

第一章 回顧

第一節 「草草了事」¹的「我」

創作對我而言是一再探索的過程，就好比每個人的生命經驗都處在一個變動中的狀態，沒有人知道他的未來會是什麼樣子。

一般人藉由日記、家族相簿紀錄個人與家族的回憶，隨著時間的流逝，我們彷彿也能感受到每個人在每個階段的不同變化。藝術家創作作品，作品中所呈現的其實就是創作者思考與體驗的綜合結果。但是不同的生命階段，一定有不同的思考方向，就這點來說，作品呈現藝術家的思想觀念是非常「誠實」的。從大學畢業一直到目前為止，我的創作呈現出極大的跳躍狀態，這其中，除了個人階段性的探索需求，一方面也透露出個人不同階段的思考所帶來的轉變。

回顧自己的創作歷程，其實是一項新奇的再體驗過程，即使當初的創作動機與現在個人的思考方式已經有所差別，但是從作品中所遺留下來的形式語彙，依然能提供我作為整理個人創作思路時的主要依據。

在大學時期的畢業展中，我以「草草了事」為題展出了一系列以「影子」為主題的畫作，這些作品從整體上看來是以具像描繪的方式呈現，以系上歷來的傳統來看，我這樣的表現算是十分保守的，在一個強調創新與講究創意的系統裡，如此的做法其實需要相當大的勇氣，在當時，我有自覺的選擇這樣的表現方式，主要的原因或許來自當時個人的自我要求。我反思大學時期自己與同儕間的創作，發現以「抒情」和「想像」為主要創作思源的作品，在東海幾乎成為大宗。雖然當時的我也曾經以幻想式的表現題材作為我創作的探索方向，但是個人內心

¹ 這是在畢業展時所取名的展覽主題。

總是顯出許多懷疑，尤其是那一股不踏實的感覺，我深怕自己只不過在「強說愁」，逆向思考的結果我反而覺得如此的選擇對我來說別具意義。

在「好 自然—Natural Good」系列作品之前，我的創作主要都圍繞在對於「影—像」的思考上。影像本身其實暗喻著某種「不在場證明」(alibi)²，但「影子」自身卻是指示「在場」(presence)的明證。我在畫面中畫出影子，明顯指涉著「那某人」的存在，那某人也許是我，也許是觀眾。從「草草了事」這些作品中可以觀察到，我藉由環境與個人之間所形成的場域，建立起一種對話關係，另一方面，這也是我與畫布之間所形成的場域關係。在某種程度上，似乎透露出個人對於主體的追尋（或提問）。從《牆》（圖一）一作中可以看到畫面中具體的描繪出近距離的一面磚牆，在牆角間長出一株植物，光影的明暗處理手法以多層次薄塗的方式，漸漸形塑出光影所造成的氛圍，底端並斜射出兩個人影。由畫面中所塑造出的情境，似乎引領觀者介入此畫所形塑的環境氛圍，如此，觀者會發現個人莫名所以的介入了「他人」的世界，進而，觀者將意識到自身之處境，產生一種既疏離又陌生，並且又身處其中的狀態。

圖一 范峻銘，《牆》，油彩、畫布，80F，1998

這樣的情境其實是我自己製造給自己來面對的，從《跳起來看自己的影子》（圖二）中，更直接的點出了這是一自身面對的處境。本圖呈現了一瞬間凝結的畫面，基本上這樣的畫面是被想像出來的，畫面中的影子與右方的單株植物和畫面外暗示的「自己」三者間形成一對話關係，它呈現出不知何為的狀態，畫面本身透露著一股漠然的情境。

圖二 范峻銘，《跳起來看自己的影子》，油彩、畫布，100F，1998

這樣的對話結構，似乎十分接近結構主義精神分析學者拉岡(Jacques Lacan)所論述的鏡像理論，在拉岡的鏡像理論中，主體藉由鏡中所反映的全像(gestalt)開啟了覺知歷程，現實中碎片化的自我與鏡中所反映的全像，形成主體意識的認知模型。對我而言，面對畫布本身亦同樣形成如鏡像效應般的知覺情境，更直接

² 亦即「此曾在」的概念，這樣的觀察在班雅明(W. Benjamin)、蘇珊·宋妲(S. Sontag)和羅蘭·巴特(R. Barthes)對於攝影的著作中都曾提及。

的說，是我自己製造了這一鏡像般的情境，我藉由創作面對我自己，我畫我面對的環境，思考我自己的定位。從另一個角度來看，正是透過創作這一實踐的過程才構成主體的成型場域，在此一「創作」行為的體驗中，個人主體意識的覺知與認同，似乎就像拉岡所論述的，主體藉由不斷在這模型的游移過程中，試圖建立起自我的想像。相同的情況，我也可以在這樣的操作模式中獲得相當的體會經驗，如此我所面對的畫布，就好比是我刻意找來的一面鏡子，是我製造這一面對鏡中自己的機會。

然而我又何以必須製造這樣的機會呢？或許我想好好的看一看自己，這應該只是自己十分單純的個人需求，如前所述，我確實是刻意的在避免自己漫遊在無盡幻想的情境中，以拉岡的話來說：主體是慾望的主體³。或許對我來說，畫我最熟悉的環境可能就是這時期最基本的慾望罷。

在九〇年代初期，伴隨著本土意識與後殖民論述的討論，主體意識成為台灣藝壇熱烈探討的主題，影響所及，談及創作無不一再強調「主體性」。對我而言，這些創作並不參與這樣的討論，至少在當時我並未思考到這樣的問題，只不過在這之中我仍涉及對於自我處境的關照。現在看來，這些畫面本身對我來說都成為一個個自我的提問，我其實是藉由畫面來追問我自己到底我是什麼？

³ 李幼蒸（1998），《欲望倫理學》，嘉義：南華管理學院，頁 133。

第二節 「映像」—關於「我」的暫時性迷失

從「草草了事」的創作經驗裡，我體驗到有一些趣味性隱含在繪畫本身的操作過程中，尤其是對於不確定氛圍的摸索，我一直感到興趣。我對於油彩在濕潤刷塗的時候所呈現的半透明狀態感到著迷，特別是在表現陰影的部分，我使用半透明性的顏料，以多層次薄塗的方式捕捉陰影的朦朧氣氛，由於陰影本身並沒有明確的形，更加引發我琢磨的樂趣。而沉迷在這樣的摸索中對我而言實在感到無比的快樂。

之後我創作了一批以「映像」為概念的系列作品，這些作品擺脫了具體的描繪形象，造型的不確定構成與似有若無的氛圍掌握，成為我追逐的方向。而「陰影」的概念在此變的更加抽離，它不再「影涉」任何「存在」，我完全任由我自己恣意的、漫無目的的，沉溺在繪畫本身的創作過程裡，我不再關心「我」是什麼，因為我覺得繪畫本身自有一種快樂和滿足。換言之，藉由這樣的沉溺，我可以暫時將「我」是什麼這樣的提問拋諸腦後，如此的「我」其實更接近是一種暫時性的迷失狀態，在拋開「我執」的約束後，更加單純的關於繪畫的本質因此才會吸引我。

由於這時的我專注在繪畫的操作過程中，使得我逐漸將注意力轉移到對畫面質地的重視，後來我便將創作的焦點轉向對於繪畫性（Painterly）的關注上，我開始思考描繪與繪畫究竟有什麼不同？從西洋古典繪畫的角度來觀察，繪畫的表現基本上是「型塑」的概念，這樣的根源來自於透視法的傳統，也來自於材料工具的特性，如何表現出具有量感與實感的主題，我覺得這是「描繪」的問題。從沃夫林（Heinrich Wölfflin）的觀點來看，他以線性（linearity）和繪畫性這兩項視覺特徵，考察西洋藝術史中，繪畫風格的表現手法。就他的詮釋來看，線性風格靠著一種外型及表面之可觸知的特性來認知對象，畫面中個別的物像呈現出堅實可觸知的形體；反之，繪畫性則委諸純粹可見的外貌，它經常用來描述種種的油彩表現特徵，諸如鬆散的、快速的、不規則的、動勢的、密集的等等特徵，

換言之，繪畫性的特徵最終表現在材料本身質地的突顯上。依他的觀點，巴洛克時期的繪畫所注意的就不僅止於「描繪」的問題，它開始重視到繪畫本身表現性的問題上（亦即繪畫性），也就是將焦點關注在對於畫面本身（表面油彩）的處理方式上。在近代美術史上，葛林伯格（Clement Greenberg）便曾援引他的觀點，大力鼓吹抽象表現主義的作品。對於抽象表現主義的畫家來說，與其說他們重視畫面本身的質地表現，毋寧說他們更重視的是：什麼是繪畫？如此，不僅止於是繪畫性的問題，他們從無意識自動性技法的操作中，企圖提出對於繪畫更本質的思考問題。這一波發展，結合了現代主義思潮，導致最後發展出刻意追求材質本身特質的色域（Color-field）繪畫和硬邊（Hard-edge）繪畫。而這兩項形式也將現代主義思想的繪畫觀推到相當極端的表現方向。

在中國書畫傳統中，由於工具特性的不同，它發展的是「寫」的系統。在某種程度上「寫」的特性與繪畫性有相似的概念，在以毛筆為工具的書畫傳統中，筆跡墨痕被當成是情感流露的表現，這樣的創作姿態與我這時期的創作心境十分接近，我開始試著在油畫創作裡帶進這樣的想法。以《映像》（圖三）來說，我幾乎以水墨畫的概念來創作此圖，藉由長短線條的任意組合、交錯，以繪畫性的筆法表現用書寫的方式達到枝與葉的構成，而明與暗的對比，又明顯的呈現出「光影」的氛圍，自然而然形成一幅「風景」。

圖三 范峻銘，《映像》，油彩、畫布，60F，2000

當時的我試圖將繪畫當成一種日記，畫布對我來說是一個可以吐納、面對的空間，每天不定時的「書寫」，將自己的情感自然的流露在繪畫的過程中，抒懷、遣性，還真的有點像是文人畫的創作姿態。整體看來，我像是在捕捉某種浮光掠影，但其實不然，這些「影像」的構成帶著相當程度的隨機性，並且，這也包含來自於繪畫動作的慣性，這樣的影像並非「影像」⁴，它其實只能算是某種痕跡，雖然完成的畫面看來像是某種剎那瞬間暫存的影像（圖四），但它卻不指涉「此曾在」，我稱它為「映像」表示這只是一種「映」現，這樣的「映像」就好像「映

⁴ 在這裡所認定的影像，指涉的乃是一般「攝影」中所指稱的影像概念。

現」著個人暫時性的沉迷狀態，是有意的迷失。我放任自己迷失在畫面中，達到一種漫無目的的自我滿足，創作的過程，其實是為了進入一種完全自由的狀態。在這裡所謂的「自由」，其實應該是一種更貼近於自我而能隨心所欲的姿態，亦即，我似乎是在尋找一種能不斷暢所欲言的創作模式。

圖四 范峻銘，《映像》，油彩、畫布，2F，2000

從這些摸索與沉迷中，一開始我仍懷著無比的樂趣和滿足，但是創作一段時間以後，隨著操作過程的日漸熟悉，我想要掌握的不確定特質也日漸地缺少了吸引力，再加上我也見到許許多多的創作者都探索過類似的路子，這樣的探索無非更加缺乏前瞻的意義。進入研究所以後，這方面的思考我仍維持了一段時間，但是本身並無太多可供深化的進路，面臨這樣的問題，我必須再一次重新調整自己創作的思考方向。

第二章 「好 自然—Natural Good」

第一節 「好 自然」的轉變

去年(2001)9月初,在黃圻文大哥的邀請下,參與了台中市動力空間的「當代版畫觀念與實驗展」,為了這個展覽我特別製作了一幅大型版畫作品《斑比》(圖五),接下來的創作,便延續著這件作品來發展,成為後來「好 自然—Natural Good」個展的創作主脈。此批作品與之前的作品相較,在形式上有極大的差異。主要就是起因於這段時間所介入的實驗性版畫創作。

在《斑比》中,我嘗試思考版畫的觀念,並以實驗性的態度處理版畫的觀念問題。在傳統的版畫印製程序中,無論單版或多版,都講究精準對位,最後都是套印成完整的單張作品,它與繪畫的差別只在於它可以被複製。而《斑比》在印製的時候,刻意錯位,色彩也會隨著印製的過程而變化,如此個別的單張就具有獨一性,再者,我將所有印製好的版畫全部切割之後,重新又拼成一張作品(但被裱成兩部分),此時它的重複性喪失,又成為獨一無二的作品了。另外,我在其中又混雜著彩色影印的作品,隨意滲透著對「版畫」觀念的不經意挑釁。

圖五 范峻銘,《斑比》,新孔版、彩色影印,180×188cm,2001

也許有人會問我為什麼要使用小鹿斑比的圖像,老實說我未必能提供大家一個滿意的答案,如安迪·沃荷(Andy Warhol)那樣的思考角度,但是這個圖像的選擇,不可避免的絕對會讓人聯想到它與普普藝術(POP ART)的緊密關聯。安迪·沃荷一連串以大眾文化圖像為主題的絹印版畫,傳達出日常生活裡大眾文化圖像一再不斷地被複製、重複運用下所產生的疲憊感,他所選擇的圖像,意圖明顯的都是眾所週知的「明星級」圖騰,不論是瑪麗蓮夢露或者是康堡濃湯等日常工業產品,他企圖製造的,是大眾圖像不斷被利用之後的疲態,以及在商業機

制的運作中，藝術本身受到流行體制的強力威脅。

對我而言，使用小鹿斑比這個圖像在許多方面來自自然機遇上的因素。這個圖像來自於我的一個玩具的包裝盒，我喜歡這個圖像，在我製作版畫的時候我就曾考慮想要使用文化現成物的問題，之後就自然想到要使用它，重點是它是一個大眾化的圖像，這點可能會讓它在展出的時候能夠有較多的共鳴（什麼共鳴我不做預設），當然，它也算是一個「全球化」的圖像，尤其是那永遠親切的微笑。此外，就形式的考量來說，它的圖面結構也十分符合我的需求，在我切割成四等份的時候，圖面的疏密分佈仍保有節奏，再加上它親和的造型，更加引發我製作的興趣。

在使用這些文化現成物時，許多特徵都指向某種大眾化的集體經驗，這是這些現成圖像被使用時，一開始就會觸碰到的問題，我選擇這樣的圖像，自然有這方面的考量，但我比較好奇的更在於一個你我都熟悉的圖像，歷經切割之後的片段聚合，究竟會造成怎樣的意義轉變？拆解原有的圖形，似乎是我創作之初比較能引發製作樂趣的一點。若視它為一個全球化的產物，我看中的也許是它無遠弗界的溝通能力。全球化的概念，暗示著一種溝通無障礙的情境，在這之中，流通的是普遍同一的價值觀，親切的微笑，當然是通行全球的肢體語言，拆解這樣的圖像，其實不過利用這通行四海的圖騰，玩了一次無傷大雅的拼圖遊戲。若要詢問這樣的作品究竟有何意義，也只能說這種作品透露著些許的無聊感（banality）罷。

圖六 范峻銘，《斑比》，油彩、畫布，200P，2001

在製作《斑比》時，在形式上的操作讓我對於平面繪畫有其他的想法出現，隨後便製作了另一張油畫《斑比》（圖六）。本圖以平塗的技法描繪出色澤鮮豔的色塊，在造型的描繪上，階段性的保留繪畫過程的痕跡，經由各色不同明度與彩度的色塊，拼湊架接出一卡通圖形「小鹿斑比」，在過程中帶有強烈的隨機性與任意性。這件作品較著重在形式上的探索，在意圖上刻意與先前的創作手法有別。一開始我畫的是兩張對稱面對面的斑比，隨後根據構圖考量反拼成現狀，在這裡，斑比的圖像隨著色塊的隨機拼湊被輕微的搗亂，不同的色彩明暗度也會干擾

觀眾的視覺焦點，這點讓我對造型的「變異」(metamorphism) 開始感到興趣。

由小鹿斑比開始，我開始好奇改變的程序本身，在某種程度上，它可以說是一種對原來的破壞，可是其結果又能在這過程中轉換身份，這樣的過程本身自有一種樂趣存在，而此點十分吸引我投入下去。

第二節 好？自然？

在處理創作議題的時候，我喜歡反向思考。「好 自然—Natural Good」這個標題反映了我在創作這些作品時的簡單想法，我使用「好」這個字眼，有一種肯定的意味，在英文中它又有「物」(goods) 的概念在裡面。Natural 這個字有自然的、本能的、必然的意思，基本上它與 goods 的字義是相違背的，這一對詞句的相互對映，在我創作的過程中，提供我一個思考問題的方向。

我們對於自然，其實存在著一種普遍性的認知 (common sense)，我們會認為，「自然」的比較「好」，但什麼是「好」的？什麼又是「自然」？由於我之前的創作，一直脫離不了對於「自然」的指涉，所以當我在創作這些作品時，我特別想要以更與眾不同的角度來看待「自然」這樣的主題，而且我希望以肯定的態度來面對自己即將探索的方向。事實上，在這裡我所謂的「自然」，指涉的比較是面對事物的態度方面的問題。

綜觀這一系列作品，無論自然的景象或人造的景象，均在統一的處理手法下被轉換成另一種形式，就物質的角度來看，它們似乎成為一個個的「物件」(貨物?)⁵，但同樣的它也是經由某個物件(照片)轉化而來的。只是這轉化的過程究竟有何意義？

目前的我們身處在一個傳訊的時代，而資訊的傳遞都需要經過「轉譯」的過

⁵ Natural Good 這字眼本身在此似乎透露出一種反諷意味。

程，這樣的「轉譯」手法，即是透過攝影、錄影、掃描機（Scanner）、影印機、網路、廣告、媒體等方式，將任何影像、圖片、訊息「數位化」與「資訊化」。蘇珊·宋妲（Susan Sontag）宣稱：「攝影科技產業化的實現，乃是因為攝影本身與生俱來的許諾——以「譯成影像」的方式「平等」一切經驗。⁶」在此，她提出一種「均等化」對待任何事物的概念，在某種程度上或許這更是數位化時代的本質。

我在「好 自然—Natural Good」裡所做的正是透過一種「轉譯」的操作手法來製作作品。這樣的做法，似乎反映出藝術家在型塑個人風格時，無可避免的也勢必成為某種程度的「文化生產機器」。只不過我的做法與數位化的邏輯正好顛倒，我把圖像「物件化」，變成作品，雖然作品在某種程度上也算是一種影像，但是它的本質還是比較接近是一個「物件」。這樣的做法明顯抗拒著「數位時代」的邏輯，但有趣的地方卻可能是在這過程中，藝術家所扮演的角色的問題，對我而言，在轉換過程中所造成意義上的「破壞」，可能才是我最感興趣的。

圖七 范峻銘，《文理大道》，油彩、畫布，100P，2001

以《文理大道》（圖七）為例，它原是東海大學最具人文風情的校園景觀，但是經過我的「轉譯」之後，很難再有 Natural 的感覺（但是架構它的過程卻又是極其隨意、自然的），它像是被卡通化處理，也像是經過繪圖軟體特效處理過後的結果，從主題「好 自然—Natural Good」這樣的思考角度來看，我改變照片，將它變成一個「好的東西」（？）在改變的過程中，隱含著某種失去與某種追求，這樣的改變其實很「茫然」。另一件作品《機車》（圖八）則是根據幾張東海臨時停車場的照片「拼湊」出來的畫面，這樣繁亂與擁擠的場面在現實中其實是頗令人不快的，但在這裡它卻被畫面中幾許愉悅的色彩處理改變了原先的感受，其結果它反而透露出一股歡樂的氣氛。

圖八 范峻銘，《機車》，油彩、噴漆、畫布，100P，2002

⁶ Susan Sontag 著，黃翰荻譯（1997），《論攝影》，台北：唐山，頁 6。

傳輸必須透過「轉譯」，在轉譯的過程中，任何訊息都將難保「原貌」，換言之，我們面對的是一次次「失真」的過程，但我們可能也會因為如此，而更加癡狂的追求「真實」。處在資訊社會的當下，我們可以從許許多多虛擬化的現象中觀察到，虛擬世界中的種種作為無一不朝向對於「真實」的無止境追求。「虛擬實境」的概念，本身正是在「以假亂真」的架構下，企圖達到「真假不分」的境界。

關於「真實」，布希亞（Jean Baudrillard）在他發展關於擬象（simulations）的論述中更有十分獨特的詭辯。在他的論述中，擬象是一個不再具有指涉物與實質內容的領域，它是由沒有起源與沒有實在（reality）的關於真實（real）的模型（model）所創造出來的：超真實（hyperreal）⁷。從他的觀點來看，我們正身處在一個擬象的時代，身邊充斥著的都是擬仿物（simulacrum），在這裡他所暗示的其實是對於「真實」的質疑。我們可以觀察，在現實生活中雖然我們一再不斷的建構關於「真實」的意義，但其實它的「確定性」卻是一再不斷地被挑戰的，針對此點布希亞早已斷言，他認為，此一「超真實」最終取代真實，比真實更真實。在資訊虛擬化的現在，真實的意義更是前所未有的被一再番轉和改變。

圖九 李奇特，《兩支蠟燭》，油畫，140×140cm，1982

德國藝術家李奇特（Gerhard Richter）在處理畫中真實的思考上有十分犀利的洞悉，他的作品《兩隻蠟燭》（圖九）一作，就是很好的提問，究竟畫中的蠟燭是實實在在的兩隻，還是另一隻蠟燭其實只是鏡中反射的鏡像？另外，在他一系列以照片或圖片為創作題材的作品中，他以精練的技巧重新繪製的「黑白照片」，呈現出一種撲朔迷離的情境，在他的畫面中，精確的形象竟由模糊不清的畫筆刷紋所控制（圖十），他使用傳統的繪畫想挑戰的，並非只是單純的「繪畫」本身。照理說來，照片原本應具備相當程度的據實性，但經過他所處理的照片卻透露出強烈的迷失感，他將照片所能提供的據實性轉化，形象本身的模糊加深我

⁷ 簡妙如（1998），將布希亞占為己用—擬象論的解讀與媒體分析的再延伸，《哲學雜誌》，第24期，頁33。

們對於真實的不確定感，他以真實的存在逼使我們懷疑真實的意義。如果說擬像取代真實，李奇特可能提問：真實是什麼？而且，他以繪畫的方式畫照片，在繪畫性與影像性之間，他突顯了這兩者之間的模糊地帶，不同於安迪 沃荷以絹印方式所處理的影像，他仍維持以手繪的方式來對應著所謂科技工具的「產品」，可以說他「以繪畫本身固有的實質提升了事實內容和可信度之間的張力。在李奇特的作品中可以發現疑問並不停留於爭論之間，而是無形中成為一項（至）為堅定信念辨證的訴求。⁸」

圖十 Gerhard Richter October 18,1977. 1988.Five of fifteen paintings ; Funeral(Beerdigung)

在「好 自然—Natural Good」系列作品中，我將對象物「物化」後的樣貌，呈現出一種琳瑯滿目的繽紛感，它透露出一種簡單的快樂，猶如小孩子喜歡玩玩具、遊戲的心態，從創作過程中個人自我滿足的需求來看，此點雖然仍維持著個人主體的確定性，但這種樂園式的滿足在某種程度上卻也暗喻著某種「迷失」。

在這一系列的作品中，畫面中並沒有明顯的焦點，它們呈現出「失焦」的狀態，弔詭的是色塊之間的界線卻是十分清晰，這看似清晰卻又十分模糊的狀態，使得畫面本身看起來像是被刻意「捉弄」過一般。我似乎是在開這些圖片的玩笑，另一方面，也可能是在開觀眾的玩笑。我設想，當大家一開始面對這樣五彩繽紛的畫面時可能會很高興，可是事實上當他開始凝視這些畫面時，他祇會感到眼花撩亂而已。

失焦，對我來說也許是一種刻意保持的距離感，由此我可以完全不須面對任何指涉與陳述，沉浸在自我的世界中，而且，模糊的面對總是比較美，尤其當你刻意與這世界保持距離的時候。當然這也可能是一種忘我的狀態，就像照相前本來應該要調整好清楚的焦距的，但我卻刻意將焦距調模糊，沉迷在反覆調整的動作中，甚至忘記拍照這件事。這個時代，迷失對我們來說也許是一種最好的精神治療，這樣的迷失同時也可能轉化成為一種沉溺，因為，沉溺是在失去自我的時候把握著的僅有的快樂。瀰漫在現今社會裡似假還真的虛擬遊戲，生活中不可缺

⁸ 吳曉芳（2002），《藝術家》雜誌，五月號，台北：藝術家出版，頁 158。

少的拜物要求，似乎反應著在真實的不可能中，最後唯一僅剩的樂趣。

從這一個角度來看，創作這些作品我比較享受的反而是創作的過程，換言之，也就是在繪畫的過程中我可以充分感受到創作所帶給我的快樂。許多堅持以繪畫作為創作表現的藝術家，基本上都仍十分執著於這親自動手的操作。當然，我也曾經懷疑這種堅持的必要性，但就純粹的個人滿足與需求來看，我還是會喜歡「用畫的」，事實上，作品完成後對我來說反而就沒有太多意義了。面對創作，我一直十分重視創作的過程，這樣的過程其實回歸到個人與作品之間最單純而直接的對話，對我來說，這是最真實的經驗，而這也是我一直十分珍惜的部分。

圖十一 范峻銘，《圈圈》，油彩、畫布，100P，2001

總體看來，這些作品象徵性的被「均等化」，高彩度明亮的色彩，界線清晰的平塗色塊（稍後的作品有加入噴漆混合運用），像是拼圖、組合積木，也像著色畫，畫面中所傳達出的遊樂園式的歡樂氣氛，反映的其實也只是遊樂本身。以《圈圈》（圖十一）來說，繪製的過程就猶如自己在玩樂的過程，在這過程中，其實是對於自我存在的一種肯定。就如同我們看到青少年飆車、沉迷網咖，就像是一種對於「自我」實實在在的確定，疾風飛逝的速度體驗，上場對陣的近距離廝殺，他們在享受的過程中體驗自我的存在感（藉由「迷失」而獲得的體驗）。很肯定的，這批創作做起來會比以前快樂許多，只因為畫面變成了我的遊樂場。

另外我發覺，我有意無意的在避免賦予畫面任何意義，或描繪任何主題內涵，原因是基本上我十分反對在畫中陳述任何觀念與意義，深究個人之內在心理，或許這是以一種消極的態度來對抗現實社會中種種索求的反應，而這同樣也像是一種迷失的狀態。我以為在造型結構中，應該有屬於繪畫本身的語言，我希望觀眾自己去體會（但此點讓我在創作自述的寫作上陷入自我矛盾的困境），從這些作品中，不難觀察我確實較著重在繪畫語言的鑽研上。此點完全是形式主義的考量，當然，所謂的形式絕對並不僅止於形式本身，它一定能被解讀，依然能指涉概念，我反對的只是平鋪直述「看圖說話」的方式。

關於藝術中的遊戲成分，荷蘭文化學者約翰 赫伊津哈（J.Huizinga）在其《遊戲的人》中有深入的研究，不過他卻認為造型藝術的創作過程其實已脫離了遊戲的範圍，而偏向一種競爭性的技藝⁹。不可否認的，在今天仍以平面繪畫來呈現作品在某種程度上確實仍存在著技藝表現的問題¹⁰，這樣的姿態在現今強調觀念性的創作環境裡，它也許顯得力不從心，但我認為作為一種生產「物」的概念來呈現的作品在相當程度上只是藉由製作物的方式來確保著人在「產業化」過程中逐漸失去的自我駕馭力。創作的過程對藝術家而言並非僅止於技藝的操作，過程中的自我滿足依然能帶給藝術家無限的慾望投射。

關於觀念的問題，馬格利特給我許多思考。在我看來，馬格利特是一個將自己想法「具現化」的創作者，如果我們認同馬格利特的作品是一種觀念藝術的思考方式，那我要問的問題可能是：為何他要用繪畫的方式呈現？觀念藝術的主體是在觀念本身還是在作品本身？或者反面思考，如果他的觀念只是停留在腦中，或只是畫畫草稿，那他如何成就他個人的藝術？在此我並不否認任何觀念藝術的表現形式，但從他的作品看來，他畫的都是他的想法（或觀念），透過作品的完成，變成「文本」，進一步形成他的藝術。而此次的創作，便是依循著每一個想法，想辦法用形式呈現出來，企圖尋求一種觀念與形式密不可分的狀態（後來我發現我在觀念上太過於薄弱，有較偏向於形式的問題）。

閱讀馬格利特，引發我產生許多思考，他也讓我回頭反思自己的創作。首先，是作品的確實性。他說「繪畫的用途是要使詩情變成可見的，而不是把世界還原成許多唯物狀態。」¹¹試想，馬格利特的「幻想」若只停留在腦海中，他頂多只能與別人「分享」而已（即便是文學作品亦然），但若是以作品（繪畫）的方式呈現，它便轉換成一種實在的「幻覺」，如此便不再只是分享而已，它可以進入「辯証」的討論中。它的必要性在此，也因如此，它具有唯一性，才不致將幻想停留在傳唱的層次。

⁹ 在他的論述中，關於藝術中的遊戲成分他認為音樂和舞蹈具有較多的遊戲性格。約翰 赫伊津哈著（1998）《遊戲的人》，杭州：中國美術學院出版社，頁 184-192。

¹⁰ 在許多評判藝術品優劣的角度中，技藝成熟的品質確實成為評斷的條件之一，但個人認為這樣的標準，應該只能作為精緻藝術形式上的基本要求，而不應該成為品評的重點。只不過現實中的狀況大多仍以技巧表現作為先決的品評條件。

其次，作品自身原本就影射至少一種的觀念。以作品的角度來看，可以很肯定的說，每一件作品都代表著某種觀念，即使再沒有觀念的作品，它都還能反映出觀念的闕如。馬格利特用繪畫將他的觀念表現出來，反過來看，作品反而成為馬格利特觀念的唯一代言。作品的「肯定性」無庸置疑，亦即，我們不是經由對馬格利特的了解而了解他的藝術，而是透過他的作品了解他的藝術。

¹¹ Suzi Gablik 著 項幼榕譯 (1999),《馬格利特》,台北:遠流, P189。

第三章 FOCUS

第一節 具像社會中的「FOCUS」

我對於「FOCUS」這個主題的關心是由於創作「好 自然—Natural Good」時引發的。在「好 自然—Natural Good」中，對於議題我採取的是拒絕回答問題的態度，將自我沉溺在個人的世界中，不過我越來越感覺到，即使如此，我仍迴避不了所有的問題，況且，藝術的基本態勢並不只是在迴避問題的。班雅明在其著作《機械複製時代的藝術作品》中提到：「一旦真實性的標準不再適用於藝術的生產，整個藝術的功能也就天翻地覆。藝術的功能不再奠基於儀禮，從此以後，是奠基於另一項實踐：政治。¹²」在今天，藝術的角色尤其複雜，身為一個創作者，我覺得我也不能永遠拒絕對這個世界作出回應，當代藝術在今天，它扮演的角色也許更應該是個提問者，在可被探討的論壇中展現它的創意。

我使用「FOCUS」這個字作為展覽思考的主題，基本上回應的正是商業流行體系裡的慣用語彙，這個字眼被廣泛的運用在流行語彙中，它明確的指出商業運作中最關切的需求何在。有趣的是，若我們試著玩起文字遊戲，「FOCUS」中的每個字母，本身其實就隱藏著流行體系裡十分重要的精神特質。例如：

- F，意指 Fetish，代表拜物精神與迷文化（即所謂的 Otaku¹³文化）；
- O，意指 Objective，代表目標和方針，亦即任何廣告訴求的目的和方向；
- C，意指 Colorful，代表生動、多采多姿；
- U，意指 Ubiquity，代表無所不在；
- S，意指 Speed，代表速度。

¹² 華特·班雅明著 許綺玲譯（1998）《迎向靈光消逝的年代》，台北：台灣攝影工作室，頁 68。

¹³ 日本文化用語，源自法文，原意為形容所有類型的動畫電影，在日本俚語中泛指各類型的「迷」（fans）。

在上述的想像中，「FOCUS」這樣的字眼，真可說是今日生活的最佳寫照，它是流行和廣告中不可或缺的精神指導，並且，它提供許多關於美好的價值參考指標，成為今日生活仰賴的新精神。

可想見的，消費社會運作的基本精神，在於不斷地創造「物神」(fetish) 信仰，它是所有生產系統的「最高指導原則」，它唯一指向的目標 (objective) 就是它必須正確掌握好它的服務對象。其結果，難以想像的，現今我們所處的社會是如此的生動和多采多姿 (colorful)，就好比理察 漢彌頓 (Richard Hamilton) 那件經典普普藝術作品《是什麼讓今日的住家如此不同，如此引人？》(圖十二) 所透露的提問，如此資本主義社會型態的美好想像早從一開始就從來沒有結束過。而這樣的知覺經驗是前所未有的，影像、聲音、真實、虛擬 我們深處其中並且感覺到它的無所不在 (ubiquity)。我們唯一在乎的是深怕從此沒有了新花樣，但我們永遠可以放心，因為它從來不會令我們失望。操縱流行的本質基本上取決於速度 (speed)，它是我們共同計較的焦點，也是我們之所以認為是美好的標準。

更誇張的說，「FOCUS」似乎是一種「超真實」(hyperreal) 的欲望想像，因為它不斷的指導我們如何達到理想的境地，實現美好的烏托邦。若我們試著從流行文化中去體會這樣的情境，便可以理解，流行本身在於假設有著一直更迭不盡的新玩意在汰換著落伍的概念，而廣告就是一直不斷地在訴說著某種美好。對你我而言，這樣的想像本身提供一種精神上的慰藉，我們必須依賴這樣的夢想而活著，生活在如此的想像中，逐漸成為一種接近幸福的可能。如此的經驗，更是你我所身處的，無所不在被對待的方式。

我們可以再一次思考狄波 (Guy Debord) 具像社會 (The Society of the Spectacle) 的概念，他論述我們所處的社會是由「影像」所生產的系統，凡舉商品、廣告、政治、藝術、與文化等，無不是基於某種「再現」運作的結果¹⁴。這之中，所有指涉的現象本身，其實均透過對於「FOCUS」這樣的欲望想像而被

¹⁴ 林宏璋 (2000) 〈狄波的具像社會〉《影像的社會實踐》2000 國際專題研討會論文集 台北·中華攝影教育學社 圖十二 理察 漢彌頓《是什麼讓今日的住家如此不同，如此引人？》拼貼，26×25cm，1956年

「重現」出來。在具像社會的架構下，藝術無可避免的也表現出朝向「FOCUS」的精神特質。文化學者林宏璋認為：如同大眾媒體的表現手法一般，藝術與文化在具像社會中所呈現的不再是以原創性、真實性的方式出現，藝術中與人溝通的本質失去了，藝術的自主性是遙不可及的：藝術品在具像社會中是一種商品邏輯¹⁵。其結果，使得藝術在具像社會中有如大眾媒體一般，它必須強調新奇感、立即性，它吸引注意力並開創風潮；像是媒體中資訊的型態一般，藝術在這個時代必須得標題化：令觀看者一目了然的知道藝術家的做法。¹⁶

對我而言，圍繞在「FOCUS」概念下所進行的創作其實是一連串對於「FOCUS」這個概念所引發的提問，我更在乎的似乎是它「暴力化」的傾向。試想，當下社會的步調迅速、多元，在人與人之間的溝通上，如何達到有效又快速的溝通，便是一項要事。因此，任何事都必須透過清晰、明確的敘述，才能達到欲求者的目的，換言之，凡事都必須有所「焦點」，若能事事精準掌握問題之核心，便能處處符合這個社會的實際需求，亦容易生存。漫無目的，似乎被這講究精確、現實的社會所唾棄。消費社會所彰顯的本質在於如何迅速的達到貨幣交換中所獲取的利益（在此，廣告無疑最能反映出如此的操作邏輯）。換言之，任何的訊息（或內容、內涵）都將只是服務這些需求目的的宣傳品而已。而由於資訊的過度傳訊，在生存競爭的現實中，種種訊息漸漸演變成一種「暴力」，刺激並強行掠奪每個人的視聽，終究，「目的」才是最重要的被需求者，任何行為議題的背後，多半有著強迫接受的假設在裡面，其隱含的用心不外乎強者生存的法則。回頭思考藝術的角色，我們可以看到，許多現代藝術的創作方式正是運用這樣的邏輯來展現的。對我來說，藝術本身並不需要去運用這樣的邏輯，但是它可以對這樣的邏輯提出屬於是美學的表達方式。

圖十三 范峻銘，《Buuummm 》，油彩、壓克力、噴漆、畫布，120P，2002

針對這樣的角度，在「好 自然—Natural Good」的時候，我也許消極的迴避如此假設性的懷疑，或者說，我是以靜默無言的態度來回應這各式各樣的「暴力對待」，所以可以看到我的一片「茫然」。但在「FOCUS」中，我卻企圖以「以

¹⁵ 同上註，頁 151-152。

¹⁶ 同上註。

暴治暴」的態度來面對這樣的議題，因此，創作這些作品，我的態度較之前明顯顯得更為積極的介入議題之中，甚至不排除我本身直接去扮演那位「施暴者」。雖說是「以暴治暴」但這並不代表我必須以何種激進的方式來對抗它。在相當程度上，我仍然延續「好 自然—Natural Good」裡的創作手法，畫了許多「爆炸」（圖十三），我在一連串破碎色塊的流動中，理所當然的把文字或圖像一一幻化為無甚意義的美麗圖案。我雖然「彰顯」這些暴力，但有趣的是，恰恰相反的，我將這樣的暴力轉化為一種「虛無」，在這一連串的「饗宴」之中，觀眾將自行去體會如此不斷迎面而來的「暴力」。我認為「漠然」的呈現有時候會比激烈的抗辯更為有力。更弔詭的是，對我來說，這樣的「暴力」本身不但提供許多慰藉，有時它反而是這個時代的必須，如此反而更加貼近「FOCUS」的欲望想像，這其實是生活裡不可或缺的一部分。最後，它能提供的或許僅只是一種感官的滿足，進而成為享樂主義的支持者。如《BOOOMMMM 》（圖十四）被處理成嘉年華式的氣氛，繽紛奪目、耀眼四射，絲毫感覺不出毀滅的可怕。相反的，這樣的畫面隱隱然透露著一股光明、開朗的氣氛。

圖十四 范峻銘，《Boommm 》，油彩、壓克力、噴漆、畫布，120P，2002

此外，我對於主題的表現，一直心存質疑，在我看來任何意圖明確的主題呈現其實都乏善可陳，內容愈是明確的主題代表著他所呈現的刻板觀念可能也愈深。所以我在表現主題的方式上，雖然明確的呈現出具體的內容，但內容組成的漫不經心，也與企圖呈現主題內容的姿態互相矛盾。如《 》（一）（圖十五），所有組合在畫面裡的內容，均是在漫畫中代表某種「驚奇」的表現，吃驚瞪大著的眼睛，連串的驚嘆號，代表漠然無語的破折號 等。這樣的組合，幾乎毫無意義，只能說它僅只代表著一片「茫然」，論及內涵幾近無聊。另一件作品《 》（二）（圖十六）結合了壓克力顏料潑灑而出的爆炸畫面和《傳染》¹⁷中出現的水獺，同樣的也是一種甚無意義的組合，這樣的組合本身對創作者而言就像是一種戲謔，也可以說它是一種無聊的玩笑。或許這樣的作品才可以回應我之前所發展的假設罷。

¹⁷ 日本漫畫家吉田戰車所畫的四格漫畫作品。（1995，東立出版）

圖十五 范峻銘 《 》(一), 壓克力、噴漆、金蔥, 120P, 2002

圖十六 范峻銘 《 》(二), 壓克力、金蔥, 102 × 122 + 122 × 61/cm, 2002

第二節 疲勞轟炸

在我住的地方每天都會收到一大疊的廣告文宣，由於每天都有，感覺上就像被疲勞轟炸一般。不只如此，裡面的內容也到處充滿了「爆炸」¹⁸，雖然這只不過是宣傳廣告中視覺手法的普遍運用，不過我卻覺得十分有趣。不只在廣告、文宣的運用，另外我回想在一般的流行文化上，對於爆炸的運用也可以說簡直到了氾濫的地步。好萊塢的動作片、少年漫畫、射擊電玩，以至於街頭檳榔攤的「豪華裝置」，這許許多多通俗文化的範例裡，不約而同的都是以同樣的手段在吸引著消費者。在美術上，這當然讓我們回想起六十年代的普普藝術，如安迪·沃荷和李奇登斯坦（Roy Lichtenstein）他們的關注。沒錯，普普藝術在許多方面，同樣也是針對具像社會裡的諸多現象作出回應的，他們對於通俗文化的「正視」，在相當程度上打破了藝術與商業（High and Low）之間的界線，在藝術的態度上，他們要反制的當然是現代主義一類所表現出的精英式姿態，而對於通俗文化的議題，他們往往也有一針見血的洞見。不可否認的，我喜歡某些普普藝術的表述方式，在相當程度上我也希望我的作品能夠別出心裁於普普藝術的範疇，簡單來說，我關心的方向應該是「普普中的非普普」特質。

在我看來，普普藝術處理問題的態度比較是冷眼旁觀式的，他們靜靜的呈現出問題的癥結，卻不提供具體的應對方案，對普普藝術家來說，我就是呈現通俗，通俗就是通俗，沒什麼好或不好。其實從普普藝術所發展的脈絡來看，許多藝術家都還只是停留在反映現實的層面上，能夠緊扣議題不斷在美學上作深化的藝術家仍屬少數，我所關心的「普普中的非普普」，就是希望能通過對大眾文化的思考，在美學上作出更進一步的觀察和回應，我認為即使再通俗的題材，依然

¹⁸ 許多廣告文宣喜歡在價格的背後襯托爆炸的圖案，在文字上也喜歡使用「驚爆」、「震撼」等等字眼。

仍保有十分重要的美學成分在裡面。例如台灣藝術家林明弘雖然使用民間紅花被這樣的普普圖案，但是他探討的卻是藝術空間與私密 / 公共空間中的界線的問題，甚至更是傳統與記憶層面上的問題，我認為他在普普藝術的範疇中，傳達出一種超越普普藝術的特質，對我來說就是一個很好的例子。

我在「FOCUS」中所關心的，除了通俗文化的議題之外，其實在此我還預設了一個假設性的提問：這個時代的核心價值(焦點)何在？「暴力化」的傾向，是我針對如此議題的初步觀察。從表面上看來，大家都畏懼暴力，但其實大家都「喜歡」暴力，這樣的說法雖然矛盾，但也相當真確。讓人不敢相信的是，正是這樣矛盾的特質讓我們不斷的需要接觸它。

在我的想像中，生活中的諸多經驗若從暴力化的角度來省察，我們的生活其實就宛如身處在一個混亂叢林中的戰場。從這個角度來看，廣告本身就像是個狩獵者，它有特定的狩獵對象，我們就好比是獵物，任憑其宰割，雖然有時我們也需要被捕獲。在《TARGET》(圖十七)中，我將許許多多通俗文化的圖像以大雜燴的方式拼湊在一起，而這刻意拼湊而成的場景，最後終於成為一個荒謬混亂的情境。我以藝術家的姿態，將自己視為一個破壞者，揶揄每天攻擊我的這些圖像，以對抗狩獵者的攻擊，不過在創作的過程中，我卻又處處充滿著與其「同樂」的感受。這樣的心理狀態其實是極其矛盾和複雜的，有時我也十分困擾我究竟如何回應這樣被對待的方式？就這點來說，我覺得這樣的畫面倒也是我「真實」面臨的處境，我不就像那畫面中的小鹿斑比嗎？

圖十七 范峻銘，《TARGET》，油彩、壓克力、噴漆、畫布，240P，2002

英國 BBC 電視公司的兒童節目「天線寶寶」在看完一段節目後會說：「再一次、再一次」，隨後節目會再重播相同的影片一次，這是為了滿足小孩對於「重複」閱讀的樂趣而考量的設計。在美術中，安迪 沃荷絕對是重複演繹的教主，我們很清楚的知道，他在相當程度上回應了商業社會裡的運作邏輯，如果我們把同樣的趣味，表現在不同形式的運用上，或許可以顯現出另一種不同的張力，吉

田戰車¹⁹在《傳染》裡，就有異常精采的演出。在四格漫畫的架構下，他有多樣的主題分頭進行，但是每一個主題所上演的橋段幾乎相同，例如齊藤每一次都被傷及自尊（圖十八），他使用幾近疲勞轟炸的手法，一而再、再而三的上演相似的戲法，讓讀者直喊救命卻又樂在其中，就像周星馳在《齊天大聖東遊記》²⁰中，那段時光倒流的橋段一樣，相似的內容重複到不行²¹，這時觀眾只有投降的份了。此外，在成龍的電影中，許多他賣命演出的精采鏡頭都會重複個兩到三次，對於如此敬業的演員來說，這理應是基本的回饋方式，但對我來說，這種一而再、再而三的演繹手法其實是一種自溺與自虐的欲望滿足，我們可以說，這應該算是「FOCUS」的想像裡，一直不斷能使人著迷的特質之一。我在創作一段時間以後，發現這樣重複不斷的舉動其實反覆的出現在我的作品中，繁複的色塊，重複的內容（爆炸），似乎作為一位創作者都已經無法自拔的沉溺在如此反覆不斷的複誦之中。換句話說，這樣的舉止其實也是一種對於自己和觀眾的疲勞轟炸，只不過對於這樣的疲勞轟炸，我（或我們）依然感到興致勃勃。

圖十八 吉田戰車 《傳染》中的齊藤 取自台灣：東立出版社

¹⁹ 日本搞笑漫畫家。

²⁰ 這是台灣譯名，本片又名《大話西遊之月光寶盒》。

²¹ 此點湯楨兆在其著作《俗物圖鑑》中亦有提及，詳見湯楨兆（1999），《俗物圖鑑》，台北：商業週刊，頁 174。

第四章 結論

藉由這篇簡短的創作自述，我重新回顧了自己早期的作品，並對最近專注探索的主題，作一番觀念上的整理與自我陳述。從自我定位的摸索不定（焦點）一直到「FOCUS」的發展，我就像一位攝影師一樣，試圖調整好理想中的焦距。雖然，創作的過程本身不見得一定有所謂清楚的「焦距」，但是如此調整的動作在未來應該是要一直不斷的繼續下去的。

在早期的創作中，也許是創作經驗的不足，對於某些自己未曾經驗過的方向，或許仍抱持著一種渴望觸及的心情，因此選擇了看來似乎是保守姿態的創作形式。中間一段階段性的摸索，在相當程度上也仍受限於許許多多的執念，而無法放開心情的大膽探索，尤其在觀念的侷限上，更是阻礙了許多創作的可能性。從「好 自然—Natural Good」之後，由於自己改採逆向操作的方式，這才引發了比較新鮮的創作方向，由於趣味性與可能性的預期增加，在觀念上我也更能集中的思考我的創作主題。

「FOCUS」則是近期我試圖發展的一個想法，近期的作品都是圍繞著這個想法來進行創作的。在「FOCUS」中，我試圖針對消費社會裡對於資訊處理的「暴力」化傾向，提出一種「同情」式的觀點，在「不否定」的前提之下，我想藉此反省生活中其他無所不在的暴力化的面向。就如同攝影師在攝取鏡頭時，在某種程度上無可避免的就像扮演著「獵人」般的角色一樣，身為一個攝影師，不能不考量這其中的倫理關係。

在台中的中港路上，尤其是愈靠近交流道的地方，檳榔攤和賣太陽餅的招牌也就愈發顯得誇張，很難想像，一個小小的檳榔攤和太陽餅店，需要十幾二十個招牌，動態霓虹燈、旋轉孔雀燈、閃動不停的彩色警示燈還有各式各樣的花式小燈泡——這些炫目的招牌，建構出台灣街道兩旁的視覺文化，面對這些「壯觀」

的視覺景象，我時常思考視覺藝術究竟還需要扮演怎樣的角色？我在「FOCUS」中，便企圖將類似這樣的問題提出來作為我思考創作的方向。在我認為，在「具像社會」的架構下，藝術作為政治社會學裡的一環，它所牽涉的問題已不能再僅止於「美學」的實踐，更重要的，它必須為其深涉其中的倫理結構提出更進一步的反省。

從表象的立即刺激來看，美術上的表現實在很難與現今充斥在日常生活裡的商業體系現象競逐，但是在諸多物質交換與利益交換的現實景況中，藝術終究保有相當的覺醒能力，它可以在必要時隨時抽身觀照自我之處境，或者隱身其中撼動內部的操作體制。解嚴後的台灣，在權力約制鬆綁的情況下，藝術的表現明顯可以嗅到批判舊式體制的味道，特別是在九〇年代初期的藝術展現。而在媒體與資訊逐漸多元化發展後的現在，具像社會的全面性架構似乎也在台灣的現實環境中逐漸成型，我們同樣可以看到，台灣的藝術家在具像社會的架構下提出相當程度回應的例子。目前我所發展的作品，其實只是切進這些問題時的初步反應，未來我想努力的，希望能在更貼近這些運作邏輯的時候，切實的保持自己在藝術上的敏感反應，我覺得這樣的思考反省，應該是回應自我的感受經驗之後對這個現象所能提出的最佳「回饋」方式。