

課程綱要：

下列八項藝術學科的教學目的在於中止學科化了的藝術科目，還原事物的本質，回到世界融合、交織不同事物，強化知覺能力以及創造力，所以做為一位教師，對於這種創作過程的曖昧與最初的混亂，以及混合高度變異元素嘗試的過程，應給予最大的寬容：

類比（Analogy）

想像與轉化成形（Imaging and Transforming）

信號、記號與符號（Signals、signs and symbols）

神話與神話製作（Myth and Mythmaking）

儀式、遊戲和表演（Ritual、Game and Performance）

弔詭（Paradox）

現代藝術是甚麼（What is Modern Art）

藝術鑑賞與批評（Art Appreciation and Critics）

1.

科目名稱：類比

授課時數：每週 1 小時共兩週

課程解釋：

類比的意思是相似、相稱之意，介於事物之間的一致、相似的關係叫類比。無論如何它暗指有些不相同的事物之間的相似性。藝術創作者對於結合兩件在某方面不同的事物很感興趣。

教學目標：

培養學生跳躍式思考，暫時放棄一成不變的習慣。教導學生如何轉化一般不起眼的事物、視覺知覺成為不尋常的、奇妙非凡的東西。

教學內容：

- a. 形式的類比，
- b. 感情的類比
- c. 矛盾的類比
- d. 謎語與雙關

2.

科目名稱：想像與轉化成形

授課時數：每週 1 小時共兩週

課程解釋：

本單元的精神主要在於結合真實世界與想像世界的有限與無限、可見與不可見。人要求自我的認定有兩方面：外在的、進入世俗實體的存在世界之認定；以及內在的，進入幻想的、心靈作用的想像之主體世界的存在。想像的能力是人類的自然現象，每個人都會產生心象，它來自控制或自動的天性。

，它是指一個經驗中，部份複製或模倣，有某種程度的官能之真實，是沒有原初刺激的過去知覺。有記憶的想像、虛構的想像、催眠的想像、夢、幻覺、殘像。

教學目標：

培養學生的各種想像成為心靈力量，透過各種感官知覺：看、聽、觸、嚐、聞而啟動。達到「綜合機能」，使心靈統合混亂的形態與複雜的刺激；「簡化機能」，把複雜還原到本質與基本原素；「超越機能」產生洞見；「再生能量機」活化心靈。

教學內容：

- a. 記憶的想像
- b. 虛構的想像
- c. 夢境
- d. 幻覺
- e. 殘像
- f. 創造性想像

3.

科目名稱：信號、記號與符號

授課時數：兩週兩小時

課程解釋：

文明開始時，人們依賴信號、記號與符號做為解釋、整理知識與經驗的基本工具，信號發生在現象的物理世界；記號和符號是人類經驗的解釋，所以是

人類資訊的重要部份。

信號是生物學上的訊息，是從每一個自然中的有機體得來的，記號是信號在大腦中所解釋的特殊意義，是被創造並僅供用在視覺傳達的目上。

符號是意象的代理，對藝術家而言，符號製作是一種特殊的心智活動，由此，複雜的觀念和知識方能透過圖像視覺地傳達出去。

圖案化的記號完整地存在我們的社會結構中，任何地區、社會團體、宗教都有他們的記號。隨手的簽名也是很個人的圖案化記號，是個人信用的擔保；徽章、公司印章、標題、旗幟、字母、電碼等都是另一種在符號形式中個人或集體的識別。

課程目標：

本單元是培養學習者結合知性與想像的能力，對世界的知識與內容加以命名，尤其是用視覺圖像的。意象圖案化、視覺化、單純化，成為可瞭解的語彙。

教學內容：

- a. 信號
- b. 記號
- c. 符號
- d. 視覺傳達設計

4.

科目名稱：神話與神話製作

授課時數：兩週兩小時

課程解釋：

傳統地說，神話學由特殊的故事人物包含文化中的神、神人以及傳奇英雄所組成，神話像夢一樣是一個特殊時空所發生的事件。通常以象徵的意義來表現。

神話呈現的方式有幾種：「故事性」，其中的故事來自純粹的幻想以及為娛樂的原始口傳。「宗教性」，為使信仰與儀式之合法目的而說出的故事。「推理性」，說出關於生命的起源與的故事。事實上，神話不只在古代發生，現代仍然進行著，它與人的存在之心理現象有關，也是藝術的起源。神話在原始社會不是一個故事，而是活的實體，神話是信仰和社會結構，在信仰者的生活和習俗中提供不同的儀式和典禮的見解、內涵與理由。

課程目標：

培養學生在現象、事件、信仰和習慣中，創造具有文化的、社會價值的人類心理共同期待的形態。

教學內容：

- a. 英雄以及傳奇人物
- b. 科幻場景
- c. 太空漫遊
- d. 機器人、電腦與機械智慧

科目名稱：儀式、遊戲和表演

授課時數：兩週兩小時

課程解釋：

儀式和典禮是我們強迫秩序的形式在人類生存的基本方法，一個更現代的定義意味任何典禮或行動在一個命令的方式中成為"演出"。儀式有社會控制的一面，從我們出生的那一剎那開始，我們成為無止境的儀式之主體，訓練我們成為文明的，以符合社會的一份子，一個儀式是一種特別的遊戲；用規則演出就像任何其他的遊戲，裝成如一個社會系統的發展之基礎意義。

遊戲是為了一個目的——好玩和娛樂而創造出來的，一個遊戲一般來說包括有機會讓遊戲者改變控制全局的元素，由此，新的形態發生。表演藝術也稱為「生活藝術」或「行動藝術」，經由藝術家應用他們的身體做為媒介，透過生活的表演而傳達理念與觀念。表演者「用存在來索取空間」，而觀眾的加入將認知到這個存在，並在其中發現一些訊息與他自己有關，也將嚐試個人建立的知覺。

教學目標：

培養學生在「束縛」的社會中，透過創造性想像力、創作的工作，用行為表達成為儀式、典禮，發明遊戲，由此而發展為表演藝術。

教學內容：

- a. 裝置藝術
- b. 偶發藝術
- c. 劇場
- d. 遊行
- e. 馬戲

f. 典禮

6.

科目名稱：弔詭

授課時數：兩週兩小時

課程解釋：

視覺弔詭是圖像在腦袋裡呈現一體兩面的訊息，藝術品的特性之一就是能同時包含並表現不同的兩個意義，它們可能互相矛盾，"豐富的曖昧性"是過去十年之間藝術創作之一股強大的力量。弔詭即"超越明白性"，它也可用於表示一個意象之陳述，或普遍定理，其中表面上看起來似乎是相反邏輯的，但當更深入的探索時，會發現其中呈現有充足的理由。

教學目標：

培養學生用知覺玩出一個成功的貓捉老鼠的遊戲，創造奇異的圖像，引發另一個豐富的意義。進而反思我們所定義的「真實」為何。

教學內容

- a. 圖地反轉
- b. 錯視
- c. 現成物
- d. 超現實
- e. 感覺綜合器

7.

科目名稱：現代藝術是甚麼

授課時數：兩週週兩小時

教學目標：

- a. 使學生瞭解當代藝術的現況。
- b. 使學生瞭解當代藝術與自身存在的關係。
- c. 使學生有能力欣賞、詮釋、評價當代藝術。

教學內容：

- a. 印象派與後期印象派（Impressionism and Post-Impressionism）。
- b. 立體派與抽象藝術（Cubism and Abstract）。
- c. 達達（Dada）
- d. 超現實主義（Surrealism）。

- e. 普普藝術 (Pop art)。
- f. 行動藝術 (Action art)。
- g. 裝置藝術 (Installation)。
- h. 後現代藝術 (Post-Modernism)。
- i. 前衛藝術 (Avant-garde)。
- j. 台灣前衛藝術

8.

科目名稱：藝術鑑賞與批評

授課時數：兩週兩小時

教學目標

- a. 使學生具有審美判斷力
- b. 使學生有能力從事藝術評論。

教學內容

- a. 藝術鑑賞的態度與方法
- b. 藝術批評的態度與方法
- c. 詮釋與評價
- d. 欣賞與描述

八位教學藝術家之簡介

施淑羚

畢業於英國中央大學藝術學校 Byam-Shaw，旅居愛爾蘭，專長版畫、水墨與表演。1989-1997 年間在倫敦、北愛爾蘭多次展出，返台後亦不斷發表展出，作品富於女性神秘世界，曾為台北市美館典藏作者。

曹小容

美國西北大學戲劇碩士、密西根大學藝術創作碩士，曾於慈濟大學、東華大學兼任講師，現為專業畫家，於美國、台灣展出無數，HIAW 國際創作營邀請藝術家，作品富於內在心靈之探索，具現代女性之自由與自信。

溫孟威

台北師專美勞組畢業，曾任教於南澳泰雅族部落，現為吉安太陽畫室主持人。作品從部落生活的自然野趣，至花蓮恬靜生活的精緻素雅，都表現出他追求真實樸素的生命品質，展覽曾獲國家文藝基金會贊助。

鍾麗萍

美國 Lindenwood College 藝術碩士，法國 Caen 國家造型藝術文憑，專長綜合媒材、繪畫、陶瓷，展覽無數，現任花蓮中正國小藝術教師，曾參與 HIAW 國際創作營與台灣前衛藝術展，作品勇於實驗而極富創意。

蔡文慶

雕塑創作者，美國阿肯色州立大學藝術碩士，專長雕刻、陶瓷、藝術評論，現於花蓮東華大學兼任藝術課程、高雄國際石雕創作營策展人，曾兩度獲選國際國際石雕創作營、HIAW 創作營邀請藝術家。作品品質完善、思想深沉。

黃錦城

宜蘭羅東人，輔仁大學應用美術系畢業，詩人、視覺藝術創作，曾參與花石雕刻季文件展、松園別館漂流木裝置展、高雄美術館創作評論獎、洄瀾國際藝術家創作營、宜蘭市地政大樓以及五結養鴨中心公共藝術、CO4 台灣前衛件展、高雄貨櫃藝術季等。作品富於想像，才華洋溢。

林鳳美

花蓮豐濱鄉人，石梯灣生火工作室主持人，積極從事原住民部落文化工作多年。多次參與國際藝術家創作營，曾任花蓮中正國小漂流木創作指導老師、花蓮城垣美術館創意編織、花蓮市公所原勞課編織班老師，以及花蓮市公所城垣美術館五人聯展、花蓮市統帥飯店向陽藝文空間—魚鱗花展等。

潘旦雲

「布之花」拼布工作室主持人，日本通信拼布學院教師資格檢定合格、日本池坊流教授、荷蘭花藝學會設計師，擅長拼布設計與花藝，曾任花蓮職訓局教師、原住民社驅大學指定教授，以及在花蓮各社區發展協會教授拼布。