

第三章 「神曲」創作說明

神曲——覺的領域

在意識的深處存在的自我，
就像遊戲機的操作者，
來自另一個不同的領域，
卻駕御著此刻的生命體。
無可觸摸，
當完全地放鬆，
才可心領神會。

3.1. 展場規畫

「神曲」展覽自 2004 年 4 月 26 日起至 5 月 21 日止，於中華大學圖書館大樓七樓藝文中心展出。展覽現場為一長方形空間，中央有一固定之弧形展示牆，將展場分為三個展示區塊，因空間特性，將展示作品規畫為三區，入口處的第一區為明亮的平面繪畫展示，主要以油畫創作為主。中間的區域因寬度縮減，設計為「時光穿隧」的大型互動裝置，以加強並利用其過道的空間特性。第三區為一接近正方形的空間，以聚光的效果來突顯「化身遊戲」這個蛋形裝置，設置於隧道的出口（如圖 3-1）。觀賞動線依此三區參觀後，可經由休息區觀賞展示簡介後，返回平面作品區。

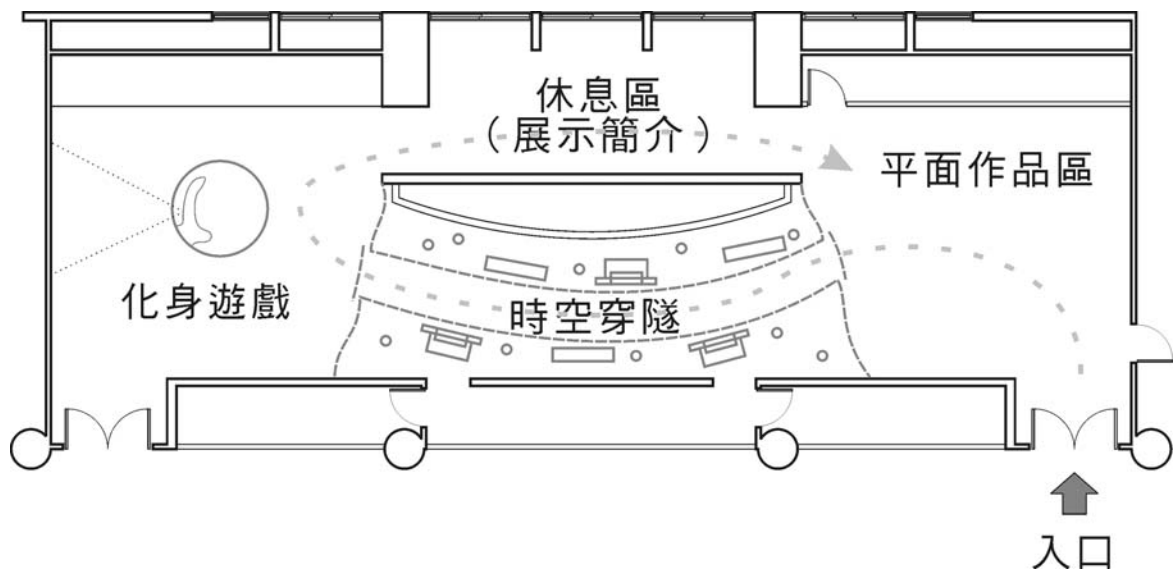


圖 3-1 中華大學藝文中心平面圖

3.2. 作品說明

在此依展場動線擇要說明作品內容：

3.2.1. 「墮落天使」

聖經說，亞當與夏娃偷嘗禁果，繁衍人類；東西方神話、傳說中，也有仙女思凡、天人愛戀凡夫的故事。「墮落天使」寓意著人世間情愛糾葛，源於尚未「超凡入聖者」皆然的情慾；也象徵「虛擬生命意象」創作三部曲之一：「神曲」的誕生。作品以人形工作者的肢體為本，現場速寫，加入不同肢體表現的群像構圖，色彩上以中明度為主，圓形筆觸搏揉，營造出一種柔和、酥軟、慵懶與靜極思動的氛圍。畫面左下角、右下角與上方中段部分，則敷以深度寒色系的藍，讓畫面重心穩固，也凸顯天使們飄浮天空、不食人間煙火的樣態（圖 3-2）。



圖 3-2 「墮落天使」 2004 油畫 89 cm x 130 cm

3.2.2. 「慾望街路」

三部曲創作一直隨機進行著。開始或許並無劇情，隨著思緒愈成熟，漸漸勾勒出展演畫面，每一幅畫創作時間與完成點或許不同，不過，卻總有勾牽。

佛經說，閻浮提人間，充滿誘惑，纏纏縛縛，永無停息，思凡仙女，落入人間，自無可避免，會隨慾所歸。為表現縱樂心性，以半抽象方式呈現，將人形拉長，特別強調腿與臀的動態；直線為主的畫面中，巧妙以曲線豐胸，也適時打破線形構圖的單調銳利。三名 Model 面向不同，似沉醉於虛擬幻境中，行行重行行，無以止息，就如走馬燈一般（圖 3-3）。

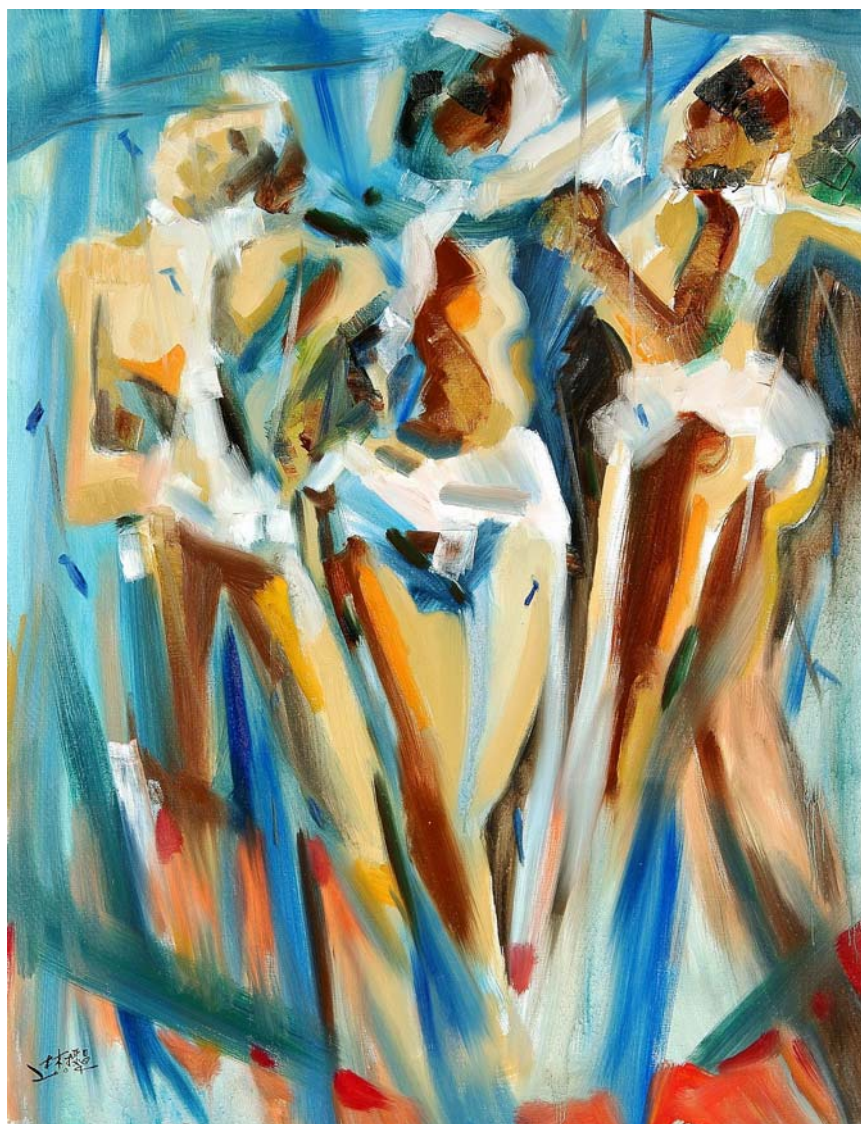


圖 3-3 「慾望街路」 2004 油畫 50F

3.2.3. 「供曼達拉」

繁華落盡，方見真純，人類的生命是否皆該這般？充滿波動、困惑，擾擾攘攘，最終才會返歸寂靜？否則，只有隨波逐浪。

這位模特兒正好修學佛教密宗，繪彩時，她捻出手印，寓意獻供與懺悔，於是讓她固定姿影。作品以模特兒為中心，周邊飾以低明度、高對比的深綠、深紅等塊狀色彩，似天女散花般，無邊紛飛，恰與靜止的模特兒，成強烈的對比（圖 3-4）。

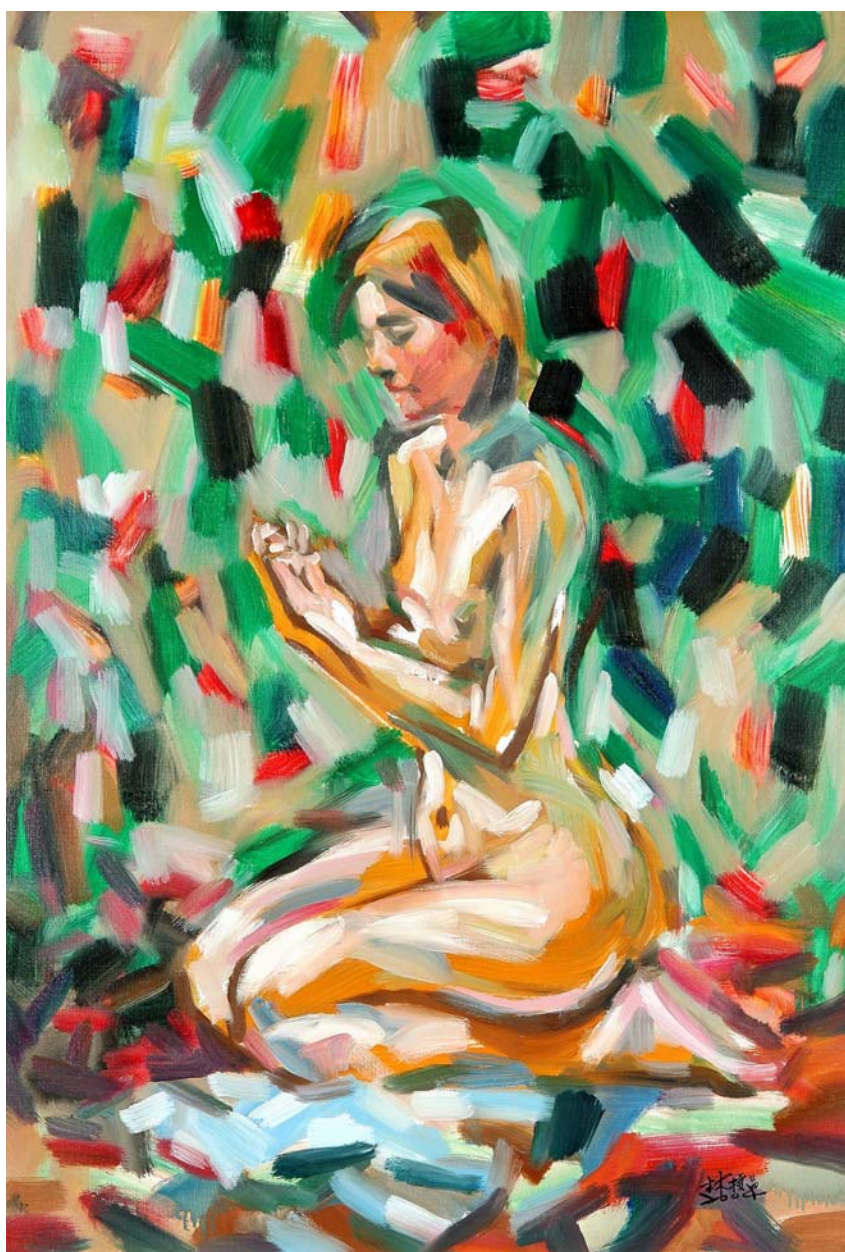


圖 3-4 「供曼達拉」 2004 油畫 60P

3.2.4. 「化身虹光」

人類的最後終點在那裡？肉體滅盡歸塵土，靈魂神識歸向何處？不論是佛、道、釋教，都強調人身難得，要善加珍愛，面對無常秋雲，隨時省觀。歷經周遭人事的生、老、病、死與勞、苦，益發覺得生命的微脆，藏密大宗師們，經過多劫轉世，精勤苦修，終至化身七彩虹光，成就生命，或許是鼓舞凡夫不廢修行的強力指標。

這件作品不似人體書寫一般，有「目的性」，為「神曲」首部曲做一終結；以高彩度的對比色彩，聚焦點繪，畫面最亮處就是光之所在，為了更明確說明，後來加入兩個穿越光道的人形，作為視覺導引，強化他的敘述性（圖 3-5）。

神曲的終點，是不是也這樣？



圖 3-5 「化身虹光」 2004 油畫 97 cm x 130 cm

3.2.5. 「時空穿隧」

1. 創作概念：

生命與死亡，就像是兩個不同時空的領域，兩者之間似乎跨著一條鴻溝。在摩門教會，長老編寫的有關信仰評論的教刊裡（*Journal of Discourse*）敘述，他們相信肉體死亡時，精神還保有視覺、感覺、味覺、聽覺和嗅覺五種意識；認為死亡可讓我們免於疾病和殘廢；靈魂能夠快速移動，同時看往不同方向的許多東西；能以言語之外的方式溝通。而死亡被他們定義為「從某存在的狀態轉成另一種狀態」。在雷蒙·慕迪博士的瀕死經驗（*near-death experience*）研究中，將所有收集的資料找出共通的要素，在《來生》（*Life After Life*）一書出版後，將之歸納成九個特點（*Brinkley, 1996*）：

- (1) 死亡的感覺
- (2) 安祥、毫無痛苦的感覺
- (3) 靈魂出竅經驗
- (4) 隧道經驗
- (5) 看到發光的人
- (6) 被特別的光靈迎接
- (7) 生命的回顧
- (8) 不願回去的感覺
- (9) 人格的轉變

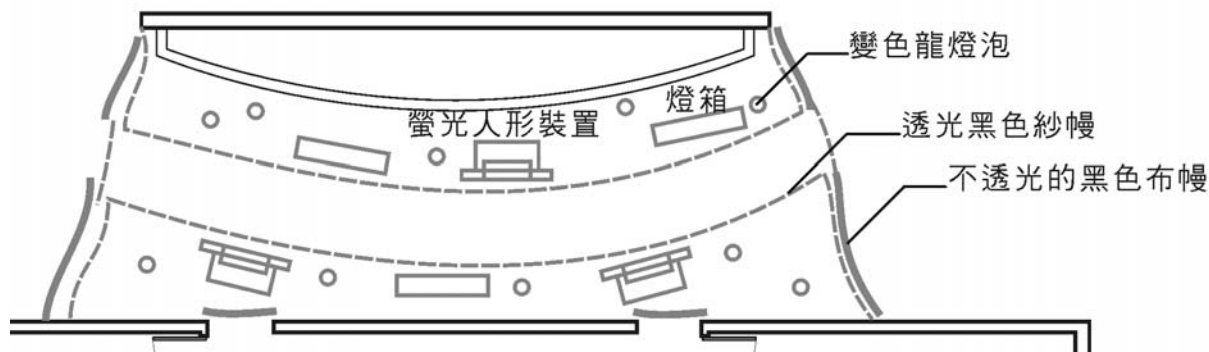


藉由瀕死經驗的特質，似乎在兩個不同時空的領域，找到銜接的管道—隧道經驗。本創作作品即運用隧道的意象，引領觀眾穿過一條幽暗的隧道，在過程中隱約見到視覺與聽覺的人間影像，包含人與環境、人與人、人與自我三種世界。

2. 作品發想：

創作者於展出現場，規劃一處裝置，營造隧道般的氣氛，以黑色紗布幔搭於拱形的骨架上，觀眾穿過隧道時，只見一片幽暗中透出點點星光，猶如置身於穹蒼之中，沿著隧道裝置三組燈箱，三組電腦及螢幕，當觀眾接近時，便能啟動感應裝置。

透過黑紗只見燈箱中的畫面亮起，映入眼簾的是透光的油畫，畫中描繪著祭典中的舞者，同時傳出陣陣的鼓聲（圖 3-6）。



■ 螢光人形裝置：十七吋螢幕及電腦裝置於塗有螢光漆的人形板，配合黑光燈管發亮，並以感應裝置啟動。

- 播出「人與環境」的影片
- 播出「人與人」的影片
- 播出「人與自我」的影片

■ 燈箱內容

- 「鼓祭」油畫燈片，鼓聲配樂
- 「慾望街路」油畫燈片
- 「情泥」油畫燈片



圖 3-6 「時空穿隧」作品平面配置圖

3. 作品元素：意念的呈現

<發光的人形>

元素的意念引用自瀕死經驗的研究。在切割成人形的木板（如圖 3-7）上塗佈螢光漆，並於胸部位置放置十七吋電腦螢幕，置於拱形黑紗布幔外。另外設置感應裝置來啟動電腦，爲了讓人形在黑暗中發光，特別在人形前懸吊黑光燈管，並以感應裝置同時啟動，當觀眾於隧道中接近時，啟動感應裝置，黑光燈、螢幕同時亮起，觀眾即可看到胸前播放影片的發光人形。



圖 3-7 人型木作

<三段影片>

羅洛·梅（Rollo May）對於生命觀的看法中（引自潘靖瑛，2002），提出人不是單獨的存在，就生命的視野中，可分為：

- (1) 人與環境的世界
- (2) 人與他人的世界
- (3) 人與自我的世界

在展場中置有三個人形裝置，分別播放三段不同內容的影片。第一個人形描述人與環境的關係（圖 3-8），第二個人形播放人與人之間的關係（圖 3-9），第三個人形則播放人與自我的關係（圖 3-10）。象徵著「塵世」中所處的三種世界。



圖 3-8 人與環境影片內容片段



圖 3-9 人與人影片內容片段



圖 3-10 人與自我影片內容片段

<燈箱>

隧道中拱形黑紗幔外同時懸掛有三組燈箱，燈片內容為「慾望街路」(圖 3-3)、「舞祭」(圖 3-11)、「情泥」(圖 3-12)等由油畫作品製成的燈片，經由感應裝置的啟動而亮起。「鼓祭」作品並配置有預錄之鼓聲，在啟動後響起，增加聽覺的效果。整體而言，在於傳達一幕幕「塵世」的景象。



圖 3-11 「舞祭」



圖 3-12 「情泥」

<隧道>

隧道象徵聯絡兩個不同空間的通道。在穿越的過程中通常會有一段深邃般的幽暗，而期待早早到達光亮的出口。以瀕死經驗而言，隧道經驗是必經的歷程，而往世的情景會在過程中一幕幕的閃現。本創作為營造隧道的氣氛，特別以塑膠管材料搭建拱形支架，外覆以黑色布紗幔在黑暗之中仍保有些微的透視效果，紗幔之外的區域則完全遮光，以確保幽暗的效果。

<變色龍燈泡>

在隧道拱形黑紗幔與展場之間，懸掛許多變色龍燈泡，高低遠近參差懸吊，以多色 LED 製造，開啓電源後，會自動漸漸變換顏色。透過黑紗幔看去，就像遠方的星球，隱隱閃爍，增加隧道的深邃感與空間感(圖 3-13)。

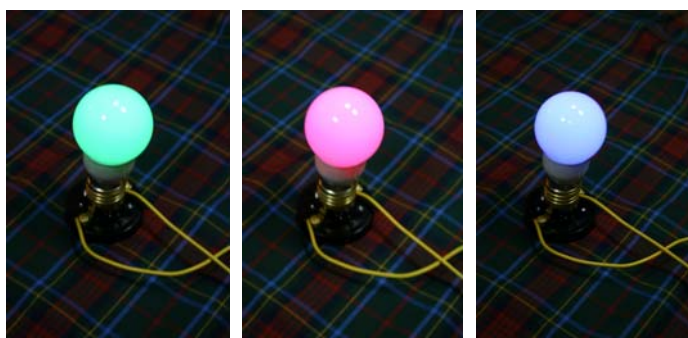


圖 3-13 變色龍燈泡

3.2.6. 「化身遊戲」

參與者 \longleftrightarrow 遊戲機（輪）

心念 \longleftrightarrow 人，軀體（誕生）

1. 創作概念：

在科技昌明的現在，機器及電腦被廣泛的運用。人類也積極的研究機器人的製作，希望能使用於勞務的操作，命令的執行，但畢竟機器人只是機器，雖然能運作自如，卻不能成爲具有主導行爲的生命體。

維克多佛朗克（Viktor Frankl）1905 A.D. 生於維也納，奧國猶太人，認爲：

- (1) 人是由身體心理所組成的整體。然而在身體，心理之下還包含了更深層的人類存在心理層次。
- (2) 每一個人都是獨特的，他的生命無法重覆，也不可被取代。就「身體」而言，既爲生物體，自然有生，老，病，死等必經的歷程。
- (3) 就「心理而言」，由感官（眼、耳、鼻、舌、身）的接觸，不斷接收外界的訊息，而有知覺、情緒的反應。
- (4) 就心靈層次而言，人成了一個有生命、有存在、有思想、有意識、有欲求、有察覺能力之體悟的個體。擁有獨特的生命卻又有別於他人（引自潘靖瑛，2002）。

2. 作品發想：

本創作藉由遊戲機的概念設計一座蛋型的裝置（如圖 3-14），象徵新生命的誕生，由觀眾來操作。此刻觀眾就成了參與者，遙控另一展場「人偶」的監視鏡頭，猶如賦予另一時空（塵世）的機器人予以生命現象。就此引發對自我生命存在的省思。是否就如參與者玩遊戲機一般，在駕御著此刻的生命？生命中的功名利祿是否也像遊戲中一般，成了符號（姓名）及一堆分數（成就）的數據？而當參與者離開，不玩時，機器人就成了一堆空骸？！

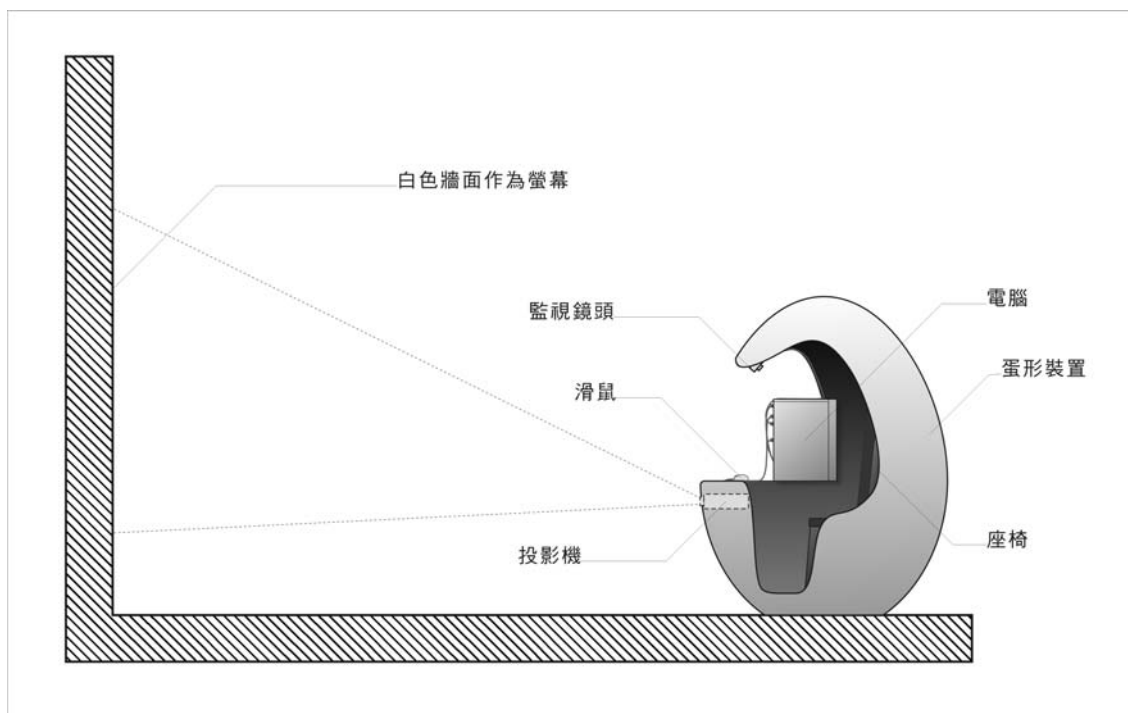


圖 3-14 「化身遊戲」作品側視圖

3. 作品元素：

< 蛋型遊戲機 >

蛋，象徵新生命的誕生。本作品運用保麗龍材質雕成蛋型的座艙裝置，外部噴上灰色石頭漆以增強其堅固性，內部設置座椅，再設置電腦、鍵盤、滑鼠、投影機、監視鏡頭及網路線。觀者進入蛋型座艙中，猶如蛋中的生命體。

< 監視鏡頭 >

在蛋形裝置內部的上方，裝有監視鏡頭，透過網路的連結，可將觀者的頭部影像傳遞至遠處「人偶」的臉部螢幕，象徵生命現象的移轉投射。

< 遠端遙控 >

觀者用滑鼠移動游標，輕點投影在牆上的眼形的畫面，可遙控另一展場「人偶」上的監視鏡頭，任意觀看遠處「塵世」展場上的場景。象徵化身至「人偶」賦予生命。