

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩士論文

「記憶・童年」－
鄭伊利的數位藝術創作與形式原理研究
「Memory・Childhood」－Yi-Li Cheng's Creations of digital arts
and a study of the formal principle

研 究 生：鄭伊利

指 導 教 授：曾惠真

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

「記憶・童年」－鄭伊利的數位藝術創作與形式原理研究
「Memory・Childhood」－Yi-Li Cheng's Creations of digital
arts and a study of the formal principle

研究生： 鄭伊利

經考試合格特此證明

口試委員： 曾惠真

余季音

胡惠良

指導教授： 曾惠真

系主任(所長)： 謝碧娥

口試日期：中華民國一〇四年五月二十八日

謝 誌

首先，最感謝本文的指導老師曾惠真教授在創作過程與撰寫論文期間給予我的鼓勵與指導。在研究所這段時間，能有一位這麼好的指導教授，我真的非常幸運！曾老師是我遇過最溫柔的老師，總是輕聲細語、溫柔地鼓勵我要加緊論文進度。每次與曾老師面談後，總讓我在心裡立志要當一位和曾老師一樣溫柔的老師！也感謝口試委員嘉義大學胡惠君教授、系上余季音教授在論文撰寫上提供給我許多寶貴的意見。感謝王建堯老師曾給我創作上的建議，並謝謝這些年來視媒系教授們的教導與系辦陳沛晴助理的幫助。

另外，感謝研究所同學慧鈺、子婷、建華、佳儀；高中同學大頭夫婦、珂葳；巧梅、昱正、小胖...及其他同學好友們，在我撰寫論文及口考期間給予很多的支援與鼓勵，因為有你們，我才能如此順利完成創作展覽。

最後，要感謝我最愛的家人，大家一路陪伴我、支持我，讓我最想做的是。我衷心感謝您們！

鄭伊利謹誌於

南華大學視覺與媒體藝術學系碩士班

中華民國一〇四年六月

摘要

童年在時間的催促下，看似已消逝，卻常常不經意的顯現在我們的腦海裡，這告訴我們「記憶」的存在。舊地重遊、一張老照片、一個屬於那年代的玩具、遊戲、零食...等，都會勾起我們的記憶，彷彿回到童年的那一刻。

筆者認為，如果人是複合媒材的形式材料之一，時間歲月將是另一種藝術創作者，它將每個人雕琢成各式各樣的藝術品。本論文研究將是筆者對童年記憶的一種記錄與回顧的歷程，它挖掘出筆者堆疊在時間歲月中的記憶與感受。

本文的研究方法主要是採用文獻分析法和行動研究法。首先，筆者以文獻分析法探索童年記憶相關之理論研究，再以行動研究法將童年記憶與圖像轉化與重組，進行數位藝術創作。

本文研究目的在於：追憶童年生活的記憶與圖像，以建構個人的創作形式與美感經驗；透過數位藝術的媒介，體驗科技結合藝術的創作形式；亦期盼從個人的創作經驗與學理研究中成長，並應用在個人的教學上。

關鍵詞：童年、記憶、數位藝術

Abstract

Art is long and time is fleeting, our childhood seemed gone and yet the images are still fresh. This is how we call “memory”. By revisiting a once-familiar place, an old picture, a toy belonged to that age, games and snacks...etc. These are the things that will recall our memory, and bring us back to that moment of our childhood.

The author thought, if the human being is a formal material of the multimedia, the time being is another creator of Art which craves everyone to different types of artwork. The research of this thesis will be a portfolio of the childhood memory from the author that exploits the memory and feeling underneath the years.

The research methods of this thesis are the Documentary Analysis and the Action Research. At first, the author explored the relevant theoretical research of childhood memory with Documentary Analysis and then, transform and reorganize the childhood memory and the images with Action Research to create the digital art.

The research purpose of this thesis is to construct an creation formula and the aesthetic experience by recalling the childhood memory and the images;to experience the creation formula in combination of the technology and art through the media of the digital art; also to expect a growth from the personal creative experience and theory research as well as to adopt to the personal teaching.

Keywords: Childhood, Memory, Digital art

目次

謝誌.....	I
摘要.....	II
Abstract.....	III
目次.....	IV
表次.....	VI
圖次.....	VII
第一章 緒論	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究方法與流程.....	3
第三節 研究範圍.....	6
第四節 名詞解釋.....	7
第二章 記憶與視覺符號的理論探究	9
第一節 大腦記憶的探索.....	9
第二節 圖像符號與視覺心理學理論.....	14
第三節 童年記憶相關藝術創作之探究.....	17
第三章 創作理念與形式表現	25
第一節 「記憶・童年」的創作理念與形式.....	25
第二節 「記憶・童年」的媒材與實踐.....	30
第四章 作品詮釋分析	37
第一節 數位影像作品.....	38
第二節 2D 動畫作品.....	56
第五章 結論	93
第一節 創作的省思.....	93
第二節 未來研究方向及展望.....	94



表次

表 2-1-1	記憶機能的分類.....	12
表 2-2-1	皮爾斯的三種符號三分法摘要.....	15
表 2-3-1	上述五位藝術家之作品分析.....	24
表 4-1-1	「記憶・童年」作品表.....	37
表 4-1-2	《我》系列作品圖錄表.....	39
表 4-1-3	「玩具」系列作品圖錄表.....	41
表 4-1-4	「趣」系列作品圖錄表.....	45
表 4-1-5	「磚」系列作品圖錄表.....	50
表 4-1-6	「暖暖」系列作品圖錄表.....	53
表 4-1-7	「零食」系列作品圖錄表.....	55
表 4-2-1	《漂浮》影像擷取表.....	58
表 4-2-2	《萬花筒》影像擷取表.....	60
表 4-2-3	《一顆糖》故事大綱.....	63
表 4-2-4	《一顆糖》動畫特效說明.....	85
表 4-2-5	《一顆糖》配樂與音效說明.....	88

圖次

圖 1-2-1	研究流程圖.....	5
圖 2-2-1	符號認知模式結構圖.....	17
圖 2-3-1	奈良美智，《宇宙女孩睜眼/閉眼》.....	19
圖 2-3-2	林世雍，《水蠅底下-1》.....	20
圖 2-3-3	曾御欽，《有誰聽見了？》.....	21
圖 2-3-4	黃子欽，《固體記憶》.....	22
圖 2-3-5	尤里·諾斯坦因，《故事中的故事》.....	23
圖 3-1-1	《記憶·沉積》.....	26
圖 3-1-2	《暖暖》系列，造形分析.....	28
圖 3-1-3	《玩具》系列，構圖分析.....	29
圖 3-1-4	《趣》系列，色彩分析.....	29
圖 3-1-5	《零食》系列，色彩分析.....	30
圖 3-2-1	童年舊照(局部)，參考資料.....	32
圖 3-2-2	台南市進興糖菓行，參考資料.....	32
圖 3-2-3	舊家街景，參考資料.....	33
圖 3-2-4	台南市巷弄街景，參考資料.....	33
圖 3-2-5	老物件(局部)，參考資料.....	33
圖 3-2-6	布料紋樣(局部)，參考資料.....	34
圖 3-2-7	復古磚紋(局部)，參考資料.....	34
圖 3-2-8	動畫《一顆糖》手繪稿(局部)，簽字筆.....	36
圖 4-1-1	《我看我》.....	39
圖 4-1-2	《我 I 》.....	39
圖 4-1-3	《我 II 》.....	39
圖 4-1-4	《我 III 》.....	39

圖 4-1-5	《我》系列，展覽實景.....	40
圖 4-1-6	《大同寶寶》.....	41
圖 4-1-7	《大力水手》.....	41
圖 4-1-8	《紙飛機》.....	41
圖 4-1-9	《陀螺》.....	41
圖 4-1-10	《小精靈》.....	42
圖 4-1-11	《竹槍》.....	42
圖 4-1-12	《紙船》.....	42
圖 4-1-13	《跳跳馬》.....	42
圖 4-1-14	《風箏》.....	42
圖 4-1-15	《飛鏢》.....	42
圖 4-1-16	《玩具》系列，展覽實景.....	42
圖 4-1-17	《勾勾嘴的鳥兒》.....	45
圖 4-1-18	《駝背兒勾勾手》.....	45
圖 4-1-19	《樹》.....	45
圖 4-1-20	《趣》系列，展覽實景.....	45
圖 4-1-21	《玩伴》.....	48
圖 4-1-22	《生日》.....	48
圖 4-1-23	《媽媽》.....	48
圖 4-1-24	《媽媽》，鐳射雕刻實品.....	49
圖 4-1-25	《剪影》系列，展覽實景.....	49
圖 4-1-26	《磚 I 》.....	50
圖 4-1-27	《磚 II 》.....	50
圖 4-1-28	《磚 III 》.....	50
圖 4-1-29	《磚 IV 》.....	50
圖 4-1-30	《磚》系列局部.....	51

圖 4-1-31	《磚》系列，展覽實景.....	51
圖 4-1-32	《大同寶寶》.....	53
圖 4-1-33	《紙飛機》.....	53
圖 4-1-34	《風箏》.....	53
圖 4-1-35	《竹槍》.....	53
圖 4-1-36	《紙船》.....	53
圖 4-1-37	《暖暖》系列，展覽實景.....	53
圖 4-1-38	《零食包 I 》.....	55
圖 4-1-39	《零食包 II 》.....	55
圖 4-1-40	《零食包 III 》.....	55
圖 4-1-41	《零食》系列，展覽實景.....	55
圖 4-2-1	《一顆糖》製作流程圖.....	62
圖 4-2-2~20	《一顆糖》故事腳本.....	66-84
圖 4-2-21	《一顆糖》局部，展覽實景.....	92
圖 4-2-22	《一顆糖》局部，展覽實景.....	92

第一章 緒論

藝術教育學家劉豐榮說：「藝術有一重要的特性即藝術與吾人之生活經驗實密切相關，誠如 John Dewey 所論『藝術即經驗(art as experience)』，Dewey 認為經驗乃人與自然（或環境）交互作用之結果，經驗中凡屬完整、突出、自足之經驗即為經驗之精華，經驗之經驗，亦即美感經驗。¹」經驗的感動與氛圍是由人的內心作用所引起的觸動。就筆者而言，一張舊照片、某些生活回憶，都會勾起腦海中的記憶並引起內心的情緒波動。本章將闡述筆者之創作動機以及解釋與本創作研究相關之名詞和概念。

本章分別為：第一節研究動機與目的、第二節研究方法與流程、第三節研究範圍及第四節名詞解釋。

第一節 研究動機與目的

一、研究動機

「我們開始有記憶是在幼稚園時。²」有一天，在筆者的腦海裡浮現了一個近正午時刻的童年情景—陽光漸漸蔓延至客廳，耳邊響著裁縫機的咿咿呀呀聲...孩提時的我坐在旋轉木椅上，看著陽光投射在磨石子地板上的彩虹，感覺空氣中飄揚著微粒，而陽光則散發著暖暖的味道...。這個浮光乍現的印象，啟發了筆者創作童年記憶相關題材的作品。

「童年」對筆者而言，一直是溫暖、愛與支持的印象。筆者的母親年輕時是位裁縫師。童年時，印象中的母親總是動作俐落地操持家務，她能快速地變出一

¹ 劉豐榮，〈視覺藝術創作研究方法之論基本探悉：以質化研究觀點為基礎〉，藝術教育研究期刊第八期，2004，頁 82。

² 瑞貝卡·蘿普(Rebecca Rupp)著，洪蘭譯，《記憶的秘密》，台北：城邦出版，2004，頁 197。

道道熱騰騰的美味佳餚，也能快速地裁製出一套套美麗的衣裳，就像一位萬能的魔術師般。母親的個性與職業深深影響了筆者從事繪畫、手作藝術、以軟性材質創作的興趣。

筆者認為，過去童年的記憶都是今日生活的基礎和養份，「過去」可說是造就「現在」之我存在的泉源。過去影響著未來，而未來受過去的牽動。筆者目前在高職任教，亦擔任導師，有時學生總暱稱筆者為媽媽。對學生來說，導師應是除了家人外，與他們最常相處、接觸的人，更有可能是最了解他們的人。在和學生相處的過程中，由於高中階段的學生多正值於青春期，且現今家庭結構的改變，南部地區隔代教養或單親家庭比例甚高，而衍生出家庭教養上的難題，許多孩子和父母的情感關係都不是很融洽。曾經在處理學生的情緒狀況時，學生脫口說出：「從小父母親把我丟來丟去....」的不滿情緒，讓筆者感受到學生從小的負面情緒的累積。隨著時間的過去，外貌雖長大改變了，但腦海裡的回憶依舊存在，且影響他當下的個性與生活。也因為這些班級經營實例，更加深筆者繼續探究童年記憶題材。

二、研究目的

筆者認為回憶過去的童年經驗就像尋找生命源頭一樣重要，由現在的我去看看過去的我，進而能夠理解、反思而成長。就如同哲學家德勒茲(Gilles Deleuze)所說的：「回憶過去，並非心理退行，是傾向未來。尋找消隱時光就是一趟對真實的追尋³。」筆者並不是第一次以童年記憶為題，在大學時期，就曾嘗試各種媒材創作，尤其喜用暖性材質（布料、樹枝...）創作，透過一系列的幼時照片、堆疊的老舊色彩與實物媒材去拼湊出對兒時的追念(圖 3-1-1)。因為有過去美好的創作經驗，所以在本創作研究中，筆者也希望可以延伸過去的創意，繼續從事更多元的嘗試。因筆者目前為高職多媒體科教師，平時即注重材質特性的教學方

³ 蔡淑惠、劉鳳芯主編，《童年·記憶·想像：在生命無限綿延之間》，台北：書林出版社，2012，頁 1。

式，近來多接觸數位藝術新媒材的應用，故希望藉由數位媒材再現、重組的特性與數位媒體的操作形式，來表現童年記憶的虛實，突破傳統平面繪畫的方式，以視覺圖像與影像拼貼的組合，達成個人數位藝術的創作與理念發展。

透過本文，筆者希望藉由對藝術家的作品分析釐清童年記憶的觀念，並以藝術理論的研究作為創作的基石；其次，也希望藉由回顧過去的自己，肯定現在自我的存在。因此，將研究目的歸納如下：

- 一、追憶童年生活的記憶與圖像，以建構個人的創作形式與美感經驗。
- 二、透過數位藝術的媒介，體驗科技結合藝術的創作形式。
- 三、期盼從個人的創作經驗與學理研究中，提昇自我的心靈成長，並將實驗成果應用在個人的教學上，以激發學生創作興趣及從創作中了解自我。

第二節 研究方法與流程

本文所採用的研究方法為：「文獻分析法」和「行動研究法」。以下是二種方法的說明及應用：

一、文獻分析

本論文的學理基礎研究主要採取文獻分析法。其應用過程為蒐集專書、期刊、論文、網路...等和本文之主體概念與形式內容相關的哲學、美學、心理學、精神分析學、社會學等各領域的論述，對本創作研究論述之主體概念與呈現形式作更深入的了解與探究。在第二章「記憶與視覺符號的理論探究」中，筆者將對大腦記憶、圖像符號與視覺心理學、童年記憶相關的藝術形式理論以文獻分析法進行研究。

二、行動研究

筆者以童年記憶為研究起點，身為觀察者，在創作過程中瞭解自我、釐清問題，進而反省並改善的循環過程。行動研究歷程應用於藝術創作研究時，可運用以下五個階段：

- (一) 創作研究者可先「自我觀察與檢視」。
- (二) 尋找「欲探討之創作問題與方向」。
- (三) 思考初步之「創作計畫與方案」。
- (四) 進入「創作表現與實踐」歷程。
- (五) 對創作成果與歷程進行「反省與檢討」；經過此歷程之後亦能再次循環探討。⁴

筆者參考劉豐榮教授之藝術創作五階段，並將個人研究歷程分為七個階段：

(一)確定問題：

筆者發現研究論文的問題－指出面臨創作階段性的改變、對童年消逝的感懷、發掘心中想確認的問題，並回溯童年時期記憶。

(二)分析問題：

面對童年記憶影像成因的分析研究，並探討、思考某些具有影響性之因素，包括心理分析對人格、個性的理解及人生態度等。

(三)訂定研究主題：

擬定研究創作計畫－蒐集並篩選、解釋資料，釐清並定義觀念、研究課題，以及創作理念的初步形成。

(四)進行實驗與行動：

立即展開實驗性作品創作活動－多元媒材與形式的嘗試和探索，並不時反省與修正。

(五)批判與修正、評鑑：

透過與教授和同儕討論或自我內省等方式，對研究內容、論文及作品，反覆進行反省與評估。

⁴ 同註 1，頁 83。

(六)再度進行與考驗：

根據省思與評估的結果，修正所關注問題的焦點，再研擬更適切的創作方案策略，並再度採取下一階段的創作行動研究，與再一次的進行修正與調整。

(七)撰寫研究論文、完成展覽：

經過作品不斷修正、挑選後，完成本研究論述與作品，並進行論文審查與畢業個展。

上述研究流程，筆者將之轉換為研究流程圖，如圖1-2-1所示：

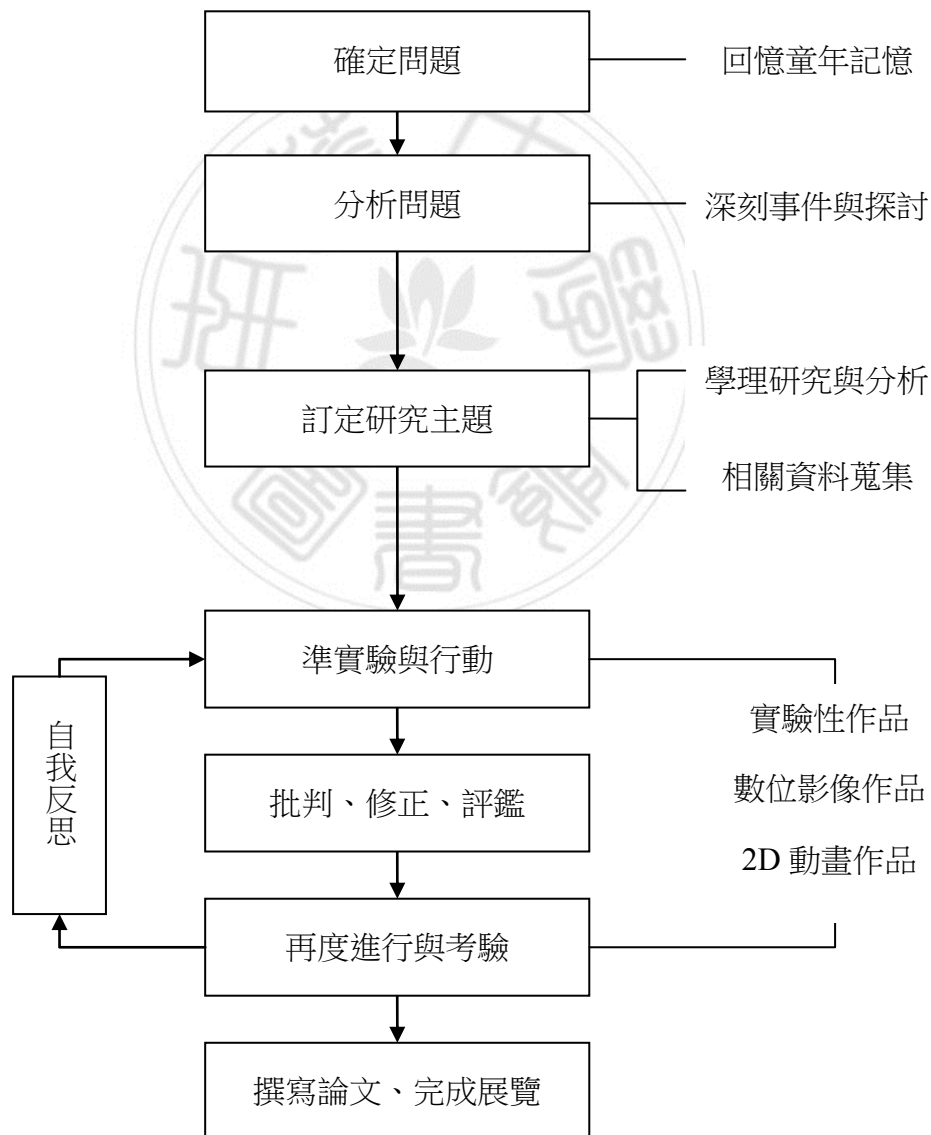


圖 1-2-1 研究流程圖

第三節 研究範圍

一、內容範圍

一直以來，童年的某些記憶一直縈繞在筆者腦海中，大學時期對童年記憶題材的嘗試開啟了回憶童年的那扇窗，因而開始創作與童年有關的作品。亦發現童年記憶就如冰山般，還有許多童年記憶靜靜地在水面下待筆者去發掘、重現與重組。因此，將藉由童年記憶中人、事、物件之影像來進行數位藝術創作研究。

二、形式範圍

筆者蒐集童年影像素材、文獻資料，分析探討童年記憶概念與運用手法後，選擇利用數位藝術媒材具重現、重組與虛實的特點及數位媒體的操作形式，以視覺影像與影像拼貼的組合，將創作分為數位影像作品與 2D 動畫作品。

三、理論範圍

筆者蒐集童年記憶相關文獻和理論資料，分析、歸納學者對於記憶的論點、影像符號與藝術創作的傳達形式及藝術家們對於童年的創作內容與心理層面之分析，作為創作時的參考，並歸納成為筆者創作時的理論論述基礎。有助於筆者找尋個人創作特點及激發創作思維。

第四節 名詞解釋

一、記憶 (memory)

在《辭海》中解釋「記憶」為：「心理學名詞。往時經驗印象再現於意識中，謂之記憶。有指時與不指時兩種：當時記憶發時，知其事已成過去者，曰指時記憶；不辨其過去者，曰不指時記憶。今心理學上言記憶多以指時記憶為限。⁵」而《文馨最新英英英漢雙解辭典》中解釋為：「記憶；記憶力、記性；回憶、記憶之事；記憶（體）；...為紀念...；據某人記憶所及。⁶」在《張氏心理學辭典》中解釋為：「指引起個體反應的刺激、事件、形象、意見等消失之後，個體仍能保留原反應的心理功能。指對內在的心理結構或大腦生理功能中假設的一種貯存訊息的系統。指個體在環境中，為適應生存需要而對某些訊息予以收錄、貯存以便隨時使用的處理歷程。...記憶指以往經驗的再度顯現；或：記憶是學習結果的表徵。本詞只是對記憶的概括解釋，在心理學的應用時，本詞與另外形容詞聯結形成許多複合詞，用以說明各種記憶；諸如短期記憶、長期記憶、視覺記憶、聽覺記憶、動作記憶、語文記憶等均屬之。⁷」

在本研究中筆者認為的「記憶」是人生的時間軸，有著已逝的過去、當下的現在和即將發生的未來。而曾發生過的事件，在時間的催促下，看似已消逝，卻依然儲存在腦海裡，時不時顯現告訴我們它的存在，如舊地重遊、一張照片、一個物件...等，都會勾起當時的印象與情感，彷彿回到當時那一刻。因無法像卡通哆啦A夢一樣，大雄搭著光機回到過去的場景，故記憶中也摻入了現今正回憶這個動作及時間上造成的非百分百精準的記憶。因此，在本文中的「記憶」是曾發生過的、亦是重組過的且內含感官層面的記憶。

⁵ 熊鈍生，《辭海》，台北，台灣中華書局，1980，頁 4058。

⁶ 蔡進松，《文馨最新英英英漢雙解辭典》，台北：文馨出版社，2004，頁 1020。

⁷ 張春興編，《張氏心理學辭典》，台北：東華書局，1989，頁 400。

二、童年 (childhood)

教育部國語辭典簡編本字詞解釋為：「童年指的是幼年時期。⁸」在維基百科中認為：「童年是一個讓孩子學習、玩耍的時間段，是一個讓孩子在家庭的愛和鼓勵、及許多成人關心下變得堅強與自信的時間段。這個年齡的孩子，生活沒有恐懼，遠離暴力、虐待和剝削。正因如此，童年絕非僅是出生與成為成人期間的間隔。它指的是兒童的生活狀態和條件，及這些年的生活質量。⁹」

筆者對童年的印象是充滿溫暖、好多玩伴和家人陪伴。童年時，父親喜愛攝影，為筆者三姊弟拍了不少照片，這成為筆者創作時最重要的素材之一。故在本研究中，將此創作研究中的童年，界定為筆者出生到上小學前這段時光。



⁸ <http://dict.revised.moe.edu.tw/>，教育部國語辭典簡編本-童年(2014/12/21 瀏覽)

⁹ <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/>，維基百科-童年(2014/12/22瀏覽)

第二章 記憶與視覺符號的理論探究

古希臘哲學家柏拉圖（Plato，公元前 427-347）曾言：「若要明心見性，自當注視靈魂深處。¹⁰」每個人過去生活的點點滴滴都會在心中留下依戀、眷顧與感動的記憶。透過自身的回憶與沉澱思索，可以檢視過去的生活經驗，並研究個人創作所呈現的圖像、符號與其中的意涵。

本研究藉由藝術史、美學理論及視覺心理學進行創作評析、探討，奠定本創作論述之基礎。本章分為三節，分別是第一節為大腦記憶的探索；第二節為圖像符號與視覺心理學理論、第三節為與童年記憶相關藝術創作之探究。

第一節 大腦記憶的探索

人在生活中感覺過的事物、思考過的問題、習慣做的動作、經歷過的情感等，在經歷一段時間過後，其印象並不會完全消失，其中有一部分作為經驗在人的腦中保留，以後在一定的條件下可以重新恢復。這種在人腦中對過去經驗的保留和恢復的過程就是記憶。

一、記憶理論的探究

我們從近代生物學的研究中發現：「記憶儲存的基本單位為兩個細胞之間的連結，因此人們的大腦中有一百兆(10^{14})那麼多的記憶能力足夠使用。¹¹」所以，人類的記憶體可說是個非常大的儲藏庫，就像浩瀚的銀河系般，充滿各個星球；亦像是座冰山，顯露在水面上的僅是冰山一角，更多記憶隱藏在又大又深的海洋裡，甚至還有未知存在尚待發掘。因此，筆者欲瞭解學者們對「記憶」一詞所做

¹⁰ France, Peter 著，梁永安譯，《隱士：透視孤獨》，台北：立緒文化公司，2011，頁 328。

¹¹ Squire, L. R., & Kandel, E. R. (2001), 《透視記憶》，洪蘭譯，台北市：遠流，2011，頁 15。

的定義，分述如下：

(一)回憶與記憶之別

1.阿萊妲·阿斯曼(Aleida Assmann)以文化歷史的角度定義如下：

「德語中的回憶(Erinnerung)與記憶(Gedächtnis)是兩種不同的概念。回憶，是指個人經驗的思考與交換，完全可與他人分享；記憶，則是所謂「我們」這些較大群體間的自我連結程序，例如各民族會以各種儀式來維繫過去歷史的活力¹²。」

2.阿德勒(Alfred Adler)從心理學的角度認為：

「在所有心靈現象中，最能顯露其中秘密的，是個人記憶。他的記憶是它隨身攜帶，而能使他想起自己本身的各種限度和環境的意義之物。記憶絕不會出自偶然：個人從他接受到的，多得無可計數的印象中，選出來記憶的，只有那些他覺得對他的處境有重要性之物。¹³」黃淑珍在〈阿德勒學派早期回憶的意義與解釋〉文中也提到：「我們所回憶的是個人透過自我以及外在世界觀點篩選出來的記憶，這些記憶和我們的態度、知覺與期待相一致，代表著自己生命的故事，無論這個故事是虛構的、亦或是真實的，這些對記得這個故事的人都具有意義。¹⁴」

《現象學十四講》一書中有段話：「在回憶之中，有著正在回憶的我(the remembering self)與被回憶所帶出的我(the remembered self)的分別。...我正是由正在回憶的自己與被回憶出的自己所建構出來的同一者。在知覺與回憶的交互作用中，得以產生出新的自我。¹⁵」雖然記憶本質上是不完美的，容易受變因而扭曲、添加或刪減，且難以驗證記憶的真實性。我們無法像卡通哆啦 A 夢，可搭乘時光機回到想要回溯的過去那個時間點，去看到準確度百分百的過往。對個體而言，記憶中的人事物如此多，為何選取了此段記憶？為何對這件事印象如此深刻？想必被回想起的事件一定具有重要的意義，故不能否認記憶所具有的價值。

¹² <http://www.goethe.de/ins/cn/cn/tai/ges/pok/7000483.html>，〈究竟什麼叫回憶？—阿萊妲·阿斯曼訪談紀錄〉(2013/10/05 瀏覽)

¹³ Adler,A.(1977)，黃光國譯，《自卑與超越(再版)》，台北市：志文，1977，頁 8。

¹⁴ 黃淑臻，〈阿德勒學派中早期回憶的意義與解釋〉，輔導季刊 42：3，2006，頁 58。

¹⁵ Sokolowski, R.(2004)，《現象學十四講》，李維倫譯，台北市：心靈工坊文化，2004，頁 9。

(二)記憶的具體形象

記憶為何?是個很抽象的問題，它是我們意識的一部分，既看不見也摸不著，它沒有具體的形象。許綺玲在〈記憶之城：羅馬與龐貝〉文中提到奧地利精神分析學家佛洛伊德(Freud,S)，曾嘗試運用義大利兩座古城羅馬與龐貝，以地理化的具體事物想像記憶的具體形象。對於佛洛伊德而言，「記憶」最完美的形象應同時具有理想狀態的羅馬城遍佈歷史性的遺跡，與龐貝城出土前的完整保存。日本動畫大師宮崎駿的動畫作品《神隱少女》中，錢婆婆對迷失自我的千尋說：「曾經發生的事，不可能會忘記，只是想不起來而已。」這段話說明記憶完好保存在心中，或許當下回想不起來，但某日也許經由某個契機，過去的記憶又將浮現，再次被重新感受。¹⁶

(三)記憶的類型

1.陳述性與程序性記憶

在記憶系統的研究上，目前尚無法確定人類究竟有多少種不同記憶系統，格里格(Richard Gerrig)和津巴多(Philip Zimbardo)在《心理學》書中，將記憶分為陳述性記憶(declarative memery)和程序性記憶(procedural memory)兩大類型¹⁷，蘿普(Rebecca Rupp)在《記憶的秘密》一書中亦同論點(表 2-1-1)。

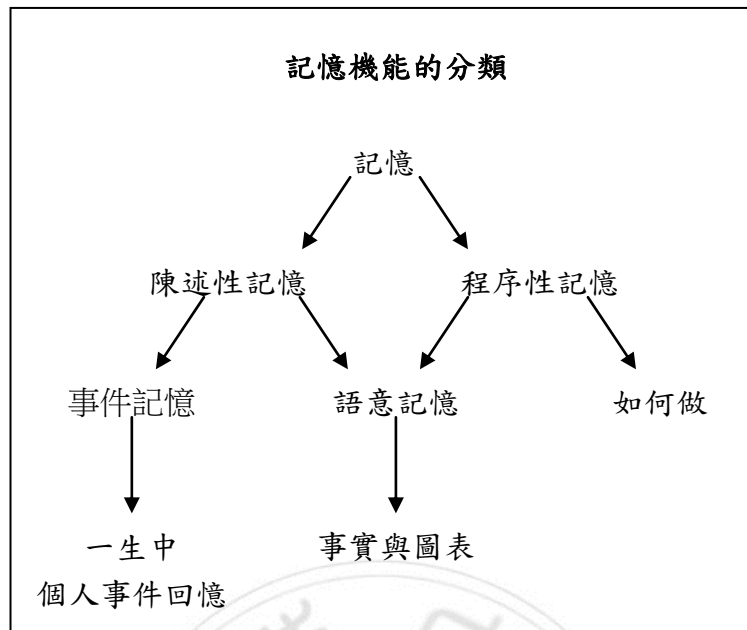
尤其「陳述性記憶」，指的是關於事實、事件的記憶，「是那些可以把記憶帶回意識界去回憶出來的，如所說的話和視覺的影像¹⁸。」例如：創作者想起兒時獨自在家客廳看著彩虹的時刻；在爺爺奶奶房間玩耍；某個日子，姐姐從幼稚園裡帶回的生日蛋糕...。

¹⁶ 許綺玲，《糖衣與木乃伊》，台北市：北星，2001，頁 91-93。

¹⁷ Gerring,R.,&Zimbardo,P.，游恆山譯，《心理學(四版)》，台北市：五南，2004，頁 211-212。

¹⁸ 同註 11，頁 53。

表2-1-1 記憶機能的分類，資料來源：蘿普《記憶的秘密》，2004



2.機械式記憶與精神性記憶

柏格森(Henri Bergson,1859-1941)認為人的記憶有兩種：「第一種像是馬達一樣的機械式記憶，鸚鵡的表現就是一個例子。另一種是屬於精神上的記憶。如果從一個人整個過去中，抽離某一段出來，他的過去不會因此消失，他照樣是一個整體的生命。¹⁹」

以筆者自身為例，當回憶童年時家的建築與室內擺設，回憶中似乎還能感受到客廳地板光影散發著溫度和空氣中的塵揚微粒飄盪；似乎聽到媽媽踩縫衣機咻咻的聲響；木櫃裡層疊的柔軟布料和散發的懷舊味道。這些心像除了視覺之外，也包含了聽覺、嗅覺與觸覺等感官知覺。回憶可以說是充滿懷舊思緒的，因為它們不只是單純的進入到我們心中，而是先前的知覺再次活化，再一次的體驗。

如上述兩個論點，筆者將確定本研究中的童年記憶屬於陳述性記憶與精神性記憶。

¹⁹ 傅佩榮，《西方心靈的品味IV—自然的魅力》，台北：財團法人洪建全教育文化基金會，1995 頁 137。

(四)童年記憶的相關論述

許綺玲在〈「我沒有童年回憶」：我將如何啟動書寫？〉中提到：

「童年記憶是自傳最精華的部分，有些自傳甚至只寫童年時光。不論是自傳興起的前浪漫主義時期，或是二十世紀以降的精神分析說，咸認為『孩童時期為塑成個人性格的關鍵期』」²⁰。又如：藝術家高更(Paul Gauguin)年幼時曾隨母親去祕魯度過六歲前的童年，那六歲前的回憶，使得異國成為他後半輩子追尋異鄉夢的源頭²¹。

據「兒時記憶研究」(Bauer & Larkina,2013)，我們多半不記得三歲以前發生的事，是因為約莫七歲左右，大腦開始學習為長程記憶編碼，愈早的記憶來不及編碼就產生「童年失憶」。為了找出我們失去最早記憶的時間點，研究者從3歲開始追蹤孩子的記憶，發現五至七歲之間，孩子還能想起三歲時所記得60~70%的事；但到了八、九歲，記憶只剩35%。有趣的是，五、六歲時能記較多事件，但印象模糊；更大時，雖然記得的事少，卻能記得細節。也許三歲前的旅遊回憶，孩子大了不一定記得，但全家第一次出門遠遊的感動，卻不會忘記²²。

這讓筆者回憶起，一張童年時拍的照片，是全家大大小小共十幾人一同到嘉義仁義潭遊玩的景象，當看到這張舊照片時，竟也回想起當時拍照前發生的趣事，就連對話依然還記得，似乎就像幾周前、幾個月前剛發生的事般。

²⁰ 同註3，頁16。

²¹ 馬好涵，《再見童年—馬好涵創作論述》，碩士論文，國立新竹教育大學造型藝術碩士專班，2011，頁8。

²² <http://www.parenting.com.tw/article/article.action?id=5057173>，李岳霞，〈親子天下雜誌55期—遺失童年記憶，7歲就開始〉(2014/12/02 瀏覽)

第二節 圖像符號與視覺心理學理論

當人欲表達時，透過語言、聲音、動作、表情、文字、圖像...等形式呈現，這些形式就是符號。²³

符號學的發展源自哲學家柏拉圖對語言結構和理念的關注。柏拉圖在《理想國》中指出，當我們說到「馬」時，是指任何一種馬，它不存在於特定空間和時間中，它是一種「理念」；但是，若指某一匹特定的馬、有形的、存在於感官世界的馬，那麼它是具有生命，且會死亡、腐爛的，它是一種「表象」。因此，柏拉圖的一種馬，同時擁有理念和表象兩種意義。這也和符號學之父索緒爾提出的「符號具」、「符號義」相呼應。²⁴而符號本身(符號具)而言，從視覺心理學的角度來思考，每一個造型元素都有其存在的意義，無論是從形態、色彩或構成表現上，對於人類的視覺刺激而引起心理上的反應，進而對符號本身所產生的認知經驗，說明了符號本身的詮釋...。²⁵視覺圖像與影像則為中介者的角色，將傳達藝術家創作意涵。在本研究中筆者將運用許多童年影像與物件於作品中，因此，以下將探討符號理論和完形心理學論點。

一、蘇珊·朗格(Susanne Langer,1895-1981)的情感符號理論

蘇珊·朗格說：「藝術是人類情感的一種最優異的載體，而人類的情感是客觀地交織在藝術本身所關連的象徵性之語言中。因此，藝術並非自我表現，而是情感的象徵化。藝術無法以言語加以正確的表達，而只能象徵性的表達。²⁶」

蘇珊·朗格認為藝術的主要特徵不在形象，而是藉抽象形式來象徵情感，藝術是符號的理由，主要不在它與實物的相似性，而在於它與情感形式相似，當它

²³ 楊裕隆，〈符號理論與應用〉，科學發展第 478 期，2012，頁 17。

²⁴ 同註 23，頁 18。

²⁵ 蘇文清、嚴貞、李傳房，〈符號學與認知心理學基礎理論於視覺設計之運用研究—以標誌為例〉，人文暨社會科學期刊第三卷第一期，2007，頁 104。

²⁶ 朱立人著，〈情感與形式第 11 章〉，美育月刊，1995，頁 127。

的形式結構與某種情感的形式結構相同時，即可象徵該情感。蘇珊·朗格說：「人類以大量的感情注入外在的世界，除了使它為我們工作外，更發展出一種感情的關係。我們常將物件抽象化，當一個物件被重新定位而使之成為一種視覺的形象，那麼這個形象的再造就成為一種符號，並蘊含著一種意念或理想。²⁷」例如，在第三章筆者以簡化的物件圖像：大同寶寶、竹槍、風箏...等作為創作，便是此理論的應用。

二、皮爾斯(Charles Sanders Peirce,1839-1914)的符號意義化

美國哲學家皮爾斯的符號學是在探討意識和經驗的學問，認為人類的一切思想和經驗都是符號活動。

他提出的符號理論擁有三個三分法（表 2-2-1）。²⁸其中第二個三分法最被廣泛使用。主要探討符號和對象物之間的關係，並把它劃分為三種性質：肖像性、指示性、象徵性。所謂的「肖像性」，就是透過感覺器官就能感知的符號。「指示性」是指與符號本身有一定程度的關聯性，而這個關聯性可以輕易地就讓我們聯想到符號本身。所謂「象徵性」，是指符號本身已不代表它本身，而轉化為另一種約定成俗的意義。²⁹

表 2-2-1 皮爾斯的三種符號三分法摘要，資料來源：《當代五十大師》，頁 251。

1	性質符號 Qualisign	單一符號 Sinsign 〔作為符號的事件〕	律法符號 Legisign 〔每種約定俗成的符號〕
2	圖像 Icon 〔具有其指示對象之性質〕	指標 Index 〔一種藉由被對象所影響而 指示該對象的符號〕	象徵 Symbol 〔一種約定俗成的符號〕
3	可能符號 Rheme 〔它代表一個可能的對象〕	真實符號 Dicent sign 〔對象實際存在的符號〕	論證 Argument 〔法律符號〕

²⁷ 張志凱著，〈劉小康的椅子〉，2003，取自 http://finearts.hku.hk/hkaa/docs/interview_82.doc

²⁸ 同註 23，頁 18。

²⁹ 同註 23，頁 19。

三、安海姆(Rudolf Arnheim,1904-2007)的完形理論研究

「完形」在德文譯成「Gestalt」一詞，意為整個形狀，亦「形成」或「形狀」的同義詞，表示整體的知覺經驗³⁰。任何元素的改變都將影響整體以及各部份之本來特性。³¹

安海姆認為藝術建立在知覺的基礎上，從「完形」論出發對視知覺及其同藝術、審美的關係作了深入研究，認為視覺並不是孤立的活動，諸心理能力在任何時候都作為一個整體活動著。且藝術的形式結構與它表現的情感因素之間在結構上有一種力的同形同構關係，表現性存在於結構之中。³²

亦提到「作品的生命力，是在表達形象的動力和張力。³³」不論是形式或主題，都不是藝術作品最終極的內涵，它們都是藝術形式的工具，都是用來使看不見的普遍性具有軀體而已，這個普遍性即是動力和完形。他認為藝術作品，不論繪畫或雕塑，基本上不是臨摹自然，藝術家所做的也不只是觀察事物，而是在發現事物的本質。³⁴

³⁰ 亨利·葛萊特曼(H. Gleitman)著，洪蘭譯，《心理學》，臺北：遠流，1995，頁188。

³¹ 劉思量著，《藝術心理學—藝術與創造》，臺北：藝術家，2004，頁209-210。

³² 邱明正、朱立元，《美學小辭典（增訂本）》，上海：辭書出版社，2004，頁495。

³³ 同註31，頁19、43。

³⁴ 同註31，頁207。

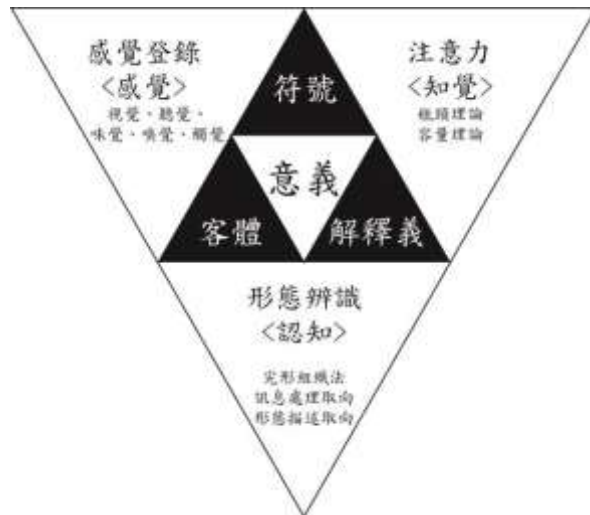


圖2-2-1 符號認知模式結構圖，

資料來源：〈符號學與認知心理學基礎理論於視覺設計之運用研究－以標誌為例〉³⁵。

故綜合以上論述，就如同蘇文清等在〈符號學與認知心理學基礎理論於視覺設計之運用研究－以標誌為例〉一篇中所歸納出的符號認知模式結構圖(圖2-2-1)。透過符號理論與視覺心理學理論來創作，可使作品充滿象徵意義，進而增加說服力與作品深度。因此在第四章節中，筆者將藉由創作記錄個人童年記憶的深刻回憶，並透過抽象與具象之圖像及符號，將過去的影像與現今的感觸形成個人創作的語言。

第三節 童年記憶相關藝術創作之探究

李宗燁在其論文《惦記的世界：回憶童年經驗的現象詮釋》中提到：

「往事必須藉由敘說的方式才得以進一步的理解及掌握，因此人可以不斷地重說它的故事來豐富自身的理解。當人去探問「我是誰」(Who I am)時，我們只有從生命的背景中去得到意義(figure out)，因為眼前的肉體似乎不能滿足人對自己的探索。於是 Who I am 成了 Who I was，亦即藉由回首述說自己的故事，人才

³⁵ 同註 25，頁 103。

建構了自我的知識。³⁶」

許多藝術家的創作皆與自身童年記憶有關，透過不同的形式媒材，述說著自己的童年故事。故列舉以下五位當代藝術家來探究其創作背景及作品特點：

一、奈良美智(Yoshitomo Nara,1959-)

(一)背景

奈良美智，出生於 1959 年 12 月 5 日。青森縣弘前市出生，直到高中畢業，是其成長的回憶。曾旅居東京、名古屋、德國、美國、阿富汗、巴基斯坦、巴黎...等國，目前為日本當代美術界極具影響力的藝術家。³⁷

(二)創作論點

「找回小時候的我，也是找回最真實的自己」³⁸——奈良美智。

童年經驗對奈良美智影響很大：「我家住在很郊區的鄉下，小時候被寄放在托兒所，回家後就只有自己一個人。」當他到德國讀書時，不會說德語、也沒有朋友的狀況下，度過其創作生活。其在日後的著作《小星星通信》：寫到：「學生生活讓我想起在青森渡過的少年時代。總是一個人埋首於圖畫中，將畫拿給別人看，藉以確認自己存在意義的孩提時代。」讓他重回孩提時代的孤獨狀態，其畫作中小女孩總是大頭、大眼睛，帶點冷漠、悲傷與叛逆氛圍。³⁹

³⁶ 李宗燁，《惦記的世界：回憶童年經驗的現象詮釋》，碩士論文，國立台灣大學心理學研究所，未出版，台北，1995，頁 10。

³⁷ 奈良美智，黃碧君、王筱玲譯，《小星星通信》，台北市：大塊文化，2011(原著 2004)。

³⁸ 林妙玲，〈不完全可愛，卻更具魅力〉，遠見期刊第 258 期，2007，頁 322。

³⁹ 同註 37，頁 54。



圖 2-3-1 奈良美智，《宇宙女孩 睜眼/閉眼》，版畫，68×48×2cm，2008。

二、林世雍(1982-)

(一)背景

林世雍，1982 年出生於新竹，25 歲時回歸家中重新開始，創作喚起了他不願面對的記憶，因為他童年時不斷地搬家，在不斷適應新環境中強迫自己長大。在就讀新竹教育大學藝術與設計系藝術教育與創作碩士班時創作一系列穿著制服的香蕉人、帶有人臉的動物，詭譎畫面呈現陰鬱的童年回憶。⁴⁰

(二)創作論點

成長在大家庭的他，將家庭問題融入畫中，作品帶有陰鬱色彩。他曾舉例，大家庭為維持和平，親人間溝通往往膚淺。並說：「家庭間的衝突其實是很多人共同的經驗。如果認清了就不會覺得可怕。而完整的自己不只有正面，還有負面能量。⁴¹」

林世雍以香蕉人代表自己，他說：「香蕉是亞熱帶水果，很有台灣地域性，也有男性象徵。而沒有人臉面孔讓我在創作時不受干擾。」至於畫中動物則代表內心的面貌，有如童年比較不受束縛的動物性。《水蠅底下-1》，醒目的香蕉人畫

⁴⁰ http://www.uonline.nccu.edu.tw/index_content.asp?sn=5&an=10322，香蕉人林世雍繪出陰鬱童年 (2014/12/1 瀏覽)

⁴¹ http://www.uonline.nccu.edu.tw/index_content.asp?sn=5&an=10322，香蕉人林世雍繪出陰鬱童年 (2014/12/01 瀏覽)

作做為藝術家的童年表徵，在記憶與時光之間游走。出生於大家庭的他，以香蕉代替遮掩住人臉，將被親人養育拉拔的過往時光，不慍不火的刻劃呈現出來，讓觀者不僅是回想自己童年，或是生活的這片土地，都別有一番既熟悉又帶有些許傷感的共鳴。⁴²



圖 2-3-2 林世雍，《水蠅底下-1》，油彩，53×80.5cm，2012。

三、曾御欽(1978-)

(一)背景

曾御欽，1978 年生。畢業於國立台北藝術大學科技藝術研究所、實踐大學媒體傳達設計學系。大學時期開始玩影像、拍攝實驗電影，錄像創作則以身體做為引子，細膩地表達各種不可言喻的經驗、意識，與切膚感受，創作多取材自生活經驗。曾於 2007 年獲邀參加德國卡塞爾文件展，是五十年來唯一一位受邀參展的台灣藝術家。2008 年獲得「CCAA 中國當代藝術獎」最佳年輕藝術家獎。⁴³

(二)創作論點

曾御欽，《有誰聽見了？》，是其就讀研究所時的作品。抒發他與家庭的緊張

⁴² http://www.mottimes.com/cht/article_detail.php?serial=491&type=1，青春正夯！台北國際當代藝術博覽會直擊(2014/12/02 瀏覽)

⁴³ <http://www.schizotaiwan.net/Yu-Chin-TSENG>，SCHIZO TAIWAN2.0-藝術家曾御欽(2014/12/02 瀏覽)

關係和不愉快的童年回憶。這件作品的其中兩段，一是對著小朋友的臉潑優酪乳，另一是母親親吻小孩達兩小時。他以自身經驗去尋求創作靈感，引起同一世代觀眾的共鳴，將自己的成長故事帶進創作，獲得台北獎。

在《有誰聽見了》之後，曾御欽每年至少維持二至三件的新作發表，內容多半圍繞在他的童年記憶、生活經驗和親情間的拉扯。把小朋友當成他的分身，扮演或反映情緒狀態：有時憂傷、有時無助。曾御欽認為，這些作品讓他達到自我治療的目的，「過去種種的不愉快造成今日的我，但畢竟都過去了，也許偶爾還有情緒，不過，已經不會影響現在或未來要進行的事情。⁴⁴」，童年不愉快的經驗，轉而變成他作品的養份，成為持續存在的重要意義。



圖 2-3-3 曾御欽，《有誰聽見了？》，錄影，2004

四、黃子欽（剪花王子，1970- ）

（一）背景

黃子欽，出生於台南。畢業於國立台灣藝術學院美術工藝系，是設計者、創作者、工匠。1966 年至今陸續以保麗膠為封存素材，藉著舊物書刊與老照片，凝固過往人們的記憶，從而創造出療癒的空間，賦予全新的意義。代表性作品展有 2002 年「固體記憶」、2007 年「流浪教室」、2008 年「日常枯槁」，與 2012

⁴⁴ http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/163/162，吳垠慧〈曾御欽-透過影像訴說清淡的悲傷〉(2014/11/26 瀏覽)

年「破音大王」視覺裝置展。2001 年以「剪花王子」之名，發表《不連續記憶體》一書。身為創作者與工匠，他習於先喚出本質，賦之以形，讓物件存在，與世界開始對話。最初這些對話產生在立體空間，繼而延伸到平面，書籍裝幀設計也成為對話的演練場。⁴⁵

(二)創作論點

黃子欽曾在《不連續記憶體》一書中提到他對「家」的解釋，家並非單純為居住的地方：「大同寶寶撲滿、集郵冊、碎花窗簾、掛號信、磨砂玻璃...等，這些都代表著家。我們在這一連串的文字，找到與自己契合的事物，在作者的語彙中慢慢拼湊出家的樣貌。⁴⁶」《固體記憶》系列作品，如同文字與文字拼湊般，他蒐集了許多含有家族記憶的老照片及一些小物件，從中根據自己的回憶挑選，運用拼貼(Collage)的方式將其一層一層堆疊在透明的塊狀物體中。⁴⁷

透明樹脂方塊，就像電影《侏羅紀公園》裡的琥珀，凝固了曾吸取過恐龍血液的蚊子，因此重新孵育了侏羅紀世紀的恐龍。而《固體記憶》使用相片影像與物件作為過去時光的載體，將那些值得懷念的過往凍結在透亮的固體中，就像是記憶的化石，經過時間的變遷，記憶的模糊甚至消逝，而物體仍然存在不變，藉此作為創作者對於童年時光的追念。



圖 2-3-4 黃子欽，《固體記憶》裝置藝術，複合媒材，局部，2002

⁴⁵ 黃子欽，《Play·紙標本：聽黃子欽說封面故事》作者介紹，台北市：啟動文化，2012，。

⁴⁶ 剪花王子，《不連續記憶體》，台北市：田園城市，2001，頁 90。

⁴⁷ 林家安，《與家的對話-林家安創作論述》，碩士論文，國立台南大學美術學系，2008，頁 16。

五、尤里·諾斯坦因(Yuri Norstein,1941-)

(一)背景

剪紙動畫大師—尤里·諾斯坦因俄羅斯著名的動畫導演、製作人，動畫作品《故事中的故事》(tale of tales, 1979)被評論家認為是 80 年代東歐最傑出的動畫作品，他也被認為是最具創新精神的世界動畫大師之一。⁴⁸

(二)創作論點

《故事中的故事》(Tale of Tales)⁴⁹為俄羅斯動畫家尤里·諾斯坦因所導演的動畫。以他童年的記憶以及幻想的事件作為素材，並請劇作家魯德米拉·彼得魯舍夫卡亞(Ludmila Petrushevskaya)為其編寫劇本。

在俄羅斯廣為流傳的搖籃曲的音樂聲中，故事以一隻小狼的眼睛看世界，用超現實的手法表現小狼的夢幻和渴望和平的理想。⁵⁰



圖 2-3-5 尤里·諾斯坦因，《故事中的故事》截圖，2D 動畫，27 分鐘，1979

片中運用的元素，多與尤里·諾斯坦因的童年有關，像是場景的靈感來源取自尤里孩提時生長的地方，莫斯科北方的郊區。此外，他在動畫片中加入兒時每個夜晚都會聆聽的搖籃曲，這首曲子亦代表著俄羅斯民間的集體記憶，陪伴人

⁴⁸ <http://wenku.baidu.com/view/dcc91cc458f5f61fb7366622.html>，百度文庫-尤里·諾斯坦因 (2014/12/01 瀏覽)

⁴⁹ 又譯作：傳說中的傳說。

⁵⁰ <http://wenku.baidu.com/view/dcc91cc458f5f61fb7366622.html>，百度文庫-尤里·諾斯坦因 (2014/12/01 瀏覽)

民度過二次大戰戰亂的時期。⁵¹這部影片反映了俄羅斯的歷史與記憶，尤里·諾斯坦因創造了視覺情感描述了變化中的俄羅斯，通過小灰狼的眼睛偷窺了許許多多不同人的生活，並且透視洞察了俄羅斯 20 世紀以來的文化。⁵²

由上述五位藝術家的創作，筆者將其分析比較，如表 2-3-1。從作品中我們可以窺探到藝術家們的過往童年，它兼具著情緒性、時代性與歷史性的共感。由此可知，人們對於童年的回憶，即使事隔多年，仍在內在心裡與腦海裡留下印記，而成為藝術家、文學家去發掘的秘境。在研究上述藝術家的創作之後，透過藝術家們所選擇依附的物件，如：小女孩、穿著制服的香蕉人、老物件...等，了解五位藝術家多以記憶中童年不愉快的經驗文創作源起，在內容上有其生長背景、故事性、隱喻...等，這對於筆者的創作而言，是很重要的參考資料，也協助筆者找尋個人童年特點。

表2-3-1 上述五位藝術家之作品分析

藝術家 \ 創作	童年象徵	創作意念	媒材/呈現方式
奈良美智	小女孩	孤獨狀態	壓克力、版畫/立體、平面
林世雍	香蕉人	童年陰鬱	油彩/平面
曾御欽	小朋友、母親	不愉快的童年	攝影/錄像
黃子欽	舊照片、物件	實物拼貼、再現	複合媒材/裝置
尤里·諾斯坦因	俄羅斯童年景物、兒歌	二戰時的生活力量	剪紙/動畫

資料整理:鄭伊利

⁵¹ <http://movie.douban.com/review/5408022/>，故事中的故事敘事性淺談(2015/4/30 瀏覽)

⁵² http://zhuanlan.zhihu.com/waterfivezhihu/19994925?utm_campaign=rss&utm_medium=rss&utm_source=rss&utm_content=title#，史上最偉大的動畫《故事中的故事/Tale of Tales》的故事(2014/12/01 瀏覽)

第三章 創作理念與形式表現

每個人的一生都會經歷許多事，有些事情永遠不會被遺忘，有些事卻無法輕易地回憶起來...。在筆者的童年記憶中，有印象深刻的聲音、畫面、色彩、味道、溫度、情緒等，故希望藉由此文的創作過程抒發並述說童年故事。在此當下，筆者回憶舊時的人、事、物，或清晰、或感動、或感傷、或模糊...，都讓筆者在神遊過往的情緒中，重新獲得一次成長的經驗。

以下說明本研究之創作理念與形式、媒材與實踐：

第一節「記憶・童年」的創作理念與形式

法國哲學家梅洛龐蒂(Maurece Merleau-Ponty,1908-1961)說：「藉由我對事物的關係，我瞭解了自己。⁵³」因此，筆者站在今日當下，回頭看過往童年時期的照片、玩具和所發生的事件片段，將其昇華為藝術創作的思想泉源。

一、創作理念

(一)童年記憶的觸動

大學時，筆者以記憶為主題，創作了一系列裝置作品—《記憶・沉積》（圖3-1-1），此作品創作形式手法與上一章節藝術家黃子欽的作品《固體記憶》（圖2-3-4）相同。當時筆者以家裡過去收藏的塑膠玩偶、布、枯木、紙團、繩、蠟、嬰兒服...等軟性實體物件，傳達過去和現在、生長和凋零的歷史軌跡，拼湊出童年記憶的感受。

⁵³ 余德慧、李宗燁著，《生命史學》，台北：心靈工坊，2005，頁204。

筆者對於童年的記憶有許多情感上的聯想，藉由一個事件、一樣舊物牽動著內心的情緒，例如：記得在幼稚園時的某日，坐在客廳的旋轉木椅上看著地板上光線投射出的彩虹；小時候，爺爺常買整箱整箱零食給我們；小學一年級生日時，邀請要好同學到家裡一起慶祝，但爸爸相機底片沒裝好...等記憶片段。因此，物件不僅僅是個形體，更富含故事和情感在內。



圖3-1-1 鄭伊利，《記憶•沉積》，複合媒材／裝置，2005。

(二)內在意念的表現

馬斯登·哈特利(Marsden Hartely)說：「畫家必須畫他們自己的境界和樂趣，他們一定要說的而不是他們無可奈何地感到的東西，才是將引起對其感興趣的人的興趣的東西。一定時間的思想就是一定時間的情感。⁵⁴」因此，尋找到自身有感題材是很重要的關鍵，當作者內心有所感想或感動，相對地也能透過作品傳達給觀者。且透過時間的推演變換，情感上應當更加深刻，就如同老酒般，越陳越香。

當筆者再次回想起童年與記憶之議題時，心中湧起一股懷念思緒，欲採用以往不同面向來重新敘述自己的童年。畢竟過往的人事物的細節已無法完全重現，很多感觸是似清晰、似模糊，有時一個舊物件、一張老照片、一個童年曾去過的景點...又勾起筆者的童年回憶。因此，不再單是實物的再現，筆者更希望透過作品造形與色彩傳達個人童年的溫度和氛圍，以及創作上的觀念與想法。

(三)融合過去與現今的我

根據美國藝術治療師協會的定義：

「藝術治療提供非語言的表達與溝通機會，在藝術治療之領域中有兩個主要取向：一、藝術創作即是治療：透過創作的過程，緩和情感上的衝突，提高當事人對事物的洞察力或達到情緒淨化的效果；二、把藝術作品應用於心理狀態之分析，對作品產生的一些聯想，有助於個體維持個人內在和外在經驗的和諧，使人格獲得重整。⁵⁵」每個人的童年過程中肯定充滿喜、怒、哀、樂，每個發生事件的始末、人的去留、過程與完結...。當回顧童年時，筆者感受到似乎是在看著另一個人的童年般，跳脫出第一人稱的情緒，這幫助筆者在創作過程中釐清記憶與挑選記憶圖像，以客觀、理性分析來從事行動研究創作，也讓筆者感受到自我存在的連續性與踏實感。就如同《記憶的秘密》中有一段話：「我們累積的記憶—成功與挫折、快樂與悲傷、愛與恨，真實與想像經驗的個人記憶庫—整體地形塑

⁵⁴ 蘇珊·朗格著，劉大基等譯，《情感與形式》，台北：商鼎文化出版，1991，頁97。

⁵⁵ 陸雅青著，《藝術治療》，台北：心理治療系列出版，2000，頁21。

我們個人的特質而且綿延經年，給予我們諾貝爾得獎者艾克斯所謂的自我連續性。⁵⁶」

二、創作形式

「美的形式原理」有著十大美的原則，這些形式法則從古希臘哲學家亞里斯多德以來，陸續有學者如康德、黑格爾...等人，都有深入的研究，再加上近代美學學者的研究、分析和整理，從不同條件中歸納中可供依循的形式法則。⁵⁷

本研究中採用了造形的「單純」、構圖的「均衡」、色彩的「和諧」⁵⁸等原理創作作品，說明如下：

(一)造形的「單純」原理：

單純，指簡潔的、樸素的、平靜的畫面。具有「單純」特質的作品，能令觀者有更多想像的空間。舉例來說，在《暖暖》系列作品運用此原理，僅保留物件的輪廓外形，亦是希望刪去多餘的視覺干擾，給予觀者直接、單純的意象。

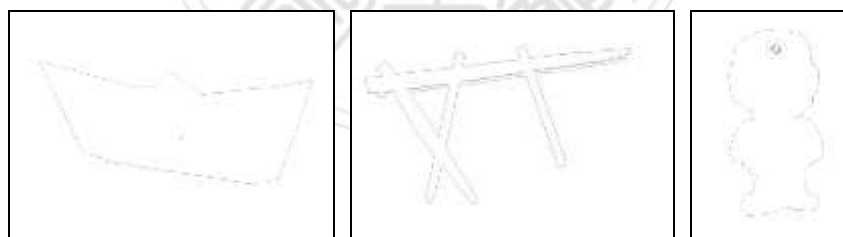


圖 3-1-2 《暖暖》系列，造形分析。

(二)構圖的「均衡」原理：

「均衡」是指在視覺畫面中的假想軸兩旁，分別放置不同形態，但質量卻均

⁵⁶ 同註 2，頁 25。

⁵⁷ http://eshare.stust.edu.tw/EshareFile/2009_11/2009_11_8a34ec20.pdf，基礎視覺設計概念 (2014/12/20 瀏覽)

⁵⁸ [http://artcenter.nfu.edu.tw/~liaoduzu/xoops/uploads/\\$mydirname/a8.pdf](http://artcenter.nfu.edu.tw/~liaoduzu/xoops/uploads/$mydirname/a8.pdf)，廖敦如，藝術形式的十大基本原理 (2014/12/20 瀏覽)

等的事物。此畫面中的事物雖然並不相等，但在視覺的感受上，卻由於分量相同，而產生均衡的感覺。與對稱相較，具有彈性變化，易予人活潑、優美而具動勢的感覺。如玩具系列作品，運用色塊的實感與線條虛感營造活潑且均衡的畫面。



圖 3-1-3 《玩具》系列，構圖分析。

(三)色彩的「和諧」原理：

和諧，是指將性質相似的事物並置一處的安排方式。這些事物雖然並非完全相同，但由於差距微小，仍可予人融洽相合的感覺。如《趣》系列，三件作品各有一強烈主色調，其餘灰色系皆相同，形成和諧感。而《零食》系列，使用主色調雖為不同色系，但在色彩明度上皆為低明度色調，且搭配同一深灰色系，因此三張作品在色調上十分溫和且協調。

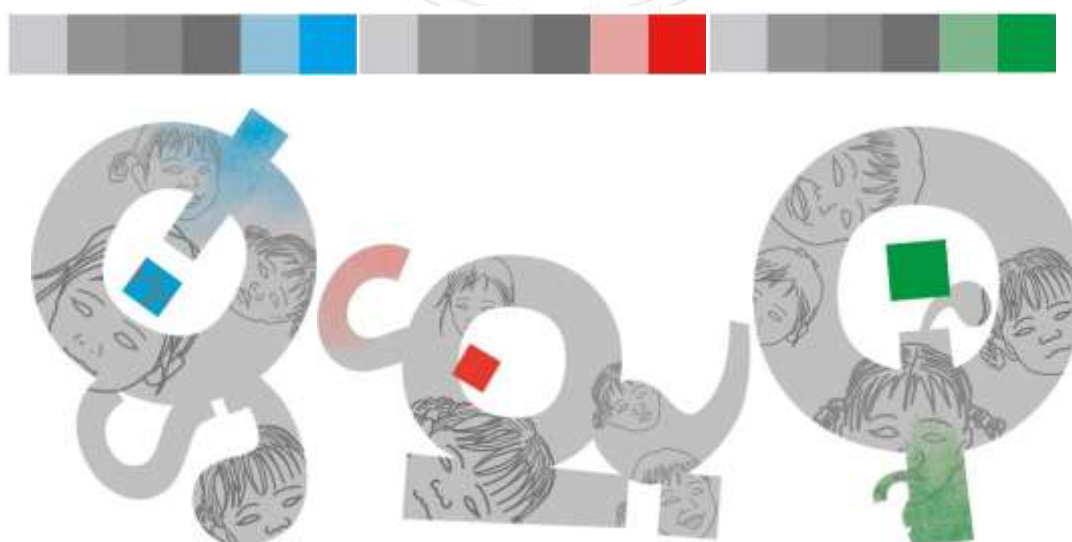


圖 3-1-4 《趣》系列，色彩分析。



圖 3-1-5 《零食》系列，色彩分析。

第二節 「記憶・童年」的媒材與實踐

台灣開始使用「數位藝術」(Digital Arts)一詞，應是從 2000 年宏碁基金會創立宏碁數位藝術中心開始，同年舉辦了國際數位藝術紀展覽，並出版了《數位藝術：歐洲：奧德荷三國採樣報告》一書，數位藝術一詞漸漸為人採用。⁵⁹

陳麗秋將數位藝術定義為：「所謂數位藝術的創作，是指經過數位化的過程、方法、手段產生的藝術創作稱為數位藝術。而將傳統形式的藝術創作，以數位化的手段或工具作各種方式的表現，稱為藝術數位化。因此凡創作時以數位化手段製作或創作時以傳統形式創作，之後加以數位化加工，所產生的藝術作品，皆可稱為數位藝術。⁶⁰」而葉謹睿認為：「數位藝術所界定的，不是一種特定的風格或理念，它比較接近油畫、木雕或攝影等等名詞，規範的是創作的工具或呈現的方式...。⁶¹」

本創作研究透過數位藝術方式創作與呈現，因此將先敘述數位媒材的特性，

⁵⁹ 曾鈺涓主編，《台灣數位藝術脈流計畫：脈波壹，身體・性別・科技數位藝術展》，新竹市：台灣科技藝術教育協會，2010，頁 62。

⁶⁰ 林佩淳、吳佩芬〈數位藝術相關理論研究與創作探討〉，藝術學報第 70 期，2002，頁 43。

⁶¹ 同註 59，頁 63。

及選擇之因。創作作品則依內容，可歸納為三個系列「我」系列、「符號」系列、「物件」系列，透過資料蒐集、使用軟體與技法，以下分述之：

一、數位媒材的選用

方彩欣在〈藝術或技術：數位媒材創作思維的研究〉一文中提到：

「一般而言，數位媒材提供創作者一種速度和概念的彈性空間是其他傳統媒材無法比擬的。數位媒材有一種魔幻的能力，能讓藝術家藉此魔力更快速的與其思想溝通或再創作，經過不停修正、思考、創意聯想直到答案出現。因為，電腦將作品中的視覺元素輕易的複製(Copy)、貼上(Paste)、變形(Transform)和儲存(Save)之能力，更可直接執行視覺元素精緻化步驟；加些有用的影像、合成...進一步加入聲音、動態、特效...等等各種創作者意欲的形式。⁶²」因本研究所探討的是童年記憶題材，童年時期已久遠，而記憶題材充滿虛實交錯，因此透過數位藝術創作形式將使創作素材在取材與造材上更加順利。

美國視覺學者布魯斯·汪茲(Bruce Wands)認為：「運用電腦為創作工具的主要優勢就是藝術家可以再創作的任一階段盡情嘗試而不用忐忑不安。這樣的能力，讓數位藝術家能夠快速且直覺地和其創作品相連且盡情發揮；可以讓藝術家能有更多時間專心發展其個人想法中的多種可能性，以得到更粹鍊的創意思考作品。⁶³」因此，創作過程將更不受拘束與限制。

二、創作實踐

分為資料蒐集、使用軟體與技法，分述如下：

(一)資料蒐集：

蒐集並整理童年舊照(圖 3-2-1)與物件。但因有些物件無繼續保留至今，因此，筆者探訪台南市進興糖菓行(圖 3-2-2)，尋找童年時常吃的懷舊零食與玩

⁶² 方彩欣，〈藝術或技術：數位媒材創作思維的探究〉，設計研究學報第三期，2009，頁 18-27。

⁶³ 同註 62，頁 21。

具。亦回到舊家拍攝（圖 3-2-3），但因外觀、街道景物皆已改變，故再探訪台南地區巷弄，拍攝老房子與街景作為動畫場景之參考（圖 3-2-4）。透過電子素材、網路資源蒐集與童年相同或類似的物件圖像（圖 3-2-5~7）作為創作參考。



圖 3-2-1 童年舊照(局部)，參考資料。



圖 3-2-2 台南市進興糖菓行，參考資料。



圖 3-2-3 舊家街景，參考資料。



圖 3-2-4 台南市巷弄街景，參考資料。



圖 3-2-5 老物件(局部)，參考資料。



圖 3-2-6 布料紋樣(局部)，參考資料。

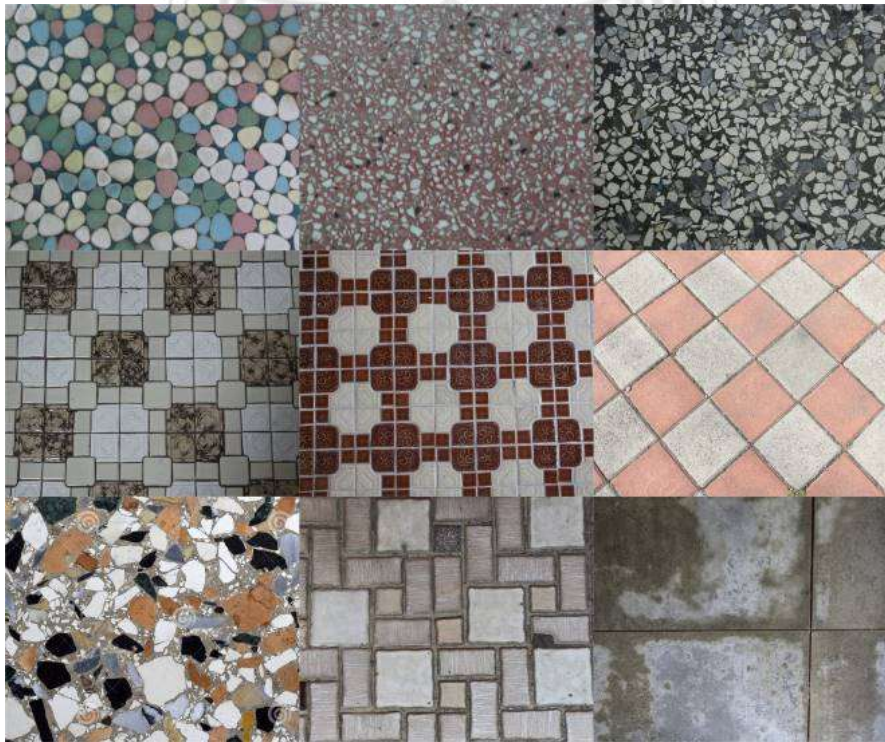


圖 3-2-7 復古磚紋(局部)，參考資料。

(二)使用軟體：

1.平面作品：

使用軟體為 Photoshop、Illustrator 軟體製作，並配合輸出或工廠所需檔案轉檔。

2.動畫作品：

- (1) 手繪稿以細簽字筆描繪（圖 3-2-8），透過掃描後，經 Photoshop 進行影像處理，並於 Painter 軟體上色。
- (2) 動畫《漂浮》、《萬花筒》所使用之圖檔，經 Photoshop 影像處理；動畫《一顆糖》則使用繪圖板於 Painter 軟體中繪製及上色。
- (3) 影片製作軟體則使用 Premiere、After Effect、Flash。配樂與音效，除〈Memories〉購買使用版權外，其餘皆來自 YouTube 音效庫之免費音樂。⁶⁴

(三)技法

1.「我」系列：

將童年影像透過影響處理軟體進行大小、解析度和色調的批次處理；再緊密排列成馬賽克狀；並調整透明度，做影像的層疊效果。

2.「符號」系列：

將文字符號點陣化，選取其造形；將影像置入，以繪圖板描繪人物輪廓，再於範圍內置入人像線稿。

3.「物件」系列：

將物件素材圖案置入圖層底部做為參考，並使用筆型工具繪製造形；再將使用使素材，如：布料紋樣，填滿造形框架。部分作品亦採用繪圖板描繪造形。

⁶⁴ YouTube 音效庫的 [免費音樂] 分頁提供 320kbps 的高音質曲目，創作者可自行下載這些音樂在影片中使用，既無權利金問題，也不會有人透過 Content ID 系統對音樂提出版權聲明；這也意味著您的影片將能用於營利。（資料來源：YouTube 音效庫）

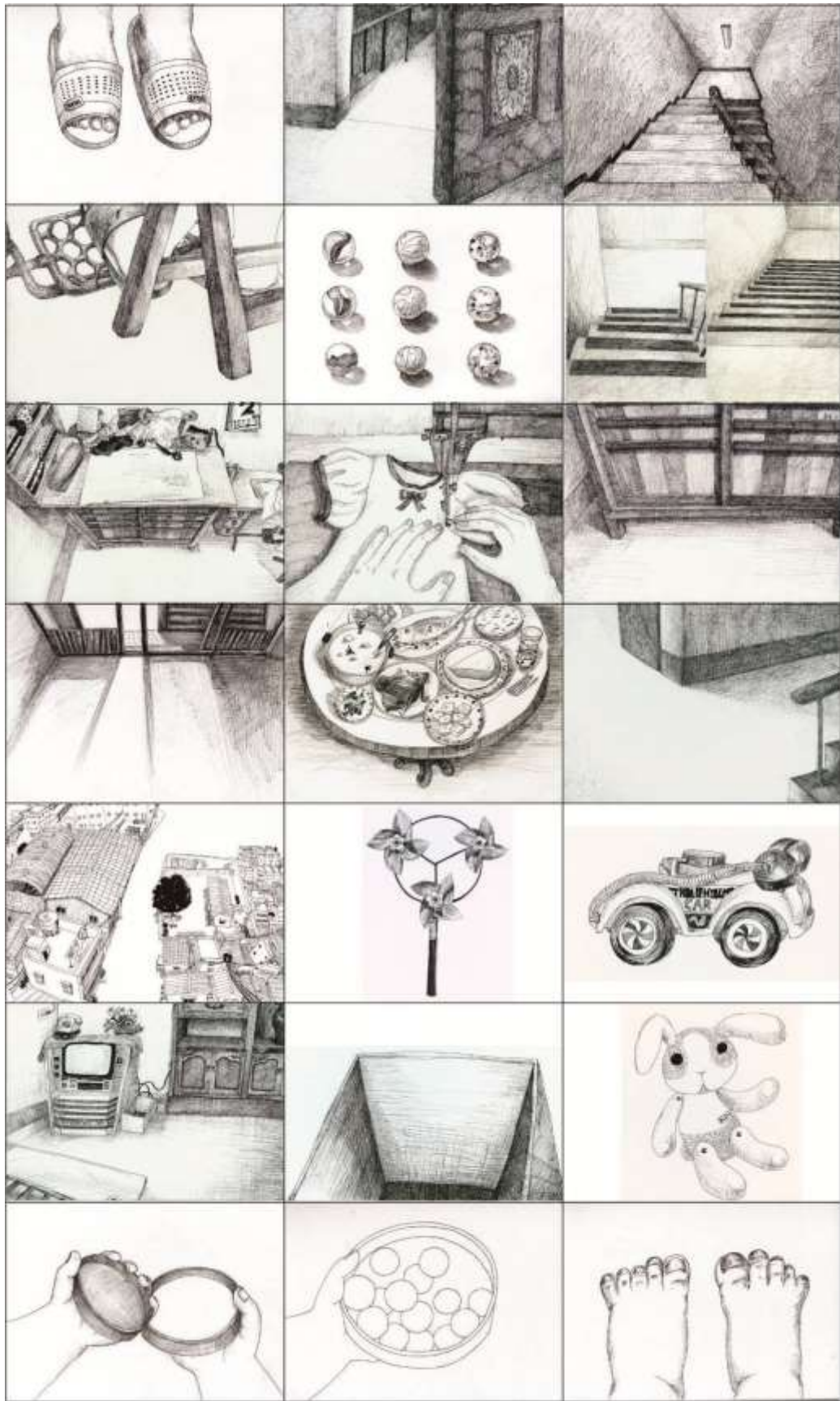


圖 3-2-8 鄭伊利，動畫《一顆糖》手繪稿(部份)，簽字筆，2014-2015。

第四章 作品詮釋分析

「記憶」是一種片段的痕跡，隨著時光流轉，不斷沉積、消磨、覆蓋、再沉積.....。筆者透過本研究回顧童年記憶與情感，經由觀念上的昇華與圖像的轉化，創作平面與動畫作品。

數位影像作品分為三個系列（共 31 件）及 2D 動畫作品（含手稿、電繪稿、實驗性作品），創作時間分布在 2012 年至 2015 年間。

表4-1-1「記憶·童年」作品表

數位影像作品					
系列	作品編號	作品名稱	創作年代	媒材	尺寸
我	圖 4-1-2	《我 I》	2012	數位輸出	120×120cm
	圖 4-1-3	《我 II》	2012	數位輸出	120×120cm
	圖 4-1-4	《我 III》	2012	數位輸出	120×120cm
符號	圖 4-1-17	《勾勾嘴的鳥兒》	2012	數位輸出	150×200cm
	圖 4-1-18	《駝背兒勾勾手》	2012	數位輸出	150×220cm
	圖 4-1-19	《樹》	2012	數位輸出	180×225cm
物件記憶	表 4-1-3	《玩具組》	2012	數位輸出	45.5×53cm，10 件
	圖 4-1-21	《玩伴》	2013	鐳射雕刻	120×66cm
	圖 4-1-22	《生日》	2013	鐳射雕刻	120×66cm
	圖 4-1-23	《媽媽》	2013	鐳射雕刻	120×66cm
	表 4-1-5	《磚》	2013	數位輸出	22.5×16cm，4 件
	表 4-1-6	《暖暖》	2014	數位輸出	45.5×53cm，5 件
	表 4-1-7	《零食》	2014	數位輸出	45.5×53cm，3 件
2D 動畫作品					
綜合	表 4-2-1	《漂浮》	2012	動畫	24 秒
	表 4-2-2	《萬花筒》	2013	動畫	1 分 19 秒 01
	表 4-2-4	《一顆糖》	2015	動畫	4 分 09 秒

第一節 數位影像作品

數位影像作品分為三個系列：「我」系列，以童年舊照為素材；「符號」系列，將童年視為一篇故事，將符號重組來述說童年故事；「物件記憶」系列，將童年的人、事、物之影像簡化、拼貼...，使之富含想像空間。

以下分述各系列作品之主題內涵、內容形式、色彩分析、創作過程與技法。

一、作品《我》系列之作品說明

年代：2011-2012

媒材：電腦繪圖、數位輸出

尺寸：59.4×84cm、120×120cm，3 件（見表 4-1-2、圖 4-1-1~5）

(一)主題內涵

童年時的模樣，透過照片記錄了下來，在觀看自己小時候的模樣時，充滿既熟悉又陌生的矛盾感，每張照片中那童年的我，和現在的我有點相像，但在觀看時，有時又有跳脫出的思緒，彷彿我在看著另一個人，一種理性、平靜的思緒在看待及搜尋童年記憶的資料庫。

(二)內容形式

柏格森(Henri Bergson)說：「記憶是精神與物質的交會，記憶是過去的影像的殘留，這些影像和現在的知覺相混，而且可以代替現在知覺。⁶⁵」故嘗試藉由數位影像拼貼方式創作—《我看我》（圖4-1-1），將作者一歲至五歲間的照片拼貼成一幅作品。之後延伸一系列作品，將童年影像與現今身體感官結合表達自身，透過身體器官眼、鼻、口來看過去的自己（見表4-1-2）。

(三)色彩分析

⁶⁵ 吳康著，《柏格森哲學》，台北：台灣商務出版社，1996，頁 85。

採用褐色系底色並將作品中的圖片，經影像處理成黑白照片，呈現復古、童年追憶之感。

(四)創作過程與技法

蒐集童年照片，經由 Photoshop CS5 批次處理大小、解析度、成黑白色調後規律排列組合成馬賽克磚狀，再新增圖層，置入眼、口、鼻影像並裁剪之，刷淡色調覆蓋於馬賽克童年舊照上方。



圖4-1-1 鄭伊利，〈我看我〉，PVC輸出，118.9×84cm，2011。

表4-1-2 《我》系列作品圖錄表



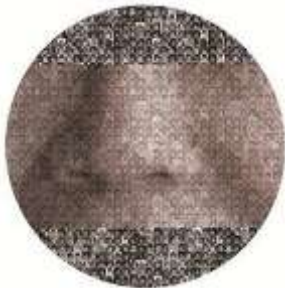
「我」系列		
		
圖4-1-2 鄭伊利， 《我 I》，畫布輸出， 120×120cm，2011。	圖4-1-3 鄭伊利， 《我 II》，畫布輸出， 120×120cm，2012。	圖4-1-4 鄭伊利， 《我 III》，畫布輸出， 120×120cm，2012。



圖4-1-5 《我》系列，「記憶•童年」——鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

二、作品《玩具》系列之作品說明

年代：2012

媒材：電腦繪圖、數位輸出

尺寸：43×57cm，10 件（見表 4-1-3、圖 4-1-6~16）

(一)主題內涵

童年時的歡樂片段，相信每個人都有。兒童心理學家與認知心理學大師皮亞傑(Jean Piaget)曾說：「兒童的工作就是玩！」⁶⁶(Play is children's work!)。對孩童而言，玩具、卡通等事物最令人開心。為了構思《玩具系列》作品，筆者回想起昔日的玩具，如：跳跳馬、飛鏢、竹槍、紙船、紙飛機、風箏、陀螺寶寶、大同寶寶、大力水手卜派、小精靈(Pac-Man)⁶⁷...等等（見表 4-1-3）。這些童玩的形

⁶⁶ <http://www.gvm.com.tw/Board/content.aspx?go=cover&ser=8562>，李季蓉〈把童年還給兒童〉，《遠見雜誌》，第 181 期(2012/03/01 瀏覽)

⁶⁷ Pac-Man 在 80 年代風靡全球，被認為是最經典的街機遊戲之一，遊戲的主角小精靈的形象甚至被作為一種大眾文化符號，或是電子遊戲產業的代表形象。它的開發商 Namco 也把這個形象

象成了筆者創作的素材來源。筆者希望透過孩童式的純真色彩建構自身的童年印象，所以將平面化的玩具符號與筆者自己的肖像輪廓線結合，形成有趣的剪影設計。

(二)內容形式

記憶中的玩具，以鏤空剪影呈現腦海中又模糊又清晰的玩具物件。將人物造型線條如浮水印般置於玩具物件上，像漂浮在流動記憶洪流中。玩具剪影與人物線條，爭相的成為畫面的主角，以呈現記憶矛盾之感。

(三)色彩分析

在本系列作品中，除了黃色與紅色底的作品彩度較高之外，大部分的底色都偏中間調子與暗色調。人物線條在色塊上，時而明顯，時而隱藏，相當活潑有趣。玩具的剪影以白色為主，加上比底色暗的影子帶給人明確、立體的感覺。

(四)創作過程與技法

Photoshop CS5 製作：先將人物照片置入 Photoshop CS5 中，然後描繪線稿，置於圖層最上層，並調整不透明度，使其有如浮水印之效果。然後，置入童年時的玩具、卡通物件的照片，描繪其輪廓取得剪影，另加圖層為底，並以相同色系色塊、線條重疊置後。

表4-1-3 《玩具》系列作品圖錄表

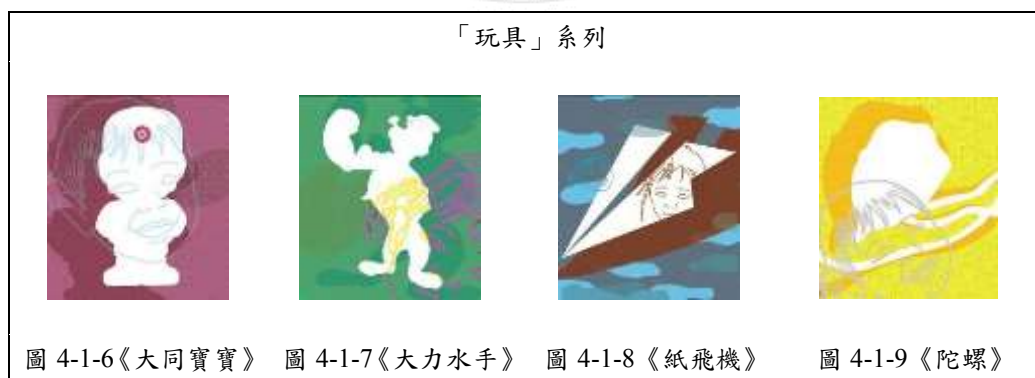




圖 4-1-10 《小精靈》

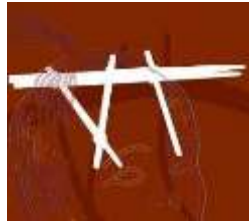


圖 4-1-11 《竹槍》



圖 4-1-12 《紙船》



圖 4-1-13 《跳跳馬》



圖 4-1-14 《風箏》



圖 4-1-15 《飛鏢》



圖 4-1-16 《玩具》系列，展覽實景，2012 嘉義大學藝術季 3Q 聯展。

三、作品《趣》系列之作品說明

年代：2012

媒材：數位輸出、PVC

尺寸：150×200cm、150×220cm、180×225cm（見表 4-1-4、圖 4-1-17~20）

(一)主題內涵

作者的創作契機來自於對童年的記憶，分為三個故事，如下：

1. 《勾勾嘴的鳥兒》(圖4-1-17)：

小時候舊家養了一隻九官哥鳥在騎樓下，是奶奶和姨婆們一起去買的，奶奶看中了這隻鳥，但鳥店的老闆告訴她這隻不好，她卻偏要買這隻。兩位姨婆各買了一隻，但就只有奶奶挑的這隻九官鳥最會說話。每當有客人來訪，就會張嘴叫：「有人在嗎(台語)～」、「你好(台語)～」，還會模仿人的語調。直到現在，奶奶已去世多年，但這個故事仍是長輩們最津津樂道的…。

2. 《駝背兒勾勾手》(圖4-1-18)：

小時候，因為阿嬤抱著姐姐滑倒，卻緊抱著姐姐的手不放，以致摔傷了後腦勺。懷念阿嬤時，姑姑們常會回憶起這段阿嬤抱著姐姐滑倒了的故事。

3. 《樹》(圖4-1-19)：

小時候長輩們常帶我們出遊，最常去嘉義公園玩耍和打羽毛球，印象中，當時的嘉義公園有孔雀、鳥、猴子...等動物，還有好多好多的樹，但現在都已經改變。

這組作品可說是作者從現今看童年的感觸：驚奇、困惑...等童年記憶。就如同一篇故事中的逗號、句號、問號及驚嘆號，這三張作品是作者童年故事中印象深刻的插曲，故事也不斷地續寫下去。

(二)內容形式

康丁斯基說：「抽象的藝術(即符號化的藝術)更寬闊、更自由、更富內容。」

⁶⁸作品《趣》系列以標點符號：逗號「，」、句號「。」、問號「？」、驚嘆號「！」的造形為基本元素，進行視覺構成，將其組合為鳥、人、樹的不規則造形。

《勾勾嘴的鳥兒》是由問號、句號及逗號造形構成鳥的形體，以驚嘆號做為鳥的支撐點，使整個畫面平穩。視點由左上的彎鉤造形延伸至紅色的方形及右方的弧形。《駝背兒勾勾手》則以句號、驚歎號造形構成人臉，以問號、逗號構成簡化的身體與手，視點由右上藍色區塊延伸至左下方的彎鉤。而《樹》也是由句號造形象徵茂盛的樹葉，驚歎號為樹幹，問號及逗號的縮小造形則成為樹幹的細

⁶⁸ 余秋雨著，《藝術創作工程》，台北：允晨，1990，頁 231。

枝，視點由下方往上生長。

(三)色彩分析

這組作品是以高明度淺灰色為主調。在不規則的造形上，繪上低明度的暗灰的臉龐輪廓。偏白的亮灰，呈現柔和的感覺，偏黑的暗灰則有樸素、穩重的感覺，呈現純樸、沉靜的畫面。

三件系列作品中各有一個重點主色，《勾勾嘴的鳥兒》以紅色方形，代表鳥的眼睛。根據學者伊登的色彩主張，紅色具有正方形的特徵，因為紅色具有強烈、充實、安定的感覺；《駝背兒勾勾手》，採用藍色方形，代表人的嘴巴。⁶⁹俄國抽象畫家康丁斯基將色彩心理感覺與角度對照，主張藍色有圓順、柔和感，故作者運用藍色呈現記憶流動與對阿嬤的回憶；《樹》，以綠色為樹的中心，綠色是具有大自然及生命象徵的色彩，故以此代表生命的流動與成長。⁷⁰

(四)創作過程與技法

將童年時臉部照片置入 Photoshop CS5 中，以筆刷工具手繪輪廓。新增圖層輸入標點符號：逗號「，」、句號「。」、問號「？」、驚嘆號「！」，將符號進行縮放、旋轉編排造形，並點陣化文字使其成為圖樣，再填入 K30 灰色。選取組合圖樣後，合併為一圖層。選取整個輪廓後反轉，接著點選手繪臉部輪廓圖層，將超出造型圖樣之外的手繪線條去除。以筆刷分次刷上 M100Y100 紅色、C70 藍色、C100Y100 綠色，局部色塊填入以上顏色。

⁶⁹ 耿立虎著，《色彩原理》，新北市：台科大圖書，2012，頁 6-10。

⁷⁰ 同註 69，頁 6-11。

表 4-1-4 《趣》系列作品圖錄表



圖 4-1-20 《趣》系列，「記憶•童年」—鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

四、作品《剪影》系列之作品說明

年代：2013

媒材：雷射切割、鐵

尺寸：66×120cm，3 件（見圖 4-1-21~25）

(一)主題內涵

1. 《玩伴》(圖4-1-21)：

作者在蒐集童年影像與記憶時，發現其中有很多和姐姐、弟弟或表兄弟的合照。因為作者有五個姑姑，剛好表兄弟姊妹年紀相仿，小時候都由阿公、阿嬤和姑姑們一起照顧而長大。當時家人常會出遊一起到仁義潭放風箏、在家裡一起玩超級瑪莉遊戲機和一起畫畫。還有，爸爸會從公司帶回來的塑膠、瓷器的大同寶寶...等，這些都勾起作者對童年的記憶。所以以童年時的代表玩具為發想來創作這件作品。

2. 《生日》(圖4-1-22)：

在翻閱舊照片時，發現到好多張家人的大合照，場景總是在生日的時候，爺爺的生日、姐姐與弟弟的生日、筆者自己的生日...，一歲、兩歲、三歲生日...。其中有一張照片，中央有個大海綿蛋糕，小朋友們的眼神沒看鏡頭，而是盯著蛋糕上的水果，非常的逗趣。本作品是透過一張張童年照片中的筆者模樣和蛋糕合成的素材製作完成的，用以回顧自己的成長，也對長輩們給予的疼愛表示感恩。

3. 《媽媽》(圖4-1-23)：

媽媽在筆者的人生中扮演著很重要的角色。在小時候的印象裡，媽媽總是忙碌不停地剪裁布料，踩著縫紉機幫客人做訂製洋裝。看媽媽拿著剪刀、裁縫用的粉土、針線、布尺、用報紙畫板型...，然後組合成一件漂亮的衣服，就像在變魔術一樣。媽媽曾幫我和姐姐做了一款一樣的洋裝，當幼稚園的畢業典禮時，媽媽也曾為筆者做了件小婚紗禮服。因此我以記憶中媽媽裁製洋裝的器物組成了《媽

媽》這件作品。蘇珊朗格強調「生命形式」的重要性，當符號在藝術上作為情感表達的姿態時，必須具有有機性、運動性、節奏性與生長性等特徵，藝術必須讓自己呈現出和生命形式類似的邏輯形式，如此才能使觀者意會出生命的意味。⁷¹故筆者以各個清晰的物件剪影排列組合成此作品。有如組合模型零件一般，將各個片段拼裝成作者對家人的回憶。雖然記憶中的情節已隨時間的逝去而模糊，但經由作者此時此地的情緒強化，希望可以在拆解各個零件後，重新拼湊出、建構出一個完整的童年故事。

(二)內容形式

回憶童年就像打開玩具盒般，充滿許多零組件，故作者以每個物件之形狀剪影，接連組合成一模型組件，整體平穩、均衡的作品。透過物件的簡化輪廓，使童年回憶透過了實、虛、影呈現記憶的虛實與想像空間，如時光隧道般，帶領觀者一起組裝筆者的童年。

(三)色彩分析

筆者以黑色做為作品的主調。在色彩學上，黑色屬於無彩色，物理上的屬性是物體表面將光線吸收約 90% 以上的色彩，在人類用色歷史中，也是最早被使用的色彩之一。因其明度低，故令人感覺堅硬而沉重。在產品生命週期(Product Life Cycle)的初期，新開發的產品多以黑色姿態呈現。黑色因為暗沉、不明亮的特性，因此具有秘密的感覺。⁷²筆者希望此作品可以呈現如剪影般的效果，因為童年時的物件，雖然在當時的情節與情緒是很清楚的，但隨著時間的消逝，到現在只剩下物件的輪廓是清楚的，其餘的只能由筆者回溯過去的點滴，再為它妝點上彩。

(四)創作過程與技法

首先蒐集所需圖像，將之分層匯入 PhotoShop CS5 軟體，以筆型工具一一描繪工作路徑，建立工作路徑，使用油漆桶工具填入黑色。再使用矩行工具，畫一

⁷¹ 林敏智，〈顛覆符號思考與視覺的狂想者-達利〉，台灣藝術大學書畫藝術學刊，2006，頁 7。

⁷² 同註 69，頁 6-28。

黑色矩形，尺寸為 100x180 cm，製作導圓角，圓角半徑為 250 px，筆劃寬度為 200 像素，將圖案排列組合，並繪上黑色圓角半徑 250 px 之數條長矩形，做為物件與邊框之連結。最後，由工廠代工鐳射雕刻，採用黑鐵材質，厚度 1.8 mm（見圖 4-1-24）。

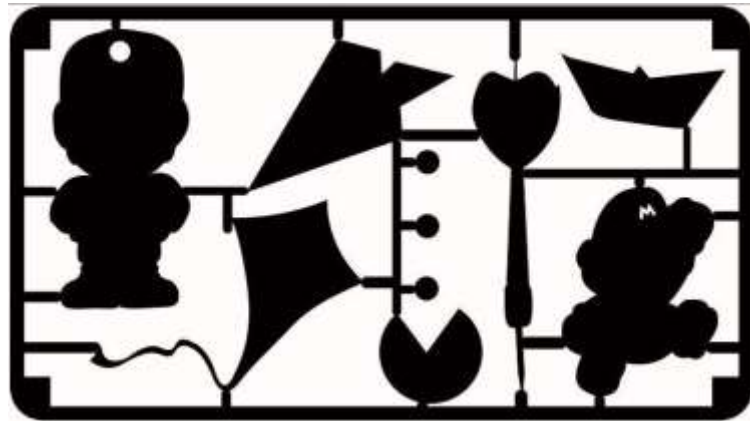


圖 4-1-21 鄭伊利，《玩伴》，鐳射雕刻，66×120cm，2013。

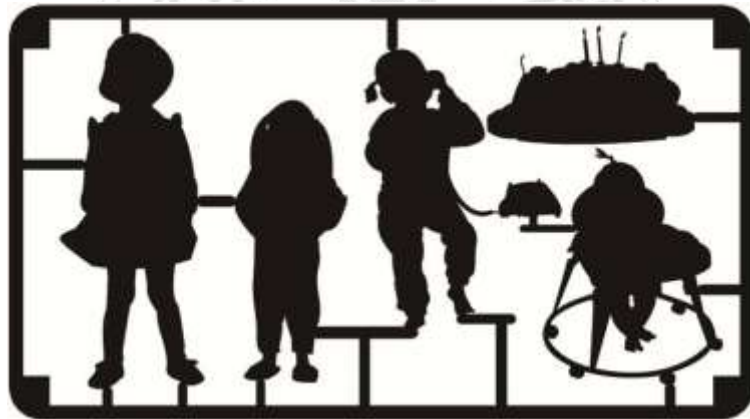


圖 4-1-22 鄭伊利，《生日》，鐳射雕刻，66×120cm，2013。

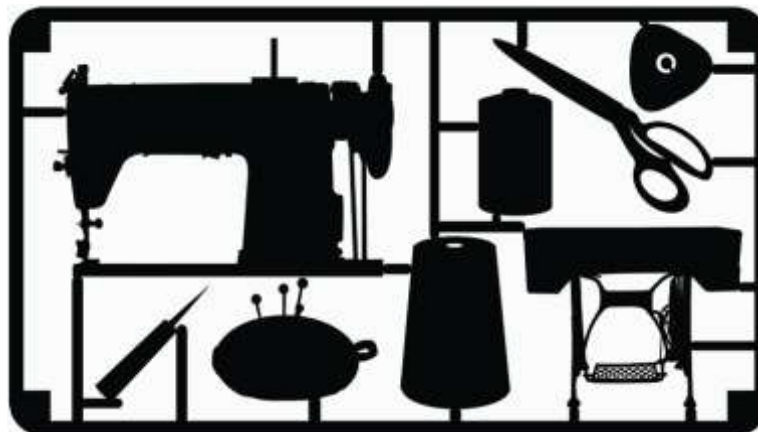


圖 4-1-23 鄭伊利，《媽媽》，鐳射雕刻，66×120cm，2013。



圖 4-1-24 鄭伊利，《媽媽》，鐳射雕刻實品，2015。



圖 4-1-25 《剪影》系列，「記憶·童年」——鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

五、作品《磚》系列之作品說明

年代：2013

媒材：電腦繪圖、數位輸出

尺寸：22.6×16cm，3 件（見表 4-1-5、圖 4-1-26~31）

（一）主題內涵

幼稚園大班時，坐客廳裡的旋轉木椅上看著彩虹投射在瓷磚上...，這個記憶，彷彿昨日剛發生般。每個時代流行的磚都不同，瓷磚的花紋色彩具有時代性，如：60、70 年代，浴室裡貼滿不規則碎磁磚的浴缸、客廳流行使用磨石子地磚...

是屬於筆者童年時的回憶。覺得磚貼佈滿整個家，經年累月的踩踏，默默地見證了一家子的成長與時間歲月的流逝，因此以磚為創作發想。

(二)內容形式

將筆者童年模樣與磚紋結合，呈現景物依舊，人事已非的感慨。

(三)色彩分析

底色呈現磚紋固有色調，人物線條以白色刷淡覆蓋於磚紋上，呈現被歲月沖刷的模糊狀態。

(四)創作過程與技法

蒐集復古花磚圖樣，於 Photoshop CS5 置入為底，並新增圖層，使用筆刷描繪童年樣貌，調整不透明度，與覆蓋特效，使底圖磚紋及顏色顯露出來。

表 4-1-5 「磚」系列作品圖錄表

「磚」系列			
圖 4-1-26 鄭伊利， 《磚 I》， 22.5x16cm， 畫布輸出。			圖 4-1-27 鄭伊利， 《磚 II》， 22.5x16cm， 畫布輸出。
圖 4-1-28 鄭伊利， 《磚 III》， 22.5x16cm， 畫布輸出。			圖 4-1-29 鄭伊利 《磚 IV》， 22.5x16cm， 畫布輸出。

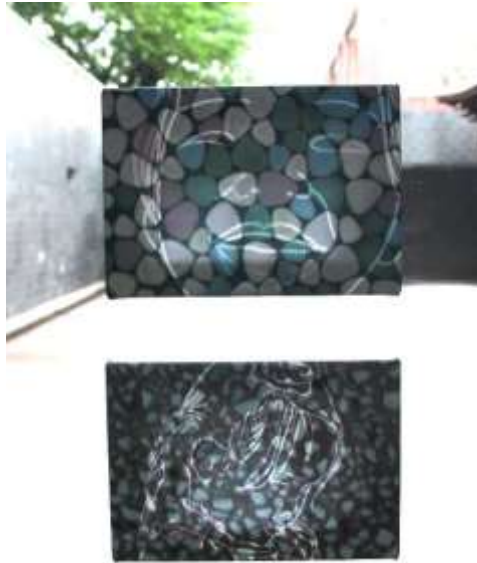


圖 4-1-30 《磚》系列局部，「記憶•童年」——鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。



圖 4-1-31 《磚》系列，「記憶•童年」——鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

六、作品《暖暖》系列之作品說明

年代：2014

媒材：電腦繪圖、數位輸出

尺寸：45.5×53cm，5 件（見表 4-1-6、圖 4-1-32~37）

（一）主題內涵

因為筆者的媽媽是位裁縫師，小時候看著媽媽裁縫，玩著針線、緞帶、布料

長大，還記得童年時曾經和媽媽一起到紐線行採買，一進到店裡，各式各樣的裁縫材料零瑯滿目，各式紋樣的鈕扣放在紙盒裡，堆疊到了天花板；櫥窗裡一捆捆線材、各色緞帶、蕾絲...，就像是個寶藏庫，印象非常深刻。作者也曾拿出櫥櫃中的布料玩抓迷藏、在堆疊的布料裡打滾，依稀還記得當時布料堆裡發散的味道，因此到現在對布料類等軟性材質仍非常喜愛，感覺布料是種讓人內心溫暖的東西。另外，也發覺每個時代有其流行的紋樣及色系，一塊花布也可以讓人想起它屬於的那個時代。

(二)內容形式

以各式舊布料、棉繩、棉線、緞帶為素材，如碎布塊拼湊大同寶寶、紙飛機、竹槍、風箏、紙船之造型剪影。復古花布紋樣上多為花、草搭配組合，有些更具有日式風格。

(三)色彩分析

使用花布中原有的紋樣，直接呈現花布原有的色彩，復古花布的在色彩上多有對比色彩混用的特點。

(四)創作過程與技法

掃描及蒐集布紋、緞帶等素材，使用 Photoshop CS5 置入素材，以筆型工具，簡化式筆劃裁剪符合物體之造型，並加上特效，如：色彩增值、覆蓋、加深...等，呈現層次感。

表 4-1-6 《暖暖》系列作品圖錄表



圖 4-1-37 《暖暖》系列，「記憶•童年」—鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

七、作品《零食》系列之作品說明

年代：2014

媒材：電腦繪圖、數位輸出

尺寸：45.5×53cm，3 件（見表 4-1-7、圖 4-1-38~41）

(一)主題內涵

這件作品是筆者童年時對爺爺的印象。筆者記憶中的爺爺十分和藹可親，總是買很多的零食給我們吃，因為孫子、孫女很多，爺爺總是買一箱箱回家分發，像是乖乖、滿天星、脆迪酥...，作者還依稀記得童年時曾把鏤空星星狀餅乾插滿手指頭，再一個個吃掉；或是捲管狀的脆迪酥，一層層剝開....這些零食到現在作者還是很喜愛，每當在商店架上看到這些零食包裝，總是勾起童年時看到爺爺機車後載著一箱箱零食回家時歡喜的記憶。

(二)內容形式

筆者藉由開封的鋁箔零食包裝塑成各種造型，就如同童年回憶是被層層記憶包裹著的驚喜，因此透過扭曲狀的包裝袋，飛出紙飛機、小飛機餅乾與散落的小精靈(Pac-Man)⁷³，呈現出超現實感，如同作者內心雀躍期待開封後的童年記憶。

(三)色彩分析

結合磚紋、窗框與影像重疊的包裝袋，底色以粉綠、粉紅、粉藍色調呈現童趣活潑感，象徵童年記憶如同福袋、驚喜包般，充滿對人事物的懷念。

(四)創作過程與技法

以開封的鋁箔包裝塑形並拍攝圖片，在 Photoshop CS6 中置入零食包裝圖片為底，以筆刷描繪其皺褶造型，並置入磁磚花紋、筆者小時候的模樣線條稿，作為包裝紋樣，並以飛機餅乾、紙飛機從零食包飛出來，或是散落狀的小精靈，使作品饒富童趣。

⁷³ 同註 69。

表 4-1-7 「零食」系列作品圖錄表



圖 4-1-41 《零食》系列，「記憶•童年」——鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

第二節 2D 動畫作品

作者認為除了平面圖像外，影像的視覺與聲音是最能觸動人心的。因此，希望將心中深刻的童年記憶與思緒，重新敘述以影像的方式呈現，故在研究所這些年嘗試動畫的形式與效果，製作實驗影像作品《漂浮》、《萬花筒》，並將之運用於2D動畫作品《一顆糖》，以下分述之：

一、實驗作品《漂浮》(表 4-2-1)

年代：2012

媒材：Flash 動畫

尺寸：視訊規格 720×480 像素，解析度 72 像素，時間長度 24 秒

(一)主題內涵

《漂浮》這件作品，所描述的是作者對於尋找自身童年記憶的過程。記憶就像大海一樣，又深又廣，在尋找的過程中浮浮沈沈，一會兒沉入海底，在海裡喝了幾口水，溺水在童年的記憶大海中；一會兒又浮現，記憶被喚起，一切歷歷在目。在此作品中出現了童年的玩具與遊戲景像，如：與家人出遊放風箏、與兄弟姐妹一起玩超級瑪莉遊戲機、折紙船、比賽誰的紙飛機飛得遠等等。童年的回憶在時間流裡忽隱忽現，相當值得追尋與回味。

(二)內容形式

安海姆(Rudolf Arnheim)提倡完形心理學，所謂的「完形」，如他所說：『意為整個形狀，亦「形成」或「形狀」的同義詞，表示整體的知覺經驗⁷⁴，亦稱格式塔心理學。任何元素的改變都將影響整體以及各部份之本來特性。⁷⁵例如：點、線、面是造形基本元素，可將之形成一個簡單的圓形，光靠它以描繪成水果

⁷⁴ 同註31，頁188。

⁷⁵ 同註 31，頁 209-210。

或球類，是無法呈顯它的特徵和本質，須融入色彩，加以分出明暗、濃淡，並在周圍並列數顆，以形成具張力、動態性的構圖，將其存在感的狀態著實地傳達出來，缺一任何東西是無法呈顯其整體的完滿與均衡，即「將視覺元素作有組織的安排，而形成一個自我完滿而平衡的整體」。⁷⁶』《漂浮》這件作品是筆者對過去記憶的回溯過程，檢視自己的定位，沒有現實形體的清晰，而是一種處於半虛擬的不確定狀態。

(三)色彩分析







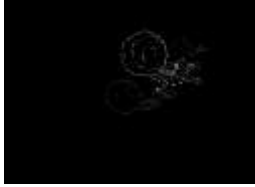

在色彩感覺上，褐色具有樸實、老舊、沉悶之感。故此作品以單色負片效果，使畫面色彩流失，僅帶褐色。光線投射於中央，水波文明暗對比強烈，同時畫面表現出顆粒感很重的雜質效果。層次感漸次減弱，可以使作品帶有懷舊的感覺；刷淡顏色層疊，可以呈現一種虛無與不確定感。

(四)創作過程與技法

本作品主要是使用 Photoshop CS5 及 Flash 8 軟體製作而成的。筆者先將原圖於 Photoshop 中處理各個圖像，減去所有細節為一黑影，並將背景圖轉為黑白色系，再將圖檔匯入 Flash 元件庫中處理。此動畫的影像尺寸為 720×480 像素，影格速率 5.00fps，將每個元件的 Alpha 設定為 8%~40%之間，呈現淡入效果，然後逐一旋轉各個元件角度，使產生浮沉晃動的效果。

⁷⁶ 同註 31，頁 207。

表 4-2-1 鄭伊利，《漂浮》影像擷取表，Flash，2012

			
影像 1 0-00-00-00	影像 2 0-00-01-00	影像 3 0-00-04-03	影像 4 0-00-07-04
			
影像 5 0-00-12-04	影像 6 0-00-19-02	影像 7 0-00-24-02	影像 8 0-00-24-03

二、實驗作品《萬花筒》(表 4-2-2)

年代：2013

媒材：視訊短片

尺寸：視訊規格 720×480 像素，解析度 72 像素，時間長度 1 分 19 秒 01

(一)主題內涵

印象中，小時候曾經製作過萬花筒，將三片鏡子組成三角形，放入各種形狀的小碎紙片，手拿著萬花筒放在眼睛前轉啊轉，鏡面就會有繽紛的形色重複花樣出現，將它稍微轉一下，小碎紙片位置不同，又會出現另一種圖案，不斷地轉，圖案也在不斷變化，實在很令人驚喜。萬花筒裡瞬息萬變的景色，也是萬花筒的芯，例如彩色玻璃珠、色紙、花、亮片...等，凡是能夠想到的任何物品，都可以用來作為萬花筒的美麗圖案。因此，這件作品以筆者自身童年影像為發想主體，將童年的模樣，做為萬花筒中的材料，將其扭曲、變形、閃爍，呈現記憶的流動與回溯的不確定性。片片的雪花就像是萬花筒中各種形狀的小碎紙片一樣，一部分附著在稜鏡的黑色欄線上；一部分持續往下飄落，堆積與錯落變化的雪片將畫

面點綴得更為繽紛有趣。

(二)內容形式

萬花筒，它是一種光學玩具，將有鮮艷顏色的實物放於圓筒的一端，圓筒中間放置三稜鏡，另一端用開孔的玻璃密封，由孔中看去即可觀測到對稱的美麗圖像。藉由重覆出現並旋轉的圖像，形成畫面的分割形式：扇形分割、米字形分割。萬花筒的形式美符合了「反覆」的形式原理，是指反覆地出現同一形狀或同一元素所造成的力量，給人強烈深刻的印象。




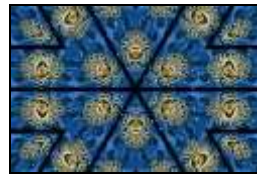




(三)色彩分析

在色彩學理論上，藍色帶有理性、憂鬱的特性，本作品以藍色系不同明度、彩度與負片效果點綴些許的淺黃色和膚色色塊，若隱若現地製造有層次的畫面強度。以黑色為背景，並以黑色塊分割畫面，襯托出藍色畫面的理性、秩序感。

(四)創作過程與技法

首先使用 PhotoImpact、Photoshop CS5 軟體設計平面素材，然後結合後製軟體 After Effect、Premiere Pro 和威力導演進行視訊短片的合成與剪輯，最後完成並輸出成 AVI 短片。

表 4-2-2 鄭伊利，《萬花筒》影像擷取表，視訊短片，2013

			
影像 1 0-00-02-00	影像 2 0-00-03-00	影像 3 0-00-09-29	影像 4 0-00-11-01
			
影像 5 0-00-57-18	影像 6 0-01-01-15	影像 7 0-01-06-11	影像 8 0-01-18-05

三、動畫《一顆糖》之作品說明（見表 4-2-3）

年代：2014-2015

媒材：視訊短片

尺寸：視訊規格 1920×1080 像素，解析度 1080 像素，時間長度 4 分 09 秒

(一)主題內涵

這件作品，可以說是筆者過去嘗試的作品的綜合與昇華。將童年記憶中的物件，透過現在第一人稱的觀感來呈現。小時候，筆者的爺爺總是買一箱箱的零食來給孫子們，印象中有乖乖、滿天星、鐵盒裝的橘子口味糖果…。爺爺因患慢性疾病，三餐需服藥物，偶而藥丸拿不穩而掉落，爺爺就會呼喚筆者來幫他找尋掉落在桌底的藥丸。長大後，筆者聽姑姑們說著這些回憶，原來其實爺爺是故意的，就因為疼愛筆者，喜歡看到孫女聰明靈巧的幫他找藥丸的模樣。因此，一顆糖的滾動，促使作者希望藉由追逐一顆糖，來述說自己的童年故事。

(二)內容形式

片頭由 70 年代電視收播的畫面開始，當時每當半夜、早晨或是哀悼元首時，就會出現此畫面，這在筆者的腦海裡已烙下深刻印象。藉由圓形收播畫面的慢慢跳動、縮小、轉暗，轉為一顆圓形彈珠，由滾動的彈珠開始述說故事。故事中的一顆圓形的糖，象徵著小時候家庭的圓滿。家裡三代同堂，對筆者來說，感覺好多人，他們都是自己小時候的玩伴與親密的家人：爺爺的疼愛、媽媽的賢慧辛勞、爸爸的愛...，到故事的最後，以一個舊糖盒，點出筆者對童年時光的記憶與懷念。

(三)色彩分析

整體色調為懷舊復古色系，如底色使用褐色系如舊紙般。以 Painter 12 繪製斑駁底色與場景上色。

(四)創作過程與技法

下圖為動畫製作流程，並將故事大綱、分鏡腳本、圖稿素材、動畫特效與配樂及最終呈現形式...等，整理歸納為圖表敘述之（見圖 4-2-1）。

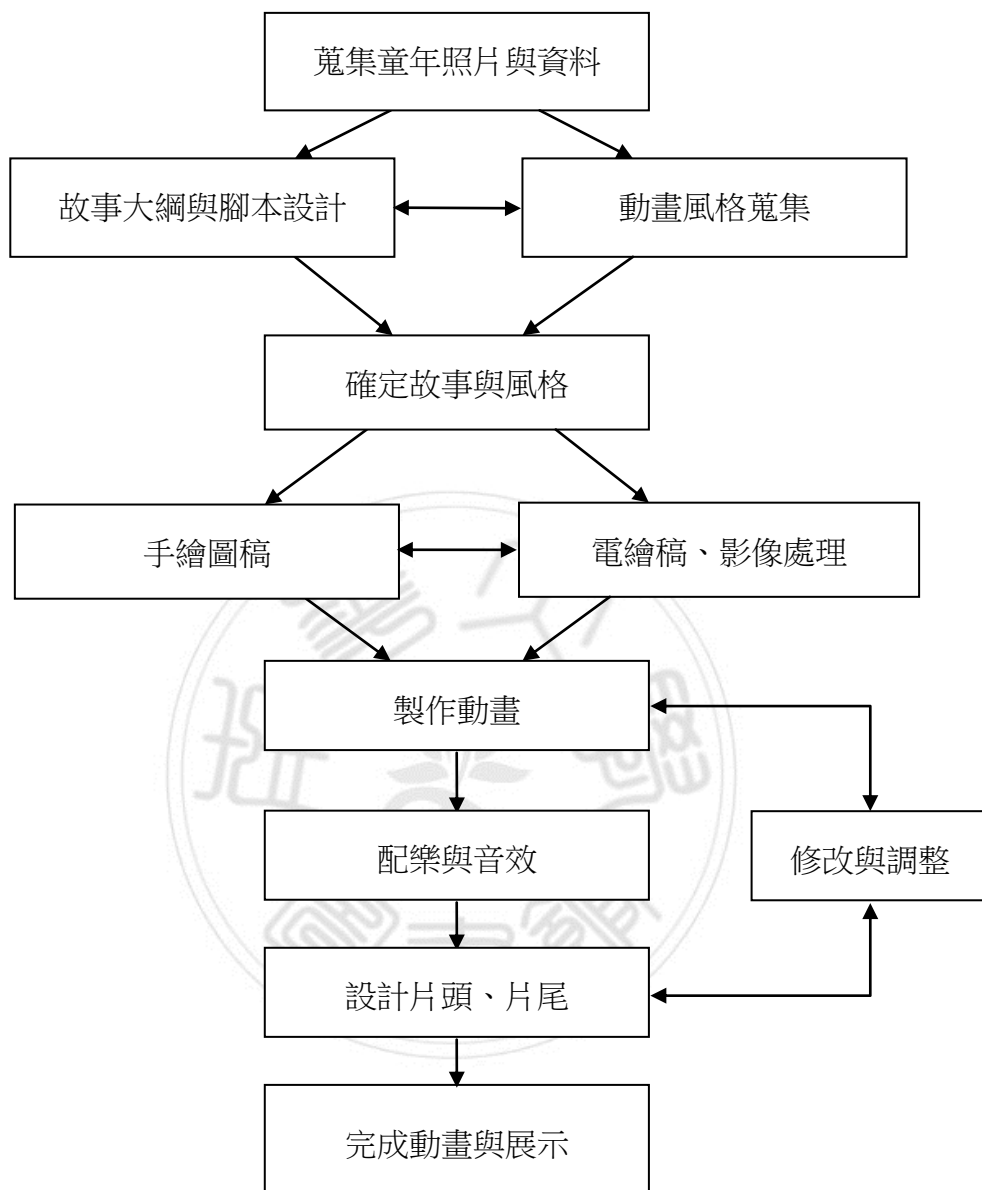


圖 4-2-1 動畫《一顆糖》製作流程圖

1.故事大綱

表 4-2-3 動畫《一顆糖》故事大綱




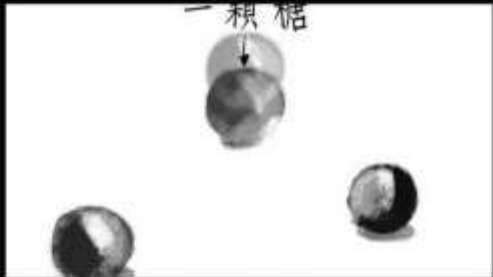

主角	小女孩
配角	九官鳥、媽媽、爸爸、爺爺
物件	糖、三輪車、風車、鞦韆、玩具...
場景	家、巷口、公園
故事背景	小女孩在一個大家庭長大， 小時候有很多玩伴， 姐姐、弟弟、表兄弟姊妹，常一起玩耍...
故事內容	小女孩和姊姊弟弟正在 2 樓爺爺奶奶的房間玩彈珠， 彈著彈著...彈偏了... 彈珠滾到爺爺的腳邊， 爺爺摸摸小女孩的頭， 給了她一盒糖， 小女孩非常高興 打開了糖盒 拿出了一顆糖正要放進嘴裡 手一滑， 彈珠滾出了房門， 滾下樓梯... 到了一樓 媽媽正在踩縫衣機， 彈珠穿過媽媽的腳邊、裁縫桌、餐桌

故事內容	<p>餐桌上有奶奶曾煮過的青蛙湯(蛙腳在湯裡浮浮沉沉)</p> <p>又滾向客廳，朝著門口前進</p> <p>小女孩一直追著彈珠...</p> <p>客廳門一開</p> <p>養在騎樓下的鳥正逃出了籠子</p> <p>張嘴吞下了彈珠(彈珠在鳥的肚子裡發光)</p> <p>小女孩伸手想抓鳥</p> <p>鳥開始跳走往大門</p> <p>朝巷子口跳，然後低飛了起來</p> <p>小女孩伸手捉，卻捉不到</p> <p>騎著三輪車(車上插著風車)開始追鳥...</p> <p>鳥慢飛越飛越高(雲層片片)</p> <p>飛到了空地樹林降落</p> <p>吐出了彈珠</p> <p>小女孩把滾到地上的糖撿起</p> <p>放進口袋</p> <p>空地裡有鞦韆，小女孩被鞦韆吸引，玩了起來</p> <p>盪著盪著，出現了爸爸的影子</p> <p>爸爸一手牽著小女孩，一手拿著三輪車回家</p> <p>(背景萬花筒般...一幕幕和爸爸曾經的回憶)</p> <p>慢慢的小女孩長大了</p> <p>爸爸消失了</p> <p>回到了家</p> <p>踏進客廳，小女孩翻找他的玩具箱</p> <p>拿出一個生鏽、舊舊的糖盒，</p>
------	---

故事內容	<p>裡面有好多發亮的球</p> <p>從口袋中拿出糖</p> <p>放了進去</p> <p>這時這個糖閃亮了一下</p> <p>(畫面暗)</p> <p>-故事結束</p>
------	---



2.分鏡腳本

CUT	畫 面	內 容	秒
c1-1		顯示電視無信號的雜訊畫面	音效：電子雜訊音
c1-2		黑色從外往內淹沒原先電視畫面，接著縮小變成一顆七彩彈珠	
c2-1		彈珠往前滾動，滾過寫著標題：一顆糖的地面	
c2-2		彈珠繼續往前滾動	
c2-3		一隻手出現	

PAGE 01

圖 4-2-2 動畫《一顆糖》故事腳本，頁 1，2015






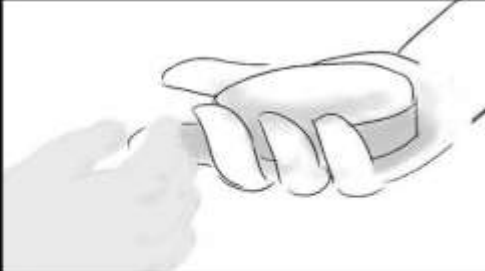



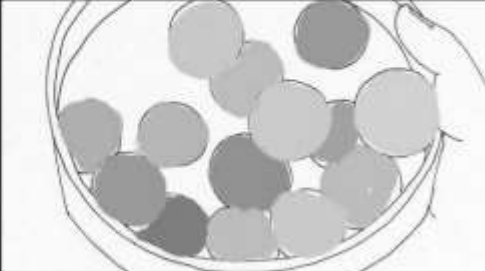
CUT	畫 面	內 容	容	秒
c2-4		伸手彈彈珠，彈珠往前滾，撞到另一顆彈珠		
c2-5		鏡頭拉遠，顯示四個小孩玩彈珠的畫面		
c3-1		畫面下方的小孩身體往前準備彈彈珠		
c3-2		特寫手彈彈珠		
c3-3		彈珠往前滾		

圖 4-2-3 動畫《一顆糖》故事腳本，頁 2，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c4-1		彈珠滾到一雙穿著拖鞋的腳下後 停住	
c4-2		小女孩抬起頭往 上看	
c4-3		原來是爺爺	
c4-4		爺爺攤開手，手 上拿著一盒糖	
c4-5		小女孩面露笑容	

PAGE 03

圖 4-2-4 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 3，2015

CUT	畫 面	內 容	容	秒
c5-1		<p>小女孩伸手去拿 爺爺的糖果盒。</p>		
c5-2		<p>拿起來搖晃幾下</p>		
				
c6-1		<p>然後打開</p>		
c6-2		<p>特寫糖果盒</p>		


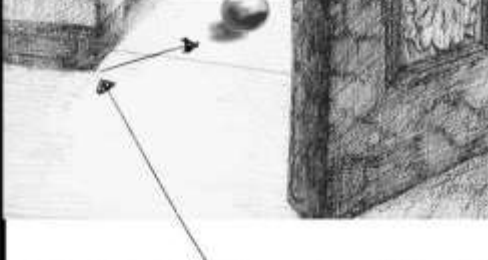
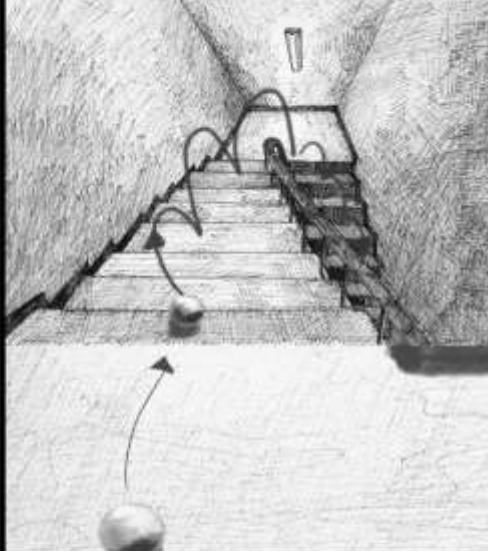
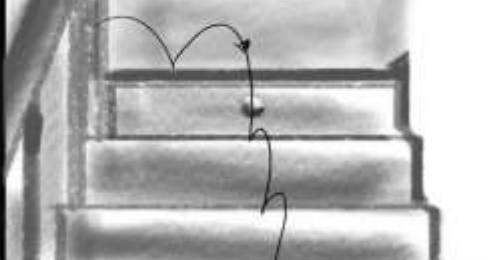
PAGE 04

圖 4-2-5 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 4，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c6-3		小女孩伸手拿了一顆糖	
			
c7-1		往嘴裡送	
c7-2			
c7-3		結果牙齒碰到糖，糖飛了出去	

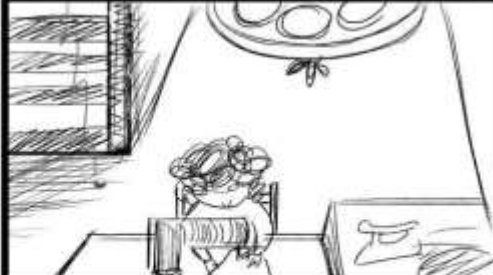




PAGE 05

圖 4-2-6 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 5，2015

CUT	畫 面	內 容	容	秒
c8-1		糖滾到地上		
c8-2		滾到門外		
c8-3		滾下樓梯		
c8-4		滾下樓梯		

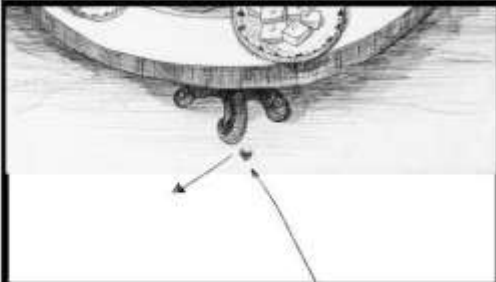

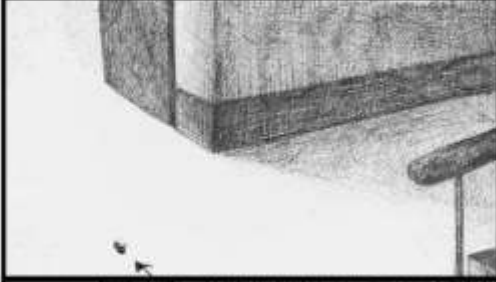


PAGE 06

圖 4-2-7 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 6，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c9-1		<p>掃滾到樓下·畫面顯示媽媽正在踩縫衣機</p>	
c9-2		<p>特寫縫衣服的畫面</p>	
c9-3		<p>特寫腳踩的畫面</p>	
c9-4		<p>繼續掃滾·碰到櫃子轉向</p>	
c9-5		<p>鏡頭拉遠</p>	





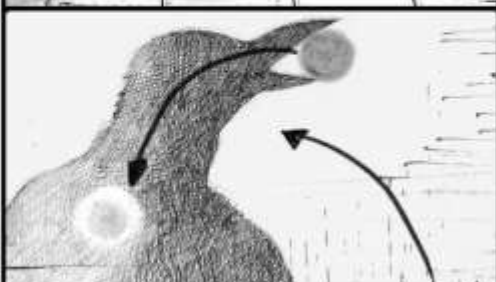
PAGE 07

圖 4-2-8 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 7，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c10-1		糖撞倒餐桌腳後 轉向	
c10-2		鏡頭順著糖的移 動方向，帶到餐 桌上的豐盛餐點	
c10-3		糖繼續滾動	音效：跑下樓梯 的腳步聲
c10-4		小女孩跑下樓梯 ，出現在畫面中	
c11-1		畫面切為小女孩 視角，小女孩努 力想追上糖	

PAGE 08

圖 4-2-9 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 8，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c11-2		糖滾出客廳	
c12-1		滾下階梯來到騎樓·鳥籠內的九官鳥發現糖	
c12-2		九官鳥跳出籠子	音效：跑下樓梯的腳步聲
c12-3		跳到地上	
c13-1		牆上的影子顯示九官鳥吞下了糖·糖在鳥肚子裡閃爍著	

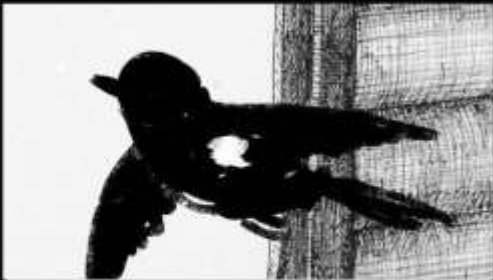



PAGE 09

圖 4-2-10 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 9，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c14-1		九官鳥左顧右盼	音效：腳步聲
c14-2		小女孩伸手想要 抓九官鳥·九官 鳥輕巧的飛走	
c15-1		小女孩看著九官 鳥飛走	
c15-2		特寫眼睛中的九 官鳥倒影	
c15-3		畫面繼續放大	





PAGE 10

圖 4-2-11 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 10，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c15-4		九官鳥飛出家門	
c16-1		飛入巷弄中	
c16-2		一片雲飄來擋住畫面	
c16-3		雲飄走，鳥已經飛到街上了	

PAGE 11

圖 4-2-12 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 11，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c17-1		特寫轉動中的三輪車輪子	
c17-2		鏡頭拉遠 - 畫面顯示小女孩騎三輪車追九宮鳥	
c17-3		舊照片漸漸的飄落	
c17-4		一張大的照片蓋滿畫面，轉場	

PAGE 12

圖 4-2-13 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 12，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c18-1		九官鳥停在公園裡的一顆樹上	
c18-2		畫面顯示三輪車靜靜的停著	
c18-3		特寫九官鳥吐出糖	
c18-4		糖落到地上	
c19-1		糖滾到小女孩腳前	

PAGE 13

圖 4-2-14 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 13，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c19-2		小女孩撿起糖	
c19-3		放入自己的口袋中	
c20-1		坐在鞦韆上	
c20-2		輕輕的搖起來	
c20-3		前方出現一個影子	





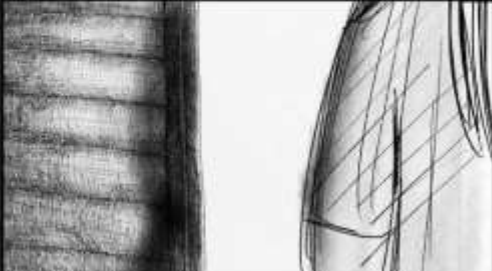
PAGE 14

圖 4-2-15 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 14，2015

CUT	畫 面	內 容	容	秒
c20-4		影子舉起手		
c21-1		小女孩抬起頭		
c21-2		看到爸爸來接小女孩		
c21-3		小女孩與爸爸手牽手		
c21-4		一起回家		

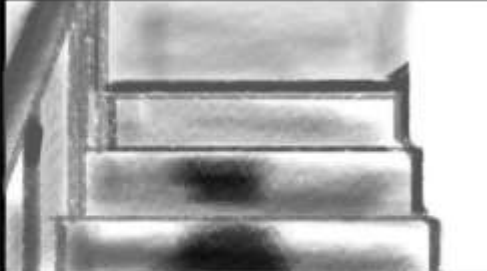
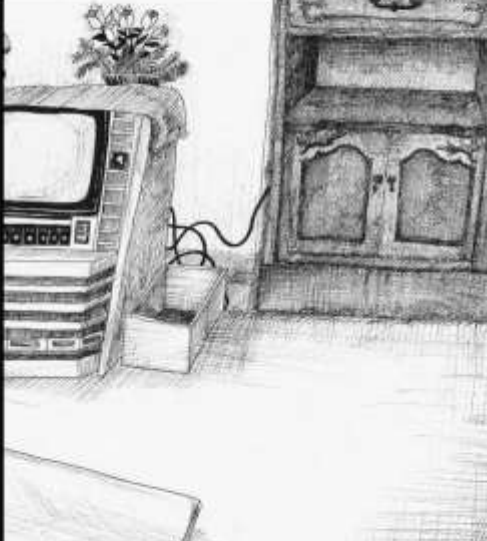


PAGE 15

圖 4-2-16 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 15，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c21-5		鏡頭拉遠	
c21-6		背景處出現以玩具、瓷磚等圖案組成的馬賽克	
c21-7		爸爸消失，小女孩長大	
c21-8			
c22-1		轉場，經過鐵門 音效：走樓梯腳步聲	

PAGE 16

圖 4-2-17 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 16，2015

CUT	畫 面	內	容	秒
c22-2		走上樓梯	音效：走樓梯腳步聲	
c23-1		走入客廳		
c23-2		鏡頭拉近到一個擺滿玩具的箱子		
c23-3		特寫箱子		

PAGE 17

圖 4-2-18 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 17，2015

CUT	畫 面	內 容	秒
c23-4		伸手進箱子裡， 拿出糖果盒	
c24-1		特寫拿著糖果盒 的手	
c24-2		用另一隻手打開 糖果盒	
c25-1		摸摸口袋，拿出 一顆糖	
c25-2		將糖放入糖果盒 中	

PAGE 18

圖 4-2-19 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 18，2015


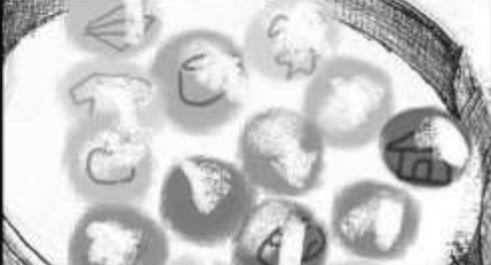


CUT	畫 面	內 容	秒
c25-3		<p>盒子裡的糖隱隱約約閃現出象徵所收藏回憶的圖案</p>	
c25-4		<p>糖發亮</p>	
c25-5		<p>黑色從外而內蔓延</p>	
c26-1		<p>黑幕-END(隨片尾名單)</p>	


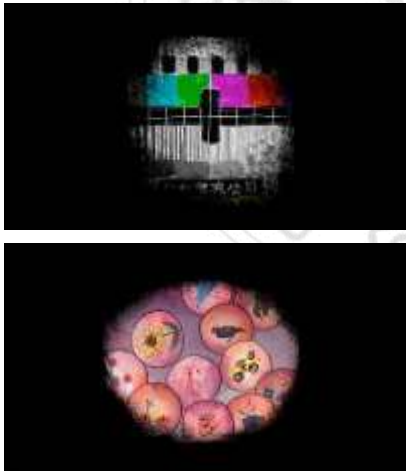

圖 4-2-20 鄭伊利，動畫《一顆糖》故事腳本，頁 19，2015

4. 《一顆糖》動畫特效、配樂與音效相關技術說明

(1) 動畫特效

此動畫以 After Effector CS6 製作，使用之特效整理為下表列：

表4-2-4 《一顆糖》動畫特效說明

編號	畫面擷取	說明	時間點
1.		使用 AE 特效 Add grain 增加顆粒感	00:01
2.		黑色遮罩	00:03 03:48
3.		所有彩色彈珠的移動均 使用遮罩來做出色彩變 化的效果 【全部的彈珠皆使用此 技術】	00:04

4.		轉場使用淡出與淡入	00:32 00:45 00:47 02:03 02:05 02:17 02:28 03:10 03:16 03:18 03:29
5.		使用 AE 特效 puppet pin 效果製作肢體扭曲的動態	00:33 01:55 02:59
6.		使用 AE 特效 gaussian blur 效果製作彈珠模糊 使用 AE 特效 glow 效果製作彈珠發光	01:58
7.		使用 AE 特效 gaussian	02:03

		blur 效果製作鳥倒影模糊效果 使用 AE 特效 CC radial fast blur 效果製作鳥倒影模糊效果(加強)	
8.		使用 AE 特效 CC bend it 效果製作相片彎曲效果 使用 AE 特效 drop shadow 效果製作相片陰影	02:18
9.		使用 AE 特效 CC kaleida 效果製作萬花筒特效	03:02
10.		使用 AE 特效 glow 效果製作發光效果	03:36

(2)配樂與音效

此動畫無人聲旁白，以單純的物件聲效與輕音樂，營造童年純粹、愉快及追念的淡淡惆悵。使用之音效與配樂整理如下表：

表4-2-5 動畫《一顆糖》配樂與音效說明

音 效			
編號	畫面擷取	時間點	效果
1		00:00:00-00:13:21	電器聲
2		00:00:00-00:13:21	電視雜訊聲
3		00:12:18-00:12:23	球碰撞與滾動

<p>4</p>		<p>01:16:09-01:25:00 01:25:04-01:31:09</p>	<p>縫紉機聲</p>
<p>5</p>		<p>01:39:16-01:41:03</p>	<p>下樓梯聲</p>
<p>6</p>		<p>01:41:18-01:46:17</p>	<p>赤腳走路</p>
<p>7</p>		<p>01:57:12-02:00:03</p>	<p>鳥振翅聲</p>

8		02:16:13-02:28:17	三輪車聲
9		02:27:22-03:01:21	樹林聲
10		02:35:17-02:36:14	烏鴉叫
11		02:48:11-02:57:23	鞦韆聲
12		03:01:23-03:16:21	踏在落葉上
13		03:15:22-03:18:23	走上水泥階梯

14		03:18:23-03:24:17	走路聲
15		03:25:07-03:27:04	糖罐撞擊聲
配 樂			
編號	曲名	時間點	效果
1	〈Go to Sleep My Little One〉	00:03:18-02:02:12	(前半段)輕快童年回顧
2	〈Memories〉	02:07:08-04:31:05	(後半段)感傷追念情懷

2.完成動畫與呈現

動畫完成後，展示呈現方式更是一重要環節。筆者曾在高雄美術館看過「皮克斯動畫20年」的展覽，當時讓看到的不是十部動畫的放映，而是與這些動畫有關的物件，如手繪草圖、雕塑模型、攝影場景設定等，甚至還將《海底總動員》的魚的種類自行設定為圖鑑的表現方式，截圖為一件作品展示在美術館的空間中。⁷⁷筆者對此展覽印象深刻，因此幾經思考、觀察展覽場地，希望將動畫與手稿一同呈現。除了能夠使觀者透過影音感受外，也能參與作者在創作過程中的一筆一畫的童年意象。最終展示方式如下圖所示：

⁷⁷http://www.digiarts.org.tw/chinese/Article_Content.aspx?n=79F2E0580B85E800&s=5F8A82FCAFB73326&t=FDC5935B45A48DDC&tn=A6D3ABB97D803A9C57C34D8FD5C8440B94C759A1FA7E9D13E4DBFDF4B93E8063，動畫、裝置或電影?實驗影像動畫與展示場域的作品實驗性思考 (2015/05/20 瀏覽)



圖4-2-21 《一顆糖》局部，「記憶•童年」—鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。



圖 4-2-22 《一顆糖》局部，「記憶•童年」—鄭伊利數位藝術創作畢業個展實景，南華藝廊。

第五章 結論

本章為筆者對本創作論述的總結，以下分為兩節論述：第一節創作的省思；第二節未來研究方向及展望。

第一節 創作的省思

筆者認為，如果人是複合媒材的形式材料之一，時間歲月將是另一種藝術創作者，它將每個人雕琢成各式各樣的藝術品。在歷經了此創作研究，筆者的想法與性格似乎慢慢被雕琢、成長。

本節檢視當初所設定的研究目的是否達成進行省思，歸納為三點：

一、追本溯源，了解自我。

對於過去童年記憶抽絲剝繭，讓筆者更加了解自我個性與特質。並透過具象影像及抽象符號表現內在情感，運用藝術直覺與美學理論方式，以色彩、形狀表達內在模糊的內心話語。

二、創作形式與美感經驗的提升。

剛創作之初，筆者經歷了一段創作的渾沌期，煩惱如何告訴觀者我的童年故事或創作出令人有童年共感的作品。到了創作尾聲，透過文獻研究、資料蒐集、實驗創作及與指導教授討論，在運用童年記憶圖像素材上，漸漸濃縮、昇華、重組，呈現出了個人風格特質，更讓筆者感受到創作路程中的不可預知性與驚奇。

三、透過數位藝術的媒介，體驗科技結合藝術的創作形式。

當初選用數位形式來創作，一是數位媒材的虛擬形式、可複製性與可重組性，和記憶中的虛實十分值得探究。二是感受到生活中多媒體形式愈來愈多，相

信未來亦會持續增加。使筆者欲挑戰自我，嘗試數位方式的創作，且在創作過程中對於軟體的特質、操作熟悉度皆有很大的提升。而數位媒材創作及數位輸出方式，打破一般平面創作框架規格，使得作品與展示空間結合在一起，讓整個空間場域就如同筆者腦內的思緒與記憶，讓自我心靈能夠徜徉在整個空間。

第二節 未來研究方向及展望

現實生活中令人感動的任何景物，都有可能把深埋心中的童年記憶給喚醒。童年的相片和舊物喚起筆者的記憶，讓人不禁思索：在現今資訊爆炸的時代，現在孩子的童年回憶所能回憶的是什麼呢？手機、平版、線上遊戲、facebook...還有呢？筆者由衷的慶幸自己曾活在童年的那個年代，一種踏實的存在，它讓筆者擁有許多懷舊物件可以回憶童年。雖然筆者知道無法搭着時光機回到過去，但由當下的我來畫過去所記憶、懷念的事物，然後抽絲剝繭的探索記憶，終能獲得心靈上的滿足。亦體會到藝術家們對創作的熱忱與自我了解的深度，相信創作是件遠程計畫，經歷了此創作階段，將會是筆者未來創作的動力與教學上的豐厚資源，因此，筆者期許自己能未來能朝以下發展：

- 一、探討形式與美感經驗，持續創作。
- 二、透過數位藝術的媒介，繼續實驗新科技與藝術間的可能性。
- 三、能將成果應用在教學上，協助學生尋找自我及發現生活樂趣。

也期許筆者追隨藝壇上重要的創作家的腳步，並學習其創作精神，能持續不斷地真誠將自身深刻有感的主題，再次結合新科技媒體與數位媒材方式，繼續呈現更多元、更豐富的創作作品。

參考文獻

一、中文書目

1. 小野，《第二童年》，台北：遠流出版，1997。
2. 李長俊，《西洋美術史綱》，台北：雄獅圖書，2001。
3. 李洪偉、吳迪，《心理畫—繪畫心理分析圖典》，台北：兩河文化，2011。
4. 余秋雨著，《藝術創作工程》，台北：允晨，1990，頁 231。
5. 余德慧，《詮釋現象心理學》，台北：心靈工坊，2001。
6. 余德慧、李宗燁著，《生命史學》，台北：心靈工坊，2005。
7. 吳康著，《柏格森哲學》，台北：台灣商務出版社，1996。
8. 邱明正、朱立元，《美學小辭典（增訂本）》，上海：辭書出版社，2004。
9. 高義展，《教育研究法》，台北：群英，2004。
10. 奈良美智，黃碧君、王筱玲譯，《小星星通信》，台北：大塊文化，2011。
11. 許綺玲，《糖衣與木乃伊》，台北市：北星，2001。
12. 耿立虎著，《色彩原理》，新北市：台科大圖書，2012。
13. 梁實秋，《最新實用英漢辭典》，台北：遠東圖書公司，1982。
14. 陸雅青著，《藝術治療》，台北：心理治療系列出版，2000。
15. 黃子欽，《Play•紙標本：聽黃子欽說封面故事》，台北：啟動文化，2012。
16. 剪花王子(黃子欽)，《不連續記憶體》，台北：田園城市，2001。
17. 曾鈺涓主編，《台灣數位藝術脈流計畫：脈波壹，身體•性別•科技數位藝術展》，新竹市：台灣科技藝術教育協會，2010。
18. 張春興編，《張氏心理學辭典》，台北：台灣東華書局，1989。
19. 潘慧玲，《教育研究的取經概念與應用》，台北：高等教育文化事業有限公司，2004。
20. 傅佩榮，《西方心靈的品味IV—自然的魅力》，台北：財團法人洪建全教育文化基金會，1995。
21. 蔡進松，《文馨最新英英英漢雙解辭典》，台北：文馨出版社，2004。
22. 蔡淑惠、劉鳳芯主編，《童年·記憶·想像：在生命無限綿延之間》，台北：書林出版社，2012。
23. 熊鈍生，《辭海》，台北：台灣中華書局，1980。

24. 劉思量著，《藝術心理學－藝術與創造》，臺北：藝術家，2004。
25. 亨利·葛萊特曼(H. Gleitman)著，洪蘭譯，《心理學》，臺北：遠流，1995。
26. 約瑟夫·羅斯奈(Joseph Rosner)著，鄭安泰譯，《精神分析入門》，台北：志文，1986。
27. 格里格、津巴多(Richard Gerrig & Philip Zimbardo)著，游恆山譯，《心理學(四版)》，台北：五南，2004。
28. 史托曼(Strongman K.T.)著，游恆山譯，《情緒心理學》，台北：五南，2002。
29. 安海姆(Rudolf Arnheim)著，李長俊譯，《藝術與視覺心理學》，台北：雄獅，1985。
30. 阿德勒(Alfred Adler)著，黃光國譯，《自卑與超越(再版)》，台北：志文，1977。
31. 法朗士(France, Peter)著，梁永安譯，《隱士：透視孤獨》，台北：立緒文化公司，2011。
32. 蘇珊·朗格著，劉大基等譯，《情感與形式》，台北：商鼎文化出版，1991。
33. 斯奎爾、肯戴爾(Squire, L. R., & Kandel, E. R.)著，洪蘭譯，《透視記憶》，台北：遠流，2011。
34. 索科洛斯基(Sokolowski, R.)著，李維倫譯，《現象學十四講》，台北：心靈工坊文化，2004。
35. 瑞貝卡·蘿普(Rebecca Rupp)著，洪蘭譯，《記憶的秘密》，台北：城邦出版，2004。

二、期刊

1. 方彩欣，〈藝術或技術：數位媒材創作思維的探究〉，《設計研究學報第三期》，2009。
2. 朱立人著，〈情感與形式第 11 章〉，《美育月刊》，1995。
3. 林妙玲，〈不完全可愛，卻更具魅力〉，《遠見期刊第 258 期》，2007。
4. 林佩淳、吳佩芬〈數位藝術相關理論研究與創作探討〉，《藝術學報第 70 期》，2002。
5. 林敏智，〈顛覆符號思考與視覺的狂想者-達利〉，《台灣藝術大學書畫藝術學刊》，2006。
6. 黃淑臻，〈阿德勒學派中早期回憶的意義與解釋〉，《輔導季刊 9 月》，42：3，

2006。

7. 楊裕隆，〈符號理論與應用〉，*科學發展*第 478 期，2012。
8. 劉豐榮，〈視覺藝術創作研究方法之理論基礎探析：以質化研究觀點為基礎〉，*藝術教育研究期刊*，2004。
9. 蘇文清、嚴貞、李傳房，〈符號學與認知心理學基礎理論於視覺設計之運用研究—以標誌為例〉，*人文暨社會科學期刊*第三卷第一期，2007。

三、論文

1. 李宗燁，《惦記的世界：回憶童年經驗的現象詮釋》，碩士論文，國立台灣大學心理學研究所，未出版，1995。
2. 林世雍，《祭壇·魅影-林世雍創作論述》，碩士論文，國立新竹教育大學藝術與設計學系，2012。
3. 林家安，《與家的對話-林家安創作論述》，碩士論文，國立台南大學美術學系，2008。
4. 林冬梅，《漫遊·記憶 創作研究論述》，碩士論文，國立台南大學美術系，2013。
5. 胡秀珠，《隱與顯-記憶的痕跡水墨創作論述》，碩士論文，國立台南大學美術系，2012。
6. 馬好涵，《再見童年—馬好涵創作論述》，碩士論文，國立新竹教育大學造型藝術碩士專班，2011。
7. 陳香珍，《生命的律動-繪畫創作與論述》，碩士論文，國立屏東教育大學視覺藝術系，2009。

四、網路資源

1. <http://dict.revised.moe.edu.tw>，教育部國語辭典簡編本-童年（2011/1/22 瀏覽）
2. <http://www.gvm.com.tw/Board/content.aspx?go=cover&ser=8562>，李季蓉〈把童年還給兒童〉，《遠見雜誌》，第 181 期（2012/3/1 瀏覽）
3. <http://www.goethe.de/ins/cn/cn/tai/ges/pok/7000483.html>，〈究竟什麼叫回憶？—阿萊姐·阿斯曼訪談紀錄〉（2013/10/5 瀏覽）

4. http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/163/162，吳垠慧〈曾御欽-透過影像訴說清淡的悲傷〉(2014/11/26 瀏覽)
5. http://www.uonline.nccu.edu.tw/index_content.asp?sn=5&an=10322，香蕉人林世雍繪出陰鬱童年(2014/12/1 瀏覽)
6. <http://wenku.baidu.com/view/dcc91cc458f5f61fb7366622.html>，百度文庫-尤里·諾斯坦因(2014/12/1 瀏覽)
7. http://zhuanlan.zhihu.com/waterfivezhihu/19994925?utm_campaign=rss&utm_medium=rss&utm_source=rss&utm_content=title#!，史上最偉大的動畫《故事中的故事/Tale of Tales》的故事(2014/12/1 瀏覽)
8. <http://www.parenting.com.tw/article/article.action?id=5057173>，李岳霞，〈親子天下雜誌 55 期－遺失童年記憶，7 歲就開始〉(2014/12/2 瀏覽)
9. http://www.mottimes.com/cht/article_detail.php?serial=491&type=1，青春正夯！台北國際當代藝術博覽會直擊(2014/12/2 瀏覽)
10. <http://www.schizotaiwan.net/Yu-Chin-TSENG>，SCHIZO TAIWAN2.0-藝術家曾御欽(2014/12/2 瀏覽)
11. http://eshare.stust.edu.tw/EshareFile/2009_11/2009_11_8a34ec20.pdf，基礎視覺設計概念(2014/12/20 瀏覽)
12. <http://dict.revised.moe.edu.tw/>，教育部國語辭典簡編本-童年(2014/12/21 瀏覽)
13. http://finearts.hku.hk/hkaa/docs/interview_82.doc，劉志凱著，〈劉小康的椅子〉(2014/12/21 瀏覽)
14. <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/>，維基百科-童年(2014/12/22 瀏覽)
15. <http://movie.douban.com/review/5408022/>，故事中的故事敘事性淺談(2015/4/30 瀏覽)
16. http://www.digiarts.org.tw/chinese/ArtIcle_Content.aspx?n=79F2E0580B85E800&s=5F8A82FCAFB73326&t=FDC5935B45A48DDC&tn=A6D3ABB97D803A9C57C34D8FD5C8440B94C759A1FA7E9D13E4DBFDF4B93E8063，動畫、裝置或電影?實驗影像動畫與展示場域的作品實驗性思考(2015/05/20 瀏覽)