

一、主題名稱：新『意』術

二、課程說明

1. 設計理念：

(1)『藝術是一種再創造』—相信很多人在初學書法或繪畫時，老師常會叫學生先「臨摹」前人的作品，「臨摹」的用意無非要取法古人，即是要汲取前人的精華、經驗，加以練習、揣摩，或可在學習的過程中，有機會另創一番新面貌。藝術創作的方式很多，有強調寫生，純粹模仿自然的作畫方式；亦有偏重想像或幻想性的超現實創作手法；當然還有許多不勝枚舉的創作方式；本課程要提出的是一種以「挪用」與「仿作」的創作手法，即是根據原有的藝術名作，重新分析、解構作品的內容或形式，再透過批判思考、創意發想，重新結構成為反映個人心境、經歷或社會現況、文化特色的作品。姑且不論再創的作品是為了向原作者／作品效法、致敬；或諷刺、揶揄；或藉古喻今；或另有其他目的，然皆為力求創新，賦予作品新的意義。

(2)以往美術欣賞教學時多由教師介紹藝術家、作品風格及藝術史，對於國小學生若採用僵化的授課方式，將過於呆版生硬而提不起小學生的興趣。近年來美術教育改革強調回歸「創意與想像力」的培育之藝術本質與人文精神，同時也注意到大量視覺資訊進入日常生活所引申的教育意義（Freedman, 2003）。本課程規劃多元化的教學活動，具創意性的課程內容，讓學生除了閱覽精緻藝術作品外，更透過影片、廣告、電影海報等視覺媒體，穿梭古往今來的視覺影像，了解作品與作者之創作理念、時代背景之關聯性，並從中汲取部份創作的元素（觀念、手法或形式），進而提出自我的觀點，創造具有個人特色及想法的作品。

(3)隨著資訊媒體的發達，視覺影像充斥著我們的周遭環境，諸如廣告、海報、影片、網路上、e-mail 流傳的各種視訊、圖片，皆影響著我們的生活；「『視覺文化』就是每天的日常生活」（Mirzoeff, 2001），現今視覺藝術教育的範疇，必須跳脫精緻藝術藩籬，探討視覺如何影響或是決定當代藝術、社會價值觀或信仰之建構（Rogoff, 2001），才能兼涵藝術與人文的教育。另外，藝術與社會、文化有著密不可分的關係；後現代主義激盪了諸多的想法，近年來，人文關懷、社會批判、多元文化、生態保育、角色認同等議題，皆被熱烈的討論著，亦是藝術家豐沛的表現題材與對社會、人文的省思。本課程之設計欲培養學生分析、思考視覺文化影像的能力，並藉由作品的創造傳達關懷人文、社會的情懷。

2. 課程目標：(1) 了解藝術家與作品、時代、社會、文化的關聯（認知）。

(2) 關懷社會、文化的變遷，提升人文素養（情意）。

(3) 運用「挪用」手法，創作富有個人意念的作品（技能）。

能力指標：1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。

1-3-2 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。

2-3-7 認識環境與生活的關係，反思環境對藝術表現的影響。

2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。

3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。

3. 教學對象：國小五、六年級學生（第三階段）

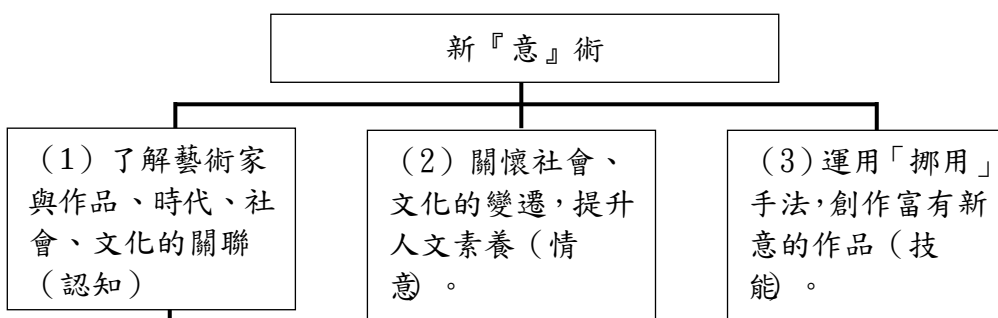
4. 教學時數：6 節課，計 240 分鐘。

5. 教學領域或科目：視覺藝術

6. 課程架構

課程架構表

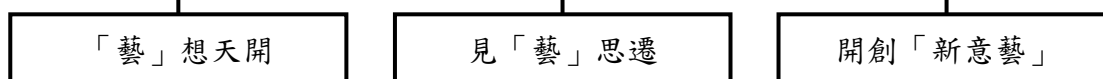
主題
課程
目標



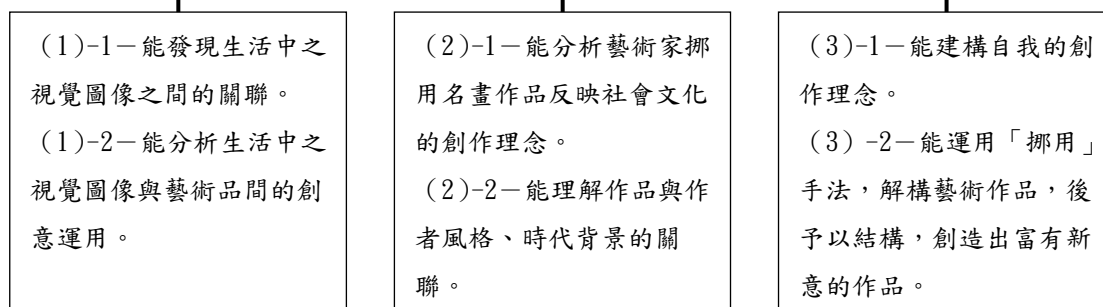
總時數

6 節，總計 240 分鐘

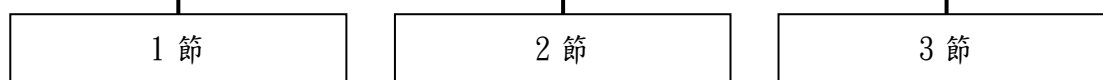
子題



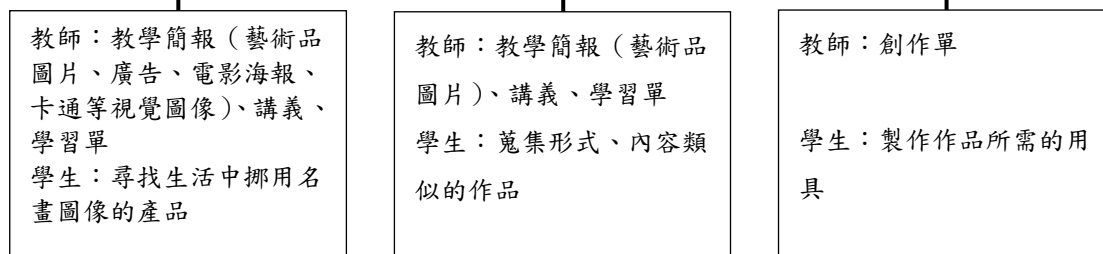
單元
目標



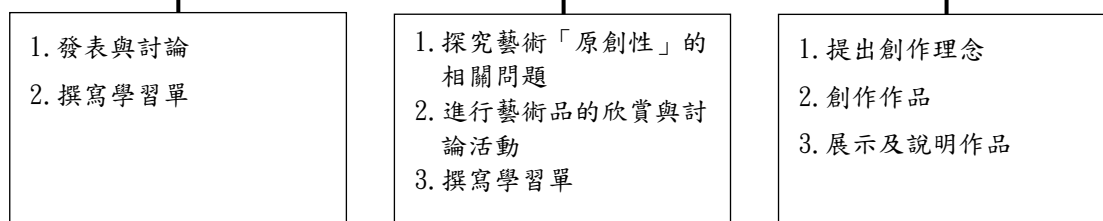
時間



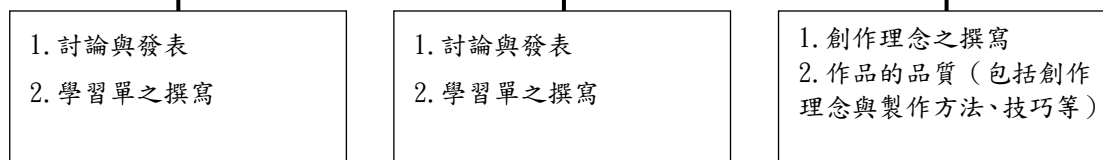
教學
資源



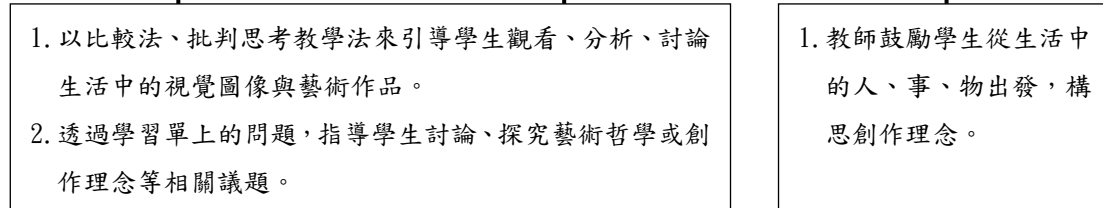
主要
教學
活動
Cm



評量



教學
策略



三、教學內容

1. 教材設計及作品示例

教材一（配合活動一）

後現代視覺藝術教育的範疇，不應只限於精緻藝術，網路、E-MAIL傳播的視覺影像與我們的生活息息相關，皆可納入藝術教學的素材。以下教材內容所要介紹的，乃是一些經過「挪用」的視覺圖像，這些圖像多是利用繪圖軟體，如photoshop來進行『惡搞』，反映當前政治、社會現象或流行、趣味事物。而時下流行的”KUSO”文化亦是我們所不能錯過的。

=====

何謂 KUSO？請看我們的專題報導。

KUSO 來了

李怡志／專題報導

最近社會中出現了许多讓三十歲以上「老一輩」無法理解的事物，例如最近興起的「快閃族」、今天下午舉辦的「返校 Fun 浪派對」搞笑歌舞比賽、Yahoo!奇摩拍賣中屢屢出現的「使用過筷子」或「牙線」，這些都是「KUSO 文化」的一環。這一代年輕正在主導一個 KUSO 文化的到來。

KUSO 在日文原本是「可惡」的意思，通常也拿來當成罵人的口頭禪。但對台灣的網路世代而言，「KUSO」（或稱為庫索）則廣泛當成「惡搞」、「好笑」的意思。KUSO 在台灣早期只限於網路，後來則利用網路的特性，影響範圍愈來愈大。

KUSO 大約從三、四年前開始，一開始比較類似網路語言的次文化，在網路留言中大量使用香港電影《食神》、《少林足球》或香港武打漫畫中的經典對話或語彙，例如用「折凳」表示最強的武器、「未夠班」形容能力不足；或是在此根基上，創作一些顛倒是非的故事，例如《鐵拳無敵孫中山》、《少林棒球》等等。

對於死忠「KUSO 族」而言，KUSO 的定義十分嚴格，即便是搞笑、幽默，對象或是取材範圍也限定在香港漫畫、日本 ACG（卡通、漫畫、電玩）等，透過帶有距離感的文字、語法，創造出一種特有的幽默。

後來特定的日本語彙如「蘿莉控」（Lolita Complex，戀女童癖）、「殘念」（可惜）也加入了 KUSO 的行列，對象也開始愈來愈廣泛，慢慢從 BBS 討論區擴散開來，不再限定於文字。

KUSO 文化早期還有「認真面對爛東西」的意味，今年初「台灣霹靂火」開始被網友以各種 KUSO 的方式對待後，更造就新一波的流行。

許多較接近青少年的公司，也開始接納、甚至扮演推手，舉辦各種活動、提供網路機制，鼓勵網路世代繼續 KUSO，譬如將網友虛擬創作的「喬登拖鞋」放在 Yahoo!奇摩首頁、PCHome 除了「就是愛搞怪」貼圖區外，最近還舉辦「RO 搞怪貼圖大賽」、可口可樂也舉辦了高中生搞笑歌舞比賽。

社會最近喜歡用「草莓族」這個比較負面的名詞來形容二十歲上下的這一代，現在，他們要用自己的 KUSO 文化來反擊，顛覆老一輩的思想，看起來還頗為成功。（中晚 2003/08/30）

資料來源：http://www.richyli.com/report/2003_08_30.htm

KUSO 效應正在蔓延. . . KUSO 禍延小胖與阿扁

* 當小胖遇上損友

網路、E-MAIL 一度流傳的風雲人物小胖，同學一再的以他的「尊顏」製作各種有趣的圖片，百變造型無奇不有。

【生活紀實篇】



【羅絲小胖】



• 電影鐵達尼號海報

• 鐵達尼號電影海報設計

設計策略：以男女主角及場景（船）為意象

設計傳達：愛情故事發生在鐵達尼號

設計技巧：

一、平衡對稱構圖，穩定三角構圖與 X 形構圖

二、蒙太奇式疊圖

三、對比（色彩對比，色相形成焦點）

（資料來源：<http://home.educities.edu.tw/tsuiyh/cc/cudesi2.html>）

【微笑小胖】



- 微笑騎兵（Laughing Cavalier）

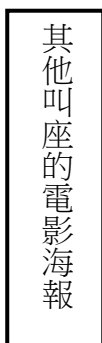
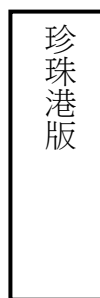
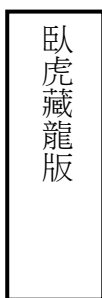
哈爾斯 1624 油彩 108x95cm

- 哈爾斯（Frans Hals，約 1580~1666）是巴洛克時期，荷蘭最有名的肖像畫家，笑容騎兵（Laughing Cavalier）是他最著名的作品，此畫最具發明性的是構圖的形式。畫中人物打破肖像畫一貫端正的姿勢，改以帶有動式的姿態來表現，微抬的手臂與傾斜的站姿，及衣領、帽子誇張的形狀皆打破傳統肖像畫的形式；由上看下的眼神，讓畫中人有高高在上的傲慢感。

（資料來源：張心龍（1997）。巴洛克之旅。台北：雄獅。）

* 當陳水扁遇上電影海報

2004 年選舉前後，網路上一時盛傳諷刺性意味濃厚的宣傳海報。



教材二（配合活動一）

十九世紀末，也就是一九〇〇年巴黎萬國博覽會，是「新藝術」（Art nouveau）頂盛時期。這種所謂世紀末風尚含概很廣，繪畫、海報、建築、家具、工藝、設計…等是全面藝術風潮，「新藝術」在近百年後的今天又大行其道，風靡起來。而慕夏（Alphonse Mucha）正是這個歐洲裝飾風格的卓越代表人，因此有時也將「新藝術風格」稱作「慕夏風格」。

首先，「新藝術」的時代是一個注重生活美學的時代。不只對於建築設計要求，人們更有意要將日常生活用品、家具、玻璃工藝的造形提高到藝術的境界。當瀏覽慕夏的作品時，更可以發現他是商業設計的始祖。（資料來源：<http://forums.chinatimes.com.tw/art/focus/mucha/menu01.htm>）

＊當慕夏遇到了美少女戰士



＊當慕夏遇上了蘇格蘭紅茶



資料來源：張素卿（2003）。視覺藝術工作坊研習資料（未出版）。

教材三（配合活動二）

在後現代主義的藝術作品中，我們常可見到某些似曾相識的，名畫中的經典圖像，那是因為後現代主義藝術家，喜歡從名畫中「挪用」大量的圖像來進行創作；後現代主義藝術家從歷代藝術家與古典藝術作品中汲取創作素材與觀念，透過現代主義的手法、形式，開創繪畫的新面貌。以下介紹幾位台灣當代藝術家的作品：

（一）林珮淳（1959-）—林珮淳的作品著重文化與社會的意涵。她以一系列題為「經典之作」的「女史箴」圖案聞名，在經典之作〈經典之作—西施〉一圖中（見右圖），她將台灣社會的混亂現象與古代中國四書五經的典章教訓作比較，諷刺台灣人民追逐功利主義的現象。這一幅作品同時具有解構的意涵，面對幾千年以來中國女性必須恪遵婦德的祖訓，作出對父權思想的反抗（謝東山，2002，p128-129）。

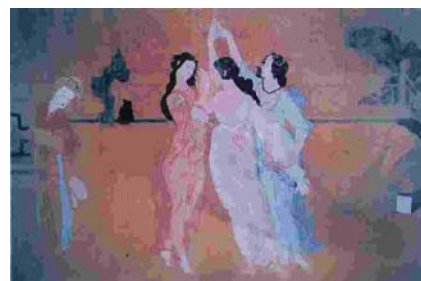


顧愷之 女史箴圖 西元七世紀摹本



西晉初年，賈后淫妬權詐，張華乃作女史箴文，勸誡宮婦操守之德。女史箴圖即以女史箴文句分為獨立九段落，圖文參照的插圖性構圖，成為中國傳統敘事性繪畫形式之一。各段以人物為主，佈景什物極少。畫中線條極為纖細，無頓挫轉折變化，筆勢徐緩沉著，唐人張彥遠評為「緊密聯綿、循環超忽」，這種如「春蠶吐絲」般的線條，賦予圓弧狀衣紋薄紗蓬鬆似的幻覺（宋偉航，1993）。

（二）梅丁衍（1954-）—梅丁衍援引傅柯(Michel Foucault)研究歷史的方法學，以「繪畫考古學 (Archeology of Painting)」的後現代閱讀遊戲來作為創作的主旨，目的在於回歸水墨繪畫歷史背景的研究，以及對於東西方繪畫發展共同因由的再檢驗。例如〈三美圖〉（見右圖），透過壓克力顏料及揮發性色料，並佐以相當的技巧，不僅表現追逐水墨的流暢，亦經由書法線條的筆觸，表現對於古典東方氣韻的歷史懷鄉情愫。題材方面，他挪用了藝術史中的經典圖像，來權充表現的功能（謝東山，2002，p128-129）。



《春》 1482-83 油畫 203x314 公分

《春》為波提且利最有名代表作，《春》是幅寓意圖，畫面上展現鮮花滿地，結滿金黃色果實的樹林。維納斯象徵美和愛的女神，她站在畫面中央，儀態莊重，神情安然，凝視著和煦的陽光，在這裡她是世間生靈的創造者，她的召喚下，春天降臨了。三女神翩翩起舞，由右至左名為「美麗」、「青春」和「歡樂」，表情並不高興，似乎為愛情苦惱，但仍盡情歌舞。

資料來源：<http://home.lsjh.tp.edu.tw/peiyang/artist/artist06.html>

(三) 吳天章 (1956-) — 吳天章的作品〈紅塵不了情/戀戀紅塵〉(見右圖局部) 源於台灣前輩畫家李石樵

(1908-) 的畫作〈市場口〉。〈市場口〉畫面中央行經一名穿著時上的上海女人，有別於市場上其餘眾人，而吳天章以這件作品畫作為背景，將原本的上海女人之面孔變成淫盪的雌雄同體的怪人，身上的聚光效果，產生一種鬼魅式的閃光，構成了一種奇特、冷冽、可怖的視覺風格。

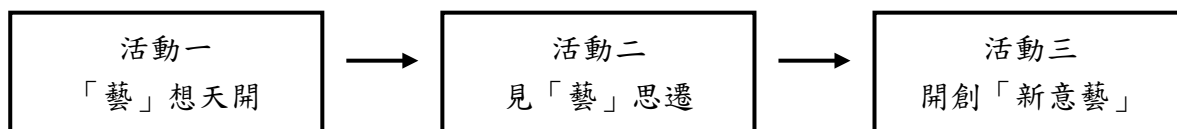


市場口 1945 畫布・油彩 149x148 cm

這件作品反映李石樵光復後落實現實的藝術觀，描繪菜市場的繁忙活動，光線亦刻意投射在畫中央著旗袍的女子上。背景人物多而不亂，基本上呈一字排開，空間難度並不高。人物姿態的表現大體自然，但推腳踏車之女孩姿態略嫌僵硬。著旗袍和女孩騎腳踏車均為當時的新現象，以之入畫，反映李石樵此時所主張之「從現實中探索美的題材與富有美感價值的藝術」。資料來源：

<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/database/painter-tw/lishinchiao-10.htm>

2. 教學過程



教學活動設計表

教學活動（一）：「藝」想天開（1 節，40 分）

能力指標	教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	教學評量
2-3-7 2-3-9 3-3-12	(1)-1 (1)-2	一、導入活動 1. 老師向學生說明接下來 的六節課是一個完整的單 元課程，主要探討挪用手 法與模仿作品的相關議 題，尤其特別著重在作者 的創作理念與作品的意 義。 2. 播放教材一的圖像（阿 扁、小胖的趣味圖片），說 明 KUSO 的現象，與挪用圖 像的手法及其趣味性。 二、發展活動 1. 老師接著播放一段耳熟 能詳的多芬洗髮精廣告片 段給學生觀看，再播放一 段由當紅的阿忠布袋戲團 所演出的「多糞洗髮精」。 2. 配合學習單上的問題， 討論挪用手法的「諷刺性」 目的。 3. 配合教材二的內容，教 師揭示慕夏作品與美少女 戰士圖片作對照，利用學 習單上的問題進行討論。 4. 教師講解慕夏與新藝 術，及新藝術與生活的關 係。 三、綜合活動 1. 介紹普普藝術與安迪渥 荷的創作理念與挪用手法 的關聯，配合學習單思考 「原創性」的相關問題。 2. 綜合歸納本節課的重 點，點出「挪用」的創作 手法。 3. 鼓勵學生搜尋、留意日 常生活應用「挪用」手法 的視覺圖像。	5' 25' 10'	◎活動（一）教 學簡報，內容如 下： • 阿扁、小胖的 趣味圖片 • 多芬洗髮精 廣告—「王心怡 使用心得篇」與 阿忠布袋戲— 「多糞洗髮精」 影片 • 慕夏作品複 製圖片與卡通 美少女戰士圖 片 ◎學習單（一）	• 老師提醒學生仔細觀察 這一堂課老師即將要揭示 的影片或圖像。  （觀看廣告的情形） • 教師鼓勵學生多動腦筋 想想老師所提出的問題， 並發表自己的看法。 • 老師將學生的回答簡要 紀錄在黑板上。  • 老師鼓勵學生提出生活 中的相關經驗，並參與討 論。	• 學生對於老師 揭示的影片、圖像 充滿興趣。 • 學生踴躍舉手 發言。  • 學生熱烈參與 討論。	• 能踴躍討論與發表 • 能用心撰寫學習單

教學活動二：見「藝」思遷（2 節，80 分）

能力指標	教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	教學評量
1-3-1 2-3-9 3-3-12	(2)-1 (2)-2	一、導入活動 1. 老師說明在藝術史上,有許多畫家拿前人畫過的題材、構圖作為自己創作參考。 2. 教師引導學生了解畫家們雖然是借用古典名畫,但是他們仍表現出自己的風格與思維。 二、發展活動 1. 教師運用教學簡報內容,讓學生觀看多幅藝術史上的藝術家與台灣當代藝術家借用前人畫作的例子。 2. 配合學習單(二)討論藝術家運用挪用手法的相關議題,例如目的性與創作觀念的問題。 三、綜合活動 1. 教師引導學生思考模仿、挪用與抄襲的不同,藝術家們對於名畫加以解構、分析,加諸自己的思想,再重新結構、建構。 2. 歸結本教學活動重點運用前人的畫作,以自己的方式重新賦予生命,再突出截然不同的個人風格,這種創作方式,可作為我們學習創作的參考。	20' 40' 20'	◎活動(二) 教學簡報,內容如下: 各幅藝術品複製圖片 ◎學習單(二)	• 古奧喬尼 1509 年所畫的維納斯,提香以他的老師古奧喬尼畫的維納斯為藍本,在 1538 年描畫了另一幅維納斯。 • 哥雅在 1814 年畫「1808 年 5 月 13 日」作品,以被處決者的無辜,和行刑者的野蠻無情,來突顯槍決的悲劇性。馬內 1867 年也曾用相近的題材「馬克西密連的槍決」來作畫。 • 西班牙大師委拉斯貴茲的「宮廷侍女」,畢卡索也承襲此畫題再創作,並且發展出許多借用古典名作,再重新創作的系列作品。	• 學生仔細聆聽觀看教學簡報並聆聽教師講解。 • 學生參與討論與發表。  • 學生認真撰寫學習單。	• 能踴躍討論與發表 • 能用心撰寫學習單

教學活動三：開創「新意藝」(3 節, 120 分)

能力指標	教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	教學評量
1-3-1 1-3-2	(3)-1 (3)-2	一、導入活動 1. 教師發下學習單三，藉由學習單上的圖像—米勒的作品《拾穗》與陳錦芳的作品《都市的拾穗者》，來探討 二、發展活動 1. 教師說明本次創作將「挪用」米勒作品《拾穗》中三婦人的圖像，請分析人、事、時、地、物等問題，再將之結構成一件作品。 2. 教師引導學生構思創作理念，並著手撰寫。 3. 學生與老師討論自己的創作理念，並逐步完成較為完整而有內涵的創作思維。 4. 學生依據創作理念，自備創作媒材、用具。 三、綜合活動 1. 著手進行作品創作。 2. 完成作品後，展示自己的作品，與教師、學生分享創作觀感。	10' 30' 80'	- 學習單三 - 米勒拾穗三婦人圖像（各種尺寸）	- 老師鼓勵學生自由發揮想像力，可以改變畫中人的身份、場景、構圖、時空等，更可以運用多種媒材，表現作品多元的面貌。 - 老師引導學生分析自己的創作觀點，並欣賞他人的作品。	- 學生構思草圖 - 學生撰寫創作理念 - 學生著手進行創作	- 能用心撰寫學習單 - 能欣賞他人作品 - 能說明自己的創作觀

四、教學評鑑

1. 教學省思與建議

(1) 學生對於這樣的課程內容，充滿了好奇與興趣。以往面對硬梆梆的藝術史、美學等議題，小學生的並不感興趣，看教學錄影帶，常會有看到打瞌睡的情形，而「挪用」這種主題的教材，對學生而言雖是一個新鮮的玩意兒，但卻不脫離生活，舉目皆是唾手可得的視覺影像，無形中將大眾藝術與精緻藝術巧妙的串聯起來，面對藝術史知識或是藝術哲學思想，不再畏懼三分，而能透過課堂中的討論與分享，逐漸提升藝術欣賞的層次與創作的內涵。

(2) 課堂情形一剛進行活動一時，學生對於看廣告、網路上的圖像提出想法時，態度很踴躍，對於「挪用」手法所提出的觀點，相當有見解。而因為之前藝術欣賞的經驗缺乏，藝術批評的能力未建立，到了活動二要他們對著「藝術品」說話時，卻有些啞口；但是老師透過問題的引導，採取比較的方式，批判思考的教學策略，學生漸能明察秋毫，感受相似藝術品間的相異點，並提出自己的看法。

(3) 教案未來的發展

「挪用」的手法，同樣被運用音樂與表演藝術上，例如：音樂方面，台灣當紅歌唱女子

團體 SHE 的一首主打歌—「波斯貓」，即是借用世界名曲「波斯市場」的精華片段改編而成；另一位流行歌手陶喆也將台灣傳統歌謠「望春風」，作了曲風上及唱腔方面的變化，諸如此類的改編歌曲不勝枚舉。而表演藝術方面，「梁山伯與祝英台」、金庸多部名著—「神雕俠侶」、「倚天屠龍記」等膾炙人口的好戲，不論是以舞台劇或是電影、電視劇的方式，皆一再的被翻拍、全新演出。無論視覺藝術、音樂或表演藝術，每一個改編的作品皆有其時代背景與再創的意義，而這個意義又與作者本身有著密不可分的關係。不同的文化與不同的時代潮流趨勢，將影響一件作品呈現的面貌，又拿 SHE 之「波斯貓」為例，現今流行的曲風是包羅萬象、多元風格的，而這首「波斯貓」不僅結合了異國情調，又融合古典與流行樂，有很多音樂元素與教學內容值得探討，畢竟這樣的題材與這樣的人物（SHE）是這樣的貼近生活。因此，本教案可以拓展統整的領域，即將內容延伸至音樂與表演藝術，方可落實藝術與人文領域的教學。

2. 學習評量—本教材之評量依據課程目標，採取多元評量的理念來設計，著重實作評量的策略，兼涵形成性評量與總結性評量，評量目的、項目如下表所列，評量總表請詳見附錄。

活動名稱	評量目的	評量項目
活動一 「藝」想天開	檢測發現生活中之視覺圖像之間的關聯的能力	討論與發表
	檢測分析生活中之視覺圖像與藝術品間的創意運用的能力	學習單一
活動二 見「藝」思遷	檢測理解作品與作者風格、時代背景的關聯的能力	討論與發表
	檢測分析藝術家挪用名畫作品反映社會文化的創作理念的能力	學習單二
活動三 開創「新意術」	檢測建構自我的創作理念的能力	學習單三(創作理念撰述)
	檢測運用「挪用」手法，解構、結構藝術作品，創造出富有新意的作品的能力	作品

3. 學習成果

經由這一個課程的實施，學生的創意想法令人刮目相看，他們將米勒的三婦人從森林帶到海邊，從小矮人變成大巨人，從外勞變成一夜致富的掏金客，作品的形式中有表現空間概念的、傳達心中意念的，還有反映各種生活面向的，內容包羅萬象。唯創作媒材方面，局限於彩畫用具，較少學生選用拼貼或拓印等技法，這可能與學生慣用彩畫用具的習慣有關。然而，這並不影響學生的表現，畢竟選用何種創作媒材，應尊重學生的自由意志。以下列舉幾件學生作品，簡要賞析之：

【作品一】



【作品二】



作品一說明

作者：游佳芬 題目：大巨人

- 佳芬透過對比的手法，以矮房屋、小矮人襯托三位主角的高大，另以高聳入雲的摩天大樹，提示三人的高度。

作品二說明

作者：游佳芳 題目：大富翁

- 佳芳與佳芬是雙胞胎，表現手法竟有異曲同工之妙，唯佳芬將三位婦人比例極大化，而佳芳將婦人極小化，變成大富翁遊戲中的棋子，其想像力真是令人讚嘆。

【作品三】



作者：吳凭蓉 題目：小矮人撿金子

- 若能像小矮人一樣在這樣的聚寶盆裡，撿著源源不絕的金銀財寶是凭蓉的願望。

【作品四】



作者：陳仕佑 題目：整理房間的婦人

- 仕佑的房間經常很亂，又懶得整理，真希望有錢能雇用三位外勞來幫他打掃房間。

【作品五】



作者：吳秉昀 題目：河中的淘金者

- 秉昀希望能到一個淘金鎮，在河床裡有撿不完的金沙，這樣就可以永保富貴。河岸對面的「敗金大飯店」，反映當下追逐物質、功利主義的現象。

【作品六】



作者：吳仲基 題目：3P 大戰

- 3P，可別想歪了，仲基畫的是三個在玩鬥牛的女人，旁邊還有啦啦隊呢！想法真特別！

五、參考資料

◎參考書目

石守謙等 (1993)。《中國古代繪畫名品》。台北：雄獅。

張心龍 (1997)。《巴洛克之旅》。台北：雄獅。

謝東山主編 (2002)。《台灣當代藝術 1980-2000》。台北：藝術家。

Freedman, K. (2003)。〈當代美術教育的發展與變革〉。王士樵譯。《美育》，132 期，58-63。

Mirzoeff, N. (2001). What is visual culture? In N. Mirzoeff (Ed.). The visual culture reader (3-13).
London: Routledge.

Rogoff, I. (2001). Studying visual culture. In N. Mirzoeff (Ed.). The visual culture reader (14-26).
London: Routledge.

◎網站

全國藝術教育網 <http://ed.arte.gov.tw/>

台灣 CF 歷史資料館 <http://cf.nctu.edu.tw/>

◎多媒體影像

廣告：多芬洗髮精－王心怡使用心得篇（轉載自 <http://cf.nctu.edu.tw/>）

影片：阿忠布袋戲－多芬洗髮精（e-mail 流傳）

巧 遇 ？

一、當阿忠遇上了多芬

1. 請仔細觀看並比較「多芬洗髮精」廣告片與阿忠布袋戲團所演出的「多翼洗髮精」。
2. 想一想下列幾個問題：
 - （1）多芬洗髮精廣告片要告訴觀眾什麼？
 - （2）「多翼洗髮精」要傳達什麼？
 - （3）為什麼阿忠要模仿廣告的劇情？他的用意是什麼？

二、當新藝術遇上了漫畫

1. 請仔細觀看並比較慕夏的作品與美少女戰士圖片。
2. 想一想下列幾個問題：
 - （1）什麼是「新藝術」、誰是「慕夏」？
 - （2）你認為美少女戰士的圖片為什麼要模仿慕夏的作品？
 - （3）你對這樣的模仿圖片有什麼看法？

三、當名人遇上普普

1. 你覺得作者以「名人的肖像」作為創作的素材，可能想要傳達什麼想法？
2. 安迪沃荷一直在反覆複製某人、物的創作理念，你覺得如何？
3. 普普藝術複製生活印象、影像、意象的觀念，能不能算是創作？這樣的作品能不能算是藝術品？

*再想想

藝術品一定要要有「原創性」嗎？如果是的話，你認為怎樣才能算是原創性？

各吹各的調

一樣的圖，不一樣的味兒

※這是誰的作品？你認得嗎？

比較看看四張圖中有何相同點？有何相異點？並且說出你的觀感。



※畢卡索又在搞什麼鬼了？

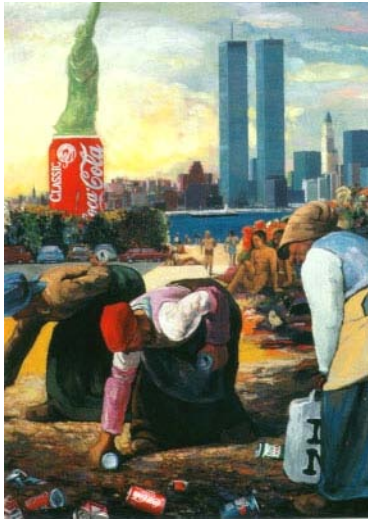
想想看，為什麼畢卡索要把馬內的圖改成這副德行？



無巧不成書

※仔細觀察下面兩幅畫的每個細節，並試著回答下列問題。

圖一



圖二



- 1.分別敘說畫中的三個人所在的地方是哪裡？他們正在做什麼？
- 2.你猜想他們的身份分別是什麼？從哪裡可以辨識得出來？
- 3.你認為兩位作者要表達什麼？為什麼要畫這三個人的活動？
- 4.你覺得哪一幅畫比較先畫？
- 5.想想看，後來的作者為什麼要模仿別人的作品？
- 6.又為什麼後來的作者要換場景與色調呢？

※接下來請你試著想想看這三個人還可能是什麼身份？還可以做什麼？要在哪裡做？為什麼這麼做？請你盡情發揮你的想像力，寫下創作理念，並「挪用」這幅名畫，進行創作吧！

創作理念撰述：

評 量 總 表	
---------	--

評 量 細 目		類別	超棒喔	很好耶	不賴呦	努力唷	加油吧
			5 分	4 分	3 分	2 分	1 分
活動一	能用心撰寫學習單	實作					
	能進行發表與分享	發表					
	能認真討論相關問題	態度					
活動二	能用心撰寫學習單	實作					
	能進行發表與分享	發表					
	能認真討論相關問題	態度					
活動三	能用心撰寫創作理念	實作					
	能建構自我的想法創作作品	實作					
	能善加運用媒材進行創作	創作					
	能欣賞別人的作品	態度					
整 體 表 現		自評 x5					
總 計							
整體表現評述（文字說明）： 							