

導師：林格

活動主題：畫之理點睇 – 探索插畫背後的世界

年級／目標對象：初中一、二、三

課時：40 分鐘

主題活動學習目標：

- 思索插圖的定義，了解其由來及演變。
- 認識不同地區、不同文化的插圖。
- 認識插畫之美並不只體現於視覺表現，亦可體現於文化情懷。

學習的概念：

- 凡插畫均具功能性，而其功能性所應用的範圍甚廣。
- 插畫能反映出繪者自身及所在地文化。

關鍵詞：

插圖、本土文化、批判思維

學生具有的先備經驗或知識：

- 曾於生活中接觸過插圖
- 曾對插圖的定義感到疑惑

採用的教學策略／教學法：

先用體驗的形式引起學生的興趣，讓他們先對講授的內容有所思考，再引入實際事例進行討論，過程中輔以相關圖像提供視覺刺激，從而吸引學生。

輔助教學的教材資源：

教學簡報內主要引用的插畫：

約瑟夫·雷杜德著作《玫瑰聖經》內之插圖

古埃及森尼傑姆墓壁畫《Anubis attends Sennedjem's Mummy》

敦煌壁畫-327 窟-《宋代獻花飛天》

米開朗基羅作品《最後的審判》

Hans Jenssen 著作《Look Inside Cross-Sections》內之插圖

莫斯科 Schusev 國家博物館廣告《Discover the full story》

達芬奇作品《蒙羅麗莎的微笑》

幾米著作《又寂寞又美好》、《擁抱》內之插圖

中國宣傳畫《大力支援農業》
日本浮世繪《神奈川沖浪裏》
Stagecoach 電影海報 - 1939
Jed Henry 作品《Ukiyo-e Heroes》
James Jean 作品《RIFT Procession》
Vincent Hui 作品《1986-1993》
林格作品《善忘練習系列·曾經的光》

教具：

電腦、投映機等輔助教學設施

延伸閱讀建議：

幾米 (2008)。《幾米故事的開始》。台灣：大塊文化。

本書記述了流行繪本作家幾米在圖畫背後的感受，書中內容有許多關於幾米創作繪本過程的小故事，通過這些故事有助於了解幾米的創作。

幾米 (2003)。《又寂寞又美好》。台灣：大塊文化。

本書收編了許多幾米在患病期間所創作的插圖，對了解幾米前期的作品風格有一定幫助。

幾米 (2012)。《擁抱》。台灣：大塊文化。

本書的故事結構較具創意，題材亦充滿趣味，為幾米展現童趣風格的代表作之一，亦能從中觀察到幾米風格的轉變。

余鳳高 (2005)。《插圖的文化史》。香港：中華書局。

本書以較客觀、較全面的角度記述了插圖的發展史，由埃及的《死者之書》開始，到歐洲的裝飾畫，再發展成為今天的插畫，對插畫的演變過程作出較佳的陳述。

原研哉 (2012)。《白》。中國：廣西師範出版社。

本書闡述了日本設計大師原研哉的設計理念，全書內容貫穿極簡主義，對“美”進行了再定義，對剖析本土文化和主流文化提供了參考。

高階秀爾編 (2008)。《寫給年輕人的西洋美術史 1-3》(桑田草譯)。台灣：原點出版社。

本書以漫畫和故事形式串連西方美術史，較具趣味，是作為認識西方美術史入門的佳作。

跨學科／跨領域的連結：

歷史、藝術史、社會學、廣告學

教學流程

教師引導	教學引導細項的目的
開始（5 分鐘）	
<p>引入：</p> <p>問題：甚麼是插畫？(投影片 3) 通過留空了的插畫定義，讓學生明白所謂定義其實可通過自身思考而對其作出質疑。</p> <p>舉例一些生活上的插畫(投影片 4-8) 例如：公益海報、課本、飲品零食與生活用品包裝上的。</p> <p>問題：我是誰，為什麼會跟你們分享與插畫相關的事？(投影片 9)</p> <p>別把插畫看得太重(投影片 10) 插畫應人類文明而生，人類文明亦因插畫而進步，但簡單來說，插畫於我們生活當中隨處可見，插畫終究是張插畫，不用把它看成大學問，也就是不必把它看得太重，輕鬆一點，說不定能從插畫中獲得更多有趣的故事。</p> <p>問題：插畫的用途是什麼？(投影片 11)</p>	<p>在沒有給予標準答案的情況下，觀察學生是否願意去思考。</p> <p>借生活的例子引入主題。以生活內容吸引學生的注意力，同時導師亦能大概了解學生對插畫的關注度和認知。</p> <p>通過導師自我介紹，讓學生對課題的方向得以清晰和增加學生對導師的信任。</p> <p>用簡單的類比，讓學生放鬆心情，以及明白課題主要環繞的內容。</p> <p>了解學生能否通過投影片 4-8 的例子，對插畫的用途有初步的認識。</p>
發展（25 分鐘）	

話題 1：解釋說明的小助手 (投影片 12-20)

問題：單通過文字，你們能聯想出千金玫瑰的樣子嗎？

問題：這樣會否更容易理解什麼是千金玫瑰？

問題：插畫還可說明甚麼？(投影片 16)

(學生未必能流暢地回答上述問題，故按情況進入以下提示階段。)

問題：這些插畫說明了甚麼？(投影片 17-20)

列舉一些插畫應用於各領域的例子，例如：廣告、科學、文學、醫學。

先展示有關千金玫瑰的相關文字資訊，後再展示出約瑟夫·雷杜德的玫瑰插畫，從而突顯插畫描述植物外觀的功能性，讓學生初步體會插畫的功能。

進一步介紹插畫可應用於各個學術領域。

以事例加深學生對插圖的功能性的理解，幫助學生思考。

話題 2：“反映情感的好方法”

體驗一：
說明體驗規則(投影片 21)

快速觀察(投影片 23、25)
通過觀察出現時間約為 3 秒的插圖後，感覺當中的所表達的信息。

問題：你們看見什麼？感覺到什麼？
(短時間內難以看清圖像的內容，讓學生體會到就算是瞬間觀看插畫，也能讓人接受到相關信息，而生活許多商業用途的圖像亦有類似的功效)

需注意學生的集中度，並清楚講述體驗的規則。

鼓勵學生發言，討論階段並不急於總結他們的說話，而是讓他們練習說出自己的感受。

體驗二：

說明體驗規則(投影片 28)

仔細觀察(投影片 29、30)

問題：你們看見什麼？感覺到什麼？

（通過長時間觀察插圖，讓學生邊看邊說所感覺到的信息。讓學生找出插圖表述的一些規律，如顏色，造型，線條等）

總結(投影片 31-37)

透過介紹上述各階段插圖作者（幾米）的經歷，讓學生體會到生活與創作的之間的關係，插畫除了能表述明確的信息外，亦能表達個人情感，因此，在觀看插畫的同時，亦可試著去理解繪者的心情和含意，而透過了解繪者的個人經歷，更能體會當中的情感部份。

需注意學生的集中度，並清楚講述體驗的規則。

透過總結上述體驗，整理出學生們的感受和看法。總結過程應適當加入學生的討論內容，讓學生感受到自己的發言被了解並重視。

話題 3：“收藏故事的老地方”

體驗：

顯示三幅地區色彩鮮明的壁畫，讓學生們憑第一感覺挑選最感興趣之壁畫，然後再介紹各壁畫的背景，讓學生們再次挑選最感興趣之壁畫，並討論兩次挑選的不同。(投影片 39-42)

配對遊戲：(投影片 44-47)

以三種地區色彩鮮明的插圖（宣傳畫、水彩畫、浮世繪）為例，讓學生

讓學生體驗在挑選過程中，單憑視覺感受來決定；和結合相關文化背景來決定的不同。嘗試讓學生從多角度了解視覺訊息。

承接上述內容，讓學生實踐識別不同的文化符號，並從中引出相關背景。

們試著識別各種插畫的來源地，並讓學生說出判斷的依據。

(如班上人數較多，可以以個人為代表作答，過程中可適當作出提示，如觀察衣著，物品，環境，作畫媒材等，若時間允許可適當補充相關插圖背景。)

結束 (10 分鐘)

總結：“為生活畫些插畫”

視乎學生的繪畫經歷調節分享的細節度，如：如何開始畫插圖，到那裏學畫插圖，有關個人風格的形成等話題，以及分享部份個人作品。(投影片 48-53)

最後以“別把插圖看得太輕”作結，意在讓學生開始去思考插圖在他們生命中的位置，如有志於參與插圖工作的學生，別把插畫師當成一種輕鬆的職業，而忽略所需要付出的努力；至於沒有打算當插圖師的學生，亦不應輕視自己觀賞插圖的能力，藝術世界中亦存在著供求關係，不論任何一方的提升都可以提升整體藝術水平，因此，好的插畫師和好的插畫觀眾同樣重要。(投影片 54)

通過自身的經驗，鼓勵學生們試著為自身的生活畫些插畫，了解自身的文化背景。

通過總結，觀察學生對插畫的概念有否建立，同時作為對開始時“別把插圖看得太重”的呼應，對矛盾的兩個概念以不同的切入點詮釋，加深學生對課堂的記憶並強調每個人都具有創作和觀賞插畫的能力。