

普普藝術創作理念在高中美術教學的應用研究

**A Study on the Creative Concept of Pop Art Applied in the Senior High
School Art Teaching**

蘇郁雯 Yu-Wen Su

**國立高雄師範大學附屬高級中學 美術教師
Art Teacher / The Affiliated Senior High School of
National Kaohsiung Normal University**

摘 要

本研究藉由觀察與文件分析等方法，以高師大附中高二學生為對象，探討普普藝術在高中美術教學的成效與價值。本研究結果顯示，當代藝術中的後現代主義所蘊含的多元文化現象，常將不同時代、社會與文化作一種拼湊式的組合，予學生耳目一新之感，而普普藝術所散發的大眾文化特質則貼近學生次文化的表現。藉由教學活動的引導，透過視覺影像的轉換與多元媒材的應用，學生得以延伸其美感經驗於創作，從中涵養多元文化觀，展現創造與審美的能力，進而重建個人內在生命秩序，以構築未來生活願景。針對教學過程中所面臨的問題，本文同時提供可行模式與建議，以供教學參考。

關鍵字：後現代主義，普普藝術，視覺文化，次文化，高中美術

Abstract

With the participation of eleventh graders at the Affiliated Senior High School of National Kaohsiung Normal University, this study used various research methods (including classroom observations and document analysis) to explore the effects and value of applying creative concepts of Pop Art into senior high school art teaching. The results show that the multicultural phenomena represented by post modernism in contemporary art created a mosaic combination of different eras, societies, and cultures to students and provided them with refreshing and energetic experiences. Additionally, features of Pop Art such as popular culture seemed more attached to the students' subcultures. Through the teacher's guidance, the transformation of visual images, and the application of multimedia materials, students extended their aesthetic experiences into their creation. They also demonstrated their abilities in both aesthetic creation and appreciation. Based on these learning experiences, students may be able to rebuild their inner life order to formulate their future living prospects. Finally, this study provided suggestions to overcome the challenges of teaching contemporary art in high schools, presented feasible teaching models, and provided insight into the education of art.

Keywords: post modernism, pop art, visual culture, subculture, senior high school art classes

1. 緒論

由於政治民主、經濟發展與網路的發達，促成了社會的自由化與多元化，尤其當網路電子傳媒打破了各種文化界限的同時，又不斷地形成新的文化。在今日一片後現代的聲浪中，性別、年齡、族群、資訊、網路虛擬的世界 都會形成新的社群與文化圈。因此，如何去調和社群、現代、後現代是一個課題，此處所謂的調和，並非以一元的統合為依歸，而是多元的發展與相互尊重為主調。

文化是一種心靈總和的狀態，包含了知識、物質、精神、集體潛意識的一種思維型態、生活方式與價值觀，是一種內化的過程與內容的具體呈現。當前社會的多元化與自由化，使得原本一起分享的特定傳統文化產生變化，衍生出另一種社群有不同的價值觀與行為模式，即俗稱的「次文化」，在求新求變的青少年階段特別明顯。次文化使這群青少年在龐大的文化體系中有特定、易接近、速成又有成效的價值觀，加上大眾文化的融入，可以尋得自我認同與立即性的共鳴，這部分的面貌可以增加文化體系內在的豐富性。

次文化也有正面的意義，如青少年喜歡流行文化、網路世界，藉以獲得資訊與娛樂，然而次文化也有相反的意義，象徵對主流文化的反動，如飆車、奇裝異服、行為怪異，強調只要自己喜歡沒什麼不可以的年少輕狂。而普普藝術的中心主題為次文化、媒體影像、新技術、消費商品，以及介於這些現象與它們對人類的影響之間的交互關係，因此本文即以本校高中學生為主要對象，以接近學生次文化的普普藝術為單元教學活動，試圖讓學生以另類的觀點去體察社會所產生的變化，影響所及的大眾文化與生活，從中培養自我認同相互尊重的態度，進而期許學生能應用所學構築未來的生活願景。

1.1. 研究目的

本研究主要應用普普藝術創作原理融入高二美術課程教學，觀察學生在創作上的表現，以及其創作歷程中、作品完成後的感受，除了給予學生思索社會變遷後的文化現象之外，更藉此經驗給予筆者教學的反思與成長。具體的目標為：

- (1) 分析後現代文化現象與普普藝術中可供教學之資源。
- (2) 藉由普普藝術創作理念的融入，鼓勵學生多元創作表現。
- (3) 透過教學活動，啟發學生體察文化社會之變遷，觀照週遭生活環境。

1.2. 研究方法

本教學研究主要採質性研究，焦點置於相關文獻的分析，以及將其應用於美術教學中，以觀察學習環境中學生的表現為直接的資料來源，同時筆者也蒐集學生文字資料與創作作品，採歸納方式分析資料，以了解學生創作思考取向，同時理解此教學之可行性與成果，以作為未來教學之參考，研究方法分述如下：

1.2.1. 相關文獻分析

本研究探討的問題與相關理論的文獻資料，主要分為下列三個面向思考：

- (1) 後現代主義的精神特質。
- (2) 普普藝術與後現代主義之關係與內涵。
- (3) 後現代主義的藝術教育觀與教學之相關研究。

針對後現代文化現象與普普藝術作品的形式、內容、意義、價值作一探討，並就其時代背景與社會演變的脈絡作一綜合性的瞭解，以應用至教學活動中，作為教學研究的依據。

1.2.2. 觀察法

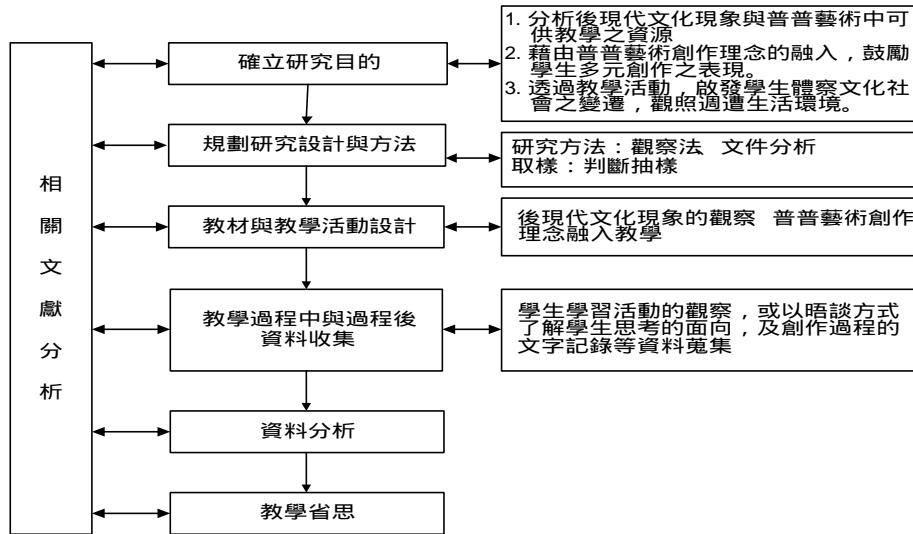
本研究筆者採觀察法，在課堂的創作活動中，學生從主題的探索、蒐集個人創作的媒介與表現的形式內容作觀察。對於不同期望或學習有困難的學生，適時予以引導。

1.2.3. 文件分析

針對普普藝術創作理念應用於創作的過程中，學生可隨時以文字記錄創作當下的個人所見、所感與所欲表達的理念，同時與作品所呈現的形式內容相驗證，經由筆者與創作者討論後，作為資料分析的依據。

1.2.4. 研究流程

表 1. 研究流程



1.3. 研究對象與取樣

在心理學上，青年期是指從兒童期到成年期的過渡，並不以年齡為依據，而是以生理、心理、社會三方面發展程度為標準，青年期的年齡下限以個體器官的成熟開始，其年齡上限則以心智與社會發展成熟為止（張春興，1997，382），目前青年期的年齡約於 11- 21 歲之間。本階段的學生處於一種客觀的世界中，由於自覺式的批判使他們無法在創作中接受兒童畫的標準，而寫實的靜物表現也無法滿足他們對於外在世界中浪漫與探險的欲求。這個階段是重要的，因為它標記了這群年輕人有意識的學習的開始（Lowenfeld & Brittain，1987，434），因此為青春學生提供一個發展自我的時空成為本階段的重要訴求，除了創作技巧的改進與學習之外，鼓勵他們實驗材料與藝術媒介也是轉化的良方。

本階段的學生由於身心發展日趨成熟，自我意識與批判能力較高，傳統視覺藝術與文化已無法滿足學生社會化歷程的探索，加上流行的大眾文化甚囂塵上，有凌駕青少年價值觀之虞，這些歐、美、日、韓的流行服飾、音樂、品味穿梭在青少年社群，倘若無機會體驗到實質的成就感，又缺乏內在的自我認同，很容易失去自我而隨波逐流。

本教學研究以高中部二年級學生為主要對象，平均年齡約 16 歲左右，含社會組（忠、孝、和）與自然組（仁、義、禮、智、信）八個班級皆為普通班，學生共 276 人。主要採判斷抽樣（judge mental sampling），依據筆者個人的判斷，從所有學

生的創作品中，依據普普藝術的內涵與表現方法，選取具普普藝術創作理念中富代表性的作品為分析樣本，以幾種類典型的創作型態作為創作取向的依據，每一組滿意樣本至少十名。

1.4. 學習成果評量

教學活動結束後，筆者以觀察、問答、創作、文字資料，作為評量的依據。學習過程中形成性評量與總結性評量的成果，皆成為下次教學活動改進的依據。

1.5. 研究限制

1.5.1. 本教學活動範圍限定於普普藝術的表現，難免有疏漏之處。

1.5.2. 本教學案例因教學時間、學校特色、學生特質與時空環境等因素；如高中藝術課程每週僅有一堂，再者，僅就本校高中部學生實施教學，因此本教學活動僅利用上課時間，針對學生較為熟悉的視覺藝術實施教學。

1.5.3. 使用判斷抽樣方法由於並非隨機抽樣，較容易流於個人主觀判斷，是筆者未來在類似的研究取樣上需要改進之處。

2. 相關文獻分析

本章介紹與本研究探討的問題與相關理論的文獻資料，主要分為下列三個面向思考：一、後現代主義的精神特質。二、普普藝術與後現代主義之關係與內涵。三、後現代主義的藝術教育觀與教學之相關研究。茲敘述如下：

2.1. 後現代主義的精神

當前社會瀰漫著一股「後學」風潮，舉凡後印象派、後工業、後女性主義、後馬克思主義、後 SARS 似乎不加個「後」字就跟不上時代。何為後現代？如果說現代的意義指的是「正是現在」(just now)，那麼後現代的字面意義即是「正是現在

之後」(after just now)。「在後」(posteriority)指的是一種繼富創造力的時代而起的消極感，或相反的是指一種超越否定性意識形態的積極感（黃訓慶譯，1996，5）。易言之，後現代主義的出現是一種對現代主義的一種批判、解構與顛覆，所有已經被接受的事物或觀念，在後現代的理念裡都會被質疑。

現代主義可從 1857 年波特萊爾（C. Baudelaire）出版《惡之華》和福樓拜（G. Flaubert）的小說《包法利夫人》開始，此後經過佛洛伊德、胡塞爾、海德格和沙特，再經過羅蘭·巴特和加達默，後現代的藝術理論和哲學終於在七十年代通過德里達、傅柯和李歐塔的精彩創作得以完成（高宣揚，1996，90）。整體而言，十九世紀末以來的前衛思想，其特色在於抗拒一切傳統的束縛，不斷地求新求變，現代主義在此創新的動力之下，在社會、經濟與文化上的提升上成了全球努力的目標。然而就在現代主義如火如荼地進行時，西方社會又提出了後現代之論。事實上，後現代的出現不過是提醒現代主義不要過度安逸於現有狀況。兩者之間是相互聯繫著，不易劃分為二。

資訊與科技的發展，加上機械大量生產複製的結果，使得後現代充滿了沒有原版的擬像¹，物我之間的現實距離消失，取而代之的是更多的虛擬世界，如電腦、電影、廣告的影像世界。這些科技媒介以其速度及視覺特效突破了過去舊有的廣告形式。換言之，後現代主義的主要特色在於傳媒與機械所帶來的複製性，大量的複製使得原作的價值降低，機械式的生產作品顯得格外製式化而呆板，且缺乏感情。這些影像、照片、攝影、商品的大規模生產，藉由廣告的包裝行銷，將大眾最深層的慾望藉由形象引入消費中，在這些標榜著文化藝術的表象下，最終的目標仍是被商業性的目的所牽制著。

因此，綜觀後現代主義的文化現象，有下列幾項特質：

2.1.1. 多元與折衷主義

現代主義者相信科學的客觀性與發明性，避免主觀感情，同時要求純粹、明晰與次序（陸蓉之，1990，24）。相較之下，後現代主義蘊含了多元的文化觀，它將不同時代、社會、文化的內容，攫取所需加以重新組構，這些構成元素在時間上可能

¹ 「擬像」一詞最早出現於美國杜克大學教授詹明信 1985 年的演說，「摹本 (copy) 和 擬像 (simulacrum) 不同，「摹本」就是對原作的模仿，且永遠被標記為「摹本」，原作仍具有真正的價值，「摹本」則只是幫助人們獲得真實感而已。「擬像」則是指那些沒有原作的摹本，如 T 型汽車，其數百萬輛自始至終都是一模一樣，在工業生產中具有完全相同的價值，因而使其原作變得不太重要。

沒有順序，元素之間也可能有衝突或矛盾，然而後現代主義儘量去促成構成元素之間的良性互動，因此，缺乏一個制式化的標準可供模仿或學習。過去現代主義反傳統的特質如今為後現代主義所揚棄，轉而強調以現代人的眼光來重新審視傳統，借用過去的題材、名作經典來呈現現代人的感受成為一種新的表現形式，折衷主義（eclecticism）與歷史的挪用（appropriation）反映出過去與當前整合的趣味，後現代主義對於各種文化或次文化的風格更具包容性，允許多元的解讀。

2.1.2. 廣大的群眾決定品味

當大眾皆認為藝術家所做的作品都是藝術品時，杜象（Marcel Duchamp，1887-1968）首次將作品《泉》公開展示，彷彿是開了世人的一個玩笑。身處當代的藝術環境中，人們會發覺一件難解的、過去難登大雅之堂的、不好看的或俗稱壞畫的前衛藝術品，如何成為眾所接受的，成為體制上的品味標準？是群眾的自覺？還是藝術館或博物館以及畫商在自由的經濟制度與商業交易教育下的結果？當前藝術家創作的價值，不再背負崇高的、道德的、富有改革或教育意涵的十字架，而是視物件如何被安置成為藝術。過去大眾只為了少數菁英份子活著，而今時過境遷，隨著科技時代的來臨，藝術創作的媒材與形式幾乎都被創造與發表，有無限的可能。後現代文化已經從特定的「文化圈層」中擴張出來，進入人們口中的日常生活，成了消費品（唐小兵譯，2001，174）。藝術品味已無高低階級差別，而由大眾、使用者來決定。

2.1.3. 大眾消費時代裡複製的特質

班雅明（Benjamin）曾以「靈光」的消逝，形容技術複製時代的藝術現象。所謂的「靈光」有著不可侵犯之神聖性，它為傳統藝術之祭儀依據，象徵著真理（陳瑞文，2002，101）。在《機械複製時代的藝術作品》一文中班雅明也曾提到機械化複製的技術發展不但使大量複製的藝術品湧現，且複製本身也以全新的藝術形式出現而引起注目，再也沒有比其中兩項——藝術作品的複製與電影，對傳統藝術形式的影響作用更具有啟示性了（許綺玲譯，1998，62），傳統藝術形式在此漸漸失去原有高高在上的權威。機械化的複製品也有別於手工複製品，它可以突顯原有真品中肉眼不易察覺的部分，其次，機械複製品可以擁有自己獨立的地位，不似手工複製品只是依附著真品。再者，機械化複製品將原有真品放置於一個他本來不會達到的處境（馬國明，1998，188）。複製的技術滿足了現代人渴望貼近、擁有對象的慾望——

擁有對象的複製品即擁有對象物本身。

2.1.4. 虛擬實境滿足想像

隨著電腦資訊時代的來臨，從電子佈告欄與全球網路上，人們可以自由下載自己所需的資料或圖檔，可以從虛擬的時空中，學習、上課、和偶像明星互動，享受立即性的娛樂。電腦所虛擬的三度空間會讓任何的使用者深信他所做的是真的——你所看見的，即是你所得到的（what you see is what you get）。在虛擬的網路世界中，人們可以是任何角色，可以逃避現實，只要選擇一個代號來去自如，遇到不能應付的問題，隨時關機即可離線，這種遠距離、無拘束、且不必實際與真的人事物接觸的安全感，令接觸者著迷。

經由上述的歸納，可以看出後現代主義的觀點是多采多姿的，多元的解讀允許各種思維發展的可能，並且也反映於藝術表現中，與當代生活融為一體，逐漸成為一種普遍的思維模式與態度。

2.2. 普普藝術與後現代主義的關係與內涵

藝術在現代主義的羽翼之下一直是少數人的舞台，高不可攀，更遑論窺其堂奧，因此現代主義有意識地將藝術家與觀眾的距離拉遠，即使已進入了二十世紀，藝術階級的潛意識與敏感度依舊。然而，面對生活型態的轉型，現代主義受到挑戰，最引人注目的莫過於通俗藝術的出現。

後現代主義無所不包，舉凡文化、工業生產與商品已緊密連結在一起；高雅的與通俗的距離感逐漸消失，傳統的精緻藝術至此被解構後走入生活，成了平實的消費品。後現代主義被視為放棄了精英取向、崇高的美學觀，而成為一種對庶民生活、週遭環境更為敏感的文化風格（黃瑞琪，2000，215），它向大眾文化靠近。「大眾」指的是常民的絕大部分，所發展出來的文化與價值觀容易得到大多數人的認同，為大多數人所喜歡，儘管知識界對於大眾文化仍有輕蔑之意，然而藉著後現代的反動，大眾文化已不再是難登大雅之堂的化外之民，一躍與精緻文化比鄰。而普普藝術即扮演著這種角色，打破藝術和日常生活的界線。

提及普普藝術也許有人會聯想到達達主義，兩者之間有類似之處亦有所不同。達達反對價值的建立，它錯置、否定、冷嘲熱諷人類的邏輯經驗，使二十世紀走上美學的新歷程，並影響二十世紀以來的藝術流變；而普普藝術通俗意象的出現是全

部美國人所共享的經驗。因此普普的精神是樂觀的，它將藝術推向生活的懷抱，由媒材與創作元素自己說話，以低姿態去贏得大眾的青睞，從中卻獲得了更大的情感迴響與共鳴。

普普藝術首先活躍於英國，最後於美國發揚光大，這種藝術風格主要源自於商業產物，主張日常生活中傳播媒體裡所呈現的形象如：連環漫畫、商品與包裝、廣告印刷品等大型複製品，為其創作的主题。這種藝術型態的表現反應出民眾生活裡最熟悉、也最值得藝術化的表現，同時也反映了媒體時代的來臨與藝術的生活化。因此，與其說普普藝術是在於描述一種特定的風格，不如說是一種藝術現象的總稱。就普普藝術內涵與其發展分析如下：

2.2.1. 普普藝術的背景

1957年蘇聯發射了第一枚人造衛星，引發世界各國全力展開科技爭霸競賽，舉凡星際探測、通訊衛星等，改變了人類對自身的看法，藝術界也明顯地與科技做了空前的結合。對於1960、1970年的科技發展，藝術家初由懾服，繼而緊抱不放，於是出現了一股主流，它的特徵是冷靜與置身事外的態度，來呈現社會的現象。

普普藝術是國際藝壇最重要的藝術運動之一，對於當代藝術發展仍具有一定的影響力。回顧六十年代，當時是歐美社會的轉變期，歐洲處於經濟復甦與政治轉型，美國則是工商繁榮新的社會成型，作為當代藝術的重要分水嶺，普普藝術就是在這樣的環境下發生的（陳瑞文，1998，138）。普普藝術於1960年活躍於英美兩地，打破了藝術創作中貴賤高低之分，挑戰了現代主義藝術表現的勢力，開啟通俗化、大眾化、遊戲化、商業化等表現途徑，在今日一片後現代的聲浪中具重要的意義。

2.2.2. 普普藝術的內涵

戰後世代的政經情勢日趨穩定，使得人們開始重新定位藝術，藝術的題材除了表現精緻文化的部分之外，大眾所熟悉所能接受的美感經驗與流行文化也逐漸成為藝術家探索的方向。

普普藝術一詞由英國批評家阿洛威（Lawrence Alloway）所提出，是對抽象表現主義的反動，實際上又是一次達達主義與超現實主義的綜合變調達達向傳統既定的美學與社會秩序挑戰，普普藝術則是將這個挑戰納入秩序中（李長俊，1980，178），他們企圖描寫今日生活的事物精神，描寫不足就照抄或放大，尤有甚之則將實物重新組構，迫使每個人對於週遭事物更加關注。

普普藝術是一種徹底西化的現象，由工商社會下的資本主義與科技孕育而生，其分析事件的角度是以社會在工商與科技上的成就，以及所帶來的負面效果，提供了視覺的刺激與省思。普普藝術在回應今日生活與環境的方式上就像一面鏡子，忠實地反射投射在它身上的影像，所呈現出來的是直接的、保持距離的、啞的及缺乏敘事的影像，映射消費者的大眾文化（陳瑞文，1998，138）。任何物體能以各種不同的方式詮釋，因此物體都有多重涵義的意象。普普藝術發展出幾種特質：一種是屬於流行文化的品味、一種是多重的想像、一種是科技與人互動的概念（張正仁，1990，36）。

2.2.3. 普普藝術的創作的元素與表現方法

普普藝術的中心主題乃是次文化、媒體影像、新技術、消費商品與設計，以及介於這些現象與他們對人類的影響之間的互動關係，因此在其作品所擷取的創作元素約有幾個方向：（1）商業化的視覺形象；（2）日常生活物件作為主題；（3）時事政治的議題。普普藝術家透過這些創作元素，讓人省悟自身所處的環境與文化特徵，綜觀普普藝術創作的表現，統整各家觀點（李長俊，1980；張正仁，1991；高宣揚，1996；陳瑞文，1998），筆者融入個人意見歸納如下：

（1）強調生活化

從藝術家自己的生活經驗擷取創作的主题。藝術家並不在於創造某些使觀眾感覺疏離或封閉的意象，反之他們企圖創作？觀眾覺察出自己的存在與生活環境的關係。

（2）明確強調通俗與商業性

普普藝術在表現的手法上是臣服於產業製造，並經由所選的素材去頌揚商品市場。如連環漫畫、隨處可見的影像、政治娛樂界明星等大眾文化的特質表現。

（3）客觀表現

創作者在呈現的手法上是幾乎不加主觀批判的方式，以第三者的角度來看待表現物。李奇登斯坦曾說：「藝術不必轉化，藝術是各種單純的形式」。被藝術家選用的形象，其本身的創作元素即具有意象，因此只要平實地重新組合安排或放大拼湊，以一種便於明瞭的方式呈現即可。

（4）立即性的表現手法

普普藝術所呈現的現實，是一種傾向機械文明所帶來的大量生產與複製的方法，沃霍爾有句名言：「我想成為一部機器，我不要成為一個人，要像機器一樣地畫」。

為了在有限的時間內完成大量的創作，沃霍爾曾利用路邊立可拍的機器拍攝照片，以轉印或絹印方式，像生產線上的輸送帶大量生產作品。

(5) 拼貼與裝置

延續達達藝術，運用各式現成物，攫取所需拼貼組構畫面，讓創作的「元素」直接呈現「自覺」地組合，以表達多層次的創作觀點與無限的可能。拼貼手法的應用，迫使觀眾必須放棄從前的欣賞習慣，真實而熟悉的物體將引領觀眾從虛幻的想像到融合了現實生活中情緒與感官的知覺。

(6) 色彩的選擇

普普藝術所處的后現代社會，到處都充滿了彩色影像，然而真實的內涵並非是繽紛的色彩。普普藝術家善用鮮豔的色彩來強化物象，有時可以誇張俗麗來形容。如：沃霍爾的 瑪麗蓮夢露 系列作品，利用照相底片的負片顯影，在反轉的影像中讓人意識到事物的黑暗面，並結合印刷誇張的色彩，突顯人物的戲劇性效果，且採用灰色調的底片來呈現，有彩色部分則施以桃紅、粉藍等印刷用的誇張、對比、不協調的俗艷色彩搭配，更突顯出資訊社會將人「物化」的傾向。

2.2.4. 著名的普普藝術家

漢彌頓(Richard Hamilton, 1922-) 李奇登斯坦(Roy Lichtenstein, 1923-1997) 席格爾(George Segal, 1924-) 沃霍爾(Andy Warhol, 1928-1987) 奧登伯格(Claes Oldenburg, 1928-) 印第安那(Robert Indiana, 1928-) 強斯(Jasper Johns, 1930-) 衛塞爾曼(Tom Wesselmann, 1931-) 拉莫斯(Mal Ramos, 1935-) 瓊斯(Allen Jones, 1937-) 霍克尼(David Hockney, 1937-) 菲力普斯(Peter Phillips, 1939-) 哈林(Keith Haring, 1958-1990) 等。

2.3. 後現代主義的藝術教育觀與教學之相關研究

西方藝術界為因應社會與文化之快速變革，近年來產生各種教育思潮，國內藝術教育也同樣面臨新世紀的文化衝擊，除了二十世紀初之兩大取向：「創造性取向」、「品質美感取向」之外，近來劉豐榮教授(2001)更提出後現代藝術教育、新學科本位藝術教育(Neo-DBAE) 多元文化藝術教育(Multi-cultural art education) 社區本位藝術教育(Community-based art education) 等藝術教育論題。這些論題莫不是在延伸更寬廣的視野，作更深入與周延的思考。本研究著重以後現代藝術教育

為主軸，藉由藝術在扮演其他領域的學習之媒介角色，以增加社會與文化情境的深入理解。

不同的時代有不同的核心思想，後現代主義與藝術教育交互作用之下，課程的特質有四：一、細微敘事取代後設敘事（Little narratives instead of meta-narratives），洛塔德（Lyotard）認為細微敘事能用於描述各種不同的文化、次文化、性別、社會地位，每個細微敘事都包含自己的語言形式和藝術表達方式，課程被建構為能處理多樣藝術的發展。二、知識與權力產生連結，在福科（Foucault）看來，西方社會和文化中的主要問題包含在知識領域與權力運作的問題，誰有權力，誰就能恃其優勢來決定哪些藝術類別是重要的，因此也影響藝術教育的課程。三、解構思想（Deconstruction），德里達（Derrida）稱解構乃是闡釋文化結構中的差異與對立的一種方式，沒有任一種解釋可以被定為真理。四、雙重符碼（Double-coding），Jencks認為雙重符碼是區分現代和後現代的主要特徵，同時表示後現代主義是現代主義的保存和轉化，在新課程的設計上，不必全然拋棄現代主義的內容。（Efland et al., 1996, 91）。

在後現代主義的教學應用中，Efland et al.舉了五個單元活動：一、百衲被，統整電腦科技的創作教學。二、後現代的明信片，談時空的新概念與大眾文化的創作。三、藉由探討「Tilted arc on trial」作品，讓高中生思考權力與知識間的角力關係。四、「Message Representation」以解構理念為主，分析作品，讓學生接觸無固定解釋的可能概念。五、「Reading of a native American powwow」單元中以文化和藝術型態，探討美國原住民社區的豐年祭，藉以了解不同文化的學習。從前述的後現代藝術教育的取向，不難理解後現代主義者譴責精英藝術的優越感，強調作品的主題要具備多重解讀與闡釋的作用；多元文化的本體則是表現其文化本源的方式而不斷循環，並且要利用折衷主義的論調，以及使用歷史的素材整合過去和現在，因此藝術教育在此必須提供更全面性的教育方法，在後現代學科的模式中，即強調並讚揚知識、學習經驗、國內社區、自然世界與生活本身的關聯性（郭禎祥，2002，336）。因此後現代主義的藝術教育觀對傳統與各種文化或次文化更具涵容性，同時藉由教學的歷程重新認清藝術表現內容之重要性，有助於表現的廣度與深度。

文化的價值不在於表面外顯的包裝，而在於內化的思考與情感，藉以反思個人與自己、他人、社會、環境的互動關係，學校教育有責任協助學生了解不同的文化現象，同時啟發學生作適合自己的價值判斷與選擇。學校的藝術教育也應善加利用深植學生心中的視覺文化影像或意象，加強學生對社會環境的自覺意識、探究能力

以及統整能力，引導學生從日常生活與大眾文化之中，學習各種不同的文化面向。因此，本文試以當前廣為討論的後現代文化現象為背景，以高中學生為對象，擇選大眾文化中最為學生所接受的普普藝術為主，作一連串的探索與表現。

3. 教學設計與實施

3.1. 教學設計的依據

本次教學活動延續國中藝術與人文教學的理念，秉持教育部高中美術課程規劃，考量學校條件、社會資源與學生需求，研訂教學計畫。透過教學活動，期許學生在「學科」、「人與自己、他人」、「人與社會」與「人與環境」的連結上，能隨時自我省察與自我建構，能更成熟地反映與表現情感思想，以促進個人心智成長並營造社會福祉。學生能力標準基於創作與鑑賞領域的學習與成長，強調培育學生的思考、工作、傳達、推理和探究能力；在創造其作品時，能了解不同媒材、風格、形式、技法和創作過程的相互影響（教育部，2003）。在審視作品或評價作品中能以明確的語句表達相關的思想，同時能應用延伸至個人生活中，展現創造與審美的能力。

3.2. 教學設計理念

後現代文化的迷人之處在於「多元化」的見解，特別是當前的學生擁有科技的豐富資產做後盾，視覺上的文化刺激已超越前人的侷限，在創作表現與解讀上自不同於前人，而普普藝術將多元社會下的生活當成創作的主角，將藝術推向生活的懷抱，讓所有的常民大眾參與藝術，是其得以廣為流行之道。然而，藝術的本質—創新與變動，與當下社會文化的脈動緊密聯繫，如何將這些文化現象與校園的教學活動連結，是本次教學活動的出發點，藉由後現代多元的思維與普普藝術生活化的特質給予學生新的思考空間，筆者就社會學與藝術教育交互作用的影響，作為教學活動設計的方向，敘述如下：

3.2.1. 大眾文化的影響

資本主義的文化界域主張自我表現與自我滿足。個人被視為丈量滿足的尺度，而文化事物的價值也端賴個人的感覺、情緒、判斷，而非相關品質及價值的客觀標

準來作最後的斷定(邱彥彬, 1997, 384) 因此當每個人都致力於開發個人潛能時, 藝術品的形式內容, 已不是重點, 急功好利的心態使人只想知道這些作品對他有什麼好處? 或認知了這些作品有何用處? 美感品質與生活品味已不是最重要的, 這是現代社會現象的普遍性, 個人主義的抬頭增加學校教育管理與教學的困難度。如何兼顧多元化、自由化與個人化的差異性之下進行教學活動, 筆者認為教學者當思考下列問題:

(1) 美感經驗與文化品味奠基於社會

隸屬個人的獨立思考與價值觀建立之前, 每個人都有自己的一個社群, 共享相近的思想與行為模式。而這些社群又是附屬於整個社會與大環境的機制下生存。因此當一個人一再地感知某種風格, 他所仰賴的不是個人的意識, 而是由社會現實狀況、體制內或體制外教育下的結果, 是一種無意識的內化過程(林明澤, 1997, 262), 藉由重複的接觸, 在自然且熟悉的狀態下培養出來的感情, 進而成為一種持久的習慣與態度。然而, 是誰扮演了主宰大眾品味與美感經驗的角色? 是民眾的自覺? 抑或統治階級藉由媒體操控大眾的集體意識? 或者是兩者互動交融的結果? 透過社會觀察以獲得藝術的知識或美感經驗, 以及藉由藝術以解決家庭、社區、社會的日常生活問題, 二者的良性互動循環, 是學校教育須重視的一項課題。

(2) 文化工業主宰意識形態

二十世紀傳媒的重大突破始於廣播與電影, 到電視至電腦而達到高峰(e 化時代) 其中普及率最高的電視是每個家庭的基本配備, 電視影像強化了非語言的、圖像表意的意識, 藉由它所提供的視訊, 催眠式的誘導了大眾的價值觀與審美品味, 它具有某種程度的「標準化」與「偽個性化」, 使人在寶貴的休閒時光中, 藉由五光十色的視聽, 屈從於社會的集體潛意識。在此文化工業的強力衝擊下, 人們極容易淪為缺乏主體性、失去創造性之被動消極的消費個體(葉智魁, 2002, 15)。文化工業²旨在複製、消費與消耗, 將一切化為商品, 否定存在的意義。學校藝術教育則是希望藉由這些環伺的文化工業轉化為文化產業, 期許教學的過程中讓學生思索存在的意義與價值。

² 文化工業一詞由葉維廉教授提出, 意指透過物化、商品化, 按照宰制原則、貨物交換價值原則, 有效至上的原則來規劃人類傳統的文化活動, 包括把文化裁製來配合消費的需要, 把文化變作機器的附庸, 把利益的動機轉移到文化的領域和形式上, 使得文化在先天計畫的控制下, 大量作單調、劃一的生產—是人性整體經驗的縮簡化和工具化。

3.2.2. 學校藝術教育的轉機

後現代文化現象與大眾消費時代的形成，使得藝術活動已不是學校教育的專利，在學校以外的任何地方，到處充斥著大眾藝術可供欣賞與消費。生活與環境的變遷、電子媒體虛擬的現實，使得學生在人際與物際之間也充滿了疏離感，自我表現與意志也逐漸減弱，以往學校藝術教育所強調的「高雅的」、「值得傳承的」、「精緻的」、「有道德的」傳統價值開始鬆動，教學上強調鼓勵學生「自我表現」，然而弔詭的是在現代主義的思潮之下，固定的教學目標、既定的傳統美學，給學生的反而是一種牽制，而非自由的表現。如同 Jencks 表示後現代主義是現代主義的保存和轉化，在新課程的設計上，不必全然拋棄現代主義的內容。然而課程的設計可藉由解構原理、雙重規範等觀念，引領學生作更大空間的發揮，以下是筆者對學校藝術教育的設計理念：

(1) 由技術表現的教學轉換為表現者的教學

創作是出自慾望的轉化與昇華，是一種由內而外的表現，透過身體感官的知覺，藉由外在的模仿與內化的情感，以外顯的形式內容彰顯自己的存在。因此藝術創作不僅是表？，同時也傳遞？作者由外而內的情感思想的回歸與自省。創作的衝動通常是由人性中最深沈的內心表現出來，比語言更深刻。因此，學生的創作是在時間中，透過取捨的歷程將個人抽象的思維與情感型塑出來，其作品呈現的，有純真、有質疑、也有破壞性的一面，然而學校教育通常只呈現了光明面，沒有讓學生藉由創作的歷程將負面的思維以較理性的方式昇華。因此，當前學生們得以接觸多元的視覺文化，當代藝術在校園便形成了一種困擾，問題就在於傳統教育習慣有程序、避免爭議性的藝術活動，因此教師教學的設計傾向於靜態、安全且教學成果是可預測的（Burgess & Addison, 2002, 15）。有鑑於此，學校藝術教育應該提供讓學生自省的空間與自我建構、價值澄清的學習機會，而非只是技術表現的傳授與單向價值觀思維的教學。

(2) 多元品味成為藝術教學的趨勢

藝術教育透過非語言的認知模式，對文化內涵提供有利與真實的知覺，同時配合藝術批評之語言模式，可提升審美知覺與文化省察力（劉豐榮，2001, 74）。過去學校教育多以精緻藝術為主要取向，隨著後現代文化的刺激，藝術課程將會呈現多元的面貌。文化社會不同層級是按照金字塔形結構分配的，愈精緻愈曲高和寡的文化處於金字塔的尖椎地段（蔡源煌，1989, 225）。一般大眾文化則處於底部，因此多元品味的趨勢較能符合時下社會大眾的需求。然而，我們不禁要問，當一個學生

在思考與判斷力尚未成熟的階段，教學活動一味地討好學生，也有偏食之虞。多元品味的培養指的應是均衡的多元文化，不是矯枉過正的，也不是全盤西化的教育，畢竟世界的潮流不僅是「西方」的潮流，本次教學活動設計鼓勵學生從自己週遭環境取材，以期更貼近自己的生活。

(3) 題材的重新考量

藝術課程應該關心青春期學生的兩大需求：學生的心理需求與其在一個高度專業化社會中的需要（王德育，1990，255）。特別繼工業、機械、電腦等文明生活之後，不可避免地數位科技主導了今日的社會，傳統視覺藝術需面對網路 e 世代（electronic generation）與電子 d 世代（digital age）的衝擊，如何藉由藝術的經驗，統整思想、情感與媒介，以與社會經驗融合，成為現今學校教育的一項目標。本次教學活動設計的出發點即以以後現代文化多元的觀點與普普藝術近於學生次文化的特質，引導學生創作的驅策力，以期能更深入了解當代的文化特質。

3.3. 教學流程與實施

藝術創作與思維是一種非常獨特的表現形式，它是情感的最佳表達，同時也是一種取得個人與文化深層精華的最佳方式（桂冠前瞻教育，1999，166）。基於上述理念，透過深廣的藝術課程與教學活動，筆者將教學的目標定位於學生能將藝術融為一種生活的態度，以審美的眼光來關照週遭的一切人、事、物，以追求圓滿的生命境界。因此，藝術教學不僅是傳授知識與技能的學科，而是激發人與自己、社會與自然環境的溝通互動。在本次教學活動中，藉由後現代文化現象的多元面貌與普普藝術的認知，融入青少年次文化，以引導學生思考當代生活的特殊景象，除了陶冶兼具理性與感性的健全人格，並期許學生能構築未來的生活願景。教學流程與重點如表所示：

表 2 教學流程與實施重點

教學流程	指導重點
課前準備 師生共同蒐集資料 教學媒體製作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 蒐集生活中的廣告視覺影像、流行的大眾文化、居住環境的景觀、普普藝術 等相關的圖片。 2. 學生自備創作媒材。 3. 師生共同佈置教學與學習情境。

欣賞與討論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 喚起舊經驗—城市的基調、週遭的流行文化，後現代的現象。 2. 進入主題—後現代文化的現象與普普藝術。(可與歷史課統整) 3. 教師介紹普普藝術的時代背景、風格特色與代表畫家。 4. 由普普藝術延伸風格，並與其他當代藝術表現觀念的比較。 5. 學生抒發個人觀點，共同討論歸納，以期有更深入的認識。 6. 分析普普藝術創作的元素、題材與形式。 7. 實際創作；學生自尋表現題材，融入個人生活體驗來創作。
學生作品欣賞 經驗分享	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生發表自己的作品。 2. 與其他同學分享自己的創作經驗。 3. 作品完成後再次欣賞普普藝術等相關作品的感受分享。

4. 教學成果評析

本次教學活動中的表現形式與內容，對於高中學生而言初期有些難度，特別是學生在國中階段未實施正常教學者。他們在開放式的創作方式與思考顯得有些焦慮與不知所措。多數學生皆如學生蘇賢修課堂中的反應：

普普藝術，無論是在名稱上、內容或表現上，對一個高中生而言是十足陌生的，特別是邁入後現代主義，允許多元的解讀，過多的自由反而令我不知所措，找不到創作的靈感。

然而藉由藝術史的探討歷程與參酌藝術家所呈現的生命情調中，學生幾乎都能以不同的形式與媒材來呈現內在的想法，也能不侷限於平面表現技法，勇於開發新的形式來呈現個人的思考方向。就教學的意義而言，勇於嘗試與變通即是一項有意義的活動。以下就本次教學活動中筆者觀察學生創作的歷程，同時藉由學生在創作過程中所記錄的文字資料，就其思維面向與其創作成果作一評析：

4.1. 學生學習作品構成分析

從學生繳交的作品中，學生所呈現的普普藝術創作形式與內容來看，筆者將其表現分為下列幾種：

4.1.1. 漫畫式的表現

學生以漫畫的形式，呈現生活中相關的人事物或所見所感，以反覆、轉印、拼湊的手法表現，如圖 1、2。



圖 1 林孟儒, 女孩, 2003, 水彩
碳粉轉印, 四開紙

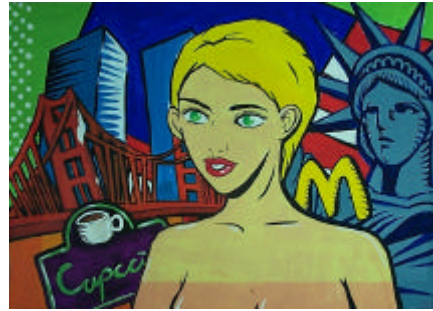


圖 2 林佳蓉, Tea time, 2003,
水彩, 四開紙

4.1.2. 日常生活物件的聯想

運用生活所見的廣告、商業產品中廣為熟悉的物象改編，以反諷或誇張逗趣的方法表現作者的匠心獨具與幽默感。「好笑的」也可以成為藝術。如圖 3、4、5、6、7、8。



圖 3 劉芸孜, 當雙 M 相遇, 2003, 水彩,
八開紙



圖 4 林瑞婷, 喝舒跑才不會跑輸, 2003,
水彩, 八開紙



圖 5 陳彥合, 生活
嘛!, 2003, 紙雕
剪貼, 八開粉彩紙



圖 6 黃郁強, 我長大
囉!, 2003, 水
彩, 八開紙

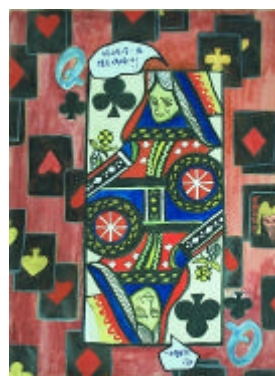


圖 7 吳姿瑩, 妳才長
的一張撲克臉!,
2003, 水彩, 八開
紙



圖 8 盧萱, Don't eat me. Or...,
2003, 水彩, 八開紙

4.1.3. 商品廣告的拼貼

運用現成物，如報章雜誌中廣告與商業消費的物象重新組合，以詮釋個人的主觀想法，如圖 9、10、11。



圖 9 林庭安，番茄祭，
2003，現成物拼
貼，八開紙



圖 10 黃安珊，OH!
Women，2003，雜
誌廣告拼貼，八開紙



圖 11 黃聖筑，我們需要你！光碟拼
貼，2003，水彩創作，八開紙

4.1.4. 青少年流行文化

青少年次文化著重對主流文化的反叛或反抗，現代年輕人強調個人主義，以自我為中心，偏好新鮮刺激的活動；飆車、街舞、滑板、奇裝異服、漫畫同人誌 都是他們熱衷的表現形式，它象徵了年輕的動感和氣息，如圖 12、13、14。



圖 12 鄭婷云，年輕搞頭，
2003，雜誌廣告拼
貼，八開紙



圖 13 蘇蕾均，法國娃娃，
2003，水彩，拼貼，
八開紙



圖 14 蘇怡安，穿上它你將
邁向光明，2003，雜
誌廣告拼貼，八開紙

4.1.5. 轉借名畫意象

如同後現代主義者的挪用主張，學生對於週遭生活所見所感，挪用名畫的意象，以拼貼重組、空間延展的表現方式呈現作者個人的意念，如圖 15、16。

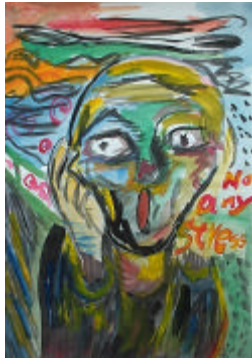


圖 15 蘇賢修, No any stress , 2003, 水彩, 八開紙



圖 16 歐陽佩君, 紀念徽章—ASHS, 2003, 金屬媒材, 2.5x1.5cm

4.1.6. 虛擬實境的遊戲文化與媒體的批判

當前網路已成為人們接觸訊息與滿足欲求的通路，它改變了傳統思維模式，操作者同時扮演著主控者、參與者的角色，虛擬寫實的視覺影像經常混淆著視聽，學生藉由網路虛擬的時空可以恣意遨遊，如圖 17。現今生活環境中，科技與經濟現代化的結果，將一切人事物量化、俗化、功利化、速食化，講求淺薄的快樂主義導致了內心的虛無與淪喪，人們反而未去思索是誰在操控著這一切？藉由創作與空間的輾轉延續，學生轉借現成物的拼湊與時尚人物情感的意象，傳達個人的想法，如圖 18、19。



圖 17 林慧明, 虛擬實境, 2003, 廣告拼貼, 八開紙



圖 18 李明容, Who takes control, 2003, 廣告拼貼, 鐵盒 25x28x8cm



圖 19 李明容, Who takes control, 2003, 展開圖, 廣告拼貼, 鐵盒 75x28x8cm

4.1.7. 政治、時事議題的表現

除了校園生活之外，社會的、政治的議題經常藉由傳播媒體的影像刺激，影響學生的思維，如近來的環境污染的問題、美伊戰爭以及 SARS 肆虐所導致的焦慮與恐懼，是全球矚目的焦點。如圖 20、21、22、23、24、25。



圖 20 鄭杰，新世紀宣言，2003，報章拼貼，八開珍珠版，紙套



圖 21 鄭杰，新世紀宣言局部 Hero?，2003，雜誌拼貼，八開珍珠版



圖 22 鄭杰，新世紀宣言局部 Fun，2003，雜誌拼貼，八開珍珠版



圖 23 鄭杰，新世紀宣言局部 SARS，2003，報紙拼貼，八開珍珠版



圖 24 徐乃騏，What's your name again?，2003，雜誌拼貼，八開粉彩紙



圖 25 陳逸群，放輕鬆！你需要多喝水囉！，2003，雜誌拼貼，八開粉彩紙

4.2. 學生作品內容取向分析

青少年的文化之所以容易受鼓噪，關鍵在於身分的認同，儘管民主社會中號稱沒有階級區分，然而就文化品味與格調而言，而無形的階級區分依舊存在(蔡源煌，1989，265)。喜愛同一種流行文化形式的青少年，由於相同嗜好而獲得超越階級的共同身分，在學業、家庭、社會中有挫折的情況下，加上商業包裝的「合理化」，使得青少年的消費型態與流行文化循環不已。

從本次學生創作過程與完成作品的取向來看，明顯可見後現代文化的現象與青少年文化互動牽引的特質，從學業壓力、奇裝異服、網路拼湊的世界、對國際時事的關懷到對未來的不確定感，都能看到學生外顯的性格，筆者就創作品表現的題材與內容，參酌學生的文字資料歸納為下列幾種類型：

4.2.1. 課業與升學壓力的反動

台灣的教育長期在升學主義的導向之下，經常只是培育出極為少數的「讀書人」，對於其他非智力的能力常是視而不見。學生之中不乏一些「奇巧」之人，然而卻淹沒於書堆與考試中。社會多元的面貌不是考試可以規範的，面對這些無奈，學生只能在創作中宣洩，如蘇賢修的作品，藉著孟克的吶喊，詮釋轉化為個人的內在在世界。

坦白說，這是一件即興之作，此時適逢考試期間。為何選孟克的 吶喊 ，也算神來之筆；現代人類有著過多的精神壓力，有時連自己的定位也變得模糊，孟克的 吶喊 恰恰成了壓力釋放的一種代表，一種深沉無助的表徵。我藉由繁亂粗糙的線條，將色彩表現趨向於不協調，刻意保留色塊的排列不使其融合，以營造一種衝突感並帶有一些詼諧之趣。(圖 15)

4.2.2. 青少年文化中的自我認同

Kipnis (1986) 注意到精緻文化與俗民文化的對立是源於現代主義的影響，很多藝術史家認為通俗文化就是構成商業化的廣告形象，著名的沃霍爾與李奇登斯坦在大眾文化中區隔了嚴肅的藝術 (Efland et al.,1996, 100)。普普藝術的表現中，強調通俗與商業性，在學生的創作中也可見端倪。從學生的創作中可見其避免嚴肅的創作題材，轉而取向電腦網路世界、服飾品味、休閒運動，一些他們認為酷炫的行

為與價值觀，他們試圖在成人主導的主流文化與價值體系中找到屬於他們年輕、速成、立即性的成就感與共同語彙。如學生鄭婷云的創作理念：

現代年輕人總愛做自己，玩自己喜歡的活動；滑板是活動之一，它表現年輕的動感和氣息。我在拼貼上許多年輕人喜愛的服飾與品牌，襯托搞怪的 E 世代，你不覺得此刻他們充滿了自信嗎？（圖 12）

其他如青少年的生活價值觀；愛美的、減肥風潮、快樂主義傾向的也多為女同學取材的方向，如安珊的 Oh! 女人！畫面上那句「看什麼！妳以為沒錢能夠美麗嗎？」是多麼聳動且貼切當前孩子們內心的話語。又如蕾均的 法國娃娃 則表現了少女們跟隨流行的腳步，在髮型與服飾上的求新求變但又不免落於制式化的美感標準；另外盧萱的 Don't eat me. Or... 幽默地展現了時下女性減肥塑身風潮的意識，吃巧克力怕胖是愛美人士共有的潛意識。

4.2.3. 電子傳播媒介的批判

普普藝術的創作，常以廣告、電視、電影等有影像作為表現題材，選用的影像多為明星、政治人物或是廣告中的工業產物。其中電視的影響力最為深遠，電視是現代人生活的必需品，同時它也是一部利器，其影響力可以做集體催眠。隨著遙控器的按鈕，從新聞 肥皂劇 紀錄片、綜藝節目、流行音樂到搖滾樂等各式 MTV，以及穿梭期間商業廣告的視覺震撼，無形中就創造了屬於個人的電視生活拼貼。藉著遙控器，這些五花八門看似豐富的選擇，造就了時下個人的焦躁症，手持遙控器的人沒有耐心等待廣告，快速的轉台無形中削弱了正常的思緒，在五光十色的視覺刺激中，往往忽略了背後還有隱形的手在操控著大眾，這些文化工業的價值觀催眠了消費者的潛意識。在學生李明容的作品可見一斑。

Who takes control? 這是個有趣的問題。各種不同的時代、不同的人物、不同的事件組合在一起，生出不同的文化，不同的文化（社會）規範。你覺得你自己主宰自己、自己當自己的主人嗎？細想一點也不。我們總是被外在的文化環境強迫著選擇如何行事、如何走路。很多「自主決定做的事」背後都有一隻看不見的文化手遙控著你。（圖 18）

4.2.4. 獨立思考與判斷

大眾社會的病徵、政治環境的議題在傳媒的炒作下，成為每個人習慣的生活常態。普普藝術在處理政治、社會議題的手法，常將政治明星或事件放大或反覆出現，讓觀眾有機會思考隱藏在圖像下真實的人性。視覺的經驗可能是藝術教育對社會變遷的貢獻之一，對學生而言每日生活所見所聞的經驗在其作品中，透過描繪、表現的歷程，在形式運用、風格（習慣）、象徵意義的應用，可以看到學生掌握社會脈動的能力與企圖，同時也可以將學生心中原本模糊的思維，藉由具體化的歷程得以重新作價值的釐清，並給予評價。如學生鄭杰新世紀宣言的創作觀：

英雄?只是一個世界的名詞。另一個世界的字典裡面找不到。政客的諷刺消息永遠比腐爛的卡通漫畫有娛樂性。時間給你的新聞壓迫將激勵你的文字創作。最後，最簡單的旅行支票顯得遙不可及。新世紀的人要什麼?我想麥當勞比美伊戰爭有必要。(圖 20、21、22、23)

5. 教學省思

後現代文化現象的影響所及，近來的視覺藝術，逐漸以視覺文化取代，這是一個入世的、打破學院式訓練與美學價值的一種宣示，它沒有統一的風格，只是一種兼容並蓄、多元化的現象，強調從不同的視角重構新的美感經驗。如果說藝術是瞭解社會現象的重要方法之一，當社會不斷地改變，藝術教育的目標也應隨著調整。藝術教育的目的如果定位在培養學生的美感經驗，那麼同時接觸多元文化的刺激，才能客觀地貼近藝術與社會。藉由本次普普藝術教學活動，筆者看到學生享有另一種自由揮灑的空間，藉此也獲得一些教學互動的回饋，筆者由教學設計、教學活動中教師與學生的互動二面向來探討本次教學給予筆者個人的啟示以及未來從事教學活動設計的一些思考：

5.1. 教學設計方面

5.1.1. 教學設計以貼近學生生活與融入社會為目標

藝術源自於生活，反映了當代人的思潮與社會文化，而社會的組成原本就是多元的狀態，學校教育所能提供的即是學習內容的開放性與多樣性。以往傳統式的美術課程多半由教師主導，在一定的範圍之下進行創作，學生只能做寫實性的表現或

寫生，而後現代藝術的表現，是要顛覆傳統既定的美學標準，後現代藝術教育鼓勵尋找更多的可能性，透過普普藝術強調生活化的表現，鼓勵學生從日常生活中的經驗攫取創作主題，在創作的內容與運用的元素呈現不同的思考面向，對學生而言是一種新的詮釋與挑戰。

5.1.2. 正確的價值觀與判斷力是藝術教育的重要目標

十九世紀末，進步的意義對藝術表現而言，在於脫離學院派傳統表現手法，藝術家們認為壓抑創造力，因而成就了藝術進步的基礎。然而近來對於新藝術凌駕於舊藝術則有保留的看法，Gablik 即認為現代藝術總是意味著技藝的淪喪，優美的墮落，詐騙或惡作劇（Efland et al. , 1996, 8）無止盡地追求「新的」是否為真的「進步」？專業的藝術在邁入後現代時，幾乎已放棄了過去肩負社會與精神的使命。

貝爾（Daniei Bell）曾深刻地指出「後現代主義最令人驚奇的一點，就是他把曾經秘而不宣的東西公開宣佈為自己的意識形態」，以致於當今的世界似乎再也沒有任何禁忌可以約束個人的行動，同時也不存在一種禁忌可以供人逾越（高宣揚，1999，129）。知識的確定性被後現代主義顛覆後，以往明確的道德觀崩潰，使得學校難以覓得一套令學生懾服的規範。然而筆者認為過分強調多元文化並非無害，這些各擁山頭的文化，彼此標榜著差異性，各說各話沒有交集，容易衍生衝突，形成更多的亂象。正確的價值觀代表著一位學生所做的一套決定。當學生願意將自己做的良善決定，樂於公諸於世並接受評價，代表他（她）在道德、情感上的內化意義，同時也象徵了行為的成熟與自我肯定。藝術創作意味著他（她）對世界和其中的創造物的接納，創作本身就是一種生活態度的延伸，學生的作品之所以迷人，在於他（她）們尚未社會化、還不懂得矯飾，他們說或創作出心中所想所見，呈現出來的意象多是「一針見血」，且由於創作是極為個人化的表現，較容易洞見學生最真摯的一面，藝術創作與教學引人入勝之處即在於此。從學生的作品與文字記錄皆可看出學生觀看、思緒動向、價值判斷與其抉擇，然而在這抉擇的歷程中除了家庭教育的耳濡目染之外，學校教育也扮演著重要角色。

5.1.3. 強調「做中學」

黑格爾指出，工作的本質在於形塑某物而不在於消耗某物（引自劉千美，2001，217）。換言之，在獲得某種技巧、能力時，人們才得以感受自己的存在。儘管本次教學活動鼓勵學生運用普普藝術中立即性的、現成物的拼貼或裝置的表現手法，將

後現代文化的現象融入創作，然而當前學生悠遊於電腦網路的世界，一切講求速成、拼湊與虛擬的狀態，鼓勵學生動手操作的意義更彌足珍貴，從實際創作、遇到問題與解決問題的歷程，可以為學生的思考加分。在本次習作中，由於教室中電腦設備的限制與筆者個人鼓勵動手操作，因此少見學生完全運用電腦來創作，也許是未來教學可以再嘗試的領域。此外，在創作媒材的應用上，水墨也是學生較少嘗試的媒介，除了予人傳統、僵化的思維與其清理不易之外，紙張與水份的掌控也是學生挫折感較大的部分，在此則建議教師鼓勵學生融入版畫轉印原理，再施以墨色或賦彩，以增加創作的興趣。活化創作媒介將使學生更能充分地自我表現。

5.1.4. 環境的議題融入教學

當我們沈浸在富裕的生活環境中，大眾消費的意識形態、無止盡的慾望正步步逼近毀滅生存的環境與生態資源。在教學活動的過程中，我們不斷地提到資訊時代的來臨，機械複製生產帶來的便利，隨著電視廣告傳播，使得人們對富裕生活趨之若鶩，許多人患有病態追求富裕症，強烈的消費慾望加上人口暴增，全球經濟活動與自然生態環境之間如何取得平衡，將是下一個挑戰。也許大眾在使用電視電腦時，都忽略了這些半導體晶片在製作上使用了上千種不同的化學藥劑，廣泛污染的後果不是科技所能解決的。如何釋出生存的空間，與自然取得和諧以得到永續的發展，筆者認為這也是藝術教育中可以探索的問題。

5.2. 教學活動方面

5.2.1. 教師方面

人類是一個會創造文化與使用文化的生物，可以有限能力塑造理想的未來，基於此藝術教師的角色應轉換為文化工作者，任務為以人類獨特的創造與理解的形象，增進人類的發展。文化工作者有責任將社會正面意義傳遞給未來的學生（洪麗珠等，2000，35）。傳統的現代主義教育仍掌握了學校教師與藝術人才的培養，「階級」的觀念仍存在於教師的潛意識中，因此藝術教師如何調整步調與社會時代的脈動連結，將藝術教育當作美感課題與價值澄清，從單向的知識技巧傳授者轉為觀念澄清的協助者，是藝術教師努力的方向。在此，筆者不是忽視藝術創作形式與技巧的傳授，而是強調當學生有表現上的需求，有內在強烈的學習動機，技術與技巧的傳授才有意義，且學生才能有效學習。在高中階段的學生，筆者強調的創作較偏向

於個人化的表現，所有的情感、形式、使用的媒材、符號與選用的創作元素，都是個人創作原動力與表現欲望的強度下所產生的。教師只是在適當的時間給予引導與協助。在此教師的角色需從傳統的指導者轉為協助者。

5.2.2. 學生方面

在資訊交流便利的社會中，透過媒體轉介，各種多元思維的挑戰，傳統道德面臨重大考驗。受到當前速食文化、講求效益與個人主義的影響，青少年所面臨的難題是：為何要接受一套固定的規範？如何在兼顧個人權益與不妨礙他人的情況下享有年輕自我的樂趣，這些仍需要有形與無形的規範來約束，才能享有「自由」，有形的是明文規範，無形的則是指個人內在價值觀與道德的自我約束力。因此在多元文化的時代，教學的過程中讓學生藉由內在的力量延伸至外顯的表現，可藉由下列二方向勉勵之：

5.2.2.1. 涵養多元的思維模式

多元文化的思考應包含幾個面向：

- (1) 自我認同：每個人都可以選擇自我認同的價值觀、個人的符號與行為。更重要的是慎選所愛，擇善固執。
- (2) 相互尊重：尊重各種社群所呈現的文化特質，如同性、異性、族群。當每個人在比較各文化的不同時，所謂的比較只是在了解不同，而非比階級與高下，瞭解彼此的不同之後，能相互扶持學習以增長文化的豐富性。

5.2.2.2. 鼓勵學生學習挑戰舊有的價值觀與思維

隨著九年一貫教育的推展，經常提及創意教學，然而弔詭的是當人們遇到重要決策時，憑藉的仍是舊經驗。因此，鼓勵學生切換角度來看過去的思維，是激發創意的關鍵。儘管創新不見得都是好的，然而擁有持續開關新思維與能力，卻是面對未知的的方法之一。

6. 結論與建議

二十世紀堪稱是人類生活方式變動最劇烈的時代，人類生活在科技環伺的界域中，傳統思維模式已無法駕馭現今的感官與物質生活的刺激，未來將何去何從？該如何自我定位？已成為每個有意識的人最深沈的思考。科技可能是卓越的，然而面對人的感性與知覺，最終還是回歸到人性的議題，人所關心的仍舊是人本身的問題；

如何自處、如何與他人、社會、環境作良性的互動。

資訊與交通的便捷，使得目前世界正朝著全球化的趨勢發展。然而，除了認知體驗到世界是由不同文化所構成，要學習尊重彼此的差異，並吸收其他文化的優點之外，更要學會「自我認同」，發展出屬於自己文化的特色，近年來所提倡的本土化或多元文化思潮應是如此，並非盲目崇尚他人，而忽略了經營自己。筆者認為，教師在此所扮演的是一種美感與價值澄清的協助者，協助學生從多元的角度來解讀這個世界，藉由實際創作與討論，讓學生自己去探索、發現、反思與統整，從而體驗各種自我表現的可能性與多元解讀的真意。從本次教學活動中，藉由普普藝術的創作理念，了解西方商業與消費文化的特殊風貌，這些藝術家喜歡將日常用品、工業產品等現成物來創作，予人年輕的、廉價的、複製的、刺激的視覺印象，是一種對商業傳播方式的借鏡與嘲諷，更是當前社會現象的一種寫照。由學生們創作歷程與其成果來看，筆者看到了週遭環境與文化刺激給予學生的影響，除了客觀反映出所見所聞之外，從其創作自述來看，學生們也多能反思個人如何自處或進而思考未來如何融入社會環境。當社會不斷地變動，教師的專業在於能洞察這樣的變動，適時關注與設計相關課程以幫助學生的成長。因此，高中藝術課程的設計應基植於青少年的興趣與需求，他們應該學習關注週遭的環境與今日世界的變化，而非取向於當一位藝術家，畢竟生活是一項挑戰，而藝術應該要能反映出這項挑戰（Lowenfeld，1987，443）。

青少年時期是個充滿活力、勇於冒險嘗試的階段，他們經常自我調整以期適應社會，然而卻又不免其赤子之心，在一片升學壓力中他們其實最需要的是音樂、藝術、戲劇、正當的休閒，以提供一個可以發展自我的空間。當前社會已發展至強調個人特色、保障並尊重人權、消弭貧窮等價值觀的建立，一般大眾除了認同這些價值觀之外，也肯定了享樂主義的文化取向。在重視感官刺激與追求高品質的物質生活之時，個人自我中心的抬頭所形成的紛亂，此時多數人仍會選擇千古不變的家庭與心靈最深邃的情感為依歸。儘管民主政治、社會的多元與自由化使得傳統價值觀崩解，然而大多數的人並未因為生活的豐富與多元而獲得內心的真正寧靜，反而隨之起舞，難以掌握生命的意義，在此，家庭與宗教的信仰或許可以為漂泊的心靈提供身心安頓之處。

青少年時期的孩子脫離了兒童期，然而在成人的世界裡他們的力量又不足以和成人抗衡，目前在政府一片教改聲浪中，孩子們仍以出色的成績與考取明星大學、熱門科系為第一考量，身心均衡發展只是淪為一種口號，在家長與社會過度的期待

下，孩子們其實需要一個虛擬的空間或者在相同頻率的同儕中隱藏自己。藉由本次教學實驗，筆者企圖讓學生體察後現代文化現象與社會變革脈絡，結合普普藝術以接近學生次文化的生活經驗為創作的驅策力，以更多元、更兼容並蓄的角度來看待藝術創作與教學的問題、師生的互動與角色的扮演，盡可能避免以傳統制式化的審美標準來框架學生，鼓勵學生在經由判斷、價值澄清後擁有個人的思維與取向，讓他們運用所內化的美感經驗，在社會中找到個人身心安頓之處。

引用文獻

中文部分：

- 王文科編譯（1997）。《質的教育研究法》。台北：師大書苑。
- 王受之（2001）。《世界現代美術發展》。台北：藝術家。
- 王德育譯（1990）。V.Lowenfeld 著。青春期的藝術。《創造與心智的成長》，246-362。
台北：三友。
- 吳潛誠總編（1997）。Jeffrey C. Alexander, Steven Seidman 編。《文化與社會》。台北：立緒。
- 李長俊（1980）。《西洋美術史綱要》。台北：雄獅。
- 李長俊（1990）。《二次大戰後的視覺藝術教育》。台北：大陸書店。
- 林明澤譯（1997）。Pierre Bourdieu 著。藝術品味與文化資產，吳潛誠編《文化與社會》，259-276。台北：立緒。
- 邱彥彬譯（1997）。Daniel Bell 著。現代主義、後現代主義與道德秩序的傾頹。吳潛誠編《文化與社會》，382-397，台北：立緒。
- 洪麗珠等譯（1996）。E. B. Feldman 著。《藝術教育的本質》。台北：五觀。
- 徐洵蔚等譯（1996）。《後普普藝術》。台北：遠流。
- 桂冠前瞻教育叢書編譯組（1999）。Shirley F. Heck 著。《教師角色》。台北：桂冠。
- 高宣揚（1996）。《論後現代藝術的不確定性》。台北：唐山。
- 高宣揚（1999）。《後現代論》。台北：五南。
- 馬國明（1998）。《班雅明》。台北：東大。
- 張正仁譯（1996）。Lucy R. Lippard 編。《普普藝術》。台北：遠流。
- 張春興（1997）。《現代心理學—現代人研究自身問題的科學》。台北：東華。
- 張樹柏主編（1980）。《二十世紀世界大事實錄》。香港：讀者文摘。
- 教育部（2003）。高級中學美術科課程綱要草案。
- 陳瑞文（1998）。《人文社會科教育改進計畫—美術史教材編撰及教學方法改進之研究》。台北：教育部顧問室。
- 陳瑞文（2002）。《美學革命與當代徵候評述》。台北：市立美術館。
- 許綺玲譯（1998）。班雅明著。《迎向靈光消逝的年代》。台北：台灣攝影工作室。
- 陸蓉之（1990）。《後現代的藝術現象》。台北：藝術家。
- 黃壬來主編（2002）。《藝術與人文教育》上、下冊。台北：桂冠。
- 黃文叡（2002）。《現代藝術啟示錄》。台北：藝術家。

- 黃訓慶譯 (1996) 。《後現代主義》。台北：立緒。
- 黃瑞祺 (2000) 。《現代與後現代》。台北：巨流。
- 葉智魁 (2002) 。發展的迷思與危機—文化產業與契機。《哲學雜誌》，38 期，4-24。
- 葉維廉 (1990) 。《解讀現代 後現代：生活空間與文化空間的思索》。台北：東大。
- 唐小兵譯 (2001) 。詹明信著。《後現代主義與文化理論》。台北：當代學叢。
- 劉千美 (2001) 。《差異與實踐：當代藝術哲學研究》。台北：立緒。
- 劉豐榮 (2001) 。當代藝術教育論題之評析。《視覺藝術》，4 期，59-96。台北：台北市立師範學院。
- 郭生玉 (1997) 。《心理與教育研究法》。台北：精華。
- 郭禎祥等 (2002) 。視覺文化與藝術教育。黃壬來主編《藝術與人文教育》上冊，325-366。台北：桂冠。
- 蔡源煌 (1989) 。《解嚴前後的人文觀察》。台北：遠流。
- 蔡錚雲 (2000) 。《另類哲學—現代社會的後現代文化》。台北：台灣書店。

英文部份：

- Burgess, L. & Addison, N. (2002). Contemporary Art in Schools: Why Bother? , Richard Hickman, *Art Education* 11-18, 14-33, London: Continuum.
- Efland, A. Freedman, K. Stuhr P. (1996). *Postmodern Art Education*, Virginia: NAEA.
- Newbury, D. (2002). Changing Practices: Art Education and Popular Visual Culture. Richard Hickman, *Art Education* 11-18, 69-82, London: Continuum.
- Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth 8th Edition*, New York: Macmillan.