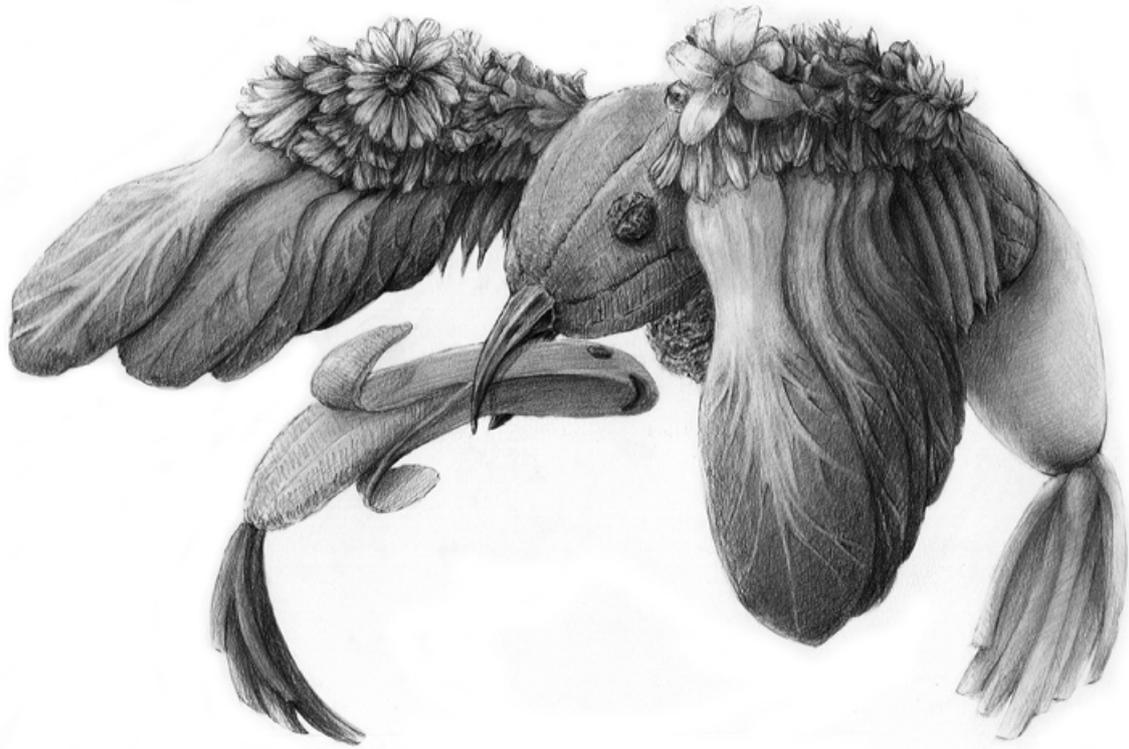


# 幻想風格設計繪畫「偽裝圖像」



壹、 主題名稱：幻想風格設計繪畫「偽裝圖像」

貳、 課程說明

## 設計理念

「幻想」是人類普遍的意識活動，是對不存在事物的想像，也是人類進步的動力之一，而藝術是將之大眾化表達的最主要工具。幻想風格藝術自有人類以來就存在，由原始藝術、中世紀、十六世紀的波希、十八世紀的佛謝利、哥雅、十九世紀牟侯…等歷史上偉大的幻想畫家，向下貫串達達、超現實主義而再影響後現代藝術與設計、魔幻寫實主義與網際科幻，後現代大眾藝術及傳播媒體藝術皆充滿了幻想風格的影響與設計。

	<p>幻想風格的創作表現影響了現代藝術的發展，也因為重視想像力的本質及創作方式，啟發了其它領域的藝術創作。在視覺傳達設計領域中，例如廣告與海報等的設計，就大量採用幻想風格的創作表現；尤其在現今的資訊時代，由於電腦影像科技進步，以及影像合成的快速便捷，幻想風格的表現手法更是廣泛可見。因此，從創作法的角度鑑往知來，並應用於設計教學上，實在有其必要性。</p> <p>幻想風格強調幻覺與潛意識，重視非理性與幻想；然而，並非一切不實際的想像就是幻想風格，完全依賴無意識活動來達成藝術創作的目的是不容易的，創作仍然需要理性的控制與完成。而在設計繪畫的幻想風格繪畫創意教學上，為了加強學生的創造力及創作能力，實在有必要研擬一套可以依循的教材教法，以引導學生落實創意表現力。</p> <p>本課程以文獻蒐集、分析的方式，帶領學生探討造成多義圖形的各種原理，以及多義圖形所造成的視覺效果，最後運用於創作表現之中。</p>		
<b>課程目標</b>	<p><b>單元目標：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識超現實繪畫的特色。</li> <li>2. 能了解超現實繪畫的發展與幻想風格的影響。</li> <li>3. 了解繪畫與幻想風格的應用。</li> <li>4. 理解並創造出具幻想風格的作品。</li> </ol> <p><b>行為目標：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道幻想風格繪畫的歷史發展成因及其對後來繪畫的影響。</li> <li>2. 能了解幻想風格繪畫的理念、風格與特色。</li> <li>3. 能認識幻想風格繪畫在各國的發展及呈現手法。</li> <li>4. 能欣賞曖昧圖形代表人物的作品及其特色。</li> <li>5. 能融會貫通並實地運用幻想風格繪畫在個人繪畫創作作品中。</li> </ol>		
<b>教學對象</b>	高中三年級	<b>教學領域</b> 美術	<b>教學時數</b> 8 節課
<b>節次分配</b>	第 1~2 節	第 3~6 節	第 7~8 節
<b>單元內容</b>	<p><b>單元一：了解「幻想風格」</b></p> <p>三個子題：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1：認識「超現實主義」</li> <li>2：偽裝圖像的表現形式</li> <li>3：曖昧圖形之創作</li> </ol>	<p><b>單元二：發想「偽裝圖像」</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1：圖像資料收集 創作主題擬定 創作媒材+技法示範</li> <li>2：草圖、粗稿發展           <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 概念：將不可能聯結或不相干的主題(各樣蔬果)聯結起來，製造出一生物形象並令人感到有趣的編排方式。</li> <li>(2) 表現形式要點：群化、偽裝、矛盾。</li> <li>(3) 實際操作：首先進行情意的部分，也就是導引學生進入主題，用投影片的方式介紹「曖昧圖</li> </ol> </li> </ol>	<p><b>單元三：完成「偽裝圖像」</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1：定稿、構圖與描繪</li> <li>2：持續描繪並修正</li> <li>3：完成與檢討</li> </ol>

		形」的相關創作。	
<b>單元目標</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.以簡報方式，介紹幻想風格與超現實主義。</li> <li>2.提供適當的藝術創作練習。</li> <li>3.以目錄形式列舉重要藝術相關事項，並連結到適當的網站。</li> <li>4.能知道超現實主義的歷史發展成因及其對後來繪畫的影響。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.能了解超現實主義的理念、風格與特色。</li> <li>2.能認識幻想風格在各國的發展及呈現手法。</li> <li>3.能欣賞超現實主義代表人物的作品及其特色。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.培養造形、編排、組合等設計的能力。</li> <li>2.能融會貫通並實地運用幻想風格在個人繪畫創作作品中。</li> </ol>
<b>教學資源</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 義大利畫家<a href="#">Ginseppe Archimboldo</a> 的作品。</li> <li>2. 攝影師<a href="#">Klaus Enrique Gerdes</a>的作品。</li> </ol>		
<b>教學活動</b>	<p><b>作品賞析</b>（觀察、討論）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集本單元相關資訊</li> <li>2. 收集各超現實主義相關之圖片</li> <li>3. 將資料匯整歸類</li> <li>4. 製作 PowerPoint</li> <li>5. 讓同學藉由他人作品的分析，建立起對作品賞析的正確觀點與切入角度，除了欣賞外象，亦須了解作品背後的深刻意涵。</li> </ol>	<p><b>設計繪製</b>（討論、繪製）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集各式各樣的蔬果圖片以及一張自己喜歡的動物圖片，圖片以清晰為原則，不可過小。</li> <li>2. 將蔬果圖片影印數份，可放大縮小成不同比例。</li> <li>3. 再將影印好之蔬果圖片依外形剪取下來。</li> <li>4. 按所喜愛的動物造形，將剪好之蔬果圖片以拼貼方式作出重疊的影像，運用的蔬果種類愈多愈好。</li> </ol>	<p><b>繪製「偽裝圖像」</b>（實際操作）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用鉛筆將所組合好之造形描繪下來。</li> <li>2. 注意整體的光線來源，再做最後的統合。</li> </ol>
<b>教學評量</b>	<p><b>作品賞析發表</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能讓學生經由欣賞與分析討論體會超現實藝術的趣味與精神性。</li> <li>2. 能夠說出創作者的思想觀念，以明白其為何如此創作。</li> </ol>	<p><b>創作「偽裝圖像」</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 懂得圖片資料的收集與整理。</li> <li>2. 能以文字清楚表達自己的創作理念。</li> <li>3. 能創作出三種以上的畫面構成草圖。</li> </ol>	<p><b>「偽裝圖像」創作成品</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能引發學生對作品透過觀察、發展學習到構圖、明暗以及質感的運用能力。</li> </ol>

## 參、教學內容

單元一：了解「幻想風格」					
<b>教學策略</b>	本單元將依三個子題，以循序的方式引導同學，藉著欣賞藝術家作品思考並分析，從不同角度切入說明，激發同學的觀察力與創意深度，加強對於作品的認知內涵。				
<b>時間分配</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; background-color: #e0e0e0;">第一節課</th> <th style="width: 50%; background-color: #e0e0e0;">第二節課</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">認識「超現實主義」</td> <td style="text-align: center;">分析「偽裝圖像的表現形式」</td> </tr> </tbody> </table>	第一節課	第二節課	認識「超現實主義」	分析「偽裝圖像的表現形式」
第一節課	第二節課				
認識「超現實主義」	分析「偽裝圖像的表現形式」				
<b>教學過程</b>	子題詮釋 ▶▶ 藝術家作品賞析 ▶▶ 同學尋找作品的特色 ▶▶ 說明分析其特色				
<b>教學內容</b>	子題一 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">認識「超現實主義」</span>				
<b>子題詮釋</b>	<p>超現實主義是法國的前衛運動，原先發軔於文壇。這一個勇於正視深淵的二十世紀藝術主流系統，乃是從第一次世界大戰的荒謬混亂及痛苦恐懼的深淵邊緣所產生，最初的原型超現實主義—虛無主義之達達(Dada)運動，其本身就是一個典型的不合理主義。超現實主義派藝術家是根據精神分析理論，企圖在潛意識和不合理的藝術之中，對人性提出問題和解答。</p>				
<b>「幻覺」與「錯視」</b>	<p>E.H Combrich〈宮布里希〉的「Art and Illusion」(藝術與幻覺)一書中對於自然複製(copy)出的作品，大都稱為“illusion”。Illusion 在英文字彙的字辨上亦可解釋為一指表面上看似真實或真確，實則並不存在或差異極大之物，可翻譯為幻覺、幻影(hallucination)、幻想、錯覺、錯視等。所謂錯視，是指我們所選擇的知覺假說是錯誤之意。陳俊宏、楊東民(民 87)在其著作「視覺傳達設計概論」中提出：「錯視—我們的知識判斷與所觀察的形態在現實的特徵中間所具有的錯覺經驗」所謂錯覺，只是把現實存在的看成歪的或另外的東西，視覺中的錯覺就叫做錯視，它是一種顯著的視覺分歧現象，並非視覺異常，而是一種正常的視知覺現象。這其中有些是因週遭關係的對比所產生的，有一些則是我們假設其圖形投影在第三度空間上所導致的。</p>				
<b>「錯視」與「知覺恆常性」</b>	<p>人類的視覺經驗，在日常生活中，對於熟識的環境、事物、人際關係等狀態皆容易建立經驗認知。知覺的恆常性除了受到刺激物本身組織特性的影響外，還與本身的經驗有相當的關聯性。」就知覺恆常性的種類大致可分為，大小的恆常性、形狀的恆常性、色彩的恆常性、材質的恆常性、重量的恆常性、空間的恆常性、方位、位置的恆常性、時間的恆常性、狀態的恆常性、明度的恆常性等。</p>				
<b>反轉與多義圖形</b>	<p>反轉，是基於圖形矛盾相對的原理而產生的。在 L.L 及潘諾斯(R.Penrose)的「無理的圖形」中提及：「反轉圖形是以破壞觀者合理化之日常視覺經驗為主，再利用光學錯視所造成的。」這種作用會使圖形看起來極為不穩定。「圖與地」關係的曖昧而造成的反轉，即稱為「圖地反轉」。由於圖地反轉會造成多重圖像意義，因此有二個意義以上的圖形稱為多義圖形(ambiguous figure) 許多藝術家利用這種視覺效果，製造令人驚奇的效果。</p> <p>多義圖形(反轉現象)：顧名思義即為，在一個圖像中包含兩種或以上的意象，人們因觀點不同而產生反轉作用有下述數種類型。</p>				

1. **雙重意象(double image)**：在視覺上對某一部分之最初視覺所便認定的形，會主導整個形的知覺，以完成一幅圖的認知。亦可稱為曖昧圖形。
2. **正倒立共存圖(回轉的錯視)**：由於觀看的位置改變，圖像呈現的形態亦隨之不同。
3. **反轉性遠近錯視**：由於看法的不同，圖像局部形態時而前進時而後退。
4. **同形異像**：在同一種限定的空間(外形)中進行再構成，亦即在外形的限制中，來進行創作。

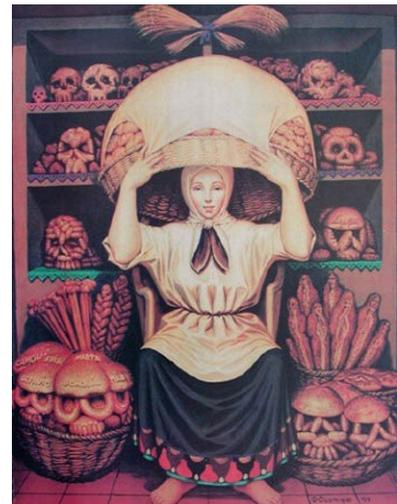
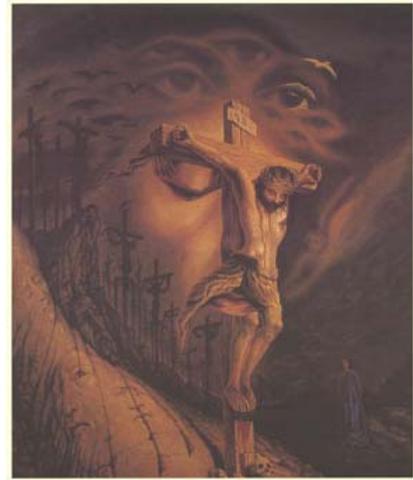
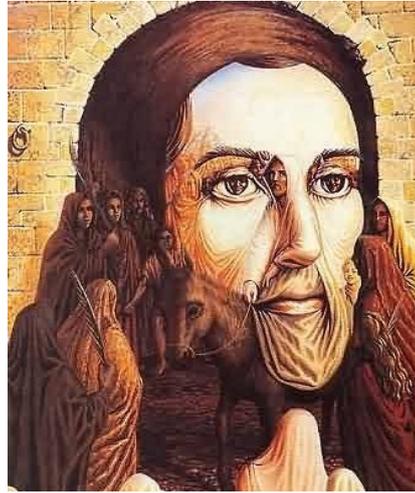


圖 1：多義圖形

圖片來源：<http://www.thedesignwork.com/65-amazing-optical-illusion-pictures/>

### 超現實主義

超現實主義常見的文獻，大多以超現實主義思潮發展與畫家介紹為主，特別就表現技法和創作法則，提出討論的文獻並不多見，而關於錯視圖形的創作法則則是更加地缺乏。謝省民(1997)在「超現實風格繪畫創作教學研究—設計繪畫的單元課程實驗」一文中，歸納整理了一些超現實主義畫家的技法及創作法則，值得作為超現實繪畫及錯視圖形創作之參考。錯視圖形種類甚多，本課程僅針對多義圖形之錯視，嘗試整理出其綜合性的創作法則。選擇多義圖形之原因為，多義圖形與超現實主義繪畫之表現形式較為接近，創作法則也有重疊之部份。

子題二 分析「偽裝圖像的表現形式」

教學  
內容

藝術家作品  
賞析

曖昧不明或「雙重影像」，被十六世紀及十七世紀的藝術家們廣泛的使用。較值得注意的是古索柏亞青柏德(Ginseppe Archimboldo)的心像圖式，他聰明的將相似外形的圖案相融在一起，形成一種謎樣的圖像。薩維多 達利(Salvador Dali)亦是以此繪圖法為主的畫家，其代表可見於「在海邊的臉與水果盤幻影」一畫中(圖 2、圖 3)。



圖 2：在海邊的臉



圖 3：水果盤幻影

圖 2 圖片來源：<http://www.myfreewallpapers.net/artistic/pages/dali-paranoiac-visage.shtml>

圖 3 圖片來源：[http://big5.cri.cn/gate/big5/gb.cri.cn/9223/2007/06/14/109@1633870\\_1.htm](http://big5.cri.cn/gate/big5/gb.cri.cn/9223/2007/06/14/109@1633870_1.htm)

偽裝是以潛意識的交流為前提，就像廣告媒體給予消費者的影響一樣，是一種不意識的概念性影響作用。而所謂的多義圖形，就是在同一圖形中，可能繪產生兩種不一樣看法的圖形。曖昧圖形則是在視覺上對某一部分之最初視覺所辨認定的形，會主導整個形的知覺，以完成一幅圖的認知。

教學  
內容

Ginseppe  
Archimboldo  
作品賞析

阿爾欽博托(1527-1593)是文藝復興時期的畫家，其曾先後為神聖羅馬帝國的君主立像，身為一個宮廷畫家，因為使用的題材特殊，在當時受到很大的爭議，在經過將近五個世紀後的今天，其創作仍然獨樹一幟。在的四季系列作品〈春〉(圖 4)中，以細膩的筆觸，整理腦中和主題相關的元素，將似錦繁花、綠意盎然的菜葉拚合成一幅半身肖像。畫中人物用小白花織縫成的領圈，是當時的貴族象徵，如此前衛而大膽的創作概念，連二十世紀超現實主義藝術家達利都對他讚嘆不已。同樣的系列中，〈夏〉(圖 5)中渾圓而飽滿的蔬果、直挺的麥穗也同樣象徵著夏季的豐饒。



圖 4：春



圖 5：夏



圖 6：空氣

圖 4、5、6 來源：[http://www.trend.org/arts\\_info.php?pid=461](http://www.trend.org/arts_info.php?pid=461)



圖 7：Water, Air, Earth, Fire

圖片來源：<http://hannahpitkin.blogspot.tw/2012/02/giuseppe-arcimboldo-top-left-to-bottom.html>

### 子題三 曖昧圖形之創作

本課程嘗試設計了一些練習方法，以作為曖昧圖形創作之參考，方法如下：

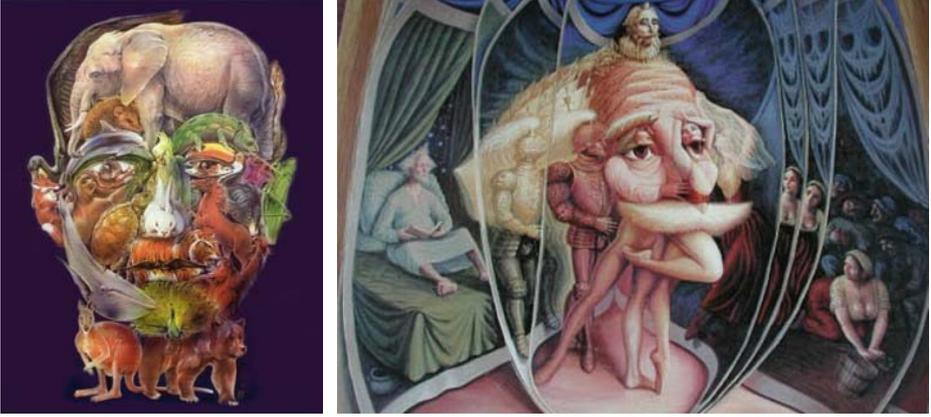
- ◎概念：將不可能聯結或不相干的主題(各樣蔬果)聯結起來，製造出一生物形象並令人感到有趣的編排方式。
- ◎表現形式要點：群化、偽裝、矛盾。
- ◎實際操作：首先進行情意的部分，也就是導引學生進入主題，用投影片的方式介紹「曖昧圖形」的相關創作，例如圖 8、圖 9 等範例。



圖 8：曖昧圖形。圖片來源：白石和也，1978。

教學  
內容

曖昧圖形

		 <p>圖 9：曖昧圖形。</p> <p>圖片來源：：<a href="http://www.thedesignwork.com/65-amazing-optical-illusion-pictures/">http://www.thedesignwork.com/65-amazing-optical-illusion-pictures/</a></p>
<p>教學內容</p>	<p>評量方式</p>	<p>◎ 課堂提問之回應</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熱烈參與課堂提問之討論，提出自己的看法。</li> <li>2. 能看出作者作品內涵並做進一步的思考。</li> </ol>

單元二：發想「偽裝圖像」造形				
<p>教學策略</p>	<p>本單元將由老師帶領同學發想「偽裝圖像」草圖。</p>			
<p>時間分配</p>	<p>第三節課</p>	<p>第四節課</p>	<p>第五節課</p>	<p>第六節課</p>
	<p>創作引導、草圖發想</p>		<p>持續描繪並修正</p>	
<p>教學內容</p>	<p>創作引導</p>	 <p>圖 10：電腦影像處理實例 (圖片來源：<a href="http://meitu.137home.com/Gallery/show/id/11496/">http://meitu.137home.com/Gallery/show/id/11496/</a>)</p>		

教學  
內容



(轉載) 亞特蘭 - 藝術家 Bernard Pras, The Wave



圖 11：3D 電腦繪圖、實物排列組合之偽裝圖像 (圖片來源：<http://jeremysuback.com/2011/11/>)



圖 12：素描作品範例 (作者：崔淑琴、盧一誠、黃珊蓉)

◎ 作品尺寸：8K

◎ 繪製程序：

選定主題 → 資料收集 → 創意聯想 → 草圖發展 → 定案 → 完稿

(素材資源：[http://soso.nipic.com/show/f4/03/a6/f446f6ba8a0ff3e76a50cb503a\\_2\\_\\_\\_\\_\\_1.html](http://soso.nipic.com/show/f4/03/a6/f446f6ba8a0ff3e76a50cb503a_2_____1.html))

教學  
內容

初稿繪製

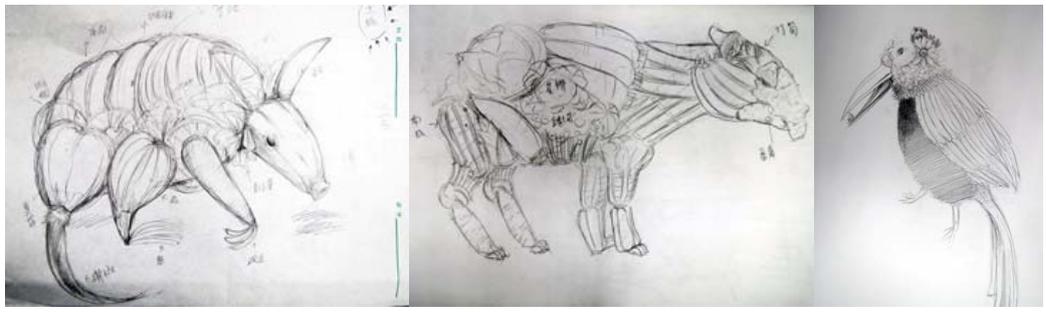


圖 13：草圖發展

第一次  
試畫



圖 14：黃喻珮



圖 15：陳玟婷



圖 16：陳書瑤

教學內容

第一次試畫

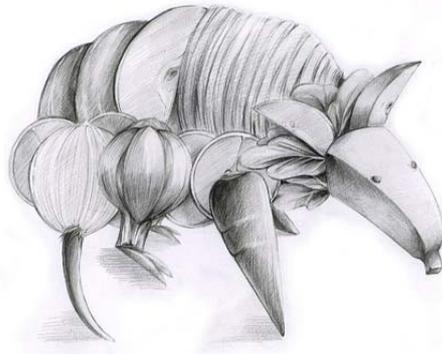


圖 17：蕭榆婷

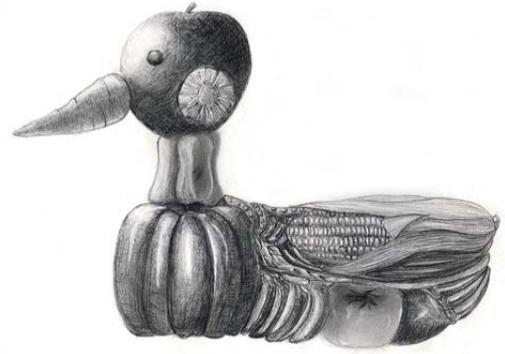


圖 18：陳敬淳

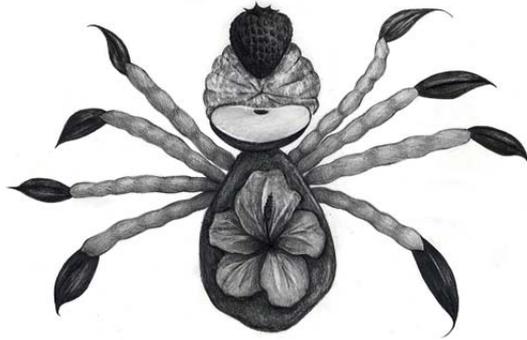


圖 19：王宣蘋



圖 20：李薇安

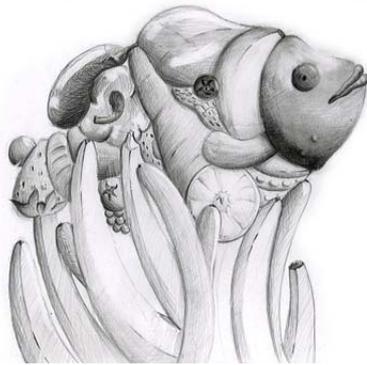


圖 21：廖于婷



圖 22：謝凱婷

回饋單

幻想風格設計繪畫「偽裝圖像」

「自我評量表」 組級：309 姓名：王宣蘋

- 我覺得老師如果可以再給我「什麼」引導或說明，我會更(清楚)知道怎麼去畫：  
在於這方面小畫面的畫，你適合用哪些(繪畫的)材料或環境材料適合畫在呢？
- 我感覺需要加強的部分是：  
色彩的對比，色彩的處理
- 原因是：色彩不夠鮮明和處理。
- 我覺得這單元最困難的部分是：  
畫的這些部份你不出適當的材料。
- 我對這堂課程有何建議：  
沒有。

我給自己 75 分

幻想風格設計繪畫「偽裝圖像」

「自我評量表」 組級：309 姓名：陳敬淳

- 我覺得老師如果可以再給我「什麼」引導或說明，我會更(清楚)知道怎麼去畫：  
如果能多一些實際的表現，就感覺清楚，因為想要的結果，感覺因為有這些圖表示而放棄。
- 我感覺需要加強的部分是：  
質感表現和細節都加強，畫的質感不強。
- 原因是：技巧不夠，不知道從哪個地方下筆。
- 我覺得這單元最困難的部分是：  
質感表現。
- 我對這堂課程有何建議：  
能多一些蔬果的畫本來當作質感表現的參考。

我給自己 65 分



		 <p>圖 24：根據不同需求，個別示範</p>
教學內容	評量方式	<p>◎ 創作草圖的評量依據，原則如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖片資料的收集與整理。</li> <li>2. 各種造形組合之草圖。</li> </ol>

### 單元三：完成「偽裝圖像」

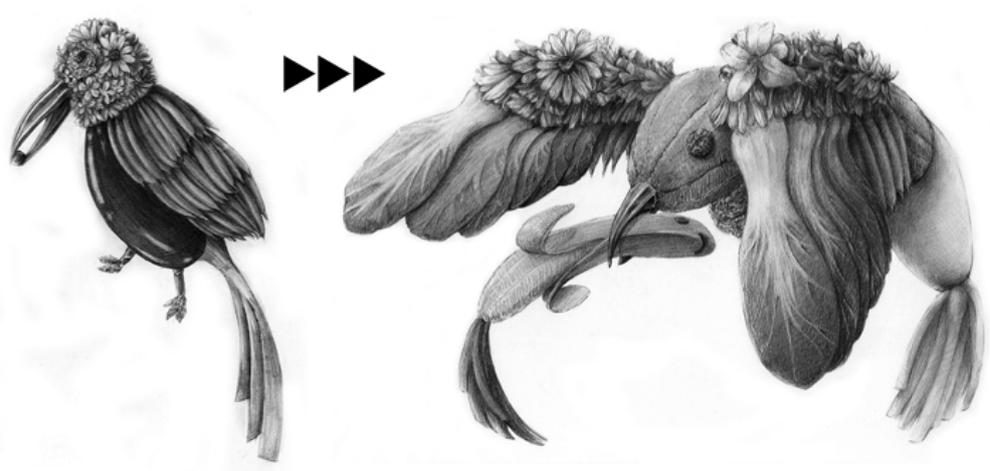
教學策略	本單元將由老師帶領同學進入實際創作階段。	
時間分配	第七節課	第八節課
	定稿、構圖與描繪	
教學內容	工具材料	生物圖片、各式的蔬果圖片、卡紙或插畫紙、鉛筆、橡皮擦。
教學內容	完成作品	 <p>圖 25：陳書瑤/第一次試畫與第二次作品比較，成效顯著</p>



圖 26：陳玟婷/第一次試畫與第二次作品比較

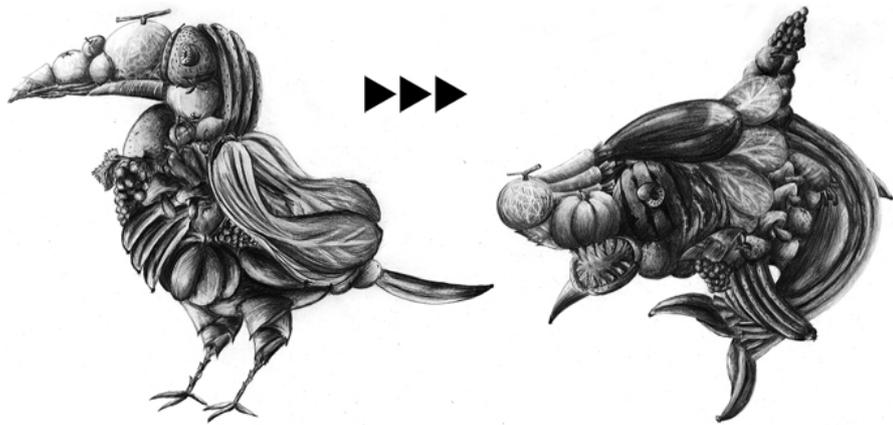


圖 27：李薇安/第一次試畫與第二次作品比較

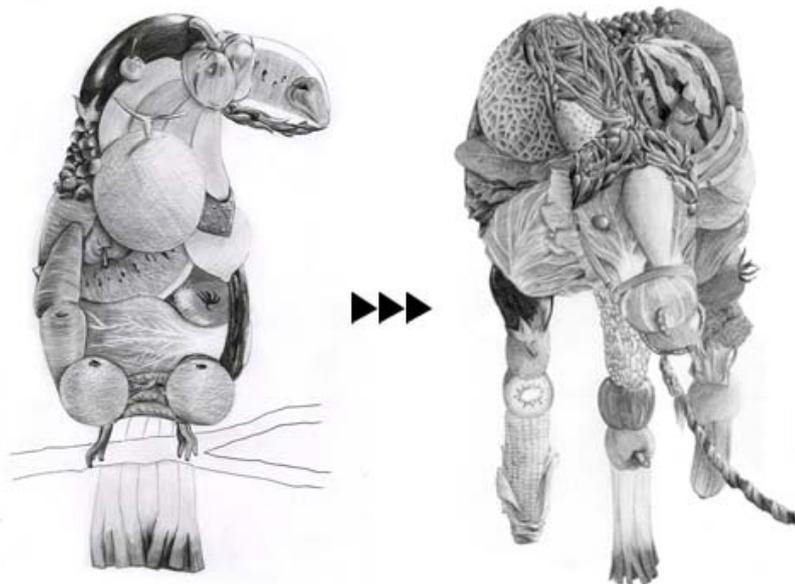
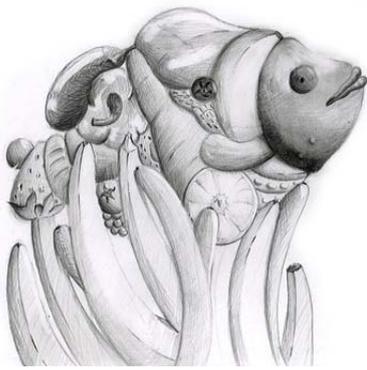


圖 28：吳蘭芬/第一次試畫與第二次作品比較

		 <p>圖 29：王晉軒</p>  <p>圖 30：薛簡貴</p>  <p>圖 31：王宜蘋</p>  <p>圖 32：廖于婷</p>
<p>教學內容</p>	<p>評量方式</p>	<p>◎ 實際創作過程的評量依據，原則如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在實際創作過程中，能講解執行時的困難，並從中學習克服問題的能力，開放學習的態度。</li> <li>2. 能考慮作品整體的表現效果，譬如光線明暗、造形、質感等等的眾多因素。</li> <li>3. 作品的完整性與精細度。</li> </ol>

## 肆、 教學評鑑

本單元課程主要是對高中職的美術課程而設計的，主要是希望透過這樣整體性、統合性的課程，可以引導學生對於美術設計鑑賞的喜愛以及創意設計的開發。其次是以教授幻想風格表現形式，能讓學生領會想像對於生活經驗以及對於思想、創作有著很大的關聯性；並且讓學生從參與創作的過程中，使其了解並體驗幻想風格之概念並累積屬於自己的知識經驗。

### 教學評量

評量說明:評量的方式是以「教師評量」以及「學生自評」二種方式為主，在教師評量上以學生課堂學習的態度與表現，加以學習單完成及製作的用心度作為評量的依據，學生評量的自我評量則以自我檢核學習參與度與自我表現作參考。

◎ 教師評量

主題	單元主題	評量項目	教師評量
了解「幻想風格」	認識「超現實主義」	1. 能經由欣賞與分析討論體會藝術設計的趣味與精神性。 2. 能夠說出創作者的思想觀念,以明白其為何如此創作。	
	分析「偽裝圖像的表現形式」		
	曖昧圖形之創作		
發想「偽裝圖像」	創作引導	1. 懂得圖片資料的收集與整理。 2. 能以文字清楚表達自己的創作理念。 3. 能創作出三種以上的畫面構成草圖。	
	初稿繪製		
創作「偽裝圖像」	完成作品	1. 能引發學生對作品透過觀察、發展學習到構圖、明暗以及質感的運用能力。 2. 能融會貫通並實地運用幻想風格在個人繪畫創作作品中。	
	觀摩與檢討		

◎ 學生自評

<p>「自我評量表」</p> <p>1. 我能對超現實主義或幻想風格作簡單的描述：</p> <hr/> <hr/> <p>2. 我還需要加強的部份是：</p> <hr/> <p>原因是：_____</p> <p>3.我也能從生活中找出創作的來源或靈感：</p> <hr/> <hr/> <p>4. 我對這堂課程有何建議</p> <hr/> <hr/> <p>我給自己 _____ 分</p>	<p>班級： _____ 姓名： _____</p>
---	----------------------------

## 伍、參考資料

### ◎書籍部份

- Nicholas Roukes，呂靜修譯，設計的表現形式，六合出版社，台北。
- 王秀雄，1991，美術心理學，北美館，台北。
- 陳俊宏·楊東民，1998，視覺傳達設計概論，全華科技，台北。
- 曾長生，2000，超現實主義藝術，藝術家出版，台北市。
- 劉思量，1998，藝術心理學—藝術與創造，藝術家出版，台北。
- 謝省民，1999，超現實風格繪畫創作教學研究—設計繪畫的單元課程實驗，全華科技，台北。

### ◎論文期刊部份

- 陳美蓉·張恬君，2001，視覺失衡原理與設計創造之同時性，商業設計，台中商專，第5期，pp.123-134。
- 謝省民，1997，設計繪畫中超現實風格單元課程之教學實驗研究，科技學刊，第6卷第4期，pp.411-434。
- 藺德，1996，視覺·錯視與藝術，嶺東學報，pp.111-119。

### ◎網路資源資料:

<http://www.thedesignwork.com/65-amazing-optical-illusion-pictures/>