

第三章 創作理念

第一節 當今台灣的社會文化與網路文化

網路文化是一種只在網際網路上流通，而較少為非網民所知的獨有文化⁵³，如線上遊戲、網路性交等等。然而網路活動雖是虛擬，但在現實世界中必有其對應的需求，包括精神與物質方面，如學習、發表文章、談戀愛、賭博、色情、經濟犯罪、發黑函等等，同樣發生在真實的世界。因此社會文化與網路文化，彼此是緊密相關互為影響的。例如大部份的兒少性交易，是透過網路聊天室或BBS等管道發生。網路中輕易取得的開放言論，致使青少年自主意識高漲，對於婚姻、貞操觀念日漸薄弱。又跟據研究顯示，青少年因為網路，排擠家庭活動與休閒活動，因為打電動而減少睡眠，改變了生活習慣與社交活動⁵⁴，都是證明。

跟據財團法人台灣網路資訊中心的調查，至 2007 年 1 月 15 日為止，台灣地區上網率已達整體人口的 66.91%，其中 12 至 25 歲民眾上網比例超過九成，年齡在 46 歲以上民眾上網比例僅五成三，到了 56 歲以上比例則更少，低於一成四⁵⁵。由以上調查可發現，台灣的上網情況，年青一輩幾乎人人上網，而老一輩則是嚴重的缺席。也就是說，一旦這些年青人將來成為社會組織中的主宰時，網路文化對整個社會文化的影響將會更為明顯。

關於台灣網路的社會行爲，中央研究院社會學研究所一份問卷研究報告的統計指出，網民對網路演進的觀感，在網路會導致社會道德敗壞、色情和犯罪更為橫行上，抱持悲觀看法，但對於能促進資訊流通、方便人與人的聯絡、增加商品銷售通路，抱持樂觀看法⁵⁶，可見對網路文化的發展，具有正面與負面不同的評價。而當今網路的存在，改變了觀念、教育著人們，不管好與壞的，許多文化和

⁵³ 〈網路文化〉，《維基百科》

(<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%96%87%E5%8C%96&variant=zh-tw>) (2007/5/20)

⁵⁴ 〈青少年家用電腦使用之研究—質化研究法初探〉，《中央研究院社會學研究所》，(<http://140.109.196.10/pages/seminar/infotec1/pc.htm>)，(2007/4/16)

⁵⁵ 〈2007 年一月「台灣寬頻網路使用調查」報告出爐〉《財團法人台灣網路資訊中心》，(<http://www.twnic.net.tw/download/200307/9601a.doc>)，(2007/4/2)

⁵⁶ 〈網民研究：特徵與網路社會行爲〉，《中央研究院社會學研究所》，(<http://www.ios.sinica.edu.tw/pages/seminar/infotec4/5-2.doc>頁 268)，(2007/5/20)

次文化都有更多模仿和學習的機會，如炸彈製作方法、如何把妹、KUSO、台客風、或其他的流行風潮等等。

其中網際網路在資本主義的推動之下⁵⁷，在網路盛行的同時，消費文化就開始悄悄地將人們洗腦。陸蓉之在《破後現代藝術》一書中提到「今日的網路信息已然積蓄成爲生活消費的必需品，網路本身更是成爲消費生活的重要通道。於是，一種消費型態的景觀，悄然成形⁵⁸。」正如同今日任何一位上網者，無可避免的都將會看到許多廣告。

台灣在經濟發展的同時，今日已成爲資本主義的社會。資本主義以經濟爲導向，將文化、科技、藝術、知識、政治均涵攝在經濟的思維系統之中⁵⁹。一切以利潤爲最高指導原則之下，佔據了電視與網路等宣傳媒體，甚至以往高不可攀的美術館與學術界，也不免走向與企業經營結合與合作的路子。

當文化是可以消費、有利可圖時，這種文化是以流行爲主的大眾或通俗文化。並且爲鼓勵消費，努力訴諸於人類原始的慾望，投向人性的弱點和喜好，如性慾、暴力、好吃懶作等。其目的，就爲了引發人類永不饜足的慾望，而資本家便可不斷的從升斗小民之手中獲利，集中財富。

從「只要我喜歡，有什麼不可以。」造成對年輕人的影響，到近來台灣電視連續劇—台灣霹靂火走紅，以及網路惡搞文化，以香港電影無間所改編的 KUSO 短片—CDPRO-2，造成青少年學著講黑話、髒話滿天飛的情形。血腥暴力的網路遊戲，模擬殺人的快感，虛擬的性感美女，吸引男士流連網路世界，並將女性物化。消費文化在唯利是圖之下，扭曲了媒體原本應有的文化責任和美感，在信息爆炸的網路傳播時代中，不斷刺激、教育和影響人們。

藝評家曾肅良（1961-）感到資本主義使得台灣「在文化上，社會價值觀的大幅扭曲，功利主義成爲主流，非理性與病態行爲不斷地衍生與增加⁶⁰。」比如

⁵⁷ 建造網路需要大筆資金，雖也有國家出面建設，但在資本主義宰制下，政治、媒體與資本家是相偕共舞的。

⁵⁸ 陸蓉之（2003.7），《破後現代藝術》，台北市：藝術圖書公司，頁 190。

⁵⁹ 曾肅良（2003.11），〈都是資本主義惹得禍？！文化與消費經濟結合的文化生態〉，《美育》，台北市：國立台灣藝術教育館，頁 51。

⁶⁰ 同註 58，頁 52。

說，有多少青年學子還沒學會賺錢，就學會花錢，刷爆信用卡，要父母付帳。方便的現金卡借款，使許多人因為貸款容易，最後因欠下龐大卡債而跳樓。

影像是社會和意識形態重要的媒介。從消費文化的商品上，到美術館裡展出的藝術作品，今日台灣的美學品味，是個怎樣的氛圍，而身為一位藝術工作者，又該有怎樣的思考和表現呢？當今的社會或許是「一個窄化對道德和精神議題敏感度的社會⁶¹」因為消費文化與「俗美」大行其道，流行蓋過一切的時代。但是藝術家是否還應該抱著「為藝術而藝術」，用一種個人主義式的、非互動性、非關係性和非參與性的取向，進而窄化了的審美觀點⁶²。

如果從後現代主義的觀點來看，藝術是採取擁抱大眾與消費文化的態度。陸蓉之在《破後現代藝術》一書中提到，「文化產業化的趨勢在金字塔最上上層的菁英知識分子眼中，或許認為是一種墮落。但是，就今日大眾傳播事業發達導致人類知識普及的觀點而言，文化的產業化……實質上是不斷提昇金字塔的下層。因為象徵文明社會的傳統金字塔三角形一直在蛻變當中，當底部越來越小，中腹便越來越膨脹，有朝一日可能變成球狀。球體只要滾動，就沒有人永遠沉輪在底盤，也沒有人能恆久霸佔尖端⁶³。」當時代風尚和美學品味走向大眾化，與生活化的同時，筆者覺得因思考的角度不同，有升高的地方，亦有下降的隱憂。或許筆者會這樣想，與曾經歷過商業美工設計工作的洗禮有關，設計師不像純藝術的工作者可以那般清高，設計師是在為工商業—資本家—服務。資本主義不可能不以賺錢為目地，但同時好的設計和產品，確實能提供大眾好的生活品味。而且藝術活動原本就不能自外於經濟活動，像揚州畫派、海上畫派，既是因為城市的繁榮而興盛和沒落。

人類文化是一個整體，其中網路文化和社會文化互為表裡，而且各種主流文化與次文化是彼此存在相關影響的。筆者此次創作主題「網路生活」，雖不是以當今主流的資本主義消費文化做探討，而是表現網路生活中，人際互動的面向為題。但整個資本主義衍生的現象或問題，文化底層的內蘊，必反應在人的生活中，

⁶¹ Suzi Gablik (1998)，《藝術的魅力重生》(The Reenchantment of Art)，王雅各譯，台北市：遠流出版社，頁 4。

⁶² 同註 61，頁 8。

⁶³ 陸蓉之 (2003.7)，《破後現代藝術》，台北市：藝術圖書公司，頁 200。

如《網路購物》(參閱作品十四, 頁 93)、電玩遊戲《虛擬人生》(參閱作品九, 頁 77)、《我是超人》(參閱作品八, 頁 74) 等作品當中, 反映了網路中商業消費的影子, 《快閃族》(參閱作品十三, 頁 90)、《生活的另一個出口》(參閱作品一, 頁 51) 則呈現了資本主義工商業社會中, 都市升斗小民的心情, 《色情網頁》(參閱作品十, 頁 80) 則反映了一個以慾望和利益為目的的時代。

第二節 中西繪畫思想對筆者的影響

小時候不知所為的塗鴨，頗為自得其樂。及至國中唸美術實驗班，欣見諸多畫風繪法，才算是初入繪畫之門。就在這跌跌撞撞、起起伏伏的試探摸索中，迢迢的藝術之路，轉眼間竟已走上二十餘載。然筆者的父親是位高齡八十幾歲的老先生，一生學的是電機，用的也是工程，美術對他而言，像是一堆無法理解的形和色，與怪怪的空間，多少人亦復如此。若從他的眼光看繪畫，和筆者的眼光裡審美，必然有相當大的不同，這不同之處在哪裡？美也是價值，而他對於他視之為美的感動，就不如筆者的感動真實而且深切嗎？這中間的東西，是筆者一直思考的，因為那也就是筆者反問自己，筆者的美感從何而來？以及筆者之所以認為是美的美，其價值的真確性，在文化思維的辯證中是否有深厚的內涵與根據。

筆者成長於七〇年代的台灣，西方的美術教育在學校推行，而本身母體文化的藝術教育，仍有其無法切開的內在理由和外在的環境。因此，筆者學畫的路途上，西畫和東方繪畫的涵養，被雜食性的我輩所吸收，時時消化不良痛苦難當。如黃光男（1944-）所言，「由於獲得知識之互異，而形成不同之美為理論或美感經驗，直接影響到藝術品表現風格，最明顯者乃中西繪畫之不同⁶⁴。」但時代的巨輪不斷運轉，東西方的碰撞，或可摩擦出人類文明中閃耀的星光。每當筆者仰頭觀看點點繁星，萬里星河，正如同太多的藝術典範在歷史長河中摺摺閃耀，也在筆者的心中洶湧澎湃，跪伏於大師前的震撼，只有再三咀嚼、深究和體會，以期納為筆者的思想血脈。

此次筆者創作以網路為題材，於研究架構中曾提及，盼因不同繪畫內容素材之情感面向，開創出個人繪畫新風貌。然個人創作力之有限，理念無法貫通，表現手法匱乏生澀；故筆者再次審視所學，向他人、前輩與東西方繪畫典籍取經，以完備個人創作理念。以下是中西方繪畫思想對筆者的啟發和影響，又資質駑鈍，許多把握不到之處，只有在不斷的實踐中學習和體會了。

⁶⁴ 黃光男（1985.12），《美感與認知—美術論文集》，高雄市：復文圖書出版社，頁9。

一、意境

中國繪畫的獨特美感有別於西方，是以意境為最高評價標準，形似為次要，其中的主流是以水墨表現為主的文人畫。文人畫可說是文人、士大夫或貴族階級的精緻藝術，也是士大夫間怡情養性的休閒活動，如人稱「琴棋書畫」為四藝。因此，中國人論畫，在審美的意圖上，也就有所選擇，他除了是一種意境和哲學思想的表現，同時也把畫家的人品和修養，視為品評藝術的標準。

「中國古代美學與西方古代美學相比，他主要是精神性⁶⁵。」所表現的意境，是時間沉澱和心靈反芻的結果，不是一時的情感宣洩和情緒表現。例如用山與水的自然空間，來比擬心靈的空間，以寄託對自然的凝視下，一份安適的精神和情懷；用畫出天地無限的空間感，反映自身在天地之間，生命與萬物和諧共存，呈現「觀萬物生意，無入而不自得」的境界。相反的，西畫則是赤裸裸的表現七情六慾，展現生命當下剎那的真實，比如梵谷（Gogh,1853-1890）作品，藉由強烈的筆觸與色彩，畫出生命的吶喊和靈魂深處的悸動。

因為中國畫是一種沉澱的結果，所以不只是再現，而是一種主觀的表現。就像山水畫，往往是心中對整個山水的概念，這個山可以居，可以遊，可以說是繪者認為的理想境界。

王國維（1877-1927）在人間詞話中提到「喜怒哀樂，亦人心中之一境界。故能寫真景物、真感情者，謂之有境界。否則謂之無境界⁶⁶。」所以，人在面對天地事物—甚至是網路，所產生的種種心情或情緒，應可視為一種廣義的意境；只要創作者能真誠揭露自己的感情，反映事物背後的內在真實。當然，這可能會不同於傳統中國美學所歌誦的意境，一種跳脫世俗牽絆、超然物外，懷有距離美的審美觀及人生態度，但畫面表現的仍就是「物外之趣」或「神韻」的關照。

如上所述，若以傳統文人畫所追求的意境，及其背後的美學角度和生活觀，去描繪當今紛亂複雜的網路現象，似乎過於出世顯得矛盾。當然畫家可以像個古人，隱居深山，畫著充滿詩意的山水畫，表達心中那一份「懷古」的嚮往。但不

⁶⁵ 彭修銀（1995.9）《墨戲與逍遙—中國文人畫美學傳統》，台北市：文津出版社有限公司，頁147。

⁶⁶ 王國維（？），《人間詞話》，台北市：天龍出版社，頁4。

無矛盾嗎？運用著後現代的展場空間，和便利的傳播媒體。當然，這關係到創作者對藝術品的態度和意圖。而筆者此次的創作，希望表達真實的生活感動與精神層面，和存在價值所關乎的真、善、美，追求上段所提到的「廣義的意境」。

二、氣韻生動

「氣韻生動」一詞出於南齊謝赫的《古畫品錄》，為當時品評人物畫六法中的第一項，被視為中國繪畫品評的最高法則。

根據徐復觀（1903-1982）指出，謝赫六法中「氣韻生動」中的“氣”字，應是起於魏晉時代貴族門第間，為品評人風神骨氣的用語。而“韻”字，則是當時盛行詩重視音韻，人們以比擬的方式，形容畫面有如在胸中響出一般的感覺，若再深入地說，也就是表現一個人神形合一的「姿」與「貌」。因此「氣與韻，都是神的分解性的說法，都是神的一面；所以常稱為『神氣』，而韻常稱『神韻』⁶⁷。」而神代表一種“精神”，「『氣韻生動』，乃是顧凱之（約 345-406）的所謂『傳神』的更明確地敘述⁶⁸。」

在中國歷代畫論中，對氣韻有許多更進一步的說明，如明末唐志契（1579-1651）《繪事微言》中，將氣分為兩個層次，「蓋氣者有筆氣、墨氣、色氣，俱謂之氣；而又有氣勢、氣度與氣機，此間即為韻。」筆氣，就是骨法的氣；氣勢，則是韻緻的氣。也就是說氣－傳神的感覺，來源於骨法用筆以及神形相融兩個層次。

又清代畫家張庚（1685-1760）在《浦山論畫》中說，「氣者有發於墨者，有發於筆者，有發於意者；有發於無意者，發於無意者為上，發於意者次之，發於筆墨者又次之。」我們說字如其人，畫也如其人，畫面的風韻和感覺，會和畫家本身的個性氣質相合，「不是人工巧密可得，他有『不知其然而然』的無意識現象⁶⁹。」因此創作者應多充實內涵修養，讀萬卷書，行萬里路，豐富人生經驗，自然能湧現高超的精神特色。就像宋朝郭若虛（?-977）曾說，「人品既高，氣韻

⁶⁷ 徐復觀（1976.9），《中國藝術精神》，台北市：台灣學生書局，頁 165-178。

⁶⁸ 同註 67，頁 159。

⁶⁹ 李澤厚（1989.4）《華夏美學》台北市：時報文化出版企業有限公司，頁 123

不得不高，氣韻既高，生動不得不至。」近人余紹宋（1883-1949）也說「惟由性靈感想所發揮而出者方有個性之表現，而此個性之表現，氣韻即自然發生⁷⁰。」

如前所述，「氣韻生動」形象地傳達中國繪畫重視精神，表達氣質品味的一種審美態度。正如法國著名的美學家魏朗（Eugene Veron, 1825-1899），將藝術分為裝飾性與表現性兩類，表現性藝術不止於創造美，「它的價值標準既不在美，也不在快感，而在它具有的表現性，和被它含藏的人生意義⁷¹。」毫無疑問的，中國繪畫是屬於表現性藝術，在精神的關照中可以化醜為美，傳達繪者本身的思想與感情。

藝術是由個人的生命所孕育，從內心深處表現而成，回想名家大師，皆具有個人精神，展現渾然天成的特色與氣韻，傳達深厚的藝術感染力。張大千（1899-1983）曾說「在我的想像中，作畫根本無中西之分，初學時如此，到最後達到最高境界也是如此⁷²。」中西繪畫道理皆同，若以畢卡索（Pablo Picasso, 1881-1973）作品觀之，同樣生生之氣勃發，情感迴盪在胸腹，氣韻生動是也。

三、筆墨

如果問筆者最喜歡的水墨畫家是誰，答案是齊白石（1864-1957），他的畫看似簡單，其實難畫的很，意趣生動渾然天成，沒有一絲刻意的斧鑿痕跡。他畫的蝦子最是有名，在點垛之中，一個有硬度又透明的蝦頭，便躍然紙上；筆一帶，有韌性的長鬚，便飛舞起來。在大學美術系中，只要是國畫組的學生，莫不下苦心於筆墨，因為他就如同西畫中的光與色。

人說東方藝術是「線條的雄辯」，也是人類藝術史上輝煌的發現，水墨繪畫因放棄了色，即是顏料，使得毛筆與宣紙有了極好的發揮，筆墨成為表現重點；習慣上人們也把筆墨連用，泛指中國畫的基本技法。依畫家謝稚柳（1910-1997）的說法，筆法就是能配合所描繪的形象，產生筆的態與勢，情與意，而攝取到對

⁷⁰ 余紹宋（1990.6），〈中國畫之氣韻問題〉，《近代中國美術論集—藝海鉤沈》，台北市：藝術圖書公司，頁 116。

⁷¹ 劉文潭（1993.6），《現代美學》，台北市：臺灣商務印書館股份有限公司，頁 26。

⁷² 張大千（1984），畫說，《中國書畫論集》，台北市：華正書局，頁 466。

象的形與神；所謂墨法，就是要配合形象、顏色，用墨把他分開來，組合起來。比如，線條的起伏轉折表現陰陽向背，呈現出立體感與量感，同時不同的運筆出現急澀、慢滑、秀雅或粗獷的抽象美感，傳達豐富的形質與神彩。墨運用的好，將黑白畫出色彩的感覺，如古人所說「墨分五彩」。此外，筆墨雖然都很重要，但必須配合得當，如果「有筆無墨」將顯得露骨不自然；「有墨無筆」將使筆含糊不清⁷³。李可染（1907-1989）亦說要墨中見筆，用筆要蒼柔相繼，乾濕並用才「見筆有力⁷⁴」。

古人曾說：『得筆法易，得墨法難，得墨法易，得水法難。』筆法、墨法之中，最難就是水法，以表現元氣淋漓、運墨蒼潤、深秀厚重等的感受，也就是「墨和水調，才能產生它的『彩』，它的『氣』和它的『韻』⁷⁵。」筆墨佳，氣韻才能生動，在文人畫為主流的山水作品中，就常在筆上論氣、在墨上論韻。「筆墨不精妙，仍然可以做到『形似』。而必須要筆精墨妙才能使形象有生動的『神情⁷⁶』。」其實形象和筆墨是結合在一起的，中國古典繪畫常說「筆簡意遠」，就是透過高度的藝術提煉與加工，以有限的筆墨，表現無限意境的美學思想。

筆者此次的創作中，《不知何許人也》（參閱作品一，頁 51）、《虛擬人生》（參閱作品九，頁 77）即利用了白描的技法，《色情網頁》（參閱作品十，頁 80）的網子、《網友結婚》（參閱作品十二，頁 87）的紅絲線即是線條的展現，《打造分身》（參閱作品七，頁 71）運用了潑墨，《我是超人》（參閱作品八，頁 74）運用了烘染的技法等等，不知這些藝術語繪和符號運用在現代主題上，是否有拼接組裝的感覺，但筆墨在筆者這次的創作上，還是帶有重要角色。

四、形似

「中國繪畫的藝術個性，主要表現在形象和氣韻兩個方面⁷⁷。」氣韻已如前述，造形上則可從視覺把握，及空間處理方式上發現。

⁷³ 謝稚柳（1989.6）《水墨畫》台北市：明道書局，頁 12-15。

⁷⁴ 李可染（1985.11）《李可染畫論》台北市：丹青圖書有限公司，頁 89。

⁷⁵ 同註 73，頁 13。

⁷⁶ 同註 73，頁 12。

⁷⁷ 王慶生著（1992.9）《繪畫：東西方文化的衝撞》，台北市：淑馨出版社，頁 57。

如蘇東坡（1037-1101）有詩曰：「論畫以形似，見與兒童鄰。」倪雲林（1306-1374）論畫亦說「僕之所謂畫者不過逸筆草草，不求形似，聊以自娛爾。」中國畫家把繪畫視為意念的抒發，因而矮化了追求形體的逼真，重神韻而不重形似，講究形神兼具、以形來寫神，得意而忘象，如豐子愷（1898-1975）所說「神氣在目中所見的，是形象。形象中所含的意味，是神氣。神氣要外部成了形象，方始完結其意義；形象要裡面得了神氣，方使完結其意義⁷⁸。」有所選擇，又有所放棄，以主觀角度來把握事物的特徵與內在本質、精神風貌，因此意在筆先，使「形成於未畫之先，神留於既畫之後。」

中國畫始終是沒有把形似完全地丟開，如同齊白石所說「妙在似與不似之間。」在內在的主觀與外在的客觀視覺中，採取了一個魚與熊掌均可兼得的折衷路線。在筆墨上追求神彩，在造型上追求情感改造和簡化，但卻永遠保持著物象的存在；並以感情來提取物形之美，達到「增一分太多，減一分太少。」如詩詞的特性般，用極少的字句卻有無窮意蘊的含蓄之美，這是中國的美學觀。

筆者此次創作，少部分使用寫意之表現，如《聊天室》（參閱作品五，頁 65）後方的人物，《打造分身》（參閱作品七，頁 71）的主角，而多半用寫生的手法表現，呈現較理性的思維空間。

五、佈白

老子「有無相生」的哲學觀念，讓中國人看到有與無是相互依存而顯現的。無並不是完全沒有，他的觀念是因為有而來；而有是因為無而存在。因此在繪畫中表現了留白為實，著墨為空的特色，故「虛實相生相變，虛實對立統一，是中國意境構成的辯證法⁷⁹。」

為求深遠意境，中國畫運用了空白，空無並非真的沒有，他可以做到「言有盡而意無窮」和「意在言外」的效果。其實黑與白的經營很重要，是佈局有機整體中的樞紐位置，因此不能只看黑的部分，也要思考如何留白，能「知白守黑」、「計白當黑」巧妙變化，正如王慶生所說「空白對於全畫的空間結構和意境創造，

⁷⁸ 豐子愷（1984），〈中國的繪畫思想〉《中國書畫論集》，台北市：華正書局，頁 69。

⁷⁹ 王慶生著（1992.9）《繪畫：東西方文化的衝撞》，台北市：淑馨出版社，頁 108。

具有戰略性的意義⁸⁰。」

筆者的作品中，《色情網頁》（參閱作品十，頁 80）、《聊天室》（參閱作品五，頁 65）、《論壇戰爭》（參閱作品十一，頁 84）、《網路漩渦》（參閱作品二，頁 55）、《網路購物》（參閱作品十四，頁 93）、《打造分身》（參閱作品七，頁 71）等均利用空白使主題更加明確，意境空間有所延伸。

六、超現實

劉其偉（1912-）在其《現代繪畫理論》一書中寫到，「現代繪畫大致可分為『抽象繪畫』（Abstraction）和『超現實』兩大主流⁸¹。」當然這是二、三十年前所寫的書，但也可見超現實風格影響的深遠。

超現實主義由達達主義（Dada）發展而來，故又稱「新達達主義」（Neo-Dada）。1924 年布雷東（Breton, 1896-1966）出版《超現實主義宣言》，以佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）精神分析之潛意識學說為基礎，認為人們的真正面目隱藏在潛意識與夢裡，超現實主義為追求「夢境」與「現實」的統一，以求「在現實之上」或「超越現實」，其排除合理性的有意安排，憑「本能」與「想像」，完全由「任意」與「偶然」來達成記述的任務。

依佛洛伊德的說法，在我們的意識後面，有一個不被發覺，但影響巨大的潛意識存在，而潛意識會在無意識或夢境中出現。夢境中的世界荒誕無稽，不過也最敏感最真實。因為他逃過了正常理智的隱瞞，常用雙關的象徵意思和暗示，反映了重要信息。夢境用一連串生動的意相表達出來，潛藏著個人顯露而不掩飾的內心思想⁸²。

超現實主義創作自動性的藝術，意即直接從無意識中浮現畫面，用幻想與自動性技法，產生出非邏輯程序、怪誕和扭曲的繪畫，改變與打破了原有繪畫的框架。筆者在思考表現網際空間的感覺時，認為超現實所創造的幻想性空間，以及抽象所帶來的繪畫性空間，可用來詮釋與展現虛擬的網路世界，如作品《網路漩

⁸⁰ 王慶生著（1992.9）《繪畫：東西方文化的衝撞》，台北市：淑馨出版社，頁 108。

⁸¹ 劉其偉（1975），《現代繪畫理論》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，頁 51。

⁸² Blake Clark（1972.11），〈月夢理乾坤〉，《讀者文摘》，台北市：讀者文摘亞洲有限公司台灣分公司，頁 27-30。

渦》(參閱作品二,頁 55)、《發問》(參閱作品六,頁 68)、《我是超人》(參閱作品八,頁 74),就是一種表現化的超現實主義。

七、符號與象徵

德國哲學家卡西勒(Ernst Cassirer, 1874-1945)認為,人之所以不同於動物,在於人有符號系統,所有的文化形式都是符號形式。「人不只生活在一個緊緊的物質宇宙中,也生活在一個符號宇宙內。語言、神話、藝術和宗教,便是這一個世界的部分⁸³。」而美國學者蘇珊·朗格(Susanne K.Langer, 1895-1982),則將符號分為「表現符號體系」和「邏輯符號體系」,並指出藝術即人類情感符號的創造⁸⁴。

其實所有的溝通形式都需要運用符號,而語言本身即是最普遍的符號體系⁸⁵。符號是是對某人或某一群人有意義的事物。符號學首先是由瑞士語言學家索緒爾(Ferdinand de Saussure, 1857-1913),在日內瓦大學授課時所提出。對索緒爾而言,符號是符徵(signifier)與符旨(signified)所組成。符徵(能指)是一個透過實物、聲音等文化性宣示;符旨(所指)則是背後所承載的概念、意涵。如以「紅綠燈」中的紅燈此一符號為例,「紅色」是它的「能指」,而「停」則是它的「所指」。

符號經常出現在我們生活周遭,而我們也靠這抽象的概念建構出自己的環境,它不僅是溝通和表達的工具、情感的表現或自我滿足,生活中的一切事物,都是符號的象徵。

「所謂『符號』一詞,在英文SYMBLE的意義既是象徵⁸⁶。」而圖形圖像是最直觀一種符號,有時它可以直觀地表示對象,但有時需要我們深入地思考。在中國畫中,常將事物歸化成象徵意義,如四君子的象徵意涵。又繪畫中常運用暗喻、暗示、引喻等等技巧,來引伸圖像的象徵意義,使觀者自己比附和詮釋。如鄭思肖畫無根的蘭花。「符號之用於繪畫,在形式方面,則有錯彩鏤金之妙;在

⁸³ 孫旗(1980.6)《現代繪畫哲學》台北市:黎明文化事業股份有限公司,頁 172。

⁸⁴ 李醒塵(2000.1)《西方美學史教程》台北市:淑馨出版社,頁 590

⁸⁵ Robert Atkins(1997.12),《藝術開講》(Art Speak),黃麗絹譯,台北市:藝術圖書公司,142

⁸⁶ 同註 83,頁 89。

精神方面，則有託物見意之功；實未可等閒視之⁸⁷。」不過象徵有其文化背景跟環境，否則無法瞭解和體會其中的意涵。

西方的象徵主義（Symbolism）最早可從拉飛爾前派（Pre-Raphaelite Brotherhood）開始，其目標是「使不可見的事物成為可見的」，那什麼是不可見的，指的就是感情和思想的世界。用暗示的手法，將各種意象融合，使欣賞者直覺到未表現的部分和意涵，甚至遠超過其主體或事件表面的意義⁸⁸。「畫面的什麼東西，都是媒介，真正要表現的東西是畫家的境界，可以說畫面的東西是符號，符號配合以後暗示的意義才是最重要的⁸⁹。」

繪畫是以圖的形態傳達信息，但今日許多藝術家們嘗試將文字為素材，融入到繪畫創作當中，如畢卡索作品《有籐椅墊的靜物》，被視為此手法的濫觴。當這些文字符號在視覺作品中出現時，語言本身所表達的訊息已經不再重要，或文字的用意只是刺激想像，因為文字已經被物件化，被上色、安排，成為構圖的一部份。

藝術作為一種傳播的符號，反映了理性對生活的洞察；也呈現了主體對藝術內涵的不同理解，因為符號本身就是有意義、有邏輯的象徵。在今日，我們是通過網路、電視等大眾傳媒，來瞭解我們所處符號環境的特徵和意義；同時，共享的媒介資源越多時，符號環境也就更多地為人們所共有。但每個人既有的知識和生活經驗的不同，自然導致在解讀同一圖形圖像時的差異，從而對象徵意涵上有了認識和思考的多元性。在解構主義和後現代哲學家眼裡，多重解釋的現象，打破了所有意義和詮釋的大系統，就審美經驗來說，永遠也只是一種個人的詮釋。

筆者此次的創作，運用了很多象徵和比喻，如作品《色情網頁》（參閱作品十，頁 80）、《網友結婚》（參閱作品十二，頁 87）、《真假難分》（參閱作品四，頁 61）等，符號文字在畫面出現的有《聊天室》（參閱作品五，頁 65）、《發問》（參閱作品六，頁 68）、《真假難分》（參閱作品四，頁 61）、《網路購物》（參閱作品十四，頁 93）、《快閃族》（參閱作品十三，頁 90）。

⁸⁷ 蔣錫曾（1984）〈中國畫之解剖〉《中國書畫論集》，台北市：華正書局，頁 120。

⁸⁸ 藺海瑩（1997）〈什麼是象徵主義〉《世界藝術三百題》台北市：建宏出版社，頁 300。

⁸⁹ 孫旗（1980.6）《現代繪畫哲學》台北市：黎明文化事業股份有限公司，頁 72。

八、後現代

「後現代主義絕非現代主義的衍生或延續，而是『反』現代主義的諸多觀念和種種努力形成的一股新『文化氣候⁹⁰』。」且後現代主義也難以釐清標準的定義與規範，因為它本身就是拒斥概念，無法運用概念去簡約化、系統化和條例化。在過去現代主義中「為藝術而藝術」，在內容和形式的自我詮釋已經被捨棄，轉而強調形式背後的文化意涵。

而後現代主義不僅是藝術活動，同時也是當今世界文化的現象。後現代主義的幾個基本特徵是 1.不確定性 2.零碎性和碎片化 3.非正典化 4.無我性、無深度性 5.不可表象性 6.反諷 7.種類混雜 8.狂歡 9.參與 10 建構主義 11.內在性⁹¹。傾向以斷裂感、零碎化、去中心化與距離感的消失來面對事物，因為資訊的爆炸沒有足夠的精力去瞭解，因為價值交換和曖昧的含混運用，使事物不再有絕對和固定的價值和意義，轉而開放給觀者自行進行著多元的詮釋。

「後現代主義建基於 1960 與 70 年代的普普(Pop Art)、觀念藝術(Conceptual Art)與女性主義藝術(Feminist Art)，它再度運用了為現代主義者所斥責的各種類型、題材與效果⁹²。」普普藝術是 1960 年代對抽象表現主義(Abstract Expressionism)的反動，以日常生活中的事物為主題，被視為大眾藝術(Popular Culture)或流行藝術的簡稱，同時也是後現代藝術最初也最流行的形式。

在後現代主義中，傳統的審美態度與旨趣，既是成立也是被推翻的。「一切藝術的、科學的、文學的創作等都並不存在一個確定的方法，審美也不存在所謂『崇高』的標準⁹³。」而「後現代主義的『ism』也不代表任何美學思想的主流⁹⁴。」可以看見傳統藝術類別崩解消失，精緻藝術與低俗藝術界線模糊，美感形式的確立是建立在「社會的接受與生活的需要」，如塗鴉藝術凱斯·哈林(Keith Haring, 1958-1990)作品被美術館所收藏。

「後現代藝術表現的兩大特色即是：「去中心」與「多元複合」的風格表現，

⁹⁰ 陸蓉之(1990.5)《後現代的藝術現象》，台北市：藝術圖書公司，頁 12。

⁹¹ 鄭祥福(1999)《後現代主義》，台北市：揚智文化事業股份有限公司，頁 37-44。

⁹² Robert Atkins(1997.12)，《藝術開講》(Art Speak)，黃麗絹譯，台北市：藝術圖書公司，頁 132。

⁹³ 鄭祥福(1999)《後現代主義》，台北市：揚智文化事業股份有限公司，頁 163

⁹⁴ 陸蓉之(1990.5)《後現代的藝術現象》，台北市：藝術圖書公司，頁 20。

以及「遊戲」的態度⁹⁵。」後現代的藝術家已從過去的高位走到觀眾席，與觀眾平起平座，作品中的意義是個開放性的概念，由觀眾自由提出詮釋，所表徵的意義已經不再是定型的。鮑德里亞（Jean Baudrillard, 1929–2007）在《擬像》一書中，將此影像意義的游離性與疏離性稱為「擬像」的現象。其形成及演變有四個階段：1、它反映了基本的現實。2、它帶上一層面具，面具開始曲解了這個基本現實。3、它的面具使基本現實消失。4、它與任何的基本現實都不再有任何關係⁹⁶。原本的意義已不存在，被賦予了新的意涵，且隨時會改變。

林怡君在其《台灣當代水墨畫中的後現代傾向之研究》指出，「畫面上的拼湊與媒材之間的相互拼貼，是台灣當代水墨畫的表現手法中最為廣泛運用的。許多水墨畫家持著「中西融合」的原則，自許內容必須符合東方的人文精神，因此西方的後現代藝術思想就從外在形式呈現。藉著拼湊與拼貼的手法，將斷片與零星的圖象串聯在一起，形成一種作者想要呈現的畫面氛圍，達到創作的訴求⁹⁷。」筆者此次的創作作品，大量運用拼湊的手法，內容上亦呈現了後現代生活中多元意義的寫照。比如以《快閃族》（參閱作品十三，頁 90）作品而言，快閃被視為善意的玩笑，還是危險的惡作劇就有很多不同的看法，作品《論壇戰爭》（參閱作品十一，頁 84）呈現後現代人們具有不同的見解與看法，不是單一的標準。

⁹⁵ 林怡君（2002）《台灣當代水墨畫中的後現代傾向之研究》，碩士論文，彰化師範大學藝術教育研究所，頁 88。

⁹⁶ Jean Baudrillard (1988)，《擬像》（Simulation），王尚文譯，台北市：立緒文化事業有限公司，頁 11。

⁹⁷ 同註 95，頁 37。

第三節 表現形式

「內容是關係裡的元素，而形式乃是元素的關係⁹⁸。」藝術表現脫離不了形式，有時表現形式更成爲一位藝術家特有之風格。藝術家不管是在內容上求新意，還是在形式上開創新境界，兩者是互爲表裡相輔相成；「如以形式爲目的並就其本身爲目的加以欣賞，那麼在我們內心，便會產生一種無需依賴任何其他事物之形式所引起之聯想的特殊情感⁹⁹。」形式和內容其實有切不開的臍帶關係，形式成爲內容的來源之一，內容成爲形式的主要目的。

一、分割與蒙太奇

「蒙太奇」一詞源於法語montage的譯音，原本是建築學術語，意爲構成與裝配。約 20 年代蘇聯電影創作者愛林斯坦（Sergei M. Eisenstein, 1893-1948）、庫勒雪夫（Lev Kuleshov, 1899-1970）、普多夫金（Vsevolod Pudovkin, 1893-1953）等人，將這個名詞引申在電影方面，成爲電影用語。他們的觀念就好比在建築上，用許多的磚塊砌成牆面，而許多的牆面與其他材料組裝配接，便成了新的東西—房子。蒙太奇的作用即是如此，電影中有許多的影音元素，每個鏡頭或畫面都傳達了一種含義，但當兩個鏡頭串接起來時，能產生出它們獨立存在時，所沒有的新意義與效果，或具有更爲豐富而深刻的感染力。如普多夫金即認爲「每個鏡頭應有新的意義，而剪接兩個鏡頭「並列」意義大於單個鏡頭的內容¹⁰⁰。」

其實在蒙太奇理論出現之前，簡單的蒙太奇手法就已在電影中呈現，但當時只有線性的時間轉變，鏡頭的空間變化也太少。直到前蘇聯時代的這些電影大師們，透過有意涵的時空人地拼貼剪輯手法，讓電影的元素產生交錯、連貫、對比、映襯、隱喻、象徵、烘托、懸念、節奏等有機的聯繫，構成一完整的整體，來傳達思想意念與情感。而今日各種傳媒充斥，廣告、網路短片、電視劇、電影在周遭一再出現，大眾對蒙太奇的手法已非常地熟悉。例如吳宇森的電影，被稱爲暴力美學，每當緊張的槍戰開始前，就會有象徵和平的鴿子，以及慢動作鏡頭出現，

⁹⁸ 劉文潭（1993.6），《現代美學》，台北市：臺灣商務印書館股份有限公司，頁 143。

⁹⁹ 同註 98，頁 125。

¹⁰⁰ Louis Giannetti（1992）《認識電影》（Understanding Movies），焦雄屏等譯，台北市：遠流出版事業股份有限公司，頁 137。

這剛好相反的暗寓與節奏，達到一種相互衝突的力量，並從心理上去刺激觀眾的感覺和情緒的效果。

電影被稱為第八藝術，也是綜合的藝術；其實在不同的藝術領域中，如文學、音樂或繪畫等，也都有運用蒙太奇的影子，畢竟藝術的道理、境界和目的是殊途同歸的。若以平面繪畫的表現形式來說，差別在於電影是動態的，具時間性、和有聲音效果。

藝術家創作過程，是由豐富的創作情感與想法，透過回憶、想像和醞釀，產生許多片段的影像、聲音或畫面等元素，再由直覺與理性去整合，在創作者和欣賞者兩種角色之間交換，匯聚成有機的形式，成為一完整的作品。而觀眾欣賞的過程，以繪畫作品來說，則是先看到作品的整體，並受畫面結構所引導，將視線在畫面中轉移變換，在這些相關或甚至是相反的信息上來回遊走，通過觀者的自主思索，在下意識中聯繫組織，並最終達到體會作者創作的目的和意圖。

超現實主義的畫家，常讓自己進入冥想或夢境的世界，或用心裡的自動運作，以挖掘和發現深藏在潛意識的意像。筆者此次的創作，先有既定的思想藝術意圖，元素間的安排，多運用蒙太奇的手法，但構圖又是以超現實的興味來貫穿，因此或可稱作表現化的超現實。在蒙太奇的運用上，例如作品《不知何許人也》（參閱作品一，頁 51），就利用拼圖、馬賽克、3D 透視骨架及空洞的人形，四種不同的手法並列，傳達捉摸不定對方形象的感受，而同時特寫的手部更加強了抓不到的暗示。又如作品《快閃族》（參閱作品十三，頁 90），將時間空間不同的場景事物加以排列、映襯，經結構的有機組合，成為邏輯連貫、富於節奏、含義相對完整的畫面，來表達此快閃事件、及所帶來的意念、意像或感覺，且構成與真實時空不相同的藝術時空。

蒙太奇指的是時間與空間上的分割，但如果在畫面形式上的分割，則是指畫面的一種構成方式。其實現代的大眾也非常熟悉，在分割的畫面中接受訊息。例如電腦網頁常以分割來結構畫面，將不同時空的資訊和圖像並列與並置（參閱圖 3-1），又如保全所看的監視器畫面，常將不同角度的鏡頭拍攝內容拼湊在一個螢幕上（參閱圖 3-2）。又例如漫畫中，採用特寫的運鏡，聚焦在人物表情以呈

現其內心狀態，以蒙太奇的手法，排列這些特寫畫面在分割的局部裏（參閱圖 3-3）。



圖 3-1 網頁中的分割結構



圖 3-2 監視器中的分割結構



圖 3-3 漫畫中蒙太奇的運用與分割畫面

二、具象與抽象

具象是指根源於自然或人造物體的形象，可以是寫實、圖案化、或近乎抽象的¹⁰¹，而抽象通常是指沒有明確主題的藝術作品，「抽象的」同義字包括「非物

¹⁰¹ 王無邪（1985.7），《平面設計原理》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，頁 10。

質的」與「非表象的」；「抽象化」意即普遍化，而抽象的圖像可以來自一個真實的物體，也可以是情緒或感覺的映現¹⁰²。

在形象的表現中，抽象與具象像是兩個極端。康丁斯基（Kandinsky, 1866-1944）在《藝術的精神性》一書中提到，純粹抽象與純粹寫實是今日的兩個邊界，至於創作者要如何表現，偏向那個邊界，則由內在的需要原則來招喚¹⁰³。

在筆者習畫的歷程中，傳統西方繪畫所強調的寫實表現能力，曾經是日夜追尋的目標；透過細臻的刻劃及著力表現對象的質量感與形態，他能讓畫者成爲一位無中生有的魔術師般，再現視覺中的物象，從而引人入勝。不論是新古典（Neoclassicism）、浪漫（Romanticism）、巴洛克（Baroque）與洛可可主義（Rococo）等，都是藉由這種三維空間的真實感，來傳達畫者的意圖。不過等到筆者年歲漸增，才漸漸明白那不過是繪畫的手段之一。早在人類有史以前，抽象藝術就已經存在，而今日西方藝術也打破「繪畫必須仿造自然」的成見，對造型透過概括、提煉與昇華，通過邏輯性和創造性思維分析，將創作的意圖形象和視覺化。另一方面，自現代主義立體主義（Cubism）到抽象全盛時期，以形象爲述說手法的藝術家也始終沒有消失，並在後現代的今日重新抬起頭來，比如新具象（New Image）藝術受到人們的思考和重視。因此具象或抽象不同的表現形式，都能引發欣賞與喜愛進而引起共鳴。

對造型，康丁斯基曾說「外在的形只是媒介，它有許多可能性，但概括起來，不外這兩種：1·形或者做爲界限，在面上將一物體的範圍劃出來。2·形保持抽象，它不代表任何實際的物體，只是一個全然抽象的本質。它有它的生命、影響力。」又說「在這兩個類型裏，有無數的形，同時擁有這兩種元素，只是較傾向於物質或較傾向抽象¹⁰⁴。」在這些變化中，達到形的和諧是建立在心靈的需要上，也是符合內在需要的原則。在此筆者就以此次創作的作品《生活的另一個出口》（參閱作品一，頁 51）爲例試作印證，在畫幅上方電腦螢幕的外形，被筆者加

¹⁰² Robert Atkins (1997.12)，《藝術開講》（Art Speak），黃麗絹譯，台北市：藝術圖書公司，頁 35。

¹⁰³ Kandinsky (1985.9)，《藝術的精神性》（Uber das Geistige in Kunst），吳瑪俐譯，台北市：藝術圖書公司，頁 85。

¹⁰⁴ 同註 103，頁 50-53。

以變形，讓造型柔軟彎曲，也就是經過情感的藝術加工，如此電腦螢幕就顯得有動感，並且漂浮在想像的空間當中。使畫中的形既不失螢光幕本身的意義，同時造型上又具有漂浮向上與晃動的抽象勢態，兩種不同意義的融合達到一種形的和諧，其變化的折衷點是來自於畫家內在的需要。

中國繪畫理論謝赫六法中提出「應物象形」，顯示具象外在形的描繪有其意義與價值。但黃光男指出，中國繪畫的寫實方式，不同於西方強調事實情況的「似真性」，而是主觀視覺的選擇，可說是視覺藝術的一項技法，且仍具有物象的現實。「就東方繪畫而言，寫實是指對物象的認知與形式化後的定義¹⁰⁵。」包含了視覺性的認知與心性的選擇運用。蔣錫曾亦說「中國畫之有特殊的價值者，概亦不外由博反約的功夫也¹⁰⁶。」中國繪畫為求形神合一，追求不似之似，雖是模仿自然，但概括抽離出其特徵，亦有抽象的概念。而變形表現或提煉的恰當，引起了感動和情愫，也正如康丁斯基所言是一種形的和諧。

抽象表現的形式相當的多，基本分兩種形式，一種是理性傾向的幾何硬邊抽象或冷抽象，另一種是有機造型的抒情抽象或熱抽象。筆者此次的創作想在具象中帶一點無形體的表現，做為一種意識的幻象。例如作品《打造分身》（參閱作品七，頁 71）中的方形墨塊與色塊，《不知何許人也》（參閱作品一，頁 51）右上方的有機形，《我是超人》（參閱作品八，頁 74）的氣流。此外運用肌理的圖紋，也具有抽象的美感和意趣。「形象與肌理是分不開的，因為肌理的痕跡也就是形象¹⁰⁷。」筆者使用拓印、噴灑、漬染等半自動性技法，產生自然性肌理，以求豐富的抽象圖紋效果，如《網友結婚》（參閱作品十二，頁 87）、《快閃族》（參閱作品十三，頁 90）、《打造分身》（參閱作品十四，頁 93）。

網路世界中出現了大量的「擬像」，我們眼睛所看到一甚至信以為真的「虛擬實境」，可能不是事物的再現，因為他根本不存在，或是他是經過了拼貼、合成、集合、排列、收取、分離與再製等等的數位影像，筆者企圖在畫面中傳達這種擬像的特質和感覺，而形象將成為有力的語彙。

¹⁰⁵ 黃光男（1997.6），〈現代水墨畫類型析論〉，《傳統·現代藝術生活》，台北市：國立歷史博物館文化服務處，頁 146。

¹⁰⁶ 蔣錫曾（1984）〈中國畫之解剖〉《中國書畫論集》，台北市：華正書局，頁 113。

¹⁰⁷ 王無邪（1985.7），《平面設計原理》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，頁 100。

三、水墨與彩墨

康丁斯基指出，構成的兩個主要媒介是色彩和形¹⁰⁸。傳統文人畫寄情於老莊，受莊學清、虛、玄、遠的精神發展下，畫中以墨代色，始終沒有強烈的色彩。若以色彩表現來說，低飽和高亮度的調子，給人素雅的感覺；而高飽和高亮度的色彩則顯得豔麗。故以水墨或水墨設色來表達隱逸閒適、靜觀萬物的出世情趣，甚為貼切。但今日現代人生活忙碌，眼前所見充滿各色豔麗圖文，筆者的創作無意以出世情懷看待入世生活，也無強烈批判現代社會的觀點，畢竟生存於此中，只希望反映真實的網路生活面向與個人情懷，剩下的留待觀者自己去聯想和解讀。所以用色上不以淡雅為侷限，以墨為基礎，把彩帶入墨中，盼色不礙墨、彩墨交融，並借重西洋色彩機能性的理論，用色彩經營氣氛和主觀性的用色，在重彩與水墨之間，作一彈性較大的嘗試。

俄國藝術家康丁斯基說「色彩是一個媒介，能直接影響心靈。色彩是鍵、眼睛是鎚、心靈是琴絃。藝術家便是那隻依需要敲鍵而引起心靈變化的手¹⁰⁹。」根據心理學，色彩具有生理和心理的作用，可產生不同的感受和感情。「如何運用色彩之心裡學去感覺主觀世界；如何把色彩化為情感；又如何把感情變為色彩，探討諸如此類問題才可使色彩進入更高級的境界¹¹⁰。」色彩的運用，對水墨發展來講，應該是一項助力。

朱子弘（1944-）在《國畫色彩》一書中提到，將來水墨畫的色彩發展，有七個趨勢：1.不受拘束，自由發揮。2.顏料增加，色彩豐富。3.富麗濃彩漸受歡迎。4.民俗色彩漸受重視。5.著色方式逐漸廣泛。6.西畫色彩影響日增。7.水墨禪畫獨樹一幟¹¹¹。此書出版已十數年，正反映著當前的水墨畫樣貌，筆者運用色彩，移植於同樣以水為媒介的水彩，將西洋畫中光與色的技法部分用於水墨中，例如作品《網路漩渦》（參閱作品二，頁 55）、《真假難分》參閱作品四，頁 61）、《網友結婚》（參閱作品十二，頁 87）等。

¹⁰⁸ Kandinsky (1985.9), 《藝術的精神性》(Uber das Geistige in Kunst), 吳瑪俐譯, 台北市: 藝術圖書公司, 頁 50。

¹⁰⁹ 同註 108, 頁 48。

¹¹⁰ 龐均 (1988.3), 《油畫技法哲學》, 台北市: 藝術家出版社, 頁 17。

¹¹¹ 朱子弘 (1984.3), 《國畫色彩研究》, 台北市: 藝術家出版社, 頁 309。

第四節 媒材與技法

受新思潮影響，當今媒材的選擇極多。評論家高千惠（1957-）將當代水墨畫形式分為三類：「純種水墨論」、「混種水墨論」及「異種水墨論¹¹²」。其中「異種水墨論」將水墨定義作極大的廣義解釋，甚至拋棄中國的墨與紙，水墨成爲一種材質、概念、工具或文化感覺的形容詞，創作者可以在單純的紙與墨中間大作文章，也可以做多媒材拼湊結合，然後都稱爲水墨畫。而今日繪畫的趨勢，也試圖打破媒材與文化間的隔閡，呈現後現代的趨勢及表現新意。筆者出身美術系國畫組，有筆墨功夫極好的同學，受水墨師長提攜愛戴，卻放棄苦練多時的筆墨功夫，走向西方多媒體材的表現。藝術或許只是一個觀念的傳達，每個人手法手段不同，唯一不變的是忠於自己的想法和感覺。筆者相信拋開媒材表現主流或非主流之成見，而以畫面本身呈現的藝術意涵與深度爲價值，應是媒材選擇的主要考量。以下是筆者此次創作的媒材與技法。

一、毛筆、宣紙與水墨技法

中國繪畫的技法有白描、沒骨、寫意、勾花點葉、工筆、水墨設色、彩墨、水墨素描等，各有特色，基本上筆者運用以上水墨技法來作畫，或加以融合和並置，產生另一種效果。顏料上用水性顏料，如傳統水墨顏料、廣告顏料、水彩及壓克力顏料上色。有些畫家會發展其他的物件代替毛筆，例如宋代米南宮（1051-1107）以紙筋、蔗渣或蓮房代筆、清代高其佩（1660-1734）的指畫等技法產生特別的線條，並跳脫宣紙媒材，使用各種紙材拼貼或用絹布繪製，以創作出特別的繪畫面貌。但傳統媒材必有其優點，也是筆者較爲熟悉的，並希望更加深入研究的，因此在媒材的選擇上沒有跳出宣紙和毛筆的範圍。

二、半自動性技法

1925 年超現實主義畫家爲求掙脫理智的桎梏，和道德與美的規範，追求夢境的表達與心靈的真正運作，以進入那深不可測的潛意識世界，發明了拓印、摩

¹¹² 高千惠（2004.1）《藝種不原始—當代華人藝術跨領域閱讀》，台北市：台北市藝術圖書公司，頁 114-116。

擦等無意識的自動性技法，再透過自由聯想去捕捉潛意識中的意象¹¹³。

現代許多水墨畫家為求創新，也有許多利用類似技法，來獲得非毛筆所能繪出的肌理趣味，比如蠟染法、滲透法、紙筋法、拼貼法、摩擦法、膽印法、撒鹽法、水拓法、漬墨法、噴點法等，這些隔紙漏彩或滴灑的技巧，並非同超現實畫家般在無意識下進行，而是有所計畫地去製造偶然性的特殊效果，因此稱作半自動性技法。筆者此次的創作運用了少量的半自動技法，結合具象來表現，以帶來一些想像空間。

三、透視與移動透視

中國繪畫原本就有透視的概念，只是它是從四方上下的空間中去求取的，並不如傳統西方繪畫在一個定點去看，如「遠山無皴」、「遠水無波」和「遠人無目」的概念，又如范寬的《谿山行旅》、李唐（919-967）的《萬壑松風》等所呈現的空間和氣勢，是利用移動透視法才能產生的。在中國山水畫的空間表現，有所謂「三遠法」或「六遠法」，以配合掛軸或長卷的尺寸格式。若用西方的透視學來畫這些尺寸，將變形的非常誇張。

全開宣紙的長形尺寸，立起來並不適合定點透視的空間推演，但筆者認為卻很適合表現想像的空間。不同於眼睛所見的透視規則，有助於使觀者意識到畫面中所處空間的不同，那是一個思維想像的空間。現代繪畫的空間有平面化、圖案化的傾向，也是打破傳統透視學，表現出繪畫性空間的一個例證。筆者的創作將結合透視、移動透視和蒙太奇的手法，表現不同於真實的思維和繪畫性空間。

¹¹³ 黃才郎主編（1984）《西洋美術辭典》台北市：雄師圖書公司，頁 57。