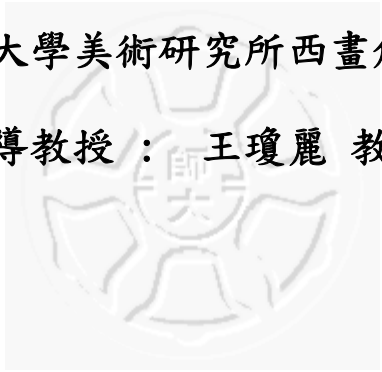


國立台灣師範大學美術研究所西畫創作組碩士論文

指導教授：王瓊麗 教授



— 真實與虛幻 & 角色與扮演 —

當代次文化創作研究

True and Illusion & Role and Impersonation

Creations research of Contemporary subculture

研究生：詹喻帆 撰

中華民國九十八年七月

## 謝誌

撰寫完這本論文，回首過去走過的歲月；學習繪畫也有十多年的時光；生養我、陪伴我的父母，一直在背後默默支持及鼓勵我！這不是一、兩句感謝辭就可以訴盡對父母地愛，沒有您們就沒有今天的我，更遑論此次系列作及論文的發表。在此，優先致謝您們對我的無怨無悔。

學習之路經過許多老師的教誨！雖然辛苦，但卻非常順利，也異常幸運。從復興商工到台灣藝術大學，再到競爭激烈的台灣師範大學美術研究所；除了感謝家人，還要感謝朋友、同學們的陪伴。在此感謝曾指導過我的每一位老師；當中最感謝念研究所期間，對筆者指導藝術創作上及論文建議的王瓊麗教授！尤其在創作方面，讓筆者對畫面構成與色彩運用有極大的突破。能有今日淺薄的研究成果，都是王教授嚴謹教導；特別感謝私立長榮大學美術系吳永欽教授及國立屏東教育大學視覺藝術學系朱素貞教授，百忙之餘仍撥空指正。還有台灣藝術大學的陳旻怡助理教授，特別在開幕展當天蒞臨指教。能獲得諸位老師的肯定、支持與鼓勵，帶給筆者莫大的榮幸，增加繼續創作地動力與信心。

要感謝的人實在太多，從學習繪畫的啟蒙老師，芃亞畫室蕭祐杰及張惠絮老師，自筆者開始習畫，一路至今地不吝教導，提攜指點。

以及此次系列創作的最佳代言人，畫中的模特兒李淑瑜小姐，因為她與我的不斷磋商與模擬，討論每個創作的可能性，提供的許多道具及時尚意見，產生了這系列作品。

還有，因為李淑瑜小姐而認識地每位支持我的朋友們。謝謝彭景緯先生在論文英文摘要中給予指正及致贈鼓舞蘭花。謝謝蔣仲苓先生、厲耿桂芳議員、潘維剛立委、忠順里曾寧旖里長及徐培先生、萬芳醫學中心遠距照護服務中心許明暉副院長暨全體同仁、吳月虹小姐以及所有親朋好友於開幕式時致贈的鼓勵花籃，增添畫展美感。並謝謝科芬咖啡館開幕當天致贈的戚風蛋糕。當然，要感謝金車藝文中心提供我這個美麗舞台，初啼試聲綻放此次作品，及緯特先生工作團隊帶給我的諸多幫助！

還要感謝從諸方蒞臨至此參觀我的創作展的每個人，朝代藝廊、也趣藝廊等等藝術界先進們，您們願意正視我的作品，對我而言無疑是一項肯定，我會帶著如此多人的期待，持續用心地創作！努力不讓您們失望。要致謝的人實在無法一一言盡，在此謹以論文和創作之堅持，對各位表達由衷的謝意。

## 摘要

本研究主要論述共分為六章：

第一章緒論，第一節創作動機，第二節研究目的與研究範圍，第三節研究方法與研究架構，第四節名詞釋義；第二章探究創作思想來源與學理基礎，透過台灣文化融合後的次文化影響發展與藝術理論史料學理佐證；第三章說明個人創作之內容與形式與動漫創作多樣形式探究。在形式上有分為(一)肖像與群像組合構圖之表現(二)光線之運用表現(三)挪用之形式表現。第四章創作理念之剖析與實踐，第一節個人創作理念之形成分為(一)具像描繪表現(二)人物畫的內在表現與情境結合；第二節媒材與技法的運用，(一)技法與(二)媒材；第五章作品解析與欣賞，從此次「初回限定—制服物語」系列創作中的十件作品解說，做為本研究創作實踐及理論檢討印證的對象。第六章結論則是心得與對未來的展望，經過此系列創作探討，釐清自我創作的方向，繼續傳遞藝術的感動。

關鍵字：動漫、美少女、角色扮演、情境、空間、繪畫創作

## Abstract

Chapters and sections:

First chapter for thesis is prolegomenon, secondly was the first section, introduce the inspiration source and motive. Second section is the purpose and the scope of research, Third section is the method and whole construction that had been used in this thesis, fourth section is elucidate in word from research source. Second chapter discussed the inspiration source and basic science, thought by the Taiwanese subcultures fusion and transform. Third chapter discussed the personal artistic creation and the relation of animated comic separated in different type of designing forms. Fourth chapter is the inspiration analyze. First section is putting idea of design in specific and describe in words, and the section how the inner sentiment for character; Second section is the section to discuss the technique and materials of painting in this thesis. Fifth chapter is the part to narrate this research project and clear exposition of my research spirit Sixth chapter is the last chapter of summarize my research result and futures look forward, thought of the thesis to aimed my futures direction. And will keeps bring the touch of art for everyone.

**Keywords:** animated comic; young teenage girls; Cosplay; situations; space; art painting designs

# 目錄

謝誌	2
中文摘要	4
英文摘要	5
<b>第壹章 緒論</b>	<b>8</b>
第一節 創作動機	8
第二節 研究目的與研究方法	10
第三節 研究範圍與研究架構	12
第四節 名詞釋義	15
<b>第貳章 創作思想來源與學理基礎</b>	<b>19</b>
第一節 創作思想來源	19
第二節 學理基礎與藝術脈絡源流	21
一 學理基礎	21
(一) 文化消費與認同	21
(二) 「羅莉塔式」的自我塑造	22
(三) 角色扮演的集體意識	27
(四) 動漫角色創造之功能性	28
二 藝術脈絡源流	30
(一) 浪漫主義的情感表達	30
(二) 超現實主義的虛擬真實性	32
(三) 普普藝術的神聖消費文化	33
<b>第三章 創作內容與形式</b>	<b>36</b>
第一節 創作內容	36
第二節 創作形式	37
一 肖像與群像組合構圖之表現	38
二 光線之運用表現	43
三 挪用之形式表現	46
第三節 動漫創作多樣形式探究	48

<b>第四章 創作理念之剖析與實踐</b>	51
第一節 個人創作理念之形成	51
一 具像描繪表現	51
二 人物畫的內在表現與情境結合	53
第二節 媒材與技法的運用	55
一 技法	55
二 媒材	58
<b>第五章 作品解析與欣賞</b>	60
第一節—制服物語系列	60
第二節—玩伴系列	65
第三節—作鬼臉系列	69
第四節—挪用手法表現	71
<b>第六章 結論</b>	72
<b>參考書目</b>	74
<b>作品圖錄</b>	77

# 第一章 緒論

## 第一節 創作動機



有過不同文化殖民的台灣，呈現著不同文化交織纏繞，相互融合與排斥之下的裂痕中，萌芽出異於高度發展後社會文化的體認，高度都市化的時代，虛擬文化隱藏在大眾媒體裡發酵，並對世界散撥「刺激視覺感官的平面符碼(code)」。德國哲學家狄爾泰(GW.Dilthey, 1833-1911)曾說過：「人的生活主要地表現在精神活動中，而精神生活是通過『歷史性』來表現其特徵的」<sup>1</sup>。「歷史性」指的就是藝術製作的周圍各種條件與當時的社會情境。每位創作者都對當下社會環境發表出歷史性的樣貌敘述，而筆者學習繪畫至今已有十多年時間，在具象繪畫(Figurative Painting)的琢磨，大多在靜物、人物及室內可鋪成出的情境描寫為題材。同樣徘徊在當代社會生活的腳步中，歷經多樣媒材的廣泛趨勢帶動，筆者依然執著於承載了龐大歷史包袱的傳統學院藝術，進入傳統領域，使筆者熟悉藝術創作脈絡源流，理解歷史的發展格局，相對於當代藝術創作，每一位創作者可以就由彼此空間與時間的文化差異特質，以便掌握階段脈絡中西兩造美學的精隨來進行創作。

<sup>1</sup> 取自 <http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306020713738> 2009-07-10

動漫文化的虛擬世界，一直是許多創作者獲取靈感的桃花源，筆者受到次文化及商品消費文化的影響，挖掘東北亞御宅(Otaku)文化，漫畫、動畫、電玩裡的各種美少女形象(figure)，成為一個敘事符碼，並且深入動漫次文化源頭，即日本動漫文化傳播影響台灣次文化發展過程，而角色扮演(Cosplay / Costume Play)衍生之概念，則架構出「虛擬本體」<sup>2</sup>的精神因素；這種虛擬的存在，搖身一變成為作品本身，這種流行文化透過商業化行為朝著藝術「侵越(matching)」進入當代「混搭(remixing)」風潮<sup>3</sup>。次文化變主流，當代亞洲藝術摩登的美學品味，也指出大眾社會在性別和階級上的新認同與新差異。

隨著現代化發展延伸至以消費為主體的後現代性，流行的思潮已不再跟隨體制文化行走，次文化深入大眾崛起而擴散，足以影響社會情勢和生活價值之指標；各種當代主流元素逐漸在次文化中發現時，我們將會看到當代多元族群的面貌所反映出社會、文化、藝術的年代性，而企圖揭露這種心靈活動的現象轉化成繪畫語彙，是筆者從事此次圖像創作實踐的起源點。

---

<sup>2</sup> 本體論(Ontology)原指一種探討存在的哲學。主要探討存在的本身，即一切現實事物的基本特徵。有的哲學家認為一個名詞對應著一個實際存在；有的哲學家則主張一些名詞並不代表存在的實體，而只代表一種集合的概念 取自

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1005040504241> 2009-07-10

<sup>3</sup> 亞洲青年藝術論壇

<http://doctorate2007.blogspot.com/2007/11/doctorate-students-forum-of-asia-arts.html> 2009-08-3

## 第二節 研究目的與研究方法

### 一、研究目的

在物質生活的時代，每個人童年階段必定都會接觸到漫畫、卡通等大眾文化傳播訊息，經過學習的階段，隨著年歲增長，大部分人不知不覺童年的那份青澀及感動，筆者於就讀研究所期間陸續接觸當代藝術創作之領域，2006年開始嘗試蒐集動漫相關資訊及文獻作為繪畫創作的的基本架構，開始這一系列以次文化為符碼的創作表現。

嘗試表現動漫元素風格的新可能，平面性已成為大眾普遍認定的動漫文化傳播元素，但筆者企圖把這種感染力極強的流行文化現象運用具象寫實繪畫創作的領域，透過劇場式構圖及挪用等形式，闡述美少女公仔模型內容趣味性以及造型感染力等特質，希冀能將這些訊息符碼透過創作的實踐將之轉化成繪畫語彙，並且經由具象寫實形式建構劇本，代替筆者演出創作的戲劇碼。

進入作品，剖析次文化與藝術結合而成的創作模式其可能性及發展性，除了檢視筆者主觀創作理念架構，也要省思釐清平面繪畫形式的客觀傳達。任何平面繪畫形式，事實上，都無法在同一時間中將凝視過程的情境傳達出來，因其中牽扯太多複雜層面的問題，已非形繪圖示所能描述與分析。回溯作者自身得到的觀念的修正，改變和質

疑，對於凝視的體現與領悟記在自身之上，又存在於作品之外，因為時間、空間已然物換星移，外再環境亦已地變更迭，再看與被看的行為之間，所產生的相互交叉作用，其間實則充滿對峙性、異質性的吊詭動態過程。然筆者能仍殷殷期待透過此番過程的創作實踐，開啟與提升意象能量的可能性，同時也希冀觀賞者能以作品做為橋樑，游走於次文化傳播訊息及筆者內在心靈境域。

## 二、研究方法

第一部分清楚的劃分出當代藝術中以次文化結合藝術創作的型態，並探索其背後理論之根源及脈絡，以打開歷史的軌跡為藍圖，融合史料及今日次文化發展之關聯性，使用次文化為主題的當代藝術創作者早已不是新聞，多元的創作能量當中，次文化範疇已是各類型藝術家爭相發表的題材之一。筆者藉以相關的藝術類論文期刊及雜誌文獻理解歸納當代社會現象，探討創作的無限延伸性。

第二部分實踐創作之過程，經由上述統合分析在組織筆者創作的內容、形式、技法及媒材，透過具象寫實繪畫處理手法，貫穿筆者系列創作，清楚的視覺語彙替作品進行解析與說明，圖像結合文字，希望能呈現更加清晰的創作脈絡。

### 第三節 研究範圍與研究架構

#### 一、研究範圍

當現代藝術透過「純粹性」來解釋材質、平面、立體等各個創作面向，宣言運動互相質疑與批判，所遺留下來的也只剩供後人瞻仰歷史敘述和作品而已，活在當下的我們，正處在現在進行式的藝術型態——當代藝術(Contemporary Art)，「當代」就是「現在正在發生的」(what is happening now)，所以筆者所要探討的是當代藝術創作上的應用關係，美國當代著名藝評家亞瑟·丹托(Arthur C.Danto,1924~)說到：「『無所不包』正是現代主義(Modernism)終結之後視覺藝術的貼切定義，這個時代的基本特徵就是沒有所謂的統一風格.....<sup>4</sup>」。要呈現當代藝術，普遍的藝術學子，都直覺性的選擇，可述說時代風貌的媒材，如裝置藝術(Installation Art)、錄像藝術(Video Art)等高科技媒材作為溝通的橋樑，筆者自身創作雖然多是繪畫作品，但在對次文化的感受呈現出的時代精神，模擬現實的三度空間，更能有效搭起溝通的橋樑，傳達當代的精神。

筆者身受動漫畫的影響，所發展出「制服物語」系列作品，主要是擷取從日本動漫文化脈絡與台灣青少年次文化結合的複合式文化

---

<sup>4</sup> 亞瑟·丹托 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 頁 39

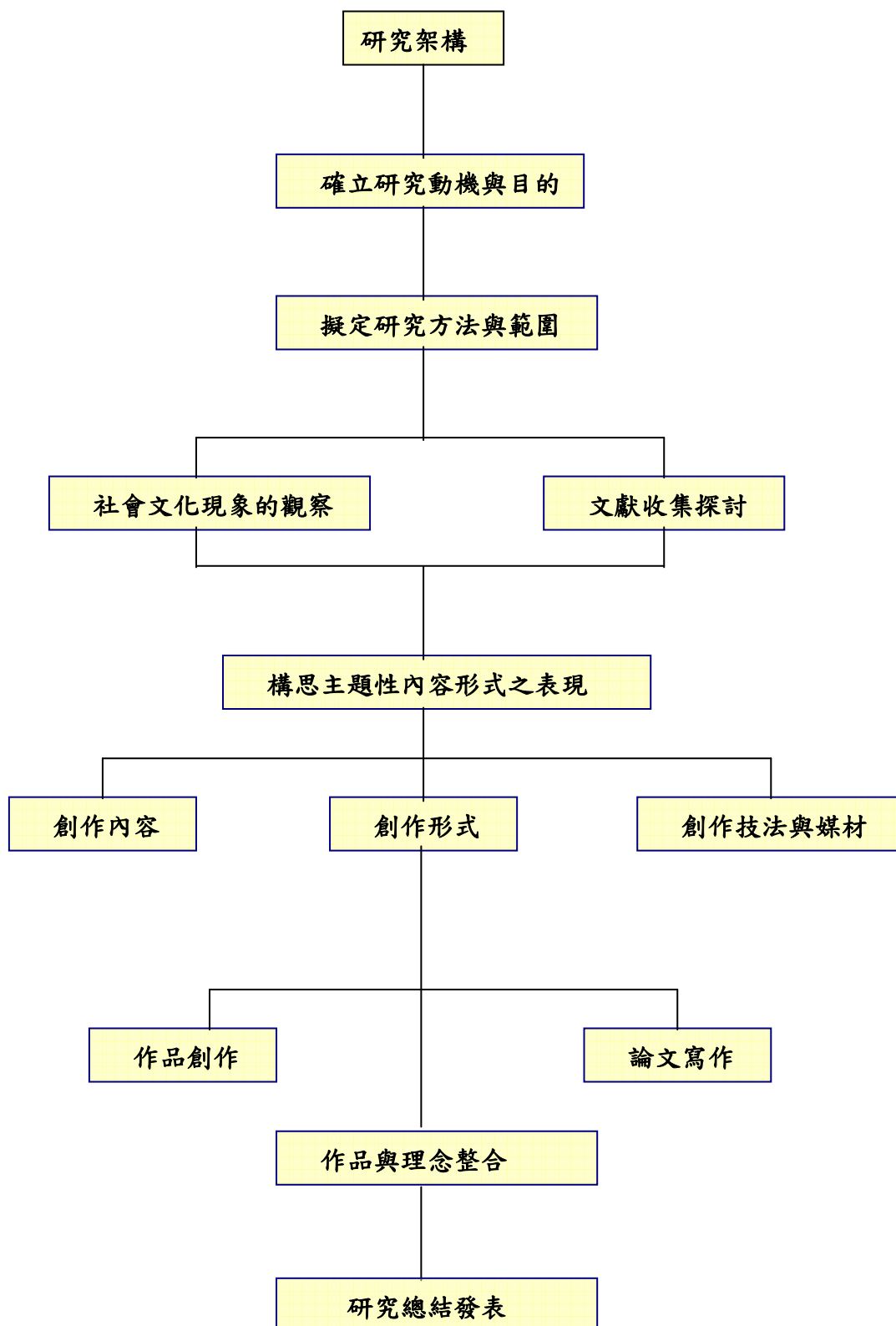
情境，相同的文化在不同的地方可以產生不同的脈絡，台灣吸收大量動漫次文化的養分，大多來自於歐美及日本國家的散撥相對於日本文化輸入更是來者不拒，也許是殖民文化的關係，吸收來的精華都成為主體文化的一部分，次文化也不例外。當中的童話故事、電影、卡通、動畫、漫畫、電玩、網站、網路遊戲等娛樂休閒產業所發展出的平面虛擬視覺符號，都是筆者創作參考的依據。普普藝術(Pop Art)帶領出大眾藝術的時代精神，「無所不包」的後歷史時期(post-historical moment)<sup>5</sup>，創作者筆下的次文化也將重新詮釋藝術的定義。

## 二、研究架構

確定以角色扮演之人偶演譯的「制服物語」系列創作為主軸後，開始收集需要的文獻資料以及油畫(oil painting)的創作實踐，融合整理作品與理念之雙邊彙整，按部就班完成論文與作品並發表展出，茲架構流程如下頁：

---

<sup>5</sup> 亞瑟·丹托 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 頁 10



## 第四節 名辭釋義

### 一、次文化 (Subculture)

次文化在社會學(sociology)中，是指在某個較大的母文化中，擁有不同行為和信仰的較小的文化或一群人，亦稱亞文化。次文化和其他社會團體之間的差別，在於他們有意識自己的服裝、音樂或其他興趣是與眾不同的。早在1950年大衛·雷斯曼(David Riesman, 1909~2002)就提出大眾文化(Mass Culture)和次文化的差別，並且將次文化詮釋為具有顛覆精神。大眾是「消極地接受了商業所給予的風格和價值」的人，而次文化則「積極地尋求一種小眾的風格(例如在當時熱衷爵士樂)」<sup>6</sup>。一個文化通常包含了很多個次文化。次文化和其母文化有很大一部分是結合在一起的，然而在某些特別的面向上，兩者之間就會有極端的差別。某些次文化的差異在到達了某個程度以後，會擁有自己的名字<sup>6</sup>。

Dick Hebdige(1951~)使用「風格(Style)」這個詞彙，來表示次文化的流行、態度、暗語、活動、音樂和興趣。次文化風格與主流風格不同的地方在於，次文化風格是刻意被「捏造」(Fabricate)出來的，帶有「被建構性」，不同於主流風格的傳統性。這些風格不僅是表面上的建構，也是一種宣示；它反駁了多數共識的神話，打斷了「常態

---

<sup>6</sup> 取自 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96> 2009-08-10

化」的過程，從而得知，次文化的意義不只是運用拼湊、挪用等的手法，進行再創造的一種生產方式而已。同時立基於現實的對立面，做出風格的詮釋，如「任意拼湊的風格」和「令人厭惡的風格」。不過，次文化的收編同時也表現該文化領域的死亡及再生，更顯現次文化不僅僅影響了自身的團體，同時也對「主流」產生莫名的影響力<sup>7</sup>。

## 二、御宅族(Otaku)

2004年轟動日本的網絡故事《電車男》(Denshaotoko)<sup>8</sup>塑造了一個日本社會中認為的宅男形象；不重外表、沒女性緣、不敢與女性交談、電腦高手、對次文化著迷、會收集各式各樣的模型。隨著故事拍成真人電影版、電影劇及畫成漫畫輸出世界各地，「電車男」的形象便變成普遍的御宅族或宅男形象。

御宅原指熱衷及專精於動畫、漫畫及電腦遊戲 (Animation、Comic、Game)，而現在一般泛指熱衷於次文化，並對該文化有極深入的了解的人，而目前於日本已普遍為各界人士使用而趨於中性，其中也有以自己身為御宅族為傲的人。而對於歐美地區的日本動漫迷來說，這詞語的褒貶感覺因人而異與「和製英語」<sup>9</sup>中的マニア (mania，指狂熱者、發燒友) 一詞有著某種程度的相似之處。一般而言兩者在

<sup>7</sup> 取自 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96> 2009-08-10

<sup>8</sup> 電車男(Denshaotoko) 村上正典 導演 山田孝之 中谷美紀 主演 台灣上映日期 2005-08-26

<sup>9</sup> 和製英語是日語詞彙的一種，利用英語單字拼合出英語本身沒有的新詞義。取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%92%8C%E8%A3%BD%E8%8B%B1%E8%AA%9E> 2009-08-10

日本常被混用，但如果依層次（對特定領域的熱衷程度）來分割的話，則御宅族會比mania更為雜學廣泛。英語中類似概念的名詞則有滑稽（geek）、書呆子（nerd）、怪胎（freak）等，亦有與御宅族相近的負面涵義。在日本，還衍生出另外一個在現今來說已經無可分割的名詞「秋葉原系」（日本簡稱為アキバ系）。此名詞的誕生，乃因為御宅族的興趣大多以動畫與遊戲為主要涉獵範圍，而對於電子電器產品有著比平常人較大的需求，故常出沒於當初日本東京都內曾以電子商品著稱，被稱作「電器一條街」的秋葉原一帶，尤其是當初日本規格個人電腦PC-9801的全盛時代為此時期之代表。後來秋葉原因為眾多因素及商業區位改變，目前的店家趨勢已經從電器產品轉為動漫畫遊戲精品為主，而這些以興趣為主而不重視穿著打扮的人便被稱作「秋葉原系」。至於被視做御宅族的指標—動畫、漫畫及電腦遊戲這三樣東西，本質上有其不可分割之特性，雖然在日本並沒有特殊的統稱，但對於其內容倒常以「二次元」來指稱，因其主要皆為二次元平面圖像的因素。即使到了現在高度3D模型製作技術的時代，這個名詞的代表性依然沒有任何改變<sup>10</sup>。

---

<sup>10</sup> 取自

[http://72.14.203.132/translate\\_c?hl=zh-TW&u=http://zh.wikipedia.org/wiki/%25E5%25BE%25A1%25E5%25AE%2585%25E6%2597%258F&rurl=translate.google.com&usg=ALkJrhgGX6Lew\\_-6fXl\\_JYMrVKjOPeVu-w](http://72.14.203.132/translate_c?hl=zh-TW&u=http://zh.wikipedia.org/wiki/%25E5%25BE%25A1%25E5%25AE%2585%25E6%2597%258F&rurl=translate.google.com&usg=ALkJrhgGX6Lew_-6fXl_JYMrVKjOPeVu-w) 2009-08-10

### 三、羅莉塔(Lolita)

羅莉風格和時裝是構成羅莉文化的一種次文化，源自日本。這種「哥德(Gothic)與羅莉塔」的服飾風格啟發自維多利亞時代(Victorian era)的女童服裝和洛可可(Rococo)時期的精細服裝，以及龐克(punk)次文化的影響而形成。然而現今女性已不可能穿著繁複的宮廷服飾工作或活動，所以羅莉塔主要擷取其精髓及特徵加以表現，例如荷葉邊、蓬裙、公主袖、繫繩設計等，最後演化成現今的羅莉塔服飾<sup>11</sup>。

支持蘿莉服裝的人，很多時都將自己的打扮與兒童或小娃娃看齊，並認為應該看來「可愛」、「美麗」與「優雅」，較多於「性感」。而日本文化比西方更注重年輕化的外觀與行為，而很多日本的成年女性，也非常喜歡甚至購買一些在西方被視為以兒童為對象的產品，如Hello Kitty等<sup>12</sup>。當今對可愛元素的追逐成了日本一道獨特的風景，也成為日本文化特色之一。

---

<sup>11</sup> <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%98%BF%E8%8E%89%E9%A2%A8%E6%A0%BC> 2009-08-10

<sup>12</sup> 同上註 2009-08-10

## 第二章 創作思想來源與學理基礎

### 第一節 創作思想來源

從臺灣內部的文化整合看。臺灣原住民各族文化、荷蘭人的文化遺存、清代漢文化的建設、日本據臺時期的文化發展，以及歐美現代化思潮，都對臺灣有具體的影響。在歷史的進程中，逐漸形成了臺灣多元文化的內涵<sup>13</sup>。關於文化的定義，英國人類學家愛德華·泰勒 (Edward Tylor, 1832-1917) 所著「原始文化」(Primitive Cultures 1871) 一書中，開宗明義提到：

文化,或文明,就其廣泛的民族學意義來說是包括  
全部的知識 信仰 藝術 道德 法律 風俗以及做為社  
會成員的人所掌握和接受的任何其他才能和習慣的  
複合體<sup>14</sup>。

泰勒將文化或文明看成一個整體，提出從人類學的廣泛角度來說，他給文化所下的定義，是一個全方位的說明，而文化隨著時代改變，當代思潮此起彼落，人類嚮往的文明世界，已被物質文化所佔據，當下流行社會中有明顯的商業性與消費性，流行文化為了滿足資本主義商業行為發展，在奢華生活方式下滋長起來，本章所要探討的就是在

---

<sup>13</sup> 台灣的故事 文化篇 取自 <http://www.gio.gov.tw/info/taiwan-story/culture/frame/frame2.htm>  
2009-07-10

<sup>14</sup> 愛德華·泰勒(E.B.Tylor) 原始文化 連樹聲譯 上海文藝出版社 上海 1992 頁1 2009-07-15

流行於次文化中的動漫族群發展。「次文化」這個名詞其實並無任何負面的涵義，只是相對於成人所發展的社會文化主流而言，它是由美國都市社會學家克勞德·費希爾(Claude S. Fischer,1948~)所創，係指一群人具有許多相似之社會與個人背景，這些人經過一段長時間的相處互動的結果，逐漸產生一種相互瞭解接受的規範、價值觀念、人生態度與生活方式，此種相互瞭解接受的規範與生活方式之統合，就稱為次文化<sup>15</sup>。

在國人對日本流行文化或次文化的接觸中，由看、聽而了解，進而模仿，實踐在其個人的生活方式中，是從文化接觸到文化認同的重要機制<sup>16</sup>，而動畫迷則置身於一個「歷史失憶」的後現代空間中<sup>17</sup>，認同於日本動畫所建構的商品、符號及圖像，進而引發對日本動畫相關商品及流行商品的購買行為，藉以產生對日本文化的認同。文化上的差異，透過傳播的介質化解彼此隔閡達到互相認同，消費行為使團體或個人清楚的建構出一個文化整體，成為社會運作不可缺少的重要環節。

---

<sup>15</sup> 馬藹屏 「青少年次文化初探」 學校衛生 30 期 民 86 年 7 月 頁 56 取自  
<http://green.lins.fju.edu.tw/~st487213/asc.htm> 2009-07-12

<sup>16</sup> 林瑞端 媒介消費與認同:台灣青少年收看日本偶像劇之效果研究 台北世新大學傳播研究所碩士論文 頁 29

<sup>17</sup> 同上註

## 第二節 思想基礎與藝術脈絡源流

今日高度資本主義世界所發展出的消費面貌，催促著人類演化成符合當代社會下的一份子，透過消費的過程可以重新定義自我社會認同感。藉由團體的群聚意識或個人建構的獨特性，發展出文化或次文化的豐富面貌。

### 一、思想基礎

#### (一)、文化消費與認同

今日消費者，進行的是一種社會活動，藉由文化消費，消費者得以標誌出自己的社會身分(Social Status)。社會學家羅伯特·波考克(Robert Bocock)著的「消費」一書指出，文化消費的模式是一種身分認同的過程，藉由這些模式，一個身分團體可以在自己和社會中持有相同文化價值的其他人面前，定義他們的成員，維持他們的身分榮耀及社會與文化自尊<sup>18</sup>，在約翰·史托利(John Story,1504~1571)[文化消費與日常生活]一書中說到後現代情境裡，「文化消費」與「身分認同」交互作用下，「自我是一個變化的過程」，一種「演出的自我」；自我身分的認同無法單一完整，必須不斷地藉由「文化消費」，在多元的

---

<sup>18</sup> Robert Bocock 著 張君玫等譯 [消費](consumption) 台北 巨流 1995 年 頁 15-16

文化中進行建構，身分認同則成為一種社會性的演化過程<sup>19</sup>。

在城市生活發展之際，個人與個別團體已漸漸由消費行為，從早期的宗教或階級團體的刻板形象裡跳脫出來，不在拘守於身分團體的固定模式，這時消費有更特別的意義，藉由消費，消費者一方面可以投射對特定對象的認同，另一方面也追求個別的獨特性<sup>20</sup>。社會學家的說法是：「為了扣合一種認同感，為了成為自己所希望的人，大城市的個人投入消費。同時，個人用以標示自己特點的身體裝飾和服裝，必須接受別人的詮釋與理解。所以，唯有當一個人和別人共享了某些文化符號，他才可能藉由某些方式去突顯自己的獨特性」<sup>21</sup>。

當代社會的消費者已自身演化的消費過程，再建構自我價值，其中更重要的訊息是這些具有文化消費特質的消費物，它能夠提供消費者象徵某種身分的「附加價值」，甚至許多時候，這些「附加價值」高於消費行為本質的主要動機，成為消費目的，演譯認同自我的過程，轉化消費身分領域，思索文化(或次文化)運作模式的根本價值。

## (二)、「羅莉塔式」的自我塑造

「羅莉塔」是針對女性對象，通常指幼稚園生到國中生這段年齡的女孩，主要原因的特色在於生理上未發育完全以及精神上偏愛的天

---

<sup>19</sup> John Story 著 張君政譯 文化消費與日常生活 台北 巨流 2001 年 頁 182-183

<sup>20</sup> 王家憲 全球化與後殖民文化消費——以台北雙年展為例 南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文 未出版 嘉義 2004 年 頁 67

<sup>21</sup> 同註 10 頁 33

真無邪，這是日本動漫文化界所發展出「美少女圖象」的專有名詞。羅莉塔來自俄裔美國作家伏拉地米爾·納波科夫（Vladimir Nabokov, 1899~1997）生平第一部文學作品《羅莉塔》（Lolita）中的人物。1955年，納波科夫完成這本書，陳述出中年男子對未成年少女的戀童情結。《羅莉塔》在1962年曾由知名導演史丹利·庫柏利克（Stanley Kubrick, 1928~1999）拍成電影，早期的中譯名是《一樹梨花壓海棠》。中譯來源來自名家蘇東坡(1036~1101)嘲笑張先老來納小妾的調侃詩。張先在80歲時納了一個18歲的小妾，蘇東坡遂作詩調侃：「十八新娘八十郎，蒼蒼白髮對紅妝。鴛鴦被裡成雙夜，一樹梨花壓海棠。」《羅莉塔》被世俗視為不倫畸戀，且因情節涉及性和死亡而飽受爭議，但也因為深入人性的灰黑底層而成為現代文學經典之一<sup>22</sup>。

然而，「羅莉塔」在二十一世紀初，不僅是戀童癖心理學現象的代詞，在對「美少女」不避諱嚮往的日本社會，還出現「羅莉塔情結」或直譯為更傳神的「羅莉控(Lolicon)」<sup>23</sup>。這個日本專屬的新造詞，指的是對於未成年女孩極度愛戀的人。透過日本漫畫、動畫、電玩等御宅文化渲染，形成一種次文化的娛樂消費行為，因品味不同，產生不同的時尚派系<sup>24</sup>，分別為：

---

<sup>22</sup> 典藏今藝術 第0190期 2008-07 卡漫世代的青澀性感美學 高千惠 頁136

<sup>23</sup> Lolicon 是日本人將 Lolita 與 complex 兩字組合而成的之術語

<sup>24</sup> 同註22 頁138

1. **Gothic Lolita**—哥德式裝扮，結合了頹廢和魔魅的風格，多以黑白

及其代表裝飾性圖徵或配飾顯著。

2. **Sweet Lolita**—愛莉絲為代表(愛莉絲夢遊仙境)以粉色碎花為主，裙

身多為蕾絲滾邊、多蝴蝶結，強調清純可愛。

3. **Classical Lolita**—仿英國維多利亞時代的宮廷式服裝，強調唯美氣

質與前者相同但以簡單少蕾絲多剪裁及荷葉折邊

為主。

「羅莉塔情節」因性別觀看的立場，呈現歧義的對話，在藝術與大眾文化裡，女體向來作為一種景觀。女性貢獻身體以供男性觀賞。約翰·柏格(John Berger, 1926-)在1960年代已指出：「男人看女人，女人看著男人眼中的自己。<sup>25</sup>」，這些被觀看的女性族群，如何藉由「羅莉塔式」的次文化消費行為，由被動塑造方位轉成主動自我塑造的方位。

過去，女性被性經濟剝削，男性主動觀看，被動的女性只能被觀看。因此女性特質(femininity)只能被呈現為男性所觀看的樣子，而且不過是男性的他者(the other)，男性對此感興趣不過為了返回自身；換言之，男性欲求女性終究是自愛(self-love)而已<sup>26</sup>。後女性主義走過

---

<sup>25</sup> 女性主義 取自：<http://vschool.scu.edu.tw/sociology/dictionary/c4.htm> 2009-07-15

<sup>26</sup> 同上註

女性主義的群體戰階段，在自我解放中，亦接納或開發了女性中的一種原型慾望。她們沒有前輩的「被閹割情結」(castration anxiety)，而是有了更多自我變裝和形象投射的「角色選擇」。例如法國女性主義者希克蘇(Hélène Cixous, 1937-)提出陰性書寫(Écriture Feminine)，贊同女性書寫回歸女人的體驗(bodily experience)，優先於孩子與母親的分離，因此也優先於父親的法旨(father's law)，她深信「母性」有其美好的一面<sup>27</sup>。

因後女性主義的勢力潛出，當代藝術裡的性感美少女形象，鮮少受到中產階級知識分子的批判，「女-性」的主題有了更多各種表述法。不過，台灣對日本「羅莉控」的接受，應該還在服飾傾向和圖像喜愛的階段。2007年11月台北市立美術館展出日本海洋堂集團的典藏「海洋堂與御宅族文化」時，館方推出的代表圖像，便是日本知名當代藝術家村上隆(Takashi Murakami, 1962~)合作製作之等身大人形玩偶Miss Coco(圖1)一個女僕扮裝的羅莉風美少女。不管台日兩地是否經過女性主義才進入後女性主義，對於開口閉口「主人」，甜美、服從、盡力服務的羅莉風女僕之普遍喜愛，也正反映對後女性主義的一種社會認同<sup>28</sup>。

---

<sup>27</sup> 顧燕翎主編 [女性主義理論與流派] 女書文化 台北 2005年 頁305

<sup>28</sup> 典藏今藝術 第0190期 2008-07 卡漫世代的青澀性感美學 高千惠 頁138



(圖1)村上隆 Miss Coco 1997 1860x680x650mm 壓克力 玻璃纖維

就在2009年03月日本外務省(註 日本的外務省就是通稱的外交部，是職掌外交事務的政府最高部門)推出了三個十八、九歲的美少女做「可愛大使」，外務省在推廣活動中表示，希望利用風靡歐亞的「可愛文化」維持日本在全世界的影響力。日本官方提出靠「可愛實力」打天下，實在因為日本「可愛文化」的繁榮。多年來，它一直在改變著日本的文化形象<sup>29</sup>。

這次選出的三個「可愛大使」，一個是穿著學生制服的「高中生」型，一個是「羅莉塔公主型」，另一個則是東京都澁谷區原宿(はらじゅく, Harajuku)常見的「辣妹」型。其中羅莉塔已成為日本文化發展中具有代表性的形象之一，次文化領域躍升到國際舞台，展開文

<sup>29</sup> 取自 <http://news.sina.com/105-000-102-105/2009-03-29/1930570736.html> 2009-08-15

化交流的基礎，充分利用被世界年輕人廣泛接受的流行文化，促進對日本的理解。也就是說，「kawaii」文化外交的重點是青少年。要打開青少年的心扉，比起茶道、書法等傳統文化，流行文化更有優勢<sup>30</sup>。

### (三)、角色扮演的集體意識

角色扮演（Cosplay / Costume Play）或變裝（Masquerade），目前是流行於動漫文化中的一種群體文化行為，原是動漫人物角色的仿擬，但對於「迷文化者」，因著迷或過度喜愛而讓「扮裝」成為生活的一部分，投入某一角色虛擬情境，使自己與選擇角色的外貌。個性與習慣等得到重疊進而複製出現實生活中另一個自己，社會學家布迪厄(P. Bourdieu,1930~2002)認為，迷(Fandom)是：

對於無產階級的迷們，在缺乏社會與文化權力的情況下，提供了「虛假不實彌補」，但是我們所看見的這些在幻想與真實之間的迷文化，在自我與他者之間徘徊的迷文化<sup>31</sup>。

當參與動漫文化的人們更進一步滲入之後，對於只是視覺沉浸感到不滿足，開始介入虛擬反轉真實的行動，企圖再造出屬於自己「真

<sup>30</sup> 取自 <http://news.sina.com/105-000-102-105/2009-03-29/1930570736.html> 2009-08-15

<sup>31</sup> Matt Hills [迷文化] 朱華瑄 韋伯文化國際 台北縣 2005 頁 83

實的」虛擬情境，這完全出自於滿足自身對角色的渴望與期待，以及吸引他人目光所做的二次創作和對該角色的致敬，而這現象因群聚有了不可忽略的集體意識。當次文化形成足夠力量，往往可以刺激主流脈絡的新意。日本扮裝文化不僅在動漫界發熱，更因奇裝異服的民眾愈來愈多，形成一種社會景觀。這種集服飾、化妝、表演、身體語言於一身的仿擬扮裝文化現象和消費產業理念，已是日本獨特且領風騷的文化特色。虛擬世界的神怪角色，更可能因粉絲而成立俱樂部，而研發出一系列相關的創意產品，如正勃興的「人偶」市場<sup>32</sup>。

#### (四)、角色創造之功能性

虛擬世界讓人體驗非現實生活的外觀與視覺享受，如電腦線上遊戲，選擇自己喜愛的角色，進入數位虛擬世界，隔離現實生活的視覺經驗，迷離在平面空間中。在虛擬動漫衍生形象大多數只是「遺傳」人類的形態體貌，或只是二維形象，動漫模擬形象應作為動漫角色精神的延伸體，不能是僅僅複製角色造型的表象特徵，更應該是具備生命體徵並具有思想的虛擬生命體。

拆解虛擬形象的本質，使筆者了解塑造角色概念的雛形，欲建立起虛擬圖像的初步，最前端的視覺狀態開始滲入現實，潛入消費文化

---

<sup>32</sup> 典藏今藝術 第 0190 期 2008-07 卡漫世代的青澀性感美學 高千惠 頁 138

發展過程，試圖重現虛擬符號運作機制，形象重組階段，現實與記憶同時再現，心靈控制了精神性的導向，看似可複製性的外觀，但卻依存不同的根源與存在目的，透過描繪活化形象的精神性，使活動在畫面的虛擬形象替筆者傳達心靈運作的再現。

一件優秀的動漫創作會在特定的時間與空間，營造出一個足夠牽引觀者情感向心力的巨大共鳴場。在這個空間的作用下，受眾渴望與故事中的角色有互動、有溝通，甚至渴望能與他們共同地生活。因為，人類最好的溝通方式是拋開載體(vector)介質與溝通對象零距離，超越情感傳達方式引導出情緒的重疊，此時心靈正參與著虛擬的過程，而無法跳脫複製符號所建構的世界。

## 二、藝術脈絡源流

藝術史記載了人類的轉變，用圖像敘述著歷史走過的軌跡，描畫在人的內心留下的痕跡，藝術敏銳的呈現生活而超越生活，藉著閱讀歷史過程，檢視自我創作脈絡根源，追尋藝術心靈依歸。

### (一)、浪漫主義(Romanticism)的情感表達

就最廣泛的用法來說，[浪漫]指的是主觀心境(如感覺、情緒和直覺)掛帥的藝術作品，每個時代的作品都可以區分為這種廣義的[浪漫]藝術，和較重視形式、結構或構圖法則的[古典]藝術。然而，兩者對理想的關注無分軒輊。對於十九世紀的浪漫主義來說，「理想」是個人對經驗的本真表現，這種經驗無法以純然理性或物質主義的方式來估量<sup>33</sup>。

浪漫主義否定新古典主義(Neoclassicism)認為人可以透過理性達到完美的信念，德拉克洛瓦(Delacroix Eugene,1798~1863)曾描述安格爾(Jean Auguste Dominique Ingres,1780~1867)的畫作，說道：「那種眾人掛在嘴邊的美，有人說美在曲線裡，另有人說美在直線裡，大家都堅稱他們看到的是線條。我站在窗邊望著窗外美麗的風景，卻怎麼樣

---

<sup>33</sup> 史蒂芬·利透 Stephen Little 吳研蓉譯 西洋藝術流脈事典 果實出版 台北 2005 年 頁 72

也不會想到線條？」<sup>34</sup>」。他們也批評啟蒙運動未能接受主觀(非理性、情感、精神)的重要性，浪漫主義擁抱經驗的面向，並且強調「壯觀」(sublime)的感受(圖2)所謂壯觀通常指面對自然的浩瀚，使人因此認識到自身的無常，以及自我真實的道德性格<sup>35</sup>。



(圖2)佛烈德利赫(Friedrich, Caspar David, 1774-1840) 希望號遇難 1824年 油畫

筆者創作過程中最主要承接自浪漫主義的「情感」傳遞的手法，而理性的組織構圖形式法則，對筆者來說就僅是一種手段而不是創作欲表達之概念或目的，但理想的圖像建構，不能只單注重情感的表達，探索物質性繪畫語彙的繪畫形式也是不可省略的。

<sup>34</sup> 藝術大師世紀畫廊第25冊 黃茜茹譯 閣林國際圖書出版 2001年 頁1

<sup>35</sup> 史蒂芬·利透 Stephen Little 吳研蓉譯 西洋藝術流脈事典 果實出版 台北 2005年 頁73

## (二)、超現實主義(Surrealism)的虛擬真實性

超現實主義關注於精神性、佛洛伊德(Sigmund Freud 1856~1939)心理分析和馬克思主義(Marixism)，她們想要創作「自動的」(automatic)藝術，意思是直接從潛意識浮現出來，不經由理性、道德或美感判斷形塑的藝術<sup>36</sup>。

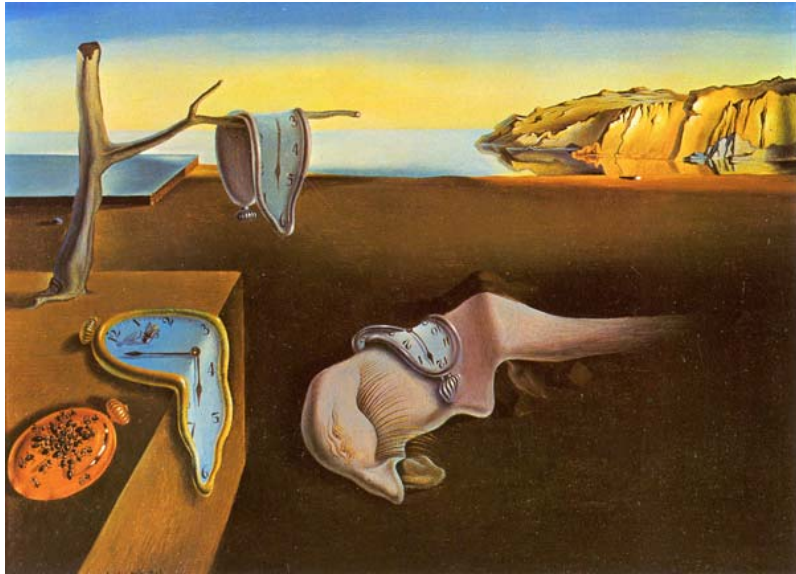
淺意識是超現實主義者的核心。對他們來說，淺意識就像一個大倉庫，裡面充滿令人驚奇且至今仍受壓抑的藝術創造性。他們身受精神分析家佛洛伊德所影響，將理性視為守衛這座倉庫，不准外力介入的衛兵。他們採用各種技巧來開啟淺意識。營造出夢境世界，追求淺意識衝動與意象的釋放<sup>37</sup> (圖3)。

夢常常同時顯得既真實又詭異,這不是特別顛覆說法,但超現實主義卻企圖在日常生活中尋找這種破壞性,當作他們藝術創作過程的一部分,超現實主義的藝術家宣稱:「他們想創造比真實本身更真實的。即不是模仿實體,而是創造一個新的實體,極像我們在夢中所做的,所以藝術是不能在神智完全清醒的情況下製作出來,驅逐理智而將內心深處的東西浮到表面,而藝術家不能計畫他的作品,只能讓他自由成長。<sup>38</sup>」

<sup>36</sup> 史蒂芬·利透 Stephen Little 吳研蓉譯 西洋藝術流脈事典 果實出版 台北 2005 年 頁 118

<sup>37</sup> 同上註 頁 118

<sup>38</sup> E.H.Gombrich 著 雨云 譯 藝術的故事 台北 聯經出版 1997 頁 592



(圖3)達利(Salvador Dali 1904-1989) 記憶的持續性 1923

曖昧不明的圖像是超現實主義作品繪畫語言，讓觀者在虛構形象與模糊意含之間建構新的思維。錯置不同時空背景，鋪設耐人尋味的沉澱氛圍，虛擬符號重複停滯在筆者視覺底層，新的圖像則隨著意象搜尋過程中，記憶的游標指向藝術原初真實性的內在世界。

### (三)、普普藝術 (Pop Art) 的神聖消費文化

普普藝術同時是對戰後消費主義的頌揚，以及對抽象表現主義 (Abstract Expressionism) 的反動，普普藝術家反對抽象表現主義藝術家的英雄式個人的身段，以及其繪畫中的精神性或心理的內涵，他們對藝術與生活採取的是一種比較遊戲性與嘲諷的手法<sup>39</sup>。普普藝術家深信繪畫在大眾領域中不能是個人的，所以用日常中最通俗的元素來

<sup>39</sup> 羅伯特·艾得金 Robert Atkins 黃麗絹譯 藝術開講 台北 藝術家出版社 1996 頁 128

當做創作契機，例如安迪·沃荷(Andy Warhol,1928~1987)用罐頭跟印刷作元素，羅伊·李其登斯坦(Roy Lichtenstein,1923~1997)用漫畫的手法作元素(圖4)，當時漫畫網點的表現手法是印刷式的，李其登斯坦卻用手繪的網點再加上放大，讓人幾可亂真誤會是印刷漫畫放大版，但其實這作品卻不折不扣是手繪藝術的表現。



(圖4) 李其登斯坦 In the Car 1963 Magna on canvas

普普藝術最主要的貢獻是打破了百年來「精緻藝術」(High art)與「低俗藝術」(Low art)之間的界限，通俗(或普普)文化通常被視為[低俗藝術]，相對於為貴族階層觀眾所發展出精英般藝術形式的[精緻藝術]，他們之間的文化矛盾性等議題的競爭，在1950與60年代達到巔峰。延伸普普藝術的精神，挖掘生活週遭大眾文化的本質，醞釀創作之初的思維狀態，雖是運用「精緻藝術」手法實踐創作，但游走於社

會現象的疆域，現實和記憶的真相在真實與虛幻解構與共構過程後早已模糊，圖像被置入的功能性，純粹表達出藝術承傳及自我生命體驗的想像邊際。

翻閱藝術史，反覆編織著流傳於附有時代性的產物，串聯文化承傳的脈絡，透過過去與現在的互涉辨證歷程，促使之連續性與斷裂性，精緻文化與低俗文化混雜交錯在一起，展現多元融合的景象，而在這樣的現象下，舉凡新、舊藝術理論與文化、次文化紛紛跨越私領域重新檢視組構新關係的同時，將會發現彼此之重要性。在1963年的一次訪談中，安迪·沃荷以下面的這段話傳達了這項偉大預言的精神：「你怎能說某種形式優於其他的呢？你因該要有下禮拜就能成為抽象表現主義者，或普普主義者，或寫實主義者的能力，而且在這麼做的同時，不覺得自己放棄了任何東西<sup>40</sup>。」各種藝術流派影響著每位創作者，跨越藝術理論的疆界，歸納整理且導入創作之中，強化自身創作能量，在當代的創作領域裡，不斷的檢視自我定位和價值的差異，在眾多的理論與觀念中演藝自我品牌新圖像。

---

<sup>40</sup>Arthur Danto 亞瑟·丹托 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 頁71

### 第三章 創作內容與形式

#### 第一節 創作內容

當東北亞御宅文化中漫畫、動畫、電玩裡的各種美少女形象，席捲亞洲藝術市場。次文化變主流，當代亞洲藝術市場的美學品味，亦產生不同文化的認同與差異。2008年開始的「制服物語」系列，內容的思維上將長久以來筆者在ACG(animation comics game)次文化中，對女性形象截取出共同符號元素，藉著筆者創作的熱情，符號轉化成視覺圖像之繪畫語言。人物後方的視覺舞台，為彰顯外在社會文化及台灣歷史記憶的時代氛圍，採用在地建築的表象元素，拼湊以具象為美感核心的視覺詩性風貌。

系列作品中以角色扮演的制服美少女為形象所形成公仔模型圖像，為達到兼具美少女形象，符合商品性的模型玩具，進而改變美少女之身體與五官比例；讓美少女臉部輪廓、動態曲線更貼近觀者記憶。之所以選擇女性公仔模型圖像來呈現畫中視覺元素，是因為公仔造型的「感染力」及作為一種「扮演」的仲介，企圖探索次文化中「虛擬權充真實」、「商品化反思人性」等組構不同相交重疊後的視覺圖像。

將這些不同地具體形象提取至創作者的心靈世界，經由畫面鋪陳

再反覆幻化至文章思緒內，以探索心靈最底層的境域來尋求自我之詮釋。由此漫遊創作歷程中激發對形象的思維，造就無限想像。憑藉承傳下來歷史符碼，潛伏在當代次文化的虛擬載體中，相互結合，相互碰撞，若產生裂痕，在斷裂的縫隙中將重新衍生，再次重塑。這些不同的具體形象從畫面中並置，聚焦於人物與情境舞台相衍相生的過程，是此系列創作脈絡的延伸與再思考，同時透過寫實手法反覆組構營造及圖像背後理論概念的二元共構，呈顯著多元性的創造力。

## 第二節 創作形式

經過學院式的磨練，呈現出構圖的美感與扎實的描繪功力，畫面不再是可複製的平面視覺符碼，而是經由光線投射所產生的立體感延伸出三度空間，再現非平面式的動漫元素形體。從古典肖像式地氛圍到群像組合的安排張力，每件作品之構成，點、線、面的立體空間相互呼應，引導出自成流派的繪畫技巧。[制服物語]系列延續大學時代的創作形式偏向具象寫實描繪風格，有所改變的是題材不同，再經由王瓊麗教授孜孜不倦的教誨與指導下，適時給予畫面構圖之建議，作品理念深度之延伸，使筆者思考創作圖像的畫面期間，色彩的運用及構圖安排已有莫大的突破，作品擺脫先前的灰暗與沉悶的單調畫面，而改以年輕豐富的色彩語言展現視覺活力，與創作題材更為貼合；從

事圖像處理筆法堆疊層次的虛實感受上，也有不同於以往產生更深一層的認知體悟。

創作之初，任何的草稿構想都只是假設而已，唯有透過努力的實踐精神，才能將不同於別人的構思落實在作品中；筆者在繪畫創作實踐的開端，便是由閱讀大量歷史名作，揭開名作迷濛的面紗，來鋪陳「構思」畫面的線索。除此之外，為符合題材豐富與多元性，更費時探索當代藝術之存在，輔以時尚元素配件，期待藉由多方藝術脈絡資源，架構出有別以往的創作型態，使古典藝術更具潮流現代性。筆者初始創作時，從畫框地製作、畫布的選擇，媒材地鋪陳，畫布欲呈現出的質感，未來之保存性等，每一細節均詳加考慮之。面對空白畫布時，穿梭於腦海中的歷史圖像已逐漸昇華成為符號，滲透進入現實的視象中，參照歷史圖像名作使創作思維更為明確，以下是構思參照方向。

## 一、肖像與群像構圖之表現

### (一)、肖像式構圖：

#### 委拉斯貴茲(Diego Velázquez,1599~1660) 十字架上的基督(圖5)

委拉斯貴茲的[十字架上的基督]十分寫實，表達的情感非常直接，幾乎到了慘忍的地步。觀者要面對在十字架上受苦得基督，畫面

上完全沒有描繪週遭環境，或傳統上與耶穌受難相關的人物，觀者與基督之間沒有製造距離的前景。戲劇性的明暗手法，使觀者的眼光無法從十字架上的基督移開，觀者必須獨自面對基督的受苦與死亡。畫面呈現感人的戲劇性時刻和強烈情感，作為直接訴諸吾人情感的方法，其中一種典型的技巧是利用明暗法(指畫中的明暗對比)提升畫作的戲劇效果。例如一張被燭光照亮的臉，在吸引我們目光的同時，也牽引著我們的情感。巧妙的安排構圖，將畫面主題準確烙印在觀者的情緒當中，構圖也許不一定要非常浩大的場景，一樣能夠觸動人，難以忘懷。



(圖5) 委拉斯貴茲的 十字架上的基督 約1632 油畫

奈良美智(Nara Yoshitomo,1959~) 純真的小貓(圖6)

畫家常以單純的背景來襯托畫中人物，以突顯畫中人物動作、表情，將背景純化的處理方式使得主題更明確。同時，在簡約構圖特質的畫面裡，採用具有大眾文化特徵的卡通漫畫人物造形，加以平面的方式描繪，使畫作更具個人特質。奈良美智自己是這麼說的：

我已經不再管[是被誰觀看一事]，我無法再畫對自己不重要的東西。也就是說，畫裡的背景全被我塗為平面，只有「小孩」或「動物」被突顯出來。那些「小孩」或「動物」變成自己的自畫像，不再去處理有說明涵意的背景……這就是為甚麼說我的畫不但不是針對他人反而是面向自己內心所畫的畫<sup>41</sup>。



(圖6) 奈良美智 純真的小貓 壓克力顏料、棉布 1994 150x140cm

<sup>41</sup> 奈良美智著 王筱玲、黃碧君譯 小星星通信 台北 大塊文化出版 2004年 頁60

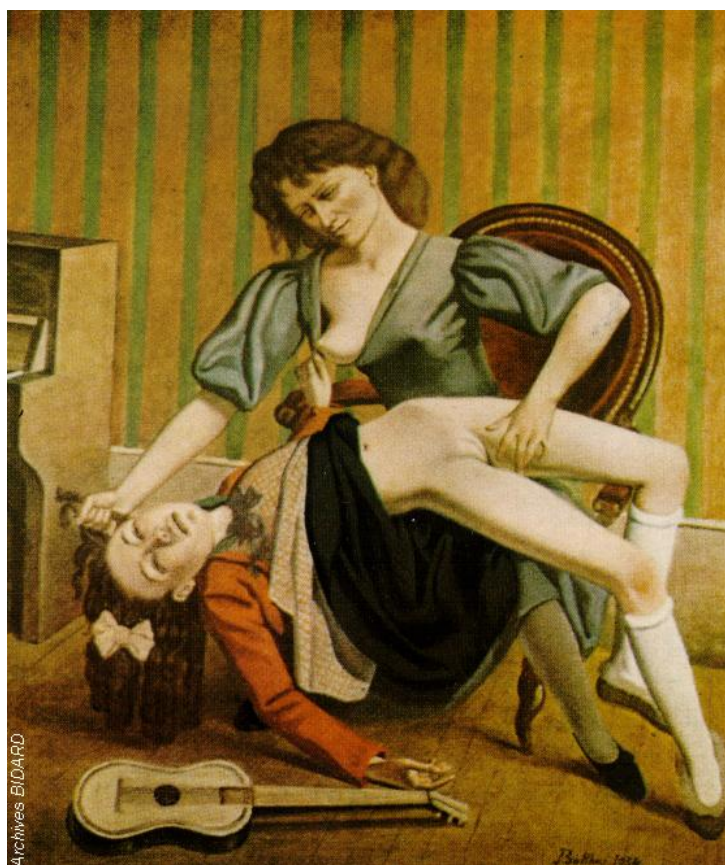
奈良美智的作品在一般大眾媒體隨處可見，是當今國際藝壇中最富影響力的藝術家之一，在他的作品藉由孩童形象，喚起人們對童年過往的回憶。畫面通常中只出現一個小女孩，眼神天真卻不友善又很寂寞，桀傲不遜還帶點邪惡的小女孩，畫中圖像背後是那麼強烈的訴說某種情緒，無聲的空間使情緒的音符傳遞的更遠更有效率的進入觀者的腦海樂譜中。

## (二)、群像組合式構圖：

### 巴爾杜斯(Balthus,1908~2001) 吉他課(圖7)

巴爾杜斯以描繪青春少女出名，他的作品流露出煽情的風格，處於猥褻與藝術的交界，在道德的界線上，常讓藝評家對他有所批判。接近兒童春宮畫的道德尺度，因為有超現實意境營造的神秘感、高超的油畫技法、貴族式的場景，但半裸露的青春少女，還是比成熟女人的裸體畫，更附道德爭議，這也讓後現代崛起的藝術家，得以運用不同媒材的藝術創作，重組再現巴爾杜斯對少女奇思的營造。換言之，巴爾杜斯的作品在傳統的脈絡下，精神卻是相當現代的，反道德尺度的界線裡引起爭議，卻還是沉靜和堅持創作，在八零年代風起雲湧的新普普藝術(Neo-Pop art)、新表現主義 (Neo-Expressionism)、超前衛(Transavant Garde)顯得獨樹一幟。

如果不從美術評論的觀點來看巴爾杜斯的作品，筆者也有一絲疑問，為何總愛描繪暴露私處的少女，既天真又淫穢的思春氣氛，畫家的潛意識對少女的渴望，是否完全透過繪畫來解放他個人的情慾及孤獨感。



(圖7) 巴爾杜斯 吉他課 1934 油畫 161x138.5cm 私人收藏

在構圖方面，他用類似於十三世紀喬托(Giotto,1267~1337)式的寧靜肅穆手法，以少女的動態為主，表現了少女在室內空間中裸著身體的日常生活，像是一幕幕生活日記般，年輕女孩放學回家之後，做完功課，待在房間或客廳裡與自己的身體和身邊的玩物對話，她存在於

自我建立的世界中，完全無視於他人的存在。因此也不必要如傳統女性圖像般擺弄矯作姿態或視點，正如十五世紀女性側面畫像一般，少女提供了觀者肆無忌憚的觀賞機會，將她在開始發育的胸部，尚未長體毛的身體坦落在外，將這些發育中的女孩對自己身體改變的隱私一一大膽的作了「體檢」，然而天真是少女並不知情，仍舊沉醉在自我的世界當中，觀者則在此時悄悄的滿足了視覺的窺視慾<sup>42</sup>。

## 二、光線之運用表現

西洋藝術史中光線對藝術家的影響，在每個時期裡。都有很深入地探討。著名的美術史家宮布利希(E.H.Gombrich,1909~2001)認為:西洋繪畫的特徵之一——「造形」，使用陰影可以讓人感到物體的深遠，因此對於物體的陰影更須謹慎的處理<sup>43</sup>。在巴洛克(Baroque)時期，以卡拉瓦喬(Caravaggio,1571~1610)的作品(圖8)為例，卡拉瓦喬劇場式的明暗法，給予十七世紀以後的畫家們莫大的刺激，例如印象主義(Impressionism)畫家就深深被當時的色彩分割理論所吸引，更以物體的補色來描繪影子。劇場式的聚光投射，利用明暗強調下所產生一種自由的韻律與均衡感，表達某種純粹戲劇性和美感的釋放。

<sup>42</sup> 取自 <http://www.wretch.cc/blog/coolbanana/11963516> 2009-07-15

<sup>43</sup> 藝術大師世紀畫廊第 25 冊 黃茜茹譯 闍林國際圖書出版 2001 年 頁 19



(圖8) 卡拉瓦喬 厄瑪挪的晚餐 油畫 141x196.2cm 1601 倫敦 國家畫廊收藏

運用具象寫實技法，必須採取適合畫面人物與情境意象傳達的光源來進行描繪，延伸卡拉瓦喬式戲劇性的明暗法，解讀其中的奧秘，擷取影響觀者視覺感受之元素，用技巧操控能力建立起當下的視覺語彙。一般來說，光線從照射方向來分類可以分為主要三種，即順光、側光和逆光(表一)。除了光線照射角度的影響外，光線還能呈現出不同的質感。再更進一步的作分析，是可依照光線照射的強度在加以分類為強光、柔光(表二)。強光屬於「硬調」的光線比較強烈，一般多為點狀的發光體，如陽光、閃光燈、探照燈等。柔光屬於「軟調」的光線比較柔和，一般多為大面積的發光體。以下圖表為光源與視覺感受之分析<sup>44</sup>：

<sup>44</sup> 蕭祐杰[穿梭記憶--凝視童年]國立台灣藝術大學美術學院 造型藝術研究所 西畫組 碩士論文 2008 未出版 板橋 頁 45

被照物象 照射方向	受光面積	陰影面積	立體感	質感呈現	視覺感受
順光	多	少	缺乏	豐富	具直接感、直觀特質
側光	適中	適中	豐富	豐富	具自然感、運用性高
逆光	少	多	缺乏	缺乏	具模糊感、氛圍效果

(表一)光線照射對象方向分析表<sup>45</sup>

來源、視覺感受 光線強度	光線來源	視覺感受
強光	人造光(投射 聚焦)	具強烈感、戲劇性、人為感 色溫可被人為控制、室內感
	自然光(日光)	具強烈感、自然感、日常感 較具溫暖感、戶外感
柔光	人造光(投射 聚焦)	具柔和感、浪漫性、人為感 色溫可被人為控制、室內感
	自然光(日光)	具強烈感、自然感、日常感 較具清新感、戶外感

(表二)光線照射堆象強弱分析表<sup>46</sup>

有效地運用光線，得已使觀者感受到創作者紀錄的精神性狀態，筆者在此次系列創作中多使用側光與逆光來呈現複製真實的想像空間，即讓「光」和「色調」調和，並充分賦予畫面物件的面積、量感與質地感，因此「光」不僅是在物體的受光面發揮視覺力量，它更是在背光面的位子上輔助且型塑體感空間，將畫面外真實可視空間與畫面內色調層次空間，相互呼應，引導觀者身上的感官細胞，進入了伸手可及的思維空間。

<sup>45</sup> 蕭祐杰[穿梭記憶--凝視童年]國立台灣藝術大學美術學院 造型藝術研究所 西畫組 碩士論文  
2008 未出版 板橋 頁 46

<sup>46</sup> 同上註 頁 46

### 三、挪用之形式表現

挪用(Appropriation)就是借用。挪用是取其他文脈中既存的圖像——藝術史、廣告、媒體——在結合新的圖像，一同創作出新的作品的方法，在現代藝術開始之時，就時常可以發現此類型的創作手法，艾德華·馬內(Edouard Manet,1832~1883)借用了拉斐爾(Raphael 1483~1520)著名的構圖形式，而畢卡索(Pablo Picasso,881~1973)推崇著彼得·保羅·魯本斯(Peter Paul Rubbens,1577~1640)與迪亞哥·委拉斯貴茲，現代主義時期藝術家頻頻向其藝術史上的前輩們點頭示好，他們很少在作品上呈現如此知性的匯集<sup>47</sup>。

挪用手法是筆者初次探討的創作形式，在筆者作品方面，當中人物姿態動作分別參考了巴爾杜斯與提香·維賽利歐(Tiziano Vecellio, 1488~1490)兩人的《土耳其房間》(圖8)與《烏爾比諾的維納斯》(圖9)，這兩件作品都是以呈現女性肉體美感聞名，他們的作品裡都加入某種象徵或寓意，這些作品被視為是女性美的特有表現手法，而不是肖像畫的方式呈現。「制服物語」系列創作中，筆者也是要嘗試表現時下青少年女性的情緒體態，整理歷史名作的同時，也漸漸釐清自己創作形式的脈絡源流。

---

<sup>47</sup> 羅伯特·艾得金 Robert Atkins 黃麗絹譯 藝術開講 台北 藝術家出版社 1996 頁 42



(圖8) 巴爾杜斯 土耳其房間 油畫 1963-66 龐畢度藝術中心 法國



(圖9) 提香 烏爾比諾的維納斯年 油畫 1538 119x165cm 烏菲茲博物館 佛羅倫斯 義大利

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<sup>48</sup>，在思索創作的課題時，腦海中閃過的片段，若不有效的整理規劃一番，是沒有辦法將理念定型且傳遞出去，歷史給了我們很好的線索，組構美術圖像

<sup>48</sup>Arthur Danto 亞瑟·丹托 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 頁 29

語言發想的歷程，漫遊大師名作中激發對形象的思維，形成創作力度的蛻變。

### 第三節 台灣動漫創作多樣形式呈現

亞洲動漫文化的發源地日本，對文藝偶像的崇拜向來無國界、無文化負擔，還擅長從中變化出新的摩登趨勢。從「羅莉塔情結」至今，已「萌」<sup>49</sup>出一個東亞次文化風潮。在台灣的發展仍有自己的體系，雖不像日本「羅莉控」具有虛實的文藝脈絡，並建立圖譜和辭彙上的闡釋架構，然而動漫平面造形的女性新圖像，在華人地區仍有其社會研究價值。

台灣當代藝術家洪東祿(1968~)早期1999年的認同玩偶系列；此時期作品圍繞在反“舊聖像”與創造“新聖像”的議題之上(圖10)。一系列身材高挑、穿著高統馬靴的日本美少女戰士玩偶，被放在裝飾了許多豔麗的人造花的舞台上，她們唱歌、跳舞、表演功夫踢腿或在台上搔首弄姿，在她們背後則是西方基督教世界的聖像，也許是因為焦距的關係顯得稍遠而有些模糊<sup>50</sup>。節慶式的擺設，可替換的偶像物，不同文化聖象的新舊交替，美少女卡漫形象以大尺寸的燈箱、加上華麗

<sup>49</sup> 萌(Moe)本來是指草木初生之芽等義,但是後來日本御宅族和其他的動漫喜好者用這個詞來形容極端喜好的事物,但是通常是對(尤其是動漫的)女性而言,因此,萌え(もえ)現在也可以用來形容可愛的女生.現今,樣貌可愛 討人喜歡的男生甚至非生物也可以用這個詞來形容(通常以二次元為主) 取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%90%8C> 2009-07-16

<sup>50</sup> 黃海鳴 從「跨文化認同」到「穿越文化認同」——試談洪東祿創作中的認同觀念與演變 《藝術家》2002年5月 324期 頁396-399 台北市 藝術家出版

的色彩與光柵片技術，造成的影像晃動、聲光俱備的效果，這些視覺效果往往令人驚喜。表面上，這些作品注重感官的感受以及搶眼的包裝，但也讓人思考背後的時代面貌與圖像元素呈現後殖民的文化現象。在思考過去的藝術品中，所歌誦的聖像是架構在真人真事上，然而，洪東祿所擁戴的偶像，雖然同樣具備拯救世界的使命，但卻來自卡通動漫裡的虛擬世界。然而這些捏造出來的假面英雄，對許多人來說，比真實世界更真實，取代了聖母耶穌的位置，成為新的救世主。



(圖10)洪東祿 春麗 雷射輸出、燈箱 1998 121x96x4cm

台灣新世代女性的「公主情結」大於「羅莉塔情結」。在角色扮演上，女性藝術家何孟娟(1977~)的「白雪公主」扮演(圖11)，點出台灣中產階級女生對「白雪公主」形象的普遍嚮往。「白雪公主」天生

麗質，美麗白皙；聲音動人，善良而完全不需社會經驗磨練，能夠被七個個性不同的小男子尊寵，更會有理想的白馬王子出現，從此過著快樂幸福的日子。但是終究要因面對現實而逐漸脫離童話，變成努力適應社會叢林的女戰士<sup>51</sup>。



(圖11)何孟娟 旋轉木馬 2008 C-print 100x220cm 私人收藏

隨著現代主義的宣言時期結束，從普普藝術開始陸續發展出各種新媒才與新的創作形式，通俗文化、大眾媒體、符號語言成為當時藝術家創作的素材，演變至今以成為當代藝術的一個新指標，在此我們可以發現各個時期對次文化創作形式的多樣性，藉著解讀時代的改變，探究創新的形式，等於是開闊自己的視野，也開展自己創作思維的一片天。

<sup>51</sup> 典藏今藝術 第 0190 期 2008-07 卡漫世代的青澀性感美學 高千惠 頁 142

## 第四章創作理念之剖析與實踐

著名的人物畫裡，畫中人物的一舉一動，其氛圍總是可以吸引觀者，使畫作和觀賞者聯繫並產生互動關係的完美結合。要如何運用外在形式去展現深厚內涵並加以詮釋才能觸動觀者心靈，是每位藝術創作者展現風格的重要課題，以下將個人創作理念形成加以說明並對此次系列創作技法有清楚之描述。

### 第一節個人創作理念之形成

#### 一、具象描繪表現

學院藝術(Academic Art)的制度教學讓我有扎實的具像描繪功力，然而今日它已被賦予一種負面的意涵。在科技進步後歷史(post-historical moment)的當代藝術時期，平面繪畫經過現代主義的批判與質疑後也曾被判過死刑，繪畫會死嗎?我想答案是否定的，而在這種先做先贏的時代，要成為「當代」的藝術家，一定要追求新的表現形式嗎?我想答案也是否定的。亞瑟·丹托 (Arthur Danto,1924~)在著作[在藝術終結之後]所述:

解脫了歷史負擔的藝術家們，可以自由自在的依自

己喜好的方式，為自己想要的目的來創作藝術，甚至漫

無目的的創作也無所謂，這就是當代藝術的標記，和現代主義截然不同，其中不存在所謂「當代風格」的東西<sup>52</sup>。

「模擬」(mimesis)是西方藝術歷史一直沿用下來的大敘述標準。具象繪畫在學習探討造型藝術之初，佔有非常重要階段。之所以選擇具象寫實手法來傳達，主要因素在於觀者運用視覺容易理解閱讀，經過畫面中物件的造型，顏色及空間情境，穿透生活經驗的辨識與存在的情緒，感覺相互呼應時，超越意識的感知，二元空間的重組與共構，迫使觀者重新搜尋繪畫意象的可能性。

現代主義的每位藝術家都為了要創造出無限可能的藝術形式，每一次的宣言運動，都是在對其他藝術形式的批判，且彼此攻伐，試圖消滅競爭者，唯有對前一藝術形式本質的深刻了解，才有辦法產生巨大的「反動」力量去與歷史的傳統抗衡。寫實繪畫是重視結果呈現的視覺語言，不斷的反覆操作必須要花費大量的時間與精力，破舊的傳統包袱時常與當代創作行為的形式隔閡而產生距離感，但筆者藉以具象寫實的手法來散播畫面中所建立的視覺語彙，傳遞最直接的表象訊息，讓觀者翻閱圖像底層的符號語言與美感經驗交織產身共鳴，使作者與觀者共同挖掘出寫實繪畫的當代面向。

---

<sup>52</sup> Arthur Danto 亞瑟·丹托 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 頁 43

## 二、人物畫的內在呈現與情境空間的結合

筆者在「制服物語」系列創作中，製造一種人與模型之間曖昧模糊的界線，本質像似真人體態卻又隱含橡皮塑膠所仿效出地擬真素材，人物的肌膚表刻意處理成平滑帶有光澤的質感，間接構合堅硬與柔軟的特質，演譯畫中人物情緒流動，在五官表情牽引之下帶領觀者進入油彩堆疊下的內在世界。法蘭西斯·培根(Francis Bacon, 1909~1992)曾提到：「我們總是希望一件事情能夠盡可能的寫實，然而同時又希望它能夠深具暗示性或具有神秘的感受而不同於簡單插畫般的平鋪直敘，這也不是藝術所包含的嗎？」<sup>53</sup>

進入畫中，學生亦非學生，女僕亦非女僕，理應清純如少女，背後卻時而呈現出輕挑地反叛。即以個別裝扮形象的形式激化混雜文化下地多重面向，少女的表情時而微笑、時而苦惱；有時生氣、有時扮鬼臉，絲毫不掩飾其正負面情緒，刻意扭曲的身型，營造著非自然人體工學之誇張動作。手中的玩具槍，模擬著像是電影裡動作片的情境，表面看似天真無邪的童顏，卻又充滿了攻擊性。橫跨著木馬，微開的大腿，有意無意地散放著「仿若事不關己的性暗示」，也許是因為年齡的關係，其可愛和可惡都變的難以追究了。但玩具槍終究是玩具槍，發射出的暴力行為被轉化成曖昧的敘事性，穿梭隱藏於畫面的

---

<sup>53</sup> John Berger 約翰·柏格著 劉惠媛譯 影像的閱讀 台北 遠流 2002年 頁125

深層。故事隨著昏暗的天空落幕，情境開始滲入視網膜到達視覺經驗，此刻，觀者也將體驗創作者的心靈狀態的在活動。

在郭維國(1960~)所創作的「後花園的秘密」(圖12)，郭維國把自己藏身在一條剖開的大魚裡，有著動物腳指的浴缸裡是一顆血紅的心臟、彩色花朵、披著厚重魚身的自己，以及閩南式建築牆上盤根錯節的樹根，所有的符號都敲打著感官，超現實的場景安排在荒妙裡帶著一股沉溺的趣味<sup>54</sup>。畫面中，每樣事物的安排大多有特定的意味，心臟、臍帶、骨與肉象徵著與親情的關聯畫中人物攀附的豆莖或蕈柄，也有向父權依偎的含意。這樣意象呈現方式，物件與物件彼此之間串聯成情境網絡，而營造出詭譎荒誕的氛圍，「後花園的秘密」中的氛圍讓筆者感受發現到試圖想要傳遞的繪畫語言，抽絲剝繭後，將捕捉到的思維重新建構於創作之中，在發現新的可能性。



(圖12) 郭維國 後花園的秘密 2004 油畫 170x280cm 私人收藏

<sup>54</sup> 郭維國 2005 暴喜圖柳暗花明 台北 大未來畫廊 頁4

當畫面中的物件轉變為符號，而符號轉變為訊息訊息透過視覺網絡刺激心靈活動，而欲讓觀者視覺參與的表象情境將扮演著非常重要的角色，繪畫創作需經由形與色建構出的具體形象，形象被作者的意圖產生指涉性的意涵，連續性的心靈活動，揭露筆者當代生活的自我形象。

## 第二節 技法與媒材的運用

### 一、技法

實物的形貌直得被保存在現，我們可以重新發掘真實，它同時也假設，空間與時間的存在一樣都具有延續性<sup>55</sup>。

第一位使用這種繪畫語言的是北歐的畫家范·艾克(Van Eyck, 1395~1441)，從他改良和精製亞麻仁油的方法，得以重複塗色帶來更豐富微妙的色彩效果後，至今經過五、六百年的歷史，各種藝術形式，在十九世紀後半葉，穿越了傳統的包袱，如雨後春筍般冒出，因應各種形式的出現，繪畫材料也不斷推陳出新，如管裝顏料，壓克力顏料等，筆者在學習繪畫的過程中，也不斷接觸各式樣的繪畫材料與相關知識，但依然醉心於傳統油畫寫實的技法，就像前段所言，再重複

---

<sup>55</sup> John Berger 約翰·柏格著 劉惠媛譯 影像的閱讀 台北 遠流 2002 年頁 169

塗抹中發掘真實，再現自然的同時也將發現共時性呈現出的勞動美感。

繪畫的勞動實踐過程，就像一種實驗，提出許多可能性的假設，再反覆的實踐中得到答案，其結果已經不是最重要的，而描繪能力的建立，也是需要長時間的培養和經過反覆鍛鍊操作，才有辦法發揮所使用的材料，堆積出寫實畫面的視覺感動，以「制服物語」系列所使用的技法不外乎以古典描繪方式居多，呈現透明多層次的空間感及扎實的素描基礎。

油畫技法廣義的分為直接技法(Alla Prima)與間接技法(Lay-in)。直接畫法，又稱為「單層畫法」，顧名思義，即直接將所預期的顏色轉置於基底材料上的力法，事前不準備畫稿，也不打底，先在調色板上調出所需的顏色，然後直接將繪畫題材轉繪於基底材料上。此法並非一次完成，而是在顏料未乾之前繼續作畫，以至完成。由於這種技法既不打底，也不疊色，一般的作畫速度都很快。作畫時，必須掌握瞬間的感情，迅速表達出自己的意念，展現自由。活潑、奔放的畫面效果，以及豐富而生動的色彩語言。而直接技法乃魯本斯最早使用個人表現的獨特技法，到了印象主義及之後的畫家，大都以此種技法作畫，使得直接畫法更為普遍。

而間接畫法(Lay-in)又稱為「多層畫法」，乃是以分工原理為基礎

的古老技法,與直接畫法相對。從范艾克開始到威尼斯畫派的提香大多運用此技法，一般程序是先在基底材料描上精確的素描稿，再敷上一層或一層以上的單色顏料，或直接以單色畫出整體的明暗調子，待顏料全乾後，再利用重疊法一層層加色，作出預期的色彩，以至作品完成。此種技法在操作過程中油的使用變的非常重要,一開始的階段需加入揮發性較強的媒介至調和油中，隨著顏料覆蓋次數增加，逐漸增加多油脂成份的媒介劑。間接畫法屬於正統而古典的作畫方式。古代畫家幾乎都應用此法來創作，一般大型作品也採用此法。這種畫法能同時照顧到每個角落，使整個畫面維持平均的水準，此外，由於此法能移細細構思，慢慢描繪，因此。往往能展現出細緻、厚重又宏偉的畫面效果。

長時間的具像描繪訓練養成，建立起對媒材、技法操作的敏銳度，上述兩種技法各有執行上的難度及優缺點，嘗試實驗不同技法的表現畫面後，此次創作系列選擇間接技法為表現畫面的實踐本質，在實踐過程尋找新的可能性，在揭開傳統的包袱，承傳建構畫面的精隨。但是，媒材與技法操作上是否恰當無疑，除了技法表現外，媒材的選擇也是一門很重要的課題，以下是此次創作所運用到的媒材種類。

## 二、媒材

在陳朝平所著的藝術概論中有提到藝術品的材料分為三種作為表現對象的內容材料，用以呈現意向的物質材料，以及表現美感和意義的感覺材料<sup>56</sup>，其中的物質材料所指涉的範圍甚廣，就平面繪畫而言，代表著分為基底承載物，媒介劑、顏料和其他輔助或特殊媒材等，一件成功的藝術品除了需要相應的技術外還要有選擇適合的媒材來運用，才能使作品有更完美的呈現。

個人歷經一連串實驗性過程後，大部分的作品選擇利用水性基底材，用炭筆勾勒草稿結束後，第一層先以乾燥速度較快的畫用油描繪簡單的造型及立體感，第二層則以流動性較佳的調和油用豐富的筆調，讓油畫顏料堆砌出各個物件的空間層次。最後第三、四層時用帶有凡尼斯成分的調和油(丹瑪,乳香)修飾細節及罩染作最後上彩階段。待乾後，再以保護用凡尼斯增加畫面光澤及保存時間。

現就此次創作所使用的媒材如下：

- 1 亞麻布.帆布(分別釘於3公分與5公分寬的木框上)
- 2 油畫顏料(老荷蘭.林布蘭.好賓油畫顏料)
- 3 畫筆(豬鬃毛.獾毛)

---

<sup>56</sup>陳朝平 2000 藝術概論 台北 五南 頁 54

4 牛頓麗可(WINSOR & NEWTON LIQUIN).TALENS PAINTING

MEDIUM 083調和油.HOLBEIN PAINTING VARNISH 描畫凡尼斯.

5 食用膠

6 碳酸鈣

7 GOLDEN無酸樹脂

8 GOLDEN GESSO

在勞瑞(Bates Lowry 1925~2004)的〈視覺經驗〉一書中有提到：

「觀念、形式、媒介是創作活動中無法區分開來的三部份。<sup>57</sup>」媒材在藝術創作中，經過藝術家的雙手，得以呈現藝術品的美感，而此次創作經驗，媒材的選擇多在表現平面性為主，但個人認為藝術家需多方嘗試，不應侷限於單一材料上，不管是在質感上的處理還是立體雕塑的製作，相同的創作理念，用不同於平面的方式呈現，藉此進一步思考材質所延伸出作品的意義，察覺自我創作發展之面貌。

---

<sup>57</sup> Bates Lowry 著 杜若洲譯 視覺經驗 台北 雄獅圖書公司 1976年 頁94

## 第五章 作品解析與欣賞

本章節是筆者就讀研究所期間的系列創作分別為：「制服物語」、「玩伴」、「作鬼臉」及挪用手法的表現，以寫實手法紀錄創作的軌跡，提供筆者對於「真實、虛幻、角色、扮演」的探討實踐。透過人物的動作和情感的呈現，傳達筆者最直接的心靈世界。

### 第一節 制服物語系列

「制服物語系列」創作在一幅幅的制服換裝下，有著極暴力糾結的情緒，筆者藉由畫面上虛擬的天際變幻，以昏暗多層次的色彩氛圍為此系列作品劃下清楚的註腳。

畫面裡槍林彈雨的場景影射都市叢林的速食文化與泡沫人生，絢麗的色彩佈陳不僅活化了主題也把現代的情色世界做清楚的解讀，作品裡隆隆作響的聲音震耳欲聾，是對於暴力紛亂與噪音的抗議。

「制服物語系列」是筆者企圖以少女身穿不同的制服的裝扮，藉以影射現代速食文化和消費習慣的粗躁，還有在性、暴力衝擊下對於現實不滿的情結，透過寫實的描繪真實之解剖弔詭的社會現象，亦是筆者透過畫筆對現實生活情色世界的誘惑與價值觀的改變做最坦白真誠的投訴。



(圖13) 詹喻帆 瞄准射击 2008 油畫 162x130cm

瞄准射击(圖13)這幅畫的畫面構圖以身著教官服的人物為主角，象徵強權的制服被束縛著，在後方的女學生竊笑的拿著玩具槍朝向象徵強權者發射玩具子彈，背景欲呈現出不安的氛圍，遠方中正紀念堂前的自由廣場冒著黑煙，體制規範下的不滿的女學生隨著黑煙起舞，暴力行為似乎被不具殺傷力的玩具而被接受了，就在昏暗的世界裡建立起自己的新世界



(圖14) 詹喻帆 流彈小心 2009 油畫 162x112cm

流彈小心(圖14)這幅畫的畫面構圖中運用對角線相應的原理，讓前面身著紅色女僕裝的少女與後方女學生形成強烈交叉呼應關係，利用一大一小面積配置，清楚分出遠近距離，經由姿態與動勢的配合以取得畫面平衡。手拿象徵純潔百合的女僕，以手被綑綁的跪姿方式，像是被奴役被帶領著，但臉上表情卻並無害怕，而是天真無邪朝著觀者嘟著嘴，一附事不關己的態度，在後方女學生拿著玩具槍像是被別人攻擊的扭曲著身體還擊，身旁冒白煙宛如站場一般，誇張的動態企圖引導觀者成為事件的參與者。



(圖15) 詹喻帆 手槍少女 2008 油畫 162x70cm

手槍少女(圖15)中的女學生大膽的用手向著觀者比的開槍的手勢，堅定的眼神，彷彿不畏懼任何事物，長型的畫面，在構圖上刻意拉長且強調人物的身材，從平視引導到俯視的曲線動態，完全發揮垂直畫面的優勢。在遠景部份，利用單一透視點製造出距離感，簡單描繪建築物的光影及立體，使空間呈現上與前景人物有明確節奏安排，產生既均衡又拉扯的視覺張力。



(圖16) 詹喻帆 制服三美神 2008 油畫 145.5x112cm

制服三美神(圖16)是將西方神話故事裡，常出現在藝術史上的人物構圖形式藉此轉換呈現。「水手服」、「運動服」、「學校泳裝」這三件制服是最常出現在動漫人物角色的設定中，展現校園裡的青春洋溢的三位女孩取代聖像(Icon)中的女神，成為新的聖像符號。參考當今動漫角色的特有動作，表演一齣以上演無數次戲碼，詮釋者跳脫神聖殿堂來到平凡社會的次文化，這裡每個人都可以穿上學校制服，化身為流行文化符號，演繹新的神話。

## 第二節 玩伴系列

「玩伴系列」有別於「制服物語系列」的絢麗色彩與華麗的佈陳方式，筆者透過寫實的描繪功力，以肖像畫的表現方式做為「玩伴系列」的詮釋，以暗色調的單純背景凸顯主角的特徵與主題的戲劇張力是這一系列作品最終的目的。

筆者每一系列的作品皆是以甜美的少女為模特兒，炯炯有神的雙眸，輕盈的體態在畫面中不斷呈現，以年輕的身體印證生命的美好，畫作裡虛擬不同角色的變裝少女，靈活的表情或無辜或倔強或輕率，這樣的神韻配以靈動的身體語彙，是筆者刻意經營的氛圍，企圖喚醒觀者曾經有過的叛逆歲月的回憶。

在科技發達的二十世紀，透過角色的扮演不僅僅是自我的滿足，亦是國際多元化文化衝擊下的現象，透過「玩伴系列」記錄了當代年輕生命對於另類文化的嗜好。



(圖17) 詹喻帆 上拉得分 2008 油畫 116.5x91cm

上拉得分(圖17)畫中裡是一位夾著頭髮、戴著眼鏡看似乖乖牌的女學生，可是雙手卻把裙子慢慢掀起。黑暗之中，少女明亮的雙眼直視著前方觀者，髮夾與眼鏡象徵求學過程的經驗元素，與之相反的是在陰影中若隱若現的大腿，暴露出女孩私底下想表達的情感。在畫面裡飄散著無以喻的神秘氣氛，鋪成這幅令人遐想挑逗情趣的作品。



(圖18) 詹喻帆 拉下破表 2009 油畫 116.5x91cm

拉下破表(圖18)畫作裡將單純的人物形象，放置在案色簡約、空靈的背景之中，刻意單純背景強調人物，企圖將色彩對畫面產生聯想的因素降低，以強烈的黑白對比方式凸顯畫中的女孩，簡單的動態，引導觀者目光停滯在女孩臉龐和手勢，視覺串聯出眼神及手勢而成為畫中的聚焦所在，重複向觀者釋放曖昧的訊息。



(圖19) 詹喻帆 下彎馳點 2009 油畫 116.5x91cm

下彎馳點(圖19)俏皮可愛的兔女郎背對觀者，彎著腰用手遮住重點部位，嘴裡咬著另一隻手，眼神飄向自己後方，若有似無的在想些什麼。筆者去除畫作中臉部以外的干擾物，致使畫中女孩眼神能與觀賞者視線交會，表情與眼神散播出的是筆者在創作過程的心靈活動成果，人物形象的傳遞，打開觀賞者的感官經驗。

### 第三節 作鬼臉系列

「做鬼臉系列」者企圖以被層層包裹的型態，以不同手勢和符號延續裝置的異想思惟。在這裡與其說是被層層包裹亦可解讀為被層層剝離，包裹的趣味猶如鏡射的樣貌不被限制或規範，在層層包裹的異想世界裡滿足角色扮演虛擬世界的快樂。反之；卸下面具後被層層剝離的是心靈最原始的不滿空虛。



(圖20) 詹喻帆 做鬼臉1 2009 油畫116x116 cm

做鬼臉1(圖20)筆者藉著具體的寫實描繪方式以動漫的虛擬情境，剖析現代科技產業下，人們心靈的空虛與貧乏，透過少女清澈靈動卻又異常詭異的表情。以輾轉的角色扮演來填補心靈的空洞，少女彷彿被重新塑作重新定義，在虛擬的世界...樂此不彼...。



(圖21) 詹喻帆 做鬼臉2 2009 油畫 162x162 cm

做鬼臉2(圖21)將少女置入類似玩具盒的朔膠殼當中，在盒中，少女像被限制的固有動作，意圖呈現青春純真的真實感，週遭排列整齊的物件，配合著少女的動作，可交互替換的零件，就像是童年時的玩具一般，回溯童年內在心靈狀態的純真記憶。運用特製的內框，將周圍四角換成符合玩具朔膠殼的圓角，呈顯快捷科技時代下的層層包裝的產品，模糊的童年記憶經由科技一一被尋獲，而記憶中的圖像重新包裝定義成心靈地圖上的座標，朝下一個歷程邁進。

#### 第四節 挪用手法表現

大膽刻意的動作，毫不掩飾的把女性的矜持遺留在書本裡，一手拿著逗貓棒，另一隻手則拿著沉悶嚴肅的課本，漫不經心的態度重新詮釋學生的本質。開始昏暗的背景，好似天空瀰漫著下課鐘聲，催促觀者卸下沉重的心情，朝著娛樂狂歡的消費世界前進。

藉以挪用的手法，所表達的不僅僅是圖像重疊出得記憶交替，而是筆者發自內心投射原初情緒的最直接呈現。一個虛擬的人物，跟現實生活的經驗產生距離感，也許就因為是「假的」，更能夠接近筆者心靈狀態的真實，被描繪出具體實境的感觸，擴散至觀者的眼簾，游移真實與虛假的縫細當中。



(圖22) 詹喻帆 逗貓 2008 油畫 116x116 cm

## 第六章 結論

2009年7月4日，「初回限定-制服物語」終於走到開幕展這一步。從一一掛上的畫作、來自各方的鼓勵花籃，到場的與會貴賓；每個環節都漸漸證明我的努力沒有白費。首先該感謝每一位支持、提攜我的人！感謝在藝術創作裡的跌跌撞撞，時至今日，我開始明白自身想追求的目標與理念；有沒有一件事，是挫折不斷、跌倒後依舊要站起來的，我想對我而言：「莫過於是繼續創作！」2006-2008年，台灣藝術大學畢業後，有幸進入台灣師大美研所繼續進修，除了技法，還有常保童心及對動漫的熱愛外，其實沒有比別人更特殊的專長；因為這樣，我甚至懷疑自己的能耐，要如何才能讓自己與眾不同？2006年開始，我的人生際遇開始不同，認識了影響我創作的人；因為她，我正視自己的生命價值。體驗更多的人、事、物，不再認為創作藝術就是要孤獨；要將藝術推廣至更寬宏的視野！對於『藝術創作』，我變得野心勃勃。

因為共同喜歡上奈良美智，於是我開始思索創作方向。我喜歡他純粹的畫面，簡單卻滿載視覺效果，畫面單純而充滿深度，在他的作品中，不再是精緻卻疏離的藝術品；而是生活且貼近人心的創作。透過認識奈良的片段，我也不斷追尋著自我；經過多次嘗試，累積不少失敗作後，期間村上隆大師及幾位當代藝術家的創作，我幾經研究

著，希望從中得到我想要的靈感。然後突然有一天，靈光乍現，我漸漸領略到，我欲呈現地藝術表現方式；這讓我將近3年的摸索，開始出現價值。當你喜歡的物件，可以結合至作品中，又可能因為能產生商業價值，而符合當代潮流，這是一件振奮人心的事！我雖沒有把握，可以創造出名留青史的藝術品，卻很有自信，自己對藝術創作的熱忱；我知道自己要什麼，更期待能不斷產出優質的藝術作品。

此次的創作過程中，雖有挫折時候，更會害怕踏錯每一步，不管哪個環節，都希望能做得更臻完美；從收集資料、角色安排、空間錯位、燈光氣氛營造、道具排列、背景模擬、人物設定、故事想像、技法研究、甚至是作品完整性與保存性，無一細節不考慮進去；意圖將意象帶到精確的焦點，透過寫實主義的修飾技法，使幻象變得可信。故完成這一系列作品後，有種鬆口氣的感覺，終於達到我現階段的目標，成就感油然而生。

未來，期待新的系列作品繼續發展出更多可能。不僅技巧上琢磨地更具吸引力，畫面營造的更具可看性，希望角色能延伸出更多深度，企圖觀察社會現象，透過轉換與幻象激發出更多火花，讓動漫不僅是動漫，玩具不僅是玩具，探討社會深層意境的創作畫面，經由輕鬆甜美的氛圍也能呈現。在藝術中尋求趣味，跟隨時代的洪流走，讓自己為堅持藝術創作價值，挺身而出持續努力下去！

## 參考書目

### 中文書目

- E.B.Tylor 愛德華·泰勒 原始文化 連樹聲譯 上海文藝出版社 上海 1992 年。
- Robert Bocoock 著 張君玫等譯 [消費](consumption) 台北 巨流 1995 年。
- John Story 著 張君玫譯 文化消費與日常生活 台北 巨流 2001 年。
- Matt Hills [迷文化] 朱華瑄 韋伯文化國際 台北縣 2005 年。
- Stephen Little 史蒂芬·利透 吳研蓉譯 西洋藝術流脈事典 果實出版 台北 2005 年。
- E.H.Gombrich 著 雨云 譯 藝術的故事 台北 聯經出版 1997 年。
- Robert Atkins 羅伯特·艾得金黃麗絹譯 藝術開講 台北 藝術家出版社 1996 年。
- John Berger 著 劉惠媛譯 影像的閱讀 台北 遠流 2002 年。
- Arthur Danto 亞瑟·丹托著 林雅琪 鄭惠雯譯 在藝術終結之後 麥田出版 2004 年。
- Bates Lowry 著 杜若洲譯 視覺經驗 台北 雄獅圖書公司 1976 年
- 奈良美智著 王筱玲 黃碧君譯 小星星通信 台北 大塊文化出版 2004 年。
- 郭維國 暴喜圖柳暗花明 台北 大未來畫廊 2005 年。
- 陳朝平 藝術概論 台北 五南 2000 年。
- 顧燕翎主編 [女性主義理論與流派] 女書文化 台北 2005 年。
- 藝術大師世紀畫廊第 25 冊 黃茜茹譯 閣林國際圖書出版 2001 年。

## 學位論文

林瑞端 媒介消費與認同:台灣青少年收看日本偶像劇之效果研究 台北世新大學傳播研究所碩士論文

王家憲 全球化與後殖民文化消費——以台北雙年展為例 南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文 未出版 嘉義 2004 年

蕭祐杰[穿梭記憶--凝視童年]國立台灣藝術大學美術學院 造型藝術研究所 西畫組 碩士論文 2008 未出版 板橋

## 期刊

黃海鳴〈從「跨文化認同」到「穿越文化認同」——試談洪東祿創作中的認同觀念與演變〉，《藝術家》2002 年 5 月，324 期。台北市 藝術家出版

高千惠 卡漫世代的青澀性感美學第 0190 期 2008-07 典藏今藝術

馬藹屏 「青少年次文化初探」 學校衛生 30 期 民 86 年 7 月

## 網路資料

網路維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%A1%E5%AE%85%E6%97%8F>

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%90%8C>

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%92%8C%E8%A3%BD%E8%8B%B1%E8%AA%9E>

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%98%BF%E8%8E%89%E9%A2%A8%E6%A0%BC>

奇摩知識

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1005040504241>

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306020713738>

<http://www.gio.gov.tw/info/taiwan-story/culture/frame/frame2.htm>

<http://green.lins.fju.edu.tw/~st487213/asc.htm>

<http://vschool.scu.edu.tw/sociology/dictionary/c4.htm>

<http://doctorate2007.blogspot.com/2007/11/doctorate-students-forum-of-asia-arts.html>

<http://news.sina.com/105-000-102-105/2009-03-29/1930570736.html>

<http://www.wretch.cc/blog/coolbanana/11963516>

## 作品圖錄



詹喻帆 瞄准射击 2008 油畫 162x130cm



詹喻帆 流弹小心 2009 油畫 162x112cm



詹喻帆 制服三美神 2008 油畫 145.5x112cm



詹喻帆 逗貓 2008 油畫 116x116 cm



詹喻帆 手槍少女 2008 油畫 162x70cm



詹喻帆 上拉得分 2008 油畫 116.5x91cm



詹喻帆 拉下破表 2009 油畫 116.5x91cm



詹喻帆 下彎馳點 2009 油畫 116.5x91cm



詹喻帆 做鬼臉 1 2009 油畫 116x116 cm



詹喻帆 做鬼臉 2 2009 油畫 162x162 cm



詹喻帆 東方明珠1 2009 油畫 直徑 80cm



詹喻帆 東方明珠2 2009 油畫 直徑 100cm



詹喻帆 東方明珠3 2009 油畫 直徑 120cm