

素人藝術，全民美學 ——用藝術豐富退休生活

林榮泰*

前言

面對高齡社會的來臨，許多人退休後開始習畫，也許一開始只是打發時間，當作休閒興趣之一；而這些素人畫者從習畫到自我創作的過程，是一個值得深入探討的議題。感謝《人文與社會科學簡訊》在創刊 20 年之際，提供這個人文與社會科學研究成果的交流平臺；讓筆者有機會分享這些年來，科技部人文司所補助的計畫研究成果。

許多人退休後，開始有夢，有夢最美，逐夢踏實，築夢成真。閒暇之餘，拿起畫筆，臨摹寫意；拿起相機，記錄美麗。用雲淡風輕的氣息，描繪生活的體驗，用拙樸直白的筆觸，刻劃純真的藝術。將「作自己好自在」的核心價值，淋漓盡致地發揮在藝術創作中，稱他們為——素人藝術家，實不為過。

一般人對於美學或設計的刻板印象，都認為那是藝術家或設計師的專業，遙不可及！但想想您如何決定買一個包包、一件衣服或任何一件生活用品，其決策過程其實都與您的美感有關。美感是天生的，只是我們把它專業化了，把它天賦化了，認為這種天賦專屬特定少數的藝術家，但這不表示我們必需放棄對美的直覺感受。誠如畢卡索說：「每一個小孩都是藝術家，問題是當他們長大後，如何保留這顆藝術家純真之心。」

年金改革在社會追求公平正義的大旗之下，如火如荼的展開，卻是困境橫互。因此，鼓舞有錢有閒的人，接觸美的事物，豐富退休生活，經由他們的「消費」促進經濟發展，平衡 M 型社會的財富，也許是一個和平的改革之道。這群有消費能力的退休人員，若能確立「作自己好自在」的核心價值，認同藝術之美，人人可欣賞、可感受，甚至人人可創作，即如畢卡索所說：「我們沒有變老，只是變得更成熟」以及「生命的意義在於追尋你的天賦，生活的過程卻在扼

* 國立臺灣藝術大學創意設計研究所教授

殺天賦」，因此只要多參與藝術相關展覽與活動，或培養興趣，或購買文化創意產品。讓年金改革，從全民美學開始，讓文化藝術，豐富你的退休生活。

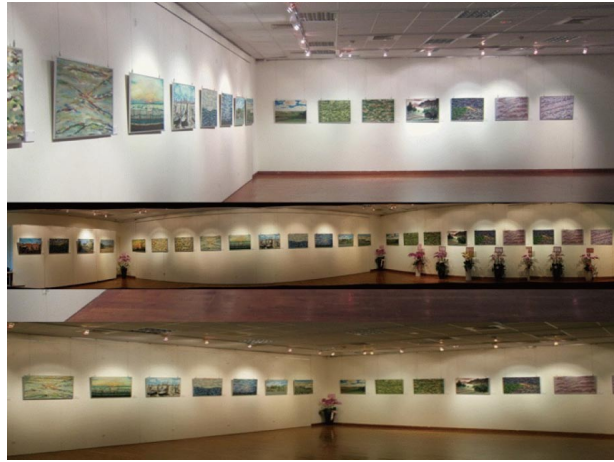
詩情畫意——素人藝術，全民美學

筆者利用科技部人文司補助的研究計畫——設計思維應用於展覽體驗模式之研究，探討閱聽者如何認知素人藝術創作者的抽象「詩情」意境與具象「畫意」情境，透過「詩情畫意——仙雲之美習作展」策展。主要的目的在於探討一個素人畫者以「詩情畫意」為題材的 21 幅畫作，經由策展人的詮釋，透過展覽傳達主題內容，觀眾經由展出的內容，以其知覺、認知與感動的過程，再現藝術家的「詩情畫意」(陳璽敬、顏惠芸、李仙美與林志隆，2016)。

筆者運用設計思維的同理心來設計主視覺，經由創作者及策展人的深度訪談與觀眾的問卷調查，選擇「江闊雲低故人歸」這幅作品作為主視覺設計與相關文宣品。透過「江闊雲低故人歸」所營造的展場氛圍，引導觀眾感受「詩情畫意」的情境，如圖一所示。展覽場地分為兩處，一處為展覽會場，另一處為辦公室。而在展覽會場隔壁的辦公室，擺放辦公桌椅及實驗用電視，以利進行螢幕及畫冊觀看的實驗條件。其展覽空間(20 公尺 × 13 公尺)中分別展示原畫作及平面輸出畫作。原畫作布置在展覽場門口的右側，平面輸出畫作則布置在左側(如圖二)，兩種形式畫作採用相同的擺放順序。為呈現展覽的氛圍並區隔兩個不同的展示空間，除了主視覺設計外，另選了「天上浮雲似白衣」、「天光雲影共徘徊」與「朝辭白帝彩雲間」等三幅作品，作為輔助視覺設計，並據此設計掛軸分隔兩個不同展覽空間(陳璽敬等，2016)。



圖一：展覽場的主視覺設計



圖二：平面輸出畫作21幅展示之全景

此研究透過一個策展個案，探討詩情畫意認知的相關議題，以及畫作在不同媒體呈現情況下，對觀眾審美體驗及喜好度之影響。其主要目的有三：(1) 探討如何將策展理念轉化為具體的展覽規劃；(2) 探討如何引發觀眾共鳴並提升展覽的體驗深度；(3) 探討不同媒體內容如何加值展覽效益。就探討如何引發觀眾共鳴並提升展覽的體驗深度而言，詩詞標題與畫作內容相關的詩情畫意認知，所得到的結論，可提供給正在學畫或準備把繪畫當作休閒的讀者參考。就探討不同媒體內容如何加值展覽效益而言，畫作在不同媒體呈現情況下，對觀眾審美體驗及喜好度之影響，所得到的結論，則可提供給未來策展應用之參考 (Lin, Chen, Chen, & Lin, 2015)。

設計思維——素人創意，全民巧思

過去消費者對於大量生產的科技產品感覺是比較冰冷的，也許在功能上可以立即提供使用的便利性，但卻無法提供使用者感受到人性關懷或文化省思。因此，近年來許多國際知名企業無不致力於運用設計創造價值，讓科技產品透過具有人性的文化創意或工藝材料，以提供消費者新的產品使用經驗。例如，與液晶電視結合的瓷藝、與家具或生活用品結合的漆藝、以皮革或竹子為外殼材質的科技產品、或是將中國或臺灣文物風格表現在產品設計上，均說明著消費者對工業產品具有人文省思或工藝溫暖的期盼。

以下係筆者執行科技部人文司相關研究計畫的系列研究成果之一，旨在透過創意設計的教學教材，將文化全民化，創意素人化，以期推動全民的設計思

維 (Lin, Gao, Lan, & Wang, 2017)。例如，宜蘭縣博物館家族協會總共邀請臺藝大設計團隊到當地輔導教學兩次，有了 2009 年 9 月成功的案例。同年 11 月報名的學員數量更多於前次，年齡層和職業別又更為多元、寬廣。學員來自水利局、海洋生物館、宜蘭酒廠展售中心等不同機關。雖然他們沒有設計背景，但只要能了解文化、體驗文化與享受文化，就有機會成為一位成功的文化創意產品設計師。當天的學習過程的盛況，如圖三、四所示。



圖三：學員學習討論的過程

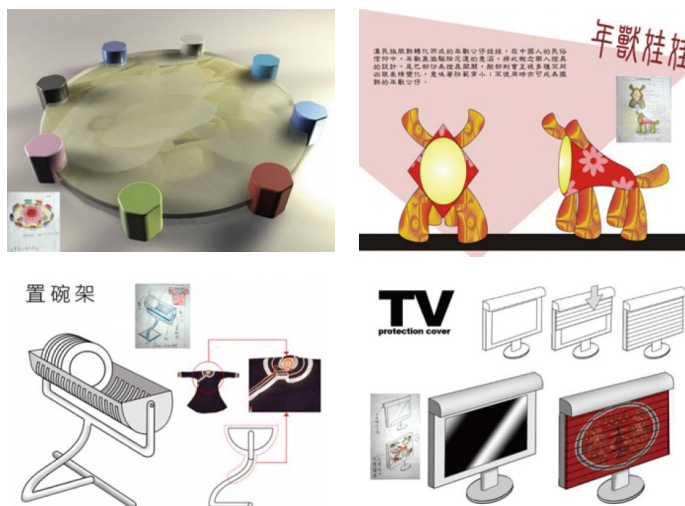


圖四：學員設計成果與報告

上述案例分享非設計背景的素人學習成果，在於強調「只要能了解文化、體驗文化與享受文化，就有機會能成為一位成功的文化創意產品設計師」。在幾次的臺灣藝術大學創意團隊推廣素民設計的經驗裡，深深地感受到來自非設計背景的素人學習過程之壓力，雖然他們的產品不完全是完善成熟的，但其天馬行空的想像力及對自身所處環境的感受力，卻是具有驚人的設計潛力。圖五是



圖五：文化創意工作營的創意



圖六：經由臺藝大創意團隊以電腦繪圖建構的產品模擬圖

這些年來文化創意工作營，部分學員的創意，再經由臺灣藝術大學創意團隊以電腦繪圖建構的產品模擬圖，如圖六所示。這些作品都是非設計背景的素人創意，好的創意不需要多餘的文字說明，這些圖中的創意，有的令人驚奇，有的令人會心一笑，有的則令人感到貼心與溫馨。透過創意思考的全民設計，建構臺灣的文化創意設計勢力，正是推廣素民設計的目的。

結語

近年來由於全球文化創意產業興起，展覽功能與形式也越來越日益多元。多元化的展覽啟迪了臺灣民眾對生活美學的冀求；尤以 2011 年在臺北市舉辦的國際設計大會以及 2016 臺北設計之都的盛會，許多滿懷熱情的藝術策展人為此投入心血，充分展現「策展設計」的功能（林榮泰，2013）。一個成功的策展人必需掌握策展的主題、內容與理念等，透過情境設計營造場域氣氛，藉以吸引觀眾，進而讓觀眾感受到營造的情境；感動體驗係經由感性場域的氛圍，襯托所展示的感質藝術作品，以滿足觀眾親身體驗的需求；最後，達到感動觀眾的體驗（林榮泰和李仙美，2015）。不論是培養興趣、素人創作、參與藝術活動，或購買文化創意產品，營造一個全民美學的環境，從你我開始，請一同加入這個文化創意的行列吧！

筆者正在推廣——素人藝術豐富退休生活的議題。為了研究需要拍攝一部四分鐘的微電影，網址：<https://www.youtube.com/watch?v=8mYh5uf2hNc>。同時，為了探討閱聽者如何經由作品與創作者溝通的認知過程，設計了一份大約六分鐘的問卷，網址如下：https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSczDpZh2YvY_iJnXfAS1gMVtH_vCUVrhDevoQ40t2OA3lruMQ/viewform。

只要您花 10 分鐘回答一份問卷，將幫助我們往前邁進一大步；您的 10 分鐘，可以幫助我們省去 10 個小時的努力。本文拋磚引玉，期待您的共襄盛舉。

致謝

本文係科技部人文司補助研究計畫——設計思維應用於展覽體驗模式之研究（計畫編號：MOST 103-2410-H-144-003-MY2）成果之一部分，其整理自參考文獻之國內外已發表之論文，感謝科技部的研究經費支持，以及臺灣藝術大學創意產業設計研究所的師長與同學們的協助；也特別感謝素人藝術工作室李仙美女士為本研究提供詩情畫意的藝術作品。

參考文獻

- 林榮泰 (2013)。〈序——從策展設計到創意經紀〉，《設計學報》，策展設計專輯，18(4)。
- 林榮泰、李仙美 (2015)。《詩情畫意——仙雲之美習作經驗分享》，新北市：臺藝大。
- 陳璽敬、顏惠芸、李仙美、林志隆 (2016)。〈策展設計之個案研究——以「詩情畫意—仙雲之美油畫習作展」為例〉，《設計學報》，21(4)，頁 1-24。
- Gao, Y. J., Lin, Y., Chen, L. Y., & Dai, D. C. H. (2016, July). From “Idyllic” to “Living Space”—Turning “Art Work” into “Interior Design”. In International Conference on Cross-Cultural Design (pp. 345-354). Springer International Publishing.
- Lin, C. L., Chen, C. L., Chen, S. J. & Lin, R. (2015). The Cognition of Turning Poetry into Painting, Journal of US-China Education Review B, 5(8) 471-487.
- Lin, P. H., Gao, Y. J., Lan, T. H., Wang, X. G. (2017). Integration and Innovation : Learning by Exchanging Views - A Report of the Cross-Cultural Design Workshop for Stone Craving. International Conference on Cross-Cultural Design, HCI 2017 (accepted for presentation).