

109 年公務人員高等考試三級考試試題

類 科：文化行政

科 目：藝術概論

- 一、二十世紀初臺灣雕塑家黃土水在美術史具有代表性的地位。他的「水牛群像」作品描繪的主題往往與臺灣人物風土有關，感情真摯，手法細膩，被譽為臺灣美術史上的天才雕塑家。請以其作品舉例說明作品特色、意義與價值。(25 分)

【解題關鍵】

《考題難易》：★★

《破題關鍵》：黃土水為台灣藝術史上重要代表雕塑家，亦是課本中多所著墨的對象。只要能確實掌握課本內容，本題書寫應無困難。

【擬答】

(一)前言：日治時代藝術發展背景

臺灣的美術發展，經由日本人將改良式印象主義（外光派）繪畫觀念傳入後，開創了臺灣藝術與國際的接軌。而後，透過各個藝術家自行鑽研，與陸續留學日本並帶回新的表現方式，開啟了我們所謂「臺灣前輩藝術家」的各種風格。在那個年代，因日本殖民所帶來的洋化與現代化，藝術家開始了頭戴法式絨帽，聚集咖啡廳暢談藝術與聆聽西洋音樂的生活。藝術家也因此進一步結盟，成立了許多畫會：如七星畫壇（1924-1927）、臺灣水彩畫會（1924-1932）與赤島社（1927-1933）等。我們大概可從以下四點，來理解日治時期日本對臺灣藝術的影響：

1. 作品內容：

一方面是受到日本轉介自歐洲而來的寫生觀念，一方面是日本國對於新殖民地景貌的好奇與虛榮，日本政府與當時影響臺灣的日籍藝術家都非常鼓勵臺灣畫家進行寫生的創作。將亞熱帶的風情與人文景像表現出來，一方面象徵著日本領土的延伸，另一方面也不無人類學研究的意涵在裡頭。這可在鹽月桃甫的《山地少女》，黃土水的《山童吹笛》，陳澄波 1926 年的《嘉義街外》與廖繼春，的《芭蕉之庭》等作品裡看到對日本的治理、特殊的景色與原住民文化等題材大量的出現。

2. 創作形式：

透過日籍藝術家的引介，讓臺灣的創作形式不只是侷限於早期來自中國影響的水墨繪畫。其中石川欽一郎主要帶給臺灣的是改良後的印象派；鹽月桃甫則進一步的讓野獸派與表現主義也成為臺灣藝術家形式風格的選擇；而鄉遠古統則將日本的東洋畫（膠彩畫）授予如陳進、林玉山與郭雪湖等臺展三少年。

3. 思維理念：

透過日本的影響，臺灣繪畫在日治時期幾乎跟中國的水墨繪畫思維斷裂，而進入到一種西方模擬再現的前現代思維。同時，雖不明顯，但在繪畫中一定程度的表露對社會關懷的寫實主義精神，也在如李石樵與洪瑞麟等藝術家的作品中發現。這點也跟強調出世的文人畫思維有所差別。

4. 展演體制：

日治時期，從帝展給予黃土水與陳澄波等藝術家肯定後，仿效帝展總督府所設立的臺展，及之後民間所籌辦的臺陽美展等，都可看出以比賽引導創作的路線。除此之外，七星畫壇、臺灣水彩畫會、赤陽會、赤島社、臺陽美術協會與南美會等，也透過畫會作為一交流平臺，彼此交流學習，激勵了臺灣前輩藝術家的藝術創作。

(二)黃土水生平概述

黃土水短暫的 36 年歲月中，留下許多精彩的作品，無疑是臺灣第一輩雕塑家中最傑出的一位。其父兄皆是木匠，年少時黃土水在大稻埕的神像雕刻店開始接觸福州系神像雕刻。1911 年黃土水考上國語學校師範部乙科，公費制度讓家境貧困的黃土水可以接受完整的教育。1915 年，黃土水獲臺灣總督府民政長官推薦，進入東京美術學校雕刻科木雕部留學。

1920 年黃土水入選第二屆帝展，入選作品為《山童吹笛》，為臺灣首位入選帝展的藝術家。在臺灣雕塑史中，有無可取代的先驅者地位。

(三)黃土水作品意義特色與價值

1. 《山童吹笛》

黃土水的作品帶有強烈的自然主義寫實風格，充滿對鄉土人文的關懷。這些特質在其早年代表作《山童吹笛》此作中便已顯露無遺。此作原作雖已佚失，但從記錄照片中仍可讀出相當典型的日治時期藝術表現風格特徵。特別是在題材的選擇上，原住民兒童吹奏南島語族特有的鼻笛，充分彰顯了當時日本對於台灣藝術家在題材選擇的影響——強調特有的南國風情。

2. 《水牛群像》

《水牛群像》是黃土水晚年代表作，亦為其遺作。該作完成於 1930 年，為一石膏材質之淺浮雕，現典藏於臺北市中山堂。1983 年文建會將《水牛群像》翻製成兩件銅鑄複製品，分別典藏於臺北市立美術館與高雄市立美術館；而翻鑄用的玻璃纖維模件則典藏於國立臺灣美術館。2009 年文建會登錄此作為國寶。黃土水以淺浮雕的技法，創作此一寬 555 公分，高 250 公分的大型雕塑，為其創作史上首見的大作，打算以此做為參選帝展的作品。由於傾全部心力於此創作之上，除有過度勞累之跡象外，亦因盲腸炎延誤就醫，終在 1930 年屆臨此作完成之際，因盲腸破裂引發腹膜炎，於 12 月 21 日病逝。本作也因此不及參加帝展。

本作畫面主要描繪的是臺灣傳統農村當中的閒緻之景，實為黃土水對臺灣農村風景一貫的現實主義之經驗。在芭蕉樹之下，有三位牧童與五隻水牛共享悠閒片刻，構圖完整，旋律悠揚且溫婉。尤其是水牛的形體筋肉渾圓有力，充分呈現了黃土水長期觀察水牛體態的成果，以及成熟的雕塑技法。其中畫面右下角有一位牧童撫摸著小牛的頭，小孩專注、溫柔的神情，流露著感情，充份展現了安定與平和感，是畫面的靈魂焦點之一。本作實體現黃土水精湛技巧，累積多年對台灣水牛形體的觀察紀錄心得，為台灣雕塑史上的經典作品。

(四)結語：臺灣現代雕塑啟蒙者

台灣的西方現代藝術，最早便是透過日治時期的轉譯而來，黃土水身為其中的代表性雕塑家，更可被視為臺灣現代雕塑的重要啟蒙者。他的雕塑作品，風格上最具代表性的部份是他在自然主義的寫實性中，表達了自己內涵與對鄉土的關懷。在其短暫的 36 歲生涯中，正式研習西洋雕塑僅十五年，卻在雕塑藝術上達到非凡的成就，留下許多難得的傑作，被公認為近代台灣第一位不可多得的天才型雕塑家。

二、二十世紀六、七零年代以來的「地景藝術」，當時為藝術的先鋒，表達當代藝術與環境的關係，具有重要意義。請試舉兩個代表性的例子，說明之。(25 分)

【解題關鍵】

《考題難易》：★★

《破題關鍵》：地景藝術為當代藝術中重要一環。同時克里斯多甫於今年過世，本題亦有時事題成分，同學若能熟讀課本並關注時事，本題書寫困難不大。

(一)何謂「地景藝術」：

地景藝術，或稱大地藝術 (Earth Art)，是約莫發展於六、七〇年代，一些主張在戶外大地執行的創作之總稱。這樣的藝術創作，具備了相當程度的前衛精神，也就是它代表了一種「讓藝術與生活重新結合」的可能。這些藝術家的主張是：首先，認為藝術不應該被囚於畫廊與美術館的環境中，而應當直接將大自然做為創作與展出的材料與基地。其次，他們排斥在資本體制下，藝術的商業化操作，他們認為藝術創作的目的不只是為了製作出能被販賣的「藝術品」，所以他們將作品放大到唯有大地才能收容的尺寸，並且也把從大地「拾得」的材料作為創作最要素材，以此抵制作品被販賣的可能。最後，他們更希望觀者在欣賞作品時，不只是隔著距離觀看，而是去體驗被大地與作品所包圍的感動與震撼。

(二)地景藝術在臺灣：

台灣地狹人稠，在過去重工業、經濟而輕文化的發展下，原來被稱為福爾摩沙的美麗島嶼，環境負擔日趨龐大。而「地景藝術」，始終是與土地產生關係，之於土地的思維在作品中的呈現，環境無疑是藝術最重要的養份。同時，地景藝術就是一種對於環境多樣性的想像，它是在臺灣普遍功利掛帥的思維外，去想像一個與土地更為適切的關係。正好補足了台灣人普遍對於環境思維最欠缺的一塊，因此在台灣推廣地景藝術的素養有其急迫性，而這也直接影響了台灣公共藝術的改革方向。地景藝術將找到了人與環境的良善關係，也將更進一步地透過藝術，開創人類對生命的多樣性想像與樂觀的奮鬥。

(三)地景藝術的適切案例：

1.《六堆影音風景明信片》

地景藝術，由於其在公共空間的特色，是最能展現出藝術與大地關係的藝術形式，隨著各方對公共藝術可能性的多方嘗試，地景藝術不再僅是設置一個實體的藝術品，而可以是一連串有意義的活動，一個發展的過程。在此就以地景藝術為基礎，提出由聲音藝術工作者 Yannick Dauby (法) 和視覺藝術工作者蔡宛璇的共同創作《六堆影音風景明信片》為例進行闡述。於 2004 年開始，透過聲音採集、短片拍攝與詩文創作，進行了一系列關於六堆客家文化園區的地景藝術計劃，稱為《六堆影音風景明信片》。此做成功的地方在於，一般常看到的藝術家與基地的關係，也就是「藝術家為在地做什麼」的姿態，反轉成「藝術家從在地認識到了什麼」。這是一種藝術的謙卑之態，也是藝術更貼近在地的可能。此外，在其長期的參訪與創作過程中，藝術的力量便逐漸擴散，如同德國藝術家波伊斯所謂的「社會雕塑」一般，充分展現地景藝術新類型之可能。此計畫於 2013 年完成。他們不是用一個可能會造成環境二次負擔的大型藝術品方式，而是將大地幻化成一張張輕簡的明信片，將土地、人文、藝術，不斷地傳播出去。藝術家至此不再是個上層結構的意見領袖，而是謙卑地與土地人民互動學習。

2. 包裹藝術家—克里斯多·耶拉瑟夫(Christo·Jaracheff)

和珍妮·克勞德 (Jeanne·Claude)

已在藝術史上留名的地景夫妻檔藝術家，克里斯多和珍妮·克勞德，幾十年來則用他們擅長的方式「包裹」，在世界各地創作了許多令人驚嘆的作品。擅長打造環境藝術、地景藝術的克里斯多年輕時便開始接受藝術教育，1958 年時在法國與珍妮·克勞德相遇後，兩人便開始攜手共同創作，一生創作不斷。他們的「包裹」創作方式，作品遍布世界，雪梨、日本、巴黎、羅馬，他們所包覆的是世界的美景，綑綁的是人們想要窺探的心，這些包覆就像是包裝一般，希望能刺激人們想要一探究竟的好奇心，而這些被包覆的物件，有時反而因為被隱藏了細節，而顯現了最基本的本質樣貌。作品中，最廣為人知也轟動世界的便是歷時 23 年周旋才得以進行完成的《Wrapped Reichstag, Berlin》，夫妻倆早在 1971 年便提出將德國國會大廈進行包裝的想法，然而這項大膽提議不僅考驗公部門傳統思維，更是讓許多德國民眾嗤之以鼻，為此他們花了長達 20 多年策劃，終成功達成用 10 萬平方公尺的銀色織布包起德國國會大廈的願望。縱使過程中不斷被拒絕，但他們在每一次挫敗便學習到關於此地景創作的不足缺失，並了解到這幢百年歷史對德國人的重要意義，而之中的斡旋談辦與挫折感，皆成了造就此舉世盛名地景的幕後能量。如今隨著珍妮·克勞德在 2009 年先行離開人世，克里斯多則於今年 5 月 31 日逝世，享年 84 歲，這對傳奇夫妻檔藝術家多年來帶給世人無限想像的奇觀裝置作品，已成絕響，但透過包裹給予地景種種反思的諸多作品，仍將持續發酵。

(四)總結：人與環境的共生

除以上兩案例外，國外有更多案例值得我們參照省思，如行之有年的《越後妻有大地藝術祭》三年展即是一例。此展以農田作為舞台，藝術作為橋樑，連繫人與自然，試圖探討地域文化的承傳與發展，重振在現代化過程中日益衰頹老化的農業地區。希望透過藝術的力量、當地人民的智慧以及社區的資源，共同振興當地農村的面貌。藝術至此，不再只是附庸風雅的行為，更不是只是經濟市場的炒作，我們在土地與藝術的關係中，找到了人與自然的共生與和諧，這是當代藝術美學教育最為重要的核心。

三、「沉浸式裝置藝術」在當代藝術中，愈形重要。請舉當代藝術為例，討論「沉浸式」的意

義。(25 分)

【解題關鍵】

《考題難易》★★★★

《破題關鍵》本題真正難點不在概念定義，而在正、反面的陳述。考驗同學對新媒體藝術、科技藝術的認識和理解，尤其是創造介面與觀眾互動的傾向。同學務必掌握一件作品，方能有效作答。

【擬答】

(一)前言：當代藝術的多元發展

藝術是感性的技術，在不同時代、透過不同媒材與手法，創造各樣圖像、物件、符號、場域環境，除了表達創作者的情感和思想，也提供各樣經驗與反思。現代藝術隨現代生活而開展，不停創新藝術形式，也不停回應工業文明帶來的弊端。但現代藝術有時過度專注藝術本身的問題，強調個性化或個人化的結果，使藝術與日常生活漸行漸遠，疏離了與觀眾的關係，故從上世紀 6-70 年代以後，藝術家重新回頭反思與觀眾的關係，一方面透過特定場域的空間裝置，將觀眾拉進作品裡，另一方面則嘗試透過新科技，創造新的感官體驗，帶動觀眾反思。於是現代藝術逐漸轉向當代藝術，隨著各樣新媒體的出現、時代與生活的改變，當代藝術也愈加多元化，「沉浸式藝術」或「沉浸式裝置藝術」也因應而生。所謂「沉浸式藝術」(immersive art)，指的是藝術家在特定場域，運用聲、光、電、影像或其他等各種元素，為觀眾創造一個能刺激觀眾的視覺、聽覺、觸覺，甚至是嗅覺、味覺、動覺等感官的空間，除創造新的體驗外，也能與作品產生互動，進而引發共鳴或反思。此作品既可以是實體、也可以透過虛擬的方式來完成，其實體規模可以小到僅是頭戴裝置，也可大到整個建築或街道社區。故所謂「沉浸式裝置藝術」，便是以前述之觀念或技術、進行整體空間規劃及創作的藝術作品，不論此空間是現實或虛擬，其重點是希望創造全感官的「沉浸式體驗」(immersive experience)，以滿足藝術與觀眾的需求。

以下，我們將從「沉浸式藝術」的緣起脈絡、作品案例、美學反思等，討論「沉浸式」的意義。

(二)緣起脈絡

1. 全景畫 (Panorama)

近年來，臺北國立故宮博物院曾陸續推出許多展覽，都是採取「沉浸式裝置藝術」的觀念。如：2018 年臺北故宮博物院「再現傳奇——VR 藝術體驗特展」、2019 年「故宮×高美館：國寶新境——新媒體藝術展」，以及 2020 年故宮南院展出的「故宮南院奇幻嘉年華：21 世紀博物館特展」等，都希望透過新媒體或新科技，將故宮藏品動態化、親民化，提供觀眾不僅是視覺、而是整體的感官饗宴。

在西方，19 世紀初便有「全景畫」的創造。「全景畫」是一種廣角圖，與現在智慧型手機拍攝的全景模式影像十分類似，最早出現於英國。作為商業成品的「全景畫」，主要是在一個圓形建築的四周牆壁上繪製 360 度的城市風光，用以滿足觀眾對視覺奇觀、新奇體驗的需求，能予人一種身臨其境、沈浸其中的感受。由於此類作品不需要嚴肅的美學知識，又能滿足感官享受，很受觀眾喜愛。雖然飽受「媚俗」的批評，但我們卻可以視「全景畫」為視覺現代性（即透過新視覺經驗或設備來控制或管理他者）的一部份。

2. 虛擬實境 (virtual reality, 縮寫 VR)

所謂 VR，簡單說就是透過電子科技裝置或電腦軟體技術，模擬或類比一個真實感很高的環境，讓使用者產生身歷其境、逼真如同現實的錯覺。此類裝置最早出現於 20 世紀 60 年代，1968 年美國計算機科學家伊凡·蘇澤蘭 (Ivan Sutherland) 與學生，在美國軍方贊助下創造了第一個虛擬實境的頭戴式顯示器系統，該裝置透過 3D 電腦繪圖模擬出簡單的虛擬空間，名為《達摩克利斯之劍》。1974 年，美國計算機藝術家邁倫·克魯格 (Myron Krueger) 創造了最早的虛擬互動作品《錄像場域》(videoplace)，該作品試圖製造出人工現實，即透過監視器、電腦計算和投影機，讓觀眾能在螢幕中與虛擬的球形影像互動。但早期電腦工程十分專業，故此類作品僅存於少數專家的實驗。

實際上，普及化的 VR 作品要遲至 90 年代才出現。1991 年，日本電子遊戲公司世嘉 (SEGA) 開發出第一個多人虛擬實境網路娛樂系統和遊戲，吸引了大眾目光，也刺激藝術家或歐美科技藝術實驗中心投入這塊領域，如：加拿大當代藝術家查爾·戴維斯 (Char Davies) 於 1995 年創作的《滲透》(Osmose)，便提供頭盔供觀眾進入虛擬世界。2010 年，美國歐酷拉公司創造出第一部頭戴式 VR 顯示器，伴隨著網路興起，設備和技術的普及又更進一步，不論在影視遊戲、技術訓練、文物保護、商業行銷等，VR 應用或全感官的「沈浸式體驗」都方興未艾。

3. 由前可知，「沉浸式裝置藝術」最早可溯及「全景畫」的出現，在工業革命後劇烈變動的時代，提供觀眾新奇有趣的感官體驗。但隨著新科技、新媒體的發展，人工現實或「虛擬實境」成為專業人員的實驗對象，此後作品陸續出現，從人機互動到消費娛樂，「沉浸式裝置藝術」反映出新世紀的情境與需要，但也突顯出現實與虛擬交融、科技深刻影響生活等的問題。

(三) 案例說明

1. 《沙中房間》

《沙中房間》是臺灣藝術家黃心健和美國音樂家蘿瑞·安德森，於 2016 至 2017 年間共同創作的虛擬實境互動裝置，曾獲第 74 屆「威尼斯影展」虛擬實境最佳體驗大獎，並於同年在台北市立美術館展出。該作品由一個實體空間和八個獨特的虛擬房間所構成。觀者戴上頭戴式 VR 裝置後，便能透過遙控器，在八個房間（犬房、水房、字房、聲房、樹房、寫作房、舞蹈房、粉塵房）中進行互動，追蹤文字、圖像、符號、聲音等組成的線索，或在虛擬空間中任意飛行。《沙中房間》製造出多層次的複雜實境，在 15 分鐘的完整過程裡，觀眾以自主方式完成獨特的「沈浸式體驗」，帶領觀眾打破常理和日常景觀，探討死亡與記憶的關係。總之，《沙中房間》既可視之為單純的新媒體遊戲，也可視為當代藝術的前沿實驗。

2. 《3X3X6》

《3X3X6》是臺灣藝術家鄭淑麗於 2019 年創作的多媒體互動裝置作品，參與了第 58 屆「威尼斯雙年展」。該作品名稱來自監獄的標準建築尺寸，主要利用監視器、數位螢幕、電腦軟體等，在普里奇歐尼宮臺灣館進行空間裝置。在主展間內有一投影塔，以邊沁設計之全景監獄的監視塔樓為原型，透過 3D 攝像監視系統，投影 10 個等身大的人物形象。這些人物主要來自歷史上因性取向或種族歧視而受監禁者。其他則透過即時互動界面，模擬監獄空間，監控來往觀眾，並投影出相關影像。觀眾在此「沈浸式體驗」中，或能重新思考科技與人的關係，想像可能的未來世界。

3. 從這兩件作品裡，我們可以看到當代藝術中「沉浸式裝置藝術」的特色和重要性。首先是「科技性」。所謂「科技性」就是利用新科技或多媒體來進行整體空間裝置，如《沙中房間》的 VR 裝置，或《3X3X6》的即時監控系統，都能製造出逼真且不限視覺的多重感官體驗。其次是「互動性」。所謂「互動性」就是觀眾可透過藝術家創作的介面，與實體或虛擬空間、硬體或軟體等進行交互活動，如《沙中房間》的遙控器與人工現實，或《3X3X6》的監視系統和各房間，觀眾都能在一定限度內變化藝術家設計的歷程，產生出獨特的感性體驗。再次是「議題性」。所謂「議題性」就是藝術家希望透過作品探討的問題，如《沙中房間》探討現實和虛擬之間，生命存在的問題，或《3X3X6》探討當下四處監視器及身份如何形塑等的問題。總之，「沉浸式」代表當下藝術家創作的趨向，也反映當下藝術對觀眾的期待，十分重要。

(三) 美學反思

1. 科技障礙

雖然當代藝術中「沉浸式藝術」層出不窮，但此類作品往往建構在高門檻的軟硬體裝置上。換言之，藝術家若無一定程度的電子工程或電腦軟體設計等技術背景，實不容易完美呈現所謂「沈浸式體驗」。而過度追求「沉浸式」的感官效果，也有產生許多弊端，如：賣弄特效、時常故障、眼高手低、玩弄觀眾等。或許在工程技術的問題上，可以透過協作機構來輔助藝術家，如：德國的 ZKM 新媒體藝術中心，經費可以透過官方或企

業進行贊助，但「沉浸式」非藝術品質的保證。

2. 概念混淆

「沉浸式藝術」是一種製造藝術的技術，抑或當代藝術中的一種類型，實不容易分辨。換言之，「沉浸式」是一種手段，還是真正目的，也莫衷一是。就手段而言，多重感官體驗的技術主要透過場景設計，帶觀眾進藝術家設定的脈絡或方式進行活動。但過去遊樂場的「鬼屋」體驗也是如此。反之，將多重感官體驗設為目的，觀眾可能停留在遊戲消費或感官享樂的層次上，無暇反思作品議題。所以，感官感受的炫麗不等於對作品的理解，「沉浸式」作品雖有強大潛力，但藝術如何不流於消費娛樂，或在消費娛樂中帶動思考，是此類藝術的課題。

(四) 結論

綜合以上，當代「沉浸式」藝術品主要代表兩個意義：一是反映新時代科技發展與藝術需求。人或許永遠都對新鮮有趣的事物感到好奇，由是藝術家不斷利用各樣新科技或新媒體來表達，觀眾也反過來受到深刻影響。從實體空間到虛擬空間，從單一感官到多重感官體驗，「沉浸式」藝術品最大的意義就是反映不斷變動的當代，反映人性本質和表達自由。二是突顯當代藝術特色和問題意識。當代藝術不再自我限縮於特定媒材或個人情感表達，在「什麼都可以」的觀念下，利用最新科技帶領觀眾一起體驗藝術、完成藝術，並探討生活中的種種議題，「沉浸式」藝術品可以擴張我們的感官經驗，也可以利用這種經驗或介面，使我們以藝術之名重新連結一起，相當有意義。

在個人看來，「沉浸式」藝術品雖有許多美學上的問題，但在新世代博物館的展示、行銷及教育活動上，「沉浸式」作品跨越了專家與民眾的壁壘，增加觀眾參與的可能，值得深刻關注。

四、美國在 1930 年代的經濟大蕭條時期，從 1933 年開始陸續有著名的「公共事業振興署」(WPA) 之藝術贊助計畫，政府挹注經費贊助藝術家，結果成為現代藝術重要推動力量之一。請試舉例，說明公共贊助計畫政策與藝術文化的重要關係。(25 分)

【解題關鍵】

《考題難易》★★★

《破題關鍵》本題主要測試同學對公共藝術歷史發展脈絡的熟悉度，同時也是時事題，追問同學是否關心當下經濟環境變化，是否理解公共政策對藝術文化環境能產生直接影響力。

【擬答】

(一) 前言

「經濟大蕭條」指的是 1929-1933 年間全球性的經濟大衰退。歷史學家常將開始時間定在 1929 年 10 月 29 日的美國股市大崩盤。崩盤的原因很多，重要的是華爾街股災後波及全世界，開始長達數年的全球經濟大衰退。大衰退的影響層面既深且廣，貿易銳減、稅收減少，但失業、飢餓、無家可歸的問題最嚴重。此後許多國家陸續推出許多纾困和振興措施，但也產生許多後遺症，如：民族主義高漲、法西斯主義或極權統治盛行等，都為二戰埋下導火線。以下我們針對美國在「經濟大蕭條」期間中的藝術贊助計畫，分述其方案、影響，及與爾後藝術文化發展的關係。

(二) 公共贊助計畫

1930 年代「經濟大蕭條」期間，美國總統的小羅斯福於 1933-38 年推出「新政」(New Deal)，希望透過一連串的政策，來拯救經濟。「新政」的核心是：救濟、復興、改革。其「救濟」主要針對窮人與失業者；「復興」是企圖將經濟恢復到正常水準；「改革」則針對金融系統本身，預防大蕭條再次發生。而其實施共分為兩個階段，第一階段是 1933-35 年，第二階段則是 1935-38 年。

在第一階段裡，為了救濟從事藝術工作的失業者，美國政府推出了「公共藝術計畫」(PWAP)，該計畫由美國財政部的愛德華·布魯斯主導，並由土木工程管理局支付相關費用，計畫內容是雇用專業藝術家在各大公共建築中製作「美國風光」壁畫，或戶外紀念

碑。他們大多被集中起來，共同生活、共同工作、按週給薪。在 2 年的時間裡，共雇用了 3749 位藝術家，生產了 1 萬 5 千多幅作品。其中最大項目是舊金山 Coit 塔的壁畫，共聘用加州學生美術學院的 44 位藝術家和助手，歷時半年才完成。

第二階段「新政」，美國政府成立了「公共事業振興署」(WPA)，專門雇用失業者從事公共工程的基礎設施項目，如：蓋房、造橋、鋪路、種樹等，在 8 年的時間裡雇用了數百萬。在藝術贊助方面，美國政府推出「聯邦一號計畫」(即聯邦藝術計畫，FPA)，其內容與「公共藝術計畫」十分類似，但擴大了雇用失業藝術人員的範疇，除視覺藝術家外，還包括作家、音樂家、演員等，也因此更有名。「聯邦一號計畫」雖然預算不多，僅佔第二階段總救濟預算(48.8 億美元)的千分之 5.5(約 2700 萬美元)，在大蕭條期間維持了大約 1 萬名藝術家，解決了大量的失業問題。其中，雇用的視覺藝術家約有 5300 位，他們同樣也被集中起來，共同生活、共同工作、按週給薪，其工作主要也是繪製壁畫或製作紀念碑，創造了約 20 萬件作品，還另外建立了 100 多個社區藝術中心。

(三)贊助政策與藝術文化

1. 直接關係

不論是美國財政部的「公共藝術計畫」，抑或公共事業振興署的「聯邦一號計畫」，這些公共藝術贊助政策，對藝術文化的直接影響，就是立即給予藝術家工作，拯救藝術產業不致分崩離析。所謂「藝術產業」，其源頭是藝術家能持續不斷製造與創新藝術品，其後才能透過畫廊或美術館等中介，將作品與藏家或觀眾緊密地連結起來。故若藝術家無法持續供給藝術品，藝術市場將立即萎縮，相關藝術學校、媒體、藝博會、拍賣會、或其他各樣輔助性機構，便無法順利運作。是故，「公共事業振興署」透過大規模的雇用和杼困，企圖解決藝術家無法持續供給藝術品的問題，使藝術產業維持其源頭活水，即珍貴的藝術家及其作品。

2. 間接關係

其次，美國政府的公共藝術贊助計畫，對藝術文化的間接影響，就是刺激美國藝術家相互鼓勵，造就二戰後美國抽象表現主義。從美術史的角度來說，公共事業振興署的藝術贊助計畫之所以如此有名，很大部分是曾經贊助過：傑克遜·波洛克(Jackson Pollock)、馬克·羅斯科(Mark Rothko)、威廉·德庫寧(Willem)等大藝術家。他們透過政府的政策，吃住工作在一起，擁有最難得的相互學習觀摩、彼此激勵成長的機會，在無法銷售作品的時刻，獲得了經濟的溫飽。這些人在計畫結束後，部分聚集在紐約，持續從事現代藝術實驗和創作，希望有一天能創作出能影響世界的現代藝術。另一方面，1933 年納粹上台起開始迫害猶太人，並有計畫的消滅現代藝術，許多歐洲藝術家紛紛逃往紐約，聚集在佩姬·古根漢及其經營的「本世紀畫廊」周邊，這些歐洲最前衛的超現實主義藝術家，在如此環境裡，自然影響了曾接受公共藝術贊助計畫的諸多美國藝術家，也因此造就了傑克遜·波洛克的滴灑繪畫及行動繪畫，打響了二戰後抽象表現主義或紐約派的名聲，創造出真正屬於美國的現代藝術流派。

3. 舉例說明

美國的公共贊助計畫政策，不論是第一階段的「公共藝術計畫」，抑或更有名之第二階段的「聯邦藝術計畫」，都對當時的藝術文化產生影響。如：「美國風情」壁畫的繪製，或紀念碑的創作，不但供給了現代藝術家經濟上的支持，也提供一般觀眾接觸藝術的契機。同時，藝術透過壁畫的形式進入日常生活，使藝術產生為大眾服務的觀念和看法。此外，美國作為資本主義國家，本不支持由政府主導、贊助、管控藝術文化等的活動，主要採取自由放任的態度。但經過 1930-40 年代的公共贊助計畫實施的經驗，1959 年美國費城率先推出「百分比藝術條例」，即一定規模之重大公共工程，其總經費的百分之一必須用來購買並設置藝術品，如此方能使生活中處處有藝術。

此一政策後來成為其他各州、甚至世界各國競相仿效。也因此，美國於 1965 年成立「國家藝術基金會」(NEA)，企圖透過經費贊助等方式，提供藝術家取得政府補助進行創作，並使國民增加親近與學習藝術的管道，增加藝術與社會的連結，帶動了藝術介入空間、走入社區、藝術家與社區居民協作的可能，對藝術觀念的擴張，公民美學的產生，

產生重大影響。

(四)結論

美國的公共藝術贊助計畫，在 1930 年代主要是為了因應經濟大蕭條後的失業問題，因此大量雇用藝術家從事公共空間裡的壁畫和紀念碑創作。其政策，直接化解了藝術產業隨藝術家無法創新作品而分崩離析的問題，也間接刺激了美國藝術家相濡以沫，在二戰後創造出抽象表現主義或紐約派，曾影響了整個世界的現代藝術流派。甚至促成 50-60 年代「百分比藝術」、「國家藝術基金會」的出現，使藝術介入空間等 0 的觀念，逐漸在 70 年代出現，深刻影響今日當代藝術面貌。

從以上諸多例子，可見政府的公共藝術贊助與藝術文化發展，關係十分緊密而重大。在個人看來，今年世界因肺炎而遭受重大影響，每日確診人數不但創新高，對經濟的打擊也十分巨大。每逢經濟衰退的時刻，政府對藝術家的纾困方案務必立即實施，我們雖難參考美國「新政」時期的公共藝術贊助方案，但由政府出面對藝術家或藝術產業直接予以贊助，絕對是必要且刻不容緩的工作。

公
職
王