

南 華 大 學

視覺與媒體藝術學系

碩士論文

這是玩偶還是藝術？-翁瑞徽數位影像創作論述

But is it action figure or art?

- The Digital Art Creation and Research

by Weng Jei Hui

研 究 生：翁瑞徽

指 導 教 授：謝碧娥 博士

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

這是玩偶還是藝術？-翁瑞徽數位影像創作論述

**But is it action figure or art?- The Digital Art Creation and Research  
by Weng Jei Hui**

研究生：翁瑞徽

經考試合格特此證明

口試委員：羅雲容  
王連堯  
謝碧娥

指導教授：謝碧娥

系主任(所長)：謝碧娥

口試日期：中華民國一〇四年六月三十日

## 謝 誌

三年的創作研究終於告一段落，在研究所進修的時光，讓在教職服務十餘年、對美術教育的熱情漸漸被消磨殆盡的我，彷彿重返學生時代那令人懷念的熬夜創作與求知若渴。非常感謝我的指導教授謝碧娥老師，她教導我許多過去不曾參透的藝術哲學與嶄新的美學觀念和思潮，在我遭遇瓶頸時像慈母一般包容且鼓勵我，給我寶貴的意見，並指引我正確的方向。感謝羅雪容及王建堯兩位老師對於論文的細心指導與中肯又具創意的建議，讓我能夠修正缺失，使論文更臻完善；也感謝所有視媒所師長們的教導，和系辦小姐沛晴、工讀生的熱心協助。

自從大學畢業投入教職之後，有幸能在美術教育的領域發揮所長，歷年指導的學生作品在全國學生美術比賽履創佳績，甚至榮獲全國特優，曾深感驕傲。為了感念高中美術老師洪根深(現任教於高師大美術系)的啟迪與指導，所以個人在美術教育上相當投入，期許自己也能夠像洪老師一樣，成為發掘璞玉的玉雕師、能識千里馬的伯樂、足以改變學生一生的老師。前校長黃宇立先生的知遇之恩，他對美術教育的支持讓我得以一展長才，也造就了我在教職上最輝煌的時光；雖然現任校長辦學不再以美術教育為重點，但是在就讀研究所的過程中，我重新找到藝術在生命中的樂趣，不該把美術教育侷限於所謂專業的美術競賽或成果，而是教學生如何釋放內心裡的那個孩子，讓他(她)在信手拈來中獲得樂趣、得到療癒，或許更能讓藝術的因子深殖於他們的內心與生活之中，豐富他們的未來。

感謝研究所的同學和學長姊們，大家有緣相聚，能互相扶持、彼此勉勵；感謝學校同事的體諒與行政事務的協助，也感謝我帶的畢業班小朋友，為了能夠跟他們一起完成階段性的學業，也促使我更認真、努力；感謝玩具論壇、臉書上的網友們對於我發表的玩具惡搞文章總不吝於捧場；當然更要感謝我的家人，包括我的父母、以及我的姊姊哥哥們。雖然這個創作研究是源自於我兒時對玩具慾望的不滿足，但是隨著年紀增長、在外面打滾得越久，就越知道其實父母親是愛我的，在他們拮据的童年裡，根本沒有玩具

這種奢侈品，尤其兩夫妻年輕時又是白手起家，從租屋到買房，還辛苦栽培、拉拔四個孩子長大，就已經非常不簡單了，又怎麼能夠苛求他們三不五時滿足我的任性？我的父親一直是我追隨的榜樣，從小時候對他的敬畏，到我自己長大、擔任教職之後，才能真正體會、了解一位老師在認真教過那麼多別人的孩子之後，對自己的孩子當然會有更高的期許…老家客廳電視櫃上擺著父親四十餘年教職生涯中獲頒的好幾面獎牌、獎狀和感謝狀，更是激勵我應該繼續努力下去的動力；就連我的研究創作，也是延續著父親招牌的自我解嘲與幽默—「好漢不提當年勇」。每每在夜闌人靜時看到 Line 或是臉書裡傳來母親盯著手機小螢幕硬打的訊息，提醒我別太累、早點兒休息的字句，都讓我相當感動…近來為了創作研究，雖不至於像大禹治水「三過家門而不入」，但週末或假期回老家探視他們的次數確實減少了，偶爾聽聞他們身體微恙，更感愧疚與不捨。幸虧母親相當重視養生與食材的料理，兩老都還算硬朗、健康，也算是我做為他們兒女的福氣。

最後…最感謝的是我的賢內助—欣梅，她是我最強大的後盾、精神支柱，平日像書僮般的陪伴，像秘書般的幫忙；體貼、體諒我忙於創作，常常默默地把家事做好，也會撥空下廚做我愛吃的菜；在我精神不濟的時候，夏天為我準備冷飲，冬天為我準備熱湯；作品展覽時還特地請假，幫我載作品、佈展…都讓我窩心不已。另外還有太多太多的人，給了我滿滿的關懷與協助，在此一併獻上最深的謝意。謝謝您們！

翁瑞徽 謹誌 2015 年 6 月



# 這是玩偶還是藝術？

## — 翁瑞徽數位影像創作論述

### 摘 要

為了彌補童年對於玩具未能被滿足的小小心靈與欲望，筆者選擇了玩偶做為創作題材，試圖藉由玩偶與真實情境的數位合成影像呈現故事性的畫面，抒發個人情感，也是對當代藝術現象的感知與反思。

本創作分為兩個系列，系列一是利用玩偶來重新詮釋童話故事中的經典，新的詮釋可以是一種黑色幽默，也可以是一種現實的對照，甚至是一種顛覆。系列二則是利用今昔時空的轉換，揣摩創作者孩提時代那些當紅的玩偶角色，這些現象，隨著歲月從紅極一時走向沒落的軌跡。

其次，透過剖析目前玩偶在影像藝術上的各類表現手法與創作脈絡，體驗拍攝玩偶實體，及其與真實影像差異的攝影趣味，進一步透過數位技術構成敘事場景，以敘事性和故事情節，突顯創作者對於玩偶、童話…等，以不同的詮釋方式，呈現這些看似不食人間煙火、天真浪漫的角色。同時也藉由影像刺激觀者，透過玩偶主體和場景的連結，在自己的記憶脈絡中，找到新的解讀和不同以往的擴散聯想。影像藝術的運用其本質特性是「弔詭與多義」、往往讓觀者在抽象連結中反反覆覆產生新的思考辯證。本創作研究，將讓創作者重拾幼年天馬行空的想像力，並藉由以假亂真的影像，來呈現個人的創作想像——一個孩童時期無法滿足的慾望。

本創作論文為筆者創作理念的詮釋與呈現，內容共分為六章：

第一章緒論，說明筆者「這是玩偶還是藝術？」創作論文的研究動機與目的，透過研究方法進行創作實踐與論文撰寫，擬定研究步驟與架構。

第二章，探究寓意在藝術史上的延異，並探討後現代的模擬與權充，分析其藝術

現象與特質。

第三、四章，尋找當代藝術與通俗文化之間的連結，並藉由當代數位藝術家的作品探討玩偶主題在當代創作上的呈現、玩偶影像攝製及數位藝術創作表現，進一步闡述做為角色扮演的玩偶之藝術辯證。

第五章，探討筆者數位藝術作品中玩偶創作運用的元素、形式技法與心路歷程，並分析每一件作品的意義與內涵。

第六章，結論，為筆者創作心得、省思與未來展望。

**關鍵詞：**

玩偶、影像藝術、數位藝術、攝影



## But is it action figure or art ?

-the digital art creation and research by Weng Jei Hui

### Abstract

To compensate my unsatisfied heart and desires for toys could not be in my childhood, I chose the action figures as an inspiration, trying to display narrative image by digital synthetic pictures of the action figures and real situation. That not only expressed my personal feeling, but also the perception and reflection on contemporary phenomena.

Creation was divided into two series. Series one is reinterpreting the classic fairy tale stories by using action figures. The new interpretation may be not only a black humor, but also a contrast of reality, even a subversive. Series two is using space-time conversion of the present and the past to figure out those the role of those popular action figures in my childhood. These phenomena were from a smash hit to decline along with years.

Then, I analyzed action figures in all kinds of technique and creation on imaging art to take a photograph interest by taking action figures and true images. And further, the narration and stories plot through digital technology highlighted my different interpretations on action figures and fairy tales which look a dream and romantic roles. At the same time, images stimulated audience to find unique interpretation and different associations by connection between action figures and the scenes in the context of their memories. The use of imaging art whose essential characteristic is "the paradox and ambiguity," so that audiences often generate new dialectical thinking of the abstract connection again and again. The study will allow creators to regain infinite imagination in the childhood by deceptive images, and display the individual creative imagination - the unsatisfied desire in the childhood.

This study is my interpretation and presentation of creation concepts. The content is divided into six chapters :

Chapter one is explaining my study motivation and purpose, "But is it action figure or art?" The study was written and put into practiced, drew up study steps and frameworks through research methods.

Chapter two is exploring the continuity and transition of implied meaning in the history of art, exploring the postmodern appropriation to analyze phenomena and qualities.

Chapter third and chapter fourth are looking for the link between contemporary art and popular culture, exploring action figures presented on contemporary creation, action figures' photograph taking and creation in digital art. And further, that could be as the dialectical art of action figures of role play.

Chapter fifth is discussing the use of elements, forms of technique and the course of mentality on action figures in my digital art creation, analyzing the significance and connotation of each creation.

Chapter sixth is the conclusion. It' s my creative ideas, reflection and future prospects.

**Keywords :**

Action figures, Imaging art, Digital art, Photography

## 目 錄

中文摘要	V
英文摘要	VII
目 錄	IX
圖 目 錄	XI
第一章 緒論	1
第一節 創作研究動機與目的	5
第二節 研究方法與步驟	9
第三節 名詞釋義	13
第四節 研究問題與方向	19
第二章 千年不衰的寓言性藝術	21
第一節 寓意的復興與延異	23
第二節 寓言與後現代模擬權充	31
第三章 當代玩偶主題創作的寓言性表述	46
第一節 大眾傳播媒體時代的寓言性玩偶商品	46
第二節 這是玩偶還是藝術？	50
第四章 數位影像的當代創作詮釋	86
第一節 影像權充與數位拼貼	86
第二節 寓意與詩意的影像說書人	95
第五章 翁瑞徽(作者)數位影像創作詮釋與分析	100
第一節 《黑色童話》系列作品詮釋分析	107
第二節 《好漢不提當年勇》系列作品詮釋分析	128
第三節 創作成果展出	178
第六章 結論	182

參考文獻	189
圖 版	192
辭目索引	218



## 圖 目 錄

(註：第五章筆者之創作作品、創作過程記錄，以及創作成果展出的照片未列入圖目錄)

圖 1-0-1 櫃子-----	2
圖 1-0-2 冰箱-----	2
圖 1-0-3 沙發-----	3
圖 1-0-4 太空超人玩偶進化史-----	4
圖 1-1-1 無政府狀態系列作品影像展-----	8
圖 1-5-1 示波 4-----	15
圖 2-1-1 好政府和壞政府的寓言-----	25
圖 2-1-2 盲人的寓言-----	25
圖 2-1-3 流行婚姻-----	26
圖 2-1-4 伯爵之子-----	27
圖 2-1-5 查理四世的一家-----	28
圖 2-1-6 沉重的負擔-----	28
圖 2-1-7 食肉的禿鷲-----	29
圖 2-2-1 L.H.O.O.Q.-----	32
圖 2-2-2 歌唱的向日葵-----	34
圖 2-2-3 藝術史的女兒-劇場 A -----	35
圖 2-2-4 藝術史的女兒-劇場 B-----	35
圖 2-2-5 肖像-雙子-----	36
圖 2-2-6 肖像-少年 I、II、III-----	36
圖 2-2-7 肖像-梵谷-----	37
圖 2-2-8 安魂曲- 宇宙的夢/愛因斯坦 2-----	37
圖 2-2-9 安魂曲- 紅色的夢/毛澤東-----	38
圖 2-2-10 女明星系列/瑪麗蓮夢露-----	38
圖 2-2-11 兄弟(深秋的禱告)- -----	39
圖 2-2-12 達利的蒙娜麗莎自畫像-----	40
圖 2-2-13 蒙娜麗莎-----	40
圖 2-2-14 蒙娜莉婭-----	41
圖 2-2-15 陸文斯基版蒙娜麗莎-----	42
圖 2-2-16 蒙娜麗莎 - 向李奧納多·達文西致敬-----	43
圖 2-2-17 蒙娜麗莎肖像畫-----	43
圖 3-1-1 肯尼·夏爾夫定製的凱迪拉克-----	48
圖 3-1-2 凱斯·哈林創作的圖案與汗衫-----	48
圖 3-1-3 兔子-----	49

圖 3-1-4 氣球狗-----	49
圖 3-2-1 DOB 先生-----	51
圖 3-2-2 美少女 Ko2-----	51
圖 3-2-3 KaiKai KiKi -----	52
圖 3-2-4 村上隆與 LV 合作之皮件作品-----	53
圖 3-2-5 村上隆在法國凡爾賽皇宮的展覽-----	53
圖 3-2-6 爆乳少女-----	54
圖 3-2-7 我孤寂的牛仔男孩-----	55
圖 3-2-8 DKNY -----	56
圖 3-2-9 卡門克萊-----	56
圖 3-2-10 米其林-----	57
圖 3-2-11 米老鼠-----	57
圖 3-2-12 原子小金剛-----	57
圖 3-2-13 皮諾丘-----	58
圖 3-2-14 星際大戰系列-----	58
圖 3-2-15 伴侶系列-----	59
圖 3-2-16 靠斯與耐吉(Nike)合作之鞋款-----	59
圖 3-2-17 娃娃屋系列-----	60
圖 3-2-18 藝術玩具系列-----	62
圖 3-2-19 藝術玩具系列-----	62
圖 3-2-20 藝術玩具系列-----	62
圖 3-2-21 藝術玩具系列-----	62
圖 3-2-22 藝術玩具系列-----	62
圖 3-2-23 藝術玩具系列-----	63
圖 3-2-24 藝術玩具系列-----	63
圖 3-2-25 布萊恩·麥卡蒂的拍攝過程-----	63
圖 3-2-26 戰區兒童的蠟筆塗鴉-----	64
圖 3-2-27 牆邊殺戮-----	64
圖 3-2-28 戰區兒童的蠟筆塗鴉-----	65
圖 3-2-29 特拉維夫小巴-----	65
圖 3-2-30 戰區兒童的塗鴉-----	65
圖 3-2-31 斯德洛特之家-----	65
圖 3-2-32 胡迪和他心愛的捲餅-----	66
圖 3-2-33 看起來很舒服-----	66
圖 3-2-34 胡迪拍攝正在拍胡迪的胡迪-----	66
圖 3-2-35 我應該在什麼時候告訴他：他應該用黃瓜-----	66



圖 3-2-36 是的，玩具看漫畫-----	67
圖 3-2-37 我的玩具吃得比我好-----	67
圖 3-2-38 胡迪喜歡星際大戰-----	67
圖 3-2-39 讓我幫你倒滿-----	67
圖 3-2-40 朋友就是這麼幹的-----	67
圖 3-2-41 不要躺著吃樂事-----	67
圖 3-2-42 好床-----	68
圖 3-2-43 胡迪愛蘋果(Apple)-----	68
圖 3-2-44 當你走在尷尬時刻…-----	68
圖 3-2-45 復古玩家-----	68
圖 3-2-46 上下舖白兵-----	69
圖 3-2-47 懶鬼白兵-----	69
圖 3-2-48 被將軍的白兵-----	69
圖 3-2-49 Mr.費爾斯白兵餅乾店-----	69
圖 3-2-50 白兵攝影師-----	70
圖 3-2-51 你最好在壞掉前吃掉它-----	70
圖 3-2-52 跨年夜宿醉的白兵-----	70
圖 3-2-53 推掃中的白兵-----	70
圖 3-2-54 帳單、帳單、帳單…-----	70
圖 3-2-55 即使是反派-----	70
圖 3-2-56 賈伯斯和胡迪-----	71
圖 3-2-57 週一症候群-----	71
圖 3-2-58 歐巴馬的江南 style -----	71
圖 3-2-59 蝙蝠老爸-----	71
圖 3-2-60 它曾發生在我們所有人身上-----	72
圖 3-2-61 笑一個-----	72
圖 3-2-62 啜 啜-----	72
圖 3-2-63 傑克船長多才多藝，但不包括拉小提琴-----	72
圖 3-2-64 當剩下最後一片時總免不了…-----	72
圖 3-2-65 尤達大師說聖誕快樂-----	72
圖 3-2-66 胡迪·甘-----	73
圖 3-2-67 斯巴達白兵-----	73
圖 3-2-68 剛剛從未來回來-----	73
圖 3-2-69 漫步艾比路-----	73
圖 3-2-70 空中傑克 2.3-----	74
圖 3-2-71 米開朗基羅-----	74

圖 3-2-72 球鞋狂人-----	75
圖 3-2-73 潮-----	75
圖 3-2-74 微笑-----	75
圖 3-2-75 黑暗原力-----	75
圖 3-2-76 什麼全都是金的-----	75
圖 3-2-77 柯博文-----	75
圖 3-2-78 5 號房-美麗-----	76
圖 3-2-79 7 號房-成功-----	76
圖 3-2-80 10 號房-女人味-----	77
圖 3-2-81 12 號房-家庭財政-----	77
圖 3-2-82 19 號房-羅曼史-----	77
圖 3-2-83 28 號房-解放-----	77
圖 3-2-84 33 號房-親子鑑定-----	77
圖 3-2-85 36 號房-歡樂-----	77
圖 3-2-86 41 號房-抑制主義-----	78
圖 3-2-87 44 號房-單相思-----	78
圖 3-2-88 48 號房-阿諛-----	78
圖 3-2-89 51 號房-貧窮-----	78
圖 3-2-90 灰姑娘-----	79
圖 3-2-91 白雪公主-----	79
圖 3-2-92 人魚公主-----	80
圖 3-2-93 小紅帽-----	80
圖 3-2-94 尿尿基督-----	82
圖 3-2-95 名人-----	83
圖 3-2-96 愛麗絲夢遊仙境-----	83
圖 3-2-97 伊底帕斯-----	83
圖 3-2-98 美國紀念碑-----	83
圖 3-2-99 中國製造-----	84
圖 3-2-100 弗洛伊德和大陰道-----	84
圖 3-2-101 猴子戰爭-----	84
圖 3-2-102 憤怒-----	84
圖 4-1-1 在梵谷之後-----	87
圖 4-1-2 噴泉(在杜象之後)-----	87
圖 4-1-3 無題(牛仔系列)-----	88
圖 4-1-4 妳的身體是戰場-----	88
圖 4-1-5 我買故我在-----	88

圖 4-1-6 尼亞加拉-----	89
圖 4-1-7 美少女戰士-----	93
圖 4-1-8 春麗-----	93
圖 4-1-9 鋼彈的蛋蛋-----	94
圖 4-1-10 原子小金剛的小菊花-----	94
圖 4-2-1 青椒 30 號(翻拍自《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》)-----	96
圖 4-2-2 裸(翻拍自《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》)-----	96
圖 4-2-3 布痕瓦爾德集中營-----	98
圖 4-2-4 越戰女孩-----	98
圖 5-1-1 翻拍自《沈浮媒體半世紀的老兵》-----	101
圖 5-1-2 筆者父親 翁永澧先生-----	101



## 第一章 緒論

民國 70 年代，高雄市最富盛名的大統百貨公司<sup>1</sup>頂樓遊樂場，一個穿著短褲、白長襪，打扮規矩的孩子，活像銀幕中的陳雷，他氣呼呼地坐著，因為一再與最心愛的玩具擦身而過，賭氣不吃最愛的熱狗，不吃霜淇淋，也不坐任何遊樂玩具，只是沉默地望著其他充滿歡樂的、提著大包小包玩具的孩子們發呆。他甚至興起了「我不是爸媽親生的孩子」的念頭…

或許大家早已猜到了，那個嘴唇翹到可以吊豬肉的孩子…就是筆者我。只為了差五塊錢而沒能滿足佔有慾。如今回想過往，要是當初筆者的慾望被滿足了，或許這篇創作論述就不可能存在了…。

筆者曾經被以下這三則奧美(Ogilvy & Mather)<sup>2</sup>設計的平面廣告(圖 1-0-1、1-0-2、1-0-3)逗得開心不已。這三則平面廣告是出自於風火輪(Hotwheels)<sup>3</sup>，一個世界著名的汽車模型品牌。廣告都是以老人為主角，而且都在做同一件事—尋找著不小心滑進冰箱或櫥櫃底下的玩具。這是有玩火柴盒小汽車的孩子們都曾有過的經驗，筆者孩提時還曾經為了找玩具，爬進狹窄的床舖底下，弄得全身都是灰塵和蜘蛛網，搞得全身髒兮兮的，一不小心頭上還撞出一個包…。

然而趴在地上狼狽找玩具、自作自受的苦主，從頑皮好動的小孩子，變成白髮蒼蒼、行動不便的老人的時候，圖片所傳達的訊息，除了一樣對玩具的愛不釋手之外，還帶有一種懷舊的心情，添加了些許返老還童、反璞歸真的趣味。

---

<sup>1</sup> 地點位於高雄市五福路及中山路口，開設於 1975 年，是當時南部最大的百貨公司，在 1990 年代年營業額約 40 億。1995 年火災之後被廣泛稱做為「舊大統」。

<sup>2</sup> 奧美集團(英語:Ogilvy & Mather)是世界上最大的市場傳播機構之一，由被譽為廣告學之父的大衛·奧格威(David MacKenzie Ogilvy)創建於 1948 年，該集團隸屬於 WPP 集團。

<sup>3</sup> 風火輪(英語:Hotwheels)小汽車是美國玩具公司美泰兒 1968 年起推出的一種金屬玩具小車系列。



圖 1-0-1

《櫃子》(Drawers)<sup>1</sup>



圖 1-0-2

《冰箱》(Refrigerator)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 奧美印度，《櫃子》(Drawers)，美泰兒玩具公司，2012，來源網址：

<<http://www.coloribus.com/adsarchive/prints/hot-wheels-drawers-15227055/>>

(搜尋日期：2012 年 11 月 22 日)

<sup>2</sup> 奧美印度，《冰箱》(Refrigerator)，美泰兒玩具公司，2012，來源網址：

<<http://www.coloribus.com/adsarchive/prints/hot-wheels-refrigerator-15227005/>>

(搜尋日期：2012 年 11 月 22 日)

《沙發》(Sofa)<sup>1</sup>

雖然只是再稀鬆平常不過的畫面，但是這系列廣告的主旨卻非常清晰：「風火輪(Hot wheels)復古玩具，連爺爺奶奶們都愛不釋手。」

很多人認為玩具是孩子的專利。但是根據內政部戶政司資料顯示，台灣地區人口已逐年呈現遞減狀態，生育率也逐年下降。<sup>2</sup>為了因應社會變遷以及少子化的衝擊，玩具產業也開始改變策略，以美國玩具公司美泰兒(Mattel)<sup>3</sup>為例，當年美泰兒(Mattel)推出太空超人(He-Man and the Masters of the Universe)<sup>4</sup>系列的主要消費群鎖定小朋友群組，而近年開始的經典(Classics)系列(圖 1-0-4)，其實消費群也是鎖定同一群小朋友，

<sup>1</sup> 奧美印度，《沙發》(Sofa)，美泰兒玩具公司，2012，來源網址：

<http://www.coloribus.com/adsarchive/prints/hot-wheels-sofa-15227105/> (搜尋日期：2012 年 11 月 22 日)

<sup>2</sup> 根據內政部戶政司資料顯示，1960 年台灣總生育率 5.75 人，1970 年 4 人，1980 年 2.52 人，1990 年則僅 1.81 人，2000 年 1.68 人，2010 年已降至 1.03 人。參閱黃雅琦，《淺談臺灣少子化現象》，<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/97/112.htm> (搜尋日期：2012 年 11 月 22 日)

<sup>3</sup> 美泰兒(英語：Mattel Inc.)，是美國品牌玩具公司，以收入計算，是最大的玩具企業。著名產品：《風火輪》、《環球》、《芭比娃娃》、《棋盤遊戲》、《獅子王》、《蝙蝠俠》、《UNO》、《辛普森家庭》…等。

<sup>4</sup> 《太空超人》(He-Man and the Masters of the Universe)，是美國 FILMATION 公司 1983 年出品的系列動畫片，共兩季 130 集。



只是這群小朋友現在都長成了跟筆者一樣三十幾歲的成人。



太空超人(He-man)玩偶進化史<sup>1</sup>

市面上越來越多以先進技術製作的精緻玩偶，很多系列玩偶的原型都是來自於二十幾年前的經典動漫，例如萬代(Bandai)<sup>2</sup>的「聖鬥士聖衣神話」<sup>3</sup>系列、海洋堂(Kaiyodo)<sup>4</sup>山口式轉輪科技(REVOLTECH)<sup>5</sup>「北斗之拳」<sup>6</sup>系列…等。它們保留原本經典的精髓，並以現在先進的製作技術全面進化，使它們俱備跟得上潮流的設計與精緻作工，讓我們這些三十幾歲的老玩家們，既可以享受孩提時代把玩的懷舊樂趣，在情感上更可以

<sup>1</sup> 來源網址：< <http://revistaflip.wordpress.com/2010/08/27/he-man-i/>>(搜尋日期：2013年10月3日)

<sup>2</sup> 萬代株式會社(株式会社バンダイ / BANDAI)，是日本主要的玩具供應商之一；成立於1950年，創業者為山科直治。主要以生產各種系列之動漫畫角色模型聞名。

<sup>3</sup> 聖鬥士聖衣神話(日語片假名：セイントクロスマイス；英語：SAINT CLOTH MYTH)是由BANDAI生產的聖鬥士星矢玩具人偶，定位為1980年代後期大熱玩具系列「聖鬥士聖衣大系」的接班項目，繼承全身可動人偶素體，配上合金材質聖衣的概念，採用當時最新的生產技術，製造出造形比大系更優良的聖鬥士星矢玩具人偶。

<sup>4</sup> 海洋堂(KAIYODO)，成立於1964年，為日本一家知名玩具模型製造公司。以高超的製作生產水準，和破天荒的經營而在日本企業中聞名遐邇。

<sup>5</sup> 轉輪科技(REVOLTECH)是海洋堂發售的可動角色模型系列的品名，將各式各樣的動漫畫作品中登場的人物、機器人，以轉輪關節做為可動部位來立體化的系列。

<sup>6</sup> 《北斗之拳》(日文：北斗の拳)，日本格鬥漫畫，武論尊原著，原哲夫漫畫。1983年至1988年間於《少年Jump週刊》連載。單行本全27卷由集英社出版，並曾經改編成動畫和電玩遊戲。

視為達成兒時夢想的珍貴收藏品、也就是收藏家口中的「夢幻逸品」<sup>1</sup>。

這也就是為什麼會有人說：「每個男人身體裡面都住著一位小男孩。」而筆者…當然也不例外。

## 第一節 創作研究動機與目的

許多人有了經濟能力之後，可能是為了彌補自己孩提時代得不到的慾望創傷與遺憾，即使已經長大成人，心裡還是住著那個小小渴望著玩具的孩子。筆者身邊不乏這些所謂的「幼稚」同好。這些玩具，增強了友情的連結，更有一種「咱們是生長在同年代」的心靈共鳴。經歷過那段歲月的六、七年級生(指 1960-1970 年代出生的孩子)，對於復刻玩具的誘惑總是難以抗拒，甚至不惜與家人反目也甘願一擲千金，滿足自己他們對這些嶄新未來款或懷舊復刻款的收藏，就像《哆啦 A 夢》裡的「小夫」<sup>2</sup>一樣愛炫耀，不時邀請同好到家裡觀賞，三、五人關在房裡轉化成小孩子們再三把玩。這些復刻的「成人玩具」<sup>3</sup>就如同時光機一樣神奇，可以讓這些人一同回歸那個能以一擋百、一騎當千、就算天塌下來也有神力可以抵擋的純真孩童時代。

筆者發現很多男人都用無比的父愛在滿足那個住在自己內心裡的小男孩。只是在還沒有經濟能力之前，暫時把小男孩封印在內心深處罷了。直到有一天，可能是退伍了、工作穩定了，他們才將封印解除，並且盡可能達成小男孩的夢想；套用一句公益

---

<sup>1</sup> 「夢幻逸品」一詞源自於日本綜藝節目《開運鑑定團》，在最尾聲時總會出現一段尋找「夢幻逸品」的短片，特地懸賞、徵求在旁人眼裡可能一點都不起眼、但在識貨的收藏家眼裡卻能傾國傾城的各種搜奇珍品。

<sup>2</sup> 中文為骨川小夫，又稱阿福、骨川阿福、王小夫等，是漫畫以及動畫片《哆啦 A 夢》的重要角色之一。爸爸是公司的社長，家境非常富裕（一個月零用錢有一萬日圓），亦受母親溺愛。因為可以買到別人買不到的東西而自鳴得意，用家庭的財力來蒐集自己喜歡的東西，讓別人非常嫉妒。

<sup>3</sup> 成人玩具是相對於兒童玩具概念而誕生的，以成年人為消費群體、以休閒、益智為主的一類玩具。具有玩味(凝結童年的美好回憶)、減壓(找回失去已久的笑聲)、益智(挑戰成人的個性要求)…等意義，更是一種文化的精緻表達。參閱成人玩具\_互動百科

<http://www.baike.com/wiki/%E6%88%90%E4%BA%BA%E7%8E%A9%E5%85%B7>>(搜尋日期：2013 年 10 月 3 日)。



彩券膾炙人口的廣告詞：「喜歡嗎？爸爸買給你」…實在一點兒也不為過，彷彿是要向自己認為失職的父親示威一般。

「看看當初這父親多讓孩子失望！」男人一邊購買玩具、一邊內心暗自對著沒能滿足自己童年的父親叫囂著，滿足著住在內心裡的小男孩，甚至能夠讓他克服所謂的「閹割恐懼」<sup>1</sup>。

其實筆者小時候的玩具確實不少，但都是一些乖乖、啾啾冰果凍、無敵泡泡糖…等隨零食贈送的小玩意兒，不然就是兒時利用擔任班長、掌管班級秩序生殺大權的職務之便，收受同學一些賄賂用的玩具，真正自己買的其實很少。筆者常常窩在床上，以毯子棉被折出山嶽、峽谷，或是在家中頂樓，將父親養的花花草草當作是縮小版的野戰叢林，再搭配稚嫩的口白，以及一人分飾多角的配音，自個兒樂在其中、無法自拔；國中時在國文課裡讀到沈復的兒時記趣，更是倍感親切。靠著這些無師自通的想像力，幫助筆者渡過了匱乏的青澀童年。

二、三十年後，筆者望著自己書房裡擺滿玩偶的玻璃櫃，玻璃映照著筆者微微上揚、得意的嘴角，霎那間，彷彿看見…孩提時代那個身高不到一百三十公分、站在百貨公司玩具樓層玻璃櫥窗前、雙手扶著玻璃門、臉貼著玻璃、瞪大眼睛、又羨慕又嫉妒的孩子，二、三十年前還曾發下豪願說：「以後家裡也要有自己的玩具展示櫃！」如今…這個孩提時代的夢想終於達成了。但或許是這樣的心路歷程從來不曾告訴過其他人，所以收藏玩偶的行為被刻板地視為是一種「宅男」<sup>2</sup>的症狀，原本應該引以為

---

<sup>1</sup> 按照佛洛伊德的說法，性器期(約自四歲至六歲)的幼兒主要靠性生殖器官的部位獲得滿足。對於異於自己性別的雙親之一，具有強烈佔有慾的情感，且心中的情緒都想將競爭對手除之而後快。但基於父母是一強勢者，此時期也發現自己性器官與異性不同，因而產生恐懼的情緒，男童恐懼性器官會被閹割，此稱為「閹割恐懼」。戀物癖就是小男孩為了拒斥閹割恐懼而發展出來的徵狀。參閱吳俊緯，〈淺談精神分析中的戀物〉，《臺灣心理治療暨心理衛生聯合會電子報第 71 期》，2010 年 4 月 15 日。<<http://www.tap.org.tw/eletter/mag071/meditation-3.html>>(2013 年 10 月 3 日)。

<sup>2</sup> 「宅男」源自於日文中的「おたく」（御宅，OTAKU）本是尊稱對方的敬語，現指對 ACG〔動畫(Animation)、漫畫(Comic)、遊戲(Game)的總稱〕的鑑賞能力、知識超出一般人的特殊群體，是終極 ACG 愛好者的代名詞。御宅族不一定會呆在家裡不出門，而是指一些人熱衷及博精於某些事物。「宅男」最初的定義即從御宅族的連用法而來，由於最初的御宅族普遍都是男性，所以「宅男」這詞就

傲的收藏，卻反倒成為自己是宅男的血淋淋證據…。

於是…筆者開始尋找能夠說服親友的佐證資料，除了更多玩偶與藝術之間的連結，慢慢的被挖掘出來以外，還發現那些靠著從事與玩偶相關的藝術創作者，其中成名的藝術家也不在少數，像日本藝術家村上隆(むらかみたかし)<sup>1</sup>、美國潮流藝術家靠斯(KAWS)<sup>2</sup>、美國著名玩具攝影師布萊恩·麥卡蒂(Brian McCarty)<sup>3</sup>、攝影師兼平面設計師桑特洛夫(Santlov)<sup>4</sup>、以芭比為創作主題的攝影師麥瑞爾·克雷頓(Mariel Clayton)<sup>5</sup>…皆是，甚至連頗富爭議性的著名藝術家安德里斯·塞拉諾(Andres Serrano)一系列以《無政府狀態》(Anarchy)為名的攝影作品<sup>6</sup>，即是以玩偶為主角。(圖 1-1-1)

---

誕生了。非此流人士誤解「宅」為其字面意思「居住處」，並開始被華語社會廣泛使用，因此現在大部份的人使用宅男或宅女這個字眼，一般而言是指不擅與人相處，或是整天待在家，生活圈只有自己，使用上刻意帶有貶義成份。在過多媒體新聞濫用、偏見扭曲的報導的情況下，「宅男」一詞在台灣甚至被大部分人認為是「變態」的代名詞。例如：只要是穿著清涼，身材高挑，臉蛋美麗的女明星、女藝人，女記者，甚至是各種大大小小擁有 Show Girl 的各種展場，都會被冠上「宅男女神」或者是「又吸引大批宅男」的情況。

- <sup>1</sup> 村上隆(むらかみたかし，1962年2月1日-)，日本藝術家。受日本動畫和日本漫畫影響而專注於御宅族文化和生活方式的後現代藝術風格—超扁平(Superflat)運動創始人。
- <sup>2</sup> 靠斯(KAWS)，本名布萊恩·唐納利(Brian Donnelly)，生於1974年，是紐約一個設計限量版玩具和服裝的藝術家。在90年代後期，Kaws在東京Aoyama區開了一家時尚潮店"OriginalFake"，這個品牌是Kaws與Medicom Toy玩具公司合作的創意產物。
- <sup>3</sup> 布萊恩·麥卡蒂(英語：Brian McCarty)，美國藝術家，身兼玩具專業攝影師、導演和製片人，多重身份的他從事和玩具領域的相關工作超過15年多，在很多本專門為宣傳設計師玩具的專輯裡負責編導式的故事宣傳照片，麥卡蒂並不是單純的將玩具簡單的拍攝，而是加上故事的元素在畫面當中，可以看見每個玩具好像都有個特殊獨有的故事性。請參閱<Brian McCarty 有趣的玩具攝影作品>《玩具人》，2012年4月13日，<<http://www.toy-people.com/?p=16231>>(2013年10月3日)
- <sup>4</sup> 桑特洛夫(英語：Santlov)，美國攝影師，"ToysRLikeUs"是他的一個創意攝影系列，特色是用詼諧幽默的畫面呈現出各種虛擬人物的私生活，主角是做成玩偶的各種動漫人物、電影和明星…等。
- <sup>5</sup> 麥瑞爾·克雷頓(英語：Mariel Clayton)美國籍攝影師，早期在日本接觸了公仔模型方面的文化及精神，進而刺激了她對人偶攝影的想法以及創作。在美國最為人知的人偶莫過於芭比娃娃，在她回到美國之後便著手將手邊的素材加以改造，除了人偶外，克雷頓也相當注重道具的細節，精緻的場景佈置再融入黑色幽默的劇情。
- <sup>6</sup> 塞拉諾參加2012年「軍械庫藝術博覽會」(The Armory Show)於紐約愛德華·泰勒·納漢畫廊(Edward Tyler Nahem Fine Art Gallery)展出之展場照片。來源網址：  
<[http://www.mottimes.com/cht/gallery\\_detail.php?serial=22](http://www.mottimes.com/cht/gallery_detail.php?serial=22)>(搜尋日期：2013年10月10日)



圖 1-1-1

安德里斯·塞拉諾《無政府狀態》(Anarchy)系列作品影像展，2012

這些資料帶給筆者莫大的鼓舞，更支持著筆者從過去的传统繪畫形式，大膽融入攝影、結合數位藝術，在往後學理基礎的章節上將更進一步探討。

筆者大學時代曾經接觸電腦繪圖，不過當時電腦繪圖還算是比較冷門的藝術表現方式，程式運作的平台主要是蘋果(Apple)的麥金塔(Macintosh)系列電腦<sup>1</sup>，加上當時的軟體尚未中文化，介面都以英文呈現，就連幫我們上課的講師都是拿著厚厚的工具書操作，邊試邊教，雖然猛作筆記，但平常除了系館的電腦教室能夠操作之外，私下並沒有什麼時間和機會練習，所以學習效果不怎麼好…。當時個人電腦也沒有現在普及，電腦繪圖在當時也只有幾位家境較好的同學玩得起，所以學生時代筆者是以傳統手繪為主，主攻素描、西畫；退伍之後進入社會，個人電腦逐漸普及、數位藝術應用軟體Adobe Illustrator、Photoshop…<sup>2</sup>等在市面上及業界蓬勃發展，從那個時候開始，從事數位藝術創作無須學習程式撰寫，只要雙眼看著螢幕、右手持著滑鼠，就能夠享受無邊的創作自由…<sup>3</sup>筆者的創作形式也開始由傳統的手繪方式轉向電腦繪圖的數位藝術，不論是工作上需要設計的各种圖像，或者是個人參加的海報、漫畫競賽，都利用

<sup>1</sup> 麥金塔(英語：Macintosh)電腦，是由美商蘋果公司設計生產的個人電腦系列產品。首款的 Mac 於 1984 年 1 月 24 日發表。是蘋果公司繼 Apple Lisa 後第二款具備圖形使用者介面的個人電腦產品。

<sup>2</sup> Adobe Illustrator 是 Adobe 系統公司推出的基於向量的圖形製作軟體。Adobe Photoshop，簡稱「PS」（其程式圖示便是「PS」）同樣是由 Adobe 系統公司開發和發行的影像處理軟體。

<sup>3</sup> 參閱葉謹睿著，《數位藝術概論》，台北，藝術家出版，2005 年，頁 38-41。

電腦繪圖來製作，也小有成果。加上筆者個人工作幾年之後，經濟狀況稍微寬裕，恰好遇上許多孩提時代經典動漫玩偶的懷舊復刻潮，於是本著「哥買的不是玩具，而是回憶」<sup>1</sup>的精神開始瘋狂補償心裡住著的那個小男孩。但由於筆者來自於拮据的「窮教員」家庭，父母親勤儉持家的嚴格教養下，充滿了對童年的遺憾與不滿足；筆者克紹箕裘，長大成為教師之後，反而面臨教育政策改革的無所適從、師道崩解以及台灣經濟的衰頹，擔任教職所擁有的這項過去其他行業不屑一顧的穩定收入，至今卻被扭曲的價值觀、以及有心人刻意地製造社會對立，一向安分守己的沉默者，一時卻成為人人喊打的過街老鼠…。<sup>2</sup>因此在創作過程中，筆者希望挪借這些充滿幼年回憶的經典動漫，經由其中玩偶的角色扮演，以數位影像重新詮釋現今社會被扭曲的現象，並藉由戲謔和嘲諷的手法提出批判，同時也做為個人抒發情感的慰藉。

## 第二節 研究方法與步驟

### 一、研究方法：

本論文以藝術創作為軸心，對於相關理論基礎的探討，筆者歸納整理出以下研究方法：

#### (一)文獻探討與分析：

由於筆者個人創作形式是採用 1990 年代才漸漸被主流藝術圈所接受的數位藝術，所以在尋找古今中外藝術史上的脈絡是比較困難的。不過在呈現筆者創作精神的

---

<sup>1</sup> 「哥買的不是○○，而是回憶」、「回憶無價」皆兩岸網路流行語，為大多數資深玩家分享對自身別具意義的懷舊收藏時所用，在網路上廣為流傳，為許多人所知。

<sup>2</sup> 彭明輝：「…為何過去國片裡面秦祥林和秦漢總是要演窮教師，而林青霞則總是堅持要嫁給這些窮教員？沒有人在意。也沒有人想知道，在房地產狂飆的年代，軍公教人員過的是什麼日子。大家一味地批判軍公教的退休金，沒人問他們一生的付出值不值得這麼多錢，更少有人問：18%扣到現在剩幾%？會不會有些老公教或他們的未亡人現在過得怎麼樣？好像大家都只希望大家一樣窮，但富人除外——受薪的都該餓死，因為他們靠人養，都是米蟲；富人活該上天堂，因為他們養活眾人，沒有他們就沒有經濟奇蹟！不識字的這樣想就算了，竟然連經濟學者都這樣想！…」請參閱彭明輝，〈In Gold we trust：我們信靠錢〉《清大彭明輝的部落格》，2011年9月10日。

<<http://mhperng.blogspot.tw/2011/09/in-gold-we-trust.html>>(搜尋日期：2013年10月20日)



內容部份，我們不難發現近代這些戲謔的、幽默的、諷刺的、自明的、權充的、多元的、與突破傳統規則的藝術作品都被納入後現代主義。高宣揚在其《論後現代藝術的不確定性》一書中認為後現代主義是產生於資本主義社會內部的一種社會文化思潮，一種心態和精神，一種生活方式，它以「不確定性」的原則進行自我界定，旨在批判和超越現代資本主義社會內部佔統治地位的思想、文化及其所繼承的歷史傳統，提倡一種不斷更新、永不滿足、不止於形式不求結果的自我突破創造精神，為徹底重建人類現有文化，探索盡可能多元的創新道路。<sup>1</sup>因此，筆者把反映當代社會意識及心理狀態的動漫角色、影視人物、玩偶公仔以及電腦圖案…等大眾文明物件，加入筆者個人對社會文明的解讀、虛構、幻想、感應、諷刺、隱喻、象徵…等手法，以攝影、數位影像合成等方式呈現出交叉對比、時空錯置的形式空間，並將藉由探討後現代主義與分析當代藝術家的創作表現，做為進行自身創作實踐的參照。

## (二)行動研究：

即是透過自我的創作實踐，並結合研究。筆者幼年的不滿足與遺憾，以及成年後對於收藏玩偶的執著，是一股源源不絕的力量，期待藉由玩偶攝影藝術的表現，再更進一步透過數位技術構成敘事場景，產生豐富的敘事性與故事情節，突顯筆者對於玩偶、童話…等這些看似不食人間煙火的天真浪漫，有著另一番不同的見解，同時也藉由影像刺激觀者，透過玩偶主體與場景的連結，在自己的記憶脈絡中，找到獨特的解讀和無限擴散的聯想。其次運用影像藝術的本質特性「弔詭與多義<sup>2</sup>」，讓觀者在抽象觀念的連結中進行反覆的辯證思考，為它們創造出更有深度、更有意涵的存在價

---

<sup>1</sup> 引自高宣揚，《論後現代藝術的不確定性》，台北市，唐山出版社，民85年，頁2。

<sup>2</sup> 吳嘉寶在《影像藝術 Q & A》一文中比較「影像藝術」與「攝影藝術」的區別，在於「影像藝術」作品中的影像，通常是運用影像另一更為珍貴的本質特性：「弔詭與多義」。因為「多義」，影像可以在觀者解讀作品時，激發觀者進行更多樣、更屬於觀者自身的、更私密的聯想、感應或無限擴散的想像，進而形成抽象觀念的連結。因為「弔詭」，影像才可以在觀者解讀作品時，激發觀者進行反覆的辯證思考。參閱吳嘉寶，〈影像藝術 Q & A〉《視丘攝影藝術學院網》，1999年4月16日。  
<<http://www.fotosoft.com.tw/book/papers/library-1-2005.htm>> (搜尋日期：2013年10月20日)

值，也藉由藝術創作來滿足筆者內心深處那位小男孩視覺上的療癒<sup>1</sup>。

### (三)研究步驟：

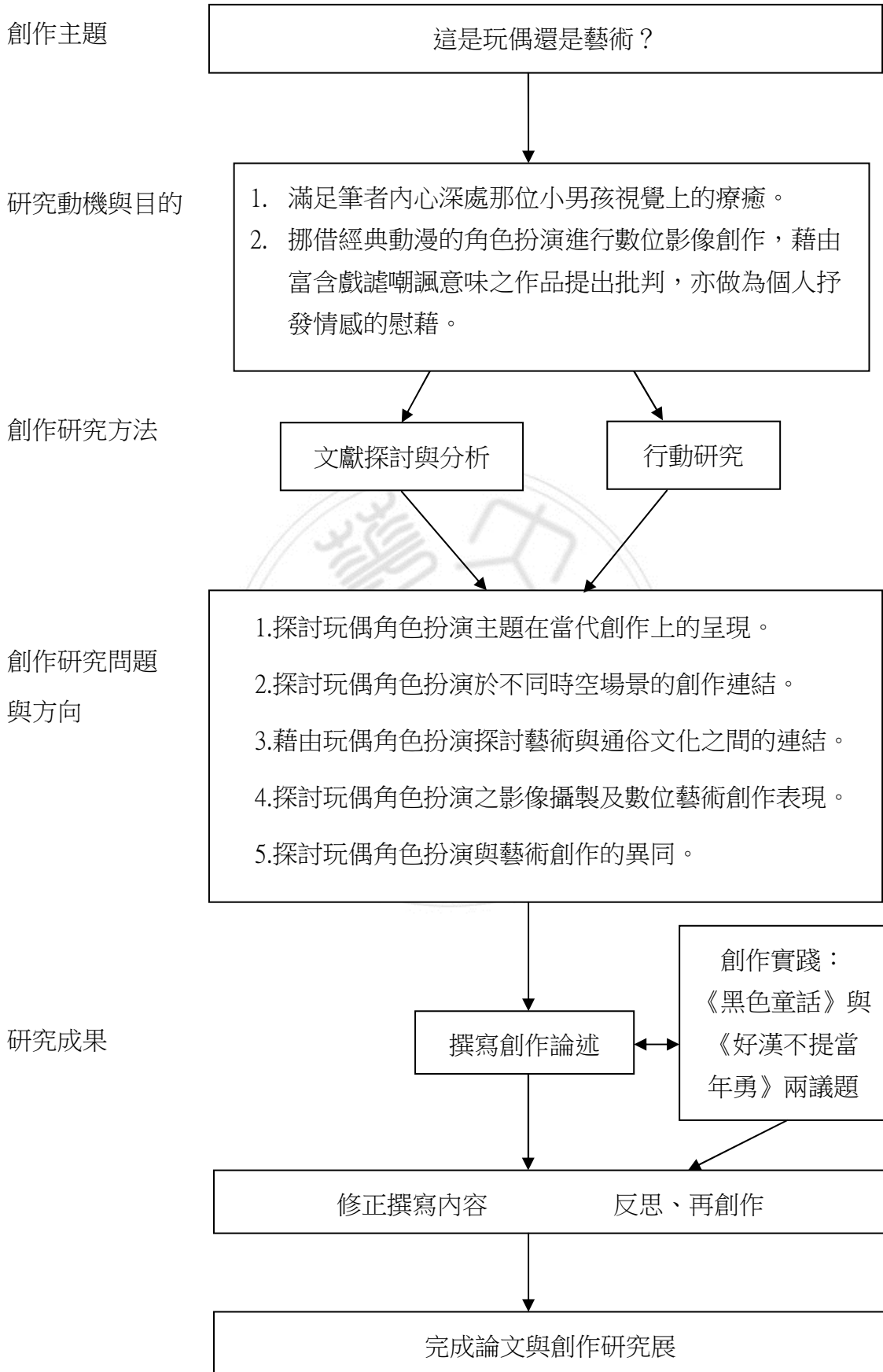
本論文在創作與理論的進行與交互影響中，創作實踐大約可分成以下幾個重要的歷程：

- 1.訂定研究題目：「這是玩偶還是藝術？」創作主題的決定，乃是筆者结合自身的情感經驗與權充藝術的形式來表達對於現今扭曲的社會現象與文化，以戲謔、嘲諷的手法，從中提出批判。
- 2.蒐集相關文獻：進行相關文獻的蒐集、閱讀與整理，包括藝術史中的後現代主義、數位藝術理論以及當代數位藝術家的作品分析…等，並同時蒐集創作所需媒材(玩偶)及其相關資料。
- 3.確立創作理念：透過藝術史脈絡的探討與理論的閱讀，分析、理解數位藝術作品對於當代藝術與社會文化的影響及意義，並以此做為筆者創作的參考與觀念的參照。
- 4.創作實踐與論文撰寫：實際進行《黑色童話》與《好漢不提當年勇》兩大系列的主題創作，並同時進行論文的撰寫，在此過程中創作與論文必須結合、相互支持與闡釋，使兩者得以相互印證。
- 5.作品完成與論文修訂：作品在不斷反覆檢視與修改的過程中逐漸完成，並配合論文的撰寫與修正。
- 6.作品展示與論文發表：論文修訂整理完畢，同時完成「這是玩偶還是藝術？—翁瑞徽數位藝術創作論述」的創作展覽與作品發表。

---

<sup>1</sup> 視覺療癒簡單來說，是指可使觀看者感到舒服愉悅的畫面或效果。眼睛主宰了我們的五官感覺，人體 70%的感官接收器集中在眼部。請參閱宋係潔，《療癒系玩具特性與熟齡族群傷感的研究》，南台科技大學論文，民 96，頁 12。

## 二、創作研究內容架構圖：



### 第三節 名詞釋義

本節將解釋論文中的專有名詞，說明包括「玩偶」、「影像藝術」、「數位藝術」等名詞的由來與轉變，其解釋如下：

#### 一、玩偶：

廣義的「玩偶」一詞泛指模仿人或動物造形的賞玩物品，形若人類的稱為人偶、人形；取自動物的則通稱為玩偶。人偶、玩偶的外形面貌、身材體格，從抽象到擬真，涵蓋不同種族、年齡、性別的外形，因各國、各民族的需求與文化背景而發展出地域特性及文化特色。玩偶的用途如下：

- (一) **祭典儀式**：在古老的社會裡，人偶往往是真人在祭典儀式中的替身；後來這種人形做得益發精美，而進一步發展成裝飾品及玩具。
- (二) **賞玩遊樂**：人偶(娃娃)是泛稱用來做給兒童的玩具，用以安慰小孩、供其玩耍；有些玩偶的設計會反映社會的流行與思潮，並期望培養小孩對社會角色的認同感。此外也有大人進行收藏。
- (三) **研究教學**：有些擬真人偶會全面或部份地講求跟人類一樣的精細，用以教學、研究或特定用途。<sup>1</sup>

在本篇論文中，「玩偶」的定義比較趨向於狹義的「人形玩偶(figure)」，即香港所謂的「公仔」，在美國、日本、香港、台灣的玩具模型市場一直有重要的地位，只是港、台的人偶多半是美、日的漫畫卡通、電視電影角色，如美國英雄聯盟、蝙蝠俠、灌籃高手、七龍珠、酷斯拉、無敵鐵金剛等。這樣的趨勢近年開始產生變化，香港憑藉著蓬勃的漫畫創作，熱絡的動漫市場，以及日本的頻繁交流，加上幾位公仔設計師的傲人成就和有心人士的推行，一些港產公仔開始在日本發燒。這些結合街頭、滑板、音樂、時尚等年輕元素的「公仔」風在香港、日本持續發燒，也引起了美國的注意，並開始重新思考它們的定義。

---

<sup>1</sup> 引自〈玩偶〉，《維基百科》，〈<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%A9%E5%81%B6>〉(搜尋日期：2014年11月25日)



## 二、影像藝術：

「影像藝術」(Imaging Art)顧名思義，就是利用「影像」在語意定位上的特質，讓「影像」在作品中，替作家「講話」的藝術創作。<sup>1</sup>可說是傳統「攝影」與「繪畫」的合體再進化。更進一步講，「影像藝術」是指運用「影像」為作品表現核心元素的藝術作品。對於「影像藝術」而言，影像的來源、或它在視覺上所呈現的形式，完全沒有限制、也沒有固定的規格。不論是用照相機或攝影機拍的，影印機、印表機印的，或從報章雜誌…等印刷品上剪貼來的，或從市面上各種管道買來的，或未知的、莫名的老相簿裡面的泛黃照片，甚至在照片上面畫上油彩的，電腦加工後製處理過的，數位相機、手機拍的，都可說是「影像」，都可以被當作作品中的主要元素來運用。<sup>2</sup>

「影像藝術」作品中的影像，大多運用影像所具備的另外一些功能與意義，即：「弔詭、多義」的符號性意義，讓觀者在觀看的過程中，透過個人的情感經驗與感知的差異，主動進行屬於自己獨特的一些視覺思考、解讀與辯證的歷程、並且引發觀者後續無限遐思的聯想。吳嘉寶在《影像藝術 Q&A》中談到「多義、弔詭」對於影像藝術的重要性：因為「多義」，影像可以在觀者解讀作品時，激發觀者進行更多樣、更屬於觀者自身的、更私密的聯想、感應或無限擴散的想像，進而形成抽象觀念的連結。因為「弔詭」，影像才可以在觀者解讀作品時，激發觀者進行反覆的辯證思考。因此，可以說，在影像藝術作品中，影像根本就已經跳離了「能為觀者攜帶多少或什麼樣的訊息」的層次，而是直接就在不同觀者的不同認知與解讀中，「創造」出無限的、更多樣的、無可限量的訊息。<sup>3</sup>所以即使是相同的影像，在每一位觀者不同的解讀下，所得到的概念、感想也不盡相同。就像網路上盛傳的「每個人心中都有一個哈姆雷特」這句話，讀者們在閱讀同一個文學文本的過程中，根據自己的成長背景、人生歷練和情感經驗，會對裏頭的角色產生不同的解讀，例如有些人會覺得哈姆雷特很

---

<sup>1</sup> 引自吳嘉寶，〈影像藝術 Q & A〉《視丘攝影藝術學院網》，1999 年 4 月 16 日。

<http://www.fotosoft.com.tw/book/papers/library-1-2005.htm>(搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)

<sup>2</sup> 參閱吳嘉寶，〈影像藝術 Q & A〉《視丘攝影藝術學院網》，1999 年 4 月 16 日。

<http://www.fotosoft.com.tw/book/papers/library-1-2005.htm>(搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)

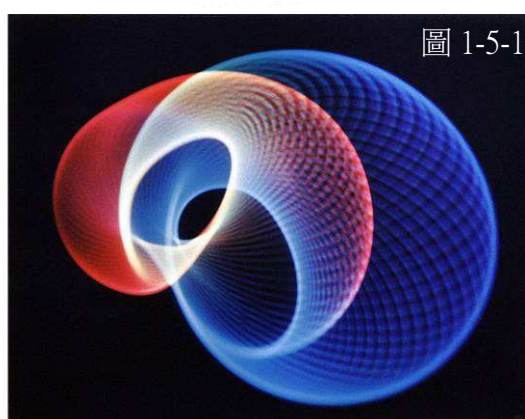
<sup>3</sup> 同注 1

勇敢，但有的人卻可能覺得他很懦弱。這也正是「影像藝術」有趣而且內容更加豐富深刻的地方。

### 三、數位藝術：

廣義的說，「數位藝術」(Digital Art)意即「含有數位科技的所有藝術創作」，包含了數位平面影像、網路藝術、錄影藝術、軟體藝術、動態影音藝術、多媒體互動裝置、虛擬實境(Virtual Reality，簡稱 VR)、數位與表演…等，但在本篇論文裡，要探討的則是比較偏重「數位平面影像」的部份。「數位平面影像」是指創作者以數位攝影為媒介，利用電腦繪圖軟體的各項功能進行變形、複製或拼貼等編輯處理，重建一種新意涵的圖像，合成出幾可亂真、毫無破綻的數位影像畫面。數位影像處理科技的發明，改變了既有的影像風貌，並徹底顛覆人類對影像真實性的判讀，而藝術家們便常利用這些特性來探討影像的道德問題，挑戰審美、鑑賞、美感批評…等人類美學的態度與內涵。

「數位藝術」最早被稱為「電腦藝術」(Computer Art)；1950 年代初期，由美國的現代藝術家約翰·惠特尼(John Whitney)與科學家班·拉普斯基(Ben Laposky)用一台示波器創作了一系列「示波」(oscillons)作品(圖 1-5-1)，是現今有史可考最早的電腦藝術作品，而且當時曾巡迴於世界各國展覽，引起很大的迴響。



《示波 4》(Oscillon 4)，班·拉普斯基，電腦藝術，1952，美國桑福德博物館

在現在看來，這些利用電腦函數跑出來的幾何抽象連續圖形，顯得基礎、簡單而

且過時，但是在當時算是才剛萌芽的電腦科技下，已經是相當了不起的創舉，畢竟這些先驅們是在一個沒有所謂「數位藝術」的時代，因此對他們來說，克服科技上的瓶頸、在技術上的突破，都遠比藝術上的發展還來得煞費苦心。不過這些早期從事數位藝術工作的人大多是科學或數學背景，加上是以機器創作，也因此作品常常被視為是比較「冷酷」、「沒有情感」、「缺乏人性」的，當時的人們對於利用電腦創作的作品，也大多是保持著觀望、保留的態度，導致數位藝術尷尬地處於藝術與科學之間，並不被主流藝術圈所接受；加上當時電腦體積龐大、造價又昂貴，不要說藝術家對於電腦科技了解不足，就連一般大眾對電腦也是相當陌生的。

直到 1970 年代初期個人電腦的興起之後，電腦市場一片欣欣向榮，群雄並起、百家爭鳴，史蒂夫·賈伯斯(Steve Jobs)<sup>1</sup>的蘋果電腦(Apple)和比爾·蓋茲(Bill Gates)<sup>2</sup>的微軟(Microsoft)就是在此時崛起，也成為未來主導電腦市場的兩大公司。1980 年代到 1990 年代，電腦科技突飛猛進，可稱為是整合影音、文字和動畫的多媒體時代。90 年代以後，電腦儼然已經成為人類不可或缺的整合工具，無論是在視覺藝術的構思、或者是做為創作的工具…等，網際網路、多媒體互動和虛擬實境的創造，都使數位藝術創作和電腦的關係進入了一個新的次元，筆者本身就經歷了 VHS 錄影帶進化、升級成 VCD、DVD、甚至藍光光碟(Blu-ray Disc)，照相機的傳統膠卷底片也已被 SD 數位記憶卡所顛覆，電視上著名舞台劇、相聲演員李立群那句大家耳熟能詳、讓人印象

---

<sup>1</sup> 史蒂夫·賈伯斯（英語：Steve Jobs，1955 年 2 月 24 日－2011 年 10 月 5 日），美國企業家、行銷家和發明家，蘋果公司的聯合創始人之一，曾任董事長及執行長職位，NeXT 創辦人及執行長，也是皮克斯動畫的創辦人並曾任執行長，2006 年為華特迪士尼公司的董事會成員。賈伯斯被認為是電腦業界與娛樂業界的標誌性人物，同時人們也把他視作麥金塔電腦、iPod、iPhone、iPad 等知名數位產品的締造者。他亦曾七次登上《時代雜誌》的封面，被認為是當時全球最為成功的電腦科學家以及商人之一。2007 年，賈伯斯被《財富》雜誌評為了年度最強有力商人。賈伯斯的生涯極大地影響了矽谷風險創業的傳奇，他將美學至上的設計理念在全世界推廣開來。他對簡約及便利設計的推崇為他贏得了許多忠實追隨者。

<sup>2</sup> 比爾·蓋茲（英語：William Henry "Bill" Gates III，1955 年 10 月 28 日-），是一名美國著名企業家、投資者、軟體工程師、慈善家。早年，他與保羅·艾倫一起創建了微軟公司，曾任微軟董事長、CEO 和首席軟體設計師。1995 年到 2007 年的《富比士》全球億萬富翁排行榜中，比爾·蓋茲曾經連續 13 年蟬聯世界首富。

深刻的柯尼卡(Konica)<sup>1</sup>底片廣告經典台詞「他抓得住我」如今也只剩追憶…。

在 21 世紀的現在，電腦科技已經廣泛地應用在手機、數位相機、遊戲機、電視…等生活用品當中，甚至是大眾交通運輸系統的自動驗票機、銀行 ATM 終端機的控制、各種規模企業的顧客管理、財務管理等，幾乎所有專業都與電腦息息相關。此外，再加上近年來網路應用技術的推波助瀾，它完全影響了人類的生活習慣、人與人的互動關係，也模糊了新世代年輕族群對於現實生活與虛擬世界的界線，迫於經濟低迷、產業蕭條、市場飽和的無奈下，越來越多人選擇在網路虛擬世界找尋認同、在網路文化<sup>2</sup>裡標新立異、贏得一席之地，這當中當然也包含藝術家。藝術家們在電腦科技的突飛猛進與網路世界的資訊洪流裡發現了新的表現可能與呈現的形式，於是「數位藝術」應運而生。「數位藝術」之所以在今日如國民運動一般的蓬勃發展，筆者將原因大致歸納為以下幾點：一、近年來各家電腦公司所開發的各類繪圖軟體在使用程序及操作步驟流程的設計上也越來越趨於簡易、越來越趨向人性化，親和力提高，自然化解了學習者的心理障礙；二、現今繪圖軟體功能強大、效果逼真，幾乎能模擬出目前所有傳統美術作畫的工具、技法、筆觸、風格、畫紙或畫布的肌理、材質，除了跨越現有媒材的限制、也補強了創作者某些傳統美術項目技法不足的缺憾；三、數位影像在編輯上能夠容許無限次數的嘗試錯誤、修改與回復，更符合年輕藝術創作者的實驗精神。數位影像處理科技同樣具有數位時代的來臨，讓傳播科技逐漸成為藝術領域中的顯學，而數位科技更提供了藝術家一個全新的創作環境。當代的藝術家正對於傳統的

---

<sup>1</sup> 株式會社柯尼卡(Konica Corporation；株式会社コニカ)於 1873 年在日本東京創立，前身為小西屋六兵衛店。到了 1948 年，「柯尼卡」這個名字才首次出現於當年推出的 35mm 照相機「Konica I」上。柯尼卡向來以底片與感光技術著稱，但隨著數位相機的迅速普及和傳統膠片市場的急劇萎縮，其業務受到很大的衝擊。2003 年 8 月，柯尼卡與美能達合併，成為現在的柯尼卡美能達。2006 年 1 月 19 日，柯尼卡美能達正式宣佈退出照相機及攝影事業，其膠片及相紙於 2007 年 3 月 31 日停產。

<sup>2</sup> 「網路文化」原本是一種只在網際網路上流通，而較少為非網民所知的獨有文化。不過由於網路在全世界流通，各地的自身文化在被「提上」網路予人認識之外，也同時在網上被同化、融合、產生，甚至衍生成現實世界的文化，有些網上文化又會因著本身已經存在的同類演變出來，因此變化和傳送的速度很快。現代人類文明在網路慢慢流行後續漸被影響，網路風氣有時亦會在現實社會中產生巨大的影響。

創作方式與思維進行解構，反傳統的視覺觀念藝術作品紛紛產生，使得 21 世紀以來的藝術思潮變得如此多元。不論這些藝術的表現形式如何，數位科技在許多藝術創作之中已不再完全的被視為工具，而是進一步成為思考、呈現理念與創作方式的媒介。

#### 四、攝影：

「攝影」(photography)又稱照相，俗稱拍照。日本則是引用中國古代繪畫的術語，稱之為「寫真」；英文 photography 是由希臘文 Phos 與 Grapho 兩字所結合，Phos 是光，Grapho 是描繪，合起來就是利用光來描繪的意思。1826 年法國發明家尼埃普斯(Joseph Nicéphore Niépce)<sup>1</sup>拍攝了世界上第一張照片，並與路易·達蓋爾(Louis-Jacques-Mandé Daguerre)<sup>2</sup>共同研究攝影術。1839 年，法國科學與藝術學院展示路易·達蓋爾的銀版攝影法，宣告攝影技術誕生。「攝影」是利用攝影器材將被攝體影像記錄於感光材料的技術：先使被攝體的影像通過鏡頭在感光片上曝光，曝光後的感光片經沖洗加工得到呈現被攝體負像的底片，再經洗印便獲得與被攝體基本一致的正像。如使用反轉感光材料攝影，經沖洗加工，能直接獲得正像。傳統攝影按色彩分為彩色攝影和黑白攝影。

一百多年來，攝影已無所不在，無論在媒體新聞、出版業、娛樂事業、科學研究、軍事…等，都成為不可或缺的重要技術，也完全融入在一般人的日常生活當中。而攝影器材的製造也成為一項重要的工業；在藝術史上，普普藝術帶來的觀念和風潮也逐漸讓攝影本身從單純記錄影像的工具擠身藝術創作的殿堂。攝影技術發明之後，打破了人類過去以手繪保留景物、影像的傳統，攝影的寫實與再現的機能，加上可複製性，

---

<sup>1</sup> 約瑟夫·尼塞福爾·尼埃普斯(法語：Joseph Nicéphore Niépce,1765 年 3 月 7 日－1833 年 7 月 5 日)，法國發明家。現存最早的照片由法國人尼埃普斯在 1826 年拍攝的。但現在全世界公認的攝影術發明者卻是當年與他共同研究的夥伴路易·達蓋爾。

<sup>2</sup> 路易·雅克·曼德·達蓋爾(法語：Louis-Jacques-Mandé Daguerre,1787 年 11 月 18 日－1851 年 7 月 10 日)，是一名法國發明家、藝術家和化學家。原為舞台背景畫家，後發明達蓋爾銀版法，又稱達蓋爾攝影法。1839 年 8 月 19 日法國科學與藝術學院購買了其攝影法專利，並公諸於世，宣告攝影的誕生。

對傳統繪畫藝術及人們觀看影像的方式都產生很大的影響。近年進入了數位時代，隨著圖片處理的電腦化，傳遞方式的無遠弗屆，攝影充分利用電腦的強大優勢，以嶄新的面目和姿態在大眾傳播媒體與網路的興盛下發揮重要的作用。近來不少觀念性的藝術創作是以攝影影像為素材，傳達藝術創作者的理念；攝影結合數位影像技術，已成為新一代藝術家經常使用的創作形式。

#### 第四節 研究問題與方向

本創作研究將朝以下幾個方向著手：

##### 一、探討玩偶角色扮演主題在當代創作上的呈現：

在第一節中曾談到當代幾位藉由從事玩偶、動漫相關的藝術創作者，像村上隆、靠斯、布萊恩·麥卡蒂、桑特洛夫、麥瑞爾·克雷頓…等，筆者將以其作品為師，探究其創作形式與理念，以呈現自身的創作實踐。

##### 二、探討玩偶角色扮演於不同時空場景的創作連結：

事實上，無論在東方或西方的古老寓言故事中，大部分都是借用動、植物來進行角色扮演，以擬仿各種不同性格特質的人，藉彼此互動之情境故事表達想要傳達的事理。而中古世紀的宗教畫，亦是藝術家透過畫中物的角色扮演，以象徵寓意手法來表述道德批判、或是宣洩被壓抑的情感。直到現代所謂的「向經典致敬」，藝術創作者常以模擬權充手法來表達自身的質疑或是對於社會現象的揶揄與嘲諷…等。筆者將透過作品形式的分析，在其所處的文化脈絡中找出其藝術承啟時代與傳統。

##### 三、藉由玩偶角色扮演探討藝術與通俗文化之間的連結：

普普藝術的盛行造成藝術通俗化，藝術成為了商品，藝術創作者借用大眾文化及大眾娛樂的玩意製作成藝術作品而名利雙收的例子屢見不鮮，包括村上隆、靠斯…等。然而真正使他們成功的，並不完全在於藝術作品的素材和呈現出來的技巧，而是

存在於作品當中的「觀念」和「概念」。因此筆者將透過檢視這些融合流行次文化<sup>1</sup>動漫時尚元素、帶有濃厚動漫色彩的作品，來探討其如何打破純藝術與通俗文化之界線。

#### 四、探討玩偶角色扮演之影像攝製及數位藝術創作表現：

自數位科技快速發展以來，數位影像科技正快速地改變當代藝術的表現方式。筆者將分析藝術創作者選擇玩偶進行各種角色扮演的巧思，並探討其如何融合傳統與數位技術，以及玩偶在當代影像攝製及數位拼貼的媒材運用底下，如何呈現其寓言性的當代特質。

#### 五、探討玩偶角色扮演與藝術創作的異同：

當代流行於新世代網路族群之間的，最常見的正是 kuso(惡搞)文化<sup>2</sup>。以《蒙娜麗莎》為例，除了經典的原版之外，相信讀者一定也見識過各種饒富趣味、令人忍俊不住的版本。運用角色扮演來解構嚴肅的主題，是當代藝術家常見的手法，筆者將透過原作對照與角色扮演的的方式、重新詮釋新作，探討其在表現形式、媒材與技術，內涵的變異及其時代新轉折。

---

<sup>1</sup> 「次文化」是指從主流文化中衍生出來的新興文化，也就是小眾文化。多半會顯現在於面對事物的思想、態度、習慣、信仰和生活方式，可以說是一種相對於主流文化的價值、信念，它也是伴隨著主流文化而產生的另一種特殊的價值觀念和行為，可能是對於主流文化積極的改進，或是做為對於主流文化的消極反抗。生活在社會當中的人們不單單只受到主流文化的價值和規範，也從人們所生活的團體裡，受到許多次文化的影響，尤其是正處於社會過渡階段的青少年。

<sup>2</sup> 「惡搞」一詞來自日語的「Kuso」，是一種經典的網路次文化，由日本的遊戲界傳入台灣，成為了台灣網路上一種特殊的文化。惡搞文化(或搞怪文化)指的是對嚴肅主題加以解構，從而建構出喜劇或諷刺效果的胡鬧娛樂文化。常見形式是將一些既成話題，節目等改編後再次發布，屬於二次創作的其中一種手法。惡搞在當代流行文化中很常見。



## 第二章 千年不衰的寓言性藝術

寓言(allegory)本意乃是假托淺近文字或圖像故事，藉以表達抽象觀念或道德諭示，西方宗教繪畫盛行之際，寓言經常被取材做為教誨訓斥的象徵。<sup>1</sup>但是在19世紀浪漫主義「為藝術而藝術」、以強烈的情感做為美感經驗來源的觀念主導下，寓言性的作品慢慢被視為是落伍的形式。現代主義更是排斥藝術中的寓言性，甚至視之為膚淺、庸俗、欠缺美感。然而到了後現代，藝術的氛圍則是更形通俗、更具包容性與不確定性，由於它的包容性，時間和空間可以是跳躍的，創作上甚至不避諱大量借用傳統題材，回歸歷史圖像和具象表現，寓言於是又再度成為藝術上創作的題材。

從文學的角度來看，「寓言」原本指的是文學體裁的一種。它是古老的文學表現形式，文字簡明而且結構單純。它同時也是生活中最富意義和智慧的創作，內容寄寓道德教訓、懲惡揚善，藉以表達人生經驗的諷刺與盲點，以傳達生活智慧。

從歷史背景來看，寓言故事盛行於古老的東方文明古國。最早的寓言寫作可以追溯到西元兩千年前的古印度。佛祖釋迦牟尼的《百喻經》首開宗教寓言先河，扮演了開啟智慧法門的角色，成為傳播佛教的利器。中國先秦時代春秋戰國，更是寓言故事高手輩出的年代。由於寓言是象徵式的語言藝術，往往寄寓抽象事理，引風趣於其中，避免單刀直入的言說與衝突，因此寓言在戰國時代尤為蓬勃發展，戰國時代諸子著書立說以干諸侯，雖然能夠高談闊論，卻需非常謹慎，若出語不慎，可能招來殺身之禍，為求自保和排難解紛，設寓說理或勸諫即是最好方式。因此寓言可說是隨著諸子百家的興起而繁榮起來的，是諸子周遊列國、闡理說教的手段。道家的《莊子》、儒家的《孟子》、還有《列子》、《韓非子》、《呂氏春秋》…等都留有許多精彩的寓言故事。我們熟悉的「愚公移山」、「瓜田李下」、「杞人憂天」都是這一時期的精彩作品。

從發展脈絡來看，寓言故事大都由不同種族文化的民俗或神話轉化而成。西方的

---

<sup>1</sup> 引自謝碧娥著，《杜象詩意的延伸—西方現代藝術的斷裂與轉化》，台北市，秀威資訊，民99年，頁95。



寓言源於古希臘文的「allos」和「ag-oreuein」，前者指「其他」、「另外」(other)，後者指「言說」(speaking)，合在一起就是「另一種言說」、「附加的言說」，是語言另一種迂迴婉轉敘述的方式。<sup>1</sup>其中最著名的寓言故事當屬《伊索寓言》(Aesop's Fables)。而《伊索寓言》，並不是伊索單獨一個人的創作，早在伊索之前，就有許多寓言故事流傳在世上。西元前6世紀，古希臘奴隸伊索，因擅長述說寓言故事，獲得賞識，因而重獲自由之身。伊索後來雲遊諸國，收集不少各地精采的寓言故事。由於他出身奴隸，加上旅居各地、走遍窮鄉僻壤，因此相當能理解和貼近市井小民的生活，也很能了解強權當道下社會的不公不義，以及暴政壓榨之下的民間疾苦，因此常在寓言故事中假借動物來批判時政與嘲諷人性。伊索死後，後人將這些以詩篇傳頌的故事，加以編撰添補，並以散文的形式記載下來，稱之為《伊索寓言》。伊索的寓言故事有一特定的寫作模式：故事中的主角大抵以動物為主，所選用的動物依據其各自的特性來形塑故事與教訓。例如狡猾的狐狸、貪婪的狼、惡毒的蛇、懶惰的豬、天真的羊、笨拙的驢子…等。他的寓言將動物「擬人化」(personification)，並穿插士、農、工、商各種不同階層人物，透過這些人與動物間，或動物與動物之間的對話或互動，來表達特定的道德教訓。這樣的風格對後世的寓言創作，影響相當深遠。<sup>2</sup>

已故的作家嚴文井<sup>3</sup>曾對寓言做過絕妙的比喻：

「寓言是一個魔袋，袋子很小，卻能從裡面取出很多東西來，甚至能取出比袋子大得多的東西。」

「寓言是一個怪物，當它朝你走過來的時候，分明是一個故事，生動活潑，而當它轉身要走開的時候，卻突然變成了一個哲理，嚴肅認真。」

「寓言是一座奇特的橋樑，通過它，可以從複雜走向簡單，又可以從單純走向豐富，在這座橋樑上來回走幾遍，我們既可看到五光十色的生活現象，又發現了生活的

---

<sup>1</sup> 參閱田豔著，《論百年孤獨的寓言性》，湖北武漢，華中師大論文，2007，頁9。

<sup>2</sup> 參閱莊坤良，《寓言故事與英文作文》，2007年10月16日。

<<http://kunliang2006.pixnet.net/blog/post/6213721>>(搜尋日期：2014年5月25日)

<sup>3</sup> 嚴文井(1915年10月15日-2005年7月20日)，原名嚴文錦，湖北武昌人。著名童話作家。

內在意義。」

「寓言是一把鑰匙，用巧妙的比喻做成。這把鑰匙可以打開心靈之門，啟發智慧，讓思想活躍。」<sup>1</sup>

而寓言和藝術為什麼在後現代藝術裡會產生如此密切的連結？「藝術」除了是創作者個人情意的抒發之外，也是傳達給觀者、感染觀者的溝通形式。藝術家若想讓觀眾對自己的創作產生共鳴，其作品必然是溝通的橋樑，讓觀眾與藝術家站在相同情感或經驗的基礎上。而眾多的藝術表現形式中，寓言性藝術是深具獨特魅力，且易於與觀者產生連結的，因此許多藝術家都偏愛這樣的手法。因為寓言常以擬人或比喻的手法，不直接地反映現實，而是採取間接影射或嘲諷世情，把哲理概念藝術化，透過生動易懂的虛構故事來說明，容易為人們理解接受。寓言性的寓意包含了隱喻和換喻的手法，其作品橫跨所有美學界域，可以從寫實主義的擬真轉換成超現實主義的扭曲和矛盾，或激發個人強烈情感的表現主義，或成功連結藝術與通俗文化，或多種風格同時並置，不但混淆藝術既有的美學概念，也塑造藝術作品的多義性格。

## 第一節 寓意的復興與延異

寓言不只是作家的專利，它也是藝術家的創作態度與理念。陸蓉之在《後現代的藝術現象》寓言的推動一權充藝術一章中曾談到：在浪漫主義熱潮尚未襲捲歐陸之前，寓言一直是藝術創作的�主要衝動之一，文藝復興時期的宗教繪畫常將訓示教誨寓意於畫中。<sup>2</sup>韋一空(Frank Vigneron)在《之間：中西藝術賞析比較》一書中也提到：寓意在西方藝術天地裡可謂是一種相當普遍的表現手法。寓意畫有時描繪一些神秘的景觀，其中住著一些行動緩慢、神情憂鬱的人，如文藝復興時期的壁畫。有時，又表現一些體態豐潤、玉臂渾圓的性感女郎。<sup>3</sup>我們可以找到許多作品中富涵寓意的例子，

---

<sup>1</sup> 參閱中國作協兒童文學委員會副主任，〈童話裡和童話外的嚴文井〉，《中華讀書報》，2005年8月3日，〈[http://www.gmw.cn/01ds/2005-08/03/content\\_283505.htm](http://www.gmw.cn/01ds/2005-08/03/content_283505.htm)〉(搜尋日期：2014年6月8日)

<sup>2</sup> 引自陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民89年，頁50。

<sup>3</sup> 引自韋一空著，王人德譯，《之間：中西藝術賞析比較》，香港，香港中文大學，2007年，頁71。

像中世紀以前各種以宗教寓言故事為背景的藝術創作；直到文藝復興後，肯定人權，反對神權以及禁欲主義和宗教觀的人文主義思想崛起，才讓長久以來的寓意畫<sup>1</sup>題材變得更多元。12 世紀曾經相當輝煌的義大利錫耶納<sup>2</sup>古城，畫家安布羅喬·洛倫澤蒂 (Ambrogio Lorenzetti, 1290-1348) 曾為市政廳會議室創作了著名的《好政府與壞政府的寓言》 (Allegory of Good and Bad Government, 1338-1340) 壁畫 (圖 2-1-1)，這是中世紀最重要的非宗教系列作品之一。有別於過去藝術作品幾乎總是為宗教發聲的傳統，這幅作品具有明顯的政治意涵，洛倫澤蒂刻意在光線較好的牆面畫上了好政府及其影響，刻畫著和平安寧為好政府帶來繁榮幸福，以橫幅形式表現城鄉居民歡慶昇平的景像；而在有陰影的另一側畫上負面的壞政府，採用了與好政府同樣的構圖，將畫面分為城市和鄉村兩個部分。畫面中鄉間盜匪橫行，城中秩序混亂，建築破爛失修。甚至可以看到被畫成惡魔、頭上長角的暴君。

此外，有「農夫畫家」稱號的皮耶特·布勒哲爾 (Pieter Bruegel, 1525-1569)<sup>3</sup> 所創作的《盲人的寓言》 (The Blind Leading the Blind) (圖 2-1-2) 中，則利用互相扶持的六個瞎子來暗示一個國家、一個民族決不能由盲人來引路，否則必遭大難。

---

<sup>1</sup> 寓意畫：很早出現於西歐的一種繪畫體裁。是用人物等形象和景物描寫象徵社會中某種人、某種事或者某種社會現象的繪畫。它不是直接地而是含蓄地叫觀眾去體會畫幅中所表現的主題和各種用意。這種寓意的形象往往和權貴人物畫在一起，藉以歌功頌德。但也有貶斥的，藉以諷刺社會中的某種人或某種傾向。

<sup>2</sup> 錫耶納 (義大利語：Siena) 是義大利托斯卡納大區的一座城市，也是錫耶納省的首府。其老城中心區 1995 年被聯合國教科文組織列為世界文化遺產。

<sup>3</sup> 皮耶特·布勒哲爾 (Pieter Bruegel, 1525-1569)，比利時畫家。在布勒哲爾的時代，佛羅倫斯和羅馬的畫家致力追求比例均衡，全心詮釋神話故事、宗教議題時；布勒哲爾卻不媚俗地打破成規，以濃厚的鄉土氣息為題材，捕捉小人物的詼諧與趣味，記錄十六世紀歐洲鄉間生活的片段，開創一個嶄新的繪畫境界。他熱衷描繪現實生活的殘酷，筆下的樸拙農夫和中產階級，既不高貴又不神聖，卻充滿感染力十足的生活氣息，因此受封為「農夫畫家」。其實，細細探究他刻畫入微的畫作，不難發現蘊藏其中的尖銳諷刺與深刻寓意，格外發人醒思。請參閱許汝紘暨編輯企畫小組著，《西洋名畫家畫作—農夫畫家布勒哲爾》，2010 年 11 月 5 日。

<<http://www.merit-times.com.tw/NewsPage.aspx?unid=208057>> (搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)





圖 2-1-1

《好政府和壞政府的寓言》(Allegory of Good and Bad Government)<sup>1</sup>局部，1338-1340



圖 2-1-2

布勒哲爾，《盲人的寓言》(The Blind Leading the Blind)，  
86x154cm，油畫，1568，卡波迪蒙蒂國家博物館

而 18 世紀英國畫壇以道德寓意畫聞名於世的畫家威廉·霍加斯(William

<sup>1</sup> 《好政府和壞政府的寓言》(Allegory of Good and Bad Government)畫作局部，1338-1340 年，安布羅喬·洛倫澤蒂，錫耶納市政廳會議室。來源網址：

<[http://www.shafe.co.uk/art/Ambrogio\\_Lorenzetti- Allegories\\_of\\_Good\\_and\\_Bad\\_Government- Bad\\_Government\\_1338-9- Siena- Palazzo\\_Pubblico- Sala\\_de- Nove.asp](http://www.shafe.co.uk/art/Ambrogio_Lorenzetti- Allegories_of_Good_and_Bad_Government- Bad_Government_1338-9- Siena- Palazzo_Pubblico- Sala_de- Nove.asp)>

(搜尋日期：2014 年 5 月 22 日)

Hogarth,1697-1764)，作品則是經常諷刺和嘲笑當時的政治和風俗，例如他的《流行婚姻》系列組畫(圖 2-1-3)，就是在譴責以功利主義為前題的婚姻其所產生的不幸後果：沒有愛情的婚姻導致夫妻同床異夢、貌合神離，暗地裡各自出軌。從圖畫中許多細節都能發現霍加斯暗藏了許多伏筆，畫中偷情的妻子後來被發現，情夫在鬥毆中殺死了她的丈夫而逃逸，妻子最後羞愧服毒自盡，而老父親卻還只顧將死去女兒手上的戒指拔起回收……。極盡諷刺之能事。



霍加斯，《流行婚姻》(Marriage A-la-Mode)系列，  
每一幅皆 69.9×90.8cm，油畫，1743，英國倫敦國家畫廊

西班牙畫家戈雅(Francisco jose de Goya Lucientes,1746-1828)<sup>1</sup>也常常在達官貴人的肖像畫裡暗藏玄機，藉以諷刺封建天主教的虛偽與殘暴。例如在伯爵之子(Portrait of Don Manuel Osorio Manrique de Zuniga,1787) (圖 2-1-4)中，主角是個三、四歲的小貴族，

<sup>1</sup> 西班牙畫家法蘭西斯科·戈雅 (Francisco de Goya,1746—1828 年)。浪漫主義畫派畫家。畫風奇異多變，從早期巴羅克式畫風到後期類似表現主義的作品，生平創作很多，在肖像畫、風俗畫、歷史畫、宗教畫及諷刺畫等方面，都有卓越的成就。他不僅作油畫和壁畫，還作了許多意義深刻的銅版畫。做作皇族群像，辛辣的揭示了他們專橫無能的本質。他一生總在改變，雖然他從沒有建立自己的門派，但對後世的寫實主義畫派、浪漫主義畫派和印象派都有很大的影響，是一位承先啟後的人物。最著名的創作有銅版組畫《狂想曲》、版畫集《戰爭的災難》等。



穿著錦緞，應該是華貴幸福的畫，但是戈雅卻讓小貴族手中牽著一隻用線綁著的喜鵲，旁邊三隻貓虎視眈眈，好像立刻要撲殺上去，畫面的違和感以及暗喻皇室的危機感，乃是頗具張力而且值得玩味的。



圖 2-1-4

戈雅，《伯爵之子》(Portrait of Don Manuel Osorio Manrique de Zuniga)，  
127×107.6cm，油畫，約 1787 年，大都會藝術博物館

從戈雅為西班牙國王查理四世畫的家族肖像(圖 2-1-5)也能看到一樣的嘲諷意味。在表面的歌頌裡，隱藏著皇族即將崩解的不安。他像一名預言者，揭發了華麗高貴的假面下歐洲社會動盪的風暴。以直率的態度，把主人公們昏庸、狡黠的本質充分表現了出來。法國作家戈蒂耶<sup>1</sup>就曾形容說是「一群用勳章、珠寶綢緞裝點起來的白癡和暴發戶。」畫面上十幾個人一字排開，像極了落難中準備受審的囚犯，光影明暗中隱隱帶有不安的危機感。這群養尊處優的貴族們，在法國大革命下，權力、財富、名望…，剎那間都岌岌可危<sup>2</sup>：

<sup>1</sup> 泰奧菲爾·戈蒂耶 (Théophile Gautier, 1811-1872)，法國唯美主義詩人、散文家和小說家。

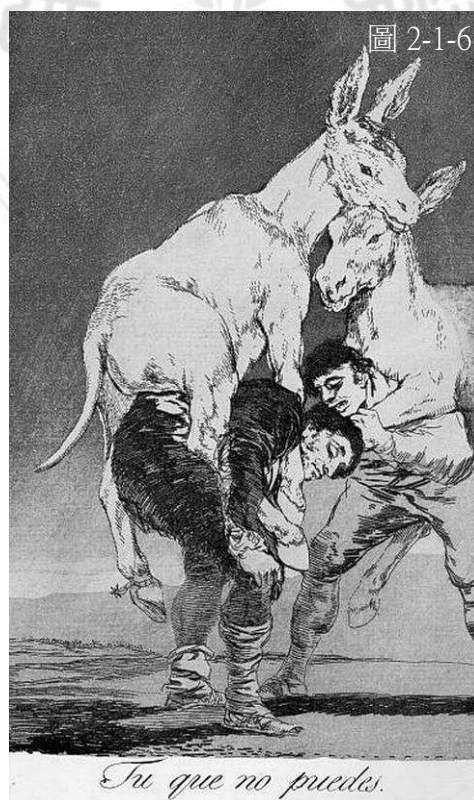
<sup>2</sup> 請參閱牡丹江古今畫廊的日志，《世界名畫分享-戈雅》，2010年11月13日。

<http://blog.artron.net/space-497726-do-blog-id-653355.html> (搜尋日期：2014年5月25日)



戈雅，《查理四世的一家》(The Family of Charles IV)，  
280×336cm，油畫，1800-1801年，西班牙馬德里普拉多博物館

戈雅創作的版畫集《狂想曲》(Los Caprichos)中則常常把欺壓人民的統治階級比作愚蠢的驢子，有的驢子騎在人的背上，表情還一副洋洋得意的模樣(圖 2-1-6)。



戈雅，〈沉重的負擔〉(They Who Cannot) 《狂想曲(第 42 圖)》，  
23.3×31.8cm，蝕刻版畫，1799，本布里奇曼藝術圖書館

在戈雅另一系列版畫集《戰爭的災難》(Los Desastres de la Guerra) (圖 2-1-7)裡其中一幅<食肉的禿鷹>中，禿鷹更含有貶斥拿破崙王權的寓意。



戈雅，〈食肉的禿鷹〉《戰爭的災難(第 76 圖)》，23.3×31.8cm，  
蝕刻版畫，1810-1815，本布里奇曼藝術圖書館

相較於西方藝術，中國傳統繪畫在寓意上的表達就顯得含蓄多了，在中國畫裡，所謂的象徵主義其實只是一種文字遊戲和聯想。<sup>1</sup>例如蝙蝠取其「蝠」字與幸福、福氣之「福」字同音，借助梅、竹的寓意來比喻人的節氣和情操，而松和鶴則是象徵長壽、葫蘆象徵福祿…等等，中國畫用的是借物寓意的概念，重視的是更高深的意境與素養。綜觀以上的例子，我們可以發現不論在中西方的藝術表現上，寓言、寓意同時是藝術創作的手段，藝術家透過象徵寓意手法表述自己的道德批判、或是宣洩自己極度壓抑的情感，其來有自。

不過寓言性藝術也並非沒有低潮，陸蓉之在《後現代的藝術現象》中指出：近兩百年來，以寓言為創作出發的藝術作品，不但被認為美學方面的缺失，被批評為愚蠢、膚淺和庸俗的，甚至遭到無情地抑止和排斥。<sup>2</sup>田豔在《論百年孤獨的寓言性》的論

<sup>1</sup> 引自韋一空著，王人德譯，《之間：中西藝術賞析比較》，香港，香港中文大學，2007年，頁72。

<sup>2</sup> 引自陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民89，頁50。



文著述中提到：浪漫主義時期是寓言艱難發展、被強烈抨擊批判的時期。…大多數詩人、評論家認為象徵是浪漫主義詩歌的本質特徵，認為其能夠體現主客體的統一，並通過想像實現具象和抽象的整一，具有豐富的意義和美感；寓言則由於其言意斷裂的特性，導致內容與形式的分離，因此受到批判。<sup>1</sup>接下來的現代主義則是追求藝術完全的獨立性，甚至與文學、音樂、戲劇都不能扯上關係；為藝術而藝術，必須絕對純粹，才能算得上是藝術；藝術必須有原創性，沒有原創性不成為藝術，因此導致寓言持續遭受藝術家們普遍的抑制。

直到文藝理論家瓦爾特·本雅明(Walter Benjamin,1892-1940)<sup>2</sup>給傳統寓言注入了新的活力，形成了現代寓言理論，寓言才重新獲得世人重視、得以復興。他在著作《德國悲劇的起源》裡便是以寓言為中心概念，他看到了寓言藝術作品在一定程度上自身具有批判性的瓦解力量。本雅明認為，在這個滿是繁華廢墟的世界裡，只有先摧毀和瓦解表面上看似繁華的廢墟，才有重建這個世界的可能。在本雅明的眼中，寓言不僅是文學體裁上的一種風格，而從藝術的存在方式來說，它更是一種對充滿災難和威脅的現實世界所能採用的表達方式。相比之下，象徵所表現的是一個生意盎然的理想世界；但是巴洛克時期的藝術家所面對的則是一個混亂不堪、殘缺不全的社會，而寓言則是社會沒落時的藝術表達方式。<sup>3</sup>本雅明發現自己所處的時代與 17 世紀頗為相似，因而把寓言做為當今藝術—現代社會藝術獨特的表達方式。因此他主張只有透過寓言，我們才能認清這個社會的黑暗面與現實面，發揮藝術的批判功能。本雅明曾提出寓言的幾個特點：「寓言是一種憂鬱的沉思和體驗。」「展示世界的黑暗、自然的失敗和人性的墮落。」<sup>4</sup>他甚至認為寓言可以充當現代藝術的表達方式，或藝術在現時

---

<sup>1</sup> 引自田豔著，《論百年孤獨的寓言性》，湖北武漢，華中師大論文，2007，頁 10。

<sup>2</sup> 瓦爾特·本雅明（Walter Benjamin,1892 年 7 月 15 日—1940 年 9 月 27 日），文學家和哲學家，法蘭克福學派的代表人物之一，現被視為 20 世紀前半期德國最重要的文學評論家。

<sup>3</sup> 參閱陸濤，〈從『象徵』到『寓言』——本雅明的藝術現代性理論〉，《中國文學網》，2010，  
<<http://www.literature.org.cn/Article.aspx?ID=52682>>(搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)

<sup>4</sup> 參閱瓦爾特·本雅明學習小組，《理論介紹：寓言》，2014，  
<<http://walterbenjaminlearning.blogspot.tw/2014/04/blog-post.html>>(搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)

代可能存在的方式，<sup>1</sup>而且是我們這個時代最有意義的思想形式。所以誠如陸蓉之所言：寓言從來不曾真正地從藝術創作裡消失，經過浪漫主義的冷落到現代主義時期的被否定和掠奪，寓言悸動的創作生命，繼普普通俗藝術氾濫之後，又悄悄地從藏匿的角落裡鼓動出來，成為後現代藝術血液奔流的大動脈。<sup>2</sup>

## 第二節 寓言與後現代模擬權充

「後現代」(Post-Modern)是 50 年代以來歐美各國繼現代主義之後前衛藝術思潮的總稱。蔡源煌在《從浪漫主義到後現代主義》一書中提到：所謂「後現代」的「後」字，代表的是在歷史性的前瞻與回顧中不斷地辯證；唯有藉著不斷的辯證過程，才有辦法避免文化模式的壟斷、唯我獨尊。惟此，才不至於拘囿於傳統的美學軌範。<sup>3</sup>後現代的神話寓言雖然又再度回到古希臘羅馬、文藝復興或是中世紀去取材，但創作方式已經完全顛覆過去的傳統，我們常常看見藝術創作者從過去的經典名作直接藉用形象、或承襲前人隱喻的場景、意涵，予以挪用、修改歷史和現世裡既有的原作形象或行為，轉換為自己的作品，看似是向經典名作致敬，實則充滿各種藝術創作者自身對於何謂經典的質疑、或是對於社會現象的揶揄與嘲諷。藝術檔案網主編張海濤先生(策展人、批評家)曾表達他對於「權充藝術」的理解：權且充當，權且補充，即是藝術家挪用歷史和現世裡既有的原創圖像或行為作品，轉換為自己的作品，對原創圖像個性及產權的衝擊、補充，或者轉換成新的視覺或生存感覺。<sup>4</sup>張海濤也曾進一步解釋「權充藝術」是故意運用這種表現手法或媒介去消解、衝擊原作的原創性和權版，以產生新的視覺感受，可分為兩種：1、對原作更恰當的、更充分地加以篡改或補充，是一種極積的態度。2、另種是一種與傳統文化進行對話並解構原作的手段，惡意的

<sup>1</sup> 參閱陳維岳，〈當班雅明的鬼魂遇上羅米洛的殭屍—恐怖電影《活死人之夜》的寓言時刻〉，《網路社會學通訊》，2007，〈<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/63/63-26.htm>〉(搜尋日期：2014 年 5 月 25 日)

<sup>2</sup> 引自陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民國 89 年，頁 50。

<sup>3</sup> 引自蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，台北市，書林出版有限公司，2009 年，頁 198。

<sup>4</sup> 參閱張海濤，〈選擇、複製與自動轉換—中國權充藝術個案分析〉，《藝術檔案網》，2013，〈<http://www.artda.cn/view.php?tid=8033&cid=63>〉(搜尋日期：2014 年 7 月 12 日)

竊剽和模仿原作，對名作的消極施虐的傾向。<sup>1</sup>權充藝術中對原創作品進行所謂「篡改」的手段，大多是以網路虛擬或是戲謔的手法對原作進行仿製與修改，透過這樣的歷程，除了讓自己感受到一種素人與原本高不可攀的名作對話的快感之外，同時也以更輕鬆、寫意的方式解構了藝術史及原作神聖不可侵犯的特性；就像當年馬塞爾·杜象(Marcel Duchamp, 1887-1968)<sup>2</sup>的《L.H.O.O.Q.》(圖 2-2-1)：



杜象，《L. H. O. O. Q.》，19.7×12.4cm，

修訂現成物(鉛筆畫加於蒙娜麗莎複製品上)，1919，巴黎，私人收藏

杜象戲謔地在經典名作《蒙娜麗莎》的廉價複製品上隨意畫上兩撇鬍子和山羊鬍，藉以貶抑所謂高雅的藝術，並且下了一個看似沒有意義的英文字母組合標題《L.H.O.O.Q.》，卻在語意雙關上達到揶揄嘲諷的樂趣(L.H.O.O.Q.法語發音意為她有個熱臀)。他以既定的東西去反對既定的東西，否定了任何界定，更昭告世人：當「藝術」不再設限什麼才是「藝術」，才有更多可能性的開創。

自從杜象最具爭議性的表現手法——在「現成物」(Ready-made)上賦予短短的標題、

---

<sup>1</sup> 參閱張海濤，〈關於曖昧與權充藝術的訪談——張海濤自訪自談〉，《藝術國際網》，2011，  
<<http://blog.artintern.net/article/194359>>(搜尋日期：2014年11月25日)

<sup>2</sup> 馬塞爾·杜象(法語：Marcel Duchamp，1887年7月28日—1968年10月2日)20世紀實驗藝術的先驅，被譽為「後現代藝術之父」。法裔藝術家，對於當代西方藝術有著重要的影響，達達主義及超現實主義的代表人物之一。

詩意的文字，或加上簡易圖繪，以幽默諷喻手法移轉作品意涵的概念逐漸為人們所接受，徹底顛覆了傳統藝術品講求原汁原味的獨特性，甚至成為後現代藝術最顯著的手段——「將原有的意義空置、轉置，抽取剔除原有的權威性。」<sup>1</sup>吳介祥在《藝術商標諧擬之智財問題研究》一文中也提到：杜象的「L. H. O. O. Q.」(1919)挪用了達文西的「蒙娜麗莎」後，達達的拼貼(collage)、現成物(ready-made)、……挪用(appropriation)已成為常見的藝術創作模式。<sup>2</sup>現成物的觀念性創作主張，讓藝術家擺脫了長久以來對於作品視覺呈現過度依賴的傳統束縛，讓作品的精髓從外在形式的重視，轉變為內在觀念的強調；藝術家在藝術史脈絡裡找尋可複製性的議題一再顛覆原創，直接截取經典在歷史上的既有形象及養分，大膽挑戰、衝擊創作界線的模糊地帶。誠如謝碧娥在《杜象詩意的延異—西方現代藝術的斷裂與轉化》中所提：藝術家不再對自己的作品負起詮釋的責任，不再拘泥於創作形式，作品可以綜和各類素材、超越既有時間，可以是寓言幻想、也可以模擬權充，屆時觀賞者同時也成了「增補」作品的創作者。<sup>3</sup>讓·米歇爾·亞爾貝賀拉(Jean-Michel Alberola)<sup>4</sup>也表示：自杜象之後，我們已可以談繪畫而不需要實際去畫，藝術家乃是以影片、文章或照片去談繪畫。<sup>5</sup>超現實主義大師安德烈·布賀東(André Breton)<sup>6</sup>則稱杜象為這個時代中「偉大的煽動家」；西洋藝術史綱要的作者李長俊在他的網誌裡也說：藝壇流行所謂「自從杜象之後，什麼都可以」，這句話也間接表示了一般對於杜象之重要性的確認。<sup>7</sup>杜象對於藝術模擬權充的影響和他在藝術史上不容被抹滅的地位昭然若揭。

<sup>1</sup> 參閱陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民 89 年，頁 53。

<sup>2</sup> 引自吳介祥，《藝術商標諧擬之智財問題研究》，藝術評論第二十期，民 99 年，頁 218。

<sup>3</sup> 引自謝碧娥著，《杜象詩意的延異—西方現代藝術的斷裂與轉化》，台北市，秀威資訊，民 99 年，頁 92。

<sup>4</sup> 讓·米歇爾·亞爾貝賀拉(Jean-Michel Alberola, 1953-)，法國知名的視覺藝術家，是一位以日常和公共性搗碎藝術高高在上姿態的創作者。他採用了各種不同的載體來闡明他的觀念：不管是油畫、素描、攝影的合成與粘貼，還是文字、電影，都表明他不願囿於單一的藝術表達手法。

<sup>5</sup> 參閱王哲雄，〈自由形象藝術〉，《藝術家》139 期，臺北，藝術家，民 75 年 12 月，頁 100。

<sup>6</sup> 安德烈·布賀東(André Breton, 1896-1966)，法國作家及詩人，為超現實主義的創始人。

<sup>7</sup> 引自李長俊，《杜象，最邊緣的核心人物》，2008 年 7 月 18 日，

[http://tosilee.blogspot.tw/2008/07/blog-post\\_18.html](http://tosilee.blogspot.tw/2008/07/blog-post_18.html)>(搜尋日期：2014 年 12 月 1 日)



模擬權充的藝術創作手法讓人們了解：「新」並不是原創性的唯一解釋，也不是它唯一的價值標準，世人對於藝術作品原創性的認定不再像過去那麼樣的苛刻，可以更為寬大、包容、且柔性一些。當代藝術的生態呈現的是一種多元的狀態，它同時兼容了對傳統及現世原作的自由思考和立場，在藝術創作者對原作大膽地複製、篡改之後，使觀者重新對原作有另一種認識與體會，原作的生命也將獲得新的延伸與解釋，提供更多元創作的可能性。曾經表示「藝術在本質上就是娛樂」的日本當代藝術家森村泰昌(Morimura Yasumasa, 1951-)<sup>1</sup>在攝影作品中更是無所不用其極地調侃、戲謔和惡搞世人心目中所謂的經典，他將自己的影像隱匿於那些名畫之中(圖 2-2-2)、甚至裝扮成為畫中人(圖 2-2-3、2-2-4、2-2-5、2-2-6)；除此之外，他也裝扮成歷史名人(圖 2-2-7、2-2-8、2-2-9)，還刻意露出破綻地反串著名的女演員(圖 2-2-10)，亦或是在經典畫作裡添加上弔詭的現代元素(圖 2-2-11)。



森村泰昌，《歌唱的向日葵》(Singing Sunflowers)，93x73cm，攝影，1998

<sup>1</sup> 森村泰昌 (Morimura Yasumasa, 1951-)，日本攝影家，藉著攝影及行為藝術為媒介，以裝扮為手段，創作出具拼貼效果的作品。1980年代中開始創作，並於1988年獲選參加「威尼斯雙年展」，自此頻繁於國內外展出。2010年，他發表了〈安魂曲〉系列，把創作模仿對象延伸至上世紀重要的政治及社會人物，從戲仿中找到個人與歷史的接合點，將其創作帶到另一層次。



圖 2-2-3

森村泰昌，《藝術史的女兒-劇場 A》(Daughter of Art History (Theater A))  
180×246cm，攝影，1989



圖 2-2-4

森村泰昌，《藝術史的女兒-劇場 B》(Daughter of Art History (Theater B))  
180×246cm，攝影，1989



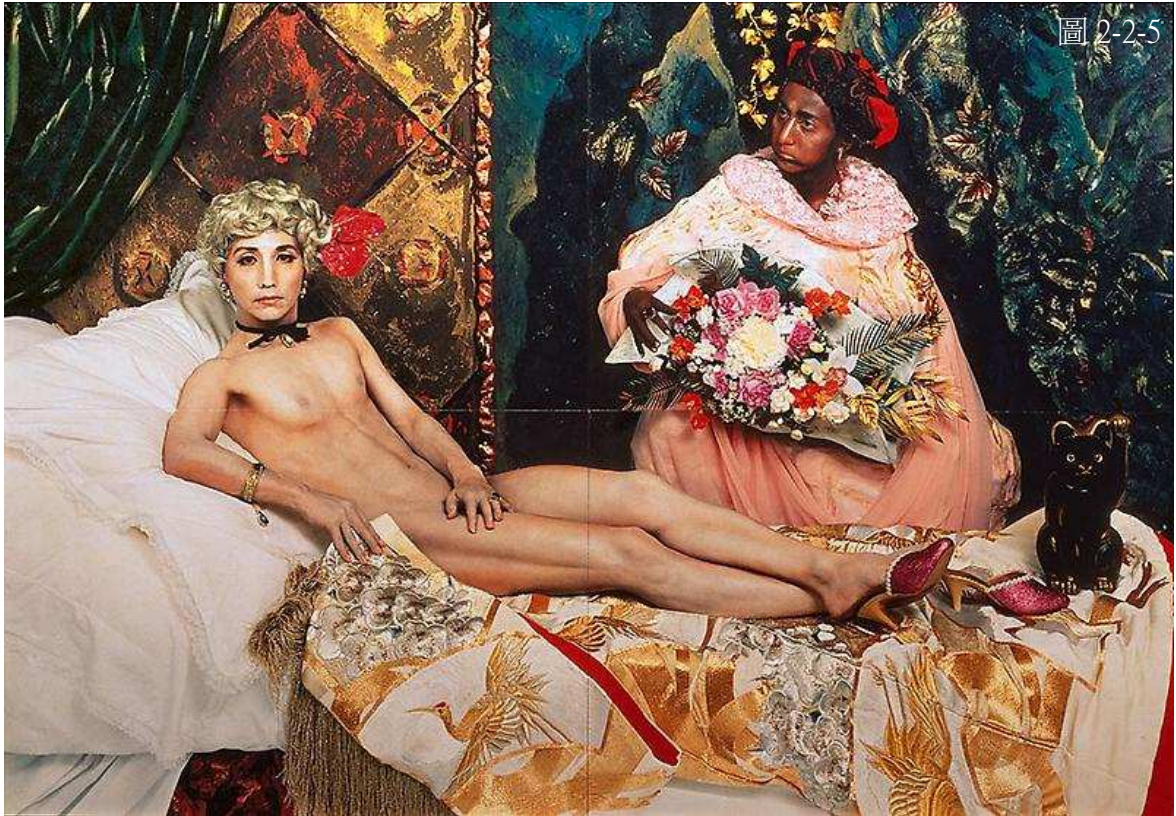


圖 2-2-5

森村泰昌，〈肖像-雙子〉(Portrait (Futago))，210.2x299.7cm，攝影，1988



圖 2-2-6

森村泰昌，〈肖像-少年 I、II、III〉(Portrait (Shounem I、II、III))，210.2x120cm，攝影，1988

由左至右分別是 Shounem I、Shounem II、Shounem III



圖 2-2-7

森村泰昌，《肖像-梵谷》(Portrait (Van Gogh))，120×100cm，攝影，1985

右圖為梵谷(Van Gogh)原作-裹耳吸煙斗的自畫像(Self-portrait with bandaged ear)

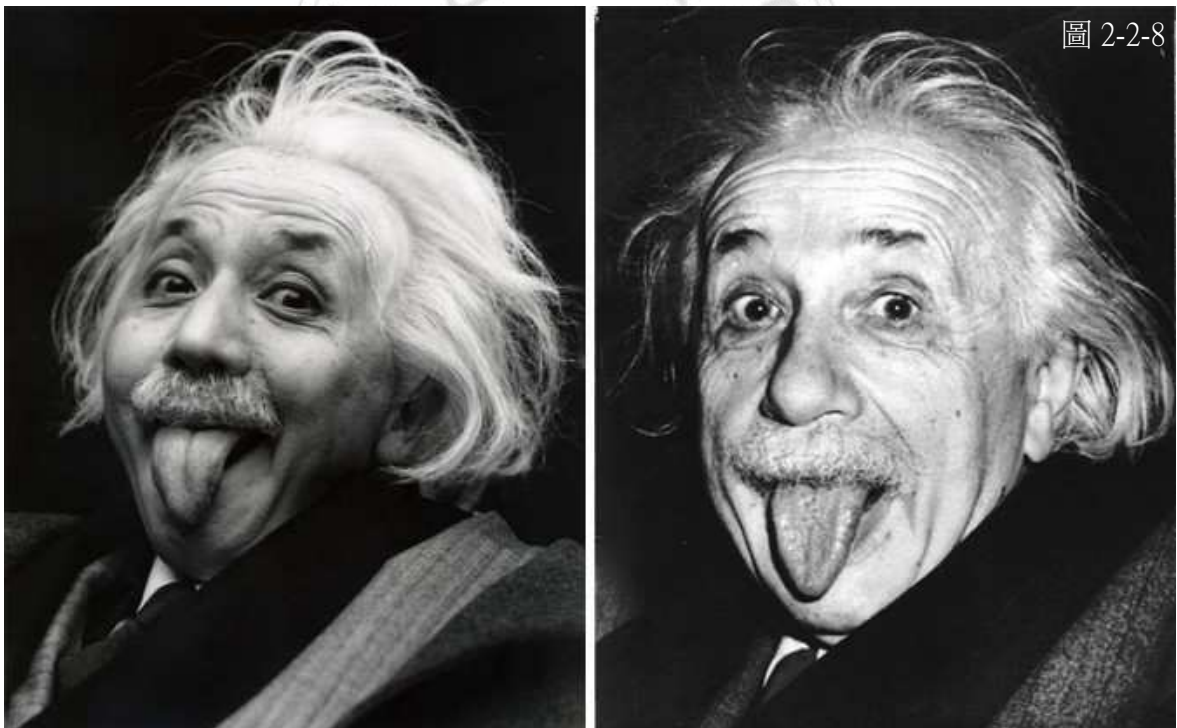


圖 2-2-8

森村泰昌，《安魂曲- 宇宙的夢/愛因斯坦 2》(A Requiem - Dream of Universe/Albert 2)

120×96cm，攝影，2007

右圖為知名物理學家愛因斯坦(Albert Einstein)本人在 72 歲生日派對留下的經典吐舌照





圖 2-2-9

森村泰昌，《安魂曲-紅色的夢/毛澤東》(A Requiem - Red Dream/MAO)，150x110cm，攝影，2007

右圖為毛澤東官方肖像照



圖 2-2-10

森村泰昌，《女明星系列/瑪麗蓮夢露》(Self-Portrait (Actress)/Black Marilyn)

107.3x95.3 cm，攝影，1996



森村泰昌，《兄弟(深秋的禱告)》[Brothers (A Late Autumn Prayer)]  
240x234 cm，攝影，1991

森村泰昌以東方人裝扮成西方人、男性裝扮成女性的方式，跨越和消解了種族、性別的界限。利用藝術史上看似大家十分熟悉的名作，諷刺東方人可能對西方經典藝術作品熟悉的程度遠超過對自己祖先的文化遺產。原本在社會規範體制下正常男女應有的裝扮與姿態，卻被森村泰昌忽男忽女、時而故意露出、或是拙劣地隱藏性徵的挑釁著；他的影像，都強烈地衝擊每位閱讀者的感官與思維。

後現代藝術已經不再死守於單一的領域，上接蒼穹，下接地獄，它解構、顛覆了傳統藝術的定義。

為了挑戰、顛覆經典高不可攀的地位，藝術創作者們無所不用其極地運用巧思加以嘲諷、揶揄；以達文西的不朽名作《蒙娜麗莎》為例，在杜象之後，薩爾瓦多·達利(Salvador Dali,1904-1989)<sup>1</sup>也創作了自畫像(圖 2-2-12)：

<sup>1</sup> 薩爾瓦多·達利(Salvador Dali,1904-1989)，著名的西班牙加泰羅尼亞畫家，因為其超現實主義作品而聞名，他與畢卡索和馬蒂斯一同被認為是 20 世紀最有代表性的三個畫家。



薩爾瓦多·達利，《達利的蒙娜麗莎自畫像》(Self Portrait as Mona Lisa)

77x53 cm，攝影合成，1954

達利運用攝影合成的技術，把「蒙娜麗莎」和他自己結合起來，「蒙娜麗莎」的微笑是其招牌，而翹鬍子則是達利給人的印象，於是達利創作了這件一手捧著銀圓、吹鬍子瞪眼的自畫像。哥倫比亞的藝術家波特羅(Fernando Botero,1932-)<sup>1</sup>則是用誇張、肥大的造型重新演繹了「蒙娜麗莎」，把她變成小胖妹，顛覆了現代人對美的看法(圖 2-2-13)：



費爾南多·波特羅，《蒙娜麗莎》(Mona Lisa)，166x183 cm，油畫，1977，私人收藏

<sup>1</sup> 費爾南多·波特羅(Fernando Botero,1932-)哥倫比亞的藝術家，喜好變形和誇大的藝術表現，把藝術看成自然的轉換形式，作品深受西班牙和義大利多位古典藝術大師的影響，尤其對義大利文藝復興時代作品情有獨鐘，被稱為是「文藝復興最後的偉大藝術家」。

英國藝術家吉姆·漢斯(Jim Hance)同時向「蒙娜麗莎」及經典電影《星際大戰》<sup>1</sup>致敬，創作出《蒙娜莉婭》(Mona Leia)<sup>2</sup> (圖 2-2-14)；美國著名雜誌《紐約客》(The New Yorker)在 1999 年 2 月號雜誌封面曾使用《陸文斯基版蒙娜麗莎》(圖 2-2-15)，引起了不少的話題與爭議，當年(1995 年)年僅 21 歲的陸文斯基加入白宮實習生的行列，認識美國總統克林頓，引發了著名的醜聞事件。圖中陸文斯基嘴裡像是含著東西的微笑，隱含濃厚的反諷意味。



吉姆·漢斯，《蒙娜莉婭》(Mona Leia)<sup>3</sup>，壓克力畫

<sup>1</sup> 《星際大戰》(英語：Star Wars)，中文可簡稱星戰，是美國導演兼編劇喬治·盧卡斯所構思拍攝的一系列經典科幻電影。本系列電影開啟了好萊塢電影商品授權的龐大事業，旗下分別有小說、漫畫、玩具與電玩遊戲等相關周邊產業，系列中每部電影，小說與電玩遊戲，皆以「在很久以前，在一個很遙遠、遙遠的星系……」(A long time ago, in a galaxy far, far away…)開頭。影片中所特別使用的特效從此定義並改變了太空科幻片的未來發展。《蒙娜莉婭》(Mona Leia)的「莉婭」來自《星際大戰》中重要的人物莉婭·歐嘉納·蘇洛公主(Princess Leia Organa Solo)，是主角路克·天行者的雙胞胎妹妹。在她的領導下，反抗軍同盟持續和銀河帝國周旋，並獲得最後的勝利。

<sup>2</sup> 請參閱<The Mona Leia - classic art gets cult makeover>《NewsLite》，2008 年 8 月 4 日，來源網址：<http://newslite.tv/2008/08/04/the-mona-leia-classic-art-gets.html>

(搜尋日期：2014 年 12 月 9 日)

<sup>3</sup> 來源網址：<http://www.weboehronik.fr/les-peintures-star-wars-de-james-hance>(搜尋日期：2014 年 12 月 9 日)





《陸文斯基版蒙娜麗莎》，美國《紐約客》(The New Yorker)1999年2月號雜誌封面

除了繪畫、影像合成之外，更有藝術創作者以摩登的手法重新演繹、詮釋經典，例如義大利藝術家馬可波羅·彼斯(Marco Pece)<sup>1</sup>創作了樂高積木<sup>2</sup>名畫作品《蒙娜麗莎》(圖 2-2-16)；而法國藝術家喬斯琳·格里沃(Jocelyne Grivaud)<sup>3</sup>則是成功攜獲了不少小女孩，以家喻戶曉的芭比娃娃<sup>4</sup>來演繹《蒙娜麗莎》(圖 2-2-17)。其誇張金髮、漂亮甜美、爆乳細腰、身材過份凹凸的芭比總是給人不食人間煙火的感覺，也很容易被人們當成

<sup>1</sup> 馬可波羅·彼斯(Marco Pece,1953-)，義大利藝術家，擅長用樂高積木拍攝時尚照片。在2006年為了投入藝術創作而放棄了銀行職員的工作，開始用樂高玩具複製名畫，其中部分作品難以置信地逼真。馬可波羅·彼斯把他一系列的藝術作品照片放到網頁上，很快就成了熱門作品流行起來。請參閱 <<http://www.udronotto.it/>>(搜尋日期：2014年12月9日)

<sup>2</sup> 樂高(丹麥語：LEGO)是一家丹麥的玩具公司，亦指該公司出品的積木玩具，由五彩的塑膠積木、齒輪、迷你小人和各種不同其他零件，組成各種模型物件。該公司與多個娛樂公司有合作，如迪士尼、時代華納。例如在哈利波特和星球大戰等電影在美國上映前後，樂高就會推出相應主題玩具。

<sup>3</sup> 喬斯琳·格里沃(Jocelyne Grivaud)，法國藝術家，從事廣告設計，她以創作一系列《芭比，我的繆斯》(Barbie Ma Muse)作品聞名。喬斯琳利用芭比為主角重現藝術史上的經典名作，使芭比娃娃不再僅僅是數以百萬女孩子們童年時的一個簡單玩具而已。

<sup>4</sup> 芭比娃娃(芭比)是20世紀最廣為人知及最暢銷的玩偶，於1959年3月9日舉辦的美國國際玩具展覽會(American International Toy Fair)上首次曝光。由美泰兒公司擁有及生產，該公司估計全球有超過十萬位芭比的收藏者，其中九成為女性，平均年齡四十歲，每年購買超過二十個芭比，而四成五收藏者每年花多於一千元美金於購買芭比。

花瓶的形象，而本身也是芭比愛好者的喬斯琳則企圖顛覆芭比在世人心目中的印象，讓總是忙著購物、打扮、談戀愛的芭比變得更有深度、有內涵、也更完美。



圖 2-2-16

馬可波羅·彼斯，〈蒙娜麗莎 - 向李奧納多·達文西致敬<sup>1</sup>〉  
(La Gioconda - omaggio a Leonardo da Vinci)，2007



圖 2-2-17

喬斯琳·格里沃，〈蒙娜麗莎肖像畫<sup>2</sup>〉(Portrait of Mina Lisa)，2009

連樂高積木和芭比玩偶也可以變身藝術？是的，德國行為藝術大師約瑟夫·波依

<sup>1</sup> 圖片來源：<<https://www.flickr.com/photos/udronotto/>>(馬可波羅·彼斯的 flickr 相簿)

<sup>2</sup> 圖片來源：<[http://www.barbiemamuse.com/eng/barbie\\_ga\\_joconde\\_vinci.php](http://www.barbiemamuse.com/eng/barbie_ga_joconde_vinci.php)>(喬斯琳《芭比，我的繆斯》官方網站)

斯(Joseph Beuys)<sup>1</sup>曾宣稱「人人都是藝術家」，他認為創造力並不只是藝術家的專利，也不只是藝術家的作品，而是一切人的生命力、創造力、想像力的產物。宋國誠在《藝術史上的薩滿師——約瑟夫·波依斯的「人智學藝術」》一文中更進一步解釋波依斯所謂「人人都是藝術家」的觀念：說人人都是藝術家並不是指人人都可以成為藝術家，而是指人人都具有使自己成為藝術家的創造力。將潛在的創造力轉化為藝術品，通過將一切生活物件挪用、塑形、裝飾成為可用性的藝術媒介，就可以通過行動將一切藝術媒介理念化、象徵化、審美化和藝術化。<sup>2</sup>藝術創作的媒介和觀念在藝術史上不斷地改變、創新、擴展到一切物件與行動，甚至可以取材於生活、並形塑生活。而且在電腦數位科技的普及之下，影像處理幾乎是全民必修的生活技能，複製、變臉等影像合成變得是易如反掌。張海濤在《關於曖昧與權充藝術的訪談——張海濤自訪自談》一文中提到：權充如今更適合多媒體：電腦、傳真、DV、網路的表現媒介，即網路虛擬的拼貼、集合、排到、組合、提取、分離、聚散的過程，其過程本身也是一種新現實，而藝術家運用抄襲、篡改當代影像，如電影靜止鏡頭、熱門流行音樂帶、廣告照片、漫畫、圖片等，翻製及直接複製，將原來的意義架空，轉置，不但抽取，剔除了原有圖像語言的權威性。這種媒介表現過程又涉及到版權這種敏感話題，是我們這個時代越來越重要的社會特徵。<sup>3</sup>在創作變得如此不確定、變得如此自由的現代，而且「kuso」(惡搞)文化大行其道，藝術創作者們百家爭鳴、百花齊放，他們對自身周圍生活環境的調侃和嘲弄，或是對一些本身嚴肅的事件進行幽默化、滑稽化，讓觀者會心一笑、產生更有樂趣的共鳴，美其名為「致敬」，但是通常內容形式越搞怪、話題性越高、也越精彩，所以我們不難理解「權充藝術」為何會成為時下年輕藝術創

---

<sup>1</sup> 約瑟夫·波依斯(Joseph Beuys,1921-1986)，著名的德國行為藝術家，20世紀行為藝術、偶發藝術、裝置藝術和觀念藝術重要的代表之一，其作品包括各種雕塑、行為藝術，信奉「人人都可以是藝術家」的觀點。他徹底打破了藝術與日常生活的藩籬，認為一切生活世界中的素材都可以作為藝術媒介和觀念物件來表達特定的理念。

<sup>2</sup> 引自宋國誠，〈藝術史上的薩滿師——約瑟夫·波依斯的「人智學藝術」〉，《破報》，2006，  
<<http://pots.tw/taxonomy/term/887>>(搜尋日期：2014年3月20日)

<sup>3</sup> 引自張海濤，〈關於曖昧與權充藝術的訪談——張海濤自訪自談〉，《藝術國際網》，2011，  
<<http://blog.artintern.net/article/194359>>(搜尋日期：2014年11月25日)



作者喜好的創作形式之一。筆者也將在下一個章節提出更多近年來將「玩具藝術化」、「藝術玩具化」的藝術家在當代創作上的呈現、他們如何進行玩偶影像攝製及應用於數位藝術的創作表現。



### 第三章 當代玩偶主題創作的寓言性表述

1990 年代末期，隨著電腦數位科技的躍進以及網際網路技術的快速成熟，促進了電子數位影音產品的普及和數位媒體的興盛，數位藝術也成為眾多可以表述的手法之一。不過時至今日，當科技介入藝術的程度越深之後，人們也逐漸懂得運用不同的眼光和角度(例如透過網際網路、多媒體平台、虛擬實境…等)來觀察藝術的各個層面，尤其在上一個章節提到的模擬權充的藝術創作手法廣為世人所接受之後，傳統藝術型態的藩籬與界線已經被打破，在當時曾經為世人所不解、為其他藝術家所不齒、引起爭議、受到排擠的觀念藝術，如今卻如雨後春筍般地冒出，誠如葉謹睿所言：隨著杜象揭竿起義，透過各種以觀念為主導的藝術型態，逐步推翻了各種藝術傳統與約束，把各式各樣的無奇不有，都送進了藝術的殿堂。<sup>1</sup>

#### 第一節 大眾傳播媒體時代的寓言性玩偶商品

藝術與科技的發展經常是相輔相成的，從人類藝術形式的演進歷程，也能看出每個時代科技文明的演進。李欣穎的《數位藝術：歐洲：奧、德、荷三國採樣報告》一書提到：「每一種藝術媒材在不同的世紀裡都曾是科技，而每一項科技在所存在的世紀裡都可能是最偉大的藝術。」<sup>2</sup>20 世紀以前，傳統的純藝術可說是「精英文化」<sup>3</sup>，都是由文化精英們繼承過去優秀的文化遺產，加以洗練，向更高境界發展，通常這是少數統治貴族或文化精英的特權。20 世紀初期，隨著現代科技的普及發展，媒體及傳播技術的突飛猛進，提供了「大眾文化」<sup>4</sup>蓬勃發展的可能性。1950 年代末期戰後

---

<sup>1</sup> 引自葉謹睿，《數位美學-電腦時代的藝術創作與文化潮流剖析》，台北市，藝術家，2008 年，頁 43。

<sup>2</sup> 引自李欣穎、林書民等著，《數位藝術：歐洲：奧、德、荷三國採樣報告》，台北市，宏碁數位藝術中心，2000 年，頁 13。

<sup>3</sup> 「精英文化」：指以受教育程度或文化素質較高的少數知識份子或文化人為受眾，旨在表達他們的審美趣味、價值判斷和社會責任的文化。

<sup>4</sup> 「大眾文化」的最簡單定義為「大眾的文化」(the culture of the masses)，或是大眾媒體所傳播的文化；是大眾社會(mass society)的文化形態。大眾文化乃是以現代的大眾傳播媒體為基礎而發展出來的新文化。

經濟復甦，「普普藝術」登場，進入了消費享樂的時代，藝術家們開始參與了都市消費文化，把通俗、低成本、大量生產的生活物品引進創作世界。在大眾傳播媒體的推波助瀾下，縮短了大眾與文化精英的距離。杭之在《一葦集》一書中對「大眾文化」有精闢的描述，他說：大眾文化指「一種都市工業社會或大眾消費社會的特殊產物，是大眾消費社會中透過印刷媒介或電子媒介等大眾傳播媒介所承載、傳遞的文化產品，這是一種合成的、加工的文化產品，其明顯的特徵是它主要是為大眾消費而製造出來，因而它有著標準化和擬個性化的特色。」<sup>1</sup>許紀霖在《精英文化的自我拯救》一文中更補充說明：大眾文化之所以在當代大行其道，其主要憑藉於在現代化變遷過程中，一個以都市為中心的消費社會的出現，大眾傳媒的發達和商業霸權的建立。在這樣一個充滿商業精神的社會裡，文化變得相當民主化，它不再是精英們教化大眾或自我表現的工具，而只是文化大眾消遣娛樂的精神商品。<sup>2</sup>通俗的大眾消費文化與象徵高雅的純藝術在後現代社會中打破以往的藩籬，迸出火花之後，不但大眾消費物品踏入純藝術的領域，孤高的藝術家們也開始放下身段來設計、製造符合大眾品味的藝術產品；隨著消費文化逐漸將藝術內化，消費品味不斷提升，大眾消費物品亦趨藝術化、精緻化，現成物品也成了藝術家的創作媒材，大至家具、汽車，小至服飾、包包、珠寶首飾…等，例如肯尼·夏爾夫(Kenny Scharf)<sup>3</sup>將他的凱迪拉克妝點上七彩的玩具恐龍(圖 3-1-1)，或是像塗鴉藝術家凱斯·哈林(Keith Haring)<sup>4</sup>將他的卡通書寫符號，繪寫於販賣的汗衫上(圖 3-1-2)…等，這些以現成物品作為創作素材的現象，無疑皆是杜象創作觀的繼承與延異。

---

<sup>1</sup> 引自杭之，《一葦集》，北京，三聯書店，1991，頁 141。

<sup>2</sup> 引自許紀霖，〈精英文化的自我拯救〉，《二十一世紀》，香港，香港中文大學中國文化研究所，1993 年 10 月號，頁 137。

<sup>3</sup> 肯尼·夏爾夫(Kenny Scharf,1958-)，美國塗鴉藝術的主要代表人物之一。與一般狂放不羈的塗鴉創作者不同，他的創作中不僅採用了大眾傳播媒介中的時髦題材，也從過去的藝術傳統中吸取養分，畫中帶有一種神秘、童話般的詩意。

<sup>4</sup> 凱斯·哈林(Keith Haring ,1958 年 5 月 4 日-1990 年 2 月 16 日)，1980 年代之美國街頭繪畫藝術家和社會運動者(主要推動 AIDS 防治和促進兒童福利)。他的畫作是 20 世紀醒目的視覺藝術代表之一。



圖 3-1-1

肯尼·夏爾夫定製的凱迪拉克(Kenny Scharf customized Cadillac)<sup>1</sup>

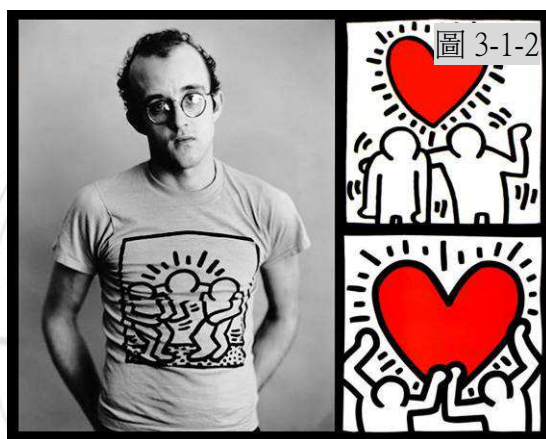


圖 3-1-2

凱斯·哈林創作的圖案與汗衫<sup>2</sup>

謝碧娥在《杜象—從反藝術到無藝術》一書中提到：通俗文化的普普藝術逐漸打破以往的屏障，和講求精緻高藝術的純藝術結合，形成「藝術通俗化」，卻也讓「通俗走向藝術化」。<sup>3</sup>而陸蓉之在《後現代的藝術現象》一書中也指出：在藝術通俗化的「降格以求」的過程中，卻又同時標榜「高品味」、「高品質」的精緻消費文化，

<sup>1</sup> 來源網址：

<<http://www.brooklynstreetart.com/theblog/2011/04/24/images-of-the-week-04-24-11-moca-la-part-ii/#.VLBwOiuUd8E>>(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 來源網址：<<http://discodroppings.com/2012/09/17/the-universe-of-keith-haring/>>(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>3</sup> 引自謝碧娥，《杜象—從反藝術到無藝術》，台北市，秀威資訊，2008年，頁85。

深具後現代社會比比皆是的矛盾特質。<sup>1</sup>1980年代新觀念藝術家將大眾消費物品藝術化，同時也以嘲諷或寓言性的手法模擬、複製或轉化原物意涵，就像美國藝術家傑夫·孔斯(Jeff Koons)<sup>2</sup>系列的造形氣球玩具翻製的巨大不銹鋼雕塑作品(圖 3-1-3、3-1-4)：



圖 3-1-3

傑夫·孔斯，《兔子》(Rabbit)，  
104.1 × 48.3 × 30.5 cm，  
不銹鋼，1986年



圖 3-1-4

傑夫·孔斯，《氣球狗》(Balloon Dog)，  
307.3 × 363.2 × 114.3 cm，  
高鉻不銹鋼，1994-2000年

普普藝術不諱言「藝術本身能夠做為商品出售」的思考方式下，對往後的藝術市場產生了莫大的影響；被譽為普普藝術教父的安迪·沃荷曾說過：「賺錢是藝術，工作也是藝術，賺錢的生意是最棒的藝術。(Making money is art and working is art and good business is the best art.)」<sup>3</sup>沃荷認為藝術是與金錢掛勾的，因此應該努力把藝術商業化。再以傑夫·孔斯為例，他從一開始就將藝術品當成商品在創作，並認為能夠獲得利益才是最重要的。而且孔斯善於與各種各樣的藝術商人(包括建築業巨頭、洛杉磯著名地產商…等)合作—他們為孔斯提供資助，孔斯則與他們共同分享從作品中得到的利益。孔斯的不鏽鋼雕塑作品《懸掛的心》(Hanging Heart)曾在紐約拍出 2600 多萬美元

<sup>1</sup> 引自陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民 89 年，頁 114。

<sup>2</sup> 傑夫·孔斯(Jeff Koons,1955-)，美國藝術家，其作品往往由極其單調的東西堆砌而成—比如不鏽鋼骨架、鏡面加工過的氣球獸，常常染以明亮的色彩。孔斯的作品在世界上大賣，但評論家對他的看法趨於兩級。有認為他的作品是前衛的，具有重要的藝術史價值。也有認為那是媚俗—嘩眾取寵，全然建立在利己的自我推銷上。

<sup>3</sup> Philip Delves Broughton, The Art of the Sale, New York, NY: The Penguin Press, 2012, p.165.

的高價，他將看似廉價的大眾消費物品點石成金，成為金字塔頂端藏家手中的高價藏品；許多人認為孔斯是一個徹底的拜金主義者，玷污了神聖的藝術，但更多人認同他是當代最重要的藝術家之一。事實上，在越來越物質化的當今社會，在人與藝術關係上，藝術已經成為一種消費商品，它被做為一種象徵「品味」的表徵、或是一種對於藝術的獨到見解和態度，就如：消費者購買由梵谷名畫做為封面的筆記本時，其實是在買一種品味、一種熱潮，也因此像孔斯這樣爭議性的藝術家已經被越來越多的人所接受。

因為大眾傳播媒體具有侵略性的宣傳功能，傳統藝術的體制已不再完全是判定藝術價值高低的權威和媒介，包括報章雜誌等平面媒體的廣告頁，街道上的廣告看板，廣播、電視頻道…等等，都能成為發表藝術創作的管道。尤其近年來無遠弗屆的網路平台日益盛行，更創造了彷彿與現實世界平行的虛擬藝廊，在網路資訊時代，「人氣」<sup>1</sup>成為重要的指標之一，次文化更是一股不容小覷的思潮和力量，創作者只要有其特殊的價值觀念和行為，只要勇於創作、闡述，無須透過傳統藝術體系的認可、把關，人人都能發表作品，人人都是藝術家，都能在網路平台上找到知音、擁有自己的支持者；當然這當中也不乏利用大眾傳播媒體炒作、哄抬的行為來獲取利益和知名度的，雖然在當下頗受詬病與爭議，但在充滿不確定性的後現代藝術裡…誰又能斷定將來誰能在藝術史上留下怎麼樣的地位？究竟是譁眾取寵？還是下一位大師？

## 第二節 這是玩偶還是藝術？

前章節之論述，主要論及達達(Dada)之後藝術形式的劇烈轉變，自從杜象以現成物創作之後，「藝術終結」的觀念影響了往後藝術的發展，現成物的觀念一再被提出討論。普普藝術更將通俗的概念引進藝術領域中，顛覆了傳統，藝術回歸了現實，不再高不可攀，大眾文化與高藝術之間幾近是有史以來最近的距離，藝術不再只是少數

---

<sup>1</sup> 「人氣」(Popularity)是決定喜歡誰或什麼是的一種社會現象。通過朋輩的推崇與大眾傳媒的渲染，提昇知名度、產生影響力。「人氣」一詞經常被泛用於對某些特定時期的人事物受歡迎與知名度正向的流行指標，在商界的促銷商品活動或是政壇的競選造勢活動等，經常被各業界使用。



人的專利；由於消費文化的影響，藝術家們不再「不食人間煙火」，當代藝術家甚至稱自己的作品為「商品」，創作者擺蕩於藝術與商業之間。筆者曾在第一章提到當代幾位從事玩偶、動漫相關的藝術創作者，包括村上隆(むらかみたかし)、靠斯(KAWS)、布萊恩·麥卡蒂(Brian McCarty)、桑特洛夫(Santlov)、麥瑞爾·克雷頓(Mariel Clayton)、安德里斯·塞拉諾(Andres Serrano)……等，這些藝術家們都從事「影像藝術」創作、採用次文化動漫創作方式進行角色扮演，其共通性即是對嚴肅主題的解構，並以「kuso」(搞怪)的方式呈現。以下逐一分析之：

### 一、村上隆(むらかみたかし)

村上隆是日本當前最富國際盛名的藝術家之一，工作和生活在東京和紐約兩地。創作受日本動畫和日本漫畫影響，是典型御宅族(宅男)。村上隆以其獨特理念，創作出許多色彩豐富的視覺圖樣，像「DOB 先生」(圖 3-2-1)、「美少女 Ko2」(圖 3-2-2)、「蘑菇」、「眼睛」、「KaiKai」、「KiKi」(圖 3-2-3)、「笑臉花朵」……等，他將這些圖樣轉變為工廠線上的產品，大量複製且透過網路通路、玩具零售店進行販售，作品呈現濃厚的商品味道。



村上隆，《DOB 先生》(Mr. DOB)<sup>1</sup>，  
280 × 300 × 7.5cm，  
合成聚合物塗料/雕刻板，1996 年



村上隆，《美少女 Ko2》(Miss Ko2)<sup>2</sup>，  
186 × 68 × 65 cm，  
雕塑，1997 年

<sup>1</sup> 來源網址：[http://www.qagoma.qld.gov.au/collection/contemporary\\_asian\\_art/takashi\\_murakami](http://www.qagoma.qld.gov.au/collection/contemporary_asian_art/takashi_murakami) (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 來源網址：[http://english.kaikaikiki.co.jp/artworks/eachwork/project\\_ko2/](http://english.kaikaikiki.co.jp/artworks/eachwork/project_ko2/) (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)





村上隆，〈KaiKai KiKi〉<sup>1</sup>，  
主體 190 × 96 × 46 cm，臺座 60 × 60 × 60 cm，  
不銹鋼、合成樹脂、玻璃纖維、顏料，2005 年

2003 年，LV<sup>2</sup>設計總監馬可·雅克布(Marc Jacobs)邀請村上隆合作，將小花、蘑菇、櫻桃或多彩圖案用在經典 LV Monogram 系列上，推出的櫻桃包等款式(圖 3-2-4)，引發了消費者一陣搶購潮，同時也引領了時尚跨界與藝術家合作的風潮，成為藝術與商業合作成功的最佳範例。2010 年，村上隆受法國凡爾賽宮邀請，在古典的凡爾賽皇宮舉辦了當代風格的作品展(圖 3-2-5)，大獲好評。這些成功經驗使他的名氣大大提升，也奠定了其藝術商品的價值。將商業與藝術之間完美地結合，已經使他成為流行世界炙手可熱的人物。

<sup>1</sup> 來源網址：<[https://www.perrotin.com/Takashi\\_Murakami-works-oeuvres-10469-12.html](https://www.perrotin.com/Takashi_Murakami-works-oeuvres-10469-12.html)>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 「LV」即 Louis Vuitton 之縮寫。它是皮箱與皮件領域數一數二的品牌，也是世界各地流社會的一個象徵物。路易·威登(法語：Louis Vuitton)是法國歷史上最傑出的皮件設計大師之一。他於 1854 年在巴黎開了以自己名字命名的第一間皮箱店。如今路易·威登這一品牌已經不僅限於設計和出售高檔皮具和箱包，而是成為涉足時裝、飾物、皮鞋、箱包、珠寶、手錶、傳媒、名酒等領域。



村上隆與 LV 合作之皮件作品<sup>1</sup>



村上隆在法國凡爾賽皇宮的展覽<sup>2</sup>

村上隆最著名的《超扁平(Superflat)宣言》<sup>3</sup>和《超幼稚宣言》<sup>4</sup>乃是東方平面藝術

<sup>1</sup> 來源網址：<http://bravocinese.com/archives/2586> (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 同上。

<sup>3</sup> 在 1996 年第二屆亞太三年展《Present Encounter》中，村上隆以作品《Mr DOB》，發表《超扁平宣言》：「將來的社會、風俗、藝術、文化，都會像日本一樣，都變得極度平面(two-dimensional)……今天，日本電玩和卡通動畫最能表現這種特質，而這些又在世界文化中具有強大的力量。」村上隆認為經歷戰後、經濟泡沫和沙林毒氣事件等社會壓力後，現實幻滅與心理機轉造就日本社會之所以轉向喜愛可愛甜美的扁平化趨勢。他的宣言使東方平面藝術挑戰西方藝術史，讓卡漫藝術成為全球藝術史的一支重要流派。參閱維基百科《村上隆》

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9D%91%E4%B8%8A%E9%9A%86> (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>4</sup> 2003 年，村上隆發表新宣言《幼稚力宣言》，並為自己的動漫作品下個定義：「動漫的審美體驗是獨特的，它會打動你未泯的童心，激起你對童年的美好回憶。」村上隆繼續以手段化的方式、孩童般的演繹來述說成人世界的話題；在以日本為中心的潮流文化語境裡，透過他獨特的視覺符號，表達了青春的美和殘酷。同年的春夏季時裝秀上，村上隆的「熊貓」、「櫻花」圖案在 LV 的皮包上登堂入室，開展了他藝術商品化的企劃。參閱維基百科《村上隆》

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9D%91%E4%B8%8A%E9%9A%86> (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

對西方的挑戰，引發動漫藝術成為全球藝術的新焦點。通過日本傳統繪畫，採用平面的繪畫技法創作，其作品不但延續日本藝術平面化的傳統，強調以 2D 的方式呈現視覺效果，融合了流行次文化的動漫時尚元素。村上隆的作品集合可愛、性幻想與極端暴力於一身，外表看來既像模型玩具又像玩偶，帶有濃厚的動漫色彩，卻同時呈現日本當代文化內涵，例如作品《爆乳少女》(Hiropon)(圖 3-2-6)，是用玻璃纖維及金屬塑造而成的動漫少女塑像。擁有一雙漫畫女主角常見的水汪汪大眼，一張如洋娃娃般甜美的臉龐，及一頭誇張的藍色秀髮。在穿著只能勉強遮住乳頭的比基尼、幾乎赤裸的狀態下，雙手握住外露的乳頭，像擠牛奶般噴出大量乳汁，乳汁造形就像白雲環繞少女四周；動作像是在炫耀身上的巨乳，而臉龐卻像孩童般純真。村上隆顯然是想藉由動漫遊戲裡受歡迎的「童顏巨乳」形象來反映日本人的性自卑以及變態的性文化。另外一件作品《我孤寂的牛仔男孩》(My lonesome cowboy)(圖 3-2-7)則是一個裸體動漫男孩，有著帥氣有型的金髮、漫畫造形的俊美臉龐，左手卻握著勃起的大陽具，向上噴發出如同水龍卷般大絕招似的精液，右手掌心朝上，一副陶醉、自信又歡愉的表情，似乎在為那群孤獨青澀的宅男宅女宣洩那充滿罪惡感的自瀆，也反映了日本極度壓抑社會中青少年的問題。



村上隆，《爆乳少女》(Hiropon)<sup>1</sup>，104 × 223.5 × 122 cm，玻璃鋼雕塑，1997

<sup>1</sup> 來源網址：[http://bookdb.co.kr/bdb/Column.do?\\_method=ColumnDetail&sc.webzNo=1352](http://bookdb.co.kr/bdb/Column.do?_method=ColumnDetail&sc.webzNo=1352)(搜尋日期：2015年1月10日)





村上隆，《我孤寂的牛仔男孩》(My lonesome cowboy)<sup>1</sup>，116 × 254 × 91 cm，玻璃鋼雕塑，1998

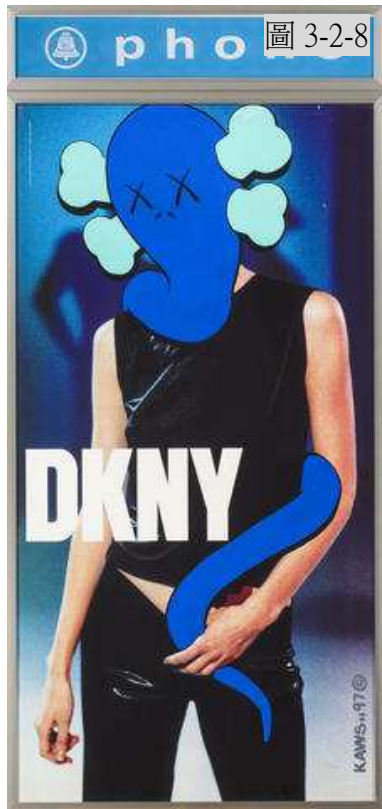
「從來沒有人像村上隆這樣，把必然引起爭議與轟動的性內容表現得如此直白。」<sup>2</sup>藝評家們如此談論村上隆的作品。村上隆作品裡可愛、光鮮亮麗卻詭異的漫畫式圖像，彷彿在嘲諷越來越膚淺的大眾文化，扁平且欠缺深度，藏身在五彩繽紛作品的背後，卻有著對社會文化嚴肅的批判；這種帶點社會偏差、荒謬的藝術形象，反映出時下人們的生活口味和文化，再度打破純藝術與大眾文化的界線。

## 二、靠斯(KAWS)

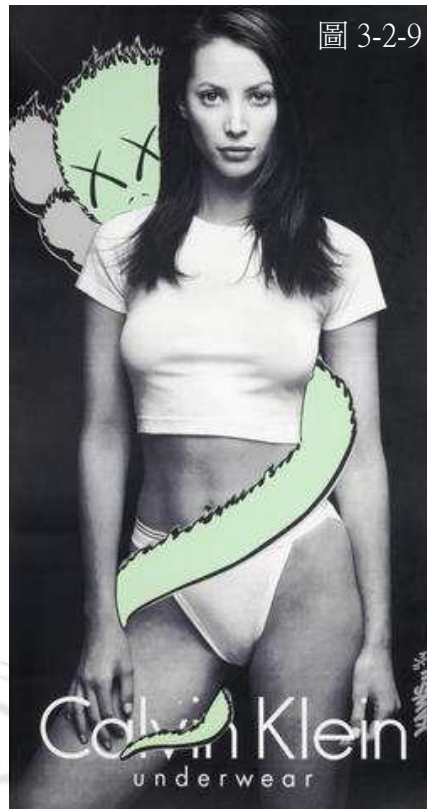
靠斯是玩具潮流塗鴉藝術家，本名布萊恩·唐納利(Brian Donnelly)，畢業於紐約。大學畢業後，靠斯曾為迪士尼(Disney)公司及 MTV 電視臺非正式地做了幾件案子，之後得到朋友的幫助，冒險將自創的骷髏頭標誌元素注入紐約市的巴士站及電話亭的廣告海報，從此靠斯便一舉成名。一般塗鴉客通常選擇在牆壁、地面、火車車廂、貨櫃上…等表面塗鴉，但靠斯卻是在廣告畫或海報上(例如 DKNY、Calvin Klein)加上自己著名的骷髏(Skull)與交叉骨(Crossbones)塗鴉(圖片 3-2-8、3-2-9)：

<sup>1</sup> 來源網址：<[http://bookdb.co.kr/bdb/Column.do?\\_method=ColumnDetail&sc.webzNo=1352](http://bookdb.co.kr/bdb/Column.do?_method=ColumnDetail&sc.webzNo=1352)>(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 參閱<村上隆>，《百度百科》，<<http://baike.baidu.com/view/1327678.htm>>(搜尋日期：2015年1月10日)



靠斯，《DKNY》<sup>1</sup>，  
145.7 × 68.9cm，海報塗鴉，1997

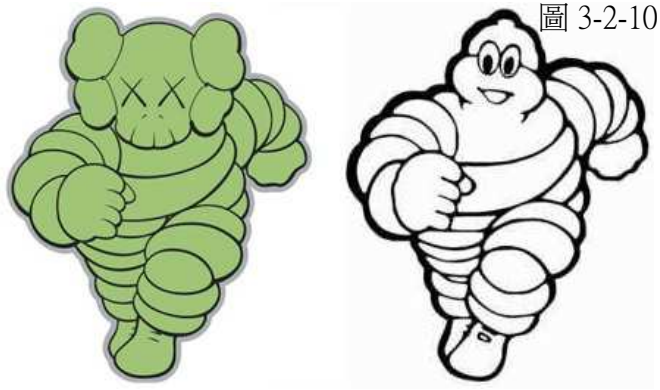


靠斯，《卡門克萊》(Calvin Klein)<sup>2</sup>，  
123.4 × 65 cm，海報塗鴉，1999

由於靠斯通常會把海報帶回工作室加工，完成後再偷偷放回原位，也因此又被稱為「塗鴉怪盜」。在靠斯成名後，聰明的廣告客戶反而主動把廣告送給靠斯「加工」，讓自家商品更具備流行時尚的元素、更符合年輕市場的口味。1999年靠斯在法國巴黎舉辦展覽之後，多次受邀前往世界各地舉辦個展，在塗鴉藝術界及街頭潮流時尚圈人氣竄升，他所設計的玩具公仔被紐約當代美術館收為館藏。靠斯最有名的就是他獨特的惡搞手法，他總是將眼睛部分改成兩個大XX、頭部變成骷髏、最後再在側邊耳朵位置掛上交叉骨，例如：米其林(圖 3-2-10)、米老鼠(圖 3-2-11)、日本漫畫大師手塚治虫的原子小金剛(圖 3-2-12)、格林童話著名的小木偶(圖 3-2-13)、甚至連星際大戰的大反派黑武士、白兵(圖 3-2-14)……等，也都被靠斯「致敬」過。

<sup>1</sup> 來源網址：<<http://www.bonhams.com/auctions/19985/lot/9/>>(搜尋日期：2015年1月10日)

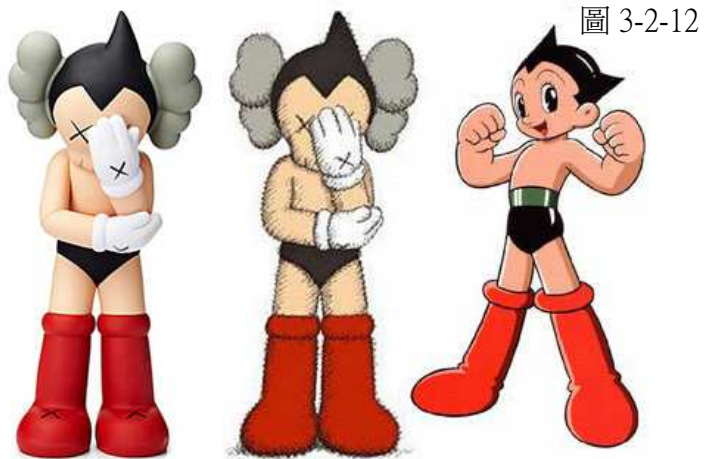
<sup>2</sup> 來源網址：<<http://www.bonhams.com/auctions/20511/lot/75/>>(搜尋日期：2015年1月10日)



靠斯，《米其林》(右圖為原版)<sup>1</sup>



靠斯，《米老鼠》(右圖為原版)<sup>2</sup>



靠斯，《原子小金剛》(最右圖為原版)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 來源網址：[https://art85davidaron.wordpress.com/2010/11/16/the-value-of-art/kaws\\_facebook-4/](https://art85davidaron.wordpress.com/2010/11/16/the-value-of-art/kaws_facebook-4/)(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 來源網址：<http://www.rakuten.com.tw/magazine/men/2012/021401.html>(搜尋日期：2015年1月10日)

圖 3-2-13



靠斯，《皮諾丘》<sup>2</sup>

圖 3-2-14



靠斯，《星際大戰》系列(Star Wars)<sup>3</sup>

靠斯借用日常生活中常見的廣告題材及深植人心的經典角色加以惡搞、顛覆、重新定位，構築起專屬於他自己的獨特影像作品系列。他獨創的藝術風格對當代視覺文化影響深遠，在歐美及日本等地均受到粉絲的熱烈追捧，其中最知名的《伴侶》(Companion)系列(圖 3-2-15)裡頭 130 公分的半解剖版公仔更是蔚為天價。他和不少潮流品牌及藝術家都有合作，不只是平面廣告、玩具，甚至自創品牌，跨界服飾配件、鞋款(圖 3-2-16)、香水…等，創作出許多膾炙人口的聯名商品。在大眾傳播媒體的推波助瀾下，靠斯慢慢走入正統藝術殿堂，現在他的藝術作品市場價值已水漲船高、不可同日而語。靠斯從此成為跨界街頭潮流及藝術創作而名利雙收的成功例子。

<sup>1</sup> 來源網址：<http://the-chemistry.net/original-fake-kaws-astro-boy-companion/>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 來源網址：<http://www.doobybrain.com/2010/10/30/kaws-pinocchio-and-jiminy-cricket/>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>3</sup> 來源網址：<http://shuttershades.wordpress.com/2008/10/02/kaws-x-star-wars-stormtroopers/>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)





圖 3-2-15

靠斯，《伴侶系列》(Companion series)<sup>1</sup>，2007-2009



圖 3-2-16

靠斯與耐吉(Nike)合作之鞋款<sup>2</sup>

### 三、布萊恩·麥卡蒂(Brian McCarty)

布萊恩·麥卡蒂是美國玩具專業攝影師、導演和製片人，從事和玩具領域相關的工作已超過 15 年，他在多本專門為宣傳設計師玩具的專輯裡，負責編導式的故事宣傳照片。麥卡蒂的作品並不只是單純拍攝玩具而已，而是加上故事的元素在畫面當中，讓每個玩具、每張照片都具有特殊獨有的故事性。<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 來源網址：<<http://www.rakuten.com.tw/magazine/men/2012/021401.html>>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 來源網址：<<http://sneakernews.com/wp-content/uploads/2008/07/nike-x-kaWS-1world-air-force-1-1.jpg>>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>3</sup> 參閱奶油隊長，<Brian McCarty 有趣的玩具攝影作品>，《玩具人》，2012 年 4 月 13 日。

1993 年，早在麥卡蒂還是學生的時代，他就已經開始進行娃娃屋(The Dollhouse)系列(圖 3-2-17)的拍攝，他建構了一個非常真實的玩具家庭情境來擬仿、探索現代人的生活、反映現實社會。此系列相當獲得好評，並且被巴西裔的視覺藝術家維克·穆尼斯(Vik Muniz)相中，並將麥卡蒂的娃娃屋系列納入了他的大型巡迴展。



麥卡蒂，《娃娃屋系列》(The Dollhouse)<sup>1</sup>，攝影，1993

之後玩具就一發不可收拾地成為了麥卡蒂創作的主要靈感來源。畢業之後他先後為貝納通(Benetton)<sup>2</sup>、美泰兒(Mattel)<sup>3</sup>等知名玩具品牌擔任攝影師，並持續透過各種藝術和商業的合作，不斷磨練自己對於玩具與藝術的敏銳思維及創作手法。接著麥卡蒂又創立了以自己名字命名的工作室，客戶名單包括流行文化的幾家大廠商，例如迪士尼(Disney)<sup>4</sup>，孩之寶(Hasbro)<sup>5</sup>，MTV 頻道<sup>1</sup>，凱羅伯大頭機器人(Kidrobot)<sup>2</sup>，R 星遊戲

---

<<http://www.toy-people.com/?p=16231>> (搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>1</sup> 來源網址：<<http://www.bundpic.com/2014/08/55863.shtml>>(搜尋日期：2015 年 1 月 10 日)

<sup>2</sup> 貝納通(英語：Benetton)公司成立於 1965 年，最初以生產手工編織套衫為主，後陸續推出休閒服、化妝品、玩具、泳裝、眼鏡、手錶、文具、內衣、鞋、居家用品等。主要針對大眾消費者，特別是年輕人和兒童，由總設計師朱麗安娜·貝納通(1938-)及 200 多名設計師共同設計、製作，充分體現新一代年輕人的價值觀。

<sup>3</sup> 美泰兒(英語：Mattel Inc.)，是美國品牌玩具公司，以收入計算，是最大的玩具企業。著名產品：《風火輪》、《環球》、《芭比娃娃》、《棋盤遊戲》、《獅子王》、《蝙蝠俠》、《UNO》、《辛普森家庭》…等。

<sup>4</sup> 迪士尼公司(英語：Disney)是一家多元化跨國傳媒公司。它是全球收入第二高的電視廣播及有線電視公司。它最知名的品牌就是「華特迪士尼影業集團」，目前好萊塢最大、最知名的電影公司之一。並在全球擁有或授權經營 14 家主題公園，同時它還擁有一個成功的音樂集團。米老鼠是華特迪士尼公司最主要的形象象徵。

<sup>5</sup> 孩之寶(英語：Hasbro Inc.)是美國一家大型遊戲公司，也是全球第二大玩具生產商，僅次於美泰兒。

(Rockstar Games)<sup>3</sup>和卡通頻道(Cartoon Network)<sup>4</sup>。麥卡蒂的作品還贏得了許多知名媒體的報導與讚賞，包括 CNN、紐約時報、L'Uomo 男裝時尚、美國廣播公司世界新聞和赫芬頓郵報…等。麥卡錫以玩具照片說故事、以玩具做為藝術表現的獨特風格，也因此讓他成功從商業攝影師轉型為獨立藝術家。

在麥卡蒂的攝影鏡頭下，玩具們彷彿都有自己的生命，訴說著自己的故事，它們就如同動畫電影《玩具總動員》(Toy Story)<sup>5</sup>的玩具一般有血有肉，具有獨立的個性與人格特質，它們不只活在玩具世界裡，它們還懂得在我們的世界享受閒情逸致(圖 3-2-18)、在我們看不見的暗處狂歡(圖 3-2-19)、趁我們不注意的時候使壞(圖 3-2-20)，或是躲著主人(人類)默默傷心難過(圖 3-2-21)…甚至還會「亂入」我們的生活，在真實世界裡冒險(圖 3-2-22)、和人類或其他動物互動(圖 3-2-23、3-2-24)，就像小人國的童話故事一般；而麥卡蒂也常常藉由玩具表達出讓觀者會心一笑的嘲諷與黑色幽默。

---

<sup>1</sup> 「MTV」是 Music Television 的簡稱，稱為「全球音樂電視台」，或「音樂電視網」，是一個原本專門播放音樂錄影帶，尤其是搖滾樂的有線電視網。MTV 後來也播放觀眾對象鎖定在青少年和青年上的許多不同型態的節目。

<sup>2</sup> 凱羅伯大頭機器人(英語：Kidrobot) 由設計師保羅·巴德尼茨(Paul Budnitz)於 2002 年創辦，是世界上數一數二的藝術創作作品及零售商限量玩具和服裝。旗下的收藏玩具、服裝、融合了城市街頭的流行與藝術製作其限量版。其獨特的美感深受廣大青年朋友的熱愛。

<sup>3</sup> R 星遊戲(Rockstar Games)是遊戲發行商 Take-Two Interactive 旗下的遊戲開發分公司，其總部設於美國紐約市。該公司的作品中，以《俠盜獵車手》(Grand Theft Auto)系列最為知名。

<sup>4</sup> 卡通頻道(Cartoon Network)是由美國透納廣播公司(Turner Broadcasting System；TBS)成立的一個專門播放動畫節目的有線電視頻道，後來隨 TBS 一起併入時代華納。

<sup>5</sup> 《玩具總動員》(英文：Toy Story)是迪士尼公司和皮克斯動畫工作室(Pixar)公司於 1995 年合作推出，首部完全以 3D 電腦動畫攝製而成的長篇劇情動畫片。主角主要是兩個玩具：牛仔警長胡迪(Woody)和未來太空人巴斯光年(Buzz Lightyear)。劇情不只是描述玩具在人類世界的冒險之旅，也賦予玩具像真人般的情感，它們與小主人安迪(Andy)的關係不只是玩具，更像是同甘共苦的玩伴。





布萊恩·麥卡蒂，  
《藝術玩具》(Art-Toys)系列<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 此頁面所有作品圖片皆源自布萊恩·麥卡蒂個人之官方網站。

來源網址：<<http://www.brianmccarty.com/photographs.html>>(搜尋日期：2015年1月10日)



布萊恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列<sup>1</sup>

2010年，麥卡蒂決定挑戰自己，為了擴大自己的創作視野，他開始了一項雄心勃勃的攝影專輯——《戰爭玩具》(War-Toys)系列，深入以色列猶太人與巴勒斯坦阿拉伯人之間的中東戰爭中心地帶，用當地孩子們最熟悉的玩具，拍攝孩子們心中的戰爭畫面(圖 3-2-25)，這些照片或許並非現實，卻是用另一種方式記錄著戰爭的真實。



布萊恩·麥卡蒂的拍攝過程<sup>2</sup>

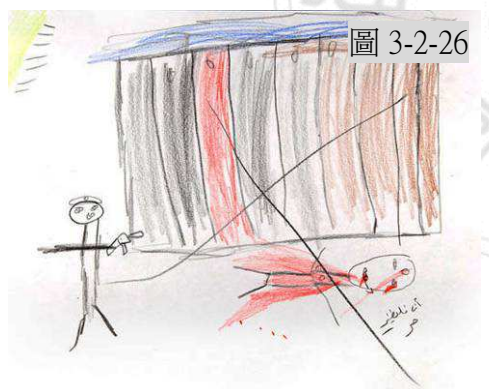
<sup>1</sup> 圖 3-2-23、3-2-24 源自布萊恩·麥卡蒂個人之官方網站。

來源網址：<http://www.brianmccarty.com/photographs.html>>(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 來源網址：<http://laughingsquid.com/war-toys-brian-mccarty-documents-children-making-art-during-war/>>(搜尋日期：2015年1月10日)



《戰爭玩具》(War-Toys)系列就如同麥卡蒂用照片替中東戰區災民和孩童們所寫的戰爭故事和紀錄片。「要治療戰爭在孩子心裡留下的創傷，玩樂和藝術總是最好的選擇。」麥卡蒂在接受《外灘畫報》記者的專訪時曾這樣解釋他開始專案的初衷。麥卡蒂回憶起將近 20 年前，初出茅廬的自己受邀參與一場紀念克羅埃西亞獨立戰爭結束的攝影展，那也是他第一次將目光鎖定在戰爭遺落的玩具上。「它們在我看來就是飽含文化符號的藝術品。」在那次展覽後，麥卡蒂開始著手研究藝術對孩子的心理治療作用，「一些極端案例裡，那些孩子甚至失去了說話的能力，這時候可能一支蠟筆、一張白紙比傳統的心理醫生更能夠打開他們的心房。」於是麥卡蒂決定與受到戰爭傷害的孩子合作，請他們成為自己攝影作品的藝術指導，請孩子們畫出親身經歷戰爭時的遭遇(圖 3-2-26、3-2-27、圖 3-2-28、3-2-29、3-2-30、3-2-31)。「我所遇到的很多孩子，他們的善惡觀其實很簡單，誰向他們射擊，誰就是不折不扣的壞蛋。」這樣無可置疑的善惡觀也體現在麥卡蒂以他們創作而成的攝影作品中，《戰爭玩具》系列因此被評價為「純粹的、沒有任何傾向的獨特戰爭攝影」。<sup>1</sup>



戰區兒童的蠟筆塗鴉<sup>2</sup>，  
內容是一個小男孩被  
以色列國防軍射殺的場面。



布萊恩·麥卡蒂，  
《牆邊殺戮》(Wall Shooting)<sup>3</sup>，  
拍攝於約旦河西岸。

<sup>1</sup> 參閱唐卓人，〈戰地里的童話：玩具攝影世界里的另一個巴以戰場〉，《外灘畫報》，2014年8月23日，〈<http://www.bundpic.com/2014/08/55863.shtml>〉(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 來源網址：〈[http://www.mccartyphotoworks.com/epostcard/epostcard\\_85.html](http://www.mccartyphotoworks.com/epostcard/epostcard_85.html)〉(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>3</sup> 來源網址：〈<http://www.shalomlife.com/culture/16127/using-toys-to-sell-propaganda/>〉(搜尋日期：2015年1月10日)

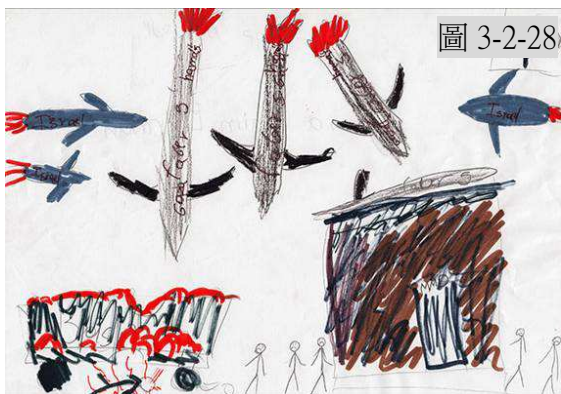


圖 3-2-28  
戰區兒童的蠟筆塗鴉<sup>1</sup>，  
內容是一輛巴士遭到空襲而爆炸起火、  
人們因而死傷的場面。



圖 3-2-29  
布萊恩·麥卡蒂，  
《特拉維夫小巴》(Tel Aviv Bus)<sup>2</sup>，  
拍攝於以色列。



圖 3-2-30  
戰區兒童的塗鴉<sup>3</sup>，  
內容是原本完整的家卻因為戰爭  
飽受槍林彈雨的殘害。



圖 3-2-31  
布萊恩·麥卡蒂，  
《斯德洛特之家》(Sderot Home)<sup>4</sup>，  
拍攝於以色列。

麥卡蒂在戰地與孩子互動的情感交流，還有殘酷戰爭帶來的生離死別(有些曾經為他畫畫過的孩子在之後的戰火慘遭波及而受傷甚至死亡)，讓他對於孩童的心靈創傷更能感同身受，他的《戰爭玩具》(War-Toys)系列確確實實發揮了人道關懷的作用，它不僅展現了無辜孩童們的視角，也讓全世界注意到並且反思戰爭所帶來的傷害。

<sup>1</sup> 來源網址：<http://www.thestranger.com/seattle/wait-thats-not-true/Content?oid=18393809>

(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>2</sup> 同上。

<sup>3</sup> 來源網址：

[https://www.1stdibs.com/art/photography/color-photography/brian-mccarty-sderot-house/id-a\\_70690/](https://www.1stdibs.com/art/photography/color-photography/brian-mccarty-sderot-house/id-a_70690/)

(搜尋日期：2015年1月10日)

<sup>4</sup> 同註3。



#### 四、桑特洛夫(Santlov)

桑特洛夫是美國攝影師，《玩具就像我們一樣》(ToysRLikeUs)是他的一個創意攝影系列，特色是用詼諧幽默的畫面呈現出各種虛擬人物的私生活，主角是做成玩偶的各種動漫人物、電影和明星…等。儘管有關桑特洛夫生平的資料、訊息少得可憐，但是他的玩具攝影作品卻在網路上造成一股風潮，尤其他為動畫電影《玩具總動員》的主角牛仔胡迪(Woody)拍攝了一系列宛如明星私生活的攝影作品<sup>1</sup>，透過桑特洛夫的巧妙安排與取景，精彩的真人實鏡秀，讓玩具們每個像活生生的大明星般。



圖 3-2-32

桑特洛夫，《胡迪和他心愛的捲餅》，2012



圖 3-2-33

桑特洛夫，《看起來很舒服》，2012



圖 3-2-34

桑特洛夫，  
《胡迪拍攝正在拍胡迪的胡迪》，2012



圖 3-2-35

桑特洛夫，  
《我應該在什麼時候告訴他：他應該用黃瓜》，2012

<sup>1</sup> 此頁面(圖 3-2-32~35)及下二頁所有作品圖片(圖 3-2-36~45)皆源自桑特洛夫個人之 Tumblr 部落格。  
來源網址：<http://santlov.tumblr.com/>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)



圖 3-2-36

桑特洛夫，  
《是的，玩具看漫畫》，2012



圖 3-2-37

桑特洛夫，  
《我的玩具吃得比我好》，2012



圖 3-2-38

桑特洛夫，  
《胡迪喜歡星際大戰》，2012



圖 3-2-39

桑特洛夫，  
《讓我幫你倒滿》，2012



圖 3-2-40

桑特洛夫，《朋友就是這麼幹的》，2012



圖 3-2-41

桑特洛夫，《不要躺著吃樂事》，2012





圖 3-2-42

桑特洛夫，《好床》，2012



圖 3-2-43

桑特洛夫，《胡迪愛蘋果(Apple)》，2012

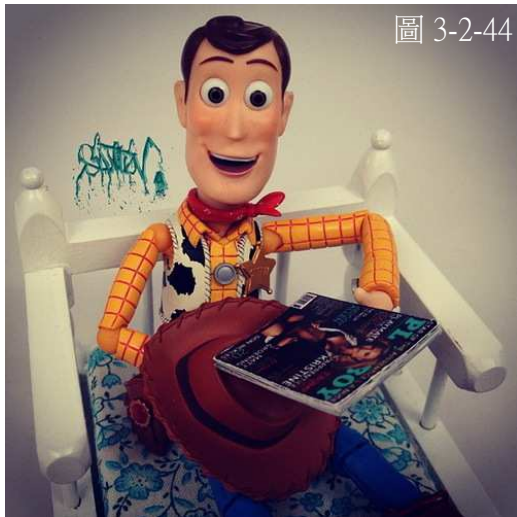


圖 3-2-44

桑特洛夫，  
《當你走在尷尬時刻...》，2012



圖 3-2-45

桑特洛夫，  
《復古玩家》，2013

桑特洛夫鏡頭下的玩具就跟真實世界的你我一樣，深受潮流文化的影響，它們愛自拍炫耀、也崇尚名牌、更偏好物質的享樂，看著照片，在一邊滿足窺探慾、一邊心裡指責它們愛慕虛榮的同時，是否也開始反思自身的價值觀與生活習慣呢？

除了胡迪以外，《星際大戰》裡為數眾多的小雜魚<sup>1</sup>「白兵」(帝國突擊兵)<sup>2</sup>也是桑

<sup>1</sup> 「雜魚」，網路流行用語，意指大魔王的囉嘍們。古語為「跑龍套」，意旨數量眾多，如過江之魚，但一招就掛的小角色。

<sup>2</sup> 「白兵」，正式名稱是「帝國突擊兵」(Storm Trooper)，是經典電影星際大戰(Star Wars)裡的反派角色，他們是帝國軍裡最基本的作戰單位，標準制服是全身白色的武裝盔甲，完全聽命於上級，不准有個人思想。



特洛夫喜歡的「代言人」，在電影裡，他們每一位的裝扮都是一樣全身白色的武裝盔甲，沒有個人思想，對上級的命令絕對服從、使命必達，縱使像螻蛄般被正派主角們斬殺而犧牲生命也在所不惜；若是眼前一整群白兵出現，觀眾根本無法區別誰是誰…。但是在桑特洛夫所構築的世界裡，白兵就跟人類一樣，它們像阿兵哥一般一起生活，也會偷懶窩著滑手機，它們休閒時會打牌、下棋，甚至還會自己做料理；它們吃、喝、拉、撒、睡，會做家事，有自己的喜好，也跟主人桑特洛夫一樣喜歡攝影；它們彼此之間也有友情，還會一起喝酒慶祝，甚至也會因為帳單而沮喪…<sup>1</sup>



桑特洛夫，《上下舖白兵》，2012



桑特洛夫，《懶鬼白兵》，2012



桑特洛夫，  
《被將軍的白兵》，2012



桑特洛夫，  
《Mr. 費爾斯白兵餅乾店》，2012

<sup>1</sup> 此頁面(圖 3-2-46~49)及下頁所有作品圖片(圖 3-2-50~55)皆源自桑特洛夫個人之 Tumblr 部落格。  
來源網址：<http://santlov.tumblr.com/>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)



圖 3-2-50

桑特洛夫，  
《白兵攝影師》，2012



圖 3-2-51

桑特洛夫，  
《你最好在壞掉前吃掉它》，2012



圖 3-2-52

桑特洛夫，  
《跨年夜宿醉的白兵》，2012



圖 3-2-53

桑特洛夫，  
《推掃中的白兵》，2012



圖 3-2-54

桑特洛夫，  
《帳單、帳單、帳單...》，2012



圖 3-2-55

桑特洛夫，  
《即使是反派》，2012

誠如上頁(圖 3-2-55)所呈現的，桑特洛夫想告訴觀者：「即使是反派，『玩具就像我們一樣』(ToysRLikeUs)。」它們並非罪不可赦，只是因為立場不同；它們只是盡忠職守，默默地在群體裡扮演好自己的角色，一旦曲終人散，它們還是要回歸正常生活的，不是嗎？且比起大明星胡迪，白兵的角色特質是不是更能代表社會中大多數循規蹈矩、沉默、認命、庸庸碌碌的廣大族群呢？

除此之外，桑特洛夫還惡搞其他名人，當中包含了賈伯斯、卓別林、歐巴馬、蝙蝠俠、小丑、班恩、傑克船長、忍者龜…等。<sup>1</sup>當然，他也不忘記向一些經典「致敬」，



桑特洛夫，《賈伯斯和胡迪》，2012



桑特洛夫，《週一症候群》，2014



桑特洛夫，  
《歐巴馬的江南 style》，2012



桑特洛夫，  
《蝙蝠老爸》，2012

<sup>1</sup> 此頁面(圖 3-2-56~59)及下頁所有作品圖片(圖 3-2-60~65)皆源自桑特洛夫個人之 Tumblr 部落格。來源網址：<http://santlov.tumblr.com/>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)





圖 3-2-60

桑特洛夫，《它曾發生在我們所有人身上》，2012



圖 3-2-61

桑特洛夫，《笑一個》，2012



圖 3-2-62

桑特洛夫，  
《啜啜》，2013



圖 3-2-63

桑特洛夫，  
《傑克船長多才多藝，但不包括拉小提琴》，2012

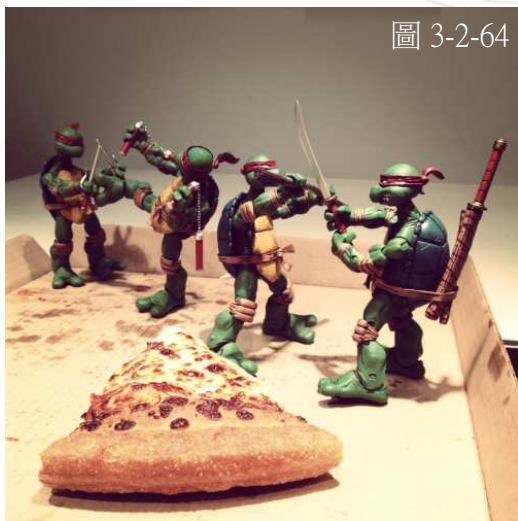


圖 3-2-64

桑特洛夫，  
《當剩下最後一片時總免不了…》，2013



圖 3-2-65

桑特洛夫，  
《尤達大師說聖誕快樂》，2012

例如：電影《阿甘正傳》<sup>1</sup>(圖 3-2-66)、《斯巴達 300 壯士》(圖 3-2-67)、《回到未來》(圖 3-2-68)、搖滾樂團披頭四的專輯《艾比路》封面照<sup>2</sup>(圖 3-2-69)、籃球之神麥可·喬丹的經典飛人標誌(圖 3-2-70)、文藝復興大師米開朗基羅的大衛像(圖 3-2-71)……等。<sup>3</sup>



圖 3-2-66

桑特洛夫，〈胡迪·甘〉，2012



圖 3-2-67

桑特洛夫，〈斯巴達白兵〉，2012



圖 3-2-68

桑特洛夫，〈剛剛從未來回來〉，2013



圖 3-2-69

桑特洛夫，〈漫步艾比路〉，2012

<sup>1</sup> 《胡迪·甘》(圖 3-2-66)是桑特洛夫將胡迪的頭移花接木在《阿甘正傳》(英語:Forrest Gump)電影海報的主角頭部。《阿甘正傳》是一部改編自溫斯頓·葛魯姆 1986 年同名小說的 1994 年美國史詩浪漫戲劇電影。故事講述了呆滯幼稚，但心地善良，有著驚人的運動天賦，在阿拉巴馬州生活了幾十年的阿甘，在某些事件的影響下，定義了 20 世紀下半葉美國的一些事件。在本片中，阿甘樹立了美國人的美好形象—誠實、勇敢、忠誠。

<sup>2</sup> 《漫步艾比路》(圖 3-2-69)是以 4 個忍者龜完全仿照《艾比路》(英語:Abbey Road)專輯封面拍攝的。《艾比路》是英國搖滾樂團披頭四的第十一張、同時為披頭四解散前最後錄製的錄音室專輯。

<sup>3</sup> 此頁面(圖 3-2-66~69)及下二頁所有作品圖片(圖 3-2-70~77)皆源自桑特洛夫個人之 Tumblr 部落格。來源網址:<<http://santlov.tumblr.com/>>(搜尋日期:2015 年 1 月 12 日)





桑特洛夫，《空中傑克 2.3》，2014



桑特洛夫，《米開朗基羅》，2013

桑特洛夫擅長利用玩偶角色與經典的同質性，或是他個人敏銳而富有創意的聯想，在惡搞的同時也讓觀眾再重新回顧經典，滿足了觀者對於經典的懷念，也顛覆了觀者對於某些特定角色的認知與刻板印象。以《斯巴達白兵》(圖 3-2-67)為例，桑特洛夫將《星際大戰》裡反派帝國軍隊中唯命是從的白兵與電影《斯巴達 300 壯士》視死如歸的戰士們結合，顛覆了一般人心目中對白兵視如草芥的定義，站在帝國軍的立場，它們這些無名英雄不也是令人敬佩的斯巴達？又以《米開朗基羅》(圖 3-2-71)為例，桑特洛夫利用卡漫英雄《忍者龜》角色設定的元素，取其中橘色頭巾、被師父命名為「米開朗基羅」的角色，合成於文藝復興大師米開朗基羅著名的雕塑作品「大衛像」<sup>1</sup>上，忍者龜原本矮壯的身材，瞬間變成健美勻稱的模樣，頭部露出牙齒的得意表情，雖然已將頭部刷白，但頭與身體極為矛盾、衝突的對比，仍讓觀者忍俊不住。

由於桑特洛夫也是球鞋的愛好者，他與知名的 NICE KICKS<sup>2</sup>合作的《玩具x球鞋創作》(ToysRockKicksLikeUs)系列也受到年輕族群的歡迎與喜愛。桑特洛夫運用豐富的想像力幫玩偶們換上不同的球鞋，從各種動漫人物、電影和明星…等都是他變裝的素材，搭配精心設計過的場景與動作，甚至是獨特風格的配色，讓畫面栩栩如生，就

<sup>1</sup> 大衛像（英語：David）是文藝復興時代米開朗基羅的傑作，於 1501 年至 1504 年雕成。雕像為白色大理石雕成的站立的男性裸體，高 5.17 米，重約 6 噸。用以表現聖經中的猶太英雄大衛王。原作目前置放於義大利佛羅倫斯美術學院，每年都會吸引約 120 萬人前去參觀。

<sup>2</sup> 「NICE KICKS」，美國知名球鞋網站，擅長企劃與設計師或各大運動品牌進行合作的潮流鞋款，包括耐吉(Nike)、New Balance、愛迪達(Adidas)、Vans Vault…等。

像是玩偶們真的是擁有自己的意志般，展現出玩具不輸給人類、同樣熱愛球鞋的一面。



圖 3-2-72

桑特洛夫，《球鞋狂人》，2012



圖 3-2-73

桑特洛夫，《潮》，2012



圖 3-2-74

桑特洛夫，《微笑》，2012



圖 3-2-75

桑特洛夫，《黑暗原力》，2014



圖 3-2-76

桑特洛夫，《什麼全都是金的》，2013



圖 3-2-77

桑特洛夫，《柯博文》，2013

## 五、麥瑞爾·克雷頓(Mariel Clayton)

麥瑞爾·克雷頓是美國籍攝影師，以另類的芭比情境攝影藝術著稱。早期克雷頓是從事旅行攝影，偶然在日本接觸了公仔模型和超現實主義風格的女娃作品後，進而啟發了她對人偶攝影的想法及創作。克雷頓十分考究場景和配件…等細節，在她的攝影作品中，並不是大家印象中永遠過著幸福快樂生活、如童話世界般美滿的芭比家庭；在她的鏡頭下，芭比及她的夢幻男朋友—肯尼常常出現於各種反映社會現實的窘境裡，甚至是出人意料、驚世駭俗的情境中，包括：性交、性虐待、同性戀、自殺、謀殺、亂倫…等等，以下圖片是她《房間》(Rooms)系列的其中幾件作品<sup>1</sup>：



麥瑞爾·克雷頓，《5號房-美麗》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《7號房-成功》，2011

<sup>1</sup> 此頁面(圖 3-2-78~81)及下二頁所有作品圖片(圖 3-2-82~89)皆源自克雷頓個人之臉書相簿。  
來源網址：<https://www.facebook.com/pages/the-photography-MARIEL-CLAYTON/19626416014> >  
(搜尋日期：2015年1月12日)





麥瑞爾·克雷頓，《10 號房-女人味》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《12 號房-家庭財政》，2011



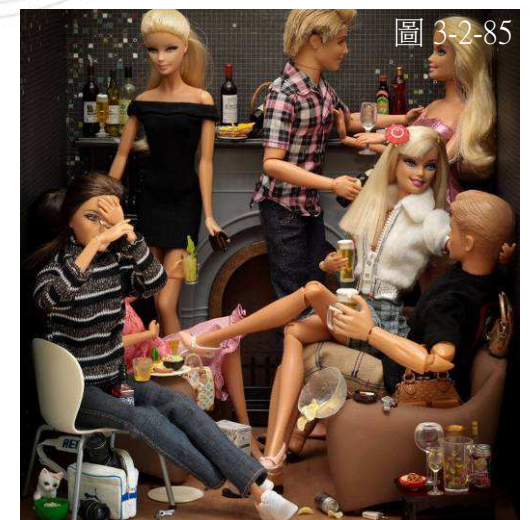
麥瑞爾·克雷頓，《19 號房-羅曼史》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《28 號房-解放》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《33 號房-親子鑑定》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《36 號房-歡樂》，2011





麥瑞爾·克雷頓，《41 號房-抑制主義》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《44 號房-單相思》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《48 號房-阿談》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《51 號房-貧窮》，2011

在《房間》系列中，克雷頓滿足了觀者窺探他人隱私的心理和慾望。一幅幅不同房號的作品，就如同大樓裡一戶戶不同身份、不同生活背景的房客們，而在每個房門背後，都有不同的故事，包括《5 號房-美麗》(圖 3-2-78)顯示芭比其實是透過飯後催吐、藥物、保養品和各種嚴格的控管辛苦地維持美麗的；《7 號房-成功》(圖 3-2-79)則諷刺所謂的「成功」其實就是夫妻像住在一起的陌生人一樣各忙各的；《51 號房-貧窮》(圖 3-2-89)講的是如果一個男人得靠著金錢和各種奢華的物質享受來讓自己身邊保有女人陪伴…那其實是種「貧窮」。還有包括肯尼有變裝癖<sup>1</sup>，或者芭比在人前

<sup>1</sup> 「變裝癖」通常指的是那些喜歡穿女性衣服的男性。他們不是變性人，他們不覺得自己是困在男性身體裡的女性，也不是喜歡穿女裝吸引同性的男同性戀者。大多數變裝癖者都是正常的男人，他們

裝成一副淑女樣，事實上關起房門來是既悶騷又瘋狂…等等。一頭漂亮金髮、立體的五官、誇張的身材比例…芭比的完美形象，遭致許多人的羨慕、忌妒，就連名作家主持人蔡康永都曾經在自己的書《同情我可以親我》裡大罵「芭比娃娃這個賤貨」。其實克雷頓就是以玩偶芭比替代現實生活中的大明星，讓觀眾發現她不可告人的祕密而達到心理平衡、甚至雀躍不已，誠如克雷頓在訪談時所說的：「在芭比娃娃完美的妝容、永恆的微笑還有空無一物的眼神背後，潛伏著一顆真實的反社會的黑色心臟，如同我們的現實生活一樣。芭比娃娃甜蜜的外表和純粹的惡意形成鮮明的對比，讓這些作品變得更加有趣。」<sup>1</sup>在《鵝媽媽和格林》(Mother Goose and Grim)<sup>2</sup>系列中，克雷頓大搞 kuso 童話故事的黑色幽默，她以芭比和肯尼扮演童話故事裡的主角，並且針對故事情節的疑點進行大膽且病態的假設，如(圖 3-2-90~93)：



麥瑞爾·克雷頓，《灰姑娘》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《白雪公主》，2011

只是想體驗、探索體內女性特質的感覺。變裝癖與種族、宗教或經濟狀況無關；然而，變裝癖者仍然為社會所摒棄，所以他們不得不過著雙重生活，甚至連他們的父母都不知道他們有這種嗜好。女性的變裝癖者也是存在的，但不像穿著迷你裙的男性引人注目，女性穿得男性化一點是可以完全被忽略的（例如牛仔褲）。因為社會的因循守舊，大多數變裝癖者都生活在恐懼之中，終日擔心如果秘密不保，他們就會失去工作、家庭、朋友或伴侶。

<sup>1</sup> 引自 Florence，〈黑色愚人節：Mariel Clayton 血腥芭比 200 張圖集〉，《FOTOMEN》，2011 年 4 月 1 日，〈<http://fotomen.cn/2011/04/mariel-clayton-bad-barbie/>〉(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)

<sup>2</sup> 此頁面所有作品圖片(圖 3-2-90~93)皆源自克雷頓個人之臉書相簿。

來源網址：〈<https://www.facebook.com/pages/the-photography-MARIEL-CLAYTON/19626416014>〉  
(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)





麥瑞爾·克雷頓，《人魚公主》，2011



麥瑞爾·克雷頓，《小紅帽》，2011

在此系列中，克雷頓再度破除了觀者自孩提時代對於童話故事的美好憧憬，《灰姑娘》(圖 3-2-90)的兩位姊姊為了能夠把腳塞進鞋子裡，真的血淋淋地削足適履，就如同在現今社會裡，重視外在美的女孩們可以忍痛動刀整形，只為了讓自己獲得更多男人青睞；《白雪公主》(圖 3-2-91)裡父王剷除忌妒的母親，以「保護」白雪公主，其實是為了父王個人對白雪公主的私慾…。《人魚公主》(圖 3-2-92)希望尾巴變成腿的目的…是為了可以跟王子翻雲覆雨、享受魚水之歡…。克雷頓製造這些駭人聽聞的「真相」，是不是引發了觀者對於過去深信不疑的事實產生更多的揣摩與想像呢？

除此之外，克雷頓還有許多作品反映出類似女權主義的意識，例如女主外、男主內，或是肯尼成為芭比的僕人在旁服侍，有時則是被鏈條牽著、作為性的奴隸，甚至被芭比或是小凱莉用殘忍的手段予以殺害、支解…等。這些血腥、殘酷的畫面確實衝擊了觀者的視覺經驗，顛覆了兩性角色的刻板印象，也帶給觀者更多的想像空間、臆測以及對於現實社會兩性關係的反思；但是克雷頓自己在受訪時曾解釋說：「雖然在我拍攝的作品中，對男性的設定有些殘酷，但我敢說我的作品是反女權主義的，因為我並沒有試圖通過作品傳遞一些關於性別排序的資訊。我真的只是覺得這些作品很好笑：可愛的小芭比娃娃—完美的精神病患者。」

<sup>1</sup> 「女權主義」又稱女權運動、女性主義，是指主要以女性經驗為來源與動機的社會理論與政治運動。在對社會關係進行批判之外，許多女權主義的支持者也著重於性別不平等的分析以及推動婦女的權利、利益與議題。

「事實上我收到的很多回饋都來自於男性讀者，他們似乎感受到了這些作品的幽默。而恰恰有幾封討厭的電子郵件都是來自於女性讀者，她們在信中說我精神不安以及心理不平衡，建議我尋求心理治療。我認為來自兩性的不同回應也是一件很有趣的事情。」

「我從來沒有想通過這些作品表達什麼資訊，我只是想通過這些照片找到了樂趣，並且想與人分享，僅此而已。」<sup>1</sup>

所以…大家是不是覺得又被克雷頓擺了一道？



---

<sup>1</sup> 引自 Florence，〈黑色愚人節：Mariel Clayton 血腥芭比 200 張圖集〉，《FOTOMEN》，2011 年 4 月 1 日，〈<http://fotomen.cn/2011/04/mariel-clayton-bad-barbie/>〉(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)



## 六、安德里斯·塞拉諾(Andres Serrano)

安德里斯·塞拉諾是一位相當具爭議性的拉丁裔美國藝術家。當年的《浸入》(Immersion)<sup>1</sup>系列引起了美國文化界的強烈反響，其中有人對該作品表示了積極的評價，但也有一些保守人士和宗教人士認為此照片褻瀆了耶穌基督，作品《尿尿基督》(圖 3-2-94)還在展覽中遭到破壞，甚至引發了關於藝術自由的辯論。



安德里斯·塞拉諾，《尿尿基督》(Piss Christ)，  
152 × 102 cm，攝影，1987

塞拉諾在《尿尿基督》爭議事件之後，有一段時間經歷了巨大的抨擊，在身心都受到很大的打擊和煎熬，但他卻沒有放棄創作，後續又完成了《流浪漢》系列(Nomads, 1990)、《三 K 黨》系列(The Klan, 1990)、《教會》系列(The Church, 1991)、《陳屍間》系列(The Morgue, 1992)、《性的歷史》系列(A History of Sex, 1995-1996)及《美國》系列(America, 2001-2004)等，顯示他對社會邊緣事物的關切，和把握卑微價值的獨到眼光。他所選擇的題材，共同的特徵都是在社會文化中處於較邊緣的位置，常是被忽略、被否定的，然而塞拉諾卻將把它們當成拍攝的主角，並且抽離出這些事物原本的脈絡，擺脫其在文化中被限定的價值，賦予這些邊緣事物新的意義、找到最純粹的美感。

---

<sup>1</sup> 《浸入》(Immersion)系列，拍攝手法是通過將小比例塑料十字架、神像浸入塞拉諾自己的尿中拍攝而成的。包括最有名的《尿尿基督》(Piss Christ, 1987年)、《尿尿典雅》(Piss Elegance, 1987年)、《聖母子》(Madonna and Child, 1987年)、《尿尿撒旦》(Piss Satan, 1988年)、《尿尿擲鐵餅者》(Piss Discus, 1988年)、《女人胸像》(Female Bust, 1988年)等。

塞拉諾在 2012 年「軍械庫藝術博覽會」(The Armory Show)中展出的最新系列作品——《無政府狀態》(Anarchy)<sup>1</sup>，也選擇玩偶作為拍攝、創作的角色：



安德里斯·塞拉諾，《名人》(Celebrity)，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



安德里斯·塞拉諾，《愛麗絲夢遊仙境》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



安德里斯·塞拉諾，《伊底帕斯》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



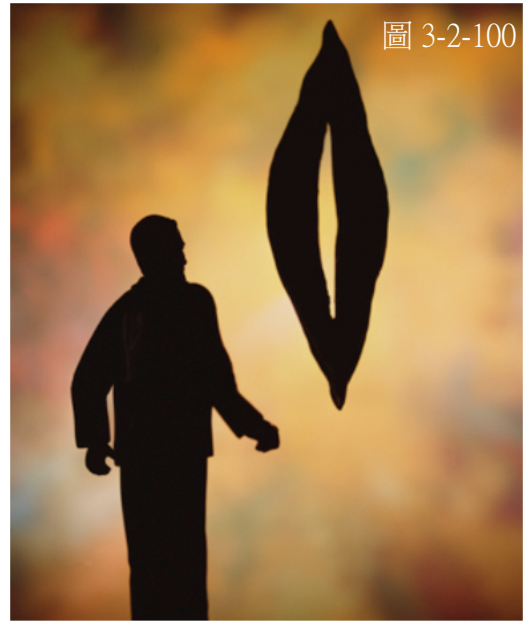
安德里斯·塞拉諾，《美國紀念碑》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011

<sup>1</sup> 此頁面(圖 3-2-95~98)及下頁所有作品圖片(圖 3-2-99~102)皆源自於下方網址：

< <http://www.edwardtylernahefineart.com/artists/andres-serrano/> >(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)



安德里斯·塞拉諾，《中國製造》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



安德里斯·塞拉諾，《弗洛伊德和大陰道》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



安德里斯·塞拉諾，《猴子戰爭》，  
127 × 152.4 cm，攝影，2011



安德里斯·塞拉諾，《憤怒》，  
127 × 152.4 cm，攝影，2011

以《名人》(圖 3-2-95)來說，塞拉諾借用玩偶的耶穌形象諷刺鎂光燈焦點下的偶像膜拜何嘗不是「造神」？《愛麗絲夢遊仙境》(圖 3-2-96)裡，他用為數眾多的玩具士兵來替代童話裡愛麗絲夢中的撲克牌士兵，而扮演愛麗絲的玩偶手勢正好就像投降一樣，讓人會心一笑；在《伊底帕斯》(圖 3-2-97)中，塞拉諾用大比例、身材火辣的女偶和小比例的男孩人偶，構成不合邏輯的畫面張力來呈現「戀母情結」<sup>1</sup>；《美國

<sup>1</sup> 戀母情結 (Oedipus Complex，也譯作「伊底帕斯情結」)，由弗洛伊德提出：男孩早期的性追求對象是其母親，他總想佔據父親的位置，與自己的父親爭奪母親的愛情，意即兒子親母反父的複合情結。此名稱來自希臘神話王子伊底帕斯的故事。伊底帕斯違反意願，無意中殺父娶了母親。

紀念碑》(圖 3-2-98)利用玩具士兵的堆疊，營造出「一將功成萬骨枯」的意境與喟嘆，標題如杜象詩意般的畫龍點睛，更是諷刺美國對國際事務的武力干涉，事實上最後只換來悲情的紀念碑一座；《中國製造》(圖 3-2-99)更是以「自由女神」幽了「不自由」的中國一默<sup>1</sup>；《憤怒》(圖 3-2-102)一圖中塞拉諾用抓著戰鬥機的怪獸玩偶來呈現戰爭的不理智以及如同巨獸般恐怖的摧毀力…。在塞拉諾《無政府狀態》系列作品中，他用充滿童趣的玩偶來表達世界的虛偽和險惡，在玩偶觸及觀者純真的童年回憶時，一方面卻又將觀者拉至現今渾沌的社會現實面，誠如塞拉諾本人所說的，這系列的作品橫跨了意識和無意識、童趣和沉重，以及合理和不合理之間的界線。<sup>2</sup>

這些當代藝術家們都利用玩偶的角色扮演說出心裡面的故事，不論內容是純真的、灰暗的、療癒的、發洩的、武裝的、赤裸裸的…都觸動了躲藏在觀者內心深處的小男孩、小女孩；當多元、沒有界限的後現代藝術，混雜著病態社會下每個人都需要療癒的脆弱，似是而非、模稜兩可的價值觀，語不驚人死不休的媒體文化，不能流芳百世，亦當遺臭萬年的標新立異，網路青少年動漫次文化、時尚潮流如排江倒海般席捲而下時，究竟…「這是玩偶還是藝術？」每個人心中自有答案。

---

<sup>1</sup> 「中國製造」(英語：Made in China)，是全球其中一個廣受認識的標籤。由於中國的人工成本低廉、土地取得較易、內需市場廣大等優點，因而吸引各國製造業到中國設廠，從低價成衣、玩具到高價的電腦等 3C 產品，中國製產品的比例逐漸增加。在各種商品中，不論是在電子零件，或是在衣物鞋履，都能看見這個標籤，因此中國常被稱為「世界工廠」。但也由於價格低廉、仿冒風氣、品質觀念較低落，導致「中國製造」成為劣質產品的代名詞。

<sup>2</sup> Paul Bruno, <Andres Serrano: Anarchy>, 《Dirty》, Mar 14, 2012, <<http://dirty-mag.com/v2/?p=11300>>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)



## 第四章 數位影像的當代創作詮釋

### 第一節 影像權充與數位拼貼

在 19 世紀，攝影的媒材地位，不只低於素描和版畫，更不可能拿來跟油畫或雕塑之類的傳統藝術相提並論。經過普普藝術家羅伯特·勞生柏(Robert Rauschenberg)<sup>1</sup>和安迪·沃荷等藝術家在繪畫中對照片的運用，以及 60、70 年代風行一時的「觀念攝影」<sup>2</sup>，才讓攝影漸漸與繪畫、雕塑等藝術平起平坐。在攝影技術發明 150 年的後現代時期，攝影才能如同一枝筆，一管顏料，一塊大理石等等，是藝術家用來創作的材質，而不再只是對現象作一種記錄的工具。…攝影始能由一記錄，提昇為一創作。<sup>3</sup>

筆者在第二章第二節有談到模擬權充其實就是挪用(appropriation)，也就是後現代藝術家的主要創作手法。後現代攝影和其他後現代的藝術創作一樣，具有敘事性及隱喻性，且技法方面並非追求個人的「原創性」，而是巧妙地運用權充的手法，在 70、80 年代，包括雪莉·樂凡(Sherrie Levine)<sup>4</sup>、理查德·普林斯(Richard Prince)<sup>5</sup>…等幾位

---

<sup>1</sup> 羅伯特·勞生柏(Robert Rauschenberg, 1925-2008)，在 20 世紀 60 年代美國普普藝術興起時在藝壇嶄露頭角，對多種材質與新觀念的採用創作也被稱為「新達達藝術家」，勞生柏在媒材運用上無所不可，藝術造形上更是無奇不能，藝術的創造力持續不斷，積極進取的人生觀，加上對世界人文的關懷，促成他的影響力廣泛，聲名無遠弗屆。從他一生的藝術作品與時代趨勢來論定，勞生柏在美術史上應是「後現代主義」藝術大師。

<sup>2</sup> 「觀念攝影」是表達拍攝者對某一事物觀點和思想的攝影形式。它以將個人觀念視覺化為最重要的訴求點。它同時也是現代藝術的重要分支。它將攝影這一方式作為拍攝者個人觀念的依存體，在拍攝和製作手段上不受傳統攝影觀點和要求的限制，觀念攝影家認同攝影這一形式的可能性，但同時反擊對攝影的種種歷史限制。他們的努力以攝影形式拓展了內涵和表現形式，並自以為為攝影注入了新的活力。

<sup>3</sup> 引自陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民國 89 年，頁 164。

<sup>4</sup> 雪莉·樂凡(Sherrie Levine, 1947-)，美國藝術家，1973 年於維斯康辛大學取得純藝術碩士學位。雪莉的藝術生涯，就是建築在他人的創作之上，她的「挪用」史還包括複製梵谷的自畫像、抄襲席勒(Egon Schiele)的素描、仿製曼·睿(Man Ray)的現成物雕塑等等。

<sup>5</sup> 理查·普林斯(Richard Prince, 1949-)，美國人，是挪用藝術的代表性藝術家，極富盛名也充滿爭議性。在 70 年代，理查·普林斯起初以翻新廣告人物相片及看板而被人們所關注，其作品中所透露出的時尚元素常常被藝術愛好者們所推崇，而這些時尚元素也正是那個時代美國社會的一個縮影。後期的創作則是呈現次文化特色的繪畫、攝影、雕塑、裝置藝術作品。

藝術家，常常取材自一些大眾流行文化、傳播媒體的通俗影像，或者是一些歷史上的經典影像，他們將影像帶給自身的情緒或感受重新整理，接著把這些影像擷取下來、或重新拍攝，從原來的情境中提取出所需的素材，挪用、偽裝、拼湊出新的意象，並重新解讀圖像、賦予其新的意義。以雪莉·樂凡為例，她曾翻拍歷史上著名藝術家作品的海報、或是畫冊中的圖片，成為所謂「複製『複製』品」，連杜象的作品也曾經多次成為雪莉挪用的對象。(圖 4-1-1、4-1-2)

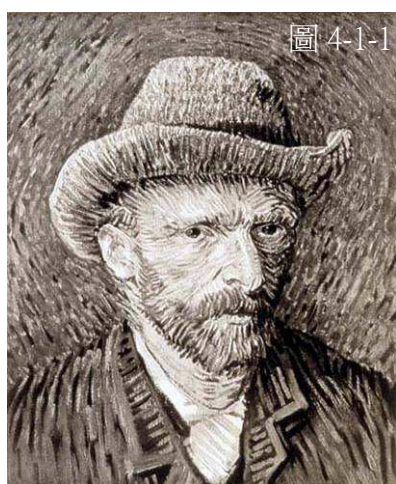


圖 4-1-1



圖 4-1-2

雪莉·樂凡，《在梵谷之後》<sup>1</sup>，攝影，1993

雪莉·樂凡，《噴泉(在杜象之後)》<sup>2</sup>，雕塑，1991

而當初讓理查德·普林斯聲名大噪的作品「牛仔」系列(圖 4-1-3)，是他從 1983 年開始推出的一組照片。照片上是典型的美國西部牛仔，騎著馬漫步或馳騁在美國西部的荒漠、夕陽、斷背山以及仙人掌。如果單純看作品，很多人會以為這是美國英雄形象的一種表現，但事實上，它們的「原型」是來自於美國萬寶路<sup>3</sup>香煙拍攝的廣告。「牛仔」一直是美國自我認同的典型，象徵力量、積極進取與獨立精神，是英勇勤奮的勇者，也是思想自由的鬥士，更是孤傲無畏的拓荒者，他們開疆辟土、寫下美國不朽的開國神話。富有強烈感召力的牛仔精神，在美國大眾文化裡的無數浪漫形象中依然隨處可見、歷久不衰。而理查德·普林斯成功抓住牛仔影像元素在觀者心目中的共鳴與感動，也成功挪用原有廣告中的影像來陳述他所要表達的意念。

<sup>1</sup> 圖片來源：<<http://remixculture.wikispaces.com/Sherrie+Levine>>(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

<sup>2</sup> 圖片來源：<<http://remixculture.wikispaces.com/Sherrie+Levine>>(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

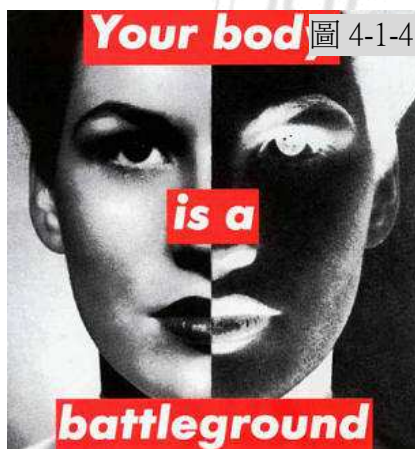
<sup>3</sup> 萬寶路(英語：Marlboro)是一隻歐洲品牌，由歐洲菲利浦莫理斯菸草公司製造，是目前世界上最暢銷的香菸品牌。品牌名稱「萬寶路」起源於英國，最後在美國獨立註冊。



理查德·普林斯，《無題(牛仔系列)》，127×177.8 cm，攝影/有色印刷，1989

左圖為萬寶路香煙原始廣告圖像

另一位女性攝影藝術家芭芭拉·克魯格(Barbara Kruger)<sup>1</sup>則是以文字、圖像並置的手法表達她的理念。她的作品多半取自過期的雜誌和廣告，裁剪加工，添上文字，卻創造了極富視覺張力的作品風格。芭芭拉·克魯格關注權力、金錢和性別在日常生活角色和影響力，並試圖透過作品去闡述這些議題。(圖 4-1-4、4-1-5)



芭芭拉·克魯格，《你的身體是戰場》，  
284.5×284.5 cm，攝影絹印，1989



芭芭拉·克魯格，《我買故我在》，  
284.5×287 cm，攝影絹印，1987，私人收藏

<sup>1</sup> 芭芭拉·克魯格(Barbara Kruger,1945-)，美國藝術家，也是一位社會評論家、政治運動者。設計學院畢業後，長期擔任平面設計師，80年代她開始創作時，很自然借用了廣告招貼的形式。作品裡的圖片並不是她自己拍攝的，多半取自過期的雜誌和廣告，裁剪加工，添上文字。她描述自己的工作說：「我基本上是拿來一張圖片然後在它上面放上一些什麼詞語。我的創作實際上就是一種替換性的工作。用我自己想出來的某句話來替換本來圖像中的像『買這件毛線衫』這樣的話。」典型的克魯格風格，通常是黑白圖片，簡潔的宣傳語被拆成多行片語，用紅底白字顯示，對比強烈。克魯格是最善於運用文字的藝術家之一。那些凝練的口號彷彿警句，讓人印象深刻，過目難忘。



芭芭拉·克魯格的圖像和文字乍看像是各自獨立、零碎的片段，但是經過仔細探究後，我們能了解她的圖文是互相依存與激盪的；她挪用既有圖像，探討其中的寓言性和反諷意義，賦予其新的意義，使其作品呈現出令人反思的意象，營造出敘事和詮釋的空間，直接與觀者或畫中人交涉、傳達文化和社會評論。當然權充(挪用)的創作手法一直是存在著爭議的。2000年時傑夫·孔斯發表一幅以尼亞加拉瀑布為背景的作品《尼亞加拉(Niagara)》(圖 4-1-6)，這幅頗具超現實意味的作品，表現出一種輕鬆詼諧的意境，和香艷甜俗的氛圍，延續了傑夫·孔斯一貫的豔俗風格，調侃、嘲諷了商業藝術對人們的影響。但他也因此收到了法院的傳票，被起訴的原因是因為作品中描繪的女人腿是從雜誌圖片上原封不動照抄過來的，這雙誘人小腿的擁有者一雜誌圖片的模特兒，認為傑夫·孔斯的作品已經構成了侵權，遂對其提告。但是法官認為傑夫·孔斯的確用了模特兒的腿部照片，但其對照片的使用是為了表達新的美學觀，作品已對原有圖像的意義進行轉換，屬於藝術上的「挪用」，是合理使用的範圍，所以傑夫·孔斯並沒有構成侵權。也因此「挪用」這個後現代主義藝術中常用的詞語再一次引起人們的關注。<sup>1</sup>



Andrea Blanch - "Silk Sandals by Gucci"



Jeff Koons - "Niagara"

傑夫·孔斯，《尼亞加拉(Niagara)》<sup>2</sup>，299.7x431.8 cm，油畫，2000

左圖為雜誌原圖

<sup>1</sup> 參閱東方藝術·大家，〈後現代主義中的"挪用"〉，《藝術國際網站中文版》，2012年10月17日。  
<<http://review.artintern.net/html.php?id=30379>>(搜尋日期：2015年5月12日)

<sup>2</sup> 圖片來源：<<http://www.owe.com/resources/legalities/30-jeff-koons-copyright-infringement/>>  
(搜尋日期：2015年5月12日)



在藝術的脈絡裡，以「挪用」為創作方法，巧妙運用大眾傳播媒體中熟悉的影像，或是歷史中已成為眾所皆知的圖像，並以另一種價值和觀點來重新詮釋，是不勝枚舉的。鄧慶華在《談"挪用"對當代藝術中一個重要創作方法的分析》論文著述中指出：「挪用」是一種把公眾性的現成物或威權的系統，置於另一種普通物體或系統中，並改變被挪用對象的性質，使之朝向新的語意播灑、延異、遊戲。<sup>1</sup>游雯迪也在其《「挪用」當代藝術創作方法-從「古調新彈」至「移花接木」》論文中提到：挪用是顛覆傳統藝術觀念，它巧妙地運用經典以及眾所皆知的公共圖像，敏感甚至帶有一絲的戲謔、任性的去借用，再頑強且重複性的把它帶入詭異、荒謬等藝術語境中，無論其是否帶有特殊的意義，它往往都引起了人們對現實的別有思考，而這樣的創作方法，將以往只重視個人對社會轉而大眾對社會的另類手法，何嘗不是種了不起的創作方法。<sup>2</sup>近代美術史中，確實有不少藝術家因為「挪用」及涉及商業藝術行為而招致了官司。安迪·沃荷、傑夫·孔斯等人都曾因挪用照片的問題而面臨侵權的指控。雖然爭取創作自由與捍衛版權的戰場上，兩造說法互有輸贏，但在版權意識日益高漲的今日，「挪用」與「抄襲」往往僅有一線之隔，如何站得住腳，是藝術創作者必須用心學習的課題。因此，以下筆者再援引先前曾於第三章所談到的、逐漸興盛的動漫產業次文化——「同人文化」的創作與著作權法的相關研究。

根據我國「教育部創用 CC 資訊網」所提供的文獻資料，「同人文化」發源於日本，與日本動漫畫產業特性有關。日本是動漫畫「同好」（同英文 fans 定義）文化極度興盛之國家，日本漫畫以及同人行為之所以蔓延全世界，乃是因為該文化特徵在於「創作者和愛好者站在同一陣線，創作者本身就是愛好者」。「同人文化」之發展另一個主因為科技進步以及網路發達，藉由電腦繪圖軟體以及影片編輯軟體，作品之愛好者得以自行對任何類型之作品進行重製、修改或編輯；而網路的交互性使得訊息傳

---

<sup>1</sup> 引自鄧慶華，《談"挪用"對當代藝術中一個重要創作方法的分析》，天津市，天津美術學院論文，2007，頁 13。

<sup>2</sup> 引自游雯迪著，《「挪用」當代藝術創作方法-從「古調新彈」至「移花接木」》，台北市，國立臺灣師範大學論文，2008，頁 38。

播者同時具有訊息接收者的功能，作品愛好者於網路上接收訊息以後，能再行修改創作並藉由網路發送公開，由此可知，同人行為本身因為科技進步與網路發達之下，具有快速傳播之便利性，並將同人作品以及原作的內容迅速傳播開來。<sup>1</sup>為什麼「同人文化」能夠吸引如此廣大的族群投入創作及交流活動，但卻鮮少出現原作者針對同人誌之著作權提出爭議呢？主要是因為：一、不侵犯原作權益：同人創作多出於自娛，而非營利等與原作競爭之行為，亦不會取代原作，而是以參與或改編原作的衍生創作方式表彰對原作之熱愛；二、不逾越原作設定：同人創作作品大多依循原作框架，盡可能不逾越原作設定，即使是具有「諷刺性」或「惡搞性」的作品，也是保留原作特色的脈落，反而增加閱讀原作時的趣味度與想像空間；三、對原作具有推廣效果：讀者可以藉由閱讀同人創作而對原作有更深一層的認識，或是加強對原作的愛好；另一方面，同人作者也可以在創作行為中獲得自我實現。至於接觸同人作品前並不熟悉原作的讀者，也可能因為某些同人作品具有惡搞之趣味性而引起對原作的興趣。<sup>2</sup>

諸如「同人文化」等創作，或是筆者在第二章第二節所探討之惡搞文化，都屬於「二次創作」<sup>3</sup>的範疇。支持「二次創作」的藝術團體主張其和「抄襲」的分別：「二次創作」是很明顯地讓其他人知道、甚至宣稱自身是衍生自哪一套著作物。而抄襲者並不會向他人宣稱其作品是源自他人，反而宣稱該作品是個人原創。<sup>4</sup>誠如維基百科

---

<sup>1</sup> 引自〈逐漸興盛的次文化—淺談同人誌與著作權法之衝突〉，《教育部創用 CC 資訊網》，2011 年 4 月 29 日。〈[https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG\\_CCLAW&q=2011042913334001183](https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG_CCLAW&q=2011042913334001183)〉(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

<sup>2</sup> 參閱〈逐漸興盛的次文化—淺談同人誌與著作權法之衝突〉，《教育部創用 CC 資訊網》，2011 年 4 月 29 日。〈[https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG\\_CCLAW&q=2011042913334001183](https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG_CCLAW&q=2011042913334001183)〉(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

<sup>3</sup> 二次創作(Re-creation)，指在一些已經存在的各種藝術和著作作品，如文章、圖片、影片或音樂歌曲等之上，加以改變、改編、加添新創作或者以其他形式等進行創作，網上部份同人繪畫及許多惡搞，包括改圖及改編歌詞等都屬於二次創作。二次創作的範圍很廣，例如電影中所謂的致敬、論壇術語中的引用、外文書籍的翻譯、神話故事的改寫…等，亦屬於二次創作。

<sup>4</sup> 參閱〈二次創作〉，《香港網絡大典》，〈<http://evchk.wikia.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>〉(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

指出：「二次創作並非抄襲現存作品，也不是剽竊別人的創意當成自己的作品，而是明顯地，甚至刻意地，以某一或某些作品為焦點，將它重新演繹出別的意義，瓦解原來的脈絡、系統，以創出新的抒發，甚至顛覆。」、「它的目的不是把現存作品或創意，聲稱成自己的創作，而是明顯地以他作，來使作者的創意及意義有更佳的發揮，達致更好的創作效果。」、「也有跟原作挑戰、崇拜的意味存在。」<sup>1</sup>針對二次創作，支持二創的人士認為，它除了具有娛樂效果，也可以是一種學術研究或藝術創作的延伸，亦可以是對政治或社會現象進行批判，對經典的致敬與挑戰，或者可以抒發生活感受…等，也有人客觀地認為二次創作活現了人類極富創意的一面，只要該作品不會損害到原作品、原創人或相關人士的名聲及利益，就可以存在。更有不少原作者對於自己的作品被進行二次創作採取默認、甚至是肯定的態度，認為在某程度上是替自己的作品作出宣傳，同時引發更多靈感和社會上的共鳴及關注。<sup>2</sup>

台灣的藝壇上也不乏挪用美、日動漫明星的創作，例如多次參加國際當代藝術大展的藝術家洪東祿<sup>3</sup>在 90 年代末有一系列的作品(圖 4-1-7、4-1-8)，直接借鑒日本卡漫人物，混搭歐洲文藝復興之後的繪畫；他把歐洲古典繪畫的印刷物直接拿來當背景，以假花裝飾當作前景，再將卡漫主角的人形玩偶放在中心主要位置，直接拍攝。儘管素材全部都以贗品構成，乍看之下卻能發出讓人盲目崇拜的光環；畫面充斥著不自然的飽和色調，俗艷又大膽地戲謔了消費文化與歐洲視覺文化，也隱晦地諷刺了全球化之下台灣本土所面臨的創作困境。

<sup>1</sup> 引自〈二次創作〉，《維基百科》，

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>

(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

<sup>2</sup> 參閱〈二次創作〉，《香港網絡大典》，

<http://evchk.wikia.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>

(搜尋日期：2015 年 5 月 12 日)

<sup>3</sup> 洪東祿，1999 年畢業於國立台南藝術學院造形藝術研究所。2002 年在北美館、伊通公園、義大利當代美術館、加拿大魁北克大學渥太華分校藝術中心畫廊均有個展。多次參加國際當代藝術大展，如 1999 年「第 48 屆威尼斯雙年展」、2000 年法國阿爾國際攝影節、2000 年「台北雙年展」、2001 年「西班牙拱之大展」、2004 年「上海雙年展」等。作品亦被巴黎中國世紀基金會、義大利馬可·諾瓦畫廊、台北市立美術館等收藏。





圖 4-1-7  
洪東祿，《美少女戰士》<sup>1</sup>，  
146.5x120.5 cm，攝影，1997

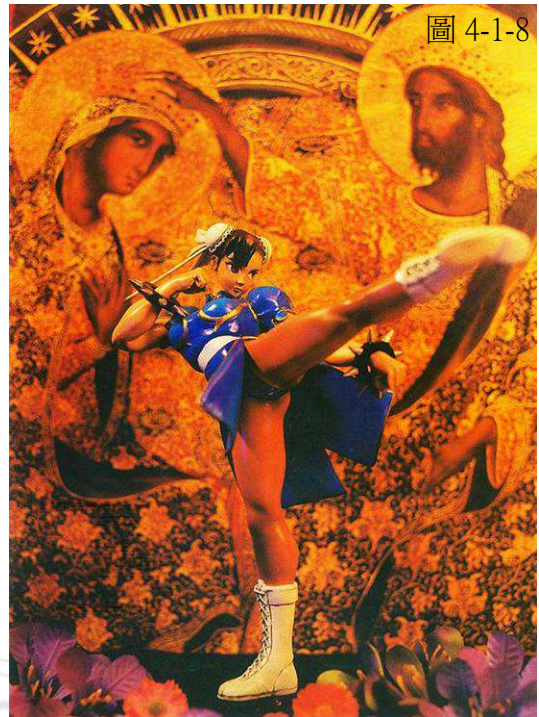


圖 4-1-8  
洪東祿，《春麗》<sup>2</sup>，  
180x120 cm，幻燈片、偏光片、燈箱、馬達，1999

另一位藝術家楊茂林<sup>3</sup>在 2001 年發表的「請眾仙 II：寶貝你好神奇」系列作品中，也直接挪用鋼彈<sup>4</sup>、神奇寶貝<sup>5</sup>、無敵鐵金剛<sup>6</sup>…等家喻戶曉的美、日漫畫角色，進行影

<sup>1</sup> 圖片來源：<[http://mountain-rain-water.blogspot.tw/2014/05/blog-post\\_2330.html](http://mountain-rain-water.blogspot.tw/2014/05/blog-post_2330.html)>  
(搜尋日期：2015 年 5 月 16 日)

<sup>2</sup> 圖片來源：<[http://haohaus.com/artvel\\_package1.php](http://haohaus.com/artvel_package1.php)>(搜尋日期：2015 年 5 月 16 日)

<sup>3</sup> 楊茂林，1979 年畢業於中國文化大學美術系，101 現代藝術群創始成員，台北畫派創始成員、第一任會長。他的作品包括平面繪畫、電腦製作、裝置與雕塑等多種創作媒材，顯現對於社會現狀的熱切與發聲之渴望，期望喚醒大眾對於台灣文化特質作一另類的反思，常用神格化的動漫人物來實踐他形而上的流行圖騰與視覺語彙。

<sup>4</sup> 《機動戰士鋼彈》（日語：機動戦士ガンダム，英語：MOBILE SUIT GUNDAM）是日本機器人動畫變革的先驅，以及開創後世「寫實機器人」動畫潮流的著名動畫作品。最初於 1979 年 4 月 7 日至 1980 年 1 月 26 日之間，由朝日電視網所屬的名古屋電視台播映，全 43 集。

<sup>5</sup> 《神奇寶貝》系列是一套由日本任天堂株式會社於 1996 年推出的一款掌上型遊戲機之遊戲，其後發展為跨媒體製作的作品。由於其獨特的遊戲系統廣受大眾的歡迎，年度產品銷量近千萬。後續還推出一系列遊戲、漫畫、書籍、對戰卡片及週邊產品，並聯合日本東京電視台推出電視動畫，以及一年一度的劇場版動畫電影。更在 1998 年成功進軍美國，並拓展至世界各地，成為世界聞名的卡通形象和日本的國民動畫。相關產品銷售額達數十億美元以上。

<sup>6</sup> 《無敵鐵金剛》（日語：マジンガーZ）為日本漫畫家永井豪與東映動畫於 1972 年所共同企劃而成的「鐵金剛系列」第 1 作，同時也是劇中主角所駕的巨大機器人之名稱。本作為開創現今日本動畫



像的合成、後製，來嘲諷台灣被殖民交配後獨具特色的新型態文化現象。(圖 4-1-9、4-1-10)<sup>1</sup>



楊茂林，《鋼彈的蛋蛋》，  
140×204 cm，電腦製作於畫布，2000

楊茂林，《原子小金剛的小菊花》，  
130×194 cm，電腦製作於畫布，2001

筆者作品不論是《黑色童話》或《好漢不提當年勇》系列，都是透過影像合成，將自己收藏的玩偶融入到特殊的情境之中，借助玩偶角色本身的形貌或意象來詮釋筆者對於社會現象的揶揄與嘲諷。筆者創作所使用的素材，除了以自身收藏之玩偶親自拍攝之外，也包括擷取大眾媒體上之圖像做為數位合成之故事背景，筆者視這些圖像為大眾文化所熟悉的形式與符號，僅挪用圖像的情境來補充敘述以玩偶為主角的影像故事，使用時也會標示原圖像出處。而筆者用來進行拍攝及影像合成的玩偶，幾乎都是孩提時代曾經紅極一時的影集或動漫卡通明星，個個都是筆者熱愛之原作，也是六、七年級生無可取代的童年珍貴回憶；最後呈現在作品上的、像海報的字樣，則是該動漫畫或是該影集當年最原汁原味的舊標誌，筆者刻意想要製造出新作品和數十年前經典舊作的連結，也是「向經典致敬」，因此本論文的創作也是一種「同人文化」的創作，純粹探討玩偶在藝術創作之可能性的學術研究，並非商業目的之使用。

---

史上不可欠缺的搭乘式巨大機器人類型始祖，對於後世所繁衍出的各式各樣變化題材分流作品的影響極深。由於其透過多重媒體所整合的複合行銷手法，在當年很快地便成功席捲至孩童們的心裡，也造就了相關諸多玩具商品的大為暢銷，特別是在劇中的虛構金屬『超合金』一辭，被用於直指一系列科幻作品童玩的牌上，至今仍有相繼發售，且深得高年齡玩家喜愛。

<sup>1</sup> 圖 4-1-9、4-1-10 皆源自楊茂林個人之官方網站。

來源網址：<http://www.yang-maolin.com/main.php>(搜尋日期：2015 年 5 月 16 日)

## 第二節 寓意與詩意的影像說書人

尚·摩爾(Jean Mohr)在《另一種影像故事》一書中曾分享他的一場探索之旅：身為一位攝影家，他時常想要解釋自己拍出的照片，去訴說它們的故事。但這一次，尚·摩爾從自己的資料庫找了一些照片，到外面去尋求願意詮釋它們的人。「他想要知悉自己拍攝的影像，是如何地被他人所觀看、閱覽、解讀，甚至排拒。」「事實上，在面對任何照片時，觀看者總是將他或她內在的一部分投射到被觀看的影像上。」「影像，就像是一個跳板。」<sup>1</sup>

《另一種影像故事》的另一位作者攝影家約翰·伯格(John Berger)也在書中探討影像對於觀看者的意義：「所有照片都有兩種訊息：第一種是關於被拍攝的事件，第二種訊息，則與時間斷裂所造成的驚嚇感有關。」「譬如，被拍攝者是我們所熟悉的人物，如今身在遠方或已然逝去。在這種狀況下，照片比大部分回憶或紀念物，還更具有創痛人心的效果。因為照片彷彿預見了隨後由於缺席或死亡，所帶來的斷裂感。」「倘若他是一個全然的陌生人，人們則只會想到第一種訊息，照片的意義因而顯得曖昧模糊，原本影中所記錄的事件也逃逸無蹤。」「人們得以隨意創造照片中的故事。」<sup>2</sup>約翰·伯格進一步指出，唯有在讀者賦予照片超出其記錄瞬間的時光片刻，才能產生意義。當我們認為一張照片具有意義時，我們通常是賦予了它一段過去與未來。<sup>3</sup>然而影像的意義則又取決於觀看者是否具備相同的歷史感，足以讓原本意義薄弱、含混曖昧的影像，藉由觀看者自身的連結而獲得充份的詮釋。

蔣戴榮在《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》一書中十分強調視覺策略對於影像工作者的重要性，例如其中「異質同形」(Isomorphism)的概念：根據心理學大師沃爾夫岡·苛勒(Wolfgang Köhler)<sup>4</sup>的陳述：「任何一個真實的知覺並非盲目地連接於相

---

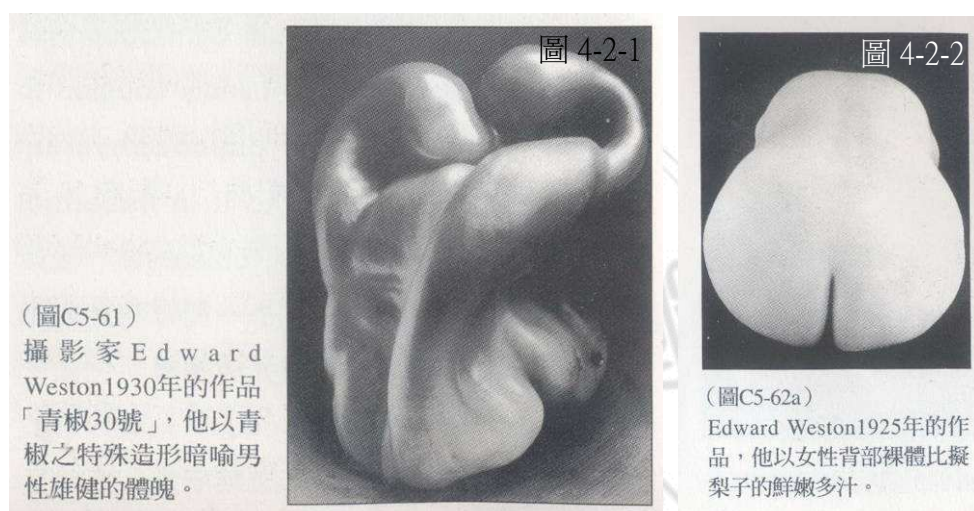
<sup>1</sup> 引自約翰·伯格/尚·摩爾著，張世倫譯，《另一種影像故事》，台北市，三言社，民96年，頁50。

<sup>2</sup> 同注1，引自頁93。

<sup>3</sup> 同注1，引自頁95。

<sup>4</sup> 沃爾夫岡·苛勒(Wolfgang Köhler, 1887-1967)，是一位德國心理學家，格式塔心理學派創始人之一(韋特海默、考夫卡)，也是認知心理學、實驗心理學、靈長類行為研究的先驅。

應的精神物理處理過程之中，而是在大腦本質構造諸多特性中，找到類似的特性與它連接。」這段話暗示了「異質同形」是一種存在於大腦感覺與功能之間相同的形式與關聯。也就是說，視覺上形式與構造不盡相同的物品，當它們彼此具有某種共通的特性，便可以互稱彼此為「異質同形」。因此，藝術創作者想要表達的觀念和想法，遠比使用媒材更為重要。<sup>1</sup>蔣戴榮更以攝影大師愛德華·韋斯頓(Edward Weston)<sup>2</sup>的作品(圖4-2-1、4-2-2)為例，說明運用「異質同形」觀點的表現技巧，藉由某種共通特質連結乍看毫不相關的事物，在視覺表達上自然而然地從一個視覺語義延伸到另一個視覺語義，反而可以使觀者留下非常深刻的印象。



以上圖片翻拍自《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》頁153、154

推動了美國當代藝術發展的攝影家阿爾弗雷德·史蒂格利茲(Alfred Stieglitz)則是從「異質同形」的觀念延伸出「等價」(the equivalent)的概念，開拓了純攝影藝術表現的新境界。「等價」的意義十分廣泛，它代表兩個不同的個體具有某些相同的特性。

<sup>1</sup> 參閱蔣戴榮，《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》，台北市，雪嶺文化，民91年，頁152-157。

<sup>2</sup> 愛德華·韋斯頓(Edward Weston, 1886年3月24日-1958年1月1日)，美國攝影家，為f/64團體的發起人之一。艾德華的創作沒有固定範圍，擅長以生活中一些尋常的題材，從而製作出富有詩意、同時在感官上又異常精確的影像。對愛德華來說，他不是專門去物色那些不尋常的題材，而是要使尋常的題材變成不尋常的作品。愛德華是極富創造力的藝術家，他自己一生所追求的，便是以攝影之美，清楚地表現出自己對生命的感受，不斷試著把事物內在的真實呈現出來。艾德華幾乎未受過專門教育。在二十歲到五十歲之間，主要靠開設照相館，拍攝商業人像的收入來維持生活。直至1937年獲得美國著名古根漢獎金（此為首次頒發給攝影家），使其能把全部時間和精力投入自由創作中。

史蒂格利茲認為照片影像裡的被攝物除了表象之外，還有隱藏於內、代表視覺上隱喻暗示的意涵；也就是攝影者可藉由反映出自己深邃思想的景物，引導觀者內心的情緒反應，在作品與觀者的心靈之間，創造某種形式的對應(correspondence)，使對於照片景物有過共同經驗的觀者，能夠體會細心觀察後被轉換的感動，進而產生共鳴。在史蒂格利茲的詮釋下，攝影跨越了過去被認定只是純粹記錄真實的藩籬，搖身一變，成為可以表現攝影者哲學思維和美學體認的創作利器。

蔣戴榮認為，「異質同形」其實就是視覺上的聯想與隱喻；藉由聯想，能夠使過去的記憶和印象重新被喚醒，讓影像裡潛藏的含意或暗示可以讓觀者識見，為平淡的視覺影像增添許多弦外之音。以一幅平面廣告攝影為例，畫面中具有某種聯想意圖的物件，就是攝影創作者特別挑選的「道具」。攝影創作者必須先明白他希望觀者因為這個道具產生什麼樣的聯想，並考量它能代表什麼意義，或是它能在圖像中引起怎樣的暗示作用。例如蛇常常作為珠寶廣告攝影裡的道具，因為在一般大眾熟知的「亞當夏娃」聖經故事裡，牠象徵引誘、危險、邪惡、性感、重生…等意涵，加上牠的姿態、外型又跟女性的項鍊相像，所以就成為一種啟動記憶系統裡視覺聯想的道具。<sup>1</sup>而筆者認為，挑選視覺道具的歷程，就像杜象對於現成物的「慧眼識英雄」，誠如謝碧娥在《杜象詩意的延異—西方現代藝術的斷裂與轉化》一書中所說的：杜象「現成物」的選擇，更意味著某種新的「發現」和「改變」，…讓我們聯想到禪宗頓悟以及文學上一詞多意及其寓言性的感性特質。<sup>2</sup>攝影創作者在取材的選擇上，聯想力越是豐富、越是巧妙，越能喚醒觀者的長期記憶，使之產生有趣的、深刻的視覺聯想，理解攝影創作者鋪的梗，或是喟然長嘆，或是發出會心一笑。

攝影雖然被認為是很客觀的紀實工具，但也因為相機能授予任何形貌的場景一種真實感，所以產生出來的影像，不論是真相或是謊言，都能讓它們看起來更真實地呈現在人們眼前。約翰·伯格認為：照片自身能夠訴說並捍衛的真實，是一個被侷限的

---

<sup>1</sup> 參閱蔣戴榮，《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》，台北市，雪嶺文化，民91年，頁164-170。

<sup>2</sup> 引自謝碧娥著，《杜象詩意的延伸—西方現代藝術的斷裂與轉化》，台北市，秀威資訊，民99年，頁81。



真實。<sup>1</sup>但筆者認為，與其說是「被侷限的真實」，應該說是「被刻意挑選的真實」會更貼切。因為透過攝影作品，攝影者個人的社會意識與價值批判也能十分強烈地表達出來；藉由揭露不為人知的真相，他們被視為是具有社會改革良心和意圖的影像記錄者及社會觀察家。例如過去人們藉由接觸到一些攝影記者從世界各地帶回來的珍貴影像，被提醒了要關注其他地方正在發生的事，像是納粹對猶太人的迫害(圖 4-2-1)、美國在越戰時投擲燒夷彈所造成的後果(圖 4-2-2)……等，藉由攝影家的選擇，人們被影像引導、也深信自己透過相機看到的「真實」。



圖 4-2-3  
瑪格麗特·布克-懷特<sup>2</sup>，《布痕瓦爾德集中營》，攝影，1945

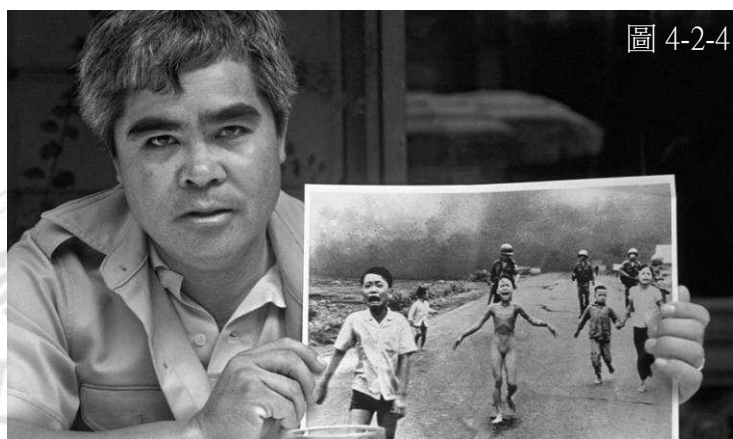


圖 4-2-4  
黃公崴(Huỳnh Công Út)與他的作品《越戰女孩》<sup>3</sup>  
該作品攝於 1972 年越戰，並榮獲普利茲獎

因此，筆者的《黑色童話》或《好漢不提當年勇》系列，想透過以假亂真的合成影像，向觀者傳達在筆者內心層面的另一種「真實」，讓觀者相信這些真的是壓抑在好漢內心的喟嘆，或是潛藏在夢幻童話般美滿表象之下的真相；藉由大家耳熟能詳的

<sup>1</sup> 引自約翰·伯格/尚·摩爾著，張世倫譯，《另一種影像故事》，台北市，三言社，民 96 年，頁 102。

<sup>2</sup> 瑪格麗特·伯克-懷特(Margaret Bourke-White, 1904-1971 年)，美國攝影家。她促進發展了「照片散文」，一種照片比文字更重要的文學形式。二戰期間，她是第一位獲得授權的女性戰事通訊員，負責歐洲戰事的報導。圖片來源：

<http://onlyoldphotography.tumblr.com/post/33136097396/margaret-bourke-white-buchenwald-1945>

(搜尋日期：2015 年 5 月 17 日)

<sup>3</sup> 黃公崴(Huỳnh Công Út, 1951-)，美籍越南裔攝影師，普利茲獎獲得者。其最有名的作品之一是《越戰女孩》潘氏金福，畫面中的女孩在當年越南戰爭中受燒夷彈波及，驚恐逃命，黃公崴當下拍攝照片後，送該女孩去就醫，並持續探視。該女孩幸運生還，並創立「金福基金會」，積極救助世界各地戰爭受難兒童。圖片來源：

<http://www.parismatch.com/Actu/Medias/Nick-Ut-la-petite-fille-brulee-par-le-napalm-et-Paris-Hilton-159119>

(搜尋日期：2015 年 5 月 17 日)

卡通動漫玩偶，使之與各種場景、情境等影像道具連結，讓觀者在共通的記憶脈絡中，解讀筆者想傳達的意念，共創更有深度、更有意涵的影像故事。



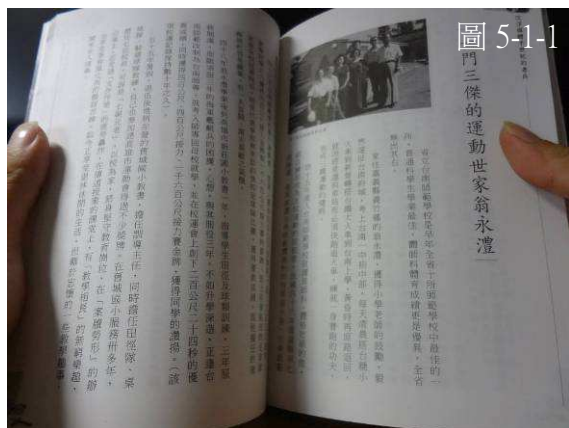
## 第五章 翁瑞徽(作者)數位影像創作詮釋與分析

本論文創作之其中一系列主題為《黑色童話》。在色彩學上，「黑色」象徵陰森、神秘、死亡、絕望、荒謬…等；童話故事則是廣為人知的文本，而且是觀者普遍熟悉的故事脈落，因此較容易與觀者的記憶產生連結。童話故事的造作、矯情，抹滅不了的性別、角色刻板印象，建構了大多數人幼年時代對世界天真又謬誤的認知；而筆者的《黑色童話》，就如同「黑色幽默」<sup>1</sup>一般，不只是表現一種單純的滑稽情趣，而是帶著濃厚的荒誕、陰暗、腐敗甚至殘酷的氣息；與美好、總是充滿希望的傳統童話對比，「黑色童話」是挪用看似完美的童話故事文本，揪出金玉其外，敗絮其中的真相，戳破如幻似夢的謊言，以嘲諷的態度對比理想與現實之間的不協調，並融合現代扭曲的價值觀與文明病所產生的怪異現狀，把這種互不協調的現象加以放大、強調，使它們顯得更加諷刺和荒誕可笑，在沉重和苦悶的生活中找到苦中作樂的快感。

另一系列主題為《好漢不提當年勇》。此二系列都是筆者以孩提時代曾經紅極一時的美、日動漫影集明星玩偶作為主角的一系列攝影結合影像合成之創作。「好漢不提當年勇」是筆者擔任教師的父親(現已退休)常常在畢業紀念冊上提的句子。筆者父親在教育界服務長達 41 年，年輕時曾是個風雲人物，風流倜儻、文武雙全，尤其體育競賽更是他的強項，曾在臺南師專(現臺南大學)創下 200 公尺短跑紀錄並保持長達數十年之久。(圖 5-1-1、5-1-2)父親隨著年紀增長，經過社會歷練的洗禮，漸趨低調、內斂，且因為公教職場文化的消極與迂腐，逐漸沉潛…但筆者偶爾還是可以察覺到父親言談之間流露出的遺憾。筆者繼承父親衣鉢之後，在自身的教職生涯中，也經歷了一些起伏，漸趨低調的筆者，其實雄心壯志還在，只是感嘆時不我與…

---

<sup>1</sup> 「黑色幽默」：《大英百科全書》對其的解釋是：「一種絕望的幽默，力圖引出人們的笑聲，作為人類對生活中明顯的無意義和荒謬的一種反響。」黑色幽默是一種用喜劇形式表現悲劇內容的文學方法。「黑色」代表死亡，是可怕滑稽的現實，「幽默」是有意志的個體對這種現實的嘲諷態度。幽默加上黑色，就成了絕望的幽默。這派作家調動一切可調動的藝術手法，將周圍的世界和自我的滑稽、醜惡、畸形、陰暗等放大、扭曲，使其更加荒誕不經。



書籍圖片翻拍自《沈浮媒體半世紀的老兵》<sup>1</sup>

照片提供：筆者父親 翁永澧先生

「好漢不提當年勇」這句話其實是中國人常說的俗諺，出處已不可考。「勇」，是指「輝煌的曾經」。這句話若由別人來對自己說，多少有數落、勸人面對現實的意思；由自己來說，則有自嘲、沉浸於回憶中的意味。是幽默，也是感嘆，更是療癒。有可能當年確實「勇」過、曾經輝煌過，但逝者如斯，之所以還「提當年勇」、還念念不忘，只因為記憶中還保留著當年的美好回憶，值得向人誇耀的也只剩下當年的輝煌了，而當年的「勇」，對照現今的感慨，更意味著一種英雄末路、美人遲暮的無奈。亦或是當年曾「勇」過，現在也還算「勇」，但就展現出來「勇」的程度來說，現在明顯不復當年，可能是心有餘而力不足，也可能是環境、時勢所逼，或是個人際遇，導致英雄無用武之地、懷才不遇…

南宋詞人辛棄疾<sup>2</sup>的經典詞作《醜奴兒—書博山道中壁》寫道：「少年不識愁滋味，愛上層樓。愛上層樓，為賦新詞強說愁。而今識盡愁滋味，欲說還休。欲說還休，卻道天涼好個秋！」筆者認為這闕詞也頗有「好漢不提當年勇」的味道。但是…好漢真的不該提當年勇嗎？提了當年勇就非好漢了嗎？筆者望著玻璃櫥窗裡這些曾經為人帶來美好童年回憶、卻沈默不語的好漢們，決定要替他們發聲！一方面幫他們保住

<sup>1</sup> 參閱林榮著，《沈浮媒體半世紀的老兵》，台中市，你的我的有限公司，民 102 年，頁 150-152

<sup>2</sup> 辛棄疾（1140 年 5 月 28 日-1207 年 10 月 3 日），中國南宋豪放派詞人，人稱詞中之龍，與蘇軾合稱「蘇辛」，與李清照並稱「濟南二安」，和愛國詩人陸遊雙峰並峙。辛棄疾詞風「激昂豪邁，風流豪放」，代表著南宋豪放詞的最高成就。現存詞六百二十六首，是兩宋現存詞最多的作家。作品題材廣闊，風格多樣，以豪放為主，善於用典，也善於白描，開拓了詞的疆域，提高了詞的表現力，成為南宋詞壇最傑出的代表作家之一。



好漢的聲名，一方面也藉創作投射、宣洩、抒發與療癒。頗負盛名的作家茱莉亞·卡麥隆(Julia Cameron)在《創作，是心靈療癒的旅程》一書中曾說：「藝術存在於相逢的時刻：面對自己的真實，就能面對自我；面對自我，就能面對自我表達。我們變得見解獨特，因為我們變得明確：這是作品不斷湧現的根源。」<sup>1</sup>又說：「內心的藝術家其實是個內在孩子、內在玩伴，玩伴要能帶來喜悅，這樣友誼才能長存。」「內心的藝術家會在黎明時刻起床，在寧靜的清晨和鍵盤或畫架打招呼，是因為孩子熱愛秘密探險，其實只是我們和內心小小藝術家的玩伴：『我們早上六點見，然後玩玩劇本、畫作、雕塑……』」<sup>2</sup>這些觀點恰巧與筆者的創作研究歷程不謀而合，筆者和父親在生活上都是中規中矩、看似胸無大志的小小教職員，心中那股「好漢不提當年勇」的缺憾，因為安於現狀、勇氣不足而顯得更為抑鬱。透過本創作研究，筆者終於誠實面對自我，用創作一吐為快！而茱莉亞·卡麥隆對於「內心藝術家是孩子、玩伴」的比擬，就像說出了筆者和內心那位當初未被滿足的小男孩所作的約定：是內心裡的他，透過筆者來創作；而也是筆者，重新回到百貨公司櫥窗前，把曾經無助的自己(小男孩)帶走。<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> 引自茱莉亞·卡麥隆著，鍾清瑜譯，《創作，是心靈療癒的旅程》，台北市，橡樹林文化，民 99 年，頁 128。

<sup>2</sup> 同上，頁 220-221。

<sup>3</sup> 「亞洲舞王」羅志祥曾於 2014 年 11 月在個人臉書寫下這段話：「成就……不是你得到了什麼，也不是物品上的價值，而是能再回到原地把曾經失敗無助的自己帶走！」

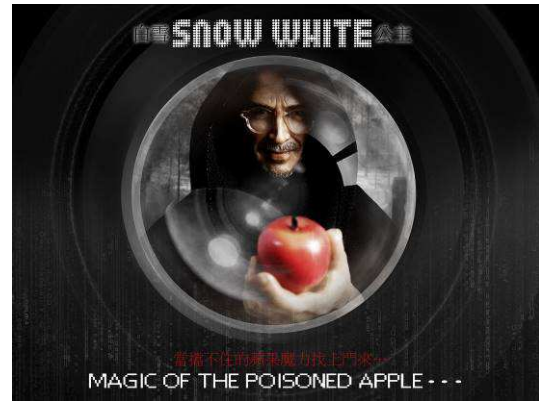
因為羅志祥繼上次到賭城拉斯維加斯表演後，相隔 10 年再度登上當地舞台，趁空閒時間到飾品店花了約台幣 20 萬元買禮物送給母親。豈料，他結完帳就被經紀人發現居然正在啜泣，且一度哭到連背影都在發抖。羅志祥事後才坦言，哭的原因是想起 10 年前想在此地買一個飾品回家送母親，卻還得先過問經紀人「可以買嗎？」而且當時因經紀人考量到羅志祥還須償還債務，當場打槍，最後他看了手上的飾品約莫 10 分鐘，才漠然離去。此情此景原地重現，羅志祥現在買貴重飾品孝敬母親終於不再需要經過別人同意，讓他忍不住想起 10 年來辛苦奮鬥的過程才會激動落淚。

以上資料來源：〈揭密 10 年低潮慘事 羅志祥賭城買禮付完 20 萬竟哭到發抖〉，《ETtoday 新聞雲》，2014 年 12 月 5 日，〈<http://www.ettoday.net/news/20141205/435061.htm>〉(搜尋日期：2015 年 5 月 17 日)

《黑色童話》5 件系列作品一覽表



〈我的真命天子在哪兒?〉  
(Where is my Frog Prince?)



〈擋不住的蘋果魔力〉  
(Magic of the poisoned apple)



〈女人當自強〉(Heroine)



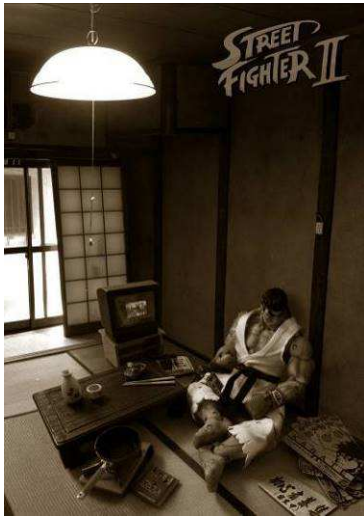
〈你(妳)在找我嗎?〉  
(Are you looking for me?)



〈王子和公主從此過著幸福快樂的生活?〉  
(Did the prince and the princess live happily ever after?)



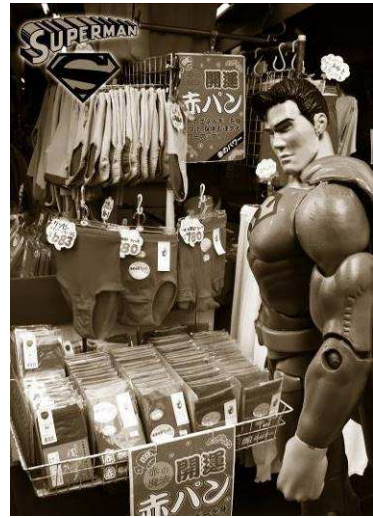
《好漢不提當年勇》15 件系列作品一覽表



〈為了生活我可以忍〉  
（快打旋風 龍）



〈能力越大 責任越大〉  
（蜘蛛人）



〈霸氣外漏 「紅」運當頭〉  
（超人）



〈蛋蛋的哀傷〉（鹹蛋超人）



〈星星知我心〉  
（北斗之拳 拳四郎）



〈夜市人生〉（金剛狼）



〈不老騎士〉（假面騎士 1 號）



〈舞棍阿伯〉（太空超人）

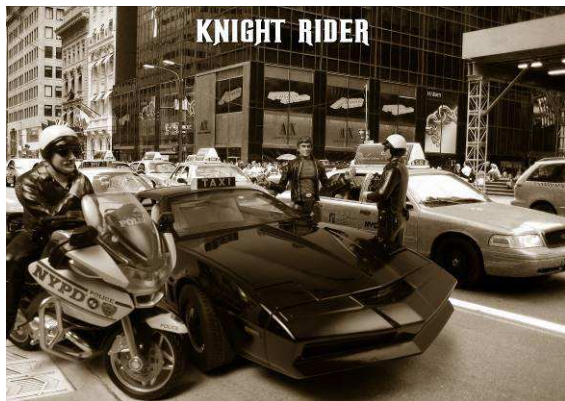




〈喵星人物語〉（霹靂貓）



〈非基因改造？〉（綠巨人浩克）



〈波麗士大人〉（霹靂遊俠）



〈是姦情〉（忍者龜）



〈轉吧七彩霓虹燈〉（變形金剛）



〈勞工兄弟 免驚免怨嘆〉  
（13號星期五 面具殺人魔傑森）





〈你不知道黑暗原力的厲害〉（星際大戰）

筆者在作品的命名上做了仔細的推敲琢磨，本著 kuso 的精神，參酌近 30 年經典之電影戲劇台詞、廣告詞、劇名、流行語…等，例如：〈為了生活我可以忍〉是電影《葉問 2》中葉問生活拮据卻仍堅持捍衛中華武術的經典名句；〈能力越大，責任越大〉是電影《蜘蛛人》中班叔叔對主角說的話；〈霸氣外漏，『紅』運當頭〉則是幽默人紅內褲外穿一默；〈蛋蛋的哀傷〉是網路流行語，取其諧音、開鹹蛋超人玩笑；〈星星知我心〉是 80 年代紅極一時的八點檔連續劇劇名，呼應拳四郎遙指北斗七星；〈夜市人生〉是經典的撒狗血本土劇劇名；〈不老騎士〉是銀行根據同名紀錄片改編的老人克服病痛騎車環島完成年輕時夢想之感人廣告；〈舞棍阿伯〉是網友封稱服裝華麗卻舞姿滑稽、風格誇張特殊的老派藝人葉復台所使用的名號；〈喵星人〉是近來網路流行對貓的愛稱，正好符合霹靂貓；〈非基因改造〉是黃豆、玉米等食品廠商一直標榜、想取信於消費者的說法，由本身就是基因突變造成的綠巨人浩克來銷售，更是弔詭；〈波麗士大人〉是 2008 年一部以警察為主題的電視偶像劇劇名；〈是姦情〉則是取本土劇「世間情」之諧音，該劇除了本土劇必定具備的婚外情、身世之謎、商場競爭爾虞我詐、死而復生…等因素之外，還充滿各種光怪陸離、怪力亂神的穿越劇橋段，遭網友戲稱「已經沒有人能阻止台灣本土劇了」；〈轉吧七彩霓虹燈〉是描寫台灣特有之電子花車文化下燈紅酒綠的舞曲歌名；〈勞工兄弟，免驚免怨嘆〉則是廣大勞工階層愛用的提神飲料經典廣告歌詞，頗有勸旁人別害怕殺人魔傑森在身邊工作的意味；〈你不知道黑暗原力的厲害〉則是電影《星際大戰》中黑武士達斯·維達的經典台詞之一。希望藉由作品命名之巧思，引起觀者更多的共鳴與會心一笑。

## 第一節 《黑色童話》系列作品詮釋分析

作品 1：《黑色童話》系列 - 〈我的真命天子在哪兒？〉(Where is my Frog Prince?)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



鐵窗圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像

二、典故：

此作品的故事背景是《青蛙王子》（英語：The Frog Prince）。在最為人熟知的格林童話版本中，故事是這樣的：從前有一位漂亮的小公主，有一天她帶著最心愛的金球去王宮附近的樹林裡玩耍，一不小心讓球滾進了井中的深水裡。她在井旁哭泣時，一隻青蛙對她說：「我可以幫妳把金球撿起來，但是妳必須答應我的條件。」小公主說：「只要你幫我把金球撿起來，我的玩具、衣服都可以給你。」青蛙說：「我什麼都不要，但妳要帶我回王宮，讓我與妳同飲一杯，同食一盤，同睡一床，並且我要跟妳在一起、成為妳的愛人。」為了拿回金球，小公主答應了青蛙，但她根本不想實現諾言，因為青蛙在她眼裡簡直噁心極了。所以當青蛙將金球交給小公主後，小公主頭也不回的跑回王宮，遠遠地拋下青蛙不管。沒想到青蛙竟然在晚餐時間來敲王宮的大門，明理的國王知道內情後，命令小公主必須實現她的諾言，小公主只好勉強與青蛙同飲一杯、同食一盤。當晚上青蛙要與小公主同睡時，小公主非常生氣，用力將青蛙抓起來扔向牆壁，沒想到青蛙在掉落地面時卻變成一位英俊的王子…

<sup>1</sup> 圖片出處：<[http://www.dougturner.net/blendersite/images%5CTextures%5Cwind%5C8\\_wind.jpg](http://www.dougturner.net/blendersite/images%5CTextures%5Cwind%5C8_wind.jpg)>

畫面中作為青蛙王子的 Keroro(日語：ケロロ)是知名動漫作品《Keroro 軍曹》中的青蛙外星人(主角)，「Keroro」名稱的由來是取自青蛙鳴叫聲的擬聲詞「Kero」。

《Keroro 軍曹》在故事中加入許多經典動漫的著名橋段或畫面、著名的台詞，讓不少動漫迷在閱讀時有意外的驚喜和笑點，成了不少鋼彈迷和御宅族相當喜愛的作品。

在原始的故事設定中，他們原本是為了征服人類而來到地球的先遣部隊，並潛入日向家，但卻反而被人類冬樹和夏美擄獲，侵略總部因此緊急撤離地球，留下了被擄獲的 Keroro 軍曹們。於是他們開始了在日向家的生活…Keroro 雖然暗中在房間底下建了個侵略用的秘密基地，但基地的最大功用其實是放置他最心愛的鋼彈模型。他規劃的侵略計畫總是虎頭蛇尾，而且個性十分滑稽、散漫，平時老是像個宅男窩在家裡組裝鋼彈模型，貪財、非常有搞笑天份。因此筆者在整張畫面上是有刻意安排的：書桌上的電腦、零食、面紙盒(性暗示)，抽屜裡的漫畫、桌腳旁囤積的模型盒子以及做模型的用具…等，讓 Keroro 的慵懶、怠惰性格一覽無遺。而群起包圍他、讓他嚇到躲在桌底下的，反而是他最心愛的鋼彈模型與鋼彈動畫中的女主角們，它們正逼迫著胸無大志的 Keroro 應該要振作起來、有所蛻變…

### 三、理念：

「良人者，所仰望而終身也。今若此！」(出自《孟子·離婁篇·齊人章》)是最貼近筆者在這幅創作裡想要表達的概念與訴求。藉由 Keroro 的宅男性格來自嘲與暗諷時下青少年(包括筆者自身)裹足不前、安於現狀、自我感覺良好的消極與怠惰。故事中 Keroro 老是被夏美逼著做家事，他明明能做得很好，但是卻從來不會主動去做。他腦子裡有遠大的抱負，卻總少了那麼一點兒去實踐的動力、勇氣和智慧，導致理想永遠都只是夢想、空想。

或許哪一天…等我們這些長不大的男人突然想通了，我們將會如同那隻被公主甩向牆壁、掉到地上的青蛙，轉眼間蛻變成眾所期待的王子…

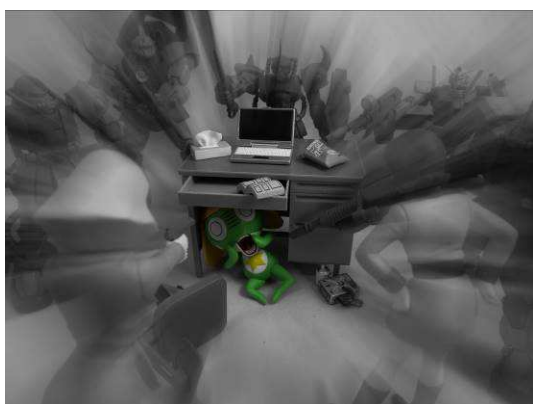
#### 四、創作過程：



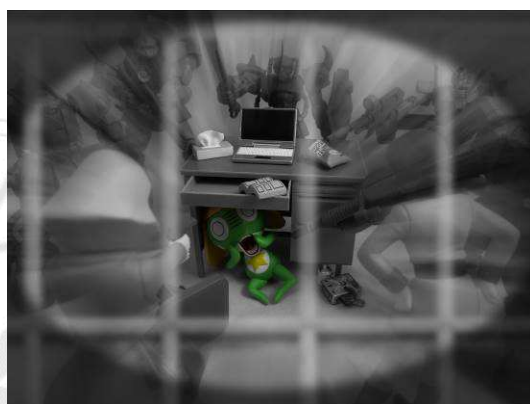
(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並強調玩偶主角 Keroro 的青蛙綠色。

(步驟 3-4)：加上聚焦效果之速度感，讓主角產生千夫所指的震撼感以呼應主角臉上驚恐的表情及藏身桌底下的窘境；並加上朦朧的鐵窗，增加主角總是宅在家裡、如同坐牢一般的影像暗示。

(步驟 5-6)：統一成綠色色調，並調校主角色調，最後加上如電影海報之主題字樣。



五、作品呈現：



《黑色童話》系列 - 〈我的真命天子在哪兒？〉(Where is my Frog Prince?)，2013

作品 2：《黑色童話》系列 - 〈擋不住的蘋果魔力〉 (Magic of the poisoned apple)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



防盜貓眼圖片<sup>2</sup>



蘋果品牌桌布圖片<sup>3</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像

二、典故：

此作品所擬仿的故事背景是《白雪公主》（英語：Snow White）。在原本的格林童話版本中，故事是這樣的：某個國家的皇后在生下一名皮膚純白如雪、嘴唇赤紅如血、頭髮黑如烏木的公主之後就過世了，國王另娶的美艷壞皇后有一面會說話的魔鏡，不斷地告訴壞皇后說：「皇后陛下，您的確是個相當美麗的女人，但是白雪公主比您更美麗。」因此導致壞皇后萌生除掉白雪公主的邪惡念頭。放水、捨不得殺害白雪公主的獵人害得壞皇后得親自出馬，她偽裝成一個農婦，到森林中拜訪與七矮人同

<sup>1</sup> 圖片出處：[http://www.wall321.com/Nature/Forests/winter\\_snow\\_trees\\_forests\\_roads\\_114934](http://www.wall321.com/Nature/Forests/winter_snow_trees_forests_roads_114934)

<sup>2</sup> 圖片出處：<https://thisisnotadvertising.files.wordpress.com/2011/07/pizza-papakohn.jpg>

<sup>3</sup> 圖片出處：

[http://1.bp.blogspot.com/\\_aCM5R2siMX8/TUz6PM7MTnI/AAAAAAAAAPY/rzEkPOH15eY/s1600/ws\\_Blue\\_Apple\\_logo\\_1680x1050.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_aCM5R2siMX8/TUz6PM7MTnI/AAAAAAAAAPY/rzEkPOH15eY/s1600/ws_Blue_Apple_logo_1680x1050.jpg)

住的白雪公主，並送給公主一個看似鮮甜的毒蘋果…

畫面中手持蘋果的主角為韓國 Kumik 手作坊出品的 12 吋人偶—史蒂夫·賈伯斯 (Steve Jobs)，真實世界的他是蘋果公司的聯合創始人之一，曾任董事長及執行長職位，也是皮克斯動畫的創辦人，並曾任執行長。賈伯斯被認為是電腦業界與娛樂業界的標誌性人物，同時人們也把他視作麥金塔電腦、iPod、iPhone、iPad 等知名數位產品的締造者。他亦曾七次登上《時代雜誌》的封面，被認為是當時全球最為成功的電腦科學家以及商人之一。賈伯斯的生涯極大地影響了矽谷風險創業的傳奇，他將美學至上的設計理念在全世界推廣開來。他對簡約及便利設計的推崇為他贏得了許多忠實而瘋狂的追隨者(蘋果迷)。所以筆者以穿著巫師斗篷的賈伯斯和他手上的「蘋果」來擬仿當年蠱惑白雪公主的壞皇后與毒蘋果，並讓觀者透過現代家家戶戶戒備森嚴的大門上、那個可以查看來者是誰的防盜貓眼看清他的面目，不過縱使我們已經窺視到他帶著毒蘋果前來，卻仍然無法抵抗這樣致命的魔力…

### 三、理念：

自從智慧型手機普及化之後，人人幾乎機不離身。Google 在 2013 年 8 月 13 日發表「2013 我們的行動星球：臺灣」研究報告中，臺灣總經理陳俊廷表示：「臺灣人對智慧型手機的依賴度高達 81%，不但是亞太之冠，也顯示智慧型手機的使用行為相對成熟與密集。…」英國伍斯特大學研究人員在英國心理學會發表研究結果指出，原本手機是要協助人類管理生活大小事，然而，當使用者必須隨時注意新資訊時，便利生活的美意就被隨之而來的焦慮感所取代。人們越焦慮，檢查手機的頻率的次數就會更頻繁，如此的惡性循環非但沒有幫助，反而讓人類受科技奴役。在生理影響的部份，很多人因為使用智慧型手機成癮而耽誤了生活作息，除了免疫力下降，還導致代謝變慢、視力退化、疾病纏身…等問題。加上長時間低頭使用手機的行為也造成肩部、頸部酸痛，手部長時間的使用也會造成手部的酸痛。心態方面，智慧型手機雖然十分普及，也是潮流的指標之一，但價錢偏貴，讓擁有智慧型手機成為消費力強的象徵，導

致很多年輕人會因為擁有智慧型手機而形成高人一等的心態，他們買手機已經不單純是為了功能、實用方面出發，而是用錢購買虛榮心。

試問…當初掀起智慧型手機革命的賈伯斯和蘋果公司，他所呈現到各位面前的「蘋果」…究竟是科技鮮甜的果實？還是毒死人不償命的禁果？

#### 四、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)

(步驟 1-2)：將玩偶影像去背，並在前景加上有貓眼的門板。

(步驟 3-4)：加上身後的背景，並強化貓眼周圍的金屬紋理、及貓眼上的玻璃鏡面效果與影像邊緣的扭曲感，增加透過貓眼查看陌生人站在門前的真實性。





(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 5-6)：合成具有數位科幻效果之蘋果品牌桌布，並針對細節加以修飾，包括蘋果的亮澤、主角色調…等。最後加上如電影海報之主題字樣。

## 五、作品呈現



《黑色童話》系列 - 〈擋不住的蘋果魔力〉(Magic of the poisoned apple)，2013

### 作品 3：《黑色童話》系列 - 〈女人當自強〉(Heroine)

#### 一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



狼眼特寫圖片<sup>1</sup>



森林背景圖片<sup>2</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像

#### 二、典故

《小紅帽》（英語：Little Red Riding Hood），是一則家喻戶曉、大家耳熟能詳的歐洲童話。它流傳了數個世紀。故事主要內容是描述鄉下有個戴著紅色帽子的小女孩，為了送一些食物去另一個村莊給生病的奶奶而獨自穿越森林。她天真可愛又有教養，卻因為懵懂無知而被大野狼欺騙及利用，狡猾的大野狼先到奶奶家吞了老奶奶，並且喬裝成老奶奶等候小紅帽前來，最終也吞了可憐的小紅帽。不論各種版本中最後小紅帽有沒有再讓獵人從狼的肚子裡給救出來，小紅帽扮演的都是個天真無知的受害者角色。

電玩遊戲中《噬神者》（日語：ゴッドイーター）裡有一位叫做艾莉莎(Alisa)的角色，由於她的造型具備經典故事中小紅帽的元素，因此被筆者模擬權充為小紅帽。她雖然戴著漂亮的紅色帽子、也有著看似天真的美麗容顏，但是卻握有與自身不成比例的強大神機(武器)，象徵她已經不再是過去嬌嗔柔弱的小女孩，更被賦予了一股對抗邪惡的強大力量。一樣陰森的森林，狡猾而詭計多端的狼，對於眼前這位非吳下阿蒙的小紅帽…竟然望之卻步，不敢輕舉妄動。而眼神發亮的小紅帽，暗示著這一刻…

<sup>1</sup> 圖片出處：<<https://elizabethyon.files.wordpress.com/2013/10/wolf-eyes-wallpaper.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<http://www.freegreatpicture.com/bamboo-deep/misty-fog-forest-11239>>

將只是肅殺前的寧靜。

### 三、理念：

在傳統男尊女卑的文化脈絡中，女性在古今中外經典故事裡的角色，大多總是柔弱、卑微，而且命運被擺佈的受害者。即使到了今天，我們仍然會看見、耳聞女性在不對等的地位下受到迫害。但是筆者一直堅信著「可憐之人必有可恨之處」，一個人現實的不如意、遭遇的挫折、窘境、甚至是厄運…或許都是那個人自己的抉擇、或是人格缺陷，所犯下一連串的過錯、過失而造成的。故事當中的小紅帽就是犯下了「忘記媽媽叮嚀、濫用同情心」的過錯而遭致厄運，如果她謹記媽媽的叮嚀，如果她沒有因為野狼的攀談與稱讚就得意忘形、失去戒心，那她和奶奶的命運也許會完全大不同。

現實生活中，我們不難聽到類似的社會案件一再發生：女童遭到拐騙而被綁架勒索或是淪為人口販子的肥羊、女孩跟男網友見面卻遭受性侵甚至殺害、女人因為星夢慘遭詐騙人財兩失…等等，當然這些事件未必只發生在女性身上，但是相形之下，女性在這些事件中的角色就如同故事裡的小紅帽，明明已經被叮嚀了要小心、要保護自己，卻仍然讓我們感嘆的犧牲者…彷彿這些流傳百年、千年的經典故事，在現代仍然是活生生的詛咒和預言…

哲學家喬治·桑塔亞那(George Santayana)說：「不能記憶過去的人，必重蹈覆轍」。人類之所以和其他物種不同，就是人類具有文化，能夠記憶過去，讓後代子孫面向未來。筆者期待藉由這幅作品，讓觀者重新體會《小紅帽》的教育意義，也鼓舞那些還禁錮在傳統女性命運當中的人，想像自己手上就擁有一把巨劍，能夠賦予妳們無比的勇氣與繼續走下去的動力！



#### 四、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將玩偶照片去除飽和度、去背，與森林背景圖片進行初步合成。

(步驟 3-4)：將狼眼特寫圖片合成於天空位置，改變眼珠色調，並強化玩偶紅色部份使之與狼眼的綠形成強烈對比。

(步驟 5-6)：細節修飾，包括人偶眼睛發亮與武器的反光，最後調校色調，並加上如電影海報之主題字樣。



五、作品呈現：



《黑色童話》系列 - 〈女人當自強〉(Heroine)，2013

作品 4：《黑色童話》系列 - 〈你(妳)在找我嗎？〉 (Are you looking for me?)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



室內天花板圖片<sup>1</sup>



NBA 總冠軍獎盃圖片<sup>2</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 1



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 2-5

二、典故：

此作品的故事背景是《灰姑娘》（英語：Cinderella）。在最為人所熟知的格林童話版本中，故事是這樣的：從前，有一位長得很漂亮的女孩，她有一位惡毒的繼母與兩位心地不好的姐姐。她便經常受到繼母與兩位姐姐的欺負，被逼著去做粗重的工作，經常弄得全身滿是灰塵，因此被戲稱為「灰姑娘」。有一天，城裡的王子舉行舞會，邀請全城的女孩出席，但繼母與兩位姐姐卻不讓灰姑娘出席，還要她做很多工作，使她失望傷心。這時，有一位仙女出現了，幫助她搖身一變成為高貴的千金小姐，並將

<sup>1</sup> 圖片出處：

<http://www.inclinterior.com/wp-content/uploads/2015/04/furniture-interior-meeting-room-design-ideas-with-white-circular-table-and-black-acrylic-swivel-chairs-on-unstained-harwood-floor-plus-industrial-style-white-ceiling-as-well-as-meeting-room-rental-an.jpg>

<sup>2</sup> 圖片出處：[http://images.gmanews.tv/v3/webpics/v3/2013/06/2013\\_06\\_21\\_06\\_34\\_45.jpg](http://images.gmanews.tv/v3/webpics/v3/2013/06/2013_06_21_06_34_45.jpg)

老鼠變成馬伕，南瓜變成馬車，又變了一套漂亮的衣服和一雙水晶玻璃鞋給灰姑娘穿上。灰姑娘很開心，趕快前往皇宮參加舞會。仙女在她出發前提醒她，不可逗留至午夜十二點，十二點以後魔法會自動解除。灰姑娘答應了，她出席了舞會，王子一看到她便被她迷住了，立即邀她共舞。歡樂的時光過得很快，眼看就要午夜十二時了，灰姑娘不得已要馬上離開，在倉皇間留下了一隻水晶鞋。王子很傷心，於是派大臣至全國探訪，找出能穿上這隻水晶鞋的女孩，儘管有後母及姐姐的阻礙，大臣仍成功的找到了灰姑娘。王子很開心，便向灰姑娘求婚，灰姑娘也答應了，兩人從此過著幸福快樂的生活。

畫面處理成美國時代雜誌(TIME)<sup>1</sup>封面，是希望藉其知名度與公信力，將此議題提昇為一種值得矚目的社會現象。畫面中以啦啦隊員及籃球巨星來擬仿灰姑娘與王子的角色。筆者用來拍攝的麥可·喬丹(Michael Jordan) 1/6 人偶是香港知名品牌、專業製作授權電影和明星擬真收藏人偶之公司 Enterbay 的作品。麥可·喬丹是前美國 NBA 職業籃球運動員，90 年代率領其效力的芝加哥公牛隊達成兩次三連霸，共拿下六屆總冠軍。在喬丹的職業生涯 15 年中，他獲獎無數，全面的攻守數據使他保有多項傲人紀錄，並於 2009 年入選籃球名人堂，堪稱籃球史上最偉大的球員。作為職業運動史上最耀眼的巨星之一，喬丹一直是各大廠商爭奪的代言人，就如同印鈔機一般，退休之後其地位與魅力仍在球迷心中絲毫不減，在體壇及運動品牌市場上仍然具有相當大的影響力，他與耐吉(Nike)合作的自家運動品牌「Jordan Brand」，除了球鞋還有各式運動休閒服飾、配件、香水等，雖然屬於較高價位的奢侈品，但是仍然受到崇尚運動時尚與名牌迷思的大多數年輕人所喜愛。

而筆者用來拍攝的、提著水晶玻璃鞋的啦啦隊員是 1998 年專門生產芭比娃娃的美泰兒(Mattel)公司和 NBA 合作的 NBA 芭比系列。現實生活中，啦啦隊不僅是比賽的調味品，也是比賽娛樂化和市場化的標記之一。她們穿著性感養眼，搭配熱舞勁曲、性感曼妙舞姿，達到填補比賽間隙和娛樂觀眾的目的。但是以 NBA 啦啦隊來說，她

---

<sup>1</sup> 時代雜誌(TIME)，是一份於 1923 年開始在美國出版的時事週刊，已被公認為美國最主要的新聞雜誌之一，被譽為當代最具代表性與影響力的刊物。

們的收入並不高，即便是明星賽這樣重要的舞台，她們一晚的收入也不過 100 至 200 美元。所以為了讓自己能夠「飛上枝頭變鳳凰」，部份啦啦隊員憑藉著「近水樓台先得月」的機會，為了改善自己的命運，不惜冒險「勾引」球隊老闆、與明星球員私通、甚至是私生活奢靡淫亂…等等，就是希望能釣上金龜婿。雖然大多數職業球隊都明令禁止啦啦隊與球員發生親密關係，一旦被發現，絕對是直接開除，但是仍然阻止不了她們尋求翻身的機會。隨著各種職業球賽的商業化程度越來越高，啦啦隊已經成為了其中的一個環節，糾纏著現實的殘酷與不堪，慢慢喪失了最原始的單純性…就像美麗、浪漫而夢幻的童話故事也漸漸變得醜陋不堪一樣…

### 三、理念：

原版的灰姑娘故事看似膚淺，不過筆者認為「玻璃鞋」隱藏了很關鍵的寓意：玻璃鞋晶瑩剔透，雖然漂亮，但其實是易碎的，站在女性的觀點，像灰姑娘這樣攀龍附鳳、嫁入豪門，表面上有了圓滿的結局，但是她將來所要面臨的…將是如履薄冰的婚姻生活，很可能不是乖乖淪為豪門的禁臠，就是被不小心弄碎的玻璃鞋割得傷痕累累…站在男性的觀點，其實男人也要思考…自己尋覓的究竟是這個女人？還是只是迷戀那雙可以塞進你喜愛的玻璃鞋的腳？你能接受她原本的樣子嗎？失去魔法，褪去光環，年華老去，你是否依然愛她的靈魂、依然記得當初一見鍾情的浪漫？

在現代社會功利主義的風氣下，「笑貧不笑娼」是很多觀念扭曲的人所奉行的價值觀。娶個富家千金少奮鬥 20 年，或是釣個金龜婿享受貴婦的任性是許多未婚男女的梦想，但是因為這樣偏差的價值觀而導致悲劇的人其實不在少數，以 2012 年轟動一時的富少李宗瑞淫照事件為例，傳言被害人多達六十餘人，甚至有多位知名女星受害。一個頭髮微禿、其貌不揚的男子，卻能憑藉他的家境富裕而縱橫夜店與情場，另一位男性藝人張兆志失望地在臉書痛批受害女子「不是為了他的錢，是為了什麼？」；甚至還有一些嫩模公開價碼徵求包養…不禁令人感嘆人心不古。而演藝圈也有不少年輕貌美的藝人嫁給富商豪門，奢望從此擺脫拋頭露臉的日子，擠身上流社會，最後卻



落得人財兩失的下場。當然也有如同童話故事般看似從此過著幸福快樂生活的例子，只是我們不是當事人，家家有本難唸的經不是嗎？

新時代的女性利用手上的武器、道具去爭取自己認為應得的幸福…這是無可厚非的，但女性為了媚合男性的眼光而過度矯飾自己、甚至削足適履…即使讓你如願以償，那就真的是掌握到幸福了嗎？不要忘記…妳手中的玻璃鞋就是一把兩面刃，它或許能讓你麻雀變鳳凰，但是雙方家庭背景懸殊差異衍生的各種問題也可能讓你後悔莫及。

#### 四、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將玩偶照片去背、合成，並加上背景天花板圖片。

(步驟 3-4)：加上手拿玻璃鞋的芭比背影，並處理整體色調、玻璃鞋上的耀眼光芒，與反射下鏡頭產生的炫光。

(步驟 5-6)：加上總冠軍獎盃及合成芭比於獎盃上的反射影像，並後製成時代雜誌封面風格，最後加上其他中英文文字說明、綴飾。

## 五、作品呈現：



《黑色童話》系列 - 〈你(妳)在找我嗎?〉 (Are you looking for me?)，2015

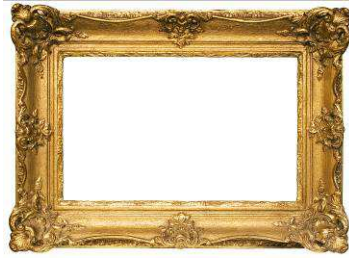
作品 5：《黑色童話》系列 - 〈王子和公主從此過著幸福快樂的生活？〉  
(Did the prince and the princess live happily ever after?)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



畫框圖片<sup>2</sup>



婚紗背景圖片<sup>3</sup>



撕紙紋理圖片<sup>4</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 1-4

二、典故：

此作品的故事背景是所有以「王子和公主從此過著幸福快樂的生活」為結局的童話故事。在古老的童話傳說裡，不論是白雪公主、灰姑娘、青蛙王子、睡美人、長髮公主…，不論王子或是公主受到如何該死的詛咒、無解的魔法…最後壞人總是會惡有惡報，而王子和公主們總是能夠有情人終成眷屬。但是現實生活中真的是如此嗎？王子和公主彼此的認識夠深嗎？他們的情感基礎建立在什麼之上呢？一見鍾情？美麗的外表？俊俏的臉龐？所謂「相愛容易相處難」，當起床面對的是賴床的另一伴，嗷嗷待哺、哇哇大哭的愛的結晶，這些鍋碗瓢盆、柴米油鹽醬醋茶…才是真正的考驗吧。

<sup>1</sup> 圖片出處：<<https://martinschnabl.files.wordpress.com/2011/12/fight-room-2.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<[http://www.momorialcards.com/images/gold\\_ornate\\_frame\\_background.jpg](http://www.momorialcards.com/images/gold_ornate_frame_background.jpg)>

<sup>3</sup> 圖片出處：<<http://static.zerochan.net/Silver.Millennium.full.1482140.jpg>>

<sup>4</sup> 圖片出處：

<[https://www.iltemployeebenefits.com/~media/images/sites/employee-benefits/spotlights/insights/178\\_our\\_insights\\_background\\_1442x648px.png](https://www.iltemployeebenefits.com/~media/images/sites/employee-benefits/spotlights/insights/178_our_insights_background_1442x648px.png)>



畫面中以《美少女戰士》中的女主角月光仙子和男主角燕尾服蒙面俠來擬仿公主與王子的角色。在動漫故事裡，月光仙子(月野兔)前世是月光王國「銀千年」的公主西蕾妮蒂，而燕尾服蒙面俠(地場衛)則是地球王國的安迪米歐王子，前世以悲劇收場的戀情，藉著幻之銀水晶的力量，重新轉生於地球上，並拯救地球。畫面左下角的黑貓露娜是月野兔的伙伴也是寵物，是牠告知月野兔身世，並教會月野兔變身方法及如何使用武器的。婚後的兩人住得不是豪華的宮殿，簡易的隔間、餐桌旁牆壁上的鍋碗瓢盆，如此簡陋的家居生活，還得養一隻貓，讓兩人漸漸地從浪漫幻想裡回歸現實。嫁給帥哥的日子並不是大家想像的這麼美好，妻子總是擔心丈夫出門會拈花惹草、擔心其他女人會搶走他；而丈夫忍耐久了以後，也開始覺得妻子總是無理取鬧，吵架後冷漠的轉身離去，獨留妻子癱坐地上哭泣，與牆上曾經甜蜜的婚紗照，恰巧形成強烈的對比。撕開的壁紙透露出主題文字，就像揭開瘡疤、掀開隱藏的真相一樣，王子與公主從此過著幸福快樂的生活…「嗎」？

### 三、理念：

現實生活中，不論是男性的「高富帥」，或是女性的「白富美」，都是眾人競逐的焦點。但是其實仔細分析，這些先天條件得天獨厚的人，卻有著一些致命的人格缺陷，或是容易陷進錯誤的感情漩渦、造成悲劇。以男性而言，從小含著金湯匙出生的人，會習慣於被眾人誇讚、吹捧，一旦遭受委屈或不如意，往往無法在沒有掌聲和鎂光燈的地方活下去；即便長大後果真是人中俊逸，但也已經太習慣於被寵愛，而不懂得體會、珍惜別人對他真心的愛。以女性而言，從小就像公主般漂亮的女生，很容易被長輩、親朋好友或身邊的男同學、男性友人寵壞，她沒有機會發展辨識人心的能力，以致於驕縱任性，或愛慕虛榮而極端膚淺，沒有屬於自己的人生目標和內涵，這樣的女性特別容易愛上外表吸引人卻沒有修養、沒有底蘊的輕佻男子，或是甜言蜜語、吃軟飯的爛男人。我們不難發現社會上有許多漂亮的女明星婚後經常傳出家暴，這絕非偶然。更多是佳偶變怨偶、甚至衍生為社會事件而悲劇收場的可憐例子。



因此，當你正因為與所謂的女神或是男神交往而沾沾自喜、或是被浪漫的愛情衝昏頭時，不妨想想…對方真正能讓自己感到幸福的因素究竟是什麼？那些真的是自己想要的幸福嗎？可惜的是…大多數的人往往只看見別人表面令人稱羨的特點、只追逐表面上的幸福，卻看不到背後隱藏的悲哀，以及要付出的代價。

#### 四、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)

(步驟 1-2)：將背景圖翻轉，做出房門外走廊泛光的效果，並合成玩偶於門外。

(步驟 3-4)：加上寵物貓與女主角，調整人物逆光之光影效果，並且合成出兩人之甜蜜婚紗照，歪斜著吊掛於牆壁上。



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 5-6)：針對細節、色調加以修飾。最後合成壁紙撕開的效果，並加上主題文字。

### 五、作品呈現：



《黑色童話》系列 - 〈王子和公主從此過著幸福快樂的生活？〉  
(Did the prince and the princess live happily ever after?)，2015

## 第二節 《好漢不提當年勇》系列作品詮釋分析

作品 1：《好漢不提當年勇》系列 - 〈為了生活我可以忍〉(快打旋風 龍)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



快打旋風主題標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

龍(Ryu)，日本電子遊戲公司卡普空所設計的角色，是格鬥遊戲《快打旋風》系列的主角，於 1987 年發行的《快打旋風》首次登場，是 80、90 年代大家耳熟能詳的大型格鬥電玩主角。剛毅木訥、性情樸實的龍是個為了面對更強的對手、而不斷自我修行的格鬥家。在最早 1989 年的《快打旋風》裡為參加世界格鬥技的選手，之後獨自一人不斷地在世界各地旅行、找尋好對手、追求「真格鬥家」之道至今。

筆者隨想：龍一生浪跡天涯、淡泊名利，只追求達到武藝的最高境界。在當年的世界大賽中，他雖奪得冠軍，卻毫不戀棧，持續修行。可是在現今社會中…能「不為五斗米折腰」的又有多少人？現在的龍…日子過得並不怎麼好，窩在租來的簡陋榻榻米小房間，吃的是泡麵、罐頭…他藉由小電視和老舊電玩緬懷過去的輝煌(電視裡的

<sup>1</sup> 圖片出處：

<<http://4.bp.blogspot.com/-pPhttS2aUeo/Ugi7skyY9xI/AAAAAAAAALc/LIixkPjpMoo/s1600/%EF%BC%AF%EF%BC%AB%EF%BC%A1%EF%BC%97%E6%9C%88+124.JPG>>

<sup>2</sup> 圖片出處：

<[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/thumb/2/2a/Street\\_Fighter\\_II-Logo.svg/1280px-Street\\_Fighter\\_II-Logo.svg.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/thumb/2/2a/Street_Fighter_II-Logo.svg/1280px-Street_Fighter_II-Logo.svg.png)>



畫面是遊戲破關、龍獲得冠軍的畫面)，卻也猶豫著下一步是不是該放下身段去街上發一發傳單，收一些學生好餬口度日…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：為了使主體與背景關係更自然，仔細處理細節，包括人物、物品在場景上與壁面、地板之光影變化，並強化電視畫面等視覺道具的效果。

(步驟 5-6)：在畫面右下角加上「初心者募集」(招生中)字樣之招牌，使招生傳單的意



圖更加清晰，最後加上格鬥遊戲《快打旋風》標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈為了生活我可以忍〉(快打旋風 龍)，2015

作品 2：《好漢不提當年勇》系列 - 〈能力越大 責任越大〉(蜘蛛人)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



蜘蛛人標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

蜘蛛人，出身於 60 年代的美國漫畫，他是由作家／編輯史丹·李及作家／畫家史蒂夫·迪特科所創造。蜘蛛人是最廣為人知而且在商業化上取得極大成功的超級英雄之一。身為漫威(Marvel)的紅牌角色與公司的象徵性人物，蜘蛛人的漫畫亦一直暢銷，其中一些單元故事，更是大受歡迎。故事主角彼得·帕克是一個孤兒，被梅嬭嬭和班叔叔撫養長大，在一次意外遭受一隻受過放射性感染的蜘蛛咬傷後，獲得蜘蛛般的特殊能力。但真正改變彼得·帕克一生、讓他決定成為蜘蛛人的關鍵…就在於一場搶劫事故中班叔叔遭人殺害，彼得相當自責，他原本可以阻止悲劇發生，卻因為他覺得事不關己而縱放罪犯，導致衍生出無可挽回的後果，因此下定決心選擇成為蜘蛛人來拯救世界上更多的人。

筆者隨想：彼得變身為蜘蛛人時擁有非常好的視力、強壯的肌肉、靈敏的超級感官和預知危險的能力，且能控制手腳產生靜電從而擁有吸附的能力，可以像蜘蛛一樣在牆上行走，以及自己發明並命名為「蛛網發射器」的蜘蛛絲射出裝置，使他得以對抗反派們。但是在所謂「能者多勞」的社會裡，即使貴為英雄，也可能因為具備特殊

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://eternitycleaning.com.au/images/High%20Rise%20Window%20Cleaning.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<[http://vgboxart.com/resources/logo/3147\\_spiderman-prev.png](http://vgboxart.com/resources/logo/3147_spiderman-prev.png)>

能力或才華，而額外得做更多打雜的工作…反正「能力越大，責任越大」嘛～

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：為了使主體與背景關係更自然，仔細處理細節，包括人物在場景上與大樓玻璃反射出來的影像、明暗變化，以及玻璃倒影與窗框之間的關係…等部份，並加上讓蜘蛛人垂掛的蜘蛛絲。



(步驟 5-6)：淡化蜘蛛人在大樓玻璃的倒影，最後加上蜘蛛人標誌，並統一成懷舊色調。

四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈能力越大 責任越大〉(蜘蛛人)，2015



作品 3：《好漢不提當年勇》系列 - 〈霸氣外漏 「紅」運當頭〉(超人)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚  
拍攝之玩偶影像



超人標誌<sup>2</sup>



S 標誌標誌<sup>3</sup>

二、創作理念與說明：

超人(英語：Superman)是一位虛構的超級英雄角色，30 年代末期就已登場，數十年來一直是暢銷漫畫的主角，為作家傑里·西格爾和藝術家喬·舒斯特所創作。超人出生於即將毀滅的克利普頓星(Krypton)，當他還是嬰兒的時候，父親喬艾爾(Jor-El)和母親羅拉(Lara)為了救他，將他放進太空船送走。他的太空船到達地球後，被農場主人肯特夫婦強納森(Jonathan)、瑪莎(Martha)發現並收養，改名為克拉克·肯特(Clark Kent)。長大後，他在大都會市(Metropolis)的報紙《星球日報》(The Daily Planet)擔任新聞記者。克拉克有著遠超過普通地球人的能力及極強的正義感與同情心，每每在危機時刻，便變身成紅色斗篷、紅三角褲、靴子、緊身藍色衣褲和黃色皮帶的超人，挺身而出行俠仗義，對抗邪惡勢力，以強大力量拯救世人。

筆者隨想：在資訊氾濫、媒體嗜血的現代，各家傳媒無所不用其極，要求記者們

<sup>1</sup> 圖片出處：

<<http://4.bp.blogspot.com/-pPhttS2aUeo/Ugi7skyY9xI/AAAAAAAAALc/LIixkPjpMoo/s1600/%EF%BC%AF%EF%BC%AB%EF%BC%A1%EF%BC%97%E6%9C%88+124.JPG>>

<sup>2</sup> 圖片出處：

<[http://vignette3.wikia.nocookie.net/fictionalcrossover/images/6/6c/A\\_Superman\\_logo.png/revision/latest?cb=20140924233913](http://vignette3.wikia.nocookie.net/fictionalcrossover/images/6/6c/A_Superman_logo.png/revision/latest?cb=20140924233913)>

<sup>3</sup> 圖片出處：<[http://fc06.deviantart.net/fs71/i/2013/149/6/9/52\\_superman\\_logo\\_by\\_strongcactus-d670r9n.png](http://fc06.deviantart.net/fs71/i/2013/149/6/9/52_superman_logo_by_strongcactus-d670r9n.png)>

為了收視率不擇手段，瘋狂以腥羶色的聳動報導博取版面，而像克拉克如此正直的記者…很顯然地在這樣惡劣的媒體亂象裡…已經無法生存了。過去曾被克拉克拯救過的其中一位內衣褲攤販，在得知克拉克現在的遭遇之後，盛情邀請克拉克擔任攤位的代言人，藉由克拉克變身超人的經典「內褲外穿」形象，販售象徵開運、招財的紅內褲。

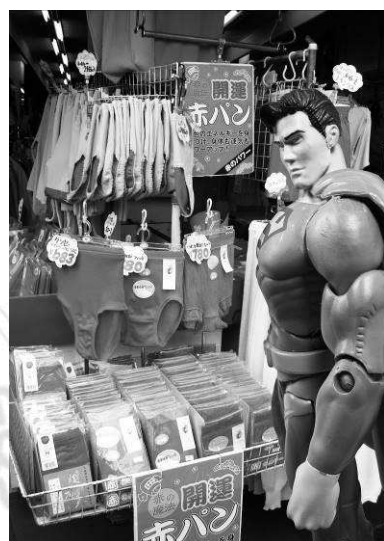
### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



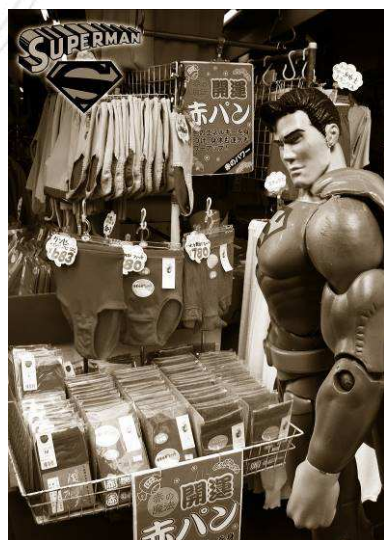
(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。



(步驟 3-4)：調整超人頭型，以及人物與攤位內褲格架之前後關係。

(步驟 5-6)：處理細節，最後加上超人字樣和 S 標誌的標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈霸氣外漏「紅」運當頭〉(超人)，2015

作品 4：《好漢不提當年勇》系列 - 〈蛋蛋的哀傷〉(鹹蛋超人)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



鹹蛋超人標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

鹹蛋超人，台灣一般譯做：超人力霸王(日語：ウルトラマン；英語：Ultraman)，是 60 年代由日本圓谷株式會社製作特攝電視影集的英雄人物。故事源自於「科學特搜隊」的早田隊員(ハヤタ)駕駛戰機追蹤神秘的藍色光球與紅色光球，其座機在日本龍森湖上空與紅球相撞，早田因此犧牲。但其實紅球的真身即來自 M78 星雲的宇宙人鹹蛋超人，鹹蛋超人為了追蹤逃亡的怪獸貝姆拉(ベムラー)而來到地球，卻誤傷了地球人，他感到相當內疚，因此決心與早田合而為一，共同為保衛地球的和平而戰。只是鹹蛋超人能力雖強，卻無法不持久，因為地球大氣層遭到污染的緣故，他的戰鬥時間只能維持三分鐘而已。

筆者隨想：為什麼會有「鹹蛋超人」這麼 kuso 的名字？「鹹蛋超人」一詞是從香港來的(因為超人的眼睛造型像鹹蛋)。有一說是多年前，影星劉德華剛進入台灣歌壇時，他對外宣稱他喜歡「鹹蛋超人」，因此而將此一香港慣用的稱呼帶進台灣來。

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://www.ingenieriaavicola.com/userfiles/images/lifter%20expulsor.JPG>>

<sup>2</sup> 圖片出處：

<<http://www.ultra-eye.com/blog/wp-content/uploads/2011/08/%E5%88%9D%E3%83%9E%E3%83%B3%E5%A%E3%A3%E6%9D%90%E7%94%A8%EF%BC%88%E3%83%AD%E3%82%B4%E3%81%82%E3%82%8A%EF%BC%89.jpg>>



而周星馳在電影《破壞之王》以鹹蛋貼於眼睛惡搞的拉風造型，更是港式無厘頭喜劇的經典。筆者將此惡搞之元素放進作品裡，偉大的鹹蛋超人因為對地球人的內疚，決心屈身於洗選蛋生產線的一員，為地球人的健康把關，以他挑選鹹蛋的眼光，絕對值得信賴！

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：將鹹蛋超人手中的黏土改成蛋，並加上光源在上時手部在蛋上產生的陰影，使人物與場景的關係更加真實、自然。

(步驟 5-6)：再調整近遠景清晰程度，最後加上鹹蛋超人標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈蛋蛋的哀傷〉(鹹蛋超人)，2015



作品 5：《好漢不提當年勇》系列 - 〈星星知我心〉(北斗之拳 拳四郎)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



北斗之拳標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

《北斗之拳》是由武論尊與原哲夫於 1984 年創作的日本漫畫，格鬥類漫畫鼻祖，對後來漫畫家的影響頗深。1983 年至 1988 年間於《少年 Jump 週刊》連載。單行本全 27 卷由集英社出版，並曾經改編成動畫和電玩遊戲。故事以星宿、古老傳說及拳法為題材，講述兩千年前，時值戰亂年代，群雄並起，世界一片混亂，當時天帝需要一種強大的力量來使世界歸於和平統一，於是便選定了強盛的北斗宗家一標誌為北斗七星的北斗神拳，幫助天帝平定了天下，而北斗神拳也成為了保護天帝的拳法而流傳下去。但另一個流派、標誌是南斗六星(也就是南十字星)的南斗六聖拳，當時也是天帝征戰的主力，之後作為天帝的將領而流傳下去。這兩個流派長久以來彼此之間的關係十分微妙，互相制衡，卻因為拳法繼承者的爭奪、內鬥與愛恨情仇的糾葛而導致決裂。在人類文明毀於核子戰爭之後，資源耗竭，存活下來的人類過著弱肉強食的生活，拳四郎長兄拳王拉歐率領的拳王軍統治著大部份活下來的人，被壓迫、奴役的人民沒有任何的選擇；而南斗六聖拳之中的「殉星」希恩(シン)則在北斗神拳繼承者拳四郎的胸口留下北斗七星傷疤，並擄走拳四郎未婚妻尤莉亞，甚至為了得到尤莉亞的芳心，

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://p1-news.hfcdn.com/p1-news/ODIyOTg0bmV3cw,,/6745430976f84d34.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<http://ecx.images-amazon.com/images/I/91GwRjPlh2L.jpg>>

不惜一切四處搶掠，建立南十字星城，與拳王拉歐的勢力相抗衡。拳四郎為了愛情、為了解放水深火熱中的人民，他化身救世主，與各種邪惡勢力戰鬥，最終將光明帶回世界。

筆者隨想：現今人民意識抬頭，廢核已成世界趨勢，民主自由也遍地開花，作為古老拳法北斗神拳的繼承者，拳四郎雖已無用武之地，但由於他精通星宿學，至少可以在一些學術單位擔任解說員，靠著幫莘莘學子解惑賺取一些講師費…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)



(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：調校人物光影，使人物與場景的關係更加自然，並加上識別證細節。

(步驟 5-6)：強調天頂的北斗七星，最後加上北斗之拳標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈星星知我心〉(北斗之拳 拳四郎)，2015

作品 6：《好漢不提當年勇》系列 - 〈夜市人生〉(金剛狼)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



金剛狼標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

金剛狼(Wolverine)，最早活躍於 70 年代，是出現在美國漫威漫畫出版物《X 戰警》中的超級英雄虛構人物。原名詹姆斯·羅根·豪利特(James "Logan" Howlett)，現今普遍叫作羅根(Logan)。他屬於變種人一員，具有動物敏銳的感覺，強化的物理能力，手部可伸縮的骨頭爪以及迅速的再生能力，可從所有創傷、疾病或者毒素侵入下快速復原，因此壽命也比正常人的壽命延長許多。在「兵器 X」中「超級士兵(supersoldier)」計畫，治癒能力使他骨骼即使被注入堅不可摧的合金亞德曼金屬(adamantium)也能存活下來。

筆者隨想：但也因為特異功能使金剛狼老化緩慢、壽命延長，所以數十年來，他只能眼睜睜看著戰友、愛人在身邊逐漸衰老、最後離開人世…他一生中遇過幾次真愛，每一次戀愛都談得轟轟烈烈，也曾許下山盟海誓，卻永遠無法堅守「執子之手，與子偕老」的承諾…也許是為了懲罰自己，金剛狼決定隱匿在夜市某條巷子裡的燒烤店，不再背叛愛情…

<sup>1</sup> 圖片出處：<<https://sharontravelogue.files.wordpress.com/2013/12/dsc00119.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/2a/80/cc/2a80ccc4c82e6ff700fb7330f5c02f8d.jpg>>

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



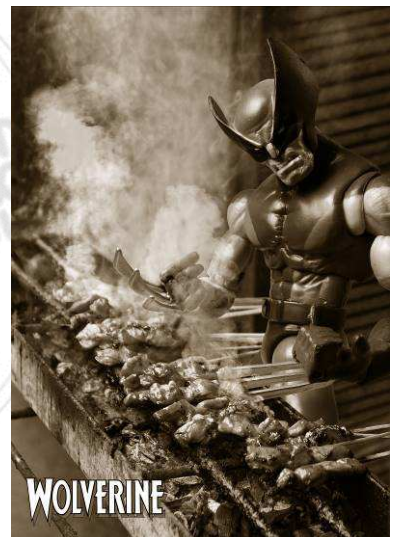
(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：處理狼爪與烤肉串之關係，並調校人物之光影細節，使人物與場景的關係更加自然。

(步驟 5-6)：增加燒烤煙霧瀰漫之氣氛，最後加上金剛狼標誌，並統一成懷舊色調。



四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈夜市人生〉(金剛狼)，2015



作品 7：《好漢不提當年勇》系列 - 〈不老騎士〉(假面騎士 1 號)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像

假面ライダー

假面超人標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

《假面騎士》(假面ライダー)是日本 70 年代於朝日電視台播出、由東映製作的特攝電視劇。播出至今超過四十年歷史，主角已輪替好幾世代，堪稱日本國民節目。初代假面騎士一號本名本鄉猛，原是個頭腦精明，運動全能的青年科學家。一日在練習機車的過程中，忽然受到幾名神秘女騎士的圍捕，不幸遭到邪惡組織「修卡」擄走並進行改造手術。在接近完成階段的腦部改造時突然有儀器發生爆炸，本鄉猛也趁勢脫逃。原來失蹤多時的綠川博士也是被修卡所捉，為修卡製造改造人，而剛才的爆炸正是綠川博士所為，綠川博士告訴了本鄉猛有關修卡征服世界的野心，兩人便決定一起逃走。但路上卻受到蜘蛛怪人的追迫，本鄉猛更跌下懸崖，正當蜘蛛怪人想加害綠川博士時，忽然遠方的懸崖上出現了綠色的人影，腰間擁有一條風車腰帶，頸上的絲巾在風中飄逸，他正是本鄉猛變身的「假面騎士一號」！從此，假面騎士為保護地球，踏上與邪惡組織修卡對抗的不歸路。

筆者隨想：擅長武術，且擁有高超、精湛騎乘技術的本鄉猛，在現今世界恢復和平之後，他頓失生活重心，也不再受到矚目與愛戴。迫於經濟壓力以及不甘寂寞的虛榮心作祟下，本鄉猛找了重機駕訓班擔任教練，至少能稍微彌補空虛的心靈…

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://www.goobike.com/license/school/img/8503001.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<http://www.logo.jp/blog/wp-content/uploads/2012/04/kamenold.jpg>>

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：為了使主體與背景關係更自然，仔細處理細節，包括人物、物品在場景上與地面和其他物件之光影變化、車頭玻璃應隱約透出背後人車等。並



在假面騎士的機車車身加上駕訓班的浮雕日文和英文字樣。

(步驟 5-6)：細節修飾，最後加上假面騎士標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈不老騎士〉(假面騎士 1 號)，2015



作品 8：《好漢不提當年勇》系列 - 〈舞棍阿伯〉(太空超人)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚  
拍攝之玩偶影像



太空超人標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

《太空超人》(He-Man and the Masters of the Universe)，是美國 FILMATION 公司在 1983 年根據美泰兒公司的同名玩具人偶系列製作的動畫，共兩季 130 集。「太空超人」講述代表正義的太空超人陣營與代表邪惡的骷髏王陣營之間的對抗。主角亞當，是埃坦尼亞星球蘭多國王(King Randor)和瑪麗娜皇后(Queen Marlana)的兒子，表面上懦弱、粗心又懶惰，但其實是為了向眾人隱瞞自己能變身成太空超人(He-Man)的身份與事實；做為葛雷堡的守護者，亞當必須不斷地抵禦骷髏王與他的嘍囉們，當他每次遇到危急的時刻，就會躲到偏僻處，高舉他的神劍並大喊：「萬能的天神！請賜與我神奇的力量！」此時天空會出現一道閃電籠罩亞當王子，將他變成孔武有力的太空超人(He-Man)，接著他再順勢將神劍指向膽小虎(亞當的好朋友兼寵物，是隻膽小的老虎)，把神力透過閃電傳送給牠，使牠變成了一頭穿戴鎧甲、勇猛善戰的戰虎。儘管面對的挑戰越來越嚴峻，太空超人還是一次又一次的拯救了世界，守護住葛雷堡。

筆者隨想：當人們對於「正邪不兩立」已經沒了界線，對於永遠都死不了的反派大魔王、每一集結尾都逃之夭夭、嚷嚷著「我一定會回來的！」，到了下一集真的又捲土重來的橋段感到厭煩時，亞當王子漸漸失去了舞台，不想被說成是「啃老族」，

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://www.trbimg.com/img-54c08526/turbine/mc-gp-chippendales-bethlehem-sands-20150121>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<http://www.planeteternia.de/grafiken/main/wp30.jpg>>

於是他決定到脫衣舞男俱樂部擔任舞者，善用萬能天神賜與他的精壯胴體…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。



(步驟 3-4)：為了使主體與背景關係更自然，仔細處理細節，尤其是人物在場景中與其他猛男之間的前後以及陰影關係。

(步驟 5-6)：細節修飾，替太空超人合成上跟其他猛男一樣的領結；最後加上《太空超人》標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈舞棍阿伯〉(太空超人)，2015



作品 9：《好漢不提當年勇》系列 - 〈喵星人物語〉(霹靂貓)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚  
拍攝之玩偶影像



霹靂貓標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

霹靂貓(ThunderCat)，80年代日美合作之動畫，最讓人印象深刻的是片頭日式的快節奏分鏡方式，誇張的肢體動作及運鏡角度，再搭配台灣特有的、兒童合唱團演唱的動感主題曲：「霹靂星球爆炸了！霹靂貓乘太空船，逃出來！逃出來！…」經典的旋律，到現在還是讓六、七年級生琅琅上口。霹靂貓一族在母星壽命已盡時組成了太空船團逃出母星，準備找尋新家園。但他們卻與同樣從霹靂星逃出的變種人軍團狹路相逢，結果霹靂貓族的船團除旗艦之外悉數消滅殆盡，殘存者僅剩下年幼的霹靂貓族之王獅貓、老貴族神貓及虎貓、猛貓、豹貓及雙胞胎小琪與小凱。好不容易輾轉來到了全新的家園地球安居，但途中同行的神貓卻不幸身故，年輕的領導者獅貓就此負起了重責大任，除了得面對變種人與地球惡靈木乃伊聯合產生的邪惡威脅，保衛族人的新家園，更不能讓自己手中的霹靂劍(Omens)上那顆可以綜覽過去與未來的霹靂眼，成為木乃伊覬覦的目標…於是，霹靂貓與變種人正邪兩方的對抗就此展開了。

筆者隨想：在木乃伊被人類關進博物館裡之後，獅貓終於卸下重擔，卻也失去了動力與目標。某天，孤單的他恰巧看到在紐約百老匯公演的《貓》音樂劇，全打扮成

<sup>1</sup> 圖片出處：<http://www.independent.co.uk/incoming/article9920102.ece/binary/original/cats-cast.jpg>

<sup>2</sup> 圖片出處：

[http://news.thundercats.ws/wp-content/uploads/sites/6/2011/04/Thundercats-2011-Logo\\_1303916624.jpg](http://news.thundercats.ws/wp-content/uploads/sites/6/2011/04/Thundercats-2011-Logo_1303916624.jpg)

貓的團員們讓他感到相當親切而熟悉，更重新燃起尋找其他族人的希望！於是獅貓去拜託音樂劇導演崔佛·農恩(Trevor Nunn)和編舞吉利安·林(Gillian Lynne)，終於成功說服他們，順利在舞團上軋上一角；隨著舞團在全世界巡迴演出，獅貓也為了尋覓霹靂貓族的倖存者而繼續舞動青春！

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



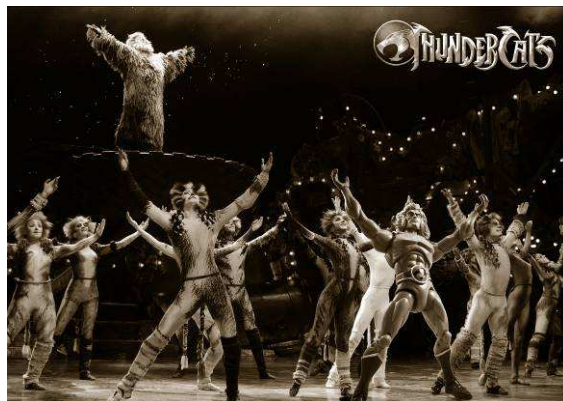
(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)



(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：為了使主體與背景關係更自然，仔細處理細節，包括人物在場景上與其他人物之間的關係、光影變化，還有人物在地板產生的陰影及反射等。

(步驟 5-6)：細節修飾，最後加上霹靂貓標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈喵星人物語〉(霹靂貓)，2015



作品 10：《好漢不提當年勇》系列 - 〈非基因改造？〉(綠巨人浩克)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶及玩具車影像



綠巨人浩克標誌<sup>2</sup>

綠巨人玉米粒圖<sup>3</sup>

線上圖庫人物素材 1

人物素材 2

人物素材 3

圖庫素材來源：<http://www.immediateentourage.com/category/free-cutout-photos/people/>

二、創作理念與說明：

浩克(The Hulk)，中文譯名常稱為「綠巨人」，浩克皮膚的主要顏色是綠色，是出現在美國漫威漫畫出版物中的虛構人物。浩克由斯坦·李與傑克·科比所創作，首次出現於《不可思議的浩克》(The Incredible Hulk)第一部第一期(1962年2月)，從此成為漫威旗下最受歡迎的漫畫人物之一。故事講述物理學家羅伯特·布魯斯·班納(Robert Bruce Banner)博士在意外受自己製造出的伽瑪炸彈(Gamma Bomb)放射線污染後變成了名為「浩克」的憤怒怪物。班納的浩克身份時常造成毀滅性的破壞，因此常成為警方與有關單位追捕的對象。在過去四十年中、浩克幾乎與漫威漫畫中每一個英雄與反

<sup>1</sup> 圖片出處：

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Giant\\_Food\\_store\\_at\\_8th\\_and\\_O\\_Streets\\_NW\\_in\\_Washington\\_DC.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Giant_Food_store_at_8th_and_O_Streets_NW_in_Washington_DC.jpg)

<sup>2</sup> 圖片出處：

[http://fc07.deviantart.net/fs71/i/2012/162/d/1/hulk\\_text\\_logo\\_wp\\_by\\_chaomanceromega-d535ujf.png](http://fc07.deviantart.net/fs71/i/2012/162/d/1/hulk_text_logo_wp_by_chaomanceromega-d535ujf.png)

<sup>3</sup> 圖片出處：[http://image.poba.com.tw/infoimages/a4/8d/157490/157490\\_1350782473.jpg](http://image.poba.com.tw/infoimages/a4/8d/157490/157490_1350782473.jpg)

派交戰過。

另一方面，擁有百年以上歷史的全球知名玉米粒品牌「綠巨人(Green Giant)玉米粒罐頭」在全世界各地皆為玉米罐頭的第一名品牌，擁有極高的市佔率，一樣以綠色皮膚的大型巨人為品牌代言人。

筆者隨想：在「人肉搜索」文化現象日益嚴重的今日，布魯斯·班納博士被「起底」了，導致他的研究事業一落千丈，為了支持自身的研究，班納博士逼不得已投入了玉米粒品牌「綠巨人(Green Giant)玉米粒罐頭」的代言工作，開著公司的小貨車，來到超市前，向來來往往的顧客兜售…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。





(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 3-4)：處理人物在場景上與地面和其他物件之光影變化。並在超商門口合成上銷售綠巨人玉米粒的專用車。

(步驟 5-6)：細節修飾，為了襯托浩克的落寞，再點綴一些往來的人群。最後加上綠巨人標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈非基因改造？〉(綠巨人浩克)，2015



作品 11：《好漢不提當年勇》系列 - 〈波麗士大人〉(霹靂遊俠)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像

KNIGHT RIDER

霹靂遊俠標誌<sup>2</sup>

二、創作理念與說明：

《霹靂遊俠》(Knight Rider)是自 1982 年至 1986 年起源自美國的熱門電視劇。結合了科幻、愛情、喜劇、正義、速度感與汽車追逐…等元素，讓本劇不僅在美國締造超級人氣，在亞洲跟歐洲等地也掀起各國 80 年代電視影集的高潮，曾放映過《霹靂遊俠》的國家超過 80 國。主角是大衛·赫索霍夫(David Hasselhoff)<sup>3</sup>飾演的李麥克、以及他所駕駛的霹靂車「夥計」(簡稱為 K.I.T.T.)—具備人工智慧的黑色跑車。片頭的經典介紹詞，相信五、六年級生都耳熟能詳：

「霹靂車，尖端科技的結晶，  
是一部人性化的萬能電腦車。

出現在我們這個無奇不有的世界，

<sup>1</sup> 圖片出處：[https://michblog.files.wordpress.com/2010/05/nyc-taxi\\_lq.jpg](https://michblog.files.wordpress.com/2010/05/nyc-taxi_lq.jpg)

<sup>2</sup> 圖片出處：

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/22/Knight\\_Rider\\_logo.svg/415px-Knight\\_Rider\\_logo.svg.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/22/Knight_Rider_logo.svg/415px-Knight_Rider_logo.svg.png)

<sup>3</sup> 大衛·麥可·赫索霍夫(David Michael Hasselhoff,1952 年 7 月 17 日-)，出生於美國巴的摩爾，德國裔演員，綽號「霍夫」(The Hoff)。最著名的演出是《霹靂遊俠》(Knight Rider)與《海灘遊俠》(Baywatch)。除了戲劇之外，他也跨足音樂界，主要是在奧地利、瑞士與德國。大衛·赫索霍夫有時候會在電影或電視劇中扮演他自己，例如《鐵男躲避球》(Dodgeball: A True Underdog Story)與《海綿寶寶》(SpongeBob SquarePants)。即使現在已經年過 60，但當年影集中深植人心的風流偶像及自信、自戀的性格，仍使他活躍於演藝圈及鎂光燈下，歷久不衰。

刀槍不入，無所不能。

霹靂遊俠李麥克，

充滿正義感，是一個英勇的自由鬥士。

他以無比的勇氣，超人的智慧，

打擊犯罪，拯救善良無助的受害者。」<sup>1</sup>

這部影集的劇情是在敘述警官龍麥克(Michael Long)在調查案件的過程中遭到好友譚雅·沃克(Tanya Walker)的背叛並遭到槍擊而面目全非、性命垂危。奈特工業的威爾頓·奈特(Wilton Knight)和好友戴文·邁爾斯(Devon Miles)在危急關頭拯救了龍麥克，並為他進行臉孔的重建手術。原來威爾頓和戴文是一個叫做「政府與法律基金會」(台灣譯為「李氏基金會」)的神秘組織創始人，他們相中了具有正義感的龍麥克，希望他能成為一名願意挺身而出、與邪惡對抗的英雄。威爾頓在不久之後因病去世，為了完成威爾頓的遺願，同時也為了進行復仇，龍麥克接受戴文的安排，改名為李麥克，而戴文也將李氏企業研發的秘密武器—世界上最先進的人工智慧跑車—K.I.T.T.交給了李麥克。從此李麥克成為在罪犯無視法律的世界裏，為善良無辜和孤立無援的人們主持正義的霹靂遊俠。

筆者隨想：不過在政治力的介入、利益糾葛與權力鬥爭之下，基金會的運作越來越不順遂，充滿正義感卻調查屢屢碰壁的李麥克也感到身心俱疲。於是他突發奇想，把霹靂車當作計程車，跟著計程車去招呼站排班；他想利用車子的高速性能與自己的駕駛技術招攬顧客，卻沒想到還因為車身沒有漆成黃色而遭到警察取締，即使他表明自己是充滿正義感的霹靂遊俠，也無法獲得交通警察的禮遇…

---

<sup>1</sup> 參閱〈霹靂遊俠〉，《維基百科》，

<<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9C%B9%E9%9D%82%E9%81%8A%E4%BF%A0>>(搜尋日期：2015年5月12日)

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

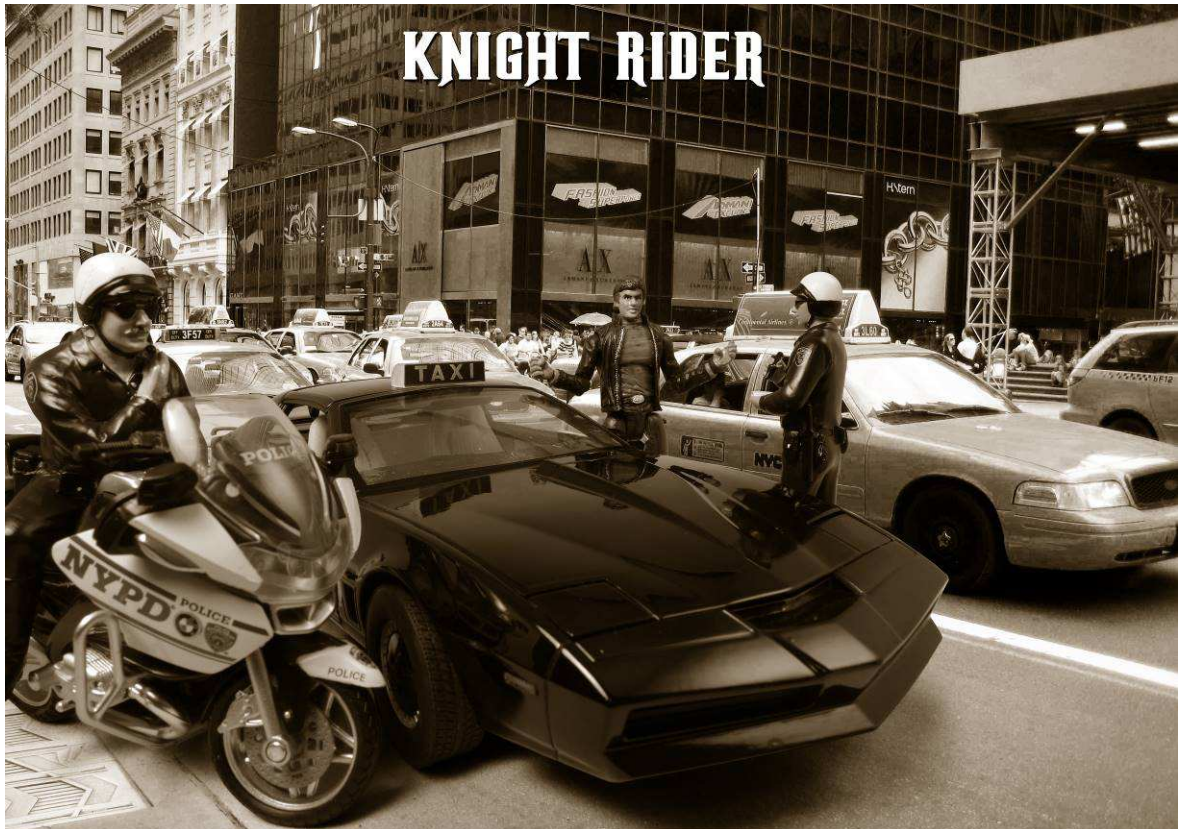
(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：調整右側交通警察因近攝而比例扭曲放大的問題，並將霹靂車、警用摩托車在地面上的光影變化呈現出來。



(步驟 5-6)：細節修飾，包括玩具的車窗玻璃應隱約透出背後人車等。最後加上霹靂遊俠標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈波麗士大人〉(霹靂遊俠)，2015

作品 12：《好漢不提當年勇》系列 - 〈是姦情〉(忍者龜)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片 1<sup>1</sup>



背景圖片 2<sup>2</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



忍者龜標誌<sup>3</sup>

二、創作理念與說明：

忍者龜(Teenage Mutant Ninja Turtles，縮寫 TMNT，簡稱 Ninja Turtles)，源自幻影工作室(Mirage Studio)在 1984 年發行的美國漫畫《忍者龜》，創作者在早年是兩個默默無聞的地下漫畫家凱文·伊斯曼與彼得·雷爾德，他們在無聊塗鴉的情況下，創作了一個有趣的烏龜造型，經過一番悉心地修飾，忍者龜的形象便躍然紙上。取名「Teenage Mutant Ninja Turtles」，按照字面翻譯便是「變異忍者小烏龜」。忍者龜最早在漫畫裡登場，隨後廣泛的出現在授權改編的動畫片、電影和玩具中。1987 年，

<sup>1</sup> 圖片出處：<http://www.wikihow.com/images/2/27/Verify-if-Your-Spouse-Is-Cheating-Step-4.jpg>

<sup>2</sup> 圖片出處：<https://thenypost.files.wordpress.com/2015/02/020215manhole17gpm-1.jpg?w=840>

<sup>3</sup> 圖片出處：

[http://th00.deviantart.net/fs71/PRE/i/2012/139/6/7/teenage\\_mutant\\_ninja\\_turtles\\_classic\\_logo\\_wp\\_by\\_chaoman\\_ceromega-d50e29p.png](http://th00.deviantart.net/fs71/PRE/i/2012/139/6/7/teenage_mutant_ninja_turtles_classic_logo_wp_by_chaoman_ceromega-d50e29p.png)

《忍者龜》播出其第一部動畫，此片在上世紀 80 年代末的美國造成了廣泛影響，動畫片播出後，周邊產品總銷售額達 30 億美元，而世界頂級遊戲公司 KONAMI 公司開發的相關遊戲總銷售額也達到了近 5 億美元，造成了風靡一時的忍者龜熱潮。持續至今仍有新作。

忍者龜是由 4 隻基因突變的烏龜所組成的忍者團體。牠們原本只是很小的寵物龜，遭到棄養而被沖到下水道，因為沾到不明的液體，使牠們的身體開始不斷長大人型，智力也快速提高。被一位同樣受到不明液體感染而突變成老鼠、棲身於紐約曼哈頓下水道的忍者史林特收養。史林特師父以文藝復興時期的著名藝術家姓名為他們 4 個命名，還傳授他們東方武術及忍術，使他們個個都有擅長的武器，驍勇善戰，身懷絕技。但是由於形象、外貌特殊，他們和老師只能生活在下水道中，過着與世隔絕的生活。披薩則是忍者龜們最愛吃的食物。直到有一天，一群捕鼠機器人和訓練有素的神秘忍者毫無預警地衝進了他們的生活，毀壞了他們的家，從此他們開始了和人類的接觸、開始了對外面世界的認知、開始了和狡猾的斯多克曼博士(Dr. Baxter Stockman)及史林特師父宿敵許瑞德(Shredder)、還有其他變種人的戰爭。為了維護和平與正義，他們打擊街頭犯罪、邪惡勢力和外星入侵。

筆者隨想：隨著反派角色一個一個被解決之後，忍者龜們越來越沒有冠冕堂皇的理由可以明目張膽地到地面上多采多姿的世界去溜躑了，因為史林特師父總是告誡他們要和外界社會保持距離，避免引起不必要的麻煩。但是他們畢竟不能一輩子守著下水道當啃老族吧，而且平時還得看師父臉色，連吃個披薩都要通過師父的層層關卡和考驗…於是忍者龜們背著師父、暗地裡很認真地討論究竟有什麼工作的特質是適合自己的。答案揭曉！徵信社！尤其現在社會風氣開放，道德標準、界線越來越模糊，錯亂的愛情觀、價值觀和道德觀，造成私生活混亂的現象越來越嚴重，相信徵信業者的商機應該相當可觀才是，於是他們暗中成立了「忍者龜徵信社」，開始接起 case 來…



### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



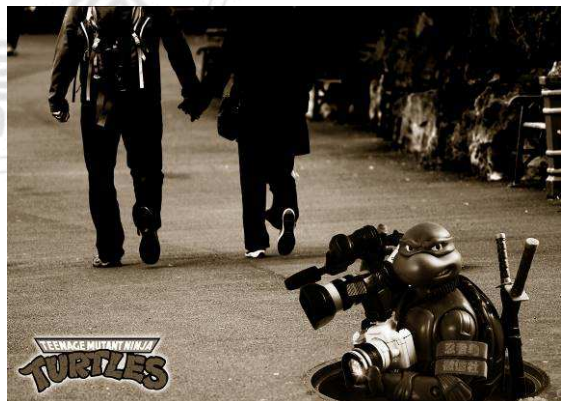
(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將另一張的下水道口擷取出來合成到背景圖上。

(步驟 3-4)：將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片仔細去背，去除飽和度，並修改它的臉部表情，使它看起來像是因為得逞而奸笑，不是憤怒。

(步驟 5-6)：修飾光影等細節，並在手臂配戴的臂章上加上「忍者龜徵信社」字樣。

最後加上忍者龜標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈是姦情〉(忍者龜)，2015

作品 13：《好漢不提當年勇》系列 - 〈轉吧七彩霓虹燈〉(變形金剛)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



筆者親自拍攝之舞台車照片



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



變形金剛字樣標誌<sup>1</sup>



變形金剛博派頭像標誌<sup>1 2</sup>



變形金剛博派頭像標誌<sup>2 3</sup>

二、創作理念與說明：

變形金剛(Transformers)，是日本玩具公司 TAKARA(タカラ，現·Takara Tomy)公司和美國孩之寶(Hasbro)自 1984 年開始合作的產品系列。在故事中則是指生活在塞博坦星的機械生命體之總稱。《變形金剛》是歷史上最成功的商業動畫之一，它在玩具市場和音像市場上取得的成功是空前巨大的，以至於 80 年代一度風靡全球，在亞洲及歐美等多個國家都興起了一股「變形」熱，讓「transformers」成為全世界家喻戶曉的名詞。孩之寶在動畫和玩具都受到廣泛好評，財源滾滾的同時不斷的開發新產品以滿足市場需求，同時也不得不繼續製作動畫，就此為長達 20 多年的變形金剛傳奇拉開了序幕。

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://miftyisbored.com/wp-content/uploads/2013/07/autobots-logo.jpg>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<[http://www.camlib.com/wp-content/uploads/2014/01/transformers\\_logo\\_wallpaper\\_iphone.jpg](http://www.camlib.com/wp-content/uploads/2014/01/transformers_logo_wallpaper_iphone.jpg)>

<sup>3</sup> 圖片出處：

<[http://fc06.deviantart.net/fs70/i/2012/203/d/d/autobots\\_neon\\_symbol\\_wp\\_by\\_chaomanceromega-d5892ao.png](http://fc06.deviantart.net/fs70/i/2012/203/d/d/autobots_neon_symbol_wp_by_chaomanceromega-d5892ao.png)>



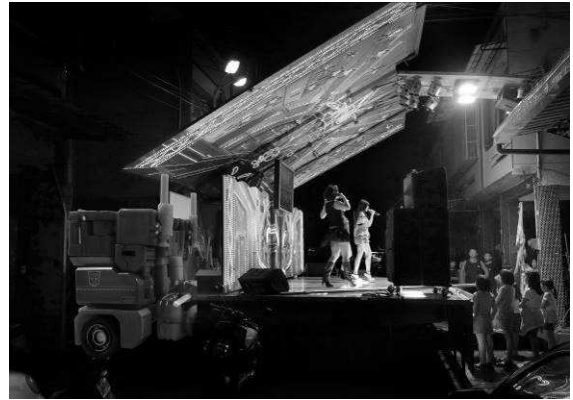
故事講述了在宇宙中的賽博坦(Cybertron)星球上生活著一種叫做「變形金剛」的機器生命體，變形金剛機器生命體又分為「博派」與「狂派」：博派變形金剛相信捍衛生命的理想，並努力追求和平；而狂派則想要完全稱霸宇宙並取得絕對權力。雙方在長期的戰爭中能源消耗殆盡，博派的領袖柯博文(Optimus Prime)決定率部分人乘飛船離開家鄉去尋找新的能源，而途中卻遭到狂派領袖麥卡登(Megatron)與其手下的攻擊，最終博派「方舟」與狂派戰艦「暴影」相撞，並因此墜落到了地球上。100 萬年後(1984 年)，久久沉睡的雙方終於甦醒，大戰在地球上再度展開。大戰後 20 年(2005 年)，賽博坦已被狂派麥卡登佔領，而博派在剩下圍繞著賽博坦的兩個衛星(月球及地球)上建立起博派基地。狂派突襲博派基地，柯博文為救同伴與麥卡登展開了一場殊死戰，結果不幸戰死，而麥卡登也受了瀕死的重傷。柯博文在臨終前，將賦予變形金剛生命力的神器「領導母體」(The Matrix)交給了馬格斯(Ultra Magnus)，麥卡登則被早有篡位野心的狂派航空指揮官天王星(Starscream)遺棄於太空中，卻被元始天尊(變形金剛創造者)的宿敵宇宙大帝(Unicron)救起，並改造成更強的甲威龍(Galvatron)。宇宙大帝命令甲威龍奪取博派傳承於歷代領袖的母體，但甲威龍從馬格斯手上奪得母體後卻意圖用它來對付宇宙大帝。母體最終被博派少年戰士羅德(Hot Rod)奪回，而母體也選擇了羅德作為博派新領袖，將其進化成洛迪文(Rodimus Prime)，最後洛迪文亦開啟了母體的力量，順利把宇宙大帝粉碎，解決了一場宇宙浩劫。

筆者隨想：話說柯博文臨終前雖然交出了象徵指揮權和力量的母體，但是他最後幸運地生還了，並且被牽到修車廠重新改裝，看著人類們辛苦地為他打造新的身軀，他感到相當溫暖，並暗自發誓未來仍然要繼續保護人類、守護地球。當柯博文重新啟動時，變形過程中熟悉的機械運轉聲讓他想起了輝煌的過去，感動地快要掉下淚來…只是當柯博文一回神，這才發現…怎麼有穿著清涼的辣妹在他背後的貨櫃上載歌載舞呢？唉…原來他已經變形為廟口熱鬧的舞台車了…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



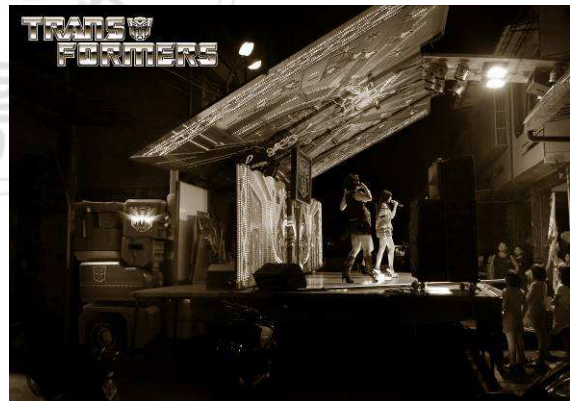
(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：處理機器人車頭與舞台之間的前後關係及光影變化。並在舞台中央螢幕上及車身加上博派頭像標誌，加強畫面中變形金剛的識別度。

(步驟 5-6)：細節再修飾，強化車身博派頭像標誌的發光效果，並重新裁切整體畫面。

再加上變形金剛標誌，最後統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈轉吧七彩霓虹燈〉(變形金剛)，2015



作品 14：《好漢不提當年勇》系列 - 〈勞工兄弟 免驚免怨嘆〉(13 號星期五 面具殺人魔傑森)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

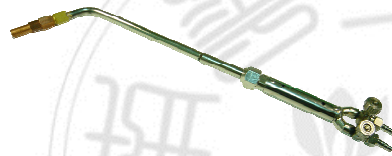
創作使用圖片來源：



背景圖片<sup>1</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像



焊槍圖片<sup>2</sup>



《13 號星期五》電影海報<sup>3</sup>

二、創作理念與說明：

面具殺人魔傑森(Jason Voorhees)是派拉蒙公司推出的《黑色星期五》系列的主角。(原本是美國「鬼魔逍遣小說」創作出來驚悚殺人的虛構鬼物。)該系列自 1980 年直到 21 世紀仍然歷久不衰，被稱為「史上壽命最長的恐怖電影」。1980 年鬼片《13 號星期五》是其首部電影，最先殺人如麻的是他的母親佛西斯太太(Mrs. Voorhee)而不是傑森本尊，往後續集戴著面具的傑森才是續列電影兇手主角；傑森穿著衣衫粗布破爛襤褸、他的智商低笨重、大塊頭身軀從不說話、不會跑卻永遠能追到被害人再殘忍殺害。因為系列電影票房成績太好，每集導演都得留下伏筆，以便下一部故事能合理開展，

<sup>1</sup> 圖片出處：<<http://media.dma.mil/2013/Nov/01/2000717576/-1/-1/0/131024-M-NG901-003.JPG>>

<sup>2</sup> 圖片出處：<[http://www.duendah.com.tw/upload/product/1274366845\\_6404.gif](http://www.duendah.com.tw/upload/product/1274366845_6404.gif)>

<sup>3</sup> 圖片出處：

<<http://posters.grindhouse.com/var/albums/F/Friday-the-13th-the-Final-Chapter-Teaser.jpg?m=1288887868>>

所以面具殺人魔傑森在每一集電影中，他都會被對手送回陰間，但在下一集中，他又會因為某些特殊原因而復活，再次揮動他的斬刀進行無差別的屠殺，而且不管面對的是什麼人、什麼物件，他從來都是「面」不改色。現在系列電影已經延續到第 10 集，在外太空中的太空站拿著斬刀繼續行兇…

在第 1 集故事裡描述 11 年前，一個名叫傑森的小男孩，因為弱智、長相醜陋，所以一直遭到霸凌。有一回到水晶湖參加夏令營活動，被其他同伴們推下湖裡，但由於營隊輔導員失職(正在親熱)，再加上傑森不諳水性，導致傑森就此葬身湖底，該營地在此意外後便對外關閉了。直到 11 年後，一對年輕的夫婦決定在水晶湖畔，重新舉辦夏令營，並雇用了六名營隊輔導員，然而就在正式營運的 6 月 13 號星期五這天，這群剛到營區的年輕人卻一一被殺害…。原來是傑森的母親回到了水晶湖營區，拿著斬刀開始為兒子報仇。結果最後終於被女主角反擊殺死。第 2 集則是延續第 1 集故事，在殺人事件落幕 5 年後，又一群人來到水晶湖營區度假，此時，復活的傑森拿起了媽媽的斬刀，開始了為母復仇的不歸路。從此，在往後所有系列電影的續作中，傑森就成為了萬劫不復的殺人魔…

筆者隨想：雖然在每一集被主角送回地獄時，傑森心裡面總是想：「啐！老子十八年後又是一條好漢！」可是其實用不著那麼久，準備大撈一筆的片商和導演會很快地再讓傑森復活。在無聊的殺人空檔，傑森原本都是躲在森林裡捕食其他野生動物維生，像是兔子、野鹿之類的，倒也還算自給自足。但是隨著人類貪婪地建設、濫墾濫伐，嚴重壓縮野生動物的棲息地，導致牠們的數量也越來越少，間接造成傑森覓食上越來越困難。「這下怎麼辦才好呢？」不想拿掉面具、露出醜陋面貌的傑森，還是得找個工作養活自己才行…。這一天，傑森終於找到了一個最適合他的工作！那就是…大多數工作時間都戴著面具的焊接工！

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，與背景進行合成。

(步驟 3-4)：在傑森手上加上焊槍，並處理傑森與其他工人及所坐的軌道之前後關係及光影變化。



(步驟 5-6)：細節再修飾，包括焊槍在傑森手上及褲子上的陰影。最後加上《13 號星期五》標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



《好漢不提當年勇》系列 - 〈勞工兄弟 免驚免怨嘆〉

(13 號星期五 面具殺人魔傑森)，2015

作品 15：《好漢不提當年勇》系列 - 〈你不知道黑暗原力的厲害〉(星際大戰)

一、創作媒材：攝影、數位影像合成。

創作使用圖片來源：



背景圖片 1<sup>1</sup>



星際大戰標誌<sup>2</sup>



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 1



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 2



筆者於小攝影棚拍攝之玩偶影像 3

二、創作理念與說明：

《星際大戰》(Star Wars)，被譽為是史詩般經典的科幻片，是美國導演兼編劇喬治·盧卡斯所構思拍攝的一系列科幻電影。同時「星際大戰」也是該系列電影最早拍攝上映的第四章故事的原始片名。從 1970 年代末到 1980 年代，盧卡斯出品了《星際大戰》三部曲。他曾說明第一部星戰(第四部曲)的人物及故事是參照日本導演黑澤明的《戰國英豪》(隱し砦の三悪人)所創作而成；原三部曲以二戰英德大戰為架構並融入美國西部片及日本武士刀劇的節奏；蘊涵了太空冒險、希臘神話的大視野製作。影片中所特別使用的特效從此定義並改變了太空科幻片的未來發展。1990 年代末基於各界要求又拍攝了原三部曲之前的故事，又叫「星戰前傳」。同時他把最初的三部曲改為六部系列的第四、五、六集，並將最早的第四集改名為「曙光乍現」(New Hope)。簡單地說，《星際大戰》「經典三部曲」(第四、五、六集)說的是一個少年(主角路克·

<sup>1</sup> 圖片出處：<[http://www.hemaoco.com.tw/UserFiles/image/20130226\\_135031.jpg](http://www.hemaoco.com.tw/UserFiles/image/20130226_135031.jpg)>

<sup>2</sup> 圖片出處：<<http://www.whats-on-netflix.com/wp-content/uploads/2015/05/star-wars-logo.jpg>>

天行者)如何從對抗他的宿命、對抗親情、對抗憤怒與憎恨的黑暗勢力之間的掙扎，最後終於通過成為絕地武士的試煉，獲得成功的故事；而「前傳」(第一、二、三集)則是探討另一個純真的少年(也就是主角路克的父親安納金·天行者)如何因為人生中的種種情感糾葛、誤解與仇恨，終致墮入黑暗面，成為黑武士達斯·維達(Darth Vader)的歷程。2012年10月，華特迪士尼公司以40.5億美元收購盧卡斯影業，迪士尼公司亦宣布製作星戰新作三部曲，第七部電影《星際大戰7：原力覺醒》也將於今年底(2015年)上映。本片開啟好萊塢電影商品授權的龐大事業，旗下分別有小說、漫畫、玩具與電玩遊戲等相關周邊產業，系列中每部電影，小說與電玩遊戲，皆以「在很久以前，在一個很遙遠、遙遠的星系…」(A long time ago in a galaxy far, far away…)開頭。星際大戰裡光劍這項武士專用武器，影響後來許多卡通跟漫畫如五星物語及刀劍神域都有光劍。<sup>1</sup>

《星際大戰》描寫在很久以前的一個遙遠的銀河系，肩負正義使命感的絕地武士與帝國邪惡黑暗勢力作戰的故事。絕地武士是一群有著非凡天賦的人，經由各種篩選，他們在幼年即開始接受嚴格特殊訓練，其宗旨是學習使用「原力」(Force)來維護宇宙和平。原力就是「宇宙之力」，當然也有黑暗原力的存在，當順從自己的忿怒與衝動時，就墮入了原力的黑暗面。原力光明面與黑暗面的消長與平衡，必須仰賴古老預言中所謂的天選之子(The Chosen One)，而諷刺的是…故事裡的大反派、黑暗勢力的代表—殘酷無情的黑武士達斯·維達，真實身分卻是主角路克·天行者的生父，也就是曾經被喻為絕地武士希望的安納金·天行者。安納金·天行者是帶有悲劇與矛盾色彩的人物：他擁有強大的原力感應與高超的武藝，以及多項驚人的天賦，卻無法阻止母親與愛妻之死。他曾被視為擁有光明前途的絕地武士，且當成英雄人物看待。但情緒上的失控，導致他加入西斯麾下；他是建立銀河帝國的首要功臣，為帝國元帥，但與恩師歐比王·肯諾比(Obi-Wan Kenobi)的對決使他付出了全身嚴重燙傷與毀容的代

---

<sup>1</sup> 參閱〈星際大戰〉，《維基百科》，2014，

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%98%9F%E9%9A%9B%E5%A4%A7%E6%88%B0>

(搜尋日期：2014年5月25日)



價，被迫靠包裹全身的維生系統渡過餘生…

筆者隨想：冷血的黑武士達斯·維達因為殺害許多絕地武士，因此手上握有大批光劍。他想到平常養一堆複製人白兵也是一筆龐大的開銷，於是利用邪惡黑暗勢力說服政府官商勾結，在各地大興土木、用豆腐渣工程造橋鋪路，自己則經營起交通工程安全器材的副業，將光劍當交通指揮棒，用於電動假人身上…

### 三、創作過程：



(步驟 1)



(步驟 2)



(步驟 3)



(步驟 4)

(步驟 1-2)：將背景去除飽和度，並將刻意依照背景光影、角度拍攝的玩偶照片去除飽和度，仔細去背，合成到背景圖上。

(步驟 3-4)：將原本照片上的指揮棒處理成光劍，並處理人物細節，加上光影變化、陰影等，使之與場景之關係更趨於自然。



(步驟 5)



(步驟 6)

(步驟 5-6)：做出光劍發光效果等細節，最後加上星際大戰標誌，並統一成懷舊色調。

#### 四、作品呈現：



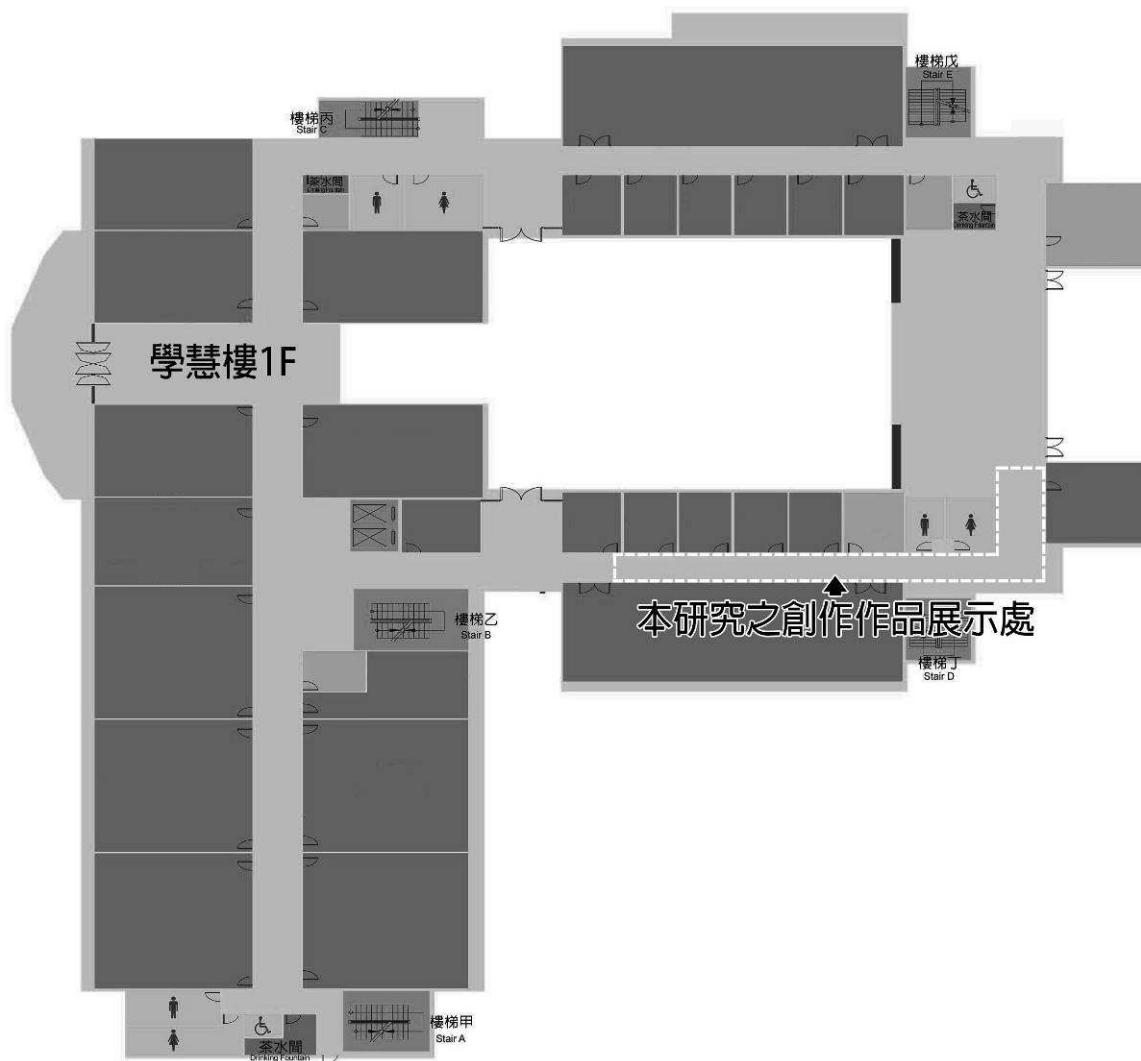
《好漢不提當年勇》系列 - 〈你不知道黑暗原力的厲害〉(星際大戰)，2015

### 第三節 創作成果展出

本研究之創作作品展出結果說明如下：

一、個人展出主題：這是玩偶還是藝術？-翁瑞徽數位影像創作展

二、展出地點：南華大學學慧樓一樓



南華大學學慧樓一樓展區平面圖-箭頭所指虛線處為本研究創作作品展示區

(圖片來源：本研究繪製)

三、展出日期：2015年6月26日(五)至2015年6月30日(二)

四、呈現方式：全彩輸出、木框裝裱

五、作品尺寸：A1 (840mm × 594mm)



六、展覽海報：



《這是玩偶還是藝術？-翁瑞徽數位影像創作展》展覽海報（圖片來源：本研究設計）

七、展出現場照片：



展覽海報



筆者佈展實況 1



筆者佈展實況 2



展示效果 1



展示效果 2



展示效果 3



展示效果 4



筆者與展覽海報、展示作品合影





同事利用假日參觀展覽



家長及學生利用假日參觀展覽



展覽過程 1



展覽過程 2



展覽過程 3



展覽過程 4



筆者為指導教授及口試教授導覽作品 1



筆者為指導教授及口試教授導覽作品 2



## 第六章 結論

筆者從訂定論文主題、資料蒐集、直到創作完成，歷時三年之久，回憶在研究所修業期間，雖然很早就訂定論文研究主題與方向，但是透過相關課程的修習，以及相關書籍的瀏覽與探索，才發現自己尚有許多不足，不論是美術史、美學理論、電腦繪圖技術…等，都顯示筆者一開始有過度自信、且眼高手低的問題。所幸藉指導教授引領筆者進入當代藝術寰宇，從杜象顛覆性的解構思維出發，其隨機性的拼貼概念，引燃當代數位藝術新的創作方向。

透過創作，筆者穿越時空回到從前，將內心那淚眼婆娑的小男孩從百貨公司的玻璃櫥窗前帶到身邊，在迷你攝影棚前，燈光下，一起把玩、一起創作，就像大人陪伴著孩子遊戲一般。透過藝術媒材呈現內心不曾透露的思維與情感，像這樣幽默、隱晦的寓言式表達，也讓個人情緒獲得釋放。如同在《好漢不提當年勇》系列作品中抑鬱不得志的壓抑，也隨著研究創作的歷程找到宣洩的出口，它提供了一個紓解負面情緒的空間和轉念的契機，也讓筆者更有能量去面對未來的挑戰。

以下是筆者在創作和撰寫論文過程中，通過個人所歸納研究主題和方向，提出個人的發現和反思：

### 一、當代玩偶創作及其文化思維：

#### (一) 玩偶角色扮演主題在當代創作上的呈現：

當代幾位從事玩偶、動漫相關的藝術創作者，像村上隆、靠斯、布萊恩·麥卡蒂、桑特洛夫、麥瑞爾·克雷頓、安德里斯·塞拉諾…，或是台灣的前輩洪東祿、楊茂林…等，在作品呈現上不外乎以下幾種訴求：

1. **文化劣勢的逆襲反撲**：反映殖民文化下崇洋媚外的怪現狀，尤其以東方藝術家為甚。西方藝術家則傾向於對經典的挑戰。
2. **引領時尚潮流**：在大眾傳播媒體以及網路流行之下，年輕的消費族群乃是引領這股動漫潮流不容小覷的推波助瀾者。
3. **人道關懷**：作品中藉用玩偶與兒童的連結，以玩偶重現純真兒童眼中變了樣的

世界，暗喻了人道關懷的反思。

4.性別議題的情緒釋放：即使近來對於性別議題的態度越趨自由多元且開放，但藝術與色情的界定仍然是充滿爭議的。相較之下，具有性別刻板印象的玩偶在創作上顯然較真人的呈現更具發揮空間，其隱含的寓意也更強烈。

5.隱喻的社會批判：就如同歷史上的寓言故事、寓意畫或是社論的諷刺漫畫一樣，市面上千奇百怪、具備各種人格特質或特色形象的玩偶，正可以讓藝術創作者以輕鬆詼諧、甚至更戲謔的方式來提出批評。

6.獨樂與分享：無遠弗屆的網路平台就是個虛擬藝廊，人人都是藝術家，也能透過創作自我療癒，在網路平台上找到分享的知音。正所謂「獨樂樂，不如眾樂樂」。

## (二)跳接的時空場景創作連結：

透過本創作研究發現，寓言性故事乃是歷千年而不衰的：從假託事物、寄託事理的古老寓言故事，到中古世紀表述道德批判、宣洩被壓抑情感的宗教畫，到浪漫主義明褒暗貶、暗藏玄機的寓意畫，直到當代所謂的「向經典致敬」，藝術家藉由「挪用」的手法提出質疑或是對社會現象的揶揄與嘲諷；從文字到繪畫、再到影像動畫，寓言假借的方式，從單純動植物的擬人化，到今日反過來以人來模擬人偶或動物偶像；千年來托物言志、借物喻理的本質不變，但玩偶的角色扮演，卻讓當代藝術創作重新轉換，倒也是對人類主體性的揶揄和嘲諷。

## (三)玩偶角色扮演與通俗文化藝術的連結：

普普藝術將通俗社會現象融入藝術之中，藝術成為了商品，工作室成了工廠；安迪·沃荷就曾說：「賺錢是藝術，工作也是藝術，賺錢的生意是最棒的藝術。」直接給予藝術和商業結合的正面表態。街頭塗鴉、動漫文化在商業化的刺激下蓬勃發展，新一代年輕人把村上隆、靠斯…等藝術家視為偶像、大師。儘管

藝術界對安迪·沃荷的言論充滿爭議，但這些融合流行文化、如時尚動漫的玩具、塗鴉商品已成為年輕族群心目中的偶像商品。當年窮困潦倒的村上隆，意識到東方藝術家想在國際藝壇佔有一席之地，必須得到西方主流藝術界的接受與肯定，這個念頭促使他認真鑽研藝術史，吸取普普藝術中流行文化的元素、以及作品背後真正的意涵與精髓；體認到全球化背景下必須擁有的文化老本，得以重新回頭去發掘日本傳統浮世繪的魅力，及演進為動漫的特色，使他的創作言之有物，完全掌握到日本傳統藝術與西方主流藝術之間千絲萬縷的連結，也為當代玩偶、動漫的創作者提供新的啟示。

#### (四) 玩偶角色扮演的影像攝製與數位創作表現：

自電腦科技與網路的快速發展以來，數位影像科技正快速地改變當代藝術的表現方式，各式各樣的影像素材在網路上唾手可得，成為拼貼創作的龐大素材庫。數位影像拼貼不僅僅是一種新的技法，它所營造出來的如夢似幻、虛實混淆、時空錯置、真假難辨的影像，也成為創作者以玩偶角色扮演、向經典致敬的一貫手法。

玩偶的角色扮演，就像導演選角一樣，而玩偶的選角則可歸納出以下幾個關鍵：

1. **造像類型**：包括角色的形象氣質、長相特徵、體型、服飾裝扮、顏色…，或是其稱謂、綽號…等是否與擬仿之角色相似。
2. **人格特質**：人格特質的塑造包括外觀所呈現出來給人的觀感、印象，或是依據其在原故事脈絡中的性格、行為模式、言行舉止…等來設定。
3. **聯想與連結**：玩偶與權充對象之間的角色對應、時空聯想與延伸遐想，也是筆者認為最能突顯創作者眼光獨到的幽默感與創見。尤其有些有趣的連結是透過創作者的創意發想穿針引線產生的，其絕妙之處總能讓觀者會心一笑、拍案叫絕。
4. **惡搞無罪**：由於動漫玩偶角色大都形象鮮明、刻板印象強烈，正反派界線的劃



分也頗為清楚，所以時常會利用反串、醜化、揭露不為人知的一面…等戲謔的方式來呈現創作者的借喻、表達其對社會價值觀的批判。

杜象提出現成物(ready-made)時，人們意識到「繪畫已死」。而今影像藝術取代藝術成為新的寵兒，引領著數位藝術創作者開創先鋒。

#### (五) 玩偶角色扮演與藝術創作的異同：

「kuso」(惡搞)文化當道，運用角色扮演諧擬來解構嚴肅的主題，是當代藝術家常見的手法，尤其具有複製特質的攝影，相較於繪畫，則顯簡易，更是後現代藝術家最喜愛的媒材之一。從追求擬真的層面而言，攝影顯然是繪畫最具殺傷力的挑戰者。影像藝術從杜象的《L.H.O.O.Q.》開始，掀起了經典權充的新頁，隨後如辛蒂·雪曼、森村泰昌等，運用角色扮演和自我肖像攝影的手法，以自身性別、種族文化…等符碼顛覆經典、挑戰強權。直到數位影像技術發達、普及的今日，運用玩偶角色扮演、影像合成，快速且精準地拼貼出心中的藍圖和幻想，已經是許多人玩得起的創作模式，雖然創作媒材與時俱進，但不變的是承襲自達達主義顛覆傳統、解構經典的叛逆性表達！

#### 二、有關擬像權充的「侵權」與「創作」的思考：

在創作研究過程中，筆者面對的是「侵權」與「創作」二律背反的兩難，所謂「寓言權充」是一種「改造(reform)」？還是「再造(re-form)」？也是筆者想藉由此創作研究拋出的議題。所謂「改造(reform)」是指改變之後的物件與原物具有相同的意義(取代性)。改造未必違法，但倘若改造者意圖侵犯他人所有權，就是違法。而「再造」則是杜象「協助現成物」的觀念，不單只是現成物的選擇與發現，而是將之運用為符象創作的元素，藉由拼貼、彼此增補，對原有圖像的意義進行轉換，賦予作品新的解讀，表達另一種新的觀點及提出不同的批判思考，讓觀者產生非同於常態的聯想與無盡的遐思。

而「模仿」一直以來被認為是藝術創作的根本。有人說，模仿者一直是原作不可

告人的暗戀者，是不著痕跡的剽竊者，藝術家即使最後能夠自成一格，卻也都有其學習模仿的脈落可循。早在文藝復興時期，初學者臨摹乃是藝術家的重要訓練之一，藉由模仿前輩的筆觸、構圖、風格，既是向前輩致敬，也是跟前輩較勁。今日，許多藝術創作者更堂而皇之挪用古今中外的圖像再賦予新意；有以超現實的手法，把歐洲中世紀的畫作或是照片臨摹得一模一樣，甚至更為精細，再以違背常理的拼貼方式製造夢境般的視覺感受；或取材於雜誌和廣告圖片，裁剪加工，添上文字，重新創造新的作品；或以翻拍攝影作品的方式公開展覽，藉此反諷攝影的可複製性；或藉由外來的動漫明星偶像以探討文化的認同；或將日常生活物品轉化、放大…等。不論其挪用的手法為何，藝術創作者都巧妙地使用各種拼貼元素，使之在另一語境中產生新意，成就一件具有新思維的作品。膾炙人口的周星馳無厘頭電影也是集大成的拼貼概念，如《食神》、《功夫》、《西遊：降魔篇》…等電影，不論是人物造形設定、或是劇情橋段，都混合了傳統經典、武俠小說、流行動漫…等元素，配上語不驚人死不休的對白，藉以吸引影迷注意。

如此在龐大資訊中篩選出符合自己需求的部分，巧妙地運用經典、將零碎且眾所皆知的公共圖像重新整合，甚至帶有一絲的戲謔與嘲諷，任性地把這些元素引入詭異而荒謬的語境中，最後拼貼出具有巧思與魅力的作品，既是向經典致敬，也是人們對現實的另一番思考與批判，這不也就是新時代另一種模仿的方式？

### 三、創作研究的省思與展望：

#### (一)個人作品特色與價值：

流傳於新世代網路族群之間、時下流行的次文化，不就是「kuso」惡搞的創作文化。而此「kuso」惡搞文化可說是後現代藝術挪用手法的衍生和轉化，具有強烈的反諷色彩，看似無厘頭，卻具社會現實批判性，對於現今社會高壓力狀態下的人們，其善意而無傷大雅的惡搞，反倒成了放鬆心情、紓解壓力的良方。

此次研究之創作即是筆者對自身周圍生活的調侃與嘲弄，是對一些本身嚴肅事件

所進行的戲謔與解讀，無形中也具自我療癒之效；而取材來自六、七年級生孩提時代的共同回憶，或許能給予觀者共鳴感，也提供給廣大人偶收藏者一個藉由藝術創作活化典藏的經驗。

## (二)創作發現：

創作過程中，在製作手法方面，個人除了基本合成之外，亦逐漸體會出如何將影像作品調校成坊間電影海報的風格。國內外專業影像藝術從業者擅長以高反差和低飽和度的色調，營造出電影如史詩般的磅礴氣勢；然而經過此次研究，筆者發現：在技法上其實只要複製最後完成的兩張影像，將下層圖層的飽和度去除，並將堆疊於上層的圖層混合模式改為「柔光」，再針對一些光影細節局部進行微調，就能打造出更具質感的影像作品。

## (三)影像作品內容省思：

有關影像內容的部份，筆者自覺對於版面構圖仍須多加推敲琢磨，尤其文字構圖編輯更不容忽視，因為文字除了可以分割畫面以外，字型、字體大小、顏色、位置…都能左右全局，所以如何將文字化零為整、集結成重要的圖像元素，達到加分的效果，更是一門重要的功夫和學問。另外嘉義大學謝其昌老師曾建議筆者影像的背景情境應該自行創作，包括實體縮小比例的模型製作、或是利用電腦 3D 程式建模，以取代收錄、引用網路上的圖片，如此更能增添作品的原創性、免於侵權的疑慮。

## (四)未來展望：

本研究較著重於當代藝術的模擬權充手法，如何截取玩偶的特有形象擬仿連結，是本研究創作的重點。但筆者認為，這些玩偶經典的形象顯然當初也是經過精心設計與塑造的，且不同的時代背景下就會因應社會需求而產生不同特質之角色。既然它們有所本，那麼各類動漫影劇角色玩偶所帶有的物種、性別差異、刻板印象、還有形象背後所隱含的訊息、與社會的連結…等，也是值得探討的，可視為後續研究發展可行之議題，尤其可以更深入尋找這些外來文化與本土文化的連結，或許能創作出讓觀者更有共鳴的作品。另一方面，隨著網路影片分享平台的發達，加上玩具廠商樂高的拋



磚引玉，近年亦逐漸興起以玩偶拍攝定格動畫之創作，筆者認為動畫的呈現或許能讓觀者更深切感受到玩偶活過來的魔力，彷彿《玩具總動員》的情節真的存在於現實一般。因此筆者相信，後續的創作若能以玩偶的動畫來說故事，會是更具前瞻性的研究課題。

以上研究僅是筆者微薄的討論與淺見，不足之處尚祈同好、後人能不吝指教、補充，使之更臻完善。



## 參考文獻

### 一、專書與譯作

- 1.李欣頻等著，《數位藝術：歐洲：奧、德、荷三國採樣報告》，台北市，宏碁數位藝術中心，2000年。
- 2.杭之，《一葦集》，北京，三聯，1991年。
- 3.林榮，《沈浮媒體半世紀的老兵》，台中市，你的我的有限公司，民國102年。
- 4.韋一空著、王人德譯，《之間：中西藝術賞析比較》，香港，香港中文大學，2007年。
- 5.約翰·伯格、尚·摩爾合著、張世倫譯，《另一種影像故事》，台北市，三言社，民國96年。
- 6.高宣揚，《論後現代藝術的不確定性》，台北市，唐山，民國85年。
- 7.茱莉亞·卡麥隆著、鍾清瑜譯，《創作，是心靈療癒的旅程》，台北市，橡樹林文化，民國99年。
- 8.陸蓉之，《後現代的藝術現象》，台北市，藝術家，民國89年。
- 9.葉謹睿，《數位藝術概論》，台北市，藝術家，2005年。
- 10.葉謹睿，《數位美學-電腦時代的藝術創作與文化潮流剖析》，台北市，藝術家，2008年。
- 11.蔣戴榮，《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》，台北市，雪嶺文化，民國91年。
- 12.蔡源煌，《從浪漫主義到後現代主義》，台北市，書林，2009年。
- 13.謝碧娥，《杜象—從反藝術到無藝術》，台北市，秀威資訊，2008年。
- 14.謝碧娥，《杜象詩意的延伸—西方現代藝術的斷裂與轉化》，台北市，秀威資訊，民國99年。

### 二、期刊論文

- 1.王哲雄，《自由形象藝術》，藝術家139期，民國75年12月，頁100。
- 2.田豔，《論百年孤獨的寓言性》，武漢華中師大，碩士論文，2007年。
- 3.宋係潔，《療癒系玩具特性與熟齡族群傷感的研究》，南台科技大學數位內容與動畫設計研究所，碩士論文，民國97年。
- 4.吳介祥，《藝術商標諧擬之智財問題研究》，藝術評論20期，民國99年，頁218。
- 5.許紀霖，《精英文化的自我拯救》，二十一世紀1993年10月號，1993年10月，頁137。
- 6.游雯迪，《挪用當代藝術創作方法-從古調新彈至移花接木》，國立臺灣師範大學美術學系研究所，碩士論文，民國98年。
- 7.鄧慶華，《談"挪用"對當代藝術中一個重要創作方法的分析》，天津美術學院，碩士論文，2007年。

### 三、網站資料

- 1.<二次創作>，《香港網絡大典》，<<http://evchk.wikia.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>>(搜尋日期：2015年5月12日)。
- 2.<二次創作>，《維基百科》，<<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>>。
- 3.中國作協兒童文學委員會副主任，<童話裡和童話外的嚴文井>，《中華讀書報》，2005年8月3日，<[http://www.gmw.cn/01ds/2005-08/03/content\\_283505.htm](http://www.gmw.cn/01ds/2005-08/03/content_283505.htm)>(搜尋日期：2014年6月8日)。

- 4.瓦爾特·本雅明學習小組，《理論介紹：寓言》，2014，  
<<http://walterbenjaminlearning.blogspot.tw/2014/04/blog-post.html>>(搜尋日期：2014年5月25日)。
- 5.奶油隊長，<Brian McCarty 有趣的玩具攝影作品>，《玩具人》，2012年4月13日。  
<<http://www.toy-people.com/?p=16231>>(搜尋日期：2015年1月10日)。
- 6.吳俊緯，《淺談精神分析中的戀物》，臺灣心理治療暨心理衛生聯合會電子報第71期，2010年4月15日。  
<<http://www.tap.org.tw/eletter/mag071/meditation-3.html>>(2013年10月3日)。
- 7.吳嘉寶，<影像藝術 Q & A>《視丘攝影藝術學院網》，1999年4月16日。  
<<http://www.fotosoft.com.tw/book/papers/library-1-2005.htm>>(搜尋日期：2013年10月20日)。
- 8.宋國誠，<藝術史上的薩滿師——約瑟夫·波依斯的「人智學藝術」>，《破報》，2006，  
<<http://pots.tw/taxonomy/term/887>>(搜尋日期：2014年3月20日)
- 9.李長俊，《杜象，最邊緣的核心人物》，2008年7月18日，  
<[http://tosilee.blogspot.tw/2008/07/blog-post\\_18.html](http://tosilee.blogspot.tw/2008/07/blog-post_18.html)>(搜尋日期：2014年12月1日)。
- 10.東方藝術·大家，<後現代主義中的"挪用">，《藝術國際網站中文版》，2012年10月17日。  
<<http://review.artintern.net/html.php?id=30379>>(搜尋日期：2015年5月12日)
- 11.<星際大戰>，《維基百科》，2014，<<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%98%9F%E9%9A%9B%E5%A4%A7%E6%88%B0>>(搜尋日期：2014年5月25日)。
- 12.唐卓人，<戰地裡的童話：玩具攝影世界裡的另一個巴以戰場>，《外灘畫報》，2014年8月23日，  
<<http://www.bundpic.com/2014/08/55863.shtml>>(搜尋日期：2015年1月10日)。
- 13.莊坤良，《寓言故事與英文作文》，2007年10月16日。  
<<http://kunliang2006.pixnet.net/blog/post/6213721>>(搜尋日期：2014年5月25日)。
- 14.陸濤，<從『象徵』到『寓言』——本雅明的藝術現代性理論>，《中國文學網》，2010，  
<<http://www.literature.org.cn/Article.aspx?ID=52682>>(搜尋日期：2014年5月25日)。
- 15.陳維岳，<當班雅明的鬼魂遇上羅米洛的殭屍——恐怖電影《活死人之夜》的寓言時刻>，《網路社會學通訊》，2007，<<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/63/63-26.htm>>(搜尋日期：2014年5月25日)。
- 16.張海濤，<選擇、複製與自動轉換——中國權充藝術個案分析>，《藝術檔案網》，2013，  
<<http://www.artda.cn/view.php?tid=8033&cid=63>>(搜尋日期：2014年7月12日)。
- 17.張海濤，<關於曖昧與權充藝術的訪談——張海濤自訪自談>，《藝術國際網》，2011，  
<<http://blog.artintern.net/article/194359>>(搜尋日期：2014年11月25日)。
- 18.<逐漸興盛的次文化——淺談同人誌與著作權法之衝突>，《教育部創用 CC 資訊網》，2011年4月29日。  
<[https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG\\_CCLAW\\_&q=2011042913334001183](https://isp.moe.edu.tw/ccedu/content.php?c=BLOG_CCLAW_&q=2011042913334001183)>(搜尋日期：2015年5月12日)。
- 19.黃雅琦，《淺談臺灣少子化現象》，<<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/97/112.htm>>(搜尋日期：2012年11月22日)。
- 20.彭明輝，<In Gold we trust：我們信靠錢>《清大彭明輝的部落格》，2011年9月10日。  
<<http://mhperng.blogspot.tw/2011/09/in-gold-we-trust.html>>(搜尋日期：2013年10月20日)。
- 21.<霹靂遊俠>，《維基百科》，<<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9C%B9%E9%9D%82%E9%81%8A%E4%BF%A0>>(搜尋日期：2015年5月12日)。



- 22.Florence , <黑色愚人節：Mariel Clayton 血腥芭比 200 張圖集>，《FOTOMEN》, 2011 年 4 月 1 日，  
<<http://fotomen.cn/2011/04/mariel-clayton-bad-barbie/>>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)。
- 23.Paul Bruno, <Andres Serrano: Anarchy>,《Dirty》, Mar 14, 2012,<<http://dirty-mag.com/v2/?p=11300>>(搜尋日期：2015 年 1 月 12 日)。



## 圖 版

(註：第五章筆者之創作作品、創作過程記錄，以及創作成果展出的照片未列入圖版)



圖 1-0-1 《櫃子》(Drawers)



圖 1-0-2 《冰箱》(Refrigerator)



圖 1-0-3 《沙發》(Sofa)



圖 1-0-4 太空超人(He-man)玩偶進化史



圖 1-1-1 安德里斯·塞拉諾《無政府狀態》(Anarchy)系列作品影像展，2012

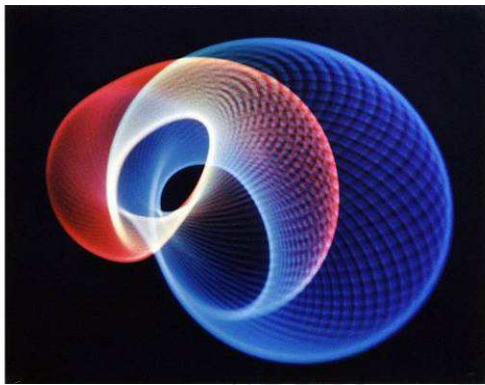


圖 1-5-1 《示波 4》(Oscillon 4)，  
班·拉普斯基，電腦藝術，  
1952，美國桑福德博物館



圖 2-1-1 《好政府和壞政府的寓言》  
(Allegory of Good and Bad Government)  
局部，1338-1340



圖 2-1-2 布勒哲爾，《盲人的寓言》(The Blind Leading the Blind)，  
86x154cm，油畫，1568，卡波迪蒙蒂國家博物館



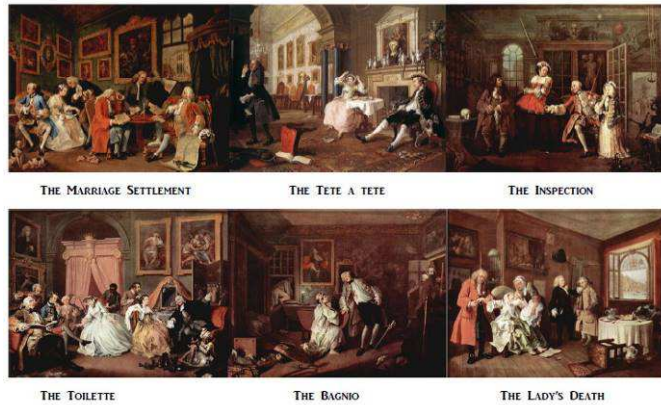


圖 2-1-3 霍加斯，《流行婚姻》(Marriage A-la-Mode)系列，  
每一幅皆 69.9×90.8cm，油畫，1743，英國倫敦國家畫廊



圖 2-1-4 戈雅，伯爵之子  
(Portrait of Don Manuel Osorio  
Manrique de Zuniga)，  
127×107.6cm，油畫，約 1787 年  
，大都會藝術博物館



圖 2-1-5 戈雅，《查理四世的一家》  
(The Family of Charles IV)，  
280×336cm，油畫，1800-1801 年，  
西班牙馬德里普拉多博物館



圖 2-1-6 戈雅，〈沉重的負擔〉  
(They Who Cannot) 《狂想曲(第 42 圖)》，  
23.3×31.8cm，蝕刻版畫，1799，  
本布里奇曼藝術圖書館



圖 2-1-7 戈雅，〈食肉的秃鷲〉  
《戰爭的災難(第 76 圖)》，23.3×31.8cm，  
蝕刻版畫，1810-1815，  
本布里奇曼藝術圖書館



圖 2-2-1 杜象，〈L.H.O.O.Q.〉，19.7×12.4cm，  
修訂現成物(鉛筆畫加於蒙娜麗莎複製品上)  
，1919，巴黎，私人收藏

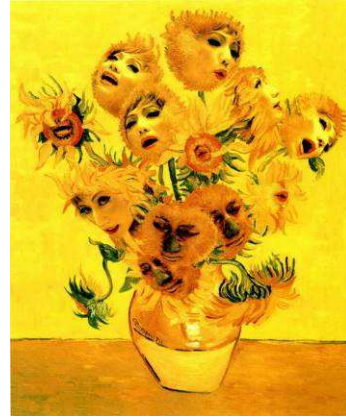


圖 2-2-2 森村泰昌，〈歌唱的向日葵〉  
(Singing Sunflowers)，93×73cm，攝影，  
1998



圖 2-2-3 森村泰昌，〈藝術史的女兒-劇場 A〉(Daughter of Art History (Theater A))  
180×246cm，攝影，1989



圖 2-2-4 森村泰昌，〈藝術史的女兒-劇場 B〉(Daughter of Art History (Theater B))  
180×246cm，攝影，1989





圖 2-2-5 森村泰昌，〈肖像-雙子〉(Portrait (Futago))，210.2×299.7cm，攝影，1988



圖 2-2-6 森村泰昌，〈肖像-少年 I、II、III〉(Portrait (Shounem I、II、III))，210.2×120cm，攝影，1988

由左至右分別是 Shounem I、Shounem II、Shounem III



圖 2-2-7 森村泰昌，〈肖像-梵谷〉(Portrait (Van Gogh))，120×100cm，攝影，1985  
右圖為梵谷(Van Gogh)原作-裹耳吸煙斗的自畫像(Self-portrait with bandaged ear)



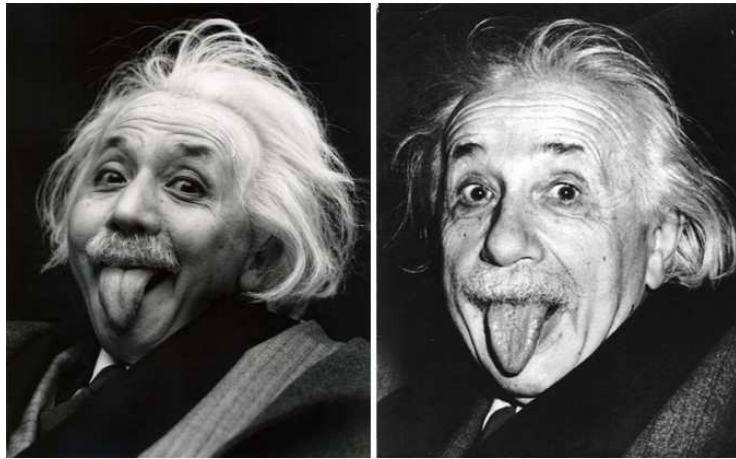


圖 2-2-8 森村泰昌，《安魂曲- 宇宙的夢/愛因斯坦 2》(A Requiem - Dream of Universe/Albert2)  
120×96cm，攝影，2007

右圖為知名物理學家愛因斯坦(Albert Einstein)本人在 72 歲生日派對留下的經典吐舌照



圖 2-2-9 森村泰昌，《安魂曲- 紅色的夢/毛澤東》(A Requiem - Red Dream/MAO)，150×110cm，攝  
影，2007，右圖為毛澤東官方肖像照



圖 2-2-10 森村泰昌，《女明星系列/瑪麗蓮夢露》  
(Self-Portrait (Actress)/Black Marilyn)  
107.3×95.3 cm，攝影，1996



圖 2-2-11 森村泰昌，《兄弟(深秋的禱告)》  
〔Brothers (A Late Autumn Prayer)〕  
240×234 cm，攝影，1991



圖 2-2-12 薩爾瓦多·達利，  
《達利的蒙娜麗莎自畫像》  
(Self Portrait as Mona Lisa)  
77x53 cm，攝影合成，1954



圖 2-2-13 費爾南多·波特羅，  
《蒙娜麗莎》(Mona Lisa)，  
166x183 cm，油畫，1977，  
私人收藏



圖 2-2-14 吉姆·漢斯，  
《蒙娜莉婭》(Mona Leia)，  
壓克力畫



圖 2-2-15 《陸文斯基版蒙娜麗莎》，  
美國《紐約客》(The New Yorker)  
1999 年 2 月號雜誌封面



圖 2-2-16 馬可波羅·彼斯，  
《蒙娜麗莎 - 向李奧納多·達文西致敬》  
(La Gioconda -omaggio a Leonardo da Vinci)  
，2007



圖 2-2-17 喬斯琳·格里沃，  
《蒙娜麗莎肖像畫》  
(Portrait of Mina Lisa)，2009



圖 3-1-1 肯尼·夏爾夫定製的凱迪拉克(Kenny Scharf customized Cadillac)

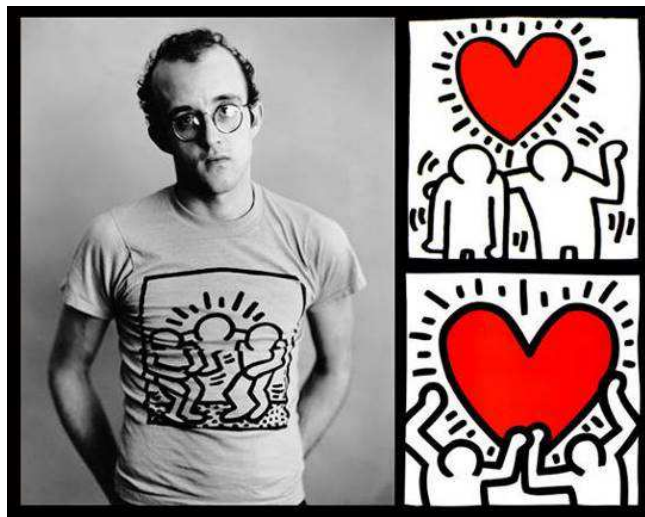


圖 3-1-2 凱斯·哈林創作的圖案與汗衫



圖 3-1-3 傑夫·孔斯，《兔子》(Rabbit)，  
104.1 × 48.3 × 30.5 cm，  
不銹鋼，1986 年



圖 3-1-4 傑夫·孔斯，《氣球狗》(Balloon Dog)，  
307.3 × 363.2 × 114.3 cm，  
高鉻不銹鋼，1994-2000 年





圖 3-2-1 村上隆，《DOB 先生》(Mr. DOB)，  
280 × 300 × 7.5cm，  
合成聚合物塗料/雕刻板，1996 年



圖 3-2-2 村上隆，《美少女 Ko2》(Miss Ko2)，  
186 × 68 × 65 cm，  
雕塑，1997 年



村上隆，《KaiKai KiKi》，  
圖 3-2-3 主體 190 × 96 × 46 cm，  
臺座 60 × 60 × 60 cm，

不銹鋼、合成樹脂、玻璃纖維、顏料，2005 年



圖 3-2-4 村上隆與 LV 合作之皮件作品



圖 3-2-5 村上隆在法國凡爾賽皇宮的展覽



圖 3-2-6 村上隆，《爆乳少女》(Hiropon)，104 × 223.5 × 122 cm，玻璃鋼雕塑，1997



圖 3-2-7 村上隆，《我孤寂的牛仔男孩》(My lonesome cowboy)，116 × 254 × 91 cm，玻璃鋼雕塑，1998

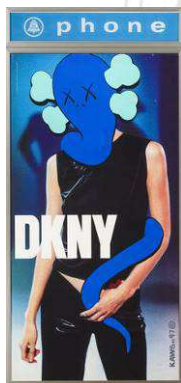


圖 3-2-8 靠斯，《DKNY》，145.7 × 68.9cm，海報塗鴉，1997

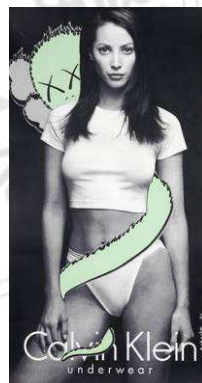


圖 3-2-9 靠斯，《卡門克萊》(Calvin Klein)，123.4 × 65 cm，海報塗鴉，1999

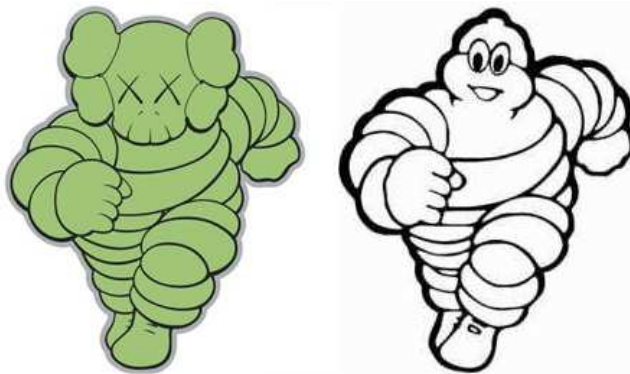


圖 3-2-10 靠斯，《米其林》(右圖為原版)

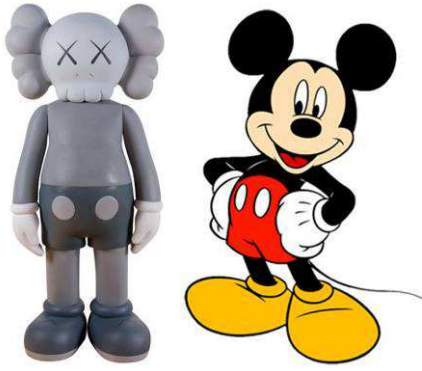


圖 3-2-11 靠斯，《米老鼠》(右圖為原版)



圖 3-2-12 靠斯，《原子小金剛》(最右圖為原版)



圖 3-2-13 靠斯，《皮諾丘》



圖 3-2-14 靠斯，《星際大戰》系列(Star Wars)



圖 3-2-15 靠斯，《伴侶系列》(Companion series)，2007-2009





圖 3-2-16 靠斯與耐吉(Nike)合作之鞋款



圖 3-2-17 麥卡蒂，《娃娃屋系列》(The Dollhouse)，攝影，1993



圖 3-2-18 布莱恩·麥卡蒂，  
《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-19 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》  
(Art-Toys)系列



圖 3-2-20 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-21 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-22 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-23 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-24 布莱恩·麥卡蒂，《藝術玩具》(Art-Toys)系列



圖 3-2-25 布莱恩·麥卡蒂的拍攝過程



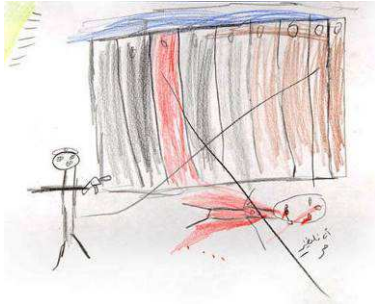


圖 3-2-26 戰區兒童的蠟筆塗鴉，  
內容是一個小男孩被  
以色列國防軍射殺的場面。



圖 3-2-27 布莱恩·麥卡蒂，  
《牆邊殺戮》(Wall Shooting)，  
拍攝於約旦河西岸。

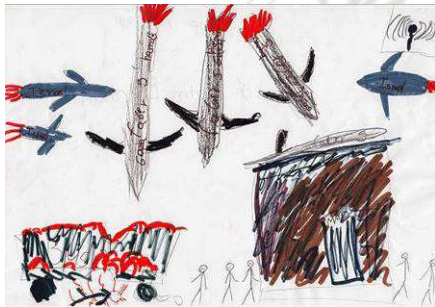


圖 3-2-28 戰區兒童的蠟筆塗鴉，  
內容是一輛巴士遭到空襲而爆炸起火、  
人們因而死傷的場面。



圖 3-2-29 布莱恩·麥卡蒂，  
《特拉維夫小巴》(Tel Aviv Bus)，  
拍攝於以色列。



圖 3-2-30 戰區兒童的塗鴉，  
內容是原本完整的家卻因為戰爭  
飽受槍林彈雨的殘害。



圖 3-2-31 布莱恩·麥卡蒂，  
《斯德洛特之家》(Sderot Home)，  
拍攝於以色列。





圖 3-2-32 桑特洛夫，  
《胡迪和他心愛的捲餅》，2012



圖 3-2-33 桑特洛夫，  
《看起來很舒服》，2012



圖 3-2-34 桑特洛夫，  
《胡迪拍攝正在拍胡迪的胡迪》，2012



圖 3-2-35 桑特洛夫，  
《我應該在什麼時候告訴他：他應該用黃瓜》，2012

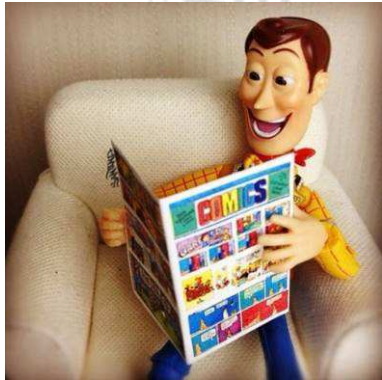


圖 3-2-36 桑特洛夫，  
《是的，玩具看漫畫》，2012



圖 3-2-37 桑特洛夫，  
《我的玩具吃得比我好》，2012



圖 3-2-38 桑特洛夫，  
《胡迪喜歡星際大戰》，2012



圖 3-2-39 特洛夫，  
《讓我幫你倒滿》，2012



圖 3-2-40 桑特洛夫,《朋友就是這麼幹的》,2012



圖 3-2-41 桑特洛夫,《不要躺著吃樂事》,2012



圖 3-2-42 桑特洛夫,《好床》,2012



圖 3-2-43 桑特洛夫,《胡迪愛蘋果(Apple)》,2012



圖 3-2-44 桑特洛夫,《當你走在尷尬時刻...》,2012



圖 3-2-45 桑特洛夫,《復古玩家》,2013



圖 3-2-46 桑特洛夫,《上下舖白兵》,2012



圖 3-2-47 桑特洛夫,《懶鬼白兵》,2012





圖 3-2-48 桑特洛夫，  
《被將軍的白兵》，2012



圖 3-2-49 桑特洛夫，  
《Mr. 費爾斯白兵餅乾店》，2012



圖 3-2-50 桑特洛夫，  
《白兵攝影師》，2012



圖 3-2-51 桑特洛夫，  
《你最好在壞掉前吃掉它》，2012



圖 3-2-52 桑特洛夫，  
《跨年夜宿醉的白兵》，2012



圖 3-2-53 桑特洛夫，  
《推掃中的白兵》，2012



圖 3-2-54 桑特洛夫，  
《帳單、帳單、帳單...》，2012

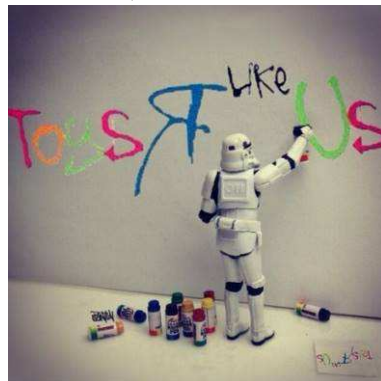


圖 3-2-55 桑特洛夫，  
《即使是反派》，2012



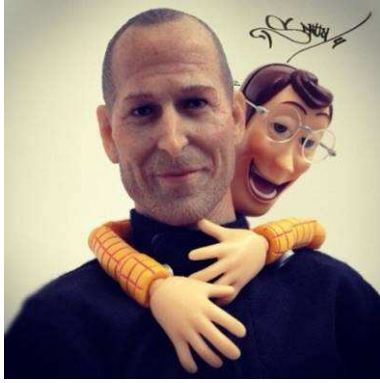


圖 3-2-56 桑特洛夫，《賈伯斯和胡迪》，2012



圖 3-2-57 桑特洛夫，《週一症候群》，2014

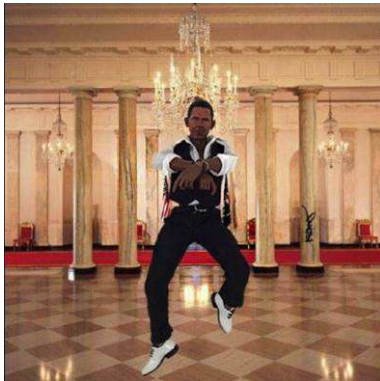


圖 3-2-58 桑特洛夫，《歐巴馬的江南 style》，2012



圖 3-2-59 桑特洛夫，《蝙蝠老爸》，2012



圖 3-2-60 桑特洛夫，《它曾發生在我們所有人身上》，2012



圖 3-2-61 桑特洛夫，《笑一個》，2012



圖 3-2-62 桑特洛夫，《啜啜》，2013



圖 3-2-63 桑特洛夫，《傑克船長多才多藝，但不包括拉小提琴》，2012



圖 3-2-64 桑特洛夫，  
《當剩下最後一片時總免不了…》，2013



圖 3-2-65 桑特洛夫，  
《尤達大師說聖誕快樂》，2012



圖 3-2-66 桑特洛夫，  
《胡迪·甘》，2012



圖 3-2-67 桑特洛夫，  
《斯巴達白兵》，2012



圖 3-2-68 桑特洛夫，  
《剛剛從未來回來》，2013



圖 3-2-69 桑特洛夫，  
《漫步艾比路》，2012



圖 3-2-70 桑特洛夫，  
《空中傑克 2.3》，2014

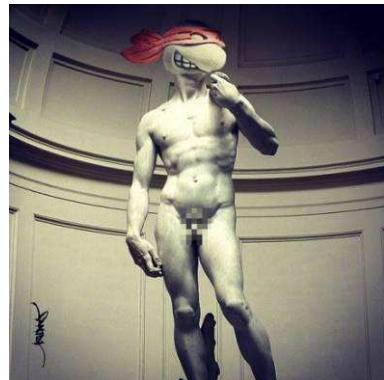


圖 3-2-71 桑特洛夫，  
《米開朗基羅》，2013





圖 3-2-72 桑特洛夫，《球鞋狂人》，2012



圖 3-2-73 桑特洛夫，《潮》，2012



圖 3-2-74 桑特洛夫，《微笑》，2012



圖 3-2-75 桑特洛夫，《黑暗原力》，2014



圖 3-2-76 桑特洛夫，《什麼全都是金的》，2013



圖 3-2-77 桑特洛夫，《柯博文》，2013



圖 3-2-78 麥瑞爾·克雷頓，  
《5 號房-美麗》，2011



圖 3-2-79 麥瑞爾·克雷頓，  
《7 號房-成功》，2011





圖 3-2-80 麥瑞爾·克雷頓，  
《10 號房-女人味》，2011



圖 3-2-81 麥瑞爾·克雷頓，  
《12 號房-家庭財政》，2011



圖 3-2-82 麥瑞爾·克雷頓，  
《19 號房-羅曼史》，2011



圖 3-2-83 麥瑞爾·克雷頓，  
《28 號房-解放》，2011

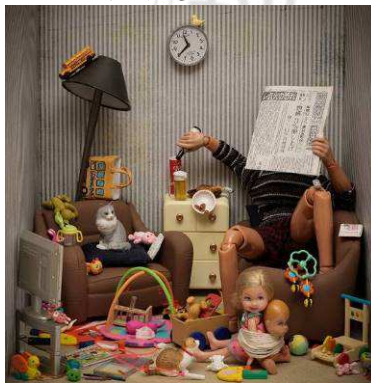


圖 3-2-84 麥瑞爾·克雷頓，  
《33 號房-親子鑑定》，2011

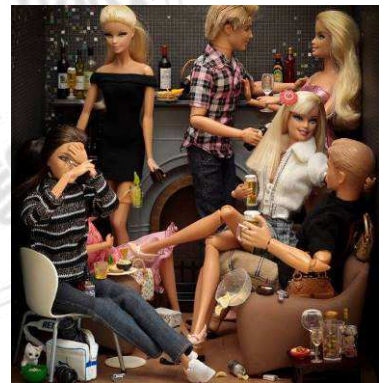


圖 3-2-85 麥瑞爾·克雷頓，  
《36 號房-歡樂》，2011

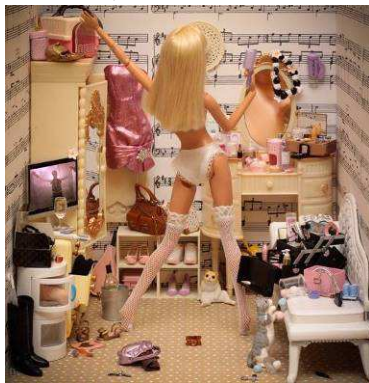


圖 3-2-86 麥瑞爾·克雷頓，  
《41 號房-抑制主義》，2011

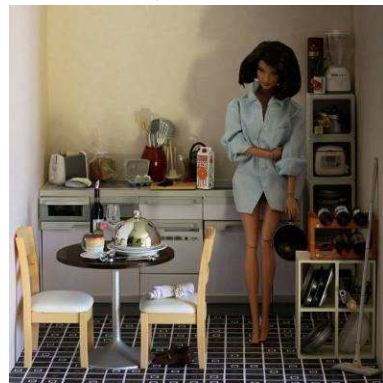


圖 3-2-87 麥瑞爾·克雷頓，  
《44 號房-單相思》，2011

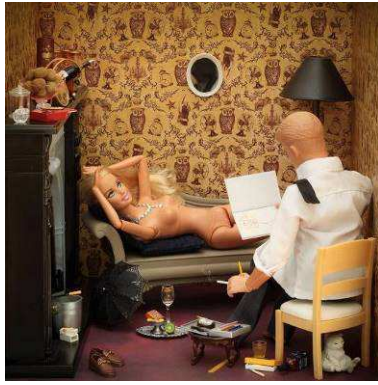


圖 3-2-88 麥瑞爾·克雷頓，  
《48 號房-阿諛》，2011



圖 3-2-89 麥瑞爾·克雷頓，  
《51 號房-貧窮》，2011



圖 3-2-90 麥瑞爾·克雷頓，  
《灰姑娘》，2011



圖 3-2-91 麥瑞爾·克雷頓，  
《白雪公主》，2011



圖 3-2-92 麥瑞爾·克雷頓，  
《人魚公主》，2011



圖 3-2-93 麥瑞爾·克雷頓，  
《小紅帽》，2011



圖 3-2-94 安德里斯·塞拉諾，  
《尿尿基督》(Piss Christ)，  
152 × 102 cm，攝影，1987





圖 3-2-95 安德里斯·塞拉諾，《名人》(Celebrity)，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



圖 3-2-96 安德里斯·塞拉諾，《愛麗絲  
夢遊仙境》，152.4 × 127 cm，攝影，2011



圖 3-2-97 安德里斯·塞拉諾，《伊底帕斯》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



圖 3-2-98 安德里斯·塞拉諾，《美國紀念碑》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



圖 3-2-99 安德里斯·塞拉諾，《中國製造》，  
152.4 × 127 cm，攝影，2011



圖 3-2-100 安德里斯·塞拉諾，《弗洛伊德和  
大陰道》，152.4 × 127 cm，攝影，2011





圖 3-2-101 安德里斯·塞拉諾，《猴子戰爭》，  
127 × 152.4 cm，攝影，2011



圖 3-2-102 安德里斯·塞拉諾，《憤怒》，  
127 × 152.4 cm，攝影，2011



圖 4-1-1 雪莉·樂凡，《在梵谷之後》，攝影，1993



圖 4-1-2 雪莉·樂凡，《噴泉(在杜象之後)》，  
雕塑，1991

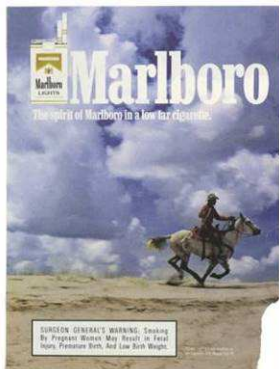


圖 4-1-3 理查德·普林斯，《無題(牛仔系列)》，127x177.8 cm，攝影/有色印刷，1989  
左圖為萬寶路香煙原始廣告圖像



圖 4-1-4 芭芭拉·克魯格，《你的身體是戰場》，  
284.5x284.5 cm，攝影絹印，1989

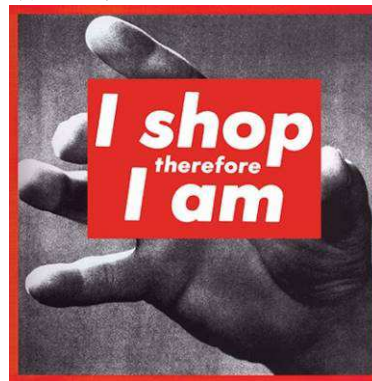


圖 4-1-5 芭芭拉·克魯格，《我買故我在》，  
284.5x287 cm，攝影絹印，1987，私人收藏



Andrea Blanch - "Silk Sandals by Gucci"



Jeff Koons - "Niagara"

圖 4-1-6 傑夫·孔斯，《尼亞加拉(Niagara)》，299.7×431.8 cm，油畫，2000

左圖為雜誌原圖

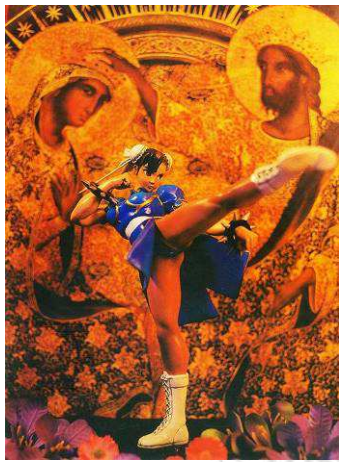


圖 4-1-7 洪東祿，《美少女戰士》，  
146.5×120.5 cm，攝影，1997



圖 4-1-8 洪東祿，《春麗》，  
180×120 cm，幻燈片、偏光片、燈箱、馬達，1999

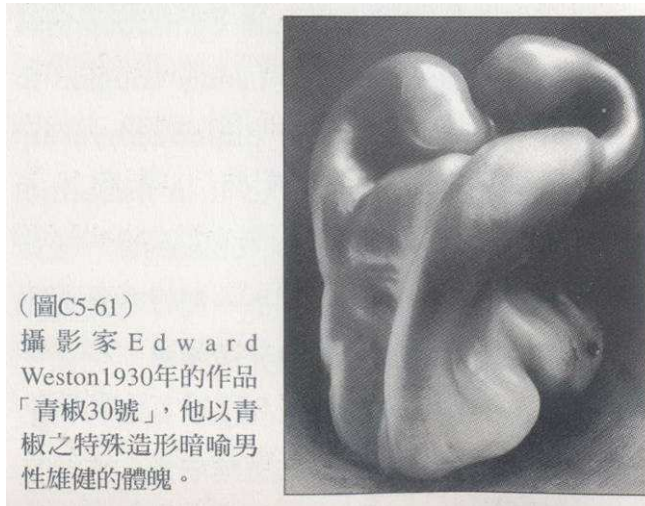


圖 4-1-9 楊茂林，《鋼彈的蛋蛋》，  
140×204 cm，電腦製作於畫布，2000



圖 4-1-10 楊茂林，《原子小金剛的小菊花》，  
130×194 cm，電腦製作於畫布，2001





(圖C5-61)  
攝影家 Edward Weston 1930 年的作品「青椒30號」，他以青椒之特殊造形暗喻男性雄健的體魄。

圖 4-2-1 翻拍自《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》頁 153



(圖C5-62a)  
Edward Weston 1925 年的作品，他以女性背部裸體比擬梨子的鮮嫩多汁。

圖 4-2-2 翻拍自《觀·念·攝影—影像的視覺心理剖析》頁 154



圖 4-2-3 瑪格麗特·布克-懷特，《布痕瓦爾德集中營》，攝影，1945

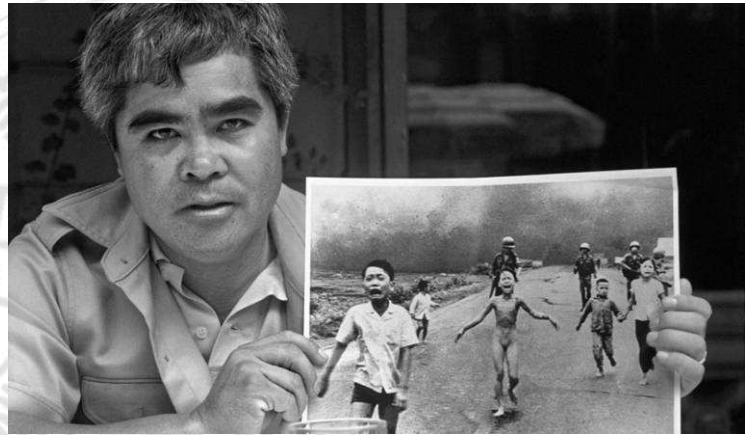


圖 4-2-4 黃公崴(Huỳnh Công Út)與他的作品《越戰女孩》該作品攝於 1972 年越戰，並榮獲普利茲獎

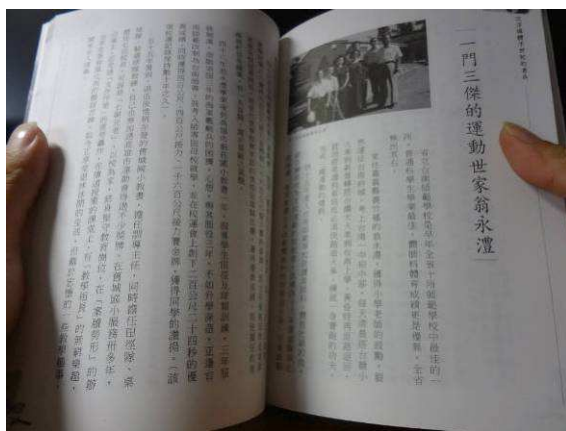


圖 5-1-1 書籍圖片翻拍自《沈浮媒體半世紀的老兵》

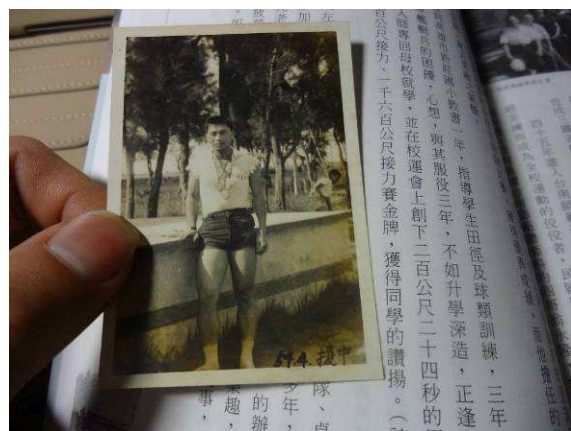


圖 5-1-2 照片提供：筆者父親 翁永澧先生



## 辭目索引

### 【A】

Adamantium 合金亞德曼金屬  
Aesop's Fable 伊索寓言  
Alfred Stieglitz 阿爾弗雷德·史蒂格利茲  
Allegory 寓言  
Ambrogio Lorenzetti 安布羅喬·洛倫澤蒂  
Anarchy 無政府狀態  
André Breton 安德烈·布賀東  
Andres Serrano 安德里斯·塞拉諾  
Apple 蘋果  
Appropriation 挪用

### 【B】

Bandai 萬代  
Barbara Kruger 芭芭拉·克魯格  
Ben Laposky 班·拉普斯基  
Benetton 貝納通  
Bill Gates 比爾·蓋茲  
Blu-ray Disc 藍光光碟  
Brian Donnelly 布莱恩·唐納利  
Brian McCarty 布莱恩·麥卡蒂

### 【C】

Cartoon Network 卡通頻道  
Cinderella 灰姑娘  
Classics 經典  
Clark Kent 克拉克·肯特  
Collage 拼貼  
Computer Art 電腦藝術  
Companion 伴侶  
Correspondence 對應  
Crossbones 交叉骨  
Cybertron 賽博坦

### 【D】

Dada 達達

Darth Vader 黑武士達斯·維達  
David Hasselhoff 大衛·赫索霍夫  
Devon Miles 戴文·邁爾斯  
Digital Art 數位藝術  
Disney 迪士尼  
Dr. Baxter Stockman 斯多克曼博士

### 【E】

Edward Weston 愛德華·韋斯頓

### 【F】

Fernando Botero 波特羅  
Figure 人形玩偶  
Force 原力  
Francisco Jose de Goya Lucientes 戈雅  
Frank Vigneron 韋一空

### 【G】

Galvatron 甲威龍  
Gamma Bomb 伽瑪炸彈  
George Santayana 喬治·桑塔亞那  
Gillian Lynne 吉利安·林  
Grapho 描繪(希臘文)  
Green Giant 綠巨人

### 【H】

Hasbro 孩之寶  
He-Man 太空超人  
Hiropon 爆乳少女  
Hot Rod 羅德  
Hotwheels 風火輪

### 【I】

Imaging Art 影像藝術  
Immersion 浸入  
Isomorphism 異質同形

**【J】**

Jason Voorhees 殺人魔傑森  
Jean-Michel Alberola 讓·米歇爾·亞爾貝賀拉  
Jean Mohr 尚·摩爾  
Jeff Koons 傑夫·孔斯  
Jim Hance 吉姆·漢斯  
John Whitney 約翰·惠特尼  
Jocelyne Grivaud 喬斯琳·格里沃  
John Berger 約翰·伯格  
Jonathan 強納森  
Joseph Beuys 約瑟夫·波依  
Joseph Nicéphore Niépce  
約瑟夫·尼塞福爾·尼埃普斯  
Julia Cameron 茱莉亞·卡麥隆

**【K】**

Kaiyodo 海洋堂  
KAWS 靠斯  
Keith Haring 凱斯·哈林  
Kenny Scharf 肯尼·夏爾夫  
Kidrobot 大頭機器人  
King Randor 蘭多國王  
Knight Rider 霹靂遊俠  
Konica 柯尼卡  
Kuso 惡搞

**【L】**

Logan 羅根  
Louis-Jacques-Mandé Daguerre  
路易·雅克·曼德·達蓋爾

**【M】**

Macintosh 麥金塔  
Marcel Duchamp 馬塞爾·杜象  
Marc Jacobs 馬可·雅克布  
Marco Pece 馬可波羅·彼斯  
Mariel Clayton 麥瑞爾·克雷頓

Martha 瑪莎  
Marvel 漫威  
Mattel 美泰兒  
Megatron 麥卡登  
Metropolis 大都會市  
Michael Long 龍麥克  
Michael Jordan 麥可·喬丹  
Microsoft 微軟  
Mirage Studio 幻影工作室  
Morimura Yasumasa 森村泰昌  
Mrs. Voorhee 佛西斯太太

**【N】**

New Hope 曙光乍現  
Niagara 尼亞加拉  
Nike 耐吉  
Ninja Turtles 忍者龜

**【O】**

Obi-Wan Kenobi 歐比王·肯諾比  
Ogilvy & Mather 奧美  
Omens 霹靂劍  
Optimus Prime 柯博文  
Oscillons 示波

**【P】**

Personification 擬人化  
Phos 光(希臘文)  
Photography 攝影  
Pieter Bruegel 皮耶特·布勒哲爾  
Post-Modern 後現代

**【Q】**

Queen Marlena 瑪麗娜皇后

**【R】**

Ready-made 現成物

Reform 改造  
Re-form 再造  
REVOLTECH 山口式轉輪科技  
Richard Prince 理查德·普林斯  
Robert Bruce Banner 羅伯特·布魯斯·班納  
Robert Rauschenberg 羅伯特·勞生柏  
Rockstar Games R 星遊戲  
Rodimus Prime 洛迪文  
Rooms 房間  
Ryu 龍

### 【S】

Salvador Dali 薩爾瓦多·達利  
Santlov 桑特洛夫  
Sherrie Levine 雪莉·樂凡  
Shredder 許瑞德  
Snow White 白雪公主  
Skull 骷髏  
Starscream 天王星  
Star Wars 星際大戰  
Steve Jobs 史蒂夫·賈伯斯  
Superman 超人  
Supersoldier 超級士兵

### 【T】

Tanya Walk 譚雅·沃克  
The Chosen One 天選之子  
The Dollhouse 娃娃屋  
The equivalent 等價  
The Matrix 領導母體  
The Hulk 浩克  
ThunderCat 霹靂貓  
TIME 時代雜誌  
Toy Story 玩具總動員  
Transformers 變形金剛  
Trevor Nunn 崔佛·農恩

### 【U】

Ultra Magnus 馬格斯  
Ultraman 超人力霸王(鹹蛋超人)  
Unicron 宇宙大帝

### 【V】

Vik Muniz 維克·穆尼斯  
Virtual Reality 虛擬實境

### 【W】

Walter Benjamin 瓦爾特·本雅明  
War-Toys 戰爭玩具  
William Hogarth 威廉·霍加斯  
Wilton Knight 威爾頓·奈特  
Wolfgang Köhler 沃爾夫岡·苛勒  
Wolverine 金剛狼  
Woody 胡迪