

藝術教育與資訊化社會

華東師範大學 錢初熹

一、 人類新空間

我們面臨著資訊社會。遠程通訊和資訊技術的進步，是當代社會重要的變革力量。這種力量打破了地域和社會經濟方面的疆界，促進了人與物在世界範圍內的流通，進而推動了國際化和全球化的形成。

多媒體技術、光纜通訊設備、數位化衛星通訊系統等新的資訊傳遞形態不斷地為人類開闢著新的空間。通過光纜或衛星等現代遠程通訊設備，幾秒鐘之內可接通世界上的任一國家，資訊技術進入社會每一個角落，全球走向高度一體化，再沒有一個國家可以與世隔絕了。瞬間傳遞的資訊已成為一種新形式的資本。資訊化社會的特徵在二十一世紀將被不斷地強化。“無限寬帶”不僅促使社會經濟發生巨大的變化，同時也對教育產生著深刻的影響。

二、 資訊化社會對教育提出的挑戰

資訊化社會對教育的挑戰體現在教育觀念、教學方式、教師角色、學生學習等諸方面。首先，資訊技術改變人們對學校概念的認識，遠程教育的誕生打破了“學校中心”或“課堂中心”的教育模式，並使教育目標發生了變化。培養高度創造性，並具有很強的自學能力以及具有資訊檢索、獲取、處理能力的創新型人才成為資訊化社會的教育目標。其次，資訊技術使教學方式、學習活動更加靈活多樣。它打破了傳統班級授課制的教學模式，使個別化教學模式、小組協作式教學模式、在線學習、在線討論都成為可能，從而使“因材施教”成為現實。再則，資訊技術改變了教師的角色和作用。教師由知識的講解者、傳授者，變為學生能力構建的幫助者、指導者和促進者。更值得注意的是，在資訊化社會中，學生學習活動的性質也發生了變化。網絡給學生學會求知和發展帶來了機遇和挑戰，學生的主動探究精神以及創造能力得以充分發揮和發展。

三、 資訊化社會對藝術教育提出的挑戰

在資訊化社會中，藝術教育除了面臨上述的挑戰外，還面臨著藝術表現、傳播、體驗等方式的轉變所帶來的挑戰。

（一）藝術表現、傳播、體驗方式的變化

在資訊化社會，可以用與以往截然不同的方式來表現、傳播和體驗豐富的感官信號。首先，藝術表現方式和傳播手段趨向多樣化。利用電腦中的畫板、圖像處理等軟體創造藝術作品，可以產生許多用手製作所達不到的效果。特別是電腦美術運用於設計，可以縮短調色、塗色、寫美術字的時間，大大提高效率。另一方面，通過互聯網發表作品，可將作品迅速傳播到世界各地。互聯網已成為為藝術家提供作品展示場所的世界最大的美術館。

與此同時，藝術體驗方式趨向多樣化，範圍擴大了，速度也隨之提高。人們可以去美術館觀看原作，也可以欣賞畫冊，還可以利用電子資料庫進行高效率檢索式的欣賞，或通過網絡，隨時訪問世界各地的美術館。既可以在短時間內獲得大量藝術資訊，也可以進行深入的研究，例如放大某一作品的局部來仔細研究其細部等。音樂接受的方式也發生了變化，隨身聽、CD 使音樂成為可以移動、攜帶的音樂，人們可以在任何地方、任何時間裏收聽全世界最美妙的樂曲。在音樂和表演藝術中，電腦和藝術表現得更為相得益彰。表現、傳播和體驗都可以通過多媒體技術融合在一起。如果某一位作曲家通過互聯網推出一部新作品，就好比在一個擁有兩千萬個座位的音樂廳中演奏。

與以往相比，藝術體驗、接受的方式更具有參與性。數位化高速公路提供了改編作品的手段，使“已經完成、不可更改的藝術作品”的說法成為過去式。每個觀眾可以在美術作品上進行各種數位化操作，將作品改頭換面。每個聽眾可以根據自己的需要改變音樂的表現。例如，改變音量，把音樂轉換成卡拉 OK，甚至調整演奏的配器。

（二）問題討論

綜上所述，可以發現資訊技術對教育與藝術都產生了極大的影響，教育和藝術

領域正以積極的姿態迎接資訊化社會的挑戰。處於教育和藝術兩頂大傘下的藝術教育理應以更積極的姿態對應資訊化社會的挑戰。但在尋找對策前，就資訊技術產生的負面影響進行討論。

眾所周知，進入資訊化社會，圖像媒體對人們視覺造成很大影響。與人的其他感覺相比，視覺感覺佔據著優先的地位。從接受的角度看，原來必須走出戶外，移動身體才能看見外面的風景。隨著攝影、電影、電視、衛星通訊技術的普及，現在不需要移動身體，坐在家中就能看見。但此時，眼睛通過多媒體所看到的只是現實世界的圖像，所獲得的經驗是間接經驗。不僅如此，此時涉及的只是“看”這一種感受。而身處大自然中，就不僅僅看風景，在看的同時還能感受到風的撫摩，聞到多種氣味，聽到各種聲音。從創造的角度看，運用電腦美術手段創造的僅僅是虛擬空間，在運用電腦進行美術創作時，實現的也只是人機間的對話，無法獲得運用各種材料、工具創作藝術作品時所產生的豐富多樣的體驗。

另一方面，隨著資訊化社會中藝術表現方式、手段的多樣化以及欣賞範圍的擴展，藝術走出了殿堂，標誌、廣告、卡通漫畫等湧入的身邊充滿著各種各樣的藝術資訊。“知識爆炸”引起了藝術資訊過剩，同時也引起價值判斷混亂，受大眾傳播情緒操縱，思考類型化，消極接受資訊等一系列的問題。

那麼，如何對應資訊化社會對藝術教育提出的要求，取資訊技術之長而避其之短呢？又如何通過美術教育讓學生學會選擇和處理美術資訊的方法，從消極的資訊接受者轉變為積極的“發信者”呢？

四、 與資訊化社會相對應的藝術教育

針對以上問題，今後中小學美術教育將從以下四方面對應資訊化社會的挑戰。

（一）發展檢索、選擇、鑒賞藝術作品的的能力

傳統的藝術欣賞教學以教師講解為主，學生所欣賞的藝術作品也是由教師提供的。如今，幾何級數遞增的資訊，使美術教師不可能成為唯一的藝術資訊來源。

資訊技術為藝術欣賞教學提供了多元化的資訊渠道，藝術欣賞教學的重點應從教師講授藝術史與藝術作品轉變為學生自己檢索、獲取、選擇、閱讀藝術資訊，學習對藝術作品作出正確的價值判斷。學生通過美術學習，學會檢索、處理藝術資訊的方法，同時提高鑒賞藝術作品的的能力，以此對應資訊時代所帶來的藝術資訊過剩，價值判斷混亂等問題。

（二）學習運用資訊技術進行藝術創作和藝術交流

在美術教學中導入電腦美術，讓學生學習使用電腦軟件創作圖像，以表達自己的思想、情感以及美化環境。並學習利用網絡傳播圖像的方法，使學生親手創造的藝術作品超越時空和語言的障礙，與不同地點、不同膚色、不同語言的兒童直接對話，在國際交流中發揮作用。通過這樣的美術學習，學生從消極的資訊接受者轉變為積極的“發信者”，就能積極對應受大眾傳播情緒操縱，思考類型化，消極接受資訊等問題。

（三）增加動手製作藝術作品活動的比重

在提高中小學生運用資訊技術於藝術創作的同時，決不能忽視動手製作能力的培養。這兩者的關係，猶如一部馬車的兩個輪子，是同等重要的。特別是由於資訊技術的導入引起了視覺優先現象，其負面影響可能導致其他感官的衰退。因此，中小學美術教育應增加動手製作立體美術作品活動的比重。在活動中，學生通過運用各種材料和工具創作藝術作品，增強對觸覺等感覺的體驗。有可能的條件下，讓學生走出教室，在室外進行藝術創作活動，獲得更為豐富多樣的體驗，以此對應視覺經驗優先，其他感官衰退的問題。

（四）進行綜合性藝術活動的嘗試

在資訊化社會，學生可以用圖畫、雕塑等形式創作藝術作品，也可以用動畫、聲音、視頻等多媒體來表達自己的創意。在教師的引導下，學生可以充分發揮多媒體的作用，進行綜合性藝術活動的嘗試和探索。例如，選取某一主題，以個人或小組合作的形式創作動畫，拍攝錄影，然後，將動畫或錄影配上聲音進行演示，使圖像與音樂相得益彰。

五、 結語

總之，在資訊化社會中，資訊技術在對藝術教育提出挑戰的同時，也為藝術教育的發展帶來了新的機遇。藝術教育將在保持優良傳統的基礎上，積極導入資訊技術，以達到充分發揮學生主動探究藝術奧妙的精神，發展創造能力，獲得改善自己生活和環境的技能、知識和資訊的目的。為了中小學生的未來發展，我們的職責是提供與資訊社會相適應，對他們終身學習、發展有利的藝術教育。