

第三章 個人創作理念的剖析

「解衣般礴」，是藝術家精神上不受任何約束的展現。藝術家只有在精神不受現實束縛的狀態下，才能充份掌握創作的自由！由是「解衣般礴」的精神象徵，成了莊子影響中國歷代藝術家最突出的一點之一。所以清初畫家惲南田說：「作畫須有解衣般礴之意，然後化機在手，元氣狼籍，不為先匠所拘，而游於法度之外矣。」（葛路 1987）

王國維人間詞話：「眾裡尋他千百度，驀然回首，那人卻在燈火闌珊處。」追求藝術的更高境界，有時不太需要強求，當汲汲營營辛苦的去追求時，最後還是會回到原點，只是時空不一樣，境界也不同。追求更高的境界，有時追得好辛苦，卻又繞了好多彎才能到達，有時雖辛苦卻是到達不了，當心境一轉，「解衣般礴」雖只是一個形式，但形式的背後卻有值得討論的地方。一是心境起了變化，所以形式跟著變；一是因為百思不得其門而入，因以形式求得解放，因而心境也跟著有所改變。無論是那一種方式的改變，對於自己都是一項考驗，讓自己轉進到另一個領域，一種完全想像不到的自由空間，在這裡，創作將是自由而開闊。

本創作以「自解」為題，在心理層面從「解衣」開啓了創作的自由形式，而又從自由的形式中，自由解脫以至超越自我的限制，藉創作的具體行動中心靈得到超然的滿足。

3.1 個人自畫像創作歷程

3.1.1 從寫實到表現：

「寫實」幾乎是每個學畫人的必經過程，到了一定年紀就會自然而然的進入「寫實期」，並且會在這裡停留很久，再進入另一個時期。而有人則會輕鬆通過，不管這一時期到底有沒有畢業。每一個人的特質不一樣，在中國畫論裡雖不主張一定要畫得跟真的一樣，但「傳神」

的基礎仍然要求要有某些程度的寫實，只是要抓到重點才叫「傳神」，清朝鄒一桂則說：「未有形不似而反得其神者」。對於「形」的問題，向有「務求形似」和「不求形似」的爭論，在學習繪畫的過程中，要抓住那一點可以傳神的結構，談何容易，因而，在「寫實」上自然耗費不少工夫，慢慢地，從寫實的結構中找到傳神的重點之處，並從寫實的束縛跳脫出來而進入到表現。

在進入表現初期，其實也都在練習怎麼表現，色彩、筆觸、變形等一些基本元素都用上了，只覺得還摸不到創作表現的痛癢處，以「皺眉頭」的形式來「強說愁」的生硬技巧，實在無法讓人引起共鳴。

3.1.2 從個人網頁到網頁表現：

西元 1992 年起，開始學習使用電腦並建置自己的網頁，在網際網路上展現自己是一件很有成就感的事。西元 2000 年要準備推甄交大應藝所那一年，日夜思索著如何創作一個獨一無二屬於自己的網站時，改變了網頁的整體風格，以全裸的自己來做創作前「解衣般礴」的形式並表達對達文西的尊敬，大膽的 V 字雙手表達自信的自我，全黑的底色表現神秘對比的強烈個性。這樣的創造代表了向世人宣告：「要全新的、完全自由且不受拘束的」。

3.1.3 自我分解：

長期在電腦前思索著如何讓自己的網頁表現更好，也常想用什麼東



圖 15 作者個人首頁封面一向達文西



圖 16 作者個人首頁第二頁—閃爍的眼睛

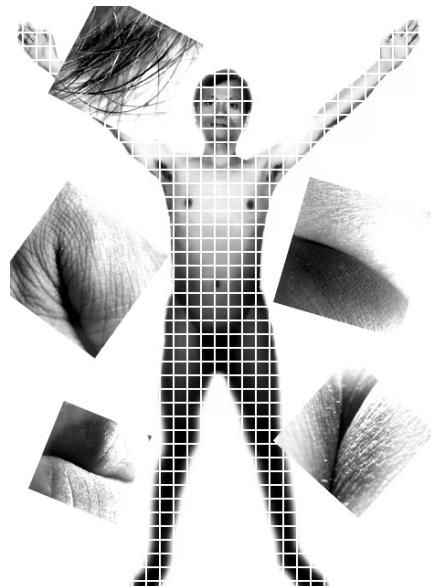


圖 17 作者的構想——把自己切成片段

西來象徵自我。最後，決定讓自己的身體切成很多小片斷，在網路上展現出更抽象模糊的自我，在分解及抽象中，重新審視自我。

再把網頁未完成的理想轉移到實體創作上試試看，想看看那被分割的自我會有怎樣的可能性；從數位相機的應用到視訊攝影機的利用，從照片的描繪到數位投影機的投射輔助。當科技參與創作時，難題變得非常容易，一切都豁然開朗了，創作變得如「水到渠成」般。此時，可以因為透過視訊攝影機和數位投影機的協助，讓自己的創作概念輕鬆且精確的表達出來。當創作的過程開始讓人感覺得心應手時，當自己的創作概念可以完全表達出來時，原來創作是件快樂又容易的事。

3.2 創作意念

老子主張「損之又損」，又說「五色令人目盲，五音令人耳聾」。在道家簡樸至上的哲學影響下，文人畫追求色彩的純淨單一。這樣的概念又在二千年後和世界美術潮流接軌，如構成主義、風格派（或說是包浩斯之流的設計概念）的兩個流派。因為由荷蘭風格派所創立的構成主義是最為純粹的抽象性繪畫。其特徵是把傳統的建築、繪畫、雕塑的特徵完全剝除，變成最基本的幾何結構單體——「元素」；用這些單體或元素形成新的結構組合，但在這些組合中，單體仍然保持著相對獨立性和鮮明的可視性。

而本創作的特點之一是主題清楚而簡單，每一件作品內容其實只是微不足道的寸大小方塊放大成九〇×九〇公分的黑白素描，這與講求純粹的道家學說有所類似，在這方寸之間，由於尺寸比例的變大，因而造成在寫實結構之下的抽象和不確定感，這樣的感覺經由觀者的視覺經驗系統與大腦和心靈的連結參與其中，觀眾在作品之中創造更多的內容。

3.2.1 少即是多

現代建築大師密斯·凡德洛在 1928 年提出了「少即是多（less is more）」的名言，提倡純淨、簡潔的建築表現。他主張形式簡單、高度功能化與理性化的設計理念，反對裝飾化的設計風格。在上個世紀

二三〇年代，這種低限主義設計風格曾經風靡一時，是西方後現代設計的里程碑，直至今日依然散發著無限魅力。特別值得注意的是玻璃塔樓方案的尺寸，這是一幅用碳條繪製的巨幅素描，不是一般的那種建築效果圖，完全是一幅獨立的美術作品。說是玻璃塔樓，然而沒有任何細部表現，只有和周圍已存建築物的比例關係，那種粗曠的霸氣可以說貫穿著密斯的一生。(Kenneth frampton , 1991)

本創作希望在整體形式上做到「少」，從這個出發點去尋求更多更深沉的想法。因此，雖以自己為創作主題，但每件作品所表現出的卻是「少」到只有身體上的一吋見方，人類視覺裡不經意就可能忽略的一塊身體局部，在這樣的細小圖像中，不再做任何裝飾和矯情的筆觸，它的造形結構與人類視覺經驗是熟悉的，只是因為過大的比例無法即時了解其真正的內容，在如此的複雜心理之下，圖像的感染力會一直在觀者的内心裊繞不止。

3.2.2 新低限



1960 年代，在美國的藝術家們開始思考更純粹的藝術領域，低限主義開始形成。低限主義可以說是藝術家將藝術去除了任何視覺的形象，在藝術的創作過程中，沒有個人主觀的詮釋，將藝術的境界達到幾何抽象骨架般本質的極限。低限主義只用最簡單的幾何圖形，並不具個人情緒的特性，被視為是對抽象表現主義高度表達情感的反動。低限主義排除具象的圖像與虛幻的畫面空間，偏好著單一統合的圖像，經常包含著以格子形狀安排的小單位元素。低限主義是傾向於數學性規律構圖的，但其風格依然廣泛，從幾近單色的畫面到簡稀嚴謹的幾何構圖。

在內容上，「自解」的每一件作品探作者身上約 3cmX3cm 小的皮膚切片，幾近無內容的狀態，在形式上，每件作品以黑白炭筆素描表現，是無彩度的狀態。康丁斯基說：「黑色意謂著空無，沒有可能性，像太陽毀滅，像死亡，像永恆的沈默；沒有希望沒有未來。」又說：「白色一直被視為快樂和純潔，而黑色像是一張陰沈的幕，有死亡的象徵。兩色均勻混合產生灰色，當然這樣的色彩也不會有聲響，沒有

運動。」色彩最容易引起人類的情緒感受。本作品排除色彩給觀者的激情或任何聯想。在外形上，每一幅作品都是 90X90(cm)的正方形，和所謂的黃金矩形毫不相干，希望觀眾不要在作品的長寬比例上產生任何的聯想，而將精神專注在作品的本身，在這些條件之下，它也有某些成份的低限感，而「低限」其實是在某些程度上的苛求和潔癖。

3.2.3 部份與整體

在王國維的《人間詞話》裡，強調藝術創作的層次應從「有我」到「無我」的精神層次，那是一種永恆的理想境界。但是西方藝術家則要求個人主觀意識，唯有如此，才能有獨特的藝術創作產生。而作者個人則認為，這些和創作題材無關，自己的心靈有沒有開放出來才是關鍵。例如「禪師抱女人過馬路」，可能有多種解釋，旁邊很在乎男女問題的禪師其實是心中還存在著男女的問題。當自己的肉身輕到變成自然的一部分時，還可以有意識提筆寫作，這點才是最難的。當在自己身上找到與眾不同的特點時，藝術創作乃至其他的一切事情才會豁然開朗。

物質對於人類來說是可替代性的，可以量化的，可以存在也可以消失的。因此在完形心理來說，有所謂「部份和全體」之說。而對人類本身的心理情況來說，就算身上的一根毛也能等於他自己本身，《西遊記》裡孫悟空的分身超能力就是作者內心的投射。在生物基因工程來說，複製技術確實可以讓一根毛變成一個全等的人類。因此，人類對於自身的局部，在心理上就是完整的個體。

本創作一再出現的是被放大二〇〇〇倍的一吋大肌膚，這樣的做法其實並不是一下子畫成這樣的，原來是畫整體全身自畫像及半身自畫像的，在幾次自我檢討的過程中，會覺得那些自畫像過於平凡且好像少了些什麼。數位相機的無底片特性，讓作者可以儘情的自拍，當影像把作者格放到無可辨認時，那絕對還是自己，因為作者就是被拍的主體，只是，作者的身體的各個局部在展覽空間中，一起共鳴。

3.2.4 多義共生

在當代人類的世界裡，因為依存著太龐大的經驗知識累積，使用文字語言方面已習慣那一語雙關的語彙，這種語彙在設計界上尤其明顯，而當代人類則已習以為常地默默接受，在藝術創作上，純抽象並不會強烈地給人有這種感受，一般半具象的作品比較有可能有這種傾向，如畢卡索的作品中，看似描寫人物，但必須花費一些時間才能從作品的諸多線索中，找尋到經驗中的五官形象。給人這種意象最強烈的必須在作品裡面放一些觀者的舊經驗意象質，利用這樣的經驗質去喚起觀者的視覺聯想，如此才有多義共生的可能。較明顯的例子是美國當代畫家歐基芙（O' Keeffe Georgia 1887-1986）有關「花」的系列作品，其作品形成半抽象的構圖，亦即「部份化」的手法運用，簡潔的色面，筆調平滑單純，背景空曠，近似抽象繪畫的意境。觀眾（當然是成年人）一致認為那象徵女人的性器官，不管畫家本人認不認同，她的作品特色已被世人這樣公認了。

本創作中，正也引用了以上這樣的特質，希望在觀看的同時，不同性別、不同教育和生活背景、不同年齡甚至於不同時間、不同心情，在欣賞作品時的感覺都會有不同的結果。

3.2.5 意識的圖像

在這裡引述佛洛依德自己的論述：

『“意識”一詞，首先是一個建立在最直接、最可靠的知覺基礎上的純描述性的術語。其次，經驗表明，一種心理元素(例如一個觀念)一般來說不是永遠有意識的。相反，意識狀態的特點是瞬息萬變的：一個現在有意識的觀念在片刻之後就不再有意識的，雖然在很容易產生的一定條件下還可以成為有意識的。那麼，這個觀念在中間階段究竟是什麼，我們還一無所知。我們可以說它是潛伏的，據此我們是說，它能隨時成為有意識的。』

這裡提到「瞬息萬變」這個概念，在意識底下，所有這些的描述都將化為瞬間，最明顯的是當人類進入潛意識的狀態時，所謂「黃粱一夢」一會兒的做夢時間就比得過一輩子的時間。類似這點，我們在

日常生活當中，也常有白日夢的情況，其實不到三分鐘的瞌睡時間，竟好像在另一個世界重演另一個人生一樣。而所有做夢當中，文字的描述並不重要，圖像的描述才是讓時間加快的主因，因為若是純文字描述，因其時間的描述性就不致於太快，當然潛意識中的文字和圖像的轉換應也是超乎想像的。

在現實中要形成瞬息萬變的圖像要有以下的條件：

- 1.具有經驗圖像質的，而且是多數人共同的生活經驗。
- 2.要半具象的，寫實會縮小想像的範圍。
- 3.被變形的或是誇大的比例，以致於不好辨識的。
- 4.被以不同氣氛營造過，用以故意誘導想像者

3.3 作品論述

本展覽作品分三部份，第一部份是手繪炭筆素描作品，第二部份是電腦影像處理，第三部份是觀眾素描自畫像的互動裝置。整個創作形式都圍繞著一個核心的問題，那就是電腦科技參與創作，在此，本作品所展現的內涵並非僅止於形式而已，如同相機人人會用，但不同在於使用者的表達內涵的不同。以下就先從形式探討，再依次論述各部份的作品內容。

3.3.1 材料創造形式

在攝影和繪畫之間經常會有扯不清的藝術問題，其間不管攝影拍的再怎麼藝術，總免不了因其不是用畫的，而被譏評為沒有「繪畫性」的命運，這是一般人因不了解藝術創作媒體的表現特色而出現的誤解，這種誤解將會繼續持續下去，只要有新的媒體出現，就會持續相當長時間對新媒體接受不良的症候，直到所謂的「眾說紛紜」或「眾口鑠金」之後，慢慢的才會被多數人所接受。攝影如此，電腦藝術如此，未來還有更新的藝術表現更是如此。

一般而言，形式通常跟隨著媒材而來，以現代水墨畫的創作形式來說，除了在題材的變化和傳統題材很不一樣之外，其中水墨畫之所

以仍被稱爲水墨畫，是它不論怎麼變化，仍離不開宣紙和棉紙的材料，至於顏料方面就不會有太多的挑剔了。因此，其結論是只要畫在宣紙上的作品，不論其畫筆或顏料爲何，都可稱爲水墨畫或稱爲彩墨畫，就算是把攝影作品印在宣紙上也算。

基本上，本創作第一系列是用炭筆畫在 Arches 水彩紙上，毫無疑問的那一定是被稱爲素描作品了，而其題材則是借用攝影光學的科學技術，用素描的技巧畫下一件像是被放大的攝影作品，若不另解釋，是攝影或是素描，其實很難分辨，但細看之下，還是要說它是具有繪畫形式的素描作品，因爲這當中有水彩畫紙，也有炭筆及留下一些筆觸。這些如照片般的作品既已呈現出來，是作者具有如相機般的眼力並思考著那形象如何取得才能達到自己內心的理想標準，或者是在有意無意之間一時「靈光」顯現，積極執著地實現那渺茫虛構的幻影而來，連作者自己都不會很清楚，因爲在帶著一些模糊意念的感覺，創作才有著無限的可能，對於創作，就是要有著「無限可能」的價值。否則，在著手創作前，若已知道結果，那豈不令人感到一種無奈的向著一個明確的目標前進，那種創作過程其實像是正在「重現」或「複製」的一種形式，做爲一個藝術家，創作過程也需要有一些「實驗」或「驚奇」，讓自己隨時處於振奮的狀態，在作品中才能把創作的活力顯現出來。

3.3.2 形式與內容是一種互動的關係

黑格爾說：「藝術的形式（form）是美的實現，其創意要從其『觀念』中尋找，觀念之完成就是其內容的體現，同時也就是形式的完成……。每一特定的形狀，也即是每一觀念內容所賦予作品本身的高度形式，應該是永遠要適合其內容的。」（劉思量 1989）因此，在藝術的表現上，形式和內容是不可分割的，一種好的藝術形式，一定是從適合於內容的方式去發展出來的。也就是說，「形式」事實上在創作中，很難被抽離獨立思考。「一個好的創作者，形式的思考，一定是和內容之間有微妙的互動。」（蔣勳 1995）

一個接受過學院藝術創作訓練的人，很難拋開形式的干涉，更不

可能將形式或內容各自獨立思考，在作者的潛在意識中，內容和形式已融為一體，其作品的意涵部份為作者希望達到的效果，而部份則開放出來讓觀眾可以參與想像的。換句話說，作品本身除了有我的創作意涵之外，觀看作品的同時，觀眾也參與了想像與創造的心理活動。當然，要這樣的結果是可預期的，因為在作品中除了基本的繪畫元素的形式在裡面之外，被放大 2000 倍的影像也頗能引起觀者視覺上的震撼，其畫面裡頭的造形內容所造成似曾相識，似是而非的感覺，最能引發觀眾的想像空間，進而直接進入有關作品內容聯想，最後，每一位觀者都可以針對每一件作品做不同的闡釋及分析，這也是作者在這次展覽中所希望預期達到的效果－讓每個人對每一件作品會有具體而不一樣的想法。

3.4 小 結



回歸到藝術的起源，有宗教說、模仿說、遊戲說、裝飾說、勞動說及自我表現衝動說，其中最常被現代藝術創作引用的是「自我表現衝動說」，但這句話說來有些情緒，因為這是藝術創作表現的起源中，較空泛的一種。但若把它和再現擺在一起的話，那可能會比較清楚一些。

再現（representation）著重反映對象的客觀特徵，一般寫實風格的作品，如中國唐、宋的山水花鳥及人物畫，希臘、文藝復興、新古典主義和現實主義的藝術均屬之，其特點是以感性的現實和冷靜的理智起主導作用，觀察縝密，技法嚴格。

表現（expression）著重反映作者的主觀感受。一般指藝術家運用藝術手段直接表達自己的情感體驗和審美理想，理想的、情感的因素比較顯著，在創作手法上偏重於理想地表現對象或拋棄具體的物象，追求超感覺的內容和觀念，採取激情、扭曲、誇張、變形以至抽象等藝術語言，以突破感受的經驗習慣；在創作上傾向於表現自我，改變客體，表達理想。具有震撼人心、高度概括、不求形似、自由創作等特點。

本創作的主題精神內涵著重於「表現」，一件被放大 2000 倍的寸

大物質，雖有再現的成份在裡面，由於超越了視覺的習慣而較難辨識，因而讓觀者產生不同於原物質的聯想，這樣的作品形式就足以說明它的表現性。因此，再現或表現並不只是看作品本身是否為客觀描寫的問題，還要進一步了解作品本身具有多少程度畫面本身以外的想法，中國文人畫多為表現型的畫，原因是文人畫重視的是畫外之意。

現代藝術創作還有一個方法也是藝術的起源之一，那就是「遊戲」。藝術創作講究的是完全的自由，在無壓力的情況下，遊戲可以讓藝術發展出更多的可能性。現代藝術大都有這種傾向，張大千晚年視力不好，無法繼續工筆畫，竟有那閒情逸緻玩起潑墨山水，讓山水產生更多的面貌，讓觀者自我滿足的在那山水中寄意的聯想，因為遊戲，潑墨山水成為張大千在藝術創作上的一大創舉。

那遊戲和藝術又如何分呢？姚一葦教授解釋說：「對於藝術來說，如果遊戲是金沙，那藝術就是那金沙所提練出的純金。」



第四章 作品呈現

如何讓作品做最好的呈現，這是另一專門的學問。這次展覽作品的實驗性較高，因此，希望儘量少接觸熟人，因為認識的朋友總是只能寒暄，只能應酬式的和你對話，而無法衷心的表達出展覽的優缺點，而整個展覽很可能都花在接觸朋友的時間，而失去和其他人溝通對談的機會。因此，這個展覽並沒有邀請朋友來參加，在聯絡方面也省了很多時間。整個展覽主要有以下工作：

1. 邀請卡(見附錄 01)
2. 海報(見附錄 02)
3. 畫冊(見附錄 03)
4. 作品說明卡(見附錄 04)
5. 佈展
6. 新聞稿(見附錄 05)
7. 茶會



4.1 作品呈現

本展覽作品分三部份，第一部份是手繪炭筆素描作品，第二部份是電腦影像處理，第三部份是觀眾素描自畫像的互動裝置。整個創作形式都圍繞著一個核心的問題，那就是電腦科技的參與創作。其中，第一部份和第二部份的作品在同一個大展覽室裡，而觀眾的作品在另一個小展覽室裡，如此，正可以隔開不同性質的作品，以免作品之間相互干擾。

另外，展場的中央擺兩張長桌，那是為參與素描自畫像的觀眾設的，整個展場作品調性統一且各作品獨立互不干擾。

4.1.1 手繪炭筆素描

本創作共展出 12 件炭筆素描作品，由於作品全部經視訊攝影機局部拍下身體三公分大的表面，又將這方寸大的圖像經投影放大描繪成 90X90 公分大的炭筆素描作品，因為比例已超越人類視覺上的可視度，表面上造成既抽象又具象的矛盾現象，而作品旁的作品卡是一張

很低調而抽象的短詩，那是由林世明先生幫忙寫下的。作品卡雖然需要解說文字，但本創作希望的是帶點抽象意味的意象詩，它為觀眾啟發觀看的靈感，它造訴觀眾，這是某人的意見，而非出自作者的標準答案，期望觀眾在觀看的同時，內心也會有一首短詩。為此，作者還特地與林世明先生做意見交流。(見附錄 06)

這也提醒了觀眾，作品沒有標準答案，每個人都可以為每一件作品寫下自己的詮釋。抽象作品給人不可親近、不敢親近的刻板印象，以至於遇到抽象作品時一般民眾大都敬而遠之，本創作絕不是抽象畫，但若給的標題太具象，甚至加上過分清楚的解說，那就會喪失作品所希望帶給觀眾發揮想像的樂趣，而無形中也錯誤地告訴觀眾——作品背後一定有一組標準答案。

每一首短詩都代表著一件作品，整個展場合起來就是一個簡單的作品概念——用自己的身體圖像作為創作的題材，身處在展場中也許像是處在一堆肉塊中，也許是處在一些地表中，也有可能像是處在大自然中。



4.1.1 探索——在創作前，作者用網路攝影機探索著身體的每一個部位，再從這些照片中，找出作者要的作品基調——似懂非懂、多義共生、近乎抽象的感覺。



圖 18 探索

4.1.2 文字配合及作品呈現(在畫冊裡的隔頁短文由作者自己撰寫，
每件作品展示時的短詩由林世明先生撰寫。)

曾相識，或陌生；

是百思，或豁然，

那角落傳遞著另一情感。





陷溺在，深度的夢裡。
那些曾經滑落的星子，
紛紛拋下救贖的線索，
利於暗夜攀爬。

圖 19 《邃》 90X90(cm) 炭筆・棉紙 2004 文／林世明 圖／鄭炳煌



漣漪漫漶，蘆葦縱橫，
覆蓋著思想的水塘。
我將，
擦亮每一束莖葉，
在秋天裡發光。

圖 20 《麓》 90X90(cm) 炭筆・棉紙 2004 文／林世明 圖／鄭炳煌



鋪灑幾莖枯枝的痕跡，
讓歲月的沙塵帶著老去吧！
關於年復一年堆砌的思維，
需要一些潮聲沖刷，
換取新意。

圖 21 《岩 1》 90X90(cm) 炭筆・Arches 水彩紙 2005 文／林世明 圖／鄭炳煌