏峰，《透明 中國視覺現代性》，北京市：生活讀書新知三聯書店，2022。

黃麗絹，《當代纖維藝術探索》，台北市：藝術家，1997。

劉國松，〈過去、現在、傳統〉，《文星》，（1962.9）。

潘安儀，〈現代化與現代畫：劉國松革命的歷史脈絡與意義〉，《「筆墨革命：歸素還真再出新貌」國際水墨學術論壇》，論文集（2015.3）。

劉偉冬，《圖像學與中國美術史研究》，南京市：南京大學，2020。

韓炳哲，吳瓊譯，《他者的消失》，北京市：中信，2019。

韓炳哲，管中琪譯，《透明社會》，台北市：大塊文化，2019。

韓炳哲，莊雅慈、管中琪譯，《倦怠社會》，台北市：大塊文化，2019。

Eddie Wolfram，傅嘉琿譯，《拼貼藝術之歷史》，台北市：遠流，1992。

Flint Dille，陳依萍譯，《電玩遊戲腳本設計法》，台北市：七月文化，2022。

Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis, 張梨美譯, 《電影符號學的新語彙》, 臺北市: 遠流, 1997, 頁 104。

Ronald V. Urick, 沙亦群譯, 《疏離感-個人問題? 社會問題?》, 臺北: 巨流, 1983。

Sigismund Schlomo Freud, 黃越譯, 《夢的解析》, 新竹縣: 如是文化, 2020。

Hugh Honour、John Fleming, 《世界藝術史》, 新北市: 水準, 2003。

三、網路資料

第一財經日報, 〈梁銓: 中國畫裡的留白就是倫勃朗的黑〉, 《每日頭條: 文化》(2015.7.1), 網址: <<https://kknews.cc/zh-tw/culture/okrr4q.html>> (2021年12月5日檢索)。

薛峰, 〈梁銓那點心思〉, 《紅樹林畫廊》(2020.8.6), 網址: <<https://mp.weixin.qq.com/s/OJ0ND0rEn4IUyCCRz5Y5cA>> (2024年3月29日檢索)。

Ciao 潮旅雜誌 2020.8 第 29 期, 〈前衛纖維藝術家--劉棟〉, 《晴山藝術中心》(2020.11.13), 網址: <<http://www.imavision.com.tw/news/24>> (2021年12月14日檢索)。

Emi Yeh, 〈拼貼藝術 (Collage): 與時代並進的藝術反動元素大集合〉, 《Mummum Zine》(2017.2.7), 網址: <<https://mummumzine.com/2017/02/07/collage/>> (2021年12月30日檢索)。