

108 年特種考試地方政府公務人員考試試題

等別：三等考試

類科：文化行政

科目：藝術概論

一、何謂「數位視覺文化」(digital visual culture)? 請說明其基本意涵, 進而闡釋其美感特徵與價值。(25 分)

《考題難易》★★★★

《破題關鍵》視覺藝術伴隨科技發展, 視覺文化強調理解方式, 同學必須抓住「數位化」這關鍵詞, 理解數位化就是電腦化、訊息化, 才能抓住答題的方向。

【擬答】

(一)前言

當今是影像密集繁雜且快速變動的時代。電視、電影、攝影、廣告、漫畫、動畫、遊戲、網路等各類媒體, 充斥在生活周遭。其所傳遞的影像與訊息, 正透過人類視覺進行各樣觀看和解讀、詮釋與製造。視覺正進行前所未有的發展, 而這些視覺影像, 也衍生出屬於自身的文化。以下將從視覺或數位視覺文化之基本意涵、範疇、特徵、作品等方面, 分別論述。

(二)數位化時代的現象

所謂「視覺文化」就是文化顯現在視覺形式的層面, 包括各種人類生產、解釋或創造的視覺影像。包括各類精緻藝術、工藝設計、表演藝術和藝術慶典、大眾與電子媒體等。而「視覺文化研究」, 就是研究視覺作品或文本的溝通傳達功能、社會意涵、美學價值、自身發展、及對人類生活的影響。日常生活中一切和視覺有關的事物, 都可視為研究對象。而所謂「數位視覺文化」, 則是透過數位化科技產品創造的視覺作品及文化。包括一切使用數位電視、電影、攝影、廣告、漫畫、動畫、遊戲、網路、VR 虛擬影像、等各類大與電子媒體創造的作品或文本。因此, 數位視覺文化是數位化時代的產物。所謂「數位化」, 就是將信息轉換成數位格式(二進制, 0 與 1), 以便於電腦控制和處理的過程, 即能把物體、圖像、聲音、文本、或信號等來源, 轉換為任何數位格式的過程都可以叫數位化。這種處理對儲存和傳播至關重要, 因為在理論上可以無限傳輸而沒有任何損失, 也成世界許多組織保存信息的方式, 並隨著 1990 年代網際網路的出現, 而成當今視覺文化中的主流作品與現象。

由此可知, 「數位視覺文化」是電腦或個人 PC 出現後產生的現象, 也就是 1980-90 年代至今, 透過電腦進行創造編修, 將各樣信息轉換成數位格式, 透過網際網路(Internet)或其他各樣數位化科技媒體進行傳播或散佈, 從而交互影響並衍生出的視覺影像文化。

(三)真假難辨的美感特徵

「數位視覺文化」是將物體、圖像、聲音、文本、信號等, 進行數位化處理與交換後所形成的視覺影像現象, 隨著科技的進步, 我們不但更容易尋找影像, 也更容易編造影像, 並進行大量的散佈和傳播。由此, 眼見已不能為憑, 在消費娛樂、滿足快感享受外, 訊息的閱讀和詮釋, 成為重要關鍵。

因此「數位視覺文化」最重要的「美感特徵」, 就是真假難辨。當今科技可以幫助人們將想法以視覺化的方式呈現, 許多模擬性或影像處理軟體, 不但能讓人輕易的上手使用、剪貼複製, 也允許反覆修改、回車重來。許多藝術家也跟上「數位視覺文化」的腳步, 創造各樣虛擬的視覺作品, 開發新的感官體驗。

如: 臺灣藝術家袁廣鳴的《城市失格》(2002), 便是透過數位相機拍攝臺北西門町的景象, 輸入軟體進行編修, 將所有影像中的人去除, 最後輸出成一幅難辨真假、既真又假的影像。又如: 臺灣藝術家黃心健的《沙中房間》(2017), 使用的是的虛擬實境(VR)技術, 並獲得第 74 屆威尼斯影展最佳互動體驗大獎。該作品透過頭戴式影像及控制器, 使觀眾能在其中任意飛行, 如夢境般, 都是如此。

(四)價值在創造新體驗、新知識、新行動

「數位視覺文化」雖聚焦在視覺，但往往綜合了聽覺、觸覺、空間覺、動態覺等各種知覺，故數位視覺文化的作品，打開探索人類知覺新可能的世界，同時透過網際網路、無線熱點(WIFI)、藍芽無線傳輸(Bluetooth)，或其他新創的數位多媒體平台，更可以突破個人體驗的模式，實現多人同時或人機互動的可能性。

在滿足感官娛樂的同時，新形式或新作品的創造，也意味著新知識的出現。不論是技術層面上的，如：為了克服環境空間、影像傳輸、感官體驗所進行的各樣實驗等；又或是思想觀念層面上的，如：對數位視覺文化本身的梳理、對當代藝術本質性的探討、對觀眾互動所產生的倫理反思等，都是新知識的重要來源。舉上述袁廣鳴的《城市失格》(2002)為例，數位編修帶來的真假難辨，可幫助我們理解法國哲學家布希亞(Jean Baudrillard)的「擬像理論」。即當影像變成「擬像」，變成符號，與真實脫離一切關係，但仍可進行象徵式交換，遂引起許多新問題。

「數位視覺文化」同時也可帶來新行動。過去受限於傳統媒體的通路和技術壟斷，許多創作者無法順利實踐其理念，許多作品難以誕生被人所見。如今可透過新科技與媒體，使其產生無遠弗屆的影像力。例如：赤燭遊戲團隊製作的《返校 Detention》(2017)遊戲，作品將場景設定在1960年代戒嚴時期一座中學，透過連串解謎，帶領遊戲者去理解政治壓迫時代可能發生的事。由於遊戲採用大量臺灣文化與情境，引起了廣泛注意，甚至在兩年後改編成電影上映，使許多出生在解嚴後的青年，能自主性的查閱相關資料，對臺灣歷史或文化有更深入的理解。

(五)結論

「數位視覺文化」的基本意涵有二：一是透過數位化科技產品創造的視覺作品及文化；另一是數位化時代所產生的各樣視覺文化現象。前者指一切經數位化或電腦軟硬體處理過的作品；後者指1980-90年代至今，透過數位化新媒體進行傳播擴散的影像文化。兩者相互影響生成。

由於數位視覺文化是將物體、圖像、聲音、文本、信號等，進行數位化處理與交換後所形成的，在美感特徵上往往具有真假難辨、容易流通、技術性低、影響力大等的特質，也因此容易產生耽於感官刺激、訊息難以評選、品質區分困難、浪潮暴起暴落等的問題。最後，數位視覺文化的價值和意義，是能鼓勵創造新體驗、刺激產出新知識、催生未來新行動。

對我個人來說，不論贊成或反對數位視覺文化，它都已經滲入我們生活的方方面面，而這也是新世紀公民素養的重要一環。

二、「直覺說」(Intuitionism)影響藝術學領域甚巨，請任舉一位代表性學者，說明其主要觀點。(25分)

《考題難易》★★★★★

《破題關鍵》本題考驗同學的美學史認識，需具備相當的知識素養方能順暢作答。此外，論述能力是否足夠亦是取分關鍵處。

【擬答】

(一)直覺說概述

直覺是審美活動中直接、敏銳、迅速地感受、捕捉具有審美價值的形象的一種特殊心理能力，藝術創造與審美欣賞皆需要此能力的運作。審美直覺是憑感官直覺得到的客觀對象物最初的主觀映像，所以它既不完全是感性認識，也不是無意識。其表現形態是感性的、不自覺的、非邏輯的和非功利的，而本質內涵又常是和理性、邏輯、功利目的有內在聯繫的。在西方美學中提出直覺觀念的有法國哲學家柏格森(Henri Bergson, 1859~1941)、義大利哲學家克羅齊(Benedetto Croce, 1866~1952)和愛爾蘭小說家卡萊(Joyce Cary, 1888~1957)，而其中又以克羅齊的直覺說體系最為完整。

(二)貝內德托·克羅齊簡介

克羅齊為唯心主義的哲學家，雖然早年曾受馬克思主義的影響，但卻對馬克斯的基本原理作修正，1902年完成《精神哲學》的第一部著作《美學》，其後另有《邏輯學》(1905~

1909)、《實踐哲學》(1909)、《歷史學》(1914)等著作,其哲學思想也同時深受黑格爾客觀唯心主義影響,並同樣做出修正。與黑格爾美學的中心概念「理念」相對立,克羅齊美學的中心概念是「直覺」。在他看來,直覺是概念的基礎,卻並不依附於概念;直覺創造出意象來表現人的主觀情感,賦予無形式的物質、感受、被動、自然以形式;直覺即表現,即抒情的表現,也即藝術。反過來說,因為藝術是直覺和表現,所以他斷言藝術不是物理事實,不是功利活動,不是道德活動,不是概念或邏輯的活動,也不能分類。以直覺為中心,克羅齊建立起獨具個人觀點的藝術美學。

(三)克羅齊直覺美學主要觀點

在克羅齊的學說中,根據亞里斯多德(Aristotle)的思想,將人類精神活動區分為認識活動與實踐活動。認識活動包括直覺與理智的認識兩類,直覺的認識需要敏銳的感受力,以掌握事物的特殊性,代表性的學問是美學;理智的認識需要分析和抽象思考力,以明瞭事物的普遍性,代表性的學問是邏輯學。而在上述人類精神的分類之中,知是行的基礎,特殊是普遍的基礎,因此直覺就成為人類一切活動的基礎,是獨立而無所依賴的能力,它包含最原始、最基本、最純粹的精神內涵。由此推論,以直覺為根本的美學,就成為人類一切學術的基礎。又由於克羅齊繼承唯心論哲學,他認為直覺是始於內心,而又成於內心,自始至終是內心的創造物,也就成為一切藝術問題的關鍵。克羅齊解釋藝術中的表現、創作、欣賞、批評,皆以直覺為依歸。可從以下四方面來談:

- 1.直覺即表現:藝術的表現通常包括兩個部分,一是內在的創作靈感和思想、感情的內涵(直覺),另一是外現的過程和結果,也就是「藝術品」。但克羅齊認為表現最重要的在於原創性的直覺,至於藝術品只是直覺的物質記號,是靈感的備忘錄。
- 2.直覺即創作:克羅齊以為世間並不存在現成的美,一切美皆出於人心的創造。由於自然狀態是零亂的,稍縱即逝的,只有直覺力能將各種雜亂的印象融合成一個形式完整的整體。因此藝術家原創性的關鍵就在於豐富而獨特的直覺力。
- 3.直覺即欣賞:克羅齊認為欣賞並非被動的接受,而是主動的再創作。藝術創作的目的若在溝通心靈,則這世界上光有藝術家的創作,藝術尚未完成,還必須有欣賞者為「共同作者」(co-author)。而真正的欣賞是「再造藝術家的直覺」,如欲欣賞藝術品,欣賞者必先具備與藝術家相同的偉大心靈。
- 4.直覺即批評:克羅齊認為,要想成為藝術批評家,先要成為真正的欣賞家,也就是與藝術家的原創直覺合而為一,如此批評方能中肯,而避免扭曲與誤解。

(四)結語:審美教育的適當認識基礎

克羅齊的直覺說,特別彰顯出精神內涵與心靈活動在藝術中的重要性,可給審美教育實施提供良好的基礎認識。直覺看似先天的本能,實為後天的再造,是以審美主體長期的實踐積累、經驗積澱、思想修養為內在依據。藝術直覺在審美判斷、藝術創造中有不可忽視的獨特功能。它既可以幫助藝術家攝取、捕捉具有審美價值的生活形象,又能引發、溝通創作主體與其它因素及欣賞者的關係。

三、教育部美感教育中長程計畫第二期主軸為「美感即生活:從幼扎根・跨域創新・國際連結」,請闡釋該主軸內容之重要性。(25 分)

《考題難易》★★★★★

《破題關鍵》美感教育的終極目的,是培養鑑別人事物品質的能力,即培養對生活環境改善、對理想社會實踐的能力,這是現代國家公民應有之素養。故美感教育和公民教育是一體兩面。另政府施政本為一體,本題考驗同學們的基本觀念,也提醒同學要注意與文化藝術相關的政策和計劃。

【擬答】

(一)前言

不論是「挑戰 2008:國家發展重點計畫(2002-2007)」,亦或「中華民國教育報告書」,都強調知識世紀競爭的時代,人文美學對現代公民素養極為重要。美之於國家、企業到個人,是看不見的競爭力,美育是一切教育的核心。尤其後現代藝術與美感教育的典範,已從學科本位逐漸轉型,取而代之的是創意表達、多元智能、多元文化、跨領域等各

典範的互動。

從 2004 年起，教育部便積極推動「藝術教育政策白皮書」，希望健全藝術學習環境。但該計畫非針對美感教育，且未落實與生活的密切結合，故教育部另推動「美感教育中長程計畫」，期以 5 年為一期，在各教育階段中，深耕藝術與人文精神，以達美感播種、美感立基、美感普及的目標。

「美感教育中長程計畫」第一期（103 至 107 年）的主軸是「臺灣・好美：美感從幼起、美力終身學」，目前已執行完畢，經評估該計畫對師生的美感覺察、認知、情意、和行動，皆有正面影響，尤其針對偏鄉學生或藝術相關領域教師，成效卓著。因此立即展開第二期 5 年計畫（108 至 112 年），主軸是「美感即生活：從幼扎根・跨域創新・國際連結」。以下，將針對計畫內容與重要性，分別陳述。

(二)理念、內容與作法

1. 美感教育計畫的理念

所謂美感，涉及主體、對象和經驗三者間的關係，主要是人能運用其感官去體驗或知覺各種人、事、物在形式和內涵上存有的特質，進而產生愉悅、幸福、舒適、激賞、嚮往、崇敬、省思等經驗，甚至透過符號或作品去表現。故美感乃理性與感性、精神生活與物質生活的均衡調和，最後達到身心和諧健康之全人發展。雖然個人美感因學習背景、文化經驗、年齡差異、獨特品味等，而有不同，但感受與領會美好經驗，確有一定普遍性。

所以美感教育是一種多元的人文教育，是培育美感素養的實踐作為。所謂美感素養是對美善之人、事、物進行賞析與分享的態度和能力。主要來自生活的潛移默化，也來自教育手段，即提供學習者一能覺察美、探索美、感受美、認識美、實踐美的知能與環境，培養相關習慣，成就全人發展和美好生活，建立美善社會。而美感教育，必須透過學校各式教育、學校藝術教育、家庭教育與社會教育等，共同推動完成。

2. 美感教育計畫的內容與作法

基於從第一期計畫實施後的經驗與檢討，及「美感素養須長期培育」、「藝術教育是美感教育核心」、「美感教育有賴各學科領域的推動」、「美感教育是國家競爭力的希望」等理念，第二期計畫在內容和作法上，主要整合為四個部分 16 個方案。第一部分是支持體系，包括資源整合、傳播溝通、教育實踐、前瞻研究等。第二是人才培育，包括教師職前、在職、行政人員等的素養提升，前瞻人才培育、菁英海外培訓等。第三是課程與活動，包括地方政府深耕、教學與學習體驗、生活美感課程、校園多元美感體驗、民間與跨部會協力教育等。第四是學習環境，包括設計校園、建構生活地圖等。

「美感教育中長程計畫」第二期強調組織的連結與綜效，如：增加溝通平台、強化系統組織、官民跨域共推、提升幹部素養、校園內外連結等。相較第一期，在人才培育上加深加廣，如：鼓勵前瞻研究與人才培育、教師職前與在職提升等。同時將美感教育課程，從藝術轉向設計，並強調生活美感的實踐。

(三)重要性

1. 國際趨勢

當代美感教育的趨勢，主要有以下幾點：第一，美感教育是為學習者迎向「融合與永續世界」做準備。第二，美感教育是以「社會參與」，促進公共幸福感為依歸。第三，從學科本位轉向「跨域美感」之議題探究與實作。其中最重要的，是當代美感教育越來越把生活環境與多元文化的覺察和行動，視為教育核心，把尊重、悅納多元文化，視為主要方向，同時在獲得知識的素材與管道上，不再侷限於教科書，回到生活所經驗之人、事、物中。因此，新一代的當代美感教育訴諸新一代的學習模式和美感體驗，試圖在生活實踐中，讓美感成為開展公共幸福感的信念、習慣、態度。

2. 公民社會

公民社會指圍繞共同的利益、目的和價值上的非強制性的集體行為，是民主憲政體制的重要成分，而民主憲政也為公民社會的正常運轉提供制度保障。公民社會既是個人自由的體現，也是國家利益的基礎的建立，其素質透過美感教育來培養，對現代國家來說至為重要。因此，教育部「美感教育中長程計畫」的實施，十二年國民基本教育課程綱要

的修訂，其目的都在透過美感教育培養未來公民。從生活環境的重新關照，多元文化的尊重學習，到不同學科的跨域整合，已有一定規模和基礎。尤其「政府—民間企業—學校」攜手模式已具雛形，如：廣達文教基金會推動的游於藝計畫，金車文教基金會與學學文創的長年深耕深，將可創造更多美感教育能量。重要的是自小培養美感，提早使用具設計美感的事物，接觸具生活美感的人，才能自主創新，成為良好公民，這是與國際連結的重要道路。

(四)結論

美感是基本素養，美感教育不只是知識，而是希望我們對生活大小事保持敏感，進而願意開啟發現、探索、體驗、嘗試、運用、整合的歷程。它是合於「用」的教育，是對生活秩序有感覺並樂於實踐的行動，是一種自信心的養成。更重要的是，人人能關注生活大小事，就能延伸到公民社會中的各種大小事，共同建立起美善社會，也是教育部推動「美感教育中長程計畫」的目的。

總之，美感來自於對生活的關照，對理想生活的實踐，從幼扎根，才能自主創新，與國際連結。期待教育部美感計畫的完成，讓臺灣早日成為美善社會。

四、請試述下列名詞之意涵：（每小題 5 分，共 25 分）

- (一)世界遺產
- (二)藝術批評
- (三)圖像學
- (四)擬象
- (五)三希堂

《考題難易》★★★

《破題關鍵》本題多為常見重要藝術文化相關名詞，考驗同學的基礎認識及對文化時事的關切，整體而言並不難答。

【擬答】

(一)世界遺產

世界遺產（World Heritage），是一項由聯合國支持、聯合國教育科學文化組織負責執行的國際公約建制，以保存對全世界人類都具有傑出普遍性價值的自然或文化處所為目的。世界遺產分為自然遺產、文化遺產和複合遺產三大類。其中所指的文化遺產（Cultural Heritage），專指「有形」的文化遺產，和聯合國教科文組織的另一項計畫「非物質文化遺產」完全不同。世界遺產的選出是由聯合國教科文組織世界遺產委員會來投票開會決定，這個委員會於1976年召開第一屆會議，並從那時以後，每年在全球不同的締約國舉行一次正式會議；必要時也會緊急召集臨時會議。選出世界遺產的目的在於呼籲人類珍惜，保護，拯救和重視這些地球上獨特的景點。世界遺產是對遺產保護的鄭重承諾。一項世界遺產在遭到天災人禍時，可以得到全人類的力量協助救災，保存原跡。中國的麗江古城曾由此受益。國際文化紀念物與歷史場所委員會等非政府組織作為聯合國教科文組織的協力組織，參與世界遺產的甄選、管理與保護工作。

(二)藝術批評

藝術批評是指藝術批評家在藝術欣賞的基礎上，運用一定的理論觀點和批評標準，對藝術現象所作的科學分析和評價。藝術批評應盡可能運用正確的立場、觀點和方法，遵循實事求是的原則，對批評對象作出合乎實際、恰如其分的分析和闡釋。而藝術批評的對象包括一切藝術現象，諸如藝術作品、藝術運動、藝術思潮、藝術流派、藝術風格、藝術家的創作以及藝術批評本身等。藝術批評既可以指一種活動，也可以指這種活動的結果。藝術批評離不開藝術鑑賞，但二者有根本的區別。藝術鑑賞帶有更多的感性活動的特點，藝術批評則是以理性活動為特徵的科學分析、論斷活動。開展正確的藝術批評，可以幫助藝術家歸納創作經驗，提高創作層次；可以幫助藝術鑑賞者提高鑑賞能力，正確地鑑賞藝術作品；還可以使各種藝術思想、創作主張、藝術流派、藝術風格相互交流和論證。

(三)圖像學

圖像學（Iconology），也可稱作圖像解釋學、批判性圖像學，是圖像研究的一門方法與科

學，也是二十世紀上半促使藝術史研究成為獨立學科的重要開創性理論基礎。「圖像學」原文字根對應於希臘文 *eikōn*，具有「圖像」、「影像」、「肖像」等意義，另一字根 *lógos* 則指各種論述、學說、學科。傳統圖像學原來是藝術家將具有象徵性或寓意的圖像範例，整理收藏，供創作時使用，包含象形、徽幟、銘圖、百科全書式的圖譜等等，對符誌 (icons) 和特定題材的探究。到了二十世紀現代圖像學有了全新意義，強調對藝術作品作描寫和分類，結合圖像誌 (Ikonographie) 研究，考察圖式 (motifs) 及其歷史的、文化上或社會的意涵，並詮釋藝術作品的世界觀及時代意義，是一套完整的方法理論。

(四) 擬像

擬像 (simulacrum) 由布希亞 (Jean Baudrillard, 1929—2007) 在 1981 年時所提出的論述，布希亞認為擬像就是一個失去了原初的複製，人不再只是一個主體，而是淪落為一個文化、符號以及語言的客體。換句話說，擬像論所論述的意思是指，在我們的生活中，影像才是真實的存在，而實物卻不再是真實的存在，尤其在現今的消費為主的「超真實」時代中，每一件物品最重要的東西就是一件又一件的包裝，而這些包裝就是由我們人類所製造出來的「擬像」，而「擬像論」其實是布希亞從阿多諾、霍克海默、列斐伏爾等人對於媒體操控的消費者感到的悲觀論述中承襲下來的總結論述，而在論述中布希亞認為身處於「超真實」的現今社會中，我們每一個人或多或少都會受到「擬像」的影響。

(五) 三希堂

三希堂是清高宗乾隆皇帝書房，位於紫禁城養心殿，收藏大量珍稀書法名作，古文「希」同「稀」，「三希」即三件稀世珍寶。因此「三希堂」之名一說是指該處收藏的王羲之《快雪時晴帖》、王獻之《中秋帖》、王珣《伯遠帖》這三件珍寶。另一說則指「士希賢，賢希聖，聖希天」，即士人希望成為賢人，賢人希望成為聖人，聖人希望成為知天之人，鼓勵自己不懈追求，勤奮自勉。