

學習視覺文化：課程與評量之間的重要關係

達格拉斯·波頓
北伊利諾大學

pg 1-102

藝術教育界近來的討論，傾向於藝術教育的內容與教學法需要有所改變。愈來愈多的文獻 (Anderson & Milbrandt, 2004; Freedman, 2003; Duncum & Bracy, 2001; Hernandez, 2002)，以及最近的國際會議中，對視覺文化都極為重視，顯示課堂實務與教學內容已經在改變。《藝術教育研究》2003年春季號和《藝術教育》2003年3月號的兩期特刊，正是以視覺文化的藝術教育為主題，以及這種新的教學法對課程內容與實務可能造成的衝擊。最近也有一系列的視覺文化研討會，包括2001年伊利諾州聖查爾市、2002年英屬哥倫比亞大學、2003年賓州大學、2004年俄亥俄州立大學等地的會議，促使藝術教育人士與其他領域的學者積極互動，彼此交換意見，尋求更符合當代需求的藝術教學法。

藝術教育界趨向於視覺文化教學，除了在美國顯而易見之外，最近InSEA在歐洲召開的兩屆區域大會（2003年在北歐，2004年在土耳其），也

有多場討論是針對視覺文化，台北的「視覺文化與終身學習」國際研討會（2004年6月），更是完全以視覺文化為主題。在丹麥，哥本哈根的丹麥教育大學教育人類學系，最近成立了一個新的學術研究單位，稱為「教育中之視覺文化」。

在我參與的幾場會議，以及視覺文化教學的相關文獻中，浮現了多項重要的主題。首先，視覺文化是一個廣泛的概念，涵蓋各種形式的文化生產，其中美術是非常重要的環。美術館藝術不再是關注的焦點，課堂教材擴大至娛樂與商業藝術。在過去，藝術媒材、藝術家所展現的技巧，以及美學上的純熟程度，大致就決定了一件作品是否算得上藝術。傳統的藝術品如油畫、素描、雕塑等，一般都認為具有藝術特質，但通俗藝術如卡通、拼被、塗鴉則不然。今天，這一類特質上的差異，在不同的視覺形式之間已經不再那麼涇渭分明了。美學內涵相近的作品，如今涵蓋許多不同的作品類型，可以包含美術、流行影片、部落面具、玩具、環境設計、電視、人體藝術、網站、漫畫、電玩等等。

美術在今天的社會上，角色日趨複雜，許多視覺藝術家所用的媒材，例如陶藝、攝影，在數十年前屬於「通俗」藝術，今天則往往歸類為「美術」，其中的決定因素在於創作的意圖，以及觀賞者對作品的詮釋。美術素材也出現在廣告、漫畫中，而《星際大戰》電影的影像，現在也登上美術館的大雅之堂。類別之間的界線逐漸模糊，通俗藝術與美術的角色也交錯混合。

各項討論中浮現的第二個主題，在於教學法不再只是欣賞讚揚的活動，挑出一些偉大的代表作品，探討其美學特質，而是深入分析各種形式的視覺文化產物，檢視其社會意義與個人意義。在意義的建構中，背景脈絡扮演著關鍵的角色，不論是視覺文化的觀眾或創作者，皆是如此。視覺文化是一個複雜的概念，其實包含了眾多的視覺文化，同時也是多元文化、跨文化的。全球各地不同的文化，都採用不同的意象，來呈現各自複雜的生活世界。

出國的人立刻會注意到招牌、穿著、建築、藝術形式等等的差異，反映出不同國家、不同人民的傳統價值觀。這些差異反映出歷史演進的痕跡，在過去，因為交通不便，不同地區的人民因而發展出不同的文化與傳統。到今天，這些差異不斷縮小，原因在於傳播媒體、國際貿易、跨國企業的行銷力量，發揮了同化的效果；就全球而言，視覺文化的「多元文化」特性，僅在

於代表過去的視覺傳統所留下的痕跡。

在當代世界中，視覺文化更重要的是跨文化的特性，因為個別文化群體的古老視覺傳統，不但已經逐漸混合，同時更加入了新興的文化群體，例如美國都會區的「嘻哈」文化。在美國、加拿大、澳洲等國家，殖民與後來的移民政策，吸引了來自全球各地的人民；在亞洲，西方貿易的影響，透過廣告和電子媒體而帶進了西方的價值觀，與傳統文化理想形成強烈對比，促成混合交錯的跨文化意象，這對藝術教育課程而言，是非常值得注意的研究課題。

第三項重要的轉變是，在視覺文化教學法中，課程內容不再是完全由教師一人所決定。在今天媒體飽和的世界，學生所接觸到的藝術遠比過去複雜，教師與學生的視覺經驗也不相同。個人必須從多重的意象世界中，建構出自己的經驗與意義。從後現代的商業角度而言，意象世界可以比喻為一個專業化的服飾市場，意象的設計，是針對不同的個人、不同的品味興趣，人人都可以找到自己喜歡的東西。任何兩個個人，例如學生與老師，也許生活在同一個都會世界或村落世界，卻從來沒有注意過針對對方所設計的意象。

視覺文化的藝術教學中，學生必須更加「自主導向」，而不是像過去數十年來那樣，完全由教師決定課程內容要學哪些知識，由教師安排成容易消化的單元，同一套教材按部就班依序教給所有的學生。現在的學生不該老是分組做相同的活動，每組所用的材料完全相同，最後的作品也大同小異。視覺文化的藝術教育，是讓孩子創造自己的視覺文化，成為教學與創作的合夥人，這樣的學習經驗與過去大不相同，因為孩子知道的視覺文化層面，也許比教師更多。

然而，美術仍然是藝術學習的重要內容，因為美術是視覺文化極重要的一環。藝術課程的內容逐漸擴大至應用藝術，例如廣告、影片電玩等娛樂藝術。批評視覺文化運動的人也許會問，「為什麼要把課程時間花在通俗藝術上？」通俗藝術的意象多半陳腐平庸，拿來當教材只是浪費時間、毫無意義。其實正好相反！

除了每一個人的社會與個人認同，都深受通俗藝術影響之外，教育上必須剖析批判通俗藝術，還有一個簡單的理由，就是通俗藝術的誘惑力太大了。我要再次強調「批判」兩個字，因為研究通俗藝術，或甚至是研究美術，並不一定都要讚賞。通俗藝術尤其能夠吸引兒童、青少年，讓孩子沈迷

其中，為什麼視覺文化有這麼大的力量？並不是因為它簡單，簡單的東西通常不會吸引觀眾的興趣。事實上，最好的通俗視覺文化，既複雜又具有深層的美學意涵，其誘惑力主要在於複雜。例如《魔戒》三部曲吸引了無數評論家分析其中層層的意象與意義、複雜故事情節、動畫的魅力、美學內涵的力量、與美術的關連等等。這幾部電影的拍片背景，讓我們看到，要建構出這樣一部通俗視覺文化的作品，需要涉及多少藝術技巧。毫無疑問，參與拍片的藝術和設計人員，他們的創意天才確實令人讚嘆。

評量的問題

前文提出視覺文化藝術教育的教學法與內容，出現了三大轉變，這三大轉變同時考量的話，課程就會非常複雜，藝術教學必須包含所有形式的視覺文化產物，讓學生除了美術之外，也能探討自己喜歡的通俗藝術，同時更注重藝術表達的內容與背景脈絡。有關媒材與形式的學習，在課程中也要重新定位，以培養想法和視覺上的批判意識，而不再只是教師單向的教導唯一的內容。學生對藝術作品的批判分析，現在應該包含作品的政治層面，更深入瞭解其背景脈絡。瞭解視覺形式的社會意義，並不會排擠美學上的瞭解，美學特質仍然是視覺文化藝術教育的中心目標，只不過現在是從美學的說服意圖，來瞭解其力量，而不是以美學本身為目的。

雖然一方面藝術課程的概念應該是教學最關切的議題，但另一方面，評量的問題也變得更複雜了。這是因為要瞭解形式與意義之間的複雜關聯，包括藝術家與學生的作品，都需要將評量與課程更密切結合，尤其要與學生本身的藝術創作相結合。如果要瞭解學生在創作的時候，如何思考、如何發展其想法，問題就更加困難了。學生要瞭解視覺文化，甚至有所貢獻，就必須瞭解視覺誘惑的力量，及其複雜的運作機制。

視覺文化藝術教育是否能夠有效執行，一大問題就在於評量。評量在世界各地做法都不相同，歐洲、紐澳等地的大學，是依據地方或全國的高中各學科考試（包括藝術科），決定學生錄取名單，不像美國是舉行標準化的大學入學考試。高中階段的藝術教育進行嚴格的總結評量程序，在歐洲、英國、澳洲、紐西蘭和部分亞洲地區，已有漫長的傳統，在這些評量中，各種形式的學習檔案扮演重要的角色。

相對的，美國的藝術教師，並不像歐洲那麼熟悉大規模的藝術評量，也不知道如何因應外界的要求，透過各學科規則化的評量，公開展現學生的成就。美國教師比較習慣各班根據學生的學習情形，做個別判斷，評量結果不受外部檢核，也不與其他學校、其他教師的判斷做比較。Burton曾針對藝術教師進行大規模的調查，發現美國藝術教師大多進行非正式的評量，例如「觀察學生 (87.3%)、看學生的作品 (75%)、作品活動完成後的檢討或評量 (62.7%)，或是對話 (50%)」(Burton, 1998 p.1)。這樣的專業自主，在美國深受重視，因此最近認為應對學生藝術成就進行公開測驗的要求，引發了教師新的焦慮，認為是對教師的監督。

1980、90年代，學科取向藝術教育在美國發展之際，由於要求展現教育成效的政治壓力，因而出現了各種全國與各州藝術標準，根據這些標準，又出現標準化的紙筆測驗，目前已有七個州採用，以瞭解各校表現是否符合標準化的基準（各州藝術教育政策資料庫，2002-2003）。這些測驗的內容，是根據測驗形式而決定的，最常見的形式是選擇題，因為表現測驗的成本太高，電腦形式施測比較容易，也比較便宜。美國各學科的教師，包括藝術教師，都面臨強大的壓力，必須教導特定的技巧，幫助學生通過這些選擇題測驗。有些藝術教師是我研究所在職進修班的學生，他們被迫為學校行政單位撰寫說帖，說明藝術課程會採取哪些措施，以提高學生的測驗技巧，讓他們在語文科和數學科的選擇題測驗中拿到好成績。

教育界出現這樣的發展，但當前藝術教育需要的卻是完全相反的評量方式，才可能推行各項重要的課程新概念。美國的教育現況，充滿了矛盾，一方面在藝術教育界出現了重大的革新觀念，前文已有介紹，同時卻又全面推行機構化的評量措施，要求標準答案、考試內容不當、不重視學科主要內容。其他國家看到美國的經驗，應該可以有所體會，避免重蹈覆轍。

談到藝術的評量，根本不該出現「標準化」三個字，我們的評量措施，必須重視藝術的多元，恢復想像力在教育中的中心地位。美國目前流行的評量，方向完全錯了，藝術課程不是一套固定的知識，可以預先切割成能夠量化的單元、有系統的順序教導，最後以選擇題測驗來驗收。藝術教育也不是一系列的傳統藝術媒材活動，只是讓學生學會技巧，複製一些類似的東西（我常看到許多以媒材為基礎的高中美術課程，都是這種教法）。雖然簡單的內容知識與媒材技巧很容易測驗，也容易滿足教學成效的要求，但是藝術的

形式與內容如果受制於不當的評量措施，整個藝術學習的目的就完全喪失了。

發展適當的評量模式

我這裡所要強調的重點，就是前述的視覺文化改革若要成功，必須配合適當的評量形式以推動這些改變。我們必須鼓勵學生持續探討跟他們的生活、跟他們的文化相關的觀念，教導學生積極參與、批判社區的文化生活，因此，學生需要瞭解視覺意象的誘惑力，才能有效解讀他們所遭遇的各種觀念。

如果要引起學生的興趣，與學生的生活有關聯，則我們的評量結構不但必須涵蓋個別學生的興趣，更要積極提倡這一類的活動。如果要學生發揮想像力，就必須摒除標準化的內容與測驗。如果要學生說出他們對視覺形式的誘惑本質有何反應，我們所提供的評量工具，必須能夠找出長時間下來學生對自己所接觸、所創作的東西，有什麼樣的想法，也必須在評量過程中，設法瞭解學生作品對其他學生的影響與關聯。

傳統的學習檔案

一個可行的做法是善用學習檔案，以收集評量資料，同時讓相關當事人做反思辯證，以澄清判斷時所依據的價值觀。學習檔案過去完全只用於藝術教育，現在則廣泛應用於教育界。學習檔案評量法，最早源於視覺藝術，後來也應用在其他學科，以解決紙筆測驗的缺點，但在各州的重大評量中卻不受重視，美國的視覺藝術教師也很少採用，David Burton (1998) 發現，只有17%的教師以學習檔案做為主要的評量方式。

良好的學習檔案有何特色

有關學習檔案的討論很多，但這個工具卻經常受到誤用或誤解。最常見的誤解，就是以爲學習檔案只是「一段時間所累積的作品」，但傳統的學習檔案還有其他常見的特色，如果忽略了，就會減低其評量效力。首先，學習檔案的內容緊密結合於教學，但也是「開放式」的，因為學生可以盡量將課堂經驗發展為獨立的探索 (Stecher and Herman 1997)。

這個中心意旨，代表學習檔案所收集的東西，應該來自定期的教學活動，而不是指定作業的成品。學生應該要能夠自由詮釋在課內、課外所遭遇

的觀念，培養獨立探究的能力。若具有這個特色，即可培養學生的冒險習慣，在課堂活動之外勇於嘗試。

對自己的學習負責，培養獨立作業的能力，是良好的藝術學習中重要的指標，也是全球半數以上國家的「國際學士」課程中，一個核心的特色。學習檔案不但可以做為評量工具，也能夠深入剖析課程的目的。簡言之，學習檔案對於視覺文化課程極其重要，並不只是累積全學年所有的課堂作業而已。

Burton (1998) 的調查也發現，受訪的美國藝術教師中，52%是在學生完成每項作品或書面作業之後再做評量。學習檔案如果只包含指定作品，缺乏開放式的內容，就等於是教師決定每一項活動的內容與結果，這種做法最終就決定了學習檔案的形式與內容。到了學期末、學年結束，每個學生的學習檔案看起來都會非常類似，每個人的作品都符合老師規定的標準。這樣的學習檔案，並不能反映學生獨立作業的能力，也看不出學生是否能夠根據課堂上介紹的觀念，做新的嘗試與詮釋。這種學習檔案，只能展現教師設計課程活動及左右活動結果的能力。

相對的，良好的學習檔案可能包含學生作品的一些共同特色，但主要內容還是具有每個學生的個別特色，反映特定的視覺文化興趣，取材可能大不相同，加上教師不同的背景，可能涉及的媒材也形形色色。學生在課堂之外必然也有活動，教師也會鼓勵學生將這些自發的作品帶到學校，收入學習檔案中。

文獻中指出，良好的學習檔案，第二個特色是包含學生自選的內容 (Stecher and Herman 1997; Castiglione, 1996)。教育學習檔案的觀念，在專業藝術界非常盛行，但學習檔案在教育上的應用卻不一樣 (Castiglione, 1996)。藝術家的作品檔案，通常是展現一個人公開的專業角色，很少包括未完成、有所遲疑、嘗試失敗的作品。教育學習檔案的用途，則是促使學生更瞭解本身的進展情形，培養獨立研究創作的的能力。因此，未完成的作品、草稿、重做的作品，都是學習檔案中很重要的元素，因為從中可以看到學生的成長情形，對這樣的進展，又有什麼模式的討論。

如果沒有學生自選的內容，就看不出他們是否有能力，針對自己的觀念與進步情形，做明智的決定。我們往往可以發現，除了作品本身的優劣之外，看學生選擇將什麼東西放入學習檔案，也能反映出他的個人特質。當

然，這一點多少會因學生的年齡與發展而有所不同。年紀較小的學生，我們的要求也較少，高年級就可能完成非常優秀的作品了。然而，不論哪一個年級，都可以自己做選擇。「國際學士」評量標準，提供了有用的原則，包括「有目的的探索（創作）」，以及「獨立研究（研究筆記）」，這正是學習檔案的作用，能夠有效展現這些特質，這是其他評量工具所做不到的。

良好的學習檔案還有第三個特色，也是最重要的部分，就是學生的自我批判檢討，其形式也許是學習日誌或學習檔案，可以用寫的，也可以用錄音或錄影的方式 (Wolfe, 1988)。訪談是常與學習檔案並用的方式，以判斷學生對自己的成長發展，瞭解到什麼程度。美國的「國際學士」課程與Arts PROPEL課程，都採用這樣的方式 (Blaikie, 1994)。Ross等人 (1993) 發現，與學生一起檢討的時候，教師往往忙著講課訓話，沒有專注傾聽學生的想法，其實，學生很清楚本身的感受，大人往往低估了學生的自覺能力。Ross認為，對話如果進行得當，能夠從中發現藝術創作過程的重要訊息，尤其是學生對作品品質的看法、創作的方式、各種選擇的理由、作品所受的影響、遭遇的困難、嘗試的新概念等等。

以下是「國際學士」課程中，一些學生為自己參展的作品所寫的作品說明。

「我的藝術是想要讓人覺得震驚，通常是用死亡的意象。在我的作品中，死亡是逃避的象徵。」（國際學士學生，2003年5月）

「我有一件作品是錄下電視螢幕，螢幕上是不斷不斷改變的鏡頭角度。我有些作品是在對照快速的電視文化，以及觀眾面對這些資訊與娛樂洪流，所表現出來的被動。」（國際學士學生，2002年5月）

「我聽過一位動畫家的演講，瞭解到動畫是非常複雜的。他說動畫是集一切藝術之大成，包括素描、油畫、設計、建築、服裝設計、音樂、製片、音效等專業人士，再加上演員，才能完成一件動畫作品…。然後他介紹了角色的設計…從內到外，而非外在的形狀。我選了仙女的角色，因為仙女非常活潑有生氣。」（國際學士學生，2002年5月）

很可惜藝術教師並沒有普遍採用學習檔案做為評量工具，然

而，考量到藝術教師每週面對的學生人數那麼多，光是收集保存學生的作品，就已經很難做得到了，除非採用數位儲存技術，才比較可行。

數位學習檔案

我們要記得，今天的視覺世界，主要都是以數位形式在交流。隨著數位科技迅速發展，學習檔案的形式也愈來愈複雜，不再侷限於簡單的作品收集而已，而傳統學習檔案的優點，在數位形式更能大幅增強。我們在北伊利諾州大學的研究中，發現數位學習檔案有許多優點 (Boughton, 2002, 2004)，其中最值得注意的是能夠提高學生製作學習檔案的動機。學生都喜歡看到自己的作品放映在螢幕上，更願意記錄下自我的檢討（這一點對於瞭解學生的想法非常重要），樂於將數位影像做進一步的處理，也更容易看到自己的進步。

歸根究柢，我們最需要關切的是如何協助學生深入思考，強而有力的視覺意象對他們造成什麼影響，他們自己又如何運用影像以說服他人，進而檢討這一切在我們當代的文化環境中具有什麼價值。電子學習檔案深具潛力，能夠有效鼓勵學生自我批判檢討，以及發揮個人的想像創意。

結論

今天的世界變化迅速，科技、商業、社會流動、全球各地工業化與消費與日俱增，所有的影響都改變了視覺文化的本質。我們已經找不到單一的文化，各地的視覺文化交錯重疊，形成複雜的社會群體，以及這些群體在課堂中的視覺呈現。藝術教育人士的挑戰，在於創造適當的學習環境，配合學生的生活經驗，讓學生積極參與身邊複雜的文化環境。良好的視覺文化課程，必須配合檢討反思的評量措施，鼓勵個人追求視覺理解、探索重要觀念，培養對視覺世界的批判能力。

學習檔案若能適當運用，是最可能達到這些功能的評量工具。歐洲、英國、紐澳等地現有的做法，以及「國際學士」課程，都是可貴的參考模式。相對的，美國盛行的標準化測驗則是應該避免的模式。評量方式不當，就算最有創意的課程改革也注定會失敗。

學習檔案評量法，在管理和成本方面是有一些困難，但其優點遠勝過缺點，數位學習檔案在未來更是大有潛力。

註：

本文提出的概念，擷取自筆者與Kerry Freedman正在撰寫的一本書《兒童藝術教育：在小學教導視覺文化》(*Children's Art Education: Teaching Visual Culture at the Elementary Level*, New York: McGraw-Hill)，預定2006年3月出版。

參考文獻

- Anderson, T. & Milbrandt, M. (2004). *Art for Life*. New York: McGraw-Hill
- Blaikie, F. (1994). Values inherent in qualitative assessment of secondary studio art in North America: Advanced Placement, Arts PROPEL, and International Baccalaureate. *Studies in Art Education*, 35 (4), 237-248.
- Boughton, D. (2004). Assessing Art Learning in Changing Contexts: High-Stakes Accountability, International Standards and Changing Conceptions of Artistic Development. In Elliot Eisner, Michael Day (Eds). *Handbook of Research and Policy in Arts Education*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Boughton, D. G. (2002). Portfolios and Assessment in Art Education: The Potential of Digital Technology. *2001 InSEA-Asian Regional Congress Proceedings*. (Publication sponsored by Taiwan Ministry of Education, Council for Cultural Affairs, Ministry of Foreign Affairs.)
- Burton, D. (1998). *A Survey of Assessment and Evaluation among U.S. K-12 Teachers of Art*. Meeting of the NAEA Task Force on Demographic Research. NAEA convention, Chicago IL., April 2.
- Castiglione, L. (1996). Portfolio Assessment in Art and Education. *Education Policy Review*, 97 (2), 2-9.
- Duncum P. & Bracy T. (Eds.) (2001). *On Knowing: Art and Visual Culture*. Christchurch, New Zealand: University of Canterbury Press
- Freedman, K. (2003). *Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics and the Social Life of Art*. New York: Teachers College Press
- Hernandez, F.
- Ross, M., Radnor, H., Mitchell, S., Birtton, C. (1993). *Assessing Achievement in the Arts*. Buckingham, UK: Open University Press.
- State Arts Education Policy Database: Arts Education Partnership. (2002-2003). Council of Chief State School Officers, One Massachusetts Ave., NM, Suite 700, Washington, DC 2001-1431.

www.aep-arts.org/policysearch

Stecher, B., & Herman, J. (1997). Using portfolios for large scale assessment. In Gary D. Phye *Handbook of Classroom Assessment*. London: Academic Press Limited. 491-516.

Wolfe, D. (1988). Opening up assessment. *Educational Leadership*, 45(1), 24-29.