

國立勤益科技大學通識教育學院

111 學年度 2 學期 教學大綱

部別	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修推廣部 <input type="checkbox"/> 進修學院/專校		學制	<input checked="" type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 二專
授課教師	徐瑋瑩		教師學歷	東海大學社會系博士 南華大學自然醫學所碩士 倫敦城市大學舞蹈劇場碩士
教師經歷	曾任中研院社會所博士後研究員，各大學通識中心教師，目前為國立勤益科大博雅通識教育中心專案助理教授。研究領域為藝術與社會、身心療育等相關議題。		教師級職	助理教授
科目名稱(中)	藝術與社會			
科目名稱(英)	Art and Society			
開課單位	<input type="checkbox"/> 基礎通識教育中心 <input checked="" type="checkbox"/> 博雅通識教育中心	學分/學時數	2 / 2	
優質課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 一般課程、 <input type="checkbox"/> 智慧財產權、 <input type="checkbox"/> 內涵式服務學習課程、 <input type="checkbox"/> 性別平等、 <input type="checkbox"/> 綠色課程 <input type="checkbox"/> 創新、創意課程、 <input type="checkbox"/> 工作（職場）倫理課程、 <input type="checkbox"/> 工具機技術研發 創新、創意課程定義：課程目標為「激發學生獨特的想像與創意思考，透過企劃與執行以創新模式解決實際問題。」			
科目與通識核心能力關聯	<input checked="" type="checkbox"/> 知識統整能力 <u>20</u> % <input checked="" type="checkbox"/> 創意思維能力 <u>30</u> % <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達能力 <u>20</u> % <input checked="" type="checkbox"/> 美感鑑賞能力 <u>30</u> % <input type="checkbox"/> 邏輯推理能力 _____ % <input type="checkbox"/> 法治思辨能力 _____ % <input type="checkbox"/> 博通宏觀能力 _____ % <input type="checkbox"/> 倫理關懷能力 _____ % (核心能力定義請參見附件一，請選擇 2~3 項相關程度較高之核心能力)			
科目屬性	<input type="checkbox"/> 核心課程 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域課程(須符合附件二定義，並請勾選下一欄) <input type="checkbox"/> 生活性課程 <input type="checkbox"/> 學術性課程 <input checked="" type="checkbox"/> 通論性課程 <input type="checkbox"/> 經典性課程 (屬性定義請參見附件二，可複選)			
跨領域課程	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域： <u>(40%)</u> <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域： <u>(60%)</u> <input type="checkbox"/> 自然科技領域： <u>(請填寫所跨之本領域之學科及百分比)</u> (以上總和百分比須達 100%)			
教科書	Victoria Alexander 著，張正霖，陳巨擘譯，2006。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。臺北市：巨流出版。			
參考書目	<ol style="list-style-type: none"> Bourdieu, Pierre 著，林明澤譯〈藝術品味與文化資產〉(Outline of a Art Perception)。收錄於 Alexander, Jeffrey C.、Seidman, Steven 編／吳潛誠總編校：文化與社會。台北縣新店市：立緒，1997，頁 259-275。 Elias, Norbert, 呂愛華譯，2005。《莫札特：探求天才的奧秘》，台北：聯經。 Howard Becker, 1984, “Art worlds”, Berkeley, California: University of California Press. Malcolm Miles 著，簡逸姍譯，《藝術、空間、城市：公共藝術與都市遠景》，臺北市：創興。 			

	<p>5. 林端, 2008, 〈藝術家的創造力: 社會學家的看法〉。《社會理論學報》11(2): 135-155。</p> <p>6. 楊孟瑜, 2003, 《少年懷民》。天下文化。</p>
教學目標	<p>1. 從對藝術品的審美關注, 擴大到探問藝術品形成的社會機制。</p> <p>2. 探問藝術品如何被特定時代評價的過程。</p> <p>3. 討論特定的審美經驗如何可能, 理解其中所牽涉到的種種社會關係。</p> <p>4. 思考藝術家養成的機制。探問藝術家是否為天才?</p> <p>5. 討論藝術與階級、審美品味之關係。</p>
評量方式	<p>量化: 出席(20%) 作品/業(30%) 期中報告(25%) 期末報告(25%)</p> <p>質化: 期中與期末報告為每單元的課後反思問答。評量標準為: 回答問題內容的精準度, 書寫表達的易懂性, 自我反思的能力</p>
內容綱要	<p>藝術受制於一系列人為的運作、定義、價值評量, 常被賦予神秘、崇高、難以參透的想像。課程從社會學的視角出發, 將看似難以捉摸的藝術, 置放於歷史社會情境中, 檢視其成為藝術的網絡運作、權力關係。社會學探問「藝術如何可能」, 即從藝術品的製作、生產、展示、流通、消費、賞析、詮釋等的各個環節, 探討藝術之所以成為藝術的各種社會運作機制。因此, 藝術品的物質性、美學風格, 觀賞者的階層、審美經驗, 與藝術場域的運作, 都離不開社會集體性與網絡中政治、經濟權力之運作關係。</p> <p>課程將以兩堂課為一單元分兩大部分討論藝術。第一部分討論藝術生產、流通, 與藝術家的養成、名望獲致之社會機制, 理解藝術成為藝術之集體性與複雜性。第二部分為主題式的探討, 內容包含: 參與式藝術、公共藝術、藝術與行銷、藝術與社會階層等。</p>
教學方式	講授、討論、實作
創新教學活動設計	第二部分課程將輔以個人或團體實作, 使學生進一步掌握課程內容的核心概念。

科目進度與內容

(勿只填寫單元名稱, 請簡述內容)

週次	教學內容	備註 (課程活動與作業)	※若勾選「跨領域課程」請標註每週次涵蓋領域, 可複選
	<p>※申請跨領域課程時, 將特別針對教學內容細節審核, 請詳細說明, 以作為審核依據</p>	<p>※請務必填寫</p>	
1	<p>1. 課程簡介(人文藝術+社會科學領域)</p> <p>2. 評分與注意事項規定</p> <p>3. 什麼才算是藝術?</p>	破冰遊戲與相見歡	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
2	<p>藝術與社會</p> <p>1. 社會學與人文視角對藝術品討論的差異 (人文藝術+社會科學領域)</p>	課堂思考練習: 自殺是個人因素或社會因素?	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

	2. 社會學簡介(社會科學領域)		
3	<p>藝術：集體活動的過程</p> <p>此課程討論藝術如何被創造與展演。Howard Becker說要把藝術當成是一個過程與活動，非一件完成的作品。</p>	Kahoot 小測驗	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
4	<p>常規：藝術世界的遊戲規則</p> <p>藝術創作若是個集體過程，眾多人員的通溝基礎為何？藝術與觀眾間又如何溝通？在藝術創新的過程中，常規是創作與欣賞、評判藝術的基準。沒有常規作為遊戲規則，創作者將難以溝通，觀眾也會覺得莫名其妙。</p>	Kahoot 小測驗	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
5	<p>風格成為社會現象</p> <p>本週藉由閱讀和分析 Diana Crane《前衛藝術的轉型》一書中的第二章〈風格成為現象〉來討論藝術家間之網絡關係與藝術守門人（美術館策展人、收藏家、代理商等）如何共同開創不同的藝術風格。</p>	Kahoot 小測驗	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
6	<p>藝術家的生活</p> <p>課程以芭蕾舞者的一天讓同學理解藝術家如何過生活，工作時數有多長。同時，課程將以台灣的表演藝術工作者為例，分析他們的工作時數與所得之關係，探討他們以表演工作者謀生的困難，與在此情況下堅持藝術工作的信仰。</p>	課堂活動：芭蕾舞動作小嘗試	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
7	<p>藝術家是天才？以莫札特為例</p> <p>透過社會學家Norbert Elias的型態社會學與社會學關係主義研究方法的分析，探討莫札特一生的境遇與個人音樂理想之關係，理解莫札特抑鬱而終之原因。天才必須至於特定社會脈絡中才會被承認，也才能發揮他人所不及能力。</p>	課堂思考：如果你是莫札特生於特定的環境下，會如何選擇人生？	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
8	<p>藝術家是天才？以林懷民為例</p> <p>這堂課透過Elias分析莫札特的方法，分析台灣舞蹈界的教父林懷民如何成為台灣與世界級的舞蹈大師？</p>	課堂思考：想想少年懷民的生活可以給自己帶來怎樣的啟發？	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
9	<p>期中考週</p>	繳交報告	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
10	<p>藝術反映社會</p> <p>藝術反映社會的觀點認為我們可以從觀察藝術品中的構成探得某些社會現象。然而，藝術不直接反映社會，藝術之鏡較像哈哈鏡。</p>	課堂活動：校園拍照並討論影像反映了甚麼當代社會生活。	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

	課程內容包含： 藝術作品賞析 (人文藝術) 藝術作品內容分析與社會之關係 (社會科學)		
11	藝術反映社會 1. 請同學到校園內拍照 (人文藝術) 2. 說說這些照片反映了今日社會的那些現象 (社會科學) 3. 從結婚照看社會的演變 (社會科學)		<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
12	藝術形塑社會 藝術雖是社會的產物，但藝術也有潛移默化社會的功能。社會學中的法蘭克福學派批判理論指出文化工業所製造出的大眾文化潛藏霸權性、單向度、可預測性，因此是反啟蒙的，阻礙了個人的批判思考。此種文化足以麻醉人心，正配合工業資本主義中所需的單調工作情境，使大眾易於被治理，形成宰制的文化。課程內容包含： 藝術作品賞析 (人文藝術) 藝術作品的社會分析 (社會科學)	課堂思考：想想看我們的價值觀被那些媒介所影響。	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
13	藝術形塑社會 1. 選舉廣告對選民的影響 2. 商業廣告對購買者社會身份的影響 3. 討論大眾傳媒對社會的影響力。		<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
14	藝術與宣傳 從政治到商業宣傳，都少不了藝術的巧思。課程例舉創意性的廣告，分析廣告如何設計創意。	課堂活動：請歸納課堂廣告的鋪陳方式	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
15	藝術與宣傳 續接上堂課，這堂課讓同學分組設計一款尚未發明卻會被需求的產品，並以四格漫畫設計廣告台詞。台詞的設計不但要符合社會需求也要能打動人心。	課堂活動：實作廣告台詞設計。	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
16	公共與藝術的對話 公共藝術是民眾參與由國家政策支援藝術創作者，在公共空間打造藝術之活動，因此是結合藝術、生活、文化之公共性的社會現象。課程將討論公共藝術所涉及的空間場所、人與文化，與公共藝術設置的目標、價值與意識形態等。透過公共藝術的實例分享，思考公共藝術的價值、功能，與藝術的公共性如何建立。課程內容包含： 公共藝術作品賞析 (人文藝術)	課堂活動：分享生活周遭與公共藝術接觸的經驗。	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

	公共藝術的社會性 (社會科學)		
17	參與式藝術 當代藝術的形式日漸多元，課程介紹目前常見的參與式藝術，此種藝術注重參與者的經驗與互動過程，而非最後的作品。參與式的活動也被廣泛地用在美術館的藝術教育與商業活動的廣告設計中。	課堂活動：實作參與式藝術。	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
18	學期總回顧與評量書寫	交期末報告	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

請遵守智慧財產權觀念，不得非法影印

附件一 核心能力定義

核心能力	定義與說明
A. 知識統整能力	學生能在各種知識與文化脈絡中，尋得恆久不變的價值觀，並將此價值觀融入其生活，進而認識、欣賞、尊重與珍惜生命的意義。
B. 創意思維能力	學生能認知各知識領域與多元文化間的差異處與鏈結點，進而具備跨領域思維與評判能力，使其能在固有的架構中，呈現嶄新的創造力。
C. 溝通表達能力	學生能釐清自我思想，並藉由正確且清楚的語文表達理念，以建立與他人良好的溝通。
D. 美感鑑賞能力	學生能認知、接收並傳達多元藝術美感，具備敏銳的鑑賞能力，並運用在不同領域的統整中。
E. 邏輯推理能力	學生能依據自身認知和客觀事實，運用邏輯分析與量化推理，進行反思與論證，進而做出合理判斷。
F. 法治思辨能力	學生能正確認知人權、民主、與法治之互動關聯，進行獨立思辨與論辯且基於人本關懷精神，以確立其自身與社會群體之關係。
G. 博通宏觀能力	學生能以基礎知識為本，培養前瞻性的觀點並開拓宏博的視野，以建立整全之人生觀。
H. 倫理關懷能力	學生能認知自身與所處環境的關係，並進而願意以己身之力與專業知識參與社會與環境的改造，提升正向能量。

附件二 課程屬性定義

核心課程：全校性共同必修之通識課程。

跨領域課程：課程內容須跨人文藝術/社會科學/自然科技三領域其中之二項。課程須有一主領域，其授課內容須達 60%以上，另所跨之領域課程內涵至少須達 30%以上。

生活性課程：課程重點強調知識應用與人類生活相關之課程。

學術性課程：課程重點偏重理論發展之脈絡、思想之沿革、與歷史文化背景之因素。

通論性課程：針對特定領域或時代的知識與思想做綜觀性的介紹，與廣博性的探討。

經典性課程：針對特定領域或時代具有代表性的人物、思想、典籍做較為深入之探討、剖析、或導讀。