

國立臺灣藝術大學高等教育深耕計畫
110-2 學期多元學習課概要表

開課單位	書畫藝術學系		
課程名稱	當代水墨推測與應用		
本校教師	張維元		
業界教師	劉躍、曾乙文、施俊宇、劉辰岫		
課程時數	36 節 <i>*提醒：屬體制外課程，不列入最低學分數、不列計畢業學分及成績。</i>		
課程期間	111 年 6 月 27 日至 111 年 7 月 7 日		
上課時間	週一至五集中授課，詳如下表		
上課地點	書畫系 201 教室	修課人數上限	40 人
修課條件	限美術學院學生		

★ 師資陣容

	姓名	服務單位	職稱	專長
校師	張維元	書畫藝術學系	專案助理教授	水墨、膠彩專業
業界 教師	劉躍	靜慮畫廊	畫廊負責人	多媒體藝術、當代藝術評論
	曾乙文	文心設計工作室	設計師	推測設計
	劉辰岫	人嶼設計工作室	設計師	科技藝術
	施俊宇	網路基因	公司負責人	網路設計、數位媒體

★ 課程內容與進度安排 (實際授課將依業師時間及學生學習狀況而有所調整)

時間/地點	教學與作業進度	授課教師
6/27(一)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 書畫藝術的藝術脈絡。 2. 書畫藝術的精神架構。 3. 書畫媒材的技巧與運用。 4. 書畫藝術創作多元面向導論。	張維元
6/28(二)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 當代藝術與畫廊的結構。 2. 年輕藝術家與藝術經紀。 3. 書畫創作在當代藝術的表現。 4. 書畫創作與跨領域的結合。	劉躍
6/29(三)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	1. 科技藝術概論。 2. 科技藝術實例分析。	劉辰岫
6/30(四)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	曾乙文

	<p>表達所設計的情境與相關會使用到的物品)</p> <p>2. 設計匯報 (暖身)</p> <p>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。</p>	
7/01(五)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	<p>3. 選題 (進入正題)</p> <p>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)。</p> <p>這次課程結束回去需要選擇一個社會議題，並分析他在未來或過去的可能樣貌，從別的生活內容來體現該議題在多重現實會出現的可能。</p> <p>4. 深化主題 (正題)</p> <p>與老師探討深化比思考水墨與設計的結合。</p> <p>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。</p>	曾乙文
7/04(一)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	<p>5. 媒材選定 (正題)</p> <p>確定媒材並與老師們確認可行性。</p> <p>6. 製作 (正題)</p> <p>創作與討論。</p>	曾乙文
7/05(二)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	<p>1. 數位環境出現改變的世界：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數位取樣的差異， 2. 不失真的複製， 3. 沒有限制的副本 <p>2. 電腦字型所創造出來的價值：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 寫一手好字不再是特權、 2. 像工廠一般的粗陋字型、 3. 複製與仿冒之間的價值差異、 4. 不同語系文字之間的通融 	施俊宇
7/06(三)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	<p>3. 價值與價格</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 網路圖庫的真正獲利模式(笑) 2. 數位環境跟平台讓銷售變得容易與不容易 3. 數位平台讓唱片界跌落谷底又飛上天堂 4. NFT 真的是藝術家的出路嗎？ <p>4. 在數位時代站穩腳步</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數位以及社群勾勒未來的「元宇宙」 2. 建構你在數位世界裡的「樣貌」 3. 建構「網站」與「頻道」的差異 4. 站在巨人的肩膀上看得更遠 (幾個資源的評估與選擇) 	施俊宇
7/07(四)13:10-17:00 書畫系 2001 教室	<p>5. 讓學生自己規劃執行一個「個人頻道」專案</p> <p>6. 真槍實刀後來一場檢討</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目標跟現實的差距 2. 哪些是不容易的？ 3. 資源在哪邊？ 	施俊宇

★ 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