

<音樂>

一、直笛的歷史

直笛的歷史悠久，出現於何時雖未有定論，但在中世紀已大略定型，至十六世紀發展出完整的直笛家族，包括超高音直笛（Soprano）、高音直笛（Soprano）、次中音直笛（Tenor）、中音直笛（Alto）、低音直笛（Bass）。直笛音色柔和，獨奏與合奏皆適宜，盛行於文藝復興及巴洛克時期，當時幾乎每人都擁有一支直笛，並且常攜帶在身邊，興致一來便可以拿出來合奏。然而古典時期之後，音樂的趨勢強調力度與明顯的強弱，聲音較小的直笛無法與管弦樂合奏，造成吹奏直笛的風氣沒落。

第一次世界大戰後，歐美人們懷念起古樸的物品，興起一陣復古風潮，直笛圓潤樸實的音色引起音樂家興趣，進而改良這項樂器，使它再次受到世人矚目。

二、中音直笛構造

中音直笛是直立吹奏的樂器，笛身可分為三部份：頭部管、胸部管與足部管。以下分別介紹各部位所包含的構造。

1頭部管：吹嘴、笛唇、木栓、氣窗。

2胸部管：音孔，共有七個。

3足部管：一個音孔。

三、吹奏注意事項

（一）基本動作

吹奏直笛時，需放鬆肩膀，挺直上半身。手臂、手指肌肉放鬆，兩肘略向外張，笛身與身體成45度。左手在上，右手在下，手指關節自然彎曲，以手指指腹厚而有指紋的地方按孔，按孔時手指關節稍微彎曲隆起，避免指頭下凹緊捏直笛，盡量保持自然放鬆的手型。

右手大拇指放置在直笛第4和第5孔之間的管背，撐住笛身，大拇指的第一節關節也須稍微凸起，不可凹下。

臉頰及嘴唇周圍的肌肉要放鬆，直笛吹口輕靠在上下脣之間，含住吹口，不可含得過深，且須避免用牙齒咬住直笛吹口。雙脣須保持自然的口形，避免緊閉或太鬆垮。

（二）運氣法

吹奏直笛的呼吸法和演唱聲樂一樣，使用腹式呼吸法：

◆吸氣：吸氣時上身要放鬆，肩膀和胸部不能往上提。樂曲吹奏前：由鼻子慢慢吸氣，讓肺部充滿空氣後才開始吹奏。樂曲中換氣：因需要快速充滿氣體，需由口和鼻同時急速的吸一口氣。

◆吐氣：腹部和側背肌撐著，並將丹田用力向下向內壓，氣流才能平穩、均勻吐出。將氣吐盡或是看見呼吸記號時，則馬上放鬆肌肉再一次吸氣。

（三）運舌

所有吹奏樂器都必需運舌，除非為了製造特別效果，或某些裝飾音，因此運舌法是吹奏直笛時的重要技巧。

運舌時，先提起舌頭，將舌尖頂在上牙齒和硬口蓋之間的牙齦根部突出的部位，舌根兩邊靠在左右臼齒旁做為支撐。吹奏時發出無聲的「du」，快速的將舌尖彈下讓氣流通過，舌尖不要觸碰到牙齒，也勿將直笛的吹嘴堵住。

運舌動作要小、快速、輕柔，嘴唇要放鬆。舌尖所頂位置的前後，會造成音色的些微差異，若太前音色較粗糙，太後聲音較模糊，這些都是在實際吹奏時必須留意的細節。

四、各種吹奏法

在吹奏直笛時，可透過吹氣及運舌方式之不同，使音樂產生變化，而得以吹奏各種不同樂曲風格的表現。

◆圓滑奏（legato）

在樂譜上出現圓滑線時，運舌吹奏出現在第一音後，不需再重新運舌，而是須持續吹氣至圓滑線的最後一音。

◆非圓滑奏（non legato）

在吹奏非圓滑奏時，音與音之間的運舌需運用極短の間隙吹奏。

◆持音（portato）

在吹奏時，必須在每個音上稍加上運舌的力度，同時也必須保持音的時值。

◆斷奏（staccato）

在吹奏時以短促的氣流運舌，而每個音的實際長度約實際譜上音長的二分之一。

五、直笛的保養

吹奏完畢時的後續保養，是必須且不可忽略的動作，亦可延長樂器的使用壽命。透過以下幾個步驟，便能進行基礎的簡易保養。

1盡量避免直笛的碰撞，吹奏前漱口保持清潔。

2當管內有水滴時，可按住氣窗並用力吹氣，將液體排出。

3若有髒污可用清水沖淨並晾乾。

4木製笛子切記勿用水清洗，要加以防潮。

5吹嘴部分容易積垢，要特別加強清潔。

6笛子接合處可用黃油、凡士林等潤滑油擦拭，以保持管身間接合良好。

7保養完成後將笛子收入笛套內。

8切勿經常轉動各管之間的接縫，以免造成鬆動。

<視覺藝術>

印象派（法語：Impressionnisme），是指於1860年代法國開展的一種藝術運動或一種畫風。印象派的命名源自於莫內於1874年的畫作《印象·日出》，遭到學院派的攻擊，並被評論家路易·樂華挖苦是「印象派」（起源）。

印象派畫作常見的特色是筆觸未經修飾而顯見，構圖寬廣無邊，尤其著重於光影的改變、對時間的印象，並以生活中的平凡事物做為描繪對象。著名的藝術家有莫內、馬內、竇加、雷諾瓦等，其中塞尚後開創了後印象派。在視覺藝術領域的印象派後，很快的便出現了印象樂派、印象文學派等其他領域的類似派別。

印象主義畫派是19世紀重要的藝術流派之一，它興起於19世紀60~70年代，名於1874年此畫派畫家的第一次聯展。19世紀最後三十年裡，它成為法國藝術的主流，並影響到整個歐美畫壇。

如果說文藝復興運動是近代繪畫的開端，確立了科學的素描造型體系，把明暗、透視、解剖等知識科學地運用到造型藝術之中；那麼印象派則是現代繪畫的起點，它完成了繪畫中色彩造型的變革，將光與色的科學觀念引入到繪畫之中，革新了傳統固有色觀念，創立了以光源色和環境色為核心的現代寫生色彩學。它還認識到藝術形式的獨特的審美價值，在形式方面進行了大膽的探索，為現代藝術的產生奠定了基礎。

相對於歐洲傳統的古典主義藝術來說，以德拉克洛瓦為代表的浪漫主義可以說是第一次革命浪潮，以庫爾貝為代表的現實主義可以成為第二次革命浪潮，

以馬內、莫內、竇加等人為代表的印象主義運動則可稱為第三次革命浪潮。印象派畫家雖然仍選擇了寫實主義的描繪方式，但是發現了在人工條件下描繪對象的方法。當他們仔細研 究了傳統的寫實法則後發現，傳統藝術的再現自然是建立在一個錯誤的觀念之上的。因為傳統繪畫，畫家寫生大都在室內，主要依靠室內光在物體上產生柔和的明暗變化來畫對象。這些畫雖然也有不少微妙的色彩變化，但是這種方法始終是基於固有色的 觀點來描寫對象的，因此總的色彩傾向是棕色調。人們也養成了欣賞這種油畫的習慣

，以至很少有人細心去研究在外光下會產生怎樣的色彩效果。

印象派畫家肩負起了重新研究光與色彩之關係的歷史任務。他們不再依據傳統的法則和教條，在受到巴比松畫派和英國風景畫家戶外寫生的啟迪後，他們大膽地走出畫 室，面對自然進行寫生創作。他們在室外寫生後很少回畫室再整理，讓作品保持室外 寫生的生動性。而巴比松畫派在外寫生後，大多是回畫室進行創作整理的。印象派畫 家根據當代科學的發展，了解光的構成，光和色的關係，依靠自己眼睛的觀察去再現 對象的光和色在視覺中造成的印象。這樣，人們在把握色彩方面完成了一次偉大的革 命。現在美術學院教授的色彩理論以及條件色、對比色、色彩三要素等廣為人知的色 彩知識均源於印象派對色彩的研究成果。

很多人不了解印象派，以為這是一個相當前衛的西方現代藝術流派，其實印象派只是一個同傳統藝術一脈相承的畫派。因為傳統藝術主要是在遵循模仿寫實的道路上發 展，印象派並未放棄這個基本點，它的目標不過是更真實地從光和色的角度認識和再 現對象。不同之處僅在於傳統藝術只注意了對象的明暗關係變化，印象派卻研究了光 在物體上造成的豐富色彩效果。可以說印象派是傳統藝術走向現代藝術的轉折的起 點。

隨著科學研究的深入和發展，十九世紀人們已懂得物體之所以呈現不同的色彩，是由於它們吸收和反射不同的光所造成的。物體全部吸收日光便呈黑色，全部反射日光則為白色，反射藍光波而吸收其他光波呈現藍色等等。自然界的任何物體都必須受到光源色和周圍環境色的其他物體的色彩的影響，因此不可能有絕對純的固有顏色存在。那種認為樹是綠色的，花是紅色的觀念，只是一定的歷史條件下的認識，在科學發展的十九世紀，它顯然已經過時了。人們認識到哪怕是同一個光源，在清晨和傍晚不

同的時間，也會在物體上產生不同的色彩影響。而且物體與光源的距離，受光的角度， 物體表面的光潔度等條件均會影響其色彩的變化。光和色之間的關係是極為複雜微

妙。這樣，傳統固有色的觀念被徹底打破了。

人們對陰影的認識也大大改變。過去認為陰影只是棕色或黑色，無什麼色彩可言， 當用光源色和環境色的科學觀念觀察對象時，發現陰影受到反射和周圍環境色彩的影響，也呈現出豐富的色彩，而且陰影常與光源色的冷暖呈相反的色性。印象派著重於描繪自然的霎那景象，使一瞬間成為永恆，並將這種科學原理運用到繪畫中。印象派脫離了以往藝術形式對歷史和宗教的依賴，藝術家們大膽地拋棄了傳統的創作觀念和公式。藝術家將焦點轉移到純粹的視覺感受形式上，作品的內容和主題變得不再重要

，和表現主義表現內心情感、忽視描繪對象的外在形象不同。

印象派畫家不僅在色彩上大大向前邁進了一步，在觀察方式上也開始了革新。過去人們總是按照傳統的、接近於棕褐色的調子去畫對象。之所以畫不出印象派式的鮮艷色彩，是因為人們沒有完全根據自己眼睛的觀察，也缺少科學的幫助，僅按照「已知道」的顏色去畫。印象派畫家拋棄了一切傳統的色彩觀念，去捕捉在物體上造成的色彩變化所產生的視覺感受，這種感受純粹是個人的，因此畫出的色彩也就非常鮮明、豐富而富於個性。他們的目的仍然是儘可能客觀真實地再現對象。印象派畫家完全把精

力放在捕捉視覺印象和追求光色變化上，他們往往忽視對象的形和輪廓，把對象畫得相當鬆散和自由，只追求色彩效果。看慣嚴謹古典繪畫的人很難接受他們的藝術。為了保持作品的生動感和真實感，印象派畫家大都把習作作為創作，主張在外光中一次完成作品，回到畫室不再修改。印象派觀察、直接感受表現色彩變化的微妙的畫風，影響後來的現代藝術非常深遠。

代表畫家以下是致力推展印象派的畫家：克勞德·莫內、弗朗切斯科·菲利皮尼、愛德華·馬內、皮耶-奧古斯特·雷諾瓦、保羅·塞尚、愛德加·竇

<表演藝術>

劇場=集體藝術，各職務的工作內容說明如下：

(一)製作人：主要負責統籌一齣戲的製作，包括工作團隊的確定、資金的募集；但並不直接參與戲劇本身的製作。

(二)導演：導演是一齣戲的靈魂，也可以說是整齣戲的創造者。除了要將平面的劇本構思出立體的呈現之外，對於演員情緒、戲劇節奏的掌握都會影響到一齣戲最後的表現，而同一個劇本由不同導演創作也或呈現出不同的結果。基本上大到整齣戲的氛圍、小至演員身上的配件，都會是導演的工作範圍。

(三)導演助理：基本上導演在發想如何呈現時會需要大量的相關資料，這時候導演助理的工作就是協助導演收集資訊，讓導演的構思能夠有足夠的資料可以協助，性質類似副導演。

(四)排演助理：與導演助理不同之處，排演助理的工作往往是發生在排練現場的，舉凡場地安排、演員排戲時間敲定、記錄導演排戲進度、繪製走位圖等等都屬於排演助理的工作。基本上工作室繁瑣而吃重的，但同時也能學到最多的東西。

(五)演員：如果說導演是一齣戲的靈魂，而負責呈現出各種情緒、動作的身體那就是演員了。演員除了接受導演的安排進行與劇本相符合的表演之外，本身對於情緒、肢體、聲音的掌握都需要花費很大的工夫練習，台上優雅的演出背後卻是無盡的練習換來的；有句俗話說的好：台上十分鐘、台下十年功。

(六)舞台監督：基本上所有關於技術的事情都屬於舞台監督的工作範圍；其中最重要的是如何協調各個不同工作組別在一定的時間內完成進度中的工作。並且擔任導演與技術團隊之間溝通的橋樑；以避免創意構思與現實技術面的落差。在進入劇場準備演出時，舞台監督需要安排裝台時間表，讓所有工作團隊能在預定的時間內完成進度，使演出得以順利進行，並且在演出中擔任 Call Cue 的工作。

(七)舞監助理：協助舞監與各技術單位的溝通、協調，並且協助舞監收集場地相關資料給予設計團隊。並且協助舞監記錄 Cue 表。

(八)燈光設計：一齣戲要如何表現出不同的氛圍環境、時間進展以及天候變化？燈光也許是最好的答案！一個好的燈光設計能夠把黑暗的舞台變得晴空萬里，也可以呈現出華麗璀璨的宮廷風格。一個好的燈光設計除了要熟悉各項燈光器具的功能之外，更要擁有敏銳的觀察力；不管是對於自然環境或者是人造光影都能夠從中擷取出可在舞台上呈現的效果。

(九)舞台設計：基本上，舞台設計需要紮實的技術知識，包含木工、鐵工、建築、色彩學、結構組合。這樣除了能讓一個舞台設計在工作時事半功倍，更重要的是舞台的安全性；畢竟演員在搭建出的舞台上演出可是一點閃失都不能有的。另外，舞台設計的想像力也非常重要，畢竟不是每個團體都有能力、財力在舞台上搭建出一個城堡來，所以想像力就變得非常重要了。也許用一些石塊代表，也許只搭建出一個城門象徵，都不失為一個好辦法。而其他道具的設計、製作也都屬於舞台工作的範圍。

(十)音樂設計：一個好的音樂能夠更長久的停留在觀眾的心中，往後當響起這旋律時；當時的畫面、劇情都會慢慢浮現。所以一齣戲的音樂相當重要，就像連續劇的主題曲一樣。基本上若是能邀請懂得作曲的人來幫一齣戲量身定作當然是最好不過了。不過事實上也並不是每個團體都有能力這樣作， 這時候便可以由音樂設計尋找現成的音樂來使用，若是挑選的好；其實也能達到畫龍點睛的功效。不過需要注意的是，使用別人製作的音樂時，一定要注意版權的問題；若是能在使用前與出版商或創作者本人溝通使用方式，這樣才可以安心合理的使用音樂，音樂又分為背景音樂及效果音；使用的時機與方法端看每個音效設計的習慣不同有別。

(十一)服裝設計：人要衣裝、佛要金裝，在舞台上演員若是有相對應角色調性的服裝，對於演技的展現及情緒的揣摩都有加分的作用；也能讓觀眾更快的了解角色的背景。擔任服裝設計除了需要對顏色、服裝樣式有認識之外；更需要具有服裝剪裁縫紉的技能，這樣一來甚至可以自行製作劇情需要的服裝。要判斷一個服裝設計的好壞，除了樣式之外材質也相當重要。我們常在電視劇中看到的古裝扮相，明明是平民百姓，服裝色彩也是灰暗的；但卻是一件絲質的服裝，那就非常沒有說服力了。

(十二)行政部門：基本上行政部門是與製作部門分開獨立作業的，行政部門要處理的事情有票務：關於演出票券販售、通路等業務。文宣：為這齣戲製作相關的文宣品例如海報、節目單、DM 等等，並且尋找曝光管道。財務：負責製作所需的預算開銷掌握及演出結束後的相關核銷作業。公關：負責與新聞媒體聯繫或是尋找贊助廠商，主要業務在於與外界的合作讓戲能夠有更多資源或是宣傳機會。