

## 教育局藝術教育組主辦

### 高中視覺藝術科學與教策略 – 「透過視覺藝術評賞與視覺藝術創作的整合，以加強視覺藝術的學習」的理論 (課程編號：CDI020080363)

講者：香港教育學院 譚祥安博士  
香港教育學院 黃素蘭博士

#### 研討會

目的：探討整合視覺藝術評賞與視覺藝術創作的教學策略

#### 流程

1. 誘發藝術創作的因素
2. 新高中課程有關整合視覺藝術評賞與創作的項目
3. 視覺藝術評賞的本質及要素
4. 整合視覺藝術評賞與創作的策略
5. 整合視覺藝術評賞與創作的切入點
6. 整合視覺藝術評賞與創作的切入內容
7. 休息
8. 整合視覺藝術評賞與創作的原則
9. 整合視覺藝術評賞與創作的教學活動
10. 教學例子
11. 答問

## 1. 誘發藝術創作的因素

### 內在

- 自發性：塗鴉、即興、隨意 — 幼兒畫
- 想像：幻想、夢境 — Dali, *Illumined Pleasures*
- 感受：愛情、親情、國情 — 蔣兆和,《流民圖》
- 個人經歷：苦難、危機、興趣 — Deborah Butterfield, *Riot*
- 對觀念、人生、學術的探索 — Joseph Kosuth, *One and Three Chairs*
- 社會生活、傳統 — 李慧嫻,《飲茶！飲茶！》
- 文化情境
  - 藝術品 — 梵谷,《日本趣味：花魁》
  - 電影 — Cindy Sherman, *Untitled Film Still #21*
  - 文學 — 顧愷之,《洛神賦圖卷(摹本)》
  - 音樂 — John Cage, *Fontana Mix*
- 視覺環境
  - 人工：建築 — 梁志和,《城市曲奇》
  - 自然：山、水、花、草 — Goldsworthy, *Three rocks and red maple leaves held with water*
- 實際需要：設計 — African Art, *Figure of a woman breast-feeding*

### 外在

## 2. 新高中課程有關整合視覺藝術評賞與創作的項目

- 兼顧藝術評賞及藝術創作兩方面，重視學習藝術的情境因素（頁一）
- 在高中階段，通過視覺藝術評賞和視覺藝術創作，進一步發展學生藝術的能力。（頁四）
- 學生可以透過一個由視覺藝術評賞和視覺藝術創作兩個交錯纏結的範疇所組成的均衡編序課程，來學習視覺藝術。由於這兩個範疇關係十分緊密，須以綜合統整的方式學習本課程。（頁九）
- 本課程強調視覺藝術評賞和視覺藝術創作的整合。此整合方式讓學生同時擔當觀賞者和創作者的角色，讓學生循環往復於兩者之間，並將理論付諸實踐，以比加強藝術評賞和藝術創作的學習。（頁十一）
- 規劃課程時應考慮到學生須以綜合統整的方式來學習視覺藝術評賞和視覺藝術創作兩個範疇。（頁十八）

## 3. 視覺藝術評賞的要素

### 評賞的本質

- 評賞 ≠ 欣賞、觀賞
- 學校的藝術評賞 ≠ 專業的藝術評賞

- 前者強調過程，旨在認識及詮釋藝術；後者強調結果，旨在判斷及評價藝術
- 「要將藝術欣賞帶到... 教室裡，成為美術課程的一個環節很多時候需要將藝術欣賞外化，系統化，最終能夠成為與他人溝通分享的過程。故此藝術欣賞在課堂內的性質較趨向於藝術批評。」(譚祥安，頁 222)
- 思考問題：
  - 創作時，學生不斷審視，判斷自己的作品，這是否藝術評賞？
  - 學生走到街上，不斷觀看事物，這是否藝術評賞？

### 評賞的對象

- 藝術品：繪畫、雕塑、版畫、素描、裝置、陶瓷、書法、混合媒體、攝影、錄像藝術、工藝 ...
- 視覺環境
  - 新與舊的建築：民居、公共屋村、私人樓宇 ...
  - 傳統與現代的習俗：祭祀、神誕、節日、慶祝用品、禮儀形式 ...
  - 社區環境：霓虹燈、街道、塗鴉、人物活動、衣著 ...
  - 文化媒體：電視、電影、漫畫、動畫、廣告、週刊、網際網路 ...
  - 商業藝術：家品、服飾、海報、商標、標誌、印刷品 ...
  - 表演藝術：話劇、舞蹈、主題遊樂場、煙花表演、集會、示威 ...
- 學生作品：同儕、自己的作品

### 評賞的結果

- 感受 (理解)
- 文字 (閱讀)
- 口述 (聆聽)
- 圖像 (觀看) ‘The best critic of a picture is another picture.’ (Jasper Johns)
- 其他藝術形式 — 音樂、戲劇、表演

## 4. 整合視覺藝術評賞與創作的策略

### 評賞主導 > 引入創作

- Thematic approach 主題式學習
  - 以主題貫穿評賞的對象與創作
  - 例：1. 評賞以紅色為主調的創作，包括蒙特利安的《紅、黃、藍構圖》、華岳的《天山積雪圖》、靳埭強的《十三畫家水墨畫展 – 大阪》、國劇臉譜的《趙匡胤》、馬諦斯的《紅色的房間》。2. 基於課堂討論的結果，學生個別研習藍色在藝術作品上的運用及其意義。3. 選擇一種顏色，創作一系列以此色彩為主題的作品，學生可從個人對色彩的直接感受開始發展作品。

### 創作主導 > 引入評賞

- Experiential approach 經驗學習
  - 從創作中取得經驗後，再評賞相關的主題
  - 例：1. 學生繪畫視覺藝術室一角，經驗透視法的學習。2. 評賞不同時期的繪畫，包括古羅馬（Room M of the Villa of Frannius Synistor at Boscoreale, Italy）、中世紀（*Empress Theodora and Her Attendants*, Mosaic, San Vitale, Ravenna, Italy）、文藝復興（拉斐爾的《雅典學院》）及近代（Escher的*High and Low*）的作品，討論一點透視法的視覺效果及發展。3. 根據 Andrea Mantegna 的 *The Lamentation over the Dead Christ*，想像從另一個透視角度，素描相同的人物。

## 5. 整合視覺藝術評賞與創作的切入點

- 英國的 Critical Studies 指出藝術學習包括理解（understanding）與製作（making）；解碼（decoding）與加碼（encoding）；接收（reception）與生產（production）（Addison, 2000）
- 藝術史知識有理解藝術創作的四階段：創作思想的產生、發展、媒材的運用、完成作品的評價。（Addiss & Erickson, 1993）

### 創作前

- 提供意念、引發靈感
- 探索主題的不同演繹方式、手法
- 引起學習興趣
- 例：評賞 Tony Cragg 的作品，探討其處理現成物的手法（1. *Birnan Wood* 以統一的手法改變物件表面的質感效果，營造出特殊的視覺經驗。2. 單純地將不同物件放置於同一個環境下，讓觀者思考物件在形態上（*Five Bottles on a Shelf*）或意義上（*Bacchus Drops*）的關聯。3. *Spectrum* 按一些特定的原則或方法，有系統地排列或展示，體現出秩序、層次與變化。4. *Green, Yellow, Red, Orange, and Blue Bottles II* 重整或轉化物件原有的形態，將其重新整理，組合成一些具像或抽象的圖象。5. *Palette* 改變物件部份的形態，加入想像，將不同的物件聯繫起來。）嘗試運用於評賞討論時所得出的手法，以現成物創作。

### 創作期間

- 找尋參考作品
- 發展作品的意念、表現、技巧 ...
- 澄清觀念
- 例：1. 教師示範泥條盤築法，學生練習成型的技巧。2. 評賞以此法製作的器皿實物，尤其留意其裡外的變化。3. 以泥條盤築法製作一水杯。4. 作品完成後，與自己每天飲用的水杯，作一比較。

### 創作後

- 判斷作品的優劣
- 與別人的作品比較

- 引導以後的創作
- 例：1. 繪畫個人（對自己有意義、有重要性）的物件。2. 作品完成後，與 Van Gogh 的 *Van Gogh's Chair, Worn Out: At Eternity's Gate, Gauguin's Armchair* 以及 Jim Dine 的 *Balcony, Bathrobe, Running Self-Portrait (L.L.Bean), Double Red Self-Portrait (The Green Lines), Costume Study for "A Midsummer Night's Dream", Red Robe with Hatchet (Self-Portrait)* 比較，評論藝術家詮釋及演繹物件的方法。3. 重繪個人的物件。4. 撰寫一百字的短文，敘述作品發展的歷程。

## 6. 整合視覺藝術評賞與創作的切入內容

### 題材/主題

- 夢境、幻想、人生的起伏、獨立、個人定位/身份、年老、權力、社區、生與死、情感、英雄、家庭、理想、儀式、矛盾、社會常規、慶典、自然與人為、社會秩序 ...
- 例：評賞三幅以「英雄」為題材的作品，包括哥耶的《五月三日的槍殺》、徐悲鴻的《田橫五百士》、Thomas Franklin 的 *World Trade Centre Flag-raising*，討論作品表現英雄的手法、情境的處理及視覺技巧，並以「英雄背後」為題創作。

### 形式

- 色彩、質感、形狀、線條、空間、構圖、造形 ...
- 例：學生二人一組，以對方為對象作單線人物肖像素描。作品完成後，教師帶領全班批評作品，最後以評賞 Ingres (*Mme Louis-François Bertin, née Geneviève-Aimée-Victoire Boutard*)，Matisse (*Blouse Roumanie*)，Rodin (*Guardian Angel*) 及 Picasso (*Bust of a Woman*) 的單線人物肖像素描作總結，探討不同的線條運用及其所傳遞的感情。

### 媒介

- 油彩、水彩、塑膠彩、畫布、紙、墨、木、石膏、發泡膠、現成物 ...
- 例：討論吳冠中的《老樹叢林》、石家豪的《林夕詞話-再見二丁目》、劉秉衡的《重陽小集》，哪一幅是「中國畫」，為甚麼？嘗試為「中國畫」訂立標準及定義，再以此定義作「中國畫」一幅。作品完成後，評論哪一幅最具「中國畫」的精神。

### 技巧

- 繪畫：乾濕、渲染、厚塗、重疊、拼貼；雕塑：堆疊、挖空、倒模、刻刮；版畫：平版、凹版、凸版、孔版 ...
- 例：1. 實驗石膏於不同乾固狀態所呈現的特性，並嘗試加入不同的物料，增加變化。2. 評賞 George Segal 的 *Woman on a Bench II, The Blue Robe, Magenta Girl on Green Door, Body Fragment No. 1, Portrait of Meyer Schapiro* 以及 *Pregnant Series: Seven Stages*，討論處理石膏表面的不同方法。3. 以一種蔬果作石膏倒模，複製十件作品，並嘗試以不同方法處理表面的效果。

### 手法

- 寫實、誇張、變形、對比、虛實、抽象、簡化、並置、挪移、再造、折衷、解構 ...
- 例：1. 以數碼相機拍攝自己身體的細部、眼睛看不到的部位以及自己認為最優美的部份，將相片以電腦處理，將其變形，並討論其效果。2. 比較 Praxiteles 的 *Hermes*, Botero 的 *Walking Man* 以及 Giacometti 的 *Man Pointing* 三位雕塑家處理男性身體的手法，評論手法相異之處及探索其原因。3. 搜集報章及雜誌有關女性身體的圖片，創作繪畫加拼貼的平面作品。

### 情境

- 文化、政治、經濟、社會、宗教、科技 ...
- 例：1. 評賞王澤的《老夫子》、牛佬的《古惑仔》、麥家碧的《麥兜故事》、尊子的《教改》及千草（山鬼）的《麻煩撞上身》漫畫，找尋這些漫畫反映香港社會現實的脈絡。2. 以當天的一則港聞為題，並選取以上其中兩個漫畫人物為主角，創作四格漫畫，抒發個人的觀點。

## 7. 整合視覺藝術評賞與創作的原則

### 選材

- 釐定評賞的重點，選擇能凸顯這些重點的作品
- 思考問題：評賞 Sandy Skoglund 的 *Fox Games*, *Gathering Paradise*, *Revenge of the Goldfish*，討論藝術家如何製造對比的效果，並設計一張有強烈對比視覺效果的海報。
- 思考問題：參觀屏山文物徑的觀廷書室，研習屋脊、壁畫及建築構件上象徵符號的運用。為個人構思一個秘密的符號。

### 聯繫

- 為評賞的作品建立聯繫
- 將評賞與創作聯繫
- 思考問題：評賞馬格列特的 *The Castle in the Pyrenees*, *The Wrestler's Tomb*, *Reproduction Prohibited* 以及 *The Red Model*，以卡通的手法表現一個超現實的景象。
- 思考問題：
  - **背景**：學生研習 Donald Lipski 的作品，通常由二至三個沒有任何關係的物件組合而成，卻同時能夠促使視覺及意義上的融和。
  - **藝術創作建議一**：學生從雜誌上剪出圖形，並將之重新拼合成新的物體。（這方法難以使學生對物體有深層次的認知和思考。剪出圖形及將其重新組合過於容易。學生需要知道組合一件真實物體的物理變化，及思考物體的關係。）
  - **藝術創作建議二**：學生素描三個普通物體，並將其繪畫成一個物體。（學生會聚焦於素描的平面表現技巧，而忽略了對改變物體的意義上的考慮。最後創造出的平面物件，其所產生的視覺幻覺的震撼力比重新創造一個全新的物體要弱。）
  - **藝術製作建議三**：學生將蠟燭與其它物體一拼使用，創造一個新的雕塑。（Lipski

經常運用蠟燭於其作品中。然而，運用蠟燭並非他創作的中心思想。）

- **藝術製作建議四：**學生使用陶泥，塑造出二個不同物體的部份拼合，製造出一件全新的作品。（Lipski 著意於保留他所用過的物體的完整意義。他的手法是將新與舊物體的意義拉近了。若只是呈現每個物體的部份，這種關係也就消失。）
- **藝術製作建議五：**學生運用現成物，創作一件立體作品，而這作品同時可以用作遮雨。（將新物體的功用限定，根本是曲解了 Lipski 創作的本質問題。他的創作是基建於意義上的改變，而非物體功能上的改變。）
- **藝術製作建議六：**學生運用最少二至三件具有文化象徵的物件，重新組合成一個有新意及具說服力的雕塑。（除了在選取具文化象徵物件的要求外，這個藝術製作問題與 Lipski 的相似。學生會關注物體被賦予的文化意義以及「具說服力」的命題。）

### 結合評賞與創作的層次

- 模仿、再現
  - 王蒙的《谷口春耕圖》與董其昌、文徵明、王鏊、王時敏的《仿王蒙山水圖》
  - Delacroix 的 *Pietà* 與 Van Gogh 的 *Pietà after Delacroix*
- 類比、近似
  - Constable 的 *The Hay Wain* 與 Frank Auerbach 的 *Drawing after Constable's 'The Hay Wain'*
  - Ceramic Standing Bull, Cyprus 與譚祥安的《山羊茶具》
  - Ingres 的 *Jacques Marquet, baron de Montbreton de Nirvubs* 與 Hockney 的 *Twelve Portraits after Ingres in a Uniform Style*
- 聯想、引伸
  - Duccio 的 *The Annunciation* 與 Anthony Caro 的 *Duccio Variation 3-6*
  - Manet 的 *The Execution of Maximilian* 與 Jasper Johns 的 *Catenary (Manet-Degas)*
  - Pieter Saenredam 的 *The Interior of the Grote Kerk at Haarlem* 與 Richard Hamilton 的 *The Saensbury Wing*
- 綜合、再造
  - Francisco de Zurburán 的 *A Cup of Water and a Rose on a Silver Plate* 與 Patrick Caulfield 的 *Hemingway Never Ate Here* 及 *Still Life's Mother Day*
- 挪移
  - 庫爾貝的《庫爾貝先生早安》與布雷克的《鶴尼先生安好》
  - Da Vinci 的 *Mona Lisa* 與 Duchamp 的 *L.H.O.O.Q.*
  - Delacroix 的 *Greece on the Ruins of Missolonghi* 與 Caulfield 的 *Greece Expiring on the Ruins of Missolonghi, After Delacroix*

## 8. 整合視覺藝術評賞與創作的教學活動

- 討論
- 觀察/觀看
- 分析

- 書寫/報告
- 口頭報告
- 搜集資料
- 遊戲
- 參觀
- 閱讀
- 書寫活動

## 9. 建議參考書目

- Addison, N. and Burgess, L. (2000). *Learning to Teach Art & Design in the Secondary school: A Companion to School Experience*. London: Routledge
- Addiss, S. & Erickson, M. (1993). *Art history and education*. Urbana : University of Illinois Press.
- Morphet, R. (2000). *Encounters: New art from old*. London: National Gallery.
- Walker, S. R. (2001). *Teaching Meaning in Artmaking*. Worcester, Mass.: Davis.
- 馬素梅 (2002): 《屋脊上的願望》，香港，三聯書店(香港)有限公司。
- 黎明海、譚祥安、劉欽棟 (2001): 《藝術欣賞、批評與教育》，香港，香港教育學院。