

# 一起構成一本書

---

台北市中山女子高級中學 蔡紫德老師

所謂的「學習」，就是讓孩子「自由發揮」。

但有時候「隨意而動」的習慣，  
是不是反會讓我們創作的可能性受限呢？

這個單元希望引導學生了解「設計規劃」的重要。

一般學生編輯書籍都是從內容開始，  
而這堂課卻一直希望他們能脈絡分析到主題、單元、畫面...  
從大到小的建構

一本書的閱讀其實是時間性的，  
她要講什麼？  
怎麼被閱讀？  
紙張的情緒...佈局的節奏...  
畫面的張力、與文字的對話...  
一直到應該被如何裝幀。

這些事情，  
都需要在排版裝訂前，  
預先落版設計，  
讓我們開始一起練習吧！

## ◎ 課程簡介：

如果「思考」要成為藝術課程的核心，我想設計流程的體驗，是一個最好的學習歷程，以引導代替講授的模式，一方面讓學生在歷程中由淺入深，一方面讓學生以回顧內省的方式，發現當中美感形式的可能性，換言之：課程重點在學生學習歷程的體驗與問題解決，而非標準化作品的達成，所以，包容學生在課程當中出現的多樣性問題，並鼓勵不同的成果展現，是我覺得課程設計中最重要的概念。

站在此核心的課程概念上，「在探索中思考」成為我的課程非常重要的一部分！設計在 108 藝術生活新課綱當中扮演相當重要的角色，設計教育不同於繪畫創作的的能力建構，而是一種思考與安排、調整的歷程，老師在教學規劃中埋下深深淺淺的課題，學生在歷程中因為這些小課題而思考，建構屬於自己的美感價值，而有一天，我們的孩子都有基礎的美感價值，並能觀照他人價值；而當這樣的思考力融入未來他們各種領域的發展脈絡中，我想，這也就像原研哉先生在序言說的：「『以慎重的態度來對待普通的環境』，此一意識，本身並不單純只是工作人員的問題，更是與共同擁有此環境之一般大眾的意識水平密不可分。這並不是只有在，特殊職人領域才會被帶進此高揚的意識；而是在隨處可見的日常空間，都保持著慎重的態度，然後在不知不覺之中，化為社會全體所共有，並默默遵循的一種態度。所謂的美意識，不正是如此的一種文化表徵嘛？」期待透過思考探索的歷程，讓孩子建構屬於自己與觀照他人的美意識！

*Disegno* 素描

這義大利文不只是 *dessin* (法文 *sketching*) 和 *drawing*，

還包含 *ideas & plans*

視有目的的做某件觀察。

這個課程從什麼是「Design」談起，我們今天提到 Design 時，會直覺想到應用設計，但設計的名稱其實與素描脫不了關係：*Disegno* (義大利文，素描的原文) / *Dessin* (法文)，這是文藝復興開始出現的概念，

高中任教課多年，不提書籍製作，我們都經歷過學生升學作品集的指導，大部分的孩子都只在拼命思考「有什麼作品可以放進去」，然後就開始想「怎麼樣做的漂亮一點」…卻常常忘記思考閱讀端的教授，一方面需要在短時間翻閱大量的作品集，二方面這些比厚比精緻的作品集，到底傳達什麼？一本將近 60 甚至 100 頁作品的作品集，其實常常充其量只能稱為「型錄」，而

無法在閱讀中傳達「個人的特質」、「作品的獨特」，這是相當吃虧的，從這樣的想法出發，這堂書籍構成的課，不是一堂手工書製作的課！而是個人出版思考！

這樣的小書，也正是近來相當熱門的「Zine」個人出版小誌。ZINE是什麼？簡單來說，就是內容與形式都自由的獨立出版品，少量發行，不為商業、只為熱情。也正符合我們所說的「所謂的「學習」，就是讓孩子「自由發揮」。

## 一、課程綱要對應表（兩學分）

可對應課程綱要中教材綱要「視覺應用藝術類」

主題	內容	說明
1.視覺與生活	1-1 美感經驗及生活體驗	探討視覺藝術與食、衣、住、行、育、樂之關連，了解視覺藝術運用在生活中的美感原則。 認識生活中各類藝術品的發展原理，分析其特色、創意與美學。
	1-2 個人創意及設計潛能	選擇個人喜愛的藝術內涵，設計生活器物，提升生活品味。 參與展場或舞台規劃及其相關的設計與製作。
3.視覺與傳播	3-1 影像及傳播的運用	認識數位化媒體與媒材及其在視覺傳播領域的運用技法。
	3-2 視覺傳播及科技產業	認識各種數位軟硬體，進行音像編輯與操作。 認識國內外展演場所之科技應用並探索其視覺語言。
4.視覺與文化	4-1 視覺藝術及文化資產	了解文化資產的意涵及其與視覺藝術的關係。 探索時代變遷中的視覺藝術文化資產及其與社會文化的關係。
	4-2 視覺藝術及文化創意	認識視覺文化創意產業的範疇與發展及其在生活中的產值與效應。 實際參與生活中文化創意產業的相關活動，培養視覺藝術在生活中的應用知能。

## 二、課程目標與動機：

既有目標/能力指標：	
學生將會：	
對事物進行微觀到巨觀的觀察 對版面構成有整體到版面的思考 能濃縮內容，以畫面說話 能理解設計與印刷相關的知識與角色	
理解事項/核心概念：	主要問題：
1. 出版的多元合作 2. 觀察的角度 3. 敘事與畫面表達的構成規劃	1. 創作與系統規劃 2. 主題的安排與鋪陳 3. 分工與製作控管
學生將知道/知識：	學生將能夠/技能：
1. 印刷中的基本專業知識（紙張、印刷、裝幀） 2. 書籍落版與版面構成基礎 3. 影像敘事的基礎知識	1. 合作分工討論及完成任務 2. 使用基礎的攝影工具 3. 使用專業軟體完成編排體驗

## 三、課程內容及面向

這堂課最有趣，也最大的挑戰是課程核心「學習」，是讓孩子在「自由發揮」與「設計限制」之間，形成一種很有趣的思考互動，「設計」創作上就不是率性而為的抒發，通常必須有目標任務與客戶問題，在這一堂課，教師雖然以「個人出版」為題，點燃學生「為自己而做」的熱情與動力，但還是勾勒出格式與主題範疇的限制，並且在學生選擇前，讓他們明白有什麼選擇以及各自有什麼優缺點，並且在選擇後分別給予個人需求的指引。

比方說，在書籍的物理構造與結構上，雖然是裝幀肩負的，但只是讓他們執行一次某一種扣環、某一種黏接、某一種卡榫…讓手工書完成，學生並不能思考當中的機能可能，所以學生應該面對不同裝幀對閱讀與收納的影響，串連「結構」、「構造」所謂的「機能/用」的合宜性！整個課程可以視為「設計人」的暖身，整體工作銜接各單元的討論，所以從開頭的風格定義後，便開始：書籍尺寸（比例）、裝幀（結構構造）、敘事\*、落版（構成）、影像\*、用紙與字體（比例、質感、色彩），一直到輸出完成，整個歷程其實反覆的需要思考判斷最佳的選擇。（\*為故事力的訓練）

◎這個課程發展其實也歷經兩階段的修正實驗：

(一) 103 學年度的初探：創作與製作的協力

本單元在 103 學年度實驗時，是採用完全開放的出版格式，學生面對的問題專注在紙張與印刷、裝幀的呈現；當創作的書籍的過程將面對「能不能複製印刷？」、「希望的紙張能不能輸出？」、「這樣的裝幀會不會切開畫面？」、「我想呈現的內容情緒能不能傳達給讀者？」…學生們突然需要事前思考圖文排版與基本大量裝幀形式的判斷，製作者如何將內容進行版面配置，及根據設計選擇裝幀方法。教師說明騎馬釘、膠裝、鐵圈、蛇腹折…等等不同裝幀對閱讀與翻閱的影響，企圖串連「結構」、「構造」所謂的「機能-用」的適切性！

好處是學生能對製作工法進行設計的參照，思考哪一個最適合自己，而不只是光思考我畫圖好不好看、攝影漂不漂亮、文章吸不吸引人…。缺點則是這樣的出版太過「創作性」，雖說是個人出版，但與手工書的距離太近，缺乏我在課程規劃一開始動機提到的內容性思考。

(二) 本學期的設計規劃：觀察力與合作力的強化

本學期我回到中山女高任教，許多學生都有時常有出版的經驗，以禮班（中山女高人文科學資優班）來說，從高一至今便出版過相當多成果刊物，但綜觀學校或班級的出版成品，常常是資訊滿溢的文章與圖片，那種「一看就是學生刊物」到底是否為必然，是我們想跟學生討論思考的。故本次我對課程的教學策略增加許多操作限制，從觀察開始，真實的強化落版規劃、畫面分析、圖文構成的思考，並踏出校外，與水越設計合作，與學生深入談論紙張的應用；廣納專業，與專業攝影師許裕盛先生、印務陳助復先生參與，與學生啟動影像力與印前知識的理解，儘管以出刊的形式，不太可能真正付梓印刷，但是學生依然能從落版的版式，理解紙張的細節與色彩控制。

高中生的個人性強，出版作為合作的平台，是很好的挑戰，從執行編輯的控制到拍攝、處理、排版的討論，學生也從中感受到想與做的差異。以實際的學習來談，這次的經驗也在緊湊的製作推進中，使這些未來必然面對「備審資料」、「作品集」…甚至未來的文章編輯、思考上，實際的技能與妥善的分工體認。

## 適合高中生的設計思考步驟



課程歷程的重點：

觀察思考	蒐集資源	調整形式	完成作品	回顧檢視
雜誌落版的分析 主題的描述方式 設定策略	在觀察與思考 後，學生便決定該 組的課題，課題其 實也會影響他能 運用或受限制的 拍攝可能。	學生必須提出兩 階段落版，第一次 對敘事的討論，第 二次建構畫面的 可能。	作品並不是歷程 終點，而是用以檢 核當中與目標的 差異。	思考視覺形式的 重要性與操作不 足之處，用以投 射未來設計時的 可能性。

## 四、課程設計注意事項

常常有人說「設計是解決問題」，而在進行設計教育規劃前，定義清楚才能讓學生「清楚知道要解決什麼問題」。如果我們把課程歷程當做答案的追尋，在推動學生解決問題的同時，我必須明白設計教育沒有一定的答案，教師的工作不是教他們做出什麼，而是引導他們做出他們的答案！設計不等於繪畫能力，他是一種思考與安排、調整....，當中必須掌握的是每個階段思考廣度（可能性）的觸擊，而非完全是結果達標，當然，學習結果是學生學習成就感必要的存在，所以反過來教師應該思考這樣的課程：

- ◇ 具個人特質
- ◇ 具觀察的思考
- ◇ 具各階段問題的解決
- ◇ 產生各組相同經歷但差異化的結果
- ◇ 反思而得的學習體驗
- ◇ 實作中學習的操作技能

這個課程期待的是以不同階段的綜合習作模式，以段落銜接而非融合性討論，使用改良的設計型思考模式，發揮個人的觀察力創造。



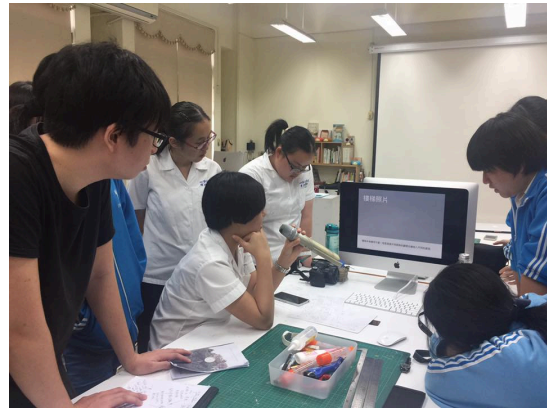


## 六、教學活動設計

課程名稱		一起製作一本書	
課程綱要	<p>「設計」一直以來都不是單純美學的呈現，他應該是結合許多科技、技術，運用工學解決現在社會或生活中的種種問題，而美感在這過程中只是剛好而已，在這兩端天秤下偏哪一邊都不好，能夠將這兩者同時詮釋的通才，我認為這就是設計師。。</p> <p>本課程透過設計元素的認識、主題式的設計體驗歷程，引導學習者建構對設計的操作經驗與美感應用。</p>		
綜合性目標	<p>在學習歷程中除提昇學生視野的深度與廣度，更同時能建立設計型思考 (Design Thinking) 的設計經驗與美感應用，以達成以下目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵學生重視創意設計的觀察分析與製作能力。</li> <li>2. 激發學生活觀察、研究能力，與創造思考之精神，並從團隊創作中建構多元尊重的態度。</li> <li>3. 以設計體驗的歷程，了解「設計」的專業與價值。</li> <li>4. 學習藝術設計相關知識，激發學生多元思考與創意，並學習將創意以適當美感形式表達。</li> <li>5. 促使對設計活動有興趣的同學進行科系試探</li> </ol>		
基礎目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對事物進行微觀到巨觀的觀察</li> <li>2. 對版面構成有整體到版面的思考</li> <li>3. 能濃縮內容，以畫面說話</li> <li>4. 能理解設計與印刷相關的知識與角色</li> </ol> <p>細節請詳見第四頁</p>		
活動時間	十五週（一週一堂課，三次專家合作採調課集中兩堂模式施行）		
準備事項	學生	<p>一個認同的校園事物主題。</p> <p>能聽講、能欣賞、能發想、能參與的態度</p> <p>安裝 illustrator 的電腦裝置</p>	
	教師	簡報、筆記型電腦、單槍投影機	
週次與主題		課程內容	其他教學活動重點
01	設計的意義	談設計的功能與盲點	定義個人與設計關係
02	個人出版	談微型出版的可能與分享	分享訪問展出 Zine 的獨立書店訊息 (建議自由前往閱讀)
03	版式與落版	說明開本與裝幀的影響	發下題本 (Science of the Secondary)
04	落版分析	學生分析該組 Science of the Secondary 並導讀	
05/06	裝幀與紙	前往水越設計公司 ---設計團隊的導覽與體驗	了解設計中的細節與巧思並實際體驗 Zine



07	微觀與巨觀	從 Science of the Secondary 進行物的觀察討論	敘事與觀察企劃
08	主題的選擇	討論校園主題	
09	落版企劃	分組進行落版討論	
10/11	影像敘事	攝影的圖片敘事及基礎知識---攝影師 許裕盛先生	第二堂課進行專家的落版討論，思考圖片的簡化與視角可能
12	討論製作	Illustrator 排版實作	排版工具使用教學
13	修正討論	字體與版面的細節確認修正	談字體的對應
14/15	分享討論	分享及出版實務知識分享 ---田園城市印務 陳助富先生	談紙張特性



攝影敘事

落版與視角的討論

紙張的特性

印刷事務溝通項目