

幻想曲

一、設計理念

(一) 設計理念：

孩子柔軟又易於感動的心，是藝術教育的崇高價值，在他們生活裡，有許多感官經驗交相呼應著，交錯成複雜的思維脈絡，從感覺到人的活動、景觀、物種、藝作品等，透過情緒、動作、想像、觀察、解釋、內省、評析等統整的過程，逐步建構成豐的美感面向。

但普遍的美感認知標準，總是集中焦點在具象的、技術純熟的、寫實等觀點上，久而久之，孩子習慣了「製造」作品、「熟練」技巧、作「大家都懂」的表現，內心那顆容易感動的心反而愈來愈僵化，少有人能把「說不上來的感動」表達出來，而這些都是藝術學習裡很重要的，怎樣把「感覺」引導出來，再歸結出精采的表現活動，將是本單元的重點。

教學的起始點從抽象的欣賞進入，先擺脫具象的束縛，引導孩子運用各種感官感知各種訊息，讓視覺、聽覺、動覺等感官接收了許多意象，經由聯想、比較、自我詮釋、欣賞等，拓展對於環境裡各種意象的感應，提升美感知覺敏銳度，最後發展出以個人「感動」為主體的藝術活動，同時也領略到抽象藝術特質。

(二) 學生的觀念和經驗：

高年級階段的孩子，逐漸可以整合各種生活中所體驗的意象，其聯想力、表現能力在此階段可以有較具體、邏輯性的推移轉換，在這個單元中，運用孩子生活中隨處可見的「道路」、「景觀形象」、「抽象藝術品」、「樂曲旋律」來做導引美感的體驗元素，再拓展出之前未曾深入熟練的肢體延展、音樂即興創作、情緒描繪等表現創作，對此階段的孩子而言，是在豐富且自然的情境之下進行體驗與學習成長的，對其美感成長和對應環境的敏銳度方面，有重要且實際的意義。

(三) 教師角色

孩子在體驗抽象美感的過程裡，可能會產生因為不夠具體而缺乏自信，教師在此宜盡量鼓勵孩子對線條、形狀、色彩、音樂律動、文字詮釋等感覺有不同的解讀與感受，而且盡可能協助其解釋感覺，讓孩子獨特的感受透過遊戲與欣賞源源不斷的導出。在教學準備方面，教師最好能從生活中取材兒童易懂的圖片作品、事件或音樂，如動畫片、校園或社區裡的建築、景觀、傳統及流行音樂等，都有助於孩子的認知與理解。

二、單元架構

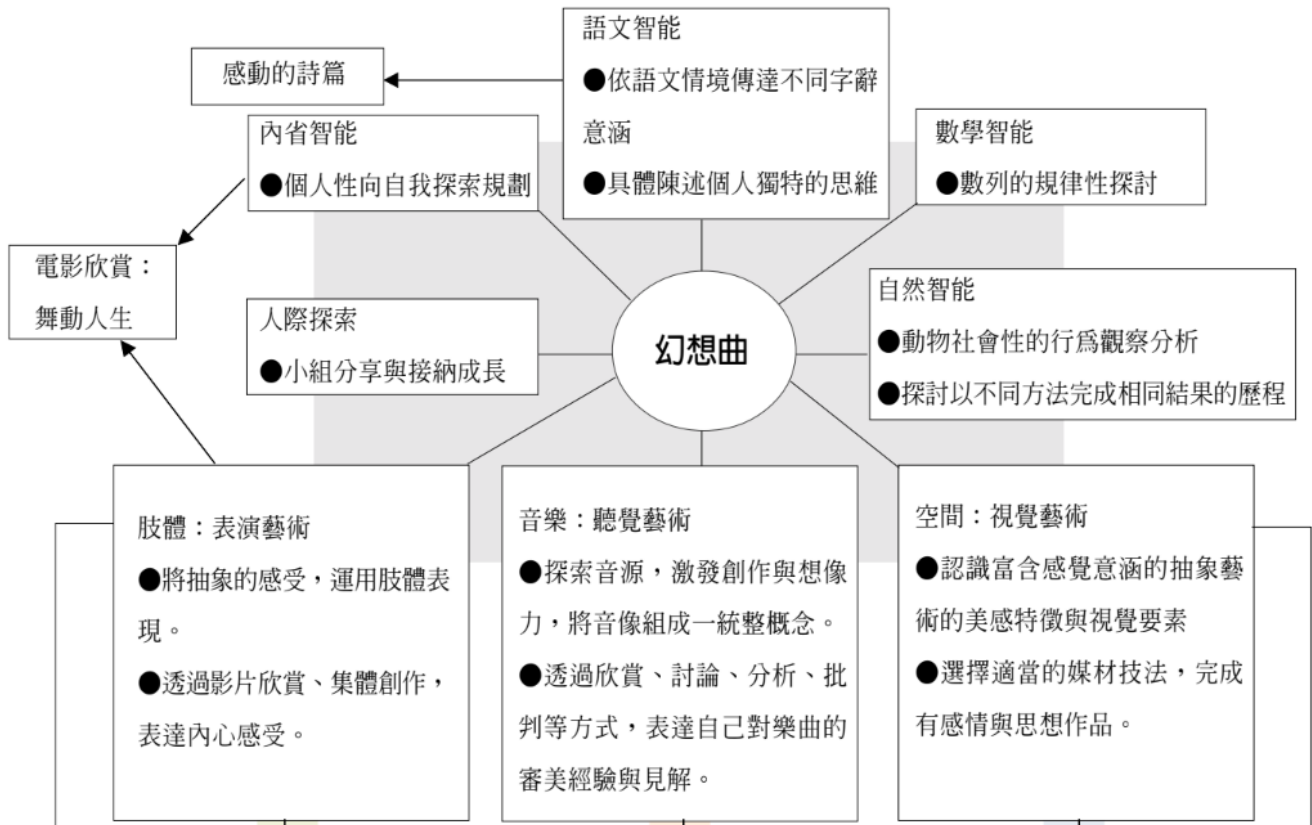
感覺的融通

- 寫實與抽象
- 跨越感覺的界線
- 會動的音樂

傳達與分享

- 發出聲音的點與線
- 你我是知音
- 畫一首曲子
- 拆開來，好意外
- 舞動人生
- 3D立體畫
- 奇異幻想曲

依多元智能發展之課程結構：



三、活動設計

領域/科目	藝術		設計者	李昭榕、陳昱秀、王彥崑
實施年級	五年級		總節數	共 11 節，440 分鐘
單元名稱	幻想曲			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	核心素養	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 B 溝通互動 B3 藝術涵養與美感素養 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。
	學習內容	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 表-III-1 各類形式的表演藝術活動。		C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。

議題 融入	議題/學習主題	人權教育/人權與生活實踐
	實質內涵	人 E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。
與其他領域/科目的連結		無
教材來源		自編
學習目標		
1. 學生能透過視覺元素、色彩與構成要素的辨識，嘗試不同創作式的展演活動。(1-III-8、視 E-III-1) 2. 學生瞭解藝術作品與文化的特質，能表達對藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。(2-III-5、視 A-III-2) 3. 學生能與他人合作規劃各類形式的藝術展示活動，以表達其藝術作品的美感。(3-III-4、表-III-1)		

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
~第一階段:感覺的融通~ 寫實與抽象		
【引起動機】 1. 欣賞導入，引導學生分別欣賞生活環境中的豐富線條、形色變化景觀，導入抽象感覺層次： <ol style="list-style-type: none"> (1) 播放流行音樂，體會旋律變化，使每人有不同感覺。 (2) 欣賞生活中道路景觀造成線條變化之美。 (3) 自然物(如葉脈、星空景觀等)的形色之美。 	學生可以陳述出對生活環境中觀察到的美	5 分鐘
【發展活動】 1. 從環境美感歸納，導入藝術表現的欣賞與比較，寫實與抽象不同表現類型向度的作品： <ol style="list-style-type: none"> (1) 欣賞不同類型音樂。樂曲是描寫音樂(韋瓦第四季-夏)，另一首是絕對音樂(莫札特鋼琴奏鳴曲 C 大調 K. 545)，以描寫音樂的具體感覺為對照，使學生能更容易感受了解絕對音樂。 (2) 欣賞竇加、大衛、敦煌飛天壁畫藝術、康丁斯基、蒙德里安、波洛克等作品。 2. 討論分享，寫實與抽象： <ol style="list-style-type: none"> (1) 與現實世界所聽、所見的景況相似的、容易辨認的，接近於「寫實」的風格，還有其他解釋的方向嗎？ (2) 以抽象為主的音樂、視覺、表演藝術活動，是否能給我們不一樣的感覺，這些感覺可以怎樣形容？ 	學生可以說出對抽象與現實的藝術作品感覺	30 分鐘
【總結活動】 探討自己對以「直覺」、「想像力」、「感覺」所		5 分鐘

傳達的抽象藝術與音樂表現，是否能有更進一步具體的認識。

-----第一節課結束-----

跨越感覺的界線

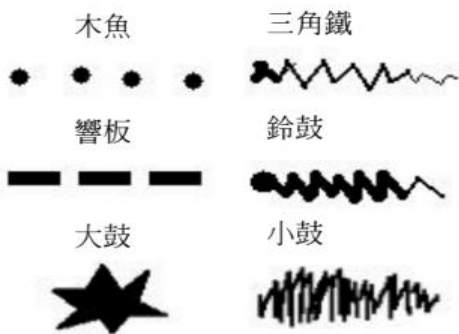
【引起動機】

一、探索音源：

1. 教師引首學生探索各種音源，每一種樂器有不同音色，學生一一敲擊、演奏或仔細聆聽他人演奏，感受每一種樂器獨特的音色。(教學資料庫二)

2. 將聆聽後的感覺，發揮個人創作及想像力，將他化成具象的圖形。

例：探索樂器音色後，學生依個人想像畫出的線條與圖形：



例：吹奏直笛頭，用食指穿入笛身，控制氣流，可做出多種音色變化來。

【發展活動】

1. 聽音樂及教師的口令，作肢體表現及創作。當音樂暫時，學生配合表現要點及指定人數，並運用道具，即與做出肢體動作。

2. 聽音作畫：再聽一次音樂（聖桑-動物狂歡節「天鵝」、皮爾金組曲、直笛和數種節奏樂器，如木魚、三角鐵、響板、鈴鼓、大鼓和小鼓），嘗試在畫紙上畫上點、線、形狀等，並用簡單描繪方式表達自己的感覺。

【總結活動】

延伸活動一：看圖作樂。

延伸活動二：秀出感覺。

-----第二節課結束-----

會動的音樂

【引起動機】

欣賞迪士尼動畫「幻想曲 2000」第三章藍色狂想曲(Rhapsody In Blue)。此動畫是美國音樂家喬治·蓋希文(George Gershwin 美 1898~1937)的音樂(藍色狂想曲>配上漫畫風

學生可以分享對抽象藝術認識後的感受

5 分鐘

學生能探索樂器音色而畫出線條與圖形

30 分鐘

學生能配合音樂特色(斷音、圓滑音，空間量感、力度等)運用肢體來表現。

學生能發揮創作及想像力，將聽覺的感受，化成具象的圖形。

5 分鐘

學生可將注意力放於動畫與音樂節奏、曲調與畫面的搭配。

10 分鐘

<p>格的動畫。(教學資料庫三)</p> <p>【發展活動】</p> <p>教師引導學生欣賞重點，除了動畫本身將音樂節奏、曲調與繪畫之點、線、面、色彩及空間，做到了絕妙的搭配以外，畫面中所呈現、描寫的美國曼哈頓城市生活，其特殊的人文景象，也是觀察的重點。</p> <p>【總結活動】</p> <p>分析、發表個人感受，關於動畫畫面所呈現的音樂節奏、曲)與繪畫點、線、面、色彩及空間之搭配。</p> <p>-----第三節課結束-----</p>	<p>學生可注意都會型建築及人文特色，生活忙碌、緊張與親情的疏離等現象。</p>	<p>20 分鐘</p>
<p align="center">~第二階段：傳達與分享~</p> <p align="center">發出聲音的點與線</p> <p>【引起動機】</p> <p>欣賞「奇異幻想曲」之演奏版及演唱版音樂，感受及聽辨其中之斷音與圓滑音樂句。</p>	<p>看完影片後與他人分享個人心中感受。</p>	<p>10 分鐘</p>
<p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察節奏卡，分辨、認識斷音與圓滑音。 2. 樂譜符頭上加一小點的音符 就是斷音，唱奏時，有如點的跳躍，意即只唱奏該音符時值的一半（或三分之一）。假如，作曲者希望，音與音要唱奏的非常連續，就在音符與音符之間畫上圓滑線，使音與音結成一線狀的樂句。 3. 用高音直笛習奏「奇異幻想曲」全曲。 4. 先將點的音符（斷音）、線的音符（圓滑音）分別用不同顏色的筆圈出，教師並指導學生，正確的斷奏與圓滑奏運舌方法。（教學資料庫四） 	<p>學生能聽出斷音與圓滑音樂句</p>	<p>3 分鐘</p>
<p>【總結活動】</p> <p>習唱「奇異幻想曲」曲譜，特別將斷音與圓滑音正確的表現出來。</p> <p>-----第四節課結束-----</p> <p align="center">你我是知音</p>	<p>實作評量，學生能正確演唱出斷音與圓滑音。</p>	<p>30 分鐘</p>
<p>【引起動機】</p> <p>書面提出發表樂曲內容大綱(例：描寫音樂或絕對音樂？音樂樂句中有斷音或圓滑音嗎？樂曲</p>		<p>7 分鐘</p>
		<p>10 分鐘</p>

的速度、力度及情感表現如何？)，並分別進行練習或收集。

【發展活動】

分組發表分享探索與收集的樂曲，一起唱出、奏出或用媒體播放出，並拿出之前的設計大綱，做口頭報告，說明小組創作之原使構想與樂曲意義。

【總結活動】

發表結束後，進行對於自己創作所表達的觀念與情感，試著去分析、批評、歸納與反省。並用口頭發表，個人欣賞他組作品後的感受與觀點。(教師可視教學時間多寡，決定是否進行引導學生，資訊融入教學的更深更廣的探索或欣賞教學活動。)(教學資料庫五)

-----第五節課結束-----

畫一首曲子

【引起動機】

一、欣賞與討論

- (1)藝術家的作品中，這些有趣的線條及色彩，給你什麼感覺？最感興趣的是哪一件作品？
- (2)畫面上的線條和色彩，排列與延伸的情形如何？不同的表現方式是否給你不一樣的感覺？
- (3)能不能說說，藝術家想表達的，可能是怎樣的感覺和情緒？

【發展活動】

一、感覺的轉換：

1. 先試著聽幾段老師準備的音樂(韋瓦第四季-夏、莫札特鋼琴奏鳴曲 C 大調 K. 545、聖桑-動物狂歡節「天鵝」、皮爾金組曲…)，想想其中的感覺與意境。
2. 不同的節奏、不同的曲調，能不能和不同的畫面結合，代表畫面上的感覺，或以畫面某個角落來詮釋。
3. 這些靈活的線條，像不像會說話、會唱歌的音符？
4. 如果你要畫一幅抽象作品，會不會有和這些作品不一樣的方法？

二、用畫筆來試試看：

1. 跟著教師示範，一步一步來：在畫紙上平

30 分鐘

學生能和他人分工合作，並發表個人觀點

實作評量，能與他人分工合作完成小組發表活動。

口頭評量，學生能分析、批評、歸納、反省與討論，並說出對所有發表樂曲的個人觀感。

5 分鐘

學生可以說出作品中線條美感表現的意涵及創作形式

30 分鐘

順開出一條路來，再調一個顏色畫出另一條路來。

2. 再平平順順的畫幾條試試看
3. 來奏一段幻想曲：聽著音樂，嘗試用自由的心情跟著節奏及旋律，開出各種顏色的道路來，像在夢幻的世界中一般。
4. 妥善收拾用具及清潔工作地點。

【總結活動】

欣賞彼此作品，發表關於作品中線條及色彩有趣之處



-----第六節課結束-----

拆開來、好意外

【引起動機】

一、變個樣、拆開來

1. 試試將上次創作的抽象作品進行拆解(解構)
 - a. 用剪刀把繪畫作品剪成條狀，試著把各個端點連接起來看看。
 - b. 以美工刀做任意的切割，再重新排列。
2. 或以自己蒐集的包裝紙、圖案設計、衣飾等，隨意切割開來，再做初步的排列。

【發展活動】

1. 將之前的平面作品透過剪、捲、摺、黏等方法改變成新的立體作品，導引出線條與形狀、色彩的立體動態之美。
2. 或以交錯穿插圖卡的方式，製作成為一件重新組合後的立體作品，發現新的造形意義（再結構）。

【總結活動】

欣賞每個人的創作作品，從這裡面發掘立體、表現性、抽象的豐富美感。



-----第七節課結束-----

學生知道如何妥善控制水彩用具、並用筆調勻顏料、正確運筆描繪線條的方法。

學生能以線條表現自己的心靈感受或聽覺、視覺意象。

學生能欣賞及說出自己或他人作品的特色，及對線條、色彩等的特殊感受。

5 分鐘

5 分鐘

學生能將原來作品改變成新的立體作品

25 分鐘

學生能在立體線條與色彩的交錯間，可欣賞體會出新的美感和線條律動的趣味。

10 分鐘

舞動人生

【引起動機】

師依故事概要敘述：陳述時從影片中小男孩對舞蹈的執著與熱愛、舞蹈教師對學生的愛護、父親對子女的關愛、面對問題時的處理態度等方面切入。

【發展活動】

一、師播放影片精采片段讓學生觀賞：

1. 觀賞肢體動作的美感。
2. 教師發現小男孩的潛能，不斷鼓勵他且要求他。
3. 父親不顧罷工的承諾，偷偷工作供他學習舞蹈。
4. 劇中高潮點（小男孩考取舞蹈學校的片段）
5. 最後一幕成果展現，留給觀眾的省思。

【總結活動】

1. 請學將片內容、特色透過文字、圖畫的描繪、潤飾加以紀錄。
2. 引導學生說出自己喜歡的藝文活動、興趣與學習歷程，或者親子間互動的情形。

-----第八節課結束-----

3D 立體書

【引起動機】

慢動作(教材分析一)聽教師口令及鼓聲做動作。

【發展活動】

1. 分組：運用報數遊戲(教材分析二)分組，每組 6-8 人。
2. 討論：選定主題進行討論、組織。如：「我心目中的家庭」、「我的志願」或「我的未來不是夢」、「我喜歡的藝文活動」。
3. 規劃、組織：把握肢體表現要點進行動作規劃與角色分配。
4. 分工合作：排演及修正。

【總結活動】

分組上台演出。

-----第九、十節課-----

奇異幻想曲

【引起動機】

分組報告與觀看過去的創作歷程：說出自己對

3 分鐘

25 分鐘

學生能專注地觀看影片後，完整紀錄於學習單一

12 分鐘

5 分鐘

55 分鐘

學生能透過分工合作規劃完成學習單二

學生能掌握主題表現出主題內涵而完成演出

20 分鐘

5 分鐘

<p>於「3D 立體畫」、「拆開來，好意外」的創作構想、內容大忌。</p> <p>【發展活動】 坐針氈(教材分析三)：各組針對報告組提出問題，使報告組能經由批評，歸納、反省自己的情感。</p> <p>1. 批評要點： (1)動作整體是否流暢？ (2)是否表達出原先呈現的內容？ (3)在這些作品裡，你有什麼不一樣的感覺？</p> <p>2. 歸納反省： (1) 在分組討論時，出現什麼感受？ (2) 如何解決問題？問題的徵結何在？</p> <p>3. 將立體表現的作品陳列出來，發表於自己的創作想法，用文字描述的方式進行評論，可以討論以下的方向： (1) 從作品表面看到哪些特別的表現方式。 (2) 有沒有令你感動的做法或表達的意涵。 (3) 試著挑選其中幾件作品，談談你心立即的感覺，令你心動之處在哪裡？</p> <p>【總結活動】 最後想一想，如何在生活環境裡，把這些屬於「感覺」的藝術表現方式，傳達出來。 -----第十一節課結束-----</p>	<p>學生能說出創作時所要表現的意涵</p> <p>學生能反思自己的情感</p> <p>學生能運用相關藝術詞彙來描述及評論表現作品</p>	<p>30 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>
<p>教學設備/資源：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 播放音樂設備、電腦與投影機、攝影機 2. 樂曲:韋瓦第四季-夏、莫札特鋼琴奏鳴曲 C 大調 K. 545、聖桑-動物狂歡節「天鵝」、皮爾金組曲、「奇異幻想曲」曲譜、演奏版及演唱版 CD、流行音樂 Shake Bon-Bon、 3. 樂器：高音直笛、節奏樂器（木魚、三角鐵、響板、鈴鼓、大鼓和小鼓）， 4. 教學電影:迪士尼動畫「幻想曲 2000」第三章藍色狂想曲(Rhapsody In Blue)、舞動人生 VCD 5. 節奏卡（斷音、圓滑音）、四開圖畫紙、水彩用品、美工刀、包裝紙、衣飾、剪刀、膠水、訂書機、切割墊、自行蒐集的包裝紙、圖案設計 		
<p>參考資料：</p> <p>一、書籍</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Elliot. W. Eisner 著，郭禎祥譯（1991）。Educating artistic vision. 藝術視覺的教育。台北：文景書局。 2. 林曼麗（2000）。台灣視覺藝術教育研究。台北市：雄獅圖書。 3. Harver F. Silver, Richard W. Strong&Matthew J. Perini 著，田耐青譯（2002）。統整多元智慧與學習風格：把每個學生帶上來。台北：遠流。 		

4. 郭禎祥 (2001)。藝術教育多媒體教學研究與設計。台北：田園 城市文化事業。
5. 呂清夫 (1984)。造形原理。台北：雄獅圖書。
6. 王德育譯 (1983) Viktor Lowenfeld 原著創造與心智的成長台北市三豪書局。
7. 呂燕卿 (1994) 國民、學美勞課程標準修訂與審美領域教學之研究。新竹：奴戩。
8. 教育部 (1990)。國民中小學九年一貫課程暫行綱要。台北：教育部。
9. 袁汝儀 (2001)。國民教育階段「藝術與人文」領域的思考。國教天地，第 143 期，P.143。
10. 最新名曲解說全集 14 李哲洋主編 (大陸書店 民 72)
11. 曲式與作品分析吳祖強編 (世界文物出版社 民 83)
12. 古典 CD 鑑賞 Ted libbey (聯經出版社 1996)
13. 活生生的音樂欣賞邵義強編 (天同出版社 民 76)
14. 音樂欣賞新論李盛通著 (樂韻出版社 民 85)
15. 曲式分析與作曲陳啓成著樂韻出版社 1999. 4
16. 黎明音樂辭典 (下) 廖勘夷主編 (黎明文化事業 民 83)
17. 音樂辭典王沛綸著 (樂友書房民 68)
18. 音樂認知與欣賞曹正仲著 (幼獅書局 1997)
19. 鞋帶劇場一輕輕鬆鬆玩戲劇財團法人成長文教基金會
20. 創造性戲劇原理與實作一完全戲劇活用手冊張曉華財團法人 成長文教基金會
21. 劇場遊戲指導手冊 區曼玲 書林出版有限公司
22. 戲劇原理 姚一葦 書林出版有限公司
23. 表演技術與表演教程 詹竹莘 書林出版有限公司
24. 劇場概論與欣賞 葉子啓 揚智文化有限公司
25. 魔法學園 陳國富 松崗電腦圖書資料股份有限公司
26. 偶的天堂-處處有偶，處處有台 陳筠安 財團法人成長文教基金會
27. 回到身體的家 林秀偉 時報文化
28. 舞道 劉紹爐 時報文化
29. 飄舞 楊孟瑜 天下文化
30. 我的看舞隨身書 李元亨 天下文化
31. 舞蹈欣賞 平珩 三民書局
32. 說舞 林懷民

二、網站

1. 新竹師院美勞教師進修網：<http://www.aerc.nhctc.edu.tw/>
2. 國立教育研究院籌備處網站：<http://www.iest.edu.tw/>
3. CGFA-A Virtual Art Museum：<http://cgfa.sunsite.dk/>
4. 台大網路非同步課程：<http://ceiba.cc.ntu.edu.tw/>
5. 表演藝術 <http://www.paol.ntch.edu.tw/>
6. 國立台北藝術大學 <http://artlist.tnua.edu.tw/>
7. 表演藝術圖書館參考服務區 <http://www.lib.ntch.edu.tw/intr/rule2.html>

8. 網路戲院 <http://www.cyberstage.com.tw/default.asp>
9. 網路演藝廣場 <http://www.cca.gov.tw/test/>
10. 台灣歌仔戲資訊站 <http://tacocity.com.tw/TWopera/>
11. 賜美掌藝坊 <http://thehappy.cyberstage.com.tw/mhomep.html>
12. 雲門舞集 <http://www.cloudgate.org.tw/>
13. 中華民國國劇協會 <http://home.kimo.com.tw/chineseopera0000/>

附錄：

- 學習單一
- 學習單二
- 附錄

舞動人生

舞動畫筆，寫下精采的人生!

紀錄者：

附錄一

※延伸活動

（延伸活動一）

看圖作樂

欣賞畢卡索作品「四個芭蕾舞者」(Four Ballet Dancers)及康丁斯基作品「作曲」(compositioni VI)，試著幫這兩件作品配上肢體動作和音樂節奏。

（延伸活動二）

秀出感覺

教師播放音樂，而學生在聆聽音樂、欣賞馬諦斯的剪紙作品的同時，以自由剪或撕紙的方式，透過小組同學的合作，在地上依當時的感覺排列出有趣的圖案。

※教材分析

（教材分析一）

暖身操：慢動作

目的：肢體動作表達

流程：◎老師解釋活動進行要以放慢動作進行。

◎鼓勵學生盡量地伸展肢體，放開來做動作。

◎縮小範圍，運用旋轉方式，作肢體伸展活動，肢體可站、臥、躺等皆可。

◎體會肢體動作的重心點，並以重心為軸做360的旋轉，但動作仍然是緩慢的。

指導語：用慢動作進行！

把動作放...慢...！

呼吸也要放...慢....！

找到身體的重心點，慢慢旋轉！不可以變形。

要訣：◎教師的口令要明確。

◎慢動作雖慢，但必須保持流暢性

（教材分析二）

報數遊戲

目的：1. 隨機分組

2. 用遊戲的方式進行分組，一方面可提升學生的參與度，另一方面由於隨機分組，可增進學生間彼此的交流，透過不斷的合作與分工，不僅可使教學進行的更流暢，學習氣氛也將更融洽。

流程：◎接續暖身遊戲之後進行，或配合暖身活動進行分組。

指導語：勇敢一點，主動去找人！

差一點就完成了，旁邊還有人！

不要當客人！不要當壁花！

要訣：◎鼓勵活潑的同學打破遊戲的僵局。

(教材分析三)

坐針氈

目的：透過不斷的提問題，讓回答者能深入問題來回答，猶如坐針氈般必須進行反思，進而表達出內心情感。

流程：1. 播放學生表演的影片段或作品，讓學生回想當時創作的情景。

2. 角色對調：非創作者假想自己就是創作者本身，由其他人提問題。

指導語：很好！繼續提問題，不要停！說的很好，可以再多說一些！

要訣：問題要不斷深入，教師可運用引導語，帶領學生抽絲剝繭的表達出自己的情感。

※教學資料庫

(教學資料庫一)

描寫音樂與絕對音樂

「描寫音樂」(包含於標題音樂中，從曲名或標題就可猜出樂曲特色來)有具體的內容，就是將大自然的聲響、人們心靈感受.....，直接用樂器表現出來，換言之，就是利用音樂將自然界事物描寫出來，有如親臨其景，若以繪畫作為比喻，就是用美麗的樂音當畫具，用動聽的曲調和有趣的節奏當畫筆，描繪出真實綺麗的風景一般。「絕對音樂」，就如同繪畫中的「抽象」畫，乍聽之下並不知樂曲描寫些什麼，也會因為每一個人的生活經驗、對樂曲理解程度的不同，每一個人的感受也不相同，聆聽時要運用豐富的想像力，或深入研究樂曲結構或作曲者創作背景0..去探索、發現樂曲含意。

抽象藝術

「抽象」是「具象」的相對概念，是就多種事物抽出其共通之點，加以綜合而成一個新的概念，此一概念就叫做「抽象」。「抽象繪畫」(Abstract Painting)是泛指二十世紀想脫離「模仿自然」的繪畫風格而言，包含多種流派，並非某一個派別的名稱：它的形成是經過長期持續演進而來的。但無論其派別如何，其共同的特質都在於嘗試打破繪畫必須模仿自然的傳統觀念。1930年代和二次大戰以後，由抽象觀念衍生的各種形式，成為二十世紀最流行、最具特色的藝術風格。

抽象繪畫是以直覺和想像力為創作的出發點，排斥任何具有象徵性、文學性、說明性的表現手法，僅將造形和色彩加以綜合、組織在畫面上。因此抽象繪畫呈現出來的純粹形色，有類似於音樂之處。抽象繪畫的發展趨勢，大致可分為：(一)幾何抽象(或稱冷的抽象)。這是以塞尚的理論為出發點，經立體主義、構成主義、新造形主義....，而發展出來。其特色為帶有幾何學的傾向。這個畫派可以蒙德里安(Mondrian)為代表。(二)抒情抽象(或稱熱的抽象)。這是以高更的藝術理念為出發點，經野獸派、表現主義發展出來，帶有浪漫的傾向。這個畫派可以康丁斯基(Kandinsky)為代表。

(教學資料庫二)

直笛頭遊戲

吹奏直笛頭，用食指穿入笛身，控制氣流，可做出多種音色變化



(教學資料庫三)

迪士尼動畫「幻想曲 2000」

「幻想曲 2000」由八段不同曲目的音樂配上動畫，根據音樂想像出的故事合成。是迪士尼電影公司重新整理編撰 1940 年的「幻想曲」故事而成，其中包括一段舊「幻想曲」中的米老鼠變魔術的段落(杜卡小巫師)，而其他七個段落全是 2000 年嶄新的創作。唐老鴨也當上主角主演一段由諾亞方舟改編的故事。各個段落的故事可以看見動畫創作者天馬行空的想像力，內容包羅萬象，有飛天的鯨魚，有調皮的火鶴，為愛犧牲的玩具小士兵，現代紐約的日常生活以及帶來滿山春意的春神等等，各成一格，風格迥異。音樂由芝加哥管絃樂團(Chicago Symphony Orchestra)演奏。

第一章～第五交響樂(BEETOVEN'S SYMPHONY NO. 5):由彩色粉筆揉合電腦合成的技巧，表達兩股正邪力量的對衡。光線的運用加上立體聲的配合，使音樂大師貝多芬之第五交響樂第一樂章氣氛激昂澎湃。

第二章一羅馬的松樹(PINES OF ROME):鯨魚家庭力邀其他鯨魚分享水中飛翔的喜悅，運用鯨魚的泳態，加上無窮想像力，最後鯨魚飛至天際，到達雲海。此部份用了雷史基的〈羅馬的松樹〉作為配樂，過程緊張刺激。

第三章～藍色狂想曲(RHAPSODY IN BLUE):這一章以描寫曼哈頓市的景象，喬治蓋希文生動的音樂(藍色狂想曲)與模仿著名大師 AL HIRSCHFELD(美國著名漫畫家)風格繪成的動畫，達到絕頂的配搭。

第四章～第二鋼琴協奏曲(SHOSTAKOVICH'S PIANO CONCERTO NO. 2):鋼琴大師蕭斯塔高維契的作品〈第二鋼琴協奏曲〉，配合著獨腳士兵的故事，由相識芭蕾舞員開始，到拯救她的行動，以至最後得回失去的另一隻腳，其劇情為人動容。

第五章～動物嘉年華(CARNIVAL OF THE ANIMALS):紅鳩的其中一隻調皮搗蛋，一直搖搖跳個不停，活像跳芭蕾舞般揮舞足蹈，動作可笑，其餘紅鳩如何阻止牠的行為？這節採用了音樂家聖桑的一曲〈動物嘉年華〉貫穿全場。

第六章～巫師的徒弟(THE SORCERER'S APPRENTICE):米奇老鼠帶上帽子師父後向觀眾施展法術，卻不幸陷入煩惱的處境，不能停止法術，最後...？杜卡的主題曲〈巫師的徒弟〉是交響樂中的馳名詩篇。

第七章～威威堂堂(POMP AND CIRCUMSTANCE):改編自聖經故事，唐老鴨與女伴分開後展開一段奇遇，緊張又好笑，最後大團圓結果。此章由現代作曲家埃爾加的一首進行曲〈威威堂堂〉點出主題。

第八章～火鳥(FIREBIRD SUITE):在火鳥摧毀了春天後，雄鹿與精靈再次把生機帶回森林內，造成一場好美的場境。大音樂家史特拉汶斯基的歌曲〈火鳥組曲〉，充滿生機與力量。

http://www.geocities.com/bookcover1312_hk/new_page_4.htm

<http://movie.kingnet.com.tw/channelk/fantasia2000/>

喬治·蓋希文 (George Gershwin 美 1898-1937)

以一介流行音樂和爵士音樂作曲家，而能登上古典音樂殿堂，蓋希文無疑是有史以來第一人。他是猶太血統的俄國移民，出身微寒，早年雖曾一度學習古典音樂，但不久即放棄並轉入流行樂界，先是在紐約一家音樂出版社擔任鋼琴演奏，1919年再以一首「蘇瓦尼河」躍升全美最受歡迎的流行作曲家，並從此走入百老匯舞台劇的作曲，每年幾乎都有一部暢銷名劇推出。1924年應名爵士樂團指揮懷特曼委託譜出鋼琴和管絃樂演奏的「藍色狂想曲」，沒想到一鳴驚人並順勢走入嚴肅音樂的作曲。其後蓋希文試圖以古典和爵士音樂的結合發展出他所謂的交響爵士樂，為此他遍訪名師，不斷勤習正統的音樂技法，並發表了多首嚴肅或半嚴肅的音樂傑作。除了無數的舞台名劇外，蓋希文最著名的作品還有「一個美國人在巴黎」、「F大調鋼琴協奏曲」、「乞丐與蕩婦」等，尤其「乞丐與蕩婦」更以爵士歌劇為名，將美國音樂特有的風情發揮到了極致。

<http://catdrawer.hypermart.net/music/composer038.htm> <http://www.geocities.com/littledoya/gershwin.htm>

〈藍色狂想曲〉

在1900年前後，紐約開始流行起一種新的音樂風格，這種音樂風相當具有特色，複合了猶太、黑人、歐洲移民、美國民歌的音樂要素而互相同化而形成，並進而影響了百老匯的喜劇演出。蓋希文便是這種風格的佼佼者。《藍色狂想曲》的委託創作者是有「爵士樂之王」之稱的保羅·懷特曼 (Paul Whiteman, 1890-1967)。懷特曼比蓋希文大八歲，兩人有著很好的交情。1924年，懷特曼來找已經在百老匯炙手可熱的蓋希文，告訴他的理想是如何如何。蓋希文也推託不得，於是只好答應下來。蓋希文左思右想，什麼才是真正的「美國風格」呢？蓋希文找來自己的哥哥艾拉 (Ira Gershwin) 研究，於是便以幾個迷人的旋律作為主題，然後開始了創作的過程。在往來於波士頓的火車上，蓋希文對此曲產生了許多靈感，並在三週後將之完成。被定義為爵士交響樂的《藍色狂想曲》，在蓋希文的安排下，充分利用爵士音樂的特色，即強多變的節奏與狂野感性的裝飾奏，特別是源自黑人音樂的藍調 (Blues)，其狂放直接的曲調與特有的繁音拍子，在此表露無遺。所謂繁音拍子 (Ragtime)，是爵士音樂的一種特殊節奏，最主要的特徵是運用切法來移轉拍子強弱的位置，將原本應為的弱拍變為加强的地方，進而改變節奏的規律性。因此，在《藍色狂想曲》裡，隨處可見切分音被大量的使用。至於，在借用古典形式的狂想曲上，由於狂想是一種構造自由，且無固定曲式的短曲，而這樣的特性正符合爵士音樂不受約束的發展，所以，打從樂曲一開始，依序出現的主題，在毫無章法的循環安排與速度的自由運用下，藉由四段鋼琴 Solo 的串接，便拼貼出整首曲子的風貌了！此外，在樂器編制上的豐富多元，以及使用弱音器來改變音色等作法，更是在其他管絃樂曲中難以得見。

<http://cdhi.audionet.com.tw/200105/Library/Library-藍色狂想曲 2.htm>

(教學資料庫四)

斷奏與圓滑奏運舌方法

吹奏直笛時，一般的音符「運舌」，是用無聲的「去U」音來吹直笛，舌尖不要碰到吹口，吹足後，再用舌尖輕抵上牙床，（氣流關住止音。斷奏時，運舌方法是用無聲的「力义」音來吹直笛，只吹音符時值的二分之一（或更短），就用舌尖輕抵上牙床，（氣流關住止音。圓滑奏的運舌方法是，圓滑線的第一音用無聲的「去U」音吹直笛，其餘圓滑線內的其他音，就運氣、運指連續奏出，不要間斷，直到圓滑線的最後一音吹足拍後，才止音。

http://content.edu.tw/primary/music/tp_ck/recorder/