

教學計畫：106 學度藝術生活教師教案 - 『藝術解剖學』鑑賞與公仔文創商品設計

| 教師姓名              | 教學特色  |
|-------------------|---|
| 簡俊成               | <p>(一) 認識雕塑藝術及藝術解剖學，培養學生設計思考及立體造型之建構能力。</p> <p>(二) 藉由泥塑造型的訓練，及多樣的課程介紹與媒材運用，開拓學生之將想像力轉化為立體表現力與文創商品創意。</p> <p>(三) 透過雕塑作品的介紹與立體造型鑑賞，學習各項媒材運用，增進學生文創商品創作思維、深度與內涵。</p>   |
| 教材來源              | 自編  |
| 教材設計概念            | <p><b>情意</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聯繫藝術創作與生活經驗。</li> <li>2. 文創作品、投影片等賞析。</li> <li>3. 健全全方位的藝術創作觀與實務運用。</li> </ol> <p><b>認知</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習『藝術解剖學』概論，強化結構、比例等知能。</li> <li>2. 造型與文創商品運用。</li> <li>3. 認識雕塑模型運用與多樣的可能性。</li> </ol> <p><b>技能</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過專業示範，學習造型藝術製作與多樣表現。</li> <li>2. 造型藝術製作技巧，與情態、韻味之藝術性表現。</li> <li>3. 學習造型藝術製作過程與技巧。</li> </ol> <p><b>造型與設計</b></p> <p><b>延伸與展望</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過『藝術解剖學』概論，擷起鑑賞與創作經驗的連結，以延伸文創商品之文化創意產業運用及其效益。</li> <li>2. 透過分組行銷設計與分享，引導學生對生活環境及傳播媒體之運用，以延伸雕塑創作之視野。</li> </ol> |
| 課程設計與十二年國教核心概念的關係 | <p>*學習『藝術解剖學』概論<br/>*立體造型鑑賞</p> <p>*設計與規劃文創商品的行銷與宣傳的方案</p> <p>*公仔之製作並建構文創商品的设计</p> <p>*文創商品的行銷與宣傳做報告及分享回饋</p> <p>*探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格</p>  |

|                     |   |   |  |
|---------------------|---|---|--|
| <b>藝術領域核心素養具體內涵</b> | A1 身心素質與自我精進<br>A2 系統思考與解決問題<br>B2 科技資訊與媒體素養<br>B3 藝術涵養與美感素養<br>C2 人際關係與團隊合作                        | 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。<br>藝-E-A2 認識設計式的思考，理解藝術實踐的意義。<br>藝-E-B2 辨別資訊、科技媒體與藝術的關係。<br>藝-E-B3 感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。<br>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 |  |
| <b>學生學習條件分析</b>     | 1. 具有素描、繪畫創作之基礎與經驗<br>2. 具有商品設計與整體空間處理之基本能力<br>3. 具有陶土、紙黏土或油土等捏塑經驗                                  |   |  |
| <b>教學方法</b>         | 講述、觀察、實作、討論   |   |  |
| <b>教學時間</b>         | 14 節課   |   |  |
| <b>教學目標</b>         | <b>單元目標</b>   | <b>具體目標</b>   |  |
| <b>一、認知方面</b>       | 1 透過『藝術解剖學』概論；與立體造型鑑賞，學習認識雕塑藝術與培養學生立體造型之建構能力。<br>2 藉由公仔創作的訓練，及多樣的課程介紹與媒材運用，開拓學生之想像力轉化為立體表現力與文創商品創意。 | 1 學生能夠理解『藝術解剖學』在創作與立體造型的關係，並完成報告。<br>2 能開發多元形式及呈現，應用於視覺藝術創作與整合的能力。  |  |
| <b>二、技能方面</b>       | 1 能創作完成公仔之製作，並能建構文創商品的設計，並感受平面與立體的作品表現形式之異同。<br>2 學生能將文創商品研究的心得結合自身的想法與圖像語彙進行創作表現。                  | 1 學生能繪製作公仔文創商品的造形草圖。<br>2 認識公仔雕塑技法及製作步驟。<br>3 練習公仔雕塑修整表面肌理質感的表現。<br>4 認識壓克力顏料等彩繪媒材的特性與運用。   |  |
| <b>三、情意方面</b>       | 1 聯繫藝術創作之生活經驗，並延伸課程效益，使課程學習的內涵發酵到日常的生活之中。<br>2 利用潛移默化的效應，把課程內容及活動所得與體會，化為建造全方位之藝術創作觀。               | 1 學生能體驗藝術在生活環境及傳播媒體在文創商品的行銷手法與理念。<br>2 學生能分組討論作品中的造形特色與其使用語彙。<br>3 學生能依組依主題，就設計與規劃文創商品的行銷與宣傳的方案，做報告及分享回饋。                                       |  |
| <b>時間分配</b>         | <b>日期</b>   | <b>時間</b>   | <b>教學重點(條列)</b>  |
| <b>第一節</b>          |   | <b>100分鐘</b>  | <b>藝術解剖學概論一</b><br>1. 透過『藝術解剖學』與立體造型鑑賞，學習認識雕塑藝術與培養學生立體造型之建構能力。<br>2. 解說人體之肌肉、骨骼變化，幫助學生理解頭像及臉部情態、韻味之表現。           |
| <b>第二節</b>          |   | <b>100分鐘</b>  | <b>雕塑名作賞析一</b><br>1 透過中、西雕塑史名作介紹，培養學生史觀脈絡所產生不同的造形形態。<br>2. 以亞當的創造、沉思者等名作為例，讓學生了解藝術大師如何奠基於自然又超越自然，開創「更勝自然」的獨特人體形式 |

|     |        |  |      |
|-----|--------|--|------|
|     |        |  | 與風格。 |
| 第三節 | 100 分鐘 | 引導與設計—<br>1 連結文創商品及美術史觀脈絡的影音資料做引導，探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格。<br>2 引導同學設計草圖。<br>3 教師示範及介紹工具。 |      |
| 第四節 | 100 分鐘 | 骨架與塑形—<br>1 培養公仔立體骨架建構製作之造型能力。<br>2 體驗以層層疊疊的雕塑技法，建構文創商品。<br>3 作品表面、肌理、質感的表現運用。           |      |
| 第五節 | 100 分鐘 | 情態與修整—<br>1 延續及活用藝術解剖學的知識，學習泥塑公仔五官細節製作技巧，與情態、韻味之藝術性表現。<br>2 學生實務練習與操作。                   |      |
| 第六節 | 100 分鐘 | 色彩與光影—<br>1 認識壓克力顏料等彩繪媒材的特性與運用。<br>2 教師示範，並善用材質語彙，強化作品之個性與表現力。<br>3 學生實務練習與操作。           |      |
| 第七節 | 100 分鐘 | 分享回饋—<br>1 依組依主題，就設計與規劃文創商品的行銷與宣傳的方案，做報告及分享回饋。<br>2 教師總結性分享回饋。                           |      |

| 教學目標    | 教學活動及步驟  | 時間分配             | 使用教具或教學資源             | 評量方式                 | 備註 |
|---------|--|------------------|-----------------------|----------------------|----|
| 藝術解剖學概論 | 1. 透視學和解剖學並列為文藝復興時期藝術的兩大支柱。透視學解決了繪畫營造三次元幻象的難題而成為畫家表現深度空間的利器，解剖學則被視為能將藝術家對人體的洞察從皮膚表層深化至內部構造，而成為表現真實人體型態必備的知識。<br>2. 解說人體之肌肉、骨骼變化，以幫助學生理解頭像及臉部情態、韻味之表現。                              | 40 分<br><br>80 分 | 電腦<br>投影機<br>圖卡<br>影片 | 檔案評量<br>口頭評量<br>實作評量 |    |
| 雕塑名作賞析  | 1 透過中、西雕塑史名作介紹，培養學生史觀脈絡所產生不同的造形形態。<br>2. 以米開朗基羅 (Michelangelo, 1475 年—1564 年) 作品-亞當的創造及奧古斯特·羅丹 (Auguste Rodin, 1840 年—1917 年) 作品-沉思者作品為例，讓學生了解藝術大師如何奠基於自然又超越自然，開創「更勝自然」的獨特人體形式與風格。 | 50 分<br><br>70 分 | 雕塑材料與工具<br>文創商品範例     | 口頭評量<br>實作評量         |    |

|              |  |   |                              |              |  |
|--------------|--|---|------------------------------|--------------|--|
| <b>引導與設計</b> | <p>1 連結公仔文創商品及美術史觀脈絡的影音資料做引導，探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格。</p> <p>2 透過說故事的方式創造屬於自己的角色，並且賦與角色生命，學習動畫腳本的編撰與分析，及雕塑整體示範，引導完成一創作草圖。</p> <p>3 同學設計草圖。</p> <p>4 教師示範及介紹工具。</p>    | <p>20分</p> <p>30分</p> <p>50分</p> <p>20分</p> | 翻模材料與工具<br>範例作品              | 口頭評量<br>實作評量 |  |
| <b>骨架與塑形</b> | <p>1 透過投影片及雕塑教學影片，介紹公仔藝術製作與多樣表現形態，以及學習泥塑公仔造型之結構力學與骨架製作技巧。</p> <p>2. 教師示範骨架製作、雕塑技法及塑形步驟。</p> <p>3. 同學體驗以層層疊疊的雕塑技法，建構文創商品，培養雕塑藝術模型製作之造型能力。</p> <p>4 同學修整表面肌理質感的表現。</p> | <p>20分</p> <p>30分</p> <p>50分</p> <p>20分</p> | 灌模材料與工具<br>範例作品              | 口頭評量<br>實作評量 |  |
| <b>情態與修整</b> | <p>1 教師示範作品表面肌理質感的表現運用。</p> <p>2 延續及活用藝術解剖學的知識，學習泥塑公仔五官細節製作技巧，與情態、韻味之藝術性表現。</p> <p>3 學生實務練習與操作。</p>  | <p>20分</p> <p>30分</p> <p>70分</p>            | 上色材料與工具<br>範例作品              | 口頭評量<br>實作評量 |  |
| <b>色彩與光影</b> | <p>1 認識壓克力顏料等彩繪媒材的特性與運用。</p> <p>2 教師示範以壓克力顏料彩繪文創商品，並善用材質語彙，強化及測試作品之個性與表現力。</p> <p>3 學生實務練習與操作。</p> <p>4. 亦可透過舉辦成果展佈置，引導學生對空間裝置與燈光等元素之運用，以延伸雕塑創作之視野。</p>              | <p>20分</p> <p>20分</p> <p>60分</p> <p>20分</p> | 電腦<br>投影機<br>圖卡<br>影片        | 口頭評量         |  |
| <b>分享回饋</b>  | <p>1 連結影音資料做引導，探討生活物件的各種商品的行銷與宣傳方式與手法。</p> <p>2 依組依主題，就設計與規劃文創商品的行銷與宣傳的方案，做報告及分享回饋。</p> <p>3 教師總結性分享回饋。</p>  | <p>20分</p> <p>80分</p> <p>20分</p>            | 電腦<br>投影機<br>圖卡<br>影片<br>學習單 | 口頭評量<br>同學互評 |  |

## 補充資料一

### 藝用解剖學概論

透視學和解剖學並列為文藝復興時期藝術的兩大支柱。透視學解決了繪畫營造三次元幻象的難題，而成為畫家表現深度空間的利器，解剖學則被視為能將藝術家對人體的洞察，從皮膚表層深化至內部構造，而成為表現真實人體型態必備的知識，為了能更準確的瞭解，藝術家甚至也投入人體解剖。然而，對於藝用解剖學的研究，不僅僅只是熟知骨骼及肌肉的結構，而是進一步地透過對人體運動及構成規則的了解，明白人存在於這個世界的實體性，更藉此洞悉隱藏在大自然間的道理，進而透過檢視法來提高視覺敏銳度。

### 藝術解剖學與醫用解剖學的差別

傳統上認為，藝用解剖學只是醫學解剖學的延伸，但其實兩者不論在結構、分析與運用上，卻有不同的方向與發展。醫學解剖學是切割、解構人體，從有機體分化到細胞，甚至分子，著重在結構性、知識性及系統性的解剖學運用，例如：血液循環、消化系統…等，藝用解剖學則從線條、外型、比例、運動狀態及和諧性…等組織融合人體各個部位。以下就藝術解剖學與醫用解剖學3個方面的不同做分析：

#### 一、研究的物件不同

醫用解剖學注重特殊個體的全部結構，及系統性的機能運作。藝術解剖學注重正常人體的比例、體積和外部結構及運動狀態。

#### 二、研究方法不同

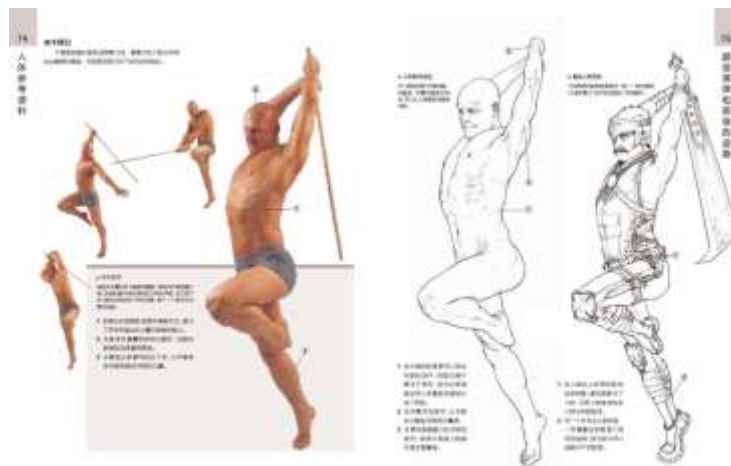
醫用解剖學主要進行屍體解剖和生理、病理…分析，而藝術解剖學除了屍體解剖之外還注意人體運動狀態的觀察。

#### 三、研究目的不同

醫用解剖學最終要解釋各種結構的生理功能，而藝術解剖學最終要理解人體的外形變化及規律，更重要的是藝術解剖學不僅說明人體物質結構對外形的影響，而且說明人的情緒、情感、心理境況、修養和靈魂等在人體上的反映。藝術解剖學不是純粹的自然科學，因為藝術解剖學不可能完全用解剖學辭典來描述，它要求直接研究和感受真實的生命變動和情感（喜、怒、哀、樂、愛、憎…等）。

### 學習藝術解剖學目的

當藝術家必須具備敏銳的人體結構感，才能把人體的美感與心靈的意向充分表現在作品上，通過學習研究人體形態結構，能瞭解人體骨骼、肌肉的名稱與構造、人體骨骼和人體外形的關係、各部位的形體特徵、運動的一般規律，並能把這些知識運用在人體寫生和創作之中去，提高藝術造型能力，進而創作表達出動人的作品。

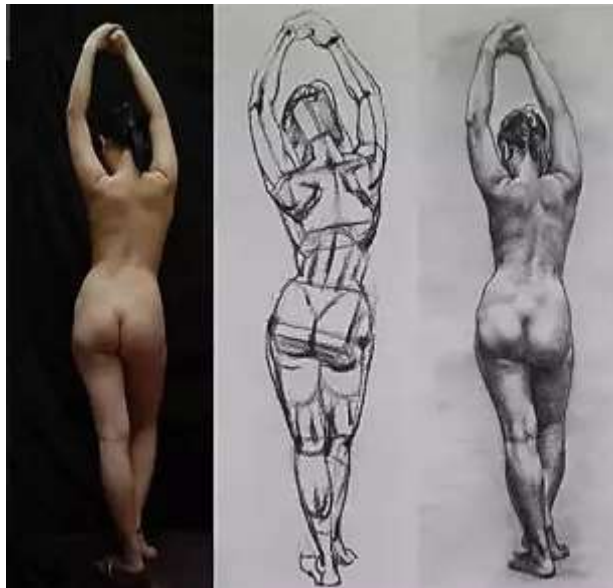




[https://www.google.com.tw/search?q=%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjvZ3BkoPWAhXMKJQKHRMFChMQ\\_AUICigB&biw=1473&bih=609#imgrc=47WZ1J-xVi2y\\_M:](https://www.google.com.tw/search?q=%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjvZ3BkoPWAhXMKJQKHRMFChMQ_AUICigB&biw=1473&bih=609#imgrc=47WZ1J-xVi2y_M:)



[https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96&ocq=%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96&gs\\_l=psy-ab.3...114303.130109.0.131931.11.8.3.0.0.0.32.237.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.0.0.ZT0kLdykC\\_c#imgrc=U24X5fDBumQPLM:](https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96&ocq=%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%97%9D%E8%A1%93%E8%A7%A3%E5%89%96&gs_l=psy-ab.3...114303.130109.0.131931.11.8.3.0.0.0.32.237.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.0.0.ZT0kLdykC_c#imgrc=U24X5fDBumQPLM:)



[https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E4%BA%BA%E9%AB%94%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%88%87%E7%B5%90%E6%A7%8B%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&ocq=%E4%BA%BA%E9%AB%94%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%88%87%E7%B5%90%E6%A7%8B%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&gs\\_l=psy-ab.3...160483.168524.0.169602.13.13.0.0.0.0.37.374.13.13.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.0.0.LcfZsa7fFTM#imgdii=etKS-oDKIG9JjM:&imgrc=4ayDn6Q07g0pCM:](https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E4%BA%BA%E9%AB%94%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%88%87%E7%B5%90%E6%A7%8B%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&ocq=%E4%BA%BA%E9%AB%94%E7%B4%A0%E6%8F%8F%E8%88%87%E7%B5%90%E6%A7%8B%E8%A7%A3%E5%89%96%E5%AD%B8&gs_l=psy-ab.3...160483.168524.0.169602.13.13.0.0.0.0.37.374.13.13.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.0.0.LcfZsa7fFTM#imgdii=etKS-oDKIG9JjM:&imgrc=4ayDn6Q07g0pCM:)

## 課程補充資料二

### 《創造亞當》

作者：米開朗基羅 Michelangelo Di Iodovico Buonarrotri Simoni

年份：1508 - 12 年

原作材質：壁畫 Fresco

原作尺寸：280 x 620 cm

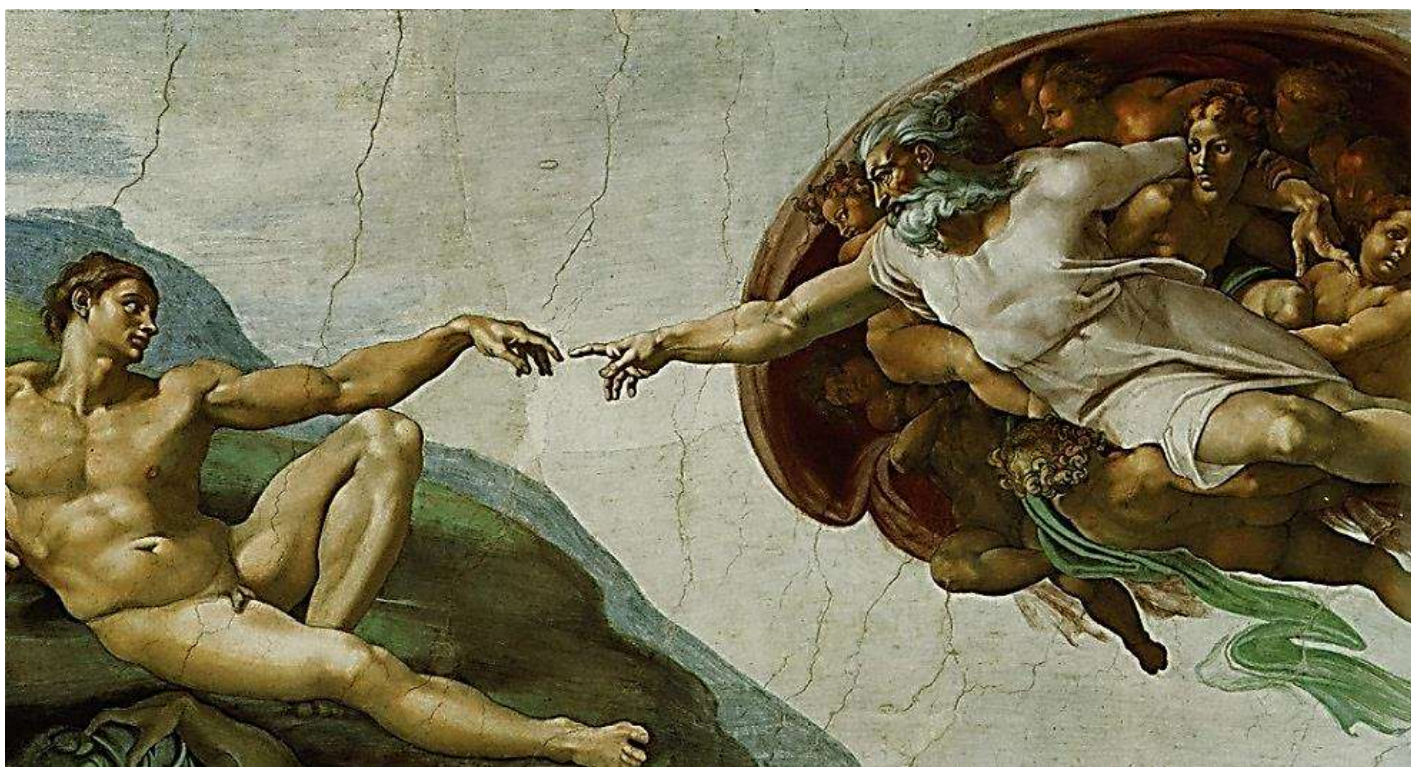
館藏處：梵蒂岡梵蒂岡博物館(西斯汀禮拜堂) Vatican Museums (Sistine Chapel), Vatican City

集雕刻家、畫家、建築師、工程師及詩人於一身的米開朗基羅，與達文西 (Leonardo Da Vinci)、拉斐爾 (Sanzio Raphael) 齊名，史稱「文藝復興藝壇三傑」。米開朗基羅對人體解剖學，深感興趣，藝術家的好友兼傳記作者瓦薩里 (Giorgio Vasari, 1511-1574) (1568) 曾說：「米開朗基羅不斷地解剖，剝離大體的表皮，以探究人體結構的奧秘，他後來獲得的偉大素描知識，也由此開始而逐步臻至完美...」。米開朗基羅對人體解剖學的運用，不僅相當靈活而彈性，更以敏銳的肉眼觀察，超越既有的人體科學知識，逼近自然的真實人體；更汲取古典藝術精華，啟發人體美感力量的表現。

米開朗基羅耗費了四年的時間，完成了「創世紀」這件壁畫，而「創造亞當」(The Creation of Adam) 則是「創世紀」鉅作中頗為重要的局部圖。此畫取材自舊約聖經「創世紀」的故事—描繪了上帝創造亞當的情景：上帝在多位天使的簇擁下，裹在一件鼓起的寬大斗篷裡，悠然地飛翔於天際間，正準備透過祂的指尖點化亞當的生命，躺在地上的亞當也正等待這一喚起他生命、力量和意志的點觸。

在這件作品得表現方式，有別於舊約上的記載—上帝祂以生氣吹在一個泥人體內使他獲得生命。而是創造者與被創造者兩者間的溝通、互動，所交織出令人動容的生命創始景象。畫中的上帝，身體以對角線的形式出現而產生一種向前的運動感，筆直有力的手臂暗示創造者的主動性，躺在地上的亞當身體呈凹弧線狀，他健壯的體格在深重的土色中襯托出來，充滿著青春的力與柔和，手臂靠在左腳膝頭上，軟弱無力的向前外伸，而臉部情態是悲哀中透露著一絲渴望，無力地微俯，左臂依在左膝上伸向上帝，含有一種被動性，與上帝的主動形象形成一強烈的對比。雙方伸出的手臂指尖，在那即將觸及的那一剎那，令人屏息以待這人類生命初始的景象，而這正好也成為全畫的焦點所在，亦是整個「創世紀」的象徵。

然而，畫中亞當若對照自然的人體是不可能有此動態的，而是米開朗基羅採取多視點組合而成的傑作—在描繪亞當的肩膀時，採取仰角視點 (圖一)，立起的左手及左腿採取平視點 (圖二)，而斜倚的右腿採取俯視點 (圖三)，因此畫面的亞當看起來特別的魁武，並藉由刻意安排的左右肩線、大胸肌下緣、腹部摺紋、下腹紋以及立起的左腿共同引導視線，向造物者以及典發生命的指間。整體來說，斜倚的右腿與軀幹、頭部形成一個圓弧，穩定了畫面整體型態、韻律、調和...以達到美的極限 (魏道慧, 1991)。可以看出，米開朗基羅如何奠基於自然又超越自然，開創「更勝自然」的英雄式宏偉、獨特人體形式與風格，在一個靜止的畫面上，同時描繪出不同層面的情節，完整地再現了上帝造人的全部意義。



[https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%89%B5%E9%80%A0%E4%BA%9E%E7%95%B6&oq=%E5%89%B5%E9%80%A0%E4%BA%9E%E7%95%B6&gs\\_l=psy-ab..3...6457.11540.0.12354.13.13.0.0.0.0.53.420.13.13.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.196...0j0i24k1.6rSynlDu4WY#imgsrc=hk4jEMCM8hGWwM:](https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%89%B5%E9%80%A0%E4%BA%9E%E7%95%B6&oq=%E5%89%B5%E9%80%A0%E4%BA%9E%E7%95%B6&gs_l=psy-ab..3...6457.11540.0.12354.13.13.0.0.0.0.53.420.13.13.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.196...0j0i24k1.6rSynlDu4WY#imgsrc=hk4jEMCM8hGWwM:)



圖一



圖二



圖三

翻拍自：魏道慧著《人體結構與藝術構成》1991年8月，台灣文儒堂出版社出版

#### 參考書目

1. 魏道慧著《人體結構與藝術構成》1991年8月，台灣文儒堂出版社出版。
2. John Berger 著：戴行鉞譯：《藝術觀賞之道》，1993年3月，台灣商務印書館出版。
3. 袁藝軒：《咸窺石鏡清我心—歐洲雕塑的故事》，2002年1月，台灣三民書局出版。
4. Henry Focillon 著：吳玉成譯：《造形的生命》，2001年10月，台灣田園城市出版。



### 課程補充資料三

沉思者〔The Thinker〕

作者：奧古斯特·羅丹（Auguste Rodin，1840—1917 年）

年份：1880 年

原作材質：青銅

原作尺寸：200.7 x 130.2 x 140.3cm

館藏處：法國巴黎羅丹美術館

《沉思者》原本是奧古斯特·羅丹安置在群雕「地獄之門」橫楣上一座銅雕，後來羅丹及其學生用大理石和石膏重塑了該雕像，成為了羅丹著名作品之一。目前至少複製存有28座，台灣有3座，分別位於台灣台中的亞洲大學亞洲現代美術館、國立清華大學旺宏館及台南奇美博物館。

雕像最初的名字為「詩人」(The Poet)，是羅丹受巴黎裝飾藝術博物館(Musées des Arts Décoratifs, Paris)之託為其門飾所設計的群雕的一部分，其主題靈感來源於詩人但丁《神曲》中的「地獄篇」，羅丹給該群雕命名為「地獄之門」(The Gates of Hell)，取意「從我這裡走進苦惱之城，從我這裡走進罪惡之淵，你們走進來的，把一切的希望拋在後面。」該群雕共塑造186個痛苦群體，每一座雕像都分別代表該史詩中的一個人物形象，分別表現出人物的情慾、恐懼、痛苦、理想、希望、幻滅和死亡等感情。後來其中的幾個雕像分別獨立出來，包括了《沉思者》、《三個幽靈》、《接吻》等。

作為獨立出來的《沉思者》雕像，最初所要描述的是偉大詩人但丁在地獄之門前構思詩句。約於1880年，羅丹用石膏製作出了第一版比例較小的沉思者，第一座較大的、用銅鑄造的沉思者則於1902年完成，但直至1904年才對外展示。1906年，在羅丹的追隨者的組織下搬至先賢祠面前，後於1922年移至畢洪宅邸(Hotel Biron)，即後來的羅丹美術館。

作品《沉思者》採用了寫實主義手法來表達了人文主義精神-雕像人物俯首而坐，把右肘放在左膝上，手托著下巴和嘴唇，目光下視，表情痛苦地陷入深思、冥想之中。羅丹用此形象來象徵詩人但丁，也象徵羅丹自己，甚至全人類，藉由雕像表達了但丁對地獄中的種種罪惡，以及目前眼下的人間悲劇進行思考，在對人類表示同情與愛惜的同時，內心也隱藏著苦悶以及強烈的思想矛盾。羅丹曾說：「一個雕塑家想要說明快樂、苦痛、狂熱，如不首先使自己要表現的人活起來的話，那是不會感動我們的……」，並認為，自然萬物在其平靜的外表之內實則蘊藏一股動感，所以必須在靜止的雕像上刻劃出這種動感，關鍵就是雕像的「運動性」：這是要透過在同一雕像上表現出不同時間的連續動態，意即此姿態到彼姿態的改變過程，才得以表現的。因此，羅丹在作品很少表現完全的靜止，而總是會找出一種連續動態，輔以泥塑材質的特性表現人體肌肉的跳動，細緻地刻劃面部表情來傳達作品內在的情感。

《沉思者》這件作品吸引人的地方在於它對解剖學的自由運用—大塊隆起的肌肉部分使光線產生陰影效果。此外，為了內心苦悶以及思想矛盾，作品縮小頭型比例，誇大手臂及托腮的拳頭，並拉平平頸椎自然結構…強調彎弓的弧度。更值得一看的是，緊收的小腿肌腱以及痙攣彎曲的腳趾，戲劇性地體現出人物內心對於墜入地獄的省思與警惕，這與當時學院派冷冰冰的精細雕塑風格形成鮮明的對比。

解剖學知識的運用，能使藝術家擺脫追求完美的希臘古典主義思想，人體是不完美的，如實再現這種不完美同時，藉由泥塑的特質，經由雕塑家的手指與工具的調教，在加、減、拍、擠、揉之中，感受黏土造形下擱動的力量；賦予作品情感、個性，超越解剖學，可以讓作品更具力量。



石膏原模

[https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&oq=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&gs\\_l=psy-ab..3..014.3029654.3032551.0.3033637.8.8.0.0.0.42.277.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.179.-AESIvsdKhc#imgrc=wz13Cmfayi0YxM:](https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&oq=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&gs_l=psy-ab..3..014.3029654.3032551.0.3033637.8.8.0.0.0.42.277.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.179.-AESIvsdKhc#imgrc=wz13Cmfayi0YxM:)



翻鑄成青銅

[https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&oq=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&gs\\_l=psy-ab..3..014.3029654.3032551.0.3033637.8.8.0.0.0.42.277.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.179.-AESIvsdKhc#imgrc=2WBKXZUfA](https://www.google.com.tw/search?biw=1473&bih=560&tbm=isch&sa=1&q=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&oq=%E5%9C%B0%E7%8D%84%E9%96%80&gs_l=psy-ab..3..014.3029654.3032551.0.3033637.8.8.0.0.0.42.277.8.8.0...0...1.1j4.64.psy-ab..0.5.179.-AESIvsdKhc#imgrc=2WBKXZUfA)

ygECM:



[https://www.google.com.tw/search?q=%E6%B2%89%E6%80%9D%E8%80%85&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwizgsepnoPWAhVDxLwKHactCY8Q\\_AUI CigB&biw=1473&bih=560#imgrc=Y1IGdAlvyhXkhM](https://www.google.com.tw/search?q=%E6%B2%89%E6%80%9D%E8%80%85&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwizgsepnoPWAhVDxLwKHactCY8Q_AUI CigB&biw=1473&bih=560#imgrc=Y1IGdAlvyhXkhM)



翻拍自：《藝用人體造型圖集1—繪畫和雕塑人體模特》，2010年6月，上海人民美術出版社。

#### 參考書目

1. Johann Joachim Winckelmann 著 潘繡譯《古典美之祕》，2003年1月，台灣 耶魯國際文化事業出版。
2. 袁藝軒：《咸窺石鏡清我心—歐洲雕塑的故事》，2002年1月，台灣 三民書局出版。
3. 簡俊成《泥塑造形的建構詮釋》2003年10月，收錄於台灣藝術大學造形藝術學刊

#### 課程補充資料四

#### 公仔設計製作示範

#### 製作過程

**步驟 1** 頭部堆土：綁定鐵線當支撐骨架，將免燒陶土堆塑基本頭部立體外型。



**步驟 2** 泥塑塑形：製作配件大刀，將免燒陶土堆塑基本立體外型後，讓土陰乾，以強化身體骨架。



**步驟 3** 泥塑塑形：持續將免燒陶土堆塑基本立體外型後，讓土陰乾，以強化身體骨架，並在運用解剖學知識貼上肌肉與外型。



**步驟4** 泥塑細節修整：貼上肌肉後，再修整平整，並貼上外衣，讓土陰乾後，用細沙紙打磨平整。



**步驟5** 泥塑細節修整：由於免燒陶土用細沙紙打磨平整仍然會有孔隙，因此在肌膚表面塗上一層模型底漆，待底漆陰乾後，用細沙紙打磨平整，即可準備上色。



**步驟6** 色彩與裝置：利用壓克力顏料描繪及模型漆、噴槍…等技法上色完成，並局部性塗上、霧面或亮面的保護漆，以強調作品不同部位質感之表現力。



## 課程補充資料五

### 蠟像製作示範

**步驟 1** 頭部堆土：綁定好幾本的鐵線，將免燒陶土堆塑基本頭部立體外型。



**步驟 1** 頭部堆土：綁定好幾本的鐵線，將免燒陶土堆塑基本頭部立體外型。



**步驟 1** 頭部堆土：綁定好幾本的鐵線，將免燒陶土堆塑基本頭部立體外型。



**步驟 1** 頭部堆土：綁定好幾本的鐵線，將免燒陶土堆塑基本頭部立體外型。



## 課程補充資料六

### 教學評量

#### (一) 檔案評量 (20%) 基本分 50 分

1. 能收集、彙整相關文創商品設計運用的相關檔案、資料，是否具條理性。
2. 能發表意見，探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格，並積極參與討論。
3. 能否發表自己的看法並做簡單的評論。

|        | 很好<br><10> | 不錯<br><9> | 加油<br><6> | 改進<br><3> | 補做<br><2> |
|--------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 檔案項目完整 | 理念、邏輯、正確   |           |           |           |           |
| 檔案邏輯清晰 | 理念、邏輯、正確   |           |           |           |           |
| 積極參與討論 | 態度、切題、創意   |           |           |           |           |
| 尊重他人表現 | 專注、傾聽、表情   |           |           |           |           |
| 綜合評量   | 合作、溝通      |           |           |           |           |

#### (二) 造型文創商品設計評量 (30%) 基本分 50 分

1. 能設計並製作具創意性之造型文創商品。
2. 能否與組員合作完成任務，並積極參與討論。
3. 能否發表自己的看法並做簡單的評論。

|            | 很好<br><10>   | 不錯<br><9> | 加油<br><6> | 改進<br><3> | 補做<br><2> |
|------------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 造型文創商品設計風格 | 整體、創意、表現     |           |           |           |           |
| 造型文創商品製作   | 整體、創意、表現     |           |           |           |           |
| 色彩與質感表現    | 整體、創意、表現     |           |           |           |           |
| 合作完成任務     | 合作、任務、溝通     |           |           |           |           |
| 發表並評論      | 發表內容、評論內容、態度 |           |           |           |           |

(三) 造型文創商品設計 **個別評分表** (50%) 基本分 50 分

造型文創商品設計個別評分表

組別：                      班級：                      總分：

各位同學：

完成造型文創商品設計作品後，將從下列向度來評量組別的作品。

| 向度    | 表現               | 優(A) | 佳(B) | 可(C) | 加油(D) | 待改進(E) |
|-------|------------------|------|------|------|-------|--------|
|       |                  | 5    | 4    | 3    | 2     | 1      |
| 1. 風格 | 1-1 設計理念掌握正確     |      |      |      |       |        |
|       | 1-2 掌握自我風格       |      |      |      |       |        |
| 2. 造型 | 2-1 面具、頭套造型與表現   |      |      |      |       |        |
|       | 2-2 整體均衡富吸引力     |      |      |      |       |        |
| 3. 創意 | 3-1 表現技法與媒材掌握得當  |      |      |      |       |        |
|       | 3-2 整體表現富原創性     |      |      |      |       |        |
| 4. 態度 | 4-1 細節或背景之處理細心注意 |      |      |      |       |        |
|       | 4-2 作品之完整性       |      |      |      |       |        |
| 5. 綜合 | 5-1 綜合整體表現       |      |      |      |       |        |
|       | 5-2 其他           |      |      |      |       |        |

總分 (基本分數 50 分)

評論或建議：

教師評語與簽名：

日期： 年 月 日



## 課程補充資料八

### 參考書籍

1. 魏道慧著《人體結構與藝術構成》1991年8月，台灣 文儒堂出版社出版。
2. Johann Joachim Winckelmann 著 潘繡譯《古典美之祕》，2003年1月，台灣 耶魯國際文化事業出版。
3. 袁藝軒：《咸窺石鏡清我心—歐洲雕塑的故事》，2002年1月，台灣 三民書局出版。
4. 簡俊成《泥塑造形的建構詮釋》2003年10月，收錄於台灣藝術大學造形藝術學刊
5. Henry Focillon 著：吳玉成譯：《造形的生命》，2001年10月，台灣 田園城市出版。
6. 王林：《美術形態學》，1993年10月，台灣 亞太圖書出版社。
7. John Berger 著：戴行鉞譯：《藝術觀賞之道》，1993年3月，台灣 商務印書館出版。
8. 侯宜人：《自然、空間、雕塑》，1994年7月，台灣 亞太圖書出版。
9. Robert Atkins 著 黃麗娟 譯 《藝術開講》，1996年9月，臺灣 藝術家出版社
10. Anne Cauquelin 著：張婉真譯：《法國當代藝術》，2002年3月，台灣 麥田出版。
11. 蕭佳佳：《遇見捉魚的男孩》，2011年5月，台灣 大和書報圖書股份有限公司出版。
12. Rob Thompson 著：陳建男/陳維隆譯：《產品製作工法入門》，2012年9月，龍溪國際圖書股份有限公司出版。

### 網路資源

1. Vanessa Ruiz: 迷人的人體解剖學藝術 | TED Talk | TED.com  
[https://www.ted.com/talks/vanessa\\_ruiz\\_the\\_spellbinding\\_art\\_of\\_human\\_anatomy?language=zh-tw](https://www.ted.com/talks/vanessa_ruiz_the_spellbinding_art_of_human_anatomy?language=zh-tw)
2. BBC 解剖學與藝術之美 上  
<https://www.youtube.com/watch?v=tu-1zUUfQjU>
3. BBC 解剖學與藝術之美 下  
<https://www.youtube.com/watch?v=8ERE1570r3w>
4. 人體雕塑示範-骨架及堆土  
<https://www.youtube.com/watch?v=wEnLs7A2V4E>
5. 人體雕塑示範-結構與塑形  
[https://www.youtube.com/watch?v=c1W2\\_DyN7ck](https://www.youtube.com/watch?v=c1W2_DyN7ck)