

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/