

第五章 結論

第一節 創作心得

一、以生態環境關懷為主題

在自我意識高漲的台灣，到處可見抗爭的群眾，舉凡失業、社會不公或是居住環境的污染等都是抗爭的主題。抗爭的本質就是「不足」，也就是內心的欲求不滿；因此本研究以超現實主義畫家的精神，學習探索並傾聽自我內心深處的聲音，作為創作的素材。觀察人文以及生態環境的角度，從海洋島民的自覺、綠色台灣的醒思、空間的束縛與限制、人和魚的角色互換等議題切入，描繪出內心對這個充滿矛盾與衝突的環境，所產生的不自在、不安樂、不舒適的感覺，就如同超現實畫派，以怪異且不合理的畫面，表達對戰亂與爭端的厭惡一般。

二、超現實主義的精神

超現實主義形成的原因是藝術創作者，遭受戰亂的破壞而產生的一種反社會人格思想，企圖顛覆傳統道學、美學，對一切事務採取戲謔的態度，從戲謔裡讀到荒唐，在痛苦恐懼中看到滑稽，作品常被稱為黑色幽默。它主要精神為奉行弗洛伊德的夢境潛意識學說，認為人的精神受潛意識的影響超過理性思維，因此錯誤、荒謬、不合理是它的本質，社會的本質也是荒謬。因此，藝術家們選擇以不逃避的心態去面對。從文學的領域進展到藝術的創作，皆以戲謔、嘲諷、荒誕、怪異為主要形式，描繪兩性的醜陋、嘲諷人的虛假、戰爭的敗壞....等，在一次大戰後人心漂浮、社會動盪不安之際，的確引起很大的共鳴。

本研究整理並歸納國內學者對超現實主義的創作手法，共分為心理、型態、質感色彩、空間等四大部分，心理部分的手法為幽默感、荒謬感、夢境潛意識、

隱喻手法、非理性批判五類；型態部分為分割與扭曲、多義圖形、大小置換、無生物活化、拼貼與剪影五類；質感色彩部份為材質替換、異體溶接、生物物質化、反美感四類；空間部份為圖地反轉、錯視空間、荒原景觀、反透視手法四類，總計十八類手法的綜合應用。

以達利、馬格利特、米羅等畫家為代表的超現實主義，影響了二十世紀的藝術活動甚鉅，特別在視覺傳達設計領域最深，舉凡插畫、廣告、攝影、多媒體等，大都沿用超現實的精神及手法，特別是數位藝術的產生之後，創作者更有能力在技法上操作上述手法，以達到視覺傳達的目的。本研究即以超現實精神為創作手法，融入各個作品之中，希望藉此突破現有的創作方式。

三、3D 數位造形的表現

賴建都(2002)引述 Stankiewicz 的說法：「每一樣新的創作媒介產生時，都會促使新的藝術型態和內涵產生。」因此，本研究創作的 3D 數位造型是以設計繪畫方式，有別於傳統 2D 的平面表現，主題的描繪以接近寫實風格為主，追求 3D 所具有的特殊貼圖與質感，以元素堆疊方式組構而成，真正變異的型態不多，主要是在傳達物體存在的不協調感，因此，不同時空的題材推砌而成，看似無理，但卻多義，想表達潛意識裡的直覺感受。因此，許多作品都是像建築般慢慢堆疊而成，因為那是片段思考的集結，也是情緒缺口的發洩。

第二節 創作檢討

一、主題的掌握

因為首次以超現實風格創作，在題材的尋找上較無連續的脈絡可循，因此，嘗試先以閱讀寫作的方式切入，水平式的跳躍是常用的手法，從大到對宇宙的描寫，小到心靈暗室的對話，在話題切入的力道顯得不足；因此創作經常中斷，因為意象的不明確，主題的不連貫，思緒經常如直昇機般在空中打轉，一直在尋求降落的地點。所以，整體圖像的出現，猶如摸石過河，且戰且走，大部分皆參考所整理出來的十八種超現實手法交互運用，因此主題的掌握欠缺明確的準度，這是將來必須努力精進之處。

二、風格的建立

本次研究是以超現實風格為例，因此，引用了很多超現實手法或符號為參考依據，在自我風格的建立上很難脫離原有型態，特別是在操作過程中總會落入既有的窠臼中難以自拔，另外，符號的使用也多有重複，例如，天空飛舞的白雲隱喻翱翔天際的心情，地面零碎的石頭，除了表現孤寂感也影射阻礙前進的絆腳石，獨木舟點綴場景的孤獨，也象徵一個人的無力感，這些已經變成共同的符號，卻也是難以擺脫的舊包袱。

三、工具的熟練

3D 的特效花樣新奇，包含建模、貼圖、燈光、360 度空間旋轉，對一個喜歡立體表現的人而言，具有相當高的吸引力，也就因為如此，所以很容易陷入「工具化」的迷失，總以為突破了技術的瓶頸就是創作的提升，而陷入自我陶醉不自

知。因為技術的精練不足，許多意念或圖形總無法按照所繪製草圖完成，創作過程中，大半的時間都在研究技術，因此，也造成在主題或創意上相對的薄弱，因此，工具的熟練要加強。

第三節 創作之永續計畫

一、寫作及評論

經歷整個創作研究過程，發現寫作及評論能力的提升非常重要，因為，議題的解析需要比較深層及細膩的思維，對自我理念的建立，也需要有系統的比較分析，以弗洛伊德思想為背景的超現實主義，更是以不具形象的潛意識為發想來源，在資料的整理與主題的發展中，如無法以精確的意念切入，常無法擷取其精髓，因此，後續將以投稿小論文的方式，訓練自己在寫作及評論方面的能力。

二、3D 動畫的實現

本創作研究最初即設定以 3D 為表現工具，以靜態的插畫方式呈現，不涉及動畫部分；然而，跨領域的整合已是必然趨勢，3D 在動畫及多媒體的表現已趨成熟，相關配套軟體以驚人的速度問世，無論是在人體皮膚、毛髮、衣服材質、燈光、大氣的表現上，已經可以滿足設計師的需求，因此 3D 動畫儼然是視覺傳達設計工作者無法割捨的工具。本研究的後續發展想借重 3D 在動畫部分的擅長，將超現實的插畫延伸為動畫的表現，以作為跨領域合作的前置作業，並應用在視覺傳達設計的各项領域。