

# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機與目的

一篇所謂的創作論述，該是何種形式、具備哪些內容？或者，這樣的文字對作品來說，到底能發揮什麼樣的功能？扮演著怎樣的角色？對一個身處於當下的創作者而言，是個複雜且值得深思的問題。這不單只涉及文字能力等技術的層次，更重要的是，作品論述本身及其潛藏著的許多結構上的疑慮，如作品本身的隱晦成分、視覺系統透過語言再現的落差、不同評論體系的相斥作用等等難題。如羅蘭·巴爾特（Roland Barthes, 1915-1980）所言「讀者可以自由地、從任何方向進入本文」。<sup>1</sup>換句話說，在強調個人色彩的創作模式中，就算有說明性的文字輔佐，我想作者與讀者對於作品之間，也不容易形成一個相同的共識。因為作品的文本在作者與讀者平行的雙重結構裡，代表的是作品意義的擴散，而非意義的追溯還原。因此，身為作者面對眾人的期待，我認為，表述或說明文字本身的延展性與爆炸性，其重要性往往超越所表現的語言文字本身，所以關於創作的論述不應祇侷限在說明的層次。

在一些場合裡，我們常有許多機會與作者，談論關於他們創作的種種問題及所面臨的挑戰，當然偶爾我和我的作品也成為那談論的對象。一般的情況是，作者大多會主動地對自己的作品有一番見解，或者被期待能從他口中知道更多關於作品的一切細節，包括材料、情感、背景、思想內容……等等。但事實上，我發現就自己的經驗來說，若扣除掉形式分析的部分，許多對作品的詮釋，大多屬於那當下對於作品的言語想像，或是另一套自成體系的語言習慣，雖然不能完全說那與作品無關，但那些語言幾乎是另一種形式的創作方式。

那麼，到底作品能不能被作者恰當的詮釋呢？在我思考這類問題之前，這個答案又似乎早已被肯定的了。其實，面對上述作品與詮釋之間的不必然關係，並非是注定要我們選擇拒絕論述。事實上，這可能是契機，一種論述作品的新途徑，或另一個有關作品開放的想法。如果我們將作品當成是一個主體，文字的詮釋與

---

<sup>1</sup> 楊大春，《解構理論》，台北：揚智，1994，頁 49。

想像就成主體之外的外部活動，既然是外部活動就不一定受作品所約束，思想隨著文字恣意奔馳，讓已經「完成」的作品重新甦醒。對我而言，詮釋的文字當然有其基本上的功能價值，但更有趣的是，這些詮釋的文字(特別是來自作者)終於也可以跳脫出作品的框架，而變成另一種創作主體。這些文字本身可以用來想像作品、延伸作品、檢驗作品，甚至形成一個與作品對立的有利條件，讓作品與詮釋之間的矛盾形成一種新的依附關係，從此作者、觀者與作品之間不會被僵化在既定的對話模式裡，作者也可以是一名無知的觀眾，觀眾更可能是作品新的主人，某種程度上作者也喪失了其權威地位，但卻能獲得自由。基於這樣的想法，在每次談自己的作品時，我會試著用不同的言語方式來談，藉著創造出語言與作品間的新關係，來滿足另一種創作的需要。

因此，關於這篇創作論述，我試圖將其當成思緒中的一道道軌跡，而作品則是出現在這些軌跡上的物質象徵。在所存在的物質條件之外，它就像創作者所有思想的癥結，代表著不同時期、情境下的作者意念，文字在這些象徵之間串起了一張綿密的思維網絡，將這一個個散落的點，用一種或多種方式串在一起，最後成為一個我創作的整體，讓我能在個別的作品主體之外，不斷的創造、延展、蔓延、連結。

## 第二節 研究範圍與限制

從 2002 年起開始的「戀物癖」繪畫系列，到 2003 年初夏的「在邊境的戰備狀態」影像等作品。其中跨越一年多的創作歷程，就創作本身這件事，對我個人而言，有許多本質上的轉變。為了突破個別作品的時空侷限，我試著從創作的過程中，釐清它們之間的關係。這不只是單純的回憶，文字實踐的往往是作品想法的延續，就好像在玩一場有趣的文字遊戲，無關於邏輯的推論精準，也不是血淋淋的活剝自剖，它只是創作者在創作之外，發掘另一個與人溝通的洞口。也許，到頭來並不見得能與作品產生完整共鳴，卻期待文字創造能帶來思想的發展。

本文各章節論述的主軸分配如下：

第一章：緒論。

第二章：癥狀。從創作者的立場分析「繪畫」，這極具重要地位的創作行為，在創作歷程中對我的意義。以「戀物癖」系列作品為例，透過精神分析的角度，從內部心理機制與外部社會結構，重現創作者不自覺所產生的戀物情結。

第三章：觀看的對話。在自己的創作瓶頸中，藉由對空間的思考，來檢視自己創作歷程心境的轉換。第一節「洞」，即以「洞」這件作品中的一個缺口，藉由「洞」的空間思考，來陳述自己在繪畫上所遭遇的困境，最後由洞的隱喻，指向在創作上尋求超越的出口。第二節，一開始則引入麥克魯漢的「音響空間」概念，作為數位影像創作的理論基礎，並說明個人數位影像創作的經歷，以及媒材特性對作品的種種影響。第三節，從「事件」的觀點，重新界定作品所依存的形式問題，並在事件的脈絡下重新詮釋「青春夢」這件作品。

第四章：作品分析。本章作品分析的範圍，限定於 2003 年較晚近的影像作品，包括 2003 年的「青春夢」、「在邊境的戰備狀態」等，論及較多創作者自身的心境轉換、創作歷程與展演中群眾的互動情形。

第五章：結論。

### 第三節 名詞解釋

#### 一、徵候

「徵候」，依教育部國語字典的解釋為：事物發生前所顯示的各種跡象、徵兆。

「徵候」一般的用法，多指事件或事物的表徵，藉由相關現象的發生，來推論判定事件或事物的類型與結構。而徵候所指涉的主要部分，往往是隱而未顯的，人只能藉由外在可觀察到的表象，間接推測它的存在，如「咳嗽、發燒往往是感冒的徵候。」因此，「徵候」的意義通常並不在於現象本身，而是其所指涉的，那隱匿地事件或事物對人構成的影響，這一象徵性的現象，必然是我們可察覺事物變動的唯一線索。

既然「徵候」所突顯的，是一件事物的潛在變動結構。故在此我以「徵候」為題，解釋從 2002 年至 2003 年之間，個人因面臨創作瓶頸，而顯露在作品中的種種跡象，更重要的是，它暗示著作者內在的心境轉換，及正在變動的本質。

#### 二、「音響空間」( acoustic space )

這個概念源自法國媒體理論家麥克魯漢( Marshall McLuhan 1911-1980 )，最早出現在他寫給英國畫家、小說家 Wyndham Lewis 的信中：

「音響空間是球狀的。它沒有邊界或是消逝點。它是以音高的分別及運動來結構的。它並不是容器。它並不是被挖空出來的。那是人在書寫發明之前所居住的空間--」<sup>2</sup>

麥克魯漢認為「音響空間」是相對於「視覺空間」的概念，它不像視覺空間是由人類的視覺主導，以理性、圖像化的方式來界定出空間的秩序，成為一種封

---

<sup>2</sup>林志明，影像與傳播--閱讀麥克魯漢 《師大學報--藝術專刊》，民國 91 年。

閉的空間（有邊緣）的概念。音響空間是由人整體的感官，同時對空間的感知，所整合出來的空間特性。這樣感知空間的模式，以聽覺為代表，但由於沒有統一的秩序且不易察覺邊緣與中心，所以更像是神秘而又無限延伸的空間。

「部族世界的人類過著一種複雜、像萬花筒裡的生活，就是因為耳朵不像眼睛一樣，不能聚焦，是聯覺性（synaesthetic）的，而不是分析性和線性的。說話是一種表露（utterance），或者精確地說，是我們所有感官的一種同時外現化（outering）；聽覺域是同時的，而視覺域是序列的。」<sup>3</sup>

麥克魯漢之所以提出了音響空間的概念，除了指出視覺與聯覺空間的差異，更重要的是指出了在不同的空間邏輯下，兩者所產生的文化差異。空間其實是人的生活環境的隱喻，也是了解人認知結構變化的最佳例證。因此對麥克魯漢來說，在電子媒體（電視、電話、廣播等）逐漸發達的 60 年代，對空間形成與結構的所有詮釋，也象徵著媒體在人類生活中所產生的重大效應。

「電氣媒體是電報、收音機、電影、電話、電腦、電視，他們不但都如以往的機械媒體一樣地各自延伸了單一功能感官，也就是如輪子作為雙足的延伸，衣服作為皮膚的延伸，拼音文字作為眼睛的延伸；不僅如此，電氣媒體也增益並外化了我們的中樞神經系統，因此轉化了我們社會和心理的存在的所有層面。電氣媒體的開始使用就相當於一條界限，劃分零碎化的古騰堡人和整體的人，如同拼音識字是劃分口語-部族人和視覺人的的界限。」<sup>4</sup>

然而麥克魯漢所提出的音響空間概念，並非是對視覺文化的決裂，事實上正好相反，它提供了其他更多的可能，藉由更多感官「看的方法」，而生產出全新的「視覺文化」。特別是在網路與媒體發達的今日，音響空間的概念，更適切的解釋了人類感官在這些媒體中的運作模式，讓我們能打破既定的空間迷思，對於新媒介（媒體、網際網路）所產生的空間效應，能有更深入且直接的了解。

---

<sup>3</sup>法蘭克·金格隆輯，汪益譯，《預知傳播紀事》，台北，台灣商務：1999，頁 36。原文為 1969 年麥克魯漢於《花花公子》的訪談錄。

<sup>4</sup> 同上註，頁 43。

### 三、「事件」

在一般的理解當中，「事件」指的是在特定時空背景下，依其實際所發生的活動性質，而被人界定出來的概稱，如霧社事件、交通事件 等等。「事件」像是一個生活世界的時空切面，但卻沒有明確的界限，它涵蓋了所有形成活動發展的主客觀因素，在事件之內凡能影響其構成與結果的部分，皆可劃入事件的範圍之中。

法國哲學家德勒茲（Gilles Deleuze），認為「事件」（evenement）具有雙重結構的特質。一是能具體化實踐的部分，也就是任何事物都有實現的時刻，而在發生的這一刻，被具體化的人及事，即成為事件的第一層結構。相對的，事件的另一層結構，往往是沒有具體的人、事、物，而當時的時間斷面並不能涵括整個事件，事實上是過去與未來匯聚成這一刻，形成一種不具固定形體的混雜狀態，存在於任何地方，卻也沒有特定存在<sup>5</sup>。德勒茲認為語言的意義即是「事件」，當語言任意衍生流動時，必然指向某種意義，但這意義卻不是固定的實體，而是一場不斷發生的「事件」。

在這裡德勒茲其實暗示著，事件不只是只有實際發生的表象，而是指向另一個超越當下時空現場的可能。「這些事件即理想的獨特性，傳播溝通於一個唯一和同一的大事件之中」<sup>6</sup>，也就是說，事件往往不是一個單一的事件，而往往是另一個事件的徵兆。因此，事件對歷史與個人的重要性，便不在於它到底發生了什麼，而是其對另一個更大事件的意義。

---

<sup>5</sup> 羅貴祥，《德勒茲》，東大，台北：1997，頁 74。

<sup>6</sup> 黃瑞棋主編，《現代性/後現代性/全球化》，新店：左岸，2002，頁 19。

## 第二章 癥狀

### 第一節 因子

也不知道從什麼時候開始，繪畫對我而言，成為一種必然的儀式。我焦慮地想在反覆塗抹的動作中，尋求一種解脫。

身為一個創作者，我並不是一個能單憑感性，即能完成創作的人。一般來說，幾乎在開始一件作品前，我的腦子裡差不多已有了大致的方向，而整個創作的過程，像是在尋找一種已知的答案，其實並沒有那麼多探索的樂趣。

這或許是我這類型創作者無法避免的宿命，也可能是學習過程中，繪畫行為總像是進行一場嚴肅地儀式，並以一種崇高的姿態哺育著一切營養，透過這一個神聖的儀式，向我不斷地揭示其美學經典、知識體系、情感經驗 等等真理。漸漸地，我隱約感受到一個支配力量在潛意識中形成，那類似於電影《駭客任務》中無所不在的母體( Matrix )，開始在我的繪畫行動背後塑造出一套能決定視覺品味的意識形態<sup>7</sup>。甚至，有那麼幾次，它就像一道聖潔的靈光乍現，在我還來不及意識到的瞬間消失，讓我不得不更謹慎、崇敬地，試圖操控著掌間的畫筆，在重複地塗抹動作中，對照瞬間暫留在我視覺上的謎樣印記。

面對上述的情形，容易產生兩個疑問，第一，母體它如何形成？第二，在我繪畫的行為中，母體與我的關係又是什麼？這兩個問題，其實是我在創作 戀物癖 初期所思考的主要問題。如前所述，母體其實是我透過藝術創作的過程，所構築在我內心的一種完美狀態，在這稱它為母體，是為了突顯出與我的相對關係，也可說是我所學習一切有關藝術思想的影射，它有一定的普遍性與指標性，理想卻也未曾被實現過。而母體對我的創作而言，起先是指導性的，在母體之下我察覺到自己的匱乏，當我在畫布上填補自身的匱乏時，卻也完成了母體形象的

---

<sup>7</sup> 參照，崔西 (Destutt de Tracy)，「意識形態」概念源於啟蒙時代。而本文所提到的概念，較接近於阿圖色(Louis Althusser)所定義，「意識形態表述了個體與他們真實的存在狀況之間的想像性的關聯」。其意指，意識形態劃定某種認知框架，制約個體對於社會現實的想像，包括自身所佔有的位置、以及與其他個體之間的關係。

具體化實踐，最後我的創作也就持續不斷地展現出這樣自我分裂的癥狀。

起先，只是一些較輕微的癥狀，每當我「看見」的時候，眼前即閃過如電視雜訊般的片段印象，模模糊糊地映照在視網膜底層，極經典且又完美的影像浮現，干擾著我的視線。接著，那雜訊般的印象逐漸消失，但它所呈現的影像卻好像已滲入意識的底層，讓我隱約地察覺到一股莫名的焦慮，為了更具體化那無法掌握的形體，及填補心中的不安，只能透過在蒼白的畫布上，一而再地還原那模糊的母體印象。事實上，若回過頭來看，我想那焦慮與不安，應是在母體權威下，對自身的匱乏所產生的自卑吧！

其實，在認同於母體的過程當中-----也就是繪畫行為，焦慮感往往大過於短暫的歡愉，因為那無比的焦慮，迫使我必須對繪畫的信仰更加穩固，以求得它更大的保障。到最後我發現，只有在每次完成繪畫儀式的片刻，才能獲得一絲解脫。這種情形在我反覆地填滿一張張空白畫布之後，它成為一個魔咒，讓我一直對它深信不移。

在閱讀中，相對於那個語言無法完全概括的母體，我嘗試用拉岡（Lacan）的說法來架構它。

「我一直發現我的慾望存在於我的外部，因為我所欲望的總是某種我所匱乏的東西，即相對於我的他人（other）。」<sup>8</sup>

拉岡將慾望的內在驅力歸諸於匱乏（lack）<sup>9</sup>，但他卻更進一步地指出，慾望的實現必須透過主體之外的「他者」（other）<sup>10</sup>來達成。對他而言，他者是慾望的媒介，當然也是慾望的目的。

雖然藉由這語言系統，我似乎可以找到一些關聯，來詮釋繪畫儀式中抽象的

---

<sup>8</sup>王國芳、郭本禹合著，《拉岡》，台北：生智，1997，頁197。

<sup>9</sup>同註2，頁211。Lack即法語的manque，一般譯為「匱乏」、「缺失」。拉岡認為匱乏導致於嬰兒時期與母親身體的分離。

<sup>10</sup>他者是相對於自我和主體所提出的，以突顯出與自我的對立，拉岡認為「他者」乃是自我的主宰。

母體概念，並指認出在認同的過程當中，「我」這個創作主體分裂的現象。但就整體來看，這其實是一個主體內部（intrasubjective）假設性的分裂狀況。在想像界<sup>11</sup>裡，我必須小心謹慎地屈從於繪畫的遊戲規則，以完成對理想化母體的認同。也就是說，在它的影響下，我只能透過在畫布上呈現的另一個「我」來證明我的存在。實際上，我並不十分清楚要完成的具體形象是什麼？因此不斷地在畫布上，虛構、創造出各種形式，來隱藏我匱乏的焦慮。

因此在焦慮與分裂的情況下，我試著從其他領域裡，找出一些類似的情形，透過對一虛構的完美形象的同化，來確認主體價值的模式，希望透過在藝術之外的體系，來重新思考母體與我之間的微妙關係，當然這一切仍屬繪畫儀式下的美學思考。

---

<sup>11</sup> 同註7，頁162。想像界即為拉岡鏡像階段的想像秩序，它由「幻象」和「意象」構成，一個意象就是一種潛意識的映象，它調整著主體理解他人的方式。並不會隨著鏡像階段消失而消失，而繼續向前發展進入成人主體與他人的關係之中。

## 第二節 戀物癖

我發現自己得了一種奇怪的精神癥狀，一種無可救藥的偏執。在反覆磨擦的畫筆與畫布間，挑弄著隱隱約約地視覺快感；在與人短暫的目光交錯之中，貪婪地搜尋一些微妙地符號。那夾藏在衣褲間若隱若現的曖昧斑點，與溼透了的白色T恤，襯著青筋暴露的堅實線條；或者是泥濘的雨天裡，寬鬆地泡泡襪上，所沾染的點點污漬；甚至是一大堆不確定的氣味與形體，潛藏在理智的底層澎湃，似乎要將它吞噬。最後，只好收拾起剩下的勇氣，讓蠢蠢欲動的情慾凝縮在蒼白地畫布表面，藉著不斷地摩擦畫筆上漸禿的鬚毛，漫無目的地找尋類似的撫慰。

在「戀物癖」系列中，我將網路與雜誌上照片裡健美的軀體，當成戀物的假想對象。我認為結構誇張、經脈迸裂的健美軀體，其實帶有某種強大的力量，那力量並非來自身體上肌肉群的緊張收縮，而是一種視覺上的強制力【附圖一】。事實上，無論你喜不喜歡，都會被這誇張的形象嚇一跳，那是一種視覺上的震攝。在健身的過程中，選手除了如運動員需適當的訓練外，還須無時無刻的透過鏡子來檢視自己，嚴格地控制肌肉的發展，彷彿在鏡子的倒影中，隱約地有著一個完美輪廓映射出來，透過凝視鏡像中的形象，來調整自己的訓練步調，直到身體映射在鏡子上的形象，吻合了先前虛構的型體。這種身體建構的內在心理機制，其實帶有一點自戀與戀物的意味。



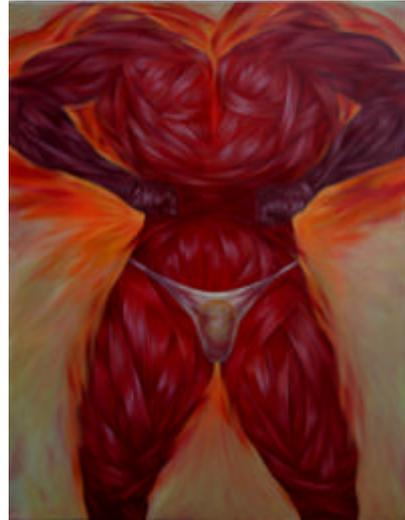
【附圖一】取自 <http://www.76cn.com/>

若對照前一段所述，我發現藝術創作在某種程度上，也有這種傾向，創作行為就像是一場古希臘納西斯（Narcisse）神話的再現。文藝復興時代的建築家亞伯提（Leone-Battista Alberti, 1404-1472），即曾以少年納西斯對水中倒影的凝視，對藝術提出了相類似的看法：

「繪畫不是別的，不正是以藝術來環抱那泉源的水面/表面？」<sup>12</sup>

將納西斯的故事引入藝術的範疇來探討，其實是有意對創作儀式中，創作者與作品所扮演的角色提出反思。在這個故事的腳本裡，顯示出創作者與作品間的愛戀情結，作者（納西斯）從畫中（泉水表面），找到了愛戀的對象（倒影中的納西斯），並沉溺於畫布上具體或不具體的影像之中，愛戀「它」也被「它」愛戀，形成一種間接性的自戀，最後陷入一個自愛自憐的封閉系統，永無止盡而且無法自拔。當然故事裡的納西斯與現實中的健美選手，他們迷戀的對象，單純地只是自身的延伸與投射，而藝術家所迷戀的對象，其實更為複雜。就我的觀察，藝術創作者自戀的對象，大多並不是直接指涉在自身的形體上，而通常是隱藏在所使用的媒材之中。對藝術家來說，當創作成為一個重要的儀式時，內在的原始慾望即被美感經驗扭曲成特定的符號元素。

在作品 軀體-愛 【附圖二】，我試圖將一個展現正面肌肉的健美姿勢呈現在畫布上，整個結構也像是畫布外的某個人，對著畫布檢視自己，它除去了皮膚，讓人更清楚地看到糾結的肌肉組織，與其說是暴露出來的內部結構，倒還更像另一層虛張的表皮。包覆著一股由內往外的力量，？限了軀體的外圍輪廓，一個擠弄肌肉的姿態，在畫面裡即將爆裂。這樣的一件作品現在看來，一方面想呈現關於所謂「健美」的爆裂姿態；另一方面卻是揭露出我對創造這形象的內在矛盾-----想要反省繪畫的本質，最後還是必須依附在繪畫的語言體系之下。



【附圖二】陳大吉，軀體-愛，2002，壓克力，畫布，146×112 cm。

有時候，我甚至會想像自己是畫中的充血的軀體，希望在那肌肉奮力一張的時刻，軀體急速地膨脹，在碎裂的瞬間享受一種被撕裂的快感。

藝術家對作品的自戀過程，當然不會像納西斯那樣地直接，畢竟水面和鏡面的倒影是光學上的直接反映，再小的細節都巨細靡遺，而畫布或是其他媒材上的

<sup>12</sup> 許綺玲，從納西斯自戀倒影談圖像的指涉性本質，《新潮藝術》第五期，1999年2月，頁68。

反射，則必須通過語言的篩檢與作者的實踐，當然為了通過檢查，作者就必須壓抑或替換所有不合格的部分。

壓抑與替換，是精神分析所說無意識的「壓制」(Verdrängung)的結果。佛洛伊德的理論對於「壓制」的部分有一清楚的界定，在他的「伊底帕斯」(Oedipus)情結模型中，幼兒對父母兩者有先後同化的傾向。一開始他必須克服本能而與母親進行第一次同化。接著，再對父親進行第二次同化，最終才能進入社會的文化法則時期<sup>13</sup>。但實際上，在這兩階段的認同過程中，由於原始的幼兒本我與兩種認同主體間的差異，同化的力量往往就會伴隨著「壓制」而產生交互作用，這兩種力量是一套共生共存的心理防衛機制。

雖然佛洛伊德總是將人的慾望，照例地放進伊底帕斯模型中幾個固定的空格裡。但對我而言，他對同化與壓制共生的詮釋，卻也滿適合用來說明我或其他創作者在創作當下的心境，壓抑與替換的內在心理機制。

也許是受佛洛伊德的影響，我認為創作行為在本質上，其實有某種程度的被壓抑。人對於繪畫本質的探討，其實也算是對慾望與壓制欲望結構的自覺，如佛洛伊德所言：「壓制的本質只在於它是從意識中排斥或保持某種東西之功能」<sup>14</sup>

換句話說，透過繪畫這中介物質，在畫布上所呈現出來的，必定是象徵界<sup>15</sup>所能接受的符號。主體性的形成也顯示主體已進入藝術的象徵秩序中，若此時創作主體反對接受象徵界中大他者(the Other)<sup>16</sup>的規範，並拒絕成為其語言系統下的主體，便會像精神失常者一樣，無法操作語言符號。當然選擇接受的(大多數的人會如此)，則會讓內在的原始慾望，被這些符號所逐步取代，直到全部置換成他者能接受的方式。最後若要滿足慾望，還是必須回到這些特定的符號上。

藉由拉岡與佛洛伊德的理論，逐一地還原我繪畫創作的面貌時。我發現，當

---

<sup>13</sup> 李幼蒸，《慾望倫理學：佛洛伊德和拉康》，嘉義，南華管理學院，1998，頁44。

<sup>14</sup> 同上註，頁45。

<sup>15</sup> 同註6，頁95-116。拉岡將人生界域區分成想像域、象徵域和真實域。象徵域不僅是主體直接運作和依存的對象，而且為生存秩序化的根源，並對另兩個界域有著結構的作用。

<sup>16</sup> 同註6，頁149-156。大他者為慾望的高級對象，拉岡將大他者與主體的關係界定為，限制法則與自我的關係。大他者的直接存在形式為語言和其他的能指鍊。

作品的某一部分材質、符號，被作者過度地誇張、引用之後，即是一種戀物情結的顯現。創作者從一開始類似於納西斯對泉水中自我影像的迷戀，經過繪畫的過程，被顏料、筆觸、造型……等美學上所認可的符號取代，符號與慾望代換的結果，最後整個繪畫的行為，都將被視為一場充滿象徵符號的儀式，甚至擴及繪畫行為本身也都成為戀物的對象。

在現實裡，我相信每個創作者，或多或少都有這樣的情結藏在潛意識裡，也許從操作形式符號上的習慣來看，滿像作者能完全掌控創作這件事。但私底下，我們卻很容易發現，在特定的情境中，可能是一個色塊或是一些質地、氣味，甚至一些語詞、情境的觸發，創作者就是會開始不講理地，產生一些莫名其妙的偏執。

其實談到這裡，在我將自己的創作，當成是一種戀物癖來看待的同時，創作（特別是繪畫）這件事就開始變得不單純。一方面這代表著，我有意否定自己在畫布上追尋主體的努力，而將一切創作行為，想像成只為了滿足他者慾望的無意識行為。另一方面，我可能掉入佛洛伊德與拉岡理論所構織出來的美麗羅網，而不自知。在自己設定的操作模式中，母體（他者）---匱乏---填補；自戀---無意識的壓制---戀物，尋求能自圓其說的解釋，讓我在不自覺地自我催眠中，成為他們理論的俘虜，也許，這才是我在繪畫創作上最大的障礙。

### 第三節 戀物，所以存在

經過前述精神分析式的自剖，也許會讓人有一種印象，以為我將繪畫創作的問題歸因於戀物癖，是為了對繪畫這重要的藝術活動，進行本質上的批判。事實上這並不是我最後的目的，一開始確實有這番用意，為了要檢討在研究所之前的創作方式，老是執著在小地方吹毛求疵的毛病【附圖三】，而產生 戀物癖【附圖四】系列的作品。但在我仔細思考一段時間之後，我開始改變了這個嚴肅的初衷。

我試著這樣地問自己，也真如前一節所述。如果藝術創作有一部分是為了滿足作者的戀物癖，那麼，是不是代表在這個基礎上所建立的人類藝術活動的價值，都應該被否定？回顧藝術史、再看看自己生活週遭，會發現好像並不是那麼一回事，若換個角度想想，有時候還非得戀物一下（一個自己都覺得好笑的自問自答）。其實很多作品，吸引人且讓人覺得有趣的地方，就在那讓你絞盡腦汁也想不透之處，因為凡事都了解了趣味也就消失。而先前擺的那個高傲的反省姿態，有時候還真教人望而生畏。

若就現實生活而言，戀物似乎是很多樂趣的重要來源。從前一陣子滿街跑的「HELLO KITTY」，到現在人見人愛的「大頭狗」，老實說，若生活中少了這些小玩意那還真是乏善可陳。馬克思曾對這樣的戀物行為作批評，而提出「商品戀物/拜物教」(commodity fetishism)的概念，這概念與精神分析的戀物概念出發點略有不同，但展現人類行為上的癥狀卻相當類似，只不過透過商業機制渲染的「商品戀物」感染性又更強。馬克思將所有的物品區分出使



【附圖三】陳大吉，原罪，1997，油彩，鐵，90 x 80 cm。



【附圖四】陳大吉，軀體-義，2002，壓克力，畫布，130 x 62 cm。

用價值 (use value) 與交換價值(exchange value)。就拿我們腳上穿的鞋子來說，保護腳掌、以利行走是它的使用價值，重點在於鞋子能不能滿足我們的行走的需要，鞋與鞋之間的使用價值，並不會產生太大的差別，但事實上百貨公司裡，琳瑯滿目的廠牌，動輒數萬的價格落差，到底又是為了什麼？若拋棄掉馬克思的批判眼光，其實對照世俗的觀點，那想佔有物品的樂趣，就是能對自己所屬社會地位產生認同，因為戀物對象即是品味、格調的象徵。



【附圖五】  
Lucian Freud ,  
benefits  
supervisor  
sleeping ,  
1995 , 油彩  
117.7 x 30.5  
cm。



【附圖六】  
Georgia  
O'Keeffe ,  
祭壇黑傑克  
系列四 ,  
1930 , 油畫 ,  
102 x 6 cm。

若從這個角度來看戀物這件事，我舉兩位不同屬性的藝術家為例，佛洛伊德（Lucian Freud）與女性藝術家歐姬芙（Georgia O'Keeffe）的作品【附圖五】【附圖六】。在原本的創作脈絡之外，其實他們兩人對於所詮釋的對象，都表現出某種程度的戀物傾向，他們刻意地描繪出對象的某一特性，並以誇張的手法表現出來。如前者將作品裡原本平滑的人體肌膚，堆疊成如屠體般的油彩肌理，彷彿畫布裡的空間已成為一座殘酷的屠場；後者則是發揮花瓣、蕊蕊蜷曲的造型和色彩特性，將花卉變成一朵朵有強烈吸力的結構，並讓觀者的視覺陷落其中。相較之下，兩者皆讓這些原屬於物的一小特點，透過他們的詮釋，發揮到極致並且成為他們創作的一種信仰。事實上，這些特點也是這兩位畫家作品最為人稱道的地方。



【附圖七】陳大吉，軀體-恨，2002，壓克力，畫布，146 x 12 cm。

最後回到我的作品本身，也許是潛意識裡察覺到批判戀物最終的結果，所以我在 戀物癖 系列中最早的幾件作品，如 軀體—愛 【附圖

二】 軀體—義【附圖四】 軀體—恨【附圖七】等，除了在戀物的主題之外，恣意的加入一些想都沒想清楚的符號-----「義」、「愛」、「恨」等字。這些字幾乎與我戀物癖的主題牽扯不上關係，但為了放任畫面裡的各種符號所象徵的意義，讓符號與意義產生滑動，因而放入這些通俗易懂的文字；另一方面，文字符號本身已找不到其原來的指涉，因此迫使這些文字只能依附在軀體上，隨著肌肉結構的緊縮與膨脹，而被扭曲、吸入、擴張。現在再看到這一些作品，最喜歡的還是這些令人莫名其妙的意外。

我必須承認在拉岡、佛洛伊德和我的 戀物癖 之間，來回繞了一圈又一圈之後，漸漸地我覺察到一些危機。創作主體的形塑，成為一種不可能達成的空想，對戀物癖的批判，也在符號邏輯的戀物中被消解掉，剩下的只是一些偏見與高傲的姿態。當我越想將繪畫視為一重要的創作儀式的同時，反而越掙扎，動力也越來越薄弱，直到有一天與老師及同學討論之後，才明白該是停下來想想的時候。因此，對往後我在創作媒材與手法上的改變，戀物癖作為對自己創作的反省，實際上也是一個重要的初期徵候。

### 第三章 觀看的對話

創作者總是不斷的提出質疑，製造問題，最後又自顧自的給了不算答案的答案。在旁人的眼裡這樣的行為並無多大的意義，但對每個創作者來說，卻可以在反反覆覆中，找到樂趣，並確認一下自己處境，釐清部分創作上的疑慮。對我而言其實在「戀物癖」後來的幾件作品裡，如【附圖八】【附圖九】，已經開始將完整的猛男軀體分割成幾個碎片，或許是意識到主體的不完整，也可能是先前預設的戀物假象被拆穿。總之，我的畫面開始出現一些碎塊，在畫面之中，切割出一些零碎的空間，關於如何轉換到後來的影像作品，我想就從畫面裡的這些空間談起吧。



【附圖八】陳大吉，找不到另一塊，2002，壓克力，畫布，130 x 62 cm。

#### 第一節 洞

洞，對我個人來說，代表的是一個未知的空間，是視覺上一片消失的區塊，潛藏著某種力量，深邃而又不可知。在著名日本導演黑澤明的短片作品「隧道」中，洞的形象即展現出這樣的魔力。在人面對晦暗的空間，視覺失去了作用之後，人鼓起勇氣往洞內走去，視覺所建構的真實世界，只剩下一片漆黑，以及急促且忐忑不安的心跳。或許，人根本一開始就是住在洞穴裡，像是一群盲目的洞穴人一樣，藉著有限的感官經驗，想盡辦法去感受另一個真實世界。

在柏拉圖著名的洞穴寓言中，他認為人並不是生而自由的，就像出生在洞穴裡的囚徒，由於脖子、手及腳皆上了鎖鏈，一輩子註定只能看見石壁上晃動的黑影，只聽得見洞穴深處所反射出來的回音，影子和回音所構成黑白的二度空間，是他們僅能認識的世界。對柏拉圖來說，黑洞其實是每個個體「生活世界」的隱喻，而束縛的鎖鏈則是種



【附圖九】陳大吉，洞，2003，壓克力，畫布，130 x 62 cm。

種感官經驗及意識形態的混合體，兩者都阻斷了我們循求真理的途徑，只有當人努力掙脫枷鎖，才有獲得自由，看見真實世界的可能。若撇開洞穴寓言回到現實生活之中，事實上，「洞穴」與「生活世界」對人的意義，其實正好相反。後者總存在著許多高明的視覺騙術，讓我們沒有能力去指認感官經驗之外的一切；前者卻更像是一個未知的空間，等著我們去探索。

當然在柏拉圖的時代，還不能將人掙脫枷鎖，尋求真理的努力，歸諸於人類的理性。但在經歷了中古世紀之後，強調人有能力跨越知覺藩籬的思想日益萌發，透過理性所建立起來的主體論述，開始出現在笛卡兒所謂「我思故我在」的思想之中。在這個基礎上，康德以人的知覺將世界區分成兩個部分，一部分是知性與理解力能達到的經驗世界；另一個部分則是，感官經驗所不能及的世界，也就是人永遠不可能知道在水裡悠游的魚「到底在想什麼」的那部分，康德稱這領域為「物自體」<sup>17</sup>的世界。他在人的認知與所認知的對象間，清楚地劃分出一條界線。這樣看似切斷了人與對象物之間的關係，但實際上，他卻為主體與客體間拉起了一條連結的線索，讓人能從混沌不明的洞穴牢籠中摸索出來。

就像他所說的，人類既然永遠不可能理解物自體，但卻可透過事物呈現在我們感官上的現象，間接地發現事物真實的一面。因此他創造了所謂「一般客體」(objects in general)的概念，來與經驗世界裡的客體作對照，讓人能運用自身的理念到物體上，而避免落入過度主觀的危機之中。康德的「一般客體」並非指物體本身，也不是主觀思維所運作出來的產物，而是客體在我們的思維當中所指涉的概念。由於我們所感知到的生活世界，乃是一堆複雜且又混亂的知覺經驗，必須經過「自我意識」(Apperception)的統合，最後才能成為可認知的「一般客體」。因此，在康德《純理性的批判》中，他確立了自我意識為其哲學的核心思想，也是人類知識的最高定律，作為人類理解物質的基礎，它是具有相當普遍性的。換句話說，康德的思想就好像告訴身處在洞穴深處的每個人，其實每個人都有一把鑰匙，也就是超越的「自我意識」，它是找到出口的唯一方法。當然對康德來說，我們身處並感受到的洞穴，其實只能算是感官經驗對應著客體，所虛構出來的知覺幻象，洞外的綺麗世界甚至有可能只存在主體的「自我意識」裡，真相也許不必外求。

---

<sup>17</sup>李醒塵，《西方美學史教程》，台北，淑馨，1996，頁288-313。

在創作的當下，有時候我仍然十分贊同康德的看法，他對於人主體性的確認，讓我們在面對問題時，能對自己充滿信心。畢竟人處於世，在時間與空間複雜的交錯之下，真能無時無刻對自己的理智，抱持著這樣樂觀的態度嗎？或者說人要怎樣才能找到康德所說的「超越的自我意識」，並完成那個普遍又超越的主體呢？也許，答案的指向，才是另一個問題的開始。

在這裡我提出康德的哲學理論，是為了說明，透過自由意識的運作，讓我作品裡的破洞，在這個架構下能被詮釋為一個理性的思維空間。也就是一開始我所提到的，空洞之外的或許只是一個視覺假象（實際上也是），空洞本身才是人類理性與真實的表徵。

洞的形式，如前所述，可被解釋為是一個可供人思維探索的場域，但事實上對大部分的人來說，較像是一個內部心理空間，一種非理性的需要，這與電影《大國民》(Citizen Kane, 1941)<sup>18</sup>中 Kane 這角色所顯現的情況相類似。片中主人翁 Kane 為了某種不知名的理由，窮其一生瘋狂地從四處蒐羅各種物件，甚至包括他最心愛的人，將他們存放到那屬於他個人的城堡裡。從城堡裡那無法計數的收藏來看，Kane 的城堡更像是個巨大的黑洞，藏著一股龐大卻又未知的神秘吸力。就精神分析學派的角度，Kane 幾乎是完美的角色，城堡即是 Kane 慾望的具體化形象。如果說 Kane 的城堡是由他內心的黑洞所對照出來的，那麼，我們也可以說，洞的本質即是慾望的一種型態，也可視為是先前所說的「匱乏」。雖然拉岡巧妙地將語言結構<sup>19</sup>融入精神分析的主體論述之中，並想徹底的毀壞完整與理性自我存在的可能<sup>20</sup>，但不管是佛洛伊德或拉岡，他們都同意把人對物的慾望，當成一種永無止盡的欠缺，也就是一個內在的黑洞。因此，無論人們如何努力想從洞穴內，掙脫到洞穴之外，到最後洞外的世界仍是指向另一個更大的黑洞。

最後回到作品上的那塊破洞，我想無論是詮釋成理性思維的空間，或是歸類為填補慾望的場所，對我而言，應該都算是這階段思考的徵候。事實上，當人對整體概念已經逐漸破碎時，破洞即將成為一個通道，人的思緒就在這裡頭任意遊

---

<sup>18</sup> 奧森 華爾斯(Orson Welles)所編導的作品，1941。

<sup>19</sup> 拉康指出了，潛意識的作用過程與語言的作用過程相近，因此潛意識具有與語言相似的結構。換句話說，大他者的另一個意思就是指潛意識。

<sup>20</sup> 羅貴祥，《德勒茲》，台北：東大，1997，頁 84。拉岡認為主體是缺陷、殘破、分裂的。

走。從這裡進去，突然間又換個型態冒出來，在沒有固定的形象限制下，思想找到短暫棲息的空間，人的意念也不再依附在固定的形式與媒介之中了。

在今年（2003）3月，我像是嬰兒斷奶似的，結束了最後一回繪畫儀式<sup>21</sup>，如同對自己及作品宣告，在這一張100號畫布上的所有執著，都將回到原點。畫面上沉重的一擊，打破了所有凝結在畫布上的種種意念，而我像幽靈般的蒸發在空氣之中，無聲無息的鑽進畫布上的黑洞。我想在思緒重新集結的時刻，每一種形式都是我的化身。

---

<sup>21</sup> 這裡說的最後一回，並非指從此不再從事繪畫創作，而是在這階段戀物的反省之後，所進行的最後一次創作行為。

## 第二節 在沒有深度的空間中游走

其實在去年（2002年），我即開始嘗試用電腦相關器材來進行創作，當時會選擇這樣時興的媒材，並不是為了滿足一種對科技時尚的認同，只因為它所提供的便利性，從閱聽資訊、商品消費、人際溝通到寫作紀錄，幾乎是全方位的滿足我生活中大部分需要。因此，很自然地就開始了這樣的創作方式，起先，我以網路空間為題材，構思了作品「群組隱匿．集體消失---尋人啟事」計畫。

「網際網路」(internet)對我們這一代的人來說，不是一個新鮮的辭彙。它代表著一個無遠弗屆的溝通平台，在龐大複雜的網絡裡，人和人溝通的方式，遠遠超越了其他媒介（書籍、電視、廣播）所能涵蓋的範圍。網路空間的特性，其實是一種同時間由多重感官（如聽覺、觸覺、味覺.....等等）所建立的空間型態。麥克魯漢於《古騰堡銀河系》中所提出的「音響空間」(acoustic space)概念，即類似於今日的網路空間。「音響空間」指的是沒有中心，沒有邊緣的空間，它可包含視覺，但絕不是眼睛的延伸與強化。它整合了所有感官的作用所產生的空間思維，並呈現出涵括性、即刻性和同時性的特質<sup>22</sup>，也滿接近於先前所談在洞穴裡的空間經驗<sup>23</sup>。由於它沒有所謂的前後關係，也不容易確認它邊緣的所在位置，這種沒有深度的空間感，倒像是一層包覆在我們感官之外皮膚，讓我們原有的空間秩序完全被顛覆。

除了上述的空間特性之外，網際網路也是一個沒有指向性的平台。訊息發送者與閱讀者之間並不存在一個固定的關係，因為任何訊息的讀者，皆能輕易地透過複製（copy）剪下（cut）的功能（特別是電子郵件），轉而扮演起訊息發送者的角色，再將訊息張貼（post）轉寄（forward）出去，形成一種非指向性的傳遞模式。在這種週而復始的訊息傳遞過程中，任何訊息的權威性都將消失<sup>24</sup>，最後在這種沒有起點也沒有終點的情形下，訊息不斷地被使用者傳遞、改造。

---

<sup>22</sup>同註2 參照林志明，影像與傳播---閱讀麥克魯漢《師大學報---藝術專刊》，民國91年。

<sup>23</sup>由多重感官所建立起來的空間，就好像走在隧道或洞窟之中，人所能仰賴的是視覺之外的感官。

<sup>24</sup>身分既然無法被其他使用者確認，當然身分的權貴、卑賤成了無意義的事。

因此，藉由網路特殊的空間屬性與傳遞模式，我虛構了一個流通在網路空間的尋人啟事【附圖十】、【附圖十一】，利用網路便捷、無指向性的傳遞（或者說是擴散）特性，以發 e-mail 的方式，散發出去。起先，在尋人網站上任意擷取了幾張照片，並用影像處理將自己的臉孔融入照片之中，讓照片裡的主角看起來不太真實，卻又好像在哪裡見過。最後藉由收件人或網站的傳遞，將尋人啟事轉寄、張貼出去，最後成為一個網路的普遍流通現象（如幸運信、病毒通知等等）。

這些照片，原本應與照片中的主角，存在於一種對應關係之中，在附帶上文字之後，就變成說明事件的一則啟事。經由網路的傳播和文字、影像的變造之後，使得原本指向的事件被扭曲，而創造出另一虛構的個別事件，經過重複的轉寄之後，讓兩件事都變得不真實。雖然定名為尋人啟事，卻從來沒有可指認的目標與可能，最後人在網路空間中消失，也被重新組合，而所有一切能象徵主體身分如名字、面貌甚至是性別，透過電腦的傳遞，成為最不可靠的標示。

群組隱匿．集體消失---尋人啟事 計畫，後來因部分技術問題，而暫告中止，但在構思與製作的過程中，卻觸發了許多思考。我覺察到所有依附於電子媒體的數位創作，並不存有一種不可取代的物質性，作品檔案甚至永遠不會衰變、退化，在不同時間的檔案與備份之間，只剩下名稱上些微差異，當然這些名稱隨時可以被更換。而那種在特定物質基礎上的創作方式，在完美的複製關係中被解構，其獨一無二的神聖光環也在逐漸褪色。



【附圖十】陳大吉，群組隱匿．集體消失---尋人啟事，2002，數位影像檔。



【附圖十一】陳大吉，群組隱匿．集體消失---尋人啟事，2002，數位影像檔。

「一件事物的真實性是指其一切所包含而原本可遞轉的成分，從物質方面的時間歷程到它歷史見證力都屬之。而就是因為這見證性本身奠基逾期時間歷程，就複製品的情況來看，第一點—時間—已非人所掌握；而第二點—

事物的歷史見證——也必然受到動搖。不容置疑的，如此動搖的，就是事物的威信或權威性。」<sup>25</sup>

在這件作品計畫中止的幾個月後，偶然之中，讀到了班雅明這段關於機械複製時代，藝術品能否保有原作真實性的文字。正如他所言，當機械複製時代的作品，人們已無從辨識其物質上所標示出的時間順序時，「原作」在歷史上不可取代的地位也將消失。取而代之的，將是許多同時存在於不同磁區/磁軌的完美複製，因此在這媒材上的創作，將迫使人對物質獨一性的依戀消失。

班雅明所說的「靈光」，指的是作品在單一時間軸的空間中，所被標定出來的一個無法取代的位置。但在機械複製時代，由於複製品將時間秩序擊毀，使得人對作品空間的看法也必須重新定義。特別在電腦與網路世界裡，即時性與共時性壓縮了所謂三度空間的深度，讓不同時間，不同空間的影像，都能透過完美的複製，而同時呈現在眾人的眼前。最後我想像著，當電腦的電源打開，人藉由鍵盤的操控與網路訊息的傳送，電腦這個媒介，即刻成為我們向外延伸的神經中樞。訊息藉由觸覺、聽覺與視覺的間接傳輸，使我們所感知到的世界，成為一個沒有時間秩序且缺乏深度的空間，像層薄薄的膜包覆著我們，一種全新的空間經驗也因此而產生。

在邊境的戰備狀態 是另一個利用數位媒材所進行的狂想計畫，這個只存在於媒體空間的影像事件，即展現出數位媒體的空間特性。以部隊為題材，一方面是對戰爭電影裡的華麗的場景與英勇的戰士，有類似於吉訶德<sup>26</sup>般的興趣；另一方面想藉由部隊的形象，表現出一種盲目的集體行為。在台灣，雖然每個男人都有當兵的機會，我也數過兩年饅頭，但事實上，戰爭似乎只存在於新聞與電影的片段裡<sup>27</sup>，即使在兩軍交界的邊境，戰爭也好像從來不會發生。由於兩岸意識形態的對立，讓我們必須時時刻刻防備著假想敵的入侵。但由於近年雙方交流的密切，政權結構也產生質變，使得原本劍拔弩張的對立形勢，只剩下僵化而又空洞的政治角力。於是我穿上螢光色的軍服，帶著一把夜市買的廉價玩具槍，像一位玩具兵似的開始出征，為這個荒謬而又無聊的時代做見證。透過影像的合成技術，將不同時刻的演出，合併在同一張數位影像之中，成為一個一人部隊影像事件【附圖十二】、【附圖十三】。

<sup>25</sup> 華特·班雅明著，許綺玲譯，《迎向靈光消逝的年代》，台北：台灣攝影工作室，1998，頁 63。

<sup>26</sup> 吉訶德，即西班牙著名文學家塞萬提斯（Miguel de Cervantes Saavedra，1547-1616）的文學作品《唐吉訶德傳》書中的主角吉訶德先生。

<sup>27</sup> 我所說的期待戰爭，並非指殘酷的殺戮，而是純粹個人對戰爭場景的興趣。

這樣的媒材與創作方式，對我而言，是一種全新的經驗<sup>28</sup>。從演員到導演，從攝影到道具，自己都逐一體驗，手忙腳亂的倒也有趣。平時，就常騎著機車，像逛自家對面的小公園似的，到大肚山上到處閒晃，也像個好奇的小男孩，總是想在新鮮的地方，尋找一個屬於自己的秘密基地。特別是在決定了「在邊境的戰備狀態」這件作品的大致方向後，尋找隱匿的碉堡，成為我一項閒暇飯後的探險活動。經過幾天約略地探訪，這片平常不起眼的小山坡，竟然在荒煙蔓草中，藏



【附圖十二】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像。



【附圖十三】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像。

著三十多座的大小碉堡，而其中大多數的碉堡，目前國軍都還在使用。於是房子後面的那塊小山坡，從平常我探險的樂園，突然間，變成到處都是重要的防衛據點<sup>29</sup>。

會選擇以大肚山為主要取材的場景，除了地理位置的因素之外，其實也有一些邊垂地帶的意味，東面遠眺台中市，西面朝向台灣海峽，這區域一直為國軍中部地區的重要據點。因此，在這原本應緊張的地區，出現教人莞爾的玩具部隊，荒謬地防衛與攻擊著未知的目標，正可顯示出一種虛假的緊張感。另外作品以邊境為題，暗示著台灣身處世界村的邊緣，缺乏國際的正視與認同，而我們的部隊最後也可能是國際強權玩弄於鼓掌間的玩具，在屈服於國際政治的強權下任其操弄。

其實在大肚山探險的這段期間，身體與環境的緊密接觸，填補了平日運用電

<sup>28</sup> 事實上這件作品大約在 2002 年 11 月開始構思，至 2003 年 5 月完成所有後製工作，創作的時間上大多與《青春夢》和《戀物癖》系列相疊。

<sup>29</sup> 目前大肚山上大多數的碉堡，仍定期有軍人維護，有時候拍照時還會和國軍弟兄打照面。

腦創作的空虛感，也讓自己有機會再重新認識周遭的生活環境。更重要的是，在過程之中，我找回了一些創作上已經有點陌生的感動。在遼闊的大肚山荒野中奔跑，只覺得自己越來越輕，身體竟變得比一支畫筆還輕，最後，在繪畫創作上所面臨的種種壓抑，也慢慢地煙消雲散了。

### 第三節 另一種觀點

早在 在邊境的戰備狀態 這件影像作品之前，我就曾用類似的媒材---數位相機和影像處理軟體，來作為另一件影像作品 青春夢<sup>30</sup>的主要創作媒材。「青春夢」這件作品的出現，其實是個意外。那時候，我大部分創作的重心，都還擺在繪畫上，也不知道是什麼原因，我被邀請參加一場以青少年為議題的展覽，也就是「少年替身」。由於自己對這樣的議題，原本就有很濃厚的興趣<sup>31</sup>，所以在獲邀之初，沒考慮太多，便很高興地接受了這項工作。

這件作品在「少年替身」的論述架構下，一開始，是想藉由影像中主角的年華逝去，來映對出時下青少年所擁有的崢嶸歲月，並進一步希望能喚起他們對所處的當下，產生自覺與認同。基於同樣的理由，為了要讓青少年發揮他們陽光般的能量，並能透過作品擴散到其他人身上，我選擇運用身份錯置的方式，提供一個彈性的對話空間（非指實體空間），讓作品內外的人能產生交流，並各自從對方那裡得到回應，於是我決定了 青春夢 這件作品大致的模樣。

當時自己隱約地感覺到 青春夢 這件作品，並不同於其他展覽裡的作品，在場的大多數創作者，偏向以青少年的代言人來發展自己的論述，而真正地成為「少年替身」，而我作品中的主角們，卻大多已經無力變身。所以，在當時總覺得自己的作品與展覽論述的主軸格格不入，因此，若真要在「少年替身」的脈絡中，解讀 青春夢 ，其實很容易變成一種無趣的說教，這樣教人厭煩的結果，並非是我所樂於見到的。

在某次關於作品的討論中，我發現了作品裡反客為主的問題，那時候才明白，也許論述的角度應該放在這些年長者身上，於是這件原名 少年時代 的作品，我重新給了它一個名字，也就是 青春夢（【附圖十四】、至【附圖十五】）。

起先，我設計了一個拍照的儀式，希望透過學生制服所象徵的青春意涵，讓願意接受我拍照的人<sup>32</sup>，進入一種想像或回憶年少的狀態裡、並在他們記憶浮現的剎那，迅速地按下快門，讓短暫的時光回溯，凝結在幾分之一秒裡。老實

---

<sup>30</sup> 青春夢 即是少年替身展覽裡的 少年時代。在展覽之後，我又補了幾個主角，並在聲音的部分稍做修正，在我的個展中，將作品名稱改為 青春夢。

<sup>31</sup> 自己在進研究所進修之前，已在國中教了兩年美術，因此對青少年的議題，並不陌生。

<sup>32</sup> 我所邀請的人，年紀大多為四十到六十歲的中老年人，從親屬到鄰居，從大樓警衛到學校老師，大約邀請了二十幾人，而最後完成拍攝及訪問的共有 19 位。

說，這樣的創作過程非常有趣。自己對這些長者而言，活像個怪怪的大小孩，從一開始的說服，到後來的閒談訪問，我總像在傾聽許多關於他們的故事，於是整件事，越來越像在做一件社區工作。

每次拍攝時，總會從他們口中知道一些好玩的事情，當然，其中有些是對年輕人的想像，而大部分都屬於老人們片段的回憶。整個作品，就在這些交談中，



【附圖十四】  
陳大吉，青春  
夢，2003，數  
位攝影，局  
部。



【附圖十五】  
陳大吉，青春  
夢，2003，數  
位攝影，局  
部。

逐漸累積、成形。雖然這個過程，最後仍被我以一種展覽的形式組織起來，但一直有一種感覺，就是這件影像「作品」，不僅僅是觀眾所看到的音像紀錄的部分，甚至我根本沒辦法確定它是不是「我的作品」，事實上它應該是屬於「我們的」。關於這樣奇特的想法，倒是在先前的創作經驗中，從來也沒有考慮過的。

我認為，若要將展出的物件，當成一件「作品」來討論，恐怕很容易只停留在形式上的議題打轉，因而忽略了對創作過程的整體觀察，最後往往是見樹不見林。因此，我認為與其將「青春夢」當成是件「作品」，倒還不如歸類成一個設計過的「事件」，而在「少年替身」展出的部分，只是事件的一些紀錄。若以波依斯（Joseph Beuys）「社會雕塑」（Soziale Plastik）的概念來談，在換裝與攝影儀式的基礎上，整個過程應該算是一位創作者與 19 位中老年人之間交往的集體創作事件。

而波依斯所謂的「社會雕塑」概念，開展於「擴展的藝術觀」（Erweiterter Kunstbegriff）<sup>33</sup>基礎之上，它以人為基礎，涵蓋了人類自然、社會與自由的本質。

「人人皆為社會的造形者，人人皆擁有社會的能力，人人皆具有獨立的創造力，人人皆為才智的承載者。」<sup>34</sup>

<sup>33</sup>曾曦淑，《思考=塑造，Joseph Beuys的藝術理論與人智學》，台北：南天，1999，頁 127-180。

在這樣的基礎之上，「社會雕塑」並非想否定藝術創作，而是擴大了藝術創作的範疇，希望透過藝術能改變個人與社會，而進一步，將藝術創作的意義，延伸到社會裡去。因此，對波依斯來說，在社會中，任何由人所生產、發明、思考與創造的一切，甚至連社會本身都屬於「社會雕塑」的範疇。基本上，這一個開放性的藝術概念，它不單只鼓勵社會上的每個人都能參與其中，最終還是希望能透過藝術活動來改造整個世界。

雖然《青春夢》一開始的目的，並沒有指向「社會雕塑」的最終理想，但在與人交往中，卻有一點往社會延伸出去的味道。也許它不能算是一件成熟的「社會雕塑」，但卻讓我體會到了擴展的意義，它讓作品不再侷限於畫布的邊緣，也不在雕塑的表面上，當然更不會凝聚在特定空間的氛圍之中。藝術家的角色，充其量不過是一個事件的發起者，創作事件的推進，到頭來還是需要群眾的參與，最後從作品蔓延開來，成為彼此的記憶。

在討論《藝術介入空間》<sup>35</sup>的課堂中，有一件日本女性藝術家作品，讓我十分感動。1995年，在經過大地震摧殘的神戶地區的南蘆屋國宅重建計畫中，藝術家田甫律子(Ritsuko Taho, 1953-) 受邀為重建社區的居民，在社區的空地上製作一件作品。起先她從拜訪居民著手，這行動一方面幫助其瞭解居民，一方面也透過交談來說明自己的作品。在一段時間之後，她將空地視為社區居民活動的「舞台」，於是在這個前提之下，田甫律子把尚未利用的土地，規劃成一座由社區居民一同管理的農地，也就是「有著許多規定的快樂農場」【附圖十六】。



【附圖十六】田甫律子，有著許多規定的快樂農場，1995，日本兵庫省。

這個都市中農場的景象，讓我想起小時候相類似的經驗，雖然住在都市裡的透天厝，但我發現好多人家的屋頂（包括我家），都有一畝小苗圃，也許是種種菜，或是養養花之類的。直到今天，當我偶爾站在較高的樓層往下看，仍舊會發現一畝一畝的都市農場景致，這或許是台灣與日本社會同樣擁有的鄉村經驗吧！當田甫律子的「有著許多規定的快樂農場」開始運

<sup>34</sup> 用同上註，頁 131。

<sup>35</sup> Catherine Grout 著，姚孟吟譯，《藝術介入空間》，台北：遠流，2002。

作之後，社區居民依照大家所協調的規定，在農場享受耕種，並在勞動中重新認識交往。我想，整個南蘆屋國宅的重建計畫，不但滿足了居民住的需要，也因為這片快樂農場的出現，進一步的將居民受創的心靈，縫補了起來。有著許多規定的快樂農場 作為一件視覺藝術的「作品」來說，並沒有什麼特出之處，但若在「社會雕塑」的概念下，其關注了社區居民的內在需要，成為一件大家願意持續參與的事件，基本上便算是一件成功的案例了。

雖然田甫律子提出了 有著許多規定的快樂農場 計畫，但整個計畫的推展與完成，還是要歸諸於社區居民的投入。因此，在這樣的模式中，創作者的角色不再具有任何權威性的色彩，她的作用即是在其隱而不彰的身分中，適度地提供群眾參與的介面。在 青春夢 中，與每一位主角之間的互動，對我而言，都是一回特別的相遇，我無法完全預期它的發生，也許，正就是這個原因，使我認為 青春夢 不算是「我的作品」，而是我與他們一連串的交往行為，所構成的一個事件。

談到這裡，我對於作品的看法，已從單純的物件中被解放出來。透過事件的角度，來解讀或透視自己的作品，重點已經不再是眼睛看到的部分，而是與長者交往行為的背後，所發展出來對青春印象的意義與價值。也許，在下一次面對類似議題時，更應該仔細想一想，如何從參與者的角度去醞釀一個集體事件，而不是在自言自語地只想創造一件屬於自己的作品。

## 第四章 作品分析

若要在很短的時間中，從畢業製作這系列作品的形式與風格中，歸納出一套連貫的系統，對我來說，其實有點難度。一方面，也是因為自己的思考習慣，總是喜歡不斷的漂動，新的想法會從哪裡冒出來自己都不見得清楚，所以無意間就忽略了作品承先啟後的關係。另外，在研究所這個階段，發現自己並不喜歡在形式的議題上有所執著，當然創作者有自己的一貫風格也很好，但作品所延伸的議題往往更能引起我的興趣。從 戀物癖 到 在邊界的戰備狀態 ，其實明白自己正處於一個創作的轉捩點，在掙扎與矛盾中，我選擇了用創作解決一些問題，但也衍生出其他問題。因此在這之間許多作品被完成了，成為這階段的思考象徵，最後在回顧這些作品時，自己也把他們都當成是一些創作的徵候，一種異於平常的現象，宣告著即將逝去的與未來的交替。

於是，我將作品分成三個部分來分析，即 戀物癖 、 青春夢 、 在邊境的戰備狀態 ，前者我會偏重介紹這系列繪畫風格的演變，後兩者將多著墨於作品的展演與觀眾反應的檢討。

### 第一節 戀物癖 系列

記得 戀物癖 第一次在藝術中心展出的時候，在供留言的本上，觀眾給我最多的回饋是「與謝鴻均老師的作品好像」【附圖十七】<sup>36</sup>，他們急於提醒我原創的重要性，而我也相信他們是出自於善意。其實，在展覽之前自己就有了心理準備，對一個創作者而言，這樣的狀況，算是犯了創作上的大忌。但我仍堅持將作品展出，甚至後來還發展成一系列的作品，主要還是因為自己清楚我與老師之間的差異，並確定自己創作的意圖並非只是單純地仿效，因此針對形式雷同的評論也就不以為意。

如第二章所談到的，會以健美為主題來探討戀物癖，其實是察覺到創作中，作者對風格的迷戀，如羅蘭·巴爾特所言：

---

<sup>36</sup>謝鴻均「出走」個展系列，2002。

「它是作家的事物、光彩和牢房；它是他的孤獨自我。風格和社會無涉，卻向社會顯現，它是一種個人的、封閉的過程，絕非進行選擇和對文學進行反省的結果。」<sup>37</sup>

創作者在不自知的情況下，往往陷入一個自我封閉的系統裡。因此，我以健美選手的身體隱喻作者所創造出來的形式，在盲目地追求下，也像是在不斷地琢磨一種無目標的形式。

軀體---義 【圖二】中的人體，對我來說，像是一種經過基因改造所培育出來的獨立器官，它沒有頭、骨骼以及其他器官，只有純粹官能化的肌肉組織，任由僵張的肌肉束，錯綜複雜地包覆著一個被掏空的身體。軀體的生命跡象，似乎只剩下肌肉細胞的收縮與伸張，而沒有任何的知覺反應。我曾經參考過一些人體的解剖圖片，以了解肌肉結構的組成，在過程中我發現，純粹的肌肉形式似乎更能展現出一種知覺的麻木。藉由畫筆的運作想像著，在肌肉群中如髮絲的細胞纖維，像是網紮成束狀的蘆葦，在其纖維核心中，蘊藏著強大而又空洞的能量。這些能量聚集並非是為了破壞或毀滅，而是為了維持一種靜止而又頑固的姿態，更像是在舞台上表演完的演員，等不到落幕，只好繼續維持著僵硬的笑容。

由於作品中的身體並沒有頭與器官，因此缺乏中心的軀體，其實更像是一件人人可以穿上的人肉盔甲，召喚著人們穿上它，讓膨脹的軀體成為我們器官虛假的延伸，並且使我們先天恐懼閹割的心理，有了視覺上的保障，如 軀體—愛 【圖一】和 軀體—恨 【圖三】所顯現的。軀體以一種虛張聲勢的姿態，向觀眾與另一個主體擺弄，在預設了被人看待、崇拜的心態之下，人被投射到這個空虛的結構之中，與全身所有的肌肉纖維緊密的牽扯在一起。下肢微張、兩臀收縮夾緊，碩大的兩臂微微向內，牽動著背部兩塊肌肉緊繃，在軀體逐漸施力的同時，從脊椎深處綻開出一條縫隙，眼看著再用力即可將自己撕裂。

這系列作品所使用的媒材部分，是我首次以壓克力為主的嘗試。由於顏料本身的色彩質地與使用方法，與油畫顏料有許多不同，因此在作品中還看得到我摸

---

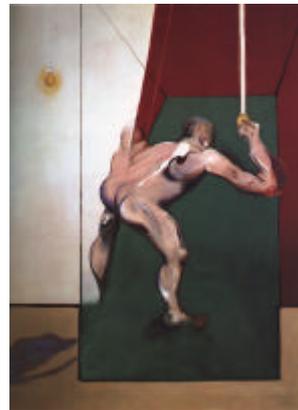
<sup>37</sup> 引用自羅蘭·巴爾特著，李幼蒸譯，《寫作的零度》，台北，時報文化，1998，頁 21。

索的痕跡。由於壓克力顏料是以調合劑與水為溶劑，因此在上色的過程中，顏料乾的速度比油性顏料快很多，特別適合快節奏的描繪工作，藉由畫筆所快速拖曳出的綿密線條，形成作品畫面中構成肌肉的主要元素。在色彩方面，我並無意客觀地去描寫肌肉真實的質地，反而認為與真實肌肉不同的顏色，更能突顯出形式異化的傾向，並醞釀出一種慾望結構的綺麗風貌。

約在 2002 年 9 月剛開學的時候，有一陣子在繪畫上遭遇了一些困難。一方面，發現自己過度迷戀壓克力顏料迅速在畫布上劃過的痕跡，甚至超越了我想要談的戀物範圍；另一方面，是過於執著在肌肉撕裂的詮釋，反而使我的繪畫陷入了一個僵化的形式圈套中。於是我開始試著用幾種不同的方式，來突破當時的困境，那包含了我後來的媒體創作。



【附圖十七】，謝鴻均，  
羈，2001，  
油彩，畫布。



【附圖十八】  
培根，人體  
的研習，  
1974，油彩，  
畫布。

用身體思考、用身體畫圖、用身體解決我的疑問，成為這階段的創作寫照。

剖【圖四】，是我思考的轉折，為了避免陷入先前的慣性，我決定將自己限定在一段很短的時間來完成作品，而且要一口氣，中途不能停止。這樣限制的做法與一般的創作方式不太一樣，目的只是為了暫時跳脫出受困的當下，於是我將那陣子，所碰到的思考困頓，全部發洩在 100 號的畫布上，終於在開始之後的 24 小時內，完成了這件意外之作。畫面中主角也是個無頭的軀體，在一種微蹲的姿勢中，試圖用身體來尋求答案，最後在肌肉緊繃的情形下，碰上了鋒利的巨刃。刀鋒劃過，如切豆腐般將軀體一分為二，從平整的切面中還可以看到軀體內部，在橙黃色地液態器官還來不及流出的剎那，一切困頓在極度疼痛中化為烏有，焦慮的情緒也獲得暫時的解脫。事後發現這件作品與培根（Francis Bacon 1909-1992）的人體作品【附圖十八】有些類似之處，或許是同樣感受到那股在體內潛伏的能量，只是培根所畫的肉體更像是整堆血肉無聲的嘶喊，而在抽

搐中不斷地變形<sup>38</sup>；而我的作品則較像是對身體與形式上的挫折而有所抒發。

在後來的幾件作品中，如 再用力【圖五】 找不到另一塊【圖七】 碎【圖八】等，畫面中空間的處理成了另一個焦點。我刻意地將畫面營造成一種鏡面效果，而畫中的軀體即變為鏡像，成為作者與觀者的反映，因此作品的指涉也越來越明確。另一方面，這樣的鏡像處理，似乎也讓空間成為一種可以操作的符號。在西畫研究的課堂上，其他人提醒了我這點，於是我對形象的概念也隨著空間符號的碎裂，而對身體的思考，也因此變得越來越不完整。

戀物癖 這系列作品，除了表現出我所關心的議題外，其實對我個人而言，也有一些特別地意義。它們算是紀錄著一位創作者，在面對創作瓶頸時的思考軌跡，代表著一段對形式的追尋與落空，從缺乏到完整，從完整到碎裂，剛好預演了一次戀物情節。在檢討完自己創作的種種問題後，我平靜地完成這系列的最後一件作品 洞【圖九】來宣告結束。

在 洞 之中，我很有計畫地將畫面的空間，分割成放射狀的區塊，因為畫面的碎裂而使得反射的形象，無法統一在畫布平面之中，甚至在繪畫的程序上，我也抱持著一種分裂的心態，來經營這些不同的區域，像是拼湊了許多不規則的作品，以突顯出形成整體的困難。最後，在畫面的中央，遺留下一個純黑的破洞，想徹底地粉碎完整的形象，也算是一種抒解。當 洞 完成之後，我又好像回到了原點，一種沒有束縛的狀態，或許在反覆的創作過程中， 戀物癖 它填補了這段期間創作的需要。這樣的創作方式，也許只對我有效吧！

---

<sup>38</sup>參照同註 14，131-134 頁。

## 第二節 青春夢

就像先前所說的，*青春夢* 被我認為是一個「事件」，而展覽的部分只是事件的一些紀錄，但觀眾畢竟只能藉由「少年替身」這個展覽形式來理解作品。所以在這一節裡，我將重點放在媒材、形式的分析和展演反映上，讓大家能從這些方面來了解我的創作原委，並逐漸察覺「作品」之外的「事件」。

一開始接到「少年替身」的邀請時，著實讓我興奮了一下，雖說自己的創作大多以平面為主，但卻對這樣具社會性議題的創作，還是有滿高的期待，畢竟繪畫對我來說，還是屬於較私密的個人經驗，往往與社會實踐絕緣。

「攝影所呈現的，無限中僅曾此一回。」<sup>39</sup>

如巴爾特所說，會選擇攝影作為紀錄事件的媒材，其實有著捕捉過往的意味，因為，當我們正看著一張照片的時候，便會直覺地認為是在閱讀一件已經發生的事件。實際上，若以 *青春夢* 為例，照片裡主角的青春夢，確實只存在於按下快門的那一刻。從我所呈現的照片【圖十】看來，*青春夢* 是一種肖像式的影像，這樣的攝影形式，並非是單純的影像紀錄。在鏡頭前面，被拍攝者往往都能知覺到，自己是一個孤立且明確的對象，當面對著以自己為目標的鏡頭，其實更像在思考角色定位的問題：「我以為我是誰？」「他們以為我是誰？」「攝影師以為我是誰？」或者「攝影師想呈現的「我」是誰？」。這樣的過程，與一般人到照相館拍大頭照，總會抱著與平常不同的心情一樣，在這種情況下，對被拍攝的人而言，拍照其實是一場面對自己、思考自己的儀式。因此，當我帶著攝影器材，到接受邀請的中老年人家裡，在整個拍照的過程中，作為在場攝影師的我，其實可以清楚地感受到，作為肖像的主角老人們，所流露出的那種異樣眼神。

當攝影透過鏡頭將這些長者的容貌，凝結在一張光亮的相紙上，那栩栩如生的物像肖像，安靜地站在那裡，他們的眼神凝視著正前方，就算在展覽會場，主角們並沒有出現，也不會因此而不在場。當長者的肖像完整地在那裡呈現，觀眾透過對照片的凝視，我們會發現相片中人，也正以同樣地方式看著自己【圖十

---

<sup>39</sup> 羅蘭·巴特著，許綺玲譯，《明室攝影札記》，台北，台灣攝影工作室，1997，頁 14。

四】，在這樣面對面的關係裡，似乎有個無形的意念，從他們的眼神中顯露出來。在兩者眼神交會的一刻，主體和客體之間相互投射的結果，讓照片中主角在面對鏡頭，所思考的角色定位問題，也因而轉移到觀者身上。此刻相片成為一個交流的窗口，承載了彼此的記憶，在眼神交會之間，《青春夢》的主角們看見了他們的過去，而觀眾則預見了未來，甚至那些長者告訴我的關於青春的種種回憶及夢想，也藉由這個肖像的形式而移植到觀眾身上。因此我聽到許多觀眾指著照片對我說，「我印象最深的一件事是\_\_\_\_\_」「我唸高中的時候如何如何\_\_\_\_\_」「那件制服對我的意義如何如何\_\_\_\_\_」等等。

我想觀眾的反應除了顯示出他們對那段歲月的回憶外，另一方面也透露出一種對已逝時光的失落。透過這些長者在學生制服上所拉大的時間差距，從身材的變形到眉宇間的皺紋，更加深了觀眾自己對那部份的失落感。其實，照片中的這些中老年人，大部分在他們青少年時代，由於經濟的問題，是沒有機會穿上學生制服的，就以我的父親為例，青少年的校園回憶代表著一種缺憾，穿上中學生制服更是一種妄想。也許有人會因此而質疑，這些影像的真實性，我必須承認，在這方面確實有一點虛構的成分，但若在《青春夢》論述方式下，攝影的儀式與照片的形式其實只是情感的媒介，照片主角與觀眾對於這段青春歲月的記憶和想像，在這樣的形式下被觸發、啟動。至於事件的真實性，當然就不必要以嚴格的考究標準來檢驗，事件的真實與否，對我而言也就不那麼重要。

在進行拍攝的過程中，我錄製了一些與主角們閒聊青春的聲音紀錄，起先的想法只是單純為了紀錄這些長者穿上學生制服後，在心境上的轉變。但後來再重新聽這些錄音的時候，發現這些閒談的聲音有些甚至比影像還要真實，而且更讓人感動。我想可能是因為攝影的特質，往往只能是幾百分之一秒的切面，而這些長者的聲音卻是經過時間，所累積出來的結果。於是，我決定將這些聲音紀錄也同時呈現在作品之中，以顯示出整個時間的過程。

透過數位編輯，我把他們的獨白式的聲音，分別錄在不同的音軌上，在聲音與聲音之間做適度的重疊，最後呈現出一種類似於在聚會中隨意交談的情境。在展覽會場中，觀眾能隱隱約約地聽到一些交談聲，當他們走近到這些照片的前面時，凝視著這些沉默的肖像，在兩者眼神的交互凝視中，這些沉默的肖像突然間

鮮活了起來，像是在聊天似的，娓娓道來那段失落的記憶，而觀眾也成為他們聚會裡的忠實聽眾。

在這件作品推展的過程中，對於這樣進入社會的創作方式，其實有一些反省，雖然在與群眾的互動交往中，我得到了許多的回饋，也很希望自己能透過這樣的活動，分享這些屬於主角個人的生命經驗。但事實上，由於整個事件涉及了被拍照者私密的情感呈現，特別是我藉用了一個年輕的符號---制服，來突顯出歲月在人體上所遺留下的時間痕跡，因此，他們是否真能接受照片裡，自我在外型與年齡上的變化，所以在攝影過程中對於主角心境的變化，我必須要很小心處理，以免觸及傷痛。有一次，出乎我意料地發生了這樣的狀況，一位接受我邀請的退休媽媽，在和她交談與拍攝的過程中，我感覺到她的投入與肯定，她也很樂意地與我分享了許多她的故事，但在照片沖洗出來之後，她卻無法接受照片上的結果。面對這樣當頭棒喝地打擊，讓我必須對這樣的計畫與方式重新檢討，也許對這些主角的生命詮釋應該更有彈性，而不是一昧的只想用個人的觀點粗暴硬套。

由於在拍照的過程中，我不自覺地會去承載一些屬於被拍攝者的個人情感，因此在面對這種情況，對我而言是一種挫折。事後反省起來，也許我不應該一開始便自以為是的，認為自己有能力去幫忙、分享這些中老年人的情感記憶，並且以一種年輕人天真地想法來說服他們並紀錄影像。這樣先入為主的觀點，就算是先已禮貌性的取得了他們同意，但仍然是一種粗暴的介入與詮釋。也許波依斯所謂「社會雕塑」的最終精神，便是要排除藝術家過於個人化的藝術觀，並藉由藝術融入社會與對每一個社會份子的關照，以激發藝術對社會的改造力量。

### 第三節 在邊境的戰備狀態

在邊境的戰備狀態 的想法緣起於西班牙作家塞萬提斯 ( Miguel de Cervantes Saavedra , 1547-1616 ) 的文學作品《唐吉訶德傳》。書中的主角吉訶德先生，是一位平常喜歡看騎士故事的中年人，為了滿足自己的浪漫妄想而自封為吉訶德騎士，並帶著自己的瘦馬、破矛展開一場荒誕不羈的旅程，雖然屢屢受挫並遭人恥笑，但仍能在自己虛構的情境中自得其樂。由於從小便對美國好萊塢的戰爭電影很有興趣，因此對戰爭電影裡英勇的戰士情操，也有著一些類似於吉訶德先生的浪漫憧憬，於是我開始化身為電影裡的勇士們。

若相較於 青春夢 為發生在我創作之中的真實事件，在邊境的戰備狀態則像是只存在於電腦螢幕與輸出相紙上的影像事件。藉由虛構的故事情節，扮演成類似於電影海報般的一幕幕場景，讓觀眾透過對這些劇照的閱讀，間接構築出一套完整的影像事件。

在這個影像媒體發達的時代，人們也早已習慣透過電影、電視等媒介來認識，如戰爭、災難等事件。事實上，這些媒介所傳達的影像，其細節往往比現實中平淡無奇的真實事件還要刺激、逼真。我們可以發現，就算我們正身處在一場真正的戰爭之中，對於戰爭全貌的了解，恐怕不如我們坐在電視機前面，從新聞片段知道的來的多。今日世界人們越來越依賴這些黑盒子所傳達的影像訊息，最後甚至有此一傾向，無論事件的真假與否，一切必須藉由這些替代/延伸感官再現，才能顯示出一種能被接受的真實性。換句話說，這些媒介所顯示出來的虛構或真實的影像事件，甚至比我們親身體驗的還要真實許多。如布希亞( Baudrillard ) 對柯波拉 ( Francis Ford Coppola ) 所導的《現代啟示錄》<sup>40</sup> ( Apocalypse Now ) 其真實性所做的評論。

「打從一開始，它就被視為一個全球性的歷史事件，就在其中，在創造者的心目中，被形塑成一部電影之外，這場戰爭並沒有別的意義。」<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> 1979年由柯波拉所導，以探討越戰殘暴為題材的戰爭電影，改編自諾貝爾文學獎得主康拉德 (Joseph Conrad) 的名著「黑暗之心」。

<sup>41</sup> 尚·布希亞著，洪凌譯，《擬仿物與擬像》，時報文化：台北，1998，頁121-125。

在觀眾早已知道電影裡大量使用假血漿、替身演員及電腦特效的情形下，對大部分的人來說，電影算是另一種真實。用來評判事件發生的逼真效果與可信度，甚至許多戰爭電影如《搶救雷恩大兵》、《勇士們》等，原有意探討人類戰爭的殘暴本質，但由於耗費巨資的大卡司與華麗場面所構成的「幻象式的逼真」（hallucinatory resemblance）<sup>42</sup>，在經過電影院的超大螢幕以及疲勞轟炸式的廣告宣傳之後，這些影像成為觀眾享受戰爭尋求視覺刺激的消費品。最後觀眾在電影中驚悚的獵殺遊戲、煙火般的爆破場面與千軍萬馬的盛大場景中，再次確認了這場「真正」的戰爭。

「在我們的一生大部分的時間裡，藝術和娛樂的世界一直在進行著劇烈的內戰。」<sup>43</sup>沒錯，藝術和娛樂媒體間的界線，就在相互滲透的情形下正逐漸地消失，創作者運用於娛樂媒體的機會也大為增加。因此，基於對戰爭影像的興趣，於是我像是在拍電影似的，開始了一齣自導自演的影像事件。起先計畫是由一群人，男女不拘地身穿螢光綠色的軍服，手持著塑膠製的玩具槍，出現在大肚山上，以真實的軍事碉堡、壕溝等設施為布景，透過照相機將這虛構軍團無聊的軍事操演紀錄下來，以呈現出一種部隊體制被媒介化了的荒謬與娛樂性。但在完成服裝製作與實地勘景之後，試拍了幾張以自己為主的樣品【圖二十七】照片，竟覺得這些臉孔不斷地重覆出現，看起來更有一點滑稽的意味，於是最後決定所有的影像，由自己擔綱演出。

從整個事件的切片【圖二十三】至【圖三十四】來看，這群像是來自另一世界的複製人軍團，由邊境的碉堡與壕溝中竄出，帶著玩具槍和沒有任何偽裝功能的螢光迷彩服，在沒有任何威脅性的情況下，「入侵？我們的生活，也像是一種空的權力，在漫無目的的情形下被反覆推動。說是入侵，其實更像是一群無限複製的小丑兵團，從他們認真的表情，更突顯出這整個影像事件的荒謬與樂趣。

在這裡，或許我們應該重新看待照片中「複製」這件事。複製影像並非是我

---

<sup>42</sup> Steven Best & Douglas Kellner 著，朱元鴻等譯《後現代理論-批判的質疑》，台北：巨流，民 83。頁 152。「幻象式的逼真」（hallucinatory resemblance），是指當真實不再是單純地指向客體，而是人為的生產成「真」的時候，它並非變得不真或超現實，而是比真實還要真，即布希亞所謂的「超真實」（hyperreal）。

<sup>43</sup> 法蘭克·金格隆輯，汪益譯，《預知傳播紀事》，台北，台灣商務，1999，頁 209。引用媒體分析家麥威尼（Donald McWhinnie）所言。

所要強調的，若以作者的觀點來看，整個影像製作的過程，並非只是想簡單地操作「拷貝」與「貼上」的動作。事實上，複製的效果是數位媒材所展現出來的一種特性，而非最終的目的。照片中每個動作都是獨立演出，透過數位影像紀錄，最後被拼湊在一起，所以與其說是複製，還不如說是照片中時間與空間在數位媒介上被迫擠壓，觀眾所看見的複製效果，即是這擠壓後照片同時性的表現。

我採用了橫式的照片形式，讓這些影像能符合觀眾看電影的視覺經驗；另外由於影像重疊的效果，同一張臉孔重複地出現，在粗糙地服裝與及道具的搭配下，這些影像產生了一種既廉價而又虛假的特效，彷彿人人都可以成為電影裡或劇照中的主角。隨時隨地皆可藉由類似大頭貼與影像合成的技術，快速廉價地製造出屬於自己的影像事件，並滿足每個人的吉訶德之夢。這樣廉價與快速的表面效果，透過攝影劇照般的手法來呈現，對觀眾來說，事件發生的真實與否也許已經再也不重要了，而能不能引起視覺上的刺激，並且被消費才是他們所關心的。

其實在外拍當中，有一回我遇上了一群有趣的 BB 彈野戰隊員。那天才剛著完裝，遠遠地就看到一群裝備齊全的陸戰隊員向我走來，他們精緻合身的迷彩服裝、幾可亂真的空氣槍，一眼就知道是群玩家。其中有一個人向我走近，並問我路，在他看清楚我的穿著的同時，嘴角立即閃過一絲輕蔑地微笑。這一幕讓我想到了這樣的一個問題：「這作品，與坊間流行的生存遊戲<sup>44</sup>之間，到底有什麼不同？」在後來幾次討論作品的過程當中，我發現穿著軍服的行為，其實與認同真正的戰爭英雄一點關係也沒有，這一身的打扮反而更突顯出承平時期的消費文化品味。事實上，當這些特定符號被過度消費之後，其本身的意義即產生了質變，就像 A 片裡女老師形象，與真正的老師完全是兩回事一樣。而我和他們之間的差別也許是在創作者的表演慾念上。對我而言，設計一些虛假地、有瑕疵地戲劇性演出，並透過攝影這個媒介所紀錄的影像，呈現出一種粗糙地扮不像狀態，其真實性對觀眾來說可能比實際目睹一次事件的發生還要真實，藉由這樣的虛假的真實感，創作者重新界定了自己與影像中角色的關係，也重新指認了與觀眾或是與那群偽陸戰隊員之間的那條模模糊糊地界線。

---

<sup>44</sup> 生存遊戲，這裡指的是以逼真的空氣槍、制式軍服為道具，扮演軍事行動為目的的遊戲。

## 第五章 結論

這階段的創作歷程，幾乎涵蓋了我兩年研究生的生活，從初期所著重的平面繪畫，到最近的影像創作，創作心境上其實有很大的轉變。因此，本篇創作論述在隨意的挪用與拼湊下完成，我採用較接近平常的言語形式，來談自己的創作，隨筆所至似乎毫無學術價值可言，但也許這樣輕鬆的筆調較能重現作品的情感原貌，因此，索性就順著直覺走，倒也有不錯的發現。

一直記得石晉華老師那篇「藝術這回事在我看來像極了在海灘上步行」的自述：

亙古以來，人類或悠閒踱步、或汲汲奔走、或顛仆困頓於這海潮往返的長灘上，波濤來去之間有些腳印被席捲而去，有些則留了下來。這原是極自然的事，太乾的沙地上足跡固然不容易保存，靠近海的部分同樣逃不過海潮的沖刷，只有乾溼適中處的步履或可為後人發現<sup>45</sup>。於是，我們刻意地走在這段領域裡不敢稍有逾越，小心翼翼地印下腳印，幾乎是倒著行走地來處理那些足跡，甚至把它挖下裝在盒子裡展示

讀它，總讓我有種感覺，相信創作者不應該也不可能只用一種冷靜的態度來檢視自己的作品，並且只在乎作品完成後的模樣。雖然這樣的想法有一點自以為是的偏執，但就是覺得單從形式、風格或歷史意義來切入自己的作品都不妥當，那感覺就好像將自己的心肝放上電子磅秤，“砰”的一下，只想要得到一個精準的數字一樣，冷冰冰的。雖然在實際創作的過程當中，有時候自己也會難免鑽牛角尖，拼命地想要找到一些確定的答案，但效果往往卻不如預期。

一路從談繪畫 戀物癖 起，藉由健美形象的隱涉，想理性的反省自己在形式上的戀物情結，卻發掘出更多藏在形式背後的空虛以及焦慮。或者總是自以為是的，將精神分析理論用來合理化創作的心理機制，卻發現這些合理詮釋，最後只是再一次演練了某些僵化的模式，到頭來讓自己的作品被迫淪為別人理論的圖說，而自己卻是無知的幫兇。

---

<sup>45</sup> 石晉華，《所費不貲》畫冊自序，1992。

或許創作真如前面所說的，本是一件極平常的事情，而作品的成敗也就像在流動的沙洲上留腳印一樣，可遇而不可求。可能是個性使然，也或許是察覺到自己不是一個感性的創作者，所以直覺、記憶、想像等等，對一般創作者如靈感的泉源的要素，對我卻絲毫派不上用場，當然也就自然不起來。於是只能循著別人文字或理論的軌跡，硬著頭皮地往前走，這樣的過程一直是壓抑的，直到在找到其他精神上的替代品之後，繪畫這一場嚴肅的創作儀式，最後注定要被拋開。

然而這樣的徵候並不是一種針對創作的革命式宣言，而是在困境底下個人思考的解脫。當「青春夢」這個意外事件的出現，與十九位可愛的中老年人接觸之後，成為我這段轉變期的重要機遇。在此之前，我不斷地想在我創作的形式中，找到一種普遍的情感，但在事件之後才赫然發現這些情感，竟然就在我們身邊。在整個「青春夢」的過程中，藉由與長者的交往，讓我再次碰觸到生命中真實的感動，只不過這次的愉悅，並不是來自形式上的自體滿足，而是一種對平凡生活的投入。對一位面臨瓶頸的創作者，也許回到所處的當下，才有機會讓自己歸零，喚醒早已麻木的知覺，在實際地與人的交往事件中，印證自我意識的現實性，在生活實踐上縫合與生活世界日漸疏離的創作行為。循著波依斯「社會雕塑」的概念，我從生活中確認了創作的可能性，並擴大了參與藝術的範圍，創作已不再是一種單純呈現的問題，而是邁出工作室、走進人群的種種事件。

「在我內心漸漸凝聚出一個適宜的概念，發展成一個現代的藝術觀，它經由擴展與所有的一切產生關聯，且不因而將藝術家的傳統排除在外。我的藝術觀絕不會導致人拿藝術沒辦法，相反地是確認：為靠藝術之助」<sup>46</sup>

46

也許正如波依斯所言，這樣的轉變並非是與先前的創作決裂，而是從封閉地創作系統向外擴展，像是一種正處於溶化中的液體，消融了自己的理性執著，也消融掉頑固的美學輪廓，逐漸地滲入週遭的環境。最後當創作成為一種思緒流動的過程，符號與意義之間的必然關係也就瓦解，創作者在現實社會中任意變換、隨意游走，沒有固定的法則，至於是什麼形式？算不算作品？都成為次要課題。

---

<sup>46</sup>曾曦淑，《思考=塑造，Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》，台北：南天，1999，頁129。

## 後記

整體來說，這次口試算是順利地通過了。在口試的過程當中，老師們針對作品中隱藏地集體性與個體性並存的曖昧關係，提出了許多寶貴地建議。事實上，在整個創作與論述的過程中，可能由於自己太過偏重在創作歷程的感性回溯，關於作品中集體性與個體性的思考也就相對地顯得不足。特別是關於《青春夢》與《在邊境的戰備狀態》這兩件作品，若從作品中人所扮演的角色來看，皆涉及了特定社會氛圍下所產生的共同記憶，如學生與服兵役……等等議題，這些在作品中明顯地象徵集體記憶的部份，在這篇創作論述裡並無太多著墨，似乎有再進一步說明的必要。然而對我而言，當初選擇這樣的題材出發，即某種程度上意識到了這些存在於社會上，個體接受社會馴化過程中的普遍經驗。雖然想透過對集體經驗的反思與回顧，試圖打破社會集體性的矛盾本質，但作品本身卻藉由制服-----強制性的社會符號-----的套用，再一次地強化了表層身份的刻板認定，並暴露出對於社會集體性思考的盲點。

基本上，對於集體性的思考應該建立在大多數人所認同的社會價值之上如道德、法律……等等，在這基礎上我們才能清楚地區劃出集體與個體的界線，並且才能顯示出集體性與個體性的相對價值。傅柯曾將社會比喻成一座巨型監獄，當然巨型監獄並非僅僅指社會消極的禁錮功能，而是帶有正面意義的教育意義，是社會在指導個體在社會化過程中的極端手段。事實上，為了維護大多數人的利益與社會機制的正常運作，社會與監獄的差別只在於手段的強制力大小而已，兩者在結構上必須維繫起認同群體的集體經驗與意識，透過相同的訓練與學習歷程，才能建立起一種超越個人的社會運作機制。若進一步地推敲家庭、學校、工廠、兵營等機制，實際上，也同樣地具備了建立社會集體性之功能，而其中的差別只在於不同的實踐方式與滿足不同的社會需要罷了。因此我們也可以說社會是巨型的家庭、巨型的學校或工廠。當然最弔詭的是，個人的集體性被這些社會機制清楚地界定之後，個體的異化特質才能被彰顯出來，個人的智慧與知識也必須在建立共同社會價值的集體經驗裡，如求學、當兵，才能養成。而藝術家的創作行為，即是這種個體性建立在集體性之上的最佳例證，甚至藝術創作所強調的創造與個人風格，其實更像是另一種集體性的極致展現。

畢竟這都是些事後的詮釋，創作者總是再不斷地修補一些想法上的遺漏，當然這行為實際上並不能讓作品更好，只是為了能在千頭萬緒中理出一條自己的創作線索，以作為日後創作的參考。因此，若再透過上述集體性與個體性的角度看《青春夢》與《在邊境的戰備狀態》這兩件作品時，集體性與個體性的曖昧成分也就昭然若揭了。兩件在看似集體的形式外表下，除了視覺上的集體性效果（學生制服、螢光軍裝）之外，對於實際社會機制中集體性與個體性核心價值的反省，其實還停留在表象的視覺層次上，既不能充分發揮藝術的社會功能也無法銜接上社會機制的運作模式，這些都將成為作品的最大盲點。若認真地以波依斯「社會雕塑」的概念來檢驗，恐怕並未達成擴展地藝術觀或是藝術介入社會的理想。因此，這兩件作品在這樣定位不夠明確的情況中，便展現出這樣集體與個體間曖昧不明的關係。

當然這些老師們所點出的情況，對我而言，也許也算是這一段時期顯露在這兩件作品上的徵候，如先前所言，徵候作為一種內部結構改變的表徵，強調的是對內在質變過程指涉。因此，在日後對於涉及集體性與個體性的創作行為，自己似乎更應該慎重地從本質上的思考著手，甚至考慮直接介入實際運作中的可能，而不只是輕易地操弄象徵性的符號表象。最後，作為一位身處於當代的創作者，在面對這樣具社會性的創作議題，恐怕早已不能單純地將畫地自限在既有的視覺領域裡；藝術面對龐雜的社會體制也將不再只是紙上談兵、隔靴搔癢而已。或許，今日的創作者更應該對社會集體經驗投入更多的學習與參與，並藉由集體性與個體性的互為表裡的對應關係，才能印證創作者個體存在的特殊價值吧！

## 【參考書目】

- 楊大春，《解構理論》，台北：揚智，1994。
- 楊大春，《後結構主義》，台北：揚智，1996。
- 王國芳、郭本禹合著，《拉岡》，台北：生智，1997。
- 菲爾歐·摩倫著，汪淑媛譯，《佛洛伊德與偽記憶症候群》，台北：貓頭鷹，2002。
- 李幼蒸，《慾望倫理學：佛洛伊德和拉康》，嘉義：南華管理學院，1998。
- 李醒塵，《西方美學史教程》，台北：淑馨，1996。
- 紀大偉，《戀物癖》，台北：時報，1998。
- 羅貴祥，《德勒茲》，台北：東大，1997。
- 林志明，《影像與傳播---閱讀麥克魯漢》師大學報---藝術專刊，2002。
- 法蘭克·金格隆輯，汪益譯，《預知傳播紀事》，台北：台灣商務，1999。
- 保羅·李文森著，宋偉航譯，《數位麥克魯漢》，台北：貓頭鷹，2000。
- 克里斯多夫·哈洛克著，楊久穎譯，《麥克魯漢與虛擬世界》，台北：貓頭鷹，2002。
- 賀爾·福斯特（Hal Foster）主編，呂健忠譯，《反美學—後現代文化論集》，新店：立緒，民 87。
- 華特·班雅明著，許綺玲譯，《迎向靈光消逝的年代》，台北：台灣攝影工作室，1998。
- 曾曬淑，《思考=塑造，Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》，台北：南天，1999。
- Catherine Grout 著，姚孟吟譯，《藝術介入空間》，台北：遠流，2002。
- 羅蘭·巴爾特著，李幼蒸譯，《寫作的零度》，台北：時報文化，1998。

羅蘭·巴特著，許綺玲譯，《明室攝影札記》，台北：台灣攝影工作室，1997。

尚·布希亞著，洪凌譯，《擬仿物與擬像》，台北：時報文化，1998。

Steven Best & Douglas Kellner 著，朱元鴻等譯《後現代理論-批判的質疑》，台北：巨流，民 83。

龔群，《道德烏托幫的重構》，台北：洪葉文化，2001。

黃瑞棋主編，《現代性/後現代性/全球化》，新店：左岸新店，2002。

瑪格麗特·魏特罕著，薛絢譯《空間地圖》，台北：台灣商務，1999。

汪民安，《福柯的界線》，北京：中國社會科學出版社，2002。

塞萬提斯，鍾斯校定，《唐吉訶德傳》，台北：遠景，1978 年。

## 圖版



【圖一】陳大吉， 軀體-愛 ，2002，壓克力，畫布，112 x 46 cm。



【圖二】陳大吉， 軀體-義 ，2002，壓克力，畫布，130 x 62 cm。



【圖三】陳大吉， 軀體-恨 ，2002，壓克力，畫布，162 x 130 cm。



【圖四】陳大吉， 剖 ，2002，壓克力，畫布，130 x 162 cm。



【圖五】陳大吉，再用力，2002，壓克力，畫布，112×46 cm。



【圖六】陳大吉，無題，2002，壓克力，畫布，120×20 cm。



【圖七】陳大吉，找不到另一塊，2002，壓克力，畫布，130 x 62 cm。



【圖八】陳大吉，碎，2003，壓克力，畫布，120 x 20 cm。



【圖九】陳大吉，洞，2003，壓克力，畫布，162 x 30 cm。



【圖十】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十一】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十二】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十三】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十四】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十五】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十六】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十七】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十八】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖十九】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖二十】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖二十一】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影，局部。



【圖二十二】陳大吉，青春夢，2003，數位攝影。



【圖二十三】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十四】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十五】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十六】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十七】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十八】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖二十九】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖三十】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖三十一】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖三十二】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖三十三】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。



【圖三十四】陳大吉，在邊境的戰備狀態，2003，數位影像，局部。