邏輯式藝術鑑賞法/堀越啓

VUCA(Volatility多變性Uncertainty不確定性Complexity複雜性Ambiguity)含糊性的世界藝術鑑賞備受矚目。

作者在調查羅丹人生的過程中:「應該可以運用商業架構PEST分析的觀點來整理當時法國的情勢。」P(政治) E (經濟) S (社會) T(科技)分析→使用藝術史的角度來看藝術(立體藝術鑑賞法)。

若缺乏相關知識，就不會知道畫的是什麼;如果能學會導入時代背景與知識的解讀方法，就能深入理解藝術。→教導藝術史(歷史)的理由

立體藝術鑑賞法的優點:

1.能以發展過程來掌握藝術、講述作品，感想不流於表面。

2.無論參觀任何美術館，都能以「自己的感性」欣賞與評價作品。→感性來自「自己的資料庫」，是由人生至今所見、所體驗的全部訊息累積而成。→藝術品的創作不也如此，如富春山居圖，不也是黃公望的人生體悟，李白、杜甫的詩也是如此呀。

3.更能享受藝術。→**因此艾斯納DBAE美術教育的四大範疇:1.美術創作、2.美術鑑賞(分析、批評)、3.美術史與文化、4.美學(審美感)中美術鑑賞與美術史與文化息息相關。**

帕森斯發展論的五階段，紐約現代美術館與阿比蓋爾•豪森共同研究的「感受性階段」非常相似。

一、主觀偏好:如看不懂畢卡索，看到格爾尼卡一畫會覺得不舒服，這就是主觀偏好。

二、美與寫實:受到出神入化的技巧與栩栩如生的描繪所吸引。

三、原創表現:受藝術家的生活方式或情感表現所感動。→這就要看作者生平了。

四、風格與形式:以藝術史知識為基礎來判斷作品優劣。理解各個描繪對象，形式與風格→艾斯納DBAE美術教育，這裡更需要探究教學。

五、自主的判斷:表現評論家般的獨特見解。→經過踏實地學習，全盤了解對作品的看法與其他評論家的意見，並能以此為根據提出質疑，表達自己的新想法。

比對謝赫六法，帕森斯發展論是垂直的欣賞發展，謝赫是橫向的欣賞發展。

一、氣韻生動:簡單的說，就是作品表現出生動活潑的感覺。這是相對於呆板無趣的說法。
二、骨法用筆:中國畫及書法都使用毛筆作為創作的工具。促使了書法與繪畫藝術的融合。所以繪畫中使用了書法式的線條，也就是書畫同

源的意思。繪畫中的線條，必須如書法般具有力度與變化，才是耐人尋味的用筆。→這個引發了筆法的爭論，拓印法不是筆法也稱得上水墨畫嗎？紙張這個材料也會造成筆法展現的問題，這個也是水墨畫家要思考的問題。
三、應物象形：也就是繪畫必須畫什麼像什麼，「畫虎類犬」就不對了。當然，寫實也有不同的程度。雖然後來蘇東坡說：「繪畫論形似，恰與兒童鄰」，意思是不可以把畫的與實物類似的程度，來作為評論美術作品的唯一標準；但是，除非畫抽象畫，否則畫竹子，總得讓人看得出是竹子吧？
四、隨類賦彩：大自然賦予任何物件，都有其特定的顏色，比如竹子是綠色的。雖然中國繪畫後來發展出「墨竹」的畫法，但大體上，乃是畫家發現「墨分五彩」後的實踐。後來蘇東坡，以硃砂畫竹，也是墨竹的延伸，以朱代墨罷了！
五、經營位置：也就是後來所謂的「構圖」。如何在畫面上布局，是一幅畫美感表現的重要一環。中國畫對布局的講究，後來發展出不同於西方的留白概念。空白處的布置，也就是如何「布白」，成了書畫家重要的課題。
六、傳移摹寫：是指臨摹描寫。臨摹的作用有兩種：一是做為基本功的練習，另一個是為廣為流傳。比如〈蘭亭序〉，就因為後代書法家的臨摹，而得以流傳，並可以在真跡遭湮滅後，讓世人仍得以體會原作的精神與風貌。

深入鑑賞有助於提升五種能力：

觀察力：從作品中獲得的資訊量也會提升。

想像力：解讀作品背後的發展演變，需要驅動想像力。這樣的過程，會提高觸發新想法，新價值的能力。

創造力：經由想像力，就能表現出「產生新構想的能力」、「實際創造、再現的能力」。

邏輯力：「能夠以簡明易懂的方式表達想說的事」，使他人提高對你的信任感。

溝通力：以信任為基礎的交流，在現實中產生良好成果。

以事實或資料為基礎分析事物，呈現結論，以及對他人說明、表達的能力，可說是職場人士工作所需的基本能力。

本書會著重在藝術品的價值，因此會在科技、政治、社會、經濟這樣的背景來看藝術文化，因此，在用此書來進行藝術品的探究，可以培養商業及產業的職場需求，

3P架構 收集作品的基本資料，以進行接下來「作品鑑賞檢核表」的探究。

利用

 女神遊樂廳的吧檯	**Period時代** 創作年份：1882A.D. 世紀的時代區分：19世紀 近代
People人物 藝術家名字：愛德華•馬內 生卒年：1832A.D.～1883A.D.	**Place地點** 作品創作(發表)地點：法國巴黎(巴黎沙龍) 收藏地點：科陶德美術館

作品鑑賞檢核表　美學、審美感(修正節錄自邏輯式藝術鑑賞法)

標題:

作者:

創作年份:

1.**題材**

請感受題材是什麼，把它寫下來吧！

……

……

……

……

……

……

2.**色彩/樂器/媒材**

請觀察作品用了什麼色彩/樂器/媒材，寫下來吧！

……

……

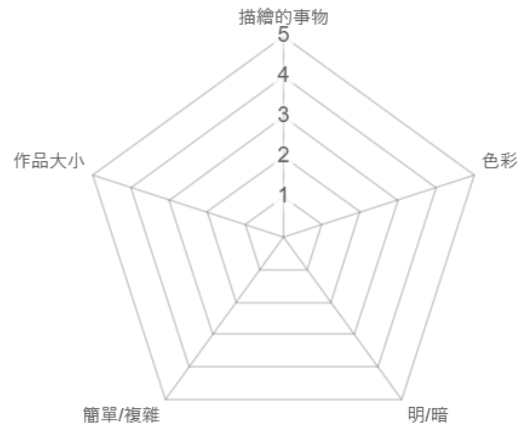
……

……

6. 總而言之,「喜歡/討厭」

思考過1～5項的問題後，你對作品有什麼感覺？

1討厭　　3普通　　5喜歡



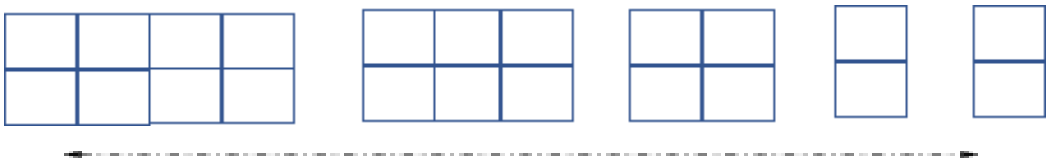
3. 明/暗

整體的感覺是黑暗或明亮的？請你標示出來。

暗　　普通　　亮

4. 簡單/複雜

這個作品給你感受是複雜還是簡單？請標示你感受到的位置。(底下是示範圖示)



7.喜歡/討厭哪些地方？

把注意到的地方寫下來吧！

……

……

5.大/小 你覺得作品的感覺是大還是小？(底下是示範圖示) 請標示你感受到的位置。 	…… …… …… 自評： 他評： 師評： ……

作品鑑賞檢核表說明：這裡將視覺/音樂/表演嘗試整合在同一張表格當中

題材：為了閱聽者掌握作品表現了什麼

主題　作品表現了什麼？(神話/宗教/人物/庶民的日常生活/小品，如：靜物、小曲、獨舞/漫談：如：風景、表現環境的曲子或表演……)

人物　表現的是什麼？(人類/動物/神話當中的神、鬼、精靈/國王/貴族/市井小民/有身分別的……)

物　表現了哪些東西？(食物/動物/風景/大自然/生活用品/心情……)

情景　什麼樣的情景？(早/中/晚/室內/室外/特殊場合……)

色彩/樂器/媒材：仔細了解作品用了哪些色彩/樂器/媒材

有沒有哪些色彩/樂器/媒材讓你印象深刻?在這裡只先注意主要的，如果還有其他媒材印象深刻也可以補述。

明/暗：整體氛圍

只需要考慮閱聽者對這件作品的整體感受即可。

簡單/複雜：**掌握大量整體要素**

作品中表現的對象愈多，就會讓人感覺愈複雜。例：《紅樓夢》

複雜，《白蛇傳》簡單。

大/小：不同尺寸的作品印象也不同

視覺/音樂/表演都可以有這樣的舉例。例如：單口相聲和百老匯歌舞劇，獨奏和交響樂隊，小尺寸的作品與壁畫，微雕與美國拉什莫爾山元首雕像等等。

總而言之，「喜歡/討厭」：

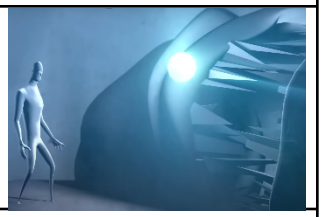
把每個項目的好惡分成五個強烈程度，並連接成一個雷達圖。雷達圖的大小代表你對這件作品的喜好程度。

喜歡/討厭哪些地方？

自由填寫自己最在意的喜歡或討厭的部分，這麼做可以知道自己的注意力集中在哪裡。

這份作品鑑賞表可以配合「3P架構--歸納整理，概略理解作品」一起使用，當然也是做得愈多，愈能了解自己喜歡的作品屬於怎樣的風格。

故事分析的架構 藝術史與文化	
藝術家姓名：　　的人生	
步驟一　如何踏上藝術家之路？ 出生年代： 出生地：	成為藝術家的契機：
步驟二　有什麼樣的際遇？	
藝術老師、人生導師、夥伴 	敵對的人
步驟三　人生最大的試煉是什麼？	
通過什麼考驗？如伴侶過世、激烈批評、經濟困難、健康問題等等 	

步驟四　結果如何？
如何通過試煉？如何轉變？作品有什麼樣的變化？ 
步驟五　他的使命是什麼？
最後達成了哪些使命(成就、對後世的影響)？

以3K鳥瞰藝術業界：此方式有助於了解產品的創新、需求與競爭間的關係，在設計作品時可以有前瞻性的去思考用途。

Q1當時發生了什麼樣的技術或科技革新 *關鍵字　OO世紀、技術革新、科學、發明等*
Q2當時的革新帶給社會、人們、藝術業界什麼樣的衝擊？
Q3總而言之，當時發生了哪些革新？藝術業界有什麼樣的變化？ **結論**
步驟二　顧客
Q1作品完成後交給了誰？他的職業是什麼？屬於哪個階層？

關鍵字 教會、國王、宮廷、貴族、商人、富人、經營管理者/企業主等
Q顧客為何購買作品？ *關鍵字 傳教、展示權力、炫耀、紀錄現況、純屬興趣等*
Q3總而言之，當時的顧客是什麼樣的人？為什麼要購買這樣的作品？ **結論**
步驟三 競爭、共創
Q1當時藝術家大約多少人？有團體或派系嗎？藝術家之間如何聯繫？ *關鍵字 學院、OO行會、OO派、沙龍等*
Q2什麼樣的作品被認為是「新流派」？ *關鍵字 當時的主流作品是什麼？*
Q3總而言之，當時藝術家們創作了哪些劃時代的作品？其中又產生什麼樣的人際關係？ **結論**

[redacted]

國家、地區:

主要年代:

Politics政治

切入點 政治動向/戰爭之類狀況/政治體制/國家方針

Q 當時該國實施何種政治體制、實行哪些政策？

是否有戰爭？如果有，是和哪些國家或地區合作/對立？

Economics 經濟

切入點 景氣動向變化/是否有特別的經濟恐慌或不景氣/消費趨勢的變化

Q 當時的景氣狀況如何？那樣的景氣狀況因何而起？(當時有什麼產業在該國蓬勃發展)

Art藝術風格

▫文藝復興初期 ▫文藝復興盛期 ▫矯飾主義 ▫巴洛克 ▫洛可可藝術 ▫新古典主義 ▫浪漫主義 ▫寫實主義 ▫印象派 ▫後印象派▫野獸派 ▫表現主義 ▫立體主義 ▫超現實主義 ▫抽象表現主義 ▫普普藝術 ▫極簡主義 ▫當代藝術 ▫其他

切入點 新藝術風格/改變歷史的藝術家/文化的發展

Q 你想分析的作品或藝術家屬於哪種風格？該風格有什麼特徵呢？

Society社會

Technlogy科技

切入點　人口動態/公共基礎設施/宗教/生活方式/社會事件/流行

Q　當時社會有什麼變化？變化的原因與背景是什麼？

切入點　帶給當時人們重大影響的「革新技術」: 發明物/技術的進步/ 大發現、發明/科學革命/工業革命/IT革命等

Q　當時有哪些發明、技術的進步或革新為人類帶來便利與財富？技術革新的產生背景為何？

你覺得對比會好看嗎(這裡可以圖片舉列)？還有沒有不同的例子？如果認同, 應該會是怎麼樣的？如果不認同又會是怎麼樣的？

硬邊幾何圖形和水珠造型、黑與白

白菜與螽斯

服裝的紅配綠

非常認同　原因:

認同　原因:

不認同　原因:

非常不認同　原因:

四角辯論

你覺得徐志摩說的「數大便是美」真的美嗎？

非常認同 原因:

認同 原因:

不認同 原因:

非常不認同 原因:

弗萊爾模型:學生藉由探究讓定義或原理原則可以更清晰明確, 前提是要**參與、投入**及**表達**。

課本單元內容的探究:課本編寫會照**美學原則**來思考, 如:**均衡、和諧、對比、漸層、比例、韻律、反覆、強調、秩序、統一、單純**

我們也可以探究**藝術史**的部分, 。

定義:均衡

特徵

主題

左左右右長一樣

例子

雙胞胎、照鏡子、左右手、雙腳、眼、耳.....

非例子

兄弟姊妹、同學、鼻子、.....

定義:反覆

特徵

主題

反反覆覆排著隊

例子

非例子

定義:歡愉

特徵

主題

歡愉的音樂

例子

瑪莉有隻小綿羊、伊比呀呀、小

非例子

佛經音樂、歌仔戲、……

如果無法定義出歡愉，可以先投入，讓學生以四角辯論方式確定出歡愉的意思。

定義:好的表演

特徵

主題

表演任我行

例子

聲音要大、表情豐富、動作要大、

非例子

很冷、不有趣、害羞……

聚焦出好的表演需要有些什麼條件，經過討論可以列在共同評分的項目當中。

議題的探究：性別觀點、自然環境、數位科技、多元文化、政治語言、消費廣告等六大議題

定義：性別意識的作品會……

特徵

主題

有性別意識的藝術

例子

帝王貴族的畫、卡門(音樂)、鐘樓怪人(戲劇)、化妝品海報……

非例子

……

定義：如何才能做到永續……

特徵

主題

愛地球就要保護地球

例子

節能減碳，節約用水、用電、用紙、長住地、吃當季、回收再利用……

非例子

購物節、流行、吃到飽……

藝術鑑賞能得到什麼？

為何現在需要藝術？

藝術的三個用處:

1.增加創造價值的「觀點」:《創新的兩難》「創新的發生，需要把看似無關的事物聯想在一起」《經濟發展理論》結合既存事物，創造新價值。經由藝術鑑賞而學習到的新觀點，**會成為發現關聯性、創造新價值的起點**。例如:達文西。

2.形成判斷事物時的「內在羅盤」:現代藝術家必備的條件之一，就是**透過藝術作品，為社會潛在的、尚未浮出檯面的問題，敲響警示之鐘**。也就是說，**藝術是在今後這個時代求生存的終極方向**。我們生活的廿一世紀，是充滿不確定性的VUCA:volatility（易變性）、uncertainty（不確定性）、complexity（複雜性）、ambiguity（模糊性）世界。要在這樣的世界掙扎求生，**必須以自己的感受詮釋所處環境，由自己判斷解決問題的方向，並起而行動**。這個世紀，科技突飛猛進，經濟、社會正發生巨大革新;藝術也來到興盛期，新文化正在開花結果;人工智慧，機器人等技術革新急速推動世界的變化。例如:https://www.youtube.com/watch?v=m6YT58mXk80大嘻哈時代2阿跨面

3.補充心靈維他命的能量來源:致學藝術的人 佐藤忠良 **藝術雖然非直接發揮作用，但它就像心靈的維他命一樣，在不知不覺中，累積在我們心裡，培養出對萬事萬物的感觸。(中略)請認真學習藝術。若不認真學習，心靈的觸動是無法有所成長的。** 引自《少年的藝術》/現代美術社

議題探究課程的例子/和孩子一起設計思考/臺科大/王思如引導師

題目:打造一個貓咪運動場

課程流程:貓咪運動場，打造一個貓咪適合的運動場，要去訪談貓主人的訪綱，及觀察貓咪的狀態。

1.給予學生練習問句造句，讓學生學習提問的方式，利用5W1H的方式去問，以我想知道(主動)的態度去學習。

2.如何去做收斂歸類，寫成故事，我看到、我覺得貓咪應該會需要些什麼(主動表達)，接著進行比對資料。

3.開始發想元素，貓咪需要什麼，我們可以怎麼做。這裡可以進行ORID焦點討論法進行

發想的過程除了從貓咪的需求來思考，也從製作的技巧與一些設計案例的觀摩來發想，讓這些案例提供孩子更多創新跳耀的想法

ORID(**這感覺與思如教授的說故事接近，所以看故事說心得會是訓練孩子表達重要的方式**)				實例
客觀、事實	看到什麼	記得什麼	發生什麼	在訪談中我覺得貓主人需要……，同時貓咪本身在實際上需要有……
感受、反應	有什麼感動/驚訝/難過/開心	什麼是困難/容易處理的	令你覺得印象深刻的地方	貓主人在照顧貓時有……，貓咪在做……動作時會……
意義、價值、經驗	為什麼感動/驚訝/難過/開心	重要的領悟	重要的意義/學到了什麼	因為上面我觀察到及我印象深刻的事情，我的想法是……
決定、行動	有什麼我們可以改變的地方	接下來行動/計畫會是什麼 接下來會如何應用	需要什麼資源/支援完成目標	所以，我們在設計貓咪運動場的時候要有……，以及……，這樣才會符合牠們的需求。

4.創造東西出來，以廢紙箱做出貓咪運動場，因為資源有限，所以不做比較，討論分工進行合作。

最後會進行合作，也是因為一開始孩子分成兩組，在過程中逐漸發生相互搶奪材料、過度計較的風氣，所以在最後臨時改變了流程，讓兩組一起合作完成，也機會教育關於合作共創的概念。

本課程例子經王思如引導師修正後和輔導團夥伴分享