

永豐高中 國中部七年級（下）藝術與人文 補考內容（請用專用紙張書寫，任一科不及格都是全抄）

＜視覺藝術＞

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

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

隨著科學研究的深入和發展，十九世紀人們已懂得物體之所以呈現不同的色彩，是由於它們吸收和反射不同的光所造成的。物體全部吸收日光便呈黑色，全部反射日光則為白色，反射藍光波而吸收其他光波呈現藍色等等。自然界的任何物體都必須受到光源色和周圍環境色的其他物體的色彩的影響，因此不可能有絕對純的固有顏色存在。那種認為樹是綠色的，花是紅色的觀念，只是一定的歷史條件下的認識，在科學發展的十九世紀，它顯然已經過時了。人們認識到哪怕是同一個光源，在清晨和傍晚不同的時間，也會在物體上產生不同的色彩影響。而且物體與光源的距離，受光的角度，物體表面的光潔度等條件均會影響其色彩的變化。光和色之間的關係是極為複雜微妙。這樣，傳統固有色的觀念被徹底打破了。

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

印象派畫家不僅在色彩上大大向前邁進了一步，在觀察方式上也開始了革新。過去人們總是按照傳統的、接近於棕褐色的調子去畫對象。之所以畫不出印象派式的鮮艷色彩，是因為人們沒有完全根據自己眼睛的觀察，也缺少科學的幫助，僅按照「已知道」的顏色去畫。印象派畫家拋棄了一切傳統的色彩觀念，去捕捉在物體上造成的色彩變化所產生的視覺感受，這種感受純粹是個人的，因此畫出的色彩也就非常鮮明、豐富而富於個性。他們的目的仍然是儘可能客觀真實地再現對象。印象派畫家完全把精力放在捕捉視覺印象和追求光色變化上，他們往往忽視對象的形和輪廓，把對象畫得相當鬆散和自由，只追求色彩效果。看慣嚴謹古典繪畫的人很難接受他們的藝術。為了保持作品的生動感和真實感，印象派畫家大都把習作作為創作，主張在外光中一次完成作品，回到畫室不再修改。印象派觀察、直接感受表現色彩變化的微妙的畫風，影響後來的現代藝術非常深遠。

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

＜表演藝術＞

劇場=集體藝術，各職務的工作內容說明如下：

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

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

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

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

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

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

演出中擔任 Call Cue 的工作。

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

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

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

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

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

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