

## 102 年特種考試地方政府公務人員考試試題

等 別：三等考試  
類 科：文化行政  
科 目：藝術概論

一、請闡釋「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」的異同。

【擬答】：

(一)「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」的同：

「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」在一般的語意下，所涉及的皆是對藝術品的賞析。換言之，兩者相同之處，在於皆是透過對藝術品所喚起的賞析活動。這是透過對作品的外部直觀所得到的初步意象，而後透過對意象的知覺、聯想、想像，而後賦予作品主觀的情感與客觀的理解，並達到在蘊涵層次方面的精神昇華。但若要區分它們的差異，則可從其目的性及價值屬性上去區分，以下申論之。

(二)「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」的異：

1. 目的性上的差別：

「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」在目的上的差別在於，「藝術鑑賞」是涉及到鑑別的工作，須找出藝術品的客觀價值；而「藝術欣賞」則比較是個人內在的精神活動，單就個人精神滿足即可。換言之，「藝術欣賞」在目的上可以是無所為而為的狀態，而「藝術鑑賞」則要賦予作品一定的價值判斷。如以一個古器物的藝術品為例，就「藝術欣賞」的層次，無論其年代，甚至無論其工藝技術的好壞，只要此古器物讓欣賞者得到感官上的愉快，對欣賞者即有意義。而就「藝術鑑賞」則不能只是對觀者主觀有意義，而要找出其客觀的標準。

2. 價值屬性的差別：

延續著上述的論述方向，在「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」的價值屬性方面。「藝術鑑賞」須找出藝術品的客觀價值標準，而且通常還帶有具備金錢交換的價值鑑別。而「藝術欣賞」比較傾向是欣賞者個人精神層面的價值，只要欣賞者主觀「喜歡」即可，不須涉及到判別其在客觀上的價值標準。簡言之，「藝術鑑賞」親向於實際價值，而「藝術欣賞」則偏向精神價值。如再以古器物的藝術品為例。無論此器物的年代、稀少度、工藝水準與授權度(如某某特定工坊或某某名家的產品)，只要這件古器物藝術品對欣賞者有意義，能給於其精神上的滿足，在「藝術欣賞」上即有其價值。而就「藝術鑑賞」而言，則須從其年代、稀少度、工藝水準與授權度而鑑別出作品的實際價值；並且這些價值不能只是對鑑別者的精神價值，而是在最大廣度上，有其客觀的衡量標準。

(三)結論—互為表裡的「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」：

「藝術鑑賞」與「藝術欣賞」雖從上述的區分，可以從目的與價值屬性上找出其差異，但兩者間的關係又往往是非常緊密的。一件藝術品對於欣賞者而言，唯有在精神層次上得到滿足的前提下，實際價值上的「價值」才真正具備。也就是說，一位收藏家的收藏若只是單就投資的判斷而忽略了精神的滿足，他就算收集再多的「名品」，也失去了藝術品給人最大的精神撼動，「藝術鑑賞」若只為此，無疑的，藝術就失去其意義。因此，帶有鑑別的「藝術鑑賞」與帶有精神滿足的「藝術欣賞」應該是互為表裡，相輔相成的關係。

二、請自藝術哲學家 Arthur Danto (1924-2013) 所提出之「藝術世界」(The Artworld) 的觀點，闡釋藝術的定義、範疇與內涵。

【擬答】：

(一)何謂「藝術世界」：

「藝術世界」所指涉的是指與藝術相關的群體，如藝術家、藝術理論家、策展人乃至於觀眾等。從 Arthur Danto 的意義上，我們可以說「藝術世界」是一群具備文化共識的主體，透過他們，藝術品的概念與價值可以被確定與闡釋。

(二) Arthur Danto 對於藝術定義、範疇與內涵的闡釋：

Arthur Danto 的觀點，涉及到現代主義之後的當代藝術之複雜性。Arthur Danto 從安迪·沃荷的《布瑞洛箱》(Brillo Box)中，Arthur Danto 發現了一個問題：「一個外觀跟大賣場中裝肥皂的布瑞洛箱長得一樣的箱子，為何我們會視其為藝術品？」於是 Arthur Danto 發現，傳統中重視外在造型表現的藝術已有了根本的改變，藝術已走到了與哲學相同的目標：即定義藝術的重點不再是從物質形式來界定，而是去思考隱身在物質形式之後，或之外影響物質形式的氛圍與概念。Arthur Danto 認為，這正符合了黑格爾所預言的「藝術終結」的狀態。藝術至此如黑格爾所言，跟哲學與宗教一樣，呈現為一種「絕對精神」(absolute spirit)，或用當代語彙的說法：「純粹概念」。因此，Arthur Danto 說：「藝術邀請我們進行理性思考，目的不在於再次創造藝術，而是從哲學上理解藝術是什麼。」從 Arthur Danto 的觀點我們可發現，藝術的定義，不再是從任何外觀的感知可以獲得，而是一種「藝術世界」文化共識的結果。此外，藝術的範疇至此，也擴大到了極致，也就是，在一定的條件下，任何事物都可能成為藝術，而「藝術世界」決定了這範疇。最後，藝術的內涵至此，不再是個感官感受的問題，也不再於像傳統模仿論般的再現外在世界，或說著什麼故事，而是成為一種觀念性的精神內涵。藝術至此不再只是告知或解釋什麼訊息，而是透過對觀念的思辨與挑戰，得到一種如同哲學般的意義內涵，邀請著「藝術世界」思考。

(三)結論—「藝術世界」作為當代藝術定義的核心社群：

透過上述可知，藝術於當代，「藝術世界」的角色扮演了決定性的關鍵。我們可說，所謂的藝術品，即是以藝術為前提藝術家所提出的特殊事物，而這特殊事物需透過「藝術世界」的指認，並提出相關的理論佐證方能確定其價值。藝術至此，已是個社會決定而產生的，我們已無法從某種不變的特質來界定藝術。這種現象，毫無疑問是當今藝術最複雜的部份，但是，同時也是當今藝術之所以能夠如此自由，且更為深刻地與我們產生關係的原因。「藝術世界」由此扮演了藝術定義與闡釋、影響的核心。

三、何謂「閒置空間」？請敘述閒置空間在臺灣藝術界中的發展脈絡，試舉一例說明並評述之。

【擬答】：

(一)何謂「閒置空間」：

所謂「閒置空間」顧名思義就是已經「閒置」的空間，指的是「閒置」功能面上的閒置，不再有原來的使用價值。從一個城市的發展角度而眼，隨著不同時代產業特色與政策的轉變，產業空間往往會在不同的時代扮演著不同角色，有些，到後來可能就被閒置了，如同一個人退休了一樣。此處所謂的「閒置空間」通常是指將這些原本具備明確產業與功能導向的廢棄空間，再次使用，用以文化用途。如像臺北原來作為酒廠的華山藝文特區，臺中作為鐵道倉庫的二十號鐵道倉庫，以及高雄作為臺糖廠區的橋頭糖廠等。之所以這些空間能被活化運用，是因為就空間的時間意義言，任何空間都可能在其社會價值與個人情感上有其特殊意義。因為空間本就承載著歷史與記憶，基於此，我們將這些被閒置的空間重新使用，扮演起歷史與記憶的傳遞以及賦予新時代特色的新文化內涵。這就是所謂的「閒置空間」再利用，

(二)以華山藝文特區為例，說明「閒置空間」在臺灣藝術界中的發展脈絡：

華山藝文特區創設於日治時期的大正 3 年，也就是 1914 年，由日本芳釀株式會社所經營，其名稱原作「樺山」，以當時日本治臺的首任臺灣總督的名字，樺山資紀命名，戰後則歸屬為臺灣菸酒公賣局的臺北酒廠。隨著產業結構的改變與都市發展的需求，公賣局於 1987 年後將酒廠遷至當時臺北縣的林口工業區，原臺北酒廠的華山因而被閒置。多年後，隨著從歐美所吹起的古屋再利用風潮，1997 年金枝演社在這廢棄的臺北酒廠演出《古國之神——祭特洛伊》後，華山引起了藝文界人士的關注，基於其地利之便與空間的特殊氛圍，藝文界人士開始推動對此舊臺北酒廠的再利用，期望將其發展為一綜合性的藝文展演空間。而後舊臺北酒廠於是正式更名為華山藝文特區，作為一實驗藝術與文創產業的發展基地。而後，華山逐漸地成為臺北市的新文化地標。2004 年，由於現有房舍老舊頹圯，可用空間不足，於是當時的文建會決定封園全面整修一年，於 2005 年重新開放，結成為現在所謂的華山創意文化園區。當今的華山創意文化園區可說是文創產業的發展基地。以「酷」(時尚、前衛、實驗)與「玩」(玩樂、享樂、娛樂)為規劃主軸，突顯華山園區做為跨界創意的發揮空間，媒合著跨領域、產業互動與異質交流結盟的平臺，發展成文化创意產業人才的育成中心。由上可知，隨著

## 公職王歷屆試題 (102 地方政府特考)

臺灣產業發展的變化，從早期日治時期作為殖民地經已產物的發展據點，到戰後都市發展的需求，與當今從耐久性消費品的製造轉向知識經濟的文創產業，華山藝文特區這空間可說與時代的脈動與產業的發展有著直接的關係。這是「閒置空間」再利用很經典的案例，也可說是試著活化每一時空空間價值的回應。

### (三)結論—舊空間，新內容：

德國導演文·溫德斯在其電影《里斯本的故事》中曾講過一段話：「房子倒了，房子的故事就出來了！」這段話內容非常符合「閒置空間」的精神。也就是說，雖說這些空間不再扮演起原來產業的功能角色。但它們將隨著新時代的脈動，賦予了新時代的新內容，它們的故事，在它們「閒置」後，正被世人所傳頌著。

## 四、請試述下列名詞之意涵：

- (一)樣式雷
- (二)文化遺產
- (三)數位視覺素養
- (四)富春山居圖
- (五)同人誌

### 【擬答】：

#### (一)樣式雷：

紫禁城、頤和園、承德避暑山莊與天壇等，中國有為數超過五分之一的世界文化遺產，都出自十七世紀以來的雷發達及其家族成員。這可說是清朝以後的建築的典範樣式，故稱為「樣式雷」。民國初年的建築學者梁思成先生在《中國建築和中國建築師》即曾提過這發展出「樣式雷」的世襲建族世家。而從當代的研究發現，「樣式雷」的存在打破了過去中國沒有建築設計，也就是不會透過紙面模擬來設計建築的說法。同時，當代研究者也發現，許多在二十世紀後西方發展出來的建築設計理論與操作方式，在「樣式雷」的建築師身上也有許多高度符合之處。

#### (二)文化遺產：

文化遺產，也被稱作文化資產，其所指涉的是具備歷史、藝術、科學等文化保存價值，並經政府機構或國際組織指定或登錄之文物。這並不只限於有形的文物資產，還有無形的文化活動，所以還可分為「有形文化遺產」和「無形文化遺產」。「有形文化遺產」即傳統意義上的「文化遺產」，根據《保護世界文化和自然遺產公約》，包括歷史文物、歷史建築、人類文化遺址。而「無形文化遺產」，根據聯合國教科文組織《保護非物質文化遺產公約》

(Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage)的定義，是指：被各群體、團體、有時為個人視為其文化遺產的各種實踐、表演、表現形式、知識和技能及其有關的工具、實物、工藝品和文化場所。文化遺產可說是一個國家民族文化的繼承物，扮演著紀錄歷史，承繼文化與建構文化想像的重要任務。

#### (三)數位視覺素養：

數位視覺素養所指涉的是人們對數位內容的相關視覺媒介所產生的知識與涵養。二十世紀末，隨著數位媒體的普及，以及高頻寬網路的逐步建構。不知不覺間，一場寧靜的產業與感官革命已完成。如今，以臺灣為例，幾乎快人手一支智慧型手機作為數位內容獲取的最便捷與首要工具。若我們去思數位內容與過去類比內容的差異，我們會發現，當今的我們對訊息的獲取，主要的手段是以視覺刺激，非定點即時的數位內容為主。因此，應對資訊獲取所應有的基礎素養。如數位影音的紀錄與播放、數位影像的製作、數位內容的消費、數位資料庫的建構等各方面的知識素養，可說是當代人不同於以往所應有的生活知識。

#### (四)富春山居圖：

《富春山居圖》是「元四大家」之首黃公望(1269-1354)晚年的傑作，也是中國繪畫史上曠世名蹟，被譽為「畫中之蘭亭」。《富春山居圖》是承繼著五代董巨遺風，又近師元代文人畫先趨趙孟頫。其風格是生紙淡墨，簡筆乾皴；強調以書法入畫，抒情寫意的文人畫精神，影響明清以後山水畫的創作。現今《富春山居圖》分成兩段，2011年前的360年來未曾一起展示。較短的一段橫被稱為《剩山圖》，現為浙江省博物館的重要收藏。後一段稱為《無用師

## 公職王歷屆試題 (102 地方政府特考)

卷》，於清高宗乾隆十一年(1746)入藏內府，今收藏於國立故宮博物院，為一國寶級的畫作。

### (五)同人誌：

同人誌一詞來自於日文，所指涉的是一群同基於相同的興趣所組成的組織。這些相同興趣者，其感興趣的內容通常是一些次文化與通俗文化的事物，如漫畫、電玩、電影、小說、音樂等文化事物。同人誌的興起與消費文化的蓬勃發展有明確的關係，而網路與社群軟體的普及，更是加速了更多不同類型同人誌的串連與結盟。在臺灣，最常看到的同人誌是漫畫與電玩，還有，更具特色的是布袋戲的同人誌。在同人誌的社群間，交換與分享著彼此受到這些文化事物的啟發，於是常衍伸出特殊的用語、符號、姿體動作甚至服裝穿著。可說展現出民間非主流文化的活絡生命力與創意。

# 公 職 王