

# 希臘的光榮

趙靖雲／宜蘭縣中華國中教師

教學對象：國中一年級下學期  
教學領域：表演藝術  
教學時數：9 節

## 設計理念

將「表演藝術」作為教學方法，融入「藝術鑑賞」課程，以改進傳統藝術鑑賞之缺失，視覺藝術作品的創作本來就是由創作者將意象融會於心，再藉由身體的運作，將無形化為有形的作品。因此，希望讓學生透過藝術品的鑑賞，進而體會藝術家創作之心理歷程。但是傳統藝術鑑賞不外乎採用幻燈片播放影像、藉提問與學生討論、學習單的填寫等方式，學生與作品之接觸僅透過視覺印象，難以深切進入內心、去揣摩去想像，有時難免興趣缺缺。

然而，自九十學年度起，表演藝術戲劇教學已納入國民中、小學一般藝術課程教學範圍之內。根據「美國《國家戲劇教育研究計畫》就「教育性之戲劇」提出說明：戲劇是指任何非正式的戲劇性實作，不是設計做表演呈現所用，而是做體驗或教育價值所用。(American Alliance for Theatre and Education, 1987, p.7)本段落選自「張曉華，《創作性戲劇原理與實作》，臺北：財團法人成長文教基金會，民 88」，希望能運用其「體驗或教育價值所用」之原理，將表演藝術的元素融入視覺藝術鑑賞之教學策略中，採用「戲劇的教學技巧」（如：肢體動作、想像練習……）讓學生“Learning by doing”，能有深切的體認。

## 課程目標

### 1. 雕刻家比一比：

(1) 探索與表現：1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適

當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。

- (2) 審美與理解：2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。
- (3) 審美與理解：2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。
- (4) 實踐與應用：3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。

### 2. 雕刻大擂臺：

- (1) 探索與表現：1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。
- (2) 審美與理解：2-4-5 鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。
- (3) 審美與理解：2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。
- (4) 實踐與應用：3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。

### 3. 雕像也瘋狂：

- (1) 1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。
- (2) 1-4-2 體察人群間各種情感特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。  
透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的
- (3) 3-4-10 團隊精神與態度。

## 節次分配

子題名稱	活動名稱	節次分配
〈一〉 雕刻家比一比	我是雕刻家	1 節
	進化的雕刻	1 節
〈二〉 雕刻大擂臺	會動的雕刻	1 節
	希臘雕刻史	1 節
〈三〉 雕像也瘋狂	希臘神話故事	2 節
	有話要說的雕刻	3 節

## 教學單元目標

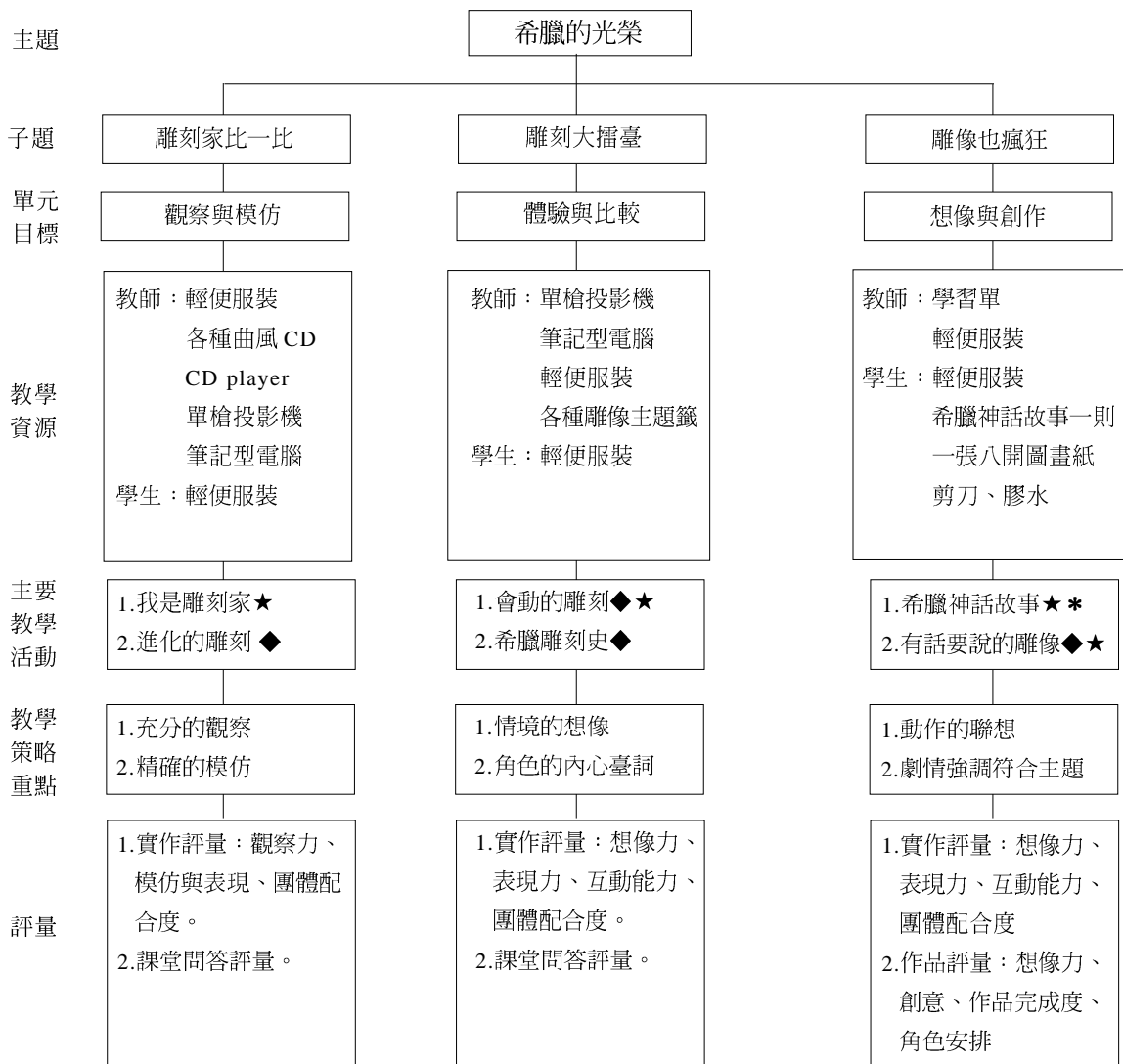
1. 雕刻家比一比：
  - (1) 透過肢體動作的模仿，學習敏銳的觀察。
  - (2) 透過鑑賞，了解雕刻的源起與發展。
  - (3) 介紹早期希臘雕刻之特色。
2. 雕刻大擂臺：

- (1)透過想像、模仿與實際表演，了解希臘雕刻中的人體結構與情感表現。
- (2)透過鑑賞了解希臘雕刻的源起、歷史文化與發展。

3.雕像也瘋狂：

- (1)將希臘神話故事中重要情節做出四個分鏡，並以靜態肢體動作演出，來介紹希臘神話故事。藉由實際的表演來體會故事中的人物情感與精神。
- (2)藉由觀察希臘人物雕刻的動作姿態，發揮想像與創意，共同創作出故事。

課程架構



附註說明：◆ 視覺藝術 ★ 表演藝術 \* 音樂

### 教學內容

主題		希臘的光榮	
子題	(1)雕刻家比一比	→表演、視覺	
	(2)雕刻大擂臺	→視覺、表演	
	(3)雕像也瘋狂	→視覺、表演、音樂	
		子題一：雕刻家比一比	表演、視覺
活動一：我是雕刻家			
<ul style="list-style-type: none"> <li>·教學目標：透過肢體動作的模仿，學習敏銳的觀察。</li> <li>·能力指標：1-4-2、3-4-9</li> <li>·時間分配：〈導入活動：音樂按摩〉3分鐘。〈發展活動：我是雕刻家〉37分鐘。〈綜合活動〉5分鐘。</li> <li>·教學資源：〈教師〉：各種曲風CD、CD player、輕便服裝。〈學生〉：輕便服裝。</li> <li>·準備活動：〈教師〉：準備好各項教學資源。〈場地〉：將桌椅搬至走廊上，教室清空，地板鋪上體操用薄軟墊。</li> </ul>			
教學過程	教師提示或示範	學生活動情形	評量
<p><b>導入活動</b></p> <p>教師播放音樂，並請學生隨者音樂的旋律、節奏快慢或是曲調輕重等，輪流相互為對方按摩。</p>	<p>a.教學目的：國中時期的學生正值青春</p> <p>期，注重自己在別人心中的形象，一聽到要上表演課，可能會放不開，所以兩人一組的隨音樂律動按摩，可解除緊張氣氛。</p> <p>b.教學重點：放鬆（身體、情緒）</p> <p>c.教師先將全班分成兩人一組、每組同學分為甲、乙兩方，請所有的甲方先順著音樂為乙方按摩。</p> <p>d.教師提示同學不可太過用力傷害對方。</p> <p>e.大約一分多鐘後可兩方交換。</p>	<p>學生會覺得很有趣，可以開對方玩笑；即使學生並沒有按照音樂來作按摩也沒有關係。只要因此達到肢體與心情放鬆的目的即可。</p>	
<p><b>發展活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>·教師將全班同學分組，一組三人。</li> <li>·教師說明活動規則：</li> </ul> <p>a.每一次由二組同時上臺參與活動，其他同學在臺下當觀眾兼「找碴大隊」。</p> <p>b.每組（三人）同學自行決定自己所要扮演的角色→「雕塑家」、「模特兒」、「石頭」。</p> <p>c.老師會說明要雕刻的題目，由各組的「模特兒」先擺出指定題目的動作，再由「雕塑家」協助「石頭」完成。</p>	<p>a.教學目的：透過肢體動作的模仿，學習敏銳的觀察。</p> <p>b.教學重點：仔細觀察、精確的模仿。</p> <p>c.教師提示：</p> <p>(1)要向「找碴大隊」強調只要「石頭」的動作及神情完全與「模特兒」相同即可，不要吹毛求疵，抓太小的細節。例如：鞋帶的綁法不一樣、錶面的位置不一樣，髮線的分法不同等。</p> <p>(2)教師要注意各組表演呈現的時間控制，避免拖太長。另外，要注意所有台下學生的參與情形與秩序。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·有的組「模特兒」較害羞，做出來的動作未能確實符合主題。這時也沒關係，只要「雕塑家」能協助「石頭」做出與「模特兒」相同的動作即可。至少「雕塑家」與「石頭」能達到本單元的教學重點：仔細的觀察、精確的模仿。</li> </ul>	

<p>d.「石頭」的動作及神情要完全與「模特兒」相同才行。</p> <p>e.臺下的「找碴大隊」要協助「找碴」，讓「石頭」完全與「模特兒」相同才行。</p> <p>f.輪流上臺直到所有組別都輪過為止。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師請學生坐下來，並且分享這個活動的想法。</li> <li>選出「最佳模特兒」、「最盡責石頭」、「觀察最仔細的雕塑家」。</li> <li>教師總結。</li> </ul>	<p>d.表演的題目：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>運動員類：滑冰選手、拳擊手、職棒打擊手、網球選手</li> <li>動作類：使用吸塵器、洗澡者、腳受傷者</li> <li>情緒類：中樂透、非常悲傷</li> </ul> <p>e.訂定這些题目的目的：為了配合接下來的「子題二、活動一：會動的雕刻」所做的準備。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學生通常都表達「很累」、「要忍耐很久」、「很好玩」、「評審太挑剔了」等。</li> </ul>	<p>·實作評量：</p> <p>項目：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)觀察力。</li> <li>(2)模仿。</li> <li>(3)配合主題的表現力。</li> <li>(4)團體配合度</li> </ol>
<p>活動二：進化的雕刻</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>教學目標：(1)透過鑑賞，了解雕刻的源起與發展。(2)介紹早期希臘雕刻之特色。</li> <li>能力指標：2-4-5、2-4-7</li> <li>時間分配：〈發展活動：進化的雕刻〉40分鐘。〈綜合活動〉5分鐘。</li> <li>教學資源：〈教師〉：單槍投影機、筆記型電腦、輕便服裝。〈學生〉：輕便服裝。</li> <li>準備活動：〈教師〉：準備好各項教學資源。〈場地〉：一般教室、將講桌移走。</li> </ul>			
<p><b>發展活動</b></p> <p>a.教師播放蘇美人的小雕像〈拜神的信徒〉、〈埃及中王朝時期木雕人像〉與希臘古拙時期〈科拉斯像〉先請學生做比較，然後說明雕刻的大進步。</p> <p>b.介紹早期（古拙時期）希臘雕刻之特色。</p> <p>c.教師說明希臘歷史背景及文化特色所造成的希臘人像雕刻的大進步。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>a.教師複習今日課程重點，並強調藝術風格的改變並不是偶然，而是與社會文化的變遷息息相關。</p> <p>b.強調藝術家追根究柢探索事物本質及突破困境、堅持進步的精神。</p> <p>c.將今日課堂所學的重點記錄下來（至少100字）。</p>	<p>教師提示：對應的PowerPoint教材及授課講義。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>發展活動 a：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)蘇美人的小雕像特色為：造型生硬而古拙、直筒形的身體。</li> <li>(2)埃及雕刻之進步為人像可以雙腳站立。</li> <li>(3)希臘雕刻之進步有三：表情（古拙時期之微笑）、體態（軀幹各部肌肉相互連結之關係）、平衡感（腳趾、膝蓋之刻畫，完美身材無多餘肌肉、手臂也無靠在軀幹上）。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能確實參與觀察各個時期雕像的特徵與不同，回答踴躍。</li> <li>對於希臘古拙時期《科拉斯（Kouras）青年像》的人體結構、肌肉紋理的逼真程度感到驚異。</li> <li>能了解形成藝術作品演進的重要原因，以及藝術家追根究柢探索事物本質及突破困境、堅持進步的精神。</li> </ul>	<p>評量</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)課堂問答評量</li> <li>(2)學生紙筆自評</li> </ol>

	<p>發展活動 b：</p> <p>(1)古拙之微笑 (2)歇腳的站立 (3)代表作品：《科拉斯 (Kouras) 青年像》。</p> <p>發展活動 c：</p> <p>(1)城邦興起，個人地位提升。 (2)重視人類個體性的存在和價值 (3)此時的藝術家創作不再以追隨任何公式為滿足。</p>		
<p>子題二：雕刻大搖臺</p>		<p>表演、視覺</p>	
<p>活動一：會動的雕刻</p>			
<p>·教學目標：透過想像、模仿與實際表演，了解希臘雕刻中的人體結構與情感表現。</p> <p>·能力指標：1-4-2、3-4-9</p> <p>·時間分配：〈導入活動：木頭人的散步〉3分鐘。〈發展活動：會動的雕刻〉30分鐘。〈綜合活動〉12分鐘。</p> <p>·教學資源：〈教師〉：各種曲風CD、CD player、輕便服裝〈學生〉：輕便服裝。</p> <p>·準備活動：〈教師〉：準備好各項教學資源。〈場地〉：將桌椅搬至走廊，教室清空，地板鋪上體操用薄軟墊。</p>			
<p>教學過程</p>	<p>教師提示或示範</p>	<p>學生活動情形</p>	<p>評量</p>
<p><b>導入活動</b></p> <p>a.將全班分成兩組，一組先進行活動。</p> <p>b.說明規則：教師會播放音樂，請先參與活動的那一組同學在教室裡面隨意走動（盡量與別人的路線方向不同），但是每碰到一個人，就要與他擊掌問好。音樂停、肢體動作就要維持原狀不動。</p> <p>c.一組結束就換下一組。</p> <p>d.下一組所有規則皆相同，只有在「擊掌」部分換成「握手」。</p>	<p>教學目的：簡單的暖身、放鬆與專注練習。</p>	<p>·學生能如預期的放鬆肢體與心情。</p> <p>·大部分的同學能在音樂停止時，就停止動作並維持不動。</p>	
<p><b>發展活動</b></p> <p>a.將學生分成六組，並給每一組抽一個希臘雕刻作品名稱的籤。</p>	<p>a.教學重點：情境的聯想幫助主題的表達。</p> <p>b.希臘雕刻作品名稱的籤的題目：</p>	<p>·學生能了解情境的聯想幫助主題表達學習重點。雖然有些動作的表現力有待加強，但能說出大概的情境。</p>	<p>實作評量：</p> <p>(1)想像力 (2)表現力 (3)互動能力 (4)團體配合度</p>

<p>b.說明規則：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生分成六組，每一組上臺表演所抽到的題目給其他組別猜。但是每一組的表演需分成兩階段，第一階段是「靜態動作」（無臺詞、無音效），靜態動作做完就先讓觀眾猜，猜對的同學加兩分。</li> <li>第二階段是「動態動作」（可加臺詞與音效），猜對的同學加一分。</li> <li>不管同學的作答情形，每一組皆要表演兩階段。</li> <li>每一組第一階段參與表演的人數是一人。（因為是在表演單獨一尊的雕像）</li> <li>每一組第二階段參與表演的人數不限，可加入劇情，時間為一分鐘。</li> <li>每一組將「雕像」擺好的時間是十秒。</li> <li>第二階段的表演，結尾需停格為靜止畫面。（意思是在結束的地方，停住動作）</li> </ul> <p>c.給各組 2 分鐘準備時間。</p> <p>d.每組上臺表演。</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈馬車夫像〉</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈擲鐵餅者〉</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈持槍者〉</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈拭汗者〉</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈瀕死的高盧人〉</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>〈勝利女神像〉</p> </div> </div> <p>c.教師提示：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>規則要說明清楚，尤其是以下兩點：</li> <li>① 每一組第一階段參與表演的人數是一人，因為是在表演單獨一尊的雕像。</li> <li>② 每一組第二階段參與表演的人數不限，可加入劇情。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>必須在各組準備時間內到各組去訪視，必要時提供意見。</li> <li>提醒所有同學：雕像並不只是呈現一個單一動作，而是發生在一個情境當中，只是時間在那一刻停止、剛好停在那個動作上。所以，整個情境的聯想可以幫助主題的表達。才不會落入刻板印象，做出沒有真實感的動作。</li> <li>在每組第二階段的表演結束，停格成靜止畫面時，向一個個表演者隨意提問。例如：問演員《馬車夫》正趕著去哪裡等。</li> </ul>	<p>針對教師的隨意提問，能有合理想像的回答。</p>
--	---	-----------------------------





教學過程	教師提示或示範	學生活動情形	評量
<p><b>導入活動</b></p> <p>各組輪流上臺簡述準備的希臘神話故事。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>a. 教師說明活動規則：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>將希臘神話故事中重要情節做出四個分鏡，並以靜態肢體動作演出，可加旁白及背景音樂，但是表演者不要加對白。</li> <li>各組準備時間為兩分鐘。</li> <li>演出時間為三分鐘。</li> </ul> <p>b. 各組輪流上臺演出。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>a. 發表意見及討論。</p> <p>b. 選出最佳男女主角、最佳分鏡及最佳旁白。</p>	<p>教師提示：</p> <p><b>導入活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>若學生準備的故事較不為人所熟悉，可請那一組敘述詳盡一點。</li> <li>教師事先準備幾個希臘神話故事備用。</li> </ul> <p><b>發展活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>所選擇的分鏡及演出者的動作，必須要具代表性、說明性。</li> <li>提醒學生注意畫面的空間分布（就像在拍照一樣，務必每個表演者都進到畫面裡）及觀眾所在位置。</li> <li>討論的情形可能會太久，教師可提醒時間及相關協助。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>學生演出的畫面空間分布及主配角關係的配置能力較弱。教師可快速檢討上一組的演出，給下一組做參考。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>實作評量</li> <li>(1)想像力</li> <li>(2)表現力</li> <li>(3)互動能力</li> <li>(4)團體配合度</li> <li>(5)空間配置</li> <li>(6)課前準備（希臘神話故事的準備）</li> </ul>
<b>活動二：有話要說的雕刻</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>教學目標：藉由觀察希臘人物雕刻的動作姿態，發揮想像與創意，共同創作故事。</li> <li>能力指標：1-4-1、1-4-2、3-4-10</li> <li>時間分配：〈導入活動：課程規則說明〉3分鐘。〈發展活動：有話要說的雕刻〉122分鐘。〈綜合活動〉10分鐘。</li> <li>教學資源：〈教師〉：學習單〈學生〉：2人一張八開圖畫紙、剪刀、膠水、細黑色簽字筆。</li> <li>準備活動：〈教師〉：準備好各項教學資源。〈場地〉：一般教室、每兩張桌子併在一起。</li> </ul>			
教學過程	教師提示或示範	學生活動情形	評量
<p><b>導入活動</b></p> <p>a. 課程規則說明：教師發放學習單（每組可重複多印幾張、或放大縮小），請各組（2人一組）以學習單上的人物為主角、根據其姿態，編寫劇本，並剪貼組成漫畫。</p> <p>b. 劇本來源自編或改編。</p> <p>c. 劇本的主題為：親情、愛、友情或勇氣。</p> <p><b>發展活動</b></p> <p>《有話要說的雕刻》作品製作。</p> <p><b>綜合活動</b></p> <p>a. 各組發表漫畫評選優良作品</p> <p>b. 希臘雕刻藝術總結。</p>	<p>教師提示：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>去除雕像圖片的背景。</li> <li>漫畫分鏡要具閱讀性、順序要清楚。</li> <li>每張雕像圖片至少要完整的出現一次，其他可視劇情需要改變形狀，例如：截肢或外加線條。</li> </ul>	<p>對於編劇較傷腦筋，但是對於幫圖片設定形象及變化造型感到有趣。</p>	<p>作品評量</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1)作品完整度</li> <li>(2)作品的美感</li> <li>(3)閱讀性的編排</li> <li>(4)劇情創意</li> <li>(5)雕像角色使用的創意</li> <li>(6)團體互動與配合度</li> </ul>

## 教學評量

### 1. 主要評量項目、方式、策略：

- 學生在上課前要準備一本筆記本，作為「藝術與人文課活動記錄本」。
- 要繳交的學習單作業採用黏貼或是自行抄寫的方式記錄在上面，每一次的作業都要在開頭註明(1)日期(2)上課內容簡介或重點（約 30 字即可）(3)評量項目（每一項最多 10 分）(4)其他(5)老師評語。
- 老師在上課前將下次上課會出現的評量內容，貼在班級公布欄上以及藝文領域網頁，請學生先行抄寫。（為了減少油印油墨的污染）
- 為了培養學生為課前做預備的習慣。
- 要做文字書寫的部分不會太冗長：學生會有一種上課有活動一定不是好事，等一下一定要寫很多學習單的心態，所以文字部分減少，取精華部分即可，其他評量在上課當中即可在互動中觀察出來。

子題	活動	評量方式	項目	策略及原因
(一) 雕刻家 比一比	我是雕刻家	實作評量	(1)觀察力(2)模仿(3)配合主題的表現力(4)團體配合度	配合單元教學目標
	進化的雕刻	課堂問答評量		(1)了解學生發言討論的參與程度。 (2)測驗課程內容的吸收程度。
		學生紙筆自評	記錄課堂中所學重點（至少 100 字）	(1)由學生自行記錄所學重點，可以訓練學生反芻歸納重點以及文字敘述的能力。 (2)可了解學生到底記憶了多少重點。 (3)可了解學生對於教師講述課程時的用字遣詞理解多少。 (4)下一堂課再發放教師編寫的上課講義。
(二) 雕刻大 擂臺	會動的雕刻	實作評量	(1)想像力(2)表現力(3)互動能力(4)團體配合度	
		課堂問答評量		
	希臘雕刻史	課堂問答評量 學習單評量		
(三) 雕像也 瘋狂	希臘神話故事	實作評量	(1)想像力(2)表現力(3)互動能力(4)團體配合度(5)課前準備（希臘神話故事的準備）(6)空間配置	
	有話要說的雕刻	作品評量	(1)作品完整度(2)作品美感(3)閱讀性的編排(4)劇情創意(5)雕像角色使用的創意(6)團體互動與配合度	配合單元教學目標



## 二、時代背景

### 1. 希臘時期：

西元前第五世紀初，古希臘城邦同心合力擊退入侵的波斯人，形成由雅典和斯巴達所領導的兩大聯盟，這就是希臘的全盛時期（約 500-429 B.C.）。然而約西元前第五世紀末，雅典和斯巴達互相殘殺，勢力瓦解，北方崛起的馬其頓人乘虛而入，於西元前 338 年征服希臘。

### 2. 希臘化時期：

西元前 336 年，馬其頓的國王亞歷山大率領聯軍開疆闢土，滅了埃及，勢力橫跨印度、中歐，建立「亞歷山大帝國」。西元前 323 年，帝國便開始分裂，國勢日衰，但藝術文化卻因交流而大放異彩，這就是史家所稱的「希臘化時期」（約 330 - 30 B.C.）

複習：希臘歷史背景及文化特色所造成希臘人像雕刻大進步的原因

- 城邦興起，個人地位提升。
- 重視人類個體性的存在和價值。
- 此時的藝術家創作不再以追隨任何模式為滿足。

### 【古拙時期】約 B.C.600~480

#### 1. 有表情（但有點不自然）



希臘人開始嘗試面部表情的刻畫，儘管那個微笑看起來有點不自然。

#### 2. 有肌肉

希臘的藝術家研究並仿製埃及人的塑像，學習如何製作站立的人像以及軀幹各部肌肉連結的關係；從〈Kouras 青年像〉我們可以發現其刻畫膝蓋。

#### 3. 開始有姿態（但是直立的較多）

希臘人發現，人物的雙足若不固定在地面上，則人像會生動得多。我們稱之為「歇腳的站立」，意思是人物的重心都放在其中一腳，另一隻腳並沒有施力。代表作品：〈科拉斯(Kouras 青年)像〉(600BC，國立雅典博物館)、〈女侍像〉(520B.C.)、〈馬車夫像〉(520B.C.)。



	<p>〈科拉斯 (Kouras 青年) 像〉( 600B.C.，國立雅典博物館)</p> <p>(1) 表情→古拙時期之微笑</p> <p>(2) 體態→軀幹各部肌肉相互連結之關係</p> <p>(3) 平衡感→腳趾、膝蓋之刻畫，完美身材無多餘肌肉、手臂也無靠在軀幹上、歇腳的站立。</p>
	<p>〈女侍像〉(520B.C.)</p> <p>(1) 表情→古拙時期之微笑</p> <p>(2) 體態→手臂肌肉線條自然，但是穿上衣服的身體線條很僵硬，上半身像由各自的圓柱體組成，沒有女性自然曲線的腰身。</p> <p>(3) 外表→頭髮編織得像假髮似的辮子。</p>



	<p>〈科拉斯(Kouras 青年)像〉( 600 B.C.國立雅典博物館)</p> <p>(1)表情→古拙時期之微笑</p> <p>(2)體態→軀幹各部肌肉相互連結之關係</p> <p>(3)平衡感→腳趾、膝蓋之刻畫，完美身材無多餘肌肉、手臂也無靠在軀幹上、歇腳的站立。</p>
	<p>〈女侍像〉( 520 B.C.)</p> <p>(1)表情→古拙時期之微笑</p> <p>(2)體態→手臂肌肉線條自然，但是穿上衣服的身體線條很僵硬，上下半身像由各自的圓柱體組成，沒有女性自然曲線的腰身。</p> <p>(3)外表→頭髮編織得像假髮似的辮子。</p>
	<p>〈馬車夫像〉( 520 B.C.)</p> <p>(1)體態→穿上衣服的身體線條自然而符合人體結構，不會僵硬。</p> <p>(2)外表→臉孔比之前的更完美、開始穿有褶紋的衣服。</p>
	<p>兩者對照比較。</p>

### 【古典前期】約 B.C. 480~400

- 1.比較具有生命力。
- 2.強調精確、均衡、安定的完美人體造型。
- 3.出現瞬間動態。

代表作品：米隆 (Myron) 〈擲鐵餅者〉(羅馬時代複製品)、波利克列特斯 (Polykleitos) 〈持槍者〉(440-308B.C.，那不勒斯博物館，羅馬複製)。

	<p>〈持槍者〉(440-308B.C.，那不勒斯博物館，羅馬複製)</p> <p>(1)作者波利克列特斯 (Polykleitos) →為了追求外形的理想法，研究人體美的規範法則，頭是身身的七分之一，面部和手掌占十分之一，腳長占六分之一。</p> <p>(2)體態→人物的重心都放在其中一腳(為「歇腳的站立」)，上半身因此放鬆的往另一邊傾斜。右手自然下垂。整個姿勢雖是站立的，卻是放鬆的狀態。</p>
	<p>兩者對照比較。</p>

	<p>〈擲鐵餅者〉（羅馬時代複製品） 作者米隆（Myron）選擇了人物在運動中最緊張而又最典型的一瞬間，突破以前的呆板姿態。</p>
	<p>(1)兩者對照比較。（左為埃及草紙圖畫） (2)體態→兩者皆是正面的軀幹、側面的腿部與手臂。 (3)像埃及畫家一樣，米隆用最易顯出特性，最清楚的角度來組成人體各部位，不同的是，他不會把不一致的角度混合起來，而是請模特兒實地擺出相似的姿態。</p>

【古典後期】約B.C.400~323

1. 藝術家已經完全體認到自己的力量與技巧，而觀者也開始對藝術品的本身感興趣，不再只限於作品的宗教或政治功能。
2. 發生戰爭，造成民族自尊心的喪失，重視個人情感，以人類的夢想做為製作的題材。代表作品有波拉西特列斯（Praxiteles）的〈殺蜥蜴的阿波羅〉、〈信使神赫米斯〉（350-330B.C.，奧林匹亞博物館）、利西波斯（Lysippos）〈拭汗者〉（320B.C.，梵諦岡美術館）。

	<p>〈殺蜥蜴的阿波羅〉 (1)作者波拉西特列斯（Praxiteles）以神話為題材作人性化的表現。 (2)外觀→體態曲線更佳優美、對於其他裝飾也更加精細華麗，從阿波羅身上垂下的披肩可看出線條的優美。</p>
	<p>〈信使神赫米斯〉（350-330BC，奧林匹亞博物館）</p>
	<p>〈拭汗者〉（320B.C.，梵諦岡美術館） 作者：利西波斯（Lysippos）</p>
	<p>三者對照比較。</p>

### 【希臘化時期】約 B.C.323~30

亞歷山大征服世界，希臘民主主義消失，人們專心追求個人的快樂及感官的享受，藝術作品趨向華麗及戲劇性。

代表作品：米隆的〈維納斯〉（約前 2 世紀，巴黎羅浮宮）、〈瀕死的高盧人〉、〈勞孔〉（西元前 2 世紀，梵諦岡美術館）、〈勝利女神像〉。

	<p>米隆的〈維納斯〉（約前 2 世紀，巴黎羅浮宮）</p> <p>(1) 裸女雕像在此時能符合人們專心追求個人的快樂及感官的享受的訴求。</p> <p>(2) 外觀→體態曲線優美、裙子如同薄紗一般的輕薄柔軟、能隱約透出女神雕像美麗的腿部線條。</p>
	<p>〈瀕死的高盧人〉</p> <p>表現出臨死的痛苦與絕望。</p>
	<p>〈勞孔〉（西元前 2 世紀，梵諦岡美術館）</p> <p>(1) 外觀→從繃緊的肌肉、浮出的血管、過度扭曲的肢體動作看出其困難痛苦的最後掙扎。</p> <p>(2) 符合在【希臘化時期】的藝術作品趨向誇張及戲劇性的訴求。</p> <p>(3) 講述〈勞孔〉這尊雕像背後引含的希臘神話故事。</p>
	<p>〈勝利女神像〉</p> <p>(1) 姿態→順風張開翅膀。</p> <p>(2) 外觀→衣服表現出非常細膩的、順著風所形成的線條。</p>

### 參考資料

李長俊著（民 69），《西洋美術史綱要》，臺北：雄獅。

張曉華著（民 92），《創作性戲劇教學原理與實作》。臺北：財團法人成長文教基金會。

E. H. Gombrich 著，雨云譯（民 84），《藝術的故事》。臺北：聯經。

HUNG 的藝術欣賞網站 <http://my.so-net.net.tw/shyhfeng/>

國民中小學九年一貫課程與教學網站 <http://teach.eje.edu.tw/main.php>

HUNG 的藝術欣賞網站 <http://my.so-net.net.tw/shyhfeng/>

備註：【HUNG 的藝術欣賞網站版權說明】本網站所使用的圖片及文字資料，其著作權均屬原作者或本網站所有。本網站所使用的圖片及文字資料，僅限用於授課及教育工作，任何人均不得拿來做商業用途。



### 學習單

### 希臘雕像實力大考驗

挑戰一：請將下列每組圖作比較，並說明他們的差異。



挑戰二：請將下列圖片按照時間順序排列



(1)



(2)



(3)



(4)

答：\_\_\_\_\_

說明：希臘人較重視人類個體性的存在和價值，從藝術作品中表現無遺，藉由作品歌頌人類肉體、精神之美，將人類形象理想化，並儘量製作得和神像一樣完美，成為希臘藝術的一大特色。