

東海大學美術學系碩士在職專班碩士論文

創作論述

愛人動物

Lover animals



指導教授:倪再沁 教授

研究生:呂小涵 撰

中華民國 102 年 1 月

# 東海大學美術系 碩士在職專班

呂小涵 君所撰碩士論文：

「愛人動物」

業經本委員會審議通過-----

碩士論文口試委員會

王怡然 (王怡然)

吳超然 (吳超然)

指導教授 倪再沁 (倪再沁)

系主任 林文海 (林文海)

中華民國 102 年 6 月 11 日

## 誌謝

這一年過的相當充實與緊湊，一面準備創作畢業個展，另一方面蒐集資料寫論文，非常感謝多位師長及家人在各方面的協助、鼓勵與支持，本篇論文順利完成。

在求學的歷程裡，受到許多老師的提攜與鼓勵，創作之路不是一個人可以完成的，老師們的經驗指導在創作過程中收穫很多，以及媒材使用上的教學讓我更是受益良多，藝術史學脈絡、藝術商業管理、研究方法…等，都是我這三年學來，一輩子受用無窮阿。

感謝我的指導教授倪再沁老師，在構思論文的最初，提供了許多不同的見解，幫助我後續論文發展，由於老師給我創作上的啟發，使我在創作上迷惘時，能夠有一種力量，使我找到方向追求一種精神，讓自己更有自信。

最後，更要感謝家裡的支持，一路有家人的陪伴提供我好的環境唸書、創作，在學業這條路上給予我所有的幫助，謝謝你們一句話是不夠的，沒有你們、就沒有今日的我。滿懷著感恩的心，再次向所有協助、鼓勵的家人、各位師長、朋友、相遇過的人，表達最深的感謝。

## 摘要

我是誰，誰可以像我。你是誰，誰可以像你。彷彿看見昨日悲傷的臉龐，不要害怕去幻想，或許可以更快樂的微笑。

1960年代，以抽象的表現主義之反動的姿態是普普藝術，微普普藝術以更私密、更個人化的角度，來詮釋我對現在的生活、社會、藝術的看法。微普普主義由歐美傳入，日本藝術家村上隆(むらかみ たかし 1962-)將其發揚光大，強調一種個人主義式的觀察與想像，描繪身旁周遭人事的感受與詮釋。微普普的解釋：「微普普是和歷史相對化，在存在各種價值中的精神言語和權威消失時代下，藝術家從自己的經驗中揀選出知識斷片加以組合，並且從中創造新的意識和行動，是一種『渺小的前衛』」。

畫面的筆觸精緻圓潤，隱喻的色彩與童話世界的浪漫，保留在我的作品當中，背景有時渲染多次，或若隱若現出現一些真實的場景，表達出如夢般的真實童話。

將人物臉孔與動物之間組成的微妙關係，用色彩去表達這世界的我。如同畫裡就是與我存在的世界一般，「動物愛人」「愛人動物」，我們在愛的時候悲傷，在愛的時候如絲般迷網，有時分不清是現實還是作夢，我將心裡的衝動、慾望、幻想傳達在這渺小的世界。

把好的、壞的、美的、醜的，心裡所想的一切。紀錄下來，最好的紀錄方式，用筆…開始畫畫。

關鍵詞：表現主義、普普藝術、微普普、愛人動物

# ABSTRACT

Who am I? Who can be like me? Who are you? Who can be like you?  
I seem to remember yesterday's my sad face, do not be afraid to imagine, perhaps happier smile.

In 1960s, abstract expressionism reactionary attitude is Pop Art. This micro - pop art is more intimate and more personal perspective to interpret my views on life,society,and art. Micro popism is came from Europe and the United States, but Takashi Murakami ,a jappanese artist carry it forward. Emphasized the individualism observation and imagination,depicted beside the personnel around feelings and interpretations. Micro-pop interpretation :「 Micro-Pop and historical relativism, the spirit of the speech and authority in the presence of a variety of value disappears era. The artists chosen from their own experience knowledge fragments to be combined, and from which to create a new awareness and action, is a 『 small avant-garde. 』」°

Strokes of the screen is fine and mellow, metaphor colors and romantic fairy tale world, which in my work, background sometimes render times, or the looming real scene, express dreamy real fairy tale.

The delicate relationship between character's faces and animals use color to express this world. As painting the world with me, "Animal lover" love animals ", when we love sadness, love the silky fans network, and sometimes can not distinguish reality or in dreams, the impulse of the heart, desire, fantasy convey this small world.

The good, the bad, the beautiful, the ugly, and my heart want everything, the best way is record by painting

Keywords: expressionism, Pop Art, micro – pop, love animals

# 目次

誌謝 .....	I
摘要 .....	II
ABSTRACT.....	III
目次 .....	IV
圖目次 .....	VI
第一章 緒論 .....	VI
第一節 研究動機 .....	1
第二節 研究範圍 .....	3
第三節 創作方法 .....	5
第二章 繪畫的內涵-創作背景與元素 .....	7
第一節 自我探索 .....	7
第二節 日本文化的漫畫與動漫 .....	8
第三節 人物畫 .....	11
第三章 微普普藝術時代 .....	15
第一節 普普藝術的商業化 .....	15
第二節 超扁平思維與創作 .....	19
第三節 微小敘事 .....	22
第四節 動物們 .....	24
第四章 愛人動物的世界 .....	26
第一節 瑪格麗特、白雪公主 .....	26
第二節 鹿與女孩 .....	30
第三節 溫室 .....	32
第四節 我的夢 .....	34
第五節 如果我留或者我應該去 .....	36

第五章 結論 .....	37
參考文獻(依筆畫排列).....	38

## 圖目次

圖 1、村上隆〈727〉，1996 年，Acrylic on canvas mounted on board ，300x450x7cm Courtesy Tomio Koyama Gallery ，Tokyo/Blum&Poe, LA .....	4
圖 2、高野綾 〈地下王國阿萊茲艾赫特〉，2008 年，壓克力 布本，39 1/2 inches diam./100 cm diam .....	10
圖 3、林布蘭特〈自畫像〉，1655-8 年，油彩、畫板，49.2x41cm，Kunsthistorisches Meseum,Vienna .....	12
圖 4、席勒〈自畫像〉，1912 年，油畫 32.2x39.8cm，Sammlung Leopold .....	12
圖 5、(右)奈良美智〈春少女〉，2012 壓克力顏料 畫布，227x182cm .....	13
圖 6、(左)奈良美智〈我才等不到晚上〉，2012 壓克力顏料 畫布，197x182.5cm	13
圖 7、呂小涵〈動物愛人系列-自畫像〉，2011 .....	14
圖 8、呂小涵〈動物愛人系列-悲傷的臉龐〉，2011 .....	14
圖 9、呂小涵〈蝴蝶結女孩〉，2012 油彩 畫布，35x35cm.....	14
圖 10、呂小涵〈愛人動物-向慕夏致敬花神〉，2012 油彩 畫布，35x35cm .....	14
圖 11、理查·漢彌頓 〈什麼使今日的家庭變得如此不同，如此有魅力〉1956，油 畫，26x24.8cm，Kunsthalle Tübingen .....	15
圖 12、呂小涵〈沒什麼〉，2012，象牙卡，10.5x15cm.....	17
圖 13、呂小涵〈你被畫在我的眼睛裡〉，2012，象牙卡，10.5x15cm.....	18
圖 14、呂小涵〈悠遊卡貼系列〉，2012，象牙卡、貼紙，7.5x10cm.....	18
圖 15、村上隆〈I open wide my eyes but see no scenery.I fix my gaze upon my heart 〉， 2007，Acrylic and platinum leaf on canvas mounted on board，243x282x50cm，Brooklyn Museum .....	19
圖 16、呂小涵〈微小普普-自畫像系列〉，2012，油彩、壓克力 畫布，22.5X15.5CMX10 .....	23

圖 17、呂小涵〈動物愛人系列〉2011，壓克力、油彩、畫布，35x35cm (依場地而排列) .....	25
圖 18、呂小涵〈卡漫小動物〉2012，正圓 油彩、畫布，40cm 正圓 .....	25
圖 19、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1653—54 年，油彩、畫布，維也納藝術史博物館 .....	27
圖 20、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1656 年，油彩、畫布，127x107cm ，維也納藝術史博物館 .....	27
圖 21、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1656 年，油彩、畫布，維也納藝術史博物館 .....	27
圖 22、呂小涵〈公主病系列 1〉2009，油彩、畫布，91x65cm.....	28
圖 23、呂小涵〈公主病系列 2〉2009，油彩、畫布 130x97cm.....	29
圖 24、呂小涵〈公主病系列 3〉2009，油彩、畫布 116.5x80cm.....	29
圖 25、藤田嗣治〈貓與女人坐像〉1923，油畫、畫布，114x77cm，鹿兒島市立美術館 .....	31
圖 26、呂小涵〈鹿與女孩〉2013，油彩、畫布，120x120cm.....	31
圖 27、呂小涵〈溫室計畫系列 1〉2012，油彩、畫布，40cm 正圓 (依場地而排列) .....	32
圖 28、呂小涵〈溫室計畫系列 1〉2012，油彩、畫布，40cm 正圓 (依場地而排列) .....	33
圖 29、呂小涵〈溫室計畫系列 2〉2013，油彩、炭精筆、畫布，40x40cm (依場地而排列) .....	33
圖 30、呂小涵〈我的夢〉2013，油彩、炭精筆、畫布，50x100 cm.....	35
圖 31、呂小涵〈夢中之鶴〉2013，油彩、畫布，116.5x90 cm.....	35
圖 32、呂小涵〈如果我留或者我應該去〉2013，油彩、炭精筆、畫布，50x100cm .....	36

# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機

從小每個人的內心裡都充滿著童話故事，希望長大可以是故事裡的公主、王子。成長過程中想像著自己可能是故事裡的公主，受傷了或被欺負時，突然被出現的王子搭救，又想像只要被呵護長大，被服侍者守護著的公主。成長過程陪伴我們的童話、寓言故事，雖然給幼小心靈啟發許多美好的憧憬，但如果長大了太過於沉溺在公主、王子的世界裡，會不會造成太多年輕人處於一種病態，認為不用工作就可以成天享樂，永遠以自己為世界中心，要身邊的人都聽他的話，不尊重他人感受。

世界萬物是可以溝通的、可以互相安慰心靈，我想要創作的動機是觀察人和動物之間的情感。人會有想法，決定著周遭之間的環境，改變了許多生態和自然，我用繪畫的方式去創作出人和動物之間的空間變化。幻化在不同時空的感覺，有時又好像在同一個環境裡相處著。這些我所想研究的場景故事，都是發生在當下有所感動或感慨的畫面，引發我強烈的想表達出內心的小宇宙，現實社會中或許不可能發生的事，在畫面上是可以盡情揮灑，讓這場景故事觸動觀賞者的內心。

在二十一世紀藝術多元化的衝擊，各種媒材紛紛出現來表達自己的當代藝術，筆者以繪畫方式，油彩的媒材來創作出童話般的故事，表達我內心所看到的、所想要的。深有同感的一段話當中，「奈良先生(奈良美智／なら よしとも 1959-)的畫作和一般插畫有什麼不同呢?出乎意料地，他回答簡潔明瞭。『我只畫我想畫的事物。』」<sup>1</sup>他只是一直不斷地畫著，這是藝術家最單純無暇的核心部分，他從未動搖改變過。藝術家一生只要很單純的創作一件物品，靜物、人物、風景等，把單一的一件事情

---

<sup>1</sup> 【奈良美智的畫作和插畫有什麼不同呢?】：插畫家是一項職業，描繪小品文的插圖，或廣告的視覺表現，描繪的目的是為了傳遞外界提供給插畫家的訊息。可是奈良美智紙是描繪「想畫的事物」。Tomio Koyama(2010)。《當代藝術商機》(蔡青雯譯)。台北市：商周。2010年，頁75。

做到最完美極致，別人眼中或許平淡無奇，但相信到最後那單純的一定是最動人心弦。

每個人心中都有個小人物，我的小人物一開始是位嬌生慣養的公主，但慢慢成熟長大之後，發現很多內心巨大的力量漸漸出現。很多事情可以從生活當中去體會，看到一篇商業週刊報導著：「水蜜桃阿嬤」的故事<sup>2</sup>，這故事以阿嬤一個人親自撫養七個小孫子，因為孩子的爸媽自殺結束生命，阿嬤變成了孩子的大樹，有阿嬤的愛，這些孩子一定能像果樹一樣，把生命的風霜化成養分，在將來結成最大、最甜、最晶瑩剔透的果實。

心目中的小人物，以愛之名去了解更多有意義的事。奈良美智在美術手帖說：「感受比表現更重要。即使是無法表現的人，也能擁有各種經驗，然後產生各種感情和思考，真正重要的事確實體會到『活著』這件事。」<sup>3</sup>所以在創作上我跟著心靈去畫畫，體驗到的感受創作出來，希望可以把溫暖的力量或是一種生命的經驗，成立一種可以支持創作又不受內心所干擾的聲音。

---

<sup>2</sup> 水蜜桃阿嬤在高高的山上種植水蜜桃，他的下一輩相繼因故放棄生命，留下七個孫子。雖然種水蜜桃一年的收入不到十萬元，但阿嬤下定決心，不管有多困難，一定要讓這七個孩子好好長大、讀書。愛，是最大的力量。七個孩子在阿嬤溫暖的羽翼下，漸漸展露微笑，有了面對未來的力氣。有阿嬤的愛，這些孩子一定能像果樹一樣，把生命的風霜化成養分，在將來結成最大、最甜、最晶瑩剔透的果實。郝廣才(2007)。《水蜜桃阿嬤》。台北市：城邦。

<sup>3</sup> 黃友玫、李韻柔、葉立芳、褚炫初、蘇文淑(2012)。《美術手帖 特集：奈良美智回歸原點》。台北市：大鴻藝術。

## 第二節 研究範圍

研究範圍是 2009~2012 年間所創作的作品為範圍。從 2009~2010 年的公主病系列作品〈嬌生慣養〉、〈我要幸福〉、〈請給我呵護〉、〈角色扮演〉、〈不能曬太陽〉、〈不懂人情世故〉等作品。2010~2012 年創作的「愛人動物」，女孩角色確定，開始研究眼睛瞳孔的變化，發展出不同時代、劇情、色彩的表現。創作中從相關畫作、圖片去蒐集資料，了解女孩喜怒哀樂的不同。整理史料典籍裡相關作品來串連文章，釐清前人創作的發想和脈絡。

筆者創作的背景與元素，從 2010 年開始創作公主病系列中，現代年輕人，被嘲諷稱草莓族的感覺很像，但是公主病又帶點驕傲的貴氣，總是需要別人的幫忙完成大小事，自己不會積極的去做任何事，社會的價值觀開始改變。回歸到我的創作上，一位女孩子的臉孔開始出現，天真無邪的眼神，夢幻般的泡影出現在我的畫面中。這系列作品開始延伸出我之後創作的動機，內心的人物造形與外在的改變。

延伸到筆者創作過程中日本文化影響台灣的概況，我的繪畫元素來自於日本文化的想法或思維，日本獨特的動漫美學風氣，帶給社會上有哪些改變。

第三章談微普普藝術的名詞意思從何而來，先從普普藝術談起是 1962 年至 1965 年之間盛行於國際藝壇的新藝術。這種藝術融合了新定形的造形形式，以及新寫實主義、新達達主義。<sup>4</sup>普普藝術在 1961 年首先在英國出現，1962 年接著在美國出現。雖然普普藝術沒有明確定義，但作品都能被我們描述出來，影響至今每個角落都有普普藝術的存在。

筆者認為微普普的定義其實很簡單、單純，重視個人體驗、而非體系價值觀的想法，從很微小的敘述開始進行，從自身周遭開始討論創作。「微普普」的概念其實可說是「大眾藝術」的進化形。<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> 何政廣(1968)。《歐美現代美術》。台北市：藝術家。

<sup>5</sup> Kuresawa Takemi(2011)。《當代藝術 關鍵詞 100》，台北市：麥田。104-105 頁。

我的創作和微普普有相同的概念，微普普的概念最大核心是「普普」和「小」。前者並非像普普藝術般運用大眾文化，而是指「不仰賴制度、自己決定生活方式等一般大眾的立足點」較不同的含意。至於「小」，則是來自少數文學概念。在不斷全球化的當代社會中，重視個人體、而非體系價值觀的想法，也適用於許多海外的藝術家。

研究範圍談到村上隆超扁平藝術，「超扁平」概念是日本當代藝術家村上隆所提出的，在 1996 年第二屆亞太三年展《Present Encounter》中，村上隆以作品《Mr DOB》，發表《超扁平宣言》。「Superflat」(超扁平)——表面是誇張可愛的漫畫式形象，底下又深藏憂鬱，同時還嘲諷了膚淺的大眾文化，扁平且缺乏深度！他認為以青少年族群所主導的次文化觀點，才是當今日本社會最具活力的代表象徵。<sup>6</sup>藝術在生活中是不可缺少的，以卡通繪畫、半精簡式的構圖，這都是吸引我創作與建構論文發展的動力。



圖 1、村上隆〈727〉，1996 年，Acrylic on canvas mounted on board，300x450x7cm Courtesy Tomio Koyama Gallery，Tokyo/Blum&Poe, LA

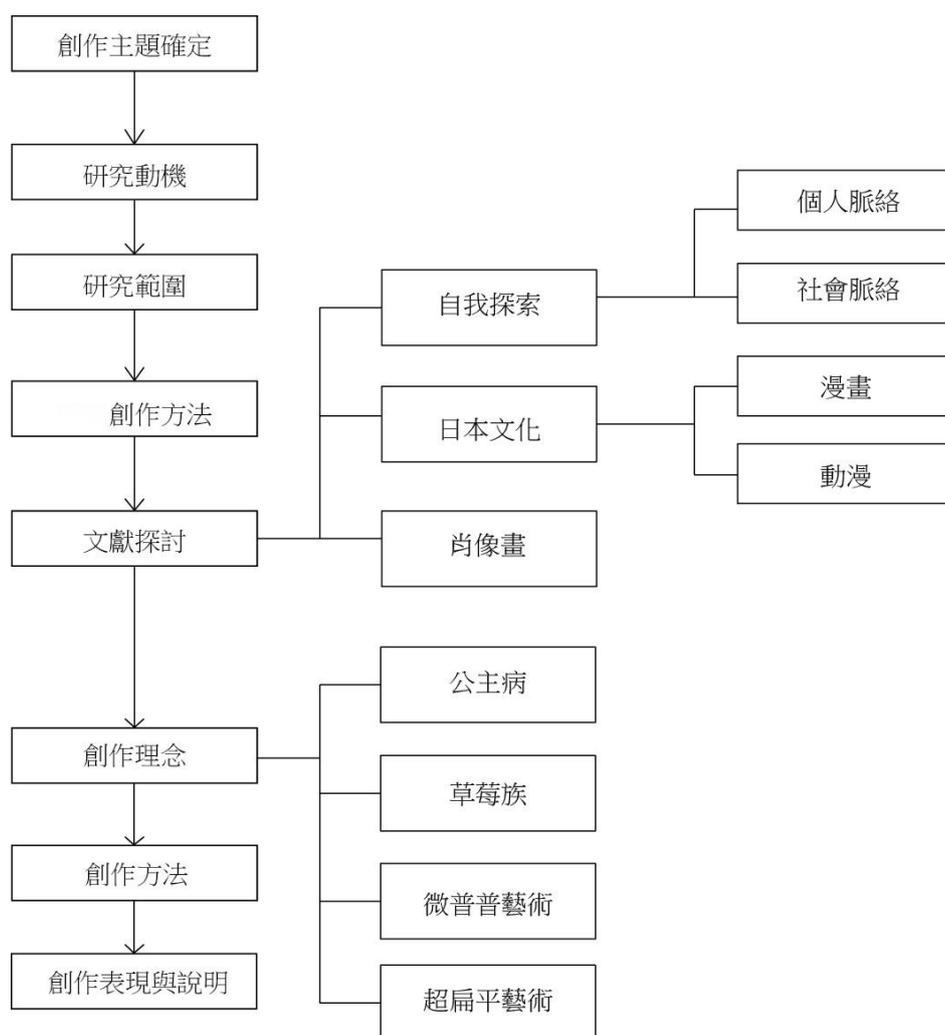
---

<sup>6</sup> 【超扁平藝術】：所謂「超扁平」(Superflat)，當代藝術家村上隆提倡的概念。村上隆注意到大和繪、水墨畫等傳統日本繪畫，和當代的日本漫畫、卡通都欠缺遠近感，因而反向思考，認為這種平板式構圖才是日本藝術的優勢，這概念具有強烈的策略性。Kuresawa Takemi(2011)。《當代藝術關鍵詞 100》。台北市：麥田。

### 第三節 創作方法

本創作方法使用文獻探討與實際創作的方式。從日本超扁平的繪畫風格與對於藝術創作的影響與應用，與微普普的藝術思維和筆者在創作上的架構來進行分析。

筆者藝術創作的流程圖(表一)，如下：



表(一)框架圖

從繪畫創作風格來看，觀察全球各地當代藝術，明顯都有一些藝術家似乎在審美的角度上，共同選擇了漫畫、卡通、動畫等大眾通俗文化作為表現手法，好比美國的普普藝術、日本的扁平風、中國大陸的果凍時代<sup>7</sup>等，漸漸形成了一股新的美學趨勢。筆著從繪畫角度來說，卡漫風不等於卡漫，卡漫風是指將卡漫的造型趣味與美感，帶入藝術表現的風格，是類卡通漫畫的圖像表現，而非卡通與漫畫。特色為扁平的空間、鮮明的主題和角色、追求視覺的刺激、不具深度，讓畫面自己訴說為企圖。

實際創作方面，我選擇的主要媒材是油畫，適時加上壓克力、炭精筆、粉彩、紙膠帶，來配合創作。習慣設定好主題畫面之後，先在畫布上薄塗打底劑(Gesso)，再以炭精筆來構圖畫面，在開始以油畫薄塗一層一層加層次，最後加上補筆凡尼斯，作品完成。

---

<sup>7</sup> 全球化浪潮中，中國的經濟紐帶如同他日益豐富的生產線，通過各種環節和世界工廠相連。社會轉型迅捷，消費時代成形，市場經濟無所不在。網路泡沫隨之升騰，現實生活平庸兒常規化，好似歸附於吃飯穿衣這般本真，又彷彿困於世俗蠅利、凍結在膠外殼中，無法發足飛奔。總之，一切的焦點回溯生活。而生活就是一粒凝結的柔韌的果凍，摻雜著各種汁液和物質、看似透明實則很難觸到焦點的果凍。

## 第二章 繪畫的內涵-創作背景與元素

### 第一節 自我探索

童年浪漫天真的我，個性上沉默寡言居多，沉溺於詩般的情節和夢想，個人特質就像一隻靜靜的家貓，但是一旦被欺負是會勇敢向前爭執不休。在我的童年生活中我就是非常喜歡塗塗寫寫的，每次課本總是被我畫的五顏六色。

我的創作始終圍繞者一個女孩的形象，一方面是我喜歡畫人，一幅畫中出現了人不管是正面背面還是一角落，讓我覺得這幅畫充滿了感情和觸動的靈魂；另一方面是在畫自己，女孩的心中各階段年齡會有不同的變化。例如本來很喜歡粉紅色，過幾年可能就對粉紅色感到不討喜，小時後不喜歡吃的食物，長大就變得特別愛吃，這些變化都是人所經歷的過程。

生活中有許多的「美」，我在「美」的感受很多，我很喜歡美的事物、美的一切。

「我希望為了『美』一直勞動下去。然後不管再世界任何一處，都可以創造『美』，在其名下分享喜悅。如果為了如此必須從製造土壤開始，那麼我樂於全身都被泥巴沾滿。為什麼？因為只有當站在『美』的面前，大家才都是平等的。『美』能夠讓這樣的夢幻時刻在一瞬間實現，給予我們希望，讓我們得到互相了解這人類欲望的極限，我希望為此而勞動。<sup>8</sup>

藝術對我來說，是生命中不可缺的一環，為有在創作的過程中才能感到創意的無限可能，生活中帶給我許多快樂和驚奇。在藝術表現的世界裡，大家都還抱著不可能實現的夢想，然而不斷地在挑戰著。

---

<sup>8</sup> 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。頁:239。

## 第二節 日本文化的漫畫與動漫

近年來日本的文化邁向了國際，動漫和電子遊戲在海外擁有很大的影響力。日本文化是指日本形成的文化事物。特別在古代前期（到平安時代前期），強烈受到中國的影響。後來，在平安時代由於停止派遣遣唐使（894年）以及在江戶時代實行鎖國令（1633年），發展了獨特的國風文化。明治維新後，日本快速西化，傳統文化遭遇一定的抑制，日本快速吸收歐美文化，都市也迅速西化，給庶民的生活帶來很大變化。

其中漫畫和動漫是日本文化裡重要元素，高度發展的日本漫畫已經成為世界漫畫當中具有獨特風格以及龐大影響力的流派。大多數日式漫畫有一些共同的特徵：漫畫的人物身體和四肢比較接近真人，頭和眼睛比較大，鼻子和嘴巴比真人小。日式漫畫向來不刻意描繪人種特徵，有時連性別也難以分辨。年齡大多設定在青少年階段，因此臉的輪廓和皺紋相對較少。另外，日式漫畫裡的人物通常具有異於常人的人格和情緒表情。

歸類漫畫起源分為四個部分來比較，如下表(表二):

起源地點	義大利	日本	中國	台灣
起源時間	十六世紀	藤原時代、鎌倉時代、室町時代、德川時代	民國十三、十四年	二十世紀末
重點人物	列奧納多·達·芬奇	土佐光行、土佐光信	豐子愷、陳師曾	楊國城、陳定國、王朝基、陳光熙、洪晁明
表現方式	誇張的表現手法，本是作大壁畫時，在小紙上的速寫，但因誇張的畫作，滑稽表現，而開始了西洋的漫畫	日本仍是世界知名的漫畫王國，800年前，日本人模仿中國畫作，卻以誇張手法表現，當時稱此種畫作為：鳥羽繪。鎌倉時代流行在長手卷上作畫，也發展成今日的連載漫畫。室町時代，畫作風格與漫畫更加接近。德川時代則流行簡筆畫，當時稱為漫畫，為最早漫畫兩字的出現。	豐子愷的漫畫在文學周報連載，也造成了當時風行，雖然中國此時才開始流行漫畫，起源卻是從清末開始，陳師曾的簡筆發表於太平洋報，但當時不稱為漫畫。	當時台灣漫畫的本土意識和色彩強烈，畫作總是富有地方色彩，楊國城、陳繼章開始繪製政治漫畫。後來許多漫畫家受到日本漫畫所影響，開始慢慢出現附有日本漫畫的作品。

表(二)漫畫的起源

動漫原本是漫畫，經過一些程序後拍製成動畫的就是動漫。另一種說法是說只要是漫畫有出過動畫才叫做動漫，而只有推出漫畫的，就叫做漫畫。並不是什麼漫畫和動畫的簡稱。該詞語不可以單指動畫。但因為部分傳媒的不負責任，誤用的狀況相當普遍。

動漫文化的範疇，日本的動漫文化大致分為三大部分，就是大家常聽到的 A C G：「A」代表動畫（Animation），「C」代表漫畫（Comic），而「G」則代表（Game）。而後來的「G」也出現了商品（Goods）的用法。由此可知：動畫、漫畫、遊戲（或周邊商品）在日本動漫界就佔約九成的部分。而其他如同小說或插畫本，大部分也與動畫和漫畫有所關聯。

以上兩點漫畫與動漫的精簡介紹，是說明日本文化影響人文、繪畫方面都有很不同的影響力，給予我創作上面有很大的起源，我從小就喜歡看這些東西，卡通式的構圖、生活經驗等描述，也是一中在創作上面的建構，利用這些文化交流與我的想法作結合，表達微小又重要的經驗。



圖 2、高野綾 〈地下王國阿萊茲艾赫特〉，2008 年，壓克力 布本，39 1/2 inches diam./100 cm diam

日本繪畫方面有很多像高野綾(Aya Takano 1976-)這樣的繪畫方式創作，畫面中的人物角色還存在者動漫的感覺，其時只是想表達很平凡的生活或小敘事。

「不仰賴制度、自己決定生活方式等一般大眾的立足點」<sup>9</sup>。

回歸到我的創作上，這些日本動漫畫在世界各地有很多的影響力，對於我來說，想表達的創作很簡單、平凡，畫畫不只是自己開心，也希望帶給欣賞的人愉悅自在，沒有太多看畫的壓迫感。從各種經驗和生活片段累積起來的想法，把這些容易遭人忘記的瑣碎小事連結起來，在我的創作上有非常大的幫助和意義。

---

<sup>9</sup> 同註 5

### 第三節 人物畫

肖像畫是為自己所描繪的肖像作品，而雕塑家類似的創作則稱為自塑像。我認為畫自畫像是認識自己、剖析自己的方法，從而去認識他人、認識世界。自古以來許多畫家都為自己畫過自畫像，不管是情緒好、情緒差、快樂、憂傷、痛苦，都會為自己留下一張屬於自己的「肖像」。一幅「肖像」傳達當時的喜怒哀樂、悲歡離合，記錄著自己的回憶。

書中提到：「顯然不足以勾勒出一個立體、豐滿的形象。飄落在每張自畫像上的，只是他們漫漫人生中一時一地的經歷、體驗或情緒的反映。歡樂與傷痛，貴在都是他們人生苦旅中跋涉後留下的真實足跡。」<sup>10</sup>

西方繪畫傳統中的自畫像，於文藝復興時代為人矚目。當時，藝術家被視為優秀乃至卓越的個體。獨立的自畫像的出現，常與給予藝術家這種巨大肯定。這一時期亦有大量的自畫像涉及作畫者之外的他人。這其中，有贊助人，或是夫人子女。亦有藝術家在畫幅中納入友人、情人、老師、學生、模特甚至死神。每一幅自畫像都可以被視為一種表演，藝術家為其觀眾選擇一種特別的裝束與姿態，呈現一個角色。<sup>11</sup>

以下在藝術史上成功的開創自己風格的人物畫，一方面給予筆者在創作增加歷練和自信，尋求歷史上撼動人心的自畫像。

---

<sup>10</sup> 歐陽湜(1995)。《中國文化名人自畫像》。北京：中央編譯出版社

<sup>11</sup> 肖像畫：在文藝復興的義大利，自畫像被稱為「鏡中肖像」。當時的自畫像將藝術家本人描繪為紳士或淑女，而並不表現藝術家工作的情形。從 16 世紀中起，藝術家們開始選擇表現他們自己與畫架為伍，手持調色板和畫筆，支著腕杖。

荷蘭最偉大的畫家，林布蘭特(Rembrandt van Rijn,1606-1669)也是世界上最卓越的畫家之一。在他的肖像畫裡我們可以看到那雙敏銳穩定的眼睛，必定是能夠透視人心的。畫中的「眼神」是我值得學習的地方，我關心的也是畫面中的眼睛，在我的創作也是以自畫像為主，我強調眼神給人的感覺，是溫暖的、開心的。它不是一張美麗的臉孔，畫家顯然不曾企圖隱藏它的醜陋。他極懇實地在鏡中觀察自我；也就這種懇時的情懷，令人頓時忘記它的外貌之美。這是一張真人的臉孔，沒有任何裝模作樣或自負虛榮的痕跡，只流露出一位詳細檢查自己容貌，準備探討更多的人類臉部秘密的畫家所付出的滲透性凝視力。<sup>12</sup>



圖 3、林布蘭特〈自畫像〉，1655-8年：油彩、畫板，49.2x41cm，Kunsthistorisches Museum, Vienna

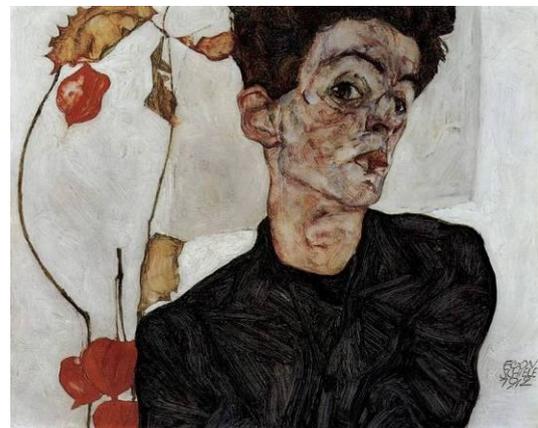


圖 4、席勒〈自畫像〉，1912年，油畫 32.2x39.8cm，Sammlung Leopold

二十世紀初期一位重要的表現主義畫家埃貢·席勒(Egon Schiele 1890-1918)，特色是表現力強烈，描繪扭曲的人物和肢體，且主題多是「自畫像」。他的自畫像如此赤裸真實地挖掘出人性中的叛逆、孤獨、與情慾，這樣的強烈風格和獨特才華，真的是如此少見。那筆者想談論席勒自畫像的部分，典型構圖和畫面來看，瘦長的身體、炯炯有神的眼睛、奇特怪異的姿勢，這似乎是它的獨特招牌。吸引所有人的目光，畫面讓人有一種不安定感，好像很痛苦、很悲傷地圍繞著他，但這就是席勒的特色和藝術家本身的生活環境相關。

<sup>12</sup> E.H. Gombrich(1997)。《藝術的故事》(兩云譯)。台北市：聯經 1997年 420頁。

日本畫家奈良美智，也是表現一個小女孩的人物畫家，不是畫他自己的外貌而是以一個小女孩的心態去創作自己內心的世界，與外在社會的環境的變化而作出這樣的繪畫表現。我以他近期的作品作論述，東日本大地震所帶來的影響，剛好要舉辦個展期間發生東日本大地震(2011年3月11日)，生死交關的緊急時刻，藝術都是第一個被捨去的。當大家開始說著「藝術可以做什麼」，奈良認為什麼也作不了；頂多只是捐錢、送些物資罷了。其實無法作畫之後，拿起鉛筆，發現以前可以畫畫有多麼幸福，就是要平凡地活著才能畫畫。

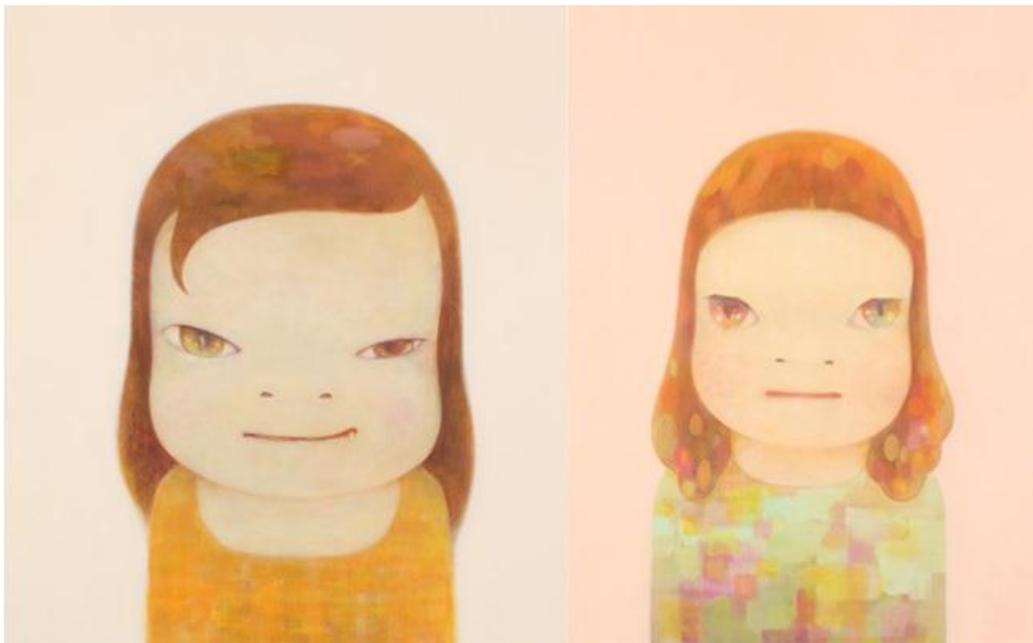


圖 6、(左)奈良美智〈我才等不到晚上〉，2012 壓克力顏料 畫布，197x182.5cm

圖 5、(右)奈良美智〈春少女〉，2012 壓克力顏料 畫布，227x182cm

2012 年的新作品開始對生命，有了更多的想法，讓人感覺到畫面更有溫度，故意未完成的層次堆疊，讓人感受到少女心中的搖擺不定，很自然的畫出自己的內在想法。

綜合上述的想法和結論，肖像不僅是代表自己的作品，也是可以給欣賞者了解藝術家的心情和思維，當下快樂、悲傷的表情可以掩飾，但肖像可以透露出藝術家的本質，不論那一種呈現風格都可以讓自己釋放，讓作品去說出喜怒哀樂，像是電影中的畫面裡的主角。



圖 7、呂小涵〈動物愛人系列-自畫像〉，2011  
油彩、壓克力 畫布，35x35cm



圖 8、呂小涵〈動物愛人系列-悲傷的臉龐〉，2011  
油彩、壓克力 畫布 35x35cm



圖 9、呂小涵〈蝴蝶結女孩〉，2012 油彩 畫布，  
35x35cm



圖 10、呂小涵〈愛人動物-向慕夏致敬花神〉，2012  
油彩 畫布，35x35cm

### 第三章 微普普藝術時代

#### 第一節 普普藝術的商業化

「大眾藝術(Popular Art)的略稱，專指誕生於現代大眾文化的圖像、記號、成品等，大膽引進繪畫和雕刻領域的現代藝術潮流。<sup>13</sup>」

熟知 1950 年代中期，倫敦藝評勞倫斯·艾洛威(1926-1990)等藝術界人士開始使用普普藝術這個詞。在 1956 年理查·漢彌頓(1922-2011)的繪畫作品中，已經出現「POP」的字樣(圖 11)。許多藝術家不約而同的運用大眾文化的形象，製作能夠產生強烈共鳴的作品。但 1960 年後隨著艾洛威轉移美國，普普藝術重心也移至美國。



圖 11、理查·漢彌頓〈什麼使今日的家庭變得如此不同，如此有魅力〉1956，油畫，26x24.8cm：Kunsthalle Tübingen

<sup>13</sup> 同註 5 頁:44-45。

普普藝術為什麼能吸引大眾所愛，原因是普普藝術所運用的媒材、形式、表現方法或宣傳手段，都非常的大眾化，大眾化這一點是很吸引人的，讓民眾覺得藝術不在是古典的、浪漫的、或抽象表現。而以平易近人的生活方式傳達藝術，以漢彌頓的作品來解釋是最清楚，畫面是現代家庭的一角，有穿著泳裝的迷人女郎、剪下的卡通片、真空吸塵器、罐頭食品、電視機和家具等，圖中還有一個男子拿著球拍，球拍上標著「普普」(POP)。

筆者對於普普藝術中重要人物之一，靈魂人物安迪·沃荷(Andy Warhol 1928-1987)，美國藝術家、印刷家、電影拍攝者，是視覺藝術運動普普藝術最有名的開創者之一。這裡我想要談的是安迪沃荷的「藝術商業化」，這和藝術創作上可以比較、討論，延伸到下一章節的「超扁平藝術」。

安迪·沃荷認為藝術與金錢掛勾，因此應該要努力把藝術商業化。他的著名作品中，有一幅不斷複製家傳戶曉的康寶湯圖案，就是宣佈資本主義生產方式的新一階段。他經常使用絹印版畫技法來重現圖象。他的作品中最常出現的是名人以及人們熟悉的事物，比如瑪麗蓮·夢露和埃爾維斯·普雷斯利<sup>14</sup>，重複是其作品的一大特色。

由藝術文化驅動商品的安迪沃荷經濟學。他的作品以及他的「工廠」(Factory)，容納了創意的共通本質：亦即時尚、藝術、電影、音樂和設計是分不開的，它們橫跨各個創意部門，並經常互動分享概念和資源。<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> 埃爾維斯·普雷斯利：暱稱貓王，(The Hillbilly Cat and King of the Western Bop)，知名美國搖滾樂歌手與演員。

<sup>15</sup> Elizabeth Currid(2008)。《安迪沃荷經濟學》(李佳純譯)。台北市：原點。

現階段的我，藝術對我來說需要經濟的後盾，但我在創作的過程中，也是很享受繪畫的過程和接觸藝術的各種領域。創作的靈感有時來自動物圖片，或借用藝術史上的藝術家圖像的揣摩，來創作出屬於我的繪畫模式。

沃荷的作品也包含卡通漫畫，在那時代剛開始是不被接受的，但是他堅持到底，最後讓他大紅大紫，藝術商業化作品一再的重複，藝術價值存在的讓人不可思議。所以藝術沒有標準的答案與定義，每個時代下的藝術都是可以創造的。

創作上的作品商品化，我以繪畫的作品製成商品，一方面可以支持我的創作，一方面在展覽時可以達到宣傳的效果，讓來看展覽的民眾可以記住我的作品，把小小的物件帶回去作紀念，在未來的時候可以想起藝術家的作品，也可以回想起當時逛展覽的心情。

- 明信片一

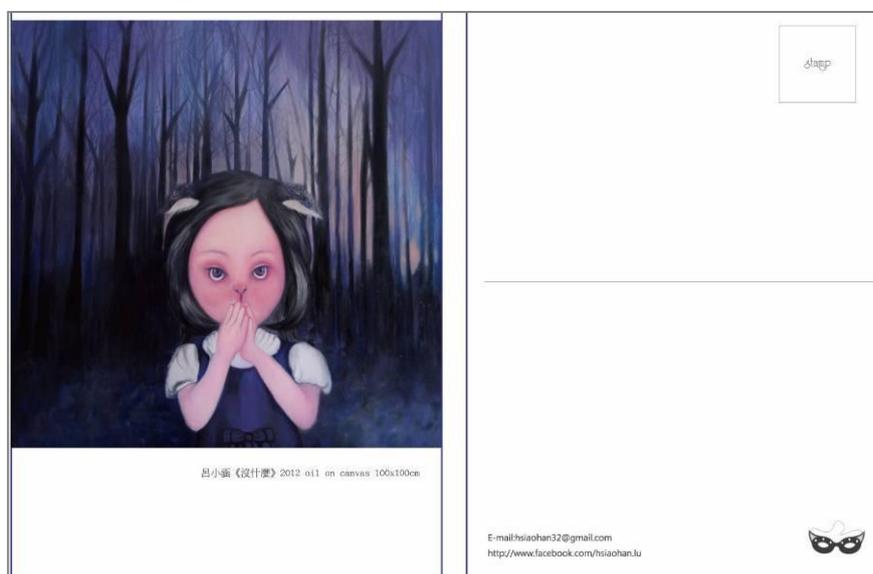


圖 12、呂小涵〈沒什麼〉，2012，象牙卡，10.5x15cm

- 明信片二



圖 13、呂小涵〈你被畫在我的眼睛裡〉，2012，象牙卡，10.5x15cm

- 悠遊卡貼

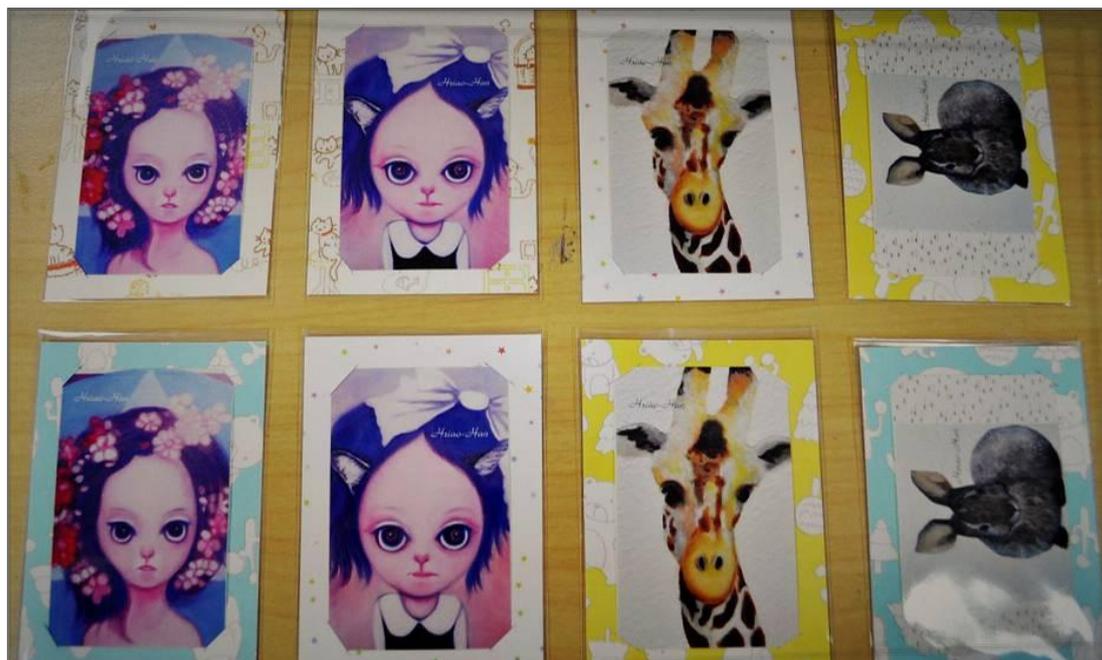


圖 14、呂小涵〈悠遊卡貼系列〉，2012，象牙卡、貼紙，7.5x10cm

## 第二節 超扁平思維與創作

超扁平藝術是當代藝術家村上隆提倡的概念。村上隆注意到大和繪、水墨畫等傳統日本繪畫，和當代的日本漫畫、卡通都欠缺遠近感，因而反向思考，認為這種平板式構圖才是日本藝術的優勢，這概念具有強烈的策略性。<sup>16</sup>



圖 15、村上隆〈I open wide my eyes but see no scenery.I fix my gaze upon my heart〉，2007，Acrylic and platinum leaf on canvas mounted on board，243x282x50cm，Brooklyn Museum

「Superflat」超扁平作為藝術的概念，創作者的商業或非商業性作品來說明「扁平」這個特質，似乎也是在意圖抹平兩者間的距離。村上隆大刺刺表示「藝術就是商業」，高調的提倡藝術商業化、他就是品牌等觀念。筆者在「Superflat」是要強調這樣的藝術作品更可以親近民眾，我的創作作品看似可愛單純童話故事般構圖，想表達不是只有外表可愛，然而我認為繪畫就用最簡單、直接的方法，繪畫出我內心

<sup>16</sup> 同註 5 【超扁平】：頁:49。

【大和繪】：亦稱「倭繪」。日本古代的繪畫。一般是指異於「唐繪」（中國畫）的、具有民族特色的一種繪畫形式。開始於平安時代（794-1185），以日本的風俗、景物等為題材，畫風清麗，富有鮮明的民族風格。對後世日本繪畫的發展具有重要的意義。現存的大和繪作品有《源氏物語繪卷》、《信貴山緣起繪卷》和《扇面寫經》等。民國 101 年 9 月 20 日，

<http://www.aerc.nhcue.edu.tw/8-0/twart-jp/keyword/3-1.htm>

最想要表達的情節。但村上隆的超扁平商業化太重，這是他個人的觀點立場，筆者認為沒有不好，畢竟創作也是要有收入的，也希望獲得更多人欣賞。

「Superflat」扁平的深度，日本流行及次文化進軍國際藝壇，像是藝術家奈良美智，作品的受歡迎程度越來越高，畫裡眼睛大大又歪斜的小女孩，有一種邪惡、憤怒的氣息，搭配無透視感的背景，卻又溫暖、調和，和奈良美智本人極為相反。在《跟著奈良美智去旅行》<sup>17</sup>紀錄片當中，期許藝術創作著應該保持純真的心，畫自己所堅持的，即使成名也和當初的理念堅持到最後。

村上隆的「藝術論」，是因為畫畫就像是在戰鬥，這一點說的很深入我心，畫畫雖然是很單純的一件事，但有時候必須做一些方法才能勝出。在《藝術創業論》中有幾個方向：

- A. 以藝術創業
- B. 藝術需要有開國精神
- C. 創造藝術價值的訓練
- D. 將才能誘發到極限的方法

在這四點論述中，我延伸四點藝術創業論所提到，和我創作上可以契合的想法，也是我創作藝術堅持的理由：

一、「不用隨便去模仿外國、不可以欺騙自己身為日本人的記憶，正因為是日本核心的部分，才必須在世界上以普遍性的表現方式呈現出來。」<sup>18</sup>不可以欺騙自己這一點就很重要，那我們台灣人的記憶是什麼，自己的記憶在哪裡，我的記憶中卡

---

<sup>17</sup> 《跟著奈良美智去旅行 DVD》：用客觀的存在感引領我們窺視奈良美智於 2005 到 2006 年在世界各地舉辦巡迴展覽的過程(真正巡迴的時間是 2003 到 2006，電影紀錄了一年多而已)。與其說是旅行，倒不如說是跟著他經歷一場創作者的創作過程側記。發行日期 2008 年 9 月 1 日

<sup>18</sup> 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。頁:153

通給我童年生活很重要，到了現在也還是很喜歡看《海賊王》，裡面的劇情不用多說，但帶給我的精神面是非常勵志的，誰說卡通就沒營養，我可不這麼認為。

二、「在世界發現獨一無二的自己，將自我核心與歷史相對化，然後發表出來。」<sup>19</sup>看起來或許簡單，但要把自己真實的自己完全暴露出來，將自我核心轉化為作品，極需要嚴厲的心靈鍛鍊。創作獨一無二的作品，我回歸到最初「自畫像」，在我的創作當中自畫像就是代表獨一無二的作品，因為不可能完全和我長得很像的人，就算長的像或是雙胞胎，但是內心所散發出來的情感是完全不同的。

三、「發現超越自我滿足的價值」<sup>20</sup>，在音樂家裡頭，有些人會不斷更換製作人，淬鍊其各自的風格，變成自己的東西，藝術家創作的東西是「新的概念」，而製作人則是將各式各樣的要素包裝在其中。不論創新還是包裝，最重要的是熱情，對藝術熱情的心是不可或缺的。

四、「在藝術表現的世界裡，大家都懷抱著不可能實現的夢想，而不斷地在挑戰著」<sup>21</sup>，像艾爾頓·洗拿(Ayrton Senna,1960-1994)，巴西著名的賽車手，曾經於 1988 年、1990 年、1991 年三度奪取 F1 世界冠軍。洗拿於 1994 年聖瑪利諾站一場事故中不幸身亡。世界上很多人都不斷挑戰著夢想，如果不作到極限，是無法看到東西的，大家所渴望的就是那個「不可能實現的東西」，為什麼不試著衝到那裡呢？

---

<sup>19</sup> 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。頁:144

<sup>20</sup> 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。頁:149

<sup>21</sup> 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。頁:191

### 第三節 微小敘事

在之前的摘要當中我以初步解釋過微普普藝術的定義，現在要談論微普普在我的創作過程中記錄下來的微小敘事。<sup>22</sup>

在 2007 年藝評松井綠提倡的概念。概念是嘗試為新時代的藝術傾向，找出「組合從各種經驗和資訊蒐集而來的斷片，構築獨特的美學和行動風格」，以及「為了賦予落伍的物品、遭人遺忘的場所、平庸的消費財等嶄新的使用之道，而打造的遊戲或狀況，能夠為煩悶無聊的日常生活賦予意義，喚醒新社群的意識」。<sup>23</sup>這樣很普通、微小、平凡、容易讓人忘記的瑣事，在筆者的繪畫過程中是很重要的一環。不開心的時候就生氣，難過的時候就哭泣，快樂的時候就大笑，這都是內心裡感觸，讓我在創作時更容易進入畫畫的氛圍裡。

「微普普」的概念其實可說是「大眾藝術」的進化形。在不斷的「全球化」的當代社會中，重視個人體驗、而非體系價值觀的想法，也適用於許多海外的藝術家。在筆者的微小敘事角度下，都是一些日常生活的片段和經驗分享，希望將自己的作品感受他人，前提是作品能感動自己，以藉由藝術來傳達情感是一種媒介。

人因為具備了語言所發意思之能力，便能知道全人類在意思範圍內為他所做的所有事情，又能藉著了解他人意思的能力，加入別人的行為裏頭，而傳達自己所有的意思於當時和後世；也可說人因為具有藉藝術以感受別人情感的能力，便能在藝術的領域裡得到全人類所經過的情感，並且也能把自己的情感傳給他人。<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> 【微小敘事】：1980 年代「大敘事的終結」，以無數的「微小敘事」取而代之的社會文化狀況。

<sup>23</sup> 同註 5

<sup>24</sup> Lev Tolstoy(1989)。《西方經典叢書 7》(耿濟之譯)。台北市：遠流 1989 年 64 頁。

全人類生活中都和藝術行為有關，不論是唱歌、演戲、生氣，修飾房屋、穿衣裝飾，都是藝術的行為。我們所稱為藝術的並不是全人類傳達情感的行為，卻是那一種從整體分出並且予以特別意義的行為。

從我創作微小敘事當中，我可以發現我自己的喜好、情緒、思維邏輯，讓自己在生活當中尋找靈感，以描寫平淡天真的生活，再微小的敘事情節，都可以打動全人類的心。



圖 16、呂小涵〈微小普普-自畫像系列〉,2012,油彩·壓克力 畫布·22.5X15.5CMX10

## 第四節 動物們

什麼原因影響人類無法對各種動物一視同仁？同樣是瀕臨絕種的動物，熊貓為何比娃娃魚受到更多關注？虐待動物的兒童，長大後會變成暴力分子？將海豚用來治療自閉症患者，是否合乎道德？把心愛的寵物囚禁在自己家中是對的嗎？

為什麼我們喜歡這些動物、卻不喜歡那些動物？一派說法認為如同嬰兒般的大眼睛將引發我們的父 / 母愛並心生保護的衝動（善待動物組織〔PETA〕曾從事名為「拯救海中幼貓」〔Save the Sea Kittens〕的反釣運動）根據研究顯示，人類的大腦對於動物及無生命物體這兩種不同類別物體概念的訊息處理並不相同。<sup>25</sup>

筆者的作品中出現重要表現就是動物，人和動物有些奇妙的衝突、矛盾或是憐愛，許多人都會養狗養貓、魚類鳥類等，基本上這些都是屬於較接近人們的心靈，可以溝通訓練，或是易於照顧飼養的。在創作中我以鹿為主，接著畫了豬、兔子等動物。在繪畫中，我想強調動物的眼神，觀察動物的方式可以先看牠的眼睛，其實和人類一樣，眼神是可以讀出他想表達的方式之一。

媒材創作表現，材質上有一些變化，加入了壓克力來打底、做基底層，動物系列當中故意把壓克力的白色顏料堆積厚重，刻意留下刮痕、肌理，和前景形成一種對筆作用。完美精緻的前景，背後的刮痕讓作品更有一些想像的空間和效果。

形式的構成原理是調和，以相同、相似或類似性質的形狀、色彩或材質，相互配合在同一表現題材上，雖有某種程度上的差異，但仍產生融合的感覺。如果一件作品不調和的話，就是作品中充斥太多的元素，組織結構會散漫，易令觀者心理產生緊張混亂的感情，以致使作品變成髒亂無秩序美可言，如能整理出具有優勢主調，

---

<sup>25</sup> Hal Herzog(2012)。《為什麼狗是寵物？豬是食物？：人類與動物之間的道德難題》(彭紹怡譯)。台北市：遠足文化。

就能把互相競爭而產生的對立和緊張的感覺元素統一起來，達到視覺調和的效果，令人有舒適的美感。



圖 17、呂小涵〈動物愛人系列〉2011，壓克力、油彩、畫布，35x35cm (依場地而排列)



圖 18、呂小涵〈卡漫小動物〉2012，正圓 油彩、畫布，40cm 正圓

## 第四章 愛人動物的世界

### 第一節 瑪格麗特、白雪公主

十七世紀宮廷畫家維拉斯奎茲(Diego Velazquez 1599-1660)，畫過瑪格麗特公主從三歲到八歲的肖像畫，同時也成了公主的成長紀錄。這一章節我所要講，從古至今公主有各種不同的風貌和代表作，我分析維拉斯奎茲畫的公主不同時期的代表。

- 1653-1654 年

此幅為穿著玫瑰禮服的瑪格麗特公主。當時三歲的公主很喜歡玫瑰花，據說晨間時，小小的公主經常到花園去摘取玫瑰花引喻著幸福。她所穿著禮服鑲著黑色的花邊，那是當時西班牙婦女流行的裝飾。

- 1656 年

此幅為穿著白色禮服，氣質典雅的瑪格麗特公主，此畫作大約與“侍女圖”同一時期，除身著傘狀襯裏外，上身大領披肩裝飾更強調了纖細腰圍，襯托出淑女的風範。

- 1659 年

此幅為身著華麗藍色絲絨禮服，臉龐輪廓分明的瑪格麗特公主。這種禮服是要費很多布料，在以樸素穩重為主旨的西班牙宮廷，穿著這種流行服飾是奢侈的行為。但是此幅畫是當時八歲的瑪格麗特公主的相親裏；按照雙方約定，此幅畫完成五年後，公主十三歲就必須嫁到奧地利。

同時，畫中左上角的大鐘象徵著行為的規範，所以可以了解此幅作品是依據傳統風俗畫所繪的肖像畫

- 1660 年

此幅為身著華服，楚楚動人的瑪格麗特公主。對西班牙王室來說，當時是虔誠的天主教徒要求相當嚴格，所以在宮廷的婦女經常被告誡要守傳統，要遮住胸部和胳膊，不可隨意露出肌膚。此幅作品正確來說是委拉斯蓋茲與其弟子馬索（兼女婿）同時完成。



圖 19、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1653—54 年，油彩、畫布，維也納藝術史博物館



圖 20、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1656 年，油彩、畫布，127x107cm，維也納藝術史博物館



圖 21、委接斯蓋茲〈瑪格麗特公主〉，1656 年，油彩、畫布，維也納藝術史博物館

在 2009~2012 年間我所創作的議題關於「公主」，是強調人性裡面會住著小公主、小王子的內心，是隱約存在的，而筆著想傳達自己內心的「公主」模樣。大部分七、八年級生的一些症狀，年輕世代的草莓族、公主病，訴說這世代的年輕人禁不起考驗、磨練。但其實這些病徵並不是每個人都會發生，還是有很多會堅持到最後，努力踏實的人才。2009 年創作白雪公主系列，以白雪公主為造型出發，表現手法是輕柔的姿態，與手勢展現了患有「公主病」之人常常犯的通病，似乎是禁不起風吹日曬，情緒不易自我控制，易怒，容易被物質條件影響情緒。筆者將原本的卡通圖像經過自我創作詮釋，創造出嶄新符號，自身的卡漫經驗，轉而將熟悉的品味帶入創作中。特色為扁平的空間、鮮明的主題和主角、追求是覺的刺激、不具深度、讓畫面自己訴說企圖。



圖 22、呂小涵〈公主病系列 1〉2009，油彩、畫布，91x65cm



圖 23、呂小涵〈公主病系列 2〉2009，油彩、畫布  
130x97cm



圖 24、呂小涵〈公主病系列 3〉2009，油彩、畫布  
116.5x80cm

## 第二節 鹿與女孩

對成功的渴望及堅信，造就了藤田嗣治的不凡際遇；「有人預言我會成為日本第一畫家，但成為巴黎第一才是我真正的希望」，他如是說。<sup>26</sup>

對於藝術不斷追尋的藤田嗣治(ふじた つぐはる 1886-1968)，積極地接觸西方繪畫的各項元素，我們不難在他的作品中發現他偏愛創作的主題為人像、風景、室內景物畫及裸女。縱使這些主題的組成元素，以及表現手法大同小異，但成品卻大異其趣。從 1921 年起直至 1926 年，藤田嗣治每年於秋季沙龍都會展出至少一幅相關作品。另外，這些油畫作品的創作時間也正好是畫家極力研究裸色與畫面起伏的時期，這也是使他得以更深刻地思考無色彩(即黑與白)與畫作本身的關係。

在筆者創作的元素裡和藤田嗣治有者相關性，藤田嗣治〈貓與女人坐像〉(圖 25)和我作品〈鹿與女孩〉(圖 26)相同點都是人和動物的情感，貓在藤田嗣治的創作中是很重要的角色，他描繪了很多自畫像和貓在一起的空間裡。筆者故事裡鹿可以給女孩溫暖給予安慰，畫面色彩、線條單純統一調性，畫面中女孩這在和這隻鹿說者悄悄話，是我們在夢裡或是在繪畫空間可以彼此溝通。

筆者曾經在綠島旅行中，與梅花鹿有近距離靠近，動物都有種怕陌生的感覺，只要陌生人靠近都會極為不安定感，但是那裡的梅花鹿是飼養中的，早已經習慣人們的感覺，我去靠近鹿的時候它給我的眼神時迷惘的，好像泛著淚光或是想要傳達我們什麼，但其實我什麼也都不知道，只有一種它好可愛好興奮的心情。到了夜晚，我們在綠島的旅途中，這時看到野生的梅花鹿，離我們三十幾公尺遠，但是手電筒照過去還是可以看得很清楚，最清楚是它們的眼睛，它們的眼神散發出微微的光芒，帶著攻擊與疑惑的狀態迎接旅行中的人們。屬於存在兩種不同情況的鹿，給我

---

<sup>26</sup>何政廣主編／鄧聿繁、朱燕翔 編譯。(2012)。《藤田嗣治:巴黎畫派代表畫家》。台北市：藝術家。

非常不同的想像，我把這些我所經歷過的旅程記錄下來，讓我的創作有更多生命的色彩。



圖 25、藤田嗣治〈貓與女人坐像〉1923，油畫、畫布，114x77cm，鹿兒島市立美術館



圖 26、呂小涵〈鹿與女孩〉2013，油彩、畫布，120x120cm

### 第三節 溫室

溫室，又稱玻璃溫室或暖房，是一座專用作種植植物的建築物。它的建造物料是玻璃或塑料，溫室會因太陽發出的電磁輻射而加熱，使溫室內的植物、泥土、空氣等變暖。在創作上，我想利用這些概念繪畫出大自然和溫室之間的微妙關係。

這次創作上新加入的元素是「玻璃屋」，房子是休息居住、可以遮風避雨的地方，背後會有哪些我們看不見的，而玻璃是透明的，可以看見裡面的任何東西，但我並沒有把玻璃透明化，玻璃屋是可以有私密空間的時候，讓背後隱藏遐想的空間。

動物和人之間的關係是我一直關切的話題，地球上所有的人、動物、植物等生命，給予我們看世界的自然互相和諧變化。彼此之間不再孤獨、寂寞，達到一種共存和撫慰心靈的作用。



圖 27、呂小涵〈溫室計畫系列 1〉2012，油彩、畫布，40cm 正圓（依場地而排列）



圖 28、呂小涵〈溫室計畫系列 1〉2012，油彩、畫布，40cm 正圓 (依場地而排列)



圖 29、呂小涵〈溫室計畫系列 2〉2013，油彩、炭精筆、畫布，40x40cm (依場地而排列)

## 第四節 我的夢

法國文豪普魯斯特在《追憶似水年華》中寫道：「所有的記憶，就像是掩埋低窪墓地的沼澤，也像是廢墟裡混濁的水，世上所有的記憶，只有留許多瞬間與事件。」

27

記憶的瞬間帶來可能是極度欣喜，也可能是憂愁的嘆息。筆者將所記憶的夢記錄下來，讓我的畫面故事有者和我一樣的夢，好像會發生的場景但又讓觀賞者創造更多想像空間。

「我畫我過去所見的」<sup>28</sup>這句話真正的涵意：記憶之作，也是針對記憶中失去的事物一種補償性作法，過去所見的也可能是在夢境裡，所以過去所見不管真實與虛實，都是創作者本身的經歷。(圖 29)畫面中出現的女孩和鹿他們互不認識，但正一起漂流著小河中，不知漂流的終點在哪裡，但是漂流的過程中彼此互相關心，如今的社會現象是陌生人彼此互不幫忙，看見有意外事故發生，反而裝作沒看見的走過去，社會上正缺乏一種彼此互相關懷與互助的心。

另外，關懷是一個過程，在此過程中，人會與他人產生聯繫，關係得以發展，而透過彼此信任，關係的品質會改善而且深化，友誼也會隨之出現。不論是父母關心他們的小孩、老師關心學生、心理治療師關心他的病人、或先生關心妻子，都具有同樣的模式。

關懷的行為落實在生活裡，可以為他的價值觀和日常活動建立起秩序，因而他的生活會有一種穩定性出來，他能夠在這個世界上「就定位」(in place)，不會四處漂泊、沒有歸宿。他能夠活出自己人生的意義。<sup>29</sup>

人生就是要適當關心別人，以及接受別人的關心，找到屬於自己的「就定位」。

---

<sup>27</sup> Marcel proust(2010)。《追憶似水年華》(李恆基譯)。台北市:聯經。

<sup>28</sup> 何政廣(1996)。《北歐表現派先驅孟克》。台北市：藝術家。

<sup>29</sup> Milton Mayeroff(2011)。《關懷的力量》(陳正芬譯)。台北市：經濟新潮社。



圖 30、呂小涵〈我的夢〉2013，油彩、炭精筆、畫布，50x100 cm



圖 31、呂小涵〈夢中之鶴〉2013，油彩、畫布，116.5x90 cm

## 第五節 如果我留或者我應該去

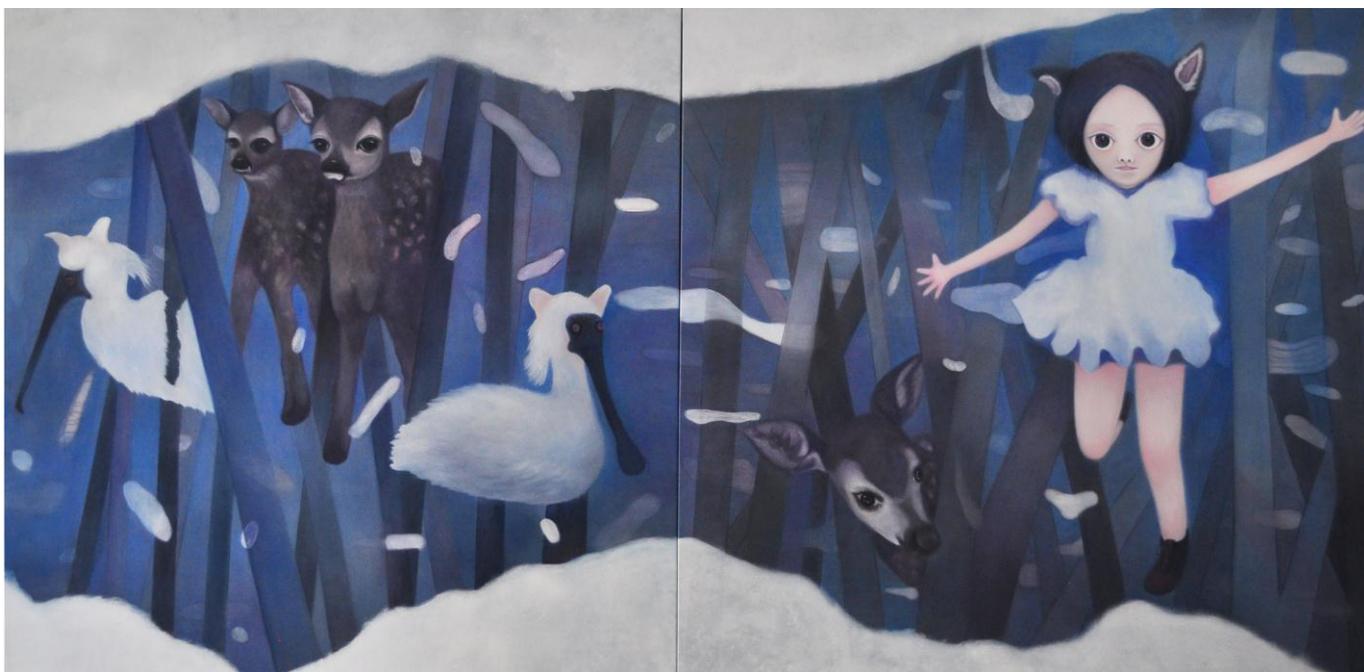


圖 32、呂小涵〈如果我留或者我應該去〉2013，油彩、炭精筆、畫布，50x100cm

我哼著歌，歌詞裡彷彿埋藏著詳細的指引，埋著一張音樂地圖。這張地圖可以帶領我到該去的地方，也能告訴我如何抵達。<sup>30</sup>這句話是《如果我留下》書裡的一句話，這本書是在說女主角米雅本來在一個完整溫馨的家庭裡，在一場車禍當中全家人都意外走了，剩下她生命垂危，「另一個自己」卻脫離了軀殼，眼睜睜看著她殘破的身軀被送進加護病房，她開始懷疑自己是否有力氣面對未來的孤獨與漫長的復健。

我所創作的〈如果我留或者我應該去〉(圖 32)，雖然和米雅所面對的困境是不一樣的，但是強調「如果我留下」的抉擇，說明我們在處理狀況時候，很多事情必須二擇一，想要對自己的夢想去完成，夢想又必須迫於現實的無奈的時候，如過留下好還是應該去呢，這是創作的精神，透過繪畫去表達屬於這個世界的我。

---

<sup>30</sup> Gayle Forman(2010)。《如果我留下》(林師祺譯)。台北市：皇冠。

## 第五章 結論

以前的創作方式，想到什麼就直接的畫下來，有靈感的時候創作動力源源不絕，難免缺乏靈感的時候苦惱而憂心，所以作品上沒有延續性，而心情也和創作的瓶頸起起伏伏。藝術創作需要一辈子的時間甚至超越一生，過程中嚴格要求自己，不靠運氣或要求一時之快。

創作過程中，不斷學習、不斷思考與尋求解答，也需要累積人生經歷，走出去看看社會、看看大自然，接觸世界每個不同的面貌，從中吸取靈感與放鬆身心靈。創作是為了什麼？為誰而發生？尋找什麼樣的真理？這是在現階段和未來都應該更要去重視，藝術為什麼而活，或許有時可以很單純的去揮灑，但是單純的發生而對於藝術的價值似乎又太少了，這之間的過程是一個很重要的學習，要敏感謹慎創作還是隨遇而安的揮灑，我似乎偏向謹慎小心，所以未來在創作上要放的開。

研究「微普普」藝術，那種簡單、單純，重視個人體驗、而非體系價值觀的想法，從很微小的敘述開始進行，從自身周遭開始討論創作，這個階段性的研究與創作，在藝術生涯中很珍惜與寶貴，未來的發展與空間有無限的可能，不去侷限自己的任何發展可能，把握當下現有的資源發展到極致。平常工作室就是家裡的頂樓，所以我可以很自由的時間去創作，但也因為這樣很多雜事而分心中斷創作，或許在未來可以有更好的改進辦法。

《愛人動物》的研究成果和創作作品發表於「愛人動物-呂小涵個展」，在東海大學藝術中心展出，於民國一〇二年六月十七日至六月二十二日展出近三年的成果。還有很多是不足的地方須學習、增加更多實戰經驗，能讓自己在創作之路有更多的新面貌。

## 參考文獻(依筆畫排列)

### 一、書目

- E.H. Gombrich(1997)。《藝術的故事》(兩云譯)。台北市：聯經。
- Elizabeth Currid(2008)。《安迪沃荷經濟學》(李佳純譯)。台北市：原點。
- Gayle Forman(2010)。《如果我留下》(林師祺譯)。台北市：皇冠。
- Hal Herzog(2012)。《為什麼狗是寵物？豬是食物？：人類與動物之間的道德難題》(彭紹怡譯)。台北市：遠足文化。
- Lev Tolstoy(1989)。《西方經典叢書 7 藝術論》(耿濟之譯)。台北市：遠流。
- Marcel proust(2010)。《追憶似水年華》(李恆基譯)。台北市：聯經。
- Milton Mayeroff(2011)。《關懷的力量》(陳正芬譯)。台北市：經濟新潮社。
- James Cahill(1984)。《中國繪畫史》(李渝譯)。台北市：雄獅圖書。
- Kuresawa Takemi(2011)。《當代藝術 關鍵詞 100》。台北市：麥田。
- Tomio Koyama(2010)。《當代藝術商機》(蔡青雯譯)。台北市：商周。
- 何政廣(1968)。《歐美現代美術》。台北市：藝術家。
- 何政廣(1996)。《北歐表現派先驅孟克》。台北市：藝術家。
- 村上隆(2007)。《藝術創業論》。台北市：商周。
- 何政廣主編／鄧聿繁、朱燕翔 編譯。(2012)。《藤田嗣治:巴黎畫派代表畫家》。台北市：藝術家。
- 郝廣才(2007)。《水蜜桃阿嬤》。台北市：城邦。
- 陸蓉之(2012)。《藝術工蜂 / VikiLuLu 遇見未來》。台北市：大鴻藝術。
- 黃海雲(1999)。《從浪漫到新浪漫》。美通印刷實業有限公司。
- 黃子佼(2011)。《Feel Arts / 一個當代藝術愛好者的隨手筆記》。台北市：大鴻藝術。
- 歐陽湜(1995)。《中國文化名人自畫像》。北京：中央編譯出版社。
- 賴譽夫主編／黃友玫、李韻柔、葉立芳、褚炫初、蘇文淑 翻譯。(2012)。《美術手帖 特集: 奈良美智回歸原點》。台北市：大鴻藝術。

賴譽夫主編／黃友玫、李韻柔、葉立芳、褚炫初、蘇文淑 翻譯。(2012)。《美術手帖 藝術家的養成基本知識》。台北市：大鴻藝術。

## 二、論文

洪雅倫(2010)。《速食消費 卡漫風—洪雅倫彩墨創作探討》。國立台灣師範大學美術研究所水墨創作組碩士論文，台北市

黃薇珉(2006)。《無所不在黃薇珉 2003-2006 創作論述》。東海大學美術系所碩士論文，台中市

## 三、電影

《跟著奈良美智去旅行》DVD ，導演：坂部康二，發行：原子映象，發行:2008 年。

## 四、網路資料

FUN ARTS。民國 101 年 8 月 1 日。

<http://nimiruru.blogspot.tw/2008/09/superflat-art.html>

重編國語辭典修訂本:教育部國語推行委員會編。民國 101 年 8 月 1 日。

<http://dict.revised.moe.edu.tw/>