

## 第四章 「塵世」創作說明

### 塵世——可感知的自我

有肉身、有知覺，  
存在於特定時間、空間中的自我，  
是一般認知的「我」，  
無可避免的必須走過生、老、病、死的歷程，  
卻也體驗了親情、愛情、友情。  
在人性軀殼的制約下，  
人與人的交往中，  
貪、瞋、痴等情緒的漩渦中，  
激出因果的漣漪，使人難以跳脫。

#### 4.1. 展場規畫

「塵世」展覽自 2004 年 4 月 28 日起至 5 月 9 日止，於新竹縣文化局美術館展出。新竹縣文化局美術館的展覽現場為一接近正方形的空間，再隔作四個方形的展覽室，本次展覽使用其中的兩個展覽室。（如圖 4-1）

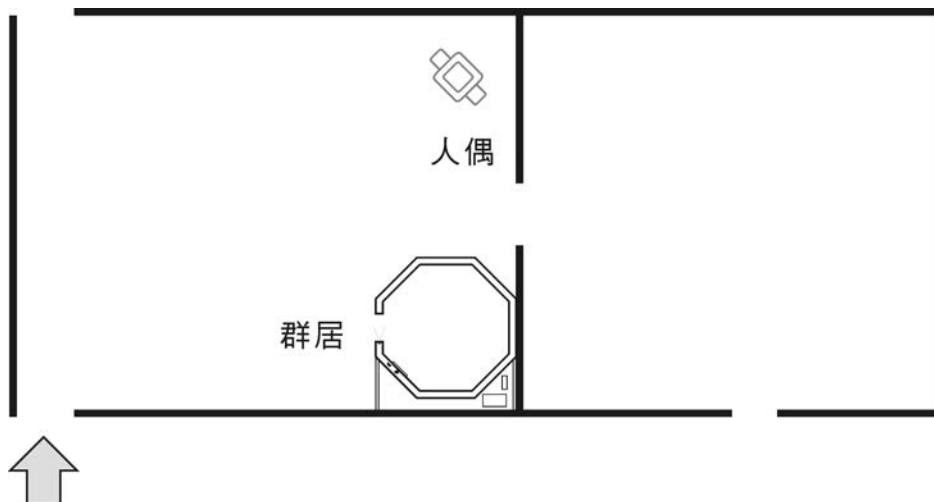


圖 4-1 新竹縣文化局美術館平面圖

## 4.2. 作品說明

由於此展覽中，平面繪畫作品較多，此處擇要說明其內容：

### 4.2.1. 「天問」

新生兒初到人間，心智一片空白，及長，與宿世因緣相續接軌，又被無明覆蓋，終日顛倒、抓取，若未值遇善知識，恐沉淪一生，空來人間走一遭。

畫「天問」，有很深的感觸，對照自身生命演化，猶有許多疑惑，如同新生兒一般，發聲一問。

畫面採對角線構圖，左半邊留有一大片空白，與右上方深紅色背景，成一對比，中線部分，母親與嬰兒面對面相看，再無其他干擾性筆觸，畫面簡潔、精省，讓張力突顯。淨白的底層，也象徵「天問」這個疑惑，綿長不斷，以及個體生命的無限發展可能性，答案啊答案，就像詩人余光中所說，就在風裡（圖4-2）。



圖 4-2 「天問」 2004 油畫 89 cm x 130 cm

#### 4.2.2. 「繁花」

「塵世」的作品相對另兩部曲，可表現的樣貌特別多，就像資本世界，商業鉅子不斷製造新的消費標的，人們因而永無停止地追逐名牌、享受口腹慾樂，也因此，這部分的作品數量亦多；選在論文中各部曲的圖像說明，像是作文的「起、承、轉、合」，為每一部曲做簡單的註解。

選擇「繁花」，銜接「天問」，寓意生命風景正豔，花好年歲，合該舞踊、跳躍；高彩度的豔紅色彩，間錯高對比的原色系，表現強烈的生命活力。直式畫幅，仍採對角線、斜三角形構圖，跳弗拉明哥舞的女子，青春正盛，成為眾喝喧嘩中的唯一高音，掀揚的裙襬，讓空間有了深度，也展現動態的一面（圖 4-3）。



圖 4-3 「繁花」 2004 油畫 60P

### 4.2.3. 「妙境」

青春就該花在玩樂上？廣告這麼說、網路上這麼流傳，生命誠可貴，何必壓抑自我，何不盡情縱慾，貪歡嘗鮮？這是時下許多年輕人的生命觀，總該談談情、做做愛，才不空來一趟。

處身「塵世」，這樣的過程難免，「幸」者遠離，「愚」者墮落終歲，無可挽回，也或許，不入此「妙境」，無法領悟真正的生命底蘊。模特兒不斷轉變姿態，創作者盡情捕捉，重組、修飾，合成人像群組。

高明度與等彩度的色相基調，表現極樂人間，構圖上以中央模特兒為主軸，環繞四美女成輻射狀，美女手上的一根香煙，成視覺焦點，也點出人性墮落的本質。（圖 4-4）。

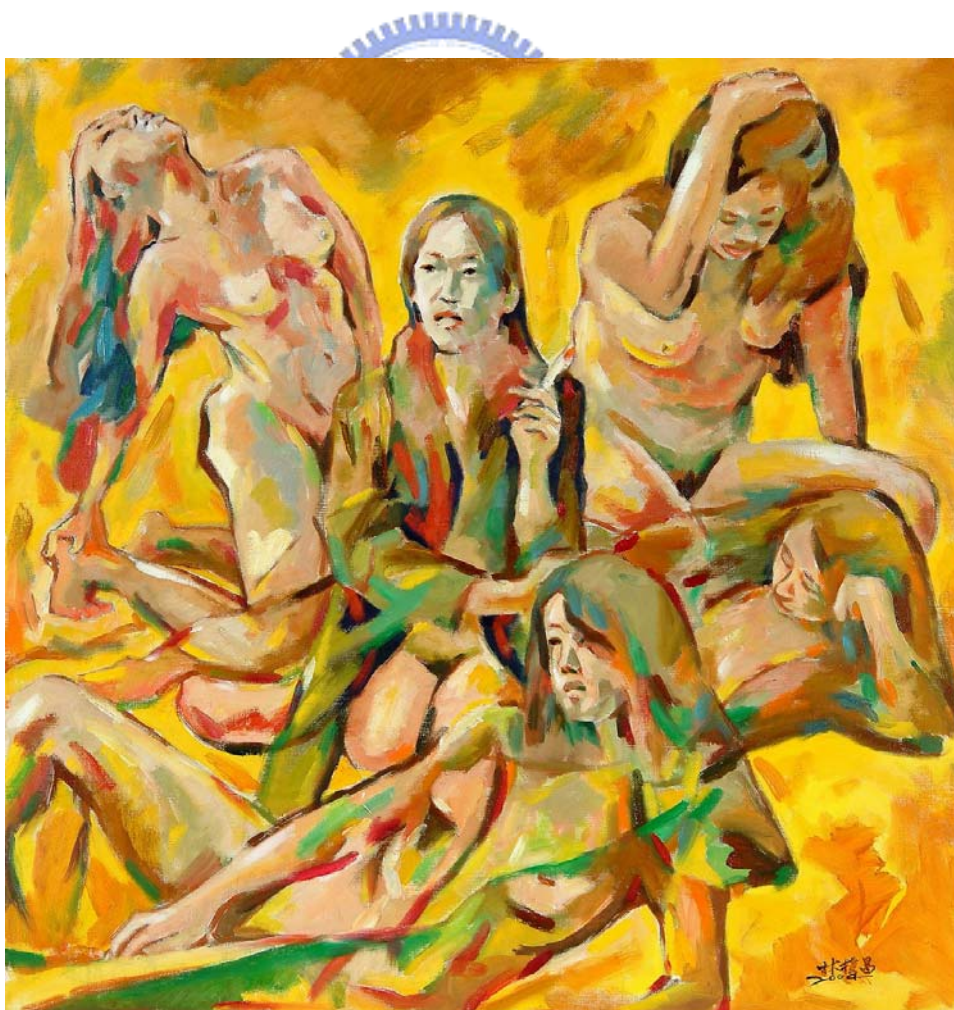


圖 4-4 「妙境」 2004 油畫 91 cm x 91 cm

#### 4.2.4. 「救贖」

西洋繪畫裡，以聖經文本為題的畫作相當多；西洋美術史記載，早在一世紀，義大利半島特別是羅馬地區就出現許多墓窟，洞窟古壁畫中，有以聖經內容為主題的創作。十六世紀代表畫家達文西最出名的畫作，除「蒙娜麗莎的微笑」外，多數與聖經的內容有關，像著名的「最後的晚餐」。

這件作品非關宗教，不過，刻意營造古典繪畫的氣氛，唯筆法並不古典，具隱喻效果。躺臥的女子等待救援，紅衣女如聖母般，慈悲護衛，眼神悲憂，站立的綠衣人悄然掩至，彷彿在偷窺什麼，也象徵邪惡之力，時刻肆機侵襲，善惡眼神，集中圖像左下方的「等待救贖者」，具強烈的戲劇張力（圖 4-5）。

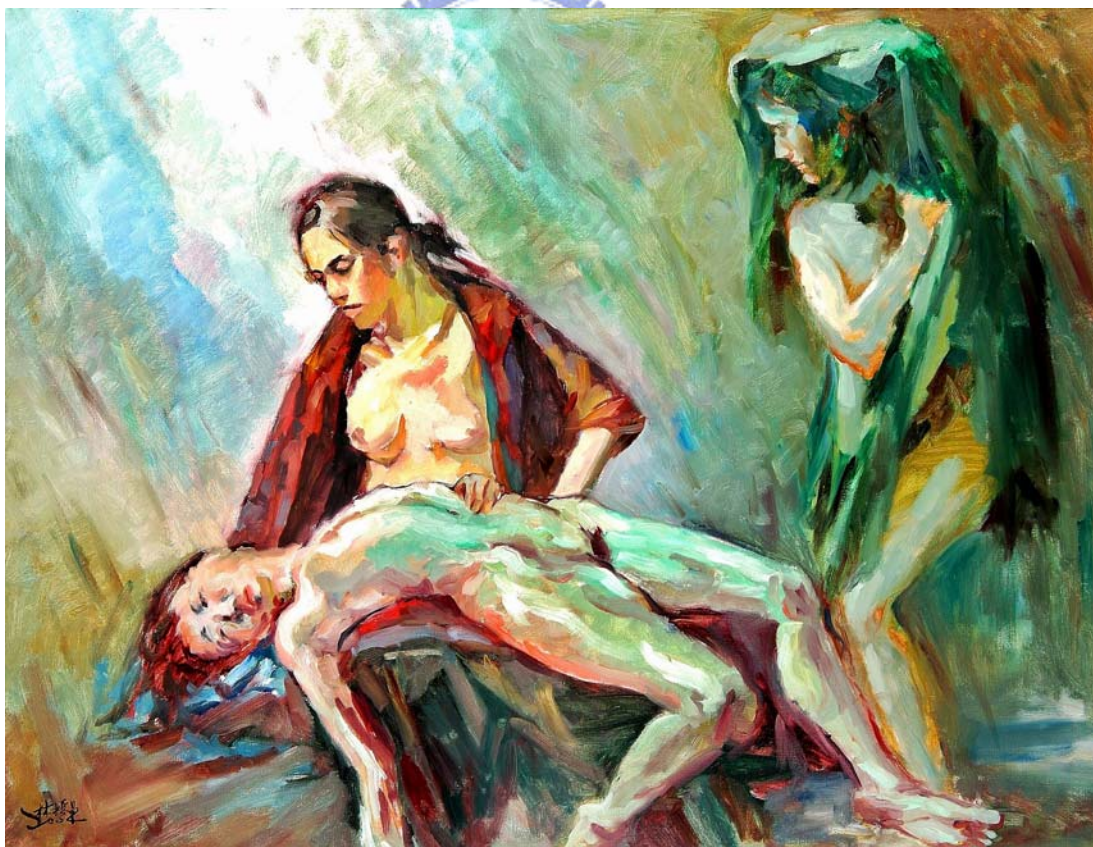


圖 4-5 「救贖」 2004 油畫 80F

#### 4.2.5. 「人偶」

##### 1. 創作概念：

生命若換個角度看待，這個稱為「人」的個體，是否也如同機器人一般，具備有硬體（身體、骨骼、器官、五官……）也具備了系統軟體（感知訊息的接收，具備的技能……），更因為觀者的參與而成了活生生的「生命」。

##### 2. 作品發想：

本創作為呼應另一展場「神曲」中的遊戲機「化身遊戲」而設計，稱之為「人偶」，置於展場「塵世」中。參與者藉由現代科技，網路視訊的技術，不但操作者的影像呈現在「人偶」臉上，亦能遙控「人偶」上的監視鏡頭。猶如將生命現象穿越時空，投射於「人偶」之中（圖 4-6）。

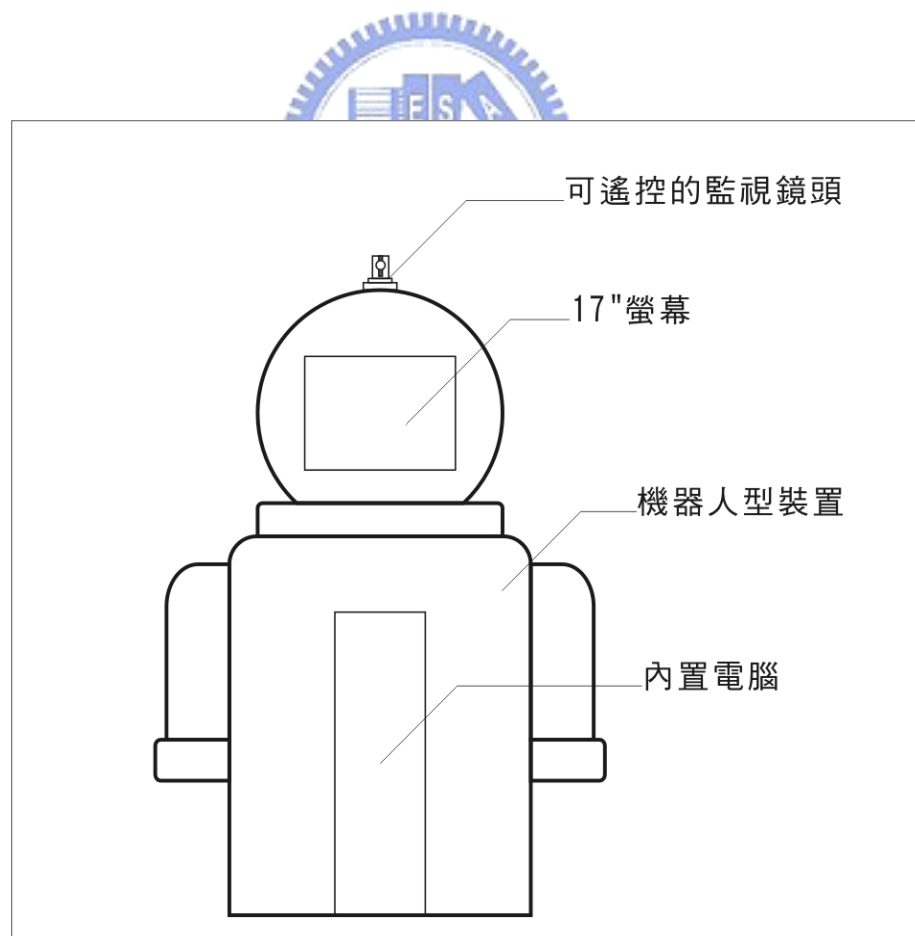


圖 4-6 「人偶」作品示意圖

### 3. 作品元素：意念的呈現

#### <人偶>

機器人的造型，由保麗龍材質雕成，外塗以灰色、藍色漆，頭部裝上十七吋螢幕，上方架設遠端遙控監視鏡頭（webcam），內部裝設電腦。當螢幕上出現操作者遙控著鏡頭，就像一個生命體開始運作。

#### <遠端監視鏡頭>

運用網路遠端遙控的監視鏡頭，可作三百六十度的旋轉及上、下角度的移動。就像機器人的眼睛，上下左右移動，展現生命力（圖 4-7）。



圖 4-7 網路遠端監視鏡頭

#### 4.2.6. 「群居」

##### 1. 創作概念：

就人類關係而言，人類自出生在這個世界上，確實是無法離開人群，無法與別人隔絕而遺世獨居。因為人類幾乎和其他動物的命運一樣，是群居的「靈長類動物」，是「有智慧的生命個體」（陳俊輝，2003）。

例如，工蜂和母蜂所形成的群居社會，居然是一個和樂融融、高度分工、組織嚴密、行動有序、活力有加，以及充滿另類智慧形態的美妙世界。牠們所展現築建巢穴的智慧，只問採蜜，只求工作的勤奮而努力，在在出乎我們的想像之外，也值得給予高度的敬意和虛心的效法。

動物世界有其溫馨的一面，也有為獵物而不惜廝殺的景象，反觀人類，則有顯著的不同。人類是有心智的，有自覺意識的和有精神追求的。因此，人類的社會，可以說，主要是藉由人的內在心靈、理性活動、經驗作為創意思想，以及知能、情意和想像的參與...等協同合作才建構的。

人際關係，就是奠定在每一個生命個體或社會成員彼此之間的互動和關連上。因此追求圓融人生的思維就成了人生重要的課題。

##### 2. 作品發想：

本創作描述現代都會生活中，像身處公寓中的一群，每個家庭各有其生活的一面，在忙碌中汲汲營營，各有其生活步調，而疏於人際關係的溝通。藉由感應裝置與電腦的控制，讓環繞的速寫人像燈片，不規則的閃亮，亮起同時發出日常生活的談話聲。參觀者置身其中，便能體會其中的喧囂與冷漠（圖 4-8）。





圖 4-8 「群居」作品實景

### 3. 作品元素：

#### <木作裝置>

多面圍繞的木牆架在展場的一角，就像都會中的建築（由入口走入，可見十二個燈箱，各繪有不同的人像，不定閃動，並發出不同人談話的聲響）。象徵都會公寓式的建築，每家人各有其生活的步調。

#### <燈箱>

由彩色墨水及黑墨繪出十二組的人像素寫，製成光片，分別安置在不同的牆面上，各有不同的表情。代表每個不同的人家（圖 4-9）。



圖 4-9 「群居」燈片畫作

#### <大聲公>

爲了傳達聽覺的效果，使用錄音器材錄下十二組不同人的談話聲，配置於十二個燈箱中。當燈亮時，同步播放。

#### <感應裝置>

紅外線感測器裝設在入口處，當觀者進入時，即可啓動運作。

#### <控制系統>

使用電腦及程式操控繼電器，使燈泡及喇叭成亂數式的啓動，時間設定在三秒。