

南 華 大 學

視覺與媒體藝術學系

碩士論文

光·音·塑-張芳菁造形創作論述

Light · Music · Sculpture-A Discourse of Shape Creation

by Chang Fang-Ching

研 究 生：張芳菁

指 導 教 授：林正仁、明立國

中 華 民 國 一〇二 年 六 月

謝 誌

這一路走來！實在是辛苦萬分！感謝指導教授明立國老師、林正仁老師，和羅雪容老師、廖瑞章老師…等多位老師，以及聲光技術指導專家張耀昌老師，對我的教導與鼓勵！因為有您們的指導與關懷，讓我在遭遇挫折的時候，還能夠有勇氣與信心繼續走下去；因為有您們的引導與賞識，讓我在想要放棄的時候，找到目標，肯定自己、相信自己，一定可以做得到的！內心真的非常感謝您們！還有，這些日子感謝育芸、瓊芬、秀聯…等多位同學的關心與扶持！謝謝妳們！

欣賞你的人 可以使你充滿自信

批評你的人 可以使你愈挫愈勇

傷害你的人 可以讓你更加堅強

疼惜你的人 可以讓你知感恩

對我而言，危機，就是轉機的開始！非常感謝視媒系研究所的所有老師和同學，謝謝你們！因為有你們的激勵與指教，雖然，在學習的過程之中，曾經歷經波折…，然而，在不斷的努力與堅持之下，最後，終於完成了創作與論文的研究！在研究所這兩年來的點點滴滴，將是我這一生之中難忘的回憶！謝謝大家！

我想，最要感謝的人是我家老公，以及可愛的乖女兒，謝謝你們對我的陪伴與照顧，因為有你們的關愛與協助，讓我能夠沒有後顧之憂全心全意的投入創作與論文研究，廣泛閱讀藝術相關書籍以及相關領域之藝術創作，而你們的支持與鼓勵，是我努力完成目標的最大動力！謝謝你們！我愛你們！

最後，僅以本創作論文獻上我由衷的感謝，謝謝所有關心和鼓勵筆者的師長同學與親朋好友，在此虔誠的一鞠躬表達我內心最真誠的感恩與謝意！！！！

研究生 張芳菁 謹誌於

2013.5.10

摘要

筆者相信一件作品可以有多种符号呈现与讯息传达，有个想法希望将音乐结合视觉艺术来进行创作，因此以「光·音·塑」为题撰写创作论述。笔者透过紮根理论研究法、内容分析研究法、行动研究等创作研究方法来进行「光·音·塑」之造型艺术创作研究。本创作研究是将灯光、音乐与雕塑造型创作结合，藉由现实世界中的物体雕塑与组合产生新的造型意象，并且加入音乐的节奏与灯光的变化之形式表现。笔者期望自己创作研究的作品能够发挥艺术的功能。所以，本创作研究的目的：一、笔者藉由作品的造型风格、音乐节奏、灯光变化等形式来呈现，进而探讨分析作品的意象内涵与论文的创作论述之历程，提供自身创作研究的经验分享。二、在观念艺术裡，创作理念与形式构思是艺术作品相当重要的部分；而音乐在本质上，是透过声音来表达情感的一种艺术形式。笔者期望自己创作研究的作品能够发挥艺术表现的功能。三、笔者将声光与造型创作结合，透过艺术与人文领域中音乐与视觉艺术形式的融合运用，藉由造型作品中感应式的声音节奏变化，希望能够将音乐融入视觉艺术，在互动装置艺术之中，让观者可以亲身参与，并与作品产生互动，能够尝试玩音乐节奏游戏；也能够自己尝试玩乐器合奏。本创作研究期望能够发挥艺术实用的功能。四、笔者以具象或非具象形式来传达造型作品的意象，期望作品外形及声光效果能够引起观者的好奇心，使观者停下他的脚步，在审美的过程中，引发观者思考「那是什麼？」本创作研究期望自己创作研究的作品能够发挥艺术欣赏的功能。也就是说，藉由作品中的造型风格、音乐节奏、灯光变化等形式表现与创作，以及融合互动装置这样的艺术之形式，期望能够达到发挥艺术表现、艺术实用、艺术欣赏的功能，甚至可以是艺术医疗的功能。

關鍵字：造型风格、音乐节奏、灯光变化、互动装置艺术

Abstract

The author believes that works have a variety of symbols presented with a message to convey. There is an idea creating the music and the visual arts. Writing a creative discourse is 「Light · Music · Sculpture」 as a subject. The author through the grounded theory method, content analysis research method, action research, creative research methods to conduct creation research of 「Light · Music · Sculpture」 plastic arts. The creation of research is the creation of light, music and sculpture shape. Sculpture and construct of the new forms image the objects in the real world. To join the rhythm of the music, changes of the lighting, and the form of performance. The author hopes to create own research work can play the function of art. The purpose of the creation research: First, the author was presented by the shape of the work style, the rhythm of the music, the lighting and the change. Then explore creative discourse analysis the imagery works connotation paper course. Provide own creative research experience sharing. Second, in conceptual art, creative ideas and the form of the idea are a very important part of the work of art. Through the voice of an art form to express emotion. The music in nature author hopes to create own research work can play an artistic expression. Third, the author combined with sound light and shape creation, through the integration of music and visual art forms in the fields of arts and humanities use. By the form works induction sound rhythm changes. Music into the visual arts. Among interactive installation art, so that the viewer can personally participate. Interact with the works. To try to play music rhythm game can play the instrumental ensemble. The creation expect to be able to play a practical functions of art. Fourth, author uses figurative or non-figurative forms to convey the image of the shape works. Expectations work shape and shot in the viewer's curiosity cause. Make the viewer stop his footsteps. In the process of aesthetic, Cause the viewer thinking: 「What's that ? 」 The creation of the study, we hope to create own research work can play the function of art appreciation. The purpose of the creation researches the works shape style, the rhythm of the music, lighting and change the form of performance and creation. As well as the integration of interactive installation art form. Expect to reach the play of artistic expression, artistic and practical, the function of art appreciation even be the art medical function.

Keyword :Shape style, The rhythm of the music, Lighting changes,
Interactive installation art

目錄

謝誌	I
摘要	II
目錄	IV
圖目錄	VII
第一章 緒論	1
第一節 創作研究之動機與目的.....	1
一、創作研究動機.....	1
二、創作研究目的.....	2
第二節 創作研究範圍.....	3
一、造形風格研究範圍.....	3
二、音樂節奏研究範圍.....	4
三、燈光變化研究範圍.....	5
第三節 創作研究方法.....	6
一、紮根理論研究法.....	6
二、內容分析研究法.....	8
三、行動研究法.....	9
第四節 創作研究步驟與架構.....	12
「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究步驟圖.....	12
「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究架構圖.....	13
第五節 名詞解釋.....	14
一、光·音·塑.....	14
二、造形風格.....	15
三、音樂節奏.....	17
四、LED.....	18
五、CdS.....	18
六、互動裝置藝術.....	20

第二章 創作學理基礎.....	21
第一節 美學理論的影響.....	21
一、現代美學理論相關論點.....	21
二、美學家相關論點.....	27
三、音樂美學相關論點.....	35
第二節 藝術理論的影響.....	40
一、現代藝術理論相關論點.....	40
二、對藝術思考的五大體系.....	45
三、藝術流派相關論點.....	49
第三節 藝術家作品風格與形式表現的影響.....	56
一、瓦西利·康丁斯基.....	56
二、馬賽爾·杜象.....	58
三、康斯坦丁·布朗庫西.....	59
四、亞歷山大·柯爾達.....	61
五、楊英風.....	63
第三章 創作理念與形式.....	67
第一節 創作理念脈絡與解讀.....	67
一、「花之頌」創作時期.....	68
二、「Q版雕塑」創作時期.....	69
三、「聲光塑形」創作時期.....	70
四、「光雕休止符」創作時期.....	73
第二節 形式技法表現與轉化.....	75
一、「花之頌」寶特瓶系列形式分析.....	76
《音符花》、《花之燈》、《花之圓舞曲》	
二、「Q版雕塑」玻璃纖維系列形式分析.....	80
《QQ》、《音塑》	
三、「聲光塑形」不銹鋼系列形式分析.....	84
《喜洋洋》、《酷酷鼠》	
四、「光雕休止符」壓克力系列形式分析.....	89
《休止符 1》全休止符與二分休止符	
《休止符 2》八分休止符與十六分休止符	
《休止符 3》四分休止符	

第四章 創作風格與作品詮釋.....	95
第一節 創作歷程與作品風格.....	96
一、「花之頌」創作階段.....	96
二、「Q版雕塑」創作階段.....	98
三、「聲光塑形」創作階段.....	99
四、「光雕休止符」創作階段.....	101
第二節 創作系列作品詮釋.....	103
「花之頌」系列	
一、《音符花》.....	104
二、《花之燈》.....	106
三、《花之圓舞曲》.....	108
「Q版雕塑」系列	
四、《QQ》.....	110
五、《音塑》.....	112
「聲光塑形」系列	
六、《喜洋洋》.....	115
七、《酷酷鼠》.....	120
「光雕休止符」系列	
八、《休止符1》全休止符與二分休止符.....	124
九、《休止符2》八分休止符與十六分休止符.....	128
十、《休止符3》四分休止符.....	131
第五章 結論.....	133
第一節 創作省思與心得.....	133
一、創作省思.....	134
二、創作心得.....	136
第二節 未來的創作研究方向.....	138
筆者希望以動態造形為學習目標	
參考文獻.....	143
一、專書.....	143
二、論文.....	147
三、網路資源.....	147

圖目錄

圖 1-4-1 「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究步驟圖.....	12
圖 1-4-2 「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究架構圖.....	13
圖 2-3-1 伴奏的中心.....	57
圖 2-3-2 和聲.....	57
圖 2-3-3 空間之鳥.....	60
圖 2-3-4 雄雞.....	60
圖 2-3-5 柯爾達《活動雕塑》.....	62
圖 2-3-6 生命之火.....	63
圖 2-3-7 鳳翔.....	64
圖 2-3-8 飛龍在天.....	64
圖 2-3-9 雙龍戲珠.....	64
圖 2-3-10 鳳凌霄漢.....	65
圖 2-3-11 鳳凰來儀.....	65
圖 3-1-1 張芳菁《音符花》2011 年.....	68
圖 3-1-2 張芳菁《花之燈》2011 年.....	69
圖 3-1-3 張芳菁《花之圓舞曲》2011 年.....	69
圖 3-1-4 張芳菁《QQ》2012 年.....	70
圖 3-1-5 張芳菁《音塑》2012 年.....	70
圖 3-1-6 《喜洋洋》互動圖 1.....	71
圖 3-1-7 《喜洋洋》互動圖 2.....	71
圖 3-1-8 《喜洋洋》互動圖 3.....	71
圖 3-1-9 《喜洋洋》互動圖 4.....	72
圖 3-1-10 《喜洋洋》互動圖 5.....	72
圖 3-1-11 《喜洋洋》互動圖 6.....	72
圖 3-1-12 《酷酷鼠》1.....	73
圖 3-1-13 《酷酷鼠》2.....	73
圖 3-1-14 《酷酷鼠》3.....	73
圖 3-1-15 《休止符 1》.....	74
圖 3-1-16 《休止符 2》.....	74
圖 3-1-17 《休止符 3》.....	74

圖 3-2-1 《音符花》製作過程圖 1.....	77
圖 3-2-2 《音符花》製作過程圖 2.....	77
圖 3-2-3 《音符花》製作過程圖 3.....	77
圖 3-2-4 《音符花》製作過程圖 4.....	77
圖 3-2-5 《音符花》製作過程圖 5.....	77
圖 3-2-6 《音符花》製作過程圖 6.....	77
圖 3-2-7 《花之燈》製作過程圖 1.....	78
圖 3-2-8 《花之燈》製作過程圖 2.....	78
圖 3-2-9 《花之燈》製作過程圖 3.....	78
圖 3-2-10 《花之燈》製作過程圖 4.....	78
圖 3-2-11 《花之燈》製作過程圖 5.....	78
圖 3-2-12 《花之燈》製作過程圖 6.....	78
圖 3-2-13 《花之圓舞曲》製作過程圖 1.....	79
圖 3-2-14 《花之圓舞曲》製作過程圖 2.....	79
圖 3-2-15 《花之圓舞曲》製作過程圖 3.....	79
圖 3-2-16 《花之圓舞曲》製作過程圖 4.....	79
圖 3-2-17 《花之圓舞曲》製作過程圖 5.....	79
圖 3-2-18 《花之圓舞曲》製作過程圖 6.....	79
圖 3-2-19 《QQ》製作過程圖 1.....	82
圖 3-2-20 《QQ》製作過程圖 2.....	82
圖 3-2-21 《QQ》製作過程圖 3.....	82
圖 3-2-22 《QQ》製作過程圖 4.....	82
圖 3-2-23 《QQ》製作過程圖 5.....	82
圖 3-2-24 《QQ》製作過程圖 6.....	82
圖 3-2-25 《QQ》製作過程圖 7.....	82
圖 3-2-26 《QQ》製作過程圖 8.....	82
圖 3-2-27 《QQ》製作過程圖 9.....	82
圖 3-2-28 《音塑》製作過程圖 1.....	83
圖 3-2-29 《音塑》製作過程圖 2.....	83
圖 3-2-30 《音塑》製作過程圖 3.....	83
圖 3-2-31 《音塑》製作過程圖 4.....	83
圖 3-2-32 《音塑》製作過程圖 5.....	83
圖 3-2-33 《音塑》製作過程圖 6.....	83
圖 3-2-34 《音塑》製作過程圖 7.....	83
圖 3-2-35 《音塑》製作過程圖 8.....	83
圖 3-2-36 《音塑》製作過程圖 9.....	83

圖 3-2-37 《喜洋洋》製作過程圖 1.....	86
圖 3-2-38 《喜洋洋》製作過程圖 2.....	86
圖 3-2-39 《喜洋洋》製作過程圖 3.....	86
圖 3-2-40 《喜洋洋》製作過程圖 4.....	86
圖 3-2-41 《喜洋洋》製作過程圖 5.....	86
圖 3-2-42 《喜洋洋》製作過程圖 6.....	86
圖 3-2-43 《喜洋洋》製作過程圖 7.....	86
圖 3-2-44 《喜洋洋》製作過程圖 8.....	86
圖 3-2-45 《喜洋洋》製作過程圖 9.....	86
圖 3-2-46 《喜洋洋》製作過程圖 10.....	86
圖 3-2-47 《喜洋洋》製作過程圖 11.....	86
圖 3-2-48 《喜洋洋》製作過程圖 12.....	86
圖 3-2-49 《酷酷鼠》製作過程圖 1.....	87
圖 3-2-50 《酷酷鼠》製作過程圖 2.....	87
圖 3-2-51 《酷酷鼠》製作過程圖 3.....	87
圖 3-2-52 《酷酷鼠》製作過程圖 4.....	88
圖 3-2-53 《酷酷鼠》製作過程圖 5.....	88
圖 3-2-54 《酷酷鼠》製作過程圖 6.....	88
圖 3-2-55 《酷酷鼠》製作過程圖 7.....	88
圖 3-2-56 《酷酷鼠》製作過程圖 8.....	88
圖 3-2-57 《酷酷鼠》製作過程圖 9.....	88
圖 3-2-58 《酷酷鼠》製作過程圖 10.....	88
圖 3-2-59 《酷酷鼠》製作過程圖 11.....	88
圖 3-2-60 《酷酷鼠》製作過程圖 12.....	88
圖 3-2-61 《休止符 1》製作過程圖 1.....	90
圖 3-2-62 《休止符 1》製作過程圖 2.....	90
圖 3-2-63 《休止符 1》製作過程圖 3.....	90
圖 3-2-64 《休止符 1》製作過程圖 4.....	91
圖 3-2-65 《休止符 1》製作過程圖 5.....	91
圖 3-2-66 《休止符 1》製作過程圖 6.....	91
圖 3-2-67 《休止符 1》製作過程圖 7.....	91
圖 3-2-68 《休止符 1》製作過程圖 8.....	91
圖 3-2-69 《休止符 1》製作過程圖 9.....	91
圖 3-2-70 《休止符 2》製作過程圖 1.....	92
圖 3-2-71 《休止符 2》製作過程圖 2.....	92
圖 3-2-72 《休止符 2》製作過程圖 3.....	92
圖 3-2-73 《休止符 2》製作過程圖 4.....	92

圖 3-2-74 《休止符 2》製作過程圖 5.....	92
圖 3-2-75 《休止符 2》製作過程圖 6.....	92
圖 3-2-76 《休止符 2》製作過程圖 7.....	92
圖 3-2-77 《休止符 2》製作過程圖 8.....	92
圖 3-2-78 《休止符 2》製作過程圖 9.....	92
圖 3-2-79 《休止符 3》製作過程圖 1.....	93
圖 3-2-80 《休止符 3》製作過程圖 2.....	93
圖 3-2-81 《休止符 3》製作過程圖 3.....	93
圖 3-2-82 《休止符 3》製作過程圖 4.....	94
圖 3-2-83 《休止符 3》製作過程圖 5.....	94
圖 3-2-84 《休止符 3》製作過程圖 6.....	94
圖 3-2-85 《休止符 3》製作過程圖 7.....	94
圖 3-2-86 《休止符 3》製作過程圖 8.....	94
圖 3-2-87 《休止符 3》製作過程圖 9.....	94
圖 4-1-1 《音符花》設計圖.....	97
圖 4-1-2 《花之燈》設計圖.....	97
圖 4-1-3 《花之圓舞曲》設計圖.....	97
圖 4-1-4 《QQ》設計圖.....	98
圖 4-1-5 《音塑》設計圖.....	98
圖 4-1-6 《喜洋洋》設計圖.....	99
圖 4-1-7 《喜洋洋》電腦繪圖.....	100
圖 4-1-8 《酷酷鼠》設計圖.....	100
圖 4-1-9 《酷酷鼠》電腦繪圖.....	100
圖 4-1-10 《休止符 1》設計圖.....	102
圖 4-1-11 《休止符 2》設計圖.....	102
圖 4-1-12 《休止符 3》設計圖.....	102
圖 4-2-1 張芳菁《音符花》作品完成圖 2011 年.....	105
圖 4-2-2~a 張芳菁《花之燈》作品完成圖 2011 年.....	107
圖 4-2-2~b 張芳菁《花之燈》作品完成圖 2011 年.....	107
圖 4-2-3~a 張芳菁《花之圓舞曲》作品完成圖 2011 年.....	109
圖 4-2-3~b 張芳菁《花之圓舞曲》作品完成圖 2011 年.....	109
圖 4-2-3~c 張芳菁《花之圓舞曲》作品完成圖 2011 年.....	109

圖 4-2-4~a 張芳菁 《QQ》 作品完成圖 2012 年.....	111
圖 4-2-4~b 張芳菁 《QQ》 作品完成圖 2012 年.....	111
圖 4-2-4~c 張芳菁 《QQ》 作品完成圖 2012 年.....	112
圖 4-2-5~a 張芳菁 《音塑》 作品完成圖 2012 年.....	114
圖 4-2-5~b 張芳菁 《音塑》 作品完成圖 2012 年.....	114
圖 4-2-5~c 張芳菁 《音塑》 作品完成圖 2012 年.....	114
圖 4-2-6~a 張芳菁 《喜洋洋》 作品完成圖 2012 年.....	117
圖 4-2-6~b 張芳菁 《喜洋洋》 作品完成圖 2012 年.....	118
圖 4-2-6~c 張芳菁 《喜洋洋》 作品完成圖 2012 年.....	119
圖 4-2-7~a 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	121
圖 4-2-7~b 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	121
圖 4-2-7~c 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	122
圖 4-2-7~d 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	122
圖 4-2-7~e 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	122
圖 4-2-7~f 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	122
圖 4-2-7~g 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	123
圖 4-2-7~h 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	123
圖 4-2-7~i 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	123
圖 4-2-7~j 張芳菁 《酷酷鼠》 作品完成圖 2012 年.....	123
圖 4-2-8~a 張芳菁 《休止符 1》 作品完成圖 2013 年.....	125
圖 4-2-8~b 張芳菁 《休止符 1》 作品完成圖 2013 年.....	126
圖 4-2-8~c 張芳菁 《休止符 1》 作品完成圖 2013 年.....	127
圖 4-2-9~a 張芳菁 《休止符 2》 作品完成圖 2013 年.....	129
圖 4-2-9~b 張芳菁 《休止符 2》 作品完成圖 2013 年.....	130
圖 4-2-10 張芳菁 《休止符 3》 作品完成圖 2013 年.....	132

第一章 緒論

本創作研究以「光·音·塑」為題，結合聽覺與視覺藝術的型態，運用燈光變化、音樂節奏與雕塑造型，來進行藝術創作的表現形式。

本章緒論分為創作研究之動機與目的、創作研究範圍、創作研究方法、創作研究步驟與架構、名詞解釋等部分。分別說明如下：

第一節 創作研究之動機與目的

一、創作研究動機

「光·音·塑」之創作研究是將燈光、音樂與雕塑造型創作結合，藉由現實世界中的物體雕塑與改造產生新的造型意象，加入音樂的節奏與燈光的變化之藝術表現形式。筆者相信生活中到處都是節奏，自然界更是充滿節奏，而音樂的節奏變化能讓人產生意象與聯想，喚起人們心靈上的潛在意識與無限想像空間。

一件作品可以有多種符號呈現與訊息傳達。筆者希望能夠將音樂融入視覺藝術中，透過聽覺與視覺形式的結合與運用，在造型作品中加入 CdS，利用光控感應聲音節奏變化，並加入 LED 燈，使用電腦編寫程式設計的 LED 燈條控制光源閃爍的變化。筆者以造型風格、音樂節奏、燈光變化等形式來表現藝術作品。

透過 CdS 光敏電阻的光控感應器，觀者能夠參與並且可以和作品產生互動，當觀者的手靠近感應裝置的時候，便會有音樂節奏出現以及燈光閃爍的變化，所以觀者能夠嘗試玩音樂節奏遊戲。例如：爵士鼓演奏、樂器演奏、器樂合奏...等。還有可以透過即時數位錄放音機，錄製所需之聲音或音樂形式，例如：音樂故事、

樂器演奏、器樂合奏...等。

二、創作研究目的

有些學者認為，藝術具有表現、實用、欣賞與醫療的功能。¹ 筆者期望自己創作研究的作品能夠發揮藝術的功能。因此，本創作研究的目的如下：

（一）期望提供並分享筆者將燈光音樂與造形結合創作之經驗

筆者將燈光、音樂納入視覺藝術之創作元素範疇，並藉由作品的燈光變化、音樂節奏、造形風格等形式來呈現造形作品。

（二）期望作品的聲光效果能夠發揮藝術表現的功能

在觀念藝術裡，創作理念與形式構思是藝術作品相當重要的部分。光的變化及效果是非常多樣化的；而音樂是透過聲音來表達情感的一種藝術形式。

（三）期望互動裝置作品能夠發揮藝術實用的功能

筆者將聲光與造形創作結合，透過藝術與人文領域中音樂與視覺藝術形式的融合運用，藉由造形作品中感應式的聲音節奏變化，希望能夠將音樂融入視覺藝術，在互動裝置藝術之中，讓觀者可以和作品產生互動。

（四）期望創作研究的作品能夠具有藝術欣賞的功能

筆者以具象或非具象形式來傳達造形作品的意象，期望作品外形及聲光效果能夠引起觀者的好奇心，使觀者停下他的腳步，在審美的過程中，引發觀者思考「這是什麼？」。

綜合上述創作研究的目的，筆者嘗試跨領域創作研究，以及結合燈光、音樂、造形藝術，並加入震動式、光控式感應器等互動裝置，期望這樣的藝術之形式，可以發揮藝術表現、藝術實用、藝術欣賞的功能，甚至可以是藝術醫療的功能。

¹ 張武恭，*藝術與創意觀念*（台北縣中和市：新文京開發，2005），80。

第二節 創作研究範圍

本創作研究範圍嘗試跨領域創作，將音樂與視覺藝術結合。創作研究時間是 2011 年至 2013 年的作品為主，並以造形風格、音樂節奏、燈光變化等形式內容為範疇，來呈現作品的意象與內涵。分別說明如下：

一、造形風格研究範圍

筆者相信造形設計是一項很有意象與內涵的創作研究過程，包括個人風格觀念的創作思考，以及對於創作的造形要素，必須要有充分的認識與瞭解。有的學者認為，造形的觀念源自德國，亦即來自一九一九年成立的「包浩斯」(Bauhaus) 造形學院所倡導的抽象藝術。²創作造形的要素：有形態 (Shape)、色彩 (Color)、質感 (Texture)、空間 (Space) 與構成 (Method) 等五種概念。

以造形風格來說，是要把創作者的思想與觀念，轉換成一種能夠看得見，而且可以被感受到的意象，來呈現造形作品。這種可見的立體造形的現象，是屬於具象的作品也可以，是屬於抽象的作品也可以；是永久的藝術也好，或是暫時的藝術也好。形式越抽象，它的感染力就越清晰和越直接。³筆者相信最重要的目的是，藉由這些可見的訊息與符號，來表達一種存在感覺的現象，並且傳達造形作品的內藏精神與涵意或是反應現代社會的觀感。

依構成的最基本元素而言，點、線、面的各種構成元素，各具特徵，並在視覺上形成的各種效果、感受都不盡相同，處理此些元素，必須善用它們，使其能得到最佳的組合。⁴也就是說，點的沈默、線的細緻、面的穩重，是否都可以發揮其特色，最重要的是造形構成原則。筆者相信對創作者而言，造形是表達其創

² 林崇宏，*造形基礎*（台北市：藝風堂，1995），26。

³ Wassily Kandinsky 著，*論藝術裡的精神*，呂澎譯（台北市：丹青，1987），86。

⁴ 林崇宏，*造形·設計·藝術*（台北市：田園城市文化，1999），132。

作理念所應用的主要媒介，所以造形有其形式的法則及其所具備的內涵，而形式是構成造形的美感之基本要素，也就是說，創作形式表現是創作者所使用在造形構成上獨特的方法，構成其獨特的風格。

立體造形構成是以視覺形象與觸覺形象等形式表現，特色在於有深度的現象，以及具有實體的量感，屬於第三度空間形式。三度空間物體所呈現的質感有時具有美學與視覺藝術效果，例如：金屬經過高度的磨光手續，這種材料的製作會給人一種反射的特質，使得觀者會想要用眼睛去欣賞，或者想要用手去撫摸，感受這種輪廓的流暢感。這樣的視覺質感可以用來以更永恆的造形表現，使作品更美觀、更受人歡迎。

二、音樂節奏研究範圍

筆者相信當人們接觸音樂的時候，音樂就已經以初級的形式顯示了它轉化心靈、強化情感，使人處於與平時截然不同情緒中的力量。有的學者認為，在所有藝術中，音樂最有能力塑造最深奧的、潛意識的心靈生活，那也是感情最古老的層次。⁵ 也就是說，音樂是具有魅力與感染力的。

以音樂節奏來說，音樂的形式是可以隨心所欲地吟唱或創作。音樂的一般形式可以透過重複的表演，一遍又一遍地顯現出來。本創作研究作品表現所使用的曲調技巧盡量貼近觀者所能理解的音樂鑑賞力，因為音樂藝術本身是具有深遠的感染力，最能激發起情感的傳遞與表達。

音樂也被稱為「時間藝術」。音樂的要素可以包括節奏、旋律、音色、和聲、曲調、力度、音樂表情，以及音量的大小變化等。音樂通常是由聲音或者是節奏明確的音階曲調所構成的。音樂是可以由本身動態結構的特長，來表現生命經驗的形式。

⁵ 張洪模，*音樂美學卷*（台北市：洪葉文化，1993），214。

三、燈光變化研究範圍

筆者相信在創作中加入 LED 的燈光變化，能夠產生光彩炫麗的視覺效果。朝倉直巳教授曾以「光構成」的角度，歸納出下列四種不同的特性：1.殘像 2.點滅 3.光跡 4.放電。⁶本創作研究以點滅的特性來表現燈光的變化，光的點滅在「光+運動」的造形中是一種常見的表現手法，利用光源一開一閉的方式來表現視覺藝術的動感效果。

以燈光變化來說，使用電腦編寫程式設計的 LED 燈條，控制 LED 燈的光源變化。當光源間隔距離比較小時，光點的密度會比較高，這個時候需要看光源發光的亮度，來決定光源多寡，否則，光會混成一片。而當光源順序的點滅，再加上形狀、顏色的變化，如此一來，就可以產生強烈的視覺效果。

在點滅裝置中，LED 佔有極大的使用比例。

LED 的特性：

- (一) 用電省。
- (二) 光度高。
- (三) 具有高速閃光能力。
- (四) 啟動後能立刻得到穩定照明。
- (五) 壽命長，平均壽命至少十萬小時以上。
- (六) 可以放在震動和搖晃環境下使用。

如果環境溫度適中，散熱良好，使用電流少的情況下，那麼 LED 燈的壽命會比較長。並且可利用電子組件使之產生不同點滅的發光效果，使光源點滅的效果能在短時間內重複演出，燈光變化是相當多樣化的。

⁶ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），123。

第三節 創作研究方法

本創作研究透過紮根理論研究法、內容分析研究法、行動研究等創作研究方法進行「光·音·塑」之造形藝術創作。分別說明如下：

一、紮根理論研究法

針對與自身相關或感興趣的主題，不斷地就資料進行思索、比較、分析、歸類、概念化並加以串聯、架構，最後再將隱藏於實際資料中的理論透過研究者的理論觸覺（theory sensitivity）挖掘出來。⁷ 紮根理論研究法（grounded theory）是由 Barney Glaser 與 Anselm Strauss 共同提出的，是一種運用系統化程序的質性研究方法，主要是受實用主義及符號互動論的影響，他們認為創作研究問題是從日常生活中而產生出來的，而創作研究結果是要能夠對實際的問題情境或創作的作品有所解釋或解決。

筆者依據紮根理論研究法，可以運用於本創作研究上的一些概念問題，分別說明如下：

（一）實用主義的影響

實用主義認為有用者為真，有用的知識才是真正的知識。知識必須在生活的場域中發揮作用，知識與生活彼此結合運用，才能夠真正成就其知識的價值與意義。紮根理論研究法的創作研究是從日常生活切入主題，實用主義主張求取知識最有效率的方法，是透過思考、實作等系統化的方法，使得知識的獲得與創作的完成是可以預期的。

筆者相信在紮根理論創作研究中，透過有系統的方法，加上創作研究者的理論觸覺，使得知識的整合與創作的目標是逐步達成的，研究的步驟和方法，也和

⁷ 潘慧玲，*教育研究的取徑-概念與應用 Approaches of educational research : concepts and applications*(台北市：高等教育，2003)，297。

實用主義的主張相符合。實用主義認為透過不明推論式中觀察並修正歸納可以創新觀念，就研究方法的創意部分而言，兩者也有相當程度的契合。

（二）符號互動論的影響

符號互動論是一種將社會互動視為交換性質之互動的社會學理論，強調在互動過程中個人對形象的選擇、解釋及反應的動態特質。透過自己和他人之間不斷的對話，互相溝通交流，由於各種管道、資料都會呈現，我們便可以藉由他人的協助，瞭解自己真實的形象為何。

筆者相信紮根理論研究的系統方法，能夠協助創作研究者在環境中有效捕捉意義與過程的動態關係，還有創作完成的作品與觀者互動模式的建構。而符號互動理論中有些觀點也影響了紮根理論。例如：創作研究者有自我，這個自我對外界事物予以指認，賦予意義；再基於此一意義有所行動；創作研究者與他人互動過程中，不斷賦予外界事物以意義，作為下一步行動的基礎；意義來自個人所存在的大社會；社會現象是不斷萌生的…等。

（三）創造力的應用

發揮創新的能力在紮根理論研究方法是重要的部分，主要表現在創作研究者有能力把所搜集到的資料，經過歸類概念化的過程予以命名，以及完成一系列創作的作品，並能運用想像力與創造力來聯想出一些足以令人深思的問題，以及能善用比較分析來幫助研究有創新的發現。

筆者相信使用紮根理論的目的，是要創造性的發現和發展新理論，這種新理論在完成其雛形之後，創作研究者要用蒐集來的資料驗證這個理論，才算是完成理論的「紮根工作」。

（四）理論觸覺的培養

理論觸覺是指創作研究者利用自己的專業與在社會上或生活中的經驗，以紮根理論研究所提供的系統方法與研究情境所提供的豐富刺激，尋找出潛藏於經驗世界背後之抽象概念及概念間關係的一種能力。

理論觸覺的意思，是指創作研究者的一種個人特質，一種能夠察覺資料內涵

意義精妙之處的能力。筆者相信理論觸覺就是指創作研究者有能力去賦予資料意義，能夠了解並且能夠區分相關和無相關的事物，在面對處理資料或作品時，所能運用及施展出一種概念化能力和洞察力。

理論觸覺的運用，可以觸發創作研究的靈感，找到創作研究的新題材。也就是說，理論觸覺讓我們能夠發展紮根的、細密的、統合良好的理論，可以比沒有這些特質的人發展得更快。所以，理論觸覺的培養，是找尋到有價值之創作研究主題的重要課題。而如何增進理論觸覺的技巧，例如：不斷地問自己問題，目的在於刺激思考，找出解決問題的方法；創作研究者應在互動的過程中，從觀者的反應確認他們所說的話，是否有何用意或特殊意義；經由不斷的分析比較是可以刺激創作研究者的創意…等。

二、內容分析研究法

內容分析的方法，正如其名所指，通常是分析文件內容，...，任何傳達工具的內容，都可加以分析。⁸ 筆者藉由內容分析研究法（content analysis），分析創作研究的傳達工具想要表達的是什麼？也就是說，創作者作品的意象內涵，如何來傳達以達到創作研究的目的。

傳播模式中的六個要素，即「誰以什麼方法，將某些訊息，傳遞給誰，為什麼？」（who says what, to whom, how and with what effect? and why?）⁹ 筆者依據內容分析研究法傳播模式中的六個要素，將作品傳達意涵歸納分析如下：

（一）誰(who)--訊息的來源

創作者以作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果等技法吸引觀者的注意。

（二）說些什麼(says what)-訊息的內容

創作者所要傳達的是作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果等創作意涵。

⁸ Jack R. Fraenkel, Norman E. Wallen 著，*教育研究法-研究設計實務*，楊孟麗、謝水南譯（台北市：麥格羅希爾，2003），523。

⁹ 黃光雄、簡茂發，*教育研究法*（台北市：師大書苑，1991），231。

(三) **說給誰(to whom)**-訊息的接受者

創作者將作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果等形式表現傳達給觀者。

(四) **如何傳播(how)**-訊息的傳播技巧

創作者藉由聲光互動裝置傳達作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果。

(五) **有什麼影響(what effect)**-訊息的效果

創作者讓作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果能夠與觀者產生互動。

(六) **為什麼(why)**-傳播的理由

創作者結合音樂與視覺藝術來傳達作品中的藝術表現、實用、欣賞的功能。

也就是說，本創作研究運用內容分析研究法，筆者可以探討自己的作品所要傳達的想法與意涵。因為在我們的生活中，隨處充滿了各種符號與訊息，藉由符號訊息的傳遞與溝通，彼此之間產生互動，而這些溝通，對我們而言，都是具有彼此想要傳達的意義。

筆者嘗試跨領域來進行創作，結合音樂與視覺藝術中的造形藝術，並且加入 LED 的燈光效果及變化，藉由感應式的互動裝置，將作品中的造形風格、音樂節奏和燈光效果傳達給觀者，讓觀者能夠親身參與和作品互動，達到藝術表現、實用、欣賞的功能，甚至是藝術醫療的功能。

三、行動研究法

「行動研究」首先由勒溫 (K. Lewin) 所創用¹⁰。筆者認為行動研究 (action research) 可以藉由不斷的探索與行動來導引著創作研究的進行，也就是整個創作研究最大的一股推動力。行動研究者必須抱持著一種全心投入、積極熱忱的心態，來實踐整個創作研究的目標。

¹⁰ 高義展，*教育研究法*（台北縣永和市：群英，2004），10-2。

行動研究的實施步驟：

- (一) 找尋研究問題
- (二) 分析問題並研擬解決問題的可能行動方案
- (三) 閱讀相關文獻
- (四) 擬定研究計畫
- (五) 採取行動及蒐集資料
- (六) 修正行動方案與再實施
- (七) 評鑑與回饋
- (八) 提出研究報告
- (九) 經驗分享¹¹

筆者依據上述行動研究的實施步驟，運用在本創作研究的實際行動過程中，分別說明如下：

第一個步驟：決定創作研究的方向，並確定主題與範圍

首先，筆者必須思考想要創作研究的主題以及造形作品的內涵與意象，創作者可以針對自己實際工作情境相關事項，決定創作研究的方向。對於創作研究主題的範圍要適當並予以確定，以免造成創作研究上的困擾。

第二個步驟：針對自己創作研究主題，開始著手設計作品

筆者要對自己創作研究的主題，有具體明確的認識，有系統脈絡的瞭解，還要加以確認評估。並開始著手設計作品，從造形風格、音樂節奏和燈光變化等效果，以手繪或電腦繪圖完成設計圖。

第三個步驟：閱讀與創作研究主題相關文獻，並探討分析

筆者在創作研究的過程中，必須閱讀與創作研究主題有關的文獻與資訊，然後加以整理、分析、歸納所需的相關資料，因為從學者專家的研究發現，可以從中獲得一些對自己在創作研究的啟發與參考。

第四個步驟：擬訂創作研究的計畫，並與指導教授溝通討論

¹¹ 周新富，*教育研究法*（台北市：五南，2007），320。

筆者在整個創作研究的歷程，應該隨時與指導教授溝通討論，擬訂想要創作研究的計畫，並邀請學者專家參與指導，藉由其專業知識與技能提出創作研究的可行途徑之建議。

第五個步驟：應用相關的研究方法，不斷的實際行動與研究

筆者相信行動研究就是要不斷的實際行動與研究，應用有關的研究方法及收集相關的資料內容，從實際行動中發現創作造形作品的問題，研究創作造形作品的問題，並且解決創作造形作品的問題。

第六個步驟：不斷地檢測再修正改進作品，直到問題解決

筆者在創作研究的實際行動中，有時需要仰賴專家的協助與從旁指導，運用不同的方法與多種的工具，檢測創作研究的作品，不斷地予以測試並修正改進，直到問題解決達成目標完成作品。

第七個步驟：慎重運用評鑑歷程，評估與瞭解研究情況

筆者在創作研究中必須慎重運用評鑑歷程，並且針對創作研究的各個過程與步驟，繼續不斷地評估，才能瞭解遭遇問題的情況，是否已經獲得改善，以及改善的程度如何。

第八個步驟：整理分析歸納研究問題，撰寫研究報告發表論文

筆者針對行動研究中自己設計創作的作品，以及閱讀相關書籍整理收集的資料，運用有關的研究方法深入探討並加以分析，藉由釐清研究問題，從中獲得結論，並撰寫創作研究之論文報告。

第九個步驟：創作研究的結果發表，提供自身經驗的分享

最後，當創作研究一步一步慢慢完成以後，筆者藉由研究和解決問題的過程中獲得專業成長，並將創作研究的結果發表，以增進彼此經驗的交流與提供自身經驗的分享。

第四節 創作研究步驟與架構

筆者運用行動研究法在本創作研究的實際行動過程中，依據上述的九個步驟完成圖 1-4-1「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究步驟圖，圖示說明如下：

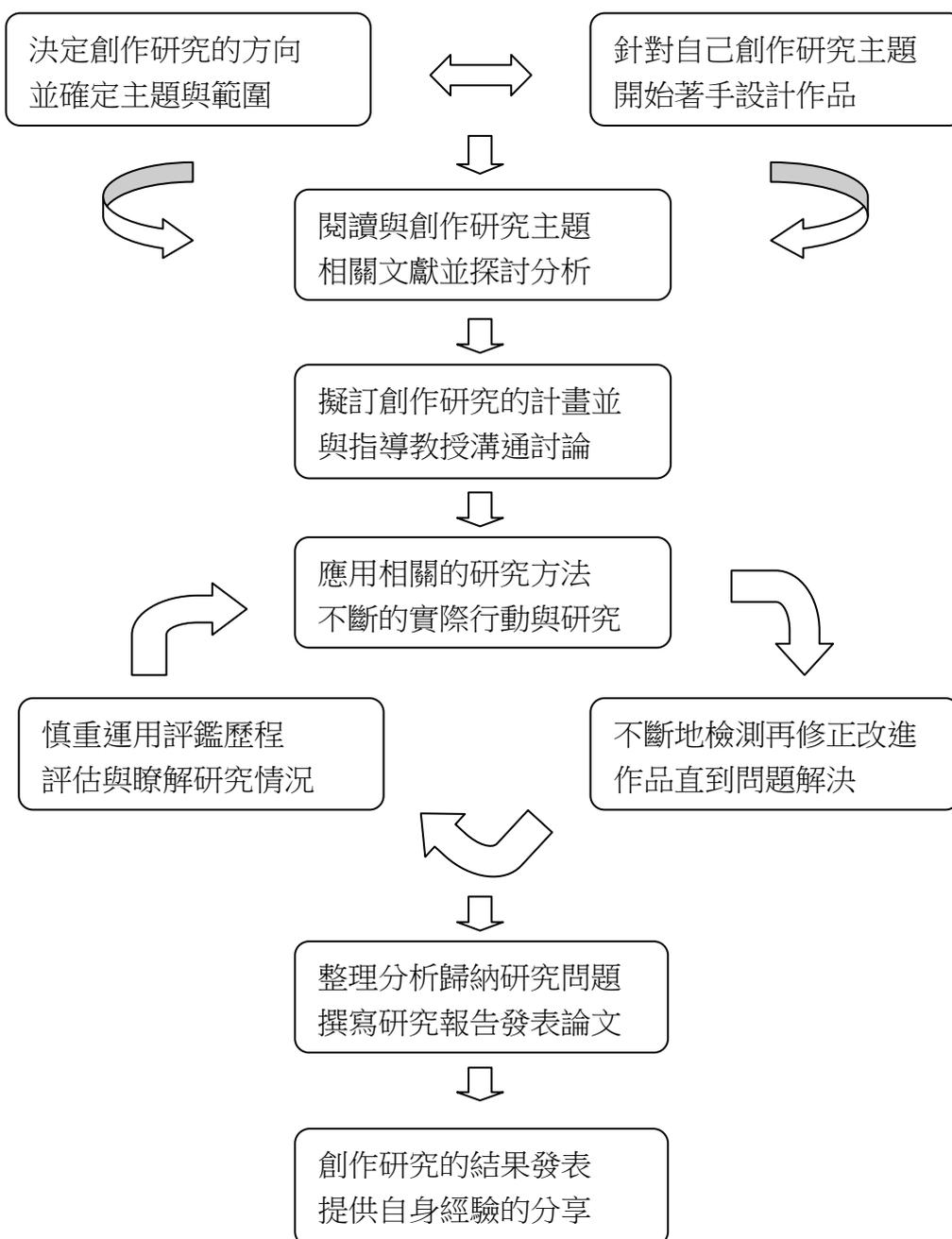


圖 1-4-1「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究步驟圖

筆者將本創作研究之論文結構內容與流程步驟，研究架構大綱如圖 1-4-2

「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究架構圖，圖示說明如下：

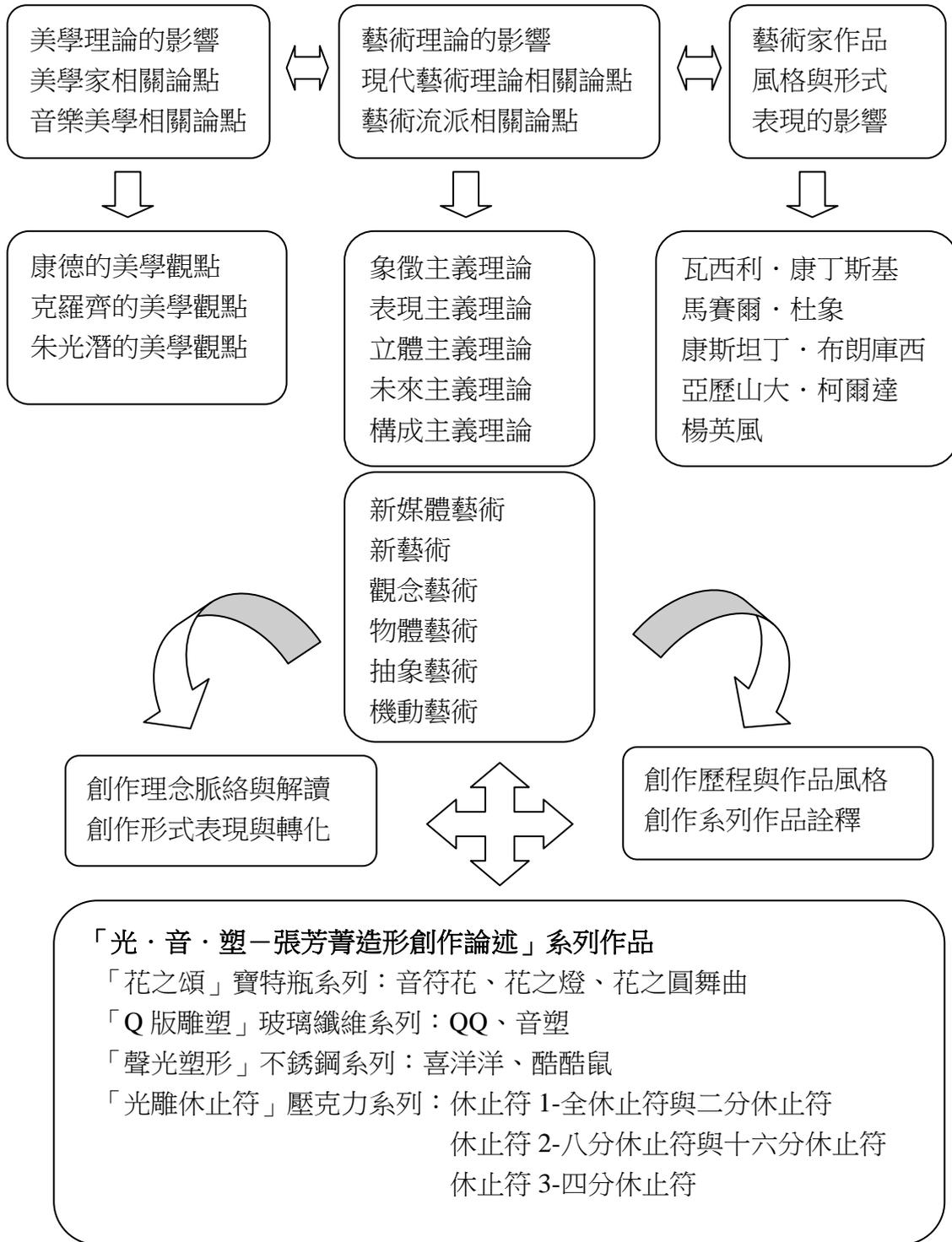


圖 1-4-2 「光·音·塑—張芳菁造形創作論述」創作研究架構圖

第五節 名詞解釋

一、光·音·塑

「光·音·塑」從字面解釋是燈光、聲音、雕塑造形。老師問：「聲音要如何雕塑造形呢？」這個問題問得非常好，因為這個問題值得深思與探究。聲音，作為經驗中純感覺因素，可以是平靜的或興奮的，也可以是愉快的或痛苦的。¹²也就是說，聲音是自然產生的，是容易察覺的，是可以辨別的，是可以被組合起來成為賞心悅目的創作。

提到音樂與視覺藝術結合的關鍵，康丁斯基曾提出了顏色和諧的概念與重要性。他說：「顏色是樂器中的鍵盤，雙眼是調整和諧，精神就是很多與音調相連的鋼琴。音響來自於精神的直接行動而尋得一種迴聲，因為人類對音樂是最直覺的。」所以筆者相信可以將音樂融入視覺藝術之中，並且結合與運用在自己的造形創作研究，藉由作品的造形風格、音樂節奏、燈光變化等形式呈現藝術風格的特質。

本創作研究主題「光·音·塑」，是結合燈光、音樂、雕塑造形的創作研究。也就是結合聽覺與視覺藝術的型態，運用音樂的曲調節奏變化與視覺藝術中的造形藝術雕塑，並且加入燈光的閃爍變化效果，來進行造形藝術創作表現的形式。音樂是一種具有直接表現性的藝術。¹³也就是說，音樂是一種藉以表達的媒介物音響，是能被人的聽覺器官直接感受到的。人在受到音樂節奏的刺激後，分別在快感、情感統覺等層次上作出反應，同時也從中反映出個人參與作品互動的體驗精神，據此而完成筆者本創作研究作品。

¹² 張洪模，*音樂美學卷*（台北市：洪葉文化，1993），308。

¹³ 韓鍾恩，*音樂美學與審美*（台北市：洪葉文化，2002），284。

二、造形風格

方形，圓形、三角形是三種基本造形特徵。

這三種平面造形的基本元素本身具有的本質包含了空間的四種基本方向。

方形：水平-垂直運動。

圓形：圓環運動。

三角：斜向運動。¹⁴

筆者相信所有想像得到的線條與平面造形，都可從這三種基本造形特徵中取用一種，兩種，或三種作為構成的形式。立體造形乃為三度空間延伸的物體，為面形移動的軌跡或是物體在空間中所佔有的地位。立體的現象是由點、線、面發展而來，它的構造有從點的元素結合而成，也有從線編排出來的立體，還有從面形構成的立體。因此，立體的存在不但具有點的位置特性及線的方向長短特性，還具備了面的範圍。

造形包含的範圍很廣，它不但涵蓋整個造形藝術(繪畫、建築、雕刻、工藝)，也包括任何美的物體。¹⁵筆者相信立體造形是一種存在的實體，其凹凸狀刻劃了陰陽的光影原理；另外，立體造形中如滲入了洞穴狀的形，就使此立體造形進入了空間，很清楚的劃分了造形中的虛與實狀態。由量感到空間感的發展，使有趣味的塊形從現實走到空洞的現象，因而使造形的探討進入現代的時間與空間的構成研究。量感的表示，是朝著光與力學運動的結合，立體空間構成的現代造形方向已朝向多元化，唯有如此發展才能帶給立體造形更充實的精神與內涵。

造形要素

形態 (Shape)

色彩 (Color)

材質感 (Texture)

¹⁴ Johannes Itten 著，*造形分析*，蔡毓芬譯（台北市：地景，2005），118。

¹⁵ 呂清夫，*造形原理*（台北市：雄獅圖書，2000），19。

空間 (Space) ¹⁶

筆者相信造形最明顯的特徵，就是視覺形態。所謂「形態」就是視覺裡所感受的各種事物的外形，同時也受到感知的影響，其特徵在於表現本身具有的輪廓線，給予人在生理與心理上的感覺，而形態是一切設計造形的根本。

色彩是構成形態的要素之一，也是眼睛受到光線的刺激所引起的感覺作用。所以，光是一切色彩現象的主要源頭，沒有光線就沒有色彩。色彩是多采多姿的生命語言，具有喜怒哀樂的情感，對視覺發生作用，同時也影響到其他器官的感覺，使觸覺、嗅覺或心理上各有不同的效果產生。由於生活經驗的累積，任何人對於各種顏色，必然會思考相關聯的事物，因此稱之為色彩的聯想。在各種造形要素中，色彩比其他要素對人類具有更強的吸引力。

材質感一般指物體的肌理及特性，任何造形活動都必須透過材質感來傳達其內涵，缺少材質感造形就無法實現。質感可以展現出材質本身的實體感覺，也可以增進造形的意涵，也就是說可以加強美學表現效果的重要因素。

想要研究造形風格，空間是追求的基本要素。空間在現代造形中有多種的呈現方式，視覺感受對於造形空間最能體會，空間在造形中之構成，以其表面空間的觀點來看，可以分為三種：第一種平面式空間，其特性是表達於圖形的重疊或對比的空間處理方式，藝術家利用深遠或前後空間的具體與抽象的構想表達出平面式空間的形式。第二種實體式空間，在造形之實體中存在於一特定的環境裡，實體空間是屬於一種環繞造形四周的空間，它的三度空間特性使其三品能由不同位置與角度觀看，而所觀看的結果各有不同的空間效果。第三種虛形式空間，其形成是因為視覺的錯誤判斷後，一種存在於視覺幻想中的現象空間，而構成的方式是由兩種不同或兩種以上不同形式綜合而成的。現代雕刻運用虛的空間更有妙境，不論是點形、線形、面形或塊形，在光的照射下，虛形參差在其整體造形上，表現的意境更為動人。

¹⁶ 林崇宏，*造形基礎*（台北市：藝風堂，1995），28-50。

三、音樂節奏

有些學者認為，對一部分的人來說，最感人和難以忘懷的是音樂形式。¹⁷音樂被認為是一門情感藝術。筆者相信音樂藝術具有深遠的感染力，最能激發起情感的表達，既是情感交流，也是思想表達的語言。

音樂似乎要告訴聽者：觀照與被觀照者，聽者與被聽者，都沒有持久不變的本質。¹⁸也就是說，音樂節奏所表達的是一種氣氛，音樂所要描述的是概略的情境。音色的變化串連成音符的結構，一切瞬息即變，一切飄忽無常。既然是瞬間的捕捉，心眼所觀照的是外在概略的輪廓。雖然所聞所見的印象瞬間飄忽，樂音仍然要我們落實於這個瞬間。這就是藝術體驗的本體認知。

音樂是「有意味的形式」，它的意味就是符號的意味，是高度結合的感覺對象的意味。¹⁹音樂通常是由聲音或明確的音調構成。簡單的音調關係（八度音、五度音程、三度音程）與相同感覺（共鳴）二者之間的關係。而作為整體音樂構成部分的音樂型態、音樂釋意、音樂效用三者之間是有密切聯繫的。音樂的素材是在物體振動中有具體物理起源的聲音。這些聲音的連結透過審美規範的作用形成了音型和構思，最終塑造成一個完整的藝術表現形式。

有的學者認為，音樂之聲對心靈有直接的作用。²⁰也可以說，音樂是一種具有直感體驗性的藝術。人可以接受到的直接對象，只能是物理性狀態的音響及其排列組合，也就是音樂藉以表達的媒介物音響，是自然固有後經人工製作了的物理現象，是能夠被人的聽覺器官直接感受到的。筆者相信可以將音樂的概念，運用於自己的造形藝術創作裡，以觀念、燈光、音樂、藝術等形式內容融合而創造出不一樣的形象特質。

¹⁷ Wassily Kandinsky 著，*論藝術裡的精神*，呂澎譯（台北市：丹青，1987），105-106。

¹⁸ 簡政珍，*音樂的美學風景*（台北市：揚智文化，2004），67。

¹⁹ 張洪模，*音樂美學卷*（台北市：洪葉文化，1993），313。

²⁰ Wassily Kandinsky 著，*論藝術裡的精神*，呂澎譯（台北市：丹青，1987），78。

四、LED

LED (Light-Emitting Diode) 稱為發光二極體，是一種能發光的半導體電子元件。LED 只能往一個方向導通 (通電)，稱為正向偏置 (正向偏壓)。而當電流通過時，電子與電洞在其內重合而發出單色光，稱為電致發光效應。而光線的波長、顏色跟其所採用的半導體物料種類，還有加入的元素雜質有關。具有效率高、壽命長、不易破損、開關速度高、高可靠性等傳統光源不及的特點。

發光二極體是一種特殊的二極體。結合藍色、黃綠 (草綠) 色，以及高亮度的紅色 LED 等三者的頻譜特性曲線。和其他的二極體一樣，發光二極體由半導體晶片組成。電流可以從 P 極 (陽極) 流向 N 極 (負極)，而相反方向則不能。兩種不同的載流子，電洞和電子在不同的電極電壓作用下從電極流向 P·N 架構。當電洞和電子相遇而產生複合，電子會跌落到較低的能階，同時以光子的模式釋放出能量 (光子也就是我們常說的光)。

本創作研究以 LED 點滅的特性來表現燈光的變化，點滅在「光 + 運動」的造形中是一種常見的表現手法，利用光源一開一閉的方式來表現視覺藝術的動感效果。筆者相信在創作中加入 LED 燈的燈光變化，能夠產生光彩炫麗的律動與節奏之視覺效果。

五、CdS

CdS (硫化鎘的化學式) 稱為硫化鎘光敏電阻，是一種特殊的電阻，簡稱為光電阻。它的電阻和光線的強弱有直接關係。光的強度增加，則電阻減小；光的強度減小，則電阻增大。當有光線照射時，電阻內原本處於穩定狀態的電子受到激發，而成為自由電子。所以光線越強，產生的自由電子也就越多，而電阻就會越小。

光敏電阻是環氧樹脂或金屬密封封裝，光譜特性好，可靠性好，靈敏度高，

體積小。光子能促使半導體內電子（電洞）的遷徙移動，從而打破載流電子平衡的局面，進而影響半導體的導電能力，（稱為光電導），那麼，利用這一事實將某一類半導體製成特殊的電阻器件，就是所謂的光敏電阻。「光敏」，顧名思義就是對光反應敏感。而光敏電阻，就是電阻率隨入射光的強弱（光子的多寡）而變化的電阻。

光電流 = 亮電流 - 暗電流（光敏電阻的靈敏度較高，光電流較大。）

(一) 暗電阻：

當電阻在完全沒有光線照射的狀態下（室溫），稱這時的電阻值為暗電阻（當電阻值穩定不變時，例如 1 歐姆），與暗電阻相對應的電流為暗電流。

(二) 亮電阻：

當電阻在充足光線照射的狀態下（室溫），稱這時的電阻值為亮電阻（當電阻值穩定不變時，例如 1 歐姆），與亮電阻相對應的電流為亮電流。

本創作研究運用光敏電阻的特點，就是對光敏感的範圍較大，還有就是時間特性，「敏」字本身就意味著快速，對光敏電阻而言，人們自然也希望能對光作出迅速的反應，有光的時候，可以立即導電；無光的時候，可以立即截止。利用 CdS 有「光亮時阻值變小；昏暗時阻值變大」的特性，來達成數位錄放音機的觸發動作。因此，可以稱之為光控或光感(應) 數位錄放音機。

CdS 如何來控制放音部分？筆者運用 CdS 光敏電阻和繼電器組成光控繼電器，由光控繼電器來控制音樂節奏的播放。當光線由亮變暗時，CdS 的阻值也就隨之增加，透過設定線路，將 IC 其中一腳的電位改變，由高轉低，此時就觸發 IC 產生動作。再經音頻放大 IC 直接輸出推動喇叭，而為了讓喇叭能夠產生共振，與再提高音量和清晰度，可以用和喇叭大小合適的箱子或物品等，罩住喇叭的前面、背面或是全部。而數位錄放音機的 IC 可以重複使用幾萬次。為了使 CdS 能夠準確運作，用裁斷的黑筆管來限制 CdS 的感光區域，反應也較迅速，如此一來互動就十分完美沒什麼問題了！

六、互動裝置藝術

一件互動裝置的藝術作品，必須具有傳感器、控制器和執行器，也就是接收、處理、輸出的過程。所以，一件能夠感知外界某種信息，並做出反應的互動裝置藝術作品，必須要透過傳感器來感知外界的某種變化，也就是訊息輸入的過程；接著，還必須能夠根據所感知的訊息做出某種反應，這部分的功能是由控制器和執行器來共同完成的，也就是訊息的處理與輸出。

互動裝置藝術最明顯的特徵是“互動性”。而互動裝置強調觀者的參與，觀者也是作品實質性的組成部分，也可以說，藝術作品本身就是為觀者的參與而設計的，觀者是作品意義產生的重要部分。所以，互動裝置藝術就是通過讓觀者以觸摸、發聲、空間移動…等方式親身參與，借助於感應器及互動器件的輸入來進行互動，而這種互動形式加以應用並結合造型藝術進行創作。也就是說，互動裝置藝術把創作者、參與者、觀者等都融入藝術作品之中，這樣的互動性作品融合了創作者與觀者的關係，因為觀者從原來的純粹欣賞者，轉變成為藝術作品的參與者，所以在這裡觀者的角色是非常重要的！

台灣藝術家鄭淑麗創作的互動裝置作品「BABY LOVE」，主要是由六個旋轉咖啡杯組成的，在有如夢幻甜美的色彩和悅耳的數位愛情樂音之中，觀者可以透過網路或直接於展場利用自身攜帶的數位裝置上傳音樂，並隨機傳入至旋轉杯內的 BABY，杯子轉動之際，數位音樂將隨速度和碰撞影響樂音的音效。筆者相信觀者在聆聽音樂和享受感官歡愉經驗時，可能會暫時遺忘這記憶與感情的傳遞和重組，而在整個機械互動裝置啟動和運轉當中，觀者經由這樣的互動形式融入藝術作品旋轉咖啡杯的音樂之中，旋轉咖啡杯內的 BABY，將不斷地重複呈現出人機共存的依賴關係與作品意義。

第二章 創作學理基礎

本章內容是相關創作學理基礎的探討，分為美學理論的影響、藝術理論的影響、藝術家作品風格與形式表現的影響等部分，作為筆者創作研究的理論參考依據。分別說明如下：

第一節 美學理論的影響

一、現代美學理論相關論點

美學 (Aesthetics) 是德國哲學家鮑姆加登首先提出來的。美學是研究美的；是研究審美關係的；是研究審美經驗的。這種「審美意象的能力」，依康德說，是知道如何「將不可描述的事物表達得到普遍可與之溝通的」。²¹而審美是人類對世界的一種特殊體驗，審美活動作為人類的一種精神活動，在欣賞美的歷程之中，是否能夠認識或體悟美的感受。審美經驗提供觀者在審美的眼光角度上有寬廣的視覺感受；在審美的體驗上有愉悅的心靈感受。

(一) 從現代美學思想發展中，美學的研究流派大致可分為以下八個美學觀點：

直覺表現主義美學

形式主義美學

精神分析美學

現象學美學

²¹ Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術原理*，陳英德、張彌彌譯（台北市：藝術家，2007），70。

存在主義美學

符號論美學

解釋學美學

社會批判美學²²

筆者從上述的現代美學研究流派之中，歸納分析與本創作研究相關之美學觀點，簡述如下：

直覺表現主義美學是經驗導向的，是屬於感性的美感經驗。而藝術是直覺情感表現加上想像力的感官經驗活動。以唯心論的直覺情緒和情感作為審美藝術活動的基礎，表達精神面的真實以及人的思緒情感所引發的直覺反應，也是最真實直覺的美感經驗。因此，藝術是直覺情感表現的形式，藝術家心靈無意識的創作表現，表現個人心靈自由的抒發經驗，溝通創作者與觀者內心情感經驗的共鳴。

現代主義的藝術家在進入科技年代的啟發，認為有關美感的藝術創作必須向機械的單純和簡明風格看齊，而走向更純粹的形式表現，強調簡化自然界有機形態的造形風格，呈現單純幾何造形變化所組成極簡的形式，以相互之間的秩序來結構成美。走向純粹化的形式表現，在抽象化的領域獲得解放，表達形而上的美感經驗；在抽象化的思維中，跳脫媒材和創作的限制、形式和內容的限制，追求自主的表現、純粹於視覺聽覺感官、以及心靈中獨立出來的抽象之美。

造形是視覺畫面構成的符號，音符是聽覺樂章構成的符號，所有能為視聽覺和知覺顯示出意義的現象都是符號，符號屬於人的意識的創造，符號本身是抽象的概念，經過創作者思想情感和聯想意義而組織聯結起來，成為藝術創造的形式。現代主義從機械的流線、幾何、簡化的造形風格找到創作靈感，不再受限於環境空間和媒材限制的審美觀，更能傳達現代化美學思想的審美意識。

無論是抽象或是具體的形式；古典或浪漫的形式；理性或感性的形式，呈現的美以多種不同的形式觸動審美情感，傳達思想和信息給觀者。現代主義是充滿物質文明的美學觀點，強調科學般系統秩序形態的美，從幾何到抽象、從純粹到

²² 呂姿瑩，*現代美學*（台北縣中和市：新文京開發，2007），204-209。

極簡，科技化生活反映在機器意象的美感經驗，以簡明風格塑造幾何結構的生活與科技結合的特質，構成現代化藝術的前衛印象。

(一) 從現代美學體系中，美學的發展階段主要有八個美學分支學科：

審美形態學

審美藝術學

審美心理學

審美社會學

審美教育學

審美設計學

審美發生學

審美哲學²³

筆者從現代美學體系的理論架構之中，歸納並分析與本創作研究相關之美學觀點，分別說明如下：

1. 在審美藝術學中審美意象的觀點

中國古典美學認為，藝術的本體乃是審美意象，也就是說，「意象」是中國古典美學的一個核心概念。在中國古典美學中，意象就是一個標示藝術本體的概念。意象的意，離不開意向行為，因為意向行為正存在於行為體驗之中，由於對意指（也就是所指 *Signified*，亦即被作為目標的對象而言）的體驗，進而產生的意向行為。

有的學者認為，美的歷程卻是指向未來的。²⁴ 中國古代美學說：「言有盡而意無窮」，說明了雖然創作研究過程結束，但其意向過程並不會因此而結束。一件作品的展示，等待觀者對它的欣賞與閱讀，欣賞使作品成為它想表現的形式風格，閱讀使作品獲得它真正存在的意義。

現代美學體系把審美意象分成三類：興象，喻象，抽象。

²³ 葉朗主編，*現代美學體系 Modern aesthetics system*（台北市：書林，1993），33-35。

²⁴ 李澤厚，*美的歷程*（台北市：三民，2007），235。

(1) 興象

「興象」的創造一般並不倚重特別的藝術手法，而只是強調詩人藝術家空明無我的直覺，要求意象平淡天真。

(2) 喻象

「喻象」的創造則較多地倚重一些特別的藝術手法，通過這些手法，使「喻象」脫離外部世界，成為某種對應於詩人藝術家主觀情意的象徵物，因此，「喻象」的人工安排痕跡很明顯。

(3) 抽象

把「抽象」作為意象的一種形態，有兩點必須先加以說明。

第一，我們這裡所說的「抽象」，不是指思維形式，即不是指由個別到一般的理性飛躍，尤其不是指由表象到概念的抽象思維。

第二，抽象作為意象，其對應的藝術作品並不僅僅指現代的「抽象藝術」，它的外延要廣泛得多。²⁵

抽象藝術在二十世紀是重要的表現形式，而抽象並無典型化的內容和規則，而是強調具有審美趣味的結構本質，在造形風格、音樂節奏、燈光變化，結構出有意味的視覺關係中架構出純粹的美。筆者相信審美意象之興象、喻象、抽象的概念，可以用具體的意象來表現。而美感活動中視覺、聽覺是可以相互溝通，在日常生活經驗中，聲音也能使人產生視覺形象。也就是「想」聲音的形狀，這個概念應用在本創作研究上，是相當重要的一個美感經驗歷程。

2. 在審美心理學中審美感興的觀點

「感」是對外物的感知，是心有所動，也就是所謂的「感動」。「興」是感於物而動於中，必然有所表示，藉由一定的形式來表示，也就是人的發抒行為或發抒方式。

審美感興是人與物的相遇，是由不知緣起的感動，繼而達到了一種感性的興

²⁵ 葉朗主編，*現代美學體系 Modern aesthetics system*（台北市：書林，1993），123-138。

奮，以致於主體在對象的感性外觀上欣賞流連不已，似乎可以直接觀察到一個整體與意向行為，它在感性中顯現出某種意象行為，興發起主體的審美知覺、審美想像、審美領悟等心靈活動，達到一種振奮人心的精神狀態，並且伴隨著強烈的情感反應。

知覺是一切感受活動的心理基礎，也是美感活動的心理基礎。美的事物都具有形象可感性，如果沒有對美的事物的知覺，就不可能產生審美感受。在這種意義上，美感是經由知覺來實現的。審美知覺具有注意力、感受度、和情感性。筆者相信當我們觀賞一件作品時，可能會因為作品的造形、色彩、線條、燈光、節奏等感覺獲得知覺心象，從而感受和理解作品所要表現的造形風格、結構型態、情感特質和意象形式。

想像是在原有的表象和經驗的基礎上，透過表象的分化、重組和運動，創造新形象的心理活動。²⁶ 也就是說，聯想是由知覺的一種事物而想起另一種事物的心理活動。那麼構想是一種創造性的想像，審美構想是審美感興中最富有創造性的心理活動。觀者的審美構想，可能會受到作品的意象、形態以及作品傳達的情感基調的影響。在日常生活中，時時刻刻接觸到周圍的人事物，而透過我們已有的知覺心象，可以創造出新的形象。在藝術創造中，由於我們每個人的想像不同，所以構想的方向會產生出不一樣的審美想像。

所謂審美領悟，是指審美活動中，主體用某種感性的形式，對客體意蘊和審美活動意蘊的直接的、整體的把握和領會。²⁷ 我們欣賞一件作品時，如果能夠領悟創作者的意象心境，以及他所想要表達的情感與心聲產生共鳴，所以審美領悟可以是一種感性悟解的心理活動。中國美學傳達精神層面的美，審美領悟是由心靈領悟那種審美活動中抽象的感受。而藝術創作是將大自然的美與感動，轉化成為一種撼動人心的美，與自己內在生命的精神、美感經驗表現的領悟，能夠合而為一，是心與心的感受共鳴。

²⁶ 凌繼堯，*美學的十五堂課*（台北市：五南，2007），100。

²⁷ 葉朗主編，*現代美學體系 Modern aesthetics system*（台北市：書林，1993），192。

3. 在審美設計學中審美設計的觀點

「設計」在我們生活的環境與空間中，乃是必要的創造與變化。²⁸所以，審美設計是審美設計學的核心，而審美設計學注重的是人類對其生存環境所作的審美設計、建設和改造。審美設計是精神的活動，也是物質的活動，更是生活構成中相當重要的一部分。

審美設計的基本原則：

實用原則

經濟原則

美觀原則²⁹

在日常生活領域的審美設計，比較注重在實踐中創造功能美。本創作研究希望能夠依據審美設計的實用原則，在實用的審美領域內，把物質與精神、實用與審美二者擺在平等的地位上，也就是形式與內容並重、藝術與實用兼顧。

設計可以說是一種有目的的創作行為。由於設計行為一般都被視為有明確目標的創作過程，溝通設計（Communication Design）因為涵蓋範圍相當多且極有彈性，所以目前在學術上的發展也極為普遍與快速。溝通設計也被稱為溝通藝術（Communication Arts），或是視覺傳達設計（Visual communication）。

筆者相信設計的美，就是從生活的需要而發想的設計，以及讓生活中的平凡事物變成令人想要欣賞的一股動力。而學著用最基本的元素，創造出最令人感動的作品，在於能夠帶著設計的眼光和改造的心思，去創造生活中一切平凡事物。一顆懂得設計的心，和一雙會看到創意的眼睛，用設計的心去生活、去創造，相信生活中的任何事物都可以是審美設計。

4. 在審美哲學中審美體驗的觀點

筆者引述莊子秋水篇裡的一段故事：「莊子與惠子遊於濠梁之上。莊子曰：『儵魚出遊從容，是魚樂也！』惠子曰：『子非魚，安知魚之樂？』莊子曰：『子非我，

²⁸ 林崇宏，*造形基礎*（台北市：藝風堂，1995），11。

²⁹ 葉朗主編，*現代美學體系 Modern aesthetics system*（台北市：書林，1993），417-419。

安知我不知魚之樂？」。這段故事說明美感經驗中的一個道理。我們有時會有一種以己度人的態度。也就是說，每個人能夠直接的瞭解自己，知道自己的感覺與情感；而知道別人的的感覺與情感時，通常是憑自己的經驗推測出來的。

審美經驗的建構包括四個層面：知識（knowledge），溝通（communication），知覺（perception），和情感（emotion）。³⁰美的體悟在於心與心的傳遞。在審美的經驗裡，很多是從內在情感自發的感悟。發自心靈對美的共鳴，是意念的領悟，包括內在心理、情感、直覺和本能反應等心理表現。

審美的體驗是在欣賞美的歷程中，產生心情愉悅、歡喜經驗的真實感。審美體驗探討物的「再現」所引發真實感的問題，透過造形作品、文字圖片、影音效果等來「再現」那些能夠以聽覺、視覺或觸覺感知到的事物，是否在觀者的意識裡，具有同等真實的意義，或者獲得更深層的審美省思。

審美體驗的意向性結構是什麼？就是有生命力的形式。正是這個意向性結構，產生了審美對象（審美意象）。也正是這個意向性結構，使得審美體驗區別於其他體驗。³¹美的存在是具有生命力的。審美就是自由的體驗，審美經驗在於是否能夠認識或體悟美的感受。美的體悟是可以在人們的心理產生真實的情感，在美學上的意義是經驗導向的，也可以說是比較屬於感性的美感經驗。

二、美學家相關論點

有關美感對象的三種理論，分別是「模仿理論」（imitation theories）、「表現理論」（expression theories）和「想像理論」（theories of imagination）。³²根據模仿理論，所有美感對象都是一種模仿，具有美感價值的模仿乃是人為的結果。而模仿的要領在於使模仿物和更真實的事物產生聯繫，並需要形上學來解釋何為真

³⁰ 黃王來主編，*藝術與人文教育*（台北縣新店市：桂冠，2002），165。

³¹ 葉朗主編，*現代美學體系 Modern aesthetics system*（台北市：書林，1993），546。

³² Dabney Townsend 著，林逢祺譯，*美學概論 An Introduction to Aesthetics*（台北市：學富文化，2008），113。

實的事物以及為何某物比另一物更加真實。表現理論的起點是心靈以及形成心靈的觀念，表現具有基礎地位，因為有它才使我們的觀念和感覺得到形式和內容。而表現理論所謂的「表現」，基本上專指那些形式及內容的結合模式能夠表現出原創性且可獨立存在而不依附於他物者。根據想像理論，想像代表心智投射自我以及建構新奇對象的創造能力。這種想像不但極具創造性，也富遊戲興致，它使未曾存在過的事物得以真實誕生。筆者相信如果沒有藝術家發揮創造能力的創作活動，那麼這些事物可能是無法存在的。

筆者依據三位美學家的美學理論，包括了康德的美學觀點、克羅齊的美學觀點、朱光潛的美學觀點等，而對於影響本創作研究上的美學思想論述問題，分別說明如下：

（一）康德的美學觀點

依據曹俊峰的說法，康德美學可分成三期：1.前批判期美學：提出崇高與審美兩種不同美感經驗的觀察；2.過渡期美學：主要論述人的本質和能力；3.批判期美學：從整個批判哲學體系出發。

康德把相當於形象思維的感性創造能力分為三種。

第一種是「空間直觀的構形能力」，這是「生產的想像力」的功能。

第二種是「時間直觀的聯想創造能力」。

第三種是「親和的感性創造能力」。³³

康德認為這種能力與現在所說的形象思維有相通之處，而且「創造能力」這個詞彙，在德文裡還暗含有藝術意味。所謂「空間直觀」，是指在空間中展開的面積、體積、大小、形狀、結構等構成的物象。而「直觀」則是指呈現於意識之中的感情材料或形象。康德特別提到藝術家在創作時有兩種不同的方式：一是按「與自然的產物相似的圖景」來製作，這稱之為「自然的作品」；二是「按經驗中不可能發生的圖景」來製作，這稱之為「離奇的」、「不自然的」、「荒誕形象」

³³ 曹俊峰，*康德美學導論*（台北市：水牛，2003），80-82。

(Fratzengestalten)。³⁴當「空間直觀的創造能力」不受意志控制時，就是無意識的，其產物就稱為「幻象」(Phantasie)。最典型的幻象就是夢境。夢對人有重要意義，它是生命力和心靈存在的表現。所謂「時間直觀」是在先後次序中來掌握對象的，也就是兩個經常接踵而來的經驗表象，在我們心中造成一種習慣認識，當其中一個出現時，會引起另一個出現。所謂「親和性」，也是由一個表象想到另一個與之相類的表象，人在思維時，想像力應該去尋求那些有親緣關係或者說類似的表象，而人在默想或與人交流思想時，應有一個主題以便把各種事物串聯起來。

康德提出了知識成立的兩大要素即知性和感性兩種能力，相應提出概念和直觀作為表象。而知識來自於內心的兩個基本來源：第一個是感受表象的能力，也就是對印象的接收性；第二個是通過這些表象來認識一個對象的能力，也就是概念的自發性。通過第一個來源，一個對象被給予，通過第二個來源，對象在與那個表象的關係中被思維。所以概念和直觀構成一切知識的要素，以致於概念沒有從某種方式與之相應的直觀，或直觀沒有概念，都不能產生知識。直觀在此指的是先於一切思維的表象行為。知性任務在於主動提供概念，與感性直觀中的對象進行綜合。

想像力在康德哲學裡，大部分都與審美有直接的或間接的關聯。康德把想像力為分兩種：一種叫生產的想像力，(produktive Einbildungskraft)，另一種叫再生的想像力 (reproduktive Einbildungskraft)。³⁵想像力驅動主體的先驗直觀形式，感性直觀是由想像力而達到綜合統一的。生產的想像力是構造表象的能力；再生的想像力也就是聯想力。康德所謂的先驗直觀，一是本來就存在的物件，在過去的經驗裡，曾在主體意識中留下印象，由想像力把它的形象在直觀中召喚表現出來；二是世界上本來沒有這個物件，因想像力而在意識中創造了這個物件的直觀形象，也可以說是先前已有形象的重新組合；三是對已有形象的物件加以組

³⁴ 曹俊峰，*康德美學導論*（台北市：水牛，2003），80。

³⁵ 同上，251。

合整理而得到與眾不同的特殊產物。

康德的代表作三大批判：即純理性批判；實踐理性批判；及判斷力批判。第一批判論人如何知？第二批判論人如何行？第三批判論美感與目的論。這三大批判對人生知意情三個問題有深入的探討，期能整合出諧和的人生。而康德所提到的判斷力，並不是一般理解的邏輯判斷，而是一種反思判斷，是一種審美品味判斷。也就是審美的和審目的的兩種判斷力。為了判別某一對象是美或不美，我們不是把它的表象憑藉悟性連繫於客體以求得知識，而是憑藉想像力³⁶，而想像力與知性的合諧遊戲，意指想像力在不違反認知法則下，自由的進行表象不在場對象的能力。想像力是一種感性直觀能力。筆者相信在審美活動中，想像力可以不受限於感官所提供的材料以及任何特定概念的侷限，自由創造出直觀的對象。

（二）克羅齊的美學觀點

克羅齊美學的中心概念就是「直覺」。對克羅齊來說可以產生下列的等式：直覺＝表現＝創造＝欣賞（再造）＝美＝藝術。³⁷他認為直覺是概念的基礎，但不依附於概念，直覺即表現，即抒情的表現，也即藝術。藝術的表達是一種自然中呈現的感覺，更重要的是能把個人的感覺在影像或物體中顯現出來，而直覺創造出意象來表現人的主觀情感，這是克羅齊對美學的一個基本觀點。

直覺的活動能表現所直覺的形象，才能掌握那些形象。³⁸所以依照克羅齊的看法，那種屬於藝術層次的表現，是對感覺的一種沉思。克羅齊採取了康德的心靈因賦予形式而鑄造現象世界的主觀唯心主義的論點，他說：「在直覺界線以下的是感受，亦即無形式的物質。這物質就其為單純的物質而言，是心靈永不能察覺的。心靈要察覺它，只有賦予它以形式，把它納入形式才可以，單純的物質對心靈為不存在，不過心靈活動須假定有這樣的一種物件，作為直覺以下的一個界線。物質在跳脫形式而只是抽象概念時，就只是機械且被動的物件，只是心靈所

³⁶ 馬新國，*康德美學研究*（北京：北京師範大學，1994），147。

³⁷ <http://www.aerc.nhcue.edu.tw> 2012.06.25。（新竹教育大學數位藝術教育學習網）

³⁸ Benedetto Croce 著，朱光潛譯，*克羅齊美學原理*（北京：人民文學，2008），13。

領受的而不是心靈所創造的物件。」筆者相信直覺的來源是心靈活動本身，情感在未經直覺時還是無形式的，而一旦經過直覺，它才被心靈活動所掌握，才能得到形式，亦即轉化為意象，也就是說，這意象就是大家所瞭解的客觀世界的事物。所謂客觀世界的事物，只有經由直覺的心靈綜合作用或創造才能被察覺，也才有意義。所以直覺這種心靈綜合作用，不但表現了情感，同時還創造了表現情感的意象，亦即客觀世界的事物。

克羅齊認為直覺是一種意識的知解活動，而這種活動的本身就天生具有管理和統一印象的形式，所以直覺的質料雖是得於自然，但它的形式卻生於內心，是一種心靈的產物。也就是說直覺必須以某一種形式的表現出現，表現是直覺活動一個不可缺少的部分。筆者相信直覺或者說表現是一種心靈的活動，所以藝術存在於創造者或欣賞者的創造與欣賞的活動之中。當觀者欣賞藝術時，就必須像創作者一樣，用直覺或想像把情感和意象在心中復活起來，也就是說，欣賞就是再造。一件藝術作品並非一成不變；它不斷的經欣賞者的再造，。每人每時每境的經驗不同，所直覺到的也就不一樣。因為這樣活動，所以藝術是常新的、無限的。

（三）朱光潛的美學觀點

朱光潛認為康德的美學理論貢獻就是：首先，他把審美現象中的矛盾揭露出來；其次，他所提出的美的本質之說，同時糾正了經驗主義與理性主義美學的看法；再者，美感雖是感情經驗，卻具有理性基礎；最後，由於他的審美快感與審美判斷尚未走到個人主義的極端路線，因此他所強調的「共同感覺力」，喚起人們對美感的社會性的重視。

筆者將朱光潛認為克羅齊直覺論的基本論點歸納敘述如下：

- 1.一切知識都以直覺為基礎。直覺就是想像，或意象的構成。
- 2.直覺不是被動的感受，而是主動的創造。也就是說，主動者是心靈，被動者是直覺以下的物質。
- 3.直覺或表現就是藝術的活動。而藝術創造就是化感觸為意象，使感觸表現於意象，使內容得到可觀照的形式，這種藝術創造活動就是直覺。

4.所謂美就是表現，或者是成功的表現。也就是說，美是直覺活動的價值，而不是傳達出來的那物質的藝術品的價值。

5.藝術作為直覺，是先於概念活動與實用活動的，也就是說，藝術作為直覺，是最基層的知解活動，為一切知識的基礎，所以人既有知識，就不能無直覺或藝術活動，人人都必有幾分是藝術家。

朱光潛說：「各種藝術就其為藝術而言，有一個共同的要素，這就是情趣飽和的意象；有一種共同的心理活動，這就是見到（用克羅齊的術語來說是『直覺到』）一個意象恰好能表現一種情趣。這種藝術的單整性（unity）以及實質形式的不可分離，克羅齊看得最清楚，說得最斬截有力量。就大體說，這部分的價值是不可磨滅的。」所以他的體系處處顯出“表現”的和諧性、完善性。應該說，他從直覺說的突破中，得到許多感悟。³⁹筆者相信克羅齊的「藝術即抒情的直覺」之觀念影響了朱光潛。其中，包括直覺說對審美意象的兩種情況：情感與形象統一，形式完整獨立等。而且直接把克羅齊的“美即直覺、即表現”說當作自己討論審美及藝術問題的前提。⁴⁰所謂藝術活動就是直覺或表現。直覺是主動的創造，藝術創造就是化感觸為意象，使感觸表現於意象，使內容得到可觀照的形式。這感觸成了對象，印象成了意象，物質得到了形式，就是直覺，也就是表現。而直覺是以心靈活動而言，表現是以感觸成為對象而言，這應該是直覺與表現比較不一樣之處。因此，也可以說因為藝術表現是一種感觸、情感，所以藝術是抒情的表現。

朱光潛美學思想的核心觀點，就是美存在於心物的關係上。可以說美是物的形象，也可以說美是意象。朱先生一直認為文藝創作應以形象思維為主，以抽象思維為輔。⁴¹形象思維與抽象思維是兩種不同的思維形式，但其功用是相同的，也就是通過動腦來掌握和解決面臨的現實生活中的問題，所以，既是一種實踐活動，又是一種認識活動，而其不同的是它們所運用的形式。筆者相信思維分為兩

³⁹ 勞承萬，朱光潛美學論綱（安徽合肥：安徽教育，1998），242。

⁴⁰ 閻國忠，朱光潛美學思想及其理論體系（安徽合肥：安徽教育，1994），64。

⁴¹ 閻國忠，朱光潛美學思想研究（板橋市：駱駝出版社，1987），193。

個階段：第一階段是掌握具體事物的形象，如色、聲、嗅、味、觸等類別之感官所接觸到的形式和運動。也就是原始的感性認識，通常稱之為感覺、映象、觀念或表象。第二階段形象思維把從感性認識得來的各種映象加以整理安排，來達到一定的目的，抽象思維則是把許多感性形象加以分析和綜合，求出每類事物的概念、原理或規律。形象思維由原始的感性認識飛躍到生動具體的典型形象；抽象思維則是由原始的感性認識飛躍到抽象的概念或結論。

朱光潛認為美學是研究美感經驗，在他看來，美感經驗就是直覺的經驗。

美感起於形象的直覺。它有兩個要素：

一、目前意象和實際人生之中有一種適當的距離。我們祇觀賞這種孤立、絕緣的意象，一不問它和其它事物的關係如何，二不問它對於人的效用如何。思考和慾念都暫時失其作用。

二、在觀賞這種意象時，我們聚精會神以至於物我兩忘的境界，所以於無意之中以我的情趣移注於物，以物的姿態移注於我。這是一種極自由的（因為是不受實用目的牽絆）活動，說它是欣賞也可，說它是創造也可，美就是這種活動的產品，不是天生現成的。⁴²

美感是什麼？美感經驗就是形象的直覺，美就是事物呈現形象於直覺時的特質。美感經驗的特點在於無所為而為的觀賞形象。在聚精會神之中我們既已忘去自我，自然不能覺察到我不喜歡所觀賞的形象。筆者相信當我們欣賞藝術作品的時候，或者與創作者的作品互動的當下，我們是專心的觀賞和用心的參與，無暇顧及其他，但是後來回想起來，可能會覺得這個經驗是很愉快的。

誰都知道，一切事物都有幾種看法。你說一件事物是美的或是醜的，這也祇是一種看法。換另外一種看法，你說它是真的或是假的；再換另一種看法，你說它是善的或是惡。同樣是一件事物，看法有很多種，所看出來的現象也就有很多種。⁴³

⁴² 朱光潛，*談美*（台北縣永和市：康橋，1986），33-34。

⁴³ 同上，5。

對於一件事物的看法有三種態度：實用的態度、科學的態度、美感的態度。美也是如此。有審美的眼睛才能見到美。實用的態度，做人的第一件大事就是要維持生活，既然要生活，就要講究如何利用環境，而環境包含我自己以外的一切人事物在內。實用的態度起於實用的知覺，實用的知覺起於經驗。科學的態度，是客觀的、理論的。最重要的心理活動是抽象的思考。美感的態度，就是注意力的集中，意象的孤立、絕緣，事物呈現形象於直覺時的特質。

實用的態度以善為最高目的，科學的態度以真為最高目的，美感的態度以美為最高目的。在實用的態度中，我們的注意力偏在事物對於人的利害，心理活動偏重意志；在科學的態度中，我們的注意力偏在事物間的互相關係，心理活動偏重抽象的思考；在美感的態度中，我們的注意力專在事物本身的形象，心理活動偏重直覺。真、善、美都是人所定的價值，不是事物所本有的特質。離開人的觀點而言，事物都混然無別，善惡、真偽、美醜就漫無意義。真、善、美都含有若干主觀的成分。⁴⁴

人的實用活動是有所為而為，是環境需要他活動而他才去完成活動的；人的美感活動是無所為而為，是環境不需要他活動而他自己願意去完成活動的。在有所為而為的活動中，人是因為環境需要，是比較被動的；在無所為而為的活動中，人是自己心靈的主宰，是比較主動的。將純藝術與實用藝術互相結合。⁴⁵筆者認為一件作品的完成可以是實用的活動，可以是美感的活動，也可以是實用的活動和美感的活動兩者兼具的活動。

移情作用不一定就是美感經驗，而美感經驗卻常含有移情作用。美感經驗中的移情作用不單是由我及物的，同時也是由物及我的；它不僅把我的性格和情感移注於物，同時也把物的姿態吸收於我。所謂美感經驗，其實不過是在聚精會神之中我的情趣和物的情趣往復迴流而已。⁴⁶

⁴⁴ 朱光潛，*談美*（台北縣永和市：康橋，1986），10。

⁴⁵ 何政廣主編，*康丁斯基 Wassily Kandinsky*（台北市：藝術家，1996），160。

⁴⁶ 朱光潛，*談美*（台北縣永和市：康橋，1986），26。

筆者相信移情作用是把自己的情感移到外物的身上去，彷彿覺得外物也和妳有同樣的情感，這是一個極為普遍的經驗。在美感經驗之中，注意力是集中在一個意象，所以很容易有模仿的作用。而移情作用往往會有無意的模仿。以藝術美來說，美的意義，就是物件形象於直覺，形式和內容可以和人的情感交流產生作用，這種美是創造出來的，是抒情的表現。

三、音樂美學相關論點

其實有大多數的人，也許是沒有能力面對什麼是美的這個問題。但是筆者直覺相信美，尤其是音樂的美，是比較難以瞭解，也是比較難以描述的。需要敏感的心靈和卓越的心智，來呈現音樂之美。

筆者依據音樂美學，對於影響本創作研究的音樂美學相關論點，包括音樂結構、音樂形式、音樂想像、音樂與心靈、音樂美學思考等部分，分別簡述如下：

(一) 音樂結構

關於音樂的結構

音樂結構中的邏輯手段-表現

象徵-運動狀態

表現：暗示-環境氣氛

表情-情緒狀態

音樂結構中的物質形態-音響

基本要素 -音色、力度、速度、節奏、音高、音程

音響：形式美的法則-和諧、比例、對稱、調和對比、多樣統一

表現手段 -傳統作曲技法、現代作曲技法

音樂結構中的精神內涵-意義

基本的意義-情緒類型（喜、怒、哀、樂等）

意義：審美的意義-風格特徵的體現（時代、民族、個人）

內在的意義-情感內容（總體上的精神特徵）⁴⁷

音樂的音響或聲音可以是樂音、也可以是樂音之外的噪音，但它必須是表現性的音響或聲音。筆者相信藝術表現就是某種內在感情可以具體的顯現出來。也就是說藝術的表現在於情感的具體化。而表現感情是藝術表現的基本內容，也可以把表現看作是感情的外部呈現。當情感轉化為意象時，才算得上藝術的表現。心理學上把感情分成情緒和情感兩個方面，音樂中的感情方式並不只限於情緒方面，也包含著內在的情感內容。情感內容還必須包含著一種美感因素。而風格則是構成美感因素的基礎。審美意義是時代、民族和個人風格的集中體現，是音樂意義中情緒類型和情感內容之間一個相當重要的聯結。也就是說，如果沒有經過審美意義的這個聯結活動，那麼表層的情緒類型可能會比較難被內化到更深層的情感內容。

（二）音樂形式

音樂形式的存在方式

時間的表象

虛幻的空間

想像中的運動⁴⁸

音樂節奏就是一種時間的觀念，時間是音樂形式存在的關鍵因素。音樂形式的基本要素如：節奏、音色、力度、速度、音高、音程等都需要在時間過程中才能體現出來。筆者相信音樂的時間與現實的時間是有所不同的，因為它有自己的結構和邏輯模式。音樂的時間結構是一個虛幻的時間序列。音樂有起有落，有開

⁴⁷ 王次炤，*音樂美學新論*（台北市：萬象，1997），11-28。

⁴⁸ 同上，104-112。

始有結束，然而大多數的人並不習慣於在音樂開始和結束之間尋找或發現其長度或間隔，似乎比較習慣於運用自己對於音樂形式中所形成的體驗能力，去感覺音樂中的音響在延續和進行。而音樂形式中所包含的形式美的法則也是需要依靠時間展示出來。當人們在聆聽音樂的時候，由於感受到這些節奏變化的運動，進而感覺到音樂在進行、在延續。其實際情況是，音樂的形式用它內部的狀況和時值的變化創造了一種觀念性的時間。

人們往往根據時空關係將藝術分為三種類型：一種是時間藝術，包括詩歌、文學和音樂，一種是空間藝術，包括繪畫、雕塑和建築；另一種是時間和空間相結合的藝術，主要有戲劇和舞蹈。⁴⁹以藝術形式存在的部分來說，音樂的形式與時間有關，也與空間有關。無論是視覺空間還是聽覺空間都是由於人們的空間知覺造成的。所謂空間知覺，指的是動物和人意識到自身與周圍事物的相對位置的過程。音樂的造形有它特定的意義和方式，是一種無形的聲音的造形，是依靠聽知覺來判斷的，主要是通過聲音的高低起伏和音色的節奏變化呈現出來。音樂的運動，是一種心理運動，即想像中的運動。這種運動方式的想像依據是音調變化的頻率，也就是音結構的內部變化規律。筆者相信音樂的運動也和實際的物理性運動有所不同，是一種由音調的變換在人們的內心中造成的運動表象，也就是由於人們的聽覺想像而賦予人們一種運動的感覺。

（三）音樂想像

音樂想像的源泉

外在體驗

內在體驗

藝術體驗⁵⁰

筆者認為音樂想像的源泉之一，應該是生活的體驗。而外在體驗、內在體驗、藝術體驗是音樂想像的主要源泉。外在體驗豐富多樣化，包括：藝術家的生活經

⁴⁹ 王次炤，*音樂美學新論*（台北市：萬象，1997），109。

⁵⁰ 同上，170-174。

歷、學習經歷、文化活動、旅行、閱讀以及社會歷練等。也就是說，各種藝術創作的動機，大部分來自於生活體驗，生活是藝術想像的源泉。對藝術家來說，因為藝術創造大多伴隨著想像活動，也可以說，沒有生活就沒有想像，沒有想像就沒有藝術。內在體驗，包括在無意識或潛意識中儲存的各種本能、衝動、情感和記憶等。這種體驗來自於藝術家的心靈深處，以外在體驗為基礎，也可以說，當藝術家生物性本能或無意識的要求與社會實踐和有意識的目的相結合時，才可能真正成為創作想像的源泉。而內在體驗不但源於外在體驗，而且需要與外在體驗相結合時才能發揮作用。在想像中創造聽覺表象，創造聽覺表象是音樂想像的主要任務。所以，音樂想像還源於作曲家對現實音響現象的體驗。所謂現實音響，一方面指現實世界中的自然音響和人為的音響，另一方面，即更重要的方面是指音樂的音響，這種滲透著技巧和風格的音響對作曲家的想像有著重要的影響。⁵¹筆者相信對這種音響的體驗，不只是一般的外在體驗或內在體驗，而是一種特殊的藝術體驗，包括對音樂的感性接觸，也包括對音響的理性，也就是音樂風格與節奏技巧的表現。藝術體驗對於音樂想像的作用，往往決定在創作想像中的創造性程度。

體會《禮記》〈樂記〉篇所言之「大樂必易」的中國古典音樂美學的理想境界。⁵²筆者相信所謂藝術的單純簡樸之美，是指藉由藝術的創作與欣賞，返回純樸的心靈。也就是說，內在心靈單純樸素，才能經常從存有的簡單樸素中，照見眾生萬物的豐富與美好。

（四）音樂與心靈

有的學者認為，音樂的力量，特別是結合其他激情的場合時，可以大得驚人。⁵³音樂可以在某一種情況之下，在同一個時間協調一群人的情緒反應，然後強化或凸顯這個情況所引發的情緒。音樂使不同的人可能同時產生類似的身體反應。也就是說，音樂可以聚集群體並創造共同感。筆者相信音樂可以使愛好音樂並且

⁵¹ 王次炤，*音樂美學新論*（台北市：萬象，1997），174。

⁵² 劉千美，*藝術與美感*（台北市：臺灣書店，2000），75。

⁵³ Anthony Storr 著，*音樂與心靈 Music and the Mind*，張嚶嚶譯（台北市：知英文化，1998），68。

相當專心聆聽的人引起更強的激發，而所謂的激發是警醒、覺悟、興致，和興奮的程度都提高的一種心靈狀態。

音樂對人類而言，是重要且具吸引力的。音樂能夠激發性情，也能提供一種架構，可以使聽者滿腔熱情在其中自得其樂。音樂不是讓人逃避現實，乃是通過在音樂裡暫時隱退，促使人們的心靈重整，乃是以退為進，使人重新得力。有的學者認為，聽覺與情緒激發的關係比視覺與情緒激發的關係來得密切。⁵⁴筆者相信每個人對聽覺的輸入會有一些不同的反應。有些人無法在背景音樂中與人交談，有些人則可以，有些人顯然對這些音樂絲毫沒有感覺，或者有所感覺但能將之排除在他們的知覺場之外。也就是說，聽覺的辨識力取決於一個人能否濾除不相關的聲音並聽出有意義的聲音。

（五）音樂美學思考

美學觀有其形成的文化背景，那麼如果要去瞭解一套美學觀，是否要以某種特有的方式與過程來經驗它？民族音樂學講求音樂上演奏與再現的能力，即是企圖希望藉由一種親身操作的體驗方法，來掌握音樂中可能存在的某些甚至非音樂上的不易被發覺的重要概念與質素。⁵⁵筆者相信在實驗美學中，研究程序和研究方法的問題，確實是有其重要性的。其實，在音樂上或視覺藝術上，美的體驗是如此的複雜和微妙，有時候甚至在方法上的微小差異也會產生不同的結果，這就是創作者或研究者之所以必須查覺與思考各種不同可能出現的創作研究報告的原因。

呂炳川常說：「各種音樂我都喜歡，但不見得會常常去聽；有些音樂我可以經常聆聽，但是有些音樂就不行。」⁵⁶筆者相信「口味」和「品味」之間是有所不同的，就如同老師(明立國教授)常說的，好比一個人喜歡吃辣的、喝酸的，這是他所習慣的「口味」；但如果他是一位「美食專家」，除了酸、辣之外，他還能

⁵⁴ Anthony Storr 著，*音樂與心靈 Music and the Mind*，張嚶嚶譯（台北市：知英文化，1998），40。

⁵⁵ 明立國，*民族音樂學的美學思考-一種研究方法上的經驗、反省與建議*（香港大學亞洲研究中心，中國音樂美學研討會論文集，1995），88。

⁵⁶ 明立國，*呂炳川-和弦外的獨白*（宜蘭縣：傳藝中心，2002），108。

夠品嚐各種菜餚的特色風格，這則代表了牠的「品味」。也就是說，要欣賞或接受風格上差異很大的音樂，可能不是一件容易的事，不過，是可以試著接觸與聆聽。而在音樂美學的觀點來說，各種形式的音樂都有其獨特的價值和意義，因此，美學是相對的而不是絕對的，藉著各種音樂形式來開拓欣賞者音樂的「品味」，讓觀者能夠以一個更為寬廣的角度來接觸與聆聽音樂！

第二節 藝術理論的影響

一、現代藝術理論相關論點

筆者從現代藝術理論之中，歸納分析與本創作研究相關之藝術理論的觀點，分別說明如下：

(一) 象徵主義理論

象徵派的觀點，是要我們把藝術品當做一種和所身受的感覺相當的東西；因此，對藝術家而言，自然可以說是一種他本身的主觀狀態。而我們稱之為主觀的變形也就相當於風格。⁵⁷若是以對等或象徵理論這個觀念，任何景象所引起的情緒或精神狀態，都會在藝術家的想像中帶來象徵或造形上的對等。藉助於這些就足以喚起當時的情緒和精神狀態，而不需再複製原來的景象。因此，每一種感覺的狀態，一定是可以找到一個相對的物體來表現。那麼，藝術在這裡不再只是記錄下來的視覺感受而已，而是精神上的創造，並且可以把感覺盡情的發揮出來。筆者相信藝術就成為自然的主觀變形而不是臨摹，也就是藝術家的創作風格形式表現。

象徵主義用形式和顏色以激發感覺的手法，建立了抽象潮流的基礎，此乃二

⁵⁷ Herschel B·Chipp 著，*現代藝術理論 Theories of Modern Art*，余珊珊譯（台北市：遠流，1995），144。

十世紀藝術的核心。⁵⁸也就是說，象徵主義就是抽象的觀念挑選出類似表象的藝術，比較傾向於心靈性、想像力和夢幻式的感覺。筆者相信象徵主義是主觀性的，是多義性的，而且是強有力的象徵來表達並暗示各種的想法。象徵主義者認為藝術應該用間接的方式來表現，因此會用隱喻化和暗示性的方法來賦予一些畫面或物體象徵意義。

高更被視為象徵主義在美術上的先導者，他認為藝術應以形式表現觀念，主張藝術品必須是觀念的、象徵的、綜合的、主觀的以及裝飾性的，並藉由這種普遍認同的模式與符號來表達形式，由此來傳達主觀而複雜的認知理念。筆者相信藝術創作可以是傳達主觀意念、情感以及夢境般的想像力。也就是說，可以用極其隱喻和暗示的手法來表現藝術，以求賦予作品造形風格、音樂節奏以及燈光變化的象徵意涵。

（二）表現主義理論

表現主義的藝術，就是一種能將某些內在的壓力和需求，予以向外宣洩的藝術。這些壓力是由情緒、感覺或感官刺激所產生的，而藝術作品就像是一個出氣口，或是一個安全閥，透過它，能夠使那些不能容忍的心理壓力恢復平衡。⁵⁹表現主義的藝術，是藝術家的主觀感覺，是藝術家透過作品來表現內心的情感，也就是說表現主義是指任何表現內心感情的藝術。筆者相信所有的藝術品都可以表現藝術家的感情，而且有些作品尤其強調和表達藝術家的內心感情。

表現主義大師保羅·克利曾經明白指示自己：從音樂裡，透過多聲藝術作品的特殊性，去得到一些認知，深入到宇宙裡，成為一個蛻化過的藝術觀察者，然後在圖畫裡等待這些東西。視「掌握生活的藝術」為「所有其它一切表現的基本條件，不管是繪畫、雕塑、悲劇或音樂。不只掌握實際的生活，而且能理解的，內在的去塑造，並找出一個可能的發展點。」⁶⁰其實，克利的確非常認真，並且

⁵⁸ Herschel B·Chipp 著，*現代藝術理論 Theories of Modern Art*，余珊珊譯（台北市：遠流，1995），183。

⁵⁹ Herbert Read 著，*藝術的意義 The Meaning of Art*，梁錦鏗譯（台北市：遠流，2006），255。

⁶⁰ Geelhaar, Christian 著，*保羅·克利*，吳瑪俐譯（台北市：藝術家，1995），5-6。

有系統性的為自己找到造形的方式。音樂裡的經驗，也給予他一個很有決定性的認知。雖然當時他還沒無法詳盡的分析音樂和造形藝術間被公認的相似性。但是他認為這兩種藝術都是時間性的，應該很容易可以證明。筆者相信空間時間的運動原則，克利首先從音樂裡知道，然後引伸到藝術裡，以及他的藝術美學和藝術理論。

表現主義把藝術從客觀的外在世界描繪，帶到主觀的內在強烈情緒表達上。在藝術表現上，重視精神上的內容，大膽的造形風格，反對自然的摹仿，主張藝術要表現畫家的主觀精神，採取誇張、變形等藝術手法。⁶¹也就是透過點、線、面、色彩、形體、構圖來傳達各種情緒，激發想像，啟迪人們的思維。描繪的畫面都是非具象的，運用抽象的表現方法，追求內在和心理的表現，以最簡單的手法，表現最深刻的思想。不以外在的現象呈現自然，而以內在的印象為先決，這種手法近來被稱為表現主義。⁶²筆者相信表現主義表達藝術的情感方式，具有自我表徵的特性，也有表達對未來憧憬的作品。

（三）立體主義理論

立體主義的藝術家追求碎裂、解析、重新組合的形式，形成分離的畫面，以許多組合的碎片型態為藝術家們所要展現的目標。立體主義的目標是創造更真實的藝術，純理則的表現實體，忽略眼睛所見的形象。它掀起了對真實的新主張和新觀念，使寫實主義面臨了重新定義的震撼。⁶³藝術家以許多的角度來描寫對象物，將其置於同一個畫面之中，以此來表達對象物最為完整的形象。

四種立體主義分支

科學立體主義

物理立體主義

⁶¹ Moeller, Magdalena 著，*德國表現主義藝術 German Expressionist Art*，魏伶容等譯（台北市：藝術家，2004），18。

⁶² Wolf-Dieter Dube 著，*表現主義 The Expressionists*，吳介禎、吳介祥譯（台北市：遠流，1999），17。

⁶³ <http://www.aerc.nhcue.edu.tw/2-0-1/C/C7-index.htm> 2012.07.25。
（新竹教育大學數位藝術教育學習網西洋藝術流派）

玄祕立體主義

本能立體主義⁶⁴

科學立體主義是一種以洞察的真實，而非視覺的真實所產生的元素來畫新結構的藝術。所有的人都有這種內在的真實。物理立體主義是一種大部分以視覺的真實而產生的元素來畫新結構的藝術。玄祕立體主義是完全以藝術家自創並賦予了十足真實，而不是視覺範圍內的元素來畫新結構的藝術。玄祕藝術家的作品必須自然而然地給予一種純美學的樂趣，一種不證自明的結構和崇高的意義，也就是主題。此乃純藝術。本能立體主義是一種以藝術家由本能和直覺所提示，而非視覺真實的元素畫出新結構的藝術。

立體派之不同於古老藝術學派，因為它不是模仿的藝術，它是傾向創作的一種觀念藝術。⁶⁵也就是說，立體派是二十世紀藝術的抽象和非具象繪畫形式潮流的直接來源。筆者相信立體派藝術是觀念性的，代表了對二十世紀藝術觀念發展具關鍵性的影響，也就是有意躍升到創造層次的觀念藝術。

（四）未來主義理論

未來主義「動力」即表現手法的原則⁶⁶，也就是說，藝術家強調創作的過程以及對直覺和其將各方面的感官和記憶經驗以一種連貫的「並時性」綜合起來的力量，這樣的表現形式對其他運動都有著深遠的影響。

未來派的藝術家們選擇以運動為對象的題材，描寫創作其運動的狀態。分割描法在運動與相互浸透的空間表現中，所產生的初期未來派的繪畫風格，就是這種典型的表現。⁶⁷筆者相信在當時逐漸對動態的事物產生關心的現象，是有其根據的。未來派肯定機械的現實中，藝術家們應用技術所產生的新素材，製作出從前未曾出現過的藝術形態。也可以說是將機械做為現實產業社會的隱喻，並且是

⁶⁴ Herschel B. Chipp 著，*現代藝術理論 Theories of Modern Art*，余珊珊譯（台北市：遠流，1995），322-323。

⁶⁵ Edward F. Fry 編，*立體派*，陳品秀譯（台北市：遠流，1991），146。

⁶⁶ Herschel B. Chipp 著，*現代藝術理論 Theories of Modern Art*，余珊珊譯（台北市：遠流，1995），410。

⁶⁷ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），20-21。

讓藝術的表現形態產生變化的力量。

未來派是在二十世紀中第一個全面性接受機械的藝術團體⁶⁸，也就是說，未來派極力讚賞金屬的亮度與鮮明的色彩，以及由機械的噪音、速度和力量所帶來的恍惚感，並且明白表示接受機械化的現代，以開創朝向未來邁進之路。筆者相信活力與運動是未來派藝術創作者非常關心的事，而且也是藝術家做為造形創作主題的來源。

1913年，義大利未來派藝術家路易吉·盧梭羅（Luigi Russolo）發表「噪音藝術」（The Art of Noises）宣言，更以名噪一時的裝置作品（噪音機械）來宣揚他所謂的「噪音藝術」。⁶⁹這樣的裝置是由大小不同的木箱組合而成，內藏精密設計的機械裝置，藉由轉動木箱外面的把手來帶動箱內的裝置，以發出各種不同的聲響。而自從盧梭羅以他的裝置作品噪音機械來宣揚他所謂的噪音藝術後，聲音就變成了當代藝術創作素材之一。筆者相信聲音或音樂可以讓創作者的藝術創作有更多的想像空間及表現形式。

（五）構成主義理論

構成主義的雕刻並不是單純的三度空間。在這裡加入了時間的要素，已經是四度空間的作品。⁷⁰也就是說，利用時間的要素，藝術家們所要表現的運動、韻律感，透過實際的運動，藉由作品中線與形的變化來體驗，由錯覺所引起的運動，也包含在內。筆者相信藝術作品的韻律感、空間感以及構圖給予人們的印象，是同樣重要的。而在作品中所表現的形態，正是這個理念的所在。因為時間要素加入的這個理念，改變了人們對靜態作品的看法，而使有關於運動造形方面的作品受到重視。

構成主義的藝術家們對技術充滿著幻想實現的可能。最能夠代表構成主義特徵的是烏拉迪米爾·塔特林的《第三國際紀念塔》。這個紀念塔包含了由三個大

⁶⁸ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），21。

⁶⁹ 胡朝聖、袁廣鳴，*魔幻城市-科技公共藝術*（台北市：文建會，2005），11。

⁷⁰ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），24。

玻璃所建造的建築物，而形成螺旋形狀的構造體，則是利用足以代表二十世紀的素材--鐵及玻璃所製作的。建築物下方的立方體是一年旋轉一次，中心部分是一個月旋轉一次，而最上方則是一天旋轉一次。也就是說，動的建築概念早在那個時候已經被構想出來了。

在構成主義中對運動形態影響深厚的藝術家是莫何里·那基，在他那著名的作品《光·空間調節器》，利用運動與光的反射效果，可說是對機器的一種情熱結晶化的作品。他曾說過：應該要以宇宙生命的動的原理，來取代古典藝術中的靜的原理。實際的作法，就是要以展開動的構成來取代靜的素材構成。筆者相信因為莫何里·那基將這個理念在包浩斯學院的預備教育中傳達，確實為運動造形在往後的設計教育裡奠定基礎。

二、對藝術思考的五大體系

有關對藝術的思考，可分為五個主要的體系

藝術現象學

藝術心理學

藝術社會學

形式主義

結構分析⁷¹

筆者依據藝術理論的閱讀方向，歸納分析與本創作研究之相關藝術解讀的觀點，簡述如下：

(一) 藝術現象學

這是一種最直接的閱讀方法，是指作品或是主體與其意識對象的直接關係，也就是主體與對象在他意識中的交會。藝術家最重大的改變是：他們不再致力於

⁷¹ Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術原理*，陳英德、張彌彌譯（台北市：藝術家，2007），10-17。

「發現」及「表達」由上帝所創造的真理。⁷²從此以後，藝術家運用想像力和美學觀點的能力來創造全新的作品。

康德與黑格爾被認為是藝術現象學的奠基者。康德認為藝術是在潛意識裡創造一件對全人類具有意義的新穎作品。而現代最早的藝術現象學理論則是由黑格爾完成的。黑格爾從最感性的到最抽象的過程來探討藝術典型的演進，根據他的說法，在五種感官中，只有聽覺和視覺兩項被稱為理論感官，藝術可以說是人類用來培養感性的，作為感性物，在其理念的層次上，會有感性物的精神化過程或者理念的物質化過程。

（二）藝術心理學

藝術家經由不同的感受，創作出不同強度、質量、獨創性的作品，並藉此獲得他人的注意，用自己內在的生命迴響去豐富他人。⁷³然而作品的產生，有時是因為藝術家有一種莫名的需要，所以也難免會想要強行表現屬於他私人的內心觀點。筆者相信藝術作品應該與藝術家的心理有關，也與觀者的心理有關，那麼了解觀者如何去看、如何去感受，以及知道藝術家如何創作和為什麼創造藝術作品是同樣重要的。

這不是要去「分解」藝術家心理的機械構造，而是要在一個總體的空間中去掌握它，同時也從形式、心理分析和社會學各方面去了解。⁷⁴筆者相信經由藝術，可以把自己所經驗過的、所生活過的事物加以物質化而變成一件作品，也就是說藝術可以表達生活中所體驗過的感覺。

筆者認為藝術可以從三個不同的觀點來探討：一是心理學的觀點，因為畫作即是圖像；二是形式和造形的觀點，因為這是一件作品；三是美學的觀點，因為繪畫是在尋求美感。也就是說，可以將對藝術的注意力集中在形式和造形的表達上，也可以著重於藝術家創造作品的心理研究與探討，還可以從美學理論的觀點討論與分析。

⁷² Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術解讀*，王玉齡、黃海鳴譯（台北市：遠流，1996），12。

⁷³ 同上，32。

⁷⁴ 同上，35。

（三）藝術社會學

藝術社會學家的研究，使得我們必須去修正一個藝術形式起源於另一個藝術形式的說法。⁷⁵佳黎恩·法蘭卡斯特（Galienne Francastel）是新藝術社會學之父，從他的理論中，可以學到創作的意義不只是在於創作，而是在於這個作品所要表達的、所要達到的，以及觀者的知覺所要延伸的意義。

法蘭卡斯特說：作品中所有不屬於典型的東西，才是它最生動的部分；使作品具有特殊性和不同點的唯一方法，就是去深入探勘藝術表現的最大領域，這個領域是一整個社會機體的一部分，而不是發展在平行、獨立且隔絕的平面上。在藝術當中有兩種現象：是技巧和想像力的限制，也就是說藝術作品一直就是想像力和工匠巧手的結晶。他認為藝術和技巧兩者是不可分的，因為只要是動手去作的東西，就會以某種方式呈現出藝術。所有的藝術都與某一個社會有關聯，必須分析這個特定的社會生活形式，才能了解它如何成為這些作品產生的要件。

藝術家是不能脫離社會的，因為藝術是社會機體的功能之一。⁷⁶筆者相信藝術可以反映一個時代的生活，藝術家是這個時代敏銳的記錄者，因為他們能夠把語言轉換成圖像作品，運用他們個人的筆觸，將圖像作品反映在可被接收的形式中。也就是說藝術家建立一種圖像和社會體之間的交流。

（四）形式主義

大部分有關藝術的論述中所提到的問題都是關於作品的描繪，而現在也應該要在這些被創造出來的圖像中，去發現特定結構的形成。⁷⁷藝術的形式主義解讀創始人是漢里須·沃夫林（Heinrich Wölfflin），他的研究包含藝術的內容、主題和圖形，並且擴大到藝術創作的手段方法、形式以及視覺的可能性之範圍。對他而言，藝術史就是藝術形式的歷史，也就是說並不是要把某一種美給呈現出來，而是這一種美如何找到它的表現形式。

經由形式主義藝術家與藝術的符號學者，可以知道如果一個圖像畫面是可以

⁷⁵ Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術解讀*，王玉齡、黃海鳴譯（台北市：遠流，1996），61。

⁷⁶ 同上，57。

⁷⁷ 同上，129。

閱讀的，那麼是因為它構成了一個由許多符號所組成的整體；如果這個整體是有意義，那是因為它形成了一個結構化的整體，因為它與經驗過的或者認識的東西有關。筆者相信形式主義對解讀藝術的主張：風格是一個時期和一種民族精神狀態的表達，這種表達並不自由，它被局限在一個符碼中，而這個符碼本身的歷史則是完全獨立自主的。

畢卡索的形式主義藝術觀念，他認為藝術創作首先來自藝術家內在的需求，藝術形式取決於藝術家的個人興趣和愛好，而不取決於任何既定的規範。⁷⁸他曾說「吾繪所知，非繪所見」，他創造出新的變形美感，一種創新的藝術觀。他曾嘗試把真正的實物貼在畫布上，不使用任何的畫筆或顏料，也曾經嘗試製作金屬雕塑。他還說過「我從不尋找，我只是發現」，而他總是可以在偶然拾得之間，創造出新奇的組合，化成名副其實的藝術品。在二十世紀的藝術史中，應該可以說他對當代藝術有相當程度的影響力。

（五）結構分析

藝術作品結構分析的創始人是厄文·潘諾夫斯基（Erwin Panofsky）。他在研究中找到探討藝術作品的方法，就是將一個由許多因素構成的互動關係遊戲所形成的藝術世界作為優先考量。根據潘諾夫斯基的看法，事實上，藝術史中並沒有任何「自然法規」。視覺的人類學或是心理學的研究只能經由文化模式、「靈魂轉化」，而不能經由我們所不知道的「自然狀態」。⁷⁹他強調藝術史是在表現知識的能力，也就是客觀地閱讀作品而非判斷的能力。

潘諾夫斯基的分析方法有三個步驟：第一個步驟與原始或自然意義有關，確認物體的形式，或是確定構成一個事件中物體之間的關係，使我們能夠找出作品主題的特質。第二個步驟是次要的或慣例的涵義，用來確認故事或寓意所體現的主題或觀念。可以經由文獻和其他相似的畫像去理解這件作品，使我們便能從中得到新的了解。第三個步驟關於畫像的內容研究。這樣可以辨認出藝術家所附屬

⁷⁸ 佟景韓、易英主編，*造型藝術美學卷*（台北市：洪葉文化，1994）1。

⁷⁹ Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術解讀*，王玉齡、黃海鳴譯（台北市：遠流，1996），73。

的典型基本心理狀態，因為在他生活的時代和空間裡，可能會與某一社會團體分享其心理狀態，而這個基本心理狀態可能會在他的構圖中被閱讀到。

創作者也許不知道他為什麼會成為一位創作者，因此，他可能會用他的藝術作品來告訴自己，什麼是構成他的心理裝備的原創性，並且去掌握這個原創性。無法走出自己的「行為外衣」，必須要靠別人來清楚地詮釋這個心理裝備，因為他們能夠經由一個新的「外衣」來觀察；也就是在此時，這個詮釋對理解過去的藝術才有用，而不再只是在新的結構外衣中僵化的處方。⁸⁰也就是說，觀者在面對藝術家的作品時，如果沒有主題的存在，可能就看不到藝術品的存在意義，所以，觀者可能就會自己發明一個主題出來。

三、藝術流派相關論點

筆者從藝術流派之中，歸納分析與本創作研究相關之藝術流派的相關論點，分別簡述如下：

（一）新藝術

新藝術（Art nouveau）又稱為裝飾派藝術，具有現代風格，所以也稱為年輕風格派。其藝術風格著重感官趣味，崇尚唯美，從傳統吸取靈感，大部分應用於居家生活的設計上。新藝術運動促進未來符合機能、構造、形態等現代工業文明特質之發展。

二〇年代的現代燈具藝術家中，波熱（Jean Perzel）可稱得上是最典型的代表人物。⁸¹他發展出一種特製的毛玻璃，就是在燈罩內側噴沙打磨玻璃面，並在外側表面著色，來達到裝飾的效果。以這種方法不但能均勻過濾光線，還可製造出柔和朦朧的效果。而當時的燈具藝術家，設計出許多典型裝飾派藝術風格的燈具。有的作品式樣簡單大方；有的玻璃燈罩的外形則取自磨菇、苦力帽及長條狀

⁸⁰ Jean-Luc Chalumeau 著，*藝術解讀*，王玉齡、黃海鳴譯（台北市：遠流，1996），85。

⁸¹ Alastair Duncan 著，*裝飾派藝術*，翁德明譯（台北市：遠流，1992），74。

的造形，再配上球形或圓筒狀的底座；有的偏好用花朵和水果做為設計的主題；有的使用青銅鑄造成鳥形或動物形的燈座，以便托住那一片片重疊的雪花膏石所做成的燈罩。

新藝術風格的特質是藝術與設計的結合，生活中的大部分用品都經過整體的安排與裝飾。也就是說，包含了綜合性與各設計部門的互相合作。新藝術具有社會實際功能，也可以說是裝飾性及實用性。新藝術的特徵是在藝術中獨立的裝飾特質因素。而在傳統的繪畫、建築及應用藝術中，形式的、具象的、情緒的價值都超越了裝飾因素。筆者相信新藝術的風格，是從意義的限制中釋放純粹的視覺吸引，並從所謂可能被稱做全然的肖像或考慮實用而來的自由，出現在「新藝術」藝術家對線條的使用上。而在這種風格的所有例子中，是來自強調花的動機。筆者前期的創作研究「花之頌」系列，就是以花的造形，結合音樂元素以及運用燈光效果來進行藝術創作。

在新藝術的影響下，以植物形態為素材，發展出獨特的美學造形，並在新材料與技術研究有可觀的成果。例如：艾菲爾鐵塔就是結合新素材（鋼鐵）、技術、造形所創造出來的產物，為現代建築的地點。藝術家有多種新材料可選擇，並且發展出新的工藝藝術。而一個純造形藝術風格，取材自植物蔓藤的曲線造形，使感性的藝術與知性的技術結合，造成空前的創作風潮。

新藝術運動的貢獻對後來的文化發展，有不可抹煞的影響。在繪畫上，將新藝術運動的觀念推展到極限，也就是抽象繪畫表現主義、立體派等思潮紛紛的興起。在建築上，新材質的大量嘗試，造形與觀念上的突破，以及對未來走向結構主義的影響。還有，最重要的是工藝美術的影響，打破純藝術與工藝藝術之間的界線，由所有藝術工作者投入心力共同為實用藝術的造形拓展而努力，而這種創意的精神刺激了人們對實用藝術的重視。

（二）觀念藝術

觀念藝術（Conceptual art）是一種思考的藝術。它是以藝術本質的理念為藝術創作的首要目標，並以許多不同的形式（如現成物、照片、地圖、圖片、錄影、

以及文字)作為藝術表現的形式。⁸²也就是說,觀念藝術主要是在重新檢視藝術的本質,它的藝術形式本身、藝術呈現方式,它所依存的藝術體系,以及與社會對應的關係等,並且不斷反思因襲的既定模式,而盡可能超越傳統只是以繪畫或雕塑有限的呈現方式,進而開拓了形式上更多表現方式的可能性。

觀念藝術最純粹的定義是它追根究底「藝術」這個觀念的基礎,一如它已定的意義。就像多數被普遍應用的、具有相當具體的意義之詞語,觀念藝術經常被視為一種傾向。⁸³也就是說,在某種意義上它是一種傾向,因為觀念藝術的定義非常接近藝術的意義本身。筆者相信就觀念藝術而言,觀念是最重要的。而研究觀念藝術,重要的應該是它所促成的觀念與改變。

觀念藝術家的作品,其創作方式主要的歸納起來可分為三種方法,哲學性、系列性或結構性。⁸⁴筆者根據摩根的分類,以哲學性的方法、系列性的方法、以及結構性的方法三種途徑,說明觀念藝術創作的方法及作品類型如下:

1. 哲學性的方法:觀念藝術家們在這類作品的表現,是以哲學思考的命題及其內容為主,而不是作品在色彩、造形上像什麼,或企圖表現什麼的訴求。

2. 系列性的方法:在這個意義上,觀念藝術可以說是傳統藝術的反動,以否定形式主義,甚至反對原創的獨特性,而以系統性方法來進行創作。所以有些觀念藝術作品,是以重複製作同一或類似作品為主題,或是以連續發生之先後順序的系列連貫為內容。

3. 結構性的方法:觀念藝術家特別重視脈絡(Context)的意義,覺得脈絡及其使用對於決定意義是重要的。結構性功能像一面鏡子,反映出使用它社會的價值和目標一樣,可以有事實預言的效果。藝術因不同的時代、空間、社會背景、文化意識等結構性,而決定其意義與功能。

⁸² 唐曉蘭,《觀念藝術的淵源與發展》(台北市:遠流,2000),1。

⁸³ Gregory Battcock 著,《觀念藝術 Conceptual Art》,連德誠譯(台北市:遠流,1992),84。

⁸⁴ 唐曉蘭,《觀念藝術的淵源與發展》(台北市:遠流,2000),95。

（三）物體藝術

把俯拾得來的物體-「現成物」-帶進藝術，稱為「物體藝術」。⁸⁵筆者相信物體藝術（Object art）就是只要能傳達藝術思維，任何東西都可以成為藝術媒介，成為藝術品。物體藝術反映生活的工業化社會，也打破傳統藝術裡繪畫雕塑的區分，是二十世紀創新而且重要的藝術表現方式。

卡吉實驗性的演出《改裝鋼琴》（*praparierten Klavieren*）-一種音樂行動，並且以令人驚奇的文章和朗讀，以新的觀點，用禪的思想方式提出疑問，這是卡吉給人最重要的刺激和啟發。⁸⁶筆者相信卡吉對藝術的作用、意義和內容雖然是很不一樣的想法，但將造形的實現視為是經驗的機會，而促成了藝術和生活創新的且直接的結合。羅森伯格稱杜象為美國前衛的灰色主教。而他真正的老師就是作曲家卡吉。對羅森伯格而言，物體仍然是原本的物體，它代表著當時人們的生活寫照，而這個生活經驗是他想用激情的且樂觀的方式去定義。他的每件作品，都是即興的經驗機會，例如：生活的、直接的、當代的、都市的...等，對當時社會景象的探討，都成為羅森伯格的主要題材。

羅伯特·羅森伯格（Robert Rauschenberg, 1925-）於1965年完成的《天啟》，則是由五件金屬廢料的集合物組成，它們大多來自建築工地或街道上拾獲的機械材料。⁸⁷在這五件集合物的底部都安裝滾輪可以自由推動，並且能夠隨時隨地任意變換位置，也就是說，它們之間的相互關係是可以自由的移動。而在五件集合物的內部都裝置一台收音機，可以播放不同電台的節目以及各式的音樂，音樂的聲音與講話的聲音會相互干擾，有時是大聲且清楚的樂音，有時是輕柔且模糊的噪音。這五個廢棄金屬材料組成的集合物，有通風管、車門與擠壓的打字桌；有通風管的洗水槽；有鐵網籃、樓梯與內含電池、電子零件的控制器；有連接通風管的木窗框以及五個隱藏的收音機，這些集合物是由不同廢料組成，形成了各自

⁸⁵ Willy Rotzler 著，*物體藝術 Object Art*，吳瑪俐譯（台北市：遠流，1991），5。

⁸⁶ 同上，155。

⁸⁷ 江如海，*觀想與超越-藝術中的人與物*（臺北市：東大，2006），21。

具有獨特的造形，而且能夠發出個別音效的獨立個體。觀者可以在這些物體之間任意走動，就像是走在各種體型與氣質的陌生人群之中，彷彿是在體驗忙碌街道上的城市經驗。而人與人的相遇，可能是在偶然與必然之間，彼此似乎互不相干，卻又互相依賴，這些殘破灰暗的廢料形象，就像是在暗示都市生活中為殘酷現實所扭曲的心靈。

在當代藝術的領域之中，藝術家所關心的事物與所表現的對象，已經超越了傳統的限制，而且盡可能地朝向日常生活中所能接觸到的各式各樣物體發展來進行藝術創作。筆者相信當代藝術家發現對象、面對事物和操作物體的經驗，和一般人並沒有很大的不同，只是他們各自懷抱著特定的藝術態度與理念，能夠讓平凡的物體從自然的世界之中抽離出來，轉換成為一個獨立自主的並且可以供觀者意會沈思的藝術品。

（四）抽象藝術

抽象藝術以各種程度與形式存在著。有些抽象藝術是從自然「抽離」；它的出發點是「真實」世界。⁸⁸也就是說，抽象藝術（Abstract art）是可以運用各種不同的形式表現，當藝術家選擇了一個造形，然後將它簡化與原來的造形只有風格上相似的圖像，或是將它改變與原來的造形完全不同，甚至可能是不可辨識。這樣的創作傾向，在歷史上許多文化的藝術之中仍然是顯易可見的，而這種創新而且非具象之形式，在二十世紀中，提供了一項藝術呈現方法的挑戰，它被精雕細琢著，並且發展出令人驚異的廣泛形式，更引出一種對藝術表現方式的觀念性態度。

許多抽象藝術先驅都以音樂為其典範---理論上與作品之題目上皆是。⁸⁹色彩與聲音間的相互關係之理論上的可能性，可以追溯自古代。最重要的是去發現音樂能提供給藝術什麼。克利曾表達出對宇宙的韻律之興趣，以及他探尋與呈顯表象所想要傳達之意念。他的作品表現富有韻律性，畫面佈滿各種象徵與符號，他

⁸⁸ Anna Moszynska 著，*抽象藝術 Abstract Art*，黃麗絹譯（台北市：遠流，1999），1。

⁸⁹ 同上，33。

的畫作處處充滿音樂性，而音樂的範例讓他更堅信抽象畫能夠傳達意義。筆者相信音樂有著很大的表現力、傳達力、以及影響力，而音樂提供了引導的刺激並且統合了不同的元素。

（五）機動藝術

機動藝術（Kinetic art）是採取實際的運動及光電，並以動態的效果做為目標所創作的機動藝術作品。機動藝術的造形理念，以動為創作的發想。事實上，由這些理念所生成的結果是為我們帶來了運動的新體系，而且新的造形一定會取代古老的形態意識。⁹⁰ 筆者相信在研究機動藝術的時候，也可以在基礎造形中的動態造形提供很好的視覺體驗。動態造形的作品是科技與藝術的結合。尤其是新的科學技術與藝術形態融合在作品之中，動態造形的創作範圍擴大，並且增強了作品本身的魅力。再加上利用各種技術與材料的組合，在體驗新的造形效果的機會下，培養出對美感經驗以及對動態造形的感受性，並且能夠嘗試發掘其造形創作表現形式的可能性。

機動藝術是以「運動」做為共通的主題。⁹¹根據運動的種類分為三個大方向，這也就成了運動構成的體系根據。第一種是利用風、水等自然的力，而產生的運動形態。第二種是依據觀者自身的移動，所產生的運動效果。第三種是裝置馬達或其他的人工性動力，使自體產生運動的作品。筆者相信以「動態」為主題的作品出現，加上配合科學技術的發展，動態造形的表現形態才能夠呈現出多樣的變化。也可以透過鑑賞這些作品的方式，在現代藝術的作品風格及形態來重新思考新的造形及新的形態表現。

動態造形的形態表現：形態可分為直接知覺的「理念形態」及實際存在物體的「現實形態」等二大範圍。根據這個區分，動態造形的表現形態可以說是屬於理念的形態；而一般的雕塑、繪畫則是屬於「現實形態」。⁹² 關於動態造形，對作品而言，本質不在於形，而是所謂運動中的狀態。也就是說，顯示運動狀態的

⁹⁰ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），26。

⁹¹ 同上，26。

⁹² 同上，39。

造形就叫做「動態造形」或「運動造形」。筆者相信動態造形在日常生活中被普遍使用並應用在設計與藝術的表現上。在各式造形中，建立一種配合其發展之新的形態發想體系，使動態造形能夠有一套與平面、立體等形態相同的研究架構。這是一種新的形態建立，與二度空間、三度空間有不同的空間表現，而是強調四度空間的形態發想，這就是所謂的「運動構成」。

「構成」這個設計教育中的專門學問，基本上可分成平面構成、色彩構成、立體構成、光構成及機器構成等五種領域。⁹³而筆者希望利用當代科學技術為素材，例如感應器來感應音樂、燈光等造形藝術作品，將元素與單位組合呈現出會產生動態的視覺效果，以及能夠發出聲光效應的形態表現創作。

（六）新媒體藝術

理論家里夫·門諾維奇(Lev Manovitch)的著作《新媒體的語言》中有談論到，新媒體作品必定都是透過數位規格設備(錄影帶與錄音帶、光碟、硬碟、網站)所完成的藝術作品，但也包含源自傳統媒材，為了展出的需要而轉錄到數位規格設備上的作品。⁹⁴新媒體藝術(New media art)包含錄像藝術、數位藝術。錄像藝術也就是錄影藝術，而數位藝術可分為互動裝置藝術、聲音藝術、數位音像藝術、網路藝術與多媒體等。一般來說，科技藝術也稱為媒體藝術或新媒體。也就是說，科技藝術是經過現代科技產物或科學化方式所創作出的藝術作品。包括以電腦、光學應用、電子、機械等科技產物做為藝術作品的構成元素者。而結合科技媒體相關的藝術類型，有光藝術、聲音藝術、動力機械藝術、錄影藝術、數位藝術、網路藝術、虛擬實境等。筆者相信新媒體藝術就是運用現代科技來進行創作的藝術形式。

互動裝置藝術的表現形式，是觀者透過與作品之間直接互動、親身參與，以不同的方式來引發作品的轉化，創造出新的表現形式！《Music Bottles》系統由一個特別設計的桌子，以及三個酒塞瓶的“圍堵”組成，當一個瓶子放在桌子

⁹³ 陳光大，*運動構成的體系建立與實踐*（台北市：全華，2003），31。

⁹⁴ Vito Acconci 等著，*龐畢度中心 新媒體藝術*，鄭元智譯（台北市：台北市立美術館 典藏藝術家庭共同出版，2006），16。

上舞台區，軟木塞被拿開時，瓶子就發出聲音。⁹⁵也就是說，一件能夠感知外界某種信息，並做出反應的互動裝置藝術作品，必須要透過傳感器來感知外界的某種變化，也就是訊息輸入的過程；接著，還必須能夠根據所感知的訊息做出某種反應，這部分的功能是由控制器和執行器來共同完成的，也就是訊息的處理與輸出。筆者以視覺藝術結合燈光藝術、聲音藝術、互動裝置藝術等形式表現來進行造形藝術創作。

第三節 藝術家作品風格與形式表現的影響

在藝術家作品風格與形式表現的影響方面，列舉出影響本創作研究之理念與形式的藝術家，例如：瓦西利·康丁斯基、馬賽爾·杜象、康斯坦丁·布朗庫西、亞歷山大·柯爾達、楊英風等，在這些藝術家的藝術作品之風格造形與形式表現的特色之中，筆者就其影響本創作研究的部分，分別說明如下：

一、瓦西利·康丁斯基

瓦西利·康丁斯基(Wassily Kandinsky, 1866-1944)是抽象繪畫的先驅，大部分的藝評家讚譽他，並稱他為抽象表現藝術之父。他有一個理想，希望創造出揉合音樂、科學與哲學等要素的繪畫。⁹⁶今日大部分抽象藝術的形式，從抒情的奔放色彩，進展到平靜無波的完美構築，對每一種新發現的造形，幾乎都經過他的嘗試與實驗，以其全部技巧表達其直覺與智慧，從表現主義的抽象，進入幾何學構成的抽象，最後創造出一種充滿神祕感的記號與象徵世界。

⁹⁵ 曹倩，*實驗互動裝置藝術*（北京：中國建築工業出版社，2011），8。

⁹⁶ 何政廣主編，*康丁斯基 Wassily Kandinsky*（台北市：藝術家，1996），11。

根據康丁斯基的主張，藉由抽象繪畫愈來愈接近音樂，⁹⁷《伴奏的中心》（圖 2-3-1）這幅充滿音樂性的繪畫，顯示出康丁斯基豐富思想與洗練的描寫能力。強調中央的大形態，用明朗的色面組成獨特的形象，周圍陪襯著許多小型態，中心與各部分的伴奏，全體合成渾然一體。



圖 2-3-1 伴奏的中心 1937
年 油畫 畫布
114×146cm
巴黎馬格畫廊

《和聲》（圖 2-3-2）左右立著似乎相通的兩個大形象，中央部分有圓形的群體，小矩形散列於四周，繪畫中的這些形象互相調和，讓觀者感覺發出和聲的意象。筆者相信康丁斯基這種帶有象徵性的圖像符號，給予二十世紀之後的藝術家有著相當大的影響力。



圖 2-3-2 和聲
1942 年 油畫 畫布
114×146cm
巴黎私人收藏

康丁斯基把對音樂的感受色彩化、造形化，並且發明了一種跨領域感知的經驗方式，稱之為「聯覺」。他的畫，正像一件音樂作品，首先是形式和顏色迷住了我們。⁹⁸也就是說，用心裡的眼睛「觀看」音樂、用心靈的舌頭「品嚐」色彩。康丁斯基曾經說過：「色彩就是鍵盤，眼睛就是和弦。靈魂便是擁有眾多琴弦的鋼琴。所謂藝術家就是它的演奏者，觸碰各個琴鍵，令靈魂之中產生震動」。然而，他自己確實在藝術創作之中，以色彩與幾何圖形之間相互牽動的關係，成功的創造具有節奏感、律動感、無聲的音樂之繪畫創作。創造的藝術雖然仍舊是神祕的，但是康丁斯基早已看出創造藝術是一種有意識的過程，而藝術家將心滿意的去創造忘我的、並且能在身後繼續存在的作品。⁹⁹其實，在康丁斯基後期的繪畫創作之中，融合了自己早期直覺式的畫風和後來的幾何圖形風格，而這樣的

⁹⁷ Moeller, Magdalena 著，*德國表現主義藝術 German Expressionist Art*，魏伶容等譯（台北市：藝術家，2004），216。

⁹⁸ FRANCOIS LE TARGAT 撰，*康丁斯基 KANDINSKY*，李長山譯（台北縣新店市：錦繡文化，1993），26。

⁹⁹ 何政廣主編，*康丁斯基 Wassily Kandinsky*（台北市：藝術家，1996），109-110。

繪畫創作形式表現，為他的藝術作品增添了一種新的創作理念。所以，筆者相信康丁斯基是一位能將色彩與音樂融合運用的畫家，讓人們能夠「聆聽」繪畫，「描繪」音樂。

康丁斯基透過這些造形，憑直覺所感知的心靈與精神的靈感來表現其獨特的繪畫風格。以動態的基調為主，表現運動、成長與變化，創造出一種精確細心思量的獨特風格，以一種點、線互相配合與抗衡的構成，創作出曲線、圓形及象徵性的幾何造形。¹⁰⁰康丁斯基喜歡把自己的印象和經驗記錄下來，而這些印象與經驗，就形成了他創作的概念來源。他認為音樂與美術是相同的語言，為什麼不能在畫中唱歌？用音樂來繪畫？¹⁰¹筆者相信康丁斯基是畫音樂的。也就是說，他是用音樂來繪畫，以純粹意念和藝術情感，融合音樂和繪畫等元素，創造出嶄新的藝術形式表現。

二、馬賽爾·杜象

馬賽爾·杜象（Marcel Duchamp, 1887-1968）是二十世紀實驗藝術的先驅，他所著重的並不是藝術，而是生活本身。他要擺脫繪畫的生理局限，他所感到興趣的不僅是視覺的產物，還有觀念的問題，他要讓心智來主導繪畫。¹⁰²筆者相信他的作品和藝術觀，以虛無主義的態度，對待過去的遺產，用全新之物取代傳統藝術，帶給二十世紀的藝術家極大的影響力。「偶發」與「機緣」是二十世紀藝術相當重要的概念。¹⁰³杜象對此概念非常關注與重視，並且將這樣的觀念當成是表達個人潛意識個性的想法與表現手法。而他的藝術觀念成為許多後來新生代藝術家創造新藝術的護身符。

¹⁰⁰ Moeller, Magdalena 著，*德國表現主義藝術 German Expressionist Art*，魏伶容等譯（台北市：藝術家，2004），16。

¹⁰¹ 同上，30。

¹⁰² 曾長生，*杜象 Marcel Duchamp*（台北市：藝術家，2001），9。

¹⁰³ 同上，65。

有的學者認為，觀念較實際視覺的現實更為重要。¹⁰⁴杜象在進行創作這些作品時，態度非常謹慎，他會限制現成物作品的數量，在這些以即興方式完成的所有「變身」作品，都是將日常的物件抽離其習慣性的處境，而呈現出另一種為大家所不熟悉又嶄新的概念。也就是說，經過他的處理已使得它原有的意義消失，在新的標題與觀點之下，他已為它創造了新思維的表現形式。

因為安德烈·布魯東不斷地支持杜象，所以他的名聲可以維持得如此長久。布魯東推崇杜象是最具智慧的藝術家。¹⁰⁵布魯東描述並稱杜象是二十世紀前半葉最具智慧的藝術家，也是最會製造麻煩的人。他支持杜象的獨立精神，因為他覺得杜象擁有清新的頭腦及含蓄的幽默感。總之，藝術史上似乎還沒有一位藝術家能像杜象那樣成功地掌握了自己的自由，這也正是為什麼他的作品能夠持久經得起時代考驗的原因所在。筆者相信藝術無論再怎麼樣地平庸無奇，藝術的大門始終是敞開的，任何事件均有可能會發生。

自杜象始藝術逐漸從外在形構轉移到內在的表達，藝術的本質亦從視覺性走向觀念。¹⁰⁶而新一代的藝術家，依循著杜象藝術觀念的蹤跡，必然可以從他那裡發現到繼續尋求理念自由的可能性。藝術從來就沒有停止過，目標也從未被限定過，每一代的年輕藝術家可以去選擇自己想要創作的路線，為自己去決定藝術的本質與事實，或是去決定尚未確定的未來。

三、康斯坦丁·布朗庫西

康斯坦丁·布朗庫西(Constantin Brancusi , 1876-1957) 被美術史家譽為現代主義雕刻的先驅。他主張藝術即喜悅的信念，認為創造藝術應該是表現喜悅的情感。綜觀他整體的作品就可以知道他是一位屬於新紀元的現代藝術家，對現代藝

¹⁰⁴ 曾長生，*杜象 Marcel Duchamp*（台北市：藝術家，2001），134。

¹⁰⁵ 同上，125。

¹⁰⁶ 謝碧娥，*杜象創作觀念之研究-藝術價值的反思與質疑*（國立臺灣師範大學美術研究所，碩士論文，1995），165。

術本身懷藏著一種情愫與憧憬。

布朗庫西創作了許多各式各樣的《空間之鳥》（圖 2-3-3），可以說比其他任何種類的主題都要來得多一些，因為這個主題對他而言，既具有精神性，又具有美學性，更具有造形性。鳥的高度本身並不代表什麼，而一件事物本身的內在本質，才具有真實的意義。¹⁰⁷在這件作品中，布朗庫西將向上奮飛的鳥簡化成如同一個拉長了的驚嘆號，使之富於空虛永恆的意境。因此，他被公認為二十世紀最具原創性的重要雕塑家。



圖 2-3-3 空間之鳥
1928 年 青銅
高 137.2cm
紐約現代美術館

對布朗庫西而言，造形的簡化正是創造意義的基本要件。¹⁰⁸因此，布朗庫西創作了另一種鳥《雄雞》（圖 2-3-4），作品的基座以小型的鋸齒形石座支撐，連接銅材製作的雄雞，與其基座之間是一鋸齒形的木柱，整體看來，呈現出一種強烈向上移動的聯想，也更加強了雄雞本身的鋸齒形效果，能夠使觀者的目光隨著上下不同的材質之鋸齒形移動，最後，向上望去，頂端的耀眼金鳥，牠似乎存在於又高又遠的太空之中。



圖 2-3-4 雄雞
1935 年 青銅
高 103.5cm
巴黎龐畢度中心

布朗庫西曾說：「東西外表的形象並不真實，真實的是東西內在的本質。」抽象藝術的造形可能來自於藝術家的生活直覺，是不受具體外表約束的自由發

¹⁰⁷ 曾長生，*布朗庫西 Brancusi*（台北市：藝術家，2005），56。

¹⁰⁸ 同上，171。

揮。為了體驗世界的本質，他選擇一些簡單的主題，例如：鳥、公雞、海豹、魚、人物頭像、男女之吻、繆思、柱子...等主題，以不同的材質和造形來進行創作，大部分都具有飛翔流動的現代感。尤其是鳥這個系列的主題，最能顯示出他與這個世界的關係，表達生命之飛翔。

布朗庫西所謂的啼叫聲，是經由雄雞下方的鋸齒造形隱喻地表達出來。就形式與造形而言，我想要我的公雞唱歌，的確我希望我的公雞會唱歌。¹⁰⁹也就是說，這個鋸齒形狀令人想到雄雞喉頭下方不整齊垂下來的肉，自然而然，讓人聯想到雄雞的斷音啼叫聲。他的作品以象徵性的極端抽象與微妙的造形為特色，達到完全非具象的抽象雕刻，被尊稱為徹底抽象與單純化的前衛雕刻代表人物。

布朗庫西所表現的藝術觀點，顯然影響過許多現代主義的雕塑家。他的作品可以說是對現代主義美學的核心課題：造形與材質，展現簡潔流線造形與直覺力的完美程度，創造出嶄新回應的典型代表。

布朗庫西著眼於純粹的造形意義，他在雕塑中建立了一種新的節奏，一種充滿內在活力的單純性和一種象徵示意的深度。他的單純的抽象形態介於原始生命意象與形而上的秩序之間，包含蘊藏著活躍的生機和深長的哲學意味。筆者相信布朗庫西的雕刻作品有這樣的啟發性：一是追求作品的原創性之精神，二是作品簡潔而充滿了生命力量。在樸實的形式中又有深層的隱喻，這也就是布朗庫西的創作能夠讓人著迷的要素。

四、亞歷山大·柯爾達

亞歷山大·柯爾達(Alexander Calder, 1898-1976)自述：「活動雕刻(Mobile)一詞是杜象取的，靜態雕刻(Stabile)一詞則是阿爾普給的」。他獨特的雕塑形式，使杜象將之命名「動態雕塑」，相對於明顯的「動態」，阿爾普索性叫它作「靜

¹⁰⁹ 曾長生，*布朗庫西 Brancusi*（台北市：藝術家，2005），62。

態」。這兩種樣態，都是柯爾達的藝術語彙。¹¹⁰柯爾達作品中微妙的律動，傳達出生命和宇宙躍動的奧秘意象，充滿豐富的想像和創造力。

柯爾達創造了活動雕塑，突破了雕塑是靜止的傳統法則，運用了抽象形態和機械裝置。他最早的活動雕塑作品是用手動或者馬達帶動的。後來利用自然風來使他的雕塑作品自由轉動。為了表現物質的動態，動態變成了藝術的主要內容，作品的形式成為次要，觀者欣賞的不再是形式，而是形式在時間和空間內的運動狀態。

圖 2-3-5 柯爾達《活動雕塑》，這件作品是柯爾達的直立式風動活動雕塑，金屬片的造形，有點像船槳，又有點像羽毛，外表塗著紅、黃、藍、紫、白等五種顏色，五個金屬板分別與六個軸相連，一個比一個有著複雜多樣的運動。這種直立式活動雕塑的結構方式，使活動雕塑由室內發展到室外。因此，創作出許多大型的室外紀念性活動雕塑，包括風動式和機動式兩種活動雕塑。

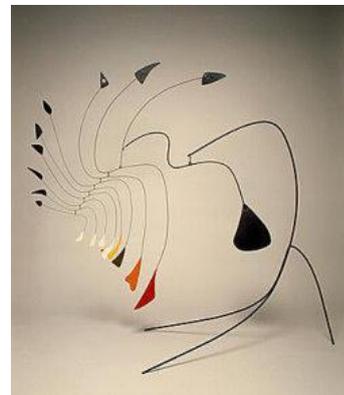


圖 2-3-5
柯爾達《活動雕塑》

柯爾達以創新及實驗的精神，將繽紛的色彩、獨特的造形融入在靜態或動態物件之中。欣賞柯爾達的動力雕塑，最好的方法就是與之互動。¹¹¹所以筆者相信柯爾達應該是想讓觀者欣賞機械本身的功能美，因為機械本身的動能美感是不需要圖像轉注，如果能夠用心感受就可以了解的。因此，只要科技日益發展，動態造形的形態空間將會不斷地擴大延續下去。

¹¹⁰ 張光琪，*柯爾達 A·Calder*（台北市：藝術家，2002），9。

¹¹¹ 同上，52。

五、楊英風

「古典中國美學」，就是指以「儒家」和「道家」所形成的哲學精神為其詮釋基礎的「美學觀」。¹¹²而楊英風（嗷嗷, 1926-1997）的美學觀念，就是以中國魏晉時期的自然、樸實、圓融以及健康的生活美學做為他的景觀雕塑藝術創作之核心精神。

楊英風曾說：「中國人可以說是最會過生活的民族，他們樂天知命，並且能夠將審美的精神表現在日常生活之中，這就是所謂的生活美學。古代的造形藝術普遍應用於生活，與生活智慧融成一體。當我們參觀故宮博物院時，可以看到古時候的藝術品大部分都是日常生活用品，日常生活之中有美，才能夠提升精神生活。」這位追求天人合一的景觀雕塑藝術家，強調中國「天人合一」的哲學觀，謀求自然與人性的結合，也就是說，他的景觀雕塑作品，為人類安排一個充滿和諧與秩序的美好生活環境。筆者相信楊英風發揮了藝術生活化、生活藝術化的藝術精神。

楊英風的不銹鋼雕塑，利用類如紙雕的手法，將原來笨重的鋼材，賦予一種生靈飛揚的意象，大紅的色彩也為周邊灰沈的環境，帶來了一股生氣盎然。

楊英風曾經說過：我的不銹鋼雕塑，就是以中國神話中的龍鳳造形為原型進行抽象化，並以龍鳳命名。這樣，一方面我就給了觀者解讀的「密碼」- 從龍鳳的神話中切入去自由詮釋。也就



圖 2-3-6
生命之火
1969 年 不銹鋼
55×38×24cm
台北

¹¹² 石朝穎，*藝術哲學與美學的詮釋問題*（台北縣新店市：人本自然文化，2006），105。

是說，觀者在「惚兮恍兮，其中有像，恍兮惚兮，其中有物，窈兮冥兮，其中有精」的神話意境中進行審美的創造性參與。

他認為技術只是觀念的落實，因此他即使不斷學習、開發各種新的媒材和技法，但一切只是為了落實自我藝術觀念的圓滿。¹¹³筆者相信楊英風的不銹鋼雕塑，從形式上來看，已經突破了具象的形式，進入了現代抽象藝術的形式，而他以具象的龍鳳去命名，將抽象比附為龍鳳具象，先把抽象景物具象化，也就是用想像力來轉化出神話具象，其實，並不是大自然中的實有之物，而是虛無縹緲的神話具象，這樣的抽象形式表現可以給觀者一個極大自由的、無限豐富的詮釋空間。

楊英風晚期的「不銹鋼系列」是其創作生涯中的成熟期。不銹鋼的物質屬性中隱現著中國宋瓷的明澈、純淨的精美神韻。¹¹⁴也就是說，明亮、清澈、單純、潔淨如宋瓷的不銹鋼鏡面效果，並將周遭的環境與觀者納入作品之中，或以圓弧、曲線的視點柔化環境的氛圍，



圖 2-3-7 鳳翔
1986 年 不銹鋼
60×50×25cm
台北



圖 2-3-8
飛龍在天
1990 年 不銹鋼
62.5×50×45cm
台北



圖 2-3-9
雙龍戲珠
1990 年 不銹鋼
50×100×60cm
楊英風美術館

¹¹³ 蕭瓊瑞，*景觀·自在-楊英風*（台北市：雄獅，2004），126。

¹¹⁴ 祖慰，*景觀自在-雕塑大師楊英風*（台北市：天下遠見，2000），314。

使作品本身圓融的表現形式與環境、觀者相互和諧，以達到天人合一的境界。筆者相信楊英風的藝術創作師法自然、尊重自然、保護自然、美化自然，以中國生態美學結合現代的材質，以及簡潔的抽象造形，進而融入一般大眾的生活之中，也就是所謂藝術生活化，生活藝術化的實踐者。

無論是抽象或具體、古典或浪漫、理性或感性的形式，呈現出來的美是以多種不同的形式觸動審美情感，傳達思想和信息給觀者。筆者相信任何一位欣賞作品的人，都會以自己的內在經驗來進行自己對作品的詮釋與解讀，這就是接受美學與藝術的基本原理。



圖 2-3-10
鳳凌霄漢
1990 年 不銹鋼
60×65×40cm
台北



圖 2-3-11
鳳凰來儀
1991 年 不銹鋼
100×125×70cm
台北

祖慰曾描述雕塑大師楊英風的雕塑作品風格如下：

三角體建築是理性的，鳳凰則是神話感性的；貝聿銘的建築是方正的塊體，楊英風的雕塑則是不規則平面和線條的組合；建築是純白色的，雕塑則是大紅散金色的；三角體是西方幾何式的抽象，鳳凰造形則是東方大寫意式的近乎抽象之具象：像巴哈的對位法，像貝多芬的交響樂，是建築和雕塑在景觀藝術舞台上的協奏，是音樂一般和諧的共生。貝聿銘與楊英風的協奏，奏的完全不同於以往建築與雕塑的「錦上添花」之曲，而是建築與雕塑的「生命共生曲」。¹¹⁵

¹¹⁵ 祖慰，*景觀自在-雕塑大師楊英風*（台北市：天下遠見，2000），260。

筆者聆聽雕塑大師楊英風「風格 Style 新雕塑音樂」，作曲家陳建台在觀賞大師一系列藝術作品之後，為他所寫的現代樂曲，共分成以下兩個版本：

第一版「風格 1995」

以傳統的弦樂四重奏來演奏與詮釋，全曲長約 31 分鐘，因為是真人演奏，所以比較感性，也感覺耐聽些！

第二版「風格 2000」

以電腦 MIDI (musical instrument digital interface) 組合演奏並且運用許多傳統外的音色，包括鋼質聲（應該是想與楊大師後期的作品不銹鋼雕塑相呼應），所以想像空間比較寬廣，全曲長約 29 分鐘。

陳建台「風格 2000」版之曲風，其創作的主要構思，來自於雕刻的各種動作及趣味，例如：粗雕、細琢...等。曲子一開始，由最簡單之下二度音程及上二度音程慢慢移動出發，這樣的動機意象，表示最基本的雕刻動作，就像是表現上刨、下銼的雕刻動作一樣。筆者相信全曲貫穿此一動機，不分樂章，不斷地演譯藝術的創作過程及趣味。有時鏗而不捨，有時大而化之，漸漸進入一個自然發展的天然境界，甚至到達一個渾然忘我、忘卻自己亦是創作者身份的情景。

在樂曲中，首段，強調二度音程。次段，講求斷奏、各部輪奏曲調，暗示精雕時材料的安排。斷奏中亂中有序；有時又序中有亂。期間，各部輪流獨自領奏一段，然後，其他各部加入相互應合，此時的獨奏，有點爵士即興的意思，但是，又不太像是正格之爵士風格，只是取其自由發揮、獨立自主的精神而已；其實，也不是真的即興，只是由作曲者以即興的風格一音一音譜寫完成並且讓演奏者表現出來。然而，對聽者來說，就像是充滿即興自由一樣。也就是說，沒有自由，好像談不上創作。所以，筆者相信有創意的作品，也就自然而然地將觀者帶進一個新意盎然的世界。

筆者經由上述的說明，得知雕塑造型與音樂創作結合的和諧性，對於視覺與聽覺領域藝術之間透過磨合或共組藝術整體有所影響，而藝術形式因融入結合而在同一個時間呈現，具有藝術價值與意義。

第三章 創作理念與形式

創作靈感就是在潛意識之中醞釀而成的情感與想法，在無意中猛然湧現於意識。筆者相信人是能思與所思的個體，所以每個人的潛在精神向度，是可以透過靈感來表現其潛意識裡的創作能量，而藝術創作就是提供一種表現意識的形式。

靈感有三個特徵：

- 一、它是突如其來的，出於作者自己意料之外的。
- 二、它是不由自主的。有時苦心搜索而不能得的偶然在無意之中湧上心頭。
- 三、它也是突如其去的。¹¹⁶

本章內容是創作理念與形式的探討，分為創作理念脈絡與解讀、形式技法表現與轉化等部分。分別說明如下：

第一節 創作理念脈絡與解讀

在脈絡 M 中，傳達者 Y 將訊息 B 具體表現為形式 A；而在脈絡 L 中，接收者 X 將形式 A 詮釋為訊息 B。¹¹⁷也就是說，創作者是傳達者 Y，將觀念 B 轉化為形式的視覺整體，即美感客體 A。然後接收者 X，即觀者，觀看客體 A 而瞭解它隱含的觀念 B。筆者相信當觀者以審美眼光觀看一件整體作品的形式時，每個觀者可能對作品的象徵意義，有其獨特的直覺領悟。因此，也可以說，主體理解形式的意義。事實上，主體賦予形式某種象徵的意義。也就是相同的一件美感

¹¹⁶ 蕭瓊瑞，*景觀·自在-楊英風*（台北市：雄獅，2004），122-123。

¹¹⁷ Jacques Maquet 著，*美感經驗-一位人類學者眼中的視覺藝術 The Aesthetic Experience : An Anthropologist Looks at the Visual Arts*，武珊珊、王慧姬譯（台北市：雄獅，2003），198。

客體可能被賦予好幾種意義，這個情況主要是歸因於觀者的過去經驗影響了他對象徵意義的瞭解。而最重要的是，創作者想要表達和分享什麼經驗？

本節內容是筆者系列作品之創作理念脈絡與解讀，並分為「花之頌」時期、「Q版雕塑」時期、「聲光塑形」時期、「光雕休止符」時期等部分。分別簡述如下：

一、「花之頌」創作時期

這是筆者第一次嘗試透過這樣的思考形式所產生的造形作品。造形的概念需透過「思考」和「形式」兩種過程，才能達到其創作的目標。¹¹⁸筆者相信思考是創作者對於表達造形看法的內在意義，而形式就是藉由思考後之造形的創作意涵詮釋，以各種材質、物料和各式各樣的形態等構成技法表現於外在的模樣。也就是說，造形必須表現在各種事物、狀況或現象之中，才能夠顯示其生命力的特色。

圖 3-1-1 《音符花》這一項作品是筆者想要結合音樂與視覺藝術創作最原始的想法來源！藉由花朵中的花心音符，傳達音樂中的音符意象，希望讓觀者在欣賞音符花朵的造形作品時，可以發現或觸動其對音樂的美感經驗。



圖 3-1-1 張芳菁《音符花》2011 年

¹¹⁸ 林崇宏，*造形與構成*（台北縣永和市：視傳文化，2002），10。

圖 3-1-2 《花之燈》是筆者製作環保燈飾最早期的作品。筆者嘗試運用寶特瓶底部剪成花朵形狀，再加入 LED 燈當花心，燈光一閃一閃的，好像彼此是在互相唱和一樣！筆者是第一次以這樣的複合媒材形式來呈現作品型態。



圖 3-1-2 張芳菁《花之燈》2011 年

圖 3-1-3 《花之圓舞曲》是筆者再次嘗試運用寶特瓶結合 LED 燈的環保燈飾作品，並於 2012 年 4 月參加 2012 中華國際菁英盃生活美學時尚造型技藝交流大賽，榮獲國際創意流行燈飾造形設計完成組特優的作品，並於國立成功大學展出。



圖 3-1-3 張芳菁《花之圓舞曲》2011 年

二、「Q 版雕塑」創作時期

有一些雕塑表現出一種對現實物體的介入，他們借用現實物品的形象，借用其它因素的組合，引用其他符號和形式語言來完成雕塑作品。¹¹⁹而在這裡提到借用其它因素的組合，所說的其他是指非雕塑的或非傳統藝術創作使用的物質，例如：燈光、聲音、風、水、植物或人的行為...等。筆者相信這種現象的出現是和現代藝術與藝術觀念之發展相關的，在這裡強調的是一種融合的觀念，也就是說把創作者的創作理念與形式表現以一種狀態展示呈現出來。筆者將作品《QQ》雕塑加入 LED 燈、作品《音塑》浮雕加入音樂，結合聽覺與視覺藝術這樣的複合媒材形式來呈現作品型態。

¹¹⁹ 溫洋主編，*公共雕塑*（北京：機械工業出版社，2006），100。

圖 3-1-4《QQ》是筆者進入視覺與媒體藝術學系碩士班造形創作組的第一個雕塑作品。在 QQ 的眼睛部分加上 LED 燈，透過眼球 LED 燈一閃一閃的燈光變化，傳達筆者一種直覺想像的創作喜悅！



圖 3-1-4 張芳菁《QQ》2012 年

圖 3-1-5《音塑》是筆者進入視覺與媒體藝術學系碩士班造形創作組的第一個浮雕作品。音塑，也就是音符雕塑，筆者相信音符是一個強而有力的象徵符號，並加入震動式感應器裝置，結合聲音、雕塑等形式來表現作品。



圖 3-1-5 張芳菁《音塑》2012 年

三、「聲光塑形」創作時期

一件互動裝置作品，必須要有傳感器、控制器、執行器等，也就是接收、處理、輸出的過程。互動裝置強調觀念的參與、交流，觀念也是作品實質性的組成部分，甚至可以說作品本身就是為觀念的參與而設計的，觀念是作品意義生成的重要部分。¹²⁰也就是說，互動裝置藝術通過讓觀者以觸摸、發聲、空間移動等方式親身參與，借助於感應器及互動器件的輸入來進行互動，而這種互動形式加以應用並結合造形藝術進行創作。所以互動裝置藝術，把創作者、參與者、觀者等

¹²⁰ 曹倩，*實驗互動裝置藝術*（北京：中國建築工業出版社，2011），3。

都融入藝術作品之中，這樣的互動性作品融合了創作者與觀者的關係，因為觀者從原來的純粹欣賞者，轉變成為藝術作品的參與者，所以在這裡觀者的角色是非常重要的！本系列作品的表現形式是互動裝置藝術的一種，也就是觀者透過與作品之間的直接互動和親身參與，進而產生作品的造形風格、燈光變化、音樂節奏、以及作品意義。

圖 3-1-6、圖 3-1-7、圖 3-1-8 是筆者互動裝置作品《喜洋洋》在耐斯松屋展出的時候，與觀者之間互動情景的照片。而筆者認為這樣的作品型態，可能會比較容易吸引小孩子的注意與互動。但是，在耐斯松屋展場展出的一個月（2012 年 6 月 1 日至 2012 年 6 月 30 日），依據筆者在這一段的展覽期間，在現場的觀察與回收的互動意見回饋單之記錄結果，除了小孩之外，大人包括年輕人、中年人、老年人等，也同樣會對這樣的作品型態產生好奇與討論，並且願意與作品產生互動，甚至在欣賞與觀察之後，會願意嘗試並主動探索，進而開始玩起音樂節奏遊戲，而在互動意見回饋單表達並記錄下自己的感受與心得，例如：感覺非常好玩、感覺非常有趣、感覺非常神奇、感覺非常特別...！



圖 3-1-6 《喜洋洋》互動圖 1



圖 3-1-7 《喜洋洋》互動圖 2



圖 3-1-8 《喜洋洋》互動圖 3

圖 3-1-9、圖 3-1-10、圖 3-1-11 是筆者互動裝置作品《喜洋洋》在斗南國小音樂教室展出的時候，與學生之間互動情景的照片。剛開始，學生對於這樣的聲光互動裝置作品非常好奇並感到有趣，幾乎都會提出問題，「老師，這是什麼？」「老師，這是做什麼的？」...。接著，大家都抱著好奇且興奮的心態，有些學生細心觀看，有些學生研究討論，有些學生直接探索，不同的學生有著不同的反應。所有的學生都是第一次接觸這樣的聲光互動裝置作品，筆者試著引導學生在互動遊戲之中，從作品中的造形風格、音樂節奏、燈光變化等形式表現來欣賞！



圖 3-1-9 《喜洋洋》互動圖 4



圖 3-1-10 《喜洋洋》互動圖 5



圖 3-1-11 《喜洋洋》互動圖 6

筆者將互動裝置觀念應用於作品造形設計上，並利用燈光變化產生視覺上的律動，加上音樂節奏產生聽覺上的動感，透過 CdS 光敏電阻的光控感應器，讓觀者能夠親身參與，並且可以和作品產生互動，當觀者的手靠近感應裝置時，便會有音樂節奏出現以及燈光閃爍的變化，這是筆者第一次以這樣的形式組合來表現作品的形態，希望藉由作品中的造形風格、音樂節奏、燈光變化等形式表現，可以發揮藝術表現、實用、欣賞的功能。

圖 3-1-12、圖 3-1-13、圖 3-1-14 是筆者作品《酷酷鼠》燈光變化的部分圖片。酷炫的燈光變化是這件作品吸引觀者注意的造形要素之一。筆者希望藉由象徵符號轉化為觀者能夠體會的經驗世界，更希望能夠引起觀者對這件作品的風格產生共鳴！在這件作品的造形風格部分，創作靈感是突如其來的，有個想法突然湧上心頭，所以這件作品的設計圖是筆者在凌晨三點多完成的！至於音樂節奏部分，因為裝置數位即時錄放音機，所以有隨錄隨放的功能，錄音時間有八分鐘，例如：錄製音樂故事或音樂，可以應用在筆者的課程教學與音樂欣賞等。燈光變化是這件造形作品的最大特色，筆者希望藉由這樣的創作形式表現，可以發揮藝術表現、實用、欣賞的功能。



圖 3-1-12 《酷酷鼠》1



圖 3-1-13 《酷酷鼠》2



圖 3-1-14 《酷酷鼠》3

四、「光雕休止符」創作時期

荀白克 (Arnold Schoenberg 1847 -1951)、約翰·凱吉、史塔克豪森 (Karlheinz Stockhausen)、福魯克薩斯、白南準等，將音樂徹底的解放，尤其凱吉的沉默音樂 (4 分 33 秒，1952) 的演出。¹²¹然而，在約翰·凱吉的沉默音樂《4 分 33 秒》的演出之中，雖然舞台上有一架鋼琴以及知名的演奏家，但是，在 4 分 33 秒的

¹²¹ 胡朝聖、袁廣鳴，*魔幻城市-科技公共藝術* (台北市：文建會，2005)，12。

表演當中並未彈出任何音符，因此也被稱為《四分半鐘的寂靜》。凱吉認為音樂包括整個日常生活之中的聲音，所以他使用易經中「機運」的觀念來作曲，將音樂的可能性指向另一新的方向，釋放音樂更多的可能性及空間。

圖 3-1-15《休止符 1》、圖 3-1-16《休止符 2》、圖 3-1-17《休止符 3》是筆者光雕休止符壓克力系列作品。這個系列的作品想要表現的是，藝術是一種觀念的傳達，休息是為了走更長的路！而休止符在音樂的樂曲之中，是表現音樂暫時休止的符號，也就是說，音樂是暫時停頓或休息的！但是並不代表音樂結束。一般來說，運用休止符的音值長短來表達一種音樂的情緒狀態。因為休止符通常是有其特殊意境的表達。不同音值的休止符組合，就會有不同的音樂情感表現。

在這個系列作品之中，在音樂節奏的部分，其表現形式是暫時休息與停頓的，但是在展出作品的過程之中，融入了所有的觀者與周圍環境的各種聲音；在燈光變化的部分，運用 LED 燈之頻閃的特性，造成向上移動的視覺效果，來表現律動的感覺；在造形風格的部分，以壓克力透明材質的特色，結合運用全休止符、二分休止符、八分休止符、十六分休止符、四分休止符等音樂符號元素，來進行這個光雕休止符系列作品的造形藝術創作。



圖 3-1-15 《休止符 1》



圖 3-1-16 《休止符 2》



圖 3-1-17 《休止符 3》

第二節 形式技法表現與轉化

藝術的雛形就是遊戲。¹²²朱光潛在《談美》一書中提到，遊戲之中就含有創造和欣賞的心理活動，所以要了解藝術的創造和欣賞，可以先研究遊戲活動。筆者相信遊戲可以把所欣賞的意象加以客觀化，使它成為一個具體的情境。遊戲是在現實世界之外，另外創造一個理想世界來撫慰情感。現實世界是有限制的，所以比較沒辦法容許人對人生無盡的幻想；而遊戲的功用大多在幫助人們跳脫現實世界，也就是跳出現實世界到理想世界中去尋求心靈上的慰藉。有些藝術家都是所謂「大人者，不失其赤子之心。」而藝術家既然要藉由作品傳達情思意象給觀者，使觀者也能同賞共樂，那麼就必須研究傳達作品時所需要的形式技法表現與轉化。也就是說，創作者需要用心研究藉以傳達的媒介，還有需要研究應用什麼樣的媒介，才可以創造出美的形式呈現出來。

尹忝提到印象性 (impressive)、結構性 (konstruktive) 及表現性 (expressive) 的形像塑造乃符合人類三種主要稟性。¹²³也就是說，印象性的稟性，周密、繁瑣、詳盡、漫無頭緒，但觀察仔細，比較有耐心且很細心，對批評特別敏感。所以印象創作者在確定主題後就立即開始工作，以精密審慎的態度開始研究最明顯的著力點，不管整體造形如何，也不管是否可以感受到靈敏的生命力。他創作的方式是呈現他所看到的東西。結構性的稟性，傾向合成簡單明瞭的幾何結構，秩序清晰，比較冷靜粗略，喜歡談理論且熱衷討論。所以結構創作者會先弄清主題的所有方向，將主要造形與細節扼要地轉換成幾何來表現，他創作的方式是呈現他的認知與理解。表現性的稟性，活潑衝動，比較容易信仰且非常虔誠，但性情容易興奮，也容易沮喪。所以表現創作者會等一段時間才開始工作，然後迅速進行，給人感受很強烈，但比較不會注意精密的細節和準確的整體。他創作的方式呈現

¹²² 朱光潛，*談美*（台北縣永和市：康橋，1986），78。

¹²³ Johannes Itten 著，*造形分析*，蔡毓芬譯（台北市：地景，2005），144。

的成果是最活潑，但外觀並不精確，不過效果是最實在的。在這三種類型中是最晚開始的，但卻是最早完成的。

筆者將本創作系列作品之形式技法表現與轉化，包含製作工具與材料、製作的步驟與製作過程圖等部分。分別說明如下：

一、「花之頌」寶特瓶系列形式分析

巴爾札克曾說：「每樣東西都是造形，而生命本身更是造形」。造形的世界只受自己影響，只能用自己來解釋。¹²⁴筆者相信研究藝術品，就必須把它獨立出來，只有這樣才可能學著看藝術品。

寶特瓶，也可以寫成保特瓶，是一種常見的容器名稱。其實，「寶特」就是英語「PET」的音譯。而 PET 為製造寶特瓶的原料，是以聚乙烯對苯二甲酸乙二酯為材料所製成的，簡稱 Polyethylene terephthalate。寶特瓶具有韌性佳、質量輕、不透氣、耐酸鹼等特點，為裝盛汽水、果汁、碳酸飲料等之常用容器。但寶特瓶無法自然分解，所以如何處理寶特瓶是資源回收再生的環保課題。筆者相信寶特瓶可以回收再製與再利用。例如：寶特瓶碾成碎片後，經過抽紗、織布程式，可以做成環保布，具有耐磨、吸濕、透氣，可以做為鞋子內裡、鞋面、登山鞋、旅行箱等。另外，在學校中，使用回收的寶特瓶，可以發揮創意，設計各式各樣的作品，有存錢筒、花盆、筆筒、燭臺、水壺、水火箭、相框、童玩、杯架、觀察盒、信架、澆花器、環保樹、地震儀、水族箱、燈籠、樂器、餅干模型、風鈴、過濾器。筆者「花之頌」寶特瓶系列作品是使用回收的寶特瓶發揮創意來進行創作，並結合 LED 燈製作環保燈飾。

¹²⁴ Henry Focillon 著，*造形的生命 The life of forms in art*，吳玉成譯（台北市：田園，2001），21。

「花之頌」寶特瓶系列作品製作工具與材料如下：

工具：剪刀、鉗子、電烙鐵

材料：紙藤、花心、鐵絲、綠鐵絲、綠色膠帶、咖啡色膠帶、衛生紙、四分音符、二分音符、寶特瓶、白膠、保麗龍膠、綠海綿、LED 燈、電池、電池座

(一)《音符花》

1.製作《音符花》的步驟：

- (1)將紙藤依照所需長度剪下，展開裁剪成花瓣形狀。
- (2)以白膠將花瓣雙層包覆綠鐵絲，將所需的花瓣數量完成。
- (3)等白膠乾後，將音符當花心，包覆於花瓣內，再以鐵絲綑綁固定。
- (4)以綠色膠帶包覆成莖桿，完成所需數量（四分音符花、二分音符花、花苞）。
- (5)以咖啡色膠帶包覆衛生紙成枯枝形狀，完成所需數量與形狀。
- (6)將寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀，並以保麗龍膠組成花瓶。
- (7)放入綠海綿插上音符花，作品《音符花》完成。

2.《音符花》製作過程圖：圖 3-2-1 至圖 3-2-6



圖 3-2-1 《音符花》
製作過程圖 1



圖 3-2-2 《音符花》
製作過程圖 2



圖 3-2-3 《音符花》
製作過程圖 3



圖 3-2-4 《音符花》
製作過程圖 4



圖 3-2-5 《音符花》
製作過程圖 5



圖 3-2-6 《音符花》
製作過程圖 6

(二)《花之燈》

1.製作《花之燈》的步驟：

- (1)把寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀。
- (2)將 LED 燈藏於花心內，再以綠色膠帶包覆。
- (3)寶特瓶花朵底部鑽一小洞，以利 LED 燈花心穿過，並以並以保麗龍膠固定。
- (4)以綠色膠帶包覆成莖桿，完成所需數量與形狀。
- (5)花瓶底座以寶特瓶的瓶口裁剪而成。
- (6)將燈花插入花瓶底座，並修飾造形。
- (7)測試 LED 燈。
- (8)作品《花之燈》完成。

2.《花之燈》製作過程圖：圖 3-2-7 至圖 3-2-12



圖 3-2-7 《花之燈》
製作過程圖 1



圖 3-2-8 《花之燈》
製作過程圖 2



圖 3-2-9 《花之燈》
製作過程圖 3



圖 3-2-10 《花之燈》
製作過程圖 4



圖 3-2-11 《花之燈》
製作過程圖 5



圖 3-2-12 《花之燈》
製作過程圖 6

(三)《花之圓舞曲》

1.製作《花之圓舞曲》的步驟：

- (1)把寶特瓶的瓶口以剪刀裁剪成花朵形狀。
- (2)將 LED 燈藏於紙藤做的花心內。
- (3)以綠色膠帶衛生紙包覆成莖桿，完成所需數量與形狀。
- (4)將 LED 燈電線連接電池座，並測試。
- (5)將寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀，並以保麗龍膠組成花瓶。
- (6)花瓶底座鑽孔，並將花一一插入花瓶底座。
- (7)修飾造形，並再次測試 LED 燈。
- (8)作品《花之圓舞曲》完成。

2.《花之圓舞曲》製作過程圖：圖 3-2-13 至圖 3-2-18



圖 3-2-13 《花之圓舞曲》
製作過程圖 1



圖 3-2-14 《花之圓舞曲》
製作過程圖 2



圖 3-2-15 《花之圓舞曲》
製作過程圖 3



圖 3-2-16 《花之圓舞曲》
製作過程圖 4



圖 3-2-17 《花之圓舞曲》
製作過程圖 5



圖 3-2-18 《花之圓舞曲》
製作過程圖 6

二、「Q版雕塑」玻璃纖維系列形式分析

有的學者認為，雕塑應該是一個觀念的隱喻。¹²⁵所謂「雕塑」，就是使用各種的素材，表現成三次元立體空間的藝術形式。筆者相信一位傑出的雕塑家，必須能夠善用媒材特性、製作技巧、工具類型與圖像符號，來傳達其創作理念。因此，在「Q版雕塑」玻璃纖維系列作品中，筆者嘗試運用 LED 燈、震動感應數位錄放音機等元素，並且希望能夠結合聽覺與視覺藝術的型態，運用造形雕塑、燈光變化與音樂節奏，來進行本創作研究的藝術表現形式。

雕塑常用的技巧，包括雕鑿、塑形、構成與鑄造。¹²⁶雕鑿是一種減去材料的方法。也就是利用切割、雕、刻、鑿或研磨的方法減去某類堅實的、量塊式的材料，以達成所要設計的造形。塑形是一種添加材料的方法，所引用的材料大都以具有展延性的軟質材料為主，所完成的作品，在材質方面一般都無法長期保持或是確保不變形，因此通常會再經過翻鑄的步驟，以轉換成其它如青銅、石膏、玻璃纖維樹脂等材料。構成就是將不同或相同材料的形體，再重新架構成所設計的造形。適合構成技法的材料，例如：不銹鋼、鋼鐵、木材、石塊、塑膠、玻璃、玻璃纖維樹脂、金屬等；而其所用的工具，包含焊接器、鑽孔機、切割器等。構成方法可以說是所有方法中最自由創作方法。鑄造常是為了作品的永久性或避免原作變形的因素，而將原作材質改變的方法。傳統的鑄造法，就是脫蠟鑄青銅，青銅既可拋光處理造成反射，又可任其氧化產生銅綠，流露歲月的痕跡，因此最常被雕塑家所引用。筆者相信現代雕塑強調純藝術理念，結合新的工業化材料與機械化工具，使雕塑能夠自由地選擇創作目的、媒材和表現技巧。而本創作研究之「Q版雕塑」玻璃纖維系列作品，是以雕塑中的塑形、鑄造等技法，採用玻璃纖維等媒材，先以木節土塑形，再經過翻鑄的步驟，轉換成玻璃纖維材質的形式

¹²⁵ Michael Auping 著，*抽象表現主義 Abstract Expressionism*，黃麗娟譯（台北市：遠流，1990），114。

¹²⁶ 李美蓉，*雕塑·材料、技法、歷史*（台北市：北市美術館，1994），14。

表現技法。

「Q 版雕塑」玻璃纖維系列作品製作工具與材料如下：

工具：雕塑刀、電烙鐵

材料：支柱、心棒、木節土、石膏、聚酯樹脂、促進劑、硬化劑、隔離劑、玻璃纖維、仿不銹鋼漆、LED 燈、震動感應數位錄放音機、電池座、電池、熱熔膠、錫條

(一) 《QQ》

1.製作圓塑《QQ》的步驟：

- (1)在支柱板上綁上心棒，以木節土製作塑形。
- (2)再以雕塑刀修飾細部完成雕像。
- (3)翻製前分模，雕像以墊板分成兩個模，正面的主模較大，副模應比一半還小。
- (4)按照步驟與比例調製石膏，把調好的石膏往雕像上噴灑，並檢查是否均厚。
- (5)分模時，一定要做記號以利合模，把分模用的墊板以鐵鉗拉開。
- (6)陰模清理乾淨，然後上隔離劑。
- (7)把調好的聚酯樹脂倒入陰模。
- (8)第二層加入玻璃纖維強化，使其不易破裂。
- (9)把兩個模子合在一起，然後打掉石膏。
- (10)噴上仿不銹鋼漆。
- (11)裝上 LED 燈，並測試。
- (12)作品《QQ》完成。

2. 《QQ》製作過程圖：圖 3-2-19 至圖 3-2-27



圖 3-2-19 《QQ》

製作過程圖 1



圖 3-2-20 《QQ》

製作過程圖 2



圖 3-2-21 《QQ》

製作過程圖 3



圖 3-2-22 《QQ》

製作過程圖 4



圖 3-2-23 《QQ》

製作過程圖 5



圖 3-2-24 《QQ》

製作過程圖 6



圖 3-2-25 《QQ》

製作過程圖 7



圖 3-2-26 《QQ》

製作過程圖 8



圖 3-2-27 《QQ》

製作過程圖 9

(二) 《音塑》

1. 製作浮雕《音塑》的步驟：

- (1) 在浮雕板上釘上心棒，以木節土塑形完成浮雕圖案。
- (2) 在完成的浮雕板上圍土牆，以免石膏的流失。
- (3) 按照步驟與比例調製石膏，把調好的石膏倒入浮雕板內。

- (4)等候石膏熱退乾硬後，即可分模。
- (5)把石膏和木節土分離。
- (6)陰模清理乾淨，然後上隔離劑。
- (7)把調好的聚酯樹脂倒入陰模。
- (8)第二層黏上玻璃纖維強化使其不易破裂。等候乾硬，即可拆模。
- (9)裝上震動感應數位錄放音機。
- (10)錄製音樂，並測試震動感應數位錄放音機。
- (11)噴上仿不銹鋼漆。
- (12)作品《音塑》完成。

2. 《音塑》製作過程圖：圖 3-2-28 至圖 3-2-36



圖 3-2-28 《音塑》
製作過程圖 1



圖 3-2-29 《音塑》
製作過程圖 2



圖 3-2-30 《音塑》
製作過程圖 3



圖 3-2-31 《音塑》
製作過程圖 4



圖 3-2-32 《音塑》
製作過程圖 5



圖 3-2-33 《音塑》
製作過程圖 6



圖 3-2-34 《音塑》
製作過程圖 7



圖 3-2-35 《音塑》
製作過程圖 8



圖 3-2-36 《音塑》
製作過程圖 9

三、「聲光塑形」不銹鋼系列形式分析

互動裝置藝術最明顯的特徵是互動性。筆者希望透過互動讓觀者以感應方式親身參與，借助電子感應、互動儀器的輸入，也就是透過感應器的感應方式來引發作品的轉化。筆者相信這種互動形式導入自己的創作中，使互動裝置藝術作品成為一個具有開放性過程的作品。韻律本來是表明音樂和詩歌中音調的起伏和節奏感，因為韻律的千變萬化而使一些美學家就開始採用它來作造形。¹²⁷也就是說，無論造形、光線、色彩的節奏感覺，就是律動現象。律動在造形上又稱為動感，屬於視覺上和心理上兩者感受的現象。筆者相信對於動感比較會引起共鳴，而且視覺停留觀看的时间會比較久。律動的形式千變萬化，暗藏豐富的內涵，有單純的、複雜的、粗糙的、纖細的、明亮的或黑暗的，律動也會伴隨著層次的構成而變化。而動感的形成，主要以反覆和漸變的構成原理，藉由方向位置、變換燈光、大小角度的調整可創造出各種形式的不同效果而成動感的現象。本創作研究之「聲光塑形」不銹鋼系列作品，以互動裝置結合聽覺與視覺藝術的型態，運用造形雕塑、燈光變化與音樂節奏，以感應器的感應方式來進行本系列創作研究的表現形式。

鋼鐵依照提煉方法，一般可分為柏塞麥轉爐鋼、鹼性轉爐鋼、平爐鋼、電爐鋼等。¹²⁸依據其所含成份，則可分為碳鋼、低合金鋼、高合金鋼等。依其產品形狀，則分為型鋼、棒鋼、鋼板。有時為了特殊目的，而加入各種合金元素，就成為特殊合金鋼。特殊合金鋼的性質和用途：高溫鋼是加入鉬，用於製造鍋爐等；耐熱鋼是加入鉻、鎳和矽，用於製造工業用爐及電阻絲等；不銹鋼是加入鉻、鎳，如果加入 12% 以上的鉻，是可以避免鋼之腐蝕，如果再加入鎳，則耐腐蝕性更好，並且可以提高鋼的韌性，食品工業及化學工業廣泛使用，廚房用具、餐具和外科

¹²⁷ 林崇宏，*造形與構成*（台北縣永和市：視傳文化，2002），112。

¹²⁸ 黃清連，*鋼鐵的知識*（台北市：科學出版，1975），10。

用具也用不銹鋼製造；工具鋼是加入鉻、鎢、鈷、鉬、釩等合金元素，需經適當的熱處理，用於製鋸條、鑽頭等。本創作研究之「聲光塑形」不銹鋼系列作品，採用不銹鋼等媒材，因不銹鋼具有延展性，在常溫受力時可以伸長，也可以開展成薄片，若加熱到赤熱狀態下，更容易加工鑄成所想要的形狀。並以雕塑中的構成技法來表現，而構成就是將不同或相同材料的形體，再架構成所設計的造形之表現技法。

「聲光塑形」不銹鋼系列作品製作工具與材料如下：

工具：氬鐸機、鑽孔機、剪鐵機、線鋸機、切管機、砂輪機、研磨機、校正器、電烙鐵

材料：不銹鋼、補條、錫條、LED 燈、雷射掃描燈條、三原色燈條、喇叭裝置、燈條光控 PC 板、Cds 光敏電阻、光感數位錄放音機、數位即時錄放音機、IC 板、定電流變壓器、紅外線控制器、接收控制器

（一）《喜洋洋》

1.製作《喜洋洋》的步驟：

- (1)利用剪鐵機、線鋸機、切管機等工具裁切所需之形狀。
- (2)將不銹鋼圓盤以砂輪機、研磨機等工具作霧面處理。
- (3)以鑽孔機將圓盤所需之造形鑽孔。
- (4)利用氬鐸機及補條將不銹鋼材料加以組合。
- (5)完成造形作品，裝置 LED 燈，並測試所需電流以及燈光效果。
- (6)裝置光控數位錄放音機，並測試光源敏感度。
- (7)裝置喇叭，並測試聲音效果。
- (8)錄製左右兩邊的音樂節奏，並測試節拍速度是否可以同步演奏。
- (9)調整 Cds 的感光區域，並測試聲光互動效果。

(10)《喜洋洋》作品完成。

2.《喜洋洋》製作過程圖：圖 3-2-37 至圖 3-2-48



圖 3-2-37 《喜洋洋》

製作過程圖 1



圖 3-2-38 《喜洋洋》

製作過程圖 2



圖 3-2-39 《喜洋洋》

製作過程圖 3



圖 3-2-40 《喜洋洋》

製作過程圖 4



圖 3-2-41 《喜洋洋》

製作過程圖 5



圖 3-2-42 《喜洋洋》

製作過程圖 6

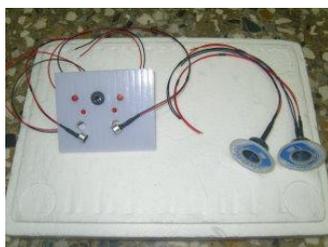


圖 3-2-43 《喜洋洋》

製作過程圖 7



圖 3-2-44 《喜洋洋》

製作過程圖 8



圖 3-2-45 《喜洋洋》

製作過程圖 9

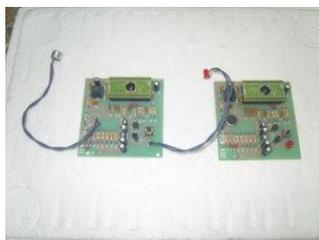


圖 3-2-46 《喜洋洋》

製作過程圖 10



圖 3-2-47 《喜洋洋》

製作過程圖 11



圖 3-2-48 《喜洋洋》



圖 3-2-52 《酷酷鼠》
製作過程圖 4



圖 3-2-53 《酷酷鼠》
製作過程圖 5



圖 3-2-54 《酷酷鼠》
製作過程圖 6



圖 3-2-55 《酷酷鼠》
製作過程圖 7



圖 3-2-56 《酷酷鼠》
製作過程圖 8



圖 3-2-57 《酷酷鼠》
製作過程圖 9



圖 3-2-58 《酷酷鼠》
製作過程圖 10

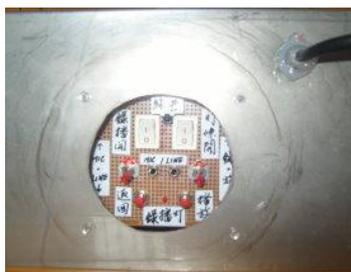


圖 3-2-59 《酷酷鼠》
製作過程圖 11



圖 3-2-60 《酷酷鼠》
製作過程圖 12

四、「光雕休止符」壓克力系列形式分析

圖像符號其實就是突破文字溝通的圖像語言，而圖像語言基本上是一種自然語言。符號學（Semiotics）對溝通傳達有其作用，透過編碼和解碼的過程，傳遞符號訊息。¹²⁹也就是說，訊息傳達的技術過程常需多重編碼，而溝通的過程可能是需要將複雜的符號系統轉換成比較不複雜的符號系統。因此，溝通常常會牽涉到訊息複雜度減低的過程，也就是將圖像符號編碼與解碼的過程，創作者要把溝通視為一種互動作用，觀者也能夠主動接受訊息的傳遞過程。

壓克力（Acrylic），俗名稱為特殊處理有機玻璃。也就是丙烯酸類和甲基丙烯酸類化學品的總稱。包括單體、板材、粒料、樹脂以及複合材料，而壓克力板由甲基烯酸甲酯單體（MMA）聚合而成，亦即聚甲基丙烯酸甲酯（PMMA）是一種具有優異的強韌性及透光性綜合性能的熱塑性工程塑料。也就是說，壓克力是具有綜合性能的工業材料，又有塑膠水晶之稱，高透明度，透光率達 92% 以上；極佳的耐候性，對自然環境適應性很強；加工可塑性大，適合機械加工又易熱成型。因為壓克力材料加工可塑性高，又有良好的表面硬度與透明光澤，所以常被拿來與各種不同材料搭配應用，結合創意設計讓壓克力材料完美呈現。

「光雕休止符」壓克力系列作品製作工具與材料如下：

工具：壓克力管專用裁切機、雷射激光切割機、火焰拋光機、砂紙、鑽孔機、
電烙鐵

材料：壓克力、氯仿、LED 燈、錫條、電池座、電池

¹²⁹ 陳文印，*設計解讀*（台北市：亞太圖書，1997），124。

(一)《休止符 1》全休止符與二分休止符

1.製作《休止符 1》全休止符與二分休止符的步驟：

- (1)將壓克力材料依照設計圖以裁切機切割所需之形狀。
- (2)將裁切之休止符形狀以氣仿接合組成。
- (3)利用火焰拋光機將外部的壓克力管做亮面處理。
- (4)以砂紙將內部的壓克力管做霧面處理。
- (5)以鑽孔機在壓克力管底部鑽一個孔，裝置 LED 燈。
- (6)反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。
- (7)測試 LED 燈在暗室之燈光效果。
- (8)裝置電池座及電池，並測試。
- (9)再次測試作品在暗室之燈光效果。
- (10)作品《休止符 1》全休止符與二分休止符完成。

2.《休止符 1》製作過程圖：圖 3-2-61 至圖 3-2-69



圖 3-2-61 《休止符 1》
製作過程圖 1



圖 3-2-62 《休止符 1》
製作過程圖 2



圖 3-2-63 《休止符 1》
製作過程圖 3



圖 3-2-64 《休止符 1》
製作過程圖 4



圖 3-2-65 《休止符 1》
製作過程圖 5



圖 3-2-66 《休止符 1》
製作過程圖 6



圖 3-2-67 《休止符 1》
製作過程圖 7



圖 3-2-68 《休止符 1》
製作過程圖 8



圖 3-2-69 《休止符 1》
製作過程圖 9

(二) 《休止符 2》八分休止符與十六分休止符

1.製作《休止符 2》八分休止符與十六分休止符的步驟：

- (1)將壓克力材料依照設計圖以雷射激光切割機雷切所需之形狀。
- (2)將壓克力管依照比例挖三個洞。
- (3)再將裁切之休止符形狀插入洞中以氯仿接合組成。
- (4)以砂紙將壓克力管的邊緣部分做霧面處理。
- (5)以鑽孔機在壓克力管底部鑽四個孔孔裝置 LED 燈。

- (6)反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。
- (7)測試 LED 燈在暗室之燈光效果。
- (8)裝置電池座及電池，並測試。
- (9)再次測試作品在暗室之燈光效果。
- (10)作品《休止符 2》八分休止符與十六分休止符完成。

2. 《休止符 2》製作過程圖：圖 3-2-70 至圖 3-2-78



圖 3-2-70 《休止符 2》
製作過程圖 1



圖 3-2-71 《休止符 2》
製作過程圖 2



圖 3-2-72 《休止符 2》
製作過程圖 3



圖 3-2-73 《休止符 2》
製作過程圖 4



圖 3-2-74 《休止符 2》
製作過程圖 5



圖 3-2-75 《休止符 2》
製作過程圖 6



圖 3-2-76 《休止符 2》
製作過程圖 7



圖 3-2-77 《休止符 2》
製作過程圖 8



圖 3-2-78 《休止符 2》
製作過程圖 9

(三)《休止符 3》四分休止符

1.製作《休止符 3》四分休止符的步驟：

- (1)將壓克力材料依照設計圖以雷射激光切割機雷切所需之形狀。
- (2)將休止符底部依照比例以鑽孔機鑽三個孔裝置 LED 燈。
- (3)再將裁切之休止符形狀以氯仿接合組成。
- (4)固定 LED 燈防止掉落。
- (5)加裝 LED 燈閃爍變電器。
- (6)反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。
- (7)測試 LED 燈在暗室之燈光效果。
- (8)裝置電池座及電池，並測試。
- (9)再次測試作品在暗室之燈光效果。
- (10)作品《休止符 3》四分休止符完成。

2.《休止符 3》製作過程圖：圖 3-2-79 至圖 3-2-87



圖 3-2-79 《休止符 3》
製作過程圖 1



圖 3-2-80 《休止符 3》
製作過程圖 2



圖 3-2-81 《休止符 3》
製作過程圖 3

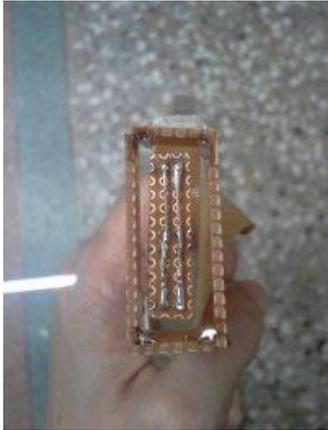


圖 3-2-82 《休止符 3》
製作過程圖 4



圖 3-2-83 《休止符 3》
製作過程圖 5

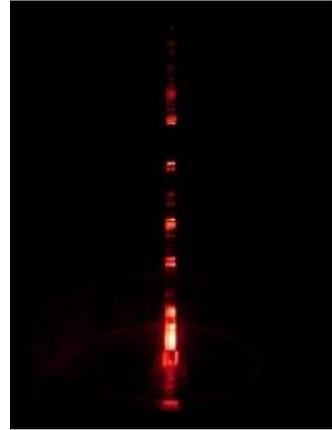


圖 3-2-84 《休止符 3》
製作過程圖 6



圖 3-2-85 《休止符 3》
製作過程圖 7



圖 3-2-86 《休止符 3》
製作過程圖 8



圖 3-2-87 《休止符 3》
製作過程圖 9

第四章 創作風格與作品詮釋

筆者相信在藝術家的作品中，有時可見造形與其意涵之關係狀況來辨認出一些策略。如：象徵、隱喻、圖象、神秘的矛盾修辭法，與所謂的敘述性諷喻。¹³⁰也就是說，象徵（Symbol）可能是抽象表現主義藝術家中，最常被提到的造形設計手法。象徵的目的在於以一種非敘述的方式，代表超越事物本身之抽象意念。隱喻（metaphor）是象徵的一種，是以一意象去替代另一意象，特點在於能夠確認出兩個似乎不同的事物之關連。隱喻是象徵的較抽象之延展，是深奧與真實的精簡摘要。圖像研究乃是藝術史的一個枝幹，主要並不針對形式（form），而在於探討藝術作品的主題（subject matter）或含意（meaning）。¹³¹象徵與圖象都是記號；但是象徵唯有藉其社會性意涵來指稱其表達對象。而圖象則與其所表示之事物有關連，因此，圖象記號可以不同方式來引出的物象相似。圖表（diagram），如同藍圖，呈現出物象原本之關係；記號唯有在觀者辨識出其圖象性時，才具有圖象性。也就是當觀者能夠在其造形、造形間的關係，作品名稱以及展出狀況之聯想，尋得相似點時才得以呈現出來。神秘的矛盾修飾法是在一個字上添加一個具相反意義的形容詞之形象。當想要表達主題的超越性時，可以讓作品創構出矛盾並立的意涵，但並不是所有致力於對立元素之創作的藝術家，都會運用這種矛盾對立的結構。筆者相信抽象表現主義的寓意性，代表著一種依存在普遍性意涵中的不確定的自由，也可以說，一個主題是經由另一主題來闡述的，主張寓意性者運用既存的形象與故事的意象來進行創作。

¹³⁰ Michael Auping 著，*抽象表現主義 Abstract Expressionism*，黃麗娟譯（台北市：遠流，1990），89。

¹³¹ Erwin Panofsky 著，*造型藝術的意義 Meaning in the Visual Arts*，李元春譯（台北市：遠流，1997），31。

本章內容是筆者創作風格與作品詮釋的探討，分為創作歷程與作品風格、創作系列作品詮釋等部分。分別說明如下：

第一節 創作歷程與作品風格

任何一個人對自己的看法，在每個時期、每個階段總會不一樣。¹³²也就是說，人們總是會在不同的階段，對自己的情感產生一些正向能量的情愫，但也可能會因為某些環境的影響或是心境的轉變，而產生一種與以往不同的感覺。對於創作者而言，通常會將自己這樣的一種情緒宣洩或是心境反應，直接表現在自己的作品中。

有些學者認為，風格是指作品中某種清楚的手法，觀者可藉此將一組作品判定到某個相關的範疇之中。¹³³也就是說，風格其實就是視覺藝術的視覺性。筆者相信所有對形態、形式、技巧的觀察與分析都是風格的分析方式，而所有圖像符號創作研究的初步觀察工作都可以稱為風格分析。因此，從多個作品或者從單個作品之中，是可以看出創作者所要表現的某種風格形式。

本節內容是筆者系列作品之創作歷程與作品風格說明，共分為「花之頌」創作階段、「Q版雕塑」創作階段、「聲光塑形」創作階段、「光雕休止符」創作階段等部分。分別簡述如下：

一、「花之頌」創作階段

有些學者認為，藝術是以人類共通的普遍感情為基礎的。¹³⁴也就是說，這

¹³² 陳英偉，*變幻的容顏-藝術中的人與人*（台北市：東大，2005），44。

¹³³ 陳懷恩，*圖像學-視覺藝術的意義與解釋*（台北市：如果出版，2008），195。

¹³⁴ 蔣勳，*藝術概論*（台北市：台灣東華，2000），150。

些藝術中描述的情感是眾人最普遍的情感，因為這些藝術藉以表達的形式，也是容易明白而簡單易懂的，每一個人都能懂，也能夠有所感動。依據托爾斯泰的觀點：關於藝術創作過程，是在自己身上先引發出一種曾經感受到的經驗感覺，隨後，再利用動感、線條、顏色、聲音，或由文字表現出的造形，來將這種感覺傳遞給他人，使他們也能感受到相同的感覺，這就是我們所說的一種藝術活動。而筆者相信藝術是一種人類的活動，由一個人有意識地運用外在的圖像符號，將自己生活中所經驗到的感覺傳達給他人，使得他人也能受這些感覺的感染或感動，因此也能經驗到這些感覺。

圖 4-1-1、圖 4-1-2、圖 4-1-3 是「花之頌」寶特瓶系列作品-《音符花》、《花之燈》、《花之圓舞曲》的設計草圖。

本創作階段的風格特質是藝術與設計的結合，也就是說，作品是具有社會實際功能，也可以說是裝飾性及實用性的功能。生活中的大部分用品都經過整體的安排與裝飾，其特徵是在藝術中獨立的裝飾特質因素。而在這種風格的所有例子之中，是來自強調花的動機，也就是植物裝飾的風格。

筆者「花之頌」系列之創作階段，嘗試將 LED 燈當花心包覆於花朵內，燈光一閃一閃的，好像彼此是在互相唱和，就如同唱歌跳舞演奏著曲子一樣！也就是說，以花的造形，結合音樂符號意象元素以及運用燈光的效果來進行藝術創作。

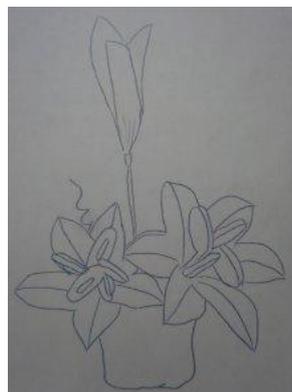


圖 4-1-1 《音符花》設計圖



圖 4-1-2 《花之燈》設計圖



圖 4-1-3 《花之圓舞曲》設計圖

二、「Q 版雕塑」創作階段

根據克羅齊的看法，表現是所有藝術創作的基礎。¹³⁵筆者相信在創作過程中可能會歷經三個不同的階段：第一個階段，是對物質的形式特質，如色彩、聲音、造形，以及有些難以定義的身體反應之感受與辨識；第二個階段，是能夠將這樣的感受加以辨識組合，進而形成令人愉悅的形狀和圖案。也就是說，在這兩個階段便完成了美感的塑造。然而當這樣的組合能與先前存在的情緒或感覺相互呼應時，就形成了第三個階段，藝術是一種表現，也可以稱之為一種情緒或感覺的表現。也就是說，當創作者能夠以作品或其他媒介來表達他的心境或情緒時，那麼心緒和藝術表現就成了一個不可分割的有機生命體。

圖 4-1-4、圖 4-1-5 是「Q 版雕塑」玻璃纖維系列作品-《QQ》、《音塑》的設計草圖。

本創作階段的風格特質，是以理念形式表現觀念，作品是觀念的、主觀的以及裝飾性的，藉由普遍認同的模式與符號來表達形式，並由此來傳達主觀而複雜的認知理念。

作品是可以表現創作者的感情，而且有些作品尤其強調和表達創作者的內心感情。



圖 4-1-4 《QQ》設計圖



圖 4-1-5 《音塑》設計圖

¹³⁵ Herbert Read 著，*藝術的意義 The Meaning of Art*，梁錦鑾譯（台北市：遠流，2006），36。

從音樂的經驗裡，透過作品的特殊性，去得到一些認知，用具象的表現方法，追求內在和心理的表現，以最簡單的手法，表現最深刻的思想。筆者「Q版雕塑」系列之創作階段，是以燈光變化、音樂節奏、以及雕塑造型來進行藝術創作。

三、「聲光塑形」創作階段

在藝術上，人們有兩個途徑可以使自己出類拔萃。一是將別人已經達到的成就細心運用。藝術家可以模仿他們的畫，或在選擇之後將各種美麗的部分加以組合。另一種方法是從它最原始的泉源——大自然——中，追求最高的表現。¹³⁶筆者相信第一種途徑是藝術家透過繪畫習作而形成一種藝術形式。也就是說，其所產生的是模仿性的藝術，或者是折衷性的藝術。第二種途徑是藝術家透過對自然的細心觀察，在其中發現以往從不曾被人描繪過的形態表現，並由此產生出一種具有原創性的藝術形式。第一種途徑所產生的結果，因為是複製一些眼睛已經很熟悉的事物，所以很快地便可以為人們所辨認，並予以評估。至於，第二種途徑是一條新途徑的藝術家，進展可能是緩慢且孤獨的，因為幾乎很少人能夠判斷那些具有爭議性的作品，是否有資格來作為欣賞作品的原創性與獨創性！

圖 4-1-6、圖 4-1-7 和圖 4-1-8、圖 4-1-9 是「聲光塑形」不銹鋼系列作品-《喜洋洋》、《酷酷鼠》的設計草圖以及電腦繪圖。筆者嘗試以 CorelDRAW 電腦程式軟體來繪製「聲光塑形」不銹鋼系列作品《喜洋洋》、《酷酷鼠》設計圖。



圖 4-1-6 《喜洋洋》設計圖

¹³⁶ Herbert Read 著，*藝術的意義 The Meaning of Art*，梁錦鑒譯（台北市：遠流，2006），212。

本創作階段的風格特質是運用互動裝置結合音樂與造形藝術，也就是說，觀者透過互動裝置的感應器與作品之間的互動參與，並且能夠引發作品的燈光變化、音樂節奏、造形風格、以及作品所要表現的意義。

筆者選擇了一個造形，然後將它簡化與原來的造形只有風格上相似的圖像，或是將它改變與原來的造形完全不同，甚至可能是超越以往不同的表現形式。筆者相信生活之中處處充滿音樂性，音樂有著很大的表現力、傳達力、以及影響力，而音樂提供了引導的刺激，融合了不同的元素，並且能夠傳達所想要創作的意念。

筆者「聲光塑形」系列之創作階段，以互動裝置結合聽覺與視覺藝術的型態，運用燈光變化、音樂節奏與造形雕塑，以光控感應器的感應方式來進行藝術創作的表現形式。

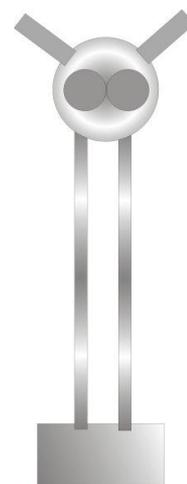


圖 4-1-7 《喜洋洋》電腦繪圖



圖 4-1-8 《酷酷鼠》設計圖

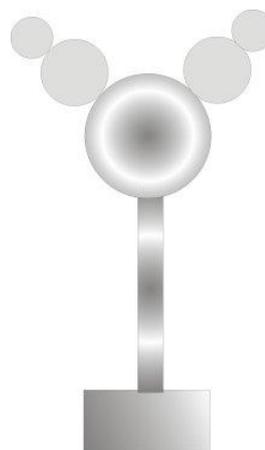


圖 4-1-9 《酷酷鼠》電腦繪圖

四、「光雕休止符」創作階段

藝術的目的是表現事物的主要特徵，表現事物的某個突出而顯著的屬性、某個重要觀點、某種主要狀態。¹³⁷筆者相信創作者在進行藝術創作時，改變或重組各物件的關係，通常是有目的改變的行為，目的在於凸顯此物件的某一個主要特徵，也就是藝術創作者對那個形象所抱的主要概念顯得特別清楚。主要特徵是一種屬性，所有存在的屬性，或者說是許多類別的屬性，都是根據一定的關係從主要的特徵導引出來的。這個主要特徵就是哲學家所說的事物本質，所以可以說藝術的目的是表現事物的本質。

抽象形式與具象形式在字義上似乎是完全相反的現象，但是在實質的構成形式，則沒有多大的相對立現象。這是它們與其他形式組合的不同。¹³⁸也就是說，抽象形式表現是以符號、圖案或色彩…等元素，組合構成的樣式比較不具實體的人、物形式，需要靠解讀或是思考上的判斷才能了解作品的意義。而具象形式表現則是具體的將人、物的事實現象作為創作的元素，使得作品視覺現象的整體效果，完全存在於形體的感受，所以觀者不太需要使用思考上的判斷，就能夠明瞭作品的創作意涵表達。筆者相信創意構想設計，無論其研究內容如何，都有個共同的理念，就是如何激發創作者的潛力與想像力來進行創作。

筆者相信設計真的無所不在。其實，日常生活之中充滿了創意構想設計，如果仔細觀察會發現原來什麼都是要設計的，例如：我們常用的滑鼠，需要因應抓握的舒適度來設計出一個適合使用與令人喜愛的造型。也就是說，當我們開始意識到創意設計這件事情，就會選擇用每個人天生都有的美感來檢視身邊的東西，並且開始有了美學的思考、設計的思維與創造的能量。

¹³⁷ Hippolyte-Adolphe Taine 著，傅雷譯，*藝術哲學-尋找藝術轉變的關鍵時刻 Philosophie De L'Art*（台中市：好讀，2004），33。

¹³⁸ 林崇宏，*造形與構成*（台北縣永和市：視傳文化，2002），124。

圖 4-1-10、圖 4-1-11、圖 4-1-12 是「光雕休止符」壓克力系列作品-《休止符 1》全休止符與二分休止符、《休止符 2》八分休止符與十六分休止符、《休止符 3》四分休止符的設計草圖。

本創作階段的風格特質是壓克力與光線效果的結合應用，希望透過壓克力清澈、透明、光亮的特性，來達到一種美學效果的表現形式，能夠為視覺空間帶來燈光變化與欣賞樂趣。筆者相信音樂是可以包含整個日常生活之中的聲音，而在這個系列作品之中，放入了休止符的圖像符號，包括全休止符、二分休止符、八分休止符、十六分休止符、四分休止符等，表示音樂是停止的，但日常生活之中的聲音是多樣的以及無限的，讓觀者擁有更多的想像空間及可能性。

筆者「光雕休止符」系列之創作階段，是以壓克力光亮的休止符造形、LED 燈之燈光閃爍變化，以及融入周圍環境的聲音等形式來進行藝術創作。

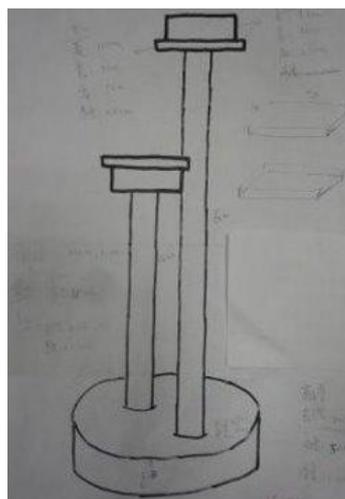


圖 4-1-10 《休止符 1》設計圖

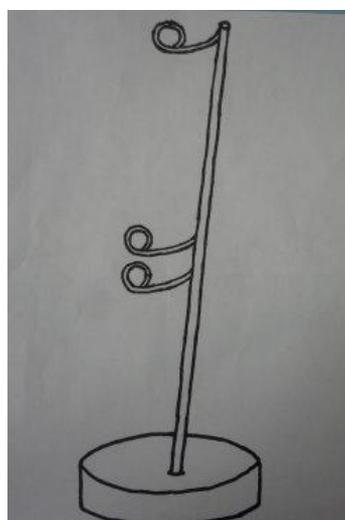


圖 4-1-11 《休止符 2》設計圖

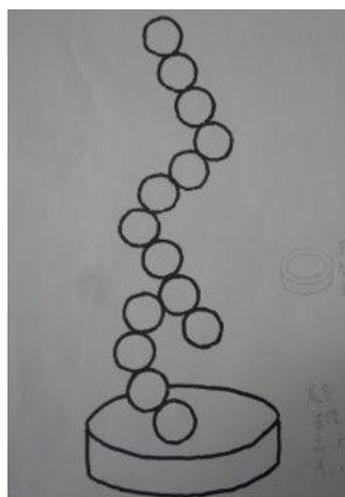


圖 4-1-12 《休止符 3》設計圖

第二節 創作系列作品詮釋

每一件作品在某方面來說都是自我表達，而自我表達幾乎就是溝通。¹³⁹筆者相信溝通暗示彼此之間的對話，而對話需要訊息的交換並伴隨著領悟和理解。有的學者認為，理解作品即是體驗作品。¹⁴⁰因為創作者對藝術傳遞與自身訊息和其形成的環境有關的訊息詮釋，所以觀者一定可以將之解讀或解碼。

新的造形意念能夠正確地呈現真正的美感關係。對現代藝術家而言，這是過去一切造形意念的自然結果。真正現代的藝術家能覺察得出美感情緒下的抽象概念；他意識到，美的情緒是浩瀚的、宇宙的。這種自覺的體會，其自然的結果就是抽象的造形主義，因為人只附著於普遍的事物。¹⁴¹也可以說，新的造形意念不能採用自然或具體的表現形式，雖然具體的表現形式總是在某種程度上顯示出普遍的原則，或者至少是在其中隱藏著的。這種新的造形意念將會忽略外表的個別部分，亦即忽略自然的形式和色彩。也就是說，它應該在形式和色彩的抽象概念之中找到表達的方式。

本節內容是筆者創作系列作品詮釋與探討，包括作品名稱、創作意涵詮釋、構成技法說明、作品完成圖。以下分為以寶特瓶材質創作之「花之頌」系列、以玻璃纖維材質創作之「Q版雕塑」系列、以不銹鋼材質創作之「聲光塑形」系列、以壓克力材質創作之「光雕休止符」系列等部分。且分別說明如下：

「花之頌」系列

¹³⁹ Edmund Burke Feldman 著，*藝術教育的本質 Philosophy of art education*，劉美玲譯（台北市：五觀藝術管理，2003），126。

¹⁴⁰ Richard E. Palmer 著，*詮釋學 Hermeneutics*，嚴平譯（台北市：桂冠，1992），270。

¹⁴¹ Herschel B. Chipp 著，*現代藝術理論 Theories of Modern Art*，余珊珊譯（台北市：遠流出版，1995），464。

一、「花之頌」系列之《音符花》

作品名稱：《音符花》

張芳菁 2011 年 寶特瓶 30×20×50cm

音符、寶特瓶、紙藤、綠色膠帶、鐵絲

（一）創作意涵詮釋

筆者相信視覺藝術的表現源自於創作者的想像力，怎麼樣才能獲得永續不絕的創意，是視覺藝術工作者需要不斷思考與追求的目標。視覺創意可以因循著創作者嶄新的思考方式發揮；視覺表現可以因為善用形式技巧及方法而以一種全新的面貌呈現。透過作品中物體間的結構分析，可以了解創作者的創作邏輯，是如何在作品中展開的，也就是說，因為作品中創作意識的存在，可以讓各個物體具有由真實的物質面，到抽象的觀念面的轉換能力。

筆者是一位國小音樂老師，有個想法希望將音樂結合視覺藝術來進行創作，應用在藝術與人文領域的教學上，於是音符花就這樣誕生了！從教學中筆者發現學生對於這樣的藝術形式感到興趣，作品中有四分音符花、二分音符花，而第三朵花含苞待放，可以讓學生有很大的想像空間，這朵花苞開花後，可能會長出什麼樣的音符花呢？有可能是四分音符花、二分音符花、八分音符花、十六分音符花...等，能夠讓學生有自己解讀作品的的能力與表達的能力。

（二）構成技法說明

作品構成技法說明：首先將紙藤依照所需長度剪下，展開裁剪成花瓣形狀，再以白膠將花瓣雙層包覆綠鐵絲，將所需的花瓣數量完成。等白膠乾後，將音符當花心，包覆於花瓣內，再以鐵絲綑綁固定。接著，以適量之衛生紙捲曲圍繞綠色鐵絲，再以綠色膠帶將衛生紙鐵絲包覆成莖桿，完成所需之花朵數量。然後以咖啡色膠帶包覆衛生紙成枯枝形狀，並將枯枝捲曲做成所需之造形。最後，將寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀，並以保麗龍膠組合成花瓶，在花瓶中放入綠海綿，插上音符花，修飾調整花朵造形，《音符花》作品完成。

(三) 作品《音符花》完成圖



圖 4-2-1 張芳菁《音符花》2011 年 寶特瓶 30×20×50cm
音符、寶特瓶、紙藤、綠色膠帶、鐵絲

二、「花之頌」系列之《花之燈》

作品名稱：《花之燈》

張芳菁 2011 年 寶特瓶 25×20×30cm

寶特瓶、LED 燈、花心、綠色膠帶、鐵絲

（一）創作意涵詮釋

筆者對於寶特瓶回收再利用有些想法與運用，曾經將各式各樣的寶特瓶製作成花瓶、獎盃、筆筒、擺盤、花朵、風車...等，而將寶特瓶作品和 LED 燈結合創作環保燈飾，是第一次嘗試這樣的創作形式。有時候以日常生活中的物體為材料進行創作，與各種物體的接觸，是在有意與無意之間自然的發生。

造形是一種體驗現象的感受，有時需要親身體驗才能有形的認知與感受，而造形的感受是視覺上與心靈上的反應與體會。在探討造形意涵與造形欣賞之中，那就是所謂的美感經驗！光所表現出來的各種視覺效果，對筆者來說，就是一種新的嘗試與新的體驗。

（二）構成技法說明

作品構成技法分為造形風格及燈光變化兩個部份來說明：首先尋找大小形狀適合的寶特瓶，把寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀，將 LED 燈藏於花心內，再以綠色膠帶包覆。接著，將寶特瓶花朵底部以槍型電烙器鑽一小洞，以利 LED 燈花心之莖桿穿過，並以保麗龍膠固定。以適量之衛生紙捲曲圍繞綠色鐵絲，再以綠色膠帶將衛生紙鐵絲包覆成莖桿，完成所需之花朵數量。花瓶底座以寶特瓶的瓶口裁剪而成，將燈花插入花瓶底座，並且修飾調整花朵造形，測試 LED 燈，完成環保燈飾作品《花之燈》。

(三) 作品《花之燈》完成圖



圖 4-2-2-a 張芳菁《花之燈》2011 年 寶特瓶 25×20×30cm
寶特瓶、LED 燈、花心、綠色膠帶、鐵絲



圖 4-2-2-b 張芳菁《花之燈》2011 年 寶特瓶 25×20×30cm
寶特瓶、LED 燈、花心、綠色膠帶、鐵絲

三、「花之頌」系列之《花之圓舞曲》

作品名稱：《花之頌》

張芳菁 2011 年 寶特瓶 20×20×45cm

紙藤、綠色膠帶、寶特瓶、LED 燈、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

創作者藉由選擇的物質媒材，透過創作的過程將原料轉化為藝術作品，再將作品展示成為一個具有客觀實相的存在，而原本那些物質原料並不是有組織和秩序的，成為作品後便有了色彩和造形的美感特性。筆者相信作為一個具有物體對象性質的造形藝術作品，包含著來自於藝術家創造的心智與創作的意涵。

造形創作是一個很有內涵的遊戲過程，是創作者觀念的思考與表現。筆者相信造形的現象是要將創作者的意念轉換成一種能見且可被感受的現象，而這些可見的現象，有可能是屬於具象的、抽象的，或是永久的、暫時的，其最終的目的是想藉由這些可見的訊息向觀者表達一種存在著美和協調之感覺的現象。

（二）構成技法說明

作品構成技法分為造形風格及燈光變化兩個部份來說明：首先將寶特瓶的瓶口以剪刀裁剪成花朵形狀，如：大花、中花、小花、花苞...等，再以紙藤裁剪所需形狀做成花心，將 LED 燈包覆隱藏於紙藤做的花心內。接著，以適量之衛生紙捲曲圍繞綠色鐵絲，然後再以綠色膠帶將衛生紙鐵絲及 LED 燈之電線包覆成莖桿，完成所需之花朵數量。花瓶造形是將寶特瓶底部以剪刀裁剪成花朵形狀，再將其與寶特瓶頭部以保麗龍膠組合成花瓶，花瓶底座以槍型電烙器鑽孔，以方便 LED 燈之電線拉下來連接電池座，將花朵一一插入花瓶底座。將 LED 燈電線連接底部的電池座，放入所需之電池，並測試燈光效果，修飾花朵整體造形，再次測試 LED 燈，完成環保燈飾作品《花之圓舞曲》。

(三) 作品《花之圓舞曲》完成圖



圖 4-2-3~a 張芳菁《花之圓舞曲》
2011 年 寶特瓶 20×20×45cm
紙藤、綠色膠帶、寶特瓶、
LED 燈、電池 (座)



圖 4-2-3~b 張芳菁《花之圓舞曲》
2011 年 寶特瓶 20×20×45cm
紙藤、綠色膠帶、寶特瓶、
LED 燈、電池 (座)



圖 4-2-3~c 張芳菁《花之圓舞曲》2011 年 寶特瓶 20×20×45cm
紙藤、綠色膠帶、寶特瓶、LED 燈、電池 (座)

「Q 版雕塑」系列

四、「Q 版雕塑」系列之《QQ》

作品名稱：《QQ》

張芳菁 2011 年 雕塑 25×15×25cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、仿不銹鋼漆、LED 燈、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

一件藝術作品，不論其用途、大小和構成物質的珍貴與否，都會具備某種美感，也就是能夠在觀者身上引起某種情緒反應，在於表達感覺和傳遞一種理解。這是筆者第一次接觸雕塑，構想一種卡通式的風格表現，不以真人圖像呈現，而是以 Q 版造形來表現，使得作品看起來顯得小巧可愛，單純而直覺地來表現藝術創作能力。

筆者以具象造形的手法來表現，並引用了二種以上的不同材料，也就是所謂的複合媒材。在眼睛部分加入 LED 燈的閃爍變化，希望能夠掌握觀者的注意力，並且導引感受作品中所表達的意涵。筆者相信藝術創作所給予人的美感經驗就是一種直覺想像的喜悅，透過藝術創作活動而給予作品一種獨特的、和諧的形式。

（二）構成技法說明

作品構成技法分為造形風格及燈光變化兩個部份來說明：

1. 第一個部分：造形風格

在造形風格方面，筆者以小動物為雕塑造形的構想，接下來用木節土製作塑形，再以雕塑刀修飾細部完成雕像，單純而直覺地將她塑造成有點像無尾熊，又有點像貓熊，大大的眼睛、尖尖的鼻子、微笑的嘴巴、小小的耳朵，戴著珍珠花

朵的髮飾，可愛模樣討人喜歡！將雕像先翻製石膏模，再以石膏模翻製玻璃纖維模，完成雕塑造型作品。

2. 第二個部分：燈光變化

在燈光變化方面，筆者以 LED 燈當 QQ 的眼球，利用光源一開一閉的方式表現動感，運用色光混色產生多種變化色調，一顆即可變化出不同的色彩！接著進行燈光裝置，在眼睛的眼球部分鑽洞裝上 LED 燈，並測試發光效果，噴上仿不銹鋼漆，作品《QQ》完成。

（三）作品《QQ》完成圖



圖 4-2-4~a 張芳菁《QQ》

2012 年 雕塑 25×15×25cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、
仿不銹鋼漆、LED 燈、電池（座）



圖 4-2-4~b 張芳菁《QQ》

2012 年 雕塑 25×15×25cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、
仿不銹鋼漆、LED 燈、電池（座）



圖 4-2-4~c 張芳菁《QQ》2012 年 雕塑 25×15×25cm
木節土、石膏翻模、玻璃纖維、仿不銹鋼漆、LED 燈、電池（座）

五、「Q 版雕塑」系列之《音塑》

作品名稱：《音塑》

張芳菁 2012 年 浮雕 55×40×5cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、仿不銹鋼漆、震動感應數位錄放音機、
電池（座）

（一）創作意涵詮釋

藝術作品所以具有一種能讓人感動的形式特質，是在作品中的每一部份以及整體都瀰漫著一種帶有特殊情緒的氣氛！其中所蘊涵的情緒，可能來自對生活經驗中類似情緒的聯想和暗示。筆者相信藝術似乎能使某種重要的情緒流露出來，從而能由現存的狀態中釋放出一種情緒能量，藉此得到了情緒上的共鳴。

藝術在於一種直覺性的理解，一件藝術作品存在於我們的感覺中，這種感覺來自於和整件藝術作品直接的溝通。當觀者以心智瞭解象徵符號時，會與某種經驗連結在一起，而觀者因為參與了某種經驗，所以能夠超越知識，瞭解象徵符號。也就是說，當觀者經驗到象徵符號時，同時也能夠經驗到象徵物。筆者將音符以一種平面化的單純圖像呈現，使用旋律流動的線條、塑造音符賽跑飛翔的感覺，以及多樣的音符造形，並且加入震動感應式音樂，結合聽覺與視覺藝術之型態，來表現一種圖案化與形式化的浮雕風格。

（二）構成技法說明

作品構成技法分為造形風格及音樂節奏兩個部份來說明：

1. 第一個部分：造形風格

在造形風格方面，筆者以音樂符號為浮雕造形的構想，也就是音符雕塑，因為音符本身就是一個強而有力的象徵符號！接著，使用木節土製作，並塑造想要的音樂符號以及音符圖形，音符造形有四分音符、四分休止符、高音譜號、八分休止符、十六分音符、八分音符、降記號、低音譜號、二分音符、雙八等，還有加入一個十六分音符的時鐘圖形，然後，再以雕塑刀修飾細部造形，完成浮雕圖案，最後，將浮雕作品先翻製石膏模，再以石膏模來翻製玻璃纖維模，完成浮雕造形作品。

2. 第二個部分：音樂節奏

在音樂節奏方面，筆者相信音樂是可以引起美感愉悅的，音樂是可以暫時改變個體的心緒與感受，音樂是和諧、歡喜以及希望之源！所以希望觀者可以同時在視覺上以及聽覺上沉浸於音樂的夢想世界裡，也就是音樂雕塑。於是，在浮雕作品背面裝上震動感應數位錄放音機，然後錄製音樂或聲音，並測試震動放音的效果。《音塑》互動裝置作品使用說明：你可以再靠近一點！然後，拿起你的手，對著你喜歡的音符，輕輕的敲 2 下，咚！咚！「你好！這是音符之家，我是芳菁，請問你找誰呀？」這是筆者目前錄製的版本之一！最後，噴上仿不銹鋼漆，作品《音塑》完成。

(三) 作品《音塑》完成圖



圖 4-2-5~a 張芳菁《音塑》

2012 年 浮雕 55×40×5cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、電池（座）

仿不銹鋼漆、震動感應數位錄放音機



圖 4-2-5~b 張芳菁《音塑》

2012 年 浮雕 55×40×5cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、電池（座）

仿不銹鋼漆、震動感應數位錄放音機



圖 4-2-5~c 張芳菁《音塑》2012 年 浮雕 55×40×5cm

木節土、石膏翻模、玻璃纖維、仿不銹鋼漆、

震動感應數位錄放音機、電池（座）

「聲光塑形」系列

六、「聲光塑形」系列之《喜洋洋》

作品名稱：《喜洋洋》

張芳菁 2012 年 不銹鋼 40×25×105cm

不銹鋼、LED 燈條、光控感應數位錄放音機、電源裝置、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

大部分的人們習慣在一件藝術作品中，尋找一個可以辨識的現實世界中的形狀。如果找到了，就說看懂了；如果找不到，就說看不懂！然而面對一個畫面或一件作品時，如果不要刻意去尋找一個能被辨識的現實世界中的物象，也就沒有所謂「看得懂」或「看不懂」的困擾了！筆者相信一件作品中的任何線條變化，可以是創作者在創作過程的記錄，也可以是觀者的眼睛察看作品中物體材質的運動流程。線條是人類視覺經驗中的基本元素，可以表現作品的形式外貌，同時也能夠在觀者的內心引起種種不同的情感心緒。

筆者相信藝術的表達是能把個人的感覺在影像或物體中顯現出來。構成主義是一種具有純粹或絕對形式的藝術，有時帶有一種機械性的風格。筆者運用不銹鋼以及幾何的造形，希望以極簡風格的造形來吸引觀者的目光，使觀者能夠發揮更大的想像空間以及參與互動的機會。在造形作品中，加入光控感應數位錄放音機與 LED 燈條，觀者藉由光控感應器，產生不同的音樂節奏變化，而光源透過不銹鋼面的反射，在燈光旋轉時造成視覺上視點移動的表現形態，光影產生光彩奪目的奇妙效果。例如：筆者以爵士鼓演奏的基本節奏，分別在作品的左、右兩邊加入兩個光控感應器，包含爵士鼓的基本節奏音型以及過門節奏音型。也就是說，右邊是 Tempo 1，左邊是 Fill in 1，然後觀者可以自己嘗試運用雙手創作，二個 Tempo 1 或四個 Tempo 1，再加上一個 Fill in 1，節奏反覆應用演奏，就可

以組成一首簡單易懂的爵士鼓節奏曲。

(二) 構成技法說明

作品構成技法分為造形風格、燈光變化以及音樂節奏等三個部份來說明：

1. 第一部分：造形風格

在造形風格方面，使用抽象構成之形式呈現，筆者以不銹鋼材質為造形的構想設計，以圓形為基本形，將長度延伸可得圓柱體，如延長的軌跡改變，圓柱體狀也會做改變，軸心的垂直方向會形成圓柱體的穩定性。在造形安排上以並置形式構成，利用剪鐵機、線鋸機、切管機等工具裁切所需之形狀，將不銹鋼圓盤以砂輪機、研磨機等工具作霧面處理，以鑽孔機將圓盤所需之造形鑽孔，再利用氬鐸機及補條將不銹鋼材料加以組合，完成不銹鋼造形作品。

2. 第二部分：燈光變化

在燈光變化方面，利用視知覺原理為主的造形構想，使用不銹鋼鏡面，以光的反射原理所形成視點移動的效果，屬於鏡面反射的形式表現，運用頻閃裝置的點滅方式，以及燈光變化的反射方式，使之呈現出不可思議的影像。

3. 第三部分：音樂節奏

在音樂節奏方面，筆者相信音樂是一種符號，可以說是一種聲音符號，表達人的所思所想，透過音樂人們可以互相交流情感和生活體驗。所以在作品中加入光控感應數位錄放音機，透過作品觀者能夠嘗試玩音樂節奏遊戲，在結構上創造出一種與觀者互動的藝術形式。接下來，裝置喇叭並測試聲音效果，錄製左右兩邊的音樂節奏，並測試節拍速度是否可以同步演奏。然後，測試光源敏感度，並調整 Cds 的感光區域，測試聲光互動效果。《喜洋洋》互動裝置作品使用說明：羊臉部 LED 燈隨著程式設定閃爍變化，台座上的兩個小圓黑點（光控感應器），請拿起你的手，騰空揮手慢慢移動在小圓黑點之上，這時候會有音樂節奏出現，台柱上的 LED 燈會隨著節奏閃爍，右邊是爵士鼓 Tempo 1(節奏 1)，左邊是爵士鼓 Fill in 1(過門 1)，你可以試著以兩個 Tempo 1 或四個 Tempo 1 加上一個 Fill in 1，就可以組成一首簡單的爵士鼓節奏曲。最後，作品《喜洋洋》完成。

(三) 作品《喜洋洋》完成圖



圖 4-2-6~a 張芳菁《喜洋洋》2012 年 不銹鋼 40×25×105cm
不銹鋼、LED 燈條、光控感應數位錄放音機、
電源裝置、電池（座）

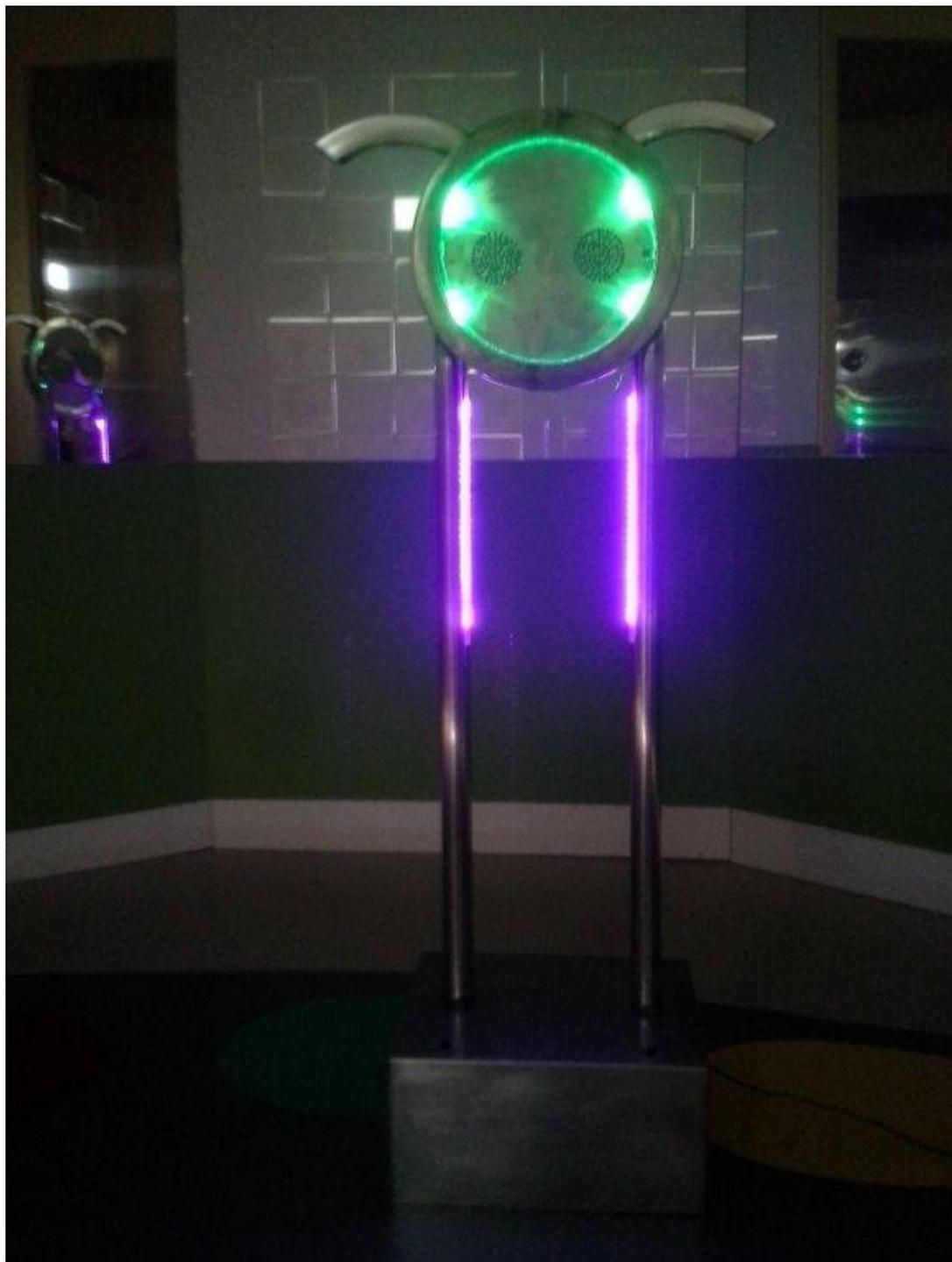


圖 4-2-6~b 張芳菁《喜洋洋》2012 年 不銹鋼 40×25×105cm
不銹鋼、LED 燈條、光控感應數位錄放音機、
電源裝置、電池（座）



圖 4-2-6~c 張芳菁《喜洋洋》2012 年 不銹鋼 40×25×105cm
不銹鋼、LED 燈條、光控感應數位錄放音機、
電源裝置、電池（座）

七、「聲光塑形」系列之《酷酷鼠》

作品名稱：《酷酷鼠》

張芳菁 2012 年 不銹鋼 50×25×100cm

不銹鋼、LED 燈、LED 燈條、數位錄放音機、電源裝置、控制器

（一）創作意涵詮釋

藝術基本上都是抽象的。筆者相信人類具有一種對美的感受力，能夠和藝術的形式相呼應，然而其不同點在於個人對藝術造形的詮釋，只有當藝術造形與個人貼身的感受相吻合時，才能被稱為具有表現力。而音樂是有目的的，是有內涵的，其中隱含了創作者的生活體驗以及思想情感，從效果上來說，它可以帶給人美的享受和表達人的情感。

象徵主義是一種為抽象的觀念挑選出類似表象的藝術，屬於個人主義藝術的表現形式。筆者將這個方法運用到造形藝術中，從大圓接連著中圓，以至於小圓，在一片明亮閃爍的燈光以及音樂之中，呈現出一種律動感與節奏感。筆者相信這些音樂節奏與燈光變化，對我們的情緒能夠產生正向能量的影響，屬於下意識的想像世界。在這個充滿聲光幻影的世界中，以象徵方式來表達出筆者的想像力以及創作的喜悅！

（二）構成技法說明

作品構成技法分為造形風格、燈光變化以及音樂節奏等三個部份來說明：

1. 第一個部分：造形風格

在造形風格方面，使用具象構成之形式呈現，以動物形象作為構成變化的依據。筆者以不銹鋼材質為造形的構想設計，以圓形為基本形，在造形上安排大小不等的圓，如大圓、中圓、小圓等，並以動物的形態為來源，組構成形似具象動物的造形，接著，依據設計圖所需之形狀找到不銹鋼材料，將不銹鋼圓盤以砂輪機、研磨機等工具作霧面處理，以鑽孔機將圓盤所需之造形鑽孔，利用氬焊機及補條將不銹鋼材料加以組合，完成不銹鋼造形作品。

2. 第二個部分：燈光變化

在燈光變化方面，是《酷酷鼠》這件造形作品的最大特色，從大圓、中圓到小圓，有不同的 LED 燈之燈光形式變化。利用視知覺原理為主的造形構想，使用不銹鋼鏡面光的反射原理所形成視點移動的效果，屬於鏡面反射的形式表現。運用似動原理，利用 LED 燈高速頻閃的強力光源，使眼睛會感知明亮度變化的速度而產生似動的狀態，必須在暗室才能發揮造形作品的最佳影像效果。

3. 第三個部分：音樂節奏

在音樂節奏方面，筆者相信音樂是可以舒緩情緒的，只要善加利用音樂的能量，情緒得到緩解，心靈可能會重整更新，生活將更增加許多色彩！所以在作品中裝置數位即時錄放音機，然後錄製音樂，例如：音樂故事或音樂歌曲，可以應用在筆者的課程教學或音樂欣賞等。接下來，測試錄音效果，然後裝置喇叭測試聲音效果，最後，播放音樂，然後，再次測試聲光效果。作品《酷酷鼠》完成。

（三）作品《酷酷鼠》完成圖



圖 4-2-7~a 張芳菁《酷酷鼠》

2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~b 張芳菁《酷酷鼠》

2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~c 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~d 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~e 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~f 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~g 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~h 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~i 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器



圖 4-2-7~j 張芳菁《酷酷鼠》
2012 年 不銹鋼 50×25×100cm
不銹鋼、LED 燈、數位錄放音機、
電源裝置、控制器

「光雕休止符」系列

八、「光雕休止符」系列之《休止符 1》全休止符與二分休止符

作品名稱：《休止符 1》全休止符與二分休止符

張芳菁 2013 年 壓克力 20×20×70cm

壓克力、LED 燈、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

在樂譜上，表示樂音休止的符號叫做休止符。各種音符都有相對應的休止符號，它們與相對應的音符的音值是一樣長短的。只要看到休止符的所到之處，音符都要有不同程度的消失，樂音保持靜默的狀態，這就是休止符的作用。

在音樂進行中的休止符通常是有其特殊意境，音樂並沒有因此而中斷。也可以說，此時無聲勝有聲。休止符也是音樂的一部分，通常是使用休止符來表達一種音樂的情緒狀態。筆者第一次接觸壓克力材質的創作，就愛上那種晶亮透澈的美，在《休止符 1》全休止符與二分休止符的造形作品中運用全休止符、二分休止符等音樂符號元素，並結合 LED 燈之燈光變化來表現造形藝術創作。

（二）構成技法說明

作品《休止符 1》全休止符與二分休止符構成技法說明：

在造形風格上，使用休止符的音樂符號，採用並置之形式呈現，以全休止符、二分休止符作為構成變化的依據。筆者以壓克力材質為造形的構想設計，因為壓克力具有清澈、透明、光亮的特性，能夠表現出一種視覺上的特殊美感效果！

首先，將壓克力材料依照設計圖的圖案，以裁切機切割所需之形狀，接著，將裁切之休止符形狀，以氣仿連接壓克力管組合而成。利用火焰拋光機將外部的壓克力管做亮面處理，再以砂紙將內部的壓克力管做霧面處理，如此 LED 燈之燈光效果，才能由底部直達頂端達到明亮似動的韻律效果。然後，以鑽孔機在兩支壓克力管底部各鑽一個孔裝置 LED 燈，反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。最後，裝置電池座及電池並測試，《休止符 1》全休止符與二分休止符作品完成。

(三) 作品《休止符 1》全休止符與二分休止符完成圖



圖 4-2-8~a 張芳菁《休止符 1》全休止符與二分休止符
2013 年 壓克力 20×20×70cm
壓克力、LED 燈、電池（座）



圖 4-2-8~b 張芳菁《休止符 1》全休止符與二分休止符
2013 年 壓克力 20×20×70cm
壓克力、LED 燈、電池（座）



圖 4-2-8~c 張芳菁《休止符 1》全休止符與二分休止符
2013 年 壓克力 20×20×70cm
壓克力、LED 燈、電池（座）

九、「光雕休止符」系列之《休止符 2》八分休止符與十六分休止符

作品名稱：《休止符 2》八分休止符與十六分休止符

張芳菁 2013 年 壓克力 20×20×77cm

壓克力、LED 燈、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

筆者在《休止符 2》八分休止符與十六分休止符的造形作品中運用八分休止符、十六分休止符等音樂符號元素，並結合 LED 燈之燈光變化來表現造形藝術創作。休止符是一種音樂的情緒表現，當音樂演奏遇到休止符，就必須暫停且休止，休止符的音值有多長，休止的時間就有多長，雖然音樂是暫時休止的，但其音樂性仍然是存在的！通常，在樂曲中，會運用休止符來表達另一種不同風格的樂曲情感，不同的休止符組合而成的風格，就會有不同的音樂情緒表現！

（二）構成技法說明

作品《休止符 2》八分休止符與十六分休止符構成技法說明：

在造形風格上，使用休止符的音樂符號，採用堆疊之形式呈現，以八分休止符、十六分休止符作為構成變化的依據，並以壓克力材質為造形的構想設計，筆者喜歡壓克力材質那種晶瑩剔透的感覺，再加上 LED 燈的燈光變化，呈現出一種律動的美感效果，令人著迷！

首先，將壓克力材料依照設計圖的圖案，以雷射激光切割機雷切所需要之形狀，接著，將壓克力管依照比例挖三個洞，再將裁切之休止符形狀以氬仿接合組成。然後以砂紙將壓克力管的邊緣部分做霧面處理，再以鑽孔機在壓克力管底部鑽四個孔裝置 LED 燈，反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。最後，裝置電池座及電池並測試，《休止符 2》八分休止符與十六分休止符作品完成。

（三）作品《休止符 2》八分休止符與十六分休止符完成圖



圖 4-2-9~a 張芳菁《休止符 2》八分休止符與十六分休止符

2013 年 壓克力 20×20×77cm

壓克力、LED 燈、電池（座）



圖 4-2-9~b 張芳菁《休止符 2》八分休止符與十六分休止符

2013 年 壓克力 20×20×77cm

壓克力、LED 燈、電池（座）

十、「光雕休止符」系列之《休止符 3》四分休止符

作品名稱：《休止符 3》四分休止符

張芳菁 2013 年 壓克力 20×20×55cm

壓克力、LED 燈、電池（座）

（一）創作意涵詮釋

筆者喜歡四分休止符的圖案符號，在《休止符 3》四分休止符的造形作品中，運用四分休止符這個音樂符號元素，並結合 LED 燈之燈光變化來表現造形藝術創作。其實，四分休止符是個美麗的符號，一個不會太長也不會太短的休止、停頓與間斷。而且是在對的地方摒息以待，等待著準備再一次的出發，偶爾還會有意想不到的美感呈現出來！

（二）構成技法說明

作品《休止符 3》四分休止符構成技法說明：

在造形風格上，使用四分休止符的音樂符號為造形的構想設計，採用圓形堆疊成音符圖案之形式呈現，並以壓克力材質的光亮潔淨來表現作品的型態。筆者對於壓克力材質那種透明晶亮的感覺，似乎已經進入了著迷的狀態，再加上 LED 的燈光變化，整體的造形呈現出一種向上移動的視覺效果！

首先，將壓克力材料依照設計圖的休止符圖案，以雷射激光切割機雷切所需之形狀，接著，將休止符底部依照比例以鑽孔機鑽三個孔裝置 LED 燈，再將裁切之休止符形狀以氯仿接合組成。然後固定 LED 燈防止掉落，再加裝 LED 燈閃爍變電器，反覆測試 LED 燈之燈光變化效果。最後，裝置電池座及電池並測試，《休止符 3》四分休止符作品完成。

(三) 作品《休止符 3》四分休止符完成圖



圖 4-2-10 張芳菁《休止符 3》四分休止符
2013 年 壓克力 20×20×55cm
壓克力、LED 燈、電池（座）

第五章 結論

好的藝術，需要觀賞者用心。我們不可認為，觀者無須思考，作品本身就能表達殆盡。時間和理解，可以讓你更能樂在其中。來得容易的東西，你不一定感激；同樣的道理，藝術有點神祕，一下子被人看清，反而沒什麼意思。¹⁴²亨利·摩爾曾經說過：「當我說抽象時，意思是，我試著去體認大自然，而不是模仿自然，並且，我會斟酌我所採用材質的特性和我希望從該材質釋放的意念為何。」筆者相信雕塑是三度空間，觀者欣賞作品的角度是無限的，而作品的每一個角度都在傳達創作者的創作意念，作品構成感覺的表達效果，使觀者對展示造形作品的認識或意象是明確的。

本章內容為筆者「光·音·塑」造形創作論述之研究結論，分為創作省思與心得、未來的創作研究方向等部分。分別說明如下：

第一節 創作省思與心得

藝術作品是創作者的生活體驗、感情、思想及人格的意象反應，創作者把這些想法內容透過美的形式傳達出來。所以，當一件作品完成後，呈現在觀者面前時，就如同人一樣，希望藉其美的外衣吸引觀者，並傳達其內心蘊藏的感情及思想給觀者而引起共鳴。也就是說，一個可以供人觀看的物質對象，可能只是具備了成為藝術作品的潛能，然而，如果是要將一個特定的物體能夠被視為藝術品，還必須超越那些只是肉眼所能看見的感官限制，而具備圍繞在此物體意象並釋放各種可能激發藝術思考的能力。筆者相信如果能夠意識到這些相關的藝術概念與

¹⁴² 崔慧萍，亨利·摩爾 Henry Moore (台北市，藝術家，2003)，151。

想法，也才能夠更進一步引導出理解與詮釋這些作品的方向，如此一來，更加彰顯藝術真正的意義與價值。

本節內容是筆者的創作省思與創作心得。分別敘述如下：

一、創作省思

對一個有心向學的藝術學生而言，不論他個人的美感定義為何，他所面對的一個考驗，是能不能接受其他人在其他時代中發諸於心的表達方式，並視之為一種藝術表現。¹⁴³筆者相信在藝術創作的省思過程之中，呈現出來的是一種反省的精神。也就是說，創作省思，就是創作研究者對於自己在創作的過程當中，包含創作的想法與概念、創作的階段與作品、創作的理論與研究等，應該是一種內在的反思狀態。所以，省思，是對自己本性的一種回歸歷程中，所呈現出來的一種覺醒。

所謂「藝術的開顯」，就是把生活上的瑣碎事件，轉變成一種「整體」的表達。換句話說，就是去「開顯」人的一種「創造」的可能，或是一種人的提升，也可以說是人的一種「超越」！¹⁴⁴筆者相信造形藝術是一種圖形思考的意象結構世界，不只是繪畫虛幻的短暫棲所，而是身體、意識與無意識的參與，也是超越經驗移情之外的形上意義。不要只努力創作單一風格作品。要多方嘗試並讓自己多才多藝，或是專注於某個方向，但不忘持續探索其他類型的工作與創作。¹⁴⁵而物質世界中包羅萬象的各式各樣物體，以及伴隨它們的一切空間與時間現象，都有可能成為創作者構思作品與設計理念的靈感來源，以及構成作品存在的獨特實體。然而，由於藝術作品具有和一般事物相同的物質特性，在許多實際的審美經驗之中，有時，無法輕易地從作品的平凡物性之中，體驗出具有藝術特質的美感境界，或者超越作品的表象而掌握真實存有的人文價值。

¹⁴³ Herbert Read 著，*藝術的意義 The Meaning of Art*，梁錦鑾譯（台北市：遠流，2006），30。

¹⁴⁴ 石朝穎，*藝術哲學與美學的詮釋問題*（台北縣新店市：人本自然文化，2006），144。

¹⁴⁵ Fabio Sasso 著，*發現！設計靈感*，陳亦苓譯（台北市：碁峯資訊，2011），113。

筆者從「光·音·塑」造形創作之研究目的，綜合歸納結論如下：

(一) 期望提供並分享筆者將燈光音樂與造形結合創作之經驗

在「光·音·塑」造形藝術創作研究中，筆者結合燈光、音樂、造形雕塑等元素，嘗試跨領域創作，並將互動裝置觀念融入視覺藝術、聽覺藝術、燈光藝術等範疇，藉由作品的燈光變化、音樂節奏、造形風格等形式來呈現，並且提供自身創作研究的經驗分享。

(二) 作品的聲光效果發揮藝術表現的功能

音樂是透過聲音來表達情感的一種藝術形式，而燈光的變化以及效果是非常多樣化的。在觀念藝術裡，創作理念與形式構思是藝術作品相當重要的部分。而筆者將燈光、音樂融入造形作品之中，使「光·音·塑」造形創作系列作品的聲光效果可以發揮藝術表現的功能。

(三) 互動裝置作品發揮藝術實用的功能

在互動裝置藝術之中，讓觀者可以親身參與，並且願意與作品產生互動，能夠自己動手嘗試玩音樂節奏遊戲。筆者將聲音、燈光與造形創作結合，透過藝術與人文領域中音樂與視覺藝術形式的融合運用，藉由造形作品中感應式的聲音節奏變化，將燈光與音樂融入視覺藝術，使「光·音·塑」造形藝術系列作品可以發揮藝術實用的功能。

(四) 創作研究的作品具有藝術欣賞的功能

在欣賞造形作品的過程之中，能夠引起觀者的注意，並思考「這是什麼？」筆者以具象或非具象形式來傳達造形作品的意象，而造形作品的燈光變化、音樂節奏、造形風格等形式表現能夠引起觀者的好奇心，並且吸引觀者願意停下腳步慢慢欣賞作品以及思考內涵，而使得「光·音·塑」造形創作系列作品可以具有藝術欣賞的功能。

藝術創作的表現亦逐次由觀者「所見」之層面，趨向「所知」的領域，以企

圖結合外在之形貌與內在之反思。¹⁴⁶隨著科技的進步，將所有事物分解並各自組成獨立單元後，促使我們進入主觀的第一步。而進入電子科技時代後，後現代主義利用解構再重組的挪用手法，運用物體或藝術史上的圖像符碼或象徵符號，以新的排列並置方式來呈現意象的新身分與新定位，並且重新建立作品之新定義與新詮釋。筆者相信老師（林正仁教授）關切的議題，在後現代的解構與重組過程之中獲得解決，思慮在三度空間面向的立體雕塑造型之中，加入屬於第四次元時間的素材。

二、創作心得

藝術作品已經不再是聲音、也不再是視覺，它不單是雕塑或是新科技藝術，而是以上皆是。¹⁴⁷筆者相信將燈光、聲音納入視覺藝術創作的元素範疇，而它們所有的組合與變異，具有跨領域的設計概念，也影響了造形藝術的表現形式與藝術格調。各個領域藝術之間，透過磨合或共組藝術整體的嘗試，能夠讓彼此因融入結合而更加接近，也可以證明這種跨領域的藝術表現形式，已經漸漸變得非常普遍與無所不在，進而使得各種藝術形式，在同一時間均可占有一席之地，並且能夠具有藝術價值與意義！

筆者將本創作「光·音·塑」系列作品的創作心得，分別簡述如下：

（一）「花之頌」寶特瓶系列

「花之頌」寶特瓶系列之《音符花》、《花之燈》、《花之圓舞曲》是運用寶特瓶結合 LED 燈之燈光藝術進行造形藝術創作。其中，《音符花》將音樂中的音符符號元素加入創作，也是筆者嘗試跨領域創作，結合音樂與視覺藝術想法與概念的開始。然後接下來，筆者嘗試將 LED 燈當花心包覆於花朵內，燈光一閃一閃的，好像彼此是在互相唱和，如同唱歌跳舞演奏著圓舞曲一樣！陸續的完成環保

¹⁴⁶ 朱惠芬，*遊戲組曲-裝置公共藝術*（台北市：文建會，2005），37-43。

¹⁴⁷ James Giroudon 策展，*形、音、異 聲音裝置展*，蕭淑文編輯（台北市：台北市美術館，2010），9。

燈飾《花之燈》、《花之圓舞曲》。《花之燈》是基本款，LED 燈的使用時間是電池沒電時，燈滅就沒了，無法做更換，LED 燈只能使用一次；而《花之圓舞曲》是進化款，LED 燈可以無限次使用，在作品底座安裝電池座，只需更換電池即可再次使用。

（二）「Q 版雕塑」玻璃纖維系列

「Q 版雕塑」玻璃纖維系列之《QQ》、《音塑》是運用雕塑結合燈光藝術、聲音藝術進行造形藝術創作。這是筆者第一次接觸雕塑並學習雕塑技巧，其中，《QQ》是圓雕，筆者將燈光元素加入創作，以 LED 燈代替眼球，透過眼睛 LED 燈閃爍的燈光變化，來傳達一種直覺想像的創作喜悅。而《音塑》是浮雕，筆者將音樂中的音符符號元素加入創作，並且是筆者嘗試將聲音融入創作，以震動式感應數位錄放音機錄製聲音或音樂，結合聽覺與視覺藝術跨領域創作的第一個作品。若觀者的手輕拍音符畫面振動感應，就會發出聲音或音樂，這也是筆者嘗試互動裝置藝術的第一個作品。

（三）「聲光塑形」不銹鋼系列

「聲光塑形」不銹鋼系列之《喜洋洋》、《酷酷鼠》是運用不銹鋼結合互動裝置藝術、聲光藝術進行造形藝術創作。其中，《喜洋洋》是聲光互動裝置作品，筆者將互動裝置觀念、燈光變化、音樂節奏等融入在自己的造形作品之中，透過 CdS 光敏電阻的光控感應器，讓觀者能夠親身參與和作品產生互動，當觀者的雙手靠近左右兩邊的感應裝置時，就會有音樂節奏出現以及燈光閃爍的變化，並且可以自己嘗試運用雙手去感應組合成一首簡易的爵士鼓演奏曲。而《酷酷鼠》是聲光塑形作品，筆者將燈光變化、音樂節奏等融入在自己的造形作品之中，燈光變化是這件作品最大的特色。作品中光線、色彩的變化產生節奏的感覺就是律動現象。在造形上律動又可以稱為動感，律動的形式千變萬化，也會伴隨著層次的構成而變化，藉由方向位置、變換燈光、大小角度的調整等，可以創造出各種形式變化的不同效果而成動感的現象。

（四）「光雕休止符」壓克力系列

「光雕休止符」壓克力系列之《休止符 1》全休止符與二分休止符、《休止符 2》八分休止符與十六分休止符、《休止符 3》四分休止符，是運用壓克力結合 LED 燈之燈光藝術進行造形藝術創作。在這個時期，筆者因為右手受傷而無法正常使力，醫生叮嚀需要休息盡量不要動！經過一個多月的治療與休息，右手已漸恢復正常，但大拇指尚無法正常使力，讓筆者必須花比平常多一倍的時間來完成事情！就在這個時候，筆者有個想法，運用樂譜中休止符的圖像符號來進行造形創作。其中，有全休止符、二分休止符、八分休止符、十六分休止符、四分休止符等音符組合，完成《休止符 1》全休止符與二分休止符、《休止符 2》八分休止符與十六分休止符、《休止符 3》四分休止符等光雕休止符系列作品。休止符是一種音樂的情緒表現，表示音樂在當下是休止的，但是，日常生活之中的聲音是多樣的以及無限的，可以讓觀者擁有更多的想像空間與任何的可能性。其實，休止符也是音樂的一部分，通常是使用休止符來表達一種音樂曲風的情緒狀態。而在樂曲之中，常常會運用不同的休止符來表達另一種不同風格的音樂情感或情緒，所以，由不同的休止符組合而成的樂曲風格，就會有不同的音樂情緒表現。而且，休止符是會在對的地方，摒息以待，等待著準備再一次的出發！也就是說，休止符的意義，只是暫時的休息，而不是全部都停止了！筆者相信養精蓄銳之後重新出發，偶爾，可能還會有意想不到的美感呈現出來呢！所以，這個「光雕休止符」壓克力系列作品正代表著筆者此時此刻的心情寫照！

第二節 未來的創作研究方向

造形建構了一個特殊的領域。¹⁴⁸只要企圖詮釋藝術作品，就立刻會面臨擾人而又相互矛盾的問題。筆者相信藝術品本身是一項企圖，希望表達某個獨特的東

¹⁴⁸ Henry Focillon 著，*造形的生命 The life of forms in art*，吳玉成譯（台北市：田園，2001），21。

西，觀者可能基於個人氣質及特定的研究目標來定義藝術品；創作者會以不同的觀點面對自己的作品，即使談論時用的是同一種語言，也有可能會是完全不同的意思。

主觀的形像塑造若能夠符合創作者的體質結構與天生稟性，才是真實的。¹⁴⁹瑞士藝術家及藝術教育家約翰尼斯·伊忒是包浩斯學院草創時期的靈魂人物。他將主觀的造形分為三種基本類型：材質印象型、理智結構型、心靈表現型。

筆者將約翰尼斯·伊忒主觀造形的三種基本類型歸納敘述如下：

第一種：材質印象型

材質印象型是以觀察真實世界的形形色色為出發點，重現自然真實的藝術形式，作品中比較不會加入表現性的元素。也就是說，在作品形式上是以敏銳的視覺觀察實物的結果，展示巨細靡遺的精確表現。

第二種：理智結構型

理智結構型是嘗試從物體的構造開始去掌握整體，在作品形式上是以清晰的組織，轉化成為幾何形的表現。

第三種：心靈表現型

心靈表現型是會讓自己跟著直覺表現作品的形式，比較不會注意結構性的造形，而比較會特別仔細研究色調濃淡以及多重色調的明暗感覺。

筆者相信一件藝術作品必須具有動感，必須能夠吸引觀者的注意力，並使之感動，進而對觀者造成某些影響與心靈觸動。因此，抽象幾何藝術雖然是機械性的，但確實是可以感動人的。相對而言，創作時所運用的有機線條更加能夠增進作品的活潑性與生命力。

所以，筆者未來的創作研究方向，希望以**動態造形**為學習目標：

- 一、希望能夠使用簡單的構造來思考動態造形作品的表現形式。
- 二、利用基礎的動力和構造來思考動態的結構進而製作動態造形作品。
- 三、選擇動態結構的變化，以增加動態造形作品的表現形態。

¹⁴⁹ Johannes Itten 著，*格式與造形原理*，蔡毓芬譯（台北市：地景，2001），132。

四、可以製作旋轉、滾動、搖動、浮力…等簡單結構之動態造形作品。

筆者相信動態造形是以「動態形式」為主的一個造形領域，而動態的美與趣味性，可以讓人們體驗美的事物，使之能提升自我的生活品味。希望能夠繼續積極發展出各種相關的造形發想以及形態表現，在各種發想的創意中選擇適合的造形。根據新造形的效果體驗，利用各種技術與材料的組合，來創造美的秩序以及感受性，以擴充發想造形表現的各種可能性以及創作研究發展的目標。

此外，筆者希望運用藝術的方式，例如：燈光的顏色對情緒之影響，是可以達到治療的目的，就像任何其他治療手段一樣，都是為了去除病徵、解除痛苦、恢復健康。事實上，去除病徵、解除痛苦，只是治療的消極目的。恢復生命本有的健康的創造活力、重新建立整全的人格，才是治療的積極目的。還有，繪畫通常被認為是個人表達內心世界的方式，因此，病患的即興繪畫作品，常常成為心理治療師在診斷病情發展時所使用的工具。筆者希望可以運用音樂結合造形藝術的表現形式來達到治療效果。而在所有藝術活動中，音樂行為是比較大眾化的，而聲音可以被組合起來，當作情感表達的工具。藉由音樂中的聲音節奏變化，在任何時候都有可能產生一種內心的情緒紓解形式。本創作研究希望能夠發揮藝術醫療的功能，那將會更加完美！

美學史上認為藝術活動具有治療效果的看法，是出自於相信藝術活動可以帶給人現實世界所不能提供的愉悅與滿足。¹⁵⁰筆者相信藝術作為想像與幻想的創作品，不但可以上天下地，而且可以穿越時空的限制，滿足有限物質世界的不足。在藝術的世界，可以置身於已逝的過去，又可以奔向想像的未來。而且，當現實與理想對立衝突時，藉由藝術活動，是可以暫時排憂解悶，忘卻現實生活中的焦慮不安。

一九三〇年代，艾迪絲·克拉馬（Edith Kramer）在捷克布拉格為兒童難民設立藝術課程，教導精神受創的孩童們藝術表現的意義與價值，開啟了藝術治療

¹⁵⁰ 劉千美，*藝術與美感*（台北市：臺灣書店，2000），219。

的哲學啟發。¹⁵¹筆者相信藝術介入醫療的行為，雖然沒有絕對性的結果，但是，只要病人能夠片刻的遺忘身處醫院的事實，降低在陌生空間中的無助感與不確定感；只要心靈的陰霾能夠藉由藝術找到另一個出口而獲得安全感與喜悅感，或者無法清楚言語的兒童，能夠藉由繪畫傳達內心的想法，那麼任何形式的藝術創作都可以在醫療空間中持續的推廣著、持續的撫慰禁錮於醫療體系中的軀體，奔向不受病痛束縛的想像空間。

根據佛洛伊德的藝術理論，我們可以明白藝術活動的治療價值並不在於藝術家藉由藝術作品的創作，回溯與紀錄個人過去無法解脫之衝突與困惑，以消解欲望；而是在於經由形式的創作與尋求，象徵理想人性與理想未來的實現。¹⁵²筆者相信藝術作品經由理想形式的呈現，以超越創作者個人生命的侷限，成為一種朝向社會、朝向未來而藝術本身獨立自主的形式開放的存在意義。因此，藝術治療的真正目的，不只是除去表面的病徵，或是獲取表面的幸福愉快，而是在於喚起生命內在的創造活力。這是一種發自內在的整合能力，能夠在個人內在的整合能力與外在處世的整合能力之間運用自如。而這也是一種洞悉真相的領悟能力，也就是說，擁有健康之創造活力的人能夠看到經由抽象與普遍化作用的事物，也能夠覺察事物生氣蓬勃、原始真實的面貌。因此，健康的人坦然接受自我、接受真實世界的本然，因而自由豁達。

總而言之，藝術之所以有助於治療，並不只是在於藝術所表現出來的功能，所有關於藝術之幸福愉悅感、移風易俗作用、社會功能、教育功能...等，都只是真正藝術的附帶現象。無論是對藝術家還是觀賞者，都提供了心理平衡，而藝術的最終效果是治療性的。¹⁵³筆者相信藝術與健康其實是具有本質性的關係，真正的健康乃是由於心靈自由豁達，致使內在趨向健康成熟的本性自然湧現的結果。而真正的藝術則在本質上具有揭示真實存在，轉化慾望的特質。因此，在真正的

¹⁵¹ 吳介禎，*心靈·醫療·藝術*（台北市：藝術家出版社，2005），155。

¹⁵² 劉千美，*藝術與美感*（台北市：臺灣書店，2000），226。

¹⁵³ Ellen Winner 著，*創造的世界-藝術心理學 Invented Worlds-The Psychology of the Arts*，陶東風等譯（台北市：田園城市文化，1997），54。

美感經驗之中，心靈得以從既有之僵化的被宰制的現實中脫身而出重獲自由，世界得以展現新貌，內在健康的創造活力得以自然湧現。所以，真正的藝術在本質上就是通往健康之道。

參考文獻

一、專書

- 王次炤。音樂美學新論。台北市：萬象，1997。
- 石朝穎。藝術哲學與美學的詮釋問題。台北縣新店市：人本自然文化，2006。
- 朱光潛。談美。台北縣永和市：康橋，1986。
- 朱惠芬。遊戲組曲-裝置公共藝術。台北市：文建會，2005。
- 江如海。觀想與超越-藝術中的人與物。臺北市：東大，2006。
- 吳介禎。心靈·醫療·藝術。台北市：藝術家出版社，2005。
- 呂姿瑩。現代美學。台北縣中和市：新文京開發，2007。
- 呂清夫。造形原理。台北市：雄獅圖書，2000。
- 佟景韓、易英。造型藝術美學卷。台北市：洪葉文化，1994。
- 李美蓉。雕塑-材料、技法、歷史。台北市：北市美術館，1994。
- 何政廣。康丁斯基 *Wassily Kandinsky*。台北市：藝術家，1996。
- 李澤厚。美的歷程。台北市：三民，2007。
- 明立國。呂炳川-和弦外的獨白。宜蘭縣：傳藝中心，2002。
- 林崇宏。造形·設計·藝術。台北市：田園城市文化，1999。
- 林崇宏。造形基礎。台北市：藝風堂，1995。
- 林崇宏。造形與構成。台北縣永和市：視傳文化，2002。
- 周新富。教育研究法。台北市：五南，2007。
- 胡朝聖、袁廣鳴。魔幻城市-科技公共藝術。台北市：文建會，2005。
- 祖慰。景觀自在-雕塑大師楊英風。台北市：天下遠見，2000。
- 高義展。教育研究法。台北縣永和市：群英，2004。

- 馬新國。《康德美學研究》。北京：北京師範大學，1994。
- 唐曉蘭。《觀念藝術的淵源與發展》。台北市：遠流，2000。
- 凌繼堯。《美學的十五堂課》。台北市：五南，2007。
- 陳文印。《設計解讀》。台北市：亞太圖書，1997。
- 陳光大。《運動構成的體系建立與實踐》。台北市：全華，2003。
- 陳英偉。《變幻的容顏-藝術中的人與人》。台北市：東大，2005。
- 陳懷恩。《圖像學-視覺藝術的意義與解釋》。台北市：如果出版，2008。
- 張光琪。《柯爾達 A·Calder》。台北市：藝術家，2002。
- 張武恭。《藝術與創意觀念》。台北縣：新文京開發，2005。
- 張洪模。《音樂美學卷》。台北市：洪葉文化，1993。
- 曹俊峰。《康德美學導論》。台北市：水牛，2003。
- 曹倩。《實驗互動裝置藝術》。北京：中國建築工業出版社，2011。
- 黃王來。《藝術與人文教育》。台北縣新店市：桂冠，2002。
- 黃光雄、簡茂發。《教育研究法》。台北市：師大書苑，1991。
- 黃清連。《鋼鐵的知識》。台北市：科學出版，1975。
- 曾長生。《布朗庫西 Brancusi》。台北市：藝術家，2005。
- 曾長生。《杜象 Marcel Duchamp》。台北市：藝術家，2001。
- 勞承萬。《朱光潛美學論綱》。安徽合肥：安徽教育，1998。
- 溫洋。《公共雕塑》。北京：機械工業出版社，2006。
- 葉朗。《現代美學體系 Modern aesthetics system》。台北市：書林，1993。
- 劉千美。《藝術與美感》。台北市：臺灣書店，2000。
- 潘慧玲。《教育研究的取徑-概念與應用 Approaches of educational research : concepts and applications》。台北市：高等教育，2003。

- 蔣勳。《藝術概論》。台北市：台灣東華，2000。
- 閻國忠。《朱光潛美學思想及其理論體系》。安徽合肥：安徽教育，1994。
- 閻國忠。《朱光潛美學思想研究》。板橋市：駱駝出版社，1987。
- 韓鍾恩。《音樂美學與審美》。台北市：洪葉文化，2002。
- 蕭瓊瑞。《景觀·自在-楊英風》。台北市：雄獅，2004。
- 簡政珍。《音樂的美學風景》。台北市：揚智文化，2004。
- Alastair Duncan 著。《裝飾派藝術》（翁德明譯）。台北市：遠流，1992。
- Anna Moszynska 著。《抽象藝術 Abstract Art》（黃麗絹譯）。台北市：遠流，1999。
- Anthony Storr 著。《音樂與心靈 Music and the Mind》（張嚶嚶譯）。台北市：知英文文化，1998。
- Benedetto Croce 著。《克羅齊美學原理》（朱光潛譯）。北京：人民文學，2008。
- Dabney Townsend 著。《美學概論 An Introduction to Aesthetics》（林逢祺譯）。台北市：學富文化，2008。
- Edmund Burke Feldman 著。《藝術教育的本質 Philosophy of art education》（劉美玲譯）。台北市：五觀藝術管理，2003。
- Edward F·Fry 編。《立體派》（陳品秀譯）。台北市：遠流，1991。
- Ellen Winner 著。《創造的世界-藝術心理學 Invented Worlds-The Psychology of the Arts》（陶東風等譯）。台北市：田園城市文化，1997。
- Erwin Panofsky 著。《造型藝術的意義 Meaning in the Visual Arts》（李元春譯）。台北市：遠流，1997。
- Fabio Sasso 著。《發現！設計靈感》（陳亦苓譯）。台北市：碁峯資訊，2011。
- FRANCOIS LE TARGAT 撰。《康丁斯基 KANDINSKY》（李長山譯）。台北縣新店市：錦繡文化，1993。
- Geelhaar, Christian 著。《保羅·克利》（吳瑪俐譯）。台北市：藝術家，1995。

- Gregory Battcock 著。觀念藝術 *Conceptual Art* (連德誠譯)。台北市：遠流，1992。
- Henry Focillon 著。造形的生命 *The life of forms in art* (吳玉成譯)。台北市：田園，2001。
- Herbert Read 著。藝術的意義 *The Meaning of Art* (梁錦鑒譯)。台北市：遠流，2006。
- Herschel B·Chipp 著。現代藝術理論 *Theories of Modern Art* (余珊珊譯)。台北市：遠流，1995。
- Hippolyte-Adolphe Taine 著。藝術哲學-尋找藝術轉變的關鍵時刻 *Philosophie De L'Art* (傅雷譯)。台中市：好讀，2004。
- Jack R. Fraenkel, Norman E. Wallen 著。教育研究法-研究設計實務 (楊孟麗、謝水南譯)。台北市：麥格羅希爾，2003。
- Jacques Maquet 著。美感經驗-一位人類學者眼中的視覺藝術 *The Aesthetic Experience : An Anthropologist Looks at the Visual Arts* (武珊珊、王慧姬譯)。台北市：雄獅，2003。
- James Giroudon 策展。形、音、異 聲音裝置展 (蕭淑文編輯) 台北市：台北市美術館，2010。
- Jean-Luc Chalumeau 著。藝術解讀 (王玉齡、黃海鳴譯)。台北市：遠流，1996。
- Jean-Luc Chalumeau 著。藝術原理 (陳英德、張彌彌譯)。台北市：藝術家，2007。
- Johannes Itten 著。格式與造形原理。(蔡毓芬譯)。台北市：地景，2001。
- Johannes Itten 著。造形分析 (蔡毓芬譯)。台北市：地景，2005。
- Michael Auping 著。抽象表現主義 *Abstract Expressionism* (黃麗娟譯)。台北市：遠流，1990。
- Moeller, Magdalena 著。德國表現主義藝術 *German Expressionist Art* (魏伶容等譯)。台北市：藝術家，2004。
- Richard E. Palmer 著。詮釋學 *Hermeneutics* (嚴平譯)。台北市：桂冠，1992。
- Vito Acconci 等著。龐畢度中心 新媒體藝術 (鄭元智譯)。台北市：台北市立美術館 典藏藝術家庭共同出版，2006。
- Wassily Kandinsky 著。論藝術裡的精神 (呂澎譯)。台北市：丹青，1987。
- Wolf-Dieter Dube 著。表現主義 *The Expressionists* (吳介禎、吳介祥譯)。台北市：遠流，1999。

Willy Rotzler 著。《物體藝術 *Object Art*》(吳瑪俐譯)。台北市：遠流，1991。

二、論文

明立國。《民族音樂學的美學思考-一種研究方法上的經驗、反省與建議》。香港大學亞洲研究中心，中國音樂美學研討會論文集，1995。

謝碧娥。《杜象創作觀念之研究-藝術價值的反思與質疑》。國立臺灣師範大學美術研究所，碩士論文，1995。

三、網路資源

<http://www.aerc.nhcue.edu.tw> 2012.06.25

新竹教育大學數位藝術教育學習網

<http://www.aerc.nhcue.edu.tw/2-0-1/C/C7-index.htm> 2012.07.25

新竹教育大學數位藝術教育學習網西洋藝術流派

<http://www.yuyuyang.org.tw>

楊英風數位美術館