

一、設計理念

(一)單元的設計緣起、背景、意涵與重要性。

『藝術是一種再創造』—相信很多人在初學書法或繪畫時，老師會引導學生先「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；本課程探究的是一種「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。

(二)學生學習特質與需求(起始行為或先備知識)。

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講授式的介紹方式，將無法激發小學生的學習動機與興趣。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)。

(三)核心素養的展現(如知識、情意、能力的整合，學習情境與脈絡、學習歷程與方法、實踐力行的表現)。

隨著資訊媒體的發達，視覺影像充斥著我們的周遭環境，諸如社群媒體、廣告、海報、影片、網路、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)，才能更貼近學生生活的真實情境。本課程之設計欲培養學生分析、思考視覺影像的能力，並藉由作品的改編、創造，傳達人文關懷、反應社會現況以及體現省思行動。

(四)學習重點(表現與內容)的統整與銜接。

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。

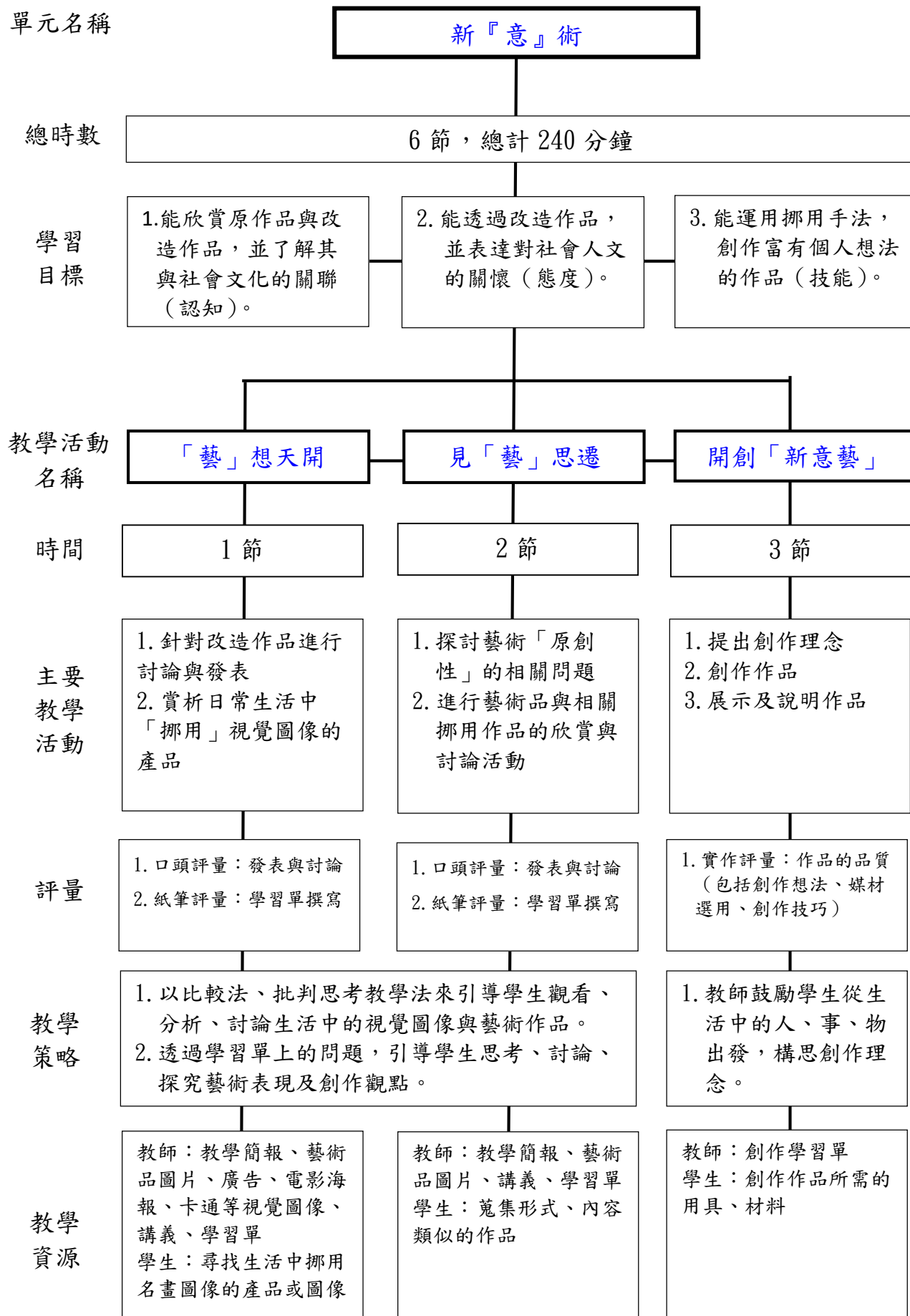
(五)議題融入與跨科/領域統整的規劃。

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。

(六)重要教學策略與評量的說明。

1. 以比較法、批判思考教學法來引導學生觀看、分析、討論生活中的視覺圖像與藝術作品。
2. 透過問題導向教學，引導學生討論、探究藝術創作及生活連結相關問題。
3. 採用實作、口頭評量鼓勵學生從生活中的人、事、物出發，構思創作理念。

二、單元架構



三、活動設計

領域/科目	藝術領域/視覺藝術		設計者	陳玲萱
實施年級	六年級		總節數	共 6 節·240 分鐘
單元名稱	新「意」術			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	核心素養	藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。
	學習內容	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。		
議題融入	議題/學習主題			
	實質內涵			
與其他領域/科目的連結				
教材來源		自編		
學習目標				
1. 能欣賞原作品與改造作品，並了解其與社會文化的關聯（認知）。 2. 能透過改造作品，並表達對社會人文的關懷（態度）。 3. 能運用挪用手法，創作富有個人想法的作品（技能）。				

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
教學活動一 「藝」想天開(1 節, 40 分鐘) 一、導入活動(7 分) (一) 課前導覽 老師說明本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。 (二) 引起動機 揭示多張蒙娜麗莎被「改裝」的圖片，拋出問題：為什麼有這些再造的圖	• 口頭評量：能舉例說明挪用手法。	• 老師提醒學生仔細觀察這一堂課老師揭示的影片或圖像。 • 老師彙整學生的回答，並給予回饋。

<p>像？作者們的用意是什麼？這些是本單元我們要試著探討的議題。</p> <p>二、發展活動(27分)</p> <p>(一) 介紹 KUSO 梗圖文化</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 揭示網路、社交媒體上的梗圖，說明 KUSO 文化的流行現狀，與挪用圖像的手法及其趣味性。另外，介紹海報設計概念與欣賞哈爾斯作品〈微笑騎兵〉。 2. 老師接著播放一段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」影片。 3. 配合【學習單一】上 Part1 的問題，討論挪用手法的「諷刺性」目的。 <p>(二) 新藝術 (Art nouveau) 及慕夏作品的探討</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 配合教材二的內容，教師揭示慕夏作品與美少女戰士圖片進行對照，利用【學習單一】Part2 部份的問題進行討論。 2. 教師講解慕夏與新藝術，及新藝術與生活應用的關係。 <p>(三) 普普與安迪渥荷</p> <p>介紹普普藝術與安迪渥荷挪用名人肖像的創作手法與理念，並配合【學習單一】Part3，思考藝術「原創性」的相關問題。</p> <p>三、綜合活動(6分)</p> <p>(一) 歸納本節課的重點—「挪用」的創作手法及其用意。</p> <p>(二) 鼓勵學生留意並蒐集日常生活應用「挪用」手法的視覺圖像，下次可將之帶到課堂上來與大家分享。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 口頭評量：能踴躍討論並提出自己的看法。 • 紙筆評量：能透過學習單表達對挪用手法的看法。 • 紙筆評量：能透過學習單描述藝術與生活應用的關係。 • 紙筆評量：能透過學習單說明對藝術原創性的想法。 	<ul style="list-style-type: none"> • 老師鼓勵學生針對生活中與藝術品結合的相關產品提出觀感，並參與討論。
<p>教學活動二 見「藝」思遷 (2節, 80分)</p> <p>一、導入活動 (10分)</p> <p>(一) 老師揭示古今中外多張類似的圖片，例如維納斯、宮廷侍女等，讓學生找找看其中有哪些相同點與相異點。</p> <p>(二) 觀察了名畫與生活仿作圖片後，請學生發表看法，以引起本活動的學習動機。</p> <p>二、發展活動 (100分)</p> <p>(一) 老師再透過教學簡報舉例說明在藝術史上，有許多畫家拿前人畫過的題材或構圖作為自己創作的參考。</p> <p>(二) 教師引導學生用「比較法」區分原作與後</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 口頭評量：能踴躍提出自己的看法。 	<ul style="list-style-type: none"> • 以「藝術偵探」的遊戲方式帶入本活動，可以提高學習興致、增加趣味性，並引導學生敏銳的觀察力。

<p>作的異同。</p> <p>(三)教師向學生導賞多幅中外藝術史上的藝術家與台灣當代藝術家借用前人畫作再創作的例子，並進行鑑賞與討論（配合教材三）。</p> <p>(三)教師引導學生思考「模仿」、「臨摹」、「挪用」的用意以及對創作的啟發，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。</p> <p>(四)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。</p> <p>三、綜合活動（10分）</p> <p>(一)教師鼓勵學生運用前人的畫作，以自己的方式重新賦予生命，並突顯截然不同的個人風格。</p> <p>(二)歸結本活動之重點，強調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、建構的創作思維，可做為我們學習創作的參考。</p>	<p>• 紙筆評量：能透過學習單描述對藝術家運用挪用手法的看法。</p>	<p>• 教師可導入「描述」、「分析」、「解釋」、「判斷」的方法與步驟，幫助學生進行藝術品的鑑賞。</p>
<p>教學活動三 開創「新意藝」 (3節, 120分)</p> <p>一、導入活動(10分)</p> <p>(一)教師引導學生閱讀繪本「威利的名畫」:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 作者安東尼在這本書中化身成點石成金的黑猩猩，重新將世界上著名的畫作如米勒的「拾穗」、達文西的「蒙娜麗莎」、梵谷的「向日葵」……等用幽默的手法改編。在作者的巧筆下，畫中的主角全都變成人猿和猩猩，就連神秘的蒙娜麗莎也不例外，而封面中的黑猩猩正是作者安東尼的自畫像。 <p>(二)學生分享印象最深刻的名畫與有趣的內容，引發改造名畫的興趣與靈感。</p> <p>二、發展活動(100分)</p> <p>(一)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〈都市的清潔者〉來探討相關問題。</p> <p>(二)教師說明本次創作將「挪用」米勒作品〈拾穗〉中三婦人的圖像，逐一引導學生分析人、事、時、地、物等元素與構圖形式。</p> <p>(三)教師鼓勵學生自由發揮想像力，可以改變畫中人物身份、場景、構圖等，更可以運</p>	<p>• 紙筆評量：能透過學習單描述對藝術作品的內容，並分析構圖形式。</p> <p>• 實作評量：能自備創作媒材，進行改造作品創作。</p>	<p>• 老師</p> <p>• 老師說明構圖的基本形式例如透視感、</p>

<p>用多種媒材，表現作品多元的面貌。</p> <p>(四)學生與老師討論自己的創作理念，並逐步構築成為完整而有內涵的創作思維，教師引導學生構思創作想法，並著手撰寫，提醒學生除了構圖形式、畫面內容的改變，要思考作品想表達的主要意涵。</p> <p>(五)學生依據創作理念，自備創作媒材、用具，著手進行作品創作。</p> <p>三、綜合活動(10分)</p> <p>(一)完成作品後，展示自己的作品，並與教師、同學分享創作觀感。</p> <p>(二)老師引導學生先分享自己的創作觀點，並給同學肯定與回饋。</p>		<p>消失點、室內外空間的營造等，並講解對比、比例等原則的使用。</p>
---	--	--------------------------------------

教學設備/資源：

- 單槍投影設備、實務投影機、教學簡報

參考資料：

1.參考書目

- 石守謙、宋偉航、王文宜等 (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。
- Anthony Browne (2000)。Willy's Pictures。(陳蕙慧譯)。台北：麥克。
- Freedman, K. (2003)。當代美術教育的發展與變革。王士樵譯。美育，132，58-63。
- Mirzoeff, N. (2001)。What is visual culture? In N. Mirzoeff (Ed.) .The visual culture reader(3-13). London: Routedge.
- Rogoff, I. (2001)。Studying visual culture. In N. Mirzoeff (Ed.) . The visual culture reader(14-26). London: Routedge.

2.網站

- 全國藝術教育網 <http://ed.arted.gov.tw/>
- 布拉格之春—新藝術慕夏特展 <http://forums.chinatimes.com.tw/art/focus/mucha/>
- 陳錦芳博士網站 http://blog.artlib.net.tw/author_page.php?act=view&ename=TFchen
- 國立台灣大學網路教學課程 瞭解藝術 <http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/index.html>
- 李怡志 (2003)。KUSO 來了。中晚電子報。http://www.richyli.com/report/2003_08_30.htm

3.多媒體影像

(1) 圖片：

- 活動一 小胖搞怪圖片、阿扁搞怪圖片、電影鐵達尼號 (TITANIC) 海報、哈爾斯 (Frans Hals) <微笑騎兵 (Laughing Cavalier)>、慕夏(Alphonse Mucha)作品、美少女戰士相關圖片、蘇格蘭紅茶利樂包、安迪渥荷<瑪麗蓮夢露>、<毛澤東>等
- 活動二 明 藍瑛<仿黃公望山水>、清 王翬<仿趙孟頫山水>、顧愷之<女史箴圖>、林珮淳<經典之作—女史箴圖>、波提且利<春>、梅丁衍<三美圖>、李石樵<市場口>、吳天章<戀戀紅塵>、<大碗島的星期天下午>秀拉版、迪士尼版、汽車版、威利版
- 活動三 米勒<拾穗>、陳錦芳<都市的拾穗者>

(2) 廣告：多芬洗髮精—王心怡使用心得篇 https://www.youtube.com/watch?v=l6Pukjpi_9w

(3) 影片：阿忠布袋戲—多芬洗髮精 <https://www.youtube.com/watch?v=jkOsut23m1E>

教材一（配合教學活動一）

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，例如時下流行的次文化”KUSO”現象即是如此。

何謂 KUSO？請看我們的專題報導。

KUSO 來了

李怡志／專題報導

最近社會中出現了許多讓三十歲以上「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）

KUSO 效應蔓延.....

網路、社群媒體經常出現梗圖，知名人士的容貌編輯成為各種有趣的圖片，百變造型無奇不有，不禁令人莞爾，除了有趣之外，

◎梗圖示例一

【籬絲小胖】



【電影鐵達尼號海報】



◎鐵達尼號電影海報設計 賞析

- * 設計策略：以男女主角及場景（船）為意象
- * 設計傳達：在鐵達尼號上所發生愛情故事
- * 設計手法：

- 以 X 形、對稱、穩定的三角構圖安排畫面
- 海報製作手法採蒙太奇式疊圖
- 運用色彩對比色彩使主角成為對比

（資料來源：

<http://home.educities.edu.tw/tsuiyh/cc/cudesi2.html>）

◎梗圖示例二

【微笑小胖】



【微笑騎兵】



- 微笑騎兵（Laughing Cavalier）

哈爾斯 1624 油彩 108x95cm

- 微笑騎兵賞析：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。）

◎普普藝術與安迪渥荷

- 普普藝術（Pop Art）

1960 年代是抽象表現主義的反動，描寫日常生活的事物，使人們更加注意週遭事物，題材與美國的都市文明有關，表現在標誌、照片、漫畫、廣告招牌等。在藝術的追求方面大致繼承了達達主義精神，作品中大量運用廢棄物、商標、電影廣告、雜誌報刊圖片、漫畫等做組合與拼貼，故有新達達主義的稱號，然並沒有早期達達主義那種諷刺性、破壞性和漫無秩序的風格，反而以超然的態度歌頌那些被人棄之不顧或已經被人處理過的東西，甚至採用複製品再行複製與改造。

- 安迪沃荷（Andy Warhol, 1930~87）

美國最具代表性普普畫家，他的作品中重複日常生活常見的影像。1962 年，他將美鈔、罐頭、可樂瓶、瑪麗蓮夢露等運用在畫布上進行絹印作品的創作，開拓了製作、作品與複製品之間、影像

之間及各物體之間的各種界線。安迪沃荷的藝術充滿資訊，而媒介本身，就是訊息的內容。他不僅想要把瑣碎、平凡的事物轉化為藝術，同時也讓藝術變得瑣碎且平凡。他還將大量生產的物品及大眾媒體的資訊轉變成藝術，也把他個人的作品，轉化為大量生產之物。

教材二（配合教學活動一）

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。「新藝術」的時代是一個注重生活美學的時代，範圍涵蓋很廣，舉凡繪畫、海報、建築、家具、工藝、設計…等都是，人們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。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」。當瀏覽慕夏的作品時，更可以發現他可說是商業設計的始祖。

（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



資料來源：<https://www.pinterest.it/>

*當慕夏遇上了蘇格蘭紅茶



資料來源：<https://slidesplayer.com/slide/14779178/>

教材三（配合教學活動二）

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。然而這樣的手法其實不是到後現代時期才有的，早在 14 世紀的中西方就大有其人做這樣的嘗試與創作了，以下分別介紹與說明：



（一）西洋名畫

- 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來作「馬克西密連的槍決」一畫。
- 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。

（二）中國名畫

- 明 藍瑛（1585~1664）〈仿黃公望山水〉—藍瑛曾在一山水冊的題款中表明他對文人畫仿古理論的認同，因此他初習文人畫，即是從臨摹當時最受推崇的黃公望之筆墨入手，並以此得到陳繼儒的賞識，而揚名畫界。在構圖上這幅〈仿黃公望山水〉的主峯其運轉形式類似黃公望的天池石壁，由畫幅中軸微做 S 形彎轉；近景樹叢線條一致、形態刻板，未能著意畫黃公望中質感豐富的技法。藍瑛的仿古路線是一種職業畫師注重格局、成法的作風，較傾向固定的形式去表達古人風格的外觀（王文宜，1993，p110）。
- 清 王翬（1632~1717）〈仿趙孟頫山水〉—此畫依趙孟頫「桃花漁艇」圖背臨而成，設色全師趙伯駒。據畫家自題說，這種設色法乃是經趙孟頫的「桃花漁艇」圖而上師北宋趙伯駒，事實上亦即是將北宋設色法融入南方傳統的筆墨中，也擴大了南宗水墨畫的表現力。王翬利用趙孟頫的題材，以青綠設色及嶄新的構圖手法，開展出文人漁隱題材的另一種表現形式，使此話別具意義（王文宜，1993，p132）。

（三）台灣當代藝術家的作品

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）。



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 Flucault）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宗旨，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 149×148 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>

另外，還有陳錦芳所做的維納斯系列、梵谷系列等等不勝枚舉，請參考陳錦芳博士網站：
http://blog.artlib.net.tw/author_page.php?act=view&ename=TFchen

附錄

學習單一 (配合活動一)

巧 遇 ？

Part1 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「多糞洗髮精」。
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) 「多糞洗髮精」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？

Part2 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？

Part3 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具有「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？

原來是 () George Seurat 的大碗島的星期天下午 (Sunday Afternoon on the Island of the Grande)。



※「大家來找碴」一下面的圖跟上圖的某些地方看起來很像？但似乎人物、背景都被改編過了，比較看看四張圖有何相同點？有何相異點？並且說出你的觀感。



相同點	
相異點	
改編的作品想傳達的是...	

※與同學討論看看，為什麼畢卡索要把馬內的圖改成這樣？

馬內 草地上的午餐



畢卡索 草地上的午餐



※把你們討論後的答案寫下來：

A large, empty, scalloped-edged box with a light blue border. Inside the box, there are four horizontal lines for writing, spaced evenly from top to bottom. The box is designed for students to write their answers to the discussion question.

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

() 年 () 班 姓名 ()

評量項目	評分描述	等級	自我評量	教師評量
口頭評量 針對老師的提問進行 分享或討論	能針對問題提出自己的看法且舉例說明	☆☆☆		
	能針對問題提出自己的看法	☆☆		
	能簡單說出自己的看法	☆		
紙筆評量 根據學習單上的問題 進行填答	能完整詳盡填寫學習單	☆☆☆		
	能簡要填寫學習單	☆☆		
	能嘗試填寫學習單	☆		
實作評量 進行改造藝術品創作	1. 能寫出自己的創作理念 2. 能依據創作理念改造作品 3. 能自行選用媒材完成創作 ■達到 1 項可得一顆☆	☆☆☆		
		☆☆		
		☆		
※評分指引 A：16—18 顆☆；B：13—15 顆☆；C：10—12； D：7—9 顆☆；E：6 顆☆以下。				
整體表現評述（文字說明）				

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，評量者除了教師以外，也讓學生親自參與評量，評量目的、項目如下表所列，至於評量總表請詳見附錄。

活動名稱	評量目標	評量工具
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的能力	作品

四、教學成果與省思

(一)教學省思與建議

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。

(二)課堂情形

剛進行教學活動一時，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。然因為之前藝術欣賞的經驗缺乏，藝術批評的能力未建立，到了教學活動二要他們對著「藝術品」提出看法時，卻顯得啞口；然而，老師透過問題的引導，採取比較的方式，以及批判思考的教學策略，學生漸能明察秋毫，感受類似藝術品間的相異點，並提出自己的見解。至於教學活動三，學生對於創作的部份樂在其中，唯要將創作理念付諸於文字時，對部份學生而言是種挑戰，因為以前很少有這樣的舊經驗，但是筆者仍鼓勵、幫助學生透過寫作來釐清並建立自己的創作理念，如此一來對於作品與自己本身而言方能更具意義。

			
老師將學生對於挪用的想法彙整在黑板上。	全班針對藝術家挪用前人作品進行討論。	運用拾穗中的人物，改變場景、人物裝扮。	學生自行選用媒材進行描繪。

(三)省思與建議

本課程導向貼近學生生活經驗，藝術教育除了傳統精緻藝術的教學，尚應注入更多元的視覺文化影像思考，培養學生在面對現實生活中大量充斥的影像除了能擁有識讀能力之外，並涵養獨立思考與自我批判的能力，透過圖像的創作來傳達自我對生活環境的瞭解與關懷。透過本教案的設計希望學生能瞭解藝術家與作品、時代、社會、文化的關聯，練習運用後現代藝術家經常採用的「挪用」手法，創作富有個人意念的作品，教學活動三所選取的作品「拾穗」並不是強制性的，可以讓學生自由選取他們想要「改造」的作品，唯要特別強調的是，本教案所要探討的不僅是「形式」層面的改造，也並非是「媒材、技法」的玩弄，而是希望學生藉由形式的改變對於作品的內容賦予新意，成為一件深具思維且耐人尋味的作品。

(四)本教案未來的發展

「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面向，將內容延伸至音樂與表演藝術。

(五)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，角色身分從小矮人到大巨人，從外勞到一夜致富的掏金客，作品的形式有表現空間概念的、有傳達心中意念的，還有反映各種生活面向的，內容可說包羅萬象。唯創作媒材方面侷限於彩畫用具，學生較少選用拼貼或拓印其他技法，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】



作品二說明

作者：游佳芬 題目：大富翁

- 佳芬與佳芬是雙胞胎，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，而佳芬將婦人極小化，變成大富翁遊戲中的棋子，其想像力真是令人讚嘆。

【作品三】



作品三說明

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】



作品四說明

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】



作品五說明

作者：吳秉昀 題目：河中的掏金者

- 秉昀希望能到一個掏金鎮，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】



作品六說明

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！