

東海大學美術學系碩士班碩士學位
創作論述

後經驗地圖下的痕跡：

蔡佩昕「內景定位」之創作論述

The Trace of Post-Experience in Maps:

“Locating internal sight” in creation description

by Tsai, Pei-Yin

指導教授：李思賢 副教授

張貞雯 副教授

研究生：蔡佩昕 撰

中華民國 106 年 6 月

東海大學美術研究所

蔡 佩 昕 君所撰碩士論文：

後經驗地圖下的痕跡：蔡佩昕「內景定位」之創作論述

業經本委員會審議通過-----

碩士論文口試委員會

薛燕玲 (薛燕玲)

王品驊 (王品驊)

指導教授 張貞雯 (張貞雯)

指導教授 李思賢 (李思賢)

系主任 張惠蘭 (張惠蘭)

中華民國 106 年 06 月 14 日

摘要

中國傳統山水畫裡不同於西方視網膜成像的風景畫，比較值得被探討的部分在於山水畫可以由畫面中去端看出山與山之間的層層重疊，我們可以清楚知道古人畫山水非以單一視角去描繪，也不是以具體眼前所看到的景象去寫生，而是經過內心的感受以及對生命的一個階段領悟後重新詮釋而出，因此在描繪上可說是寫景又寫情，對山對水的觀察為環繞式也可以說是遊歷式的方式進行——「遊觀」。以「遊觀」對照西方後現代主義所談的「漫遊」來找尋他們之間共同性，日常中雖非如同古人觀山觀景、觸景生情、生情繪景，無論在裡在外整個生命周始脫離不了山水；在今日的我們，行走時總是拿著手機尋找路、標記自己的所在等，大部分的過程一直在螢幕上操作，我們的遊走依據宛如在虛擬介面下移動著。以 Facebook 平台作為本研究主要的範圍，討論在 Facebook 經驗下的生活模式所帶來的不同時間軌道上的共同時空。在此先以「後經驗」來統括這樣的經驗空間。在被織成的地圖裡是有限定範圍，先討論今日科技生活的影響下，帶著我們走向介於真實與虛擬的情境之中，而我們所描繪自我起點的地圖，是富含經驗、感覺記憶、情感。在平面繪畫上，藉對象物將「自我」所儲存的情感語言形式在紙上，這已經是近乎對美純粹的視覺感知。

關鍵字：遊觀、漫遊、地圖

Abstract

Chinese Paintings different from the image of the landscape in Western retina, it's better worth to discuss the part of Chinese Paintings can see the mountain and on top of another mountain on the picture. We can clearly understand the ancients did not paint with single angle, either draw from the nature what we saw. Instead the drew through the feelings from the heart and understanding a period of life to explain. Therefore, those paintings can be described as the paintings of landscape and feeling. The ways of observing the mountains and the water are not only surrounding but also peregrinating —“Wondering observing”. To fine the common concept between “Wondering observing” and “Roaming” that talked from Postmodernism. In daily, although it is not like the way that the ancients looked at the mountains and landscapes, after realizing the view to result the emotions, resulting the emotions to draw the pictures. In inside or outside of our lives cannot depart from Chinese Landscape. Today, we roam places where we are going to and that no specific place to roam on the streets, we let the act go to become the form of walking on the map. The concept of the maps that we got mostly is indicating exact positions how we should go, a target to go. But now, we are going to discuss the part that is according to the walking to weave a map like a net. In a map that weaved a limited range, I first to discuss on the effect of today's technology living, which take us to go further into real and fictitious situation. The mode that we depict a map of self-centered, including the experience, the memory of feeling and emotion. On the 2D painting, the 「self」 that have saved emotions of languages on the paper by the objects, it is almost close to the pure visual perception for beauty.

Key words: Wondering Observing, roaming, map

目次

摘要	I
Abstract	II
目次	III
圖目次	IV
第一章 緒論	01
第一節 研究動機	01
第二節 研究目的與方法	02
一、研究目的	02
二、研究方法	02
第三節 名詞釋義	03
第二章 中國山水形式進入地圖概念	06
第一節 彈珠台的裝置遊戲進入山水介面	06
第二節 地圖與山水	10
第三章 虛擬經驗的現象地圖	15
第一節 真實與虛擬模式地圖	15
一、Google Maps	15
二、自然地圖	17
第二節 身體距離空間	22
一、經驗地圖存有與自我位移	22
二、超驗空間的模擬	26
第四章 繪畫形式與媒材交融	30
第一節 形式	30
一、畫面展延的移動：古典繪畫形式概念	30
二、環遊在幻想空間	35
三、圖地反轉	41
第二節 媒材與顏色的距離	42
一、絲線材質的座標	42
二、平緩的距離：色調	46
三、自我語言形式地圖	51
第五章 結論	53
參考文獻	54

圖目次

圖 1 DIY 懷舊彈珠台 http://www.carpenter.com.tw/product_info.php?products_id=223 ，上網日期： 2017/04/08	06
圖 2 1626 年葡萄牙人所繪荷蘭人在福爾摩沙(大員-臺灣)台江內海一帶之活動 http://ihc.apc.gov.tw/Journals.php?pid=614&id=702 ，上網日期：2017/3/14	11
圖 3 1644 年葡萄牙人離開台灣所繪福爾摩沙島圖 http://www.twmemory.org/?p=1259 ，上網日期： 2017/3/14	12
圖 4 《你的名字》新海誠指導電影劇照 http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5078651 上網日 期：2017/05/27	21
圖 5 加山又造〈千羽鶴〉，昭和 45，絹本設色，167x372cm，東京國立近代美術館藏	26
圖 6 尾形光琳〈燕子花圖〉，江戶時代 18 世紀，紙本金地設色，六曲一雙，151.2x358.8cm，根津美 術館藏	27
圖 7 〈鳥獸人物戲圖〉(甲卷、部分)，12 世紀半，京都 高山寺藏	30
圖 8 張澤端〈清明上河圖〉，宋，絹本設色，24.8x528.7cm，北京故宮博物院	30
圖 9 岩佐又兵衛〈洛中洛外圖屏風〉(舟木本、右隻)，17 世紀，東京國立博物館藏	31
圖 10 蔡佩昕〈遊戲機山水〉，2015，紙本、水干，180x110cm	32
圖 11 蔡佩昕〈開心綠場〉，2016，紙本、水干、礦顏，322x45cm	34
圖 12 蔡佩昕〈開心綠場〉(局部)，2016，紙本、水干、礦顏，322x45cm	34
圖 13 伊藤若冲〈五百羅漢石像〉，年代、媒材、尺寸不詳	35
圖 14 山口晃〈東京 廣尾-六本木〉，2002，紙本、筆、水彩，73.5x65.5cm	36
圖 15 蔡佩昕〈遊樂山水〉，2013，紙本、洋金箔、礦物顏料，50F	38
圖 16 蔡佩昕〈躲躲藏藏〉，2015，紙本、水干、礦物顏料，50F	39
圖 17 蔡佩昕〈小山靈〉，2016，紙本、水干、礦物顏料，50F	41
圖 18 蔡佩昕〈座標打卡〉，2016，紙本、水干、黑箔、礦物顏料，車縫線，67.5x110cm	43
圖 19 蔡佩昕〈紅燈停，綠燈行〉，2013，紙本、水干，50F	45
圖 20 蔡佩昕〈系統座標〉，2017，紙本、水干、礦物顏料，車縫線，80F	46
圖 21 蔡佩昕〈樹林迴游〉，2017，紙本、水干、礦物顏料，80F	47
圖 22 蔡佩昕〈花徑一〉，2017，木板、水干、礦物顏料，45x110cm	49
圖 23 蔡佩昕〈草石〉，2017，紙本、水干，8F	50
圖 24 蔡佩昕〈領域〉，2017，紙本、水干，8F	50
圖 25 蔡佩昕〈花徑二〉，2017，紙本、礦物顏料，50F	51

第一章 緒論

第一節 研究動機

彈珠台作為小時候對玩樂的滿心期待，等待每一個禮拜的其中一天，媽媽會帶著小孩到夜市裡玩彈珠台，投完十塊一次又一次的玩，「媽媽，拜託！再一次！最後一次！」感覺像中毒一樣，想得到很多點數，得到獎勵，一次又一次的不斷挑戰，喜歡從彈珠台所發出來得分的聲音，多麼令人興奮與歡喜。當彈珠被打出去的時候，滾動於傾斜的木盒子裡，被周圍的釘子相互撞來撞去，這才明白在一個遊戲範圍裡的樂趣，空間是小小的，卻在滾動環繞之間製造出無限制的空間感，這種空間感不僅只停留在現有的遊戲裝置，還涵括了回憶中無形繚繞情感，記憶中的自我，當我在打彈珠台時，訊息包含了夜市、母親、家鄉土地、附近道路街景等盡收到那彈珠台的盒子裡。

這麼說來，假設彈珠台台面的遊戲性，在裡面滾動遊走的情境是在無形記憶中的景象，那是情感的遊蕩，在裡頭的每一條路徑、一排排的樹皆相互連結、相互通行，把這些情感表現在畫面上是最直接的話語，也許仍停在抽象的視覺裡，但已經將最深刻的自我情感畫寫出來。如果說最早先對遊玩的印象即是從此刻的記憶開始，近距離、小小的卻永遠也抹不掉存在腦中資料庫這個久遠的檔案。在記憶的痕跡底下，我選擇以地圖的模式慢慢開拓記憶層面無形的情感、抽象的影像，進而拼湊成為一張自我的地圖。

第二節 研究目的與方法

一、研究目的

過去在收藏這題材的創作系列裡探討「玩心」這具童言童語的字詞，對於我們收藏自己喜歡的物質時不管大人還是小孩都會具備一顆玩樂的心情，因為喜歡、著迷而想把它們保護好、存放起來，偶爾拿出來觀賞和把玩再把它們收起來。收藏會讓我想到古人對山水的迷戀，他們「臥遊山水」，是神遊而不是真遊，遊山玩水是內心的淨化以及在自己意識裡對話，擺脫世俗回歸最純粹的心念，因此我把這些「遊」作為總括從生活中尋找，而日常中大家每天都會在 Facebook 上和遠方的人一起聊天、留言、寫心情等，它是個網路平台，這平台上是全世界的共同介面，因為地球經線（子午線）的位置不同產生時間差異，如果以某個經度為基準點那麼會有過去、現在、未來的情形出現，這樣的現象我把它稱為「後經驗」，這是我要探討的內容，且這樣的生活經驗與山水的「遊」和「觀」可以重新整理再詮釋成「自然地圖」、「經驗地圖」。

二、研究方法

（一）收集資料：從古典山水畫的「遊觀」這觀念來解釋山水字詞所代表的符號關係。Google Maps、Facebook 在生活上使用的現象，解釋打卡的記號以及構成 Google Maps 的元素。

(二) 對照法：以地圖模式來分為遊觀和遊樂，並在遊觀裡又細分成心的遊（遊觀、身體的遊（漫遊），辨別東方和西方的遊走方式所形成的個別化，屏找齊共同之處。比對紙本地圖和 Google Maps 不同之處來探究真實與虛擬下的差異，進而可以論述現今虛擬世界的狀況。

第三節 名詞釋義

一、「遊觀」

「遊觀」的本體之觀和物象的本體之原的動態互滲，陰陽摩蕩，神遇而迹化，是古典山水畫創作的內在機制。本體之觀和物象之原具有內在的有機性、和諧性、整體性，故而契合無間，最終生成古典山水畫可望可行、可遊可居的自由空間。¹

在山水的符號裡，作為客觀的自然描繪對象，他們強調主觀的本體觀照，而在這次所探討的自然地圖、經驗地圖便是借用其中的概念去旁用，核心概念在於本體與空間的情感相照，在我們日常充滿著許多視覺刺激下而累積成的視覺經驗，這些經驗一直持續存在某層的大腦當中，經過濾成了實有的虛像，這樣的虛像若被賦予在個體情感條件時，會經由畫家的思慮整合在平面繪畫上，但這繪畫上值

¹劉繼潮（2011）。《遊觀：中國古典繪畫空間本體詮釋》。頁 127。北京：生活·讀書·新知三聯書店。

得注意的是這些情感是被規範在這多維空間中卻在同一張畫面上，也就是說在自然地圖裡所探討的多時間點上匯集在同一時間軸上，一張畫的範圍限制就等同同一時間軸，而在這畫面裡呈現很自由意識隨意遊走。

二、「漫遊」

波特萊爾筆下的漫遊者。一個漫遊者漫步於現代城市裡沒有特色的空間，體驗這些街道中的商店、陳列、影像和各式各樣人的複雜、騷亂以及迷惘。²

「漫遊」是由西方後現代所提出的一個名詞，在街道上琳琅滿目的商店、商品，個體為唯一自我風格的獨立者，他們不能改變環境的一致性，也是現在主義的主要風格，只有豎立起自我風格才能有所變化。

三、自然地圖

自然地圖是在自然景物、自我與景物的情感、網路平台三個條件下所整理出的名詞，首先如同字面上的意思，由花、草、樹、石等自然物質作為表象景物的現實物，再來為在這地圖空間上與「自我」的情感，也是空間與本體的相互和諧關係，最後為今日科技空間所創造出來的虛擬平台，例如 Facebook、Google Maps 等通訊平台，因而集結成另一個地圖模式為自然地圖。在這地圖裡要談論的是與空間的情感和網路平台的定位這兩項無形存有但卻真實存在的事實，單就以花、草、樹木等自然景物為實有的存在物，要如何寫實的呈現在地圖上？

²。Chris Barker (2004)。《文化研究理論與實踐》(羅世宏等譯)。頁 167。五南圖書出版股份有限公司。

四、後經驗

後經驗在此被我定義在網路或科技平台上，時間點雖然有過去、現在、未來甚至是從未發生過的人、事、物，但當他們存在虛擬的平台時，會被匯集到在同一時空裡，舉個例子來說：假設時空被設置在同一平台時，以你為「現在」來說，過去的我所留下的訊息與現在某個你也把訊息留在這，而又某個未來的他也留訊息在此，那麼無論在哪個幾年後或幾年前的你、我、他隨意在任何時間點，在同一平台上都可以相互知道而再次留下訊息，甚至是立即相互對話，這些訊息並不會消失，相反的會一直存留著，也會有人回應，就像 Facebook 一樣，訊息會不斷承接而上不論是在哪個時態，我將這樣的現象歸在「後經驗」的定義，「後」是想像之外的經驗裡所發生的事情，而這種想像之外的經驗，是指在我們認為理所當然科技、資訊的衝擊下但我們並沒有意識到的改變；「經驗」則是我們每一個人與環境經由發生而不斷累積而成的記憶。

五、經驗地圖

經驗地圖分成三層面來說，在那前提條件必須訂在以「我」為空間本位的出發點，然後開始從最表層的經驗，個體實有的經驗存檔，接下來深入一層為身體感覺經驗下的記憶檔案，最深層為超過經驗下的精神情感檔案，這三層面由外到內：經驗、記憶、情感所詮釋出來的經驗地圖裡，「自我」個體被設定在零的原點上，每向外延展出去即和空間產生距離，因此在這計算上沒有絕對的距離感，「自我」可以自由移動到適切的位置。經驗地圖內所有的檔案是一個個被儲存起來，而這些檔案是可以隨意放在任何一層當中進行對話，所以也是沒有既定的時間性，若把這些經驗檔案用繪畫來形象化時，那可以將這些檔案重新以圖層來組構。

第二章 中國山水畫形式進入地圖概念

第一節 彈珠台的裝置遊戲進入山水介面

彈珠台是台灣夜市普遍的遊戲機，也是很多人小時候的共同回憶，從最早期的彈珠台台面實為簡單的遊戲裝置：幾根釘子排列成許多障礙物，為讓彈珠不會順利掉落下方的各個框格而如意地得到分數，遊戲盒子的右下方有個彈簧裝置為彈出彈珠所設置。先撇開現代夜市加入電子的進化版彈珠台，現代夜市對彈珠台大致上跟古早時候一樣有釘子只是下方多了個進格子得分會感應得多少分，每個格子的得分數不一樣；但就古早時期的簡易版來說，很多人也嘗試使用硬紙板、木板做過，會想自己親手做一個像斜坡般的小彈珠台出來，主要是由於釘子的規劃可以自由排列和設計，這些釘子正是左右彈珠移動的關鍵。當我們施力打出時，彈珠碰到最頂端後接著往下滑落撞擊到一個釘子就彈到別的地方，再碰到另一釘子又被帶到另一地方，就這樣咚咚咚地落在下排其中一個框框裡，最後統一往出口的房子集中，等待下一次的落下會不會有另種碰撞路線。



圖 1 DIY 懷舊彈珠台

http://www.carpenter.com.tw/product_info.php?products_id=223

上網日期：2017/04/08

當我們說到自由滾動但卻有一定方向性時，會立即聯想到山水畫，山水畫的形象建立於文人遊走山水之間的過程裡，看似也是漫不經心隨意的遊走、東賞賞西賞賞，但其實他們是依循著路徑，當遇到山石分界之時則拐彎另繞，就這樣走走碰碰到達目的地。山水畫說起來也是古代文人藉由遊走在山、水自然景觀裡，因身心受到沐浴而從那份寧靜沈澱中得到啟發，那是一份遠離世俗的絕佳場所，而領悟是文人透過經歷的淬煉讓思考反覆還原到生命最原初的狀態。就從文人觀山觀水的遊觀山水來解釋山水畫的含義。

「遊觀」，來自傳統士人的文化自覺和文化選擇。遊者，遊心太玄，遊目騁懷；觀者，俯仰往還，心亦吐納。遊觀，是一種藝術的生活和生活的藝術，悠閒、虛靜、自由；遊觀，歷史地成為古代畫家感悟真山水基本的生活方式和人生方式，亦即山水畫家感悟自然的獨特藝術。³ 從字面上來解釋亦遊亦賞，邊走邊玩。古人遊山玩水，一方為了脫離凡塵俗世，在山水之間的靜謐中尋找生命的真實，也就是他們所謂的感悟生命。在官場上的現實終究是生命中虛幻的真實、為別人而生活；山水的真實才是在世的真實佇立，體驗生活每一刻的呼吸。那不是消極的態度，更不是逃避；而是積極面對自我存在的體悟。

同樣徜徉在一空間中，面對既定的景物，移動的是自身個體的自由意識，這種自由意識指的是自己擁有獨立的生命個體去決定自己的方向，西方也有一一

「漫遊」，一個漫遊者漫步於現代城市裡沒有特色的空間，體驗這些街道中的商店、陳列、影像和各式各樣人的複雜、騷亂以及迷惘。⁴「漫遊」是由西方後現代

³ 劉繼潮（2011）。《遊觀：中國古典繪畫空間本體詮釋》。頁 105。北京：生活·讀書·新知三聯書店。

⁴ Chris Barker（2004）。《文化研究理論與實踐》（羅世宏等譯）。頁 167。五南圖書出版股份有限公司。

所提出的一個名詞，在街道上琳琅滿目的商店、商品，個體為唯一自我風格的獨立者，他們不能改變環境的一致性，也是現在主義的主要風格，只有豎立起自我風格才能有所變化。

「遊觀」、「漫遊」概念下的遊戲性，彈珠台是在創作初步發想的一開始，其中拿出來談的是彈珠台的遊戲台面裝置以及他在其中行動中方向感下的自由意識，很符合「遊觀」、「漫遊」。普通我們在玩任何一種遊戲時，其實都可以說是陷入之中的無論是角色、環境、語言等這些已被設定好的範圍，那是一個小型的世界，遊走在裡面雖然有終點但卻一直在那世界裡打轉，會經過許多關卡、也會遇到許多無尾巷，但仍在其中遊玩得很愉快，因為遊戲者仍有自主權，決定自己的方向，決定自己行走的路線，雖然他們是獨自的，但也並不表示他們不能快樂的生存著。

將「遊觀」、「漫遊」的概念拿出來轉化成遊戲會是這次創作的主要軸線，前提條件為在此「遊觀」、「漫遊」是界定在特定的範圍裡，那麼將遊觀者、漫遊者置入成為遊戲的主要意識個體。把整個遊戲空間印象建立在遊觀者、漫遊者所受到具體世界來做為創作的根基，再加上遊觀者、漫遊者本身的自我意識，這其中也會包含非現實與現實的不確定存在空間。也許如同童話般帶有詩意的幻象情緒；也或許直接是某個地區的场景。但不管是在哪個空間裡，唯一的共通性是遊觀者、漫遊者置身在遊戲空間，遨遊在之中的個體過程，會是個擁有趣味性的呈現，而這趣味性說明在一個空間裡是在遊觀者、漫遊者的經驗下看似自由、漫無目的的遊走，但實際上卻有著既定方向在依循，自由意識下的方向性個體經由本身去碰撞和接觸後所得到的經驗。回到對「遊觀」、「漫遊」東西方個別的精神來放到這空間後的差異經驗，遊觀者在遊戲空間下，面對的是整體環境架構下與自身生命歷程結合所體現出來的情境遊走；漫遊者則為根據實際所遇到、所看到的城市景觀轉變而另有新的經

驗遊走，這兩者之間的差別就在前者為對生活過程中的在整頓調適，把情寄寓在物上；後者是重視當下所面對的景象，將所見所聞納入生活經驗裡。

遊觀者、漫遊者是空間中的游移個體，表現著持續延展的個體經驗，雖然他們是空間中擁有自由意識的獨立者，然而卻不能成為絕對的主體存在，在後結構德希達（1930-2004）首先所提出「延異」非本己、自身為中心的概念，並藉由「蹤跡、在場（存在）、在場者（存在者）」的詞解釋在經驗當中存在論差異，《本原與延異》朱剛(1972-)解釋：「延異、蹤跡在存在論中，在形而上學的本文中早已獲得自身。正是由於獲得自身，延異才成了存在論差異，成了此差異的歷史的、時代的開展，而蹤跡才被經驗為在場，在場才被經驗為在場者。」⁵在這裡，遊觀者、漫遊者為第三者，我們可以先把整體的空間經驗視為是同一區塊的場域裡，而這空間裡佈滿了遊觀和遊觀者、漫遊和漫遊者，時間軌道上沒有區分過去還是現在，意思是說明無論是過去到現在的時間軌上他們都是在經驗裡。在這空間裡永遠不會有特定存有的遊觀者和漫遊者，但遊觀和漫遊卻佈滿整個經驗範圍裡。「蹤跡總是延異著，從來沒有自我呈現。……………對蹤跡的所有規定——人們給予它的所有名稱——都屬於那遮蔽了蹤跡的形而上學文本而非屬於蹤跡本身。沒有蹤跡本身，沒有本己的蹤跡。……………在場成了符號的符號，蹤跡的蹤跡。」⁶也就是遊觀者和漫遊者不會有真正的存在，而這兩者會持續保持發生這樣的狀態，因此過程裡所發生的事物不能代表事物本身，在德希達的理念下，不會有既定的絕對中心者，遊觀與遊觀者的差異，這之間的差異一直不斷覆蓋、塗抹，然後又產生新的蹤跡。

⁵ 朱剛（2006）。《本原與延異》。頁 346。上海人民出版社。

⁶ 同註 3，頁 338-342。

因此以山水畫的形式來陳述彈珠台的遊戲模式是對山水畫另一個解釋，是遊戲也是地圖的空間展示。無論山水畫還是彈珠台在這裡皆為遊觀者和漫遊者移動、停留的場境：一根釘子的佇立、一塊板子的間隔；一樹一山、一河一地，任由暢懷。要深入解釋的是這兩個空間給我們的意涵為何？山水至今已相距甚遠的視覺意象，給我們的認知它就是代名詞，一個與城市喧囂的相反詞，且又比鄉村更高一層境地的界外界。一個範圍可以被設定就像彈珠臺也是被設定——遊戲的空間範圍總是被框架出來，電腦遊戲上的空間也不例外，一個畫面上分割著許多框線範圍，提示每條路徑的走向也許是通往這或是通往那，甚至也可以在路間當中徘徊遊蕩，因為是虛擬的空間，但藉由圖像從眼睛進入到身體與記憶結合便成為另一遊戲模式。

在這裡要談論的是台面上釘子和彈珠穿梭在其中的方向性。當彈珠碰撞在各個釘子上時，其實我們是不清楚也不確定它們會往哪滾動？會落在哪個地方？甚至有可能會卡在釘子與釘子之間；拿古代山水的圖層覆在上面來看，山的排列動向如同釘子，連續的佈局——山石大小無論遠、近幾乎一致，由近、中、遠的視覺延展，可以讓人置身其中，而當我們看著山水畫作品時視覺帶動我們整體如同彈珠一般，隨山石之間的路間小路遊來復去。不論是彈珠也好是文人也好，他們個別所處的空間都會存在著使他們轉換方向的東西，像是釘子、是山群、石頭以及樹木，每當撞到就立即改方向，再撞上就再改變，這過程中足跡漸漸形成一條路徑，經由每次所碰撞出來的路徑逐漸就連結一張網絡。

第二節 地圖與山水

地圖，當我們在一個不熟悉的地方行走時必要的配備之一，紙上充斥著橫線、直線、數字和文字，說明了位置、方位。過去在航海時代的地圖製作是根據實際景物、距離以精準等比線所描繪出來，由於海上一眼望去是一線畫為二的天空和海，偶爾才會出現幾座小島嶼的情況下，航海者們不得不用經緯線標記他們的方位以防不知道方位而感到無助。現在常看到小規模地圖則是像遊樂園、動物園、博物館等簡單圖樣畫的標示圖好讓民眾清楚身在何處，顯然圖畫式的地圖較為大家所迅速可以理解、立即同步在置身範圍裡。



圖 2 1626 年葡萄牙人所繪荷蘭人在福爾摩沙(大員-臺灣)台江內海一帶之活動
<http://ihc.apc.gov.tw/Journals.php?pid=614&id=702> 上網日期：2017/3/14

台灣最早由葡萄牙人所描繪出的地圖，很多小山、小樹尚未開發的一塊土地，（圖 2）是台南（大員）港口他們進來船隻的情況，除了這裡他們認為其他環繞著他們的都是叢樹和高山，極其美麗，也難怪被冠上「福爾摩沙」一稱呼。離境世外的美麗，山的走勢、河水的流向……明確顯示在這細長微寬的小島嶼上。比起圖樣一致的標記在地圖上，山水畫的山石更顯得具象，每個角落、邊界的山石皆顯得不同，當在面對這些山石時相對也帶著不一致的情感。如此具象山石所構成的畫面因而讓人可以宛如徜徉其境、身心逕入，這比照之下可慢慢體會到山水畫面所帶來的感官效應。



圖 3 1644 年葡萄牙人離開台灣
所繪福爾摩沙島圖

<http://www.twmemory.org/?p=1259>

上網日期：2017/3/14

上方（圖 3）是葡萄牙人離開台灣時所描繪出來的地圖，土地外型不太像今日台灣地圖上所見的模樣，圖中建築物之處為荷蘭人所建的據點，以我們對台灣的了解照理來說應當上方幾乎是山脈，但在這張地圖上來看較為圈圈加一豎的記號，有三個一起、兩個一起還有一個一個獨自，依地方來推測應該是樹的符號，通港口的部分範圍比較大，可以顯示他們活動地帶主要是靠港口附近。雖說這張與我們認知上地圖有點差距，但卻可以很明顯得知在所謂的地圖是透過行走的歷程中慢慢觀察，再經探訪過的人根據所到之處的景象以及所看到的事物來描繪出來。

翻開古時圖繪式的地圖，常常以山和水來表示土地開發的結果，在地圖的背後所構成是經一群人實地勘查而描繪出來的結果，在這張地圖上很明顯的述說是由描繪者所走過、眼睛所看到的景象去畫出來，因此也可以說或許哪一天又有另一位走訪者在同樣的地方再次勘查，可能會有些不同的圖樣出現，例如多了些動物或某一大片的草原等。這種圖繪式的地圖與山水畫的圖樣較為相近，只是地圖有具體的土地邊界，觀者是置身在外去看一個地方到另一個地方的相對位置，並且點畫出每個位置之間的距離；山水畫則偏向描繪者已經置入在山水之間，自身

位置到各個地方都是和自己成為相對位置，雖說有這麼一些置入的不同，但返回到地圖來論圖樣上的標示，山、水、房子等在絕對位置上的定點，用他們來區劃每個地方是屬於哪樣的環境，如果要去山就往哪個方向，要去玩水又應當往哪個地方走，找哪個姓氏的人家該從哪岔路比較快等。地圖與山水畫作用並不相同，一個是擁有絕對目的性去尋找路徑；另一個則為漫不經心的隨意走向目的地，假設當我們拿著地圖並設定目標所在，接著就是開始從我們所在處開始延著道路走，遇到轉彎就要轉、遇到死路就得換別條路、若發現是遠路那就去找看看有沒有近點的路徑，眼睛盯著地圖上的每條路，碰到則轉，再碰則再轉，如此照著地圖上的指示找尋通往目標之路。

假設將山水畫以地圖經緯線的樣貌呈現而出，地圖的區塊性劃分在於使路徑動向更容易尋找，地圖的其中性質之一是以空間延展的方式開拓出來，當中也隱約著重新整理歷史的蹤跡，在這裡的解釋為再加上回憶的記憶式地圖來說明，所以用山水畫來解說會比較貼近的面向，山水畫裡的路是沒有一定規則可言，只能隨著畫家所繪，延著山勢蜿蜒曲折從這山繞過那山再穿越後山如此的路徑走，也許有時候遇到水流又可以走向別的路看看……，反應出其實自己所在的位置會開始不定時的在改變方向，或許過程中會迷失但很快又能尋找到另一途徑，而山水圖像就在這樣的路徑中連續展延，因此在動、靜上的移動距離也如此產生。山水畫空間如同地圖一樣被區域劃分開來，表示區塊間蹤跡的暗示、給予位置確切的定位，即使當中是不斷地移動，但這移動表示一直覆蓋前一蹤跡所成為一種連續性存在的表現，也能說成了行動分佈所構出的移動領域，營造區域性的定位標示，界定所分布的範圍並給予一種述說的語言：是停留，也是移動；是重新佇立的範圍，也是持續改變動向的區塊。

可以確定的是地圖上圖像傾向定點式的駐地標誌；山水畫的山水分佈則為引領式的遊走，一種跳脫事實的空間，那種遊走仿如一個人走在奇幻的世界裡，走著走著，身邊的小樹、花草一個個滋生出來沿路並列的那樣景象，宛如神遊在夢境世界、徜徉在心景裡，說的是記憶中那樣熟悉的路徑，走的是不會迷惘清晰明確的道路，山水畫的語言一半是理智地圖，一半是情緒地圖。

山水畫為一個代表中國也是東亞文化、民族的一種符號圖像，因此在地圖上以山水圖樣視為象徵符號來標示，正也是表明在心境中所歸屬的區域景象；另一方面，山水這符碼明顯地已經超越現實世界的環境，這樣的山水畫地圖，畢竟是跨越在現實和非現實的有無之間，帶著很曖昧的距離關係。創作可以就以山水作為一個符號標示環境區域，實際路徑的走向大部分已經不能滿足精神需求。

由彈珠台一遊戲空間發現彈珠在一根一根釘子的阻礙間滾動，絲毫沒有方向如同城市漫遊者、也像文人遊於山水畫裡的遊觀者，那是漫無目的的遊走，無需思考前方的路上會遇到什麼事情，也無需太多考量要往哪個方向走，一切順應自己的感覺。懷抱的是一個期待，追求的是一種驚奇感，在環境裡我們是自由的個體，但怎麼說過程裡我們擁有個人意識，控制自己的行動、選擇自己的方向。地圖的成形特別強調是由個人經歷所走出的樣本，絕不會與別人一樣，就像文人所經歷、遭遇的事而生成的情懷也是無可取代，文人也是在經山水的遊歷過程中，在心境被敞開後藉「山水」完成很個人傾向的地圖。總歸山水畫和地圖說的是前人實際走過的路程和動向，在客觀實際場景裡走的是第三人稱的個體，以本體為起始點開始移動而成了一張歷時性地圖，持續覆蓋歷史痕跡，時間累積成有方位的網絡。文人山水畫可說是記憶型地圖，把所體會的事物寄寓在山水之中可說是共時性地圖，說明文人的情意轉折變化的過程轉化至山水之徑，山水就是情緒的虛像轉變成實像。

第三章 虛擬與經驗的現象地圖

第一節 真實與虛擬模式地圖

一、 Google Maps

行動網路的普及，我們隨時隨地都可以在無限的光纖線網裡傳送訊息，立即對話、立即視訊、拍照分享，因此在 Facebook 的建立便是成為連結全世界的最佳平台！一個朋友連過另一朋友、再連過另一朋友，因為在 Facebook 的世界裡把人串連成朋友網。把這樣的關係用實際現象來打個比方：一個群組假設為一個小村落，其中一人又在外面遇到另一個人而又跟另村落結識，因而這倆村落產生連結，依此類推即能擴大到無可想像的空間關聯。

西方後現代提到「漫遊者」，這位城市漫遊者在街道上就以自己為開始去拉長與每個東西的空間距離，道路的鋪成是讓他可以走向無止盡的終點，東西陳列在街道上走過的依據、定點的確立。建築物可以展現此刻的文化記號，一張地圖的主要標誌，以現在我們的電子地圖上便成了尋找路線、「打卡」的重要存在。

生活中時常打開智慧型手機觀看每個人一天的行蹤，相對這些被觀看的人也很樂於分享他們的戰勝品（商品）、達陣地（人氣地點），對人或對物做了特寫，將 Facebook 這項資訊的互通平台完全共同分享到很徹底，讓大家知道這些地點，藉由觀看你而認識你跟你成為朋友。在 Facebook 定點打卡的這些連結以及可以讓它知道你所在位置，是仰賴與 Google Maps 相互連線。Google Maps 這電子地圖，是按照實際地圖與上空衛星結合創造出來的平面上數位地圖，可以很快知道

現在位在哪裡，不需要指南針的方向性，也不需要紙本地圖去對照現實的路，只需由網路與自己的定位點連結即可有點點在閃爍標示你的位置。這種電子地圖可說成是行動地圖、虛擬地圖，幫助行走的人們確定位置、計畫接下來的路、甚至模擬可以到達之處。

「打卡」的標記，表面上大家都是同個紅色倒水滴、中間有個白點的符號，但其實每個人在日記式的打卡過程裡已經慢慢開始記錄著自己的路線；換句話說，雖說電子數位地圖展開的每個格子上的建築物、每一條路都是一樣，無論時間變了、年代換了、建築物改了還是存在許多人的打卡在上面，這些都是曾經停留在此的證明，因為 Google Maps 是衛星所形成的地圖，所以商店、地標等可以一直更新，不會有資訊尚未更改的問題，因此我們看到地圖才會出現許多紅點，但就端看路線來看，每個人所經歷過的打卡地點都皆會不同。因此「打卡」的這樣行走紀錄方式也是可以作為現代新興城市下的另一類漫遊者，每天的行走過程中，總是喜歡不經意、自由自在的隨處停留，在這麼多日常的店、日常的商品，可以慢慢地品味並為自己留下一個「打卡」表示我到此（曾經停留存在的記號），為的是自己，為的是與大家分享這份生活。

在我們特定螢幕上的 Google Maps，總是顯示自己所處的局部範圍，而不會是完整的地圖呈現，循著 Google Maps 走路時會發現，雖說是在一小方框裡但其實可以無限延伸展示地圖的特點，隨著步行的前進、後退地圖的紀錄便以線來做痕跡。拿我們現代人喜歡用 APP 慢跑的測時、測速、測距的工具來說，從你開始跑的時候，它就 GPS 偵測到你現在所處的位置，接著你一跑，螢幕上的地圖就開始畫線，而你就是地圖上的那個一直閃爍的點，不斷地移動著，當到一個結束的時候，你按停止就會把你所跑的線、時間、時速完整顯示出來的一個運動紀錄。雖說在同樣的範圍、同樣的起點和終點，但每個人所跑的路線多少會有些差

異，呼應前面所描述的，即使在 Google Maps 上每個人的符號都一樣，但端看每一條走過的線，會看出屬於自己的路線，也就是在現代數位化社會中，表面上是有秩序且大家都一致的表象形式，但還是隱約存有僅屬於個人的意識。

現在的電子地圖，每條路都可以清楚的看到每個方向，即使與真實是一致的電子地圖，普遍仍認定為虛擬地圖，會用此觀點去談是由於當我們設定了自我的定位方向，螢幕上就會有個點會隨著自己的移動而移動，那並不是實際存在上面而是虛擬的存在點。在虛擬的地圖上如果沒有區塊和經緯那個移動的點，那麼會變得毫無方向性，因此經緯會是虛擬地圖上的重要元素之一拿來確定位置、距離。回到談虛擬的地圖，最近蔚為一股風潮的收服 pokemon 的抓怪遊戲，也是利用手機在虛擬的地圖上行走、尋找、收集最後得到點數，在這要說的是這樣時時刻刻努力收集的成果事實上一切都是停留在虛擬的世界裡，而我們現代人也常一直活在虛擬的世界裡，面對虛擬的點數、虛擬的金幣到最後幻象的小小成就感，這些所有都留在光速纖維裡，摸不著、碰不到。也是我們的生活方式，沒有什麼不好，只是變得很不貼近、觸不及的空間存在感。這種遊走尋「寶」也是另一種無形的商品化來證實我們現代的生活由物質邁向更虛擬化的物質，事實上為很有趣的現象！

二、 自然地圖

在我定義下的自然地圖主要由自然景物、自我與景物之間的情感、網路平台上的共同時空這三樣條件的構成下形成自然地圖：

(一) 自然景物：為字面上之意，實際大自然的形體描繪。

(二) 自我與景物之間的情感：自然景物下所追求的協調感。這裡所陳述的協調

感是導向非常個人、非常自我存在的現實空間感。在古典山水畫裡，石守謙

(1951-) 曾在《移動的桃花源：東亞世界中的山水畫》⁷提到：

東亞山水畫的主流表現所訴求之理念正好與海景相反，是一種趨向和諧之人與自然的理想關係，而且經常是一種超越日常現實經驗的更完美呈現，以寄託人的心理需求。⁶

現代生活的快速步調環境裡，為了找尋與生命相互搖擺中的平衡點，再次重返到自然景觀裡去感受、搜尋。這裡描述的山水畫，解釋的是人與自然的關係，現實的經驗已經無法滿足，而必須再經由與自然的對話達成心靈上的連結，完整融入在個體深層超越既定存有的實際經驗，總結來說為一個完整的意象風景，虛擬的景象中充斥著無數現實與寫實的生活語彙。

(三) 網路平台上的共同時空：網路平台這媒介形成的訊息紀錄、溝通橋樑，在這些平台上擁有不同時間軸下所組成的共同時空環境。

談到自然地圖，追求的也是一種和諧狀態，但我們不得不考慮現代科技的急速登場，科技生活給我們帶來的影響總是很立即性，過去如果要去一個不熟悉的地方就必須事先查詢如何從「現在位置」到「目的地」，現在這些事前功課都可以省去，只要有網路的連結下當場開啟導航定位，設定好「現在位置」到「目的地」，導航自然幫忙規劃出一條路線，遵照路線行駛就可以協助到達目的地，但跟著導航走，與跟著現有地圖走有極大的不同在於我們很容易忽略四周的事物，不會去記下固有實體：建築物、公園、海等記憶我們的位置、方向，變成專注於我們目前車子有沒有在導航所指引的路上，有無脫離所規劃好螢幕中所顯示的那

⁷ 同註 6

⁶ 石守謙 (2012)。《移動的桃花源：東亞世界中的山水畫》。頁 41。允晨文化。

條線上。但其實這樣會有個問題，變成在日常生活中我們會漸漸失去對自我存在的距離感、方向感，就是說不清楚自己所處的位置和環境的關係。環境定位所帶給我們的距離，另一層面來看是一種存有的肯定位置，所以在這裡提到的網路地圖並不是在談從「現在位置」到「目的地」，而是在談藉由網路地圖來連結網路平台所凝聚一起的共同時空下的關係。

對自然地圖的設定，基本元素：山、石、樹等，無論是山水畫中山石的語言，還是現有自然界物質的語言皆是在這地圖上最直接組構的圖像式地圖，作為實有存在物的立足，說明現實界的所有依據，無論是無形的經驗記憶、虛擬的 Google Maps 甚至是幻象的情感等在在可以藉由實有存在自然物的語言更實像性的表達出來。當這些實有自然景物條件成立之後，再來為情感上的無形模擬與追溯，這部分是屬於意象形在探討，將此以繪畫形式實現出來，在地圖的里程裡最重視就在過程當中，於是當繪畫在個人意識型態成立之後便就藉由手讓所有情感色調、個人歷程、生命狀態具體呈現到平面紙張上，但在繪畫上就目前這兩個條件下並不成為完整的自然地圖，而必須置入標記式的記號才能更確切地表明存有的痕跡，這麼說來在我們現有的物質生活情況下，智慧型手機的使用是值得受矚目的一個關鍵。我們今日的生活重心裡，不論從小小孩、大人到老人每個人在聊天、觀看訊息、互通往來等日常的大小事都是藉手機螢幕的各個平台來雙方做交流，撇掉以往面對面、人對人的互動模式，就如前段所描述觀點，這是一個很立即性的社會狀態，我們無需再花更多時間去找尋共同的時間、地點來做交涉，透過網路幫助我們連結到各個角落，隨時隨地留下訊息、留下經驗的痕跡，隨時隨地有人在觀看、有人再留下痕跡，重疊訊息，而 Google Maps 上的記號即是一個完整地圖的主要關鍵符號，也是一種存有的記號，因此當我們打開 Facebook 定點打卡時就是開始在收集個人的移動地圖，若也有別人在同樣的地點打卡那便會持續

重疊，那麼此地點就形成重要的或是熱門的地方。

以 Google Maps 的特有記號設定成為我們現今科技生活的定位語言，並將「後經驗」這詞彙來指涉在網路平台上所留下紀錄的現象。「後經驗」在此我將它解釋為同一空間中所產生不同時間性的共同存在，特別以 Facebook 作為例子來說明：平台上的訊息，照片、圖片、文字……的分享，只要設定成「開放」便是大家共同可以看到，這樣的分享是個人對於過去、現在、未來，或是不會發生的事情（幻想的言談）所抒發和紀錄，而這些紀錄皆出自個人情緒在描述。過程中這些紀錄會一直被覆蓋，但卻不會消失，反而有可能牽連到更令人不可思議的緣分或是在以後會遇到與陌生人曾有過的共同事蹟等，這樣前前後後的時間被集結、陳列到同一軌道上，就像 Facebook 上的介面一樣，介面是共同的空間，而在這空間當中充斥著過去、現在、未來的不同時間差異，但卻發生在此。

在許多電影或是小說裡其實也有很多諸如此類的作品正式發表，最近最紅的日本動畫導演新海誠（1973-）所編劇、指導的長篇動畫電影《你的名字》⁷，雖然他們互通訊息是以手機簡訊的方式，女主角是早在三年前知道男主角，但當他們靈魂互換時男主角才在三年後意識到女主角的存在，意思是說三年前女主角已經去找過男主角，但男主角還沒認識她，僅留下一條結繩。他們的共同時間平台就是手機裡的日記，當女主角的靈魂在男主角的身體裡時便會紀錄她的生活，且也是藉由日記，女主角因而慢慢了解男主角的日常，雖然只有男主角有手機，但共同記錄都在上面，其他像在紙上或是在手上的紀錄都會很快消失，當他們發現時間的差異而開始找尋彼此的地點，最後由男主角奔到女主角的村莊，但已經滅村，因為是三年後的時間點，因為一場彗星的撞擊，三年後那村落早已不見，於是男主角喝了洞裡小神社下由女主角所放置在那的酒後，立即又靈魂調換，男主

⁷新海誠（2016）。《你的名字》。2016年8月26日上映的動畫電影，由新海誠編劇以及指導。

角的靈魂到女主角身上，準備展開三年前彗星快掉下來前的撤村行動，途中，聽到女主角的呼喊（三年後）此時的時空是平行線的狀態，彼此間都有聽到聲音，當接近一個奇幻的界線上兩個人相對了！穿越！並且互相見到彼此，時間非常短暫，瞬間界線就消失了，那是很令人既感動又驚奇的時刻——三年前三年後的交界，成功解救村落的人之後，女主角也到東京去生活，又回到同一時間點上（現在）但他們彼此忘記名字，而藉由潛意識的呼喊將片段的記憶、影像熟悉了彼此。這也是在解釋同一空間下，每個時間點在之間轉換來轉換去，互相碰面卻不認識（現在）、當知道彼此的存在（一個在過去、一個在未來），最後靠著記憶中的影像認識彼此（現在）。



圖 4 《你的名字》新海誠指導電影劇照
<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5078651>

上網日期：2017/05/27

我們把實有的自然景物、自我情感、網路平台這三個條件構成自然地圖，而這自然地圖所呈現的方式則為具體的繪畫形式，也就是把抽象情感、虛擬網路形式成繪畫，過程中，無論將任何形象或非形象的事物語言形式繪畫時，即刻開始進入美的進行式，當有一個確切的對象物可描繪便是視覺審美另個階段的啟程。對這審美的追求上，僅僅藉由實際的自然景物和存有的打卡記號是不夠明確讓形式繪畫精準的傳達到視覺感度裡並連結到感受性神經，若讓自然地圖成為後經驗下的具體支撐，那就再以情感色調來形象它，因而把後經驗下的自然地圖形象形塑在一個框架裡，也許有橫線、直線的均值定位格線，格線上沒有把時間分段，

這是一個共同時空的設定，除非色彩改變，否則那些記號就是顯示為共同時空下的存有。透過自然地圖來不斷擴展自我的行為、意識里程，紙上的不斷移動、記號標示總是在這空間裡存在與不存在的曖昧蔓延著。

在此談到要用 Google Maps、Facebook 的後經驗概念和原本山水畫裡自然與人關係下的和諧到用實際存有的自然景物來組成所謂的自然地圖，其中自然地圖所陳述的方式則用繪畫的形式讓所有情感、存有的跡象具體化，視覺直接可以感受到的形貌，後經驗的簡單解釋為無論在過去、現在、未來，甚至是未曾發生過的事情同時放在同一個時間軸道上的平台，並且能夠在這共同平台上交匯讓溝通成立，Facebook 上的資訊不能看成是一個個的檔案，檔案是片斷式一小塊的部分來組構，但在 Facebook 裡的訊息是連續性不間斷的在留下，即使被重疊舊的訊息也並不會消失，只是一直被往前推。以後經驗的內容來組建自然地圖，並讓自然地圖更偏向在自我情緒的部分，且運用現有的打卡記號形成在空間存有的現實感，一張一張的自然地圖在繪畫上其實來說就是一張一張的日記地圖，今天的我遇到什麼？存在什麼環境？感受為何；明天的我遇到什麼？存在什麼環境？感受為何；後天的我以及尚未存在的空間而我的存在到底可以成為什麼樣的地圖？那是很自然的經驗所慢慢擴移、延展，不定時的為自己存有而定位、沒有既定的模式，更沒有所謂可以預測，但卻可以一張張的順理成章。

第二節 身體距離空間

一、經驗地圖存有與自我位移

這裡談到「經驗地圖」我把它歸納成三項元素所形構而成的概念：經驗、記憶、情感。

無論在紙本地圖還是在數位地圖上，「我們」即為獨立個體的一個移動，以一個空間來說明「我們」的自發點，可以作為起始點算起，簡單來說就是將自己設為起點開始向外移動的距離與空間關係。每個人每天都會走路，要去上班、去學校、去圖書館等有目的地的路徑；相對的也有沒有目的地的路徑：隨意散步的走走、跟朋友邊聊天邊走路或者一直繞著同一範圍也算、逛街也是同樣沒有目的的行走，逛到哪買到哪，總之每個人的習慣都不一樣，有時候只是需要思考然後到屋外走，這走的是一個寧靜空間的領域；有時是要去旅行，雖說有個意向在行走，但旅行畢竟是探險才會充滿驚喜，因此在過程中的路線會顯得曲折，也許會有一直打轉、一直返返回回的路線出現，這些都是個人的經驗，經歷過然後儲存在體內成為身體記憶。

經驗地圖，講述一個環境中這特定空間範圍的名詞，對一件事並非所有人所建構出來的地圖都相同，舉例來說，同樣是一顆地球：有水、有土地、有天空，每個人對他的描述一定都不一樣，再拿近一點的例子，同樣是台南這地方，即使當地人對這塊土地的刻畫會有所不同。前面說到的地球範圍是因為種族、民情、環境等不同區域而產生不同文化，最大差異的區別為東方人、西方人的觀點，東方人會認為許多事物的緣起來自東方；西方人則認為他們才是主權操控者，相對的在地圖上所標示的圖樣便有所差異，由於視野不同，所觀看到的世界大小也不一樣，舉例來說，假設今天是以西方人的角度去畫世界地圖，在客觀的測量數字未出現前，也許他們地圖會是以自己的土地為主面積偏大，其他地區的土地會偏小；相反的，換成是東方人來畫世界地圖，則會是東方的土地大，西方小，如此的地圖正是呼應自己與空間距離關係的概念。至於後面提到同在台灣這塊土地上

的地域性問題，在地台南人和到台南玩的外地人，來台南時因所帶的心情不同，走的方向也會不同，玩的心情就好比旅程一般，一個範圍內盡情的到處尋寶，走不曾走過的路、看不同自己生活中習慣的景象，處處收集、累積回憶存到體內，當他再陳述出來時就是從身體記憶內發出來的訊息而成為了地圖；若為在地人可能想法上比較偏向走每天走相同的路、熟悉對他們而言是記憶中不斷重複的事物，但在不斷重複的過程中他們也許每天的心情都不太一樣，甚至在一段許久的時間過後，重複成為一種追憶下不可或缺的記憶。

對熟悉的環境來說，也許我們所追求的便不是探險新鮮事物，而是分為三大方向，一是常為了什麼事去走，二是為了轉換心情去走或也可以說放空什麼都不去想，三為斐德利克·葛霍（1965-）：「在走路時構思寫作的人不受羈絆，他的思想不受其他書籍奴役，不讓查證工作壓垮，不被他人思維牽制。他無需對任何人負責什麼。只需思考、判斷、決定。這樣的思維誕生自移動、衝勁。我們在其中感覺到身體的彈性，舞蹈的動態。」⁸提到為了思考、創作而去走路，無論是哪一種皆是已經在走記憶下的路——經驗地圖，這是習慣模式的表現，說明這經驗地圖可以帶給我的已經超越表層的功用，而是進而更內質化的需求。從走地圖轉為身體記憶的地圖，又跨越到身體所接收而存在的經驗地圖所帶給行走不同的任務，行走感覺記憶中最精神化的步伐，即使對地圖的意象不太一致，但所要表達的其實都歸屬個人化的地圖模式為最終語言。

回到 Google Maps 來觀看 Facebook 上每個人所標記的路線圖示就可清楚明白前述的內容。我們身體經驗告訴我們該如何走，地圖上也告訴我們該怎麼走，一個是遵循感性的指引；另一個是聽從理性的支配，但由大家所打卡的面向來解

⁸斐德利克·葛霍（2015）。《走路，也是一種哲學》（徐麗松譯）。頁 30。八旗文化/遠足文化事業股份有限公司。

釋這一切，大致都認為感性的指引總是勝過理性的支配，因為空間給我們是有情感的，「我們」與空間距離是從零開始，感覺器官下所接觸，然後記憶到身體內產生連續性的延伸，對任何事物的探索、行走的經歷、體內的地圖皆是從自我情感出發，因而怎麼說這空間都是由個體為起始向外延伸至對事和物的距離感。

假設空間是有情感的環境條件下，我們開始移動，移動的距離可以計算對事物的相對關係。簡單來解釋這個關係，零度距離是以自己為指涉起點，包括我們的想法還原為起始點，「我」以自己的意識開始進行，走的是帶入「我」，接著留下痕跡，那些痕跡唯有遺存著過去的「我」但仍無形的停留著，現在的「我」也許再次留下痕跡，但仍無形的停留著，也就是說時間是持續往前推移，我們的移動也是不斷被推進。

這種在空間中自我位移精神又能回到遊觀中的「觀」：「本體之『觀』蘊含生活經驗、歷史積澱、審美體驗，迴避科學原理，重視人文情懷，不畫直接的視覺所見，畫儲存的意象和視覺經驗。」⁹只是在這裡的位移我們更重視在空間與我的距離，因為談的是在一個空間範圍裡，在這範圍裡所產生的經驗存在下的痕跡。假設把這個體地圖做分層的話，那麼第一層面會設置在自我經驗的表面上，然後第二層面會是記憶迴游的意識下階段，最後則在精神上的情感內層面含蓄的隱隱而出，範圍是固定的，勢必會有重複、覆蓋再有新的痕跡，這樣的覆蓋並不是說痕跡被壓蓋過去，而是指過去的痕跡經由一再的覆蓋逐漸轉化另一層面的記憶存留，其實這之間的過程也是暗指由「我」透過行走持續地覆蓋、對話當中再進行轉化，另一方面來看也是非常隱藏的內質轉化走向更深層狀態裡去存檔和保留。

⁹ 《遊觀：中國古典繪畫空間本體詮釋》2011。劉繼潮著。頁81。北京：生活·讀書·新知三聯書店。

二、超驗空間的模擬

過去東方繪畫，談起中國古繪畫的空間語言，在此我們將觀者、創作者置身在繪畫中來討論，古山水畫中的留白路徑以及自然物的層層疊疊讓人情不自禁去追隨畫面的整體動向，眼睛跟著進入樹叢裡轉呀轉呀的鑽了出來後接著順著流水流著、滾著翻來覆去好不忙碌！在山水畫的空間裡，創作者要創造的不是現世的視角，而是脫俗寡欲的世界。畫者在心境上是製造一個零距離的空間，但對觀者來說卻是介入的角色，觀者是以看地圖的方式去尋找畫中每個角落、樹林間、流水下的每個動靜和畫者欲設定的據點，有趣的地方在於沒有所謂起點，也沒有所謂終點，對觀者來說這樣的路徑給他們更大的想像空間，自由穿梭在任何一草一樹之間，沒有一定的順向，談的只有自己可以在這張地圖上有多近的距離，這種距離就是與創作者的心向距離。

比照日本琳派繪畫，在琳派的繪畫上最常見到重複性的圖案一直出現，以及排列也常以層疊方式經營畫面，最讓人著迷和深入幻象的境地就是他們常使用的金地表現，這是其他繪畫中較少出現的空間語言模式。重複性的圖案在山水、地



圖 5 加山又造〈千羽鶴〉，昭和 45，絹本設色，屏風六曲一雙，167x372cm，東京國立近代美術館藏

圖上也是常見的，特別是地圖，那是一種符碼、釋義的表現手法，但琳派的畫面裡則被認為是作為裝飾效果來處理，但在這裡，此種重複性圖樣被解釋為反覆記憶中痕跡的一種具體表現手段，可以說是一個印記，當有許多印記所連結、組構成線性的姿態時，那就成為行為的移動痕跡，暗隱著內在情緒的地圖，這種線性畫的特徵只有在東方繪畫才較常看到，我們也可以說作為東方繪畫的作品裡，他們所描繪的不單只有再現線條的美，而是賦予線條在空間中所存有的情感，畫者將情緒附加於此而形式另一種地圖脈絡，現代日本畫家加山又造(1927-2004)的(圖5)〈千羽鶴〉畫面上就展現出極具線性張力，在這張作品上不僅在鶴上的排列相當富有線條感之外，後層的海水線條狂烈彎曲也是能夠感受到作者對於生命之強烈抒發，彎彎曲曲、疊來覆去皆是以自然景物來解釋個人情感的層次。

假如將琳派這樣地重複性與地圖的圖案標示畫上等號來討論，那麼在他們的畫面語言裡也可以說是一種自然地圖的存在標誌，再回到畫面上看空間的走向，依照尾形光琳(1658-1716)的(圖6)〈燕子花圖〉不難發現燕子花在前後重疊之間有種節奏性的起伏，雖不能確定往哪邊開始，往哪邊結束，但總是有延伸的隙縫讓人望遠瞭去。燕子花是真有存在，但尾形光琳將它們的姿態圖像化、統整



圖6 尾形光琳〈燕子花圖〉，江戶時代18世紀，紙本金地設色，六曲一雙，151.2x358.8cm，根津美術館藏

一致性呈現在紙上，將它們放置到另一空間中成為他的意境，也是尾形記憶中的那種符號性地圖。每位創作者本身事實上都會存有記憶中的個體經驗，當他們藉由繪畫或者其他形式的東西，將那層內在的記憶喚起轉換到作品上時，就無形成了他們的地圖語言模式，承先啟後的一股股推前邁進，而這樣的前進不是說一定是往前，也許是不斷的環繞、重疊交織的狀態。

因此當我們在觀看尾形的作品時，作品上的圖案便是他的歷史語言，出生自吳服世代的家族裡，服飾上的圖案是對大自然形體的捕捉，這是對大自然的追尋、存留下的記憶，再來是尾形對家族的記憶，將這痕跡展現在紙上作為縱向的時間軸以及橫向的共存點，如同地圖般的形式。也許以 Google Maps 來說明就不會那麼抽象，當我們用 Google Maps 導航時會有個箭頭持續為我們目前所在的位置作為移動指標到達目的地，在開始導航前會有個完整的路線圖顯示出來，然後開始後每走過的痕跡便會存留下來，其中會有點點點的符號來顯示存有蹤跡，在 Google Maps 上可以自動且清楚把過程用記號記錄下來，這樣的紀錄可以不斷的擴展，也算是一種個人的經驗延續。在地圖的時間空間裡，環繞著過去、現在、正當下、未來，不是持續而是無限往外延展，也就是說我們的移動距離是一部分一部分連結而成一張網絡。而尾形無論在哪件作品上所展現的圖案都是作為過往記憶的符號語彙。

在現實與非現實的空間夾層中模擬一張超越這兩空間維度的地圖，時代性符碼、幻象圖樣等非存在的地圖模式。此種地圖的形成其實也是由存有在體內的記憶移挪到現實畫面中，整個過程就是先從存在的實際景象中，慢慢經由觸感納入身體的一部分在與情感上的融合後藉由手或其他部位流布到紙面上的二度空間，這樣的空間模擬於此就設定在二度空間上。超越經驗下的模擬就是介於現實和非現實的記憶擴張紀錄，也算是一種記憶型的形式，從經驗過程中的停留到經驗後

的回溯，以及未經驗下的先驗預想。在創作上，幾乎以超驗的模式在進行，以現實的層面是真實的物質——小樹、山……；非現實則為涵括無形的蹤跡、摸不著碰不到的情緒，還有未經驗的幻想存有，但大部分在創作畫面上顯示的幾乎是非現實的紀錄，因此將這裡的超驗地圖解釋為超越現實經驗的地圖型態，也許是一輩子遇不到的事，也或許曾經歷過但卻永存在腦中記憶體的容量之內，甚至只有是夢境中的一閃，現實當中某個瞬間若有似無的發生過。

這邊所要談到的是在我們的經驗空間中在尋求更自我本體的移動，其中裡面涵括了三個層面，第一層面在經驗的地圖，既定的空間裡我們所呈現的已經不再是形式上的地圖，而是在探討具有歷史性的經驗現象來談論，第二層面為身體感覺記憶，這部分為比較親密感受後下的狀態，相對的也存有很隱私個人的無形面向，第三層面為精神內在更深層的延續，這是與空間對話所產生的現象，將這三樣層面來談自我本體移動所形勢下的地圖便極具主觀，強調的是情感在空間裡附加、挪移，不定時的轉化為精神上的情感式地圖，非常不現實的存在，但卻又是現實的情感存有，讓人難以為此界定。因此在具體視覺繪畫上也許是唯一可以表現其形貌，以東亞繪畫的畫面來說，線性繪畫可能是唯一可以解釋為他們情感思路上的地圖模式，在日本畫所呈現的反覆性圖樣，對他們的解釋在這裡當成是一種記憶的形象符號，而畫面上流線型的構成便說成是情感依附下的現實表現。

第四章 繪畫形式與媒材的交融

第一節 形式

一、畫面展延的移動：古典繪畫形式概念

從繪卷形式說起平面繪畫的時間性，在此不論其戲劇故事內容，單就當我們打開繪卷時那舉動說起，我們的手、眼睛隨著開卷時進行遊走，進入到我們大腦思考的一種連續性行動。那不是只有一張紙上繪畫的靜態模式以及圖像繪畫的展示，畫卷上的時間告訴我們許多訊息，雖說是過去的紀錄，但經過我們再度去行走，那或許是另一種嶄新的詮釋。(圖 7) 日本〈鳥獸戲圖〉裡面用動物來寓意故事其實是描寫人生活的事情，藉由圖像接成一個視覺連續，並由景物理成一個共同空間，讓我們如同地圖在尋走；(圖 8) 中國〈清明上河圖〉則是以街景的內容繪製在繪卷上，景象就猶如一張地圖，慢慢引著視覺穿梭每個街道上，走過小路，



圖 7
〈鳥獸人物戲圖〉(甲卷、部分)，12 世紀半，
京都 高山寺藏



圖 8 張澤端〈清明上河圖〉，宋，絹本設色，24.8x528.7cm，北京故宮博物院

跨過小橋、河川，經過每每人家，又越過叢叢樹林。繪卷的展延可以表現空間的行走，如果說山水是在直式畫面上視覺與精神的遊走，那麼繪卷則是橫式的遊走。

（圖 9）江戶時期（1603-1867）〈洛中洛外圖屏風〉（舟木本、右隻）為古街景所展開的屏風，順著觀看的順序逐漸挪動腳步，讓眼睛完全沈浸在細長彎去的街道上，街上的建築、人群盡收在眼裡並為他們增加情境對話。雖然畫上沒有文字的描述，但藉由相互之間的動作、表情是能夠略知其隱約的關係為何。此屏風最大的特色為金雲上佈滿整個畫面，雲朵蔓延著天空，穿透雲朵之下的道路依順延展，路在下雲在上實為難以區分，建築物是真實的再現；空間則是讓它存有虛擬的層面，設計者將城市街景熱鬧面貌以圖像展現出來，建築物成了既定指標性位置，以它們為主拓出道路而繪成地圖。



圖 9 岩佐又兵衛〈洛中洛外圖屏風〉（舟木本、右隻），17 世紀，東京國立博物館藏

以上這三件作品是中國和日本主要的代表作品，繪卷還是屏風皆為橫向移動的視覺觀賞，當我們隨著畫面往左或往右持續移動時便開始產生時間，左右、右左……微微移動的現象。繪卷和屏風最大的特色是它們可以無限延伸就像地圖一樣，目前故事或所看到的景象到此的話那麼畫面就停留至此，想繼續接下去發展的話就盡管往旁延伸。因此在創作形式上大部分採取一塊一塊的木板做成拼接來

呈現移動的時間感，但在我的作品形式來看不能說是聯屏或是類似屏風，只能說是為達到有時間性的橫式長作以及地圖上那種沒有開始也沒有終點的畫面感，以說明前前後後的時間點是不一定會有個準確的位置，只是這些位置其實一直存在著。

（圖 10）〈遊戲機山水〉為開端嘗試依照延展的形式，用了山水所畫的山石、樹為自然景物的圖樣，並予以底下鋪上大小一致的方格來做成標誌位置的定位點，也可以當成是電腦數位空間的介面，圖樣在方格上很明顯的落在哪個縱線上？哪個橫線上？不會有圖樣相互重疊、弄混自己的方位。紅色點點部分的散落、聚集在各個區域指示著存在的痕跡，就像在 Facebook 的 Google Maps 打卡：當有人將此處設定是可以讓人打卡表示到過此處，那勢必在許多店有這樣的設定之後，地圖上會有很多打卡記號顯示出來，而這些記號即是共通的語言，因此在我的作品裡拿點點來作為貫穿所有移動存有記號或是可移動範圍內的暗示。

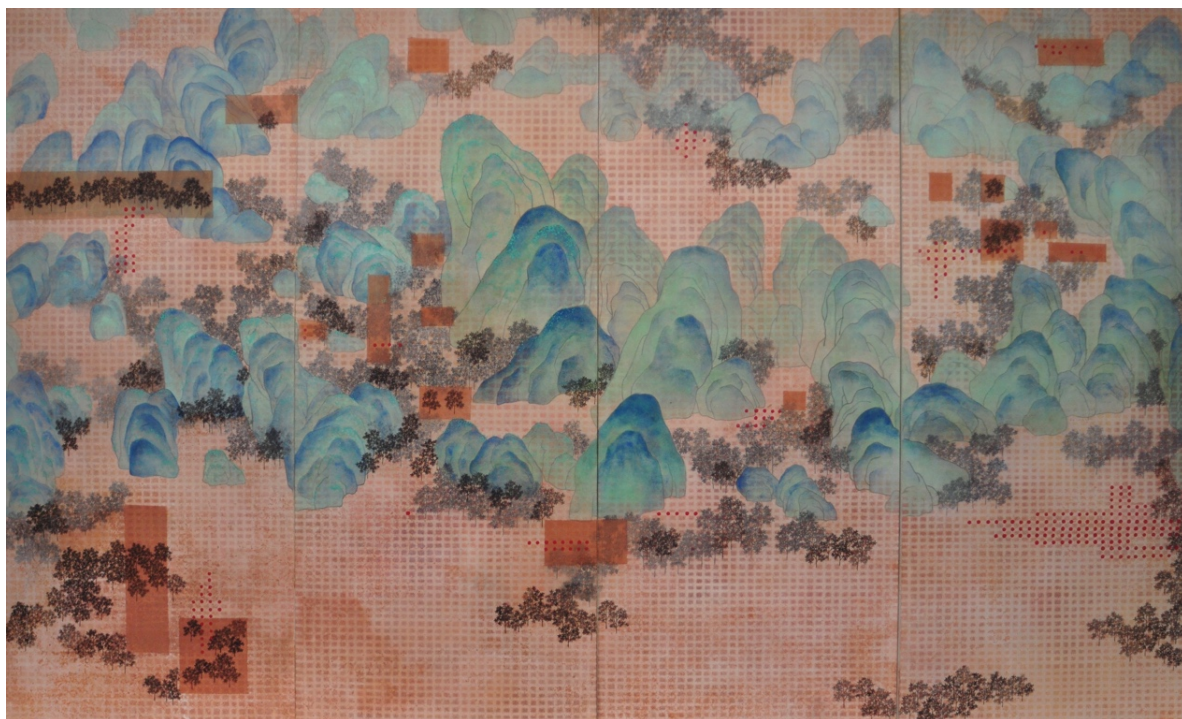


圖 10 蔡佩昕〈遊戲機山水〉，2015，紙本、水干，180x110cm

再現山水畫的圖樣是要說明在繪畫過程中的腦海意識，最熟悉出現但卻不常看見的山、石、樹，它們是我一開始的指標性樣本，也是對東方繪畫最深刻的記憶——它們的排列、組成，總是搭配著樹叢以及它們的顏色，山水畫的景物雖有著不存在遙遠的距離，可是不知怎麼地總是圍繞在內層的印象當中，幾乎已成為我對畫面經營揮之不去的手法。方格子可以用另一個角度去解釋它的形象，就像是拼圖要一塊一塊去拼成完整一個圖樣，而山石是從我記憶當中漸漸被拼組起來的，所以隱約可以看到上面的格子；再用更貼切的角度去說的話，就像電腦在解碼一個圖樣時是隨著程式方格子逐漸組構出來一樣，若一個程式不對，那便會混亂，圖樣因而顯得怪異；但另一方面的主要目的是這些橫軸、縱軸均值的交錯線間附上圓點的定位記號，那是一個對自我定位的存有記號，每個記號所表示的是具有極為個人意識，也就是說即使是虛擬的存有，仍會被以自我的形塑方式來完成這繪圖式的地圖。

乍看這件作品時，很容易認為這是處於很數位的空間裡，其實要如何解釋都可以成立，總之這些格子是拿來設定位置，山、石、樹在上方的延展、排列是對記憶過程的建構，至於在區塊的範圍設定內，標示在網路平台上可以打卡的地方唯有被設定成區域範圍才可以做上記號，但其實並沒有所有的地方都被設定成區域範圍卻仍有活動的痕跡，因此在這虛擬的網路平台上相對也存在著未來會被設定或是預期被設定的區域範圍以及現在正在進行的活動區塊和過去的，充滿若有似無、沒有絕對時間點的不確定感。



圖 11 蔡佩昕〈開心綠場〉，2016，紙本、水干、礦顏，322x45cm

(圖 11)〈開心綠場〉是設限在空拍景觀下的框架裡，一塊塊的綠地上是我們在鳥瞰台灣時會見到的景象，至於為何說是〈開心綠場〉則為在我們網路平台上有個遊戲為「開心農場」它是最開始搭建屬於自己的虛擬小農場，但有遊戲規則，到達什麼程度時才能夠再繼續開拓自己的農地，也就是說一開始是給予少許一塊一塊方形的土地，為他撒上種子慢慢等它長大，然後收割，等到一定程度收成後會逐漸向外增加開拓土地……那是一種形成性的漸續擴張，就像地圖一樣慢慢從自我的視野範圍往外去開拓，在排展每一塊土地時，我們個人是可以自由的選擇地點和範圍，當那範圍確定時便是開始在縱橫軸線座標上顯示零時，便開始計算自我為主所開拓出去的距離。〈開心綠場〉畫面上的樹草為具體的圖案，表示讓這自我意識裡的形式地圖可以更現實的展現出來，使綠地明確存在這張地圖上，綠地與綠地之間留有白色細細的道路，道路上有幾個紅紅的打卡符號來標明移動的痕跡。



圖 12 蔡佩昕〈開心綠場〉(局部)，2016，紙本、水干、礦顏，322x45cm

(圖 10)〈遊戲機山水〉和(圖 11)〈開心綠場〉的畫面自然景物上，可以看出無論是山還是土地能夠一直往左右延展下去，它們並不是被切斷畫面而是還沒有新的地圖繼續發展，當前僅存在簡單的元素來構成自我的時間區塊。除了橫式的畫面可參與時間性的狀態外，更可以在我的繪畫過程中也加入此，當在形式自我地圖時，每增加一座山或一塊土地，一條時間線就會被拉了出來；相對的當減少一座山或一塊土地，另一條時間線也被拉了出來，如此累積而有無限的時間線產生了（其中包含著過去、現在、即將發生的未來），事實上從另個角度來看繪畫這件事情，並也沒有所謂完成或是未完成，反倒可以被解釋為具有時間性的繪畫持續進行著，所以在作品展出時它們仍在進行中，展示時的運送、佈展、撤展和觀賞都是繪畫創作的一部份，展出後它們仍可以無止盡的被繪畫。

二、環遊在幻想空間



圖 13
伊藤若冲
〈五百羅漢石像〉，
年代、媒材、尺寸
不詳

伊藤若冲（1716-1800）（圖 13）〈五百羅漢石像〉空間是設計成區塊，似乎看起來為關卡式的界格，由於有主要城門樣的主門會讓人想先從此開始走進，然

後再慢慢一區一區的繞。城門上寫著「遊戲」的牌坊就直接與題材有所矛盾，一個是莊嚴的佛教題材；而一個是以遊戲的空間作為主要氛圍。羅漢們為一群一群集聚在一起做平常的修行，但整個畫面上卻有點雀躍愉快的情緒在，是由於空間上的安排，例如水和地沒有一個劃分線，羅漢是在地上還是在水上實在很難準確辨認出來，這樣不合理的安排就是增加空間的趣味性。

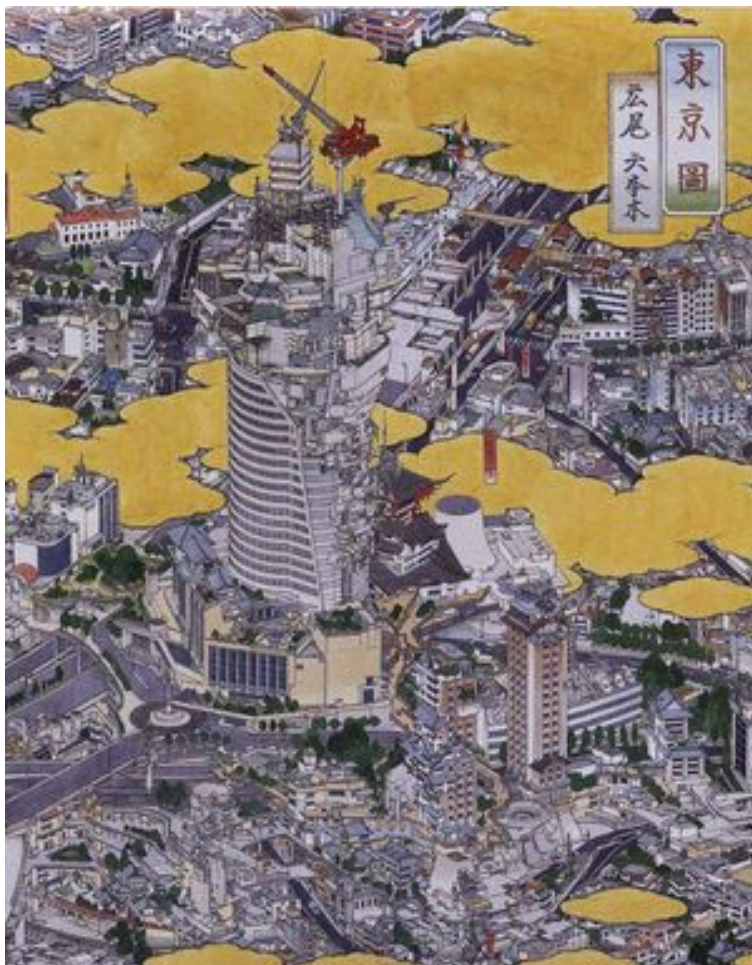


圖 14
山口晃
〈東京 廣尾-六本木〉，
2002，紙本、筆、水彩，
73.5x65.5cm

山口晃（1969-）（圖 14）〈東京圖 廣尾-六本木〉挪用〈洛中洛外圖〉的雲和土地連結在一起的概念，只是在場景上選擇東京這繁華的都市作為題材，將東京主要地標、地點描繪出來，而把這些建築物的結構剖開畫出內部活動的情況，

運用了〈源氏物語繪卷〉(1200-1300 年代)中的其中一個技法為吹屋拔台⁸，既鮮明又饒富趣味，那種剖面圖就好比屋頂還沒建好的房子只有基底、牆壁，觀者可以從上俯視屋內的景物。山口晃在整體畫面的空間安排上更具結構性，他是挪用〈洛中洛外圖〉的整個空間感，另外又在建築物裡的內部空間以及外部與街道的空間上給予更視覺性的衝擊，表現都市繁忙、擁擠感。密集的建築物穿插、透視即使沒有人群的流動作陪襯都足夠讓觀者的視覺在平面上起伏波動，而或許他在這系列的作品當中沒有畫人也是能佐證出這樣的都市效應。

上述兩件作品概念皆以拿古代的形象來重新移挪轉化成自己設定的空間，由嚴肅的描繪題材置入在他們的理想世界，也是最擁有畫者的意識，也許是為打破觀者對形象物的刻板視覺直覺性，那種感覺就像是「如果我把它們轉換為……模式那會如何？」期待心理的狀態。因此在這樣的聯想裡，我也將對水墨畫習以為常的山水形象做一個移置的幻想實驗，當山水畫不再是山水畫，捨棄山水！概念是這樣的，過去山水畫被認為拿來收藏，適時的取出欣賞，一種冥想的愉悅，觀看著畫面且隨應視覺的移動，身心徜徉在其中宛若自身其境，推其此山水畫便是個收藏，是個可觀可遊的收藏品。在我對收藏的習慣行為模式裡就是小時候常把喜歡的東西往盒子裡面擺放並堆疊在一塊，要拿出時就在那堆當中取，但其實一旦時間久了容易不清楚哪個盒子放什麼東西，而這時開始地圖式的追尋記憶搜索最接近的距離，如同賞山水畫時隨著山形小徑上上下下、推近推遠。(圖 15)〈遊樂山水〉即是運用山水畫彎曲形式讓視覺進入圖上的細節裡，跟著盒子的擺放、疊合環繞在這非現實空間當中，收藏物是記憶中歡樂的圖像，過去的經驗累積與現在再次解釋山水的形象，整理出另一種遊走地圖，但畢竟是虛有實體變成具象

⁸ 吹屋拔台：為在〈源氏物語繪卷〉(作者不詳，1200-1300 年代)裡所出現的構圖方式，為了要透視看到人物而是用的手法，屋頂猶如被風吹走的樣子而取此詞。

化在眼前因而會有不真實的表現。大象和盒子在畫面上已經成了符號化的記號，唯在我的繪畫語言裡可通行，參與的觀者在視覺上會不自覺的延著盒子的走向轉繞，並開始算起大象總共有幾隻？到底藏在哪那種由內而外的玩心，甚至是設想它們所處的環境為地面還是水面等各種憑空的自由想像。

城市裡不可能沒有人、山水畫裡不能沒有山和水，能讓人可以間接的感受到這些看不見卻一直存在的反射回應，全靠我們對原本的符號有太深層的影響，這種符號明顯地是世界性的指標。



圖 15
蔡佩昕〈遊樂山水〉，
2013，紙本、洋金箔、
礦物顏料，116.5x91cm

（圖 16）〈躲躲藏藏〉中的山、石表現套進在山水的意象裡，山石是層層疊疊而成，在層疊之間總會有些縫隙出來，我們遊觀時會順著這些間隙轉來轉去，而

山石在質地上各顯不同不僅讓人玩味，也正表示每個山石之間的差異性，或許又可以說成是時間性的不同，整座重疊的山石宛如成了一個巨大而又笨重的山中山，但卻又輕柔的漂浮在水面上，山石之間其實隱約有藏著一隻大象，牠是我的投射物（面對玩樂之心），投射在臥遊山水的愜意概念，水滴狀皴法的山石便是牠所藏之處，令人不經想起躲貓貓的遊戲。疊疊層層的山石間依循而上，蜿蜒山縫間是構成地圖的塊狀分界線，也是導引出綠樹枝葉的岩長，這樣疊疊層層山石綠葉象徵這般重疊的記憶裡乘載不同的時空卻可以讓依附在山石上的綠葉給整合起來，且浮浮遙遙於律動中的水面上盈盈的漂流著。這件作品是依據山水的意象重新組構、在詮釋的形貌，原本山石的形式為線性流動的樣子為多，現在把這些集中在一塊大石頭上並給予不同年代、風格的質感，用樹木或說成石苔也不為過的綠植物來整合他們的共同存在平面，這樣的手法是我對山水畫的另一種解釋。



圖 16

蔡佩昕〈躲躲藏藏〉，
2015，紙本、水干、礦物
顏料，116.5x91cm

(圖 17)〈小山靈〉迷幻的小山林裡，這回的山林地圖不再是遠方遊觀的方式排列而成，而是進入到情境模式就像電玩裡的虛擬環境。山林裡的小山靈被設定為「自我」的角色，他正在其中找尋屬於自己的記憶地圖狀態，那真的是存在於一個很迷幻的世界裡，徘徊穿梭山群之間，不管是順流往下而推前還是往上推後的山列，甚至是團團圍繞的山群，皆表示在超越經驗之外的想像空間正逐漸構成視覺實際可以接受，且又不感到有疏遠的距離。山，雖說形貌是山，但卻在真實與虛實的邊界中游移。在這裡即使沒有確切的定位標誌，可是卻隱約存在著道路的指引，而混亂的山群排陣上也並沒有失去他的「自我」方向。群塊的藍點點是相對對環境介於虛擬與真實的界格，至於小山靈前方的小樹枝更是透露對這自然屬性的景物來增加真實的存有。山石的簾空貌就像是脫離現實，把時空設定成自我的世界，山石形貌以及位置安排是靠著自我意識來形成，每條路都是可以連結在一起，不會有路被終結，也不會像迷宮一樣繞不出來，因為它們是隨時可以改變的自由個體，就像魔法的電影一樣，場景可以隨著意識任意改變。魔法世界裡也是在展現時間的交錯，沒有絕對的現在更不用說有絕對的過去和未來，未來的世界他們也能夠預先締造出來，過去的時間也持續存在時空當中，不曾消失過，所以才會看到報紙上會動的人、牆壁上的畫像人物也會有與此刻的人有情緒和行為的互動。

在幻想的空間裡即使是虛幻的時空但在此我們不能忽略真實的情感瀰漫在任何一段時間軸上。平面圖像的時空裡，古人把情感寄寓於山水之間；而現今的我們將情感寄寓於不存在的時空裡，因此才會有許多作品呈現非現實的空間再現，也可以呼應現在的電影類別有所謂的科幻電影，內容表現也是常以未來或是想像中的世界來展現人們的情感，其總結這些科幻電影還是回到講述作為人的情感議題。



圖 17
蔡佩昕〈小山靈〉，
2016，紙本、水干、礦
物顏料，116.5x91cm

三、 圖地反轉

江戶時期〈洛中洛外圖〉、山口晁〈東京 廣尾-六本木〉所呈現的金雲和土地的關係皆是無法分清楚誰在上、誰在下來統合整個畫面的一致性，不想確切的劃分也是為了締造真實與不真實的空間，由於畫面中的物件為實際的景色、確實的位置，而為使畫面富有更加繪畫性，因此讓天不像天、地不像地的方式下運用大量地誇飾雲朵形狀提升繪畫的裝飾效果來混淆視覺。在（圖 22）〈樹林迴游〉、（圖 23）〈花徑一〉、（圖 26）〈花徑二〉皆藉此手法經營畫面，讓繪畫空間停留

在極度不真實的維度裡。如果將這些作品用黑白顏色來觀看時會發現一個現象，畫面總是會有黑白分明的兩個顏色在區分畫面，偏白色的就像是古畫裡特意留下白色的路徑一樣引領視覺，主宰整個畫的流動、走向。

第二節 媒材與顏色的距離

一、絲線材質的座標

科技時代的地圖給我們精準的位置，相對的這些位置卻像一個打卡記號虛擬的紀錄在螢幕上，縱橫線的標示也是告訴我們時間線的差異，就在我們尚未打卡前就已經被佈局好的範圍呈現在我們眼前等待我們去探索，在 Google Maps 上我們都可以輕易找到地點並知道位置在哪，只要好好朝向那個目標去走就可以抵達。

「打卡」不僅是現時代下科技的符號，更是常被用在消費型態上的一種存在的手段，只要有一群人對這個定點打卡、分享的話，那麼接下來就會有許多人接收到訊息前往或是經過看一下，這個地點就被廣為人所知。在創作上我要討論的是時間線（縱橫線）也是位置，打卡（存在）也可以說標示給大家看的符號，當這些線出現時表示時間線一條一條的顯示出來，符號化的樹是眾多地點的陳列，在一個畫面中只要有縱橫線、打卡的符號出現就能夠構成一張地圖，那麼在樹、石、草、山的符號化圖樣在標出來則會變為偏向個人性質的地圖，特別是在畫面的分佈排列上，因為沒有任何具體的景象來比對，也沒有任何符號是說明這些圖案，唯有自我對圖案的解釋再經過個人意識下所繪而成的這件作品才得以成立。

(圖 18)〈座標打卡〉以黑色透明車縫線打成縱橫經緯並用黑箔、大量礦物顏料全面覆蓋紙面，目的營造出螢幕畫面上的空間與景物的距離。白綠、紺色的樹叢垂直分佈有種行駛間往前的推力，眾多紅色打卡記號的痕跡呈現地圖上人群的存在位置，可以想像這些人群大部分集中在樹群之間，簡單來說，也是開拓的痕跡，畢竟我們還是需要依偎著自然景物來有個確立的定點。

在材料上用大量的車縫線（棉線）來製造經緯線，因為它是目前最好表現的現成材料，材質較細軟可以被顏料和箔或薄紙覆蓋，縱橫線在我的創作題材上是輔助的角色，所以在畫面處理上會用得比較隱約存在，必須要站到近距離才可以發現一條條的線，這也是要說明在時間的流動過程裡總是暗暗地流逝在我們不經意的情況下。(圖 10)〈遊戲機山水〉是先用車縫線排上後拍打顏料後再抽掉線來

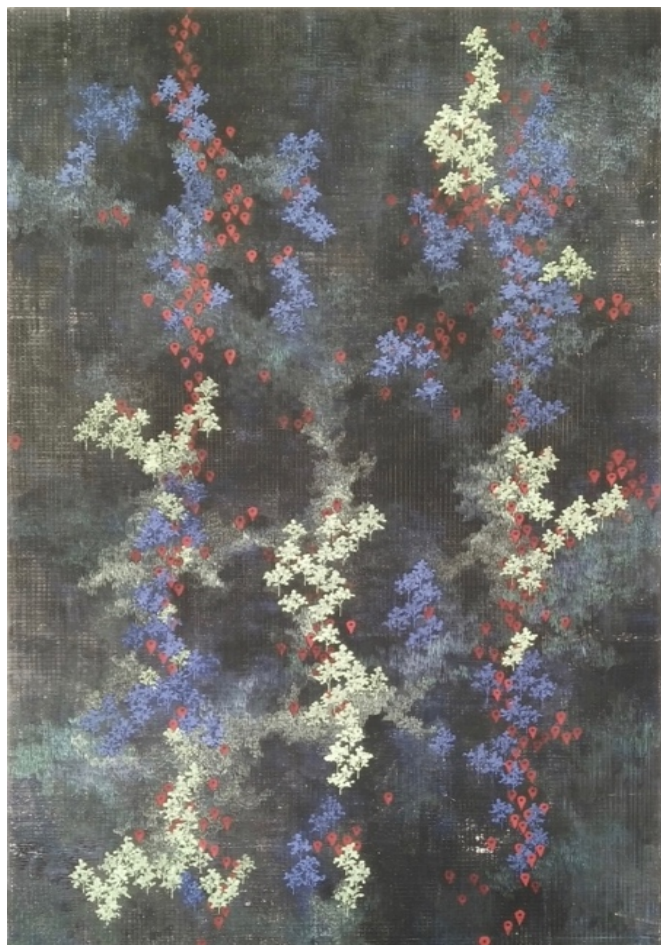


圖 18 蔡佩昕〈座標打卡〉，
2016，紙本、水干、黑箔、礦物
顏料，車縫線，67.5x110cm

製造經緯；（圖 18）〈座標打卡〉則是先打底色、排線後再覆蓋黑箔再補顏料；

（圖 19）〈紅燈停，綠燈行〉是拿木框來做基底板，然後先排上線後拿典具帖紙鋪成平面；最後（圖 20）〈系統座標〉是選擇將線保留在紙面上，因此會比其他作品更直接看到線保留在畫面。不管是車縫線被覆蓋、被抽離、在前或在後皆在暗隱時間的前後和存留，在一個地圖的形成過程裡不能不考慮到的重要元素。

（圖 19）〈紅燈停，綠燈行〉山群落在典具帖紙薄薄的穿透空間裡，在紙的背後仍是平均交織著橫線和直線的格子上，山與山就依據格子所指示下的位置，輕輕座落在輕薄的紙上，這是行走中賦予的動線，我們會沿著山之間的路徑來行走，道路上的紅綠燈可以影響我們前進和停留，斑馬線有時會暗示我們這是行人走的區塊，紅燈就停，綠燈就行，這是存有在某個社會體制下的行走方式。古典的山形可以述說個人心境的具體姿態，是走向更為平靜的空間裡即使在都市的街道上，還是需藉由內心的那塊綠洲來平衡，穿越各個地方，就算有號誌在限制行動中的自我，依舊以自我為最開始的出發點，因而在畫面上號誌不會明確的顯示紅燈還是綠燈。作品主要以穿透的形式讓山景有漂浮的戲劇效果，也因為底層的顏色均為一色分不出哪裡為天？哪裡為地？去掉了山水畫應有的樹木和流水，所以使得山雖然為山水畫中的形象，但卻在一個不穩定的空間存有著，其中我們又感覺不出不穩定感，因為顏色亦為山水畫中既定的顏色，因此很容易在觀看時因為慣性視覺而暫時遺忘那不穩定感。



圖 19
蔡佩听
〈紅燈停，綠燈行〉，
2013，紙本、水干，
116.5x91cm

(圖 20)〈系統座標〉，面對現代都市的發展，我們的移動依靠大眾交通工具，例如捷運地圖、公車每條路線圖等，此外交通系統上也常看到諸如此類許多的網線，這些就持續發展中城市，不免會有的現象，每一條線路會與其他條連結，不一樣顏色的路線也會跟其他線連結，這也正引伸說明了現今光速纖維的網路世界當中，網路已經不再只有說是科技城市的所屬生活特色，而是擴及全球整個生活條件下，就算每個國家、每個區域的時間（時差）不同也可以匯集到這些網路中同步進行。若以整個地球來看，其實就在後經驗的概念下，假設以經線零度為基準點，向兩旁拉線出去就是劃分成過去、現在、未來，每個人不論在過去的點上、還是現在的點上，甚至是未來的點上都可以無時無刻在網路的任何平台上連結到同一時間軸。依在路線圖之下的交錯方格線是佈滿在整座山、雲之上，也是

顯示我們當今的生活仍建立在大自然之上，儘管有縱橫線的定位格線還是需要自然景物的依據，而格線的網絡線則支撐了整個系統的架構。

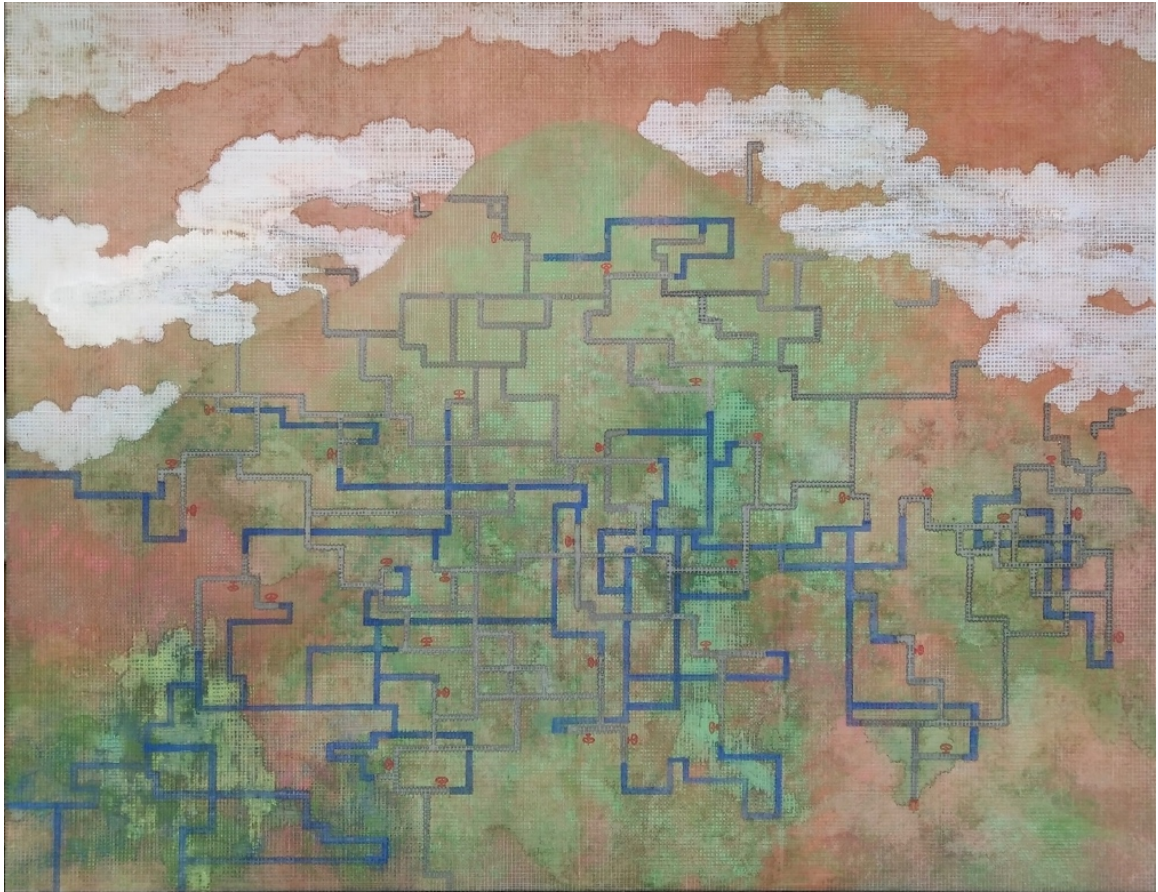


圖 20 蔡佩昕〈系統座標〉，2017，紙本、水干、礦物顏料，車縫線，145.5x112cm

二、平緩的距離：色調

系列地圖作品裡，幾乎所有的色調都以赭石、白綠色等暖色系的顏色來描述自我在心境上的平和，這種直覺的選擇顏色並不意外，對於古典山水畫也是如此，為的是給人可以將這份來自內在的情感拉引而出，那是種近距離的接觸和貼切的色調。雖說是在討論關於現代科技發展下的生活狀態，理當對顏色的印象應該充

滿像 3C 產品常配對的顏色（金、銀、粉紅等）或是流行的顏色像馬卡龍色系，更為當代的色彩，這些顏色在我的角度看來是對應著科技生活下的商品色彩，並無法與我的創作有對話，如果說古典繪畫中所使用的色彩給人有近距離的親密感，那就要對這些科技產品下的顏色下一個結論，這些色彩會給人有距離、冷漠、一致性生疏感，似乎又回到工業時代商品化社會下的情感。為讓作品可以明確展現出較隱私、細膩的情感，於是不會選擇視覺太強烈的顏色。

（圖 21）〈樹林迴游〉是假設滿林樹林間的情境中，自在的迴游在此就好像在水裡游來游去的輕鬆感，穿繞在樹與樹之間尋找某個定位點，但其實定位、不定位已經不是當下所謀求的精神所在，而是更嚮往著在這空間當中來來回回的持



圖 21
蔡佩昕〈樹林迴游〉，
2017，紙本、水干、
礦物顏料，
145.5x112cm

續徜徉，於是在每個樹或是土地上所標示的點點都是暫時性的跡象，沒有人會刻意去注意那樣不定時的移動點點，反而會專注在赭石和白綠這兩色之間相互對話的世界裡，輕輕重重、波波折折的遊蕩。

在我們所追尋的地圖當中，記憶是否曾經停滯在一道彎彎曲曲的路徑上？路徑上，我們眼前的東西充滿什麼顏色，有可能不是真實的視覺經驗色彩，那便是我們想追求的心景、我們的生活。沿著花徑，路上映照著藍色天空雲朵的形狀，是如此靜謐平和，當一個季節到的時候，我們總是等待它們展現最燦爛的樣貌，等待過程也是令人陶醉的流逝，含苞沈沈到欲開、半開至全開，那是自然的力量無可取代的美，佈滿整條曲路上，讓我們沈溺於中，感受那種被包裹起來溫暖的春天。(圖 22)〈花徑一〉展示了當花盛開時道路上被花包圍的情況，花團團的湧上、聚集連成一環環的直線排陣，令人感到有一股力量正若隱若現的浮現而出，其中所開出的路徑並沒有因花團而斷掉，只是前前後後連綿地與花團相間在一塊兒，路上仍佇立著些許的小樹，依稀存有蹤跡的意象。色調則是當下心境的色彩，我在色彩的選擇上常使用暖色系，主要是山水畫中常使用的慣性色之外，最重要的是想與大自然之間的關係定位於平緩狀態，特別是一直處在城市快速生活下的我，已經感到疲憊而將心情轉移到繪畫上來追求生命與生活的平衡。

在創作過程裡，我極力想要尋找真實情感中與存在空間中最踏實的距離，「我」所見過的自然景象、所真切感受到在身體慢慢喘氣的呼吸，當「我」踏在這塊土地上而框在某個範圍裡，這樣的感受界定於和當下空間的相互關係，即使在科技時代下的順流也無法抹除這份關係，我們依舊拿著智慧型手機尋找真實與不真實之間的道路，一樣走的是這滿滿具有自我情調的路，就像旅行時，假設目的地是有的，但就在那個範圍裡，我們不會一路循著直奔目的地，

而是在那個範圍當中兜上十幾圈才肯罷休，希望可以看到更多不一樣的景緻，體驗到與別人不一樣的感受，旅行中的驚奇感就是在這樣的細膩體驗下而產生，所以大家都喜歡旅行，因為可以重新了解自己，也可以算重新出發，而旅行就是將自己移動到另一個地方，與那個地方的空間相互對話，之後便成了經驗記憶儲存為檔案。明確的與前面所提到的概念不產生矛盾，在一個空間裡有了經驗，接著空間與身體感覺器官有了相應關係，身體去記憶留下這份情感檔案儲存，又在內在精神層面重新詮釋「自我」對空間原本位置的移動所擁有的情感，而過程中以自己原本的位置下由情感地圖慢慢被組建出來。

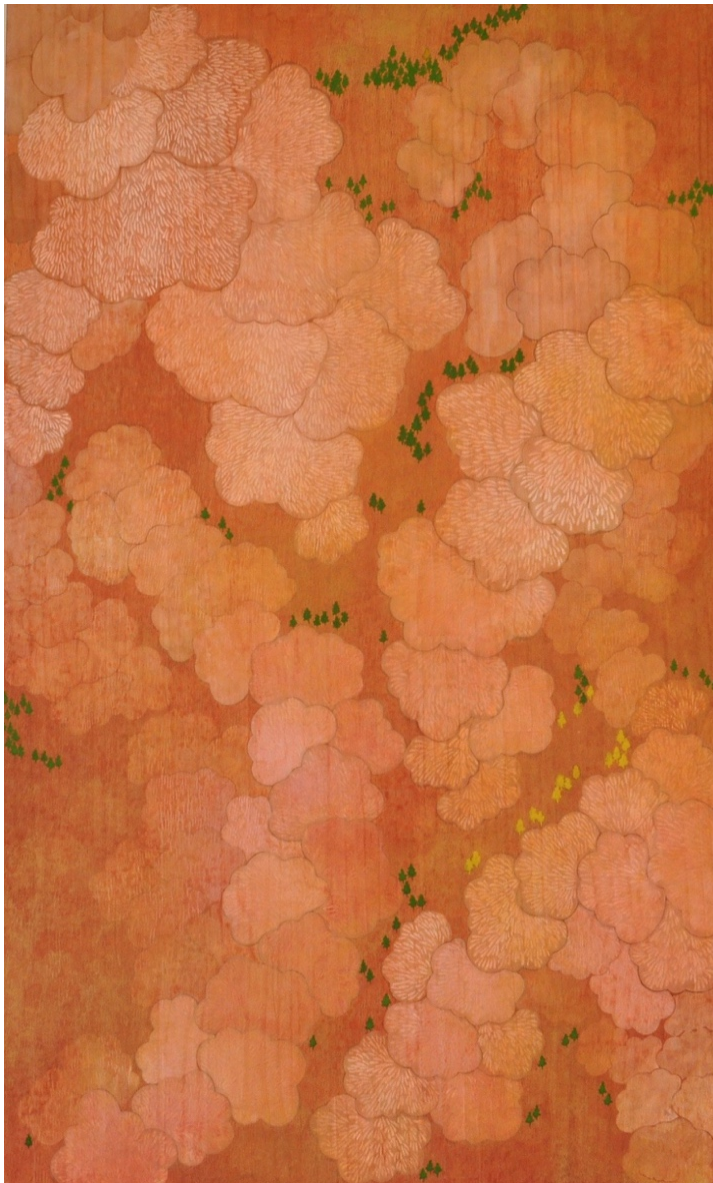


圖 22
蔡佩昕〈花徑一〉，
2017，木板、水干、礦物
顏料，45x110cm

(圖 23)〈草石〉是我對庭院的記憶情感，圖像是經過理性的思慮過後將存有的檔案放到畫面上，石塊和小植物是存在經驗裡，顏色是我對季節的印象之外也是當下的情緒，石塊上的點點是在那庭院裡有個幻想，想著如果石頭被分解的時候會不會再被泥塑成別的東西……諸如此類亂七八糟的編造故事，因為這庭院是小時的檔案。對著許多景物發呆的這件事情在我生活當中是不可少的日行事項，(圖 24)〈領域〉也是邊疆界的故事，顏色如同戰場上劃分的兩支隊伍，這些結構都是藉由自然景物來建立，它們是我目前最可以拿來做為依據來借用的東西，在我的家、我的學校環境裡最容易看到的就是它們，不免存在經驗物質檔案裡是佔最大的容量，(圖 25)〈花徑二〉也是如此，連續接連的雲朵不是白色而是藍色，脫離了視覺常態，對我來說自己所生長的环境，好天氣是最常見到，藍色不是憂鬱不開心，而是可以讓心情更好的顏色，湛藍的佈滿在地上映照著天空雲朵的形狀，當花灑落而下之時那便是身心最好的盛宴。



圖 23 蔡佩昕〈草石〉，2017，紙本、水干，
45.5x38cm



圖 24 蔡佩昕〈領域〉，2017，紙本、水干，
45.5x38cm

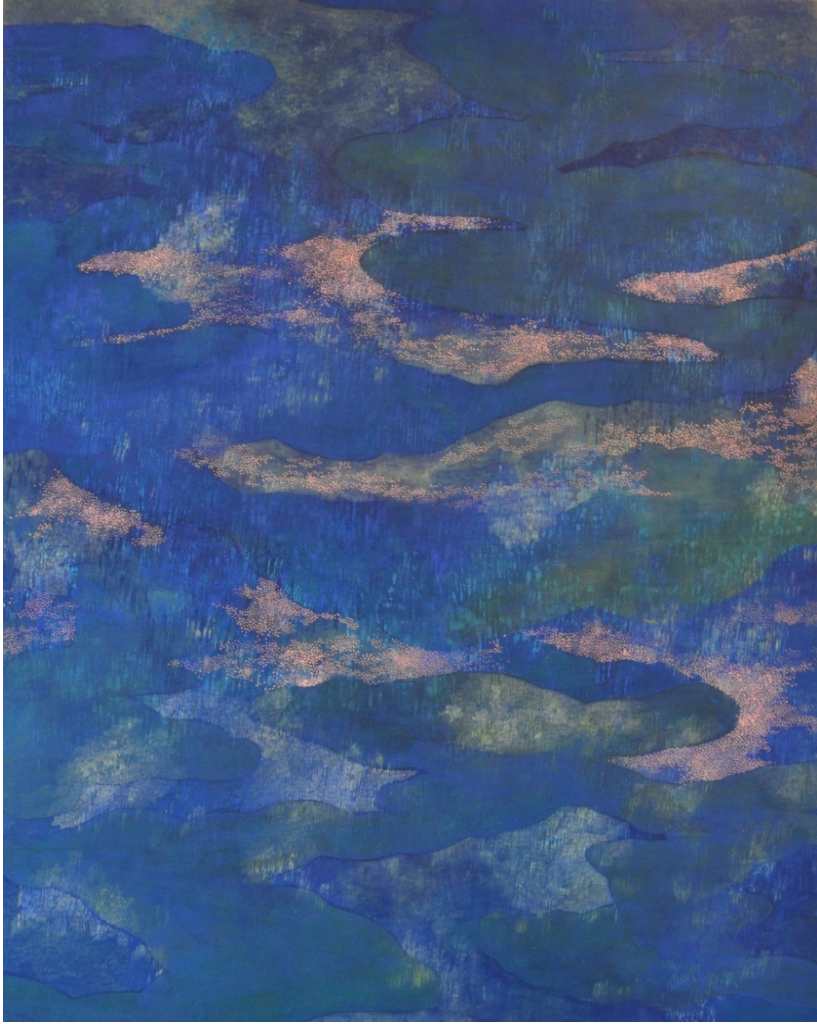


圖 25 蔡佩昕〈花徑二〉，
2017，紙本、礦物顏料，
116.5x91cm

三、自我語言形式地圖

從作品的形式到作品的顏色帶給我對空間距離的具體表達，空間情感的距離希望對我來說永遠都是零，永遠都是起點！想保持在最簡單的數字來開始計算，零、一、二、三……再歸回到零。這些作品都是從我為出發點開始移動，但在創作過程中我以圖層的方式進行經驗記憶下的地圖，不斷找尋如同檔案式一片一片的蹤跡來建構我的新地圖，而我選用的媒材也正符合圖層的手法去塗抹，每次一項動作後再進行下一個，例如拉經緯線的均值交錯格子，先拉出格子後再拍打

顏色，然後再一層顏色並重新開始放置圖案——定位媒介物質等這種圖層的繪畫方式。當所有作品完成後會發現其中有很多共通性，也是我的慣性審美模式，對顏色、對山形的表現都是屬於比較保守和平緩的調子，任何事情我會想去冒險、突破，但我會選擇視覺感不強烈的形式去創作，不需要有過分、刺激的情緒去翻覆，且再說平調的表現上未必不存有強烈的情感。這次的創作我以山水形式作為啟發，由於山水是我對空間繪畫表現最習慣的語言，也是下意識無可取代的寧靜感。

在我的創作繪畫裡，自然景物是我描繪的對象，但在此將它們符號化成為一系列的共同語言來建構自我地圖，也許在畫裡看不到我們日常所見的地圖樣式，只會看到不斷重複的樹木或山的圖樣、大小不偏不移都一樣，且在很多張的作品裡都可看見其蹤跡，這是我想把圖樣用非常個人形貌來表現，也就是說只要見到這符號化的圖示就可以知道那是屬於我的創作語彙，並且還是這些地圖系列的作品，辨識度相當高，特別是在打卡的網路符號裡表現著符號化和符號的差異。

第六章 結論

「後經驗地圖下的痕跡」為這次探討的主標題，內容上大範圍圍繞在地圖這關鍵詞，而一直提到的「地圖」是講述不管是在哪個生活面向或層面上，凡事都會有痕跡，但這痕跡會不定時的移動和位移，可以說是沒有固定的位置，如果將這些痕跡實有形象化那便會網絡成一張地圖，而在地圖又可區分成許多類型模式，文章裡我將地圖區分成自然地圖和經驗地圖，裡頭共同存在的條件都有「自我」情感的份量。自然地圖主要為後經驗下的生活所形式而成，後經驗的現象常發生在我們生活，最近的例子就是 Facebook，要說後經驗下的過程有沒有歷史脈絡，答案是沒有的！它是藉由許多不同的個體經驗下所完成匯聚而成的，在平台上即使有分過去或現在也是處於同一時空裡，很特別的是不論是何時的資料，他們都不會消失，除非本人刪除掉，所以才會有很多人可以在 Facebook 上尋找到很久以前的人或是其實已經認識的人，照理說過去的資料常會被新的資料給覆蓋過去，但在此不僅不會被覆蓋且又可以不斷重疊訊息，這樣科技平台目前已經成為日常所必備的交流管道，不僅如此，它是具有世界性的通訊平台，有空間範圍的程式框架下卻能夠通向無界限的訊息往來；另一方面在經驗地圖主要重視在自我本位位移的零起始點，「自我」和空間的移動，在移動過程裡再將其分層次來解剖，先由視覺經驗到身體感覺記憶最後到情感，所要表示的是走向更內質化的里程。將這兩種地圖移挪到平面繪畫創作上時，講求的是形象情感、形象虛擬的存在，而山水是最好表象的媒介符號，在古典山水裡「臥遊山水」這有給人這份情懷，飽臥山水，神情其中，「遊觀」也在此刻現身被拿來解釋，身體的遊還是心靈上的遊。面對畫面，自然界的物質絕對會是最好形式的好題材。

參考文獻

中文書籍

1. 石守謙 (2012)。《移動的桃花源：東亞世界中的山水畫》。允晨文化。
2. 朱剛 (2006)。《本原與延異》。上海人民出版社。
3. 宗白華 (1981)。《美學的散步》。洪範書店有限公司。
4. 高宣揚 (1999)。《後現代論》。五南圖書出版股份有限公司。
5. 斐德利克·葛霍 (2015)。《走路，也是一種哲學》(徐麗松譯)。八旗文化/遠足文化事業股份有限公司。
6. 楊新、班宗華等 (1999)。《中國繪畫三千年》。聯經出版事業公司。
7. 詹明信 (1998)。《後現代主義與文化理論》(唐小兵譯)。合志文化事業股份有限公司。
8. 劉繼潮 (2011)。《遊觀：中國古典繪畫空間本體詮釋》。北京：生活·讀書·新知三聯書店。
9. 蘇文立 (1985)。《中國藝術史》(曾育、王寶連編譯)。南天書局有限公司。
10. Chris Barker (2004)。《文化研究理論與實踐》(羅世宏等譯)。五南圖書出版股份有限公司。
11. Simon Garfield (2014)。《地圖的歷史》(鄭郁欣譯)。馬可孛羅文化。

日文書籍

1. 井上洋一等執筆 (2014)。《日本美術史》。山下裕二、高岸輝監修。株式會社美術出版社。

相關影片

1. 新海誠（2016）。《你的名字》。2016年8月26日上映的動畫電影，由新海誠編劇以及指導。

專輯畫冊

1. 《特別展：京都——洛中洛外図と障壁画の美》2013。東京国立博物館、日本テレビ放送網編著。日本テレビ放送網発行。