

美術欣賞



學與教

目錄

• 前言	2
• 內容簡介	3
• 學習範圍	4
• 一些思考的方向	5
• 一些要留意的事情	6
• 一些基本的手法	7
• 重複一些基本意念	8
• 一個不能清晰解答的問題：什麼是藝術？	9
• 藝術：人類自然的活動	10
• 藝術可以做什麼？	11
• 藝術要來做什麼？	12
• 不要把藝術的定義定得太窄：到處都是藝術	13
• 欣賞的一些效用、步驟、方法、重點	14
• 視覺語言：幫助欣賞的工具	18
• 關於評審藝術的標準	19
• 影響我們看東西的因素	20
• 影響我們看東西的個人因素	21
• 影響我們看東西的文化背景	22
• 八件作品：介紹與學生談作品的一些焦點	23
• 作品介紹	24
• 想再了解多一點 / 結語	40



前言

培養評賞藝術的能力是藝術教育的其中一項學習目標。這次難得有機會和何慶基先生合作，共同製作這套以視覺藝術欣賞為題的教材套，希望能藉此加強小學高年級學生對審美的敏感度，幫助他們發展個人的審美興趣，並且引發他們對人生及社會文化加以關心的態度。

學生在教師的指導下，透過光碟欣賞到視覺藝術作品、了解相關的藝術創作手法及社會文化情境，這會是在學生的審美教育上踏出一大步。我們期待有機會在其他藝術教育層面再作嘗試，為學生帶來更有趣的藝術學習經驗。

內容簡介

光碟內，主要欣賞八件中外的美術作品，藉此希望學生明白欣賞美術作品並不是件高不可攀的事，亦讓他們掌握一些可行的欣賞美術的方法和步驟。此外，為加強學生對香港藝術文化的關注，故也有選取本港藝術家的作品作欣賞的對象。

教師手冊第一部份是介紹一些藝術理念，鼓勵從較宏觀的角度來看藝術，與及提供一些美術欣賞的途徑和方法。第二部份則以介紹光碟中的主要八件美術作品為主，並建議與學生討論的焦點和相關的教學活動。

欣賞藝術是個集知識、感性、分析力和想像力的過程，這教材套只是提供一個起點，教師的進一步研究發揮尤為重要。



學習範圍

光碟以高小學生為對象，透過藝術品開展欣賞藝術的歷程。作品各有重點地介紹不同類型的藝術和題目，建議教師觸及下列學習範圍：

- **發揮創意：**利用藝術欣賞的過程，加強學生的分析、表達和想像能力，更希望能令學生了解自己是怎樣看東西；
- **認識語言：**學習基本藝術語言，如色彩、光影，以至素材及主題等，為學生提供欣賞的入門途徑；
- **學習知識：**了解藝術品的背景，如何反映創作者的思想感受，與及時代背景，令藝術欣賞成為一種對人和對社會、歷史的認知過程。

一些思考的方向

藝術像是很高深，不少教師都沒多大信心教學生欣賞藝術。其實藝術並不是那麼嚇人，因為：

- 欣賞是人類自然的本能，只是我們太倚賴「專家」，對自己的能力沒信心。欣賞能力不單靠知識、還倚賴感性、分析力、經驗和想像力，在某些環節上你的能力可以很高，**不要低估自己**；
- 欣賞藝術沒有單一的準確答案，欣賞過程有主觀和客觀成份，兩者同等重要，它是個探索歷程，除理解藝術家表達些甚麼和作品的歷史及文化背景外，還會**誘發想像力**，從過程中了解**自己怎樣看東西**。嘗試鼓勵學生參與和享受欣賞和探索的過程，**那比找到最後答案還重要**；
- 不要太介懷怎樣欣賞藝術，特別是對孩童來說，應以輕鬆的心情，和學生們一起看看東西吧！

一些要留意的事情

美術欣賞是個愉快的歷程，這歷程可包括學習知識和視覺語言、培養觀察力和分析力、鼓勵創意和想像力。不同階段的發展可有不同的重點，例如對小學生來說，鼓勵創意和想像力比知識學習更為重要，實際上紐約現代藝術館的兒童教育活動，已放棄傳授任何知識（除非兒童特別提問），主要透過藝術品誘發孩童的思維和想像力。

這光碟有不少傳遞知識的東西，但不表示它是美術欣賞的唯一重點，而是因為孩童對藝術品的回應，很倚賴教師因應情況（孩童的文化背景、興趣、大家關心的題目）而作出引導，當然教師必須付出同樣的想像和創意。

一些基本的手法

- 盡量令欣賞過程輕鬆愉快，創意和想像力是在最令人鬆弛的環境中得以發揮；
- 鼓勵學生與藝術品的互動，引導他們說多些、聯想多些，可以用簡單的問題作起點；
- 「視覺語言」對學生欣賞有幫助，請留意有些人對視覺語言（例如色彩）的反應，受文化和個人經驗所影響（例如覺得粉綠色有壓迫感），是值得跟進討論研究；
- 有需要向學生介紹一些基本資料，但不用太深太細微，除非學生想知多些；
- 給自己多些空間，隨時加入些自己的心思、玩意。

重複一些基本意念

欣賞藝術不一定會有準確答案，當是猜謎遊戲，但重點不是謎底，而是猜的過程

鼓勵聯想、鼓勵發問問題

問一問：

「為什麼你會這樣地看？」

互動、想像力
輕鬆愉快

了解視覺藝術元素、了解藝術效果、了解藝術家、了解那件藝術品在創作時的背景、了解自己

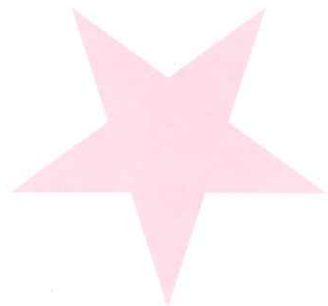
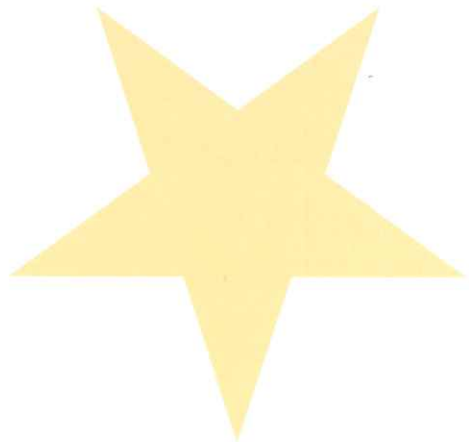
什麼也可成為欣賞的對象，找些學生熟悉的東西，他們會更投入

一個不能清晰解答的問題：什麼是藝術？

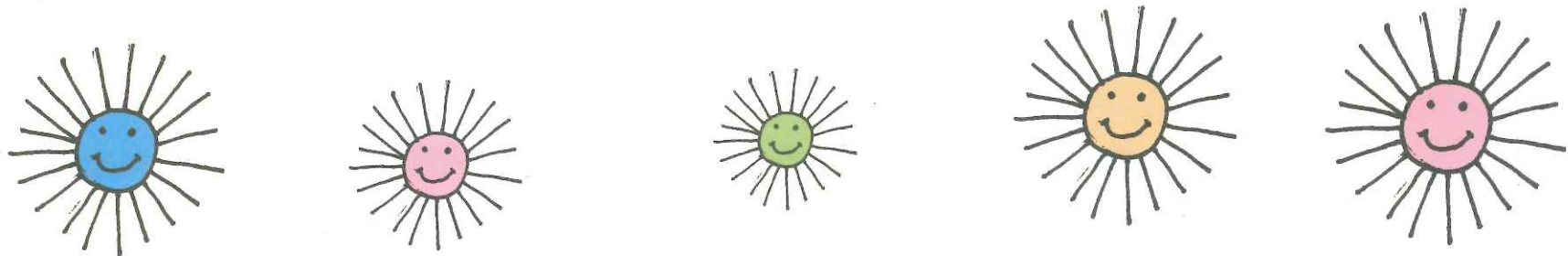
美術欣賞的經驗須更生活化和普及化，需要較全面地和以寬鬆態度看「藝術」。什麼是藝術？不同文化年代有不同定義，有些文化根本沒有藝術一詞，在西方「Art」一詞在十八世紀前，很多時候泛指一般的技巧（如牧羊的藝術），今天較普遍的藝術定義是指一些由個人製作、透過某些媒介（特別是傳統上被視為「藝術」的媒介如繪畫、雕塑等），涉及創意、美感和表現個人觀感和思維、主要供觀賞的作品。但這定義甚狹窄，因為很多我們日常接觸的東西，都同樣包括上述元素。正因為反正今天藝術已沒有清晰的定義，何不放棄定義的框框，海闊天空地在生活中體驗色彩、美感、想像、獨特思維等人類的特別素質？

藝術：人類自然的活動

沉悶時我們會在紙上塗鴉自娛；佈置家居會考慮家具、窗簾的色彩配置，令環境更優美；設計學校壁報板時會希望做出令人注目的獨特設計；小孩拿起紙筆亂畫，追求顏色筆觸舞動的快感，這都是很自然的事。我們要接受藝術的普及性，它是人類的一種自然活動。我們也須令孩童知道，創作其實是遊戲的一種。



藝術可以做什麼？



無論古今，不同的社會都有藝術存在，了解到傳統上(特別是在原始社會中)藝術的不同功能，或許我們更能寬鬆地看藝術：

玩耍：玩耍是人類的基本自然活動，藝術如唱歌、跳舞、繪畫也是玩耍的一種，同時也可藉玩耍的藝術建立人與人的關係、傳遞部族的重要信息；

故事：在任何社會、部族很多時候亦透過某種藝術來傳遞訊息，但當然也有人用來講自己的故事。

藝術要來做什麼？

上述創作的基本需要，很多時會產生具體的社會功能，認識這些功能有助擴闊藝術的定義：

- 使法術**：在原始社會，藝術很多時用來行使法術，即使今天也有人用各種雕塑飾物來改風水助運程；
- 裝飾**：無論是自己裝扮還是裝飾一些物件，人們很自然地做些美化工作，令人或物更突出和悅目；
- 記錄**：藝術的另一功能是記錄，把事件留下來並加以傳遞；
- 宣傳**：傳遞訊息是藝術的主要功能，它不時被用來替政府、教會、商界等作宣傳。但不要低貶此類藝術，因為不少重要藝術品，原來創作時都有宣傳的動機；

藝術還有其他功能，如作為商品或用來突顯身份。至於追求悅目效果、表現自我則不時在創作中自然流露。

不要把藝術的定義定得太窄：到處都是藝術

正因為藝術的界限是如此遼闊的，我們對藝術的定義不要下得太窄，反正所有東西例如：

CD封套



毛公仔

T恤



巴士上的廣告畫

霓虹燈



家具

都可從視覺元素、相關知識（包括背後意義）和觀者的反應和聯想的角度來欣賞，所以選擇「欣賞對象」時，可選些學生熟悉的東西，這會令他們反應較強烈。至於欣賞的方法，是與欣賞傳統藝術無異，但傳統藝術一般背後的資料較豐富，欣賞時可較集中在形式分析、感性回應或誘發聯想等。

欣賞的一些效用

- 欣賞人家花了很多心思做出來的東西，不單是賞心悅目的享受，且能豐富體驗，加強感性；
- 在欣賞中認識人類如何利用各種視覺元素，製造某種效果來表達一些信息，加強對視覺元素的認識和分析力；
- 從作品中認識創作者的思想、個人背景及置身的時代面貌，增加對人類思維和歷史文化的認知；
- 從對作品的回應中，訓練自己的視覺反應和評賞能力，增加對自己的認知；
- 利用藝術品作跳板，引發想像力和創意。



欣賞的一些步驟

欣賞藝術沒有單一的固定方法，基本上可從**認知**和**創意回應**兩環節入手。在認知層面，就像偵探解密碼，教師對作品的認識愈深，在向學生講解作品時資料便愈豐富。但前文所說透過欣賞的態度，了解自己以至社會如何影響我們看東西這層面，其實相當深奧，能簡單的提及，已經相當不錯。

視覺元素的分析效果較直接，教師熟習了那些元素，只要多看、多實習，對視覺元素的敏感性是可以培養出來的。如果是純視覺語言的分析，可多用「非藝術品」作欣賞對象，以擴闊其欣賞和分析的視野。

創意回應倒要考驗教師的想像力、創意和因應學生的興趣與反應，引伸題目或帶入新項目，牽引學生進入一個創意之旅。

欣賞的一些方法

欣賞作品時，以問題形式進行是個較容易的方法，下面是一些參考的問題：

你看到什麼？ 要求作基本描述，看看學生觀察和描述的能力。

是什麼東西（基本認知）？是用什麼造的（材料）？描寫些什麼東西（題材）？

你覺得怎樣？ 不要馬上提供背景資料，先聽他們的回應。你喜歡這作品嗎？為什麼？特別喜歡哪地方？為什麼？你覺得藝術家設計這件作品時心情是怎樣？為什麼？

如果要你在作品中加上些或拿掉些東西，會是什麼？ 進一步參與內容及形式的回應。你可設計很多其他問題，重點是引發學生的參與和回應。

欣賞的一些重點

除了以回應、聯想的方式參與外，如果覺得適合，可帶入重點形式的分析和對作品內容的理解，包括：

題目：作品的題目是什麼？例如是「銅鑼灣海景」、「耶穌受難」等，通常是最直接易明的。

內容：指較細緻的內容故事和意義，包括創作者希望帶出的信息，例如「耶穌受難」的畫中，解釋畫中不同人物的身份和畫中關於耶穌受苦的背後意義，希望教人們悔改等。

形式：究竟藝術家用什麼方法組合各視覺元素，如何有效地表達他 / 她的信息？

引伸：這是最困難的部份，就是從作品置身的環境引伸出來的意義，例如「耶穌受難」原本是放在醫院中的，像是安慰病人說：「耶穌受的苦比你更大，但無論如何你是會得到救贖的。」；又或例如畫的風格十分寫實，反映出一種對物質的重視……。

視覺語言：幫助欣賞的工具

每件視覺藝術品都是由一些基本的視覺元素所組成，基本上可分成：

- 視覺元素（個別元素）：線條、形狀、形體、色彩、光暗、質感、空間
- 組織原理（元素組合效果）：對比、統一、均衡、節奏、重複、重點、動勢

在介紹八件藝術品的過程中，雖然重點各有不同，但已簡介了部份元素和原理，你可自行發揮，與學生從其他物件中找尋藝術元素。

以視覺元素作為欣賞藝術的入門工具，相當有效，但絕不應只停留在視覺元素的欣賞這階段，美術欣賞還有了解藝術品的含義、背後的時代精神等知識上的認知。

關於評審藝術的標準

因為人類是有想像、怕沉悶的動物，創意和想像很自然地在創作中流露，這也變成了我們時常用來衡量藝術的標準。當然藝術的定義和評審的標準，受社會文化的影響。有些社會較重視根據傳統和法規來創作，甚至抗拒個人表現。藝術的價值很受我們的價值觀所影響，例如現代社會重視個人、重視創新，藝術也反映這些取向。但在中國文化大革命期間，便很要求藝術表達相同的信息、製造同樣的效果。

即使在同一社會，不同的階級和社群，因接觸面和價值觀不同，對什麼是藝術和是好的藝術，都有不同定義。教師須要了解美術欣賞的相對性和多元性，才能以寬鬆的態度欣賞藝術，並協助學生不單可多角度地欣賞藝術，更可進一步理解自己的觀者態度。



影響我們看東西的因素

原來我們怎樣看東西，深受我們的知識、經驗及文化背景所影響，讓學生瞭解這點，可以是有趣的了解自己、了解四周的過程。

例如研究不同類型的三合土專家和普通人看三合土肯定不同；虔誠基督徒看耶穌受難的畫肯定和不認識基督教的人不同；只認識紅、橙、黃、綠等主要顏色的小孩，和已懂分辨桃紅、藍綠色等的小童，觀看的細緻程度又有不同。又例如外國小朋友看見「麒麟」，可能會不知牠是什麼動物。

當然對藝術（包括各種視覺語言）和藝術史的認識（對小學生來說也不宜太多藝術史的灌輸），可幫助我們更深入的欣賞，但其他角度和方法去看也是值得鼓勵的（再提醒：沒有單一看藝術的方法）。

影響我們看東西的個人因素

欣賞不是純理性的活動，我們的個人經驗、感情和喜好，對如何看東西有很大的影響。

經驗可以是一種閱歷和經驗的結合，是很個人的，例如因家裡很講求整潔，因而抗拒雜亂的畫（或反叛地特別喜歡雜亂的畫），因為媽媽愛穿紅色衣物而特別喜愛紅色。

但我們對什麼東西有興趣，喜歡以至期望看什麼，都會影響我們怎樣看東西。

了解這些經驗，對了解孩童怎樣看東西是有幫助的，也有助讓他們明白為什麼會這樣看東西。



影響我們看東西的文化背景

我們怎樣看東西，是受到我們的文化及環境所影響。最明顯的例子是流行文化中的品味潮流，而這些品味潮流也反映出一些文化價值，例如整潔有序、反叛、西化、東洋化…，處處反映出社會不同社群和圈子的不同價值取捨。當然社會背景如所屬社會階層，對我們怎樣看事物都會有很大影響。

即使對「創新」的重視，也是個相當「現代」的產物，實際上藝術可以是一種傳統的承傳，不一定要創新，因此也不一定要創新才是好藝術。文化傳統的認知亦影響我們看東西，例如象徵符號「蝙蝠」在西方代表邪惡，在中國卻是「福」的代表。

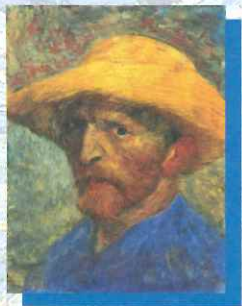
在美術欣賞的過程，透過理解不同的看法，可了解藝術家和觀者如何受個人和社會文化的影響。

八件作品：介紹與學生談作品時的一些焦點

- 光碟內容較多視覺效果的分析 and 背後的資料，最重要的回應聯想部份由教師負責。開始時不要馬上提供大堆資料，讓學生自行發揮、回應和聯想，他們的觀察力會令你驚訝。
- 部份詞彙如「演繹」，只是用作向教師解釋，對學生會是太深。
- 八件美術欣賞作品各有不同建議，教師留意的焦點，可以是關於視覺元素、或背景資料，或是些基本理念，但全部加起來並不等如一套完整的美術欣賞系統，這些焦點應視為較遼闊地引發思想的不同起點。
- 請注意這八件作品的編號只供方便編排之用，教師可不依次序隨意抽選任何作品討論。



作品一 引子、內容介紹



梵高（Van Gogh）的《星夜》大家都熟悉，這是他後期的作品，情感濃烈地展現出那黑夜星空的巨大力量。

建議欣賞焦點

動感：動感是個重要的藝術效果，而《星夜》具動感的巨大漩渦是這畫的特色。可介紹梵高如何利用旋轉的曲線、藍和黃色的對比，以及細碎的筆觸，製造活動的感覺，令天空以至山川都不停移動。

感情的表達：藝術家往往在作品中流露不同程度的感情，而梵高的《星夜》至為濃烈，可與學生討論梵高在畫中表達的情緒，是驚歎、恐懼、喜悅，還是其他？（你可提及梵高所患的抑鬱病，但不要過份強調他的精神病和創作，因暫未有任何具體證據，證明他的病對他的風格有何實際影響。）

討論問題、補充活動

- **動感**：製造動感效果有很多方法，包括利用色彩對比所產生的跳躍效果、或因旋律的跳動（參考頁34《東海道旅程》），或只是眼睛根據線條和形狀的移動而舞動。建議先擺設一些靜物（不一定要是生果、石膏那些東西，什麼也可以）把每兩個學生合成一組，用繩把各人用來畫畫的手雙連（不是緊綁，兩手之間需有一距離），最好是放點輕快些的音樂作背景，讓各人快速地各自跟隨音樂繪畫，由於各人的手會有自己舞動的規律而互相拉扯，學生會體驗繪畫時自己和其他人的動感，另一方面在畫面也可以看到很多有趣地跳動的線條。
- **對比色**：製造動感其中一種方法是透過色彩的對比（例如紅與綠、橙與藍）所製造的不穩定效果，可建議學生嘗試用對比色來作畫，看看效果怎樣。



作品二 引子、內容介紹



廖冰兄是中國現代史上的重要漫畫家，而且也曾在香港居住和創作。

建議欣賞焦點

象徵：象徵常用在藝術中，廖冰兄的《禁鳴》大量利用象徵來表達信息。可先研究畫中的不同象徵，繼而探討日常生活常見的象徵，以及不同文化對同一象徵（如貓頭鷹在這裡代表邪惡，迪士尼卡通片中卻時常代表聰明智慧！《哈利波特》的流行又為貓頭鷹帶來另一意義）。

時代背景：《禁鳴》與當時社會的情況有密切關係，可引導學生理解當時中國社會的環節，以及藝術家利用漫畫這大眾較易明白的形式，去批評和改變社會。

討論問題、補充活動

- **補充資料**：如果漫畫是指線條簡單的詼諧繪畫，那麼它在中西社會都存在已久。但像現代形式的漫畫，主要是當印刷技術普及後才出現，在清末被稱為「諧畫」。中國現代史上最早期的一個漫畫家是二十世紀初的何劍仕。抗戰期間中國各地漫畫廣泛被用作抗日宣傳。五十年代香港漫畫主要針對社會貧窮不公等時弊。六十年代香港的漫畫十分蓬勃，出現如「老夫子」、「13 點」等。七、八十年代香港日本漫畫風行。九十年代政治漫畫和武打漫畫流行。（詳細資料可參考楊維邦著《香港漫畫年鑑》，三聯出版社出版。）
- **比較漫畫**：試以不同年代的漫畫，就人物、題材和表達手法作比較。
- **漫畫創作**：讓學生試繪畫四格漫畫，其中的人物及內容由學生自行決定。



作品 三 引子、內容介紹

陳
福
善



建議欣賞焦點

想像力：欣賞陳福善的作品，突出他那天馬行空的想像力，正因這是幅活潑趣怪的畫，會是引發學生想像力的有效工具。

演繹：同一地方不同的人可以有不同的看法，也可談談形成這些不同看法的背後因素。

風格比較：或許「風格」一詞太艱深，但可藉不同作品向學生介紹不同的表現形式和手法（毋須太著意介紹什麼風格流派，反而多點形容，或要求學生形容在表現形式上的差異）。

陳福善 是香港重要的畫家，由三十年代開始繪畫，風格以寫實為主。

討論問題、補充活動

- **補充資料**：陳福善這階段的畫有點超現實主義味道，就是利用意外、聯想甚至夢境作為創作的源頭。下列是二十世紀初超現實主義藝術家喜歡的遊戲，也可讓學生玩的（但沒必要解釋超現實主義，可能會太深）。
- **聯想遊戲**：散亂地倒墨或顏料在紙上，然後把紙對摺，再打開後紙面會出現散亂的抽象色線條，讓學生根據和配合眼前圖象，加入些自己想像的東西，發展成實質的人物、風景或其他主題的畫。
- **變形組合**：拿紙摺三摺，先由甲同學在最左面第一摺的紙面畫他喜歡畫的東西，然後把第一摺反過後面，只餘些少第一摺的邊緣，讓乙同學延續第一摺的邊緣在中間的一摺，畫他喜歡畫的東西，再把中間摺向後翻，只餘邊緣，再讓丙同學完成最右的一摺，然後打開看看（也可較有系統地讓學生分別畫頭、身和下肢，組合成一個趣怪動物）。



作品 四 引子、內容介紹



建議欣賞焦點

藝術的功用：透過原始藝術，引伸出藝術除供欣賞外，即使在今天，它還有很多不同功能，可與學生共同探討。

環境和創作：無論是藝術的內容、材料以至製作方法，都受環境所影響，從原始社會的藝術中這關係最為明顯，可藉此向學生講解它們的關係。

法國洛特地區的原始洞穴畫，是現存最早的人類繪畫之一，它展示出原始社會中藝術的獨特功能和創作環境，擴闊學生對藝術的定義和了解。



討論問題、補充活動

- **補充資料**：認識原始藝術令我們更了解藝術的多樣功能，令學生了解今天的藝術如博物館內的觀音像，其實只是崇拜的對象，當然藝術家和工匠製作它時，也會考慮其他藝術因素。在今天我們會仍有很多製作精美，用來行使法術和宗教儀式的東西。同時很多原始社會的藝術，在今天仍存在，例如在身上繪上圖案，我們今天仍存在的紋身、化妝，本質上也是一樣的，這點可跟同學討論。
- **宗教和法術的藝術**：試試和同學搜集一些生活中仍常見的宗教和法術的藝術，如拜神、風水用的東西，一方面研究它們的特色，也顯示我們和原始社會還有不少近似的地方。
- **就地取材**：要求學生不要用傳統材料繪畫，模仿原始藝術就地取材的創作方式，在他們日常生活中找尋另類的繪畫材料，如用磚塊、沙作畫（創意的一個特色是另類思維）。



作品 五 引子、內容介紹



十七世紀荷蘭畫家維梅爾(Jan Vermeer)，以優雅恬靜的家居人物畫見稱，《情書》這幅有點像攝影般把日常生活記錄下來，欣賞這畫可集中在視覺元素的安排方面入手，特別是光影和構圖的配合。

建議欣賞焦點

光影：維梅爾的畫，以善長利用光線著名，留意藝術家如何利用光線製造一些效果和感覺，例如突出某些人物，或帶出悠閒溫暖的感覺。光碟中的一些有關光的試驗，正是要學生理解光影的效果。

構圖：構圖是藝術家在畫面上編排東西的結構，令畫中的東西有組織地呈現，以影響觀者觀看的次序和焦點，每幅畫都有它的構圖，維梅爾清晰而緊密的構圖，可作討論構圖的起點（請參考下頁的構圖分析）。

討論問題、補充活動

- **補充資料**：維梅爾的作品中光影效果極為重要。雖然他的作品不多，但可再找些作品向學生介紹。
- **觀察光線**：要求學生在家中留意某一有自然光照射的角落，用文字記錄這角落於早上、中午或晚上指定時間因應不同光線效果所產生的感覺。
- **「打燈」練習**：找幾件形狀簡單的物件放在桌上，桌面及背景都舖上白紙，嘗試以強、弱及不同方向光線照射，和學生研究不同的效果，甚至用拍照或素描形式把不同效果記錄下來。
- **構圖練習**：在紙中央剪上8x12厘米的空框，像從照相機中搜索拍照對象般，在課室中找幾個構圖有趣的景象來畫。這主要是構圖練習，不用要求學生畫得太細緻，他們可嘗試不同的效果。



《情書》局部。

作品 六 引子、內容介紹



建議欣賞焦點

旋律：利用構圖、色彩，大小距離以至相近形象，藝術家可以引導觀者的視線，在畫面上依某種方向和節奏移動，因而做出跳動的感覺。而有規律的跳動，便產生旋律的效果。

不同文化的表現形式：介紹日本版畫，可帶入不同的藝術手法，不妨和其他作品（例如維梅爾的《情書》）比較，看看色彩、線條、人物造型、題材和材料的差異。

安藤廣重 是日本「浮世繪」的重要版畫家，大多數「浮世繪」以人物為主，他則以生動的風景畫著名。他喜歡以系列形式繪畫日本各地風景，《東海道旅程》是他其中一個旅程系列的作品。

討論問題、補充活動

- **補充資料**：安藤廣重（Hokusai）是日本「浮世繪」版畫的大師，以風景畫著名，十分受歡迎。估計在1796至1802年間，他的作品達三萬件，其中最著名的作品是《富士山三十六景》。其實「浮世繪（Ukiyo-E）」是有濃厚商品味道的藝術，內容多展示美女或劇場明星的風采，相對風景畫較少。
- **旋律試驗**：利用類似廣重於畫中所做出的效果，要求學生製造同樣顏色、形狀，但大小不同的紙塊，然後畫一幅能有次序地將那些大小色塊安排在畫中，看看能否製造旋律效果。另一簡單方法，是播放節奏鮮明的音樂，讓學生隨音樂繪畫（素描因較直接，效果會較好）。
- **版畫練習**：以薯仔或其他簡單材料雕印作版畫，用不同版面印不同圖象顏色拼成一幅畫。



作品七 引子、內容介紹



黃仁達於七十年代留學法國，在香港從事繪畫、漫畫及電影美術指導等工作，他的畫以色彩繽紛見稱。

建議欣賞焦點

色彩：色彩在黃仁達的作品中甚為重要，故可從對不同色彩的辨別，色彩塑造的感覺，甚至色彩的象徵入手。

線條：線條是繪畫中的主要元素，留意不同大小、性格迥異的線條效果。

抽象藝術：抽象的東西，是發展想像力和聯想的有效工具。黃仁達的畫其實是從現實形象發展出來，不是那麼抽象。可和學生探究那些抽象形狀背後是些什麼東西；重要的是讓學生知道欣賞藝術不一定要知道作品的內容是什麼，也可只欣賞它的視覺效果，和令你引發的思維和聯想。

討論問題、補充活動

- **可找到多少顏色？** 用黃仁達或其他人色彩豐富的畫，甚或其他東西（建議用抽象的東西，因為學生會較容易注意看其中的視覺元素），問學生可分辨出多少顏色，包括他們可以命名和不知怎稱呼的顏色，對不知怎稱呼的顏色，嘗試自行拿顏料混調出來。
- **襯不襯？** 找不同顏色的衣物、布碎或紙張（最好是平面的東西）拼在一起，問學生「是否配襯」，這是可訓練學生的觀察力和描述抽象東西的能力。其實色彩的配襯有它的客觀因素，但教師要花點時間研究色彩學。
- **看到些什麼？** 給學生看些抽象畫（建議康丁斯基的早年抽象作品），問他們看到什麼，讓學生發揮想像力。
- **抽象畫練習：** 拿大堆不同色彩和形狀的碎紙，讓學生拼貼成他們認為是漂亮有趣的畫。



《方》局部。

作品 八 引子、內容介紹



設計師劉紹增為藝術中心設計的海報，曾獲本地設計大獎。他的風格是喜歡利用流行形象於作品中。

建議欣賞焦點

對比：可和學生從藝術品或其他東西如服飾中研究如何利用光/暗、圓/方、鮮艷/沉鬱等對比關係，加強效果，突出某些部份。

借用符號：可與學生進一步研究作品如何借用笑臉和當舖這類流行和傳統符號，製造對比效果。

商業藝術：把商業設計作欣賞對象，是要把藝術的定義拉闊，因為有需要提醒學生，生活環境中有很多東西，不管它們是不是稱為藝術，都有值得欣賞的藝術元素。

討論問題、補充活動

- 搜集符號：和學生搜集日常生活中常見的符號，（參考附圖）引證它們的意義，也可找些形象較鮮明的著名商業標誌，建議用地鐵（網絡的符號）、藝術中心（設計來自一個常見的創意遊戲：只有走出框框才能用3條線把9點連成）和特區徽號（洋紫荊內有五顆星），最好的是教師自己發掘一些符號（例如校徽）。
- 發明符號：要求學生設計符號代表如安靜、慶祝、友好等。
- 海報設計：同樣以「窮風流」為題，要求學生設計海報。



日常生活中一些常見的符號

想再了解多一點



如你對藝術早有涉獵，那你早有自己的喜好和研究渠道。對開始入門的教師，應以同樣輕鬆的心情去學習，看一些坊間入門式的美術欣賞書，是不錯的起步方式，如：

- David Piper (1986) , *Looking at Art: An Introduction to Enjoying the Great Paintings of the World* , Random House
- Rosemary Davidson , *What is Art* , Oxford University Press
- 趙惠玲 (1999) , *美術鑑賞* , 三民書局
- Robert Cumming 多本有關藝術欣賞著作 (譯本：田麗卿 , *西洋繪畫名品* , 遠流出版公司；朱紀蓉 (1999) , *西洋畫家名作* , 遠流出版公司)
- Sister Wendy 多本有關藝術欣賞著作 (譯本：李堯 (1996) , *繪畫的故事-溫迪嬭嬭講述* , 三聯書店 (北京) ; 連惠幸、李惠珍 (1998) , *繪畫的故事-悠遊西洋繪畫史* , 臺灣麥克股份有限公司)
- 鑑賞導引系列：1 建築、2 古典美術、3 現代美術、4 中國古代繪畫、5 中國書法，三聯書店 (香港) 有限公司

有關基本元素及形式的分析，可參考：

- Duane Preble、Sarah Preble、Patrick Frank (2001) , *Artforms: An Introduction to the Visual Arts* , Prentice Hall
- J.Itten (1970) , *The Elements of Color* ; (1977) , *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color* ; (1986) , *The Color Star* , John Wiley & Sons

有關藝術史方面，可參考：

- E.H. Gombrich (1995) , *The Story of Art* , Phaidon Press Inc (譯本：雨云 (1998)) , *藝術的故事* , 聯經出版社)
- H. W. Janson、Anthony F. Janson (2001) , *History of Art: Slipcased* , Harry N Abrams
- 蔣勳 (2000) , *中國美術史* , 三聯書店 (香港) 有限公司

研究藝術與社會的關係，可參考：

- John Berger (1995) , *Ways of Seeing* , Viking Press ,

教師亦可在互聯網上搜集到大量有關資料，多點利用互聯網上的資料，對教學幫助很大。

結語

美術欣賞是個奇妙的歷程，可培養出一雙敏銳的眼睛、分析力、想像力和創意，也是對自己、對人、對文明和歷史的認知過程，這裡只是這個豐富歷程的第一步，希望學生在教師的引導下，繼續他們的探索。

鳴謝

作者：何慶基先生



© 2002 本教材套版權屬香港特別行政區政府教育署所有。

© 2002 Education Department, HKSAR. All Rights Reserved.