

第四章 作品說明與呈現

二十世紀初超現實畫派達利和馬格利特等畫家，因對戰亂的厭惡，以超乎道學思想，拒絕傳統美學觀念，以畫作針對當時社會現象作一連串的批判。時代經歷上百年遷移，人類經歷科學進步樂觀論，最後在環境毀壞、氣候變異、核子災難中生無窮的恐懼。現代化過程中，商品與傳媒結合帶出來的消費，物化社會貧瘠的心靈，我們對人類是否能走出物質慾望回歸質樸充滿疑問？二十一世紀，會誠如很多趨勢研究者所說，是個回返精神價值的世紀？還是繼續惡化著二十世紀的文明苦果？

從這個角度審視二十世紀，我們會發現，達達—超寫實—普普這前者影響後者的藝術家們，遠在二十世紀初，就頗有先知卓見的對未來社會提出隱憂，然後在 60 年代，印證其先知性的預言。

黃文勇在「看你？看我！」的創作論述即說到：

現今的社會裡頭充滿了無所不在的宰制行為。每個人都想要用自己的觀念、思想去影響別人，「宰制」他人，建立起自己的「權威」勢力。透過各種媒體的濫用權及行銷手法建立一套所謂的「主流」價值，成為當代的「流行趨勢」，讓你不知不覺盲目的追求及隨從。這種所謂的「概念宰制」，對藝術創作者來說是最可怕的，影響也最深。而當代藝術創作的精神，就是要「去宰制」、「反權威」，進入一個能自律及察覺的狀態，自由地展現藝術的能量。

(黃文勇 2005)表示，藝術並不是表達賞心悅目、美的唯一途徑，藝術應該要將自身生存的時代環境中，對陷入困境的問題提出挖掘及發問的能力，在現實生活中找出一條光明的出路，那怕只是發現一個可能的洞口，也要奮勇的挖掘，過

程雖然是苦痛的，也應該踏實。雖然，沒有找到真正的出口，但是探索的過程也會留下一些有益的啟發，不管是正面或是負面的。……在藝術創作的歷程中，即使不可能找到自我的「靈魂終點」，然而，我們在前進的思維路上，也要走的「自由」與「自在」，自己做主。……傾生命之力，活在當下。

因此，藝術創作如果不能以自己的生命故事作為創作元素，將流於浮誇、不實在的窘境，「不誠無物」是藝術工作者應該奉行的圭臬。本創作將以研究者現階段的生命經驗作為發想的主軸，以藝術作為修行的創作。

第一節 個人創作概論

一、創作發想

以生態環境關懷的角度，嘗試從海洋島民的自覺、綠色台灣的醒思、空間的束縛與限制、人和魚的角色互換等角度切入，企圖勾勒出內心對這個環境的矛盾與衝突，所產生的不自在、不安樂、不舒適的感覺，就如同超現實畫派，以不協調的畫面，表達厭惡戰亂與爭端的感覺一般。

超現實畫派的理論源自於佛洛伊德的「夢的解析」，主要在探討潛意識中被壓抑、被束縛的感覺，因此，適合表現本創作的題材。超現實畫家是一個非常「入世」的畫派，他們常以關懷科學的角度切入創作的理念，希望能更深刻的描繪內心的感受。

設計繪畫未如純藝術般自我，比較能以客觀的角度作分析與實踐，而且意涵

較為平易近人，其說明性和故事性較能引起共鳴。設計繪畫應用層面較為廣泛，可作為視覺傳達設計相關領域的延伸表現。

二、創作計畫

從數位藝術的文獻中得知，數位藝術必須包含科學及藝術的跨領域合作，因此，熟稔數位技術並綜合應用，將直覺藝術的美感訓練，透過理性科學的過程予以表現。從超現實主義的文獻中，整理出十八種創作手法，作為本次創作的模式與架構。透過佛洛伊德(Freud)的精神分析法，分析繪畫作品中潛意識下的動機，並尋找出超現實主義者慣用的「符號」，以作為創作的來源。

三、創作主題

本創作研究共包含八個主題，如表-5:

表-5 (創作主題)

編號	題目名稱	表現內容
(一)	海洋悲歌	大地的關懷
(二)	燈泡狂想曲	溝通的建立
(三)	人形筆的時空對話	對立的關係
(四)	南瓜家族	階級的進化
(五)	蝸牛的梦想	瓶頸的超越
(六)	開啓綠色之窗	綠色的期許
(七)	子非魚，焉知魚之樂	角色的迷失
(八)	仙人掌與鳥籠的邂逅	現況的掙脫

四、創作理念來源

從台灣海洋文學讀書會所介紹的文學作品，如《看海的日子》、《海狼》、《老人與海》、《白鯨記》、《鯨背月色》、《海風下》獲得構思。由超現實主義畫家達利、馬格利特、米羅等藝術創作中，獲得超現實的表現手法。弗洛伊德「夢的解析」一書，談到人的思想受到潛意識影響，因而增加對夢境創作的表現意念。觀賞 3D 及互動式藝術設計師黃心健的個展「世界你好 Hello World」獲得數位藝術創作的全新思維。

五、創作構思

以超現實手法的荒謬性、幻想性、非邏輯性，凸顯出「與現實不符」的氛圍。以幾何建模的方式，盡量讓物體型態接近寫實，但在質感與色彩上，則植以他種材質貼圖企圖營造「不合理」的感覺。以大場景的深遠空間塑造荒原景觀的氣氛，使主題能夠具備多層次的意象。

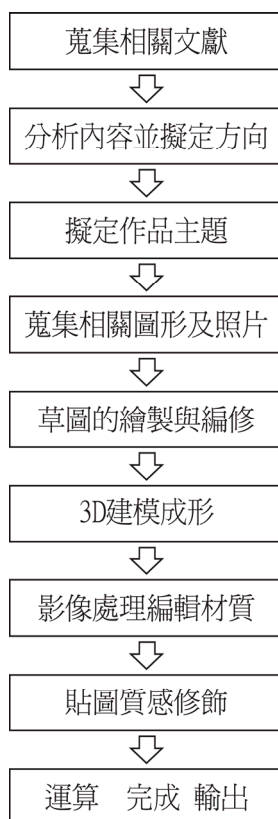
六、創作手法

表-6(創作表現手法)

作品名稱 表現手法	海洋 悲歌	燈泡 狂想 曲	人形 筆的 時空 對話	南瓜 家族	蝸牛 的夢 想	開啓 綠色 之窗	子非 魚， 焉知 魚之 樂	仙人 掌與 鳥籠 的邂 逅
1. 幽默感			◎	◎	◎		◎	◎
2. 荒謬感			◎					
3. 夢境潛意識	◎	◎	◎		◎		◎	◎
4. 隱喻手法		◎		◎	◎	◎		◎
5. 非理性批判	◎		◎				◎	
6. 分割與扭曲			◎	◎				◎
7. 多義圖形			◎	◎	◎	◎	◎	◎
8. 大小置換	◎	◎	◎		◎	◎		◎
9. 無生物活化			◎		◎			◎
10. 拼貼與剪影		◎			◎	◎	◎	
11. 材質替換		◎	◎	◎	◎		◎	
12. 異體溶接			◎	◎		◎		◎
13. 生物物質化				◎			◎	
14. 反美感			◎					◎
15. 圖地反轉						◎		
16. 錯視空間							◎	
17. 荒原景觀	◎	◎				◎		
18. 反透視手法					◎			

七、創作流程

表-7 (創作流程)



八、創作的材質和技法

以 3D 造型創作為主，輔以影像處理編輯材質。3D 造型部分：利用 3D 軟體製出物件或人物等構成單位，再配合透視大致排出所需要的位置，然後輸出成影像檔案，放置到影像軟體或繪畫軟體中，用電腦繪畫的方式，細膩地修飾出 3D 軟體所不易達到的效果。影像處理部份：主要作為 3D 材質的前置作業，運用在像處理軟體強大的編輯功能，依物件大小製作成每平方英吋 150 像素的圖檔，以掌握整體畫面所需質感。

第二節 作品解析

海洋悲歌

(一)、創作感言

悲傷的面具，孤寂的樹枝，鑲著白菊花傾倒的十字架，鯨魚搖尾乞憐，似乎在為海洋傳達淡淡幽情！面具一眼凝神、一眼穿透，靜靜的訴說著心理的話。台灣是一個意象豐盛，海闊天空的美麗島嶼，身為海洋島民，對沙灘、海岸一點也不陌生，珍愛她的人們，穿梭其中，流連忘返！

身為島民，常忘記海洋的可貴，因為她自古以來就在那裡，一點也不會稀奇，然而在文學家眼中，海洋卻有著不可磨滅的情感，在西方有海明威先生的小說老人與海，歌詠海洋的偉大，悲傷壯麗，成為曠世劇作；在台灣則黃春明先生的看海的日子，娓娓道盡作為海洋子民的辛酸。凱文科斯納在電影「水世界」的演出，雖然是好萊塢的超現實主義，但也某種程度的象徵海洋的壯麗與偉大，海洋子民除了應感佩海洋納百川、孕育大地之外，更應珍惜並保護她。

既誇張又矯情的超現實主義畫家，喜歡以令人憎惡的前景吸引注意，實際要表現的是遠方的故事，本作品在構圖上，以超現實主義擅用荒原景觀的手法，將地平線延伸至遠方，企圖讓靜謐的空間說話，傳達悠遠場景的情境。

(二)、創作解析

1. 構圖

以超現實畫派慣用的「反透視手法」構成，只要主題，不顧其他透視，偌大的面具佔據畫面主體，企圖營造非等比例的感覺。空間上以荒原景觀為表現手法，

寂靜、空盪、飄零是想要傳達的意象，殘存樹枝與大地對抗，更顯得孤寂。



2. 造型

面具：以基本頭顱造型為開端，editable poly 五官完成後，保留正面半圓，再以 mesh smooth 細分周圍網面，製造不平整類似塑膠模型的感覺。樹枝以圓柱體為基本形，施以 wave、twist 等變形效果後，形呈自然生長狀態。

3. 色彩與質感

以藍色調為主要色彩，營造海天一色的色調，憂鬱的藍，也是面具心情的寫照，菊花和十字架象徵生命的終點。帶有金屬反光質感的樹枝，是刻意營造的效果，欲表達科技時代的疏離感。

4. 超現實手法

隱喻手法—如面具、菊花、十字架喻哀傷之意。荒原景觀—大場景、消失點非常深遠。

完成作品—海洋悲歌(圖-42)



燈泡狂想曲

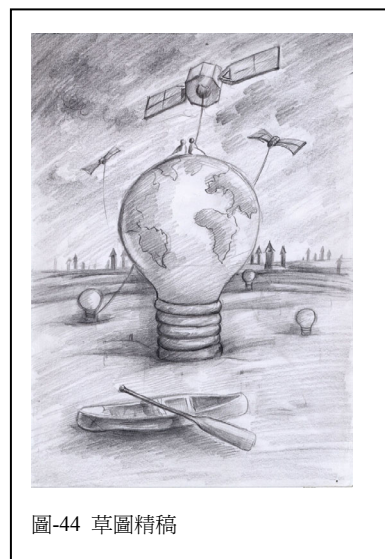
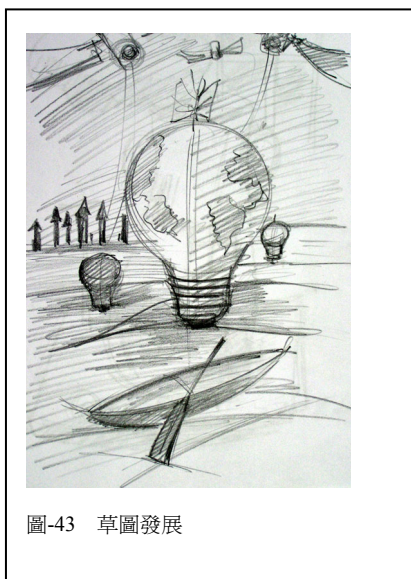
(一)、創作感言

孤單的獨木舟所妝點的前景，映照一望無際的大地，星球化身為燈泡，混雜著稀疏的城堡，刻意將畫面的孤寂推上最高點！萬物主宰成為為翩然的蝴蝶，降臨世界最高峰，企圖以敏感的觸鬚與外星人建立「溝通」的管道。

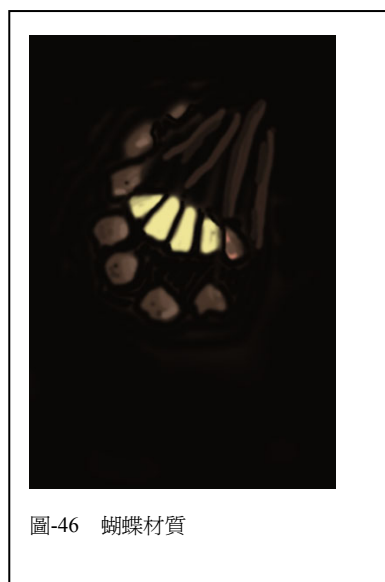
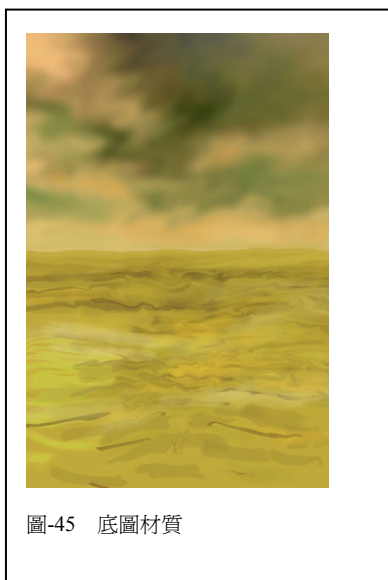
「溝通」成了這個世代必修的學分，地球人建立無數的基地台，作為通訊的中點站；湯姆漢克在電影「浩劫重生」荒島上孤寂得發慌，最後與排球(威爾森)對話成為親密好友，說明了人類需要與他人交流溝通。溝通乃是利用各種符號和工具，表達個人的思想或觀念—設計師是最佳的溝通媒體。

(二)、創作解析

1. 構圖--以中置式的構圖法，開門見山的表現主題，也是超現實畫派的常用手法。



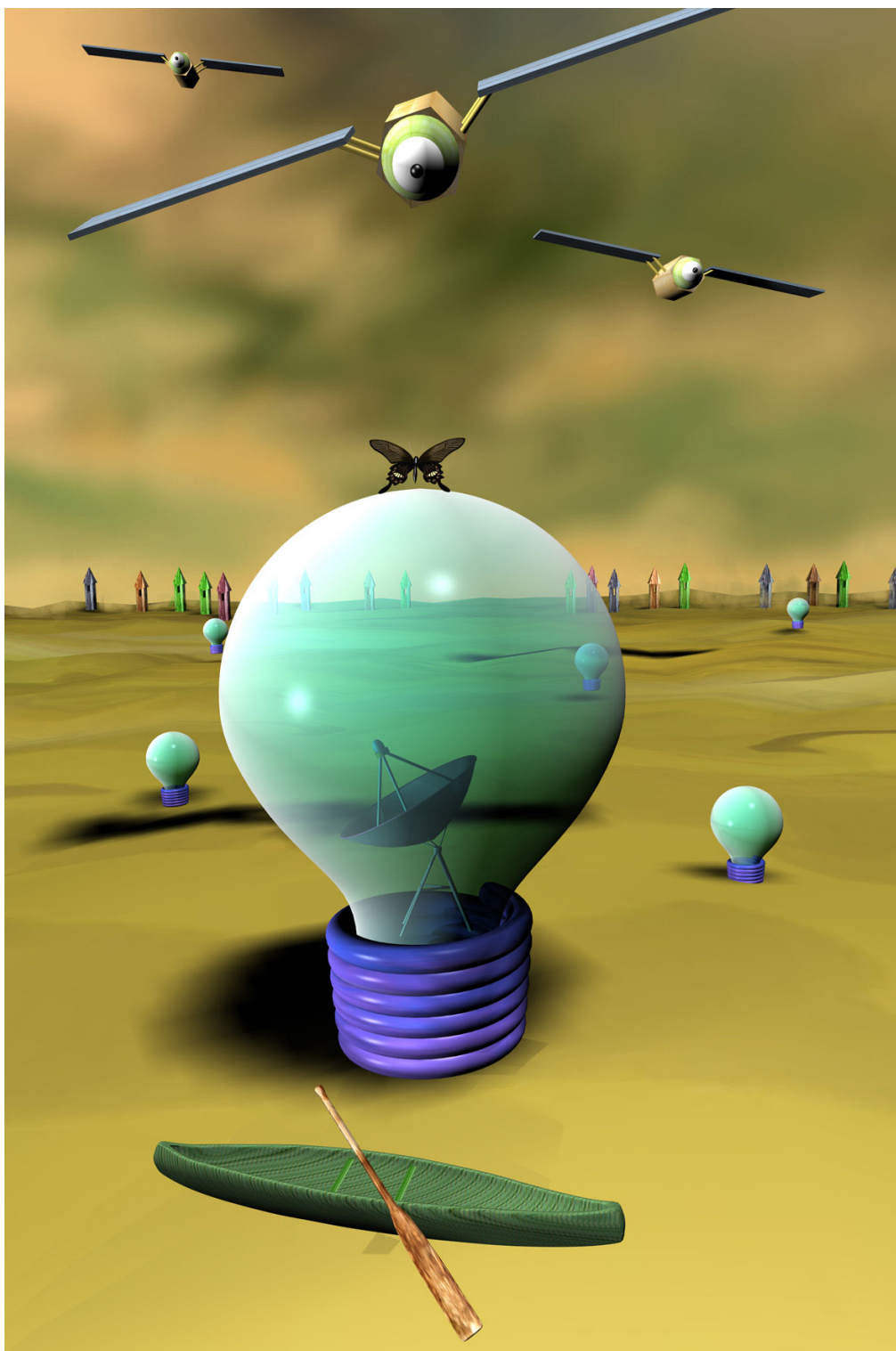
2. 造型--以球體為燈泡的幾何形基礎，螺旋金屬則是 Helix 的傑作。蝴蝶薄如禪翼的翅膀，是 plane 不加厚度的效果。



3. 色彩與質感--帶有沙漠質感的土黃色，統一整體色調。燈泡表面以透明材質表現，增加畫面的層次與深度感。

4. 超現實手法--改變物理原則，帶有詭譎的未來式氣氛，是超現實畫派給人的第一印象。燈泡與地球的結合，則是異體溶合的寫照。

完成作品—燈泡狂想曲 (圖-47)



人形筆的時空對話

(一)、創作感言

畫家的筆突然人形畫，而且扭曲變形長出樹葉，在殘存的畫布上作畫，遠方另一種型態的筆，正對著它狂嘯，互爭地盤，背景詭譎的天空，似乎也在為這場戰役搖旗吶喊，這幅作品呼應超現實畫家達利的「西班牙內戰」，所表達的反恐、反戰爭，在畫面上極度呈現血腥、醜陋、污穢的情緒符號，再再向世人訴說戰爭的冷酷無情。不用觀察也不用理性思考，而快速的創作，將自身與外在事物完全分離，將心靈所顯現的事物記載下來，是超現實主義的特色。

(二)、創作解析

1. 構圖--以左下右上的 Z 字型構圖作為編排，除了具備視覺的流暢性之外，更具延伸空間感的視覺感。人形筆刻意放大至充滿整個前景，是想製造比例大小的置換感覺。



圖-48 草圖發展

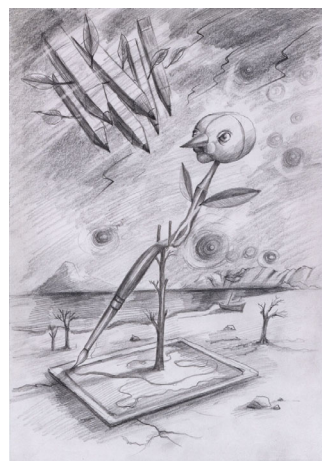
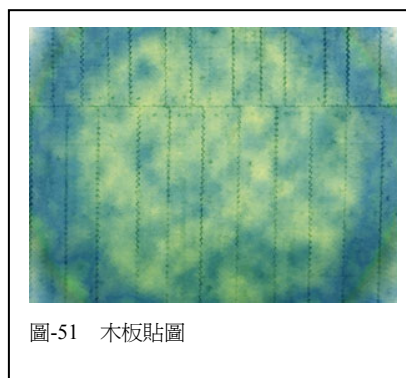
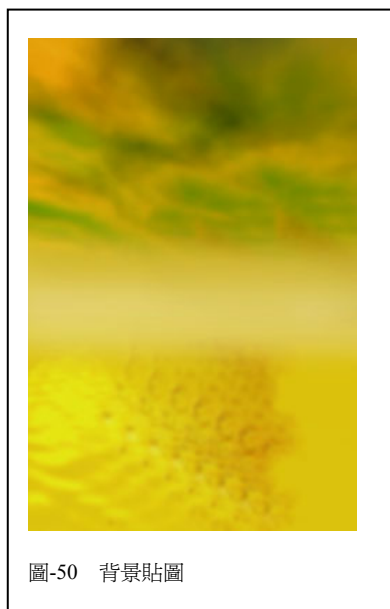


圖-49 草圖精稿

2. 造型--詭異的人頭型態，加上扭曲變形的身體，傳達戰爭的殘酷無情。支撐人形筆的支架，是從樹幹演化而來，雖然纖弱，卻是畫面平衡中心。筆身上長出的樹葉，增加了些許幽默感。



3. 色彩與質感--戰爭的前夕，山雨欲來風滿樓，刻意製造天空和地面戰火的煙硝味，來增強畫面的氣氛。前景金屬筆身和遠方木頭筆身，構成不調和的統一。

4. 超現實手法--變異的人體，無生物的活化，都是超現實開啓的視覺革命。隱喻手法強烈，厭戰、反戰是內心潛意識的反射。

完成作品—人形筆的時空對話 (圖-52)



南瓜家族

(一)、創作感言

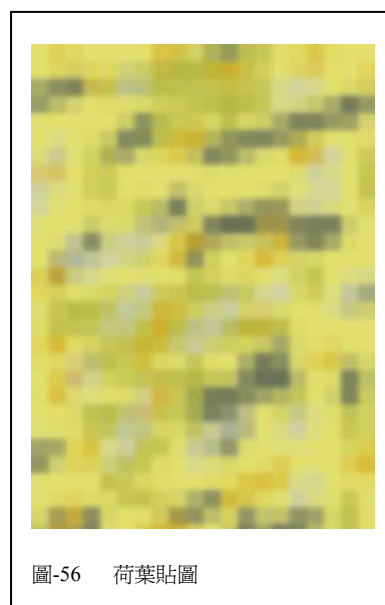
純樸不過的南瓜，自從成爲童話故事灰姑娘的赴宴交通工具之後，階級嚴重進化，從一介平民變爲貴族，論新歡舊愛，南瓜是舊愛，也是新歡，坐著南瓜馬車赴會，象徵階級的進化。熱鬧的萬聖節裡，南瓜扮成的鬼臉，映照沒有臉的城市，形成一幅詭譎的超現實畫面。

(二)、創作解析

1. 構圖--主角南瓜刻意隱身於草叢之後，增加畫面神秘感，天空中上升的南瓜，象徵階級的進化。遠方的叢林將空間營造得非常深遠，天空呈現快速流動的氣氛。



2. 造型--人形南瓜是異體融合的經典，黠慧的娃娃臉，流露出探險世界的眼神。八個球體陣列再 Boolean 合成，是南瓜的基本構成法。卡通風格人偶，是另一種幽默感的產生。



3. 色彩與質感--熱鬧、繽紛的色彩，是最不像超現實畫風的作品，在不同色調中尋求色彩的協調性。南瓜皮是影像處理畫筆的效果。

4、超現實手法--生物擬人化是超現實最擅長表現的方式，藉由不同角色表情，表現整體幽默感。

完成作品—南瓜家族(圖-57)



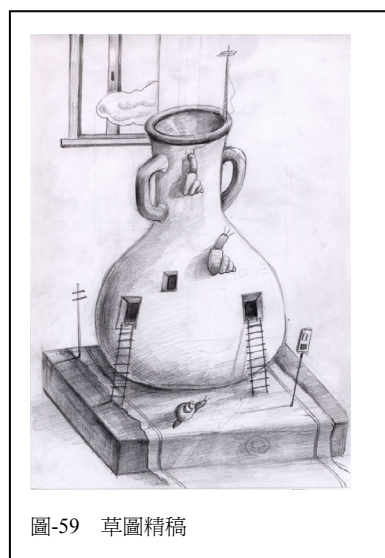
蝸牛的梦想

(一)、創作感言

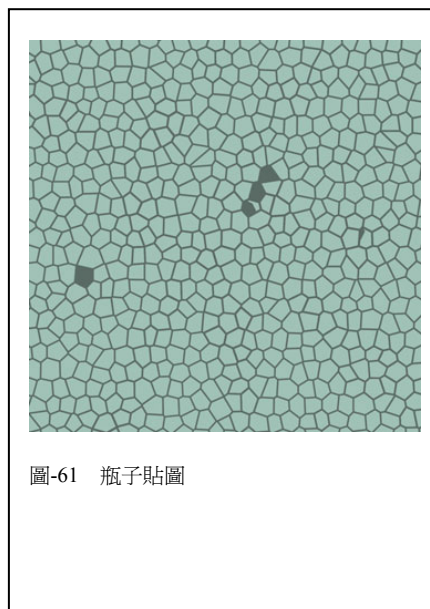
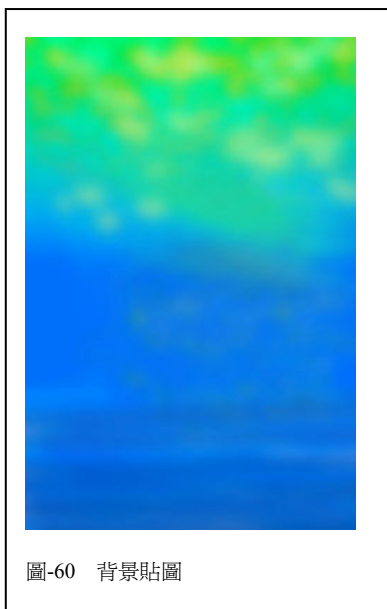
人因有夢想而偉大，蝸牛也不因行動緩慢，而喪失尋求自由天空的勇氣，從哥雅的作品：《理智沉睡了，怪物誕生了》，不難了解他希望讓夢想及想像自由發揮，因為它很清楚如果善加運用夢想和想像，可以創造出很好的作品。超現實主義者及先驅們，為擺脫理智的束縛，一直在尋找一種被隱藏的藝術聲音，佛洛伊德「夢的解析」一書，成了夢境潛意識的最佳註解。

(二)、創作解析

1.構圖--以雲彩穿透懸空窗戶，製造不合理的透視，瓶子、樓梯、路燈、蝸牛...等，不經意的擺放，看似無理，但卻為蝸牛鋪陳穿越瓶頸，追求窗外世界的場景，看似一幅靜物畫，卻又白雲片片，空間深遠，隱喻的故事說不完。



2. 造型--瓶子代表「瓶頸」、樓梯象徵「步步艱辛」、路燈「指引」未來方向，亦步亦趨跟隨前人腳步前進。雲彩像石頭般具有實體型態，是刻意製造的效果。



3. 色彩與質感--以冷色調作為畫面主調，企圖營造冷酷無情的世界。瓶子質感是以影像處理軟體，玻璃鏡片所製作的貼圖。

4. 超現實手法--蝸牛的視覺意象是代表緩慢、遲鈍，但是卻是勤快與奮戰不懈的，以此作為角色矛盾的對照。懸空的窗戶，隨著雲彩一起飄移，形成視覺的錯視。

完成作品—蝸牛的梦想(圖-62)



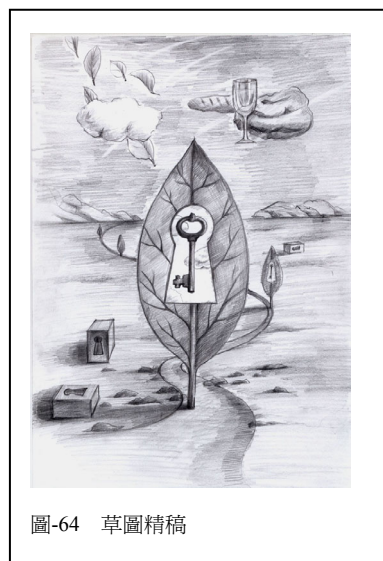
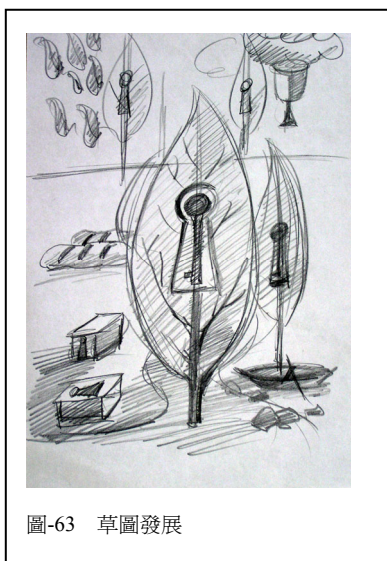
開啓綠色之窗 (圖-70)

(一)、創作感言

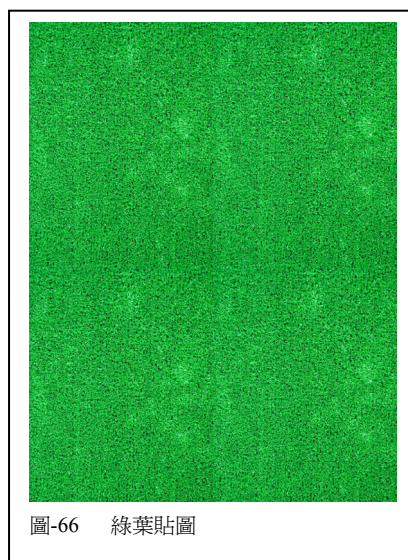
具有鑰匙孔的綠色樹葉，有如在視覺的源頭開了一扇窗，鑰匙象徵「開啓」，綠葉是環保、愛護生態，親近大自然的視覺符號，開啓愛護綠色環境的智慧，開啓眾人集體的智慧，開啓大地慈悲的心。

(二)、創作解析

1. 構圖--樹葉由大至小、由近而遠依次排列，構成深遠且具透視感的空間，空中飛舞的物體與樹葉呈現 S 形排列，是表現流暢感常用的手法。



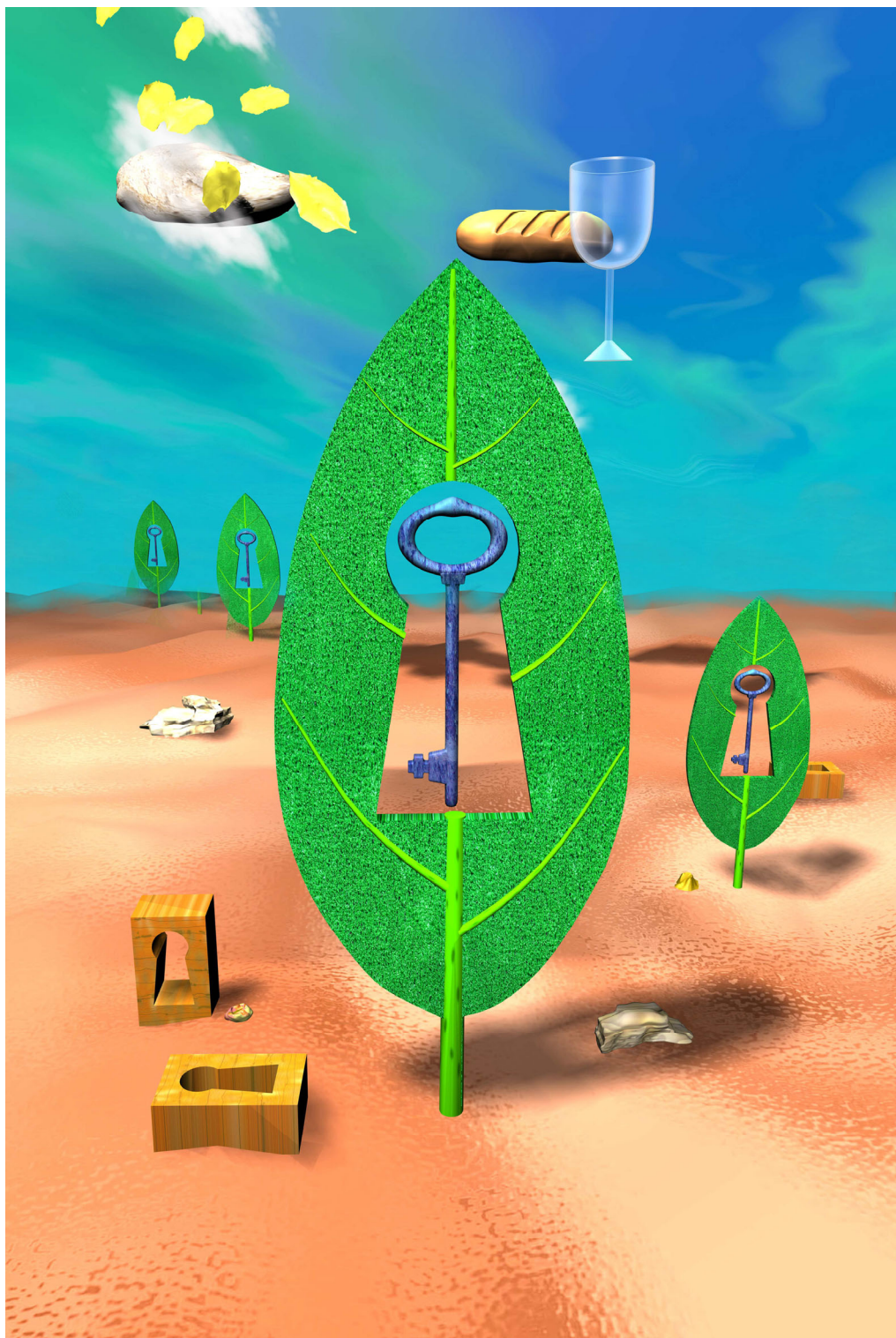
2. 造型--鑰匙與綠葉的結合，再次運用異體溶合及隱喻的手法。法國麵包在空中飛舞，漂浮的石塊，顛覆對現實的感覺。



3. 色彩與質感--樹葉材質是以草皮質感貼上，地表黃土是以影像處理軟體的畫筆加油畫效果而成。在超現實中復活的古老鑰匙造型，刻意製造反光金屬質感。

4、超現實手法--拼貼與剪影的手法，是達達和超現實的慣用手法。木箱的鑰匙孔，對照著樹葉的裁剪，是一種外表不一，內在卻一致的表現。

完成作品—開啓綠色之窗(圖-67)



子非魚，焉知魚之樂？(圖-71)

(一) 創作感言

藉由莊子與惠子的哲學對話，勾起創作的靈感，節錄原文如下：

莊子與惠子游於濠梁之上。莊子曰：「儵魚出游從容，是魚之樂也。」惠子曰：「子非魚，安知魚之樂？」莊子曰：「子非我，安知我不知魚之樂？」惠子曰「我非子，固不知子矣；子固非魚也，子之不知魚之樂，全矣！」莊子曰：「請循其本。子曰『汝安知魚樂』云者，既已知吾知之而問我。我知之濠上也。」

莊子：「那些儵魚在水中從從容容的游來游去，真是快樂極了。」

惠子：「你莊先生不是魚，怎麼知道魚的快樂？」

莊子：「你惠先生不是我，怎麼知道我不知道魚的快樂？」

惠子：「這就是了，我不是你，當然不知道你，你不是魚，當然也不知道魚了。」

中國哲學家自古即以辯証的方式，尋求知識的存在價值，兩位先賢的對話中，影射出「以自我本位為中心」的思考邏輯，存在多少謬誤，對外在環境或他人，人們常以自我的主觀認定，作為評論的依據。(朱光潛，2002)

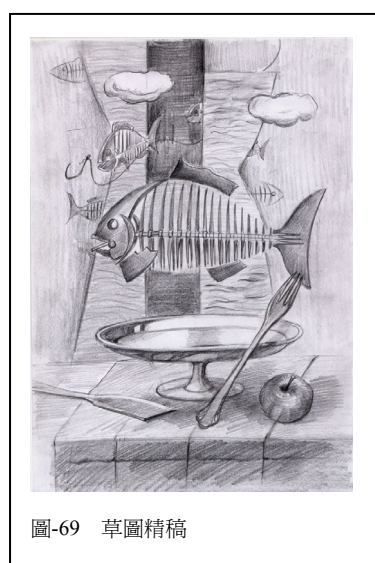
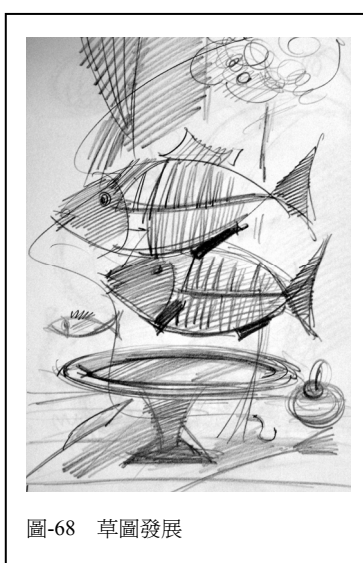
提出「我思，故我在」的法國數學家笛卡兒(Rene Descartes) 更認為：人要想找到真理，應該有一個正確的開端。因此，人應該以懷疑周圍的一切開始，懷疑老師教的一切知識，懷疑所相信的一切，就連外部世界及個人的存在都在懷疑範圍之內。簡而言之，用「理性」尺度審查以往的一切知識，即懷疑一切。這樣就出現了一個問題，那就是人怎樣才能克服這種懷疑，獲得對一種事物的可靠認識。為此，我們發現笛卡兒通過一系列形而上學的爭辯，終於認為“我在懷疑”這一事實 是不能懷疑的，從而提出“我思，故我在”的著名命題。上帝是存在的，外

部世界是存在的，這就是笛卡兒理論的出發點。笛卡兒關於宇宙發表了他的著名觀點。他確信除了上帝和人的靈魂，整個世界都在以機械運動方式運動著；用機械、運動方式可以分析一切自然現象。笛卡兒的論斷自然被占星師、巫師及各種迷信方式所拒絕，也遭別所有以神學觀點解釋自然現象的神學家們的反對。

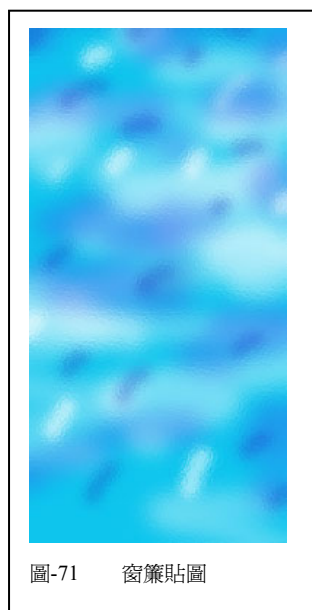
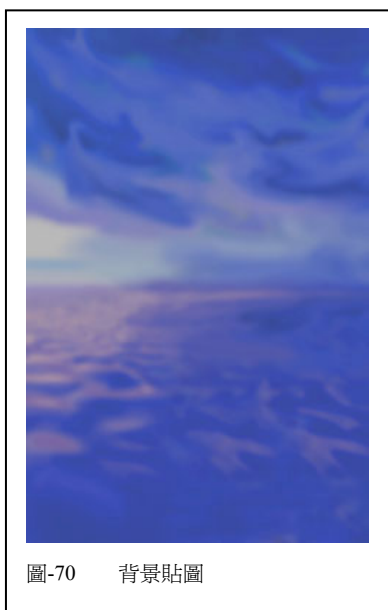
由以上觀點，我們可以知道，不同論點能讓知識的模糊點越來越少，也因為不斷的論證，更顯出知識存在的價值。

(二)、創作解析

1. 構圖--以多層次重疊，交會出空間的深遠及游離感，餐桌、白雲和魚分屬不同世界，卻在奇妙的境域下遭遇，突顯構成的不合理性。異度空間的結合，能將夢境潛意識，作同時的呈現。



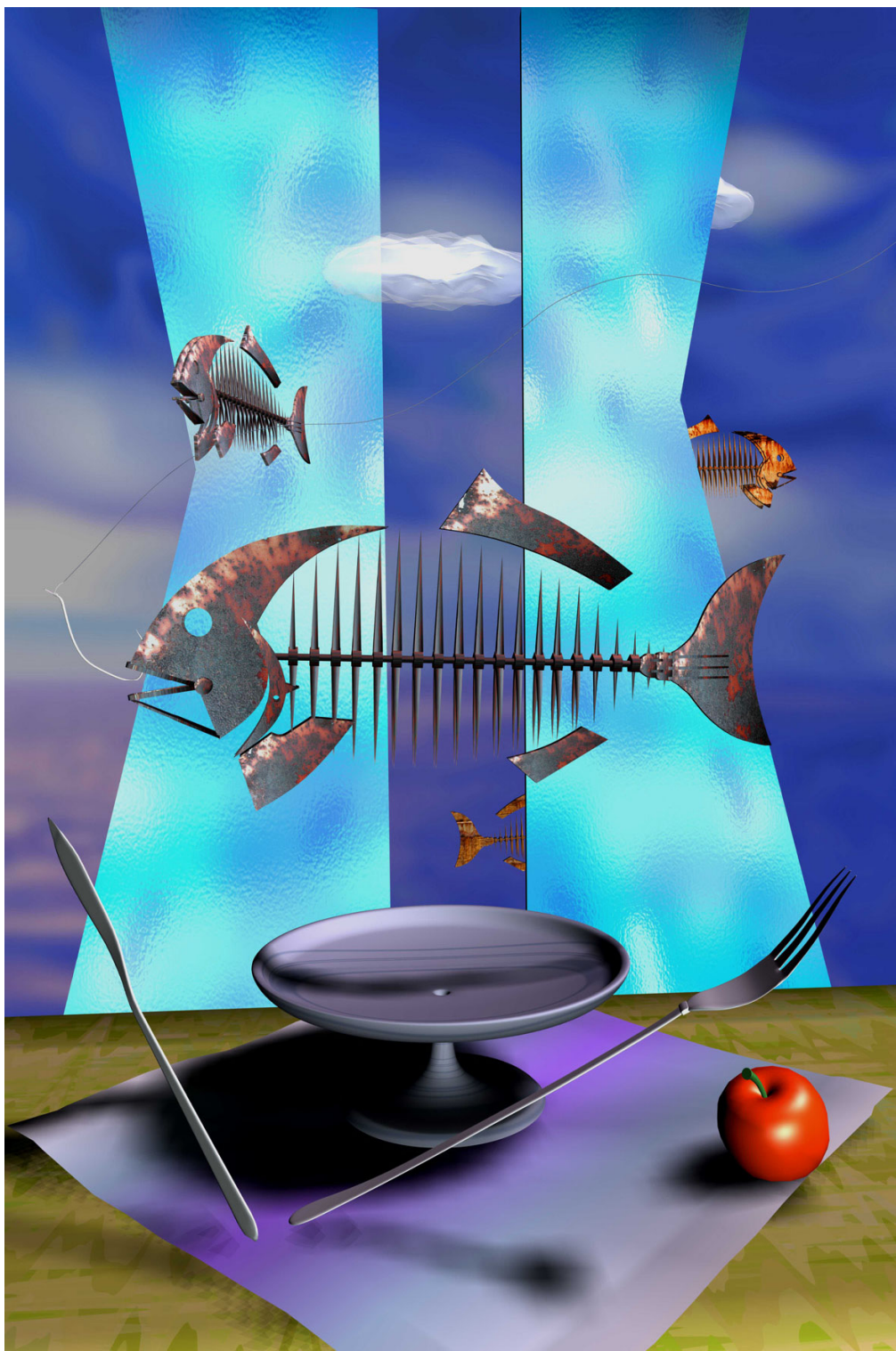
2. 造型--以接近機械的構成法刻畫魚身，使呈現機械美學的想法，柔軟的白雲黏附在窗簾上，些許緩和了緊張的氣氛。



3. 色彩與質感--以偏冷色調處理整體畫面，鏽蝕的魚身，塑造與現實世界的不協調感覺。

4. 超現實手法--以藍天白雲和刀叉的並置，突顯空間的矛盾感，魚兒快不快樂，只有牠自己清楚。

完成作品—子非魚，焉知魚之樂？(圖-72)



仙人掌與鳥籠的邂逅

(一)、創作感言

仙人掌一點都不文明，適合生長在野地、沙漠，或者任何寸草不生之地，甚至不澆水，也不會枯乾，不管身處什麼環境，適應力超強，是隻打不死的蟑螂，對照現代人所稱的「草莓族」，皮相漂亮，但是可摔不得，需要小心呵護才行，仙人掌可強多了！鳥籠可關鳥，也可關人，當生活中遇上過多限制與瓶頸，就猶如被關在鳥籠中一樣，雖可勉強度日，但是日子顯得不光彩多了！

當野味的仙人掌遇上文明的鳥籠，是一種宿命的原罪，鳥籠不再漂亮，仙人掌也不再美麗！

作家龍應台的作品「銀色仙人掌」，描繪男女漂流於塵世、情愛迷離之間，堆疊出生命裡陰暗的角落、悲傷得捉摸不住的影像、彼此抵觸無可解釋的力量、脆弱而不可自拔的沉淪.....，難以言喻的感性，應是作者所欲傳遞的情感。

(二)、創作解析

1. 構圖--在無限深遠的空間中，置入階梯，無限延伸的階梯是層層追求不完的社會地位。

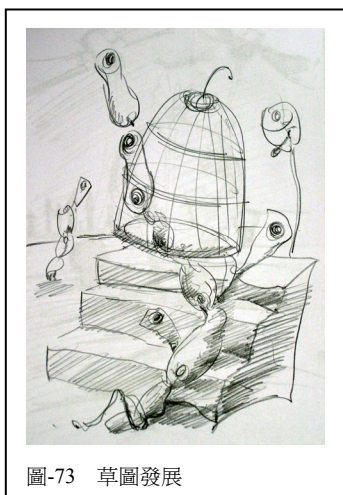


圖-73 草圖發展

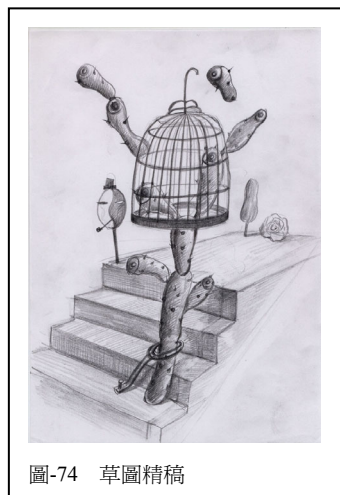
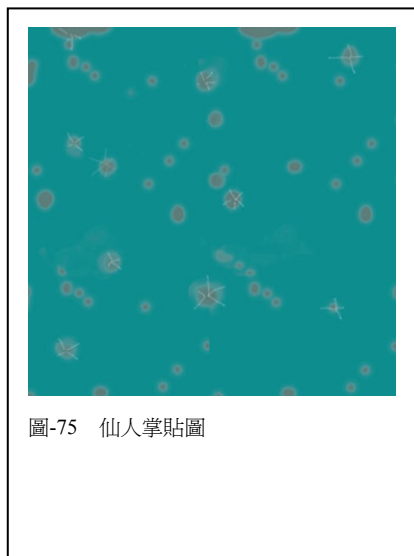


圖-74 草圖精稿

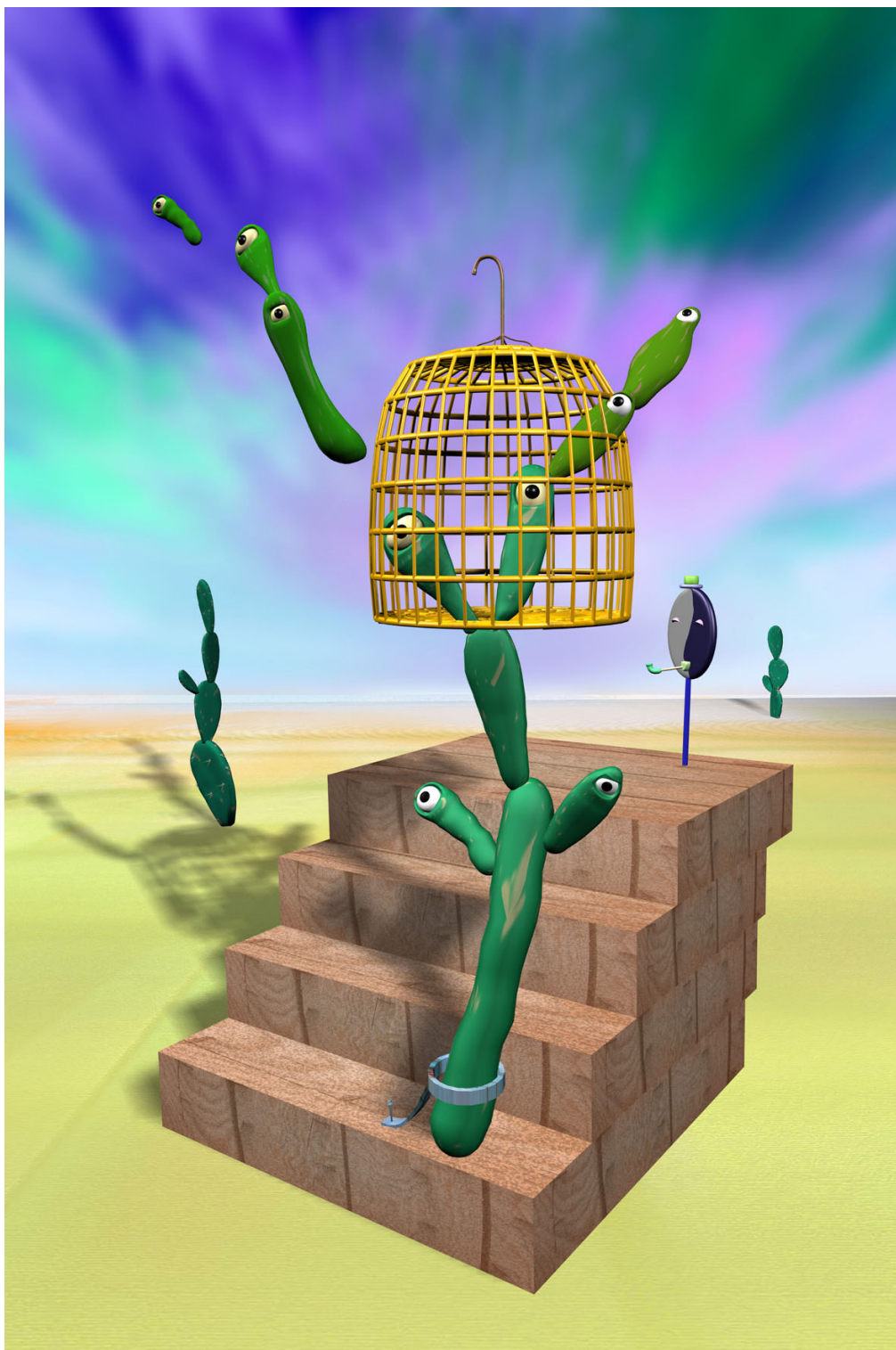
2. 造型--鳥籠的構成是幾何形加 Lattice，經 smooth 之後完成。長了眼球的仙人掌是 Capsule 基本形，經 edit mesh/vertex 節點編輯後成形。



3. 色彩與質感--以接近自然物材質質感，在影像處理軟體編輯完成後，置入材質球，填色完成。

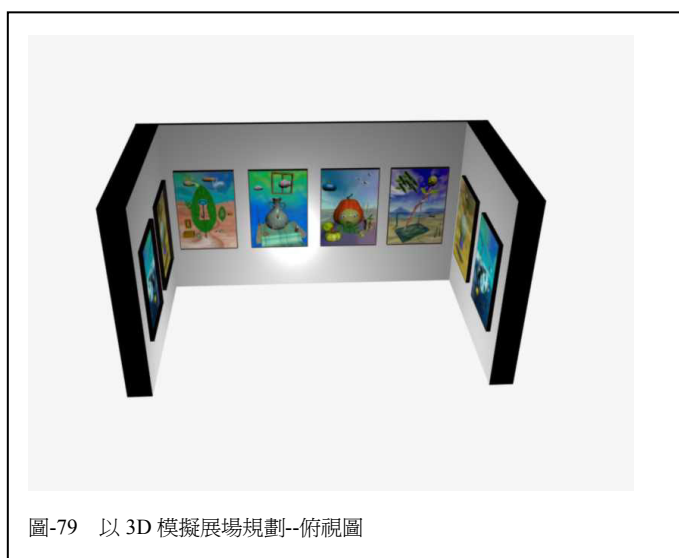
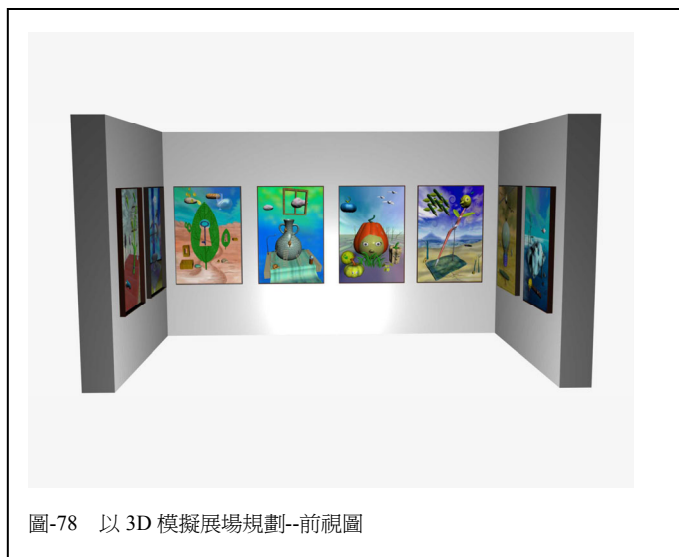
4. 超現實手法--仙人掌與鳥籠不期而遇是「生物擬人化」的劇碼，扣環的牽絆，鳥籠的限制、階梯的層層關卡，隱喻的手法是超現實的。

完成作品—仙人掌與鳥籠的邂逅(圖-77)



第三節、展示規劃與呈現

一、展場規劃



二、現場展示





三、相關應用

