

記憶亮起來

用光影遊戲 開啟學生的敘事創作力

|| 蔡巧文 臺中市立五權國中教師

一、課程起點：讓影像說話， 也讓記憶亮起來

那天走進北美館，筆者被德國藝術家托瑪斯·德曼的紙雕攝影作品震懾住。那些照片看似紀實，其實全是他用紙一張張搭建出來的場景。當筆者向學生展示這些作品，教室裡響起一片驚呼：「真的假的？那個水面也是紙做的？」

這些反應讓筆者意識到——學

生也會被影像「騙到」，而這正是藝術教育的契機。於是開始構思：若能將這種驚奇轉化為創作動力，是否能開啟學生的敘事力？於是，「亮起來的記憶」誕生了：一堂從光影出發，透過遊戲設計，讓學生訴說內心故事的課程。

二、遊戲歷程設計

從抽卡任務到點燈驚喜課程設計採用三階段遊戲歷程，每一階段都有

清楚的任務與目標：

（一）抽卡開場

教師以卡牌形式設計「記憶情境卡」（如圖1），每張卡片含有一句引導語（如「黃色牆壁只有我記得」、「搬家那天的光線」、「窗戶外的那道光」等），學生抽卡後，需花幾分鐘安靜思考是否喚起某段記憶，再以簡筆素描或文字筆記留下靈感。這個抽卡環節既神祕又有儀式感，是課程進入的起點，也減輕了

圖1 教師以卡牌形式設計「記憶情境卡」



「我要畫什麼」的焦慮。

（二）分層構圖任務

學生首先閉上眼睛，思索一段與「溫暖」、「想念」或「安心」相關的個人記憶，並以簡筆畫或文字寫下其空間構想。接著選擇一張空間照片，放置於紙張之下，透過透寫檯繪製空間線稿，另於線稿背面使用色鉛筆著色，製作出正面為單色線稿背面表現色彩氛圍的作品。教師在此階段提供光線方向、色鉛筆暈染、圖層疊合技巧等技法示範，引導學生思考光

源與情感氛圍的表達。完成後，學生將作品固定於透明壓克力板背面，再嵌入USB燈條進行打光測試，組裝成光影相框，營造具層次感與敘事性的視覺場景。

（三）點燈與敘事

在作品完成後，學生使用USB小燈從側面打光，讓畫面透亮浮現。燈光亮起的那一刻正是這堂課的高潮，不僅視覺震撼，也強化了情



感連結。學生需拍照作品並書寫一句屬於這段「虛構記憶」的敘事語，如：「我從沒回來過，但它一直都在」。這些作品最終會在教室佈置為展覽區，讓彼此交換觀賞與留言。

在這個過程中，遊戲並非僅是娛樂，而是一種學習引擎。卡牌抽取激發記憶與靈感，分層構圖結合了美術技法與敘事思維，點燈則透過視覺驚喜強化學習動機與情感投入。

三、學生的亮光時刻

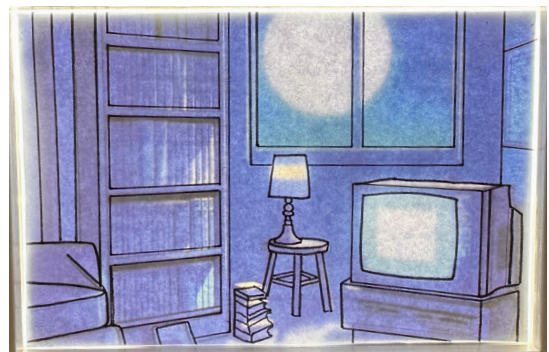
從不知道畫什麼，到想說一個故事這堂課最讓筆者感動的，是學生點燈的瞬間。那一刻，教室彷彿安靜了下來，一位學生輕聲說：「它亮起來的時候，好像真的有故事在裡面。」（如圖 2 及圖 3）

有位平常不太說話的學生畫了一張近乎空白的空間，只放了一張椅子。他寫下：「那是我爸爸還在的時候，坐過的椅子。」另一位學生的語錄則是：「這裡我沒回來過，但一直記得窗戶的光。」還有學生點亮燈後久久無語，望著畫面說：「我覺得好像回到以前。」

像回到以前。」

透過這場遊戲歷程，他們畫的已不只是圖像，而是自己願意分享的情感與記憶。錯誤、修改、不完美的構圖都不再是障礙，因為遊戲化讓他們先參與，再在參與中發現自己想說什麼。

圖 2、圖 3 學生作品〈爺爺的房間〉，以冷色光疊加空間層次，展現孤寂感。



四、教師觀察

從遊戲出發，讓創作變得可能這堂課最讓筆者驚喜的，是學生從「我不知道畫什麼」到「我想說一個故事」的轉變。遊戲元素像是一把鑰匙，解開了創作的壓力。他們發現錯了也沒關係、畫得不像也無妨，重要的是——這是我的回憶，我想這樣說。

課堂上，筆者看見學生彼此討論燈光的顏色與光影方向，有人說：「你覺得這光線像黃昏嗎？」另一位回應：「我畫的是以前奶奶家的窗戶欸。」這些輕聲對話，是創作裡最真實的學習，也是藝術課中最柔軟的力量。在這樣的時刻，教師的角色不只是傳授技巧，而是營造出遊戲化學習的氛圍，並在恰當的時機拋出啟發性的提問，讓學生在探索與互動中，慢慢生成屬於自己的意義。課後，細細回望每一份作品與字句，思索那些閃光的瞬間如何因遊戲而發生，再將這份理解化為下一次課程的養分。

五、延伸應用與未來可能

遊戲作為學習的引子讓門課不只停留在美術課中，它可以延伸成：

- 與國文跨領域合作，進行記憶圖文創作。
- 與歷史課連結，重構家族記憶的空間敘事。
- 探討 AI 生成圖像，引導學生進行真實與虛構的辨識對話。

最重要的是，學生們不再害怕表達自我。因為這堂課用遊戲打開了一道門，讓他們知道：記憶可以被看見，情感可以被說出來，而故事也能用光影來書寫。✎

參考文獻

臺北市立美術館 (2024)。托瑪斯·德曼：歷史的結舌。取自 https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_Special.aspx?id=782

