

# 第一章 緒論

## 第一節 創作動機與目的

自幼即對美術有著強烈的愛好，然而因為高中時的疏忽，無法報考美術系，差點與藝術生涯擦身而過。所幸教授肯給我機會，讓我轉系進入美術系就讀，至今仍感恩在心。由於之前並沒有接受過任何的學院訓練，深怕自己無法跟上其他同學，因此在創作上下了蠻大的精神與精力，期許自己能和大家齊頭並進。目前一直以照相寫實的技法為目標，一路耕耘至今。

創作對我而言，可以是理念的表達，可以是情感之宣洩，以具象表現方式與民眾溝通也是筆者希望能夠使觀者更貼近我的創作的一種手段。而目前的創作內容一直是圍繞在「人」這個主題上，透過我一筆一筆的紀錄出我週遭的人、事、物。但我們也必須意識到，藝術並非只是抓住現實中顯的美麗的某個部分並將他摹寫到畫布上去；而是由我們去選擇和創作某個可能存在的現實的美。世界上唯一不變的，是任何事都會變。因此不論以具像或抽象的手法去創作，似乎不太重要了，對我來說最重要的是能不能夠抓住內心所想要表達的，透過人物外在的姿勢、表情、眼神，來紀錄他們內在的精神活動與性格內涵。學者文吐瑞(Lionello Venturi)說過：「藝術乃是一種人類的活動，由於每一種人類活動都是極其複雜的，所以就事論事，我們不能為藝術找到現成的定義也就無足為奇了。」<sup>1</sup> 閔斯特堡也說過：「科學家志在發現定律，而藝術家旨在追求價值；科學家所要解釋

---

註<sup>1</sup> 見劉文潭：《現代美學》，台灣商務印書館，1967年，頁1。

的正是藝術家所要欣賞的。」<sup>2</sup>希望能夠透過這本論文，能夠找到自己創作的意義、脈絡與價值。

---

註<sup>2</sup> 見劉文潭：《現代美學》，台灣商務印書館，1967年，頁1。

## 第二節 創作方法與內容

藝術家創作他的作品，不是在於紀錄或描寫純粹客觀的事實，而是在於表現那些認為值得他表現的事物。也就是說，藝術品乃是藝術家所作之價值的肯定，或為藝術家所懷理想的投影。而近幾年來我的創作都一直集中在「人物」這個議題之上，希望透過美學理論的分析、畫種以及畫派中的某些元素，重新解析出我創作時所使用的技法、思想與概念。

本文各章節的分配如下：

第一章：緒論。第二章：再現真實—創作理念分析。油畫有別於其他繪畫形式的地方，在於它能表現所繪物品的質感、紋理、光澤和結實的感覺。它能明確畫出實物，使你感覺彷彿可以用手觸摸。儘管畫中形象僅是平面的，但其引起幻想的潛力，卻遠遠超越雕塑，因為油畫能藉著畫中物件的色彩、紋理和溫度，充塞畫中空間。而我也常以寫實具像的手法營造空間深度之後再打破它，批判著畫布空間的可能性。並藉由、「再現真實」、「雙重影像」、「肖像」、「繪畫空間」這些元素來釐清我創作中的內涵與架構。第一節，透過照相寫實主義來討論影像的複製與再現。第二節，說明超現實主義中的雙重影像元素對我創作的關係。第三節，說明選擇肖像作為創作主題的原因。第四節，探討對繪畫空間批判的可能性。第三章：創作歷程與方法探討，本章作品的範圍以 2000 年到 2003 年的創作為主，來敘述我的創作脈絡。第四章：本章作品以研究所時期 2003 年到 2007 年為主，來說明目前正在進行的創作風格。第五章：結論與展望。

### 第三節 名詞釋義

#### 一、雙重影像(double-image)

一種隱喻的知識工具，以符號學的觀點來看，質疑語言符號中的能指(語言符號)與所指(對象物)之間的絕對從屬關係。綜合人心智層面的「內」、「外」經驗，同時發生於圖像之中。讓主題和背景可以隨時互換，彷彿置身於似真似幻的夢境中。<sup>3</sup>

#### 二、符碼化(Codifiable)

何謂符碼？依據 Arthur Asa Berger 的說法：

它是極為複雜的聯想模式，人們從特定的社會與文化中學習得來。這些符碼或稱為心靈的「秘密結構」，影響了我們對媒介與生活方式中的符號與象徵。從這個角度說來，文化是符碼系統(codification systems)，在人們生活扮演重要的角色。人的社會化與得到文化教養，在實質上即是被教予一些符碼，而大部分的符碼與個人特有的社會階級、地理位置、種族等等有關係。<sup>4</sup>

所以在日常生活中，凡是慣例或約定俗成之事，都是「符碼化」的結果，而符碼存在不只是符號的表現，其更蘊涵更深層的意義表徵。

---

註<sup>3</sup> 參見張光琪著，《馬格利特》，藝術家出版社，2003年，頁94-95。

註<sup>4</sup> 參見 Arthur Asa Berger 著，黃新生譯，《媒介分析方法》，台北遠流，1992年，頁32-33。

## 第二章 再現真實—創作理念分析

### 第一節 再現真實

寫實主義這個概念之所以易生混亂，其中一個基本肇因，是在於他與「真實」(reality)這個相當難以定義的概念間的曖昧關係上。究竟什麼是真實？這個名詞也在十八、十九世紀的美學理論間迴盪不絕。黑格爾(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)曾說過：「真實的實在存在於立即的感覺與我們每日所見的物像之外。為存在於事物本身之內者為真實。在此一端是此一敗壞、易朽現世的表現與幻象，在彼一端是事物的真實內容，藝術就是要在這兩端之間挖掘出一道溝通，重新賦予事物及現象以一較高的真實。一出自於心靈的較高真實。藝術的表現絕非僅在於刻畫事物單純的表象與幻象，而是擁有一更高的真實與一更實際的存在。」<sup>5</sup>

從影像製造來看，藝術創作的成品 - 如繪畫，亦為影像的一種。影像可說是人類文化的副產品。從史前洞窟線描到現代動態影像都可視為廣義的「影像」，是各時代人類對世界認識的描繪。以影像製造發展歷史來看，可分為四期：

(一)「描寫圖像時期」，如埃及、中古世紀宗教畫，以事件敘述內容為主。

(二)「技術圖像時期」，以文藝復興科學透視為代表，發展為時間切片式表現的技巧。

---

註<sup>5</sup> Linda Nochlin 著，刁筱華 譯，《寫實主義》，遠流，1998 年。

(三)「複製影像時期」，由於 19 世紀以後，照相攝影的發明，複製影像不必依靠具透視技巧的人，只要一隻手指人人皆可複製。

(四)「虛擬影像時期」，21 世紀電腦的發達、影音視訊整合的科技一日千里，未來虛擬圖像、虛擬實境，已成為當前熱門的新話題，如數位影像、數位傳達、數位藝術。<sup>6</sup>

從古至今，複製外在真實的追求從不間斷，在我們居住的城市裡，每天都看的到大量的廣告影像，歷史上也從來沒有任何一種社會型態，曾經出現過這麼集中的影像、這麼密集的視覺訊息。加上科技的進步，好萊塢聲光、爆破、科幻效果十足的商業電影，使我們的視覺胃口早已有些許的麻木了。而影像已經被符碼化，透過不斷的複製與再現各種資訊，母件不斷的生產出子件，子件再複製出另一批子件的子件，母件的意義恐怕早已被模糊了。

就寫實繪畫而言，一位藝術家無論觀察力多麼纖細與敏銳、技巧多麼高明，外在的世界透過轉化而鋪展到畫布的二度平面上，一定會有所失真。就連以科學的方式如攝影來說，曝光時間的長短、光圈的大小以及沖洗照片的藥水 等等因素，無一不影響拍攝的結果，使沖洗出來的影像並非是對物像的全然反應。

而在攝影學理上，百分之百的忠實複製是不存在的。因為根據複製理論，凡是複製，必有(來自使用材料特性、操作技術等無法避免的)複製失真。所有的複製與再現，都只會離真實越來越疏遠。一向被視為最真實的照片其實是由許多奇怪的、與實體不相干的平面痕跡合成的一個幻象，真實是由不真實幻化出來的。所謂「假作真時真亦假」，人倒反而被攪糊塗了。影像是重造或複製的景觀。這是一種表象或是一整套表象，已脫離了當初出現並得以保存的時間和空間，每一種影像都體現一種觀看方法。照片也是如此，因為照片並非一般人認為是一種機

---

註<sup>6</sup> 王鼎銘，數位科技對視覺文化的衝擊與展望，2000，竹師美勞進修網站。

械性的紀錄，它是透過攝影師挑選過的景觀，攝影師觀看的方法反映在他對題材的選擇上；而畫家觀看的方法則反映於他本身在畫布或畫紙上所留下的痕跡之上。

油畫指的不只是一門技術，也界定了一種藝術形式。調和顏料和油的技術自古已有之，但直到蛋彩畫和壁畫的技術不足以表現一種特定的人生觀時，技術才逐步改進，以畫布取代木板，油畫才成為一種藝術形式。直到 16 世紀，油畫才充分建立起自己的規範，自己的觀看方法。而在照相機發明之後，控制歐洲藝術鑑賞界長達四個世紀的油畫語言與觀看方式已經產生了巨大的變化。而超寫實主義也深受其影響。

「超寫實主義」(Super-Realism)又稱為「照相寫實主義」 Photographic Art 綜合一般通俗性的說法是：藝術家藉由鏡頭或其他可以直接摹取對象實質的材料來幫助取景之後，以絕對冷靜的客觀態度移轉那些反應當代物質、生活、環境、人物……等那些原本我們已經熟識的景觀，它和傳統寫實畫中作者對物像先持有的情感觀照之後的創作態度是不同的。但以超寫實為名使人覺得這些作品都已超過真實物的特性之外。事物自身原已存在著各種最複雜的現象，鏡頭自外拍攝也只能得到物像的外貌輪廓，許多細節還是要靠作者加以潤飾，並因之使畫面脫離機械眼的控制，達到作為一張畫存在的最低限度。<sup>7</sup>照相寫實主義的絕對逼真，出其不意地讓我們對真假作出重新思考，就像我們把眼睛貼在電視螢光幕前，所看到的只有由紅、藍、綠的小光點是一樣的道理。寫實的作品放大時往往會變成抽象的影像。而繪畫透過影像的重組，拼湊出一個虛擬的世界，模糊了幻象與實存的鴻溝，而我正在那個虛擬的世界中，安靜的創造另一個自我。並試著從複製與再現的過程中，找尋出新的意義。

---

註<sup>7</sup> 參見陳英德著，《在巴黎看新寫實畫》，藝術家出版社，1984 年，頁 63。

我認為創作寫實具像的作品，使用照片、投影機等科技來輔助作畫是無可厚非的。照片只是作為參考，必須要再加入自己的構思才能使畫面達到構成一張畫的最基本條件，但其實挑選照片本身已經算是在構思的過程了。雨克羅斯(Jean Oluierier-Hucleux)說：「只在短暫之之中照相機即能自得這實景，這似乎是命定的。但那是我從三百多張底片中找出一張我認定有興趣的才用它。」<sup>8</sup>

我在創作時，除了一些較容易取得的景物圖像可以自己以相機來取得之外，一些較奇特的景觀則必須靠網路、雜誌、月曆等的圖片來作為參考。比如說乾涸的地表、夜晚的景色……等等要花非常多的時間來找到一張適合的照片。所以我認為以照片來作畫並不是什麼不好的事，因為如果要畫類似照相寫實的作品時，參考照片是必須的。我認為繪畫是一種視覺的藝術，採用照相寫實的手法來表現時，會對視覺造成一種震撼，使得畫面的強度增加。如果再搭配超現實主義的夢境般的幻想內容，整體來說應該是不錯的方向。而這也是我急欲想要達到的目標之一。

法國寫實畫家雨克羅斯(Jean Oluierier-Hucleux)的超寫實畫能夠把人們引進實在的自然之中，又使人從這之中退出。這和他的構圖有很大的關係，由於他的畫面很大，加上照相寫實的技法讓人有一種可以進入圖像的錯覺，但隨後又有被畫面裡的物件阻擋的感覺，使人們從他的圖像再被逼出。他的作品在真實空間與繪畫性的圖像空間的兩種對立之中，使觀者受到視覺上的衝擊。我在《夢想》(圖 13)這幅作品中先經營了三度空間的景深，最後再以畫面右上方的折角來破除，回歸到二度空間平面繪畫的事實之中。而在《回憶》(圖 12)一圖中，我利用畫面中間人物手中的電視遙控器製造了「到底是我們在看畫還是被看？」的思考空間企圖與觀者產生互動，讓觀者有一種覺得自己是處於電視機裡的錯覺，也可以讓人有多一點幻想和冥想。

---

註<sup>8</sup> 參見陳英德著，《在巴黎看新寫實畫》，藝術家出版社，1984年，頁71。

## 第二節 雙重影像

超現實主義者相信夢比現實更真實，然而以偶然性自動性技巧並無法完全達成超現實主義者所刻意追求夢境中的奧秘與不可思議的美感。而西班牙畫家達利 (Salvador Dali 1904~1989) 所追求的不是只依賴消極的自動性技法，而是積極的以理智的力量創造出更具征服性的超現實表現層次，達利為他的超現實繪畫下了一個簡明的定義「繪畫是一種用手與顏色去捕捉想像世界與非合理性的具體事物之攝影。」<sup>9</sup>達利也說過「惟有清醒才能洞悉睡眠的意義。」<sup>10</sup>而我也喜歡在畫面上理智的設計一些驚喜，要細看方能發覺，為畫面增添些許趣味性。超現實主義不但重視人類意識的思考，另外更重視下意識的範疇。他們用科學的方法研究人在無意中畫出的圖畫，信手寫出的字，小孩或瘋子的圖畫，結合心理學與精神病學的原理，配合上人的夢境與幻想。而他們認為「美」則是在解放了的意識中那些不可思議的幻象與夢境。所以超現實主義是一種超理性，超意識的藝術。超現實主義的畫家不受理性主義的限制而憑本能及想像，表現超現實的題材。他們自由自在地生活在一種時空交錯的空間，不受空間與時間的束縛，表現出比現實世界更真實更有意義。視覺和感覺合而為一促成了創作表達，但是奇特的是，人類的幻想是不可捉摸的，眼睛雖然負責「看」，但是「看到」什麼，不一定就是心裡想到的，心裡想的不一定和眼睛看到的一致。比如說，我們明明只看到一棵樹，可是從樹枝的伸展姿態，我們會想到有手有腳的人影。看的是雲，想的是花，這是人類的幻覺與想像常在生活裡作用，這是我們都曾經經歷過的經驗。超現實主義的雙重影像幾乎在挑戰我們的視覺，有時我們可能會錯過而看不見另一個象徵，有時我們雖然看見了，卻覺得不可思議，甚至無法接受，但是超現實主義就

---

註<sup>9</sup> 參見何政廣著，《超現實主義大師達利》，藝術家出版社，1996年，頁103。

註<sup>10</sup> 參見何政廣著，《超現實主義大師達利》，藝術家出版社，1996年，頁220。

是畫我們夢中的景象，當然不合邏輯，難以想像。熟悉超現實主義畫派的人都知道，馬格利特 ( Rene Magritte ) 畫作中最主要特色的便是「變化」：材質的變化，例如木質化的肌膚；形體的變化，例如變成飛鳥的樹葉；名稱的變化，例如高跟鞋下標著「月亮」、蠟燭底下寫著「天花板」、明明畫了一支煙斗卻寫著「這不是一支煙斗」等。使用這種手法也可以說是讓我們對眼睛所觀看到的事物產生質疑，眼見不一定為憑。



圖 1 Rene Magritte , 《The Natural Graces》, 1963 , 油彩/畫布。

藝術必需帶給觀者一種衝擊力，透過作品把他的感性傳給他人，人在學習認識他人時認識自己，也在自我呈現時讓別人認識他自己。在繪製自己週遭的人、事、物時，也同時在建構自己的存在。「象徵」是藝術創作中很重要的一種表現手法，也讓藝術作品充滿了許多的想像空間與詮釋的可能性，在我前期的作品中比較著重於畫布空間關係的探討，而在後期的創作之中，則開始將焦點轉移到畫面的故事性與雙重影像的趣味性。曾經有一位畫家對我說過一些他對寫實作品的看法，他認為寫實的作品不外乎是將一些圖像重新組合、拼湊出來的罷了。但我

覺得我取材自日常生活當中所接觸的人、事、物，從紀錄物像的外表深入地探尋內在本質的創作態度，是我所追求的目標之一。我希望我的作品有著很高的濃度，可以充分說明我和對象物之間的聯繫，而非流於賣弄繪畫技巧，浮光掠影的淺嘗物象的外表而已。

雙重符號的運用給了觀者一種企圖找出「芝麻開門」的密碼過程，透過符號的解碼，使畫面經過一層轉化，而有更多的想像空間。每一個所謂的物理世界都與觀看的人相關，物理上事件的空間及屬性很大一部分都依賴觀察者的角度。

然而攝影與繪畫都是對過去、現代、未來情境與心境的複製與再現，彼此之間既獨立著，又像情侶拉扯般有著股難分難捨的關連性，攝影與繪畫的觀看對象不同，表現形式不同，不過從藝術作品中能展露出一絲感動，卻是所有藝術形式的共同點。

### 第三節 肖像

人在地球上締造文明，參與文化，一切事物的價值、理念、機能、情感的探討，只有對人才有意義。因此人物往往被用來表達寓意，寄託情感，做為精神的象徵或是情感的暗示，人物永遠是藝術家的最愛，藝術史上可能也是被畫家與雕刻家表現最多的素材。人物的影像一出現，馬上可以引起觀者情慾的連結，因為觀者也是人，人的七情六慾生老病死都發生在人體身上，因此人物是一個相當重要與理想的表現題材。畫人物，只要是單獨的個人，不管是畫男人、女人、小孩、老人或畫別人、畫自己，都是肖像畫，在達文西的《蒙娜麗莎》之前，肖像畫就是與歷史敘事畫相提並論的繪畫類型，因為，記錄人和記錄事同等的重要。而自從《蒙娜麗莎》把肖像的內涵擴充且複雜化之後，從個人的外在可以窺視其內在，進而可以觀看人生種種，肖像畫遂為永恆的藝術類型。

「肖像」一詞在字面上的意思是指：形神肖似。屬於人物畫的一種，專指描繪人物形像之畫。可分頭像、半身像、全身像、群像等。而肖像畫像最能直接表達社會價值的變遷，除圖畫敘述外貌、人物行動及情緒變化的描繪外，社會地位與性格都能顯彰出來。肖像畫並非高尚的風俗畫，安格爾認為臉孔是不可能畫的，因為它需要「真實」，而藝術卻要求我們「超越真實」。在肖像畫中「真實」的要求造成了種種的困難，不是因為它難以掌握，而是因為它難以和「風格」相容。真實的東西似乎和風格是相悖的。<sup>11</sup>整個西洋藝術是離不開人的。從古希臘

---

註<sup>11</sup> 加埃唐 皮孔(Gaetan picon)著，《安格爾》，日內瓦，斯基拉(Skira)出版，1980年。

到近代每個藝術家都很努力地描繪他們同代人與神的面貌和生活，產生過許多令人沉思讚嘆的傑作。然而從十九世紀末之後科學與工業的繁盛，導致現代人開始關心效率、快速、精準、利益 等等文化特質。人類的生活開始充滿著激烈競爭、弱肉強食、力量至上的生活鐵則。以人為本位的創作也逐漸減少了。因此，我特別喜歡那些表達出人與人之間互動關係的作品。美國現實主義水彩畫家 Steve Hanks 是一位光線的藝術家，它的作品都是以女人和小孩為主，透過他深厚的水彩功力，細膩地表現光影的變化，精準地捕捉住最完美的時刻，將生活中最平凡溫馨的時光紀錄下來。創作的來源全是在我們周遭俯拾即是畫面，這樣的作品讓人感覺親近。尤其他在刻畫親情之間互動的景象最為吸引著我。文藝復興時期透視法的發明與繪畫的結合，使繪畫得以在畫布平面中，建立虛幻空間深度的傳統，雖然這種空間深度幻覺的製造，不久之後被照相機的發明所取代。藝術作品不再需要利用與其他物件相似的方式來證明自身存在的意義，如美學家貢布里奇(E.H.Gombrich)所言：「這個世界不是平面的，但是平面的圖畫可以看起來像一個真實的世界。」<sup>12</sup>



---

註<sup>12</sup>見劉文潭：《現代美學》，台灣商務印書館，1967年，頁46。

圖 2 Steve Hanks ,《Someone to Watch Over》, 水彩 , 21.5x34.75cm。

台灣早期畫家李梅樹的創作內涵與方法，似乎和我有不謀而合之處。同樣是繪製周遭的人物、參考照片製作作品等等。唯一跟他比較有不同的地方是筆觸的處理與背景的真實性。李梅樹先生的作品遠看很寫實，近看則會發現許多較乾燥與隨性的筆觸，我則是習慣不留筆觸。而背景的部分，李梅樹先生習於忠實的呈現現實的世界，我則會稍微加入自己的想像，構成一個虛擬的空間。他對畫面用心的描繪，創造出許多真實而親切的形象。細心的描繪面容、服飾、髮型、傢俱、地板……，讓我們可以發現其中動人的美，因為這種美是和我們的生活貼近、記憶吻合的，和真實情感也是相容的<sup>13</sup>



圖 3 李梅樹，《假日閒情》，1975，油彩畫布，145.5X97cm。

---

註<sup>13</sup>參見倪再沁著，《茲土有情》，台灣省立美術館，1996年，頁225。

## 第四節 繪畫空間

一切的繪畫的是屬於名符其實的扁平物體，唯一的例外是有時使用厚塗顏料的繪畫法以使畫面若干處有凸起感的作品。然而繪畫中的扁平性通常暗示的是繪畫媒介之真，而非畫家所描繪的外在世界之真。在二度平面上經營三度空間形式讓人信以為真的藝術當中，有一種消解繪畫媒介的傾向。在十九世紀以前的藝術家一直給人有一種有如魔術師的印象。繪畫或附屬於宗教，或為貴族肖像，繪畫本身旨在說明、敘述一事件的經過，或保存貴族生活、長相容貌。因此，畫中的造型皆取自現實（即如宗教畫中，上帝、基督等的造形都是擬人化的）。世界具有三次元，所以在畫中表現三次元空間的幻象，乃是一個很自然的現象。但是到了十九世紀，這一類經由遠近法的使用、精密的立體表現及畫面上的細心勾繪來經營真實感，彷彿對繪畫平面頑強不可滲透性抱著嘲弄之意的畫家，卻遭到「欺騙」、「不誠實」的指責。

二十世紀繪畫脫離了宗教、貴族，雖有部份受制於畫廊，但一般說來，表現的意念比以前自由多了，表現出來的面貌也顯得多樣化。因此，也就不乏傾向於純粹性的創作，繪畫本身不帶有外在的目的性。畫者利用畫面本身的條件，加以發揮，避免以往的雕塑性和構築性，所以部份的繪畫出現了二次元的屬性所經營的空間表現。

既然畫布是平面的二度空間，而具象繪畫又是在製造三度空間的幻覺，因此在創作平面繪畫的同時，畫布空間就存在著批判、玩味的可能性。

## 第三章 創作歷程與方法探討

### 第一節 臨摹

我想在創作初期先以模仿別人作品的方式，來鍛鍊自己的表達能力，並臨摹作品的風格，以奠定進一步發展的基礎。藝術創作的風格建立常常來自於學習與模仿。而人類的歷史即是模仿與學習的歷程。原始時期，人以大自然為模仿的對象，作為創造的根源。後人再模仿前人，同時代的人再互相模仿而演化成不同地域與名族風格。當然純粹的模仿是無法醞釀出創造性的作品，經過了大量模仿與體驗之後，必須力求轉化與突破，否則就失去藝術創作的意義了。

所謂「應物象形」，是指描繪自然界人事物的寫實功力。「而象物必在於形似，形似必全於骨氣」，對於一個剛進入美術這個領域的學生，我認為寫實能力是需要的。因此在這個階段老師們讓我們去臨摹各方大師的作品，透過臨摹來體會油畫這個素材的特性以及了解各個畫派的風格特色。雖然「傳移摩寫」是六法中的最末一項，但也是入門的基礎功夫。我們在鑑賞繪畫的順序是由氣韻生動到傳移摩寫，而創作繪畫時的順序則正好顛倒。當觀賞者乍見一幅作品時，是先為其生動的意境所吸引，再逐漸去欣賞其筆觸、設色與佈局構圖，最後在揣想作者的創作理念與意圖。而透過臨摹的練習對初學者來說，幫助應該是很大的。<sup>14</sup>

經過臨摹的訓練之後發現到，由於使用的技法以及材料遠不同於幾百年前的

---

註<sup>14</sup> 趙惠玲著，《美術鑑賞》，三民書局，1995年，頁54-55。

大師們，以及臨摹是透過原作(或是複製品?)翻拍製作而成的海報觀察而來，許多的肌理、設色一定無法相同。只能儘可能的透過攝影翻拍之後所呈現的蛛絲馬跡來觀察大師的繪畫技巧與其創作動機與心境。而臨摹也給了我一些信心，自以為有能力可以複製出世界名畫的成就感。也因為臨摹了許多的古典作品，使我在未來的創作中對人物特別感興趣。早期為了求構圖的精準，還將所需要入畫的素材拍成幻燈片，以幻燈投影的方式投影至畫布之上，再以鉛筆將輪廓定出，節省了不少構圖的時間。我也得以將更多的精力集中於細節的描繪之上。



圖 4 謝翔宇，臨摹《女主人》，2000，油彩/畫布，90X73cm。

## 第二節 思索畫布的造型與運用

由於剛接觸油畫不久，對很多的效果都會想去嘗試。首先我對畫布這個四邊形感到有趣，覺得可以做一些搭配畫布造型、製造空間深度的作品來看看。在嘗試了兩三張這一類的作品之後才發現，這一類的作品似乎已經被做到不可勝數的地步了，對一個初學者的我來說不啻是一個打擊。在看多了別人的創作之後會發現自己能夠創新的東西好像變的少之又少了。如同面臨考試的學生，不看書都不會緊張，一看才知道自己知識的不足。見識增加了，才會越發現自己的渺小。但是我仍然對於製造空間深度的錯覺有著蠻大的興趣。目前網路上廣為流傳的平地畫就是利用空間造型與透視來造成視覺上的錯覺。創作者利用視覺的錯覺，在某個角度觀看作品時，作品的立體感十足，彷彿真的有個洞出現在人行道上。此種街頭藝術利用了人行道當成創作的畫布，充份的利用了人行道的造型、空間與週遭環境的互動造成視覺上的趣味性。與我的《櫃》(圖 5)有著異曲同工之妙。



圖 5 謝翔宇，《櫃》，2003，油彩/畫布，90X73cm。



圖 6 利用錯視所營造出立體空間的街頭藝術。

### 第三節 超現實主義的加入

思索物體為一個「被再創造的」而非「被再現了」的具體真實，這些潛在的力量才是個體生命最實在的「本我」。而人內心的「本我」，實際上是支配人類行為與思想的最根本原動力。雖然它受到現實規範的壓抑，但是，卻常常以夢的方式表現出來，夢就是潛意識「化裝」的滿足，也代表著人性最真實的一面，也是我想追求的內在真實。因此，佛洛伊德主張潛在的「本我」不應一味加以壓抑，應該為它尋找合理可行的發洩途徑。而藝術的創作。就是潛意識「本我」超越現實邏輯與規範的昇華表現，夢與藝術具有共通的性質。超現實主義者將外在表相、意義斷裂的意象連結，目的是要使人們以一種新的語言呈現斷裂意象之間內在的感情聯繫。無論是文學、繪畫，或是電影，重新組合不同現實中的意象，以建立新的藝術語言。加入了超現實的風格使我的作品開始比較有些變化，不再只是追求外在的形似，而開始重視自己內心的想法與意圖。



圖 7 謝翔宇，《昇華》，2003，油彩/畫布，120X90cm。

#### 第四節 自動性技法的嘗試

也許是具象的東西畫久了，想換換口味。原本計畫要將寫實的技法磨練好再來嘗試抽象作品的我，似乎不知該如何下筆了。索性以自動性的潑灑方式，嘗試了十幾張小幅的抽象作品。不過這種嘗試對我來說，好像也只有放鬆心情的作用。教授也建議我還是畫我原來的東西比較適合，因此也就沒有繼續嘗試下去了。但是在我後來的創作中，還是有些地方會運用到一些自動性的技法《戒靈》(圖 15)，在嚴謹的構圖之中，有一些恣意流動的顏料。或是自動性的構圖形式，會讓畫面嚴謹中有輕鬆的感覺。我希望我將來的創作能夠在背景的處理上加入更多的自動性技法，讓畫面有更多想像的空間，而不是任何細節都要畫的一清二楚才是。



圖8謝翔宇,《抽象1號》,2003,油彩/畫布, 圖9謝翔宇,《抽象2號》2003,油彩/畫布, 90X120cm, 120X90 cm。

## 第四章 創作自我分析

也許有人會說，你想畫的像照片一樣，那你為什麼不拍照就好了。但是我認為一個人的成長，背後一定充滿了許多的磨難、挫折、心酸、歡笑與淚水。我以具象的手法一筆一筆的紀錄著他們的生活，就如同佛教徒抄寫佛經一樣，是以一種虔誠的心去刻劃著生命的過程，絕對不是輕輕的按一下快門可以取代的。這也是我認為繪畫與攝影最大的差異所在。而我選擇以天馬行空的超現實主義為內容，以及照相寫實的技法來創作，相信會讓觀者在看似平凡無奇的影像中，又發現那一點點的矛盾與衝突。讓平常對影像早已麻痺的觀眾，能夠得到一點驚奇。弗洛伊德的學說認為，人們的真正思想，人的真正面目是隱藏在潛意識及夢裡的。他以為要真正瞭解一個人，就必須先瞭解他的夢。



圖 10 謝翔宇，《連漪》，2003，油彩/畫布，90X120cm。

## 作品《漣漪》

作品說明：這一張是我進入研究所後的第一張畫，每個人都有童年，每個人孩提時都會有一些天真的夢想，但是大多數的人在年歲稍長後都會發現，現實與夢想大部分是背道而馳的，夢想已經像紙船般隨波逐流，漸行漸遠了。而在追逐理想的同時，自我的形貌會隨著紙船所激起的漣漪扭曲變形，迷失了自我。唯有不再汲汲營營追求著理想的時候，船過水無痕，水面恢復平靜的時刻，才有可能找回真正的自我。我的創作主軸雖然是人，但是這一件作品我比較想表現的是餘波盪漾之美。水是很難掌握的一種介質，陽光灑在水面上，造成一部分反光，一部分可透視至溪底的小石頭。這樣的畫面很吸引我。看著自己在水面上扭曲變形的面容而有了上述的體悟。



圖 11 謝翔宇，《幻域》，2004，油彩/畫布，120X90cm。

## 作品《幻域》

作品說明：我喜歡利用寫實的視覺手法，營造出視覺的假象，精心營造出三度空間的畫面之後再打破它，拉回二度平面的畫布現實之中。而在《幻域》一圖中，在天空的部分，我使用了類似假布景的藍，有一點鮮豔，少女則淺坐躺椅好似靠在一個拍藝術照時的人造布景前，而天空中又飛來一架模型飛機，飛機的影子映照在天空中，終於證實背景是平面的，但是人物腳下的影子卻又好像紮實的踏在草地之中，在二度與三度空間中游移不定，造成一些矛盾與衝突的效果。另外我在背景的樹叢之中，藏了一些具象的形象於其中，有小熊，小狗以及人臉，需要細看才會發現，算是我故意隱藏的小驚喜吧！



圖 12 謝翔宇，《回憶》，2004，油彩/畫布，130X162.5cm。

## 作品《回憶》

作品說明：我的作品從大二開始接觸油畫以來，就一直依照著我自己所設定的方向在走，題材也從靜物、風景、肖像、人物，循序漸進的呈現。現階段正是以人物為主題的作品來表現。在〈曾經〉這一幅作品中，我將我大學的死黨繪入畫中，為的是紀念我們這一段極深的友情。從以前大一時，一起住校、一起唱歌、一起追女生、一起打球，轉眼間已經經過了七年了，雖然大家早已到各地去繼續求學，我們還是會二、三個禮拜聚在一起聊聊天，打打球，感情可謂深厚。畫面中一共有五個人，左一現在念南華中文研究所，皮膚黝黑，常在工業區被外勞誤會為同鄉，因此安排他頭上罩著一件黑外套充當黑人辮子頭，頗有黑人

饒舌歌手的感覺。左二是我本人，因個性內向害羞，加上想為自己保留一點神秘感，因此選擇了戴上安全帽與口罩，只露出了眼睛與鼻子。中間則是現在在唸淡江教育研究所的同學，是我們當中最會唸書的，將來立志要當個最受小朋友歡迎的國小老師。右二則是我們的老大，對哲學很有興趣，常和我們討論人生的哲理，現在是嘉義大學中文研究所的學生，玩撲克牌時擅用心理戰取勝，因此安排他梳著賭神的油頭，手上拿著四隻 A。最右邊的現在就讀於中正社會學研究所，是我們之中食量最大的，最近因為體重過重而不用當兵，因此安排他手上拿顆籃球來掩飾他過大的啤酒肚，他常常望著別人的食物說：「可不可以給我吃一口。」雖然是參考照片完成這幅畫，但是畫中人物的動作都是經過設計過的，我覺得透過我手繪的過程一筆一筆的紀錄我們之間的友誼，這是一種感動，一種紀念，並非輕輕按下快門所可以比擬的方式。



圖 13 謝翔宇，《夢想》，2004，油彩/畫布，120X90cm。

## 作品《夢想》

作品說明：我從小除了畫畫之外，最愛的應該算是打籃球了。從國中一直到研究所以來，一直都是校隊與系隊的一員。加上父親曾經是國家代表隊的球員，讓我對這項運動很熱衷。我也一直想畫跟籃球有關的作品，最後我選擇了畫我喜歡的球員，NBA 多倫多暴龍隊的主將--文斯卡特 (Vince Carter)。我畫他也是因為他飛身扣籃時的姿態優美，選擇灌籃的前一刻是因為這一刻有如箭在弦上，是最有爆發力的一刻。我刻意去製造三度空間的深度，再利用右上方的折角將觀者拉回二度空間的現實之中，企圖製造一種錯覺與矛盾，來探討畫布二度空間的事實。



圖 14 謝翔宇，《自畫像》，2005，油彩/畫布，120X90cm。

## 作品《自畫像》

作品說明：西方畫史上許多畫家都曾為自己留下自畫像，自畫像是畫家創作歷程中個人生命型態的紀錄，在沒有攝影機的年代，它能夠幫助人們了解畫家容貌性格和氣質。自畫像進一步令觀者與畫家起精神上的交感，達文西的自畫像有莊嚴肅穆的學者風範。提香在自畫像中顯出他嚴肅高貴的神氣。林布蘭特在自畫像中體現他歷經生命滄桑的苦悶徵象。梵谷的自畫像在精神恍惚時對自我做殘酷的凝視。畢卡索逝世前數月的自畫像在散放的瞳孔中預現他殘餘生命即將終結。這些自畫像讓我們看到畫者由外向內洞視自己，使人們觸及他們的靈魂。畫家以自身為對象，在創作上是最直接的方式，也是呈現自我的最好方法，可以畫出別的畫家無法達到的深刻。<sup>15</sup>藝術創作是反映作者生命歷程的感受和經驗。上了研究所之後都在畫別人，該是為自己畫一張自畫像的時候了，自己常常躺在床上想著下一張該畫什麼才好？就畫我已經不知所措，胡思亂想後的呆樣吧！在看過克羅斯(Chuck Close)的作品後，讓我嘆為觀止，他利用照相機聚焦失焦的效果創造出一幅又一幅精細又生動的肖像畫，讓我也想嘗試看看為自己畫一張自畫像。

---

<sup>15</sup>陳英德，在巴黎看新寫實畫，藝術家出版社，1984年，頁47。



圖 15 謝翔宇，《戒靈》，2005，油彩/畫布，130X97cm。

## 作品《戒靈》

作品說明：構想源自電影魔戒裡，身著斗篷騎著黑馬的反派戒靈，讓一些擺在畫室角落的雜物多了一些超現實的感覺。當初在一本攝影雜誌上看到了遮陽布與桌布的照片，它們的皺摺與紋路很吸引著我，後來發現加上馬匹的影子可以讓這幅靜物畫多了一些有趣的變化，如同一位身著斗篷的武士騎著他的駿馬向前奔馳。就連畫靜物，我還是想加入一些人的感覺進去。這件作品也使用了許多的自動性技法，在牆壁的處理上我總共塗抹了三層顏色，由底部至最上層分別是棕、灰、白。因為畫完一層之後對顏色不是很滿意，便又加上一層，因此一共塗了三層，最後索性以砂紙磨掉重畫，沒想到卻磨出了我所滿意的效果。另外在所有靜物最裡層的灰色厚紙版上，我在灰色未乾的底色上，加了摻著大量亞麻仁油的灰白色，並使其在畫面上流動，而形成了自動性的紋路。



圖 16 謝翔宇，《必經之路》，2005，油彩/畫布，160X260cm。



圖 17 作品《必經之路》局部

## 作品《必經之路》

作品說明：這一件作品是我第一次嘗試畫出夜晚的感覺，由於晚上光線不足，用閃光燈取景的景物光線也不對，讓我在創作素材的取得上吃盡了苦頭。原本只計畫創作 100 號的作品，而在完成之後畫面略嫌擁擠，索性在畫面的右邊再加一張 100 號的畫布，以呈現出孤寂空曠的氣氛。畫面中一隻缺水的蝸牛，拖著沉重的軀殼，尋找著尚未乾涸的最後一片綠洲。雖然疲憊不堪，但是遠方天際仍有一線曙光，鼓舞著他繼續向前，尋找夢想。我將自己轉化成一隻缺水的蝸牛，笨重的軀殼有如沉重的負擔，不論是在學業上的壓力，創作歷程的思考，對自己未來的不確定，再再都壓的我喘不過氣。乾涸的地表在殘月的映照之下顯的特別崎嶇難行，在一望無際的地平線前，我釋懷了。這是人生的必經之路，希望就在不遠的前方。如果不把握時間努力向前進，等到烈日高照，我將會只剩下一只空殼。



圖 18 謝翔宇，《裝可愛的老人》，2006 油彩/畫布，130X162cm。



圖 19 以粗黑線暗示出老人的位置。

### 作品《裝可愛的老人》

作品說明：其實在創作這幅作品時，我並沒有期望刻意去營造超現實的畫面，我參考著學生家裡冰箱上貼滿的生活照中所挑選一張照片，兄妹並肩坐在海邊的岩石上望向湛藍的大海，似乎正在天馬行空的想像著。原本只是單純的想畫兩位跟我學畫的學生的背影。後來我在天空加了一艘鐵達尼號，也將海浪改成起伏不定的綠色丘陵，象徵著兒童的想像力是很豐富的(我從他們所創作的兒童畫裡可以很輕易的發現。)而船的象徵也給人有種冒險犯難、探險精神的存在，如同兒童在探索這個世界是一樣的充滿著好奇心。當然一路上充滿著各種險阻與障礙(象徵冰山的雲層)會不斷阻擋他們的前進與侵蝕他們的夢想。後來我在人

物的中間加了一棟房子，透過透視法的設計使得房屋的造型有如鼻子一般，因此整張作品在沒有預期的狀態之下，慢慢地有了一個戴帽子(鐵達尼號)、灰白鬍鬚(岩石)、一般少女在拍照時喜歡比的橫 V 字型手勢(芭蕉葉)，裝可愛的老人誕生了。這件作品的創作過程有點自動性技法的感覺，一邊畫一邊加入新的想法，跟以往構圖非常確定之後才動筆的過程完全不同。而也許是我在繪製作品的構思時間都花的很長，在時間的壓力之下，我只好先下筆再說。而隨著畫面的逐漸成形。我意識到這件作品可能有點平淡，於是我花了更多的精力，將許多超現實的元素加了進去，結果越加越有靈感。此件作品得以順利完成。

其實在創作前有了很清楚的構想之後再下筆，當然是最理想的方式。畢竟一旦花了很多時間繪製的區塊，到時因為想法的不確定而需要塗抹掉重新繪製，應該是非常不合效益的做法。但是這張作品在完成一半時突然文思泉湧，作品完成時的成果自己也蠻滿意的，也算是意外的收穫吧！



圖 20 謝翔宇，《睡吧！孩子》，2007，油彩/畫布，80X100cm。

### 作品《睡吧！孩子》

作品說明：這件作品是為了紀念我因為癌症而過世的阿姨，我想她一定常常守護在她孩子的身旁，說故事給她聽，哄她入睡。因此我將母親畫成了半透明，暗示出她已經離開了人世。而小孩可能因為思念母親，而以雙手抱膝，缺乏安全感姿勢的入睡。母親的視線則是望著遠方，似乎為孩子的未來擔心、掛念著……。



圖 21 謝翔宇，《鵝蝶情深》，2007，油彩/畫布，72.5X91cm。

### 作品《鵝蝶情深》

作品說明：當初創作這幅畫的動機，是因為我畫了這麼多週遭的人物卻唯獨漏掉了最重要的兩個人。而為了要給父母一個驚喜，製作的時候我隻字未提，只為了能夠看見他們驚訝、高興的表情。而在作品完成的當天，我請父母前來觀賞，只見母親站在畫前久久不能言語，正以為她將要感動的落淚的同時，她卻對我說：「翔宇啊~媽媽有更好看的照片……。」還囑咐我要把皺紋畫少一點。在本著藝術家忠於真實的使命下，怨難從命啊！

## 第五章 結論與展望

現代的藝術創作講求技巧之外，更講求創作的理念與想法，觀念的探討與意念的傳達成為現代藝術的重點。沒有理念的訴求只是一味的追求意境或靈性，將會使得藝術創作停留在手工藝的階段。藝術家在創作的過程當中，雖然出發點可能只是一個奇想，但是過程必須要有一個清楚的脈絡、訴求的理念與創見。透過對自己創作思緒的整理，或許可以在完全沒有靈感的創作過程之中引導出一個方向，應該也是另一種創作靈感的來源。

我在研究所的創作都是以人物為主軸，可能是自己的個性使然，在作品之中可能加入了太多自己想說的話、想探討的議題。一件作品可能同時想表達友情、親情的珍貴、繪畫空間的可能性，因此作品難以歸納出較為統一的脈落。這可能是我日後創作時需要加以改進的地方。

我喜歡畫人物，因為我覺得每個人物背後都有他們豐富的故事存在。在畫人物的同時也是對生命的一種讚頌，一筆一筆的再生出生命的豐富。而我創作是對自己生活做紀錄，紀錄每個階段的變化與心情，以便將來檢視自己的成長過程。所以，希望藉由本論文的完成，更加深刻、細膩的呈現自己的想法與生活點滴，為研究所生涯畫下休止符，並為日後創作旅途奠定更深厚的基礎。

## 參考書目

1. 劉文潭 著，《現代美學》，台灣商務印書館，1967 年。
2. 張光琪 著，《馬格利特》，藝術家出版社，2003 年。
3. Arthur Asa Berger 著，黃新生 譯，《媒介分析方法》，台北遠流，1992 年。
4. 陳英德 著，《在巴黎看新寫實畫》，藝術家出版社，1984 年。
5. 何政廣 著，《超現實主義大師達利》，藝術家出版社，1996 年。
6. 加埃唐 皮孔(Gaetan picon) 著，《安格爾》，日內瓦，斯基拉出版，1980 年。
7. 趙惠玲 著，《美術鑑賞》，三民書局，1995 年。
8. Bates Lowry 著，杜若洲 譯，《視覺經驗》，雄獅圖書出版，1976 年。
9. 陳英德 著，《法蘭西學院派繪畫》，藝術家出版社，2000 年。
10. 安海姆 著，李常俊 譯，《藝術與視覺心理學》，雄獅圖書公司，1976 年。
11. E.H.Gombrich 著，雨云 譯，《藝術的故事》，聯經出版，1997 年。
12. 李賢文 發行，《雄獅西洋美術辭典》，雄獅出版，1982 年。
13. 王勝 著，《西方傳統油畫三大技法》，國立歷史博物館，2000 年。
14. Muntsa Calbo Angrill 著，鍾肇恒 譯，《肖像畫》，三民書局，1997 年。
15. Linda Nochlin 著，刁筱華 譯，《寫實主義》，遠流，1998 年。

16.倪在沁 著，《茲土有情》，台灣省立美術館，1996 年。