

視覺藝術論壇

Visual Arts Forum

July

2016

第十一期 Vol.11

國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系 / 視覺藝術研究所

視 覺 藝 術 論 壇

發行人：邱義源

編 輯 審 查 委 員 會

編輯委員：劉豐榮、簡瑞榮、廖瑞章、胡惠君

(本學報所有應徵文稿均敦請校外專家學者審查特刊則不在此限制範圍)

執行編輯：胡惠君

執行秘書：陳昭惠

編輯助理：蔡孟璇

責任編輯：鄧宗聖・陳姵穎・吳靜庭・陳怡貞・曾麗丹・李學然

編輯顧問：黃冬富：國立屏東教育大學視覺藝術系教授

黃壬來：文藻外語大學傳播藝術系教授

陳瑞文：國立臺灣師範大學美術系教授

封面設計：張栢祥

國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系/視覺藝術研究所出版

國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系／視覺藝術研究所
「視覺藝術論壇第十一期」稿件目錄

如何激發「創作心靈」：創作學習的概念探究	鄧宗聖	2
陳慶夥之藝術創作（1971 ～ 2016 年間）初探	陳姍穎	24
董日福之藝術創作（1955~2015 年間）初探	吳靜庭	52
以感性工學探討造型與感性語彙關係之研究.....	陳怡貞、曾麗丹、李學然	76

如何激發「創作心靈」：創作學習的概念探究

鄧宗聖*

摘要

創造力在臺灣教育界受到關注，作者則強調教育中創作學習取向的重要性。本研究進行教育領域創作學習研究的評析，闡述創作學習研究面向的內涵，及其在藝術教育領域的研究實踐取徑。

本文透過概念分析，理解如何增進創作學習品質與經驗：創作學習意涵自我發展過程，包括自主的動機、符碼資源的覺察、差異理解與多元探索等意涵。在研究上，可取徑語言遊戲、對話觀點與文化場域等方式探究個人創作學習經驗。藉此分析，作者相信從創作學習者汲取的觀點，藉由連接多面向的學習設計，能提升學習者的創造性感知與經驗。

關鍵詞：創作學習、生活形式、語言遊戲

*屏東大學科普傳播系副教授

How to inspire creative minds: The inquiry of conception of creative learning

Deng, Tzong-Sheng^{*}

Abstract

The creativity in education has received much attention recently in Taiwan. Author emphasize the importance of creative learning in education. The study was conducted on research review to explore the learning dimensions of creative learning, its research practice of creative learning in art education. Through conception analysis and to help understand the learning practice were applied to increase the quality of creative learning and to help understanding the experience. Because of creative learning is process of self development, include (1) the motivation of autonomy; (2) awareness of codes of sign in environment; (3) the understanding of diversity and explore of pluralism. In the research, we could adopt three approach to inquiry in creative experience, include (1) form of life ; (2) perspective of dialogue; (3) field of culture. With the analysis, author believes that by taking the viewpoint from creative learner's experience, and by connecting to multi-approach learning design, learner's creative perception and experience can be enhanced.

Keywords: creative learning, form of life, language game

^{*} Associate Processor, Department of Science Communication, Pintung University

如何激發「創作心靈」：創作學習的概念探究

壹、問題意識

如何激發學習主體的創造性乃教育實踐議題。有研究曾對設計領域中不同設計學習階段進行學習環境的調查，結果指向「群體氣氛」（動機、自由表達、支持性關係等）影響最大，「社會組織與人際互動」（角色、身分、名望、情境等）次之，上述兩個環境構面都相較於「物理環境」（聲音、顏色、照明、氣味、可控制空間等）與「組織文化」（傳統、儀式、規則、風格等）而言，對促發想像的影響大（梁朝雲、許育齡、劉育東、李元榮，2011）。這說明想像力、創造性與社會群體的生活方式有顯著關係。

以藝術本位或稱創作實踐取向的教育研究在國內外已進展多年（Candy, 2011；Eisner, 2008；何文玲，2011；何文玲、嚴貞，2011；劉仲嚴，2010；劉豐榮，2012；鄧宗聖，2012、2014），但創作本身兼具個人獨特性與領域文化差異，在實踐層面上至今多只見「創作者/作品」的自述論述與報告來呈現歷程，卻鮮少有研究以「學習情境/行動」作為觀察角度，論述創造性學習的浮現及促發，更遑論專注於各種藝術、設計、傳播等人文社會領域的學習的社會環境研究或開發相關的觀察工具。而不同學習情境下，受到其專業養成、個人特質與學習環境的影響，在學習發展歷程中其互動環境，皆應會有所差異。

有藝術教育學者指出，當代全人精神性藝術教育論題，重新引領藝術教育轉向創造性，但其教育原理應基於「藝術創造性性質與創造性發展觀念之澄清」（劉豐榮，2015）。因此，他進一步澄清對創作的誤解，包括天才、原創、苦難、失常、疏離感等大眾對創造性的迷思，並從中延伸出學習上的特質，精熟、專注、自我知識、統整、關聯，並建構出藝術創造性問題的的解決歷程：意即創作者從問題意識確認後，發展「意圖」與「方案」間彼此形塑、實踐、省思、調整與再生等歷程。創作與日常生活相互依存，這裡以前段陳述為基礎，對題名「創作心靈」一詞界定為：「創作學習者從意圖到方案之身心狀態」，而「創作學習」則為：「建

構藝術創造性問題的解決歷程」，而「創作學習研究」則是對「探究創作心靈與創作學習」。

有鑑於此，本文旨在做創作學習的概念討論，及所呈現出的研究實踐樣貌。由於學習者是存在高度差異化的個體，其社群認同在不同脈絡和時期中，不斷的形塑和再形塑並影響創作實踐甚鉅，藉由歸納文化與批判理論觀點，展現出創作學習在實踐過程中的複雜性、多元性以及協商性。以下首先探討創作學習的學習意涵及概念範疇，最後則探討創作學習研究實踐的取徑，詮釋出未來創作學習研究可能的多種風貌。

貳、創作學習的意涵與信念

本節以教育類文獻為基礎，從創造力的知識旨趣切入，參考 Davies et al (2013) 在創作學習研究的文獻實證分類（非理念陳述，著重有質量研究的證據），針對這些類別概念作分析，進行創作學習內涵進行陳述，大致上可區分為三類學習信念，包括：開發自主性的動機、培養符碼資源的覺察、培養差異的多元心智，下面就此作闡述：

一、自主性動機

智力研究發展自 1860 年至今已經歷四個世代，從「行為論、認知論、一元論到多元論」等四種流派，而學習多為舊經驗的應用，又創造能力是強調「經驗的新應用與問題解決」，進而將創造能力學習視成為重要課題（Li, 1996）。

歐美國家已經開始著手發展藝術本位的創造力教育，首要重點是研究以學習為中心的教學方法和學習影響，發展鼓勵學習者積極正向的學習活動，像是英國溫徹斯特大學創建真實世界學習中心（Centre for Real-World Learning），倡議發展培養積極學習習慣的教學與環境。研究成員組成「學習組織」的機構（The Learning Organization），主張建構學習力量（building learning power）的學習研究，包括學習習慣、導引方式、環境設計等可能影響學習因素（Claxton, Chambers, Powell, &

Lucas, 2011)。

Claxton (2006) 從科學角度來看，思考與學習能力既是大腦神經元的活動亦是文化環境所培養的習慣，當討論「學習」也是在思考學習者所屬社群的文化判斷，即回到如何被稱之為「好事」的文化脈絡來思考社群對學習行為的影響。此脈絡下，學習環境意涵應不只是物理意義上的空間營造 (Dudek, 2000; Pearlman, 2010)，更是延伸心理、社會與教育學上的課題 (Fraser & Fisher, 1982; Roth, 2000) 及學校外的地方。

就創造力發展而言，All Our Futures report (national advisory committee on creative and cultural education) (NACCE, 1999) 報告中指出未來充滿挑戰，而創意可能在人類活動的所有領域發揮作用。在教育領域，創意最重要的判斷在於引領富有想像力的活動產生原創與價值。這份報告將藝術創作視為提升創意的文化教育，並將藝術與科技、流行文化、文化差異等視為重要具體實踐的指標。特別是藝術領域的創作實踐，也成為學習文化一部分，像是藝術創作在蘇格蘭曾被應用在創意教與學的行動方案 (Scottish Parliament, 2010)。此外，在英國一間「創意、文化與教育基金會」(creativity, culture and education, CCE)，致力於發展創造性的學習文化。因為他們相信提供學習者培養感覺有效的能力感、了解自己並為自己行為決定力量來源的自主感，以及透過創造而產生自我與社區的關聯感。這種方式挑戰關注擁有知識和技術技能的主流教育意識形態 (擁有它們的團體)，這並非說傳輸性的學習者一定是錯誤的，但這可能是此教育模型的缺失，學習者知識和技能不斷增強，卻過於依賴給予而缺乏自主性與自信的主動建構，畢竟其行為多需要被他人確定而獲得認可。這代表學習者透過外部指示體驗他們的行為，而非受個人興趣、好奇或享受驅使。當他們離開教育機構時，卻沒有開發自我對環境調節的能力、內在動機、獨立和自信成功為滿足。

二、符碼資源的覺察

在教育研究中，物質空間乃符號資源的聚合地，如何透過室內到戶外，物質到精神，重視來自於學習者的詮釋及轉化，對創作實踐有積極的意義及價值，以

下分就物理環境、可用材料與資源、戶外環境使用三面向做陳述：

（一）物理環境

物理環境對創造性學習而言有其情感與情緒的作用。有一種觀點是，在好看、實用與美觀中，辯證促進學習者免除壓力、具美學環境創造力的空間（Susi, 1989; Mehta, 1987），比較關注物理空間的功能性、美學性與溝通性。另一種觀點則是將環境空間視為文化性的設計語言（Sylva, 1972; Rapoport, 1984），如印度對創造力空間的假定為：脊柱乃蟄伏能量居住的基礎，而覺醒是瑜伽目的，而瑜伽文化觀念對統整身體、心靈、情感和精神，反映在物理空間（如廟宇）的安排與設計（Das, 2005）。還有一種規訓觀點，強調空間是權力知識的展示，其權力技術規訓人的身體（Foucault, 1970），即便如此，若能將這些已存在、加諸於身的權力技術，視為調節自我治理的權力，權力客體轉化為可治理之符號，在集體與個體的面向中投入自我創造，在表達藝術與自我技術間產生關係，「使自己的生命成為藝術品的活動」，重新詮釋權力知識，亦可稱為生存美學的自我治理工作（何乏筆，2010）。¹

（二）可用性材料與資源

在藝術探索中，可操作性的材料是創作學習的資源。材料的概念是被塑造的東西，研究創作學習中如何使用材料和資源，可探究其與創造力的相互關係。經驗中學習發掘材料可用性，確定材料與想像的相互作用，並發展探索的機會和想像，此乃較高級的心智展現（Piaget, 1970; Vygotsky, 1962; Vygotsky, 1978）。

如 James（1997）描述雕塑藝術家 Sara 在教室脈絡下，其創作學習歷程中主要去用多種方式（multiple ways of knowing）去發現、玩弄、探索雕塑材料與形式

¹ 何乏筆對 Foucault 權力知識與規範技術之詮釋，建立對對修養解釋之旨趣之上，辯證歐洲修養史上從感性理/性或物質/精神二元論，在否定與價值重估的反轉下，擺脫唯心或唯物的單向選擇或感性理性的片面主張，歐陸哲學產生物質-能量-精神或形體-身體-精神的三元結構，呼應創造力的開發。在個人層面上從傳統、以規訓權力為中心的「禁欲工夫」轉到以治理生命中心的「創意工夫」，因此他解讀權力技術時，強調在集體與個人之間的創造性關係，強調權力意志之間的爭鬥生成狀態，修養並非只是精神性提升，而進入到生命管理的多元實驗，從認識能力的有限性走向無限創造的越界態度，批判不僅是排除不正當或缺乏科學根據的知識，更是以積極開創新的可能性為目標。

能在真實中發展意想不到的可能性，儘管課程提供多是關於處理材料的資訊，但學習與材料互動中則將注意力從「是什麼」(what is)？到「如果是」(what if)的實現。想像，則是調動與組織材料的關鍵力量，材料通常也都是從物質轉化成技術性歷程，如 Trumbo (1997) 把空間環境（意象）當作多媒體設計的參照框架（組織）、Cornell (1974) 把日常用品的商店屋的物件，視製造節奏與旋律的材料（意象），如垃圾箱、木頭等，加以整合擊奏聲音（組織）。種種個案描述在實作經驗中，人際的社會互動，保持「具有想像力」的對話則讓探索前行。

在數位時代，任何科技物（如 MAYA 軟體）亦可被當作表現性的材料與資源（簡瑞榮，2006）。用建構主義觀點來說，創作學習歷經的探索過程，亦多是建構可用材料與資源的經驗歷程。

（三）戶外環境的使用

戶外，意旨相對於教室（老師在教室擁有較多所有權意識），被視為學習所有權釋放方式的一種，有助於培養創造性，相較於趨向個體、單獨集中完成，戶外更有可能涉及各種合作（Davies, et al, 2013）。如透過走訪、觀察、探索、互動、反思等參與「室外」空間的行動，讓人文探索（社區、部落、機構、場館、休閒場所）、自然探索（山林水域）等田野調查與文化交流融入創作學習的體驗。

如漫畫學習者把夜店當作故事場域，但重新賦予詮釋；路上行人在「異己、非我族類」的觀念下變成怪獸樣貌（張裕幸，2006），來探討我者與他者間的歧異。

三、培養差異的多元心智

除了物質空間外，人為的社會互動主要聚焦在喚起批判意識，藉由呈現多元的觀點，鼓勵創作上個人詮釋中從主流敘事與框架中解放出來；也需要充滿活力的參與討論，不被侷限，讓嶄新的觀點持續浮現並用以與現狀對話，以下分就教育學環境、玩的角色、時間使用、師生關係等四面向做陳述：

（一）教育學的環境

藝術教育的基本設定，將教室視為激發感官靈敏，而非傳輸知識的地方（Czurlis, 1964）。有學者認為社會環境乃一連串美學判斷的實踐，各種議題都有

藝術家創作的思量與空間，課程則是構連社會環境的變化而存在（Noguchi, 1949；Stuhr, 1994），多元文化在教育學上也被視為刺激創造力的教育論題（陳昭儀、李雪菱，2013），如流行音樂被用來作為個人賦權的統整媒介（張哲榕，2010）、創造性舞蹈被用來促進人際溝通（馬嘉敏、陳學志、蔡麗華，2010）；設計借用社會科學的議題來發展作品，如人際關係、組織空間與權力、溝通傳播方式等理解，這種教育學環境對於設計能力發展有正面的幫助（Salmon & Gritzer, 1992），增強社會感知技能，在社會實踐中也能增強對各種需求的社會脈絡理解，專業表現上擴大社會責任感，提高創作對社會影響力。此類行動試圖把不同學科概念放入創作與創造的教育思維，並反映在不同學科，如公民參與作為城市設計的原型思考（Lynch, 1955）；以社會工作與需求的設計學習（Margolin & Margolin, 2002）；科學、歷史與社會批判旨趣差異的設計（María, Narváez & Fehér, 2000）；影像文本被當作引發生命教育與思考意義的媒介（王千倬，2012）。藝術探索的學科也可以彼此之實踐特質作為新經驗的來源，如流行電影用在建築立體空間的學習（Handa, 2010）、攝影作品用於人體姿態骨架、氣氛光影的學習經驗等（鄧宗聖，2008）。但不同學科相互較勁時，上述藝術創作為學習者帶來跨學科學習與連結的創造性表現常被忽略。

（二）玩的角色

由於學習創作乃為理念賦形之工作（form-giver working）（Neperud, 1970），其目標則是培養發掘新的創造性經驗（Lanier, 1972），而創作中遊戲狀態逐漸受到重視。如 Öğuzhan（2002）曾利用傳統的文化影子遊戲（shadow play）引領學生藉此理解媒體中互動設計的空間感。玩，在實作意義下具有統整性，意即，玩的用意不在藝術技能成熟與否，而是透過展現統整運用各種藝術的自由，自由展現心中的藝術理念，推翻藝術技能種類的限制與藩籬（李堅萍，2010）。玩本身也就是遊戲的概念，透過遊戲重新跳脫框架認識自身與世界的關係與意義（鄧宗聖、李律鋒，2012）。這與古詩「春有百花秋有月，夏有涼風冬有雪，若無閒事掛心頭，便是人間好時節」表達心態自在的意境有異曲同工之妙。就劇場的角度來看，劇場中遊戲的真實，是與日常生活現實之間的距離，保有此一空間，遊戲性的創作提供身心一種實驗空間，可以採取許多策略、嘗試可能性的機會。

（三）時間使用

時間在創作學習中扮演轉化的角色，李堅萍、朱素貞、李學然（2012）曾提及創作學習者內隱不可見之時間大多耗用在「創作表現的實施」（彰顯獨創、擅長技術應用、創作程序考量、抽象符號化表現等），特別是「主題與藝術表現化的實現歷程」需要相當時間。時間安排某種程度在「等待感受與批判力」的提升，像是 York、Harris 與 Herrington（1993）會利用風景繪畫與照片安排一系列的提問討論、再透過批判性思考增加想像力，最後才進行學習者的創作活動。有時感受時間往往比創作時間還要長久，比如說有教授帶孩子先畫一條魚，然後透過一連串踏青、賞魚、剖魚、葬魚與再看活魚等歷程後再畫魚，於是同樣創作在感受時間的延遲下，每個孩子從幾乎沒有差異與情緒的魚，創造出自我移情後，具有情緒的魚（王士樵，2009）。如果把創作學習視為旅行，從批判到覺醒的歷程中需要一種陌生人身分，創造出在「離家與返家」的第三時空（Wang, 2004）。

另一截然不同的角度則是把創作學習視為「瞬間把握」，像是愛斯基摩的面具師傅，基於內在衝動創造出面具後，使用一次就摧毀、納瓦霍族（Navaho）的沙畫一完成就摧毀。這些文化下的例子，強調創作行為的精神而非物質性，接近表演藝術中重視現場交流的當下，瞬間事件也是向沒有參與的他人敘說記憶（Scheibe, 2002），此乃時間使用的另一種創作學習經驗。當獨立出時間作為觀察解釋的對象，將會發現藝術創作活動前伴隨或交叉不同活動來激發創作學習者的實踐能力。

（四）師生關係

師生關係，乃創作學習經驗的建構來源之一。Stout（1999）主張創作的想像力來自於對世界的「關心」：如何與學生互動中教導關心，發展移情與連結能力，賦予在創作的表現性上乃師生關係發展的重要課題。而教與學的角色也並非僵固不變，如 Rutherford（2005）藉教學實驗，讓建築設計的學生與藝術管理的學生間相互合作設計公共空間，發現觀察其跨領域合作後，觀點、視野與技藝都有正面影響。他創造出學習者相互為師的關係，老師則成為促進合作與學習成果展示的角色。這與孔子曾說「三人行必有我師」意義相近，強調學習本質上是一種合作而非控制的關係。

師生關係也影響創作旨趣的建構。如 Shannon (1999) 就主張藝術教師乃環境美化與保護的倡議者，藝術課程的創作應反映在與環境改造的議題上。從民主角度來看，創作猶如說故事般，有其降低弱勢參與門檻、認同表達、信任建立等溝通基礎（范雲，2010），其理性建立在促進信任的基礎。鄧宗聖、陳秀靜（2012）則嘗試讓社工學科與創意學科的學生相互為師，想像並實踐新的師生合作關係來改造多媒體與新聞製作的實踐樣態。另一種師生關係強調師不在教，學乃「從師遊」，即除了技術外的東西都不能教，而是跟老師一起參加驚奇之旅，培養自由自在的心境、師法自然、豐富氣度與文化使命（王士樵，2005）。

參、創作學習研究的實踐觀點

由於創作學習的內涵並非被動的內化社會過程中所賦予的角色期待，而是主動地和外在環境與結構協商、辯證而產生對於創作品的個人化界定與實踐，因此，透過創作學習意涵的視角，其研究實踐呈顯出理解創作者個人發展作品時，所處生活形式中的語言遊戲、理解意義建構位置的對話觀點、創作社群精神性探索與追尋的場域，以下就此作文化與批判理論的討論。

一、取徑語言遊戲：理解生活形式

前述創作學習內涵提供研究方向的觀景窗，但如何面對創作本身的高度個性化及其所屬社群的經驗？這裡似乎不可能從殊異經驗中歸納「共同」的規則，但用 Wittgenstein (1967) 語言遊戲的觀點來說，語言（規則）形成的關鍵，來自使用者的生活形式（form of life），理解人們「如何得到與使用」（語言/規則）這個概念與意義比找出「（語言/規則）是什麼」更重要，而 Wittgenstein 所言生活形式，似乎指向每個人因應其社會角色處於一個或多個社會團體，在生活中形成文化，換言之，可以理解並解釋（創作學習實踐）殊異經驗間的相似性。

Geertz (1973) 則延伸上述觀點，用文化乃符號學（semiotic）說明「人是在他自己編織的意義之網中懸著的動物」，意即文化即人自己編織的意義之網（webs

of significance)。因此創作學習探究絕非是尋求法則的實驗科學，而是探求意義的解釋科學，以表象為基礎進而推論其社會性的表現意義。若進一步運用 Hall (1980) 的解碼與製碼觀點來理解生活形式，創作者所建構作品的微世界，乃創作者對生活與文化環境的製碼與解碼過程，每個人社會文化背景差異都有可能對存在世界有著順從、協商或抗拒的解碼等不同方式，在傳播過程中進入製碼的文化再生產。Halliday (1996) 則從社會語言學來看，創作亦可視為一種社會事實，反應的不只是一件事，而是要完成此事的產生的行動，有其指涉的社會過程，及其所在位置的社會結構系統，指涉關聯的意識形態與價值判斷。簡言之，任何想像奔馳的創作，都有其指涉存在的社會事實基礎。

以蔡介騰 (2013) 對其創作及審美過程的論述為例，創作成象之前，有其無象之道：創作者之文字與造型與思想情感組合成的意境。這反映出兩個重要的意涵，見圖 1：

1. 創作者在完成作品前，經歷無象之道，意即各種學習情境促使造型。
2. 創作者在完成作品後，作品的造型，承載歷程中情感、文字、思想，以提供觀者意境解讀的審美經驗。

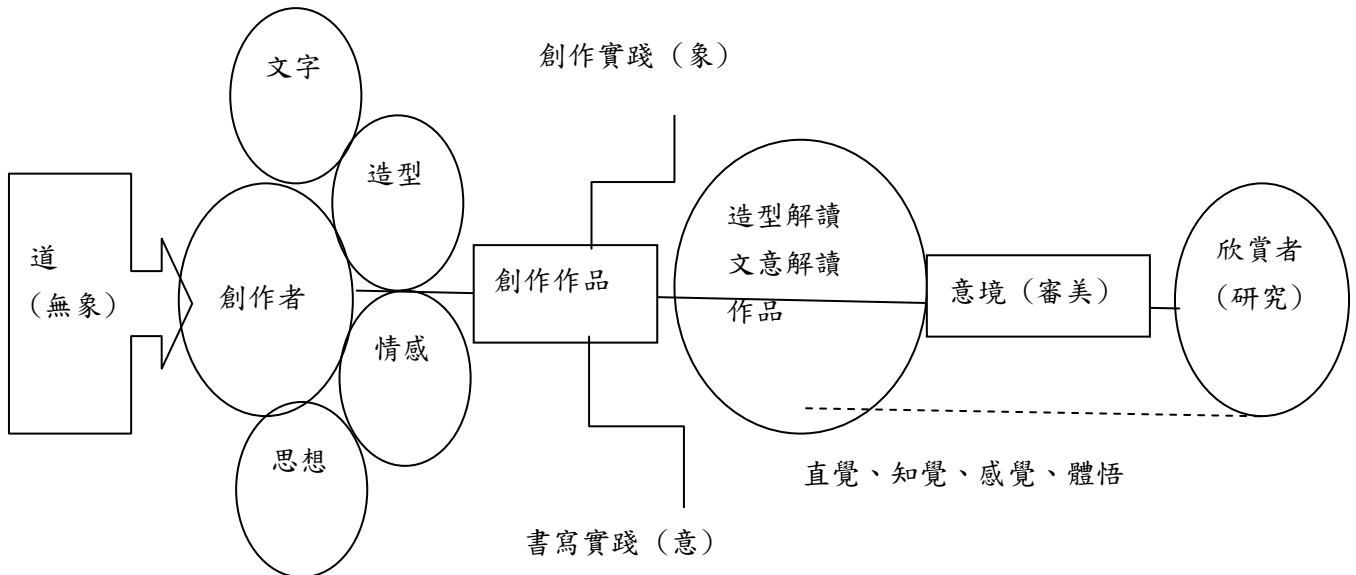


圖 1：創作與審美解釋關聯圖（圖片來源：轉引並改編自蔡介騰，2009，頁 21）

二、取徑對話觀點：理解意義建構的位置

創作學習的研究實務上，儘管研究者很難共時地參與創作者的學習情境，但是若不拘泥表象，而是解釋其「如何發展創作實踐」，那麼「相似」生活形式的描述與意義解釋就很重要。

不過，描述與解釋生活形式的文化視角有其爭議之處。如 Bohman (2003) 肯定文化詮釋的任務是去看學習者所擁有的生活形式，但當研究者去詮釋他人行為時我們很快會陷入第一人知識的簡單化 (simpliciter) 限制 (缺乏學習者相關背景與情境的認知)，而使用第三人稱位置來歸納行為時又不免將碰到自稱客觀卻帶有操弄價值的問題 (選擇自身認為有價值的學習行為作解釋)。因此他主張「批判是一種實踐知識」。換言之，若採取不同的觀點位置取徑 (perspective taking) 時，就會產生批判性的視角，意即研究焦點是在學習者與其他行動者的社會關係，而非如傳統科學知識一般是去尋找單一現象普遍性特點，那麼以「對話」為旨趣則會產生第二人稱 (second-person perspective) 觀點就會產生，²作為研究者僵化位置的替代性方案，如此才能表現研究者與創作學習者之間在對話與溝通過程的後台知識 (know-how)，當使用第一人稱觀點詮釋其行動表現的意義解釋則會更加嚴謹。進一步說，第二人稱觀點是人與人之間的 (interspectival) 而非超越觀點 (transpectival)，以理解真實範疇與創造符號間發生關係。

以創造一份地圖為例，學習情境中可以讓一個孩子第一次從家裡出發到某個地方，他對這個地方與家裡之間必須經過幾條路並沒有概念，可以嘗試走錯路然後學習；亦可讓孩子跟隨某一個成年人，出發前口頭講述的方式，讓路線在孩子心中留下烙印；也可以利用一張地圖透過線與符號 (名字、標示) 的安排，在紙上表現指示街道和建築物，把空虛空間轉變成一個可辨識的環境，留下指引的符號系統，「地圖」這個創作，其實可用很多不同方式來表現其觀點 (Carey, 1989, 27)，

²科學自然論與文化詮釋論者的研究取徑，在社會科學上將研究主體與客體的關係強制在某一位置，如必然採取第三人或第一人。然而批判的旨趣則需要採取比較複雜的觀點，而這些觀點的多樣性是合作性質的。

這些都是在觀點間移動而產生真實與符號間的關係。

回到以「對話為旨趣」的探究，情境相似性的討論有其意義，儘管透過語言資料僅能獲得部分對生活形式的理解，也並非代表學習情境解釋能擴大到全人類的創作學習環境，但卻是可透過分析其解釋含義，擴展更大情境中受到注意與應用。儘管有人可能會質疑，是否能在由研究者選擇的「典型」中描述創作學習情境，但從相似性中做總結性或簡單解釋，似乎是不可能的。因此，創作學習中各種「小型的發現」，其重要性即在於其複雜特殊性。換言之，以創作者學習者為主體時，其學習經驗正由某情境中「長期、高度參與性」的質性或田野研究所得出來的材料，使之可以被實際地、具體地思考，還可進行創造性與想像性的思考。觀點之間的移動的論述結果則開放給公眾，公眾則對批判性的結果仍有解釋。對於創作學習實踐導向的文化與批判研究並非理論上的統一，而是回應在方法論上的多元主義。

三、取徑文化場域：創作社群的精神性

創作學習也關乎認同的層次，並且伴隨著不同組織文化需求而來，從場域觀點來看，文化實踐須經過其文化團體認同的儀式過程，才算是完成生產，並承載社群特定的文化氣質與知識（Bourdieu, 1977）。就此來看，展示創作學習成果與人分享，如同結婚、成年儀式一樣，在藝術社群中有其象徵意涵。由於創作之特殊性必須依賴其他現存的符號意義系統，並且與其產生差異。進行創作活動時，那麼社群中技法、理念等差異就可能在藝術形式的光譜中。區分的活動將會越來越細緻，因此創作學習亦會表現多元，創作中符號的創造已不再是強調真實的用途，而是再生產所謂的「作品真實」。因此創作學習的研究仍需超越學校環境，回到生活文化思考。

實際上，人所處之環境都有其美學意義下象徵的符號意義，有其歷史文化與社會的成因與價值判斷，在社會理論的意義下則是一種自我、社會與文化的生產，創作學習則建立在此精神與物質基礎，不同於戶外學習，更強調多元文化下人類存在的精神性環境（Taylor, 1975；Kauppinen, 1990；Archer, 2005）。Taylor（1975）

強調理解創作社群是理解人類存在的多種方式（here is your culture, but here are other ways to be human），並主張跨領域與多元文化的學習系統。在設計領域也有學者主張基本設計乃一系列「精神性的演練」（spiritual exercises），較寬廣地面向從生物物理世界、社會世界到符號世界的動態系統間彼此觀照，思維將人類需求轉入可見與操作的視覺智識（visual intelligence）（Findeli, 2001）。從視覺到整體感官的文化中，所有眼見物、耳聽聲、身處地都可拿來作為多元、廣泛的探索活動（Freedman, 2003；趙惠玲，2004），美感經驗則將人與非人的生命視為豐富我們的精神世界（陳新轉，2009；楊忠斌，2009）。像是從繪畫本歷史陳述中多見創作者取材自身親近的自然與文化素材，透過寫實或抽象符號表達認同取向等議題，如 Lionni《小黃和小綠》（原昌、任世雍，2000；原昌、任世雍、田漱華，2001）。而當代數位環境興起，提供學習、社群與經濟的環境（鄧宗聖，2010），亦是超越學校環境的觀察。創作學習關懷當下生活問題時，對於作品影響環境的「期許」則使作品表現具有未來性（方雅慧、林朝成，2015；戴旭璋、王裕德，2013）。

誠如劉豐榮（2010、2011、2012、2015）以「精神性」（spirituality）作為核心，將精神性提昇作為超越學校教育現實的實踐，強調藝術創作教育的狀態在於「探索」，無論是學習者本位的自我探索，創作內容取向的藝術探索、議題取向的文化與生態探索，彼此之間相互構連成創作學習在教育上的意義。

肆、結論

創作學習像是場冒險，存在不同的問題情境，每個學習者對創作學習能力獲得的詮釋並非根基在一般性理論上，而是建構在自己採取創作行動的理由上。

創作學習的概念本身內涵持續中的行動，探究其學習經驗就是探究「意圖」與「方案」間不斷的思緒與身心狀態。這裡不否認，並非所有創作學習經驗都能帶給我們知識，這與不幸碰上隨便說一個創作理念而形成作品的探究卻不是同一件事，因為真正的關鍵在於：「這個創作學習是如何產生出來的？如何產生一個與「創作」相遇的故事與知識。」我們在此立場下，對待創作學習的態度，就好像

是創作學習者對自己的創作回顧，當時創作者內在紛擾的聲音可能聽不到，但了解那段如何產生自主動機、如何從外而內擷取與轉化符號資源、如何發展差異與多元觀點的歷程，我們聽到的不會只是一個故事，而是關於一個創作學習者在相遇中對內在自我的深刻聆聽。而研究者的任務，也就是從這聆聽整個語言遊戲、觀點位置移動與文化場域的過程中，後設性地探索不同創作學習的各種有意義的行動，對教育者而言不僅能保持課程實踐的能動性，透過不斷引領思考要成為怎麼樣的創作者？哪裡不足？想要如何改善？來開展更多創作學習設計的可能性。

因此對藝術教育而言，創作學習研究展示的是不同於科學知識建構的歷程，科學為基礎的思維，許多都是關於他者的知識，知識本身被期許以客觀中立的角色與方法才能對此發表言論、擁有話語權。但對創作學習者而言，許多是我們相遇的感受與經驗當我們感受與經驗越多，我們自己從中學習而改變的就更多。

最後，此次概念探討對於藝術教育的啟發，應是強調思考創作者學習與他者世界相遇的過程，作品本身是相遇邂逅的選擇，欣賞與鑑賞作品時，作品本身代表學習者參與主動想像與創造意義，整個學習不像是科學知識般，在認知上分析 **learning about** 而是敘說 **learning from** 的歷程。把藝術本身當作是語言表現的立場，那麼作品會是關於一個藝術文本生產歷程中，理解我與他者相遇的知識建構；關於學習者對自我探究與表現的過程探究。許多創作者不企圖多說什麼，認為作品已經說明一切，語言只是無盡的解釋，文字只是堆疊，對於作品本身而言都無關緊要。如此否定的態度，或許背後想深層表達的是語言文字的有限性，藝術才具超越語言文字的可能性、豐富性；否定複雜陳述，回到簡單甚至無題的觀者解讀，來表達想說的都在裡面，作品正是我生命立體綿延的創化。在研究者立場，研究者非創作者，探究創作學習似乎也只是在陳述關於一個創作學習的他者，但若研究者本身採取的是聆聽姿態，並非在於把語言分類、框架，而是視創作學習者每一段獨特經驗，敘說關於作品產生的相遇場景，讓語言陳述回到關於自我轉化的內在聆聽，分析的不是「是什麼」，而是「我」如何從他者相遇中學習完成「創作（我與我所建構的文本）」，那麼整個觀看藝術語言與主體敘說的角度將會有不同的面貌。

致謝

本文為科技部專題研究「創作實踐與研究策略：比較學院藝術探究知識的論述」，計畫編號為 MOE-104-2410-H-343-007 之部分研究成果改寫而成，特此向科技部致謝。

參考文獻

- 方雅慧、林朝成（2015）。以挑戰性創意夥伴投身未來想像教育：續航計畫辦公室推動經驗之探究。**創造學刊**，**6**（1），5-23。
- 王千倬（2012）。「學習者主導」影片教學模式應用於師資生「生命教育」課程之初探。**教育實踐與研究**，**25**（1），163-188。
- 王士樵（2005）。另類視界觀：新世紀的視覺經驗。台北：國立台灣藝術教育館。
- 王士樵（2009）。你看見了嗎？介紹《視不識：視覺文化教與學》。**美育**，**168**，90-96。
- 何文玲（2011）。藝術與設計實務研究相關概念之分析。**藝術研究期刊**，**7**，27-57。
- 何文玲、嚴貞（2011）。藝術與設計「實務研究」應用於大學藝術系學生創作發展之研究。**藝術教育研究**，**21**，85-110。
- 何乏筆（2010）。從權力技術到美學修養：關於傅柯理論發展的反思。**哲學與文化**，**37**（3），85-102。
- 李堅萍（2010）。小朋友教我們玩統整藝術。**美育**，**177**，44-50。
- 李堅萍、朱素貞、李學然（2012）。視覺藝術學習者創作藝術表徵因素之個案研究。**藝術教育研究**，**24**，47-69。
- 范雲（2010）。說故事與民主討論：一個公民社會內部族群對話論壇的分析。**臺灣民主季刊**，**7**（1），65-105。
- 原昌、任世雍（2000）。從插畫書至畫畫書：從古至今，從通俗到藝術。**小說與戲劇**，**12**，3-18。
- 原昌、任世雍、田漱華（2001）。從插畫書至畫畫書：從古至今，從通俗到藝術。**小說與戲劇**，**13**，3-23。
- 馬嘉敏、陳學志、蔡麗華（2010）。創造性舞蹈教學方案對於國小五年級學生創造

- 力與人際溝通影響之研究。**創造學刊**，**1**（1），39-64。
- 張哲榕（2010）。我用流行歌曲讓學生愛上音樂課。**美育**，**186**，66-73。
- 張裕幸（2006）。吳佳穎—追求原創漫畫的穿透力。**美育**，**153**，14-19。
- 梁朝雲、許育齡、劉育東、李元榮（2011）。促發想像之環境因素的評測工具——以跨域設計教育為例的初探性研究。**設計學報**，**16**（1），65-82。
- 陳昭儀、李雪菱（2013）。多元文化創造力教學的實踐與省思。**創造學刊**，**4**（2），5-29。
- 陳新轉（2009）。論美與教育的關係。**教育資料與研究雙月刊**，**88**，111-128。
- 楊忠斌（2009）。美感經驗理論對教師的啟示。**教育資料與研究雙月刊**，**88**，49-68。
- 趙惠玲（2004）。後現代藝術教育思潮：視覺文化藝術教育。**臺灣教育**，**628**，14-22。
- 劉仲嚴（2010）。藝術本位研究方法論與方法的議題和前景。**藝術教育研究**，**19**，1-23。
- 劉豐榮（2010）。精神性取向全人藝術創作教學之理由與內容層面：後現代以後之學院藝術。**視覺藝術論壇**，**5**，2-27。
- 劉豐榮（2011）。藝術中精神性智能與全人發展之觀點及學院藝術教學概念架構。**藝術研究期刊**，**7**，1-26。
- 劉豐榮（2012）。西方當代藝術之創造性及其對大學水墨教學之啟示。**藝術研究期刊**，**8**，111-134。
- 劉豐榮（2015）。藝術創造性的迷思與省思及其對藝術創作教與學之啟示。**視覺藝術論壇**，**10**，2-29。
- 蔡介騰（2013）。「無象之象」書寫之意象美學創作研究。未出版教師創作升等著作。新北市：國立台灣藝術大學。
- 鄧宗聖（2008）。媒體與創作—以插畫作品為例。**國際藝術教育學刊**，**6**（2），60-81。
- 鄧宗聖（2010）。從電腦繪畫社群論網路媒體使用在藝術教育上的意義。**國際藝術教育學刊**，**8**（1），149-167。
- 鄧宗聖（2012）。論藝術本位的文化創意教育。**教育資料與研究**，**105**，65-90。
- 鄧宗聖（2014）。藝術本位對素養教育實踐之啟示。**藝術研究期刊**，**10**，159-186。
- 鄧宗聖、李律鋒（2012）。遊戲入課：通識教育中以學生為主體的媒體素養教學法。**課程與教學**，**15**（3），109-133。
- 鄧宗聖、陳秀靜（2012）。「跨界創文」教室--共創課程的小革命與未來想像。**文化創意集刊**，**1**，19-38。

- 戴旭璋、王裕德 (2013)。「未來社會」創意專題競賽對高中職學生未來想像力影響之研究。《創造學刊》，4 (1)，51-71。
- Archer, J. (2005). Social theory of space: Architecture and the production of self, culture, and society. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 64(4), 430-433.
- Bohman, J. (2003). Critical theory as practical knowledge: participants, observers, and critics. In S. P. Turner & P. A. Roth (Eds.), *The blackwell guide to the philosophy of the social sciences* (pp. 91-109). Malden, MA: Blackwell.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Candy, L. (2011). Research and Creative Practice. In Candy, L. and Edmonds, E.A. (Eds) *Interacting: Art, research and the creative practitioner* (pp. 33-59). Faringdon, UK: Libri Publishing Ltd.
- Carey, J. (1989). *Communication as culture*. New York, NY: Routledge.
- Claxton, G. (2006). *Expanding the capacity to learn: A new end for education?* British Educational Research Association Annual Conference.
- Claxton, G., Chambers, M., Powell, G., & Lucas, B. (2011). *The learning powered school: Pioneering 21st century education*. Bristol: TLO Limited.
- Cornell, H. L. (1974). Drums and dumpsters, puppets and pods: Creating a Storehouse of learning materials for music. *Art Education*, 60(8), 60-63.
- Czurlis, S. A. (1964). The classroom as a sensitizing factor. *Art Education*, 17(4), 5-7.
- Das, K. L. (2005). Culture as the designer. *Design Issues*, 21(4), 41-53.
- Davies, D., Jindal-Shape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *Thinking Skill and Creativity*, 8, 80-91.
- Eisner, E. (2008). Persistent tensions in art-based research. In M. Cahnmann-Taylor & R. Siegesmund (Eds.), *Arts-based research in education: Foundations for practice* (pp. 16-27). New York, NY: Routledge.
- Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. *Design Issues*, 17(1), 5-17.
- Foucault, M. (1970). *The order of things: An archaeology of the human sciences*. New York, NY: Vintage.

- Fraser, B. J., & Fisher, D. L. (1982). Predicting students' outcomes from their perceptions of classroom psychosocial environments. *American Educational Research Journal*, 19, 498-518.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics and the social life of art*. New York, NY: Teachers College Press.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of culture*. New York, NY: Basic Books.
- Hall, S.(1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis. (Eds.). *Culture, Media, Language*. pp.128-138, London, Hutchinson.
- Halliday, M. A. K.(1996). Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning. In Cobley, P. (Eds), *The communication theory reader* (pp.88-93). New York, NY: Routledge.
- Handa, H. (2010). Using popular film in the architectural history classroom. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 69(3), 311-319.
- James, P. (1997). Learning artistic creativity: A case study. *Studies in Art Education*, 39(1), 74-88.
- Kauppinen, H. (1990). Environmental aesthetics and art education. *Art Education*, 43(4), 12-21.
- Lanier, V. (1972). Objectives of teaching art. *Art Education*, 25(3), 15-19.
- Li, R. (1996). *A theory of conceptual intelligence: Thinking, learning, creativity, and giftedness*. Westport, CT: Praeger.
- Lynch, K. (1955). A new look at civic design. *Journal of Architectural Education*, 10(1), 31-33.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "social model" of design: Issues of practice and research. *Design Issues*, 18(4), 24-30.
- María, L., Narváez, J., & Fehér, G. (2000). Design's own Knowledge. *Design Issues*, 16(1), 36-51.
- Mehta, J. (1987). Good, useful and beautiful. *Journal of Architectural Education*, 41(1), 30-33.
- NACCCE(1999). *All our futures: Creativity,culture and education*. Sudbury: Department for Education and Employment.
- Neperud, R. W. (1970). Artist at work: A key to understanding. *Art Education*, 23(2),

32-35.

Noguchi, I. (1949). Towards a reintegration of the arts. *College Art Journal*, 9(1), 59-60.

Öğuzhan, Ö. (2002). Cultures, the traditional shadow play, and interactive media design. *Design Issues*, 18(3), 18-26.

Pearlman, B. (2010). Designing new learning environments to support 21st century skills. In James, A., & Bellanca, R. (Eds), *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*. Bloomington, IU: Solutiontree.

Piaget, J. (1970). *Structuralism*. New York, NY: Basic Books.

Rapoport, A. (1984). On the cultural responsiveness of architecture. *Journal of Architectural Education*, 41(1), 10-15.

Roth, M. (2000). Learning environments research, lifeworld analysis, and solidarity in practice. *Learning Environments Research*, 2, 225-247.

Rutherford, J. W. (2005). An interdisciplinary collaborative experiment in art education: Architects meet arts administrators. *Art Education*, 58(4), 13-19.

Salmon, M., & Gritzer, G. (1992). Social science and the design curriculum. *Design Issues*, 9(1), 78-85.

Scheibe, K. (2002). *The Drama of everyday life*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Scottish Parliament. (2010). Education and the arts, culture & creativity: An action plan. Available at: <http://www.gov.scot/resource/doc/920/0104516.pdf>

Shannon, J. (1999). The art teacher: Environmental advocate. *Art Education*, 23(5), 28-31.

Stout, C. J. (1999). The art of empathy: Teaching students to care. *Art Education*, 52(2), 21-34.

Stuhr, P. L. (1994). Multicultural art education and social reconstruction. *Studies in Art Education*, 35(3), 171-178.

Susi, F. D. (1989). The physical environment of art classrooms: A basis for effective discipline. *Art Education*, 42(4), 37-43.

Sylva, R. (1972). The spatial environment. *Art Education*, 25(3), 20-24.

Taylor, A. (1975). The cultural roots of art education: A report and some models. *Art Education*, 28(5), 8-13.

- Trumbo, J. (1997). The spatial environment in multimedia design: Physical, conceptual, perceptual, and behavioral aspects of design space. *Design Issues*, 13(3), 19-28.
- Vygotsky, L. (1962). *Thought and language*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, H. (2004). *The call from the stranger on a journey home: Curriculum in a third space*. New York, NY: Peter Lang.
- Wittgenstein, L. (1967). *Philosophical investigations* (G. E.M. Anscombe, Trans.). (3rd ed.) Oxford, UK: Basil Blackwell. (Original work published 1958)
- York, J., Harris, S., & Herrington, C. (1993). Art and the environment: A sense of place. *Art Education*, 46(1), 25-57.

陳慶夥之藝術創作（1971～2016 年間）初探

陳珮穎*

摘要

藝術家陳慶夥之藝術創作具個人之特色且在嘉義地區教育推廣中扮演重要的角色。本文旨在探討其於 1971 至 2016 年間之藝術創作。為了達到研究目的，筆者主要以文獻探討、深度訪談法與藝術批評（含圖像誌）等方法進行研究。具體而言，本研究的目的包括：（一）探討陳慶夥之創作脈絡，包含生平與藝術形成之背景以及師承關係；（二）分析陳慶夥各期之作品及其特色。本研究發現陳慶夥之藝術創作脈絡對其創作影響甚深，其中包含時空環境、成長背景及師承關係等層面。第一階段的創作特色在於充滿希望與活力，其作品力量是來自於其生命熱情及表現於豐富層次之色彩；第二階段呈現不同的創作風格，其將複合媒材結合到油畫之中，在創作上更強調人生深刻省思而有所突破，讓平面繪畫延伸至三度空間之媒材上；在第三階段其將社會性議題帶入創作之中，雖然不像當前某些批判論述之，以犀利言語或手段參與社會時事問題，但卻以多元之藝術形式忠實記錄，且呈現與評論社會所發生的事件。陳慶夥有著藝術家深厚的真感情，融合自身生命之體驗、人文素養及生活情感，形成獨特的自我風格。其藝術教育也啟發許多學子，在其人生與藝術發展上皆有所突破與成就。

關鍵詞：陳慶夥、藝術創作、藝術教育、油畫創作

* 國立嘉義大學視覺藝術所研究生

A Preliminary Study of the Art Works by Ching-Huo Chen (1971~2016)

Pei-Yin Chen*

Abstract

The art works by artist Ching-Huo Chen contains highly personal features and plays considerably important role in the promotion of education in Chiayi area. The paper aims to explore into the art works made between 1971 and 2016. To achieve the research purpose, the author mainly applies the “in-depth interview” and “artistic criticism (including iconography)” to conduct the research in an attempt to grasp the overview and context, and thereby acquire proper and objective conclusion. Specifically, the purpose of the study includes: (a) to inquire into the creation context of Chen, including the life and the background and apprenticeship that forms the art. (b) to analige of the works and features by Chen in different stage. The study findings show that the artistic context of Chen substantially affected his creations, particularly the time and space environment, growth background, and apprenticeship. The creation characteristics of the first stage consist in the hope and vitality, which power comes from the passion for life and the colors presented in the rich levels. Different creative styles are attempted in the second stage, where composite materials are combined with oil painting to emphasize more on the creation of profound reflection on life and thereby reaching some breakthrough. Consequently the plane painig is extended to the material with 3D space. At the third stage, social issues are brought into the creation, and in spite of less criticism discourse with sharp words or approaches to the participation in the social events, chen’s works truthfully present, and the social through the mutiple artistic forms, Chen has the solid genuine sentiment of an artist, who ingrates his own life

experience, literati quality, and emotions in life to form special self-style. Art education by him also enlightens many students to reach breakthrough and accomplish in life and art development.

Keywords: Ching-Huo Chen, Art Works, Art Education, Oil-Painting Works

* Graduate student, Department of Visual Arts, National Chiayi University

陳慶夥之藝術創作（1971～2016 年間）初探

壹、前言

從現代進入後現代以後，精緻藝術與通俗藝術之界限已漸趨消失，一般認為藝術應該更貼近於生活且對藝術家之研究不侷限於藝術史中知名藝術家，宜從特定地區中探討藝術家之特色與意涵，亦即瞭解地區藝術家之文化脈絡，及其文化對藝術之影響。嘉義地區之藝術家陳慶夥先生，是一位踏實深耕的藝術工作者，他將一生中最寶貴的歲月都奉獻給藝術教育，至今退休後則全時投身於繪畫創作。倪再沁論道：透過美術家不自覺的共同藝術語言，吾人可以更清楚的認識每一時代的處境和每一個時代心靈之內在世界（倪再沁，2007）。

陳慶夥在藝術創作、教育推動與嘉義之地方文史紀錄上皆有其貢獻，他目前已是嘉義地區資深藝術家，其生平、學習歷程與時代背景頗值得探討。在其創作學習歷程中，年幼之時，在通往藝術的道路上遇上溫文儒雅的黃照芳老師，且黃老師對他循循善誘的引導，將學生視同自己的孩子一樣用心的栽培與教育，使陳慶夥有機會走向藝術之路且接受其藝術教育之洗滌。接著年少之時，隻身北上前往文化大學就讀，陳慶夥在大學時受教於廖繼春、李梅樹、楊三郎等著名藝術家，且其成長過程與所面對之社會變遷以及西方當代藝術思潮等對其爾後創作思維啟示甚多，故其作品反映該年代藝術家對台灣社會與世界文化之省思，其創作頗具特色，此為研究動機一。

文化大學畢業後，陳慶夥定居於嘉義市，以迄於今，其長久以來對於所生活成長的這塊土地，有著深厚的感情，加入自身生命之體驗，人文素養及生活情感，畫面效果充滿動力且富於變化，其繪畫具有豐富且交融之符號、色彩、線條、與動勢，表達各種之象徵意義，同時能深刻描繪生活事物，表現出強烈的自我繪畫風格；陳慶夥的作品尤其是（人物）刻畫反映生命的經驗與歷程，似乎在反映人生之起伏之意涵，此特質值得探討，此為研究動機二。

基於上述，本研究之目的包括：（一）探討陳慶夥之創作脈絡包含生平與藝術

形成之背景以及師承關係；（二）分析陳慶夥各期之作品及其特色。

貳、本文

一、陳慶夥之藝術創作脈絡

（一）陳慶夥之藝術形成背景

1.時空環境

人類歷史發展的各主要時期都有其獨特的藝術觀念與傾向，因此在特定的社會環境下所孕育出的藝術風格，各有其獨特的繪畫語彙。故本節將針對影響陳慶夥藝術表現的社會文化因素，似探討包含其生長的環境、求學歷程、學藝的情況及人生經歷等。

台灣美術的演進過程，自光復時期西畫創作觀念的引進，現代繪畫運動的風潮至鄉土運動的自我省思，陳慶夥自 1953 年代出生，當時代台灣之藝術創作正處於剛起步的階段，1960 年代興起的現代藝術思潮，對其影響不多，然而 1970 年代他開始投入藝術創作，陳慶夥自小就對布袋戲偶及民俗風情有著極高的興致，也常將喜愛的事物投入創作之中，並結合了日常生活與藝術，在作品中常保留台灣本土文化，重新發掘在地化的藝術美感。因此要了解一個藝術家表現的社會文化精神，藝術表現與創作者之個人經驗、環境背景以及其所處時代之關聯。

2.學習與歷程

陳慶夥於 1953 年（民國 42 年）出生在人文薈萃嘉義市的美街。嘉義美街古名米市街，又稱米街。陳氏從小在這大街小弄中穿梭自怡，自然而然也保仍有一分文藝氣息在其中，文園傳統老店，至今還尚存於當前的成仁街上，仍保有多元豐厚的人文美街歷史面相。

於 1965 年就讀嘉義市民族國小並於黃照芳老師的畫室習畫。初中及高中皆就讀輔仁中學，1971 年北上就讀中國文化大學美術系。陳慶夥在大學期間，使其在繪畫的磨練上開拓了不同的視野，三位老師風格不一，但都獨樹一格受到廖繼春、

李梅樹及楊三郎等三位老師影響，讓陳慶夥在學習上接觸到不同派系的畫法，更讓自己有不一樣的思維與創新的方式呈現於藝術創作中。1978 年大學畢業後隨即任職於中國時報週刊美編，1980 年後返鄉，開始投入美術教育之工作，先於昇平國民中學任教美術教師 5 年。於 1985 年轉任嘉義高商廣設科教師，他常教導學生各種技法類型的創作，包含精細素描、水彩及各種媒材的使用，並激發學生創意思考的展現。

（二）師承之影響

陳慶夥之父母親都是基層公務員，平時忙於上班，所以疏於對陳慶夥管教，他小時候很調皮，時常與同學打架鬧事。當時剛到民族國小服務的黃照芳老師，是任教美術方面的專長，很幸運的陳慶夥也在黃老師任教的班級中。黃照芳老師為人溫文儒雅且對學生無私的包容與循循善誘的引導，是他就讀民族國小學的繪畫啟蒙老師。

陳慶夥追憶：「我小時候很調皮，有一次在地上跟同學打成一團，突然一隻大手一把將我拉上來，從此我人生的方向改變了，當時的我還奮力掙脫那隻大手，等我站好定眼一看，黃老師就站在我面前，當時的黃老師剛退伍回民族國小教美術課，他臉上沒有責怪的表情，很平和的跟我說：『不要打架，你畫的不錯，跟我去畫畫』。我就很幸運就被他教到了，老師在離學校不遠的地方租了一間小畫室，下課後經常騎腳踏車，載我到那裡畫圖，夏天的黃昏，和現在一樣，老師穿著球鞋、短褲、汗衫、輕輕鬆鬆，就這樣我一路跟著老師走上了繪畫這條路。（陳慶夥，1997；訪談 c2015922）」¹

並非每一粒種子都能長成參天大樹，也不是每一個人都能成就自己。環境當中的所有元素也並不是都是種子所需；如何長成參天大樹，其實是種選擇。陳慶夥幸運的遇上黃老師真正寬容的教育，在他心中埋下一顆種子。多年後發芽，長成枝大茂密的大樹。也成為他人生道路上的一盞燈塔，在晦暗中指引著他，正知

¹ 陳慶夥訪談日誌 2015.9.22

正見如同眼睛般照亮著他；開啟他的眼界，帶領他走向正確的道路。此外黃老師給予他不一樣的價值，讓陳慶夥能有自信、勇敢的去面對，黃老師對陳慶夥那般殷切叮嚀，就像大海中指引船隻安全返航的燈塔一樣，給予船隻安全明確的方向，不論巨浪多麼波濤洶湧，燈塔依舊會在。

陳慶夥的第一張油畫創作於 1969 年，陳氏闡述：「當時年代窮困，要買得起一張畫布是多麼不易的事情，於是，黃照芳老師就拿了三角板片充當了畫布讓我練習油畫，第一次的創作題材就以住家的街景作描繪，當時的我是從自己的房間窗口，由上往下畫的俯視角度，因此，當下的視角與範圍就更為廣泛。（訪談 20151215）」²畫面運用透視原理，以單點透視方式呈現，筆法以短筆觸色塊的重疊，乃是印象派之技法。其筆下的世界總是滿溢著一種泥土的氣息，和濃郁的鄉土情懷，這幅街景也是陳慶夥他所生長的环境，對當時的農村自然景觀有著特別的情感，畫面中簡單的色調和樸實感讓人有種安之若素的生命情調。

黃照芳老師不但指導繪畫技法，還強調繪畫與做人的道理同等重要，黃照芳老師重視孝道與尊師，他認為若連這個都做不到，更不用談到繪畫了。對陳慶夥來說，黃照芳老師是他在藝術學習的路上，重要的啟蒙者，讓他心中充滿感激，就這樣的因緣際會下，他踏上了熱愛繪畫的這條路。黃照芳老師一直對於陳慶夥影響甚遠，黃老師在教導他時，時常提到令其尊敬有加的吳梅嶺老師，黃照芳老師說：他今日這樣教導學生的心情，就是受到吳梅嶺老師的影響，想回報吳老師當年之教誨，與無怨無悔的付出。至今，黃照芳老師常教誨學生，「藝術」無他，首要是「做人」。如何奉養雙親，如何敬重師長，無一不是藝術的靈魂（陳慶夥，1997）。直到現在黃老師當時的諄諄教誨至今還時常徘徊在耳邊，緊叮嚀著他。

² 陳慶夥訪談日誌 2015.12.15



圖 1：陳慶夥，1969，真耶穌教堂，油畫（圖片來源：陳慶夥先生提供）

（三）大學師長之影響（1971-1975）

1. 廖繼春藝術風格之影響

台灣之半抽象、半具象油畫作品，大致受到廖繼春畫作風格的引領或啟發。廖繼春的繪畫風格表現先由重視寫實與明亮色彩的外光派，後雜糅野獸派豪放筆觸與平塗的技法，再轉向抽象表現，晚年畫風則游離在具象與抽象之間（李欽賢，1997）。陳慶夥在高中時期就對廖繼春老師作品欣賞不已，立志在大學考上美術系當他的學生，而後夢想成真，其也順利考取到文化大學美術系西畫組，受教於廖繼春老師。

陳慶夥接受筆者訪談時提到三項：A.廖繼春老師與世無爭、不求名利，畫作隨與自由而有大成就，畫風頗具現代感，影響後輩畫家甚多。B.沒特別懷巨為大的使命感，只是快樂的作畫，隨自己感情宣洩色彩、造形而得到滿足。C.樂觀開朗、謙卑君子，與老師問答如沐春風（訪談 c20160123）³。

陳慶夥對於廖繼春的作品印象是其作畫自由、奔放。由上述中陳氏對廖老師的感想，就能感受到廖繼春對學生的教學是親和力十足，廖老師的個性謙卑和藹，學生在課堂中或課後向廖老師請教，老師都不曾藏私的親切示範，流露出老師對學生的無私與期許。

³陳慶夥訪談日誌 2016.1.23

根據上述，筆者歸納廖繼春具體影響陳慶夥之影響主要在形式與風格方面，廖繼春在其個人畫作之形式特徵為善於運用點、線、面，無論在大小、粗細和長短上，皆能掌握住彼此不同差異且互為襯托。畫面具有張力又有細膩度之呈現；運用三原色與對比色彩，達到對比調和；藝術形式上，善於運用均衡、調和、對比、韻律、單純和統一等視覺原理，形成畫面反覆漸層之變化效果。陳氏從中吸取廖老師在創作中之表現特質，將其消化變成日後創作的養分，並帶入屬於自我之風格，在藝術表現上逐漸嶄露頭角。筆者觀察陳慶夥的畫作受廖老師之色彩與造形風格之影響，畫面具的量感及張力，色彩豐富飽滿充滿生命力，且專注地營造多層次的色調和畫面造形，充分掌握其律動表現特質，與廖繼春的色彩躍動之表現特質有其相同之處。

陳慶夥以半俱象參雜抽象形式組合，展現新的風貌到自己作品中，不一味追求抽象的影子。陳氏曾述說：「作品形式的完成後，還要留一半給觀賞者一同參與在其中的機會。（訪 c20160618）」⁴因此陳慶夥畫作表現形體，並簡化與變形的概念。這種介於俱象與半俱象之間，把作品的情感停留在理性與感性中，既保留物體俱象形貌，也融合抽象概念的表現。例如：對於畫面人物獨特的刻畫及刻意將許多想像空間帶入創作之中等等，都是可以被觀賞者輕易所辨別及理解的。當然，每一個畫家對形式的運用固然有其特色意涵，這就是所謂的風格。林昭賢和黃光男述說：「藝術的形式是傳達藝術內容的鎖鑰…藝術作品能否將其涵蓋實質——對象的生命、生氣、精神和作者感受傳達給欣賞者或批評者，完全決定在藝術形式能否表現藝術品的物我交融（陳瓊花，2006）」。對自己個人創作形式的認知，不但有其必要而且務必求鮮明，否則只暗為他人之影。此外，陳慶夥作品中強調每幅畫都有其故事性及意義，與廖繼春把物象化約成基本的點、線、面或色塊躍動於畫布上，所注重形式之美感不同，這也是廖繼春與陳慶夥畫作的最大差異。

2.李梅樹藝術風格之影響

李梅樹，至今三峽與祖師廟、李梅樹在人們的心中已然成為一個等號。陳慶夥闡述中提到四方面：A.李梅樹老師是位沉默不多言，以身教為重，治學嚴謹。

⁴陳慶夥訪談日誌 2016.6.18

B.三峽祖師廟可以說他畢生的傑作，也可以看出他對本土在地文化之潛心。C.作品多描寫週遭生活人、事、物，表現十足台灣味道。D.作品中他的「個性」、「時代性」及「地域性」明顯肯定（訪談 c20160123）。⁵陳慶夥自小就對布袋戲偶及民俗風情有著崇高的興致。在李梅樹老師的教導下，對他人文的關懷與傳統民藝，有更深入接觸，並將生活與藝術相互結合，保留了文物意識，重新發掘地方本土的藝術美感。

筆者歸納了李梅樹對陳慶夥之影響，包含題材與形式，在題材之影響方面，李梅樹在選取題材上，帶著一種對日常生活的關心，他選取模特兒的習慣以他熟識的親人朋友或工作夥伴為主要取材對象，且皆以女性為取材對象。此外，畫作中一些特殊場景常以對生活週遭的關心及家居風貌呈現，這些生活題材頻繁納入畫中，關於人物畫李梅樹常刻意安排入畫的場景，畫中人物的表情不注重拍攝者鏡頭中之取景，而完全是以李梅樹的觀點創作，讓人物很自然的呈現，自然地進入畫中，無論在穿著、表情、與姿態皆做真實的呈現。此外李梅樹十分重視光線的變化，由光去觸動色彩的轉調。在陳慶夥的作品中亦發現到他喜愛將女性人物納入創作題材中，常描繪生活週遭特殊的景色，以作為日後之保存與留念。因此，陳慶夥與李梅樹老師對於取材的風格頗為相似。

在形式表現上，李梅樹的風格屬古典寫實主義，其作品中沒有率性的筆觸、流暢的線條、瀟灑的色面，只有短直的線條、均勻的塗抹，以及一絲不苟地依照對象而描繪。而相較之下陳慶夥對他描繪的物像能以色彩、大膽且灑脫的筆觸，呈現出色彩的躍動，賦予主觀且感性之情感的表現。此外，陳慶夥每幅畫都有其故事性，與李梅樹把他用照相機捕捉景物剎那間的感動，以熟悉的印象派技法結合古典寫實加上浪漫派的味道，畫出了照片沒有辦法達到的結實感、飽和感和流動的空間感，筆者觀察到，李梅樹的畫作較其將照片霎那的感動，將情感凝固在畫面之中，而陳慶夥的畫中，有其劇情式的情節呈現，畫中意境繪聲繪色。形式上陳慶夥有受到李梅樹用色之啟發，以堆疊效果賦予畫面豐富色彩的表現，其色彩的運用有其異曲同工之妙。然而，這也是兩者之間的差異。

⁵陳慶夥訪談日誌 2016.1.23

3.楊三郎藝術風格之影響

楊三郎亦師亦友的朋友－中川一政也曾說：畫畫要用「體撞」。意思是形容用盡全身的力量，去撞擊碰到的困難，達到最終的目標。楊三郎把這位日本畫家所說的體撞當作追求藝術的座右銘（陳長華，1994）。楊三郎以全生命的熱愛來創作，在課堂中，曾引領學生要到戶外一同寫生，因老師的帶領下，當天色還是晨光微曦時，就拎著畫具衝到山頂上，為的就是一探日出升起的樣貌，立即以圖代表文字，記錄下大自然界之奧妙。受到楊三郎的影響從那一刻起，陳氏並時常在爬山、旅遊時以圖畫方式記錄自然風景，藉以對宇宙事物體悟生命與自然的奧妙，更因此開闊寬闊的襟懷，傳遞對繪畫的熱愛。

陳慶夥闡述中提到四項：A.楊三郎老師是虔誠基督徒，個性肅穆、不苟言笑。B.終生從事寫生繪畫（印象派）尤以風景寫生最鍾愛。C.終生追求一種風格至死不渝，近乎忠貞不二的宗教情操，似乎把對自然的描繪視為神的恩賜，親身沐浴在大自然的懷抱，再把感恩的情懷表現於畫中。D.不理會新潮的論調，以不斷的作畫勤練為中心理念（訪 c20160123）。⁶從陳慶夥的敘述中，能感受到楊老師在教導學生時，也將他熱愛的大自然語彙傳遞給學生們，這也是楊三郎他一貫追求大自然奧妙的態度，陳慶夥也深受其影響。陳慶夥亦提及他學不來楊三郎老師作畫時那種簡潔有力的技法，但他知道繪畫不能只是模仿老師，首先必須要有自己的特色，其次才是作品的藝術性。由此可見陳慶夥從楊三郎老師身上學習到繪畫與處世精神，無論是自己熱愛的繪畫上還是做事，都必須全心全意的投入，且堅持到底，這是他從楊老師身上學到的重要品格與特質。

筆者歸納楊三郎對陳慶夥之影響，在題材方面，儘管楊三郎的創作題材多以風景為主，楊三郎重視現場寫生，他相信用照相機拍下的風景，回到畫室再憑照片完成的作品，是不能教人心生感動的，唯有畫家親自體驗大自然、吸收大自然的精、氣、神，畫下大自然不可取代的美，這樣的作品才有生命力。雖然陳慶夥在題材的選擇上，並沒有完全以風景畫為題材，但也僅遵從老師對於大自然的熱愛的這份精神，表現在他的創作中。故他向來不追隨流行，只畫眼睛看到、心理

⁶陳慶夥訪談日誌 2016.1.23

感受的，陳慶夥在題材選擇上將故事性及生活性帶入畫作之中，他個人偏愛台灣民俗及鄉土關懷之創作，在作品風格的呈現方面，其所見之人、事、物，畫面的幾和圖形或是造形上與色彩等，都是經過創作者之思考，將觸動其心靈之部份入畫。觀看陳慶夥的作品，總會發現這些圖畫能帶著觀看者進入畫中，其畫面呈現的是他內心對周遭環境的關心與體悟，並以主觀的角度表達其看法與感受，其畫作融合自身生命之體驗、人文素養及生活情感，形成獨特的自我風格。

在技法方面，楊三郎擅長運用層層排比，相融相合的技法，一明一暗，不斷堆疊出油畫的厚度和明艷感，空間感則以不同長線、短線和點的方式交互使空間營造出緊密的量感，經常以明亮的鮮紅與橙紅妝點在他的畫面中，筆者比較陳慶夥與楊三郎之作品，發覺到陳慶夥的創作中，喜歡推疊出層層肌理與厚實感之繪畫技巧，且喜歡運用大量的鮮橙與紅等暖色調，由此可見他們在色彩喜好與筆觸堆疊技巧上，是如此相的相似。

二、陳慶夥之藝術創作分析

茲分以下三個階段，說明如次：自我探索時期（1971～1990）、多元創作時期（1991～2003）與近期創作時期（2004～2016）

（一）創作基礎奠定與自我表現（1971～1990）

1. 早期之藝術創作分析

陳慶夥此期作品因多次搬遷，多數圖畫早已不知去向，現在僅留兩、三幅作品可供欣賞。雖然數量稀少，卻可以窺見往後的發展形式。陳慶夥於 1971 年考進文化大學美術系，北上前往就讀，台北的藝術資源不但豐富且多元。在校期間也熱於活躍參加校內外的比賽，也因此接觸到不同事物與技巧上的交流，《紗帽山》（圖 2），是於文化大學美術系，就學第一年班展時首張油畫創作，當時，王秀雄老師也曾今提到過陳慶夥這幅創作，並於課堂中分析此畫作，也發現其畫風有達利之超現實風格之存在（訪 c2016531）⁷。但此時的陳氏卻不曾接觸過此類型的風

⁷陳慶夥訪談日誌 2016.5.31

格洗禮，就有其強烈創作表現力的能力，是值得肯定的。這張風格以抽象之形式表現又帶有濃郁的超現實表現手法，圖畫的主題就是畫文化大學校的後山－紗帽山，山裡充滿著無限意想不到生物，環境的變遷使得該有的森林也變的不一樣，圖面的管線中竄出許多蛇等奇幻生物，讓紗帽山中也增添不少奇特景象。筆者認為陳氏以他內心的深層記憶與想像，拼湊成此畫面，描繪故事場景，以抽象方式表現，呈現分割之立體空間，又有如夢境般的虛幻世界。圖面後方的背景，彷彿時空交錯且以感性的、畫出快速及扭曲之線條與色塊，彷彿就在這一瞬間呈現內心的各種糾結與複雜的感受，也讓觀賞者能直接的有視覺上的饗宴。

大學時期的人物畫創作《裸女習作》（圖 3）為描繪裸女橫坐在此，據陳慶夥的回憶，這是大學時期老師為了讓同學們習畫所請來專業的人體模特兒於文化大學畫室實地寫生完成的（訪 c2016531）⁸。畫中的色調以暖色調為主，例如女子的身體、背景牆面敷上淡淡咖啡色調的顏料使得褐色的基調更為完整，搭配著女性的身體帶著粉紅與白色的耀動感，在此褐色、淺咖啡、藍色、淡粉紅交織出寧靜恬淡的畫面氣氛。女性臉部的描繪並不刻意雕琢五官，反之光線從右上方中間部分延展至胸前，突顯了人體的立體感與肌肉曲線美感。所以從這張人物畫寫生作品裡，我們可以見到陳慶夥在繪畫技巧的鑽研與投入以及紮實之構圖能力。



圖 2：陳慶夥，1971，紗帽山，油畫，20F



圖 3：陳慶夥，1973，裸女習作，油畫，60F

（圖片來源：畫家陳慶夥先生提供）

⁸陳慶夥訪談日誌 2016.5.31

2. 「畢業返鄉」－初教階段（1975－1990）

於 1950～1970 年間正是抽象藝術席捲台灣，五月與東方繪畫團體的興起，更遑論之前日據時代就影響台灣甚深的外光派。於是印象派、野獸派、立體派、未來派、超現實主義及形而上畫派等等繪畫觀念，不斷讓陳慶夥調整腳步。藝術家經常耗費相當多的精神與努力去營造畫面或是表達自己內心的精神感受，陳慶夥經過十餘年間之作品表現可分為兩類：人物畫創作系列之一基礎再磨練，以及俱象與寫實形式表現的平衡－據有哲思之意境與闡釋。

《博物館》（圖 4）是屬於超現實之風格，從遠到近放大畫面的骨頭帶著速度感的筆觸往前推演時空之演進，畫面的空間中包含著無生命的恐龍化石、現代機器，與抽象雕塑，被這些環繞著的有兩對成人與小孩。畫中將不同的時代的素材交織成一個詭譎的世界，中央的人物恍若旅遊於不同的時空之間，筆觸的運用加強了速度感與瞬息變化。畫面蘊藏著創作者預留在其中的素材表現，高明度與高彩度的顏色處理讓畫面呈現平衡感，色調的調和使得畫面上的人物表現溫暖的對比，相對低彩度的地上化石及尖銳狀的機器等則採用冷色系處理，畫面帶領觀賞者猶如在時空迅速變化般身歷其境，帶給觀賞著視覺上的饗宴，那種感覺既緊張又有時空之旅的幻想與交錯仿若就在這一瞬間。

《拒馬外的向日葵》（圖 5）中陳氏以寫實方式表現著，陳慶夥追憶著：小時候的【黨外運動】的先行者，是用性命、熱血來捍衛保護著言論自由的行動（訪談 c2016531）。⁹筆者觀看此幅畫作，畫面以一名女子，全身裸露的身軀為畫面的中心擺放位置，前方景物是拒馬及被困住的向日葵，及畫面前景以一隻灰色的貓。中華民國憲法中也表示：人民有集會及結社之自由。在當時代的黨外運動卻禁困當時代人們言論與身體的自由權，而這幅圖也意味記錄著當時人們對威權反抗的心態。圖中女子背對著畫面的身軀，以赤裸的身軀及鮮豔的色調呈現畫面前被包圍的拒馬，形成女子在面對社會的變遷，其內心是渴望著身心靈的自由。相較於前景左下角幽暗灰色調的貓，以貓本身的屬性來說，其性格本舊不易被人們所馴服，陳氏藉由這隻貓灰暗的色調顯示出，不論是當時的言論或精神都是高度被禁

⁹ 陳慶夥訪談日誌 2016.5.31

錮壓抑著，無法自由的高談闊論。作者以簡單的圖像表示，以畫作抒發並記錄著台灣歷史的每一刻。

關於《野柳也有春天》（圖 6）這幅畫，根據陳慶夥的闡述：炙熱的礁岩與冰涼的海水，是濱海小孩的遊戲場所，也是認識海洋的第一個教室，繽紛的海底世界與最嚴酷的沿岸海象，對一個青春期的少年，應該有一份特殊情境的幻想？（訪談 c2016531）。¹⁰

透過畫面中青春洋溢的少年身形卻瘦骨伶仃的站在海岸邊，去著實感受大自然的氛圍與海浪拍打到岸邊那鼓波掬湧的力量，筆者觀看此幅畫作意境，讓我聯想到咸陽城西樓晚眺—唐許渾的詩詞中提到，「溪雲初起日沉閣，山雨欲來風滿樓」。圖中也有此意境的存在，讓吾人感受畫面中岩石的紋路清晰可見、如鬼斧神工，卻又頗極錯綜輝映之妙。在畫面中的處理上是一層層堆疊，井然有序，自然地呈現在觀賞者的面前，又使觀者身入其境中。畫中的少年如南宋詞人辛棄疾的《醜奴兒—書博山道中壁》『少年不識愁滋味，愛上層樓。愛上層樓，為賦新詞強說愁而今識盡愁滋味，欲說還休。欲說還休，卻道天涼好個秋。』少年在此需要作出自己的選擇，是觀望、還是迎頭而上？還是退卻？其畫面後方景象，天色大變的意境，猶如山雨欲來風滿樓之情境，周遭環境事情突如其來的驟變。而相較圖面中的少年，所處的世界是相對安逸的情況，少年也如海鳥般悠遊自在，再對照畫面中的礁岩所處的環境，每天要面對外在世界無情的考驗與磨難，如風吹雨淋、日曬酷刑等等如此綜多的關卡，才能屹立不搖在原地生存，是多麼不易的事啊！將前景與後景兩者做對比，兩者的相呼應對照下，顯示圖示中的少年、礁岩及背景的海天景色即將的變化，相之呼應在其中。

¹⁰陳慶夥訪談日誌 2016.5.31



圖 4：陳慶夥，1990，博物館
油畫，50F



圖 5：陳慶夥，1990，拒馬外的向
日葵，油畫，50F



圖 6：陳慶夥，野柳也有春天 1990
油畫，20F

（資料來源：陳慶夥畫展專輯 1994）

（二）陳慶夥多元繪畫創作時期

1.任教期間鍛鍊與漫長的沉澱時期（1991～1998）

一幅畫裡的架構、空間、線條、色彩等與情感元素之間是具有相對應之關係。也就是說，我們可以藉由分析畫作裡的架構、空間、線條、色彩進而了解藝術家所欲傳達的藝術理念，經由對色調的呈現、空間的遠近等因素之解析，帶出畫面裡「有意味的形式」，主張讓繪畫自己說話，以繪畫自身之形式結構取代歷史典故與自然物象，直接影響了現代美學與現代藝術的發展（周沛榕，2015）。陳慶夥似乎在其畫作裡為每位觀賞者都準備了一把鑰匙，讓每個人都能輕易的進入他的奇異世界。從其作品中，不難看出強烈的色彩對比，不拘泥章法制約的扭曲造形，所畫出的人物、風景、靜物，皆有其個人特有的韻味。

以下這幾幅畫作為代表：

《燈紅酒綠》（圖 7）此圖乃是透過陳氏個人的洞察與想像，形成這幅圖示的概念，或是有其隱喻之意涵。據筆者觀看此幅（圖 7）時，感受到畫面中的構圖是別有意味在其中，無論是畫中的男子或女子，都是想藉由酒精及這樣的氛圍當中，

來找尋到一絲的快樂，利用酒精的麻醉，讓人暫時的忘卻在其中。人世間的百態，塵俗在人間與每天都有形形色色的人事物出現，與諸多事務的漂浮不定，讓人煩惱著甚至苦悶鬱。每個人都會有著身不由己的時候，畫中的不管是酒客或女子，都是想藉由酒精來麻痺自己，讓自我在處於不愉快的事物中也都能藉此煙消雲散。但不管生活的環境是多麼不順遂、難過、沮喪，在舞廳的時光短暫只是種假象的轉移，走出了這個場所，終究還是要面對自己與現實生活中的問題與困境。其陳氏將畫中的男男女女的臉龐，刻意以模糊般的方式處理，但能看見圖面中的（右一女子）是唯一圖面清晰的神情，而臉孔神情嚴肅是清醒之狀態；有種眾人皆醉我獨醒，不因環境上的紛擾有所改變，反而以一個處世淡然的姿態來觀看所有事物的發生。這名女子似乎也是作者的化身，以一位旁觀者清當局者迷的狀態，唯一看清楚這世態的人。

這幅《畫室》（圖 8）據陳氏描述是畫大學時期的教室畫圖的景象。這幅畫運用明暗色調的變化，營造出午夜的教室只剩石膏像空蕩蕩在原地，畫面呈現低明度的色調表現靜謐無聲的夜裡。此幅畫作（圖 8）讓筆者聯想到一種意境是，「眾人皆睡，唯我獨醒」的氛圍，教室原是學生上課的地方，白天裡的畫室是門庭若市往來的學生很多，到了深夜裡卻是萬籟俱寂般的樣子，凌亂中的畫室就只剩下課堂中的石膏像及畫架，在這夜深人靜的教室中，多了一份恬靜的時間與空間，讓他能去深思熟慮、探索自己的未來，也藉此在這閑靜的夜裡，讓身心能多一點心靈上的沉澱與放鬆。這空間也隱喻著在這個深夜裡，與陳氏不謀而合的心境乃是相之呼應的。

《想雲》（圖 9）為一幅超現實作品，據筆者觀察陳氏以內在的精神特質創作著，「精神」是真正開始體現自我生命和生活情緒的表徵，透過作品的外貌，發現賦於作品的內在意涵。一般人常有一種恆常的習慣，以為眼前所見即為真，其實世間萬物都不斷在流轉變遷中，只是有的變化非常細微，肉眼難以察覺罷了。人的生命也是一樣，不可能停止不變，生老病死是世間萬物都必經的過程。在活著的當下都會有一些執著，以為自己握在手中就是自己所擁有的，是不會改變。但一切萬物到頭來皆是一場空，人終究必須面對死亡這個課題，當你還執著手中所握緊的人、事、物，但這些到最後一切都是帶不走，一切終歸於塵土。圖面中，

以一名女子為中心，雙眼閉目，頭部及手臂皆有殘骸方式呈現，人的腦海裡彷彿能透徹真理，萬物皆空一切可見之物，終歸於「空」，若能體證緣起性空，則能「猶如木人看花鳥，何妨萬物假圍繞」。圖面前景以一顆海螺，在圖面前方表示，仔細聆聽彷彿能聽見世間萬物的聲音。背景已浮出的佛祖之面貌，透露著佛語中所指，人常因為迷戀的事、執著的事或是不明理的事煩惱著，是沒有智慧。畫面中的女生以一個最簡單姿態出現，也隱喻著若只重視自己的外貌，其在這世間皆只是一種表象而已。然而，讓畫面敘述的是生命的流轉表現；所以佛教說：生命的流轉，是無始無終的「生死輪迴」。



圖 7：陳慶夥，1991，燈紅酒綠
油畫，50F



圖 8：陳慶夥，1991，畫室
油畫，50F



圖 9：陳慶夥，1993，想雲
油畫，20F

(資料來源：陳慶夥畫展專輯 1994)

2. 多元形式之轉變 (1999~2005)

於 1999 年三月，陳慶夥當年生了一場重病，壓抑內心真實感受，心理衝擊來自害怕、悲傷、挫折及焦慮，然而在與死神交會的過程中，內心出現重大改變，對生死有所體悟及省思，從中得到了很多感觸，在這過程中，醫生與家人不斷的勸導他，不要再進行創作相關的活動，因此，讓他暫且停下了畫筆，其從前只是灑脫的活在畫作之中，生活忙碌不敢絲毫鬆懈，拚命的追求創作與成就。然而，這場病讓他明白，在這段時間體悟到生命無常與脆弱。生命最重要的成就，其實是把自己內在獨特的本質開發出來，並且學會如何生活，活在當下(訪談 c2016531)

¹¹。同年的九月，台灣正面臨天災人禍的慘變，短短幾分鐘的搖晃，葬送了兩千三百多條人命，那似乎是在電視影集和小說中才會出現的恐怖情節。這是一場慘烈無比的世紀災難，當整個美麗台灣寶島在婆娑的太平洋搖籃裡逐漸進入甜美的夢鄉之際，美麗的島嶼一夕頓如人間煉獄。

雖然災難已經過去，悲哭吶喊、憤怒痛苦終究也會過去，台灣天災之威力，陳慶夥到了災區現場的震撼，及陳氏三月時生了場大病，這兩種感觸結合在一起，到災區撿拾物品，想像當下的場景，大地哭泣的臉一千瘡百孔，便也促使他創作新的創作展現，以多元媒材的轉變，也打破原有傳統的習慣。其不拘泥於固定之形式，此亦成為其尋找自我風格之道路上的最大優勢。然而陳氏以熟悉之媒材廣泛的運用，主要有細石子、沙子、木材、鐵與繩索等…，再運用多元媒材及油畫之組合上，其大膽嘗試，而此舉亦使他此時期之創作有更大之突破。

以下這幾幅畫作為代表：

《大洪水的傷口》（圖 10）《海洋才是鯨豚的家》（圖 11）是同屬同系列的創作題材，是屬於抽象畫的形式表現，描述著藍色大海，已經被人類破壞殆盡，海中的生物努力的在崩毀的大自然中求生存，呼吸著刺鼻的海水。陳氏刻劃出這樣的景象。環境保護是從小就應該學習的重要議題。陳慶夥引領觀賞者以思考方式來審視我們的大海，對於同在地球上生活，互相依存的生物，人類應該有什麼樣的態度？對於我們居住的環境，我們唯一的地球，應該如何好好保護？（圖 10）圖左是畫描繪著海浪的拍打波濤洶湧的情節；圖右則是陳氏對海底生物描寫，及擬人化的方式描繪著大海與人類一樣，是會受傷也會流淚，這樣生動的刻畫著大海及我們同屬的家園，亦帶給觀賞者更多心靈的悸動。（圖 11）以色列的分割與抽象形式的表現，能隱約看到圖上方鯨魚的浮現，身旁還有許多小魚及海底中生物的環繞，表現出海底世界的歡樂，圖下加入大量的藍色調以表現作大海的基底，顏色層次變化細微而豐富，賦予生命的關懷，那將使得畫面的生機無限盎然。

¹¹陳慶夥訪談日誌 2016.5.31



圖 10：陳慶夥，2002，大洪水的傷口，複合媒材（油彩、木材），120×240cm
（資料來源：陳慶夥畫展專輯 1994）

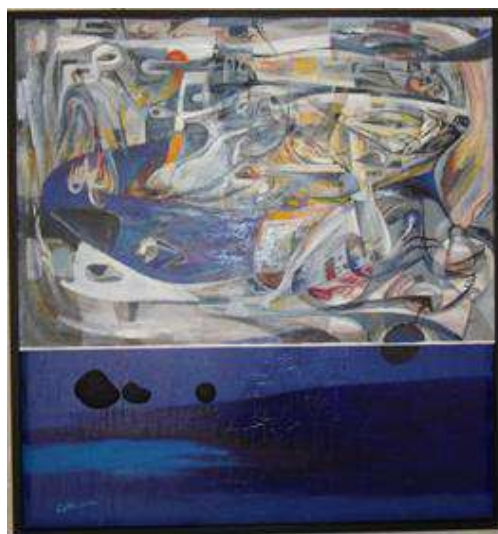


圖 11：陳慶夥，2002，海洋才是鯨豚的家，複合媒材（油彩、木材），133×142.5cm
（資料來源：陳慶夥畫展專輯 1994）

《極樂台灣夢》（圖 12）圖面以許多框架來表現每個人追夢的行徑，採用框架形式表示，人們被框架限制也因框架而自約，早期年代流行玩大家樂的瘋狂行為，各行各業紛紛都在求號碼，人因錢財迷失了真正的自己，陳氏畫中的面具、臉孔不是摀住雙眼不然就是五官已沒有臉譜等等是表示：人們總被繩索綑綁，賭博之心理抱著一夜致富之心態，使錢財而喪失了自我，有些人散盡家產，有的則家庭

破裂等等問題…。陳氏題材廣泛與社會議題結合，也頗有諷刺意味之濃厚。筆者認為，陳氏在表現畫面之感受時，以視覺化之語言表達對當時社會人心的總總看法，以生活上之題材總是更貼近人心的一面感受，呼籲觀者誤淪落其中，將世俗對於錢財醜陋不堪的樣貌表現在圖面之中，觀者可以藉由觀看圖時，有者改之無者之人則希望為一個借鏡。陳氏將生活中的感受，以畫筆忠實的記錄，讓觀眾眼中是最直接且赤裸的呈現。不外乎也是對人心的一種窺探，以不一樣的素材交織出一則真實生活之感受。



圖 12：陳慶夥，2002，極樂台灣夢，複合媒材（油彩、石膏、繩子、剪紙、廢棄電子材料），132×122cm
（圖片來源：陳慶夥先生提供）

《森林散步》（圖 13）此系列作品曾在雲林科技大學展出，運用的材料都是陳氏到山上爬山時所撿拾的木材、種籽及電子材料等…，當然陳氏也將順手撿拾素材轉變成新的創作之材料來源。每一塊木材都細心的經營，藉由五、六塊木材串聯一系列的題材創作，彷彿穿越森林中妙境；每一塊木材添加砂石及塗上五彩的顏色，保有原木材的風味與山林、土壤緊緊連繫生態之關係，像似大自然在歌頌，森林在唱歌般的歡樂畫面。據筆者觀看，這系列的複合媒材之創作，與前期之作品有著不一樣的突破，放掉畫布為主之手法，將每塊木材從新的整理再轉換成新的元素，同時透過每個材料之素材，使每一塊木材都緊緊相扣，從新的給予每塊木材有不一樣的生命力，讓人感受到是畫家發自心靈的情感與素材之連繫，在畫

面中自由自在的凝固與創造出不一樣的絲路與情感之展現。



圖 13：陳慶夥，2003，森林散步，複合媒材（木材、油彩、砂石、種籽、廢棄電器物）

（圖片來源：陳慶夥先生提供）

（三）近期創作時期

從 2006 年至今，約十年的藝術創作，陳慶夥帶著對自我生長土地的歌頌，這段期間的作品除了與社會時事議題結合到繪畫之外，與自然的對話和對社會國家的關懷都納入題材內，陳氏創作之作品須從本地傳統的根源去延伸發展，並嘗試以結合不同的思考領域、媒材加以組織變化，將其開發為有本地精神與特色的新藝術。在這新世代的變化與衝擊下，需要有創新的手法，才不會被潮流同化而邁向世俗，需在這藝術殿堂中再度挖掘新的符號和新的生命，創作方式亦能延續後代，供吾人省思、探索與薪火相傳。

1. 社會時事

颱風夜當晚狂風暴雨的侵襲、溪水暴漲和走山土石流淹沒村莊，無預警遭到歷年來最嚴重的驚險侵襲，在媒體口中，幾乎完全被土石夷為平地的小林村，是這次八八水災中，受創最嚴重的地區之一，那一年的風災，正是逢年過節的父親

節，作者表示；那一年 8 月 8 日小林村滅村，是他有生以來最震撼的父親節。在《小林村的爸爸》（圖 14）中，陳慶夥描寫著自己也是身為爸爸的內心事百感糾結之心事，整幅畫面以藍色調為主，以黃色調夾雜著暗橘、紅等筆觸交會點綴著泥沙的沖刷，及以擬人化描寫圖面中的爸爸，眼眶中淚水與雨水讓人無法分別。吾人觀看著畫作讓人不免，不經鼻酸、拭淚，感同身受其中。

這幅《把我縫合》（圖 15）是屬於立體主義風格，從感官視覺過渡到觀念視覺。讓人直覺屬於立體派，繪畫中從最單純的事物中抽離出最簡單的形式，讓畫布上出現的是符號般的造型，用不同的角度重新整理成整體圖像，把物像的各個不同面相互連貫，然而以不同角度的面相串聯在其中，使構圖不需侷限於形體之中。據筆者觀察從畫中可看到五張臉譜的延伸，表達了五個不同的角色，反映了現代媒體時代及現今名嘴和官員的批鬥，圖面中一個纏著繃帶的人，象徵著現今受到讒言攻擊的受害者。陳氏以最簡單形式點綴著畫面，人物作品都有著強烈之個人風格展現，運用塊面的分割與色彩面，表現其內心的主觀感受。但在筆者深入觀察後，陳慶夥以形的單純化與臉部特徵強調手法，其以色調以藍色為底勾勒出輪廓與動態表現，其讓人聯想到畢卡索之作品〈亞維濃的姑娘們〉，形以簡單與特徵強調手法，顯受黑人雕刻之影響，其以兩個以上的幻影（複合）同時存在表現於畫布之中，將空間的自由移動與連結，相互結合的表現。但陳氏之作品形式雖以立體派手法表現，但除了形式上的技法相同以外，意義與構想是與畢卡索的風格截然不同的。陳氏在畫中的表現以故事手法參入其中，勾勒出的人物生動有趣，其透過色塊之堆疊並創造出空間感與量感之呈現，也賦予這張時事之題材有不一樣的風貌與表現。



圖 14：陳慶夥，2010，小林村的爸爸，油畫



圖 15：陳慶夥，2015，把我縫合，油畫

（圖片來源：陳慶夥部落格文字資料）

2. 大自然奧妙

關於《種籽飄落的軌跡》（圖 16）是在敘述【土地本事】，陳慶夥闡釋：隱喻著土地生生不息，人類與種籽一樣，需尊重大自然，傳續下一代（訪 c20150531）。

¹²圖右的圖面陳氏以表現種子是隨風逐流的方式，飄灑在這大地上，所以在形體的描繪，以旋渦般的刻畫種子如乘著風四處悠遊著；畫面延伸到圖左，以種籽以飄流過海，到了定點後開始生根、發芽到茁壯時期。以抽象的形式表現畫作中種籽飄流的行徑，在漂浮的空間裡，種子尺寸不一、密度不一的分離形體，展現出動態不一的畫面。陳氏細膩的雕塑生命形體，如大自然孕育出來的生命形態，畫面強而有力的生命力展現與大自然傳續下一代的方式。

《沉入河床鵝卵石》（圖 17）之作，以最直接和自然的手法表現此畫作之意境，陳慶夥闡釋：無論海水衝擊，鵝卵石總是在河床上找到安定的位置，河床裡的鵝卵石依然平靜，在河床下孕育了許多小生命，幾千年來一直規律不變，但人類總是自以為是，破壞了大自然的生態（訪談 c20150531）。¹³圖面上的框架表示著大海

¹²陳慶夥訪談日誌 2016.5.31

¹³陳慶夥訪談日誌 2016.5.31

上的波濤洶湧，海象的變化讓人實足感受大海的震撼；延續著畫面下的框架，卻能感受到鵝卵石沉靜在河床面待著，那份寧靜與生命力的蔓延。陳氏巧妙的運用如此強烈的對比，亦也呼籲告誡大家，應該要尊重每個生命的存在並且保護我們的家園。



圖 16：陳慶夥，2008，種籽飄落的軌跡，複合媒材（材料：油畫、木頭、細砂石），94×137cm

（圖片來源：跨域新相/新觸角藝術群 2002 作品集）



圖 17：陳慶夥，2008，沉入河床鵝卵石，複合媒材（材料：油畫、木頭、細砂石），94×137cm

（圖片來源：跨域新相/新觸角藝術群 2002 作品集）

參、結論

生於嘉義市/美街，陳慶夥自幼在儉樸務實的家庭中成長，在這樣環境下他遇上了改變他一生極為重要的恩師－黃照芳，受黃照芳老師啟蒙，除了繪畫，老師也教導他許多人生的意義，黃老師的為人處事及對教育的貢獻使他深受影響且獲益良多。爾後，在創作歷程中，因大學時受教於廖繼春、李梅樹、楊三郎等名藝術啟發，且其成長過程與所面對的社會變遷以及當代藝術思潮等，對及其爾後在創作上思維啟示甚多。

在陳氏的創作作品中，可以看見這位創作者心境的變化，從構圖、配色與其階段的發展，更是可以看出這藝術家豐厚的內涵。劉豐榮（1994）曾提及：陳慶夥在藝術創作中所建構的「意義」與「價值」不僅體現他個人在其環境中的所思、所惑，也讓我們意識到我們對傳統文化，民俗藝術之感情，並思考對文化變遷與科學快速發展中的生活環境吾人如何因應（劉豐榮，1994）。據筆者觀看陳氏作品發現到，作品本身和陳氏本人一樣，其個性率真質樸是個不慕名利及附有親和力十足，對待事情也是認真執著，可說是位性情中人，故其在創作、繪畫成當時心中種種心境之抒發的最佳管道。

整體而言，陳慶夥創作之歷程分成三個階關鍵性階段，其第一階段的創作特色在於充滿希望與活力，其力量是來自於他對生命熱情及表現於豐富層次之色彩；第二階段嘗試著不同的創作風格，試著讓複合媒材結合到油畫之中，在創作上更強調對人生深刻省思而有所突破，讓平面繪畫延伸至三度空間之媒材包含結合小時候對布袋戲偶及鄉土風情的熱愛，並將喜愛的事物投入創作之中，融合日常生活與藝術，保留文化之精神，重新發掘地方本土的藝術之美感；第三階段將社會性議題帶入創作之中，雖然不像當前的批判論述，以犀利言語或手段參於社會時事問題，但卻以多元之藝術形式忠實記錄，呈現與評論社會所發生的事件。陳慶夥有著藝術家深厚的真實情之情感與流露，融合自身生命之體驗、人文素養及生活情感，形成獨特的自我風格。其藝術教育也啟發許多學子，在其人生與藝術發展上皆有所突破與成就。

陳慶夥內在纖細的思維特質，將繪畫作品從最早期單純的民俗文物的刻畫描

寫，將大景物的寫照，集中放大到於細緻描寫出景緻上的場景及人物存在的內心世界，陳氏他的創作注入了，更多人文關懷的意涵在其中，如走跳江湖的野台戲場景、日月山川皮影戲、台灣北管音樂演奏等畫面；鏡頭往後拉近到當前之創作，題材由原生活事物的發想，到了社會及自然的情感之表露，陳氏畫中之色彩元素都來自於他所生活中，純以「你要說什麼？」之心情為創作之發想。陳慶夥以一種傾聽的心情，去體悟他所生長的环境，其以一位紀錄者之角色，用畫筆忠實詮釋對台灣文化脈動與留存，傳遞真誠純樸的美好一面。一個藝術家如果沒有心，如果對生活的週遭默不關心，他的作品就難以引起我們的共鳴。我們面對陳慶夥的畫作時，可以感受他的心情，是因為他是在創作時全然投入，面對畫布時，好像在面對他宗教信仰一樣，內心充滿虔誠，用這樣真摯的態度作畫自然能打動我們觀者的心。陳慶夥在漫長的創作生涯中，他並不積極求取名與利，不在意自己作品藝術性之發展，而是對於自己在繪畫作品上的藝術價值，更賦予了一層工具性的意義，不管是用來喚起民俗文藝的情感，或是紀錄生活點點滴滴，都是陳慶夥想表達其對於它生命的熱衷，由他作品所拓展出來更具有彈性的意義，或許正是他的繪畫藝術所達成的貢獻，就像他莫忘初衷的秉持著對美術教育理念一樣。

參考文獻

- 李欽賢（1997）。色彩・和諧・廖繼春。臺北市：雄獅圖書。
- 李伯男、戴明德（2003）。台灣美術地方發展全集－嘉義地區。台北市：日創社文化事業有限公司。
- 周沛榕（2015）。林國治繪畫創作中之形式主義美學向度。**2015 林國治藝術學術研討會論文集**，14-33，國立嘉義大學（民雄校區）視覺藝術學系。
- 倪再沁（2007）。台灣美術論衡。台北市：皇冠。
- 陳瓊花（2006）。藝術概論。台北：三民書局。
- 陳長華（1994）。台灣美術家楊三郎。台北縣：今日彩色印刷股份有限公司。
- 陳慶夥（1994）。陳慶夥畫展專輯。台南市：秋雨印刷股份有限公司。
- 陳慶夥（1997）。我的啟蒙老師。載於黃照芳畫集，11。美通印刷實業有限公司。
- 陳慶夥（2015 年 12 月 15 日）。畫中有話－陳慶夥繪畫自述 12【陳慶夥部落格文

字資料】。取自

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100005136402554&fref=ts>

陳慶夥（2016 年 1 月 6 日）。畫中有話－陳慶夥繪畫自述 13【陳慶夥部落格文字

資料】。取自 <https://www.facebook.com/profile.php?id=100005136402554&fref=ts>

陳慶夥（2002）。*跨域新相/新觸角藝術群 2002 作品集*，48-53。台南市：秋雨印刷股份有限公司。

劉豐榮（1994）。陳慶夥先生藝術淺析－代序。載於陳慶夥畫展專輯，4-5。台南市：秋雨印刷股份有限公司。

董日福之藝術創作（1955~2015 年間）初探

吳靜庭*

摘要

台南資深藝術家董日福曾處屬較動亂的時代，自認無學歷而惟靠實力與自學。其在逆境中向上成長與努力的歷程，展現藝術與設計獨特之風格，故其創作實為值得探討之主題。生長在電影院文化環境的他在年輕時曾書寫電影文宣，設計電影廣告，而後發展到純粹藝術之創作，此學習歷程頗為特殊，此亦形成特殊之構圖與構成方式。此外其亦在人生半百且畫藝成熟之時，精益求精，而實踐自助畫遊之宏願，至今走訪近八十個國家，繪製出可觀的作品量，此種歷練與堅毅不搖之精神實不易見。具體而言，本研究目的包含：（一）探討董日福之生平與藝術學習歷程，（二）分析三階段董日福的作品—電影廣告設計系列、畫遊世界系列與世界人間系列等之創作特色。本研究發現其之學習歷程與生活環境密不可分，其恩師郭柏川的藝術精神，帶領他以藝術為人生志業而堅持至今。第一階段的創作特色在於作品以廣告設計為主，畫面皆有主從之分，以獨到的創意發想，搭配劇情概念而構成其設計；第二階段是以國外風景寫生為主，在此階段可見其強烈之自我風格，用色大膽艷麗；第三階段則是結合了前兩期之表現特點，形成特殊拼貼式結構，也是其整合與統一自我內心的創作時期。

關鍵字：董日福、郭柏川、藝術創作、視覺文化、廣告設計

* 國立嘉義大學視覺藝術所研究生

A Preliminary Study of the Art Works by Ri-Fu Dong (1955-2015)

Jing Ting, Wu*

Abstract

Tainan senior artist, Ri-Fu Dong, was living in a turbulent epoch, and without education background, he could only rely on his own potential and self learning. His growth and efforts in adversity exhibits the exceptional style of art and design. The creation of Dong is actually the theme that merits discussion. Growing up in an environment of movie theater culture, he once wrote movie propaganda at a young age and designed the movie advertisement, thereby to develop into creations of pure art. This learning course was considerably special and hence formed the special composition and construction method. Moreover, he also improved his art skills at about 50 years old by implementing his desire for painting and traveling through independent tour. He has visited nearly 80 countries and drawn substantial amount of works. Such discipline and perseverant spirit is quite extraordinary. The study aims to deal with the life and the characteristics of the art works by Ri-Fu Dong. Specifically, the purpose of the study includes: (a) to explore the life and art learning course of Ri-Fu Dong. (b) to analyze the features of the three stages of Dong's works – movie advertising design series, world-traveling painting series, and world of human living series. The study finds that his learning course is closely related to his living environment. The artistic inspiration of his teacher, Bo-Chuan Guo, led him to uphold to his life career in arts even today. The creative features of the first stage lie on the advertising design of the work where the composition are divided into primary and secondary screens, inspiring from unique creativity and incorporating with the plot concepts to constitute the design.

The second stage consists primarily of foreign scenic areas. This stage shows a strong self-style with the use of bold and saturated colors. The third stage combines the presenting features of the first two stages, forming a special collaged structure which is the creative stage for integration and unifying self-reflections.

Keywords: Ri-Fu Dong, Bo-Chuan Guo, Art Works, Visual Culture, Advertising Design

* Graduate student, Department of Visual Arts, National Chiayi University

董日福之藝術創作（1955~2015 年間）初探

壹、前言

台灣藝術史中關於地區藝術家，及其生活文化脈絡關係之探討益形重要，董日福是自我風格強烈之台南資深藝術家，其藝術創作與藝術教學在台南美術界頗受重視。其生活的大環境、其恩師郭柏川之品格教育、與其承接郭師衣鉢之心願是促成今日董日福成就之重要因素，而且於時局動盪的戰亂時代背景，其以無學歷而拚實力的成就與毅力歷程實值得探討，此為本研究動機之一。在藝術創作上，董日福由書寫電影院廣告台詞至視覺文化之電影廣告繪製，而發展到純粹藝術表現之歷程頗為特殊，近期創作以蒙太奇之分割鏡頭的重組方式來創作，可見此歷程亦形成其獨特之構成方式，此為研究動機之二。而教育方面，其在學校如成功大學、國立藝專、屏東師專等兼課；其也在畫室專任教學，盡力栽培學子，孕育在地人才，對台南藝術薰陶之貢獻頗多，是值得研究地區藝術推展者，此為研究動機之三。

董日福以到世界各國當地人文地景寫生，至今踏遍的國家近八十個，使繪畫成為生活中的一部分，亦為前進的動力，其不厭其煩的在各種角度速寫，以求最完美的完整結構，此外若以創作脈絡來追溯此藝術家之成長過程與社會環境之考驗，學習從苦練達精熟，達到意到筆隨的境界，此種心專志堅、屹立不搖的精神實為少數，其藝術成就、創作歷程展現之態度，對後輩學子應具有啟示作用，此為研究動機之四。

基於上述，本研究目的包括：（一）探討董日福之生平與藝術學習歷程，（二）分析董日福三個階段藝術創作之特色。本研究之範圍是針對其於 1955 至 2015 年間之創作，且區分為三階段作品而分析與闡釋。為達到此研究目的，本文採用之方法包括文獻探討，訪談法，並對董日福之訪談資料加以編碼且歸納概念，及藝術批評方法等，以對其之作品進行分析與探討。在文獻涉及手札者之編碼以（董手札，檔案順序）標示，在訪談董日福的編碼以（訪，年、月、日）之順序標示。

貳、本文

以下擬就董日福之生平發展歷程、藝術創作之階段，分別敘述如次：

一、董日福之生平與藝術發展歷程

1.時代背景

於 1935 年，董日福出生於台南市五條港的「松也腳港」東邊的看西街。父親董蟬，從事傳統錫器燭台麒麟鳳雕民藝，早期台灣生活困頓，其家僅約三坪大，生活環境並不優渥，從小在日本人經營的餐廳打雜幫忙分擔家境，在其 6 歲時，母親罹患肺癆逝世，兄嫂和兩個姊姊相繼傳染亡故。日治時期於台南港國民小學就讀（現名：台南市協進國小），他追憶：「我從小就見識日本警察的威嚴，特別是對於維持周遭環境的品質，看到孩子在水溝邊大小便會厲聲斥責。（董手札，A3）」可以見得當時就算生活清苦，但日本人重視衛生環境的教養與落實。1944 年二次大戰美軍空襲那年，其之父親罹患嚴重的傳染疾病，十歲就失怙亦失學，家裡只剩下年幼的三兄弟，兄長們自顧不暇，而他頓時成為無依無靠的孩子，故淪落電影院當童工叫賣零食，雜差之餘學習書寫電影廣告海報，且街頭張貼亦一手包辦。

臺灣日治時代後期，領土分割與土地佔領的動盪不安，第二次世界大戰延燒，盟軍空襲台灣，由於美軍空襲情況日益嚴重，百姓們生民塗炭，日本亦依過大稠密之都市住民疏散要綱施行人口疏散，安排大都市的老人、小孩至郊區或臺灣中南部等地鄉間地區，躲避空襲。1944 年戰火延燒空襲大轟炸，當時台灣第二大城市的台南遭受空襲，密集的大規模轟炸，使台南受創嚴重，居民顛沛流離，以防空溝為家實屬常景（甘記豪、張維斌，2015）。

2.困境中的藝術啟蒙

其只受過國小的教育，當時戰後，其歷經了飢荒撿破爛之苦、削樹皮燒飯、到街頭叫賣、撿煙蒂與賣散煙…等，童年生活可說頗為艱苦。董日福十歲後的小學、中等教育、高等教育，甚至是大學，這二十七年之歲月，皆是在戲院完成，電影院不僅是他的家，亦是其金錢的支柱，甚至是教育其之電影學院，大環境即

是他的教室。這個學院不是教他國語、數學、自然等，而是電影情節的俠義精神與視覺涵養，單純的兒童時期亦不知道何謂窮困，電影的銀幕上並未教導其如何賺錢過日子，皆是教忠與教孝的戲碼、地球人類的起源與文明歷史的遺留見證、大自然雄偉的奇峰峻嶺與藝術的陶冶…等內容。

台南「宮古座」是日治時期台灣的一級表演場所，而後成為國民黨黨產改名延平戲院，專映上海發行國語片（勁草，2015），其在延平戲院的生涯中，環境帶領他進入了藝術創作領域，這輩子注定和藝術結緣。董日福追憶：「曾欣賞一部文化復興的電影一萬世千秋，劇中描寫偉大雕刻、壁畫雙棲的米格蘭傑羅一句名言：『日不浪過，睡得舒適，生不虛度，死得安樂』。生前落魄死後不朽的梵谷、近代繪畫之父塞尚等許多名人傳記，他們也無學歷憑實力，他們是我學畫的精神導師（訪，151228）」。

電影是一門綜合藝術，其綜合視覺、聽覺、身體知動之表演藝術，被稱為第八藝術（韓尚義，1988）。我們如果能了解電影的根本特色，而後欣賞這些變奏電影，就能看到其中衍生出絲絲入扣的人間故事，亦能在觀賞中潛移默化，擁有更多的思考空間，從中看到電影的多元意義，產生更多的樂趣。董日福沒有因為生活環境一遍又一遍的觀劇而產生厭倦與乏味，童年天性好奇，在其眼中每部電影皆是經典，不但挖掘劇中的人生道理與情節編排的高潮迭起，甚至是眼觀藝術心生美感的環境陶冶。電影內容無奇不有，戲如人生，人生如戲，這一幕幕的精彩情節播進少年心坎，烙印在心中成就其未來旅遊世界的夢想鑰匙。

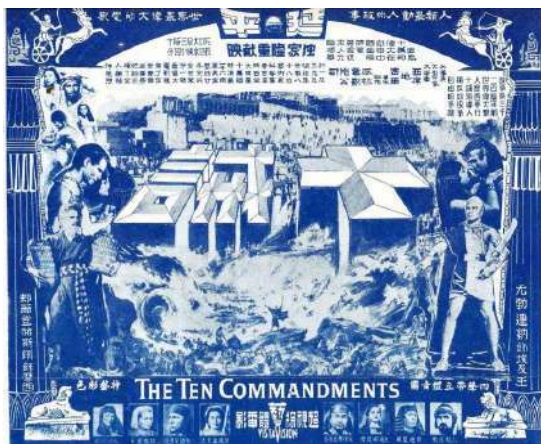


圖 1：董日福，1956，十誡，拼貼繪畫，A4
（圖片來源：藝術家提供）



圖 2：郭柏川（左）、廖繼春（中）與董日福（右）
合影（圖片來源：藝術家提供）

3.挫折打開了藝術殿門

早期印刷業尚未發達，電影院廣告單亦是各家電影院自行編排與設計，當時其在電影業界是受公認的美術設計高手，嘉南、高雄等地的同業，常到台南找董日福代為設計廣告。當時台灣電影的美國總代理看到他設計的《十誡》廣告（圖 1），甚是欣賞，而頒發一千元的獎金給予鼓勵，其換算他當時一天的工資亦不過二十幾元，因而樂不可支（訪，150901）。董日福在廣告設計中對設計字體有著高規格的要求，每部影片的海報宣傳，其皆會書寫數千個或大或小的文字與形體，再挑選之中最滿意的來運用，亦因此練就出一手多體的書法功力，這亦是高標準的完美主義驅使下，形成之工作態度。

二十歲其奉調入伍，因為工作環境與長時間的陶冶，董日福擅長寫書法亦會廣告設計，部隊長官理所當然認為其也擅長繪圖，但當時的董日福並不會畫人物看板，因長官之託無法拒絕，繪製節慶美宣的領袖畫像敗筆，讓其深知繪畫基礎的重要性。退伍後其決心追求繪畫的基礎，就算生活清苦，依然離職北上，只為拜延平電影院的同事劉煜為師，那年劉煜正任教於國立台灣藝術專科學校，劉煜說：「名師就在府城，何苦跑台北！（董手札，A3；林秋玫，2006）」一語驚醒夢中人，且為他往後之人生帶來了不一樣的改變。為了跟郭柏川學畫，董日福熬費了苦心，沒有正規的繪畫基礎，二十幾歲的董日福虛心求教重頭開始，先向曾經

與郭柏川學習繪畫的朋友朱明宏學素描，苦練素描半年，其入選了第六屆南美展，這個契機引起了郭柏川的注意，經由朱明宏推薦，於 1958 年進入了郭柏川畫室學習，為創立郭柏川畫室註冊第一期學生。

4. 苦學扎根青年時

在郭柏川畫室的調教，董日福起步時間晚，且並非專科培育，但其卻不因此而氣餒，更因此勤練素描，時間之於他是最好的學習歷程，董日福追憶：「郭柏川教授要求學生將石膏像當真人視，要畫出石膏像的空間感，還必須畫出他的肌理，再讓學生對自己的畫打分數，如果沒達到老師說的繪畫概念，自己擦掉重新畫過，這樣能使自己對畫的理念更了解。（訪，160331）」這種學習過程無疑是激發其自我成長的考驗。26 歲後其陸陸續續參加繪畫和書法比賽，且得到第七屆南美獎、全省青少年書法銅牌、第十一屆南美獎、市長獎、第七屆全國美展優選…等，油畫、素描以及書法這些參賽得獎紀錄從無到有累積而來，其從小不曾受過正規的繪畫教學，而是利用工作之際以雙眼凝視加上執筆苦練，少了天賦的陪襯，只能不斷以自我的方式苦熬訓練「鐵杵磨成繡花針」，獎狀不僅有了成就感，亦是董日福受正規繪畫教育，以無學歷而惟靠實力受人肯定的一種見證。

5. 恩師郭柏川之品德教育

郭柏川不但是傑出的畫家，亦是傑出的老師（圖 2），任教時一句「平衡、動感」精簡的四個字，將繪畫的精髓交代而出，郭柏川教學方式嚴格，以客觀的視覺角度認識素描構圖、比例、動態、質量與安定，知曉了萬物存在平衡原理，就能直接跳脫明暗虛表，而可以隨心應變主觀表現與客觀共識，其稱為「心靈科技」（董手札，C2）。類似日本武士道的豪邁、灑脫的教學方式讓董日福受用不盡，直到如今，在訪談的過程中，其亦能一語道出郭柏川的諄諄教誨與品德教育，他道：「郭師常以人格品性來教誨我，就像『心專志堅』的啟示，使我一生學藝不隨波逐流，從表現跨越再現，按部就班視藝術為終身的學問。（董手札，A3；訪，150901）」郭柏川的座右銘「心專志堅」讓董日福在寫生繪自然之路上，心專一且意堅定，以藝術為志業而堅持至今。其跟隨郭柏川十五年的歲月，如師如父盡得郭老師精隨，亦備受器重，郭柏川不但請董日福擔任畫室助教，重病期間亦積極推薦一個

沒有學歷卻有實力的學生代他到成功大學建築系授課，此乃破天荒之事（宋芳綺，1998；南工青年刊，1999）。郭柏川仙逝後，其為傳承恩師之繪畫精神，辭去伴隨二十七年歲月的戲院工作，只為傳承藝術薪火，專為畫室教學授課，而後亦協助師母編輯「柏川與我」的傳記一書。

6. 董日福之立足台灣，畫遊世界

早年從電影中看盡各國風光美景，他常在心中暗自許願，盼有日能親臨，而不再是一塊布幕上的影像飛梭，這個願望在心中孕育著生根與發芽，直到年過半百才機緣成熟。50 歲的董日福終於決定踏出國門，實踐他醞釀多年的夢想，以自助旅行的方式開啟畫遊世界的願景（訪，160126）。

現今出國旅行不是件難事，只要交給旅行社規劃、食、交通、住宿甚至是景點皆不是問題，此樣的旅行方式是安逸與休閒的渡假，相對付出的金錢亦是相當，且行程受限，無法深入各地探掘該地的人文風景，1979 年政府開放國人出國觀光，在尚未開放觀光前，據說辦理簽證及護照困難重重，加上網路尚未成形的年代，資訊不發達、消息亦不多元。董日福放棄舒適的旅行模式，捨去旅行社的規劃，自己背起沉重的畫具和包袱，飛越太平洋與在美國的學生會合，首次展開為期三個月的繪畫之旅，其走了九個國家，三十餘座城市，親臨了無以數計的偉大藝術真品，也因此感嘆藝術家生命如曇花一現，明日之星與明日黃花的一線之隔。其在異國文化強大的洗禮下，西方的藝術創作、國內的藝術環境、個人的創作觀和表現方向，在其心中產生莫大的刺激與衝擊，回國後整整一年無法自信下筆，提筆就摔，久久不能自己，他在一段時間的沉澱、自省與自剖反覆的思索反省，終於找到了答案（董手札，J2）。視覺感官有著共通的語言，那就是色彩和形象，他們不會從地球上消失是永恆的，看人類如何與大自然下這盤棋。董日福（1997）指出：「藝術就像顆種子，隨便移植人家的品種，種在台灣就會成長茁壯嗎？要在台灣這塊土地上融合生根，則有可變、漸變，而不可突變，對！找台灣的品種。（亦心，1997；訪，160126）」董日福找到了答案，並有了新的思考與重整。有了這層見解，其從受自然感動與服從大自然到學習理解大自然，且探索平面的立體元素與主觀作畫，其更意識到藝術要有個性、有思想才有風格，搭配上歐洲人文特色

使創作富有內涵，就能夠創造出有共識的台灣精神。

7.活到老學到老

其十歲就單影行走江湖，因為機緣，加上努力鞭策自我後，蒸蒸日上奠定了扎實的素描基礎，運河寫生十五年、畫家鄉台灣六年，而至後來的畫遊世界二十年，其在每一個階段皆有自我之目標，不斷的充實、提升畫藝與開闊視野，而今其對繪畫已然從心所欲（吳昭明，2010）。董日福至今稍有年紀但雄心不減，仍修改畫稿、編寫自身藝文遊記開拓藝術心靈，目前致力於藝術歷程的統合編輯，整理這些輝煌年歲所產下的作品與見解，盼能激勵更多在地藝文推廣與綿延後輩。

在電腦E化時代，其古稀餘年自修數位電腦，搭配建立自我之軟體，將此應用在構成設計的前置作業，與修改編繪作品照片，雖然繪製手法不似電腦繪圖專家般線條優美與流暢，但董日福樂在其中，應用電腦亮麗飽和的色彩增添作品的變化與凝聚焦點，故筆者在其身上看到活到老學到老之精神。

二、董日福之三階段藝術創作分析

本節針對董日福藝術創作分三階段之作品加以分析，且配合其早期視覺文化之電影廣告設計階段，進行比對探討。

（一）電影廣告設計系列階段

廣告是種視覺文化，是視覺語言，亦是傳遞媒介，使觀者受震撼、吸引前來觀之，董日福獨到的廣告設計手法，搭配上書法的功夫，行筆俐落加上轉折銳利，加上停筆換氣的節奏明晰，設計出多種風格強烈的文宣。其透過大銀幕開拓視野，影片中氣勢磅礴的視覺橋段，亮麗色彩，鮮活對比的光影，此對董日福的設計構成形式有絕對的影響（訪，160126）。

以下就幾張作品為代表：

電影海報的發展在五零年代時期極富特色，早期電影看板的描繪方式是畫師直接繪上看板，將電影名稱、情節描繪設計，內容還包括朗朗上口的廣告用語，廣告單的宣傳不如現今印刷術普遍，由於尚無照相打字，因此字體亦是用手寫，

先用白報紙沾顏料自行書寫廣告台詞來設計，再將廣告單拿到商店裡宣傳，如此形成一種特有的表現方式，董日福就是日復一日累積這般寫字的實力（黃冬富等人，2009；訪，160506）。《圓桌武士》（圖 3）的戰爭廝殺、男女主角的深情對望元素，以符號的概念與視覺的傳達，讓人一目了然此部電影必定和戰爭愛情的糾葛相關聯，從廣告的黑體字中，可以察覺董日福的用心，文字書寫採用多變化的形式，其分享：「書寫廣告宣傳單，雖然手持毛筆，但與傳統書法的直立式垂直筆法不大相像，至於書寫方式是自然而然會遷就你的需求去改變的，需求遷就筆走動。有了繪畫基礎後開始做設計又更有美感，在主角與配角的調配就會有自己的一套方法（訪，150901）」。以《圓桌武士》四個字為焦點，周邊的圖像拼裝環繞片名，圖像大小皆不超過焦點，營造了豐富視覺之感受與強烈的文字印象，在左右兩側亦添加羅馬石柱達到聚焦的效果。



圖 3：董日福，1953，圓桌武士，拼貼繪畫，A4
（圖片來源：藝術家提供）



圖 4：n.d.，1954，美男子勃倫彌爾傳，董日福
廣告設計（圖片來源：藝術家提供）

《美男子勃倫彌爾傳》（圖 4）從延平戲院的照片可以得知人潮蜂擁以及看板磅礴氣勢的比例，電影看板的情節佈局深遠交錯，強調明星的顏質來達到宣傳之效果，其強調廣告設計亦需有主、配角之分，劇情的挑選與配置，中間調的和諧色彩編排，全靠經驗的堆疊與累積（訪，160506）。當年的董日福尚不擅長繪製看板，但是廣告設計卻非常在行，故視覺廣告的部分，大多是由其藝術指導與設計，經由畫師繪上大型看板，戲院伙伴各司其職，再以團隊合作的方式，造就了輝煌的電影時代背景。

《雙俠》(圖 5) 是 1971 年上映的香港巨片，大型看板由董日福設計和美術指導，事先在 A4 大小的紙張上做設計發想。看板上一眼望去可看見主角明確，周圍佈滿了縮小版之動態人物，形成高密度之穿梭感，但卻不失焦點。以視覺化之語言，與觀眾進行溝通，觀者不見得了解專業設計之美感，但可從畫面感受影片是否精彩絕倫，廣告設計的好壞與否，不論物換星移、世代變遷，在觀眾眼中是最直接且赤裸的呈現，更直接影響了票房與觀眾是否願意賞臉（訪，160506）。

《女殺手》(圖 6) 亦是 1971 年上映的香港巨片，早年影片尚未上檔前，電影公司先寄送該部電影之文案本，文案中含有數張影片中多處場景、角色與電影情節等照片，再由各大戲院，自行挑選結合組織廣告與大型看板（訪，160331）。這部片名《女殺手》，短短三個字即讓人有聞風喪膽的文字書寫效果，以縹緲的字體，搭配上女主角舉槍專注的英姿，主角與片名相互呼應與搭配，下方汽車之動態穿梭、持望遠鏡者與主角諜對諜等等。此張設計手法又比前幾張更具現代化，不論場景互換之接縫安排、每個看似獨立之物象，集結穿插在同個畫面，視覺卻不感到衝突與雜亂，而是緊張刺激的視覺效果。



圖 5：董日福，1971，雙俠，廣告設計，陳峰永繪製（圖片來源：藝術家提供）



圖 6：董日福，1971，女殺手，廣告設計，陳峰永繪製（圖片來源：藝術家提供）

（二）畫遊世界系列階段（1985 - 2004）

董日福從事電影廣告業二十七年，童年的課本即是大銀幕的影像世界，各國風光美景令他思古幽情，靜觀這些史跡使其感慨先民之驚人智慧，就像羅斯金(John Ruskin, 1849) 在十九世紀言：「美的形式應採擷於自然、獲取於自然、啟示於自

然，以及模仿於自然，他不僅相信自然是人類藝術的靈感來源，賦予人類創造的才能。（陳德如，2006）」這些綺麗美景與歷史文化，讓董日福感受到地球這塊大地之雄偉，對自然之美的傾慕更汲取其之養分。1985 年董日福揹起沉重的包袱飛越太平洋，其省吃儉用，一出國門就像遠征，成敗生死難卜，其自擬自助畫遊世界就像流浪在國外，飛進異國降落在每一個國家和城市，一切都從零開始，沒網路的時代靠著地圖和指南針，前方未知的道路絲毫不影響其前進異國的決心。

他在北京車站時，一列北京開往莫斯科的火車與他擦身而過，其內心澎湃不以烙印心中，經過一番打聽所得到的答覆皆是團簽可以，單獨進去不容易，就算他烈士暮年，仍壯心不已，使用台胞證後叩關上路，然當他到北京的國際旅行散客部請求代辦蒙古、蘇聯簽證時，卻被潑了冷水，其熬費了多日，經過幾番波折後，終於獲許前往帶有神祕色彩的蘇聯。其在前往蘇聯的列車上，望出窗外充斥著異域風情，如貝加爾湖無盡的湛藍、西伯利亞廣闊的大草原…等，六天的車程無一不新奇，其在蘇聯的遊歷的壯舉亦成為報紙與旅遊誌（圖 7）爭相報導的旅程（董手札，J3），其在蘇聯的國土，每走一處名勝古蹟，皆感受到四處充斥著寧靜的氛圍，「在阿爾巴特廣場，人潮擁擠卻不太吵雜的環境，人們優閒而安靜，我感受到蘇聯政府投注了不少精神在陶冶他們的人文素養，及對藝術超乎想像的重視」（胡惠禎，1990）。



圖 7：董日福，1989，克里姆林宮鐘樓，粉彩，15M

（圖片來源：藝術家提供）

董日福在克里姆林宮外一連寫生三天，這幅《克林姆林宮鐘樓》（圖 8），以藍色調的天空、粉色的地面，襯托出建築的潔白，從他以往的作品來看，建築物多以繽紛色系為主，但此幅創作卻有別於以往的高彩度，以粉色調為主。董日福之創作色彩與線條讓人聯想到野獸派之父，馬蒂斯（Henri Matisse）的藝術亦不是準確客觀地描繪對象為原則，其曾言：「準確描繪不等於真實」。所以給人的印象是畫家發自心靈的情感在畫面自由自在的凝固，馬蒂斯（Matisse）亦提到：「我在畫面上使用的色調並沒有事先思考過…在一張完整的畫上，我常發現自己被色調迷住了，它牽動我的表現，憑著一種直覺去挖掘顏色的特性（羅成典，2010）」。筆者認為董日福將蘇聯的寧靜感受，表現在顏色裡，沒有多餘的喧囂，惟有像皇宮的建築寧靜的肅立著，在他色彩繽紛的作品中，其雖客觀的描繪自然，但賦彩卻含有強烈的個人意識，由於粗曠線條與高彩度色調，讓人直覺屬於野獸派。但在筆者深入了解後，董日福的色彩雖奔放且自由揮灑，但某些部分卻又客觀的忠於現實，尊重印象派提及之光與影，亦不摒除清晰的輪廓與明暗對比，如此又與野獸派之觀點相左，可說其在自信灑脫的性格中亦保有一絲客觀的理智。故其之色彩雖繽紛艷麗，但卻不影響焦點與畫面深度，其透過色塊之堆疊創造出空間感，

如將其之作品回歸單純的黑白色調，即可窺見其構成之原貌，與畫面之景深。

其苦行印度六國，1994 年漫遊神仙世界的尼泊爾三大古都，挑戰喜馬拉雅連峰，踏上印度沐浴浩瀚恆河，且參觀釋迦正道菩提樹、千年石窟和陽光普照的馬爾地夫等六國。為了仰望 1979 年諾貝爾獎聞名世界的德雷莎修女（Mother Teresa）（圖 9），其不畏髒亂的貧民窟，而得一睹她創立的等死之家，但不料隔天上吐下瀉病倒在新德里（New Delhi），更在十度到四十二度的兩極氣溫下併發嚴重的支氣管炎，後來抱病苦撐回到到台灣時已是面目全非（董日福，1994）。《印度泰姬瑪哈陵》（圖 10、圖 11）有著淒美的愛情故事，印度詩人泰戈爾（Tagore）用極其優美的詩句盛讚泰姬瑪哈陵是「一滴永恆的淚珠」（欣傳媒，2015）。富麗堂皇的皇宮建築亦是帝王埋葬愛妻的陵墓，華麗卻純淨的淨白建築（圖 12）在董日福的畫作中燃起了新的生命，圖 10 與圖 11 兩張作品皆以泰姬瑪哈陵為主體，繪製於畫面中央，建築體置身於公園的綠映色澤增添作品的生氣，兩張作品以相似的角度，彩繪不一樣的色彩，一個熱情如火，一個寧靜安定，其表示這是在兩個不一樣的時間點所繪，一個是黃昏一個是夜晚，陽光灑落的餘暉賦予潔白的建體溫暖之色澤，暗夜的湛藍賦予皇宮夜深人靜的神祕氛圍。在粉彩的創作中，特別的是董日福採用了有色的紙張為底，卻保留了部分紙張原本的色澤，並未使用顏料全部掩蓋，這種繪畫方式不但挑戰創作者對於顏色的配置與用色和諧，也添加了每幅作品多元的視覺感受。



圖 8：董日福與德雷莎修女
（圖片來源：藝術家提供）



圖 9：泰姬瑪哈照片
（圖片來源：藝術家提供）

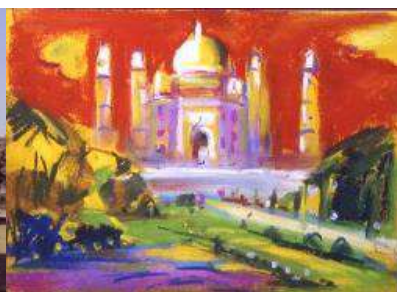


圖 10：董日福，1994，泰姬瑪哈陵，粉彩，A3
（圖片來源：藝術家提供）

與上述作品的主題相同，但轉換不一樣的媒材，使用油畫繪出的《泰姬瑪哈》（圖 12）色澤更加飽滿，作品中晴空萬里的好天氣，浪漫的環境讓白雲增添了少

許粉色，使人忘卻此皇宮亦是座陵墓，董日福在旅遊手札提到：「夢想創作一幅把日間轉月夜的圖，必須守候到月出臨夜時…完成了《月望泰姬瑪哈》臨著的是紀念當時英國國王維克多利亞蒞臨印度時建造的公園。(董手札，C11)」從這裡筆者認為畫面上的色彩，已不全然是心靈之色彩，其用視覺感知客觀地去體會當下的感受，而後轉化成意念色彩學，猶如清王原祁《雨窗漫筆》：「意在筆先，為畫中要訣…胸有成足，然後濡筆吮毫。」在凝神靜思而後觀照客體，與主觀心靈交互融合之時，交織出心靈之色彩（李玉珍，2003），筆者認為此言甚是貼近，在訪談董日福中其多次提及之自我繪畫觀之深意，其在創作之速度與爆發力能如此精準下筆，除了經年累月的練習之外，創作之意念與理性觀念迅速的凝聚而成創作。

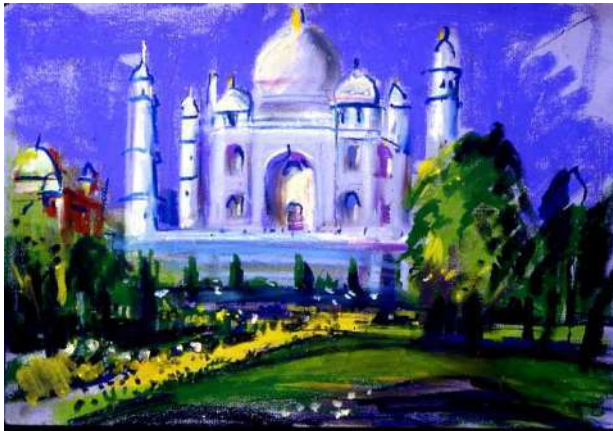


圖 11：董日福，1994，月望泰姬瑪哈，粉彩，A3



圖 12：董日福，1994，泰姬瑪哈，油畫，20F

（圖片來源：藝術家提供）

（圖片來源：藝術家提供）

《巴黎鐵塔》與《夜巴黎》皆是繪於 2005 年，這兩幅創作以巴黎鐵塔為主角，皆從同一個視角所繪，河上的橋墩將巴黎一分為二，近景的河堤步道加上遠景屹立不搖的鐵塔，建築與蒼穹的結構巧妙的運用了平衡法，兼顧了畫面上下與左右的構圖。《巴黎鐵塔》（圖 13）朗朗雲天搭配多種不同色塊的雲朵，讓人的心情都雀躍了起來，河面亦添加了天空的倒影使畫面達到平衡，右邊的樹叢高聳而立與鐵塔相互呼應卻不搶奪其之風采，董日福為了凸顯主角鐵塔，將天空繪了冷色調的藍，鐵塔則以明亮的黃為主，在明暗的對比之下更襯托了兩者的距離感。到了夜晚巴黎鐵塔又是不一樣的面貌《夜巴黎》（圖 14）的朦朧美，捲曲的夜空透露出法國的浪漫情懷，有別於圖 14，其將白天的建築、樹叢與橋墩清楚的彩度與明度

降低，唯留下高明度的鐵塔色澤，右側樹叢的筆法亦有了改變，樹葉向下垂落沉睡。董日福善於使用三原色來創作，畫面中呈現具安定感的對比調和，在其的世界裡，海水可以是多彩的、天空可以不是藍的，強烈的對比下又自成一種秩序，其在狂放的筆觸中表達了內心對大自然的喜悅與歡暢，在表現主義的自我奔放，猶如巴黎浪漫派般的唯美情懷。



圖 13：董日福，2005，巴黎鐵塔，油畫，15F
（圖片來源：藝術家提供）



圖 14：董日福，2005，夜巴黎，油畫，15F
（圖片來源：藝術家提供）

（三）世界人間油畫系列階段（2010-2015）

伽利略（Galileo）提到：「科學的真理不應在古代聖人蒙著灰塵的書上去找，而應該在實驗中和以實驗為基礎的理論中去找…真正的哲學是寫在那本經常在我們眼前打開著的最偉大的書裡面的。這本書就是宇宙，就是自然本身，人們必須去讀它（高肇陽，2012）。」董日福也要學生謹記一句話：「『抄自然、生自然、超自然』，抄襲模擬自然界的物體，須將物體閃進腦中融會個人的感受，而後以畫筆表達出物體的氣氛」（董手札，C2），其強調喜歡畫風景是因為大自然有無盡的美，空氣、水、陽光，無盡的舒暢，當他靠近了大自然，靠的越近越感受到它在內心跳動，它的氣勢、律動、它的多采多姿使人感動與沉醉（張白伶，1987）。

董日福的藝術創作若以媒材來分，大略可分為黑白素描、粉彩與油畫創作，其作品大多以實地寫生的風景為主，並不拘泥於美麗的角度，凡視覺所見有所感

觸便立即揮灑落筆。董日福提到：「我常四處寫生，當景物一入目時，由視覺與心理的感覺、感受構成了主觀意象，這個意象也可以說是所謂的靈感，靈感的來去僅在剎那間，要把握住，隨即拿筆作畫（董日福手札，A5；黃春秀，1987）。」多年來的寫生之路融會至心理之層面呈現在其多樣貌之賦彩上，其恩師郭柏川的一句「偶然追求到必然」，董日福將他引申為，繪畫的靈感雖為一種偶然，但對畫體的感受及筆法的運用，能揣摩得出神入化之際時，「偶然」即成為「必然」，如果說其已日漸達到偶然追求到必然的境界，亦是他用好幾十年的光陰切磋而來，其自認為不是天才，相信藝術的成本就是時間，要把握時間勤動筆練習，不然永遠是白紙一張（訪，20150901），所謂聚少成多、積沙成塔，像是他的習畫過程，讓我們看到他對於藝術的執著與狂熱。

董日福近年的藝術創作轉變來自青年第八藝術的薰陶，其把大銀幕的憧憬搬上畫面，創作有別於以往的寫生，而是全新的創作。2011 年，董日福集數千張畫遊世界圖像速寫，開始重於各國民俗風情和跳脫真實空間，兩種看似不同的元素完美的融合在一起，各自獨立卻又達和諧，有別於以往的小品規格，賦予作品題材生命，內容多元豐富，充滿戲劇張力，這系列百號油畫從素描到彩色完稿，其自擬過程猶如一部電影的製作，先按各國人文生活背景編寫劇本，畫面穿插十多位主、配角，賦予不同情境，亦添加飛禽走獸以點綴（訪，160126）。此系列類似他早年在電影院設計廣告的構成形式，以蒙太奇的創作手法，從物體與空間的事件中選取與締造連結，跳脫空間安排的視覺效果，但其早期是依照別人的劇本來設計，而現在則全權由自己主導，亦即劇本自己寫、情節自己安排。由於歷經了歲月的磨鍊且學習了新的構圖方式，乍看之下前後期構成方式有幾分相似之味道，但因為媒材不同、亦少了劇情限制，此時有下筆奔放的力道甚至達到心靈層面的自由開闊，故能成為截然不同的創作系列。茲分析此系列之作品如下：

《古國文明—埃及》鉛筆是百號油畫最原始的起草工具（圖 15），一支鉛筆、一張 A4 畫紙，其以多張歷年拍攝回來的圖像（圖 16）為素材，剪接故事安排情節的高潮迭起、畫面色相明度的分配、落筆線條的律動…等，這些靠的是其幾十年的素描功力。馬蒂斯（Matisse）亦曾言：「他確信自然本質的把握，歌頌希臘雕刻的完美…但也強調表現的重要，表現包含了整個畫的構圖，各種元素之間的關

係，而這也相對有賴畫家的感覺，因為離開了個人感覺，也就談不上規則了（羅成典，2010）。」在這一系列的創作其脫離了既定規則，如同馬蒂斯那年摘錄自己的藝術思想時提及的，董日福歌頌這些文化脈絡的傳承遺跡與感受，歷經歲月後將其表現在創作中。



圖 15：董日福，2011，古國文明—埃及，鉛筆
A4（圖片來源：藝術家提供）



圖 16：董日福，古國文明—埃及，攝影
（圖片來源：藝術家提供）



圖 17：董日福，2011，古國文明—埃及，油畫，100F
（圖片來源：藝術家提供）

董日福強調「素描是筋骨，色彩是皮肉」，因此素描與墨色是賦彩成敗的關鍵（董手札，C2；劉怡蘋，2004），國畫中墨分五色，其的西畫論亦分為五色：紅、黃、藍、綠、黑色系，而其認為白與黑只可稱為人造色，並非大自然的原色，而墨色是上色彩的依據，墨色明暗與深淺即是色相彩度（圖 17），此幅創作以人頭獅身及石像為主、配角，以旋轉圓動的方式來構圖以達到畫面中的安定（董日福，

2012)。埃及是世界古文明之一的國家，古埃及人建造金字塔、獅身人面像及木乃伊而聞名天下，這幅複雜的人物及建築的組合，以八字形構圖，其中共容納了十八幅圖像，但要將許多關鍵景物挑選而出，且同時安排在畫面上實屬不易，其獨特巧妙的安排渾然天成。

《恆河傳說》（圖 18）尖銳的線條透視建物與人物，畫面具有動態張力（圖 19），全靠構圖的基本法則－平衡。印度是東方文明古國，恆河是女神的化身，亦是信仰的中心，一生不論得志與否，都會到恆河來沐浴，盼聖河能洗淨一身的罪孽，人民臨終前亦會到河畔等待死亡的降臨，他們深信葬身恆河輪迴轉世能成富貴的傳說，恆河是人間與上天溝通的渠道，在信仰強烈的誘因下，岸上無時可見生與死的交易市場但依然安之若素（訪，160126）。圖中（圖 20）不同階層的信眾身著傳統服飾佇立河岸，採一點透視，從右上遠河延伸至前方的兩頭牛隻和海鷗，其指出石梯廣場的洋傘點景是為求畫面平衡，最後才補上的。其上油彩後的第一步驟，是以大面積色塊將畫面打底，再循序漸進的添加彩度與明度，有了基礎色為底，隨時能添加深色而不顯得跳脫，甚至可以用自由灑脫的筆法隨心執筆（董日福，2012）。



圖 18：董日福，恆河傳說，攝影
（圖片來源：藝術家提供）



圖 19：董日福，2011，恆河傳說，鉛筆，A4
（圖片來源：藝術家提供）



圖 20：董日福，2012，恆河傳說，油畫，100F

（圖片來源：藝術家提供）

參、 結論

關於董日福之生平與學習歷程，其自幼家境不優渥，十歲即怙恃俱失流離以戲院為家，近三十個年頭穿梭在其中，但卻不因此憤慨和矢志，環境即是他的教室，其生活如沉侵在充滿多彩多姿的傳奇世界裡，更開闊了其視野與浪漫文學。其早期之廣告設計表現手法，在電影院環境的潛移默化下，加上其勤學苦練，亦影響其日後之構圖之構成方式，整體而言其之學習歷程頗為特殊。董日福亦保存早期台南電影業，發達輝煌之際的廣告設計文宣、大型看板之圖像，以藝術家之角色紀錄身邊的人事物，帶領後輩以圖像的角度，欣賞與體會當年戲院之燦爛輝煌。改變他一生極為重要之人物，如師如父的郭柏川，不僅教導其繪畫亦啟發其品格、藝術精神及對藝術教育的觀點，此使他受用無窮、獲益良多，亦以藝術教育家之角色培育後代莘莘學子，傳承與弘揚恩師郭柏川之精神。

關於董日福藝術創作之特色，茲以上述三階段加以說明。電影廣告系列階段之特色包括：（一）畫面中主配角的設定，畫面背景安排與文字書寫形式皆是搭配

該影劇來設計；(二)畫面乍看穿插複雜，但實有協調性、畫面深度、場景動態及主從之分，這些皆是董日福設計必備條件，此亦是他獨到的創意發想與畫面構成形式。在現代科技與印刷術發達之際以電腦做廣告設計，創作不是件難事，但設身處地換個角度去感受，此藝術家之初期視覺文化設計，是令人驚艷與讚嘆之創作。

畫遊世界系列階段之特色在於：(一)作品可見其之創作自我風格強烈、用色大膽特殊，如作品天空不見得一定是藍色，隨著白天、黑夜、日出及日落，色彩多變，從藍色、黃色與橘色系皆有，猶如野獸派繪畫的基本理念，拒絕忠於現實的色彩，在畫面中平塗出純粹、熾熱、相互對比的強烈色彩；(二)此階段多以風景、建築為描繪對象，不厭其煩的在同個景點反覆創作，但同一處景點，不同季節、不同感受，就有不同的色彩，與馬蒂斯「藝術直覺」的強調，有不謀而合之處，皆是有賴個人感受的表現；(三)畫面之下筆之力道一氣呵成、線條自由灑脫且筆觸有力，胸有成足的筆觸依靠的全是素描構圖的事前步驟，筆觸和老師本人一樣剛毅專注，由此能看出其對待人處事之嚴謹與不輕言放棄之性格。

世界人間油畫系列階段之特色涉及：(一)畫面處理不講究寫實之詳細描繪，但物象比例與外型卻不馬虎，畫面中能清楚傳達創作者想表現之物象；(二)其近期創作有別於以往的單純風景，創作內容添加人物、動物，將人文藝術的內涵融入創作，圖像詮釋了創作者想闡述的故事性；(三)在構成形式方面，其將早期視覺文化廣告設計手法以蒙太奇(Montage)加以整合於創作，從構圖、色彩與畫面戲劇張力等發展，可以看出這位藝術家深厚之根基，以及其構成與空間安排與透視點的分配皆具有個人特質。董日福在進入純藝術創作領域，畫遊世界深入走訪各地，以視覺歌頌讚美大自然的雄偉，提筆將剎那留在畫紙上。多年的漂泊後回歸心靈印象，表現在此百號油畫，此亦是種回歸自我歷程的整合與統一，應是其追尋與表達自我融合後的成熟之作，有意識地運用視覺語言來創作個人意象與視覺傳達。

總體而言，其創作皆有主角與配角之分，畫面豐富且有張力，善用對比色與高彩度，乍看具有野獸派的風格，但在賦彩上，依然保有一絲科學客觀的理智，

並未摒除截然清晰的輪廓與明暗對比之運用，故整體觀之則不然，其已內化發展為自我獨特之風格，實不容易，據筆者觀察如前所述其賦彩尚有一特色，即以色彩之色相與明、彩度運用而呈現空間深度。其之創作參考圖像雖多元零散且複雜，但安排畫面卻不受此干擾而能自主處理，如其所言之「放寬心眼、左右觀顧、強力落筆、整體平衡」是其強調構圖之基本要素。如前述馬蒂斯（**Matisse**）亦曾言：「…表現包含了整個畫的構圖，各種元素之間的關係…因為離開了個人感覺，也就談不上規則了」在歷經了多年的創作與嘗試，才讓其達到高度原創的自由畫風，畫中的構圖安排蘊含了個人的表現手法。其各階段雖是採不同媒材與形式的創作，但構成要素雷同，設計方式亦是循序漸進地發展，運用一生所學，建立如其所言之「個人的心靈軟體」此種創作學習歷程難得一見，獨特而精闢，其創作方式亦具啟發性，值得藝術學習者省思、探索且期能薪火相傳。

參考文獻

- 甘記豪、張維斌（2015）。台灣大空襲。台北：前衛。
- 亦心（1997）。董日福為剎那時空定格。佛祖心，**50**，90-95。
- 宋芳綺（1998）。電影院當教室的畫家—董日福。普門雜誌，**222**，82-88。
- 吳昭明（2010）。三五明月映台江。台南：東門美術館。
- 李玉珍（2003）。意在筆先——一個詩論的探索與範例。中華技術學院學報，**29**，299-306。
- 林秋玫（2006）。董日福熱情揮灑人生畫布。新觀念，**216**，64-66。
- 欣傳媒編輯部（2015）。Bon Voyage 一次旅行。欣旅遊 **Bon Voyage**，**37**，76-79。
- 南工青年刊（1999）。自助畫遊世界的先驅—董日福老師專訪。南工青年刊，**135**，42-45。
- 胡惠禎（1990）。畫入北國大地軌跡，**the earth traveler 1990.9**，8-13。
- 勁草（2015）。台灣的戲劇.電影與戲院。台灣：五南圖書
- 高肇暘（2012）。世界最偉大的科學經典：智取成功的謀略妙計。新北：德威國際文化。
- 陳德如（2006）。建築的七盞明燈：淺談羅斯金的建築思維。台北：台灣商務。
- 張白伶（1987）。談話家董日福。幼獅月刊，民**76**，3月，36-39。

莊秀娟（2001）。董日福中東驚險境遇餘悸猶存民（90 年 11 月 21 日），台灣新聞報。

黃春秀（1987）。既躍動又安定的多彩世界－董日福訪問記。雄獅美術，193，119-126。

黃冬富等人（2009）。中原流韻：戰後初期臺灣美術之研究。台中市：國立台灣美術館。

董日福（2012）。二十年自助畫遊世界：世界人間百號油畫集。台南：妙心。

董日福（2009）。塵封半世－台南運河。台南：董日福。

董日福（2000）。雙年畫展畫冊。台南：董日福。

董日福（2002）。雙年畫展畫冊。台南：董日福。

董日福（2003）。中南美萬里行畫冊。台南：董日福。

董日福（2004）。走險非洲畫冊。台南：董日福。

董日福（2006）。苦行印度六國畫冊。台南：董日福。

董日福（2010）。西方北歐 vs 東方北國大陸東北畫冊。台南：董日福。

劉怡蘋（2004）。台灣美術地方發展史全集－台南地區。台北市：日創設文化

韓尚義（1988）。電影藝術美漫談。大陸：廣西人民出版社。

羅成典（2010）。西洋現代藝術大師與美學理論。台北市：秀威資訊科技

造形與感性語彙關係之研究－以高腳杯為例

陳怡貞^{*}

李學然^{**}

曾麗丹^{***}

摘要

葡萄酒已是現代人最常接觸的酒飲之一，不過，再好的酒必須要有優雅的高腳杯來盛裝，才能達到視覺與味覺的雙重享受，本研究以感性工學為理論基礎，探討高腳杯的造形與感性語彙間的關係，一開始，透過高腳杯圖片與感性語彙的廣泛收集，經 KJ 法篩選出 40 張圖片與 6 個代表性的感性語彙，利用繪圖軟體並重新繪製了高腳杯樣本，並定義了代表高腳造形曲線的 10 個平面座標；另一方面，將高腳杯定義出杯口寬：杯身寬、杯身高：杯桿高、杯底寬：杯口寬的各部位的數值比例，最後，採用複迴歸分析找出 1.高腳杯各部位的數值比例與 6 個感性語彙間的關係 2.高腳杯造形曲線的 10 個平面座標與 6 個感性語彙間的關係；結果發現當杯口寬>杯底寬時，會有較為「信賴的」感覺；杯桿高>杯身高時，會有較為「清脆的」感覺、杯桿高>杯身高時，會令人感到較有「高價值的」感覺等。

關鍵詞：感性工學、感性語彙、KJ 法、複迴歸分析

* 實踐大學資訊模擬與設計學系助理教授

** 國立屏東大學視覺藝術學系助理教授

*** 實踐大學資訊模擬與設計學系助理教授

The Relationship between Shapes and Kansei Words-A Goblet Study

Yi-Chen, Chen^{*} Shyue-Ran, Li^{**} Li-Tan Tseng^{***}

Abstract

Wine is one of the alcoholic beverages that modern people often contact. However, even the best wine needs elegant wine goblet to carry in order to achieve the double enjoyment of vision and taste. This study, based on the theory of Kansei Engineering, explores relationship between goblet shapes and Kansei words. In the beginning, we extensively collected goblet images and Kansei words. Then, we used KJ method to select 40 pictures and 6 representative Kansei words. We used graphic software to redraw goblet samples and to define 10 coordinates for contour curves of 2D goblets. On the other hand, we defined the ratios of each part for goblets, including (1) mouth width: body width, (2) body height: foot height, (3) bottom width: mouth width. Finally, we used multiple regression analysis to find out (1) the relationship between the ratio of each part for goblets and 6 Kansei words; (2) the relationship between 10 coordinates for contour curves of 2D goblets and 6 Kansei words. When the width of the goblet mouth is larger than the width of the goblet bottom, people will feel more "reliable"; When the height of the goblet stem is larger than the height of the goblet body, people will feel more "valuable".

Keywords: Kansei Engineering, Kansei Words, KJ Method, Multiple Regression Analysis

^{*} Assistant Professor, Department of Computer Simulation and Design, Shih Chien University

^{**} Assistant Professor, Department of Visual Arts, National Pingtung University

^{***} Assistant Professor, Department of Computer Simulation and Design, Shih Chien University

造形與感性語彙關係之研究－以高腳杯為例

壹、前言

有美酒存在，就必需要有與它相襯的器皿來裝盛，也就是要有美麗透明的高腳酒杯來當容器，如此一來不僅能品嚐酒的美味，更能增添飲酒時的氣氛與情趣。為了瞭解高腳酒杯的情感意象與造形設計的關係，本研究是以高腳酒杯感性語彙與數值化造形為主，以感性工學（Kansei Engineering）為理論基礎，利用科學化的分析方法，透過數值與感性語彙的運用，來分析高腳酒杯的造形，分析的結果可提供高腳酒杯設計師，作為設計時的參考依據。在本研究中，將採用外型優美高雅的高腳酒杯，把外在造形的感性語彙與內在的象徵意涵做”數值化的分析”，是希望研究結果能提供設計時明箱式操作之參考。

貳、文獻探討

一、感性工學與造形設計的關係

產品造形為設計師關切的重點，也是賦予消費者對產品的第一個印象。但是，造形設計常仰賴於設計師之構想與創意，在過去，往往被認為是黑箱作業，一直到感性工學（Nagamachi, 1989）的興起，給予了設計師設計發想之科學化參考依據。感性工學（Kansei Engineering）是一套「將消費者對於產品所產生的感覺或意象予以轉化成設計要素之技術」（Nagamachi, 1995），是一種以消費者為導向為基礎的新產品開發方式，當消費者購買產品時，在他們心中一定有一些感覺意象，感性工學便是將消費者需求抽象的感覺意象轉化在新產品上，意即感性工學的定義是將消費者對於產品所產生的意象予以具象轉化成設計要素之技術。而這一門開發新產品、技術、發明的學問，包含了心理學、生理學、醫學，也囊括了統計、工程學與美術設計，因此能橫跨營建、造船、電機、汽機車、家電、食品、服務業等各式各樣的領域，為消費者需求與技術開發者間，搭起理解與回饋的橋樑，不僅廠商獲利、消費者滿意，也讓人文與科技交會出燦爛的光芒（Nagamachi,

2012)。感性工學是一個符合人體工學，以客戶為導向的產品開發技術。它的目的是創造精心設計易於使用、非常舒適和有感性的產品，因為它設計的基礎是根據客戶的需求和感覺（感性）。由於產品是站在客戶感性的基礎上設計的，故企業總是可以從感性產品獲得豐厚的利潤。感性工學技術從收集感性語彙（**Kansei words**）開始，這些語彙是從銷售員的對話或者來自於相關產品雜誌所得到的，用以代表消費者對產品的感覺，再透過語異差異法（**SD**）尺度的建構（陳怡貞，2002），以及利用尺度來評估消費者偏好程度，接著以統計量化方式為基礎來進行數據的分析，將這些分析的數據轉移到產品設計領域，決定出新的設計規格（陳國祥等，2001；林成宇，2004；黃妙雯，2010；陶曉嫻，2012；林郁城，2014；高華成，2014）。

感性工學的目的在於根據消費者的感覺需求來生產新產品，因此有四個要點是它所關切的：

- 1.如何透過人因及心理的估算以掌握消費者對於產品的感覺。
- 2.如何透過消費者的感性以找出產品的設計特徵。
- 3.如何建立一套人因技術的感性工學。
- 4.如何隨著社會的變遷及消費者的偏好趨勢以修正產品設計的方向。

二、高腳杯的造形設計

一個好的高腳杯造形設計，外觀應該是輕薄透明的，一般有 250ml 容量。高腳杯的腿要足夠高，腳盤要平，杯身也不能太短。若杯腿不夠高，人們的手便會握住杯身，這樣一來，影響酒的溫度，改變酒的品質；若杯腳盤不夠大且平，也就不能平穩地放在桌子上；若杯上身太短，會影響盛酒的容量。一般而言，葡萄酒品酒杯，杯體高 $155 \pm 5\text{mm}$ ，杯上身高 $100 \pm 2\text{mm}$ ，杯大肚直徑 $65 \pm 2\text{mm}$ ，杯口直徑 $46 \pm 2\text{mm}$ ，杯口壁厚 $0.8 \pm 0.1\text{mm}$ ，杯腿高 $55 \pm 3\text{mm}$ ，腿粗 $9 \pm 1\text{mm}$ ，腳盤直徑 $65 \pm 5\text{mm}$ 。

葡萄酒鑒賞家一致認為，每種葡萄酒需要特別的酒杯才能產生與眾不同的酒香。比如：用窄杯飲用濃郁的勃艮第葡萄酒，將會使酒打漩的空間小，然而該酒香就是靠打漩產生的。杯子還必須適當地向頂端變細，這樣吸飲的同時可以截留

酒香。一般杯腳須夠長以防手碰到杯體，而會影響酒的溫度甚至改變酒香。

高腳酒杯可以區分成杯身、杯腳、杯底。杯身要大、要深，杯口要向內縮，除了在收集酒的香氣，也讓飲用者在晃動酒杯時，杯裡的酒液不易灑出去。而最佳的品酒造形為一鬱金香形狀的酒杯，這是一種杯底為最寬的部份，底部開始慢慢縮小至杯口，以致於杯子看起來有點像新開的鬱金香，另外，也可以選擇一種形狀和容積的杯子，能足夠好地適應於所有的酒，比如純卵形上面截去一小段，或者是鬱金香形或大或小的收口狀態，太過平且大的開口，會讓酒很快失去香氣。

參、研究方法步驟與分析

研究方法步驟與分析說明如下（見圖 1），實驗進行前，（1）必須先蒐集高腳杯的圖片，研究人員透過從型錄、雜誌、網路等收集大量圖片，去除不清楚及重複的高腳杯圖片，最後留下 40 張圖片；接下來（2）蒐集適合用於形容高腳杯的感性語彙，透過型錄、雜誌、網路蒐集形容杯子的感性語彙 76 個，再透過 KJ 法，將大量的感性語彙進行分群，以篩選出代表性的感性語彙 6 個，作為實驗用；（3）繪製高腳杯造形的平面圖：利用（1）步驟得到的 40 張高腳杯圖片，再由研究人員選出 12 張外觀差異大的圖片，透過 Adobe Illustrator 及 Rhino 繪圖軟體，描圖繪製高腳杯造形曲線，並建立 10 組樣本的平面座標（x, y）；（4）調查高腳杯造形與感性語彙的對應關係，預期可將高腳杯造形中抽象的造形感性語彙，透過數值化的過程，做迅速且具體的呈現。

一、實驗架構流程圖

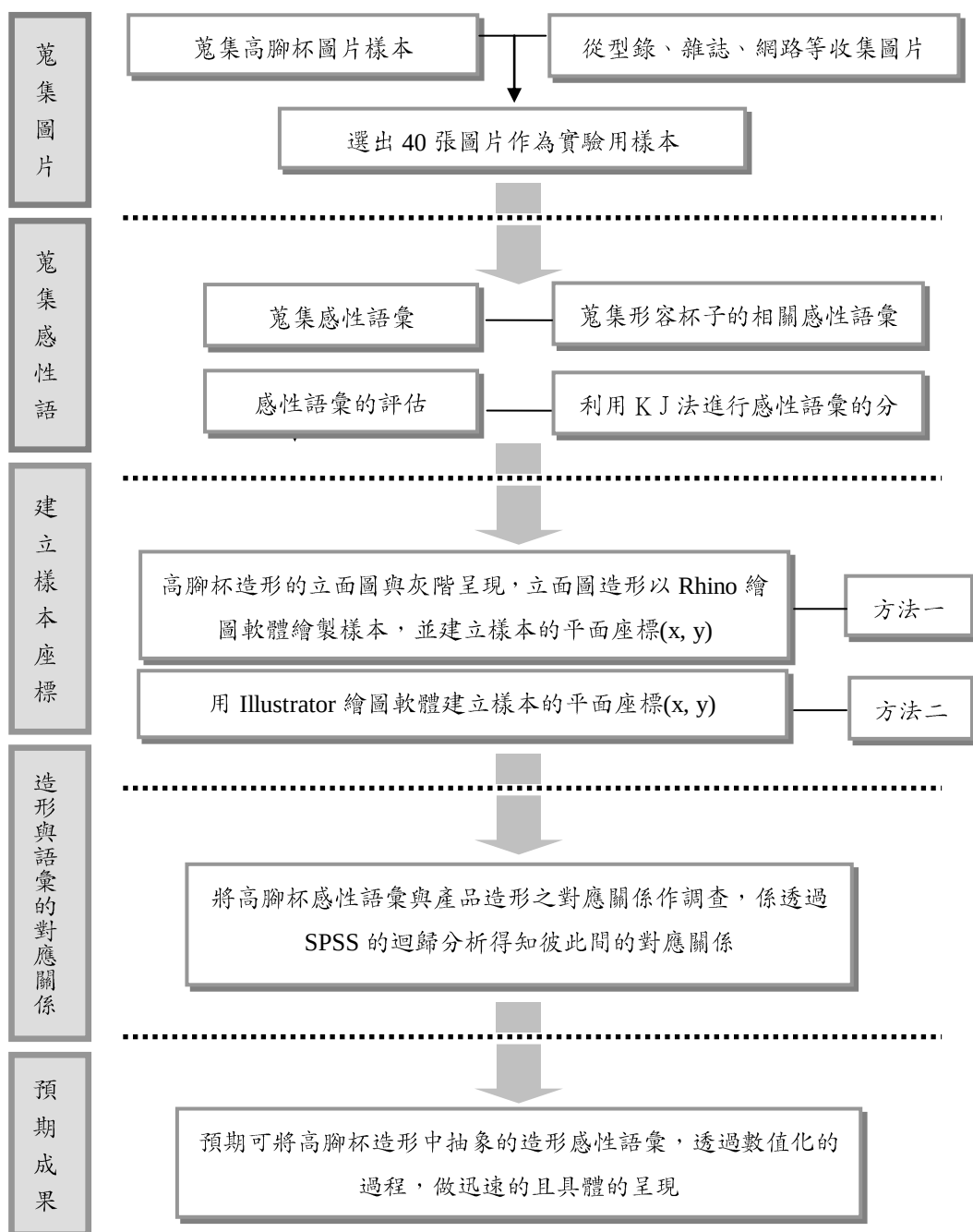


圖 1：實驗架構流程圖（圖片來源：作者整理）

二、萃取高腳杯圖片樣本

（一）實驗目的

為了避免造形類似的樣本造成受測者正式受測時的負擔，而影響實驗的準確性，故以較為客觀的方式，先將所蒐集的樣本進行產品篩選的工作，以作為未來正式實驗的樣本。

（二）蒐集樣本

透過型錄、雜誌、等資料的蒐集，廣泛收集高腳酒杯產品的圖片。從一百多張高腳酒杯的圖片中，主觀的先刪除重複性過高、產品圖片不清、不是以正面角度拍攝者。預計將挑選出 40 張圖片再經過去背、編號，最後以剪影的方式呈現。

三、萃取感性語彙

（一）實驗目的

透過 KJ 法對高腳杯的感性語彙進行分析與整理。

（二）實驗程序

參考以往探討酒杯產品語彙的相關研究，及高腳杯網站、相關雜誌等形容高腳杯產品的感性語彙共 76 個，刪除一些相似性較高的語彙，再整理出適合高腳酒杯產品的感性語彙 60 個，並以 KJ 法進行分類分群（川喜田二郎，1986）。

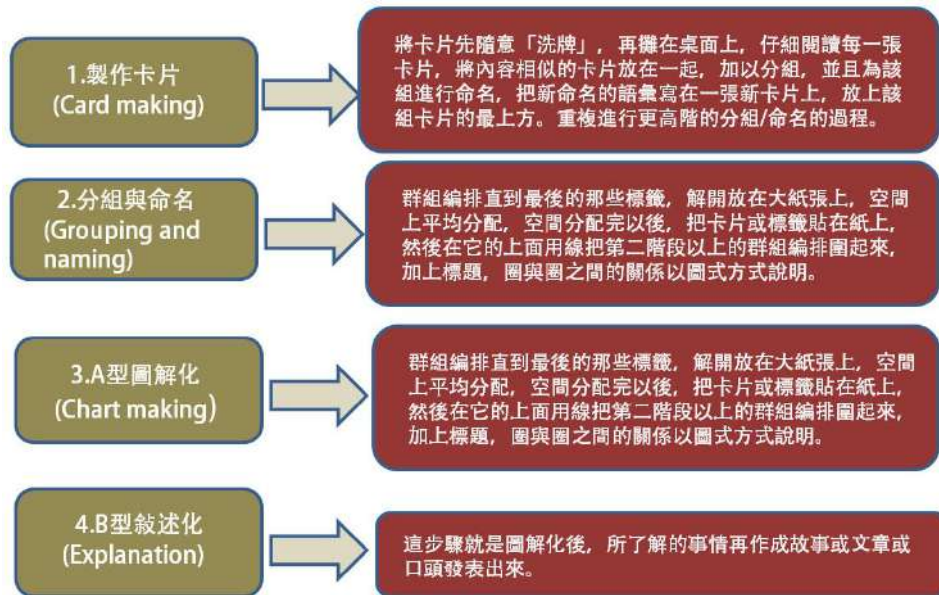


圖 2：KJ 法流程圖（圖片來源：作者整理）

請受過五年設計教育訓練的工業設計研究所學生三位，進行焦點小組（Focus Group）討論後，對感性語彙分群，KJ 法是以大、中、小的順序，順次集合形成群集的同時，並給予群集名稱，步驟如下。

- 1.將所有寫有感性語彙的紙條攤開，排列整齊。
- 2.仔細看完所有的紙條。
- 3.用自己的想像及感覺，挑選出具有相同意義的語彙。
- 4.達 60%-70%的語彙紙條被歸類後，進入次階段→命名階段。
- 5.在命名階段時，用不同顏色的紙條標示命名，將所有的紙條集合在一起。

高腳酒杯感性語彙分類表，結果整理如表 1：

表 1：60 個感性語彙分組表

感性語彙分類	感性語彙
信賴的	實用的、專業的、可靠（耐用的、穩健的、厚實的、規矩的）
清脆的	易碎的、冷凜的（冷漠的、冷靜的、寧靜的、冰冷的）
高價值的	貴婦（柔和的、精緻的、舒緩的、浪漫的、迷人的、品味的、高貴的、復古的、氣質的） 優質（優雅的、典雅的、優美的）
新穎的	夢幻的、引人注目的（華麗的、炫目的、顯眼的、花俏的、獨特的、感性的、個性化的、新潮的、熱情的、驚艷的、摩登（薄透的、簡潔的、細長的、流行的、時尚的、現代的、簡約的、纖細的、活力的）
溫潤的	短胖的、圓潤的、溫馨的、可愛的、甜蜜的、溫暖的、大方的
閒適的	輕鬆的、舒適的、輕巧的、晶瑩的、清爽的、明亮的、乾淨的、悠閒的

（資料來源：作者整理）

四、高腳杯數值造形樣本建立

（一）實驗目的：

以繪圖軟體 Adobe、Illustrator 建立高腳杯數值造形樣本。

（二）建立程序：

1.解構高腳杯造形：將高腳杯造形區分為杯身（盛酒的部份）、杯腳（中間支撐的部份）、杯底（底部）

2.定義高腳杯的平面座標：將萃取出來的高腳杯樣本，繪製立面圖造形，定義每個高腳杯的平面座標（ x, y ）。

（三）在收集的所有圖片中，找出外觀差異大的 12 個高腳杯，經過去背、灰階的處理，並予以編號。

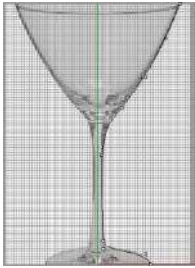
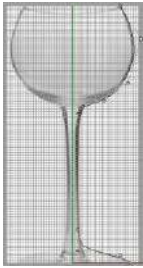
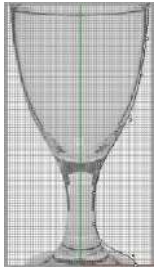
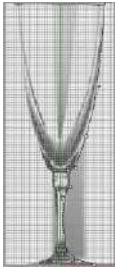
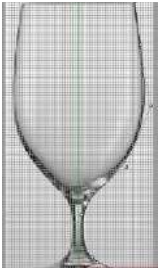
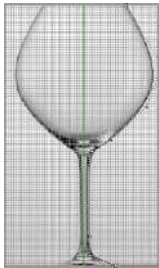
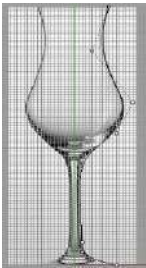
表 2：12 隻已去背高腳杯圖

01	02	03	04
			
05	06	07	08
			
09	10	11	12
			

（資料來源：作者整理）

1.利用 Rhino 3D 繪圖軟體，將葡萄酒杯的圖片高度調整為一致，並定義中心軸線（見表 3）。

表 3：利用 Rhino 軟體定義 12 隻高腳杯的大小及中心軸線圖

01	02	03	04
			
05	06	07	08
			
09	10	11	12
			

（資料來源：作者整理）

2. 透過 3D 繪圖軟體 Rhino，定義出十個可描述葡萄酒杯外觀的定義點(圖 3)。



圖 3：定義 10 個高腳杯的平面座標圖（圖片來源：作者整理）

3. 利用 Rhino 軟體，重新改變座標軸，繪製出新的高腳杯，以驗證定義點是否能詮釋高腳杯。

(1) 驗證一

表 4：繪製新的高腳杯（一）

座標編號	平面座標	新的高腳杯圖片
座標 01	(17, 100)	
座標 02	(13, 74)	
座標 03	(20, 49)	
座標 04	(7, 44)	
座標 05	(2, 45)	
座標 06	(1, 21)	
座標 07	(2, 11)	
座標 08	(2, 4)	
座標 09	(6, 2)	
座標 10	(12, 0)	

（資料來源：作者整理）

(2) 驗證二

表 5：繪製新的高腳杯（二）

座標編號	平面座標	新的葡萄酒杯圖片
座標 01	(11, 154)	
座標 02	(17, 133)	
座標 03	(20, 89)	
座標 04	(15, 76)	
座標 05	(5, 67)	
座標 06	(3, 43)	
座標 07	(3, 25)	
座標 08	(7, 12)	
座標 09	(23, 4)	
座標 10	(23, 0)	

（資料來源：作者整理）

(3) 驗證三

表 6：繪製新的高腳杯（三）

座標編號	平面座標	新的葡萄酒杯圖片
座標 01	(16, 154)	
座標 02	(30, 131)	
座標 03	(29, 88)	
座標 04	(12, 73)	
座標 05	(6, 68)	
座標 06	(3, 54)	
座標 07	(3, 28)	
座標 08	(5, 11)	
座標 09	(20, 4)	
座標 10	(20, 0)	

（資料來源：作者整理）

（一）建構方式的修正

利用 Rhino 軟體重新建構高腳杯的造形，發現所繪製出的曲線及座標點，無法穩合的貼齊杯子的邊緣，有偏差產生，如圖 3 的座標點 02 所示；因此，決定改採用 Adobe Illustrator 繪圖軟體來重新繪製，利用 Adobe Illustrator 繪圖軟體中的貝茲曲線，建構高腳杯的造形。

最後採用 Adobe Illustrator 繪圖軟體中的貝茲曲線，重新建構高腳杯的造形，如同上述步驟 2 的建構程序，同樣定義中心軸、及十個平面座標外，再加入各部位的比例的數值的比較（見圖 4）。

1. 杯口寬：杯身寬=>最大比例為 3.36，最小比例為 0.52。
2. 杯身高：杯桿高=>最大比例為 9.07，最小比例為 0.7。
3. 杯底寬：杯口寬=>最大比例為 1.65，最小比例為 0.64。

高腳杯各部位數值比例示意圖		
杯口寬：杯身寬	杯身高：杯桿高	杯底寬：杯口寬
		

圖 4：各部位數值比例示意圖（圖片來源：作者整理）

製作實驗用的 40 隻高腳杯圖卡時，採用剪影的方式來製作，目的是為了讓受測者，能夠清楚看出整個高腳杯的外觀造形曲線、比例（見表 8）。

表 8：40 隻實驗用高腳杯圖卡

01	02	03	04	05	06	07	08
							
09	10	11	12	13	14	15	16
							
17	18	19	20	21	22	23	24
							
25	26	27	28	29	30	31	32
							
33	34	35	36	37	38	39	40
							

(資料來源：作者整理)

肆、實驗結果與分析

使用 KJ 法挑選出的六個感性語彙(信賴的、清脆的、高價值的、新穎的、溫潤的、閒適的)進行實驗評比。受測者進行實驗前，必須先瀏覽過 40 張高腳杯圖卡，才能進行每一感性語彙對應 40 隻高腳杯的評比，評比方式為一開始先把 40 隻高腳杯依其對感性語彙感受程度的高低，分成三個等級，接著再將分出來的三個等級，再各細分成三個等級，所以共會分出九個等級，並將結果予以給分紀錄（見表 9）：

表 9：評分紀錄表

分數 語彙	1 分	2 分	3 分	4 分	5 分	6 分	7 分	8 分	9 分
信賴的									
清脆的									
高價值的									
新穎的									
溫潤的									
閒適的									

（資料來源：作者整理）

一、高腳杯感性意象與產品造形之對應關係調查

本次實驗共找了 16 位受測者，所有受測者均為設計系的學生，研究所男生 3 位，女生 1 位；大學部男生 3 位，女生 9 位。將上述所有受測者的評分紀錄表，轉換成填分表，處理步驟如下所示：

（一）依 Excel 軟體填分表結果，將 40 個樣本在六個語彙中個別獲得的分數取其平均值。

（二）將 40 個樣本之得分平均值與造形數值化之數據進行回歸分析。

二、高腳杯感性語彙與高腳杯造形之對應關係調查結果分析

（一）「信賴的」感性語彙迴歸分析結果：從表 10「信賴的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，三個變數(x6、x8、y3)的感性語彙的多元相關係數為.767，聯合解釋變異量為 58.9%；其中以 x6 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 46.7%。

表 10：「信賴的」感性語彙之複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.683 ^a	.467	.452	.67943	.467	33.230	1	38	.000
2	.728 ^b	.530	.505	.64624	.064	5.003	1	37	.031
3	.767 ^c	.589	.555	.61276	.059	5.155	1	36	.029

a. Predictors: (Constant), x6

b. Predictors: (Constant), x6, x8

c. Predictors: (Constant), x6, x8, y3

(資料來源：作者整理)

(二)「清脆的」感性語彙迴歸分析結果：從表 11「清脆的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，三個變數(x10、x7、y6)的感性語彙的多元相關係數為.917，聯合解釋變異量為 84.0%；其中以 x10 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 68.7%。

表 11：「高價值的」感性語彙複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.829 ^a	.687	.678	1.06224	.687	83.249	1	38	.000
2	.897 ^b	.805	.794	.84962	.118	22.398	1	37	.000
3	.917 ^c	.840	.827	.77956	.035	7.950	1	36	.008

a. Predictors: (Constant), x10

b. Predictors: (Constant), x10, x7

c. Predictors: (Constant), x10, x7, y6

(資料來源：作者整理)

(三)「高價值的」感性語彙迴歸分析結果：從表 12「高價值的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，四個變數(x7、x3、y8、x4)的感性語彙的多元相關係數為.900，聯合解釋變異量為 80.9%；其中以 x7 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 65.9%。

表 12：「高價值的」感性語彙複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.812 ^a	.659	.650	.92326	.659	73.323	1	38	.000
2	.865 ^b	.748	.734	.80464	.089	13.030	1	37	.001
3	.884 ^c	.782	.764	.75777	.035	5.719	1	36	.022
4	.900 ^d	.809	.788	.71892	.027	4.996	1	35	.032

a. Predictors: (Constant), x7

b. Predictors: (Constant), x7, x3

c. Predictors: (Constant), x7, x3, y8

d. Predictors: (Constant), x7, x3, y8, x4

(資料來源：作者整理)

(四)「新穎的」感性語彙迴歸分析結果：從表 13「新穎的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，三個變數(x7、x2、y5)的感性語彙的多元相關係數為.749，聯合解釋變異量為 56.0%；其中以 x7 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 40.5%。

表 13：「新穎的」感性語彙複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.637 ^a	.405	.390	1.05109	.405	25.884	1	38	.000
2	.710 ^b	.505	.478	.97196	.100	7.439	1	37	.010
3	.749 ^c	.560	.524	.92843	.056	4.551	1	36	.040

a. Predictors: (Constant), x7

b. Predictors: (Constant), x7, x2

c. Predictors: (Constant), x7, x2, y5

(資料來源：作者整理)

(五)「溫潤的」感性語彙迴歸分析結果：從表 14「溫潤的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，三個變數(x4、x2、x1)的感性語彙的多元相關係數為.826，聯合解釋變異量為 68.3%；其中以 x4 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 57.4%。

表 14：「溫潤的」感性語彙複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.757 ^a	.574	.563	.88026	.574	51.158	1	38	.000
2	.795 ^b	.632	.612	.82906	.058	5.838	1	37	.021
3	.826 ^c	.683	.656	.78011	.051	5.790	1	36	.021

a. Predictors: (Constant), x4

b. Predictors: (Constant), x4, x2

c. Predictors: (Constant), x4, x2, x1

(資料來源：作者整理)

(六)「閒適的」感性語彙迴歸分析結果：從表 15「閒適的」感性語彙複迴歸模式摘要表中可看出，二個變數(y8、x3)的感性語彙的多元相關係數為.477，聯合解釋變異量為 22.7%；其中以 y8 的座標點最具影響力，其單獨的解釋量為 13.1%。

表 15：「閒適的」感性語彙複迴歸模式摘要表

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.362 ^a	.131	.108	.91420	.131	5.723	1	38	.022
2	.477 ^b	.227	.186	.87353	.096	4.621	1	37	.038

a. Predictors: (Constant), y8

b. Predictors: (Constant), y8, x3

(資料來源：作者整理)

三、高腳杯感性語彙與部位比例之對應關係調查結果分析

(一)「信賴的」感性語彙迴歸分析結果：從「信賴的」感性語彙與部位比例對應關係表之複迴歸模式摘要表中可看出，3 個自變項與「信賴的」感性語彙的多元相關係數為.531，決定係數 R^2 為.282，調整後的決定係數為.222，迴歸模式的誤差均方和之估計標準誤為.80996。3 個變項可以解釋「信賴的」感性語彙 28.2% 的解釋變異量。而在「信賴的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可看出，F 值為 4.707， $P=.007<.05$ ，達顯著水準。

(二)「清脆的」感性語彙迴歸分析結果：從「清脆的」感性語彙與部位比例之對應關係之複迴歸模式摘要表中可看出，3 個自變項與「清脆的」感性語彙的多元相關係數為.693，決定係數 R^2 為.48，調整後的決定係數為.437，迴歸模式的

誤差均方和之估計標準誤為 1.40544。3 個變項可以解釋「清脆的」感性語彙 48% 的解釋變異量。而在「清脆的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可看出，F 值為 11.088， $P=.000<.05$ ，達顯著水準。

(三)「高價值的」感性語彙迴歸分析結果：從「高價值的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸模式摘要表中可看出，3 個自變項與「高價值的」感性語彙的多元相關係數為.576，決定係數 R^2 為.331，調整後的決定係數為.276，迴歸模式的誤差均方和之估計標準誤為 1.32768。3 個變項可以解釋「高價值的」感性語彙 33.1%的解釋變異量。而在「高價值的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可看出，F 值為 5.944， $P=.002<.05$ ，達顯著水準。

(四)「新穎的」感性語彙迴歸分析結果：從「新穎的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸模式摘要表可看出，3 個自變項與「新穎的」感性語彙的多元相關係數 為.635，決定係數 R^2 為.403，調整後的決定係數為.354，迴歸模式的誤差均方和之估計標準誤為 1.08148。3 個變項可以解釋「新穎的」感性語彙 40.3%的解釋變異量。「新穎的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表可以看出，F 值為 8.115， $P=.000<.05$ ，達顯著水準。

(五)「溫潤的」感性語彙迴歸分析結果：從「溫潤的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可看出，3 個自變項與「溫潤的」感性語彙的多元相關係數為.691，決定係數 R^2 為.477，調整後的決定係數為.433，迴歸模式的誤差均方和之估計標準誤為 1.00180。3 個變項可以解釋「溫潤的」感性語彙 47.7%的解釋變異量。而在「溫潤的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可以看出，F 值為 10.946， $P=.000<.05$ ，達到顯著水準。

(六)「閒適的」感性語彙迴歸分析結果：「閒適的」感性語彙與部位比例對應關係之複迴歸變異數摘要表中可以看出，F 值為.078， $P=.971>.05$ ，未達到顯著水準，故不進行分析。

伍、結論與建議

一、結論

本研究經由高腳杯造形的蒐集、定義曲線、感性語彙的蒐集與 KJ 法的應用、進行受測者實驗、及複迴歸分析後，所獲得的研究成果如下：

（一）根據六個感性語彙迴歸分析結果，可得知高腳杯感性語彙與產品造形之對應關係如表 16 所示：

表 16：高腳杯感性語彙與產品造形之對應關係表

高腳杯平面座標圖	六個感性語彙											
	信賴的		清脆的		高價值的		新穎的		溫潤的		閒適的	
	正 向	負 向	正 向	負 向	正 向	負 向	正 向	負 向	正 向	負 向	正 向	負 向
	x			x		x		x		x		
	6	y	y	10	x	7	x	7	x	2	y	x
	x	3	6	x	4	x	5	x		x	8	3
	8			7		3		2		1		
	x6,x 座標點屬於杯桿部份，故杯桿愈寬愈有信賴的感覺；反之則愈少，以此類推。		y6 座標點屬於杯桿部份，也就是杯桿愈瘦長愈有清脆的感覺；反之則愈少，以此類推。		x4 座標點屬於杯肚至杯桿的部份，這部份愈寬愈有高價值的感覺；反之則愈少，以此類推。		x5 座標點屬於杯肚連接杯桿的部份，這部份愈寬愈有新穎的感覺；反之則愈少，以此類推。		x4 座標點屬於杯肚至杯桿的部份，這部份愈寬愈有溫潤的感覺；反之則愈少，以此類推。		y6 座標點屬於杯桿連接杯底的部份，也就是杯式愈寬愈有閒適的感覺；反之則愈少，以此類推。	

（資料來源：作者整理）

1.從「信賴的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，x6 為影響最大的正向項目，其次為 x8，而影響最大的負向項目為 y3。

2.從「清脆的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，y6 為影響最大的正向項目，而影響最大的負向項目為 x10，其次為 x7。

3.從「高價值的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，x4 為影響最大的正向項目，而影響最大的負向項目為 x7，其次為 x3。

4.從「新穎的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，x5 為影響最大的正向項目，而影響最大的負向項目為 x7，其次為 x2。

5.從「溫潤的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，x4 為影響最大的正向項目，其次為 x2，而影響最大的負向項目為 x1。

6.「閒適的」感性語彙迴歸分析結果可得知，在標準化迴歸係數中，y8 為影響最大的正向項目，而影響最大的負向項目為 x3。

（二）高腳杯感性語彙與部位比例之對應關係調查結果分析如下：

1.從「信賴的」感性語彙標準化迴歸係數中可得知，當杯口寬>杯底寬時，會有較為「信賴的」感覺。

2.從「清脆的」感性語彙標準化迴歸係數中可得知，杯桿高>杯身高時，會有較為「清脆的」感覺；而當杯底寬>杯口寬時，也會有較為「清脆的」感覺。

3.從「高價值的」感性語彙標準化迴歸係數中可得知，杯桿高>杯身高時，會令人感到較有「高價值的」感覺；而當杯底寬>杯口寬時，也會令人感到有「高價值的」感覺。

4.從「新穎的」感性語彙標準化迴歸係數中可得知，杯桿高>杯身高時，會令人感到有較「新穎的」感覺；而當杯底寬>杯口寬時，也會令人感到有「新穎的」感覺。

5.從「溫潤的」感性語彙標準化迴歸係數中可得知，杯身寬>杯口寬時，會有較為「溫潤的」感覺；當杯身高>杯桿高時，會較令人感到有較「溫潤的」感覺；而當杯底寬>杯口寬時，也會較令人感到有較「溫潤的」感覺。

二、建議

本研究因人力、資源及時間等因素的限制，研究成果有不足之處，故有以下建議：

（一）高腳杯的樣本乃是從雜誌、宣傳單、及網站上獲得，由於數量種類繁多，並未涵蓋所有的樣本母體；此外，本研究只探討觀看高腳杯的正面形態的灰階圖片，屬於造形的研究，並未考慮高腳杯本身玻璃材質的厚薄度及質感，建議後續研究人員可以考慮研究高腳杯材質來進行相關的研究。

（二）為了減少受測者的困擾，透過 KJ 法 60 個感性語彙篩選至 6 個感性語彙，或多或少捨棄了原來很適合形容高腳杯的感性語彙，感性語彙之多，並非 6 組語彙就能涵蓋所有的高腳杯意象。

（三）從高腳杯感性意象與產品造形之對應關係調查中，先定義出高腳杯的 10 個造形關鍵點，接著利用 Rhino 軟體重新建構高腳杯的造形，但因該軟體的本身設計導致其結果並不符合本次研究要求，因此用 2D 繪圖軟體 Adobe Illustrator 中的貝茲曲線再重新繪製，以找出代表性的 40 隻高腳杯的平面座標，但過程中，並無法驗證高腳杯的 10 個造形關鍵點是否能得最佳的研究結果與預期成效。

（四）根據高腳杯感性意象與部位比例之對應關係調查中，定義了高腳杯各比例數值，目的是想嚐試以不同的觀點來探討與高腳杯感性語彙的關係，但結果發現，「閒適的」感性語彙經由複迴歸分析後，並沒有顯著差異存在，顯示該感性語彙並不適用於高腳杯部位比例的研究中。

參考文獻

川田喜二（1986）。KJ 法-渾混談。日本：中央公論社。

林成宇（2004）。造形參數與意象感覺的相互關係之研究－以葡萄酒瓶為例（未出版碩士論文。華梵大學工業設計碩士論文，新北市。

林郁城（2014）。應用感性工學於垃圾桶外觀及功能設計之研究。國立高雄應用科技大學工業工程與管理系碩士論文，高雄市。

- 神杉雅一 (1999)。葡萄酒知識手冊。台北市：國際村文庫書店有限公司。
- 高華成 (2014)。高腳玻璃杯之造形及內容物色彩對於人的意象感覺之研究。國立成功大學工業設計學系碩士論文，台南市。
- 翁慶華 (2012)。運用感性工程於電動牙刷外型研究。國立屏東科技大學工業管理系所碩士論文，屏東縣。
- 陳千浩 (2001)。葡萄酒 **La connaissance des vins**。台北市：品度股份有限公司。
- 陳怡貞 (2002)。消費者採用行為與意象感受程度之關聯性研究—以數位相機為例。國立成功大學工業設計研究所碩士論文，台南市。
- 陳國祥、管倖生、鄧怡莘、張育銘 (2001)。「感性工學-將感性予以理性化的手法」。工業設計，29 (1)，1-12。
- 陶曉嫻 (2012)。長町三生：「感性工學是產品熱銷的金鑰！」。工業技術與資訊，12 (254)，4-7。
- 黃妙雯 (2010)。視覺與聽覺感性意象之關聯—以數位相機為例。國立成功大學工業設計學系碩士論文，台南市。
- Yokoyama, S., Ishihara, S., and Nagamachi, M. (2010) 感性工效學在馬桶座設計之應用，松下電工有限公司，大阪市：日本。
- Nagamachi, M. (2005). *Product Development and Kansei*. Tokyo: Kaibundo Publishing.
- Nagamachi, M. (1989). *Kansei Engineering*. Tokyo: Kaibundo Publishing.
- Nagamachi, M. (1995). Kansei Engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development. *International Journal of Industrial Ergonomics* 15(1), pp.13-24.

視覺藝術論壇. 第十一期/視覺藝術論壇編輯委員會編輯.

-- 嘉義縣民雄鄉：嘉大視覺藝術系所，

民105

面：9.5公分

年刊

ISBN 978-986-05-1484-1(平裝)

1. 視覺藝術 2. 期刊

視 覺 藝 術 論 壇 第十一期

發行人：邱義源

編輯者：視覺藝術論壇編輯委員會

出版者：國立嘉義大學人文藝術學院視覺藝術學系/視覺藝術研究所

網 址：<http://www.ncyu.edu.tw/art/>

地 址：嘉義縣民雄鄉文隆村85號

電 話：05-2263411 ~ 2801

定 價：360元

印刷者：偉懋彩色印刷有限公司

電話：05-2832696

傳真：05-2843238

出版日期：中華民國一〇五年七月

ISBN 978-986-05-1484-1

版權所有・翻印必究



地址/621嘉義縣民雄鄉文隆村85號

TEL / 05-2263411-2801 FAX / 05-2061174

網址/<http://www.ncyu.edu.tw/art/>

統編：006543950066

ISBN：978-986-05-1484-1