

### (一) 達成目標

- 1.學生能理解劇場演出的分工、運作模式與各部門人員的職稱、工作內容。
- 2.學生能在劇場各工作部門中，找出與自身興趣、才能相關的職務，並認同自己的興趣與能力。
- 3.學生能將劇場分工的系統及團隊合作的精神，應用於大型活動或團體事務的規劃。

## (二) 主要內容 / 活動

### ※「劇場專業分工」各部門簡介—播放PPT進行解說：

- 1.配合上一堂課完成的圖卡，並利用PPT簡介各部門工作人員的職稱，以及不同類別的工作人員可能需要具備什麼樣的人格特質、興趣或能力。
- 2.運用PPT中的簡短文字、圖片、劇照、工作照片及短片來簡介各部門負責的事務與運作模式。

以下為「簡介項目」與「簡介的內容與方式」的說明—

- 導演組：介紹導演、舞台監督、排練助理的工作內容，並播放排練場排練及演出裝台的照片。
  - 劇本/劇作家：播放劇本書寫形式的，並簡介英國著名劇作家—莎士比亞並提及其著作。
  - 表演組：以播放劇照與表演者的暖身、排練照的方式簡介表演者平時所作的訓練。
  - 服裝組：以播放工作照片與服裝劇照的方式簡介服裝設計的工作內容與設計劇中人物造型時的重點。
  - 舞台組：以播放工作照的方式簡介舞台設計與舞台技術設計的工作內容與不同處，並播放一段劇場演出裡「舞台換景」的短片。
  - 燈光組：以播放劇照與工作照的方式簡介燈光設計的工作內容和控制燈光的方式，以及燈光在劇場裡營造「氣氛」的功能。
  - 音樂、音效設計與音響技術：播放「音樂」與「音效」，簡介兩者之間的差別與功能，並播放工作照簡介音響技術設計的工作內容。
  - 行政宣傳組：利用一份現成的演出海報、DM或電子文宣簡介行政組的工作內容，並介紹文宣品上應出現的重要資訊。
  - 觀眾/劇評家：簡介劇場觀眾禮儀和劇評家的工作。
  - 製作人：簡介製作人的工作內容以及「贊助商」的贊助方式。
3. 教師以「劇場各部門皆須各司其職，完成每一個細節，並相互溝通、配合，才有可能造就一齣好戲！」作總結。

## 總結階段

### ※劇場職務Audition！—學生「劇場職務志願」分享：

1. 邀請幾位學生針對下列的問題，進行分享—
  - (1) 若有一天，你參加了一個劇場演出的Audition(甄選會)，你會最想加入哪一個部門？
  - (2) 請提出你選擇此部門的理由。
  - (3) 如何說服製作人及導演錄取你進入此部門呢？
2. 教師給予發表想法的學生口頭回饋。

### ※「回顧、檢視」與「期許」—填寫學習單：

1. 發下學習單，請學生填寫完成。
2. 幫助學生再次複習「劇場專業分工」的各個部門。
3. 學生可藉由下方的擇題檢視自己擁有哪方面的能力或興趣，未來若有機會可挑戰劇場裡哪一類別的職務。

### ※教師總結：

1. 鼓勵學生往後在辦理展演或團體活動時，可依「劇場專業分工」的系統、邏輯進行工作分配與規劃事宜。
2. 鼓勵學生發展自己的興趣、專長；例如在參與社團或各類團體活動時，嘗試擔任與自己興趣相關的職務。
3. 「劇場專業分工」、團體中「各司其職」的概念亦可延伸、對應至社會中其他領域；

鼓勵學生重視自己的特質、長才，有朝一日可將「興趣」發展為「專業」。

## 眼神殺手

活動：所有學生閉上眼睛散佈在空間中，引導者在不讓其他人知情的情況下，欽點幾名殺手(視學生總人數多寡而定)。

所有學生張開眼睛後遊走在空間中，每個人都必須有眼神的接觸。

殺手殺人的武器是眼睛，在持續遊走當中，和殺手眼神對上的人，

只要看到殺手眨眼睛，三秒鐘後必須自動死亡。死法越誇張越好，

但不可以暗示他人誰是殺手。場上若有人懷疑誰是殺手，可以舉手檢舉，

則遊戲會暫停，若真正的殺手被抓到，殺手必須死亡。

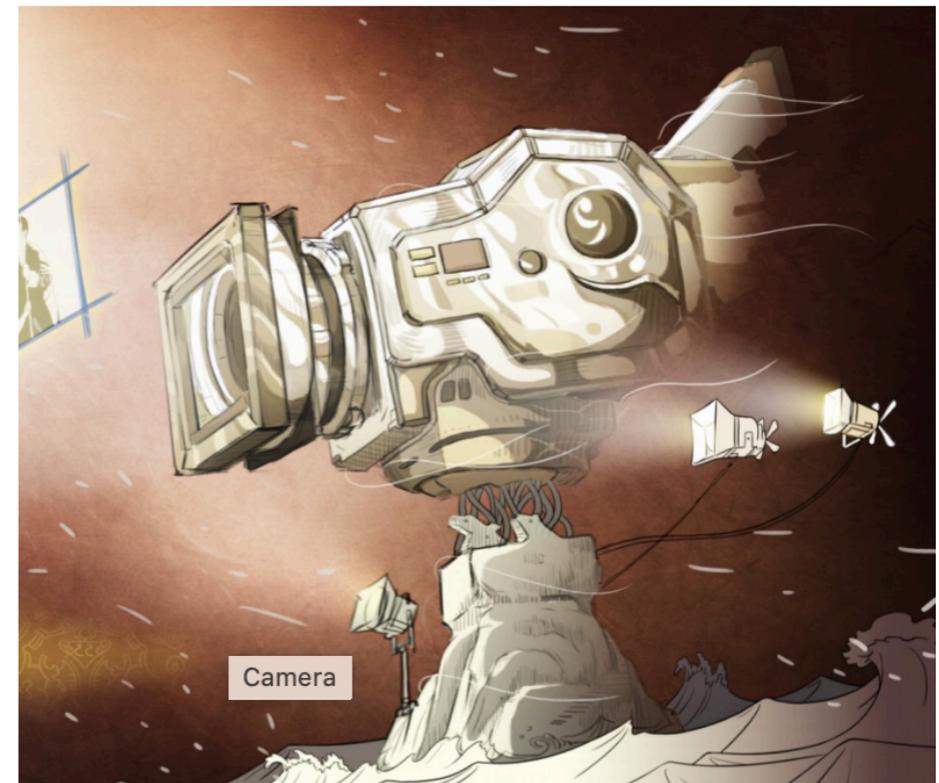
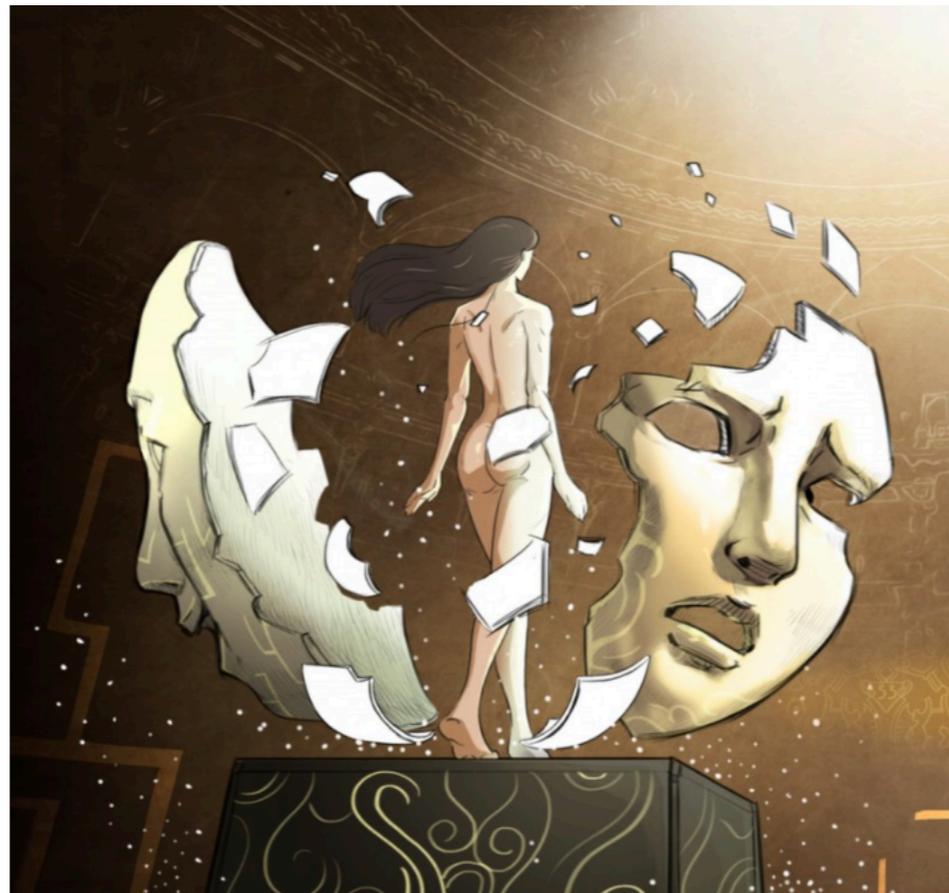
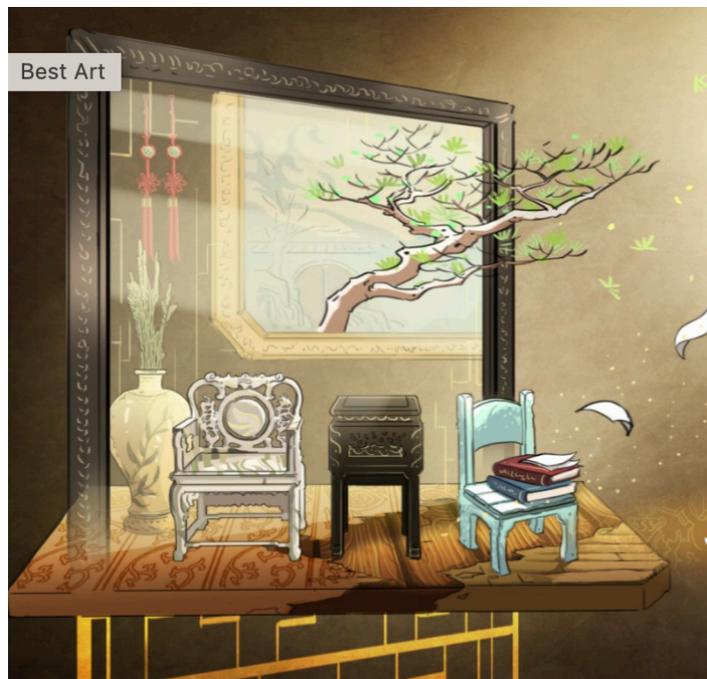
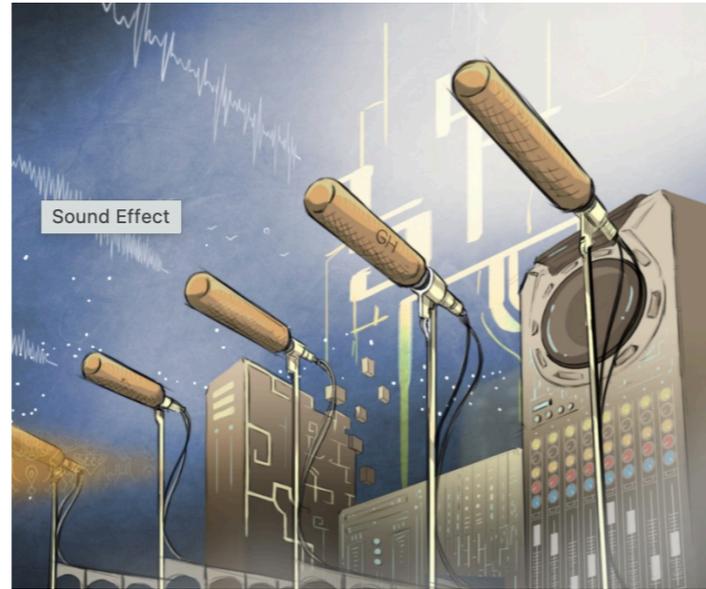
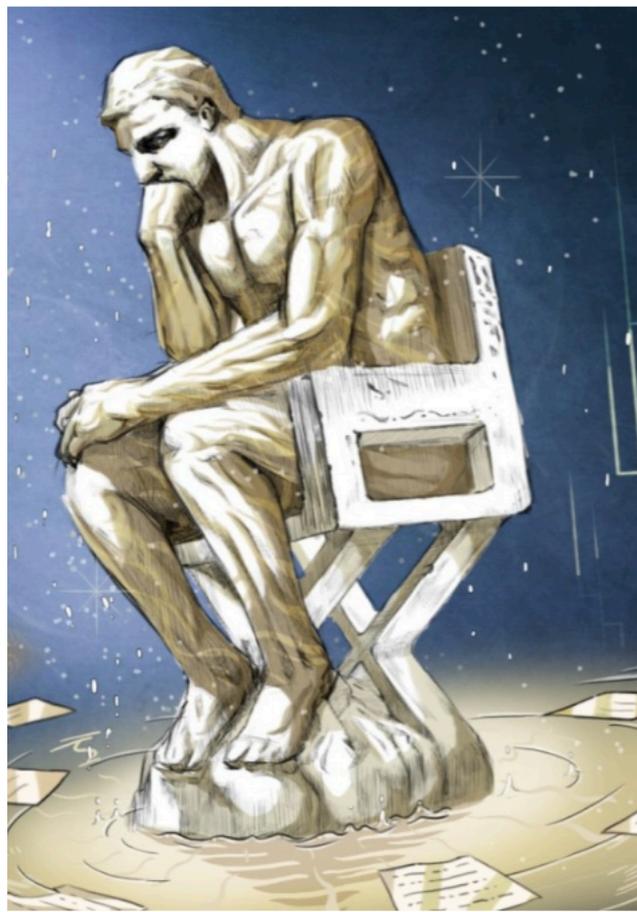
反之，則是檢舉錯誤的人死亡。

由於殺手與殺手之間並不彼此之道，所以若殺手殺到殺手，則若無其事繼續遊走。

# 劇場的分工合作

請同學想想：

- (1) 是否有參與「團體分工合作」的經驗？
- (2) 若有的話，是在什麼樣的情況或活動中體驗到（ex: 校慶、班級打掃、小組作業）？
- (3) 當時為何需要、以及如何進行工作分配？學生們又負責做了哪些事？



許多大型、繁複的活動或事務，常需要眾人的合作才得以完成，劇場的演出活動亦是如此。



一個人可能走得比較快，但一群人能走得比較遠。

# Director 導演

## 核心工作

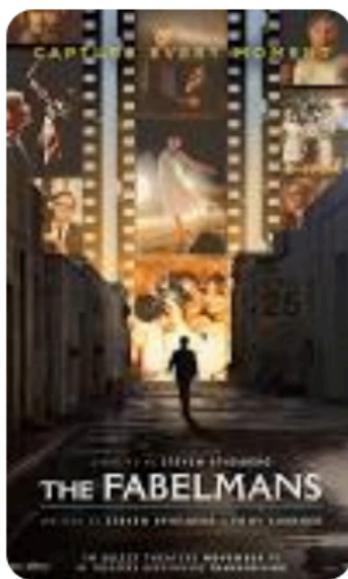
- 表演藝術產業的核心工作，就是**導演**，一個演出團體的成敗往往就是依靠他們的存在

## 導演

導演是戲劇展演的靈魂人物，一位稱職的導演通常需具備各項藝術的**鑑賞能力**、良好的人際關係與**應對能力**。在眾多導演工作當中，排演是最重要也是最困難的階段，而在此之前，演員的甄選也是一項重要工作，導演必須分析、理解角色性格、劇本人物形象的界定，以及角色間的關係，進而選出適合的演員。

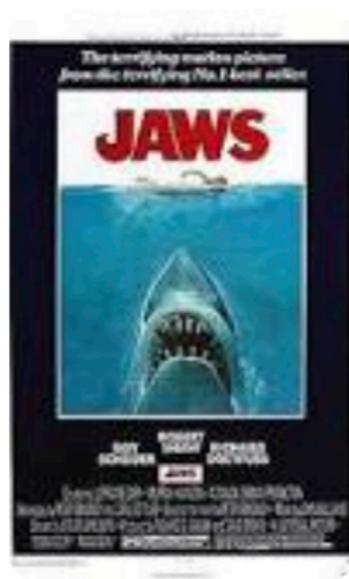


# 電影



法貝爾曼

2022 年



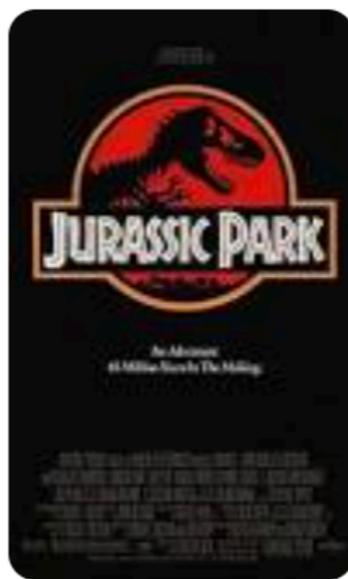
大白鯊

1975 年



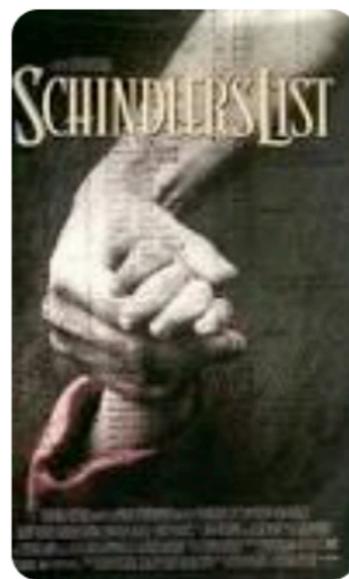
E.T.外星人

1982 年



侏羅紀公園

1993 年



辛德勒的名單

1993 年



西城故事

2021 年



一級玩家

2018 年



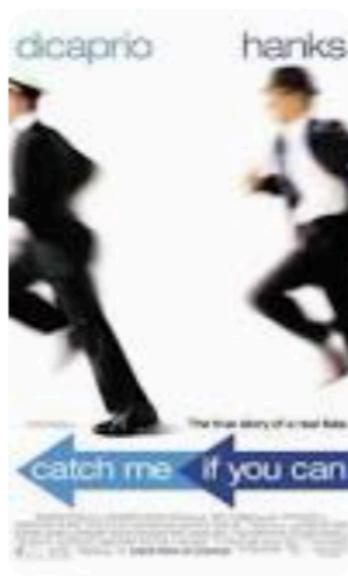
法櫃奇兵

1981 年



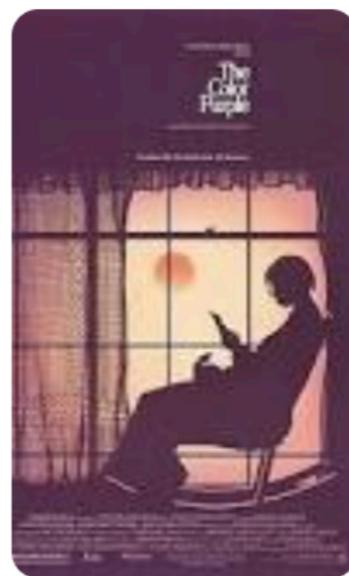
搶救雷恩大兵

1998 年



神鬼交鋒

2002 年



紫色姐妹花

1985 年



航站情緣

2004 年

## Steven Spielberg（史蒂芬·史匹柏），電影導演—哈佛大學



### [新聞] 向哈佛畢業生致詞！史蒂芬史匹柏：電影是一種使命

**享** 譽國際的知名導演史蒂芬·史匹柏（Steven Spielberg）今年5月26日，受邀前往哈佛大學擔任畢業典禮演講人。今年69歲的他，在演講中自嘲自己50歲才重回校園拿到學位「我花了37年才從大學畢業，你們之中應該沒有人像我一樣吧？」



「我並不是要拿歷史來當做說教的工具，而是過去所發生的一切充滿了最棒的故事。我們的國家現在充滿著移民，至少現在是這樣，對我來說，這就代表了我們有更多的故事要訴說。」

在正式進入排演過程後，導演需具備紮實的實作經驗與豐富的創作力，將劇本中的文字轉化為舞臺上的具體形象。

華人知名的導演與代表作品有：李安《臥虎藏龍》、王家衛《一代宗師》、蔡明亮《青少年哪吒》、魏德聖《賽德克·巴萊》。



李安



王家衛



蔡明亮



魏德聖

- **表演藝術團體的工作**  
又可依其性質，區分為：

**藝術部門**

**行政部門**

**技術部門**

## 藝術部門：

為表演藝術最核心的部分，

整體作品的創作及風格呈現皆由此部分的人員而來。

此類工作又可分成臺上的表演者，

如演員、舞者、歌手、音樂家、編舞家；

以及幕後的創作者，如導演、藝術指導、演員訓練者、製作人等



- – 行政部門

負責行政運作，如會計、宣傳、行銷、企劃、版權維護等工作，職稱包括行政經理、票房經理、前臺、藝術中心行政人員及文化部門首長。

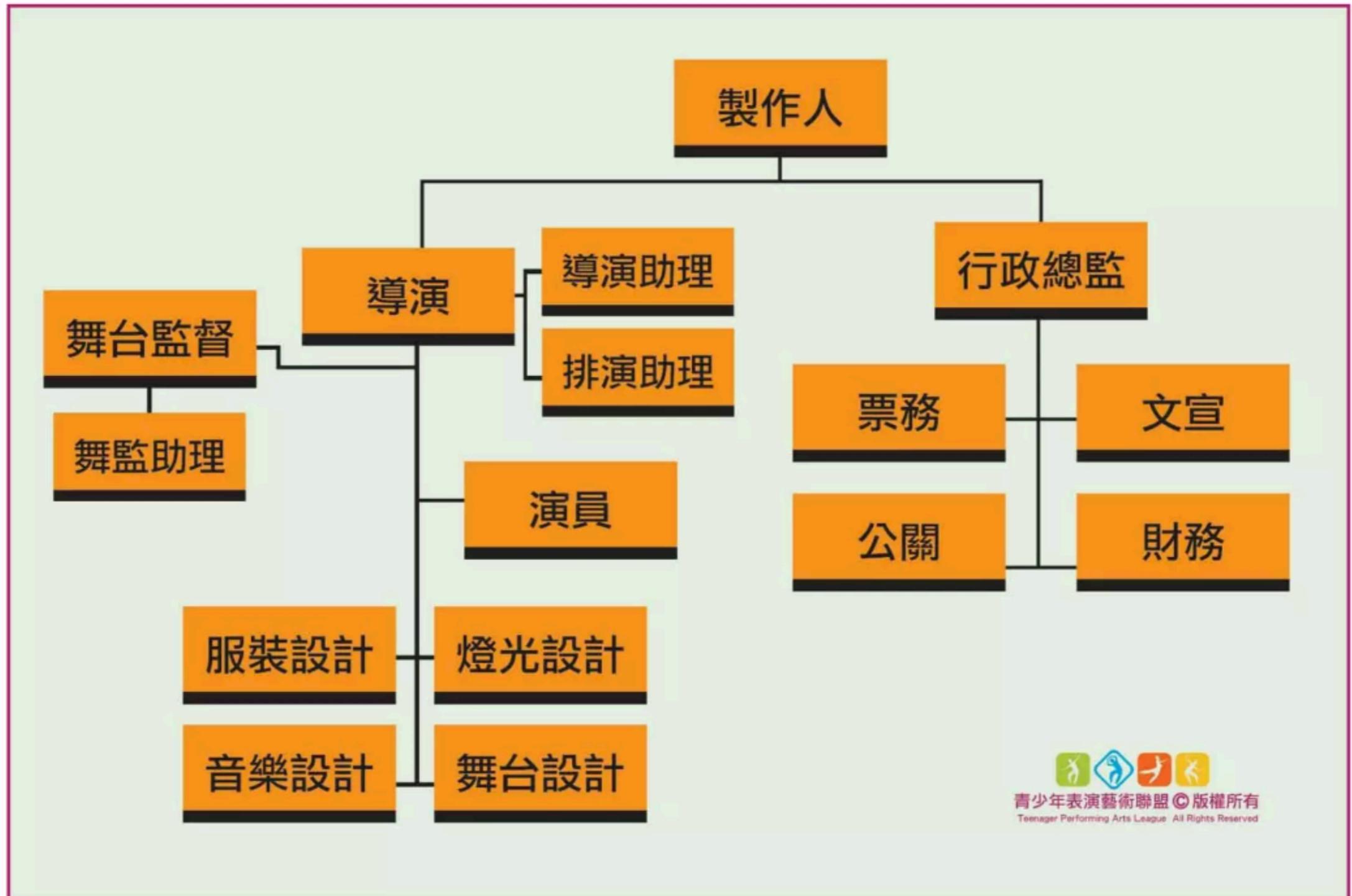
- – 技術部門：

負責所有技術的工作，包括製作經理、技術總監、舞臺設計、舞臺經理、現場工作人員等。

# 漫威所有工作人員大合照



# 劇場展演的分工合作



劇場場的Wikipedia



## 表演組

### 排演助理 (Rehearsal Assistant)

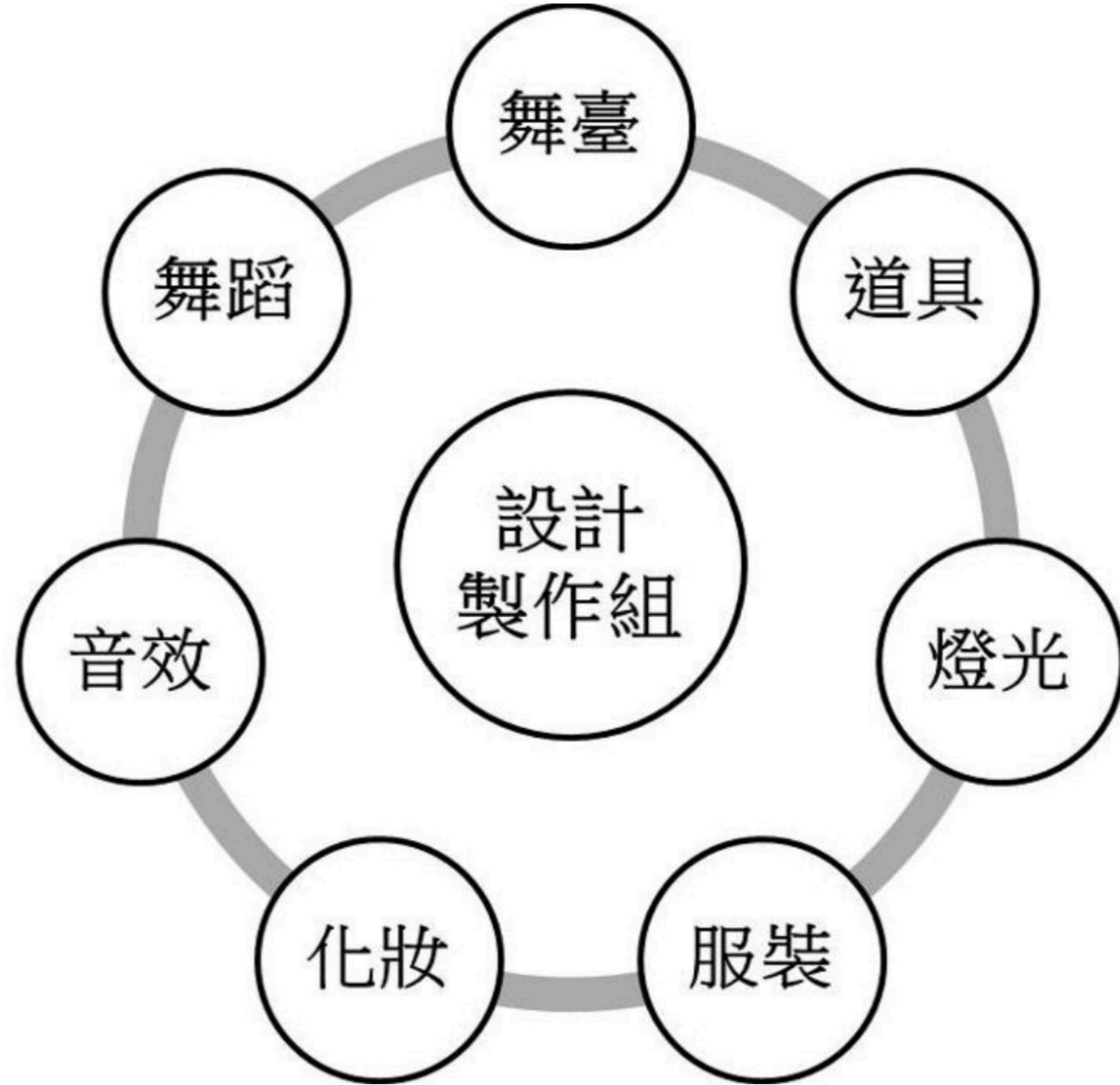
排演助理堪稱是導演的左右手，負責分擔其部分工作，像是導演在訂定導演計畫時，會有概估的排戲時間表，排演助理必須負責和演員敲定排練時間。在排練過程中，則必須詳細記錄導演所安排的走位，並處理戲服裝扮、背景道具、燈光製作等前置作業。



## 表演組

### 演員 (Actor)

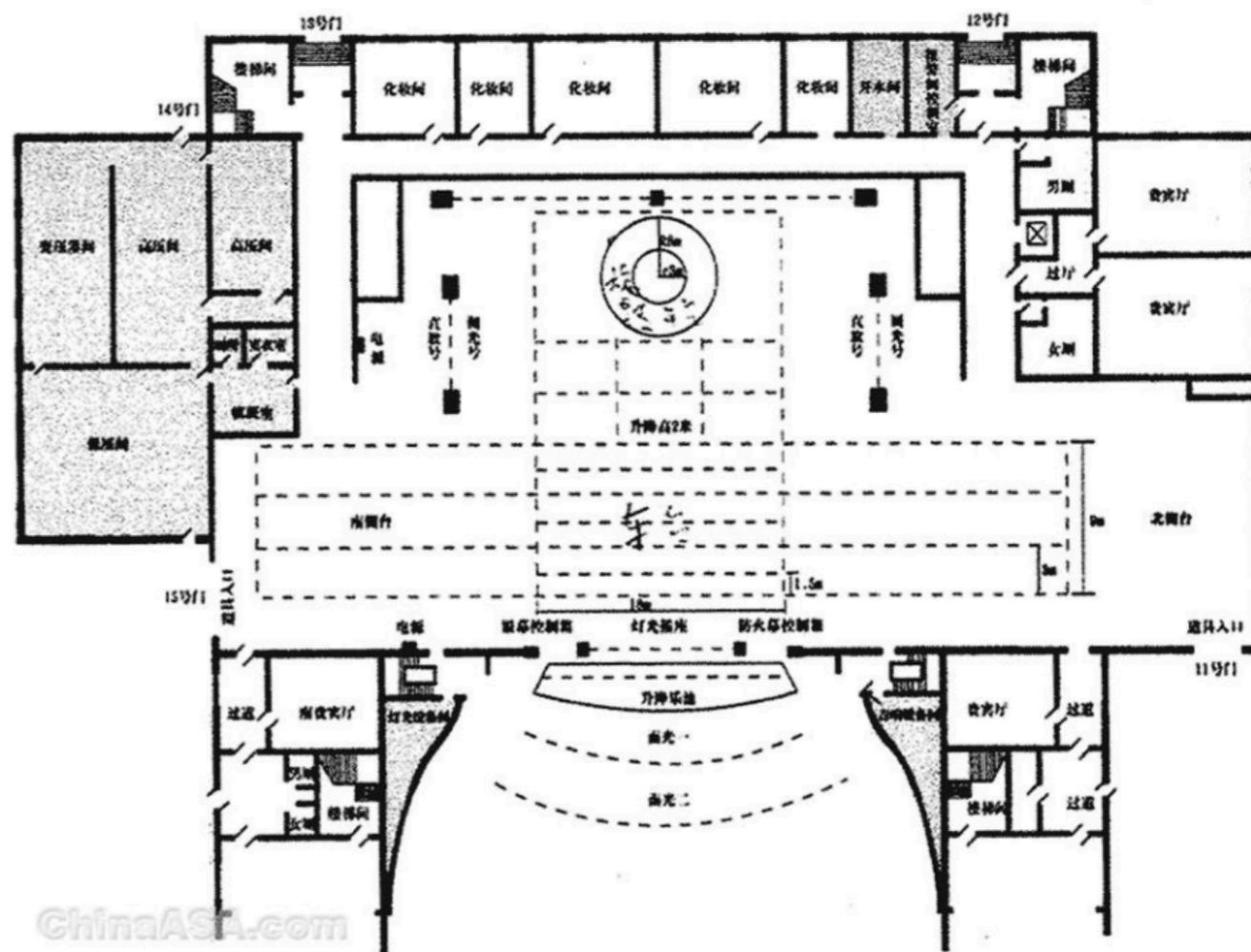
演員是導演傳達演出作品創作理念的媒介，更是演出中不可或缺的要角。演員在演出前的必要工作是熟讀且分析劇本，除了應瞭解劇中的主題內容之外，劇中所有角色的性格及角色之間的關係與衝突也是必須瞭解的，在準備過程中最重要的是與導演的溝通。



# 1.舞臺設計

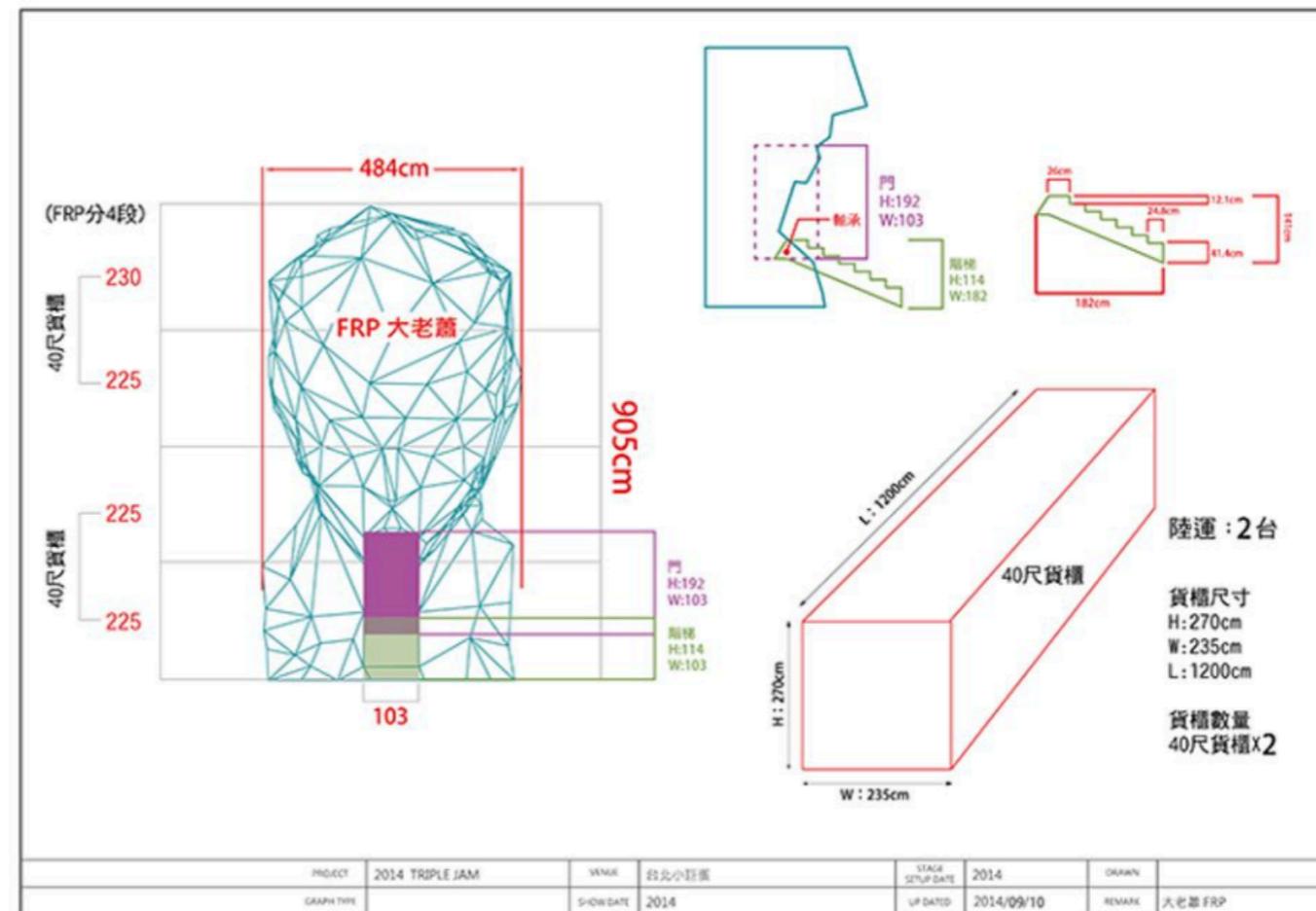
舞臺除了指演出所在地，還包含延伸性的區域，例如樂池、側臺、後臺、觀眾席，舞臺設計的主要功能是**解釋演出劇本**及**增強演出張力**，幫助觀眾瞭解演出的時間、空間背景及人物角色。

舞臺設計的定案需考慮技術方面的細節，在執行的過程中，繪製草圖是重要的階段，一般分為**平面**、**立面**、**剖面**三種型式。



## 2. 道具設計

道具的使用除了重現時空背景，也能協助詮釋人物角色的性格，並裝飾舞臺布景，為場景建立獨特的風格。道具所選用的材料、質地與樣式都會影響整體的演出風格。



### 3.燈光設計

良好的燈光設計不僅幫助**建立舞臺的焦點**、**呈現戲劇張力**，也能**營造場景氣氛**。舞臺燈光具有**明暗度**、**色彩**、**光源**、**形狀**、**移動**等特性，在演出過程中，燈光會視劇情變化隨時調整，有時會使用燈光色紙來改變光的顏色、從不同方向投射光源，或是利用燈具上的裝置來切割光的形狀。



## 4. 服裝設計

服裝設計的主要功能在於協助傳達演出作品的時間、空間背景，以及人物性格、社會階級。服裝設計師必須掌握劇中角色的表現，分析劇本衝突的樣式與對象、配合劇情。

若設計對象為舞者，設計師會先聽取編舞家的創作構想，布的質感很重要，運用適合的布料更能呈現舞蹈的美感，通常會先選定布料、材質及顏色，才開始進行服裝草圖設計。



## 5.化妝設計

化妝設計的主要範圍在演員頸部以上，以及露在服裝之外的肢體，其主要功能是**確立角色特性**，並且**修飾、加強演員外觀**，同時也能協助演員**進入角色情境**。

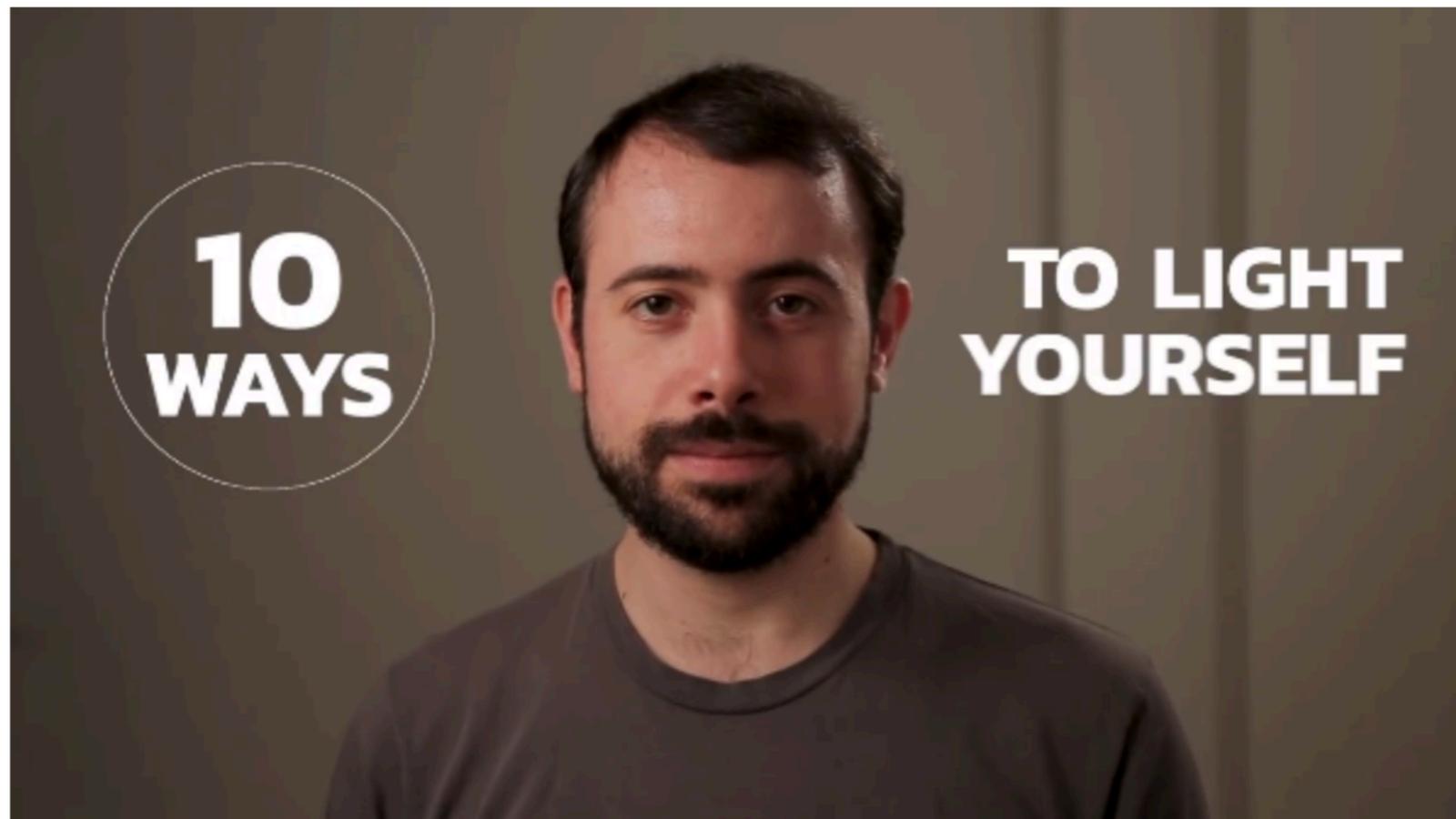
角色的外在形象也是靠化妝設計呈現，傳統京劇的臉譜即為一例。



# 燈光設計-室內舞台、戲劇呈現、戶外

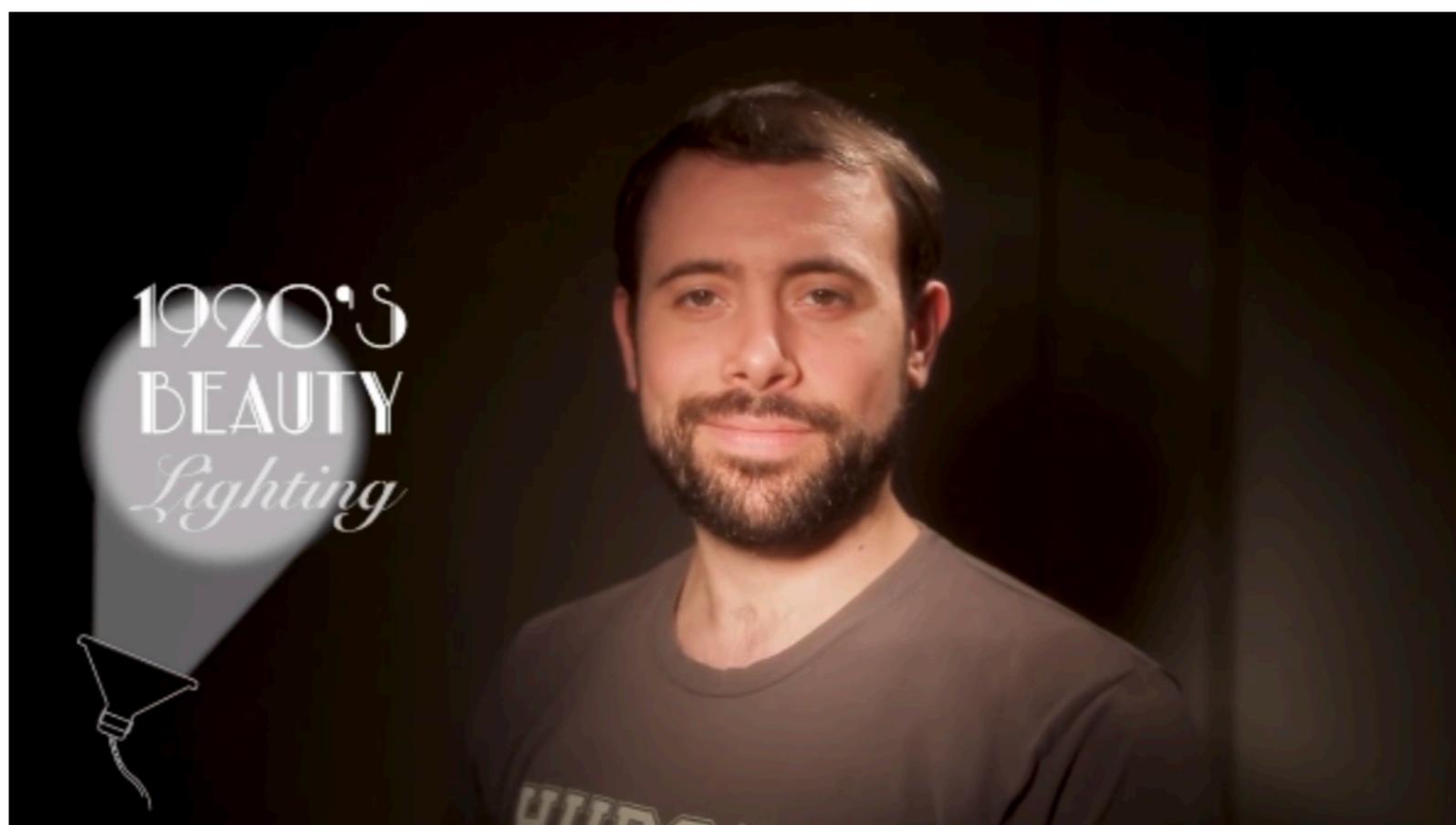
## 人像(Portrait)

拍攝肖像最常使用的燈光設置，使用一顆大燈籠放在人物右側，將寶麗龍板放在左側以反射填充暗部的光線，再從後上方補背光，使人的輪廓與背景分明。



## 1920年代風格

同樣也在人物後方補充一支背光，正面使用稍強烈的聚光燈，使畫面邊緣相對較暗。此外還有一個偷吃步：在鏡頭前覆蓋柔焦鏡或絲襪，使畫面顆粒變大、光線微暈開，讓整個畫面顯得更柔軟，畢竟早期的影像正是這種風格。



## 科幻感(Sci-Fi)

利用簡單的電燈或彩色燈具，就可以快速創造出這類氣氛。使人臉兩側照射到不同色彩的光線，是許多科幻電影或短片愛用的方式，搭配背景的燈光，也可製造人物在充滿了未來感的空間幻覺。



## 悲傷(Sadness)

光影一直都是一個很好玩的工具，這裡使光線透過溼淋淋的玻璃照射在人眼上，就像望著窗外毛毛雨的憂鬱感，讓人看著看著就鬱足了起來。



## 黑色電影(Film Noir)

這通常使用於犯罪、偵探類型的影片。簡單的使用百葉窗遮住光線，讓觀眾感受到這是個陰森的室內空間，並拉開一道葉片、或拿一塊板開個小洞，使光線透射在人物的眼睛周圍，若是再加上一支雪茄或煙斗就更有味道了。



## 恐怖片(Horror)

從小就喜歡用這一招嚇人，將手電筒由下往上照射臉龐，因為讓臉部產生了與平常不同的樣貌，所以會使人感到毛骨悚然，此外再為背景加上忽亮忽滅的燈光，增加不確定、不穩定因子，有助提升“恐怖指數”。



# 舞台燈光設計 2 大功能

## 1、聚焦舞台重點

舞台打光為舞台提供可見度，同時也藉由打光來選擇要使觀眾注意舞台上何處，因此，舞台燈光的重要性之一是，避免觀眾注意力發散、集中在活動主軸。

## 2、加強舞台設計效果

這點在戲劇佈景或是音樂演出尤為重要，當燈光準確地投射表演者身上，不僅提供必要照明，有時也能渲染活動氣氛或突顯劇情起伏。

影響的原因包含：

一、舞台燈光的角度：

舞台燈光除照明功能外，同時需考慮燈光投射被照射物體的角度，

光位的重要性為：

要了解的就是光源位置的重要性，

不同的光位在功能的使用上有所不同，能夠營造出的氣氛感受更是大不相同。

因此，了解各種光位代表的意義，是設計燈光的第一步。

<面光> 作為照亮表演者與舞台的最主要光源位置。

<側光> 舞蹈最愛使用的光位，能勾勒出表演者的身體線條與光影變化。

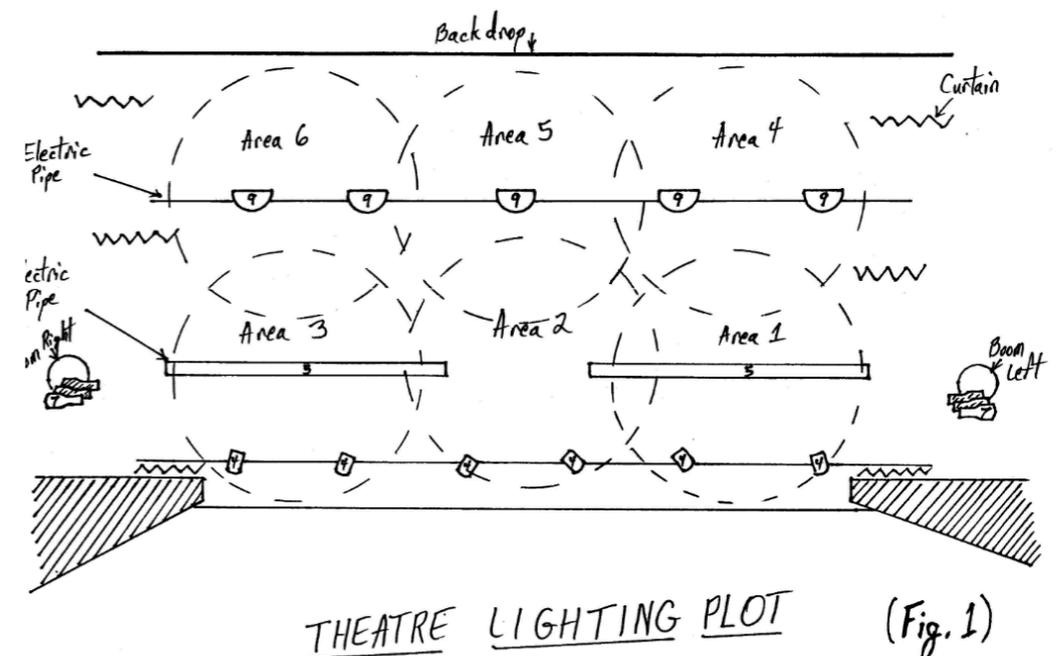
<背光> 能營造神秘的氣氛，演出開始前最常被作為開場的光位。

<頂光> 可以體現出孤獨以及沉重的氛圍，是劇場很常使用的光位。

二、色彩：舞台燈光以色彩作為詮釋依據，通常應用濾色片（Golor filter）作為投射效果，光譜中可見光為紅、橙、黃、綠、藍、靛、紫等顏色，通常色光三原色紅、藍、綠相加會變成透明無色，紅光加藍光會變紫色光，綠光加紅光會變橙色光。



三、燈光的區域（Lighting areas）：  
舞台燈光通常隨著表演者的位置而給予支援強化及移動。





全名為「舞台監督」，原則是進劇場期間劇組的最高領導人  
主要工作為進劇場總行程安排、監督以及演出時的技術執行總指揮  
有時也會依劇組規模、工作習慣而需負責其他的工作  
可以說是進劇場時的總管，或者大家的保母...  
由於進劇場流程繁多，舞監必須確保行程在進度上  
需要不斷與多方溝通、處理一切進劇場的突發狀況  
因此也是進劇場時劇組中最容易崩潰、爆炸的人物  
而演出時的call cue工作也需要高度的專注力來完成  
是個了不起的極度重要的角色，用「大人」稱呼完全不浮誇  
所以，進劇場時大家都要乖乖聽舞監大人的話呦！

## SHOW: NO.1 開場舞 (1)

### 氛圍色系

**第一段音樂：美式hip-hop重節奏（氣勢滂礴 煙多暖色系）**  
**第二段音樂：中文流行抒情音樂（輕鬆輕快曲風 藍色白色為主）**  
**第三段音樂：中文嘻哈饒舌（中國風 紅黃色為主）**

NO.	倒數	TIME	內容
<b>1</b>	0:00	0:05	音樂開始 燈亮
<b>2</b>	與前一個效果同步	0:06	暖色系燈光
<b>3</b>	0:43	0:48	電腦燈聚焦於CC偏後
<b>4</b>	0:50	0:55	暖色系燈光
<b>5</b>	1:15	1:20	燈漸暗
<b>6</b>	1:25	1:30	燈亮
<b>7</b>	與前一個效果同步	1:31	冷色系燈光
<b>8</b>	1:55	2:00	電腦燈聚焦於CC
<b>9</b>	2:01	2:06	藍白色調燈光
<b>10</b>	2:30	2:35	燈暗
<b>11</b>	2:36(4321換)	2:40	燈漸亮
<b>12</b>	與前一個效果同步	2:41	紅白色系燈光
<b>13</b>	2:50	2:55	白光閃爍
<b>14</b>	2:58(321換)	2:59	紅黃色系燈光
<b>15</b>	3:25	3:30	音樂結束 準備燈暗

## 7. 舞蹈設計

舞蹈是戲劇最初的表現形式之一，相較於其他部門的設計師，舞蹈設計師除了進行**舞蹈設計**外，還需帶領舞者或演員**實際執行排練**，因此其工作內容是更為廣泛且複雜。在編舞時，還必須考量演員的程度來設計舞蹈動作的演出難度。



## 6. 音效設計

音效設計包含「效果音」及「音樂」，劇中除了人聲之外，其他具體的聲音皆稱為效果音，多屬於技術性上的執行。

音樂則是幫助戲劇建立特定的場景氣氛，並引發觀眾的情緒變化、進入劇情。

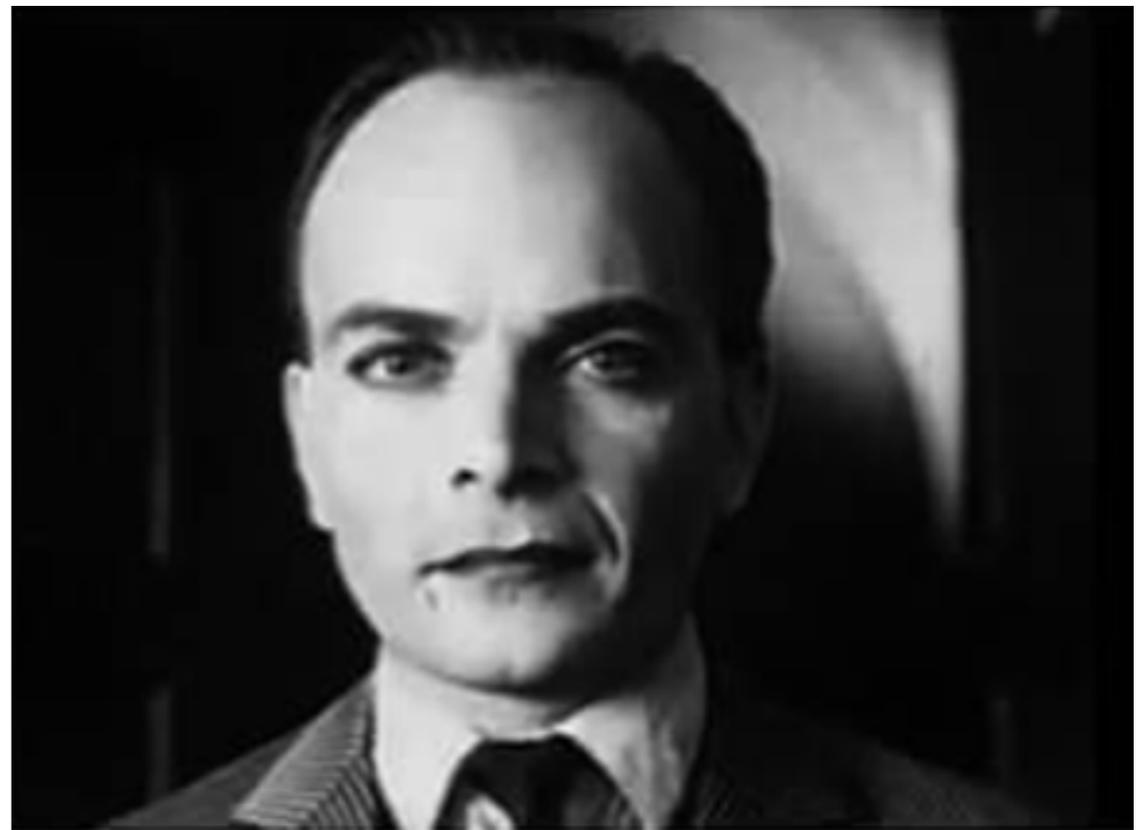


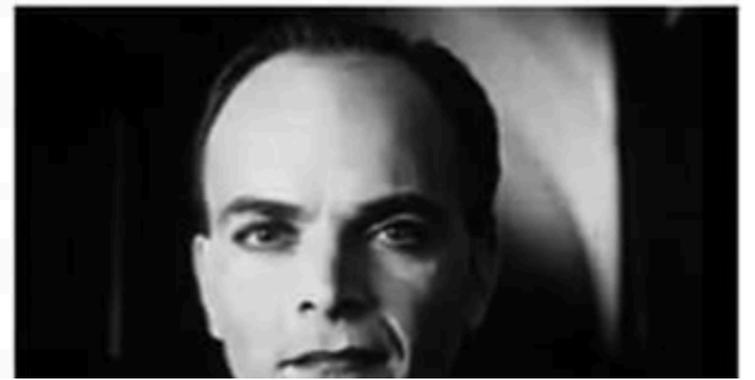
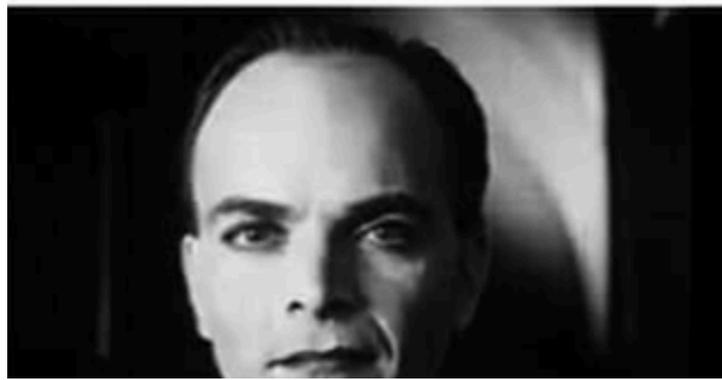
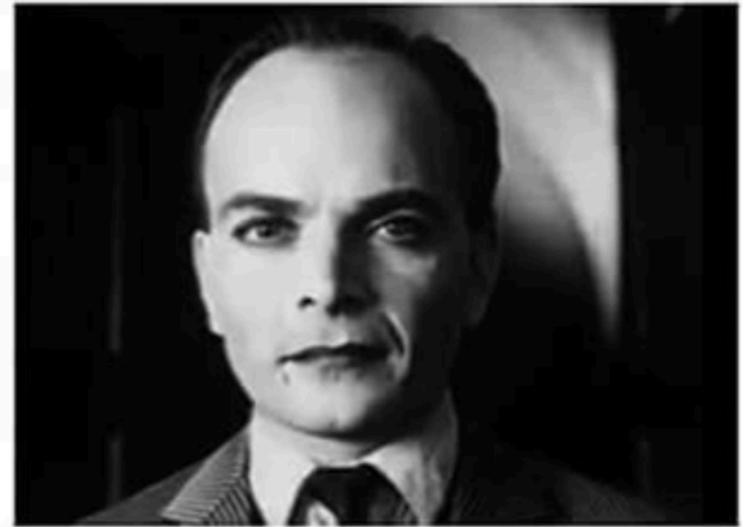
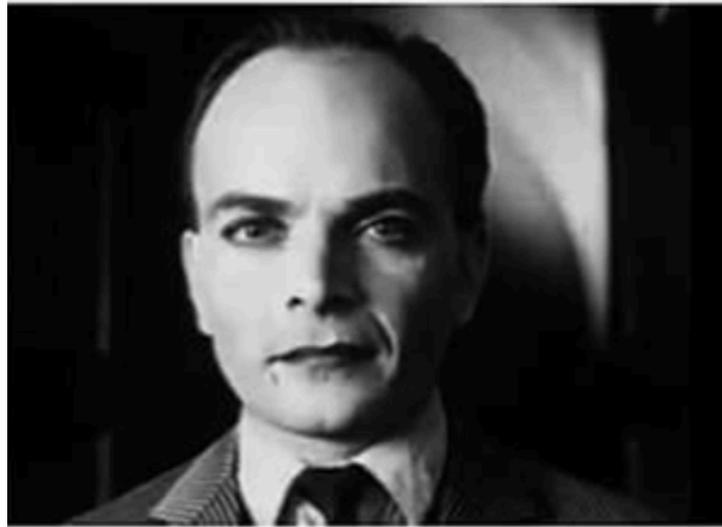
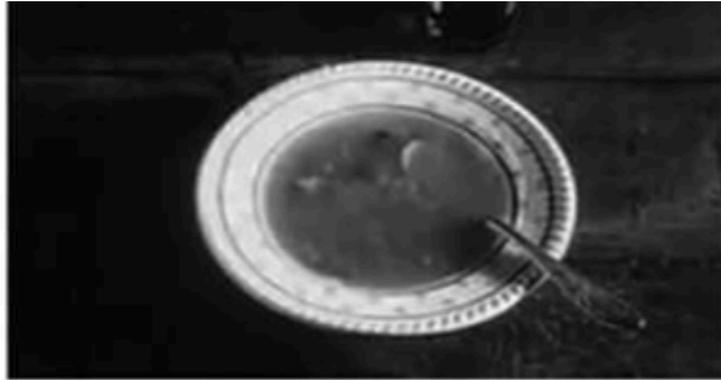
效果音配音現場

# 庫勒修效應 Kuleshov Effect

是一種心理效應

庫里肖夫這位蘇聯電影工作者在十九歲的時候發現一種電影現象。也就是，他給一個演員的特寫鏡頭分別在後面接上三種不同的內容。結果是觀眾在看的時候，根據後面出現的那個鏡頭的內容來斷定那個特寫鏡頭中的人的情緒。





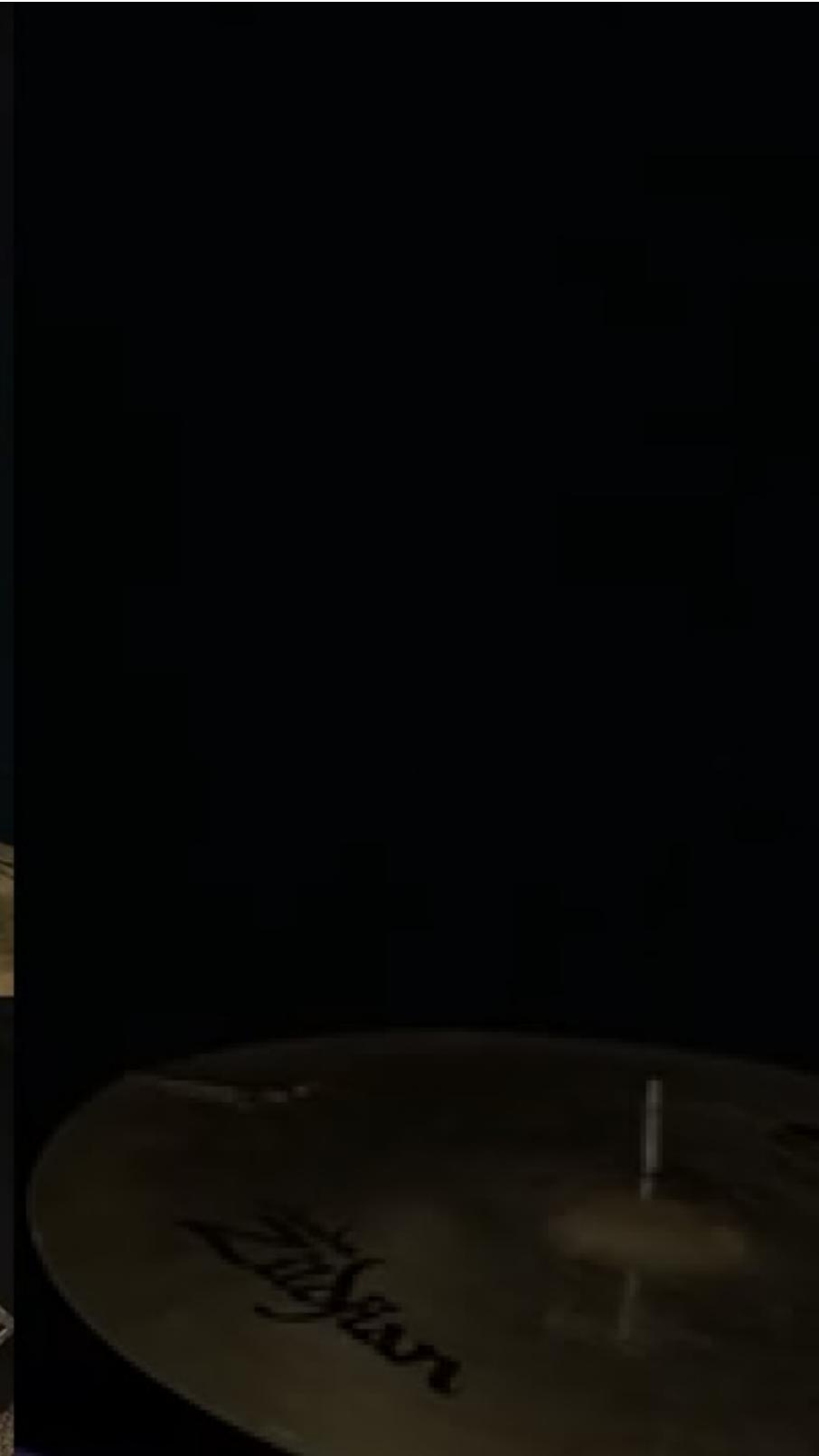
# 「Foley」 (現場同步音效配音)

在電影技術環節中，有一個專業名詞叫做「Foley」，

中文最貼近的意思是**音效師**或**輔助錄音師**，

是指對著影像畫面、配合劇情，用簡單的工具做同步寫實音效。

一流的音效師能依照電影畫面做出大小、厚實不同的聲音，  
演員每一個腳步、每個舉手投足都可以藉由音效傳達不同的情緒。



「料理鼠王」 **Foley**

# 台灣電影聲音魔法師

匠人魂：2分46秒

## 音效國寶大師—胡定一

---





## 聆聽畫面中的情緒

早年的電影音效都是事後才配上，而非現場收錄，他習慣先做功課、看完影片，將幾分幾秒出現甚麼聲音一一筆記，接著準備音效的道具。哪些要原音呈現？哪些要擬真代替？道具又該怎麼選擇？一切備妥後，錄製當天重裝上陣。

錄製現場，胡定一總是露著專注的眼神，分秒不差地跟著影片中腳色的動作，擬真演出，他說：

「這樣的訓練來自於早期做聲音，必須看著沒有聲音的畫面，完全跟著畫面中的情緒做，每一個點也要很準確，只要對不到，整段長達五六分鐘的畫面就得重錄，沒有人想NG的！」這讓胡定一養成一種堅持，「我希望整場戲下來，我能跟著演員的情緒、喜怒哀樂，每個動作一氣呵成。」



## 從類比到數位

為電影幕後發聲四十二年，胡定一同樣逃不過聲音技術由類比轉數位化、以及台灣電影產業萎縮的衝擊。儘管科技進步，電影可同步錄音，擬真音效也逐漸被罐頭音效取代，但胡定一練就了一身技藝，仍堅持「Foley 能呈現的層次感更豐富多元。」

「現在電影現場主要還是收錄角色的對白為主，人體動作發出的聲響，仍然得靠Foley後製。例如拿報紙的聲音，在音效庫裡一定有，但看報紙時手與報紙間的摩擦聲，音效庫裡絕對沒有，就連當天報紙、舊報紙、泛黃報紙的硬度、聲音的脆度都不同，音效庫往往很制式，不像人用『手』做出來的聲音那麼活。」

# 胡定一

從事電影聲音幕後工作  
超過四十年，台灣目前  
最資深的擬音師。

## 年度台灣傑出電影工作者

**1987年** 電影《稻草人》，入圍金馬獎最佳錄音。

**1989年** 電影《香蕉天堂》，入圍金馬獎最佳錄音。

**1993年** 電影《青春無悔》，入圍金馬獎最佳錄音。

**2012年** 電影《痞子英雄之全面開戰》，入圍金馬獎最佳音效。

胡定一今年也為《目擊者》、《自畫像》等片貢獻了獨特的擬音技巧。



# 〈擬音 A Foley Artist〉

電影預告欣賞

2016  
台北金馬國際影展

2016  
中國(廣州)國際紀錄片節  
金紅棉獎 複評入圍

2017  
VISIONS  
DU REEL  
2017  
瑞士真實影展 Media Library

新加坡  
華語電影節

# 擬音

導演 王婉柔

A FOLEY ARTIST

4 / 14

聲聲入耳

國賓影城@台北長春廣場·獨家上映



# 電影：《噤界》



# 電影：《我們》



喔喔喔 齁齁齁齁齁齁



電影中特別的音效

## 流行舞蹈

Old School

Free Style

## 動態藝術

踢踏舞

前衛綜藝

## 模特兒走秀

伸展台

造星培訓

## 影視表演

鏡頭表演實務

角色分析與寫作

## 影視製作

影視技術培訓

影視導演與導播實務

## 流行音樂

詞曲創作

演唱詮釋

## 戲劇表演

口語表達

戲劇表演

## 劇場設計

劇場技術整合

燈光音響技術

## 音樂歌舞劇

音樂劇表演技巧

音樂劇編導

## 整體造型

婚宴造型

美睫紋繡

## 時尚造型

特效彩妝造型

HD高清商業造型

## 影藝造型

影藝造型設計

古裝戲劇造型



1. 往後在辦理展演或團體活動時，

可依「劇場專業分工」的系統、邏輯進行工作分配與規劃事宜。

2. 發展自己的興趣、專長；

例如在參與社團或各類團體活動時，嘗試擔任與自己興趣相關的職務。

3. 「劇場專業分工」、團體中「各司其職」的概念亦可延伸、對應至社會中其他領域；

重視自己的特質、長才，有朝一日可將「興趣」發展為「專業」。



- (1) 若有一天，你參加了一個劇場演出的Audition(甄選會)，你會最想加入哪一個部門？
- (2) 請提出你選擇此部門的理由。
- (3) 如何說服製作人及導演錄取你進入此部門呢？





奧斯卡獎  
『不管顏色，一樣出色』

## 「鏡子遊戲Mirror Game」

課程主軸在訓練學生透過觀察力的細部揣摩，使模仿力精進，

同時，在老師傳達指令或遊戲過程中，將英語融入表演藝術，使學生能夠應用英文所學。

首先，吳蕙君將課程使用到的英語全部寫在黑板上，並將學生兩兩分組，然後由老師示範鏡子遊戲，並強調動作要慢（move slowly），

兩人要如鏡子般動作相同（look the same）。接著換學生操作，第一回合只能動頭部與臉部表情，

老師拍手（clap my hands）並喊轉換後，改換另一名隊友當鏡子。

如此共進行四個回合，每次增加不同的細部部位，並於課程結束前，挑選幾位學生與老師一同操作鏡子遊戲。

**問題二** 組別：■若課程內容為[廣播劇]，請增加[音效組]、[旁白]或[錄製組]。

藝術總監

編劇組

導演

排演助理

演員

技術組

行政總監

文書組

宣傳組

公關組

## 遊戲

# 香港最知名的音樂節：Clockenflap



Clockenflap  
2023年陣容

*Dancing With Your Ghost*

**SASHA SLOAN**

出生年份 | 1995年(27歲)    地區 | 美國

**風格 | Indie-pop / 抒情**

推薦單曲 | *Dancing With Your Ghost / Is It Just Me?*

身為創作型歌手Sasha平常有為LANY, Camila Cabello寫歌的經驗。內向, 高敏感的性格使她採用個人經歷寫歌時, 創作出細膩的歌詞, 在她輕快的音樂中, 你將能聽出人類共有的孤獨, 無奈, 悲憫, 溫柔, 很容易讓人產生共鳴。

•••••

Clockenflap  
2023年陣容



# MEN I TRUST

成立日期 | 2014年      地區 | 加拿大

風格 | Dream-pop

推薦單曲 | Show Me How / Numb

三人樂隊的作品帶著慵懶迷幻的Jazz基調，還有一把溫柔的歌聲，凝造出一個讓身心放鬆的氛圍，最適合聽著他們的音樂，在秋冬時份的星空下放空。



Clockenflap

2023年陣容

Dancing with  
my phone.

Dancing with my phone

**HYBS**

成立日期 | 2021年      地區 | 泰國

風格 | 復古 R&B

推薦單曲 | Dancing with my phone / Ride

新出道的雙人樂團的名字取自泰文笑話，他們的幽默感及活力也帶到作品，雖然作品集不多，但都乘載滿滿的80年復古感，再加上他們俊俏的外表，絕對稱得上令人眼前一新亮的新人。





Clockenflap  
2023年陣容

10 Years Ago

## FKJ (FRENCH KIWI JUICE)

出生年份 | 1990年(32歲) 地區 | 法國

風格 | Jazz / 電子音樂

推薦單曲 | Tadow / Ylang Ylang

天才橫溢的FKJ是個精通多種樂器的混音天才，鋼琴，薩克斯風，貝斯，結他在他手上轉換得行雲流水，隨時隨地便玩出曼妙的和聲，創造出如大自然般層層重疊的空間感。強烈建議要現場觀看他的操作方式，一定能讓你大開眼界。



會夫

毛利小五郎

皮

未

丘

多拉A夢

蠟筆小新

炭治郎

奇行種

綠谷

動感超人

阿姆斯特壯

安妮亞

JoJo的奇妙冒險

---

寶 寶 巴 士

「有一位爸爸和他的兒子開心地在週末開車出遊，他們計畫要到郊外去野餐，沒想到車速過快，在轉彎時撞上了一台對向來車，爸爸不幸當場死亡，兒子則受了重傷，隨即被送往醫院治療。」

「兒子被送到醫院後，急診室的醫生前來查看，醫生看到男孩時嚇了一跳，急忙地說：『這不是我兒子嗎？』請問，醫生是男孩的誰？」

故事就是過去的事、已經發生的事，所以叫做「故」事。

「說故事」這回事，就是講述事件的「人事時地物」五項要素，讓讀者、聽眾、觀眾、玩家……

（以下簡稱為「閱聽人」 Audience）了解事件的全貌。在英文當中，我們用5W1H來表示：

Who? 是誰做了這件事？

What? 到底發生啥事？

When? 何時發生？

Where? 發生於何處？

Why? 為何會發生此事？

How? 事情發生的經過為何？

把以上這些交代清楚了，就完成說故事的基本任務了；也可以說，描述這五項要素的文本（Text）就是故事。