

艺术

史前艺术（prehistoric art）

现存的史前艺术主要是洞穴壁画（cave paintings）。

法国的 Chauvet Cave painting 距今有 30000 多年历史，当时的人类处于旧石器时代（Paleolithic）。壁画的内容主要是大型动物，例如犀牛（rhinocero）、猛犸象（mammoth）等。

相关 TPO 篇目：TPO3-L3

重点词条：prehistoric art, Chauvet, cave painting

古希腊和古罗马

（Ancient/Classical Greek and Rome, 650 B.C.-476 C.E.）

古希腊最有名的艺术成就是各种雕塑，体现人体的完美性（idealization of the human body），比如，大家熟悉的《米洛斯的维纳斯》。

古希腊雕塑分为三个时期：古风时期（Archaic）、古典时期（Classical）、希腊化时期（Hellenistic），风格越来越成熟，而最杰出的希腊化时期的代表作就是《米洛斯的维纳斯》和《拉奥孔》。

古罗马人非常欣赏古希腊的雕塑，甚至会刻意做仿制品。

但是，古罗马虽然创造力稍微弱一点，但是也有自己的独特之处。古罗马的雕塑主要是为了战争和政治服务，传达权力信息，比如：罗马帝国皇帝屋大维，又称 Augustus 的雕塑。

托福听力中讨论过古希腊和古罗马雕塑上是否有颜色，根据考古证据，原来确实有颜色。

在建筑方面，古希腊和古罗马也取得了辉煌的成就：古希腊的代表建筑是帕特农神庙（Parthenon Temple），而古罗马的代表建筑是万神殿（Pantheon）。

万神殿由前面的方形神殿和后面的圆形穹顶组成，这座圆形穹顶直径 43.4 米，很长一段时间都是世界之最，穹顶中央有一个 9 米宽的圆洞。整个神殿没有窗户，全靠圆洞透光照亮厅堂。

万神殿中还葬着文艺复兴时期的大师——拉斐尔。

相关 TPO 篇目：TPO42-L1

重点词条：Ancient / Classical Greek and Rome, Pantheon

中世纪（Middle Ages/Medieval Times）

从 5 世纪到 15 世纪，长达 1000 年的中世纪（Middle Ages/Medieval Times），是欧洲历史三大阶段（古典时期、中世纪、近代）的中间阶段。

中世纪一直被看作“黑暗时期”，这一时期的生活和文化都带有宗教（religion）色彩。

中世纪有下面这些内容需要了解：

- 歌剧（opera） 在意大利诞生，并且逐渐在法国、英国传播。
- 羊皮纸（parchment） 是人们常用的书写材料，重复书写的羊皮纸被称为重写纸（palimpsest）。
- 键盘乐器（keyboard instrument），例如管风琴（organ）以及钢琴的前身——大键琴（harpsichord）出现并逐渐流行起来。

Keyboard instruments existed long before the piano—the **organ**, which dates back to the Middle Ages, as do other keyboard instruments, such as the **harpsichord** which is still popular today with some musicians.

- 教堂使用彩色玻璃（stained glass）进行装饰。
- 香料（spice）开始被用于食物的烹调，但因为昂贵，只能由贵族（aristocracy）享用。

相关 TPO 篇目：TPO12-L3, TPO15-L3, TPO16-L2, TPO16-L4, TPO18-L3

重点词条：**organ, harpsichord**

文艺复兴（Renaissance）

● 概况

文艺复兴（Renaissance）是 14-16 世纪欧洲的一场启蒙运动。当时的人想要“复兴”古希腊（ancient Greek）和古罗马（ancient Roman）的艺术形式。

第一个提出文艺复兴概念的是意大利艺术史学家瓦萨里（Giorgio Vasari），他在《艺苑名人传》（*Lives of the Most Eminent Painters, Sculptors and Architects*）中第一次提到了“文艺复兴三杰”——米开朗琪罗（Michelangelo）、拉斐尔（Raphael）、达·芬奇（Da Vinci）。他们确立了绘画的古典体系——透视（perspective）正确，写实创作，人物生动。

● 文艺复兴三杰

1. 达·芬奇（Da Vinci）

文艺复兴时期最著名的艺术家，他的代表作有肖像画《蒙娜丽莎》（Mona Lisa）。藏于卢浮宫（Louvre），壁画《最后的晚餐》（The Last Supper）。

2. 米开朗基罗（Michelangelo）

瓦萨里书中用了最长的篇幅来描述他，并将其作为评估其他艺术家的标尺（benchmark）。他的代表作是梵蒂冈（Vatican）西斯廷教堂天顶（Sistine Chapel ceiling）的壁画和位于佛罗伦萨（Florence）学院美术馆的雕塑《大卫》（David）。

3. 拉斐尔（Raphael）

“文艺复兴三杰”中最年轻的一位，被誉为“画圣”，他为罗马教皇创作了大型的壁画（frescos），其中最出名的是《雅典学院》（The School of Athens）。有他的脸。

在文艺复兴时期，对于大型创作，大师们（master）往往会雇佣（apprentice）与其一起创作。

● 艺术技法

1. 对立式平衡法（contrapposto）

通过展示身体形态上的轻微扭曲（slight twist）来增加艺术人物的真实性。雕塑《大卫》就使用了这样的技法。但是这种方法一旦使用不好，模拟出的人体形态容易让整个人看起来不太自然（unnatural），所以 Alberti 建议艺术家应该模拟人类的骨头结构，从而能够准确地确定人物的身体比例。

2. 线性单点透视（liner one-point perspective）

画一些平行的直线，这些直线会从画作的最前端一直延续到背景形成一个视觉上的消失点（vanishing point）。通过使用这样的方法，艺术家可以在平面上创造出立体的效果，作品会更真实。

● 花园

文艺复兴时期的花园是面积很大，非常奢华的（lavish）庭院，是一种体现花园主人地位的象征。

这些花园里面有很多的机关（tricks）和迷宫（maze）用来吸引人们，花园越有名气，花园的主人越有地位。

相关 TPO 篇目：TPO37-L3, TPO41-L3, TPO45-L1, TPO33-L2

重点词条：**Renaissance, perspective, Giorgio Vasari, Michelangelo, Raphael, Da Vinci**

文艺复兴所到来的宗教和世俗转变 (Religious and Secular)

公元 5 世纪到 15 世纪，欧洲经历了被基督教统治的中世纪 (Medieval)。

16 世纪之后，随着文艺复兴 (Renaissance) 的到来，尽管该时期依然是具有宗教色彩的时期，但欧洲文明开始从宗教化向世俗化 (secularization) 转变。这种转变在歌剧和绘画中均有体现。

● 歌剧 (opera)

最初，歌剧用拉丁语 (Latin) 写成，被当成教授宗教教义 (teach religion) 的工具。

但是，拉丁语只被少数权贵阶层所掌握：贵族 (aristocrat)、神职人员 (clergy) 和商人 (merchant)。

文艺复兴时期，意大利人开始用意大利语 (Italian) 写剧，使得平民百姓也可以解到歌剧。随着语言的变化，歌剧的主题也从教授宗教教义转变成反映世俗话题，甚至出现了讽刺剧 (satire)，表达人们对社会和政府的看法。意大利人强调歌剧的纪实性 (historical) 以及旋律性。但是传入法国后，法国人更强调歌剧朗诵时的抑扬顿挫 (cadence)，并认为歌剧不应该使用真实的人物形象作为主人公。

● 绘画 (painting)

文艺复兴时期，艺术家不再将绘画的主题 (subject matter) 局限于宗教故事和宗教人物，而开始描绘真实世界 (natural world)，通过画人物肖像 (portrait) 和自然风景 (landscape)，反映真实世界。

The Renaissance was still a pretty religious period, and that's reflected in the artwork of that time. But artists were starting to experiment with a more secular point of view as well, a tendency to also use the natural world as the subject matter for their art.

相关 TPO 篇目：TPO12-L3, TPO45-L1

重点词条：secular, opera

浪漫主义和写实主义 (Romanticism and Realism)

● 浪漫主义 (Romanticism)

19 世纪初的浪漫主义中“浪漫”的本质，并不指爱情的浪漫，而是指追求表达自我、完善自我。但浪漫主义确实与情绪有关，会侧重描述人的内在情感和动机 (inner feelings and motivation)。

在绘画中，浪漫主义画家尽可能彰显个体的精神世界：热情、黑暗、抑郁、混乱都出现在作品中。画作《自由引导人民》是浪漫主义时期的代表作品。

在文学中，浪漫主义作家维克多·雨果 (Victor Hugo) 的戏剧 *Hernani* 反对新古典主义 (neoclassical convention)。这部浪漫主义作品在首映 (premiere) 时引发了很大争议 (controversial)。

钢琴 (piano)，因为可以演奏出不同强度的声音，非常适合音乐情感 (emotion) 的表达，对于浪漫主义时期音乐的发展起到了极大的推进作用。

Piano, as a brand new instrument, capable of producing loud and soft tones, greatly expanded the possibilities for **conveying emotion**. This capacity for increased expressiveness, in fact, was essential to the Romantic style that dominated 19th century music.

● 写实主义 (Realism)

19 世纪中叶的写实主义如实地描写人物和生活，反映社会的变迁。

在绘画中，写实主义画家不仅画得像 (honest depiction)，而且题材上更贴近现实生活 (everyday subject matter)。

这一时期最有名的画家是库尔贝 (Courbet)，他的作品《采石工人》描绘当时人们真实的生活，引发社会共鸣。

在文学中，写实主义代表人物是美国作家马克·吐温 (Mark Twain)，他的代表作 *The Adventures of Huckleberry Finn* 细节逼真 (verisimilitude)，叙述客观 (narrator's objectivity)，被认为是美国文学的开端。

相关 TPO 篇目：TPO1-L1, TPO13-L3, TPO47-L1, TPO50-L3

重点词条： **Romanticism, Realism**

印象主义和后印象主义 (Impressionism and Post-impressionism)

● 印象主义 (Impressionism)

印象主义开始于 19 世纪后半叶的法国，代表人物有莫奈 (Monet) 和马奈 (Manet)。

印象主义强调“眼见为实”，强调画的“瞬间感”，画家的绘画从室内走到了室外，开始更多描绘自然场景 (nature scene)和日常场景 (everyday scene)，绘制了大量风景画 (landscape)。比如莫奈的《日出》和《睡莲》。

绘画技法上，印象派会在画布 (canvas)上，用厚重 (thick)的颜料，大笔触 (big brushstroke)进行绘画。

● 后印象主义 (Post-impressionism)

后印象主义的绘画理念启发了现代艺术 (Modern Art)，造成了 20 世纪初现代艺术流派的爆发。

后印象主义和印象主义最大的区别，在于对“真实”的看法不同：印象主义画家如实描绘自然，而后印象主义画家用主观感受塑造客观，甚至扭曲 (distort)客观。

后印象主义的代表人物塞尚 (Cezanne)，用几何图形进行画面构图，例如用三角代表山，用方块代表房屋，在塞尚的代表作《圣维克多山》有所体现。此外，他所绘画的静物水果系列也是拍卖会 (auction) 中极其抢手的杰作。

梵高 (Van Gogh)和高更 (Gauguin)也是后印象主义的代表人物。

梵高在托福听力中是最高频出现的画家之一，但是一直以不被认可的方式进行呈现。比如他的绘画在当时很难被公众接受，一生只卖掉一幅画。甚至听力中提及梵高本人说的话，也会说自己特别不满意自己创作的作品。

相关 TPO 篇目：TPO1-L1, TPO46-L3

重点词条：Impressionism, Cezanne, Van Gogh, Gauguin

现代艺术（Modern Art）

● 表现主义（Expressionism）

艺术家在绘画中描绘主观情感（subjective emotions），通过绘画来表现自我，绘画的形象会被夸张（exaggerated）和扭曲（distorted）。

表现主义的代表人物是爱德华·蒙克（Edvard Munch），代表作《呐喊》，用画面中人物扭曲的脸表达出内心的呼喊。

● 达达主义（Dadaism）

艺术家在第一次世界大战中看到了世界的混乱（chaotic）、随机（random），在 1916 年的苏黎世（Zurich），达达主义诞生。

达达主义在绘画、雕塑、戏剧方面均有体现，具有 2 大特点：

1. 彻底反对古典艺术理念，反对逻辑（logic）、理性（reason）、美（beauty）；
2. 认为生活是随机的（random），在艺术创作中充满随机性。

代表人物如马歇尔·杜尚（Marcel Duchamp），作品泉（Fountain）。

● 立体主义（Cubism）

立体主义是在二维平面上用几何图形从不同的角度去描述一个事物。小猪佩奇两只眼睛在同一侧出现就是利用了立体主义的绘画方法。其核心理念有 2 点：

- （1）用几何图案对事物进行抽象表达，这一理念传承自保罗·塞尚
- （2）从不同的角度描述同一个事物

毕加索（Picasso）和布拉克（Braque）是立体主义的创始人毕加索的立体主义拼贴画代表作 *Glass and bottle of Suze* 在 TOEFL 考试中反复出现。

● 未来主义（Futurism）

未来主义起源于 1909 年的意大利，由马里内蒂（Marinetti）在 1909 年发表了一篇名为《未来主义的创立和宣言》，正式提出未来主义这一主张。

未来主义喜欢在作品中体现当时的技术所带来的生活上的变化，比如快的生活节奏。这些作品的灵感源于立体主义（cubism）。未来主义也用不同的角度去绘画一个物体，每个角度都会有所展开。而未来主义创作的作品不仅有展开，而且会反映出事物的动态，例如未来主义代表人物 Giacomo Balla 的绘画作品《被拴住的狗的动态》。这幅画中，狗的腿和尾巴是模糊的，这是为了体现出狗在跑的动态感。未来主义另外一位代表人物是翁贝托·薄邱尼（Umberto Boccioni）。

相关 TPO 篇目：TPO21-L4, TPO34-L1

重点词条： **expressionism, Dadaism**

当代艺术（Contemporary Art）

当代艺术和现代艺术的分界线在第二次世界大战，二战之前的是现代艺术，二战之后的当代艺术。

- 抽象表现主义（Abstract Expressionism）

抽象表现主义出现在美国，用抽象的方式表达思想和情感。代表人物是波洛克（Jackson Pollock）。

他用泼和滴颜料（pour and drip）的方式，在地板上的画布上进行作画。因为绘画过程中需要移动，他的作画方式被称作“action painting”。Peggy Guggenheim 收藏了很多他的作品，在威尼斯的 Guggenheim museum 可以看到。抽象表现主义使得艺术的中心从欧洲转移到了美国。

- 波普艺术（Pop Art）

波普就是英文中的 Popular 的简写。

二战之后，美国消费主义（consumerism）文化盛行，一部分艺术家把大众生活作为素材融入艺术创作，形成了波普艺术风格。其中最著名的就是安迪·沃霍尔（Andy Warhol）的《金宝汤罐头》。

相关 TPO 篇目：TPO56-L1, TPO34-L1

重点词条：Abstract Expressionism, pour and drip, Pop Art, Jackson Pollock, Andy Warhol

绘画体裁 (Genre of Paintings)

● 史前艺术 (prehistoric art)

现存的史前艺术主要是洞穴壁画 (cave paintings)。

法国的 Chauvet Cave painting 距今有 30000 多年历史，当时的人类处于旧石器时代 (Paleolithic)。壁画的内容主要是大型动物，例如犀牛 (rhinoceros)、猛犸象 (mammoth) 等。

● 雕塑 (sculpture)

雕塑分为纪念死者的塑像 (portrait sculpture)，挂在墙上的浮雕 (relief sculpture)，还有罗马复制雕塑 (Roman copies)。罗马人因为欣赏古希腊雕塑，对其雕像进行复制。罗马人通过复制君王的雕塑，帮助民众熟悉君王的面容。

古希腊、古罗马时期的雕塑原本是有颜色的 (polychrome)，但是因为原材料以及人为的原因逐渐褪色。原来用的是矿物质基底 (mineral-based) 的颜料和有机粘合剂，容易降解 (disintegrate) 和风化 (weather)；而在清洗雕像的过程中，颜料也不慎被人擦掉。

● 壁画 (fresco)

壁画始于古希腊、古罗马时期，繁荣于文艺复兴时期 (Renaissance)。

绘制壁画时，由于墙壁表面凹凸不平且潮湿 (moisture)，需要对墙壁提前做处理：

在墙壁上贴附芦苇垫 (reed mat) 使墙壁平整光滑，然后在芦苇垫上涂抹石膏 (plaster)，最后在平整的石膏上绘制壁画。

壁画需要在石膏干透之前绘制完毕，所以绘制需要特别迅速。

拉斐尔 (Raphael)，我们常说的“文艺复兴三杰” (Raphael, Michelangelo, Da Vinci) 之一，他的《雅典学院》 (The School of Athens) 就是一幅很有名的壁画。

● 静物画 (still-life paintings)

静物画不仅仅是对事物的直接呈现 (straightforward representation)，还可以传递一些象征 (symbol) 信息。静物画也曾被画家用于探索自然世界。

Painters of early 19th century used still-life painting as a way of exploring the natural world and satisfying their curiosity about nature.

静物画的构图 (composition) 需要留白 (blank)，从而确保作品的平衡 (sense of balance)。

● 肖像画 (portrait)

肖像画兴起于文艺复兴时期，一般画的是人的侧脸 (semi-profile)。

20 世纪之前，因为自然光源 (太阳) 的限制，所以左侧脸 (left-side of the face) 占据主流；

20 世纪之后，出现了便携的人造光源（artificial light source），画作中左、右脸的比例变成 1: 1。

随着摄影技术（photography）的出现，肖像画逐渐衰落。

而摄影的技法，也被运用到绘画的中。如裁剪技术（cropping）与特写（close-up）。

相关 TPO 篇目：TPO3-L3, TPO6-L4, TPO18-L2, TPO42-L1, TPO35-L3, TPO46-L2, TPO52-L1

重点词条：fresco, plaster, still-life painting, portrait, Raphael

艺术家 (Artist)

- **伦勃朗 (Rembrandt)**

17 世纪伟大的荷兰画家，巴洛克时期的代表人物。

伦勃朗擅长使用光影元素，被人们称为“光影大师” (master of light and shadow)。

《夜巡》 (Night Watch) 是他一生的艺术最高点。

- **庚斯博罗 (Gainsborough)**

18 世纪英国著名肖像画家 (portrait painter)、风景画家 (landscape painter)。

庚斯博罗的画作强调对光和色彩的运用，他的代表作《蓝色男孩》 (the Blue Boy)，打破了当时“蓝色不能成为绘画中的主要颜色”的成见。

- **梵高 (Van Gogh)**

19 世纪荷兰著名画家，后印象主义 (Post-impressionism) 代表人物。

梵高在作品中用强烈的主观情感扭曲客观物体，用鲜艳的颜色刻画平凡的生活。

代表作有《吃马铃薯的人》 (The Potato Eaters)、《拾穗者》 (The Sower)、《向日葵》 (Sunflowers) 和《星月夜》 (The Starry Night)。

- **奥杜邦 (James Audubon)**

19 世纪美国著名插画家 (illustrator)，代表作是《美洲鸟类》 (The Bird of America)，书中记载了超过 400 种鸟类。

奥杜邦喜欢使用水彩画 (water color)，他是一位追求绘画精准的艺术家的，具有科学精神。他为了研究鸟类给鸟做了脚环 (bird banding)。他还记录了一种现在我们无法找到的、杂交品种 (hybridization) 的鸟类。

相关 TPO 篇目：TPO9-L1, TPO5-L3, TPO46-L2, TPO51-L3

重点词条：Rembrandt, Gainsborough, Van Gogh, James Audubon

艺术风格的融合 (Fusion of Styles)

为了创新，艺术家经常会把一些看似对立的风格进行融合，这种混搭在 TOEFL 中经常出现。

- 罗丝·弗兰岑 (Rose Frantzen)

Rose Frantzen 的艺术风格是写实印象主义 (Realistic Impressionism)。

对于场景 (scene)的描写，Frantzen 使用了印象主义，用粗犷的笔触带给人整体印象。

对于人物 (character)的描绘，Frantzen 使用了写实主义，对人物的面部进行如实描绘。

- 爱丽丝·尼尔 (Alice Neel)

Alice Neel 是 20 世纪美国肖像画家 (portrait painter)，她描绘人物时，融合了现实主义 (realism)和表现主义 (expressionism)。

一方面，Neel 注重面部的描写，对眼睛的勾画非常写实 (realistic)。

另一方面，Neel 用色大胆 (bold color)，用颜色抒发角色情感 (convey emotion)；将人物拉伸、扭曲、夸张，体现出人物性格 (personality)。

- 让·潘勒维 (Jean Painlevé)

Jean Painlevé 是 19 世纪 20 年代的法国电影人 (filmmaker)，他喜欢把科学和科幻融合在一起，甚至宣称 **Science is fiction**。

Painlevé 是水下摄影 (underwater film-making) 的先驱，他最喜欢的海洋生物是海马 (seahorse)，因为海马是不常见的雄性产卵 (carry the eggs)，这又是一种混搭。

相关 TPO 篇目：TPOL1-1, TPO3-L2, TPO21-L4

重点词条：Realistic Impressionism, Rose Frantzen, Alice Neel, Jean Painlevé

乐器 (Instrument)

● 大键琴 (harpsichord)

大键琴是钢琴的前身，是一种带有键盘 (keyboard) 的弦乐器 (string instrument)，其发音原理和吉他 (guitar) 类似。

巴洛克时期 (Baroque) 的作曲家，如巴赫 (Bach) 使用大键琴创作了大量作品，比如《小步舞曲》。这些作品后来被改变成钢琴曲目演奏，但是在演奏时，还是会追求当时键琴演奏的声音状态。

● 钢琴 (piano)

1709 年，钢琴在意大利被发明，是 pianoforte 的缩写，含义是 soft and loud，即可以演奏出有强度变化的声音。

和大键琴不同，钢琴是打击乐器 (percussion instrument)。

弹奏者弹奏键盘，键盘带动小音锤 (hammer) 敲击乐器内的弦发出声音，因此可以通过弹奏键盘的轻重来控制声音的力度变化 (control dynamics of the sound)，这一点是大键琴无法实现。

钢琴能增强音乐的表现力 (increased expressiveness)，对 19 世纪浪漫主义 (Romantic style) 音乐的发展非常重要。

在社会生活中，钢琴逐渐普及，进入了中产阶级家庭。

● 小提琴 (violin)

世界上最好的小提琴，是 17 世纪末—18 世纪初意大利生产的 Cremonese 小提琴。

Cremonese 小提琴所使用的木材 (wood) 非常考究。Cremonese 小提琴的木材生长在小冰期 (Little Ice Age)，树木的密度差 (density differential) 因为一种特殊的菌类 (fungus) 而变小，使得小提琴音色质量很高。

● 吉他 (guitar)

吉他可以分为以下两类：

(1) 原声吉他 (acoustic guitar)

(2) 电吉他 (electric guitar)

早年吉他是木制的、空心的，吉他弦用钢 (steel) 制成。19 世纪末，钢弦吉他 (steel guitar) 在美国夏威夷 (Hawaii) 很受欢迎，而后被带回美国本土。

随着音乐场地越来越大、观众越来越多，钢弦吉他的音量已经不能被后排听众听到。

为了放大吉他声音，原声吉他的上接入了电子设备 (electronic devices)，使得吉他音量大增。

为了使吉他声音变得更加纯粹、干净，吉他大师 Les Paul 发明了实心吉他。

吉他的发明影响了不同类型的音乐风格：摇滚 (rock 'n' roll)、爵士 (jazz)、蓝调 (blues)，吉他甚至成为摇滚乐的代表乐器。

相关 TPO 篇目：TPO16-L2, TPO27-L2, TPO30-L4

重点词条: **Bach, baroque, harpsichord**

音乐家（musician）

- 克拉拉·舒曼（Clara Schumann）

克拉拉·舒曼，19 世纪德国著名钢琴演奏大师（virtuoso），是著名作曲家罗伯特·舒曼的妻子。

克拉拉的父母都是钢琴教师，她 9 岁就举办了第一次钢琴演奏会（recital）。

克拉拉·舒曼也是第一位著名的女性钢琴作曲家。

- 贝拉·巴托克（Béla Bartók）

贝拉·巴托克是 20 世纪匈牙利作曲家（composer）、民俗音乐学家（ethnomusicologist）。

巴托克的音乐风格不同于当时流行的浪漫主义（Romantic style），他在乡间旅行中发掘和记录了民俗音乐（folk music），之后在自己的作品中加入了民俗音乐的元素，成为了民族主义（nationalism）的代表人物。

- 约翰·凯奇（John Cage）

约翰·凯奇是 20 世纪美国著名的先锋派（avant-garde）作曲家。

受到先锋派画家 Rauschenberg 白色绘画和无回声房间（anechoic chamber）的启发，凯奇创造出了非人造音乐（Found sound）。他的代表作品《4 分 33 秒》，是一首无声曲（silent composition），表达了自己对安静和音乐的独特理解。

相关 TPO 篇目：TPO16-L2, TPO25-L2, TPO38-L3

重点词条：folk music, avant-garde, found sound, Clara Schumann, Béla Bartók, John Cage

电影 (Film)

● 电影里的声音 (sound in the film)

电影中一开始没有声音，称为无声电影 (silent film)。

后来，电影人 (film maker)把声音加入电影，电影渐渐过渡到有声电影 (sound film)。

起初，电影里的声音和荧幕内容不相关，后来声音和内容开始相关。例如，喜剧使用轻快的音乐。

20 世纪 20 年代，随着录制技术的进步，录制好的声音 (recorded sound)会作为电影的一部分一起播放，这种声音属于同步声 (synchronous sound)，所听即所见。

后来，人们觉得电影要更有创造性、表达性，所以创造了非同步声 (nonsynchronous sound)，即声音和画面不匹配，例如：画面是听众，听到的是演讲者的声音。

● 电影和音乐人 (film and musician)

20 世纪初，电影产业 (film industry)给音乐人 (musician)提供了大量的工作，尤其是在无声电影时代 (silent-film era)，电影产业对音乐人的需求大。

后来，风琴 (organ)可以模仿很多乐器，一个人就能代替整个乐团。所以，电影产业需要的音乐家数量开始减少。

20 世纪 30 年代初，随着技术不断发展，剧院安装音响系统 (sound system)。

同时，播音室 (studio)开始为电影公司工作，大的电影公司往往有固定的音乐人来负责生产。行业对音乐人的要求不断提高，音乐人的就业机会减少。

● 基于社群的电影 (community-determined film)

20 世纪 70 年代，人类学 (anthropology)开始使用电影进行研究。

人种学电影 (ethnographic film-making)被创造出来，使用的方法叫社区决定 (community-determined approach)，所以又称基于社群的电影 (community-determined film)。《舌尖上的中国》正是基于社区决定拍出来的。

基于社群的电影以反映社区群众的真实想法和价值观为中心。

电影制作团队往往要待在村子里几个月，与当地民众建立信任感，才能拍得一部好电影。

作为被采访者 (interviewee)，社区群众占据主导权，他们决定谈论的话题、可以使用的镜头、以及语言。

如果有人担心当地语言 (native language) 不被观众理解，那么影片里会加入字幕 (subtitle)。

相关 TPO 篇目：TPO22-L4, TPO53-L1, TPO39-L2

重点词条：silent film, sound film, synchronous sound, nonsynchronous sound, community-determined film

舞蹈 (Dance)

● 现代舞 (Modern dance)

现代舞蹈开始于 19 世纪后期，相比于传统的芭蕾舞 (ballet)，现代舞更强调舞者情绪的表达，而不再像芭蕾舞那样按照一套严格的程式进行表演。

The best analogy to modern dance is modern art. Compared to their classical predecessors, these newer art forms are freer, more experimental, more improvisational.

Modern dance seeks to show how deep emotions and the music itself can affect and inspire physical movement and how movement can convey emotions to the audience.

现代舞的先驱是美国艺术家邓肯 (Duncan)，她创造出了独特的自由舞蹈 (free dance) 风格。邓肯富有表现的动作来源其内心的表达，而不受严格的技法所支配。

Her expressive gestures were motivated from within rather than being dictated by strict technique.

邓肯曾谴责芭蕾舞是一种杂技 (acrobat)，而芭蕾舞则批判邓肯的舞蹈是哑剧 (pantomime)，两种舞蹈的敌对状态持续了很长时间。

● 荧幕舞蹈 (Screen dance)

和在舞台上的现场表演 (live performance) 表演不同，荧幕舞蹈是提前拍摄好，在屏幕上呈现的舞蹈形式。

荧幕舞蹈会采用多种拍摄角度 (camera angles) 和有创意的剪辑 (creative editing)，营造出现场舞蹈无法呈现的视觉效果。比如可以进行舞者面部表情 (facial expressions) 的特写 (close-up) 拍摄。

Dancers can change the whole mood of the scene through a facial expression. And you could film close-up shots of their faces. Facial expressions aren't as important in live performances generally, because the choreographer knows that someone in the back row of a theater may not be able to see a dancer's face clearly.

但是屏幕舞蹈缺少了现场表演时，观众对于舞者的即时反馈 (immediacy)。

荧幕舞蹈方便观看，能提高人们对舞蹈的初步认知 (heighten awareness of dance)，从而激发观众的兴趣，让他们有机会身临现场观看现场舞蹈。

相关 TPO 篇目：TPO24-L2, TPO23-L4

重点词条：Duncan, modern dance, screen dance

剧场 (Theatre)

第一个剧院

公元前 5 世纪，古希腊人 (ancient Greeks) 建立了第一个室外剧院，成为现代剧院的雏形。

The Greeks built the first theaters in the fifth century B.C.E. These were outdoor theaters. The architects looked for sites where you had a natural bowl-like formation on the side of a hill, and that's where they set the theater.

古希腊人的剧院由三部分构成：

1. **舞台 (skene)**：这个部分不仅包括现在的舞台，还包括后面的背景，背景在一场表演中是固定不变的，背景后面可以存储道具和服装 (storage place for costumes and props)。

现代的剧院通过使用 transformation scene，可以在不拉上幕布 (curtain) 时，就快速改变舞台上的背景。

2. **乐池 (orchestra)**：该区域是合唱团 (chorus) 唱歌、跳舞的地方，但当时的合唱团还会对情节做出评论。

3. **观众区 (theatron)**：半圆形设计。即使坐在最后一排，也能听得非常清楚。但是后排的观众在不借助 binoculars 时，是无法看清舞台上的表演的。当然，那时也没有没有 binoculars。

The theatron was shaped in a semi-circle with rows of seating rising up the sides of the bowl. It was designed to take advantage of the natural acoustic benefits of the setting. The shape of the bowl captured sound and funneled it upwards so that even in the top rows, spectators were able to hear the performers very clearly.

相关 TPO 篇目：TPO44-L2

重点词条：skene, orchestra, theatron

现代剧院的声音效果（acoustic quality）

现代剧院，通过控制混响（reverberation），来确保不同的表演形式能够在场地中获得最佳的声音效果。

对于演讲来说，不适合在混响持续时间长的场地进行，但是对于音乐表演，则需要一定的混响。

控制混响，有如下三个方式：

- 1 场地的大小。越大混响时间越长。比如对于管弦乐队来说，所使用的场地就要比钢琴演奏会和爵士乐队要的场地要大。
- 2 场地的形状。非方形的混响时间更长。
- 3 场地内的物件。剧院内部的吊灯（chandeliers），舒适的座椅（plush chairs），甚至观众的头发都会对一个场地的混响所持续的时间产生影响。

● 剧场体验

18 世纪，法国画家 Louthembourg 改革了剧院的舞台。

为了在空间有限的舞台上，尽可能地带给观众不同的生活体验，Louthembourg 创造了一种舞台表现方式 Eidophusikon，借此展现大自然景象。

Louthembourg 重视舞台设计、灯光、音效，将所有元素完整呈现出来。

甚至有观众评价，Louthembourg 创造出的雷声比真实的雷声听觉感受更好。

之后，现代剧院融合了更多的技术元素，例如：可升降的舞台、可变换的舞台背景（transformation scene）等。如果想看音乐剧（musical），美国百老汇（Broadway）是一个好选择。

20 世纪 60 年代晚期，著名戏剧家格罗托夫斯基（Grotowski）开始提倡“极简剧院（poor theatre）”，反对使用太多道具（prop）、灯光、华丽服装（costume）。

相关 TPO 篇目：TPO44-L2, TPO29-L2, TPO9-L1, TPO39-C1, TPO54-L3

重点词条：reverberation, musical, Broadway, poor theatre