

第五章 結論

繪畫的表現面貌繁多，內容上可以畫怡神悅目之景，批判反映社會人心面貌，或描寫個人心境與情懷等。而作畫的題材，往往是繪者心有所感的表達，也可視為反思、發洩或超脫的管道。

美國思想家杜威（John Dewey, 1859-1952）主張，藝術起源於現實生活。其著作《藝術即經驗》一書中指出，藝術的美是以經驗為基礎所產生，且美感經驗為一個經驗的高峰實現。也就是我們日常生活的經驗，在通過個體與環境互動，所產生的種種情感和知覺等作用，不斷深化和反思，在時間與空間的變化裏組織和成長，最後變得完整而有意義¹¹⁷。隨著網路普及，上網成為人們生活的一部分，它所伴隨的經驗，充滿了各式各樣的感情。而「一切有知覺的感動，包括七情六慾都可能是美感的¹¹⁸。」筆者藉由這個題材反映了生活點滴與心情，同時也是藝術觀的呈現，以下根據創作實踐與研究提出下面的結論。

一、結論

1.筆者將情感的表現視為「廣義的意境」，藉著描寫內心的感覺，生活的經驗，透過鮮明的情緒感染力量，達到共鳴的效果。

2.談創新，許多人都以兼融東西方為目標和視野，但不管在圖像符號和技法上，大量的自由移植、拼貼和挪用東西兩方不同的素材和手法，這樣的拼盤是否令人滿意？畫家李可染曾說「鑽得進去，攻得出來。」如徐悲鴻融合西畫在水墨中表現，他的西畫水準與水墨畫功力就十分地到家。而筆者中西繪畫和設計雖有所涉獵，但就鑽研來講，仍有許多要學習，比如筆者之前很少畫人物，此次創作就遇到困難，尤其表情方面更是難以表現的生動自然。此外水墨畫一定要發揮它媒材的特色，筆墨本身的變化要美，線條變化要豐富。抽象表現的美感還需要在著墨多些，在形似與變形間還不夠放，逸比和簡筆是個很難達到的目標。

¹¹⁷ J.Dewey（2005，《藝術即經驗》（Art as experience），高建平譯著，北京市：商務印書館，頁49。

¹¹⁸ 黃光男（1985.12），《美感與認知—美術論文集》，高雄市：復文圖書出版社，頁8。

記得孫家勤（1930-）老師在課堂時曾說，張大千鑑定書畫，會從氣上面分辨出朝代。本論文前面已經論述，「氣」就是精神。在中西繪畫的融合上，什麼是東方繪畫的精神和思想，又如何呈現？當然很多作品會放個佛像或佛手為元素，運用這類圖像或符號來傳達東方情思與意念。但作品除了形象外，內在的氣韻才是最難表現之處。蘇東坡曾說：「腹有詩書氣字華」，內蘊是自然而然的表現出來，藝術也是從藝術家本身的氣質、生命的感動，反映出來，有其無法言說的一面。筆者自省對於禪學和莊學所追求的境界，瞭解並不夠深入，因此在東方意涵與意境之美的把握上，似乎味道不足。

3.繪畫可以成為時代的鏡子，體現大時代的變動。當今電腦對現代人影響深遠，外在的變革，使得內在的思維產生質變。藉由生活上的描繪，來探討現代人的心理層面之外，其實在文化的呈現上，可運用現代符號與流行的特色，呈現內在審美品味和價值的不同。

4.網路上有著不同的文化在流通，同時也使得很多想法在網上被同化、融合與產生，甚至衍生成現實世界的文化，他充滿多元、零碎、不同的階層之符號與意義，故網路的面貌本身是後現代的，反映的也是後現代的文化現象。

5.不同的題材會讓不同的人感到興趣，如此次創作的作品《論壇戰爭》，不巧被筆者學校的一位公民老師看到，他非常肯定這張作品。後來筆者想也難怪了，公民老師對公平正義特別關心。因此不管呈現出網路好與不好的一面，都能讓不同觀者，具有不同生活經驗和背景的人，發出想法和反思，應可達到一些藝術的社會功能和目的。

二、創作的省思與展望未來

人類社會不斷轉變，藝術一直有其扮演的角色和地位，在今日資本主義消費文化為主流的時代下，藝術應該何去何從？而消費文化必定是大多數的主流，因為它握有資源，就像傳統中國社會的文人，握有政治的資源，讓文人畫成為中國繪畫的主流。今日時代環境已經變遷，藝術活動與經濟條件的盛衰相關，常有人說「藝術衰於百業之先，興於百業之後。」歷史上揚州畫派、海上畫派都因為經

濟的因素而興起。筆者認為，在今日的世界，藝術工作者無法自外於藝術消費市場，或對時代的潮流置身事外。藝術文化產業成為經濟體的一環，藝術商品化和大眾化在後現代的社會不斷上演。

受國西畫影響外，筆者為了謀生工作，擔任設計師也有四到五年的時間。設計是一個目的性非常強，且重視創意表現的視覺傳達，優秀的設計師對產品的屬性、市場定位、合適的風格表現非常敏銳，同時也才能作正確的判斷。基本上每個人的內心世界就像一個黑箱，誰也不能完全明瞭他人的內心感受，但設計要能掌握那百分之六十以上人們心理的感覺，因此所運用的語彙不能過於晦澀不清和個人化，也因此設計某方面留給人太過理性和科學的印象。

其實設計與繪畫都面臨同樣的問題，就是“表現”；要表現什麼感覺，如何表現？設計師常要思考表現的問題，因為他不像藝術家可以只鍾情於自己所愛的那一份天地。今天為電腦產業做 DM，明天替化妝品設計報紙稿，又或者替童書設計封面，設計師必須清楚知道要表現的一切，所呈現的價值，包括符號學的運用；而繪畫總是有許多「不知其所以然而然」的地方，因為他是自我表述，不是為他人表述，不必想那麼多，也可以等藝評家幫他去寫。在筆者的想法中，繪畫其實也就是在設計，就是將自己的想法意念傳達呈現出來。只是美術的範圍空間大，可以自由自在天馬行空的創作，而設計必須避開神而明之的部分。在價值和美感上，設計必須符合那百分之六十大多數人的喜好，而繪畫只要忠於自己的感覺。使得繪畫重視精神性和內涵的發揮，設計需有較強的說明性和裝飾性。

受設計工作的訓練，筆者創作時會分析所要表達的感覺，呈現什麼風韻，能不能使人感動。而創意來自於用心體會和感受，要在生活中發現好的構思，要感動別人，必先打動自己，當人們在作品上看到相同經驗時，自然就會引發共鳴，產生豐富和強烈的感情，這時作品就因內在意涵有了美的光芒。

筆者從事設計工作，在「純藝術」與「應用美術」之間學習，曾自問什麼是好的設計，和什麼是好的美術作品。藝術家就真的可以只要自我陶醉，不需要認同與掌聲？其實若以商品的角度來看，筆者認為他們都是文化產業的一環，都是在販賣一種感覺和情懷，只是這商品的價值和意義，其邏輯是不一樣的，定位也

不同，現代藝術家何嘗不像是在經營自身、建立品牌，而社會有一定的收藏家和評論體系。

今日文化被包裝以及被消費，如幾年前設計界曾流行中國風，筆者很懷疑那些外國設計師，真的懂上面的中國字嗎？他只是把中國書法當成一個文化象徵和符號而已，當然這也就是後現代無深度性和混雜多元的特色。然而大眾的品味是否高尚，在消費以獲取利益的準則下，文化是否過於俗媚，也因此有人對流行消費文化甘之如飴，卻也有人對流行文化嗤之以鼻。在筆者的想法中，設計界是一種服務業，教師也有人說是一種服務業，那藝術家是不是服務業呢？他同樣具有教化的意義，而且對象也是人。自古以來「精緻藝術」與「低俗藝術」同時存在，就如同古典音樂和流行音樂皆有其市場，但藝術工作者身為文化產業的一環，有責任引領與教育大眾文化，走向更好的精神和生活品味。基於以上的想法，筆者認為藝術活動應與廣大的民眾和現代生活相結合，成為大眾精神生活的食糧。

近來大學美術系中，以水墨為表現的創作越來越少，難道中國文化被擠壓到文化的角落。雖然我們的生活方式漸漸轉為西式，但國人還是喜歡吃中餐，也有很多外國人喜歡吃中餐，更何況東方美學意念與精神延續了幾千年。因此如何結合大眾文化和中國傳統美學，深化審美意涵，使台灣的文化產業和水墨畫走出國際，是每一位藝術工作者要時時努力不懈的。

水墨畫在現代，一直有著革新的需求和省思，但如何創新求變，且能保有東方美學思想內韻，是需要許多嘗試和挑戰的。有人主張「古為今用，洋為中用」，從古老的東方和現代的西方吸收養分，從中去選擇融合創造出新的水墨面貌，在中西方碰撞發展的時代中，這也應該是自然的趨勢。袁金塔（1949-）在《中國遠古藝術與現代水墨畫創作》一文中提出，遠古藝術中所含的共同特質：1.以『人』為本位，以『生活』為中心、2.富想像、聯想力、3.象徵性表現、4.蘊含隱喻、寓意、5.形象的抽象化、符號化、平面化、6.抽象結構、7.構圖自由色彩強烈、8.材料技法的多樣性、9.尊重自發性、偶然性、隨機性¹¹⁹。或可提供為水墨創作

¹¹⁹ 袁金塔（2001），〈中國遠古藝術與現代水墨畫創作〉《台灣美術學系教授論文集》，台北縣：國立台灣藝術學院美術學系，頁 145。

表現的新內容和新方法。石濤（1641-約 1718）畫論中說「古人未立法之先，不知古人法何法。」創作時，要在不受任何既定觀念的限制與影響下，或許能放開羈絆，真實的發揮和創作。

羅青（1948-）教授曾提出，好畫之要件為 1、構圖與章法 2、筆法與彩墨 3、題材與內容 4、思想與美學 5、社會與時代¹²⁰。若就這幾個標準來看自己的創作，技巧筆墨等方面當然還有待努力之處。而網路現象雖反映了時代社會，但卻需有深厚的思想和美學背景，才不會留於一種事實的陳述，並符合傳統中國文人畫所講求的仕氣或書卷氣，提高繪畫內容的深度。「技巧與修養是藝術家走向成功之路不可缺少的兩大要素¹²¹。」此次深感惶恐，不知道切入的角度和表現內容，是否有思考的空間與價值，但或許能做到拋磚引玉，讓更多人關心與注視網路的現象與文化，盼自己時時努力，因藝術美化人生，人生因美感之獲得而更加充實。

此外，檢討此次創作研究，開始選擇這個題材時，因內容不熟悉，資料不好收集，內心預期會很困難，感到不安，但後來開始進行之後，覺得並沒有那麼難；可見一個人要跳脫習慣，其實不用過於退怯和擔心，應勇於嘗試新的方式和題材。而此次作品的媒材變化和嘗試不多，抽象和變形的手法還有很多發展空間，期待能夠成為筆者下次學習和實踐的目標。

最後，筆者常回想童年時，那段沒有牽掛的畫畫時光，以及天真的夢想，記得小時候，一張紙一枝筆就可以消磨整個下午，還有滿心的自得。等到漸漸長大，成為相關職業時，就不再如興趣般，就是有這麼多創作的壓力和責任，筆者在從事設計工作其間，有時要想破頭，風格上也要做很大的調適和改變，當然一次案子的結束，有每次的經驗和成長。繪畫是我的興趣，他也和設計一樣，有表現的意圖和嘗試，此次跨的步伐還不夠大，希望將來還能夠一本初衷，好好的努力。

¹²⁰ 羅青（1998.8），〈意在畫外奇—水墨畫的創作與欣賞〉，《美育》，台北市：國立台灣藝術教育館，頁 29-33。

¹²¹ 龐均（1988.3），《油畫技法哲學》，台北市：藝術家出版社，頁 12。