

南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩士論文

舞髮吾形-陳宛汝創作論述

Dance hair my style-Discussion on the Creation of Works  
from Chen Wan-Ju



研 究 生：陳宛汝

指 導 教 授：林正仁

中 華 民 國 一 〇 二 年 六 月

## 摘要

本論文以「舞髮吾型」為題，緣起於筆者乃大學之美髮教師，並且有二十餘年之髮型創作經驗，於是在本論中，嘗試結合髮型與立體造形藝術，進行創作。創作過程以觀察人之頭形，及生活美髮造型為主，成為本創作研究之主題。在文獻探究中，筆者亦同時將髮式結合視覺藝術、造型藝術等手法，以呈現現髮型在立體創作中所可以包涵之意蘊。

研究方法有二，即1. 理論分析，及2. 行動研究結合創作，使創作活動與理論的探討互相整合。筆者研究結果如下1. 改進筆者髮型想法，發展並表現為立體雕塑創作元素。2. 透過藝術理論之學理，呈現具有美感之立體造形設計。3. 經由學習融合傳統與現代藝術，創造生活美學之藝術形式。4. 反思創作歷程，獲得展新的思維與創作出獨特藝術風格。

關鍵詞：髮式、造型、立體創作

## Abstract

I am a teacher in a university for design of hair style and have more than 20 years experience for such design, this is the personal motivation for me to research a theme about design of hair style by the art of a three dimensional style - the theme is named "hair dancing for my style. My works in my paper is firstly an observation of shape of head and secondly the style of hair in life. A research of literature is necessary, and I combine hair style with visual and shape art in order to present the possibilities in the three dimensional creation of hair style.

The methods in my paper can be followings: 1. To analyze of the theories about hair Design. 2. By research of action with creation to integrate the action of creation with theories. The results in my paper are that: 1. A change of my ideas of hair style and a development and presentation of the ideas to a three dimensional sculpture. 2. a presentation of design of three dimensional style by the theories of art. 3. a combination of traditional with modern arts through which I create the form of aesthetical art. 4. In a reflexion of creation I get a new idea and create a special style of art.

Keywords: Hair Style   Shape   three Dimensional Creation

## 目次

摘要 .....	i
Abstract .....	ii
目次 .....	iii
表目錄 .....	v
圖目錄 .....	v
第一章 緒論.....	1
第一節 創作背景.....	1
第二節 創作動機與目的.....	2
第三節 創作研究方法範圍.....	7
第四節 創作研究流程與步驟.....	16
第五節 解釋名詞.....	20
第二章 立體創作學理基礎.....	22
第一節 髮式造形的歷程與探索.....	23
第二節 藝術流派分析.....	25
第三節 造形分析的原理.....	29
第四節 西方藝術家的影響.....	31
第五節 東方雕塑藝術家的影響.....	34

第三章 創作理念與形式.....	38
第一節 創作理念.....	39
第二節 創作形式與媒材.....	40
第四章 創作作品詮釋.....	42
第一節 「原形」系列.....	45
第二節 「線條」系列.....	58
第三節 「塊狀幾何」系列.....	73
第五章 結論.....	79
第一節 創作的省思.....	79
第二節 未來展望.....	80
參考文獻.....	81

## 表目錄

表 4-1 舞髮吾形造形系列總表.....	43
-----------------------	----

## 圖目錄

圖 1-1 研究流程圖.....	19
圖 2-1 尙·杜布菲(研磨).....	33
圖 2-2 尙·杜布菲(頭像).....	33
圖 2-3 妮基(金剛得習作).....	34
圖 2-4 妮基(大頭).....	34
圖 2-5 長髮女人.....	35
圖 2-6 有細腰帶的女人.....	35
圖 2-7 山外有山.....	36
圖 4-1 陳宛汝:淨 創作流圖.....	48
圖 4-2 陳宛汝系列一:原形系列「淨」.....	50
圖 4-3 系列一:原形系列「待」.....	53
圖 4-4 陳宛汝:吻 創作流程圖.....	55
圖 4-5 系列一:原形系列「吻」.....	57
圖 4-6 系列二:線條系列「豎」.....	60
圖 4-7 系列二:線條系列「扭」.....	63
圖 4-8 系列二:線條系列「纏」.....	66
圖 4-9 系列二:線條系列「螢」.....	69
圖 4-10 系列二:線條系列「波」.....	72
圖 4-11 系列三:塊狀系列「謎」.....	75
圖 4-12 系列三:塊狀系列「影」.....	78

# 第一章 緒論

本章旨在說明本研究之背景、動機、目的與研究方法、範圍等內容，並闡述此研究之創作理念與創作形式、開展架構與流程以及解釋名詞之定義。

本創作研究論文是以「舞髮吾形」—陳宛汝創作論述為題，將呈現由原美髮師創作反轉到無限寬廣的當代美學藝術境界。研究範圍則是以頭形為主的各式立體髮型之創作，來展現出多采多姿的髮舞之美。

## 第一節 創作背景

試問在立體雕塑的概念上，如何才能被稱為行家或高手？是否就是把造形的技術性毫釐不差的表現出來即為準則？對於重視個性自主的現代社會中，如何去表現出自己理想的意象、感覺、創意等美學藝術並施作出來？如何才能「稱為有思想的立體雕塑權威專家呢？」

就造形創作觀察而言，頭形是橢圓的原形架構，要雕塑出立體的藝術造形並非難事，只需透過幾何設計圖分析出流程就能完成造形創作。但事實上，每一位造形設計家，皆有自己成長的環境與思想背景；情緒的喜、怒、哀、樂；審美的主客觀；心裡所想的與創作的的能力等等，皆會影響立體造形創作的結果。在職場創作元素為人體頭部的毛髮，它是具有彈性且是軟材質，毛髮直徑大約為0.08mm。因此，本研究立體造形必需在創作的媒材上審慎選擇與研究探討及實驗，通常心裡想要的造形與技術，探討的藝術美學概念是否能達成共識，將是成功或是失敗的內在因素。立體造形設計常受到主觀意識與客觀意識的牽引，而導致無法發揮美學與藝術內在質感。筆者身為美髮教師，藉此進修碩士學位的機

會，將以髮式造型設計表現雕塑藝術形式，以「舞髮吾形」為題撰寫立體造形創作研究論述。

藝術就從頭形做起，舞髮吾形立體造形如何探尋呢？筆者因在美髮髮型造形設計本業中已有 39 年的執業經驗，學習階段入門是由師徒制啟蒙；第二接觸是美式的標榜學院教育，其傳授邏輯性與統一的名詞教育。第三次接觸英式教育，其教導幾何構圖 3D 立體概念。筆者從模擬複製造形的設計，到邏輯概念學習，進而到幾何造型概念應用。故於南華大學視覺與媒體藝術學系，造形創作的美學藝術學習，發揮美學藝術創作，使之達成視覺饗宴。筆者應用立體造形設計的概念，加上當代美感與藝術內涵、造形設計美學能力、色彩與造形關係以及質量與造形形式關係等諸多元素，將外輪廓線條流動的層次感、立體、放射線等，皆依循美學概念，才能產生藝術性的視覺，使之成為立體雕塑藝術作品。賈克·馬理坦( Jacques.Morrison Tanzania )說：「美」以永恆形式的光彩「降臨」而光照了意識的客體。<sup>1</sup>更希望如柏拉圖所闡述的美學意境，於創作藝術品時神靈任現。

## 第二節 創作動機與目的

希臘時代，柏拉圖認為，絕對美不存在於繪畫之中，而存在於幾何形態、純粹色彩、純粹音響之中，繪畫中存在的只是相對之美而已。而柏拉圖所指的絕對美不外是正四面體、正六面體，正八面體、正十二面體、正二十面體，在他看來，美乃是一種知性的抽象。<sup>2</sup>

筆者將頭形與髮式造形設計呈現了立體的立體，就如同在圓錐體上再造堆積幾何，層層疊疊創造浪漫與抽象形體之美。造形要有設計概念更需有情感共鳴，

---

<sup>1</sup>亞德烈，周浩中譯《藝術哲學》(台北市：水牛圖書，1987)，頁 174。

<sup>2</sup>呂清夫，《造型原理》(台北市：雄獅圖書，1998)，頁 34。



始能成爲注目焦點與被大眾欣賞。因此，造形創作如何呈現呢？筆者將髮式立體造形形式之藝術反轉思維後，展開立體雕塑創作形式，使髮式在日常生活中轉變成爲藝術造形並透過美學意涵應用於生活中。

## 一、發現藝術之門

陳彥如說：當我看到達利的油畫轉為立體銅雕(記憶的延續)作品時，並了解他創作內涵是象徵典型的生活意義：代表生活漫長坎坷的路。<sup>3</sup>筆者因此有感而發，髮式造形設計也能專化思維，創作立體造形，將它呈現雕塑藝術作品。

本研究將藉時尚流行的年代或形象意識造形表徵，以髮式設計來創作出年代與生活的文化記憶。筆者將造形美學能力，心理學與感知，將時間留在造形裡，讓人、事、物一直永保如新的記憶，也讓生活髮式成爲造形藝術與視覺藝術形式。

達利在(軟時鐘)作品中表達出希望時間像記憶一樣，可以隨時記住，能讓人、事、物都能一直永保如新；並且時間是可以被控制，而我們也不會受時間所擺佈。<sup>4</sup>

筆者探討文獻與尋找髮式造形創作於應用中，多元媒材設計立體造形的可能性，是創作論述之首要目的，將由工匠反轉爲藝術創作者之志，用自己的思維與靈魂創作其獨特的作品。

藝術是人類追求豐富精神及抒發的情緒，所創造的有形產物，也是人類精神生活的糧食。人類的精神生活包括了三大類：哲學、宗教、藝術，哲學追求真諦，宗教以善爲宗旨，藝術創造美的學理。尤其「美」是人類最高的境界，也是人類所追求的最高目標。所以，真、善、美三者俱備纔可以算是完全真和美的需要也是人生解精神上的飢渴。人異於其他動物就是在飲食、男女之外，還有更高的追

---

<sup>3</sup> 陳彥如，《瘋狂達利—超現實主義大師特展》(台北市：時藝多媒體，2012)，頁 31。

<sup>4</sup> 同上註，頁 31。

求，美就是其中之一。

美是人所獨有，只有人才能得到美的樂趣，也只有人才能享受美所帶來的精神洗禮與滋潤。不過，美的現象極多且各不相同，如月色花顏，山光水色，從服飾到住屋，從人體到藝術，從欣賞到創作其多元涵蓋了廣闊邏輯、異樣思維、複雜觀察力、神奇巧妙的技法！

美必須經過一次又一次時間的激盪，盡去歷史殘渣之後，才窺探到一點點美的真正本質，也才能仰望那永恆不息之美，顯露出美真實的形式意義，讓「美」成爲人類終其一生的精神信仰。

## 二、藝術創作之路

自然事物的性能和形式，不是在人類產生之前就已經是美的存在，就具有審美性質；也不是由於主體感知到它，或把情感賦於給它，才成爲美；更不是它們與人的生物與生理存在有相同結構的對應關係而成爲美；而是經由人類客觀物質性的社會實踐合規律的性能、形式共同建構對應才成爲美。因而，美的根源出自人類主體，以及媒材創作應用、現實物質活動，爲研究創作的動力系統之依據。

經過漫長歷史的社會實踐，在自然世界的複雜、多變、混亂及無秩序中，獲得物質力量，改變生活結構，創造了精神自由，使人類透過各種形式結構、規律的發現和把握創作。

此時自然與人、理性與感性、規律與目的、必然與自由，在這裡才有了真正的滲透及交融，自然的形式進化爲自由的形式，這也就是美。也就是指合目的性（善）與合規律性（真）相統一的實踐活動和過程，產出的成果、產品或記憶痕記。所以美的本質（自由的形式）並不是天賜的，也不是自然存在的，更不是某種主體象徵，而是人類和個體通過長期實踐，所自己建立起來的客觀力量和活動，也正是中國人最高的精神境界——「天人合一」。

奧西普·柴德金(Ossip Zadkine, 1890-1967)是法國雕塑家、立體派雕塑代表人物。出生於俄羅斯摩稜斯克，1909 年到巴黎，並加入法國國籍，此後一直在

法國從事雕塑創作，受到立體派和表現派的影響。這種影響使他形成了自己獨特的創作思想和表現方法。他用著色木雕和石雕，又用青銅鑄造，發揮自己豐富的想像力，以自己的主觀意念創作出一系列獨出心裁的雕塑形象。他的藝術具有鮮明的個性特點，強烈地撼動人心。

本研究將在造形創作中，以髮式發想轉化現代立體雕塑理念，探討拼貼藝術、裝置藝術……立體雕塑創作技法，尋找鐵、鉛、銅線、纖維線、塑膠、現成物、自製頭形……等多元媒材，發揮自己豐富的想像力，提出一系列頭像造形與意象髮式的立體造形給予雕塑，呈現當代藝術之美。

立體派，亦稱立體主義(Cubism)、立方主義，即 20 世紀初西方藝術中的一個脈動和流派，首先出現於法國繪畫界，後來流傳於雕塑界。立體派雕塑家主要用正方體、球體、圓柱體、菱柱體及錐圓體表現藝術形象。主要注重形體和面的表現，把一切表現對象予以分解和解體，然後加以主觀的合成，追求形式的排列組合所產生的美感。<sup>5</sup>

筆者有感於髮式的立體造形創作過程也是形和體的表現形式，空間視覺是在頭部上分解和解體，然後加以主觀的追求形式排列組合產生造形美感。美就是對生命本身的過程中發現與反思；對生命的自我發現，它不是一種知性活動，而是一種感情活動。所以，當美成爲被希求的對象時，在本質上所引發的快感，並不是單純的官能感覺的快感，而是一種反思的判斷力。這是說，美的藝術是沒有任何實際目的的，它只有形式上的合目的性；同時，它又確有陶冶人的性情的社會作用，服從於外在目的。所以，美是外在形象合目的性上，而反思於心靈之道德判斷。

---

<sup>5</sup> 張榮生，《西方現代雕塑》（濟南市：山東美術，2009），頁 3。

### 三、藝術之境

藝術美是指經過人爲創造，而成就各類藝術作品所呈現的美，可謂是自然體的化妝師。於是，主觀的生命情感在客觀的、自然的山、川、日、月中交叉相互融合間互滲，而成就一個鳶飛魚躍的靈境美感及完整的生命有機體。

筆者創作將以基本造形的精神內容，依據元素的分析方法，再到分子結構的組合，亦考慮到有機形態的變化。組織的方式，將按各種不同條件或要求的群化與簡化的原則，在個體與整體健全的統一表現下進行研究。探討系統化的變化，則是根據排列與組合的數理和心理形式處理，從個體的因數分析，到整體的要素分配，逐一地有條不紊的去實行與實踐。

依德國藝術家約瑟夫·波依斯(Joseph Beuys)的理論，凡能思考者，具塑造能力的人，且擁有創造性，故人人皆爲藝術家。

Beuys 說：人人皆為藝術家，這句話簡而言之是說，人類具有創造性的本質，且為可從事極多樣化生產的創造者。對我而言，不管產品是出自一個畫家、雕刻家或物理學家之手，原則是無所謂的。<sup>6</sup>

由上述解出，士、農、工、商者皆能提出思維與執行創作，作品呈現不拘，只要是出自內在與外在的真理，人人皆是藝術家。筆者基於此理論更強化內在的動能，希冀將多年的創作思維更具體化的實踐立體造形形式。

探討藝術作品界分爲「能見的」物質狀態與「不能見的」非物質狀態的作品。藝術理論是屬「不能見的」作品，主要內容包括：「塑造的理論」(Plastische Theorie)與「擴展的藝術觀」(Erweiterter Kunstbegriff)。而「能見的」藝術作品則有：素描、水彩、雕塑、物體藝術(Object Art)、裝置藝術(Installation Art)等。「能見的」與「不能見的」作品之間存在著極爲密切之互動關係。當「能見的」作品爲「不

---

<sup>6</sup>曾曬淑，《思考=塑造：Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》(台北市：南天書局，1999)，頁 158。

能見的」「語彙藝術」作品之體現及「行動藝術」之延伸時，筆者即可洞察藝術理論與藝術作品間之互動關係以及其整體性。

就以上述之一、發現藝術之門，二、藝術創作之路，三、藝術之境等三點發展為，本研究創作動機，並進一步加以討論髮式設計與立體造形的關係，筆者歸納動機後，將研究目的擬定如下所述，即

(一)以髮式造形概念探討立體造形創作的可能性。

(二)經由理論基礎之建立，將立體造形設計呈現具有美感與藝術表現能力，才能提升創作造形之藝術水平。

(三)讓吾人於生活中以頭形造形藝術概念，經由學習融合傳統與現代藝術，並創造生活美學。

(四)藉由藝術創作形式，創造視覺美學與立體雕塑藝術之展現。

### 第三節 創作研究方法範圍

以下內容筆者分別從此篇創作研究範圍與創作研究方法逐一討論。

#### 一、創作研究範圍

筆者在髮式造形中為求美學理念，在髮式創作時更要達個人風格與藝術之境，將研究東方、西方傳統藝術、現代藝術、視覺藝術、裝置藝術等文獻。將各

藝術家特色融會貫通，並尋求技法，結合各種創作工具、媒材與方法達成目的。為尋出一個具效率及具價值性的立體造形設計法，經多年來與多位老師的學習與研究後，發現以頭形上立體造形最能創作出另一種藝術表現形式。

沙宣 1928 年生於英國，他創建一個簡單的幾何髮型：最早「包豪斯靈感」的髮型，也稱為鮑勃頭。由於對他的樣式的普遍，他被描述為「一個搖滾明星，一位藝術家，和一個工匠，一把剪刀，改變了世界」。<sup>7</sup>

筆者在南華大學視覺與媒體藝術學系研究後決定以多元媒材創作立體造形，於是開始收集各大藝術家的資料與文獻，如西洋藝術史，東方美學，各大藝術家作品等，來增強創作的造形符號發揮美學藝術論點，並發展出各種不同材質的造形作品。

自二十世紀時，立體派的畫家畢卡索與布列克，在平面創作立體，在畫作裡黏貼印刷物、現成物體等，形成拼貼藝術。此時期混合媒材就成為藝術家的新寵，且大量使用，強化畫家創作理念從二度空間跨至三度空間。

雕塑是三度空間的藝術形式，需有空間概念，熟悉材料應用及特性，結合良好的技巧，應用科技方能創作出不朽的藝術品。媒材是五花八門的，從傳統石材、木料、黏土、金屬等，技巧有直接雕、鑿，也有附著上去的黏土、石膏，雕塑法。當今現代雕塑家也以傳統媒材，配合新的科技產物創新方法與技巧來傳達視覺藝術，改變雕塑的特質與意義。梵谷說：「由倉庫管理處，亦可取得引發創作的泉源」。<sup>8</sup>筆者也應用垃圾藝術（Junk Art），達達藝術，普普藝術等概念創作。筆者學習，將廢棄物或現成物做為創作之媒材，依據美學之探討，雕塑出新的內涵意義、藝術形式、使作品附於生命力，更讓創作的表現方法、元素、次元也擴大。

本研究以現代藝術概念展現，探討尚·杜布菲（Jean Dubuffet）思想：以虛

---

<sup>7</sup>維達·沙宣，<http://sassoon.com/collections/salon.php>，上網日期 2011/9/30。

<sup>8</sup>李美蓉，《視覺藝術概論》（台北市：雄獅圖書，1993），頁 128。

無為本，以因循為用。<sup>9</sup>筆者追尋西方藝術家尚·杜布菲（Jean Dubuffet）的無門無派，遠離所有影響，無境無邊線的領域，從平常某生技能中引發創意，觀察抽象意境無所不在，這位藝術家更發展出「原生藝術」。另一位西方藝術家妮基·桑法勒（Niki de saint phalle）是挖掘筆者潛在的吶喊，啊！藝術是這麼自由，這麼自在，她用當下、即興、解放自我，是一位極具爆發力且創造立豐富的女藝術家，她偏好膨脹造形及巨大尺寸，以召喚女神意象的娜娜（Nana）雕塑創作為裝飾特性最出色的造形語言。女藝評家羅拉·卡丁漢(Laura Cottingham)對七〇年代女性主義藝術中的裝飾元素有許多研究與肯定：

1970 年代藝術時，我指的是那些故意呼應歷史中女性裝飾與女性裝飾符號作品...，而不是描述女性生理與男性差異，我在這裡使用女性特質，意指文化決手工視覺定的差異，但我仍然將女性身體裝飾與女性傳統在家中進行的裝飾工作連結，因為女性的身體一直被做為裝飾(與交易)的負載體，透過勞動和工藝，身體被預期以裝飾來外顯。1970s art practices, I refer to work that deliberately invokes the historicized visual codes of female adornment and female decorative labor;... Rather than describing women's biological differences from men, feminine, as I use it there, refers to culturally dictated differences. Still have connected items associated with the decoration of a woman's body with items associated with the kinds of decorative work that women have traditionally performed in the home because I think the two are related. It is because women's bodies have served as vehicles for decoration (and trade) that the bodies are expected to externalize decoration through labor and craft」。<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>黃光男，《尚·杜布菲回顧展 1919-1985= Re'trospective Jean Dubuffet 1919-1985》（台北市：史博展，1994），頁 14。

<sup>10</sup>蔡清田，《教育行動研究》（台北市：五南圖書，2002），頁 5。

本研究探討娜娜（Nana）的雕塑作品中藝術是無框架的，作品角色是活潑快樂的，無色情的，反而成爲一位母神，一個豐饒歡愉的女神，創造最具個人特色的藝術品，筆者創作將以此信念發想，讓自己的想像力盡量無限擴張，思想自由解放並跳開框架。

東方造形藝術家林良材先生天生聾啞，卻具藝術創作天分，在他巧妙敲打下的雕塑作品，轉換立體造型，將線條延展和開放空間創造變化，選擇鐵材在作品中呈現的不僅是精湛的空間立體表現，同時彰顯生命的一種無聲的呼喚與豐富的內在涵養，並對人性關懷以作品當作傾訴，使之與您對話。創作從繪畫到雕塑，主題始終環繞在「人」身上，一次又一次地觸探「人」的內在外相，讓「人」在他的作品中無所遁形。材質的選擇，以鐵成了林良材作品的另一種代表語言，他曾說：「鐵與人一樣，隨著時間而有不同的變化，我嘗試將它們組合起來，並賦予新的表達意念」。<sup>11</sup>筆者深入觀察後，在欣賞鐵鏽蝕過程中，發現平滑的表面在逐漸剝離後，內部因接觸陽光、水與氧化後，出現鐵鏽深深的咖啡色彩變化，表層微妙沙沙有顆粒的層次肌理，此時的鏽粉顏色，在由深黑轉爲橘紅色系時，更顯現作品是有生命的、柔和的、溫暖的。在林良材先生用時間爲作品加冠披衣，且使每一件創作都無法比擬，呈現作品特有的密碼符號，使無法複製。此即就是創作者的最高智慧展現意涵，最奧妙的巧妙應用技法，借宇宙自然能量完成不朽之人文造形藝術。

台灣山水雕塑家謝棟樑先生，透過自然流暢的山水造形，運用大自然和諧律動的線條形態，將遊山玩水的體驗，在造山與水美斯樂的園地，將作品中詩情畫意般的空靈美學移入庭園。在雕塑材質上，除引領雕塑界大量應用玻璃纖維，更秉求雕塑材質的多元性，使創作上不斷推陳出新，從寫實、變體、虛式、圓形、抽象、寫意、浮生、無常系列，到現在的山水意象系列。

筆者探討大師的作品，反思後發想，頭髮一束束一片片，其律動性感的畫面，啓動了腦內創作細胞活躍現象。於是研究運用鉛板的材質來雕塑，創作有如彩帶

---

<sup>11</sup>張譽騰，《大音希聲》（台北市：史博館，2010），頁4。



柔美般線條造形，並探討髮型造形及質感、色澤、和量感的研究，融入更多造形的思考層面，使其展現出髮式雕塑創作的多元化、精緻化與生活化。造形藝術概念是由生活元素創作，於是思考頭髮倘若 60 年未剪，如此一來；頭髮之長度就足夠讓作品展現扭曲或延展，更能展現筆者發現謝棟樑先生山水間自然描繪宇宙的線條輪廓之美，並且轉化為以頭髮雕塑內在思維的髮型立體線條造形藝術創作行爲。

本研究經探討東西方藝術家的精神及創作形式邏輯，媒材的選用與雕塑應用是創作重點。髮式造形設計以拼貼、重組、自由延展、直豎開放取用的表現等概念，取現成之物件作為創作應用，在多元素材中尋找重組創作的獨特性。

本研究以舞髮吾形-陳宛汝立體造形創作論述為範圍，其研究重點如下：

(一)時間範圍：本研究立體雕塑創作起於 2011~2013 年間，筆者所進行之研究創作作品。

(二)媒材範圍：毛髮、鉛板、膠、塑膠、鐵線、銅線、纖維線、不飽和聚酯樹脂、彩色螢光顏料、鏤削

(三)形式範圍：現代立體雕塑藝術、裝置藝術、拼貼藝術

(四)內容範圍：髮式立體造形藝術

二、本研究創作理念實踐採用：理論分析法、行動研究法。

(一)理論分析法

理論分析法即是蒐集創作相關文獻與資料透過研讀與整理歸納，使其能

成為創作研究之學理依據及基礎。<sup>12</sup>筆者應用理論分析法來統整髮式造形設計原理與媒材整合以雕塑藝術形式，並分析立體雕塑創作理念，再循哲學探討研究如何發揮創作內涵與詩韻，藉助學理基礎提供創作思維，本文中分析原理如下：

- 1.髮型發想藉由國際標榜（Pivot Point International）科學髮型藝術創作理論，與德國施華蔻（Schwarzkopf）時尚美髮造形表現形式，並尋找分析其內涵與意象來源。在時尚髮型與藝術創作間，如何開鑿自己的美學理論，筆者借髮型技能競賽，獲得美學概念與技術分析訓練，使創作之作品得已被大家產生共鳴，並被認同，在本研究的創作實踐技法裡，也應用了技能競賽的美學概念與技術分析訓練，來達成造形創作。
- 2.透過西洋藝術流派分析與東方藝術風格作為創作基礎，並尋找多元思維加以觀察創作。
- 3.分析立體雕塑的發展與呈現方式，以雕塑造形藝術創作實踐的表現形態，創作過程中並確立內容與方向。
- 4.開始蒐集資料如造形來源、綜合中西美學、藝術史、藝術家的事蹟、至各美術館賞析、藝術雜誌、相關文章等。深入探討相關文獻與蘊意，逐步開創造形圖騰，創作個人獨特的風貌與理念。
- 5.呈獻筆者作品之風格與歷史背景，將髮式設計反轉為立體雕塑與造形藝術創作。

綜合上述各點，筆者依據之造形創作理論如下：造形藝術（Plastic Art）的表現，將造形發想、造形原理、創作理念、元素應用、行為和綜合媒材與技法的結合，使作品呈現獨特的美學與藝術，以具象藝術（Figurative Art）造形須經由美學學習後再探討人文與文化融合，將心裡意識構思後實踐藝術行為。筆者於是決定本研究之舞髮吾形朝向藝術化創作，閱讀美學藝術史與

---

<sup>12</sup>張慶勳，《論文寫作手冊》（台北：心理，2002），頁 57。

相關創作之文獻，藉分析藝術家心理狀態，觀察作品創作的故事，來增強本創作研究的內涵。

完形(Gestalt)為心理學家對此有完全不同的看法，他們認為創造是一件不可分割的過程，是為了解決一個完整的問題而進行的連續直線式思考，研究者一般都同意創造過程是由一些連續的、耗時不同階段組成的說法。<sup>13</sup>

筆者認為每一個藝術家或每一時代，他們在表現動力結構時，因對於真實世界的體會不同，形式、色彩、律動等元素之不同，因而產生不同時期派別風格。透過這種動力結構去分析作品，才會有一個標準。這個動力結構，也就是完形之理論。

Beuys 更確切地指出其塑造原則上必備的三個階段：1.未整頓的情緒化的行動主義。2.富感情的運動原則。3.分析出純粹形式的理論的結果。<sup>14</sup>筆者將依循此塑造過程之原則，發展感性與理性的立體造型創作，也就是塑造理論原則。

有些藝術和藝術家不只屬於一種流派，有些則完全無法歸類。流派不是牢不可破的範疇，在各流派中，隨時有創新發展、改變和不一致，使得被歸類為某個流派的藝術家會與流派的定義有顯著的差異。流派的定義非絕對明確，是可改變的，若問某個流派是什麼？或某位藝術家、或藝術作品與該流派有何關聯或無關，始終都是合理的。有時候，界定一個流派，說它不是何種解釋或在反抗何種現象，要比就它的主要特性提出簡單定義更容易。有些流派定義明確，有些則很模糊；在理解各種流派時，你必須習慣在細節和通則之間遊移，或許其間還要以問題取代答案。在界定某些流派時，探討它們

---

<sup>13</sup>貝蒂·愛德華，《像藝術家一樣反轉思考》(台北：時報文化，2005)，頁 14。

<sup>14</sup>曾曬淑，《思考=塑造：Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》(台北市：南天書局，1999)，頁 56。

引發的問題以及它們所提供的答案，是同樣重要的。爲什麼立體派喜歡應用拼貼技巧？理由是這樣使他們能混淆藝術作品的垂直面與桌子的水平面。如此一來，立體派的部分實用定義就成立了，立體派操弄人對水平和垂直的知覺或錯覺，而拼貼技巧則是製造這種效果的方法。

直到 19 世紀，有許多藝術家開始將自己歸類於某種自我界定的流派，如「印象主義」和「自然主義」等。到了 20 世紀，隨著現代主義的出現，多數藝術家在其藝術生涯的某個階段，都曾經積極參與界定或塑造某種流派以作爲特定藝術運動。這種潮流一直延續到 21 世紀以後，但現在的藝術家害怕派別太易淪爲曇花一現的風潮，所以比較不希望自己的作品與各種流派發生關聯。現今視覺藝術一詞的定義通常是指美術作品（fine arts），有時也包括了手工藝品（crafts）。在十九世紀下半葉工藝美術運動（Arts and Crafts movement）於英國等地興起之前，視覺藝術家僅指從事美術創作的藝術家（例如繪畫、雕塑或版畫）而不包括從事手工藝（handicraft）、工藝美術之藝術家，當今又增加視覺藝術派別，被大量應用在媒體傳達與平面設計。

## (二)行動研究法

「行動研究法」(Action Research)，是由學者柯特·李文(Kurt Lewin)所提出的，行動研究講求的是創作者實際投入於行動的實務研究形式，再評估並修正行動的概念，是在《計畫—行動—觀察—反思》的進行階段中循環。在進行創作行動過程中不斷地反覆思考，執行中發現方向錯誤即刻修正，以尋求問題的解答。

造形設計創作的每一個環節都有可能被推翻再修正。行動研究法是筆者針對創作實踐策略運用所使用的方法。其意義是要將學理基礎付諸行動，將實務技能與學術研究領域穿梭呼應，及探討出更好的邏輯，並取得衡理，得以相輔相成，達成創作作品得以理性與感性相互輝映及應用，令此成果更易獲得彰顯，而問題更能獲得解決。

本研究應用在南華大學視覺與媒體藝術學系中所學習到的造形創作理論，複合媒材應用，技法形式的結合，把在人類頭像之具體創作以抽象形式表現各種形態舞出形形色色之造形，以達心靈圖像之傳達，使作品呈現獨特性。

探討「行動研究」(action research) 是需透過「行動」與「研究」結合，做為創作中企圖縮短理論與實務的差異。

「行動研究」強調實務工作者的實際行動與研究的結合，鼓勵實務工作者採取質疑探究和批判的態度，在實際行動過程中進行反思，以改進實務工作，增進對實務工作的理解，並改善實務工作情境。

15

本研究經歷中，發現所想的與執行的結果並非是一致的。創作進行中才發現媒材之間有些是互相排斥無法相容的，經常在受挫中修護情緒，也許這叫成長。所有的創作成果都旨在超越自我的優越感，成熟後轉為內斂下成就結果。

當筆者創作的靈感一旦萌生，緊接著進行開始蒐集藝術家派別思維結合當下視覺美學整合自己創作的經驗，藉由實踐創作，經過沉澱處於靜的階段後，啟發執行修正與驗證。有時很快即能完成作品，有時亦會中斷許久後再次重來。

筆者確立應用行動研究法的方式執行，不斷將技法結合理論重複進行與改進，並比對修正與驗證結果，產生創作研究七大步驟。

---

<sup>15</sup>蔡清田，《教育行動研究》(台北市：五南圖書，2002)，頁5。

蔡清田藝術創作之行動研究法分為以下七大步驟：

- (一) 發現問題
- (二) 界定與分析問題
- (三) 擬定計畫
- (四) 收集資料
- (五) 批判修正
- (六) 實施考驗
- (七) 提出報告<sup>16</sup>

本研究目標是為達到藝術創作之結果，經探討髮式創作實務經驗，尋求藝術創作形式與雕塑理論之間的驗證，且運用在創作中，以行動研究法不斷的檢討與創建並執行完成作品。經過心理與外在考驗，筆者發現過程需接受無情的批判與考核後，淬煉的結果是得到精彩的藝術之旅。

審美是一種感覺經驗，不涉及和利害相關的體驗，並強調無所為的經驗。美學是處理特殊進路，即是透過哲學的手段來研究。它藉助於哲學窮究的精神，去發掘美的本體、藝術的本質，以及審美鑑賞的最高指導原則。筆者經體驗創作後更能領悟藝術家的心境，過程雖孤寂，卻能獲得豐富的美學藝術理念與造型創作成就感。

#### 第四節 創作研究流程與步驟

本創作研究最終目標是以立體雕塑造型創作為主，希望透過理論研究與實際創作學理，來實踐筆者創作研究目的。依據瓊斯(John Johns)在其《設計方法》一

---

<sup>16</sup>蔡清田，《教育行動研究》（台北市，五南圖書，2000），頁 162~164。

書中認為，邏輯的分析(logical analysis)可以建立原有系統的設計思考模式。由邏輯分析開始，經由綜合(synthesis)到評估(evaluation)，最後的設計創意就導出來了。

設計思維不是結果，它乃是思考各種相關條件的過程，重要的是設計思維是在進行思考的互動關係(interactive thinking) 它需經過兩種重要的過程:「思辨」和「驗證」。其中思辨包括了觀察、分析、思考，而驗證包括了推論、模式、實驗、實踐。<sup>17</sup>

筆者將多年的實務經驗，結合瓊斯(Jasper Johns)在設計方法中的思維，由邏輯分析開始記錄，依計畫書有條不紊執行，過程再綜合多方失敗因素，評估執行的方法和技巧，最後的設計創意就被引導出來了。通常設計思維不代表結果，它只是思考各種相關條件的過程，本研究經思辨後透過觀察、分析、思考，執行雕塑創作進行中驗證推論、模式、實驗、實踐而建立創作論述研究流程與實踐架構，呈現藝術造形，發展出舞髮吾形－創作論述三大系列：

一、原形造形系列：

1.淨、2.待、3.吻。

二、線條造形系列：

1.豎、2.扭、3.纏、4.螢、5.波。

三、幾何塊狀造形：

1.謎、2.影。

---

<sup>17</sup>林崇宏，《設計理論與價值》(台北：田園城市文化有限公司，民 90)，頁 111-112。

本創作研究是以髮式雕塑造型創作作品為主，且依據理論的研究媒材應用與實際的創作相互輝映，以達筆者創作研究之目的。

羅丹在遺囑中寫著：「對藝術家來說，一切都是美的因為對於一切存在，一切事物，它的深刻的眼光都能把握『特徵』也就是把握從形像透露出來的內在的真理。這真理就是美。虔誠的學習，你不會找不到美的，因為你將找到真。」<sup>18</sup>

筆者在髮型設計執業 39 年以上，創作無數，每件作品都是獨一無二，每件創作就如羅丹所說：美在真理中。就此點將激發創作個人潛藏內在美的價值，以真、善、美表現美學與藝術之境。

本研究結合傳統雕塑與現代藝術創作屬於個人特色的舞髮吾形立體造型。美學的意境中，無論繪畫、雕塑、音樂、詩歌，都是以抽象的形式代表真象。美是可以用感官體驗到的一切，代替具體存在的事物，並且提升身、心、靈，體驗精神式的美學藝術境界。

美的真理是經感性顯現，使藝術精神內容豐富，更離不開形式，離不開理性也離不開感性。廣義的方面，藝術包括了語言的文學，狹義方面，藝術是指文學以外的其他藝術。其中包括了想法、作品、過程，其由內術轉化為外術的成品。而優秀的藝術作品，必然具有深刻的思想內涵和完美的藝術型式。

---

<sup>18</sup>熊秉明，《關於羅丹—日記擇抄》（台北：雄獅圖書，1983），頁 49。



研究流程圖如下：

舞髮吾形－創作論述研究流程圖

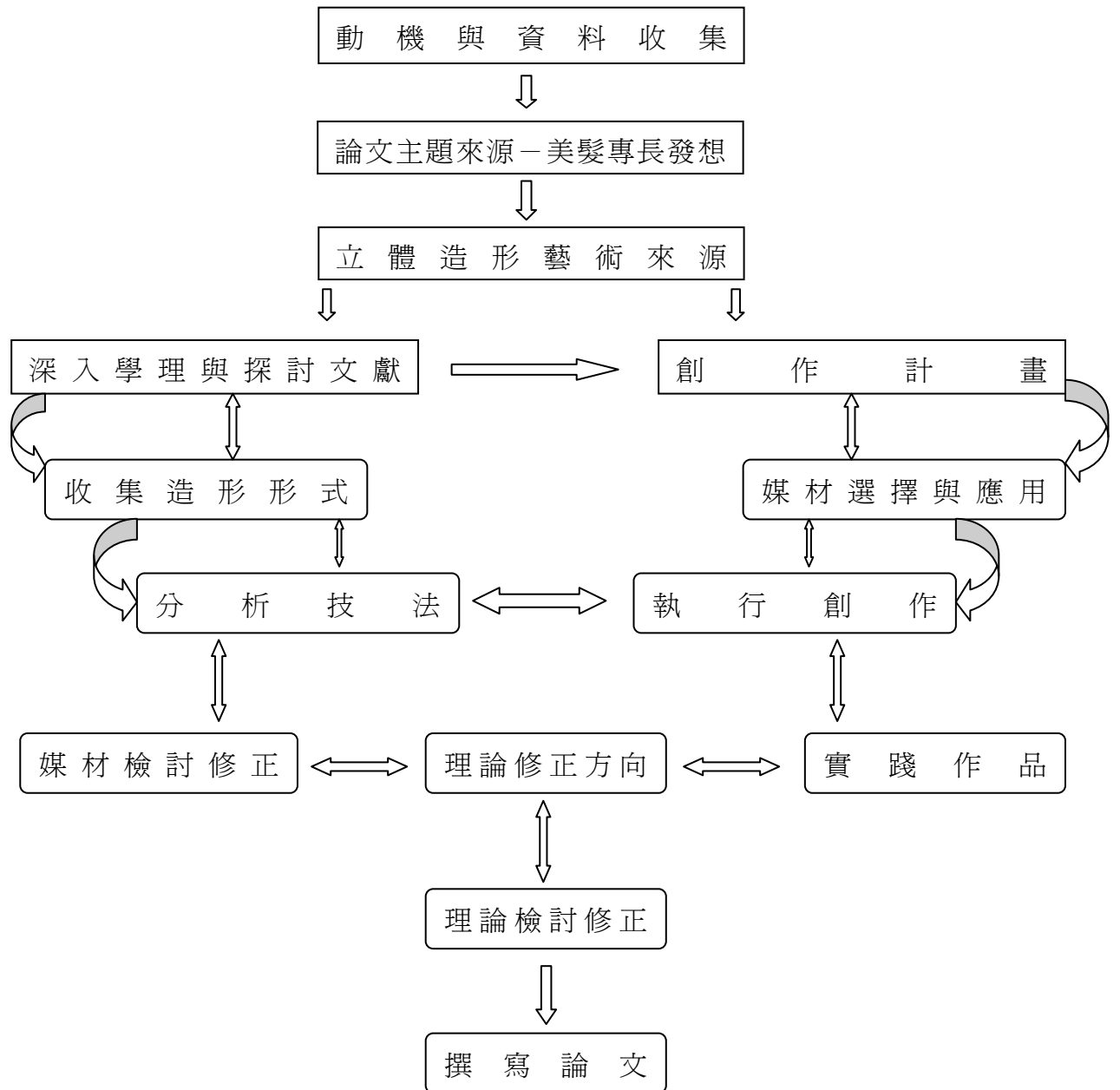


圖 1-1 研究流程圖

## 第五節 名詞釋義

本創作研究以「舞髮吾形」為主題，研究中所用之藝術名詞，下列依序做專有名詞解釋說明：

### 一、造形藝術 Plastic Art：

德語稱造形藝術、雕塑藝術、雕像、塑像、雕塑品、立體造形或引伸為表現力、塑造性。

### 二、塑造的理論：

塑造這個觀念是由許多局部組成的。其開端是無法區別的混沌混亂的一個流動的東西為，不能辨識的一團。此乃混亂的元素，而人的本身卻與之相結合，此一力量首先是在不能區分的，如意志般的東西之內被發現。於此可將眼光投向心理學上所稱的潛意識或無意識。在此處可找到力量的根源。與之相對的是如理念般的抽象的東西，亦即形式。此處我們已有二個相對立的原則，它們導向塑造，亦即導向那混亂的一如意志般的以及思維的一如形式般的原則，它們交會在一起且彼此互爭長短。此二者之間存在著無數具些微區分的概念，例如那些人們所稱的韻律，亦即那些由感覺所引發的東西；我將之當做真正平衡的中心點。樣式上已有三個元素，這就是 Beuys 的塑造的理論。

### 三、擴展的藝術觀：

復活的原則即是，使舊的造形，那些死去的或僵化的變成活躍、充滿生氣，推動生命、心靈、精神的造形。

#### 四、原生藝術 Art brut：

一群由社會邊緣人和精神病患者繪出的心理病徵學藝術正位。

#### 五、具象藝術 Figurative：

指寫實呈現自然或人形的藝術。

#### 六、具體藝術 Concrete art：

通常具有幾何特性的抽象藝術，除作品本身，沒有任何表象或象徵意義藝術。

#### 七、工匠：

既為需求者而創作商品。

#### 八、藝術運動：

是指一種在藝術上具有共同宗旨和目標，被一群藝術家在一段時期內(從幾個月至數十年不等)所遵循的潮流或風格。

#### 九、視覺藝術：

指從事美術創作的藝術家（例如繪畫、雕塑或版畫）而不包括從事手工藝（handicraft）、工藝美術之藝術家

## 第二章 創作學理基礎

達文西借助古代羅馬藝術家維特魯維亞的理論，創作了「人體比例圖」，他相信完美的人的身體，即是衡量宇宙尺度的標準。古代希臘相信人體的「美」有客觀的比例規則，因此早期雕像，頭部和身體的比例常常是一：九，後期則演變為一：七。掌握到「比例」的準確，可以掌握到「美」，因此「比例」非常珍貴，被冠上「黃金比例」的稱呼。

形狀有脈絡可循，天與地、陰與陽相依存，形與氣之間相互感應虛實，因而成就萬物共生。若以此層次的觀念，現代美學論中，立體造形的最基本元素「點、線、面、體」，的解析是由視覺的心理學與科學、美學等，交互實證而來，例如一九二二年在德國

包浩斯(Bauhaus)任教的康丁斯基所寫的「點、線、面」一書序文中說：

『這本小書所發展的思想，是「藝術的精神性」系統上的延續，……』

在其前言中提到兩個目標「(一)純粹的科學。(二)應用的科學。」由此可知，西方文化對造形的態度是趨向「理性」的邏輯實證，來切入美學的精神面。<sup>19</sup>

本研究在立體造形創作之思維也需依賴點、線、面的應用，過去筆者在師徒制下仿製複製師傅的造形創作技法，後又接觸到南華視覺與媒體藝術學系的造形訓練後，更發現如何將造形藝術化，發揮獨特性。始逐漸的體會立體造型概念，便不知不覺中被啓發了科學數據之應用，在創作過程裡發現美的學理、發現流動的引力、發現力學等等。

---

<sup>19</sup>陳振輝，《中國的現代造型觀》(台北縣：銀禾文化，1995)，頁 102。

本章將就創作相關的美學概念、藝術理論、藝術家風格與特性輔以理性的探索。筆者研究的目標是完成創作作品，希望經由理論基礎之建立，與實際的創作歸納加以整理及綜合，使立體造形設計必須具有美感達藝術表現能力，以求提升學理基礎之藝術水平。將頭形與髮式造形，其自然流暢優雅的線條和諧律動，使造形展現挺直或 Q 彈有力，力與美的符號，創作造形藝術。那麼，創作主體如何依據心理機能，將想象力與知性力相互協調呢？將探討純形式的美。這種美在現實世界中是極其少見的。純粹美的自然現象包括單純的色彩、音色、物體的框架……等，筆者以純粹美學創作造形。

## 第一節 髮式造形的歷程與探索

作家羅倫斯·傑普遜(Lawrence. Jeppesen)。解釋「新意象派」(Neo-Iconography)：「眼睛可以看到的任何東西都是形像。任何形像都可以成意象，具象徵意:意味的圖像。那象徵的形像必須訴諸心靈一些雖不明示卻與該象徵的形像有所關連之意義的東西。」<sup>20</sup>

髮式造形的立體創作，來自自然的形式，筆者透過專業的美髮造型設計進化為雕塑創作流程與內涵，令其呈現各種造型風貌來纏訴心靈徵象與造形藝術，由於累積造形經驗次數不斷增加，並養成素描及繪畫，以加強圖像記憶能力，邂逅靈思才得以創作巧妙不朽的現代立體藝術作品。

原形發想來至於當胎兒在母體孕育第三月時，即先有頭形發育的影像，筆者發想頭形的原形期還沒有毛髮的形狀，於是將它雕塑出完美的立體美人頭形形式。線條造形創作有時尚髮型龐克造形、海洋之星如海膽、維納斯的髮型、及

---

<sup>20</sup>陳錦芳，《陳錦芳 60 年回顧與前瞻 = Dr. T. F. Chen's Retrospective = 1956 - 1996》(台北市：北市美術館，1996)，頁 182。

60 年的頭髮一刀未剪的髮型會是麼形狀？以毛髮生理醫學計算頭髮生長速率概念，一個月毛髮會長約一公分的思考，那麼可能會長多長？龐克(PUNK)造形此一名稱之由來，為 1970 年代中期，發生在倫敦對現代體制不滿的一種反抗現象。英國是 punk 的發源地，龐克風又可分為英式 punk 及日式 punk。這樣的造形形式給人視覺上較為蒼勁獨立，孤芳自賞，獨特性很強。塊狀幾何的造形—影子的發想來自，記憶的模糊影像，將圖像記憶敲打出浮雕造形；另古人髮式以集合堆積創作造形，層層疊疊的立體美，可修飾人的整體造形作用。

現代藝術的發展，早期現代主義顯現了重視繪畫、輕雕塑的創作選擇。也許因為繪畫的花費並不高昂，在體力與工具方面的限制也沒有雕塑來的高，因此，繪畫具有更多的獨立性。早期現代主義的繪畫的藝術家只需要微薄的私人贊助，或不需要贊助，即可輕鬆創作使藝術生命一直延續下去。然而，放眼台灣公共藝術的發展，許多雕塑家不得不參與，實在是因為如果不去尋找這樣的公共贊助，在創作道路上就易遭受挫折的命運。再來看看現代主義早期最著名的雕塑家布朗庫西(Brancusi)，在他的創作生涯裡，與塞尚、梵谷及早期對他影響甚巨的羅丹(Rodin)有個共通點，藝術實踐是只有孤獨相伴。塞尚和梵谷之後，立體主義和超現實主義所代表的前衛運動，主要的仍然是畫家，而不是雕塑家。這些前衛運動者雖然知道，布朗庫西的藝術道路能夠像這些畫家一樣，以某種「主義」或「宣言」展開其藝術運動式的力量，但雕塑仍是孤獨之路。如果羅丹的孤獨道路，追求的是富有情感的戲劇性張力，那麼屬於布朗庫西的孤獨道路，卻是催逼著他尋找無人稱化的形式約束力，也就是對榮格所謂「原型」(archetypes)的孤獨追求之路。

早在 1919 年，容格就在《本能與無意識》一文中提出了“原型”的概念。他說：本能與原型同樣出自集體無意識。<sup>21</sup>但將其作為美學或藝術的理論提出卻是 1922 年所寫《論分析心理學與詩的關係》一文。在這篇文章中，他明確地說道：

---

<sup>21</sup>葉舒憲，《神話——原型批評》（陝西：師大出版社，1987），頁 99。

創造過程，就我們所能理解的來說，包含著對某一原型意象的無意識的激活，以及將該意象精雕細琢地塑造到整個作品中去。通過給它賦以形式的努力，藝術家將它轉譯成了現有語言，並因此而使我們找到了回返最深邃的生命源頭的途徑。<sup>22</sup>

筆者創作「淨」作品時，也賦於「淨」生命的昇華意義，與人生面向的轉譯，傳達本研究的動機及蘊意，找到了回返最深邃的生命源頭的途徑。

## 第二節 藝術流派分析

現代主義藝術家探索自我的定位，都放在第一順位。這種趨勢在 19 世紀就已經很明顯，對現代主義者卻已成為正統。某些現代主義者開始質疑，藝術是什麼？藝術所為何來？以及藝術支持些什麼？透過質疑的歷程，藝術活動與文化批判，彼此之間的關係變得更密切。自從廿世紀以來，西方繪畫風格出現數不清的流派，這些主義更影響我國與東方藝術家，雕塑在此時期也發類似主義與派別。西方繪畫從古典、浪漫、寫實貴、表現、立，立體、抽象，影響東西方藝術家在繪畫上引進的變化，打破傳統而有創新。雕塑也可找出如象徵性(Symbolic De La Form)、最低限度派(Minimum school)，法國雕塑家布郎庫西(Brancusi 1876-1957)布氏於一九二八創作「空間之鳥」青銅，結構簡化，非抽象化形象是表現一種動力雕刻，展現一種內斂美學。英國雕塑家亨利·摩爾(Henry Moore 1898-1986)，開始由超現實主義，然後轉非具象藝術走進抽象幾何領域，再將實體雕出簾空後雕塑內在的形體，呈現立體的立體，晚年人像不論以形式或主題，更達高度創新，其作品更影響現代雕刻家。

---

<sup>22</sup>葉舒憲，《神話——原型批評》（陝西：師大出版社，1987），頁 101-102。

文藝復興的光芒的西洋繪畫之父喬托（Giotto di Bondone, 1270-1337）是美術史上開啓性人物，在人類美術最輝的文藝復興時期影響最關鍵人物，文藝復興初期的馬薩其奧（Masaccio）到盛期的米開朗基羅（Michelangelo），都自認深受影響，14 世紀初，義大利藝術家試圖柔和拜占庭僵化的美術風格，描繪更具體立體感、更具人像，將刻版的哥德式風格進化至賦於人格化，人物更具量感，使物體有遠有近之別，即使是神，也細膩的傳達人的情感、表情、肢體動作等，開創自然主義，成為全歐洲繪畫核心。15 世紀佛羅倫斯畫派最後一位大師波提且利 Sandro Botticelli 創作之一《維納斯的誕生》繪畫中女神的靜謐明媚，飄逸的髮型，開發筆者創作髮型轉畫立體造型的思泉。

達達主義據說是從字典裡隨機挑選出來的，在法文中「達達」是木馬的意思，當時公認的道德、政治和美學信念都已經被戰爭摧毀，當時他們鼓吹對藝術採取一種破壞性、無禮和解放的作法，機遇與荒謬是達達主義的兩大要素，主要作品在紐約古根漢美術館梅茲 163 號，含出汗的女人。1920 年史維特斯以「梅茲」稱呼自己的創作方式，就是電車票、郵票和包裝紙等日常生活留下的碎片合成作品。其欲發展出一套藝術創作方法，擺脫社會和藝術傳統，並對創作設立陳規與典範，1920 年代中期被超現實主義所取代。空間主義是由藝術家方塔納在義大利，以創作物質環境技法倡導的一場運動，創造新的物質環境藝術，放棄藝術家依賴繪畫和空間景深假象的傳統創作法。存在的生命時間雖然短暫，但空間主義卻對後來的表演藝術、環境藝術等藝術運動具相當的影響力。

1970 年代，因為現代主義批判建築風潮而發展起來，爾後現代主義建築師以更嬉戲幽默的態度，使用更折衷的素材和風格設計，後來對早期風格作諷刺性模仿，反而是現代主義拒絕發展有關建築與社會進步的全面性理論，則是另一項特點。常常從事批評，對他們所攻擊的對象，雖然持純粹相對主義的後現代藝術家為數不多，但他們常以自己的藝術去探索或顛覆社會，發展如何建構或利用傳統文化的價值或意義。他們重視的藝術並非普遍性或永恆性，而是因為藝術的不完美、淺薄、平易近人、用後即丟、地方性和暫時性等特質。



探討 20 世紀幻想國度之神達利 Dalý，它的作品中只是對自己心靈底層的恐懼與困擾，於成長過程中對父權的抗拒，對生或死經由潛意識的脆弱，發生在夢裡以超現實之境出現畫面，並將夢境繪畫出更誇張、更瘋狂、更變態、更自大、更可憐，除了繪畫還涵蓋電影，工藝設計，版畫……等使得他的創作多元且具獨特性。

琳達·諾克林 (Linda. nuokelin) 深覺西方文化對藝術、天才、偉大等觀念對女性的藝術權力，有極大的偏見。更不重視藝術學習、資助、社會評價等，使女性在藝術創作上嚴重缺席。進入 20 世紀之後，女性自主性機會比以前多，也使女性更有機會成為藝術家。

#### 西方造型藝術流派發展出的四種類型

##### 一、視覺藝術的趨勢(A TREND WITHIN THE VISUAL ARTS)

如：透視主義、幻覺主義

這類流派是視覺藝術所特有的，構成影響許多藝術家作品的洪流。以透視主義為例，透視法是多數文藝復興藝術家作品的特色，但這些藝術家並不會自稱為「透視主義者」。這類流派指出視覺藝術的某種趨勢，方便我們評估其角色和重要性。<sup>23</sup>

##### 二、廣泛的文化趨勢(A BROAD CULTURAL TREND)

如：浪漫主義、古典主義

這類流派對藝術的影響，屬於其對整體文化影響的一部分，是這四類流派中最廣泛的一種。有些藝術家自稱為浪漫派，或認同浪漫主義的價值，有些則不認同；但由浪漫主義是影響極廣的文化潮流，

---

<sup>23</sup>Stephen Little，吳妍蓉（譯），《西洋藝術流派史典》（台北市：果實，2005），頁 7。

同時期的多數作品都能就這層面來討論。<sup>24</sup>

### 三、藝術家界定的運動(ARTIST : DEFINED MOVEMENT)

如：未來主義、至上主義

20世紀是藝術家自己界定和倡導各種流派的高峰期。其中未來主義，經發表宣言和公開聲明，闡明該流派的重要性、意義或抱負，以及與過往今來藝術的關係(或無關係)。這類通常是最容易正確討論和定義的流派。<sup>25</sup>

### 四、回顧性的標籤(RETROSPECTIVELY APPLIED LABEL)

如：矯飾主義、後印象主義

矯飾主動一詞並非「矯飾派」藝術家自己的發明，而是由敵視這類作品的藝術家所查。演變矯飾主義藝術一樣成為藝術史的一部分。弗賴所造的「後印象主義」，就提醒大家諸如高更和德洛內，其作品仍具有共同精神。<sup>26</sup>

經探討結果，古典主義是歐洲文化的精華，巴洛克的邏輯是建立在古典主義的架構上，沒有古典主義的基礎就沒有巴洛克的張力。以上各個派別給筆者很強的指標，引導我在創作過程中表現的技法與歷史意義，並界定創作方向。使得本研究得以明確朝現代立體創作方向前進，更讓造形呈現出獨特的風格。

---

<sup>24</sup>Stephen Little，吳妍蓉（譯），《西洋藝術流派史典》（台北市：果實，2005），頁7。

<sup>25</sup>同上註，頁7。

<sup>26</sup>同上註，頁7。

### 第三節 造形分析的原理

造形的元素有點、線、面、空間、質感等，是在進行造形設計時的基本構成元素。以形的各種款式觀察，來分析精神與實質意義的表現，造形除了表現美學外，它包含形態、構成、色彩、文化、哲學、戲劇等，也應用科學面如：空間幾何學、力學、數學比例、結構與光學原理。

現今科技發展快速，以電腦繪圖平面、二度空間設計、三度空間的具體物，還能使物體轉 360°，到現在的動漫影音，虛擬未來的世界的樣貌。美國總統更在 2013 年發言，未來的工業將發展 3D 掃描科技，進而進化後進入生活。這些科技衍生物的原點設計，還是經由點、線、面，形體設計，依生活美學做為造形創作思維，也就是需經由連續性與協調性美學做為根基。

「樣式」就是造形的內涵，非藉由架構形式而完成，這些建構的形式乃作為構成的文法形式，我們可歸納出有結構(structure)、模形(module)、張力(tension)、配置(placement)、分割(division)、軸向(axis)、韻律(motion)、連續(continuation)、模仿(imitation)、密度(density)十種。每一種形式都是探討造形樣式之重要因素。<sup>27</sup>

筆者在立體造形設計中掌握雕塑形式創作，使雕塑在形態上以變體和空間錯置，將點、線、面、體的構成元素作重複、節奏的變化，用各個方向的延伸，造成移動姿勢和量感，產生有力的空間律動，以掌控完全空間的視覺張力。

探討外表是「形狀輪廓」，空間是「體積」，造型是以視覺或觸覺去感受「形體」的存在，觸摸不到卻能用心靈感受得到的是內在的神韻與知覺。它必須透過媒介物的傳達才能賦予觀賞者的情感表達。如繪畫經由色彩、透視、光影、筆觸、

---

<sup>27</sup>林崇宏，《造型·設計·藝術》（台北縣：田園城市文化，1999），頁 161。

材料等的表達展現其意境之美；諸如雕塑的材質有石、木、土、金屬、塑膠、玻璃等多媒材的材料，經由內在思維實踐創作，表達時空與環境，也能展現藝術的內涵。是故，雕塑是展現視覺、觸覺、空間管理、心靈、文化等多元層次之造型藝術。

所謂形的本質，歸納分析重點為，1、造形元素；2、造形要素；3、形的概念；4、造形法則；5、形的對比；6、形的表達；7、形的種類；8、形的界限；9、形的思維等九種。<sup>28</sup>

筆者體悟了「造形」並非只是一個名詞，而已是涵蓋了各種概念上的形式，以藝術家、設計師或是建築師，其創作的造形種類或形式都不盡相同，他們已從造形創作中，明確的定義出造形的種類。造形原理發展應用的創作領域相當廣泛，其中包括以藝術背景為主的繪畫、雕刻、雕塑等設計各種造形創作，產出產品設計、傳統手工藝品、建築實體、景觀與環境規劃，以及公共藝術造形；此外包括了視覺傳達形式的包裝、廣告、識別形象系列、多媒體及電腦繪圖等。同時藝術創作也反映了人類生活的物質文明與精神文明，日積月累下而成為人類文明的軌跡與心路歷程。在傳統藝術史的研究中，自文藝復興至十九世紀的藝術史發展核心，便是再現自然的時期。二度平面上描繪三度空間的自然世界、與自然取得更進一步的相似性，是最重要的問題。這是就 **representation**「再現自然」共鳴。因此本研究的雕塑藝術以一種潛意識的結構，呈現三度空間中，以質、量感與形體架構而得，完整創作出內在的張力。

經探討後整合雕塑概念、媒材的應用、和雕塑語彙與形式的建構，架構了雕塑的基本方向。藝術是將敏感的心靈觸發到高度的精神滿足意境，本著藝術需有心靈的準備，且沒有形式，也不須拘泥形式進行創作，實踐藝術的胸懷是一種開放的、無成見的、無心機的胸懷，抱著無盡的愛，無窮的興趣。將雕塑造形藝術

<sup>28</sup>林崇宏，《造型原理－造型與構成設計案例解析》（台北縣：全華圖書，2009），頁 8。

以一種獨特的藝術形式，把生活與職場環境，視為個大寶藏發掘與網羅，正是研究者的胸懷。實踐作品中需扣緊髮式雕塑藝術的規律和特點去創作造形，筆者體會髮型雕塑的美學概念，進而計畫「雕塑與美髮」的創作方向出發，抽象與形象特徵的結構，再呈現舞髮吾形立體造型的精神。

#### 第四節 西方藝術家的影響

本章就分析筆者受西方尚·杜布菲（Jean Dubuffet）與妮基（Niki de Saint Phalle）藝術家啟發與影響，筆者分析歸納受藝術家影響後，發展自己獨立風格。尋造形創作能力啟動的路徑臨摹→仿製→啟發→開發自創能力→發展獨特風格。

尚·杜布菲（Jean Dubuffet，1901—1985）法國畫家和雕塑家。身為第二次世界大戰後巴黎先鋒派藝術家的領袖藝術家。尚·杜布菲拒絕門派思維，獨創原生藝術，自由與傳統藝術背離的態度，獨樹一格。

尚·杜布菲在《疾筆自白書》中說明：愈基本愈簡單的方法和瀟灑自如的態度，藝術創作倒更真實且有力，完全自由、迅速及毫無疑惑地去畫，投入工作之中，也不去批判，只管自然到來的心神領悟，體驗各方可能甚至更喜逢有違常理之事務。<sup>29</sup>

筆者被他的無欲則剛之精神感動，學習堅持以自己的真我創作，試想一旦想獲得讚賞與討好群眾眼光創作，就會失去自我。本研究將美髮造型以立體雕塑創作，應用不同質材表現創作理念，創作屬於自己意象髮式造形，完全以想像與記憶圖騰創作。

---

<sup>29</sup>尚·杜布菲，《疾筆自白書》（巴黎：加利瑪爾出版，1985），第四冊，頁 485。

尚·杜布菲是完全自主選擇何時開始真正藝術生涯，起步很晚，於四十一歲之後才成為專業藝術家，富有想像力與無限的創作力，創作之媒材多元且多變。

翻開尚·杜布菲 1919 年「阿爾及利亞風景」、「亞圖·杜普菲夫人肖像」的鉛筆、粉彩素描，到 1920 年作品「聖摩黑廣場」油畫，以寫實具象創作，1921 年「漫步林中」水彩作畫且將人物與線條轉化為有趣的，接著繪畫的人物在以如植物軀幹表現立體畫作。1944 年的作品以石板畫創作，內容亦是以人物為主，並以不同的線條表現構圖，雕刻畫出情趣之作品。他自覺自己有如魔術師變法，可以轉化怪物變為美女或美女變為怪物。除此 1975 年靈思湧現，將剪下或丟棄的作品，重拾起成為其它創作組合之元素與媒材供應的來源，在「記憶舞台」系列以拼組畫創作，作品手法跳脫繪畫的絕對性原則，並拋棄同一準則詮釋事物，使思維不一致、依恆常方式運作。筆者領悟創作的廣度與深度，思路多元，技法創新多變。

尚·杜布菲說：藝術只有在被會排拒於外而自我潛藏、安身立命，有如偽幣般，被人棄置不用，才會有正的自我，這樣的藝術才是我們要去讚揚和尊敬。<sup>30</sup>

筆者以往在創作時也會因為別人眼光與時尚流行而複製作品，無法發揮自己獨到的視野，一直重複複製，直到堅持自己的美學理念而被肯定後的自信，才能自我實現，這應該是創作者的歷程。

---

<sup>30</sup>黃光男，《尚·杜布菲回顧展 1919-1985 = Re'trospective Jean Dubuffet 1919-1985》（台北市：史博展，1998），頁 212。



圖 2-1 尚·杜布菲 (研磨)<sup>31</sup>  
1956 畫布 81×51 cm



圖 2-2 尚·杜布菲 (頭像)<sup>32</sup>  
1950 混合媒材 畫布 55×46 cm

妮基 (Niki de Saint Phalle) 從未受過任何藝術學院訓練，卻能在創作領域與題材上大膽創新與多樣變化，令人讚嘆。由平面到立體，從小孩到老人、視覺到觸覺、具象到抽象、生活用品到娛樂皆能經想像力與原創力積極創見，舉凡舞台設計、傢飾、香水、公共藝術、雕塑公園、兒童遊戲場、插畫。其中影響世人生活最深遠的當屬建構在戶外公園、廣場的大型雕塑作品，這些誇張生動的造型與艷麗繽紛的色彩，帶給觀賞的民眾鮮明、滑稽、誇大，其圖騰容易置入記憶中。

筆者深入探究她的若干作品時，更會發現這些創作思維是相當富恐怖的想像力。妮基事實上是繪畫的場域，來傾洩她一些激烈的情感，特別是「集合藝術」、「射擊」、「分娩」或「受難」等系列。<sup>33</sup>在她的「風景 — 集合」(paysages-assemblages) 中，妮基選擇創作的媒材無奇不有，而且大部分是危險物品如：剪刀、刀片、釘子、刮鬍刀、刀子等，而創作技法都是一些具有傷害性或攻擊性的。筆者拜讀後發覺妮基是以一種釋放情緒的真性情，毫無掩飾的讓自己創作吧！在快樂的創作發掘藝術的可貴，發現有無形的出口可驅逐惡魔，達到精神療癒方法，另一發現是得到有形創作的成就感與滿足。本研究雖與妮基妮的創作方向及目的不同，但筆者受她以快樂繽紛色彩的真性情創作，開發創作獨特技法，與媒材多元性，做

<sup>31</sup>2013/07/16 取自，<http://www.bing.com/images/search?q=>。

<sup>32</sup>同上註。

<sup>33</sup>郭藤輝、賴貞儀撰文，《妮基的意想世界》(台北：國立歷史博物館，2007)，頁 16。

自己想做的作品。

在我的作品中，我注定得流露一切的感情、思想、回憶與經歷。在我投入自己的一切 — 巨大的歡樂、慾望、悲劇與痛楚之後，它們蛻變為另一種形貌、色彩與質地。<sup>34</sup>

筆者又再次印證創作需在真我中實踐，無需嬌柔造作，也無需受制於經濟、政治、與無聊的輿論，無框架坦誠告白與自愛，即能創作獨特的無唯一的作品。



圖 2-3 妮基（金剛的習作）1963<sup>35</sup>  
顏料、面具、木材 46×46×14 cm



圖 2-4 妮基（大頭）1971<sup>36</sup>  
上彩聚酯纖維 240×200×85 cm

筆者翻拍於（妮基的意想世界）

## 第五節 東方雕塑藝術家的影響

林良材先生天生聾啞卻具藝術創作天分，他的雕塑作品巧妙的藉助人的部分肢體表現了力與美，臉部表情雖只刻畫局部的嘴或眼或扭曲不完整的肌理，卻能

<sup>34</sup>郭藤輝、賴貞儀撰文，《妮基的意想世界》（台北：國立歷史博物館，2007），頁 2。

<sup>35</sup>同上註，頁 145。

<sup>36</sup>同上註，頁 165。



發聲媒材與情感之間共鳴的語彙，及獨特無聲的魅力。作品於立體造型、平面分割、凹凸、線條延展和開放的空間狀態之間的變化，呈現的不僅僅是精湛的空間立體表現，同時突顯生命無聲的吶喊與豐富的涵養，更洞見人性深刻的關懷。他從繪畫到雕塑，可發現人是他喜愛的題材，雕塑材質上，鐵的選用則成了林良材作品的另一種語言。

他曾說：「鐵與人一樣，隨著時間而有不同的變化，我嘗試將它們組合起來，並賦予新的表達意念。」<sup>37</sup>

他聽不到嘈雜聲，反而更能專注創作，他的雕塑以簡約看似殘缺的鐵片創造無價的藝術作品。筆者深入探討鏽蝕過程中，表面平滑的保護層經風吹雨淋後，逐漸剝離翻韜的層次，在時間與大自然的風化下產生鏽，鏽粉逐漸增多，使其顏色轉為橘紅色系時，作品之肌理益顯柔和、溫暖易親近。



圖 2-5 林良材（長髮女人）1996<sup>38</sup>  
鐵 45×14.5×19cm



圖 2-6 林良材（有細腰帶的女人）2010<sup>39</sup>  
鐵 74×21×18cm

<sup>37</sup>林良材，《大音希聲：林良材個展集》（台北：國立歷史博物館，2010），頁 4。

<sup>38</sup>同上註，頁 34。

<sup>39</sup>同上註，頁 99。

東方近代台灣藝術家謝棟樑先生的山水立體雕塑，取材自自然的山川美景的意境，也開啓筆者創作的靈感。謝先生以不鏽鋼作為創作媒材，把冰冷且剛硬的材質，從平面扭曲成立體，從具象到抽象，將實體轉化虛空線條，與空間變化的探索，發揮創作山峰水澗雲霧裊裊的立體線條，讓作品得以置入家庭與您優遊高峰峻陵。作品的造形和質感，線條顯得流暢，有意想不到效果，從「見山是山」到「見山不是山」開始轉抽象造形創作。

2007 年的作品，因為感到不鏽鋼和青銅材質的造形量感不足，於是改用鐵並加強厚度，一系列的鐵雕作品又形成他新的創作。空間的探討到質感、色澤和量感的研究，顯示雕塑創作是多元化、精緻化和生活化的藝術。

謝棟樑詩中道：山是陽，水是陰，山水相遇是陰陽相合的自然造形形體，空無是虛，虛實相間使空間變化無限，金屬是鋼，手法是柔，二元融合為剛柔相濟的空間意境。<sup>40</sup>

筆者在他的創作裡偶然發現，本研究若以髮束的極長度，於扭曲擺動中，似如彩帶在空中飛舞的線條，也能創作如此美妙之作。透過線條與空間變化，抒發表達工作經驗與生活體驗，讓作品呈現詩情畫意與空靈之美。



圖 2-7 山外有山 謝棟樑 2007 年 鋼鐵 71.5×31×34.5 cm  
翻拍：謝棟樑雕塑集（七）~山水·意象系列與詩的對話<sup>41</sup>

<sup>40</sup>謝棟樑，《謝棟樑雕塑集·七·山水·意象系列與詩對話》（台中：台中市文化局，2007），頁 97。

<sup>41</sup>同上註，頁 101。

在中國諸子百家中的名家辯證哲學中，極具影響的公孫龍說：「名，實謂也。」（公孫龍子名實論）「名」所以謂「實」，「實」是個體，另一方面西洋哲學所謂的「共相」，也就是公孫龍所謂的「指」，相當於西洋哲學中所謂「觀念」，此所謂「觀念」不是主觀的觀念，而是客觀的觀念，是柏拉圖式的觀念，柏拉圖的觀念也就是「共相」。<sup>42</sup>

筆者探討東西方藝術家他們在造形創作中主觀、主動而且積極的力量；涵蓋情操、特性、知覺和客觀的思維、記憶、感覺等條件。以在造形創作理念，論心志要比意志來得恰當，中國對人的知覺、感覺、感官、形象和天地自然現象的內外交合，語言、思考來論中國的現代造形藝術，若將人的情感、思維、感覺、想像、意志、性格、知覺、記憶……等等精神面的心理活動，融入於造形創作之中，則造形創作理論將更完備。

---

<sup>42</sup>陳振輝，《中國的現代造型觀》（台北縣：銀禾文化，1995），頁 42。

### 第三章 創作理念與形式

二十一世紀是一個知識爆炸的時代，科技進展的神速，超乎了我們的想像，人類追求生活上的滿足是無止境的。設計活動的發展成加倍速度地往前推進，許多以行銷為主題在世界各國大量的開發，設計行為多元化，並帶動了總體經濟市場的熱絡，各種行業紛紛建立有關設計企畫的諮詢與管理的專業制度，設計活動已提高了本身在經濟市場上的重要地位。

創作理念會隨著時空的移轉，而有所修正，且認為民族、文化的差異性，才是構成內在思想最大的因素，因此，為使世界的藝術潮流在同中有「異」，也就是說：形式表象的類似並不代表內涵的相同。如非洲原始藝術，在西方藝術家眼中的藝術價值，對於非洲原始民族來說，它只是生活的部份，實用性、宗教性、裝飾性大於藝術性的價值。筆者從美髮造型設計的立體雕塑藝術創作領域，孜孜不倦的學習中，深切的體驗到髮型的時代背景與民族文化，才是最真實的根本，縱然有上述各種變因的影響，對於創作的形式上，或許會有所改變，但是在本質上絕非「異類文化」所能取代的。

形式設計(style design)在美國大受流行與重視，是藝術家提倡的美學問題，設計師更將屬於工程科學領域的人體工學(ergonomics)、產品語意學(product semantics)和心理學(psychology)和傳達科學(communication science)考慮於產品設計的因素之內，使工業設計理念步入真正的「科學原理」與「藝術文化感知」的另一種專業領域。<sup>43</sup>

本研究以筆者在美容美髮職場所接觸的造形邏輯與思維為創作理念，擷取記

---

<sup>43</sup>林崇宏，《設計理論與價值》(台北縣：田園城市文化，2001)，頁19。

憶裡最想表達的圖像造形，以立體雕塑藝術呈現。探討以具像創作，人在母體的第三月時，腹中孕育的胎兒原形頭形開始發想，創作思維以純淨似半透明無毛孔的造形開始雕塑創作，時尚龐克造形、海洋生物造形在頭上設計意象造形、時尚髮型具象創作造形、任意拼貼造形、頭部缺陷美造形……等。將一連串的造形語彙以視覺造形傳達筆者創作的歷史背景。

雕塑是三度空間的藝術形式，探討著真實存在的空間問題。雕塑需掌握材料特性，配合熟練的技巧，才能具體地傳達創作理念。但若缺乏好的創作理念，而只是熟練地應用技巧來處理材料，只能稱之為形體的製作者。

## 第一節 創作理念

造形的符號來自生活中密不可分物的「形體」概念，精神意識來自家庭觀念與信念既「內在」的內涵。因此；每個人都是已累積無數的造形意識，倘若能創造出獨特的且賦予靈魂的內在美學，如此才能創造作品的藝術價值性。

在老莊哲學中對「知」的看法是一種「形而上」的，莊子在新原道第四章的一段敘述：道家求最高知識及最高境界的方法是去知，去知的結果是無知，但這種無知是經過知得來底，並不是未有知以前底原始底無知。為分別起見，我們稱這無知為「後得底無知」。有原始無知底人，其境界是「自然境界」。有後得無知底人，其境界是「天地境界」。<sup>44</sup>

深感創作一件具有生命的藝術作品須醞釀「無知」思維，後以空的心境創作。筆者也就是先將已知的一切歸零，回歸至最原點，使自己在創作中無包袱，去掉

---

<sup>44</sup>陳振輝，《中國的現代造型觀》（台北縣：銀禾文化，1995），頁 25。

框架後才得以天馬行空自由發揮，將創作的至真、至善、至美潛賦於作品中。莊子與羅丹創作理念實有共通之處，既是追尋「真理」。

自然界的事物雖然具有各種不同的姿態與面貌，但仔細加以觀察時，仍然可以發現許多共通的特徵，這些共通的特徵正可以用來說明存在於自然世界中的造形原理。如：對稱、圓形、放射狀、平行狀、單位造形、數列、碎形、螺旋形、不規則等。人類生活在大自然宇宙中，加入了族群性與區域性後，產生人文文化之建構造形需求，將自然界的東西分解再重組而產生人文造形藝術。

## 第二節 創作形式與媒材

舞髮吾形-創作形式，將三度空間強調空間的立體感，必須強調頭部創作形體設計。在頭部的造形形式是髮式的延伸創作，在雕塑上，透過三度空間的立體雕概念，創造多面體的形態世界，使立體造型也必須是具有視覺藝術感。

雕塑是造形藝術的一種形式，是雕、塑、捏三種製作方法的總稱，也有人只同意雕塑只是雕刻和塑造這兩種方法的綜合。有了雕塑的材料，只不過是具備了雕塑的物質基礎，光有物質材料還不能構成雕塑，還必需具有雕塑的構成形式；雕塑最基本的語言和形式就是體積與空間。十九世紀法國雕塑家奧古斯特·羅丹(August Rodin, 1840~1917年)創作的之《巴爾扎克》頭像也是採用塊狀結構，羅丹通過組織、切割、塑造了一個碩大圓形的《巴爾扎克》頭像。

在中國古代的傳統雕塑中，也有類似的處理手法，漢陵霍去病墓前大型石刻群其中之《野人搏熊》雕刻，取用一塊巨大橢圓形的花崗石，採用極粗曠有力的線刻和浮雕，雕鑿了野人懷抱小熊，在作殊死的搏鬥，整個雕刻渾然一體，由於是順著卵石起伏雕刻的浮雕，沒有破壞整塊石料的大輪廓——巨大的卵石塊。雕

塑就是通過起伏和體塊的對比變化來表達作者的感受；雕塑如果離開體積就會變成了平面繪畫，而不再是雕塑了。

本創作媒材豐富，有比利時水鑽、現成物（餐巾紙、乾燥花、絲襪、茶盤、美魔女頭像、鎂屑、鐵條、鐵塊、直徑 4 公分長 11 公分塑膠水管）、麥飯石、自己雕塑人頭、自己鑽出頭部毛孔、2mm 的人造纖維線、色料、彩色螢光劑、鉛板、銅線（1mm、2mm）、木塊、花器、不鏽鋼、膠（樹脂、朔鋼膠、焊接）等。

進行創作實踐過程，發現有些媒材會互相排斥，造成半成品成爲廢料，筆者幾經挫敗後，養成創作前實驗媒材的相容特性。因常常以經驗法則習慣，而造心理層面自信心受阻，創作中媒材應用與相容，確實是需技法與科學的理論。

## 第四章 作品詮釋與實踐

髮式是千變萬化的，當指尖從頭部向下滑至髮尾，瞬間溫順柔美的髮絲彈跳後柔順服貼於頸肩，使人看了迷人又性感，不禁想觸摸她的髮稍。這樣的形容與畫面常在浪漫的小說中出現，真希望女主角就是我，而我也是能與她一樣有著美麗的髮型舞動著。筆者有感多年來在美髮工作中，經常反覆的為人們創作頭上美麗的髮形，卻無法創造一個屬於頭部藝術的、獨特的立體作品，於是在本研究中啓發了一個想法，將原來的工匠思維轉為藝術思維，以純粹思維的造形概念要領，不斷去感交或領會有價值的真正存在的方式。結果獲得享受藝術洗禮後的純粹與震撼。作品可與你共舞，在欣賞作品時也能搭時空之船回到自我心靈觀賞最美的藝術造形。這就是啓動筆者舞髮吾形系列創作的初衷與信念。本章依循創作理念，喚起深植記憶中許許多多的造型圖像，積極展開獨特藝術作品創作技法，分別就實際創作之表現意含、表現媒材與技法以及作品詮釋論述之。

「舞髮吾形」是以髮式詮釋筆者創作的歷史意義，將多年想完成的初衷。在本研究中揮灑，從原始出自母體中胎兒純淨的頭形想像、人頭毛孔、頭髮線條變化、髮片波動優雅的美姿、到髮式的造型藝術形式。在這 30 學分中無間斷的尋找任何可能產生的藝術家歷史、文獻知識、師長造形傳承指導，在短短的學習研究裡強勢注入藝術審美能力與創作藝術造形的產生。雖稱不上藝術家作品，也能供人們回味髮式造形歷史的獨特創舉，更充實於創作過程看見會跳舞的髮式造型形式的成就。從不知如何開始到成就創作，只能用一個形容詞－喜悅。

本創作是以立體雕塑形式呈現，選擇媒材豐富，有比利時水鑽、現成物（餐巾紙、乾燥花、絲襪、茶盤、美魔女頭像、鎂屑、鐵條、鐵塊、直徑 4 公分長 11 公分塑膠水管）、麥飯石、自己雕塑人頭、自己鑽出頭部毛孔、2mm 的人造纖



維線、色料、彩色螢光劑、鉛板、銅線（1mm、2mm）、木塊、花器、不鏽鋼、膠（樹脂、朔鋼膠、焊接）等。

實踐造形過程因多次失敗，於是開始也接觸各個行業，如：同學、學弟妹、織毛髮工廠、鐵工廠、鑄模工廠、廢棄物、裝潢的木工等大家也能熱心提供方法及協助才能將作品完成。話說設計的優良與否不再是一種藝術家風格主義形式，也不再由藝術哲學的傳統理念來主導，而是要依靠一種合乎現代潮流，科技文明轉變的趨勢。

表 4-1 舞髮吾形造形系列總表

系列	品名	作品	尺寸	材質	年份
一、原形系列	1.淨		25×22×18 cm	不飽和聚酯 樹脂 麥飯石 茶盤	2011
	2.待		100×66×43cm	黑色水晶粉 鐵 銅線 塑膠水管	2012
	3.吻		70×26×26 cm	薄紗 銅線	2012

系列	品名	作品	尺寸	材質	年份
二、 線 條 系 列	4.豎		78x75x25 cm	不飽和聚酯 樹脂 不鏽鋼 纖維線 亞克力顏料	2012
	5.扭		134x92x77 cm	不飽和聚酯 樹脂 鐵 亞麻色纖維 線	2013
	6.纏		134x60x44 cm	不飽和聚酯 樹脂 木頭 鉛	2013
	7.螢		76x70x52 cm	纖維線 頭像 餐紙巾 乾燥花	2012

系列	品名	作品	尺寸	材質	年份
	8.波		100x50x36 cm	不飽和聚酯 樹脂 不鏽鋼 鉛	2012
三、幾何塊狀系列	9.謎		55x22x22 cm	頭像 水晶 花器	2011
	10.影		108x70x38 cm	頭像 鉛 鎂屑	2012

筆者製表

### 第一節 「原形」系列

筆者將頭部創作實踐，以頭是孕育時期，先形成的自然形狀，了解頭部原形立體形狀，找自己的照片、還找名模的宣傳海報之人像圖片、探討雕塑家的頭像等。初期捏塑的頭像比例很奇怪，表面也很粗糙，指導教授很不滿意，但很婉轉

的要求我重新雕塑，於是我選擇時尚名模的人像臨摹，邊看圖片邊雕塑，在經教授細心指導如何創作神韻，使創作形式上，以簡單的立體線條展現中性形態呈現頭形。以木潔土雕塑，先找頭形資料→模擬→雕塑製作→翻模→塑形，摸索了一學期終於完成理想的造形。並發展「原形」系列有淨、待、吻三件作品。

## 一、系列一「原形」系列—淨

### (一)設計理念：

筆者是以人頭部上的頭髮在創作造形的技能，回顧歷年的人生經歷，有滿足感、幸福感，但少了藝術質感，於是本研究將以髮型轉化造形藝術，思索後探討如何發展原形「淨」造形美學呢？

原形「淨」的造形來自子宮內神祕的孕育發想，想像在母體中被孕育的頭形是純淨與安穩之美感。當人之初在無私的母愛孕育下，受到被愛被保護的生命是這麼美好而單純。探討為何喜歡被愛，拒絕先主動付出愛，人類的相處總是會先觀察彼此，經互動後，發展出人生不同的經歷，開始有喜、怒、哀、樂、苦、煩、憂...等。佛家說：人生是苦，若要去除煩憂，先要剃除三千煩惱絲，回歸到原來在母體內的清淨室(子宮)的淨空。筆者以在母體內被孕育時的最安穩、簡潔、純淨、透明的思維展現潔淨透明的立體線條造形形式，創作人類頭像原始造形，呈現純淨之美。

### (二)使用媒材：

不飽和聚酯樹脂、硬化劑、藍色色料、麥飯石、現成物茶盤、鉛板。

### (三)技法呈現：

依人頭的比例設計頭形，長 25 公分寬 18 公分深 22 公分，先取一

個圓，直徑 25 公分的大圓，使用木節土一層一層的疊上，由一個小的圓形體積增加到直徑 25 公分以上的大圓，模擬圖片雕塑頭像造形，如圖。雕塑後翻模，取不飽和聚酯樹脂媒材加溫後，加藍色色料與硬化劑攪拌均勻，再倒入模具，設計實心頭像，待冷卻後移除模具，再拋光成形。



圖 4-1 陳宛汝-淨 創作流程圖



頂部



正面



左側



右側

系列一原形系列-「淨」



圖 4-2 陳宛汝 「淨」 不飽和聚酯樹脂、麥飯石、茶盤 25c×22×18cm 2011 年



## 二、系列一「原形」系列一待

### (一) 設計理念：

某年筆者造訪台灣猴洞礦坑文化之旅，導覽者介紹礦坑的工作者，如何為生活與大自然奮鬥的偉大精神，並形容他們是白白的入坑，黑黑的出坑。礦坑工人進入坑洞時，總希望平安出坑與家人團圓，平安的背後總是與大自然奮鬥，掙扎與不安的心情，他們只為三餐溫飽日復一日，期待能有更好的出路。筆者此時出現一個畫面，黑黑的頭從坑洞的遠處搭坐在運煤礦的鐵車上，引頸仰望著洞口外，內心愉快的吶喊，平安回家了。引發筆者創作「待」的起心動念，創作當年礦工工作者，期待出坑的意象立體造形。

當人們期待內心想要獲得的任何事物能成功時，頭部與頸部的張力，會呈現一直向前或向上期待獲得成功的形態，如同礦工期待平安出礦坑回家團圓的形像。探討如何表現「待」的最大延伸張力，創造力與美的精神，創作媒材取鐵條架構三角形幾何形狀作為支架，設計頸部直線軀幹支撐礦工黑頭像，設計三角形幾何的造形，創造穩定的座體，設計直而有力的仰頸之姿，瞻前的頭像創造堅定的信念，呈現平安歸賦及成就感，「待」的意象造形形式。

引頸抬頭期盼出人頭地，「待」將表現礦工獨特的立體造形。筆者以鐵條築出三角形幾何形狀，互疊簾空的架構，表達人生之路是崎嶇的道路，想要出人頭地，勢必戰戰兢兢，步步為營接受無常的變化；鉛板設計的髮片形狀，可隨心情變化改變造形；頸部應用銅線纏繞在直徑 4 公分的塑膠水管設計頸部線條，創造直而有力向上仰頸之姿，頭像設計為堅定自信的神情意象。「待」造形將以立體造形形式呈現，頭像可 360° 度轉動，髮片可任意變化位置與形態，頸部可調動方向及位置。

(二) 使用媒材：

鐵條、鉛板、黑色色料、黑色水晶粉、銅線、直徑 4cm 塑膠水管、樹脂、不飽和聚酯樹脂、硬化劑。

(三) 技法呈現：

雕塑頭像，將模具再灌塑另一個頭像，設計頭向內部是空心的，以直徑 4cm ×長 100cm 塑膠水管上纏銅線，設計為頸部支架，將鐵條架構三角形幾何空間，樹脂加黑色色料與黑色水晶粉均勻攪拌，塗在頭像上，鉛板剪成不規則長條狀，設計為髮片；這作品特色是頭與頸部支架沒有固定，目的是可 360°度轉動；鉛板也沒有固定，希望能變化造形。



系列一、作品二「待」



圖 4-3 陳宛汝 「待」 黑色水晶粉、鐵、銅線、塑膠水管 100x66x43cm 2012 年

### 三、系列一「原形」系列一吻

#### (一) 設計理念：

吻，是禮儀，也是另一種愛與被愛的行動表達，具有溫馨感；集中於頂部的毛髮有如胎毛初露在頭的外部急於展現世人，嬌羞的少女隱藏在黑紗後，有如情竇初開的少女。筆者探討達利畫梅維斯的唇型沙發淵源時，原來是達利於巴黎家中為自己設計一間套房，大師在報紙上設計構圖，畫在當時一位女明星梅維斯的臉，畫了嘴唇好像可當沙發，頭髮可當窗簾，鼻子可當壁爐...從一次元空間轉化為二次元空間，再放到三度空間，當時達利大師只是隨意畫畫而已。幸好於 1993 年由巴塞隆納設計公司，拿到授權製作出梅維斯的唇型沙發，完成達利的心願。

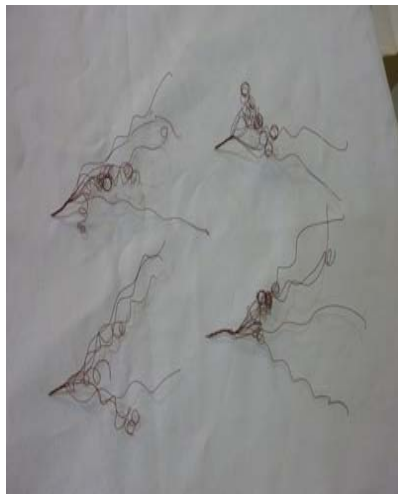
本研究創作原形「吻」造形，吻是一項行動藝術，並能在社交上獲得好的人際關係，胎毛是人最初的頭髮，意味著初出茅廬時的單純與潔淨，還未被世事混淆。筆者探討將吻與胎毛兩種元素設計在現成物美人頭上創作造形，創造溫馨與真愛的意象。吻與胎毛融合以時尚概念創作，呈現立體造形形式，可當現代傢飾品，有傳達思慕與真愛的意境。

#### (二) 使用媒材：

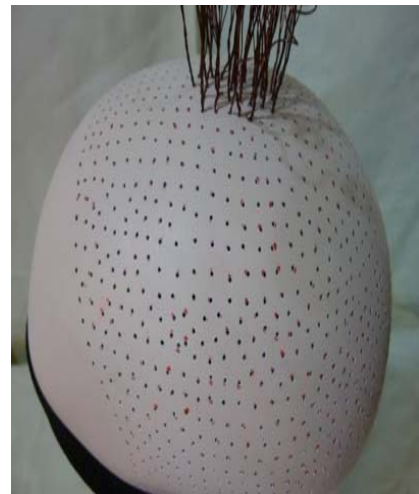
現成物頭像造型，絲襪，銅線。

#### (三) 技法呈現：

將現成物頭像造形的頭頂鑽孔，將銅線穿入洞內，設計出捲毛的胎毛質感，再將絲襪包覆頭像。



銅線設計頭髮造形



頭部鑽洞



銅線穿入洞內設計出捲毛的質感



絲襪包覆頭像

圖 4-4 陳宛汝-吻 創作流程圖



系列一、作品三「吻」



圖 4-5 陳宛汝「吻」 薄紗、銅線 70x26x26cm 2012 年

## 第二節 「線條」系列

線，是由許多連續的點組成，可長可短，當同樣直徑的點在同一軌道上時，短的會比較挺直有力，越長就越平穩。若直徑越小直線越長，會有纖細柔軟的質感；相反，若直徑大直線越短，就會重而有力的現像。

當然媒材材質有硬或軟的屬性，筆者在線條系列裡「豎」、「扭」、「纏」、「螢」、「波」等立體髮式造型上尋求創作媒材，展現各式造型所能呈現其獨特性與藝術價值，因此選擇媒材上就是首要條件。實驗創作過程中，嚐試過許多媒材，結果適用在本研究的立體造形的材質，筆者使用了有銅線，纖維線、纖維毛、鉛等。

髮式造型從自然形成的線條與飄逸的動態造型，結合時尚整體造形、各式各樣的流行形式、英式的龐克造形、童話中美女捲曲長髮浪漫飄逸的造形、傳統端莊豪華貴婦包覆髮式造形、美式休閒風造形等，都是筆者將美髮創作轉化立體創作的經驗來源。

筆者在線條系列裡有「豎」、「扭」、「纏」、「螢」、「波」等共五件作品

### 一、系列二「線條」系列—豎

#### (一) 設計理念：

「豎」創作發想來自英國最古老的愛樂者—龐克族，他們酷愛重金屬音樂的嘶吼，讓自己隨音樂狂奔，紓放情緒，以達宣洩情感的一種表現，愛自由，愛自己，不削皇宮貴族的紳士精神與禮俗，我行我塑。直至當今，還蔚為永遠的流行風潮「龐克族」，演變至今，他們的變裝被媒體視為最有梗、吸睛的視覺造形。他們把頭髮染上鮮艷飽和的色彩，身體刺畫上自己最喜愛的圖騰，臉上畫各式各樣的妝扮與意象造形。頭髮造型筆直的往上或披在肩膀上自由晃動，龐克族愛搞怪，喜歡玩髮弄



色。筆者創作髮式向上筆直豎立的立體造形形式，呈現造形藝術作品。

(二) 使用媒材：

不飽和聚酯樹脂、硬化劑、灰色色料、2mm 纖維線、亞克力色料  
不鏽鋼支架。

(三) 技法呈現：

雕塑頭像，以木節土雕塑後翻模，將模具灌塑另一個頭像，頭像內部是空心的設計。創作媒材:不飽和聚酯樹脂加溫後與硬化劑攪拌均勻，倒入模具待冷卻後移除，再拋光烤漆成灰色。頭部用 2mm 的鑽針鑽洞並插入 2mm 纖維線，設計前短後長放射狀造形，甩亞克力顏料(白、黃、綠、藍、紅)使其附著在頭頂，創造不規則線條。



系列二、作品一「豎」



圖 4-6 陳宛汝「豎」不飽和聚酯樹脂、不鏽鋼、纖維線、亞克力顏料 78x75x25cm 2012 年

## 二、系列二「線條」系列—扭

### (一) 設計理念：

在頭像後部區，切割成一層一層如階梯形狀，目的使他與別顆頭像造形有所不同，初期設計為「鐘樓怪人」造型，在每一層鑽 2mm 洞，之後沒靈感了。

某日，發現置放在高處中的半成品，配上一些頭髮後出現，林懷民舞蹈藝術家，舞出下腰扭頸的，力與美之姿的靈感，觸動筆者創作思路，實驗媒材是否能呈現舞者之姿力與美的造形設計，以達研究「扭」實踐立體造形的目的。筆者以不鏽鋼創作舞者頸部的扭姿，發現材質太亮，無法表達作品蘊涵舞者內斂優雅的古典美。

另覓尋高見，經林正仁教授提供了藝術家林良材創作方向，探討大師應用「鐵」創作作品意涵與技法。經探討在支架上使用鐵創作，表現出筆者想傳達的含蓄意象的共鳴。實踐創作過程中選擇對了材質，既能賦予有質感的美學與藝術價值性。筆者用無生命鐵媒材創作中，轉化了髮型造形創作的藝術生命，讓一件無生的作品也能呼吸，因鐵的表層接觸空氣還有水，氧化後所產生的變化，使作品呈現獨特性。本創作的頭能 360°轉動，有如舞者前仆後仰，扭捏作姿，魅力無窮，令人回味的舞姿。

### (二) 使用媒材：

不飽和聚酯樹脂、硬化劑、黃色料、0.008 纖維線、直條鐵、圓形鐵塊、直角鐵、弧形鐵板，四吋大螺絲釘。

### (三) 技法呈現：

以木節土雕塑後翻模，將不飽和聚酯樹脂加溫後加黃色色料與硬化

劑攪拌均勻，再倒入模具，設計實心頭像造形，待冷卻後移除，不拋光使表層呈現霧狀。切割成一層層的像階梯般形狀，在每個階梯用電鑽鑽洞，頭後部最下成植入黃色纖維毛。鐵條、鐵片、圓餅型塊組合基座，以直角放射線性創作，結合圓形鐵塊及角鐵作為起點與收尾，向上屈伸出有如頸部，使其拉至最大張力，頭像就置放在上，它能轉動也能取下。



系列二、作品二「扭」



圖 4-7 陳宛汝 「扭」 不飽和聚酯樹脂、鐵、亞麻色纖維線 134x92x77cm 2013 年

### 三、系列二「線條」系列—纏

#### (一) 設計理念：

古人說：身體髮膚授之父母不可毀傷也，現代人追求時尚造型、整體造形美、個性美，已找不到從出生到死亡都沒剪過頭髮的人了。筆者幻想若 60 年沒剪過頭髮，那麼會是多長？可設計什麼造形？

依據毛髮生理學，毛髮生長周期生長數據，每月毛髮生長速度約為 1 公分生長，換算結果可長約 720 公分，再扣一些斷髮，結果設還有 668 公分長。研究設計馬尾造形，既集中髮束在頂部點上綁成一束，使髮尾自由擺放創造流動線條感，呈現優雅柔美的馬尾造形。

筆者研究媒材後選擇鉛，其材質易延展與雕塑，也最容易設計造形，鉛金屬的光澤與顏色最似東方頭髮顏色，缺點材料重。研究應用一體成形鉛板，設計螺旋體，剪出一體成形的線條，創作 60 年未剪過頭髮的髮形，以馬尾造形創造纏繞藝術形式完成作品。

#### (二) 使用媒材：

不飽和聚酯樹脂、硬化劑、白色料、小螺絲、鉛條一片約 368 公分長、木頭。

#### (三) 技法呈現：

以木節土雕朔後翻模，將不飽和聚酯樹脂加溫後加白色色料與硬化劑攪拌均勻，再倒入模具，設計成空心頭像，待冷卻後移除成形。頂部鑽四個洞，將鉛條 368 公分的一端用小螺絲鎖在頂部呈現馬尾巴造型，尾部線條可自由纏繞柔美線條，創造藝術造型作品。



系列二、作品三「纏」



圖 4-8 陳宛汝「纏」不飽和聚酯樹脂、木頭、鉛 134x60x44 2013 年



#### 四、系列二「線條」系列—螢

##### (一) 設計理念：

阿里山樂野國中小學的校園外，山間小路上，倚山邊的牆壁上，一年一度大自然的燈光秀，展演螢火蟲之舞，此景引發筆者研究創作「螢」作品。2011 年的盛夏之初，到阿里山樂野國中小學義剪之行程中，不期而遇與螢火蟲共舞於盛夏之夜，享受大自然的燈光秀。夏天是螢火蟲活躍的季節，每當下雨過後放晴的日子，就是螢火蟲覓食與繁衍子孫的時刻。走在無光害的山區，選擇稍微潮濕的溪邊或山壁下就能看見忽高忽低，時而往東時而往西，其景好像聖誕節的燈光秀，美極了，大自然的生態是這麼的可貴。於是筆者研究將螢火蟲之舞以髮式轉化實踐立體造型創作，設為家裡某個角落的傢飾裝置。今年又再度相戀自然景象，於是認真觀察，決定設計「螢」作品。完成將大自然生態螢火蟲帶回家，且成功實踐創作。

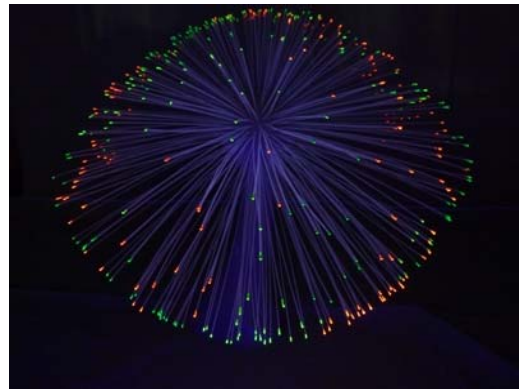
##### (二) 使用媒材：

現成物頭像、2mm 纖維線、色料、樹脂膠、螢光劑（綠、紅、黃）、餐巾紙、乾燥花、半邊珍珠、塑鋼膠、定色膠。

##### (三) 技法呈現：

在頭像上設計鑽孔洞，取 2mm 纖維線剪出不同長短的長度，上短下長漸層次排列出造形，確定配置後每一根以塑鋼膠固定在洞口使之固定住，臉部與頸部用餐巾紙上花與草的圖紋剪下，應用拼貼技巧（蝶谷巴特）黏貼，將剪下的圖紋花草線條，設計貼在現成物美人頭像的臉部與頸部位，呈現花、草是螢火蟲的舞台造型。設計纖維的外部末端塗上

會發光的螢光色料，使之發光有如螢火蟲舞動之美。



系列二、作品四「螢」



圖 4-9 陳宛汝「螢」纖維線、頭像、餐紙巾、乾燥花 76×70×52cm 2012 年

## 五、系列二「線條」系列一波

### (一) 設計理念：

維納斯的造形，從古自今永恆不變，受世間男女皆愛不釋手，在畫裡看得到，卻觸摸不到。引髮筆者探討維納斯立體造型創作，設可以互動形式呈現作品，使本創作如芭比娃娃髮型可任意變化造形。經研究確立設計立體造形的可能性，筆者研究創作媒材後，將鉛板剪出髮片狀，實踐的過程中，本創作之造型是筆者以美髮技能累積多年經驗的心得，以美髮造型轉化為立體造形，將思維邏輯實踐作品。

研究過程發現一個論點，想了就去執行，秘密就在那實踐過程中產生的吸引力，創作了「波」的立體造形作品。

當呈現「波」之立體造型作品，遠觀每一髮片有如迎風搖曳，似乎都在飄動，一波一波的小浪花，撫媚動人，秀髮在頭部、頸、肩上輕輕撫，令人注目，更引人想再多看一眼。

### (二) 使用媒材：

不飽和聚酯樹脂、硬化劑、黃色色料、鉛條、不鏽鋼支架。

### (三) 技法呈現：

雕塑頭像，以木節土雕塑後翻模，將翻模模具再灌鑄另一個頭像，設計頭像內部是空心的，將不飽和聚酯樹脂加溫後與硬化劑攪拌均勻，再倒入模具待冷卻後移除，再拋光烤漆成黃色。頭部用 2mm 的鑽頭鑽洞並用小螺絲鎖上鉛條，並設計前短後長放射狀造形，再創造不規則曲線條。



系列二、作品五「波」



圖 4-10 陳宛汝「波」不飽和聚酯樹脂、不鏽鋼、鉛 100×50×36 cm 2012 年

### 第三節 「塊狀幾何」系列

幾何！好生澀的數學名詞，建築設計以點、線、面、空間，創造三角形、圓形、方形、長方形、不規則曲線等，若將這幾個形體做重疊造形，結果可創造出立體造形及藝術造形。本研究以幾合塊狀呈現線條組成，創造穿透的美學感，塊狀幾合組成造型形式，會有體積量感的立體造形美感，在無法透視另一邊時，卻會有隱密的神祕感，呼應了穩重、莊嚴、量感等。髮式造形設計會選擇輕快線條設計，是適合年輕人喜愛的空氣感、穿透的美學造形設計。婚宴中為表現典雅標緻，溫文儒雅，使整體造型展現高雅氣質，晚宴髮式造形設計會以塊狀幾何表現形體。

#### 一、系列三「塊狀」系列—謎

##### (一) 設計理念：

本研究設計被紙醉金迷迷失自己的謎漾美魔女，與莊嚴的觀世音菩薩對照，體會到人生為何是苦的道理。但為何人類不斷開發科技、開發生技，開創生活的品味，滿足好奇、滿足新鮮，難道是為了挑戰前人的成就，創造自己的極限，還是為「謎」而挑戰呢？觀世音菩薩的精神，著白素衣普渡眾生，聞聲救苦，遠離財物，珠寶纓絡，滿足當下，自在生活，又稱觀自在。

經研究探討觀察人世間不管男或女皆喜愛珠寶錢財，喜愛名牌物質生活，也因此增加高貴的身外之物後，使自己更增加了負擔與孤獨，創造愛恨情仇，對人與人間產生不信任感，自私、自卑來自比較，使生活不自在。筆者於是設計閃亮的美模女造型形式，以嘲諷形式的意象創作造形，將美魔女貼滿鑽飾的造型與觀自在的精神對照，表達意境，實踐

創作「謎」立體造形。

美魔女有如世間貪婪者，一味想擁有豪奢的裝飾物與財富，使自己帶上貼滿鑽飾的面具與身上貼滿沉重的鑽飾，頭飾上也是，將自己裝飾得如此光芒，讓人有距離感，但美魔女完全無感，並且完全迷失自己。佛家說：人生是苦，因人們無法拒絕貪、嗔、癡。導致無法快樂生活，自在生活，使自己一生中都在謎中度過。

(二) 使用媒材：

現成物美模女、比利時水鑽、彩色石、白膠、廢棄物花器。

(三) 技法呈現：

比利時水鑽黏貼在身上，臉也黏貼水鑽，臉部設計面具，以 3D 技法排列，使肌肉紋裡更立體，創造眼球圓形肌理，嘴巴圓形肌理，額頭橫紋肌，顴骨的立體形體。髮式是用六塊大小橢圓塊狀組合出高雅的立體造型形式。



系列三、作品一「謎」





圖 4-11 陳宛汝「謎」 頭像、水晶、花器 55x22x22 cm 2011 年

## 二、系列三「塊狀」系列—影

### (一) 設計理念：

記憶圖像「影」，被陽光投射在人身上，影子貼在立體的物體上產生的效果。筆者曾經看過的圖像，擷取模糊的記憶，創作「影」的立體造形作品。記憶裡影子的圖像，應用鉛的色澤與易塑特性，敲打雕塑，創作影子的影像，鉛灰色色彩有如影子無色彩形體。

頭像放在鉛板底下，慢慢敲打使臉形漸漸被雕塑出浮雕的造形，實踐壓塑影子的立體造形，結果產生視覺藝術美感。再將鎂屑的曲線條放置在頭頂部創造髮束造型，如同影子裡產生的髮式。鉛金屬板延展性較好，是易塑的材質，敲打延展，創造出浮雕的視覺效果，表現臉與髮絲的動感，可發現在不同的角度裡看見更多「影」的五官形狀。創造產生多變的視覺曲面造型形式。

藝術大學的山脇洋二教授曾創作曲面柔滑的美麗作品，寫出下面這段話：「敲打的樂趣和美感，在於將一片金屬做成悠揚的浮雕，在那連續感中蘊含的優美和力度，就是它的生命。」<sup>45</sup>

影一是筆者應用鉛的易塑特性，以敲打創作，一個臉，在一臉，不斷的產生數個臉，這樣連續的成成疊疊，使作品更富於神祕與視覺美感，這是我始料未及的立體造形。印證了山脇洋二教授，創作曲面柔滑的美麗作品，蘊含了優美和力度，就是它的生命。

### (二) 使用媒材：

雕塑頭像、鉛板、榔頭、廢棄物（鎂屑）。

---

<sup>45</sup>堤浪夫，劉建國、劉予倩譯，《造形發想》（台北市，六合，2002），頁113。

(三) 技法呈現：

應用鉛板的延展特性在頭模上敲打創造出浮雕的視覺效果，表現臉與髮的動感，可發現在不同的角度裡看見更多的五官形狀。



系列三、作品二「影」



圖 4-12 陳宛汝 「影」頭像、鉛、鎂屑 108x70x38cm 2012 年

## 第五章 結論

Goethe 給藝術家的戒律：「創作吧藝術家！勿談論！（Bilde Künstler！ Rede nicht！）可見一般「畫而不話」及「畫家非話家」根深蒂固的觀念。<sup>46</sup>筆者在創作中以不能見的思想、觀念塑造出具精神性之作品，並於自由發揮中創作，依據立體雕塑藝術形式，完成舞髮吾形－陳宛汝創作論述。

舞髮吾形立體雕塑是筆者人生的另一個挑戰，可能會是筆者人生的轉戾點。雕塑創作行爲，在這之前，對筆者來說是：遙不可及的，而藝術家是筆者敬仰的、不可思議的。經本研究中拜讀各個藝術家的文獻與勵志的名言與技術創作的指導教授林正仁、葉振滄精神鼓勵，論述文學指導教授羅雪容，孜孜不倦的導正。使筆者漸入軌道，透過內在思維轉化，創作與論述的框框由單向思考到多面連接，由繁轉簡。進化到無爲心境，藝術就是我形我塑，藝術包涵的不應只是徒具形式的美，還應該同時包容和融入更多可能創作的任何題材之作品。

### 第一節 創作的省思

由傳統的剃頭婆仔，60 年代學習美容美髮造型技能，轉爲學校教師，再到南華大學選擇造形創作研究，一路由技藝工匠的外在行爲，內化到由探討思想精神→行動創作→實踐創作。雖然筆者 55 歲才接觸立體創作，但感覺藝術可提高人類生活的品質，發揮人的幻想、靈感、直覺、感性、自由意識等創造性的力量，使生理細胞活化健康。藝術不應爲某些特定欣賞者存在，而應爲所有的人開放，

---

<sup>46</sup>曾曬淑，《思考＝塑造：Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》（台北市：南天書局，1999），頁 175。

藝術與所有人的生活是密切相關的。

經研究創作實踐得以下結果：

- 一、改進筆者髮型想法，發展並表現為立體雕塑創作元素。
- 二、透過藝術理論之學理，呈現具有美感之立體造形設計。
- 三、經由學習融合傳統與現代藝術，創造生活美學之藝術形式。
- 四、反思創作歷程，獲得展新的思維與創作出獨特藝術風格。

## 第二節 未來展望

美容美髮職場是筆者進入藝術殿堂的墊腳石，因工作關係才能在本創作過程中游刃有餘，以舞髮吾形創作論述來表現其獨特性。筆者將承此研究繼續發展，推廣到美髮美容的創作理念，帶動美學精神，進而提出廣度研討，引導未來莘莘學子在創作中都能脫胎換殼，藝術其實沒那麼的嚴肅，是可帶入家庭、社會成為生活美學，整體人文素質會日日升高。

藝術的目的不是為提供可借鏡的現成經驗，而是藉由與藝術品之接觸，加深觀賞者個人的親身體驗。

## 參考文獻

### 一、專書

- 呂清夫。《造型原理》。台北市：雄獅圖書。1998。
- 李美蓉。《視覺藝術概論》。台北市：雄獅圖書。1993。
- 林良材。《大音希聲：林良材個展集》。台北：國立歷史博物館。2010。
- 林崇宏。《造型·設計·藝術》。台北縣：田園城市文化。1999。
- 林崇宏。《造型原理－造型與構成設計案例解析》。台北縣：全華圖書。2009。
- 林崇宏。《設計理論與價值》。台北縣：田園城市文化有限公司。2001。
- 張榮生。《西方現代雕塑》。濟南市：山東美術。2009。
- 張慶勳。《論文寫作手冊》。台北：心理。2002。
- 張譽騰。《大音希聲》。台北市：史博館。2010。
- 郭藤輝、賴貞儀撰文。《妮基的意想世界》。台北：國立歷史博物館，2007。
- 陳彥如。《瘋狂達利－超現實主義大師特展》。台北市：時藝多媒體。2012。
- 陳振輝。《中國的現代造型觀》。台北縣：銀禾文化。1995。
- 陳錦芳。《陳錦芳 60 年回顧與前瞻 = Dr. T. F. Chen's Retrospective = 1956－1996》。台北市：北市美術館。1996。
- 曾曬淑。《思考＝塑造：Joseph Beuys 的藝術理論與人智學》。台北市：南天書局。1999。
- 黃光男。《尚·杜布菲回顧展 1919-1985 = Re'trospective Jean Dubuffet 1919-1985》。台北市：史博展。1998。
- 葉舒憲。《神話——原型批評》。陝西：師大出版社。1987。
- 熊秉明。《關於羅丹－日記擇抄》。台北：雄獅圖書。1983。
- 蔡清田。《教育行動研究》。台北市：五南圖書。2002。

謝棟樑。《謝棟樑雕塑集.七.山水.意象系列與詩對話》。台中：台中市文化局。  
2007。

Stephen Little，吳妍蓉譯。《西洋藝術流派史典》。台北市：果實。2005。

亞德烈，周浩中譯。《藝術哲學》。台北市：水牛圖書。1987。

貝蒂·愛德華。《像藝術家一樣反轉思考》。台北：時報文化。2005。

尚·杜布菲。《疾筆自白書》。巴黎：加利瑪爾出版。1985。

堤浪夫，劉建國、劉予倩譯。《造形發想》。台北市，六合。2002。

## 二、網路資源

<http://sassoon.com/collections/salon.php>。上網日期 2011/9/30。

<http://www.bing.com/images/search?q=>。上網日期 2013/07/16。