

飛魚與舞龍：新加坡舞蹈教育案例研究

史蒂芬妮·伯里奇

講師

新加坡管理大學

E-mail: s.burridge@pacific.net.sg

摘要

意義建構、創意、探索自我及社會，這些藝術的本質，使其與運動有明顯區隔。藝術的關鍵是想像力，藝術教育使用隱喻的語言；例如上舞蹈課時，孩童很容易就能瞭解如「飛魚」或「舞龍」的概念。但是對於舞蹈教育的「創造力」概念，則有許多分歧與不當用法，我們應該持續反覆審視課堂中的實際狀況，才能提昇學生參與創意式舞蹈課程的熱忱。教育學、教學方法、課程設計、測驗／表現架構、家長／教師／學生的期望，都會影響新加坡創意舞蹈教育的發展，本文會陸續探討這些因素。舞蹈不只帶給學生創造力、社交、健康方面的益處，身體還濃縮了人類在文化情境中的重要活動方式，也可當成學習表達的工具。學生透過舞蹈動作瞭解自己的世界，並利用非語言方式來表達思想和情感。

本文會引用如下資料：NIE 教學與實踐研究中心「創意：藝術領域的再現活動」深度研究分析計畫，配合一套特別設計的編碼系統，以及針對課堂資料的 **Studiocode** 資料分析。

關鍵字：舞蹈、舞蹈教育、創意舞蹈、表現

前言

舞蹈與運動有諸多類似之處，兩者主要都以身體作為學習與培養技巧的主要平台。團隊合作、協作、分享共同目標與志向，都能帶給參與者喜悅與熱情。在教育情境中，往往將競爭與表現視為重點，甚至連學校的榮譽與公眾的讚譽都成為教育的一部分；在更大的框架裡，社群與國家的表現，也開始發揮影響力。學生參與運動和藝術，除了能獲得直接的獎勵，還會受到認同，視為對公民權與公民社會的發展有重大貢獻。由新加坡資訊及藝術部編纂的*文藝復興城市報告 (Renaissance City Report)* (2002) 即以此為出發點。

雖然參與各種活動的體能表現可實現這些廣泛目標，但藝術教育者卻認為藝術的影響力不止於此，尤其是舞蹈。舞蹈教育應該是全方位的教育，強調個人的身體、心靈、精神、創意智能。這些益處影響深遠，需要以特殊教學法、教育哲學、師徒關係來培養。許多大規模的研究成果都指出，藝術教育確實能帶來特別的好處，而 Fiske (2000)、教育家 Ken Robinson (2006) 以及 Elliot Eisner (1998) 也熱烈探討這個議題；Eisner 指出：

…生命的難題，更像是藝術裡遭遇的難題。這些難題很少有唯一的正確解答；這些問題往往很微妙，時而模稜兩可，時而讓人進退兩難。
(Eisner, 1998, p. 84)

運動提倡者同樣認為學校應該增加更多體育和運動時數，這些論點通常都強調健康的好處，也會以前述的那些原因為依據。2010年3月，新加坡教育部明定增加學生的體育課時數，還要學習藝術與音樂課程，最明顯的變革，是規定初級與中級學校各項活動每週增加一小時。教育部長 Ng Eng Hen 博士 (*Straits Times*, 2010) 表示，運動不只使學生學習到各種技能，還能「培養自尊心...瞭解團隊合作和公平競爭等重要價值。」這與教育部 (Ministry of Education, MOE) 即將實施的新框架政策相符：

…目的是加強本國學生在二十一世紀的競爭力。這會鞏固新加坡學校的全方位教育，使學生做好準備，在快速變遷和高度連結的世界中大放異彩。(MOE, March 2010)

這些振奮人心的發展，顯示我們認同運動與藝術的重要，也反映出我們希望有更全方位的教育方式，在數學、英文這種核心科目外，還要重視「軟性」技能。我們不應重申和假設學校的運動與舞蹈教育在本質上對立，應該要檢視其共同與差異處，因為這兩者都是以身體作為活動的基礎。

觀察

學生透過反覆練習獲得體能技巧後，就能參與團體競賽、表演複雜的跳水或記住一支舞的舞步。這就是所謂的「肌肉記憶」

培養身體技能

舞者與運動員直覺就能瞭解肌肉記憶的含義。肌肉記憶使他們記住如何作出古典芭蕾的腳尖旋轉動作，或輕鬆地後空翻。這是因為身體透過神經機制，回想起動作的路徑，稱為「本體感受」，意指感覺、定位、感受身體各部位的能力。其他例子包括騎腳踏車和游泳，這些技能習得了就不會忘記。基本上，這是一種徹底練習後，無須「思考」便能作到的身體技能。本體感受也與視覺記憶有很深的關連，而這要靠舞蹈教育的教學方法來培養。在藝術殿堂裡，尤其是舞蹈這種瞬間即逝的表演藝術，其教學法仍然建立在「師徒」模式上，教師向學生示範技巧，學生必須重複、複製、模仿以順利學習。一開始指導運動員技巧時，也是利用這種方式，讓他們瞭解動作的訣竅，加以想像和內化，並透過練習獲得技能。在培養技術的過程中，學生不再只是模仿與複製動作，像頂尖體操選手接受訓練時，教練不會親自示範完整的高難度動作，如平衡槓上的後空翻。教練的任務是說明動作流程，幫助運動員想像、設計幾個合理的步驟來完成這個動作，給予運動員信賴與支持。

但是光靠本體感受與視覺之間的依存關係，還不足以達成「流暢」動作展現的技巧和感情，也無法培養舞者的獨特能力，把舞步串連成一段能傳達意義與情感的舞蹈，將其轉化所謂的「藝術表現」。很少有運動需要運用到這項元素，而冰舞、韻律性和藝術性體操動作、舞蹈運動則是例外。這一般都出現在有音樂伴奏的運動項目中。

意義建構

本文摘要的主旨是：意義建構、創意、探索自我及社會，這些藝術的本質使其與運動有明顯區隔。但是對於舞蹈教育的「創造力」概念，則有許多分歧與不當用法，我們應該持續反覆審視課堂中的實際狀況，才能提昇學生參與創意式舞蹈課程的熱忱。在此應先區分舞蹈「教育」及舞蹈呈現／表演。

舞蹈教育採用全方位教學法，讓學生分成個人、小組或大團體，在運動、建構意義、活動的過程中創意探索，透過身體表達自己的思想與情感。這是一段教學「過程」，基本上不同於以教師主導的教學方式，那種方式是由學生根據教師的編舞來演練固定動作，練習數週後參加公演或比賽。在舞蹈課程中，這兩種方式往往合而為一，因為在不同情境下，學生可能會演練自己創作的舞步，也可能表演教師或專業編舞家的舞蹈動作。毋庸置疑的是，舞者都喜愛表演。想像力是藝術的關鍵，而舞蹈教學應該採用譬喻和「開放式」的語言：例如上舞蹈課時，孩童很容易就能瞭解如「飛魚」或「舞龍」的概念。

創意教學法

舞蹈教學法、編舞、表演、評論，都常使用譬喻，例如「像小鳥一樣飛翔」。這些譬喻能引導學生將意象從語言轉化為身體的運動經驗。譬喻式教學法是將新事物連結至熟知的先備知識，有助於概念的形。這種身體姿態、屬性、聲音、甚至語言的轉換概念，與 Gender (Gender, 1983, P. 155-170) 的研究有關，這項研究將說話者（教師）與聽眾（學生）之間的論述稱為「繪圖」。這種共有知識使教師能在課堂上與學生順利溝通，並提昇師生共同擁有已知與內在知識的「親密感」。因此，原本是用於說明新觀念的譬喻法，現在成了團體知識語彙的一部分，而且在本質上加以衍生，用來將某個情境的意義轉換到另一個情境裡。

多重模式的刺激，會大幅增加意義建構的機會。學生透過譬喻、音樂、空間意識、身體動覺、個人智能 (Gardner, 1983) 來結合語言，享受一種豐富的創意經驗。透過舞蹈，非視覺互動模式（譬如即興表演）便需要思考、感知力和反思。對舞者而言，這是一種感官式的直覺經驗。Ken Robinson 爵士 (2006) 曾說：「人們在跳舞時必須以動作來思考。」

方法學

教學與實踐研究中心（CRPP）的「創意：藝術領域的再現活動」研究分析計畫（Wright, et al 2004-2007），以及相關的課堂資料 Studicode 分析，提出了一些深入的觀點，探討新加坡幾間學校的藝術教育問題。這項研究採取民族學方法，利用多項案例研究深入探討藝術領域中，教育者、學生、家長、社群成員對於創意與再現活動意義的看法。案例研究範圍涵蓋學齡前、初級及中級學校的舞蹈課程。

研究問題包括：

1. 不同等級學校、學生家庭與其社區如何定義藝術領域中的創意與再現活動？
2. 藝術領域中的創意與再現活動有何內在價值(例如：美學上的世俗與道德學習層面、藝術天分、關懷倫理學、自尊心、學習品質和對終身學習的態度、學校與社區「精神」、倫理身份、創造其他更有趣主題、連結各課程領域的讀寫方式)？
3. 藝術領域的創意與再現活動發展良好時，會發生什麼情況，發展良好的方式與原因為何，學習如何發生，學習評量為何，學習效果為何(從認知／學術、創意、情感、社會文化、經濟層面來看)？

研究團隊設計出一套編碼系統，可記錄*再現活動*（representational practices, RP）的使用情況，以判斷教學法、中介者和模態之間的關聯。（見下方備註）列舉課堂中教師與學生使用的敘述、圖像、模擬、換喻、定型、隱喻、身體等再現方式，可方便進行研究。矩陣數據總和顯示，複雜性與上列屬性出現時，表示該課程會融合生產與複製兩種學習方式。這些元素的使用開始出現固定模式。

摘要數據顯示了每種元素如何整合至舞蹈教學中：

敘述

- 是所有課堂中最常使用的再現活動，也是解釋的第一步。
- 通常是向學生解釋活動內容及概念。

- 常使用敘事與說故事方式來刺激動作。

圖像

- 有些教師用此指涉眾人熟悉的形象，例如，舞蹈教師鼓勵學童擺出「軍事人偶」的姿勢。
- 圖像是連結教師與學生的「共同知識」。

模擬

- 這是最常見的舞蹈教學方法，由學童站在教師後方，「模仿」教師的動作。
- 也需要清楚瞭解意象，例如展開手臂模仿小鳥或飛機的形象。

換喻

- 常見於小組教學，由整個小組集體建構意義、表現某特定事物（火車、公車、汽車），例如小組成員也可充當司機或列車長。

定型

- 定型是小組瞭解再現的「本質」後，加以簡化。例如，學童將雙手高舉在頭上來扮演「樹木」。

譬喻

- 舞蹈教師常常使用譬喻式語言來鼓勵學童「感受」動作的意涵。例如使用「像羽毛般輕盈」或「像大樹一樣強壯」的說法來描述形象。

身體

- 在分析研究中，這是最少使用的再現活動
- 學童主動建構意義，強調運用感官，例如，教師提出「乘坐魔毯旅行」的主題，並將燈光調弱，讓學童想像自己正坐著魔毯飛行。

舞蹈案例研究摘要結果

這項研究計畫的目的，在於評量新加坡各級學校視覺藝術、音樂及舞蹈教育中，意義建構的程度與發揮「創意」的機會。(CRPP 的另一個研究團隊正在研究戲劇)。舞蹈案例研究觀察三間幼兒園、三間小學、三間中學，為期一年。觀察結果顯示，中等學校學生特別缺乏機會來創造、呈現、評論自己的舞蹈動作。(事實上，整項舞蹈研究中，只有一個由中國籍合格舞蹈教師指導的幼兒班，會讓學生參與各種舞蹈活動，包括透過歌詞和說故事方式來創造自己的動作)。其他案例中的舞蹈班學生，都是參與聯課活動的舞蹈社團，社團指導老師通常由校外的專業舞蹈家來擔任。這些課程的主要目標，是訓練學生代表學校參加兩年一度的新加坡青年節，這項活動會頒發金、銀、銅牌獎給參加的學校，等於是為學習訂定標準。

在這些舞蹈表演中，學生失去了參與創意學習和自我意義建構的機會，因為課程目標是學會舞蹈動作以參加演出。各級學校的舞蹈課程，幾乎都是以「傳統方式」教學，由教師站在全班面前(大部分時候面對鏡子，背對學生)，指導學生「跟著」教師的舞步。中學生一般會有標準的「暖身活動」，如伸展和增強動作、技巧程序等等。接著教師會安排例行的密集練習。資料顯示，無論西方古典芭蕾舞、現代舞、馬來、中國、印度舞蹈，新加坡大部分學校的舞蹈課程，都是教授標準化的專業舞步，教學要求嚴格，不重視個人自由表達的機會。

Lakes (2005) 對於這種權威式舞蹈教學法表示關切。他在那篇洞察深刻的重要論文中，開門見山指出：

…西方音樂舞劇界最大的疑問是，為何有這麼多創作了革命性作品的藝術家，要在自己的課堂和排演中賣弄自己的技巧。…(他繼續說)…藝術教育可提供的解放力量，與持久不衰的權威式教學法，兩者之間存在著嚴重矛盾…

可見，這是種兩難的困境，一方面，舞蹈應視為需要想像力與創意的「藝術」，但是研究數據卻將舞蹈與運動訓練基本能力歸為一類。培養技巧、練習、團隊合作、努力達成共同目標(使例行動作臻於完美)等要素都存在，而且學生不一定會不喜歡，也不一定無法習得重要的價值。但是從全方位舞蹈教育的觀點來看，這種活動無法結合啟發式教學，融合多重模式的練習，也無法營造

多元的創意課程，發展出以學生為主體的學習模式。到目前為止，新加坡還沒有 O 級（完成四年中學教育的畢業證書）或 A 級（兩年初級學院或大學預備教育畢業證書）舞蹈課程，而且學校的舞蹈課程也很少。個別的學校可能會將舞蹈當成利基課程，這當然是我們所樂見的趨勢。

結論

我們不應只強調藝術和運動的差異，因為從上述案例可知，兩者之間有許多共同點，可以協助彼此發展。譬如，男孩子比較喜歡運動。在校園裡，為何大家都認為運動「很酷」，但舞蹈就不酷？這項議題有很多相關的性別研究，而一些男學生接受訪談時表示，他們知道男舞者很有運動細胞，但還是覺得跳舞很「娘娘腔」。其他人則認為，男生喜歡非主流的舞蹈形式，例如穿街頭服飾跳霹靂舞、放克、嘻哈；他們喜歡具有顛覆性、反權威的街頭文化，因為可以創作自己的個性舞蹈。在這樣的情境下，MTV 常常是他們的靈感來源。大批年輕男生喜歡在新加坡公共場合跳舞，就是最好的證明。這也說明了光是「從事」活動就能得到的樂趣，他們可以選擇想要的風格，依興趣或目的來舞蹈與創造，並且將自己視為當代流行文化的一部分。

完整的舞蹈教育課程，應該認知到學生參與運動和舞蹈兩種活動的基本差異。課程的重點，應該是讓學生運用想像力、感官能力和情感，以創意建構意義。新加坡學校的舞蹈教育課程應當同時重視「過程」與「成果」。Judith Lynne Hannah（1999, P. 194）表示：

舞蹈教育的本質很珍貴，具有神奇的影响力…舞蹈能帶來情感、認知、體能方面的益處。舞蹈是動覺智能…與人生的其他部份密不可分。

備註

研究團隊設計的編碼系統術語及內容摘要。

1. **教學法**：學習藝術、在藝術中學習、透過藝術學習的理論和過程，受下列因素影響

a. **情境活動**

- **在地活動**：族裔、宗教、階級、性別
- **遠方活動**：來自外在（同儕團體、社群、家庭）

- 普遍活動：跨情境應用或概括（集體）
 - b. 再現的發生條件
 - 活動：再現活動發生時的經驗類型（例如，音樂課、在家中畫畫）
 - 過程：相關學習類型（技能或技術、觀念、情感連結、創造、呈現、評論）
 - 特徵：藝術再現活動（強調視覺、聽覺或行動性質）的特色
 - 功能：再現的「運作」方式（裝飾、聽覺合奏、社會論述）
 - 目的：預定的意圖、目標、結果（技藝、美學、社會參與、表演、即興演出、作曲）
 - 評量標準：評判標準與方式
 - c. 教學法成果
 - 生產成果：認可不同的成果及不同的生產方式
 - 複製成果：傳遞知識或技能，讓學生複製模仿
2. 中介者（人和活動：對於自律、權力、真理的要求）與資源（透過素材取得和透過藝術品「描繪」的溝通實例）
- a. 知識、工具、引導
 - 知識來源：學生、教師、教科書、藝術品、學習單、網路、傳媒、考試
 - 教師工具：白板、OHT／實物投影機、powerpoint、教科書、學習單、網路、藝術資料、藝術品、樂器、聲音
 - 學生工具：白板、OHT／實物投影機、powerpoint、教科書、學習單、網路、藝術資料、藝術品、樂器、聲音
 - 教師引導：學生思考、感受、表現下列項目：任務或流程、策略、行為、內容、概念、過程、非正式談話
 - b. 與再現活動相關的互動結構
 - 時間：活動的時間長度，時程表中的位置
 - 空間：區域的位置、大小、性質，參與者人數
 - 佈局：間隔與實物的配置方式，以及與其他活動的距離
 - 行動：活動的類型與等級
 - 流暢：順序、連貫性、「順暢或阻塞」
 - 比重：物件或活動之重要性或強調程度
 - 範圍：變化和規模（互動程度）
 - 敘事：敘述或解釋事件

c. 發展軌跡

- 路徑：一段時間後發生在個人身上，與 (a) 和 (b) 有關的發展類型

3. 模態：產生溝通的方式，特性包括

a. 符號模態和再現活動的發生條件

- 視覺 - 空間：形成心理模式、創造與改變心理意象、產生空間資訊之圖像、想像動作、思考以身體為基礎的空間關係
- 聽覺 - 音樂：對於聲音的敏感度、一般聽覺與音樂記憶、對於聲音結構的反應、對於聲音的情感連結
- 身體 - 動覺：使用身體來表達（例如，熟練利用物件和素材，包括運用手指和雙手的細微活動，以及身體的大肌肉活動），並連結視覺 - 空間與聽覺 - 音樂兩種領域
- 身體：形成再現結構時，透過視覺 - 空間、聽覺、身體 - 動覺的思考和感覺模式，結合精神（心）與身體（身）
- 語言：使用語言

b. 再現的類型

- 敘述：呈現物件或事件（例如標題音樂）的過程、行動、技術
- 圖像：具有符號性質（影像、數字、肖像）
- 定型：遵守現有的風格規範（表現、執行、建構、設計的特別手法）
- 模擬：利用手勢和動作來模仿或扮演
- 換喻：以聯想或暗示來表示某事物（「白宮已做出決定」）
- 象徵：利用書寫、符號、聲音、圖像、手勢、動作來象徵另一件事，尤其是具體的目標（事件或情緒）
- 譬喻：把一件事物比作另一件事物（「驚悚的新聞標題」、「世界是個舞台」）

c. 符號學模態的相對定位

- （藝術、音樂與舞蹈動作）的共性
- （視覺而非聽覺）之間的界線
- （視覺與聽覺）之間的轉變或調換

參考文獻

- Eisner, E. (1998). *The Kind of School We Need: Personal Essays*. NH: Heinemann.
- Fiske, E. B. (2000). *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington: Arts Education Partnership.
- Gardner, H. (1983) *Frames of Mind: Theory of Multiple Intelligence*. New York: Basic Books.
- Gentner, D. (1983). Structure mapping: A theoretical framework for analogy. *Cognitive Science*, 7, 155-170.
- Hanna, J. L. (1999) . *Partnering Dance and Education: Intelligent Moves for Changing Times*. Maryland: University of Maryland.
- Lakes, R. (2005). The Messages behind the Methods: The Authoritarian Pedagogical Legacy in Western Concert Dance Technique Training and rehearsals. *Arts Education Policy Review*, 106 (5), 3-17.
- Ministry of Information and the Arts, Singapore (2000). *Renaissance City Report: Strategic Directions and Recommendations*, Retrieved March 20, 2009, from http://app.mica.gov.sg/Portals/0/2_FinalRen.pdf
- Ministry of Education, Singapore (2010). *Press release*. Retrieved May 30, 2009, from <http://www.moe.gov.sg/media/press/2010/03/moe-to-enhance-learning-of-21s.php>
- Tan, A. (2010) . Greater Emphasis to be placed on Physical Education, art and music', *Straits Times*, 10, 1.
- TED Conferences (2006). *Ken Robinson says schools kill creativity*. Retrieved July 10, 2009, from http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

Ken Robinson, 2006

http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

Creativity: Representational Practices in Arts Domains' – Centre for Research in Pedagogy and Practice (CRPP) , 2004-2007.

Principal investigator: Associate Professor Susan Wright (Aug 04-Dec 07)

Other key team members:

Professor John Matthews – co-PI (Aug 04-Jan 06)

A/Prof Tan Ai Girl – co-PI (Aug 04-Mar 05)

Professor Brian Street – Consultant (Sep 04-Dec 04)

Dr Stephanie Burrige – Consultant (Aug 04-Dec 07)

Chia Boon Hwee – Research Assistant (Aug 04-Jan 06)

Dr Rhadi Raja – Research Associate (Aug 04-Jan 05)

Young Cheng Khim – Research Assistant (Aug 04-Jan 05)

Jollene Shu – Research Assistant (Mar 05-Jan 06)

Shyamala Vhamathawan – (Mar 05-Jan 06)

<http://www.nie.edu.sg/research-centres/centre-research-pedagogy-practice-crpp>