

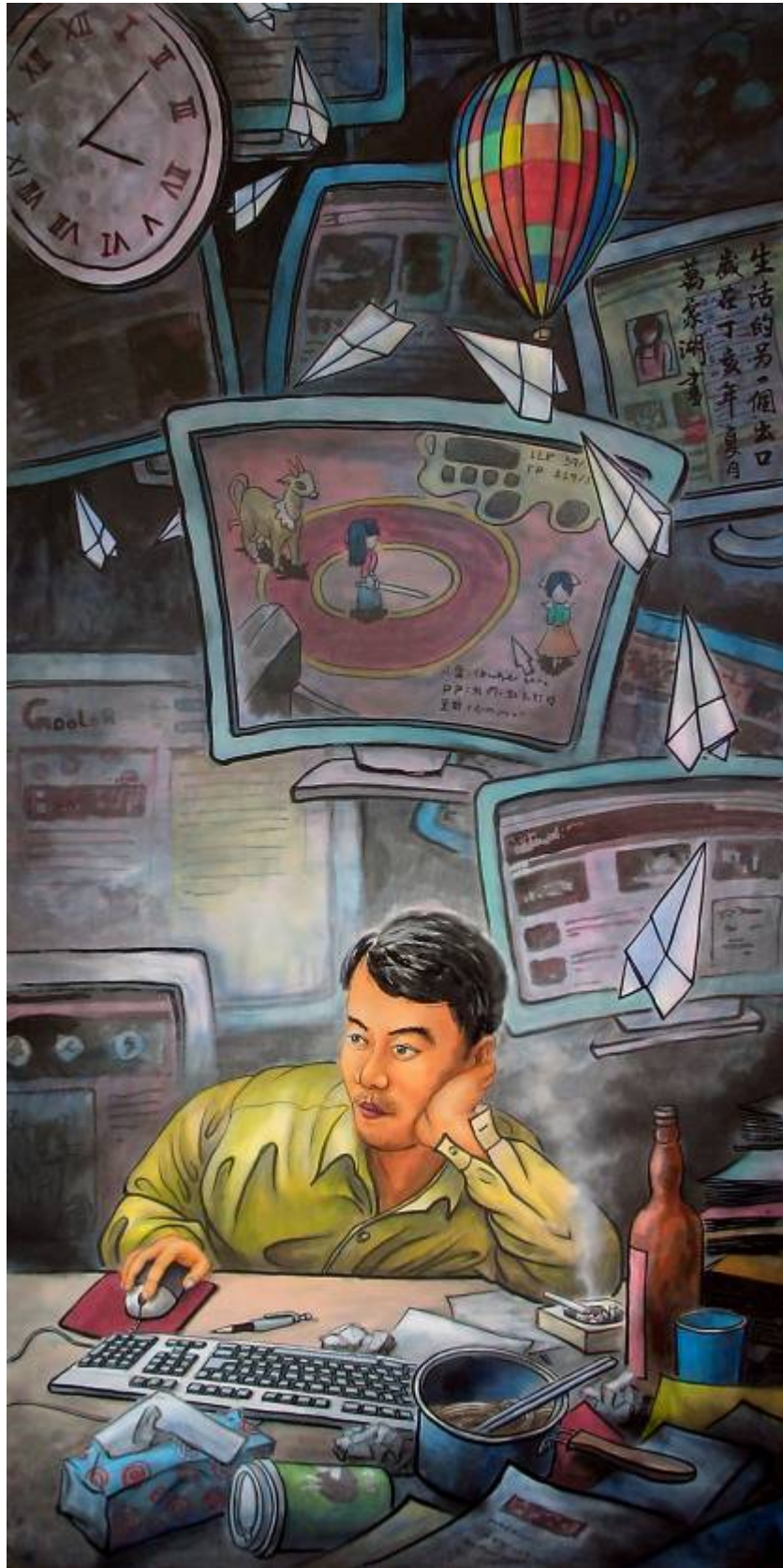
第四章 作品說明

生活的面貌豐富多樣，在虛擬的網路空間中也是如此；人們幾乎把真實空間中的事物，都搬到虛擬的空間中複製和上演，並且還加上網路空間中所特有的行爲。在如此眾多的網路現象中，本創作圍繞著人際互動的主題發展，呈現網路時代中人我關係的建立的一個面向。以這些內容所實驗創作出來的作品，從個人與群體以及所發生的場域－真實與虛擬空間，筆者將他區分爲三種類型：1.上線時所具有的心態與特徵。2.在虛擬空間中的人際互動。3.網路對真實空間人際互動的影響。茲分類將作品陳述如下：

一、上線時所具有的心態與特徵

在使用網際網路這個管道時，每個個人都有其不同的心理素質，以及不同的需求，也因此有著不同的感覺和態度。比如說爲了休閒娛樂，結交朋友或搜尋最資訊等等不同的目的而上網，所抱持的態度差異也很大，有人以遊戲的心情在線上闖蕩，也有認真的在專門的社群結交同好，或是沈迷於網路世界不可自拔，對網路中的事物懷疑和猜忌等等。因爲電腦媒介的特質，匿名性、敢於抒發己見，輕易敞開心門透露內心話等，則是網路互動有別於真實空間互動，所特有的心理狀態。此種每位上網的個人，所表現的態度、特徵、行爲和心理感受等，成爲筆者此類創作作品所要表達的內容，以下爲作品的介紹。

作品一、《生活的另一個出口》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 生活的另一個出口 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

現代社會生活緊張忙迫，人際互動冷漠疏離，各種壓力使人心焦憂慮，而虛擬的網路世界成爲一個逃避的出口，脫離現實擁有想像的烏托邦世界。

網路的功能繁多，下棋交友、購物逛街、看新聞找八卦，在一個方形螢光幕前，到另一個沒有邊際的虛擬世界。對 N 世代來說，網絡的一個重要功能是娛樂和消遣，也往往成爲無聊人士打發時間的途徑。

菸與酒是紓解壓力和緊張的麻醉物，就像網路也像一種精神嗎啡，讓人上癮。泡麵、衛生紙以及雜亂的桌面，幾天沒有刮的鬍子，沒有一絲笑容的平淡表情，與懶散的肢體動作，代表宅男凌亂煩悶的生活寫照和心情。兒時玩耍的紙飛機與高飛的熱氣球，代表玩樂遊戲以及前往另一個世界的天空和夢想，時鐘則代表上網時間的消逝。而紙飛機在螢光幕間翱翔穿梭，就像上網者在不同的網頁中翻找瀏覽的過程。

二、創作技法分析：

傳統水墨畫的表現多以線條和墨色爲主，較少偏重光影和色彩的表現，此幅作品希望帶入西畫光線的技巧與色彩的機能。

畫作主題位於中間偏下方，利用光影的表現手法，烘托出類似林布蘭特的光影氣氛。投射的光線安排使畫面暗亮對比約 3 比 1 的黃金比例，黑夜深暗的氣氛與變形的螢幕，隱約圍出一個明亮的圓形。下方景物和人物形成三角形非常的穩定，上方的重心定在時鐘與熱氣球之間，因此此處的底用到最黑，使背景不分亂。飛機的造形具有勢態，構成一個向上的弧線，封住向右流走的視線，同時引導視線依弧度向上再向下，與所有緩慢飄浮上昇的螢幕、熱氣球的勢態，稍微拉扯，然後指引到左下較疏朗的部份，因此處較空，視線又將吸引到主角位置。

畫作形象的處理手法區分成上下兩部分，分別代表虛擬和真實兩個不同世界。下方偏自然的再現代表真實，而上方偏情感的表現代表虛擬；並塑造上方晃動，下方沉重的感覺，產生對比的美感。

上方，以變形和漂浮重疊的電腦螢幕為意象，營造出想像的空間，是超現實的手法。時鐘與螢幕加以變形，質量感減少，帶有一點動感。螢幕的大小和聚散安排上緊下鬆的節奏。利用輪廓堆疊及彩度明度製造三度空間層次，並加上紙飛機的時間因素與想像，構成多維空間。使觀者在未知的空間浮動、旋轉，漸漸轉入意識中的自我，也更近似夢想世界。

下方的主角，採用現實主義的透視感和空間關係，表現擁擠短淺而真實的空間透視。繪畫上創造三度空間的媒介其實就是光，筆者以水墨素描如實表現明暗，並運用色彩暗示景深。前方線條粗重明暗強烈，在暗調子中透露鮮艷的色彩，拉出桌面上靜物的空間層次。

電腦螢幕造形為方，而時鐘、熱氣球、與正中間螢幕內電玩人物所站立的廣場造形為圓形，化解方形尖刺的突兀感並形成方圓的對比與變化。全幅以暗的藍紫色為主調代表夜晚與神秘，繽紛的螢光幕色彩用明暗的彩度變化做統一，上方的熱氣球和桌面前景的彩度做呼應，使畫面色彩不至喪失整體性。

三、創作歷程：

原先草圖（請參閱圖 4-1）的人物位置安排較低，離畫心較遠，不易成為注目的主角，且上方的面積佔了十分之七，主題相對顯得太弱，此外人物視線向左方，左方應有較大的空間投射。因此首先將人物向上及向右修改移動數寸，前方的空間因此加進了衛生紙、泡麵和雜亂的紙張，如此有更多的元素來呈現宅男的生活，也加大了一點空間的景深層次。



圖 4-1 《生活的另一個出口》草圖

後方的背景在勾炭筆時感覺笨重，沒有漂浮的感覺，因此加以變形，成為具有動勢的造型。後來勾完底稿，感覺漂浮的螢幕雖然有層次，但還是有些散亂，尤其是螢光幕橫向的造型動勢，使畫面視覺會向左右流走，與宣紙全開長方形由上到下的視覺路線不一貫。因此將紙飛機畫成連續動作，加進了時間因素，並靠著紙飛機的軌跡，把螢幕串起來，成為一有機的整體。

作品二、《網路漩渦》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 網路漩渦 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

根據統計在 2006 年 8 月時，臺灣網路上癮人數已超過四十萬人，且年齡層正逐漸下降¹¹⁴。網路具有吸引人的魔力，讓某些人身陷其中而不可自拔。此畫描寫網路成癮者像木偶人一般，不受控制的受網路的漩渦擺佈，而沙漏則不斷翻轉，時間悄悄的流逝。透過滑鼠，走進虛擬世界，甚至迷失在此數位國度。網路中有寶藏，有另一個世界的山和水，有知識的瀚海，有圖書館，也有被遮蓋隱瞞在背後的種種企圖。

二、創作技法分析：

此畫使用超現實手法，表現虛擬世界中的現象，並以木偶人寓意上網者迷失在網路空間中。使用山水畫六遠法中的迷遠法，在畫幅中心上方透露迷濛般的霧，遠景變得虛寫，用留白製造畫面的焦點，向後並無限推遠，表現迷離空靈的意境，而人也迷失在此虛無的空間中。

大片的藍色底使人聯想到天空或是海洋，以暗示虛擬空間的廣大。蜿蜒向中心深入的道路以及山川將細節抽離，以簡化的輪廓和漸層方式表現，以抽象增加想像的空間。木偶人及沙漏的運動軌跡，採用攝影中重複曝光殘影的效果，表示在漩渦中翻滾的動態。左上方藍色的無名書，連接到上方掩蓋真實的紅色襯布，再與右上鍵盤相接，沿著右邊山水中的瀑布，到沙漏為止，形成一個半圓形，包住木偶與中心白色未知的深處，而這股覆蓋的力量，靠著左下方的藏寶箱承接，也共同襯托出中心的白，向中心渺渺深入。

前方的珠寶色彩十分鮮豔，一方面拉出景深，二方面給予畫面重心，不要讓所有東西都漂浮，缺乏穩定感。下方大片淡藍色，只有一隻操作滑鼠的手，突出地放置在中間位置，以清楚的點明主題，聯想到上網。而滑鼠線帶引著人們視覺向上，卻突然發現滑鼠線轉變成河川圖像的輪廓線，有一點共構的視覺效果，並具有虛實相生的微妙變化，原本屬於虛的淡藍色背景想像空間，到此成為實的水，向中心悠遠處流去。右下角較多的提款，一方面平衡左邊藏寶箱的份量，

¹¹⁴ 〈「宅男」大調查 台灣人上網時間高居世界榜首〉，《基督新報》，
(http://www.gospelherald.com.tw/news/min_884.htm)，(2006/9/20)。

二方面使畫面下方不會太空，希望達到“詩書畫印成爲一個有機整體”的效果。

三、創作歷程：

這張草圖原先是畫在一張四開宣紙上（參閱圖 4-2），因爲構思時修修改改，各種鉛筆、炭筆線亂七八糟，所以就用數位相機拍下來，放到電腦裡後重新調整位置。

右下方的草圖（參閱圖 4-3）是經過電腦整理後，輸出再重新繪製的草圖，圖中位置大小大幾乎都調整確定，和最後作品也沒有太大的出入。不過原先的草圖中光碟的造型重複太多，幾個大大的正圓形很不好看。因此作品在繪製時就刪去了，只留下左下和右上方的光碟，並且將右上的光碟用半透明重疊的手法表現，做出想像的空間透視感。



圖 4-2 《網路漩渦》原先的創作草圖



圖 4-3 《網路漩渦》創作草圖

作品三、《不知何許人也》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 不知何許人也 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

在網路中與人互動，有時面對的只是一個綽號、暱稱或是受話者的 id。你知道正在跟一個遠方不知名的人士交談，甚至吐露你的私密，但對對方的一切卻很陌生。這是因為電腦網路媒介資訊相對匱乏，這種既連結又隔離的特性，使人更加勇敢的表現自己，與人攀談。

網路上結識朋友就像拼圖一般，需要慢慢的一塊塊拼湊出對方完整的資訊。一開始不知道他來自哪個國家和城市，更觸摸不到對方，只有一個模糊的輪廓。並且通過電腦屏障，很難確保看到的就是真實的一切。

二、創作技法分析：

這張作品也是以超現實的手法塑造意象，且運用了很多抽象的自然性肌理來產生冥想。因為特徵在不知道對方的面目和一切，所以畫心著力地留出一個人形來，突出於暗色的背景當中。虛處本應該是實，結果沒畫，好似投給觀眾一個問號，而這個問號提供給觀眾很大的想像空間，任何人都可以投射想像這人形中的角色和人物。所以無而非無，它也是有，因為無的概念是從有而來。這手法印證了老子有無相生的哲學和中國畫留白的妙用。

人形與手以外的地方似乎畫的很滿，因為要襯托出留白的人形。但整體而言，調子是上重下輕，製造一種動態。上方先用滾筒，做出墨漬的肌理和質感，而後參考墨漬原有的自然造形和分佈，修整出城市建築的造型和染出層次。而下方畫了幾條很深的線條，代表了網路線，同時也為了撐出空間和張力，免得下方的空間太單薄，和無法承接上方的重力。

此外還有三個人物頭部的呈現，他們不像是漂浮在這神秘的想像空間中，而像是蒙太奇的並置，他們有自己的空間背景，卻拼湊在一起，就像網路上談話的對象來自不同的時空。馬賽克、3D 結構線人頭和白描拼圖的人物，都具有印象的感覺而非模仿真實的畫法。

全畫空間氣氛以藍紫色調鋪陳，希望表現出神秘和浪漫的感受。拼圖中的色彩做了下濃上淺的漸層變化，和背景上重下輕顛倒，且淺色也有助於上升的感覺。

三、創作歷程：

筆者一開始在想草圖時，隨手在紙上畫了一個人形的輪廓，剩下的就是在不知道要畫什麼的情況下畫了起來，如此塗鴉了一陣子，突然覺得塗鴉有些局部效果不錯，有可用之處。因此我就把它掃描到電腦裡，在電腦裡疊合和重組，形成了最基本的結構雛形，如下圖左（參閱圖 4-4）。

為增加畫面內容，因此加上了拼圖、馬賽克及 3D 人物，正式定案的草圖如下圖右（參閱圖 4-5）。後方的城市原本計畫要畫上不同的建築樣式，如磚瓦老屋、平房、現代主義建築等，以表現世界各地，但後來滾筒壓過之後，感覺不能做太多變化，否則會太亂。



圖 4-4 《不知何許人也》
原始草圖

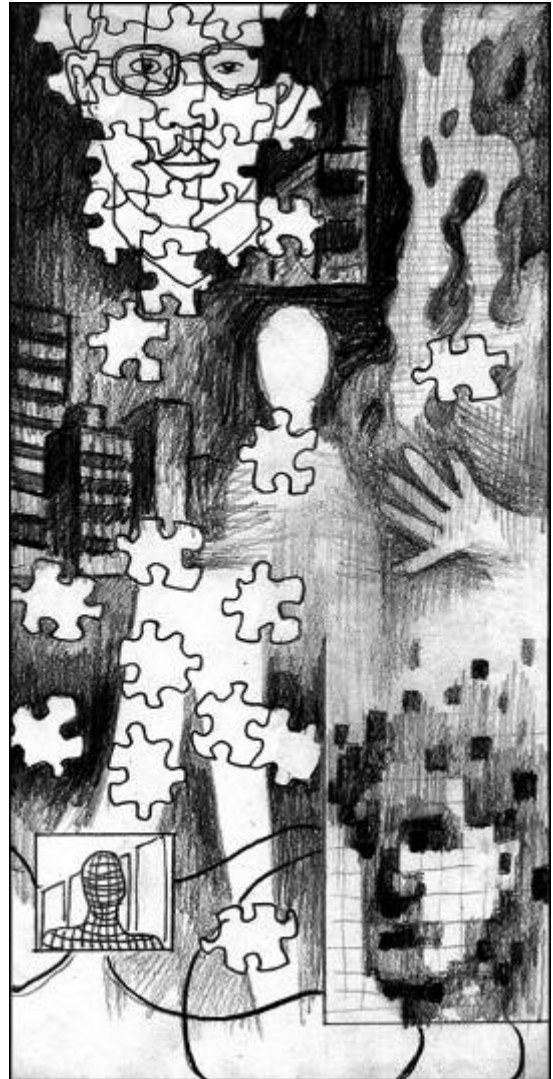
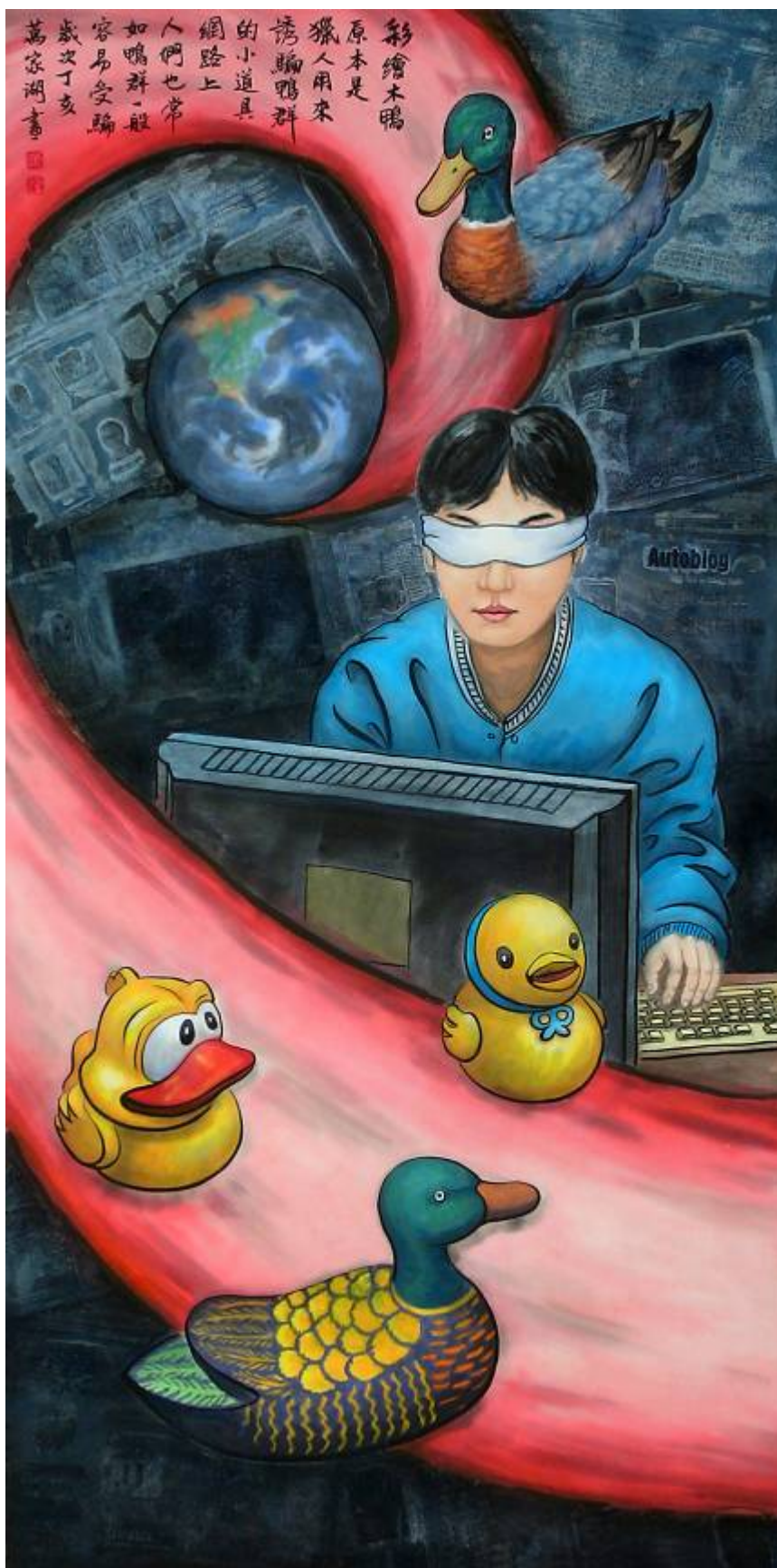


圖 4-5 《不知何許人也》創作草圖

作品四、《真假難辨》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 真假難辨 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

因著緊密的連結網路，世界已經一步步變成一個地球村，來自網路中的資訊如同一股洪流席捲各地，不管真或假的消息都快速的傳播。在資訊的洪流中，一方面因網路界面提供的有限資訊，二方面因 3D 繪圖和影像合成技術的進步，很容易就像被矇著眼睛一般，難以分辨資訊內容的真假。例如有高中女生在網上用女星的照片招搖撞騙，根本沒有的珍奇生物鱷狗等等。

彩繪木鴨原本是獵人狩獵時，用來誘騙雁鴨靠近的道具，在今日也成為珍藏的工藝品或孩子的玩具。此幅作品中有真鴨子、假的彩繪木鴨和泡澡玩具鴨，就像網路中不同的真假資訊，漂浮在資訊的洪流中。上網者或許就像那容易上當的鴨群，無法分辨鴨的真假，進而信以為真，遭受損失或嘲笑。

二、創作技法分析：

比擬的手法在設計作品中非常多見，有些運用誇張的有如腦筋急轉彎。但在藝術作品中則較多使用象徵和隱喻的手法，因為要喚起人們的情感，不能只具說明性而已。這張作品筆者運用了比擬的方式，或許帶有一些設計的感覺，但超現實手法以及提款運用說明，希望仍能傳達深厚的意念和想像的空間。

這張作品調子非常的重，色彩鮮豔，對比強烈。藍色的背景、紅色的潮流、與黃色的鴨子，色相和彩度對比都強，因此畫面墨色運用也很重，使畫面穩定。

背景以甲苯溶劑轉印從網頁上擷取的畫面，形成具有印拓質感的肌理圖紋，並且上面的文字和訊息帶有豐富的意象，象徵這些資訊包圍著上網者，而暗藍色的烘染也帶出黑夜上網的氣氛與冥想的空間。

畫面結構以地球旋轉出來的紅色螺旋所統攝，也最注目。如果視線從上到下，在畫個半圓形轉到三隻鴨子時，會沿著三隻鴨子看上去而停到上網者身上。當注目上網者臉部時，又會受吸引沿著“紅”流，視線在畫面上循環。

畫中上網者的眼睛蒙上了布，製造出衝突和矛盾，吸引觀者興趣和注意力，進而引人思考，獲得強烈的感受。

三、創作歷程：

筆者一開始構想這個題目時，想了很多可能，包括用真實與假象的對照來呈現，直到後來想到這個點子。

原先的草圖（參閱圖 4-6）鴨子畫了三隻，同時利用鴨子擺放的位置來破弧線，讓視線不要順順的滑出去。草圖畫完端詳許久後，發現鴨子與人頭排成了一直線，這是構圖的不小心，並且中間鴨子的方向與洪流相反，其實順勢比較好。此外所有的鴨子都壓在弧線上不自然，所以又加了一隻鴨子游在洪流之中，並偏左以平衡畫面。



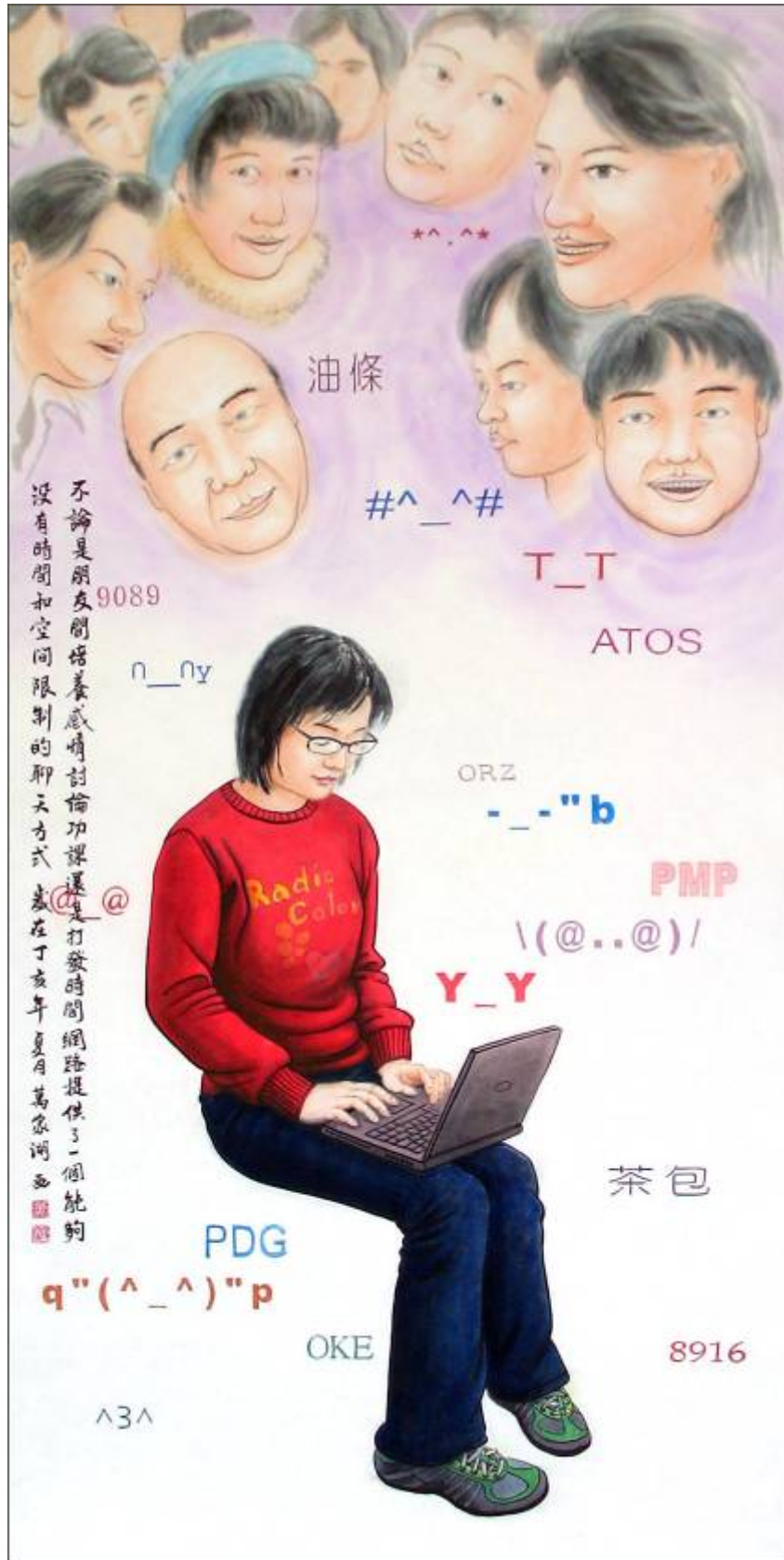
圖 4-6 《真假難辨》創作草圖

二、在虛擬空間中的人際互動

置身在網際網路的平台上，就彷彿置身於一個超大型的公共場所，人們可以遇見許多的陌生人與他攀談，也可以只找熟識的朋友，一起進行各種人際互動，比如聊天、組隊玩遊戲、討論功課等等。他不同於真實空間中時空的限制，可以對世界上所有在線上的人廣播，只要他在網上看到你，利用留言版、網路新聞系統，沒有時間的限制。透過網路無遠弗屆的傳播性，可以因為一封誤寄的電子郵件，促成一對跨國姻緣，偶像的粉思們在部落格彼此認識，互通訊息以及串連、響應各種造勢活動，剛作母親的媽媽們，在網路上結識其他家長，分享討論小孩教養的問題與經驗，有相同寵物的愛好者，在網路中向他人請教與學習飼養的技巧和知識等等，在一個開放又多元的大環境裏，充滿了各種文化與機會去發現你所要找的目標。

當然出現在現實世界中的種種善與惡，也同樣在虛擬空間中出現，比如強暴、賭博、詐騙、媒介色情、惡意中傷、散播謠言等等，人們在網路中戴上了面具，進行種種遊戲和玩樂的互動，成為了一個心理實驗室。本類型的創作即是呈現網路互動的情況，反映虛擬世界的人際關係。

作品五、《聊天室》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 聊天室 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

通訊的便利，時間空間的結構也跟著有了改變，透過網路，我們可以超越時空地與人攀談，和朋友培養感情，討論功課或聊天。而 N 世代的新人類都喜歡交朋友，網路中的聊天室，就成爲一個結識新朋友的好地方。在這個平台上有各式各樣的人，有男女老少、不同職業、身份、專長和興趣的對象，可以討論時事聊天談心。

就社會互動的觀點而言，語言爲其中一個重要的社會互動方式，人們藉由語言傳遞消息、思想、情感及慾望，同時語言的建立與發展具有情境脈絡的特性。在網路互動中，網路族發展出火星文、表情符號、注音符號、口語化文字、語氣詞等特有的溝通模式，成爲網路聊天者的新語言。

二、創作技法分析：

採用中國畫留白的手法，將主角身旁的景物以無代替有，因此她是坐在公園長椅，校園石頭上，還是自己家中臥室的床沿，這周遭的景物，隨觀者去想像。而這留白的空間，同時也是主角思緒想像的空間，透過其中浮現不同時空的角色人物與符號訊息，引發聯想形成審美的意象，讓意境有所延伸。

主角身上強烈的色相對比，意味著年輕、充滿活力與朝氣。上方浮現的人像組合，色彩較淡而且朦朧，襯以淡紫色背景漸層，表現一種夢幻、神秘和想像的氣氛，同時使畫面形成一開一合的安排。人像的安排則做出不同的大小與空間層次，最後方的人物最小，且只剩下寫意的輪廓描繪。此外爲避免散亂，頭像間彼此都有重疊銜接，連結成一個群體，只有一位老者例外以求其變化。右方的人物多面向左，左方人物面向右，讓眾人游移的視線交會於畫心，也面對於觀者。

飄散在主角週身的網路新文字與符號，受者在「觀看」時也不禁會在「閱讀」，自然地喚起平日上網的經驗和情感，而它們之間大小的對比和位置的安排，使畫面產生一種節奏的律動和空間深度的幻覺，讓這片空白因文字的想像而意境更深，同時具有形式美與內容美。

最後落款的部分，利用長條形將上下兩部分做連結，同時使左邊白色的空間減少，使畫面中白色空間的區塊有大小對比和變化。

三、創作歷程：

筆者創作這張作品是在塗鴉中找到的靈感，原先它只是簿子裏的一堆圈圈，如下圖 4-7，這些圈圈被筆者想成一個個不一樣的面孔。

等資料都找齊了，包括拜託同學當模特兒後，就畫出右邊的草圖來（參閱圖 4-8）。

正式作畫時，主角的位置向左移動，使右邊留出較大的空間距離，因為主角面向的位置不能太小，否則會有壓迫感。這樣的調整，上方人物的排列也有少許的更動。此外，原先草圖的計畫是上方也留一些空白，和下方的佈白作呼應，但後來覺得不留比較單純，焦點也較能集中，因此左上方添加了許多較小且不清楚的人物，使層次更多並暗示延伸到畫面之外。

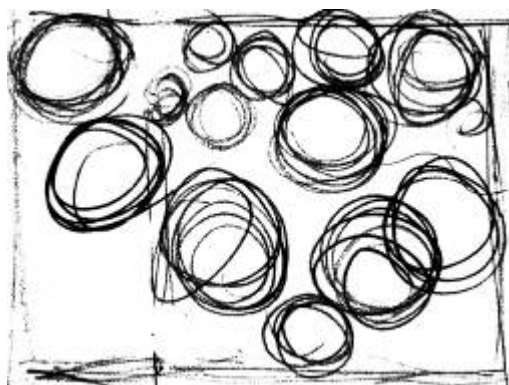


圖 4-7 《聊天室》發想的塗鴉



圖 4-8 《聊天室》創作草圖

作品六、《發問》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 發問 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

今日許多學生都會利用網際網路來收集資料、找答案和提交報告。不管大小事，透過網路的討論群，從全國乃至於全球各地的人，均可以相互發表、交換意見和提供適切的答案。

人類發明文字與符號以傳遞訊息，在網路的資訊流中充滿了各樣大量的符號、文字和圖像，具有不同的意義與象徵，成為不同文化與文明的載體。

在殘破的石壁上，埃及象形文字是人類最古老的文字之一，在羅塞特石碑被發現後的十年前，西方學者始終都無法明瞭這些符號的意義，就像網路上我們常看到大量的符號和象徵，但是卻不明白它什麼含意。同時，大量使用於電腦世界的字母文字，也是閃族人通過借用和簡化埃及象形文字所產生，與後方黑色空間中的英文字母，與數位編碼的基本單位 0 與 1 相對，彷彿人類使用符號的古今對照和演變。

被稱為「世界第八奇蹟」的秦兵馬俑，它製作的方式，是分段翻模後，再加以組裝。正如同後現代的解構，知識的建立和解答，往往不是完整而有體系的認識，而是分段或片面的隨意組合。每個人在網路中學習，就像在拼裝組合自己的兵馬俑。

原子、電腦、基因圖譜，這些將世界推向重大改革的發明和發現，象徵人類的知識與文明不斷的提昇。靠著這些纏繞的網路排線，做為人們心靈與智慧的載體，在虛擬的世界中學習和請教。

二、創作技法分析：

利用超現實的想像空間和真實空間的並置結合，大面積暗調子和小面積亮調子的襯托對比，以及滿與空的對比，產生這幅畫面。

畫幅上方偏左較明亮的區塊，是一位學子深夜上網找答案，在燈光下一副思索問題的情形，而桌上的鉛筆和橡皮，也是為了訴說此種學習情境的安排；這部分形體的明暗關係與透視，都是符合現實主義的。在這個區塊以外，則是學子的

想像空間，運用超現實來處理。筆者將平視的物體，由畫幅下緣向上層不斷的堆疊，這手法類似平遠法，其實也是長條幅構圖下推演空間的手段；視點不斷的向上方平移，到主角人物時突然轉為俯視，這樣的轉折也讓觀者意識到兩個空間的不同。

全畫的上色方式是先上墨再上彩，希望在暗的調子中做出厚度而且有變化。黑底中的白字，是事先用蛋清寫出來的。因為東西繁多，必須把墨色素描作紮實，顏色變化不大，基本上以赭石與花青兩個冷暖色為主，以提昇統一的效果避免花和亂。構圖上視線順著網路排線向上走，黑暗中提供答案小抄和意見的手，也具有指向主題的作用。

三、創作歷程：

原先的草圖（參閱圖 4-9）用炭筆打稿到宣紙上，然後將這未完成的作品掛在牆壁上。一看才發現埃及壁畫裏的神、秦俑及主角面對的方向都相同，三個都有人的形體，尤其秦俑頭的角度和主角完全一樣，很不好的重複。因此筆者又再找了一張秦俑的資料來畫，同時埃及神改成埃及文字。這時朋友說怎麼都是古文明的東西，所以再去找足以代表現代或進步的東西進來。

在原先的草圖裡，上方人物後面的背景是有計畫要畫些抽象的圖樣和造型，但是在作品繪製時這些變化就刪掉了，只做出單純的漸層與氣氛，因為這部分需要空出來，否則就從頭滿到尾了。



圖 4-9 《發問》創作草圖

作品七、《打造分身》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 打造分身 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

斗室中的宅男面對電腦足不出戶，彷彿躲在房間洞穴之中。這個沒有上鎖的洞穴關住一個人，只因為他躲進了一個無限大的虛擬線上世界。在這個世界中，本質上是想像的，但又有一部分的真實。藉由不同的化身，上網者虛擬偽裝成不同的人物角色，用不真實的自己，在網路上真實的與人互動。

此作品即是表現一個洞穴意象，也就是畫面中下方光亮處。四周的暗調子是數位世界，同時也是熬夜上網的漆黑夜晚。上網者盯著電腦螢幕，鍵盤聲喳喳作響，想像的火花開始天馬行空般飛舞，一個個的分身則在數位空間中慢慢浮現。一位是身材火辣的窈窕女子，一位是體格健碩的壯漢，或是庸碌平凡的中年男士，還是年幼純真的兒童。網路上分身的特性，像小孩玩的扮家家酒，也像是位千面人。

二、創作技法分析：

這張作品的結構是用兩個同心圓來組織，焦點放在內圈較小的圓上，並以強烈的黑白對比，產生張力。外圈的存在是隱約的，靠著元素的排列及圖底藍色線條的牽引，內圈則有著清楚分明的輪廓線。內圈中是位年青人獨自上網的背影，觀者彷彿從鑰匙孔中窺見他正聚精會神的上網，反映出宅男生活上隔絕的情形。

內圈外包括外圈及四周暗處，漂散著宅男的想像，在黑暗之中浮現。這些不同角色人物眼睛凝視的地方，因所在畫面位置而有所不同。左下方的男子眼神向上，投射到主題部分，右方的小女孩與她上方戴紅帽子的男子，眼神也望向焦點。位於中間向上方仰視的女子，用意使上方的空間與下方有所連結，但在她的上方視線處，安排一個壯漢身形使視覺擋住，同時她面前兩張漂浮的撲克牌，都有拉回視線的作用。上方壯漢的空間較遠，質量感亦減弱，面貌類似圖案而較不真實，他起著空間層次推演和過渡到抽象背景的功能，同時他的位置離畫面趣味中心很遠，不必太過著墨而失了焦點，搶去主題。他的眼神向前，也沒有力量，讓觀者很快又回到下方的兩個圈圈上。

此外，這四周黑暗空間中元素聚散的安排搭配，是以女人、紅帽失意男、小女孩三人聚集的較緊密，形成最大也最強的區塊，其他的元素則平均分佈，壯漢所佔但面積雖大但力量薄弱。在這裡，黑色可視為虛，在條幅構圖下，筆者以左右作虛實的互相搭配，若右邊圖多為實，則左邊必定較虛；利用虛實的搭配產生「韻」，進而獲得畫面的生動感。

利用水墨自然滲入和融合的特性與趣味，筆者以潑墨的技法表現外圈的抽象空間，並用排筆破墨加以修飾。待墨底乾後，才開始用墨加繪上面的人物和整理明暗，因水墨自由暈染難以控制，局部用不透明的技法上彩提亮。整體背景以暗藍色撲底石青提亮，最後加上長短大小不等的的方形色塊點綴裝飾，在暗底襯托下，明亮的方塊醒目耀動，使畫面帶來數位科技新鮮活潑的感受。

三、創作歷程：

在最早的構想中，暗色部分是要處理成洞穴，有點像鐘乳石洞的感覺，但這樣不如潑墨來得有抽象空間的意味。

原本草圖（參閱圖 4-10）中的女子向上方仰望，幾乎要頂到畫幅上緣，感覺不舒暢有壓迫感，因此向下向右移動。其他人物或增加、刪去還是放大縮小，擺放的位置拿捏了許久。拿撲克牌魔術師的手在人相群中顯得突兀，因此又添加一隻寫作或畫畫的手。

外圍暗色空間在許多的更動下完成，內圈則將白色空間加大，並為了避免左右輪廓線相似重複，因此在右方加上了時鐘、日曆等，使空白處變成了牆面，同時暗示著時間的消逝。



圖 4-10 《打造分身》創作草圖

作品八、《我是超人》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 我是超人 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

在網路產業中，線上遊戲一直是市場矚目的焦點。從角色扮演遊戲（role-playing game：簡稱 RPG）到即時戰略遊戲，熱門的遊戲幾乎人人知曉，如天堂、星海爭霸、金庸群俠傳、戰慄時空等等，讓多少的玩家們利用網路與人互動，在虛擬王國中流連忘返，在今日已形成另一種文化之新貌。

筆者記得小時候玩過一種辦家家酒遊戲，網路上的 RPG 其實就具有這種身分實驗室或心理劇場的特性。此作品中的小女孩表情愉快，和虛擬社群裡的同伴一起冒險打怪，她可以是女超人，也可以具有魔法或超能力，在虛擬世界中可以盡情的想像，靠著現代科技的數位擬真，或許她玩了一場更真實的辦家家酒遊戲。

二、創作技法分析：

畫面以小女孩上網打電動的真實情境，融合幻想的意象來表現。

觀者可見數道向上盤旋飛昇的氣流，意識也隨之進入形而上的夢境，這不明的氣息在翻騰旋轉的渾沌中，遊戲的角色和事物突然幻化成真，在心靈之眼中顯現。只見迅速的氣流纏繞遊戲中的恐龍，也烘托著舉槍的冒險家，代表力量的劍、神奇的魔法書和死亡的人頭骨。小女孩閉著眼睛彷彿在夢中飛翔，乘著這幾股風一起遊蕩，在神秘的紫色幻想中，緊張刺激而峰迴路轉的旅行遊戲將要展開。

畫幅中的氣流是將宣紙打濕後再畫的濕筆，其他部分則以明晰的筆致，中鋒用筆來勾勒，這兩種截然不同的筆調和感覺，在畫面產生剛柔相繼互相襯托的美感。結構上將主角置於左下，和桌面成三角形非常穩定，第二主題則置於右上其對角位置，左邊的恐龍為輔。上方東西頗多，聚散安排右方緊密，左方舒朗；態勢上恐龍、人頭骨向右，上方的小女孩與劍向左，相對拉扯下達到平衡，同時劍把視覺指向主角。

上方想像的空間以藍紫色渲染，塑造神秘的氣氛，其他透出的色彩以呼應下方主角的色彩為原則，以求整體感。下方主角身著紅衫彩度高，臉龐周圍以留白表現，和黑頭髮形成對比，讓此處成為全畫調子和彩度最高的地方，十分醒目。

三、創作歷程：

原本草圖（參閱圖 4-11）上方有三位人物，但後來覺得分散而沒有重點。尤其左邊那位全身人物，位置剛好接在主角的正上方，感覺很不好。還有上方舉手做飛翔狀的女孩，左邊空間留得不夠，無法滿足其運動的態勢。

上方的女孩往右移，主角頂上的人也往右移的情形下，右邊擠了三個人，斟酌下刪去了一位。為求聚散的變化，加入一把劍和書本使右邊緊密，氣流則因為東西聚集了也簡化了許多。

下方的液晶螢幕，原本打算要畫出一點螢幕的畫面，但這樣螢幕與小女孩的角度就很不自然，而改成螢幕後面看過去就正常了。



圖 4-11 《我是超人》創作草圖

作品九、《虛擬人生》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 虛擬人生 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

電影駭客任務中，人們終其一生，是活在電腦虛擬的數位世界中，而不是在真實的世界裏。當然電影只是幻想，當今人類的科技也還辦不到，但相似的網路遊戲早就出現，其中最知名的一套就叫SecondLife¹¹⁵。許多人因此住在兩個世界，在真實的世界裡過生活，在另一個虛擬世界裡闖天下。

虛擬世界的一個特色，就是不需要付出太大的成本，可以獲得既虛假但又真實的體驗，雖然有部分是在腦中所想像的，但就如同黃粱一夢，歲月不就是腦中的反射。「唯心主義中有些派別認為，世界是意識的產物，認識世界就是意識自己、認識自己¹¹⁶。」網路玩家在遊戲中，意識了自己、認識了自己—或許是另一個自己，但是否虛擬世界其實也是個非常真實的世界。

人說「五味人生，七彩心情。」也有人比喻歲月如鏡花水月，過眼雲煙。金剛般若經亦說「一切有為法，如夢幻泡影，如露亦如電，應作如是觀。」筆者試將這些觀念與網路人生遊戲作結合，體現生活於網路中的人生面貌。

二、創作技法分析：

主要以超現實的觀念，塑造一個幻想的空間。將網路人生中種種不同的時間、地域(空間)的片段，用蒙太奇的方式集中表現，加以並置和排列，環繞在一位網路玩家圖像的四周，因位置引發觀者聯想它們之間的意義，最後背景襯以雲煙的形象，讓觀者拼湊統合這些意念。

玩網路人生遊戲時，螢幕中不斷生出的方形影像，就像是一張張玩家自己的紀錄照片，所以筆者在表現這些人生片段的螢幕畫面時，畫的有點又像是照片的樣子。此外，為表現不同的心情，每張螢幕畫面具有不同的色彩，成為一幅幅不同色彩的素描。至於描繪方式，為表達虛擬世界和時空的距離感，將調子簡化為

¹¹⁵ 〈瑞典進軍虛擬人生 線上大使館準備開張〉，《大紀元》，

(<http://www.epochtimes.com/b5/7/1/27/n1604369.htm>)，(2006/5/20) 一些企業諸如可口可樂、微軟、英特爾、豐田、凱迪拉克等都紛紛入駐SecondLife，通過SecondLife來展示其最新產品。近來甚至瑞典國家官方也核准通過，正式在SecondLife成立大使館。

¹¹⁶ 田盛頤(1997)〈唯心主義與唯物主義的區別主要有哪些?〉《西洋哲學三百題》，台北市：建宏出版社，頁38。

淡彩，主要用輪廓的白描線條表現，讓畫面呈現明淨的明色調，顯得清爽透明，彷彿我們對記憶的印象。而畫面中的景色爲了模仿電玩 3D 的感覺，裡面的人物衣服沒有繃折，且帶有圖案化的傾向。這些像是從主角記憶庫中飄散開來的螢幕畫面，以主角爲中心圍繞在四周，因大小前後的安排，在欣賞時心理認知的作用，產生了空間層次和律動節奏感，層次上是以靠近主角附近的螢幕畫面爲最上層，用輪廓透視法向下堆疊；節奏上是反復形排列的密集處感覺較快，反之則慢，但圖像大、色彩重而鮮明的力量強。

背景空間充滿了朦朧的雲煙，表達人生如幻夢的情境，並以細碎的筆觸代表雜訊，如同記憶中總是有那麼多不清楚的部分。在全幅高調子多且淡藍色的背景下，筆者將主角的衣服安排爲色相對比的紅色，且特別加重他的質量感，免得全幅都在清淡的飄飄渺渺間，而此處正是畫面的重心所在。此畫面結構的簡明，觀者在辨識主角於結構中的位置與地位時，自然會以主角圖象爲意象聯想和發展的依歸。

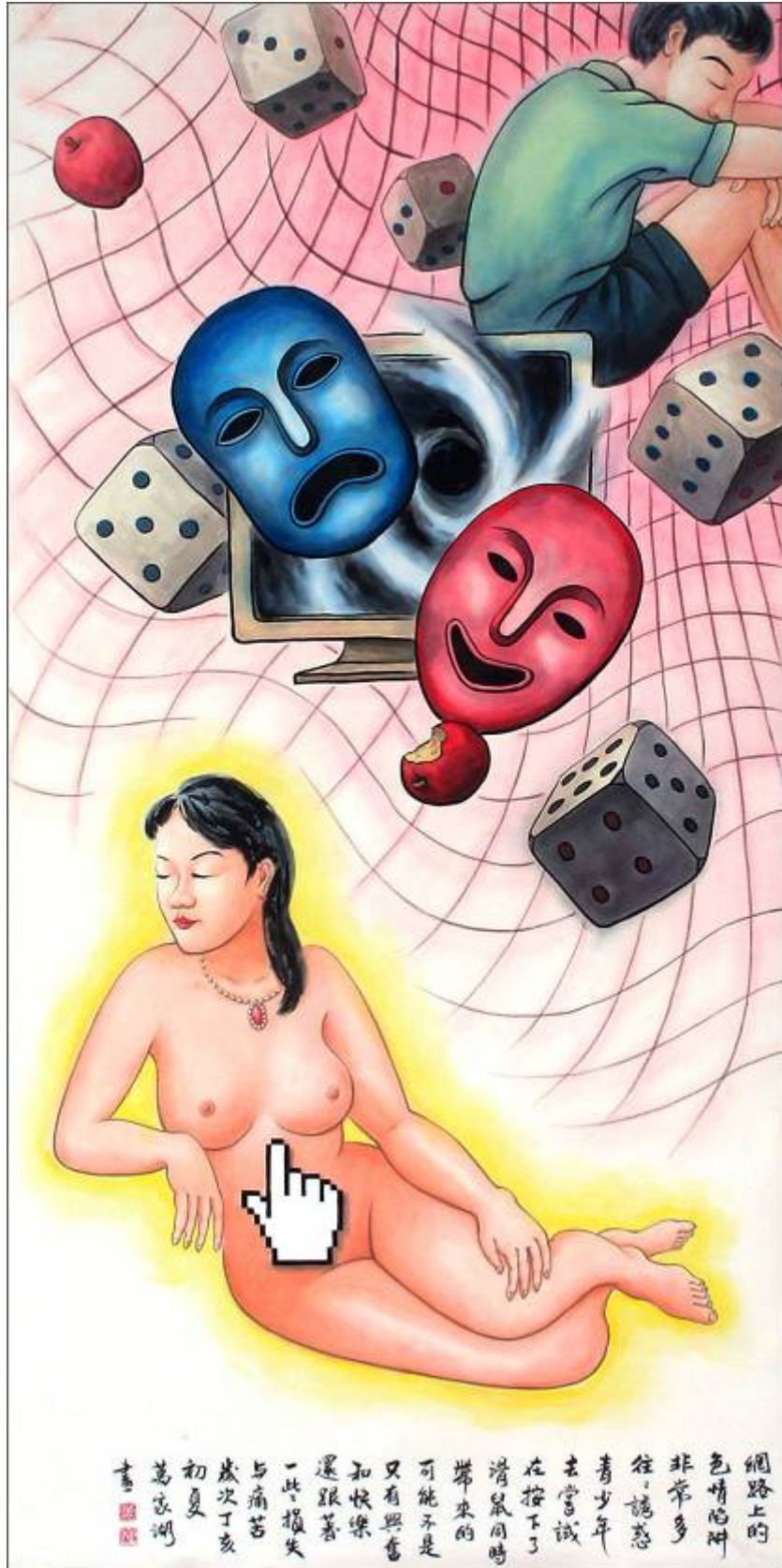
三、創作歷程：

原本構圖時，是將人物與螢幕畫面在空間層次上相交融，而不是人物位於後方的空間，從草圖（參閱圖 4-12）中人物右手的部分可以看得出來。但後來覺得很突兀，視覺上每每注意到那隻手，而不是人像的部分，所以改了。此外桌面改爲斜的，讓空間較有深度變化，且畫面因螢幕圖案的排列已經有很多的水平線。



圖 4-12 《虛擬人生》創作草圖

作品十、《色情網頁》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 色情網頁 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

從古至今，色情是一個永遠無法禁絕的問題。在網路成爲人類傳播和溝通的管道後，媒介色情的氾濫也從來沒有停過，從色情網站、色情商品、援交乃至網路一夜情等，因人類的本性，使網路存在著善惡清濁，帶著種種可能與危險。

青少年涉世未深，加上對性的衝動與好奇，往往容易迷失在色情網站，或落入惡人的色情陷阱，招致一些損失和痛苦。

二、創作技法分析：

通過聯想將主題有關的形象聯繫在一起，並運用色彩聯想和象徵的意義，把多種形象揉和起來，產生出新的形象。

畫幅下方是一位裸體女郎，面無表情轉頭不語，眼睛深閉似乎不願接受任何打擾。她身上浮著點選的游標，身邊發出點選的黃色暈光，就像在網頁中選取的效果。與裸女位置相對的角落，是一位低頭思索的青少年，筆者以青蘋果綠色衣服暗示青澀，他與裸女面向相反，讓人猜疑他們之間的關係。

畫面中段有兩個一哭一笑的面具，分別以紅和藍引起不同的色彩感受。面具後方是一個顯示器螢幕，螢幕中有個如黑洞般的漩渦，好像兩個面具也在漩渦當中。旁邊飄散的骰子象徵機運，蘋果象徵性慾，下方的那顆好似被笑臉的面具咬了一口，暗喻偷嚐禁果。整個畫幅中斷以上用網子包圍，象徵網路，也象徵桃色之網。

全幅作品上重下輕，產生動感，構圖上成爲對角相對、一開一合的格局。上方以顯示器連結各元素，形成緊密的結構，少部分散落形成聚散，青少年形體切掉部分，延伸到畫外，使畫面不會完全內縮。利用骰子的大小，及背景網格的變化製造空間和遠近感，同時也藉由網子，將畫面全部的元素連接在一起，網子向下方延伸且漸淡轉虛爲空白的背景，讓畫面走進虛無的世界，留白的空間可以給人們思惟，即反思與想像的餘地。提款落於下方，補足過於空的版面，同時也可以和裸女形成三角形，使畫面更加穩定。

三、創作歷程：

原先草圖(參閱圖 4-13)的上方，構圖散而沒有焦點，為此加上一個顯示器，將瑣碎的事物連串起來。至於顯示器螢幕裡面要呈現什麼內容，空間不多、不能影響前面又要有意義，想了許久，後來畫了一個漩渦，既具意義，同時漩渦的氣流和前面的面具相呼應。

飄散的空間中加上了紅蘋果，是因為紅色面具色彩上的呼應，也是和底下暖色的人體呼應。

裸女身上的游標加大了，使上網的象徵更清楚。臉面改朝向左邊，因為這樣似乎有較多的想像空間，並且和上方對角人物相反。背景的網子原先是有邊緣的，改成漸淡後消失，使畫幅連貫性更好。

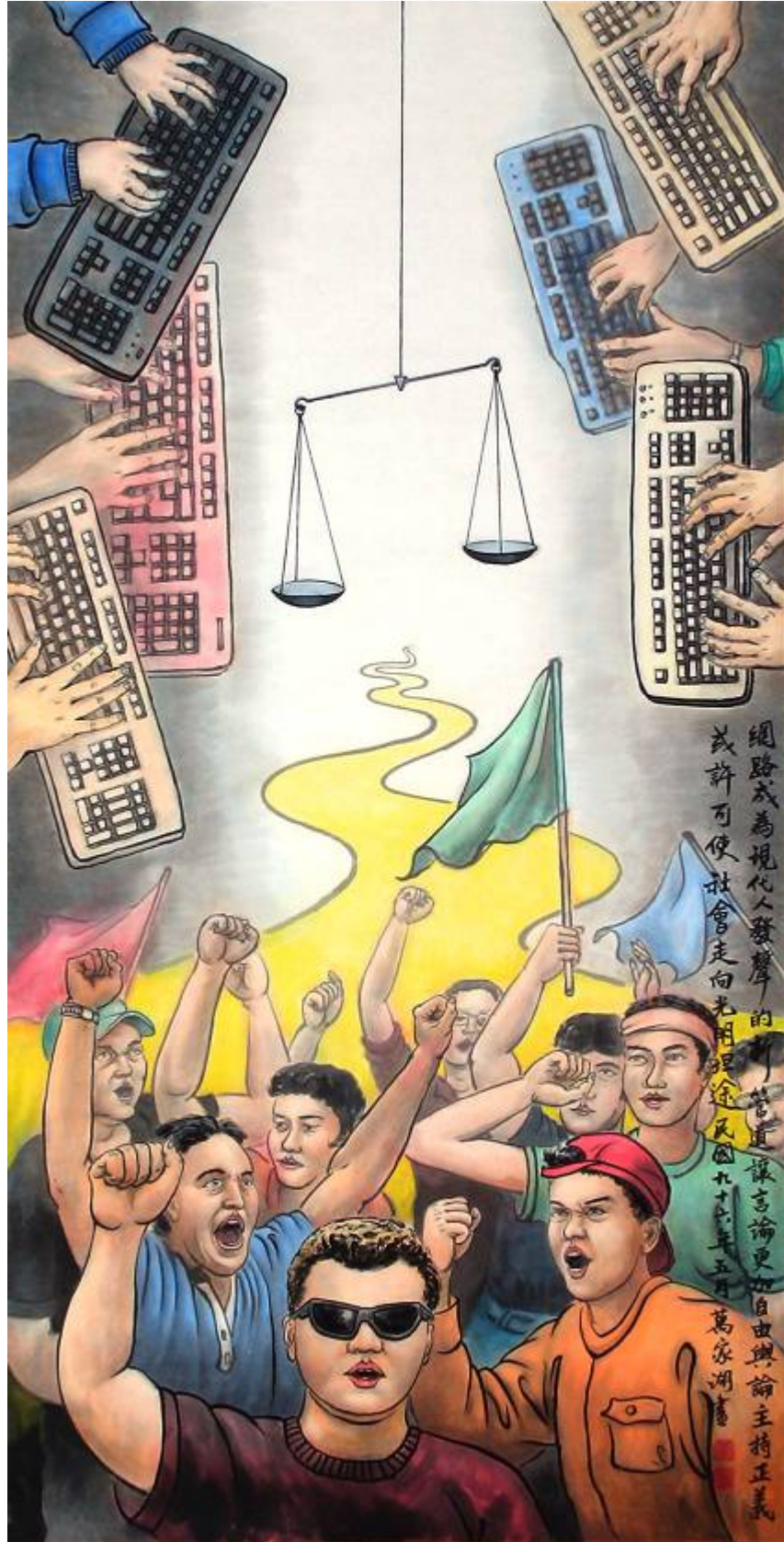


圖 4-13 《色情網頁》創作草圖

三、網路對真實空間人際互動的影響

網路上所形成的人際互動，會在真實空間中繼續發展或是產生影響。比如自行車社群的網友，相約出來走一趟自行車之旅，知名的旅遊部落格網誌貼出新景點，造成大批人潮湧入遊玩，相談甚歡的網路朋友決定在現實空間中見面，嘗試成為真實世界中的朋友，甚至人們利用網路快速傳遞的特性，組織群眾發起抗爭和社會運動。此外，因為流連於網路世界，甚至排擠壓縮了一部份人在真實世界的正常社交，造成親子關係冷淡或是網路寡婦的出現，又如青少年因網路遊戲在網咖環境認識相同次文化的朋友，令交友和學習的對象變得複雜。另外，本文第二章中的研究亦指出，網路對個人主義和現代社會人我的疏離有正相關，如以上所列種種，都是在網路媒介或影響下，對真實空間人際互動的影響。本實驗創作第三類型的作品，反映網路對真實世界的改變作品如下。

作品十一、《論壇戰爭》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 論壇戰爭水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

現實世界中有爭論，網路上也同樣爭論不休，並且在網路全球化、匿名性、沒有時空限制等特色下，網路平台彷彿一個龐大的「意見自由市場」。在目前網路還沒有任何方法，能完全禁止散播的情況下，一方面容易興起風潮，形成運動，二方面則被視為一個真正言論自由的場所，是小市民的民主殿堂和主持正義的另一個推手。

二、創作技法分析：

此作品運用多維空間的手法，集合不同的圖像，組成新的意象。

在畫幅下方三分之一處，描寫的是現實世界中的人們，爲了自己的理念奮鬥抗爭的情景。造型上以三維空間來表現，用平遠法向上堆疊。因爲在前景，所以用清晰的筆致，有力的中鋒線條，勾畫前景人物。並參考西畫水彩的用色技法，互相對比襯托，用色鮮明強烈，使空間向前推演，逼近觀眾，以便傳達抗爭的緊迫感和震撼性。

在抗爭人群的背後，也就是畫幅上方的部分，表現的是虛擬的網路空間；這部分是思維的空間，可以不依照三維空間的邏輯來處理。此處同樣進行著理念的爭論，象徵的載體就是左右方的鍵盤。部分鍵盤的處理運用了宣紙暈染的特質，也不執意要畫得清晰準確，一方面製造空間的遠近感，二方面用以製造意識空間中的想像性。此思維空間的下方，是一大面黃色象徵光明的道路，除了將空間向後延伸外，其鮮明彩度，可銜接前方抗爭人群的彩度，使畫面有所連貫銜接。除去了左右鍵盤的區塊，和下方的黃色道路，畫面留出了一塊具有乾淨光潔的純白爲底的版面，而此處是畫面烘托的高潮所在；以對稱性構圖、疏密的對比效果、兩旁灰色背景的漸層光影烘托，此處成爲畫幅中最鮮明且強有力的空間位置，在這裡只放了一個天平，就有如眾星拱月般將它迎接出來，登上崇高的位置。天平代表了公義，其實那就是無以數計的網民，也就是大眾。資訊便利了人類意念的溝通、辯論與瞭解，或許可以使社會走向真正的民主，真正的最大公約數，進而走向世界的光明大道。

三、創作歷程：

此作品最早的構想並沒有下方的人物，背景則是世界地圖，如下圖 4-14。原先的構圖比較清爽，重點是天平，但再後來完成的草圖（參閱圖 4-15）則增加了抗爭人群，以增加畫面情緒的感染力，也比較充實。

在正式畫作品的時候，下方的人物有所更動，又再找了新的資料來調整，希望能呈現多一點人種、身分和年齡的人物，以反映網路上有不同的人發言。

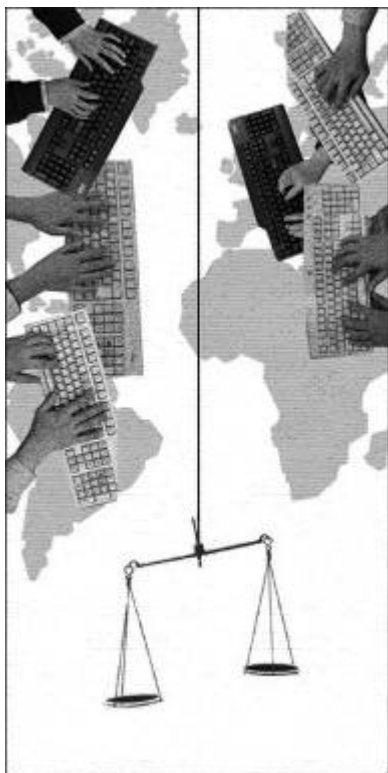
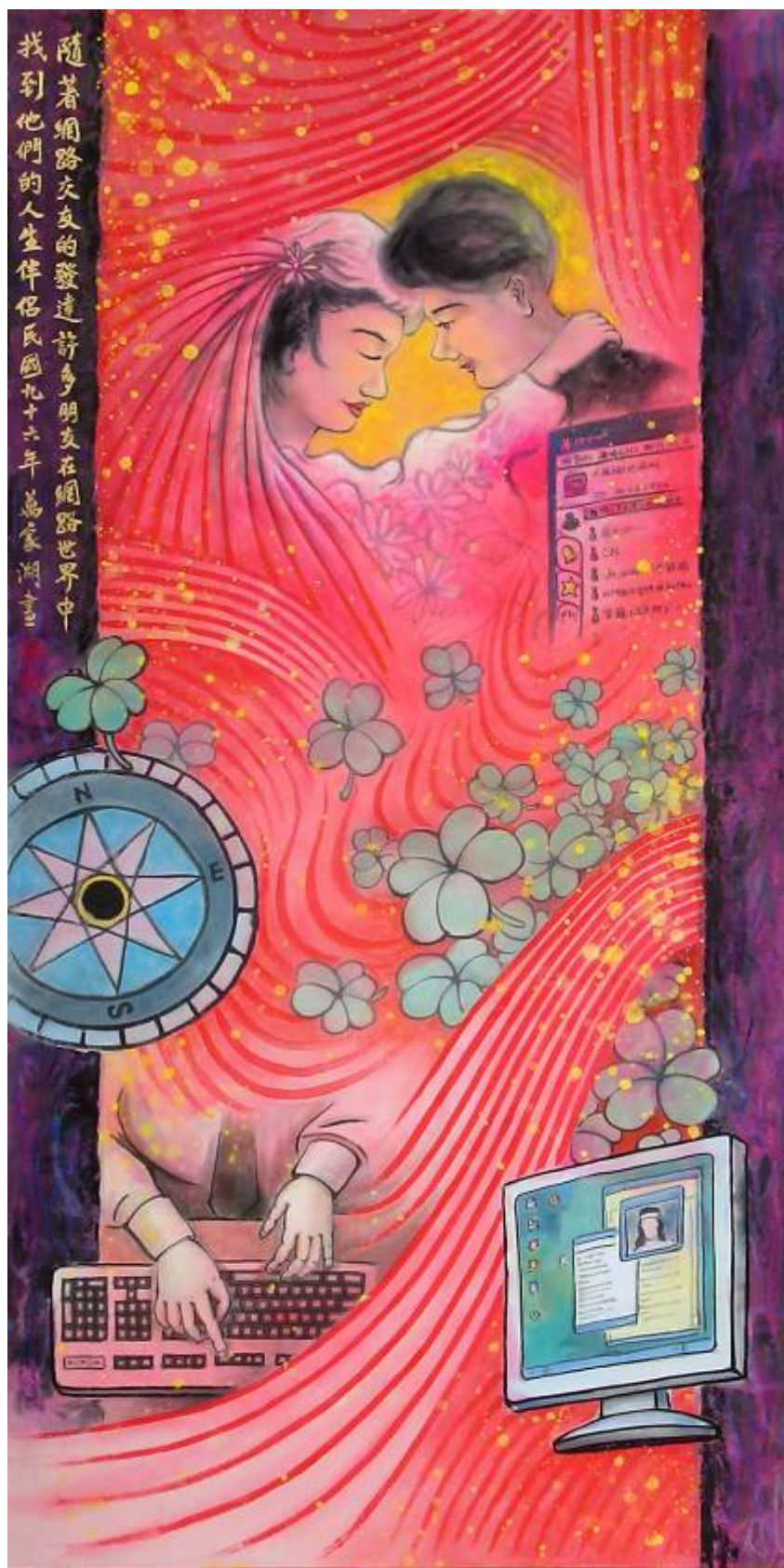


圖 4-14 《論壇戰爭》原本的草圖



圖 4-15 《論壇戰爭》創作草圖

作品十二、《網友結婚》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 網友結婚水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

網友的互動中有一種叫網戀，其中也有人把這份情誼在真實世界中，繼續發展為真實的戀情。這張作品是反映筆者身邊的朋友發生的真實故事。他們原本在線上就有不錯的印象，有天女主角說沒看過四片葉子的幸運草，想看看，男主角為此努力尋找，後來這代表幸運的幸運草，就成為他們第一次約出來見面的理由。

二、創作技法分析：

紅色在民俗的象徵中視為喜事，而此作即以紅色為主，藉色彩的象徵和感染力，引動喜悅的情感。在整幅畫面左右兩旁，有兩道細長的暗紫色，襯托出中間一個有力的長方形結構，由上到下貫穿了全幅版面，此紅色帶象徵步入婚姻禮堂的紅地毯。而紅地毯中纏繞流轉許多紅色線條，象徵中國人視為姻緣的紅絲線，同時也代表互相連結的網路線，畫面中的其他元素，便依勢散置其中。這些線條與其他元素合為一個整體，除了引導視覺軌跡，並具有襯托元素內容的效果，此外，這些線條的存在，使作品產生了面與線的對比、曲線與直線的對比，及在迴轉的律動中產生節奏，使此畫生餘韻無窮之感。

此作品用蒙太奇的手法，將不同空間、時間的事物和活動，集中到一個畫面。畫幅上端的正中心，為視覺醒目的有利位置，同時也是此畫營造的視覺焦點。此處描繪一對走入婚姻禮堂的新人，兩人相互輕觸，甜蜜喜悅的瞬間景象。此處運用西畫技法，色彩飽和、質量感厚重，而黃色的逆光氣氛，代表輝煌與希望。

畫幅的下端和中段部分的元素，是描寫兩人婚前上網聊天等過程，因為在時間發展上為過去，就像記憶的褪去，描繪上顯得沒有那麼強烈鮮明，甚至以淡彩來表現。左方指南針的圖像，表示天南地北不同地方的人，因為網路而相遇結緣，它與位於右下方的螢幕，均有化解長方形邊框缺乏變化的效果。左下的打字圖像，移去色彩，用紅色素描來描寫，形成一種虛實的變化，並對照新人成為往事。

最後，從畫面的質感上看，紅線條可視為裝飾性肌理，黃點為自然性肌理。潑灑的斑斕黃點與流暢的紅線，襯托出結婚喜悅與燦爛的氣氛，紫色底紅色畫面使作品華麗溫暖而愉快。

三、創作歷程：

傳統的中國文人繪畫，不喜歡過於俗豔的色彩，即使用也要豔而不俗。在筆者從事設計工作期間，接到喜慶相關的主題，幾乎都會用到紅色，因此筆者面對這個主題時，一開始就想到了用大紅色。

最初是以隨手繪出的線條開始的，也就作品中那些姻緣線，因為覺得感覺還不錯，又暗合著主題，所以就開始去找資料。

草圖（參閱圖 4-16）和作品在造型上差異不大，只有一些很小的修正，但作品的感覺，則是在完成後才知道的。原先雖然有方向和想法，但結果會是怎樣，各部分間的相互關係如何，可以說是一邊畫一邊感覺所完成的吧。



圖 4-16 《網路婚姻》創作草圖

作品十三、《快閃族》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 快閃族 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

快閃行動靠的是網路和手機簡訊的連絡方式，號召一群素昧平生的人，做出有違常理的怪異動作，吸引旁人注意然後逃之夭夭。有的只是一個玩笑，有的甚至會妨礙他人，發生危險。因為以吸引旁人注意為樂，這種活動都選在城市和人潮擁擠的地方。

二、創作技法分析：

使用蒙太奇的手法，集合相關的圖像來表現。構圖以反 S 型來組織畫面，動線從上到下延續著時間符號，顯示快閃的每個指令和動作都包含時間，也用這個不斷出現的符號來取得畫面統一感。

空間安排上，將上方快跑的腳步圖像推遠，經過頭罩牛皮紙袋的捷運快閃族，漸次拉近到電腦手機，延續到下方膜拜的快閃族，推陳出上方遠而下方近的空間秩序。另一方面在視點角度上，也從平視漸轉俯視，以求移動視點自然順暢的感覺。

整幅畫面的諸多元素，是以三個群組來組織，如果拿掉時間符號的話，就可以清楚看得出來。分別是中間電腦、時鐘以及捷運快閃族組成的最大區塊，第二是前方跪拜的兩個人，最小的是最上方快步離開的腳步。這三組形成了主賓輔、大中小的安排。

背景的城市圖像用白描的形式來表現，一方面線條結構類似電腦 3D 模型圖，有虛擬的意味，二方面單純的線條釐去了許多視覺細節，彷彿快閃族因為快速匆忙而無法看清細節的視覺感。

全畫色彩鮮豔，利用對比色的調和，產生鮮明有力的印象。整個背景用柔和而明亮的紅紫色調鋪陳，呈現都市的華麗和進步的感受；並以壓印法製作淡淡的藍色肌理表現，提供一個冥想的視覺空間。

三、創作歷程：

一開始在電腦中試作時，放了人物局部的表情特寫，表現人們遇見快閃行動時，或驚訝或大笑的情緒表現，如下方左圖 4-17。其中三塊淺色的段落，放的就是人們看見快閃的表情反應，兩塊暗色的段落則是快閃族的行動，原先構想是在暗色的段落用墨塊塗底，然後白描；或是整個塗黑，金色白描。不過後來覺得看起來太像漫畫，如果畫油畫，還可以說是效法普普藝術大師，李其登斯坦的手法。後來又重作，這次就刪除表情細節，著重快閃的動作表現，也就是後來採用的草圖，如下方右圖 4-18。

作品在進行繪製時，發現草圖中前方的兩位人物，頭的部份排列在同一直線上，因此後方那位調整向後移，並刪去一人。



圖 4-17 《快閃族》第一款創作草圖



圖 4-18 《快閃族》創作草圖

作品十四、《網路購物》水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年



萬家湖 網路購物 水墨設色、宣紙 138cm×70cm 2007 年

一、創作意念：

隨著今日網路、信用卡消費和宅配物流的結合，購物變得更加便利，同時也改變了人們消費的習慣。網路購物的優點，是沒有地域和時間的限制，不需要辛苦的在商店和賣場中尋找比較，不論是國內外商品，只要上網，隨時可以購買並送到指定地點取貨。消費型態的改變，生活方式也因此改變，社會中宅男和宅女的出現，一方面也是因為網路購物的便利，待在家中也能買齊生活必需品而產生。此幅作品正是要表達網購的便利，體現現代人生活的一個面向。

二、創作技法分析：

作品下方採用第一人視點，以一位上網購物者眼前所見，為畫面描繪之內容，為求一種現實感，獲得經驗情感的聯想，畫中鍵盤與螢幕的大小，接近實物 1 比 1 的大小繪製。記得王國維在人間詞話中，將境界分為有我之境和無我之境兩種；而這張作品因第一人視點的角度，應視為有我之境吧。

因電腦上網路商品介紹，多採用分割的方式，將文字、圖片或特寫細節，直接分割排列展示在網頁。因此本作品上方的商品呈現，也採用此種手法，並以藍色調呈現，以代表虛擬空間中的事物（因電腦產業多以藍色為代表）。此外為增加畫面變化與質感，使框格內不要過於空洞，在王貞治簽名球、花瓶、相機、甚至 SIZE 說明頁中，都加上了筆觸肌理。而上面的飛機代表貨物的運送，也打破一點分割畫面的僵硬感。

中間部分是從皮夾取錢的動作，用以點出購物的主題，並藉此在結構上連結上方與下方，使畫面結構聯結為一整體。因為人們購買的經驗多半是興奮和期待的心情，因此這部份採用紅色調，以傳達愉快的情愫。

如果以主賓輔的分配來分析，是以中間皮包取錢購物的意象為主，下方上網寫照為賓，上半段調子偏暗的藍色調物品背景為輔，並分別用不同的色調處理來區分和呈現。下方的畫面背景留白，以取得虛實之變化，產生空間推演和神遊的意象。

三、創作歷程：

這張作品的草圖（參閱圖 4-20），和完成的作品差異很大，因為在作畫過程中整個都改掉了。最早的草圖（參閱圖 4-19），比較像插畫，各部份所佔的面積也相當，使得內容豐富，但顯得凌亂，缺乏主賓。

最後的草圖，是針對第一張草圖的修正。可以看得出來畫面有了重點，比較不凌亂，商品組合集中，佔有相當大的面積和區塊而成為主角，其他的物件則縮小，排列在上下。這樣調整之後，看起來東西還是太多，而且覺得商品的表現，就像是櫥窗裡的靜物畫。

因此再次做調整，首先刪除畫面瑣碎物件，不必要的盡量刪除，留重要的關鍵就好，當在思索畫面中要刪什麼的同時，想到人也可以刪，只要用第一人視點表達就可以了。其次購物的商品要顯示種類繁多又不雜亂，便採用分割的方式來整合，也解決了像靜物畫的問題，最後才訂好構圖的。



圖 4-19 《網路購物》
最早的草圖



圖 4-19 《網路購物》
最後的草圖