

## 幾何點與裸體框設的數位創作與學理研究

# A Theoretical Study And Digital Creation on Geometric Dots And Naked Body Frame

曾惠真

Huey-Chen Tseng

南華大學視覺與媒體藝術學系 助理教授

### 摘要

由於科技的蓬勃發展，透過電腦所創造的數位藝術已成為一種非常普及且重要的藝術形式。不過，傳統美術所要擺脫的正確性與機械性，在數位藝術中卻可能優先存在著、介入著，因此有必要深入思考作品本身與世界的關係，才能從觀念的自由開放中展現出數位藝術的形式內涵。本文的研究方法主要採用文獻分析法與行動研究法。首先筆者使用幾何點與裸體的元素實際以電腦軟體創作，再對康德的美學理論提出相關的文獻分析。期盼能從中領會出主體與數理世界相結合的綜合統一形式，然後將此研究結果提供給教育機關當作美學與形式原理課程之藝術形式的實務參考。

關鍵字：數位藝術、形式原理、美學、裸體、科技、Photoshop

### Abstract

With the flourishing development of technology, computer-created digit art has become a common and important form of art. However, the exactness and mechanism which traditional fine arts tried to get rid of have their priority to exist in digit art. Therefore, it is necessary to explore deeply into the relation between the world and the works itself, so that we can develop the inner essence of art from the free and open ideas. Document-analyzing Approach and Action Research Method had been used in this study. We first created digit dots and naked body element by using computer software. And then, we submitted the document analysis on Kant's aesthetics theory. Hopefully, we could create a unified form combined with the main object and the mathematical world. Furthermore, we could provide the result to our educational authorities as the reference of Aesthetics and Formal Principle.

Keywords: Digit Art, Formal Principle, Aesthetics, Naked Body, Technology, Photoshop



## 一、前言

### (一)研究動機

在都會文明與工商業社會的結構中，為了因應大眾的需求，電腦工程師必須不斷的開發新軟體，以提供給消費者更具強大、快速功能的電腦配備。1988年，美國的托馬斯·諾爾(Thomas Knoll)與其哥哥共同開發出「Photoshop」數位圖像程式。<sup>1</sup>由於 Adobe Photoshop 軟體的工具操作簡便，且其影像合成的效果也令人驚奇，很快的便被廣泛應用到商業設計與美術創作等領域上。

近年來，台灣藝術家的創作風格與媒介逐漸朝多元化發展，透過電腦的影像繪圖軟體與 3D 動畫軟體所創造出的數位藝術與多媒體藝術等科技形式已成為另一股時代潮流。在網際網路與數位資訊發達的世代裡，電腦早已成為個人情感交流與社群生活連繫的重要工具。筆者認為，使用電腦的人愈多，就越容易拉近人們與數位藝術的距離。受到科技與數位產品普及化的影響，有越來越多的觀賞者能以開放、肯定的態度去面對數位藝術；也有越來越多的藝術家願意從事數位或多媒體形式的創作。而筆者在此時空背景下，也希望透過數位藝術作品傳達個人的情感與思想。

綜觀當代藝術的形式，科技與自然似乎已達成一種互相依存的和諧關係。不過，傳統美術所要跳脫的精確性與機械性，在當今的科技與數位藝術作品中，卻不可避免的優先存在著、介入著。藝術家該如何看待此類的機械性藝術？又該如何善用科技以達成藝術的形式表現呢？筆者認為：必須深入研究藝術的形式原理，才能通達事理，故撰寫本文以解除疑惑，此即本文的研究動機。

### (二)研究目的

在視覺藝術的領域中，最簡單的「造形」分類可分為自然造形、人工造形與藝術造形三種類別。自然造形，可從生物學、生態學、物理學等科學去研究；人工造形，可從藝術、設計、建築等領域之視覺心理學與美的原理去加以分析；藝術造形，則必須透過美學教育與信仰的啟發才能有所了解。除此之外，我們也可以按照強調事物的功能性或審美形式的差異而將「造形」分為實用的造形與藝術的造形。就筆者看來，以 Photoshop 繪圖軟體所創造出來的數位作品，是介於實用性與藝術性二者之間的一種形式。從設計創意的角度來看，有很多設計師、插畫家或漫畫家會運用此軟體去從事具有功用性的商業廣告和娛樂性的設計；從藝術創造的角度來看，則有一些攝影家或偏愛數位媒材的藝術家會秉持審美的態度去開創藝術形式與美的人生。

藝術作品之美的評估，必須從開放的作品本身、作者與社會環境所共同構成的整體關係與脈絡中去獲得。同樣的，一件數位藝術作品也不能被機械性的法則所束縛，必須要結合自由的靈魂才能展現出優美的藝術形式。要了解什麼是數位藝術，首要的工作就得先探索藝術的形式原理。在藝術教育裡，美學與形式原理都是探討藝術之形式問題的重要課程。但就普遍情況來看，人工的、實用的造形的範例多過於美學的形式範例。因此，筆者期盼能透過數位藝術的創作與理論的研究去理解自由藝術的形式內容，再將此研究結果提供給教育機關當作美學與形式原理課程之藝術形式的實務範例與參考。

本文的研究目的歸納有下列四點：

1. 以 Adobe Photoshop 軟體創作數位藝術作品，並從中體驗科技結合藝術的創作歷程。
2. 透過現代藝術中的幾何點與裸像的作品分析，探究藝術形式的本質，再將其中的幾何與數理概念

<sup>1</sup> [http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe\\_Photoshop](http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Photoshop) (上網日期：102年2月18)



應用在筆者的數位藝術創作中。

3. 透過對德國哲學家康德(Immanuel Kant, 1724-1804)之美學思想的研究，探索數位藝術的審美形式。
4. 期盼將筆者之數位藝術創作實例與文獻分析的研究結果提供給教育機關，當作美學與形式原理課程之藝術形式的參考。

### (三)研究方法

本文的研究方法，主要採用行動研究法與文獻分析法。在行動研究上：一方面，筆者先收集家中舊有的生活照片；另一方面，則尋找實際對象進行裸體與人像的拍攝。待圖片素材備齊之後，再使用電腦 Adobe Photoshop CS4 軟體，將素材以合成與濾鏡特效進行幾何點與人像結合的數位藝術創作。

在文獻分析上：首先，在現代藝術的領域中，找尋出與點的形式以及與裸像題材相關的藝術作品，再從中考察與分析數性原理的本質藝術與自由的裸體形式。其次，深入研究康德的美學思想，以探索主體與客觀世界的綜合統一關係。最後，透過學理的反思與判斷，歸納出「幾何點與裸體框設」系列數位藝術有關的自由理論與學理基礎。

### (四)研究範圍與限制

本文的文獻分析與探討的內容，主要涉及到康德美學思想的研究以及十九、二十世紀之現代藝術各流派所出現過的具有橢圓形、圓點與裸像諸元素的作品分析。對於康德美學的研究，筆者既不專注於艱澀難懂的範疇論哲學，也不從史學記載中去找出反駁康德先驗觀念論的修正性論述或反對的看法。僅僅在先驗美學的範圍內，分析康德所提出的物自體、時空純粹直觀形式與先天綜合判斷之闡釋。另外，關於藝術形式的研究則著重於探索與幾何點、裸體相關的審美形式與自由的觀念。

## 二、康德的美學理論研究

### (一)淺談康德《純粹理性批判》之物自體與先驗要素論

康德(Immanuel Kant)是德國的哲學家與美學家，畢生提倡「先驗的」觀念論思想。他所撰寫的批判著作有：1781年所出版的《純粹理性批判》、1788年的《實踐理性批判》、以及1790年的《判斷力批判》三本書。本節所要論述的重點在於闡述《純粹理性批判》一書中，作為理性直觀的知性對象或理智實體的物自體、時空純粹直觀形式與先天綜合判斷的先驗論思想。

#### 1.物自體

本體論很早就出現在古希臘人的自然哲學中，是探究世界本原之實體存在的學問。但到了十八世紀，在先驗哲學中，“物自體”的預設則是康德之觀念體系的存在基礎。在空間的意義上，“物自體”是萬物之先驗的寓所；在時間的意義上，“物自體”是時間綿延的永恆。從字面意義去了解，我們縱然不能全知其性，卻仍可將之假想為一個自體存在、不生不滅的形而上之物。在柏拉圖的哲學思想中，這樣的東西被稱為真善美三位一體的理念或上帝，祂就像是太陽一樣，照亮著整個宇宙與世界。對基督教的虔誠信仰者來說，柏拉圖的“理念”乃是全能的上帝形象；對非基督教信仰的人來說，這種形而上之物可能是最完善、卻也是最遙不可及的形象。由於和經驗界太過疏遠，有時甚至還會被誤認成幻象。探其原因，就是因為與人太疏離，而導致其本質無法被具體認識，也因此而令人對祂產生懷疑。對某事物的無



庸置疑與懷疑是看待事物的兩種極端態度，前者，容易造成主客體分離的隔閡；後者，則容易產生心物二元的疏離。

康德說：「經驗的可能性就是賦予我們的一切先天知識以客觀實在性的東西。而經驗是基於諸現象的綜合統一之上，即基於按照一般現象的對象之概念所做的綜合之上的，捨此它就連知識都不是，而會是知覺的某種夢幻曲。」<sup>2</sup>韓水法也說：「將物自身作為認識的最終來源，避免了對物的存在本身作形而上學的虛幻討論，並規定了對象的現象性質。」<sup>3</sup>如果一切真的事物、或知識的真實性完全是受上帝所給予，那麼知識的基礎將會完全落於人以外的普遍性客觀之中。這樣一來，不僅人活生生存在的價值會被貶抑，就連眼前所見者也將成為假象。按照康德的看法，為了避免讓感知經驗永遠成為不實的夢幻，必須要超越給予的概念，透過先天的或睿智的直觀去獲得一切現象的內容。為了達成此目的，必須採行先天綜合的判斷，才能將對象的表象與感性經驗連結成一個關係。在這種整體的關係或體系中，時空基於經驗的諸現象而具有客觀的效力意義。康德的“物自體”是一切知識先天判斷的界限規劃，也是思維與精神的消極性制約者。它就像是一切自然的框設邊界一樣，我們只能意會到它的存在，卻無法以科學知識全然知道或認識它。但儘管如此，它還是可以指導人心思維並為我們提供真知。

“物自體”它揭示一種先驗的客觀與主觀同在的普遍性，因而是令一切現象有其客觀實在性的根源。康德說：「視其為真是我們知性中的一樁事情，它可以是建立在客體的根據上，但也要求在此做判斷的人內心中有主觀原因。如果這件事對每個人，只要他具有理性，都是有效的，那麼它的根據就是客觀上充分的，而這時視其為真就叫做確信。如果它只是在主觀的特殊性狀中有其根據，那麼它就稱之為置信。<sup>4</sup>」又說：「主觀上和客觀上都是充分的那種視其為真就叫做知識。」<sup>5</sup>康德知識論的基礎是建立在包含主觀與客觀之先天的綜合統一的命題上的。一切的知識的產生都源自於主體與對象的關係，而宇宙萬物的關係又處於一種普遍性的體系之中，這層層複雜的關係以及透過客觀的主體性思維所領悟到的現象與存在都源自於“物自體”。

## 2.時空純粹直觀形式

康德透過“以經驗開始的”知識與“從經驗中發源的”知識的考量，提出經驗性知識和純粹知識二種不同的看法。<sup>6</sup>人之日常性的經驗累積是從感官印象接收的材料訊息與自身既有的知識相混合的複合式經驗，這種從經驗開始的知識是屬於“後天的”(a posteriori)來源的知識；而從經驗中發源的知識，則是獨立於感官經驗的“先天的”(a priori)知識。

時間、空間形式有別於一般的客觀經驗與理性概念的形式。時間、空間是一種先決的純粹形式，無法像個別的事物那樣可以依靠經驗論斷或證明，只能透過自身中的感性直觀去領會。時空觀念的內外的、前後的、同時與不同時的並立矛盾以及無限與有限的糾葛存在，無法透過人類有限的經驗知識去證明，唯有透過睿智理路與感性的直觀才能參透其綜合性的統一實在。按照康德的看法，空間與外在表象有直接的關聯性，而時間是一切內外現象的條件。就空間概念來說，空間表象是指將某一主體與其自身之外的另一地點的對象關聯起來，使其相互並列的表象，因此，如果沒有空間即無法表象。就時間概念來說，“不同時間不能是同時的”而是前後相繼的這個命題不能透過邏輯概念去推論獲知，而是它“直接包含

<sup>2</sup> 參閱康德 (Immanuel Kant) 著，鄧曉芒譯，《純粹理性批判》，臺北市，聯經，2004，頁 177。

<sup>3</sup> 參閱韓水法著，《康德物自身學說研究》，台北市，臺灣商務，1990，頁 146。

<sup>4</sup> 同註 2，頁 737。

<sup>5</sup> 同註 2，頁 739。

<sup>6</sup> 同註 2，頁 1。



在時間的直觀和表象之中”。<sup>7</sup>因此，我們可以評斷說，時空乃是一種先決的、先驗的形式，只有空間和時間這兩種形式是我們在一切現實知覺之前認識到的純直觀形式。

康德的時空論是獨立於經驗，但可以規定個別事物的經驗性實在或先天原則。一般的知識產生於外物刺激人們的感官所產生的印象經驗，但是康德卻從自身的純粹直觀中剖析出 (a priori) 先天的原則。對康德來說，時空是先天直觀的形式，而不是概念的形式。不是一種本身就使直觀的客體之存有被給予出來的直觀方式，而是一種依賴於客體的存有，因而只有通過主體的表象能力為客體所刺激才有可能的直觀方式。<sup>8</sup>

透過“先天的”(a priori)知識與先決的純粹直觀形式的闡釋，康德所要強調的是被給予的概念與通過主體表象出來的知識的區別。既然空間和時間被規定為通過主體的表象，那麼，也可以稱它為一種感性直觀的純粹形式。時空觀念是幾何學原理的基礎，預設時空的存在是康德在其睿智層級的知識範疇中相當重要的條件。時空純粹形式雖然不從經驗中獲得，卻是一切事物所以可能的先決條件。

### 3.先天綜合判斷

康德將判斷的形式分為分析判斷和綜合判斷。他舉例兩個句子以示區別：“一切物體都有廣延”屬於分析判斷；“一切物體都是有重量的”則屬於綜合判斷。<sup>9</sup>前者，“廣延”的謂詞屬於“物體”可抽繹出的概念，它被隱蔽地包含在物體中，亦即是可以透過物體概念之同一性即可來思考的，所以又稱為說明性的判斷、分析判斷。後者，“重量”的謂語雖然與“物體”有連結，卻是不同於“物體”之單純概念所想到的東西。這種不藉由同一性而思考的判斷稱為綜合判斷。在分析判斷中，謂詞並未給出主詞新的東西；而在綜合判斷中，謂詞為主詞增加、擴展知識。先天綜合判斷乃是能夠構成普效必然知識的原理。

## (二) 判斷力批判與美的藝術

本節對於審美判斷力的研究，主要以《判斷力批判》第一部分“對審美的反思判斷力的說明的總注釋”中對美的藝術的分析為探索目標。先驗哲學與傳統形上學對於現象產生的根本原因與外部原因的區別，已在本文的上一節有所討論。接著，對於“美的藝術”的審美判斷問題，就要從康德所提出的判斷力的先驗原則“自然的形式的合目的原則”來討論。此原則與規定性的“實踐的合目的原則”不同，它只表現出我們在著眼於某種徹底關聯著的經驗而對自然對象進行反思時所必須採取的方式的判斷力的主觀原則。<sup>10</sup>為了化解自然形式與自由形式的歧見，康德在其間架起了一座審美判斷力的橋樑，並將之規定成一個不涉及利害關係、並可擺脫特定需要之目的的原則。此原則雖不會為自然增加東西，但具有將主體思維與自然對象連結為統一體的功效。這也就是說，在獨立於經驗上、在不偏不倚的地位中，為了將表象“規劃—綜合”為一個關聯性現象，就必須倚賴這樣一個無目的性的主觀性原則。康德說：「自然的合目的性是一個特殊的先天概念，它只在反思性的判斷力中有其根源」。<sup>11</sup>反省的判斷力與規定的判斷力不同，“規定的”世界是被普遍者所給予的；而“反省的”世界則必須從整體的關聯性中去發現普遍者。透過反思的判斷力，才可能從有限者中洞見永恆的普遍者。

康德認為對事物直接產生的愉快或不愉快的感覺並不會為我們提供新知識，所以不可以將這種能力歸

<sup>7</sup> 同註 2，頁 42。

<sup>8</sup> 同註 2，頁 59。

<sup>9</sup> 同註 2，頁 10。

<sup>10</sup> 參閱康德 (Immanuel Kant) 著，鄧曉芒譯，《判斷力批判》，臺北市，聯經，2004，頁 16-17。

<sup>11</sup> 同註 10，頁 12。



屬到知性的邏輯經驗之中，而必須將之歸屬於審美的形式判斷之中。“美”是在單純的評判中令人喜歡的東西，它必須是沒有任何利害而令人喜歡的。<sup>12</sup>康德說：「愉快僅僅表達著客體在主觀形式上的合目的性，別無所示。」<sup>13</sup>為了排除產生知識的涉及，愉快只能是一種單純的評判，因此只能在反省的判斷力中達成主客體綜合的可能性(而非某確定對象)的一致。康德將藝術區分為機械的藝術與能在作品中直接喚起愉悅之情的審美的藝術。前者，是愉快伴隨著作為認識方式的表象；後者，則是愉快伴隨著單純感覺的表象。在自然的合目的性的判斷中，既無客觀也無主觀的目的。<sup>14</sup>因此，在審美表象中，美的藝術純粹是一種主觀的美感特質，而審美經驗也只能是由美的判斷所產生的結果與經驗。

### (三)美的藝術與自由

康德說：「美的藝術是一種當它同時顯得像是自然時的藝術。」<sup>15</sup>我們都知道藝術作品和自然物是不同的，但其差異性究竟在哪裡？這是很多美學家與藝術家都想追根究底的問題。有些人會將這個問題導入形式與材料的探索，而劃分具有知性技術的“工藝產品”與單純作為諸屬性之載體的“自然物”。自然的“生長”是一種無關乎主體思維活動的運作性的生長；而藝術的“製造”則是含括自由與理性之行動的生產。康德將藝術區分為自由的藝術和雇傭的藝術。<sup>16</sup>雇傭的藝術通常具有一個明確的目的性。自由的、美的藝術所要表達的既不是認知的形式，也不是功利內容，而是當藝術作品是通過自由並且能彰顯自然的具有普效性的可能性內容的一種藝術。所謂的“自由”不是泛指那些無規律想像的自由，所以不是那種毫無目的、毫無根據的幻想或是驚扭造作的矯飾主義的自由。對康德來說，自由的藝術必須兼具想像力與判斷力，因為作品中展現獨創性的天才必須經過判斷力的馴化，使其保有合目的性，如此才能規範想像力並達成具有獨特性、原創性的自由想像。<sup>17</sup>

德國的哲學家黑格爾(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831)說：「美本身應該理解為理念，而且應該理解為一種確定形式的理念，即理想。」<sup>18</sup>對於黑格爾來說，美就是“理念”。不過，美的理念是包含概念和實在的統一體，也是一個個體能夠自我開展的理想典型。雖然理念經常與概念混為一談，但在此處，“理念”指的是具有概念之自我實現的、完滿意義的絕對精神；同時也是將概念外化，再返回實在自身的歷程發展。<sup>19</sup>必須透過自我發展的過程，主體才能在其核心中擁有“精神的真實存在與事物內在的自覺”之堅實內涵。在黑格爾的學說中，“自由”可以說是提升個體之心靈精神並將之隔絕在個別性中的意識能力。在辯證過程中，“否定”並不是消極意義的取消，而是一種具有自由意念上同時揚棄與提升的積極態度。當自由意識迫使抽象的概念返回事物本身之中而與既定存有糾纏在一起時，概念也因此就被攝入在自然的理念開展中。

無論是康德所提到的具有獨創性思維的人，或是黑格爾所提到能夠展現活生生個體之精神的人，在其身上都可以發現到自由的作用。就康德來說，要將機械性的藝術轉換為審美的藝術，需要自由才能施行無私的判斷；就黑格爾來說，要將自然美轉化為藝術美，也需要自由才能完成理念自覺的理想。雖然

<sup>12</sup> 同註 10，頁 115。

<sup>13</sup> 參閱劉藍玉、張淑君譯，《論藝術本質 名家精選集：康德》，臺北市，五觀，頁 9。

<sup>14</sup> 參閱李醒塵著，《西方美學史教程》，臺北市，淑馨，1996，頁 295。

<sup>15</sup> 同註 10，頁 163。

<sup>16</sup> 同註 10，頁 161。

<sup>17</sup> 同註 13，頁 23。

<sup>18</sup> 參閱黑格爾著，朱孟實譯，《美學(一)》，臺北市，里仁書局，1981，頁 146。

<sup>19</sup> 同註 18，頁 146。



美學家們極力想擺脫模仿性，但卻仍須小心翼翼的維護著自然。在想像力與自由的牽引中，美的事物將越來越具有自然的感性特質。

### 三、現代藝術中的橢圓形框架與幾何點的形式研究

#### (一)現代藝術的本質表現

在1906年塞尚寫給保羅的信上說：「我得繼續下去。我非得照著自然去畫不可。素描、圖畫，如果我要畫的話，就會只照著『自然』來構圖，根據方法、感覺，以及所畫之物的提示來發展，但我老是說同樣的東西」。<sup>20</sup>在這裡，塞尚認為一切先前的看法與技巧，只能當作一種連繫主體與對象的媒介，藝術的目的在於根據方法和感覺如實的展現自然。何謂「自然」的形式呢？塞尚主張：「處理自然以圓柱體，球體，圓錐體，所有一切以其適當的觀點，那麼一個物體或平面的每一邊都會朝向一個中心點」。<sup>21</sup>對塞尚來說，自然的形式必須是藝術家在經過理智的觀察與判斷之後，所透視到的事物中的本質存在。而那種真實的形式絕非是新印象派畫家憑仗科學的分析方法，然後在畫面上重覆塗點顏色；或是像高更、梵谷等人，以深暗的輪廓線處理物形所能達到的。重點不在於陳述表象，也不在於針對事物去劃出界線，而是在反省中找到調節視覺和充實物體的必然形式。在創作的過程中，“自然”會主動向我們提出許多的暗示，但它不會被動的定住在那裡，讓人以固定的方式再現或模仿。秩序和和諧是塞尚所要達成的理想，但是他對視覺的印象，不僅是按照他的心智邏輯而發展出來，他對於立在眼前之事物的觀看也有獨特的見解。當在戶外寫生的時候，塞尚體認到：「同樣的主題從不同的角度來看能給予寫生最大的樂趣<sup>22</sup>」。無論是畫家移動位置或轉動頭部去觀察自然的面貌，藉由游走式的透視法所觀察到的事物常具有多樣性的變化。由塞尚所領悟出來的“多視點”透視法，是透過藝術家對“客體”的視點變動，去把握對象物之間的關係所營造出來的一種動態構成。

塞尚說：「假如對自然的深刻感受—我的確鮮活地體驗到—是所有藝術觀念的重要基礎，在此之上，奠定了未來作品的宏偉與美好；那麼，有關如何表達吾人感受的方法之認知，也是相當的重要」。<sup>23</sup>由此可見，塞尚雖然認為有些博物館中的作品確實能夠啟發人心，但是他不認同那些被完善保護的作品，或那些因為模仿而完成的現實圖像能夠攝動人心、產生深刻的感受。當人們願意去接觸“自然”、繪畫

“自然”和談論“自然”的時候，才有可能真正的明白藝術的意義。換句話說，唯有透過與自然接觸，並使主觀認知與自然相契合，才能創造出真實宏觀的作品。塞尚透過他敏銳的心眼和創新的方法去洞察世界、詮釋自然，他要向世人宣告的是一種結合感受與認知、能夠產生時、空轉換以及兼容並蓄的美。他那種融合主、客關係的新形式與前期印象派的主張有很大的區別—印象派的藝術家擅長捕捉自然物的短暫表象，而塞尚追求的卻是永恆的實在以及對自然的本質理解。

1905年塞尚給貝納的信上說：「現在，瀕臨七十歲的高齡，能製造光的色彩感是（我）走向抽象的原因，這讓我避免把整個畫面都填滿，或在物體的接觸點已很纖細微弱時，還去劃定界線；結果，這造成我的形象或圖畫不完整」<sup>24</sup>。隨著自然觀念的發展，塞尚逐漸拆掉個體與個體間的輪廓籬籬，因而造

<sup>20</sup> 參閱 Herschel B. Chipp 著，余珊珊譯，《現代藝術理論 I.》，臺北市，遠流，1995，頁 30-31。

<sup>21</sup> 同註 20，頁 25。

<sup>22</sup> 同註 20，頁 29。

<sup>23</sup> 參閱尤昭良著，《塞尚與柏格森》，臺北市，高談，2003，頁 90。

<sup>24</sup> 參閱尤昭良著，《塞尚與柏格森》，臺北市，高談，2003，頁 90。



成對象物的抽象化。雖然塞尚認為這樣的發展令其畫中的形象受到破壞，但從另一個角度來看，分散、破碎的筆觸不僅能夠製造律動感，也能融合主客體、創造宇宙和諧和塑造新的客觀現實，透過抽象和體積化的色彩，更容易達成圖面與背景的形式統一。

以塞尚晚期的作品《聖維克多山》(1904-1906)為例，灰色調的藍天和遠方的聖維克多山融為一體，僅以斷斷續續的暗色調線條將山的實體暗示出來。右方則夾雜著些許的鮮明色彩和暖色調，富變化的筆觸與細膩的光線色差造就出一種沉穩的大氣效果。山腳下，隱藏在紅、綠屋緣上方的紫藍色地平線，一面使山立基於此，另一面卻又含蓄的介入屋舍和村莊的色塊之中。在視覺上，中間區域的數條水平線和樹幹與牆面的垂直線互相對應平衡，展現出合奏曲的愉悅。在此作品中，線條的作用並不在於區隔，而是融合。塞尚巧妙的運用小塊面的顏料，複雜而有條理的拼湊出萬物的體形，而這種併合的形式與構成，對前衛藝術和早期的立體派藝術家有相當大的影響。塞尚個人雖然參加過印象派的許多活動，但是他著實不滿印象派所主張的這種客觀再現的記實方式。他對事物的本質問題很感興趣，於是花了很長的時間在探索自然的永恆形式。由於這種反動思想的萌芽，他開始潛心研究色彩與明暗的表現法，逐漸發展出一種具有堅實意義的本質形式。塞尚這種對自然永恆性的剖析方式，以及提倡回歸事物本身的思想所展現的幾何形表現筆法，深深影響到了立體派的發展。

## (二) 現代藝術之橢圓的幾何形式研究

### 1. 布拉克

在1910年，布拉克畫了一幅直立橢圓形的油畫作品《彈曼陀林的女子》。布拉克曾說：「按我的理解，樂器屬於靜物。我當時正朝著觸覺空間(我更願意用可接觸的空間這個詞)發展。樂器具有一個特性：那就是經過觸摸而使它活躍。這正是我如此癡迷樂器的原因」。<sup>25</sup>自從1909年起，布拉克開始大量創作以樂器為主題的作品。對他來說，繪畫中的色調和音樂中的音質很像，在合奏聲中可以建立起色彩與色彩、曲調與曲調的關係。在“分析的立體派”時期，畫家們常常會利用交錯重疊的分割平面去破壞事物的表面結構，但當布拉克在探索可接觸的空間時，他則採用不同的材質，譬如：紙裱貼或混合沙子於油彩中可產生不同觸感的空間變化。

在“分析的立體派”與“綜合的立體派”的過渡時期，布拉克創作了一些橢圓形的畫作。在1910年的《彈曼陀林的女子》作品中，整個畫面是由線條交錯、重疊堆積出來的。人物和樂器的線條強調輪廓的垂直區分，其背景則以水平的筆觸和線條做出與主體交融的塊面。直立的橢圓形外框，可能是為了搭配人物的身長而使用的特殊版形。1913年的《有玻璃杯和報紙的靜物》作品，也是一幅直立的橢圓形畫作。畫面中，隱隱約約的可看出樂譜和報紙分散在桌面的各個角落上。由於是直立的橢圓形版面，作者刻意將明亮的色塊畫成長條狀，並在下方的框緣邊畫出幾條弧線，這些弧線對於包含散落的物體產生一種凝聚的效果。另外一幅作品是《恐怖雕像》，這是一件運用電影海報和各種不同材質的剪紙所做出來的拼貼畫。在1914年的《紅桃A》這件作品中，布拉克只是很簡單的將橢圓形的白色剪紙貼在一個長方形的棕色平面上，似乎是為了要製造趣味所採用的視錯覺效果。

### 2. 畢卡索

陳錦芳在《神哉！畢卡索》一書中提到：「『彈曼陀鈴的少女』、『鋼琴上的靜物』、『吹笛者』、

<sup>25</sup> 參閱塞爾日·福謝羅著，許季鴻譯，《西洋近現代巨匠畫集：布拉克 Braque》，文庫，1993，頁16。





『小提琴』、『吉他』等作品都以形象本身就富於節奏暗示的樂器為出發點在畫面上追求音樂的效果」<sup>26</sup>。以裱貼概念為基礎的“綜合立體派”作品的特色，就是在畫面上製造虛實與聚散張力的表現。在1913年畢卡索以《安樂椅上著襯衫的女人》的作品揭開“綜合立體派”的序幕之前，他曾在1912年打破了傳統的方形圖，而以橢圓形框面創造出《藤椅上的靜物》、《小提琴》和《吉他》三件作品，後二幅作品為帶有音樂象徵的平面切割畫。

在「小提琴」作品中，作者以單純的褐色系為主調，而表現出明暗的差別。在構圖上，重點集中在中央有木紋圖樣的小提琴切割面上，小提琴的周邊是以素描概念的線條畫出來的幾何性空間。由於是木板的基底，其油彩已產生了嚴重的龜裂痕跡。在「吉他」這件作品中，一樣是以中間的吉他切面之拼貼為主題，但是色彩顯得比較鮮明活躍。以白色和黑色為主調，再以灰綠色搭配明亮的黃色、朱色和青紫色。黃色調的直線條穿梭在各個色塊之中，使畫面產生更多的空間變化。就康丁斯基的“原始點”與基面的原理來看，點已經自中心往外擴展到了基面的邊框外境。由線條所構成的各切面和點的邊線之距離各不相等，因而產生“緊而不密”、“疏而不露”的內在張力。

### 3. 葛利斯

雖然葛利斯追求的是一種莊嚴的秩序和規則，但往往從過程中所獲得的是更自由的形式。在葛利斯的作品中，偶爾他會以圓點取代斜線以製造畫面的質感。“點”以其抒情的特性常常可以減少整體的嚴肅感，並增加畫面的和諧性；「橢圓形由於內接在一多角形裏而可能變成圓形。一個比其周圍更為突出的形式就能控制整個畫面；會在一切事物上烙下其形象。」<sup>27</sup>“橢圓形”在畫面中，可以成為構圖的核心，並產生聚焦的效果。

1914年的《桌子》作品是一件綜合素描的紙裱貼畫。就像其主題所呼應的一樣，所要表現的是在有抽屜的桌面上所疊放的紙和靜物。在橢圓形的亮區中，除了有文字符號之外，尚可看到2個瓶子和煙斗等等的造形。雖然青紫色的背景顯得昏暗不明，卻依稀可見桌邊和紙角的輪廓。《靜物和啤酒杯》作品也是一件拼貼畫，作者在方格圖案的布巾上繪有啤酒和幾個啤酒杯。周圍的平面和橢圓區域中的內容物產生了強烈的簡單性與複雜性的對比。1916年的《水果盤和瓶子》是一件幾何抽象的橢圓形畫作。作者運用了鮮明而豐富的色彩完成平塗的底面，並以小筆觸和點描法圖繪出瓶子和靜物的主題。整張作品以點、線、面的元素構成疏密有致的畫面。

### 4. 蒙德里安

蒙德里安在走向新造型主義風格之前，其作品即呈現出立體主義的抽象化形式。無論是靜物或是風景的題材，他總是儘量的簡化物體的形象為線條的表現。在立體派時期(1912-1914)，蒙德里安經常會使用弧形線條來把捉物形。不過，慢慢的他開始揚棄弧線，而改以單純的垂直線和水平線去完成幾何抽象概念的作品。在1913年的《橢圓構成·樹》作品中，觀賞者已經無法辨識出樹的自然形態。蒙德里安以褐色調的大地色彩做出濃淡不均的肌理效果，再以忽隱忽現、輕重有別的線條製造空間的構成變化。背景色與橢圓主體的色彩調和而不突兀，橢圓形中別有洞天的意象顯得錯落有致，其創作手法相當的大膽、新穎。1914年蒙德里安則以更理性的態度處理線條。

在《橢圓構成》系列中，除了虛實線條的應用之外，強烈對比的色塊也為畫面提供了律動性的空間變化。在1915年的《海堤與海·構成十號》作品中，蒙德里安運用了極簡的風格，在一個沒有邊界的灰

<sup>26</sup> 參閱張錦芳著，《神哉！畢卡索》，臺北市，藝術圖書，1996，頁85。

<sup>27</sup> 同註20，頁306。



白色區塊中，以長短不一的直線鋪排成閃閃發亮的海面景致。1917年的《線條構成》和《海堤與海·構成十號》相比較，前者的畫面上產生更多單獨的點的變化。交錯的線條形成較緊密的群聚區域，單純點的分佈則造成鬆散的局部。整件作品，從白色的虛空往內凝聚到點與點的排列、線與線的重疊交錯，形成空間的漸變效果。

### 5.封答那

蒙德里安說：「我注意到不裝框的作品看起來比裝框的好，且框子造成三度空間的感覺。這形成深度的幻覺，所以我拿了一個原木的框子，把畫裱在上面。這樣就把它帶到一個更為真實的層次了」。<sup>28</sup>封答那在第二次“空間主義宣言”上也說：「我們的目的並非否定過去的藝術，既不安置也非停止生命。我們要畫作脫離框架，雕塑去除玻璃罩，表達藝術展演的氛圍至最後一分鐘，或持續至千年進入永恆」。<sup>29</sup>畫面脫離了框架的限制，而進入環境之中。藝術家不再只是追求具象的主題表現，更重要的是創造時間、空間、色彩及運動觀念的潛意識幻想與感情的表達。

封答那在1967年創造了《空間觀念·橢圓》系列，都是些以木料上漆之後再鑽洞的橢圓形作品。作者以高明度的紫色、紅色、黃色和綠色為各版面的底色，再於畫面上製作出連續性的凹洞，形成單排或雙排的軌跡和線性變化。垂直縱向的點，就像是宇宙中的單子一般，自上而下規律的延續成弧線和角線，蘊藏著一種具有方向性的運動能量。

					
塞尚 《聖維克多山》 1904-1906	布拉克 《彈曼陀林的女子》 1910	布拉克 《有玻璃杯和報紙的靜物》 1913	布拉克 《恐怖雕像》 1913	布拉克 《紅桃 A》 1914	畢卡索 《小提琴》 1912
					
畢卡索 《吉他》 1912	葛利斯 《桌子》 1914	葛利斯 《水果盤和瓶子》 1916	蒙德里安 《橢圓構成·樹》 1913	蒙德里安 《橢圓構成·二號》 1914	蒙德里安 《橢圓構成·三號》 1914
					
蒙德里安 《海堤與海·構成十號》 1915	蒙德里安 《線條構成》 1917	封答那《空間觀念·橢圓》 1967			

<sup>28</sup> 參閱 Herschel B. Chipp 著，余珊珊譯，《現代藝術理論 II》，臺北市，遠流，1995，頁 520。

<sup>29</sup> 參閱劉永仁著，《世界名畫家全集：封答那 Lucio Fontana 空間主義大師》，藝術家，2003，頁 50。



### (三) 普普藝術之幾何點的形式研究

“斑點畫”是李奇登斯坦從網點印刷術上面獲得的靈感，他將手製的模版放在畫面上，再將小圈圈填上單一的顏色。早期他也嘗試過以細目的金屬網為工具，再以顏料塗滿小孔，製造出機械性的圓點效果。在有大量需求的時候，李奇登斯坦還會使用投影機，投映原圖於畫面上，然後完成帶有精確複製感覺的斑點畫。通常他會大膽的繪出黑色、黃色、藍色或紅色的平塗背景，以它襯托出白色的臉部和手部，然後再在白色底面上繪製出紅色、黑色或藍色的圓點。如果是在黑色底面上，則繪製出白色的圓點。在以出現木紋線條的“細工畫”系列之前，斑點畫是李奇登斯坦最主要的創作方法與特色。

在“斑點畫”時期，李奇登斯坦常以女子的特寫題材入畫。在 1961 年的《女孩與球》作品中，李奇登斯坦以白色搭配紅、黃、藍三原色繪製出平塗的畫面，在臉部、前胸和雙手的白底上繪出紅色的網點，再以藍色線條勾勒出主體的輪廓，使整件作品呈現出極簡的風格。1962 年的《華盛頓肖像》作品，是李奇登斯坦對紙鈔上面的華盛頓肖像的改造。在畫面上，作者刻意以黑色和白色做出如版畫般的刻紋效果。如同負片裡的影子一樣，在華盛頓肖像的後面伴隨著一個光暈般的白色影子，在其邊緣則塗以黑色的斑點，隱約地表現出層次的效果。人物臉部的紅色斑點鋪排得不是很均勻，搭配上外部的影子，在平淡的畫面上增添了許多微妙的變化。《充實裝備》(1968 年)所描述的好像是李奇登斯坦對當年軍中生活的回憶景象。作者習慣性的採用黑色、白色搭配紅、黃、藍的明亮色彩，並在淺色的底上填塗不同大小的深色斑點。整件作品是由點和直線所構成的畫面，在黃色的區域裡面有幾個排列成一直線的軍人，右邊另有一位持槍的士兵，畫面上方出現了一隻拿著工具的手，左邊則是煙囪和大砲。在這幅簡單的幾何畫中，隨著底色的變化斑點的色彩就會不一樣。除了顏色之外，斑點的大小和排列方式也很有創意。

## 四、裸體作品的學理基礎與自由概念

### (一) 美的裸體與色情的裸體之區別

在《裸藝術：探究完美形式》一書中，肯尼斯·克拉克(Kenneth Clark)認為“裸像”(nude)和“裸體”(naked)是不一樣的，「裸體」意為被剝光衣服；而“裸像”是平衡的、豐盈的、自信的驅體。他還說：「『裸像』一詞是由 18 世紀初的評論家硬塞進我們的詞彙裡的。」<sup>30</sup>對西方人來說，以人的裸體為題材的藝術形式可上溯至西元前 5 世紀的古希臘人的雕塑與繪畫。<sup>31</sup>普遍認為，赤裸的人體本身就是一個賞心悅目的物體，人們很樂意見到被描繪的裸體。特別是女性裸體以其自然線條的美麗形象直至今今天都具有造形上的權威地位。因此，我們很容易在藝術史上找到一些優美的女性裸體畫，例如哥雅《裸體瑪哈》、林布蘭《戴安納》、塞尚《大浴女》、畢卡索的《亞維儂的姑娘》、馬蒂斯的《舞蹈》等等。不過，在這些作品中

<sup>30</sup> 參閱 Kenneth Clark 著，吳玫、甯延明譯，《裸藝術：探究完美形式》，臺北市，先覺，2004，頁 11。

<sup>31</sup> 同註 30，頁 12。



的裸體與那些象徵無物質性的女神形象不同，無論她們是屬於活動的造形，還是提供沉思的造形，她們都在人們可見的領域中。

## (二) 女性裸體作為自由藝術的表現

色情的女性裸體容易使人將性、身體、慾望聯想在一起，因而刺激動物本能的享樂需求。也有學者認為：「色情建立了某種權威，發揮了將女性視作客體的判決力(verdictive)，以及將男性暴力合法化的執行力(exertive)，使色情產生貶抑女性、合法化性別歧視、不公平地剝奪女性發言權的實質效果。」<sup>32</sup> 因此在一些色情擬像與淫猥刊物中，物化女性與貶抑女性的指涉將讓女性身體無法正常的活動著。被束縛在這種不自由的框架中的女性裸體完全沒有自信心，於是愈來愈蜷縮、愈來愈封閉，最後只能委屈求全的退居到次要的地位、處於被控制的窘境。

換一個角度來看，從色情的裸體中衍生出來的愉快，雖然是屬於較短暫的物慾快感，但是自由的、無私的愉快仍舊不能脫離裸體而產生。對康德來說，美的藝術是自然而然的藝術，一點也不可以造作不實。既然要展現真實的一面，那麼就必須透過主體的實在去把握現象的真實感。在這樣的現象世界裡存在著一個隱性的、中立的身體框設，這個框設就是審美的判斷力。審美的判斷力一面展現女性裸體的自由，使它可以超越既有的規則與物質的框架限制；一面引導著自由的思維，使精神不致潰散成不實的幻影。因此，不能把裸體貶抑為僅僅是一個提供觀看的對象，而處於次要的客體地位，必須將它提昇為能夠自由展現的美的裸體的藝術，透過純粹的判斷將主客體結合在一起成為一個整體的現象。

## (三) 攝影與繪畫的裸體形式研究

### 1. 畢卡索的裸女作品

畢卡索Pablo Ruiz Picasso(1881-1973西班牙)出生於西班牙南部的馬拉加鎮，幼年時期舉家遷居巴塞隆納。1901年畢卡索前往法國巴黎，結識了一些當地的藝術家。1906年以後，受到伊比利半島的藝術和非洲雕刻的影響，畢卡索逐漸跳脫出傳統的具象束縛，而改以簡單的形、色和線條變化來創作作品。

立體派最初的代表作是畢卡索於1907年所畫的《亞維儂的姑娘》，這件作品以人像的分解和線性描繪等等突破性的表現技法完成，影響了後來的立體派風格。倘若我們再進一步的分析這件作品，可以發現到，除了作者在平面化的色塊上以線條自然的勾勒出人像的立體感之外，右邊二位女人的面具造型和臉上的刻紋筆觸更是特殊。在藍、白色與明、暗調子的橙色人體的搭配上，作者巧妙地混雜了局部的紫、綠色對比的線條，這使得整件作品呈現一種單純又帶有豐富變化的趣味。不過，這幅畫的重要性主要是在於透過分解後的綜合形式代替自然形象的新意。

### 2. 攝影裸體與繪畫裸體的形式差異

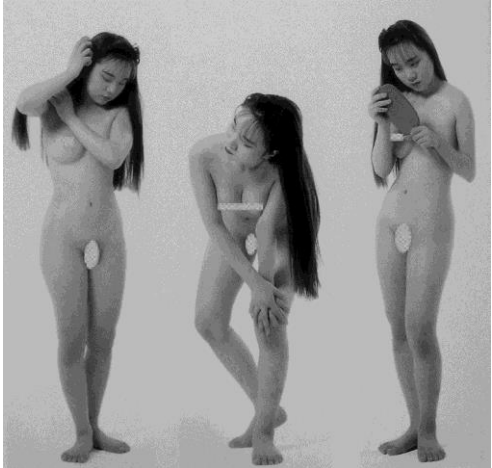

所有的藝術形式最初都源自於自然界的現實對象，不過，和現代繪畫相比較，儘管早期也出現過許多專業的攝影作品，但是攝影活動受限於與環境的關聯過於緊密，無法脫離寫實的表現，以至於使內容的深度不及繪畫。中國的水墨畫家，他們常常在靜觀一綿延的山峰後，經過思緒的沉澱，便胸有成竹地快速畫出蒼勁有力的山水畫來。西方的畢卡索，雖然早具有絕佳的繪畫寫實能力，但是在立體派風格的作品中，他所展現的線條空間與色調變化卻更能展現藝術自由與繪畫生命力。

<sup>32</sup> 參閱林芳玫著，《色情研究：從言論自由到符號擬象》，臺北市，女書文化，1999，頁 18。



魯道夫·阿恩海姆(Rudolf Arheim)在《藝術心理學新論》一書中提到說：「一位攝影師為得到類似的自由則不得求助於某種帶有風險的技巧」。<sup>33</sup>在電腦尚未發達的年代裡，攝影師只能透過暗房技術的創新，去製造模糊效果或遮蔽細節部分，不過這樣對外特徵的刪減，或許乍看之下是與眾不同的，卻仍無法使攝影作品的內容有更深刻的表現。魯道夫·阿恩海姆在此書中還提出了新聞攝影與繪畫形式的差異性。他認為繪畫作品之所以能觸動人心，除了對象物外觀的表現之外，更重要的還必須取決於描繪態度與描述動機，以及觀看者對生死、正義、自由等等之生命的估價。

表(一)

	
圖1. 畢卡索的「後宮」作品的美女姿態/攝影	圖2. 畢卡索的「後宮」(薔薇色的裸女們)/油畫/1906年作

(圖片出處：人體素描-裸女繪畫的姿勢)<sup>34</sup>

以表(一)之圖1的人像攝影與圖2的人像繪畫作品相比較，圖1的照片中具有紀實的目的，我們可以看到一位女模特兒是如何的長像、以及她所擺出的各種不同的姿勢。這張照片中的人像只表現一個生物體的外在特徵，尚不如強調人物之個性表現的專業肖像攝影作品，這樣的照片只具有實用功效，藝術價值卻相當低。在圖2畢卡索的「後宮」作品的人像繪畫中，就其創作形式而言，人像輪廓的閉合線條與色塊的運用已超越寫實主義的表現，不僅人物的姿態活靈活現，背景的空間感與人物聚散的構成張力亦讓藝術的內在本質與幾何原則更外顯於繪畫的自由形式中。

<sup>33</sup> 參閱郭小平、翟燦譯，《藝術心理學新論》，臺北市，臺灣商務，2003，頁 P168-169。

<sup>34</sup> 參閱根岸正著，《人體素描—裸女繪畫的姿勢》，臺北縣，新形象，1997，頁 88。



## 五、創作內容與作品的形式、色彩分析

### (一) 創作理念與說明

#### 1. 創作理念

在色彩的科學研究逐漸發達之後，初期印象派的畫家發現了點描的混色技法，從此以後，“點”的元素就被廣泛的應用在藝術的領域中。不過，這種強調色彩以及喜好捕捉瞬間光影變化的表現，逐漸被後期印象派的畫家拋棄。塞尚主張讓事物回歸到圓柱體、圓錐體和圓球體的概念，影響到了相當多的現代藝術畫家。另外，在立體派、野獸派、新造形主義、構成主義、普普藝術等等的藝術流派中，都可以發現到幾何造形與抽象表現的形式。在康丁斯基的《點線面》著作中，他將“幾何點”稱為繪畫的生命要素。由此可見，幾何點的形式與數理的形式對於追求本質表現的藝術家來說，是相當重要的。雖然在當今的設計中，我們經常可看到以“點”為題材的作品，不過大部分是受到普普藝術的影響，較少有理論家將這種幾何點的源頭歸溯到塞尚晚期的作品。但是筆者認為，“幾何點”的形式表現應該從塞尚就開始了，儘管他自己並不自覺。在筆者所創作的數位藝術作品中，“幾何點”是一個重要的元素。

在美學上，康德所提出的數理性的睿智界觀念是啟發筆者創作靈感的來源。所謂的睿智界，指的是超越現象的“物自體”的世界。關於“物自體”的定義，筆者已在前面章節討論過。為了展現睿智真知與感性主體的一體關係，筆者特別選用女性裸體來當題材。因為比例優美的女性裸體擁有普遍性的美感，從審美的角度來看，總是令人愉快、賞心悅目的。“裸像”一詞容易讓人產生疏遠而不真實的感覺，就像是柏拉圖式的模仿性再現之形象一樣；“裸體”一詞則較具有臨近的真實存在感。不過，在談到裸體的表現的時候，首先必須劃分清楚“美的裸體”與“色情的裸體”的界線。“美的裸體”能喚起普遍的、無私的愉快情感，它帶給人們的是純粹的視覺感知；“色情的裸體”卻只能引起一種衝動、刺激的享樂感，並且由於參雜著色慾，便容易從視野的向度沉淪到觸覺的領域去。<sup>35</sup>

#### 2. 創作方法

「幾何點與裸體框設」系列作品是使用電腦軟體 Adobe Photoshop CS4 製作成的。整系列作品的構思與素材照片的搜集時間開始於 2010 年，而數位作品的完成則是在 2011 年，之後又有稍加修改。

「幾何點與裸體框設」系列中的橢圓形則是透過濾鏡功能中的旋轉與漣漪效果製造出來的。所有作品的影像尺寸都設定為局對大小，約是 60 公分×45 公分，解析度為 300 像素/英寸，色彩模式為 CMYK。

### (二) 「幾何點與裸體框設」系列作品的內容與形式分析

#### 1. 作品一：心鎖（圖 1）

這件作品所要表現的是一位裸女在水晶球裡的感覺。背景透過鏡面的折射而產生視錯覺的模糊效果，主體人物的身上也有自胸口往外擴散的星箭形光芒，感覺就像被鏡面包覆住一樣而呈現微微的透明度。在《心鎖》這件作品中，橙色自人物的中心向外放射，製造出有深淺變化的光線紋理，和背景的白色、淺綠和褐色的條紋互相呼應，而表現出閃爍不定的效果。毛絨絨帶有褐色條紋的背景和人物的膚色為同色系的搭配，既統一又安定。整件作品以簡單的水藍色平面為背景，使紮實而複雜的橢圓主體產生輕鬆的漂浮感。無論在造形或冷暖的色調上，都形成強烈的對比。

<sup>35</sup> 參閱 Lynda Nead 著，侯宜人譯，《女性裸體》，臺北市，遠流，1995，頁 30。



(表二)

圖 1. 心鎖/2011 年	圖 2. 溺/2011 年
圖 3. 戀人/2011 年	圖 4. 慵懶/2011 年

(創作作者與圖片整理：本文筆者)

## 2.作品二：溺（圖 2）

這件作品所要描繪的是一次不小心落水的意外事件。在《溺》這件作品中，底部的藍是一種人們相當熟悉的藍染或者牛仔褲的顏色，而漩渦和水波則是明度較高的淺藍色。在造形上，漩渦和水波都具有運動和速度感。在背景上，明度差異大所以能夠製造出水波蕩漾的效果。但是在色彩的配色上，綠色和藍色的類似色調和給人一種和諧一致的感覺。在貝殼周圍如同光暈的草綠色和身體的膚色相互輝映，具有緩和心情的效果。

## 3.作品三：戀人（圖 3）

在《戀人》的作品中，裸女就像沉浸在油桐樹的落花下一樣，既柔情又有韻味。人物背景的色點好像鑲嵌的小磁磚一樣，依附在冷、暖不同的基調上。從白色點的空隙中隱隱的透出黃、藍與紫的色彩，形成堆疊的空間層次與透氣的效果。下方的紫色和主體人物連接合成一體，褐色系的肌膚像是美味佳餚般的秀色可餐。上方背景的中性冷調和下方的中性暖調形成輕與重、遠與近的區別。整件作品的基底色雖然有些衝突，但是透過粉白的色點調和使得畫面更加澄明，更令人愉快。

## 4.作品四：慵懶（圖 4）

《慵懶》這件作品是一幅以幾何的重複性編織格紋為背景的裸體畫。擺脫古典與印象派的傳統肖像畫形式，作者企圖將現代的幾何點元素帶到作品中，使畫面成為一個主體與數理性空間互相嵌入的關係中。《慵懶》作品中的女子橫躺在類似塌陷的格紋地毯中，筆者並沒有要強調景深的空間感，唯企圖利用規律又錯落的幾何圖紋來襯托出裸體的肢體動感。在本作品中，人體的膚色與背景的咖啡色、淺膚色形成同色調和的色彩。在主體與背景極度和諧的基調中，白色格紋因為明度高而使得整個畫面呈現明亮而活潑的效果。



## 六、結論與建議

高科技藝術是二十世紀後期所發展出來的新藝術趨勢。直至今日，以電腦、雷射光線、衛星傳播等等的尖端科技結合藝術的創作表現與趨勢還在蓬勃發展中。台灣是一個擁有精良的電子產業與電腦科技的國家，因此，有很好的條件可以發展數位藝術。近年來，無論是台北當代藝術館或是華山藝文特區都經常舉辦數位藝術展。從那些精心製作的數位藝術作品或虛擬空間中，人們可以觀賞到更奇幻、更富想像力的創意表現。在科技與自然的和諧關係與契機中，Photoshop 軟體所提供的圖層結構與影像合成功能帶給了廣告與品牌形象設計師以及藝術創作者更多的便利性。筆者接觸到 Photoshop 軟體已經十多年的時間，除了經常使用此軟體從事數位藝術創作之外，亦將它運用在個人的教學中。

根據康德的看法，藝術雖不同於手工藝，但在所有的自由藝術中，若沒有機械性的技巧，藝術中必須保持的自由靈魂終將落得灰飛煙滅，無形無體。<sup>36</sup>藝術本身既然是自由且富想像力的，那麼它將超越所有機械性的規定與束縛。因此，Photoshop 軟體若能被靈活的運用，就不會只被限定在強調功用性的商業設計中，而是也可以成為傳遞情感與思想的媒介。從「幾何點與裸體框設」系列的數位藝術創作中，筆者深刻體驗到以科技結合藝術的生活美學與新藝術的創作形式。從前，比較保守派的藝術家會排斥電腦的技能，認為透過科技媒體所製造出來的形式是死板的，又因為可以精準的複製，所以比較沒有藝術價值。但就筆者而言，創作的材料可以取自於作者本身的生活經驗與感性知識；而創作的技術也可以是一項實用的生存技能。

由於市場的競爭效應，使得電腦軟體的程式技術產生快速的更迭變化。不過，筆者卻觀察到了設計的形式原理有一套比較固定的法則，而不像操作技術那樣有劇烈的革新演變與發展。那些經常被商業廣告設計師採用的實用性造形，大概可歸納成四種類型：(1)點、線、面的構成形式；(2)具象與抽象的虛實表現；(3)隱喻性或視錯覺的心理圖像；(4)意識形態的表現。康丁斯基和克利都撰寫過點線面的理論，他們二位既是畫家，也是德國包浩斯的造形與繪畫老師，無論是他們所提出的點線面看法，還是繪畫的抽象表現形式，都深深的影響到後人的創意思考與形式表現。在「幾何點與裸體框設」系列的數位作品中，筆者運用 Photoshop 軟體中的去背、合成果與濾鏡中的網點、變形等效果，從事“點”之數性幾何的繪圖應用，並且將本質性的「幾何點」形式的肇始歸溯到現代繪畫之父—塞尚的藝術展現中。而主要的目的就在於為時下流行的「點」的設計形式找到其抽象性表現的藝術源頭與脈絡，並且將此「點」的形式實際應用在筆者的數位藝術創作之中，以謀求現實結合數理的綜合形式。

在美學上，尼采(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844-1900)所提出的權力意志已克服了上帝或理念對人的掌控，同時也將藝術提升到與真理同等的高度。但在這之前，康德就已經企圖將普遍性的客體往主體的一邊靠攏。他說：「凡是在一個客體的表象上只是主觀的東西，亦即凡是構成這表象與主體的關係、而不是與對象的關係的東西，就是該表象的審美性狀」。<sup>37</sup>筆者認為，雖然康德尚維護著上帝以及數理的睿智理性與思維形式，不過他特別提出審美判斷力的評判來溝通和整合知性與理性、情感與真理二者的裂隙。這個中介橋樑，筆者將它視為一座虛體橋樑或是一個框設，就像是穿梭在有限者與無限者之間的時空隧道一樣，它溝通著自然與自由的藝術形式。在本文的「現代藝術中的橢圓形框架與幾何點的形式研究」章節中，筆者已從現代藝術的領域中找出了以橢圓形為創作元素的一些作品。另外，筆者也用橢圓形與

<sup>36</sup> 同註 13，頁 15。

<sup>37</sup> 同註 10，頁 22。





裸體元素實際創作《心鎖》與《溺》二件作品以及用幾何點與裸體元素創作《戀人》與《慵懶》二件作品，並且將此系列命名為「幾何點與裸體框設」系列。在此處，將它稱為框設而不是框架，因為筆者所要表達的是一種能夠將主體(裸體)與睿智、數理世界(橢圓形或點)結成一體的關聯性框設。「裸體框設」一詞所要傳遞的是自由藝術的形式內涵，而不是限制性的再現內容。

波蘭籍的美學大師 Wladyslaw Tatarkiewicz，從西洋美學史上歸納出「形式」的五種涵義，即：(1)各個部分的一個安排，(2)直接呈現在感官之前的事物，(3)某一個對象的界限或輪廓，(4)某一對象之概念性的本質，(5)吾人心靈對其知覺到的對象所作之貢獻。<sup>38</sup>而第五種「形式」的概念，即是指康德首創的先驗的形式。對康德來說，美的藝術乃是由想像力、知性、天才與審美判斷力這四種能力所構成的形式。透過本文的文獻分析與探討，筆者領悟到了在先驗哲學中所特有的觀自在與開展自由形式的智慧。

雖然康德學說有別於柏拉圖學說，但有趣的是二者的哲學思想都傾向於建造一個真、善、美的幸福國度。儘管康德在其美學論述中已從人的愉快、不愉快的情感著手，但一切根基還是歸因於物自體的存在。筆者認為，康德的知識論所要強調的是超越科學邏輯知識所達到的悟性開展的方式，因此知、意、美三者並重。在藝術教育中，培養美術鑑賞能力與實務創作能力是二個相當重要的課題。不過，要開展美育人生，除了要懂得外在形式的鑑賞，還要能理解藝術本質與藝術形式。筆者建議在視覺藝術的領域中，除了要積極發展創意產業，亦要深耕藝術涵養，培育理論、實踐兼具的人才。因此，筆者期盼能將自己的數位藝術作品與美學研究提供給國內的學術團體與教育機關以作為美學與形式原理等課程之藝術形式的教學範例與參考。

## 參考文獻

### 一、中文參考文獻

1. 尤昭良著，《塞尚與柏格森》，臺北市，高談，2003。
2. 李醒塵著，《西方美學史教程》，臺北市，淑馨，1996
3. 林芳玫著，《色情研究：從言論自由到符號擬象》，臺北市，女書文化，1999
4. 根岸正著，《人體素描—裸女繪畫的姿勢》，臺北縣，新形象，1997
5. 郭小平、翟燦譯，《藝術心理學新論》，臺北市，臺灣商務，2003
6. 張錦芳著，《神哉！畢卡索》，臺北市，藝術圖書，1996
7. 劉永仁著，《世界名畫家全集：封答那 Lucio Fontana 空間主義大師》，臺北市，藝術家，2003
8. 韓水法著，《康德物自身學說研究》，台北市，臺灣商務，1990
9. 劉藍玉、張淑君譯，《論藝術本質 名家精選集：康德》，臺北市，五觀
10. 康德(Immanuel Kant)著，鄧曉芒譯，《純粹理性批判》，臺北市，聯經，2004
11. 康德(Immanuel Kant)著，鄧曉芒譯，《判斷力批判》，臺北市，聯經，2004
12. 黑格爾著，朱孟實譯，《美學(一)》，臺北市，里仁書局，1981
13. 塞爾日·福謝羅著，許季鴻譯，《西洋近現代巨匠畫集：布拉克 Braque》，臺北縣，文庫，1993。

<sup>38</sup> 參閱 Wladyslaw Tatarkiewicz 著，劉文潭譯，《西洋六大美學理念史》，臺北市，聯經，1989，頁 264。



14. Herschel B. Chipp 著，余珊珊譯，《現代藝術理論 I.》，臺北市，遠流，1995。
15. Herschel B. Chipp 著，余珊珊譯，《現代藝術理論 II.》，臺北市，遠流，1995
16. Kenneth Clark 著，吳玫、甯延明譯，《裸藝術：探究完美形式》，臺北市，先覺，2004
17. Lynda Nead 著，侯宜人譯，《女性裸體》，臺北市，遠流，1995
18. Wladyslaw Tatarkiewicz 著，劉文潭譯，《西洋六大美學理念史》，臺北市，聯經，1989

### 網路資料

1. [http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe\\_Photoshop](http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Photoshop) 維基百科，自由的百科全書

