

## 國立臺灣藝術大學 多元學習課程教學綱要(公告版)

科目名稱(中文): 當代水墨推測與應用

科目名稱(英文): Conjecture and Application of Contemporary Ink and Wash

課程總時數: ☐18 節 ☐36 節 ☒54 節

授課教師:[校師]張維元(臺藝大書畫系/助理教授)

[業師] 曾乙文(文心設計工作室/設計師)、

陳柏源(陳柏源藝術工作室/專業藝術家)、

劉憲鴻(連載漫畫家、遊戲製作人)、

施俊宇(網路基因/負責人)、

曾昱愷(空谷藝術工作室/負責人)、

黎健菁(莎莉畫廊/負責人)、

鄭炯揚(洄幀映像製作/創辦人)

### 1. 課程概要

本課程以東方水墨精神為核心，推測設計、網頁平台、玩具文創和遊戲產業等領域的跨界實驗。透過多元整合，拓展水墨藝術的可能性。

### 2. 教學目標

本課程將以東方水墨為基礎，結合建模、遊戲產業、玩具文創及網路平台等多個領域，進行多元跨域的探索實驗，讓學員從不同的角度切入，發揮創意，探索水墨藝術的多元可能性；並透過多元課程教學計畫，啟發學員的創造力與想像空間，並推動水墨藝術的創新與發展。本課程預計共有 20 位同學參與，製作項目為：

- (1) 推測設計(創作理念、計劃書、草圖)
- (2) 網路平台設立
- (3) 自媒體實踐
- (4) 建模作品產出
- (5) 遊戲文本實操
- (6) 影像創作啟發

### 3. 修課學生具備能力建議

☒不限科系

☒不需具備先備知識

### 4. 課程要求(含上課規定、課堂作業要求、需自備物品等)

自備筆電(建議下載建模軟體「zbrush」於筆記型電腦，方便課堂教學時實際操作)

### 5. 評量方式

成績考核／評分方式

1. 出席率：40%

2. 概念說明成果：60%

其中成果作品的評分依據為以下五項，各佔 20%：

- (1) 創作邏輯觀念程度
- (2) 視覺美感程度
- (3) 書畫藝術應用程度
- (4) 作品陳述能力程度
- (5) 網路介面運用程度

## 6. 課程內容與進度

時間/地點	教學與作業進度
8/15(二)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	角色設計與 IP 經營/二次元產業概述
8/16(三)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 讓學生展開想象（暖身） 了解推測設計時間切片—過去、現在、未來的想象。現實與虛構—嘗試基於現實的議題來推演及架空故事。透過地獄的刑具來切入，進行設計和發想。 （寫作一個簡單的 200 字敘事文本以及手繪或者水墨方式表達所設計的情境與相關會使用到的物品）
8/17(四)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	2. 設計匯報（暖身） 透過自己的手繪或水墨產出，隨機與對方交換，交換後匿名拿到的主題繼續編造故事或畫出來一個情境。
8/18(五)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	3. 選題（進入正題） 自行選擇一幅古代文人畫，針對當時朝代語境對人事物進行調研，並進入情境，相當於為過去而設計，反思當今，或者用過去的語境來設計現代，共同目的都是影射一個可能性的未來（或過去）。 4. 深化主題（正題） 與老師探討深化思考水墨與設計的結合。表現形式可以講水墨概念和傳統繪畫技法從 2 維拉到 3 維。
8/21(一)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	5. 媒材選定（正題） 確定媒材並與老師們確認可行性。 6. 製作（正題） 創作與討論。
8/22(二)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 什麼是建模 2. 實際運用與領域 3. 建模相關的藝術家和玩具設計師的產業
8/23(三)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 建模相關的程式介紹和他們主流的市場 2. Zbrush 的介紹與操作
8/24(四)13:10-16:00 書畫系 2001 教室	1. 實作操作(如果有的話)與相關產業 2. 建模後續產出和列印機介紹
8/25(五)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	科技與藝術的衝突與相輔相成：在劇烈變動的新技術發展下，藝術創作與人工智慧的模糊分界
8/28(一)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 如何成為一位簽約藝術家 2. 歐美簽約藝術家的工作內容

	3. 藝術家與經紀人的合作關係 4. 藝術衍伸品的價值與意義 5. 藝術與生活
8/29(二)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	4. 藝術衍伸品的價值與意義 5. 藝術與生活
8/30(三)13:10-16:00 書畫系 2001 教室	水墨創作在當今多元趨勢下，明顯的，出現的特徵已步入非固定意的(non-rigid) 指向。就創作本身，以中、日、韓、台等地的案例來溯源當今的創作形態，其跨域的程度，以及作為觀念的條件，水墨如何成為可能。
8/31(四)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	延續以「新琴棋書畫」的介紹，從一種劃分中的融合，邀約探索多元意涵在中、日、韓、台的當代藝術家手中如何運用議題結合的方式，介入水墨，回應跨域並成就多元。其中不乏看見空間場域的舞台性，身體行為的視觸性(haptic)和新媒體 VR 的顛覆性，推動思考水墨在目前走到的位置。
9/1 (五)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	本課程透過討論影像媒體與科技發展的關係，瞭解當代媒體如何影響社會， 從而學習影像在自媒體中的重要性和發展趨勢。