

## 一、目的

學生運用觀察及想像力，把視像聲響化，並進行「聲響設計」的創作。

## 二、創作指引

學生選取一張圖畫或相片，仔細觀察當中的線條、顏色、動態、光暗、節奏、氣氛和構圖等視覺元素，再運用想像力和不同的音樂元素進行創作，把圖畫或相片的情景演化成一首「聲響設計」作品。

以下為各種音樂元素變化的建議：

- 速度和節奏的變化
- 旋律線條動向、音域和音高的變化，以及音程的分佈
- 樂器音色、力度與和聲的變化
- 各種織體的對比
- 曲式的重複和對比，以及變奏的運用

建議學生先從圖畫或相片選取某些人物、景物或意念作為主題動機，並討論和分析其形態特徵，然後想像與音樂元素的關係和加入自己的創意，以各種作曲手法創作和演出作品。

## 三、創作例子

圖畫或相片的情景：夜深的荒郊

圖畫或相片內容：流星、螢火蟲、樹林，以及樹葉等

## 主題動機分析例子

以下主題動機可安排於音樂中不同地方出現，同時可以其他伴奏的音型及聲響表現：

主題動機	速度/節奏	音域	音型	所用樂器或物料	力度	織體
流星	快而緊密	高音區	下行音型	金屬、敲擊樂器、顫音鋼片琴、鋼琴及手鈴	弱	由薄至厚
螢火蟲	慢而緊密	中音區	三度顫音	木管樂器	中等力度	由薄至厚
樹林	慢而穩定	低音區	相互五度的關係	低音樂器如定音鼓、低音大提琴及鋼琴彈奏低音區	弱	由單音織體演變至主調織體，並以五度相生建立不同和弦
樹葉	慢速配以不規則的節奏	中至低音區	由多種音程組成，自由發展	膠袋的褶皺及摩擦聲音	弱	薄

## 聲響化後的部分主題動機例子

流星



螢火蟲



樹林



音樂鋪排參考

速度：由慢至快

力度：由弱至強

織體：由薄至厚

音樂高潮

想像一個結束的情景，並以原創音樂/聲響效果表達。