

第五章 創作媒材、形式、技法及程序

第一節 創作媒材(基底材、媒介劑、蛋彩)

1.畫布製作

此次創作畫布大部分為自製，主要以麻布為主²¹，首批使用台灣黃色生麻布（胚布）來製作，台灣黃色生麻布以較短的麻布纖維來編織，以兩股細麻絲配合一股粗麻絲做十字紋編成，台灣黃生麻布堅韌性較差，必須多次清洗，故不適合作畫使用；另使用顏色較白的製衣用台灣麻布，色素較少，去漿程序可縮短，在纖維的堅韌性上表現尚佳，然而因為在纖維的組成上，為了做衣物的美觀，使用短股纖維連結而成，故結節很多，容易造成畫布脹縮率太大且不均，但是作為畫布的基底材，已屬可接受的等級；最後使用大陸製胚布，大陸製亞麻胚布使用長纖維做十字形單股編織，纖維柔韌性強，脹縮率一致，色素少，幾乎不需要去漿，且價格便宜，再加上為亞麻材質²²，所以是相當好的畫布製作材料，唯一的缺點是目前台灣只有少數進口，貨源不穩定，取得不易。

2.打底

整個系列自製畫布皆使用吸收性打底法製作，步驟是先打兩層兔皮膠底（膠與水的比例約 1：9），乾燥之後再以碳酸鈣調膠塗上 2~3 層（碳酸鈣與兔皮膠溶液比例約 1：1）²³，以此步驟打底的畫布，作畫時在畫第 1、2 層時會有粗澀感，且顏料容易被畫布吸收，繼續作畫則粗澀感會逐漸消失，且顏料容易附著，不像市售仿麻畫布有顏料不易堆疊之感，相當適合多層罩染的技法；如欲解決粗澀問題，則可再作畫前薄塗一層亞麻仁油或凡尼斯，就可改善，但畫布吸收力則會因此降低（凡尼斯宜先稀釋再塗佈，否則畫布表面會過於光滑，不利於底層顏料附

²¹麻布因為物理韌性強，纖維不易拉斷，故常為畫家首選。

²²亞麻布較其他麻布更適合用來做畫，陳淑華：油畫材料學，台北，民 87，P.73~P.75。

²³陳淑華 著：油畫材料學，台北，民 87，P.117~P.119。

著)；吸收性打底的缺點在於較不能適應畫布對乾濕的伸縮反應，且無法承受任何碰撞，所以畫布不適宜作為吸收性打底的基底材，然而由於個人喜歡吸收性打底的特性，所以仍然以此製作。

3.媒介劑

主要以個人自配亞麻仁油和松節油而成的調和油為主，依作畫效果目的不同，作兩者比例上的調整，另外加入市售畫用乳香凡尼斯（Mastic Vanish）來調整光澤度，乳香凡尼斯分別使用 LB 和 OLD HOLLAND 兩牌的凡尼斯，發現 LB 的凡尼斯，會有刺鼻的有機溶劑氣味，且顏色偏淡，明顯乳香樹脂含量不足，而 OLD HOLLAND 牌乳香凡尼斯的乳香樹脂含量高出許多，明顯具有乳香樹脂原有的香氣²⁴，在黏稠度的表現上也較佳，除自行泡製的乳香凡尼斯外，實為市售乳香凡尼斯的佳品。

4.蛋彩

整個系列製作原預定部分採用蛋彩作為創作媒材，由於對蛋彩這個媒材不熟悉，因此先製作數幅作品實驗，後因發現許多問題且蛋彩顯色力與量感不如油彩（Oil Painting），故仍採用油畫顏料，僅保留一幅色彩計畫稿。

我使用的是自己製作的吸收性底麻布(兩層兔皮膠與三層濃度 50%的碳酸鈣底)，蛋彩媒介劑（一份亞麻仁油加一份雞蛋加兩份水，並以丹麻凡尼斯【Dammar Vanish】作防腐劑【二、三十滴】，水、蛋、亞麻仁油充分拌勻）與水彩顏料和水混合作畫，結果出現三項問題，以下是問題的分析與解決方法：

(1.)三項問題：

- a. 畫面不容易乾，畫面具油滑感，蛋彩中的水分已乾，但油質卻未乾。
- b. 由於油質沒乾，疊下一層顏料的時候，先前的筆觸會被抹掉，顏色會變混濁。
- c. 顏色層會呈現龜裂紋，有如用油畫顏料作畫時亞麻仁油使用過多時形成的龜裂紋（附圖十五）。

(2.)考慮原因：

- a. 基底材碳酸鈣厚度不夠,造成畫面乾燥速度慢,顏料層無法吸收進去,造成「瘦蓋肥」²⁵的狀況(水浮在油上,使顏料層龜裂)。
- b. 作畫時加水調蛋彩媒介劑,又因畫布碳酸鈣層不夠厚,導致顏料層龜裂。
- c. 蛋彩媒介劑亞麻仁油比例太高,第一次製作的蛋彩媒介劑,亞麻仁油超過蛋的份量,以致用第二次標準劑量調的蛋彩媒介劑畫上去時,因為上下層媒介劑的油質會不同,導致瘦蓋肥的情形,使顏料層龜裂。
- d. 蛋彩媒介劑中所使用的丹瑪凡尼斯防腐劑,份量太多,影響畫布吸收顏料與造成瘦蓋肥的效果。
- e. 使用 Cobalt Blue 的顏料,因為是礦物質沉澱性顏料,因此造成顏料龜裂現象。

(3.)蛋彩運用要點：

經過反覆試驗與請教老師、查閱文獻發現：

- a. 基底材最好使用伸縮率不大的材質,使用在木板效果會比畫布上好,且在保存上,由於蛋彩相當脆弱,畫在木板上的蛋彩可以減少因震動造成的損害。
- b. 在基底材的打底上,由於基底材的吸收性仰賴於碳酸鈣,因此碳酸鈣層的厚度必須足夠,否則顏料與媒介劑無法為基底材吸收,造成畫面油質狀。
- c. 在處理蛋彩媒介劑時,必須注意到蛋、水、與亞麻仁油必須充分拌勻,使媒介劑充分乳化,否則在媒介劑本身便會油水分離,配合水彩顏料作畫時,媒介劑與顏料將無法融合,而形成顏料均裂現象,且畫面呈油質狀,乾燥速度慢。

²⁴乳香亦為製作香水的原料。

²⁵ 由於油水分離,且油比水輕的特性,所以在作畫上如果水性顏料和油性顏料要一起使用時,要先使用水性顏料,上面再覆蓋油性顏料,此稱為「肥蓋瘦」,若是程序相反,則因油水分離的特性,時間久了,底部油性顏料層會浮在水性油畫層上面,造成顏料層不穩定,是為「瘦蓋肥」。

- d. 在作畫時，顏料的使用量應大於媒介劑，換句話說，媒介劑的使用每次只需沾取少許即可。

第三節 創作形式

這次的作品，嘗試與我之前創作不同的形式風格，以下作一個歸納與整理：

1. 主體的表現概念

(1.) 「群塊」的概念

將雕塑裡面「量」、「塊」的概念，運用到平面繪畫中，除了加強人體的固有明暗的方法外，並利用群體組合成大的量塊，再以大的量塊來表現整體的造型，希望以大的形體來取代細碎的單一個體，作一個統整的感覺表現，這是受到雕塑中強調「塊面」的處理手法影響；另外，法國雕塑大師羅丹的作品《地獄門》中，在表現地獄中因墮落而受苦的男男女女時，採用人體群聚堆疊的方式來強調痛苦的張力，受到這個啓示，我將這個雕塑採用的概念運用到二元平面繪畫中，來表達我畫中的強烈情感；而在組合群塊的軀體選擇方面，我亦將人體極度的伸展與萎縮視為強烈情感的同義詞，所以會把軀體作誇張的伸張或過度的緊縮來表現張力，而這也是雕塑中常見的，對我而言，繪畫是在從事二元的雕塑，而雕塑則是表現三次元的繪畫。

(2.) 非單一視點的處理手法

在我之前的繪畫創作中，會習慣性的採用單一視點的角度來思考畫面的構成，又因為繪畫是二元的藝術，所以整張畫會給人類似舞台劇中「一幕」的印象，並沒有觀看現實事物的感覺，這個問題也常出現在具象繪畫中，例如觀看傑里柯 (Theodore Gericault, 1791~1824) 的《梅杜莎之筏》(附圖十六) (Le Radeau de la Meduse) 時，會有誤以為在看一幕舞台劇的錯覺，因此，我採用非單一視點的構圖方式，在畫面中同時表現不同視點的事物，期以共同呈現某種意境，例如作品「曖昧與迷惑 I」、「曖昧與迷惑 II」，主體的群塊中以許多視點觀察到的人體來作組合，而來表達迷昧、略帶有家庭溫暖的舒坦感覺。

2. 主體與背景的關係

(1.) 層次的概念

從小喜歡到廟口看廟會的電動花燈，電動花燈往往是在一輛貨櫃車上用電動的人偶佈景裝飾來表現民間故事或傳說，而要在窄窄的貨車體中，來表達故事中山野或空間的深度與層次，便需要運用物體重疊方式來處理，從正面看是景物層層疊疊的呈現深度，但從側面看卻是平面與平面的疊合，受到這個影響，我在處理作品主題與背景的方法，並非以傳統的空氣透視來作空間的延伸，而會以類似佈景與佈景重疊的方式將畫中的物件一層一層疊合，來達到層次與深度的概念，也就是重疊法所運用的原理。

(2.) 有機形的形體塑造

奧地利分離派畫家克林姆（Gustav Klimt ,1862~1918）與席勒(Egon Schiele, 1890-1918)的作品，由於受到當時歐洲新藝術(Art nouveau)強調裝飾風格的影響，他們的畫面雖然充斥著人體軀幹，但更重視的是整個形體的塑造，人體在其中只是用來表現理念的介質而已。因此，若單純看其畫中的人體，許多都已經變形而成為平面化，但如果從整體的構圖來看，就會被其中強烈的造型所震撼，例如席勒畫的人像，整個形體有如平原中矗立著哥德式教堂一般的挺立於畫面上，給人的第一印象，不是背景的空洞，而是具強烈個性化的主體外輪廓，受到他們的啓發，我以自然界有機形體的概念來處理畫面，像作品《謬司 Muse I》中呈現草菇又像水母的主體，與《謬司 Muse II》像變形蟲般的構圖；另外，由有機形體發展出符合視覺美感的自然曲線，亦是我畫面的主成要素，例如《曖昧與迷惑 I》、《曖昧與迷惑 II》中的主體，便是以畫面中鍋子所冒出的煙霧塑造出的自然弧線所組成，像是一團煙霧，卻又具有形體的存在；好像只是易逝的塵煙，卻又述說著滿滿的思緒。

3. 顏色的運用想法與涵義

在色彩學的理论中，顏色因為會對人類產生不同的心理反應，所以每個顏色

會有各自代表的特性，例如紅色就代表熱情與激昂的情緒；黃色代表溫暖…等感覺，在我這次的作品中，顏色的意義除了色彩學上提到的之外，更有許多屬於自我語彙的象徵，例如在《曖昧與迷惑 I》、《曖昧與迷惑 II》中色調所使用的藍紫色，除了傳統認定的代表浪漫之外，我亦將它設定為代表迷濛、曖昧、混沌、安靜與平和的語言；《曖昧與迷惑 I》與《謬司 Muse II》運用金色來象徵得之不易的靈感，「曖昧與迷惑 I」以金色短平面線條譬喻流淌的思緒，而《謬司 Muse II》則以大片的金色裡凹凸的肌理來代表腦中紊亂浮出的想法；此外，這次作品中的物體並非以固有色來呈現，是因為自我認定物體固有色在我的作品中並不具任何意義，反倒是內在觀察事物的顏色才是真正的存在顏色，因此，人體的顏色並非只是傳統的膚色，而是由藍、紫、黃、紅、灰…等錯雜的組成，這是我對人體顏色的自我認定，也是我這次創作顏色運用的原則。

第四節 使用技法及作畫程序

1.使用技法：

(1.) 直接法（Alla Prima）：

構圖和上色都是直接在調色盤上調出畫面所需的顏色，直接作畫於畫布上，構圖和上色一次完成，因此調色必須精準，且掌握形體的能力需要一定程度。

優點：

作畫速度快，也可使用類似水彩濕中濕的技法，在底層還沒乾時就畫下一層，讓顏色有混色的效果，而且改變整體畫面迅速，適合多變的靈感。

缺點：

畫面沒有事先作精確的規劃，作畫時畫面容易變動，較不適宜作精密描寫，且整體調子層次較少，必須輔以乾擦法來增加層次。

26

²⁶陳淑華 著，油畫材料學，台北，民 87，P.42~P.43。

(2.) 間接法 (Lay-in) :

是相較於直接法而言，構圖與上色分開進行，因此得以專心分別解決構圖和色彩問題，首先先在畫面上作出完整的素描稿，接著在暗部用透明色罩染，亮部用不透明色覆蓋，最後各用透明與不透明色作整體的加亮加暗即完成。

優點：

適合製作極為精細的描繪，且由於罩染的關係，光線對顏料層的透射再折射，會增加顏色調子的豐富性，另外由於構圖在上色之前即以定稿，畫面的變動性較小。

缺點：

作畫時間慢，下一層罩染之前要先等前一層的畫面乾透才能進行，否則會讓顏色混色，因而造成混濁的現象。

(3.) 乾擦 (Dry Brush) :

用筆沾顏料（調和油幾乎不用），直接塗擦在畫面上，由於底層顏料或基底材形成的肌理（Texture），會在畫面上成為高低不平的狀態，因此顏料會附著在高點，而低處則不會附著顏料，利用這個原理，來製造豐富的調子與迷濛的效果。

2.作畫程序與需要改進之處：

(1.) 作畫程序：

整個系列大部分作品在完成草稿後，先用蛋彩在木板上作色彩計畫，接著運用毛筆沾墨汁直接構圖在畫布上，並且在同時作出計畫中的整體明暗調子來作思考，再採用直接法（Alla Prima）在調色盤上調出畫面中所需的顏色直接構圖與上色，最後再用乾擦的方式增加整體的調子與層次感。

在情愛系列的五張圖中，我選擇間接法完成，先在畫面上直接用亮紅色作出整體的素描稿，接著在暗面上棕色透明色，亮面作不透明膚色，最後畫面總整理，再加亮加暗，完成。

(2.) 改進之處：

在畫面上構圖時，原先使用毛筆沾墨汁直接構圖，發現形體不容易準確的缺點，且在細部無法作精確描寫，因此改善之處在於可先用鉛筆構圖；或是用轉印的方式將構圖複製到畫面上，再用毛筆沾墨水來調整畫面與作灰白明暗調，如此便能兼顧構圖的準確性且可不必放棄毛筆流暢的線性表現。