

# 「童心藝術家」與「藝術家兒童」

## “Artists Young At Heart” and “Child Artists”

張世宗 Shih-Tsung CHANG

國立台北教育大學藝術與造形設計系教授

我花了三(?)年的時間學習畫得像拉斐爾；但花了一輩子的時間學習畫得像兒童。

— 畢卡索

藝術家創作原創性的作品，而作品的功能價值在其對人心帶來的感動。否則純就物質形式分析，像「蒙娜麗莎的微笑」等名作，充其量也只是帆布跟油彩的堆疊組合而已。藝術創作和欣賞的媒介都是有形的作品，但這只是載體，所傳遞的卻是無形的資訊、概念和感動。是以在發訊端的藝術家在創作時，有意念層次的投入和著墨，在接受端的觀賞者，藉由作品內化資訊後，進行自我的詮釋和概念解讀，觸發感動之心。如此整個藝術創作與鑑賞流程，正類同於傳播理論中的編碼、傳播和解碼的流程；而藝術作品本身也成了「意念的載體」（對創作者而言）和「想像力的容器」（對欣賞者而言）。

藉著藝術家的原創性藝術創作以及傳統生活藝術品——玩具的詮釋性解碼分析，本文嘗試就前衛藝術家和兒童玩家在主動性和創意發揮的比較性分

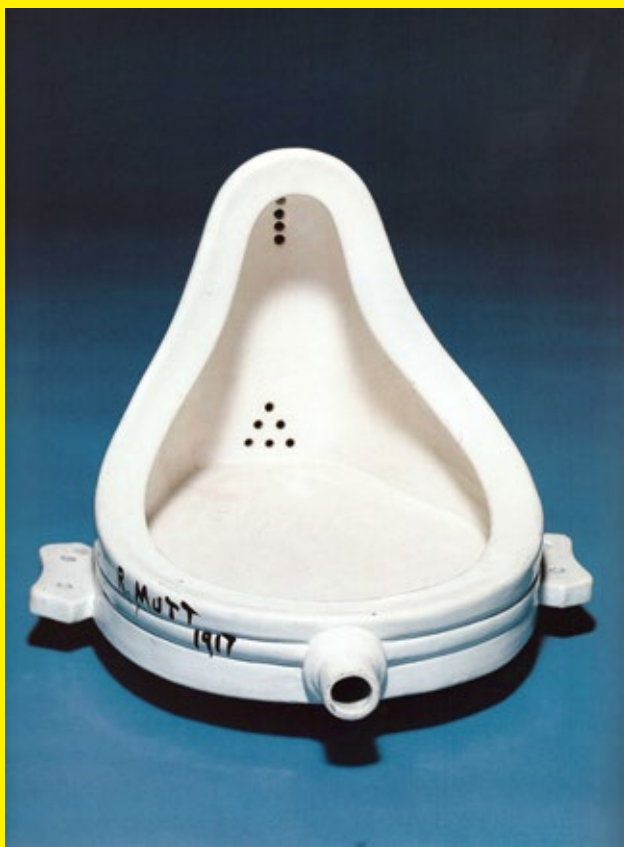
析，探討兩者所完成的作品，在審美鑑賞上不同層次性的分析與解讀。

### 「童心藝術家」

現代美術運動以降，許多前衛藝術家藉著童心和玩性的發揮，提出對既有藝術審美價值觀的批判，也引領藝術運動的發展。而這些發展的始作俑者，當屬杜象（Marcel Duchamp, 1887-1968）。以下我們就以杜象作品等實際案例的說明和討論，來說明此現象。

### 杜象的「現成物創作」和現代美術運動

在上一世紀初（1917），當杜象戲謔性地將男性如廁的小便斗現成物放在展台展出，並取了一個意味濃厚的名稱——「噴泉」（Fountain，想想此名與男性小便的關連），不但成為近代現成物裝置藝術的濫觴，也啟動了現代美術運動的發展。此作品在當時就引起了「到底這是不是一件藝術作品」的質



1 杜象的小便斗現成物作品「噴泉」。



2 杜象的腳踏車輪圈現成物裝置。

疑和爭論（見圖 1）。杜象表示他創作這件作品的目的，是想把藝術的焦點從實體作品的物質層面，轉移、提升到思想、意念詮釋的概念層面。

從杜象的思維角度，認為原創性的意念，遠比成形技術來得重要，藝術家不一定是藝術品的創作者，更可以是概念的提供者、創意的發想者。此論點有人支持，也有人反對。反對者認為：材料技法的投入是創造視覺作品的要件，而提出「噴泉」這項作品並不需要任何技法。另一方面支持者也提出：作者是否創作出作品不重要，當現成物品的實用意義在新的意義、新的觀點之下消失時，也創造出了人們對該物件的新觀點、新概念。

其實小便斗作品——「噴泉」，並非杜象現成物作品中的首創，在更早幾年（1913），杜象已經作出了一件將腳踏車輪裝在廚房椅凳上的現成物裝置作品，這是一件可以讓觀眾互動的作品，觀眾可以一邊轉動，一邊觀察（見圖 2）。此件作品可以說是現成物創作的始祖，但是——如果去掉杜象大師的光環，這不是每一個小孩在童年都會做的事情（或「作品」）嗎？但是杜象畢竟引發了美術史上的震盪，而現代美術運動的發展也走出了新路。

杜象的創作邏輯，就是要讓觀眾自己進行主觀性的詮釋（interpretation）。在此我們試著對此現成物裝置藝術的始祖作品，進行一次詮釋性的分析。

質言之，隨著觀眾認知層次的不同，此作品基本上可以有三個層面的詮釋（見表 1）：

1. 具體形式（物質層面）的分析：從物質形式性分析而言，這項作品呈現的是一個會轉動的腳踏車輪圈被安置在一個椅凳上面組合而成的一件作品。
2. 抽象意念（概念層面）的分析：從此裝置兩主要組成物件的功能性分析，我們可解讀出這是一項表達「動」與「靜」兩項抽象意念結合一體的作品。

3. 效應意義（社會層面）的分析：從此件作品對社會所帶來的價值意義來分析之，這一方面是上世紀初，一位前衛藝術家對「美」所提出的批判性宣言，也是引發現代美術運動發展走新路的新里程碑。

表 1 杜象現成物作品的三層次詮釋性分析

|            |         |
|------------|---------|
| 社會層面（效應意義） | 美學批判宣言  |
| 概念層面（抽象意念） | 「動」+「靜」 |
| 物質層面（具體形式） | 輪圈+木椅   |

就第一層次而言，這是每一個觀賞者第一眼的形式性解讀；至於第二層面則是進一步的概念形成，這也帶來了此作品的詮釋性價值和功能意義；而最後第三層次的社會效應，則是此作品的形式和詮釋性功能價值的出現，指出對人類社會發展所帶來的衝擊和意義。最後第三層次的功能才是美術館收藏、展示此作品之價值和用意——現代美術運動的里程碑和見證物（由杜象本人授權而非親自製作，他只負責簽名）。

如果只是停留在第一層次的形式性分析的話，觀眾可能會覺得充其量也不過是藝術家為了達到驚世駭俗的目的，故意搞花樣，賣弄小聰明的無稽之作。原來大師和瘋子只是一線之隔，無怪乎有一種說法：「如果你是前衛性概念藝術家，若想要成名的話，至少要有一位藝術家的朋友。」

藉由以上針對前衛藝術家對藝術審美價值觀所進行之嚴肅性的嘲諷，我們可得知：藝術品的形式只是一個載體（表現工具），是創作者原始意念（這是創作的目的）的表現媒介；而藝術品給觀賞者所帶來的體認與感受，才是作品帶來的效應與功能意義。接下來讓我們依此三層次分析的模式，對傳統民間玩具也進行一番詮釋性的分析。

### 淮陽「泥泥狗」和陝北「拴孩石」的詮釋分析

每年農曆二月二日至三月三日，在河南淮陽，每年祭祀伏羲、女媧祖先的人祖「太昊陵」廟會中，現仍可見當地農民出售手製的「泥泥狗」——土製吹哨玩具。我們除了可看到類似「山海經」中的怪異動物造型外，還可看到遠古流傳至今的母系社會「女陰」崇拜圖騰（圖3）。因此，傳統童年文物和童玩都是「生活文化的載體」；歷代的手作玩具，更是「童年生活智慧的結晶」。

我們以泥泥狗為對象進行分析，也發現其具有三層次的功能性詮釋與意義（見表2）：

1. 在實用性物質功能上，它是可供幼兒玩的泥哨玩具（物件形式分析）。
2. 由外表形式分析意念，它呈現出舊石器時代母系社會圖騰遺風（概念分析）。
3. 在社會價值上，它更是至今僅存的，中華民族與人類文化演化遺跡之活化石（意義分析）。



3 淮陽「太昊陵」人祖廟會所見的「泥泥狗」。





4 陝北的拴孩石「石虎」。

表 2 「泥泥狗」的三層次分析

|      |                |
|------|----------------|
| 物質功能 | 泥哨童玩           |
| 形式意念 | 舊石器時代母系社會圖騰遺風  |
| 社會價值 | 中華民族與人類文化遺跡活化石 |

接下來再以陝北黃土高原地區，過去農民們常用來拴住嬰幼兒的拴孩石——「石虎」為例，同樣地作一分析（見圖 4）。

陝北農民事忙而無暇看顧幼兒時，會以布條將嬰幼兒拴在置於炕上的「石虎」，讓其可在炕上爬行移動又保證安全。我們分析之，也可有三層次價值意義（見表 3）：

表 3 「石虎」傳達的三層次

|      |            |     |
|------|------------|-----|
| 物質功能 | 供幼兒觸摸撫玩的玩物 | 「真」 |
| 生理功能 | 限定幼兒安全活動範圍 | 「善」 |
| 心理功能 | 拴住孩子命根的保護神 | 「美」 |

1. 石虎不但是可供幼兒觸摸撫玩的玩具（物理功能）。
2. 石虎能將幼兒固定在一定的安全範圍之內，父母可以放心忙於他事而不必全神照顧（生理功能）。
3. 石虎外在造形還滿足了心理功能之需求（心理功能）。

原來在過去醫藥衛生不發達的時代，要把孩子平安撫養長大，除了父母要投入相當大的心血照護外，有一部分還要靠天命。純樸的農民相信：有虎

爺坐鎮，孩子們就一定會平安長大。原來，「石虎」不但拴住了孩子的身體，更拴住了孩子的命根子！

經由以上有關前衛藝術家杜象所創作作品（藝術家的玩物），以及傳統民俗藝術家創造出的物件（兒童的玩物）等的層次性分析，我們發現到兩者之間的相通之處。

#### 原創性的「藝術」是自我突破和玩性的發揮

藝術家的使命要創作藝術作品，但藝術活動的範疇卻不限於純藝術（Fine Arts）作品的創作；而且藝術作品有的時候不是呈現在「結果」，而是在「過程」。無論這些前衛藝術家創作出來的是有形或無形的作品，熱衷於斯的玩性和自我挑戰的原始創意，常是不可缺少的要素。

從梵谷的一生，我們看見一個藝術家為內心創作慾望所驅使而全力投入的典範，而這種動力也只有全心投入遊戲的兒童可與之比擬。許多前衛性藝術作品或藝術活動，也適切地表現出「遊戲」和「童心」的精神和體現。例如：「達達」（Da-Da）主義的反藝術之戲謔、詼諧、矛盾；再如許多現代、後現代各種創作主義的玩弄幽默或顛覆理性邏輯的觀念藝術……，這些都可說是藝術家在發揮其「玩性」，或是在進行一場與觀眾「鬥智」的遊戲。而對於觀賞藝術品的觀眾，他們本身即是在參與該藝術品之作者所設下的「遊戲情境」中與該藝術家對談、對玩。

## 「藝術家兒童」

前面我們描述了前衛藝術家的玩性和童心發揮所呈現的創意；而從另外一個角度來看，每一個遊戲中的兒童也都是創作中的藝術家。

玩，是天生本能和自主學習行為，從出生開始，所有動物的幼兒都是藉著不斷地與外界互動而學習，而且這些學習都是以「玩」的形式來進行。玩，更是一項由內部動因引發的自主行為，只要給予適當的素材和時間，孩子們個個是天生的玩家。

並且，只要沒有大人介入「指導」，每一個兒童都能主動進行探索、發現、創造、分享等活動，應用周遭可發現的素材去創作出適合他（她）玩的玩具或遊戲。所以，不管是用遊戲的心態來創作；或是以創作的活動來遊戲，對於投入其中的兒童或藝術家而言——創作如遊戲，遊戲即創作。「藝術創作」和「遊戲」原本不就都是——「不是為任何其他目的而產生的主動行為」嗎？

根據以上的說明，假使有一位擅長畫某一主題（就以水墨畫荷花為例）的藝術家，發展出個人原創的創作形式和手法，他無疑地被定位為「藝術家」。可是當大家爭相收藏其畫作，而他也開始大量地以同一技法作出雷同性的作品時，這時他應用的只是已經成熟的創作手法和技術，卻沒有突破性的自我提升，那麼他就是提升了經驗和技術，卻不一定需要創意；他是技巧純熟的「匠」，卻非藝術家。

反之，一個兒童在沒他人主導或引導之下，自行製作出自娛或娛人的新玩具，那這時兒童也可以說是「生活藝術家」了。

## 對藝術教育的啟示

藝術家藉著多樣的媒材和技法來創作作品，然後觀眾藉著與作品進行互動，體驗、感受創作者的

意念，並作欣賞評鑑。視覺藝術教育當然會將「作品創作」列為教學內容，但是媒材和技法等只是作品賴以成形的策略。而站在教育的立場，能提供兒童適當的自然和人文等環境探索的體驗和內化經驗，並且讓兒童能快樂地創造不同形式的作品和欣賞作品，卻才是視覺藝術教育的真正目標。而通常無形的「目的」（ends）必須靠著有形的「工具」（means）來達成，但我們不宜捨本逐末，把工具當成目的。

所以，針對視覺藝術教育「透過藝術的教育」（education through art）之教學目標，我們的主題在「人」，而不在作品。至於是否能做到讓視覺藝術教育的過程，對教育主體——「人」（兒童和教師）言，都是某種好玩、有趣、主動想作的遊戲心態活動，就要靠肩負視覺藝術教育課程與教材開發的人士，以天真的「童心」去面對這項挑戰之外，更重視的是在素養、專業能力和創造力的開發與開放了。

「這世界不缺乏美的事物，需要的是能感受到美的眼睛」；同理相通——藝術教育的主要目的，並非在培育更多的藝術家，而是在喚醒個人和整體社會針對藝術和美的欣賞與實踐。我們除了培育某些藝術創作者之外，更要讓全民都成為「生活藝術家」以及「生活美學」的欣賞者和實踐者！

### 圖片來源

- 1 Janis Mink. (2000). *Marcel Duchamp 1887-1968: Art as Anti-art*. Cologne, Germany: Benedikt Taschen.
- 2 同上。