



透過藝術的教育— 藝術大樓環境美感專題

美術系／高嘉宏

藝術教育思潮的教材教法發展，由媒材與技術取向、個體創造取向、學科本位取向、主題統整取向到視覺文化取向，經過不同階段社會需求與文化洗禮，形成典範轉移。近年來，亞太地區美感教育研究室(Asia-Pacific Office of Aesthetic Education)提出臺灣美感教育的發展圖像，包含「存在美學」、「公民美學」與「生態美學」，指出藝術對於人自我內在的探詢、大自然的詠嘆外，應該關注我們對環境空間的美學意識，追求和諧進而創造並實踐美感，發揮公共性的積極效應，達到個人與群體間和諧共生的美感價值。在教育部二期程的美感教育計畫推廣下，建立了比例、色彩、質感、構成、結構、構造等六大美感工具，開展出教學場域的視覺美感知活動，透過「構面(Aesthetic aspects)－模組(Module/ Move)－地圖(Map/Mapping)」課程三項次模式，使美學教育不單在教室中進行，進而出走至校園與社區，建立生活與美感的連結。

「一起打造美感學習環境！」

涵養藝術專業的本校藝術大樓美嗎？歷史文化、視覺形式、公民素養……都可以是形塑環境美感的元素。本次藝術教育課程專題，集結美術學系及視覺設計學系同學，以設計思考為媒介，由同理心出發，經過有意識的觀察，匯整藝術大樓環境空間的美感提問，透過「藝術學院淨香團」、「妖怪學院」、「你的大門有病」、「模擬系民 sims8」、「ㄇㄨㄇㄨ王國」等命題，以遊戲式的體驗，透過海報、手冊、模型、實體導覽、微工作坊、線上遊戲、虛擬實境等學習策略，走出教室，開啟群眾的環境美感的五感體驗。

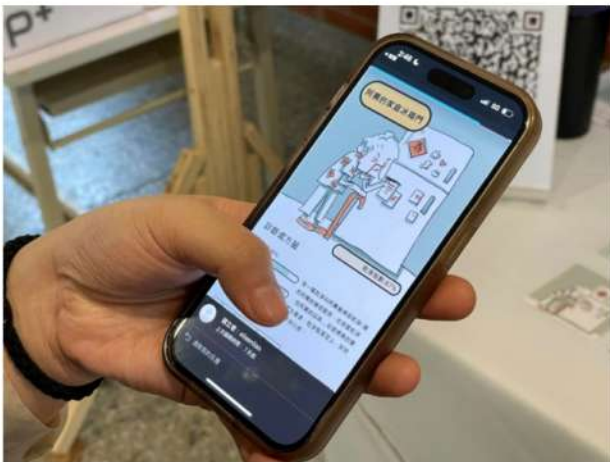
「藝術學院淨香團」擬仿臺灣傳統的宗廟進香形式，辦理藝術大樓的類旅遊導覽與體驗行程，帶領大家觀察藝術學院的塗鴉與環境間的關聯，辯證視覺文化與視覺形式美感的觀看角度；「妖怪學院」以可愛的帶動唱加上系館模型的組裝遊戲，體驗環境的形式之美；「你的大門有病」觀察了不同系所對於門面海報張貼的習慣，透過線上互動遊戲，診斷觀者的整潔類型；「模擬系民 sims8」建立線上表單做問題收集與數據分析，運用3D 建模塑造教室改造前、後的樣態，以虛擬實境的方式使參與者體驗比較差異；而「ㄇㄨㄇㄨ王國」則利用輕快活潑的前導動畫、可愛的吉祥物設計與雲端互動問答，

帶領大家思考如何經由生活習慣，帶來系館空間的美感改變。

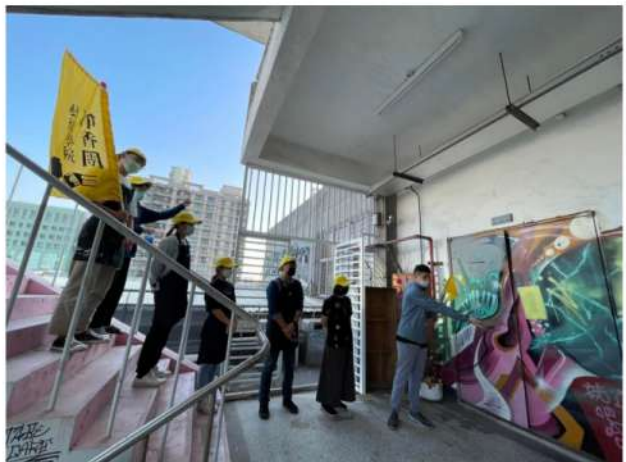
美感教育是培育美感素養的實踐作為，不僅是看見視覺上的美、體驗生活中的美，更是具備美的批判思考能力，具體實踐美的教育。經由環境美感專題拋出對環境空間的視覺美感提問，從無感到有感，共同提升環境中的美意識，透過藝術的教育，建立我們與生活環境中的美感關係。（本文作者為美術系助理教授）



「模擬系民 sims8」以 VR 體驗環境整理前後教室空間的觀感差異



「你的大門有病」透過線上遊戲測驗玩家的美感角色分級



「藝術學院淨香團」實地帶領觀者直擊藝術學院的塗鴉，討論塗鴉與空間的關係



「妖怪學院」以帶動唱與模型配置做藝術大樓的美感體驗遊戲



各組專題透過互動遊戲，引導群眾觀看並進行藝術大樓的美感思辨