

南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩士論文

童言童語—朱貞如油畫創作論述  
Children's language : A Discourse on the Creation of Oil  
Paintings of Chu-Chen Ju



研 究 生：朱貞如

指 導 教 授：羅雪容

中 華 民 國 一 〇 四 年 六 月



南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩 士 學 位 論 文

童言童語—朱貞如油畫創作論述

Children's language : A Discourse on the Creation of Oil  
Paintings Of Chu-Chen Ju

研究生： 朱貞如

經考試合格特此證明

口試委員： 羅雪亮  
陳誠  
廖瑞章

指導教授： 羅雪亮

系主任(所長)： 謝碧娥

口試日期：中華民國一〇四年五月四日

## 謝 誌

記得當時因工作遭遇生涯規劃瓶頸，原本就有想再進修的打算，於是在先生永中的鼓勵下報考研究所，很幸運地通過了考試，也順利完成論文的撰寫。

首先我要感謝的是我的指導教授羅雪容老師，感謝她在論文和創作上的指導，沒有她的指導，我沒辦法順利完成我的論文，再來最感謝的是顏淑玫同學，在南華大學修業的日子非常慶幸能夠認識她，感謝她在我研究生涯中給予我許多協助，不論是在課業或論文撰寫方面。感謝百忙中抽空擔任口試委員的陳士誠老師、廖瑞章老師。

還有就是要感謝，謝碧娥主任的教導，提升了我對藝術見解的視野。還要感謝余季音老師在論文的研究方法分析與實作上的觀念引領。也感謝王建堯老師在課堂上與我們分享許多先進、有創意的資訊，豐富了創作的想像力。

最後要感謝爸爸、媽媽和公公、婆婆在我人生道路上給予我許多的指引與開導，讓我有正確的人生方向，在研究所求學的階段經濟上、精神上的幫助和鼓勵，謝謝你們。也謝謝大伯永仁、小姑永君、先生永中多方鼓勵與協助，不管是家庭瑣事及精神支持，等等許許多多的事，還有就是女兒子璿和兒子子珩，在這段期間，帶給我許多歡樂。謝謝你們。

朱貞如謹誌於

南華大學視覺與媒體藝術學系碩士班

中華民國 104 年 6 月

## 摘要

本論文「童言童語」乃說明本人的油畫創作，主題乃有關於筆者孩子成長的過程。關於理論的部分，筆者嘗試藉由研究創作中的主題，所用到的藝術評論之方法與步驟、普普藝術流派與典範藝術家李奇登斯坦的影響、視覺藝術與藝術形式，透過這些學理基礎，來強化筆者在這次創作中所要展現的技法與思想脈絡，綜觀其形式、內容、創作者中的關聯與層次，來補足創作作品中所不足的地方，強化筆者的創作學理理論基礎。採用的研究方法有：行動研究法、品質思考法。在文獻探討中了解「普普藝術」的脈絡與原由，及其如何在當代藝術中走出一條圖象解析之路。再來透過品質思考法的運用檢視一個完整的藝術創作過程，具體的將普普藝術中與孩子在的家庭生活作一完美連結。研究的結果如下三點，分別為一、筆者以女兒童年時所發生的趣事，與遊玩經過，藉由這些影像紀錄當作題材切入點，以本創作論文記錄筆者和孩子的成長。二、筆者運用相關學理的幫助及藝術流派的影響，整合創作和研究的歷程與理論，透過研究論文和系列創作產生的省思，發展創作的方向。三、筆者將生活中所發生之親子互動做為創作主題，再透過普普藝術中處理技法與精神轉變為創作表現出來。

關鍵字：童言童語、普普藝術、李奇登斯坦

## Abstract

This thesis "Children's language" is explaining my oil painting creations, the topic is the process with grows up concerning the kid of writer. As for theoretical part, writer trial by topic in the research creations, the art used criticizes of the method and step, pop art flow parties and model artist, Roy Lichtenstein, ascend influence, vision art and art form of Si Tan, through these academic theories foundations, enhance the writer in this creations want to make a show of skill and thought grain, take a comprehensive view of connections and layers in its form, content and creator, make up deficiency a creations work in shortage of place, enhance the creations academic theories of writer theory foundation. The research method of adoption includes: The Action Research method, quality considers a method. Understand the grain and reason of "the pop art" in the literature review, and how does it come out the road of a portrait resolution in the contemporary art. Again come through the quality consider the usage of the method examine the art creations of an integrity process, concrete of pop art in with kid at of the home life make a perfect link. Result of research as follows, 1. Writer with daughter's childhood take place of interesting news, with play pass by, by these images records regard as the topic correspond the point, with this growth that creates the thesis record writer and kid. 2. The writer makes use of the influence that help and art of related academic theories flow the parties and integrates the process and theory of creations and research and creates the output inspection and develops a direction of creations through the research thesis and the series. 3. Writer life in take place of parents and children interaction be used as the creations topic, again through the skill in in the pop art and spirit change for creations the performance come out.

Keywords: Children's language, pop art, Roy Lichtenstein

## 目次

摘要	i
Abstract	ii
目次	iii
表次	v
圖次	vi
<b>第一章 緒論</b>	<b>1</b>
第一節 創作研究動機與目的	2
第二節 創作研究方法	4
第三節 研究範圍	6
第四節 研究架構與流程	8
第五節 名詞解釋	11
<b>第二章 學理基礎</b>	<b>14</b>
第一節 藝術的定義	15
第二節 藝術流派與典範藝術家的影響	21
第三節 視覺藝術與藝術形式	32
<b>第三章 創作理念與形式技法</b>	<b>37</b>
第一節 童言童語的創作理念	37
第二節 童言童語的創作形式	38
第三節 童言童語的技法運用與實踐	42
<b>第四章 作品分析</b>	<b>50</b>
第一節 遊戲童言系列分析	51
第二節 甜美童語系列分析	62
<b>第五章 結論</b>	<b>73</b>
第一節 創作研究省思	73
第二節 未來展望	75





## 表次

表 2-1 密勒「設計圖表」.....	17
表 4-1 「童言童語」作品目錄表.....	50
表 4-2 「遊戲童言」作品圖錄表.....	51
表 4-3 「甜美童語」作品圖錄表.....	62



## 圖次

圖 1-1 創作研究步驟圖 .....	10
圖 2-1 愛德華多·包洛奇，〈我是有錢人的玩物〉 .....	22
圖 2-2 漢彌爾墩，〈是什麼讓今天的家庭變得如此不同，如此令人嚮往？〉 .....	23
圖 2-3 李奇登斯坦，〈我和米老鼠〉 .....	25
圖 2-4 李奇登斯坦，〈米老鼠和唐老鴨〉 .....	26
圖 2-5 李奇登斯坦，〈華盛頓肖像〉 .....	27
圖 2-6 李奇登斯坦，〈威姬〉 .....	28
圖 2-7 李奇登斯坦，〈屋裡沒有人〉 .....	28
圖 2-8 李奇登斯坦，〈筆法畫系列的開始〉 .....	29
圖 2-9 李奇登斯坦，〈有藍色筆劃的壁畫〉 .....	30
圖 2-10 李奇登斯坦，〈有非洲面具的室內〉 .....	31
圖 2-11 李奇登斯坦，〈霧景〉 .....	31
圖 3-1 朱貞如，〈時光童言〉局部圖 .....	39
圖 3-2 朱貞如，〈泡泡童語〉局部圖 .....	39
圖 3-3 朱貞如，〈彩色童語〉局部圖 .....	40
圖 3-4 朱貞如，〈勝利童言〉局部圖 .....	41
圖 3-5 朱貞如，臨摹〈阿姆斯特丹商人〉打底圖 .....	44
圖 3-6 朱貞如，〈販賣童言〉打底圖 .....	44
圖 3-7 朱貞如，〈睡夢童語〉局部圖 .....	45
圖 3-8 朱貞如，臨摹〈阿姆斯特丹商人〉打稿圖 .....	45
圖 3-9 朱貞如，〈璿與藍熊〉打稿圖 .....	46
圖 3-10 朱貞如，〈睡夢童語〉手繪塗鴉圖 .....	46
圖 3-11 朱貞如，臨摹〈阿姆斯特丹商人〉上色圖 .....	47
圖 3-12 朱貞如，〈璿與藍熊〉上色圖 .....	47

圖 3-13 朱貞如，〈睡夢童語〉局部圖.....	48
圖 3-14 朱貞如，臨摹〈阿姆斯特丹商人〉完成圖.....	48
圖 3-15 朱貞如，〈璿與藍熊〉完成圖.....	49
圖 4-1-1 朱貞如，〈販賣童言〉.....	53
圖 4-1-2 朱貞如，〈溜溜童言〉.....	55
圖 4-1-3 朱貞如，〈勝利童言〉.....	57
圖 4-1-4 朱貞如，〈時光童言〉.....	59
圖 4-1-5 朱貞如，〈轉轉童言〉.....	61
圖 4-2-1 朱貞如，〈睡夢童語〉.....	64
圖 4-2-2 朱貞如，〈彩色童語〉.....	66
圖 4-2-3 朱貞如，〈泡泡童語〉.....	68
圖 4-2-4 朱貞如，〈幻想童語〉.....	70
圖 4-2-5 朱貞如，〈好字童語〉.....	72

## 第一章 緒論

本論文將以《童言童語》作為創作主題，藉由孩童童年時光為發想起點，將女兒童年時所發生的趣事，與遊玩經過，藉由這些影像紀錄，當作筆者的素材，並結合「普普藝術」之表現手法，來處理筆者的創作論述。

在大眾消費文化充斥的年代裡，各式消費文化行為與商品，經大量複製並存在於我們生活的週遭。相較於「菁英文化」，「大眾文化」就顯得容易親近，大量商品的複製，人手一支智慧型手機、電腦...等消費商品，人人可以擁有消費性商品的比例居高。

自從工業革命後，造就大量商品生產也製造出大量的廢棄物，因而有了藝術家們對生活環境的反思，這樣的思想概念也為藝術創作開啓另外一條道路，從大眾消費文化引入，自漢彌頓（Richard Hamilton，1922–2011）〈是什麼使今日的家庭變成如此的不同，如此的有魅力〉開啓了「普普藝術」。

今日筆者也將藉由「普普藝術」，作為創作的一個起點，並串聯作品與對現實生活的消費行為在家庭中製造出的生活模式，主要以家庭中所發生的孩童成長經驗，為筆者處理作品的重點。在普普藝術中，李奇登斯坦（Roy Lichtenstein，1923–1997）將大量日常用品與生活空間大量的運用，其是一個現代生活介入藝術創作中，非常值得探究的一項課題，藉由他的線條畫與泡泡對話框，來勾勒出家庭生活與藝術創作中間的一道橋樑。

## 第一節 創作研究動機與目的

當代藝術中不再以模擬寫真為其藝術表現目標，筆者也試圖找尋一種，不屬於模擬再現的藝術表現形式，追求以其他藝術表現形式的創作意境，總結筆者過去的成長與生活背景，筆者試圖找尋一條屬於自己的創作道路，追求以藝術形式原理的藝術創作表現，試圖探究，簡單而又能直接傳達藝術創作理念的藝術表現形式，讓藝術創作者能直接的將作品意念，直接的傳達於觀者的眼中。

### 一、研究動機

現今的社會，因為少子化的影響多數是獨生子女，家庭成員中缺少其他的兄弟姐妹，小孩大多從小養成是獨自遊戲、獨自對話的生活模式。家庭中的父母變相扮演玩伴的角色，變成了孩子的大玩偶。因為生得少孩子更是寶，所以想為孩子和自己紀錄下每個變化的瞬間，所以每次為孩子拍下成長的紀錄影像，在大量的資料的儲存過程中，總是佔滿記憶空間，傳輸到電腦後還是捨不得刪除，想留下每一個珍貴的瞬間。森山大道說：

化石和舊照片，並不單只是乾涸的遺物或懷念的回憶而已，他們同時對我們生動訴說著過去許多曾經存在的時間、風景和人物故事，喚醒我們各種記憶與想像，並與現今的時空相互呼應，因而更加鮮明……這是我所體會到了複製的真實性。<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> 森山大道，蘇志豪譯，《邁向另一個國度》，台北：大家出版，2010，頁 246。

筆者認為育兒的過程看似每日重覆著相同的生活，短期看來好像一日複製過一日，但是把時光的軌跡拉遠來看，其實孩子的成長是每日都有一點一滴的不同，尤其是在記錄成長過程的照片中可以明顯得看出來，就像安迪·沃荷（1928–1987）的 32 幅〈康寶濃湯罐〉看起來一樣，事實上卻完全不同。

筆者試圖在純藝術與商業設計中找尋兩者之間的共通性與關聯性，藉助一些符碼將其結合於繪畫表現中，在藝術史流派中又以普普藝術（pop art）最為能與設計性議題作一結合。就個人過去之商業設計背景，運用隱喻、暗喻的圖像方式，將其運用在藝術創作中，現今高消費性時代正如當初普普藝術健將們所表達的，我們可看到商業消費文化在小孩中也形成一種文化方式，如麥當勞的美國商業飲食文化深植小朋友心中，這樣的文化生活存在我們生活之中，所以筆者藉由普普藝術試圖在商業與繪畫中建立起他們之間的橋樑，因此將以普普藝術的表現手法，帶出藝術形式，並將訊息傳達於觀賞者。

## 二、研究目的

本論文將藉由藝術的「六大形式要素」與「十大形式原理」做基礎，將創作中涉及家庭，有關親情與商業在小孩生活中的文化影響部份作一番設計。再將生活中消費性文化與親情的部份透過設計手法，將其象徵符號，滲入創作中，藉由象徵性語言透過藝術創作來對符號作一解析的動作，讓作品可以在藝術形式中展現筆者所要呈現的潛在意義，因此研究目的希望達成以下幾點：

（一）以女兒童年時所發生的趣事，與遊玩經過，藉由這些影像紀錄當作題

材切入點，以本創作論文記錄筆者和孩子的成長。

- (二) 整合創作和研究的理論，透過研究論文的學理基礎發展創作的方向。
- (三) 將親子互動做為創作主題，再透過普普藝術之處裡技法與精神，轉變為油畫創作實踐。

## 第二節 創作研究方法

本創作將聚焦於普普藝術在現實生活中的影響與實踐，將採用下列二種研究方法：行動研究法、品質思考法。在文獻探討中了解「普普藝術」的脈絡與原由，及其如何在當代藝術中走出一條圖象解析之路。並藉由「行動」與「研究」再根據自己所遇到之實際問題，進行研究在研擬策略，再來透過品質思考法的運用檢視一個完整的藝術創作過程，具體的將普普藝術中與孩子的家庭生活主題作一完美連結。

### 一、創作行動研究法

「行動研究」(action research) 在我們從事創作的過程中，將其「行動」與「研究」做一結合，再根據自己實務創作活動上所面臨的問題進行研究，並將所遇到的問題研擬出對策和方法，實際付諸執行，並加以評鑑、反省、回饋、修正，再加以解決問題，並透過以下五個階段的運作，方法如下：

行動研究歷程應用於藝術創作研究時，可運用以下五個階段：

- (一) 創作研究者可先「自我觀察與檢視」
- (二) 尋找「欲探討之創作問題與方向」
- (三) 思考初步之「創作計畫與方案」
- (四) 進入「創作表現與實踐」歷程
- (五) 對創作成果與歷程進行「反省與檢討」

經過此歷程之後亦能再次循環探討。<sup>2</sup>

所謂的行動研究，應該是創作者在創作的實作中去發現問題，分析問題，研究問題進而解決問題的過程。藉由行動研究法的影響，筆者將行動與研究結合於「童言童語—朱貞如油畫創作論述」作為創作主題。

## 二、品質思考法

1963 年艾克（Echer）的理論，品質思考法可分成六個程序：

- 1.一個呈現關係（a presented relationship）：為最初或隨興的層面，是對組成要素或整體品質的關係，加以建構、採用、選舉與區別。
- 2.實質的調解（substantive mediation）：後來的品質常會取代或改變前一品質，此過程常為建構整體品質管系的基礎。
- 3.全面性主控之確定（determination of pervasive control）：更清楚的呈現

<sup>2</sup> 劉豐榮，〈視覺與藝術創作研究方法之理論基礎探悉：以質化研究觀點為基礎〉，《藝術教育研究期刊》第八期（2004.12）：頁 83。



一個全面性主控的整體品質關係，此整體所顯示的獨特性可能意味著基於傳統的風格，亦可能是全新的形式或風格的產生。

4.品質的規範（qualitative prescription）：以品質的推論、調整品質，對於未來「品質的步驟」之意圖是基於當前建立的品質。

5.實驗的探討（experimental exploration）：透露媒體的操作測試，考慮與安排整體全面品質的關係。

6.結論統一整體品質（conclusion: the total quality）：完整的作品已達到整體性的主控，但這種結論僅為暫時性，未來的評價可能產生需要加以修正的結論。<sup>3</sup>

筆者透過此方法，在整個在創作的過程中，不斷的參考相關的理論資料，進行構思題材。

### 第三節 研究範圍

本創作論述以「童言童語」為名展開作品創作及研究，筆者在就讀南華大學「視覺與媒體藝術學系碩士班」期間的油畫創作為研究內容，在 2013 年適逢筆者經歷為人母過程，藉助與小孩的成長過程，及在育嬰留職期間與小孩之互動，對人生有了不同的體驗。在為人母與為人妻之過程中，經歷人生的不同階段，筆者試圖將這樣的人生經歷轉換為創作素材，為了更有效的將這樣的人生經歷來做

---

<sup>3</sup> 劉豐榮，《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》，台北：文景出版社，民 86，頁 18。

創作研究，筆者將創作做一範圍界定，其界定如下：

### 一、時間範圍：

筆者將創作範圍界定於 2006 年女兒出生起，試圖回想第一次為人母的喜悅，藉助影像紀錄，來回憶 8 年前所經歷的種種，重新找回那份喜悅與女兒相處的時光，就不同階段作一時間斷點，在不同斷點尋找具代表性的影像，來規劃創作內容。

### 二、內容範圍：

主要的創作內容以女兒的成長過程為主，在這 8 年的過程中所發生的生活細節作一紀錄，並將作品做系統與分類，於第 10 張作品將兒子也放入作品之中，做為創作的階段性紀錄。在這 8 年期間共經歷兩次生產過程，所以雖以女兒成長背景為主，但在第 8 年由於小兒子的到來，因此會有第 10 張兒子影像的加入，就在這樣的過程，兒子也成為女兒生活的一部份，創作的內容範圍自然又包含小兒子在內。

### 三、形式範圍：

筆者以「普普藝術」健將李奇登斯坦作為典範藝術家，透過李奇登斯坦的線條性表現手法與泡泡對話框，來處理我所要表現的家庭生活內容，當代藝術不再

以模擬寫真為其主要目的，間接轉化為藝術形式的操作，透過線條這樣的形式原則，來表現我的創作形式，運用線條中的方向性來處理畫面的空間問題，如放射狀線條來表現時間的流逝感，垂直線來表現牆面的平實感等等的手法。

#### 四、媒材範圍：

本創作媒材範圍主要以油畫為其主要的媒材，透過油畫與畫布來傳達我所要表現的創作主題，經由傳統油畫技巧的處理方式，再加上線條式與泡泡對話框的處理手法，來形塑生活空間中小孩的成長影像。

#### 第四節 研究架構與流程

筆者綜攝本論文所需，認為行動研究法中所強調研究者自身的「實踐」，所以藉著實際行動之研究來發掘問題之所在，進而發掘問題之相類似去做分析，然後開始擬定解決問題的計畫，在本論文的研究過程中須參閱相關之文獻，探討是否在繪畫過程仍有不可執行之地方，予以反覆的修正，再進行實施計畫，持續至作品與論文寫作的完成。為了讓研究確實進行並完成，以下為筆者以行動研究法，所擬定之論文計畫如下：

- (一) 檢視自我：發覺自身感受，進而面對自我，將情感轉化為創作動機。
- (二) 擬定研究方向：確立創作的方向並探討研究範圍。

- (三) 蒐集與閱讀相關文獻及資料：將研究範圍進入相關文獻或資料的蒐集，並深入的閱讀與彙整所需的文獻資料，來達到文獻探討的目的。
- (四) 形成創作理念：綜合文獻探討與資料的搜集，讓創作動機，成為創作理念。
- (五) 進行繪畫創作：讓創作理念的基礎，結合李奇登斯坦的繪畫技法，將創作作品繪製實踐出來。
- (六) 統合作品與論述：將筆者作品與創作論述進行審視，端看是否能有效結合。
- (七) 修正作品與論述：接續將創作作品與論述進行修整，使兩者能更完整結合與呈現。
- (八) 完成作品與論述。
- (九) 作品展覽與論文產出：藉由不斷的修整，來完成《童言童語》系列作品與創作論述，並進行論文審查與畢業展覽。

如上述之步驟，筆者將之轉換為研究流程架構圖，如圖1-1 所示：

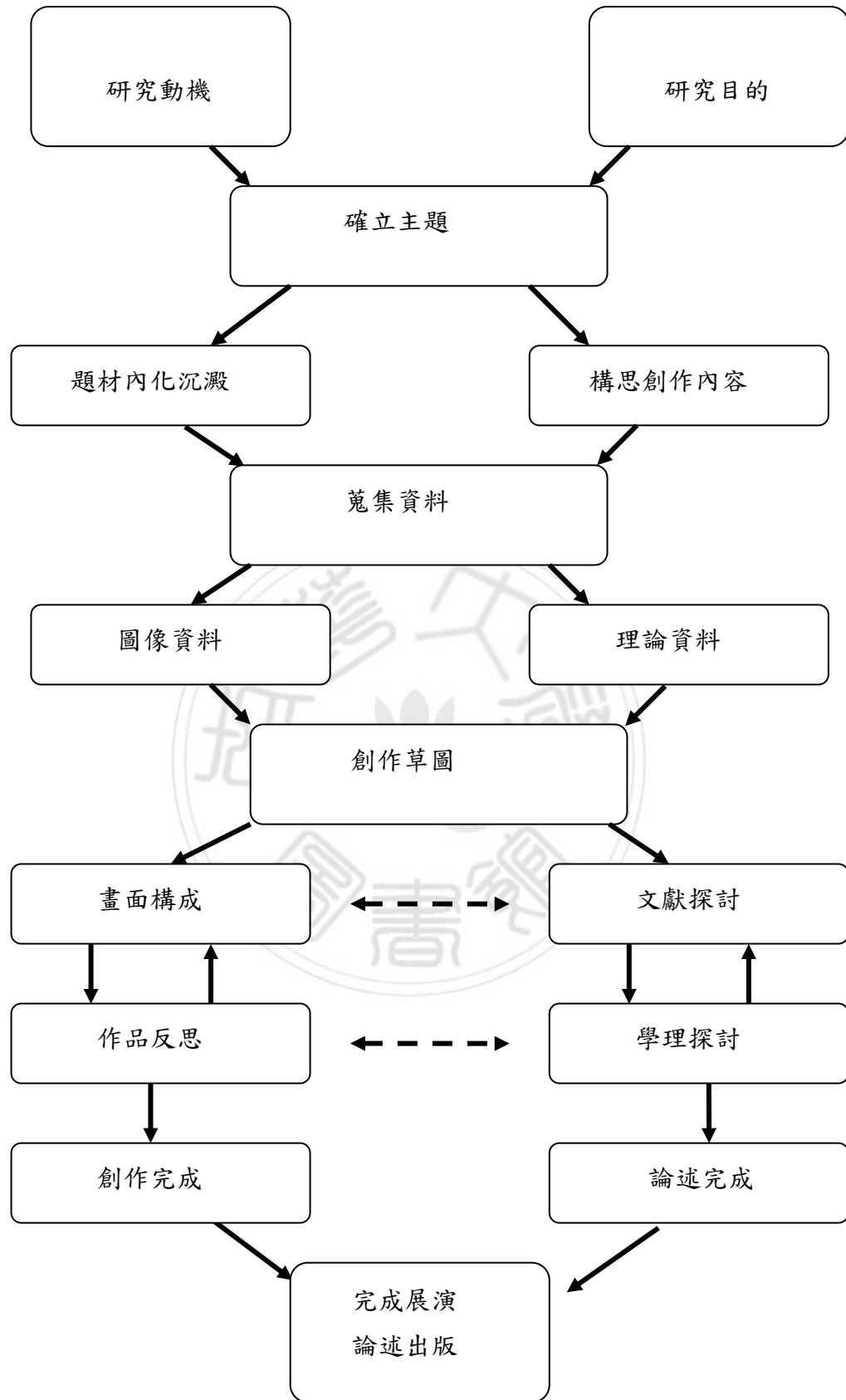


圖1-1 創作研究步驟圖

## 第五節 名詞解釋

此節以「童言童語」、「普普藝術」、「油畫」、「好字成雙」四名詞進行名詞解釋，進而使讀者瞭解筆者的創作理念。

### 一、 童言童語

筆者以「童言童語」作為創作的主題內容，意即以孩童的影像來繪製圖畫，以孩童的言語來紀錄故事，其中孩童指的是筆者的兒女。根據 2006 年三民書局出版的《學典》字典裡所闡述，「童」為：為年幼的人，「言」為：講說；說話，「語」為：說話；談論。如：自言自語。<sup>4</sup>所謂「童言童語」意為筆者以母親的立場，運用兒女孩童時期的照片，以繪畫的手法來為自己小孩說話，並為其說故事。

### 二、 普普藝術

根據大英百科全書的內文敘述普普藝術（Pop art）如下：「平庸事物(如連環漫畫、肉汁罐頭盒、路標、漢堡)為題材的藝術，並常把這些東西組合在作品中。普普藝術運動主要指 1950 年代末和 60 年代英美的一種文化現象，由藝術評論家阿洛韋(Lawrence Alloway)根據這些繪畫與雕刻平庸的圖像手法而為其命

---

<sup>4</sup> 《學典》，增訂版六刷，〈言語〉，台北市：三民書局，2006，頁 1147。

名的。」<sup>5</sup>所謂普普藝術作品的特徵便是部分反映大眾文化與消費文化，並對當代生活產生影響，其主要的表現形式有電視、畫報、漫畫、電影雜誌及廣告，透過這些現有的媒材來表現，其所要傳達的藝術理念與想法，普普藝術可說是二十世紀中，最能與商業做一結合的藝術流派。藉由傳播媒材的唯妙商業技術幫助其造像手段，普普藝術其實是呈現了一種嚮往更客觀、能被社會大眾所接受的藝術形式。所以普普藝術表面上看似迎合大眾口味，但它的內在卻是對消費文化有一定的反思。

### 三、 油畫

油畫究其名詞我們可以知道，它是一種調和油的媒材。「西洋繪畫最主要的一種。用亞麻仁油、核桃油、罌粟油等油劑調和顏料，畫在木板厚紙板或牆壁上。特點是可以不斷的修改，表現真實的質感和豐富的色彩。」<sup>6</sup>油畫的發展大約在15世紀時，傳統油畫以亞麻仁油調和顏料稱為油彩繪製。在經過處理的布或木板上作畫，因為油畫顏料乾後不變色，多種顏色調和不會變得骯髒，畫家可以畫出豐富逼真的色彩。油畫顏料不透明，覆蓋力強，所以繪畫時可以由深到淺，逐層覆蓋，使繪畫產生立體感。油畫適合創作大型、史詩般的巨作。成為西方繪畫史中的主體繪畫方式，現在存世的西方繪畫作品主要是油畫作品。絕大部分壁畫作品也是用油畫顏料和創作方式製作的。19世紀後期，由於科技發展，許多新材料應用於油畫領域，如丙烯顏料或油漆而不局限於狹義的油彩等。

---

<sup>5</sup> 〈普普藝術〉，《大英百科全書》，<http://epaper.pchome.com.tw>（2014年6月13日）。

<sup>6</sup> 《學典》，增訂版六刷，〈言語〉，台北市：三民書局，2006，頁681。

#### 四、 好字成雙

引述教育部國語辭典簡編本將「好」解釋為「美、善、完整的。與「壞」相對，美好、完好、好人，彼此親愛、友善。友好、交好」<sup>7</sup>而「好」字是由一個「女」字和一個「子」組合而成，在筆者的論述中則代表著因為女兒和兒子的到來，集成一個好字，讓筆者生命有美好、完整圓滿的涵意。



---

<sup>7</sup> 〈好〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw>（2014年10月4日）。



## 第二章 學理基礎

本論藉由藝術創作的實踐與論述，來完成創作主題「童言童語-朱貞如油畫創作論述」系列作品，作品在創作過程和實際觀察後發現的問題，都是屬於學理思考的部份，再藉由學理基礎來解決問題，並彙整出自己的看法。

藝術創作的過程必須要有一定的鑑賞與評論，而這些所謂的藝術鑑賞活動必須具備一龐大的學理，來作為我們的典範與基礎。「藝術鑑賞具有與一般認知十分不同的態度。歸納起來計有無功利性、直覺性、創造性、超越性、愉悅性等五種特性。」<sup>8</sup>而就其類型來說「藝術鑑賞中所體驗到的情感類型可分為美感、醜感、崇高感、荒誕感、悲劇感及喜劇感等。」<sup>9</sup>透過這些的所謂的類型與鑑賞過程，來完成我們對藝術品的認識與感知。

筆者認為藝術欣賞與鑑賞大多屬於心理層面的一個過程。「藝術鑑賞的心理活動過程可以簡單用『感』『興』兩個概念來理解。『感』的意思是人對外物的『感知』與『感動』。……『興』是指因感動所帶來的精神愉悅。」<sup>10</sup>所以「感」、「興」這兩種概念就顯的重要，而這些想法與感動要能外顯，就必須靠藝術理論來解釋與輔助。繼而讓筆者了解藝術活動的內涵，從一個直覺喜愛到對美的體驗再到對美的提昇，在再都需要這樣的理論架構來支持。

其實藝術品與藝術的活動，都是針對藝術的鑑賞與藝術的評論而來，所以探討藝術的學理基礎，不得不討論到藝術的鑑賞與評論，再者鑑賞常以評論為基

<sup>8</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 181。

<sup>9</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 184。

<sup>10</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 194。

礎，因此筆者將以藝術評論的理論作為一個理論基礎，再加入其他的藝術派別與典範來作為本論的學理基礎。

以藝術思想派別進行分析，將筆者個人在本次創作中的主題，所用到的思想及評論的方法與步驟，透過這些學理基礎，來強化筆者在這次創作中所要展現的技法與思想脈絡。綜觀形式、內容、創作中的關聯與層次，來補足創作不足的地方，強化筆者的創作學理理論基礎。因此將本章規劃為三節，分別為第一節藝術的定義；第二節藝術流派與典範藝術家的影響；第三節視覺藝術與藝術形式。

### 第一節藝術的定義

何謂藝術？我們要定義其意義，可探究美學中所提到的藝術批評理論，來定義「藝術」這一詞。藝術是什麼？「**藝術是一種有意的人為活動及其作品，這些活動及其作品無論是模仿事物、或創造形式、或表達經驗，都能表現出創作者的思想與感情，且進而引發接觸這些作品的人，情感上的共鳴或省思。**」<sup>11</sup>有人說藝術是高不可攀的奢侈品，亦有人說藝術即是生活經驗。筆者認為藝術是創作者藉由作品運用技巧，表現思想與感情屬於心靈上的直覺，與觀賞者的過往經驗有關，無所謂的好或是不好，只有能否打動觀賞者的心，繼而產生共鳴。

所謂藝術評論的原則：「**完整的藝術批評，要兼顧作品的審美內容和它的藝術形式，更要從兩者的融合上，去分析、評價作品的藝術成就和審美價值。**」<sup>12</sup>

在藝術評論的學理中，綜觀其對藝術評論的步驟與方法可分述如下：「(1)描述；

<sup>11</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，臺北市：三民書局，2003，頁2。

<sup>12</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁239。

(2) 分析；(3) 解釋；(4) 評價；等四大對象來分析。」<sup>13</sup>

(一) 描述 (Description of content) 的部份：

我們可根據眼睛所看到的作品，「在描述內容 (content) 時，評論者的任務是去發現作品中的意涵 (meaning)、情境 (mood) 或是觀念 (idea) 所在。」<sup>14</sup>應該先假設我們對作品是一無所知的，我們只需看圖來說故事，將眼睛所看見的加以詳述，作品的意義是在描述的過程中賦予的，從所使用的題材和含意，到創作者想展現的意圖，簡言之，就是創作者想呈現什麼？讀者的反應是什麼？「根據伊瑟的說法，讀者可分為兩種：暗示性讀者和自發性讀者。」<sup>15</sup>暗示性讀者會被作品所影響而去回應作品的結構，而自發性讀者則帶有本身的個人經驗，然而不論是那一種類型的讀者，皆有自覺意識，且作品本身亦俱備部分被普遍認同之客觀特徵，所以作品仍然在能被理解的範疇內，甚至能在創作者的原意外，再增添個人意義。

所以「藝評對讀者而言，成為有價值者，實來自在適切的描述。」<sup>16</sup>因此一個正確的描述與不正確的描述，會導致結論的有無價值。

(二) 分析 (Analysis of form) 的部份：

意指作品本身的結構，包含所使用的元素與構成的原則，了解作品是如何形成的。「所有的視覺藝術品都是由各種不同的「藝術元素」(elements of art)，包括色彩 (色相、彩度、明度)、明暗、線條、紋理、形狀、及

<sup>13</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，臺北市：三民書局，2003，頁173。

<sup>14</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，頁242。

<sup>15</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁242。

<sup>16</sup> 王秀雄，《藝術批評的視野》，台北市：藝術家出版社，2011，頁109。

空間所組成。而這些元素經過藝術家按照不同的「藝術原則」(principles of art)，包括均衡、對比(強調)、和諧、變化、漸層、運動(韻律)、比例及統一，構成各種不同的視覺效果。」<sup>17</sup>在進行形式分析時的原則是要客觀，分析作品的形式關係和構成作品的組織手法。「藝術批評學者密勒(Gene A. Mittler)建議評論者使用「設計圖表」(Design Chart)。從設計圖表中，評論者就畫中的藝術元素與藝術原則找出畫中的組成原理，藉以探討作品效果從何而來。」<sup>18</sup>筆者將藉以此「設計圖表」來檢視筆者的創作作品，並探討各個組合之間的相互關係及特殊意義。如下表 2-1。

表 2-1 密勒「設計圖表」

設計圖表		藝術原則						
		均衡	對比	和諧	變化	漸層	運動	比例
藝術元素	色彩 色相	(2)						
	彩度		(1)					
	明度							
	明暗							
	線條						(5)	
	紋理				(4)			
	形狀							
	空間							(3)

統一

參考來源：謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 244。

註：統一指的是在設計圖表中找出畫作中較為明顯的元素與原則組合（如彩度—對比、空間—比例、線條—運動等），然後再逐一解釋其組合之間的關係，及其產生的特殊意義。

<sup>17</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 243。

<sup>18</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 244。

在分析藝術家的部分，首先找出藝術家的生平，包括作品是何人所創作？是在那個年代所完成？甚至是完成的地點等等。因為創作者的身家背景、社會地位、都會影響創作者的視野觀點和表現風格，最後都會影響了作品展現的成果。「偉大的藝術家都有特殊的眼光。例如，在畫作中，藝術家以獨特的方法傳達他所眼見的世界。」<sup>19</sup>換言之，藝術創作者本身創作的靈活度，會因為他的出身的社會地位和自身的表現風格而變得更自由或是受到抑制。

### （三）解釋（Interpretation）的部分：

在針對作品的內容描述及形式分析後，接著對作品進行解釋。「解釋的過程，往往需要具備一般生活上的經驗，及藝術方面的知識，如此方能有助於瞭解、說明作品中如何引用象徵，以掌握人生的豐富性。」<sup>20</sup>

歷史情境與藝術批評有何關連？「當詮釋一件藝術品製作的歷史情境時，藝術批評要考量的是：（1）當代審美理想對藝術家的影響；（2）當代社會對藝術家的期待；（3）藝術家創時所持的理念。」<sup>21</sup>所以筆者認為首先要了解藝術品製作的年代，當時的政治、經濟、文化氛圍及一般社會背景。所以當我們在考慮藝術時必須關注，當代審美態度，當代社會，對藝術家的影響與期待；還有就是藝術創作時所持的理念，也因此大部分的現當代藝術創作品，都可被視為是藝術創作者在他生活環境中的產物。

所以每位藝術家不論他是否願意，他都會受到當世的審美意向所宰

<sup>19</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 244。

<sup>20</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，台北市：三民書局，2003，頁 175。

<sup>21</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 247。

制，並且為其所影響，因此當時的藝術環境，也多少會對當時的藝術創作會有所期待。所以這些就形成了所謂「時代風格」和藝術創作者的「個人風格」，這些就是當代的藝術意識型態和基礎。

#### (四) 評價 (Evaluation) 的部份：

「分析觀賞者 (spectator) 的目的在於對作品整體的評價。」<sup>22</sup>除了泛指一般的大眾外，還包含著評論者，特別是評論者的意見會影響一般大眾的看法外，亦可能會影響到後世的評論。評論者可以在這個部份針對內容、形式、藝術家 (創作者)、歷史情境來討論，除了表達本身的看法外，亦可加入一般大眾，或是前人的看法來增加立論點。「在某種意義上，我們可以說，所有的藝術詮釋都只對當代人產生意義，所以的詮釋都只是現階段的，因為後世可能又會有新的詮釋。」<sup>23</sup>所以說一件藝術品會隨著時代的變遷和觀賞者的不同，可能會被賦予不同的藝術價值和審美價值。「由此可見，藝術的絕對價值不可估定：無論過去或現在，我們都非把藝術品置於特定的時間和特定的環境中考察不可，只要藝術還在我們周圍被創造著，並每天給予我們新的感受，就迫使著我們調整眼光。」<sup>24</sup>

一般而言藝術評論的重心在於發掘才華，讓藝術作品開花結果，再進一步啓發藝術家的才華。「這意味著，一方面涉及到品味的問題，亦即這種品味的歷史在過去幾個世紀中都反覆出現，另一方面把某個時代沒有被認定的藝術真正特質，以藝評家的直觀重新發掘出來。」<sup>25</sup>所以藝術評論

<sup>22</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 247。

<sup>23</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 248。

<sup>24</sup> 佟景韓、易英主編，《現代西方藝術美學文選》，臺北市：洪業文化，1994，頁 252。

<sup>25</sup> 王秀雄，《藝術批評的視野》，台北市：藝術家出版社，2011，頁 156。

是涉及品味，經藝評家直觀的發掘，而成爲在後世的藝術史中佔有一席之地，因此評價就成爲一種重要的學術學理理論基礎。藉由最基礎的藝術批評與評價，透過藝術論點來評論藝術的價值與藝術的意義，經過這樣的立論基礎來補足藝術的定義，經由這樣的學理基礎使我們清楚的建構藝術的定義。



## 第二節 藝術流派與典範藝術家的影響

在碩士班學習油畫的過程中，老師總是提醒著大家要多涉獵西洋畫家的作品，並從中找尋自己喜愛的繪畫風格，當成自己學習的典範。因筆者本身的求學過程和工作背景皆與視覺設計和美容造形相關，在創作理念和造形技法上與筆者較有關連的藝術流派是普普藝術（pop art），而典範藝術家則是李奇登斯坦（Roy Lichtenstein，1923–1997），論述如下：

### 一、普普藝術（Pop art）

「普普藝術是十分混雜的，它是抽象主義壟斷二十年間的產物，而且是抽象派的繼承者，比較不是傳統具象畫的後續。」<sup>26</sup>在談到普普藝術的價值時，普普藝術可說是近代藝術史上重要的流派之一，它結合了大量的消費文化與大眾文化，它是商業與藝術直接結合的一個重要典範，成功的將藝術與商業活動作一結合。在當代藝術中不再以再現為其藝術表現手法。「如果我們認為，藝術是對於實在的詮釋，而不是再現時，那麼這種圖書的利用法便不能稱為是一種藝術的反應。然而，意象的替代作用是很普遍並且重要的。」<sup>27</sup>因此也為普普藝術醞釀出一個屬於它發展的環境。

普普藝術大師安迪·沃荷透過大量的絹印手法，將電影明星、政治人物，大量在其作品中表現出來。而「被視為整體的〈康寶濃湯罐〉不僅定義了沃荷的

---

<sup>26</sup> Lucy R. Lippard 編，張正仁譯，《普普藝術》，台北市：遠流，民 80，頁 3。

<sup>27</sup> 安海姆著，李長俊譯，《視覺與藝術心理學》，台北市：雄獅圖書，1985，頁 119。



藝術家地位，同時定義了普普藝術以及其對於大量生產和消費文化的強烈執著形式。」<sup>28</sup>如李奇登斯坦「他的確了模仿連環漫畫的視覺風格及對話泡泡，但他同時仿造漫畫的印製過程。」<sup>29</sup>透過前述的方式來呈現他的作品，並借用大量複製和照抄放大的表現手法來呈現普普的藝術風格。這些普普藝術的藝術家都試圖透過一種，屬於當代藝術的手法來表現作品在現今社會的當代性。

愛德華多·包洛奇（Eduardo Paolozzi，1924-2005），〈我是有錢人的玩物〉

（I Was a Rich Mans Plaything）這件充滿隱喻消費文化的作品，被視為普普藝術的第一件作品，他只是一件透過雜誌圖片剪貼所組合的作品，並加上消費文化語彙與暗示性符碼，這些手法奠定了普普藝術未來發展的道路，值得一提的作品中漫畫字體的「POP！」字，是最早出現在藝術領域的例子，這件包洛奇的作品透露出普普藝術所關注的年輕時尚、大眾文化、開放性行爲及媒體的興趣，這種拼貼式的手法將美國文化觀注滲入其中，是普普藝術的重要課題。



圖 2-1 愛德華多·包洛奇，〈我是有錢人的玩物〉，1947 年，  
圖片來源：《看懂設計，你要懂的現代藝術》，頁 190。

<sup>28</sup> 威爾·岡波茲著，陳怡錚譯，《看懂設計，你要懂的現代藝術》，台北市：大是文化，2013，頁 207。

<sup>29</sup> 威爾·岡波茲著，陳怡錚譯，《看懂設計，你要懂的現代藝術》，頁 215。

漢彌爾敦 (Richard Hamilton, 1922-2011) 是引領英國早期普普藝術概念的重要角色，而他所製作用拼貼 (Collage) 技法所完成的作品，取名為「是什麼讓今日的家庭變成如此的不同、如此的另人嚮往？」 (Just What is it That Makes



Today's Homes So Different, So Appealing?)。以亞當與夏娃為藍本，把他們從無聊的

圖 2-2 漢彌爾墩 (Richard Hamilton),〈是什麼讓今天的家庭變得如此不同,如此令人嚮往?〉1956 年, 圖片來源:《看懂設計, 你要懂的現代藝術》, 頁 193。

古早伊甸園被送到二十世紀充滿樂趣的新園，沉迷在這個充滿消費誘惑的新世界。1957 年，漢彌爾敦更為普普藝術下了與眾不同的定義：「流行 (為大眾所設計)、短暫 (短期解決之道)、可消耗的 (容易被遺忘)、低價、大量生產、年輕 (以年輕族群為對象)、機智、性感、有趣、有魅力、大筆生意。」<sup>30</sup>說明普普藝術的藝術家們和一八七〇年代的印象主義的藝術家相同，在為社會現象作紀錄，將他們日常所見進行藝術創作，為時代留下軌跡。

<sup>30</sup> 威爾·岡波茲著，陳怡錚譯，《看懂設計，你要懂的現代藝術》，台北市：大是文化，2013，頁 194。

英國廣播公司 BBC 藝術總編威爾·岡波茲 (Will Gompertz, 1965) 提到普普藝術的精神：「認為抽象表現主義已經和現實脫離，他們想反映日常生活。藝術與生活並無高下之分，認為飲料瓶罐、雜誌圖片和油畫與雕塑地位相當。常用消費商品與日常素材創作。」<sup>31</sup>換言之，普普藝術表面上看似迎合大眾口味，但它的內在卻是對消費文化有一定的反思。

藝術流派「普普藝術」主要代表人物作品如下：包洛奇〈我是有錢人的玩物〉，瓊斯〈旗〉，羅伯森格〈組合〉，安迪沃荷〈瑪麗蓮夢露雙聯畫〉、〈康寶濃湯罐〉、李奇登斯坦〈轟〉等等的代表藝術家。筆者以李奇登斯坦作為典範藝術家，他是屬於學者型的藝術家，他兼顧理論基礎和生活經驗，終其一生都在為藝術實驗與研究，筆者很欣賞他對人生的坦然態度和對創作努力不懈的精神，因此以他作為創作典範藝術家。

## 二、典範藝術家—羅伊·李奇登斯坦

筆者將藉由藝術家羅伊·李奇登斯坦 (Roy Lichtenstein, 1923-1997) 作為典範，李奇登斯坦也可說是普普藝術中的重要代表藝術家之一，尤其是他的連環漫畫，被視為一種普普藝術的典型，在藝術史中若談到普普藝術，必定會提到李奇登斯坦，透過藝術家李奇登斯坦在作品中的表現方式，筆者將借用與挪用他的表現手法，來做為這次論文作品的創作表現手法。

以下將為李奇登斯坦的生平作一介紹。「李奇登斯坦 1923 年出生於紐約的中

---

<sup>31</sup>威爾·岡波茲著，陳怡錚譯，《看懂設計，你要懂的現代藝術》，台北市：大是文化，2013，頁 333。



產階級家庭，少年期渡過幸福安定的家庭生活。就讀紐約私立高中，學習素描與油畫。高中畢業後進入紐約藝術學生聯盟學畫，接著攻讀俄亥俄州立大學美術系，擁獲學士學歷。」<sup>32</sup>他的繪畫風格曾以畢卡索為學習對象，經過幾何抽象派與立體派繪畫時期，後來才轉為普普風格的繪畫表現。「1961年，李奇登斯坦開始創作最初普普繪畫。」<sup>33</sup>他首先將把泡泡糖紙上的唐老鴨、米老鼠放大描繪於畫布上成為作品，後來又尋找以連環漫畫為題材的創作作品，此作法成為他的一個代表性創作。李奇登斯坦終其一生，堅持於他的創作，其藝術家生活可以說是藝術界的公務員來形容，因其不像一般藝術家給人放浪不拘的形象，有靈感才創作，他中規中矩的在固定時間創作，畫室裡也整理的有條不紊，十足的公務人員性格，一生以教職畫家兩種身分直到「1997年9月27日肺炎去逝，享年74歲。」<sup>34</sup>以下筆者將其表現手法作一個分析與探討，將其繪畫手法分為幾個面向，依據李奇登斯坦所經歷過的普普藝術風格，按照時間的先後順序份為六個時期作一解析。

#### （一） 風格未定摸索時期：

李奇登斯坦早期以畢卡索為師畫人物像和靜物，他學美術、教美術並嚐試創作立體派、抽象派各種類型的繪畫作品，一直未找到一個適合他



圖 2-3 李奇登斯坦，〈我和米老鼠〉1958年。

紐約摩根圖書館 (Morgan Library & Museum)

<sup>32</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁6。

<sup>33</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁6。

<sup>34</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁6。

的藝術風格，以抽象畫為主創作系列抽象畫及嚐試筆法畫雛型，畫廚房系列作品。

## （二）普普藝術與連環畫時期：

「李奇登斯坦有兩個兒子分別出生於一九五四年和一九五六年。」<sup>35</sup>他以卡通人物作為繪畫題材，如米老鼠、唐老鴨和大力水手等等一般人熟悉的迪士尼主角，最初的用意是要



討兒子們的歡心，讓李奇登斯坦第一次運用粗輪廓線以漫畫的手法嘗試創作，將印刷與繪

圖 2-4 李奇登斯坦，〈米老鼠和唐老鴨〉1961 油彩畫布 121.9×175.3cm，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 15。

畫作一結合，把泡泡糖包裝紙上的唐老鴨和米老鼠放大，描繪在巨幅的畫布上的作品。完成了〈米老鼠和唐老鴨〉。

## （三）商業藝術與黑白畫時期：

李奇登斯坦發揮廣告中所學來的技法，如機械般的斑點、顏色、影像來處理畫面，成功的將商業與藝術作一結合，他重新繪製由廣告中所擷取的畫面，變成相等形狀的素描，在滿意之後運用色彩來完成初稿，用投影機放射於畫布上，透過這樣的方式在畫布上描繪，然後加上斑點。

「早期的電影由無聲進入有聲，從黑白轉為彩色。電視機也是先由黑白

<sup>35</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁 33。

螢幕，爾後出現彩色螢幕。照片的沖印，黑白多以彩色，一九六〇年代的社

會，使得藝術作品也趨向於黑白兩色繪

畫。」<sup>36</sup>李奇登斯坦也運用了大量符合當時

的黑白時期的元素，將其畫作處理成黑白

兩色的創作，而〈華盛頓肖像〉就是一件

在此時期的代表作品之一，在〈華盛頓肖

像〉的畫作上，李奇登斯坦在黑白形狀的

順序中，造成了絕妙的人像畫，由此我們

可得知李奇登斯坦能將依些陳腔濫調的東

西，轉化成令人耳目一新的普普藝術作品。



圖 2-5 〈華盛頓肖像〉，1962 油彩  
畫布 129.5cm×96.5cm，紐卡斯杜  
里畫廊藏，圖片來源：《普普藝術  
的超級明星 李奇登斯坦》，頁 15。

此時期的李奇登斯坦大量使用黑白兩

色，透過這種強烈對比與反差的效果，還開創屬於他的普普藝術風格。「至

於〈筆記本封面〉不只是商業藝術的代表作，更是黑白兩色的珍品。」<sup>37</sup>在

全美有很多學生都在用它卻很少人知道那是李奇登斯坦的作品，事實上那就

是李奇登斯坦的重要代表作之一，這也是他參照了其他美國抽象派畫家的圖

案設計而成的。

這時期的李奇登斯坦，透過這種方式，完成許多極具代表性的作品，就

如同版畫效果的作品，高反差的顏色對比，黑白兩色並製，在加上網點的運

用，形成此時即的重要手法，也成為李奇登斯坦的重要代表。

<sup>36</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁 35。

<sup>37</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 37。



#### (四) 斑戴點畫與模仿畫時期：

「班戴點」(Ben-Day Dots) 的運用是李奇登斯坦最具代表性的技巧。「最早是美國畫家班哲明 (Benjamin Day, 1838-1916) 發明。」<sup>38</sup>運用在報紙廣告和彩色漫畫印製的技術，其原理和秀拉 (Georges Seurat, 1859-1891) 的「點描法」相同，都是在白色的畫面上加上色點，造成視覺上的混色效果，不需將油墨整張印滿，繼而大幅降低了印刷成本。

李奇登斯坦將這個技法原理發揚光大，早期是用手作的模板，將這些圓圈圈繪製於畫布表面，直到整張畫滿。因為是手繪的所以無法呈現出機械印刷的精緻度，當他越來越好掌握這種技術後，開始使用照相製版，讓作品更為精確。



圖 2-6 〈威姬〉，1964 金屬板彩印 106.6×106.6 cm，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 63。



圖 2-7 李奇登斯坦，〈屋裡沒有人〉，1961 年，油彩畫布 122cm×122cm，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 14。

<sup>38</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁 55。

照相製版，讓作品更為精確。

在模仿畫的部份「李奇登斯坦的藝術模仿對象，相當廣泛，有大師的不朽傑作，也有無名小卒的漫畫，有歐洲名家的畫派，也有美國自創的畫法。只要他認為有改造的價值，都會賦予新的風貌」<sup>39</sup>而李奇登斯坦的真正用意，在於表達個人見解，傳遞給社會大眾。

在李奇登斯坦眾多的模仿對象中「威廉（William Dvergard）先生：他是當時最名的卡通畫家。」<sup>40</sup>而李奇登斯坦的作品〈屋裡沒有人〉就是模仿他的卡通，這種模仿的畫法，差點造成被控告侵犯創意的模仿。

#### （五）筆法畫與大壁畫時期：

筆法畫是李奇登斯坦終其一生都在研究的一項繪畫法。

「偶然的機遇，從忘記洗的筆刷，得到筆法畫的概念。」<sup>41</sup>

他非常自傲和得意這項創作，變化多端且越畫越有心得。



圖 2-8 筆法畫系列的開始 1981，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 167。

<sup>39</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁 64。

<sup>40</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 81。

<sup>41</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 75。



「遠在一九六五年，李奇登斯坦開始了一系列筆法和畫法的作品，這也是他在紐約大學評論繪畫的轉譯。」<sup>42</sup>他認為在概念上，要重視運筆的技術，才能固守繪畫的獨特性。紐約保險大廈的大壁畫，是李奇登斯坦創作生涯的另一巔峰。「一九八四年六十一歲。開始作大壁畫。」<sup>43</sup>承接了紐約曼哈頓的公正保險公司的壁畫製作，五樓高面積 34×17 公尺。「大壁畫是李奇登斯坦從事藝術一生的綜合體。」<sup>44</sup>結合了他過去的作品特色。內容包含室內畫、靜物畫、廣告畫、風景畫、抽象畫、筆法畫、班點畫和連環漫畫，唯獨捨去他最愛的愛情和戰爭題材、暫拋畢卡索，主要是回顧過往與擁抱未來。

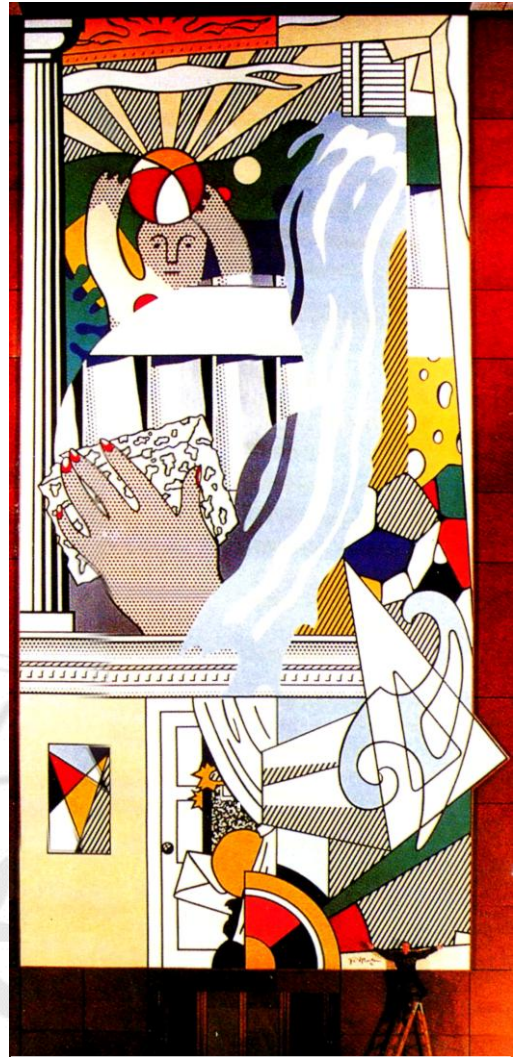


圖 2-9 〈有藍色筆劃的壁畫〉，1986 年，紐約 Equitable Tower。李奇登斯坦於大壁畫前留影。壁畫完成於 1986 年，面積有 68 呎×32 呎，相當於五層樓的高度。圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 143。

<sup>42</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008 頁 121。

<sup>43</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 173。

<sup>44</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 141。

(六) 室內畫與山水畫時期：

室內畫的源流包含了畫室系列和靜物畫，是李奇登斯坦人生最後十年的創作精華，運用鏡子將室內的畫面無限伸，包含在鏡子外的家具陳設和裝飾品盆栽、雕塑的擺設



圖 2-10 李奇登斯坦《有面具的室內》1991 油彩、馬格納顏料與畫 289.5cm×370.8cm，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 115。

，讓觀賞者有許多的想像空間。

這是李奇登斯坦喜歡中國山水畫的感受。「微小的人物與壯麗的自然相比較，也許心境寂寞，整個世界卻是美麗的」<sup>45</sup>



圖 2-11 李奇登斯坦〈霧景〉，1996 油彩、馬格納顏料與畫布 180.3cm×207.6cm，圖片來源：《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，頁 157。

在他的繪畫生涯中，一直勇於創新與嘗試，他從未到過中國，卻欣賞東方天人合一的意境。在〈霧景〉的系列創作，結合了西方的班戴點與東方的山水意境，賦予筆法畫和山水畫東西融合的新意象。

<sup>45</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁 158。

### 三、小結

筆者很欣賞典範藝術家李奇登斯坦對人生的坦然態度和對創作努力不懈的精神。「**每個人都有缺點，李奇登斯坦害羞，所以他儘量待人友善而開放，讓每個人來接近他；記憶力也不行，多用筆記與練習本。各種設計圖、表格、進度表、手繪草圖都留下來，可是他覺得自己很幸運，被大眾接納，為藝術界認同，機緣與惜緣，讓他知道如何去回饋社會與大眾。**」<sup>46</sup>這段話亦顛覆了筆者過往對藝術家的認知，李奇登斯坦是學者型的藝術家，創作兼顧理論和經驗，對藝術終其一生都在為藝術實驗與研究，除了與生俱來的美術天份外，對於自我精進的要求從未間斷過，因此奠定了他在普普藝術的超級明星地位，改變大眾對普普藝術的看法獲得認同外，亦發揮了對藝術界的影響力。

### 第三節視覺藝術與藝術形式

談到造形不得不先從起源說起。「**形的基礎是點、線與面。點是線的基礎，線是面的本源，所以任何的形都不外是點、線與面的集合。**」<sup>47</sup>藝術造形的開端由「點」後有「線」進而有了「面」的概念，一個點能成爲一條線，是由許多「點」密密麻麻的排列而成，所以「點」就是線條的原初，透過許多的小點就能形成一條線的形式，因此一條「線」的完成，是來至於「點」的堆砌。

<sup>46</sup> 何政廣主編，李家祺撰文《普普藝術的超級明星 李奇登斯坦》，台北市：藝術家，2008，頁161。

<sup>47</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，臺北市：三民書局，2003，頁88。

如前所述完成「線」是需要由「點」做出發，那若要完成「面」就必須有三條以上的「線」來建構才能形成一個「面」的概念，由這樣的觀念與邏輯我們了解，造形的起源來至於這些基本元素。所以「點」、「線」、「面」就成為我們表現藝術造形時不可或缺的基礎元素。不管任何抽象與具象繪畫無不透過這些元素來完成，因此筆者也將藉由這些基本要素來表現創作。

線條的運用「用筆繪成的直線、曲線或折線，形容人的身材或物品的輪廓。」<sup>48</sup>它是人類紀錄視覺過程中最簡易的一種方法，也是兒童最自然的塗鴉方式。在筆者的創作論述中線條則是表現手法，間接轉化為藝術形式的操作，透過線條這樣的形式原則，來表現我的創作形式，運用線條中的方向性來處理畫面的空間問題，如放射狀線條來表現時間的流逝感，垂直線來表現牆面的平實感等等的手法。

現當代藝術，對於藝術形式的操作越來越顯得這個課題的重要，藝術家往往要將內在意涵彰顯於外，就更需要透過形式來表達。所以當藝術家要操作藝術形式時，就必須從藝術的源頭追溯起，自然就顯得「藝術元素」的重要，暫且我們先從元素介紹起。「所有的視覺藝術品都是由各種不同的「藝術元素」(elements of art)，包括色彩(色相、彩度、明度)、明暗、線條、紋理、形狀、及空間所組成。」<sup>49</sup>藝術家在藉由「點」、「線」、「面」來處理這些課題，不同的藝術創作者，也藉由這些元素加入不同比例的操作手法來完成他的藝術創作，有了這些原理原則藝術造形也才能夠操作。

除了上述說明的部分，在藝術造形我們還要談論「藝術原則」(principles of art)。「而這些元素經過藝術家按照不同的「藝術原則」(principles of art)，包括均衡、對比(強調)、和諧、變化、漸層、運動(韻律)、比例及統一，構成各種

<sup>48</sup> 〈線條〉，《教育部國語辭典簡編本》，<http://dict.concised.moe.edu.tw> (2014年10月4日)。

<sup>49</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁243。

不同的視覺效果。」<sup>50</sup>所呈現的藝術形式與美感，透過它們的操作讓藝術造形更顯得豐富。因此有些藝術鑑賞，常藉由這樣的原理原則來檢視一件藝術品，借助這些方法來辨識藝術品，在藝術形式的氛圍中，是否符合我們所要了解的藝術形式，它想帶給我們的視覺感受，所以在視覺藝術的造形原理中，必須提到「藝術元素」「藝術原則」，透過這些準則來處理複雜的藝術問題。

### 一、 視覺藝術的意涵

所謂的視覺藝術顧名思義，就是透過眼睛視覺感官所觀察到的藝術表現，我們都可以稱它為視覺藝術，「『視覺藝術』」一詞是翻譯至英文中的「visual art」，意指這些藝術形式著重於視覺的觀賞，而較少運用到聽覺、觸覺等其他感官經驗。」<sup>51</sup>，如果要將視覺藝術細分還可以將它規畫為「平面」、「立體」、「空間」、「綜合」等的視覺藝術類別。

「平面」的視覺藝術作品，包含用紙及畫布或其他平面素材上繪製的作品，透過油畫、水彩、水墨、鉛筆等等的媒材所表現的作品，還有就是如我們所知的藝術史任何時期的作品例如西斯汀(Sistine)教堂裡的米開郎基羅的大型壁畫〈創世紀〉、〈最後審判〉，或達文西〈蒙娜麗莎〉、〈最後晚餐〉等作品，這些可以藉由視覺所觀察到的作品都視為平面的視覺藝術。

「立體」的視覺藝術作品，就是觀者可以透過四面八方的角度來看到作品，如雕刻、雕塑、陶藝等的藝術表現。「空間」的視覺藝術作品，就是觀賞者必須透過走入作品材能完整的了解作品，建築就是一項典範，我們不單要透過鑑賞他

<sup>50</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 243。

<sup>51</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 34。



的建築外觀，還要進入建築的空間去了解他的內部建置，這樣的鑑賞過程去瞭解一件作品。「綜合」的視覺藝術作品，也就是它綜合了多項的藝術形式，越是當代藝術越難去給他一個明確的分野，他可能是立體又是平面又或是空間，又或者摻雜表演藝術，所以被稱之為「綜合」的視覺藝術，如裝置藝術、行動藝術、偶發藝術等等的型態，因此綜觀上述我們可以了解視覺藝術所包含的範疇與呈現的樣態，筆者藉由這節來釐清視覺藝術的意義。

## 二、 藝術形式

**「藝術形式，是構成藝術品的基本要素之一，是表達內容的一種具體方式。」**

<sup>52</sup>筆者認為一件成功的藝術品，能讓觀賞者完整的接收到創作者的意念，其表現的題材和其材料的運用及藝術形式的安排，皆是相當重要的關鍵所在。筆者就藝術創作中的造形元素—色彩、空間、時間、線條分項說明如下：

**(一) 色彩 (Color):**「色彩具有色相、明度、彩度等三種重要性質，在色彩學上又稱為色彩三要素。」<sup>53</sup>

色相 (Hue): 是指單一色彩所顯現的樣貌。

明度 (Luminosity): 是指色彩的明暗度。

彩度 (Chroma): 是指色彩的飽和度或是鮮艷度。

**「色彩 (Color) 是構成世界的重要因子，荷蘭畫家蒙德里安甚至說過『萬**

---

<sup>52</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，臺北市：三民書局，2003，頁 98。

<sup>53</sup> 陳瓊花，《藝術概論》，頁 91。

物以其色彩表示它自身的存在。」這句話聽起來雖稍嫌誇張，但我們確實無法想像一個沒有色彩的世界。」<sup>54</sup>

(二) 空間 (Space):「藝術形式中的空間 (Space) 要素，可從為「實有空間」和「想像空間」二方面來談。」<sup>55</sup>

實有空間指的是如建築物能置身其中或是雕塑佔據實際的空間，而想像空間則是指由平面繪畫所繪製的三度空間，隨著共鳴而得的冥想空間。

(三) 時間 (Time):「時間 (Time) 與空間具有著相當密切的關係，空間具有長度，當人們在空間中移動，我們一方面知覺空間，更意識到時間的運行。」<sup>56</sup>當我們在空間移動，除了會有空間知覺外，同時還會感覺到時間的流逝感。

(四) 線條 (Line): 亦可分為實線和虛線。「線條 (Line) 可能是繪畫的諸多形式要素中，最早出現的一種。」<sup>57</sup>在中國早期的象形文字即是模擬實物的輪廓而形成的，另外在西方新石器時代的洞穴壁畫亦是以動物的線條輪廓為主。而在中國古代的水墨畫裡，線條能表現女性的飄逸與柔美姿態，亦能表現山麓的寒肅與挺拔。

<sup>54</sup> 謝東山，《藝術概論》，臺北市：華都文化，2008，頁 110。

<sup>55</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 119。

<sup>56</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 121。

<sup>57</sup> 謝東山，《藝術概論》，頁 114。

### 第三章 創作理念與形式技法

本章將探討有關這次創作所運用之內容、形式與技法。在創作內容上試圖找尋親子關係裡最值得記念，藉由這樣的主題來記錄筆者與孩子相處的時光，參與孩子成長的過程。創作形式上，筆者透過古典技法的學習以了解油畫特質，進而轉化普普藝術的繪畫方式，利用普普藝術家李奇登斯坦的處理現實生活的技法，並且以普普「挪用」的精神作為筆者作品中可行的繪畫形式。利用普普的元素，如線條的反覆出現等，來呈現日常生活之時間感、空間感等的表現。

以下將本章內容分成三個部份：一、童言童語的創作理念；二、童言童語的創作形式；三、童言童語的技法運用與實踐，筆者將藉由這樣的理念與形式技法，來傳達筆者與孩子間的相處時光與成長過程所要保留的瞬間片刻。

#### 第一節 童言童語的創作理念

閩南語中有一句俚語：「手抱孩兒時，才知父母時」。意思是形容為人母為人父時，才知當父母親的辛苦，人生經歷懷孕的特殊經歷，又經過成為母親這樣的一種人生轉換，筆者才真切的明瞭為人母親對養育孩子的心血付出。

筆者不是天生就會當媽媽，跟所有人一樣是當了媽媽之後才開始學習如何為人母。「我也終於能夠理解，我的父母也不是天生會當父母，他們只是用他們當



時最大的努力，用那時我無法理解的方式，愛著孩子。」<sup>58</sup>回首過往筆者曾經在職場與家庭之間奔走，像似蠟燭兩頭燒，因為工作忙碌錯過了許多見證孩子成長的第一時刻。所幸拜現代電子科技發達，為孩子錄影、錄音及拍攝影像記錄下每一個珍貴的瞬間，彌補了筆者因工作錯過的時刻。也因而促使筆者以兒女的成長影像作為創作的題材，這些豐富的視覺影像，包含孩子每個成長階段的變化、遊戲時的童稚天真、藉由紀錄筆者對兒女的情感表達，結合造形的元素來完成創作及論述研究。

## 第二節 童言童語的創作形式

本創作研究以「童言童語」為題展開創作，以描繪八歲女兒的成長點滴和新生兒子的加入家庭，為表現內容。筆者將創作形式分為：一、構圖的形式；二、色彩的運用；三、空間的表現。

### 一、構圖的形式；

筆者認為「藝術家能透過繪畫上的色彩、線條、構圖等方式，顯現出內心的感受。」<sup>59</sup>在構圖的部份，分為二個系列構思。在「遊戲童言」的系列中，筆者

<sup>58</sup> 王麗芳，《我不是天生會當媽》，臺北市：時報文化，2012，頁9。

<sup>59</sup> 吳慧鈺，〈纏與懼—吳慧鈺油畫創作論述〉，碩士論文，南華大學視覺與媒體藝術學系，2013，頁44。

多以戶外活動的形式為主，強調趣味性和動態感，除了主構圖的主角女兒外，背景是以各種遊樂器材、玩具來象徵與表達不同的意義。例如：在作品「時光童年」圖 3-1 中，木製的螺旋形遊樂設施，象徵著好似在穿越時光隧道，表達著女兒的成長總是伴隨著在遊戲中學習。再藉由「線條」來呈現畫面中的「空間感」和「時間感」，前景是畫面中穿著鮮艷藍色服裝的女兒，背景的部分將線條處理成放射狀，讓線條由內而外發散，形成人物在時光隧道中出現的效果。



圖 3-1 朱貞如，〈時光童言〉，局部圖，2014。

在「甜美童語」的系列中，造形的題材以孩子的室內作息為主，從睡眠、玩玩具、到吹泡泡到在廚房幫忙，並加上泡泡對話框，並用孩子的塗鴉表達每個階段的成長對話。如圖3-2所示。



圖 3-2 朱貞如，〈泡泡童言〉，局部圖，2014。

## 二、色彩的運用

視覺藝術中色彩可說是一項重要元素。「嚴格的說，所有視覺的表象都是由色彩及明度所再現的。至於界定造型的輪廓則是由於眼睛之分辨不同的明度與色

彩區域之能力所引申出來的」<sup>60</sup>創作作品中，要帶給觀者何種感受色彩是一項重要因素，因此色彩成爲一項創作時的重要議題，它可以是物體間的區隔方式，也可以是展現造型物立體感的重要關鍵。色彩也可以是處理環境氛圍的重要元件，例如深色調給人沉穩與內斂，彩度高的色彩容易讓人產生愉悅感，所以運用什麼色彩就成爲一項重要的視覺議題。

如上述色彩往往給人區別氣氛的效果，「這似乎是值得注意的，色彩表情的性質，唯有用「暖色」和「寒色」才能最佳的加以描述，它主要是指涉了溫度的經驗。」<sup>61</sup>當我們要創造溫馨的效果應該是使用暖色系還烘托作品，要給人寒冷或嚴肅應該使用寒色系來處理作品，在這樣的色彩搭配下自然就能給人一定的作品氛圍。

筆者這次的創作中，以小孩爲主題搭配在不同空間的配合來營造作品氛圍，所以在作品中小孩的部分，以柔軟的皮膚色調來呈現，運用漸層的色調來展現孩童的肌膚，在其他的物件以亮、中、暗三色段來表現。本次創作重點在於表現普普藝術風格，所以作品都以大



圖 3-3 朱貞如，〈彩色童語〉，局部圖，2014。

塊面積色調來表現作品，主要在造型輪廓上做文章，色彩所要展現的效果是，明快溫馨與單色系爲主。在作品〈彩色童語〉圖3-3中，藉由孩子色彩繽紛的玩具

<sup>60</sup> 安海姆著，李長俊譯，《視覺與藝術心理學》，台北市：雄獅圖書，1985，頁 332。

<sup>61</sup> 安海姆著，李長俊譯，《視覺與藝術心理學》，頁 339。

和用品，來表現孩童溫馨愉快的甜蜜時光。

### 三、空間的表現

在筆者的創作作品中，將以普普藝術健將李奇登斯坦的線條畫，來展現空間這項課題，「**一根線條畫在一張紙上，看起來並不像是在那平面「裡」，而是在那平面上。**」<sup>62</sup>線條在視覺藝術中一直是一項重要議題，它除了是掌握造型的一個元素外，也可以藉它來區別方向性，所以透過它可以處理作品中的空間問題，就如同李奇登斯坦在處理筆法畫一般，筆者將借一些李奇登斯坦的處理方式來繪製空間變化。

在作品中筆者將運用直線的處理方式，層層疊疊的畫面空間，並藉線條來表現畫面的透視感，空間的形成往往是取決於一個共通的消逝點，如一點或兩點又或是多點透視，透過這些消逝點的方式來達到空間感，並搭配線條的輔助，自然形成一定的空間概念。在作品「勝利童年」中，藉由鐵鍊和鐵鍊交錯形成 V 字型的「線條」來呈現畫面中的「空間感」，讓畫面中的背景產生前後的空間感，將獨木橋條處理成直線，讓線條由



圖 3-4 朱貞如，〈勝利童言〉，局部圖，2014。

<sup>62</sup> 安海姆著，李長俊譯，《視覺與藝術心理學》，台北市：雄獅圖書，1985，頁 221。

前至後延伸，形成消失點效果，如圖 3-4。

除了線條的鋪陳以外，將借用色塊的方式來達到空間感，藉由顏色的區別性來創造空間感，單一色塊自然就會產生隔閡，運用顏色來處理畫面中的空間，不同顏色容易產生區域性，例如對比色的鋪陳便會產生各自的區域，不同的區塊變化就形成一種空間概念。

### 第三節 童言童語的技法運用與實踐

筆者從高中開始學習素描、水彩及色彩造形，出了校園進入職場後因工作需求開始接觸電腦繪圖及美容造形，一直到進入碩士班才開始接觸油畫。油畫大師林布蘭畫過相當多的肖像畫。「林布蘭賦予色彩全新含義。明暗不是光亮和陰影的簡單排列，而是根據藝術的需要而定，有利於闡明主題。」<sup>63</sup>林布蘭的作品產量相當豐富，特別是在自畫像的部份，依照年代每個時期皆有代表性畫作，因此筆者在臨摹古典油畫的典範就從林布蘭的〈阿姆斯特丹商人〉開啓。如圖 3-8 和圖 3-11 及圖 3-14 所示。

「一個成功的畫家對於材料技法的掌握應能當運用自如，相反地，缺乏對材料的基本認知，往往只能受限於材料，淪為材料的奴隸。」<sup>64</sup>筆者在修課中從臨摹古典油畫開始學習傳統的油畫技法，進而與現代繪畫的油畫典範進行融合創作

---

<sup>63</sup> Pascal . Bonafoux, 王鵬·陳祚敏譯, 林布蘭陰影中的亮光, 台北市: 時報文化, 1996, 頁 71。

<sup>64</sup> 陳淑華, 《油畫材料學》, 台北市: 洪葉文化, 2011, 頁 1。

繪畫，讓筆者感受到油畫媒材的屬性和呈現效果的趣味性。筆者分爲：一、打底與定稿；二、上色與罩染；三、細緻刻劃與完成三個步驟說明如下：

### 一、打底與定稿

筆者以美容造形的角度來分析油畫打底的重要性：

「就技法的層面而言，打底的功能則更是不容忽視。站在技法的角度，我們至少有兩點非常好的理由鼓勵打底。」<sup>65</sup>在控制吸油率及顯色的作用這兩點說明如下。

#### 1.控制吸油率：

「在畫面的處理過程，我們會發覺底層吸油率高低，大大影響了每一落筆的效果。」<sup>66</sup>

畫布打底的重要性，就好比是化妝時需要依據顧客(畫布)的皮膚狀況，選擇適合的粉底液(打底種類)，好的底妝可以改善顧客的皮膚狀況，而肌膚控制吸油率的高低，會影響後續呈現的妝容效果(南方畫法)，油性肌膚需要吸油率高的粉底來吸收過多的油脂，而乾性肌膚則是相反之。唯有先讓皮膚狀態達到完美，上妝才能達到修飾和修容的作用，所以在打底之後有時還需要搭配局部遮瑕或局部打亮，來顯現出彩妝的原始色彩，以達到完美妝感。

#### 2.顯色的作用：

---

<sup>65</sup> 陳淑華，《油畫材料學》，台北市：洪葉文化，頁 125。

<sup>66</sup> 陳淑華，《油畫材料學》，頁 125。



在繪畫創作過程中，亮色調的處理是一重要表現，如何表達呈現光亮面亦是一重要課題。「在繪畫材料史的部份我們已經了解，傳統西方繪畫偏好採用白色底，主要是因為在白色打底上面較能顯現出色彩的本色而予人光鮮清晰之感，至有些畫法是保留白底的方式來製造亮調子，由此可知白底在繪畫史上所扮演的重要角色。」<sup>67</sup>因此如何顯色在打底的部份就顯得重要，可見白色打底是有其必要性。



圖 3-5 朱貞如，〈阿姆斯特丹商人〉，古典油畫臨摹打底，2013。

油畫的打底亦是如此，在繪製一張作品前，可依照作品的色調在畫布上先打一層底色，可以讓後續的油料顏色更具飽和度外，還能讓畫面的色調顯得更更有層次感，甚至爲了突顯亮面的效果可預先留白，讓後續的色彩能更爲顯色。



圖 3-6 朱貞如，〈販賣童言〉，創作打底，2013。

首先在畫布上用 GESSO 打底劑，每一層底需等待至全乾後，才可再打上另一層底色，如圖 3-5。

<sup>67</sup> 陳淑華，《油畫材料學》，台北市：洪葉文化，頁 126。

而創作油畫的部份是採用有色打底，先在調色盤上以 4：4：1 的比例擠出咖啡色、白色和黑色三個顏料，並調和適量的亞麻仁油後，均勻分次的在畫布上打上中間明度咖啡色的底色，每一層底需等待至全乾後，才可再打上另一層底色，如圖 3-6。



圖 3-7 朱貞如，《睡夢童語》，局部描稿，2014。

在構圖的部份，筆者爲了讓形體更準，採用影像按比例影印拼接放大後，再用膠帶逐頁拼接成畫部大小，然後再轉寫至畫布，並在明暗處加上線條記號，以轉寫的方式完成初步的素描描繪。如圖 3-7。

相對來說，在臨摹古典油畫的部分，在暗面與亮面的區域做記號，並用線條描繪明暗的變化和塑造形體形狀，讓構圖的畫面更有立體感，爲後續的上色先做好準備。如圖 3-8 所示。



圖 3-8 朱貞如，臨摹林布蘭〈阿姆斯特丹商人〉，打稿過程圖，2013。



在融合古典與創作油畫的部分，在暗面與亮面的區域做記號，並用線條描繪明暗的變化和塑造形體形狀，簡化後方的背景讓構圖的畫面主角更有明確的存在感。如圖 3-9 所示。



圖 3-9 朱貞如，〈瑤與藍熊〉，打稿過程圖，2013。

筆者的女兒從小就喜歡隨手塗鴉，隨著年齡的增長每個時期皆有不同的紀錄。「約從一歲起，一讓孩子拿蠟筆或鉛筆，孩子就會開始亂畫。」<sup>68</sup>到了一歲的後半女兒的手部動作已經可以畫曲線，到了三歲左右就能畫圓，並說出畫的是誰。筆者在「甜美童語」系列作品構圖上，以典範藝術家李奇登斯坦的漫畫式泡泡式對話框，並加上女兒幼時的手繪塗鴉，象徵女兒的話語，如圖 3-10。



圖 3-10 朱貞如，〈睡夢童語〉，女兒手繪塗鴉，2014。

<sup>68</sup> 向秋，《優質一歲兒培育指南》，台北縣中和市：活泉書坊，2003，頁 85。

## 二、上色與罩染

在臨摹古典油畫的部分，初步的構圖完成後，筆者會先進行第一層的上色。筆者先選定固有色從暗面開始描繪，用固有的顏色混合黑色去描繪形體的暗面的部份，待顏色乾後再從深色描繪至淺色，逐次堆疊上色，之後再以白色去提高亮面的部份，特別是在處理人體肌膚的時候，會讓膚色呈現自然透明的感覺。如圖 3-11。



圖 3-11 朱貞如，臨摹林布蘭〈阿姆斯特丹商人〉，上色過程圖，2013。

在融合古典與創作油畫的部分，初步的構圖完成後，筆者會先進行第一層的上色。筆者先選定固有色從暗面開始描繪，用固有的顏色混合黑色去描繪形體的暗面的份，待顏色乾後再從深色描繪至淺色，逐次堆疊上色，之後再以白色去提高亮面部份，臉部保留古典的技法上色，背景則簡化細節進行上色，如圖 3-12。

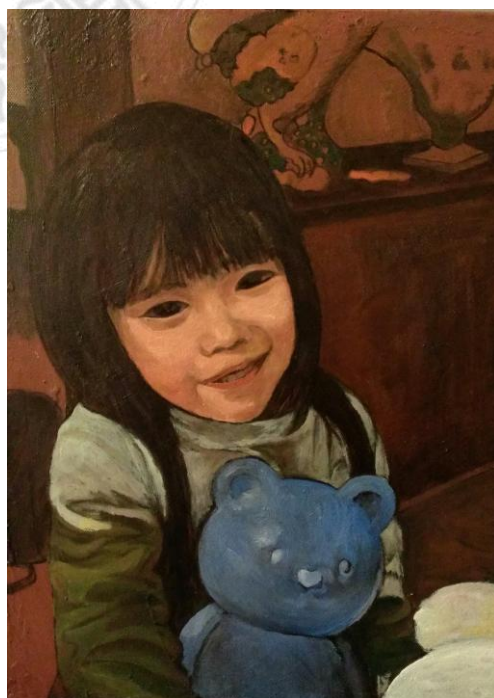


圖 3-12 朱貞如，〈璿與藍熊〉，上色過程圖，2013。

筆者在「甜美童語」系列作品在上色，套用典範藝術家李奇登斯坦的漫畫式泡泡對話框，並加上女兒的手繪塗鴉，象徵女兒的話語，如圖 3-13。



圖 3-13 朱貞如，〈睡夢童語〉，局部，2014。

### 三、細緻刻劃與完成

筆者在臨摹古典油畫的部分，每一次的繪畫過程，會不斷的進行檢視與修改，所有畫面中的物件從顏色、外形到線條輪廓線的描繪，用細微的方式將畫面細節明暗逐一再勾勒，藉由一次又一次的薄塗和反覆罩染，營造虛實的變化讓色彩更融合，一直修改到更完整為止，如圖 3-14。



圖 3-14 朱貞如，臨摹林布蘭〈阿姆斯特丹商人〉，完成圖，2013。



筆者在融合古典與創作油畫的部分臉部保留古典的油畫技法上色，一次又一次的薄塗和反覆罩染，讓膚色呈現自然透明的感覺，背景則簡化細節採用李奇登斯坦的室內畫技法讓色彩更鮮明，過程中亦不斷的進行檢視與修改，所有畫面中的物件從顏色、外形到線條輪廓線的描繪，用細微的方式將畫面細節明暗逐一再勾勒，一直修改到更完整為止，如圖 3-15。



圖 3-15 朱貞如，〈璿與藍熊〉，完成圖，2013。

#### 四、小結

每一件作品的完成，從創作理念的形到創作形式的運用，一直到媒材的選擇與實踐，都是經過一次又一次的反覆思考與多次修改作品。在臨摹古典油畫技法與普普藝術派技法的練習後，筆者希望藉由這些過程將作品呈現的更完整，也能讓筆者能更加提昇自己的繪畫表現能力。

## 第四章 作品分析

筆者的創作以「童言童語」為主題，分為兩組系列作品，分別為「遊戲童言」系列和「甜美童語」系列，以下為「童言童語」創作論述中所有作品內容，將「童言童語」作品圖錄與作品的資料列出，如表 4-1 作品目錄表：

表4-1 「童言童語」作品目錄表

作品編號	作品名稱	創作年代	媒材	尺寸
<b>遊戲童言系列</b>				
4-1-1	販賣童言	2014	油畫	116.5×91cm
4-1-2	溜溜童言	2014	油畫	116.5×91cm
4-1-3	勝利童言	2014	油畫	116.5×91cm
4-1-4	時光童言	2014	油畫	116.5×91cm
4-1-5	轉轉童言	2014	油畫	116.5×91cm
<b>甜美童語系列</b>				
4-2-1	睡夢童語	2014	油畫	116.5×91cm
4-2-2	彩色童語	2015	油畫	116.5×91cm
4-2-3	泡泡童語	2014	油畫	116.5×91cm
4-2-4	幻想童語	2015	油畫	116.5×91cm
4-2-5	好字童語	2015	油畫	116.5×91cm

本創作論述分為「遊戲童言」系列和「甜美童語」系列等系列作品，由第一至第二節分別敘述如下。

## 第一節 「遊戲童言」系列分析

「遊戲童言系列」作品共有五件作品，本節將分為二部份說明，分別是一、系列作品之創作理念分析；二、系列作品圖錄，詳述如下：






### 一、系列作品之創作理念分析

在「遊戲童言」的系列中，筆者多以戶外活動的形式為主，強調趣味性和動態感，除了主構圖的主角女兒外，背景是以各種遊樂器材、玩具來象徵與表達不同的意義，藉由戶外活動的影像表達孩子的成長總是伴隨著在遊戲中學習。

### 二、系列作品圖錄

本系列作品共有五件，遊戲童言系列作品圖錄表如下：

表4-2 「遊戲童言」作品圖錄表

遊戲童言系列				
				
作品〈販賣童言〉	作品〈溜溜童言〉	作品〈勝利童言〉	作品〈時光童言〉	作品〈轉轉童言〉

## 一、〈販賣童言〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

### （一）主題與內容

畫面裡的主角是剛滿六個月大的女兒，因為是家中的第一個小孩，所以備受長輩們的疼愛。然而這個時期的小嬰兒特點是，乖乖入睡時像是可愛的小天使，睡醒後哭鬧時則像是頑皮的小惡魔，在育嬰的過程中常有許多的突發狀況，以致讓照顧者頭痛不已。

偶然帶孩子推著嬰兒車在馬路上散步時，經過了路邊架設的售屋廣告看板，和孩子一邊吃著手指一邊望向遠方的神情，天真的形象和背景的售屋看板形成了趣味的圖像，一時覺得有趣拍攝成影像後，便笑著半開玩笑似的恐嚇女兒：不乖，就把妳賣掉嘞！筆者想藉由這張作品，喚醒每個父母親在辛苦育兒的同時，能留下每一個快樂與趣味的瞬間。

### （二）形式與技法

本件作品「販賣童言」，是以女兒為主構圖，配以鮮豔及明亮的顏色，而背景則是藉由「普普藝術」之李奇登斯坦的線條元素，來展現藝術形式中的「線條」、「空間」等要素，再透過藝術形式原理中的「反覆」、「漸層」、「調和」、「統調」等，來處理此張作品，讓作品畫面有時間和空間感。



圖4-1-1 朱貞如，〈販賣童言〉2014，油畫，116.5×91cm



## 二、〈溜溜童言〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

### （一）主題與內容

作品中的主角是一歲一個月大的女兒，剛剛學會走路還不是走得很穩健的時期，因為平日都在褓姆家，所以週末放假回家時，最常帶女兒到住家附近的各個公園玩溜滑梯。因為女兒年紀尚小還不敢放手溜滑梯，所以坐在滑梯上時會用著微微不安的神情望著右前方的大人，確認看看大人是否還在身邊才敢放心的溜下，爬上溜下的溜滑梯遊樂設施，好似在帶領著孩子溜到快樂的童趣時光。

### （二）形式與技法

藉由「線條」來呈現畫面中的「流動感」和「時間感」，讓畫面產生動態的空間感，將線條處理成曲線狀，讓線條由上而下發散，形成人物在滑梯上溜動的效果。背景的部份使用平面技法多層重覆描繪，前景的部份則採用曲線展開，形成前景與遠景的區隔。畫面中主角的部份則採用明、中、暗三層色調的平面技法來突顯主構圖。



圖4-1-2 朱貞如，〈溜溜童言〉2014，油畫，116.5×91cm

### 三、〈勝利童言〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

#### （一）主題與內容

本張作品「勝利童年」的主角女兒正滿兩歲兩個月，畫面中她穿著 NIKE 的運動休閒服，正專注的低頭挑戰自行行走獨木橋，雙手緊握兩邊的鍊條，小心謹慎的跨出每一步，每一個步伐都代表著她的成長，讓在身旁注視擔憂的筆者，感受到她的進步。NIKE 的運動精神 Just do it 亦即象徵著女兒對自我挑戰的意涵。

#### （二）形式與技法

藉由鐵鍊和鐵鍊交錯形成 V 字型的「線條」來呈現畫面中的「空間感」和「動態感」，讓畫面中的背景產生前後的空間感，將鐵鍊線條處理成斜線，讓線條由上而下發散，形成人物在獨木橋上行走的動態效果。

順勢在鏈條的動性下，加入筆者先前所強調的，普普藝術中李奇登斯坦的線性處理方式，將畫面空間中的藍色背景部份，加入一些淡藍色的線條，鋪陳在鏈條與天空中的部份，同樣的以 V 字型的方式繪製線條，將線條反覆的出現強調 V 字在畫面中的重要性。

小孩在孩童時期，常有一種好勝心，筆者將這種求勝心與勝利做一種結合，所以將 V 在英文字中的勝利意境，於畫面中做一種繪畫呈現。



圖4-1-3 朱貞如，〈勝利童言〉2014，油畫，116.5×91cm

#### 四、〈時光童言〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

##### （一）主題與內容

畫面中的主題人物女兒三歲七個月正值活潑好動的時期，平時喜歡到附近的國小玩附設的遊樂設施，爬上爬下穿越木製的螺旋形遊樂設施，好似在穿越時光隧道。讓筆者再度憶起當時的情形，女兒的成長總是伴隨著在遊戲中學習，從害怕恐懼需要大人的扶持引導，到能獨立穿越遊戲設施，藉由遊戲學習讓孩子變得更有信心與安全感。

孩子是需要被鼓勵的，看著作品中女兒充滿愉悅的神情，彷彿在告訴身為母親的筆者：媽媽我做到了！讓人感到欣慰與開懷。

##### （二）形式與技法

本件作品「時光童年」是藉由「線條」來呈現畫面中的「空間感」和「時間感」，讓畫面產生時光隧道的空間感。主構圖是畫面中穿著鮮艷藍色服裝的女兒，背景的部份將線條處理成放射狀，讓線條由內而外發散，形成人物在時光隧道中出現的效果。遠景的部份使用平面技法多層重覆描繪，前景的部份則採用木紋螺旋展開，形成前景與遠景的區隔。





圖4-1-4 朱貞如，〈時光童言〉2014，油畫，116.5×91cm

## 五、〈轉轉童言〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

### （一）主題與內容

畫面中的主題人物女兒六歲三個月，已經是幼稚園中班生了，因為上幼稚園後，身邊的玩伴都是男生居多，加上從小她就和一般的小女生不大一樣，她喜歡玩具車勝過洋娃娃，喜歡藍色勝過粉紅色。畫面中的 little tikes 小泰克玩具車，是姑丈給的新玩具，她開心的在客廳和廚房之間開前開後，轉來轉去操縱著方向盤，愉悅的神情和掛在臉頰的笑顏，彷彿她擁有了全世界般的樂開懷，也感染了筆者。

### （二）形式與技法

本件作品「轉轉童言」是藉由「線條」來呈現畫面中的「空間感」，藉由色塊和陰影讓畫面產生空間感。主構圖是畫面中坐在玩具車內的女兒，背景的部份將線條處理成斜線狀，讓線條由前至後延伸，形成前、後空間的效果。遠景的部份使用平面技法多層重覆描繪加上陰影，前景的部份則採用斜線狀的線條延伸，形成前景與遠景的區隔。





圖 4-1-5 朱貞如，〈轉轉童言〉2014，油畫，116.5×91cm

## 第二節 甜美童語系列分析

「甜美童語系列」作品共有五件作品，本節將分為二部份說明，分別是一、系列作品之創作理念分析；二、系列作品圖錄，詳述如下：

### 一、系列作品之創作理念分析

在「甜美童語」的系列中，描述筆者女兒的成長過程，造形的題材以孩子的室內作息的影像為主，從睡眠、玩玩具、吹泡泡到在廚房幫忙，並加上泡泡對話框，並用孩子的塗鴉表達每個階段的成長對話。

### 二、系列作品圖錄

本系列作品共有五件，甜美童語系列作品圖錄表如下：

表4-3 「甜美童語」作品圖錄表

甜美童語系列				
				
作品〈睡夢童語〉	作品〈彩色童語〉	作品〈泡泡童語〉	作品〈幻想童語〉	作品〈好字童語〉

## 六、〈睡夢童語〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

### （一）主題與內容

一般帶過小孩的父母親都知道，通常他們會形容小孩如同惡魔，唯獨只有在睡覺時才會像小天使，但我家女兒反倒與一般父母的認知相反，她反而是平常很乖，睡覺時反倒會哭哭鬧鬧，難得能安穩的睡覺。所以在老一輩人的經驗，都會說小孩可能白天時遇到一些不乾淨的事情，因此我們對於小孩心理狀態有了不同的想像，例如在他潛意識中可能會有一些恐怖的事項的發生，所以筆者假設一個稀奇古怪的夢境，在其平穩的睡覺狀態，給了一個不同的想像空間，透過著樣的情境編排來完成這張作品。

### （二）形式與技法

「睡夢童語」透過夢境與想像的小孩潛意識，來處理這張作品，套用李奇登斯坦的「泡泡框」形式，來表現小嬰兒睡夢中所產生的一些想法和思考，再利用古典技法將小嬰兒的臉部身體等部分，透過精細的描繪，來完成一個比較具寫實性的表現手法，並在套入李奇登斯坦的「筆法畫」的形式，將畫面中的輪廓用黑線描繪出來，借用這樣的方式來處理現實與夢境之間的關係。





圖4-2-1 朱貞如，〈睡夢童語〉2014，油畫，116.5×91cm

## 七、〈彩色童語〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2015**

### （一）主題與內容

時值入夏，剛學會獨立坐著的女兒，穿著舒服的居家背心，一個人光著腳丫子坐在客廳的地板上玩耍。在她身後放著許多色彩鮮豔的各式玩具、麥當勞紙杯和抱枕坐墊，她東摸摸西瞧瞧的挑選著她愛的玩具，一邊把玩一邊若有所思，因為還不會說話，所以只會發出類似咿咿喔喔，像似在喃喃自語的聲音。小孩的成长發展是藉由在遊戲中，接收所有的訊息後在腦中重新組織和想像學習，鮮豔的色彩亦會刺激孩子的視覺和腦部發展，因此給了筆者這樣的想像空間，透過這樣的情境編排來完成這張作品。

### （二）形式與技法

「彩色童語」透過小孩子在遊戲中的想像，來處理這張作品，套用李奇登斯坦的「泡泡框」形式，來表現小孩子在遊戲中所產生的一些想法和思考，在加入女兒的塗鴉作品於泡泡框中，運用古典技法將小孩子的臉部身體等部分，透過精細的描繪，以柔軟的皮膚色調來呈現，運用漸層的色調來展現孩童的肌膚，在其他的物件皆亮、中、暗三色段來表現。色彩所要展現的效果是，明快溫馨與單色系為主，藉由孩子色彩繽紛的玩具和用品，來表現孩童溫馨愉快的甜蜜時光。



圖4-2-2 朱貞如，〈彩色童語〉2015，油畫，116.5×91cm

## 八、〈泡泡童語〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2014**

### （一）主題與內容

本作品「泡泡童語」主要在敘述，小孩對於無法出去玩的失落感。一般小孩在發展到一定階段，就對外面世界充滿好奇感，會不斷想往外去探索，本作品畫面鋪陳的內容在，外面陰雨天，小孩只能在後花園的溫室中吹泡泡玩樂，雖然玩著平時最喜歡的尼莫小丑魚的吹泡泡機，但心中還是充滿著對外面世界的憧憬。

### （二）形式與技法

本件作品「泡泡童語」是藉由李奇登斯坦的「泡泡框」，來呈現畫裡所要表現女兒對於外面世界的嚮往，將其內心所想像的內容，透過泡泡對話框來處理，在泡泡框中繪製平時所穿之童衣的圖案，藉由女兒當時最愛的衣服圖案狗狗開車，來表現出去玩的意境。主要構圖在畫面中找出一張，表情較憂鬱的場景照片，並在畫面左上方放置一個泡泡框，框中再置入女兒繪製的雨天中行進的小汽車，來反映畫面的情境，再運用薄塗油彩技巧將後面背景色調押暗，讓畫面產生灰暗的背景色，順便帶入憂鬱感和陰雨感，也藉由此手法來襯托主題，讓線條交織的背景也能因此對主題的干擾度降低，使得本創作能因此產生一定的效果。





圖4-2-3 朱貞如，〈泡泡童語〉2014，油畫，116.5×91cm

## 九、〈幻想童語〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2015**

### （一）主題與內容

本作品的創作主要是呈現小女孩掩飾不住的純真相像，畫面中的女兒正是上幼稚園大班的年紀，雙手托腮的坐在廚房餐椅上，嘴角開心的帶著笑意望向前方，幻想著即將到來的六歲生日派對，期待著專屬於她的生日大蛋糕和可樂。小孩子最期待生日這特別日子的出現，不管是自己或他人的生日，只要有蛋糕的出現就是他們最開心的時刻，這樣的情境反射會持續好些年，所以運用這樣的情境反應，來表現小孩對喜愛的地方的幻想，筆者透過這樣的情境來完成這張作品。

### （二）形式與技法

「幻想童語」透過小女孩的想像世界，來處理這張作品，在技法的展現，筆者運用多層次的畫法，先打上一層土黃色的底色，再將周邊的家具餐椅、木門、窗框和磁磚描繪出輪廓，再逐一進行上色並加上陰暗面。將李奇登斯坦的線條帶入進行描邊，再加入泡泡框的形式來處理幻想的這一部分，並將廚房空間中的複雜與雜亂的背景作一簡化，使空間中的主題人物能被凸顯，進而讓畫面的人物得到一種單純與凸顯，並複合如李奇登斯坦對畫面的單純處理方式，以達到筆者所要傳達的意旨。



圖4-2-4 朱貞如，〈幻想童語〉2015，油畫，116.5×91cm

## 十、〈好字童語〉作品說明

**媒材：油畫**

**尺寸：116.5×91.0cm**

**年代：2015**

### （一）主題與內容

一個美好的假日早晨，姊弟倆還賴在床上，快滿七歲六個月大的姊姊，懷裡抱著她最愛的熊貓圓仔娃娃，配合著快滿六個月大的弟弟趴在床上，姊姊說著阿溜小狐狸的故事給弟弟聽，弟弟聽得很入神，時光彷彿靜止在這美好的一刻間。

筆者在生產女兒的過程中多有波折，曾讓筆者一度不敢再生育，經過多年當時的陰影逐漸淡化後，因為女兒一直希望有個弟弟或妹妹來作伴，所以才又鼓起勇氣再度嘗試懷孕，終於在七年後的同一天 10 月 11 日再度添子，感覺姊弟倆是老天爺給我們最棒的禮物。套句俗話說：女兒簡稱「女」，兒子簡稱「子」，先有女後有子，好似集字般的擁有了一個「好」字成雙。

### （二）形式與技法

「好字童語」透過姊弟倆的相處片段時光，來處理這張作品，套用李奇登斯坦的「泡泡框」形式，來表現姊姊的說故事情節，再利用古典技法將姊弟倆的臉部身體等部分，透過精細的描繪，完成一個比較具寫實性的表現手法，並套入鮮明的色彩，將畫面中的輪廓用黑線描繪出來，借用這樣的方式來處理姐弟之間的互動關係。





圖4-2-5 朱貞如，〈好字童語〉2015，油畫，116.5×91cm

## 第五章 結論

筆者認為孩子的成長只有一次，而父母陪伴孩子的時間也是只有一次。許多事錯過了，不一定還有機會彌補，所以筆者藉由創作來抒發情感，將情感轉化為創作動力，融合個人之家庭生活經驗與在碩士班所學之藝術理論與創作實務，確立屬於筆者的油畫創作形式。以下分為兩節論述，分別是第一節創作研究省思；第二節未來展望，來作為本研究創作論文的總結。

### 第一節 創作研究省思

本創作研究論文主要是以記錄筆者和孩子成長的過程為出發，本節將檢視所設定的研究目的是否達成。筆者就以下三點作為此次在創作上的省思，分別為：一、筆者以女兒童年時所發生的趣事，與遊玩經過，藉由這些影像紀錄當作題材切入點，以本創作論文記錄筆者和孩子的成長。二、筆者運用相關學理的幫助及藝術流派的影響，整合創作和研究的歷程與理論，透過研究論文和系列創作產生的省思，發展創作的方向。三、筆者將生活中所發生之親子互動做為創作主題，再透過普普藝術中處理技法與精神轉變為創作表現出來。

**一、筆者以兒女童年時所發生的趣事，與遊玩經過，藉由這些影像紀錄當作題材切入點，以本創作論文記錄筆者和孩子的成長。**

筆者在創作作品的這段期間，一邊整理歸納女兒童年時期的影像紀錄作為創作的題材，一邊紀錄女兒成長過程中的生活趣事。將內心中對育兒帶來的各種無形的情感和想法轉變成有形的創作過程和作品，促使筆者完成「童言童語」系列作品。

**二、筆者運用相關學理的幫助及藝術流派的影響，整合創作和研究的歷程與理論，透過研究論文和系列創作產生的省思，發展創作的方向。**

筆者從為人母以來一直都有閱讀藝術相關的書籍與理論，來補足育兒知識，及瞭解兒童心理發展，在實際與其相處，藉由相關學理的幫助及藝術流派的影響，尋找到可發展的創作泉源。

**三、筆者將生活中所發生之親子互動做為創作主題，再透過普普藝術中處理技法與精神轉變為創作表現出來。**

藝術創作的源頭與感動常發生於生活中，借用普普藝術的線條性技法，及泡泡框的方式，來處理屬於兒童畫面的活潑性。在親子相處與溝通過程中常有一些詼諧逗趣的想法，有些是無法藉由相機作出記錄的，剛好由油畫創作來表現其對親子溝通與記錄的一種呈現方式。



## 第二節 未來展望

創作研究之路是無止境的學習，而育兒學習亦是一輩子的功課，唯有不間斷的學習和充實自身的技藝，才能達到更進一步的境地。創作作品的過程亦是痛苦的，就像是懷胎生產的過程，需要時間成爲推手，在經歷長短不一的陣痛期後，才能得到期望的成果。

在論文撰寫與作品創作中，要尋求一個適合的主題爲切入點，實屬不易，經過不斷的推敲與理論探究，發現普普藝術的有趣表現技法，能與筆者在人生現階段做一結合，所有的藝術派別的產生都有其時代背景，就如同我們在人生的道路上會經歷不同階段一樣，在筆者的現階段人生中以家庭爲生活重心，在因緣際會的機會中，從工作職場進入學術殿堂，留職停薪階段進而爲人母，從商業轉入純藝術的領域，這一切都是時間環境背景的改變而形成了這一次的創作，藉由這次的論文創作讓我再次的提起畫筆進入繪畫的領域。

也因爲這樣的一種創作經歷讓筆者找出一條新的創作道路，普普的創作技法與創作方式爲筆者開闢了創作的另一扇窗，藉由普普中奇登斯坦的線條與泡泡框的處理方式，來表達我所要傳達的意念。在這當代藝術中對於商業與藝術最能契合的派別中找出適合本論文的表現方式，也爲筆者往後的創作引領了另一條不一樣的概念。

筆者在經歷碩士班的學習相關的學理知識與創作研究後，深覺藝術並不只是外顯的美感與形式，在藝術觀念上更要懂得深入地思考與融合生活周遭的議題。藉由這兩個系列作品當作創作的開端，在創作上不斷的實踐與反思，在未來創作更多更具表現性且多樣化的作品。

## 參考文獻

### 一、專書

王秀雄。《藝術批評的視野》。台北市：藝術家出版社，2011。

王麗芳。《我不是天生會當媽》。臺北市：時報文化，2012。

向秋。《優質一歲兒培育指南》。台北縣中和市：活泉書坊，2003。

佟景韓、易英主編。《現代西方藝術美學文選》。臺北市：洪業文化，1994。

何政廣主編。李家祺撰文。普普藝術的超級明星 李奇登斯坦。台北市：藝術家，2008。

安海姆著。李長俊譯。《視覺與藝術心理學》。台北市：雄獅圖書，1985。

陳瓊花。《藝術概論》。臺北市：三民書局，2003。

陳淑華。《油畫材料學》，台北市：洪業文化，2011。

威爾·岡波茲著。陳怡錚譯。《看懂設計，你要懂的現代藝術》。台北市：大是文化，2013。

威爾·岡波茲著。陳怡錚譯。《這個作品，怎麼這麼貴？》台北市：大是文化，2013。

森山大道。蘇志豪譯。《邁向另一個國度》。台北：大家出版，2010。

謝東山。《藝術概論》。臺北市：華都文化，2008。

張心龍。《西洋美術史之旅》。台北市：雄獅美術，2001。

Lucy R. Lippard 編。張正仁譯。《普普藝術》。台北市：遠流，民 80。

Pascal . Bonafoux。王鵬·陳祚敏譯。林布蘭陰影中的亮光。台北市：時報文化，  
1996

## 二、 期刊

劉豐榮。〈視覺與藝術創作研究方法之理論基礎探悉：以質化研究觀點為基礎〉。  
《藝術教育研究期刊》第八期（2004.12）：83。

劉豐榮。《幼兒藝術表現模式之理論建構與其教育意涵之研究》。台北：文景出版  
社，民 86。

## 三、 百科全書和詞典

《學典》，增訂版六刷。台北市：三民書局，2006。

## 四、 學位論文

林洪美珠。〈故事的鋪陳—林洪美珠油畫創作論述〉。碩士論文，南華大學視覺與  
媒體藝術學系，2013 年。

吳慧鈺。〈纏與懼—吳慧鈺油畫創作論述〉。碩士論文，南華大學視覺與媒體藝術  
學系，2013 年。

陳嘉琪。〈母與女—陳嘉琪油畫創作論述〉。碩士論文，南華大學視覺與媒體藝術  
學系，2012 年。

歐宜廷。〈以記憶探索心靈—歐宜廷繪畫創作論述〉。碩士論文，南華大學視覺與  
媒體藝術學系，2012 年。

## 五、 電子資源

《大英百科全書》。〈普普藝術〉。 <http://epaper.pchome.com.tw> 資料查詢日：2014年6月13日。

《教育部國語辭典簡編本》。〈線條〉。 <http://dict.concised.moe.edu.tw>。資料查詢日2014年10月4日。

《教育部國語辭典簡編本》。〈好〉。 <http://dict.concised.moe.edu.tw>。資料查詢日：2014年10月4日。

