


東海大學美術系碩士班碩士學位

創作論述

非關拼湊的記憶—相福凱創作論述

The Memories which are irrelevant to piecing together—
Explanation and Discussion on the Artwork of Fu-Kai Shiang

The seal of Tungshai University is a circular emblem with a scalloped outer edge. It features the university's name in Chinese characters '東海大學' at the top and 'TUNGSHAI UNIVERSITY' in English around the bottom. In the center, there are three interlocking rings and a cross symbol.

指導教授：張惠蘭 教授

研究生：相福凱 撰

中華民國一〇二年六月

謝誌

本論文得以順利完成，首先要感謝張惠蘭指導教授，在整部論文的撰寫與研究的進行給予相當多的協助與指正，亦在遣辭用句、格式與思考邏輯上給予啟發與教誨，如今論文能順利完成，在此謹致上由衷的謝意。

同時也要感謝國立彰化師範大學美術學系陳世強教授、本校朱盈樺教授於論文撰寫與審查期間，對本論文給予詳實的審閱，於其中錯漏之處一一指正，並提供詳實的建議與指教，使本論文臻於完善，在此一併致上感謝。

在此也要感謝在論文撰寫期間，多位同窗好友在創作與文字上給予的多方協助；沒有你們幫忙，或許今天這本論文將會失色許多，堪稱是檯面下的幕僚團隊。這份喜悅是屬於你們的。

感謝我的家人給予的支持與等待，讓我能心無旁騖的完成學業。時間與路途雖然漫長，能有你們的體諒，會是我最大的前進動力。

最後僅將本論文的喜悅獻給所有關心我的師長、朋友與家人，與你們一同共享。

摘要

房間，成為一個人在卸下外在形象與防備之時，還能夠包容他的所在；這樣的意象也包含家的形象投射，就如同是一個儲存空間，我們都需要這樣的場所去收藏個人的私密與隱匿，在那裏，我們試著呈現對生活的種種美好想像，也在裡面珍藏著對個人獨特的物件與某段時光。

創作的主题關注著房間中因為人不斷堆疊的痕跡，源於自身經驗對於曾經存有而消逝狀態的事物與記憶痕跡有深刻的理解與想像。研究目的希望藉由「房間」的命題與定義中，從自身生活經驗切入，顯影「自己的房間」與「房間中景物變化」兩者共同陳述的生活痕跡段落；推盤拼圖的形式與其性質，在畫面上可自由地移動、重組。在這樣連續與非連續的畫面敘事上，加深了關於記憶的缺損的不完整狀態，如同被打散後難以回復的拼圖，在與觀者的直接接觸與遊戲性產生的過程間，建立出不同於常態的連結與觀看經驗，進一步回溯觀者本身的記憶缺損與經驗彌補的狀態。

第一章闡述創作者研究之動機與目的，以及研究內容之範疇為概括；第二章以創作者本身的背景、脈絡與關注主題之間演變與發展作為討論；第三章則自所發展作品之核心題旨以及形式與其呈現的分析；第四章為研究主題所發展一系列作品的風格整理，陳述作品發展間的關聯性；第五章是為本論文計畫之總結呈現，就創作發展的完整性與未來的預期可能性作一結論。

關鍵詞：房間、痕跡、推盤拼圖、遊戲性、記憶的缺損

Abstract

A room is the place where a person can still be tolerated after he/she unloads the external image and defense. Such imagery also includes the image projection of home; similar to a storage room, we all need a place like this to store up our personal secret and privacy. We try to present all kinds of beautiful imagination towards life there, and it is there that we treasure up some items or some lovely time which are specific to us.

The topic of the creation paid close attention to the continual accumulating traces in the room from people. The idea was from my personal experience about the deep comprehension and imagination to the things and the memory traces that once existed but disappeared now. The goal of this research was to find out the mutual life traces in the past which were both shown in “my own room” and “the views changed in the room” by the topic and the definition of “room”, cutting in with my personal experience. The form and character of puzzle itself allowed people to move and to reorganize freely on the image. The incompleteness of the missing memories was deepened, like the puzzle which was broken up and was difficult to be recovered, through the narration of continuous and discontinuous images. The abnormal connection and observation experience was established during the process of direct interaction with viewers and the generation of playfulness, and further recalled the missing memories and the experience compensation status of the viewers.

Chapter one is the introduction of the research motivation and goal from creator; Chapter two is the discussion of the changes and development among creator's background, network and the topic; Chapter three is the analysis of core topic developed for the artwork and its form & presentation; Chapter four is the style collection of the whole series of the artwork created with research topic, and the discussion of the connection among artwork development; Chapter five is the conclusion of the research, and it summarized the completion of the creation development and the potential of future expectation.

Keywords: room, traces, puzzle, playfulness, missing memories

目次

謝誌.....	I
中文摘要.....	II
英文摘要.....	III
目次.....	IV
圖表目次.....	VI
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究內容與方法.....	3
第二章 敘說此地的種種.....	7
第一節 記憶中的色彩緩流.....	8
第二節 曾在那空間的瞬間.....	12
第三節 消逝的記憶、獨特的物件.....	15
第三章 拼圖・房間.....	17
第一節 畫面構成的合理性.....	17
第二節 被解剖的地圖.....	18
第三節 手之間拼湊的遊戲.....	19
第四章 那些房間們.....	21
第一節 一場敘述的開頭.....	23
第二節 推移與互補，在不斷變動的方框.....	26
第三節 私有的展現，一場蒐藏的表達.....	29
第四節 邊界的顯現與消退.....	31
第五節 從前行到折返的定點.....	35

第五章 結論.....	38
參考文獻.....	41

圖表目次

表目次

1. 創作研究步驟.....	6
----------------	---

圖目次：

1. 《桌後的窗》作品圖.....	9
2. Paul Klee，《突尼斯近郊的聖日耳曼》.....	10
3. John Spilsbury，Jigsaw puzzle.....	18
4. 拼圖·房間展場實景，參觀者與作品互動實況.....	19
5. 蒐藏破碎展覽一景，推盤拼圖作品的展示狀態.....	20
6. 《那些房間》，作品圖.....	23
7. 《那些房間》，作品局部.....	24
8. 《那些房間》，作品局部.....	24
9. 《那些房間》，展覽現場一景.....	24
10. 《那關於房間的註記》作品圖.....	25
11. 《隨著手記下的事》，作品圖.....	25
12. 《拼湊，屬於你的蒐藏》，作品圖.....	26
13. 《拼湊，屬於你的蒐藏》作品局部與結構圖.....	27
14. 《拼圖·房間》展場一景.....	28
15. 參與展覽民眾與作品互動 杜怡萱攝影.....	28
16. 《記憶中的遊戲》，作品圖.....	29
17. 《記憶中的遊戲》，局部圖.....	29
18. 《記憶中的遊戲》，局部圖.....	30
19. 《遊戲，在回想的邊界上》，作品圖.....	31

20.	《遊戲，在回想的邊界上》，局部.....	33
21.	《遊戲，在回想的邊界上》，局部.....	34
22.	《遊戲，在回想的邊界上》，局部.....	34
23.	《一個熟悉的地方》，作品圖.....	35
24.	《一個熟悉的地方》，作品圖.....	36
25.	《一個熟悉的地方》，作品局部圖.....	37

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

一、 研究動機：

處在這個快速變動的時空下，空間的變更、位置的遷徙，移動已經是我們現代人習以為常的動態，從一處到另一處，是位置的轉換也是階段的轉移，過程中，我們收起了一些物件與時刻，也遺忘了那些不甚清晰的畫面；一個人的生命經歷也就是在這些增加與衰減中展開各自的圖面，倘能細觀這些增減的痕跡，在之中可以建構出關於這個個體的生活狀態圖象，這成為一個回溯的過程，而在這過程裡，就如同在一個散亂的書閣中，一本本拾起，重新歸回原位，或是翻開細繩標註的書頁，再次細讀那深刻的段落與篇章；「收藏生活中的痕跡」的念頭在這時躍入腦中，成為我創作動機與初衷。

以獨立個人房間為主要居所的狀態是為現代多數人的生活形式，生活的場域逐漸化約為單獨各異的獨立隔間。而獨立的生活空間成為保留個體私密性的，屬於自身的活動領域。當外在時間與空間已然壓縮為多個片段，所觀看的風景亦被窄縮於單一場域。我將觀察範圍集束在「房間」，企圖從中觀察研究前段所述「生活中痕跡」在房間這一處所中堆疊、消抹與人狀態的變化；藉此點出房間作為一個生活中時空的核心位置所收納的種種細微事物，與其相銜接的生活狀態之間的關連與影響。從「房間」的命題與定義中，根基於自我的生活經驗與觀察，以此去結構「自己的房間」與「房間中景物變化」兩者共同陳述的生活痕跡段落；並在研究過程進一步提出由過去時間、記憶建構出的重現場景中生成的缺損與無可彌補，此曾有的存在已然逝去，留下的缺塊並不全然是一無所有的空白，究竟是自我意識以想像與憑空塑造將之補足；抑是缺損的場景投射到真實場域中相互揉合成為另一種生活痕跡的累加，是我想要加以研究的命題。

二、 研究目的：

以自我的日常生活經驗與家屋中，「房間」此一場所之間的互動常態與關連作為觀察對象。做為不同家族個體的集合點，家屋之中依照使用狀態被約略區分為公領域與私領域，我所觀察的部分專注於私領域的摹寫與討論。從個別成員的房間中得以窺視關於她／他本身的精神狀態與經驗，而「房間」本身意義亦可引伸為廣義的收納空間，唯獨不同是關於其個體的經驗、思想與記憶；我將之視為個人的紀念狀態的保藏所在。這個房間，不僅具備實質的空間，更從中容納人生活其中產生的情感、溫度、身體與詩意。承載個體對其生活的歸依感，更陳述著一個人的記憶與過去，是其思想與存在感的實現所在，這所在呈現的風景消長，也間接透露了處在其中人的變化。

本論文研究目的為從「房間」的命題與定義中，以研究者自體的生活經驗為切入點，由所發展一系列作品中討論以具有特殊意義之物件回溯已不再存有的過去時空，展現過往記憶軌跡中，某些時刻、場景中埋藏的生活痕跡。

顯現某種時間空間斷片間的連接，從中勾勒潛藏記憶中的生活痕跡片段。期望藉由創作計畫的進行將個人關注與討論的觸角加以延伸，擴及周遭環境，促使觀者進行對於空間記憶的探尋與生活片段的軌跡拼接。

第二節 研究內容與方法

一、 研究內容：

本文研究的範圍以自 2010 至今的創作作品為研究主體，透過對「房間」主題的繪畫創作，探究關於個人收藏的物件反映出過去時光的獨特性與不復追回的記憶真實，進一步討論關於記憶的缺損狀態下，經過拼連重構而出關於過往時空的想像。

房間，成為一個人在卸下外在形象與防備之時，還能夠包容他的所在；這樣的意象也包含家的形象投射，就如同是一個儲存空間，我們都需要這樣的場所去收藏個人的私密與隱匿，在那裏，我們試著呈現對生活的種種美好想像，也在裡面珍藏著對個人獨特的物件與某段時光。對於過往記憶的探究一直是我感興趣的命題，創作的過程關注著房間中因為人的生活而不斷堆疊的痕跡，源自我本身對於缺少單獨私密空間的渴望，因而對於曾經存有而消逝狀態的事物與痕跡有深刻的理解與想像。研究目的希望藉由「房間」的命題與定義中，從自身生活經驗切入，結構「自己的房間」與「房間中景物變化」兩者共同陳述的生活痕跡段落；而漸次加入關於記憶的追尋，以及過久的記憶缺損而成模稜兩可的狀態。我在創作過程中隨著回溯的脈絡找出陳藏已久的片段，隨著找回這些畫面、物件，隨之而來是連結起更多的缺損與不完整；而以繪畫的敘事手法，伴隨物件化的拼圖展示形式，在這段創作過程中將記憶還原轉化為另一種錯置與超現實，從中說明了我對房間以及個人物件以如何的微觀角度進行研究。以在觀者面前展現我所體認的看似連接卻又碎散的記憶空間圖像。透過平面繪畫的形式呈現一方面呈現平靜、溫暖且安全的美好形象，卻進一步回述已不復存在的空間假象，顯現某些時空切片的連接，從中勾勒潛藏記憶中的生活痕跡片段。

二、方法與步驟

由開始的平面繪畫作品逐漸發展為現在的推盤拼圖呈現的發展線性過程作為本次的創作研究方法。以繪畫本身，去重塑我過去自身生活經驗。創作以房間作為命題，來自記敘生活中變化軌跡，及時間更迭下產生種種掩蓋於表層下變化的關注；在自己的經驗中，搬家一直是個鮮明的記憶，每一次的遷移，都成為一次回想那曾屬於我的空間的標記點。在畫作中，每件作品展現的景象都是過去我曾居住其中，而如今已散失的屋內風景，繪畫在此時成為一種還原過去時間點的媒介—我並非以此進行重現，而是收藏著過去更迭下潛藏的記憶痕跡。

我在研究過程中初步以單純的平面繪畫作為研究方法，在敘述「收藏過去時刻」與「現實生活場景」兩者連結下堆疊出的生活刻痕；在記憶空間的建構上與對色彩的使用援引了如克利等人對色彩與結構的研究討論。此時我試圖單純圖像去架構出一個處於記憶中的空間形象，去呈現關於個人記憶序列的並置與交錯。

後續的研究上，為呈現記憶狀態所呈現出的變動與缺損意象，也為能從平面繪畫上增加可能的表現性，從增加趣味性與互動性著手，而在拼圖以及相關的童玩與益智遊戲中汲取到養分；起初我採用推盤拼圖的樣式與畫作結合，推盤拼圖本身與身體的互動與玩賞性，與其本身為了移動而需要缺塊的狀態，產生一個不同之前我使用的觀看方法。加深與參與者之間的遊戲性與互動性，進一步帶領觀眾深入作品去理解關於記憶畫面的重構與拼組。

在推盤拼圖之後，作品嘗試在畫作與物件的型態中找到一個適當的平衡點，使圖像中的物件能持有原本形貌，進而加深此類物件形象的重要與獨特性，並討論由物件指向記憶中某一段特殊時間，呈現記憶中故事能被再次回溯的表現可能性。這在這段時間中我大量使用機具將畫作切開製作成木頭拼圖，而在切割過程中保留畫中主要物體的輪廓；在展示手法上則運用到空間上的推移與拆散後再重

製的等等嘗試，由這些展示方法來切入與記憶的散亂與重構狀態的討論。而當遊戲性被帶入作品之中，與群眾的互動與影響被帶入創作與研究的考量範圍。便試圖在作品的討論上能產生關於公共共有記憶的關注與討論，後期則以對我個人具有獨特意義的南機場公寓作為討論主體，其本身保有一定程度的歷史與當地住民生活的紀錄，且正處於拆遷與更新的留存與否的當點。在進行後續研究中，我援引了部分實地勘查的方法，在走訪中進行攝影與手繪製圖來記錄，並運用至作品中，期望能由此打開共同的記憶景物的保留與自身歷史脈絡重要性的討論。

前述所提的創作進行方式即成為本次研究中作品的形式。為了在進行整體研究的架構中能夠準確的掌握作品與研究論述之間的關聯，便定立出如下的研究過程與步驟，以期在後續能因應流程來完成由「房間」所開始，而不斷延伸到「老公寓」這之間的作品形式與論說敘述的架構，並以此為論文的基本撰寫與編述流程。

本論述中所採取的創作研究步驟如下圖所示

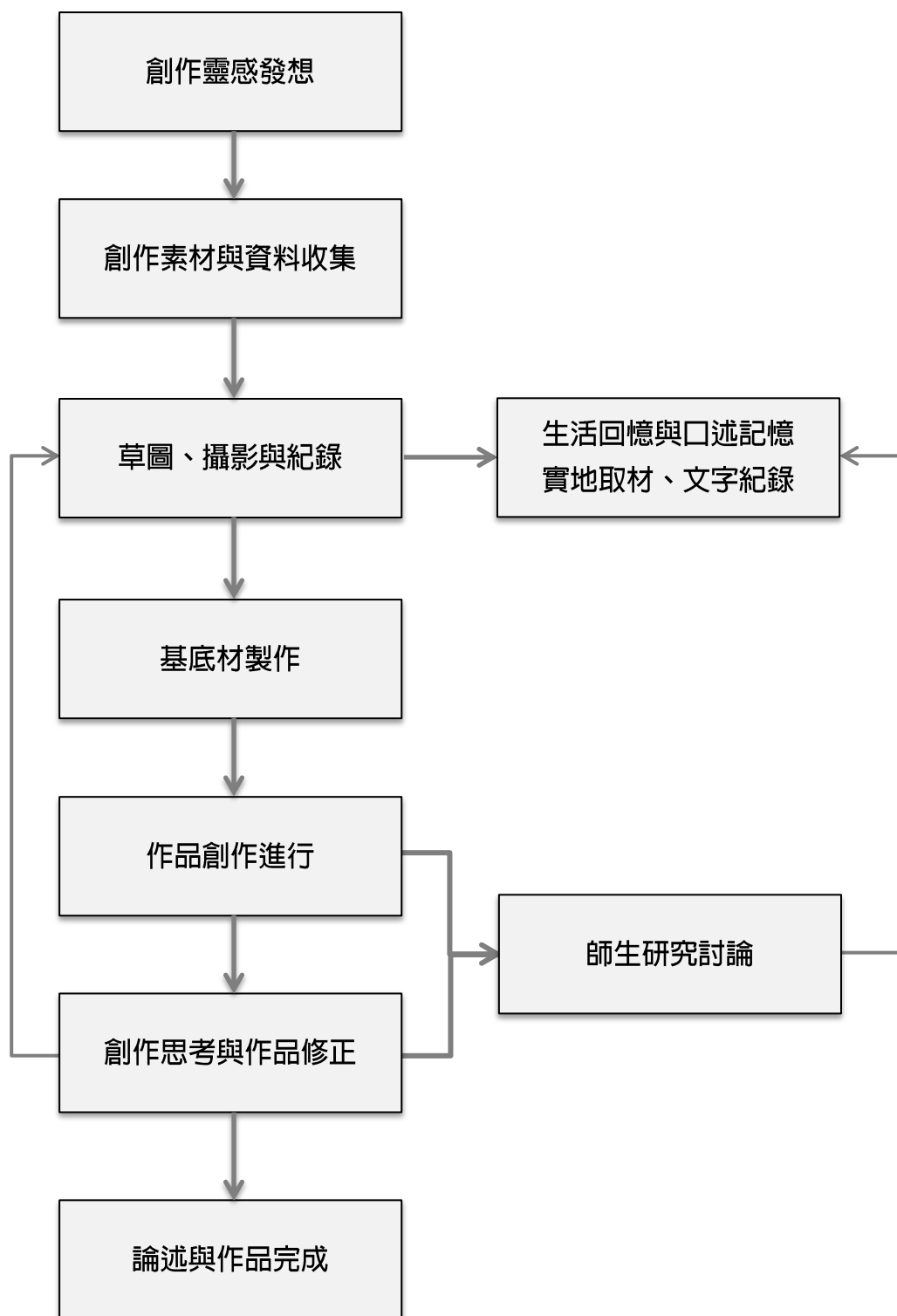


表 1. 創作研究步驟

第二章 敘說此地的種種

我的創作脈絡一直圍繞著事物消逝與留存的討論，而以繪畫作為呈現的手法，當構圖的思考轉換到手部的動作上，我無法確切的陳述腦海中那個風景的細節，此時記憶的缺損成為了實質上的缺損，當其反映到作品的呈現上，轉變為似是而非、曖昧不明的景象：看似完整卻是只用兩腳站立的桌子、收束垂下的窗簾成為書架的一部分、本是窗外的景物越過牆面在同一軸線上並存…這些畫面中空間的重疊與穿透，成為我在檢視過去記憶，自然而然地將過往的時間印象與現在的空間生活經驗融合而為一種補足，彌補了曾經對象物的形象。

以生活中的痕跡做為探究的對象，我將觀察角度意識從自身切入，從中分析以生活之中難以言語名狀的種種跡態與經驗；並以繪畫記敘這些經驗訊息的沉積、覆蓋與累加過程。從這樣方式著手，得以觀察到這些自我的生活中發出的訊息串列，彼此交互的相疊穿插，像是多個粘結的細片，其中每一段都來自於生活中多樣的人、事、物；這樣的粘結的狀態不僅在過去的時間點，也於當下的時間點發生，彼此在不斷的堆疊後，像是一個相堆疊而成型的拼圖，逐漸組合成為一段完整的時間。

在這樣的觀察前提下，我採用緩慢的、不斷的與自我對話，不斷地與過去時間拉扯的方式，從各種各樣來自「房間」這樣個人空間的痕跡訊號中作篩選，亦從各種可供追索的紀錄資料中，去找尋已然消失的時空情境甚或記憶殘片，並從中篩取任何可能的圖像以為依據。不斷的在作品畫面以及記憶中來回的過程中，我體會到過去的生命經驗與片段並無法經由任何形式再現，而過往記憶本身亦呈現著某種逐漸缺損的狀態，它們趨於模糊、不可追，遂成為一種此曾在的意念。

第一節 記憶中的色彩緩流

初始學習繪畫的那段時間，每一堂寫生的練習課程，都會有種莫名的衝動，一定要將畫面客觀地呈現眼前所見，或許是個性使然，也或許是以明確的對象物作為主題可以提供穩定而確實的存在感，客觀呈現描繪對象成為個人作品完成於否的判斷基準與目標。這一判斷價值至大學學程逐步產生轉變，學院中關於造型構成與色彩運用的教學使我意識到更多自由性的可能，形塑出個人擅用的方式—基於傳統油畫的疊色方式作為起步，以同素描的明確分色分出受光面與陰影，勾勒物件輪廓、空間深度、場景細節，確定構圖後再直接以色料塗敷其上；這讓創作成為一個堆砌的過程，自這些工序與習慣中，逐漸塑造我個人對構圖、色彩的運用手法。在進行創作與各類繪圖、設計作業，對色彩的使用，我慣於以個人主觀喜好詮釋關於物體的描寫與作品中空間的定調。繪畫這一創作模式，對我是種再自然不過而難以自覺的慣性；持畫筆，勾勒、塗抹線條和色塊，後以各種工具刷開顏料層，製造出罩染的漸層感，再逐次修正調整畫面中色彩的分配，修整中會循著個人的直觀感覺與整體畫面的均衡而重複著覆蓋、塗改的循環；這成為作畫過程中固定的步驟，從這些工作程序可以理解作品的最終完成狀態是經過不斷的修正而完成的結果。

對空間的穿透、堆疊呈現，及多層次的透明色彩的需求，油彩成為我在創作上持續使用的媒材；繪畫材料的使用與研究是個人相當偏愛的學類，這也是跨入研究所學程的契機之一。課程中第一、二學年膠彩風格與技法的專題研究帶給我不少整合與不同媒材搭配上的必要資訊，從其中增進平面畫作本身物理性與化學性組成的知識；而後在游移於東西方創作研究專題過程中，我逐步確定研究的方向與對象，也確定色彩在目前這一階段的進程中將是舉足輕重的課題。此時在不同課程提供的媒材知識的廣泛提供了莫大助益。



圖 1. 相福凱，〈桌後的窗〉
45x45 cm，油彩、麻布，2010

色彩的使用上，為強調關於記憶的浮動狀態，畫面處理為流動且具多層的色彩相互交疊，並將空間與畫面中物體互作穿透與疊合，讓造型上的不確定與色彩的模糊漸變互相對照出關於房間實景的不明確，及彷彿正在藥水中顯影的相紙，畫中的空間與可辨認物件都處在一種逐漸浮現的中介點。

「色彩持有我，我正要去尋求它，我曉得它將始終持有我，色彩與我二而為一，這就是快樂時辰的意義，我是一個畫家！」¹

保羅·克利 1997 《克利的日記》P.195

房間提供給我一個安靜、恬適的意象，我也試圖將之轉換到畫面上，為此使用大量的白色去稀釋畫面中每一單色的明度與彩度，以取得較低對比的調性，呈現輕盈、柔和的質感。低彩度的色彩，提供了整體對比感較不強烈的軟性畫面。也因為降低濃度，使之缺少了濃烈色彩所具備的強烈律動性與明快的節奏，取而

¹ 克利於 1914 年至非洲突尼西亞旅行，強烈的光影與色彩激發了他對色彩的感覺與想像力；以突尼西亞景物為靈感作品多為水彩畫，透明色彩與幾何結構的使用，使克利逐步邁向抽象創作的進程。譯文採 Paul Klee 著，《克利的日記》，兩云譯，台北市：藝術家 1997，頁：195

代之的是自層疊的步驟中呈現出緩慢的流動感；色彩在逐次的堆疊下，多個被虛化的輪廓相互堆疊建立出房間的空間形象，在不同圖像之下形成一個輕微的節奏在迂迴著。這個過程讓我聯想到關於克利(Paul Klee)對於色彩之間堆疊與並置的嘗試。克利本身受多個風格流派影響，而不為此所限，更像是在多個邊界上自在遊走。

克利分解對象物為平面幾何、將色塊面分割並且逐漸走向抽象的風格，面對色彩上，分析出各種可能的組合與構成，從他的作品中我找到部分關於空間與色彩的養分；他的作品中不乏從各種排列組合般的色彩構成式，畫面中的物件似乎都回復到單純的符號與線條色塊，一種單純的組成。但在理性的結構下，卻能呈現出一種純粹的詩意性；我試著將這樣的感受挪用到創作之上，從簡單而多層疊合的色彩中去說明關於記憶畫面緩慢變動感，以及回憶重構過程中再次被召回的感受。

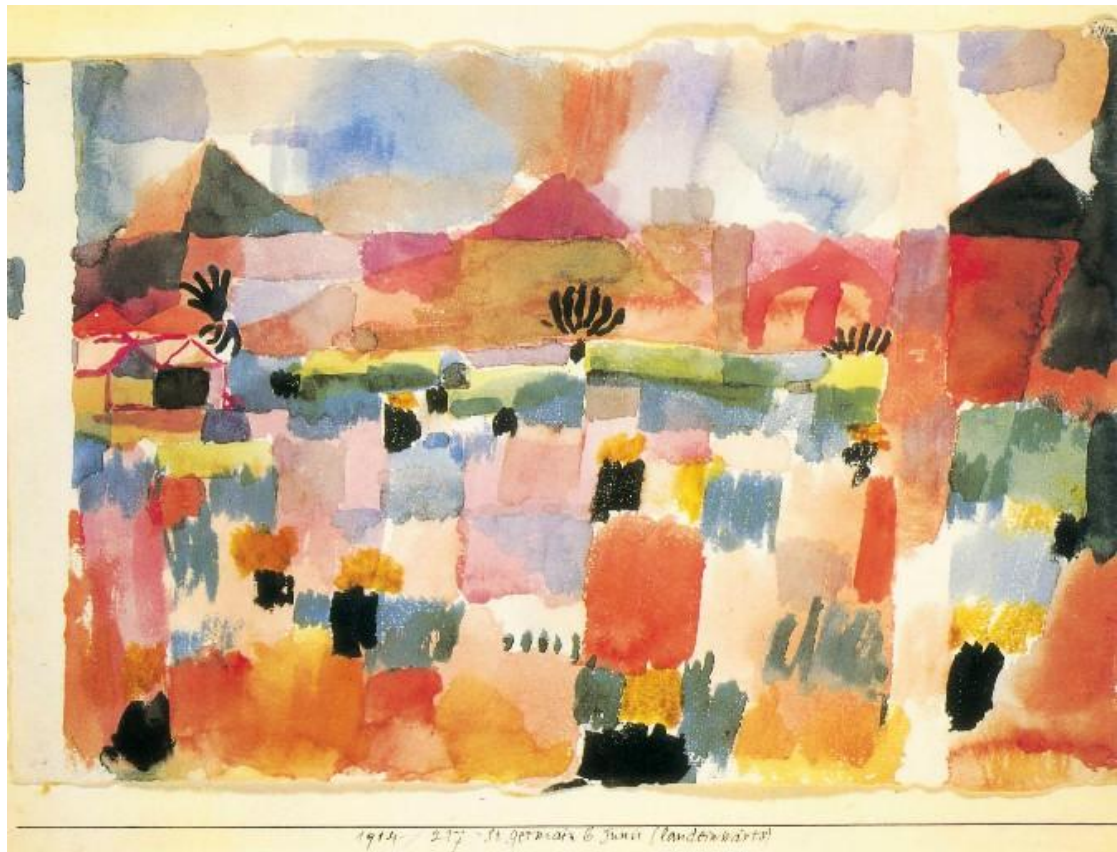


圖 2. Paul Klee，〈突尼斯近郊的聖日耳曼〉21.6x32.4 cm，水彩，1914

自克利於突尼西亞旅途歸來，後留下的作品中可以窺見。在透明色彩的層層相疊下，線條與幾何色塊之間並置排列，不同的色彩被並置而呈現的空間節奏變化，在畫紙上產出城市景觀與建築的空間結構；在這些垂直水平的構成之外，又存在著某種色彩間的節奏變化，讓人意識到在城市水彩寫生的靜態之下蘊藏著關乎時間空間持續變動的流動性。這之間關於克利的色彩與圖面構成的討論提供我參照的依據，

第二節 曾在那空間的瞬間

「我現在曉得還有另一種刺點（另一種傷痕），不是一個「細節」；這個新的刺點，沒有形，只有強度，它就是時間，是所思（「此曾在」）教人柔腸寸斷的激烈表現，純粹代表。」²

羅蘭·巴特 1997 《明室—攝影札記》P.112

對於記憶以及個人房間關係的討論，起源自於缺少了屬於自己的空間而衍生的渴望，這樣的一種欲求轉變為對於曾經存有而消逝狀態的事物與痕跡有深刻的觀察與想像。這使我將過去記憶與現存物件之間不斷投以對照的觀看角度；也衍伸出想將時間中、空間中與記憶中的不同片段相互連接，勾勒出以自我經驗為本體而合併出的故事段落。這樣的經驗由腦中轉換到畫作載體時，保留了記憶的不明確特質，具備著錯亂的流動感。

故我在處理構圖上經過刻意的拆解與重組，以記憶中的房間畫面去構成具有多個疊合的曖昧空間，以此擾動所認知的視覺透視，並且以色彩作為此一場所的鋪陳與敘述；似純粹幾何構成的畫面裡，被刻意留出的空白，形成被切割後交互穿透的畫面空間，呈現出空間斷片間，處於連續與非連續間的時間變化，以之做為討論記憶狀態的開端。

人記憶中留存的是關乎個人感官、身體以至心理、精神層面的多個經驗訊息，在由感知訊息到記憶的轉換過程之中，對發生之事件、時間與地點等多個客觀條件產生了篩選，逐步地分類編排出對個體而言重要而獨特的訊息序列，在剔除篩選的運作過程，事件經驗中重要對象與物件被印下重要標註而呈現鮮明的映象，與之相對的周遭區塊被漸次淡化為一個模糊的，難以具體界定的區塊，成為一個

² Roland Barthes, *La Chambre claire---Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, P. 148. 譯文採羅蘭·巴特著，《明室—攝影札記》，許綺玲譯，台北：台灣攝影工作室 1997，頁：112。

襯托記憶中重要角色的存在。記憶本身呈現了精確的真實，它為主體提供以此為依存的根據，但篩選的過程也說明其是為缺損狀態的本質。理查德·森尼特 (Richard Sennett) 於其所著寫之《干擾記憶》(Disturbing Memories) 研究論文中提到：「我們回憶的能力可以警示或非難我們對過去所編造的故事…我們賴以塑造記憶的這些故事反過來促使我們回憶某些意象或事實，而把其他的交給神經的垃圾箱。」³，文中討論到回想與重構一段共同記憶，回憶的過程因個體差異以及對過去事件的編列排序不同而產生了落差；從這裡可以得到記憶與個體經歷之間的緊密狀態與相互補充的關聯性。⁴

以房間作為討論研究的主題，這可以指涉許多關於隱匿、私空間的討論，個人創作發想的原點則是來自於對紀念與收藏之形式的想像；空間本身依照其使用目的與結構狀態，被賦予多種不同的性格及領域性。以建築物中的隔間作為字詞上的定義，「房間」本身具有與廣義的外界相分割的狀態，相對於公共而呈現私有的狀態，代表著為某一特定對象或群體而存在的空間，亦指此一類空間相應著使用者本身的審美觀感與使用習慣而具備其個性，這反映在房間的結構、行進動線、色彩色調、傢具、擺飾等多種細節上，使「房間」不僅為一私空間的代名詞，意可被解譯為一個心理和精神狀態的容器；在此前提下，其中物件的各種陳列常態，擺置、設立的形式等，在一定程度上可作為推論潛藏的內在與精神狀態，以及關乎私密性論敘的線索。

「某些已完結的事情，必須保持在我們的記憶中，透過意象，將他們的原初價值保留下來。外在世界的記憶，與家屋的記憶基調絕對不同。藉由喚

³ 段落引自法拉 (Patricia Fara) 與帕特森 (Karalyn Patterson) 主編《Memory》一書中，理查德·森尼特 (Richard Sennett) 所著論文。譯文採盧曉輝譯，《記憶—劍橋年度主題講座》，華夏出版社 2006，頁：5

⁴ 文章作者於其中提出關於事件重構狀態的準確與否與記憶中意象與敘事序列的建立間有緊密關聯，倘若記憶中個別事實未順應某些情境狀態，則我們會很快地遺忘它們。

回這些家屋的記憶，我們為我們的夢增加了庫藏。」⁵

加斯東·巴舍拉 2003《空間詩學》P.67

帶入《空間詩學》一書中關於家屋形象與記憶之間的簡短敘述，約略可以碰觸到關乎空間意象與記憶的想像之間緊扣的狀態：人所經驗過的舒適與安逸，化為一種深層的想像狀態處在記憶之中，而家屋則化作一個完整的意象作為投射之處，從而使真實的棲居空間具備了家的質性；記憶與想像產生緊密的連結，並深化關於「家」的保護、保存的形象意義。實質的棲所蘊含了關於家的私密性質，使關乎私有空間、個體記憶之間關聯，與物件和獨特回憶的討論得以開展。

我將觀看的角度指向房間自帶的私領域性質，與作為呈現個人組構關於家屋想像經驗的載體，將研究的主要走向引至討論因轉換篩選而呈缺損狀態的記憶，在物件與對「家」的想像概念下，如何組構呈現出個人經驗中，曾存在於此的過去訊息。不同於攝影所指稱以影像將之固著的真實與曾在此的所思，而是被存放著的物件所包裹的背後意涵與真切存有，並發生於此（即指房間）的相同時空的紀念意義。在討論關於記憶的缺損與重塑過程之外，亦從日常物件的集合、蒐集與呈現來討論物件本身具備的獨特性質，與將之作為連結媒介召喚出關乎某自身的獨特事件與時間，成為一個處在真實空間中的刺點。

⁵ Gaston Bachelard, *The Poetic of Space*, 譯文採加斯東·巴舍拉著，《空間詩學》，龔卓軍、王靜慧譯，台北市：張老師 2003，頁：67

第三節 消逝的記憶，獨特的物件

「Les Objects singuliers = 以超越的方法將「建築」(物件)顯示在獨特價值意義上。」

布希亞、努維勒 2004《獨特物件 建築與哲學的對話》P.24

「房間」的基本定義，一般指上有屋頂、周圍有牆，能防風避雨之所，並且承載著人們生活必需的基本物件，諸如一張床、一張桌子、一張椅子、一個衣櫃…等。然而除此之外，「房間」更承載著事物在此活動過的運轉軌跡，透過個人的品味裝飾房間與移動物件，使房間成為了專屬於個人的「特定場所」⁶。

在探尋存於房間中物件的痕跡成為了釐清個人在此空間活動下的軌跡。因此我將自己的房間視作個人所有的「獨特物件」⁷，作為我個人收藏記憶的軌跡載體。物件因其本身的緣由而存在，對其擁有者而言，這賦予此物件一個紀念的意義，以此緬懷和重新記起關於過去的事件與回憶。在我的作品中不斷出現的桌、椅、矮几與坐墊等，這些都是我慣用的傢俱部件，從這些物品的擺置方式一直到造型紋理，都呈現出潛意識之中，「我」這一個體的所知所想、生活慣性以至於美感、品味與好惡的流露；換言之，物件本身一定程度的反映其所有人的特質，而所有者作為個體的獨特性與存在狀態亦是建立於物件之上。

畫面中出現的這些物件對我而言有其獨到意義：它們在我眼中呈現出關於「個人位置」的象徵。一張椅子、一張桌子，兩者配合即是給某一人位置。從前文所言，對於房間主題的研究員起有兩點，一部分來自於對家屋的記憶與想像，

⁶ 努維勒在《獨特物件 建築與哲學的對話》與布希亞的對談中 P.29，提到：「特定場所承載著事物的運轉，使得一些無法掌控的事物，一些依循命定法則運行的事物，一些在本質上即不願受控制的事物在此轉承接合。」

⁷ 布希亞在《獨特物件 建築與哲學的對話》P.24，指出：「獨特物件」的意義並非說一個物件的獨一無二性，而應該被解釋為一種可以超過作為說明它原本意義的「另外」意義。「獨特物件」的意義並非說一個物件的獨一無二性，而應該被解釋為一種可以超過作為說明它原本意義的「另外」意義。

另一部分則是關於缺乏了個人的房間的經驗而萌生關於逝去記憶與經驗的蒐藏與重構之想法。在畫面中的桌、椅、衣櫃、壁櫥…等物，以一種概念式的表達方法讓它們反覆出現，成為一種特殊的符號；這些符號在作品中被反覆提起，傳遞出它們之於我的獨特性與必要性，這樣便構築出個人關注的獨特物件，物件與人之間的隱喻也被建立。但物件本身的價值不僅止於其存在與人之間的連結，更在於其本身所附載的記憶存在，超出其作為物件所具備的指涉，成為一個直接指向過去回憶與事件間連結的象徵物；而得以在記憶序流中，趨於模糊的時空輪廓中帶回記憶中的真確部分。

第三章 拼圖·房間

將拼圖作為一個訊息載體，拼圖具備的切裂、拼組與重構的意義即被附加其上。從整個遊戲過程觀察，可以注意到拼圖遊戲的進行規律，亦如同人腦在處理記憶串流時所產的反應：在大量的拼圖片（訊息片段）中進行篩選，先組合出局部區塊或外框（訊息串之間關連與順序），再逐次將缺塊與圖案外框定位和拼合（連結不同訊息串，使之成為具結構的長期記憶狀態）。唯一差異點在於拼圖之中並不存在「拼不回去的碎塊」，而在記憶的轉化過程中，卻有許多「碎塊」被篩選與捨棄，而形成部分的遺忘。從前文的記憶轉換、重構之間的論證，將作品的狀態逐步由平面的畫作導入拼圖的概念與形式，進而呈現處於繪畫裝置與物件之間的型態。

第一節 畫面構成的合理性

人一生的記憶，隨時間的經過與空間的轉換，不斷的在覆蓋與寫入之間流轉，即使借助媒介進行額外紀錄，隨著累積的長度與廣度增加，便如集結了大量的難以細數的訊息斷片，斷片之間難以有一個規格化、模式化的統整規範，彼此間形成一種間於連續與非連續的鏈結關係；這促成了回想往事的紊亂狀態——總有一段時刻無比清晰，但與之相連的前後時態卻是一個灰色地帶。

自 2010 年起的作品，主題圍繞在「房間」的軸線上，畫面中呈現的場景皆是過去我生活過、居住過的家屋中房間一隅；它之於我，如同某個裝載各種生活痕跡與隱密想像的蒐藏盒。當開始這一系列的作品，對過去生活脈絡的剖析與觀察成為重要的發想起點，由開始到完成，這段點到點的過程，也是記憶從流逝到回溯，從空白到重現的時間旅程。

第二節 被解剖的地圖

拼圖 (Jigsaw Puzzle)

此名詞可做為對此類益智類遊戲的通用俗稱。由其字面意義可識辯為經由組合、堆疊、置放的手部動作，將原先分散的部件重合為一集體，且具備圖像辨識性的狀態，遊戲內容可稱作拼圖遊戲，其道具稱拼圖玩具。在漢語的「拼



圖 3. John Spilsbury, Jigsaw puzzle, 1766

圖」二字，普遍兼指遊戲道具和遊戲本身；在某些習慣於在口語中夾用英文的地區，也有人直接以 Puzzle 或拼圖 puzzle 指稱之。拼圖是一種解決平面空間填充和排列難題的遊戲，要求玩家將成百上千枚印有局部圖案的扁平零片進行拼組，把全部零片拼接起來構成一幅幾何平面（一般為方型或長方形），平面上將展現出完整的圖案。

一般認為，拼圖的由來可以追溯到 1760 年代，倫敦的地圖繪製者和版畫家約翰·史皮爾斯布里 ((John Spilsbury) 是第一個商品化拼圖玩具的經營者，史皮爾斯布里首先把地圖黏貼到硬木頭上，再延著地圖上國家的邊界切割木版，每一塊代表一個國家，並應用在地理科的教學上。從此，這個「被解剖的地圖」就成為了很成功的教學道具。直到 1820 年代，拼圖仍被用作教學的工具。

第三節 手之間拼湊的遊戲

在作品本身，關注的主題一直是記憶與時間空間之間的關連與交互影響，在形式上，我從較早時小型的方形畫布，衍伸變化為近期的方塊拼圖形式；由於拼圖本身的性質，作品由原先完整的畫面被切割成數個小塊，具有強烈的變動性質，拼圖的單體就如同我所討論的記憶片段般，在畫面上被自由地移動、重組。在這樣連續與非連續的畫面敘事上，加深了關於記憶不完整的缺損狀態，如同被打散後難以回復的拼圖，彼此不相連的段塊被並置擺放，卻會呈現出另外一種曖昧的連結，彷彿兩者雖沒有直接關聯性，卻相互補足了彼此的殘缺。



圖 4. 拼圖·房間展場實景，參觀者與作品互動實況

經過觀者的手，這樣移動重組的過程中產生的遊戲性，在觀者與作品間形成另一種關聯性——從拼圖被打散的那一刻起，每個參與者所見到的畫面不盡然相同，他們所見到的作品面向也進入各自的記憶之中，成為某個片段，而拼圖本身在被移動、被觸摸過程產生的髒污與磨損，則回應著時間、空間與記憶三者之間交互

作用的損耗；觸摸著拼圖，在畫面中推移著為其找到適當的位置，這個過程與在紊亂的思緒中翻找著某個片段的意象產生極大的連結。



圖 5. 蒐藏破碎展覽一景，推盤拼圖作品的展示狀態

第四章 那些房間們

自 2009 年進入研究所學程，創作主題的走向與早先研究的女體・蝴蝶產生分歧，部分原因是關注的對象由被動地陳述畫面美感，轉至繪畫材料本身的多質性與多樣性，截至 2010 的「房間」系列作品前，以紙本膠彩與盆栽主題去陳述對於生活細微變化的觀察紀錄，嘗試從中表達時間推移產生的生命狀態轉變；這部分作品後來成為習作過程的累積，而從中獲得如媒材轉換的思考、異質材料間的同質性、素材與其本身內在意涵的特殊性…等，成為我衍生現在創作的經驗依據與操作基礎。

本章節將由不同階段作品間之轉變與主題脈絡的延續進行討論，自房間做為觀察與體驗之主題開始，由平面繪畫的創作進行逐步的藝術形式語彙檢驗，從中歸納出關於「房間」此一意念與呈現狀態之間的可能性；以實現一種關於空間意象的敘述氛圍。

我由單一平面逐步轉向于集合狀態的、多個繪畫空間所產生的繪畫裝置發展，以此表述多個凝視的眼光聚集而成的輪廓。我將單一的畫面視為個別的「窗口」，經由敘述，觀看者得知由不同畫面呈現出單一的空間狀態，此時於他者目光的游移中，窗口間不得連接的空缺被各自的想像填補，使之轉換成為集體的表達。

被客觀記錄的畫面提供了關於空間輪廓的雛形，而空間的客觀形象之於人體感官是相對的，我們難以準確的依據五感認識一個絕對的空間形式，但在不間斷的熟悉、撫觸等感官記錄下，得以對其產生多個全面或微觀的選擇性記錄；如家屋內在裝潢結構的變化。這些紀錄是隨著身體的動態與感知而得，並非根據度量衡客觀統計而出，故其中參混了大量個體情緒、經驗、認知、記憶的種種變化因子，故而接收得的訊息是為片段的、重疊且具不斷變化的性質，我們的訊息中樞再以之結構為可知、可記錄的記憶群體。多個訊息條化零為整的概念被我轉化到作品

之中，「拼湊的記憶」被我做為轉化作品表達語彙的方法，看似不完整的「片段」，卻相對於單一的平鋪直述更為深刻而具辨認性。

第一節 一場敘述的開頭



圖 6. 相福凱《那些房間》，尺寸隨場地改變，油彩、麻布，2010

最初，在處理「個人的房間」的主題上，採用了多塊的小型畫布，間或寫生、或取材自印象深刻的室內空間做畫，每個小件的畫面構成並沒有固定的順序與規則，畫中視角也大異其趣。最初的發想為從房間的主題中牽引出現代人生活重心與活動時間集中於單一專屬個人的空間之現象，由其中去討論前述之人與所處之間產生的，不斷累加的生活刻痕狀態；所以我用不同尺寸的小型畫布，如同生活記事般，隨著時間的經過，在這個環繞我生活的房間風景中的增長、改變與消失的過程中找出可供辨認的事件與物件，並逐次的記錄描寫。

我嘗試在不同的場景之間建立起連結：在展示狀態上依照場所的不同，以高低起伏的擺置呈現聚落般的集散；將不同畫作視為獨立的小窗，循著畫面中水平與垂直線條的結構，拉出一條不可見的觀看動線，觀看者在移動的過程中隨著畫作改變身體的位置，或能發現潛藏其中的規律。



圖 7、8. 《那些房間》，作品局部



圖.9. 相福凱《那些房間》，展覽現場一景



圖.10 相福凱《那關於房間的註記》25x25 cm / 5 件 油畫材料、麻布 2011

而透過平面繪畫的形式去呈現以自己的自身生活經驗為角度切入的「自己的房間」與「房間中景物變化」兩個主軸，我在其中使用了經過刻意重組的空間並且以色塊鋪陳變化將空間並置以呈現兩者在我作品上的呈現狀態。一方面呈現平靜、溫暖且安全的美好形象，另一面則暗示著觀者此為已不復存在的空間假象，其中顯現的僅為不同時空切片之間的串接。使得這些作品的存在成為對不再存有的空間的紀錄與蒐藏。



圖 11. 相福凱《隨著手記下的事》25x25 cm / 4 件 油畫材料、木板 2011

第二節 推移與互補，在不斷變動的方框



圖 12. 相福凱《拼湊，屬於你的蒐藏》30x30 cm 木板、油彩顏料 2012

拼圖本身具有強烈的不定與活動性質；將平面繪畫延伸至推盤拼圖形式，以進一步討論關於記憶的變動與補足。連續與非連續的畫面敘事，加深記憶不完整的缺損狀態，如同打散原有順序的拼圖，相接兩者雖沒有直接關聯性，卻相互補足了彼此的殘缺。而拼圖被觸動，畫面也隨之重組。

以推盤拼圖為作品形式，提供了觀眾與畫作之間不同以往的觀看距離與方式；單塊的拼圖部件在這一過程中呈現另一種鮮明的意象，在不同的單一圖塊間，產生的隨機排列組合，使畫面始終處在變動與不完整的狀態。

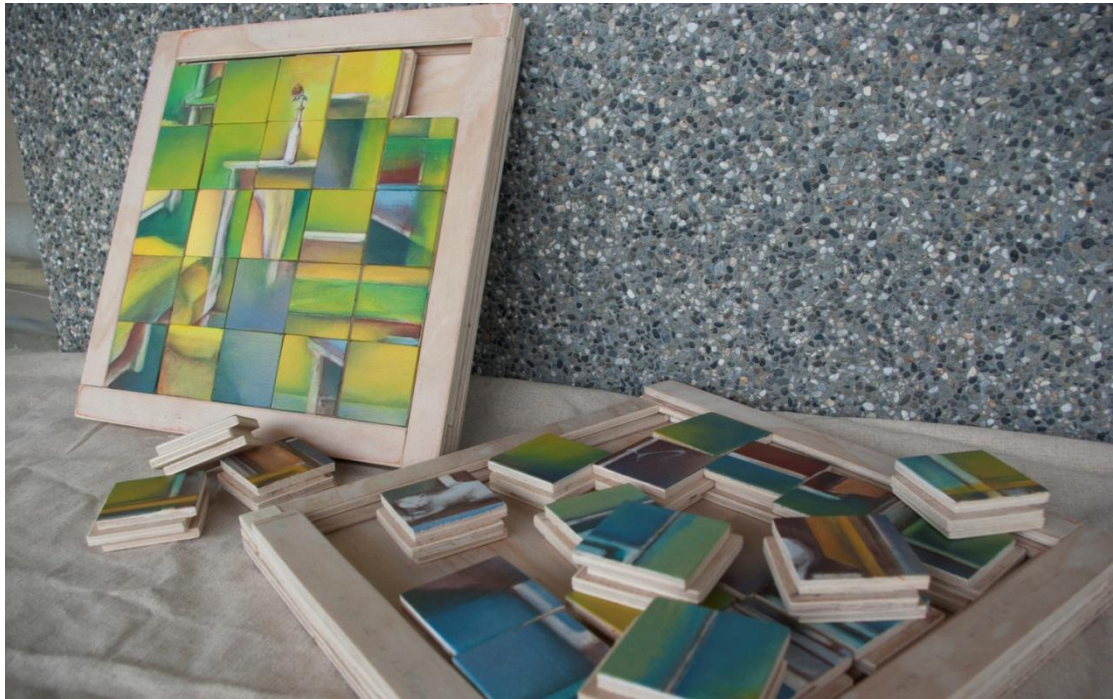


圖 13..《拼湊，屬於你的蒐藏》作品局部與結構圖

我們經由感官獲取所在之處的各類資訊，由圖像、色彩以至聲響、氣味、紋理觸覺，所有的資料皆轉為一條條訊息串而被儲存起來，而訊息是不斷地在湧入感官，無時無刻腦中的畫面不是被刷新的一幕。面對接收訊息的改變，我們能從中辨認出異同而不致被其淹沒，在於我們能從中辨認出本質的常態，而理解微枝末節的變化皆源於此，從而能對訊息進行分類、歸納、篩選，這種記憶的選擇性讓人腦中的畫面映像得以銜接持續，記憶得以累積。故而一個令人感到熟悉的場域或空間所帶來的訊息與經驗亦是如此。



圖 14. 相福凱《拼圖・房間》展場一景 2012



圖 15. 參與展覽民眾與作品互動 杜怡萱攝影 2012

第三節 私有的展現，一場蒐藏的表達



圖 16. 相福凱，《記憶中的遊戲》，23X16 cm/ 10 件，油彩、木板，2012

拼圖，是一種解決平面空間填充和排列難題的遊戲，要求玩家將多枚印繪有局部圖案的扁平零片進行拼組和排列的難題。將拼圖的概念轉化置入作品的過程中，我一直在找尋一個適當的形式以在兩種狀態之間達到均衡。我在前面的作品中不斷在斟酌安排「房間」中空間狀態與物件的呈現，以試圖表達並呼應論述所討論兩者的對應關係。



圖 17. 《記憶中的遊戲》，局部圖

在這件作品中，我首次嘗試使用切割畫面的手法去呈現拼圖的特性；我在機具切割的過程保留下畫中描繪物件的大致外型。與之前所製作的推盤拼圖不同，種切割狀態更接近於傳統拼圖玩具的形式；在它們被繪製完成後，呈現的是一個靜止的時空，一但原本完整的畫面被切散後，不同圖塊之間的約束力也被大量削弱。這件作品本身也保持在一個試驗的階段，個別的畫面之間並沒有明確的連貫關係，彼此是建立在不同時間與場所的獨立故事。從這件作品之後，我將《那些房間》中運用到的視覺角度變化，與不同圖面之間不直接連續的敘事方法導引到後續創作的過程中。



圖 18. 《記憶中的遊戲》，局部圖

第四節 邊界的顯現與消退

手動切割畫面，並將其邊緣製作成具有拼圖般接榫結構，使之在斷裂的畫面上仍然具有相互連接，並得組合回原本畫作的初始狀態；每一份部件不同於約定俗成的拼圖形式，而是各自擁有不同的形狀，來自於切割加工時，刀具是依照畫面中空間與物件的輪廓線行進，由此讓其中物件被創建其獨立性質，進一步讓觀看者對於不同物件與空間斷塊的距離與搭配產生想像的趣味性。

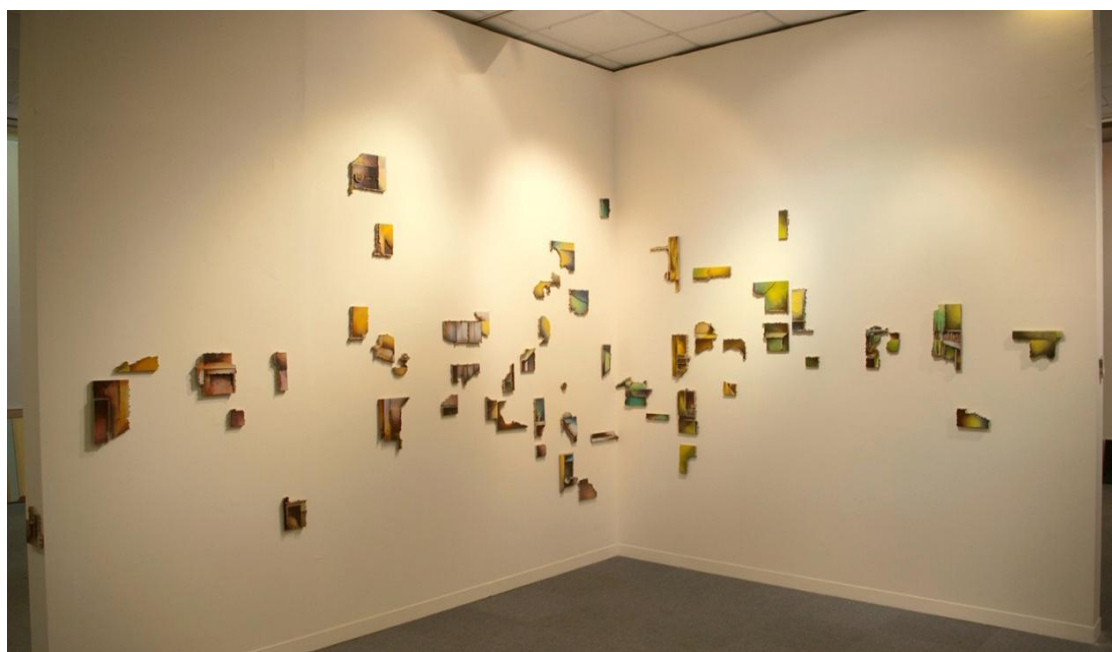


圖 19. 相福凱，《遊戲，在回想的邊界上》，45X45 cm/ 8 件，油彩、麻布，2013

製作拼圖過程中產生的趣味性，勾起我對小時候自製簡單玩具的回憶，積木與組合模型充斥我的童年回憶，映像中總在好不容易將不同部件組裝成完成品，我又會興致勃勃的將其拆開研究或是重組成另一些四不像；對我來說，樂趣似乎就在建構、破壞、又重組的過程中不斷的產生，這也無形地培養著我對空間與物件之間組合和變化的能力和興趣。在這件作品中，我以八張分散的畫面去創建一個目光的移動順序，由入口復而迴旋到出口。在它們被回復為單一的方形畫面，本身即有著固定的觀看次序；而展示於美術館的白盒子空間時，我藉助了可拆解的特性，將不同畫面的拆散碎塊相互並置，這使原先的畫面敘事跳脫原來的時間

軸，其中的事件能被各自解讀而產生了多個想像空間，成為一段於自身房間中步行而目光游移的過程。

從平面的角度上看，將作品斷開的動作，保留了正負空間的邊際與虛實的關聯性；另一面在作品的三維角度上討論，則是在平面畫作上建立了深淺的推移與立體的輪廓狀態，不僅由繪畫的透視方法建立空間感，亦由拼圖的本身產生空間的錯置與變化。



圖 20. 《遊戲，在回想的邊界上》，局部



圖 21、22. 《遊戲，在回想的邊界上》，局部

第五節 從前行到折返的定點



圖 23. 《一個熟悉的地方》，尺寸依展示場地變化，油彩、木板、描圖紙，2013

在前一作品的嘗試中，我將畫面中的物件做了最大限度的拆解，使畫面中的敘述段落得以相互交錯，也為在單一畫面上處理不同空間並置的問題找到一個解答。這使作品的形式趨於一種不可名狀的抽象，與我原先想藉由拆解去呈現各個物件塊體的獨特性與趣味性，以拉近觀者距離的想法生了疏離。一個屬於私領域的空間在被過度分散而成的不連續空間中，物件與空間兩者的私密性都被稀釋；成為形式完整，卻難明確敘述主題的狀態。而後我著手將表達的主體擴大至房間之外，納入了街道、社區、城市，想同樣以物件與空間的處理概念，讓關於記憶的痕跡與蒐藏能有更多的關注與討論。以相似的手法拆解並重構出一個集體共有的空間意象時，卻也因此消除了「這個地方」的獨特與可辨認性；在這樣處理下的街道不能被明朗的說出它通往何處，建築立面上的磚紋壁飾無法被認出是屬於何時所造。

這提供重新去思索表達形式與主體之間關聯的機會，也我認為不應單以個人經驗作唯一切入點，而需要一個實在的存有成為座標點。

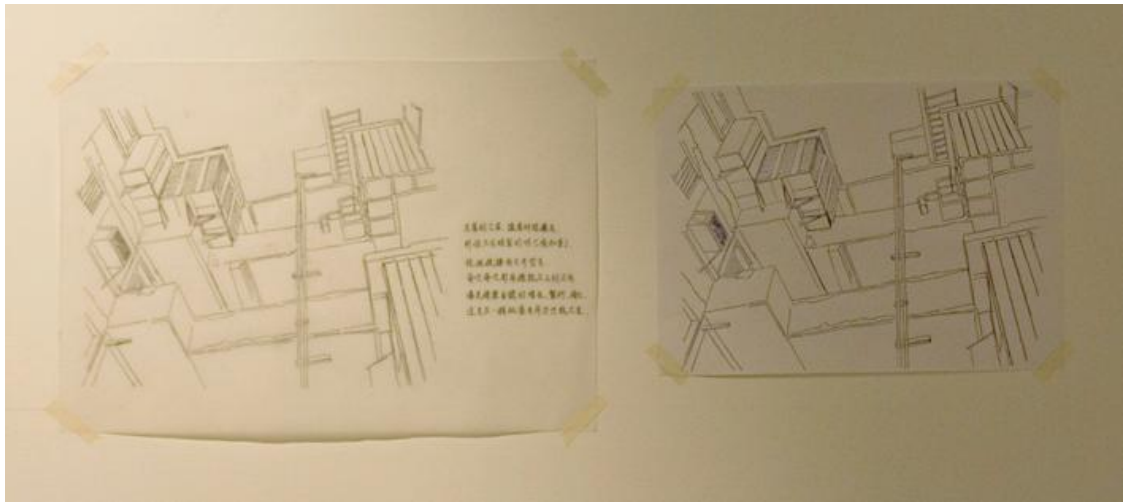


圖 24. 《一個熟悉的地方》，尺寸依展示場地變化，油彩、木板、描圖紙，2013

我便以孩童時代所居住過的南機場舊公寓作嘗試，一方面其與我本身有相當的淵源，另一面而言，因其建設至今已具有時日，且位於台北市的核心區段，使得這一個老社區處在新舊的夾縫之中面臨著大量的改變與消長。以這樣對老舊公寓的走訪，並挪用先前與指導教授於寶藏巖藝術村協力調查時所得經驗，加入了手繪、文字紀錄等方式，以圖線與文字重新建構出記憶中的建築空間與現在實景之間的改變，如此經由社區老建築的變化，應對自身的經驗與記憶中的差異，再由畫面中強調出的空間區塊與地點去映證關於場所的時空記憶以及關於某一群眾的共通回憶，由此連結論述中所討論的記憶與痕跡變化的部分。以拼圖的樣式作出介於三度空間的推移，借代了記憶中畫面的浮現與減退。推移所產生的位差作為平面畫作上的立體輪廓，將不同的空間向度集合於一體，構築出物件化的畫面整體。



圖 25. 《一個熟悉的地方》，作品局部圖

第五章 結論

人經由記憶而保留下關乎自身的一切，也由記憶而對周遭的事物產生連結，它讓我們過去的經驗值留在回憶之中；也與此同時地，過濾、淘汰掉一些經驗值，把剩下的保留住。

我從關注個人房間中被遺忘散置的細碎痕跡，被承載在一個空間之中，持續的與人產生連結，如同不間斷地將升或中的經驗值轉化為各種刻痕蹤跡，潛藏到我們早已習慣的、不可或缺的那些事與物上；這樣不斷的累加與沉澱，到後來，房間這一所在也由載體被賦予物件的象徵，而有了蒐藏的意義。這些居所也被所處的這座城市所收納，於是，關於記憶的追溯與重構的對象由個體、私有的，轉向於集合、共有的；也逐漸意識到，我們每天都在記憶，卻也每日都在遺忘，這些被放下的，或許是過去的兒時玩樂記憶，或許是過去家族共同生活的畫面，或許是同個地區的人們都已習慣的日常景象。轉換在記得與遺忘之間，我們也漸習慣並接受，默認這塊土地的本來面貌就是如此，直到從文字、從圖像、從記憶，逐步理解到自我的存在如同一個巨幅拼圖中的一塊，或許在這時才驚覺記憶之中的風景已變去大半，只依稀看見幾抹痕跡，從穿梭在街巷的無意識步伐中踏過。

從關注自我的位置開始的創作，自房間、個人物件、生活中的日常等部分發掘出對時間與記憶狀態間變化作用的關切；到後來在關注空間的建構中，逐步從主角轉換成在旁觀察的角色，這時在創作的形式也從漫漫無際的述說帶進切割分析的角度，才意識到自身記憶之間的聯繫與「房間」這一空間與其中物件的關聯所在，這一層關係在拼圖的展示手法上得到互相錯置與組合的說明方式，因此在這段過程的思考與行動間帶入相當多理性的分析，以及想將完整的邏輯結構呈現給觀眾，使之在進入作品之後得以依循一條明確可知的線索，由形式漸次地碰觸到作品意涵的核心。

以理性的分析去建成我想討論的記憶的拼組過程，固然是一個簡易而明確的方法，但將一個私空間中的變化與情緒分條論次地處理，雖達收藏的目的，卻更像是為了展示刻意而作的排演，我變得難以在它們之中指出一塊瓶花的碎片與另一件書櫃的殘角之間，是不是有個閒暇的午後可以想像；或當這個繪有花窗的圖塊與旁邊有著水藍磚牆的建物切塊組合在一起時，是不是能指向我記憶中曾住過的老舊矮房。

安伯托·艾可曾在一場演說中這樣提到記憶的特質：「…我們為什麼能在多年後認出一個我們在意的人（即便他的容貌已變），或每天找到回家的路，即使牆面上張貼了新的海報，轉角商店重新裝潢換了新的顏色？因為我們對愛過的那個人的臉、每天走過的路，只記得基本的輪廓，就像一個圖表，雖然表面上做了許多修正，但本質並未改變。…」⁸

之後我試著就兒時記憶的老舊社區作為一個引導點，而在現有作品基礎中加入觀察與實地的紀錄，用這樣的方法在畫作與物件兩者中，拉進自我對記憶的深刻回想，即是對記憶本質的體認與讓我觸動的所在。

而在實地走訪記憶中過去家園的過程裡，熙來人往的景象依舊，街景、建築這些外觀輪廓卻已大不相同，似如同前段引言，我們記憶的本質潛藏於可見的外觀輪廓之下，只是隨著時間經過，我們已難以辨認它們曾經的樣貌；我試著將這樣的觀察體驗轉化到創作上，從中完成對自身記憶的追尋和整理，並呼應關於論述中集合群體的共同記憶的部分。

隨著時間經過，記憶也不再鮮明，甚是隨著生命一同消逝；過去時間本就無追回的可能，但我們卻能在腦海的硬箱中追尋、重構。從關心個人記憶轉而到面向群體共同的經驗，對象與場域的擴大使我關注的角度由個人微觀的發現與紀錄

⁸ 這場演說於一九九一年十一月二十三日假米蘭國立布列拉圖書館特雷西亞廳舉行。譯文採用 Umberto Eco 著，《植物的記憶與藏書樂》倪安宇譯，台北市：皇冠 2012，頁：12

漸轉向去思考地方記憶的傳遞與留存，從中找出關於我們所在的這個地方，有過什麼改變，又被留下了那些，和我們可以為「將來」保留什麼。

文獻參考

引用專書：

1. Emma Donoghue 著 (2011)。《*房間*》(張定綺 譯)。大塊文化。
2. Gaston Bachelard 著 (2003)。《*空間詩學*》。(龔卓軍 譯)。張老師文化事業股份有限公司。
3. Italo Calvino 著 (1993)。《*看不見的城市*》。(王志弘 譯)。時報文化出版企業股份有限公司。
4. Jean Baudrillard、Jean Nouvel 著 (2004)。《*獨特物件 建築與哲學的對話*》(林宜萱、黃建宏 合譯)。田園城市文化事業有限公司。
5. John Berger 著 (2005)。《*觀看的方式*》。(吳莉君 譯)。麥田出版。
6. Michael Fovcault 著 (2009)。《*馬奈的繪畫 米歇爾·福柯，一種目光*》。(謝強、馬月 合譯)。湖南教育出版社。
7. Patricia Fara & Karalyn Patterson 編 (2006)。《*記憶*》。(盧曉輝 譯)。華夏出版社。
8. Roland Barthes 著 (1997)。《*明室·攝影札記*》。(許綺玲 譯)。台灣攝影工作室
9. Umberto Eco 著 (2012)。《*植物的記憶與藏書樂*》。(倪安宇 譯)。皇冠文化出版有限公司
10. 何政廣 編 (1999)。《*克利-詩意的造型大師*》。藝術家出版社。
11. 高千惠 著 (2009)。《*藝術，以XXX之名*》。典藏藝術教庭股份有限公司
12. 褚瑞基 著 (2004)。《*卡羅·史卡帕 空間中流動的詩性*》。田園城市文化事業有限公司

引用論文：

1. 翁百儀 (2009)。《*靜謐中的追尋—翁百儀創作論述*》。國立臺南大學視覺藝術教學研究所碩士論文，臺南市。
2. 張心蘭 (2008)。《*保羅·克利音樂性繪畫 創作理念與表現形式研究*》。國立

屏東教育大學視覺藝術研究所碩士論文，屏東市