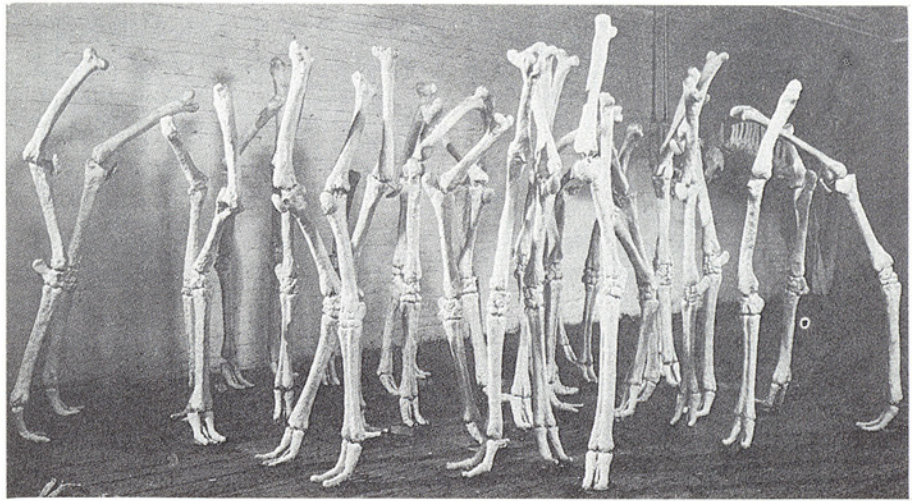


# 統一與突破·延伸和再造

侯宜人／本文作者為美國普拉特藝術學校碩士

「形式」一詞用來形容雕塑是頗難捉摸的，因為形態 (form) 不只是物體的外形 (shape)，還包括物體的結構 (structure)。雖說任何物體都有外形，但是傳達一件作品外貌的因素，除了本身的條件 (例如點、線、面、色彩、質感等) 還牽涉藝術家的創作 (例如使用的技術、表現的內容、個人風格) 以及觀眾的視覺經驗和對造形的認識 (例如眼睛所把握的物體的主要特質，關於物體方向位置之空間性的辨認等)，因此對雕塑形式的研究，絕不能將物體外形單獨討論的。希臘哲人有言，當人們用各式各樣的材料創造出東西來的時候，形式的發生就那麼一次。也就是說當物體呈現，而我們眼睛捕捉到物體的那一刻，形式不但指出物體為何，指出物體外貌，還指出物體在何處，以及與環境和觀者的關係。形式既是作品呈現的最後結果，因此每一次的結果就只能造就一種形式，而這一種形式，實際是包含了物體本身、創造者和觀者在視覺、心理、經驗、知識、創作、內容、材料、技術上所有活動的總結。

如果美國的湯姆·伍夫 (註：Tom Wolfe 評論家，所寫畫出來的真言，The painted word，劉麗、陳艾妮譯，藝術圖書公司。湯姆伍夫在書中寫出左右現代藝術發展的因素，直爽地揭發美國藝術中的理論至上潮流。) 的言論有若干真理的話，現代藝術可以說是理論出發的，從這個觀點談現代雕塑的形式，彷彿談造形原理、視覺美學、構成法則，或設計理論了。本篇內容不欲著重在我們是如何看東西的視覺心理形式論上，而是指出存在於形式中的現象，並對造成現象的元素間的關係做個說明，進而對一種早就存在我們心靈記憶中共通的形式來和現代雕塑造形做一比較。



▲圖2. Nancy Graves, 類似形態的變化, 共36件 1970, 混合媒體

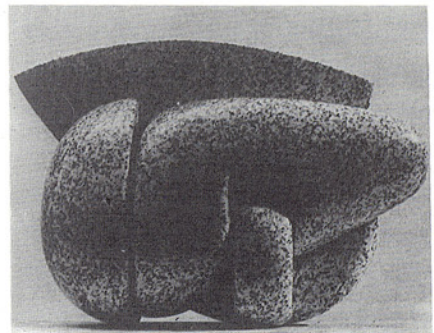
畢竟現代藝術無非是“利用”或“反對”這些既存的形式與內容而已。

## ● 構成形式的條件 ●

當我們審視雕塑形式最本然的外觀時，立刻出現在結構上、技術上和創作者風格上之複雜性。第一方面，在雕塑結構中，由構成要素 (包括重量、體積、平面、線條、質感、色彩) 組成，經由三度空間的設計和秩序系統的建立，進而具備空間和時間的特質，決定了形式的基本條件。第二方面，方法和技術也同樣影響雕塑形式，我們看到技術與材料的關係，技術的運用和新科技的發明都導致不同形式的發生。第三方面，雕塑家本人對造形、材料、技術之取捨認同，個人美學素養，對表達內容的追求等等都顯現於作品形式中。

### 一、結構 (Structure)

結構可解釋成作品局部對全部的關係，也帶有如何安排局部元素，使之形成“形式”這個實體，或者形成此一形式的重點中心。對雕塑家言，這些局部造形要素有塊量、體積、平面、線條、質感、和色彩。

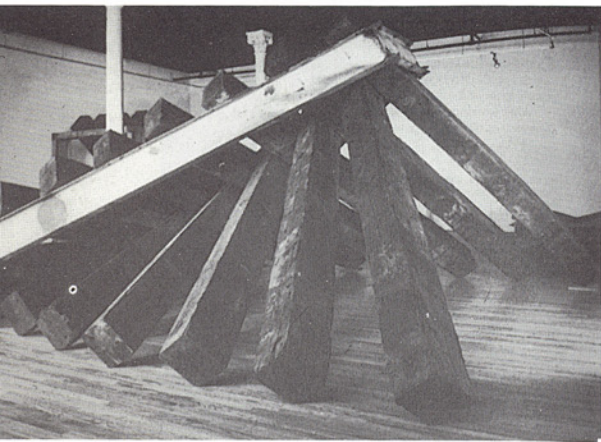


▲圖1. Andrea Cascella, 星之思索者, 1968, 花崗岩

### (一) 造形要素 (Elements)

① 塊量 (Mass)。塊量是實在的物體，是大小尺寸在一起的一堆東西，是材料集中在一個固定的範圍，由使用材料的多少造成的形狀。在雕塑上，非幾何造形的平面具有厚度，因此代表某種程度上的重量感，而質感和色彩是塊量體的外表，因此要將塊量與平面、線條、體積、質感甚至色彩分開是不可能的。

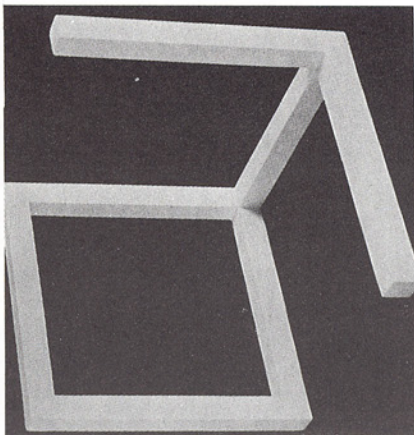
雕塑家利用所有的要素造成一個存在的塊量體，再經由重複或堆積，於是任何簡單而獨一的元素都可成爲一堆東西。爲了強調塊量，藝術家將材料集中在一個固定的範圍 (圖1)，而另一方面如果藝術家要創造一個不集中的塊量體，那麼最好的方法就是將之散亂擺開或錯置 (圖2)。塊量是實在的，所以塊量



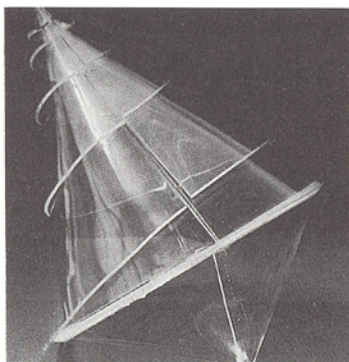
▲圖3.Kenneth Capps, 閣樓, 1974, 木和銅

如何佔據空間便很重要。當藝術家創作出形式不但要看塊量是如何分配的,也要看它如何在空間中被分成幾部份(圖3)。如果作品太大,我們勢必得退後看,繞著看或多角度研究。以下是創作時的一些問題:是不是所有的外觀輪廓都必須清楚的顯現?形式真得重要到能明白的反映出內容?形式是對作者亦是觀者重要?是不是在我們看之前形式就已存在?我們是否要在那“一瞥”中,看出全部精髓?除了這些問題外,我們還要留意材料特性對產生塊量感的先天條件,例如石材與木材本身即具塊量感。於是雕塑家是否該強化材料的特性?材料在影響塊量感上到底有多重要?不是雕塑家才是決定材料和元素的人嗎?難道材料本身才是決定因素?

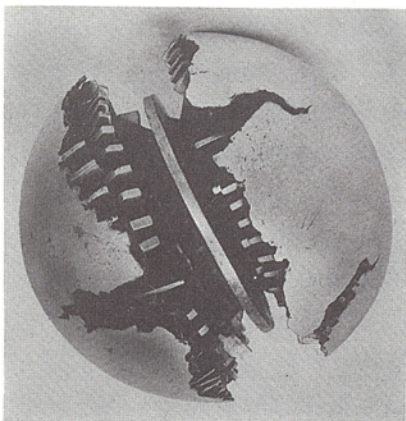
②體積 (Volume)。體積是一個封閉且固定的空間,是一個塊量的負面,也就是為塊量體所包圍出的空間,是材料不在的地方,但也由材料界定出來。由此可知所有雕塑家沒有做出來的,沒有說出來的也同一樣重要。容量體積是未被材料佔有的形狀,它的形乃由包圍它的實形所造成。不同於塊量的多、重、厚、實,體積顯得虛、無、疏、空,但不減其重要性。體積之所以獨特乃因為它完全由其他元素所決



▲圖4.Sol Le Witt, 半立方體系列, 共7件, 1974, 木上彩



▲圖5.Ruth Vollemer, 殼, 壓克力

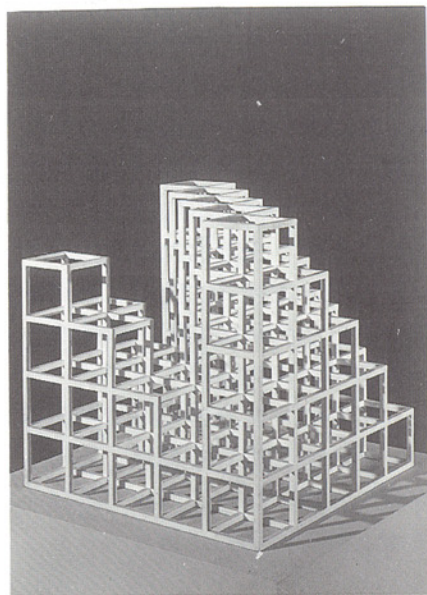


▲圖6.Arnald Pomodoro, Sfera, 1976, 青銅

定,並且有“無”給人特有的錯覺(圖4)。

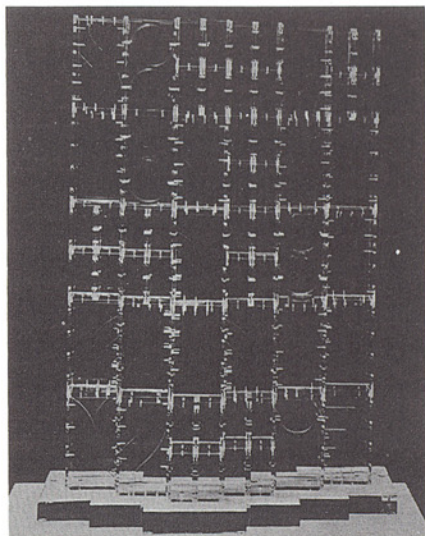
所有的元素都有體積,塊量是正面存在的體積,線條和平面可以界定體積(圖5)而質感色彩對照出體積的存在,我們自然無法單獨來看體積。塊量之於體積,就如明與暗,無塊量的對照則顯不出體積的存在(圖6)。其實體積是所有元素中最獨立的,因為只要有範圍就有

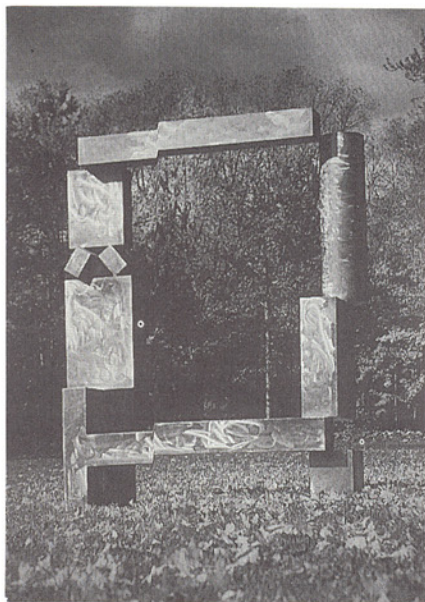
體積(圖7),它完全自動形成。當然體積之自存形式也需要一些控制,否則太多由材料圍出的空間只會造成體積之失散。在考慮體積此要素時,我們不禁問:要封閉到如何的程度,空間中方能顯露體積?由體積決定邊緣或是緊鄰的形狀決定了體積?體積是靜態不動或是由它和其他部份的關係而造成運動(圖8)?如果被透明物體包圍,是不是體積就意味著裡面的部份和外面的部份:



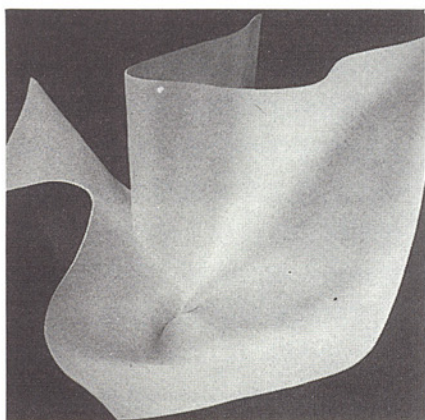
▲圖7.Sol Le Witt, 立方體構成, 1971, 木上彩

▼圖8.Louise Nevelson, 加拿大系列三1968, 塑膠玻璃

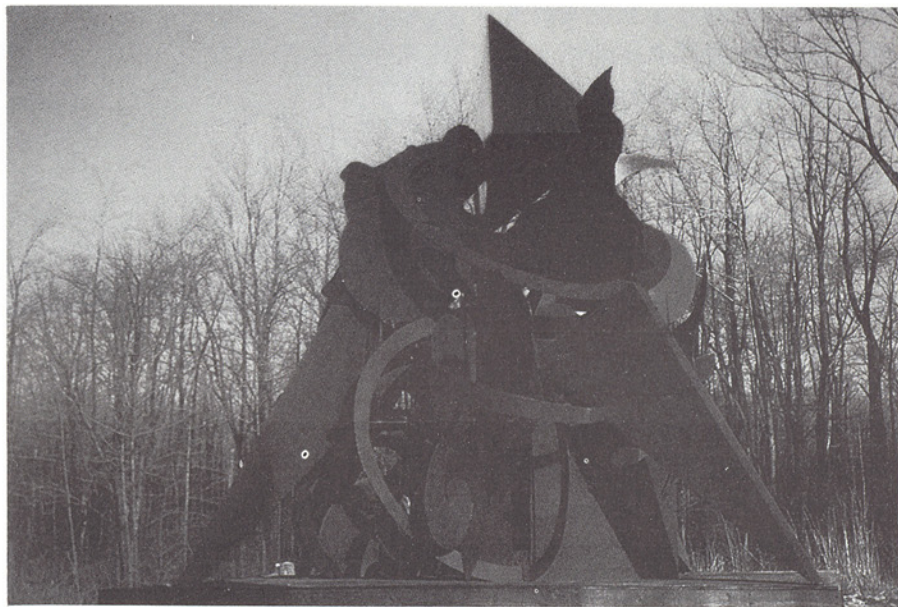




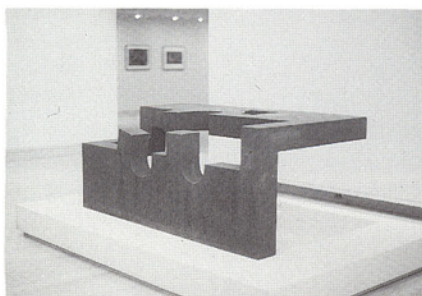
▲圖9. David Smith, 立方柱編號××VII, 1965, 不銹鋼



③平面 (Plane)。平面是一個給予的且被清楚規劃出的表面範圍。所有形式都由面而組成，而組成面的原則是在已形成的平面上改變角度或方向，方向一改，自然又生一面。如同塊量和體積，平面也無法單獨成立。塊量有表面，就有平面；體積雖無實形卻由面和線組成的實形所定；質感色彩乃在物體表面發生，他們創造了面。平面可以是平坦的，也可以是有弧度的，可是凹下的也可以是凸出的，可以獨自發生在同一水平上，也可以隨著不同方向而在一個大塊面上發生變化（圖9.10）。在圖10中，我們還可將凹凸起伏的外緣看成是線。設想一本書的每一頁是個面，當書本合



▲圖12. Alexander Liberman, 西塞弗斯 (Sisyphus) 1982, 蠟上彩



◀圖10. Jack Youngerman, 獵戶星座, 1975, 纖維玻璃

▲圖11. Eduardo Chillida, 無聲的音樂, 1983, 鋼

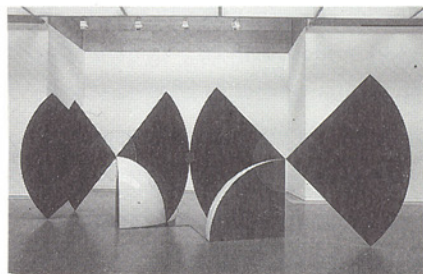
上，所有頁面的邊緣都成了線，也就是說線與面很難用面積的大小來分別。

一個單一的面可利用割、折、捲的方法來和另外一個面組合，再經切斷、製造肌理、上彩而製造無窮的變化。此種組合的可能性完全發生在我們認定的平面是一“體積單薄如片的材料”。平面對造形最偉大的貢獻乃在設定並緩和物體表面的方向（圖11.12）。這裡又再強調對材料的選擇直接影響方向表達的難易度。當雕刻家控制著平面，也控制了方向（圖13），於是方向也代表一個或多個表面所有的力量和運動。許多平面在空間中的運用可藉回答下列諸問題而得到新的啟示：

是否平面一定是二度空間的形，在三度空間中是否要利用許多面才能造成立體的面？是否許多面在一起就成為體積了？要是一個起伏的面呢？一個透明的材料如何影響面的發生？

④線條 (Line)。線條是塊量的邊緣，是形狀的輪廓線，也是體積的外緣，不但指出了範圍所在，同時也暗示出本來不存在的形的週遭界線。線條直接存在於各個要素上，但本身更易於孤立劃分出來。我們傾向於單獨觀看線條，而不將它想成是細而薄的塊量，或是長柱形的面，自然更難將線條看成是色彩質感或存在於體積中的東西。線條在人類對二度空間的觀念中顯得相當的突兀，因此我們多半將線條就看成線條，而非靠著其他的條件

▼圖13. Tim Scott, 五段權船 (Quinqueremé), 1966

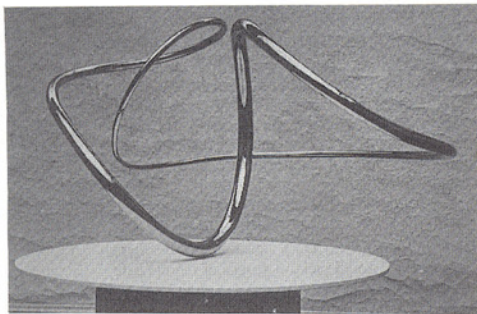


所促成。所以線條在二度空間較之  
三度空間更易於顯示其重要性。

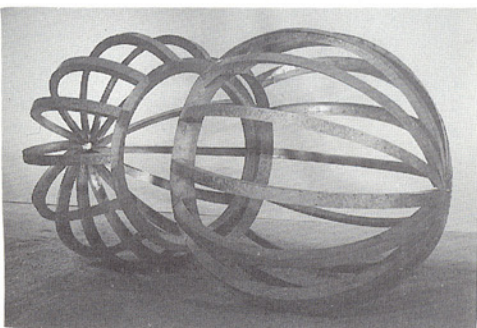
雖然線條本身的特性是如此強烈，但三度空間造形中，其重要性仍在能產生立體之感。某些材料自然更易於造成線造形，而另一些材料則需要附加或附屬在一些物質上才能產生線條（例如鐵絲之具線條感；而木石鋼質則需刻、鑿、畫成加上線條物以造成線條）。線條易於集中物體運動及方向的特性，而平面、塊量、體積則易於分散這種特性。線條可直可彎，可兼具兩者（圖14），可製造韻律，可以將作品從一面轉化到另一面，造成視覺交點，而最重要的，線條建立起一種清楚又突然的界限。

線條到底有何能耐？它可以製造圖案嗎？還是觀念上的錯覺？難道不能重複排列直線去製造一個彎曲的面？但是如果這樣，線不就造成面或是塊量體了嗎？而怎樣才能使線條因它自身的結構和特性而支持它本身的重量？如何使線條材料造成運動感？（圖15）

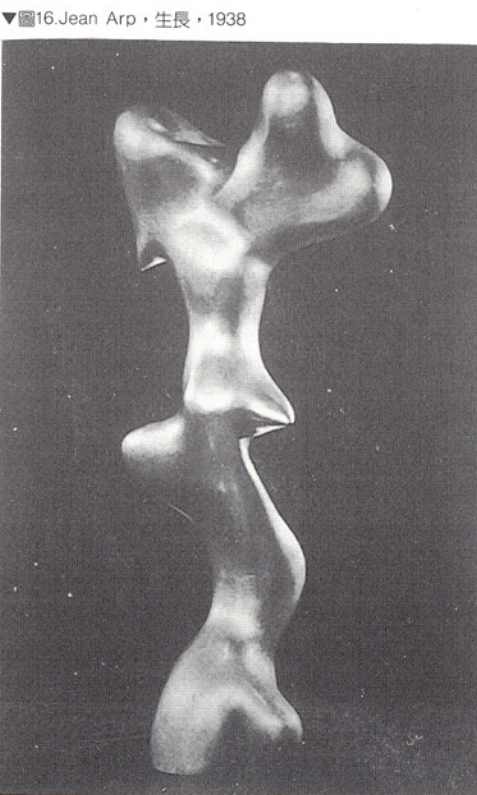
⑤質感 (Texture)。質感或謂之肌理，是材料的表面，是所有附屬於物體上的物質的總合。質感造成實際上物體表面的變化以及我們視覺上的驚喜。實際上的肌理只有在我們接觸它時才能感覺到，而視覺上的肌理則是只要我們看便看得到。肌理的重要，在提供物體表面的特性，這種特性會影響我們的感官，創造出一種想要接近表面、觸摸表面，進而確立表面存在之欲望（圖16）。人類對物體質感的反應常比我們想像的強，我們不也經常問這是粗？是滑？是高？是低？而這些簡單的欲望也正是雕塑家可經由作品傳給我們的。經由對表面的處理，藝術家不僅將生命帶入形體中，而且將生命之感借由表面的質感傳達給觀眾。（圖17）



▲圖14. José de Rivera, 構成, 1958, 鋼



▲圖15. Richard Deacon, 兩個能玩在一起, 1983, 鋼



▼圖16. Jean Arp, 生長, 1938

很明顯的，視覺感受對觀者而言又更重要了。視覺上的肌理通常很直接的發生，就是說我們的眼睛看到了我們手中想告訴我們的。介於眼和手之間唯一不同的是一種錯覺，眼很容易就“看出”是什麼，而手只有在觸摸過後，才知道真的是什麼（陳列於美術館的藝術品，由於禁止觸摸，很難知道它們“真的”是什麼）。總之，站在質感為物體表面真實的存在物的立場，只用眼睛看出我們“認知”的作品，實在令人萌生挫折感！

在雕塑肌理的處理上，我們要問：藝術家要完全控制物體的表面嗎？如果是的，物體的造形是否要更嚴謹？更像真實的東西（例如創作人物則要有人體的質感，利用木材則反應木材的質感等等）？或者表面質感是不需要控制的。材料對肌理的產生有多重要？是藝術家還是材料決定肌理？如何使物體表面更顯出光線的明暗？是不是質感在二度空間更容易為人注意？

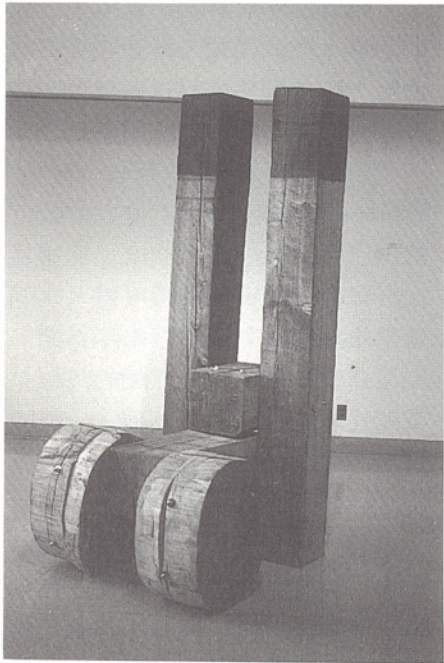
⑥色彩 (Color)。色彩對雕塑而言有三個特色，一是材料的自然色彩（圖18）；二是加於物質上，附著於材料如顏料或銅鐵染色；三是由光線造成，明暗對照 (Chiaroscuro) 產生。（圖19）其中材料的自然色彩固然重要，但不應支配形式。也許雕刻家會認為順其自然，是什麼就是什麼顏色，但是現代材料，譬如塑膠，其色彩早就在材料裡，成為自然的無生命外表 (Naturally dead appearance)，除非藝術家執意要取材料本身加工後的特別色彩來使用，否則不如先改變工業加工材料外表的色彩，用色彩來加強它，使其達到增加作品色感的效果。

其次針對第二個特色來的問題，是利用顏料（圖20）和金屬變色方法 (Patina) 來上彩（註：經幾世



▲圖17. William Tucker, 巨偉, 1985, 青銅

▼圖18. Chris Macdonald, 無題, 1982, 木



▼圖19. Willem de Kooning, 坐着的女人, 1969-81, 青銅



紀埋在地下或長期暴露於空氣中的青銅品會變色,原來屬於銅質略帶棕黃色的表面會變得較深而帶一點綠。在古代銅像和銅器是要保持乾淨亮麗,但是在現代這層經時間而覆在銅像的一層Patina則被認為是可貴而加以保留。因此現代雕塑家通常用化學藥劑去製造一種人工的Patina效果)。不管利用何種方式賦彩,只要能強化形態並增加表現力,都是可行的。在今天,現代雕塑經驗的多彩形式產生的困擾來自如此使用色彩,造成二度空間的色彩表面在三度空間的形態上,意味著三度空間的弱化。當然為克服此空間弱化現象的例子可見於Otto Piene's的奧林匹克彩虹和Charles Ross的雙楔形分光柱前者將色彩注入到膨脹的管條內,後者則將色彩放入造形中,這才不至於弱化了外形的立體感。我們還可以用顏料當材料來使用,於是顏料便具有色彩的第一種特質。

至於第三個特性明暗的產生則來自多層元素變化的結果,這對造成色感有絕大的影响。當光源改變,或是方向改變,物體的表面圖案和色彩立刻發生變化。明暗對照的結果也使得其他造形要素(線條、平面、塊量、體積、質感)更加明顯。

是不是色彩只是為了使形狀更顯著?可不可能經由色彩使不明顯的形狀凸顯出來?對色彩的假設是在材料反映出的色彩或是我們看到的色彩?色彩難道沒有本身的真實性?色彩對藝術家創造的真實有貢獻嗎?

(二)三度空間的設計和秩序系統  
(Three-dimensional Design and Systems of Order)

以近代雕塑的例子,要區分在圓體、在浮雕、在複合繪畫(Combine Painting),以及在牆上的成形畫布(Shaped Canvas),或者是

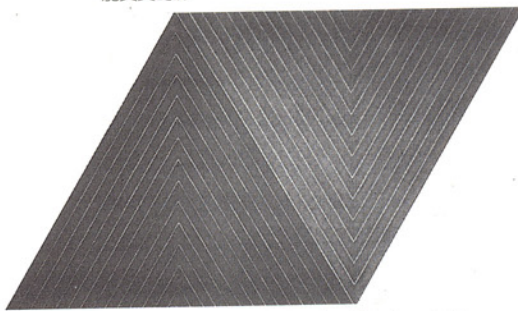


▲圖20. Louise Bourgeois, 盲者引導盲者, 1947-49 木上彩

環境作品中三度空間的秩序是非常困難的,這甚至不包括在科技上對空間的實驗(圖21.22.23)。(註:當我們可以從四面八方各角度觀看一件雕塑時,我們說它是圓雕;如果表現的形象和它的背景不能分,我們謂之浮雕。然而現代藝術許多安置於牆上的作品並沒有所謂的背景和主體之分,而以整體呈現,我們不再說它們是“浮雕”,它們可以是成形畫布或複合繪畫,甚至可以牆上的作品“wall works”統稱了)。我們也發現藝術家很直覺的對雕塑形式和內容下手,往往較之經過計畫的秩序系統更能精確的表達出藝術家的意圖。也許藝術家最後創造的結果表現出完美的秩序,但是引導藝術家創造的精神絕不是那樣有秩序的,因為大多數藝術家創作時是感覺性(sense)並引出(evolve),而不是預想(preconceive)並作出(execute)。(此亦為美術與設計之別)。雕塑家允許自己的頭腦去玩弄形像,並且探索各種觀念,當雕塑家工作時,他讓所有的觀念自由組成,而新造形與新內容也在能給予這些想法一個存在的實體下產生了。當然這也不是說藝術家總在

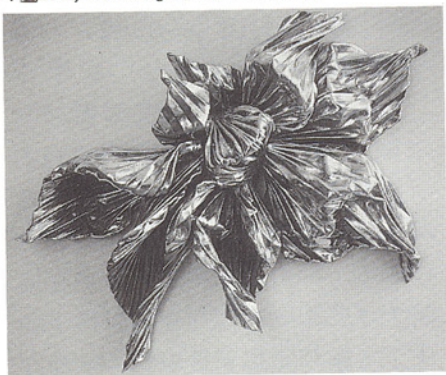


▲圖21. Robert Rauschenberg, 牀, 1955, 複合繪畫  
加真實的牀



▲圖22. Frank Stella, Valparaiso Flesh and Green  
1963, 金屬顏料繪於畫布上

▼圖23. Lynda Benglis, Jeantand, 1986



直覺和潛意識下工作（許多藝術例子卻證明在直覺與潛意識下有著更多更豐富的形式和內容），而是說對藝術家言，能留意到創作的要素（包括形式、塊體積、線條）以及它們潛伏的能力和能發揮的極限，再配合著其他視覺及自然的現象（包括平衡、運動、比例、變化、單位、對照、類別、聲音、光線系統、過程、周圍環境等）、當是最好的態度。

對各種造形的經驗，活潑的想像，對整個創造過程的概念，對造形及材料的感情，自然地引領藝術家朝向他本人的直覺表現。但是藝術家不可能僅靠直覺就能產生一個新的現實，也不可能依靠一個既定的秩序系統原則去創作。在三度空間造形裡，當直覺接觸到知覺或知識上的程序，而此直覺可以加以控制並加以利用，於是形式被創造出來，內容被發揮出來，這一切都成了真實而獨特的，並且具備重要性。到此，我們要說，藝術家一定要整合所有的要素，並思考如何將思想、觀念、形式在其手中以最佳方式呈現。

### （三）空間（Space）

雕塑依賴空間生存，若無空間，雕塑形式不可能存在。若無物質給予的形態，也不可能有任何雕塑體。藝術家利用新的刻意安排的形式在空間造成錯置創造了新的雕塑，而在此之前沒有人可用一個先入為主的態度去“處理”空間的。讓我們設定“空間”一詞是“慣例”，於是經由對此不變慣例的探索，導致許多新現象，而每一新發現新界定都與空間大環境相配合。其實世界就是一個大的環境雕塑，我們經由感覺、知覺及理解，並受材料、空間、形式和內容的影響，再經由觸覺、視覺和聲音而達到對三度空間造形的認識，這就是我們

知道的真實（reality）。雕塑家利用所知的真實情況，再經由選取或捨棄，增加或減少，終於衍生出一個獨立的雕塑現實（Sculptural Reality）。

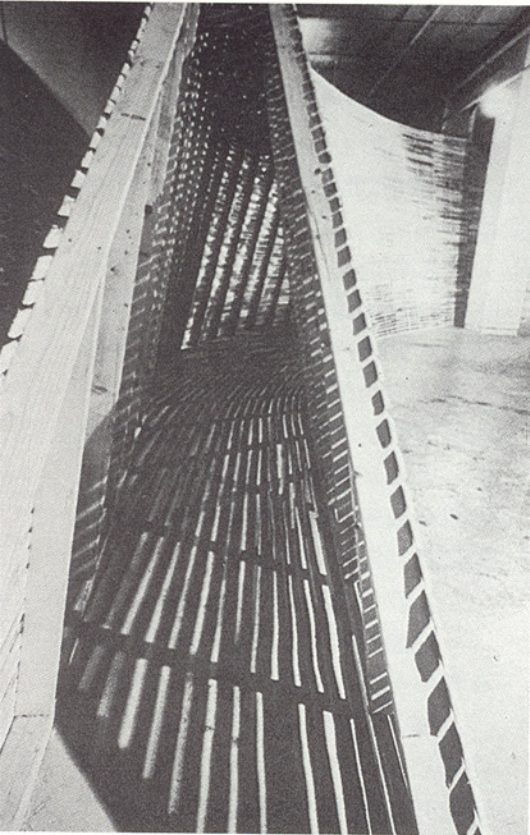
一件雕塑品，因為它的佔有空間而是“真”的，影響它所屬的空間，也立刻受它周遭環境的影響，而這些周遭環境也一個接一個受它們的周遭影響。正如樹根與樹、空氣、陽光之不可分，形式當它和每個構成要素相關連的同時，也和各要素所各具的空間環境相關連。現在讓我們來看一些存在於空間的現象。

#### ①內在空間（Inner Space）

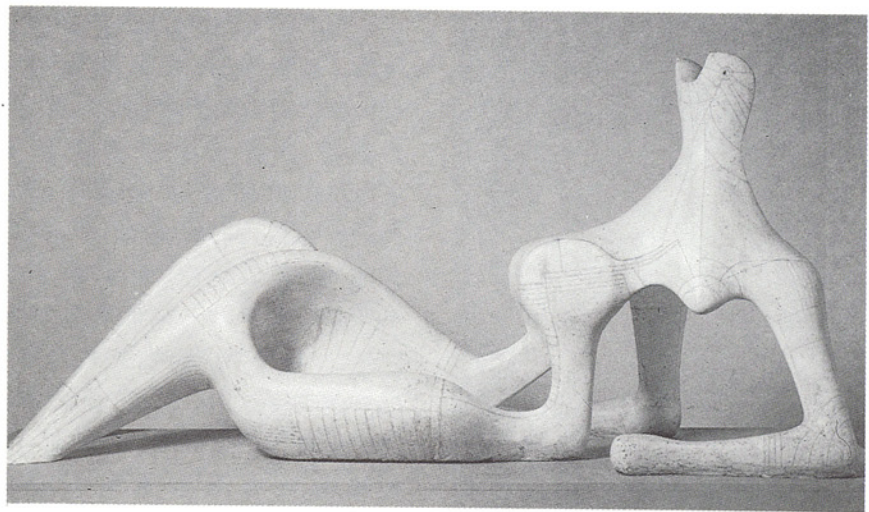
內在空間可解釋成在雕塑內部的範圍，而此範圍乃針對雕塑形式而言，內部關係將形式與外部空間分開（圖24a）。而內在空間與正—負空間（Positive—Negative Space）有時相通，但前者在意義上超過了形式上的正負空間。塊量是由許多分子組成的固態堆體，空間便發生在這堆東西的裡面和外面。於是這裡產生了一個有趣的問題：空間能發生在空間之外嗎？一張補魚網是由許多線還是許多洞造成的？我們如果接受空間中的空間是存在的，那麼是否又意味著空間是能夠“穿透”的？這種理論在視覺和二度空間上似乎較可行，但是在三度空間中就顯得相當複雜。

▼圖24.a Robert Stackhouse, 奔跑的動物—馴鹿的方法1976, 木





▲圖24.b局部細節



▲圖25. Henry Moore, 斜軀的人體, 石膏



◀圖26. Nancy Graves, 不同形態之重複與變化, 1971, 混合媒體

關於空間中的空間的例子可舉出我們進入天文台的經驗，在那裡，我們想像是在一個立體的環境中，透過想像，我們看到一幅室內無限的宇宙，同時我們也注意到我們坐著的這個空間。相似的感覺還可舉出來自科學上無重量的實驗，科學家在地球上創造了一個和外太空一樣的空間。

內部空間受侵擾，則雕塑空間會顯出富彈力、會動、而且是活的現象。因此一件由許多細小部分組成的作品，有時易於讓我們視線“進入”其中，並且圍繞著作品的核心（圖24b）。舉個例說，當我們看進一堆草叢，我們的眼睛會看著草叢核心，逗留在它們的內部空間並且也看到草叢之外的空間。

②正—負空間 (Positive—Negative Space)

正空間是由雕塑家創造的形且由物質佔有而空氣不在的地方；負空間是不被形和物質佔具的空氣，

它能影響形式的呈現（圖25）。前面的內在空間是空間本身由無限的分子造成，內在空間存在於任何與視覺有關的現象上。當一個物質穿透空間，立刻造成直接影響造形的負空間，負空間與內在空間對形式都有貢獻，有時更是不可分（圖26）。讓我們再用魚網為例，魚網能界定一個封閉的空間，被魚網佔有的空間，謂之正空間，被魚網界定出來的空間是負空間，而可通過網孔鐵絲的空氣和空間可視為內在空間。負空間通常保持穩定性，而內在空間則經常變動，兩種現象都在雕塑是“圓體”的前題下活動。在討論正負空間時，我們應該留意“控制”（Control）的問題。任何形式都需要藝術上某種程度的控制才能產生，這在討論雕塑空間的形式和觀念時尤其重要。

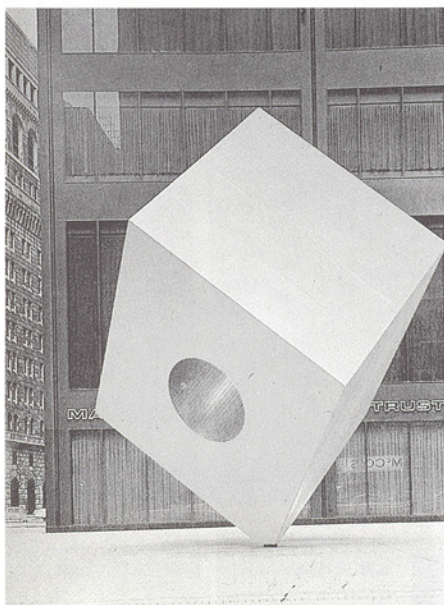
③空間點的聚集 (Aggregate of Points)

當許多點集合發生在一起，可

以稱之為空間，表現造形的空間性最有效的方法似乎是決定構成此特定之點的空間位置。是否有最少的接觸點使空間感（體積）發生？當藝術家創造或改變一個形，他也改變一切與這形相關的空間安排。

④空間的伸展 (Extensions and Directions)

物質總是依其不同的形狀與特性取代空氣佔有空間，一塊圓木製造的空間絕不同於一塊木板，而這兩種同樣的物質它們的空間性又不同於石頭、金屬片、陶土或壓克力板。增加或減少物質造成空間重新安排的可能，任何加上或去除的部分立刻造成新的空間，在“覆加”的技術中，一個形在與下一個造形的關係中達到最後整體的造形，每一道“加”的手續都穿透空間。形式在空間中依賴物質存在，而沒有空間，物質不存在空間中，沒有定義清楚的物質，雕塑觀念也無法存在。



▲圖27 Isamu Noguchi  
野口勇 1969.N.Y

地心引力的現象限制了形式的發展，儘管如此，在視覺心理上，藝術家仍可以製造錯覺而向地心引力挑戰。不論一件向上的量體，或一件吊掛的動雕塑 (mobile)，或會反照的物質，或機動藝術 (Kinetic Art)，都給予原本受制於地心引力的現象一劑不同的視覺感受 (圖27.28.29)。而許多反重力的努力常得助於如電磁技術之使用，另外同樣不具重量的感覺可由一件朝多方向發展的造形上得到 (圖30)。雕塑家向重力挑戰的方法還可運用觀念在位置、平衡、重量上去設計，失去這三項特別設計的秩序，物體自然的重力傾向便再一次勝利，讓雕塑回到空間的慣例中 (圖31) 總之，空間裡存有對雕塑形式最多的了解和最大的挑戰，對空間的探討如同空間般，是永無止境的。

#### (四)時間 (Time)

雕塑中的時間因素指向多方。假定時間是測量的形式或是歷史上的間隔時段，於是按年代照順序的時間意指將雕塑作品和創造者放在一個適當的時代。但對藝術家言，這並沒有指出他對時間性的關注。因此這裡所言的時間因素指①從作品思考到完成的時刻；②作品形式完成的那一刻；③觀者了解作品的時間；④空間中的時間，依此解

釋，第①項成為測量的時段，第②項是發生的時刻，第③項是觀者對作品的整體了解以及作品和時間的關係，而第④項則包含了運動。

#### ①時間間隔長度 (Interval of Measure)

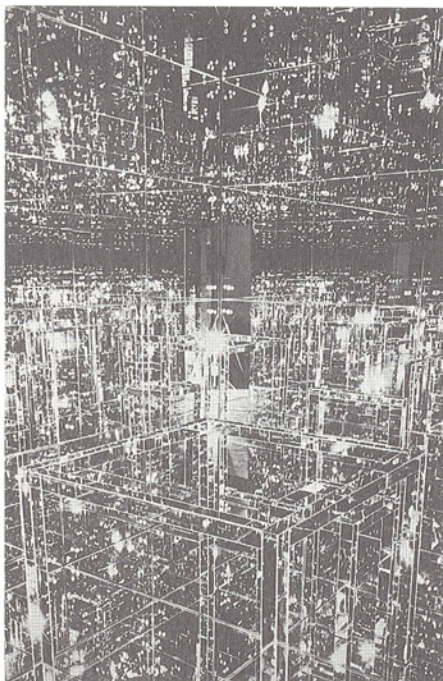
思考到作品完成的時間長度因構想和個人而異，有時全發生在一剎那，有時經過相當長的時間才孕育成。時間是思想的平質，任何一個構想需要經時間孕釀，出生而成熟，思考到完成的測量時間可以回溯到藝術家最初有的構想理念並一路發展到完成的形式為止。

#### ②發生 (Occurrence)

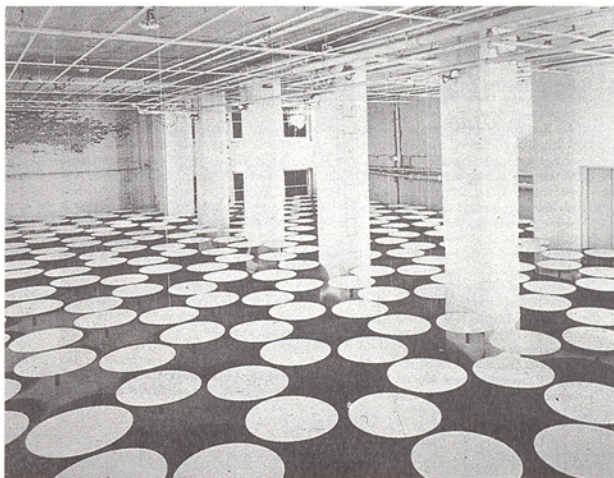
整體形式和創造的雕塑現實總會發生在某一時刻。觀眾看作品是“全部”的看，因此作品應該傳達絕大部份創造者的心思。在製作到完成的過程中，那最初的構想給予了日後雕塑的形式，當一切達到預期的程度，雕塑家便停止，一個整體的形便在藝術家的腦力、身體、決心下產生了。

#### ③作品和觀眾對時間的關係 (Relation of the work and viewer time)

一個想法經由發展、擴大，最後創造出一個造形和一件作品，於是我們說“終於完成了”。下一步驟便是在時間的影響下如何被觀眾

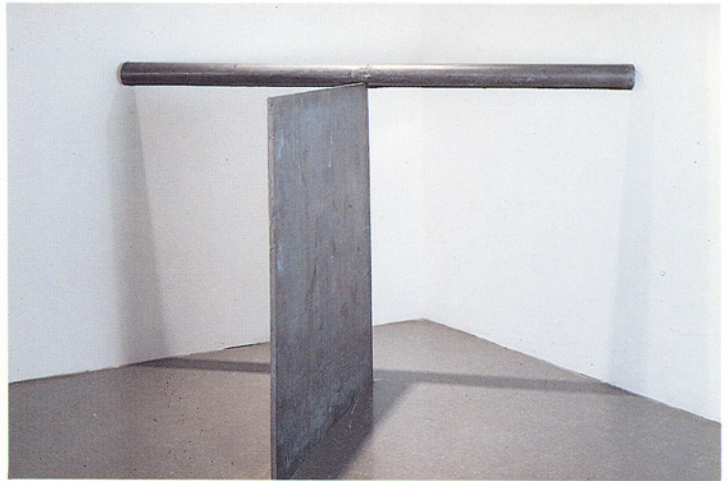
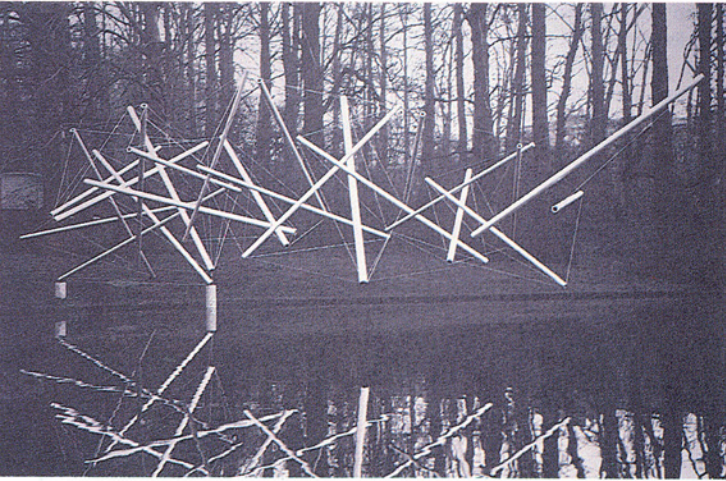


▲圖29.Lucas Samaras, 鏡屋, 1966, 鏡子



▲圖28.Bernard Kirschenbaum, 298個圓, 1977, 合成板, 鋼線





了解。我們不禁問，難道一件作品非要有觀眾不可？一定要為人了解嗎？這關係著“溝通”此一關鍵問題。溝通牽涉到內容，我將於往後內容篇中再進一步說明。

如果在雕塑中，溝通有其必要，那麼觀者接觸作品，從接觸的一刻到認知藝術家欲溝通的目的所需的時間各因人而異。只要觀者了解到雕塑作品中，那怕只是一小部份創造者的目的，這位觀眾便將這件作品的過去，現在和未來，以及這段時間長度連結在一起，進而可以了解介於其本人和作品（也許還存在著藝術家）間所存在的關係和時間性。

#### ④運動 (Movement)

雕塑在空間中創造，而存在於時間推逝的關係上。時間又依據運動而發生，這裡並不是指實際如在操場上的體能運動，而更接近動的或機動的運動（圖32）。有時更是指介於思想與現實以及觀念與完成之間的無形運動。當時間移動，雕塑家一直不停的改變造形外表，同時藝術家的生命也不斷地在改變。藝術家每刻、每時、每日看到的和傳達的造形都不一樣，當時間過去了，一個無以倫比的形式和觀念可能被取用，可能再也不用，也可能以後再用。

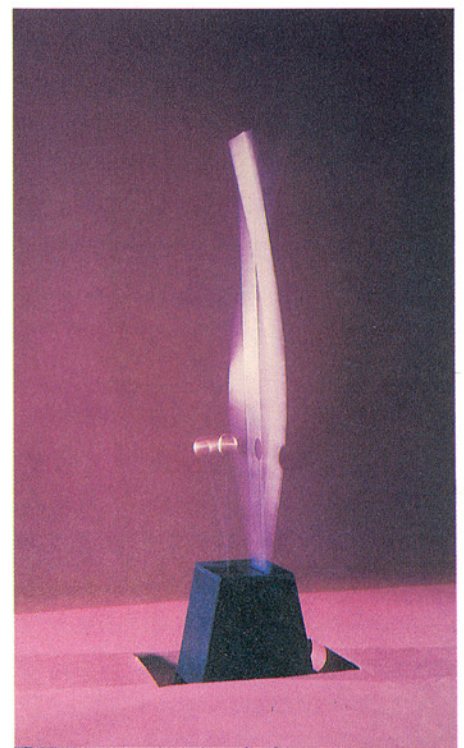
現代雕塑形式反映出更多對數理和科學法則的關心。不論是立方體、圓柱體、角椎、金字塔、圓頂等，除了本身具備的幾何性質外，還連接上人類對幾何造形的原始情感。原始人在看到太陽、月亮、石頭、水晶時，可能就看到了我們所謂的“幾何形”，而自然中存在的旋渦形、長短比例、排列組合的現象，指出人類存在的歷史，若在一較單純且原始的水平上，似乎有些形式更能與大眾溝通。這裡牽涉兩個問題，其一是藝術形式具有普遍通則性嗎 (Universal)？其二就是現代社會的消費研究企圖找出為最大多數人接受的觀點與造形，這與現代藝術創作乃找尋個體的特異顯然是不同的。而在藝術創作上，往往例外 (exception) 較之通則 (rule) 更能發揮獨立個體之創造力，不過若能善用通則，所創造的形式將更易於與觀眾溝通。

#### ●活力論對機械論的爭議●

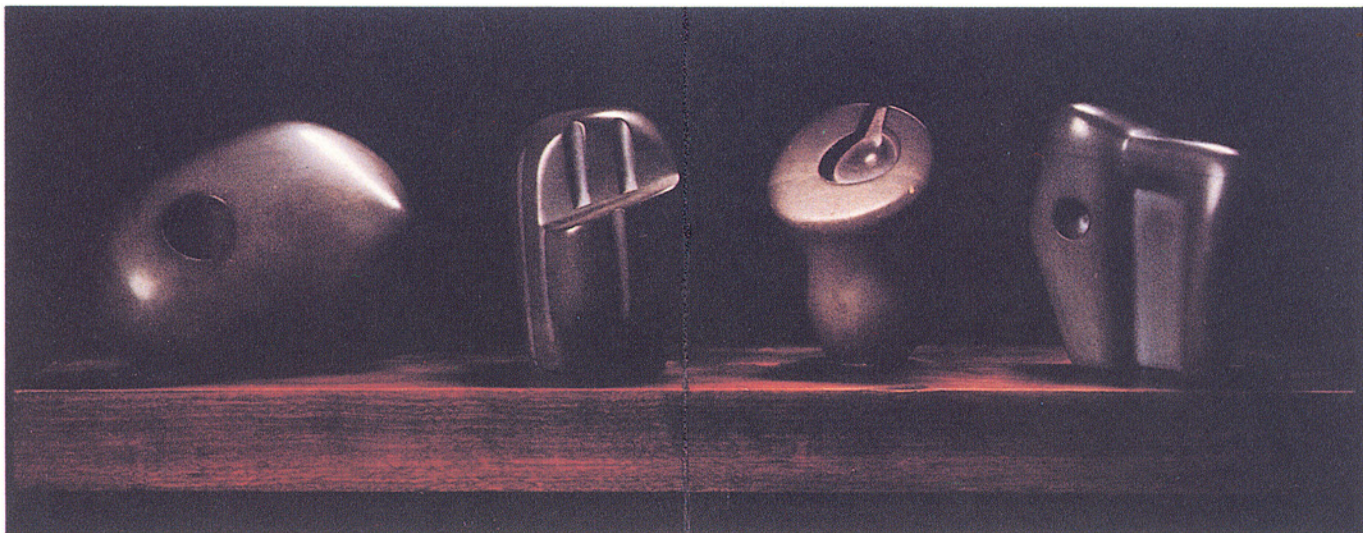
就在現代雕塑依附於數學科技上的原則，將造形簡化還原到幾何抽象的同時，人類生活卻因文明的演變，顯得相當複雜，科技帶給人類對文明的禮讚，卻也給有機生命系統帶來危機。Lewis Mumford 在工藝與文明 (Technics and

◀圖30.Kenneth Snelson, 造形K, 1977, 鋁和不銹鋼

▲圖31.Richard Serra, 角落作品, 1970, 鉛和鋼



▲圖32.Len Lye, 刀刃, 1962-72, 不銹鋼, 馬達, 計時器



▲圖33. Henry Moore · 四個造形 · 1936 · 石材

Civilization, 1934) 一書中指出，在介於機械與社會的關係中，如何使工業和建築設計家意識到不管未來文明如何進展，科技發展的趨勢應該回到有機的模型中，換言之，文明的進化應追求自然與人造和協的融合。舉凡速度，社會型態的極速轉變，人類心理不安焦慮的表徵，都顯示文化中缺少有機的凝聚性。身負重責的設計師和藝術家都在找尋並彌補此種必需的凝聚性，而雕塑家也在刻鑿構築材料中，以其獨特的藝術語言創造出有凝聚性的雕塑——有機雕塑 (Organic Sculpture)，當然藝術家的創造未曾使人類的生命更“有機”，但藝術家卻指引出一種更正常，更具人性的存在狀態。這裡提出兩種完全不同於機械論的哲學：有機論 (Organicism) 和活力論 (Vitalism)。有機論可解釋成保持生命屬性的任何安排。它可能和機械、工廠或社會系統有關，但更接近生物的生命。它緊緊的和自然力量為鄰，維持地球上生態的平衡。活力論有時源自有機論，但有機論乃對生物或非生物的“系統”抱著美麗的看法，而活力論更明顯的是對“生命”抱持詩意的看法。

利用機器和工業系統來“創造生命”，恐怕是二十世紀科技不自覺、執迷不悟的觀念，而創造木頭或石頭的生命也一直是雕塑家固執不改的決心。站在“創造生命”而非“創造物體”的觀念，過去傳統的雕塑家，他作品的生命就是藝術上成功的以其才能發展造形去創造一個真實的個體。對生物學家或科學家，“生命”則另有解釋。不管怎樣，有機論指出“生命”在生物學家、機械論者及藝術家手中，會漸漸朝向一種結果——即經由創造去了解諸如人、地球、環境等有生命的大有機體。

雕塑直到十九世紀末（很少例外），一直保持著是一種隱喻象徵的藝術，而不是實際結構原則的示範。傳統雕塑的主題幾乎總是關於生命的，因此一般大眾也一直認為雕塑家就受著和生命現象相關構想的影响，這成為二十世紀前雕塑的精髓，唯一存在的理由。持此看法，將雕塑的浪漫、生命的活力表露無遺的羅丹曾表示，任何活的有機組織，以及任何無生氣的物體，即使是天空的雲朵，田野的幼苗，藏在這些東西後面都有股極大的神密力量，當一個雕塑家製作一尊人體，

他不但表現人物的肌肉也表現生命。羅丹指出一位雕塑家的工作不是模仿生命，而是要傳達生命，以羅丹的看法，雕塑家不只創造生命，而且肩負不斷更新生命的努力。羅丹可以說是最早表現出活力論理想的現代雕塑家之一。

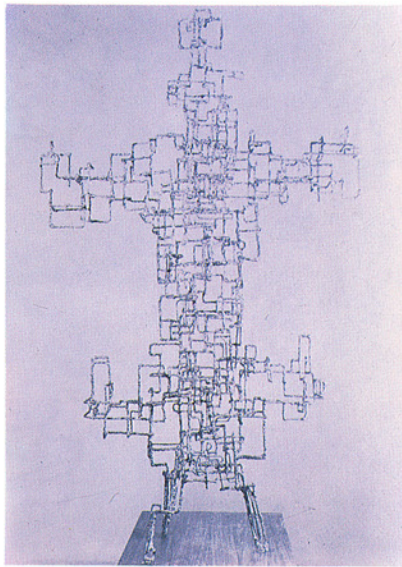
觀現代雕塑的歷史，活力生機論雕塑家要到二次大戰後才得到有力的認可，這可能與活力論者的信仰大多出自個人情緒上的動機而沒有彰顯其哲學，以及早期的活力論雕塑家多與其他的藝術派別連結有關。大眾和藝評家經過了一段時間才了解到這些藝術家在創造自然原生、不可愛、動機力量後頭的理念。布朗庫西的雕塑是主體派、超現實、原始、巴洛克、東方、拜占庭、古典的結合，我們還是可以在他作品中發現其對生物環境和活力的關注。儘管四〇年代的阿爾普 (Jean Arp) 與超現實有深厚淵源；希普洛斯 (Barbara Hepworth) 終其事業一直被形容是新形象 (Neo-Plastic)，深具巴黎抽象—創造派 (Abstraction - Creation Group) 色彩；摩爾 (Henry Moore) 的超現實表現和結構主義精神 圖33，這四位雕塑家創作的意

念和方法都注入強烈的活力論精神，而美國的Theodore Roszak圖34，Ibram Lassaw圖35，Seymour Lipton圖36等人發現在創造上的自然過程和對自然造形特性的了解，這些藝術家都可視為有機雕刻家（Organic Sculptors）。將活力論當成是一種思想，是沒有終止線的，它成為個人的陳述方式而不是形式上的理論。

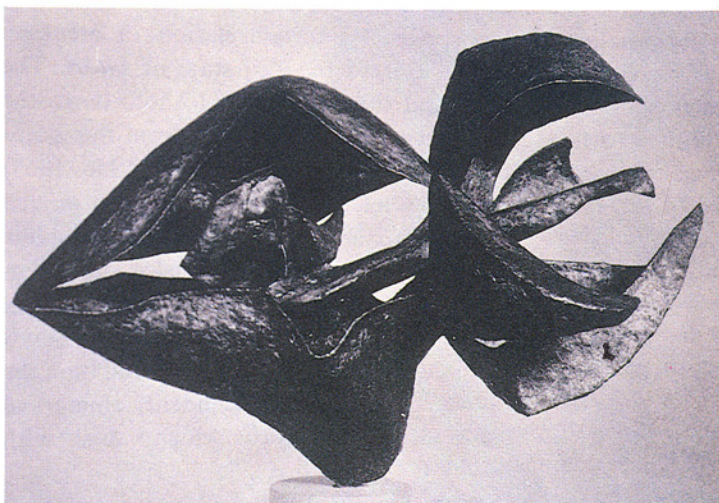
二十世紀初當抽象從不同方向進入藝術裡，活力論將一些隨著古典寫實精神的沒落而消失的屬於人的，情緒上的實質重新注入雕塑，也想創造一個引起雕塑美麗的比喻，一種可能存在科學價值之外的理想。在一切根植於機械價值的現代，活力論替有機存在提供了可行性，而如前述雕塑家的作品及創作理念同時提醒我們對生物造形的注意。活力論對宗教和宇宙哲學的保護以及其後對藝術精神的保護，顯現出與科學合理主義的腐蝕結果相抗衡。就如同結構主義尋求一個設定藝術受科技方法論影響的極限，活力論卻對科學現象表示同情。在討論過一大堆幾何抽象雕塑後，又再以生機活力論來解釋雕塑，似乎反繞一圈回到二十世紀以前了，實則不然，活力論有其歷史根據，其



▲圖34.Theodore Roszak，刺開花，1948



▲圖35.Ibram Lassaw，Kwanow，1952



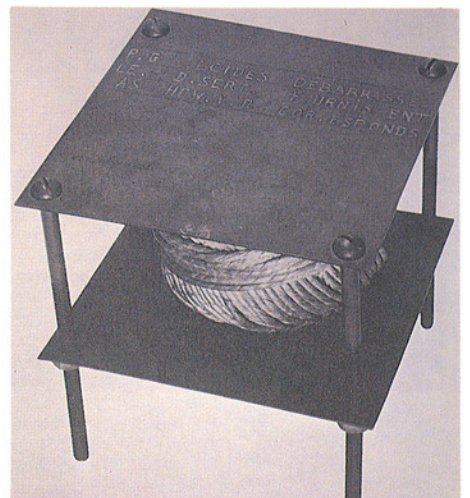
▲圖36.Seymour Lipton，森林花，1954

與機械論在同一時空下活動（甚至早於後者），它能提供前衛抽象雕塑更進一步調整其內容與形式的方法，使藝術的敏銳度在機械與活力論兩者相互影響下具有更廣的包容度，尤其重要的是使我們所思所想更像“人”。

## ● 結語 ●

現代前衛藝術，以形式主義的觀點將藝術媒介簡化到構成要素，並造成抽象藝術的風行。二十世紀初期出現的幾何抽象藝術將現代人在視覺藝術的野心發揮到極致。這種平滑、精簡、富數學幾何原則，又完全自我相關的新結構，不但向古老的文學、抒情、說教告別，也正式宣告藝術的“現代性”。此種現代藝術風格反射自然，反對模仿，反對真實世界，努力追求新的表現形式，經過半世紀追求純粹化、理論化、形式化的結果已呈衰竭，晚期的現代藝術企圖自不同的形式領域中擷取養分以開拓新的生機。在此過程中，藝術家綜合取用的結果發生在：

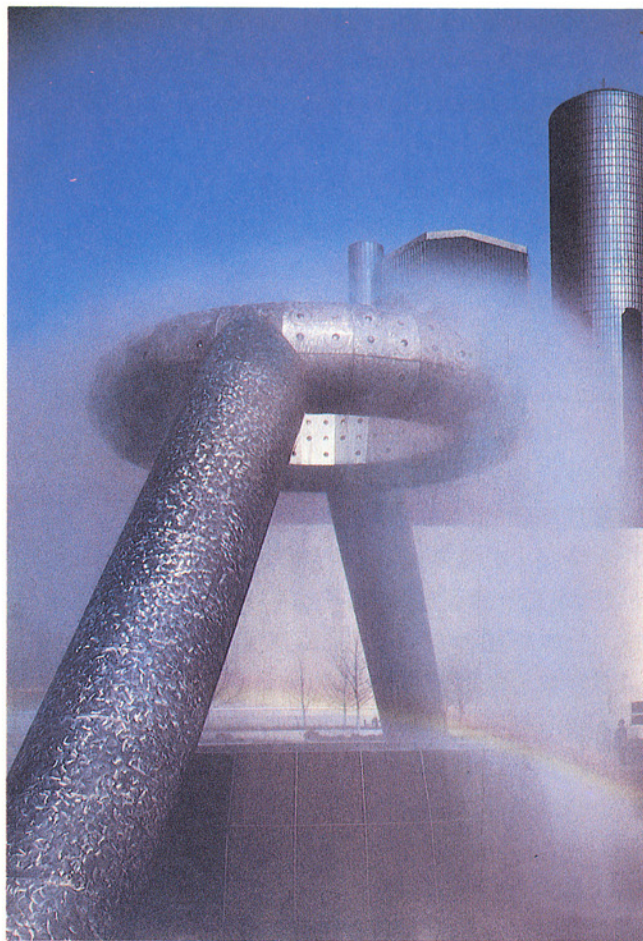
- ①幾何造形與有機結構的結合：反形式、多樣式圖37、幾何形與自然形的結合



▲圖37.Marcel Duchamp，網繩現成物加上藏起來的鼻子，1916

- ②繪畫與雕塑的結合：傷口畫布 (Wounded Canvas) 圖 38；複合繪畫；成形畫布
- ③雕塑與建築的結合：景觀環境 (Environments)；燈光情境 (Light Situations)；空間雕塑 (Space Sculpture)；地景藝術 (Land Art) 圖 39-45

圖39.Isama Noguchi ▶  
底特律哈特廣場噴水池，  
1981



▼ 圖38.L. Fontana ·  
空間概念，1962

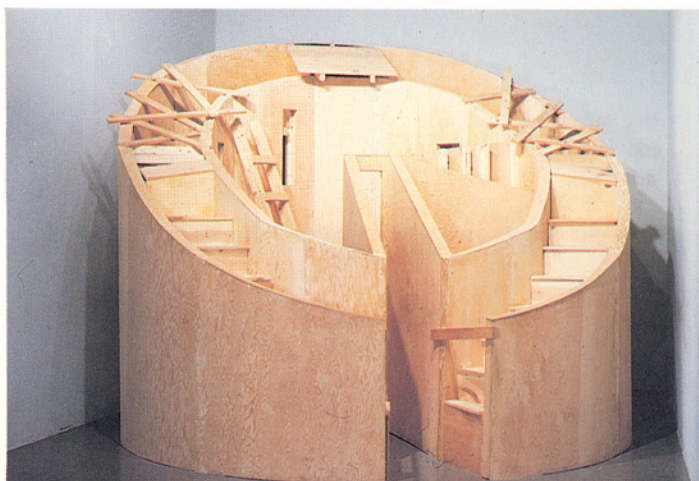


圖40.LiLi Dujouire · 水雕塑 ▶  
(噴水池裝置)，1987





▲圖41. Walter De Maria · 破裂的公里, 1979 .

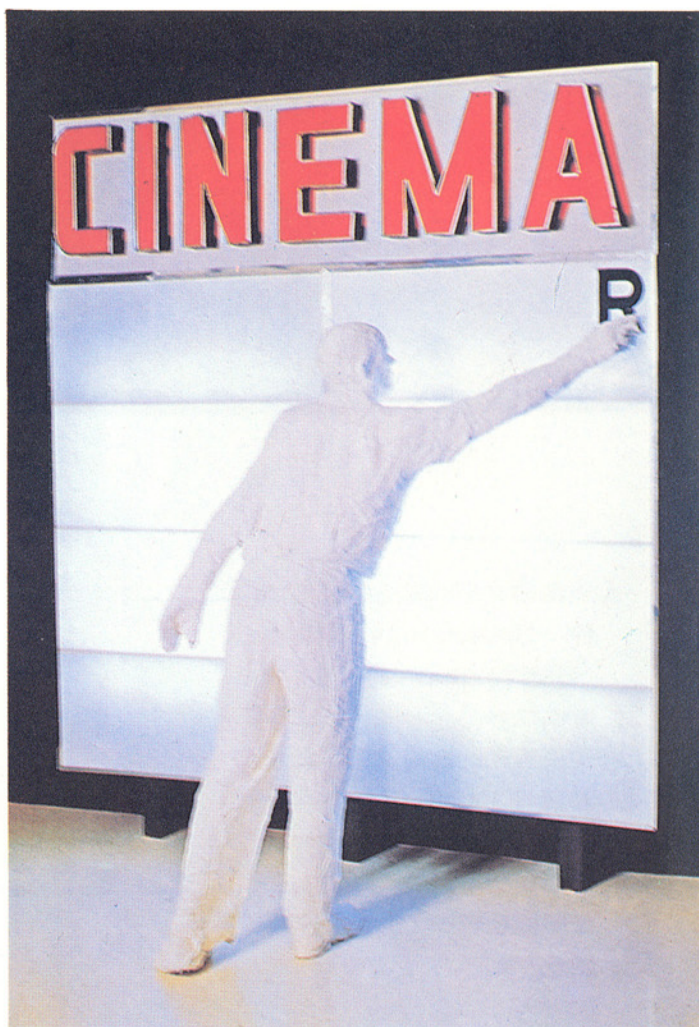
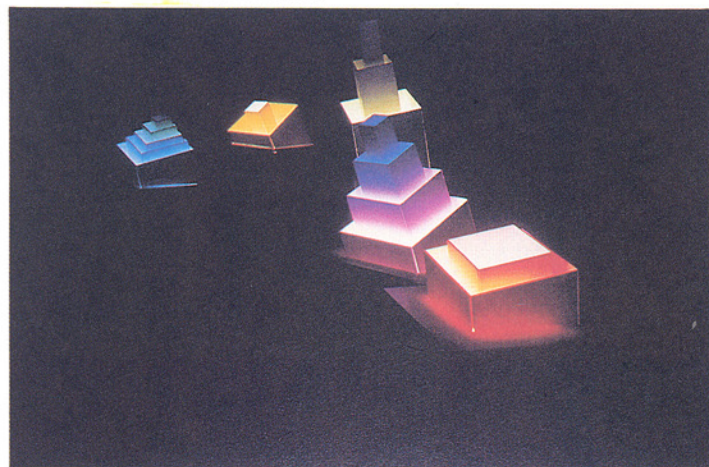


▲圖44. Alice Aycock · 為城市而設計, 1977, 木



▲圖42. James Wine Site · 停車場一角, 1978, 康乃狄克州

▼圖43. Brian Eno · 聲音及燈光的構成



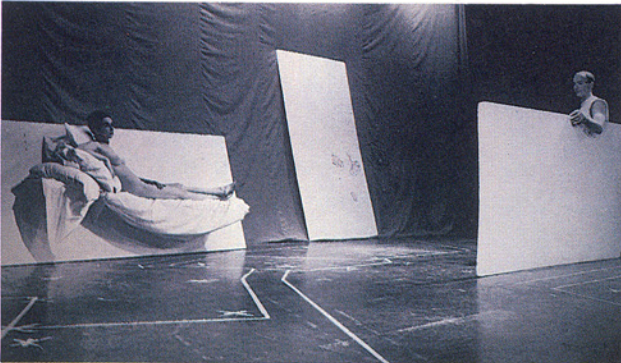
▲圖45. George Segal

▼圖46.Robert Whitman的  
戲劇“美國月亮”1960·  
紐約

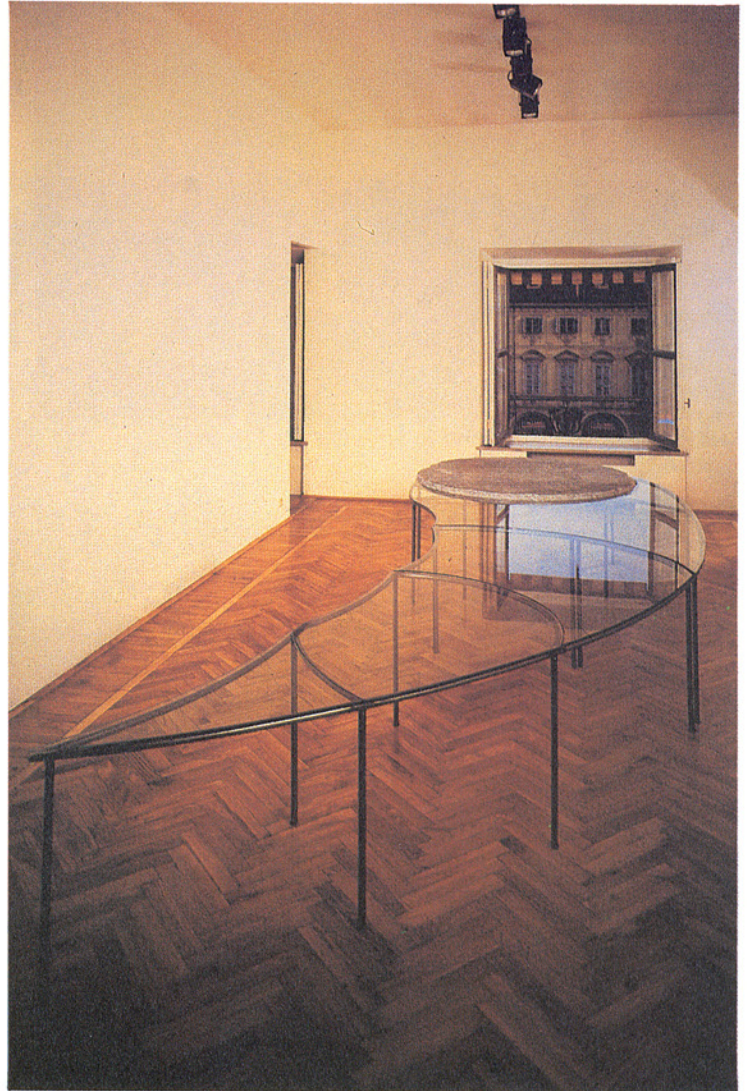


▲圖48.Vettor Pisani·兔子劇場·1976

▼圖47.Robert Morris和Carolee Schneemann演出  
Morris的作品“位置”(Site)1964·紐約



▼圖51.Morio Merz·上有玻璃和石塊的桌子結構  
1983

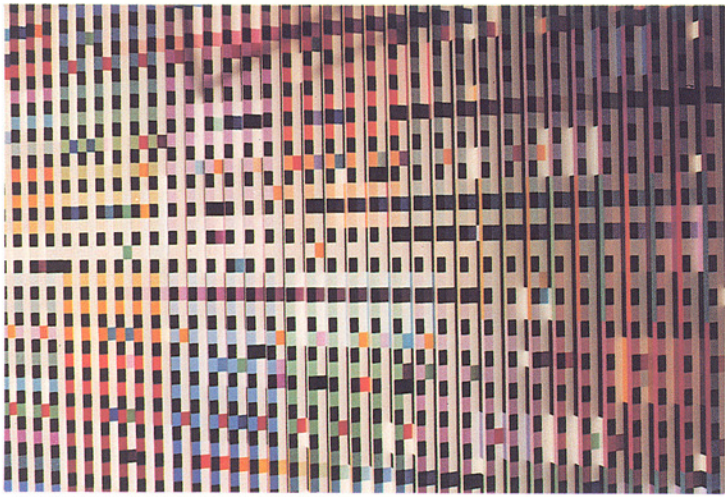


④美術與文學的結合：偶發事件 (Happenings)；表演 (Performance)；劇場  
圖46,47,48

⑤美術與動的藝術結合：歐普藝術 (Optical Art)；機動藝術 (Kinetic Art) 圖49,32

⑥美術與科學的結合：攝影和電視機動藝術 (空氣、水份、能量、氣候)、生物表現、系統表現

這許多不同形式結合下產生的新藝術，此時的形式已完全與內容意義不可分了。藝術形式衍生突變



▲圖49. AGAM在法羅必杜中心的裝置作品

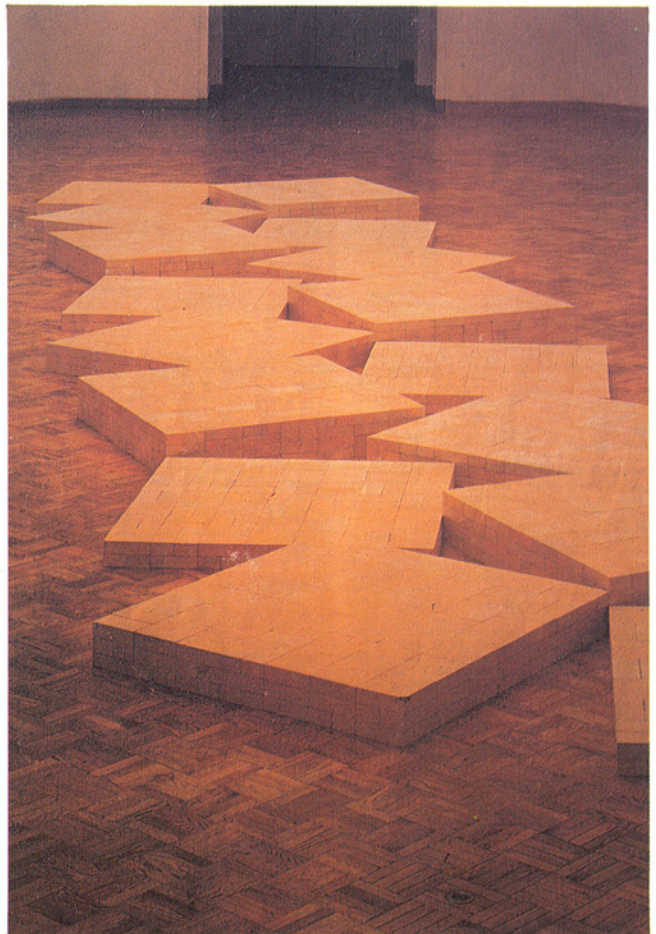


圖52. Ken Lum, 無題  
(有紅色的沙發), 1986



▲圖50. Tony Cragg, 容器, 1987/88, 銅

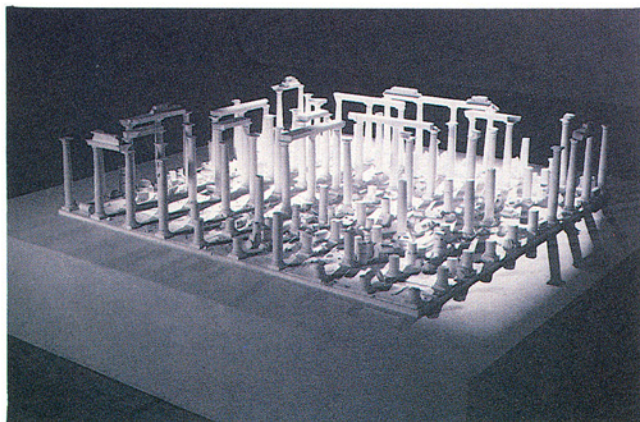
圖53. John Mason, ▶  
哈德遜河系列之一,  
1978



的結果，其繁複多樣已無法以簡單的分類法分析。雕塑可以是一件容器、一盞燈、是空間的分隔物、是家具、是人行道、是人造大地，這一切都融入建築、室內裝潢和大地的觀念中。圖50-54雕塑家利用綜合並用的方法將雕塑與繪畫和建築結合，將空間與時間並置，而在結合並置中，藝術家的背景、經驗、關心的層次，周遭資訊都傳達在形式語言中，而所有屬於藝術家特有的及屬於普遍通則性的觀念、思想、系統、過程、傳達與溝通都是人類在創造新形式預設的事實，不容忽視。



▲圖55.Nikolaus Lang, 橋, 1983



◀圖54.Anned Patrick Poirier, 廟宇, 1980

**勘誤：**

本刊第6期，蘇振明先生撰：「樸素藝術探索一文」頁18，第2欄第8行：「同，但他們大都具有下列共同的繪」～第12行：「主觀的創作態度，作品極富個性。」至頁19，第1欄第1行：「(四)繪畫風格不受傳統文化或學院畫」～第10行「新導向。」以上整段文字誤植，應移置於頁19第1欄倒數第3行：「畫家雖與盧梭的藝術性質不盡相」之下；同文第20頁第4行：「同樣具有濃厚的台灣農民勤勞儉樸」以下漏掉一段，插入訂正如下：「的生產意識。詹錦川、林佩璿和楊許仙里的油畫創作，均可做為知識份子退休生活與美感追尋的借鏡。」

圖片部份：第14頁圖五、六圖片說明反置，第46頁，圖二十八說明漏置，為卡德作品