

藝術與青少年次文化

一、主題名稱：藝術與青少年次文化

二、課程說明

1.設計理念

近來，「流行與藝術」常是藝術界熱門的話題，這兩者的差異與相通也是藝術家試圖探索的題材，因此希望透過課程的探討與介紹，讓學生思考與生活息息相關的流行文化，了解流行文化的特質；並且從藝術史來看兩者如何從無關走向相關，認識藝術與流行結合的情形，思索藝術高低的問題；再藉由現今藝術的表現，知曉青少年次文化成為藝術素材的狀況，觀察藝術對青少年次文化的看法；最後能以藝術創作，來表現對青少年次文化的認知。

2.課程目標

- (1) 瞭解青少年次文化的內涵與特質，以及與成人文化的差異與衝突
- (2) 透過藝術作品的介紹，認識流行文化與藝術的結合
- (3) 了解現今青少年藝術創作的情形，引導學生認知自身的文化與藝術
- (4) 藉著藝術創作，表達對青少年次文化的觀察與看法

3.教學對象

高中一年級

※學生學習條件與生活經驗的分析

- (1) 經過國中美術課程的學習，學生具備基本美學的概念與觀察藝術品的能力。
- (2) 學生對青少年流行文化有濃厚的興趣，對流行文化的形成與特質充滿好奇。
- (3) 學生具備思辨與討論發表的能力。

4. 個別單元的內容簡介與教學時間

本章節授課時數為 8 節課，內容包括：

單元一 流行藝術送作堆（4 節課 200 分鐘）

在藝術發展的歷程中，流行文化與藝術的結合，是一個重要的里程碑。過去，如同一個向東走一個向西走般，流行文化無法與高貴的藝術有關。之後，從 20 世紀的普普藝術，到現今藝術的表現，我們經常看兩者相遇的火花，讓人感受到藝術與生活、商業的密不可分性。

單元二 Young Power——下一個就是我（4 節課 200 分鐘）

介紹以青少年流行文化為主題的作品，觀察藝術對流行文化的反思，

體驗年輕人勇於表現的活力，之後，藉著藝術創作，表達自己對青少年流行文化的觀察與了解。

5.教學領域或科目

美術

6.教學單元目標：如下的單元目標

7. 課程架構

主題	藝術與青少年次文化	
子題（單元）	流行藝術送作堆	Young Power---- 下一個就是我
分段能力指標	1.分析生活影像，了解流行文化。 2 藉由視覺影像，剖析文化差異。 3 解普普藝術，藝術與流行、商業結合結合情形 4.思辨藝術高低的議題	1.了解青少年的藝術創作現況 2..反思青少年流行文化 3.分析生活影像，了解流行文化。 4. 使用媒材、技法及過程，進行創作。
單元目標	1. 了解何謂青少年次文化 2.探討青少年次文化與成人文化的差異 3.說明流行文化與藝術的結合	.1.認識現今青少年藝術創作的樣貌 2..省思流行文化 3..以藝術創作，表達對青少年次文化的了解 4.自我評量及欣賞他人作品
時 間	4 節	4 節
行為目標	1-1 能從視覺文化的觀點，分析流行事物 2-1 能比較差異，增加對次文化的了解 2-2 能尊重彼此的差異，關懷對方 3-1 能以視覺分析與文字傳達對普普的認識。 3-2 能了解藝術與生活與商業結合的情形。 4-1.能思索藝術題材有無高貴之分。	1-1 能知道青少年的藝術創作現況 2-1.能對青少年流行文化提出觀察與省思 3-1-能蒐集並分析生活影像，以了解日前流行文化。 3-2 能使用媒材、技法及過程，進行創作。 4-1 能評量自己與欣賞他人作品

教學媒體與資源	教師：電腦、單槍投影機、包含課本及補充圖片影像的教學媒體或投影機、包含課本及補充圖片影像幻燈片。 學生：課本、筆、筆記本、相關的圖片與資料材	教師：電腦、單槍投影機、包含課本及補充圖片影像的教學媒體或投影機、包含課本及補充圖片影像幻燈片、鉛筆、橡皮擦、A4 紙、創作媒材。 學生：課本、筆、筆記本、相關的圖片與資料、創作工具與媒材
主要教學活動	1.了解何謂青少年次文化 2.討論青少年次文化與成人文化的差異 3.學習溝通兩者的差異 4.介紹流行文化與藝術的結合 5.討論藝術與生活與商業的關係	1.介紹現今青少年藝術創作的樣貌－如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族 2.探討藝術品對流行文化的省思 3.以創作表現對流行文化的觀察 4.完成創作作品 5.學習評量自己與欣賞他人作品
教學策略	資料蒐集、欣賞、講述、討論、發表討論。	資料蒐集、欣賞、講述、討論、學生創作
教學評量重點	1.能了解何謂青少年次文化的特質。 2.能理解青少年次文化與成人主流文化的差異。 3.能溝通與尊重文化的差異 4.能認識普普藝術的意義 5.能知曉流行文化與藝術結合的情形 6.能思索藝術高低的議題 7.能知道現今青少年藝術創作的樣貌－如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族 7.能思考藝術品對流行文化的省思 6.能討論發表個人看法。	1.能知道現今青少年藝術創作的樣貌－如漫畫同人誌、大頭貼、電玩藝術與快閃族 2.能思考藝術品對流行文化的省思 3.能討論發表個人看法。 4.能探索藝術家創作的想法。 5.能蒐集與流行文化相關的資料 6.能使用媒材技法進行創作。 7.能說明自己作品的意含。 8.能欣賞他人的作品。

三、教學內容

1.教學簡案

行為目標	教學活動	學習資源	評量
	單元（子題）一：流行藝術送作堆 （一）準備活動： 1.教師應準備： 課本、單槍投影機與電腦（幻燈機與幻燈片）、上課需要的影像或圖片製成教學媒體、流行文化的相關		

	<p>影像或圖片。</p> <p>2.學生應準備： 課本、鉛筆、筆記本、流行文化的相關影像或圖片。</p>		
<p>1-1 能從視覺文化的觀點，分析流行事物</p> <p>2-1 能比較差異，增加對次文化的了解</p> <p>2-2 能尊重彼此的差異，關懷對方</p> <p>3-1 能以視覺分析與文字傳達對普普的認識</p> <p>3-2 能了解藝術與生活與商業結合的情形</p> <p>4-1 能思索藝術題材有無高低之分</p>	<p>(二) 發展活動</p> <p>1.引起動機 觀看課本的插圖，討論流行話語、何謂流行飛遜</p> <p>2.活動一：插圖問題探索與討論</p> <p>(1) 何謂青少年次文化？</p> <p>(2) 青少年次文化是低級的嗎？</p> <p>(3) 他與 與成人世界的主流文化對立嗎？還是有共通之處？</p> <p>(4) 分析 2004 年台北飛遜情報大解析並完成青少年次文化 Check it Out 的討論</p> <p>(5) 我們該如何看待青少年次文化？</p> <p>(6) 我們該如何面對青少年次文化與成人文化的差異？</p> <p>(7) 教師統整同學意見，鼓勵彼此尊重與包容</p> <p>-----第一節結束-----</p> <p>3.活動二：說明流行與藝術的結合</p> <p>(1) 流行與藝術結合的開始-----認識普普藝術</p> <p>a. 教師藉圖 1、2、3，引出流行議題，說明普普藝術的思潮（圖 4、5、6、7、8）</p> <p>b. 同學完成絕世美女普普畫以增加對普普藝術的了解（圖 9、10）</p> <p>-----第二節結束-----</p> <p>(2) 了解日前流行與藝術結合的情形</p> <p>a 展示例圖 11，詢問同學是否知道是哪一個時尚工業？其中有何藝術元素？</p> <p>b. 展示例圖 12、13、14，說明村上隆工作室的普普風，以及藝術與商業結合的情形</p> <p>c. 展示例圖 15，介紹韓國普普藝術風</p> <p>d. 展示例圖 16-21，介紹台灣與大陸的普普藝術風</p> <p>e.歸納以上地區的流行與藝術結合的情形</p> <p>-----第三節結束-----</p> <p>(3) 探討藝術高低的議題</p>	<p>插圖</p> <p>流行文化的影像或圖片</p> <p>2004 年台北飛遜情報大解析、青少年次文化 Check it Out 的討論</p> <p>例圖 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10</p> <p>例圖 11</p> <p>例圖 12、13、14</p> <p>例圖 15</p> <p>圖 16-21</p>	<p>能說明青少年次文化</p> <p>能指出青少年次文化的特質</p> <p>能討論發表個人看法</p> <p>能認識普普藝術</p> <p>能發現藝術與流行的結合</p> <p>能發現與了解藝術與商業結合的情形</p> <p>能討論發表個人看法</p> <p>能思考藝術高低</p>

	a. 藝術是否有高低之分？ b. 我們如何評斷藝術的高低？ c. 藝術可否與商業結合？還是應堅持純粹、高貴的形象？ d. 教師統整意見		的議題
	(三) 綜合活動： 1. 教師鼓勵課本作業表現認真良好的同學 2. 鼓勵討論中積極參與的同學 3. 預告下一單元的內容及準備事項 -----第四節結束-----		

行為目標	教學活動	學習資源	評量
	單元二：Young Power----下一個就是我 (一) 準備活動： 1. 教師應準備： 課本、單槍投影機與電腦（幻燈機與幻燈片）、上課需要的影像或圖片製成教學媒體、與流行文化相關影像或圖片。 2. 學生應準備： 課本、鉛筆、橡皮擦、打草稿用的 A4 紙或其他紙張、創作需要用的媒材、創作用底紙、與流行文化相關影像或圖片。		
1-1 能知道青少年的藝術創作現況	(二) 發展活動 1. 引起動機 (1) 詢問同學現今流行文化的概況。 (2) 請同學們討論語發表看法。 2. 活動一：介紹少年郎的流行與藝術 (1) 漫畫與漫畫同人誌 a. 詢問同學對 cosplay 的了解，並發表。 展 示例圖 22-24，說明何謂漫畫同人誌。 b. 展示例圖 22-24，說明何謂漫畫同人誌。 (2) 大頭貼	師生共同蒐集的流行圖片或資料 例圖 22-24 漫畫同人誌的相關海報或產品 例圖 25-28 同學的大頭貼	能了解漫畫與漫畫同人誌 能說明大頭

<p>2-1 能對青少年流行文化提出觀察與省思</p>	<p>a.詢問同學拍大頭貼的經驗，，展示例圖 25-28，說明大頭貼的流行與美感特質。</p> <p>b.藉著大頭貼，師生共同討論流行的迷思</p> <p>(3) 電玩藝術</p> <p>a. 詢問同學玩電玩的經驗以及對電玩的看法</p> <p>b. 教師統整意見並分析電玩的優缺點</p> <p>c. 展示例圖 29-30 說明電玩藝術的特質。</p> <p>d. 同學完成電玩藝術練功心得</p> <p>(4) 快閃－表演藝術</p> <p>a. 詢問同學對快閃族的看法</p> <p>b. 展示例圖 31-32 說明快閃與這種藝術的特質</p> <p>教師歸納以上青少年藝術與流行的特點</p> <p>-----第一節結束-----</p>	<p>例圖 29-30</p> <p>圖 31-32</p>	<p>貼的流行與美感特質</p> <p>能分析電玩的優缺點並了解電玩藝術的特質</p> <p>能了解快閃族與這種藝術的特質</p> <p>能探討青少年藝術與流行的特點與省思</p>
<p>3-1 能蒐集並分析生活影像，以了解日前流行文化。</p> <p>3-2-使用媒材、技法及過程，進行創作。</p> <p>4-1 能評量自己與欣賞他人作品</p>	<p>3. 活動二：教師說明創作</p> <p>(1) 說明本單元創作的主题</p> <p>(2) 展示 例圖 33-35 其他補充圖片，說明其創作理念。</p> <p>(3) 展示例圖 33-35 說明創作媒材與應注意事項</p> <p>4.活動三：同學進行創作</p> <p>(1) 蒐集的流行圖片或資料</p> <p>(2) 構思草圖</p> <p>a. 選擇創作媒材。</p> <p>b 規劃如何呈現流行文化</p> <p>-----第二節結束-----</p> <p>(3) 實作：注意畫面及文字的整體效果、構圖的美感、構圖的表現力、適當的創作手法及媒材技法。-</p> <p>-----第三節結束-----</p> <p>(4) 自我評量與欣賞他人作品。</p>	<p>例圖 33-35 及其他補充圖片</p> <p>蒐集流行圖片或資料</p>	<p>能探索藝術家創作的想法與媒材形式的使用</p> <p>能蒐集流行圖片或資料</p> <p>能運用資料完成草圖</p> <p>能完成作品</p> <p>能自我評量與欣賞他人作品</p>
	<p>(三) 綜合活動：</p> <p>1.教師鼓勵作業表現認真良好的同學</p> <p>2.鼓勵討論中積極參與的同學</p>		

	3.預告下一單元的內容及準備事項 -----第四節結束-----		
--	-------------------------------------	--	--

2.教材設計

自編授課教材如下：

單元一 流行藝術送作堆

流行與藝術的壁壘分明，就好像青少年次文化與成人主流文化間的成見般。然而在普普藝術的表現裡，藝術家消除兩者的鴻溝，發展出新鮮有趣的新題材，使藝術隨著流行不斷更新風貌，也令人思索藝術高低的問題；此外，藝術也指出對流行文化的反省，值得我們思考。

一、流行在你我之間

粉鬱卒，心事誰人知？每個人都曾年輕過，追求流行很正常的，「只要我喜歡，有什麼不可以」，為什麼父母這麼芝麻，只不過跟哥兒們擦地板、交學費，就被訓一頓，真是有代溝呀！

為什麼我的孩子總令我操心，穿耳洞、上網交友、講一些暗語，手機響個不停、又常換新機種，難道她不知道賺錢辛苦嗎？真不知她心裡在想什麼？

觀看這兩張插圖，是否正說明了親子間的心情？青少年的世界與成人的世界真的沒有交集嗎？青少年間的流行文化是完全屬於七、八年級生，與 LKK 無關嗎？

我們常聽到流行就是一種文化，它的意思是說社會一群人，經過長時間的相處互動後，產生一種彼此了解接受的價值觀念、行為態度與生活方式，這種相互認同的生活模式（表現在食、衣、住、行、娛樂、流行語、觀念行為等），即是文化。若是多數成人所發展的，稱為主流文化，相對地，少數特定群體（如青少年等）所發展的，便稱為次文化。既然如此，現在請同學觀察時下青少年與成人的流行文化，調查填寫以下的「飛遜情報大解析」，試著探討何謂「青少年次文化」，以及與成人文化之間的異同。

飛遜情報大解析（-----年----月至-----年-----月）

好遠	青少年的流行文化	成人的流行文化
好近		
衣著 打扮		

日常用品	日韓劇週邊商品 ----- -----	
流行用語	台客、香蕉芭樂 9090、----- -----	
娛樂休閒	聽流行歌曲、KTV 拍大頭貼 電玩、漫畫 ----- ----- -----	聽流行歌曲、KTV 電玩、上網、漫畫 ----- -----
觀念行為		減肥、美白、整型 留住青春 ----- -----

青少年次文化 Check it Out

仔細觀察飛遜大解析，想想看「青少年流行文化」有何特質，青少年的穿著、用品、休閒和觀念行為是否與成人截然不同，以下有七個參考觀點，若同意請在框框中打勾，若不同意，可在空白處寫下自己的看法，再將結果與全班同學以及父母師長討論分享。

1.取笑的暗語形式

在青少年俚語中，「哇靠」、「ATOS」這些夾雜國臺語、英日文的話語，充滿著戲謔，形成了獨特的流行語。

※不同的看法：-----

2.偏好圖像思考

由於動漫畫與網路的普及，大部分青少年對視覺圖像興趣濃厚，對於長篇大論較無耐心。

※不同的看法：-----

3.注重同儕的歸屬感

青少年大多相當重視朋友，同儕間影響甚深，因而衍生成特殊的同齡文化。

※不同的看法：-----

□4.易受傳媒的影響，注重流行時尚

接觸媒體是青少年主要的休閒活動，從中內化成一些觀念行為，如明星夢、整型風、趕流行、突顯自我等等。

※不同的看法：-----

□5.崇拜偶像

由於大多數青少年自我認同的不足，容易轉向偶像崇拜，組成 FANS 追星族。

※不同的看法：-----

□6.獨特的價值觀，又是成人世界的縮影

青少年處於社會的過渡階段，一方面想從孩童期成長，另一方面又無法迅速融入成人社會，因此產生了獨特的自我文化。雖然有別於成人與兒童，然而，從以上可知大部分青少年往往接受成人價值，並無反成人反文化的傾向。也就是說誇張了成人文化特質，急需認同。換言之，青少年次文化寄生於主流文化，並無法獨立存在。

※不同的看法：-----

還記得有一則廣告，父子感情疏離，互不交談，各自進房間休息，之後同時傳來歡呼聲，原來彼此是 on-line 電玩的網友呢！LKK 與吞世代到底是近還是遠？值得大家玩味深思，想想互相尊重溝通，才能更貼近彼此的心。

二、流行與藝術的相遇

經過以上的探討，同學們應該了解青少年流行文化的特質，它易受傳媒資訊的影響，在這一點上，可說是成人世界的縮影，某種程度上代表了整個社會的價值觀。然而在傳統的藝術世界中，通俗文化是無法登大雅之堂的，直到 20 世紀的普普藝術，才成為受重視的繪畫主題，這種題材的新開發影響深遠，在之後的各種藝術表現中，我們到處可見流行文化與藝術結合的情形，現在就讓我們分項討論之。

藝術流行麻吉配

3-1 蔡依林	3-2 河莉秀	3-3 瑪麗蓮夢露

看到這些代表流行的明星，同學們看到了什麼？

英國文化工作者 Julian Robinson 說：「許多偶像明星——不過是化妝、包裝、整型、抽脂、隆乳、良好公關所組合的成品，展示著商業化的文明印記，是我們消費文化的真實反映。」，同學是否同意？

崇拜偶像是人人共有的經驗，完美的外型更是流行的指標，在美國普普藝術家沃荷（Andy Warhol, 1928~1987）的作品中（3-4），我們看到的是美國性感偶像瑪麗蓮夢露。沃荷以絹印技法，將外表亮麗的明星，印上豔麗的色彩，不精準的影像，來影射如夢似幻的明星面貌。被傳媒塑造出來的偶像，隱藏了真實生活的脆弱（瑪麗蓮夢露於 1962 年自殺），而以完美的形象呈現於人前。整幅作品說明廣告包裝美化明星、明星受人崇拜、然而虛名易逝的現象。在此，沃荷藉由創作呈現流行文化與大眾生活的關係。

所謂的普普藝術（Pop Art），即通俗藝術（Popular Art），開始於 1960 年代初，主要的特質是強烈地質疑高低文化之分。是對過去精緻藝術的懷疑，反對藝術是少數精英的專利，質疑藝術的獨特性，普普藝術坦然地喜好生活用品、肯定通俗行為、反映流行，將通俗轉化成藝術，也讓藝術變成通俗，打破了精緻藝術與通俗文化之間的那一道牆。最具代表性的藝術家便是沃荷，他以大眾視覺影像的來源——電視、廣告為題材（3-5、6），圖案反覆重疊，來呈現美國商品圖像的普遍，與模糊藝術和流行的界線。

另外李奇登斯坦（Roy Lichtenstein, 1923~1997）取材漫畫（3-7），放大並簡化影像，色彩豔麗，再以網點呈現，使人聯想到印刷製版的情形，述說著娛樂影像大量生產的現象。至於雕塑方面，歐登伯格（Claes Oldenburg, 1929~）則以日常物件為主題，如曬衣夾（3-8），放大尺寸，擺設在公共場所，轉變了這些日常物品的功能，逼迫我們改變觀看的習慣，賦予它們新意。

總之，普普藝術的重要性在於讓過去不可能相遇的「流行與藝術」，在 20 世紀中發現彼此，迸出藝術的火花。

3-4 沃荷，瑪麗蓮夢露，1962，絹印，195x195cm，紐約現代美術館。

3-5 沃荷，綠色的可口可樂瓶，1962，聚合材料、絹印，208.9x144.8 cm，美國紐約惠特尼美術館藏。

3-6 沃荷，一百個康寶濃湯罐子，1962，絹印，183x132 cm，水牛城諾克斯畫廊藏

3-7 李奇登斯坦，呃，或許，1965，畫布、乳漿，152x152cm，科隆路德維希博物館

3-8 歐登伯格，曬衣夾，1977，不鏽鋼，13.72x3.74x1.37m，美國費城

絕世美女普普畫

請同學仔細觀察比較下列二作，圖 3-9 是文藝復興盛期的作品、圖 3-10 是普普藝術風格，填寫空白部分，以增加對普普風格的認識！

普 普	3-9 達文西 (Leonardo da Vinci, 1452~1519)，蒙娜麗莎，約 1502~1506，油畫，77x53cm，巴黎羅浮宮	3-10 沃荷，蒙娜麗莎，1963，版畫，111.8x73.7cm，
--------	--	------------------------------------

傳統		
題材		經常出現的視覺影像，屬於大眾享有的平民文化
技法	追求創新高超的技法 (unique)	
風格	具有個人風格，強調藝術的獨特性	

擁抱普普精彩人生

自從發現流行與藝術麻吉配後，不但打破了兩者長久以來的疆界，也開啟一片流行、藝術與商業結合的天地。現在我們先看看日本方面：在當代藝術中，被譽為日本的「安迪·沃荷」者乃是村上隆（Takashi Murakami,1962~），2002年他與知名品牌Louis Vuitton合作，將LV經典的字母圖案轉換為色彩繽紛的「LV櫻花包」（3-11），使他一舉成名，而這項藝術與時尚的合作，再次模糊藝術和次文化的界線。他也和沃荷一樣擁有自己的公司，以工廠的方式進行創作，讓藝術家掌握商品販售與媒體行銷，使藝術、流行與商業形同一體，藉此，村上隆讓日本流行文化走入西方的時尚舞臺與藝術世界。

2002年，村上隆還擊畫一個巡迴美國的「超級扁平」（Superflat）藝術展，獲得廣大好評（3-12）。這個展覽的主題是表現日本流行文化，反映生長於動漫畫世界的新世代的異想。美國媒體評論：此展或許是從安迪·沃荷以來，最大規模地將流行文化納入藝術範疇中，述說著日本的消費文化與社會現象，也使村上隆成為日本普普風的領袖。。

3-11 村上隆，LV 櫻花包，2002

3-12 村上隆策劃，超級扁平展一角，2002

日本另一位流行創造者是奈良美智（Yoshitomo Nara,1959~），喜歡漫畫與搖滾樂的她，筆下的經典便是頭大眼大的小孩，一派單純無辜模樣。然而仔細看這些人物，並非完全天真，例如眼尾上吊的雙眼，流露出一付「看什麼看？你管我！」的挑釁神情（3-13）；有時小孩的頭上綁著繃帶（3-14），並且常處於一片寂寥的背景中，這種欲言又止的受傷神情，似乎暗示著一種「沒有人了解我」的孤獨感。

與日本相似，韓國的藝術界也吹起一股卡通漫畫流行風，例如李東起（Dongi Lee,1967~）作品「搖滾樂」（3-15），我們看到他創造了一個名為「原子小老鼠」的角色，結合了美國的米老鼠與日本的原子小金剛，披著長披風、身穿高領巾的學

生制服，有如超級巨星貓王般歌唱、跳躍，像是韓國青少年生活的翻版，反映出韓國受美、日流行文化的影響。

3-13 奈良美智，小雷夢娜，2001，壓克力顏料、畫布，130.3×96.8 cm，東京私人收藏。

3-14 奈良美智，腮腺炎，1996，壓克力顏料、畫布，120×110 cm，日本青森縣收藏。

3-15 李東起，搖滾樂團，2001，壓克力顏料、畫布，170×260 cm。

至於臺灣方面，以青少年流行文化為創作題材而受人注目者乃是洪東祿。他的玩偶系列—「美少女戰士」與「無敵鐵金剛」（3-16、17）等，以大尺寸的燈箱、加上華麗的色彩與光柵片技術，造成的影像晃動、聲光俱備的效果，這些視覺效果往往令人驚喜。表面上，這些作品注重感官的感受以及搶眼的包裝，但也讓人思考背後的時代樣貌與消費文化。

3-16 洪東祿，美少女戰士，1999，透明片、壓克力片、燈箱、馬達，180×120 cm，臺北市立美術館藏

3-17 洪東祿，無敵鐵金剛，2000，透明片、壓克力片、燈箱、馬達，180×120 cm，

首先，在過去的藝術品中，所歌誦的聖像是架構在真人真事上，然而，洪東祿所擁戴的偶像，雖然同樣具備拯救世界的使命，但卻來自卡通動漫裡的虛擬世界。然而這些捏造出來的假面英雄，對許多人來說，比真實世界更真實，取代了聖母耶穌的位置，成為新的救世主。

洪東祿藉此反映新世代對於卡通人物的普遍認同，凸顯了年輕人的生活模式，那些眼花撩亂的晃動畫面，的確是感情上的最大慰藉。當美少女戰士置身於西方宗教畫的背景時，我們知道「美少女戰士」衍然是藝術題材的新聖母，青少年的次文化攻占了主流文化的舞臺，成為美術館的新偶像。

還有楊茂林的作品（3-18），用檜木為媒材，以佛教造像風格將卡通人物——無敵鐵金剛、原子小金剛與女金鋼，搖身一變為受人膜拜的神祇，煞有其事地端坐或躺臥著，令人不禁莞爾。

另外，時裝設計師出身的翁邦鳳與方廷瑞，以色彩鮮豔服裝結合影像，類似劇場的裝置作品「夢·遊仙境2」（3-19），透過感應器偵測觀眾的來到，再啟動巨大人形兔模特兒，作出與觀眾互動的表演，充滿卡通的夢幻性與娛樂性。

在中國大陸方面，諸如楊福東與劉野的作品，表現出中國傳統山水畫元素與現代卡漫風格結合的情形，別具特色（3-20、21）。

3-18 楊茂林，封神之前戲——請眾仙Ⅲ，2002~2004，檜木、銅、古地毯。

3-19 方廷瑞、翁邦鳳，夢·遊仙境2，2004，彈性布料，300×150 cm。

3-20 楊福東，留蘭，2003，14分鐘黑白35 mm影片。

3-21 劉野，我相信，我能飛，2004，壓克力顏料、畫布，220×180 cm。

藝術 High&Low，大家怎麼看

你喜歡村上隆、洪東祿的作品嗎？當藝術擁抱次文化，這樣的作品是媚俗投機嗎？如果未來的美術館與遊樂園無甚差別時，你會認為不成體統嗎？說說你的看法並與同學分享。

單元二 Young Power——下一個就是我

現今藝術的發展，一股年輕的活力正在流行，在自己的領域中揮灑才華。青少年的流行文化裡，流動著勇於突破的活力，也沒有傳統的包袱。這樣的特質成為創作的動力，正在蓬勃發展。現在我們先欣賞「**少年郎的流行與藝術**」，**然後再**動手秀出自己對流行文化的認識。

一、少年郎的流行與藝術

上單元中，我們看到安迪·沃荷、村上隆等人選擇擁抱「媚俗文化」的藝術態度。接下來，我們將介紹更年輕的創作者——少年郎的藝術表現，他們本身就是青少年，藉此來認識新新人類的新世紀美學與流行。

漫畫同人誌

漫畫因其動人的圖像故事、跳躍式思維、與幽默諷刺等特色，成為年輕學子最易接受的視覺影像。在台灣，漫畫迷們愛好漫畫的熱情，使他們聚集起來分享興趣、並抒發創作的慾望，形成與主流漫畫（商業誌）有別的漫畫「次文化」，那便是「漫畫同人誌」。

「同人誌（Dojinshi）一詞來自日本，乃指一群漫畫同好所組成的社團，以高中、大學生居多，透過網路意見交換來創作。另外，同人誌是一種綜合性的青少年休閒活動，他們以設立據點，或透過販售會（臺灣稱 Comic World）來與大眾交流。在展示販賣會中可見他們的作品（3-22）以及自製的周邊商品如馬克杯、貼紙、文具（3-23）等等，可說是漫畫資訊展。再者，活動中最引人注目的便是「角色扮演」（cosplay），他們打扮成卡漫、電玩，或布袋戲的人物（3-24），成為販售會上的焦點花絮。漫畫同人誌是集合了美術、表演、音樂等藝術活動，他們藉此在創作、行銷或人際互動上，有著不同於學校教育的學習，衍生出其特定的青少年次文化，也是未來漫畫創作者的孕育之地。

3-22 展示販賣會同人誌作品

3-23 同人誌周邊商品

3-24 同人誌角色扮演

輕鬆拍出漂亮風采

自從 1994 年日本，研發出第一部照相貼紙機（臺灣俗稱大頭貼）開始，這種結合攝影、電腦影像與列表技術的電玩機種便風靡全亞洲，尤其在青少年中造成一股搶拍風潮，將大頭貼集成相冊，紀錄彼此友誼，因此大頭貼也是人緣好壞的指標。到底大頭貼有何魅力讓我們趨之若鶩？其實，大頭貼快速取得、滿足自

導自演的表演慾，給予我們許多歡樂（3-25）；另外，就美感而言，大頭貼使膚色較白且瑕疵全無，的確美多了，這都是它深受歡迎的原因。

大頭貼可說是青少年間最普遍的攝影藝術活動，它滿足了大家創作的慾望。例如可以自選背景、加上卡片般的裝飾、寫上紀念文字等等（3-26）。

3-25 大頭貼／學生提供

3-26 大頭貼／學生提供

此外，大頭貼也成為新世代藝術家的靈感來源。例如臺灣當代藝術工作者可樂王，他以大頭貼的形式，拍攝許多西門町少女的照片（圖 3-27），表現時下青少年哈日族的「裝可愛」與愛現文化。

還有陳擎耀的作品（圖 3-28）也是取材自大頭貼，陳擎耀本人穿著日本軍服，與三位美少女同學，組成一支突擊隊，占領大頭貼店，底下還寫著一排紀念文字：「海軍中佐陳さん率特攻隊突擊天母大頭貼店並驗收戰果」。陳擎耀表示「大頭貼」是一種全世界的流行文化，因此他以自己與友人為主角，輕易地無厘頭搞笑，滿足表現與創作慾，藉此來呈現青少年次文化的特質。

3-27 可樂王，西門町吐舌一枚，2001，攝影，46.5x56cm，詹明堂藏。

3-28 陳擎耀，張飛戰岳飛·泡泡滿天飛系列，2001~2002，攝影、電腦輸出於畫布，100F

疑難雜症解答區

大頭貼也顯示了人們追求美白與明星夢的現象，你的看法如何？

1.流行的省思

愛美是人的天性，傳媒所播放的減肥、美白的廣告，不斷地催眠我們那才是流行、才是美。到底追求流行是好是壞？是快樂還是痛苦？什麼才是美？

大頭貼的美感證實了俗語說的「一白遮三醜」，你認為呢？或者那只是白人的美麗標準？

請舉例與老師同學討論。

2.明星夢

你羨慕明星的生活嗎？如果有機會，你想成為明星嗎？為什麼？

電玩藝術養成攻略

電子遊戲是時下流行的休閒娛樂之一，電玩的世界無奇不有，藝術也是如此，兩者的結合儼然是一個不容忽視的美學新趨勢，現在讓我們來看看藝術家們如何創作電玩藝術吧！

在圖 3-29 中，藝術家以 3D 電腦動畫，將真實柏林景觀變成一個電玩世界。當玩家漫遊在空蕩的廣場時，某些地方會出現藍色光束，只要走入光束裡，就會被帶到另一空間中，一旦玩家不小心，就會摔死，在死亡之後，還會出現哀傷的樂曲，但是正如電玩世界一般，死後還可重生。這個作品探討生死空虛的問題，充滿淡淡哀愁，偌大的都會沒有人也沒有愛情，空洞到似乎不用血腥暴力來消滅

彼此。

又如臺灣的電玩藝術家李民中，作品常出現各種電玩圖像（3-30），畫面有如電腦晶體板路般，觀者可從任何一個點切入，然後隨著動線遊走，不時與藝術家的鬼頭鬼腦、貓兒們不期而遇，共同玩一場現代的吊詭遊戲。李民中透過色彩豔麗的電玩形式，引導我們在他的遊樂場兜風，隨心所欲，表現出電玩世代重視感官、愉快無負擔的嬉戲性格。

3-29 托比阿斯·伯斯圖，虛擬波茨坦城，2001，3D 電腦動畫遊戲。

3-30 李民中，掉到海裡的貓，1995，油彩，196x130cm

Player's talk

電玩藝術練功心得 Q&A

Q:仔細觀察，電玩藝術的特色有哪些？

A:

快閃——搞怪的樂趣

在新世代的生活中心，充滿著一種立即、快速、用過即丟的時代氛圍，這種游擊的特質令人聯想到上述的電玩，或現在新興的快閃族。快閃族（Flash Mob），字義為「快速群眾」，由一群陌生人組成，通常以電子信箱聯絡，相約在特定時間、場所集會，作出一些指定的動作，隨後便快速離開，令人莫名其妙。例如圖 3-31 便是 2003 年 8 月 7 日傍晚，在紐約的玩具反斗城裡，快閃族向玩具恐龍下跪，並且作出膜拜的模樣。

其實，快閃是一種「標榜當下」的舉動，符合年輕人享受當下生命的概念，臺灣七年級生的藝術工作者張為凱，便以大量便利貼貼滿整輛機車（3-32）來呈現青少年短暫閒散的生活態度，以及快閃族來得快去得快的情形。由於便利貼是一種方便又輕巧的媒材，可以隨時撕去，重複使用、不留痕跡，沒有太多包袱，具有即時、輕便、無謂的特質，再加上機車暗示風快的速度，因此正好說明快閃族的性格與青少年次文化的部分特質。

3-31 快閃族圖片，2003 年 8 月 7 日傍晚，紐約時代廣場的玩具反斗城

3-32 張為凱，便利貼機車，2002，便利貼、機車

二、秀出自己最有趣

以上我們知道青少年族群藝術創作的概況，無法抵擋的年輕活力，正在蔓延，年輕就是敢夢、敢衝、勇於嘗試。現在，同學們可以大展身手、發揮創意，試著將自己對流行文化的觀察與看法，以藝術創作的方式呈現出來。

以下是創作流程參考：

1.創作理念：

本單元的創作主題是展現青少年次文化，同學們可參考之前的「飛遜大解析」、介紹過的藝術作品，或者整理自己平日對流行的觀察，找出一個表現的主題與方向，來表達自己的看法和思考。決定之後，將之寫成創作說明。

2.創作媒材：

同學可自由的選取媒材與技法，如各種彩色媒材（鉛筆、色鉛筆、簽字筆水彩、蠟筆等）、實物、報紙、雜誌等流行商品資訊的拼貼、插畫、電腦繪圖……皆可。在 A4 紙或速寫紙上先畫出設計草圖，如有問題，與老師討論之。

3.創作圖例參考：

3-33 林芳于，遊嬉美少女，2004，水彩、蠟筆、簽字筆，四開

這位同學以一個沒有雙眼（盲目）的少女，坐在遊戲機上，手中拿著氣球——「我不是愛錢，我是愛動；我不想長大，永保天真」，來說明新世代面對未來的世界，既茫然，又有自我主張的一面。

3-34 嚴國隆 美國職籃 NBA 明星球員肖像，2004，亮片、鏽線、布，

將青少年崇拜的 NBA 明星球員華勒斯（Ben Wallace）臉部特徵誇張化（圖 3-34-1），再運用布料、鏽線、亮片等素材，以手工縫織完成，呈現多元的創意。

3-35 李錦如，Color eighteen，2004，照相、拼貼、電腦繪圖，59.3×42 cm。

人物穿著鮮豔流行，再結合幾何圓點的背景設計，增加霓虹舞臺的效果，表現年輕人秀出自己的青春氣息。

4.實作進行注意事項：

- （1）找出適當的流行的符號，來呈現主題，作品的表現形式需與主題有關
- （2）可使用多種技法與媒材，但要注意是否恰當。
- （3）參考的圖像，如要直接拼貼，須注意大小、色彩、清晰度，作出適宜的安排。
- （4）不同材質的東西拼貼時，要留意彼此間的協調。
- （5）需注意圖像與圖像的相關性。
- （6）需留意整體畫面的統一性與完整度。

5.評量：

- （1）展示並說明自己的作品，與師長同學共同觀摩討論。
- （2）發表自己與同學作品的優缺點。
- （3）修改自己作品的缺點，增加完整度與藝術性。

3.教學過程：參照如上教學簡案

4.作品示例：參照如上教材設計或最後附錄

四：教學評量

評量方式：

- 1.青少年次文化 Check it out 問題討論：10%
- 2.絕世美女普普畫：5%
- 3.藝術 High and low 問題討論：5%
- 4.流行的迷思問題討論：5%
- 5.電玩藝術練功心得：5%
- 6.創作：70%
- 7.蒐集資料：加分
- 8.發表與分享：加分

評分標準：

(一) 問題討論與練習：30%

- 1.青少年次文化 Check it out 問題討論：10%
 - (1) 無法討論者+0
 - (2) 能討論並說明選項者+3
 - (3) 能討論並說明選項，而且表達得很好者+5
- 2.絕世美女普普畫：5%
 - (1) 無法獨自完成表格者+0
 - (2) 能獨自完成表格者+2
 - (3) 能獨自完成表格者，並說明者+4
- 3.藝術 High and low 問題討論：5%
列為發表分享的加分記錄
4. 流行的迷思問題討論：5%
列為發表分享的加分記錄
- 5.電玩藝術練功心得：5%
 - (1) 無法獨自完成問題者+0
 - (2) 能獨自完成問題者+2
 - (3) 能獨自完成問題者，並說明者+4

(二) 創作：70%

- (1) 整體效果是否表現了流行文化，最多+10
- (2) 構圖的好壞，最多+8
- (3) 構圖是否具表現力，最多+4
- (4) 創作手法，最多+8
- (5) 媒材技法熟練程度與效果，最多+6
- (6) 用心的程度，最多+4
- (7) 蒐集資料用心的程度，最多+3

五、參考資料

- 張志彰（1992），淺談青少年次文化，學生輔導通訊，20期，頁4-11
- 張景然（1992），青少年次文化及其病相之探討，學生輔導通訊，20期，頁12-17
- 陳奎（1996），青少年次文化的社會學分析，臺灣教育，546期，頁101-105
- 高強華（1997），瞭解青少年次文化，中等教育，48期，頁101-105
- 行政院青輔會（1996），青少年白皮書，台北：中華民國行政院青輔會
- 馬藹屏（1997）：青少年次文化出探，學校衛生，30期，頁55-59
- 高強華（1997）：次文化的了解及運用，收於高強華主編：關懷新新人類，台北：國立台灣師範大學
- 賴保禎等（1999）：青少年心理學，台北縣：國立空中大學。
- 謝淑靜（1999）：高中學生次級文化之研究，國立彰化師範大學教育研究所碩士論文
- 藝術家雜誌 315期，2001年8月，p202-237
- 藝術家雜誌 352期，2004年9月，p276-287
- 美學地圖，Julian Robinson 著，薛絢譯，台灣商務出版社，2000
- 台灣當代美術大系－遊戲互動篇，文建會策劃，藝術家出版社，2003
- 台灣當代美術大系－社會世俗篇，文建會策劃，藝術家出版社，2003
- 台灣當代美術大系－商品消費篇，文建會策劃，藝術家出版社，2003
- 台灣當代美術大系－觀念辨證篇，文建會策劃，藝術家出版社，2003
- 虛擬的愛－當代新異術，台北當代藝術館策劃，財團法人當代藝術基金會出版，2004
- 藝術的故事，E.Grombrich 著，兩云譯，聯經出版社，1991
- T.Osterwold，Pop Art，Taschen，1999
- M.Rush，Japanese Rising，Florida，2003
- Sister W.Beckett，The Story of Painting，DK，1994