



給

# 同學的話

時光荏苒，轉眼間國中生涯也即將步入尾聲，在經過兩年半的課程學習後，你是否對「藝術」這一領域有更深刻的認識，並且能用各種所學，記錄生活中所發現的美呢？

本學期特別規畫「藝術與科技」的跨界統整課程，一探未知的嶄新領域；更藉由音樂、表演藝術的角度，解構電影工業的組成，進而拍攝製作屬於自己的影片。最後，帶領你開啟世界之窗，認識各國獨有且與眾不同的藝術特色，在不同國度的文化中盡情徜徉。

## 議題融入

認識融入教材的議題，藉此提升自我在表現、鑑賞與實踐面向上的相關能力。



## 思考啟動鈕

- 相關聯想的即時提問。
- 生活經驗的連結發想。



## 藝術 spotlight

- 藝術家介紹與作品相關趣聞。
- 藝術作品的賞析及延伸知識補充。
- 解說新學的藝術專有名詞。
- 課程的學習重點提醒。

國民中學3下 藝術



# Contents

## 目次

### 藝術與科技的漫遊

- |       |               |    |
|-------|---------------|----|
| 第 1 課 | 奇幻 E 想的音樂世界   | 4  |
| 第 2 課 | 新媒體藝術的藝饗舞臺    | 22 |
| 第 3 課 | 科技 × 表演藝術 = ? | 38 |

### 視覺藝術

- |       |         |    |
|-------|---------|----|
| 第 1 課 | 創意職涯探未來 | 52 |
| 第 2 課 | 像不像 想一想 | 74 |
| 第 3 課 | 地方創生之旅  | 90 |

### 音樂

- |       |                |     |
|-------|----------------|-----|
| 第 1 課 | 「聲」歷其境         | 110 |
| 第 2 課 | 弦外之音——探索音樂的新境界 | 126 |
| 第 3 課 | 聽音樂 · 環遊世界     | 142 |

### 表演藝術

- |     |       |           |
|-----|-------|-----------|
| 160 | 第 1 課 | 第一次拍電影就上手 |
| 176 | 第 2 課 | 跟著世界來跳舞   |
| 196 | 第 3 課 | 表藝的斜槓進行式  |

### 附錄

- |     |      |         |
|-----|------|---------|
| 214 | 視覺藝術 | 課堂延伸活動  |
| 218 | 音樂   | 中音直笛指法表 |
| 220 | 音樂   | 歌詞翻譯    |
| 221 | 表演   | 學習單     |



🔴發源於比利時的〈明日世界電子音樂節〉，是相當著名的電音盛會。

LESSON

# 1 奇幻E想的音樂世界

二十世紀電腦的發明，便利了人類的生活，也影響了音樂的型態，建構出前所未有的聲響效果，也因資訊科技的進步及網際網路普及化，使音樂的呈現更多元化，也提供了閱聽人更多的選項與感受，展開新的美學思想。

## 學習重點

- 理解電腦及科技在音樂的運用並能應用於生活中。
- 能以中音直笛演奏歌曲〈Thank you〉並能感受其新舊融合的音樂風格。
- 學習音樂播放設備的發展歷史，並能發現科技與音樂聆聽習慣之關聯。
- 認識史托克豪森〈研究第二號〉之創作背景，並能分析其創新理念。
- 認識美秀集團及其創作理念，並能探討其獨特觀點。
- 演唱歌曲〈做事人〉並能分析其歌曲關注之議題。
- 瞭解並探索音樂如何運用於新媒體藝術，完成「一日藝術家」活動。
- 理解AI音樂的創作方式及特色。

## 藝術家

- 薛佛
- 史托克豪森
- 約翰凱吉

## 跨領域

- 科技
- 表演藝術

## 議題融入

- 資訊教育
- 人權教育

## 名家導言

人體的感知會互相連通，聲音會浮現視覺，視覺也會聯想到聲音，而同時接收兩種訊息，在一陰一陽的融合中，會碰撞出除了原本視覺和聽覺的感知之外的感受。

韓承燁

## 生活中的聲音

你有聽過電子音樂嗎？電子音樂，是指運用電子樂器演奏，或是運用電腦技術創作出來的聲音。二十世紀的電子音樂以日新月異的科技發展為後盾，一連串的電子樂器相繼問世，顯示著二十世紀的音樂發展與電子科技密不可分。除電子樂器的影響之外，電子音樂從聲音的本質出發，探討聲音的意義，並將創作的範疇擴大到非音符的領域，發展出嶄新的美學觀點。

想想看，在生活中你曾經聽過電子音樂嗎？請舉出生活中出現電子音樂的情境。

二十世紀開始不斷發展的聲音合成器，讓電子音樂進入嶄新的紀元，說說看你可以想到聲音合成器使用的場合嗎？



### 藝術 spotlight

#### 合成器

透過電子信號處理聲音，並通過揚聲器表達出來，可模仿自然存在的聲音，如鋼琴、人聲、海浪，亦可運用其信號處理生成新的電子音色。

#### Lady Gaga

原名 Stefani Joanne Angelina Germanotta，為美國歌手、詞曲作家、音樂製作人及演員。



圖1 Lady Gaga的音樂經常是節奏鮮明的電子舞曲，加上她結合前衛與復古的裝扮，讓電子音樂更加流行。

 Thank you

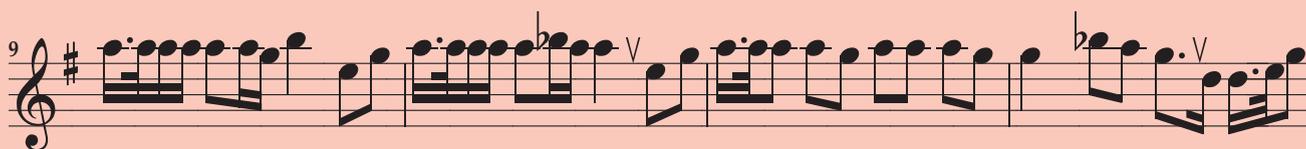
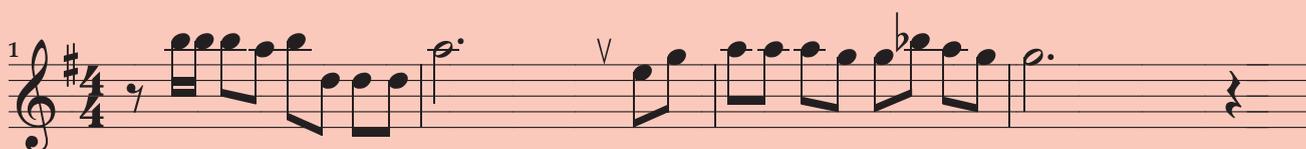
《母親的舌頭》為原住民歌手阿爆於2019年推出的專輯，以排灣族古調搭配流行電子音樂，將流行元素與傳統的排灣故事碰撞，產生新舊融合的火花。專輯中的〈Thank you〉獲得2020年第三十一屆金曲獎年度最佳歌曲，獻給在醫院辛苦工作的護理人員，以排灣族語中的感謝詞，搭配福音詩歌譜寫，結合電子合成器的音色及原住民嘹亮的歌聲。現在就讓我們用中音直笛來練習這首歌曲吧！

音域 

♩ = 75

## Thank you

阿爆（阿仍仍）、DIZPARITY 曲



練習曲、歌詞與中譯見附錄第220頁。

## 音樂播放器的歷史

科技的進步改變音樂的樣貌，也改變了人類聽音樂的習慣與方式，就讓我們來看看音樂播放技術的發展歷史吧。



### 1 留聲機

1872年愛迪生（Thomas Edison）發明，將聲波變換成金屬針的震動，並刻錄於錫箔上，利用錫箔與金屬針錄音。

### 2 黑膠唱片機

1887年貝利納（Emile Berliner）設計出供留聲機使用的錄音圓盤，又稱為LP（long play），是賽璐珞（celluloid）材質的密紋唱片，音質最接近原聲。



### 3 鋼絲錄音機

1898年波爾森（Valdemar Poulsen）發明，打破愛迪生以機械原理再現聲音的方式，將音波轉為電流，再轉換為磁力，並保存於鋼琴線上，以磁性儲存聲音，降低錄音及播放成本。



#### 藝術 spotlight

##### 賽璐珞

一種塑膠製品，可用於製作鋼琴鍵、鈕扣等小物，也可以壓制成透明薄片，供給相片底片、電影膠捲之用。

##### 剩磁原理

在磁力作用下鋼絲會變成磁鐵，但磁力消失後鋼絲仍保有磁性。



## 4 磁帶錄音機

1935年德國科學家發明，以硬磁性材料作為載體，將聲音訊號記錄在載體中，可重覆播放，也可自行錄音，較普及的是卡式錄音機。



## 5 CD播放器

1982年第一臺CD播放器由日本SONY生產，以微電腦控制的音響設備，採用雷射及數位技術，開啟了數位音訊的時代。



## 7 智慧型手機

第一支智慧型手機在1994年推出，是觸控型手機，結合手機技術還有其他應用程式，手機走入生活之中，功能也越來越多元，可直接利用手機聽音樂。



## 6 Mp3播放器

1995年第一臺MP3播放器誕生，可自由將音樂從電腦中複製到MP3播放器裡播放。MP3的發明使音樂更直接地進入生活之中，也改變了我們聽音樂的方式。



### 藝術 spotlight

**雷射技術**  
利用雷射光束作為光源識別物體。

**數位技術**  
現代計算機技術將傳統信息資源轉換為計算機能夠辨別的數字信息。

## 二十世紀的創新音樂

科技發展下，錄音技術及播放設備持續進步，音樂家們以各種方式創作音樂，也可以發現器樂與電子聲響的同步演出在電子音樂中十分重要。電子音樂與傳統音樂創作有所差別，傳統音樂創作以音符記譜，但電子音樂以實際時間控制音符長短、頻率控制音高，打破既有規範。

### 薛佛 (Pierre Schaeffer)

法國音響工程師暨作曲家，著名作品有〈地鐵練習曲〉。



將錄製下來的大自然及日常聲響，經過速度轉化及聲音堆疊，成為音樂作品。以聲響的排列組合取代樂器音高，此即具象音樂 (Music Concrete)。

〈地鐵練習曲〉 (Étude aux chemins de fer)，1948年創作，素材包含地鐵加速聲音及鐵軌摩擦聲，透過剪接及拼貼重新組合，讓聽眾藉由此曲感受到周遭真實的生活。



### 史托克豪森 (Karlheinz Stockhausen)

德國作曲家暨音樂教育家，著名作品有〈少年之歌〉、連篇歌劇《光》等。



另一類型的電子音樂為電子原音音樂，即由電子設備製造出聲音素材，史托克豪森將傳統創作結合科技，寫出兼具現代感及經典的電子音樂作品。

〈國歌大會串〉 (Hymnen) 1967年創作，共錄製四十多國的國歌，再加上多國民謠及生活中的聲音，以拼貼方式串連。







圖2 《電火王》炫炮專輯，是可以實際操作的電子樂器。

## 創新實驗樂團——美秀集團

自二十世紀起，許多流行音樂家開始使用電子樂器創作，並使用數位音訊取代樂器，大量使用合成器，也使電子音樂舞曲更蓬勃發展，並出現專業DJ。

2016年成軍的美秀集團，曲風多元，嘗試融合各類音樂，更經常以自製實驗樂器演出，形成獨樹一格的音樂風格。

主唱狗柏發明多款自製樂器，將其用於編曲與演出，2018年推出的《電火王》炫炮專輯化身為樂器，炫炮基座透過感應光的變化，可以產生音訊，讓歌迷在表演時能和臺上的炫炮發出共同的音符。



### 藝術 spotlight

#### DJ

Disc jockey的縮寫，DJ需事先選好要用的歌曲，在現場以電腦混音，製造出不同於原曲的獨特音樂。例如使用熱門歌曲，搭配其他類型的音樂，可以在流行歌曲中迅速炒熱氣氛，又能夠感受未知音樂的新鮮元素。

#### 美秀集團

成員由左至右為鼓手鍾錡、貝斯手婷文、主唱狗柏、吉他手修齊、鍵盤手冠佑，創作橫跨國臺語，結合流行、搖滾、電子與實驗音樂。圖中即為他們的自製樂器-炫炮。



## 做事人

美秀集團除了表現樂器研發與樂曲風格的創新，在歌曲中也常探討人性與族群文化認同等議題。此曲曲風融合搖滾、電子，歌詞描述移工離鄉生活、工作困難與受歧視的處境，值得深思。



### 做事人

冠佑 詞曲

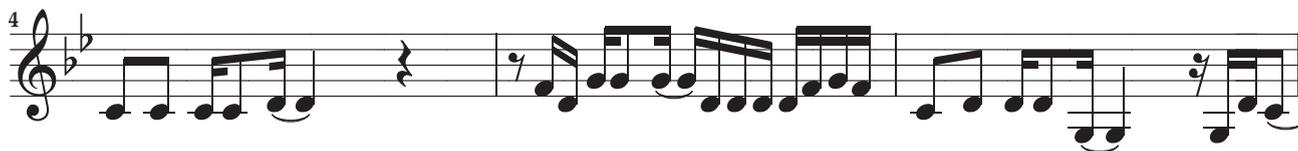
(閩南語)

♩=80



我相 信 總有一工會當予咱 喊 出 咱的名字，

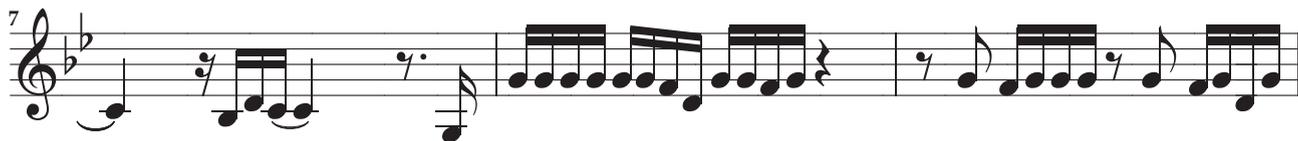
想到彼時 估 著簡單 行李來到



生 份 的 環 境，

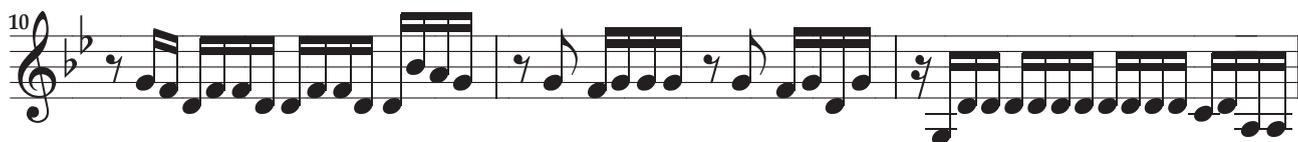
飄洋過海 只 係為著給一寡錢 寄 轉 去厝 裡，

想袂到



想袂到， 啊 這塊島嶼每一個人 攏咧相逼。

我 生做較烏， 我 言語快通，

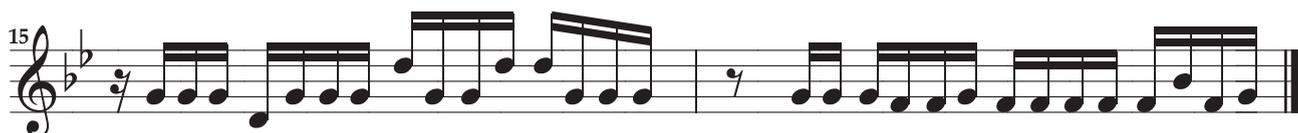


這無代表我的存在就係一種錯誤， 我 做人老實 我 做事認真， 係按怎恁欲恁欲恁欲按呢看阮袂起



我 離鄉背井， 我 流汗流滴，

為著全部攏係我的囡仔我的家庭，



我真正毋驚艱苦 抑毋攏我走投無路，

請恁莫攏壓迫留一條路予我喘氣。

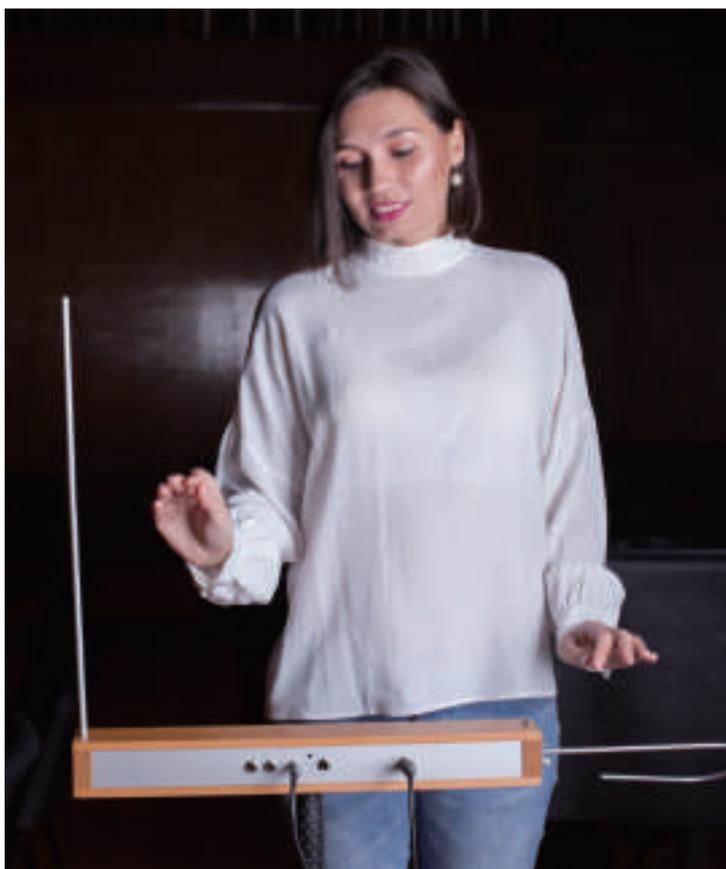
## 電子舞曲跳起來

前面提到有許多二十世紀的音樂家，嘗試著用不同的設備與技術來創作音樂，例如電子樂器或是運用電腦技術合成聲音，讓音樂創作與表演產生和以往不同的新風貌。

而在流行音樂中，自1960年代起，許多流行搖滾音樂家開始使用特雷門琴（Theremin）等電子樂器創作，並使用數位音訊取代樂器，使合成器主宰了當時的搖滾音樂，七〇年代Disco舞曲的流行。

在這之後，則是1980年代EDM的發展，它是電子舞曲（Electronic Dance Music）的縮寫，原先是為了DJ方便混音，銜接各式不同節奏曲風的歌曲而創作，但現在越來越多歌手將電子元素融入歌曲，EDM從泛指電子合成舞曲的縮寫成為一種全新的風格。

EDM的曲風多元。例如：Disco混和爵士樂、搖滾樂，擁有鮮明的節奏；Big Room House，沒有太複雜的和弦，重視沉重鼓聲，並以殘響製造延遲感，搭配簡單的曲調醞釀樂曲能量。就讓我們一起欣賞繽紛熱鬧的電子舞曲世界吧！



### 藝術 spotlight

#### 特雷門琴

特雷門琴是一種插電樂器，也是世界最早的電子樂器。盒狀的琴身兩側有兩個金屬天線，分別是垂直桿和水平環狀圈。垂直桿控制音高，水平環狀圈控制音量，利用天線的磁場與雙手互動距離，發出不同音高及音量。



#### Disco

舞曲節奏簡單而強烈，特徵是強調第二、四拍的重音。

#### Big Room House

使用單一重拍的旋律，以強而有力的鼓聲不斷重複。

◀圖3 特雷門琴可說是最早的電子樂器，以手和金屬管間的距離改變音高和音量。

## 新媒體藝術的場域

隨著科技產品的多元發展，音樂創作者可藉由操作各種軟硬體設備，創作各類聲響及音樂，也可透過資訊技術與其他領域合作。電子與電腦科技開拓人類對聲音運用的範圍：人聲、器樂到環境音，都成為發揮想像力的來源。新媒體藝術不僅讓創作媒材多元，也打破藝術的傳統分類框架，將音樂創作帶入新的里程碑。

### 臺灣當代文化實驗場C-LAB

2018年啟動規畫，以舊空軍總司令部為基地，透過藝文實驗、跨域合作與各類展演活動，達到「創新」的目標。



圖4 臺灣當代文化實驗場C-LAB

### 桃園科技藝術節

聲音藝術家們的創作範圍，涵蓋作曲、錄音、現場演出、裝置、聲音雕塑以及結合各種科技媒介等等，為聲音藝術帶來不同的想像與可能性。



圖5 2018年桃園科技藝術節主視覺



### 藝術 spotlight

#### mwva

成立於2005年，前身為實驗大學DJ社。由臺灣一群數位藝術家張方禹、郭彥宏、謝佩吟、林志峯組成，作品專注在探索聲音與視覺的連結與互動，創作有別以往的閱聽經驗，也傳遞數位藝術的溫度。

## 音像藝術

音像藝術（Audio-Visual Art）是目前常見的展演形式，除了聽覺與視覺的交互作用，也常於展覽和演出之間互相流通，是一種有別於錄像藝術與音樂錄影帶的嶄新體驗。

### Void Jungle 白靄林

由臺灣團隊mwva（縵思視嚼）創作的〈Void Jungle\_白靄林〉是國內首支以電腦燈做為創作媒介的聲光作品，透過程式設計，由聲音驅動三十二支電腦燈形成的光源結構，使光束畫面與音樂之間能更貼近，也使音樂能更加具體呈現其細節與情緒。



▲圖6 白靄林演出現場

## 從電子雜訊中產生的聲音藝術——聲光藝術家姚仲涵

姚仲涵以日光燈獨特的聲響作為聲光藝術的表現方式，不僅推出靜態裝置展覽「光電獸」系列，更帶入電子音樂元素（例如：電子節奏或電子舞曲），作品強調聲音、光線、以及空間，將隨手可得的媒材（例如：日光燈的電流聲、汽車喇叭聲.....等）轉換為特殊感官經驗，開創其獨特的藝術風格。

### LLAP

2015年「時光現場」個展中發表的作品，為融合電流噪音與電子音樂的演出裝置，藝術家賦予「光、電」生命力，使現場空間成為一個聲光裝置作品，挑動觀者認知及體驗。



▲圖7 LLAP展出現場

### 萬里

〈萬里〉為2017年由南韓樂團HYUKOH發行的中文歌，HYUKOH受邀於2018年第29屆金曲獎表演，與姚仲涵共同表演節目「聲光」，將此曲透過模擬畫面與微調燈光，將六百多個燈具訊號與歌曲同時呈現。



▲圖8 HYUKOH與姚仲涵在金曲獎的表演



### 藝術 spotlight

#### 姚仲涵

臺灣藝術家、音樂創作者，2005年開始從事聲響創作，獲臺北數位藝術節聲音藝術首獎、臺北美術獎優選，並多次受邀參與國際展覽與演出。

#### Hyukoh

韓國樂團，成立於2014年，2015年因參加綜藝節目《無限挑戰嶺東高速公路歌謠祭》而走紅，音樂風格多元，融合搖滾、爵士、電子音樂，在韓國有「國民樂團」的稱號。





## AI及其運用

AI首次出現在1950年代，當時受限於電腦體積及性能，應用並不廣。現今因電腦儲存空間及運算性能的突破，發展突飛猛進，成為主流發展技術，從自動駕駛的Uber到AlphaGo，甚至到音樂創作，AI已成為生活中不可或缺的一部分，讓我們一起來認識它吧！

臺灣目前應用AI於音樂的研究包含如下領域：

### AI Listener 音樂賞析

AI在讀取樂曲時，可從中理解、分析，依據曲風與音樂屬性來建立資料庫歸檔，方便使用者搜尋。亦能辨識音樂之曲調、演奏樂器，並將聲音轉化為樂譜。

### Reflective 音樂演奏

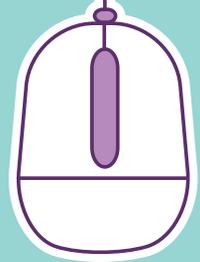
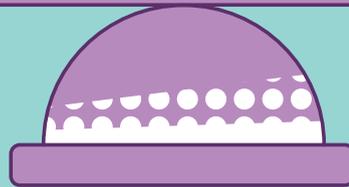
讀取樂譜後，以特定風格詮釋譜上樂器的演奏。

### AI Composer 音樂創作

可輸入個人靈感來源（曲調或者和弦），AI將依據設定的條件產生音樂，並以樂譜形式呈現。

### AI DJ 音樂再造

如同Disc Jockeys，重新混合既有音樂並改編。



### 藝術 spotlight

#### AI ( Artificial Intelligence )

人工智慧的智能表現，意指利用電腦程式運算來呈現人類智慧的技術，主要概念有：

1. 機器學習 ( Machine Learning )：讓機器透過演算法，從大量的數據中找出其規律性，進而判斷或者預測某些事物。
2. 深度學習 ( Deep Learning )：能將大量無序的資訊轉為有用資訊，不需透過特徵提取的步驟，即可自行辨別並做出後續預測。

## 臺灣的AI音樂創作

你相信電腦也能作曲嗎？「雅婷」是一位AI音樂家，由臺灣人工智慧實驗室開發，擁有臺灣第一個人工智慧互動式的作曲能力。在讀取大量歌曲後，針對音樂中的音高、曲調、節奏與和聲配器等進行學習，並以AI智能自動生成音樂。亦能搭配個人需求進行共同創作。

### 傳染

2020年的《新冠肺炎》專輯，從曲調、歌名再到專題封面，都是由「雅婷」創作而成。全專輯共有九首樂曲，題材取自人類抗疫的過程，並解構病毒基因圖像，以圖生樂，其曲調及對應的圖像各蘊含著不同的情緒記號，雅婷用音樂記錄人類走過的幽谷，用AI寫下一個時代的記憶。

讓我們來聆賞〈傳染〉。「雅婷」會聆聽大量音樂並且進行分析，再從配合的圖片判斷情緒，創作出符合情況的樂曲。這首曲子即是「雅婷」根據病毒蛋白和抗疫藥物分子合成的模擬預測圖創作而成。



### 藝術 spotlight

#### 臺灣人工智慧實驗室 (Taiwan AI Labs)

由杜奕瑾創立，以資料創新、演算法創新及用戶體驗創新為方向，並以智慧醫療、智慧城市及人機互動為主軸，研發並打造各種AI解決方案。

#### 雅婷

由臺灣人工智慧實驗室開發的AI語音辨識系統，目前已研發「雅婷逐字稿」及「雅婷鋼琴師」兩種AI應用程式。



▲圖9 新冠肺炎專輯封面。封面為「雅婷」利用實驗室提供的病毒基因與藥物分子所合成的模擬圖。



歌曲欣賞 〈傳染〉



### 藝術 spotlight

#### 虛擬歌手

以真人聲音作為原音，再以語音合成引擎軟體去合成，只需輸入曲調、歌詞即可發出聲音，亦可以調整音量、音速等，製作完成後會以音檔格式輸出，但僅可做出歌唱部分，伴奏音樂需使用其他音樂軟體合成。

#### VOCALOID技術

由山葉公司開發的電子音樂製作語音合成軟體，只要輸入曲調和歌詞，就能合成為人類聲音的歌聲。

### 動手做做看：

試著上網搜尋其他虛擬歌手，並且向同學們推薦一首他的代表作品吧！



▲圖10 艾可是充滿活力的女孩，她的耳機據說能聽到這世界所有形式的聲音。

## 虛擬歌手

你聽過「初音未來」嗎？這是2007年由日本 Crypton Future Media 公司，使用山葉公司（YAMAHA）的VOCALOID技術所開發出的聲音軟體，其中一個聲音角色的名字。其歌曲由網路上的業餘愛好者創作選出，2009年首次登場演唱後，目前已是紅遍全球的虛擬歌手。

她的知名歌曲如〈千本櫻〉，是輕快而急速的搖滾歌曲。

臺灣研發的虛擬歌手「艾可Aiko」，由 Dreamtonics 公司獨立開發的語音合成引擎製作，軟體演唱語言為中文。

▼圖11 初音未來在全世界都很受歡迎，曾舉辦演唱會，也有許多周邊商品，就像真人偶像一樣。



## 一日藝術家

經過本課學習，相信大家都對科技運用的方式與新媒體藝術有更多瞭解，現在，請分組從之前學習過的音樂中，選定一段九十秒的曲調，依照此段曲調的風格，融合下列創作規則，完成一段新媒體藝術的表演，並與同學分享你們的創作理念！

### 創作規則

1. 選定一段你們想要使用的曲調，並在曲調播放時同步加入以下素材。
2. 加入三個以上的現場音效，可現場製作，或以手機錄製音效並擇時播放。
3. 加入兩次以上的現場燈光效果，可以使用教室燈光或手電筒、手機等設備。
4. 請搭配九十秒的投影圖片或影片。

**3** 我們搭配的燈光效果為：

原因為何：

**1** 我們選定的歌曲是：

**2** 我們增加的音效為：

原因為何：

**4** 我們的創作理念是：



▲ 透過虛擬影像，可開拓原先未曾想像的視野。

LESSON

## 2

新媒體藝術的  
藝響舞臺

科技的發展造就了日常生活中手機、電腦、電視等的使用，已成為人們不可或缺的日常。藝術家也開始嘗試「科技」的運用與「新媒材」的實驗，使新媒體藝術成為一種新潮流。

**學習重點**

- 能多面向地認識與詮釋新媒體藝術創作。
- 能欣賞新媒體藝術創作，並進一步分析與詮釋，提升新媒體藝術相關知能。
- 能善用數位工具並進行創作。

**藝術家**

- 陶亞倫
- 安德森
- 黃心健
- 周東彥
- 袁廣鳴
- 王連晟
- 林珮淳

**藝術Spotlight**

- 紋砌刻畫

**名家導言**

未來即現在。沒有電，可能就沒有科技藝術。

白南準

## 當「數位載具」已成為日常

科技發展無形中改變了我們過往的溝通習慣與學習模式，這些數位載具除了讓生活變得更便捷，已佔據人們生活，亦具備不可或缺性。

近年來，許多體感虛擬互動遊戲，透過小小的螢幕與肢體偵測，就可以讓全身動起來，或是透過擴增實境的城市尋寶和收服怪物遊戲，讓玩家可以穿梭在真實與虛擬的世界。

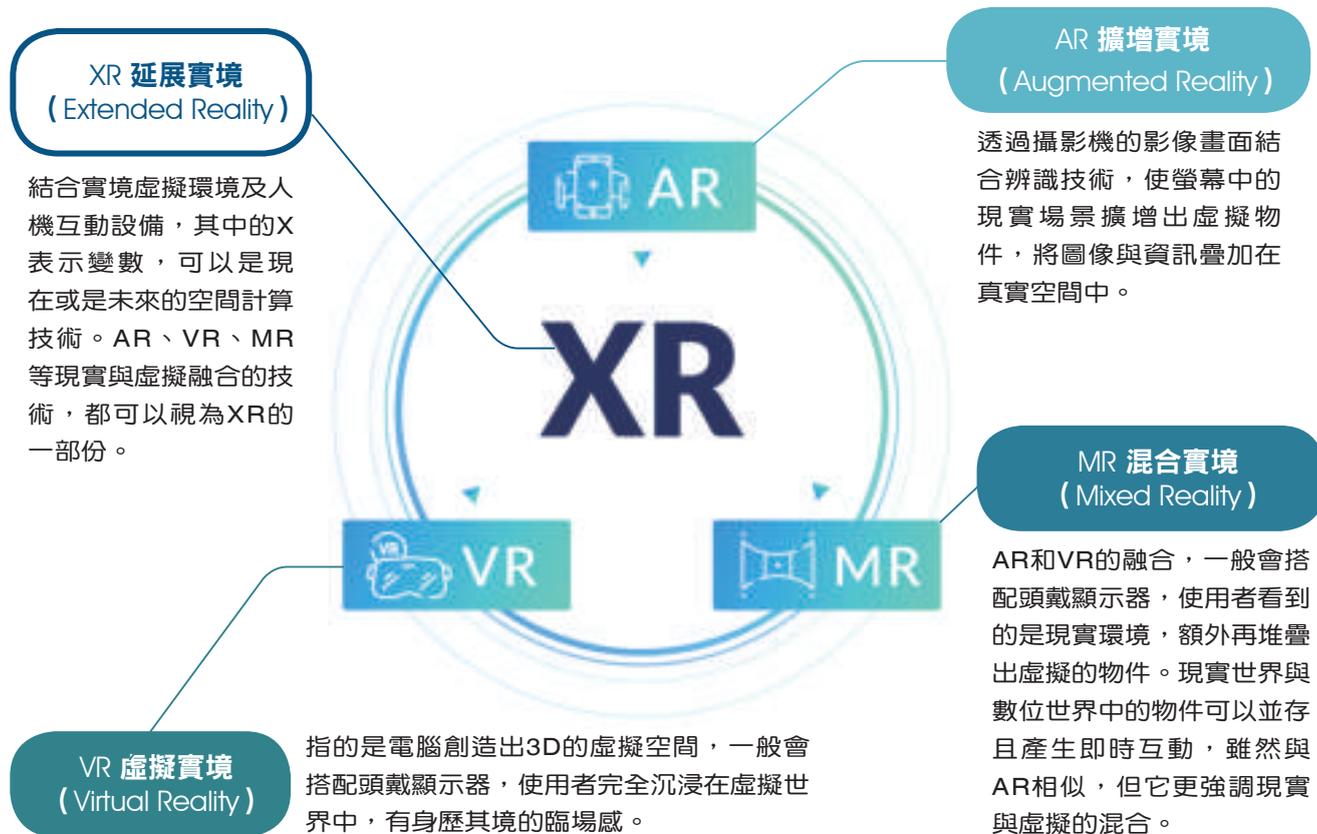


圖1 四種實境概念圖

另外，有趣的虛擬角色扮演遊戲，自由搭配服裝和髮型，讓玩家可以建造自己的居住地，在虛擬空間裡過著世外桃源的生活。而新媒體藝術創作也因為技術的多樣性，讓作品與觀眾、時間與空間上產生更多的對話。

### 疫情但不影響「藝」情

2021年的夏天，臺灣爆發新冠肺炎（COVID-19）疫情，改變了原有的生活習慣與交際形式，除了透過數位載具學習跟交流，人們也更依賴虛擬平臺上的社交軟體、直播、遊戲、購物和運動。受到疫情影響，許多館所與藝文平臺也將藝術展覽轉為線上「口袋博物館」，讓民眾居家也能享受高品質的藝術展覽，體驗超時空藝術盛宴。

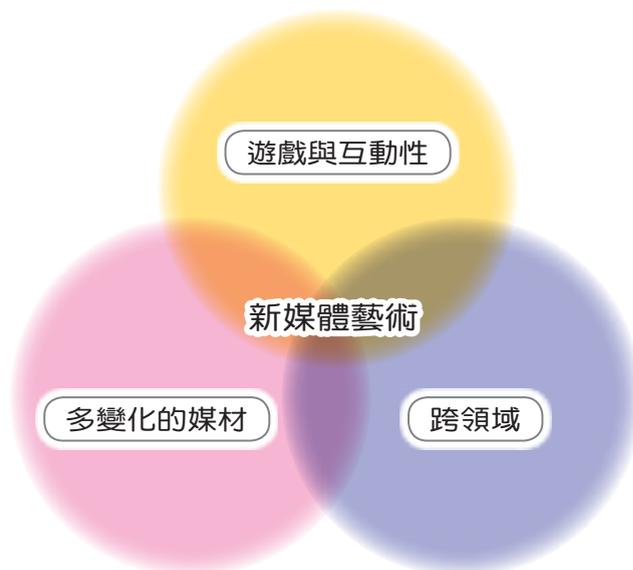


## 新媒體藝術屬性

新媒體藝術強調對於「新媒材」的運用與實驗，使得藝術家、作品與觀眾之間的關係產生更多「遊戲性」、「互動性」，打破傳統創作時間與空間的限制，讓觀賞者有更多機會與藝術作品互動。

除此之外，「跨領域」的手法在新媒體藝術已蔚為風潮，除了視覺藝術、音樂、劇場表演、建築、電影等綜合藝術形式融合外，也常需要「科學」、「資訊」的專業知識與撰寫程式，都讓新媒體藝術擁有更多元的新風貌。

▼圖4 伊誕·巴瓦瓦隆善以精細與大膽用色來表達作品的文學視野及當代性，此段2017年臺北世大運開幕式表演「活力島嶼」，則是透過「紋砌刻畫」的創作形式，結合3D投影呈現。



▲圖3 新媒體藝術的屬性。



### 藝術 spotlight

#### 紋砌刻畫

概念源自排灣語「ve-ne-cik」，指以人工在木石上寫字、刺繡、雕刻，「紋」代表大地山林及動植物圖紋，「砌」則為石板屋、山坡疊砌的紋路，「刻」是雕刻的紋路，「畫」則是模仿季節變換的彩繪。



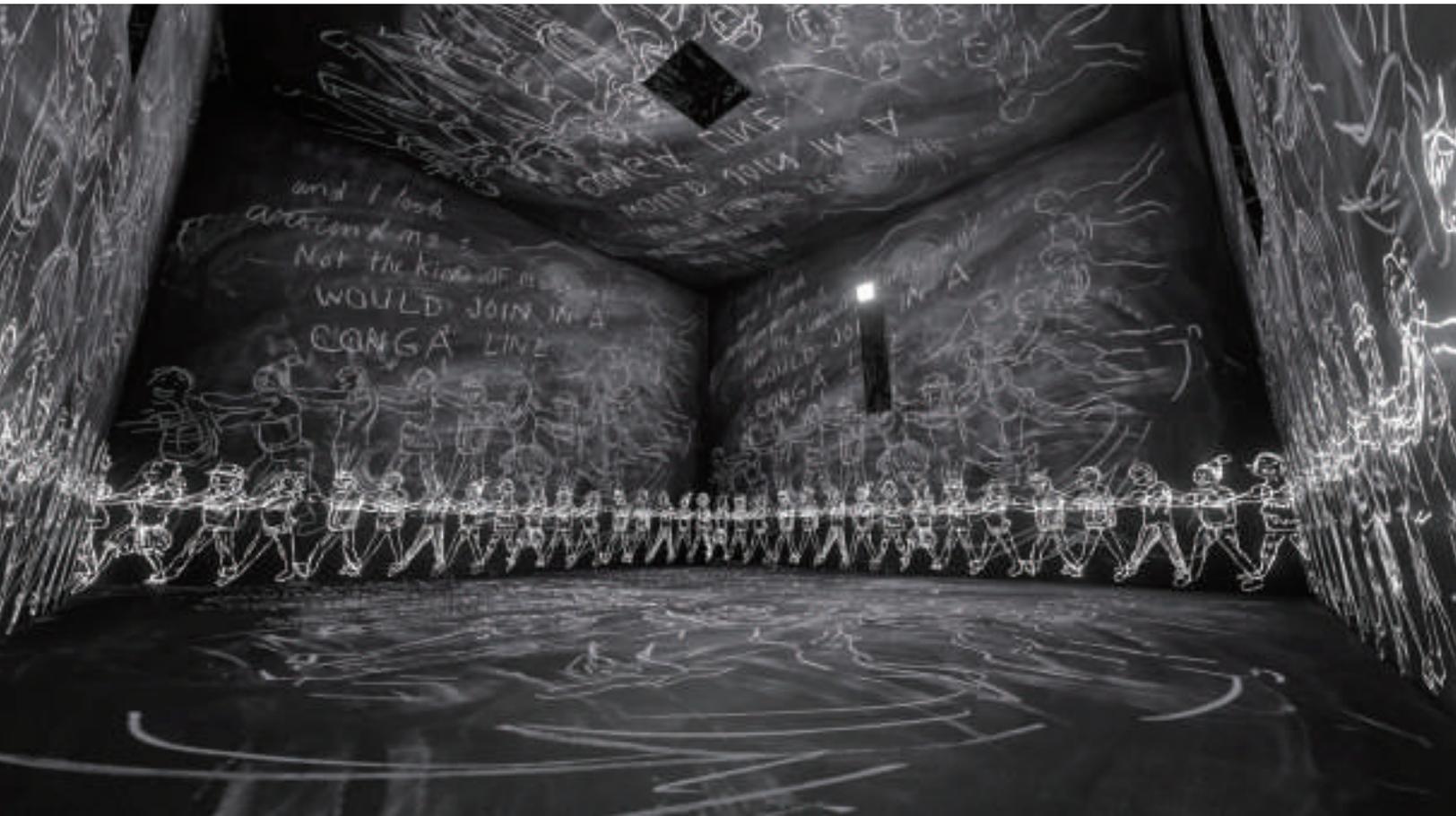
## 遊走在交錯座標的虛擬實境

互動的經驗也是虛擬、擴增與混合實境作品中的亮點，如虛擬實境讓戴上眼鏡的觀眾可以置身作品之中，透過虛擬空間，帶領觀眾沉浸於感官的「真實」想像與不斷擴延的「虛擬」影像中。

- ▶圖5 陶亞倫〈無處不在的幽靈〉  
2020 虛擬實境 臺北當代藝術館。  
觀眾站立於電動軌道上，身體彷彿  
被控制推移，穿梭在不同場域。



- ▶圖6 安德森 (Laurie Anderson)、  
黃心健〈沙中房間〉2017-2018 臺  
北市立美術館戶外廣場。此空間由  
八個獨特的房間所構成，觀者置身  
於象徵「記憶」的黑板所構成的虛  
擬世界中，探索文字、圖像、符  
號、聲音等線索。



## 🔗 穿越時空的虛擬世界

隨著寬頻、智慧型手機的發展，網路具備人人可參與的特性，記錄與分享生活變得唾手可得。

### 網路藝術

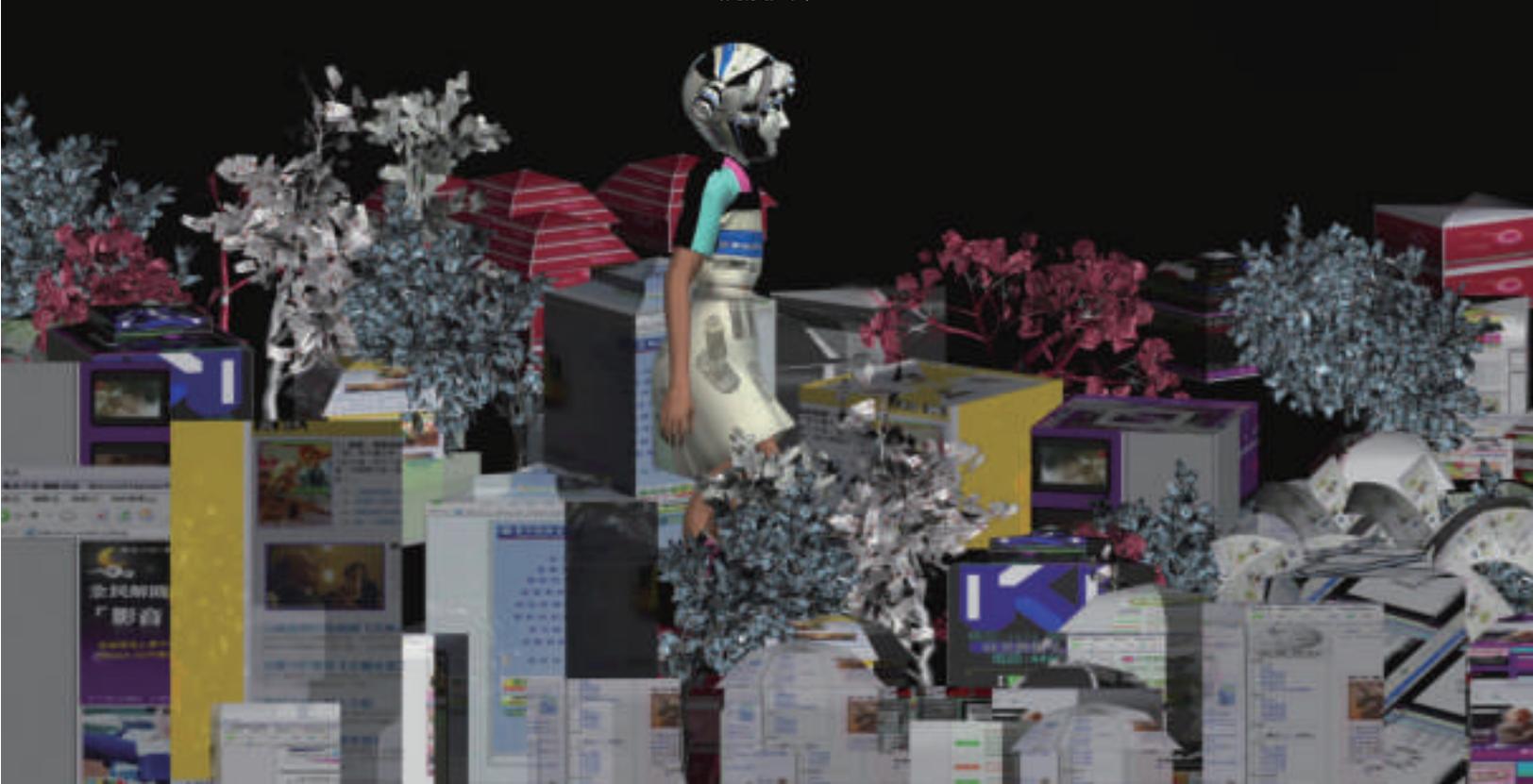
主要以網路作為創作媒介，藝術家透過其快速傳遞訊息的特質，對抗電視與報章雜誌等傳統媒體，針對政治、科技、階級、性別、知識平權等議題，利用數位化的網路文字與圖像媒體作為傳達。



#### 藝術 spotlight

安迪·沃荷（Andy Warhol）曾說：「在未來，每個人都會聞名於世十五分鐘。」這句話被視為成功預言新媒體和社群媒體的新趨勢，讓每一個人可以有機會站在世界的舞臺。

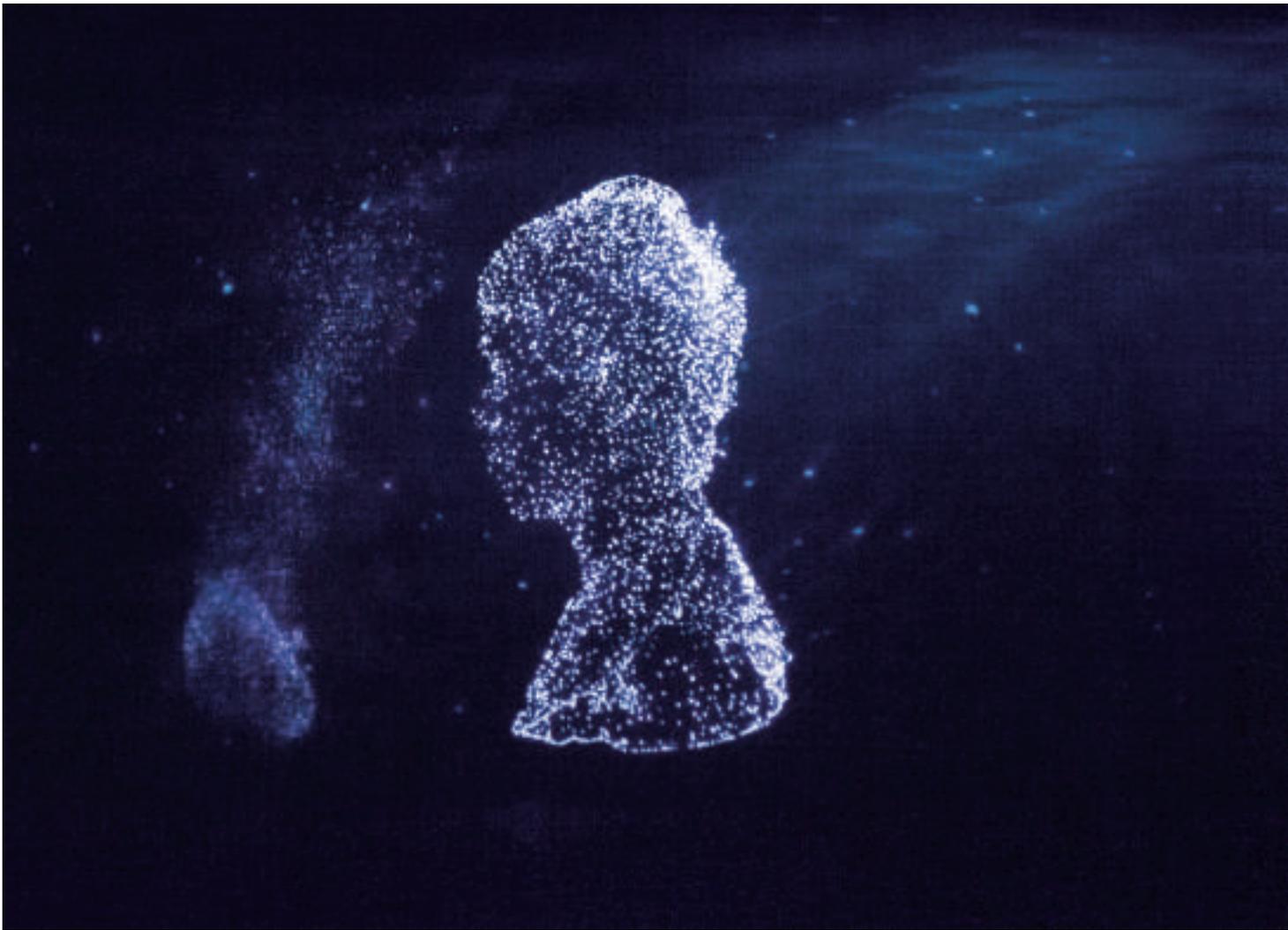
📌 圖7 吳梓寧《虛鏡迴圈》2008-2009 網路藝術 國立臺灣美術館。藝術家透過此件作品，讓人們思考身處數位時代，當網路技術越趨發達後，對現實生活與虛擬世界間的分際，該如何掌握？並利用國美館360度環型的投影環境，引領觀者沉浸其中。



## 跨領域舞臺

### 投影新玩藝

「浮空投影」，又稱為「全息投影」(Hologram)，是3D動畫、光學的原理與虛擬成像的整合與運用，將3D虛擬影像以俯視與側視的角度，融合煙霧、粉塵、紗幕等投影介質，影像跳出螢幕的框架限制，影像出現在觀眾面前，營造特別的視覺幻象。

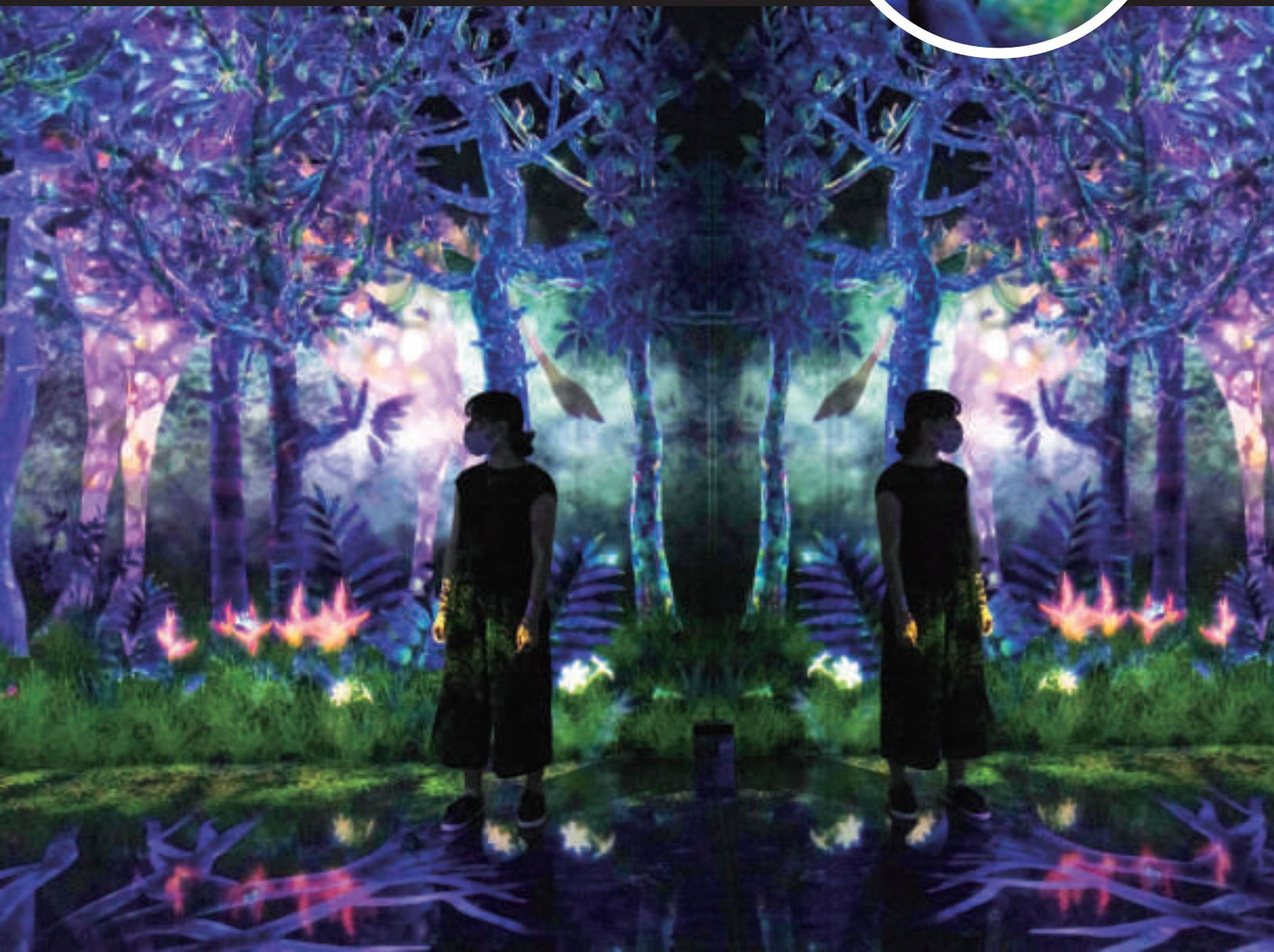


▲圖8 周東彥 〈光年紀事：臺北—哥本哈根〉4D浮空投影。觀眾戴上3D眼鏡後，可清楚看到浮空投影呈現的影像。

**感測與互動**

科技的發展影響「人」與「人」溝通、「人」與「機器」溝通的模式。在新媒體藝術的互動作品中，藝術作品如何透過數位媒體與觀眾互動也是重要的課題之一，藝術創意的想法除了透過人與機器運算的互動模式，我們還可以用什麼互動模式來進行溝通？是視覺？還是觸覺？或是可以透過味覺？

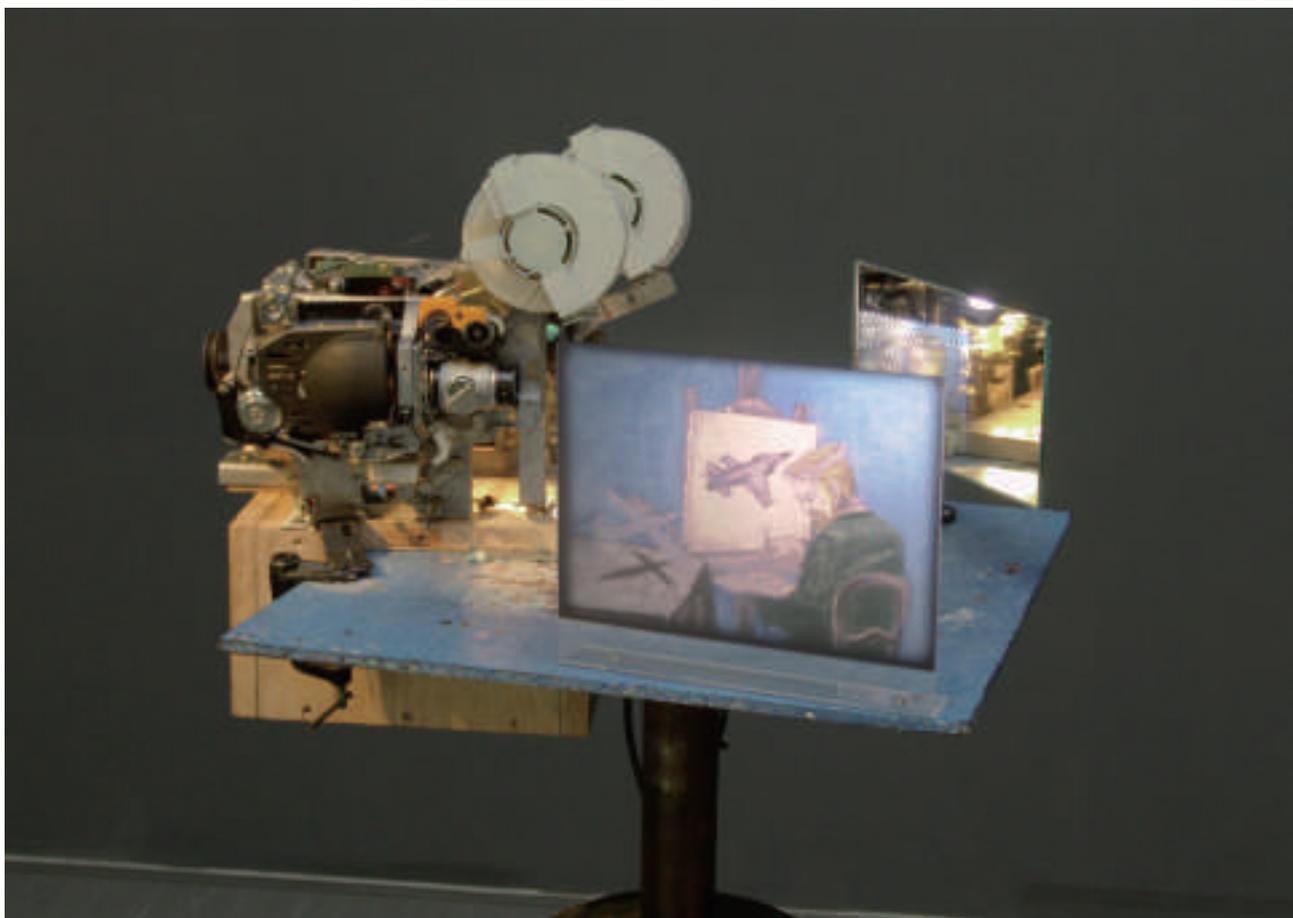
▼圖9 《teamLab森林》2021 日本福岡。以「捕捉，觀察，放生」為主題，透過智慧型手機探索，捕捉和觀察各種各樣的動物們，作成屬於自己的收集圖鑑。



## 動畫裡的說故事方法

自古以來，在人類有記錄的繪畫中，就有嘗試連續動態影像的表現。從傳統動畫、定格動畫、混合媒介動畫到電腦動畫，皆在手法跟媒材上做了調整跟突破。而在新媒體藝術裡的「動畫」，則有別於主流卡通與商業動畫，在時間與空間上的處理方式有所不同。

一般動畫（可分成商業性跟非商業性）		新媒體動畫
時間	常具有故事的連續性或者劇情完整性。	每段「故事」不一定要有既定連續性，具有更自由的排列組合。
空間	通常在單一的螢幕或介質上播放。	強調動畫和空間、裝置的關係。



▲圖10 高重黎 〈反·美·學002〉 1999-2001 綜合媒材 45x45x120cm 臺北市立美術館。此作品以機械與影像的組合，傳達了藝術家對西方霸權與影視文化宰制的反動。

## 把時間與影像放進鏡頭裡

使用錄影器材為創作媒介的藝術，營造出媒體與觀賞者的互動及意像空間。錄像藝術在六〇年代早期逐漸萌芽，其類型從早期電視機所引發的思辨中不斷擴充。

有錄像藝術之父之稱的白南準，將電視組合堆疊，同時播放著不同、重複的影像畫面，突破時空的限制，是第一位將錄像裝置應用在藝術創作的藝術家。

錄像不僅作為媒介存在，同時也是一種表現技法，用來表達藝術家的藝術創作理念。當今的許多觀念藝術、裝置藝術、聲音藝術、身體藝術、地景藝術家也都以錄像藝術作為作品的形式之一。



◀圖11 白南準〈萊特兄弟〉1995 複合媒材 173x403x56cm。一般人認為電視機都是獨立的盒子，而白南準把一系列的電視機組合，轉化成萊特兄弟發明的飛機，戲謔的解構與跳脫電視機的既有功能與思考，表現出想像、真實、荒謬的物件。



▶圖12 袁廣鳴〈棲居如詩〉錄像裝置 2014 高雄市立美術館。臺灣藝術家袁廣鳴在《棲居如詩》系列作品中，發掘日常生活之中，拍攝家人、居住的環境，進行對「廢墟」、「家」及「逝去中」的探討，以一種詩意的方式呈現「日常」中的不安。亦顯露出各種對於寄居的憂懼，並且展現了家國隨時可能變故的難以安頓之思。

## 轉動機械的交響樂

動力藝術是一門跨「科學」領域的創作方式，採用物理原理，透過機械構造，使其創作可以自行運動。這樣的運作可以來自於大自然的能源轉換，也可以來自電力動能，讓藝術作品產生物體動態與速度的影像，有時還融合光影與音樂，甚至跟觀眾產生更多互動。



◀ 圖13 王連晟〈閱讀計畫〉2016 綜合媒材 120cm (H) x 1100cm (W) x 1200cm (D) 臺北市立美術館。作品加裝感應裝置的自動翻書機器，當人們靠近便會自動翻書與閱讀《論語》，制式化的聲音與閱讀空間，提出對臺灣教條式教育的反思。

▶ 圖14 蕭聖健〈歸〉2018 機械動力 尺寸視空間而定 臺北市立美術館。

蕭聖健在建構機械及組合物件時，嘗試以樹枝和木料等素材，透過精密的機械運轉，模擬大自然的聲響，賦予人親近土地的感受。



## 在城市裡的動態雕塑

公共藝術是藝術作品放在公共空間且向公眾開放的藝術作品，具有公共性、藝術性和在地性。而「新媒體公共藝術」常以一種實驗性的方式呈現，有些甚至配合環境和建築的屬性，結合光、影像、聲音產生和觀眾更多有機的互動，創造藝術家、觀眾和空間的獨特性。為讓藝術品保持完善狀態，則需要定期維護。

►圖15 豪華朗機工〈漫遊一羽〉2016 動力機械裝置（不鏽鋼、碳纖維棒、馬達）717(L) x 248(W) x 140(H) cm。作品由羽毛狀的薄型金屬組成未來感的生物造型，隨著機械裝置緩緩運動，所有動作巧妙帶出波浪波的溫柔振翅，開啟人們幻想飛行的自在姿態。



►圖16 噪咖藝術有限公司〈好水時節〉2018 動力機械雕塑 中國杭州。透過水閘來控制水流時間，轉動水車則會產生有趣的聲響，借水力及風力來驅動裝置，符合傳統文化中「風生水起」的好兆頭。

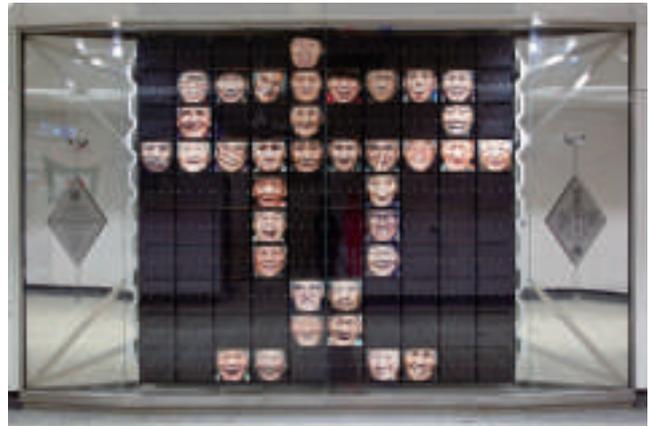


圖17 黃心健〈相遇時刻〉2013可程式控制器，機械翻牌裝置，數位印刷PVC片，電腦，不鏽鋼，玻璃 400 x 300 x 30 cm 臺北捷運101 / 世貿中心站。黃心健運用早期翻牌式時刻表的機械裝置，構成矩陣的互動臉譜，內藏不同臉孔，表達當人相遇時情感的渲染，如同表情的相遇，與「老吾老以及人之老，幼吾幼以及人之幼」的理想。



圖18 林珮淳數位藝術實驗室（林珮淳、林育正、胡縉祥）〈創意、飛揚、串流〉2019 不鏽鋼、LED燈、風動裝置 12X9.9m 宜蘭科學園區。作品主體如候鳥形體的高聳雕塑，頂部設計有可隨著風而轉動的機動藝術。草坪上則設置供民眾休憩的地景藝術，其中三座在主體雕塑上安裝「風力感測器」，利用風力大小來改變LED燈律動的效果，展現宜蘭科學園區的科技創新精神與數位藝術之美。



## 🔪 新冠肺炎疫情之下的名畫舞臺

世界各地的藝術家因疫情而有了不同的藝術創作形式，將美術館裡的名畫從美術館移動到了個人社群平臺上。荷蘭藝術家安妮露絲（Anneloes Officier）在 IG 上發起了名為「在藝術與隔離之間」（Between Art and Quarantaine）的名畫 Cosplay 挑戰，並邀請網友們一起參加。



因為疫情暫時關閉的荷蘭國家博物館（Rijksmuseum）在官方 IG 響應這個變裝比賽，鼓勵大家在防疫期間一起來嘗試，也同時在文中提到這個挑戰的規則：

1. 選擇一幅小組討論出來想要詮釋的名畫，並分析與瞭解畫面的構圖。
2. 找尋周邊可以用來代替組成畫面的相關物件。
3. 使用這些素材重新創作名畫。
4. 嘗試定格定拍照。



林布蘭〈布林公會的理事〉 1662  
191.5×279 cm  
油畫 荷蘭阿姆斯特丹國家美術館



## 藝術玩咖Let's GO——用IG玩創意

你曾使用過Instagram（簡稱IG）分享自己的日常生活嗎？這款可將相片套用不同濾鏡效果的社群軟體，是透過「連續圖像」作為創作者選擇展示作品，或者自我行銷的數位平臺。

現在，請你化身創作者與策展者，用影像說故事，將生活周遭與自己關聯的事物，運用「分鏡」的說故事方式，完成敘事，並分享在數位平臺上。並利用下方的幾個IG常見特色，試著發想與眾不同的IG風格，上傳專屬於你的新鮮事吧！

### 脈絡主題

連載漫畫主要在於運用圖像、符號、色彩和文字等元素，透過平面媒介傳達資訊，運用照片來「講故事」。Cartoon Caption 是一款可在照片上加入對話框的軟體，透過此形式加強畫面中的趣味度及增設情節。

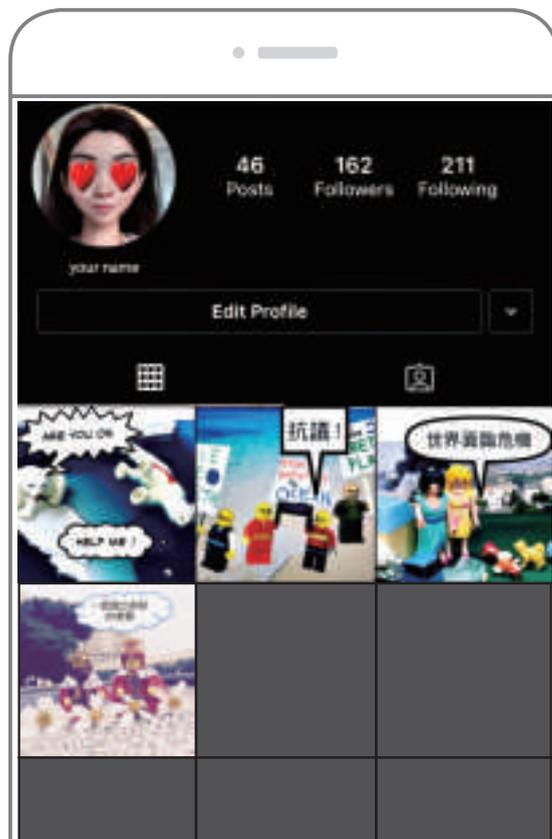


圖20 照片上加入漫畫對話框後，原有的內容更添趣味性。

※上述功能皆可在免付費版本中使用。

### 故事的起承轉合

IG的照片分隔，可以形成連貫的動態影片，形成具有故事性的連續畫面。試著將精心佈置的影像變成連續的故事，在平臺上發表。





● 《隨光搖滾吧！野臺布袋戲》新勝景掌中劇團 2020 臺北流行音樂中心—西廣場。新勝景掌中劇與夢想動畫合作，製作出光雕投影布袋戲。

LESSON

## 3

科技×  
表演藝術=?

生活在充滿電子、數位、人工智能的世界，你知道自己是「數位原民世代」(The Digital Natives)嗎？科技改變的不只是生活型態、社群關係，甚至影響了我們的價值觀。表演藝術自然也沒有自免於這個潮流之外！

## 學習重點

- 瞭解科技與表演藝術之間的關係。
- 認識機器人、互動裝置、投影、VR、AR、MR等技術，運用於表演藝術的現況。
- 發揮想像並設計科技結合表演藝術的可能性。

## 藝術家

- 楊布拉德
- 黎仕祺
- 李奧納多·達文西
- 惠妮休斯頓
- 冬楠·帕蒙卡斯
- 三東瑠璃
- 黃心健
- 蘿瑞·安德森

## 跨領域

- 資訊
- 科技
- 健體

## 跨科目

- 視覺藝術

## 藝術Spotlight

- 機器神
- 科技藝術
- 機器人
- 虛擬實境
- 擴增實境
- 混合實境

## 議題融入

- 科技教育
- 資訊教育
- 多元文化教育
- 國際教育

## 名家導言

所有的藝術都是實驗 (All art is experimental or it isn't art.)

美國新媒體藝術評論家 楊布拉德 (Gene Youngblood)

科技與表演藝術的交會，其實並非近代才展開的，對過去的表演者來說，舞臺機關布景、燈光音響，甚至貼在臉頰的迷你麥克風（簡稱mini mic），都是讓藝術呈現新樣貌的科技，所以科學家與藝術家的合作早就已經不是新鮮事了，甚至文藝復興三傑之一的達文西，就兼具了二者的身分，他對藝術的追求揉和科學上的知識，讓兩者相得益彰。

### 思考啟動鈕

除了課本提到的舞臺機關布景、燈光音響、迷你麥克風，還有哪些裝置與設備，是幾百年前的表演者所沒有的？這些逐步增設的裝置與設備對於演出有什麼影響？

- ▼圖1 第57屆金馬獎 2020 國父紀念館。舞臺是由舞臺設計師黎仕祺操刀設計，運用大型LED燈片層層堆疊成大型螢幕，宛如生活中激起漣漪組成一幕幕難忘的時刻。



### 藝術 spotlight

李奧納多·達文西（Leonardo da Vinci，1452-1519）在繪畫、音樂、建築、數學、天文學、地理學、物理學、生理學、發明、土木工程等領域皆成就顯著，與米開朗基羅、拉斐爾並稱為文藝復興三傑。





▲圖2 《奧菲歐》（Orfeo）逆光影劇團（Controluce Shadow Theatre）  
2004 布萊頓藝術節。該劇團運用舞臺燈光科技和剪影視覺效果，讓表演更加有戲劇張力。

## 👁️ 過去的科技 · 今日的艺术

以舞臺機關布景而言，古希臘時期有「機器神」能從天而降，「造雷機」將聲音傳得遠；中世紀時期演出聖經故事時，製造了噴水井、噴火魔頭，以及突然倒塌的房屋；到近代懸吊系統和機械裝置讓舞臺能升降、滑動、旋轉，一再為觀賞者創造感官新體驗。而舞臺燈光也從自然光、蠟燭、油燈、燈泡，進化到使用專用燈具、LED照明，甚至電腦操控讓燈光有更炫目的演出，這些都是科技為藝術一次次打開讓人目不暇給的大門。

藝術本就是一種技術，隨著科技日新月異，創作媒材越來越多元，可以用更適切、更精良的技術，執行天馬行空的創意，藝術展演便有了新的樣貌。



### 藝術 spotlight

#### 機器神（Deus ex machina）

是希臘戲劇中重要的舞臺裝置，扮演神祇的演員藉由舞臺機關，從舞臺上方降到舞臺，解決劇中角色遇到的問題或爭端。現指作品中主角憑藉突如其來的巧合或外力，達成圓滿的結局。



▲圖3 《螢姬物語》唐美雲歌仔戲團 2017 臺北國家戲劇院。戲曲結合投影科技，使傳統在保留風貌之外，也有了新的創意展現。

## 正在進行式

### 藝術 spotlight

#### 科技藝術

指由現代科技技術完成的藝術作品，攝影、電影、動力藝術、錄影藝術、數位藝術、互動藝術、網路藝術等都包含在內，但也不以此為限。

藝術和科技，在普遍認知中分屬感性與理性的領域，該如何交會才能保有各自特質，又能碰撞出美麗的火花呢？

在創作過程中，藝術家必須同步將科技技術融入作品發想中，科學家也加入人文思維，不再只是以技術支援的角度現身，在並肩合作的過程中尋求平衡點，就能不斷飛越藝術創作的疆界，開啟新的視野。

那麼正在進行式的「科技×表演藝術」，幻化出了哪些樣貌呢？就讓我們乘著科技的翅膀，飛進不一樣的藝術領空吧！

▼圖4 《白港支線》國立臺北藝術大學 音樂學系×新媒體藝術學系×戲劇學系 2020 桃園展演中心。將自走車裝置設計成車廂，隨其移動，舞臺便延伸變幻為角色記憶中的場景。

我很開心今年夏天我遇見了你，而且更認識了你。





▲圖5 《梨園新意·機械操偶計畫—蕭賀文實驗表演》 在地實驗媒體劇場 2012 臺北南港瓶蓋工廠。利用電控機械懸絲戲偶，並結合傳統戲曲、現代舞與數位科技媒體，在表演者與戲偶的互動下，即時的捕捉人體動作。

▶圖6 《黃翊與庫卡》黃翊工作室 2014 新北雲門劇場。機械手臂一分鐘動作需要十多個小時編寫程式，十秒的舞臺動作也要近五小時排練，然而舞者與之隨旋律起舞時，就像是彼此對話與陪伴。



### 藝術 spotlight

#### 機器人

指的是能類比人類思維與行動，或類比其他生物行為模式的機械。現在一些相對危險、精細、粗重或反覆的工作，常由機器人來執行。近年也被運用在舞臺戲劇表演上，比如《三姊妹—人形機器人版》是由機器人擔任小妹一角。



## 與機器人攜手上臺

只要賦予足夠指令，由機器人操作的工作，其完成度已不亞於人類。在許多電影中，也描繪了未來機器人與人類相處的情境，甚至有了自己的思維，雖然這是未來才會發生的狀況，但是運用在表演藝術上，的確不再僅限於機器人樂團或機器動物的特技表演，而是更「人性化」地與表演者有著一起演出的平等地位，甚至表演者因為機器人的回饋而有不同的反應，這對於始終在開發肢體可能性的創作者和表演者來說，是一項新的刺激，也因此找到了新的表演可能性。

### 課堂活動 互相配合的行動

和機器人互動演出，主導的未必是表演者，也因為相互配合，讓表演產生了趣味。請兩兩一組，兩人手掌相對，始終維持十公分距離，不指定誰是主導者和誰是追隨者，在空間中任意前進、後退、或上或下的行動，感受在主控與被控權隨機流動中，能否有默契的相互配合。



▲圖7 《WHO's LAB 實驗狂想曲》W.H.O虎劇團 2017 臺北烏梅劇院。在扯鈴安裝可感測方向的感應器，並結合多變的燈光裝置，讓傳統童玩有了科技感的面貌，也在互動的過程中帶來驚喜。

## 🤖 互動創造驚喜

互動是一種溝通，表演不再只是單向呈現，藉由一來一往相互回應，觀賞者成為參與者，擁有作品的操控權，也影響作品的呈現。

而互動裝置不只在機器人身上看見，因為科技的參與，光影強弱、聲音大小、溫度高低、物體重量，都可以因為表演者和參與者的即興發揮，演繹出不同效果；服裝、棍棒、球類等生活物件，也可以成為共同創作的媒材，彷彿賦予生命，同樣具有表演功能。

▼圖8 《火炬下的囚犯》遊牧行星 2016 臺北水源劇場。由無人機扮演監視者，以空拍攝影機現場傳輸影像，再透過電腦即時後製呈現多重視角模式，讓觀眾穿梭在真實與虛擬、過去與現在的影像中。



▼圖9 《耦合世代》人嶼 2017 台北烏梅劇院。由劉辰岫與其夥伴共同演出，結合3D LED互動矩陣燈，透過體感科技與電腦演算，使光影隨著表演者的音樂及舞蹈內容互動，讓觀眾不須配戴任何裝置就被奇幻光影圍繞。





▲圖10 《時空抽屜》張婷婷TTC Dance獨立製作 2019 臺灣藝術大學臺藝表演廳。以超現實主義藝術家達利（Salvador Dali）畫作中「抽屜」的意象出發，讓觀眾戴上3D眼鏡，藉由舞者與3D影像互動，營造超現實的想像畫面。

## 👁️ 從2D到3D

講到投影，許多人想到的應該就是投影機加投影布幕，但是畫質再清晰，色彩再鮮明，終究是平面的，如果它是立體的呢？「新媒體的藝響舞臺」一課提到的「全息投影」技術就是在試著讓投影立體！在一些科幻電影中，例如《鋼鐵人》，主角只要大手一揮，就能召喚他的AI管家，出現在虛擬螢幕獲取訊息，或者和身在遠方的人面對面交談，甚至還可以切換和延伸畫面，在虛擬空間全方位搜尋和監控。



◀圖11 「An Evening With Whitney」3D全息投影巡迴演唱會 惠妮休斯頓（Whitney Houston）2020 西班牙馬德里。藉由全息投影，偶像雖然已離世無法親自在場，也彷彿就在現場演唱會中唱歌跳舞，虛擬卻栩栩如生。



▲圖12 《光年紀事：臺北—哥本哈根》狼劇場 2018 臺北藝術大學戲劇廳。運用浮空投影構建出迷離夢幻的舞臺場景，演員身歷其間使得表演更有感受，觀眾也隨之進入詩意般的意境中。

## 🎭 投出意想不到的光影

雖然目前全息投影的技術，還無法如同電影裡那樣任意使用與實時，但也開始運用在一些演唱會和表演上：當虛擬立體的場面，或者原本不在現場的表演者出現在實景舞臺上，就營造出了如真似幻的氛圍，帶領觀眾進入難辨真假的奇幻世界，創造驚喜又震撼的視覺感受！



### 思考啟動鈕

先觀賞一段影片後，利用視覺藝術課製作的全息投影裝置，再次欣賞一遍。和同學分享你所觀察到的差異，並試著想一想：「全息投影」運用在不同的表演型態，例如：芭蕾、街舞等等，對學習者或者觀眾會有什麼幫助或不同的感受？

▶圖13 《人類黑區》一當代舞團×冬楠·帕蒙卡斯 (Danang Pamungkas) ×三東瑠璃 (Ruri Mito) 2019 臺北國家戲劇院實驗劇場。投影技術讓場景從幽暗到色彩斑斕，從平面到立體展現，也讓舞者與場景融為一體，傳達人類與自然的關係。





▲圖14 《一級玩家》（Ready Player One）2018 美國。電影設定在2045年，人們為了逃避現實的混亂，而戴上科技裝置投入網路遊戲之中，片中大量呈現實體人物進入虛擬世界後，龐大而無止盡的想像空間。

## 👁️ 當實境不只是實境

科技讓我們藉由投影打開了新視界，但如果能「身歷其中」一定更酷！曾經學過的「沉浸式劇場」，打破表演與觀賞的界線，讓觀眾真實經歷，但是受限於人力物力，例如：成千上萬的人潮、廣闊的大自然或外太空，並不易達成，也就無法提供充足的體驗。

因此我們用「虛擬實境VR」實踐了想像力：捕捉觀眾身體各部位動作後即時調整影像內容，完成與景象緊密互動的可能，也能隨心所欲地以各種姿勢欣賞、自由選擇觀看視角，為表演藝術建立了突破性的觀賞體驗。



### 藝術 spotlight

#### 虛擬實境（Virtual Reality，簡稱VR）

利用電腦模擬一個立體且擬真的空間，使用者穿戴特殊裝置（VR 眼鏡）進入後，便彷彿身在其境，並藉由控制器或鍵盤在此虛擬環境中活動或互動。



▲圖15 《沙中房間》黃心健×蘿瑞·安德森（Laurie Anderson）2017 臺北市立美術館。用空間中巨大的黑板隱喻人類記憶，不斷地擦拭、覆寫，卻依舊殘存不去。觀眾戴上頭套和手持裝置後，利用VR在虛擬實境中自主體驗不同的設定。

## 👁️ 穿梭真實與虛擬之間

如果說VR是脫離現實，進入虛擬空間，「擴增實境AR」和「混合實境MR」就是進入現實與虛擬並存的世界，藝術家原本的表演加上了動畫或特效，畫面顯得更豐富，互動性也更高。

演出內容的隨機性、觀眾主動選擇情節發展的多樣性、觀眾即時參與的再造性，都為「表演虛實融合」帶來無限可能性，而視、聽、嗅、觸、味覺等多感官皆備的「複合實境」也是可以被期待的，於是想像力將更加淋漓盡致地被體現！



### 藝術 spotlight

#### 擴增實境（Augmented Reality，簡稱AR）

藉由攝影機的辨識技術與電腦程式，將虛擬物件擴增到現實空間，當設定好的圖片出現在鏡頭裡，就會出現對應的虛擬物件。近年來多應用在行銷廣告、手機軟體、遊戲業中，「Pokemon GO」就是使用此技術。

#### 混合實境（Mixed Reality，簡稱MR）

把現實與虛擬世界合併，建立一個新環境以及符合視覺上認知的虛擬影像，現實世界中的物件能夠與數位世界中的物件並存且即時產生互動。



▲圖16 《在空襲的當下》三缺一劇團、數位藝術基金會 2019 VA hub 虛擬藝術跨界實驗基地。觀眾透過擴增實境裝置，自由選擇漫遊的空間、與表演者互動，不但能感受虛擬影像，也有與實際物體、人物交會的劇場體驗。



◀圖17 《六月：當我們在2023號房醒來》尼可樂表演藝術 2020 臺北六福萬怡酒店。使用MR混合實境，觀眾在房間穿梭，與劇中人物經歷開放式結局的愛情故事，享用甜點咖啡、現場音樂演出的沉浸式劇場。

## 🕒 課堂活動 創造未來教室

「AR」、「VR」、「MR」大大拓展了表演藝術的可能性，讓我們有了多元情境的體驗。請你運用創作劇本大綱和舞臺設計的方式，發想一間能夠適合各種學科的學習，也符合對未來想像的「未來教室」！

## 🤖 「2046的奇幻旅程」創意提案

身為青少年的我們，也許還沒有足夠的能力，將科技落實在藝術展現上，但是無遠弗屆的想像力，卻是啟動科技前進的源頭。以「2046的奇幻旅程」為主題，為下一波表演藝術的變身，提供創意提案吧！

**1** 將全班分成四組，每組六到八人。

**2** 以「2046的奇幻旅程」為主題，分為「天空之城」、「地下國度」、「海底世界」、「星際聯盟」四個創作方向。



**3** 個人依該組方向各自發揮想像。例如：建立在雲上、並由鳥類羽毛所建立的雲之城，或是無確定位置、由水氣搭建的風之城。

**4** 同組同學彼此分享自己的想像。

**5** 挑選有趣的想像，藉由一趟旅程串聯起來。例如：地球即將發生危機必須星際救援，而來到不同星系探訪。

**6** 上網搜尋，將想像與實際情況的資訊相結合。

**7** 將課本中所提到，及同學所知道的各種科技形式，甚至自行想像出來的科技產物，融入所設計情節之中。



**8** 撰寫製作提案，並敘述將用到的科技技術。

**9** 和同組成員決定報告型態及負責部分。

**10** 上臺進行約10分鐘的報告。

**11** 彼此分享最有創意的部分，也回饋可能調整的建議。



## 科技 × 表演藝術 = ∞

原來，科技 × 表演藝術的答案是「無限可能」！

生活在數位時代中，隨時都有新載具和媒體問世，表演藝術勢必面對更多新的衝擊與挑戰，也將以我們想像不到的速度變換樣貌，然而透過科技與藝術不斷地交流、思辨和合作，我們也應該反思科技文明與人類社會關係中的藝術與人文觀點。

別忘了，科技始終來自於人性，也萌發於想像，培養己身的想像力，敢於做夢，再踏實地找到執行的方法，用心努力使其成真，這不只是科技 × 表演藝術的方程式，也是我們人生不斷突破的唯一解答！



### 思考啟動鈕

科技雖然日新月異，為人們帶來生活中的便利並拓展可能性，但也請你反思：科技對生活帶來什麼負面影響？對你來說影響最大的是什麼？有了覺知後又該如何調整和避免呢？

- ▼ 圖18 《Render Ghost》涅所開發NAXS corp. 2018 國立臺灣美術館水牛廳。穿上全白防塵衣、戴上VR設備，觀眾在聲光、煙霧、舞臺裝置和虛擬影像中，探索數位世界的未知和可能性。





▲看板職人謝森山與其手繪海報合影。

LESSON

# 1 創意職涯 探未來

視覺藝術與我們的生活息息相關，有著記錄、表達情感等功能，因社會文化不同而不斷改變形式，隨著時代進步與科技發展息息相關。讓我們藉著認識各類型視覺藝術工作者，檢視個人興趣，來探索生涯方向吧！

## 學習重點

- 能認識視覺藝術科系之相關資訊。
- 能發現視覺藝術與設計、生活的相關。
- 能透過資料的蒐集，介紹視覺藝術相關科系與工作內容。
- 能藉由填寫學習單與同學的對話，更認識視覺藝術相關職業。

## 藝術家

- 黃土水 · 何采柔 · 謝森山 · 趙心綺
- 陳進 · 聶永真 · 顏振發 · 詹慧珍
- 廖修平 · 江奕勳 · 邱文傑 · 葉忠宜
- 于右任 · 駱毓芬 · AKRU · 邱韻如
- 林舜龍 · 蘇素任 · 蔡舜任（大頭兒）

## 藝術Spotlight

- 視覺藝術 · 視覺傳達設計 · 電影看板

## 跨領域

- 綜合領域 · 生涯教育

議題融入

## 名家導言

世界上沒有比能從事自己喜愛的專業更令人快樂的事了。

蔡克振

畢業在即，未來的升學管道非常多元，例如：免試入學、特色招生、私校單獨招生、技職推甄等，提供不同類型學生的入學需求，除此之外，學習興趣也是很重要的選擇依據。

你做好規畫了嗎？知道該如何決定自己的未來走向嗎？



個人興趣探查與自我特質認知，都是生涯規畫中重要的一環，你知道不同領域的視覺藝術工作者，也許都是透過這些過程，摸索出志趣與未來職涯方向嗎？現在，換你也來嘗試瞭解自己吧！

## 自我探索

### 我的興趣

最喜歡哪個科目？平常喜歡的休閒活動是？做什麼事情最開心呢？

### 我的能力

哪個科目的表現最好？什麼是自己最擅長做的事情？覺得哪樣事情做起來輕而易舉？

### 我的個性

我的優點（寫出三個）？在同學眼中的我是什麼樣的人？

### 我的期許

畢業後我希望成為哪種類型的學生？選擇的原因是？

- 1. 適合自己的能力
- 2. 符合自己的學科專長
- 3. 符合自己的價值觀
- 4. 符合自己的興趣
- 5. 與未來規畫方向有所關聯
- 6. 滿足自己的自尊心
- 7. 朋友同學建議
- 8. 符合家人建議與期望
- 9. 師長建議

### 我的價值觀

對於工作我最在意的是？從事何種工作會讓我有成就感？

### 我的抉擇

未來升學時，我想修讀的科系是？（可舉三個科系）

## FIND THE WAY——視覺藝術的科系旅途

讓我們一同認識視覺藝術相關的學習科系和職業，具有基本認識後，未來也許可以成為生涯規畫的參考喔！



### 思考啟動鈕

你對哪種視覺藝術科系較感興趣？

※系所分類會因各校學程規畫而有不同，詳情以學校公布資訊為主。

一般大學

藝術學群

- ★美術學類：美術學系、書畫藝術學系、佛教藝術學系、應用美術學系、視覺藝術學系等
- ★藝術與設計學類：藝術與造形設計學系、劇場設計學系、漫畫系、雕塑學系等

大眾傳播學群

- ★廣播電視電影學類：影像傳播學系、電影與電視學系等
- ★大眾傳播學類：圖文傳播藝術學系
- ★廣告學類：廣告學系、廣告暨策略行銷學系等

工程學群

- ★建築學類：建築學系、建築及都市設計學系、都市計畫與景觀學系、建築設計學系

建築與設計學群

- ★數位媒體設計學類：動畫學系、數位科技設計學系等
- ★工業設計學類：工業設計學系、木質材料與設計學系等
- ★工藝學類：古蹟藝術修護學系、工藝與創意設計學系等
- ★商業設計學類：視覺傳達設計學系、商品設計學系等
- ★時尚與服裝設計學類：服飾設計與經營學系、織品服裝學系等
- ★藝術與設計學類：藝術創意產業學系、材質創作與設計系等
- ★建築學類：建築學系、建築與都市計畫學系等
- ★景觀與空間設計學類：室內設計學系、景觀學系等

科技大學

設計學群

- ★設計學類：視覺傳達設計學系、創意生活設計系、互動設計系等
- ★數位媒體設計學類：數位媒體設計系等
- ★工業設計學類：工業設計學系等
- ★人文創意類：文化創意事業系、公共關係暨廣告系
- ★景觀與空間設計學類：室內設計學系、景觀學系等

藝術群影視類

- ★美術學類：美術系
- ★數位媒體設計學類：數位媒體設計系、多媒體動畫設計系、應用數位媒體系等
- ★大眾傳播學類：傳播藝術系、創意公共傳播設計系等
- ★藝術影視類：影視設計系、影視傳播系

土木與建築學群

- 建築系、建築與室內設計系、創意生活設計系、空間設計系、景觀與環境設計學系、景觀系等

你覺得一天之中，何時會接觸到視覺藝術設計相關的產品？哪些讓你印象深刻？哪些又與你的生活息息相關？從居住的房子、使用的寢具、用品、服裝、交通運輸、閱讀的書籍、卡通漫畫、電腦網頁、手遊等，仔細想想，還真是不少呢！

### 視覺藝術設計產品與我的一天

想想看，哪些視覺藝術物品會出現在一天生活中？

#### 時間 / 視覺有關之設計產品

6:00~12:00

1. 牙刷和杯具。
2. \_\_\_\_\_。
3. \_\_\_\_\_。

12:00~18:00

1. 公車或捷運的招牌。
2. \_\_\_\_\_。
3. \_\_\_\_\_。

18:00~24:00

1. \_\_\_\_\_。
2. \_\_\_\_\_。
3. \_\_\_\_\_。

#### 示範說明

- 物品名稱：筆記本
- 視覺設計特色：  
色彩調和的筆記本，  
運用重複的圖形及顏色，  
設計出協調又均衡的筆記本封面。



★從一天生活中選出三個你印象最深刻的三種視覺設計產品，畫出並描述它的特色。

NO 1

#### TIPS

視覺設計特色的描述，可依照物品的色彩搭配、質感呈現或美的形式描述。美的形式原理包含反覆、漸層、對稱、均衡、調和、對比、比例、律動、統一、單純等十種。

- 產品名稱：
- 視覺設計特色：



圖1 臺北捷運指示標誌。看似簡單，但清楚的文字排版與顏色運用，具有統一、單純等設計形式，讓觀者一目瞭然。

No2

No3

- 產品名稱：
- 視覺設計特色：

- 產品名稱：
- 視覺設計特色：

## 視覺藝術無所不在

視覺藝術與我們的生活密不可分，相關工作者種類也十分多元，本課將視覺藝術工作者分為「藝術家」和「視覺藝術設計師」兩大類。前者為純藝術（精緻藝術／純藝術創作者），後者偏向應用藝術（各種應用視覺藝術創作以衍生不同產品）工作者。

### 藝術家（Artist）

創作者將自身理念及情感以視覺形式傳遞給大眾，用以反映世界狀態，表達自己與世界關係的方式，像是：雕塑、繪畫、版畫、書法等類別。

### 雕塑家（Sculptor）



雕塑家是以雕（透過減除材料）或塑（透過加疊材料）的方式為主要創作手法。古希臘羅馬時期，多以人像、建築上的浮雕的創作，常使用材料有石頭、木材、黃銅、鐵、錫、石膏等。而現代主義的雕塑，在材料或手法上更為豐富，也會與裝置藝術或現有素材作結合。

圖2 黃土水〈少女胸像〉 1920 517cm 臺北市太平國小校史館

### 畫家（Painter）



畫家，通常是指以專門從事繪畫為職業的人，或是繪畫技巧高的人。文藝復興後，畫家的地位開始被重視，成為對藝術知識分子的定義。畫家也依使用媒材分為水彩畫家、油畫畫家、水墨畫家及膠彩畫家，也有使用多媒材混合的複合媒材畫家等。

圖3 陳進〈悠閒〉 1935 膠彩、絹 152 x 169.2 cm。  
陳進為臺灣當代第一位女畫家。

## 版畫家 (Printmaker)

版畫是一種印刷手法，利用版作為媒介物，將圖像印在紙上，具有間接性和重複性。常見的版畫有蝕刻版畫、油印木刻、水印木刻、黑白版畫、套色版畫等。

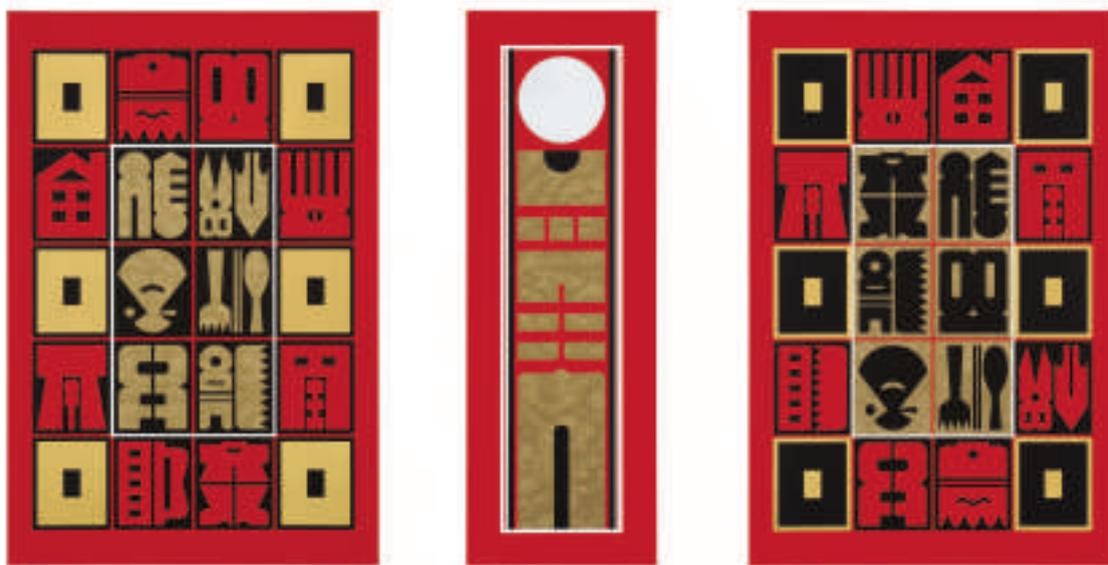


圖4 廖修平〈雙福（一）（二）（三）〉 2008 絲網版 87×56 cm，87×28.5 cm，87×56 cm  
私人收藏

## 書法家 (Calligrapher)

書法是一種書寫的藝術，但也包含了繪畫性。書法家運用運筆技巧的力與美、巧妙的構思、對字體與畫面佈局及獨特見解，表現出個人書法獨有特色。熟練古典式的運筆方式與文字結構也是初學者之必備基本功。



圖5 于右任〈國立歷史博物館建館記 草書八聯屏〉 1962 書法、宣紙  
180×97cm（共八幅）。此為于右任先生八十四歲時作，全文383字，  
書寫內容是國立歷史博物館自1955年的建館歷史。



## 藝術家直播間

### 林舜龍

Designer



▲圖6 林舜龍〈永生海〉複合媒材 寬11-15 x 高8-10m 桃園。位於新屋海岸線，藝術家以數以千計、長短不一的竹子為結構打造而成，充滿生命張力的線條，象徵永生不息的意象。

### 藝術家：林舜龍

#### 個人簡歷：

林舜龍，藝術家，早年專攻壁畫研究，1996年返臺後投入公共藝術創作，作品經常反思人與環境的關係，靈活運用各種自然素材創造出能融入當地環境的地景藝術，多次受邀至日本參展。

#### 給學生的一句話：

作品本身不重要，創作的動機和產生的效果才重要。





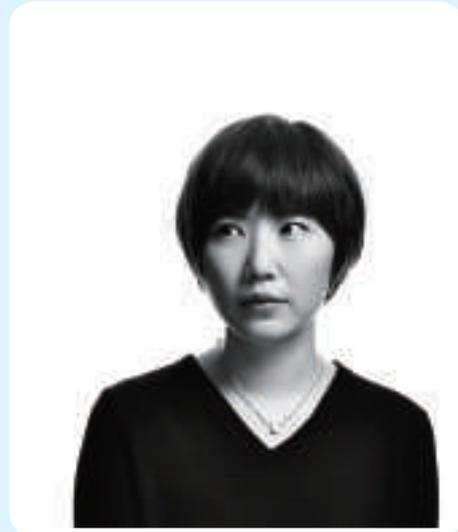
## 藝術家直播間

### 何采柔

Designer



▲圖7 何采柔 〈1〉 2018 不鏽鋼烤漆、LED燈條、玻璃。藝術家透過「1」的造型代表自己，也蘊含著門縫與座標的意義。白天僅為佇立在不同場域的雕塑，當在夜晚被點亮後，彷彿推門時從門縫透出的光線，開啟通往現在與未來想像的大門。



藝術家：何采柔

個人簡歷：

1983年生，臺北人，從小習畫的何采柔，不喜歡呆板的生活，不斷追求新的形式或新的感受發想，從創作中尋找樂趣，在創造中尋求平凡中沒有的刺激。

給學生的一句話：

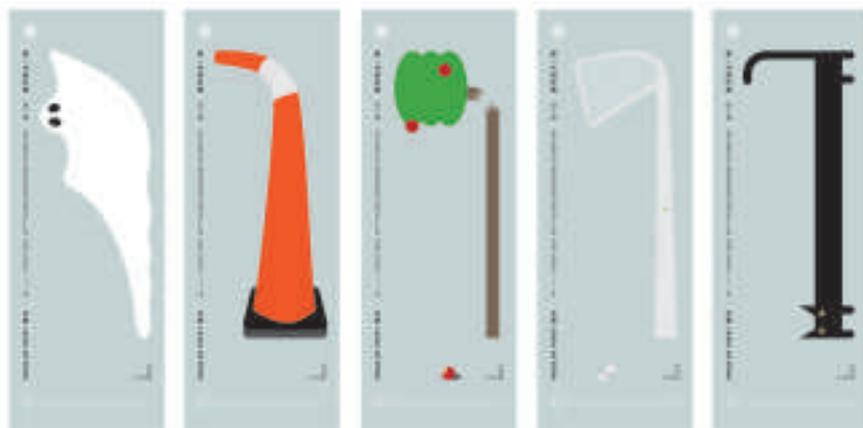
創作最好的養分是來自於對日常生活細膩的觀察。

## 視覺藝術設計師 (Visual Arts Designer)

透過視覺來傳遞觀念或資訊的創作，包含海報、標誌、平面設計、書刊設計、插畫、產品設計、服裝設計、珠寶設計和網頁設計。廣義來說，還包括動畫、互動媒體與櫥窗設計、建築設計，十分多元。

### 平面設計師 (Graphic designer)

平面影像的設計師，包括CIS企業識別系統設計、海報、商品的包裝、看板、網頁設計等。因其職務不同則會有各自的專業名稱，例如：廣告設計、網路設計師、美術編輯等，通常具備電腦多媒體運用能力。



◀圖8 聶永真 2021新一代設計展門票 2021。以簡約的圖樣，呼應主視覺的「deadline」呈現設計工作者會遭遇的突發狀況，逗趣可愛，讓人不由得會心一笑。



### 服裝設計師 (Fashion designer)

主要工作是設計服飾，也需要分析流行趨勢，根據流行趨勢及產品風格進行開發與設計工作。需具備圖稿繪製、剪裁、縫製、手繪能力及美學時尚敏感度。因為要和許多人共事，良好的溝通能力也不可少。

◀圖9 江奕勳，電子花車、辦桌文化、珍珠奶茶、學校作業簿，都是其服裝設計筆下的臺灣主題之一 2017年更成為臺灣第一位入圍LVMH設計大獎的新銳設計師。

## 產品設計師 (Industrial designer)

產品設計又稱工業設計，產品設計師需要注重產品的功能性、具美感的造型設計，及傳遞產品故事及理念的設計內涵。不僅滿足功能需求並兼具美感，更重視使用者經驗。



圖10 駱毓芬、蘇素任〈蓬蓬裙椅〉2014 竹編、松木 35(H)x35(W)x50(L)。此為將臺灣傳統竹工藝結合創意設計的椅子，藝術家也憑藉此作品獲得「巴黎家具家飾展亞洲新銳設計師」。

## 攝影師 (Photographer)

分為平面攝影師和動態攝影師，拍攝前需事先準備設備、場景、道具等。現場拍攝完畢後，再以電腦軟體調整影像效果，作品呈現在時尚雜誌封面、電視／電影畫面、社群軟體上等。



圖11 林建宏〈臺灣自行車登山王挑戰〉2021 花蓮。林建宏從事運動商業攝影多年，專門拍攝單車競賽及戶外運動影像紀錄，為選手捕捉精彩動感的畫面。



### 藝術 spotlight

除了此處介紹設計類型的攝影師，另外也有單純進行藝術創作的攝影師，其作品需要觀者進一步思考影像再現的邏輯，並會於美術館或畫廊等地方展出。

### 看板職人 (Signboard master)

臺灣在八〇年代初期，戲院外、商店外、遊樂場外的大型插畫看板，邀請擁有精湛畫功的畫師操刀繪製，尤其是電影看板最為盛行。而現今的看板不論文字或繪畫，都已經被電腦繪圖或大型圖像輸出所取代，隨著廣告看板的快速及便利性，手繪看板也已逐漸被視為文化資產。

謝森山，十五歲入行學手繪看板，傳承了手繪看板技藝。在傳統重新受注目的今天，謝森山的職人精神與成就，是桃園藝術人文的印記。



▲ 圖12 謝森山師傅繪製電影看板

顏振發，至今未婚的他，將繪畫視為他一生的伴侶。即使深受視網膜剝離所苦，仍堅持作畫。週末之際，在全美戲院支持下開班授課，吸引來自亞洲等地的學生專程前來拜師學習，為的是希望這項獨特電影文化不要失傳。

◀ 圖13 顏振發師傅繪製電影看板

## 建築師 (Architect)

建築師擔任建築物的設計人及監造人，不僅要辦理建築物及環境之調查、測量、設計、估價等各項業務，也需具備瞭解建築法規、美學、綠建築等專業知識。

建築師貝聿銘曾言：「建築是有生命的，它雖然是凝固的，可在它上面蘊含著人文思想。」也因此，建築師設計理念需對空間、地理、文化、環境甚至是人性的理解與尊重，更要符合使用者需求並展現建築與環境的和諧關係。而除了手繪能力，3D電腦繪圖或各項繪圖軟體多半十分熟練。



圖14 邱文傑〈山屋·芝山〉2020 臺北芝山。此件作品是邱文傑花十四年完成的山屋，混合騎樓、鐵皮屋、違章建築等元素，獲得2020年臺灣建築獎。



邱文傑作品  
〈山屋〉介紹

## 插畫家 (Illustrator)

以繪製插畫為職業的人，具有一定的繪畫技巧。主要工作包括替書籍、雜誌、報紙、說明書、小說、教科書等刊物繪製插畫及封面，也從事繪畫賀卡、海報、廣告、噴畫、幽默畫等主題。部分插畫家會成立獨立工作室，自行接案創作。

### 漫畫家 (Cartoonist)

指創作漫畫或卡通的藝術家，除了基本繪畫能力訓練外，擔任現役漫畫家的助手，從漫畫流程、細節及繪製技巧開始學習，也是成為這職業的方法之一。隨著遊戲市場的蓬勃發展，有不少漫畫家也轉入插畫、遊戲、動畫設計等領域。

▶圖15 AKRU《北城百畫帖》2009。作品於《CCC創作集》連載，描繪1935年在臺北城一隅的咖啡廳，其中所發生的故事。



### 藝術品修復師 (Art restorer)

是博物館在文化資產保存、維護發展下出現的職業，不僅是修復歷史文物，也有在自然災害或事故中受損的藝術品。作品材質各有不同，像書畫、油畫、馬賽克、石頭雕刻等。修復師需具備「藝術史」與「化學」專業能力與繪畫技巧、美感，透過他們的巧手，不僅保存作品價值，也留下其歷史與技術。



▶圖16 於蔡舜任藝術文化股份有限公司總部修復臺南馬公廟門神彩繪，潘麗水於1970年所繪，蔡舜任進行清潔中。

## 珠寶設計師 (Jewelry designer)

主要的工作包括首飾設計、藝術擺件設計，與貴金屬或寶石相關的產品設計。他們需要時常觀察周遭的人，瞭解不同年紀、性別的人喜好的飾品類型，對於各類寶石及設計用的異材質也要有一定認識，會使用繪圖軟體也是基本條件。



◀圖17 趙心綺〈皇家蝴蝶胸針〉2002年  
《皇家蝴蝶胸針》採用不對稱的360度立體設計，環繞鑲嵌2318顆寶石，一體成形，2009年，更被美國史密森尼國家自然史博物館讚譽為「未來古董」，永久納館典藏，這也是史密森尼166年來首件收藏的華人作品。

## 食物設計師 (Food designer)

食物設計師，就像是飲食體驗的策展人，設計的範圍除了食物本身以外的設計，包括餐具、廚具、用餐環境、氛圍營造，與飲食相關的一切，都屬於其設計內容。食物設計師可透過這個過程，把食物變成訊息的傳遞工具。



◀圖18 詹慧珍食品設計師工作照。藝術家希望藉由食物設計作品，達到食育的功能，藉由擺盤，提升人們對美學的知能。



## 藝術家直播間

### 視覺藝術設計師

### 葉忠宜

Designer



平面設計師：葉忠宜

工作甘苦談：

葉忠宜，至京都造型藝術大學時，發現日本討論企業識別 (Corporate Identity, 簡稱 CI)，不僅講究顏色，亦重視字體，便開始投入字型設計到现在的字型推手。

給學生的一句話：

我的設計很任性，但我很入世。

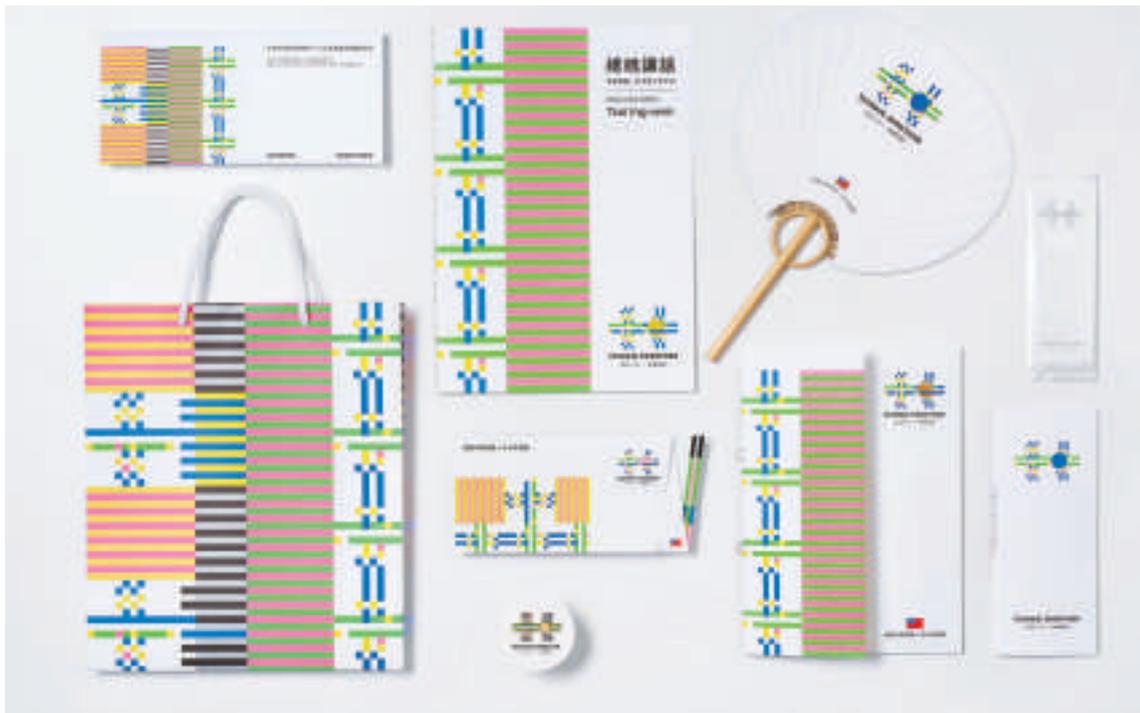


圖19 葉忠宜〈臺灣共好〉2018 國慶日主視覺CIS設計

色彩鮮豔的主視覺使用點及像素圖樣設計，透過聚集連結象徵國人團結的力量，設計動機是期望國人能攜手共存，不在爭奪輸贏；在於合作分享，不在單打獨鬥。



藝術家直播間  
視覺藝術設計師  
邱韻如（大頭兒）

Designer



插畫家：邱韻如（大頭兒）

工作甘苦談：

大頭兒，原名邱韻如，原是行銷工作者，雖非美術科系畢業，但喜愛畫畫，經過不斷的練習與努力，變成專職插畫工作者，出書、創作暢銷Line貼圖，擁有一群死忠粉絲。

給學生的一句話：

有自己想要做的事，當你有機會去試試看的時候就大膽跨出去，一定會找到自己的方向。



►圖20 〈大頭兒〉穿著招牌紅白條紋，搭配短髮妹妹頭劉海、有著一雙大眼睛，造型討喜可愛，是line貼圖的受寵兒。

## 藝術玩咖 Let's Go —— 視覺藝術工作者介紹

每個人從小都接觸過視覺藝術領域的洗禮，像是著色、指印畫、手作勞作、漫畫、陶土等，在探索過程中，挖掘自己對藝術的潛力和興趣。藝術家也是如此，並在持續鑽研與努力後成功。

經過課程的介紹，你應該已發現視覺藝術與生活的關聯，接下來，讓我們「介紹視覺藝術工作者」的工作性質，找出這個行業的箇中甘苦談，瞭解自己對於這個領域的熱情程度吧：

階段一：完成右邊的學習單。資料查詢方式有兩種：

1. 挑選課文中介紹的藝術相關職業，或者除此之外的視覺藝術工作。
2. 可參考求職網站中陳列的視覺藝術職務。

階段二：兩人一組，互相介紹自己的工作，再給予介紹內容評分。評分標準為1~5分，最高為5分。

評分項目	5 非常符合	4 符合	3 尚可	2 不符合	1 非常不符合
1. 經過對方的介紹之後，我對於這項職業更加瞭解？					
2. 這項職業是否和我原本預期的一致？					
3. 我未來是否想從事這個行業？					

請寫出對這個行業的看法。

### 課後 Check out

1. 能知道視覺藝術之相關科系。
2. 能透過觀察發現視覺藝術與設計和生活的相關。
3. 能透過資料的收集，介紹視覺藝術相關科系與工作內容。
4. 能藉由填寫學習單與同學的對話，更認識視覺藝術的職業。

## 介紹 **視覺藝術** 工作者

姓名

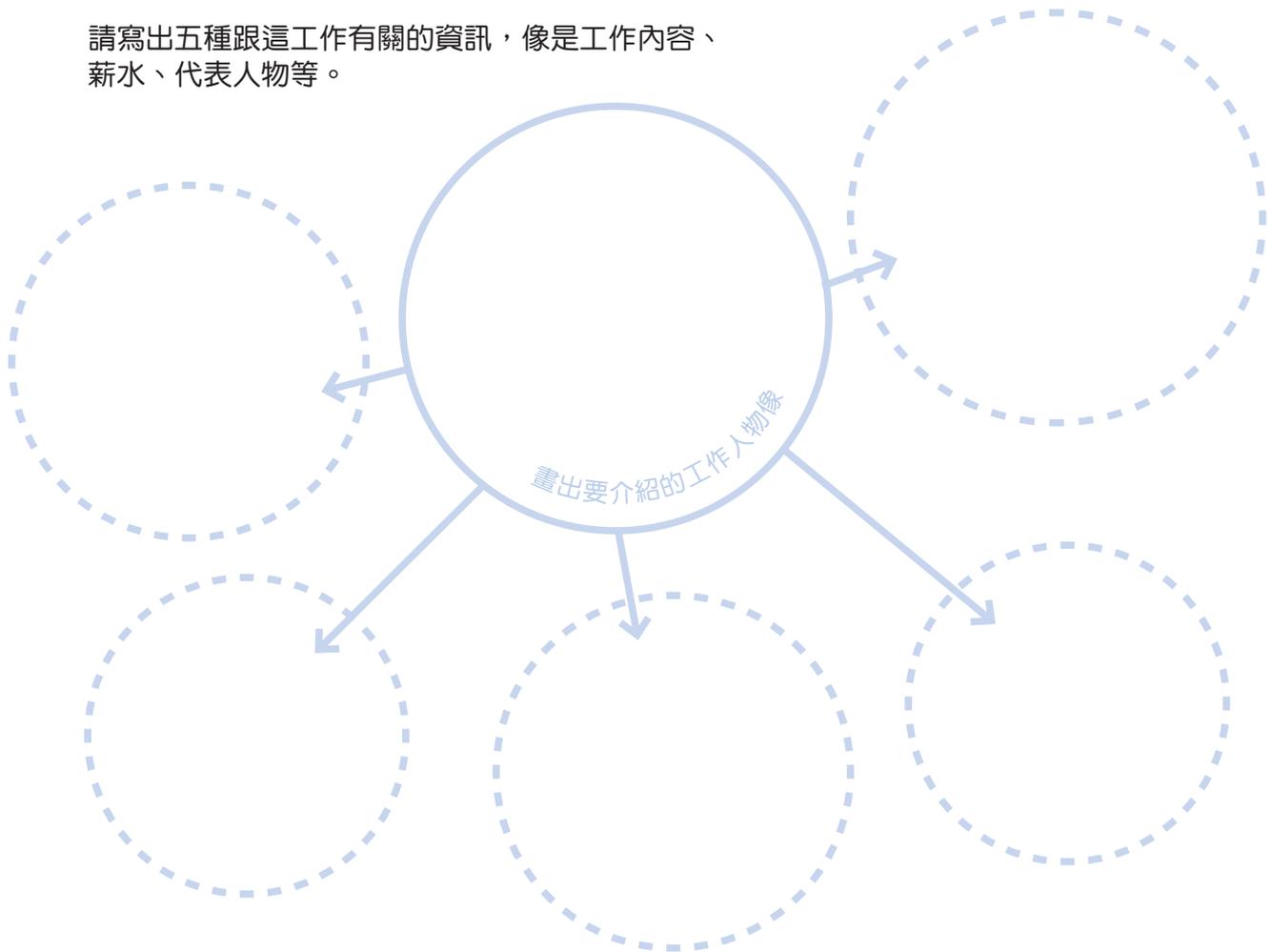
主要工作內容為何？

要具備什麼能力？需要的工具器材？

若想從事此份職業，可選擇何種高中 / 技術型高中（科別）呢？

大學有哪些科系符合這份職業的工作所需呢？

請寫出五種跟這工作有關的資訊，像是工作內容、薪水、代表人物等。





▲ 索尼亞·德勞內 (Sonia Delaunay) 〈電稜鏡〉 1914 油畫 250x250cm 法國龐畢度國家藝術中心

LESSON

# 2 像不像 想一想

對你而言，抽象畫是什麼呢？能感受到畫面傳達的情緒嗎？認識現代藝術，瞭解相關知識外，也需要發揮直覺和想像，讓我們一起透過知名藝術家感受抽象之美吧！

## 學習重點

- 認識藝術家創作抽象藝術的歷程與風格。
- 認識東西方抽象藝術的代表畫家及作品。
- 認識幾何抽象與抒情抽象的意義及其代表畫家。
- 能判斷藝術品的抽象藝術表現手法。
- 能完成抽象藝術創作與分享。

## 藝術家

- 莫內
- 高更
- 廖繼春
- 康丁斯基
- 傑森·帕洛克
- 趙無極
- 蒙德里安
- 馬克·羅斯科
- 陳庭詩
- 畢卡索
- 莫里斯·路易斯
- 馬列維奇
- 塞尚
- 卡門·埃蕾拉
- 胡坤榮

## 藝術Spotlight

- 幾何抽象與抒情抽象
- 外光派

## 名家導言

我開始了長達一生的淨化過程，把不需要的東西一一拿掉。

卡門·埃蕾拉（Carmen Herrera）

## 抽象的起源

抽象元素很早以前就存在於人類生活中，史前的洞穴塗鴉、彩陶紋飾（圖1）、瓦罐圖案（圖2）、甲骨刻痕、青銅鑄紋、服飾佩戴等。以清真寺的裝飾圖騰為例（圖3、圖4），其抽象裝飾出現在西元十至十二世紀間，被稱為阿拉伯式花紋。此風格運用植物、動物、花果等形態作為幾何圖案素材，轉化並繪製成簡化圖案。阿拉伯花紋將複雜的幾何圖形表現得淋漓盡致，運用對比、均衡與秩序多種手法，讓人感受到平靜與和諧。



圖1 幾何印紋陶罐



圖2 辛店文化彩陶



圖3 清真寺浮雕



圖4 清真寺磁磚

## 抽象是什麼？

當你收到一束玫瑰花，可以透過視覺看到色彩及形狀，觸覺感受質地、嗅覺聞到花香，並將花的外觀精確地描繪或記錄，但若要表現收到花時的內心感受，此時的創作表現不只是「從自然外貌中抽取」，而是將藝術的基本要素：點、線條、形狀、色彩、肌理做為獨立的元素，情緒表達的形式。抽象最初只是對於具象的概括和提煉，如簡化物體的外觀，意圖使畫面消解具體的輪廓和細節，凸顯其象徵意義。

## 二十世紀的抽象藝術

抽象為二十世紀中葉重要的藝術思潮，起源約在1910至1914年間，藝術家從不同領域尋找抽象的可能性。如從傳統中創新、將色彩與光當成創作素材，或者追求更多突破與展現。

許多藝術家在創作歷程中，嘗試將真實和非真實的事物表現出來，甚至拋去現實世界所見的物體形象，逐漸發展出新的表現手法。

莫內晚年受眼睛手術影響，無法畫出細膩的線條，也失去判斷正確色感的能力，但其描繪躍動的光彩作品卻獲得二十世紀畫家的讚譽，早期抽象畫家康丁斯基（Kandinsky）便極為推崇《乾草堆》系列作品，並將此視為抽象畫的啟蒙。

荷蘭畫家蒙德里安（Piet Mondrian）根據樹的結構，運用簡化的線條和色彩，交織的「樹」並非寫實形態，也無關形體相似程度、可分辨作畫對象與否，而是注重色彩、筆觸、簡化和變形構圖所呈現的美感。

綜上所述，藝術家開始打破形體的束縛，逐漸脫離實際形體，呈現出概念化的本質，便是藝術作品由具象演變至抽象的過程。



▲圖5 莫內〈乾草堆：日落雪景〉1890-91 油彩、畫布 65.3 × 100.4cm 美國芝加哥藝術中心



▲圖6 莫內〈乾草堆：夏末〉1890-91 油彩、畫布 60 × 100cm 美國芝加哥藝術中心



### 藝術 spotlight

蒙德里安創作「樹」的抽象化過程：為樹木形態的轉變，彎曲的線條、銳角、鈍角逐漸減少，取而代之的是垂直和水平線。蒙德里安的創作與其宗教信仰、身處戰爭的時代背景相關，他希望透過找尋萬物的規則來賦予世界秩序，而這項轉變也改變了其創作方向，並開啟抽象藝術的起點。



▲圖7 蒙德里安〈紅樹〉1908-1910 油彩、畫布  
70cm×99 cm 荷蘭海牙市立美術館



▲圖8 蒙德里安〈開花的蘋果樹〉1912 油彩、畫布  
78.5 x106 cm 荷蘭海牙市立美術館



▲圖9 蒙德里安〈灰色的樹〉1911年 油彩、畫布  
79x108cm 荷蘭海牙市立美術館



▲圖10 蒙德里安〈開花的樹〉1912 油彩、畫布  
78.5x106 cm 荷蘭海牙市立美術館

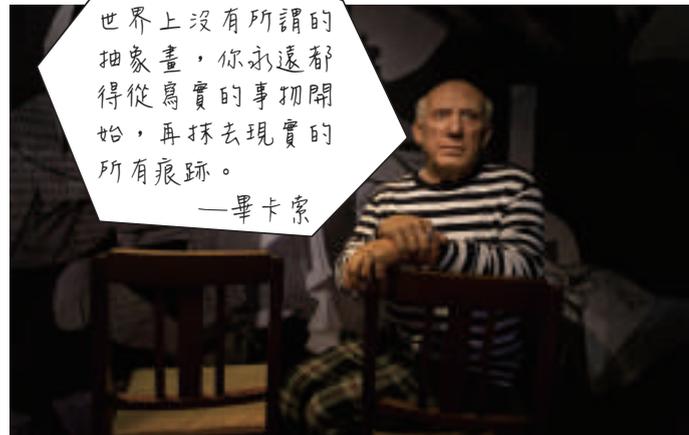
## 抽象畫的多樣性

抽象藝術包含多種流派，並非某一個派別的代稱，各家都有一套抽象的法則。有些抽象藝術家需照真實景物取捨，有些則以幾何圖形組合變化，也有從自由線條中發展與創作。

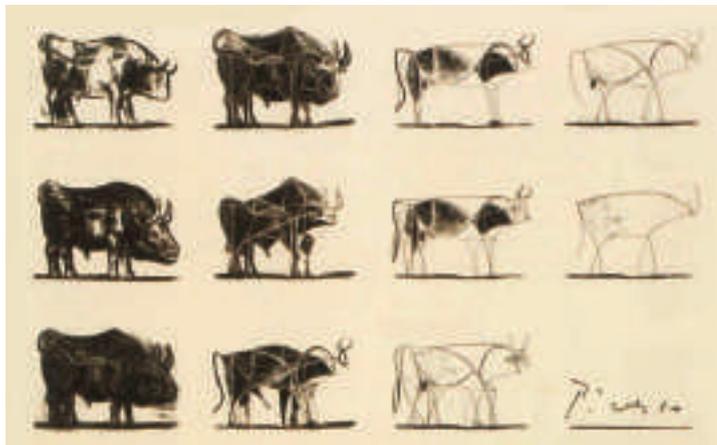
抽象畫派的形成是經過長期持續演進而來的，如不斷突破繪畫創作風格的畢卡索（Pablo Picasso），在不同階段創造各種繪畫風格，下圖的〈公牛〉，是他化繁為簡的作品，在畫家取捨後，僅留下簡單的線條和造型。

世界上沒有所謂的抽象畫，你永遠都得從寫實的事物開始，再抹去現實的所有痕跡。

—畢卡索



► 圖11 畢卡索在1945年創作的〈公牛〉，是一套十一幅的石版畫，透過這件作品的演變，能理解抽象概念最初的涵義。爾後，抽象藝術走向極端，畫面上沒有任何視覺所熟悉的物體，純粹由色彩、點、線、面、肌理、構成組合的畫面，故被稱為抽象藝術。



在認識畢卡索的〈公牛〉畫作後，現在你也選擇一種動物，從寫實描繪，到調整與取捨，化繁為簡，留下簡化的線條和造型並和同學分享你的創作吧！

► 1. 寫實描繪的動物形態（包含明暗和陰影）。

► 2. 以簡化的線條描繪此動物的外形。

► 3. 消除動物身體的陰影，頭部轉化成線條畫。

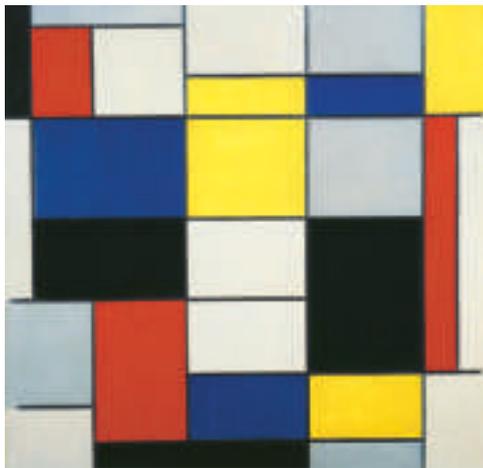
我選擇的動物是……

► 4. 把前圖較複雜的部份刪除，只留下簡單線條，並觀察簡化後作品的轉變。

蒙德里安的作品用紅黃藍幾何色塊及黑色的直線所構成，屬於「幾何抽象」，又稱「冷抽象」。而康丁斯基把色彩與線條分解，將形象簡化，以點、線、面取代物體的形象，作品帶有表現性與浪漫傾向，因此稱為「抒情抽象」或稱「熱抽象」。



我繪畫中的水平線與分隔線表現了不受任何拘束的自然原貌。  
—蒙德里安



▲圖12 蒙德里安〈紅、黃、藍、黑的構成〉  
1921 油彩、畫布59.5 x 59.5cm 海牙現代博物館



你要有能力擺脫外在的事物，  
才有能力進入到內在世界。  
—康丁斯基



▲圖13 康丁斯基〈無題〉1910 鉛筆、水彩、墨、畫紙 49.6 x 64.8cm 龐畢度藝術文化中心。康丁斯基第一幅以水彩所畫的抽象畫。



### 思考啟動鈕

繪畫形式中，抽象畫應是最「純粹」的形式之一，欣賞蒙德里安、康丁斯基的作品，有感受到冷抽象與熱抽象的「溫度」嗎？有感受到「音樂」嗎？欣賞抽象畫不妨用直覺的感受切入，寫下關於畫面的聯想吧！



聯想：



聯想：



### 藝術 spotlight

#### 幾何抽象

又稱冷抽象（Cold Abstract）：以塞尚（Cézanne）的理論為出發點，經立體主義、構成主義、新造型主義發展出來的。其特色在於帶有理性思考和幾何學的傾向，以蒙德里安為該派別之代表人物。

#### 抒情抽象

又稱熱抽象（Hot Abstract）：以高更（Gauguin）的藝術理念為出發點，經野獸派、表現主義發展出來，帶有表現性和浪漫的傾向，以康丁斯基（Kandinsky）為此派別之代表人物。

## 百家爭鳴的抽象藝術

抽象藝術捨棄外在形象的捕捉，用嶄新的方式創作，逐漸脫離對象物，無論是藝術家或觀者，都可以藉此專注在內心的精神性，用主觀來詮釋藝術。

抽象繪畫可以說是隨心所欲、自由開放的藝術代名詞，第二次世界大戰之後，世界產生了新的變化，各地掀起了多種抽象流派，而許多歐洲藝術家來到美國，使美國成為世界性藝術中心。

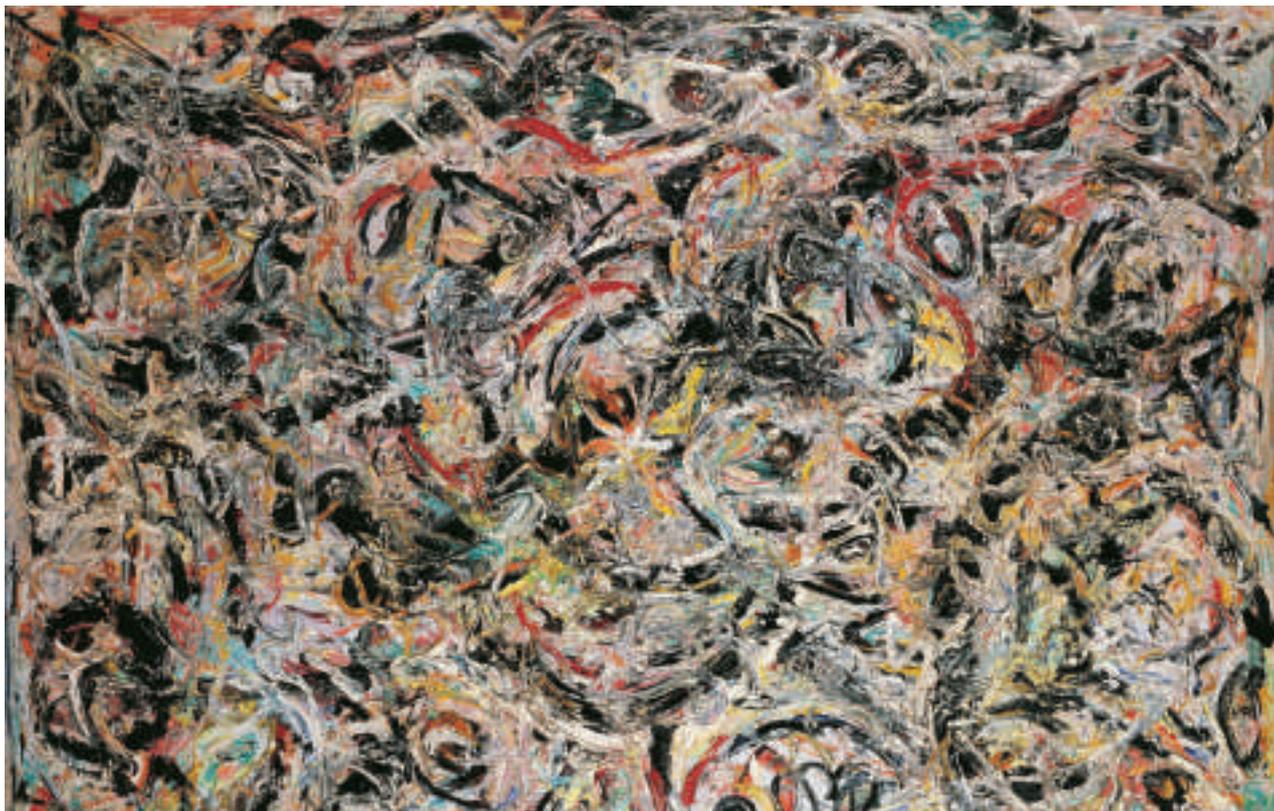
### 西方的抽象畫家

抽象表現主義出現在二十世紀中期的美國，畫家不經過事先構思，有時僅是捕捉身體的動作、情感的流動等，代表人物為美國藝術家傑森·帕洛克（Jackson Pollock）。



傑森·帕洛克

苦於精神分裂症的帕洛克，發明一種名為「滴流畫」的新技法，透過強烈的肢體動作潑灑油彩，進而創作出全然的抽象作品，並讓心靈獲得暫時的解脫。



▲圖14 帕洛克〈熱眼〉 1946 油彩、畫布、珫瑯 137.2 x 109.2 cm 美國紐約古根漢美術館。帕洛克改變了在畫架作畫的傳統，將大幅畫布平鋪在地面，使用如油漆工業顏料等來創作，邊潑灑顏料，邊遊走在畫布周圍，使畫面中充滿顏料揮灑的動態痕跡。



**馬克·羅斯科 (Mark Rothko)**

俄國畫家馬克·羅斯科以大型「色域繪畫」(Color Field)聞名，讓抽象藝術邁向新階段。他不強調筆觸與線條，專注地研究色塊之間的關係，揚棄造型，將畫面渲染成不同的色塊，創作出獨樹一格的抽象繪畫。羅斯科選擇以龐大的尺寸作畫，企圖讓觀者激起更強烈的觀看經驗。

▶圖15 羅斯科〈無題〉1970 油畫 152.5x145.1cm 私人收藏



**莫里斯·路易斯 (Morris Louis)**

美國畫家莫里斯·路易斯首創染色技巧，以水性壓克力顏料傾倒在畫布上，讓色彩滲透進畫布纖維中，產生明亮流暢的色彩，留下的空白畫面也成為圖像的一部分。

▶圖16 路易斯〈Alpha Tau〉1960-61 壓克力、油彩、畫布 259.1x 594.4cm 美國聖路易斯藝術博物館



**卡門·埃蕾拉**

古巴裔美國抽象畫家卡門·埃蕾拉年輕時就投入抽象繪畫，長達半世紀持續創作，直到近年才被發掘，她擅長運用幾何圖形、簡單線條、有限色彩的抽象風格，創造出簡約的美感。

▶圖17 埃蕾拉〈無題〉2013 壓克力、畫布 50x50cm 私人收藏



從這些作品可知，當藝術家嘗試以色塊、線條、幾何圖形等元素作為表現手法時，便是消除外在形態的再現性，保持繪畫的「純粹性」與「創作元素的簡約性」，將前述元素作為抽象藝術的創作主軸。

## 東方的抽象畫家



### 廖繼春

日治時期的藝術家，早期受東京美術學校外光派畫風影響，作品構圖嚴謹寫實，細膩筆觸表現豐富色調。1950年代後，他淬取歐美抽象繪畫的抽象形式，轉換為半抽象風格，開創繪畫高峰，使用新的繪畫語言，將擅長的風景題材，創作出具個人風格的抽象繪畫作品，可見其充滿熱情與活力的表現。

▶ 圖18 廖繼春〈樹蔭〉1957 油彩、畫布 60×72cm 私人收藏



### 趙無極

趙無極為當代知名的中國抽象畫家，50年代起展開「狂草時期」的創作風格，象徵他與過去的分離，並決心從此摒棄具象創作。這期間的旅途及邂逅為他注入新活力，趙無極轉向大尺幅的創作，並將中國書畫的訓練運用油畫來表達，融合中國與西方風格、古代與現代元素。

▶ 圖19 趙無極〈無題〉2008油彩、畫布 116 x 89 cm 私人收藏



### 陳庭詩

臺灣現代藝術發展先驅的代表人物之一，活躍於二十世紀中期，作品包含版畫、水墨、雕塑與壓克力，繪畫具有留白與筆墨韻味，嘗試將東方傳統元素轉化成具抽象性的符號。

▶ 圖20 陳庭詩〈夢在冰河#1〉1973 木刻版畫 64.5 x 64.5cm



## 藝術 spotlight

### 外光派 (Pleinairism)

具有傳統學院的結實素描與清晰輪廓，又具有印象派的亮麗色彩，此種折衷的印象派，日人稱為「外光派」。於是「外光派」就成為當時日治時期西畫科的主要風格。

## 小試身手

學會看作品，除了聯想思考以外，觀賞藝術品時，亦需用開放的心態欣賞抽象畫，不以畫得「像不像」、「美不美」為標準。還能從作品的標題、評論，更瞭解抽象畫的內容。但再多的文字敘述，也無法全面解釋所感受到的理念與意境。

現在，讓我們學習觀察畫面中色彩、線條、整體氛圍這些組成抽象藝術的元素，請選擇本課中最有感覺的抽象畫作，花多一些時間觀看，並將觀察紀錄成文字。

### 藝術家／作品名稱

帕洛克〈秋天的韻律，第30號作品〉



#### 我的觀察：

這件畫面中的色彩並不多，主要是白色、黑色、咖啡色，畫面上的線條有粗有細，彷彿在畫面上奔跑流動著，作品中看不出具體物件，整體氣氛看似隨興，整體卻蘊含韻律感。讓人聯想到秋風吹拂的蕭瑟，也讓人想到秋天枯黃的落葉。

### 藝術家／作品名稱

#### 我的觀察：

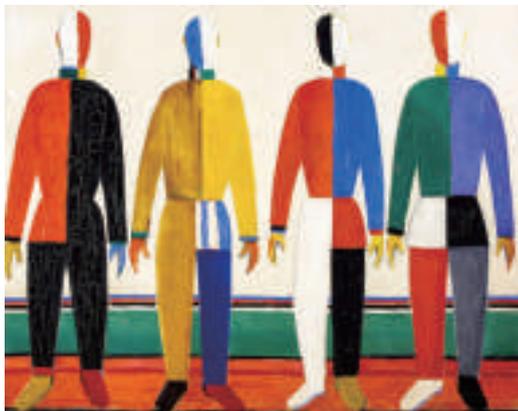
## 抽象藝術走入生活

抽象藝術從非再現外在自然，到表現內在世界；從脫離實際形體，到呈現出概念化的本質；保持繪畫的「純粹性」與「創作元素的簡約性」，以色塊、線條、符號、幾何圖形等表現元素，輔以創意設計手法，挪用至商品設計、日常用品、衣著服飾、家具裝潢等，使抽象藝術能更貼近我們的生活。



▲圖21 臺北市立美術館以藝術家陳庭詩的作品〈畫與夜#85〉為原型，推出紀念商品「畫與夜陶瓷筷架組」，這系列以天地、宇宙、日月星辰為題的作品，是陳庭詩少年時期學習篆刻藝術的迴響，將天地合一的書畫精神用版畫展現。此產品把平面畫作中的幾何色塊轉化為立體筷架。

▼圖23 馬列維奇〈Sportsmen〉1931 油畫  
142 x 164 cm. 俄羅斯博物館



▲圖22 陳庭詩〈畫與夜#85〉1973 版畫  
90.5×91cm臺北市立美術館



▲圖24 由法國設計師史特方·艾詩博（Stéphane Ashpool）設計，靈感源於俄國幾何抽象派藝術家馬列維奇（Kazimir Malevich）的名作〈Sportsmen〉。史特方·艾詩博將兩舊建築之間的空地改造成籃球場，還在此發表「Nikex Pigalle」服裝秀，吸引世界各地的時尚迷造訪。

## 藝術玩咖Let's go —— 抽象藝術任務

各位藝術小夥伴，本次的藝術任務很具挑戰性喔！請先讀過藝術家資訊後思考問題，再從文字中找尋創作的線索，利用材料完成個人的抽象藝術作品。

胡坤榮 — 抽象抒情  
央廣X臺北市立美術  
館「聲動美術館」

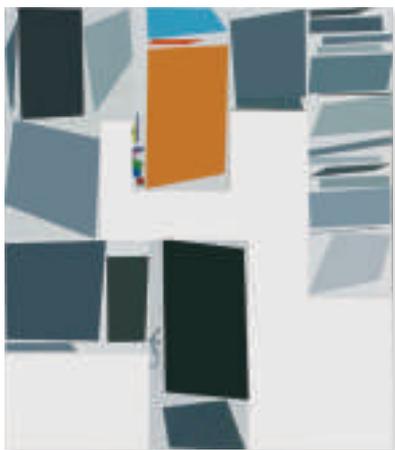


臺灣50現代畫展第二  
展 — 胡坤榮



### 胡坤榮

臺灣當代藝術史中，胡坤榮從事創作逾三十年，其抽象作品佔有重要席地。胡坤榮的作品之所以深受矚目，在於他專注於幾何抽象繪畫的表現形式，以色彩、色塊創造獨特的視覺意象，突破傳統繪畫框架，取代可辨識的具象世界。這些基本的直線與色彩元素發展得越充滿運動與節奏，大膽地釋放出藝術家不想掩藏的情感力量，將純粹構圖延伸到非既有的視覺思維所能跟上的遼闊視域。他運用多樣色彩與不規則造形，才能專注於色塊與線條的結構的概念，使畫面產生整體的平衡感，藉由極簡形式的抽象繪畫，來呈現藝術家無限大的想像空間。這也是胡坤榮一直以來的創作態度：從繪畫的本質與探究物體結構出發，使畫面呈現「幾何抽象」全新的觀念與面貌。



▲圖25 胡坤榮 〈蝴蝶進行曲〉  
2008 壓克力、畫布 300x260  
cm 私人收藏

▶圖27 胡坤榮 〈雙蝶系列：五月〉  
2010 壓克力、畫布 125x  
125cm 私人收藏



▲圖26 胡坤榮 〈非連續四方〉  
2009 壓克力、畫布 140x130  
cm 私人收藏



▲圖28 胡坤榮 〈移動系列：水的幻想〉  
2009 壓克力、畫布 200x130cm  
私人收藏

## 莫內

莫內在1923年進行了切除右眼白內障的手術，隨著視力下降，畫風也因而改變，由於莫內對繪畫的熱愛，畫面中豐富的色塊、跟隨光影與物體肌理取代精確的形體。莫內重新定義自己捕捉光影所賴以表現的寫生方式，邁入現代藝術也啟發後輩。

▶圖29 莫內〈睡蓮〉1914-1917 油彩、畫布 200 x 200cm



在閱讀完胡坤榮、莫內兩位藝術家的介紹後，請依序回答問題，並將答案填入各題中。

### 1

從兩位藝術家的作品中，你觀察到那些相同或相異的創作元素？

### 2

這兩位藝術家的作品中，哪些地方觸動到你？（請從色彩、構圖、質感等面向說明）？

### 3

承第2題，有所感觸的原因為何？或是讓你聯想到什麼？

### 4

綜合前三題，請試著總結抽象藝術的特色，並進行下頁的進階版抽象藝術創作。

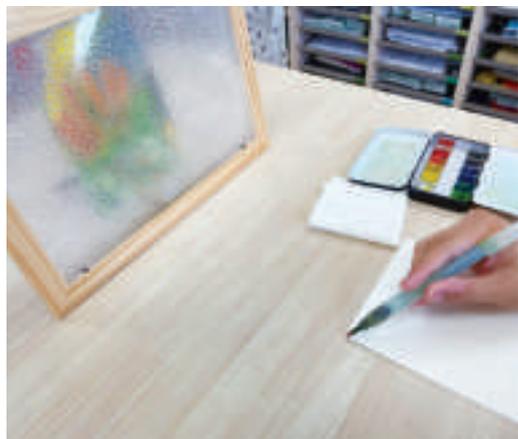
用具

1. 一張已完成的作品
2. 鉛筆
3. 橡皮擦
4. 十六開水彩紙
5. 水筆
6. 水彩顏料
7. 抹布或衛生紙



馬賽克畫框材料：

1. 可站立A4木製相框
  2. 馬賽克玻璃貼紙
  3. 圖釘數顆
- ◀ 利用可站立A4木製相框，黏貼馬賽克玻璃貼紙，使形體簡化成色塊的狀態，藉此模擬莫內晚年的作品風格。各班可製作多組畫框，供大家輪流觀察及使用。



1 先完成一張十六開的校園速寫作品。（林士懿繪製）

2 將速寫作品置於畫框後，間隔約6.5公分。

3 透過觀察馬賽克畫框後的作品，嘗試以水彩上色。



4 以局部的塊狀面積，塗抹出所見的颜色分布。

5 繪製到一個段落後，比對與原速寫作品間的區別。



6 確定整體構圖後，繼續完成畫作的其他部分。



7 檢視原圖，確認是否有要補強的地方。



8 針對細節再行描繪。



9 完成一幅具有抽象元素的作品。



10 將兩圖相互比較，感受寫實與具備抽象風格的作品差異。

### 課後 Check out

1. 能發現身邊與抽象藝術有關的事物。

2. 會欣賞抽象藝術作品。

3. 能從寫實描繪，到調整與取捨、化繁為簡的練習。

4. 能運用創作技法，表現抽象繪畫作品。



LESSON

# 3 地方創生之旅

美麗的福爾摩沙島，由移民所組成，各處留存著各時代的文化景觀。有些因為時代遷移而逐漸凋零。藝文人士注意到這些文化消逝的危機，透過各種不同的藝術行動力挽狂瀾。這一課就讓我們深入街坊，從自家社區開始一窺藝術介入的力量！

## 學習重點

- 認識老宅與鄉鎮文化的價值，認識生活、文化、藝術間的關係。
- 瞭解如何用藝術介入的方式進行地方創生。
- 透過藝術介入活動展現對居住社區的關懷。

## 藝術家

- 鄭開翔 · 劉國滄 · 芄苒藝術工作室
- 張徐展 · 林舜龍 · 禹禹藝術工作室
- 鍾瑩瑩 · 陳又凌 · 雨耕聯合設計
- 涂維政 · 吳欣芷 · 水越設計
- 黃浩德 · Tom Parker · 甘樂文創

## 藝術Spotlight

- 閩式建築 · 現代主義式建築
- 洋樓式建築 · 閒置空間再利用
- 仿巴洛克式建築 · 地方創生

## 跨領域

- 社會

## 名家導言

「我們去旅行，其實沒有征服世界、也沒有改變世界，但在旅行的過程中，世界卻改變我們，同時教我們如何變成別人眼中更好的人，更重要的是變成一個自己喜歡的人。」

褚士瑩

# 地圖

圖·文 / 陳又凌



## 凝視社區之美

觀察是走入藝術的第一步，它如同一把鑰匙，開啟了藝術的探索之旅。還記得七下時我們帶著速寫本和相機的課程嗎？現在，讓我們重新拿起這些工具，畫下或拍下返家時經過的房舍。同時跟商店主人、鄰居們聊聊他們的人生故事，或許會有意想不到的發現喔！

畫家鄭開翔正是從觀察開始，用畫筆紀錄下臺灣各地別具特色的街屋，搭配上街屋本身的故事，讓人在欣賞畫作之餘，還能認識街屋的人文情懷，感受其特有的溫度。



### 度人生檳榔攤

這座街屋在社區上的地位，在於它的獨特與歷史。因為其獨立且多數位於巷弄，讓它成為可以觀察到社會階級上層，在屋宇中感受到的生活氣息，讓不經意地與它相遇，卻有著難以言喻的溫度。

這座街屋的內部空間非常狹窄，但為了這個空間上層上層了劃分，增加空間的「上」字的使用，這個空間在空間的劃分上，二層樓以地磚鋪地，樓下則是水泥地鋪地。樓下還有樓梯，樓梯的扶手是白色的「何家大飯店」招牌，上面寫著「何家大飯店」。

這座街屋的內部空間非常狹窄，但為了這個空間上層上層了劃分，增加空間的「上」字的使用，這個空間在空間的劃分上，二層樓以地磚鋪地，樓下則是水泥地鋪地。樓下還有樓梯，樓梯的扶手是白色的「何家大飯店」招牌，上面寫著「何家大飯店」。

這座街屋的內部空間非常狹窄，但為了這個空間上層上層了劃分，增加空間的「上」字的使用，這個空間在空間的劃分上，二層樓以地磚鋪地，樓下則是水泥地鋪地。樓下還有樓梯，樓梯的扶手是白色的「何家大飯店」招牌，上面寫著「何家大飯店」。

圖1 鄭開翔《街屋臺灣》2019 水彩



### 藝術 spotlight

#### 鄭開翔

都市速寫新秀畫家，主張以繪畫代替拍照，享受在繪畫過程中與屋主、在地人間的溫情交流。著有《街屋臺灣》一書，書中記錄著許多臺灣味十足的老舊房舍，以及許多人的家園樣貌。

## 暖身活動

請帶著你的相機或速寫工具，將具有歷史文化意義的建築，以「速寫」或「貼照片」的方式紀錄，並挑選其中一張作品，寫下其背後的故事。

我觀察到的在地故事






## 老屋的前世今生

### 走讀臺灣老屋故事

走入城鎮鄉里，各地方常有新屋與老屋交錯的人文景致。老屋本身是不同時代遺留下來的軌跡，有的以閩南建築為主，有的為日治時期引進之西方風格的建築，有的街道（如：臺北 迪化街）甚至能同時看到各移民時期的老建築。見證了島嶼人民的歷史記憶，有的持續由在地居民創建新的文化，讓我們先從老屋的樣式認識開始吧！

### 閩式建築

臺灣常見的建築樣式，早年便隨同先民入主臺灣。建築結構上講究對稱，使用橘紅色的磚牆和屋瓦，燕尾、馬背式等屋脊造型，裝飾的別緻而典雅。



對稱性建築結構

金門縣 李光顯故居



金門縣 金湖鎮瓊林聚落

### 洋樓式建築

自十九世紀中葉後，各國領事館及洋行紛紛來臺，洋樓式建築一時蔚為風潮。其外觀特徵為拱廊拱窗、圓形柱式，搭配閩式建築的花瓶狀欄竿和臺製紅磚牆，形成東西合璧的趣味。



臺南東興洋行

花瓶狀欄竿



臺中一德洋樓



### 思考啟動鈕

都市更新有時候會成為古蹟的劊子手，有時卻又延續其生命。請觀察生活圈內有無古蹟新生的案例，並記錄下不同的古蹟新生方法，思考何種方案既能同時保留古蹟，也延續了舊有的人文活動，達成雙贏的局面？



## 牌樓式 建築

日治時期引入了許多具有西方特色的建築，其特色為曲線和裝飾性山牆，建材用紅磚與洗石子為主。山牆的造型以山尖型最多，其次是圓弧形、軍帽型等，並用繁複的雕花裝飾之。雕花內容除了沿用西方常見的花草紋外，也可見龍、鳳、鰲魚、麒麟等中華紋飾，形成中西文化融合的街景。



西方紋飾



東方紋飾



山尖型、圓弧形

三峽老街



## 現代主義式 建築

戰後，臺灣社會受現代主義影響，建築造型以幾何形為主，簡潔俐落。例如：臺北市大稻埕的「怡和泰商行」，強調水平垂直線條，以平面化屋頂取代了繁瑣的山牆。另外，許多建築使用淺綠色面磚裝飾外觀，兼具防空保護色的功用。

平面化屋頂



台北市怡和泰商行

## 老屋新生術

經過上節的介紹，相信大家對於老屋存在的價值已有了初步的認識。那麼如何在改善市容的同時，盡可能保留這些老屋呢？文建會（文化部前身）於2001年推出了「閒置空間再利用」政策。政策推出後，公家機關、民營機構紛紛加入老屋改造行列。不但保留了這特殊的衝突美，還孕育出許多藝術基地與文創商場，成為了民眾親近藝術的好處所。

### 從市場到文化基地

落成於1935年的臺北市定古蹟新富町文化市場，前身是日治時期的公有市場。2010年起，以藝文展演、社區廚藝教室的型態重獲新生。經營團隊將新富町打造成里民交誼的情報站，透過相關課程與里民共學的概念。



圖2 「新富町市場」舊貌



圖3 「新富町文化市場」改造後

### 從中藥行到博物館

前身為「廣和堂藥舖」，2016年由陳國慈女士承購，隔年以推廣文化資產再利用及臺灣常民生活文化為理念，創辦「迪化二〇七博物館」並贊助營運，透過主題展覽及藝文活動訴說臺灣在地人文歷史故事，串聯過去、現在與未來，創造老房子的新生命。



圖4 迪化二〇七博物館外觀，屬現代主義式建築的圓弧形立面。



圖5 圖為迪化二〇七博物館技藝精湛的磨石子作品：「老山高麗蔘、葡萄、蜜蜂採蜜」。



## 藝術 spotlight

## 閒置空間再利用

係指依法指定為古蹟、登錄為歷史建築或未經指定之舊有閒置之建物或空間，在結構安全無虞之下，仍具有可再利用以推展文化藝術價值者。

## 從眼科到文創商店

宮原眼科是日治時期臺中最大的眼科診所。2010年重新裝修後，以其氣派的內裝，富有巧思的文創商品，成為了臺中市的人氣糕點甜品專賣店。



▲圖6 宮原眼科內裝

## 從宿舍到藝術市集

興建於1969年的臺中審計新村，原為臺灣政府員工宿舍，後轉型為文創基地後，吸引了許多年輕人在此開業，使得社區又重新活絡。



▲圖7 審計新村改名為審計368新創聚落

## 從一般百貨到文創百貨

林百貨是臺南第一間百貨公司，被稱為五層樓仔，是日治時期臺南當時最高的建築物。二戰後林百貨失去了初建時的風采與機能，直到2013年才以臺南文創百貨店的型態重生。



▲圖8 林百貨重新開張後外觀

## 從宿舍到藝文中心

寶町藝文中心是1936年興建於台東的日式木造宿舍。2000年在台東市政府推動的保存整修計畫裡，轉型成展示中心及地方藝術家、藝文社團交流聯誼的場所，成為閒置空間再利用的典範。



▲圖9 寶町藝文中心外觀

藝術再生的方式有：1. 重新定位老屋的功能。2. 修復、改造內外觀。3. 決定經營手段。依其新舊功能規畫現有空間、修整再造建築內外，執行面如舉辦藝術市集、販售文創商品、定期辦展等。

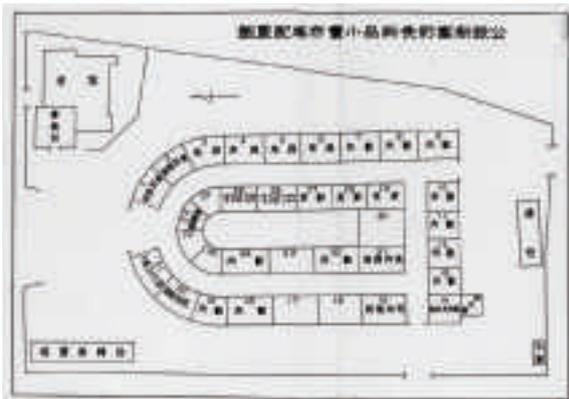
接下來，讓我們從「新富町文化市場」的例子，更加瞭解藝術創生的各項步驟吧！

## step 1 功能定位

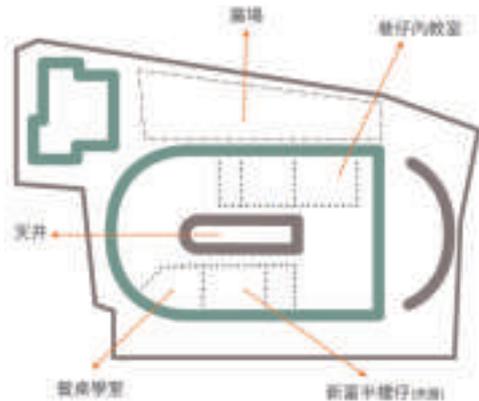


## step 2 空間需求探討

- 保留：古蹟結構、部分舊商攤、辦公室、公廁。
- 新增：商店、展場、教室、交誼廳、哺乳室。



Before



After

- 廣場：舉辦市集、戶外表演活動。
- 教室：舉辦研討會、工作坊。
- 學堂：辦理里民交流活動。
- 半樓仔：舉辦靜態展。

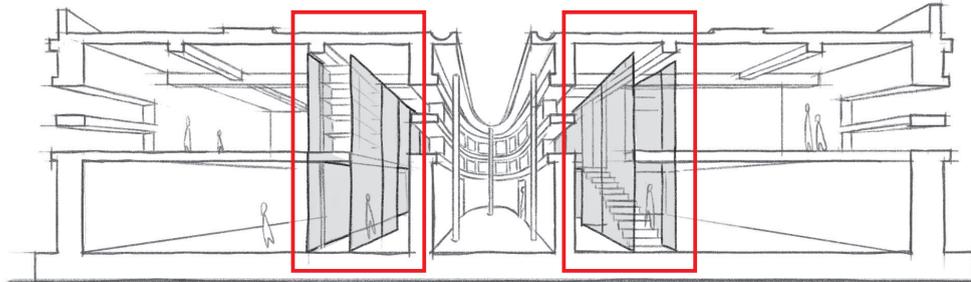


### 思考啟動鈕

你是否親身體驗或看過哪些藝術介入社區的方法？

### step 3 修復與改造

內裝方面，利用木質夾板與半透明塑楞板為建材，在不碰觸到古蹟結構下搭建隔牆。遊客能透過隔牆欣賞內部構造，隔牆本身也具有收納管線、照明動線的功能。外觀配合主體建築的洗石子質感，在原公廁處興建混凝土的半月形建築。



新富市場模擬剖面圖 / 紅框處為半透明隔牆



新富町文化市場外觀



新富町文化市場半透明隔牆



## 藝術翻轉在地風貌

瞭解社區裡老屋新生的故事後，讓我們繼續深入城鎮鄉里的各個角落，從老店開始，往街道延伸，再擴展到鄉鎮，看看這些地方在藝術工作者介入下有何轉變。

### 老字號新生命

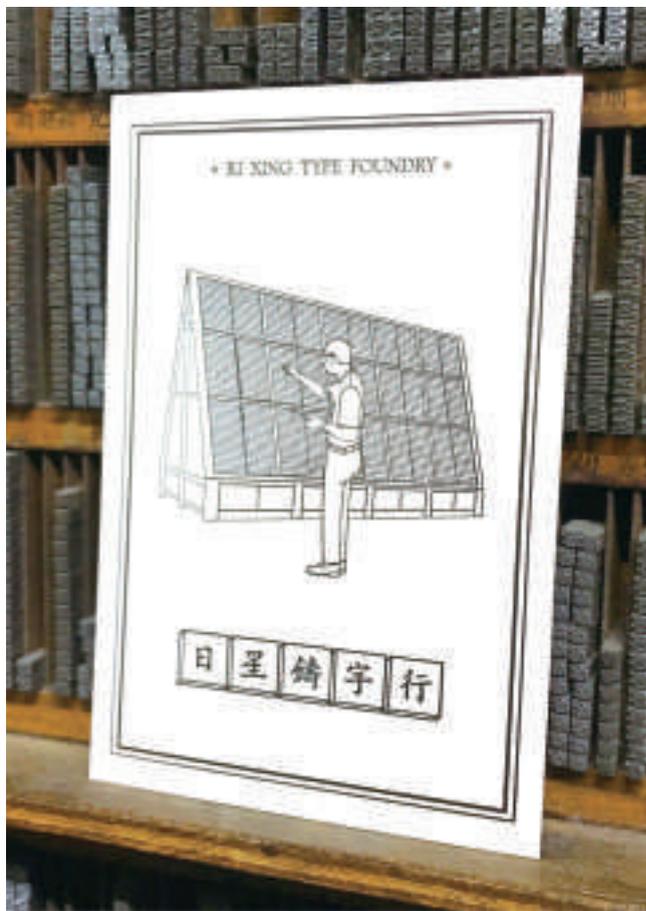
近年來，在文化政策的驅動下，越來越多藝術家出走美術館進到社區，思考如何轉譯社區文化成為藝術，用居民聽得懂、看得懂的藝術語言跟社區對話。小白店家，大到社區，甚至是鄉鎮，皆運用藝術介入的力量，讓昔日黯淡無光的地方重獲新生。

### 鑄字行的時代記憶

日星鑄字行位於臺北市，是目前全臺唯一持續生產繁體中文鉛字的鑄字行，為了推廣逐漸失傳的鉛字工藝與活版印刷技術，致力於轉型為工藝館。近年來與藝術文化工作者合作，實施教育推廣活動，啟動客製化商品合作案，為保留活版印刷工藝文化盡最大的心力。



▲圖10 日星鑄字行和設計師劉宜芬、高鵬翔合力製作作家張大春的活版詩集《活葉集》。



▲圖11 由高琬婷設計繪製的《日星鑄字行店卡》系列之一「日星鑄字行鉛字架」。

### 翻轉禁忌的紙紮動畫

藝術家張徐展，生長於新北市百年紙紮行新興糊紙店，這項傳統工藝卻因製作繁複逐漸凋零。張徐展不捨技藝失傳，以定格動畫的方式，成功翻轉了禁忌，為糊紙藝術注入了新的生命。



▲圖12 張徐展《動物故事AT58》動畫場景 2019

### 百年筆墨老店美學

位於臺北的百年筆墨老店「林三益」，原來從事毛筆製作。因筆墨業榮景不在，第四代傳人力拼轉型，開拓了彩妝刷產品線，在意識到包裝設計的重要而加以改善後，銷售額也一路攀升。



●圖13 林三益產品包裝2014以青花瓷為主軸，成功吸引消費者目光

### 草藥舖的華麗變身

臺東知名養生飲品店「老東芳」，早年為草藥舖，第三代傳人請雨耕聯合設計協助翻新店面，以藥草為靈感，設計了一面藥草牆作為主視覺牆，商標字體改以書法撰寫，大大提升了老店的質感。



▲圖15 老東芳店面改造前

▼圖16 老東芳主視覺牆



▲圖14 老東芳商標



## 轉角的創意驚奇

近年來，藝術家越發重視藝術與民眾的對話，運用空間共存的概念設計公共藝術作品。除了考量作品與環境間的關係外，還會邀請民眾一同參與製作，深獲在地認同，並留住民眾集體生活記憶。

### 點亮蟾蜍山聚落

2016台電公共藝術二月份活動，以「山與水的記憶」為設置主題，與藝術家及臺北市蟾蜍山居民合作，設計出居民的家徽燈，懸掛於門外。又以蟾蜍山故事為背景，創作大型燈箱，設置於閒置房舍牆上等，拉近了蟾蜍山與社會大眾的距離。



▲圖17 蟾蜍山家徽燈王威鈺、李萱《葉伯與張阿姨》



▲圖18 蟾蜍山故事燈

### 行李箱X居民生命故事

公共藝術作品《移動博物館》，由藝術家涂維政與民眾一同創作而成。涂維政以「移動」為核心概念，開著小型廂型車向臺北第一批社會住宅居民，募集搬家時隨身攜帶的物品，並將之翻模後裝置於行李箱中，用以回應居民遷徙的過程與記憶。



▲圖19 涂維政《移動博物館》2019



▲圖20 物件翻模過程



### 思考啟動鈕

大家是否有注意過校園裡的公共藝術？這些公共藝術與環境間的關係是什麼？如果你有機會參與校園公共藝術創作，你覺得設計什麼樣的作品能兼具藝術性、公共性、地域性，又能引起全校師生的共鳴呢？

### 重塑紅土地樂園

新北市頭湖國小公共藝術計畫「紅土地樂園」，邀請頭湖國小師生、家長共同創作了一系列在校園內外，可供教學、玩耍、遊憩使用的公共藝術作品，希望帶大家重溫這片土地上的故事。



▲圖21 黃浩德《頭湖紅堡壘》2012。以台地造型呼應林口茶產業



▲圖22 黃浩德、紅土地樂園藝術創作營學員〈巨人的書房-筆山〉2012

### 用藍曬勾畫失落的時空

藝術家劉國滄運用藍底白線搭配透視繪圖手法，重現因道路拓寬工程消失的空間，掀起大眾對公共造景的重視。後雖因工安疑慮而消失，在政府的邀請下，他為閒置在臺南司法宿舍群規畫新的藍曬空間，讓民眾又能再次透過作品看見過去與未來的生活樣貌。



▲圖23 劉國滄〈臺南海安路藍曬圖〉2004（目前已抹除）



▲圖24 劉國滄臺南藍曬圖文創園區 2015

## 設計翻轉·地方創生

藝術能夠幫忙解決問題嗎？日本政府於2014年提出地方創生計畫，成功運用藝術祭等方法帶動了瀨戶內海等地方旅遊產業，創造了在地就業機會，讓藝術家、職人變成了居民。臺灣這幾年引入了日本地方創生概念，許多民營機構甚至跑在政府推動「設計發展、地方創生」計畫之前，結合藝術與在地產業，再造地方價值。



▲圖25 甘樂文創「三鶯宴－熊空茶席」三峽紅茶x手作陶茶具 x藍染掛布



### 藝術 spotlight

行政院訂定民國108年為地方創生元年。旨在盤點地方既有「地、產、人」的資源優勢，確立地方特有的獨特性與核心價值，配合導入「創意（設計力）、創新（生產力）、創業（行銷力）」的輔導機制，為地方注入產業發展動能。」



## 串接各藝文產業的三鶯·宴

位於新北市的三峽、鶯歌，常被合稱為三鶯地區。因青年人口外移，城鎮面臨產業凋零、技藝失傳的困境。所幸，近年來由於北大特區的成形，交通變得相對便捷，人潮漸趨回流，讓在地藝文產業有了重建風采的機會。如：由三峽在地青年組成的甘樂文創，以茶、染、陶等在地產業為基礎，成立合習聚落基地。邀請職人到基地跨域創作展演；開設茶席工作坊給民眾體驗；舉辦夏令營向下扎根等，以各種角度重建三鶯文化，開啟地方創生的可能。



▲圖26 甘樂文創「三鶯宴－美食饗宴」。食物設計x在地食材（茶、豆腐、麵線等）

### 鐵花窗如何為梧北村說故事？

2020年作為雲林縣口湖鄉地方創生計畫一環的梧北村，啟動了人文景觀改造工程，其中最受注目的莫過於梧北村內十三扇鐵花窗。這些鐵花窗以家家戶戶的故事為背景設計而成，吸引大批遊客造訪。村民們也因此自發性整理環境，甚至主動為觀光客導覽。梧北村鐵花窗的熱潮讓我們看見了藝術介入的力量。



▲圖27 梧北村鐵花窗 芃芃藝術工作室設計、永樂達金屬製作 2020

### 月津港燈節小兵立大功

臺南鹽水舊稱月津，鹽水蜂炮享譽各地，近年來靠在地藝術家經營之月津港燈節，喚起外移人口返鄉之情。燈節於每年元宵節期間舉辦，2018年榮獲德國紅點設計大獎的殊榮。吸引眾多國內外藝術工作者前去駐地，政府也啟動了「月之美術館」計畫，以燈節為底蘊，將短期節慶活動轉型成長期的創生計畫，目標為創造出一個適合青年移居的空間，讓小鎮得以永續發展。



▲圖28 禹禹藝術工作室《光際之間》竹、鐵、LED、風鈴 2020



#### 藝術 spotlight

《光際之間》為2020「月津港燈節」的作品。在地藝術家於水面上創造一個具飄浮感的視覺裝置，以微小的光隙，回味舊時月港的繁華。

## 藝術玩咖Let's go —— 點亮社區行動

瞭解藝術的能量與影響力後，接下來換你來試試吧！利用藝術介入中的「改造內外觀－空間配置」手法，搭配曾學過的設計思考概念，觀察空間內「構成」的美感問題。事不遲疑，就讓我們走出教室，找找校園裡、學校或住家附近，例如：福利社、市場裡的商店等，使其華麗變身吧！

### 設計思考步驟

看		想	做	
找尋醫治對象	問診定義病因	決定投放藥物	檢討與修正效果	治療結果
蒐集預計改造對象之基本資訊。	擬定改造目標、定義等關鍵問題。	從條列之關鍵問題，設想解決方案，並繪製改造後的設計圖。	寫下創作理念，核對設計圖是否能相互呼應。	分享設計圖與創作理念給全班，並蒐集大家的意見與回饋。

### 1 範例 找尋醫治對象

請使用範例上的表單，拍下想要改造對象的照片，並寫下以下店家資訊。



店家資訊

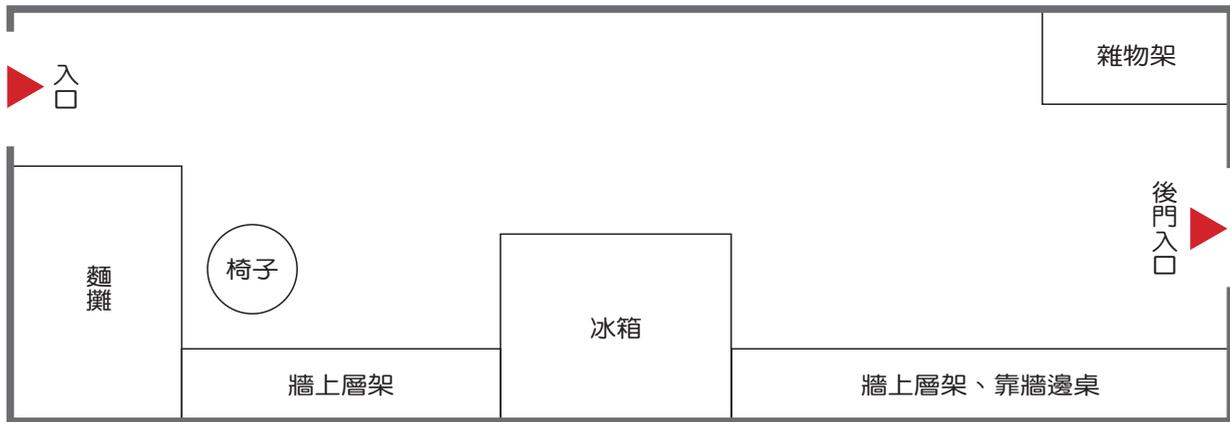
店名	阿西魷魚羹
地點	臺北市萬華區昆明街
特色	西門町老店「阿西魷魚羹」陪伴許多在地居民成長，許多顧客都對親切的老闆娘印象深刻，羹湯湯頭美味、不勾濃芡。 客源：在地居民及到西門町逛街、看電影的過路客。
客源	在地居民及到西門町逛街、看電影的過路客。

## 2 問診定義病因

請先畫出店家的樓地板形狀，並依據上一步驟蒐集到的資訊，自行設定改造目標，並思考問題解決的方案填入表格中。

改造目標	關鍵問題
1. 彙整繁雜的麵類品項，凸顯招牌羹湯特色。 2. 吸引更多年輕客源。	1. 招牌上的資訊量過多，不易抓取重點。 2. 店面較為陳舊，未能有效利用空間。

### 平面圖 (Before)



## 3 決定投放藥物

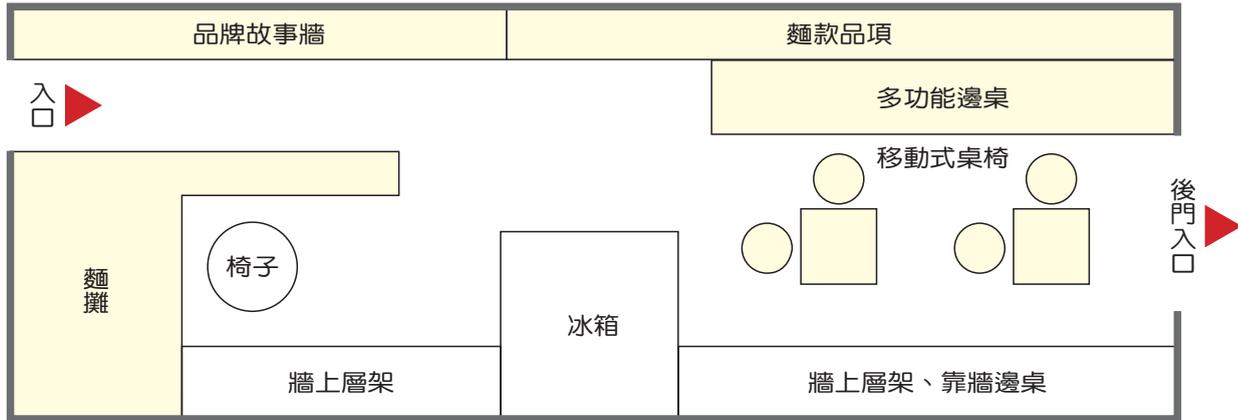
將關鍵問題填入心智圖中，發想能達成目標之解決方案，並延伸繪製。



Step2

請利用平面圖畫出改造後的空間，並將改造區塗上顏色。

平面圖 (After)



在看完範例後，接下來換你繪製出想要改造的店家 / 空間吧

作畫區

作畫區

Before

After

## 4 檢討與修正效果

請寫下你的創作理念，核對設計圖是否能呼應創作理念，必要時微調圖繪內容！

創作  
理念

透過牆面空間上的「品牌故事」、「麵款品項」等設計，傳達店家想推廣招牌羹湯的特色，以及解決招牌資訊過多的情況。同時，重新調整的室內空間，與具有吸引力的牆面圖樣，也能增加年輕客源的駐足。

## 5 治療結果

請上臺分享你們的設計過程，並依據下方評分要點，進行小組互評，並紀錄各組回饋重點於下方欄位。各欄位最高25分，滿分100分。

- 美感：含配色、空間分配、造型設計、材質運用等。
- 理念：能否在符合店家的訴求下提出相對應之美感解方。
- 技術：審視設計圖、模型之精緻程度。
- 口條：說服各組接受此設計案之強度。

組別	美感	理念	技術	口條	總分	各組回饋重點
1						
2						

### 課後 Check out

1. 我能在認識臺灣各移民時期建築的故事與特色後，理解藝文人士爭取保留老屋的原因。
2. 我能透過老屋新生案例的認識，反思生活周遭老宅再利用的可能。
3. 我能透過藝術介入創生的案例，探索更多用藝術解決問題的實例與方法。
4. 我能用藝術介入的方式執行地方創生計畫，體驗用藝術關懷斯土的樂趣。



▲許多優秀作曲家，也會為電影創作優美的音樂。圖片是顏尼歐·莫利克奈為2010年的電影配樂專輯《天堂美聲》（Paradiso）指揮樂團錄音。

LESSON

# 1 「聲」 歷其境

電影，將精采的故事濃縮拍成令人目不轉睛的影片，而電影音樂（Film Music）則是充滿魅力的魔術師，烘托了影片的整體氛圍，更將情緒推到極致，讓人印象深刻，難以忘懷。

## 學習重點

- 認識電影音效並嘗試體驗製作音效。
- 藉著欣賞電影音樂的片段，認識其功能、演變與類型。
- 認識電影音樂的代表配樂家與作品，進而欣賞相關電影與音樂作品。
- 欣賞不同類型的電影音樂作品並分享自己的經驗與看法。
- 聆賞電影《放牛班的春天》選曲。
- 習唱與吹奏電影歌曲〈聽見下雨的聲音〉、〈等一個人〉感受曲中意境。

## 藝術家

- 約翰·威廉斯
- 顏尼歐·莫利克奈
- 漢斯·季默
- 雅倫·席維斯崔
- 久石讓
- 彼得·古柏
- 布魯諾·庫萊

## 藝術Spotlight

- 擬音
- 世界第一部電影
- 紫綬褒章
- 奧斯卡金像獎
- 金馬獎

## 議題融入

- 生涯規劃教育
- 品德教育

## 名家導言

關於創作這件事，重點在於感性。

久石讓（ひさいしじょう）

一部好看的電影，除了故事中的主角，與影片中的畫面，讓人印象深刻、目不轉睛之外，電影裡出現的「聲音」也扮演著如另一個主角般的重要部分。

## 電影裡的聲音

□白 (Voice)	音效 (Sound effect)	音樂 (Music)
旁白、對白與獨白	語言與音樂之外的所有聲響，如打鬥聲、風聲與水聲等。	影片的配樂 (Score) 與歌曲 (Song)。

## 讓畫面更加真實的音效

音效，是語言與音樂之外由人工製造或再加強的聲音，目的是為了讓電影畫面更具效果。音效一般可分為畫內音與畫外音兩種。

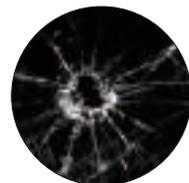
### 畫內音 (劇情內聲音)

影片本身出現的聲音，或是畫面中的人事物行為所產生。例如：畫面中小提琴演奏家拿出弓調音，音效會配上弓摩擦弦所發出來的聲音。



### 畫外音 (非劇情聲音)

此類的聲音演員本身聽不到，是觀眾獨享。聲音來源在影片中看不到，與畫面中的人事物沒有直接關係。例如：在畫面中，女子因難過感到心碎，為了讓觀眾感受到她內心的傷痛，音效會配上玻璃破掉的聲音。



## 讓音效更有人性——擬音

若以技術層面來看，音效分為擬音（Foley）、環境音效（Ambience、BG：Background或Atmosphere）、普通音效（SFX：Sound Effect）與特殊音效（SPFX：Special sound effects）等，其中最具特色、個性與反應角色情感的非擬音莫屬。

擬音，是聲音與畫面同步的配音，擬音師依畫面裡角色的個性與環境，利用生活中可取材的各式道具去模擬製作出影像需要的聲音，是最人性化與貼近角色的音效。最常使用的擬音如最基本的腳步聲、衣服摩擦的沙沙聲等。通常擬音師（Foley Artist）會錄製主要角色或畫面特寫所需要的聲音，來傳達並引導觀眾進入畫面所要呈現的重點。



### 藝術 spotlight

#### 擬音的由來

擬音一詞源自美國20年代廣播劇場的傳奇人物「Jack Foley」的名字，他是電影音效技術的開發者，也是影史上第一位用擬音做配音的大師，創造許多擬音技巧讓電影裡的聲音更加真實，後來使用此方法配音的音效人員統稱為擬音師。

## 動手做做看：擬音音效實驗室

請試著用以下方式製造出聲響，並和同學討論看看，覺得這些可以用來當成什麼音效？

綠豆放進盤子滾動  
雨聲

揉捏玻璃紙

折斷芹菜的莖

茶杯倒扣在桌上敲打

親吻自己的手臂

厚重的書丟到地上



## 情感加溫大功臣——電影音樂

好萊塢王牌製片彼得·古柏（Peter Guber）曾說過：「音樂是電影的心臟和靈魂」。要拍出精彩的電影，除了需要好的故事、將故事用鏡頭詮釋到位的導演，以及演技精湛的演員之外，能襯托劇情與演員的電影音樂，就像是影像畫面的支柱，營造出臨場感與氛圍；襯托角色與劇情張力，更是引領觀眾投入情感的催化劑。

1895



1915



1927



1895

1895年世界第一部電影誕生，因為是默片，為了改善放映時機器的嘈雜聲與無聊感，便請音樂家現場隨機演奏音樂，內容並無統一的版本。

1915

1915年電影《國家的誕生》（The Birth of a Nation）邀請作曲家卡爾·布列爾（Carl Breil）創作一首交響樂，按照標示的時間與特定情節同步演奏。留聲機發明之後，音樂改由預先錄製，搭配劇情播放。

1927

1927年第一部有聲電影《爵士歌手》（The Jazz Singer）上映，電影公司紛紛搭建片場與錄音室，使影像與對白、配樂的同步製作更為方便，電影音樂的內容也更為多元精緻。



### 藝術 spotlight

#### 彼得·古柏

美國好萊塢著名製片，從事娛樂事業超過三十年，除了成立製作公司，也跨足唱片業。古柏製作過的電影有《閃舞》（Flashdance）、《午夜快車》（Midnight Express）、《蝙蝠俠》（Batman）等等。

#### 世界第一部電影

1895年法國攝影師路易·盧米埃爾（Louis Lumière）在巴黎用活動電影放映機（Kinetoscope）首次放映宣傳片《工廠大門》（Workers Leaving the Lumière Factory）。

## 樂來樂精彩——電影配樂的類型

從搭配劇情方面來看，電影音樂為可分「劇情配樂」（Source music）（又稱聲源音樂）和「非劇情配樂」（Score music）。

### 劇情配樂

為了增加劇情的真實感，劇情配樂用在電影中真正聲音的來源，為了取信觀眾，走的是寫實路線，例如電影裡主角正在彈鋼琴，音樂就必須配上鋼琴的音樂。



◀圖1 《第五元素》（The Fifth Element）的章魚外星女高音演唱時，就會配上一首詠唱調。此曲改編自董尼采第（Gaetano Donizetti）歌劇《拉美默的露琪亞》（Lucia di Lammermoor）其中的〈艾德卡爾多！那柔和的聲音〉（Oh, giusto cielo!... Il dolce suono）。

### 非劇情配樂

無法在電影中找到聲音來源，但為了營造並強化劇情效果，透過主題曲調、節奏鋪陳、強弱起伏等來描寫角色情感與意境，並烘托氣氛而配上的音樂。以觀眾的角度來看，非劇情配樂是演員當下聽不到，而只有觀眾獨享的「畫外」音樂。



◀圖2 電影《似曾相識》（Somewhere in Time）中男主角見到女主角的畫像便愛上她，並展開一段跨越時空的戀情，融入拉赫曼尼諾夫（Sergei Rachmaninoff）的《帕格尼尼主題狂想曲》（Rhapsody on a Theme of Paganini）的變奏十八，曲調優美浪漫，營造出電影中唯美的氛圍。

若從創作者的角度來看，電影音樂可分為「原著音樂」及「非原著音樂」兩種。

### 原著音樂

是作曲家專門為電影譜寫的樂曲，針對情境量身訂做，考慮劇情、畫面以及配合的時間長度，兼顧音樂獨創性與影像搭配的技術性。



▲圖3 描寫二次大戰猶太民族血淚史實的《辛德勒的名單》（Schindler's List），主題曲以小提琴奏出緩慢的主曲調，描述猶太人當時的沉重心境。



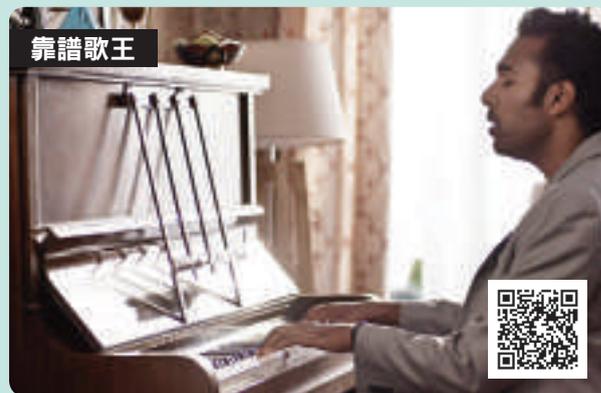
▲圖4 描述在豪華郵輪誕生的棄嬰「1900」成為天才鋼琴師，卻終生不肯踏上陸地的《海上鋼琴師》（The Legend of 1900），主題曲以爵士鋼琴演奏與配器豐富的管弦樂娓娓道來1900的一生，真摯感人。

### 非原著配樂

將現成既有的音樂來配合電影劇情使用，例如以下電影的例子：



▲圖5 電影《一級玩家》（Ready Player One），描述沉迷於VR虛擬世界的少年，與同伴在遊戲裡尋找彩蛋來得到遊戲創辦人遺囑中的寶藏，電影巧妙的將80、90年代的流行音樂與電影主題曲融入劇情當中，例如Bee Gees的〈Stayin' Alive〉。



▲圖6 電影《靠譜歌王》（Yesterday）描寫男主角在一次意外後發現自己是世界上極少數記得披頭四樂團的人之一，並取用他們的歌而讓自己爆紅，電影用了大量披頭四的作品當作配樂。

### 思考啟動鈕

你是否曾經在電影中的某個時刻，被不經意闖入內心的片段曲調而感動不已呢？請試著與同學分享。



## 讓我為你歌唱——電影歌曲

電影歌曲往往帶給觀眾最深刻的印象，透過娓娓動聽的曲調與扣人心弦的歌詞，總能使畫面再度湧現。除了採用既有歌曲來搭配劇情外，亦有許多電影針對其內容特別編寫，例如：《聽見下雨的聲音》同名主題曲、《等一個人咖啡》的〈等一個人〉等，皆成為家喻戶曉、傳唱一時的名曲。

圖7 《第凡內早餐》（Breakfast at Tiffany's）的女主角卸下一身華麗，尚未乾的頭髮包著毛巾，穿著簡單的T恤及牛仔褲坐在小公寓窗外的逃生梯上，彈著吉他唱著〈月河〉（Moon River）。



圖8 《修女也瘋狂》（Sister Act）裡冒充修女的女主角帶領唱詩班向教皇獻唱的〈我要跟隨祂〉（I Will Follow Him）。



### 思考啟動鈕

你有喜歡的電影歌曲嗎？請上網搜尋並和同學分享。

## 放牛班的春天

這部電影由法國導演克里斯多夫·巴哈蒂（Christophe Barratier）執導，上映於2004年，配樂為布魯諾·庫萊（Bruno Coulais），故事與探討議題都很感人，電影內容包含教育、道德觀、課程等各方面議題，所以引起非常多的討論及好評。其中，由兒童合唱團擔綱背景音樂的部分，也令人印象深刻。

故事從1999年開始，一位老人家在沙發上回憶著五十年前，在中途學校的故事：

當時在法國鄉村的一間學校，代課老師馬修看見威權教育造成的不良後果，認為應該改變教育方式，他的方法便是帶領學生合唱，學生們在愛的教育感化下，不但喜歡音樂，也開始喜歡學習其他科目。

某天校外教學，學校卻遭到有心人士縱火，馬修被解雇，學生帕皮諾希望能和他一起離開。配樂家為這個角色譜寫〈帕皮諾〉（Pépinot），訴說他渴望被愛的心情，也是推展劇情的關鍵。

### 〈回憶〉（In Memoriam）

▼圖9 電影以倒敘方式開場，此曲歌詞取自彌撒曲的〈慈悲經〉（Kerie eleison, Christe eleison）



## 〈火災〉 (L' incendie)

►圖10 馬修與學生開心的出遊，並不知道學校已經發生火災。鋼琴、管弦樂、歌唱的層層疊起，尤其弦樂重複的拉奏，讓音樂充滿著不安，增加緊張度。



## 〈帕皮諾〉

►圖11 帕皮諾是學校年紀最小的學生，這個故事是由他的回憶展開，因為電影採倒敘法，音樂也分為兩個段落：第一段落用較暖和音色的弦樂描寫白髮老人帕皮諾；第二段落用較明亮的木管音色，描寫孩童時期的帕皮諾。



電影與音樂相輔相成，配樂能帶給觀眾更多情感的體驗，也能藉由主題曲調或耳熟能詳的音樂讓觀眾瞭解更多劇情內容，結合觀眾對電影的想像，創造出精彩的完整故事，這就是電影配樂最重要的關鍵！



### 藝術 spotlight

#### 布魯諾·庫萊

法國作曲家，以電影配樂聞名，擅長人聲創作，代表作品有《放牛班的春天》、《第十四道門》(Coraline)等。

## 推動音樂的那雙手——電影配樂家

電影的配樂家針對電影情境進行催化或加強，不只需要兼顧音樂與畫面、劇情的搭配，還要配合情緒、時間長度、風格等進行創作，以下來認識幾位著名的電影配樂家：



### 藝術 spotlight

紫綬褒章：日本授予「學術藝術領域，發明改良創作相關事蹟卓越者」。

## John Williams

### 約翰·威廉斯

美國作曲家、鋼琴家、指揮家，善用主題動機配樂，來呈現電影人物特色，曾為奧林匹克運動會創作主題音樂。

#### 代表作品

《星際大戰》、《辛德勒的名單》等，並有多部作品獲得奧斯卡最佳原創音樂獎。



## Joe Hisaishi

### 久石讓

日本作曲家、指揮家、鋼琴家。曾八度獲得日本電影金像獎最佳音樂獎，2009年獲得日本政府授予紫綬褒章。與宮崎駿、北野武等導演合作電影作品。善用簡易的曲調，創作出許多耳熟能詳的經典配樂。

#### 代表作品

《霍爾的移動城堡》、《崖上的波妞》等。



## Alan Silvestri

### 雅倫·席維斯崔

美國電影配樂家，配樂磅礴大器，善用管弦樂團，曾獲奧斯卡金像獎、金球獎和葛萊美提名。

#### 代表作品

《一級玩家》、《復仇者聯盟：終局之戰》等。



## Hans Zimmer

### 漢斯·季默

德國電影配樂作曲家，擅長使用電子音樂與古典音樂混合編曲，被每日電訊報選為「還在世的前百大天才之一」。

### 代表作品

《全面啟動》、《神鬼奇航》等。1995年以作品《獅子王》獲得奧斯卡最佳原創音樂獎。



## Ennio Morricone

### 顏尼歐·莫利克奈

義大利作曲家、指揮家，擅長以簡單的動機，創作出動人的曲調。

### 代表作品

《新天堂樂園》、《海上鋼琴師》等。2007年獲得「奧斯卡終身成就獎」，2016年以《八惡人》獲得奧斯卡最佳原創音樂獎。



## 呂聖斐

臺灣音樂人，擅長配樂、作曲與編曲，同時也是音樂總監與樂手。

### 代表作品

《海角七號》、《志氣》、《大稻埕》。以電影《海角七號》獲得金馬獎第四十五屆最佳電影原創音樂獎。



## 盧律銘

臺灣音樂人，擅長配樂與樂曲編寫。

### 代表作品

《接線生》、《返校》。以電視劇《天黑請閉眼》獲得第五十二屆金鐘獎最佳音效獎。





## 聽見下雨的聲音

電影歌曲往往帶給觀眾最深刻的印象，透過娓娓動聽的旋律與扣人心弦的歌詞，總能使畫面再度湧現。此曲為同名電影的主題曲，也是作詞人方文山執導的第一部電影，描述由下雨天開始的一場愛情與回憶的故事。



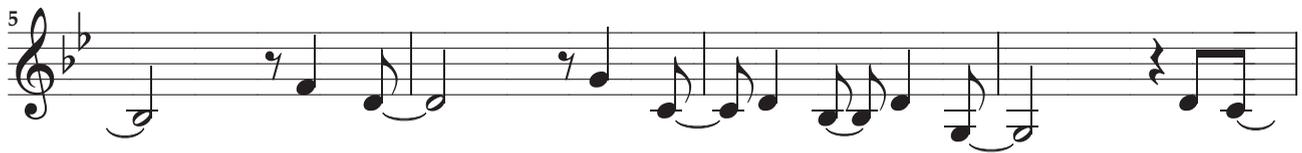
### 聽見下雨的聲音

方文山 詞  
周杰倫 曲

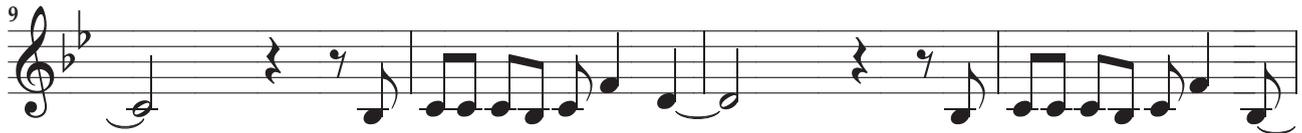
♩=86



竹 籬 上 停 留 著 蜻 蜓， 玻 璃 瓶 裡 插 滿 小 小



森 林， 青 春 嫩 綠 的 很 鮮 明，



百 葉 窗 折 射 的 光 影， 像 有 著 心 事 的 一 張

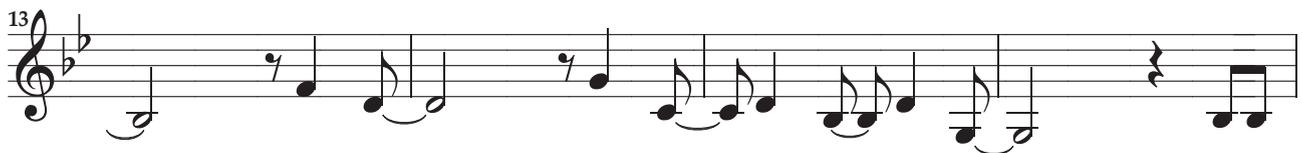


表 情， 而 你 低 頭 拆 信， 想 知



道 關 於 我 的 事 情。 青 苔 入 鏡， 簷 下 風 鈴



搖晃曾經，回憶是一行行無從剪接的風景，



愛始終年輕。而我聽見下雨的聲音，



想起你用唇語說愛情，幸福也可以很安靜，



我付出一直很小，終於聽見下雨的聲音，



於是我的世界被吵醒，就怕情緒紅了眼睛，



不捨的淚在彼此的臉上透明。



## 〈等一個人〉

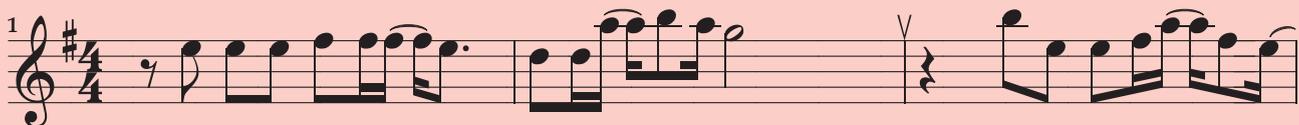
電影《等一個人咖啡》描述不同年紀與世代的愛情，其中咖啡店老闆娘默默守候逝去的愛人，本曲為她的主題曲，曲調一開始平靜沉穩，中段轉而激昂澎湃，音程差距大七度，節奏也較急促，像是表達思念對方的激動心情。

音域 

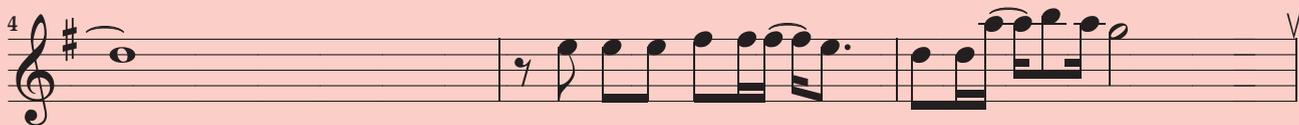
### 等一個人

許勇 曲

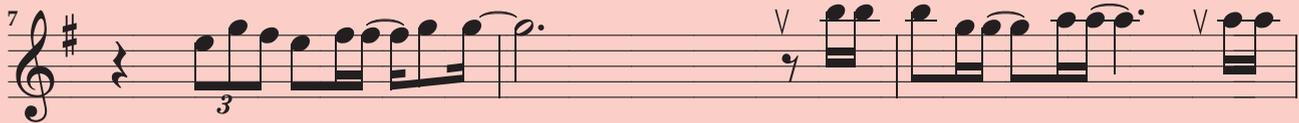
♩=68



天 空 中 是 否 有 顆 星 星 守 護 我 ， 只 是 我 沒 有 發 覺 ，



人 群 中 是 否 有 個 肩 膀 願 為 我



擋 住 最 寒 冷 的 冬 天 誰 會 溫 柔 而 堅 決 帶 著



未 來 和 我 遇 見 ， 每 個 人 心 裡 都 有 一 個 保 留 著 的 空 位 ， 等 一



個 人 出 現 擁 抱 我 的 世 界 ， 站 在 愛 的 面 前 所 有 寂 寞 防 備 一



瞬 間 崩 潰 ， 等 一 個 人 身 陷 在 我 胸 口 左 邊 一 夜 之 間



讓 心 慌 讓 心 痛 讓 心 碎 ， 都 成 為 紀 念 。

## 我是電影配樂家

請將以下A~E圖片串聯成一個故事，在每個情境中，寫下想搭配的音樂，以及它的配樂類型。



	故事	想搭配的音樂 (劇情/非劇情配樂 原著/非原著音樂)
照片A	努力複習終於得到了第一名，回家第一件事情就是想向父母炫耀。	艾爾加〈威風凜凜進行曲〉(非原著配樂、劇情配樂)
照片B		
照片C		
照片D		
照片E		



▲這座位於巴黎龐畢度中心旁的史特拉汶斯基噴泉，水中的雕塑作品靈感源自同名俄國作曲家的音樂，由瑞士夫妻檔藝術家：尚·丁格里（Jean Tinguely）、妮基·桑法勒（Niki de Saint Phalle）共同創作。

LESSON

## 2

弦外之音——  
探索音樂的  
新境界

日常生活中，我們周遭的環境、事物都是來自創意與想像力。從過去到現在，音樂的世界裡有許多充滿創意與想像力的作曲家，他們尋找新奇獨特的曲調、節奏、音色、風格形式……跨越、挑戰聲音的極限，這些作品，為音樂發展史上，帶來許多令人驚奇的聽覺與感受。讓我們來一窺究竟吧！

## 學習重點

- 從認識與欣賞現代、當代音樂作品學習發揮創意與想像力。
- 認識、學習欣賞美國作曲家約翰·凱吉的〈四分三十三秒〉，並從課堂上的演出與體驗，學習「創意」與「聆聽」。
- 透過認識與體驗，瞭解作曲家如何透過「特殊記譜」來表達他們在音樂上的創意。
- 從音樂作品《月光小丑》與〈代孕城市〉，認識在二十世紀出現的「音樂劇場」形式。
- 習唱歌曲〈天空沒有極限〉，對曲調的音高節奏能清楚熟練地掌握，加入對歌詞文字內容感受，找出自己的演唱詮釋。
- 演奏直笛曲〈逆風飛翔〉，感受大調曲調明亮愉悅的情感。

## 藝術家

- 約翰·凱吉
- 荀貝格
- 海恩納·郭貝爾
- 蕭煌奇

## 藝術Spotlight

- 馬維里克音樂廳
- 士兵的故事

## 跨領域

- 語文領域（英文）

## 跨科目

- 表演藝術

## 名家導言

他們描繪著周遭的世界，展現的卻是獨特的自我。

皮耶·布列茲

## 此時無聲勝有聲？

在1952年8月29日，美國紐約州伍德斯達克（Woodstock）的馬維里克音樂廳（Maverick Concert Hall），鋼琴家大衛·都鐸（David Tudor）在一場當代鋼琴曲演奏會，首演了這首畫時代的創作，現在就讓我們直擊這首由約翰·凱吉創作的樂曲〈四分三十三秒〉的演出過程：

### 第一樂章

開琴蓋



33秒

關琴蓋



怎麼沒有彈呢？  
我再等等吧！



### 思考啟動鈕

1. 請問這首〈四分三十三秒〉跟你曾聽過的音樂作品，有何不同？
2. 你覺得作曲家想要帶給聽眾什麼聆聽經驗？



### 藝術 spotlight

#### 大衛·都鐸

美國鋼琴家、作曲家。1950年期間與作曲家約翰·凱吉密切合作，凱吉許多驚世之作，都是由他現場演奏。

### 第二樂章

2分40秒

開琴蓋



為什麼他不彈琴呢？



關琴蓋



### 第三樂章

1分20秒

開琴蓋



關琴蓋



曲子「演奏」完了？！

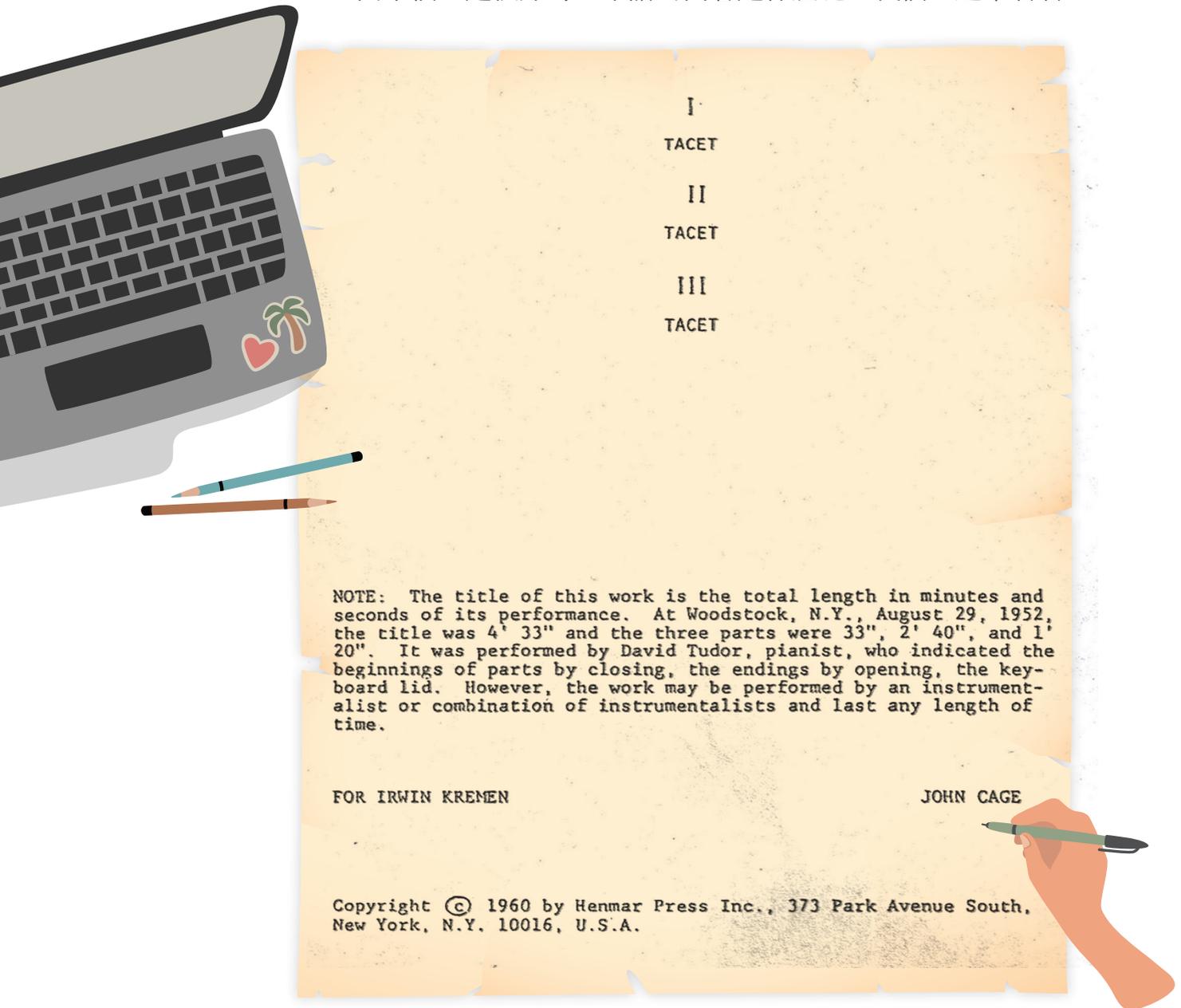


#### 藝術 spotlight

##### 馬維里克音樂廳

位於伍德斯達克的馬維里克音樂廳，創辦人是赫維·懷特（Hervey White），他的初衷是「希望給年輕人一個獲得認可的機會」。在這裡每年都會舉辦音樂節，並且經常有音樂會演出。音樂廳建造於1916年，它的木造結構和設計很適合演出室內樂，建築本身也在1999年被列入美國的國家歷史名勝。

同學們一定很好奇，樂譜的內容是什麼呢？我們一起來看看：



NOTE: The title of this work is the total length in minutes and seconds of its performance. At Woodstock, N.Y., August 29, 1952, the title was 4' 33" and the three parts were 33", 2' 40", and 1' 20". It was performed by David Tudor, pianist, who indicated the beginnings of parts by closing, the endings by opening, the keyboard lid. However, the work may be performed by an instrumentalist or combination of instrumentalists and last any length of time.

FOR IRWIN KREMEN

JOHN CAGE

Copyright © 1960 by Henmar Press Inc., 373 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016, U.S.A.

是不是很令人驚訝？但仍很清楚地看到作曲家要求演奏者把4' 33" 分為三個段落演奏，而每個段落演奏指示為：Tacet，是拉丁文「沈默」的意思。三個段落個有著不同長短的「沈默」：（1）33" – （2）2' 40" – （3）1' 20" 。

凱吉在首演時談到他的〈四分三十三秒〉，他表示這些「沈默」充滿了偶然無法預期的聲音，在第一樂章，或許我們會聽到風在外面吹動；第二樂章，也許是雨點打在屋頂上的滴答聲；第三樂章，可能是觀眾們交談著或是走出去，他們製造出各種始料未及的聲音……。

**動手做做看：策劃一場〈四分三十三秒〉的演出：** \_\_\_\_\_

- 1 老師與同學們可視班級人數，規劃出幾組不同編制的演出組合（可包括：獨奏、重奏、合奏……等）。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



- 2 同學們就左頁〈四分三十三秒〉樂譜上的指令，依照不同樂器組合，設計並排練。例如：我的〈四分三十三秒〉：弦樂四重奏

**第一樂章：**

四位樂手一起吸氣，用琴弓作演奏開始狀，但不發出聲響。（開始）

00'33" 四位樂手一起做演奏結束狀，把弓放下。

**第二樂章：**

第一小提琴手作演奏狀（開始）

00'40" 第二小提琴加入

01'30" 中提琴加入

02'00" 大提琴加入

02'40" 四位樂手一起做演奏結束狀，把弓放下。

**第三樂章：**

第一小提琴手和大提琴手作演奏狀（開始）

00'30" 第二小提琴和中提琴手加入

01'20" 四位樂手一起做演奏結束狀，並起身謝幕，下台。

- 3 演出前，必須有事先的討論和練習。擔任演出的同學決定好演奏的樂器及組合，必須在排練中依約翰·凱吉樂譜上的指示，創造出演奏家無聲卻有趣的音樂會形式，練習每個樂章能在正確的時間點開始和結束（計時的方式也可設計在演出當中）。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- 4 在臺下欣賞的同學，請把當時每個樂章裡，所聆聽及感受到圍繞在周遭、偶發的聲音，或者也可能因人而異，對於臺上演出有不同的表達與反應。把耳朵聽到的，記錄在下方標示樂章與秒數的欄框中（請與上頁秒數的欄框表述方式相對應）。

**我聽見同學演奏時出現的聲音：**

**第一樂章**

**第二樂章**

**第三樂章**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

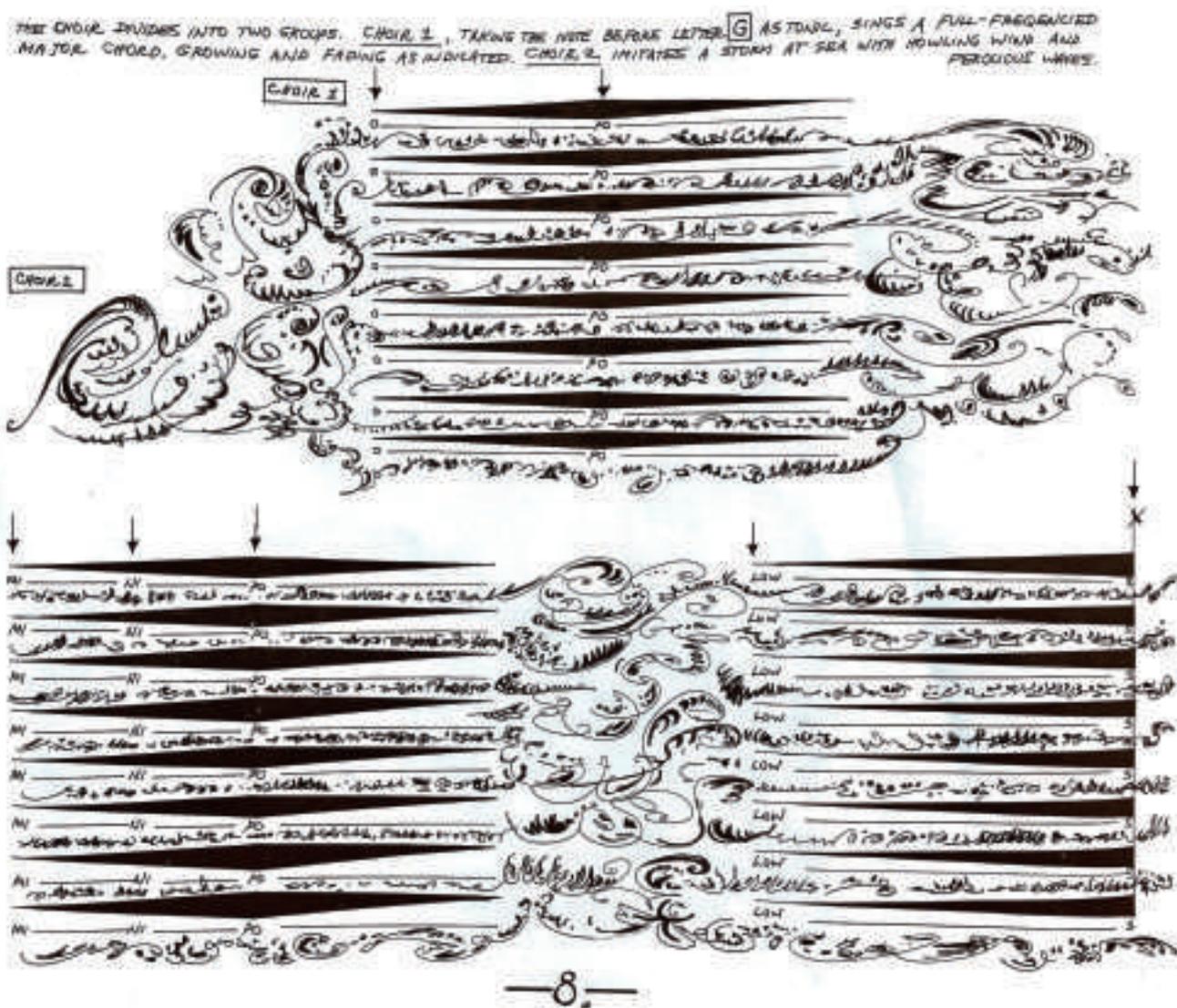
\_\_\_\_\_



## 特殊記譜

不同的文化，產生了不同記錄音樂的方式。在西洋音樂演進過程中，五線譜成為最主要的樂譜記錄方式。但因著作曲家對音樂聲響要求日新月異，在作品中出現許多新的演奏（唱）方式，需要新的記號與樂譜敘寫方式，來傳達給演出的音樂家們。這些運用巧思發明的符號與指令非常多元，除了用文字敘述，作曲家甚至結合圖案與繪畫，希冀演奏（唱）家瞭解他們腦海中的聲響。

大部份的特殊記譜，還是建構在傳統符號記載聲音的高低、長度、速度、力度及觸鍵的基礎上。



▲圖1 默里·謝弗（Murray Schafer）的〈水的瞬間〉（Miniwanka or the Moments of Water），此段描述海洋上的暴風雨。

〈水的瞬間〉（*Miniwanka or The Moments of Water*），是加拿大作曲家默里·謝弗創作的無伴奏合唱曲，這個作品主要是透過人聲來模仿描述水在大自然的各種形態，在歌詞中，作者使用北美各地的原住民語言描述水、雨、溪流、河川、霧和海洋的單字，以及單字中的音節，塑造水在不同形態下的聲響：如雨滴聲、大河流動的聲音……等，來呈現水在自然界的循環與變化歷程，從雨到溪流、湖泊、河川進入到海洋。



### 藝術 spotlight

#### 默里·謝弗

加拿大作曲家、作家、音樂教育家，也透過推動「世界音景計劃」（*World Soundscape Project*），喚起世界對於聲音環境維護保育的意識。

### 動手做做看：\_\_\_\_\_

從上面〈水的瞬間〉的啟發，請同學們嘗試找一個日常生活、或大自然裡的聲音，將它們用你曾學過的音樂符號、或自創的圖像符號、與文字表述成可被演奏（唱）的樂譜。完成後，試著給同學們演唱（奏），並紀錄下演出結果，比對一下，是否與你想表達的聲音相近呢？



## 音樂劇場 (music theatre)

是二十世紀出現的音樂創作類型，有別於傳統的歌劇，以音樂為主軸，混合戲劇、肢體、多媒體等元素的演出。音樂演奏（唱）時，會輔以動作來表現，甚至以半說半唱的方式來演出，例如：1912年奧地利作曲家苟貝格（Arnold Schönberg）創作的《月光小丑》、1918年史特拉汶斯基的《士兵的故事》，都是這類型音樂作品。二十一世紀，當代音樂創作與其他藝術領域的跨界更加頻繁，音樂劇場形式的作品演出也成為趨勢。

月光小丑 (Pierrot lunaire, Op.21)



《月光小丑》由二十一首不同標題歌曲組成的作品，呈現方式則是一位演員兼女聲歌者透過說唱及五位器樂演奏家演出，曲調、和聲都是以無調性（atonality）來寫作，不協和的聲響，使作品充滿戲劇張力，具神秘弔詭的氛圍。

這裡截取的譜例片段出自作品中第十八首〈月的斑點〉（Der Mondfleck），能聽到人聲與快速而不協和的器樂伴奏相互對應；器樂部分，短笛與單簧管、中提琴與大提琴在弱（P）到甚弱（PP）的力度起伏，快速地輪奏，呈現細碎交疊、若隱若現的效果，鋼琴則有忽然的重音（見樂譜標示），暗示主角心情的不穩定。

◀ 圖2 《月光小丑》的故事描述小丑皮耶羅（Pierrot）的妻子移情別戀，皮耶羅陷入迷茫狀態，時而哀傷時而憤怒的心情。

非常迅速地  
Sehr rache

 月的斑點



The musical score is for the piece 'The Soldier's Story' (Der Soldat's Geschichte) by Igor Stravinsky. It is in 3/4 time and features the following parts:

- 短笛 (Flute):** First group of staves (第一組輪奏), marked *p* and *pp*.
- 單簧管 (Clarinet):** Second group of staves (第二組輪奏), marked *p* and *pp*.
- 中提琴 (Viola):** Marked *pp*.
- 大提琴 (Cello):** Marked *pp*.
- 人聲 (Vocal):** Lyrics: Ei-nene weiß sen Fleck des hel-len Mon-des auf dem Rück-ken.
- 鋼琴 (Piano):** Marked *pp sf* and *pp*.



藝術 spotlight

**士兵的故事**

史特拉汶斯基於第一次世界大戰期間所創作，取材於俄國士兵中流傳的民間故事，描述一位返鄉的士兵與奪取他靈魂的惡魔角力鬥爭的故事。編制包括：三位演員、一個旁白及七位演奏者（單簧管、低音管、小號、長號、小提琴、低音提琴、擊樂器）。

**苟貝格**

奧地利作曲家，也是二十世紀重要的音樂教育、理論家。他的作品風格涵括後期浪漫樂派、無調性到十二音列。代表作如《昇華之夜》（Verklärte Nacht）、《摩西與亞倫》（Moses und Aron）等。

**無調性**

與調性相對，指音樂中使用的音高結構，如：曲調、和弦……不依循傳統大、小調特有音高關係與功能的法則。

隱身在城市文明的音樂巨獸：  
〈代孕城市〉（Surrogate Cities）

1994年8月31日，這個由海恩納·郭貝爾（Heiner Goebbels）創作，結合大型管弦樂、電子音樂、人聲及文本朗誦的音樂劇場作品，在德國法蘭克福（Frankfurt）首演。作品靈感及文本主要取材，來自愛爾蘭作家雨果·漢彌爾頓（Hugo Hamilton）的同名小說。透過作品原有的音樂編制與結構，與當地城市的文明特色、環境聲響結合，產生了許多不同城市的版本。

「2018臺北市音樂季」開季節目——〈代孕城市〉在捷運北投機廠亞洲首演。郭貝爾將臺北捷運、以及機廠的環境音響、空間建築都納入在他作品中的聽覺與視覺，觀眾在前往觀賞的路途上，就開始體驗一個無限延伸的劇場空間，也與郭貝爾期待透過這個作品，閱讀整個城市，創造出每個城市獨特的隱喻、幻象。



藝術 spotlight

海恩納·郭貝爾

德國作曲家。音樂及社會學的學習背景，使他的作品得以跨越、集結不同領域，創作包括舞臺作品、管弦樂、室內樂及裝置藝術……等，曾在臺灣演出的作品有：〈白紙黑字〉（Schwarz auf Weiss）、〈史迪夫特的事物〉（Stifters Dinge）、〈進擊的狂想〉（Delusion of the Fury）以及內文提及的〈代孕城市〉。



## 玩！音樂劇場

音樂劇場的體驗與創意，可以從我們生活中尋找：或許是一個在日常生活常見能發出聲音的物件（例如鑰匙、水壺……等）；或許是一樣樂器，透過它們所產生的聲響，找到特有的節奏韻律；也可運用節錄我們熟悉的歌曲曲調，將這些聲響和音樂素材，發展成具有故事情節、動作及視覺效果的音樂劇場。

以下是以〈小星星〉曲調來發想呈現的音樂劇場演出範例：

### 「星星」們的遊戲與對話

#### 步驟 1

先挑選好道具（或樂器）：中音直笛

#### 步驟 2

以所選擇的道具（或樂器）為發想內容，編寫出一段情節或腳本：

「星星」們的遊戲與對話——以〈小星星〉為發想：夜晚，散佈在天空中的星星們，一閃一閃的發著光，它們用自己的語言，彼此對話、互相傳遞訊息……一場星星們的遊戲開始了。

#### 步驟 3

發展設計幾個特定的聲響、節奏或曲調來演繹情節、腳本內容：

將〈小星星〉曲調分為六小段，每段曲調分別由一位同學負責，（五線譜記譜請見附錄）1155665-4433221- 5544332- 5544332- 1155665- 4433221 六位拿著中音直笛的同學（角色：六顆在天空的星星們），各自站在教室不同的角落，每人負責已分配到的曲調片段，當前一段曲調結束，負責下一曲調片段的同學需不間斷地接上，並且演奏音量強度需和前一人不同（如：1155665（弱）-4433221（中強）……），可以在吹奏速度、表情上有不同的變化，就像是彼此之間的對話一般。

#### 步驟 4

分組呈現，並分享觀後心得：  
你最喜歡哪一組同學的演出？為什麼？

看了上面的範例，同學們也運用想像和創意，分成小組，共同來設計發展一個音樂劇場小演出吧：



**1** 先挑選好道具（或樂器）。

**2** 以所選擇的道具（或樂器）為發想內容，編寫出一段情節或腳本。

**3** 發展設計幾個特定的聲響、節奏或曲調來演繹情節、腳本內容。

**4** 分組呈現，並分享觀後心得。



## 天空沒有極限

這首香港創作歌手鄧紫棋在2020年的新歌：「天空沒有極限，我的未來無邊，破繭的我會飛向更蔚藍的明天……」，雖然歌詞內容提到生活中有許多挑戰，但透過創意和想像，會使我們突破原有的極限，成為更好的自己。就如同本課介紹許多不同以往、具創新思維的音樂，它們都是作曲家的突破極限的成果。

### 天空沒有極限

鄧紫棋 詞曲

♩ = 68



1 當我 好奇地亂 敲著黑白 的琴 鍵， 當我 躲在房間 樂極忘形 地表 演，

3 你微笑 的雙 眼 是否 當時 早 有 預 感， 看 到 了 今 天，

5 當我 沒日沒夜 聽著最愛 的唱 片， 當我 書本每一 頁都畫滿 了和 弦，

7 你從不 曾熄 滅 我天真 的火 焰， 不 怪 我 在浪 費 時 間。

9 是 你的 無 條件， 成 就 了 這 一 切， 是 你讓 我 看 見

12 天 空 沒 有 極 限， 我 的 未 來 無 邊， 破 繭 的 我 會 飛

15 向 更 蔚 藍 的 明 天， 前 方 路 若 遙 遠， 回 頭 看 看 從 前，

18 看 看 鏡 子 裡 的 你 帶 著 曾 經 的 我， 已 走 了 多 遠。

## 逆風飛翔

在本課，我們瞭解到，創作一個跨越過往極限、不同以往的音樂作品，是需要勇氣的。這首歌曲的作者蕭煌奇，雖因視障無法看到五彩繽紛的世界，但他仍執著於理想、帶著勇敢向前的積極態度，創作出為人們帶來色彩和希望的歌曲。



♩ = 100



### 逆風飛翔

蕭煌奇 曲







● 多爾鼓基金會（Dhol Foundation）的演出，融合印度傳統音樂與現代電子音樂，他們也有音樂學校，傳授印度傳統音樂。

# LESSON 3 聽音樂 · 環遊世界

音樂是地球上共同的語言，不同的文化背景、風土民情、地緣環境，孕育地球上多元的音樂生命，現在就讓我們帶著音樂機票，飛往各國一探究竟吧！

## 學習重點

- 透過臺灣的世界音樂節，體認文化差異，尊重與瞭解他國音樂文化。
- 觀察奇美博物館典藏樂器，體認東亞、西亞、非洲地域文化及辨別其樂器特色。
- 透過音樂風格的辨認，認識日本傳統樂器及使用場合，與其轉變與創新。
- 藉由欣賞〈望春風〉與〈島唄〉，體認與辨別中國五聲音階和日本沖繩音階的不同。
- 藉由日本沖繩音階創作一段曲調並發表。
- 認識印度常見傳統樂器及西塔琴大師拉維·香卡。
- 習唱〈印倫情人〉，體認印度民族音樂特色。
- 習奏〈Kamalondo〉，學習非洲音樂特色。
- 藉由創作與練習非洲節奏形態，認識常見非洲樂器，體會世界音樂之美。

## 藝術家

- 和樂器樂團
- 吉田兄弟
- 拉維·香卡

## 藝術Spotlight

- 世界音樂節@臺灣
- 拉格
- 塔拉

## 名家導言

音樂是世界的共同語言。

伍德羅威爾森 (Woodrow Wilson)

世界音樂即時通

以下三張機票，請仔細聆聽老師播放之樂曲並對照下方圖片，你能分辨是哪些國家的音樂嗎？請將正確國家名稱填入機票中。

**Air Lines**

臺北 → \_\_\_\_\_

**翰寶**  
BOARDING PASS №123

Date 01 Jan Flight time 12:34 Class Economy Gate A12 Seat 12B Gate closes 12:04



**翰寶**  
BOARDING PASS №123

From 臺北

To \_\_\_\_\_

Date 01 Jan Flight time 12:34

Gate A12 Seat 12B



**Air Lines**

臺北 → \_\_\_\_\_

**翰寶**  
BOARDING PASS №123

Date 05 Aug Flight time 15:56 Class Economy Gate C3 Seat 12B Gate closes 15:26



**翰寶**  
BOARDING PASS №123

From 臺北

To \_\_\_\_\_

Date 05 Aug Flight time 15:56

Gate C3 Seat 20D



**Air Lines**

臺北 → \_\_\_\_\_

**翰寶**  
BOARDING PASS №123

Date 22 Dec Flight time 08:35 Class Economy Gate K12 Seat 55E Gate closes 08:05



**翰寶**  
BOARDING PASS №123

From 臺北

To \_\_\_\_\_

Date 22 Dec Flight time 08:35

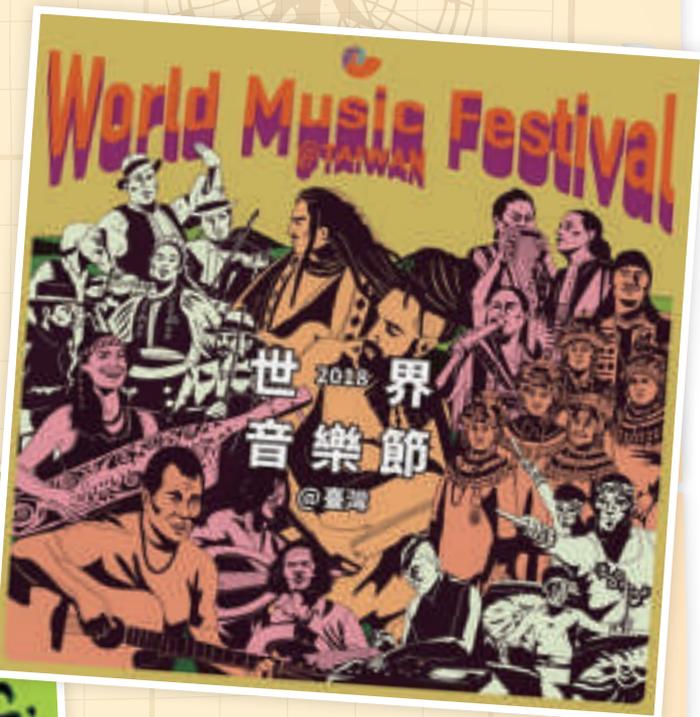
Gate K12 Seat 55E




八年級課程中，我們認識了臺灣、中國的傳統樂器，這次從臺灣世界音樂節出發，前往臺南奇美博物館觀察世界各國樂器特徵，吹奏日本音樂〈島唄〉，並體會印度的神祕曲調，最後聆聽非洲鼓動的原音之聲。

### 臺灣與世界的音樂橋樑

「世界音樂節@臺灣」是臺灣大型的戶外音樂節。這個活動致力於分享臺灣的福佬、客家、原住民等特色音樂，並邀請世界各國的音樂團隊，藉由團隊間的合作、切磋，將臺灣文化與國際音樂接軌，同時拓展臺灣觀眾對於世界特色音樂的視野，多元文化的藝術體驗。



▲ 圖1 2018世界音樂節

▶ 圖2 2019世界音樂節，策展主題有別於以往以「聽覺」為核心，改由「視覺」為主體，重視多種感官的雜揉。



#### 藝術 spotlight

##### 世界音樂節@臺灣

文化部影視及流行音樂產業局主辦，風潮音樂承辦。每年十月第三個周末，於臺北市大佳河濱公園舉行，為期三日。



# 奇美博物館

臺灣與世界的音樂橋樑，除了世界音樂節之外，還有奇美博物館，典藏世界各地的民族樂器，也值得實地走訪，一探究竟！

奇美博物館位於臺南市，是臺灣館藏豐富的私人博物館、美術館，展區分為藝術、樂器、兵器與自然史四大領域。其中，常設展「樂器廳」，典藏世界各地的民族樂器，共分為大洋洲、非洲、西亞、東亞、美洲五個區域，待假期與家人朋友前往博物館拓展視野，學習新知吧！

請你實際參觀或上網搜尋資料，仔細觀察右頁的樂器，從外型、種類……等等方面，判斷它們是哪個區域的樂器？以及它們的特色。





它是\_\_\_\_\_區域的樂器

它們的特色是：

---

---

---



它是\_\_\_\_\_區域的樂器

它們的特色是：

---

---

---



它是\_\_\_\_\_區域的樂器

它們的特色是：

---

---

---

## 第一站：流行中的傳統—— 日本音樂

第一站來到日本，因地緣關係，日本受到中華文化影響，甚至樂器也有相仿外形、材質與演奏姿勢，例如日本的傳統樂器：箏（koto）、三味線（shamisen）、尺八（shakuhachi）便是由中國傳入。

日本至今仍保留唐代音樂藝術，如：雅樂（gagaku），是宮廷音樂，興盛於九至十二世紀，演出時沒有指揮，由鼓控制樂曲進行。然而，現在有搖滾樂團將日本傳統樂器與流行音樂元素融合，為傳統創造新的視野，如：和樂器樂團、吉田兄弟。

### 動手做做看

1. 請聆聽以下三首樂曲，你覺得哪首樂曲是日本風格的音樂？請塗滿你認為「是」的音符編號，並與同學分享原因。



2. 承上題，樂曲中有一樣日本傳統樂器，你能說出是右頁的哪樣樂器嗎？



### 藝術 spotlight

#### 吉田兄弟

日本津輕三味線的雙人組合演奏家，1999年推出的首張唱片《Ibuki》後一炮而紅，其音樂風格融合搖滾樂、爵士樂等元素，並將傳統樂器與現代音樂結合，曾於2016年於臺灣世界音樂節演出。

#### 和樂器樂團

日本搖滾樂團，由尺八、箏、三味線、太鼓、吉他、貝斯、鼓和主唱組成。



# Japan

## 尺八 (Shakuhachi)



45個讚



竹製、豎吹，氣鳴吹管樂器，吹口處斜面切削，共五孔（前四孔後一孔），由於長度多為一尺八寸（約為33.33公分），故名「尺八」。常用於日本雅樂，亦常與箏合奏。

推薦曲目：〈鶴の巢籠〉

#Shakuhachi#Japan#Traditional#musicalinstrument



鶴の巢籠

## 箏 (Koto)



42個讚



弦鳴彈弦樂器，共有十三弦，以移動「琴柱」調音，右手以拇指、食指、中指戴義甲彈奏。現有十七弦或二十弦箏。常用於日本雅樂、民間音樂，亦常與三味線、尺八合奏。

推薦曲目：〈六段の調〉

#Koto#Japan#Traditional#musicalinstrument



六段の調

## 三味線 (Shamisen)



59個讚



弦鳴彈撥樂器，共有三條弦，右手以持撥子、左手按弦演奏。起源於中國的「三弦」，在琉球（今沖繩）稱為「三線」，後傳入日本。推薦曲目：吉田兄弟〈Kodo〉

#Shamisen#Japan#Traditional#musicalinstrument#YoshidaBrothers



Kodo

### 思考啟動鈕

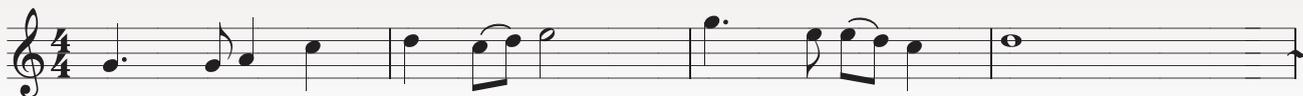
請觀察日本箏與中國古箏在構造、音色上有何不同？



## 日本沖繩音階

不同民族的音樂有各自的音階調式組成方式，同樣是民謠，因為運用不同的音高排列，呈現的風格也會有所差異，藉此顯現其民族音樂特色。接下來請你欣賞以下樂段，並試著分享這兩首曲子的不同處。

### 〈望春風〉

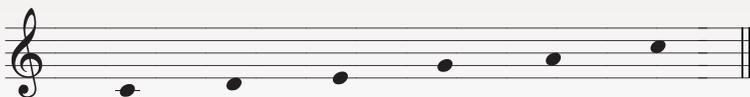


### 〈島唄〉

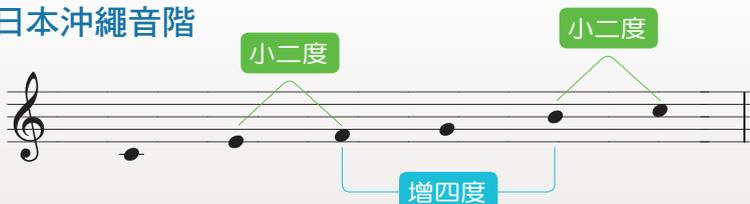


你知道聽起來不一樣的原因嗎？分別記錄上面兩首曲調的音符，並且重新以C音為主音排列，得到以下兩種音階。〈島唄〉使用的日本沖繩音階同樣以五聲音階排列，相較於中國五聲音階它有小二度、增四度的不協和音程，呈現日本沖繩的地方音樂風格。

### 中國五聲音階



### 日本沖繩音階

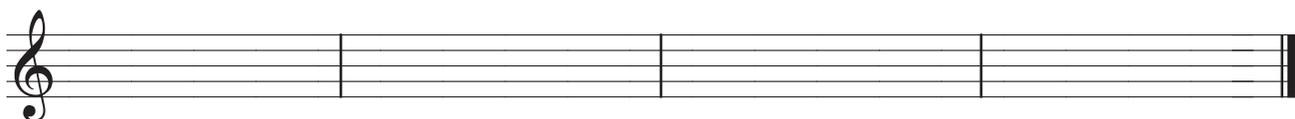


### 藝術 spotlight

#### 增四度

中間經過六個半音的四度音程。

接下來，請你以日本沖繩音階創作四小節曲調，並用直笛演奏，與班上同學分享發表。





## 〈島唄〉

「島唄」原意是「島歌」，是鹿兒島歌謠，常用三味線伴奏。宮澤和史以沖繩音階創作，讓我們來感受一下這首樂曲的沖繩風情吧！

行板  
Andante

### 島唄

音域 

宮澤和史 曲




#### 藝術 spotlight

##### 宮澤和史

出生於日本 甲府，為THE BOOM樂隊主唱。其個人創作的〈島唄〉發表後，在日本及國際上大受歡迎。除此之外，宮澤和史亦替日本許多歌手和民間、國際間的交流活動創作詞曲。



### 藝術 spotlight

#### 拉格

元素來自波斯與周圍民族的民歌、詩詞、宗教信仰……等，藉由特定音符組合的不同拉格，有各自獨特的感情和氣氛。

#### 塔拉

是印度音樂的節奏模式，為重複、規律的節奏型態，每種塔拉有特定的節奏型態，在整個演奏中以同樣的節奏型反覆，形成節奏的循環。



## 第二站：神秘的印度音樂

若是沒去過印度，或許曾在臺灣吃過印度料理，看過寶來塢的電影，現在就讓我們一起認識神秘的印度音樂吧！

印度是文明古國，其音樂可追溯到三千五百多年前，和社會及宗教活動密不可分，擁有悠久的音樂傳統。印度音樂為口傳心授的音樂體系，音樂風格神秘、多樣，無論是曲調、節奏、樂器音色，都有著獨具一格的音樂特色。

此外，印度樂器種類繁多、音樂繁複，其中具代表性的樂器有西塔琴（Sitar）、塔布拉鼓（Tabla），其音樂建立在兩個基礎架構上，一個是「拉格」（raga）、一個是「塔拉」（tala），拉格為曲調結構，塔拉為節奏結構，並透過沒有樂譜，口傳心授的方式傳承，造就印度人聽力佳、記憶強，想像力豐富而多元的民族。



### 思考啟動鈕

圖片中是Woonta問他跨界樂團。西塔琴，二胡和大提琴的融合，散發從絲路來的痕跡，並以來自不同國家的音樂背景創作，臺灣是文化大熔爐，Woonta的音樂風格也是如此。2017年榮獲第28屆傳藝金曲獎「最佳跨界音樂專輯獎」與「最佳創作獎：編曲」。請上網搜尋，臺灣還有哪些團體、協會致力於推廣印度音樂？請寫下至少一個，並與同學分享。



◀圖1 Woonta 問他跨界樂團，成立於2015年，由三位在愛丁堡藝穗節相遇的音樂家們發起，由左至右為西塔琴/金光亮平(Yo)、二胡/羅常秦、大提琴/雨果文森，作跨文化、跨界的藝術結合。



## India



西塔琴



43個讚



弦鳴彈撥樂器，有六到七條主要的琴弦，下層則有十一到十九條弦，用以營造共鳴聲響。琴頸上的二十個琴格可以移動調節位置。演奏時，主要是以推拉弦，透過琴格游移的方式，製造出獨特迷人的滑音特質。

推薦曲目：西塔琴

#Sitar#India#Traditional#musical instrument#RaviShankar



塔布拉鼓



51個讚



膜鳴打擊樂器，是由一對單面鼓所組成，為北印度音樂中最重要的節奏樂器和伴奏樂器。演奏時，以手掌或手指擊奏，擊奏鼓心、鼓邊，不同的擊法會有不同音高。

推薦曲目：塔布拉鼓

#Tabla#India#Traditional#musical instrument#Zakir Hussain



西塔琴構造圖



### 藝術 spotlight

拉維·香卡 (Ravi Shankar)  
左上圖所示，印度西塔琴演奏家、作曲家，將印度音樂元素融合西洋古典音樂作曲，西塔琴示範影片即是其作品。



## 發聲練習

請同學唱唱看以下旋律，練習時應注意小二度、增二度與完全四度的音準。

lu lu



## 印倫情人

這首可愛的歌唱曲〈印倫情人〉由旺福樂團演唱，四四拍、快板。曲中以小二度、增二度構成全曲動機，營造出饒富印度風味的歌曲。練唱時，應注意音程之音準與咬字發音。



## 印倫情人

姚小民 詞曲

快板

Allegro

小二度

增二度

我 家 門 前 有 恆 河， 喜 馬 拉 雅 山， 夏 天 過 完 大 雨 下，  
大 吉 嶺 上 有 紅 茶， 別 加 咖 哩 呀， 馬 德 里 在 西 班 牙，

濕 婆 發 飄 啦， 吃 飯 要 用 右 手 抓， 屁 股 左 手 擦，  
名 字 好 像 啊， Na- ma-ste 你 好 嗎， 一 起 做 瑜 珈，

唱 歌 跳 舞 彈 西 塔， 請 你 喝 拉 茶。  
Cha- tu-ran-ga 抽 筋 啦， 我 背 你 回 家。



## 藝術 spotlight

### Namaste

印度常見的问候語，中文可理解為您好、致意，印度當地人通常會以雙手合十示意。

### Chaturanga

瑜伽姿勢，以四肢做平板支撐，鍛鍊核心和手臂。

### 旺福樂團

成團於1998年，成團以來參加許多大型音樂活動及表演。2002年海洋音樂祭時獲評審團大賞肯定，認為他們的歌「童趣十足，簡單的詼諧感背後卻是複雜的技術與創意」。曾獲第十六、十七、十九、二十七、三十屆金曲獎最佳樂團提名。

印度語「Jia guru deva om」及「Hara Hara Hara krishina」意涵為讚嘆瑜珈之神。





### 第三站：鼓動的原音之聲——非洲音樂

非洲是世界第二大洲，更是人類文明的發源地，其音樂與生活息息相關，舉凡婚喪喜慶、宗教信仰、休閒娛樂、工作勞動、消息傳遞等，皆以音樂為內容。又因十五世紀的奴隸制度，輸出黑奴同時，也將非洲音樂一併傳入其他國家，尤其對歐美影響甚大。

非洲音樂特色為不同節奏形態同時進行且不斷反覆，啟應形式（call and response）也是常見的特點。非洲樂器包羅萬象，種類達數百種，音色因不同地區而有不同的變化，本課介紹非洲常見樂器－拇指琴、金貝鼓，讓我們一起來聽聽非洲樂器迷人的樂音吧！



## Africa



### 拇指琴 (Mbira)



59個讚



亦稱卡林巴 (Kalimba)，源自非洲，後由英國籍Hugh Tracey改良為現常使用的拇指琴。演奏時以拇指撥動琴體上的金屬片，透過木製或葫蘆製琴體發聲。  
推薦曲目：拇指琴獨奏  
#Mbira#Kalimba#Zimbabwe#HughTracey  
#Traditional#musicalinstrument



拇指琴獨奏



### 金貝鼓 (Djembe)



61個讚



即為非洲鼓，為膜鳴打擊樂器，源自西非，名字意為「大家和平相處」，在日常生活中具重要的角色，藉由節奏賦予固定的信號，彼此間傳遞消息。

金貝鼓以木頭蒙上羊皮或是獸皮，並以繩子綁住，演奏時以徒手拍打鼓皮發聲。

推薦曲目：金貝鼓獨奏  
#Djembe#WestAfrica#AfricanDrums#Traditional  
#musicalinstrument



金貝鼓獨奏

 **Kamalondo**

所謂啟應的演唱形式（call and response），即為領唱者以呼喚的方式開頭，而眾人以齊唱的方式回應。〈Kamalondo〉是一首剛果民謠，藉由啟應的演唱形式唱出「We are the best」的意涵，讓我們一起來習唱這首民謠吧！

### Kamalondo

剛果民謠  
李明晏 譯譜

♩ = 100

領唱者以呼喚的方式領唱

 Lead Vocal I  
 Vocal II  
 Lead Vocal I  
 Vocal II  
 Lead Vocal I  
 Vocal II  

ka— ma— lon— do lon— do wei wa— ta—

ka— ma— lon— do ka— ma— lon— do— wa— ta

shi ka— ma— lon— do ma— ma ka— ma— lon— do

shi ka— ma— lon— do

ka— ma— lon— do wa— ta— shi k— a ma— lon— do.

ka— ma— lon— do wa— ta— shi.

眾人以齊唱方式回應



#### 藝術 spotlight

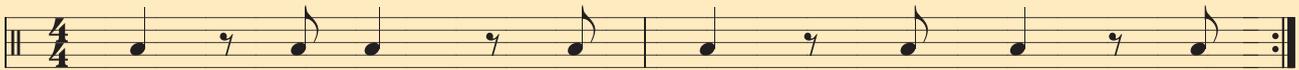
##### Kamalondo

此曲通常在賽後慶祝勝利而演唱，Kamalondo是剛果城市名，Watashi為「贏家」之意。

## 非洲音樂動次動

非洲鼓樂通常以頑固節奏為基礎，再加上循環的節奏模式，除了既定的節奏形態，領導鼓樂者也能加上即興的節奏形態。現在，請先與同組同學拍打以下非洲常見節奏型態：

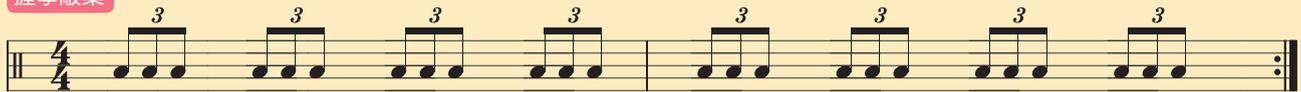
### 拍手



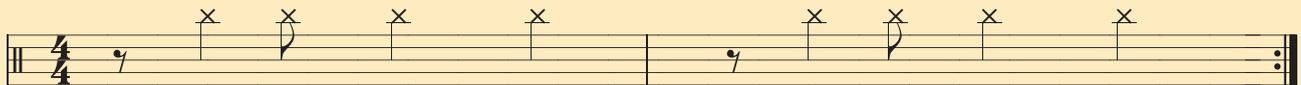
### 拍桌



### 握拳敲桌



### 跺腳

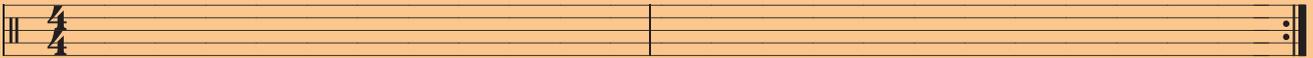


各組練習後，現在請全班分成四組，每組負責一種節奏形態，負責「跺腳」組別先拍打兩小節後，其他組別依序加入，最後四個組別同時演奏，也可嘗試運用生活中的物品敲擊，一起玩非洲鼓樂吧！

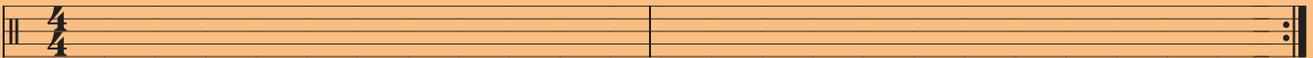
## 非洲鼓樂創作時間

在全班一起練習非洲鼓樂後，是不是對複雜的非洲節奏有一些瞭解了呢？現在請你擔任鼓樂領導者，以左頁節奏為基礎，創作四四拍子、兩小節的節奏，以四分音符為單位（如p.158譜例），並重複該節奏，呈現非洲循環的節奏模式，並運用日常生活中的物品，例如掃帚，與同組同學一人負責一種物品合作完成，獨一無二的非洲節奏。

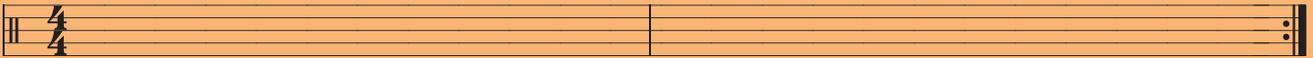
使用的物品為：



使用的物品為：

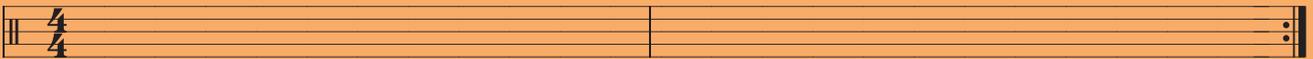


使用的物品為：



使用的物品為：

頑固節奏





● 《碟仙》老地方影像工作室 2019 臺灣。本片是第15屆法國手機電影節（Mobile Film Festival）參賽影片，以智慧型手機拍攝而成。

LESSON

# 1 第一次拍 電影就上手

近年YouTuber當道，人人都可以經由不同社群媒體，用手機錄製影像來發聲，這也是這個時代表達自己想法的好用工具！

## 學習重點

- 學習拍攝鏡位、鏡頭角度及畫面構圖技巧。
- 學習影片剪接技巧（APP及剪輯軟體）與配樂音效設計。
- 學習電影編劇技巧。

## 藝術家

- 黑澤明

## 跨領域

- 資訊
- 科技

## 藝術Spotlight

- 場面調度
- 鏡頭語言
- 過肩鏡頭
- 蒙太奇
- 定場鏡頭

## 跨科目

- 視覺藝術
- 音樂
- 資訊科技

## 議題融入

- 資訊教育
- 科技教育
- 生命教育

## 名家導言

電影是一個容器，它可以容納人生的各種情感體驗，將那些本來游離於電影之外的生命最初的感動和歡笑、痛楚與悲喜清晰地展現，讓所有人一同分享。

黑澤明（Akira Kurosawa）



### 藝術 spotlight

#### 智慧型手機的拍攝配件

1. 硬體設備，如三軸穩定器、外加式鏡頭、可連接智慧型手機的收音麥克風、空拍機等。
2. 軟體APP應用程式，如可以調整光線與色彩參數的拍攝軟體、後製剪接軟體等。

科技日新月異，等待智慧型手機使用者主動積極嘗試與發掘各種拍攝配件。

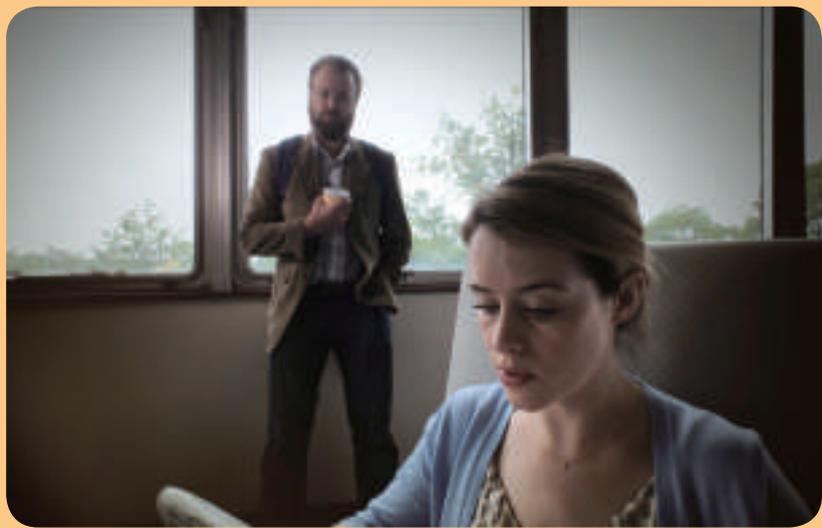
## 👁️ 手機和電影的距離

電影是一種複合的藝術形式，透過導演的場面調度、演員的表演、鏡頭的拍攝與剪接等元素組成。隨著手機攝錄影規格越來越高、拍攝配件越來越齊全，用手机拍影片漸漸成為趨勢，因為手機體積較小，可以在狹小空間中使用特殊鏡位，演員不易感受機器的存在，便更能投入情感，使拍攝過程更有效率，現今電影市場中許多作品，就是憑藉手機完成所有拍攝工作。

身為青少年的我們，也許還沒有使用攝影機來拍攝的能力，卻可以在瞭解影像的製作過程和技巧後，透過手機完成屬於自己的微電影，表達自己的想法。



▲圖1 智慧型手機搭配三軸穩定器使用，就可以拍攝出穩定流暢、具有專業水準的畫面。



▲圖2 《瘋人院》（Unsane）2018 美國。全球第一部以智慧型手機拍攝的院線電影，共計花了11天的拍攝時間，以3支手機拍攝而成。



### 藝術 spotlight

#### 場面調度（法語：Mise en scène）

本來是法國戲劇術語，代表在舞台上的各種元素（如：道具、場景、演員等）要放在哪裡、移動的方式、演員走位要如何妥善的安排。後來被借用到電影分析中使用。電影的場面調度指的是：透過元素（服裝、聲音、燈光、演員的走位、攝影機的運動方式）的安排與轉變，推動劇情發展或表達角色情感。

# 一部影片的製作流程

## 1

### 前置作業

- 製作人** 產生故事構想。
- 編劇** 寫劇本。
- 導演** 籌備拍攝事務。
- 勘景** 找到適合的拍攝場地。
- 選角** 甄選適合的演員。
- 製作分鏡腳本** 包含臺詞、鏡位、運鏡。
- 美術指導** 設計場景製作道具。



## 2

### 拍攝中

- 導演** 拍攝現場總指揮。指導演員，並與攝影、聲音、美術、服裝各部門確認各環節並做出決策。
- 演員** 電影中的重要靈魂。透過肢體、聲音語調和表情詮釋故事角色的喜怒哀樂。
- 場記** 負責打板，確認場號鏡號。運用場記表記錄拍攝的每顆鏡頭，包含鏡位的擺法、演員的對白走位、服裝、道具陳設等，確保影片的連戲。
- 燈光師** 用燈光幫場景說故事。與攝影師配合佈光，打造不同的光影風格，並且把演員拍得好看。
- 收音師** 用收音麥克風捕捉電影現場的各種聲音。
- 梳化** 為不同角色塑造適合的妝容與髮型。
- 服裝管理** 負責準備需要的服飾並協助修補與保管。
- 美術指導** 負責設計電影整體的視覺風格，打造電影場景。場景、服裝與道具都是其工作範圍。
- 製片** 劇組大管家，掌控拍攝進度並安排劇組人員飲食及住宿。

## 3

### 後製剪接

- 剪接師** 將片段內容剪輯成完整影片。
- 配樂師** 配合故事劇情設計背景音樂。
- 擬音師** 製作音效。



### 思考啟動鈕

還記得七年級及八年級教過的幕後人員編制嗎？請試著辨識右上圖中的人物分別是什麼身分，並列舉出他們的工作內容！

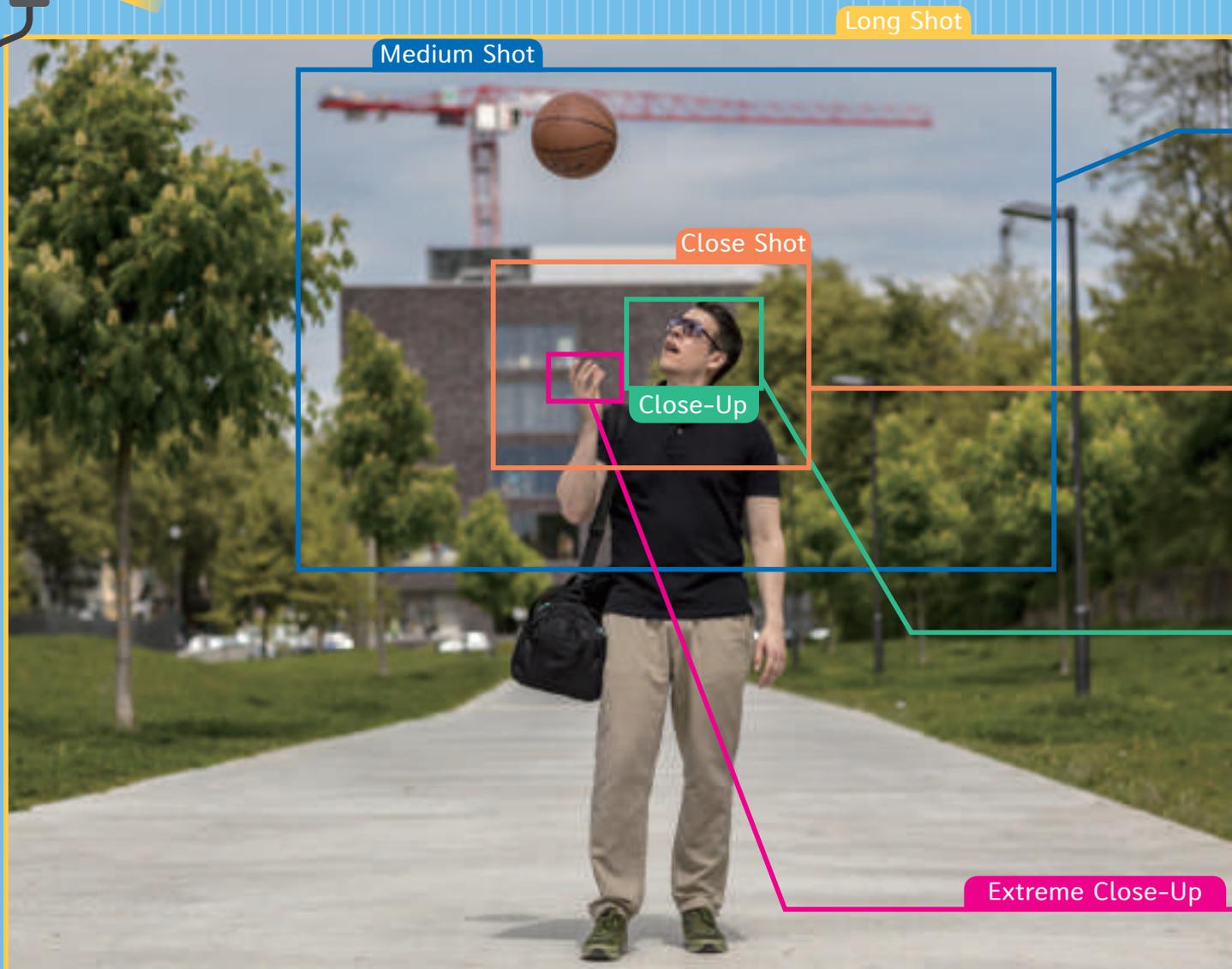
## 課堂活動 電影十字圖

將一張白紙對折再對折區分成四塊，分別寫下或畫下：一、最喜歡的電影；二、最愛的角色；三、最令你印象深刻的電影畫面；四、電影給你的啟發或啟示。並互相分享自己的看電影經驗。

## 👁️ 鏡頭語言的秘密

鏡頭（shot）是影片的最小單位，一個鏡頭（one shot）是指從按下錄影到暫停錄影的一段影片長度，而一部精彩的影片就是從數十個到數千個精心設計的鏡頭所構成。我們應該如何安排設計每一個鏡頭？不同的鏡頭語言又隱含著什麼不同的秘密呢？

### 秘密 1 景別





## 藝術 spotlight

## 鏡頭語言

指電影拍攝中所有安排鏡頭的方式以及相關的術語，像是鏡位（shot）、運鏡方式（camera movement）和剪接（editing）都是鏡頭語言的一部分。

## 遠景

Long Shot



全身+大環境。強調主體與環境的關係，常用在故事一開始，可以展現場景地點、時間與角色的樣貌、動作。圖例：一個學生站在校園中。

## 中景

Medium Shot



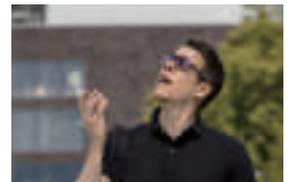
膝 / 腰以上的鏡頭。可以看見臉部表情、肢體動作及部分背景訊息。圖例：一個男生看似輕鬆隨興的在室外拋球。



## 近景

Close Shot

胸口以上的鏡頭，展現演員細膩的反應或情緒轉折，使觀眾貼近人物的感受，有助於觀眾入戲。圖例：可以清楚呈現角色的態度一派輕鬆。

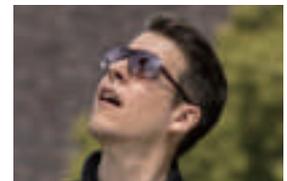


## 特寫

Close-Up



可細膩表現人物的情緒或吸引觀眾注意小地方，提供劇情上的線索。持續使用人物臉部特寫鏡頭，可以表達這個人物的思想和感覺。比如將鏡頭特寫在男性臉部，顯示角色的表情充滿自信。



## 大特寫

Extreme Close-Up

近距離拍攝某個部位或五官，展現特定的細節來加強視覺衝擊或是強調重點。比如將鏡頭特寫在拋球的手指，突顯角色手指的靈活。





▲圖3 衝浪者所在的位置就是三分構圖法其中一個焦點的位置。

秘 密

## 2 構圖

構圖對畫家或攝影者來說，是美感的考驗，更是最直接的鏡頭語言，它能夠讓觀眾快速地看到畫面重點。構圖的方式有很多，最基礎的是三分構圖法（rule of third），就是將畫面切分成九宮格，將拍攝重點集中在沿線上，或是將焦點放在四個交會點的其中一點上，都可以讓畫面呈現更穩定的視覺效果。



藝術 spotlight



### 過肩鏡頭（over the shoulder shot, OTS）

拍兩人對話時，從某角色背後（通常是肩膀後）去拍攝對面角色。可以建構角色視線、交代人物位置和互動關係，把觀眾放在旁觀者的角度上傾聽對話。

鏡頭觀看方式通常分為：主觀鏡頭（Subjective Shot）從主角視角呈現所見的世界、客觀鏡頭（Objective Shot）從第三人的角度來觀看一切。圖4的構圖是過肩鏡頭，同時也是客觀鏡頭。

▲圖4 《哈利波特：死神的聖物 II》2011



### 3 角度

鏡頭的拍攝角度也隱藏著許多暗示，是不可不學的鏡頭語言，甚至鏡頭的觀看方式，也能帶給觀影者不同的感受。

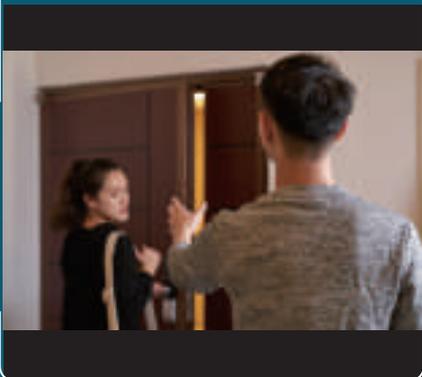
### 水平鏡頭

客觀、一般日常生活的感覺。



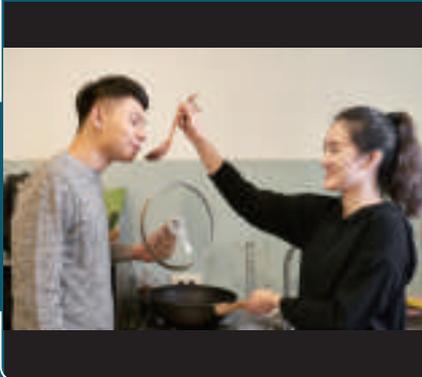
### 背面鏡頭

表示跟蹤或凸顯角色心情、狀態。



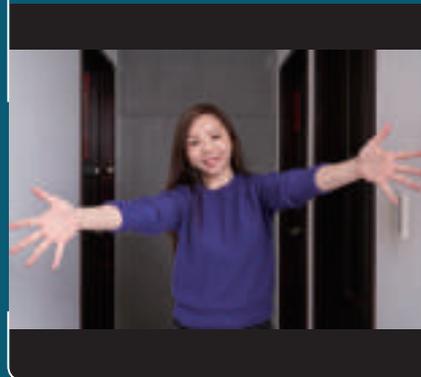
### 側面鏡頭

凸顯某些動態。



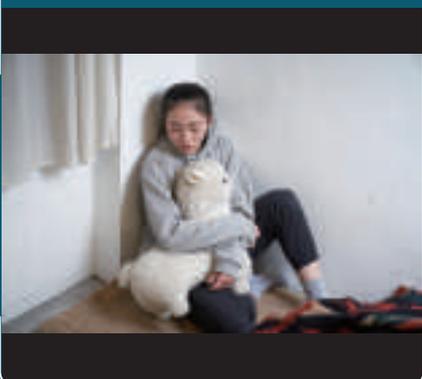
### 正面鏡頭

畫面較平、親密感。



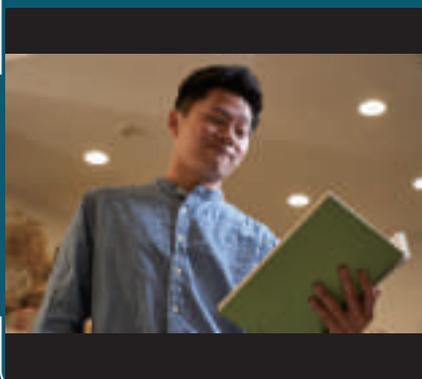
### 俯角鏡頭

呈現角色的弱勢或地位卑微，或凸顯狹小空間。



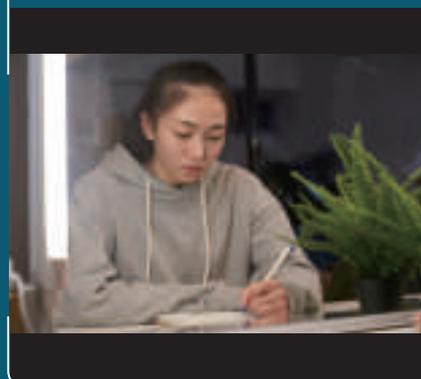
### 仰角鏡頭

使角色顯得較大，製造崇敬感或優越感。



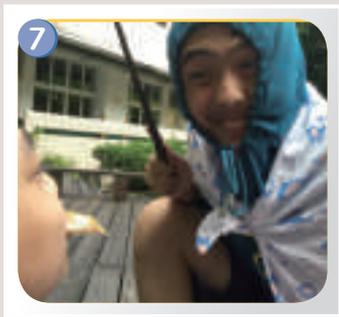
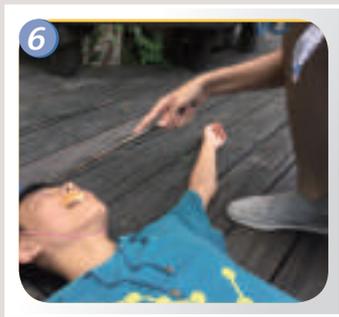
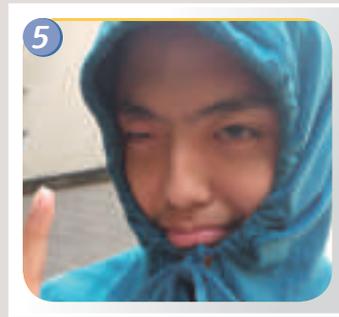
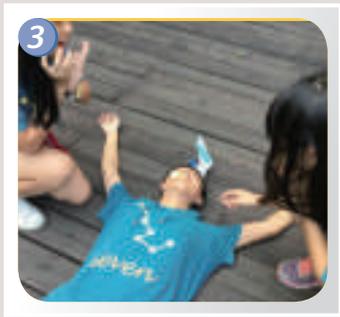
### 45度角鏡頭

最常用。



## 課堂活動 用照片說故事

運用學過的拍攝技巧，和同學一起拍攝八張照片，敘述一個簡單的故事，包含事件開頭、有衝突的過程、結尾。



- 1 今天是白雪王子的生日，小矮人們都興高采烈地幫王子慶生。（水平鏡頭）
- 2 但有人卻偷偷在慶生蛋糕裡下了毒，並發出「嘿嘿嘿」的笑聲。（特寫鏡頭）
- 3 吃下毒蛋糕的王子口吐白沫暈倒在地，小矮人們都手足無措，不知如何是好。（俯角鏡頭）
- 4 突然一個神祕的巫師從天而降，耀眼的光芒讓小矮人們的眼睛都睜不開。（仰角鏡頭）
- 5 巫師對小矮人們胸有成竹的說：「我知道白雪王子被下了毒，我有辦法把王子救活！不過，救活之後……嘿嘿嘿～他得要跟我走！」（特寫、主觀鏡頭）
- 6 奇怪的巫師對白雪王子下一個神奇的咒語：「醒醒、復活吐～！」（旁觀鏡頭）
- 7 白雪王子立刻甦醒過來，奇怪的巫師說：「嘿嘿嘿～你這條命是我幫你撿回來的～白雪，快跟我走吧！」（過肩鏡頭）
- 8 甦醒的王子被巫師那可怕的表情嚇了一大跳！忍不住一巴掌揮過去。（旁觀鏡頭）



▲圖5-6 一般片場會架設攝影軌道使攝影機運動更流暢，但是在資源有限的學校中，我們可以用滾輪椅或是滑板等有輪子的設備來取代昂貴的軌道。

秘密

## 4 運鏡

除了攝影機固定不動的定場鏡頭之外，為了拍到最佳動態影像，我們會需要讓攝影機移動，使鏡頭更有變化，甚至以不同的視角看到不同的畫面。

### 直搖

攝影機固定中間，鏡頭垂直上下擺動。可處理長形的、高大的主體。

### 推近拉遠

攝影機往前靠近（增加觀眾情緒帶入）或往後遠離（賦予抽離感）。讓觀眾視線靠近或遠離被攝影主體，營造特殊戲劇張力。

### 橫搖

攝影機固定，鏡頭左右水平轉動。模擬人眼環視四周或切換場景。

### 橫移/跟拍

提供觀眾一種參與情境的貼切感受或用於轉場。



### 藝術 spotlight

#### 定場鏡頭 (Establishing Shot)

是鋪陳場景的絕佳方式，能讓觀眾知道人物的位置以及故事發生地點。



7種拍片  
必用運鏡技巧





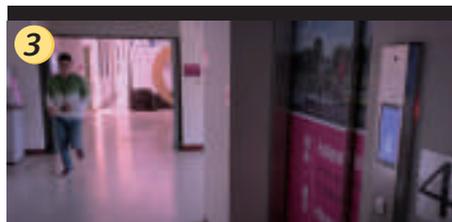
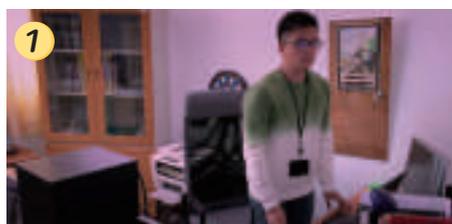
## 5 剪接

學會構圖的訣竅，就能拍出一張張有故事感的畫面，而如何讓畫面動起來，使影片敘事流暢，甚至因而動人，剪接的順暢與否就是一大關鍵！

### 連戲剪接



是以說故事為目的，將不同的鏡頭串連起來，強調鏡頭與鏡頭之間的流暢性、連貫性及敘事性。

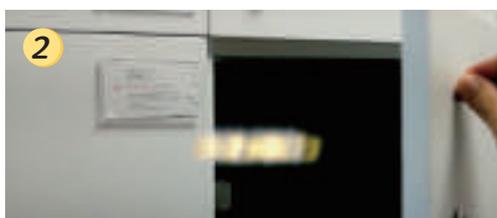


連戲剪接影片中，一名男子從座位起身，直奔到大門口，跳過了繁瑣的畫面，把不同位置的畫面連接在一起。

### 動作跳接



就是在角色進行某種動作時切換鏡頭，例如：移動、轉頭、跳、跑等，能在觀眾完全沒注意的情況下，將目光從一個鏡頭帶到另一個鏡頭。



動作跳接影片中，2分04秒時男子走向櫃子，2分06秒時打開櫃子。將角色動作中的畫面接在一起，也就是「動接動」，營造動作順暢的感覺。

00:00:00:00

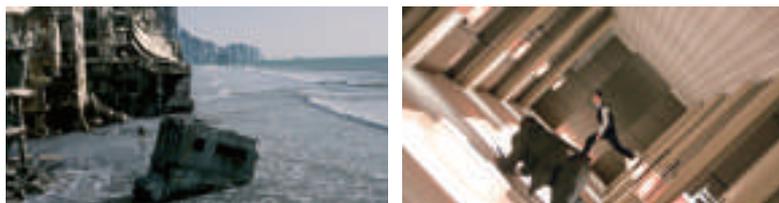
00:00:00:00

00:00:00

## 交叉剪接



是同時敘述兩個故事的方式。當兩個故事同時展開，先把鏡頭帶到A角色做某事，然後切換到B角色在另一場景做其他事情，之後再切回到A角色。



▲圖7-8 將電影中不同場景發生的鏡頭，穿插剪接在一起，暗示觀眾這兩件事情是同時發生的，有時可用來製造電影的緊張感，例如電影《全面啟動》（INCEPTION）中，將不同角色同時在走廊打鬥與開車躲避殺手的片段進行交叉剪接。

## 蒙太奇剪接



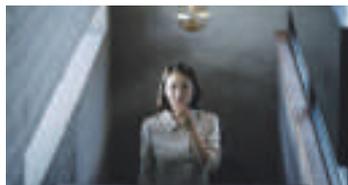
是電影的基本手法，在動作片、喜劇片，甚至恐怖片中都會使用。透過鏡頭相接時在形式或內容上相互對照、衝擊，產生單獨鏡頭本身不具有的、或更為豐富的涵義。



▲圖9 畫面呈現管家在富有家庭中的表現，並配合貧窮的一家人對管家的觀察與討論的旁白。



▲圖10 擔任司機的爸爸，在開車過程中獲取重要的情報，並進一步盤算著對付管家的計畫。



▲圖11 貧窮的一家人成功使女主人一步步掉入精心安排的陷阱，藉此趕走備受重用的管家。

從金球獎最佳外語片《寄生上流》（Parasite）的5分鐘「蒙太奇片段」看見貧窮的一家人如何縝密的策畫計謀並且一步步執行與貫徹。



### 藝術 spotlight

**蒙太奇（Montage）**  
源自法文，有拼貼、組裝之意。其概念常運用在視覺藝術作品甚至是影像處理上。

### 剪接師是如何剪接的？

不論你想運用哪一種剪接技巧，重點在於你想讓觀眾產生什麼感受？是緊張刺激快節奏或是情感豐富的慢節奏？掌握節奏的快慢，就是最需要注意的地方。

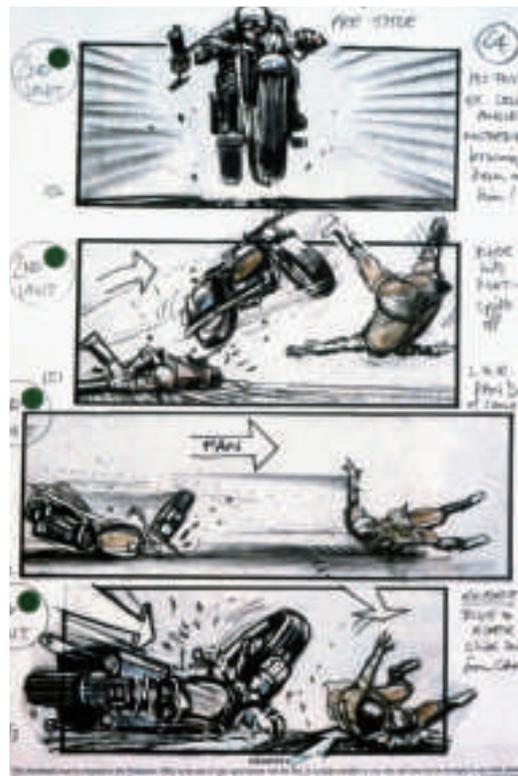




## 👁️ 將故事分鏡處理

好的故事是影片吸引人的關鍵，新聞、生活點滴、同學的經歷，甚至自己的奇思妙想，都可以是好故事的原型，運用曾經學過劇本創作的技巧，就可以醞釀成一個好的劇本！對於拍攝影像作品來說，將各個鏡頭先行規劃的分鏡腳本，不但負擔劇本的功能，更是影像工作中重要的溝通計畫書，提供拍片的各部門工作人員關鍵的訊息，例如：何時要加入音樂、何時是鏡頭的切換等，即便沒有當面碰到工作夥伴，依然可以憑藉分鏡腳本進行準確的溝通。

📌 圖12 在開始拍攝影片前，可先在分鏡腳本中，以圖照呈現想拍攝的畫面和構圖，方便導演和工作人員彼此確認接下來的拍攝內容。



 課堂活動 從照片到分鏡

運用分鏡腳本的形式，以前面「用照片說故事」的創作，和同學討論出更細節的內容，完成一份約三分鐘的分鏡腳本。



## 分鏡表 (Film Story Board)

場次 / 鏡頭	分鏡畫面	聲音說明	畫面說明	景別 / 攝影機運動	秒
		校園下課鐘聲響	宗翰、小彤、佳佳於打掃時間相聚於校園某角落。	大遠景，從上往下直搖。	
		小彤：你們有聽說是小君偷拿了小偉的錢包嗎？	三人在討論	中景，從右到左跟隨小彤到定點。	
		佳佳：不會吧！我每天都跟小君走回家，我沒有感覺她有什麼奇怪的地方啊！而且我也不相信她會做這樣的事。		特寫	
		小彤：雖然妳是她的好朋友，也不見得真的瞭解她吧！		大特寫	
		宗翰：不要隨便道聽塗說，亂懷疑別人！	宗翰嚴肅狀	過肩鏡頭	
		宗翰：不如讓我發揮福爾摩斯的本領，找出到底誰是犯人吧！ (慷慨激昂的音樂)		鏡頭推近，仰角鏡頭	

## 我們的熱血青春

根據前面課堂活動「照片說故事」和「從照片到分鏡」的創作構想，延伸出完整的劇本與分鏡腳本，開始進行微電影的拍攝吧！

- 1** 將全班分為3組，每組8到10人。



- 2** 將組內成員依照影片製作流程進行分工，並訂出時程表後開始拍攝。



- 3** 拍攝時將學過的景別、構圖、角度、運鏡等技巧加入其中。



- 4** 剪接時依據情節需要來運用各個剪接技巧，並加入配樂或旁白。



- 5** 和同組成員一同觀賞，並討論可以修改或調整之處。



- 6** 各組成果發表，並在輪流播放後彼此給予回饋，分享影片中令人讚賞或可以再修正的部分。



影片或電影不僅只是一種娛樂，它更有著強大的力量，可以直接而精準地傳達許多想法、理念，甚至是情感。在這個人人都能用手機拍片並上傳網路分享的時代，影片內容所擔負的社會責任更是不容忽視。雖然我們只是青少年，但是讓這個世界更美好是每個人的責任，也請你靜下心來想一想：能用自己的影片說些什麼故事？發出什麼聲音？並且為這個世界傳達什麼更美好的意念，進而影響更多人？

圖13 《只有一個Only》是由大溪國中攝影社拍攝的以減塑為題材的微電影，獲得「2018年環境電影節」佳作。





▲亨利·馬蒂斯（Henri Matisse）《舞蹈II》1910 油畫布、油畫  
260×391cm 俄羅斯冬宮博物館。以簡單的線條和大膽的色塊展現原始、奔放、和諧的生命力。

LESSON

# 2 跟著世界 來跳舞

《詩經》：「言之不足故嗟嘆之，嗟嘆之不足故詠歌之，詠歌之不足，不知手之舞之足之蹈之也」，當語言到不了的地方，舞蹈就可以代表著某個民族、文化、國家或區域，向世界發聲，也與世界溝通。

## 學習重點

- 瞭解舞蹈的沿革和對人類的重要性。
- 認識各式舞蹈類型。
- 學習各式舞蹈类型的核心元素和與其特色。
- 認識各式舞蹈的代表作品。
- 運用各式舞蹈的元素來創作。

## 藝術家

- 亨利·馬蒂斯
- 尚·喬治·諾威爾
- 邁可湯那萊

## 跨科目

- 視覺藝術
- 音樂

## 議題融入

- 生命教育
- 資訊教育
- 多元文化教育
- 國際教育
- 性別平等

## 藝術Spotlight

- 佛拉門哥
- 肚皮舞
- 探戈
- 國際標準舞
- 踢踏舞
- 世界博覽會

## 名家導言

舞蹈必須感人肺腑，始終訴說人們的心靈，它的語言就是感情的語言，是行諸四海皆然且令人陶醉的……。

尚·喬治·諾威爾 (Jean-Georges Noverre)



▲圖1 埃及第十八王朝內巴蒙墓中的宴會場景壁畫，呈現當時歌舞的樣貌。

▶圖2 韓國太平舞（Taepyeongmu）起源於十一世紀初，由巫術音樂和巫術舞蹈改編而成，是一種祈禱國家平安、太平盛世的宮廷舞蹈。

舞蹈來自生活，起始於先民向天地神靈祈禱的儀式，在以狩獵和農作為主的社會裡有其功能性，卻極具藝術美。進入封建制度的社會後，除了閒暇娛樂時的民間舞蹈自成一格，宮廷中也發展出娛樂貴族，或能彰顯國族特色的宮廷舞蹈。工業時代之後，舞蹈則成為一種休閒、健身，甚或交誼活動，更有人以舞蹈為夢想或職志，不斷創新，讓舞蹈呈現百花齊放的姿態。

所以，幾乎只要有人的地方，就一定有舞蹈翩翩的身影，反映不同的地方特色。



### 藝術 spotlight



甲骨文的「舞」，描繪的是人雙手拿著東西，這種手持物的形象，就是舞蹈的狀態。



圖3 《唐宮夜宴》鄭州歌舞劇院 2021 河南洛陽。舞風兼具活潑歡快與溫婉嫵媚的特色，反映唐朝當時的社會風氣。

### 課堂活動 大自然之舞

先民舞蹈多半取材自大自然，更有以動物、神靈或自然現象為守護者，在慶典、儀式或狩獵中模仿其神韻或動作，進而發展成特色的舞蹈。

請試著選擇三種動物或自然界現象，例如：蛇、鷹、風、雷，從形貌或意象上模仿他們的樣子，再選擇一種你認為適合將之串聯的快或慢的節奏，依循你所認為的動作關聯性，例如「風」、「雷」、「鷹」都有其肢體上的張揚，把這三種動作連結成一段大自然之舞，並和同學分享創作。





▲圖4 2019年法國巴黎紅磨坊（Moulin Rouge）慶賀130週年表演活動。康康舞（Cancan）起源於法國十九世紀末的音樂廳舞蹈，舞者兩手提著裙擺不斷左右揮動並向前踢直腿，最有名的是法國的紅磨坊夜總會。

## 用舞蹈環遊世界

除了臺灣，你最喜歡或最想去的是世界上哪個國家？這是個地球村的時代，只要經濟許可，也能排出時間，就可在幾小時內飛抵另一個國度。就算無法出國，網路也讓我們不出門就知天下事、賞天下景，帶我們認識不同國家。

而藉由不同特色的舞蹈類型，可以讓我們直接的與某個地域或國家產生連結，甚至在敞開心扉去瞭解和體驗的過程中，深入不同的文化底蘊，藉此打開國際視野。

就讓我們用舞蹈感受異國風情，用舞蹈環遊世界吧！



### 思考啟動鈕

除了曾經介紹過的原住民舞蹈、芭蕾、街舞、現代舞，你看過哪些具有民族或地域特色的舞蹈？它們各有什麼樣的特色呢？



- ▶ 圖5 奈及利亞 埃貢山村落的女性正在跳當地傳統舞蹈。
- ▶ 圖6 捷克波卡舞 (Polka) 起源於十九世紀中期的波希米亞，以男女對舞為主，特點是節奏快速、舞步活潑、奔放。
- ▶ 圖7 日本歌舞伎 (Kabuki) 起源於十七世紀的江戶時期，特色為布景精緻、舞臺機關繁多，表演者清一色為男性，是代表日本美學的表演形式之一。



## 讓裙襬飛揚吧——佛拉門哥@西班牙

來到歐洲的西班牙，許多人馬上會聯想到鬥牛（corrida de toros），這項表演雖然是西班牙的國技，卻也不免讓人感到殘忍。而與之齊名的「佛拉門哥」，少了血腥，卻更能感受西班牙的奔放與熱情。

佛拉門哥沒有固定的動作要求，可以隨著音樂旋律全身舞動，以拍手和腳踩地做出繁複而勾人的節奏，有時會配上響板強調節拍，而舞者多變的手部動作，和極富戲劇性的表情，能使觀眾的情緒隨之起伏。

此外，繽紛瑰麗的服裝、鏗鏘而節奏分明的吉他配樂，甚至具有情感渲染力的演唱，都是佛拉門哥中令人心神嚮往，產生共鳴的呈現。



### 藝術 spotlight

#### 佛拉門哥（Flamenco）

始自西班牙南部安達盧西亞地區，並結合包括印度、阿拉伯、猶太、西班牙等多樣民族文化的綜合藝術形式，包含了吟唱、音樂和舞蹈等。



▲圖8 佛拉門哥舞者的裝扮多為頭花、包頭及緊身連身舞衣，裙襬則多為多層次的荷葉裙或魚尾裙。

▼圖9 佛拉門哥舞者的腳法是舞蹈重點，踩出來的音色與音質要俐落、紮實並有節奏感，並與拍掌者和伴奏吉他相互配合。





▲圖10 《Patio Andaluz 西班牙中庭花園》 迷火佛拉明哥藝術中心 2021 臺中市屯區藝文中心演藝廳。舞者以優美的轉腕和身體舞動流露出的情感，搭配現場樂手演奏，散發濃烈的西班牙風情。



### 藝術 spotlight

佛拉明哥所使用的音樂大抵有三種曲調：大調深沉而緩慢，營造悲傷感；中調旋律明朗而流暢，讓人心情愉悅；小調則輕快活潑，容易帶動現場熱鬧的氣氛。

### 課堂活動 奔放佛拉明哥（搭配p.192 的動作示範）

欣賞過佛拉明哥的舞蹈片段後，試著練習四種腳法：前半腳掌、腳跟、腳尖、全腳掌在地板上踩踏出節奏感，再加入藉著腕部轉動使手指一根根向外或向內撩動，連帶雙臂擺動及擊掌的基礎動作，最後配合音樂舞蹈。練習過後請和同學分享舞蹈時的心情，及你所體悟到的為何佛拉明哥能展現奔放與熱情的原因。





▲圖11 肚皮舞與其他舞蹈最大的區別，在於動作上必須將身體各部位一節一節的分開舞動，再達成全身的協調。

## 👁️ 風情萬千的曼妙——肚皮舞@中東

相對於西班牙之於佛拉門哥，充滿神秘色彩的中東地區的代表性舞蹈，就是有著阿拉伯風情的「肚皮舞」。

肚皮舞最大的特徵是以軀幹中段帶動全身舞蹈，舞者隨著不同節奏，或快速或輕緩的擺動腰臀和腹部，舞姿變化多端，肢體性感迷人，所以通常被認為是較為女性化的舞蹈。

受到阿拉伯傳統或宗教儀式的影響，肚皮舞也會使用如蛇、燭臺、刀劍、鈴鼓等道具，使舞蹈表演更豐富、更具可看性。



▲圖12 運用道具能增加肚皮舞表演的多元和精彩，例如源自埃及神殿壁畫上女神展翼的金翅，便顯得華麗而有氣勢。



### 藝術 spotlight

#### 肚皮舞 (Dance Du Ventre)

始自中東地區，並在受阿拉伯文化影響的地區獲得發展，阿拉伯原名是「Raks al-baladi」，有「東方舞」的意思，「肚皮舞」則是美國和東亞國家的統稱。



▲圖13 《身是客》阿薩德中東舞團 2017 臺北文山劇場。用包含肚皮舞在內的中東舞蹈探討各種社會議題，雖有異國風情也能牽動同理的情感。



### 藝術 spotlight

關於肚皮舞的起源和用途有很多說法：是女祭司在儀典上表演，用來向神明祈求子嗣的舞蹈；是慶祝出生的傳統舞蹈；也有修身養性的效果，是神聖的宮廷舞蹈的說法。在現代也是許多女性塑身和讓身材更勻稱的一種休閒運動。

肚皮舞動作有七要領：甩——大幅度甩動胯部，挺——將胸部挺開，轉——保持重心的旋轉，浪——身體如波浪扭動，擺——擺動胯部如畫8字，抖——讓腹部抖動，震——微屈膝蓋跺腳使全身震動。

### 課堂活動 不只肚皮的舞動（搭配p.193的動作示範）

肚皮舞舞者對肢體有極佳的掌控力，基本動作的要訣，便是能將身體各部位分開來擺動。試著在不過度激烈的前提下，針對頸部、肩部、胸部、腹部、胯部、膝蓋，進行各自轉圈的練習，體會身體不同部位也能成為舞動重點的感受，並和同學分享你認為其中有何訣竅，以及如何做到身體掌控力吧！





## 👁️ 雙人激情——探戈@阿根廷

相較於可以單人起舞的舞蹈種類，探戈是一種需兩人默契配合，並各司其職才能跳得美麗又盡興的舞蹈，展現南美洲人民濃烈的情感。

據說探戈最早來自於祕密情人之間的舞蹈，所以舞者通常嚴肅不笑，並且有扭頭表現東張西望的樣子，步伐則剛勁俐落，風格挺拔而灑脫。在舞蹈中，當男女移動步伐時眼神不對視，都望向各自的左側，重心偏移時男士主要在右腳，女士則在左腳。

現在，探戈不但成為國際標準舞的一種，戲劇或電影作品中，也會安排探戈舞的場景來表現角色的曖昧或激情，可見探戈舞在情感表達上的代表性。

◀圖14 充滿激情是探戈舞蹈最大的特色，男女舞者相互配合需要極佳的默契，並藉由互動呈現力與美。



▲圖15 探戈的舞伴之間，經常需要做出擁抱、側翻、扭轉、甩頭等動作，除了默契，如何平衡重心、恰到好處的使力，藉由互動呈現力與美，是舞者必須長時間練習方能完美的成果。



### 藝術 spotlight

#### 探戈 (Tango)

起源於南美洲阿根廷的雙人舞蹈，並成為阿根廷重要的文化資產，發展過程中曾受到佛拉門哥和義大利舞蹈的影響。

#### 國際標準舞

國際標準舞分為摩登舞及拉丁舞兩大類，摩登舞有探戈、狐步舞、快步舞及華爾滋；拉丁舞則有森巴、恰恰、倫巴、捷舞及鬥牛舞。



圖16 《永遠的探戈》（Forever Tango）2013 美國沃爾特·克爾劇院。多組舞者輪番演繹不同情感的段落，是頗為經典的探戈舞劇。



圖17 《荒塚的繁花》世紀當代舞團 2020 臺北烏梅劇院。探戈與京劇兩種表演藝術透過編舞、音樂及舞臺效果結合在一起，探討人類的情感與慾望。

### 課堂活動 探戈默契大考驗（搭配p.194 的動作示範）——

和班上的同學兩兩一組，面對面站好並擺起探戈舞蹈的「架子」——一手撐至與肩同高互握，另一手擺在對方肩上或後背位置，各自望向不同方向，試著在探戈音樂中，隨意前進後退及向左向右行進，看看和搭檔之間是否有足夠的默契。再試著事先協調好次序後再做一次，感受其中的差異，並試著愈做愈好！





▲圖18 《大河之舞》2013 德國蘇爾表演中心。愛爾蘭踢踏舞者上身多保持挺直不動，以小腿的跳躍和腳掌各部位的踢踏變化為主，並以表演者眾多、規模龐大、氣勢磅礴而聞名。

## 👁️ 足上魔術師——踢踏舞 @ 美國和愛爾蘭

踢踏舞，是一種焦點在腳上，步伐千變萬化的舞蹈，當舞者輕鬆的敲擊出俐落的節奏，總能讓人跟著熱血沸騰起來。

踢踏舞著重的是趾尖與腳跟拍擊的各式技巧，其大致可分成兩種風格，一種是傳統愛爾蘭踢踏舞，強調全體舞者整齊畫一，與迅速多變的腳部技巧，頗具氣勢；美式踢踏舞則著重全身肢體與腳部舞步的協調性，並以底部貼有鐵片或鋼片的舞鞋，在地板上摩擦或是拍擊各種聲響節奏。

經過多年發展，踢踏舞不但結合爵士樂節奏、即興發揮等表演元素，具幽默詼諧的自娛性，也更加自由開放而有挑戰性，吸引了許多人投入踢踏舞的行列。



### 藝術 spotlight

#### 踢踏舞 (Tap dance)

Tap有拍打敲擊的意思，也是其舞鞋鞋底鐵片的名稱。



▶圖19 美式踢踏舞以自由、輕鬆、幽默為主要精神，所以表演型態更為奔放不拘。



▲圖20 《搖擺男孩》2018 韓國電影。描述1951年韓戰時期，在收容北韓戰俘的收容營中，由各國戰俘組成舞團，因練習踢踏舞而找到勇氣與力量。



### 藝術 spotlight

據說舊時天主教不鼓勵舞蹈所帶來的歡樂風氣，而神父到鄉間巡視，年輕男女在窗邊相迎的時候，便上半身莊重不動，下半身卻不停踩踏繼續跳舞，發展成為踢踏舞。

金氏世界紀錄中，踢踏舞的世界最快腳，是由邁可湯那萊（Michael Donnellan）所創下的一秒40下。

### 課堂活動 跳躍在踢踏間（搭配p.195 的動作示範）

進行踢踏舞五個基本腳步練習：前腳掌敲、後腳跟敲、抬腳一腳掌敲地、鞋頭點地、腳掌往前往後輕刷地面，再配合節奏感強烈的音樂重新變化組合。接著和同學一起創作八個八拍的踢踏舞表演，並和同學分享其中的難易部分。而在觀賞其他同學的表現後，分析表現得最好的同學是掌握了什麼要點！



## 小小世界博覽會

世界博覽會是一個國際性的展覽平台，各國向世界展現自己的特色，也藉此機會進行交流。讓我們藉由以「舞蹈」為主題的「小小世界藝文博覽會」，試著探索陌生的國度吧！

1

將全班分為四組，並在亞洲、美洲、歐洲、非洲等五大洲中，抽籤分配地區，並決定一個國家及其代表的舞蹈。

2

結合地理、歷史課學過的內容，或上網搜尋該國的地理、語言、風俗、文化藝術等資訊，整理並繪製海報來準備約五分鐘的報告資料。



3

依據該國的代表性舞蹈，試著加上道具、模擬裝扮和配合的音樂，例如：穿著色彩繽紛的大裙子，配上玫瑰花、響板跳佛拉門哥。

4

各組依據舞蹈特色，創作兩分鐘左右的舞蹈。

5

各自練習舞蹈及上臺報告形式，並在發表前進行布置展示。



6

分組上臺報告並表演，和同學分享準備過程中的收穫。



### 藝術 spotlight

**世界博覽會 (Universal Exposition 或 World's Fair)**

分為綜合性展覽和專業性展覽兩種，前者由參與的國家向世界展示各自文化、科技等產業發展的成果，後者則聚焦於能源、園藝等單一範疇的展現。

身處地球村的現代，並不能置身於多元文化之外，臺灣有著兼容並蓄的藝術文化風氣，使得包括前述所提及的各式舞蹈，幾乎都有人推廣，也都在臺灣的表演舞臺上占有一席之地。接觸這些充滿異國風情的舞蹈，就是接近不同的文化，試著理解不同的種族，當用身體感受不同律動的時候，也就打開了更寬廣的視野。

讓我們放開胸懷，勇敢表達自我，迴旋在一支支精彩迷人的舞蹈之間，用奔放的肢體讚頌，也跳向這個美好的世界——跟著全世界來跳舞吧！



### 藝術 spotlight

每年的四月二十九日是聯合國教科文組織下的國際舞蹈議會（CID）所訂定的世界舞蹈日，原先是為了紀念芭蕾舞改革者尚·喬治·諾威爾（Jean-Georges Noverre），時至今日，更是為了增加大眾對舞蹈的注意，並推廣舞蹈運動與藝術。



### 思考啟動鈕

從世界回到臺灣，如果要選出一種代表臺灣特色與風情的舞蹈，你覺得是哪一種舞蹈呢？

◀ 圖21-22 2019臺中國際舞蹈嘉年華，日本、韓國、西班牙和臺灣等近50個舞蹈團體共襄盛舉，各國特色舞蹈在踩街活動中熱情展現，提供觀賞民眾不同的文化感受。

## 舞蹈動作示範

搭配 課堂活動 奔放佛拉門哥

2

佛拉門哥的腳法踩出來的音色要紮實、清脆，音質要乾淨俐落，音感則要非常準確。



3

佛拉門哥舞蹈中手勢沒有片刻靜止，它藉由運行雙臂，連帶一起轉動腕部，手指一根根依序撩撥轉動，並配合身體的姿勢，來表達出內在的感情。



1

佛拉門哥舞蹈注重腳底動作，會用腳掌、腳跟、腳尖等不同部位踏擊出複雜的節奏，充滿力量和男子氣概。



4

手過耳後時，須與挺直的後背成半橢圓形，要充滿激情。



搭配  課堂活動 不只肚皮舞動

腰

儘量將你手部張開，將腰部中心大幅度地甩出去，讓身體猶如波浪般擺動。



臀

微屈膝蓋，使勁擺動你的臀部如畫8字，讓腹部連接臀部處抖動起來。



搭配 課堂活動 探戈默契大考驗

1

面對面擺起舞蹈的「架子」



2

望向不同的方向



3

左右行進



4

左右行進



5

前後進行



6

前後交換



7

旋轉



8

最後擺個完美的pose



搭配 課堂活動 跳躍在踢踏間

Ball Tap 前腳掌敲



Heel Tap 腳後跟敲



Straight Tap



抬腳 腳掌敲地

Toe 鞋頭點地



Forward Brush 往前輕刷地面

Backward Brush 往後輕刷地面



Forward Brush + Backward Brush = Shuffle



▲ 《泥巴》朱宗慶打擊樂團 2019 臺中國家歌劇院。除了震動人心的打擊樂，也呈現陶瓷工藝之美，再加上數位藝術的運用，使得作品不再單一，也吸引更多人從不同角度得到共鳴。

LESSON

# 3 表藝的 斜槓進行式

你聽過「斜槓青年」(slashie)嗎? 當一個人擁有雙重或多重職業, 用「/」(slash)來區隔身分, 這就是「斜槓青年」。這個近年來頗為流行的名詞和生活方式, 和表演藝術的發展有著什麼關係呢?

## 學習重點

- 瞭解「斜槓」在表演藝術發展中的趨勢。
- 認識表演類型、表演藝術與其他領域、表演場域斜槓的方式。
- 認識創作者、表演者斜槓的種類。

## 藝術家

- 邱坤良
- 王連晟
- 李國修
- 朱麗·泰莫
- 羅伯·勒帕吉
- 周東彥
- 鍾孟宏
- 眼球先生
- 休·傑克曼
- 莫子儀
- 黃路梓茵
- 唐美雲
- 陶傳正
- 楊昌憲
- 葉名樺

## 藝術Spotlight

- 斜槓青年
- 金曲獎最佳音樂錄影帶獎
- 4A創意獎

## 議題融入

- 生命教育
- 科技教育
- 生涯規劃
- 資訊教育
- 多元文化教育
- 性別平等

## 名家導言

我真的覺得沒有什麼界限, 所謂藝術就是你要夠開放, 願意去想像。

周東彥





▲圖1 孔子 教育家 / 作家



▲圖2 牛頓 物理學家 / 發明家



▲圖3 達文西 藝術家 / 科學家 / 生理學家

「教育家 / 作家」

「物理學家 / 發明家」

「藝術家 / 科學家 / 生理學家 / ……」

如果孔子、牛頓（Newton）和達文西（da Vinci）要自我介紹，名片上的職業可能是這樣呈現的。原來，「斜槓」在數千年來就是許多人的工作與生活方式。

也許自願也許不得已，現代人同樣無法滿足於專一的工作或興趣模式，於是選擇了「斜槓」的職業及身分：有人既是理財顧問也是插畫家，能賺錢維生，也能發揮自己的興趣；有人是工程師和舞者，兼顧理性左腦和感性右腦；也有人是授課教師也是外送員，用腦力也用體力。



### 藝術 spotlight

#### 斜槓青年

此名詞出自《紐約時報》（The New York Times）專欄作家瑪希·艾波赫（Marci Alboher）的著作《雙重職業》（One Person/ Multiple Careers），是指擁有不只一種職業，自我介紹時選擇用斜槓「/」來介紹自己的社會青年。



### 思考啟動鈕

請你探訪身邊的家人、鄰居、親友，是否有正處於斜槓的職業狀態？他們都有著什麼樣的斜槓身分？向他們請教之後，請和同學分享他們的狀況、經驗、想法與感受！



▲圖4 《去排灣》蒂摩爾古薪舞集 2020 屏東蒂摩爾古薪舞集劇場。結合部落導覽、在地餐食和欣賞展演成為套裝活動，對觀眾來說，不只是純粹的被動接收，更斜槓出深度的參與和體驗。



▲圖5 《啾咪！愛咋》一心戲劇團 2020 花蓮縣文化局演藝廳。改編自「法國」劇作，由「德國」導演執導的「臺灣」歌仔戲，使作品斜槓了數個文化，碰撞出有趣且內涵豐富的作品。

然而，「斜槓」的核心價值，除了是擁有不同的身分和技能，更重要的是連結不同的能力，用不同的觀點看待和思考事情，進一步找出共同點並予以整合，以提升自己整體的工作效能。

表演藝術的世界向來都是兼容並蓄，有歷史久遠的、近代出現的、在地興起的、來自異國的，再加上藝術家的探索與創新下，除了不斷演進與變身，也加入了斜槓的行列，給予我們源源不絕的驚喜！

## 🕒 課堂活動 表藝關鍵字攻略

將全班分為四組，依據老師所提供的「關鍵字」進行搶答，答案都是你從七年級到現在所學過的關於表演藝術的類型、形式、人員等，試試自己對表演藝術的瞭解吧！

舞蹈

／  
民俗儀式／  
裝置藝術

◀ 圖6 《淨·水》 邱坤良 × 臺中國家歌劇院 2016 臺中國家歌劇院。作品斜槓了表演藝術（舞蹈、肢體戲劇）、道教儀式（建醮、灑淨、跳鍾馗等）與裝置藝術，流露出濃濃的臺灣在地色彩。

## 🤖 這是舞蹈還是戲劇還是……？——表演類型的斜槓

你或許有這樣的經驗：當你看完一場精彩的表演，想要為它歸類的時候，卻發現裡面有扣人心弦的戲劇情節，也有技藝高超的舞蹈場面；有震撼人心的管弦樂團演奏，也有古典精緻的傳統戲曲唱詞……。那麼，該歸類為哪一種類型的表演呢？

關於這樣的狀況，我們也稱為「跨界」，當一個作品不再滿足單一類型的藝術展現，原先不同表演區塊的藝術工作者，放下對自身專業的執著，以開放的態度相互學習及取經，於是碰撞出火花，也造就難以歸類，卻兼有其風華與美麗的作品！

▶ 圖7 《化作北風》 臺北海鷗劇場 2019 臺北大稻埕戲苑。演出內容及演員陣容揉和歌仔戲與現代戲劇，文本則來自哥倫比亞作家馬奎斯的短篇小說，跨界在東方與西方，傳統與現代之間。

歌仔戲  
／  
現代戲劇

舞臺劇  
／  
動漫  
／  
浮空投影

◀圖8 《陰間條例 X 冥戰錄》貪食德工作室 2019 臺北水源劇場。臺灣原創漫畫改編舞臺劇，有真人演出也有2D動漫投影，橫跨動漫、戲劇、科技藝術，並從中帶出臺灣本土信仰與傳說。



舞蹈  
／  
扯鈴

◀圖9 《VALO 首部曲－阿米巴Amoeba》舞鈴劇場 2020 臺南文化中心演藝廳。以民間技藝扯鈴為基底，結合舞蹈、戲劇情節、歌唱音樂、燈光創意，斜槓出精彩作品。



🎨 課堂活動 無須定義的精彩

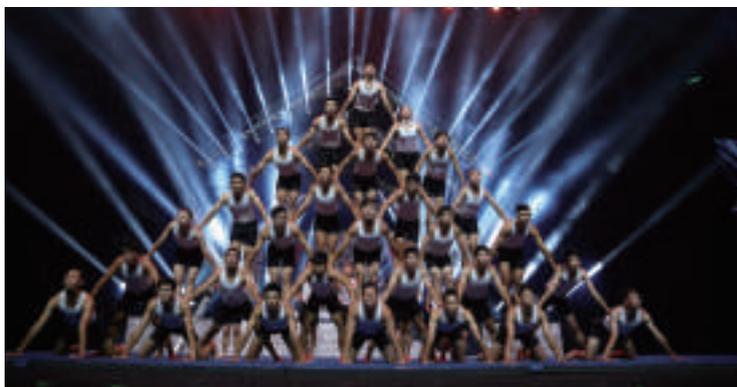
從你曾經學過的表演類型中，選出東方與西方、傳統與現代等原本有著各自樣貌的表演類型，試著創作一個約兩分鐘，並具有斜槓意義的小呈現吧！

## 不藝術也藝術了——與其他領域的斜槓

演出作品的斜槓，也不僅止於我們原先所認知的表演藝術範圍。

因著我們對「藝術」的多元與開放，藝術界不再保有不容侵犯的專業性，為了提升該項目或領域的價值，或者以另一種形式和我們接近，原本很難列為表演藝術之中的類型，也以表演藝術的型態現身，凡是我們所在乎的議題或領域，只要經過創意的發想、精巧的融合、視覺化的呈現，都有可能碰撞出火花，成為獨具風格的表演作品，讓我們有了更豐富的思維與感官享受，也屢屢令人驚艷！

►圖10 SUPER STAR體育表演會 2016 臺北小巨蛋。從運動員彼此信任與默契配合，到加入表演元素的展演，體育表演會完美詮釋了力與美的結合。



▼圖11 《戰》動見体 2019 臺北水源劇場。以運動動作、姿態、規則、戰術為創作元素，轉化為生活、人際、職場的戲劇情境，不只看戲，也斜槓看運動賽事。





文學

▲圖12 《詩人有影放輕鬆—五大文豪齊上場》趨勢教育基金會 2020 高雄社教館。將古典文學的作品、典故、傳說立體化，帶領觀眾瞭解文學家的風範，和歷代文學的深度閱讀。



數學

▲圖13 《黃金E空間》失重舞團 2018 臺中國家歌劇院。用肢體、多面體裝置和光影，呈現數學的黃金等比關係，斜槓了理性和感性的概念，生動演繹幾何美學。



生物

●圖14 《病毒之愛》林沛瑩×臺灣當代文化實驗場C-LAB 2020 線上即時串流表演。觀眾在視訊上，與表演者一同體驗外送而來，有著各式怪異名稱的「病毒餐」，傳達不同細菌和病毒的型態，也探討人類看待生物的角度。

🎯 課堂活動 這節，我想來點不一樣的課

如果你是老師，會如何設計一堂特別的斜槓課程？試著化身為老師，和同學一起發想和創作，將其他科目結合任一種表演藝術，例如：生物和默劇、地理和現代舞，設計有知識也有藝術的一堂課吧，並上台報告你們的創意，也請同學給予回饋喔！



◀ 圖15 《穩定的力量—日常篇》是大亞集團 65週年形象廣告，獲2020年4A創意獎。傳達電線電纜始終默默陪伴這塊土地上每個人的生活日常。



◀ 圖16 《ZOEА》曾入圍金曲獎最佳音樂錄影帶獎，歌詞本身即是對生命與物種的感悟，影片則從一隻小毛蟹的視角出發，結合實景拍攝與動畫，傳達對於海洋環境的省思。



### 藝術 spotlight

#### 4A創意獎

1991年起開始舉辦，用以表揚臺灣年度優秀廣告作品，2017年起擴大徵件為華文作品皆可參賽。

#### 金曲獎最佳音樂錄影帶獎

華文流行音樂最高榮譽的金曲獎，為獎勵製作精良的音樂錄影帶獎所特別設立的獎項。

電視廣告和音樂錄影帶（MV），都曾經帶有某種程度的商業性：一個行銷商品，引發觀眾購買的意願；一個讓音樂視覺化，用影像吸引更多聽眾的關注。

然而，近年來愈來愈多的巧思和美感被運用於其中，除了驚嘆其創意，更大幅提升作品質感及可看性，甚至跳脫商品或歌曲本身，斜槓成為具有社會性、教育性，甚至文化意義的綜合藝術作品！若有機會看到電視廣告或音樂錄影帶時，別只是當作中場休息時間或只聽歌曲，不妨靜下心來細細欣賞及品味其中的內涵。



### 課堂活動 廣告MV很大

將全班分組，以「好朋友」為主題，各組設定一項產品後，選擇一首歌曲當作影片音樂，發想一段情節，並運用學過的拍攝影像的方式，拍攝一段長約三十秒的片段，既能帶出產品的特色，又能符合歌曲的情境！

## 👁️ 哪裡都可以看表演——表演場域的斜槓

你去哪裡看表演？

答案可能是：在劇院裡、到電影院、從電視上！答案當然不只如此。我們曾經學過的「環境劇場」，重新定義原先對舞台的認知，表演可以因地制宜，藝術就在身邊發生。

2020年的一場疫情，讓全世界重新調整生活步調與型態，對表演藝術自然也產生莫大的衝擊，有些演出轉而藉由網路的無遠弗屆，以線上直播的方式與觀眾見面，不但拓展出另一批觀眾，也再一次改變了演出與觀賞的生態，讓表演場域與觀看方式，有了新的可能性！



### 思考啟動鈕

現場直播的演出，除了原本需要準備的工作，你認為還有哪些需要克服的地方？現場觀看和透過網路線上觀賞，又各有什麼優點缺點呢？

▶圖17 除了原先的團隊成員，線上直播還需要攝影團隊的加入，不管在攝影機位置、鏡頭切換、現場收音，甚至網路連線的穩定性，都是一大考驗，必須在事前進行妥善和周全的溝通。

▼圖18 《無光風景》王連昆 2020 線上直播版本。因疫情關係，表演者在沒有現場觀眾參與的舞臺上演出，但是原有的硬體器材和配置都並未因此減少。



## 才華橫溢無界線——幕後創作者的斜槓

第一屆國家文藝獎戲劇類得主李國修先生，曾擔任節目主持人，廣播剪接技術也曾獲獎肯定，之後成為優秀的演員、劇作家、導演、劇團經營者，也在戲劇教學上培養許多後進，這一連串斜槓的身分，充分展現他豐沛的藝術才華。

許多創作者也是如此，在自身專長之外延伸涉獵其他項目，可能是熱愛，也或許因為製作經費缺乏，於是兼任其他職位，即便如此他們都在過程中激發潛能、發掘可能性，除了在同一部作品兼任兩種以上的工作，更因此建立斜槓才華的專業和口碑，在其他的作品中成為參與的一份子。



**朱麗·泰莫**  
Julie Taymor  
音樂劇導演 / 偶戲設計

►圖19 《獅子王》（The Lion King）音樂劇 2019 西班牙表演廳。朱麗·泰莫身兼《獅子王》音樂劇導演、服裝設計，以及面具木偶等共同設計，是《獅子王》大受歡迎的關鍵人物。



**羅伯·勒帕吉**  
Robert Lepage  
劇場導演 / 舞臺設計

◀圖20 《887》羅伯·勒帕吉×機器神 2015 愛丁堡國際會議中心。羅伯·勒帕吉擅長結合科技與個人經驗，打造出奇幻的舞台效果。《887》是羅伯·勒帕吉自編自導自演之鉅作。



**周東彥**  
劇場導演 / 影像設計



▲圖21 《空的記憶》狠主流多媒體 2012 臺北市松山文創園區多功能展演廳。周東彥以「空」和「記憶」為影像設計主軸概念，運用環景攝影、即時影像處理等技術整合，試圖創造出虛實並存的空間。



▲圖22 《虛擬親密》狠劇場、即行劇場 2020 墨爾本馬丁·邁爾劇場 (Martyn Myer Arena)。此為狠劇場導演周東彥與即行劇場導演艾德溫 (Edwin Kemp Attrill) 共同合作的劇場計畫。

**鍾孟宏**  
攝影 / 電影導演



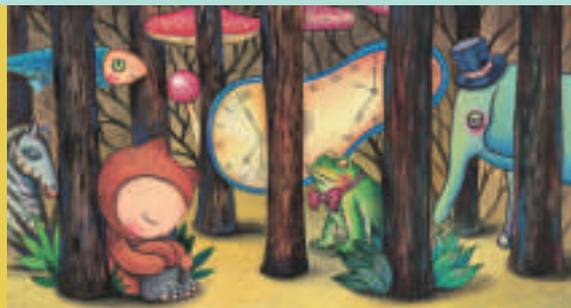
▲圖23 《陽光普照》2019 臺灣電影。本片獲得第56屆金馬獎最佳影片，鍾孟宏也同時獲得最佳導演獎。



▲圖24 《同學麥娜絲》2020 臺灣電影。鍾孟宏在此部電影化名「中島長雄」擔任攝影，並入圍第57屆金馬獎最佳攝影獎。



**眼球先生**  
插畫家 / 服裝設計 / 劇場導演



▲圖25 《想太多》系列畫作是由眼球先生繪製，《想太多》主要角色是一群眼睛大大、戴著不同動物頭套的萌系小朋友，療癒的畫風帶給人幸福的感受。此創作長年與一項癌症病房的「心療癒計畫」進行合作。



▲圖26 《260號房》眼球愛地球劇團 2019 臺北烏梅劇院。編、導、設計均為眼球先生，這是一場結合繪畫、戲劇及舞蹈的演出。

**思考啟動鈕**

以你對不同藝術執掌的認知，你認為課本上所介紹的幕後創作者的斜槓身分，對這個創作者原先的工作可以有什麼樣正向的優點或幫助？

## 邁向全方位藝人——表演者的斜槓

術業有專攻，不同表演者有各自專精的技藝，所接受的訓練也大不同，以「演員」來說，有從小就勤練基本功的傳統戲曲演員，以及著重內在情感展現的現代戲劇演員，而同樣是現代戲劇演員，劇場強調整體肢體的展現，影視作品卻更在乎細微表情的轉折與張力。

隨著時代趨勢，對於表演者的要求，也有著深度和廣度上的不同：前者加倍在專業上持續精進，令人感動也佩服；後者則因應表演平臺的多元，遊走不同的表演類型間，因為斜槓而吸取不同養分，有著更多樣才華的展現！



**休·傑克曼**

Hugh Jackman

歌舞劇演員 / 電影演員 / 歌手



▲圖27 《X戰警：未來昔日》（X-Men: Days of Future Past）2014 美國電影。休·傑克曼在《X戰警》系列電影扮演「金剛狼」（Wolverine）角色。

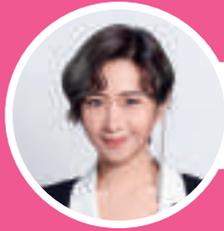


▲圖28 《The Man. The Music. The Show. 》休·傑克曼巡迴演場會 2019。休·傑克曼在個人演唱會現場演唱《大娛樂家》（The Greatest Showman）、《悲慘世界》（Les Misérables）等熱門曲目。



### 思考啟動鈕

和演員因表演類型不同而有不同要求一樣，請你想一想：同樣是舞者，芭蕾舞、現代舞、街舞，甚至不同民族及地域的舞蹈，對於舞者表演的要求，各有何不同？



**黃路梓茵**  
主持 / 歌手 / 演員

▶圖29 《單身租隊友》楊景翔演劇團 2020 新北藝文中心。曾入圍多屆金鐘獎最佳主持人的黃路梓茵，在本劇飾演單純的斜槓女青年，發揮絕佳的演技。



**莫子儀**  
演員 / 編劇

▶圖30 《親愛的房客》2020 臺灣電影。莫子儀以本片榮獲第57屆金馬獎最佳男主角，並曾在第53屆金鐘獎以《台北歌手》獲戲劇節目編劇獎。



**唐美雲**  
歌仔戲演員 / 電視劇演員

▶圖31 《光華之君》唐美雲歌仔戲團 2020 臺北國家戲劇院。唐美雲致力於歌仔戲的推廣與傳承，演出橫跨電視、電影等，歌仔戲資歷完整而厚實。曾獲「國家文藝獎」、「傳藝金曲獎最佳演員獎」等肯定。



**課堂活動** 我的偶像棒棒der

請你上網搜尋，除了課本上所介紹的表演者，還有哪些你所喜愛的演員、舞者、歌手，也同時在其他表演領域有著優異的表現，和同學一起分享和關注他們的才華。

## 我也想發光——表演者的跨職業斜槓

你是否正處於這樣的狀態：父母、老師要求專心課業，自己卻更想從事模型、時尚、電玩等等其他興趣……。沒有兩全其美的辦法嗎？

有些人已經有了工作，卻不放棄對藝術的熱愛，於是積極發展成另一項專業，力求斜槓身分平衡，甚至將觀察和體會融入演出中，展現不同視野與能量，成為斜槓的表演者！

所以在努力課業的同時，我們也能持續發展自己的興趣，然而，從這些斜槓表演者身上學習到的是，唯有全心投入、全力精進才能都做好，也都有所成就！



**陶傳正**  
嬰幼兒品牌創辦人 / 演員

▶圖32 《最佳利益》2019 臺灣電視劇。陶傳正是企業經營者，也是優秀且活躍的劇場、影視演員。



**理想混蛋**  
醫師、藥師 / 歌手

◀圖33 入圍第32屆金曲獎最佳新人獎的男子樂團—理想混蛋，團員中有一名醫師和兩名藥師，雖然正職工作繁重，但他們仍維持對音樂的熱情持續創作著。



**楊昌憲**  
保險業務員 / 藝陣達人

▶圖34 楊昌憲自15歲就接觸藝陣文化並加入哪吒劇坊，在保險業務工作之餘，全力投入臺灣藝陣文化的推廣與保存。





▲圖35 邱威傑（瓜吉）原本從事劇團編劇、遊戲評論，於2015年成立「上班不要看」頻道，成為總點閱數逼近一億瀏覽次數的知名網路紅人，後以無黨籍身分當選臺北市第十三屆市議員，成為第一位跨足政壇的臺灣「YouTuber」。

▶圖36 蔡岳勳（拿拿摳）本身是一名甜點師，經營YouTube頻道「厭世甜點店」，以幽默和厭世感風格吸引眾多粉絲訂閱。



因為資訊及通訊產業的發達，現代人生活開始偏重無遠弗屆，也無奇不有的網路世界，青少年更是喜歡從網路平臺獲取各種訊息。

在人人都能具備傳播媒體能力的時代，許多人因著自身專長或興趣，在原本工作或生活之餘攝製教學、表演、開箱、搞笑、評論、遊戲攻略、產品介紹，甚至直播生活等影片在社群媒體播放，因此受到歡迎，這不僅重新定義了影片生產和觀看的方式，也塑造了新的流行文化。因為斜槓，開啟了不一樣的人生。

### 思考啟動鈕

你也有喜歡的影音平臺創作者嗎？他們是屬於哪一類的內容與風格？上網和同學分享後，一起討論他們為何受歡迎的原因。

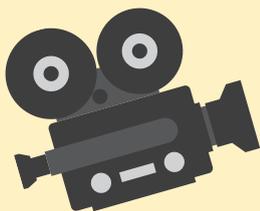


### 藝術 spotlight

開箱影片是向觀眾展示及介紹所收到包裹內內容物為主，重點不一定在於產品本身，更多的是錄製影片者對該產品的反應。

## 爆紅流量就是我

如果有機會向別人介紹自己專長或喜愛的事物，你會採用什麼方式？有些人原本從事廚師、工程師、健身教練等不同工作，後來在影音平臺「斜槓」製作影片，因受到歡迎成為「網紅」，藉此來推廣自己的專業與理念。現在讓我們試著化身不同專業與能力的「網紅」，創造屬於自己的流量吧！



往下一個學習歷程了，你對自己的未來有方向了嗎？在這個需要多元能力的時代，斜槓人生勢必仍是趨勢，這代表的是每個人在一樣的時間內，必須付出更大的努力，讓每個斜槓角色都能彼此支持和支援，每個斜槓技能都能讓其他技能更升級、更專業、更有價值。

未來就在眼前，回顧我們所認識的表演藝術，也必然在原有基礎和成就上，繼續斜槓，繼續百花齊放！而在我們向前追求美好物質的同時，別忘了仍要涵養精神生活，享受藝術帶來的思考與感動，在藝術中生活，也生活在自由、美麗、寬廣的藝術中！

圖37 《牆後的院宅》王大閎建築劇場×葉名樺表演計畫 2020 王大閎建築劇場。透過舞蹈、戲曲與影像等表演形式，回溯建築師自宅的故事與日常，以表演敘述建築故事；以建築空間回應表演藝術，讓觀眾同時品味表演與建築。

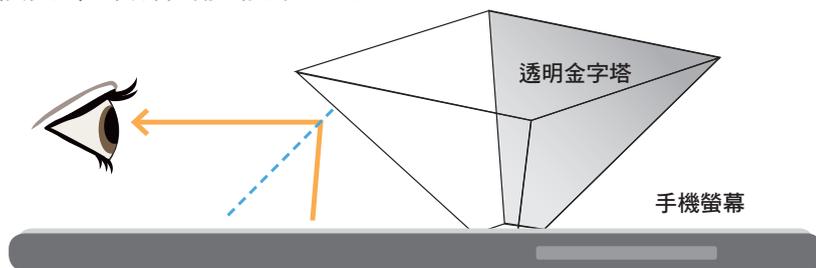


## 延伸學習

### 藝術玩咖Let's GO——掌上3D影院

你有看過「虛擬偶像」演唱會嗎？其實這些影像呈現，也是透過全息投影的方式製作，讓觀眾沉浸在虛實交錯的世界。學習完相關知識後，你是否也想實際操作看看，感受從平面轉化為3D影像的驚喜呢？

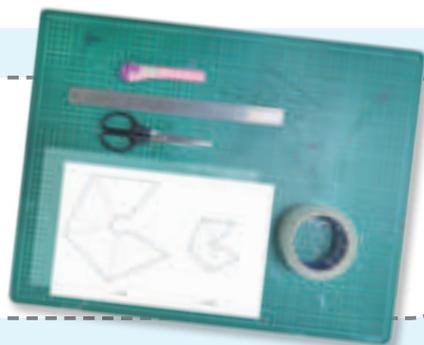
首先，讓我們先來瞭解其投影原理吧：



▲手機浮空投影示意圖

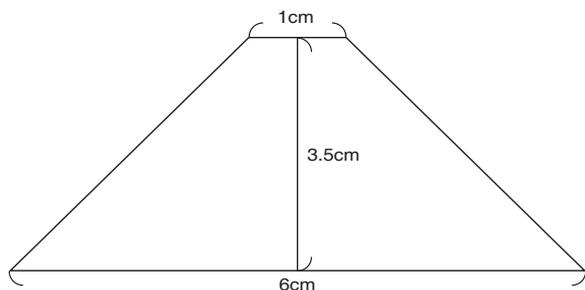
#### 1 所需材料

- |         |      |
|---------|------|
| ①高透明投影片 | ⑤直尺  |
| ②A4白紙   | ⑥圓規  |
| ③剪刀     | ⑦量角器 |
| ④透明膠帶   | ⑧筆   |



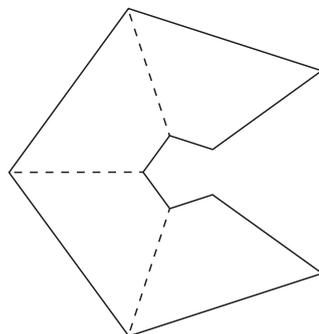
#### 2 製作步驟

- ① 首先，在白紙上畫一個上底1公分、下底6公分、高3.5公分的等腰梯形。



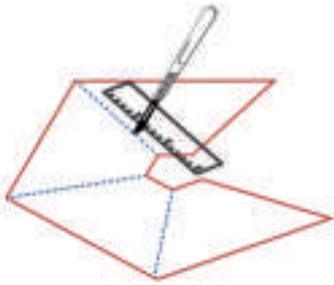
產生視覺效果的最佳比例是「上底：下底：高 = 1：6：3.5」。

- ② 投影透明片製作：以步驟一的梯形做為範本，在投影片上裁出相同大小的形狀，共四塊。

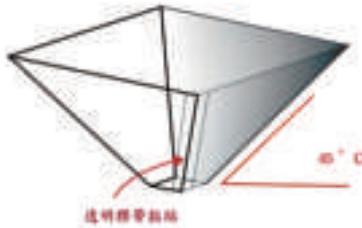


因手機、平板的尺寸各異，可試著按1：6：3.5的比例擴大投影片，找到最好的反射效果。

3 利用美工刀搭配直尺輔助切割，將紅色區域切斷，而藍色區域輕切產生摺痕。



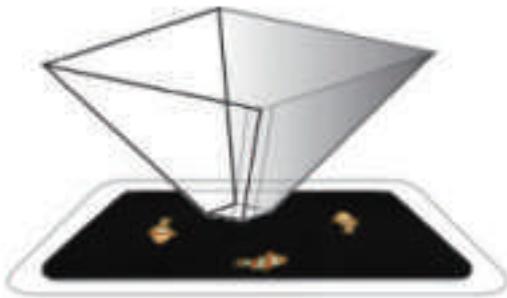
4 使用量角器，確認投影裝置和桌面約45度角。



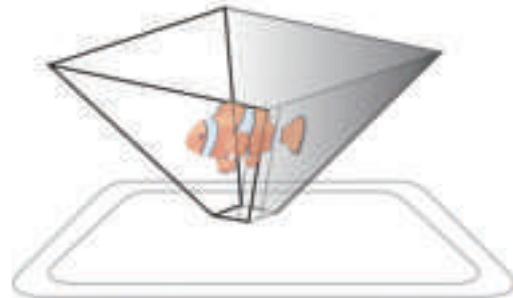
5 在影音網站上尋找「全息投影」、「浮空投影」或者「Hologram」相關影片。



6 將完成的倒金字塔投影裝置放置在手機或平板上，螢幕越大則投影效果越好。



7 螢幕上的動畫會透過光「反射」作用而產生虛擬成像，投影效果在越暗的空間中越好。



### TIPS

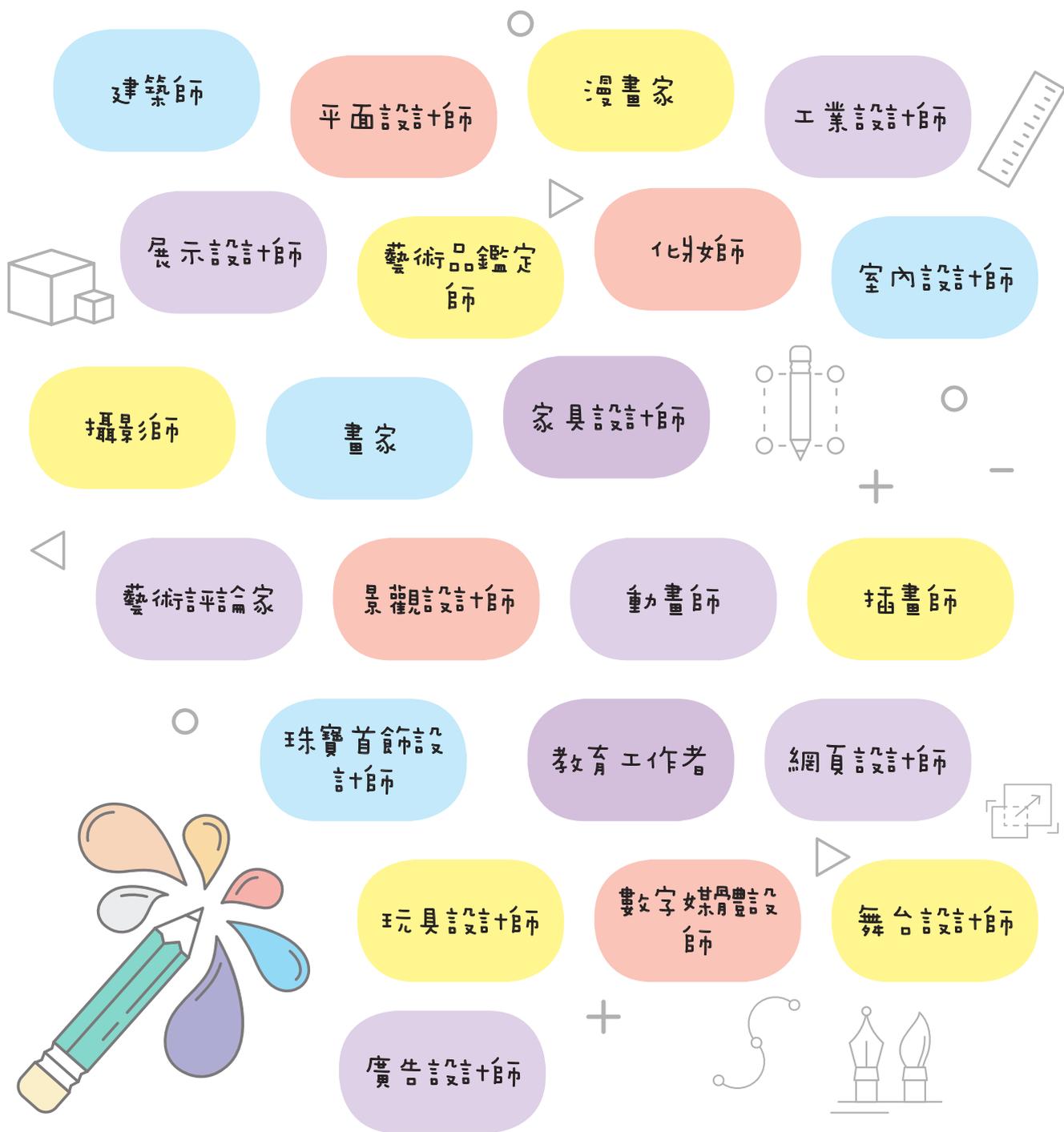
若浮空影像不夠清楚時：

- ① 可調暗室內光線或調整螢幕上照片的亮度和對比度。
- ② 檢查看看金字塔透明膠片是否有嚴重磨損。

## 延伸學習

### 視覺工作者的類型

視覺工作除了課文中介紹的之外，仍有許多行業，哪些是你有興趣的呢？國中畢業之後，又有哪些相關的科系可以協助你朝目標前進呢？讓我們一起來認識吧！



## 大學設計群分類

科別	主要學習內容與目標
美工科	主要學習有關美術工藝與設計之實用技術與基本知識，訓練養成美工設計的專業技能。
家具木工科	主要學習生產操作、製程安排及繪圖之實用技能，傳授家具製作及生產管理之相關專業知識。
陶瓷工程科	主要學習有關陶瓷及設計之基本知識與實用技能，使學生具備陶瓷製作、量產、施釉、燒製各方面的能力，結合設計理論並且能實質運用在產品設計與藝術創作等相關領域。
家具設計科	主要學習家具設計美學素養、家具識圖、手繪製圖及電腦繪圖、模型製作及家具製作之基本專業能力。
金屬工藝科	主要學習金屬工藝作品之製作、設計的相關知識與技能，訓練金屬工藝創作技巧。
室內設計科	主要學習室內設計的基本和專業知識的技能，使具有室內設計圖面繪製與模型製作能力，作為進階專業室內設計教育或相關類科做養成準備。
廣告設計科	主要學習有關廣告設計之實用技術，培養商品行銷與視覺傳達、平面廣告、媒體、廣告影片等相關設計與製作知能。
圖文傳播科	主要學習圖文傳播行業之基本知識，瞭解整個印前製作、印刷流程及圖文傳播設備操作之實用技能。
多媒體設計科	主要學習有關多媒體設計之實用技術與基本知識，培養多媒體設計、數位設計與視覺傳達等相關之設計與製作知能。
室內空間設計科	主要學習專業設計製圖觀念、識圖及整合性的空間使用方式與空間設計的基本知識。
多媒體應用科	主要學習影像處理、影音後製、動畫與網頁製作等專業技能；輔以行銷、行銷企劃相關課程。

# 中音直笛指法表



(0)	●	●	●	●	●	●	●
(1)	●	●	●	●	●	●	●
(2)	●	●	●	●	●	●	●
(3)	●	●	●	●	●	○	○
(4)	●	●	●	○	○	○	○
(5)	●	●	●	●	●	○	○
(6)	●	●	○	●	●	○	○
(7)	●	○	○	○	●	○	○

音名 f<sup>1</sup> g<sup>1</sup> a<sup>1</sup> b<sup>1</sup> c<sup>2</sup> d<sup>2</sup>  
 唱名 Fa Sol La Si Do Re

(0)	●	●	●	●	●	●	○	○	○	●	○	○
(1)	●	●	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●
(2)	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
(3)	●	●	●	○	○	○	●	●	○	○	○	○
(4)	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
(5)	●	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○
(6)	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○
(7)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

f<sup>#</sup> / 升Fa    g<sup>#</sup>/a<sup>b</sup> / 升Sol/降La    b<sup>b</sup> / 降Si    c<sup>#2</sup> / 升Do    d<sup>#2</sup>/e<sup>b2</sup> / 升Re/降Mi    f<sup>#2</sup> / 升Fa    /    g<sup>b2</sup> / 降Sol    g<sup>#2</sup>/a<sup>b2</sup> / 升Sol/降La

(0)	● ●	● ○	∅ ○ ○	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅	∅
(1)	● ○	○ ○	● ● ○	●	●	●	●	●	○	○	●	●	
(2)	○ ●	● ●	● ● ●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	
(3)	○ ○	○ ○	● ● ●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	
(4)	○ ○	○ ○	○ ○ ○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
(5)	○ ○	○ ○	○ ○ ○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
(6)	○ ○	○ ○	○ ○ ○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
(7)	○ ○	○ ○	○ ○ ○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

$e^2$     $f^2$     $g^2$     $a^2$     $b^2$     $c^3$     $d^3$     $e^3$     $f^3$     $g^3$     $a^3$     $b^3$     $c^4$   
 Mi   Fa   Sol   La   Si   Do   Re   Mi   Fa   Sol   La   Si   Do

(0)	∅	∅	∅ ∅	∅ ∅ ∅	∅	∅
(1)	●	●	● ●	● ● ●	○	●
(2)	●	●	● ●	● ○ ●	●	●
(3)	●	○	○ ○	○ ● ●	●	○
(4)	●	●	○ ●	● ● ●	○	●
(5)	○	○	● ●	○ ● ●	●	●
(6)	●	○	● ●	● ○ ●	●	●
(7)	○	○	○ ○	○ ● ●	○	●

$b^2$     $c^{\#3}$     $d^{\#3} / e^{b3}$     $f^{\#3} / g^{b3}$     $g^{\#3} / a^{\#3}$     $b^{\#3}$   
 降Si   升Do   升Re / 降Mi   升Fa / 降Sol   升Sol/降La   降Si

○ = 開孔  
 ● = 閉孔  
 ∅ = 半開孔

 指法練習



(配合音樂統整P.7)

 歌詞翻譯

Thank you

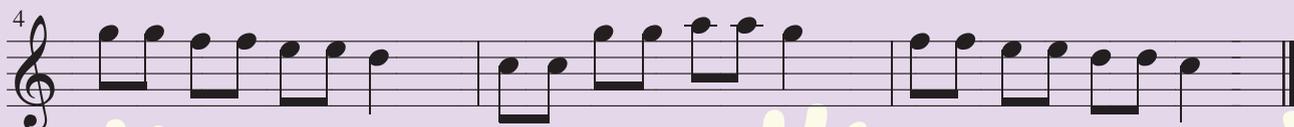
Maljimalji, masalu angata,  
 Tua napapunasi, temulu tjanuaken.  
 Maljimalji, masalu angata,  
 Tua na pakiumalj, kiljivak tjanuaken.  
 Tua napapumanguaqan tjanuaken,  
 Tua napapulevan tjanuaken,  
 Tua napapupicul, nazemenger tjanuaken.  
 To all of my angels,  
 I wanna say thank you.  
 I wanna say thank you, thank you, thank you,  
 Maljimalji, masalu.

感謝

感謝每一位  
 完整我生命和教導我的人  
 感謝每一位  
 改變我和疼愛我的人  
 那些給我美好機會的人  
 那些讓我快樂的人  
 那些添加我力量、讚美欣賞我的人  
 我的天使們  
 我想對你們說聲謝謝  
 我想對你們說聲謝謝  
 謝謝

(配合音樂統整P.7)

小星星



(配合音樂第二課P.137)



附錄 學習單 可配合「科技×表演藝術=？」

「2046的奇幻旅程」創意提案

1

我們這一組成員有

---

---

---

2

我們這一組選擇的創作主題是

天空之城

地下國度

海底世界

星際聯盟

3

在討論階段，我們對這個主題的想像，例如：物件、風格、畫面有

---

---

---

4

我們為這個主題所發想的故事大綱

---

---

---

---

---

---

5 在課文中所介紹科技運用在表演藝術上的類型，我們認為適合運用在故事中，並且運用的方式和橋段是

---

---

---

---

6 如果可能，我們還希望創造出來的科技新產物有

---

---

---

7 其他組的創意中，我認為最有趣的是

---

---

原因

---

---

8 對於科技運用在表演藝術上的優缺點，我的看法是

---

---

---

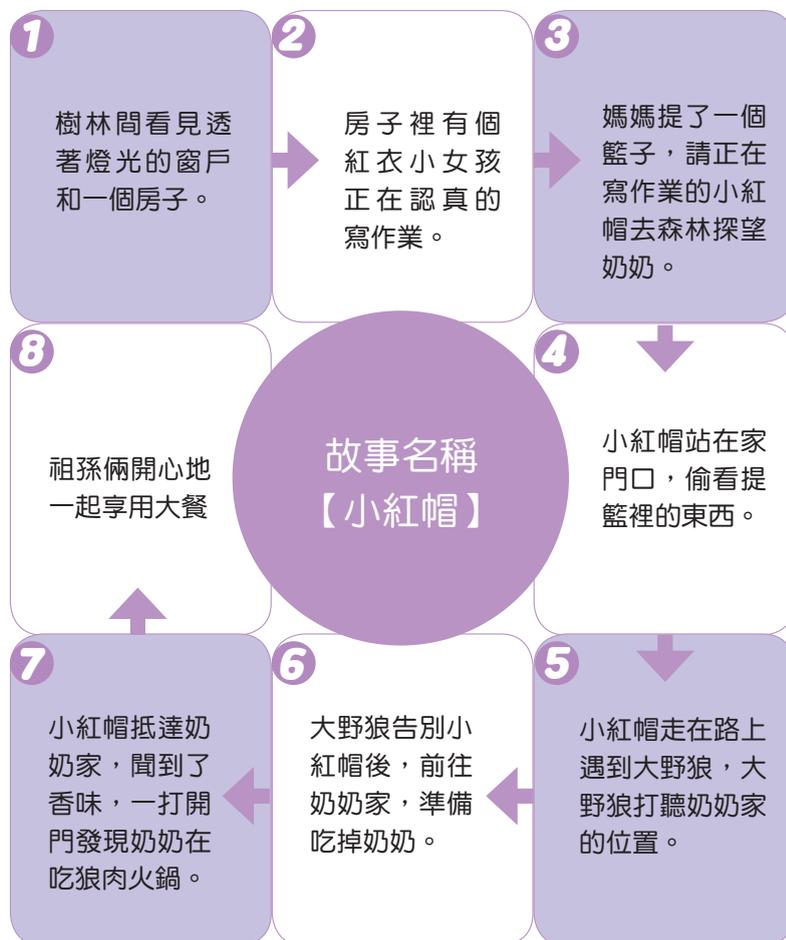
---

## 附錄 學習單 可配合「第一次拍電影就上手」

### 八張照片說故事

請運用先前所學到的構圖技巧與鏡頭語言，各組分配組員工作任務並拍攝八張照片，用這組照片說一個簡單的小故事，包含事件的開頭、過程（衝突）、結尾。

先按照「曼陀羅思考法學習單」進行討論，順時針填上每張照片的內容，再開始進行拍攝，才能有效率的完成工作喔！（請參考下方【小紅帽】編劇範例）



### 人人有事做

#### 編劇

請按照順序在九宮格內寫下每一張照片的拍攝畫面。

#### 攝影師

請依順序在九宮格中畫出每張照片的構圖與鏡位等。

#### 演員

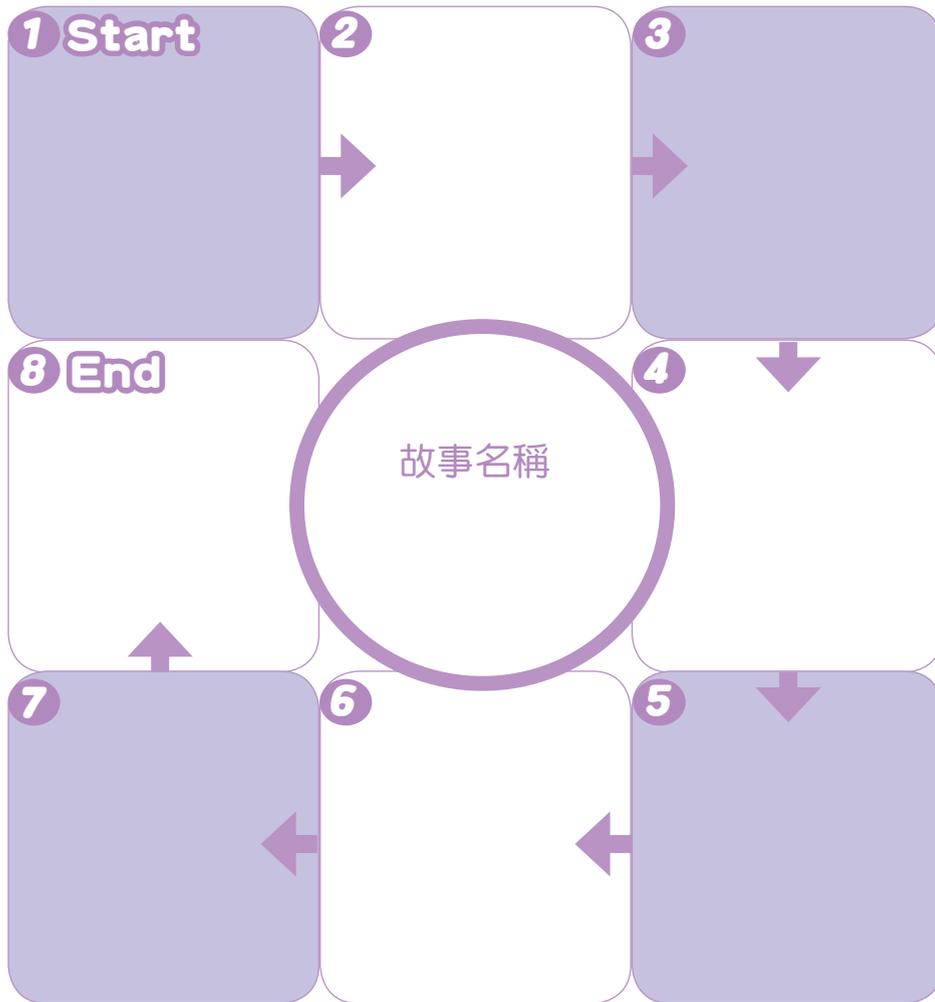
請在有出場拍攝照片的方格內寫下角色的臺詞或潛臺詞。

#### 文案撰寫

請依順序寫出每張照片的文案或旁白解說。

換你試試看

1. 請圈出你負責的工作：編劇 / 攝影師 / 演員 / 文案撰寫
2. 寫下故事名稱，再依照「順時針」順序寫下你所負責的內容。
3. 進行拍攝工作。
4. 上傳作業與文案。



拍攝心得與紀錄：

---



---



---



---

最喜歡哪一組的作品？為什麼？

---



---



---



---

如果可以修改，我們能做更好的地方是……

---



---



---



---

附錄 學習單 可配合「跟著世界來跳舞」

小小世界博覽會

1 我們這一組成員有

---

---

---

2 我們選擇的國家是

---

因為

---

3 我原本對這個國家或地區的認知是

---

---

---

4 在更瞭解這個國家或地區後，最吸引我的部分是

---

---

因為

---

---

5 我們選擇的發表方式有

---

---

6 這個國家或地區的舞蹈特色是

---

---

在舞蹈時我的感受是

---

---

---

7 在準備過程和發表完成後，我最大的收穫是

---

---

---

8 欣賞過其他組別的發表後，令我印象最深刻的國家或地區是

---

---

因為

---

---

這個國家或地區的舞蹈特色是

---

附錄 學習單 可配合「表藝的斜槓進行式」

爆紅流量就是我

1 我們這一組成員有

---

---

---

2 我們拍攝的主題和內容是

---

---

---

---

---

---

---

3 我們參考的影音平臺創作者是

---

4 在籌備或拍攝過程中最有趣或收穫最多的是

---

---

覺得最困難的是

---

我們解決的方法是

---

5

在我們組內，我認為自己的斜槓能力是

---

---

6

我認為我們組內最具備斜槓能力的是

---

他的能力是

---

7

我們在實際拍攝時遇到的困難是

---

---

---

---

---

---

---

---

8

我認為自己未來可能具備的斜槓能力是

---

---

原因是

---

---