

南 華 大 學  
視覺與媒體藝術學系碩士班  
碩士論文

人 · 慾望 — 溫健凱之現代水墨創作論述

People.Desire -The discussion and Research of

Wen Jian-Kai's Ink Creation

研 究 生：溫健凱

指 導 教 授：葉宗和

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

人·慾望－溫健凱之現代水墨創作論述  
People.Desire -The discussion and Research of  
Wen Jian-Kai's Ink Creation

研究生：溫健凱

經考試合格特此證明

口試委員：孫志忠  
謝碧娥  
葉宇和

指導教授：葉宇和

系主任(所長)：謝碧娥

口試日期：中華民國一〇四年六月五日

## 謝誌

本創作研究經歷四年醞釀與實踐，終於在八年求學生涯中畫下一個句點，當大學同學畢業後相繼離開學校展翅高飛時，筆者選擇留下繼續就讀研究所，在藝術領域上不斷探索學習，從懵懂到成長，不論結果如何，度過了一段具有價值的時光。

首先要謝謝母親，從知道自己孩子對繪畫有興趣以來，在背後多年默默支持與栽培，經常在筆者遇到困境與難過時給予一通電話的溫暖。再來必須要感謝葉宗和老師一路從大學到研究所的提拔與教導，筆者不善於閱讀與文筆，總是讓老師在論文指導過程花掉許多時間與心思。在繪畫作品方面老師給予筆者自由與獨立的創作空間，學習自發性的思考與創作，試著培養筆者成為一個獨立的創作者，在筆者失意、迷失自我時，不時提醒筆者要相信自己、肯定自己在藝術學習上的成就。此外，感謝求學過程教導筆者的師長、相遇的朋友和貴人等陪伴，還有感謝王源東教授與謝其昌教授百忙之中抽空細心審閱與指導，使創作論述的修正更加順暢完整。

最後，在藝術的求道路上，感謝過去四年的自己，透過創作的過程，逐漸學習了解自己、反思自己、累積經驗。此碩士階段的完成將會是個人一個人生藝術階段的結束，也是一個嶄新藝術階段的開始。在學校所學的知識並非完美，必須跨出學校，延續並融合更多外在社會經驗，才能夠填補自己所沒看見的空缺，希望未來在繪畫上及內容想法上都能因此更加進步成長。

謹以此論文獻給我敬愛的師長、親友與所有關愛我的人。

溫健凱 謹誌

中華民國一〇五年六月

## 摘要

本研究從現代社會便捷的生活中，對於人因慾望所產生的行為現象著手，探討兩者互動關係下，社會所產生的人際疏離、物質消費、自身定位等疑問，以及人如何與之共存，影響是否正面等等，在創作研究的過程試圖找尋答案，建構個人繪畫創作風格，並達到自我階段性學習的價值肯定。

本創作論述，首先透過主、客觀的觀察和實踐，利用後工業社會的各種觀點探討慾望產生的主題，並從中挑選出物質慾望、精神慾望、偷窺慾望等幾種行為現象；其次，利用文獻研究法、行動研究法、圖像研究法等，從東西方哲理與大西藝術流派著手，再加上其他相關文獻資料，梳理並解析慾望與人的關係，以及對整個社會的影響與反思；最後，運用圖像符號、象徵意涵、色彩應用、技法與畫面空間處理等表現，讓主題與情感得以在創作實踐上抒發。

本研究運用水墨媒材將創作思維實踐在作品上，共分為變形系列、龍魚系列、漫遊系列等三系列，藉由筆墨呈現個人當代水墨之創作風格。研究結果顯現出研究者對社會種種現象的關懷，發現人與慾望之關係已成為生活不可或缺，卻也是讓社會運轉前進的動力。當然，研究過程中更充滿了自我學習的再省思的契機，讓智慧經驗與創作視野能與時俱進，而滿足精進自身的慾望。

關鍵字：現代水墨、慾望、圖像象徵



## Abstract

The study focused on people's behaviors and phenomena caused by desire in the modern convenient society and explored the relationship, interpersonal alienation, material consumption, self-positioning, how people coexist with them, and whether the influence is positive. The author tried to search for the answer during the creation and study to build a personal painting style and recognize the value of self-learning.

First, the dissertation used various perspectives in the post-industrial society through subjective and objective observation and practice to explore topics caused by desire, and selected phenomena such as material desire, spiritual desire, and voyeuristic desire. Second, the dissertation adopted literature research, action research, and image research on eastern and western philosophy and Daxi art genre, combined with other related literatures to summarize and analyze the relationship between desire and people as well as the influence and reflection on the whole society. Last, the dissertation applied images and signs, indications, colors, techniques, and handling of space to allow topics and emotions to be expressed during the practice of creation.

The study adopted ink to fulfill the thinking of creation on the works, which are divided into transformation, dragon and fish, and wandering series. Through brush and ink, the personal style of contemporary ink was demonstrated. The result of the study showed that the author cared for various phenomena in the society and found out that people's desire was indispensable and it was the momentum for the society to move forward. The study gave the author the opportunity to reflect self-learning and advance wisdom, experience and vision of creation with times in order to satisfy the desire of self-enhancement.

Keyword: Modern ink painting, desire, image symbol

# 目 錄

謝誌	I
摘要	II
Abstract	III
目錄	IV
圖錄	V
表錄	VII
<b>第一章 緒論</b>	<b>1</b>
第一節 創作研究動機與目的	1
第二節 創作研究方法與步驟	3
第三節 創作研究範圍與限制	8
第四節 名詞釋義	9
<b>第二章 創作學理基礎</b>	<b>12</b>
第一節 慾望的詮釋與表現	12
第二節 凝視的表徵與意涵	17
第三節 圖像符號與象徵	20
<b>第三章 創作理念與實踐</b>	<b>22</b>
第一節 創作理念分析	22
第二節 創作理念的實踐	24
第三節 創作表現意涵與圖像語彙	58
<b>第四章 作品詮釋</b>	<b>64</b>
第一節 變形系列	65
第二節 龍魚系列	72
第三節 漫遊系列	85
<b>第五章 結論</b>	<b>94</b>
第一節 回顧與省思	94
第二節 期許與展望	95
參考書目	96

## 圖 錄

圖 1-1	創作研究流程圖.....	7
圖 2-1	馬斯洛《需求理論》層次圖.....	15
圖 2-2	吳惠淳〈想望—梳妝台〉.....	19
圖 2-3	吳惠淳〈想望—白雲〉.....	19
圖 3-1	TVBS 圓仔報導截圖.....	26
圖 3-2	溫健凱，〈單向度〉.....	26
圖 3-3	亞洲龍魚 紅龍.....	27
圖 3-4	鰲魚.....	27
圖 3-5	溫健凱〈慾望城市〉.....	28
圖 3-6	溫健凱〈龍行天下〉.....	28
圖 3-7	唐 閻立本〈歷代帝王圖局部〉.....	28
圖 3-8	溫健凱〈權力的椅子〉.....	28
圖 3-9	溫健凱〈慾望的面貌〉.....	28
圖 3-10	行動視訊串流媒體爆炸性成長新聞截圖.....	30
圖 3-11	運動影像紀錄器.....	30
圖 3-12	庫爾貝〈早安，庫爾貝先生〉.....	32
圖 3-13	杜米埃〈三等車廂〉.....	32
圖 3-14	洪根深〈傷痕的代價〉.....	32
圖 3-15	洪根深〈巷尾街頭〉.....	32
圖 3-16	不同群眾與開心表情.....	33
圖 3-17	溫健凱〈朝聖〉(上墨局部圖).....	33
圖 3-18	陳建發〈夢土〉.....	34
圖 3-19	馬格利特〈庇里牛斯山的城堡〉.....	34
圖 3-20	北宋 范寬〈谿山行旅圖〉.....	35
圖 3-21	漫畫多格視覺運鏡.....	35
圖 3-22	油畫畫布染墨實驗.....	45
圖 3-23	京和紙各種筆墨技法實驗.....	45
圖 3-24	溫健凱〈慾望的面貌〉.....	55
圖 3-25	溫健凱〈龍行天下〉.....	55
圖 3-26	溫健凱〈單向度〉.....	55
圖 3-27	溫健凱〈慾望城市〉.....	56
圖 3-28	溫健凱〈權力的椅子〉.....	56
圖 4-1	溫健凱《單向度》.....	67
圖 4-2	溫健凱《人類的移動遺跡》.....	69
圖 4-3	溫健凱《慾望女性》.....	71
圖 4-4	溫健凱《慾望城市》.....	74

圖 4-5	溫健凱《龍行天下》 .....	76
圖 4-6	溫健凱《城市行旅圖》 .....	78
圖 4-7	溫健凱《權力的椅子》 .....	80
圖 4-8	溫健凱《慾望的面貌》 .....	82
圖 4-9	溫健凱《宅男女神》 .....	84
圖 4-10	溫健凱《永遠的觀看》 .....	87
圖 4-11	溫健凱《夢裡的吶喊》 .....	89
圖 4-12	溫健凱《最後的打卡》 .....	91
圖 4-13	溫健凱《朝聖》 .....	93



## 表 錄

表 3-1	構圖種類與作品對照表.....	37
表 3-2	紙張實驗與特性對照表.....	45
表 3-3	技法實驗一覽表.....	48
表 3-4	技法實踐一覽表.....	51
表 3-5	色彩感覺與作品對照表.....	54
表 3-6	補色、色相的對比與作品對照表.....	56
表 3-7	水墨創作上色方式與作品對照表.....	57
表 3-8	「人·慾望-溫健凱之現代水墨創作論述」之物象與作品圖像語彙對照表.....	59
表 4-1	「人·慾望」作品系列一覽表.....	64



# 第一章 緒論

藝術與人類的生活、社會和文化關係十分密切。藝術活動是一種讓人抒發情感、思想與追求美的價值與精神生活的手段。社會上的食、衣、住、行、育、樂都有藝術的影子，更在育樂上看得到大量藝術對人的精神與心靈生活的影響。筆者將從觀察台灣在後工業社會化的現象與影響中尋找藝術中新的價值與定位，藉由藝術去捕捉、詮釋這場大時代下的人心面向變化。

## 第一節 創作研究動機與目的

### 一、創作研究動機

台灣在 1980 年代末以後，工業發展已經不再是經濟結構中的最主要的部份，而是被服務業所取代，大量消費形成，白領階級取代藍領成為主要階級，知識和資訊成為社會生產力源頭的社會<sup>1</sup>，台灣正式進入由哈佛大學社會學家丹尼爾·貝爾（Daniel Bell，1919-2011）提出的「後工業社會」（the post-industrial society）。

人們在自己生活的社會中發生一定的、必然的、不以他們意志為轉移的關係，生產關係……這些生產關係的總合構成社會的經濟結構，真實的基礎，於其上豎立法律與政治的上層建築，並且對應著一定的社會意識形式。物質生活的生產方式，制約著整個社會生活、政治生活和精神生活的過程。<sup>2</sup>

為什麼人們會為了一件流行事物而去瘋狂的參與？琳瑯滿目的商品廣告、宣傳人與商品之間的美好形象，但是這真的是我們需要的嗎？為什麼非它不買？為什麼我們一定跟風般要人擠人的去參觀高雄黃色小鴨或動物園的熊貓圓仔？一定要到哪都打卡，吃飯前拍食物照片上傳嗎？聊天一定要看對著智慧手機說話？在這些現象與疑惑中，是否開始思考，我們因為生活在後工業化社會的關係，生活過得更為舒適便利，產品總是能夠滿足我們所需；知識與訊息傳遞快速，總是能夠輕鬆獲得、轉發任何有用或無用的訊息，人或許獲得了真正物質與精神欲望上的豐裕生活。

但是人與欲望的關係，在上述生活中是否也讓我們改變了什麼，是否真的在物質與

---

<sup>1</sup> 魏哲勛，《後工業化時期都市跳島發展之研究—以桃園縣南崁交流道周邊地區為例》，東海大學建築學系碩士論文，頁 9。

<sup>2</sup> 夏傳位譯，《女性主義思想：慾望、權力及學術論述》，台北市：巨流，1997，頁 140。

精神生活上獲得了滿足？還是「自我」因為慾望關係，慢慢走向墮落？琳琅滿目的商品太多，想要滿足自身，慾望也就跟著變多，不知該如何選擇，令人感到焦慮痛苦。因為追求慾望的過程，其結果是好還是壞？為了釐清心中的疑問，就在這樣一個後工業世界的環境下，這些現象與疑問的背後，以人與慾望的關係成為本篇創作研究的出發主軸，透過水墨媒材進行創作，結合自身經歷與內在情感，呈現幾種現代水墨風格的系列作品，分別表達筆者對人生活在物品慾望、精神慾望、偷窺慾望的探索與研究，透過創作尋找我們該有的生活方式與答案。

## 二、創作研究目的

根據上述的研究動機與疑問做為出發點，探討台灣在後工業社會背景的影響下所凝結成的人心與慾望現象。同時筆者可能也是受到學習與發揮繪畫潛能的慾望驅使，因此選擇走向藝術創作者的路。因此，本論文的創作研究目的包含以下幾點：

### （一）人與慾望的相互關係

在人無窮慾望中，解讀我們現在的生活行為。本研究將透過東西方哲學對慾望的論點以及相關文獻考據，探討「慾望」是否會對「人」的行為意圖產生影響？思考這影響是否為正面、還是負面？擺脫單向思維的約束，進行多方面知識閱覽與脈絡式思考與蒐集，促使能夠從不同角度探討生活中慾望影響人心理與身理需求的面相。並於創作過程中不斷省思，使自我思緒得以超越成長。

### （二）透過創作記錄與傳達

藝術是一種時代、是文化、是一種社會環境。從藝術創作角度來看，藝術擁有深入心靈、傾聽、感悟並反映社會現實、更貼近生活的影響力。英國哲學家柯林伍德（Robin George Collingwood, 1889-1943）說：「社會之所以需要藝術家，是因為沒有哪個國家會完全了解自己的內心；假使社會沒有對自己內心這種認識，它恐怕就會在這點上欺騙自己，而這一點的無知就意味著死亡。」<sup>3</sup>根據柯林伍德的說法，認為藝術家可以透過創作作品傳達現今社會的現象，達到教化人民、了解自身內心認識的功用。又可以從俄國大文豪托爾斯泰（Leo Tolstoy, 1828-1910）在《藝術論》（What is Art）書中談到的說起：「藝術之可貴，不只是表露情感，同時還必須能夠傳達情感。他認為藝術之所以產生，

<sup>3</sup> 全球華人藝術網有限公司藝週刊電子雜誌，173期，2014，頁56-57。

乃是由於人類具有接受他人情感的表現，並且具有自行體會那些情感的能力。」<sup>4</sup>這就好像藝術本身就具備情感的感染能力，它可以感染並影響他人身心。因此藝術所能賦予的價值與責任就是轉化成教化社會的實現，藉由創作的動機，認為有必要將台灣後工業社會環境場域裡發生的現象做個表露，並用視覺慾望的繪畫創作達到闡述現象主題、釐清社會的衝突與參悟，並且進一步達到矯正和提升社會的精神層次效果。

### （三）精進自身繪畫技術與藝術內涵

蘇珊·朗格（Susanne Knauth Langer，1895-1985）曾提到：「藝術是創造那能象徵人類情感的形式。」<sup>5</sup>筆者希望自身創作作品可以做為療癒身心、傳達內在情感的功用，就如同在中國繪畫與思想裡，中國人對於藝術用於自身修養與自救，畫山水不是單純的技法與寫實表達，更是開創建立自身可以冥想、悠遊的一個虛幻空間，完成身心煩惱解放和心靈上的平靜。

除了傳統水墨畫的精神內涵外，現代水墨的思想和技法更是表現社會現象與問題所不可缺少的一種創作方式。不管題材與表現方法的多樣性、多方面的實驗與媒材的選用，還可以將漫畫式的形式與思考放進圖像中，好讓作品透過視覺簡化、輕易地貼近當下人的生活與經驗，與觀者產生畫面的共鳴。因此藝術創作的最終走向，是對自身的超越與昇華，不管是精神層面還是繪畫技術。通過構圖上的思考、技法的磨練、圖像的應用，學習讓自己作品富有更深度的意涵，提升自我作品的藝術價值。

## 第二節 創作研究方法與步驟

### 一、研究方法

本研究主要透過相關文獻與學理等資料的研究分析，經由行動式的思考、擬定、實驗、修正，並實踐於創作，以達到個人藝術創作作品的完成。所採用的研究方法有下列幾點：

#### （一）文獻研究法

<sup>4</sup> 蓋瑞忠編著，《藝術概論》，臺北市：文京圖書有限公司，2000，頁7。

<sup>5</sup> 黃騰萱，《微光漫遊—黃騰萱創作論述》，國立台中教育大學美術學系碩士論文，2013，頁42。



文獻研究法是依據研究目的或題目來蒐集相關資訊、調查報告等文獻資料，確定其正確並全方面的掌握研究問題的一種方法。筆者將透過這種研究法，依據題目的需要，蒐集東西方哲學、心理學、社會學、繪畫理論等文獻、圖檔資料，將四處收集來的資料，經過分析後加以歸納統整，再分析事情原因、背景、影響以及其意義等，藉此瞭解研究題材的知識內容，並作為創作活動與論文撰寫的理論與輔助，進而形成與創作宗旨相同目的性的藝術作品。

## (二)行動研究法

行動研究是實際工作者為解決自己的問題，改進實際而做的一種研究，是反省性的實際工作者專業發展的一種形式。<sup>6</sup>根據部分學者的看法，認為行動研究應有七個主要的實施步驟：(一)發現問題(二)分析問題(三)擬定計畫(四)蒐集資料(五)批判與修正(六)試行與考驗(七)提出報告。<sup>7</sup>

在班雅明(Walter Benjamin, 1892- 1940)對「閒逛者」的描述中，閒逛者具有在城市中獨立的思想意識，沉溺於思想之中，在擁擠不堪的人潮中漫步，不斷張望，而這種張望決定了他們整個思維方式和意識形態。<sup>8</sup>筆者習慣觀察人的行為，解讀自身心理處境，透過行動研究法，在創作過程進行研究，檢視自身在現代生活下的經驗與問題，蒐集社會事件、觀察人群並隨筆書寫繪製簡單手稿。將觀察化為思維與意識圖像，並且透過電腦繪圖軟體的使用對作品做初稿建構，利用筆墨、媒材、色彩確立創作作品美感與主題的相符，經過不斷反覆實驗修正，期許呈現自我對於「慾望」之理解與水墨創作新理念。

## (三)圖像研究法

圖像語言由形象元素在一定的結構下組合而成。由於元素本身的特質及其組合關係，產生可感受或可理解的意義，所以圖像被納入意義系統，是語言以外的言語系統。<sup>9</sup>此研究法針對創作圖像的內容進行分析步驟，從圖像的形式，再到主題和題材的確認，以及符號間的象徵意義與組合，最後再依據圖像背後的時代背景進行詮釋，以達到創作主題所要表達之內容，更能夠深入探討創作作品的中心理念。

在本創作中筆者使用了許多圖像語言，這些圖像的解釋與分析會因為不同組合與構

<sup>6</sup> 蔡清田，《教育行動研究》，台北市：五南，2000，頁 162。

<sup>7</sup> 賈馥茗、楊深坑主編，《教育研究法的探討與應用》，台北市：師大書苑，2000，頁 124-127。

<sup>8</sup> 陳學明，《班傑明》，台北市：生智文化事業有限公司，1999，頁 30。

<sup>9</sup> 李明明，《古典與象徵的界限》，台北市：東大圖書，1994，頁 111。

思因素而有不同的解讀，因此筆者會在後面的章節，將創作中出現的圖像語言分別做象徵與隱喻的解釋。

## **二、創作研究步驟**

根據個人藝術創作主題擬定研究步驟，在過程中採彈性循環方式進行。本研究使用下列八個步驟做解釋，並統整成詳細說明圖（圖 1-1）：

### **（一）自我生活體驗**

以生活的經驗作為創作的背景參考，藉由觀察自己、分析周遭環境、身邊的人事物，找尋埋藏在慾望底下的自身情感，檢討產生的原因，尋找、選出適合主題方向與創作靈感表現在作品上。

### **（二）主題與論述方向的確立**

歸納整理可進行的創作方向，與指導老師一起討論想法，確定創作研究的主題，並確定未來的發展與步驟。針對慾望與人的關係探討，檢視人在後工業社會的生活下，對於自我的變形、托物、漫遊群聚所產生的慾望行為與感觸形成一系列的作品。

### **（三）資料搜集與整理**

主題的靈感起源於生活的進行與事件觀察，探索內在的心理感受與想法，利用這些方法蒐集靈感元件，將其拼裝成作品背後的創作意涵。除此之外，運用相機拍攝、圖書館書籍、網路媒體資訊，整理出與主題相關的創作資料和理論，並補充作品元素的豐富度，增加知識鞏固論文。

### **（四）主題創作與實現**

根據創作的主题與方向思考如何實踐在作品上，包含了創作過程的技術實驗與媒材應用，過程不斷反覆思考作品是否偏離主题方向，在美感的形式下賦予作品主题內涵與情感，將想法與思想成功轉化為繪畫形式。

### **（五）繪畫作品形成與修正**

作品的繪畫形式用電腦擬繪構圖，並和指導老師及同學討論，反覆修改並激發新的

創作想法。將定稿作品繪製於紙面上，運用新的技法與媒材進行實驗創作，作品完成後，利用撰寫作品的創作說明，再次檢閱比對與自己的創作理念是否偏離，同時檢視思考自己作品的品質與完成度，直到完成個人的創作作品。

### **(六)創作論述形成與修正**

在創作作品的過程裡的，將個人的作品系列和創作論述的關聯性加以統整，進行反覆探討與省思。透過研究過程獲得的基礎結果，組建出自身創作與論文初稿。

經過指導老師的教導，將所撰寫論文初稿進行反覆的思考與檢討，之後經過不斷修正與統整，逐漸加強論文及作品的完善，務必要求創作理念與作品的完整統一性，並提高創作與論述的思維表現與價值。

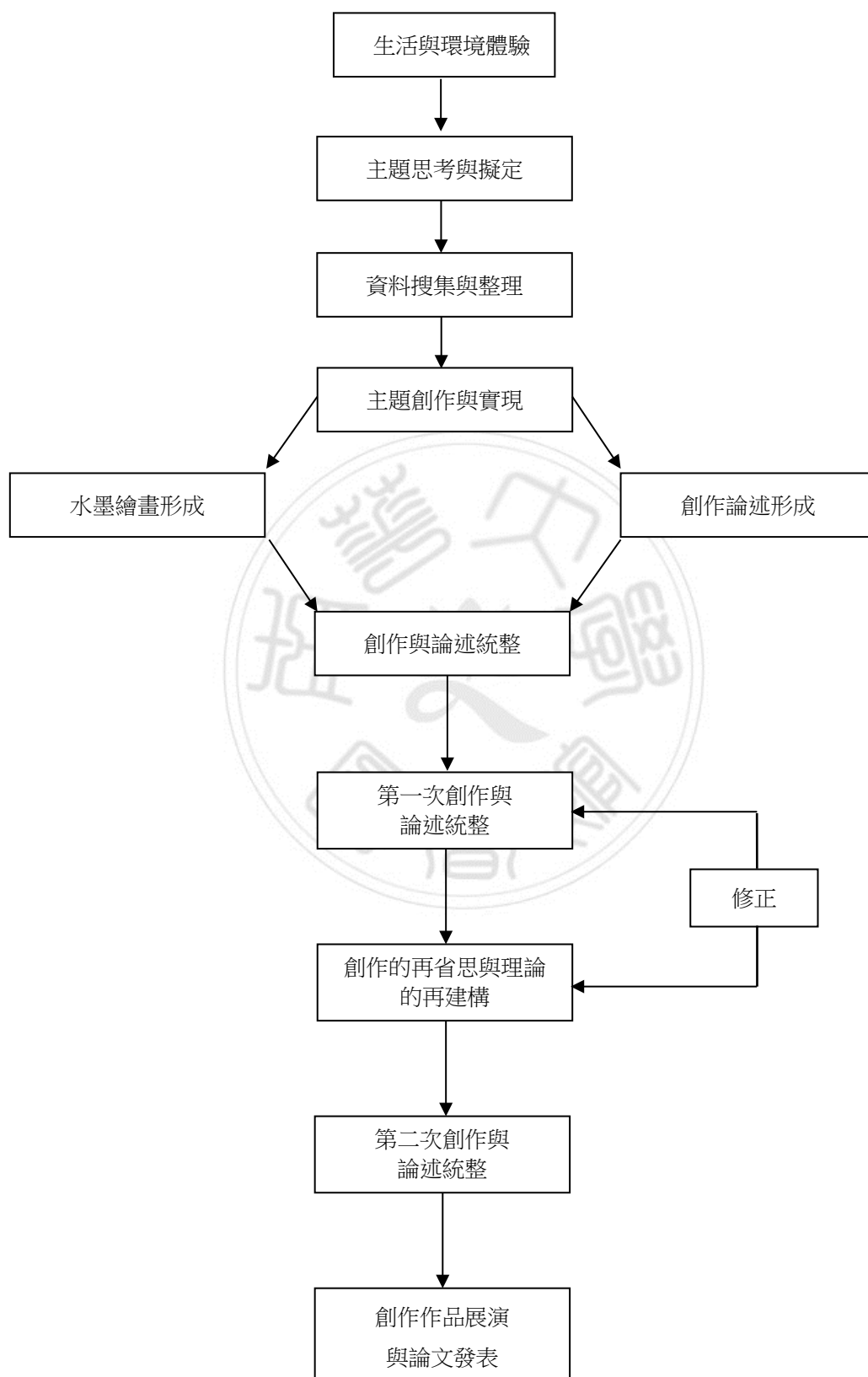
### **(七)創作的再省思與理論的再建構**

對創作與理論進行不斷地修訂，針對彼此關聯性進行自我反思與探討，再透過解析出的新觀念、新表現，探究出更深入的想法與價值。運用這形成的新觀念與表現再次修正補充創作與理論直到完成。

### **(八)創作作品展演與論文發表**

將水墨創作研究的作品與論文成果做整理，並與指導老師討論審查整體創作研究是否還有缺失，最後完成修訂，發表個人修業期間的水墨創作研究結果。再依據作品需要選擇適當的展覽場地進行個人創作展演，對外人呈現創作研究的作品成果。

### 三、創作研究流程



▲圖 1-1 創作研究流程圖

### 第三節 創作研究範圍與限制

本創作研究探討在後工業社會環境下，人與慾望的共生與意涵。希望在創作過程與實踐裡學習，大範圍從生命、時間、地域等、縮小到人群生活、再到自我個人的慾望尋求與體悟。研究範圍從自身延展到社會生活、群體的行為與價值型態，進而探究在不斷變化的後工業社會裡面，科技的變遷、慾望的轉移，人是如何轉換心態與型態，活在當下，滿足自己對活著的渴望。

#### 一、創作研究範圍

##### (一) 內容範圍

本研究範圍將從筆者的生活、閱讀書籍、與他人談話中取得靈感，並從社會事件與文化中體悟，因而產生對於台灣的社會下的人民心理和行為面向變化。慾望的藝術美感和象徵意涵的興趣，引發筆者對於慾望與自身、與生活、與社會之象徵意涵跟關連性的探討，也希望有讀者能從筆者的文章中獲得了解。

創作內容的物件題材範圍將從筆者與觀賞者自身共同生活在台灣經歷與經驗回顧中做選取，物件題材有些是台灣當代慾望現象有關的圖像，也有具有華人或慾望寓意象徵的形體，如龍魚金魚、女性、東方建築、中國傳統畫作、台灣人群等。這些選擇是為了更貼近自身生活環境，讓創作作品能為觀者帶來畫面上對台灣社會現象下的深深思念與共鳴。

##### (二) 時間範圍

研究時間從筆者藝術創作主題的背景角度來看，後工業社會時間發生在二十世紀中期到現在，而筆者以傳媒、科技、網路、電腦與智慧手機快速發展帶來生活進步便利的近幾年（西元 2000-2015 年）為研究主題的時間設定範圍。

##### (三) 媒材範圍

創作以水墨、京和紙、油畫布為主，在色彩與輔助媒材的選用上，除了傳統國畫顏料外，也廣泛採用西洋的廣告顏料和水彩顏料以及日常生活常見的牛奶、茶類、清潔劑等媒材來繪製作品。

## 二、創作研究限制

生活是不斷變遷的過程，受到後工業社會的影響下，人的意識形態經過影響、扭曲或轉變，產生各種多變的社會現象。慾望就是現象的一種，只是從全球社會裡來看慾望的範圍過大，因此，作者採用跟觀賞者共同生活經驗作為作品時代背景，選擇自身最有共鳴與興趣的台灣社會現象的作為題目的範圍。因此在這範圍底下，其他相關慾望事件不在筆者探討創作之內。在創作與論文撰寫的過程中，會以現象的觀察者為角度敘述觀察心得與藝術創作，以班雅明的閒逛者之心境，體悟社會生活中，人的相處與慾望的關係，筆者希望透過創作作品與研究論文能夠與觀者經驗碰撞，產生新的思維與精神供作日後參考。

### 第四節 名詞釋義

#### 一、人·慾望

本文是以人為主體，慾望為伸展平台，提出社會及生活中的各種現象。慾望詞語解釋為希望，盼望，對能給予愉快或滿足的事物或經驗的有意識的願望。<sup>10</sup>Dholakia, Bagozzi & Pearo (2004) 認為慾望是一種心理狀態，及個人的本身動機去執行的行動或實現的目標，而慾望的產生則是由於人們希望某些特定的目標能被滿足。<sup>11</sup>人與慾望兩字中間的點可以是任何物質或行為，是聯繫兩字關係、開啟化學因果效應的媒介，舉例來說，人透過「物質」聯繫慾望，誕生出物化；人透過「觀看」滿足慾望，轉變成偷窺。

而人與慾望之間是一段糾纏關係，慾望伴隨著人而生，人也因慾望而成長，現代人生活在對肉體、精神、物質慾望追求非壓抑的社會，個人為了要獲得成長、佔有、成就感，會產生更多的慾望付諸於過程中，慾望可以是誘發動力的來源，可以是個人填不滿的滿足感，也是得不到滿足時的失落，甚至當彼此的慾望相同時，個人慾望就聚集成為巨大的群體慾望，因此人本身不是一個人，人就像包裹著慾望的外衣出現在社會裡面，看到人就看到慾望，看到慾望就可以看到人。

<sup>10</sup> 網路文章：<http://cidian.xpcha.com/05169nke4y9.html>，（瀏覽日期：2015年3月4日）。

<sup>11</sup> 江亞竹，《影響慾望之因素、慾望與行為意圖關係之研究：以品牌形象為干擾變數》，實踐大學企業管理學系碩士班碩士學位論文，2009，頁11。

## 二、現象

現象源自希臘文的“現象”概念與德文中的“顯現”（Erscheinung）概念都具有動名詞的雙重含義。<sup>12</sup>現象（phenomenon）取自現象學，現象學（phenomenology）一詞來自於希臘字phanionmenon與logos的組合，表示給予說明的活動，對種種的現象給予道說。<sup>13</sup>現象一詞主要用在本論文中出現的社會「現象」上，社會現象用以解釋發生在生活周遭的活動。而「現象」它正確的指明出：「我們多數日常生活中，並不會對生活過程與經驗做出自我反思，而是接受這一切的安排，不管是自己日常生活、國際情勢、社會運作方式所給予的知識與思想看法。」而盲目不思考地接受這一切的方式與行為，就是本文所想闡述的「現象」。

## 三、權力

權力並非單獨存在，是慾望的一種。只要是生物，為了生存，慾望就是它的行為動力，所以可以說人類社會就是一個慾望社會。權力解釋為一種支配力、影響力與一種強的慾望表現。換句話說，權力本身即是一種純粹的「關係」，而不是某種以「可見的」方式去指認出來的這個或那個某物。並且，在權力關係中的每一方，都是通過與另一方的相互作用和影響中去界定它自身。<sup>14</sup>

### （一）如果以國家社會來看

經濟與政治共同特點是權力關係，……在進步的工業社會，介於財產的擁有者和使用者、雇主與員工、生產者與消費者等之間的關係，都是由國家的法律來支配管理，經濟利益與政治利益相互交錯影響，反覆影響對方。……政治權力是以身體的束縛制約為根本的維繫方法，經濟權力是以獎賞和處罰做為最後的維繫辦法。<sup>15</sup>從個人大到群體，它是一種在人類社會中維持運作的必要手段。

### （二）如果從文化與社會來看

權力具有影響大眾思想和解釋權的能力，經由媒體渲染製造社會的群體認同感產生

<sup>12</sup> 倪梁康，《胡塞爾現象學概念通譯》，北京市：生活·讀書·新知三聯書店，2007，頁 337。

<sup>13</sup> 李維論譯，《現象學十四講》，台北市：心靈工坊文化，2010，頁 18。

<sup>14</sup> 鄒大衛，《主體的出走與歸返：傅柯「關心自身」概念中的權力及真理問題》，中山大學哲學研究所碩士論文，頁 37。

<sup>15</sup> 宋光宇譯，亞伯納·柯恩著，《權力結構與符號象徵》，台北市：金楓出版，1987，頁 33。

出權力關係，來強制他人喜好並服從。在後現代社會場域裡，是媒體與大眾傳播的權力慾望世界。布希亞（Jean Baudrillard，1929-2007）認為符號消費社會的現象來臨，莫過於大眾傳播媒介的高度發展。在這樣的社會場景裡，人類消費的不是物自身，而是物背後隱藏的象徵符號。<sup>16</sup>這種時候人的慾望就可以透過操控產生，反之這個操控行為就是一種權力。

#### 四、後工業社會

後工業社會（the post-industrial society）一詞，由哈佛大學社會學家丹尼爾·貝爾（Daniel Bell，1919-2011）的著作《後工業社會之來臨》提出並採用成為最適當的通稱<sup>17</sup>。以下從生活生產與精神兩個面向來看：

##### （一）從生活生產來看

後工業社會因為先進的發展，與過去工業社會的差異可以分成基本四種不同面向：從產業結構上來看，工業轉變成服務業，負責生產的人從藍領階級群轉變成白領階級群，生產工具從機械使用轉而使用電腦為主，生產的資源也從自然資源轉成知識為主，也就是邁向知識的社會。它同時亦告訴我們，什麼將成為未來社會的主要原則—例如，知識、個人服務，以及電腦與電子通訊的電子技術等。<sup>18</sup>

##### （二）從精神面來看

在這文明的樣態下生活的人，不論現代社會所表現的是何者，此刻個人風格所呈現的不是自我（Ego），而是與眾不同的他人（the Other）。……德勒茲（G. Deleuze，1925-1995）用精神分裂來說明這種後資本主義社會中零散化的反映，那就是說，在這樣的社會中的人們沒有任何記憶，也記不起自己為誰，只存在於當下，也搞不請楚自己為何而行動。<sup>19</sup>在這個社會下生活的人們，行為思維開始出現標準、機械化的狀態，成為了「社會」工廠裡的小小零件。

<sup>16</sup> 葉啟政，《象徵交換與正負情懷交融：一項後現代現象的透析》，台北市：遠流，2013，頁6。

<sup>17</sup> 蔡伸章譯，庫馬博士著，《社會的劇變：從工業社會邁向後工業社會》，台北市：志文出版社，1987，頁231。

<sup>18</sup> 同註17，1987，頁232。

<sup>19</sup> 蔡錚雲，《另類哲學：現代社會的後現代化》，台北市：台灣書店，2000，頁92。



## 第二章 創作學理基礎

慾望是生物的本能，象徵範圍甚廣，對人類來說，慾望穿越古今，是驅使生命前進的動力，「需要」、「想要」、「願望」、「慾念」等涵蓋於生活、物質、生理、心理的各種行為與狀態上。

對藝術創作來說，慾望會是創作者對自身創作的心靈反照，作品是經過挖掘自身對事物的情感與感觸、感動與感悟所進行對話的產物，那麼慾望也會深藏在這情感裡面，並賦予作品更深一層意義與體悟自身情感，慾望驅使想要進一步創作出新作品的動力，藉由理論、學術資料去加以印證慾望與人的關係。以下是筆者對於自身作品中人與慾望的關係所闡述的理論，從下列不同面向的事物裡加以探究：

### 第一節 慾望的詮釋與表現

#### 一、東方對慾望的詮釋

東方對慾望的詮釋，來自對個人生命的體悟，倡導的是一種潔身自愛、清心寡慾的思想，提倡對慾望的放下，追求的是自我心性修養的心靈自由與生活情趣，莊子在《逍遙遊》中，敘述大魚化成大鵬遨遊天際時，遇到蟬和斑鳩譏笑，除了這是一種藉由動物的世界比喻人世間視野的大與小的差別外，也是一種拋下慾望，身體與心靈自由不受束縛的飛翔快樂之感，形成絕妙的意境。

但是人不可能完全沒有慾望，因此講求的是一種將慾望能量抑制住或是捨棄放下，讓自我獲得身心靈的快樂。以佛教來說，佛教廣為流傳的就是對貪嗔癡的思想，近代著名的佛教思想家釋印順（1906-2005）在所著書集《大乘廣五蘊論講記》中講到：「有無貪心所，才能夠不執著生死，種種的榮華富貴、名利、五欲等……」<sup>20</sup>，慾望就是貪，不管目的是好還是壞，它驅使了我們接下來要做的事情。對佛家來說，慾望存在於人，本身是甩不掉的，因此必須後天自我修行出「無貪」，代表的不是「沒有貪」，而是一種力量、能力，能夠壓制貪念，所以當自身貪心起來時，就是用無貪去對症下藥，消除貪念。

<sup>20</sup> 印順導師，大乘廣五蘊論講記，新竹縣：印順文教基金會，2011，頁 102。

莊子認為：「人必須自覺人的存在，不要從他人而畫出自己……。」<sup>21</sup>人對慾望名聲財富的價值慾望，是一種永無止盡的追求，慾望可以放棄，放棄也是一種獲得，不要讓慾望操控自身傷害自己，做出萬金難贖的事情。莊子：「名者、實之賓也。」名是實的影子，是次要的。<sup>22</sup>如果自身是用社會給予的價值做判斷標準，前一個慾望滿足了，又會再生出更大更新的慾望，名利慾望的追求過程是互相競爭比較，人在這樣的循環下是永遠不會獲得快樂，如果只是模仿他人獲得認同，只會在不斷輪迴的情緒起伏中，喪失自己的真性，磨耗自身生命，自己是一點都不會獲得自由。

此外，慾望也是一種控制。司馬光（1019-1086）《訓儉示康》「夫儉則寡欲：君子寡欲，則不役於物，可以直道而行；小人寡欲，則能謹身節用，遠罪豐家。」荀子《修身篇第二》：「君子役物，小人役於物。」裡面談到的「役於物」，隱含另外一種隱喻，慾望是受到物質的控制，物質來自人的慾望。《莊子·齊物論》中所述「莊周夢蝶」一段，勞思光先生在其《中國哲學史》中曾言：此段主旨在於「不知周之夢為胡蝶與？胡蝶之夢為周與」二語。<sup>23</sup>筆者對這段的見解：「在這樣的環境下，這個我是不是獨立存在，我希望成為什麼東西，還是我希望透過某個物品來看這世界。必須透過托物的概念來認定自己的存在。」因此，筆者也將透過「托物」概念，將人的慾望寄託在物品，再從物品看回這個世界的慾望，建構出「觀心」與「觀物」的心理迴路，在反覆思索與相互映射中，達到對眼前社會諸多現象之藝術創作表現。

## 二、西方對慾望的詮釋

西方對慾望的詮釋要從人性本質開始探討，西方心理學稱「慾望」為人類的本質及存在的核心，如果要看透一個人，不是看他說什麼或做什麼，而是要看他為什麼而做，也就是他的行為是來自哪種慾望的驅使。弗洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）談到過，「人類是充滿慾望並受慾望驅使的生物，這些慾望潛藏在人們的生活行為中，而這些行為總是受到一種或多種慾望的驅使，誰都無法逃離這些慾望。」<sup>24</sup>以下將透過西方對慾望的解析，探究目前存在的類型與他人的看法與應用作分析。

慾望是驅使個人外在行為的動力，弗洛伊德（Sigmund Freud, 1856-1939）將人的

<sup>21</sup> 蔡志忠，《莊子：逍遙的宗師》，台北市：時報文化，1992，頁3。

<sup>22</sup> 秦榆著，《談·諸子：莊子學院》，台北市：海鷗文化，2007，頁35。

<sup>23</sup> 林漢彬，《試探《莊子》「莊周夢蝶」的幾種詮釋取向與效用》，花蓮縣：東華中國文學研究創刊號，2002，頁33

<sup>24</sup> 休麥凱，《欲望心理學：看人看到骨頭裡》，大陸北京：中國友誼出版公司，2013，網址 <https://tw.bid.yahoo.com/item/%E5%8D%9A%E6%9B%B8%E8%B3%BC%E3%80%8AVK70AMP%E3%80%8B-%E6%AC%B2%E6%9C%9B%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8-%E7%9C%8B%E4%BA%BA%E7%9C%8B%E5%88%B0%E9%AA%A8%E9%A0%AD%E8%A3%A1-%E3%80%8A%E9%87%8D%E5%8F%A3-100003839127>。

精神分析為本我、自我、超我三種，以下個別敘述：

### （一）本我（Id）

本我是人格中最原始的部分，也是人初降生人世時的原始型態。本我沒有是非之類的價值判斷，也沒有任何禁制，是所有本能或驅力的居所。<sup>25</sup>本我代表人在潛意識下的思想，非邏輯性、非道德。本篇論述中，本我是一切人對慾望的開端，也是人格中最原始的本能與慾望，它屬於一種衝動本能、受到追求快樂所支配，藉由滿足原始的慾望來獲取快樂。

### （二）自我（ego）

自我是從本我發展而來的。自我限制並駕馭要求，在一種現實的原則上為本我尋求滿足。<sup>26</sup>如果說本我是人的潛意識本能，那麼自我就是個人有意識的部分、是符合邏輯的。為了使本我的要求符合外界原則，自我會用協調修正、拖延等方法來在適當時機實現本我要求，有時會因為外在道德觀或社會因素選擇壓抑的手段，使原我的一些要求，短暫或永遠的不實現出來。也就是說自我負責人的慾望壓抑或解放，也可以說人具有調節與執行慾望的能力，並將慾望從原始本能的慾望一性、餓、渴昇華至更高階的慾望選擇與滿足上。

### （三）超我（super-ego）

超我是超越出自我，或者說在自我之外和之上。所謂超越自我，就是高於自我又不脫離自我；他以自我為基礎，但又不滿足於自我的狹窄範圍。<sup>27</sup>超我具有客觀規律性與社會道德規範，在人類社會中，有如富有經驗的長輩。自我為了完成滿足本我慾望快樂的要求，自我就會開始思考任何一種可以滿足本我要求的方法，超我就會分析各種方法的好壞，試著指導自我，協助自我控制本我，讓人做出正確的慾望選擇。

這三種部分交互作用產生出內在想法，一個人的本我是原始的慾望與衝動，自我夾在本我與超我之間，是兩者之間的協調者、控制者，超我是一位監督者的角色。人的慾望無所不在，尤其在本論述的後工業社會環境，在依循著社會規範不斷膨脹的各種物質與精神慾望，將人最深層的本我慾望引誘出來，人就會為了其目的開始做出行為與反應，而每當自我透過超我的指導滿足了本我的慾望，另一樣慾望又會自動浮現，不斷地循環，

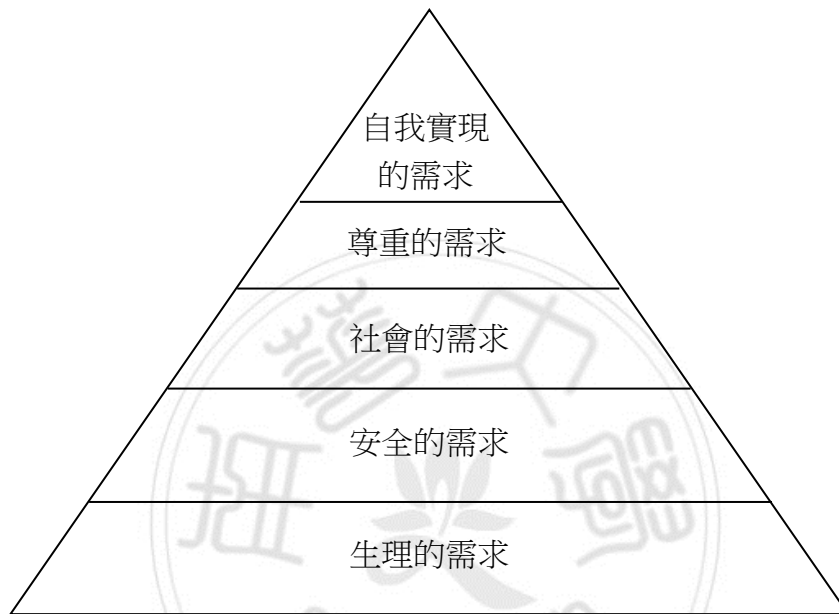
<sup>25</sup> 鄭玄藏譯，Tony Merry 著，《人本心理學入門：真誠關懷》，台北市：心理出版社，1997，頁 6。

<sup>26</sup> 高宣揚，《佛洛伊德主義》，台北市：遠流，1993，頁 117。

<sup>27</sup> 同註 26，頁 119。

不管這些慾望是好是壞，皆是推動人前往尋找快樂與生命意義的行為動力。

慾望是成就人類偉大生活事物的背後功臣，心理學家馬斯洛（Abraham Harold Maslow，1908-1970）在人性的探討中提出「需求理論」，指出人有幾項基本的需求：生理的需求、安全的需求、愛與被愛的需求、尊嚴的需求以及自我實現的需求（圖 2-1）。其中他道出了一項重點：「人因為已經滿足了低階的需求而會開始發展出更高級的需求，而擁有了高級需求的滿足，人往往會捨棄低階需求的滿足。」<sup>28</sup>



▲圖 2-1 馬斯洛《需求理論》層次圖

由上述可得知，遠古人類祖先為了滿足戰勝大自然的慾望，於是發明了火抵禦野獸、用獸皮製作了衣服對抗嚴冬、為了安全蓋起房子建立聚落，為了延續壽命，發展醫療知識與技術；努力征服歷史上的黑死病、天花，到現代的禽流感、口蹄疫等等疾病。人類為了慾望，成就了偉大的事，促使人類文明一步步邁向進步，但也將人類帶進了另一個更深的慾望世界……。

偉大事物也包含建構出人類的社會組織，馬斯洛談到人的一項天生的需求，他說：「一個人如果還沒找到他適合做的事情，他將永遠無法獲得真正的滿足。一個人倘若真想安然自得，則音樂家就應該創作音樂，畫家就應該畫畫，詩人就應該寫詩。一個人有潛能成為什麼樣的人，他就必須成為那樣的人。我們可以將這樣的需求稱為自我實現需求……。」<sup>29</sup>如果從人類社會組建的角度來看，這是人對自我實現的慾望，也可以說人

<sup>28</sup> 許晉福譯，愛德華·霍夫曼著，《人性探索家馬斯洛：心理學大師的淑世旅程》，台北市：美商麥格羅·希爾公司，2000，頁4。

<sup>29</sup> 同註28，頁226。

為了滿足自我實現的慾望，透過扮演的角色進而建構出我們所接觸的環境，從人到家庭再到社會，從孩子、父母、再到好人壞人、藍領、白領、音樂家、畫家、導演、明星、執政官員等。慾望讓人往自己實現的目標前進，也經由多數不同慾望的集結與推動，人類才有組織社會的能力。

慾望對人來說也是一個影響生活、物質、生理、心理的雙面刃。不斷進步變化的後工業社會，因為高級的需求只會越來越多，人類短時間內無法容易的滿足於自身現狀，在這樣的影響下，人的慾望只會越膨脹越大。如果說心理學家榮格（Carl Gustav Jung，1875-1961）談的人的本我是社會的集體無意識中的一種完美原型，那當自我失去與本我的聯繫時，我們會感到徬徨不安、情緒低落沒有方向和希望。然而、如果我們的自我與本我聯繫太過緊密，擅取大過我們自有的東西，就會造成榮格所稱的膨脹（inflation），即是一種浮華感，也就是認為自私自利的自我意識。<sup>30</sup>

人的本我跟自我的對撞，筆者認為就像後工業社會給予我們的各種高級需求與集體慾望，以人類的生活物質上為例：智慧手機 Apple 的 iPhone、三星的 GALAXY S、HTC 的 ONE 系列的不斷推陳出新。iPhone 機子的最初設計理念是一手掌握操控，到因為人的需求不斷改變機子的大小與功能，從進化指紋辨識、相機畫素到硬體軟體的提高，新一代的 iPhone6 為了迎合市場需求，手機跟著螢幕越做越大，功能越來越多。各廠的智慧手機的進化與更新造就了茫茫的機海，但是再多的選擇也無法滿足人的物質慾望。如果不小心，無法抗拒不斷追逐自身膨脹的虛榮慾望，自我容易會因為受到慾望的引誘下，而逐漸走向毀壞的方向。

### 三、現代社會的慾望現象

人類過去的原始時代，慾望來自對基本的生活與求生需求，例如食物、性愛、睡覺、權力等，沒有什麼過剩的物質，每樣東西都是靠自己勞力去追求得來，生活平淡簡單卻很快樂。慾望從什麼時候開始壯大？當然是在物質繁榮的時代。

東方思想的背景處於飢荒、戰亂的時代，生活常常面臨問題，因此提倡我們要壓抑、捨棄慾望，清心寡慾的那種境界或許會發生，但是對現代人來說幾乎不可能，現代社會給予人類優渥的物質生活，我們已經習慣擁有很多慾望，渴望追求外在給予新的追求目標，透過慾望下的外在物質填補精神上的尊嚴、面子或是他人的肯定，否則只會淪落到精神生活上的焦慮徬徨、情緒空虛與不安。

關於追求慾望，現代人從小就耳濡目染，因為我們一直接收外在他者給予的慾望目

<sup>30</sup> 蔣韜譯，Robert H·Hopcke 著，《導讀榮格》，新北市：立緒文化，1997，頁 77。

標，從生活過往簡單舉例，我們會追求成為爸媽眼中的好孩子，老師眼中用功讀書的好學生，努力工作成為老闆底下的好員工等。單純父母的愛已經無法滿足，後工業社會資訊傳遞發達的成長過程，接觸的外在慾望越來越多，漸漸延伸出一些自我實現的現代社會現象與行為，例如跟電視裡的明星學起，開始模仿名人的說話與行為，購買穿戴高級名牌商品彰顯自己，行為與物質的追求無法滿足之後，甚至將自我的肉身外型都要改造到與他人一樣。

為什麼現代人會認同並執行追求這些慾望行為呢？個人的慾望價值觀只是起點，如果從個體合集成群體，產生蝴蝶效應，透過發達的周邊網絡與媒體散布，進而可以產生生活上結構性影響與價值觀的轉變。例如西方價值觀的流行，透過網路媒體等灌輸從國外進入台灣，告訴我們男生衣服就是要有魅力、女生小露身材展現性感，生活就是要參加夜店縱慾、尋求刺激、暴飲暴食、瘋狂在 COSTCO（好市多）購物等，物質富勞讓我們不再為生活煩惱，有更多時間去追求他者給予的群體價值觀，填補得不到的慾望，渴望被重視、關注的感覺。

## 第二節 凝視的表徵與意涵

### 一、情感抒發之窗

眼睛被譽為「心靈之窗」，透過眼神既能窺視他人的心理，也能透露自我內在想法，心裡高興時眼睛眯成彎月、吃驚時睜大眼睛，五官中最先透漏內心感情訊息就是眼睛，而凝視就是一種透過眼睛交會看與被看的意思，在物理上是對視覺的依賴，凝視是一種觀看機制，將肉眼的外在所見透過個人的思維及洞悉，合併著時間的轉移及物象的變化，在內心裡形成一壓縮影像，它匯集了當下所有的情狀，穿透對象的外在感官直達其內在行為，並且與凝視者的內心產生交流與碰撞。<sup>31</sup>藉此披露出心意的工具，例如遇到自己有興趣的人，除了壓抑想凝視的慾望，也會貪心的用餘光偷瞄幾眼，就是深怕心意透過與對方的眼神交流而被發現。

透過情感的傳達，在藝術作品中，眼睛能夠創造人、動物圖像的生命氣息，中國故事裡「畫龍點睛」就有提到眼睛將繪畫作品中的龍賦予生命感，而漫畫中人物的表情、包含開心、生氣、驚訝等情緒，都是藉由多變又誇張的眼睛畫法，去繪出喜、怒、哀、

<sup>31</sup> 蔡宜倖，《凝視 自我—蔡宜倖創作論述》，台南科技大學美術研究所碩士學位創作論述，頁 5。

樂等生命氣息的角色，因此，眼睛的情感抒發在藝術創作中對生物圖像的真實描寫，具有一定的重要性。

## 二、他者凝視下的自我建構

其實，眼睛的凝視並不止於感官上的視覺傳達心意，而是賦有角色的界定功能。拉岡(Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981)將「凝視」(gaze)定義為自我和他者間之鏡像關係。在他那裡，「凝視」除了原本之視覺內容外，還具有「權力」建構上之意涵——自我被他者的視野所影響，因為在想像的秩序裡，自我認同與再現是由他者的眼光折射所形構。<sup>32</sup>透過觀看他人，將自我反轉成客體，我們通常無法直接了解到自己的缺點或犯錯的事，往往都要透過他人的告知或糾正才能夠得知問題點，在這裡他者的眼光就是一個對自我問題加深了解的一個重要第三方視點。

凝視是眼睛觀看的過程，隱含著慾望的一種接近個人、人與人之間看與被看的互動和反映關係，而這互動接觸具有觀察、肯定否定、監督等控制權力的慾望存在。傅柯(Michel Foucault, 1926-1984)於著作《規訓與懲罰—監獄的誕生》中將凝視作為一種監視談到：「一切權力都將通過嚴格的監視來實施。任何一個凝視目光都將成為全面施展權力的一部分。……它也被安排成一種複雜的、自動的和匿名的權力。因為雖然監督要依賴人實現，但是它是一種自上而下的關係網絡的作用。這個網絡在某種程度上也是自下而上的與橫向的。這個網絡「控制」著整體，完全覆蓋著整體，並從監督者和不斷監督者之間獲得權力效應。<sup>33</sup>」筆者以此觀點延伸思考到現代社會，凝視做為一種監視的現象存在於社會，除了使用眼睛的觀看之外，攝影機的鏡頭、行動傳媒的影像窗口間接都展現了個人掌控的一面，觀看影像者似乎站在優勢的主體視角上，現代人透過網路網絡擴大自身觀看社會整體，每一個行動通訊媒介都是施展慾望的一部分，隨時居高臨下的監視與控制著他人。

而拉岡(Jacques-Marie-Émile Lacan, 1901-1981)在「鏡像階段」中談到兒童通過鏡子中的影像認識自己，從兒童的鏡像階段過程可以看到凝視的精神，鏡子在拉岡的理論中也是一個隱喻，他可以指母親、他人。拉岡的鏡像階段發展出了一種自我與他人的想像的二元關係。<sup>34</sup>透過嬰兒與鏡子的關係，從鏡子反射出的影像可以解讀是一種它者

<sup>32</sup> 網路文章：[http://www.taiyugallery.com.tw/exhi\\_new\\_info.php?no=73](http://www.taiyugallery.com.tw/exhi_new_info.php?no=73) (瀏覽日期：2015年1月25日)。

<sup>33</sup> 劉北成、楊遠嬰譯，傅柯著，《規訓與懲罰—監獄的誕生》，台北市：桂冠，1992，頁172、177。

<sup>34</sup> 王國芳、郭本禹，《拉岡》，台北市：生智文化，1997，頁138。

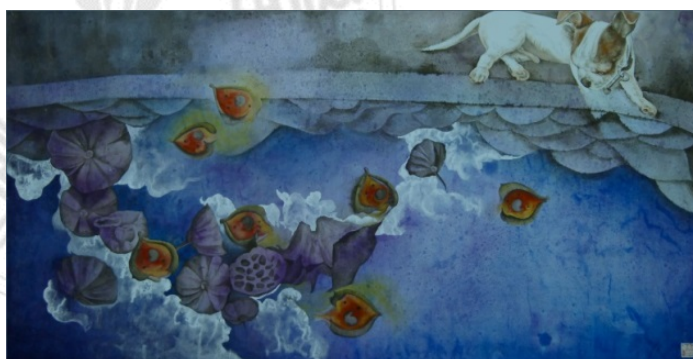


的凝視，鏡子只是一種象徵性的說法，他人也具有鏡子的功能。一般情況下，我們每個人往往藉由他人而認識自己。在拉岡的精神分析學中，自我應當理解為一種「鏡中的我」，一種他人眼中的「我」，或者是我們所願意讓別人見到的一種「我」。<sup>35</sup>因此鏡像可以是對自我的另一種認識方式，藉由「我看他在看我」的虛幻與想像去了解自己。

現代水墨畫家吳惠淳在其創作論述中，曾談到自身作品對「看」的詮釋描寫，就是透過他者的第三隻眼觀看的概念，重新觀看自己。《想望—梳妝台》畫中（圖 2-2）直接繪製鏡子裡的倒影，透過畫中人與狗的影像眼神直接傳遞，達到多層次的思想可能性延伸；《想望—白雲》作品中則（圖 2-3）以水面為鏡，藉由狗的凝視，將觀者帶入觀照的思維將凝視的角度抽離，形成他者的眼，觀看水面水下可能正在發生的事情事物，獲得檢視問題的體悟與反思。本創作將以凝視作為一種基本理念，透過凝視的概念，不管是用自己的眼睛去看或是化做一條龍魚，又或者用不一樣的批判眼光去看，都是用他者的凝視眼光詮釋出慾望的問題。



▲圖 2-2 吳惠淳〈想望—梳妝台〉  
媒材：紙本、墨彩  
尺寸：100x72.5cm  
出處：《他者的凝視—吳惠淳水墨創作論述》



▲圖 2-3 吳惠淳〈想望—白雲〉  
媒材：紙本、墨彩  
尺寸：135x69cm  
出處：《他者的凝視—吳惠淳水墨創作論述》

<sup>35</sup> 同註 34，頁 143。



### 第三節 圖像符號與象徵

人類從古至今，習慣以元素符號及象徵意涵作為傳遞訊息的方式。本文在創作過程中亦使用了大量圖像象徵作為傳遞意義的方式，下文將從個別圖像符號象徵的解說再到藝術作品上的繪畫應用做論述。

#### 一、符號與象徵的關係

黑格爾（Georg Wilhelm Friedrich Hegel，1770- 1831）在《美學》第二卷中指出：「象徵首先是一種符號。不過在單純的符號裡，意義和他的表現的聯繫是一種完全任意構成的拼湊。這裡的表現，即感性事物或形象，很少讓人只就它本身來著，而更多地使人想起一種本來外在於它的內容意義。例如在語言裡，某些聲音代表某些思想感情，就是如此。……在藝術裡我們所理解的符號就不應這樣與意義漠不相關，因為藝術的要義一般就在於意義與形象的聯繫和密切吻合」<sup>36</sup>

胡賽爾（Edmund Husserl，1859-1938）認為，只有當“符號”具有含意，行使意旨的功能時，它才進行表述。<sup>37</sup>一般圖像的符號具有表述單一的意義，是一種觀看直覺性的人類共通圖像語言，被廣泛應用在生活上，如交通號誌、醫療標誌、警告牌示等。因此藝術家在創作中除了沿用現有的圖像符號外，其另一種創新表現手法就是把人類的情感轉變成一種現實世界所沒有的可見符號，透過符號的圖像開發來表現作品中內涵的情感，例如本創作中以龍魚形象取代龍來詮釋自己想要的意涵。

圖像的象徵是在於探討藝術作品的主題或含意，從字義解釋而言象徵（Symbol）是一種指意符。是一種言外別指的符號，也可以說是「言在不言中」的話或文字；是經由迂迴繞彎方式表達的言詞；他的真實指意是溢出言表的那個意義。<sup>38</sup>象徵是原型在這個世界上的顯現，是一些經驗中產生的具體、細緻的形象，帶有原型層面的意義和情感。但是象徵並不同於它們所代表的原型。<sup>39</sup>是以具體的事物或形象來間接表現抽象或其他事物的觀念，象徵主義摒棄客觀性，偏愛主觀性，背棄對現實的直接再現，偏愛現實的多方面的綜合，旨在通過多義的、但卻是強有力的象徵來暗示各種思想。

圖像會因為製作目的的不同而形成不同的圖像系統，因此可以將圖像大致區分為符

<sup>36</sup> 余秋雨，《藝術創造工程》，台北市：允晨文化，1990，頁 232。

<sup>37</sup> 倪梁康，《胡塞爾現象學概念通譯》，北京市：生活·讀書·新知三聯書店，2007，頁 527。

<sup>38</sup> 鄭聖沖，《呂格爾的象徵哲學》，台中市：光啟出版社，1984，頁 11。

<sup>39</sup> 同註 30，頁 19。

號與象徵兩種形式。符號的目的是直接而單純的、應且有指涉的作用，他能夠指涉一個場景、命令、單位……等，而象徵則是藉由符號來表達抽象概念與其背後所隱藏的含意，具有詮釋的作用。<sup>40</sup>筆者從此段敘述對兩者形式關係做個人簡單的分辨解釋，符號是人類的思考邏輯，那麼象徵就是一種有關係的連續性，例如椅子可以象徵權力慾望，為什麼他會象徵權力慾望、因為它就是從符號延伸出一種位子（位置）的聯想。很多東西在藝術創作裡面有很多的元素，元素裡面有著象徵意涵，比如說蒼蠅作為一種元素象徵著髒亂，作品使用蒼蠅就象徵著髒亂，髒亂只一個想法，透過意涵的延伸，它也可以是一種清潔、我不髒亂的思考，所以一個元素的象徵符號產生後，透過意涵延伸出來的氛圍是完全不一樣的，令人產生不一樣的思維。就像我們看一個石頭，有些人看出玄機看到一個天地、看到一個寶藏。

## 二、藝術中的象徵應用

象徵，就是有限的形式對於無限內容的直觀顯示，……各種藝術，都在不同的塊面上實現了對這種遇合的象徵；象徵著客觀世界，象徵著主體心靈，象徵著主、客觀交匯的人類生活。<sup>41</sup>如果從繪畫來看，象徵的意思是用一件事物來說明或暗示另一件事物。……對繪畫而言，就是作為一個視覺文本，其每一個形體、圖像可能都是在說明另一事物，或由另一事物所暗示。<sup>42</sup>在繪畫創作上，象徵供給了創作者與觀賞者思考與反省的平台。圖像元素的原意與創作者的本意，思考如何詮釋出作品上的各種圖像元素，將圖像元素真正意涵經過隱藏、編排與引導，再讓觀者透過理解或自身經驗感悟，推敲出畫面所企圖表達的意義，完成詮釋作品真正意向的工作。

人類早在遠古時代就在石頭上刻畫。畫不僅僅是符號，還寄託著人類的情感和希望。……語言和文字同樣可以表達無意識，但相比較起來，繪畫來的更自然，也更有象徵性。繪畫會讓人產生聯想，也會勾起人的回憶，人們常常不由自主地在繪畫作品的線條和色彩中表露出情感和體驗。<sup>43</sup>一幅作品對觀賞者而言，它就像一張藏寶圖，透過對象徵意涵的延伸，圖像表面下隱藏著許多的秘密與寶藏，反映出的是創作者心中的思維寄託；對創作者來說，不僅是透過象徵手段將心境埋藏或抒發於圖像之中，又像一面鏡子，可以從畫中看到自己過往的情緒與想法，反映出自己心靈深處的世界。

<sup>40</sup> 陳懷恩，《圖像學－視覺藝術的意義與解釋》，台北市：如果出版，2008，頁 134。

<sup>41</sup> 同註 36，頁 227。

<sup>42</sup> 易英，《圖像學的模式》，美術研究第四期，2003，頁 97。

<sup>43</sup> 李洪偉、吳迪，《心理畫－繪畫心理分析圖典》，台北市：宇河文化，2011，頁 228。

## 第三章 創作理念與實踐

清初時期石濤在《畫譜》裡提出：「縱使筆不筆，墨不墨，畫不畫，自有我在。」<sup>44</sup>面對創作，石濤在他的筆墨裡找到他的世界，筆者也是在自己的創作中找尋自我存在與否。因為創作能夠了解自己所需要的，因此繪畫並不是單純的繪製圖像，創作和生活因該是密不可分，內心的情感與眼淚是身為人類活著才會有的表現，捕捉這份感動，延續生活中的激情與情感流露，將其成為創作的動機與養分，投入作品使畫面呈現對生命的體悟。

### 第一節 創作理念分析

#### 一、慾望在社會的面貌

觀察慾望，結合藝術，在自己的時代，用作品為自己為人類找尋其定位。在後工業社會環境下，社會富裕食物也豐富，人們不再為餓肚子而煩惱，看著電視上充斥著許多美食介紹節目，反而充滿著必須滿足的口腹之慾。不斷消費的過程當中，人類自身變成了什麼，個人的慾望是否獲得了滿足，還是我們都在漸漸幻化怪物。時代的變遷，文明的衝擊，慾望一直依附在人類生活與思想中，慾望已經深深滲入社會生活各個方面。至今，生活中的食、衣、住、行、娛樂到處可以看到驅動與影響，表現出的是一個時代的人類現象。

慾望與理智之間的拉鋸戰總是一直在持續進行著，是明確的止步或一瞬間的陷下去，如此反覆考驗著人的心理。明明已經警覺，還是會思考這是否是自己的真正需求。慾望與人的關係是如此的模糊不確定，它明明就是我們身為人類該有的情感，如此美麗的罪惡，是如此深深吸引人。

#### 二、藝術是理念的寄託

「我們首先要求有現實意義，因為我們希望藝術家能影響社會並能推動社會進步；

---

<sup>44</sup> 黃晴渝，《科技與生活的對話－黃晴渝的水墨創作研究》，南華大學視覺與媒體藝術學系論文，頁51。

我們要求真實，因為藝術應當接近生活。應當使人可以理解。」這是當時普遍存在於十九世紀法國藝術家頭腦中的思想。<sup>45</sup>筆者將教化社會與描寫真實生活的理念套用在現代，一樣能從人民的角度的去看二十一世紀的台灣社會的慾望現象，如同過去腳踏車的發明是取代行走、移動便利，到現代社會車子不再只是單純的代步工具，人們更崇尚追求坐車廠牌的背後價值與地位；手機由傳統的聯絡方式變成現代的數位化智慧型手機，由單純的聯絡溝通轉變成多媒體功能，它已經顛覆純粹單一能力的功能，人類的奢求從純粹性到複雜性。

法國因為工業革命獲得了許多財富與進步，但隨之要面對的是社會的貧富差距問題越來越嚴重。在如此劇烈的社會變動下，是「寫實主義」的興起，作品揭示了當時與現在並無差別的人們生活與社會的不公與矛盾。從寫實主義的創作理念學習將藝術的視角拉往客觀的角度，透過自己化身為觀者描述自己的生活，藝術創作靈感來自於生活的覺察、探究、找尋真實血肉的現象，再回到自身對問題的內在省思，靈感及理念是一種外在感觸與自我內在經驗的交流與碰撞，擦出美麗的火花，過程中有無窮發現，想像力所觸及之處亦能繪入畫中，最終的思維與結論都將以藝術手法呈現，而身理念是這個時代下的故事腳本。

### 三、環境促成異質的想像

當觀者觀看一件藝術作品時，處理藝術客體（或藝術品）所引發的內在反應的第一種方式—經驗參照，可以靠第二種方式來支援：即共同語言和其隱含的意義。<sup>46</sup>語言就像是圖像物件的象徵、符號，具有傳達訊息等意涵，如果當你聽另一種語言時，你就聽得到聲音的結構；當你聽到自己共通語言時，你只能聽到意思。經驗的基準包含個人跟文化兩個層面，個人的部分包含個人的人格特質與氣質，而社會層面，大面向包含文化的主體性或宗教信仰，小面向則包含家庭的組織與氛圍。

當畫作是具象時，其形式可能代表戰士或農夫、森林或海岸、蘋果或水蓮。對於由外在世界觀察它們的人而言，這些形式顯然都有含意。當它們被畫在畫布上，且被以美感的角度來觀看時，它們的意義是從畫布上的造型而來？還是從題材，也就是存在於外在世界的客體而來？畢竟，塞尚（Paul Cezanne，1839-1906）畫的蘋果是外在世界的蘋果，莫內（Claude Monet，1840-1926）的水蓮也就是水蓮。以外在世界中的物體作為傳

<sup>45</sup> 朱伯雄主編，《世界美術史 5：18、19 世紀歐洲，中國明清》，濟南：山東美術，2006，頁 294。

<sup>46</sup> 武姍姍等譯，賈克·瑪奎著，《美感經驗：一位人類學者眼中的視覺藝術》，台北市：雄獅，2003，頁 63。

達意義的媒介，在普普藝術中似乎尤其明顯，它們的形象來自廣告、包裝、漫畫、速食食品，非常引人注目，因為在西方藝術圖示的庫藏中，這些形象都很少見。在此案例中，意義似乎是由外在客體所衍生，而非畫面上所呈現的形式。<sup>47</sup>畢竟每個人思想經驗不一樣，站在各自特定的位置、立場、角度、脈絡會有對藝術作品不同的解讀，透過對藝術圖像象徵的解讀，為抒發內心最隱密的情感提供了另類的視角。

#### 四、慾望與自我創作的探究

奧地利心理學家蘭克（Otto Rank, 1884-1939）：「藝術創造的動因正是起於藝術家超越死亡而永存的慾望。」蘭克特別強調藝術與人生的關係，藝術是我們一生各種慾望的昇華；或反過來說，人生必須被藝術昇華，使慾望獲得滿足，以創作作為抒解慾望的手段，……。<sup>48</sup>筆者認為慾望就是一種能夠證明生命的存在，透過經歷、體驗與感動，作為藝術的創作源頭，然而，對於慾望的演變與觀察，藝術家該做的因該是用創作傳達作品中慾望的美與無奈外，也要完成藝術該有的教化人心功用。或許也可以這麼說，廣義的藝術理念傳達是對於世界上的每個個體，彼此追尋的目的都不一樣，但是過程卻是相同，同樣的都是為了滿足愛自己的慾望，擴展生活空間、建立生活品質，尋找最終極的生命體悟。藝術與人的關係，慾望代表筆者對人的生命表現，問題繞回自身，創作理念的自我省思就是在創作過程中找尋答案，生活在一個自己的時代，慾望是否就是我在這階段創作軌跡中關於自身存在的辯證，或許慾望的最終形式的到來，會自我滿足成熟結果的那一天。

## 第二節 創作理念的實踐

在藝術創作裡，沒有一定的法則遵循，藝術家都在這茫茫大藝術世界中尋找真理，創造出自己的路，尋找自己的存在，靜觀世界變動，反思自我，創造自身藝術價值。在藝術的創造工程裡，作品是理念的實踐，要表現創作內容，必須選用正確題材與元素，畫面構圖的建構與組成，使用對的創作媒材與技法。分為下列幾點加以解釋：

---

<sup>47</sup> 同註 46，頁 125。

<sup>48</sup> 藝週刊電子雜誌，173 期，台中市：全球華人藝術網有限公司，2014，頁 54。

## 一、創作題材之選擇

作品題材的取用是創作研究中的重要一環，筆者認為當代的藝術創作者，將無可避免地在屬於自己的時代下，用不同媒材元素重新建構出屬於自身在地複合文化的藝術與價值。在後工業社會環境底下，選擇了從人的型態、龍魚的寓意、漫遊的看中找尋慾望。透過它們事件與象徵的元素，藉由有趣的排列組合後，產生了可以令人有趣的、具有省思、諷刺的豐富畫面內涵。

### （一）人的型態延伸

水墨是一種思想，獨立，人格化，內在感悟，以及心靈思惟的延續，醞釀著詩情畫意，充滿了感動與生命力，他含有非常濃厚的文明感情。<sup>49</sup>或許自身藝術的走向勢必是對自身文化、社會環境的關懷，在筆者的創作中，常會使用人做為題材，一種最直接的情感傳達，因此會出現一些較為具體具象的人形、物像作為寓意象徵。故有些作品會使用人或人的型態延伸作為題材。

人的型態延伸包含了個人、他人、人與人、人的物化為題材作畫。個人是我，笛卡兒（René Descartes, 1596-1650）透過「我思故我在」（Cogito, ergo sum）的推論來論證「自我」的存在；但是笛卡兒並未堅守懷疑的立場，反而直接地承認「自我」是一種實體性的存在。<sup>50</sup>這句話點出了個人是自己思維的主宰體，在這個多元價值的時代，個人的思想與價值卻常常會受到他人、人與人、甚至環境價值體系的影響，其中的改變包含了對自己的行為與能力的轉變以及對自身與外在的評價的感覺。

我們生活在這個社會環境，視覺性傳媒發達，言語自由氾濫，每個人都可以輕易成為改變個人思想標準的他人。胡賽爾（Edmund Gustav Albrecht Husserl, 1859-1938）以笛卡兒之「我思」（cogito ego）做為「先驗自我」之反思的基礎與起點，……強調「自我」之外能有另一個「它我」的存在，且世界就是作為呈現其他「自我」的「視域」，<sup>51</sup>例如網路社群到網路新聞上，都可以輕易看自稱網路鄉民在留言欄上的褒貶、批評、讚美等句子，一個人讚美或許沒什麼，偏偏後工業化的社會底下，相當重視群體的價值觀認同，如果讚美的聲浪越多，在配合新聞媒體的操弄，這種群體認同感就一邊倒的往好的方向走。或許答案根本沒有一定的對錯，但是可以輕易在傳媒上看到的太陽花學運造神、台北市長選舉、黃色小鴨與熊貓熱潮（圖 3-1）。再到不能夠輕易注意到的事件，人

<sup>49</sup> 蕭瓊瑞，《台灣現代美術大系·水墨類：抽象抒情水墨》，台北市：文建會，2004，頁 110。

<sup>50</sup> 張雨涵，《「自我」與「世界」—《笛卡兒的沉思》與《歐洲科學危機與先驗現象學》中的「生活世界」，南華大學哲學系碩士論文，頁 3。

<sup>51</sup> 同註 50，頁 4。



與人的全體認同感取代了個人，是自己思惟主宰體的這件事情上，而慾望就躲在這些個人的動機上。

筆者創作探討的便是真實人生所面臨的慾望問題，從人為題材延伸，當代兩性政治的女性透過穿著造型、化妝、整型，盡顯美貌與身體魅力，征服男人，奉她們為「女神」、「公主」，……台灣社會「開放」的太快，打開網路分眾新聞，每一類別都遭羶色腥入侵；瀏覽社群網站，不經意就被置入色情廣告。<sup>52</sup>從上述可以看到女性成為了他人心目中的人，或者因該說成為了商品，被物化了。人成為了他人慾望的象徵，型態得到了延伸，或者自身理所當然的認為我就該成為群體認同下的那個物品，而可望變成它，甚至因此而高興竊喜（圖 3-2）。希望成為什麼東西，希望透過某個物品看這世界，筆者以人為題材，希望透過人的不同型態變形看到慾望的存在。



▲圖 3-1 TVBS 圓仔報導截圖

出處：<https://www.youtube.com/watch?v=eX3wHkaDgfA>  
(2015 年 1 月 9 日)



▲圖 3-2 溫健凱，〈單向度〉，2012

媒材：水墨設色  
尺寸：120x90cm

## （二）龍魚的托物

龍魚的托物注重在找尋存在龍魚身上象徵人的慾望意涵，不管是從大社會環境下的基本寓意認識，到個人對於龍魚形體乃至於習性之中的投射，再轉而達到自身與龍魚的界限消失，相互融合為一起，逍遙自在。

<sup>52</sup> 網路文章：<http://anntw.com/articles/20140123-8gHV>（瀏覽日期：2014 年 11 月 25 日）

在亞洲地區，尤其是台灣、香港、日本、新加坡、中國大陸習慣偏愛紅龍（圖 3-3），這嗜好與其外形似龍有關，又許多紅龍未卜先知的靈驗，此消息已盛傳於民間中，例如家中有不測事故降臨，紅龍回由魚缸跳出等之鮮事，使喜愛紅龍的人越來越多。<sup>53</sup>

筆者以龍魚為題材，有兩種理念取向，其一是取其龍字，求的是大眾對其投射精神與寓意的慾望象徵作為題材。龍魚也是傳說鰲魚的化身（圖 3-4），有傳說鰲魚是鯉魚誤吞龍珠變成，也有傳說是鯉魚躍過中國黃河上游的龍門之後，就能成龍，而鰲魚就是躍過龍門的鯉魚蛻變而成，尚未完全成龍。《山海經》中談到鰲魚外型龍首魚身兼永龍的莊嚴強壯及魚的靈活性。龍有雨師及水神的神性，而化成鰲魚後最好吞食火舌，因此中國傳統木建築屋頂兩短安放鰲魚塑像，用意是取其防火消災。<sup>54</sup>



▲圖 3-3 亞洲龍魚 紅龍  
出處：創作者自攝



▲圖 3-4 鰲魚  
出處：<http://img3.epochtimes.com.tw/20080920/b3-5.jpg>

在亞洲華人社會裡，龍魚與龍一樣，具有美好的寓意，深受喜愛與迷信。龍魚的祖先最早出現在白堊紀時期，與恐龍生活在同一時代，因此有著活化石之稱，又龍魚本身具有很長的生命歲數，因此有著「長命百歲，壽比南山」之寓意。龍魚造形神似中國文化的龍，其身上的巨大魚鱗，炯炯有神的目光，兩條巨鬚與從容霸氣的游姿，具體展現傳說中龍的神態，象徵無上權力與尊貴地位的寓意，也擁有吉祥聚財，富貴之意。藉由長壽與龍的象徵寓意，在一開始的作品《慾望城市》和《龍行天下》就是參考上述觀念將龍魚轉化為能夠穿越古今，有著龍的慾望象徵作為題材元素繪製到作品裡（圖 3-5，3-6）。

<sup>53</sup> 脊椎動物百科全書編審委員會，《脊椎動物百科全書—魚類（第一冊）》，台北市：國立編譯館，2004，頁 219。

<sup>54</sup> 網路文章（瀏覽日期：2014 年 9 月 12 日）  
<http://oceaninc.pixnet.net/blog/post/54976332-%E9%B0%B2%E9%AD%9A---%E4%BE%86%E8%AB%87%E4%B8%80%E5%B0%BE%E4%B8%8D%E4%B8%80%E6%A8%A3%E7%9A%84%E9%AD%9A>





▲圖 3-5 溫健凱〈慾望城市〉  
媒材：水墨設色  
尺寸：180x90cm



▲圖 3-6 溫健凱〈龍行天下〉  
媒材：水墨設色  
尺寸：180x180cm

一缸魚缸裡的龍魚飼養數量也有學問，通常最佳飼養數量是九條混養，象徵中國帝王的九龍，求的是吉祥、招財與地位至高無上的願望（圖 3-7）。筆者在作品《權力的椅子》中就將此寓意將龍魚數量的調整與帝王圖一起編繪至圖畫中（圖 3-8）。



▲圖 3-7 唐 閻立本  
〈歷代帝王圖局部〉  
出處：翻拍《圖說中國繪  
畫史》



▲圖 3-8 溫健凱〈權力的椅子〉  
媒材：水墨設色  
尺寸：180x180cm



▲圖 3-9 溫健凱〈慾望的面貌〉  
媒材：水墨設色  
尺寸：70x70cm

第二點是筆者自身對於龍魚的慾望暗喻，如果說龍魚身上寄宿著人類精神與願望，那麼筆者是在牠身上試圖找尋自己，而這也是自身的慾望與希望投射。會選擇龍魚作為題材的第二點，可以從筆者的觀賞心情來談起，隨著經濟成長到社會進步，人的生活壓力卻是越來越大，筆者在身心疲憊的時候，會獨自前往水族館坐在龍魚的面前，看著魚

缸裡優游的牠，與三呎大魚大眼瞪大眼，龍魚繞著魚缸游了一圈再互看一回，它是在好奇這個人嗎？是否筆者在牠眼中才是那個游在魚缸裡的人（圖 3-9）。

自身的慾望取自龍魚曾經只是被當作食用魚的一種被人類取用，經過沉寂多年到媒體曝光，像鯉魚躍龍門一般的故事，一躍成為人類眼中的高價值精神象徵物。或許筆者也是從龍魚的成長過程與生態中悟出並清楚看到自己對自己的慾望期許，期許自身可以像龍魚一樣，在流動的池子中，埋伏與遊走，等待獵物出現瞬間，並迅速猛烈的咬住不放，多年的繪畫努力，就是在找尋那個機會，躍上藝術家的舞台。

希望的投射取自對龍魚優游習性的嚮往，觀賞龍魚就如同觀賞一幅畫一樣，為觀賞者創造出吸引人的特殊空間，讓精神抽離了疲憊的肉體，時間就如同看畫一般停止，專注在牠的漫遊、眼神的交集與一片片鱗片光影。不管游向何方，炯炯的眼神總是看著外面的動靜，牠游得靜，慢而撫平焦躁的心，獲得內心的寧靜；牠游得快，好似發現什麼，一個新的可能性。牠筆直的鬚鬚是對事物向前看的精神，向前伸展，突破自身障礙。肉食性的牠面對食物的狩獵本能爆發，是面對機會來臨所做的積極掌握與果決判斷。如果說莊子思想的最高境界，寄託於逍遙。……然而逍遙只是一種境界，境由心造，所以境界具有其特殊性、個別性。每個人因其本身的見解、體驗、修養、功夫的不同，而有不同的境界。<sup>55</sup>龍魚的姿態便傳達出筆者所嚮往的自由逍遙之情，將心境寄託於龍魚的習性，故事是筆者對自我社會生活化過程的教化，優雅神態和高傲的氣質，正是筆者在生活領略中對人的最終內涵與精神的慾望想像，具有浪漫的想像性，卻也同時隱含有殘酷的視覺衝突性。

### （三）漫遊中的觀看

「去除了攝影機所加進的東西後，其中的現實變得比一切都假，在機械的國度裡，這樣直接捕捉的現實從此有如一朵藍花，稀世的藍色蘭花。<sup>56</sup>」

— Walter Benjamin

看的行為與象徵在創作中也是題材表現的另一種詮釋，築基於舊文人權力系統的崩潰，以及舊的筆墨程式已經失去了其依托的易基礎。在這個多元化的時代，繪畫語言的多元化也是大勢所趨。我們應該抱著寬容的心態來看待這形式語言的問題，切勿依個人喜好而妄下判斷。<sup>57</sup>多元化的時代，能藉由更多元的方法、角度切入去了解當代發展、

<sup>55</sup> 吳怡，《逍遙的莊子》，台北市：東大圖書，1986，頁 13。

<sup>56</sup> 石計生，《藝術與社會：閱讀班雅明的美學啟迪》，台北縣：左岸文化，2003，頁 197。

<sup>57</sup> 伊丹，〈筆墨——僅僅是一種選擇〉[http://gg-art.com/hundred/viewNews\\_b.php?newsid=18015](http://gg-art.com/hundred/viewNews_b.php?newsid=18015)。

事件，作為一種繪畫題材的尋找手段。

從日常生活中解放，漫遊觀察這個後工業社會，多虧了網路與多元社會的發展，有了許多不同的漫遊方式去了解自己身處的社會，除了親自的遊走城市街道，也有連網雲遊虛擬世界，了解看也是慾望，轉個說法，也是一種人心的偷窺慾望。當代藉由傳媒的發達，雲端服務的涵蓋全球，智慧手機的普及，人在世界各處都能夠輕易地觀看、紀錄看到的、分享看到（圖 3-10）。其中的推手來自電影與實境秀的普及，電影工作者將我們實際生活中的慾望以含蓄的手法逐漸帶入電影中，也許只是一種表情或是聲音甚至是一個空間轉移，都將偷窺的慾望賦予無限的想像，而電影所創造的幻覺意識，使我們遠離了我們的生活，而生存在另一種空間，電影就是一種夢。<sup>58</sup>人開始習慣不再注意眼睛所看到的眼前事物，想藉由自己的手記錄慾望，透過隨手可得的智慧窗口滿足看的慾望，這讓筆者想起與朋友去參加跨年演唱會，我們擠到了最前排，筆者問他為什麼要舉著手機攝影功能去看的明星演唱，他回答，因為大家也都是這樣做，而且錄完我還想上傳雲端與大家分享我的喜悅。慾望驅使他想要記錄下那個時空，紀錄自己（圖 3-11），並將時間永遠鎖在影像裡。



▲圖 3-10 行動視訊串流媒體爆炸性成長新聞截圖  
出處：翻拍《聯合報》（2015年1月13日）



▲圖 3-11 運動影像紀錄器  
出處：創作者自攝

由於網路科技的發達和思想的開放下，人們透過這樣的手法來高喊心中的解放，也改變了人的意識型態，人們不再將愛戀放在心中，恨不得公諸於世，有些甚至大膽的將情人們會做的私密事放在網路上供人觀賞。……讓我們這些網路過客無形中去監視他們愛戀的一舉一動。<sup>59</sup>故事不再是構思出來的，而是真實生活，可以說看的慾望從窺視他

<sup>58</sup> 黃雅欣，《偷窺、美學、後現代：以「楚門的世界」和「艾德私人頻道」為例》，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，頁 29。

<sup>59</sup> 同註 58，頁 32。

人的滿足進而轉變渴望成為被看者。

慾望題材從觀看出發，可以是人對自身時間的收藏渴望，也是窺視他人與被看者。在看的過程中，筆者漸漸了解看是人與人互動的過程，當嬰孩在鏡子前轉身，看到站在身邊的大人點頭、認可、或任何讚賞的隻字片語……，他開始從大人的優勢觀點來看自己，他開始以另一個人的身分來瞭解自己。<sup>60</sup>或許在不可違抗的多元化潮流大浪中，藉由觀看事件，觀看外在的人群，從他們的行為影像中，瞭解另一個在後工業社會包裝下的自己，也藉由自身作品《夢裡的吶喊》《最後的打卡》《朝聖》，用看對慾望的詮釋，讓觀者也能將自身角色與畫中影像中了解自己成為何人。

## 二、創作的呈現手法

### （一）社會題材的選用

杜米埃（Honoré Daumier，1808- 1879）：「要做一個自己時代的人。」<sup>61</sup>假如藝術創作擺脫時代，那作品將成為什麼東西？活在自己的時代，眼界、思想到作品傳承都會受到時代的影響，甚至影響到作品主題的涉獵。寫實主義的藝術家庫爾貝（Gustave Courbet，1819-1877）相信，藝術家只應畫他們所能感覺到的東西，即其周圍真實存在的人、物、地。他說，他從未畫過一個天使，因為她從未見過一個天使。<sup>62</sup>寫實主義藝術家不再遵循過去公認的藝術標準，所關心的是現實生活，描寫的是當時的人事物，在乎如何將其如實的呈現在作品上（圖 3-12）。寫實主義藝術家杜米埃（Honoré Daumier，1808- 1879）是一位具有敏銳觀察力的畫家，他透過創作將當時複雜動盪的巴黎社會做出對時下的嘲諷和批判，作品《三等車廂》就是對社會底層人民的艱苦寫照與評擊（圖 3-13）。台灣現代水墨畫家洪根深（1946-）作品也有根據現代都會生活的描繪，取材自對生活周遭的社會批判與人性關懷，如作品（圖 3-14）（圖 3-15），畫中人物雖然嚴重扭取變形，但透過各式人影與色彩強烈，正可呈現出身處五光十色的現代生活所帶來的喜悅、悲傷、焦急與不安的情緒描寫。

<sup>60</sup> 黃冠華，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞學研究》，第 87 期，2006，頁 137。

<sup>61</sup> 同註 45，頁 249。

<sup>62</sup> 錢乘旦譯，雷諾茲著，《19 世紀藝術》，南京市：譯林出版社，2009，頁 67。





▲圖 3-12 庫爾貝〈早安，庫爾貝先生〉  
媒材：油畫  
尺寸：149x129cm  
出處：翻拍《世界名畫家全集：庫爾貝》



▲圖 3-13 杜米埃〈三等車廂〉  
媒材：油畫  
尺寸：65.4x90.2cm  
出處：翻拍《從名畫了解藝術史》



▲圖 3-14 洪根深〈傷痕的代價〉  
媒材：壓克力、畫布  
尺寸：183x259cm  
出處：翻拍《台灣現代美術大系·水墨類：意象構成水墨》



▲圖 3-15 洪根深〈巷尾街頭〉  
媒材：壓克力、畫布  
尺寸：112x145cm  
出處：翻拍《台灣現代美術大系·水墨類：意象構成水墨》

## (二) 人物的漫畫式精簡描繪

漫畫是指以通過虛構、誇飾、寫實、比喻、象徵、假借等不同手法，描繪圖畫來敘事的一種視覺藝術形式。可以加上文字、對白、狀聲詞等等來輔助讀者對畫的理解，……有敘事的功能，能表達一個概念或故事。<sup>63</sup>通過這些創作過程，漫畫是具有娛樂、教化、傳達訊息、抒發情感與評論等效果的繪畫藝術。

漫畫中人物的圖像性來自對線條的描繪與組合，頭部的五官與頭髮造型，人物身形

<sup>63</sup> 江炫毅，《現代水墨意象運用於數位漫畫繪圖之創作研究》，南華大學創意產品設計學系碩士論文，頁 17。

透視與姿態，再到情緒的表現，都是由線將現實人體的精密結構與表情做出簡化構成，如從一對眉毛的角度變化，就能夠將人的眼神神態做到簡單生氣與難過的區隔，日本漫畫家手塚治虫透過這些簡單描繪，表現出開心大笑、神情凝重、目瞪口呆等各式各樣獨特誇張又滑稽的表情（圖 3-16），筆者經由這些表情神態的繪畫學習，再透過對各種角色的觀察與理解，做到外貌年齡、造型等差別描繪，畫出讓觀者能夠輕鬆讀覽、簡單分辨的不同群眾（圖 3-17）。



▲圖 3-16 不同群眾與開心表情  
出處：翻拍《漫畫入門》



▲圖 3-17 溫健凱〈朝聖〉（上墨局部圖）  
出處：創作者自攝

### （三）畫面意境的超現實表現

超現實的表現來自超現實主義，夢境和潛意識是超現實主義藝術家的創作核心，如布列東(Andre Breton, 1896—1966)宣言所申述：「最近才澄清了精神世界的一個部分，而我以為是絕然為最重要的那個部分，……這要感謝弗洛伊德的發現，……藉助於這股思潮，人類的探索者便得以作更進一步的發掘，而不必再拘泥於眼前的現實。想像或許正在奪自己的權利。」<sup>64</sup>夢境、潛意識就像一個取之不盡的資料庫，跳脫理性思想限制，裡頭裝著許多藝術的創新想法和驚奇，更表現藝術家的純粹的心靈與自己。再透過掌握主題與素材，借助若干形象素材組合的構圖，從不同角度、形體、位置、色彩與表現手法，使情與景結合，表現出作品的虛實相生、生命韻味與無窮聯想的詩意空間。

現代水墨藝術家陳建發的作品《夢土》（圖 3-18）採如超現實主義的構圖，將乾枯

<sup>64</sup> 柳鳴九主編，布列東(Andre Breton)〈第一次超現實主義宣言〉，《未來主義、超現實主義、魔幻現實主義》，台北市：淑馨，1985，頁 242。



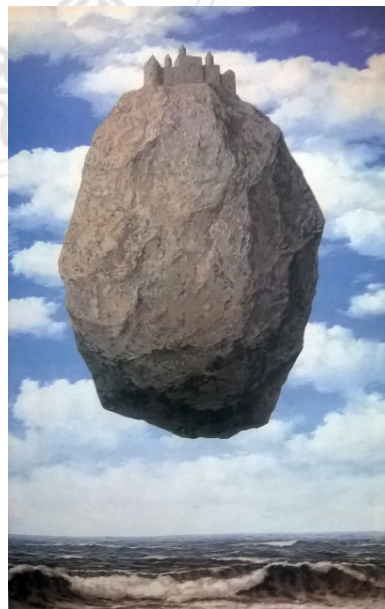
與鮮嫩荷葉分別至於天空與大地，一根根垂落的荷葉莖與屹立於地面的枯莖，帶來縱向的視覺衍生意境，在筆者眼中，那是一群游在空中的龍魚，兩邊彼此的凝視，牠在看我，我也迷戀的看著牠，那些是我所嚮往的精神與心境的完美存在，值得學習的意境表現是延續個人對無法觸碰到的生命渴望，筆者將此應用在《龍魚系列》作品上，將觀者肉體停在當下，精神跟隨著崇高的龍魚留戀在如夢般的抒情性世界裡，獲得一絲片刻的安寧。

超現實主義藝術家馬格利特的作品創作特色來自「變化」，能夠將平凡的物品透過不同的轉化，產生不凡的聯想。《庇里牛斯山的城堡》（圖 3-19），就是將無生命的石頭放大成巨石漂浮於空中，呈現無生機物具有有機物的生命行為的衝突，巨石漂浮的存在讓畫面瞬間凝結，呈現巨大莊嚴、卻又沉默般的詩意，筆者將其意境表現主要應用在自身作品《龍行天下》上，將龍魚巨大化漂浮於城市上空，將平凡熟悉的物件，透過變化，改變我們認為的物件概念，產生了錯覺與迷惑，賦與畫作聯想的詩意情感，重新認知我們所知道的世界。

超現實的表現應用將創作者大膽地帶往人的精神世界，尤其在潛意識的世界裡。作品中的思維與元素，不但和理性思考相隔遙遠，並且毫無相關甚至矛盾，但是它們恰如其份的接近，反而刻畫出某種心靈的真實型態。也因如此，筆者將其所想像、潛意識等內在思維結合，讓作品能夠更深入人的心理去探索和研究。



▲圖 3-18 陳建發〈夢土〉  
媒材：水墨、生宣紙  
尺寸：223x96.5cm  
出處：《當代水墨畫圖像創作表現的  
黑白語意結構探索》



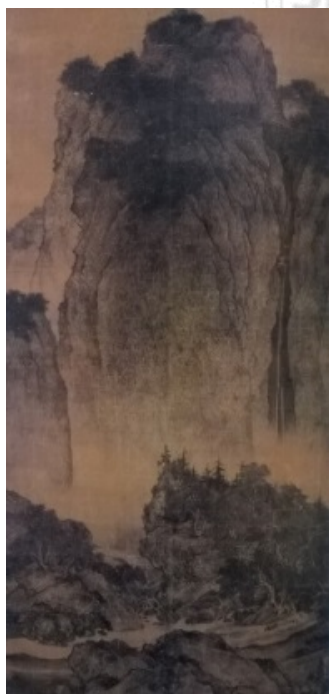
▲圖 3-19 馬格利特〈庇里牛斯山的城堡〉  
媒材：油畫  
尺寸：147x99cm  
出處：翻拍《馬格利特》

### 三、創作畫面之構圖與安排

畫面構圖經營與建構是將題材與創作要素相互組成、合作應用的必要過程，呈現繪畫創作的畫面表現，達到內容、感情、思想的視覺功能傳達。

南齊謝赫：「六法者何？一、氣韻生動是也，二、古法用筆是也，三、應物象形是也，四、隨類賦彩是也，五、經營位置是也，六、傳移模寫是也。」<sup>65</sup>由上述可以知道構圖是創作過程中不可缺少的必要環節，是透過畫面上的空間比例、線條的配置，元素與色彩的搭配組合而成，是藝術家將內在藝術轉化為繪畫作品的重要過程。構圖的重要性是能夠創造一幅引人入勝的作品，決定作品的好壞，並且能讓一件作品生動、均衡、穩定及調和。

清沈宗騫芥舟學畫論：「縱不先行筆用墨法度，亦不得便成佳畫也。要在平日細端前人妙蹟，於筆韻墨彩之外，復當求其布置之道而深識其所以然之故。」<sup>66</sup>筆者經營構圖方式有些也是參考前人妙蹟而形成，例如筆者的《城市行旅圖》就是參考范寬的《谿山行旅圖》（圖 3-20），其作品主峰就佔據整個畫面三分之二，聳立在那，有如巨型石碑的氣勢，此構圖與筆者想追求的壯觀、肅穆之氣勢有所共鳴，故先從模仿開始，將山形替換城市，營造畫面中來自城市腳下仰望巨大慾望城市之壓迫感覺。



▲圖 3-20 北宋 范寬〈谿山行旅圖〉  
出處：翻拍《中國繪畫》



▲圖 3-21 漫畫多格視覺運鏡  
出處：翻拍《漫畫創作》

<sup>65</sup> 袁金塔，《中西繪畫構圖之比較》，台北市：藝風堂出版社，1999，頁 14。

<sup>66</sup> 同註 44，頁 17。



除了參考前人作品，還有些參考漫畫分割視點概念的構圖，分割視點來自對漫畫裡情境方格的摸索，漫畫作為一種敘事繪畫工具，四格漫畫是漫畫的基本型態，就是利用四個方格，將故事的來龍去脈完全交代清楚……，依照順序叫做「起」「承」「轉」「合」……將這作法運用於漫畫的構思上，就能產生平易而且有趣的情節。<sup>67</sup>當在描述一個主題時，如果故事內容豐富，需要敘述的東西變多，一頁用到的格子數量增加、形狀大小也依據劇情、畫面、取景需要而不同，透過方格與方格之間間距保留與規劃區分，做出閱讀的視覺落點與劇情的導引效果（圖 3-21）。


這種分割視點運用在創作圖像上，畫面分割的內容可以存在空間變化與故事，不管內容是哪種類型故事，畫面分割線會引導觀者閱讀的方向，而分割的畫面大小具有時間上的起承轉合之意，每個格子內容將表現出不同的時間性與空間性，筆者將其技巧應用在作品《機械物語-人類的移動遺跡》上，目的是想藉由漫畫分鏡式構圖，在作品上呈現漫畫擅長的題材故事性、時間性和人的情緒傳達。而格子本身具有視點的時間性，可以讓觀者透過是否繼續看的選擇，保留了最後一些主動性，提醒觀者位置的外在性，不是完全將自身入戲，而是透過保留置身事外的感覺，拉開與圖像灌輸洪流的距離，透過觀察，學習從有距離的角度去解讀的畫面內容。

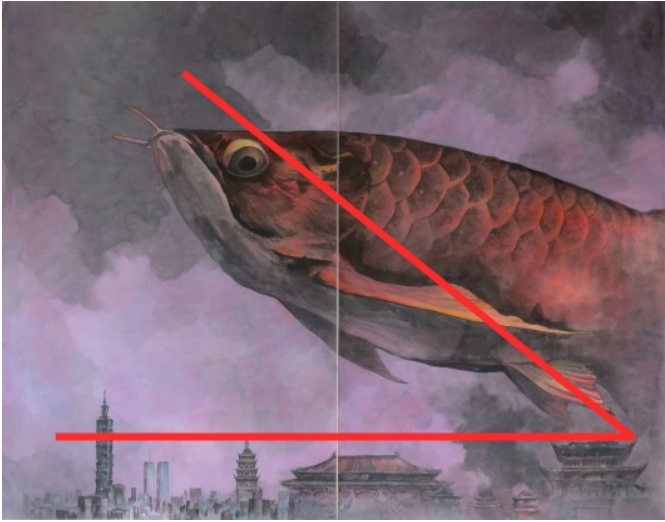
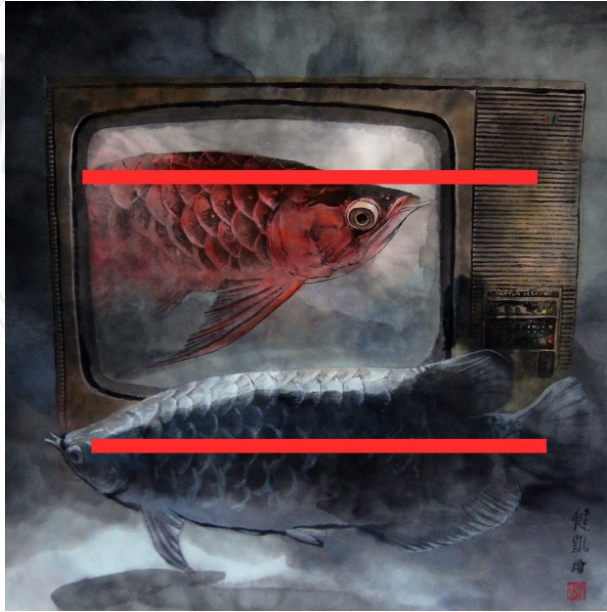
下表為筆者創作研究作品構圖類形歸納（表 3-1），是畫面的主要構圖方式，而畫面中的物件編排是以 S 型與三角形聚散構圖的編排為輔。S 型與三角形除了營造作品畫面物件聚散的前後空間性，也能透過編排物件的流動性影響觀者視覺的動態移動。

---

<sup>67</sup> 林聰富發行，手塚治虫著，《漫畫入門》，台北市：武陵出版，1991，頁 103。

表 3-1 構圖種類與作品對照表：

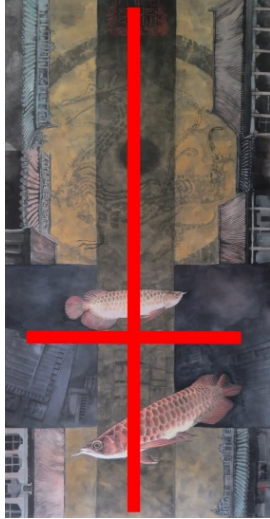
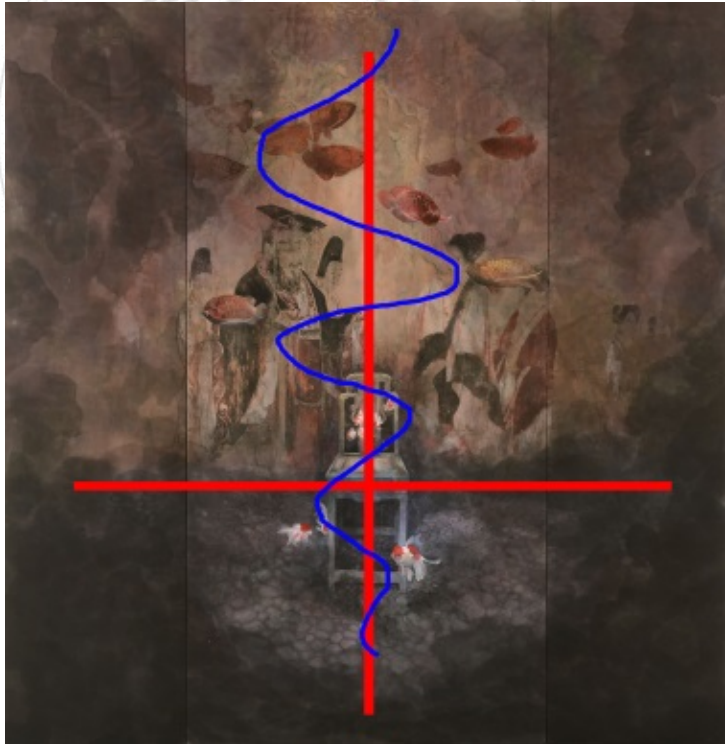
<p><b>構圖種類</b></p>	<p><b>一、斜線構圖</b></p>
<p><b>情感呈現</b></p>	<p>直線性線視覺心理效果有剛勁、堅硬與力量感，透過不同方向、傾斜角度的斜線切割，強化許多畫面的視覺傾斜、動態感、不平穩關係，具有視覺方向性的延伸。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	
<p><b>構圖說明</b></p>	<p>透過漫畫分割視點觀念用三條斜線將畫面切割成三個具有不同大小多邊形空間，他們分別具有不同的時間軸。畫面機器人腳的接近 90 度向下傾斜是為了製造往下的衝擊，製造重量感與不安。</p>
<p><b>構圖種類</b></p>	<p><b>二、平行構圖</b></p>
<p><b>情感呈現</b></p>	<p>直線性的水平構圖，其視覺心理效果具有開闊、拓展空間，使人在這個空間中獲得平靜、安定。再配合具有方向性的繪畫元素，可以製造緩慢地遊走聯想。</p>



<p>作品對照</p>	
<p>構圖說明</p>	<p>畫面下方城市呈現水平排列，給人建築雖然繁多但是視野寬廣的感覺。在配合龍魚巨大的身型呼應人類城市的渺小，龍魚的斜線構圖帶出身軀斜向遊走的動態視線。</p>
<p>作品對照</p>	
<p>構圖說明</p>	<p>前方龍魚跟電視中的龍魚分別水平游向不同方向，製造畫面的平穩與視覺回游。</p>
<p>構圖種類</p>	<p style="text-align: center;"><b>三、垂直構圖</b></p>
<p>情感呈現</p>	<p>垂直屹立於中央，穩坐畫面的中心，具有身形雄偉、心境崇高的聯想，讓人肅然起敬之感覺。</p>

<p>作品對照</p>	
<p>構圖說明</p>	<p>構圖參考范寬的〈谿山行旅圖〉，將建築物呈現冰冷水泥石碑般的垂直排聚，再透過由畫中龍魚與留白，製造S形的畫面流動（藍線）。</p>
<p>作品對照</p>	
<p>構圖說明</p>	<p>用四周包圍的重墨將視線聚焦在中心的垂直畫面上，透過兩手與女子白皙膚色呈現出三角空間（藍線），除了穩固畫面，也製造出安定平穩的區域給金魚優游。金魚安排聚與散的三角形構圖，目的是增加動態感。</p>

<p>作品對照</p>	
<p>構圖說明</p>	<p>用迷離與疊墨技法，繪製出水的質感，其範圍以畫面由上垂直而下，建構氣氛寧靜的場域，搭配畫中龍魚的姿態與視角(藍線)漫遊欣賞畫中的女性與主題。</p>
<p>構圖種類</p>	<p style="text-align: center;"><b>四、十字構圖</b></p>
<p>情感呈現</p>	<p>除了具有垂直的崇高、嚴肅情感特色，十字的水平線擁有安定的空間的延伸，形成空間的深度感。畫面中的十字構圖也象徵著信仰與獲得救贖的十字架暗喻心態。</p>
<p>作品對照</p>	



<p><b>構圖說明</b></p>	<p>用女性頭部至身體，與後方撕裂的水平人群空間呈現十字構圖。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	
<p><b>構圖說明</b></p>	<p>透過兩條不同方向的長方形空間交會出十字構圖，也將畫面空間分層數層向後延伸。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	
<p><b>構圖說明</b></p>	<p>一樣採取畫面周圍包圍的墨塊加強聚焦中心的十字構圖空間。椅子與上方留白呈現垂直線，椅子後方的明暗分界成了水平線，兩線形成嚴肅、安定的畫面。再透過魚群 S 形構圖安排呈現畫面流動（藍色）。畫面的龍魚、金魚、小金魚又分別以三角形構圖相聚，具有穩定感。</p>

<p><b>構圖種類</b></p>	<p><b>五、圓形構圖</b></p>
<p><b>情感呈現</b></p>	<p>透過圓的視覺心理效果，有整齊完整、穩定循環感。但是與傳統主題圖像位於圓內不同，圓內只留出足夠的空白，因此畫面會失去觀看主題的焦點，將不知該看向何處，感受對看的迷惘與不安情緒。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	
<p><b>構圖說明</b></p>	<p>畫面使用一組組往觀者看的人群景物圍出視圈，層次鮮明的人群將圓的透視延伸到後方作品中心，包圍出留白的圓形空間。</p>
<p><b>構圖種類</b></p>	<p><b>六、透視構圖</b></p>
<p><b>情感呈現</b></p>	<p>景物由近到遠呈現 X 字形延伸至中心點，畫面呈現自然穩定，具有深度透視感。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	

<p><b>構圖說明</b></p>	<p>參考達文西的《最後的晚餐》，透過穿越前後交叉的兩條斜線，襯托出透視性的沉穩構圖。兩斜邊視覺延伸向後的牆壁，與中央背景留白搭配，達到聚焦主題與主角的效果。</p>
<p><b>構圖種類</b></p>	<p><b>七、L 字形構圖</b></p>
<p><b>情感呈現</b></p>	<p>利用 L 型的元素布局，將主體框起並突出主題。下方水平線呈現寬闊、平靜感覺，垂直線擺在畫面其中一邊具有穩住視覺重心與引導主題之功用。</p>
<p><b>作品對照</b></p>	
<p><b>構圖說明</b></p>	<p>孟克、小孩與鏡中反射人群呈現出 L 型構圖，其強調主題的功能與角色間的視線搭配，突顯畫中人物孟克與小孩你看我與我看你之間的互動精神。</p>



## 四、水墨創作媒材之實驗與選用

### (一) 現代水墨的創作觀點

現代水墨中的「現代」是一個形容詞，形容「有關前進的風格、技術或科技。」<sup>68</sup>筆者以此形容「現代」為透過學習與實驗、讓自我創作獲得自由多變與進步，所以現代水墨除了傳承傳統中國水墨的人文、山水、花鳥的精神外，畫面創作的表現方式新增了特殊技法的創新與媒材的多元化，色彩也不再侷限於傳統規則，也可以用西畫的方式做上色，而這些創新與精進目的是更明確表現自己想要的創作效果與理念。

現代水墨更重要的是對畫中探討的核心內容表現出多元面向，藝術，是最隱微的時代見證者，不論它是以順成的方式與時代合流，或是以反省的方式與時代抗衡，它都無法脫離與時代的應對關係。<sup>69</sup>創作內容包含了對當代社會事件的關心、關懷生態、個人省思、心靈描繪……等層面，因此具體來說現代水墨的創作作品擁有較多表現自我觀點與反映社會現實的範疇。

### (二) 創作媒材之選用

每個藝術家對繪畫創造的方式都會有所不同，每個人都在尋找自己擅長的方式，不管是在媒材的應用或技法上。現代水墨發揮和強調了傳統水墨中的那種偶然性、隨機性、過程性的效果，把那種揮灑的、詩性的精神因素作了極大的發揮，並且著力於心靈的書寫，與現實生活保持者一定的距離；在工具和材料上，也是基本沿襲的，只是在幅度和裝幀方式上有了不同。<sup>70</sup>而媒材會影響作品的呈現方式，不管是畫面的故事性強調或是趣味性提升，因此媒材必須與創作理念與主題相互配合，在筆者的創作過程中，所使用的媒材大致如下：

1. 紙張：創作紙張的媒材分為二種，京和紙與油畫布。筆者研究水墨創作開始時因為對墨水的暈染拿捏掌控不是很好，因此決定先使用油畫布進行創作，後期因為油畫布特性不敷畫面繪製需求又改用京和紙。

(1) 油畫布：筆者使用的是標準打過白底的仿麻油畫布，墨水雖然會滲入畫布，但是水被鎖在背後的仿麻布上跑不開，不會造成正面白底上的墨暈開，因此作品的墨線可以獲得很好的控制，墨和色彩的飽和度也非常高。但是染墨卻是一個問題，因為上述原

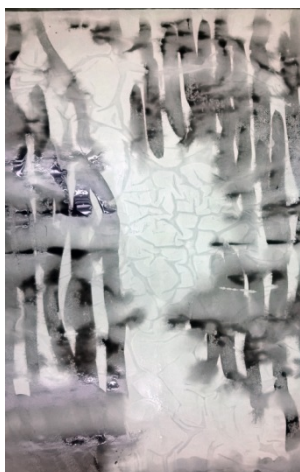
<sup>68</sup> 王秀雄，「戰後台灣現代中國水墨畫發的兩大方向之比較研究」，《現代中國水墨學術研討會論文集》，臺灣省立美術館，1994，頁 61。

<sup>69</sup> 葉宗和，「當代水墨畫的特質」刊載於《台灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013，頁 2。

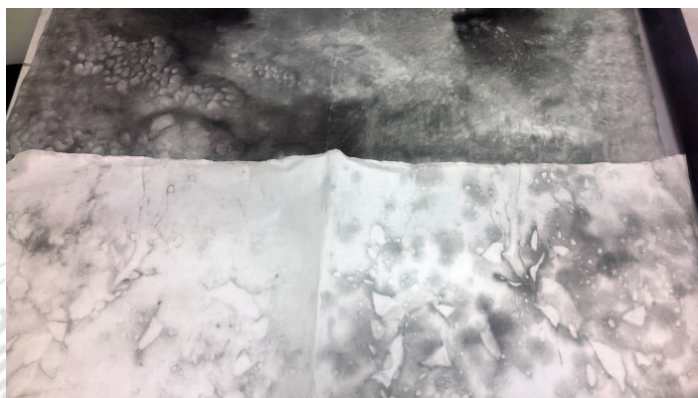
<sup>70</sup> 陳文賢，〈現代水墨初探〉，<http://blog.xuite.net/c692600214/vigo/25274229>。

因，墨無法輕易暈開，必須在正面白底上大量濕染推墨，而畫布更因為染墨潮濕而變的凹凸不平，容易形成一塊塊的積墨（圖 3-22）。

(2)京和紙：與油畫布正好相反，吸水性強，水滲入紙上能自由暈開，有助於畫上的墨水暈開。在京和紙上的筆墨繪製，需要一定的染墨技術與控水能力，也因為此特性，畫面的染墨與潑墨效果在這種紙張上表現得很好（圖 3-23）。



▲圖 3-22 油畫畫布染墨實驗  
出處：創作者自攝



▲圖 3-23 京和紙各種筆墨技法實驗  
出處：創作者自攝

以下是兩種紙材的實驗紀錄與紙張特性的表格歸納（表 3-2）：

表 3-2 紙張實驗與特性對照表：

紙張 媒材	油畫布	京和紙
吸水性	吸水性不佳，水多打底的表面容易積水，水少易乾。	吸水性佳，比起油畫布，筆墨不易快乾。
水的擴散能力	因為吸水性不佳，墨水的跑動與墨韻效果偏向死板。水的擴散性需要手動用筆在畫面上推動或控制塗染，墨水的可控制性適合怕染墨的創作者。	吸水性好，墨色的暈染流動、墨韻豐富變化。渲染的墨水自然不死板，卻很難人為控制跑墨。
墨色特徵	墨的整體濃淡色彩偏灰藍。墨色調色需注意水份，用的好顯色漂亮，太濃容易死墨、太淡整片灰色，	墨的整體濃淡色彩真實。但調色需要精準，需要經驗累積，沒像油畫布有反悔塗改的空間。

<b>色彩顯色</b>	鮮豔，容易將西洋繪畫的技法直接應用在創作上。	隨時擔心色彩暈開，或者跟墨水一樣顏色乾後彩度明顯淡了一層，也是需要經驗累積。
<b>紙張特色</b>	塗改自由性極高。對墨或色彩不滿意的地方在畫完後的幾小時內可用狼毫筆、衛生紙或絲瓜布沾清水擦去、吸取墨或顏色直到乾淨，再作修改。修改時間拖越久越容易有筆痕，但可用此輕易做出斑剝痕跡。	紙張有著大量前輩們的技法與創作實驗結果，跟紙張乾溼環境有關係的水墨特殊技法效果比起油畫布明顯。
<b>作品裱褙</b>	作品裱褙無法用傳統水墨卷軸表法。卷軸裱可用鋁桿固定上下完成裱畫，缺點是展畫時，畫紙比京和紙容易出現許多皺摺影響畫面觀看效果。建議將畫紙裱在木板、裱框或裱成油畫框，畫面效果佳。	裱畫自由性高，畫面觀賞性也佳。可用傳統卷軸裱，也可裱褙在框架及木板上。

2. 筆與墨：水墨畫筆通常採用兔毛、狼毛大小共四支，排筆、染墨用大筆各一支，根據繪製的不同需要進行交替使用。兔毛筆吸水性強，用於繪製飽和的墨線墨塊或色彩。狼毛筆筆毛剛硬卻吸水不佳，適合入墨乾擦或畫出強勁線條。上色與不透明顏料塗染則是使用水彩筆和染墨用大筆來繪製。墨則是使用親民便宜的吳竹墨汁，調色碟子使用大面積白色陶瓷盤子三盤，墨色的濃淡調色會因為畫面需求在盤子上與水調製。
3. 顏料：傳統國畫顏料、透明水彩顏料、不透明廣告顏料、及模型用顏料等混合使用。
4. 膠水：補充用大罐膠水。
5. 特殊媒材：茶葉、清潔劑等。
6. 輔助器材：數位相機、電腦、影印機、圖書館、網路、吹風機、墊布、噴壺等。

### （三）技法之實驗

傳統水墨藝術在筆墨美學觀的原則下，對於線條與用墨、用色的技法，十分強調，線條技法如各類「皴法」、「點葉法」、「十八描」等，用墨法如「積墨法」、「破墨法」、「潑墨法」等，染色法則有如「分染法」、「接染法」、「罩染法」等。各類筆法、墨法、色法，是透過線條、墨色的變化，來表達對象物的造型、質感、量感，以及水墨材料本身的美感，其發展經過歷代畫家的努力開發，形成相當豐富的技法體系。<sup>71</sup>但筆者並非傳統水墨學習出來的學子，反而是西畫出身直到在大學時期學習上受到水墨課教師的啟發，也讓筆者對「水墨創作」有了新的認識，轉而投入現代水墨的創作，除了傳統的基本功，也嘗試新的技法作為創作手段。

水墨作為一種具有多元潛能與文化特質的媒材，仍吸引不少有心的年輕創作者，在此道路上持續耕耘與創新，他們當中有結合裝置的表現，有的回到純粹墨色的思考，有些以數位的手法對傳統的水墨巨作進行反思，有的則回歸到水墨的原質中，尋找足以呼應內心世界的形象表現。<sup>72</sup>除傳統水墨畫的基本技法外，針對自身繪畫技法的再精進目的，除了將自身擅長的漫畫技術融入水墨創作中，例如《朝聖》的漫畫人群就是參考筆者平時創作的漫畫人物，也經由研讀、欣賞現代水墨前輩們的創作歷程與作品研究，進行水墨特殊技法的實驗與學習，

以下是筆者在創作過程中，技法實驗與作品實踐的技法一覽表（表 3-3，3-4）：

<sup>71</sup> 呂松穎，《當代水墨「材料學」初探》，書畫藝術學刊第五期，2008，頁 333。

<sup>72</sup> 陳秀文，《「現代水墨」和「傳統水墨」、「現代繪畫」的比較：一種互為主體性的觀點》，臺北市立教育大學學報第 39 卷第一期，2008，頁 51。

表3-3 技法實驗一覽表

<p>技法種類</p>	<p>一、人物的水墨描寫</p>
<p>練習說明</p>	<p>作品《最後的打卡》《宅男女神》繪製前的人物練習作品，嘗試讓自己習慣一筆線條畫到底不停頓，並反覆練習透過筆墨乾擦、濃淡、色彩與個人漫畫式人物繪製風格進行相結合，再藉由對畫家席勒的人物素描作品的模仿與學習，進一步精進對寫實線條描繪與筆觸美感的掌握。</p>
<p>實驗作品</p>	
<p>技法種類</p>	<p>二、油畫的背景效果</p>



<p><b>練習說明</b></p>	<p>筆者想在作品《夢裡的吶喊》中對孟克與背景做出模擬油畫厚塗效果，目標是讓畫面將會具有色彩堆疊與孟克原畫相近的色彩。先用鉛筆在京和紙上打稿，再將墨與顏料與糝糊依照不同實驗比例調，用毛筆、水彩筆與手指上色完成一幅背景實驗作品。它具有鮮豔色彩，筆者因此開始擔心背景過於突顯，於正式創作時將糝糊調和比例增加，讓色彩變淡具有透明性，但效果就是失去一開始的目標要求，以失敗收場。最後使用水墨暈染方式重新去畫《夢裡的吶喊》的背景以完成作品。</p>
<p><b>實驗作品</b></p>	
<p><b>技法種類</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>三、疊墨</b></p>
<p><b>練習說明</b></p>	<p>疊墨的學習是讓筆者勇敢畫出染墨的契機，透過控制墨塊之間的堆疊，留下的墨痕讓筆者喜歡的深色背景富有層次與空間感。一開始先從小紙張去做墨色堆疊效果的練習、目的是先了解並累積染墨經驗，學習關於掌控染墨含水量的不同影響疊墨的畫面濃淡與層次效果。最後將學習成果應用在第一幅京和紙作品《慾望城市》中，並將其創作技法延續應用到後來作品。</p>

實驗作品

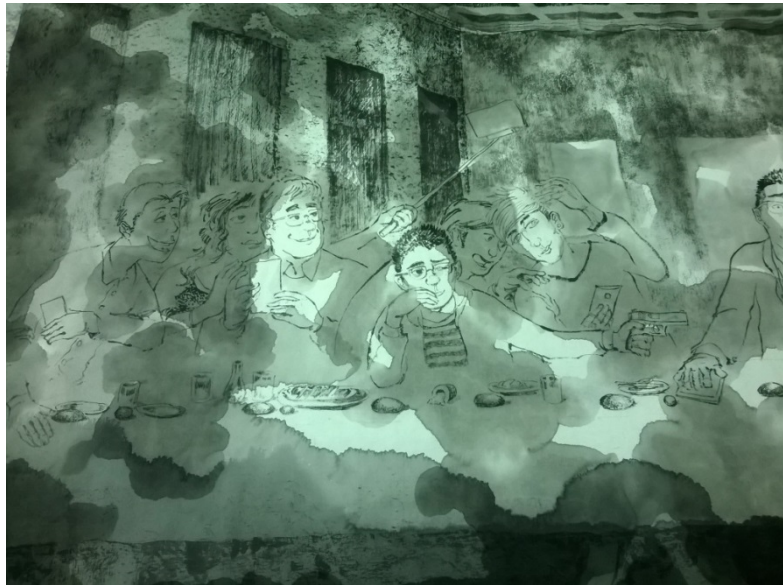




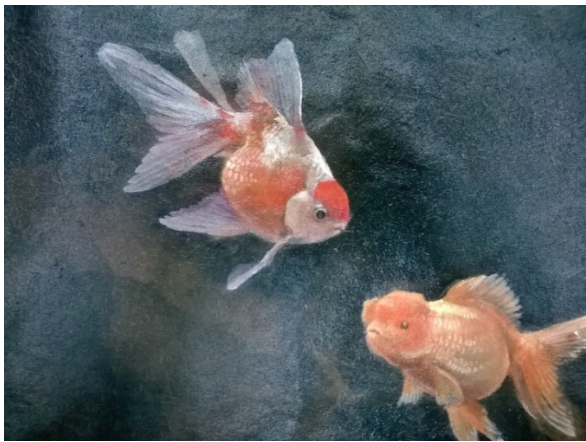
表3-4 技法實踐一覽表


技法	說明	圖片
<p><b>線條法</b></p>	<p>五代荊浩《畫說》一書，在筆法中談到：「氣者心隨筆運，取象不惑。韻者隱跡立形，被遺不俗。」<sup>73</sup>用筆沾濃淡墨，繪製線條，用線條的曲面，粗細、延伸、相連繪製出一個物體的形象線條，墨跡的濃淡呈現形象的神態與肉感。作品圖片為用筆墨仿繪席勒素描〈盤坐的女人〉之實驗作品。</p>	
<p><b>乾擦法</b></p>	<p>乾擦是最開始學習之技法，可以輕易地將西畫素描的基礎應用在水墨創作中。依照圖案主體亮面、陰暗面將沾有不同濃淡乾墨的筆進行乾擦繪製。有些粗糙的物體面如魚鱗也可以用此技法製造出粗糙效果。作品圖片為〈慾望的面貌〉創作局部圖。</p>	

<sup>73</sup> 張長傑，《詩情畫意：中國繪畫藝術欣賞》，台北市：書泉，1995，頁43。



<p><b>迷離法</b></p>	<p>利用清潔劑、洗手乳的排墨性，先將富有水份的八分墨畫出一顆黑圓，再未乾時用沾有稀釋清潔劑的筆點在圓心中間，清潔劑會將墨由內往外圍推。重複以上動作繪製出一顆顆石頭。作品圖片為〈權力的椅子〉局部圖。</p>	
<p><b>隔紙畫法</b></p>	<p>將紙張上層覆蓋另一張紙，將上層紙張打濕到足以滲墨的程度，接著筆墨由上往下繪製垂直的圖紋塊。將上層紙張移除，保留下層紙與滲入的墨漬。作品圖片為〈權力的椅子〉局部圖。</p>	
<p><b>刮刻法</b></p>	<p>用指甲壓印出一條條長線，刮刻因為具有凹陷的特性，平刷乾墨時可以輕易獲得需要留白的線條。作品圖片為〈慾望女性〉局部圖。</p>	

<p><b>墨痕法</b></p>	<p>用較多水分的墨描繪臉部衣服造型，待墨還沒乾之前，用衛生紙將局部水分吸乾，製造出濃淡分別的墨痕，呈現古畫顏料經過時間舊化剝落之視覺效果。作品圖片為〈權力的椅子〉局部圖。</p>	
<p><b>疊墨法</b></p>	<p>待第一層墨乾時在上第二層墨，以此反覆上墨製造多層次的墨痕重疊，過程未乾的墨可用清水破墨痕，可消除邊界製造暈染效果。作品圖片為〈權力的椅子〉局部圖。</p>	
<p><b>厚彩法</b></p>	<p>運用不透明顏料的覆蓋特性和不透明顏料的透明性，去作一些主題造型的色彩堆疊，也製造出前後的層次。作品圖片為〈慾望女性〉局部圖。</p>	

<p><b>擦印法</b></p>	<p>運用紙張與實體表面的壓印，將實體表面肌理轉印到紙張上，調乾墨用筆肚擦出印痕。因實體媒材的不同，可以製造樹皮或石牆等紋理質感。作品圖片為〈最後的晚餐〉局部圖。</p>	
-------------------	---	--

註：上述所列水墨創作技法名稱，除厚彩法與線條法外，皆參考自《台灣當代水墨特殊技法》<sup>74</sup>

#### （四）色彩之應用

藝術之於人生，洽同形之與影，不容分離，統一人類的情感，提高人文精神。藝術的基礎立於情感之上，藝術是情感的代言，人生的表象，太多太多藝術作品，沒有一件脫離不了色彩。……不管從中國美術作品或西洋繪畫作品觀點來說，畫意所表現的便是色彩的本質。<sup>75</sup>

色彩是一種視覺語言，當我們看到色彩時，便會因為個人的生活經驗產生不同的印象，藉由各種色彩與象徵，色彩賦予了人對事物生命與心靈的聯想。在筆者的作品畫面經營當中，色彩與所包含的象徵占了很重要的一環，那是心靈的情感傳達。當畫面編排是藍色與紫色等冷色調時，是面對慾望的孤寂、憂鬱、迷離與神秘的不確定；當畫面轉為橙色、黃色的暖色調時，是當慾望獲得滿足時的活力、溫暖、安定、滿足與愉悅之快感（表 3-5），依照不同內容的情感需求，將相對應的色彩直接繪製於作品上。

表 3-5 色彩感覺與作品對照表：

<p><b>色彩</b></p>	<p><b>藍與紫</b></p>
<p><b>色彩感覺</b></p>	<p>表現內心憂鬱不安卻又四周平靜、神秘的氣氛。</p>

<sup>74</sup> 王源東等，《台灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013，頁 III。

<sup>75</sup> 朱介英，《色彩學－色彩計畫&配色－》，台北市：美工科技，2001，頁 18。



<p>作品</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲圖 3-24 溫健凱，〈慾望的面貌〉，水墨設色，70x70cm，2014。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲圖 3-25 溫健凱，〈龍行天下〉，水墨設色，180x180cm，2013。</p> </div> </div>
<p>色彩</p>	<p style="text-align: center;"><b>橘與黃</b></p>
<p>色彩感覺</p>	<p style="text-align: center;">當慾望獲得滿足之時的容光煥發與喜悅。</p>
<p>作品</p>	<div style="text-align: center;">  <p>▲圖 3-26 溫健凱，〈單向度〉，水墨設色，120x90cm，2012。</p> </div>

此外，筆者也會在畫面中將色彩補色、色相的對比帶入畫面經營中，主要是著眼於補色可以使彩度均相增加，而色相對比則可以將色彩襯托得更加明亮，加以強化層次與畫面的主體重點，如表 3-6 所述。

表 3-6 補色、色相對比與作品對照表：

色彩對比	補色對比	色相對比
使用色彩	紫色與黃色	黑色與橘色
作品	 <p data-bbox="469 1025 762 1128">▲圖 3-27 溫健凱，〈慾望城市〉，水墨設色，180x90cm，2013。</p>	 <p data-bbox="975 880 1273 972">▲圖 3-28 溫健凱，〈權力的椅子〉，水墨設色，180x180cm，2014。</p>

墨色的層次也是一種色彩，唐張愛賓在《歷代名畫記》中說：「夫陰陽陶蒸，萬象錯布，玄化亡言神工獨運。草木敷榮，不待丹雘之彩；雲雪飄揚，不待鉛粉而白；山不待空青而翠，鳳不待五色而粹。是故運墨而五色具，謂之得意。意在五色，則物象乖也。」<sup>76</sup>從這段句子來看，水墨的墨色可以分成五色，《歷代名畫記》記王維有「破墨山水」，所謂破墨是在墨中加水把原來的濃墨分破成不同層次，及具有五色的效果，用以渲染，代替青綠顏色。<sup>77</sup>墨色的色是來自墨因含水的濃、淡、乾、溼的變化，進而創造出古人說的五色，焦、濃、淡、深、淺。再透過分出的色彩取代一般物像的繁複色彩，而墨色之中的留白，並不止於無的觀感，袁金塔先生說：「畫中佈白是欣賞者與創作者會心微笑之處，是作者的『象外之畫』，亦是欣賞者靜思領悟之所，它所蘊含的哲理與『不立文字』的禪味甚為相同」。<sup>78</sup>從留白與無的概念，黑、白到濃淡乾溼就讓墨的色彩不只五色，「墨色」不該只是外行人說的黑與白這麼簡單，而是一門關於水與墨構成的學問。

<sup>76</sup> 俞崑，《中國畫論類論》，台北市：華正書局，1984，頁 37。

<sup>77</sup> 陳傳席，《中國繪畫理論史》，台北市：三民書局，2004，頁 190。



<sup>78</sup> 吳清文，《漫談中國水墨畫中的筆和墨》，台北市：書畫藝術學刊 第九期，頁 192。

水墨畫創作的色彩技法，可以按材料分墨與設色兩種，設色又可分為重彩和淡彩上色，筆者對於水墨上色的方式分為幾種，透過表格分別敘述（表 3-7）：

表 3-7 水墨創作上色方式與作品對照表：

	步驟	完成
水墨創作上色方式之一	常用的是以筆沾墨調色繪製作品形態與暈染墨色。作品圖片為〈最後的晚餐〉局部圖。	待乾後，用透明性的淡彩一層層染製、每層過程不斷比對效果，並依照畫面需要調整上色色彩，直到完成作品所需要的色彩感覺。
		



	步驟	完成
水墨創作上色方式之二	<p>模仿水彩和西畫上色方式，在草稿完成後就先用淡彩重彩相互應用暈染、堆疊繪製想要的顏色氣氛，再開始用筆墨調色入畫。作品圖片為〈慾望女神〉局部圖。</p>	<p>而主體採用西畫中的油畫方式上色，上色主軸是使用不透明顏料由暗畫到亮，將色彩從黑與白的墨色之中提出來</p>
		

### 第三節 創作表現意涵與圖像語彙

在現代水墨表現意涵裡，水墨畫並非只有水與墨的問題，它有一套自己的語言系統：一套符號語彙，運用許多圖像語彙的發揮，作者的情感與物象得以合而為一，讓思想得以傳達溝通。密蘇里大學教授費京( Susan L .Feagin )曾說過，繪畫乃是「真實的隱喻」( Real Metaphors )，它創造出各種假設的空間( Subjective Spaces )。它不教導人們知識，但卻挑起與人們欲求有關的各種思考活動。因此，我們穿過繪畫，在這個「假設的空間」裡迴想。<sup>79</sup>而這些真實的隱喻往往要透過作品中的圖象所代表之意涵符號所傳達，而這

<sup>79</sup> 孫翼華，當代水墨創作中的外顯語符與創探意圖，<http://cart.ntua.edu.tw/upload/st/201105/201105-03.pdf>。

些象徵符號能為觀者帶來新的思考方向。

本創作共分三個系列，共計十二張作品。而以下是筆者統一整理全系列作品的圖像與意涵之對照表（表 3-8），並加以分別解釋說明：

表 3-8 「人·慾望-溫健凱之現代水墨創作論述」之物象與作品圖像語彙對照表

項目	作品圖像語彙		
龍魚			
意涵	<p>龍魚是水族大型觀賞魚類之一，代表著華人龍文化的迷信產物，帝王般的威嚴和姿態，龍魚成了龍的幻化之身，有著財富與地位的象徵意涵。在筆者作品中，它代表著「慾望」的型態與投影，以魚擬物，借物漫遊，這個「慾望」是觀者或社會大眾的權力思維或價值觀，也是筆者自我意識上的寄託。圖像語彙：龍魚系列《慾望城市》、《龍行天下》與《權力的椅子》之局部。</p>		
金魚			
意涵	<p>金魚被人類飼養當作觀賞魚，種類繁多。在作品中，它是一種弱小的象徵，是社會基層人民的影射。觀賞者並不會發自內心在金魚身上感受龍魚的霸氣和高雅姿態，反而是如此想讓人呵護，小心的捧在手心上。圖像語彙：龍魚系列《權力的椅子》，變形系列《慾望女性》之局部。</p>		

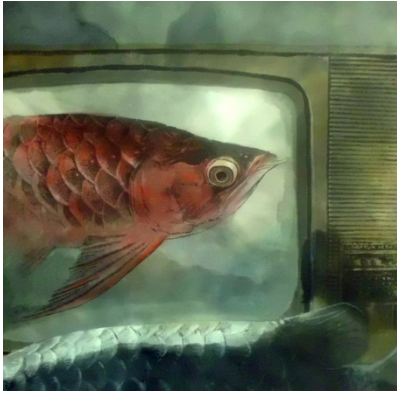



<p>女性</p>			
<p>意涵</p>	<p>女性，從臉、軀體、胸部、臀部、手腳五官到頭髮，女性一直是藝術家繪畫中常見到的使用題材。在作品中，象徵著男生和女生的慾望，不管是身體的肉慾還是外貌的感官，這些慾望可以自主控制或者跟隨流行為了改變而改變。每一尊肉體面容都是迷戀與追求下的慾望產物。圖像語彙：變形系列《單向度》、《慾望女性》之局部。</p>		
<p>齒輪機械</p>			
<p>意涵</p>	<p>齒輪與機械，是後工業社會的象徵，除了成就便利與複製的社會，更是引領人類邁向新的慾望需求。在筆者的作品中，它就象徵著後工業社會本身，裡面裝載排列的每一個齒輪、金屬就像一個訊息個體，集結組成一個巨大、行動的意念乘載體，在人的外表下，替換了我們的血肉，取代了傳統的慾望，支撐並操控著我們的思想。圖像語彙：變形系列《單向度》、《慾望女性》之局部。</p>		
<p>建築</p>			

<p>意 涵</p>	<p>城市，從古至今，一直是人類群體工作與生活的環境。在作品中，城市象徵著生命與活力的發源地，無數的訊息與思想聚集的場所。它也是最貼近人類生活的象徵，能將觀者思維拉回，並對現實反思，與主體產生共鳴。圖像語彙：龍魚系列《慾望城市》、《城市行旅圖》、《龍行天下》之局部。</p>	
<p>古 畫</p>		
<p>意 涵</p>	<p>前人所繪之畫作。在我的作品中，常常取用前人畫作，大部分都含有慾望和權力帝王的象徵，也是畫面上一種時間性與空間性的加強，也能夠讓更多人認識前人的創作畫作。圖像語彙：龍魚系列《慾望城市》、《權力的椅子》之局部。</p>	
<p>椅 子</p>		



<p><b>意 涵</b></p>	<p>椅子，一直是人類不能缺少的生活物品，除了給人休息，也是權力與地位的象徵。在筆者作品中，椅子就象徵著後者，更可以說它是一個「位子」，具有代表沒有實體存在的思想，象徵每個人想獲得的某種事物。圖像語彙：變形系列《慾望女性》、龍魚系列《權力的椅子》之局部。</p>	
<p><b>人 群</b></p>		
<p><b>意 涵</b></p>	<p>人群，指人結伴成群。在筆者的創作中，人群是作為群體意識，思想的集合體，具有個人代入感，或者大眾向、霸權、多數決定權等指標性的象徵意義。圖像語彙：漫遊系列《最後的打卡》、《朝聖》、《夢裡的吶喊》之局部。</p>	
<p><b>智 慧 手 機 · 平 板</b></p>		
<p><b>意 涵</b></p>	<p>作為後工業社會的行動科技產品，顛覆傳統電腦的框架思維，同時影響和改變我們的生活行為模式，包誇閱讀、紀錄、溝通交流等。筆者創作中的作品裡，此乃象徵人們對慾望的渴求，手裡握有的科技既是自由也非自由；是方便也非方便，科技與自己誰才是慾望本體，只能透過鏡頭與螢幕，去窺視、解讀。圖像語彙：漫遊系列《最後的打卡》、《朝聖》之局部。</p>	

<p>鏡 面</p>		
<p>意 涵</p>	<p>電視內的影像，鏡子的反射，在本作品中，象徵的是觀者第三方的視角，用不同角度觀看、解讀作品內涵；另一方面，也是藉由互相對看的角度，暗喻著筆者對於自我的凝視，渴望了解自身定位與心靈。圖像語彙：龍魚系列《慾望的面貌》、漫遊系列《夢裡的吶喊》之局部。</p>	



## 第四章 作品詮釋

本章內容以將詳細介紹筆者以「人·慾望」的三大系列創作，「變形系列」、「龍魚系列」與「漫遊系列」所做的創作作品，亦分成主題內涵、內容形式、創作過程進行分析研究，以下是作品的目錄簡表：

表 4-1 「人·慾望」作品系列一覽表：

系列	作品名稱	年代	媒材	尺寸	備註
系列一： 變形系列	單向度	2012	油畫布、水墨設色	120x90cm	頁 67
	人類的移動遺跡	2012	油畫布、水墨設色	140x90cm	頁 69
	慾望女性	2014	京和紙、水墨設色	180x90cm	頁 71
系列二： 龍魚系列	慾望城市	2013	京和紙、水墨設色	180x90cm	頁 74
	龍行天下	2013	京和紙、水墨設色	180x180cm	頁 76
	城市行旅圖	2013	京和紙、水墨設色	180x90cm	頁 78
	權力的椅子	2014	京和紙、水墨設色	180x180cm	頁 80
	慾望的面貌	2014	京和紙、水墨設色	70x70cm	頁 82
	宅男女神	2015	京和紙、水墨設色	180x90cm	頁 84
系列三： 漫遊系列	永遠的觀看	2015	京和紙、水墨設色	127x90cm	頁 87
	夢裡的吶喊	2015	京和紙、水墨設色	160x80cm	頁 89
	最後的打卡	2015	京和紙、水墨設色	90x90cm	頁 91
	朝聖	2015	數位合成輸出	90x90cm	頁 93

## 第一節 「變形」系列

後工業社會的消費文化主導了我們的消費意識形態，工作賺錢是為了購物消費，當心思都專注在追求物質生活上的滿足，忘了還有其它事情值得我們去關心，亦即是自我身體與心靈與空洞。這個社會一直大量推陳出新的消費資訊與廣告，讓我們無法不去注意消費生活帶給我們的物質提升與美好，當大眾的消費方向都往這邊靠齊時並被注意到時，物質生活的提升將不再讓我們去注意到原本的美好，而社會將引領我們成為這個社會人民因該有的樣子。

在這系列作品中，多半具有批判性的描述，並觀察物質消費的生態，當女性開始打扮時髦的複製容貌，穿上新款服裝、噴上流行香水、穿上品牌高跟鞋，這些時尚的物質元素無疑在諸多層面重新打造他們的軀體，賦予其異類、離群索居的新新人類形象。基於此，我們可以推斷，只要觀者不要被衛慧們的慾望景觀弄得目眩神迷，完全可能發覺，他們投身其中的物質世界最終決定著軀體修辭的意義。起碼，他們當中沒有一個在物質貧乏的鄉村，撩起裙衩，搔首弄姿。物品最終將詭密地透露，不過是整個慾望都市裝扮了他們的身體，並賦予其相關的意義。<sup>80</sup>

人因為慾望創造了物品，也因為慾望成為了社會的商品，被無形的力量打扮、形象包裝慾望，變形成更美好的生活消費指標，潮流變化快速，讓人媚惑於它複雜多變的迷幻世界，而我們顯然已經習慣消費文化給予的生活常態。

在這個系列中共有四張作品，其分別為：〈單向度〉、〈人類的移動遺跡〉、〈慾望女性〉、〈宅男女神〉，系列之所以用「變形」為命題，其實是用創作圖像的抽象變形方式表達人與慾望夾雜在物質的關係，所表達的慾望結果有些不是這麼美好，但透過人因為物質慾望的變形藉此來思考，每個人都可以選擇自己想要的物質生活方式，對這樣的生活思潮是否是我們需要的？可能大家心中都有了答案。

---

<sup>80</sup> 廖述務，《身體美學與消費語境》，上海：上海三聯書店，2011，頁180。

## 作品一：單向度

年代：2012 年

媒材：油畫布、水墨設色

尺寸：120x90 cm

### 一、主題內涵

接收多方媒體資訊灌輸，相信的正是它們制定的標準。人習慣尋求安逸，在社會認可的單一生活準則下生活更能覺得輕鬆愉快。在依循規則生活的台灣女性，改變自己的肉體彌補社會認定的外表是一種正常現象。

希望作品能引導觀者檢視台灣社會與自身。在這個社會，資本主義透過電影、媒體等文化工業的傳導，將單一價值觀輸入在接收者心中。透過傳導，社會認定女性因該的美，視之為理所當然，於是在人的內在形成牢不可破的意識形態。真正可怕的事，從人的本身出發，我們卻不能分辨意識形態的錯誤。

### 二、內容形式

機械相容的女性肉體和外貌是半人半機械的形態與思想象徵。透過女性與機械對半佔據畫面中心，將四周背景壓暗強調主題的引導。背景暗藏流行名牌的刻畫與符號魅力慢慢流下，和圖像女性表情跟眼神視線相呼應，突顯媒體對消費者的意識灌輸。後方人群象徵著現代社會的時空，就讓觀者去發掘是否這就是我們社會常常出現後工業社會下的新意識形態。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦模擬定稿，將圖稿女角勾勒定位在紙張上後，將背景細部人群刻畫。
- (二) 主體女性用筆墨勾勒，用細筆與墨染處理細部與立體感。
- (三) 將主體背景用墨色染製，做出與主體的前後感和火燒斑剝效果。
- (四) 用黃色的染色強調主體，底部用藍色強調機械的冷冽做最後氣氛營造。





▲圖 4-1 溫健凱 單向度 油畫布 水墨設色 120×90 cm 2012

## 作品二：人類的移動遺跡

年代：2012 年

媒材：油畫布、水墨設色

尺寸：140x90 cm

### 一、主題內涵

從工業革命以來，人類製造的金屬機械數量龐大，我們依賴它們帶給人類方便與進步。機械不眠不休的服務人群來到二十一世紀，看著自己的電腦，想著我們人類擁有自己的故事與歷史，我可否幫它們創造一個平行世界，畫出屬於他們的故事歷史。工業發達，科技昌明的時代，機器的數量超過人類的人口數量，在這對比下發現名為人類的種族才是它們眼中的少數民族。藉著平行世界的畫面，機械堆疊高如巨樓，人類就像小孩一樣，我們因該要怕它，怕它帶給我們的安逸與滿足。

### 二、內容形式

透過漫畫的構圖形式，引導觀者視線的移動，有如親身遊走在這機械文明世界。畫面右上格子內容用城市遠景交代出畫中時空與背景。左上格子中是生活在這社會下的人，其行為與表情傳達出對社會的想法。中間格子構圖內容是機械取代人力運轉社會的象徵，最後下方格子裡的許多巨象代表的是人在後工業社會食衣住行育樂慾望的追求集合體，藉由機械複製的方便性與重複性引發對貪婪慾望，形成遊走在社會時空的巨型魔像。而巨象腳下的人群突顯了承認、接受、無奈的衝突與壓迫感。

### 三、創作過程

- (一) 使用鉛筆與尺勾勒格子與圖像，利用濃淡大塊墨色區分賓主關係與空間感。
- (二) 主體用細筆筆墨仔細勾勒機械的連結拼湊，最後大筆處理立體感。
- (三) 用大筆將主體背景物件進行大部刻畫、格子的明確分開。
- (四) 繪製左上方的人物與機械腳旁的行人，製造人類無力與衝突感的氣氛營造。
- (五) 最後用少許顏色點綴畫面機械螢幕投射的無生命之光。





▲圖 4-2 溫健凱 人類的移動遺跡 油畫布 水墨設色 140x90 cm 2012

## 作品三：慾望女性

年代：2014 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：180x90 cm

### 一、主題內涵

這是一池寧靜的場域，椅子是主導權力的象徵，龍魚是盤旋於後的征服者與操控者，金魚是一絲絲祈願與擁抱美麗的女性化身。一名女子坐在中央椅子上，慘白無生氣的臉龐，蒙著布的眼睛，撕開的身體。身上的機械與齒輪是後工業的社會建立者，半機械的她是環境下塑造的單向度人造美的存在標準。生鏽是時間的無奈，與攀附在鐵鏽上的水苔形成一股無法抵抗的大自然定律，也是一再應證人類為慾望而創造的非自然與自然的衝突對話。

### 二、內容形式

紫色重彩配合墨塊的暈染，讓背景像隔著一層層薄紗，帶著神秘卻不失華貴的氣氛。上下的雲霧之氣是為了拉伸前後空間的距離與空間感，讓觀者無法得知魚群與椅子的距離。人坐於椅上，分割的身體沿著垂直向上延伸，將金魚明亮的視點導引到慘白的臉龐。

### 三、創作過程

- (一) 電腦軟體拼貼繪製定稿，將圖稿輸出後將主體勾勒定位在紙張，並細部刻畫。
- (二) 將膠水與清水一定比例的調和塗染在細部畫面等乾，用重墨描寫、乾擦細部與主體的立體感。
- (三) 重墨乾後將整張畫面躲開留白用統一墨色暈染四周在等乾，重複數層疊出墨色厚重卻又不失空間感的效果。
- (四) 用暖色設色繪畫金魚與留白部分，不透明冷色顏料用來提出身上的機械。
- (五) 整張畫使用茶色、紅色、藍色透明顏料暈染多次，營造濃郁的水中畫面氣氛。
- (六) 最後用廣告顏料做修飾與亮面提點。





▲圖 4-3 溫健凱 慾望女性 京和紙 水墨設色 180x90 cm 2014

## 第二節 「龍魚」系列

龍魚的凝視、移動和象徵性，成為了本系列運用的重點，透過龍魚的凝視，呈現虛擬世界翱遊中的自己，透過魚的眼神，觀察著，洞察一切，緩慢的游過寂靜或喧鬧的池中，有的墜落於城市喧囂的慾望人群中，有些在較高的位置優游俯瞰，觀看往返行走的人群，而人群是作為一種沉思的對象，現代都市則是人群的模式，在漫漫城市，有著霓虹裝飾的建築體中，尋找自我的價值與定位，讓思想成為自己的精神真正逍遙者。

龍魚的游動來自象徵訊息的傳遞，後工業社會的台灣，城市高層大樓興建林立，人類除了用身體行走在城市中，也可以藉由網路與媒體，透過訊息傳遞與接收，不用親自到現場就能觀看商品，在家就能讓自己的精神與意識轉化型態，翱遊在城市，採買商品、觀賞電影、聆聽音樂，符合這時代舒適便捷的現代生活要求。

充斥在古往今來宗教和藝術中難以勝數的動物象徵，不只強調了象徵符號的重要性，而且顯示了把象徵的心靈內容一本能（instinct）融合到人類的生活裡是多麼的重要。<sup>81</sup>現代生活條件將我們的行為、思想逐一信息化，筆者在此系列中將各種訊息托物在不同魚類形體上，透過魚的動物性，依循著本能，乘載著滿足慾望的目的，游往想去的地方，達到自我嚮往的思想延伸。

龍魚也是慾望的象徵，來自人類對權力與地位的渴望。本系列運用了古早中式與現代西式建築來象徵華人歷史與生活社會的背景。椅子是能夠乘載各種慾望的位子。帝王與龍圖騰的古畫是古人對權力的慾望證明襯托作品所展現與華人文化之間的慾望關連與精神寄託。本系列將透過龍魚的圖像象徵，凝視自我的精神慾望，托物出翱遊虛擬世界中的自己，了解象徵華人對權力與地位的慾望心態，本系列作品包誇〈慾望城市〉、〈龍形天下〉、〈城市行旅圖〉、〈權力的椅子〉、〈慾望的面貌〉。

---

<sup>81</sup> 龔卓君譯，卡爾·榮格著，《人及其象徵：榮格思想精華的總結》，台北市：立緒文化，2001，頁 298。



## 作品一：慾望城市

年代：2012 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：180x90 cm

### 一、主題內涵

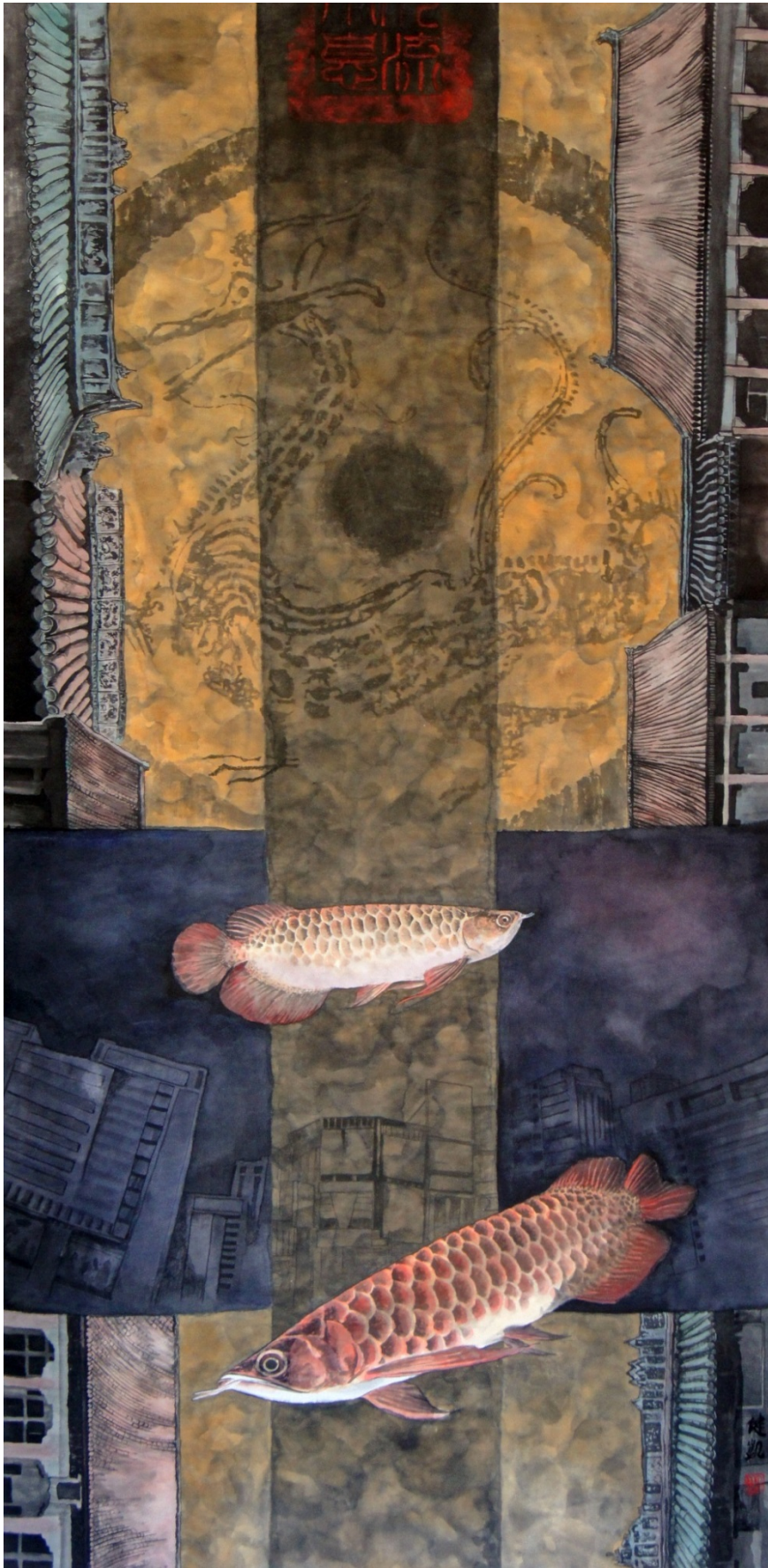
這是一幅沒有清楚邊界的現象，其間事物和空間相互交錯，聯繫彼此關係的是華人城市的古往今來。由魚擬人，游動穿梭於街道迷宮與歷史經驗中，用魚的視點感受視覺、聲音、氣味，讓肉體有一種自我迷失在城市的感覺，其中的閒逛，或許是漫無目標地游蕩；其中的回眸一看，是在尋找自己的歷史定位。

### 二、內容形式

透過畫面的分割，形成對立式的構圖，中間的垂直畫面具有向下的力度與穩定畫面的平衡感，能夠讓觀賞者產生莊重、肅穆的心理。利用三層畫面的分割與編排，區分出前後的空間，藉由龍的圖騰與龍魚的游動，形成視線由上往下垂直延伸的方向性。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦繪製圖稿，將圖稿輸出在紙張上繪製草圖。
- (二) 兩隻龍魚用筆墨勾勒神韻，背景房屋建築用小筆與墨染處理細部與立體感。
- (三) 魚身用筆墨乾擦魚鱗、墨色染色，營造作品主體效果和前後背景差別。
- (四) 中心古龍型圖騰用淡墨乾擦繪出，用濃淡墨染背景，做出畫面的厚度感。
- (五) 用透明顏料的色彩的小心覆蓋強調主體，分開前景中景後景。
- (六) 小筆沾取印章印泥繪製畫面上方的印章效果做最後收尾。



▲圖 4-4 溫健凱 慾望城市 京和紙 水墨設色 180×90 cm 2013

## 作品二：龍行天下

年代：2013 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：180x180 cm

### 一、主題內涵

龍魚象徵意涵廣泛，牠是追求財富、地位、權力的象徵與希望，也可以是華人對龍的迷信與追尋。漫遊於天空的巨大龍魚，是道盡了人世間強大的慾望與意念匯集的形體。我們人類的千年歷史就是牠的魚缸、牠的棲所，從古代天空穿梭到現代城市。後現代社會給予了我們各種更多的物質與精神慾望，牠漸漸變大的身形與重量不知是否能夠繼續翱翔在更高的地方，往下拉沉，恰恰地將慾望與人類無意識的合而為一，好與壞的因果會在什麼時候誕生。

### 二、內容形式

透過兩張京合紙合併成一張大畫面，透過龍魚與底層城市的大小差別呈現對觀者視覺的微觀，凸顯主體展現的巨大。運用透明墨塊多層次覆蓋，製造雲霧，雲霧具有空間與流動性，可以將許多不同事物串連在同一時空，透過這樣將龍魚的出現呈現若隱若現之美感。畫面底下的城市與建築，古代磚瓦畫到現代水泥代表的是不同的時間點，是希望與意念的穿越，引導觀賞者重新省思龍魚象徵下人類永生的精神性。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦繪製大略形式後將圖稿輸出，照著圖稿在兩張裁好宣紙上繪製。
- (二) 龍魚先用大筆墨勾勒形體與神韻，畫面建築用小筆與墨染大部處理與空氣感。
- (三) 用乾墨來把魚鱗肌理擦拭出來、濃淡墨色將魚身層次跟背景雲層一同染出。
- (四) 用水性顏料做區分畫面的前後空間，做最後畫面之色調統整。



▲圖 4-5 溫健凱 龍行天下 京和紙 水墨設色 180×180 cm 2013



## 作品三：城市行旅圖

年代：2013 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：180x90 cm

### 一、主題內涵

在現代城市裡，藉由網路與呈現擬像之媒體工具，人可以跨越時間、空間像龍魚群一樣游在整座大城市。作品以否定美學一書中，阿多諾認為唯一能夠維護自主個體的途徑，就是用異化的內在形式本身去抵抗外在的異化控制，筆者採用了平行異化的擬像世界去反思現實世界存在的合理性做為一系列反思考創作的的主要架構，畫面呈現基礎參考了范寬溪山行旅圖的構圖，讓作品畫面架構擁有古今時空差表現。

### 二、內容形式

由濃到淡的墨色將城市主體立體塊面一層一層霧濛感畫出。在針對主題需要細刻重點，最後用顏色點綴亮光收尾。透過冷色系的城市背景強調水泥冰冷與無生機，將社會環境的人與人之間的冰冷關係做最後的氣氛營造。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦模擬定稿，將圖稿勾勒定位在紙張上。
- (二) 龍魚群與背景建築用細筆處理刻畫、小筆墨染增加立體感。
- (三) 將背景用墨色染繪，做出與主體的前後感的空間效果。
- (四) 魚體使用鮮豔色彩，背景用藍紫色不透明水彩重疊覆蓋、製造豐富層次。
- (五) 針對街道光源濕染暖色水彩、最後使用廣告顏料在畫面中強調部分用顏色提點。



▲圖 4-6 溫健凱 城市行旅圖 京和紙 水墨設色 180x90 cm 2013



## 作品四：權力的椅子

年代：2014 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：180x180 cm

### 一、主題內涵

凡佔有“龍椅”者，都是權力結構中人。每一把椅子的功能，不僅僅是歇息坐著，更多是人們在社會制度結構下的權力象徵。藏傳佛教中，金魚象徵著永生與再生等意，無助弱小的金魚象徵不斷的輪迴、重生的社會底層人民。人民求助於一個強大的力量，需要有人引導和承擔責任，於是制定了規範，構築了這把椅子，建立這份沉重的權力，要擁有權力就必須承擔相對應的責任。肅殺氣氛下，從古至今東西方權力擁有者相互競爭，龍魚優游於後方，游向椅子，是強者們的追逐、獵殺與爭奪，也是滿足自我對慾望的權力追求。

### 二、內容形式

一層一層濃淡的墨色塊面以主體為中心將圍繞外圍的背景空間包圍，若隱若現的龍魚群與背景營造出一股埋伏蓄勢待發的視覺壓迫感。椅子的重要除了象徵外，也藉由椅子上空盤旋的三隻龍魚位置、視點和背後的帝王圖，將觀者的視線引導到中心位置，構築畫面的平衡與觀畫的遊走。根據之前龍天護佑作品的經驗，為了達到作品畫面的最佳觀賞方式，筆者將主題用一張三成六紙張繪製，兩旁增加對半的三成六紙張增加畫面的視覺寬廣度。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦模擬定稿，仔細裁切紙張大小和黏貼合併。
- (二) 紙張上先染好幾層濃淡墨營造氣氛，在將圖稿用鉛筆繪製定位。
- (三) 龍魚與椅子用細筆處理刻畫，地面石頭用清潔劑小筆暈染繪製。
- (四) 繪製帝王圖，並且將帝王圖背景用墨色乾擦，製造風化剝落感覺。
- (五) 進行畫面的上色，主要色調用暖色與冷色做主體區分。
- (六) 上色完用濃茶葉水做好幾層的濕染覆蓋，模仿古畫感覺。
- (七) 最後針對主題需要對光源與重要細部使用廣告顏料在畫面中用顏色強調與提點。
- (八) 將作品裱褙在可折疊木製屏風上。



▲圖 4-7 溫健凱 權力的椅子 京和紙 水墨設色 180×180 cm 2014

## 作品五：慾望的面貌

年代：2014 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：70x70 cm

### 一、主題內涵

慾望的面貌。慾望的凝視、對望，也是以托物的心將自身精神寄托在龍魚身上，與映像管畫面中的自己對看。在這後現代環境底下，我們是否很輕易的能夠從多元媒體裡看到許多慾望事物，甚至會幻想那個螢幕對面就是自己。擺動尾鰭，繞著電視來回游了幾趟，思考是不是要離開這塊小視窗，去做真正能幫助自己的事情，或是就這樣一直留戀的看下去。

### 二、內容形式

透過映像管電視，象徵透過一個方形框看事件，這是在水族館與龍魚對望的過程中想到的。將自我抽離，將自己託付在電視前還是電視裡的龍魚，與之對話。畫面整體採用陰暗色調，讓外面的世界有一股無趣單調感，反觀電視畫面裡面的鮮豔色彩提點出具有吸引、幻想的繽紛世界。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦軟體將電視和龍魚進行編排合成數位圖稿，與指導老師討論確定方向。
- (二) 在紙張上用炭筆大致描繪底稿物件位置，先染三層淡墨營造氣氛，在用鉛筆繪製物件細部。
- (三) 龍魚、螢幕以外的部分用膠水稀釋清水上一層，確定可以控制墨暈。
- (四) 筆墨繪製龍魚和電視機，物件質感。
- (五) 以冷色調水彩上色作為整張作品色調，而在主體色調上用暖色做區分。
- (六) 最後針對主題需要對光源與重要細部使用廣告顏料在畫面中強調與提點。





▲圖 4-8 溫健凱 慾望的面貌 京和紙 水墨設色 70x70 cm 2014

## 作品六：宅男女神

年代：2015 年

媒材：京合紙、水墨設色

尺寸：180x90 cm

### 一、主題內涵

神話的變革，人類將神格化做了機械性的革命，女性神明如雨後春筍般冒出，媒體任意的張貼、標註上宅男女神的標籤，並將圖像散布於市井廣告媒體與網路洪流，遊走在虛擬與真實肉身之間，宅男的真正女神意義在消費媒體面前已經不存在，取而代之成為一種消費符號，消費的是色情意象下刺激的需求和慾望，躲在螢幕窗口後方，跳脫公共與個人道德的束縛，供人觀賞消費。

宅男女神只是媒體想像下的偽神祇，宅男兩字才是作為區分真假女神的手段，留下的只是那些崇拜肉體與視覺消費的女神信徒。

### 二、內容形式

後方人物用席勒風格繪製，不去過度描寫，與龍魚使用的寫實風格相比下，將人物圖像退到畫面的層層後方，再透過無數重疊的虛擬視窗，覆蓋那慾望的肉體，象徵無數的虛擬視窗。墨色的深淺與龍魚的大小排列，再透過背景的單一冷色調色彩，凸顯了游動觀賞的鮮豔龍魚群，製造畫面的空間與視覺的引導。

### 三、創作過程

- (一) 電腦軟體拼貼繪制定稿，作品紙上繪製草稿。
- (二) 毛筆沾墨將主體女性、龍魚線稿描寫完成，用深淺、乾溼墨勾出線條與質感。
- (三) 線稿乾後將整張畫面背景用膠水混墨水繪出背景方塊交錯的造型。
- (四) 用濃淡墨垂直暈染背景，並潑灑墨或清水製造水點效果。乾後持續重複同樣動作直到畫面出現如定稿般，墨色濃淡與層次空間都有所顯現才停手。
- (五) 用不同種冷色設色把背景連主體一起刷上多層色彩，並將部分方塊上色直到整體作品背景完整。
- (六) 依序將女性、龍魚用透明、不透明顏料繪製出形體光影與色彩。





▲圖 4-9 溫健凱 宅男女神 京和紙 水墨設色 180x90 cm 2015

### 第三節 「漫遊」系列

漫遊是本創作研究的最後一個系列，漫遊是觀看的過程，透過各種傳播媒體通訊的交流與溝通，人與人之間遊走在虛擬與現實之間，彼此既陌生又熟悉。

好像他們彼此毫不相干，只有在一點上建立了默契，就是行人必須在人行道靠右邊走，以免阻礙迎面走來的人；誰對誰連看一眼也沒想到。所有這些人越是聚集在一個小小的空間裡，每一個人在追逐私人利益時的這種可怕的冷漠，這種不近人情的孤獨就會使人難堪，愈是可怕。<sup>82</sup>科技改變觀看的方便性，人們彼此交流情感的模式透過虛擬世界做出改變，它既使人與人之間變得更容易交流，儘管雙方距離很遠、甚至彼此陌生；可是當彼此在真實世界的面對面，我們無法好好說話。科技與傳播的進步讓我們得以有許多觀看的選擇，這種感覺就像是觀看的窗口縮小了，但是透過窗口，卻能夠看到無比廣大的世界，也迷失在觀看慾望的滿足中，不間斷的遊覽過程，流失許多時間，也丟失了真實世界的認知社交能力。

人類的漫遊是人群不停的觀看過程，不只存在於過去更是現在進行式，它既是一種交流分享資訊的手段，也是記錄生活滿足自我存在慾望的行為。從早期岩壁畫，到龜甲、竹片、紙張在到小小的電子設備，到现在的空拍機、運動攝影機甚至智慧錶等影像紀錄工具，攝影畫質與功能越做越好，因此更能紀錄人生經歷的每一階段，每個過程都有它存在的意涵，也許是佔有，也許是參與感，但總是無法預知下一刻會發生什麼事情，觀看的慾望難以停下來，只能不斷的盯著螢幕看，也因為這樣，既留下了過程的存在證明，卻錯失了感受當下的經驗與體悟。

本系列是以人在滿足觀看的慾望過程中的表現過程，裡面的人物人影並無特定指誰，只是簡單漫畫描寫的人群，並對行為與觀察體悟藉由相機、手機、玻璃反射、名畫等交織出人類的觀看現象，作品共包括〈永遠的觀看〉、〈夢裡的吶喊〉、〈最後的打卡〉、〈朝聖〉等四件作品。

---

<sup>82</sup> 同註 8，頁 170。

## 作品一：永遠的觀看

年代：2015 年

媒材：數位合成輸出

尺寸：127x90 cm

### 一、主題內涵

此件作品是抽取系列作品圖像經由電腦數位編排拼接而成。永無止境是作品的宗旨，倡導這樣的慾望觀看事件與行為會在社會上一再的重複循環，而人的慾望將永遠不會獲得滿足，能被觀看的事物永遠沒有到盡頭的時候。

### 二、內容形式

此作品構圖透過《朝聖》的圓形人群構圖，具有隨著圓繞行無限循環與人群觀看的圍觀性。透過這層圓與兩種魚類的搭配，切出另外兩種空間關係。金魚屬於下層被觀看的對象，而龍魚則是游在人群中心上方，象徵每個人觀看的慾望思想佔據心頭，見獵心喜的心態反映出龍魚與金魚的狩獵者與食物的關係。畫面氛圍主要使用《權力的椅子》的重墨背景做處理，右下角暗藏幾隻龍魚埋伏於金魚後方，呈現操弄金魚於背後的權力或媒體人士。

### 三、創作過程

- (一) 與指導老師討論確定作品與構圖方向，繪製出作品草稿。
- (二) 在電腦上用 Photoshop 軟體將要用的素材從系列作品圖片中擷取剪裁出來。
- (三) 透過電腦處理圖像放大縮小等畫面與空間編排。
- (四) 用電腦進行細節的數位修剪、筆刷塗染，製造圖像的色調與氛圍直到作品完整。
- (五) 最後將作品輸出完成。



▲圖 4-10 溫健凱 永遠的觀看 數位合成輸出 90x127 cm 2015

## 作品二：夢裡的吶喊

年代：2015 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：90x90 cm

### 一、主題內涵

我們在盲從的跟著人群參觀一項東西，可能是黃色小鴨、可能是圓仔、可能是某個明星緋聞、可能是某個大事件、可能是你或妳。不要看我!？我為什麼會在這？我不想成為目光中的焦點。跟著社會媒體渲染的慾望目標進行看的行為，在慾望的企圖心面前，滿足對看的慾望，透過各種方向的看：小朋友的看、吶喊的看、反射人影的看，分別象徵著自己在笑著看、被圍著看的自己、躲在安全的後方偷看，想看什麼就看什麼，想被看就被看，這是個貪婪偷窺的現象，像原始野獸一樣吶喊吧。

### 二、內容形式

形式而言，這是一幅實驗性質的作品，想畫出反射的呈現。內容而言，畫面是一幅被玻璃隔著的畫，前與後的主體隔著玻璃，連同玻璃反射後方人群共三種方向的凝視，反映了現實常出現的三種事物觀看角度，也點出為了滿足慾望無所不用其極之心態。人物使用漫畫式風格，希望能夠更清晰的將人物的喜怒哀樂表情傳達得更直接，也具有轉個彎，暗示扭曲的人格外相。

### 三、創作過程

- (一) 用電腦繪圖軟體繪製人群，並剪貼吶喊作出數位圖稿。
- (二) 在紙張上用炭筆大致描繪圖稿上的物件位置，在用鉛筆修正物件細部。
- (三) 毛筆沾濃墨畫出主體與人物的形體線條與質感。
- (四) 紙張打半濕，用墨色將人影與背景一起染出來。
- (五) 以水彩將鏡面反射的人物與小孩上色。
- (六) 接著再將紙張打濕，用白色顏料對玻璃反光模擬繪製，最後再針對主題需要用顏色、墨色在畫面細部上調整直到完成作品。





▲圖 4-11 溫健凱 夢裡的吶喊 京和紙 水墨設色 90×90 cm 2015

## 作品三：最後的打卡

年代：2015 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：160x80 cm

### 一、主題內涵

歡樂、喧嘩、我們聚餐在這條長桌前，沒人注意我接下來要說的話。我將獨自享用完這份最後晚餐的美好，達文西呀，沒人會注意到你畫中內涵，只注意到是否與作品合為一體的參與快感。智慧型手機、自拍、交流手機照片、打卡，四周好友注意力都集中在占有這段時間的慾望上。而我將與四周好友的行為不同，突顯我就是那位邊緣人物，我將輕易扼殺，排除在外，沒有人會去第一時刻注意到身邊發生的事件。

### 二、內容形式

以最後的晚餐作為構圖的基礎，使用不同長度水平線製造前後透視感，建構畫面的平靜與穩定。以低明度綠色作為整體色調，象徵不舒服、不明確、躁動的畫面情感傳達，用墨色勾勒人物圖像，將人物表情行為以漫畫簡易誇張的方式呈現，透過漫畫人物的肢體語言、眼神交會；手機、平板電腦的明亮色彩繪製，提點出敘述的主題。

### 三、創作過程

(一) 使用電腦軟體繪製與拼貼出作品中的場景和人物，與指導老師討論確定作品方向並完成數位圖稿。

(二) 輸出圖稿，用炭筆大致描繪物件位置在作品紙上，再使用鉛筆繪製物件細部。

(三) 用膠水稀釋清水在人物區域上一層膠水，確定可以控制墨線的墨量。

(四) 筆墨繪製人物和背景建築空間，保持質感與筆意的描寫。

(五) 用拓印技法乾擦製造出粗糙顆粒的牆壁質感，待乾後用染墨壓深背景空間。

(六) 以單一冷色調色彩對背景上色，人物色調上用暖色調做區分，在手機上用鮮豔色提亮繪出。

(七) 最後針對主題對光源與重要物件細部使用不透明顏料強調與提點。



▲圖 4-12 溫健凱 最後的打卡 京和紙 水墨設色 160x80 cm 2015

## 作品四：朝聖

年代：2015 年

媒材：京和紙、水墨設色

尺寸：90x90 cm

### 一、主題內涵

此件作品是從作品《最後的打卡》中的影像攝影思想延伸發展而來，人的好奇心來自慾望，好奇驅使使人想一窺事件的真相。目標出現，眾人相擁而上，他們樂於能夠參與大家都在追逐的事務上，爭相拍攝、錄影等，排在人龍裡等著看，一個人看完換下一個人看，享受看的自由，也享受剝取他人的自由，這或許是一個美好又快樂的畫面和回憶，朝聖的目的就是為了在上流文化中偷取一席之地，但是對於畫面外被看的人呢？只是朝聖下的戰利品。

### 二、內容形式

使用圓形構圖，讓欣賞者隨著圓繞行，具有循環，統一的流動感。將畫面四周壓暗與背景白色有著強烈對比，襯托出空間感的延伸，色彩效果的刺激與醒目感也增強圓的視覺循環。畫面上許多的漫畫人群，運用角色不同的情緒變化與視線，相互產生互動關係的化學效應，完成各個區塊間的角色活動，也帶出圍觀當下人群的行為表現。

### 三、創作過程

- (一) 與指導老師討論確定作品與構圖方向，剪裁出作品大小紙張。
- (二) 在紙張上用鉛筆大致描繪圓環上大到小的人物層次排列，在用鉛筆修正人物動作與表情細部。
- (三) 用小、中型毛筆與水彩筆沾墨繪製人物輪廓，將形體到筆韻描寫出來。
- (四) 墨色線條乾後，將整張作品染上一層稀釋膠水。
- (五) 人物用透明、不透明顏料上色，待乾後用濃淡墨色繪製、暈染作品，繪製出人與人之間的空間感。
- (六) 最後針對主題色彩與質感需要，使用顏料和墨色繪製細部直到作品完成。





▲圖 4-13 溫健凱 朝聖 京和紙 水墨設色 90×90 cm 2015



## 第五章 結論

踏上研究所這條路，除了想精進藝術創作，也在研究過程中構築自身未來的路，雖然研究與求學過程中走得跌跌撞撞，但這樣的過程更能加深自我的認識與了解，學習的經過與挫折換來的是進步與成長，筆者將這段時間的學習與研究，其結論以回顧與省思、期許與展望分別敘述。

### 第一節 回顧與省思

經過四年的努力學習，回頭看一下最初的創作，第一次知道能夠跳脫傳統創作框架，一腳踏入了多元思維的創作環境是如此開心。從一開始不知道該如何寫創作研究論文，經過教授的指導，從無到有，選定好創作研究主題，搜集資料、探究文獻，解析分類，實驗技法到創作作品，終於完成研究成果。最後發現創作只是一種滿足自身內心對外在疑問、疑慮的追尋，最終也還是回到自身的「慾望」：「我是如此想知道答案，要用作品傳達出我所知道的世界。」本創作研究除了人與慾望的關係外，另一重點即是在探討藝術創作的過程。

#### 一、人與慾望的創作

本文以人，慾望為題，人為慾望的起始，思考後工業社會啟發，創作出各種意涵的繪畫作品。藝術對社會的貢獻往往具有改善人的社會觀感和道德良心，消除人與人之間的冷漠關係，激發活力和上進心，開闊思維與眼界，淨化人的心靈，達到思想的溝通，增強人的情感與細膩性。系列作品的意義是用藝術創作出社會的反射再現，反射那些當代慾望行為與現象，再透過藝術的多義性與觀者本身不同環境的視角，主觀與客觀的自我省思，慾望的好壞會呈現不同的角度，達到不同印象之領悟價值。作品創作過程中，學習對於創作元素、物像，因慾望需求的不同，激發出多元化的思維想像空間，也能夠初步了解主題脈絡的建構，對於應用在未來創作，更能實踐表述創作的理念與說明。

#### 二、透過創作紀錄與傳達

透過繪畫創作的理論實踐，過程中的創作元素選擇、構圖布局安排、媒材色彩選用、技法實驗應用，如果運用得當具有傳達當今社會現象的加乘效果，提升眼界思維，達到

教化人民、自我省思之功用。筆者少部分作品經過反覆創作仍然無法突破，因此畫面沒有很好的表現出想傳達的理念。不過經驗是會累積，之後的創作會更有所體悟，並改變創作思路，啟發新的創作藝術展現，反應更貼近生活的心靈感悟。

### 三、精進自身繪畫技術與藝術內涵

在這四年來所累積的經驗，繪畫技術的經驗與累積比我預想還要走的又廣又遠，除了水墨的實驗與創作外，沒想到還漸漸熟悉電腦繪圖與海報創作，並學習水泥牆壁的壁畫製作，甚至在繪畫的過程當中，開始習慣用筆墨代替漫畫筆繪製漫畫、插畫人物。創作繪畫的過程中，閱讀學長姐的創作論文書籍，與同學共同學習實驗各式水墨繪畫技法，並應用在創作作品。與指導老師研究紙張的差異性，選出兩種適合的創作紙材，從怕暈墨到能夠掌握墨色乾溼，成功地將水墨與色彩繪畫技術吸收，成為自身一種新的創作手段。藝術也不應只有技巧表現，除了藝術外在的美感外，內涵的重要性是足以表現創作者自身的思維與價值，藉由創作作品表達出對主題的教化與反思。

## 第二節 期許與展望

研究所的求學過程喜樂與辛酸交織，先不管成果如何，過程是極其重要，擅自改編喜愛的漫畫家井上雄彥老師（1967-）在漫畫作品中自述的一段話：「既然決定一生為畫而活，不管這個選擇是對是錯，那麼要感受的應該是一自己是否開心。」除了創作經驗的累積與獲得，也注意到自己有些不擅長的事情與個性缺點影響創作研究，作為人生一個階段的結束，將其收穫與警惕謹記在心，在接下來的人生旅程，會記得這些求學過程中的經驗，對自己能夠走到這裡，滿懷感激的心。

筆者喜愛繪畫，喜歡繪畫作為個人情感的一種表達手段，喜歡學習不同的繪畫創作。從高中素描水彩、大學油畫漫畫再到研究所學習現代水墨與創作論述研究，無不在藝術領域當中不斷充實自己，提升自己的內心思想，並透過新的藝術創作去實踐與展現，看到作品的進步與內涵的成熟轉變，筆者感到開心。但也不能一直保持現狀而自滿，往後會在日常中繼續跨足更多領域的觀察，延續漫遊者態度，磨練自身身心，學習新的創作媒材，萌生更多靈感與創作發想，與所學的各種繪畫技巧一起透過作品創作記錄下自我想法與情感，並期許能夠繼續創作出具有回饋社會，引發對時事的反思的附加價值作品。

## 參考書目

### 一、書籍部分

- 王國芳、郭本禹，《拉岡》，台北市：生智文化，1997。
- 王源東等，《台灣當代水墨特殊技法》，新北市：全華圖書，2013。
- 石計生，《藝術與社會：閱讀班雅明的美學啟迪》，台北縣：左岸文化，2003。
- 休麥凱，《欲望心理學：看人看到骨頭裡》，大陸北京：中國友誼出版公司，2013。
- 印順導師，大乘廣五蘊論講記，新竹縣：印順文教基金會，2011。
- 朱介英，《色彩學－色彩計畫&配色－》，台北市：美工科技，2001。
- 朱伯雄主編，《世界美術史 5：18、19 世紀歐洲，中國明清》，濟南：山東美術，2006。
- 余秋雨，《藝術創造工程》，台北市：允晨文化，1990。
- 吳怡，《逍遙的莊子》，台北市：東大圖書，1986。
- 宋光宇譯，亞伯納·柯恩著，《權力結構與符號象徵》，台北市：金楓出版，1987。
- 李明明，《古典與象徵的界限》，台北市：東大圖書，1994。
- 李洪偉、吳迪，《心理畫－繪畫心理分析圖典》，台北市：宇河文化，2011。
- 李維論譯，《現象學十四講》，台北市：心靈工坊文化，2010。
- 林聰富發行，手塚治虫著，《漫畫入門》，台北市：武陵出版，1991。
- 俞崑，《中國畫論類論》，台北市：華正書局，1984。
- 柳鳴九主編，布列東(André Breton)〈第一次超現實主義宣言〉，《未來主義、超現實主義、魔幻現實主義》，台北市：淑馨，1985。
- 倪梁康，《胡塞爾現象學概念通譯》，北京市：生活·讀書·新知三聯書店，2007。
- 倪梁康，《胡塞爾現象學概念通譯》，北京市：生活·讀書·新知三聯書店，2007。
- 夏傳位譯，《女性主義思想：慾望、權力及學術論述》，台北市：巨流，1997。
- 秦榆著，《談·諸子：莊子學院》，台北市：海鷗文化，2007。
- 脊椎動物百科全書編審委員會，《脊椎動物百科全書－魚類（第一冊）》，台北市：國立編譯館，2004。

- 袁金塔，《中西繪畫構圖之比較》，台北市：藝風堂出版社，1999。
- 高宣揚，《佛洛伊德主義》，台北市：遠流，1993。
- 許晉福譯，愛德華·霍夫曼著，《人性探索家馬斯洛：心理學大師的淑世旅程》，台北市：美商麥格羅·希爾公司，2000。
- 陳傳席，《中國繪畫理論史》，台北市：三民書局，2004。
- 陳學明，《班傑明》，台北市：生智文化事業有限公司，1999。
- 陳懷恩，《圖像學－視覺藝術的意義與解釋》，台北市：如果出版，2008。
- 葉啟政，《象徵交換與正負情愫交融：一項後現代現象的透析》，台北市：遠流，2013。
- 賈馥茗、楊深坑主編，《教育研究法的探討與應用》，台北市：師大書苑，2000。
- 廖述務，《身體美學與消費語境》，上海：上海三聯書店，2011。
- 蓋瑞忠編著，《藝術概論》，臺北市：文京圖書有限公司，2000。
- 劉北成、楊遠嬰譯，傅柯著，《規訓與懲罰－監獄的誕生》，台北市：桂冠，1992。
- 蔡伸章譯，庫馬博士著，《社會的劇變：從工業社會邁向後工業社會》，台北市：志文出版社，1987。
- 蔡志忠，《莊子：逍遙的宗師》，台北市：時報文化，1992。
- 蔡清田，《教育行動研究》，台北市：五南，2000。
- 蔡錚雲，《另類哲學：現代社會的後現代化》，台北市：台灣書店，2000。
- 蔣韜譯，Robert H·Hopcke 著，《導讀榮格》，新北市：立緒文化，1997。
- 鄭玄藏譯，Tony Merry 著，《人本心理學入門：真誠關懷》，台北市：心理出版社，1997。
- 鄭聖沖，《呂格爾的象徵哲學》，台中市：光啟出版社，1984。
- 蕭瓊瑞，《台灣現代美術大系·水墨類：抽象抒情水墨》，台北市：文建會，2004。
- 錢乘旦譯，雷諾茲著，《19世紀藝術》，南京市：譯林出版社，2009。
- 龔卓君譯，卡爾·榮格著，《人及其象徵：榮格思想精華的總結》，台北市：立緒文化，2001。



## 二、論文部分

### (一) 學位論文

江亞竹，《影響慾望之因素、慾望與行為意圖關係之研究：以品牌形象為干擾變數》，實踐大學企業管理學系碩士班碩士學位論文，2009。

江炫毅，《現代水墨意象運用於數位漫畫繪圖之創作研究》，南華大學創意產品設計學系碩士論文，2013。

吳惠淳，《他者的凝視—吳惠淳水墨創作論述》，國立台灣師範大學美術學系碩士論文，2014。

武姍姍等譯，賈克·瑪奎著，《美感經驗：一位人類學者眼中的視覺藝術》，台北市：雄獅，2003。

張雨涵，《「自我」與「世界」—《笛卡兒的沉思》與《歐洲科學危機與先驗現象學》中的「生活世界」》，南華大學哲學系碩士論文，2009。

黃晴渝，《科技與生活的對話—黃晴渝的水墨創作研究》，南華大學視覺與媒體藝術學系論文，2014。

黃雅欣，《偷窺、美學、後現代：以「楚門的世界」和「艾德私人頻道」為例》，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文，2008。

黃騰萱，《微光漫遊—黃騰萱創作論述》，國立台中教育大學美術學系碩士論文，2013。

鄒大衛，《主體的出走與歸返：傅柯「關心自身」概念中的權力及真理問題》，中山大學哲學研究所碩士論文，2014。

蔡宜倖，《凝視 自我—蔡宜倖創作論述》，台南科技大學美術研究所碩士學位創作論述，2009。

魏哲勛，《後工業化時期都市跳島發展之研究—以桃園縣南崁交流道周邊地區為例》，東海大學建築學系碩士論文，2011。

### (二) 期刊論文

王秀雄，「戰後台灣現代中國水墨畫發的兩大方向之比較研究」，《現代中國水墨學術研討會論文集》，臺灣省立美術館，1994。

全球華人藝術網有限公司藝週刊電子雜誌，173期，2014。

吳清文，《漫談中國水墨畫中的筆和墨》，台北市：書畫藝術學刊 第九期。

呂松穎，《當代水墨「材料學」初探》，書畫藝術學刊第五期，2008。

易英，《圖像學的模式》，美術研究 第四期，2003。

林漢彬，《試探《莊子》「莊周夢蝶」的幾種詮釋取向與效用》，花蓮縣：東華中國文學研究創刊號，2002。

陳秀文，《「現代水墨」和「傳統水墨」、「現代繪畫」的比較：一種互為主體性的觀點》，臺北市立教育大學學報第 39 卷第一期，2008。

黃冠華，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞學研究》，第 87 期，2006。

藝週刊電子雜誌，173 期，台中市：全球華人藝術網有限公司，2014。

### 三、網路資源

#### (一) 網頁部分

台灣醒報

<http://anntw.com/articles/20140123-8gHV>，閱讀於 2014 年 11 月 25 日。

鰲魚，來談一尾不一樣的魚

<http://oceaninc.pixnet.net/blog/post/54976332-%E9%B0%B2%E9%AD%9A---%E4%BE%86%E8%AB%87%E4%B8%80%E5%B0%BE%E4%B8%8D%E4%B8%80%E6%A8%A3%E7%9A%84%E9%AD%9A>，閱讀於 2014 年 9 月 12 日。

伊丹，〈筆墨——僅僅是一種選擇〉

[http://gg-art.com/hundred/viewNews\\_b.php?newsid=18015](http://gg-art.com/hundred/viewNews_b.php?newsid=18015)，閱讀於 2015 年 4 月 11 日。

陳文賢，〈現代水墨初探〉

<http://blog.xuite.net/c692600214/vigo/25274229>，閱讀於 2014 年 9 月 20 日。

孫翼華，當代水墨創作中的外顯語符與創探意圖，

<http://cart.ntua.edu.tw/upload/st/201105/201105-03.pdf>，閱讀於 2015 年 2 月 15 日。

漢語辭典：慾望

<http://cidian.xpcha.com/05169nke4y9.html>，閱讀於 2015 年 3 月 4 日。

休麥凱，《欲望心理學：看人看到骨頭裡》，大陸北京：中國友誼出版公司，2013，<https://tw.bid.yahoo.com/item/%E5%8D%9A%E6%9B%B8%E8%B3%BC%E3%80%8AVK70AMP%E3%80%8B-%E6%AC%B2%E6%9C%9B%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%B8-%E7%9C%8B%E4%BA%BA%E7%9C%8B%E5%88%B0%E9%AA%A8%E9%A0%AD%E8%A3%A1-%E3%80%8A%E9%87%8D%E5%8F%A3-100003839127>，閱

讀於 2015 年 2 月 2 日。

回眸－凝視

[http://www.taiyugallery.com.tw/exhi\\_new\\_info.php?no=73](http://www.taiyugallery.com.tw/exhi_new_info.php?no=73)，閱讀於 2015 年 1 月 25 日。

## (二) 圖片部分

TVBS 圓仔報導截圖

<https://www.youtube.com/watch?v=eX3wHkaDgfA>，閱讀於 2014 年 9 月 5 日。

筆墨描繪的回憶篇

[http://pic3.sfacg.com/Pic/OnlineComic1/LKX/300/002\\_1458.jpg](http://pic3.sfacg.com/Pic/OnlineComic1/LKX/300/002_1458.jpg)，閱讀於 2015 年 3 月 15 日。

鰲魚

<http://img3.epochtimes.com.tw/20080920/b3-5.jpg>，閱讀於 2015 年 4 月 20 日。

