

ISSN : 10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第十卷第1期(總94期)

國立臺灣藝術大學

中華民國103年4月

編輯的話

藝術學報創刊於1966年，是國內歷史最悠久的藝術類學術期刊，目前也是國科會臺灣人文學引文索引 THCI 收錄期刊，能維持至今，需感謝歷屆主編、編輯委員、評審委員、投稿作者以及讀者的努力與支持，才得以持續茁壯成長。為方便作者投稿，本學報自83期起改採全年徵稿方式辦理。另外，為了健全審稿制度及提高審稿流程之時效性，本刊將持續召開出版編輯委員會議，適時修訂徵稿及審查辦法、投稿規則、審查流程…等事項，祈藉由不斷的檢討，使得審查制度更為公平完善，進而提昇學報品質與內容並滿足稿件性質的多元化。

學報編輯群希望在未來的編輯作業中，能秉持嚴謹的態度以更快、更有效率的方式，遴選出國內的優良學術論文與讀者共享，也盼望投稿作者與讀者能踴躍提供高見，以便讓我們不斷的進步並順應時代潮流，朝向國際化的高品質學術期刊發展。

本期學報總計收25篇投稿論文，已完成初審及雙向匿名外審作業者共計20篇，經提本校出版編輯委員會議審議，最後決議通過刊登者共計11篇，審查通過率為55%，刊登之論文包括美術學門3篇、設計學門3篇、傳播學門1篇、表演學門3篇、人文學門1篇。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會
民國103年4月

藝術學報 第九十四期

目 次

美術	一、「數位原民」與「建構學習」的省思：自主學習性導向之數位藝術創作教學靈之隱喻 / 林昭宇	1
	二、頭部形體結構研究與數位建模的應用——以「光照邊際」在 ZBrush 中的實現為例 / 魏道慧	29
	三、臺灣「客家」女性視覺藝術初探：關於女人、生命故事與族群認同的自敘與書寫 / 許如婷、羅原廷	57
設計	四、傳統文化推廣振興之延展型態探究 / 原來	87
	五、3D 電腦動畫電影角色之設計評價研究 / 林彥呈、楊銘琦	103
	六、儒式婚服研究與設計 - 婿服 / 鄭惠美	167
傳播	七、. 影響電影票房價值因素之探討 - 以國產電影為例 / 林谷峻、羅雁紅、吳晉賢	185
表演	八、象外之象、景外之景：莎劇電影「獨白空間」的意象式語言 / 朱靜美	203
	九、探究臺北市街頭藝人表演內容與形式：以 Street Party Crew 為例 / 徐敏雄	231
	十、虞山琴派風格“清微澹遠”之辨 / 陳雯	259
人文	十一、藝術批評方法應用於動畫賞析教學之研究 / 楊馥如	271

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.94

May 2013

CONTENTS

1. Introspection of "Digital Natives" and "Constructing Learning" – A Pedagogic Study of Autonomy-Oriented Learning in Digital Art Practices /Lin, Chao-Yu.....	1
2. Thinking in the Movement of Image /Feng Sheng Hsuan.....	29
3. Self-Narratives of Taiwanese Hakka Women: A study of their Life Stories and Ethnic Identity in Visual Artwork /Ju-Ting Hsu, Yuan-Ting Lo.....	57
4. The Study on the expanded forms to popularize and revitalize traditional culture /Leo Yuan.....	87
5. The Design Evaluation for Characters in the 3D Computer Animation Movies / Yang-Cheng Lin, Ming-Chi Yang.....	103
6. The Research and Design of Confucian Wedding Dress for the Groom /Hui-Mei Cheng.....	133
7. Factors Effecting on the Value of Taiwanese Motion Pictures /Lin-Ku Jun, Lo-Yen-Hung, Wu-Chin Hsien.....	167
8. Interior Visions, Exterior Visuals: The Imagistic Language of the Soliloquy Space in Shakespearean Films /Vivian Ching-Meichu.....	203
9. A Study on the Content and Form of Performance of Buskers in Taipei: An Example of Street Party Crew /Min-Hsiung Hsu.....	231
10. A study in the aesthetics of Yu-shan guqin school From the 'purity (清), refinement (微), detachment (淡) and distance (遠)' Practices /CHEN WEN.....	259
11. Applying the Methods of Art Criticism to the Teaching of Animation Appreciation and Criticism /Yang, Fu-ju.....	271

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會組織辦法

89.10.17 八十九學年度第六次行政會議通過

91.03.05 九十學年度第十五次行政會議修正通過

93.12.14 九十三學年度第九次行政會議修正通過

97.2.19 九十六學年度第九次行政會議修正通過

第一條 為健全本校出版品之學術評審機制，提昇學術研究水準，特訂定出版編輯委員會（以下稱本會）組織辦法。

第二條 本會負責學校出版品之法規、徵稿、審查、編輯、印行等相關作業之研議。

第三條 本會設委員十六人，教務長及各學院院長為當然委員，另每一學門聘任兩位校外委員，由校長遴聘之。本校委員應少於委員會總人數之二分之一；各委員任期一年，連選得連任。

第四條 本會置主任委員一人，由教務長擔任並兼會議主席。

第五條 本會置執行秘書一人，由教務處綜合業務組組長兼任，負責執行開會決議，並處理有關出版品之編印、發行作業。

第六條 本會分別依美術學院、設計學院、傳播學院、表演學院、人文學院等五大學門各設置召集人一人，由各學院院長擔任之，負責該學門稿件初審事宜。

第七條 本會於預定出版品截稿後、編印前召開一次審查會議，必要時由主席召集臨時會議。開會時，需有全體委員二分之一以上出席，執行秘書列席。若非國科會申請獎助項目者，其校內、外委員人數不受比例限制。

第八條 本會委員及派兼人員均為無給職，但非由本校人員兼任者得依規定支給出席費。

第九條 本辦法未盡事宜，悉依相關法令辦理。

第十條 本辦法經行政會議通過後實施，修正時亦同。

102 學年度出版編輯委員會委員名單

審查類別	姓名	服務單位	職稱	備註
主任委員	楊清田	本校視覺傳達設計學系	教授兼教務長	校內
美術學門	林進忠	本校美術學院	教授兼院長	校內
	楊永源	國立臺灣師範大學美術學系	教授兼系主任	校外
	吳宜澄	臺北市立大學視覺藝術學系	教授	校外
設計學門	許杏蓉	本校設計學院	教授兼院長	校內
	林品章	臺南應用科技大學	校長	校外
	梁桂嘉	國立臺灣師範大學設計研究所	教授兼所長	校外
傳播學門	朱全斌	本校傳播學院	教授兼院長	校內
	陳炳宏	國立臺灣師範大學大眾傳播研究所	教授兼媒體素養中心主任	校外
	劉立行	國立臺灣師範大學圖文傳播學系	教授	校外
表演學門	蔡永文	本校表演學院	教授兼院長	校內
	張中煖	國立臺北藝術大學	副校長	校外
	吳榮順	國立臺北藝術大學傳統音樂學系	教授兼系主任	校外
人文學門	廖新田	本校人文學院	教授兼院長	校內
	林啟屏	國立政治大學文學院	教授兼院長	校外
	賴貴三	國立臺灣師範大學國文學系	教授	校外

「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法

87 學年度第五次行政會議通過
88 學年度第廿二次行政會議修正通過
89 學年度第八次行政會議修正通過
90 學年度第五次行政會議修正通過
91 學年度第一次行政會議修正通過
91 學年度第五次行政會議修正通過
91 學年度第十九次行政會議修正通過
92 學年度第六次行政會議修正通過
93 學年度第九次行政會議修正通過
94 學年度第十次行政會議修正通過
94 學年度第十四次行政會議修正通過
97 學年度第十七次行政會議修正通過

第一條 宗旨：

- 一 本校為處理藝術學報之徵稿及審查事項，特訂定「國立臺灣藝術大學藝術學報」徵稿及審查辦法，以下簡稱本辦法。
- 二 本學報以鼓勵教師從事學術研究，提高學術水準，促進學術交流為宗旨。

第二條 徵稿：

- 一 本學報為與藝術相關之論著與調查報告之發表園地，於每年四月及十月出版，除提供本校教師投稿外，並歡迎全國各大學院校教師暨學術研究機構之研究人員投稿。
- 二 本學報得視各類別稿件及字數情況，決定獨立出刊以下類別：藝術學報（美術類）、藝術學報（設計類）、藝術學報（傳播類）、藝術學報（表演藝術類）、藝術學報（人文教育類）、藝術學報（綜合類）。

第三條 撰稿原則：

- 一 來稿所用文字，以中文、英文為限。
- 二 稿件請用電腦橫打，每篇文稿（含中、英文摘要、本文、註釋、參考文獻、附錄、圖表）字數以八千字至兩萬字為原則（含標點符號），圖文併計以 24 個版面（純文字滿頁 38 字×38 行=1,444 字）為限。
- 三 稿件正文與中、英文摘要請自行印出一式四份，連同投稿者資料表，寄交出版編輯委員會，經通知錄取後，再繳交確認文稿磁片（請用 word 文字檔儲存）及本校製發之授權書乙份。
- 四 中、英文摘要以 250 字為原則，摘要包含：研究動機、目的、方法、結果等；並列出中、英文關鍵字（key-words），關鍵字以不超過 6 個為原則。
- 五 為便於匿名審查作業，正文及中、英文摘要中請勿出現任何個人資料，來稿之附註及參考書目，請用 APA 格式。

第四條 稿件格式：

- 一 中文字體請使用新細明體，如須強調請用標楷體，文稿格式為橫向排列、左右對齊，並註明頁碼（置每頁文末右下角）；英文字體字體請使用 Times New Roman 體。
- 二 稿件首頁為 1、論文題目；2、作者姓名；3、任職機構及職稱、聯絡地址、傳真、E-mail。

- 三 稿件次頁為論文題目、論文摘要及正文。
- 四 稿件末頁以英文書明論文題目、作者姓名及任職機構、職稱。
- 五 稿件裝訂順序為：1、首頁資料；2、中文摘要（含關鍵字）、正文（含參考文獻、注釋）、圖表；3、英文摘要（含關鍵字）。

第五條 著作財產權事宜：

- 一 本學報刊載之論著以未經發表為原則。請勿一稿兩投，違反學術倫理，或侵犯他人著作權。
- 二 經本學報接受刊登之著作，其著作權仍歸作者所有，但作者同意授權本學報得再授權其他資料庫業者，進行重製、透過網路提供服務、授權用戶下載、列印等行為。並得酌作格式之修改。且未經本校同意，不得在其他刊物再行發表。
- 三 來稿若經採用，本刊因編輯需要，保有文字刪修權。
- 四 文稿有抄襲爭議者，概由撰稿人自行負責。

第六條 本學報不支付稿費，來稿若經刊登，將敬贈作者當期刊物 3 冊及抽印本 20 份。

第七條 稿件交寄：

- 一 來稿請以掛號郵寄新北市板橋區(220)大觀路1段59號臺灣藝術大學教務處綜合業務組「藝術學報出版編輯委員會」收。
- 二 有關本刊之「投稿者資料表」、「授權書」等，請逕至國立臺灣藝術大學網站查詢，網址為：<http://www.ntua.edu.tw>。洽詢電話：(02) 2272-2181-1151。

第八條 審查：

- 一 投稿稿件與本刊撰稿原則及稿件格式等規定不符者，主編得逕予退回投稿者。
- 二 稿件於投稿後委請出版編輯委員會各學門召集人或學門委員負責初審事宜。初審通過之稿件，聘請相關領域之專家擔任審查工作。
- 三 稿件複審分別委請校內、外學者專家三位審查之，經二人以上通過者始准予刊登。
- 四 送請審查之稿件，請審查人於三週內審閱完畢，註明審查意見後送回。。
- 五 稿件審查採雙向匿名方式進行，投稿者及審查人姓名均予保密。
- 六 審查意見共分四級：
 - (A) 同意刊登（建議 80 分以上）
 - (B) 修正後刊登（建議 80 分以上）
 - (C) 修正後再審（建議 79-70 分）
 - (D) 不同意刊登（69 分以下）
- 七 當審查分數或意見落差過大，稿件刊登與否，由「出版編輯委員會」依審稿委員之意見討論後決議之。
- 八 學報稿件之審查，酌致審查人審查費；其審查費之支給標準採按字計酬，每千字中文一百七十元，外文二百一十元，每人每件審查費之請領金額以貳仟元為限。
- 九 審查通過之稿件，本刊因編輯上之需要，保有刊登期數調整權。同一期同一作者以刊載一篇論文稿件為原則，如作者係一人以上者，則以第一作者為認定基準；如確有需要須及時刊載者，同一作者同一期中以加刊一篇為限。
- 十 投稿者撤稿之要求，需以書面提出，並敘明撤稿理由。為避免資源浪費，凡於送外審階段提出撤稿者，本刊一年內不接受其投稿。

第九條 本辦法經行政會議通過後施行，修正時亦同。

「數位原民」與「建構學習」的省思： 自主學習性導向之數位藝術創作教學

林昭宇

摘要

數位原民 (Digital Natives) 世代學生沉浸於數位科技文化的潮流下，其處理訊息的方式以及行為特徵與過去截然不同。為了形塑不同於教師為知識傳授中心的學習環境，運用學習者為中心的教學理念，使數位原民學生易於獲得更佳的學習經驗。因此本研究旨在探究以建構教學之自主學習性導向為核心的數位藝術教學策略，影響數位原民學生之學習動機與策略的因素。透過文獻探討檢視四個面向：(1) 數位原民之行為特徵；(2) 建構主義之理論基礎；(3) 學習動機之概念；(4) 自主學習之策略，用來研擬以學習者為中心之數位藝術創作的教學策略與課程實施，並歸納出影響其學習動機之因素。本研究運用問卷調查法，分析建構教學設計之四個構面：「自發學習願景」、「多元教學內容」、「學習任務設計」、「自訂學習策略」，引發學生自主學習動機的關鍵因素。研究結果顯示，自主學習因素支持多數的數位原民學生，以自我經驗為基礎，主動地建構知識內容，包括：「自我需求因素」、「預期表現因素」、「課程設計因素」、「學習策略因素」。本文提供自主學習性導向之數位藝術教學建議及相關議題研究之參考。

關鍵字：數位原民、建構主義、自主學習、數位藝術創作

壹、緒論

一、研究動機與目的

在數位科技時代的潮流之下，1980 年以後出生的新世代，被歸列成「數位原民」(Digital Natives) 世代，除了說明他們的成長環境不斷地接觸數位科技的潮流與演進，也喜愛使用數位科技時代的工具與媒體，因此其思考邏輯與學習風格已和過去有顯著的差異性，不同於誕生在 1965 年至 1980 年間的「數位移民」(Digital Immigrants) 世代 (Prensky, 2001, 2007, 2011)。數位原民喜好透過數位時代的網路媒體迅速地獲取大量資訊，尤其是偏好 Web2.0 技術所衍生出來的社群網站來做社交活動，提供了即時性的互動溝通平台以及立即性的回饋訊息，滿足他們快速處理資訊的特質 (林曉薇，2010，2011；顧大維，2010)。

當今台灣的數位原民世代而言，正處於升學主義掛帥的教育體制，在高度壓力的教學環境之下，導致數位原民學生無法在學習的歷程中，真正地享受知識獲得的樂趣與成就 (湯夢蝶，2010；范賢娟，2009；陳美菁、陳建勝，2008)。這個原因也間接地造成台灣數位原民世代一旦踏入大學高度自主的學習風氣之下，脫離了升學歷力的牢籠，便產生被動的學習態度以及缺乏自我學習的觀念，導致其學習動機十分低落。因此，教育工作者如果能提供支持學習者發展自主學習性導向之教學環境，將可助於激勵學生的內在學習動機，進而產生正向的學習效益，營造「自主學習，快樂而投入」的情境氛圍，體驗學習本身的樂趣 (范賢娟，2009)。此外，傳統教育存在以教師為中心的教學思維，教學主軸也以教師為主要的角色來傳授知識，傾向於忽視學習者為中心的教學形態，在全球化的國際社會中已經無法培育出具備創造力的人才，漸漸地失去創意經濟的競爭優勢 (Potts, 2007)。隨著全球知識經濟時代的浪潮席之下，藝術與設計產業亦由創意為出發點，並仰賴優秀的文化創意人才所帶動。台灣的數位藝術教育發展的新思維，必須多元的思考如何符合數位原民學生的學習風格，將建構教學融入數位藝術之主動學習的歷程，培育學生具備批判視野、思考邏輯以及美學判斷的能力，掌握科技與藝術在知識經濟時代的重要因素。

面對高等教育的環境是自主的學習氛圍之下，如何符合於數位原民學生的行為特徵，鼓勵他們透過自主學習的方式，主動地建構知識內容，將有助於整合建構教學、行為特質以及自發學習的三方在未來教學現場的可能型態。然而目前高等教育中，探討建構主義 (Constructivism 或 Constructionism) 如何因應數位原民特有行為風格的需求，如何提升數位原民學習動機之關鍵因素，並啟發自主學習 (autonomous learning) 的思維邏輯，應用於數位藝術創作學習之相關的研究

依然缺乏相關論述，因此，此研究議題值得進一步探究的必要，根據上述之研究背景與動機，本文擬定達成下列的研究目的：

1. 探討數位原民的行為特徵、建構教學設計以及自主學習的動機之關鍵因素
2. 評估自主學習性導向之數位藝術創作的教學策略、教學實施以及執行成效

二、研究範圍與限制

本研究聚焦於自主學習性導向之數位藝術創作教學，教學實施對象為 M 大學之二年級課程：電腦繪圖，實驗課程共有 156 位同學選修（包含現已升上大學三年級與四年級的學生），並曾修習相關基本美術理論基礎的課程，例如：色彩學、素描等等。實驗課程採課程階段授課、專案研究討論、同儕線上討論等等，並融入數位學習平台的線上資源與教學輔助，實踐自主學習能力的培育。本研究雖以 Corel Painter 為數位藝術創作之學習軟體，然而在數位藝術創作的領域，可供使用的數位科技、媒體以及媒材亦充滿了形形色色與五花八門，展現多元樣貌的數位風格與表現形式，皆為影響教學策略與實施的變因。因此，本研究之實驗課程著重 Corel Painter 於自主學習性導向之數位藝術創作教學，故研究限制無法涵蓋其他相關數位工具應用於藝術創作的學習活動。

貳、文獻探討

本文探討基於建構主義之教育理念，建構以學習者為中心的情境教學，研擬自主學習之數位藝術創作之教學策略與課程實施。本節之文獻探討將檢視下列四個面向：（1）數位原民之行為特徵；（2）建構主義之理論基礎；（3）學習動機之概念；（4）自主學習之策略。

一、數位原民之行為特徵

「數位原民」(Digital Natives) 形容 1980 年之後出現的新世代從小便接觸數位文化，其想法與行為深受數位科技與網路媒體的影響，為自己創造一種新的生活方式，具有網路化、互動化、社會化的新族群 (Prensky, 2001, 2007, 2011)。此外，Tapscott (1998) 與 Prensky (2001) 形容這個新世代自小成長環境受到數位科技文化的影響，也被稱為「N 世代」(Net Generations) 與「數位世代」(Digital Generations)，習慣於多項任務的網路使用行為與多種訊息的快速接收特色，發展出自己獨特的風格。相較於數位原民的父母與長輩出生於 1965 年至 1980 年間，一開始便未接觸數位科技，之後才逐漸熟悉數位科技發展的世代，被稱之為「數位移民」(Digital Immigrants) 世代 (Prensky, 2001)。Bayne & Ross (2007) 比較「數位原民」與「數位移民」行為特徵的差異性 (表 1)。

表 1 「數位原民」與「數位移民」行為特徵的差異性

數位原民 (Digital Native)	數位移民 (Digital Immigrant)
● 快速 ● 年輕 ● 未來 ● 多任務處理 ● 圖像 ● 玩樂的 ● 期待 ● 數位的 ● 行動 ● 常於聯繫	● 緩慢 ● 老舊 ● 過去或傳統 ● 邏輯的，連串的思維 ● 文字 ● 嚴肅的 ● 懷古 ● 類比的 ● 知識 ● 孤立

資料來源：Bayne & Ross, 2007

數位原民學生比較於數位移民的世代，數位原民偏好社群參與、多元體驗、新奇探索、表達自我、以及隨機地接收大量的資訊。因此數位原民學生的行為特徵，注重視覺媒體的感官刺激，喜好眼見為憑的實際操作，不喜愛單向告知的訊息。綜合相關學者對數位原民行為特質之觀點，包含：（1）數位原民熱愛主動探索與想法驗證，並藉此創造知識；（2）數位原民偏好多重任務工作；（3）數位原民依賴科技通訊獲取快速訊息；（4）數位原民喜愛發揮創意以及展現自我意識與獨特性格；（5）數位原民樂於社群互動的活動以及即時性的回饋（Prensky, 2001; Tapscott, 1998; 顧大維，2010；徐新逸、彭康鈞，2013）。此現象使我們體認到當今的傳統教育方式（例如：單向式的教學），已不適宜數位原民新世代慣於展現想法、社交活動、邊做邊學以及視覺導向的特徵（Tapscott, 1998；Prensky, 2001；林曉薇，2010，2011；顧大維，2010）。

二、建構主義之理論基礎

在西方的教育哲學當中，對於知識如何獲得的方式，存在著兩種主要對立的基礎理論：「指導主義」（Instructionalism）與「建構主義」（Constructivism 或 Constructionism），此兩種教育理念之比較，茲說明如表 2（郭重吉、江武雄、王夕堯，2000）。

表 2 指導主義與建構主義的教育理念之比較

指導主義的教育理念	建構主義的教育理念
● 知識本身跟學習知識的人，是兩者分別獨立存在的觀念 ● 新知識的獲得，是學習者被動接受權威來源的知識之學習歷程 ● 教師給予學習者單向式的知識傳輸之教學情境 ● 以教師為中心的教學方式	● 知識本身跟學習知識的人，是兩者彼此間交互作用的觀念 ● 新知識的獲得，是基於學習者本身與外在事物間的互動之學習歷程 ● 教師引導學習者自發性的學習知識之教學情境 ● 以學習者為中心的教學方式

資料來源：整理自郭重吉等人，2000

在當今教育革新的潮流中，為了打破了傳統制式教育的窠臼（例如：指導主義的教育框架），激發學生自主學習的動機，建構主義以學習者為中心的教育精神，受到國內外教育工作者的重視（郭重吉等人，2000；張國恩，2008；張世忠，2000；Konold & Johnson, 1991）。然而，在台灣教改的氛圍之下，部分學者獨尊建構主義的教學方法，忽略其他傳統的教學方法，亦引發不少的爭議之處，例如：建構式數學導致學習效果不佳（張靜馨，1995）。在教學的場域當中，為因應多元的教學對象與不同的教學情境，教學方法的運用不僅僅只有特定一種，必須選擇適當的教學方法，才能有效地達成其教學目標以及學習成效。因此本研究將探究建構主義的理論基礎與教學活動，有助於了解其適當的教學時機。

建構主義是一種知識理論，強調學習者感官所接收到的訊息，基於學習者本身的知識、經驗、信念與事件與外在世界的互動歷程，進而主觀地建構新知識的活動，此一建構新知識的過程可視為從自我體驗與實際世界不斷的互動中，而擴展新知識的體系架構（Bodner, 1986；Konold & Johnson, 1991）。依照建構主義的理念下，建構教學的歷程必須仰賴教學者與學習者雙方之間的配合，方能有效的進行知識的建構，其涵蓋的面向包含教學、教師、學生、合作（林麗惠，2003）：

- （一）教學：在建構教學的過程中，提供各種方法運用於鼓勵學習者主動建構知識的歷程，避免使用以教師為本位的傳統教學方式，著重知識的灌輸或背誦等等。
- （二）教師：以學習者為本位的教學方式，教師設計相關的學習情境，協助學生主動地建構知識內容、創造知識概念，因此，教師的角色從知識傳授者轉化為知識協助者。
- （三）學生：在建構學習的歷程中，學生需有責任依照自己的舊經驗賦予的意義，藉著學習歷程中

調適新舊知識的活動，進而主動建構知識。

（四）合作：建構教學倡導自主的、開放的、同儕的、合作的情境學習，強調老師與學生之互動、學生與學生之互動、以及學生與情境之互動的重要性，在教學過程中的情境學習，包含了師生討論、分工合作、社群溝通、同儕學習等等的方式。

綜合來說，建構主義教學設計主張意義內涵經由社會協調而產生，學習內容真實地呈現現實世界，藉由情境教學的模式，主動地建構知識內容（朱湘吉，1992）。建構主義的教育精神所衍生出來的教學內涵之三個建構層面：認知方面、情意方面、技能方面（林麗惠，2003），表 3 分別來說明。

表 3 教學內涵之建構層面

認知方面	情意方面	技能方面
●課程準備具多樣性的豐富內容，有助於學生視野的開拓 ●課程具系統性的安排，並結合學習任務的設計 ●連結相關學科知識，並提供學生相關資訊以供參考	●提供學生發表的空間與機會 ●鼓勵學生以多元的角度表達意見 ●透過不同形式來肯定學生的表現，例如：口頭讚美、獎品獎勵等等	●問題解決導向的授課方式，引發學生思考判斷 ●適當的授課進度與作業內容，利於進行學習歷程 ●師生於不同情境學習之互動關係

資料來源：改寫自“建構主義教學觀之剖析與應用”，林麗惠，2003，玄奘社會科學學報，136

三、學習動機之概念

Brown（1994）指出動機（motivation）是刺激行動的驅力，引發行動持續力直到達成該活動的預設目標。而學習動機（motivation to learn）是指個人的內在心理歷程，持續維持學習活動的進行，並促使該學習活動完成預先設定的目標（張春興，1994）。學習動機既是學習的推動力，因此在學習過程中，學習者具備強烈的動機，易於維持行動力完成學習目標。學習動機可分成「內在動機」（intrinsic motivation）及「外在動機」（extrinsic motivation）兩種。「內在動機」是指學習是來自於學習者內部的需求，例如：自我表現的期待；「外在動機」是學習是來自於學習者外部的誘因，例如：成績獎懲的制度。關於這兩種學習動機的比較，教育學者們認為在進行學習歷程當中，學習者具備自發性的「內在動機」，將明顯優於只具備外控性的「外在動機」的學習者（陳佳琦，2008；

Brown, 1994)。無論內在與外在的學習動機均是學習的推動力，因此如何運用相關的教學策略，激勵學生的學習動機，便成為一個重要的研究議題。本研究歸納國內、外教育學者對影響個人學習動機的因素探討，研究彙整如表 4。

表 4 影響個人學習動機的因素

學者（年代）	影響學習動機的因素
蔣恩芬（2000）	1.個人層面 2.父母層面 3.師長層面 4.同儕層面
鄭可偉、黃萬居（2001）	1.個人學習目標 2.教學計畫實行 3.師生互動氣氛 4.同儕情境學習
林玉如、陳淑娟（2005）	1.個人目標因素 2.教學策略因素 3.師生互動因素 4.同儕學習因素
王豐緒、邵秀梅（2010）	1.內部動機 2.外部動機 3.任務價值 4.學習控制 5.自我效能
劉政宏、黃博聖、蘇嘉鈴、陳學志、吳有城（2010）	1.價值因素 2.預期因素 3.情感因素 4.執行意志因素
Pintrich, Smith, Garcia 與 McKeachie（1991）	1.價值成分：內、外在目標導向及工作價值 2.預期成分：控制信念、自我效能及成功預期 3.情感成分：考試焦慮
Brown（1994）	1.個人內在心理：學習價值、情感作用、期望成功等因素 2.外在刺激作用：學校、家庭方面等因素。
Hanrahan（1998）	1.教師對掌握整個教學活動 2.學生對學習情境的信念

資料來源：本研究整理

綜合上述的相關研究，各學者所提出影響個人學習動機的因素相當廣泛與繁複，擬將影響學習動機的因素與相關教學策略的整合，有助於提升學習動機的研究發現，可分成主動學習策略、開放教學環境、良好師生互動、同儕合作學習（鄭可偉、黃萬居，2001；林玉如、陳淑娟，2005；王豐緒、邵秀梅，2010），茲說明如下：

- （一）主動學習策略：透過主動學習策略，例如問題解決導向的教學方式，鼓勵學生自發性的學習，有助於培養主動探索學習的精神。
- （二）開放教學環境：教師提供開放的教學空間，給予充分的表達意見之自主權，並結合多元評量的方式，有利於不同情境脈絡的學習歷程。
- （三）良好師生互動：充分地良好師生互動，利於教師了解學生在學習上的差異性，提供學習行為的適當回饋以及學習成果的關心鼓勵。

(四)同儕合作學習：利用小組之間成員的同儕合作的機制，營造出分工合作的精神，在溝通討論、解決問題、思考判斷等等方式，達成彼此共同學習的目標。

四、自主學習之策略

在今日教育發展快速的變遷下，以教師為主體的傳統教學策略，而學生單方面地接受所傳授的知識，已無法滿足現今教育現場的需求。為了突顯出教學活動以學生的主體性，教師的角色從知識的傳遞者轉換成引導學習的促進者，提供學習者主動探索新知識的學習機會，用以培養自主學習的能力。Areglado, Bradley 與 Lane (1996) 比較自主學習與傳統教學之教師的角色 (表 5)。

表 5 自主學習與傳統教學之教師的角色

自主學習中的教師	傳統教學中的教師
介入學生的學習計畫	為學生制訂學習計畫
根據學生的發展需要訂定作業	給予全體學生共同的作業
學生設置自己能夠達到的標準	為全班預設目標
多數測驗是讓學生顯示自己的知識和技能	多數測驗為紙筆測驗
學生監控自己的行為，自己約束自己的行為	教師監視、引導學生的行為

資料來源：自主學習—學與教的原理與策略 (63)，龐維國，2005，華東師範大學出版社

「自主學習」(autonomous learning) 定義為「學生自己主宰自己的學習，學習者在學習上能於認知 (監控自己的學習)、情意 (學習態度)、行為 (學習方法上) 展現出其自主及主動」(引自黃裕凱，2012)。自主學習的教育理念是指學習者獨立自主或是教師指導協助之下，自行規劃學習策略之積極主動的學習歷程 (Gardner & Lambert, 1972；陳美菁、陳建勝，2008)。每位學習個體其自主學習的歷程，涵蓋二方面的自主層面：「學習」及「行為」。在「學習」上，學習者需具備自律的能力，自己設定學習的目標；在「行為」上，學生需具備自我的管理能力，對學習行為的負責 (黃裕凱，2012)。Zimmerman、Bonner 與 Kovach (1996) 提出四階段的自主學習模式：第一階段是學習者依據前一次的學習成果，評估目前學習表現是否改善；第二階段是學習者基於目前的學習目標以及學習任務，擬定適合自己的學習策略；第三階段是學習者透過學習策略，用以監控整體學習過程的進行；第四階段是學習者反思其學習成效，檢視所使用學習策略的適宜性，並做適當的調整。

教師應營造自由開放的教學環境，提供學習者積極地探索新事物的學習歷程，引導學習者成

為自我導向的學習行為以及學習態度，自發性地投入學習的活動（范賢娟，2009）。歸納國內、外教育學者對自主學習的策略探討，研究彙整如表 6。

表 6 自主學習策略

學者（年代）	自主學習之策略
陳佳琦（2008）	1.主動參與學生的學習 2.提供一系列的學習資源 3.給予學生決策的機會 4.支持學生 5.鼓勵學生的反應意見
陳美菁、陳建勝（2008）	1.學生方面：了解自己的學習特性，用以配合自己的學習模式以及培養自主學習的態度 2.教師方面：多元化的教學策略、營造主動學習環境 3.學校方面：同儕學習互動關係、教學助理輔導機制
黃裕凱（2012）	1.提供能讓學生自主學習的校園環境 2.創造機會，激發學生的主動學習意願 3.鼓勵並培養學生的主動學習態度 4.訓練學生有效的學習方法 5.造就學生基本的學習能力 6.輔導與協助（搭橋）
Benson（2003）	1.決策的機會提供給學習者 2.學習者導向的教學活動 3.培養自發性的學習態度

資料來源：本研究整理

針對大學自主學習的實踐重點，黃裕凱（2012）主張積極地營造正向自律的教學環境，引發有責任感之自發性學習，可藉由六個面向之自主學習的教學策略，實踐自我導向學習者的培育，本研究以此六項分類為主軸，加上綜合上述學者的研究，茲說明如下：

- （一）營造自主學習的環境：教師可藉由營造提供自主與開放的學習環境，例如：同儕合作學習的空間，來增加學生自主學習的興趣與滿足自發性學習的需求。
- （二）激發自主學習的動機：依據學習主題的目標，給予學生充分探索問題的空間與鼓勵表達意見的學習歷程。
- （三）培養自主學習態度：培養學生具備自我監督的技能與自我學習的態度，遇到學習困難時，不輕言放棄，並尋找解決困難的方法。
- （四）擬定學習的計畫：訓練學生具備規劃學習計畫的能力，所安排的學習時間、學習內容、學習方式等方法，適切合乎個人的學習需求，以提昇學習效率。
- （五）訓練基本學習能力：訓練自主學習的基本學習能力，有助於培養主動探索學習的精神，例如：

「自主行動、獨立思考、解決問題」、「討論溝通、邏輯辯論、協議共識」等等能力。

(六) 提供輔導的機制：透過教師、教學助理以及學習中心的輔導資源，並善用資訊媒體的工具，提學生課後的線上輔導協助。

五、小結

經由文獻探討數位原民之行為特徵，並考量建構主義之教學理論與課程設計，包含：「自發學習願景」、「多元情境教學」、「學習任務設計」、「自訂學習策略」、「專案學習任務」，對應於自主學習動機的相關因素，歸納成五構面：「自我需求因素」、「預期表現因素」、「課程設計因素」、「學習策略因素」、「同儕互動因素」，可應用於數位藝術的創作學習，統整於表 7。

表 7 數位原民行為特徵、建構教學設計與自主學習動機五構面

數位原民之行為特徵	建構教學之設計	自主學習之動機
主動探索與多元體驗	自發學習願景	自我需求因素
偏好挑戰、新奇事物	多元情境教學	預期表現因素
處理訊息與認知訊息的獲益	學習任務設計	課程設計因素
展現自我想法與獨特性格	自訂學習策略	學習策略因素
同儕社交活動	專案學習任務	同儕互動因素

參、研究方法

本研究的流程包括：(1) 相關文獻蒐集之比較與研究成果之歸納；(2) 自主學習之數位藝術創作的教學策略與實施；(3) 建構教學設計與自主學習動機之問卷題型的建構；(4) 問卷調查之施測、問卷數據之蒐集與分析；(5) 評估課程之執行成效與課程反思，並提出建構教學之自主學習之改善參考。

Pintrich, Smith, Garcia 與 McKeachie (1991) 提出之「激勵的學習策略量表」(Motivated Strategies for Learn Questionnaire, 簡稱 MSLQ), 包含了學習動機、學習策略(含認知策略和後設認知策略)以及資源經營策略(包含時間與環境經營、同儕學習、尋求協助行為)。目前教育研究領域的學者們基於理論模式, 廣泛地編修或應用此學習動機量於不同學門領域的學習動機或是不同教育階段的學習動機, 各構面及子構面題項證實具備良好一致性信度與關聯性效度, 為有效地評估

高等教育學生的內發動機、外誘動機、學習控制、自律學習、任務學習之重要因素（例如：劉政宏等人，2010；陳美菁、陳建勝，2008；王豐緒、邵秀梅，2010）。因此本研究對於學生自主學習之動機的調查，使用問卷調查法，並參酌自 Pintrich 等人的 MSLQ，依照不同建構教學發展出五構面的問題項目：「自發學習願景」、「多元情境教學」、「學習任務設計」、「自訂學習策略」、「專案學習任務」，分別對應學習動機的五構面：「自我需求因素」、「預期表現因素」、「課程設計因素」、「學習策略因素」、「同儕互動因素」。本問卷使用李克特（Likert Scale）五點量表（points），將問題分成「非常同意」為五分、「同意」為四分、「無意見」為三分、「不同意」為二分、「非常不同意」為一分，問題分數越高，代表其自主性學習動機的傾向越高。實驗對象為三班共有 156 人，於期末考前進行施測問卷，剔除填答皆填同一性答案的問卷或填答資料不完整的問卷，共回收有效問卷為 130 份。

本研究為證實所編製量表的理論架構之五個構面的確實性，透過 KMO（Kaiser-Meyer-Olkin）值作為適切性量測指標檢定，KMO 值至少要在.5 以上，則適合於進行因素分析（Factor Analysis）（Kaiser, 1974）。而本研究其 KMO 值為.792，顯示具備良好因素分析之適切性。另外 Bartlett 球形檢定的卡方值為 1300.214，p 值為.000 表示已達顯著水準，因此也適合進行因素分析。研究中採用主成份分析方法（principal component analysis）來估計因素負荷量（factor loading），保留特徵值大於 1 的因素，再以最大變異法（varimax）進行因素的萃取，分析轉軸後的成份矩陣與共同性（如表 8）。根據榮泰生（2009）提出因素分析之轉軸後的成份矩陣，其對應題項的因素負荷量均要大於.5，以獲得良好的收斂效度與區別效度。因此，問題 5、8、11、19、20、24 的因素負荷量均小於.5，故於予剔除。另外，吳明隆（2005）指出多數研究者編製量表中的共同因素之層面題項，最少涵括三個題項的數量，以測出所代表的層面特質，進而獲得良好的內容效度。因而在 7 個共同因素中，第 4 個共同因素包含問題 14、23，第 6 個共同因素含問題 26、27，第 7 個共同因素包含問題 12，皆未達成至少三個題項，故不適於單獨成為一個因素，將於予剔除，以增加建構教學設計與自主學習動機的內容效度。

表 8 轉軸後的成份矩陣與共同性

因素題 項	1	2	3	4	5	6	7	共同性
18	.749	.171	.089	.107	.065	.161	.088	.648
17	.744	.036	.118	-.005	.268	-.005	-.154	.665
16	.714	.163	.135	.287	-.014	-.058	.124	.657
15	.566	.153	.260	.253	.249	.134	-.082	.562
9	.530	.144	.257	.371	-.129	.078	-.109	.541
20	.471	.130	.322	.048	.028	.121	.446	.559
8	.406	.198	.011	.050	.369	.160	.065	.373
1	.090	.813	.123	-.006	.116	.006	-.113	.710
2	.030	.768	.033	.104	.021	.121	.155	.642
3	.247	.659	.225	.167	.143	-.036	-.076	.602
4	.334	.524	.125	.171	-.079	-.131	.011	.455
6	.130	.295	.679	-.039	.147	.024	.112	.601
10	.119	.223	.600	-.077	.403	-.110	-.048	.606
13	.264	.198	.598	.404	-.154	.001	.089	.662
7	.383	-.074	.550	.040	.238	.110	-.115	.537
19	.409	.118	.414	.171	.001	.257	.147	.470
23	.090	.068	-.155	.802	.119	.101	-.094	.713
14	.271	.115	.249	.628	.088	.162	.084	.584
24	.321	.225	.059	.388	.060	.322	.042	.417
22	.037	.098	.129	.149	.781	-.078	.026	.667
21	.086	-.090	.321	.114	.700	.175	-.047	.654
25	.228	.173	-.349	-.147	.537	.303	.092	.614
26	.016	-.024	-.046	.130	.169	.830	-.106	.748
27	.147	-.009	.100	.111	-.035	.823	.107	.735
5	.250	.200	.136	.217	.092	.069	-.658	.615
12	.232	.175	.165	.481	.162	.130	.600	.746
11	.323	.169	.325	.372	.348	-.050	.427	.683

依據因素分析後的結果得到 4 個共同因素，比較各個共同因素內所包含的題項內容與原先編製的理論架構之五個構面，進行構面刪除與修改名稱。原先建構教學之第五個構面「專案學習任務」對應學習動機構面的「同儕互動因素」，已剔除 2 個題項，因此不具備因素效度，所以於予刪除。原先建構教學之第二構面「多元情境教學」，根據第 1 共同因素所包含的題項，則重新命名為「多元教學內容」。第 2、3、5 共同因素內所包含的題項與原先編製量表的理論架構最為相近，因此保留其構面名稱。統整後的建構教學之四個構面依序為「自發學習願景」、「多元教學內容」、「學習任務設計」、「自訂學習策略」，分別對應自主學習動機：「自我需求因素」、「預期表現因素」、「課程設計因素」、「學習策略因素」，並整理原先題項的順序，彙整結果如表 9。

表 9 四個構面之命名與相關題項

因素	建構教學的構面	自主學習動機	原先題項	整理後題項順序
第3共同因素	自發學習願景	自我需求因素	1	1
			2	2
			3	3
			4	4
第1共同因素	多元情境教學修改 成多元教學內容	預期表現因素	6	5
			10	6
			13	7
			7	8
第2共同因素	學習任務設計	課程設計因素	18	9
			17	10
			16	11
			15	12
			9	13
第5共同因素	自訂學習策略	學習策略因素	22	14
			21	15
			25	16

在因素分析完成後，為了瞭解問卷的可靠性與有效性，將進行量表的信度檢驗。根據 Carmines 與 Zeller（1979）指出運用於教育領域的測驗問卷，必須至少具有.80 以上的信度係數值，才比較具備教育研究的價值。本研究整體量表的信度檢驗為 Cronbach's α 值.846，而各構面的每個題項 Cronbach's α 值皆大於.828，分析結果屬於信度係數佳的量表。

肆、自主學習之數位藝術創作教學

一、教學策略

本電腦繪圖之實驗課程著重 Corel Painter 專業繪圖能力的養成，透過繪畫的基本要素，引導學生從數位媒體藝術創作與設計的實際演練，提升學生自主學習能力。本課程之學習任務可分兩大類，第一類學習任務為課程中的練習作業，屬於封閉式的學習任務，藉由完成教師指定的平時作業，作業內容為課程中所教授之數位藝術知識與數位繪圖技巧，用以評估是否達成所預定之學習目標，第二類學習任務為專案創作作品，屬於開放式的學習任務，專案創作作品、專案時間規劃、課堂創作發表、師生之間互動、同儕之間互動，為評量學習任務的達成程度之重點。本課程的教學目標，可分為認知、情意與技能三大類，作為教學內容的安排：

（一）認知方面：提供多樣性的課程內容與學習任務的設計，促進藝術視野的開拓

能夠理解傳統繪畫與電腦繪圖之核心論域，加以分析數位藝術的構成要素與歷史脈絡。

能夠廣泛地運用所知的美術理論，並使用各種媒材或技法，表現不同形式的視覺美感。

（二）情意方面：鼓勵多元角度的觀點，來表達數位藝術的創作經驗與審美感受

能夠主動觀摩數位藝術展覽之作品，引導多元創作題材的發揮。

能夠透過描述、分析、解釋與判斷的藝術鑑賞過程，增進審美的經驗與眼光。

（三）技能方面：藉由不同情境學習之互動關係，引導主動思考之數位藝術學習歷程

能夠獨立思辨數位藝術作品之風格特徵，以及歸納其多樣貌的表現手法。

能夠有效整合相關的影像軟體，並運用 Painter 於藝術創作專題計畫。

二、教學實施

為了達成本實驗課程的三大學習目標：具備 Painter 的專業繪圖能力、整合美術觀念，應用於數位藝術創作以及自主學習態度與問題解決能力。本課程將運用三種教學策略如下：

1. 教師講課學習（Lecture-based Learning）：在課堂教學部分，將會有學生預習狀況的評估，以掌握

學生的自主學習的態度。教師講授主題單元內容藉由多元教學內容（表 10）（例如：腦力激盪、解決問題、討論意見等等）的方式進行，並透過教學助理帶領部分課程之同儕合作的學習活動，培養學生自主學習的觀念與能力。

2. 技能實作學習（Skill-based Learning）：數位化影像於視覺藝術上的創作實務，基於課堂上機實作演練的部分，同學除了熟悉 Painter 的操作環境與工具的使用能力之外，在運用此類工具的同時，更能體悟到數位影像對視覺藝術的演化脈絡。藉以掌握學生的實作能力與學習困難，並評估其自主學習的情況與效果，並透過小組的方式，分享彼此的學習經驗與作品成果。
3. 專案計畫學習（Project-based Learning）：引導學習相關數位藝術創作專案計劃的過程，包含：「創作主題理念」、「構想草圖繪製」、「畫面表現技法」、「作品成果展示」等等的流程，訓練主動的學習態度與自主問題解決能力。每位學生將被要求於學期初，提出個人的專案計畫與各階段的執行進度，此後，將於每個主題單元設置檢查點，以檢驗學生的學習成果與執行成效，並且帶領學生發覺自身缺乏的專業部分（繪畫基礎與技法表現），主動的發現問題的能力，透過自主學習的能力，以補足其專業基礎與能力之不足。

表 10 多元教學內容

肖像畫的聯想單元（腦力激盪）	名畫改編單元（討論意見）
電腦繪圖 Computer Graphics 肖像畫的聯想 • 腦力激盪練習-四種元素：氣、土、火、水；四季：春、夏、秋、冬  朱塞佩·阿爾欽博托（Giuseppe Arcimboldo）的作品特點是用水果、蔬菜、花、書、魚等各種物體來構成人物的肖像。	電腦繪圖 Computer Graphics 名畫改編 • 梵谷狂想曲(名畫改編動畫) 2009 Corel創意設計大賽總冠軍  討論意見練習：這一幅作品有幾張梵古的作品？ 「梵谷狂想曲」的動畫改編六張梵谷的畫作，其六張畫作的主题被組合成動畫的劇情。

電腦繪圖 Computer Graphics

肖像畫的聯想

學生首先觀察畫作的視覺元素，依據個人的生活經驗與現有知識，透過同儕彼此之間的腦力激盪的方式，對其畫作推衍出命名邏輯的由來。例如：〈氣〉(Air) 的畫作，以不同鳥類為視覺圖像的構成要素，亦知曉鳥類具有飛翔特徵與空氣力學有著關聯性，進而推衍出“氣”的命名邏輯。

電腦繪圖 Computer Graphics

學生鑑賞六張梵谷的畫作被改編於「梵谷狂想曲」的動畫視覺表現，使同儕之間互相討論與提供意見，除了反思所認識藝術史的經典名作之圖像意涵，亦能批判後現代數位藝術之美學特徵，培養視覺文本之解構與重構的創作能力，有助於進而內化為自我觀點。

本課程以 Corel Painter 的專業繪圖軟體與數位繪圖板的搭配實際操作，訓練學生具備數位媒體藝術創作的專業能力。本課程結合人文藝術的理論與數位科技的工具，培養數位媒體藝術創作的專業能力與創意人才。課程內容包含四大步驟：

1. 電腦繪圖的基本概念與應用範圍：以電腦繪圖歷史源流的介紹與應用領域的作品賞析。鼓勵學生主動發表美學判斷的意見以及參觀相關數位藝術作品的展覽，以引導自學生自主觀賞作品的能力。
2. Painter 的作業環境與工具操作：配合各主題單元的學習內容，介紹各種繪圖工具的功能、特殊技法以及應用於實際情境，例如：「向經典名畫致敬-名畫改編創作」的主題單元，以現有名畫改編的數位媒體創作作品，培養學生主動的解析能力，用以探討其經典圖像之挪用創作手法與作品背後的符碼意涵，並運用相關的筆刷工具（例如：「藝術家-梵谷」的筆刷），進而創造新意義的視覺意象與經典圖像的符號文本相互連結。
3. 媒材技法的視覺表現與美感配色：瞭解 Painter 所仿製各種傳統表現技法的視覺表現（油彩、水

墨、水彩等等)，其技法所繪製的圖像經由數位化多樣性的處理，延伸了傳統表現的創意發揮，亦帶來截然不同的美學觀。運用相關視覺藝術的理論基礎，例如：視覺動線安排、顏色認知感覺與插圖影像應用等等。以建構學生整合美術理論基礎與實務經驗，解析自身缺乏的專業部分，提升學生主動的發現問題的能力。

4. 創作演練的獨立思考與執行能力：藉由學生創造專案的計劃製作，強化自主學習的觀念與問題解決的能力，主動地探究數位藝術之內在邏輯與外在形式的文本脈絡，用以完成整體創作實踐之理論探究與成果展現。

教學資源將應用 E 化 Moodle 的平台（圖 1），提供豐富的線上學習資源，協助學生課後自發性學習。並設置小老師（教學助理）的輔導機制，將依據學生的學習困難，提供課後的學習輔導與經驗，並在教師的指導下尋求解決方案，引導學生具備自主學習的能力。

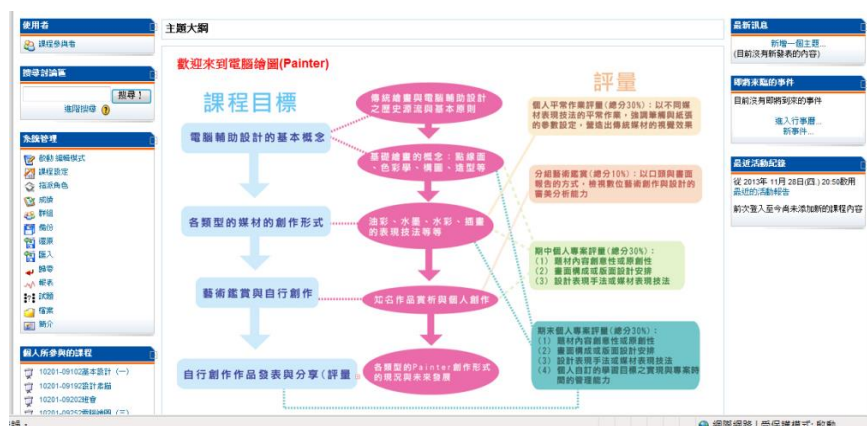


圖1 教學資源建構於Moodle的平台

伍、成效評估與課程省思

一、自主學習動機之問卷結果

本課程期望透過建構主義的教學理念，引發學生自主學習的動機，促使學生自行擬定其學習目標與學習策略，對於數位藝術的學習歷程中，能主動探索產生自發性學習的反應。學生參與建構教學課程後，配合施行問卷調查結果分析，分成四個計畫構面之「自主學習動機問卷」（表 11）的執行成效，條列如下：

表 11 建構教學設計與自主學習動機

自主學習動機		平均數	標準差
一、自發學習願景			
自我需求因素	1 我能夠熟悉與精進我的技能是重要的	4.22	.659
	2 我能夠學習很多新的概念是重要的	4.22	.685
	3 我的目標是能夠熟悉與精進很多新的技能	4.13	.663
	4 如果有機會的話，我會選擇課程的相關內容可以學到東西的作業，雖然這些作業不一定能拿到好成績	4.13	.615
二、多元教學內容			
預期表現因素	5 我認為我可以把課程的相關內容應用在別的課程中	3.98	.670
	6 如果我不放棄的話，我可以完成課程中幾乎所有的作業	4.06	.713
	7 我認為學習課程的相關內容是有用的	4.07	.649
	8 我可以透過學習完成課程中困難的作業	3.78	.747
三、學習任務設計			
課程設計因素	9 我能夠學習課程的相關內容是重要的	4.01	.653
	10 我能夠透徹地理解我所寫的功課內容是重要的	3.82	.676
	11 我能夠理解課程的相關內容是重要的	4.00	.623
	12 我有自信可以理解課程內容的基本概念	3.85	.664
	13 我對課程的相關內容非常有興趣	3.95	.746
四、自訂學習策略			
學習策略因素	14 如果我嘗試的話，我可以完成課程中最困難的作業	3.76	.745
	15 我確定可以完成課程中最困難的作業	3.50	.760
	16 我常會解釋課程的相關內容與概念給同學聽	3.35	.701

(一) 自發學習願景 (自我需求因素)

問題 1、2 為相同的平均分數為 4.22，表示學生對此課程的自訂目標明確，肯定有意義的學習是重要的關鍵，因而提升自我需求之學習動機已見明顯的成效。

問題 3 的平均分數為 4.13，表示學生對自己的學習目標明確，透過持續地學習數位藝術的知識與精進數位繪圖的技巧，已見明顯正面地影響學生之學習熱誠與意願。

問題 4 的平均分數為 4.13，顯示學生認為獲得好成績的表現不是課程的學習重點，而是更重視自己能真正的學習到知識。

(二) 多元教學內容 (預期表現因素)

問題 5 的平均分數為 3.98，發現多元教學的內容 (例如：腦力激盪、解決問題、討論意見、自我表達)，有效地刺激學生自動參與情境脈絡，並進一步思考此課程所學，可以有效地應用到其它課程當中。

問題 6 的平均分數為 4.06，顯示建構多元教學活動中，激發學習上不放棄的精神，努力完成課程中所有的作業，因此能內化學習動機已見部分顯著的成效。

問題 7 的平均分數為 4.07，顯示建構多元化的教學內容，具備豐富的主題單元內容，使大部分學生在學習產生興趣，更快樂地投入學習。

問題 8 的平均分數 3.78，似有分數偏低的現象，顯示作業困難與學生能力之間的連結關係仍有進步空間，未來的建構自主學習的教學機制，應思考如何鼓勵學生們積極地克服困難的作業，引發不放棄的自發性學習態度以及熱誠，並適時給予獎勵，肯定他們在主動學習的努力。

(三) 學習任務設計 (課程設計因素)

問題 9、11 的平均分數分別為 4.01、4.00，結果發現學習任務設計與課程學習動機建立連結，已見部分具體學習的成效，例如：有些同學反思其特定技法能力不足，透過教師與 TA 的協助了解到困難點，按部就班持續性練習技法的同學，其期末專案的成果有顯著的成效。

問題 10 的平均分數為 3.82，顯示似有分數偏低的現象，顯示學習任務設計的內容仍有部分改善的空間，未來第二類學習任務將結合設計競賽，使部份學習成果融入比賽績效的導向，而更具挑戰性為學習任務的重點之一。

問題 12 的平均分數為 3.85，亦呈現較低的數值，表示部分課程的學習任務設計，具有一定的困難度；未來的學習任務設計，應以漸進式的方式，引發學生能根據自我背景與生活經驗，依照所訂定

的學習目標加以建立連結，並調整自己學習步伐。

問題 13 的平均分數為 3.95，發現多數的學生對於教師示範、校外教學、專案計畫的授課方式，引起學生由不同學習任務的情境脈絡，學習歷程中獲得樂趣，進而激勵自主學習的動機，已見部分學習的成效。

（四）自訂學習策略（學習策略因素）

此構面題項的平均分數均呈現偏低的現象，顯示自訂自主學習策略，似乎仍有改善的空間，未來需要針對個人特性例如學習持續力、學習能力、學習習慣給予不同學習策略的建議。

問題 14 的平均分數 3.76，結果發現顯示教師鼓勵學生形塑自訂學習策略，具備自律性的態度逐漸地達成良好的學習習慣之養成，有助於促成終身性自主學習的目標，但仍需要再加強此部分的執行成效。

問題 15 的平均分數 3.50，顯示部分學生對主動發現問題與解決困難，仍缺乏學習的決心與信心，例如：雖然提供教師輔導時間與教學助理（TA）課後輔導來協助學生的學習困難，但是只有部分學生會主動善加利用這兩項的資源。

問題 16 的平均分數 3.35，結果發現透過同儕互動之學習，未能呈現明顯正向之影響；可能因為是個人專案的學習任務，導致學生只需專注自己的專案，無實際的需求與社群同儕進行課業的互動或討論。因此，未來專案學習將以小組專案任務取代個人專案任務，應可養成學生在團隊中互助合作的精神以及人際互動的能力，對學習效果將有顯著之影響。

二、綜合觀察之結果

透過觀察實驗課程的期初與期末之數位藝術創作學習，綜合觀察的分析結果，如何激勵學生自主性的學習歷程，針對建構教學的四個構面，如下：

（一）自發學習願景（自我需求因素）

實驗課程的教學機制考量學生學習目標的差異性，導入漸進式的課程設計，給予個別學生學習適應的彈性與空間，將學習的視為自己的責任，積極地鼓勵學生能根據自我背景與生活經驗，依照所訂定有意義的學習目標加以建立連結，並調整自己學習步伐，以達到提升學習的動機。實驗課程執行後發現學生有明確的自發學習願景，因此更能內化學習動機，促成自主學習過程中，所帶來的學習樂趣。

(二) 多元教學內容（預期表現因素）

實驗課程的設計多元教學的內容，例如：腦力激盪、解決問題、討論意見等等，讓學生能從實際根據個人的生活經驗與情境脈絡，引導學生觀察、整合、轉化、進而建構知識，而獲得自主學習的樂趣。E 化 Moodle 線上平台，提供豐富的學習資源，例如：各種繪畫技法的步驟、上課授課內容的 PPT、數位藝術創作專案的範例、優良作品的觀摩、討論區等等，使得學習無所不在。此外，多元教學內容亦規劃校外教學活動，例如：安排參觀台北當代藝術館的兩場展覽：記憶的痕跡-原高史與超潮攝影展大衛·拉夏培爾（David LaChapelle），並安排專業人員導覽，拓展學生審美的眼光，讓學生由多元情境的脈絡中獲得學習樂趣，促進自發性的學習歷程。

(三) 學習任務設計（課程設計因素）

實驗課程的學習任務分為兩大類，第一類學習任務為課程中的練習作業，屬於封閉式的學習任務，強調 Painter 所仿製各種傳統表現技法，配合影像數位化的處理，有助於傳統表現融入數位藝術的創意發揮；第二類學習任務為專案創作作品（圖 2、3 為學生範例作品），屬於開放式的學習任務，此專案基於二張系列圖的創作方向，藉由所擬定的主題內涵與創作理念，主動地探究相關的數位藝術作品之主題內容與形式表現，並辯證自我創作主體與外在客體的對話協商中，具體地呈現其創作文本的發展脈絡。此外，學生需自訂學習策略於各階段創作過程的規畫與安排，並於課程中分享創作經驗與發表作品成果，並記錄與省思整體創作實踐之理論探究與成果呈現，用以發展個人未來藝術創作脈絡的參考依據。圖 2 的系列作品透過法國著名童話故事「小王子」汲取創作靈感，小王子的玫瑰與狐狸擬人化的創作手法，視覺化重現故事中的場景，創作者並進一步主動思索文學與美術的跨域創作的藝術表現樣貌。圖 3 的系列作品以雨天的情景，描繪畫中人物不同的心情寫照，其創作脈絡演繹著人們總是被外在因素影響心情的好壞，無論是好心情或是壞心情是否能自己選擇而不受外界干擾，真實生活讓創作者產生身歷其境的感受，亦反映其內在經驗與外在環境相互寫照之創作心境。執行後透過觀察與問卷調查的結果發現，學習任務設計與學習動機已有正面的建構學習之連結，學生因應學習任務之要求，會自發性反思其特定的能力，積極尋求問題解決的方式。第二類學習任務仍有加強的空間，建議社會化學習任務為誘因，結合設計競賽的學習內容，使部份學習成果融入比賽績效的導向，使自主學習的持續力更加持久。



圖 2 案例 A 專案創作作品



圖 3 案例 B 專案創作作品

（四）自訂學習策略（學習策略因素）

實驗課程塑成學生自訂自主學習的策略，為建構教學的設計重點之一。執行後透過觀察與問卷調查的結果發現，學生長期處於「他主學習」方式，需要教師長時間針對學生的學習策略給予回饋，並不斷地引導學生養成「自主學習」模式。當自主學習的策略有效形成的時候，自然而然學習的產

生便能在任何環境而形成，例如，部分善加利用輔導資源的同學，主動詢問教師是否會在下個學年度續開 TA 課後輔導課程，並表達高度參加的意願。建議未來自主學習的策略仰賴教師與學生之間共同商議學習困難的突破之道，有效地自訂學習策略，以便持續而自發地學習新概念與新事物。

三、課程省思

本課程期望以建構教學之自主學習導向的方式，達到數位藝術之專業傳授。透過檢視學生在本實驗課程中，所展現的學習動機與學習行為，作為課程省思以及未來建構教學之自主學習的改善的參考依據。

- (一) 積極尋求協助：有些學生遇到困難的時候，寧可主動放棄也不積極尋求幫忙或是不好意思向教師與教學助理主動詢問協助；未來教師必須強化自主學習之尋求協助的重要性，發現問題或學習困難時，自發性積極尋求協助，培養積極負責的學習態度。
- (二) 完成預習的工作：部分單元需配合課前預習或準備資料，以便進行課堂的上機練習與分組討論，然而當部分學生未有預習的習慣或是忽略預習的工作，將導致教師無法順利進行授課內容，其整體的學習成效自然大打折扣；為來將漸進式養成學生預習的習慣，並落實學生完成預習工作，一旦預習工作徹底完成，有助於融入於課堂教學的歷程，提高學習意願以及興趣。
- (三) 成果發表的展覽：對該科（必修課程）不感興趣的學生，未來將透過電繪成果的發表會或是展覽，經過學生主動投入於規劃設計的場地，來具體呈現學生自主學習的努力結果，並以呈現自己個人的作品為榮耀，引導學生將外誘動機內化成內發動機。
- (四) 推動讀書會運作：對於少數長期處被動學習的學生，未來將設置推動讀書會機制，尋找志同道合的同儕，採取學生們輪流當組長的模式，一同分享學習的樂趣與彼此互相的勉勵，誘發自主學習的熱情與動機。

陸、結論

本研究旨在瞭解數位原民行為特徵、建構教學設計、自主學習動機之間的關係，融入於數位藝術創作學習。雖然數位原民學生有共通之行為特徵，然而學生們對新知識的主動建構之歷程，因學習個體的過往經驗、認知過程以及學習動機之差異性，產生不同的自主學習成效。此外，部分學生為低學習適應者，起因於過去的被動學習態度不易改變，而缺乏自主學習的能力與觀念，不適應建構教學之自主學習的模式。因此，對於此類學生需採取循序漸進的方式，建議一方面訓練自主學習

的能力，另一方面強化自主學習的動機，應給予必要性的學習調適之空間與時間，從「他主學習」到「自主學習」的過渡期間。

本實驗課程期望以建構教學之自主學習導向的方式，達到數位藝術之專業傳授，歸納分析建構教學之四項構面，引發學生自主學習的動機之執行成效包括：(1)「自發學習願景」透過自訂明確目標，肯定有意義的學習為重要關鍵，提升「自我需求因素」之學習動機，並因應學生個人的需求做彈性地課程規劃，適時引導學生在各項主題以及技法由淺入深學習，因而強化學生學習的願景；(2)「多元教學內容」之豐富教學單元與 Moodle 學習資源平台，有效地激勵學生自動參與課程，滿足學生之學習動機的「預期表現因素」，完成挑戰與克服困難的課程目標，使自主學習更加持久；(3)「學習任務設計」與「課程設計因素」之動機建立連結，對於教師示範、校外教學、專案計畫的授課方式，在學習任務的情境脈絡中，享受自主學習的樂趣，並建議加入比賽績效導向的學習任務，促使學生整體表現，例如同儕合作、專案報告、作品練習、競賽成果，以期待學習動機有明顯的提升；(4)「自訂學習策略」，學生如何運用資源、尋求協助、評價表現，內化「學習策略因素」之動機，掌握自己的學習主控權，並結合師生共同形塑學習策略，自發性建構新知識。

本研究並提出四點相關的建議，作為未來建構教學之自主學習的參考：(1)積極尋求協助：教師必須強化學生對於自主學習的負責態度，當發生學習上的困難，需自發性的尋求協助；(2)完成預習的工作：教師可透過漸進式的方式，養成學生預習的習慣與落實預習的工作，將有助於學生融入課堂所營造的教學情境；(3)成果發表的展覽：透過電繪成果的發表會或是展覽，呈現學習努力的成果，滿足個人的成就感；(4)推動讀書會運作：藉由讀書會機制，同儕之間彼此互相學習與勉勵，持續自主學習的熱誠。

未來研究的方向將探討網路社群媒體（例如 Facebook）與同儕學習策略之數位藝術教學結合，分析數位原民學生之資訊行為、學習動機的傾向以及自主學習成效的相互關係，應有助於整合創新教學、社群學習與網路媒體的三面向之教學現場，利於促進學習成效。二十一世紀為全球化的知識經濟時代，傑出的文化創意人才來自於知識累積與藝術素養，藝術教育工作者應多元思考其教學方式的適宜性，致力於優質人才的培育，保有知識經濟時代之競爭力的不二法門。

參考文獻

一、中文部分

王豐緒、邵秀梅（2010）。融入自主學習於數位學習課程之設計與實踐：一個案例研究與反思式。

2010卓越教學學術研討會，台灣宜蘭。

朱湘吉（1992）。新觀念、新挑戰—建構主義的教學系統。教學科技與媒體，第2期，15-20。

吳明隆（2005）。SPSS統計應用學習實務--問卷分析與應用統計（第二版）。台北：知城數位科技。

林玉如、陳淑娟（2005）。學習動機在教學策略上的應用，松山工農學報，第3期，106-111

林曉薇（2010）。維新或危機？—論Web2.0及其對教育研究之意涵，臺北市立教育大學學報，第41卷，第1期，171-198。

林曉薇（2011）。網路新興科技對高等教育環境之教學研究發展：以社群媒體教學應用為主，教育人力與專業發展雙月刊，第28卷，第6期，37-46。

林麗惠（2003）。建構主義教學觀之剖析與應用。玄奘社會科學學報，第1期，120-146。

范賢娟（2009）。自主學習快樂而投入。科學發展，第436期，74-75。

徐新逸、彭康鈞（2013）。大學生與大學教師在資訊行為考量因素之比較研究。教育資料與圖書館學，第50卷，第3期，393-424。

張世忠（2009）。建構教學—理論與應用。台北：五南書局。

張春興（1994）。教育心理學-三化取向的理論與實際。台北：東華書局。

張國恩（2002）。從學習科技的發展看資訊融入教學的內涵。北縣教育，第41期，46-50。

張靜譽（1995）。何謂建構主義？。建構與教學，3【線上查詢】。

(<http://www.bio.ncue.edu.tw/c&t/issue1~8/v3-1.htm>)。(上網查詢日期：民103年3月1日)

陳志銘（2011）。應用Web 2.0工具促進互動討論與網路合作學習。T&D 飛訊，第182期。

陳佳琦（2008）。大學生英語學習態度與自主學習之研究，第二屆「大學英文」學術研討會，國立政治大學外文中心。

陳美菁、陳建勝（2008）。我國技職校院學生自主性學習傾向與學習策略關係之研究-以C科技大學為例。朝陽學報，第13期，225-245。

黃裕凱（2012）。自主學習與輔仁大學「自主校園」之實踐【線上查詢】，第29期。

(http://www.teachers.fju.edu.tw/epapers/index.php?option=com_content&task=view&id=349&Item)

id=346) (上網查詢日期：民102年8月5日)

郭重吉、江武雄、王夕堯（2000）。從理論到實務談建構主義，89年度台中縣建構教學觀摩及台中市小班教學研習會。

湯夢蝶（2010）。數位原生世代之未來學習圖像探索，淡江大學未來學研究所碩士論文，未出版，台北。

榮泰生（2009）。SPSS與研究方法。台北：五南書局。

鄭可偉、黃萬居（2001）。STS教學對國民小學學生科學本質觀與學習動機之研究。科學教育研究與發展2001專刊，29-56。

劉政宏、黃博聖、蘇嘉鈴、陳學志、吳有城（2010）。「國中小學習動機量表」之編製及其信、效度研究。測驗學刊，57（3），371-402。

蔣恩芬（2000）。學習動機相關因素探討與學習動機方案成效研究，國立高雄師範大學特殊教育學系碩士論文，未出版，高雄。

龐維國（2005）。自主學習—學與教的原理與策略。華東師範大學出版社。63。

顧大維（2010）。數位原生的學習特性、態度與反思，教育研究月刊，第193期，38-48。

二、外文部分

Areglado, R. J., Bradley, R. C. and Lane, P. S. (1996). *Learning for life: creating classrooms for self-directed learning*. California: Corwin Press.

Bayne, S. and Ross, J. (2007). The 'digital native' and 'digital immigrant': A dangerous opposition, Annual Conference of the Society for Research into Higher Education (SRHE).

Benson, P. (2003). 'Learner autonomy in the classroom', In David Nunan (Ed.), *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill.

Bodner, G. M. (1986). 'Constructivism: A theory of knowledge'. *Journal of Chemical Education*, 63(10), 873-878.

Brown, H. D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall.

Carmines, E. G. and Zeller R. A. (1979). *Reliability and Validity Assessment*, California: Beverly Hills.

Gardner, R. C., and Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and motivation in second language learning*. Rowley, MA: Newbury House.

- Hanrahan, M. (1998). The effect of learning environment factors on student's motivation and learning. *International Journal of Science Education*, 20 (6), 737-753.
- Kaiser, H. F. (1974). An index of factorial simplicity, *Psychometrika*, 39, 31-36.
- Konold, C. & Johnson, D. K. (1991). Philosophical and psychological aspects of constructivism. In L. P. Steffe (Ed.), *Epistemological foundations of mathematical experience* (pp. 1-13). New York: Springer-Verlag.
- Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T., and McKeachie, W. J. (1991). A manual for the use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). MI: National Center for Research to Improve Postsecondary Teaching and Learning [On-line]. Available: Specify path(<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED338122.pdf>)(Visited date: May 6, 2013)
- Potts, J. (2007). 'Why the creative industries matter to economic evolution'. Paper presented at STOREP workshop on innovation and complexity, Pollenzo, Italy.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon (NCB University Press, 9(5), 15.
- Prensky, M. (2007). How to Teach With Technology: Keeping both Teachers and Students Comfortable In an Era of Exponential Change. *Emerging Technologies for Learning*, 2, 40-46.
- Prensky, M. (2011). Digital wisdom and homo sapiens digital. In Thomas, M. (Eds.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies* (pp. 15-29). New York: Routledge.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: The rise of the net generation*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Zimmerman, B., Bonner, S. and Kovach, D. (1996). *Developing self-regulated learners: Beyond achievement to self-efficacy*. Washington, DC: American Psychological Association.

Introspection of “Digital Natives” and “Constructing Learning”– A Pedagogic Study of Autonomy-Oriented Learning in Digital Art Practices

Lin, Chao-Yu



Abstract

Students of digital native generation immersed in the trends of digital technology and culture. Their way of processing messages as well as the behavioral characteristics is very different from the past. In order to shift from current teacher-centered structure in the learning environment, the application of learner-centered educational structure for digital native students could easily get a better learning experience. Based on learner-centered educational structure, this study therefore aimed to explore the autonomy-oriented learning as the core of Digital Art teaching strategies and the factors in the impact of digital native students' learning motivation and strategies. The literature review discussed four dimensions: (1) digital natives' behavioral styles; (2) constructivism learning theory; (3) concept of motivation to learn; (4) autonomous learning. These four dimensions were used to develop learner-centered Digital Art creation of pedagogic strategies and course implementation and summarized the factors affecting their motivation for learning. In this study, questionnaires were used to analysis the key 4 factors (i.e. autonomous learning of vision, multi-content teaching, design of learning task and self-learning strategy) in students' learning motivation. The results showed that autonomous learning factors support most digital native students' self-experience to actively constructing knowledge, including self needs, performance expectations, course design and learning strategy. This research also provides suggestions of autonomy-oriented learning in Digital Art pedagogy and the related issues for further research.

Keywords: Digital natives, Constructivism, autonomous learning, Digital Art practices

Assistant Professor, Department of Digital Media Design, Ming-Chuan University .

頭部形體結構研究與數位建模的應用— 以「光照邊際」在 ZBrush 中的實現為例

魏道慧

摘要

「藝用解剖學」的研究對寫實人物的造型實踐占有極重要的地位。由於光的行徑與視線相同，因此光源與視點位置相同時，「光照邊際」即為輪廓線經過處。本研究採文獻探討與實物觀察等途徑，以「正面視點外圍輪廓線經過的位置」為例，藉由光向量的安排，以科學的務實方法透過明暗差異，進行解剖形態、造形規律分析，以及在 ZBrush 建模的應用探討。「正面外圍輪廓線經過處」在頭頂、頰側、下巴，它是由不同的弧面交會而成，沒有明確的輪廓線，因此不藉由「光」的投射，很難認清、表現形體起伏。本研究期望能開啟跨領域結合之路。

關鍵字：藝用解剖學、數位建模、外圍輪廓線、光照邊際、ZBrush

壹、前言

一、研究背景與現況：數位建模中人體造型知識不足

在電腦技術飛速發展的今天，三維技術除了擴展了影視、電玩等的表現空間，也被用於現實生活中的模擬新聞事件過程、生產線生產過程、醫學研究...等等，廣闊的市場決定了三維動畫產業未來有著巨大的成長空間。三維動畫中人物角色是最不可缺少的，它滿足了人們的參與感。虛擬人物建模與動畫製作，即便是科技發達的今天，仍擁有一定的難度。人臉動畫技術主要分成兩個部分：人臉建模與人臉動畫。人臉建模是研究人臉的靜態建模，人臉動畫是研究在靜態模型上建立動態過程，以便驅動靜態模型做出表情、動作。

筆者多年來從事藝用解剖學、塑造、素描教學，常常思考將藝用解剖學的學理與立體形塑的技術應用至靜態建模中，一方面是基於有「造型手段更加接近傳統泥塑」之稱的 pixologic 公司的 ZBrush 軟體上市，另一方面是見到的人物建模成效不彰，明顯的是因為人體造形知識不足、建模中對局部在整體中的立體定位關注不足所致。至於市面上 ZBrush、3ds Max、Maya 書籍中對人體內容常常僅有少數幾頁，圖片幾乎只以解剖圖標上名稱的形式呈現；對解剖點在體表的形狀與位置、與體表的連結... 等，幾乎未加探討，因此也難發揮實用價值。可能是由於數位建模領域知識涵蓋面非常廣，以致無法一一深研吧。

二、研究目的：將藝用解剖學、形體結構的知識與立體塑造方法應用至數位建模

跨領域的結合——三維動畫誕生之初，就決定了它是技術與藝術的結合，藝術形式表現能力與嫻熟電腦技術的運用都是不可缺。雖然筆者旁聽了一學期的 ZBrush 課，但是距離靈活操作還是有一大段距離。三年來每週一次藉著具建模背景的學生陳廷豪、葉怡秀，我得以探索著建模過程、實驗著將人體造形知識納入。陳廷豪主修雕塑，在入巨匠電腦學習後來不久就幫助我作建模，後來因兵役而由葉怡秀接手，此文最後呈現之模型由葉怡秀建模。葉怡秀主修多媒體動畫藝術，選修我的初階藝用解剖學、隨班附讀藝用解剖學，並在我的指導下做人像塑造。他們以無比的耐心接受我的吹毛求疵，而我藉著上一次的模型，在另一電腦中上笨拙的指示著修改點。經此我見識到建模的每一個環節，也看到 ZBrush、3dsMax、Maya 的便捷與限制。終於形成本文《頭部形體結構研究與數位建模的應用——以「光照邊際」在 ZBrush 的實現為例》，希望在學理與術科結合中可以給寫實人物、靜態建模的形式表現開啟另一個途徑。

三、研究範圍：探討「正面視點外圍輪廓線」在深度空間的位置及其形體結構研究、ZBrush 建模中的應用

在三維物體本身的「Model 座標系統」中，物體上的任何一點都有 X、Y、Z 值，亦即橫向、縱向、深度空間的位置。人物建模時一般只注意到它的橫向、縱向關係，而常常誤將深度位置停留在同樣的深度空間裡，因此僅表現了眼前的一半。限於篇幅，本文以「正面」為研究之先，是因為人體是左右對稱的結構，因此也是最易於確立的角度。「正面」角度最大範圍經過的位置也是「正面視點外圍輪廓線經過的位置」，雖然它與臉部、五官不直接接觸，但它是呈現臉型的關鍵。而所有具明晰輪廓者都是較易於形塑的，例如：眼、眉、鼻、口、耳等。輪廓不明者則難於掌握其型，例如：腦顱、額、頰、下巴... 等，都是由不同的弧面交會而成；而這些部位占頭部很大的面積，它的凹凸起伏點都是依據具體的五官推算出位置，因此建模之初五官之定位是非常重要的。至於「建模中的應用」，本文從照片中的視角與建模時的角度關係、五官與「解剖點」的位置關係、造形規律在建模的應用一一剖析，再以理論、實務結合的新建模型與 ZBrush 中的範例做造形的探討。

四、研究限制：臉部、頭顱不得不以不同人當模特兒

為了因應未來角色的多樣性，以及給予不同髮型、頭飾的人一個正確的頭顱基底，本研究涵蓋了不同弧面交會而成的頭顱。在模特兒找尋中困難重重，雖然人類的容貌有著共同的特徵，但是，沒有一個人的每個造形規律都能完全清晰呈現，最後只能選擇一位大致接近者，建模中再加以微調，以便得到一個具參考價值又具有說服力的模型。（圖 1）



至於頭顱的差異並不下於容貌，本研究頭顱、容貌分別以不同模特兒為對象，之所以不能單一選擇光頭者為模特兒，是因為他的顱骨不明，「正面視點外圍輪廓線經過的位置」比一般人模糊。頭髮因髮色、毛向的影響，明暗不易反應出形體起伏。所以，在研究中解剖模型是重要的參考，無論是容貌或頭顱。原本蓄髮的模特兒與光頭建模模型對照，難免有格格不入，但遮去其頭顱，則相似度提高。

五、研究方法：藉由「光」印證正面輪廓線上的每一點在深度空間之位置

光線具有方向及強弱的物理特性，它如同視線般是以直線前進，遇阻隔即終止；所以，視點與

光源在同一位置時，光可以抵達處，視線亦可抵達，故「光照邊際」也就是該視點的「外圍輪廓線經過處」，亦即「最大範圍經過的位置」。因此筆者藉著特定光源、聚光燈投射，印證出特定角度中外圍輪廓的每一點在深度空間的位置，擺脫過去 Z 值是推測的局面。「光照邊際」的明暗變化同時也暗示著結構與形體的穿插銜接，反應出體表與內部骨骼、肌肉的層層結合，明確對應出形體結構的起伏變化。「光」之投影造成「明暗」，在「明暗」中感知「形體」的存在，透過「明暗」變化，便可探討「形體」的起伏轉折，因此藉著「明暗」研究「形體」是一既科學又務實的方法。在物理世界中「形」和「體」是一體的，不能分離的。「形」即「形狀」和「輪廓」，是「立體」和「體積」。除了球體之外，「形體」是由無數個不同角度、不規則的「面」組合成的。基於此，在頭部形體研究中，可以藉由「光」探索不同視點的「面」之「形狀」和「輪廓線」在深度空間的位置，ZBrush 建模時再一步步組合成「體」。

本研究是經由解剖模型、解剖圖與模特兒對照分析。本文中的頭骨模型出自創立於 1876 年的德國 Somso Parent 公司，此公司長期與醫學教授充分合作，專門從事醫學及教育研發模型，擁有自己的博物館 (Somso Museum)，生產之模型為真人頭骨翻製，頗負盛譽。解剖點的位置、形狀是針對 147 位大學生，以水平或垂直實際統計完成。

六、文獻探討

數位建模領域涵蓋知識甚廣，建模書籍中對人體造形研究的內容甚少，因此本研究文獻參考是美術用書。包括義大利學者高瓦尼·席瓦爾第 (Giovanni Civardi) 著的《人體解剖與素描》(Drawing Human Anatomy)、阿隆德·慕瑞斯 (Arnauld Morraux) 著的《藝用解剖學》(Anatomia Artistica)，以及匈牙利學者耶諾·布爾喬伊 (Jenő Barcsay) 著的《藝用人體解剖學》(Anatomy for the Artist)。其中耶諾·布爾喬伊的《藝用人體解剖學》是二十世紀 50 年代歐洲藝術院校指定教材，被翻譯為多種文字，行銷世界各地；作者是曾長期擔任布達佩斯造形藝術學院等多所知名美術院校的教授，全書以有明暗層次的素描表現，將內部的骨骼、肌肉及與外在形體相結合，是一部引導讀者將解剖理論與人體造形結合的教材。有關頭骨的二頁文字中，對各塊骨骼有詳實的介紹；但是就造形美術的角度，應該加入特徵點在體表的立體定位。此外，英國學者薩拉·西蒙伯爾特 (Sarah Simblet) 著的《藝用人體解剖學》(Anatomy for the Artist)，是市面上銷售得很好的一本書。書中有非常精美、動態豐富的男女模特兒照片，由約翰·戴維斯 (John Davis) 拍攝，以及古今藝術名作，搭配薩拉·西蒙伯爾特繪製精美的骨骼、肌肉、內臟、血管圖。有關頭蓋骨之部分，書中以四個角度的照片、

數張全頁的模特兒頭部照片及幾張手繪的圖片呈現，頭骨介紹的 1500 字中，內容多偏向醫學解剖。高超的攝影技術中，骨骼的結構特徵未突顯出來，未強調與體表的連結，與體表的之立體定位未予討論，殊為可惜。

立體塑造方法除了來自筆者多年教學經驗外，也包含了向學生推薦的書。包括波得·魯賓諾著的《雕塑技法—頭像雕塑》(Modeling the Head in Clay)，書中著重大體塊的分面，它加強了人像的立體感。另外由布魯諾·盧切斯(Bruno Luicchesi)雕塑的《雕塑技法—人體雕塑》(Modeling the Figure in Clay)，書中人體塑造是由內部的骨骼開始、加上一條條肌肉、表層，逐步向外成型，它加強了體表起伏源自於內部解剖結構的觀念。然而它並不適宜為入門書籍，是屬於進階書，是局部造型探索之參考。就整個人體來說一塊骨骼、肌肉都是精密片段；如果缺乏整體性、連貫性的知識就無法發揮藝術價值。這就有如一座大廈的美感並不是決定於外表精緻的門窗，最重要的是最根源的整體結構，結構體除了具承載功能外，也是造形的根本。人物建模與繪畫一樣，也應由大而小、由簡而繁；簡並不是簡單，而是由整體的大型開始，注重整體中的立體關係，而不是只關注局部的雕琢。這也是本研究由與五官幾乎無關的「正面視點的最大範圍」開始的原因。

七、名詞釋義

(一)藝用解剖學

「藝用解剖學」的研究對寫實人物的造型實踐占有極重要的地位。「藝用解剖學」應包括:解剖結構、形體結構、比例結構、運動結構等，是包含對人體造型的全部因素的理解。本章僅針對與頭部基本型直接相關的比例、內部解剖結構、外在的形體與結構加以探討，而不涉及與運動結構相關的「表情」研究。

由於藝用解剖學中的專有名詞是沿自醫用解剖學，在醫用書中，沒有功能的部位是不命名的。而藝用解剖學著重於造形，有些特徵極具重要性，而過去也未定名者，因此筆者新增了「顱頂結節」、「顴骨弓隆起」、「頰轉角」...等名詞。此外，在醫用解剖學中，有些命名是以單一骨骼位置而論，如果延用至造形美術中，容易造成位置的誤導，因而作者新修定了「顱側結節」(醫用解剖學中為頂結節)的名稱。另外，文中呈現的文字如為「骨相」、「體表標誌」、「體表表現」等，皆指表面的特徵。「頭骨」就包含了頭蓋骨與顏面骨，也就是指整個頭顱；如為「頭部」，即包含了骨骼、肌肉與體表，也就是整個外觀的統稱。

(二) 數位建模

數位建模係指透過電腦建立模型的數位資料檔案，基本是指以三維繪圖軟體，透過軟體獨特的數據演算方式，在虛擬的作業空間中建構出的三維模型。進行有如黏土塑造般擠壓、堆疊、平滑等操作。模型是表面佈滿網格的多邊行，並且可以進行不同層次的細節編輯，如相加、相減或交集。工具使用以數位手寫板為主，因數位筆壓力的感應，使數位雕塑家感受到模型產生變化進而雕塑。

(三) 光照邊際與外圍輪廓線

從物理學的觀點，瞭解物體實存的狀態才能更進一步地探討形體，而「光線與形體」便是揭開這項工作的開始，亦即藉由「光」之投影造成「明暗」，在「明暗」中感知「形體」的存在性。再透過形體的「明暗」變化，便可探討「形體」的起伏轉折。由於光線如同視線般是以直線前進，遇阻隔即終止，所以，視點與光源在同一位置時，「光照邊際」也就是該視點的「外圍輪廓線經過處」。

(四) ZBrush

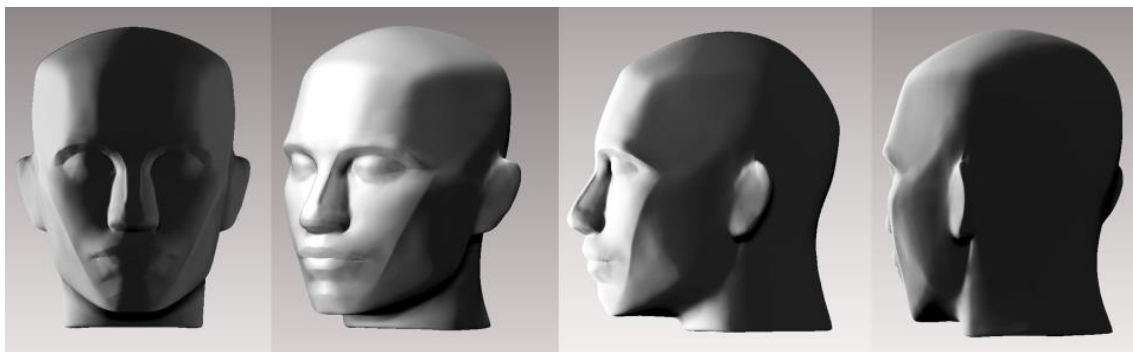
由 pixologic 公司出品的 ZBrush，被譽為革命性的三維角色建模軟體，已被廣泛應用於電影、電視、遊戲、特效等諸多領域。它的造型手段脫離傳統數位建模方式，更接近「傳統泥塑」方式，使得建模更為便捷，並且特別適合藝術家使用。ZBrush 內獨特的 ZSphere（Z 球）工具，在創作中隨時可以增減、縮放、移動、旋轉與組合成任何形式，隨時可以雕塑它們，任何時候都可以預覽網格；ZBrush 是首位將「筆刷」功能作為最主要造型手段的三維建模軟體，它解放了藝術家們的雙手和思維，告別過去三維軟體那種以 poly 建模方式。

貳、研究發現與應用

本節「研究發現與應用」係中分成三單元進行：第一部分是對造形規律的探索，第二部分是理論與實務的結合，第三部分是新建模型與 ZBrush 中的範例比較。

一、從「光照邊際」探討「正面視點外圍輪廓線經過位置」的造形規律

本單元分二部分進行：第一部分是針對輪廓線上的「解剖點」在造形上做探討，第二部分是在證明輪廓線上的「解剖點」串連出的造形規律。



(圖 2) 正面視點外圍輪廓線經過頭頂、頭側、下巴，由於它不若「面與面交界」般形體轉折強烈，因此明暗差異亦弱。經光照後左圖的外圍輪廓線反應在右三圖中。

(模型由葉怡秀完成)

「正面外圍輪廓線經過處」對應在深度空間位置的形體與結構之研究，除了能夠增進正面外圍輪廓線客觀的立體觀念外，當角度改變時，原本的外輪廓轉為內輪廓，經由多角度探索，逐漸擴及至整個頭部，而有了頭部整體的形體結構觀念。筆者在寫實模型之外又建一個三維幾何圖型化模型（圖 2），做前導說明之用。幾何圖型化模型較寫實模型更簡潔易懂，以它示意本文探討的重點，目的在加深研究目標的印象，避免讀者在繁瑣的分析、證明中迷失。此模型的難度不下於寫實模型，明暗分佈幾乎已調整至自然人的規律，只是因為幾何圖型化而在寬度、斜度、比例較有差異。正面視點外圍輪廓線經過處，後續再一一證明。

(一)形體結構的分析—輪廓線上的「解剖點」在造形上的意義

形體結構的分析，是從輪廓線上的「轉折點」開始探討它在造形上的意義，既為「轉折點」就是造形美術中需關注的形體轉換處，也是解剖結構的突顯處，因此將它一一命名、研究它的位置、形狀。有關研究是筆者透過經 147 位大學成年學生統計的結果。

正面視點「頭部大範圍」的界線，就是「正面視點外圍輪廓線經過的位置」。每一外圍輪廓線經過處都處於該視點的深度空間裡，由於透視關係，愈接近外圍輪廓線的形體愈是疊合，唯有能夠將視點移至深度面、直接面對原本的輪廓線經過處，才得以深入研究該處的形體與結構。由於光線與視線的行徑是一致的，因此與「正面視點」同位置光源，投射出的「光照邊際」就是「正面外圍輪廓線」對應在深度空間的位置，也是正面「頭部大範圍」的界線。以「光照邊際」研究外圍輪廓

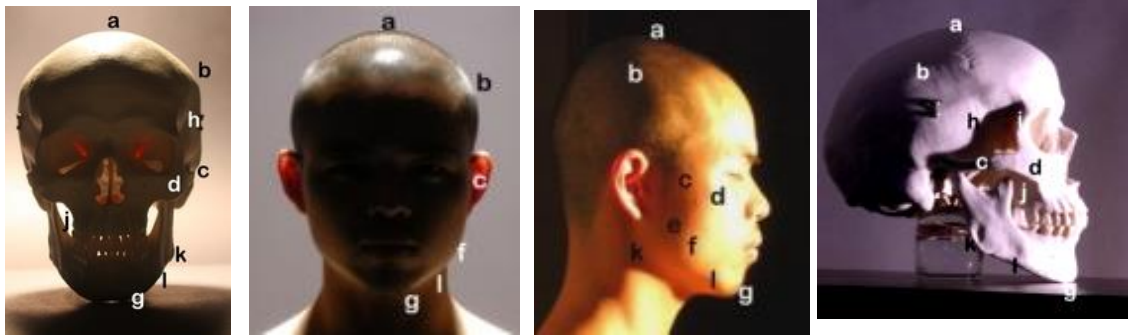
線經過處，研究者不受觀察點的拘限，可以從任何角度詳細觀察。因此本文藉著「光照邊際」處的光影變化，探討正面視點「外圍輪廓線經過處」、正面視點「頭部大範圍」界線處及相鄰位置的形體結構與造形規律。

從正面視點觀看，除了兩耳之外，頭部的外型形似一個上寬下窄的蛋型。當手指沿著頭頂、頭側、頰、下巴的最向外突起處觸摸，除了富於彈性的頰部外，幾乎是直接感受到骨骼的起伏，因此，「正面視點的頭部外圍輪廓線經過處」除了「頰轉角」外，幾乎可以從骨骼形狀探討。¹原因如下：

- 保護頭顱的顱頂腱膜平均披覆，它不影響頭型，因此顱骨可視為頭部形狀。
- 顱骨弓之上的顱窩（太陽穴）覆蓋著肥厚的顱肌後的凹窩變淺。正面外圍輪廓線跨過此處，取決於上方的「顱側結節」與下方的「顱骨弓隆起」點，受顱窩影響較弱。²
- 顱骨弓之外表僅覆蓋著腱膜及表層，所以骨相直接呈現於體表。
- 顱骨弓之下的頰凹覆蓋著肥厚的咬肌，咬肌的隆起遮蔽了後方的下顎枝、下顎角，咬肌影響著正面的外圍輪廓，正面角度從頰側轉至下顎底的轉角處的「頰轉角」在咬肌上。
- 下顎骨底僅覆蓋著腱膜及表層，骨相直接呈現於體表。

為了避免一堆陌生的解剖名詞干擾了接續下來的造形的探討及形塑，在「正面視點外圍輪廓線經過處之相關骨骼、肌肉」中，先安排了解剖位置的介紹，之後再逐一證明外圍輪廓線經過處解剖點的造形意義。（圖 3）其中各圖片說明如下：

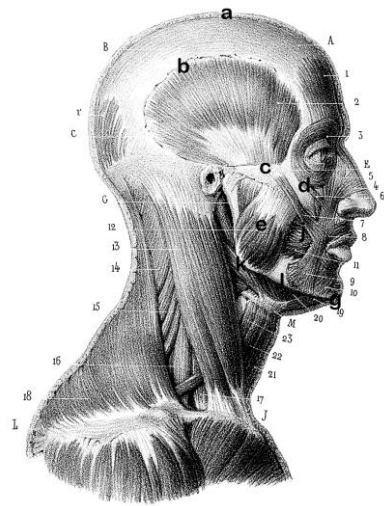
- 由於頭骨的樣式是無得選擇的，左一正面的頭骨形狀較有稜角，這是西方人長期趴睡下的結果。它的轉折點鮮明，符合美術老師常要求學生的「寧方勿圓」，亦適合做研究之對照。
- 左二是模特兒正面外圍輪廓線經過處，東方人普遍頭顱較圓。
- 左三是模特兒正面外圍輪廓線對應到深度空間的位置，從照片中可以看到：頰後、下顎枝、下顎角全處於暗調中，證明正面視點的下顎枝、下顎角並不呈現在正面視點外圍輪廓線上。模特兒的太陽穴非常飽滿，「光照邊際」以骨點為準，較適合多數人的位置。
- 右圖的側面頭骨照片是在光源與正面視點位置相同時拍攝，由於表面沒有肌肉附著，僅做標示點參考。



(圖 3) 正面視點外圍輪廓線經過處的骨骼、肌肉對照圖³

- a. 頭部最高點—顱頂結節4
- b. 頭部最寬點(耳殼除外)—顱側結節，頂面轉成縱面的關鍵點
- c. 正面角度臉部最寬點—顱骨弓隆起
- d. 臉部正面最寬處—顱骨
- e. 咬肌
- f. 正面臉頰最寬點—頰轉角，臉頰轉至下巴的關鍵點
- g. 頰與下巴的交會點—頰結節
- h. 太陽穴的位置—顱窩
- i. 太陽穴的前緣—顱線
- j. 顱骨下、齒列旁的空缺—頰凹
- k. 下顎骨後緣縱向與橫向的轉角—下顎角
- l. 下顎底

本文中解剖位置標示全以圖 3 為準，以便前後文可以依同一英文字母對照，找到同一解剖點。



以下為「正面外圍輪廓線經過處」之解剖點(轉折點)在造形上的意義之分析、探討：

1. 頭部最高點是中心線上的「顱頂結節」，在側面的耳前緣垂直線上

從平視角度觀看頭部，「顱頂結節」都顯示為頭部的最高點。當手指沿著眉心向上觸摸，進入頭髮後觸摸到的大圓丘就是「顱頂結節」，它在左右耳前緣的連接線上。「顱頂結節」並無特殊功能，所以，在醫學解剖中並未將此處命名，但是，在造形美術上有它的必要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。從圖 4 模特兒側面照片中可以證明，頭部的最高點—「顱頂結節」—在耳前緣的垂直線上。圖 3 亦同。因此 ZBrush 塑型時，頭部的最高點應定在此處。

2. 頭部正面的最寬點是「顱側結節」，在側面的耳後緣垂直線上、高度位置在耳上緣至「顱頂結節」垂直距離二分之一之上

從頭骨正面、頂面模型中看到：頂面與縱面的分界在「顱側結節」，它也是頭部最寬的位置（耳殼除外，圖 4）。從俯視角度可以看到：

- 光源位置與正面視點相同時，光照邊際證明了外圍輪廓線經過中心線上的最高點「顱頂結節」、頭顱最寬處的「顱側結節」。
- 中心線上的「顱頂結節」位置較前，從圖 3 及 4、5 模特兒側面照片中證明它在耳前緣的垂直線上，兩側的「顱側結節」較後，如果手指沿著耳後緣向上觸摸，耳後緣垂直線上的大圓丘就是「顱側結節」。從正面頭骨模型中推測出：高度約在眉頭至「顱頂結節」垂直距離的二分之一之上。「顱側結節」的隆起是頭顱側面轉向背面的關鍵點。ZBrush 塑型時，正面的最大範圍應定於此。



3. 正面臉部最寬點在「顴骨弓隆起」，高度在耳孔上緣，側面的橫向位置在眼尾與耳前緣二分之一處

「顴骨弓」是顴骨與耳孔之間的隆起骨橋，在太陽穴與頰側之間，它對臉部形體的影響分析於下：(圖 5、6)

- 當手指由太陽穴下滑，可以清楚的證明「顴骨弓」整道的隆起。上方的太陽穴雖覆蓋著肥厚的顳肌，但肌肉的軟組織仍使得太陽穴呈凹陷狀，下方的頰部咬肌，亦無法掩蓋「顴骨弓」的隆起。因此「顴骨弓」隆起是額側與頰側重要的分面處。
- 當手指由顴骨滑向耳孔，可以證明到「顴骨弓」向外隆起後急劇內陷。中央的「顴骨弓隆起」是最向外突的點，也是臉正面的最寬的位置、外圍輪廓線經過的點。之後的內陷促成臉頰的後半部、耳殼基底、下顎枝也是內陷的，因此從正面角度觀看時，前方的臉頰遮住了耳孔、耳殼的基部。
- 光源在正前方角度時，模特兒的頰後藏在陰影中、耳殼基部亦呈暗調，亦證明了「顴骨弓隆起」之後的臉頰內陷。從頭骨及模特兒的側面，可以推算出「顴骨弓隆起」的橫向位置約在二分之一處。

藝用解剖學的研究是以青年男子為對象，年輕人的「顳側結節」必寬於頰側的「顴骨弓隆起」，但是，由於長期的言語、咀嚼等運動，中年之後逐漸寬於「顳側結節」。臉寬於顳是老態的顯現，ZBrush 塑型時應加以注意。

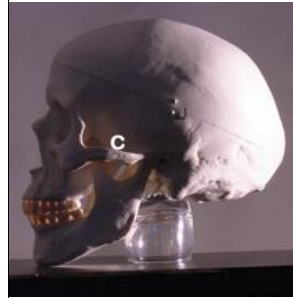


(圖 5) 光源與正面視點位置相同時，從頭骨頂面及側面的「光照邊際」中可以證明「顳側結節」b 位置最後、「顳頂結節」a 較前、「顴骨弓隆起」c 更前(顴骨弓上的明暗交界)。「顴骨弓隆起」點之後呈暗調，是內收；模特兒頰後、耳前的區塊亦呈暗調、內收。雖然模特兒髮色黑，但從反光中亦可見到三者位置相似。 a. 顳頂結節 b. 顳側結節 c. 顴骨弓隆起 d. 顴骨 e. 咬肌 f. 頰轉角 g. 頰結節 h. 顳窩 i. 顳線 j. 頰凹 k. 下顎角 l. 下顎底

4. 臉部正面最寬點在顴骨，在眼尾下方、鼻翼側上

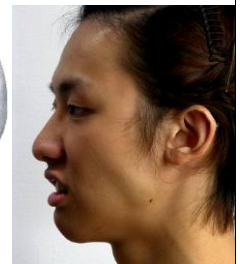
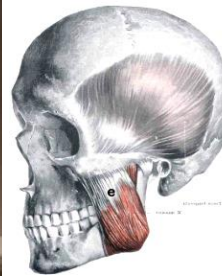
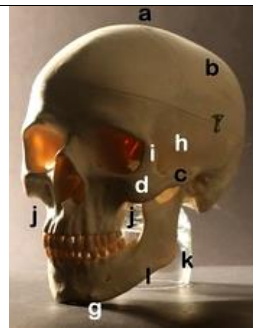
正面視點呈現的範圍包括了完整的正面與部分的頂面、側面、底面。正面視點臉部最寬的位置在「顴骨弓隆起」處，而臉部正面最寬的位置在顴骨，「顴骨弓隆起」更寬於顴骨。顴骨是眼眶外下方的骨骼，是臉部正面與側面的轉折點。當伸直的手掌貼近臉側時，即可觸碰到顴骨中央的錐形隆起。雖然正面視點的外圍輪廓線是經過「顴骨弓隆起」，但是，光源在正面視點位置時，在顴骨後緣亦留下灰調陰影。

(圖 6) 光源在後方時，頭骨的「顴骨弓隆起處」c 更鮮明。俯視時「顴骨弓」的骨橋轉折 c 更清晰。



5. 咬肌是頰側最重要的隆起

顴骨、顴骨弓之下的空缺是頰凹的位置，頰凹與顳窩都是為活動口部的肌肉所預留的空位，而咬肌是頰凹中最肥厚的肌肉，正面下臉部的的外圍輪廓主要是由咬肌、下顎底組成。(圖 7) 咬肌肌束是由顴骨斜向後下方的下顎角；從圖 4、5 模特兒照片中的「光照邊際」可以證明：斜向的咬肌是正面外圍輪廓經過處，也是頰側向前收窄的開始。咬肌與頰結節之間形成三角面，照片中的此處呈現為灰調。



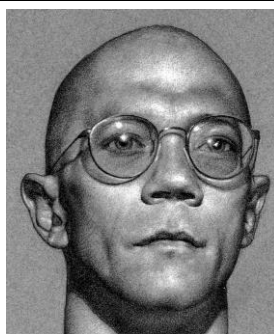
(圖 7) 如果將拇指打開、虎口對著口唇，可以感受到臉頰從咬肌開始向前收窄。從照片中可以看到，模特兒牙關咬緊時，由顴骨斜向下顎角的咬肌更清晰。 a. 顳頂結節 b. 顳側結節 c. 顴骨弓隆起 d. 顴骨 e. 咬肌 f. 頰轉角 g. 頰結節 h. 顳窩 i. 顳線 j. 頰凹 k. 下顎角 l. 下顎底

6. 「頰轉角」是正面視點頰側至下巴的轉折點，它與口唇齊高，側面角度的橫向位置約與「顴骨弓隆起」齊

正面外圍廓線由頰側至下巴的轉彎處名為「頰轉角」，它的裡層是咬肌；由圖 3、4、5 證明肌肉的隆起完全遮蔽了後方的下顎枝與下顎角，所以，下臉部的輪廓是由咬肌及下顎底聯合而成。當光源從正面角度投射時，在顴骨的外側形成「<」形的光照邊際，上方的「顴骨弓隆起」與「顳側結節」近乎連接成一線，下方由顴骨外側至與口唇同高的「頰轉角」後轉成下巴。瘦臉者橫向位置較前於「顴骨弓隆起」。(圖 8)

7. 正面視點頰至下巴底面的轉折處在「頰粗隆」下方

下顎骨前下方的三角形隆起為「頰粗隆」，三角形兩側為「頰結節」，一般以下巴寬者或西方人、男性較明顯。頰至下巴底面的轉折點在「頰粗隆」下方。「頰粗隆」在體表名為「頰突隆」。⁵



(圖 8) 安特尼·勞德 (Anthony Ryder) 作品，1998，鉛筆。畫中近正面角度也仔細的表現出頰側成「>」形的光照邊際，光照邊際向頭顱、下巴沿伸，形成側躺的 W，窄窄的暗調表現出頭顱的形狀及襯托出立體感。

ZBrush 塑型時應加注意：光照邊際之前的形體向內收窄，之後亦向內收窄，光照邊際上的每一點都是同水平線中的最向外的突起點（耳殼除外）。

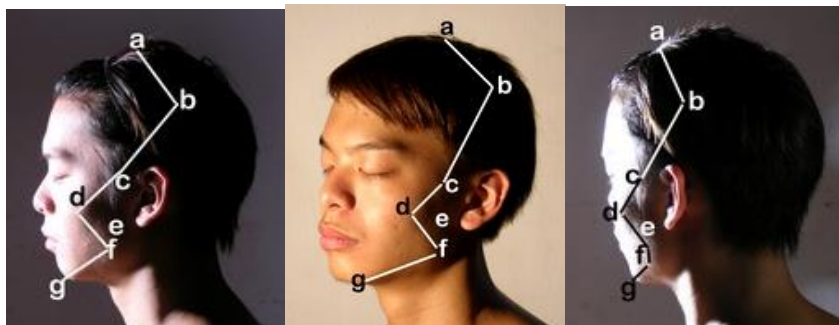
(二)「光照邊際」對應在頭側的變化規律

1. 頭部正面最大範圍經過的解剖點位置

綜合以上研究，當光源位置與視點相同時，正面視點外圍輪廓線經過的位置，即為頭部正面最大範圍經過的位置，經「光照邊際」證明後列表於下：

	正面角度的外圍輪廓線上的轉折點（解剖點...等）	正面角度的縱向高度	在側面角度時的橫向位置
		造型上的意義	
a	頭部最高點—顳頂結節	正中線上	耳前緣垂直上方
		平視時任何角度的最高點都是顳頂結節	
b	頭部最寬點(耳殼除外)—顳側結節	耳上緣至顳頂距離二分之一處	耳後緣垂直上方
		正面角度外圍輪廓線上位置最深的一點	

c	正面角度臉部最寬點—顴骨弓隆起	眼尾至耳孔之間	眼尾至耳孔距離二分之一處
		顴骨弓在太陽穴與頰側之間，是臉側重要的隆起，由顴骨向後延伸至耳孔上方的骨橋，當受到外力撞擊時，懸空的結構減低了對視覺器官、腦部的傷害。「顴骨弓隆起」是骨橋上最向側面突起的一點，年輕的臉上它略窄於顳側結節，中年後往往較寬。	
d	臉部正面最寬處—顴骨	眼眶骨外下方	眼尾前下方
		正面角度臉部最寬點—顴骨弓隆起，在臉側。臉部正面最寬處—顴骨，在正側轉角處，是眼眶骨外下方的錐形體骨骼，具保護眼球的機制，顴骨的弧度決定了臉型。	
e	咬肌	是咬合和咀嚼的肌肉，由顴骨側向後下斜。咬肌發達者臉頰較寬。	
f	臉頰最寬點—頰轉角	唇縫合水平處	側面角度的橫向位置約與「顴骨弓隆起」齊
		頰轉角之後形體內收，因此頰後的下顎枝、下顎角較為內收。	
g	下顎底		
h	頰結節	下顎骨前下方的三角形隆起為頰粗隆，三角形兩側微隆處為頰結節，下巴寬者頰結節較明顯。它是下巴轉至底面位置。	



(圖 9)為了讓「光照邊際」更完整的呈現，筆者將光源略微左移，圖中以側面、側前、側後角度呈現，目的在顯示「W」依附在頭顱的立體變化。d. f. g 圍成的灰調又可以分出另一個塊面。 a. 顳頂結節 b. 顳側結節 c. 顴骨弓隆起 d. 顴骨 e. 咬肌 f. 頰轉角 g. 頰結節 l. 下顎底

2. 「光照邊際」對應在頭側的變化規律：「w」

光線如同視線般以「光照邊際」止於「外圍輪廓線經過處」、頭部形體大範圍的位置。腦顱之下的臉部完全裸露，形體結構的起伏完全反應在體表，「光照邊際」在頰側形成「<」形，與下顎底、腦顱三者合成「w」。說明如下：

- 「<」尖端之上是顴骨的位置，「<」上緣延伸至顴骨弓隆起、「顱側結節」再迴轉向「顱頂結節」。
- 「<」之下緣是咬肌的斜面、至「頰轉角」處以一個圓弧逐漸的轉向下顎底、下巴底。
- 從照片中可以看到，耳殼因為它的內陷而基部並不全然受光，下顎枝、下顎角完全隱藏在暗調中。(圖 9、10、11)

二、理論與實務的結合—「光照邊際」在 ZBrush 建模中的應用

理論與實務的結合中，先就直接影響建模成果的「比例」與視角與建模時的角度關係先做釐清，再進入理論與實務結合的操作方法與成果探討。

(一)五官位置與比例關係

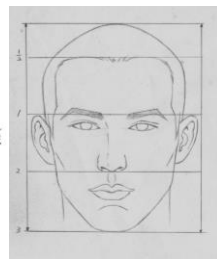
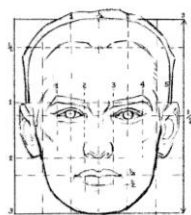
頭部形體結構的位置皆與五官有著密切關係，因此五官位置與頭部的比例關係，皆需先行確立。本文既在建立一個頭部形塑的典型範例，模特兒的選擇也以此為標準；Andrew Loomis 的成人比例圖是造型美術最常被引用的，它與 Leonardo Da Vinci anatomy drawing 中的比例圖相符。⁶(圖 12)

雖然人們對美的標準屢有更動，但對面貌美卻逐漸有了共識，而「三停五眼」是中國古代畫家根據成年人歸納出來的比例規律，它闡明面部正面的比例關係是「豎三停、橫五眼」。「豎三停」是指臉的長度從髮際至



(圖 10)錢紹武作品，瀟灑的筆韻中，從顱側至頰側主下巴的「N」型暗帶，喻意著前半與後半的分野。

(圖 11)阿道夫·門采爾(Adolf von Menzel)作品，1859-1860，鉛筆。前上方的光源使得顴骨陰影後退，顴骨弓隆起明顯。



(圖 12)左為造型美術最常被引用的成人比例圖，Andrew Loomis 繪，臉頰、下巴較圓鈍，似中年人肌膚下垂狀。右為學生黃建芳以真人模特兒描繪之比例圖，輪廓中的顱頂結節、顱側結節、顴骨弓隆起、頰轉角、下巴等轉折明確，顯得較年輕。

眉頭、眉頭至鼻底、鼻底至下巴的距離是三等分；橫「五眼」是指臉正面的寬度為五只眼裂的寬度。

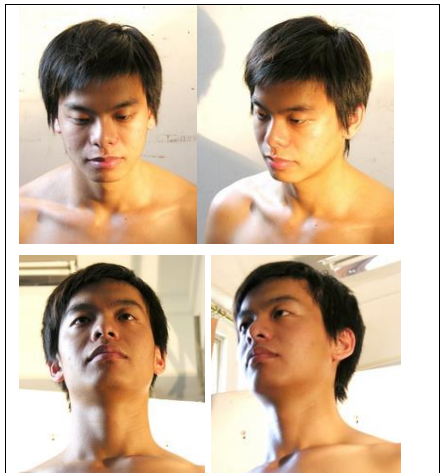
「三停五眼」與 Andrew Loomis 的成人頭部比例、Leonardo Da Vinci anatomy drawing 中的比例圖不謀而合，圖中完整的呈現了頭部、五官的比例關係，除了臉部橫寬五眼、三停均等外，耳朵介於眉至鼻底之間，髮際至頭頂高度是二分之一單位；至於側面角度有時可以依情況可以在建模時調窄一些，這是因為中國人的臉較寬、頭較圓、頭顱前後距離普遍較窄，而身處寒帶、習於趴睡的歐美人士腦顱向後發達。

五官位置之訂定非常重要，因為所有的結構點、線、體積都是依據五官對應出位置。除了依照美術上常用的頭部比例外，亦可依模特兒設定比例。此外一些注意重點如下：

- 腦顱寬於面顱：年輕人的「顱側結節」寬於「顴骨弓隆起」，除非是形塑老態，長者長年的咀嚼、言語、表情等，顴骨弓、咬肌漸發達，下半臉漸寬時頰側的「顴骨弓隆起」始寬於「顱側結節」。
- 臉部不可過大：眉之下之臉部不可過長、過大，否則顯老態；年青的眉頭至下巴為兩個單位高，眉頭至頭頂為一個半單位，中年後由於下顎的活動，顏面骨逐漸擴大，因此臉顯得較大、較長。
- 寧方勿圓：相較之下年青人的臉頰普遍較有型，頰與下巴較分明，中年後肌膚下垂，臉頰較圓鈍(比較圖 12 比例圖)。另外，腦顱上的最高點「顱頂結節」、最寬點「顱側結節」應加以突顯出來，之後建上頭髮時較有型。

(二)視角分析—照片與建模模型的視角

一般建模者在參考照片時，容易忽略「視角」對造形的影響，但是唯有模型與照片在同一視角時，照片中的圖像才存在；模型唯有在取得與照片相「視角」時，才能形塑出與模特兒一致的容貌。由於人體是左右對稱的，所以往往僅注意到左右角度差異，而忽略了俯仰的變化。圖11比例圖是採平視角說明，它提供了一項重要訊息：平視時耳朵介於眉頭與鼻底之間。相較於「眉頭」，「鼻底」與臉之切迹是清晰多了，因此可以以耳垂與鼻底的水平關係來判斷「視角」，並將它應用至建模。由模特兒的動作中可以證明。



(圖 13) 參考照片建模時，應注意到模型與照片應取得一致的角度。

左：正面角度—耳垂高於鼻底時為俯角拍攝，耳垂低於鼻底時為仰角拍攝。

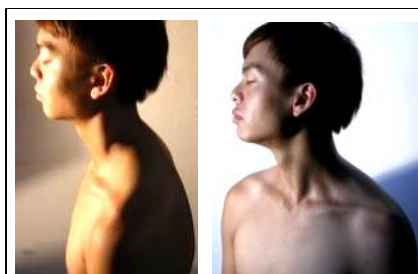
右：側前角度—近側的眼睛較低時為俯角拍攝，此時耳垂亦高於鼻底。近側的眼睛較高，為仰角拍攝，此時耳垂亦低於鼻底。

1. 耳垂與鼻底之關係(圖 13)

- 模特兒低頭時，耳垂即上移；俯角拍攝的照片，耳垂亦上移。
- 模特兒擡頭時，耳垂即下移；仰角拍攝的照片，耳垂亦下移。
- 拍照時盡可能拍到一組平視角度的照片，也就是拍一組耳垂與鼻底齊高的照片，尤其是全正面與全側面角度。建模時依此將五官位置及各部的比例關係，一次就定位、不再修改。
- 耳垂與鼻底關係就形同一組座標。例如：正面照片中模特兒耳垂較低時，是拍攝者以仰視角拍攝，此時模型的耳垂與鼻底的關係亦需調整到完全一樣，始可參考這張照片建模。側面則反之。(圖 14)

2. 雙眼傾斜度的意義

- 「雙眼的傾斜度」亦提供了「視角」的訊息。從圖 4 前面角度的照片中，可以看到模特兒無論是低頭或仰頭(俯拍或仰拍)，雙眼皆呈水平狀況，所以，「前面角度」僅能依賴耳垂與鼻底關係判斷「視角」。離開前面角度，若兩眼呈水平狀就也是平視視角；若近側的眼睛較低，即表示照片是俯角拍攝；若近側的眼睛較高，表示仰角拍攝。建模時需將模型的雙眼斜度調整至與照片一致、耳垂與鼻底關係一致，取得與照片中一致的「視角」後，始得形塑。
- 側面角度僅能見到一隻眼睛，所以僅能依賴耳垂與鼻底關係判斷「視角」(圖 5)。從照片中可以看到：原本接近鏡頭的鼻部轉入深度空間後，耳垂低於鼻底的是俯視角拍攝，仰視角拍攝耳垂必高於鼻底。但是，當模特兒抬頭時耳垂亦低於鼻底，低頭時耳垂亦高於鼻底。所以，在建模之初、五官定位之時，同時也需設定模特兒的動態。



(圖 14) 側面角度，模特兒平視前方俯視角拍攝時，耳垂低於鼻底(左)；仰視角拍攝耳垂高於鼻底。但是模特兒仰頭、平視拍攝時耳垂亦低於鼻底(右)；反之，模特兒低頭、平視拍攝時，耳垂亦高於鼻底。

(三)正面視點外圍廓線上「解剖點」的定位一橫向、縱向

ZBrush 建模是在虛擬空間形塑一個頭部「形體」，沒有「形」即沒有「體」。沒有好的「形」，更沒有好的「體」。「形」是平面的，「體」是立體的。在物理世界中「形」和「體」是不能分離的，它們是一個完整的概念。但是，在美術中「形」可以沒有「體」而單獨存在，但「體」沒有「形」則不行，「體」的存在必須以「形」為前提。「形」即「形狀」和「輪廓」。除了球體之外，「形體」

是由無數個的不規則、不同朝向的「面」組合成的。因此，在 ZBrush 建模的頭部「形體」建立中，可以藉由不同角度的「面」的「形狀」和「輪廓」逐漸組合而成。本文的研究就是針對「正面角度」的「形狀」和「輪廓」，當光源位置與正面視點相同時，「光照邊際」是外圍輪廓線經過的位置，也是最向外突出的地方，因此它的前面與後面形體皆向內收，所以，「光照邊際」處的每一點的橫向、縱向、深度空間位置都影響著建模成果。

建模應用時先將模型的正面、側面、側前、側後、頂面幾個角度各面的模型體積盡量擴展、盡量調整至與模特兒一致，再訂定五官、比例位置；以照片為藍本時，需特別注意視角對比例位置的影響。然後在正面角度貼近外圍輪廓線處標上解剖點的橫向、縱向位置，如：顱頂結節、顱側結節、顴骨弓隆起、頰轉角、頰結節等。藝用解剖學講述上的解剖位置是影響外觀的解剖點、線、面、體，因此，標示外圍輪廓線上的解剖點就是標示轉折點。標示後並塑出形狀，盡量將正面角度的形狀、輪廓與模特兒一致。（圖 15）

（四）正面視點的外圍廓線上「解剖點」在側面的定位——深度位置

當正面角度的形狀、輪廓塑模特兒一致後，轉到側面角度，此時模型的形狀、外圍輪廓、體積、五官位置及比例關係，已與模特兒一致。將原本在正面角度標示的顱頂結節、顱側結節、顴骨弓隆起、頰轉角、頰結節等，水平移至側面的深度位置。以照片為藍本時，需特別注意視角對比例位置的影響。從正面到側面做 90 度移轉訂定深度位置，一方面是角度明確、容易取得，一方面是就正面外圍廓線來說，這些解剖點的位置受透視影響較小。有關解剖點的位置在一（一）、形體結構的分析——輪廓線上的「解剖點」在造形上的意義——中已一一證明，進行方式說明如下：



- 訂定「顱頂結節」的位置：中國人的臉較寬、頭較圓、頭顱前後距離較窄，但是腦顱弧線的最高

點是「顱頂結節」a，亦在耳前緣的垂直線上。將最高點改在耳前緣的垂直線上。

- 訂定「顱側結節」的位置：腦顱正面的最寬點是「顱側結節」b，它在側面角度的耳後緣垂直線上、眉頭至頭頂二分之一之上。在側面角度做上記號，將最寬點的深度位置移至此，並保持正面視點的寬度。
- 訂定「顴骨弓隆起」的位置：臉部正面的最寬點是「顴骨弓隆起」c，它在側面角度的眼尾與耳孔連線的二分之一處。在側面角度做上記號，將「顴骨弓隆起」的深對位置移至此，並保持正面角度的寬度。
- 訂定顴骨的位置：從正面觀看，顴骨窄於「顴骨弓隆起」，但是它是臉正面與側面的轉角，在眼外下方形成重要的隆起d，因此在正面角度外圍輪廓線將它包含進去。顴骨下端(約於鼻底水平之上的位置)是咬肌起始處，在此處形成「<」形的明暗交界，也是體面交會處，它與上方的「顴骨弓隆起」c、「顱頂結節」b近乎連接成一線。
- 訂定「頰轉角」的位置：正面「頰轉角」f在口唇水平處，橫向位置與「顴骨弓隆起」c齊，臉瘦者略前。在側面角度做上記號，將「頰轉角」的深對位置移至此，並保持正面角度的寬度。「頰轉角」f後至「頰結節」下轉入下巴底面。

(五) 正面視點的外圍廓線經過側面的位置連成「W」形

顱頂結節、顱側結節、顴骨弓隆起、顴骨、頰轉角、下巴等，這些正面視點的外圍廓線經過處的解剖點，在側面必連成「W」。腦顱之下的臉部完全裸露，形體結構的起伏完全反應在體表，光照邊際經過頰側的位置，形成「<」形，「<」與下顎底、腦顱三者合成「W」。再將顴骨、顴骨弓、眼眶骨、顱線、咬肌...等繪在模型上，逐步引出相鄰處的骨點、結構與造形。(圖 16)

(六) 「光照邊際」處必成為邊緣線

正面視點的外圍廓線經過處在側面連成「W」形後，將模型以逆時針或順時針方向移轉，連線應逐漸成為頭部的邊緣線，說明如下：

- 將側面模型以逆時針方向逐漸移動向正面，「W」連線外移，終成為邊緣線；如果不能成為邊緣線，則模型必需加以調整，此時必做整體性的觀察，勿冒然的對某部位做加或減。由於解剖點的橫向、縱向、深度位置已是確定的，因此解剖點的位置必在邊緣線上，主要是做連線的調整。模型的完成度愈高，「W」的相符率愈高。

- 將正面模型以順時計方向逐漸移動向後面，「W」連線外移，也終成為邊緣線；如果不能成為邊緣線，則模型亦需反覆調整。

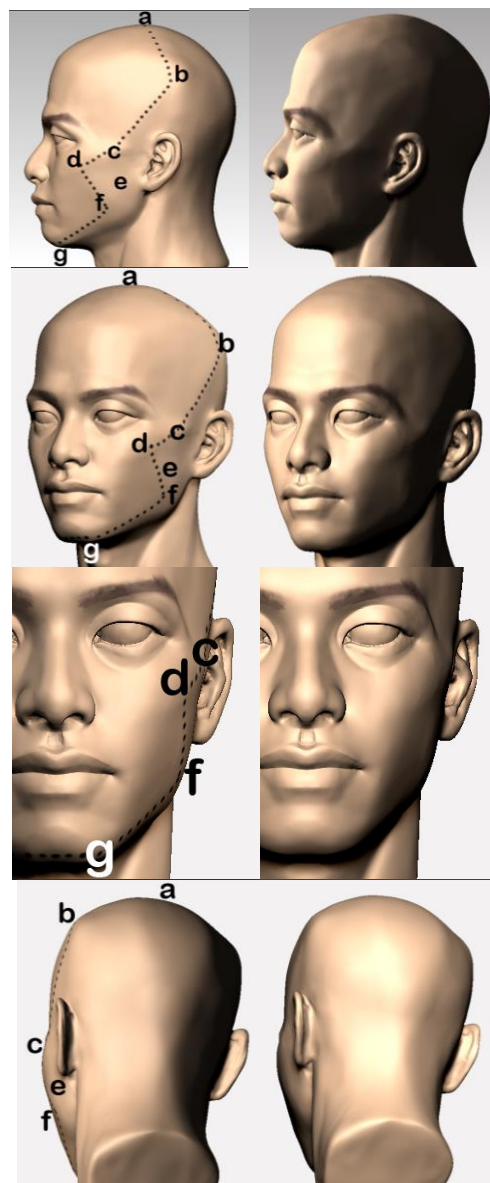
三、造型的探討—理論、實務結合的新建模型與 ZBrush 中胸像範例的對照

範例製作者技術必定相當成熟，但是他是在表現何種角色？在不知定位時將它與寫實的青年人物做比較，實有失公平。但是對照是能加深觀念。因此就以 ZBrush 中胸像範例為例。新建模型與 ZBrush 胸像範例之拍照光線、角度，筆者盡可能的調到兩者一致。分三組進行：

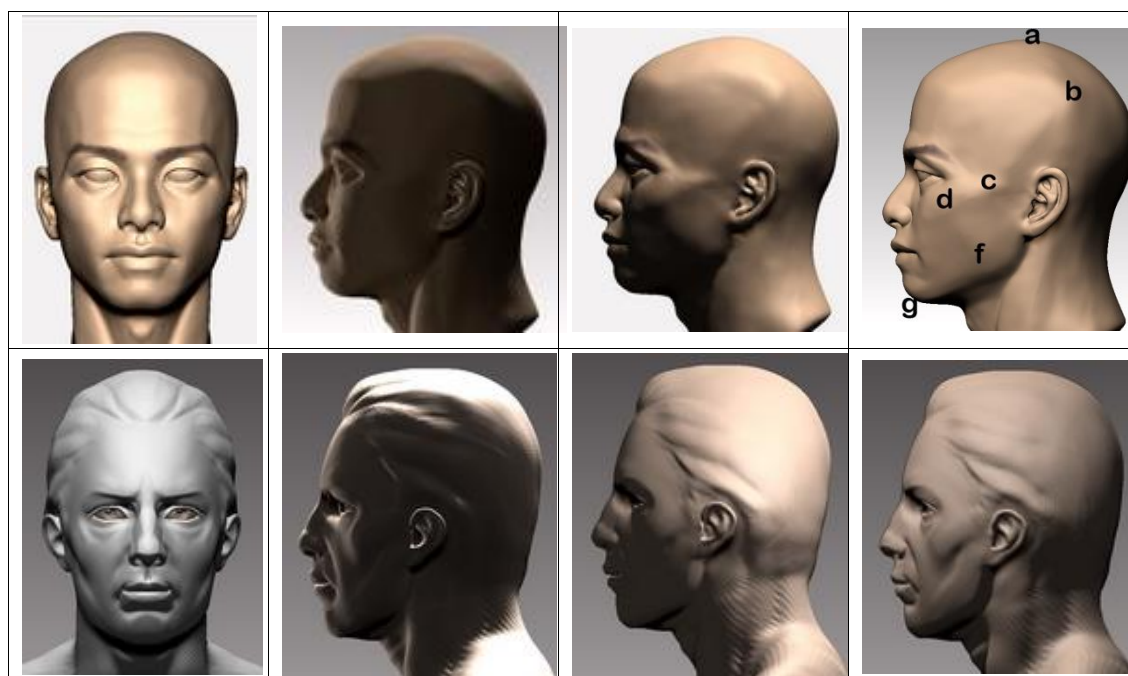
第一組(圖 17)是以頂光逐次向外側移，以突顯與「正面外圍輪廓線經過位置」與相鄰處的縱向形體結構的表現。例如：

1. 與顱頂結節 a 相關的體塊變化的表現
2. 與顱側結節 b 相關的體塊變化的表現
3. 與顱骨弓 c 咬肌相關的體塊變化的表現
4. 下顎底的體塊變化的表現

「正面視點的外圍輪廓線經過處」是前半與後半的分面線，輪廓線上的轉折點(解剖點)——顱頂結節 a、顱側結節 b、顱骨弓隆起 c、頰結節 g 等處，縱向的轉折點一定在縱向體塊變化的關鍵位置。本單元就是以此探討新建模型與 ZBrush 胸像範例的形體結構表現。



(圖 16) 左側模型上所畫的虛線為「正面視點外圍輪廓線經過的位置」，寫實人物的模型在順、逆時針移轉時，虛線一定成為邊緣線。右側是光源在正前方位置時的投影，光照邊際即為虛線處。唯有顱突隆 d 是含在輪廓線內。(模型由葉怡秀完成)



(圖 17)左一：頭顱正面似倒立的蛋型，側面似斜置蛋型，ZBrush 範例中模特兒髮長與圖 13 相似，因此相較下範例中的腦顱與下顎比例太近，且頰轉角度不明、下顎骨，呈現肌膚下垂狀，較顯老態。似臉下垂的中年人。

左二：明暗分佈襯托出頂面與縱面的分面處，由於顱頂的形狀近似五邊形(參考 5 頭骨頂面照片)，顱側結節 b 處最寬，因此頂面是應由中段向前、後收窄。ZBrush 範例中頂部亮面最寬處較後，代表著他是扁頭，此點可由下一組圖 18 之顱頂照片可證明。

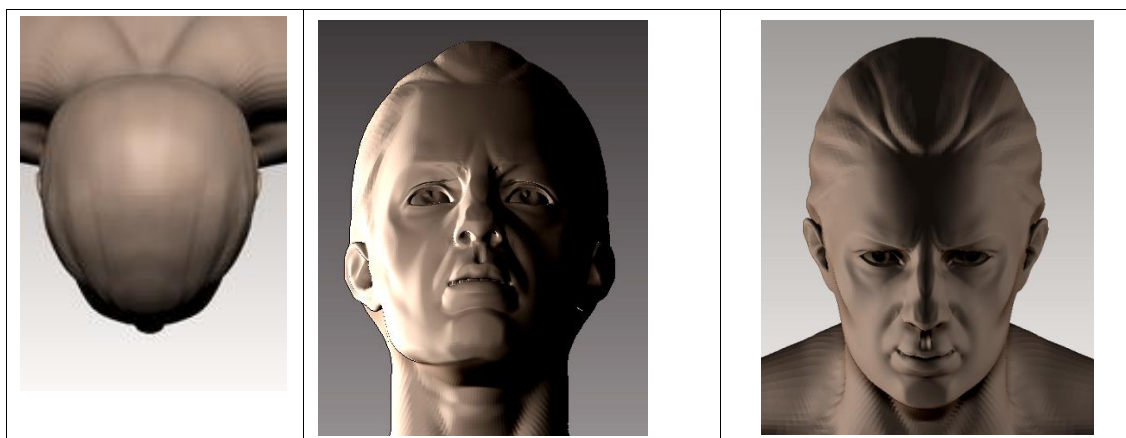
臉部的正面是顴骨處最寬、額次之、下巴最窄，由於形體是永不變，無論任何光照下皆應如此。新建模型呈現出此種規律，但 ZBrush 範例中額之亮面太窄，側面視點未能呈現額正面的範圍，因為它的額部太平了(可由下一組中圖證明)，未塑出自然人的圓弧度，請以手掌橫放在額上，感受一下額面圓弧。

左三：顴骨弓是顱側與頰的分面處、咬肌是頰側與下巴的分面，請對照頭骨側面圖 5、6、7。

右：下顎底是縱面與底面銳利的轉角，唯有在老化、肌膚下墜後才轉角不明。另範例中耳殼位置太前、耳太小。

(上列模型由葉怡秀完成，下列模型取自 ZBrush 胸像範例)

第二組(圖 18)是從正面的俯仰角度進行觀察形體結構的表現，左圖頂面是以全俯視角呈現，是因為它關係著模型深度空間的架構。中、右圖僅以微仰、微俯的視角呈現，一方面是模型可與圖 13 的模特兒照片對照外，另一方面是因為較大的視角也較少見於畫作之中。



(圖 18)• 顱頂的形狀近似五邊形(參考圖 4 頭骨照片)，顱側結節 b 處最寬，因此前面角度無論是俯或仰，都應表現出顱側結節是最寬處。上列新建模型中無論俯仰，顱側結節是最寬的，頭部的蛋型由此向上下收窄。ZBrush 範例中的顱側結節寬度不足、頰部未收窄，顯出老態。

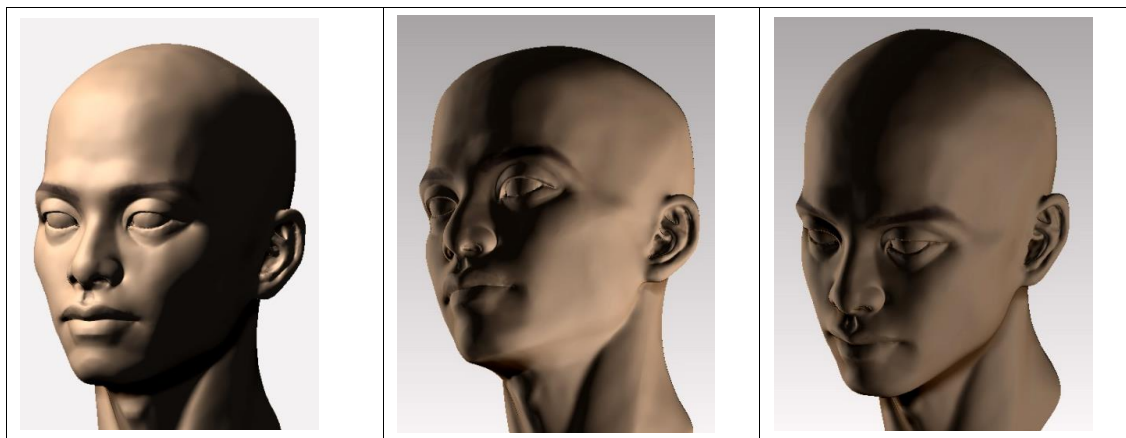
• 光影的層次呈現出新建模型額部的圓弧度，而 ZBrush 範例中的額顯得較平、較方。

• 範例右是從兩側打光，以突顯臉中央的區塊。新建模型中央帶的暗調呈現出：顱最寬、額次之、下巴最窄。ZBrush 範例中臉中央區塊不明，意即形體在正面至側面轉折處表現不足。因此圖 17 左二圖的下臉部無法如新建模型般顯示出分面處。

• 眉頭上方的眉弓隆起未建出(男性特徵)，眼睛立體感不足，似貼圖。口太小。

(上列模型由葉怡秀完成，下列模型取自 ZBrush 胸像範例)

第三組(圖 19)是從側前角度進行觀察形體結構的表現，它是美術中最常被描繪的角度，也是模型可與圖 13 模特兒照片對照的角度。以平視及微仰、微俯的視角呈現。





(圖 19)左：明暗變化呈現出新建模型的正面、頂面、側面範圍，正面顴最寬、額次之、下巴最窄，符合規律；遠端的輪廓線也是顴骨處最突出、下巴最向內收；此輪廓線與明暗交界線是對稱的。而 ZBrush 範例中遠端輪廓線的凹凸起伏較弱，因此近側頰邊的明暗交界不明。這是因為一顴最寬、額次之、下巴最窄——未充分表現。

中及右：明暗分界處與左圖相同，新建模型在不同視角中的亦呈現顴最寬、額次之、下巴最窄的規律。同樣光源中新頭模型的頂縱分面、正側分面，較 ZBrush 範例更明確、更具立體感。顴骨、顴骨弓又將側面分成額側與頰側。咬肌微現又分出頰前與頰後。

• ZBrush 範例中的一顴最寬、額次之、下巴最窄——未充分表現，以致臉正面範圍上下太相近(中，正面灰調寬度太接近)。

(上列模型由葉怡秀完成，下列模型取自 ZBrush 胸像範例)

參、結語

一、以科學的方法一藉由光向量證明外圍輪廓在深度空間的位置，應用至建模型中，證明了它提升了寫實水準

三維物體上的每一點都有 X、Y、Z 值，亦即橫向、縱向、深度空間的位置。人物建模時往往只注意到它的橫向、縱向位置，而將 Z 值停留在同樣的深度裡。筆者藉由「光照邊際」證明「正面視點外圍輪廓線上每一點在深度空間的位置」，也是該視點的「頭部最大範圍經過的位置」。「光」之投影造成「明暗」，在「明暗」中感知「形體」的存在，透過「明暗」變化，便可探討「形體」的起伏轉折，因此藉著「明暗」研究「形體」是一既科學、務實的方法。它既擺脫過去對空間位置的推測局面，又能應用至 ZBrush 建模中，藉軟體中的光檢視模型，從新建模型中可以證明了它提升寫實建模的水準。

在物理世界中「形」和「體」是不能分離的，「形」即「形狀」和「輪廓」，「體」是「立體」和「體積」。除了球體之外，「形體」是由無數個的不規則、不同朝向的「面」組合成的。因此，在 ZBrush 建模的頭部「形體」建立中，可以藉由不同角度的「面」的「形狀」和「輪廓」逐漸組合而成「體」。本文之所以以「正面視點外圍輪廓在深度空間的位置」為研究的主題，是因為它是在建模時中最先被關注的角度，也因為它是由弧面交會而成，如果不通過「光向量」探索，是無以證明它的形體起伏，建模時更無以依據。

二、理論與實務的結合——將藝用解剖學、形體結構的知識與立體塑造方法應用至數位建模

ZBrush 建模過程與塑造過程有滿多相似處，根據多年的教學，我看到了一些學生在人像塑造上表現卓越，有些卻是始終停滯不前，究其原因很多是因為對人體解剖、形體結構的認知不足或是在塑造過程中僅注意局部的精雕，而忽略了整體的立體關係。正確的瞭解解剖結構與體表起伏關係，以及建模時注重整體關係，對於寫實建模都是必要的，它是任何技巧都無法取代的。

解剖組合成結構，結構決定造形，造形受制於解剖。藉著光向量，印證出特定角度中每一影響造型的解剖點在深度空間的位置，並藉著「光照邊際」研究各解剖點的形狀及在整體造形上的意義。明暗變化也暗示著結構與形體的穿插銜接，對應出體表與內部解剖的層層結合，與形體結構的起伏轉折。同一「光照邊際」從側面、側前、側後三角度拍攝，以加重立體觀念，跳脫過去解剖圖之平面模式。藉著「明暗」研究「形體」，證明了形體起伏的規律，並且引用至 ZBrush 建模，利用光檢視模型，以取得 ZBrush 模型與模特兒造型之一致。有系統的將藝用解剖學、形體結構知識與立體塑造方法與數位建模應用跨領域的結合。

三、建議：後續研究

數位建模就像塑造人像一樣，在形塑一個占有空間的立體人物。人像整體的大範圍建立是非常重要的，在多角度的大範圍建立後，五官等局部才能夠有正確的安置位置。畫畫時老師常常叮嚀學生：「要把正面、側面、頂面、底面...分出來，把它當做立方體看待，畫出立體感。」人物建模時也應如此，強烈的立體感使得人物更具張力。頭部的立體分界就是：「頂面與縱面交界的位置」、「縱面與底面交界的位置」、「正面與側面交界的位置」、「側面與背面交界的位置」。這些「面交界的位置」往往也是頭部某個視角的「最大範圍」，例如：在臉中心線外 30 多度的視點觀看到的「外圍輪

廓線」是經過「正面與側面交界處」，也是此角度的「最大範圍」。「面與面交界處」之觀察點，全部牽涉到較複雜的視角，因此需在建模至某階段後再進一步探索。在研究「正面視點外圍輪廓線經過處」後，應再研究「背面視點外圍輪廓線經過處」、「側面視點外圍輪廓線經過處」。正面、背面、側面有了正確的形體後，就比較容易掌握到「面與面交界」的「最大範圍」了。

本文僅做了「正面輪廓線經過深度空間的位置」研究，後續上可以舉一反三，以同樣的模式，從不同角度的「光照邊際」探討形體起伏，做為體建模參考。至於不同角色、年齡的差異也是很值得鑽研的，相信這些研究對繪畫、雕塑、建模...等的人物寫實都是非常有意義的。

參考文獻

Koenigsmarck, Arndt von (2007). *Virtual vixens: 3D character modeling and scene placement*.

Burlington: Focal Press.

Da Vinci, Leonardo (1983). *Leonardo on the human body*. New York: Dover Publications Inc.

Dürer, Albrecht (1972). *The human figure by Albrecht Dürer*. New York: Dover Publications Inc.

Hogarth, William (1788). *Dynamic anatomy*, New York: Watson-Guptill Publications.

Fau, J. (2009), *Human anatomy for artists: A new edition of the 1849 Classic with CD-ROM* (Dover

Anatomy for Artists), N.Y.: Dover Publications, Inc.

Ratner, Peter. (2009). *3-D Human modeling and animation third edition*. New Jersey: John Wiley & Sons

Inc.

Rogers Peck, Stephen (1982). *Atlas of human anatomy for the artists*. London: Oxford University.

Spencer, Scott. (2008) *ZBrush character creation: Advanced digital sculpting*. Indiana: Wiley Publishing,

Inc.

王華祥(2001)。《再識大師—說形體》。河北：河北美術出版社。

巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。

牟百治譯(2004)。《雕塑技法—頭像雕塑》。廣西：廣西美術出版社。(原著彼德·魯賓諾)

俞可譯(2004)。《雕塑技法—人體雕塑》。廣西：廣西美術出版社。(原雕塑者布魯諾·盧切斯)

姜同文(1973)。《藝用人體解剖學》。臺北：天同出版社。

徐焰、張燕文譯(2005)。《藝用人體解剖》。浙江：浙江攝影出版社。(原著薩拉·西蒙伯爾特)

彭建輝譯(2008)。《人體解剖與素描》。上海：人民美術出版社。(原著高瓦尼·席瓦爾第)

鄒鋒(2007)。淺談人體素描中“解剖”與“結構”的關係。遼寧省：教育行政學院學報年第 11 期

魏道慧(2009)。〈前額骨骨相與體表表現〉。《藝術學報》。第五卷第 1 期。

魏道慧(2010)。〈從明暗變化探討頭蓋骨輪廓與形體展現〉。《藝術學報》。第六卷第 1 期。

魏道慧(2011)。《人體結構與藝術構成》。臺北：北星文化事業有限公司。

註釋

- 1.雖然筆者在研究過程中有四位模特兒是光頭的，但其中 D.E 兩位在嬰兒時長時間的仰臥，因此頭顱成扁頭；第三位 C 頭型美，但幼時趴睡，頰側長時間受擠壓，結果顱骨弓、咬肌、下顎角不明；第四位 B 頭型美，但臉型為「申」字型，額較窄、臉頰起伏細碎，亦不適宜為初研究者對象；因此，參考 B.C 的頭型與臉部三停均稱、「目」字臉的模特兒 A 君合體，進行建模之探討。
- 2.初以為合適的模特兒，在強光照射下原形畢露，才能確知是否合適。曾有黃姓學生熱心的剃了光頭，卻發現並不適合。黃生亦為藝用解剖學研究熱愛者，曾獲奇美獎，現就讀於列賓美院。
- 3.骨骼模型出自創立於 1876 年的德國 Somso Parent 公司，此公司長期與醫學教授充分合作，專門從事醫學及教育研發模型，擁有自己的博物館 (Somso Museum)，生產之模型為真人頭骨翻製，頗負盛譽。骨骼照片筆著打光、拍攝。
- 4.李振才(2001)。《人體造型解剖》。山東：山東美術出版社。前言。
5. <http://zh.wikipedia.org/wiki/ZBrush>
- 6.「頰轉角」為正面視點的外圍輪廓線由頰轉向下巴的轉折處。
- 7.在醫學解剖中將「顱側結節」的位置命名為「頂結節」¹ (Tuber parietale)，它是單塊顱頂骨的中央部位隆起。見巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁 335。但是筆者以為，左右兩塊顱頂骨在頭頂中央會合後，原本在單一顱頂骨中央的「頂結節」，轉而呈現在頭顱的兩側，在頭部之整體造型關係中，容易有錯誤引導，因此，在藝用解剖學領域中重新命名為「顱側結節」。見魏道慧(2011)。《人體結構與藝術構成》。臺北：北星文化事業有限公司。頁 38。
- 8.肌肉解剖圖出自：J. Fau, (2009), *Human Anatomy for Artists: A New Edition of the 1849 Classic with CD-ROM (Dover Anatomy for Artists)*, N.Y.: Dover Publications, Inc.
- 9.巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁 334-336。體表的「顱頂結節」並無特殊功能，所以，在醫學解剖中並未將此處命名。但是，「顱頂結節」是頭部的最高點，在人物造形中有它的重要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。

10. 肌肉解剖圖出自：J. Fau, (2009), *Human Anatomy for Artists: A New Edition of the 1849 Classic with CD-ROM (Dover Anatomy for Artists)*, N.Y.: Dover Publications, Inc.
11. 在醫學解剖中僅有「頰粗隆」，沒有「頰突隆」之命名。「頰突隆」在「頰粗隆」之外，包含了肌肉表層，形成下巴前面的隆突，在人物造形中有它的重要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。
12. 安德魯·盧米斯（Andrew Loomis, 1892-1959），是傑出的美國插畫家、藝術導師。他的一系列的藝術教學書籍影響著後人至今。
13. 王華祥 (2001)。《再識大師—說形體》。河北：河北美術出版社。頁 5。
14. 面與面交界處成輪廓線的角度因人而異，臉寬者觀察點在中心線外近 35°度處，臉窄者觀察點在臉中心線外近 30°度處。

The Study of Head Shape Structure and The Application of Digital Mold-Building: By Taking The Realization of "Light Illumination Margin" In ZBrush

Tao-Huei Wei



Abstract

The research of art anatomy plays a very important role in shaping realistic figures. As light travels by following the same path that of eyesight, when light source matches the location of sight point, light illumination margin makes the profile line that passes by the spot. The research in question is carried out based on literature study and goods observation among other practices, Taking the path of outskirts profile line of front visual spots as an example, by arranging light vector and applying the scientific and practical methods as well as the difference between brightness and darkness, a research is conducted using shaping rule analysis and applying the ZBrush model building. The front outskirts profile line passes the top of the head, the cheeks and the chin and it is formed by a number of different curves crossing one another. As there are no visible profile lines, light projection would be necessary, or it would not be able to identify the shape that goes up and down. It is expected to see the research in question opening a new path where different fields could be joined

Keywords: Art anatomy, Digital model-building, Outskirt profile line, Light-illumination margin, ZBrush

¹「頰轉角」為正面視點的外圍輪廓線由頰轉向下巴的轉折處。

²在醫學解剖中將「顱側結節」的位置命名為「頂結節」²(Tuber parietale)，它是單塊顱頂骨的中央部位隆起。見巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁335。但是筆者以為，左右兩塊顱頂骨在頭頂中央會合後，原本在單一顱頂骨中央的「頂結節」，轉而呈現在頭顱的兩側，在頭部之整體造型關係中，容易有錯誤引導，因此，在藝用解剖學領域中重新命名為「顱側結節」。見魏道慧(2011)。《人體結構與藝術構成》。臺北：北星文化事業有限公司。頁38。

³肌肉解剖圖出自：J. Fau, (2009), *Human Anatomy for Artists: A New Edition of the 1849 Classic with CD-ROM (Dover Anatomy for Artists)*, N.Y.: Dover Publications, Inc.

⁴巫祈華(1958)。《實地解剖學》。臺北：國立編譯館。頁334-336。體表的「顱頂結節」並無特殊功能，所以，在醫學解剖中並未將此處命名。但是，「顱頂結節」是頭部的最高點，在人物造形中有它的重要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。

⁵在醫學解剖中僅有「頰粗隆」，沒有「頰突隆」之命名。「頰突隆」在「頰粗隆」之外，包含了肌肉表層，形成下巴前面的隆突，在人物造形中有它的重要性，故在藝用解剖學領域增加此處之名。

⁶安德魯·盧米斯(Andrew Loomis, 1892-1959)，是傑出的美國插畫家、藝術導師。他的一系列的藝術教學書籍影響著後人至今。

客家女人、生命故事與 族群認同的自敘與書寫*

許如婷**、羅原廷***

摘要

本研究以客家女性藝術創作者以及她們的作品為研究主題，探討客家女性由女人觀點出發，她們在「女人」、「客家」兩者身分中，藉由藝術創作，欲傳達甚麼生命故事、女人經驗與族群認同。在研究方法應用上，以深度訪談法的「生活史訪談法」(life history interviews)為主，並輔以文本與文獻分析法進行討論。研究發現，客家女性在創作中，她們以女性的立場出發，敘說自己成長過程中，離開原鄉的鄉愁記憶；自敘受到客家女人的傳統觀念束縛，她們藉由創作而療癒、沉澱的心情；以女人經驗出發，在創作中分享日常生活經驗的真誠態度；甚至，在日常進行家務過程，將家用品與藝術結合的創作靈感。因此，客家女性創作者，在不斷敘說與藝術創作的過程，找到了自我認同，甚至藉由對自我成長歷程的自敘及生命經驗的凝視，書寫了屬於她們自己的生命故事。

關鍵字：女性藝術、客家、族群、認同、客家女性、生命故事

*本研究系由102年客家委員會獎助客家學術研究計畫「臺灣『客家』女性視覺藝術：女人、族群與生命歷程的書寫論述」(公文文號：客會綜字第1020002838)之部分成果整理而成

**許如婷現為玄奘大學大眾傳播學系助理教授

**羅原廷現為清華大學社會學研究所博士班博士研究生

壹、以「客家女性藝術創作者與作品」為題¹：研究意識與問題的爬梳

臺灣社會自古以儒漢思想為中心，並以父系繼嗣為家庭的主軸。因此，婦女從小即被灌輸需要以男性為主，並服從「男主外、女主內」、「男尊女卑」傳統規範。其中，在臺灣多元族群的社會中，「客家」女性的身分存在著許多耐人尋味、值得探討的面向（李文玫，2000；蔡華芳，2008），因為她們被視為：「最艱苦耐勞、最自立自重，於國家、社會都最有貢獻，而最足令人敬佩的婦女」（羅香林，1933／1992：241），也因為如此本研究期盼以「客家女性」為研究議題進行探究。

身為「客家女性」，她們具有雙重認同身分（double minority）（張維安，2001），其一她們是社會相對少數族群；其二她們是漢族父權體制文化裡的弱勢群體。面對此雙重弱勢的社會位置，她們每日生活幾乎與耕種、砍柴、烹煮、伺奉長輩、照顧孩子及維持家庭經濟等勞動工作脫離不了關係（張壁翰，2007；李竹君，2001；余亭巧，2003）。因此，多數學者包括：張維安（1994）、夏曉娟（1994）與李香潔（1999）主張，客家女性是兼具「家頭教尾」（養育子女）、「田頭地尾」（耕種田地）、「灶頭鍋尾」（煮飯做菜）與「針頭線尾」（縫紉裁補）特質的女性（張典婉，2004），她們需要被了解、被關注，並具有獨特的研究意義。

誠上述，女性是一個值得研究的課題。在社會領域中，存在著許多「性別刻板化」的議題，也凸顯了女性處境需要被討論的重要性。類似觀點如：蘇芊玲、劉淑雯（1997）提及教育體制中的性別歧視；林芳玫（1996）、羅燦燦（1998）、王嵩音（1995）強調媒體的性別偏見；林忠正（1988）談到勞動市場的性別分工歧視問題。其中，談到藝術領域，藝術和女性始終是對立的（王雅各，2003）。在藝術體制中，女性創作者所遭受的困境遠甚於男性：知名度、聲望、作品的數量、種類、普遍性和價格都是女不如男，藝術創作對女性似乎有著嚴苛的要求（Nochlin, 1973；Lippard, 1976；Pollock, 1988）。並且，一般的女性藝術家被視為不適合從事藝術創作、能力不及男性藝術家（謝鴻均，2003；陸蓉之，2002；賴明珠，1998；嚴明惠，1994；謝東山，1996；陳香君，1999）。因此，為了顛覆主流／男性的藝術結構，一群女性藝術家、評論者開始積極的在不同藝術環節中，企圖展開「性別意識」覺醒的訴求活動。

「女性藝術」，²出現在婦女解放、意識覺醒的社會背景下，她們對重構社會的藝術體制有不同視野，並希望藉由不同策略達成目標。然而，她們歷經了日據時期、國民政府遷臺、70年鄉土寫實風潮等社會背景，始終被視為次等／業餘藝術。80年代的臺灣女性藝術，在西方女性主義思潮以及國外學成女性藝術家的歸國影響下，展現了一股積極挑戰男權控制的藝術環境之企圖，並且不斷透過集結、論述與姊妹情誼的扶持而為臺灣女性藝術創造新里程，她們的創作呈現強烈的女性意

識與性別認同（謝東山，1996；陳香君，2000；王雅各，2003），展開了漫長的性別與女人主體書寫的歷程。

在臺灣「女性藝術」大張旗鼓宣示的過程，似乎未曾有過「客家女性」的現身，顯見客家女性從事藝術創作具備獨特的研究價值與意義。因此，本研究試圖進一步探知客家女性處於現代社會下，藉由藝術創作的生命歷程。並且，研究者發現，擁有客家籍身分的女性，她們從事藝術創作較擅長以自製的手作品、勞動品／家用品為主，作品中內蘊著許多她們想說的故事、經驗、成長歷程，甚至對原鄉的思念情懷。於是，她們以一種不斷經驗自己的生命歷程，並不斷地透過敘說來回看並重新建構自己生命故事的方式，進行藝術創作。其中，此凝視生命經驗的敘說、人生故事的描繪，都傳達了客家女性對自身生命的觀照與反思，亦是本文研究興趣所在。

綜上述，在缺乏相關文獻參閱的情況下，致使本研究期盼成為探討「客家女性藝術創作者與作品」的初探文獻基礎，並以此作為研究的重要性。於是，本文是一個結合「性別／女性」、「族群／認同」、「藝術／創作」等跨領域面向進行客家女性藝術家的自敘與生命經驗的探索向度。

本文試著提問，若客家女性以一個「女人」身分出發，她們的藝術創作蘊含著哪些意義？她們如何將自我生命故事、女人經驗鑲嵌於創作中，而敘說一切。而她們、作品，展現了甚麼樣的創作意義，同時，在其生長環境下，又該如何闡述自身所經歷的客家生活／精神？是一種鄉土／家鄉的鄉愁、離散（diaspora）經驗的書寫、集體記憶的重建，或是族群日常生活的印記？並且，女性以客家女人身分出發所進行的創作，她們欲書寫的、自敘的又是什麼，是女性意識的解放、女性經驗的實踐與觀照，或是女人生命歷程的敘說。類似這些議題甚少出現在學術討論，亦促使本文以「客家女性藝術創作者與作品」為題，期盼探討客家女性如何以一個「女人」身分，藉由創作表達、書寫自我、展現女人意識與族群認同。這些都成了本研究關注的問題。

貳、「客家女性藝術創作者與作品」：從「女人」觀點出發的文獻檢閱

針對以上研究意識與問題的描述，在文獻的探析過程，本文將以回顧式的方式，探討客家女性的形象、性別意識與主體認同之相關文獻，進而瞭解客家女性對自身的性別認知；爬梳客家女性藝術創作者與作品所蘊意內涵；藉由族群認同，尤以客家族群認同相關文獻的討論，了解客家女性藝術創作者如何在作品中表露自己對家鄉文化、符號、象徵、集體記憶等屬於客家族群的書寫。

一、「客家女性」的今昔：一種文獻回顧的探析立場

目前以「客家女性」為題的研究呈現繁複與多元的樣貌。相關文獻重點可歸納為：對於傳統客家女性形象的探討，分析不同文本中如何塑造客家女性形象，或是分析老一輩客家婦女的美德研究（張典婉，2001；李竹君，2001）；隨著女性意識的覺醒與解放，隨之出現的客家女性美德背後所隱含之實際現象的相關文獻（鍾秀梅，1994；張典婉，2004）。考量「客家」，又是「女性」的身分，關注客家女性的族群認同與性別認同之相關議題（余亭巧，2003；吳品彥，2009；劉奕利，2004）。

除了以上議題，研究者以「客家女性」為關鍵字進行文獻檢閱過程的同時，亦發現張維安（1994）、林鶴玲、李香潔（1999）與夏曉娟（1994）等學者針對客家女性身分地位進行反思的討論；還有李文玫（2011）、何素花（2002）、呂玉瑕（2008）、房學嘉（2000）、洪馨蘭（2008）、陸緋雲（2002）、連瑞枝（2006）與彭桂枝（2003）等文獻，探析客家女性的勞動經驗；亦有高宗熹（1992）、鍾永豐（1999）與雨青（1985）描繪客家女性的特質。這些相關研究的成果與視野，都成為本文試圖分析「客家女性」的基點。

關於「客家女性」的相關文獻，最早可以追溯至1933年羅香林所撰寫的《客家研究導論》，乃主張：「客家婦女在中國，可以是最堅強、最自重自立的。」（羅香林，1933／1992）；以及陳運棟於1978年所出版的《客家人》，強調「客家婦女除了刻苦勤勞，尊敬丈夫是她們的美德外，聰穎熱情和在文化上的成就，也是值得敬佩的。」（陳運棟，1978）。但是此兩本針對客家族群進行研究的重要書籍，乃以男性作者的立場，讚揚客家女性的美德，但對於客家女性的處境、現況，在討論中並未加以著墨，呈現的是一種「客家女性」特質界定的文獻基礎。

於是，「客家女性」幾乎與「勤儉持家」、「順從」等形象脫離不了關係，而在諸多論述中被討論著。類似劉佐泉（1991）說明客家女性：「其性溫和，其俗簡樸，而婦女之賢勞，竟為天下各種類之所未有。」；林信丞（2007）認為「客家婦女一直被視為勤儉能幹的代名詞。」；張典婉（2001）在研究過程發現，台灣至今仍有著客家女性刻苦耐勞，取妻要選擇客家女性的觀念；甚至李文玫（2011）於論文撰寫中寫道：「客家婦女將勞動視為生活本質與生命信念。」。諸如以上相關研究的分析，描述了「客家女性」於社會中的形象，以及一般大眾對「客家女性」既存的印象。然而，在這些研究的討論中，仍缺乏「客家女性」對自我主體身分、生活經驗的自敘、書寫與觀照，是一種對「客家女性」形象的界定與描繪之觀點。

80年代伴隨著女性主義觀點、婦女解放運動的訴求，女性開始受到重視，而「客家女性」所面臨的「客家」、「女人」雙重弱勢身分也開始受人矚目。其中，不乏論文、期刊與著作以「客家女

性」為題，探討屬於她們的女人生命歷程、主體身分與族群認同等議題，儼然為「客家女性」提供了一種自我獨白、自敘的發聲空間。同時，類似研究也開始從「女人」的立場，關切「客家女性」所面臨的家庭、婚姻、工作，與族群身分認同等難題。更甚者，許多的研究者以自己身為「客家女性」的立場，將自我族群認同的意識實踐於研究過程。於是，這些研究改變了過去以「客家女性」為題，僅強調形象、界定的研究侷限，賦予客家女性更多能動力與主體性，試圖從她們的經驗、身分出發，為她們發聲、記載與書寫。

於是，「客家女性」從噤聲至發聲的歷程，有許多相關論述提陳彰顯客家女性主體認同的重要性，並試圖為「客家女性」建立一種新的、不受制約的自我認同方式。其中諸如：彭瑋筠（2011）、李文玫（2010）、張心怡（2012）、蔡華芳（2009）、邱連枝（2003）等研究，關注客家女性扮演舞台展演者的主體性實踐、探討現代音樂劇中客家女性的主體性，甚至分析客家女性在工作職場、勞動中的自我女性身分反思。類似這些文獻的探析，試著以一種說自己的故事、演自己的故事之方式，在論述中讓客家女性「發聲」，並從她們的自敘中，探討客家女性的生命故事、人生歷練與主體認同。這些皆成了本文重要的文獻基礎。

綜上述，本文以「客家女性藝術創作者與作品」為題，探析客家女性以「女人」身分的研究成果。誠然，在現今諸多研究報告中，尚未探討客家女性在從事藝術創作上的相關議題，在此，本研究試圖瞭解這些客家女性藝術創作者在她們的創作中，如何述說自己的女人經驗、以及生命歷程。並且，具備原生的客家族群身分，女性如何藉由作品實踐她們的族群認同。於是，在「藝術／創作」與「女人／勞動」兩者身分中，又曾經面臨哪些抉擇，或是兼顧身分所衍伸的難題。並且，客家女性藝術創作者，她們在創作過程中，是否試圖凸顯「女人」的身分、性別意識與認同，如何藉由創作實踐性別認同。更甚者，研究者以為客家女性的藝術創作就是一段生命故事、成長經驗的自敘與書寫，因此她們想藉由創作建構甚麼樣的故事。這些都是本文特別期待、亟欲獲取的研究成果。

二、「客家女性藝術創作者與作品」相關文獻探討

本文以客家女性藝術創作者與她們的作品為主題，其中用意在於，研究者認為客家女性藝術創作者，她們的創作具有特殊形式、相似題材、技巧或內容，在創作靈感與特殊性上，多半存在於一種對「客家族群」與「客家女性經驗」的對話，因此，期盼能深入探究其意義。

首先，有關台灣「女性藝術」的討論，目前已經累積了許多關鍵的文獻，包括：陸蓉之（2002）《台灣（當代）女性藝術史》、陳香君（2000）《視線與差異：陰柔氣質、女性主義與藝術歷史》、

林珮淳（1998）《女／藝／論：台灣女性藝術文化現象》、謝鴻均（1998）《女性主義與藝術歷史》、侯宜人（1994）〈女性創作力量〉、張儷嫻（2006）《台灣當代女性藝術中的女性身體意象研究》、侯宜人（1991）〈翻開藝術史的另一面：女性藝術在台灣發展的意義和必要性〉等。但在這些論述中，不論專書、期刊皆未提及與客家女性藝術創作者與作品相關的字眼，但是對於原住民女性藝術創作者的探討，卻涵蓋專書的討論章節中。研究者以為，以「族群」角度來看，「原住民女性藝術創作」的討論雖然目前處於零星少數論述的階段，但仍然有關鍵代表作提供參考。此揭露「客家女性藝術創作者與作品」目前缺乏論述，亦未被視為一研究範疇的現況，也凸顯以「客家女性藝術創作者與作品」為題討論的迫切性。

相較於台灣女性藝術的發展，「客家女性藝術創作者與作品」的概念，出現於 2003 年 9 月經客家委員會的主委葉菊蘭於高雄舉辦《客家女性生活映象展》後較為明確，當時的訴求策略、目標、集結動員及女性意識的宣稱，乃與客家女性的身分、形象有所關聯。一直以來，客家女性從事藝術創作幾乎與傳統價值觀有所違背，她們之所以從事藝術創作的原因可能來自於，面臨貧困生活被迫嘗試自己製造家務用品（品編織竹籃、衣物、飾品、器具）；跟隨丈夫一起創作，輔助丈夫的藝術事業。其中，基於個人興趣與生涯發展而進行藝術創作的客家女性，幾乎寥寥無幾。同時，在傳統父權與客家文化的影響下，客家女性／婦女被賦予母職、家庭勞務的責任，她們多半不被鼓勵、期待從事藝術創作，也因為如此即使她們自製的家務用品頗具藝術水準，一般也不被視為藝術創作。幾乎可以說，客家女性的一生被期待三從四德與照料家務，甚少有機會接受教育，所以進行藝術創作多半為自學或是本身具備藝術天賦。相較於臺灣其他女性藝術的創作，客家女性藝術較缺乏專業藝術訓練，因而呈現自由風格而非學院風格的作品，但即便以專業藝術的眼光檢視，這些作品都相當禁得起考驗。「因為，這些藝術映照著她們的生命經驗。」（李國盛，2003）。

並且，客家女性藝術的創作題材，乃以靜物、自畫像、風景等為主，因為她們來自於田野。她們的創作中，多半鑲入與客家文化相關的符號、圖騰，甚至素材而展現。類似染布畫、紙雕、玻璃彩繪、絲瓜絡、貝殼與油畫、裝置藝術等創作，皆能探查客家女性在地身分的敘說與主體認同。再者，客家女性藝術的作品中，較少出現大膽的性別象徵圖像、誇飾的嘲諷，甚至女性身體意象。也由於此，多數人認為客家女性藝術展現的是一種自然、恬淡、平靜與純樸的客家風情，即一種「客家鄉土寫實」風格的創作。其中，客家女性以「女人」、「客家」的生活／精神、生命故事出發，在創作中呈現的自我觀照／抒發、省思、客家族群記憶／認同，這些風格迥異於臺灣其它女性藝術作品，亦是客家女性創作令人動容之處。

當然，客家女性的藝術作品較不以女性意象相關的題材為創作主題，這並非意味她們缺乏對自身女性主體的認同與性別意識。只是在傳統客家女性美德印象的驅使下，她們「內斂」、「樸實」的內在性格，較擅長運用一種隱晦又與世無爭的方式，默默耕耘與沉浸於藝術創作。並且，客家女性創作者多半對自我客家身分有著高度認同，視自己的創作乃具客家文化傳承之任務，因此擅於社區營造、社區集體的創作方式，期盼凝聚、重塑客家族群意識與記憶。

客家女性藝術創作者展現的是一種個人、獨特的、靜謐的創作發聲方式，因此她們較常以個展、邀展的方式展出作品。此導致較為人熟知的客家女性藝術聯展寥寥無幾，其中：《客家女性生活映像展》、《花布靚靚－客家女性生活美學展》與《客藝大師展風華》是目前唯一可搜尋到資訊的三個客家女性藝術聯展。但是，相較於臺灣其它族群的女性藝術創作者，客家女性創作者雖然較少動員、集結聯展，但是她們卻喜歡投注於不同客家區域、教育單位、文化館等機制中默默耕耘與進行創作。一般熟知的客家女性藝術創作者包括：黎蘭、劉雲、曾淑珠、曾盈齊、周美純、陳惠玲、張譯凡、梁俐苓、黃紫環、徐景亭、鐘琴與張綢李妹等，她們在創作上展現了不同客家文化風情，也自敘了許多個人成長故事、女人經驗。因此，也是本文試圖邀訪的研究對象，希望藉由她們的故事，開啟與「客家女性藝術創作者與作品」對話的契機。

三、客家族群身分：文化、象徵符號的認同

此部份討論將援引客家族群認同的相關研究，作為探究客家女性創作者如何藉由創作敘說自己對客家族群認同的文獻基礎。論及「客家族群」的族群認同，則必然先討論何謂「客家」。湯錦台認為康熙26年（西元1687年）的《永安縣志》已有了「客家」的記載，然而到19世紀初期為止，「客家人」的稱謂尚未普及，直到1847年英國牧師皮頓（Piton）發表了〈客家的源起與歷史〉*On the Origin and History of the Hakkas*，將Hakka的中文「客家」二字一併使用，此時的「客家」則成為完全普及、無可取代的正式稱謂。

「客家」這個稱謂出現後，近年來在客家運動的努力以及臺灣四大族群概念興起下，客家族群逐漸從隱性族群轉變成為被官方所承認的四大族群之一（王甫昌，2005；施正鋒，2007）。其中，關於「客家族群」的起源眾說紛紜，若從學術研究主軸的角度切入，在臺灣的「客家族群」研究主要集中在於來臺前後的移民源流探討和客家聚落，但將「客家族群」置於臺灣的族群論述中，李竹君（2001）認為「客家族群」是一個面臨語言消失及文化流失的弱勢族群，不過也因為鄉土意識抬頭，客語的保存與推動工作漸受重視（余亭巧，2003）。在一般大眾的印象中，客家族群素有「隱形、

無聲」的刻板形象（鍾肇政，2004），這意味著客家族群是非臺灣主流社會的積極參與者，並且長期以來，作為少數族群（ethnic minority）的客家人，不僅是在政治場域的參與客客氣氣、小心翼翼，在公共領域的再現幾乎也是被當作是隱形人看待。一直要到1980年代中期，隨著國民黨威權體制的自由化，民間的社會運動一一崛起，客家運動才打破百年孤寂，以跨越政黨的「還我母語」運動來表達對於族群文化凋零的痛心。也因如此，客家族群迫切的亟需尋找族群認同，逐漸地屬於客家族群認同的討論更具迫切性。針對族群認同的討論，乃呈現「原生論」、「建構論」、「工具論」與「結構論」等觀點的分歧，為不偏離本文主要立意，本文暫不處理觀點分類上的文獻區分，而將重點關注與客家族群認同有關的文獻討論。

一般而言，現有論者將「族群認同」視為族群知覺、族群歸屬感、族群身分自我認同、族群行為模式和族群態度等五面向所構成的整體意涵（李佳芬，2012），而使用客語與否則能在這五面向中展現出他人與我群的差異。然而，亦有論者認為族群認同是一種文化建構、文化認同（謝繼昌，2003），而關於客家族群的族群認同中，作為多樣文化象徵系統中的一類，提升客語的地位便成了凝聚族群意識的方式之一（李竹君，2001），陳瑞珠（2010）更認為族群認同的建構來自於族群內部的共同體意識，以及對外呈現出來和其他群體的互動過程。

目前，從多元觀點出發而對客家族群認同進行討論的研究已經相當豐富。包括地區性的認同研究，洪馨蘭（2008）探討美濃地區當地社會運動後，如何透過敘事與實踐，延續舊有的地區客家認同，與運動後的新一波認同方式與實踐；廖晨佐（2007）研究臺北市通化街的客家人，如何從原鄉移入到都市生活，並為了適應都市環境而群居的過程。除此，以臺灣客家認同敘事為題出發的研究，如林吉洋（2007）說明了臺灣如何經由客家運動，建構了整體的客家族群認同。甚至，亦有從性別視野出發，分析客家女性如何建構自身的認同，其中余亭巧（2005）以女性敘事觀點對客家女性所做的研究則具代表性。

此外，談及客家族群的認同，也必須考慮到文化認同（cultural identity），即透過特定的文化象徵符號（cultural symbols）可以外顯和增強族群認同（許木柱，1987）。研究者發現，客家族群的認同往往具有一定的象徵符號，這種象徵符號可分為多種類型，其一為老式建築（三合院、紅磚地板、石頭地）；其二為農村家庭用品（竹籃、斗笠、簑衣、縫紉機）；其三為農具（耕犁、鋤頭、石臼、扁擔）；其四為手工藝品（花布、竹編器具、藍衫、絲瓜絡）。更甚者包括祖先（婆）墳墓、祠堂、寺廟、油桐花、神明信仰等都是屬於客家族群認同的符號象徵。

藉由以上關於客家族群文化、象徵符號等認同面向探析，作為本文的文獻基礎，致使研究者試著提問，客家女性創作者，她們對於自我客家族群身分存在甚麼樣的認同方式，而如此認同又如何實踐於藝術創作中，並且在她們的作品中想傳達的客家意象又是甚麼。更甚者，伴隨著婚姻、求學、工作等因素所衍伸的客家原鄉、離散身分，又如何影響她們藝術創作中所欲傳達的客家性。這些是本文欲探討的問題，也是藉由此部份客家族群認同相關文獻檢閱過程的靈感啟發。

參、研究方法與對象說明

本研究企圖探討台灣客家女性藝術創作者，在「女人」、「客家」兩者身分中，她們的藝術創作，欲傳達甚麼生命故事、女人經驗與客家族群認同，而以一种自我女人、客家族群身分的自敘方式，讓她們的聲音呈現。其中，本文所指「客家女性藝術創作者」，乃界定為具備客家籍身分的女性藝術創作者，但其中並非一定具有女性意識、客家族群深刻認同。在研究對象的選擇上，基於研究者所處地緣之利，以年紀在40歲至60歲、原鄉為桃竹苗地區的客家女性藝術創作者為主。

並且，本文以為「客家女性藝術創作者」結合「客家」、「女性」兩種雙重弱勢身分，在藝術創作上必展現許多特殊意義。在研究方法的應用上，以深度訪談法為主，並且為一種「生活史訪談法」(life history interviews)，即強調受訪者的生活經驗、讓受訪者論及她們的生命經驗、故事，讓她對自己的生命作一番檢視與咀嚼(畢恆達，1996)。研究者以為如此研究方法才能詳盡了解客家女性創作者，她們如何在創作中述說自己的女人故事、經驗與族群。

在初擬訪談名單過程中，本研究先以參加過《客家女性生活映像展》、《花布靚靚－客家女性生活美學展》與《客藝大師展風華》三個聯展的藝術創作者為優先聯繫對象，並且原鄉為桃竹苗地區，惟獨一位受訪者原鄉為屏東客家鄉。另外參與過客家女性藝術創作有關的藝術推廣、策展、社區營造與駐村者，而於聯展資訊中能搜尋的對象等也是優先訪談者，此外客委會網頁資訊中所名列合作的客家女性藝術家也是本研究訪談的對象。綜合以上各種訪談對象的來源界定，最終本研究的訪談者包括：黎蘭、周美純、黃紫環、曾淑珠、鍾琴、張綢李妹、梁莉苓、陳惠玲等，她們在客家女性藝術創作領域具備代表性與重要性。

本文訪談者相關詳細資料，陳列說明如下(表1)：

表1：受訪對象名單

受訪者	性別	教育背景	出生年代 ³	資歷／經驗	專長領域
黃紫環	女	不便提供	1950年	屏東社區大學講師、參與「客家文化創意產業」各項活動、社區文化工作者、枋寮藝文特區進駐藝術家	木刻版畫藝術創作
周美純	女	台東師範學校畢業	1945年	文華國小校長退休	油畫、紙雕創作
鍾琴	女	護校畢業	1950年	藝術活動課程指導老師	玻璃彩畫與油畫
黎蘭	女	新竹師範大學美術研究所、藝術系畢業、李石樵美術館副館長	1936年	大地之頌個展、臺北國際藝術博覽會個展、大型畫冊出版	油畫創作
張綢妹	女	不便提供	1931年	退休生活	貝殼創作
梁莉苓	女	臺南藝術大學創作理論研究所博士候選人、東海大學美術系研究所碩士	1963年	現任新竹教育大學藝術與設計系助理教授	素材與造形、紀錄片藝術、複合媒材創作、裝置藝術創作
陳惠玲	女	臺中家商家政科	1950年	2010《客藝大師風華展》	絲瓜絡創作

(資料來源：本研究整理)

其次，本研究也藉由文本分析法，分析臺灣客家女性藝術之創作作品，探討不論是繪畫、素描、裝置、玻璃彩繪、貝殼、布雕、絲瓜絡等，她們在利用藝術媒材、表現題材、創作內涵與再現策略中，所傳達的女人生命故事、客家族群認同。此外，本研究以視覺藝術為研究範疇，⁴原因在於多數的客家女性藝術創作者較多以此為藝術創作的素材，其中乃將分析範疇集中在：分析臺灣客家女性藝術創作者透過公／私立美術館、藝文中心、畫廊、工作室、藝術另類空間與藝術展演活動等機制，所舉辦的展覽（聯展）之藝術創作為主，並以公開展示的作品為主要探討核心。⁵

最後，本研究也同時輔助文獻分析之方法，閱讀、收集相關資料包括：出版著作（報紙藝評／文藝宣傳、書籍、雜誌、期刊、論文）、藝術展覽機制宣傳之文宣（專刊出版物、海報、冊子）、客委會藝術刊物與網站、公私立藝術空間展覽之文獻資料（政策規章、藝術家作品分析、介紹、網路資訊），甚至藝術學會的相關記載（成果報告、訊息）等，藉由這些文獻資料的蒐集，以完整的探討臺灣客家女性藝術的創作內涵。

本文以客家女人、生命故事與族群認同的自敘與書寫為題。針對研究發現，本研究試圖提出一個分析架構（圖1）。

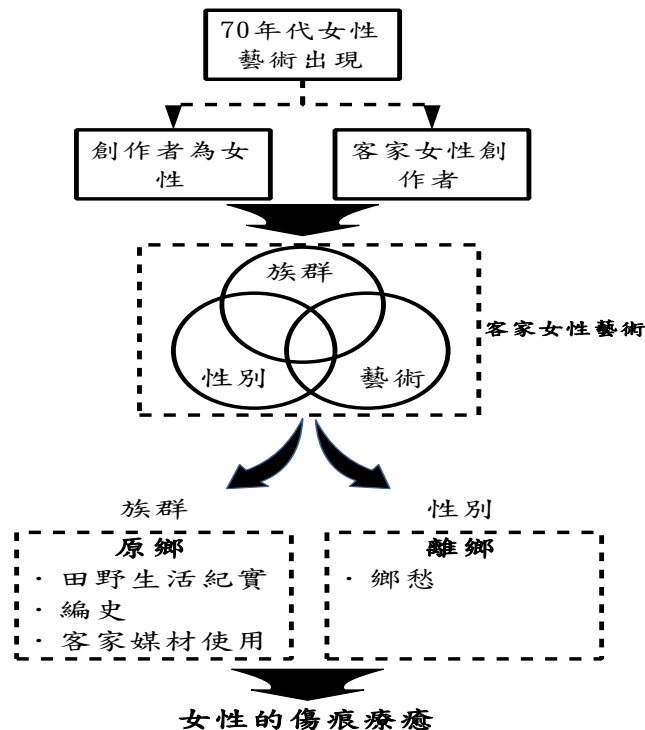


圖1 本研究分析架構

肆、客家女性藝術創作：女人、生活經驗與族群的相互參照

本研究於訪談臺灣原生客家籍女性藝術創作者過程，⁶發現客家籍女性藝術創作者對於自己的客家身分皆具備高度認同。其中，最明顯的是雖然目前有些創作者已離開生長的客家庄，但對於客家文化（語言、象徵符號、信仰、習俗、景物）仍有極高的歸屬感，因為從小離開家鄉，心中更悠然的有股愁鄉之情。此外，論及自我客家女性的身分，她們娓娓道出了自己的經驗與故事。這些展現於她們的創作中，研究者看到的是一種女人成長／童年經驗的回溯、客家鄉園生活的記寫、客家符號與傳統媒材的嵌入、客家集體記憶重塑與意識凝聚，甚至是身為客家女性所處情境的反思、療癒性創作。

一、撫慰鄉愁：成長記憶中的「客家」意象重返、回溯

本研究所訪談的多位客家女性創作者基於求學、婚姻或是就業等因素，離開了從小生長的客家鄉園，離鄉的惆悵，乃不自覺地反應於她們的創作中，作為成長／童年客家記憶的喚醒、重返。於是，研究者於訪談過程中，傾聽她們的成長故事、經驗，尤其是離散的鄉愁心情。

黎蘭出生於頭份頂埔客家農家，她的一系列創作，多半從生活體驗而完成，是一種對自己家園真摯的感情以及深刻的童年記憶寫實，提及創作題材的選擇，她在訪談中說著：

我生活在社會動盪不安的年代。身為客家女人很少能求學，更別說從事藝術創作。但是我很堅持，可是父親不同意我就學，所以從國小、國中到高中，每次都是老師到我家，說服我爸爸讓我唸書。到了大學，我父親堅持不讓我繼續升學，我就在父親不知情的狀況下，自己搭火車北上，從此開始離家獨自在台北生活，到了結婚生子，完全離開客家家鄉。因為這樣複雜的心情，我常常懷念小時候客家生活的種種，當然在創作中，也就如實的反映了心裡的這些景象，很矛盾、惆悵的複雜心情。」（黎蘭，2013／04／24）

因此，黎蘭童年求學經驗中，被迫離開家鄉獨自北上的心情，致使她藉由創作撫慰離鄉的情懷。並且，黎蘭北上學習藝術，乃師承李石樵，在老師擅長於風景畫的教導下，她也以風景畫為創作專長。其中，1998 年的《花海清湖》創作，內蘊著童年印象，描述生長故鄉頭份黃橙的油菜花田景象；2000 年《春曉》創作，乃描繪新竹北埔農家周邊的清晨景象，成群的白鷺鷥在水田中覓食，特寫農家寧靜純樸的生活映像，皆是黎蘭著名的創作。於是，客家農村的童年生活記憶，是黎蘭創作中的主要題材之一，她常常藉由創作重拾自己的童年美好片段，如同她於訪談中自述：

我熱衷於風景畫的創作，是源自我生長在純樸寧靜的頭份客家村。我的童年生活非常快樂，

家裡四周都是稻田，一年四季有不同的景象。我時常想起這些客家農村生活的童年記憶，因為從小離開客家庄求學，後來北上念書之後結婚，就離開了客家庄。所以作畫時則常將這些印象描繪於畫中。(黎蘭，2013/04/24)

如同多數藝評者的評論：「黎蘭的畫充滿著濃厚的鄉土味，其獨特的創作風格乃淵源於家鄉的農村景色，看得出她歸返自然的渴望」。⁷除了上述黎蘭，梁莉苓的創作也充滿了童年生活中的客家記憶。梁莉苓生長於頭份客家農村，國中求學階段北上就讀寄住姑姑家。然而，這段北上求學經驗，對她影響極深，如同她於訪談中說著：

我在國中時離開頭份到北部求學。印象很深刻是班上的女同學一看就是北部時尚、聰明的樣子。我一看就不是北部小孩，穿著很樸素，又很「土」，總是感覺格格不入。所以求學階段不適應，常常想回家。而且每次想到家鄉時，比較有印象的就是家裡附近的「義民廟」。因為這樣的原因，我剛開始的創作多半是以這些客家廟宇為主題。(梁莉苓，2013/04/26)

過去求學階段的經驗，致使梁莉苓在大學的創作反映她的童年成長記憶。在 1996 年的《衣之外》作品中，她述說著自己的心情：

在大學時期的創作中，我試圖想描述小時候家裡附近義民廟的印象。因為小時候自己常在義民廟玩耍，所以我在創作裡就試著描繪童年成長經驗中我常去家裡附近那間義民廟的景象。

⁸其實這也跟客家身分有關，因為義民廟象徵著客家文化的傳統信仰。大學四年級真正開始創作的第一個正式作品，當然就想以童年成長經驗為題發想，因為這是跟自己內在心情最深刻的對話。(梁莉苓，2013/04/26)

於是，從梁莉苓作品的創作，能看出她試圖追溯生長於客家村的童年記憶渴望，以及求學離家的鄉愁，藉由創作反璞歸真的尋找童年之樂。

除了黎蘭與梁莉苓創作中的童年客家意象風格呈現，新生代創作者張譯凡，在其擅常的水彩畫創作中，也充滿著童年成長裡的客家記憶。但是論及為何開始水彩畫創作，其中源於許多原因，如同她敘述著：

「我從小就喜歡畫畫，但是家人認為女生從事藝術創作可能會很辛苦，所以到目前為止，先將畫畫當作業餘，然後以正職的編輯工作為主，等我以後經濟基礎穩定，再想藝術。所以現在就是有空畫水彩畫，心情不好或是有壓力時，就畫畫。至於題材選擇上，就是以心裡想畫的為主，多半是以自己的經驗、生活或是故事為題材進行創作。」(張譯凡，2013/05/03)

並且，張譯凡雖為客家籍身分，但是出生時已搬離客家庄，但孩童成長經驗中，年節慶典總

是跟隨著家人回鄉探訪，因此客家農村的生活景象，則是她創作中常出現的主題。提及她以客家景象題材為創作主題的原因，她又述說著：

我的水彩畫作中，呈現客家景象的題材，也是我對客家的記憶描寫。我記得小時候回到東勢谷關的鄉下，因為我們住在客家三合院的建築，所以我的創作中常常想起那時候的記憶。我覺得創作就是需要以自己周遭的事物為主題，因為它能反映自己的想法。（張譯凡，2013／05／03）

綜合以上，客家女性創作者，不論其年齡、生長地區或是家庭背景，她們的創作中內蘊著對自我客家身分的認同，而以自己成長經驗中所記憶的「客家」（景物、建築、廟宇與街景）為題材進行創作，是一種成長經驗中客家記憶的重返、回溯，同時又以生長於客家村但離開原鄉生活的客家女性藝術創作者為最，創作因此成為她們對客家原鄉記憶的一種離愁、懷舊之撫慰。並且，客家女性所背負的傳統形象，諸如：不需求學、純樸／鄉土、不適合從事藝術創作等，都是她們成長中的經驗、故事插曲，而成了她們在藝術創作中欲傳達的心情。

二、「客家女性」編史、記載：集體記憶與族群意識的再塑與凝聚

客家女性對自我族群身分具有高度認同，期盼為客家歷史進行編纂與書寫，再造屬於客家族群的集體記憶。在本研究訪談者梁莉苓作品中可以發現她試圖為客家歷史記載的使命。梁莉苓2006年作品，開始思考族群問題，並受邀參與駐村藝術行動。提及為何將藝術行動與族群問題結合，她敘述著：

「身為客家人，在創作中當然要以客家為主。我一直認為藝術創作中，能實踐的藝術行動是最有意義的，不是男人或是女人的問題。我希望以自己客家籍的身分，並以女人的角度、思維，真正藉由藝術行動深入了解客家，在我的藝術創作生涯中這是很有意義的經驗。」（梁莉苓，2013／04／26）

由於自己客家籍的身分，梁莉苓進入了客家村實際生活，於是開始一連串為客家集體記憶再造與編史的創作過程。梁莉苓在駐村藝術行動中，思考著該以何種形式為所駐地的客家村進行藝術創作。而經過與當地居民訪談之後，決定為嘉義客家和興村撰寫文史紀錄，⁹提及自己此創作想法，梁莉苓述說著：

在偶然的機會下，藝術創作者吳瑪悒老師參與了我的《結／解》作品展出，因為此作品是我開始嘗試呈現多元族群聲音的創作，她覺得很有趣。因此，吳瑪悒老師剛好有個北回歸線藝

術季-藝術家駐村的創作計畫，就邀請我參加。到了藝術村，覺得很開心，因為村莊中大家都講海豐的客家語，就跟我在家說的語言是一樣，所以感覺非常很親切。在我駐村與接觸當地居民的過程中，村裡的一些年長的長輩很擔心自己的客家文化無法傳承，也擔心下一代不會說客語，所以我在體會他們的心情之後，決定要為和興村做一份文史記錄，希望透過村莊的歷史訪談，寫這個村落的移民歷史，為和興村留下屬於他們客家村莊的歷史記憶與經驗。

(梁莉苓，2013／04／26)

於是，梁莉苓即開始了一連串和興客家村文史記載行動。其中，包括探究和興村公館農場的發展一般史、記錄各姓氏家族簡史以及老照片賞析。期間兩個月與居民共同生活的體驗，她參與了居民的公共空間活動（音樂會、淹水事件、菸樓人文空間思考、掃街、生活空間美化）。並且，藉由相關文獻資料，並輔以居民記憶的口述內容，將屬於這個客家村的集體記憶、故事挖掘並記載。在兩個月的駐村過程，梁莉苓與當地居民成為一家人，呼應此環境藝術行動的「讓藝術家變成居民，讓居民變成藝術家」口號，同時也凝聚和興村的客家族群意識。如同策劃者吳瑪俐描述：「梁莉苓幫忙串起這個聚落年輕人都不清楚的客家遷移故事，也串起了這個客家庄的族群記憶與意識」。¹⁰

翻閱了梁莉苓駐村藝術行動的文史內容，記載了嘉義客家和興村全庄都是親戚的六個姓氏家族史；描述了和興村的移民歷史；詮釋和興村中客家傳統信仰義民廟與舞獅文化；甚至記載和興村集體記憶象徵建築（菸樓）的興建過程。透過一張張泛黃照片中，居民生活實景、家族成員大合照、村民活動聚集、村莊農耕每日生活、傳統祭典與婦女家務等呈現，致使居民保有屬於和興村的集體記憶、文史記載。梁莉苓的駐村創作，為客家村編史記載的用意，如同她在文史紀錄的最末覆誦：

莊子裡的老人家，泡了一壺又一壺的好茶，高興與感激的跟我說著：「以前的事，現在年輕

人都不愛聽了，現在終於可以記下來，以後子孫才知道自己是從哪裡來的？」。¹¹

就這樣梁莉苓的駐村文史紀錄，重塑與再造了和興村居民的集體記憶，並且凝聚了這個客家村的族群意識，讓它們的文化、語言、信仰與傳統文化都有了居所。本研究的訪談從梁莉苓的創作中，可以看到她為客家族群發聲、記載與編史的過程。其中，除了駐村行動的文史紀錄，梁莉苓《結／解》作品，認為語言是族群認同最重要的依據，因而在創作中以語言／客語凸顯作品特性，她提出自己如此創作的想法：

我在2006年20倉庫的展出《結／解》作品中，是第一次接觸與多元族群有關的創作。在作品中我呈現了包括：泰語、國語、原住民語還有客語的不同族群身分者的聲音，讓他們每個人說自己的夢。這個創作就是以族群連結為主題出發而構想。(梁莉苓 2013／04／26)

訪談過程中梁莉苓解釋著創作中以多元族群的語言發聲之創作用意，原因是她擔心客家族群的隱沒身分，在公開場合並非使用客語／母語交談溝通，甚至年輕一代的客家人不會客語，顯見客語的流失與消逝。因此，發想以不同弱勢族群的語言為發聲創作，藉此凝聚族群意識，也呼應自己客籍身分對客語傳承的使命。

除了透過文史紀錄凝聚族群記憶與意識之外，在本研究訪談的客家女性藝術創作中，也藉由社區集體創作、創意工坊、教學與藝術教室等方式傳承、凝聚客家族群意識。出生於屏東客家村的黃紫環，乃成立「紫岫工坊」，工坊中以客家族群文化為主體，藉由藍衫、服飾、包包、生活用品，及各種藝術品重新詮釋客家文化。黃紫環對於客家文化的傳承有著深刻的使命感，訪談中她憂心的說道：

我覺得創作本來就是一種對現況與生命行為的省思與記錄，所以我很自然的會將周遭環境以及母體文化融入作品之中。近年來我發現臺灣原住民擁有自己的圖騰、門楣木刻，視覺符號非常強烈。但是相對的客家文化卻在流失中。所以我希望將客家文化轉換為不同的藝往形式，讓它被重新認識與重視，也希望客家文化能更貼近大家的日常生活。(黃紫環，2013／03／26)

除了以上所述梁莉苓、黃紫環藉由創作再塑客家族群的集體記憶之外，在本研究所訪談的陳惠玲與鍾琴也透過不同方式喚醒客家意識。擅於客家傳統媒材絲瓜絡創作的陳惠玲，乃成立「絲瓜絡」工作室，不定期的教導社區婦女學習絲瓜絡創作，透過將絲瓜絡製作成不同物品，讓大家對客家族群文化有所認識；而鍾琴亦於新竹玻璃園區擔任玻璃創作講師，試圖於教學過程中，藉由集體創作與社群合作的方式，凝聚客家族群的意識，甚至介入公共環境進行藝術裝置，讓客家元素沉浸於社區環境。於是，客家籍的女性藝術創作者，逐漸地透過書寫紀錄、相片、慶典紀念、社區藝術實踐、活動營造，發揮凝聚客家意識、重塑集體記憶的作用力。

三、客家在地與藝術的對話：符號圖騰與傳統媒材的嵌入

成長於客家村並且目前仍居住在客家鄉村的女性藝術創作者，展現最重要的特色即：擅於利用在地（象徵客家）重要媒材而創作。其中，客家女性擅於藉由客家象徵媒材進行創作的的原因，研究者以為由於客家女性傳統被視為「家務勞動者」，加上從事藝術創作不被鼓勵，因此僅能從進行家務勞動、生產過程，開啟藝術創作。

出生於客家新竹縣九讚頭的鍾琴即是一例，她以新竹玻璃為媒材，將玻璃彩繪上不同的客家符

號圖騰元素，而展現創作內涵。其中，對於自己運用玻璃媒材創作的原因，鍾琴於訪談中敘述著：

「我從小就對藝術非常有興趣，尤其是陶藝和畫畫。結婚後因為丈夫是藝術家，在他創作的過程中，我突發奇想的就地取材將日常生活隨手可得的透明玻璃瓶，彩繪上鮮艷的顏色，當時覺得玻璃媒材的立體感、空間感，加上了很多圖案就變成了很有質感的作品，而且這些花費不大，也不需要向專業老師學習，又很適合女性，因為不費力，就這樣開始了我的藝術創作生涯。」(鍾琴，2013/05/15)而在鍾琴一系列玻璃彩繪創作過程中，她的創作理念是：我的創作中有許多客家符號的呈現，原因當然是自己的客家籍身分。所以我的玻璃彩繪創作中，類似加入了客家「花布」花紋的元素，並且再加上我自己直覺的配色，作品的色彩就很鮮豔呈現了。我希望創作能從我的生活經驗出發、發揮想像力與創作力傳達我的想法。其實大家一看我的作品，應該就知道是「女人」的作品，不過這也是我想傳達的，因為我就是「女人」，在創作中當然也要表現女人特質。(鍾琴，2013/05/15)

除了鍾琴，生長於客家苗栗縣銅鑼的周美純也以客家在地傳統象徵花布進行創作。周美純從小就具備藝術天賦，由於父親在銅鑼鄉戲院擔任放映師，並自己製作電影看板、海報，周美純從旁協助父親，因而造就了藝術才能。並且，祖父是裁縫師，於是對於傳統客家花布剪裁、縫紉多所接觸。因此，在這些童年經驗耳濡目染的過程中開始了布雕藝術創作。周美純的布雕創作喜歡以客家傳統文化符號為題，甚至用客家人的花布，掌握碎布的色彩、質感與線條，再透過雕剪、黏貼與組合，表達了許多她欲傳達的族群意涵。如同周美純自述：

客家人都比較節儉所以很多生活用品都是自己親手製作。我小時候就常與媽媽一起做棉被和拼布，而且材料多半都是親朋好友送的，不用花錢。然後我們再自己剪裁拼貼，顏色也是自己憑感覺配色。也是因為小時候我就接觸這些家政，所以最後才會從事布雕創作。所以會以布雕為媒材創作，其實就是以前做家務的影響，加上家人不可能讓我從事藝術創作，所以就利用閒暇縫紉衣服、棉被時隨便剪剪，就這樣發展成布雕藝術，但對我來說，這些真的是生活經驗。(周美純，2013/05/06)

如上述，周美純的創作乃採用了客家在地特色的花布作為媒材，將別人贈送的花布加上自己的想像與靈感，完全沒有任何加工或是再製，展現了客家符號元素，也傳達了客家女性擅於家務的美德。同時，她強調：

「創作就是要以生活印象做為題材，而我是客家人，作品中當然以表現客家元素與特質為主。加上我是女人，當然也做一些與女人有關的創作比較適合，而且客家婦女多半擅長縫紉、剪裁，所以從家務學習藝術，也算是一種特別的經驗」（周美純，2013／05／06）。

就這樣，只需要幾塊客家花布、一只剪刀，周美純的創作乃從在地客家女人生活經驗出發，將客家與藝術結合，賦與了作品更多內涵。

除了以上客家女性藝術創作者乃利用玻璃與花布等客家在地媒材進行創作之外，亦有客家女性藝術創作藉由絲瓜絡當作媒材。絲瓜絡作為客家文化的象徵，原因在於客家族群勤儉、硬頸勞動的性格，客家婦女為了節儉，幾乎家中皆種植絲瓜，絲瓜除了可以在成熟後用食外，亦可以在曬乾後當作絲瓜絡使用。客家女性創作者陳惠玲，即利用絲瓜絡當作媒材進行創作，談到有此想法的原因她說著：

我會以絲瓜絡作為媒材，其實要感謝我婆婆送我一塊絲瓜絡，在有一次偶然的機會下，我覺得絲瓜絡的纖維很漂亮，所以就把它裁開。然後，發現其實絲瓜絡可以拼成許多不同生活的物品，融入於生活中。之後，我嘗試著將絲瓜絡染色，並粹取植物元素，並參加了一個政府推動的女性就業計劃，而開始了藝術創作。而且，客家家庭中一定都會有絲瓜絡，因為婦女都拿此來洗刷餐具，價錢很低，也不用拜師學習，甚至只要是客家女人都會用。（陳惠玲，2013／04／06）

陳惠玲談到自己以象徵客家元素的絲瓜絡做為媒材創作，是因為自己生長在客家庄，後來嫁給客家籍的老公也是生長在傳統的客家庄，而客家庄生活中最普遍的就是絲瓜絡，所以直覺地就拿起身邊最熟悉的絲瓜絡來創作。更甚者，陳惠玲喜歡利用絲瓜絡製作客家竹籃（提籃）、甕與椅子，在她的作品中非刻意，但又直率的傳達自己的客家文化（媒材、象徵符騰）認同，也展現了由女人勞動／經驗出發的作品風格。

以上，本文所討論的客家女性創作者，她們性格中內蘊的客家精神（節儉、勤奮），因此考量經濟因素，選擇在地媒材創作。並且，這些在地媒材又與她們日常生活的勞動經驗有所關聯，因而展現在藝術創作過程。於是，以客家女人生活經驗出發，就地以客家元素與符號象徵為媒材創作，並將客家圖騰融入作品，充分地將客家在地與藝術創作結合，展現了客家族群認同。

四、沉浸樸實、寧靜：「客家女性」對農村日常生活的紀實

生長於客家庄並從未離開原鄉居住的女性創作者，在創作中較常以客家純樸的農村生活寫實為

主，展現的是一種安於恬淡生活的快樂與滿足，不同於先前所述的成長經驗中客家意象重返，而是女人生活紀實。

在此類型創作中，以鍾琴為例。她從小生活在客家村，並且老公也是客家人，因此出生至今從未離開客家原鄉生活。在她的玻璃彩繪創作中，題材多半來自日常生活經驗、靈感。其中，作品描繪的主題又以大自然、親人、朋友、花卉、植物、動物等為居多。對於此，鍾琴強調：「創作來自於生活，但又有別於生活。我會以自己日常生活所看到的、觀察的事物為主」（鍾琴，2013／05／15），創作題材幾乎來自於生活周遭，不論是院子裡的鳳凰樹豆莢雞、鵝等，都是我的靈感來源。

如上述，鍾琴的創作多半以客家農村生活寫實為主，如同她自述般：

「創作自然就是以自己生活的細節為題材，我從小生活在客家鄉下，有天晚上我聽到一種聲音，覺得有些可怕，又帶點神祕，發出咕、咕的聲音，後來知道原來是貓頭鷹的叫聲。突發奇想的，我就畫了貓頭鷹，並且以客家生活作為搭配背景。所以就這樣客家生活的映像都在創作中出現了，於是舉凡我跟老公散步看到的木瓜樹、星星、月亮、花與鳥都是我的創作中經常出現的圖像，我覺得藉由這樣每天與老公生活分享的過程，從事藝術，真的很快樂、滿足」（鍾琴，2013／05／15）。

鍾琴視創作為生活，將藝術與日常生活結合，所以客家生活完全映寫於她的作品中，敘說著她的每日心情故事、生活經驗。

鍾琴作品《樹上的鳥兒》：樹上的鳥兒看著綠色音符，唱出優美的旋律；《鄰居的木瓜樹》：鄰居結實纍纍的木瓜樹，想必甜美；《柿柿如意》：山上的柿子成熟時總是讓人垂涎欲滴；《蘭》：¹²幽靜高雅的蘭花，微風輕輕吹過，香氣撲鼻而來，這些作品無不以純樸農村生活為題材的寫實記錄，而她的感受、觀察皆在作品中呈現。除了鍾琴，周美純的布雕與油畫創作題材靈感也多半來自日常生活的恬逸寫照，她喜歡將田園喜樂的景象描繪於圖中，並且將鄉間景物再現於創作中。訪談中，她娓娓道出了自己如此的創作心情：

我很喜歡鴨子，或是鵝。所以我的作品中常常可以見到夕陽下農村生活中鴨子或是牛等動物處於一角的田野景象，因為這就是我的生活。我喜歡畫人物，尤其是親人，所以畫中總是會有我和老公，還有孫子，這就是我現在生活的全部，年紀也到了70歲，生活這樣就是最快樂的。所以，我喜歡以生活中的景物為題材，希望讓大家都能參與我的日常生活，也能感受我的喜樂心情。（周美純，2013／05／06）

其中，周美純著名的《趕鵝的女孩》、《田園之樂》作品，利用了豐富的色彩構圖，傳達親情互

動，影射自己與老公揸著孫子快樂的景象，如同她在訪談中自敘的現況，她享受於與老公含飴弄孫的美滿生活。並且，周美純甚至以擬人法的方式將動物與鄉村生活結合，賦與它們意義。因此，在周美純的創作中，從悠游水中的天鵝、鸚鵡情深的魚兒，到田園裡的喧鬧，都是她內心所嚮往的田園之美、恬淡之樂。除此，周美純的《客家的牛》與《牛轉乾坤》系列作品，藉由鮮豔色彩布料，拼貼出她於過年期間看見客家村裡富有的家族過年之景象，作品中呈現了有錢人家的庭院，製作年糕的磨板，以及熱鬧年節的象徵。於是，她的創作所展現的田園景象，除了是自己創作貫有的風格之外，另一方面是有其目的，如同她強調：

我想將自己生活的農村景象，透過布雕一幕幕的製作出來，因為我覺得自己每天生活的家鄉，擁有好山好水，風景宜人。這些是現代忙碌的都市人所無法經歷的。我很慶幸能每天生活於此，所以希望將這些景象呈現在創作中，讓大家都認識我生長的家園，而且能讓大家看到有如世外桃源的客家村（周美純，2013／05／06）。

田園生活之樂、客家農村的景象，成為客家女性創作心中嚮往的寧靜生活寫照，在她們作品中一幕幕的客家寫實景象呈現，再現的是一種對自我家鄉的感情。擅長以景物寫生為創作風格的黎蘭，也常將自己所見的客家農村生活描繪於作品中。她強調自己喜歡記錄客家風情的創作想法原因在於：

我走遍了世界各地，而且每到一個地點就拿起畫板創作。但是在所有的景物速寫過程中，還是覺得自己生長的家鄉最美、最有意境，因為自己對這片土地有特殊的情感。所以我鍾情於景物創作的原因就是這樣，因為描繪自己生長的家鄉，是最快樂、自在的創作（黎蘭，2013／04／24）。

如上，黎蘭解釋著自己喜歡以家鄉景物為題材而創作的的原因，因為她對於自己的家園有著深刻的認同。於是，純樸、寧靜的客家景象，成為黎蘭創作生命中重要的元素。除了黎蘭，前述的鍾琴與周美純，她們在作品中所傳達的日常經驗、鄉村生活寫實、親人甜蜜陪伴及恬逸生活之圖象，建構了觀者對客家女人生命故事、生活經驗與族群意識的想像。

五、客家傷痕與烙印：一種女性的自我療癒、觀照之心靈書寫

藝術創作視為一種客家族群創傷的撫慰、自我內心傷痕的療癒，或是自我主體身分的投射與觀照，在客家女性藝術創作中也為一種風格。不同於臺灣一般女性，身為客家女性背負著更多期待與使命。如同客家俚語及山歌裡，歌頌的客家婦女美德：「雞啼起床，灑水掃地，擔水滿缸，吃完早

飯，洗淨衣裳，上山撿柴」。似乎，客家女性不可避免的被期待作為家中的勞動支柱與母職身分，藝術創作對她們來說是一種不被鼓勵，甚至無法參與的活動。面對此客家傳統中的性別期待，客家籍女性創作者不試圖對抗，轉而採取一種正面、潛能與開闊的心態，在創作中自我療癒、觀照抒發與填補心靈。

出身於客家屏東縣麟洛鄉的黃紫環，在創作中揭露了自己客家童養女的成長記憶。她歷經了充滿陰影的養女成長經驗，對她的人生造成了深刻陰影、烙印。從 16 歲即離開家出外工作，從事包括：送報、擺地攤等工作；25 歲結婚嫁人，並在內埔開刻印店、畫人像。29 歲在名藝術家陳國展的指導下，開始學起了版畫創作。¹³黃紫環的木刻版畫創作中，傳達了她身為客家女性身分的矛盾與壓抑之心境。提及此心情，黃紫環娓娓道來：

我於 2000 年的作品中開始自覺自己身為客家人的身分很重要，因此想從一個客家女性身分的心境來創作。我的作品《門神》創作，就是將女性視為守護門神，如同客家女姓媽媽一輩子守護家庭、照料家務的形象。其它如：《歲月如梭》、《我家門神》、《大肩擔》、《門神》等，這些系列創作都是我在成長經驗中看到客家女性沉甸甸的生命堆疊，引發了我對自身狀態之捕捉，希望從每個自我痕跡中得到釋放。（黃紫環，2013／03／26）

黃紫環的創作，如實的呈現她所感受到客家女性所承載的社會壓力，因此創作對她來說是一種對自我身分的救贖；也是一種對成長經驗的安慰補足。如此的心境，如同她於訪談中提及：「我想以一個客家人的身分創作，希望將自己的心情投射於創作中，如此我可以轉換心境，更有智慧面對未來，因為我的童年記憶很痛苦」。如是，黃紫環的成長經驗，不論悲情、坎坷，都透露著她希望透過創作翻越自我痕跡、療癒心情。她沉重的述說著這樣的心境：

我常感受到身為客家女性所承載的壓力，我的養父反對我從事藝術創作，他認為女性不需要接受教育，所以我的內心一直很煎熬。所以，我的創作中有許多自己想傳達的心情，透過創作我能與自己內心深刻的心情對話，可以讓自己得到安慰。因此，每一幅作品都是一種心靈療癒、反思與解放。我想自己才能如實面對情境的轉變，獲得更多智慧（黃紫環，2013／03／26）。

黃紫環透過創作紓解情緒、觀照自我，希望給予自己更多正面的能量與鼓勵。本研究所訪談的另一位創作者周美純，生長於傳統客家家庭，從小媽媽反對自己從事藝術創作；結婚嫁入傳統客家農村家庭，開始忙碌的家務生活，照料家庭的繁重壓力，從事藝術創作幾乎是遑論，甚至婆家也無法接受女人從事藝術創作。如同她在訪談中自敘著：

「我好喜歡藝術創作，但是結婚之後，每天有做不完的家事，照顧小孩、侍奉公婆，應該每個客家婦女都是這樣走過來，所以結婚之後的 20 年，完全沒有創作，幾乎快放棄藝術，也不敢想創作。」（周美純，2013/05/06）

即便如此，周美純始終未放棄藝術創作之路，在兒女長大有閒暇時間之餘，重拾藝術創作興趣。對於得來不易的藝術創作機會，她格外珍惜。尤其，周美純擅長的《仕女》畫作，受到許多好評。提及此創作主題，周美純提到：「我早期接受日式教育受唐朝文化影響，喜歡創作女人穿上和服的圖像。因為女人當然要畫女人，而且我終於可以再回到創作，一定要好好畫自己。」（周美純，2013/05/06）。畫作中的女人，在周美純的布雕技巧運用中，總是修長纖細、飄逸與嫵媚多姿的呈現。問及周美純作品中關於仕女意象創作的想法，她露出微笑道著：

我很喜歡畫女人，而且我的作品中都將女生剪裁的很修長、腰非常細。看起來很飄逸，甚至很嬌媚、又很女人。其實這些女人的形象，是我自己的欲望投射。因為現實生活中，我的身材不高，也不纖細，個性直爽，一點都不女性化。所以只有在創作中彌補缺憾，將創作當作一種自我投射、補足。（周美純，2013/05/06）

周美純將自我女人的理想意象投射於創作中，希望藉由作品觀照內心的渴望，即使面對客家傳統對女性從事藝術創作的反對壓力，仍然將自我心境解放於創作中。類似周美純，本研究訪談的另一位創作者張綢妹從小接受日本教育，目前定居於臺北三芝。60 歲才開始創作，提及開始創作的時間，她在訪談中說道：「因為終於有屬於自己的時間，年輕時以相夫教子為主，生活重心都在家庭怎麼可能創作。」（張綢妹，2013/03/23），張綢妹喜歡藉由貝殼創作不同題材的作品。其中，從小沒有接觸過任何藝術相關教育課程，完全是自己摸索出來。令人印象深刻的是，張綢妹的貝殼作品中，時常出現一個女孩，樣貌清秀可愛，訪談中問及創作想法，她提到：

我小時候在客家村的時候，外公要舅舅帶我去海邊，我撿了很多貝殼後來當作禮物送給別人。那時候開始我就開始喜歡貝殼，我會將貝殼不同形狀排成自己喜歡的圖案。其中，我常常將貝殼排成小女孩的圖案，原因是我總覺得每個女人，心裡都存在一個純真、單純的「小女孩」。那個小女孩就是自己的想像模樣，我也希望自己永遠都是年輕可愛的樣子，但是隨著年齡增長，外觀上的改變，以及身為客家女人辛勞留下的歲月痕跡，似乎很難再回到以前了。（張綢妹，2013/03/23）

張綢妹的創作，以貝殼排列出自我意象的投射，如同訪談中所提及的心情：

「我的生活依循客家女人傳統，一生就是相夫教子，完全沒有時間多關注自己，藝術創作更

不可能。所以作品中將自我想像投射，藉由每一次小女孩可愛的裝扮，彌補、安慰心中的缺憾，以作為自己心情的療癒方式。」（張綢妹，2013／03／23）。

綜合以上，研究發現黃紫環、周美純與張綢妹，認同客家女人勤儉持家的傳統價值，一生以家庭為重心的故事。這些反應在她們得來不易的創作生涯中，我們看到的是她們與自己心靈對話，並探索內心深處心境的一種創作風格展現。其中，另一位客家女性創作者黎蘭，將創作視為紓解心中壓力和美化心靈的方式，這樣的心情在訪談中她說著：

我一直喜歡自然景物寫實，因為能讓我心靈寧靜，視野開闊。但是我發現現在社會很複雜，生活周遭的自然生態也遭到破壞，這讓我很難過，所以只有透過創作，心靈才可以得到安慰。所以我的作品中有許多類似的題材。（黎蘭，2013／04／24）

在本研究訪談的客家籍女性創作者中，黎蘭的年紀較長，所以經歷過無數災難，災害對於家園的侵襲，致使黎蘭心中有許多不捨、感慨。如此的心情表現於創作，是她對歷史傷痛的烙記書寫。就這樣地，本研究所訪談的客家女性，包括具備：離開原鄉、年齡較長，甚至認同客家女性傳統角色等特質者，創作成了她們自我療癒、投射及紓解的方式。並且，在她們的創作中，描繪了客家女性所面臨的生活現實、傳統規範，以及女人故事。

伍、結論

本研究以「客家女性藝術創作者與作品」為題，初步探討桃竹苗區域為主的女性創作者，她們從客家女人的身分出發，在創作中所欲自敘的生命故事、族群認同與生活經驗。研究過程發現，原鄉客家籍創作者，由於種種因素離開客家村生活，在藝術創作過程中乃充滿客家鄉愁、童年記憶的述寫。而從未離開客家村的女性創作者，創作中蘊含則田野鄉村生活寫實、客家文史紀傳與客家符號媒材的客家文化。最後，不論離開客家鄉與否，客家女性創作者隱約自述受到客家女人的傳統觀念束縛，她們藉由創作療癒、反思的心情。研究者以為，離開客家村與未離開客家村之女性藝術創作者，在作品中所蘊意的差異，原因在於她們在客家身分的認同上是強烈的，對於自我族群意識的認知亦是明確，只是在創作中展現客家身分的策略有所不同，再者由於離開原鄉、從未離開原鄉之因素，她們作品中所刻畫、寫實的客家圖像亦可能是印象中、記憶中與眼見的客家意象也有所不同。也因此，本文在客家女性藝術創作的作品中，看到了客家族群不同的符號意象與面貌。

誠如研究預期貢獻，本文作為一個跨領域研究，從族群、性別及藝術等議題切入探討，是對「客家女性藝術創作者與作品」文類的初探文獻，期盼本研究能開啟更多相關論述的出現，也期許此會

是一個持續、延續的討論議題，為客家女性發聲。

然而，本研究由於過去相關文獻缺乏類似議題的探討，研究者在文獻的運用上，引用較多期刊、文藝宣傳、公私立藝術空間展覽之文獻資料（政策規章、藝術家作品分析、介紹、網路資訊），甚至藝術學會的相關記載（成果報告、訊息）等作為參考來源，由於這些資料較缺乏學術性的基礎，因此影響了本研究的學術價值，成為本研究的限制。並且，本研究以「客家女性藝術創作者與作品」為題，然而實際上在臺灣女性藝術陣營中，並沒有此分析文類，而且過去的相關文獻也未曾針對客家女性藝術創作者與作品議題進行界定與討論。因此，本研究試圖界定「客家女性藝術創作者與作品」為一研究文類而進行討論，雖屬初探性研究，但勢必缺乏論述的正當性，甚至在範圍的討論也未必能有共識，此亦是本研究進行中面臨的困難，希望未來相關研究能有所補足。

基於以上，研究者發現客家女性創作陣營中，由於年齡（前輩、新生代）、地域（北客家、南客家）、教育背景（出國留學、本土教育體制）與原鄉／離鄉居住等因素差異，因而在創作風格上展現了極大的差異，因此建議未來相關研究能朝向比較性的探討，充實臺灣客家女性藝術創作者與作品議題討論的內涵，是本研究最深的期待。此外，以「族群」面向切入，「客家女性藝術創作」與「原住民女性藝術」目前在學術研究領域，皆為方興未艾、待開化的研究階段，本研究也建議，試著從兩者不同族群立場所發展出的女性藝術創作，蘊含甚麼樣的創作意義進行比較、差異的探析，亦將會有豐富的研究成果，當然也希望類似具備「族群」、「性別／女性」的跨學術、跨領域研究能集結發聲、動員，豐富臺灣女性藝術的論述。

最終，研究者以為客家女性透過創作不斷反覆沉澱、咀嚼與回味自己的成長、生命之過程，我們亦恣意的參與了她們藝術生命過往、現今甚至未來。不論研究成果如何，這份對「客家女性藝術創作者與作品」的研究初衷、熱誠與感動，對研究者而言是最可貴、難得的研究經驗，也將會是一個「待續」，而非「結束」的研究。

參考書目

中文書目

王甫昌（2003）。**當代台灣社會的族群想像**。臺北：群學。

王雅各（2003）。十年有成！台灣女性影像展。載於女性影展學會（編），**2003年第十屆女性影展國際論壇論文集**（18-20頁）。臺北：女性影展學會。

余亭巧（2004）。**客家女性的族群認同經驗—五位女性客家文化工作者的生命歷程**。東華大學多元

- 文化教育研究所碩士學位論文，未出版，花蓮。
- 吳品彥（2009年7月6日）。**美德之後——年輕客家女性的客家性探討**，中華傳播學會2009年會，新竹。
- 李文玫（2011）。**離散、回鄉與重新誕生：三位客家女性的相遇與構連**。輔仁大學心理所博士學位論文，未出版，台北。
- 李竹君（2001）。**客家農村女性的勞動經驗與美德**。東華大學多元文化研究所碩士學位論文，未出版，花蓮。
- 李佳芬（2012）。國小客家學童族群認同教育之研究——以新竹縣關西地區客家學童為例。**新竹縣教育研究季刊**，12：209-232。
- 李國聖（2003）。**客家女性生活映像展**。台北：行政院客家委員會。
- 邱彥貴、吳中杰（2001）。**台灣客家地圖**。臺北：貓頭鷹。
- 施正鋒（2007）。認同政治篇，載於徐正光（編），**台灣客家研究概論**（448-79頁）。臺北：行政院客家委員會。
- 張典婉（2001）。**台灣文學中客家女性角色與社會發展**。世新大學社會發展研究所碩士學位論文，未出版，台北。
- 張典婉（2004）。**台灣客家女性**。臺北：玉山社出版。
- 張維安（2001）。客家婦女地位——以閩南族群為對照分析。載於曾彩金（編），**六堆客家社會文化發展與變遷研究**（79-109頁）。屏東：六堆文教基金會。
- 張翰璧（2007）。客家婦女篇，載於徐正光（編），**臺灣客家研究概論**（111-131頁）。臺北市：行政院客家委員會、台灣客家研究學會。
- 畢恆達（1996）。詮釋學與質性研究。載於胡幼慧（編），**質性研究：理論、方法及本土女性研究實例**（27-45頁）。台北：巨流。
- 陳香君（1999）。尋找陰柔的聲音：女性主義與藝術／歷史，載於王雅各（編），**性屬關係—性別與文化、再現**（151-198頁）。台北：心理出版。
- 陳香君譯（2000）。**視線與差異：陰柔氣質、女性主義與藝術歷**（Pollock, Griselda原著）。台北：藝術館。
- 陳運棟（1978）。**客家人**。台北：聯亞。
- 陸蓉之（2002）。**台灣（當代）女性藝術史**。臺北：藝術家。

- 劉奕利（2004）。**臺灣客籍作家長篇小說中女性人物研究——以吳濁流、鍾理和、鍾肇政、李喬所描寫日治時期女性為主**。國立高雄師範大學國文學系研究所碩士學位論文，未出版，高雄。
- 蔡華芳（2009）。**橫山地區客家女性社區參與歷程之研究**。交通大學客家文化研究學院客家社會與文化研究所在職專班碩士學位論文，未出版，新竹。
- 賴明珠（1998）。女性藝術家的角色定位與社會限制－談 30、40 年代台灣樹林黃氏姊妹的繪畫活動，**藝術家**，2331：41-50。
- 謝東山（1996）。〈性別與權力：藝術的女性主義與女性主義的藝術〉，**現代藝術**，65：23。
- 謝鴻均（2003）。**陰性·酷語**。台北：藝術家。
- 謝繼昌（2003）。族群、認同與文化。載於香港中文大學學術交流處（編），**全球下中華文化的發展研討會論文集**（395-407 頁）。香港：香港中文大學。
- 鍾秀梅（1994）。談客家婦女，載於美濃愛鄉協進會（編），**重返美濃：台灣第一部反水庫運動紀實**（122-129頁）。台中市：晨星。
- 鍾肇政（2004）。**臺灣客家族群史總論—訪談集**。桃園：桃園縣文化局。
- 羅香林（1992/1933）。**客家研究導論**。台北：南天書局，臺灣一版。
- 嚴明惠（1994）。水月夢影—話北美館個展「空花系列」緣起，**藝術家**，235：393。

英文書目

- Lippard, L. (1976) What is female imagery. In L. Lippard (Ed.), **Feminist essays on women's art** (pp. 81). New York: E. P. Dutton.
- Mulvey, L. (1975) **Visual pleasure and narrative cinema**. *Screen*, 16(3): 6-18.
- Nochlin, L. (1973) Why have there been no great women artists? In T. B. Hess and E. C. Baker (Eds.), **Art and sexual politics: Women's liberation, women artists, and art history** (pp.1-39). New York: Macmillan.
- Pollock, G. (1988) **Vision and difference: Femininity, feminism and the histories of art**. London: Routledge.

註釋

1. 本研究以客家女性藝術創作者與她們的作品為研究主題，其中客家女性藝術創作者乃指具有客家籍身分從事藝術創作的女性；而對客家女性藝術創作者的創作／作品分析，乃關注不論個人

展覽／聯展，或是私人展演等作品都是本研究討論之範疇。為了統一本研究主題的使用，以下將以「客家女性藝術創作者與作品」統稱之。然而，倘若主要論及客家女性藝術創作者，乃以「客家女性藝術創作者」為主稱之。

2. 台灣「女性藝術」的發展於 80 年代出現，並呈現兩種類型「女性藝術」與「女性主義藝術」。「女性藝術」為女性身分的創作者；「女性主義藝術」創作中具有「女性主義」或「女性意識」之涵意的藝術創作。本研究所稱的台灣「女性藝術」包含兩者。並且是女性創作者、女性作品與女性展覽的統稱。
3. 本文受訪者的出生年代呈現乃以兩種方式為主，其一若是受訪者明確提供出生年代，則真實呈現；若受訪者僅說明自己是哪個年代出生者，但並未明確提出實際出生年，則呈現出生年代為主。同時，在受訪者教育程度上，一般受訪者皆有提供，其中幾位未提供，並且研究者自行參閱任何資料也皆無記載，為了尊重受訪者個人隱私，則以不便提供的方式說明。
4. 本文將以客家女性藝術創作的作品為其中研究主題，在藝術範疇多元的領域中，選擇以視覺藝術為研究範圍。原因在於，本研究在初步資料收集過程中，發現客家女性從事藝術創作多元集中視覺藝術領域，考量研究來源因而選擇了多數者為研究範圍。因此，「視覺藝術」(Visual Art)的範疇主要包括：繪畫、雕塑、素描、油彩、陶瓷彩繪、攝影、工藝、影像、數位圖像與裝置等(王世德，1987；黃冬富，2002)。
5. 本研究以客家女性藝術的集結聯展為主要分析對象，至於女性藝術創作者的個展討論，也會在研究中透過輔助討論的方式呈現。採取如此的策略在於，客家女性藝術創作者集結與聯展的比率較低、反而是常以個展的方式展出藝術作品，因此本研究認為都應該進行探討。
6. 本研究訪談的客家女性藝術創作者，都是具備客家籍身分的創作者，而非因為結婚而進入客家生活的創作者，因此本研究稱之為原生客家籍身分。
7. 此處藝評者對黎蘭創作風格的討論乃參考李澤藩美術館於 2001 年 8 月 5 日至 2001 年 11 月 6 日為黎蘭「大地之頌」作品展所編製的策展說明之內容，並且輔以黎蘭於訪談過程中所描述的心情而撰寫。
8. 針對「義民廟」的討論有許多不同觀點，有些論點指出義民廟是客家族群獨有的信仰；另一方面文獻強調，其非為客家族群獨有。本研究由於並非以義民廟為主題探討，因而僅就義民廟與客家族群聚關聯性的相關論點進行註解。根據相關文獻包括：林富士(1995)《孤魂與鬼雄的世界：北臺灣的厲鬼信仰》、曾振名(1997)〈褒忠義民廟的社會功能：從宗教組織看新竹客

家人之都市化》，與劉還月（1996）〈客家人與義民信仰〉等著作的討論，「義民廟」所奉祀的「義民爺」，是被「朝廷」（清朝）表揚的「為保鄉衛國而犧牲生命之客家人」，是「助官平亂」的英靈，是客家的「偉人」、「英雄」。因此，客家傳統信仰中義民廟具有深刻的影響原因在此。

9. 梁莉苓參與「北回歸線藝術季－藝術家駐村計畫」結案報告乃以《我愛咱的和興－文史紀錄》為題而為嘉義和興村撰寫紀錄，並藉由當地居民口述歷史、文獻資料的方式完成撰寫。本文內容中所提及的和興村相關記載，乃由梁俐苓所提供參考的文史紀錄資料。
10. 於吳瑪俐對於梁莉苓駐村行動的說明資料，乃參考吳瑪俐所撰寫《北回歸線藝術季－藝術家駐村計畫》之報告內容。
11. 參閱梁莉苓 2006 年參與駐村行動，所撰寫《我愛咱的和興：文史紀錄》報告中之內容。
12. 關於鍾琴系列作品的說明，乃參考高雄市客家文物館「彩繪玻璃暨線體畫特展」於 2010 年 7 月 30 日至 8 月 18 日展出所製作的《遇見鍾琴》展策內容。
13. 關於客家女性藝術創作者黃紫環的成長經驗探討，乃由黃紫環於訪談過程中自述，並且輔以參閱行政院客家委員會 2003 年所發行《2003 客家女性生活映像展》著作內容中黃紫環的介紹，頁 65-68。

Self-Narratives of Taiwanese Hakka Women: A study of their Life Stories and Ethnic Identity in Visual Artwork

Ju-Ting Hsu*、Yuan-Ting Lo**



Abstract

This study attempts to examine artwork by Hakka women and to explore how Hakka female artists, while being both female and of Hakka origin, express their life stories, experiences, and ethnic identity through their artistic creations. The study employs a series of in-depth life-history interviews with a number of Hakka female artists, complemented with approaches of text analysis and document analysis. It will be shown that the examined Hakka female artists take the standpoint of women in their works to express nostalgia toward their hometowns they left at a young age. Their self-narratives also suggest that through art creations, these female artists feel a sense of healing and sedation from constraints of Hakka traditions. In their works they share the genuineness of daily life as they have experienced it, as they find muse in the combination of life and art as engaged in daily chores. Therefore, from the process of self-narration and artistic creation, these Hakka female artists have found their identities, and during the journey of growing-up and daily experiences, they are writing a life story of their own.

Keywords: Women's art, Hakka, Ethnic, Identity, Life Stories

* Assistant professor, Department of Mass Communication, Huan Chuang University.

** Ph. D student, Institute of Sociology, National Tsing Hua University.

傳統文化推廣振興之延展型態探究

原來

摘要

本文主要探討推廣在地文化時，必須考慮到其原生地之文化意涵，才能維持其真實性的延續，然一般文化活動以推廣之名所進行的觀光式的展演、文化創意商品的販售，有失卻了原有文化意涵之虞，阿美族豐年祭適合在各地展演嗎？布袋戲、歌仔戲應如何助其發展即可維持其文化意涵？哪些文化可以易地演出，或使用科技媒體？為釐清保存傳統與推廣觀光等模糊觀念，本文各章節分別闡述文化活動地點與文化生態原生地的關係，並釐清傳統定義與科技媒體等使用載體之間的關係，對於文化保存的諸多觀念逐一討論。文中並建立一個以地點與載體之分類矩陣，以做為判別文化活動是否延續其原有意涵的大原則；文末結論並兼論文化政策執行的系統觀念，提出藝術創新系統之理念，提醒執行文化政策時應有之系統性作為。

關鍵字：文化產業、文化創意產業、真實性、文化傳承

一、研究背景與問題意識

台灣布袋戲早期生存於廟口酬神，後來電視媒體黃俊雄布袋戲走紅，霹靂布袋戲更拓展到電影媒體及其他遊戲領域，台灣布袋戲隨著各時代新興媒體而發展出多樣風格；雖然這個原生於聚集人潮最多的廟口傳統文化，今日在廟會少見一如往前的大型布袋戲團演出，但是政府與民間為了保護與推廣，在某些學校安排布袋戲教學，在某些文化場合，如宜蘭郊外靠海邊的國立傳統藝術中心安排演出，甚至在國家戲劇院也有布袋戲表演節目，表演頻率和曝光率的維持是否可以延續台灣布袋戲文化？傳統文化應如何操作才能達到推廣與振興的目的？

阿美族的豐年祭在原生地是一個豐收謝天的祭典儀式，如果要發揚豐年祭的儀式，適合在舞台上表演嗎？Greenwood(1977)認為儀式被視為一個可販售的商品，使得文化在觀光發展地區受到影響，真實性備受質疑。豐年祭的舞台表演是否是原生地謝天祭典的文化延續？

各地文化之產生有其人文生態及地理環境因素的配合，今日所溝通的語言用詞和使用工具和過去大不相同，進行文化展演活動時是否與其原生地的文化內涵不同，因而失去其真實性？而過度地宣傳並鼓勵觀光客前來參觀，或進行各地巡迴表演的推廣方式是否會讓傳統文化變質，而成為另一個新文化？

為了推廣與振興傳統文化，為了因應現代社會的生活環境，其文化延續的型態應該如何調適，可以一方面保有文化原有的內涵，另一方面融入現代社會生活環境，本研究即探討並期望能夠歸納文化傳承與推廣的各種適宜模式，期使傳統戲劇、傳統工藝，以及傳統祭典等，能有不同層次的推廣方式，尤其是處於當今的媒體網路環境之下。

二、文化生態與文化地理之場域

當我們關注於文化或藝術本身，卻很少關心形成他們的「空間」之場域問題，以致於經常抽離他們生長的空間，以推廣之名到處移動。魏光苕(2011)即言「外在客體世界(地理景觀)與人們的根本意念(文化意識)，在起源上乃是連貫而統一的，而非分化為二的。『空間論述』由原本學術界的邊緣地帶，成為掌握『文化意識構成』之關鍵學域，成為重新理解現代文明的核心論述。」

文化與藝術的主體其展現若與「空間」密不可分，驟然將主體自該空間抽離，其文化與藝術的展現本身就成為他者。人類因當地的地理與生態而發展的求生技巧與儀式，形成了各地多樣的行為面貌，這些所謂的「文化」當地人們就是要確立其生活空間和範圍。

Appadurai(1996：180)認為，如果用現象學的方式來解讀大部分人類學文獻，會發現：許許多

多的傳統社會或部落社會裡的文化活動，都以對「範圍及邊界」的重新認知與確立，當作是一件最重要的事情。包括，許多的社會活動與儀式活動，許多的「淨化儀式」、「通達儀式」(rites of passage)，都以這件事作為意義之中心。比如，房屋的建造、通道或路徑的組織、對田地或花園的規劃分配、對那些超出人範圍(trans-human)之「無形界」的通達或想像，以及狩獵或開墾者的範圍；以上都有許多不停舉辦的活動。而這些就是小型社會之文化生活的主要內容。

Steward(1955)認為文化變遷就是文化適應，這是一個重要的創造過程，從文化生態學(Cultural Ecology)的角度觀照文化，就可明瞭在不同地域環境下文化的特徵及其類型的起源，亦即人類群體的文化方式如何適應環境的自然資源、如何適應其他群體的生存，也就是適應自然環境和人文環境。

生態主要的意義就是「對環境的適應」，而生物學上生態的意義即是「有機體與其環境之間的相互關係」，生態的概念應用於人類生活，可知人類並非只扮演一種有機體，而是其生理特徵與行為與其他生物有機體發生關係；人類所創造的每一種文化，都是一個動態的有機體，各種文化在文化的交流互動中吸收與轉化，形成不同的文化群聚、文化圈，甚至是祭祀圈、生活圈，每一個文化群聚都有自身的價值，並同時參與全體人類文化的流動與演化。

「對環境的適應」所展現的文化，和 Agnew(1987: 25-43)所稱的地方三要素相符：地域(locale)，社會關係被建構的場所；位置(location)，包含在更廣的尺度上，社會與經濟作用過程運作下所界定的互動場所之地理區域；以及地方感(sense of place)，地域的感覺結構(the local 'structure' of feeling)。人們在當地所建構的「在地化特色」包括地方民眾的居住、行為、生活等一切活動，並且賦予特殊性或意義，這個空間感也可以稱為「在地意識」，例如：

來自大陸的書畫家，初期仍然保有傳統書畫主題與筆墨趣味，但隨著時間的遷移，台灣地方的景物逐漸成為畫家筆下的主角。為了描繪這些特殊的景物，書畫家們也發展出獨特的水墨筆法與美感表達，有學者稱之為「閩習」，顯示在風格上和大陸的淵源。然而，台灣特有的風土人情逐漸調整了這個傳統，從而在台灣生根，屬於台灣地方風格的水墨畫於焉誕生。(黃光男，2008)

文化地理學者 Peet(1998: 48)曾比喻說到，「地理學者在觀看『環境』時，卻看到了『場所』(place)；而『場所』指的是人們實踐自我、詮釋世界和尋找意義的一連串地點(locales)。」

源於環境地理生態物產等條件，人們在這個地方建造出來的地理景觀與人文活動，也傳達了人們理解所處的世界，所處的自然環境，以及和上天溝通的方式。各個地方的人們塑造的地理景觀多樣，詮釋方式不同，就形成了文化多樣性的精彩內容。Mitchell(2000: 61)提及「地景其實是一種

甚具意識形態(ideological)之『觀看方式』(way of seeing)；人們由此用以理解土地以及理解人自身與土地的關係。」

從文化生態學和文化地理學的觀點可知，一個地方文化的生成是一個動態的成長歷程，Tylor(連樹森譯，2005：3)亦言「文化是包括全部的知識、信仰、藝術、道德、法律、風俗以及作為社會成員的人所掌握和接受的任何其他的才能和習慣的複合體。」Williams(1989)亦言：「文化是生活的點滴。」(culture is ordinary)，這就是「生活的一切」(a whole way of life)，是生活實踐的所有行動。

聯合國教科文組織 (UNESCO) 把文化定義為：「社會或群體所展示的精神、物質、知識或感情上的獨有特點，除了藝術和文學外，還包括生活習慣、人際關係模式、價值觀、傳統和信仰。」各地方的地理與生態環境產生出完全不同的生活樣態，同時人們對於自身發展的文化形式即帶有一份親密的情感，正如段義孚(Tuan，1974：4，113)所提出的「地方愛」(Topophilia)一樣，說明地方人們對於鄉土之深情至愛，「地方愛一語聯結了情感與地方」(The term topophilia couples sentiment with place)。所以，論及文化，就必須考量到與空間關聯性，有些文化絕對不可以切斷與地方的臍帶，必須緊密相連；有些文化不僅可以切斷，甚至透過媒體科技的傳播，反而可以發揚光大，這切斷臍帶的論點根據究竟為何？

三、文化意涵、傳統、現代的三角問題

提到文化，就會牽涉到傳統與現代，有現代科技媒體和生活環境的對照，就產生了傳統的概念，但是，何謂傳統？所謂的「傳統」一定不可改變嗎？

在羅馬法(Roman Law)中，traditio 就是轉移私人財產擁有權的一種方式。「傳統」就意涵著歷經延傳而持久存在，或是一再出現的東西，包括口頭傳授及世俗信仰。Williams(1988：318)曾言：「傳統是一個在解讀上相當困難的字眼……在英文中，傳統一詞是對於一般傳承過程的描述，然而在此中，卻伴隨有一股很強烈的、經常很明顯的尊重之情與義務感。」UNESCO(2002)對於「傳統文化」(Traditional culture)的定義如下：「一種社會實踐和表現，是這個有異於他者之差異性身份的社會團體從過往時期跨代傳遞延續而來，即使這些是新近的發明亦然。」

傳統的涵義只是世代相傳，從過去延傳至今，沒有規定是物質實體或習俗慣例，也無法界定流傳多久才能稱為傳統；這些代代相傳的事物，可以是如建築物等物質實體，也可以是人們對各種事物的信仰，關於人處理一些事務的慣例和制度。傳統涵括了一個特定時期內某個社會所擁有的一切事物，而這些事物是擁有者發現它們(傳統)之前就已經存在。但是這些事物並不必然具有規範性和

強制性，令後世傳承者一定全盤接受前人的所有事物；傳統的變異性就在於人們沒有必要因此而認為他們應該接受、贊同、實施或吸收這些事物，甚至，人們也會藉著「傳統」之名遂行其政治目的。

霍布斯邦(2002)與其他學者的研究顯示，蘇格蘭人群集舉行民俗慶典時，所穿著的花格子呢的蘇格蘭短裙，並以不同顏色及圖案代表不同氏族，以及使用風笛吹奏音樂等，一般人甚至是蘇格蘭人或許認為這些器物很古老，服飾也代表他們的民族特色，但是實際上它們大部份是現代的產物，並且是在一七〇七年蘇格蘭與英格蘭合併之後才發展出來的風俗，甚至可能是更晚期之後的事，其間更因政治軍事勢力的更迭而不斷改變。這份研究論文集所研究的標的傳統文化，都顯示了傳統與過往歷史的關聯性，有時是「人工」接合的；被創造的傳統是對當時時局的反應，卻以與舊情境相關的形式出現，或是以類似義務性質、不斷重複的方式建立自己的過去。

所以，沒有固定不變的傳統，Shils(傅鏗、呂樂譯，1992：16)亦提及：

「一連串象徵符號和形象被人們繼承之後都發生了變化。人們對所接受的傳統進行解釋，因此，這些符號和形象在其延傳過程中就起了變化；同樣，它們在被人們接受之後也會改變其原貌。這種傳統的延傳變體鏈(chain of transmitted variants of a tradition)也被稱做傳統，如『柏拉圖傳統』或『康德傳統』。做為時間鏈，傳統是圍繞被接受和相傳的主題的一系列變體。」

就只是經過三代人的延傳，傳統也很可能會經歷某些變化，它的基本因素或大主題會保存下來，並且和其他已經變體的因素結合，成為舊主題新內容的傳統，例如現在中秋節以烤肉的方式過節，亦是受到大眾媒體廣告影響，以及現代生活環境演變的。

所謂的傳統，自身是無法生存或趨向完美的，它必須藉由人類「使用者」去制定、修訂或更改，傳統因此而發展，從前人的立場而言，傳統已經退化了，因為新一代的人們可能不再沿襲舊有的習慣與做法，除非新一代人們找到其他的傳統而完全拋棄，否則仍然生存在新社會的「傳統」應該被視為是一個重生或新生的機會，因為人們只是根據他們當時的可以接受的標準與信仰，用以詮釋他們所認知的傳統。

以布袋戲為例，我們要維護布袋戲的哪一段的傳統？是保存現有流派的表演方式，維護現在認知的「傳統」嗎？臺灣布袋戲以「傳統」、「金光」二分概念是值得商榷的，每一個世代都有其創新的科技或媒體，其表現形式自然不同，自泉州布袋戲至現今台灣霹靂旋風，每一世代創新的布袋戲，其實往後推一百年以後，都是傳統布袋戲，江武昌(2000)有一段令人深省的話：

出生在布袋戲家庭，創團七十年、演戲八十餘年、門徒遍佈全臺、拿臺製變革戲偶在佈景舞

臺上演出五十年的五洲園掌中劇團黃海岱老先生，在九十六歲那年，才又訂製了一座木雕戲臺，重新訂製了一批泉州小木偶，為了文武場樂師，還得四處調集人手，央人只因為有了木雕彩樓、小戲偶、文武場樂師這三樣標籤，才算是傳統布袋戲！是上天拿臺灣文化開玩笑？還是什麼人在拿老藝人開玩笑？

現代與傳統的界線是不需要這麼明顯，利用現代的表現形式，只要能夠表達傳統文化意涵，並得以延續其承脈，人類的無形文化資產就可以延傳下去。誠如詮釋文化人類學家紀爾茲(Geertz, 1973: 89)曾說「文化是一種觀念可傳承的、人類可藉以溝通並發展知識與態度利於民生的符號形式的系統。」

我們或可說文化是人們理解世界的一種方式。誠如魏光苕(2011)所言「不同的地方，經過不同文化演進歷程，自然會有不同的時間/空間脈絡。不同地方之內的人們，對時間與空間的意識與經驗也會有所不同。他們各自有著理解自己、觀看世界的獨特方式；這也造就了這個世界的豐富性與多樣性。」

我們應該關心的是傳統文化內涵可否像前述 UNESCO 對傳統文化定義所言之「跨代傳遞延續」，讓上一代先輩理解世界的方式，或是理解自己、觀看世界的獨特方式能夠順利地交付予下一代；如果我們重視的是傳統文化的內涵是否得以延續，就不需要過於執著於外在之表現形式，畢竟從歷史的縱軸來看，任何一個時期的表現形式也多因當時的工具環境與民眾喜好而有所改變，而且並不影響其內涵的傳達。

四、傳統文化意涵與科技媒體的依存關係

傳統文化或無形文化資產都是透過「人」這個載體來傳承，它們必須依附人的活動展現出來，而隨著各世代的工具技術不同，其表現形式自然互異；現代科技媒體應該是傳統文化的傳達工具，和任何一個時期所使用的工具應該都一樣，只不過我們這一代發現「電子」，所使用的工具更為快速便利而已。

以無形文化資產最重要的媒介工具—語言為例，聯合國教科文組織(UNESCO)搶救瀕危語言的計畫中，2003 年特別專家小組發表了一份重要文件《語言活力與瀕危度》(Language Vitality and Endangerment)，其中提出 9 個評估語言活力與瀕危度的指標，可在搶救瀕危語言前確定這個語言是否的確受到威脅，其中之第五條的「是否使用於新場域與媒體」(Response to new domains and media)做為評估語言活力存續的指標，例如在網際網路發達的時代，該語言可否馬上應用於最新科

技軟體上，如果完全應用上，它是「活力充沛」最佳狀況(最高的第五等級)；如果該語言仍然沒有融入這些科技環境，還是不為所動地停留在原本的場所，則其瀕危程度是「無反應」之最低的第零等級。其分等如下表：

等第	瀕危程度	語言使用的場域與功能
5	活力充沛	用於所有新場域
4	強健/積極	用於大多數新場域
3	能容納	用於很多新場域
2	能應付	用於一些新場域
1	極低度接受	用於極少數新場域
0	無反應	不用於任何新場域

臺灣閩南語和客語基本上還是落在等級三和四中間，因為兩種語言都有一些定期刊物出版，視聽媒體方面客家有客家電視台；而統一碼標準 Unicode 4.1.0 已納入教會羅馬字(白話字)所需的特殊符號以及教育部 1998 年公佈的注音符號方音符號系統，在網際網路等新興媒體上使用台語、客語都已不成問題，只是量還不是很大。(蕭素英，2009)

這些標準與思維帶給我們的啟示是：傳統文化應該思考如何融入現代的語言表達、科技媒體、甚至創新材料等，和現代社會大眾做充分的溝通，同時其表現形式也可獲得這一代人的喜愛，樂於使用或觀賞，這樣才能有效地傳遞延續下去。

科技媒體不是阻礙傳統文化的圍牆，反而是發揚傳統文化意涵的有力工具，如果我們視科技媒體是現代人們理解世界的「新工具」，則傳統文化就是使用這些「新工具」表達歷代先輩們「理解世界的方式」，電音三太子就是一個最佳範例。

「中壇元帥」哪吒為台灣傳統信仰之重要神祇，其民間稱謂眾多，但以三太子元帥為最普遍。

三太子神偶原屬台灣傳統廟會中的神將「哪吒」，於 2005 年鹽水蜂炮中首度加入電音舞曲輔以專屬的「台客舞」，從此一炮而紅成為當今台灣各大活動的代言明星。然而從傳統廟會的藝陣活動一舉躍上國際舞台，則是始於 2009 年於高雄市舉辦之「世界運動會」，四十尊大型三太子神偶被賦予著不同的個性、容貌及造型，戴上大副墨鏡，揮動著閃亮白手套，騎著摩托車出場。再以伍佰《你是我的花朵》歌曲為創作動機，委託鍾耀光老師編寫結合管絃樂團以及國樂團現場音樂，使電音三太子一出場，全場觀眾立刻歡聲雷動，陷入瘋狂。(朱宗慶，2009)

電子音樂結合民間神祇信仰，我們可以有很多角度解釋這個現象，混種文化、場域運作、全球

在地化等，但是當我們審視電子音樂這個「新工具」應用在三太子元帥身上，將傳統的主體放在三太子元帥，就可發現電子音樂是一個現代性的表現形式，電音三太子其實是民間神祇信仰以現代的溝通方式向社會大眾傳達。

為什麼電音三太子可以這麼「完美」的結合？並不是每一尊神祇都可以套用電子音樂這個形式，但是每一尊神祇依祂的民間傳說或可找尋合宜的現代表現方式做傳達；在封神台上哪吒以七歲童身的形象之鮮明的神話故事，深深地烙印在世人的心中，《封神演義》第十二回陳塘關哪吒出世，章回小說是這樣描述銜天命出生的奇異孩子：「……只見房裡一團紅氣，滿屋異香；有一肉毬，滴溜溜圓轉如輪。李靖大驚，往肉毬一劍砍去，劃然有聲，分開肉毬，跳出一個小孩兒來，遍體紅光，面如傅粉，右手套一金鐲，肚腹上圍著一塊紅綾，金光射目。」當哪吒三太子在民間轉變為中壇元帥之後，其童子的身形及化身為囡仔神仙，在廟會藝陣中當一位孩童神明、勇往直前的開路先鋒。

哪吒貴為神將，出場即呈現出威風凜凜之氣勢，但是哪吒的神格又為童子之性，遂以腳踏七星步、手持乾坤圈之姿降臨俗世，其舞動之步伐必須輕盈快速，又必須維持其威嚴神將之態，電子音樂具有震撼力的節奏與聲響結合三太子的舞步，創造出貼近現代民眾的喜好、親和力十足的創新意象，也更強化了三太子童子神祇的鮮明性格。從電音三太子走訪各學校團體、節慶、甚至助選場合的盛況，可見三太子神祇形象仍然可以延續至下一世代。

電音三太子可以出入所有場所，阿美族豐年祭如果離開原生地，可以去別處跳舞表演嗎？科技媒體可以幫助傳統文化跨足至原生地之外嗎？這就涉及到文化與場域的問題。

五、文化真實性的延續

各地傳統文化的展現形式不同，而且是以動態形式呈現，其真實性的標準雖然難以判準，但依文化生態學、文化地理學對於文化生成的理念而言，檢視文化延續性須包含其主體性(subjectivity)、認同感(identity)的存在與否，這也是從存在主義「存有」哲學觀點來看的；文化不應從其現象界層面分辨，而應以人類存在意義之價值取向來判準。

建議在一個特定涵構理解外，並分由歷史、社會、科學、藝術等不同面向，透過社群、群體或個人的各種社會實踐，以及相對應的知識、技能與工具，做為理解文化遺產的資訊來源。由於「人」在既存的環境中，透過各種活動的實踐以維持或生產日常生活所需，從時間的觀點來看它是持續性的，並由於存在現代人的生活之中，仍不斷的再創造，其所具有動態性的特質，已將文化遺產的維護帶領至歷史編纂學的思維。(文芸、傅朝卿，2011)

論及「文化持續性」除了「人」這個重要元素以外，另外有兩個要素必須考量，一是「地點」，一是「載體」，依時間的推演，人們的觀念不斷的翻新，文化活動在自然與人文生活環境的「地點」改變，對於動態的文化有機體的延續本身就是一大考驗；再加上承續文化傳遞任務的「載體」也隨著科技發明而大幅翻新，使得文化延續的型態更為複雜。

聯合國教科文組織 (UNESCO) 把文化定義為：「社會或群體所展示的精神、物質、知識或感情上的獨有特點，除了藝術和文學外，還包括生活習慣、人際關係模式、價值觀、傳統和信仰。」各地方的地理與生態環境產生出完全不同的生活樣態，同時人們對於自身發展的文化形式即帶有一份親密的情感，正如段義孚所提出的「地方愛」(Topophilia)一樣，說明地方人們對於鄉土之深情至愛，當地民眾共同的習慣形成文化，並且維持一定程度的地方性或地方感，其關鍵性要素就是「認同」(identity)，人們要有自我文化知覺和對本地有歸屬感，或「地方愛」。認同是人類社會生活的一個重要原則，區辨異己，區別我群(we group)和他群(other group)，表現在群體上，這將形成了一種文化的建構，在我群文化的架構下，族群與認同就有密切關連。

筆者在第三章論述傳統沒有絕對性，傳統是依時依地而變，現在科技媒體也可能是傳統延續的重要載體；誠如前章所述，語言活力存續的「活力充沛」指標之一，在該語言可否馬上應用於最新科技軟體上，科技媒體不會全然扼殺文化活動，有些文化活動自古以來就是搭載當時最新工具而屢創高峰，例如台灣布袋戲即是，聲光新效果造就了金光布袋戲，電視媒體成就了黃俊雄布袋戲、霹靂布袋戲；而楊麗花歌仔戲亦然，為了電視媒體的特性而調整了歌仔戲原有的節奏。然而，並非全部的文化活動都可以在他處使用新科技，這其間的評斷沒有絕對的標準，但是如果考察該文化活動的原生地與產生之意涵，或可粗略判定是否會影響其真實性的延續。無論如何，文化最重要的要素是人，特別是新生代是否願意傳承，這個「傳統文化/現代民眾」的命題是不變的，我們追求的，不就是不失於傳統文化內涵之「活力充沛」的現在新文化嗎？

綜觀以上的論點，筆者將這文化延續型態的發展可能性粗擬為兩大要素「地點」和「載體」做一矩陣——文化延續型態分類矩陣(圖 1)，以這四大象限的分類，冀望能說明文化延續時是否維持其原生意涵的評斷依據。

從過去現在未來這個橫軸線上，因過去文化的原生地及民眾使用的原生工具而產生的習慣與風貌，即至今日因為新科技的發明，以及文化擴展與交流而到他處，這些複雜的互織情況則產生了四種情況：1.在原生地仍然使用原生工具，完全遵循過去的做法，即下圖之 AC 象限。2.在原生地使用新科技，呈現新的風貌，但仍然保有該文化應有之意涵，即下圖之 AD 象限。3.在他處使用原生

所有在當時「革新」的文化形式，完全依賴於人群，因為人是文化傳承最重要的載體，技藝傳遞需要人，文化意義的傳承也要有人，更重要的，要有一定數量的人群願意傳承，因此在做文化相關政策時，人的因素必須慎加考量。

布袋戲、歌仔戲是存活於台灣的「祭祀圈」宗教系統，其演出活力的經濟壓力與成長動能之因素就是人群，以現代的語言來說，布袋戲、歌仔戲必須生存於人潮密集的都會區，他們的編劇全然根據當時的人們的喜好而做調整，離開人群就失去了這些傳統藝術的生存價值。所以，傳統藝術中心應該設立在各鄉鎮的市中心區，或是市場宗廟附近，才能夠有效延續其傳統。

文化可以是一如「變形金剛」般地在他處使用新科技展現，因此現代科技媒體或可成為文化傳播的助力，只要原生文化意涵不變，就如中秋節烤肉是現代台灣獨有的新興活動，但是也無損於中秋節在華人心目中的意涵一樣。舞台藝術可以透過科技媒體廣為宣傳，但是如果該舞台藝術的原生地產生的意義是源自於當地人們在特定的時間做敬天謝天的儀式，在執行他處異時的文化展演時，應明確認知文化原生地的產生意義和推廣展演該文化儀式的目的，以自省的方式分辨文化延續與利用文化發展事業的分野，這樣對於原生地文化的保護與延續就會產生某種程度的動能。

六、結論—兼論文化活動發展的策略與方向

當今時興的文化創意產業是否有助於傳統文化的承續，亦或是新興的經濟活動？文化產業可否以文化內涵搭載在經濟活動的形式上，將文化傳遞至下一世代，亦或是終止文化內涵的創新與延續之終結者？

雖然無形文化資產的真實性問題至今國際間仍未有共識，但是其大致的規範以筆者對於地點和載體的型態分類矩陣模式觀之，對於一些現今的文化創意產業、文化產業將有另一觀看與思考的新著力點。

先以台灣布袋戲為例，什麼是有利於台灣布袋戲的發展？製作布袋戲偶的公仔、販售布袋戲偶、製作布袋戲遊戲軟體是有助於布袋戲知名度的提升，也是「布袋戲文化產業」的大架構底下，但是卻不是布袋戲文化本體，我們需要的是確實地幫助台灣布袋戲文化邁向新世代的推動。台灣布袋戲係一依賴人群的舞台藝術，雖然發展自台灣「祭祀圈」宗教系統，但每個時期所承受的壓力完全一樣，就是依當時民眾的喜好調整，以爭取最大多數民眾的支持，所以布袋戲文化是可以往其他地區表演，但是該地區的先決條件是人潮聚集之地；再者，布袋戲也可以運用新科技創造嶄新的表演形式，編撰新世代可以聽得懂的話語與劇情，甚至調整其音樂與演出節奏等。

為了延續布袋戲傳統文化，我們可以鼓勵戲團做創新，利用各種「載體」進行創作，其戲目演出可否吸引人潮是戲團的責任，但引導戲團在民眾聚集之地演出則需要私人和公部門共同努力促成；基於此，原來(2009)參照 Michael Porter 鑽石體系之互動結構而制定一藝術創新系統(圖 2)，其定義為「藝術創新系統是指由一個國家的公部門、民間機構與企業、教育系統所組成的組織和制度網絡，其活動是為了創造、擴散和應用新的觀念與文化」。台灣布袋戲的發展一如這個藝術創新系統，成立適合布袋戲演出，並且讓各個戲團競爭的消費環境及群聚，是發展布袋戲「文化產業」最刻不容緩之事，其後的人才培育與資金技術後勤支援將會依人潮群聚所產生的經濟效應而有良性的互動。當然，如果以「人為」的方式塑造布袋戲群聚地點(如布袋戲文化園區)是否會另外製造一個閒置空間？這裡的文化群聚消費環境的本意是自然群聚的，要形成適當的文化群聚的方式建議是「順水推舟」方式，在形成相當規模的群聚環境下再施以適當的表演場地，使消費環境更顯豐富有生趣。

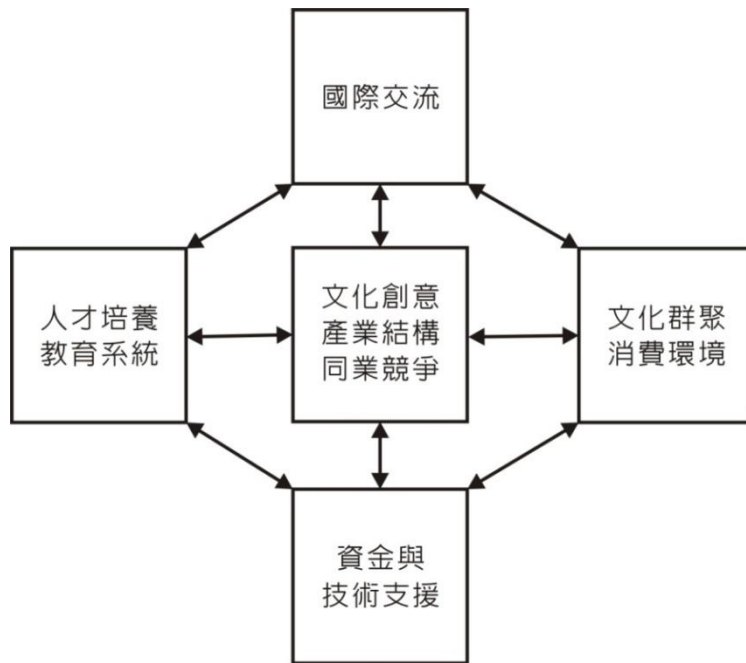


圖 2 藝術創新系統架構圖

如果著重於老藝師的技藝紀錄與保存，或是聘請老藝師至學校傳授技藝，而忽略了形塑可供布袋戲發展的文化群聚「地點」，沒有民眾的觀賞，沒有爭取民眾觀賞的經濟壓力，這個布袋戲傳統

文化注定要日漸凋零，縱然紀錄保存所有的絕學技藝，日後也少有人關心與傳承。

文化產業與「文化創意產業」不同，文化產業自古即有之，文化與經濟生活密不可分，過去沒有文化產業之名，卻一直執行文化產業之實，目前所稱的文化產業即是發揮與活化在地歷史文化所形成的產業。而「文化創意產業」在華人地區廣泛稱之，在台灣地區亦是法律名詞，然而其所執行的文化創意事務對於該文化的發展有時並無助益。

利用中國古代文化所發展的符號圖樣所開發的商品，例如罄形式製成玻璃藝術作品，這對古代罄樂器的發展並無助益，罄是古代的音樂形式之一，現代社會如果要使用罄，可以利用在各個音樂與藝術展演的表現形式上，賦予罄新的生命；而不是以罄的造型做滑鼠、名片座、香包等產品，這對罄的原生文化的傳承並無幫助，充其量，只是延續人們對於罄造型的記憶而已。

文化的事務是系統性的規劃，一如藝術創新系統；文化的執行也要顧及真實性的延續，依原生態的地理人文發展所產生的文化意涵，配合當時所使用的工具(可能是創新科技媒體)，創造出不失其文化意涵真實性，而有一嶄新的文化形式，一如該文化在各時期的變革一般，讓新生代樂於學習與傳承，這樣，一個先民對於大自然的詮釋智慧就得以延續了。

參考書目

- 文芸、傅朝卿。2011。〈重思文化遺產的真實性概念—從過去到現在的理解〉。《中華民國建築學會「建築學報」》。第76期。頁23-46。2011年6月。
- 江武昌。2000。〈標籤化的「傳統」藝術—論傳統布袋戲彩樓戲臺的優缺點〉。《美育》。114。37-38。
- 朱宗慶。2009。〈電音三太子讓台灣陷入瘋狂〉。《聯合報》A4版。2009年7月28日。
- 原來。2009。〈藝術創新系統建構之初探〉。《藝術研究學報》。國立台南大學。第2卷。第2期。p.83-106。
- 黃光男。2008。〈全球化流變下的軟實力—台灣文化的體與用〉。《新活水》。第20期。頁13-19。
- 霍布斯邦(E. J. Hobsbawm)等著。2002(1983)。《被發明的傳統》。陳思仁等譯。台北市：貓頭鷹出版。
- 蕭素英。2009。〈語言與非物質文化遺產〉。《無形文化資產保存動力論壇 2008：無形文化的口傳藝術》。台北市：國際民間藝術組織臺灣分會。頁60。
- 魏光苕。2011。〈由地方的構成反思現代空間—一種現象學地理學的解讀〉。《環境與藝術學刊》。10。頁107-129。
- Agnew, J.(1987). *Place and Politics: The Geographical Mediation of State and Society*. Boston: Allen and Unwin.

- Appadurai, Arjun(1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minneapolis.
- Edward Tylor。2005(1929)。《原始文化：神話、哲學、宗教、語言、藝術和習俗發展之研究》。連樹森譯。桂林：廣西師範大學出版社。
- Geertz, Clifford(1973). *The Interpretation of Cultures*, NY: Basic Books.
- Greenwood, D. J.(1977). Culture by the pound: An anthropological perspective on tourism as cultural commoditization. In V. I. Smith(Ed.), *Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism*(pp.171-186). Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Mitchell, Don(2000). *Cultural Geography: A Critical Introduction*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Netherlands National Commission for UNESCO(2002). *Glossary, Intangible Culture Heritage. Results of the International Meeting of Experts on Intangible Cultural Heritage – Establishment of a Glossary UNESCO Headquarters*, Paris, 10-12 June 2002, and edited by this group between June and August 2002.
- Peet, Richard(1998), *Modern Geographical Thought*, Oxford: Blackwell Publishers.
- Shils, Edward。1992(1981)。《論傳統》。傅鏗、呂樂譯。台北市：桂冠。
- Steward, Julian H.(1955). *Theory of Culture Change: the methodology of multilinear evolution*. Chicago: University of Illinois Press.
- Tuan, Yi-Fu(1974). *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- UNESCO(2003). *Language Vitality and Endangerment*. UNESCO documents approved by the Participants of the International Expert Meeting on the UNESCO Programme Safeguarding of Endangered Languages, Paris-Fontenoy, 10-12 March 2003.
- Williams, R.(1988). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Revised and expanded edition. London: Fontana Press.
- Williams, Raymond(1989). *Resources of Hope*. London: Verso.

The Study on the expanded forms to popularize and revitalize traditional culture

Leo Yuan



Abstract

This paper mainly discusses that when promoting local culture, we must take into account the cultural implications of their original habitat in order to maintain the continuation of its authenticity. While general cultural events carry out the tourist-type performances and cultural and creative goods sales in the name of promotion, they take the risk by losing the original cultural significance. Is Amis Harvest Festival suitable to be staged everywhere? How do we help develop puppet theaters, Taiwanese opera and maintain their cultural implications? Which culture can be performed off-site, or use media technology? To clarify those fuzzy concepts such as heritage preservation and tourism promotion, this paper with relevant chapters describes the relationship between locations of cultural events and original habitat in cultural ecology and clarifies the relationship between heritage definition and the use of vehicles such as media technology. Various ideas for cultural preservation will be discussed separately. In this paper, a classification matrix is built based on locations and vehicles in order to determine whether cultural events have maintained the broad principles of their original meanings; finally, in addition to a conclusion, this paper also discusses the system implemented on cultural policies and proposes the concept of an innovation system for art, reminding those required actions in the system when implementing cultural policies.

Keywords: cultural industry, cultural and creative industry, authenticity, cultural heritage

3D 電腦動畫電影角色之設計評價研究

林彥呈*、楊銘琦**

摘 要

發展數十年的 3D 電腦動畫電影，現今成為熱門電影及票房保證之一。然而對一部電影而言，角色的編排絕對是貫穿整個故事的關鍵靈魂，在虛擬的 3D 電腦動畫世界中更是重要。本研究參考 3D 電腦動畫電影的全球票房及得獎記錄等資料，挑選出《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》三部電影來作角色研究。透過層級分析法（Analytic Hierarchy Process，簡稱 AHP）及理想解類似度順序偏好法（Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution Method，簡稱 TOPSIS）來分析設計 3D 電腦動畫角色的評價準則，透過權重及一致性的計算，歸納出其設計準則及重要程度，以提供角色設計人員在規畫角色時之參考。本研究結果顯示，在整體權重部分，以角色的「個性」為最重要之評估準則，而最受歡迎的動畫電影則為《玩具總動員 3》。

關鍵字：3D 電腦動畫電影、角色、層級分析法、理想解類似度順序偏好法

*林彥呈現為國立東華大學藝術與設計學系教授

**楊銘琦現為國立東華大學藝術與設計學系碩士

壹、緒論

在全美的總票房中，截至 2010 年底，前十名的票房全部都是 3D 電影（如表 1）（維基百科，2012），而其中動畫片就佔了八部，有二部影片是真人結合動畫的電影。而在 3D 的電腦動畫電影中，發行片商則是以迪士尼和夢工廠的表現最為亮眼，在八部動畫電影中就各佔了三部，其中迪士尼發行的 3D 電腦動畫電影有兩部是由皮克斯動畫公司製作，票房分別為第二名的《玩具總動員 3》及第四名的《天外奇蹟》，由此可知 3D 電影及 3D 電腦動畫電影越來越受消費者的喜愛。

若以全球票房來看，3D 電腦動畫電影的前十名，由皮克斯動畫公司所製作的 3D 電腦動畫電影就包含了四部，其中以《玩具總動員 3》的全球票房最高；其次則是夢工廠動畫公司，當中央瑞克系列電影總共有四集，就有三集榜上有名，並且同時擠進全球票房的前五名。亮眼的票房表現，也使得皮克斯與夢工廠成為全球動畫電影的品質保證。而在這些票房名列前茅的 3D 電腦動畫電影中，有多部動畫亦獲得許多獎項的支持與肯定（如表 2），票房的高低和得獎與否對於一部動畫的製作似乎存在微妙的關係。一部 3D 電腦動畫電影的製作，從最初的故事發想、角色定位，到分鏡圖的繪製以及電影的後製，往往需要很長的時間和多人的分工合作，其中一個出色的角色設計，更能在觀眾的心中留下深刻的印象，並可從中延伸出許多的周邊商品（黃士銘、鐘世凱，2009；蔡鴻文，2008）。而角色表演更是動畫的精髓，是故事得以推展開來的關鍵（盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬，2014）。

然而，一個成功的角色設計需具備何種屬性或特色，是否能夠歸納出一個設計準則，是本研究極欲探討的部份。本研究的主要目的在建立角色設計之決策因素，訂出角色設計上的評價準則，以供未來動畫師（或設計師）在動畫角色設計上之參考。本研究目的分述如下：

1. 依角色設計上的考量來建立層級分析法（Analytic Hierarchy Process，簡稱 AHP）之層級架構。
2. 利用理想解類似度順序偏好法（Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution Method，簡稱 TOPSIS）分析出角色設計的評價準則，以瞭解角色設計中的重要屬性或準則。

本研究參考各 3D 電腦動畫電影的票房高低、得獎記錄及美國動畫公司的規模大小，選定《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》作為研究樣本，並從中各選出五個較常出現在電影裡的角色，以問卷調查的方式進行層級分析法及理想解類似度順序偏好法的研究。問卷調查的發放對象則以有看過這三部動畫電影的受測者為調查對象，研究族群以大學生及研究生為主。問卷結果將藉由權重及一致性的計算以求得設計準則的重要性，以作為未來設計角色時之參考依據。

表 1 全美及全球票房列表

片名	全美總票房	全球票房	上映日期
1 阿凡達／Avatar	\$760,507,625	\$2,782,275,172	2009 年
2 玩具總動員 3／Toy Story 3	\$415,004,880	\$1,063,171,911	2010 年
3 魔境夢遊／Alice in Wonderland	\$334,191,110	\$1,024,299,904	2010 年
4 天外奇蹟／Up	\$293,004,164	\$731,342,744	2009 年
5 神偷奶爸／Despicable Me	\$251,513,985	\$543,113,985	2010 年
6 史瑞克快樂 4 神仙／Shrek Forever After	\$238,395,990	\$752,600,867	2010 年
7 馴龍高手／How to Train Your Dragon	\$217,581,231	\$494,878,759	2010 年
8 魔髮奇緣／Tangled	\$199,708,279	\$590,721,936	2010 年
9 怪獸大戰外星人／Monsters Vs. Aliens	\$198,351,526	\$381,509,870	2009 年
10 冰原歷險記 3：恐龍現身／Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	\$196,573,705	\$886,686,817	2009 年

資料來源：取自維基百科_3D 電影 及 Box Office Mojo (2012/5/1)

<http://zh.wikipedia.org/wiki/3D%E9%9B%BB%E5%BD%B1>

<http://www.boxofficemojo.com/>

表 2 3D 電腦動畫電影得獎記錄

片名	年代	獎項
玩具總動員 3／ Toy Story 3	2010	第 83 屆奧斯卡金像獎 最佳動畫長片獎 第 38 屆安妮獎 最佳動畫電影入圍 第 68 屆金球獎 最佳動畫
天外奇蹟／ Up	2009	第 82 屆奧斯卡金像獎 最佳動畫長片獎、最佳原創音樂獎 第 67 屆金球獎 最佳動畫、最佳原創配樂 第 63 屆英國電影學院獎 最佳動畫長片、最佳原創音樂 第 37 屆安妮獎 最佳動畫長片、最佳動畫導演
神偷奶爸／ Despicable Me	2010	第 38 屆安妮獎 最佳動畫電影入圍 第 68 屆金球獎 最佳動畫入圍

馴龍高手／ How to Train Your Dragon	2010	第 83 屆奧斯卡金像獎 最佳動畫長片入圍 第 38 屆安妮獎 最佳動畫電影、最佳動畫電影角色設計... 等 第 68 屆金球獎 最佳動畫入圍
魔髮奇緣／Tangled	2010	第 38 屆安妮獎 最佳動畫電影入圍 第 68 屆金球獎 最佳動畫入圍
史瑞克 2／ Shrek2	2004	第 77 屆奧斯卡金像獎 最佳動畫長片入圍 第 77 屆奧斯卡金像獎 最佳電影歌曲入圍

資料來源：取自維基百科_3D 電影（2012/5/1）

<http://zh.wikipedia.org/wiki/3D%E9%9B%BB%E5%BD%B1>

貳、文獻探討

一、3D 電腦動畫

隨著科技的日新月異，視聽媒體所呈現的畫面從 2D 平面發展到 3D 立體。現今所談的 3D 也包括使用一種立體鏡視覺顯示系統的特殊視覺效果，近幾年常被應用於電影觀賞效果。一般對於 3D 動畫，泛指使用電腦程式繪製的虛擬立體模型影像所編輯而成的動畫，可以說逐格動畫的高階數位版。利用電腦軟體來製作仿真實三維空間的影像，讓觀賞者有更大的想像空間（游凱麟，2012）。從 2D 的手繪動畫轉至結合電腦製作至今已有悠久的歷史，其發展歷程整理如表 3 所示。

二、3D 動畫電影

運用電腦技術製作電腦動畫，除了能提高工作效能，也能結合真實場景製作出超乎想像的特效畫面，還可以應用在廣告、遊戲、建築、教育及軍事等各方面。動畫是將連續的圖片做快速放映，利用視覺暫留的原理，而造成動態的效果（林安琪、于冠雲，2009）。2D 動畫與 3D 動畫的製作流程概念相似，差別在於 3D 動畫多了空間幾何的部份需要處理，最後加上深具影響力的角色，就能製作出聲光效果十足的動畫電影。本研究所探討的 3D 動畫電影和 3D 立體電影不同，後者是指透過 3D 立體眼鏡而產生相位差，利用兩眼的視差來產生立體感（吳權威，2004）。

表 3 動畫的發展歷史

時間	事件
1640 年	德國人安東納西斯·基雪 (Athonasius Kircher) 將畫有圖案的玻璃片放置於機器中，利用機械旋轉的方式使圖片裡的人物產生動作。
1824~1895 年	1824 年英國人彼德·馬克羅傑 (Peter Mark Roger) 發現視覺暫留的原理，表示所有會動的影像皆可分解為一系列靜止的影像。
1905 年	Segundo de Chomon 在西班牙的工作室拍攝實驗性電影《電動旅館》(El hotel electrico)，是第一部利用圖素 (Pixel) 製成的動畫電影。
1911 年	美國人 Winsor McCay 製作了第一部由漫畫人物改編的動畫電影《小尼莫》(Little Nemo)，此電影由四千張圖所繪製而成。
1915 年	美國人 Earl Hurd 利用畫在透明塑膠片上的主角和背景，相互交疊而製作動畫，減少了許多重複繪製的時間。
1928 年	Walt Disney 製作第一部有聲動畫《威利汽船》(Steamboat Willie)，由米老鼠擔任主角，並以單音來製作配樂及音效，片長共七分多鐘。
1932 年	迪士尼製作第一部彩色動畫片《花與樹》(Flower and trees)。
1964 年	紐約人 Ken Knowlton 首次把動畫和電腦技術做結合。
1980 年	電腦技術首次應用於電影製作，並以向量技術 (vector-based) 製作背景，透過電腦生成 CGI 影像 (computer generated images)。
1982 年	第一部包含電腦動畫場景的真人電影《電子世界爭霸戰》(TRON)。
1990 年	迪士尼第一部動畫劇情片《救難小英雄：澳洲歷險記》(The Rescuers Down Under)，全片是以 CAPS 電腦動畫繪圖系統 (Computer Animation PaintSystem) 來製作。
整個 1990 年代	真人電影結合電腦特效動畫，例如《魔鬼終結者2》(Terminator 2)、《侏羅紀公園》(Jurassic Park)、《鐵達尼號》(Titanic) ...等。
1995 年	迪士尼 (Disney) 和皮克斯動畫工作室 (Pixar) 合作推出第一部完全以 3D 電腦動畫製作而成的劇情動畫片《玩具總動員》(Toy Story)。

資料來源：參考自 Camara, Sergi (2006). All About Techniques in Drawing for Animation Production. Barrons Educational Series Inc.

吳淑玲 (2004)。動畫的美學。典藏藝術家股份有限公司。

莊淑君 (2005)。3D 電腦動畫臉部表情研究。國立雲林科技大學視傳所碩士論文。

提到 3D 動畫電影，最為膾炙人口的莫過於皮克斯動畫工作室（Pixar）的作品，在 1995 年和迪士尼（Disney）合作，製作完全以 3D 建模方式呈現的劇情動畫片《玩具總動員》，在當時得到全球 3 億多票房的好成績，從此開啟了 3D 動畫電影市場的大門（Price，2009）。繼皮克斯動畫工作室在電影界創下佳績，許多片廠也紛紛朝著 3D 動畫的方向發展，而目前除了皮克斯動畫工作室（Pixar）平均一至兩年會穩定推出 3D 動畫，美國排名前十的製片公司夢工廠（DreamWorks）也在 1998 年推出《小蟻雄兵》（Antz），開始投入了 3D 動畫的發展事業。此外陸續推出的 3D 動畫還有藍天工作室（Blue Sky Studios）在 2002 年上映的冰原歷險記（Ice Age）、環球影業於 2004 年推出《北極特快車》（The Polar Express）、華特迪士尼（Walt Disney）於 2005 的《四眼天雞》（Chicken Little）、新力影業動畫室在 2006 推出的《打獵季節》（Open Season）、以及好萊塢於 2011 上映的《颯風雷哥》（Rango）等（楊松楠，2010）。

三、動畫角色

電腦動畫發展至今已是一種普遍的技術手法，然而對於一部動畫而言，故事裡角色的設計與對應情節的安排，在評論影片能否吸引觀眾的目光上占有舉足輕重的地位。角色的外型 and 人格特質的設計，大多透過素描、雕塑、模型及電腦繪圖等方式（蔡鴻文，2008）。而角色的外觀形狀對於強調角色的內在個性是有相互關係的，例如一個大鼻子可以加強角色的憨傻，一個纖細的腰可以表現角色的優雅與敏捷。角色的外觀不單指角色的身體形狀，還包括角色的大小比例、服裝造型和視覺輪廓等部份（Kerlow，2003）。

幾乎所有動畫電影的故事情結，皆是透過角色的動作來溝通及傳達整體的視覺感受，逗趣的表情、生動的肢體動作，均能有效的吸引觀眾的目光。莊淑君（2005）針對 3D 動畫角色的臉部表情，透過業界動畫師的篩選，來調查角色中「最常出現之臉部表情」及「最不易被模仿之臉部表情」，以瞭解動畫角色在設計上需注意臉部表情的傳達與細微的變化。陳伯拯（2005）以符號學的觀點來分析動畫角色的象徵性，文中提到動畫中的角色不像一般戲劇中的角色具有生命性，但也因此動畫中的角色設計更為廣泛，甚至是無生命形體的轉換及擬人化的手法，皆是動畫中常出現且深刻吸引觀眾目光的部份。

由文獻資料可知動畫角色的設計與安排，不止包括在視覺上的外在造型，如髮型、服裝以及表情變化等，甚至於角色在故事裡所代表的形象，皆會帶給觀者不同的感受。通常角色群會依照劇情走向設定主角群為正派角色，配角群為反派角色或亦正亦邪。

四、設計評價研究

本研究主要透過層級分析法（AHP）及理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）來分析設計動畫角色的重要屬性及特色為何，以下即針對此二種設計研究方法作深入淺出的整理及介紹。

（一）層級分析法（AHP）

層級分析法（Analytic Hierarchy Process, 簡稱 AHP）是由匹茲堡大學教授湯瑪士·沙提（Thomas L. Saaty）在 1971 年時提出，其目的在於將複雜的問題系統化，利用樹狀的層級架構找出最佳的解決方案。層級分析法的九項基本假設如下：

1. 一個系統可以形成像網路般的層級結構，被分解成許多種類（Classes）與成分（Components）。
2. 層級結構中，假設每一層級要素具有獨立性（Independence）。
3. 每一層級內的要素，可以用上一層級之某些或所有要素來進行評估。
4. 比較評估時，可以將絕對數值尺度轉換為比例尺度（Ratio Scale）。
5. 成對比較（Pairwise Comparison）後，可使用正倒值矩陣（Positive Reciprocal Matrix）處理。
6. 偏好關係滿足遞移性（Transitivity）：優劣關係及強度關係皆滿足遞移性，例如A優於B，B優於C，則A優於C，A優於B兩倍，B優於C三倍，則A優於C六倍。
7. 由於完全遞移性不易，所以容許存在不具遞移性的狀況，但必須檢測其一致性（Consistency）的程度。
8. 透過加權法則（Weighting Principle），可求得要素之優勢程度。
9. 只要出現在階層結構中，任一要素不論其優勢程度為何，均與整個評估結構有關，並非檢核階層結構的獨立性。

利用層級來分析問題或某一系統，要以最高層級來觀察不同層級相互影響，而非直接從各層級的要素來分析，因此建立系統的層級結構時，有兩個要點要特別注意，一是如何建構層級的關係，二是要如何評估各層級要素間的相互影響程度（鄧振源、曾國雄，1989）。

層級分析法評估的基本尺度分為五項，分別是「同等重要（Equal Importance）」、「稍微重要（Weak Importance）」、「重要（Essential Importance）」、「極重要（Very Strong Importance）」、「絕對重要（Absolute Importance）」，然後將以上五項分別賦予 1、3、5、7、9 的衡量數值，另外有四項介於五個基本尺度之間，並賦予 2、4、6、8 的衡量值，是為了讓評比的程度有一個折衷的空間，讓結果更為精確（Saaty，2008）。其方法及步驟如下（畢威寧，2005）：

1. 建立層級架構

可利用腦力激盪法、問卷調查、因素分析或群體分析等方式，找出影響問題的各個因素，建立整個問題的層級架構（葉牧青，1989）。

2. 建立成對比較矩陣

由步驟 1 所得之層級架構，針對各層級間之要素來進行兩兩成對比較（Pairwise Comparison），假設有 n 個要素，則需進行 $C_2^n = n(n-1)/2$ 個成對比較，其矩陣如下所示：

$$A = [a_{ij}] = \begin{bmatrix} 1 & a_{12} & \cdots & a_{1m} \\ a_{21} & 1 & \cdots & a_{2m} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m1} & a_{m2} & \cdots & 1 \end{bmatrix} \quad (1)$$

3. 計算最大特徵值及特徵向量

此步驟之目的在檢定成對比較矩陣是否符合一致性的要求，其公式如下：

$$W_i = \prod_{j=1}^m a_{ij}^{1/m} \bigg/ \sum_{i=1}^m \prod_{j=1}^m a_{ij}^{1/m} \quad i, j = 1, 2, 3, \dots, m \quad (2)$$

4. 一致性檢定

在兩兩比較的主觀判斷下，有時會發生前後結果不一致的情形，此時便需要做一致性檢定，若一致性指標（Consistency Index, C.I.）等於零，表示前後判斷完全一致，而 C.I. 值與隨機指標（Random Index, R.I.）的比率稱為一致性比率（Consistency Ratio, C.R.），其值小於 0.1 的情況下，即可視為此一判斷具有一致性。其中 R.I. 則隨階數不同而有不同的指標值（如表 4）。公式如下：

$$C.I. = \frac{\lambda_{\max} - m}{m - 1} \quad (3)$$

$$C.R. = \frac{C.I.}{R.I.} \quad (4)$$

表 2 隨機指標表

階數	1	2	3	4	5	6	7	8
R.I.	0.00	0.00	0.58	0.90	1.12	1.24	1.32	1.41
階數	9	10	11	12	13	14	15	
R.I.	1.45	1.49	1.51	1.48	1.56	1.57	1.58	

資料來源：鄧振源、曾國雄（1989）。層級分析法（AHP）的內涵特性與應用（上）。中國統計學報，第27卷，第6期。

5. 計算層級權重

各層級要素間之權重計算完成後，進一步計算整個層級的權重，最後依據加權數值的高低排列其優先順序，以找出最佳決策來解決問題。

（二）理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）

Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution Method（TOPSIS）的基本觀念在於界定正理想解與負理想解，根據設定好的幾個評價對象與理想化目標的接近程度近排序，對於多準則決策分析而言是一種很有效的方法。TOPSIS是由C.L.Hwang 與K.Yoon於1981年提出，所謂正理想解乃是由各替選方案效益性評估值最大者，成本性評估值最小者所構成之解；反之負理想解乃是由各替選方案效益性評估值最小者，成本性評估值最大者所構成之解。然後以距正理想解最近，且距負理想解最遠的方案為最佳的選擇方案（簡志郎，2003）。

理想解類似度順序偏好法的計算步驟如下：

1. 建立正規化（normalization）的評估矩陣

$$r_{ij} = \frac{X_{ij}}{\sqrt{\sum_{i=1}^m x_{ij}^2}} \quad (5)$$

2. 建立具有權重的評估矩陣

已知權重值總和為一的權重向量 $w = (w_1, w_2, \dots, w_n)$ ，並將權重向量乘上經過標準化之評估矩陣，取得方案的評估矩陣。

$$V = \begin{bmatrix} v_{11} & v_{12} & \cdots & v_{1n} \\ v_{21} & v_{22} & \cdots & v_{2n} \\ \vdots & \vdots & \cdots & \vdots \\ v_{m1} & v_{m2} & \cdots & v_{mn} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} w_1 r_{11} & w_2 r_{12} & \cdots & w_n r_{1n} \\ w_1 r_{21} & w_2 r_{22} & \cdots & w_n r_{2n} \\ \vdots & \vdots & \cdots & \vdots \\ w_1 r_{m1} & w_2 r_{m2} & \cdots & w_n r_{mn} \end{bmatrix} \quad (6)$$

3. 決定正理想解 (A^+) 與負理想解 (A^-)

$$\begin{aligned} A^+ &= \{(\max_i v_{ij} | j \in J), (\min_i v_{ij} | j \in J) | i = 1, 2, \dots, m\} = \{v_1^*, v_2^*, \dots, v_n^*\} \\ A^- &= \{(\min_i v_{ij} | j \in J), (\max_i v_{ij} | j \in J) | i = 1, 2, \dots, m\} = \{v_1^-, v_2^-, \dots, v_n^-\} \end{aligned} \quad (7)$$

4. 計算分離度

方案間的分離度依據歐基理得距離方程式，將各個替選方案中的每一項評估矩陣值與理想解、負理想解的值作運算，則每一方案距離理想解的分離度 S_i^+ 與負理想解的分離度 S_i^- 分別為：

$$\begin{aligned} S_i^+ &= \sqrt{\sum_{j=1}^n (v_{ij} - v_j^*)^2}, i = 1, 2, \dots, m, j = 1, 2, \dots, n \\ S_i^- &= \sqrt{\sum_{j=1}^n (v_{ij} - v_j^-)^2}, i = 1, 2, \dots, m, j = 1, 2, \dots, n \end{aligned} \quad (8)$$

5. 計算與理想解之相對接近程度

根據下式計算理想解相對接近度 C_i ，若相對接近度越趨近於1時，表示該項預設方案距離理想解越近，同時表示該方案為相對於其他可供選擇方案中之最佳方案，反之，若相對接近度距離1越遠時，則為較差的方案。

$$C_i = \frac{S_i^-}{S_i^+ + S_i^-} \quad (9)$$

6. 替選方案的排序 (Rank the Preference Order)

根據各方案距離理想解的相對接近值 C_i 的大小來決定優先順序，值越大表示該方案越優。此方法可避免產生某一方案距正理想解最近、同時也距負理想解最近，以及距正理想解最遠、又距負理想解最遠而無法比較的窘境（畢威寧，2005）。

參、研究方法

在眾多的 3D 動畫影片中，在此針對自 1995 年至 2011 年上映的 3D 動畫電影所獲得的全球票房數作排序，得出票房最高的前 15 部 3D 動畫電影（如表 5）。其中皮克斯動畫工作室（Pixar）的作品就上榜了 5 部，並以《玩具總動員 3》（Toy Story 3）的十億多票房榮登目前 3D 動畫的票房第一高。夢工廠（DreamWorks）的動畫作品進榜了 7 部，其中《史瑞克 2》（Shrek 2）以九億多的票房佔據第二，而第三名為皮克斯在 2003 年推出的《海底總動員》（Finding Nemo）。

表 3 全球票房前 15 名之 3D 動畫電影

片名	全球總票房	上映日期	動畫公司
1 玩具總動員 3／Toy Story 3	\$1,062,017,223	2010	皮克斯
2 史瑞克 2／Shrek2	\$919,838,758	2004	夢工廠
3 海底總動員／Finding Nemo	\$867,893,978	2003	皮克斯
4 史瑞克三世／Shrek the Third	\$798,958,162	2007	夢工廠
5 史瑞克快樂 4 神仙／Shrek Forever After	\$752,600,867	2010	夢工廠
6 天外奇蹟／Up	\$731,342,744	2009	皮克斯
7 功夫熊貓 2／Kung Fu Panda 2	\$665,692,281	2011	夢工廠
8 冰原歷險記 2／Ice Age: The Meltdown	\$655,388,158	2006	藍天工作室
9 功夫熊貓／Kung Fu Panda	\$631,744,560	2008	夢工廠
10 超人特攻隊／The Incredibles	\$631,442,092	2004	皮克斯
11 料理鼠王／Ratatouille	\$623,722,818	2007	皮克斯
12 馬達加斯加 2／Madagascar: Escape 2 Africa	\$603,900,354	2008	夢工廠
13 魔髮奇緣／Tangled	\$590,721,936	2010	迪士尼
14 神偷奶爸／Despicable Me	\$543,113,985	2010	環球影業
15 馬達加斯加／Madagascar	\$532,680,671	2005	夢工廠

註：資料取自 Box Office Mojo（2012/5/1）<http://www.boxofficemojo.com/>及本研究整理

在選擇研究對象的討論過程中，考慮到研究樣本的多樣性，並希望以不同的動畫公司設計團隊所推出的動畫來做研究對象。而綜觀票房排行榜，大多數名次皆由皮克斯（Pixar）及夢工廠（DreamWorks）所佔據，直到排居第八位的動畫電影是由藍天工作室（Blue Sky Studios）在 2006

推出的《冰原歷險記 2》(Ice Age: The Meltdown)所獲得，唯該影片裡的角色群全部都是動物族群，對於角色的研究來說，該片的設計多樣性稍嫌不足，因此決定採取在全球 3D 動畫票房第 13 名的《魔髮奇緣》(Tangled)來做為第三部研究的 3D 動畫電影，該片是華特迪士尼 (Walt Disney) 第 50 部經典動畫長片，也是目前由華特迪士尼 (Walt Disney) 製作的最為賣座 3D 動畫片。於是最終決定以《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》和《魔髮奇緣》三部動畫的角色群作為本研究主要的研究對象。

本研究為了探討 3D 動畫角色設計上的準則，供未來設計師在設計動畫角色上的參考，在此運用層級分析法 (AHP) 評估設計屬性間重要性之相對權重，最後從三部動畫中，挑出最常出現的五個角色進行分析研究 (如圖 1 所示)，利用理想解類似度順序偏好法 (TOPSIS) 加以排序，以此二種方法建立 3D 動畫電影角色的評價模式。

一、層級分析法 (AHP)

AHP 法發展的目的，是將複雜的問題系統化，由不同層面給予層級分解，並透過量化的判斷，加以綜合評估，以提供決策者選擇適當方案的充分資訊，同時可減少決策錯誤的風險性 (吳萬益、林清河，2001)。本研究先匯整 3D 動畫之評價準則建構層級構造，再設計問卷調查，分析各評估指標間的相對權重做成對比較，最後進行一致性檢定，即可得到各評估準則間相對權重大小，以作為設計 3D 動畫角色之參考指標。

鄧振源、曾國雄 (1989) 將層級分析法的實施步驟和方法進行概述如下：

1. 問題的界定

對於問題所處的系統，宜盡量考慮周全，並將可能會影像問題的因素，都納入問題之中。本研究透過三位具藝術設計背景之焦點小組成員，針對 3D 動畫電影之角色設計屬性及特色，並參考相關文獻，討論任何會影響角色設計之因素，訂定此一研究主題。

2. 建構階層構造

整理及歸納動畫相關之文獻資料，以找出會影響 3D 動畫電影之角色設計的評估準則 (Criteria)、次要評估準則 (Sub-criteria)、替代方案的性質及替代方案。其次，由焦點小組成員參考動畫相關之文獻資料，並透過討論及分析，考量所有要素是否需要增減，以決定兩個要素間的二元關係。

而建構階層構造通常有兩種方式，即「由上而下」或「由下而上」建構。所謂的「由上而下」

方式主要為研究主題（或問題）之階層構造清晰明顯、顯而易見，例如影響消費者購車行為（或決策因素）為價格、品牌、車型、性能、省油…等因素，此為主要評估準則（第一層級）。決定主要評估準則之後，再依序建構第二層級之次要評估準則，例如「車型」又可分為小型車、一般房車、休旅車、其他車型…等次要因素。另一種為「由下而上」的建構方式，主要為影響研究主題（或問題）之因素眾多或階層構造不清楚（非顯而易見的），例如本研究主題「如何建立角色設計之決策因素」、「如何訂出角色設計上的評價準則」，無法明確得知其階層構造者。此時需廣泛蒐集相關研究資料，再藉由專家小組進行討論、分析、歸納，最後才能由下而上建構出完整階層構造。

故本研究首先廣泛蒐集 3D 動畫或角色設計之相關研究與參考文獻，例如，高嘉聰（2009）在「年輕消費者觀賞動畫之決策準則與評選」的結論中提到影響消費者選擇觀看動畫影片的七項評估準則包括故事情節、角色、時空背景、風格、生活信念、正義感、幽默，其中角色的重要性佔第二位，也是七項準則中較能具體形容並呈現的項目，其於項目多為較抽象之形容詞。而陳柏拯（2005）在「以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性」一文中亦提及動畫角色是整部動畫的核心元素，是動畫的靈魂，設計動畫角色的要素會依故事內容先定義角色的個性，再將整體感覺視覺化，包含角色的表情、服飾、顏色等部份。黃士銘及鐘世凱（2009）亦表示掌握角色的生命就在於生動的臉部表情演出，而角色表演主要包含「臉部表情」與「肢體動作」，其中以臉部表情的變化最為豐富，因為角色細膩的情感往往藉由臉部表情傳達。此外，翁誼光（2007）則是將 3D 動畫角色的設計要點歸納為下列五項：生物種類、外觀比例、臉型五官、服裝配件及色彩運用、角色功能。

再者，本研究將上述相關研究與參考文獻彙整歸納出影響角色設計之評價因素，共 14 項（如圖 1 所示）。接著，經由三位具藝術設計相關背景之焦點小組（Focus Group）專家成員（皆有五年以上角色設計之經驗），利用 KJ 法將此 14 項角色設計之評價因素加以分群。而 KJ 法為日本學者川喜田二郎（Kawakita Jirou）所開創，為將田野調查中所收集到大量的資料透過有系統、有組織地加以歸納與收斂。而 KJ 法是一種創造性的問題解決方法與組織性的集群技法，也被廣泛應用於腦力激盪或創意思考等方法中（管倖生，2010）。而三位焦點小組之專家成員將此 14 項評價因素分成四群（每群分屬於第二層級），並依各群屬性內容予與命名，分別為「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」、「角色形象」四群，此為第一層級主要評估準則（本研究定義為『角色設計屬性』）。而「角色種類」則包括「人物」、「動物」、「怪物」、「無生物」四個次要評估準則；「內在特性」則包括「個性」與「表情」兩項；「外在造型」則有「顏色」、「比例」、「五官」、「髮型」、「服裝」五項；「角色形象」為「正面形象」、「負面形象」、「亦正亦邪」三項，共有 14 項次要評估準則（本研

究定義為『角色設計要點』(如圖 1 所示)。

接著加入前述挑選出的三部 3D 動畫電影《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》和《魔髮奇緣》，做兩兩成對比較，以瞭解其受歡迎的程度為何。最後從三部電影中各自挑選出五個最常出現的角色來做為劇中角色的評比，以排序的方式瞭解其角色之受歡迎程度為何。此五個角色為焦點小組成員依據各角色在各自電影中所出現的頻率與重要性，經過討論之後，挑選出最常出現的五個角色。本研究層級結構如圖 1 所示。

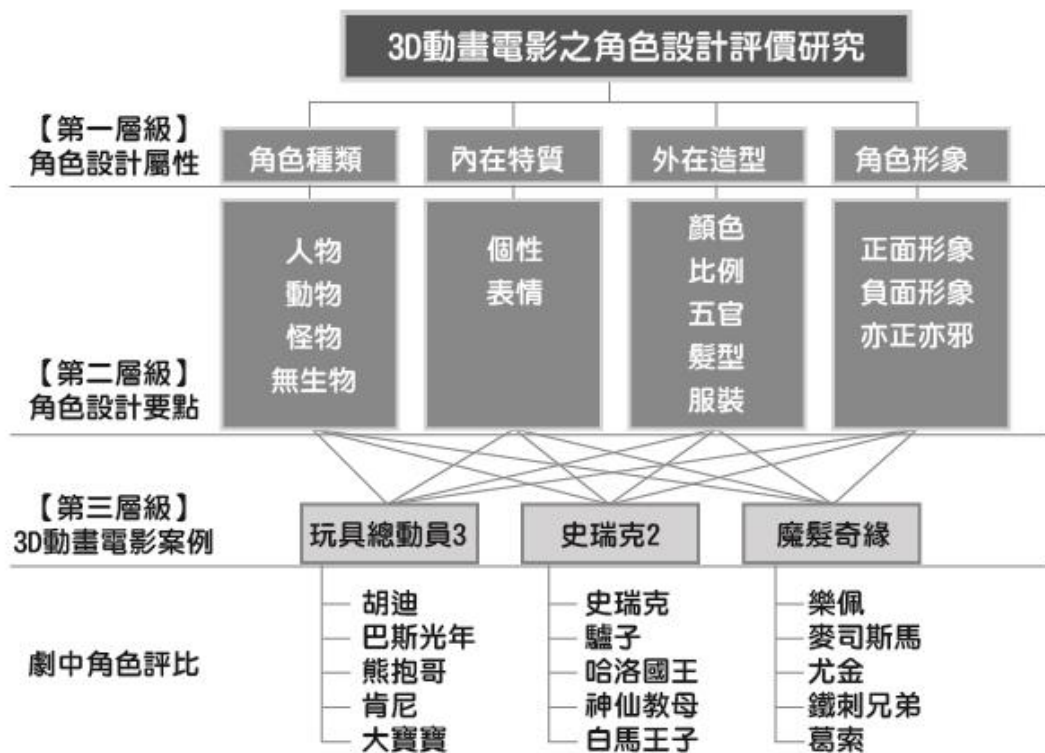


圖 1 3D 動畫電影之角色設計之層級結構

3. 問卷設計與調查

每一層級要素在上一層級要素作為評價基準下，進行兩兩成對比較。因此，每一個成對比較需要設計問卷，讓決策者（或決策小組成員）填寫 1-9 之分數（如表 6）。根據問卷調查所得到的結果，建立成對比較矩陣，再應用軟體計算各成對比較矩陣的特徵值與特徵向量，同時檢定矩陣的一

致性。若一致性程度不符要求，表示填寫問卷者的前後判斷不一致。因此，必須請受測者清楚說明，並設法調整。

表 6 層級分析程序法評估尺度定義與說明

評比分數	強度	兩兩比較之參數意義
1 分	同等重要 (Equal Importance)	經兩兩比較後認為具同等重要性
2 分	程度介於相同與稍微重要之間	需要折衷值時
3 分	稍微重要 (Weak Importance)	有理由支持，權重比稍微強
4 分	程度介於稍微重要與重要之間	需要折衷值時
5 分	重要 (Essential Importance)	有充分的理由支持
6 分	程度介於重要與極重要之間	需要折衷值時
7 分	極重要 (Very Strong Importance)	有很明確的理由支持
8 分	程度介於極重要與絕對重要之間	需要折衷值時
9 分	絕對重要 (Absolute Importance)	有最大程度的確定性

資料來源：鄧振源、曾國雄（1989）。層級分析法（AHP）的內涵特性與應用（上）。

本研究問卷的設計以圖 1 層級架構中的 14 個次要準則，來進行兩兩成對比較（如表 7），並列出《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》這三部動畫中最常出現的五個角色，透過 Likert 尺度五階量表問卷來調查其受歡迎的程度（如表 8）。問卷發放主要以觀看過《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》這三部動畫電影來做為調查對象，總共蒐集 60 份有效問卷，調查方式採簡單隨機抽樣，抽樣對象皆為經查接觸或觀看 3D 動畫電影之大專或研究所學生（詳如 4.1 節所述）。

表 4 角色種類、內在特性、外在造型及角色形象之兩兩比較問卷之示意表

左側重要程度																右側重要程度			
評價要素	絕對重要 9	8	極為重要 7	6	重要 5	4	稍為重要 3	2	同等重要 1	2	稍為重要 3	4	重要 5	6	極為重要 7	8	絕對重要 9	評價要素	
角色種類							✓											內在特性	
													✓					外在造型	
							✓											角色形象	
內在特性													✓					外在造型	
													✓					角色形象	
外在造型					✓													角色形象	

表 5 3D 動畫電影之角色喜愛程度之示意表

		非常喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常不喜歡
1.請問您對此角色的喜愛程度為何？			✓			
2.請問您喜歡此角色在電影中所扮演的個性嗎？					✓	
3.請問您喜歡此角色在電影中所呈現的表情嗎？			✓			
4.請問您喜歡此角色在外觀造型上所呈現的顏色嗎？		✓				

5.請問您喜歡此角色在外觀造型上所呈現的視覺比例嗎？			✓		
6.請問您喜歡此角色在外觀造型上所呈現的五官嗎？					✓
7.請問您喜歡此角色在外觀造型上所呈現的髮型嗎？			✓		
8.請問您喜歡此角色在外觀上所呈現的服裝造型嗎？		✓			

4. 建成立對比較矩陣

以第一階層來說，共有「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」、「角色形象」等四個要素，則需進行 $4 \times (4 - 1) / 2 = 6$ 次成對比較(如表 7)。成對比較時之數值評估尺度分別為 1/9, 1/8, ..., 1/2, 1, 2, ..., 8, 9，將四個要素比較之結果，置於成對比較矩陣 A 的上三角形部分，而下三角形部分的數值，為上三角形相對位置數值的倒數，即 $a_{ji} = 1 / a_{ij}$ 。其矩陣如公式(1)所示，以下為本研究其中一份問卷之第一階層數值：

$$A = [a_{ij}] = \begin{bmatrix} 1 & 1/7 & 1/5 & 1/8 \\ 7 & 1 & 1/3 & 1/4 \\ 5 & 3 & 1 & 1 \\ 8 & 4 & 1 & 1 \end{bmatrix}$$

5. 計算特徵值與特徵向量

建立完比較矩陣後，即可透過數值分析中常用的特徵值解法，找出特徵向量值，進而求出各層級要素之權重。本研究是以列向量幾何平均值標準化法求其權重，以第一層準則的評估意見為例，運用幾何平均值帶入公式(2)。計算出「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」、「角色形象」之幾何平均數，分別為 0.527、1.358、1.132、1.227，因此由公式(2)可列出計算式，如以 W_1 為例。同理得到的特徵向量 $W_i = [W_1, W_2, W_3, W_4] = [0.124, 0.32, 0.267, 0.289]$ 。

$$W_1 = \frac{0.527}{(0.527+1.358+1.132+1.227)} = 0.124$$

6. 層級一致性的檢定

計算完權重向量後，欲求判斷前後之一致性時，需計算 C.I. (Consistency Index) 值與一致性比率 C.R. (Consistency Ratio) 值來衡量。若 C.I.=0，則表示問卷填卷者對決策因素前後判斷具一致性，沒有矛盾之處，學者 Saaty 建議 $C.I. \leq 0.1$ 為可容許的偏誤範圍。其中 R.I. 為一隨機指標 (random index)，若 $C.R. \leq 0.1$ ，也是通過一致性檢定的標準，否則此矩陣則要重新比較。

因此計算出權重後，就需考量到一致性是否在容許的偏誤範圍內，藉由 C.I. 值的計算，以確定兩兩比較之結果是具有一致性的有效權重。依據公式(3)可知，欲求得 C.I. 值需先運算出一致性

向量，並求出 λ 值，方能解出 C.I. 值。因此 $W_1' = [0.124 \times 1 + 0.32 \times 0.368 + 0.267 \times 0.430 + 0.289 \times 0.485] / 0.124 = 4.005$ ，同理 $W_2' = 4.066$ ， $W_3' = 4.039$ ， $W_4' = 4.065$ ，將上述 $(4.005 + 4.066 + 4.039 + 4.065)$ 除以評估準則個數 4 得到 $\lambda = 4.044$ 。最後帶入公式 (3)，即可算出 C.I. 值如下：

$$C.I. = \frac{4.044 - 4}{4 - 1} = 0.015$$

得出 C.I. 值之後，再利用隨機指標表得出 R.I. 值為 0.90（如表 4），再根據公式 (4) 可計算出 C.R. 值為 0.016 $(= 0.015 / 0.90)$ 。由計算結果可知其 C.R. 值是小於 0.1 的，因此其一致性程度是可接受的。

7. 替代方案的選擇

若整個層級結構通過一致性檢定，則可求取替代方案的優勢向量，若只有一位決策者的狀況，只需求替代方案的綜合評分（優勢程度）即可。本研究第一層級之評價要素依權重大小排序，依序為內在特性（0.318）、角色形象（0.313）、外在造型（0.251）及角色種類（0.117）。研究結果顯示，「內在特性」為第一層級四項評價要素中權重值最大者，表示「內在特性」之影響力最大（或最重要），其次為「角色形象」。另外，第二層級與第三層級依照此計算步驟，其計算結果如表 12 及表 13 所示。

二、理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）

TOPSIS 的基本觀念在於先界定正理想解（positive ideal solution）和負理想解（negative ideal solution），其目的在尋找距「正理想解」最接近，且距「負理想解」最遠離的方案。步驟順序如下：

1. 建立正規化的評估矩陣

目的在於求取各指標間單位的一致性與可比較性。本研究從三部動畫中，挑選出最常出現的五個角色進行分析研究。以《玩具總動員 3》的主角「胡迪」之「角色種類」評價項目為例，其角色之定位為「角色種類」中的「無生物」，經 AHP 計算結果可知其權重為 0.174，而分數之平方總合開根號為 1.818，根據公式 (5) 計算出其正規化數值如下。同理，可計算出其餘項目之正規化數值。

$$r_{ij} = \frac{0.174}{1.818} = 0.096$$

2. 建立具有權重的評估矩陣

設矩陣 ν 為加權後之正規化決策矩陣，則由公式 (6) 可將 ν 表示如下。因此得到胡迪個性正規化 0.096 乘以權重 0.117 為 0.011。

$$v = \begin{bmatrix} 0.011 & \cdots & v_{1n} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ v_{m1} & \cdots & v_{mn} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.117 \times 0.096 & \cdots & 0.313 \times 0.102 \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ 0.117 \times 0.186 & \cdots & 0.313 \times 0.101 \end{bmatrix}$$

3. 決定正理想解與負理想解

由公式(7)可求得「正理想解 (A^*)」與「負理想解 (A^-)」, 其表示結果如下所示:

$$A^* = (0.022, 0.195, 0.225, 0.034)$$

$$A^- = (0.011, 0.120, 0.087, 0.020)$$

4. 計算分離度

計算各方案與「正理想解之距離 (S_i^*)」及「負理想解之距離 (S_i^-)」。帶入公式(8)可知「胡迪」角色之 $S^* = 0.032$, $S^- = 0.134$ 。

$$S_i^* = \sqrt{(0.011 - 0.022)^2 + (0.168 - 0.195)^2 + (0.212 - 0.225)^2 + (0.032 - 0.034)^2}$$

$$S_i^- = \sqrt{(0.011 - 0.011)^2 + (0.168 - 0.120)^2 + (0.212 - 0.087)^2 + (0.032 - 0.020)^2}$$

5. 計算與理想解之相對接近度

由公式(9)得知角色「胡迪」與理想解之相對接近程度為0.806, 其相對接近程度之計算式表示如下。其餘14個角色重覆計算上述步驟, 最終計算結果及優勢排序如表15所示。

$$Ci^* = \frac{0.134}{0.032 + 0.134} = 0.806$$

肆、研究結果與分析

本章節主要針對問卷調查的結果進行討論與分析, 總共分為三個部份, 第一部份為問卷調查的基本資料分析, 第二部份為層級分析法 (AHP) 的調查結果分析, 最後則是理想解類似度順序偏好法 (TOPSIS) 的分析。

一、問卷調查-基本資料

此次問卷調查總共回收 64 份問卷，其中有效問卷為 60 份，男性佔 14 人、女性 46 人；學歷分佈則是研究生 37 人、大學生 23 人；當中以《玩具總動員 3》的重覆觀看次數最高，看過 2 次以上的有 30 人，佔 50%（如表 9）。

對於所有的 3D 動畫電影中，印象最深刻的角色以《魔髮奇緣》主角「樂佩公主」為最高票，共得 24 票，其次是《史瑞克 2》的「驢子」共 19 票。此次受訪的 60 位受測者另外還提出其他喜愛的角色共 36 個，其中人物有 9 個、動物 17 個、無生物 5 個、怪物 5 個；喜愛的原因提及個性和表情（內在特性）的有 45 人、提到外在造型的有 15 人，而大家的描述方式多以抽象的主觀感受為主，對於外在造型的描述也僅以整體造型的形容為主，鮮少會針對顏色、比例、髮型等細部特徵做描述。

表 9 觀看電影次數

	看過 1 次	看過 2 次	看過 3 次以上	只看過預告片
玩具總動員 3	26	13	17	4
史瑞克 2	34	10	13	3
魔髮奇緣	29	12	9	10

二、層級分析法（AHP）

建立動畫角色的層級架構，以兩兩比較的方式給予 1~9 的評估尺度，並將比較結果製作成成對比較矩陣，再將所有的成對比較矩陣以幾何平均數計算出平均值，利用公式計算出權重及一致性，其結果如下：

（一）第一階層「角色設計屬性」

此階段的評價要素分為「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」及「角色形象」等四個部份，首先將 60 份問卷以幾何平均數計算出成對比較矩陣之平均值（如表 10），再依公式計算出權重及一致性（如表 11），計算結果以「內在特性」之評價要素最為重要，其次分別是「角色形象」、「外在造型」、「角色種類」。計算過程與步驟如第三章所述。

表 6 幾何平均值之成對比較矩陣

All 幾何平均值	角色種類	內在特性	外在造型	角色形象
角色種類	1	0.378530	0.448707	0.377208
內在特性	2.641797	1	1.593481	0.8255856
外在造型	2.203029	0.627557	1	0.979287
角色形象	2.641214	1.210865	1.021152	1

表 7 第一階層之權重、一致性與排序

評估構面	權重	排序	λ	C.I.	C.R.
角色種類	0.117231	4	4.0307	0.0102	0.0114
內在特性	0.318178	1			
外在造型	0.251349	3			
角色形象	0.313242	2			

(二) 第二階層「角色設計要點」

依第一階層之計算方式，個別算出第二階層之四項評價要素下的評估構面的權重及一致性，以「角色種類」來說，「動物」屬性的權重最高，排名第一，而一致性 C.R. 值為 $0.004 \leq 0.1$ ；以「內在特性」來說，「個性」為最重要的設計評價，因評價要素只有二項故不用計算一致性；而以「外在造型」的評價要素來說，「五官」為其中最重要的設計評價，一致性 C.R. 值為 $0.003 \leq 0.1$ ，故符合一致性；最後「角色形象」的部份以「亦正亦邪」的屬性為最重要的設計要素，C.R. 值為 0.006，有符合一致性（如表 12）。

表 8 第二階層之權重、一致性與排序

	評估構面	權重	排序	λ	C.I.	C.R.
角色種類	人物	0.261205	2	4.0104	0.0035	0.0039
	動物	0.338509	1			
	怪物	0.226460	3			
	無生物	0.173826	4			
內在特性	個性	0.568648	1	-	-	-
	表情	0.431352	2			
外在造型	顏色	0.142242	4	5.0136	0.0034	0.0030
	比例	0.206105	3			
	五官	0.286852	1			
	髮型	0.152475	5			
	服裝	0.212326	2			
角色形象	正面形象	0.324960	2	3.0074	0.0037	0.0064
	負面形象	0.267991	3			
	亦正亦邪	0.407049	1			

(三) 第三階層「3D 動畫電影」

此階段是在研究三部動畫電影《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》，對於四項設計評價準則「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」及「角色形象」的各別受歡迎程度。

根據研究結果顯示（如表 13），在四項設計評價準則上最受歡迎的動畫皆為《玩具總動員 3》，其一致性 C.R.值皆小於 0.1。

表 9 第三階層之權重、一致性與排序

	評估構面	權重	排序	λ	C.I.	C.R.
角色種類	玩具總動員 3	0.392542	1	3.0005	0.0003	0.0004
	史瑞克 2	0.302480	3			
	魔髮奇緣	0.304978	2			

內在特性	玩具總動員 3	0.389882	1			
	史瑞克 2	0.332088	2	3.0027	0.0014	0.0024
	魔髮奇緣	0.278030	3			
外在造型	玩具總動員 3	0.440454	1			
	史瑞克 2	0.248171	3	3.0155	0.0077	0.0133
	魔髮奇緣	0.311375	2			
角色形象	玩具總動員 3	0.374774	1			
	史瑞克 2	0.336105	2	3.000008	0.000004	0.000007
	魔髮奇緣	0.289121	3			

(四) 整體層級權重

整體層級權重的計算，是將第一階層的比較結果結合第二階層的比較結果。計算方式以第一階層的四個設計評價權重「角色種類」(0.117231)、「內在特性」(0.318178)、「外在造型」(0.251349)及「角色形象」(0.313242)，各別乘以其所屬的第二階層之所得權重，即可得到整體層級權重。如「角色種類」中「人物」的整體層級權重為 $0.117231 \times 0.261205 = 0.030621$ ，其餘項目以此類推。

最終依權重大小將十四項評價構面加以排序（如表 14），由排序結果可知「內在特性」的「個性」(0.180931)屬性為動畫角色設計上最為重要的設計準則，其次是「內在特性」的「表情」(0.137247)屬性，最不重要的是「角色種類」的「無生物」(0.020378)屬性。

表 14 整體層級之權重與排序

第一階層	第二階層		整體層級權重	排序
角色種類 0.117231	人物	0.261205	0.030621	12
	動物	0.338509	0.039684	9
	怪物	0.226460	0.026548	13
	無生物	0.173826	0.020378	14
內在特性 0.318178	個性	0.568648	0.180931	1
	表情	0.431352	0.137247	2

外在造型 0.251349	顏色	0.142242	0.035752	11
	比例	0.206105	0.051804	8
	五官	0.286852	0.072100	6
	髮型	0.152475	0.038324	10
	服裝	0.212326	0.053368	7
角色形象 0.313242	正面形象	0.324960	0.101791	4
	負面形象	0.267991	0.083946	5
	亦正亦邪	0.407049	0.127505	3

三、理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）

由理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）結合層級分析法（AHP）之權重值，計算四項設計評價準則「角色種類」、「內在特性」、「外在造型」及「角色形象」，對於三部動畫電影中最常出現的 15 個角色之優勢評比。透過計算求其「正理想解（ S^+ ）」及「負理想解（ S^- ）」，可知其相對接近程度（ C_i^* ），以瞭解此 15 個角色中何者較符合這四項設計評價準則。

評價結果發現第一名為《玩具總動員 3》的主角「胡迪警長」（0.805818），第二名則為《魔髮奇緣》的「麥克斯馬」（0.510195），第三名為《魔髮奇緣》中的女主角「樂佩」，而最後一名則是《史瑞克 2》中的「白馬王子」（0.062320）（如表 15）。詳細計算過程如第三章所述。

表 10 理想解類似度順序偏好法之相對接近程度及優勢排序

	S^+	S^-	C_i^*	排序
胡迪	0.032258	0.133863	0.805818	1
※ 麥司斯馬	0.087761	0.091414	0.510195	2
※ 樂佩	0.088220	0.086212	0.494243	3
◎ 驢子	0.100529	0.083126	0.452620	4
※ 尤金	0.098319	0.076300	0.436951	5
巴斯光年	0.101906	0.069118	0.404140	6
◎ 史瑞克	0.115775	0.055466	0.323904	7

熊抱哥	0.117668	0.041864	0.262416	8
※ 鐵刺兄弟	0.132230	0.027932	0.174400	9
※ 葛索	0.132125	0.027592	0.172756	10
◎ 哈洛國王	0.137387	0.025473	0.156412	11
肯尼	0.143187	0.024557	0.146397	12
大寶寶	0.167452	0.022622	0.119017	13
◎ 神仙教母	0.145881	0.017651	0.107936	14
◎ 白馬王子	0.158000	0.010501	0.062320	15

（未標註為《玩具總動員 3》之角色；※為《魔髮奇緣》之角色；◎為《史瑞克 2》之角色）

四、小結

最終以 Likert 五階量表問卷調查受測者對三部電影的整體喜歡程度，轉換為總積分之後，發現電影《玩具總動員 3》的得分最高（如表 16 所示）。此結果和層級分析法（AHP）第三階層針對三部動畫電影、四個評價準則的兩兩比較結果一致，皆是以《玩具總動員 3》為排名第一。而此分析結果和表 9 之觀看電影次數相比較，發現最受歡迎的電影《玩具總動員 3》，其重覆觀看次數亦最高（看過 2 次以上的佔 50%）。

而在角色排名方面，以 Likert 五階量表問卷調查受測者對 15 個角色的主觀喜歡程度，結果發現前六名的排名和 TOPSIS 的計算結果有些許出入（如表 17）。其中以「胡迪警長」的角色差異最大，在 TOPSIS 的計算結果中為第一名，由 Likert 五階量表問卷的調查結果來看為第六名。推測可能的原因是 Likert 五階量表問卷為較主觀之評價，受測者容易依自身喜好直接評比。而 TOPSIS 的計算則結合了 AHP 之權重，將各層級的評比結果納入考量，顯示此一角色距正理想解最近，且距負理想解最遠，評比角度較為客觀。此一差異亦可能產生在 AHP 的成對比較中，對「胡迪警長」角色種類的定位為「人物」或「無生物」上，容易產生混淆進而影響評比結果。

表 11 三部動畫電影的受歡迎程度

	非常 喜歡	喜歡	普通	不喜歡	非常 不喜歡	總積分	排名
玩具總動員 3	18	35	7	0	0	251	1

史瑞克 2	15	23	20	1	1	230	3
魔髮奇緣	19	29	10	2	0	245	2

表 12 角色排名

Likert 排名	TOPSIS 排名	角色名稱	Likert 排名	TOPSIS 排名	角色名稱	Likert 排名	TOPSIS 排名	角色名稱
1	2	麥克斯馬 [※]	6	1	胡迪警長	11	11	哈洛國王 [◎]
2	3	樂佩公主 [※]	7	7	史瑞克 [◎]	12	12	肯尼
3	4	驢子 [◎]	8	8	熊抱哥	13	13	神仙教母 [◎]
4	5	巴斯光年	9	9	葛索 [※]	14	15	大寶寶
5	6	尤金 [※]	10	10	鐵刺兄弟 [※]	15	14	白馬王子 [◎]

（未標註為《玩具總動員 3》之角色；※為《魔髮奇緣》之角色；◎為《史瑞克 2》之角色）

伍、結論

本研究利用層級分析法（AHP）及理想解類似度順序偏好法（TOPSIS）評估角色設計屬性間之相對權重及評價排序，藉此建立 3D 電腦動畫電影的角色評價模式。其中，本研究利用 AHP 建立 3D 電腦動畫電影角色設計之階層架構，包括四項主要評估準則（角色設計屬性）及 14 項次要評估準則（角色設計要點）。而根據 AHP 的分析結果顯示，四項主要評估準則裡，以「內在特性」屬性最為重要，依序為「角色形象」、「外在造型」、及「角色種類」。而其中值得一提的是，「內在特性」屬性包括「個性」與「表情」兩項次要評估準則，亦是 14 項次要評估準則中最重要的前兩名。另外，在「外在造型」部分，其重要性依序為「五官」、「服裝」、「比例」、「顏色」、「髮型」。而 AHP 角色設計之階層架構的相互關係與重要程度可作為設計師角色設計上之參考。

此外，本研究挑選三部叫好又叫座的 3D 電腦動畫電影，分別為《玩具總動員 3》、《史瑞克 2》及《魔髮奇緣》，從中共選出 15 個電影角色作為研究樣本。其中全球票房最高且得獎無數的《玩具總動員 3》，在 AHP 及 TOPSIS 的評比結果中，亦為最受歡迎的動畫。而根據 TOPSIS 分析結果顯示，最受歡迎的動畫角色為「胡迪警長」，依序為「麥克斯馬」、「樂佩公主」、「驢子」、「巴斯

光年」…等。而「胡迪警長」亦是最受歡迎動畫《玩具總動員 3》的主要角色之一，其角色設計之重要屬性亦可對應到 AHP 階層架構中之「個性」及「表情」評估準則，此亦呼應「一部好的 3D 電腦動畫電影，其出色的角色設計與角色表情，能在觀眾心中留下深刻的印象」。

本研究利用 AHP 及 TOPSIS 研究方法，建構 3D 電腦動畫電影中角色設計之階層架構與評價準則，研究結果可供未來動畫師或設計師在角色設計上之重要參考依據，本研究相關分析方法與建構過程亦可提供相關研究參考之用。

參考文獻

一、中文部份

- 吳萬益、林清河（2001）。企業研究法。台北：華泰書局。
- 吳淑玲（2004）。動畫的美學。典藏藝術家股份有限公司。
- 吳權威（2004）。電腦動畫概論與實務。台北：網奕資訊科技。
- 林安琪、于冠雲（2009）。多媒體概論與實務。台北：基峰資訊。
- 高嘉聰（2009）。年輕消費者觀賞動畫之決策準則與評選。長榮大學企業管理學系碩士論文。
- 黃士銘、鐘世凱（2009）。3D 電腦動畫卡通人物表情設計創作研究。龍華科技大學學報，第二十七期，169-193。
- 翁誼光（2007）。3D 電腦動畫角色表現形式研究-以 SIGGRAPH 入選動畫為例。國立台灣師範大學設計研究所碩士論文。
- 畢威寧（2005）。結合 AHP 與 TOPSIS 法於供應商績效評估之研究。科學與工程技術期刊，第一卷，第一期，75-83。
- 莊淑君（2005）。3D 電腦動畫臉部表情研究。國立雲林科技大學視覺傳設計研究所碩士論文。
- 陳柏拯（2005）。以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性。中原大學商業設計學系碩士論文。
- 游凱麟（2012）。動畫基礎概論。台北：五南出版社。
- 楊硯婷、王美淑、林長弘、趙怡斐（2005）。旅遊行程選擇之決策分析。2005 國立清華大學決策分析研討會。
- 楊松楠（2010）。世界動畫藝術概論。北京大學出版社。
- 葉牧青（1989）。AHP 層級結構設定問題之探討。國立交通大學管理科學研究所碩士論文。
- 蔡鴻文（2008）。2D 手繪動畫融合 3D 電腦動畫創作研究。國立台灣師範大學設計研究所碩士論

文。

管倖生（2010）。設計研究方法。台北：全華圖書。

鄧振源、曾國雄（1989）。層級分析法（AHP）的內涵性與應用（上）。中國統計學報，第 27 卷，第 6 期，13707-13724。

盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬（2014）。皮克斯短片 3D 動畫鏡頭運用之內容分析。藝術評論，第 26 期，71-111。

簡志郎（2003）。模糊理論與 TOPSIS 法於失效模式與效應分析之應用。逢甲大學工業工程研究所碩士論文。

二、英文部份

Camara, S. (2006). All About Techniques in Drawing for Animation Production. Barrons Educational Series Inc.

Kerlow, I. V. (2003). The Art of 3D Computer Animation and Effects, The Third Edition. John Wiley & Sons Inc.

Price, D. A. (2009). The Pixar Touch: The Making of a Company. Random House Inc.

Saaty, T. L. (2008). Relative Measurement and its Generalization in Decision Making: Why Pairwise Comparisons are Central in Mathematics for the Measurement of Intangible Factors – The Analytic Hierarchy/Network Process. *RACSAM* (Review of the Royal spanish Academy of Sciences, Series A, Mathematics) 102 (2): 251–318.

三、網路資料

3D 電影。維基百科，自由的百科全書。檢索日期：2012 年 5 月 1 日網址：
<http://zh.wikipedia.org/wiki/3D%E9%9B%BB%E5%BD%B1>

Analytic Hierarchy Process。維基百科，自由的百科全書。檢索日期：2012 年 5 月 1 日網址：
http://en.wikipedia.org/wiki/Analytic_Hierarchy_Process

Box Office Mojo。檢索日期：2012 年 5 月 1 日網址：<http://www.boxofficemojo.com/>

The Design Evaluation for Characters in the 3D Computer Animation Movies

Yang-Cheng Lin *、Ming-Chi Yang **



Abstract

The development of 3D computer animation movies has been for several years. It also becomes a popular movie and the box office guarantee. However, the roles are very important in a movie, especially in a 3D computer animation movie. According to the data about the global box office and winning records, we conduct three computer animation movies for the research of the roles, including "Toy Story 3", "Shrek 2", and "Tangled". Analytic Hierarchy Process (AHP) and Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution Method (TOPSIS) are used to analyze and design the evaluation criteria of 3D animated characters. Through the analysis and consistency calculation, we conclude with the design criteria and the importance of the role to provide designers a reference when designing a new role. This research result shows that the most popular animation movie is the "Toy Story 3", and the most important evaluation criteria is the "personality".

Keywords: cultural industry, cultural and creative industry, authenticity, cultural heritage

* Professor, Department of Arts and Design, National Dong Hwa University.

** Master, Department of Arts and Design, National Dong Hwa University.

儒式婚服研究與設計-婿服

鄭惠美

摘 要

本研究系接受台北市孔廟管理委員會的委託，進行「儒式婚禮」新人服飾設計。此活動之目的以融入人倫、義禮、孝道之儒家精神為活動核心，希望透過古典婚義儀典彰顯婚姻之隆重與神聖性。本研究設計案以《儀禮·士昏禮》記載之周代服飾為藍本，同時以〈士冠禮〉和〈士喪禮〉兩個篇章之重要典禮禮服相互推論印證。在典籍考證上盡量搜尋、充分旁徵比對，歸納整理出目前可能獲得最接近事實的形象，做為設計的主軸依據。在服飾設計製作上目的不在古服重製，而是以不偏離古籍《儀禮·士昏禮》的形象原則下，考量現時代人的美感意識、心理認知和生活風俗等條件，嘗試做「儒式」婚禮服的詮釋設計。本委託研究設計對象包含證婚人、結婚婿婦以及擯禮生四種角色，本文先以新婿禮服服裝部分提出報告。

關鍵字：結婚禮服、研究與設計、儒式、新郎

壹、緒論

一、研究動機與目的

本研究系接受台北市孔廟管理委員會的委託，進行契合孔廟精神印象之「儒式婚禮」新人服飾研究設計。此活動之目的以融入人倫、義禮、孝道之儒家精神為核心，希望透過儀式彰顯婚禮之隆重與神聖性，透過典雅的儀程，彰顯「合兩姓之好」隆厚廟堂之禮，讓新人了解組成家庭對於社會是另一種責任的開始，更讓大眾瞭解孔廟舉辦儒式婚禮的教育意義。

本研究案之款式設計製作，目的不在古服重製，而是以史籍資料研究為基礎，歸納整理出目前可能獲得最接近事實的形象，做為設計的主軸依據。另外，考量現時代人的美感意識、心理認知和生活風俗等條件，進行「儒式婚禮」的設計實驗。本委託研究設計對象包含證婚人、結婚婿婦以及賓禮禮生四種角色，本文先以新婿禮服提出研究報告，限於篇幅未將禮冠、禮鞋以及全佩部分納入說明，先針對上衣、裳以及韠(蔽膝)等部分進行解析與設計打樣。

二、研究方法

本研究案之執行，包含兩部分工作：一是服飾歷史文化的研究，二是實物的設計製作。後者必須根據前者的研究成果，作為設計的參考依據。服飾歷史文化研究部分，又包含文獻資料和文物資料二個面向探討。實物的設計製作的目的，是提供未來舉行儒式婚禮時讓新人穿用，因此，不是以舞台表演的服裝設計概念出發，而是希望能夠恰如其分地呈現儒服雅步形象，與發揚中國服飾文化表德勸善精神以自許。

(一) 服飾歷史文化研究

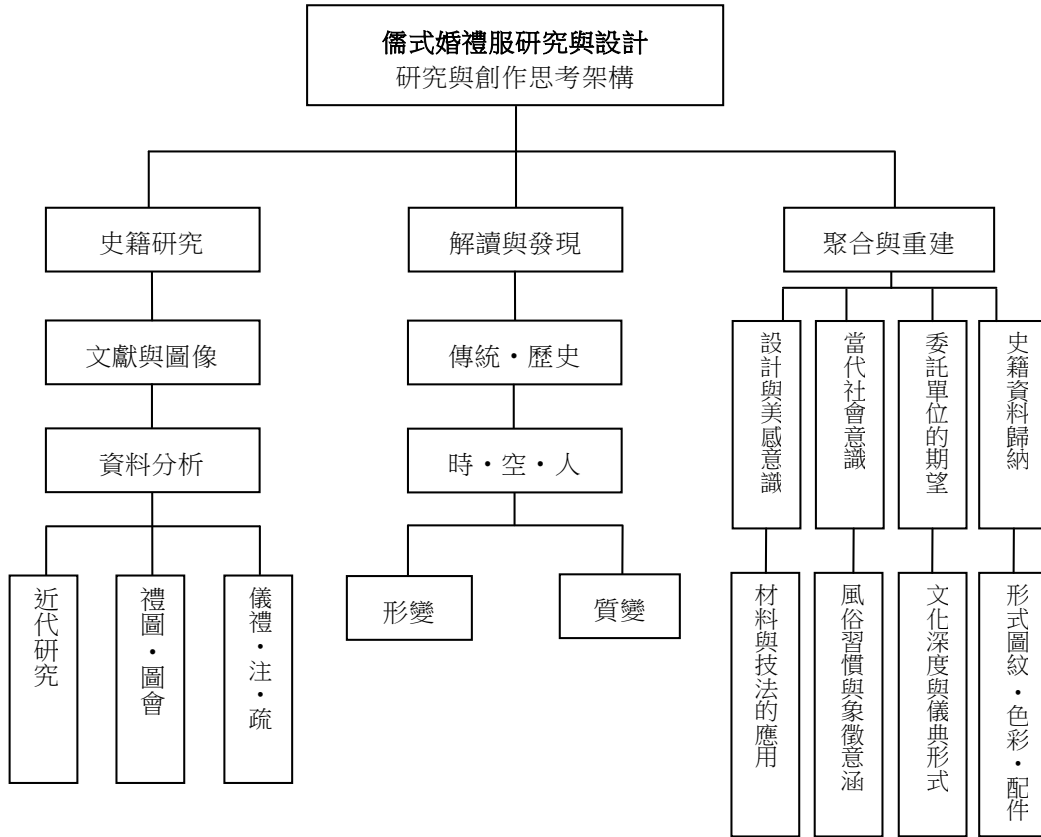
服飾歷史文化研究部分包含文獻資料和文物資料二個面向。服飾文化研究主要以文獻分析為主，比較研究法為輔。「文獻分析法」，主要是尋求歷史資料、檢視歷史紀錄並客觀地分析、評鑑這些資料來進行議題探究，由於常需要大量的歷史資料與文獻，因此又稱「歷史文獻法」(葉至誠，2000)。本案婿服之研究設計從《儀禮》、《禮記》、《周禮》等相關史籍服飾資料進行蒐集與分析，主要以《儀禮·士昏禮》中記載之婿飾形式為藍本，佐以〈士冠禮〉和〈士喪禮〉兩個篇章內容之禮儀服飾相互推敲印證。同時搜尋近代相關研究資料，與古籍中服裝形式相互比較分析，歸納整理出目前可能獲得最接近事實的形象，作為最後實物設計製作打樣的參考依據。

文物資料研究部分，因為預定考究的年代久遠加上無傳世實物可資參考，因此在此部分的搜尋以圖像資料為主，《儀禮》研究歷經東漢·鄭玄作注，唐·孔穎達作疏之後，至宋代有聶崇義之《三禮圖》，以及明代王圻、王思義編集之《三才圖會》等圖像資料編整。其他相關服飾文物資料，以台北故宮以及中國大陸出版之出土服飾文物報告，作為服裝裁剪形制比對之基礎。另外，在服裝結構部分，以作者服裝結構專業背景加上實踐大學服飾博物館收藏之日韓民族傳統服飾文物，同時搜尋其他民族服裝之衣領結構，藉以比對探索、解讀古老傳統服裝之裁剪製作方式，作為實務設計製作應用的參考。

(二) 實物設計製作

實物設計製作部分，目的是未來台北孔廟將舉辦儒式婚禮，提供給參加典禮的新人穿著。因此，「儒式婚服」之設計製作，必須配合孔廟管理委員對於婚禮儀典進行之活動規畫，希望能以典雅儒服搭配雅樂成為活動注目的焦點。然而，此婚禮儀式之進行不是一項表演，新人穿著的服裝不應是閃耀華麗的舞台表演服裝，雖然委託單位，希望藉由特殊的傳統服飾作為活動的外顯標記，但呈現儒家重禮宣義的優雅儒服，藉以襯托典禮的莊嚴隆重精神，才是絕對表彰的重點。

本研究案之研究思路與創作思考，是從史籍資料整理入手，分析、解讀、發現後再聚合資料，款式設計製作是以重建的概念出發而並非復古重製。然而，物質文化在歷史的長河中，並非固定不變的，會因為時間淘洗和人為因素的增刪，不斷地產生形變與質變的演化。誠如，艾瑞克·霍布斯邦(Eric J. Hobsbawm)《論歷史 On History》中所提及：當社會變遷加快或者社會轉型達到一定程度時候，過去的範型(pattern)不再成是永久的典範，或頂多只成為現在的模型(model)，過去變成為了創新的面具(黃煜文譯，2005)。本案在設計執行方向上與台北市孔廟管理委員會多次討論，擬以關聯孔子生活之春秋戰國為世代背景，考量與古婚六禮「同牢合巹」之儀式，搭配雅樂進行，因此雖是儒服意象，現代人的美感意識、心理認知和國人的風俗習慣等條件都是必要考量的因素，加上現代材料與技法的選用等多重考量下，進行「儒式婚禮」的服飾設計實驗。



三、名詞解釋

(一) 儀禮

《儀禮》為儒家十三經之一，內容記載著先秦的各種禮儀，主要以士大夫的禮儀為重點。商、周時期典禮名目繁多，《中庸》第二十七章中有「禮儀三百，威儀三千」之稱。但是，秦始皇焚書後，諸典散佚，漢代初期只有高堂生能背誦，因此有高堂生傳《儀禮》十七篇，分為冠婚、朝聘、喪祭、射鄉等四類(彭林，2013)。

《儀禮》的作者和成書時代眾說紛紜，歷朝歷代不斷爭辯，一直未有定論。不過，一般人認為：「禮起於俗」；在遠古先民時代，生活中累積豐富「禮」的原型，隨著社會化的演進，「禮」從生活中慢慢定型，形式也從簡單到複雜，並形成一個有系統、有制度的規範，並在社會中發揮作用(馬之驢，1979年)。清・邵懿辰在《禮經通論》中指出：「禮本非一時一世而成，積久復習，漸

次修整，而後臻於大備。」（1980，p.24）。因此，《儀禮》中所記述之禮儀與服飾，應該是周代以降，在生活中長期實踐而逐漸積聚形成的完善規制。

（二）儒

「儒」的名稱很多，內涵也很複雜，一般有「儒家」、「儒學」、「儒教（孔教）」、「孔家店」、「孔孟之道」等等說法（駱承烈，2011）。《周禮·太宰》：「儒以道得名」；《說文解字》對「儒」的解釋是：「儒，柔也，術士之稱。從人，需聲。」俞樾由此認定「古謂術士為儒。---以道得民者，道亦術也」，與《漢書·藝文志》：「儒家者流，蓋出於司徒之官，助人君順陰陽，明教化者也。」（陳明，1994）司徒之官是周時為六卿之一，曰地官「大司徒」，掌管國家的土地和人民的教化。^{（註1）}從上文窺見「儒」與「士」有密不可分之關係。儒家學說中儒出身於「士」，又以教育和培養「士」（君子）為己任。「士」者「仕」也，孟子說：「士之仕也，猶農夫之耕也」（《孟子·滕文公下》），意思是說，士出來任職做官，為社會服務，就好像農夫從事耕作一樣，是他的職業。荀子在講到社會分工時，也把「士」歸於「以仁厚知能盡官職」（《荀子·榮辱》）的一類人。所以，從這一角度來看，原始儒家學說似乎也可以說是為國家、社會培養「仁厚、知能盡職官吏」的學說，對等於孟子「士之仕也」的文化。

（三）士

「士」是中國古代知識階層的名稱，但並不是一開始就是如此界定。周代封建社會最高統治者是周王，是天下的共主，王位由嫡長子繼承，其餘的王子則分封為諸侯，諸侯之位亦由嫡長子繼承，其餘諸子分封為卿大夫，卿大夫之位也由嫡長子繼承，其餘諸子則為士，士的長子仍為士，其餘諸子則為庶人（劉清河、李銳，1995，p.8）。

從上得知「士」是封建社會中最基礎的貴族，也是最高級的百姓，是周代中國社會中具有一定身份地位的特定階層。然而，後來如何演變為對知識份子的泛稱？這主要因為周代只有士以上的貴冑子弟才有文化知識，士讀書學習六藝（禮、樂、射、御、書、數），其中禮分五禮（吉、凶、賓、軍、嘉）；樂分六樂（雲門、大咸、大韶、大夏、大鑊、大武）；射分五射（白矢、參連、剡注、襄尺、井儀）；御有五御（鳴和鸞、逐水曲、過君表、舞交衢、逐禽左），書有六書（象形、指事、會意、形聲、轉注、假借）、數有九數，包含算術與數論等知識；因此「士」在西周封建社會逐漸瓦解，進入動盪的春秋戰國時期，成了有一定知識和技能之人的稱呼（劉澤華，2004）。

春秋戰國時代，各國之間征戰不休，卿大夫為擴大影響、鞏固地位的策略之一，就是設法招徠

士眾以張聲勢。還有部分士為解決經濟困難去為人辦喪事，當贊禮或經營工商業；也有人從事私人講學，傳授文化知識，從此中國歷史上出現了一批專門從事文化活動的士。這些士人遊學各國，為中國古代學術領域百家爭鳴局面的出現，促進文化科學的發展作出了很大貢獻。尤其在戰國時代，爭霸和兼併戰爭更為劇烈，穿梭各國說客之士應運而生，此時各國封君權貴的養士之風也最盛行（余英時，2004）。

秦漢時期，士的內涵發生了進一步的變化。士，稱為士大夫時，可以指軍隊中的將士，也常常是在中央政權和州郡縣供職的官吏泛稱；稱為士人時，則一般特指具有較高封建文化素養、從事精神文化活動的知識份子。漢代，士人特重士名（即人格名望、風骨氣節及學識才能），魏晉時期，九品中正制確立，據其德行才能、家族門閥而給予不同品第（鄉品），然後授予各種官職，未經中正品評者，不得仕為品官。於是，士人遂具有了某種特定階層的含義。士庶對立，凡九品以上官吏及得到中正品第者，皆為士，否則為庶。士人中，又出現憑藉父祖官爵得以入仕並累世居官的家族，是為士族。隋唐以後，士族逐漸退出歷史舞臺，但士作為一特定階層的觀念仍然保留。宋以後，士或士人一詞逐漸成為一般讀書人的泛稱，不再特指品官（余英時，2004）。然而，自漢至今，儒家思想在絕大部分歷史時期都是中國的主流價值觀，被泛稱讀書人的士或士人，通常以讀聖賢書，孔孟後學自居，至此士已不再是最初血緣宗法制度的族群，而是知識分子的泛稱。

貳、文獻回顧

一、古婚禮研究

《禮記·昏義》：「昏禮者將合二姓之好，上以事宗廟而下以繼後世也，故君子重之。」婚禮是上事宗廟下繼後世的重要大事，因此受到普遍重視。婚姻是現代名詞，《毛詩正義》卷四·曰：「男以昏時迎女，女因男而來。嫁，謂女適夫家。娶，謂男往娶女。論其男女之身，謂之嫁娶；指其好合之際，謂之婚姻。嫁娶婚姻，其事是一，故云「婚姻之道，謂嫁娶之禮」也。若指男女之身，則男以昏時取婦，婦因男而來。婚姻之名，本生于此。」現今稱為「婚姻、婚禮」，古代的記錄則是「昏」義之禮。鄭玄《三禮目錄》：「明曰『昏義』者，以其記娶妻之義，內教之所由成也。」古婚禮多在黃昏進行，所以「婚」字原作「昏」。孔穎達《禮記正義》：「日入後二刻半為昏。以定稱之：婿曰昏，妻曰姻。為婿以昏時而來，妻則因之而去也。以上得知為何古代婚禮用「昏」字的緣由。

在婚禮研究方面，因傳統婚禮大都脫胎自古俗婚禮，加上婚姻自古被視為人生一大事，因此古婚禮研究有許多相關書籍出版，例如，馬之驢《中國婚俗》(1979年，經世書局)、阮昌銳《中國婚姻習俗之研究》(1989年，台灣省立博物館出版)、陳顧遠《中國婚姻史》(1990年，商務印書館)、汪玢玲《中國婚姻史》(2001年，上海人民出版社)……等等。

二、古婚服研究

相較於婚姻禮俗研究的盛況，以《儀禮·士昏禮》專精主題的考證研究專著，即顯稀少而可貴，其中最近的有廖怡箏(2013)《儀禮士婚禮-以其人物、服飾、飲食及其器物為探討中心》玄奘大學中文研究所碩士論文，此文對於服飾部分研究者廣集前人研究圖文，但可惜最終沒有提出具體款式造形。在專書出版方面有三本著作：1.陳瑞庚(1971)《士昏禮服飾考》(台灣中華書局)；2.王關仕(1979)《儀禮服飾考辨》(文史哲出版社)；3.張光裕(1986)《儀禮士昏禮士相見禮之儀禮節研究》(台灣中華書局)。其中「台灣中華書局」出版之二本著作均為儀禮復原研究之系列叢刊，此叢刊是在民國54年，李濟博士倡導用復原實驗的方法研究《儀禮》，成立了「《儀禮》復原實驗小組」，由臺靜農教授擔任召集人，孔德成教授指導台灣大學中文、考古兩研究所學生，針對《儀禮》從事專題研究，分為儀節、服飾、器物、宮室、車馬、民俗六個項目。研究成果編成「《儀禮》復原研究叢刊」，由台灣中華書局發行。

《儀禮士昏禮士相見禮之儀禮節研究》專書中，有刊載18張黑白照片，是目前較明確的爵弁服研究成果圖像，如【圖1、2】。爾後於民國87年葉國良(台大中文系教授)依據《儀禮》復原研究成果，主持國科會計畫「儀禮士昏禮彩色3D動畫的研發」作成「片頭、納采、醴使者、納徵、預陳饌、親迎、婦見舅姑、贊醴婦、婦饋舅姑」等9段動畫影片，其中爵弁服如【圖3、4】，雖有明確的色彩、造形等外觀，但限於動畫複雜建構，無法呈現細部圖紋與質感。



圖 1、2 新郎著爵弁服站、跪拜圖，資料來源：張光裕(1986)。儀禮士昏禮士相見禮之禮儀節研究。p.9。



圖 3、4 新郎著爵弁服之 3D 動畫截圖^(註 2)

參、研究內容

一、主人爵弁之玄衣

在《儀禮·士昏禮》中最直接的新婿服裝記載為：「主人爵弁，纁裳緇袼」。精簡二句話，鄭玄《注》曰：「《周禮》〈弁師〉云：『大夫以上親迎冕服』者，士家自祭，服玄端；助祭，用爵弁。今爵弁用助祭之服親迎，一為攝盛，則卿大夫朝服以自祭，助祭用玄冕，親迎亦當玄冕，攝盛也。」「攝盛」謂古代男女舉行婚禮時，可根據車服常制超越一等，以示貴盛。

古代各階層服裝制度嚴明，但是因為婚姻大事而服用上一層級之服飾車輿，不只是在周代被允許，在後世亦有之。例如，《明史·輿服志》〈庶人冠服〉：「明初，庶人婚許假九品服。」（卷 66，志第 42，p.277）明史典籍中清楚記載庶人結婚時攝盛穿著九品官服飾的例子，也是明、清代時期甚至直到民國初年，漢族平民百姓家婦女結婚時穿著「鳳冠霞帔」的由來（鄭惠美，2002）。因此在《儀禮·士昏禮》中，婿服用助祭之「爵弁」，是明確「攝盛」的習慣。

《儀禮·士昏禮》：「主人爵弁，纁裳緇袼。」鄭玄《注》曰：「爵弁而纁裳者，爵弁亦冕之類，故亦纁裳也。」此處提到「主人爵弁，纁裳緇袼」，鄭玄《注》曰：「袼，謂緣；袼之言施，以緇緣裳，象陽氣下施」。賈公彥《疏》：「袼謂緣者，謂純緣於裳，故字從衣。」「纁裳緇袼」是指纁色下裳，緇色「袼」^(註 3)，意思是說纁色「裳」配上黑色下襬的邊緣。

周代男子上衣、下裳的禮服統稱為「弁服」，其隆重性僅次於冕服，衣裳的形式與冕服相似，最大不同點在於弁服不加章紋。「弁服」可分為四種：爵弁、皮弁、韋弁、冠弁，主要區分在於冠和衣裳的顏色差異，古代的正式服裝幾乎都是以所戴的冠名作為服裝的名稱（李應強，1993，p.13）。冕服的主體是「玄衣、纁裳」，衣裳上繪繡有各種章紋。鄭玄《注》中提到：「大夫以上親迎玄冕服」、「士助祭，用爵弁。用助祭之服親迎，攝盛也。」因此欲討論「士用爵弁、助祭之服親迎」之「爵

弁」服是何等樣式，應該從冕服之「上衣下裳」談起。

二、冕服與弁服

前文提到「大夫以上親迎玄冕服」，周制冕服有六種：大裘冕、衮冕、鷩冕、毳冕、絺冕、玄冕，六冕差異主要以冕冠上「旒」的數量、長度與衣、裳上裝飾的「章紋」種類、紋飾數量等內容來區別，六冕衣裳色彩都是「玄衣、纁裳」。周代的男子禮服有爵弁、皮弁、韋弁、冠弁、玄端，服色有：青、赤、黃、白、黑五種基本色彩^(註4)，弁服無章采紋飾（李應強，1993，p.12）。

服色與服用場合如下表：

服色 服用	玄衣纁裳 （爵弁）	白衣素裳 （皮弁）	赤衣赤裳 （韋弁）	緇衣素裳 （冠弁）	玄衣素裳 （玄端）	深衣
著服 者及 典禮		天子朝服	軍服	天子田獵服	天子常服	天子常服
		諸侯朝服		諸侯朝服	諸侯朝服	諸侯常服
		卿大夫朝服		卿大夫祭服	卿大夫朝服	卿大夫常服
	士助祭 婚禮	士朝服		士祭服	士禮服	庶士禮服

整理自李應強（1993）。中國服裝色彩史論。p.11；周汛、高春明（1996）。中國衣冠服飾大辭典。p.140。



圖5 周禮制定的男性禮服，資料來源：整理自〈三禮圖〉《四庫全書》

《儀禮·士昏禮》：「主人爵弁，纁裳緇袼」。其中談裳的色彩與緣飾，未曾提到上衣，鄭玄《注》曰：「纁裳者衣緇衣，不言衣與帶而言袼者空其文，明其與袼俱用緇。袼謂緣，袼之言施，以緇緣裳，象陽氣下施。」賈公彥《疏》曰：「云：『纁裳者，衣緇衣。不言衣與帶而言袼者，空其文，明其與袼俱用緇』者，鄭玄言纁裳者，衣緇衣，言緇衣即玄衣，大同故也。」因此知道，上衣與裳之袼同為緇色，或言緇衣即玄衣，婿服為玄色上衣、黑色緣邊。古代之色彩概念，依照宋·越彥衛《云

麓漫鈔》云：「纁入赤汁則為朱，不入赤而入黑汁則為紺，更以此紺入黑則為緇，是五入為緇也；若更以入黑汁則為元(玄)，是六入元(玄)也；更以此元(玄)入黑汁，則七入為緇矣。」(周汛、高春明，1996，p.575)因此得知，玄是黑色系列但隱揚著紅光，緇色則是更深之黑色；玄、緇都是黑色系。

《詩經·周頌·絲衣》：「絲衣其紕。」^(註5)孔穎達《疏》：「爵弁之服，元衣纁裳，皆以絲為之。」「纁裳」是指淺赤色之裳也。《禮記·禮器》：「天子龍袞，諸侯黼，大夫黻，士元衣纁裳。」《周禮·司服注》：「凡冕服皆玄衣纁裳。」《儀禮·士冠禮》：「爵弁服，纁裳純衣，緇帶韎韐。」《穀梁·成七》：「緇衣纁裳。」《晉書·輿服志》：「昔者乘雲效駕，卷領垂衣，則黃帝皐衣纁裳，放勳彤車白馬」(楊家駱主編，1980，p.751)。許慎《說文》釋裳為：「裳，常或从衣。」又釋：「常，下帛也。」段《注》：「《釋名》曰：上曰衣，下曰裳。裳，障也，以字障蔽也。」(許惟賢整理，2007，p.626)。因此得知，「爵弁」服的基本形式與色彩分別為：

- 1.上衣：玄衣(黑色系上衣)、緇袍(黑色緣邊)，衣帶同緇(黑)色。
- 2.纁裳緇袍：淺赤色之裳(下裙)，緇袍(黑色緣邊)。

三、爵弁服-上衣形式

由以上討論得知「爵弁」服衣裳顏色：緇衣(黑色上衣)、緇袍(黑色緣邊)，淺赤色之裳(下著)，緇袍(黑色緣邊)，然而其款式造形為何?《儀禮·士昏禮》：「主人爵弁，纁裳緇袍，從者畢玄端。」《儀禮·士冠禮》：「爵弁服，纁裳純衣，緇帶韎韐。」鄭玄《注》：「純衣，絲衣也。」陳瑞庚《士婚禮服師考》中依鄭玄注解以及考證：「按：鄭所以知爵弁為絲衣者，純衣應為端衣，材質為絲。」(1971，p.7)。《禮記·內則》：「子侍父母端輶。」鄭玄《注》：「端，玄端，士服也，庶人深衣。」「玄端」亦作「褊衣」是周代貴族祭祀時所著之禮衣，《後漢書·輿服志·下》：「行大射禮于辟雍，公卿、諸侯、大夫行禮者，冠委貌，衣玄端素裳。」(周汛、高春明，1996，p.130)。「玄端」，用布十五升，長二尺二寸，因為古布幅二尺二寸，則每幅皆成正方，故稱「端」。又因其無章彩紋飾，造型正直端方，故稱「玄端」。所謂衣裳之制，玄端主之。可以臨祭，可以燕居，上自天子，下及士夫，用途甚廣。陳瑞庚依據王國維喪服推定爵弁服之「玄端(端衣)」之造形如【圖6、7】。

奠基於前輩陳氏的研究，得見爵弁服之「玄衣(端衣)」的雛形，但是個人依據中國傳統服裝出土資料以及服裝製作經驗針對衣領、身裾結構，提出幾點看法：

(一) 領衽形式

1. 衣襟開口的合理性

中國古代服裝領式根據造形而言，有方領、曲領、圓領、斜領、直領、盤領、立領等十幾種之多。衣服的開啟交合處稱為「衣襟」，衣襟通常和衣領連屬，頸部為領，領下即為襟。

中國傳統服裝衣領形制，以曲（矩）領最為久遠（王宇清，1994，p.14），曲（矩）是領緣以直布條鑲緹緣邊貫穿兩襟開口處。陳瑞庚（1971年）《土昏禮服飾考》頁9中爵弁服「衣」的形式，衣襟開口在前身正中，其結構不是曲領交襟形式，而是類「貫頭衣」^(註6)或是對襟樣式。此種貫頭衣在新石器時期的中國，已成為一種典型的衣著，是一種非常原始的服裝形式。沈從文（2004）《中國服飾史》說貫頭衣，大致是用整幅織物拼合，不加裁剪而縫成，周身無袖，貫頭而著，衣長及膝。此與墨西哥男子的 Poncho 貫頭衣類似，是一塊方布從中間裁剪出一個套頭的洞，從頭上套穿而下，被認為是最原始的服裝形式之一。中國重視服儀制度，經過夏商諸朝之發展至周代，屬於禮服之「爵弁」服上衣，不可能是原始之「貫頭衣」形式，應該是「交領、右衽」^(註7)。《論語·憲問》：「管仲相桓公，霸諸侯，一匡天下，民到於今受其賜；微管仲，吾其披髮左衽矣！」由此明白右衽之於中國傳統服飾的明確性與重要性。

陳氏《土昏禮服飾考》中爵弁服「衣」領形【圖6】比較接近古代男子「中衣」，即是穿在祭服、朝服裡面的衣服。三代時以「深衣」作中衣（吳山主編，2011）。前襟斜開至右腋下，但領緣鑲緹至前領中心。因為是中衣，穿著於禮服之內，只露出一小部分衣領，所以領緣鑲緹只有一小段，如【圖9】。

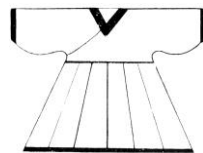
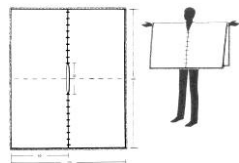
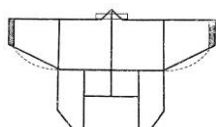
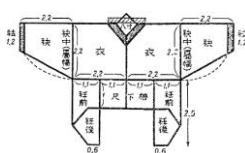


圖 6、7 爵弁服「衣」正、背面線繪圖，資料來源：陳瑞庚 (1971)。士昏禮服飾考。p.9。

圖 8 墨西哥男子的 Poncho 貫頭衣，資料來源：田中千帶 (1997)。世界の民族衣裝。p.70。

圖 9 「中衣」正線繪圖，資料來源：吳山主編 (2011)。中國歷代服裝・染織・刺繡辭典。p.13。

2. 衣襟鑲紵的正確性

(1) 與深衣比較

前段吳山主編 (2011 年)《中國歷代服裝・染織・刺繡辭典》提到：「三代時以「深衣」作中衣。」周錫保《中國古代服飾史》中敘述：中國三代(夏商周)衣服之制，除冕服之外，惟「玄端」與「深衣」二種服飾用途最廣。玄端自天子至士，皆可服之；深衣自天子至庶人也皆可服之。古代男子服裝衣穿著場合主要可分為：禮服、朝服和常服三大類，每一類又可分為幾種，原則上是「上得以兼下，下不得以兼上」，通常是上一階級的次等禮服是下一階級的第一禮服，上一階層的人的朝服，為下一階層的禮服，依次遞減。「深衣」是士以上貴族的常服，但是為庶人的唯一禮服（周錫保，1992，p.53）。《禮記・深衣》：「古者深衣蓋有制度，以應規、矩、繩、權、衡。」「制十有二幅，以應十有二月，袂圓以應規，曲袷如矩以應方，負繩及踝以應直，下齊如權、衡以應平。」鄭玄《注》：「袷，交領也，古者方領。」（周汛、高春明，1996，p.140）。

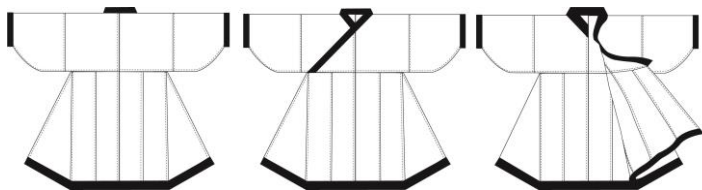


圖 10 深衣（曲領交襟）圖，根據，王宇清 (2005)。萬古中華服裝史。p.88 重繪。

(2) 與出土服飾文物衣襟比較

李應強《中國服裝色彩史論》：「周代男子上衣、下裳的禮服統稱為「弁服」，其隆重性僅次於冕服，衣裳的形式與冕服相似，最大不同點在於不加章紋。」(1993, p.13) 在中國考古出土之戰國、西漢等時期出土之袍服領襟，甚至於明·王圻、王思義編集，《三才圖會》弁服「衣」圖都顯示，古代衣襟「曲領交襟」鑲緄形式，在內襟有止於前衣身中心或前領中心二種，但右襟的鑲緄形式都是從領部直至右腋下，如【圖 11、12、13、14】。



圖 11 戰國中後期，湖北江陵袖資蕭花繪馬衫壹號墓出土「絹綿袍」，資料來源：陳夏生主編(1986)。中華五千年文物集刊·服飾篇/上。p.44。



圖 12 戰國中後期武士像，資料來源：黃能馥、陳娟娟(1999)。中國歷代服飾藝術。p.69。



圖 13 西漢馬王堆壹號墓出土「素紗單衣」，資料來源：陳夏生主編(1986)。中華五千年文物集刊·服飾篇/上。p.76。



圖 14 弁服「衣」圖，資料來源：明·王圻、王思義編集。三才圖會·中。p.1506。

(3) 與冕服「玄衣」衣襟比較

中國歷代帝王之冕服上衣稱「玄衣」，檢視歷代帝王圖·湯王（玄衣纁裳、曲領交襟）立像以及秦始皇著冕服（玄衣纁裳、曲領交襟）立像，可以看到「玄衣」皆曲領緄邊，王宇清教授根據山東濟南漢墓出土陶俑以及沂南漢墓出土畫像石復原繪製冕服（玄衣纁裳、曲領交襟）示意圖【圖 16】，加上漢代曲領繞襟男子立俑，皆清楚顯現古代曲（矩）領形式，領緣鑲緄從兩襟直通底端。



圖 15 秦始皇著冕服（玄衣纁裳、曲領交襟）御像，資料來源：維基百科〈冕服〉（無日期）。上網日期：2013 年 8 月 18 日。網址：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%86%95%E6%9C%8D>



圖 16 冕服示意圖（玄衣纁裳、曲領交襟），資料來源：王宇清（1984）。中華服飾圖錄。p.40。



圖 17 曲領繞襟漢代立俑，資料來源：賴素鈴（1999）。漢代文物大展。p.27。

3. 衣衽形式

爵弁服之「衣」，陳瑞庚依據王國維喪服推定爵弁服之「玄端（端衣）」如【圖 18】，但個人依據上開各項探究，認為爵弁服之「衣」在衣襟部分應有二種可能形式：一為「曲領、交襟、右衽」，另一形式為「曲領、直襟」，穿著時要前襟相互交疊，製作重點在脇邊要開高叉，以利衣襟牽動交疊。

（1）「曲領、交襟、右衽」

「曲領、交襟、右衽」之上衣形式與春秋戰國時的深衣類似，襟衽領緣鑲緇至腋下，「領襟」與「衣衽」是指前身片的開口版片，在【圖 19、20】中灰色部分是後襟，與前襟在脇邊長度相接，但衣襠長度與形式皆不相同。「領襟」相接，領子只有一分部以緇布製作，如【圖 19】，衣襟開口應斜至腋下，衣襟有鑲緇緇布與深衣相同，如【圖 20】。如此之衣襟結構是較為合理的，而其裁片結構應如【圖 21、22】之分版裁剪樣式。

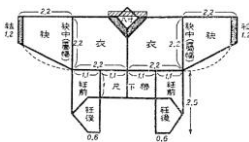


圖 18 爵弁服「衣」正面圖，資料來源：陳瑞庚（1971）。士昏禮服飾考。p.9。

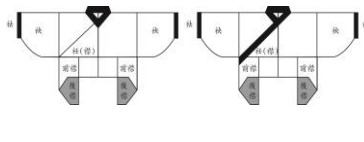


圖 19、20 「曲領、交襟、右衽」爵弁服「衣」研究繪圖（作者繪圖）。

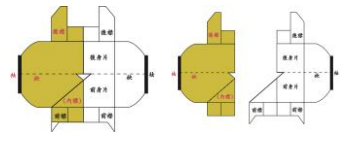


圖 21、22 「曲領、交襟、右衽」爵弁服「衣」分版裁剪圖（作者繪圖）。

如果衣領開口是「曲領」形式，衣領肩膀處則不是挖出人體的頸根部的形狀，而是依照人體的頸部寬度橫向裁剪一刀（前襟鑲緹的寬度），前襟開口直通而下，領圍部分完全沒有方形開口，如【圖 28】（此種形式是一種非常古老的曲領、交衽結構形式，見下文解說），則不會有陳氏繪圖【圖 23】如井或亞字形狀之領圍開口。另外，今人考定周尺之長度約合 19.91 公分。古人謂丈夫者，丈夫也。男人之長約一丈，故曰丈夫（吳洛，1980，p.130）。按 1 尺 10 寸計算（1 寸=1.991 公分），【圖 23】之方形領口前後長 8 寸（15.928 公分）左右長寬 16 寸（31.856 公分），對照現今一般男性中號尺寸之頸圍左右寬約 18 公分，前挖領深約 10 公分，顯然結構和尺寸上皆不甚合理。

中國傳統領襟結構最特別的是不挖出人體的頸根部形狀，而是依照人體的頸部寬度橫向裁剪一刀（尺寸為人體的頸部寬度的一半，即是前襟鑲緹裁片的寬度），在製作上則是將前襟開口以鑲緹配飾布片，從底端壓縫通過頸開口一直到前襟的另一端，這是中國最古老的服裝製作智慧，日本和服的衣領裁剪製作與此很類似，唯日本和服因前襟直通至下襠腳踝，需重疊遮蔽下身有加前身重疊衣裾，而中式對襟衣和「曲領、交衽」衣則無。「曲領、交衽」在衣襟結構上為「直襟」，穿著時領子部分形成「曲領」、前裾（衽）交疊，因此本研究稱之為「曲領、直襟、右衽」，這種服裝裁剪製作方式，大多數用於男性的外衣，周代后妃正式禮服以上衣下裳分裁合縫的「深衣」或「深衣制」^{（註8）}，前襟必須重疊剪接下裙，因此除了外衣，較少使用此種衣領結構形式。

「曲領、直襟、右衽」製作方式在東漢袍服盛行後逐漸消退，此種結構服裝平放時領襟的外觀是「對襟」形式，裁剪結構是前後衣身片寬度尺寸相同，但是穿著時前衣襟要重疊、交錯掩蓋前胸，其製做重點是脇邊要開高叉，才能使前裾依照穿者的體形調整重疊的份量。此種構成形式只能作為單一上衣，不能和下裳連結在一起。東漢明帝永平二年（西元 59 年），詔頒服裝制度，明定袍為朝服，與深衣制度雙軌並行（王宇清，1994，p.89），加上唐代盤領衫袍逐漸盛行，此種服裝結構逐漸退用。但是，在部分傳世實物上，依然可以找到驗證的實例。例如，在台北故宮出版的《中華文物五千年集刊·服飾篇／下》宋代黃昇墓出土的多件單衣（1986，p.290、292、294、296、298），都是這種裁剪製作方式，作者經過多番搜索，發現目前在中國西南少數民族地區，施洞苗族婦女的上衣依然保存著此種服裝結構的裁剪縫製方法，（步驟分析，詳見下節），此為「禮失求諸野」提供一項真切的例證。

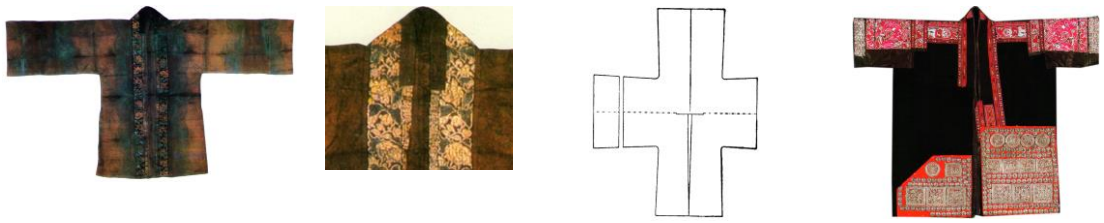


圖 26、27、28 南宋黃昇墓出土單衣，領子局部與裁剪圖，資料來源：陳夏生主編 (1986)。中華五千年文物集刊・服飾篇／下。p.294、295。

圖 29 貴州施洞苗族婦女的上衣(作者拍攝)。

4. 曲領、直襟、右衽（交裾）結構與製作方法

- (1) 剪取左右相同之裁片二片，縫合後中心線至肩膀位置。從後中心線橫向肩膀處剪一刀，寬度為頸部尺寸的二分之一。
- (2) 後片縫分左右燙開，前片縫分向正面作二摺三層光面處理整燙。
- (3) 將整燙好邊處理之前襟鑲緞配飾布，從底端壓縫通過頸開口轉角→後中心線→另一頸開口轉角，一直壓縫到前襟的另一端衣裾底端。
- (4) 從正面打底壓縫「領開口飾布」（要能蓋住頸部缺口）。
- (5) 「領開口飾布」翻至衣服背面，收邊整燙。
- (6) 藏針縫「領開口飾布」。

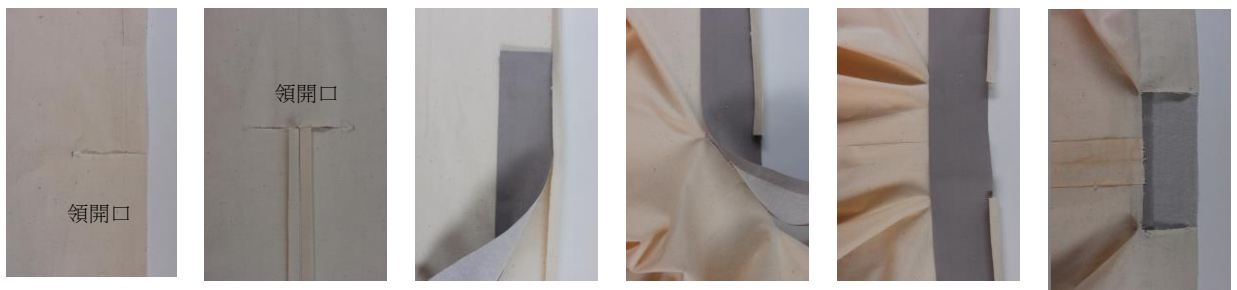


圖 30 曲領、直襟、右衽之製作步驟之一（作者製作、拍攝）。



圖 31 曲領、直襟、右衽之製作步驟之二(作者製作、拍攝)。

圖 32 曲領、直襟、右衽(交裾)平放與穿著概念示意圖(作者繪圖)。

(二) 袖子形式

衣袖，漢·劉熙《釋名·釋衣服》：「袖，由也，手所由出入也。亦言受也，以受手也。」^(註9)
衣袖是服裝的出手處，也是衣服結構中裝受手的部位，古代服裝的袖子，一般由夜(衣部)、袂、祛三個部分組成：

- 1.夜(衣部)：近腋處稱為「夜(衣部)」《玉篇·衣部》：「夜(衣部)」，掖下也」。不論寬袖還是窄袖，腋部的大小基本上是固定的，即便是曳地大袖，兩腋部分也不會過於寬博，以利活動。
- 2.袂：古代袖身的部分被稱為「袂」，袂是衣袖的主體部分，所以被用作衣袖的代名詞。《晏子春秋·內篇》：有「張袂成陰」之句，就說「將寬大的袖子張開，可以遮陽蔽蔭」的意思。
- 3.祛：袖口部分稱為「祛」；《禮記·檀弓》：「鹿裘衡長祛」，鄭玄《注》：「祛謂袖緣袂口也。」中國古代袖口通常用厚實的布料製作，考究者緣邊鑲緝，也有用獸皮鑲沿。

中國自商周至明清歷朝歷代，服裝袖形的變化甚為豐富多樣，袖子的款式和袖身(袂)大小變化，往往由服裝本身的用途而定。例如，貴族男女禮見宴會，正式場合之禮服，一般多用大袖，袖身達數尺寬，拱手做揖時，袖子的底部幾乎拖垂到地面，警惕穿者舉止有節、文質彬彬。

中國春秋戰國時期，士人穿著一種寬大衣袖的衣服稱為「逢掖」，據說孔夫子少居魯國時，就穿著這種服裝，後世則將其尊為「儒服」(高春明，1998，p.106)《禮記·儒行》：「魯哀公問於孔子曰：『夫子之服，其儒服與?』孔子對曰：『丘少居魯，衣逢掖之衣。長居宋，冠章甫之冠。』」漢鄭玄《注》釋：「逢猶大也。大腋之衣，大袂禪衣也。此君子有道藝者所衣也。」(姜義華注譯，2001，p.857)後引申為士人的代稱。

《續漢書·王符傳》：「時人爲之語曰：『徒見二千石，不如一縫掖。』言書生道義之爲貴也。」
「二千石」為官職名，相當於郡守、知府等職位；「一縫掖」即一書生，時人以儒生人品道義為貴，

因此有此語傳世。隋唐之際仍有此種服式，只是寫法有所不同，一般多作「馮翼」或「縫掖」^(註10)。其制以細麻布為之，兩袖寬博，下長過膝；領、袖、襟、裾加以皂緣，著時以帶繫之。此種大袖單衣，古儒者所服，亦指儒者。因此本案研究設計將以大袖作為「儒式婚服」婿的禮服袖制。

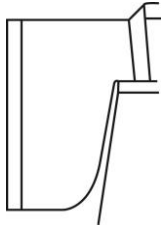


圖 33 大袖(參考周汛、高春明 (1996)。中國衣冠服飾大辭典。p.251，作者繪圖)。

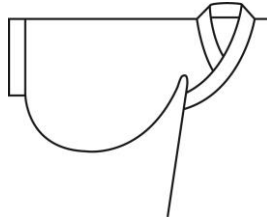


圖 34 圓袂(參考王宇清 (1984)。中華服飾圖錄。p.48，作者繪圖)。

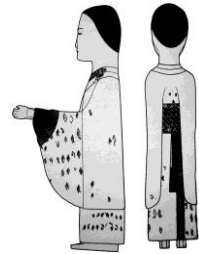


圖 35 信陽楚墓彩繪木俑之「圓袂」繪稿，資料來源：沈從文 (1988)。中國古代服飾研究。p.18

因此，本次「儒式」婚禮服飾婿之上衣形式，設計包含了以下幾個要素：

- 1.領襟：「曲領、交襟、右衽」，如深衣形領襟開口形式，左右襟在領口以下鑲交疊，領、襟鑲緋製脇邊；或「曲領、直襟、右衽」傳統上衣製作方式。
- 2.衣衽：若依照前短後長之衣衽形式，則「曲領、直襟、右衽」交疊衣襟尺寸恐將不足，且「爵弁服」之上衣下襪穿著時為塞入下裳之內，不影響整體外觀，因此在製作上以平直下襪為設計方向。
- 3.大袖、圓袂：袖身（袂）、袖口（袪）寬大，腋下部分收斂，袖下呈一個圓弧形。
- 4.緇袍：緇色「袍」，配上黑色緋邊。
- 5.中單衣：曲領、交襟、右衽，衣裳相連之深衣制。

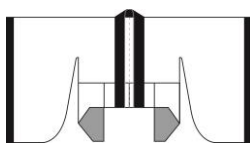


圖 36 純衣緇袍「直領對襟」
設計圖（作者繪圖）。

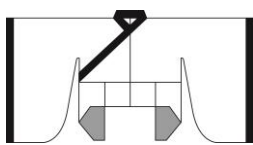


圖 37 純衣緇袍「曲領交襟」
設計圖（作者繪圖）。

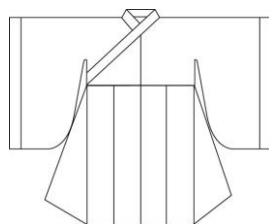


圖 38 中單衣設計圖（作者繪圖）。

四、爵弁服-下裳形式(纁裳緇袍)

《儀禮·士昏禮》：「主人爵弁，纁裳緇袍，從者畢玄端，乘墨車，從車二乘，執燭前馬。」鄭玄《注》曰：「纁裳者衣緇衣，不言衣與帶而言袍者，空其文，明其與袍俱用緇。袍謂緣，袍之言施，以緇緣裳，象陽氣下施。」賈公彥《疏》曰：「云：『纁裳者，衣緇衣。不言衣與帶而言袍者，空其文，明其與袍俱用緇』者，鄭言纁裳者，衣緇衣，言緇衣即玄衣，大同故也」（李學勤主編，2001，p.82）。

裳是最古老的下身之服，也是人類最早使用的服裝。《易經·繫辭》：「黃帝堯舜，垂衣裳而天下治。《詩經·邶風·綠衣》：「綠兮衣兮，綠衣黃裳。」都是有關古人穿著下裳的記載。漢代學者劉熙在《釋名·釋衣服》中，將衣、裳兩者的用途區分得非常清楚：「凡服，上曰衣，衣，依也，人所依以庇寒暑也；下曰裳，裳，障也，所以自障蔽也。」

《儀禮·士冠禮》說明爵弁服云：「緇衣緇帶」，此文有緇袍無『衣帶』二字，故云空其文。以緇色為袍（裳裙下襬的邊緣）者。因此，云『袍謂緣』者，謂純緣於裳，故字從衣。云『袍之言施』者，義取施及於物，故作施也。云『以緇緣裳，象陽氣下施』者，男陽女陰，男女相交接，示行事有漸，故云『象陽氣下施』，故以衣帶上體同色之物下緣於裳也。」（李學勤主編，2001，p.83）。

（一）裳之造型與穿著

古代的裳（音 shang²常）與裙，雖都是下身的障蔽服式，但兩者發展的時間和形式皆不相同。裳的結構是兩片，一片蔽前，一片蔽後。古代布帛幅寬狹窄，製作一件裳，通常需用七幅布帛拼合而成：前用三幅，後用四幅。在裳的上端，通常摺有細襠，襠的多少根據穿著者的腰身粗細而定。摺襠的上端則綴有裳腰，使用時繫結在腰間。因為採用前後兩片，左右兩側各有一道縫隙，以便開合，這樣穿著者上茅廁便溺時不必解開腰帶將裳褪下，而只需將裳片撩開即可。裳的作用不在於禦

寒，而在於遮羞，因為在古代，人們的下身之服尚不完備，沒有像現代合襠的褲子，所以要用圍裳遮蔽。後來雖然出現了「袴」，但最初只是套在腿部的脛衣，只有兩隻褲管，陰私部位並無遮攔，所以還是要用圍裳來遮蔽。

穿著圍裳，日常生活行動必須十分謹慎，稍不留意就會有暴露下體之虞。《禮記·曲禮》便告誡人們說：「勞毋袒，暑毋褻裳。」意思是說不管怎麼疲勞，也不能將身體袒露；不論是多麼炎熱的夏天，也不要將裳掀開（李學勤主編，2001，p.19）。除此之外，對人們的坐姿也有些具體的要求，一般多採用跪坐姿勢：兩膝著席，臀部坐壓在足後跟上（姿勢如日本婦女的跪坐，也稱為金剛坐）。如果要向對方致禮，只要將上身伸直，臀部和足跟稍許分離即可，這就叫「跪」。如果要向對方致以大禮，那麼臀部依舊壓在足跟，而將手心平伏在席上，這就叫「拜」（葉國良，1997）。這些禮儀的形成，都和人們的下裳有關。

（二）裙之造型與穿著

裙，亦作「幫」、「裊」，又名「踢串」（周汛、高春明，1996，p.278）。漢代以後，人們的下體之服得到了改進，褲子的形制逐漸完備，並出現了裙，裳的使命便告完成，但是在貴族男女的禮服中，還保留著此一遺制。平民百姓只有在著喪服時才用到裳，平常家居下身之服多用裙和褲（周汛、高春明，1996，P.59）。裙是由裳變化而來，結構是由多幅布帛拼製而成，常見的有五幅、六幅、八幅布帛連綴成一大片，上端縫綴於腰布。它與裳的不同之處在於，裳有前後二片，而裙只有一片。裙穿著時由前向後圍，背部只留一道縫隙。

《儀禮·士昏禮》中婿之下裳色彩為「纁」，其材質為「絲」。「纁裳」是指絳色，通常是在紅色染料中經過三次浸染而成，古人以為象徵地色，故將其用於下裳。《禮記》〈冬官考工記〉：「三人為纁」。《禮記·禮器》：「天子龍袞，諸侯黼，大夫黻，士元衣纁裳。」然而，《儀禮·士昏禮》中婿之下裳是何形象？〈士冠禮〉、〈士昏禮〉當中皆無明確文字記載，僅在〈喪服〉注中略有及，《儀禮·喪服》：「凡袞外削幅，裳內削幅，幅三袿。」鄭玄《注》：「祭服、朝服，辟積無數。凡裳前三幅，後四幅也。」賈公彥《疏》：「凡服唯深衣、長衣之等，六幅破為十二幅，狹頭向上，必須辟積；其實腰間已外，皆辟積無數。---凡裳前三幅後四幅者，前為陽，後為陰，故前三後四，各象陰陽也」（李學勤主編，2001，p.750-751）。以此推之，則裳前三後四，前後各有七尺二寸；前幅每幅寬二尺四寸，後幅每幅寬一尺八寸，此為裳之總寬度。《禮記·玉藻》：「君朱大夫素，士爵韋，長三尺。」（1965，p.552）以此推之，則長三尺，紳亦長三尺；紳長三尺，居帶下三分之二，則帶下長四尺五

寸也。因此，裳的長度為四尺五寸，但因人之身高不同，裳亦應有所長短，此為大體之言也。陳瑞庚《士昏禮服飾考》以及王關仕《儀禮服飾考辨》文中，作裳之形制如下【圖 39、40】：

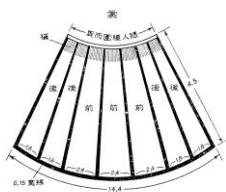


圖 39 「裳」線繪圖，資料來源：
陳瑞庚 (1971)《士昏禮服飾考》。p.9。

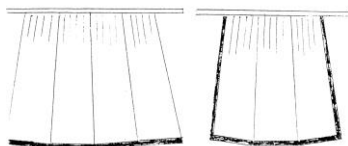


圖 40 「裳」線繪圖，資料來源：
王關仕 (1979)《儀禮服飾考辨》。p.246。

綜合以上討論，《儀禮·士昏禮》中婿之下裳為：

- 1.前三幅、後四幅，長度為四尺五寸(此為大體而言，因人之身高不同，裳亦應有所長短)。
- 2.腰間褶視需求而定，腰部兩端延伸繩帶做繫縛之用。
- 3.絲質：孔穎達《疏》：「爵弁之服，元衣纁裳，皆以絲為之。」
- 4.「纁」，絳色（紅色系），如今日之黃紅色系（李應強，1993，p.146）。
- 5.緇袍：以緇色為袍（裳裙下襬的邊緣）。

因此，本次「儒式」婚禮服飾婿之上衣形式，設計包含上開五項要素，但將前三後四福之「裳」，以腰帶連綴縫合並延長帶子兩端作為綁帶。

五、緇帶韎韐

《儀禮·士冠禮》：「爵弁服，纁裳純衣，緇帶韎韐。」〈士冠禮〉說明爵弁服的衣帶是「純衣緇帶」，〈士喪禮〉也說明：「爵弁服，純衣---緇帶。」鄭玄《注》曰：「黑緇之帶」（顧寶田、鄭淑媛譯，2002，p.398）。廣意的「緇」亦作「紳」，義同「帛」，是古代對絲織品的總稱，狹義的「緇」是指一種平紋的絲織品，組織緊密、質地厚實，適合於鑲緝衣履及製作腰帶、囊袋等。《儀禮·士冠禮》：「主人玄冠朝服緇帶，素鞶即位于門東西面。」鄭玄《注》：「緇帶，黑緇帶。士帶博二寸再繅四寸，屈垂三尺。」（李學勤主編，2001，p.7）《禮記·玉藻》云：「大夫大帶四寸，雜帶君朱綠，大夫玄華，士緇辟；凡帶有率無箴功。」鄭玄《注》：「士以練，廣二寸，再繅之。」因此得知，爵弁服之緇帶(黑色腰帶)，帶寬約二寸。

《儀禮·士冠禮》：「爵弁服，纁裳純衣，緇帶鞅鞅。」鄭玄《注》：「鞅鞅，緇韍也。士緇鞅而幽衡：合韋而為之也，士染以茅蒐，因以為名焉。今齊人名蒨為鞅鞅，鞅之制如鞅。」以上文句中，有幾個重要的字詞：「鞅」（音 me⁴ 妹），指用茜草染過的皮革（周汛、高春明，1996，p.326）；根據《本草圖經》：「茜根，一作蒨，又名茅蒐」，是以茅蒐即是茜草。《辭海》〈茜〉字條：「蒨，紫紅色的，根色黃赤，可作紅色染料。」（趙錫如主編，1988，p.944）。「緇鞅」亦作緇蒨，周代「士」級職官，助君祭祀時所佩的蔽膝。赤黃間色，以茅蒐草染毛的柔皮製成，有別於諸侯、卿大夫的「赤鞅」。周制，大夫以上祭服用鞅，士無鞅制，則用「緇鞅」（周汛、高春明，1996，p.267）。由此可知，「鞅鞅」，即是「緇鞅」，也就是一種「蔽膝」。「蔽膝」是古代貴族禮服上的一種裝飾，以熟皮^{註11}製成；下廣上狹，使用時繫佩在革帶之上，下垂前膝。上古之民茹毛飲血，衣多羽皮，先知蔽前，後之蔽後，及至商周，服裝完備，為表示對先民的紀念，特佩此物為飾，表示飲水思源，不忘祖德（不忘「市、蔽膝等物」是服裝中最早發明的飾物）（王宇清，1994，p.101），其形制與佩戴者之身分有差等，冕服所用者稱「蒨」（通市、鞅），其它佩帶者稱「鞅」（周汛、高春明，1996，p.265）。

（一）鞅鞅之造型尺寸

鞅鞅(ger² 革) 即是「緇鞅」，為「士」之「蔽膝」，其造型下廣上狹，成長條狀下端似斧，佩繫於腰，下垂於前膝。尺寸，在《文獻通考》〈王禮六〉中對其尺寸有以下說明：「鞅鞅，即所謂的緇鞅，長三尺，所以象三才；頸五寸所以象五行；下廣二尺，象地也；上廣一尺，象天也」。由此可知，「士」之「蔽膝」上寬一尺、下廣二尺，長三尺，頸五寸。

（二）鞅鞅之裝飾

「士」之「蔽膝」上是否有紋飾，在《禮記·明堂位》中有云：「有虞氏服韍，夏后氏山，殷火，周龍章。」鄭玄《注》：「韍，冕服之鞅也。舜始作之，以尊祭服。禹湯至周，增以畫紋，後王彌飾也。山，取其仁可仰也。火取其明也。龍，取其變化也，天子備焉。諸侯火，而卿大夫山，士鞅革而已。」孔穎達《疏》：「士冠禮士鞅鞅」，是士無飾。」（1965，p.538）由此可知，鞅鞅的造型如鞅（王之蔽膝），其上的紋飾，王有「山、火、龍」三種紋飾，諸侯有「火」而卿大夫有「山」，士之鞅鞅（蔽膝）指是一塊茜草染成之赤黃色熟皮革，而無繪飾任何圖紋（丁鼎點校，2006，p.251）。

《禮記·玉藻》：「鞅君朱，大夫素，飾爵韋。圓殺直：天子直，公侯前後方，大方前方後挫角，士前後正。鞅下廣二尺，上廣一尺，長三尺，其頸五寸，肩革帶博二寸。」鄭玄《注》：「此玄端之鞅也。鞅之言蔽，凡鞅以韋為之，必象裳色；則天子諸侯玄端朱裳，大夫素裳，士玄裳、黃裳、

雜裳也。」(1965, p.561)《禮記·雜記下》:「韠長三尺,下廣二尺,上廣一尺,會去上五寸,紕以爵韋六寸;不至下五寸,純以素,紃以五采。」鄭玄《注》:「會,謂領上縫也;領之所用,蓋與紕同;在旁曰紕,在下曰純。素,生帛也。純六寸者,中執之,表裏各三寸也。純紕所不至者五寸,與會上去同。紃皆施諸縫中,若今時條也。」鄭玄《注》:「紃,條也。」紃為條也,「紕」是織布帛的紗縷,就是用彩色絲線編成圓形的繩帶,來夾在縫合之處。根據以上之說明,可得知:韠韠上邊領縫稱之為「會」寬五寸,二側鑲邊稱為「紕」,兩邊皆紕以爵韋(繅色熟皮,左右各廣三寸),底部的鑲邊為「純」(底部緣邊純以素者,素謂生帛),「紃」是五彩的細帶,置於諸縫合處之中(顧寶田、鄭淑媛譯,2002)。王關仕,1979年《儀禮服飾考辨》中對於,繪製士「韠」之形式與陳瑞庚君所提出者,大同小異,唯頸部形式有所差異。王氏對於天子「韠」之解釋:「士制同色異,無紃。領五寸,紕以爵韋,前純五寸以素,施「紃」於會,頸五寸,肩各二寸」(王關仕,1979, p.246)。



圖 41 冕服示意圖 (繅裳上之「韠」蔽膝), 資料來源:王宇清 (1984)。中華服飾圖錄。p.40。



圖 42 韠 (冕服之韠), 資料來源:丁鼎點校 (2006)。新定三禮圖。p.250。

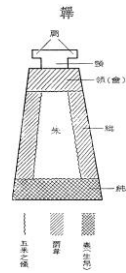


圖 43 諸侯韠(韠)與子韠(韠), 資料來源:王關仕 (1979)。儀禮服飾考辨。p.246。

由以上各項《儀禮·士昏禮》婿服研究討論所得, 對於儒式婚禮婿服的款式設計概念如下:

- 1.上衣: 緇衣 (黑色上衣)、緇袍 (黑色緣邊), 衣帶同緇 (黑)色。
- 2.繅裳緇袍: 紅色系(黃赤色)之裳, 緇袍 (黑色緣邊)。
- 3.緇帶: 以黑繅為之, 廣二寸。
- 4.韠韠: 蔽膝, 其制似韠, 合韋為之, 染以茅蒐, 無繪飾。

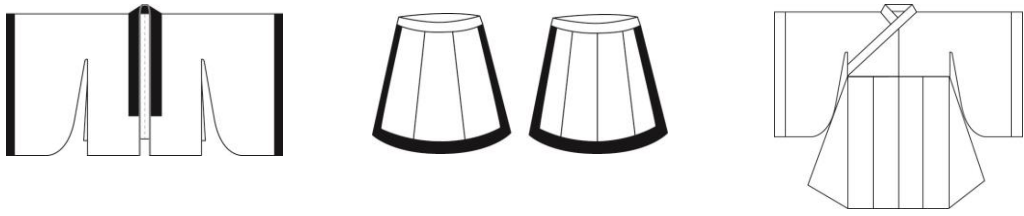


圖 44、45、46 婿服：上衣、下裙（前、後）以及中單衣（作者繪圖）。

肆、設計製作

一、創作概念

- (一) 整體造型：本研究之服裝設計製作，是從史籍資料整理入手，經分析、解讀、發現後再聚合的概念重建，款式設計大體上參照史籍資料研讀後之歸納，規畫出上衣(曲領、交襟、右衽、大袖)、下裳(前三片、後四片)、緇帶、韎韐(蔽膝)的服裝形式，整體造形以寬衣博帶搭配多層次穿著方式，期能堆砌、形塑出雍容大度的儒雅風範。
- (二) 色彩應用：《儀禮·士昏禮》中對於婿服之色彩，有非常明確的玄衣、纁裳色彩搭配陳述，然而中國古代的服飾色彩應用並非始終如一。先秦時期「昏禮」在黃昏舉行，《儀禮·士昏禮》云：「主人爵弁，纁裳緇帶。從者畢玄端。乘墨車，從車二乘，執燭前馬。」主人(婿)與從者皆玄衣(黑色系)，搭乘「墨車」(黑色車輛)。然而，本案服裝製作並非重製或複製概念出發，因此對於服裝色彩之運用，在尊古《儀禮·士昏禮》婿服「玄衣、纁裳」之大原則下，上衣採用黑色系為主體、下裳則用紅色系為主調，帶(鑲緇)配色則不採用緇(黑)，以免一片深沉，本案改採用黑、紅兩色交織的提花布料來做為緇邊的搭配，除了希望在布料質感有所變化之外，主要是為因應台灣人對於節婚喜慶以紅為瑞的社會風俗(連橫，1918)。
- (三) 材質選擇：《儀禮·士昏禮》中婿服材質，在鄭玄《注》中得知玄衣為純衣，材質為絲。「士」之韎韐(蔽膝)是以茜草染成之赤黃色熟皮革做成，其餘之材質均未有明確資料。在中國商周時期高級的服裝衣料，如絲帛、絹、縑、綺、羅、錦、繡和精細的麻織物等，都為貴族所專用，平民百姓穿著的衣裝材質，大多以棉布為主。但是春秋末年，大商人和貴族一樣「食必梁肉、衣必文繡」，打破了「工商食官」^(註 12)的格局，大大地促進了紡織生產的發展，也推翻了服裝材質使用限制的藩籬(黃馥能、陳娟娟，1999)。另一方面，婚禮一向被視為生命禮儀中的大事，因此本案在服裝材質的選用上，一為攝盛表現，二為隆重典禮的意象，採用富有光

澤且觸感柔軟的絲質衣料，搭配象徵花開富貴的花卉圖案提花織錦緞作鑲緋配布，期能以衣料質感呈現婚禮高尚崇隆的意象。

二、胚布實驗

「胚布」是未經任何精練、漂白或染整的布料，換言之，就是剛織好未做作何加工的布，稱之為「胚布」^(註 12)。胚布大多數是米白色，是為棉紗的原色。一般服裝製作用來做實驗造型和立體裁剪時，最常用的規格有：60X60（經紗、緯紗個 60 支，屬於中等厚度）以及 68 X 68（經紗、緯紗個 68 支，比 60 X 60 較薄）二種。本研究使用 60 X 60 中等厚度胚布進行胚樣製作，共計完成二種尺寸的樣衣，以作為觀察修改的依據。

三、樣衣尺寸試驗

本案在樣衣製作上，先以中號男性 1/2 人檯為基底，利用胚布製作樣衣，評估尺寸與比例搭配，第一次完成之樣衣，如【圖 47】。發現衣袖寬度較窄略顯緊繃，袖下位置出現許多拉扯紋路，領口剪開份量不足，領襟與頸部太貼近，顯得緊張而不夠大器，於是經過幾番調整、修改後，第三次樣衣完成確認，如【圖 48、49】，上衣完成之尺寸如下表(1/2 人台、單位公分)：

上衣	前衣 長	後衣 長	胸圍	肩寬	領寬	袖長	袖襁 寬	袖口 寬	腋下 開叉	領襟 鑲緋	袖口 鑲緋
尺寸	45	38	74	40	12	25	18	35	4	5.5	4.5



圖 47 第一次樣衣實驗-曲領、交襟、右衽（作者製作、拍攝）



圖 48、49 第四次樣衣款式實驗確認-曲領、直襟、右衽（裾），胚布樣衣（作者製作、拍攝）



四、布料試驗

布料選用亦是經過數次實驗之後，主布（衣裙）考量布幅寬度以及較不易勾紗之人造絲（庫緞），鑲緋配布選擇紅底黑色提花織錦緞，蔽膝皮料則採用赭紅色合成皮，「紉」（蔽膝上之細緋條）以五彩橫條裝飾，中單衣以及蔽膝下端之素面布料，則選用白色庫緞。五片樣布如下：



圖 50 黑色主布（庫緞）、紅色裳用布（庫緞）、蔽膝用料（合成皮）、緣飾紅底黑紋織錦緞、蔽膝芽邊五彩布。

五、完成樣衣



圖 51 樣衣-中單衣（上白下黑）→圍裳→上衣(黃色出芽與無出芽二款比較)、圍裳側邊（作者製作、拍攝）。

六、版形製圖：1/2 縮小(尺寸單位公分)

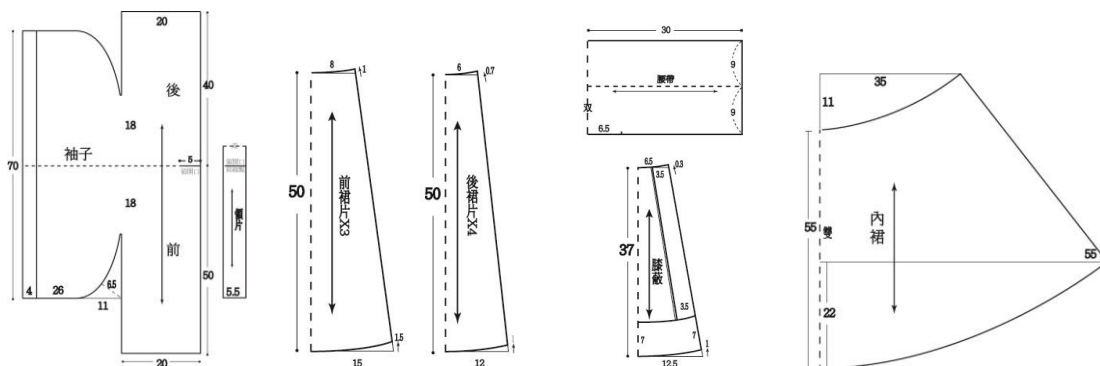


圖 52 版形與尺寸：上衣、前後裳、蔽膝、腰帶與內裙(作者製圖)。

伍、結語與討論

本研究的目的不只是文史資料蒐集考證，最重要的是嘗試為「儒式婚禮」作詮釋設計，這在個人的研究歷程中，與單純的文史資料研究不同，也不是純藝術的設計創作，在執行的過程中有許多感觸和收穫。

一、個人教學與研究的綜合實踐

筆者從事服裝相關教學已歷十餘年，任教科目包含：中國服裝史、服裝構成製作與電腦輔助設計三大區塊。此次「儒式婚禮」之服裝設計年代推衍至孔子生活之春秋戰國時期，此時期之婚禮服裝與當今時下大眾所認知之古俗婚服一大紅色「鳳冠霞帔」(新娘)與「長袍馬褂」(新郎)是截然不同的時代背景與服裝樣式，在前人的服裝專書著作中雖無明確的相關資料可資依循，卻對於個人任教之科目有非常直接的關聯性；對研究者而言，無疑都是最好的研究動力和最激勵的挑戰。

另一方面，此項研究從文獻探索出發，並且有委託單位需求作為設計創作的規範準則，這不但是學術研究與技術整合的綜合實踐，也是給與學生從傳統文化研究到實務創作歷程一梳理資料、揀選、轉化、聚合演練的最佳範例。

二、形變、質變解讀與轉化

在歷史的長河中，每一種俗習並非固定不變的，會因為時間的淘洗和人為因素的刪減，不斷地產生形變與質變的演化。就結婚禮服款式而言，先秦禮儀「昏禮」中婿服形式為上衣、下裳(二件式)，至宋明時期轉變為盤領衫袍(一件式)，甚至清代和民國之後則改成長袍馬褂(組合式)。婚服

款式隨著時代不斷改變，原來象徵天地概念的玄衣(蒼天之色)、纁裳(后土之色)，至清代轉變成表徵漢族男性歸順滿清統治「剃髮易服」的長袍馬褂(周錫保，1992)，不但形式改變、本質亦與原始概念差異甚大。本文之研究理路與創作思考，雖是從史籍資料整理入手，形式溯源自孔子生活的春秋戰國時期，但最後的服飾作品產出是以重建的概念出發而並非復古重製。因此，設計創作歷經揀選、轉化、解構與重組後，不是復舊重現而是依循需求、解決問題的設計創造。

三、古禮儒服重建的意義

台灣社會經濟高度發展、男女工作平權，家庭結構逐漸轉變，不婚與出生率逐年降低，似乎隱藏著許多隱憂。雖然結婚並不完全如過去傳宗接代為最大宗旨，但是國家民族的延續，新生命的繁衍是非常重要的課題。就婚姻本質而言，男女組成家庭雙方共同努力，正如社會分工制度一樣，家庭是一個小型社會，是國家、民族、社會組成的基本單位，雖然現代人由於人權觀念的覺醒，男女平權的主張以及經濟能力的提升，相互依賴的客觀條件消失，但若能夠回歸到最純樸的思維，藉由「儒式婚禮」儀式的舉行，探討中國儒家傳統文化思想中的君臣、父子、夫婦、兄弟等倫常義理，提醒即將面臨人生轉折的當下，審慎思考婚姻與未來的職責。

參考文獻

- 1.唐·房玄齡等撰，楊家駱主編 (1980)。《新校本晉書並附編六種》。台北：鼎文書局。
- 2.明·王圻、王思義編集。《三才圖會》。上海：上海古籍出版社。
- 3.明史·輿服志，卷 66，志第 42
- 4.漢·許慎撰，清·段玉裁注，許惟賢整理 (2007)。《說文解字注》。南京：鳳凰出版社。
- 5.清·邵懿辰 (1980)。《禮經通論》。台北：漢京文化。
- 6.重刊宋本十三經注疏附校勘記·詩經。台北：藝文印書館 1965 出版。
- 7.重刊宋本十三經注疏附校勘記·穀梁。台北：藝文印書館 1965 出版。
- 8.重刊宋本十三經注疏附校勘記·儀禮。台北：藝文印書館 1965 出版。
- 9.重刊宋本十三經注疏附校勘記·禮記。台北：藝文印書館 1965 出版。
- 10.重刊宋本十三經注疏附校勘記·周禮。台北：藝文印書館 1965 出版。
- 11.丁鼎點校 (2006)。《新定三禮圖》。北京：清華大學。

- 12.王關仕 (1979)。《儀禮服飾考辨》。台北：文史哲出版社。
- 13.王宇清 (1984)。《中華服飾圖錄》。台北：世界地理雜誌叢書部。
- 14.王宇清 (1994)。《中國服裝史綱》。台北：國立歷史博物館。
- 15.王宇清 (2005)。《萬古中華服裝史》。新莊：輔仁大學。
- 16.王雲五主編，林尹註譯 (1997)。《周禮今註今譯》。台北：台灣商務印書館。
- 17.艾瑞克·霍布斯邦(Eric.J.Hobsbawm)著，黃煜文譯(2005)。《論歷史 On History》。台北：麥田出版。
- 18.田中千帶 (1997)。《世界の民族衣装》。東京：株式會社平凡社。
- 19.李應強 (1993)。《中國服裝色彩史論》。台北：南天書局。
- 20.汪玢玲 (2001)。《中國婚姻史》。上海：上海人民出版社。
- 21.余英時 (2004)。《士與中國文化》。上海：上海人民出版社。
- 22.李學勤主編，(漢·鄭玄注；唐·賈公彥疏)(2001)。《儀禮注疏·宋本十三經注疏整理本·嘉禮／上》。台北：台灣古籍出版社。
- 23.李學勤主編，(漢·鄭玄注；唐·賈公彥疏)(2001)。《儀禮注疏·宋本十三經注疏整理本·凶禮》。台北：台灣古籍出版社。
- 24.沈從文 (2004)。《中國服飾史》。陝西：陝西師範大學出版社。
- 25.沈從文 (1988)。《中國古代服飾研究》。台北：南天書局。
- 26.阮昌銳 (1989)。《中國婚姻習俗之研究》。台北：台灣省立博物館。
- 27.周汛、高春明 (1996)。《中國衣冠服飾大辭典》。上海：上海辭書出版社。
- 28.周錫保 (1992)。《中國古代服飾史》。台北：南天書局。
- 29.吳山主編 (2011)。《中國歷代服裝·染織·刺繡辭典》。南京：鳳凰出版媒體集團，江蘇美術出版社。
- 30.吳洛 (1980)。《中國度量衡史》。台北：台灣商務印書館。
- 31.姜義華注譯 (2001)。《新譯禮記讀本》。台北：三民書局。
- 32.馬之驢(1979)。《中國婚俗》。台北：經世書局。

- 33.葉國良 (1997)。《古代禮制與風俗》。台北：台灣書店。
- 34.陳瑞庚 (1971)。《士昏禮服飾考》。台北：台灣中華書局。
- 35.陳顧遠 (1990)。《中國婚姻史》。台北：商務印書館。
- 36.陳明 (1994)。《中古士族現象研究》。台北：文津出版社。
- 37.陳夏生主編 (1986)。《中華五千年文物集刊・服飾篇/上、下》。台北：中華五千年文物集刊編輯委員會。
- 38.連 橫，1918，《台灣通史台灣研究叢刊第 128 種》，台北：台灣銀行經濟研究室，1962 年發行。
- 39.黃馥能、陳娟娟 (1999)。《中華歷代服飾藝術》。北京：中國旅遊出版社。
- 40.彭林譯注 (2012)。《儀禮》。北京：中華書局。
- 41.葉至誠 (2000)。《社會科學概論》。台北：揚智文化。
- 42.張光裕 (1986)。《儀禮士昏禮士相見禮之儀禮節研究》。台北：台灣中華書局。
- 43.楊成貴 (1979)。《中國服裝製作全書》。台北：漢唐服飾。
- 44.趙錫如主編 (1988)。《辭海》。台北：將門文物。
- 45.廖怡箏 (2013)。《儀禮士昏禮-以其人物、服飾、飲食及其器物為探討中心》。未出版之碩士論文，玄奘大學中文研究所，新竹市。
- 46.劉清河、李銳 (1995)。《雅風美俗之先秦禮樂》。台北：雲龍出版社。
- 47.劉澤華 (2004)。《先秦士人與社會》。天津：天津人民出版社。
- 48.鄭惠美 (2002)。《傳統婚禮漢式鳳冠霞帔形制與符號意義之研究》。《實踐學報》。第 33 期，台北：實踐大學，pp.203-333。
- 49.駱承烈 (2011) 《大師導讀：孔子》，台北：龍圖騰文化有限公司。
- 50.賴素鈴 (1999)。《漢代文物大展》。台北：詩晨興業。
- 51.顧寶田、鄭淑媛譯 (2002)。《新譯儀禮讀本》。台北：三民書局。

註釋

- 1.資料來源：線上《漢語辭典》〈司徒〉。上網日期：2013 年 12 月 12 日。網址：
<http://cidian.911cha.com/waike/d/b3k1Mg==.html>
- 2.資料來源：葉國良，國家科學委員會專題研究計畫《儀禮士昏禮彩色 3D 動畫的研發與展望》，文化傳信科技有限公司動畫部製作，上傳日期：2009-03-15。上網日期：2013 年 8 月 25 日。網址：<http://www.youtube.com/watch?v=YMwxks88tb4&feature=related>
- 3.「褙」指裳裙下襬的邊緣。資料來源：《新華字典》線上查詢系統，〈褙〉。上網日期：2013 年 8 月 26 日。網址：<http://www.cidianwang.com/kangxi/yi/yil5597.htm>
- 4.青、赤、黃、白、黑五種純正的顏色稱為「正色」，是相對間色而言。《禮記》〈玉藻〉：「衣正色，裳間色。」孔穎達《疏》引《皇侃》曰：「正謂青、赤、黃、白、黑五方正色也」。資料來源，李應強 (1993)。《中國服裝色彩史論》。台北：南天書局。
5. 紾(fou²拂)-絲織品色澤鮮明。資料來源：《新華字典》線上查詢系統，〈紾〉。上網日期：2013 年 8 月 18 日。網址：<http://zidian.odict.net/858802501/>
- 6.「貫頭衣」是人類發明紡織初期的服裝形式之一。新石器時期的中國，貫頭衣已成為一種典型的衣著。資料來源：田中千帶 (1997)。《世界の民族衣装》。東京：平凡社。
- 7.交領指衣服前襟左右相交，衣襟右掩，稱為右衽；中國古代一些少數民族服裝是向左掩，稱為左衽。論語中記載孔子曾說：若無管仲尊王攘夷，就會淪為異族統治而「被髮左衽」可見「右衽」這一特徵對於漢民族的重要性。資料來源：周汛、高春明(1996)。《中國衣冠服飾大辭典》。上海：上海辭書出版社。
- 8.因為深衣「深邃蔽體」，而使得漢代以前的婦女服裝領襟形式，除「繞襟衣」之外，最多的用的就是深衣，后婦六服都是「深衣制」。資料來源：王宇清(1975)。《歷代婦女袍服考實》。台北：中國旗袍研究會，p.13。
- 9.資料來源：中文百科在線，《釋名·釋衣服》〈袖〉。上網日期：2013 年 9 月 3 日。網址：
http://www.zwbk.org/zh-tw/Lemma_Show/74665.aspx
- 10.資料來源：《漢語辭典》〈縫掖〉。上網日期：2013 年 9 月 8 日。網址：

<http://cidian.xpcha.com/8e0g9bqh30y.html>

- 11.革是生皮（去除了毛經過加工的獸皮），韋是熟皮（去毛熟治的皮革，經過揉製之皮），凡是以「韋」為部首者，即說明其材質為熟皮。資料來源：《漢語詞典》〈革〉・〈韋〉條。上網日期：2013年9月1日。網址：

<http://tw.18dao.net/%E6%BC%A2%E8%AA%9E%E8%A9%9E%E5%85%B8/%E9%9F%8B>

- 12.工商食官制度：即為西周官營手工業制度。西周時期手工業者和商賈都是官府管理的奴僕，他們必須按照官府的規定和要求從事生產和貿易。在這種制度下，周王室和諸侯都有官府管理的各種手工業作坊，屬司空(官職)管轄。按三國時韋昭解釋是：工為百工；商是官賈也。《周禮》：「府藏皆有賈人，以知物價。食官，官稟之。」「工」可比之於現在國營企業員工，「商」則像當今的國營公司，所有員工由國家發工資養活；所有員工創造的價值也由國家支配。白壽彝主編(1995)。《中國通史》。上海：上海人民出版社。

- 13.資料來源：MoneyDJ 理財網，財經知識庫・財經百科〈胚布〉條。上網日期：2013年8月25日。網址：<http://www.moneydj.com/KMDJ/Wiki/WikiViewer.aspx?keyid=fee20d6e-c1db-42ec-a67c-448e397e7011>

The Research and Design of Confucian Wedding Dress for the Groom

Hui-Mei Cheng



Abstract

The research was commissioned by the Taipei Confucius Temple Governing Board to design Confucian wedding dresses for marrying couples. The purpose of this event would like to stress the core spirit of Confucianism, such as humanism, morality, and filial piety, and the solemn and sacred nature of marriage through classic wedding rituals. The study was based on Zhou Dynasty costumes documented in the “Book of Etiquette and Ceremonial.” Inferences were further made with references in the chapters of “Shihun li (Nuptial rites for a common officer) and “Shi sang li (Mourning rites for the common officer).” Images were sourced and generalized through vast amount of literature studies and comparisons, serving as the basis of design. In terms of the making of costumes, since “reproduction” may not be feasible certain adaptations were made under the guideline of the “Book of Etiquette and Ceremonial” to accommodate modern aesthetics, perceptual cognition, and living customs to achieve the “representation” of Confucian wedding dresses. The commissioned works include four types of outfits for the witnesses, marrying couple, and compère. This paper initially presents the wedding dress for the groom.

Keywords: wedding dress, research and design, Confucian, groom

影響電影票房價值因素之探討 —以國產電影為例

林谷峻*、羅雁紅**、吳晉賢***

摘要

本研究探討電影票房價值形成因素，建立預測模型，預測國產電影票房後比較預測值與實際票房的差異，提供投資人投資與電影工作者拍攝時的決策參考。

經蒐集 2002 年至 2012 年上映的國產電影資料，以迴歸模型的方式分析，研究結果發現「演員知名度」、「上映時機」，是否為「續集」與「知名導演」等因素顯著影響電影票房；樣本預測票房之平均數可達實際票房的 56.40%。研究結果可提升對電影票房的預測能力。

後續研究建議可將如「導演拍攝手法」，「題材、故事以及影片如何呈現」等質化因素予以分類並設定標準，進一步解碼電影價值創造之來源。

關鍵字：文化創意產業、國產電影、票房收入、價值

*林谷峻現為淡江大學會計學系副教授

**羅雁紅通訊作者現為中國文化大學廣告學系副教授

***吳晉賢現為資誠聯合會計師事務所審計員

壹、緒論

一、研究背景與動機

文化創意產業做為國家重要發展的產業之一，期望國家特有的文化資產推廣到全球(行政院經建會，2003)。文化創意產業發展法內列出的十六種產業中，「電影產業」被認為是推動文化創意產業的火車頭(張心穎，2008)。

Mark and Andrew (2008)表示，好萊塢拍攝電影時，通常會尋求外部資金來分擔拍攝電影的風險，台灣的電影產業也不例外¹。雖然「文化創意發展法」及「電影法²」規定政府在特定情況下會補助電影業者(台灣電影網，2014.3.7)，但資金的補助仍不足夠。多篇研究台灣國產電影的現況及困境的結論中，皆提出電影產業的發展仍需要更多的外部資金(楊士賢，2002；劉瑋婷，2010)，而政府亦覺得現在是投資國片的時候，提供了手冊(台灣電影網，2014.3.7)。然而，知名導演如魏德聖，在拍攝電影《賽德克·巴萊》時，投資人仍對投資拍攝舉棋不定，原因就在於電影的投資報酬不確定性甚高。

一般資金來源可來自創業投資公司及銀行融資，投資人在投資電影時，期望看到可降低風險的投資報酬分析，進行投資決策；而電影產業的價值主要反映於觀眾的實際購票結果即「電影票房」上，根據國外研究，影響票房的因素與電影類型、電影分級、上映時機(Simonoff & Sparrow, 2000)、演員及導演(王建陵，2009; Sawhney & Eliashberg, 1996; Elberse & Eliashberg, 2003; De Vany, 2004; Terry, Butler, & De' Armond, 2005)等有關。

過去研究有針對單一因素或其細項作深入探討，如 Treme and Craig (2013) 針對明星的年齡和性別作深入研究，此外，有針對不同文化在上映時機與票房的關係(Yang & Kim, 2014)，影評人與票房的關係(Koschat, 2012)，明星代言對票房的影響(Treme, 2010)；也有些研究針對多元因素進行探討，如 Simonton (2011)討論製作預算、影評、得獎與票房之間的關係，研究結果指出雖然影評、得獎與票房有關，他亦提出有許多非藝術性的因素，像是上映時間等也對票房產生影響。以及其他更多影響電影成功與否因素的探討(Chang & Ki, 2005; Litman & Kohl, 1989)。有些研究探討的因素為製作人較難以控制的因素，如：電影來源國家與文化相似程度對本地票房的影響 (Lee, 2006)，或是外來電影在本國的比例 (Fu & Lee, 2008)。有些因素與上映後有關，非拍片前可計劃之因素，如：口碑對票房的影響 (Kim, Park & Park, 2013)。大部分研究採用迴歸分析，而 Papies and Clement (2008) 有採用結構方程式模型來進行網路電影下載合法性及利潤之計算。然而各研

究結果不盡相同，如：Walls (2009) 就無驗證到對票房的線性關係影響，故有必要進一步作探討。

二、研究目的

投資者在對電影投資時，非常重視該電影能替投資者創造多少的收益，而電影最主要的收入來自於票房，雖然電影上映時，常有預估票房的消息流出，預估方法與準確程度卻不得而知。國外雖有許多探討如何預估票房的研究，然而來源大部分為北美的資料，並不一定能直接適用於臺灣的電影產業。

回顧國內，由於如製片預算等與電影相關的資料，並沒有如國外有 Movie Guide 等刊物或完整資料庫可直接對電影產業票房做系統化整理與分析（台灣電影網，2014.3.7；Lee & Waterman ,2007），因此探討電影價值之文獻不多。再加上文化創意產業受到重視，亞洲各國近幾年紛紛針對各國自己本身票房表現受到那些因素影響都有所著墨（王建陵，2009；Fu & Lee, 2008; Lee, 2006; Lee & Waterman, 2007; Yang & Kim, 2014），而目前並沒有針對台灣國產電影這方面之研究。另外在 Lee(2006)研究發現票旁預測的準確率會受在他國是否具備電影文化的優越性影響，也就意涵著好萊塢影片在美國自己本國的票房預測準確度最高達八成以上，在他國如歐洲或亞洲市場的預測就下降，因此要了解台灣國產電影票房預測，應以在台灣市場之分析較為精確。而本研究將以製作人尋求資金的角度，將其能做決策規劃並為觀眾重視之多元因素做整理，採用大部分研究的迴歸模型方法，並利用本地資料，補足上述研究結果的不足。由於為國內第一份相關研究，本研究將限制於第一層次之因素探討，不深入各項因素之潛在細項。

綜合而言，本研究擬建立目的為：(一)整合並探討電影價值之影響因素。(二)建立適用我國電影產業的預測模式。(三)檢驗模型預測票房與實際票房的差異。

貳、文獻探討

一、電影產業之定義

電影產業可囊括於文化創意產業的一環，依據經濟部文化創意產業推動小組所述，台灣電影產業包括：從事電影片創作、發行及電影工業等、電影週邊產製服務等行業均屬之。另外根據中華民國主計處行業分類，將電影業定義為：凡是從事影片之製作、後製服務、發行、放映之行業均屬之(行政院經建會，2003)。

本研究對於國產電影的定義，係參考我國行政院新聞局九十五年度國產電影輔導金辦理要點（行政院新聞局九十五年度國產電影長片輔導金辦理要點，2006）之定義，為導演及主要演員二分之一以上具中華民國國籍者，及國內取景量達片長五分之一且全片後製工作在國內完成（包含錄音、剪輯、特效、音效、沖印及其他後製工作）之電影片，稱為國產電影片。

二、台灣國產電影現況

1999 至 2002 年，國片票房³僅占全年度院線票房約 0.2 至 0.4%。直到 2007 年的《刺青》、《不能說的秘密》，及 2008 年的《海角七號》、《功夫灌籃》等國片在票房上獲得佳績，始擺脫國片市場的低迷。近年來以《海角七號》、《艋舺》、《賽德克·巴萊(上下集)》分別突破 5 億台幣，2.6 億及約 8 億台幣最為傑出(行政院新聞局⁴，2009)，國片票房佔全年度院線票房比率一路成長，至 2004 年為 1.13%、2007 年為 7.38%，2008 年為 12.09%，直到 2011 年的 17.46% (台灣電影網，2014.3.7)。但是外國電影在台灣市場佔有率仍有八、九成，這也是國產電影發展的一大問題，因此才會有國產電影保護節的措施，來避開外國電影之競爭衝擊，但此為整體政策與產業角度，非製作人個人角度。在 Yang and Kim (2014)的研究結果提出不同文化在上映時機與票房的關係，由此推論製作人至少可在國片上映時段選擇在外國片較少或類似春節具特殊文化假期的時段上映。

但有如 Simonton (2011)提出與票房有關之因素包含了藝術與非藝術因素，不能忽略非藝術類的因素。而台灣國產電影票房表現不佳部分原因為台灣藝術題材偏離大眾市場(劉瑋婷，2010)，或導演堅持在電影的藝術成就而放棄票房市場(洪誠孝，2008)。因此本研究將此兩面向藝術(如：導演)與非藝術因素(如：放映時段)之因素皆包含其中，進行探討。

三、電影價值的來源

國外已有研究發展模型並探討影響電影票房的潛在因素，Litman (1983)是第一個發展複迴歸模型來預測電影的財務績效的學者；後續研究者也以此為基礎，提出影響電影票房的因素，綜合包含電影分級、影評、演員知名度、拍攝成本、上映時機、續集、知名導演及電影類型等八項，分別介紹如下：

(一)電影分級

電影分級制度會直接影響觀賞人數，進而影響電影的實際票房。單就人口方面探討，限制級的人口數最少，因未滿 18 歲的青少年觀眾群就不得觀賞。根據美國 Motion Picture Association of

America(MPAA)的分級有 G、PG、PG-13、R、NC-17，5 個等級，我國行政院新聞局「電影分級處理辦法⁵」則分為普遍級、保護級、輔導級、限制級。

許多電影會一再重新拍攝或重新編輯場景以爭取更好的級別，最常見的是把 R 與 NC-17 這兩個級別修改成 PG 或 PG-13 這兩個幾乎所有人皆能觀賞的等級(Terry, Butler & De' Armond, 2005)。根據 Simonoff and Sparrow (2000)的統計，列為 PG 及 PG-13 的毛利遠遠超過 R 與 NC-17。Sawhney and Eliashberg (1996)透過兩階段分析法得出 R 級以上的影片票房較其他級別差。也有研究結果顯示列為 G 與 PG 的電影對於票房績效有正面的影響(Ravid, 1999)。另一方面，也有電影分級與觀影人數(票房)間並沒有顯著的關係(Litman, 1983; Austin, 1984)之研究。雖然如此，本研究認為將電影列為限制級將減少觀影人數，因此支持電影分級將對票房造成影響。

(二)影評

影評除了可以傳達評論人的觀影經驗和感覺，還可以提供對於明星、演員、劇情、電影類型等方面的客觀資訊。影評可以被視為是新電影的發行公告，還可同時傳達關於演員、導演、片場的最新相關資訊(Eliashberg & Shugan, 1997)。影評幫助大眾形成對電影的初期選擇，直到電影迷的口碑開始產生效果。因此影評人正面的評論對電影票房有正向的影響(Austin,1981)。Eliashberg and Shugan (1997)認為，評論家的影評可以對電影的成績，提供一個更具意義及更確定的關係，因為關於電影的性質與類型的資訊，都是經由評論家的影評而傳遞給大眾。

在國外的研究中，Litman (1983,1982)及 Litman and Kohl (1989)認為影評對電影票房有正面的影響。Eliashberg and Shugan (1997)則表示評論家的影評是一項具有預測票房效力的變數，而評論性雜誌對票房的影響力更為顯著。Faber and O' Guinn (1984) 與 Sochay (1994)分析來自「The Motion Picture Guide」的影評資料，再以影評內容量化成五個等級進行研究，結果支持影評對票房可產生影響。亦有學者的研究發現影評的影響力正逐漸減弱，因為對於觀眾而言，影評只是眾多資訊來源之一(Litman & Kohl, 1989)，而 Wyatt and Badger (1990)及 Hsu (2006)則認為，不論影評為正面或負面，均對票房只有些微影響，反而是負面的評論內容會比正面的評論更能吸引觀眾。

綜合以上所述，影評於影片上映的初期，為觀眾決定是否決定前去觀賞影片的有力因素，影評對於電影的銷售票房有正面的影響(Litman, 1982,1983; Litman & Kohl, 1989)，Eliashberg and Shugan (1997)亦表示影評是預測電影票房一個有力的預測變數。因此本研究將影評列為影響票房的變數之一。

(三)演員知名度

演員的知名度高，除了是否為明星以外，也跟是否獲得獎項有關，本研究將明星演員及是否獲獎合為演員知名度。

1. 明星演員

李祐寧(2010)指出一個明星必須是個全方位藝人、有個人特色、高曝光率、有許多的觀眾群等基本條件。演員之所以能夠成為明星，除了個人有可受到觀眾青睞的演技之外，還得仰賴行銷機制，並對票房有一定的影響力，進而達到保障投資安全的能力(王建陵，2009)。許多研究認為，明星演員對於電影票房具有正面的影響(Austin, 1981; Kindem, 1982; Sochay 1994)。國外多半將明星演員定義為該演員曾獲選「國際電影年鑑(International Motion Picture Almanac)」中的「前十大票房明星」，或直接使用好萊塢報導(The Hollywood Reporter)的明星影響力指數(Elberse & Eliashberg, 2003; Ainslie, Dreze, & Zufryden, 2005)，將演員分為一線、二線、三線影星與其他四個等級。另外 Kindem (1982)則表示，在不同的時期要將重新定義所謂「票房保證明星」，以符合當下的經濟條件和現實環境。

也有學者提出相反的意見，認為明星級的演員對於電影票房而言，不是重要的影響因素(Litman, 1982)，Litman and Kohl (1989)比較了 Litman 在 1982 年的研究結果顯示，演員對於票房的影響正在下降中。另有學者以票房的時間點做切割，如 Chang and Ki (2005)發現明星只對上映首週票房有正面影響，而對總票房的影響是負面的。更有學者發現，只有少數幾個巨星(Super Star)對票房有影響力，多數明星對票房的貢獻不大(Henning-Thurau, Houston, & Walsh, 2007)。Sawhney and Eliashberg (1996)則認為明星演員只是電影拍攝成本的一個代理因素而已，並非主要因素。換句話說明星演員雖然對電影票房而言，是個正面影響的因素，但應該跟電影的拍攝成本是相關的(如：請知名演員，必定要付出更多的成本)(Ravid, 1999)。

過去研究大多支持明星演員對於電影票房具有正面的影響，因此本研究將明星演員列為研究變數。

2. 獲獎

國外的研究顯示曾獲得奧斯卡提名或得獎的最佳男、女演員及製片，皆能增加票房的收入(Litman, 1983; Simonoff & Sparrow, 2000; Nelson, Donihue, Waldman, & Wheaton, 2001)。當影片獲得奧斯卡金像獎時，可延長上映時間增加票房收入(Sochay, 1994)。Litman (1983)的研究顯示獲得奧斯

卡金像獎提名的最佳男演員、女演員及最佳製片之價值為 734 萬美金；若贏得主要獎項，則價值 1,600 萬美金。Nelson, et al. (2001)則認為在主要獎項獲得提名能增加票房達 480 萬美金，若贏得主要獎項則能增加 1,200 萬美金的票房收入。Simonoff and Sparrow (2000)則表示，在奧斯卡頒獎典禮的開場播出畫面少於 10 個的電影，若獲得提名，該電影的毛利將會比沒獲得提名高出 250%，若開場播出多於 10 個畫面的電影，該比例則降低 30%。但另有學者認為奧斯卡的獲獎並不是只有正面的影響，他們認為，各種獎項在不同的時間有不同的影響，在不同年度，獲獎也會有負面的影響產生(Smith & Smith, 1986)。

馬雅琦(2001)的研究結果指出在「最佳演員(包含男、女主角及配角)」、「最佳導演」、「總獎項」的影響並不顯著，但該研究距離現在已有十二年之久，而台灣觀眾電影消費行為暨國產電影需求調查報告(行政院新聞局，1999)之出版與上述研究差距僅兩年，卻指出台灣閱聽人會因電影榮獲金馬獎，而提高對該片的觀影興趣，結果大有出入。

綜合以上所述，為探討獎項對於電影票房的影響，因此將獎項列為本研究的變數之一，國外的研究皆使用奧斯卡金像獎的獲獎與否作為依據，而國內最受矚目的影展為「金馬獎」，因此本項變數以金馬獎為依歸作為獲獎的標準。

(四) 拍攝成本

拍攝成本是一項取得困難的資訊，國外的研究中，多半是從「Variety」雜誌所探討的議題之中，摘錄出一部片的生產預算，若要進行不同年度的比較，還牽涉到拍攝成本標準化的問題(馬雅琦，2001)。

預算支出較大，可利用較多的場景、延請較知名的演員，增加票房收入以及影片的娛樂價值(Litman 1983; Litman & Kohl, 1989; Mark & Andrew 2008)。根據劉小芳(1999)的研究結果也指出台灣觀眾特別偏好大製作的影片。站在商業的角度而言，支出愈大理論上期望報酬也愈多，故影片的拍攝成本愈大，電影的票房理應愈多。本研究將拍攝成本列為影響票房的變數之一。

(五) 上映時機

電影的上映時間會影響觀賞的人數，如聖誕節、情人節等特殊節日與寒、暑假期間(劉小芳，1999；李心嵐，2000；Litman & Kohl, 1989)。Simonoff and Sparrow (2000)的研究顯示，電影若在假日、暑期、聖誕節期間上映，其收入會比其他期間上映的電影來得多。Litman (1983)也認為電影上映的最佳時間是聖誕節。

部分學者不認為電影在特殊節日放映才能產生最好的效益，Sochay (1994)認為電影的最佳上映時間應是從暑假至聖誕節，並且認為在不同年度，最佳上映時間會在此一段期間內游移，讓電影經銷商可閃避強片的競爭。Radas and Shugan (1998)的研究則顯示，電影在旺季時上映，其上映時間並沒有比非旺季上映時間來得長，但旺季時的票房卻來得比較高。

我國的觀眾多半習慣在假日看電影，尤其以暑假、元旦、農曆新年等假期的觀影人口最多，而觀影人數亦受到學校行事曆的影響，因此學生期末考週的電影銷售票房往往不理想，在暑假則要等到一切考試放榜之後觀影人數才會上升(盧非易，1997)。綜上所述，學者大多認為電影若在假日或節日上映，對電影票房有正面的影響，因此本研究將上映時機列為研究變數。

(六)續集

根據品牌理論(Brand Theories)，電影的續集可以被定義為品牌的延伸。透過已建立品牌資產的母品牌，較容易被消費者注意，也能在預告期間減少行銷成本，例如星際大戰(Star Wars Episodes I & II)明確地利用同一系列標題(Chang & Ki, 2005)。一部電影是否為先前電影的續集，是預測電影財務績效的成功很重要的因素(Litman and Kohl, 1989; Ravid, 1999)。Sawhney and Eliashberg (1996)認為一部好的續集是來自於好的前集電影及其主要演員持續演出，若前集的票房慘不忍睹，是不會繼續拍續集的(Litman & Kohl, 1989)。因此本研究將是否為續集列為研究變數之一。

(七)知名導演

以往探討導演對於票房影響的研究並不多。然而與電影相關的創意人才首推導演(王建陵，2009)。Litman and Kohl(1989)使用虛擬變數的方式，以導演在該片上映前的四年內是否獲得奧斯卡獎項或提名為基礎，得出知名的導演對於電影首週的票房有正面的影響。Elberse and Eliashberg(2003)則使用「好萊塢報導」裡的導演影響力指數，若影響力指數愈高，則對票房有正面的影響。Henning-Thurau, et al. (2007)則是以該導演最近三部影片的平均票房作基礎，但並沒有發現導演對首週票房具影響力。國內有研究以獲得金馬獎「最佳導演」為基礎，只要獲獎就視為知名導演，但最後的結果並未證實獲得金馬獎最佳導演對於電影票房的影響(馬雅琦，2001)。王建陵(2009)的研究則顯示，於大陸市場，導演對於票房的影響力大於明星演員對於票房的影響力。綜上所述，多數學者認為知名的導演對於電影票房有一定程度的影響，因此本研究將導演列為影響電影票房的研究變數。

(八)電影類型

電影類型是觀眾選擇是否觀看電影時之有力參考資訊，對於銷售成績具有重要影響力(李道明，1974)，也是預測電影觀賞人數的重要變數(Anast, 1967; Austin, 1984; Litman, 1983; Neelamegham & Chinatagunta, 1999; Sawney & Eliashberg, 1996)，Austin (1984)的研究結果顯示不僅影片類型是預測藝術電影觀賞人數的重要變數，劇情也是變數之一。台灣歷史票房第一名《阿凡達》、第三名《變形金剛》與第七名《侏羅紀公園》等都是科幻片，第六名的《海角七號》及第九名的《賽德克·巴萊》則是劇情片，故有必要探討電影類型對於電影價值的影響。

國外對電影類型的分類，通常是根據「TV Guide」的資料，將影片分為冒險(Adventure)、喜劇(Comedy)、劇情(Drama)、音樂(Musical)、科幻(Science Fiction)、驚悚(Thriller)、懸疑(Suspense)、幻想、諷刺、西部、冒險、卡通和恐怖等類型(Liman, 1982, 1983; Litman & Kohl, 1989)，也有學者再加入動作冒險(Action-Adventure)、兒童電影等類型(Sochy, 1994)，Litman and Kohl (1989)則把科幻與幻想、懸疑與恐怖、西部與冒險等等類型相近的電影合成一類。Anast (1967)是第一個探討電影類型如何影響電影觀眾數量的學者，結果發現動作冒險類型的影片對觀眾數量有負面的影響，而涉及色情、暴力議題的電影則對觀眾數量有正面的影響。Litman (1983, 1982)的研究結果則顯示科幻及恐怖類型的電影對票房具有正面的影響力，而其他類型的電影則無。Sochay (1994) 則找出喜劇類型的電影對影片的收益有正面影響，但戲劇類型的電影卻對收益有負面的影響。Sawney and Eliashberg (1996)利用兩階段分析法，得出猶豫是否觀賞劇情片的時間較長，而猶豫是否觀賞動作片的時間則較短，但劇情片對於票房有正面的影響。另外有研究利用貝氏定理，發現跨國影片中，驚悚片最受國內外觀眾歡迎，而浪漫愛情片則最不受歡迎(Neelamegham & Chinatagunta, 1999)。

國內關於電影票房的研究中，劉小芳(1999)將影片分為恐怖、科幻、文藝劇情(包含：文藝愛情、喜劇及動畫片)及非文藝愛情片(包含：社會寫實劇情及動作片)，並發現市場的觀眾特別偏好科幻及動作片。李心嵐(2000)則是依美國綜藝週報的分類方式，分為動作、動畫、恐怖、科幻、劇情、輕鬆喜劇、文藝愛情等七種類型，研究結果顯示文藝愛情片在國片市場中，總收益較低。

根據李道明(1974)、劉小芳(1999)及馬雅琦(2001)的整理，我國 1996 年至 2000 年的電影年鑑中總共包括 23 類，但這些電影類型的分類是由發行商向新聞局提出影片准演執照的申請時自行歸類。因此，難免有類似類型的電影，卻給予不同類型名稱之情形。本研究參考國內相關影展獎項，並將部份電影類型重新歸納整併，整理如表 1 所示：

綜上所述，不論國內外的學者，皆認為電影的類型會影響電影票房的多寡，因此本研究將電影類型列為研究變數之一。然而由於我國影片大多數被列為劇情片，非劇情片的影片數量較少，因此將電影類型變數列為控制變數。

本研究整理出影響電影票房價值的七大因素，加上電影類型做為控制變數影響，使用這些因素將台灣電影票房的預測值與實際值比較，檢驗是否有明顯差異，用以預測電影票房價值，因國內關於電影票房的研究較多為檢測該因素是否有顯著的影響。本研究以新台幣元作為貨幣單位，預測電影票房價值，利用迴歸模型預測的電影票房的數字，用於電影評價。

參、研究方法

本研究將電影分級、影評、演員知名度、拍攝成本、上映時機、續集、知名導演等七個項目以及電影類型等因素與電影票房的關聯性，並根據文獻建立假說，如下：

H：電影製作的七大因素對電影票房有顯著影響。

變數操作型定義說明及測量：

一、應變數

本研究所採用的應變數為電影票房，以 REVENUE 為電影「票房收入」的代理變數。

二、自變數

(一)電影分級(RATING)

過去的研究已指出許多電影會將影片由限制級修改至輔導級以下，研究結果又顯示非限制級的影片可產生較好的票房，而近 10 年來上映約 300 部國片中僅有 7 部限制級國片上映，近 3 年來更是掛零，因此本研究將電影分級區分為輔導級與非輔導級兩個類別，探討對電影票房的影響。

在進行研究資料編碼時，為了進行迴歸分析，因此以虛擬變數(Dummy Variable)的方式將電影分級的變數編碼。將「輔導級(含)以上」記為 1，而「輔導級(不含)以下」記為 0。

(二)影評(CRITIC)

此變數因影評人給分方式不同，有滿分 5 顆星、10 分及 100 分等三種方式，故需要標準化，本研究統一以 100 分為滿分；若滿分為 5 顆星者，一顆星為 20 分，半顆星為 10 分；若原始給分方式其滿分為 10 分者，則乘以 10 為其分數，滿分為 100 分者，則直接適用其分數。

(三)演員知名度(VISIBILITY)

1. 明星演員(STAR)

在國內的演藝圈流行著「A咖」、「B咖」的名字，其意義為一線影星、二線影星，但「A、B咖」只是個統稱，並沒有一個非常明確的分法(如獲獎與否，電視劇數量多寡，單年度吸金能力等)，而我國的電影演員又非單純的電影演員，一些演員有拍攝電視劇⁶，或許可以把把電視這個影視類別的直接歸類為電影演員，但也有些是歌手出身的演員⁷。但國內並沒有如國外「國際電影年鑑」或「好萊塢報導」這類檢核電影演員是否為「超級明星(Super Star)」或「票房保證」的機構或刊物，因此本研究以演出戲劇(含電影)的數量衡量A咖與B咖及C咖，若該演員還有歌手身分時，則以演出唱片數或單曲數衡量。而本研究將演員分類為近年來演藝圈慣用的「A咖」、「B咖」及「C咖」時，影片的演員則以男、女主角及第一男、女配角為限。

在進行研究資料編碼時，為了進行迴歸分析，給予其權數，「A咖」為最佳，權數為3，「B咖」為次佳，權數為2，「C咖」給予權數為1⁸，因有演員為歌手跨行演出，因此本研究將分成「演員」及「歌手」分別給予權數(詳見附錄1，藝人評分標準)，並且在給予權數時以男、女主角及第一男、女配角的分數加總為權數，如附錄1所示。

2. 獲獎(AWARD)

本研究在獎項方面，以該片的主要演員為主，將獲獎的分數直接加在明星演員的分數上，合計後以「演員知名度」表示。在上映的前三年裡，若演員獲得「金馬獎」的個人獎項⁹為依據，獲得一種加一分，此分數將在演員分為A咖、B咖與C咖後直接加上。總分即為明星演員的分數加上獲得獎項的分數。

在定義演員知名度時，若以獲獎與否作為唯一的依據，因相關獎項數量十分有限，僅以獲獎，未獲獎之二分法作為「明星演員」的內涵，較不能詳盡觀察知名程度。故以參加電視，電影演出與發行專輯數，作為「A咖」、「B咖」給分之依據。

(四)拍攝成本(COST)

本項研究變數，將以實際的數字置入於迴歸式當中。

(五)上映時機(TIMING)

在進行研究資料編碼時，為了進行迴歸分析，因此以虛擬變數的方式將電影上映時機的變數

編碼。將「假日」記為 1，而「非假日」記為 0。

(六) 續集(SEQUEL)

本研究將影片區分為續集或非續集的方法，除了有前集電影以外，若由小說、電視劇改編或翻拍而成的，均屬於續集的範圍。在進行研究資料編碼時，為了進行迴歸分析，因此以虛擬變數的方式將電影分級的變數編碼。將「續集」記為 1，而「非續集」記為 0。

(七) 知名導演(DIRECTOR)

由於我國金馬獎不僅有國產影片可以參加影展，更有眾多的港片會到我國來參加影展，而一屆影展，僅會有一個導演得獎，因此本研究採用該片上映前四年內，若導演獲獎或提名，均屬於知名導演的範圍。在進行資料編碼時，為了進行迴歸分析，因此以虛擬變數的方式將知名導演的變數編碼。只要有被提名則記為 1，反之則為 0。

三、控制變數

電影類型(GENRE)

由於國內電影拍攝，大多數為文藝、愛情、喜劇等歸類為劇情片的電影，而其他類型之影數量非常稀少，因此本研究將電影的類型以控制變數的方式列在研究變數當中，在進行迴歸分析時，僅將影片類型分為劇情片以「1」表示，非劇情片以「0」表示。

四、迴歸模型

本研究參考 Ravid (1999)及 Terry, *et al.* (2005)學者的迴歸模型並修改部分變數後，驗證電影分級、影評、演員、拍攝成本、上映時機、續集、導演等七個項目，與控制變數電影類型，和電影票房之間的關係，並說明各變數的衡量標準。迴歸模型如下：

$$\text{REVENUE}_i = \beta_0 + \beta_1(\text{RATING}_i) + \beta_2(\text{CRITIC}_i) + \beta_3(\text{VISIBILITY}_i) + \beta_4(\text{COST}_i) + \beta_5(\text{TIMING}_i) + \beta_6(\text{SEQUEL}_i) + \beta_7(\text{DIRECTOR}_i) + \beta_8(\text{GENRE}_i) + \varepsilon_i \quad (\text{式 } 1)$$

其中：

REVENUE：代表被預測之「票房收入」。

RATING：代表該「電影分級」，輔導級(含)以上電影以虛擬變數 1，輔導級(不含)以下以 0 表示。

CRITIC：代表該部電影的「影評」。

VISIBILITY：代表該「演員知名度」，以「A 咖」、「B 咖」、「C 咖」區分，分別給予 3、2、

1 的權數，並加上獲獎的分數為總分數。

COST：代表該部電影的「拍攝成本」。

TIMING：代表該電影的「上映時機」，使用虛擬變數，若為設定的假日則為 1，非假日則為 0。

SEQUEL：代表該部電影是否為「續集」，是則 1，否則為 0。

DIRECTOR：代表該名導演在影片上映的四年內是否被金馬獎所提名，是則列為「知名導演」，以 1 代表，反之為 0。

GENRE：由於國內多數電影為劇情片，因此將「電影類型」分為劇情片及非劇情片，分別以虛擬變數 1 及 0 表示。

i：代表第幾部電影。

β_0 ：代表截距項。

β_i ：為各電影第 i 個變數之係數。

ε_i ：代表每部電影的殘差項。

五、檢定方法與資料來源

本研究採用 SPSS 19.0 統計套裝軟體進行多元迴歸分析。資料來自我國出版之「電影年鑑」與「臺灣電影網¹⁰」內所記載之國片以及 2012 年度所上映的所有國片，電影類型、電影分級、獲得獎項、演員、導演亦為臺灣電影網內所刊載之資料，知名導演的獲獎來自於「金馬獎委員會」所提供之歷屆資料，個人演出之作品則以演出戲劇(含電影)的數量衡量。影評因我國無如同國外的影評網站，其資料來自於週刊及報紙上的影視專欄內影評人所撰寫之影評及分數，上映時機則以上映年分為區分，其上映的時間若無於臺灣電影網內刊載，則透過相關的網路資料尋找(如：戲院及奇摩電影等電影網站所刊載之上映日期)，拍攝成本資料則來自於文化部影視產業局內所記載之成本數。

樣本研究期間為 2002 年至 2012 年，以 2002 年為始是因為當年《雙瞳》導入好萊塢的電影拍攝手法，進入我國電影的復興時代。樣本在篩選前共有近 300 個樣本(台灣電影網，2014)。原始資料中，部分樣本並不具備本研究變數中的所有資料，因此刪除，其中最難取得為影評資料，由於影評分數的建立是將專業影評人、影視週刊及網路投票分數予以標準化，但部分樣本並未有專業影評人及影視週刊評分，且網路投票之分數又因參與人數太少(如：20、50、100 人以內…等等)故不予採計，再刪去無法取得成本之影片後，最後剩下 62 部電影。

肆、實證結果與分析

一、基本分析

本研究各變數的敘述性統計如表2所示；本研究經多元共線性診斷，檢視Pearson相關係數與變異膨脹係數，確保無重大共線性問題，如表3及表4所示。而根據過去研究，因較知名的演員需要較高的演出費用，進而導致較高的成本，可能會有相關的問題(Sawhney & Eliashberg 1996；Ravid, 1999)，而表3顯示出演員知名度與拍攝成本兩個變數之Pearson相關指數為0.228，介於0.1至0.4間，表示為低度相關，但兩者的VIF值為1.150及1.444，均未大於10，應無重大共線性問題。

最後根據多元迴歸分析的結果顯示判定係數為0.572，調整後判定係數為0.508。根據變異數分析來檢驗整個迴歸模式的配適度，變異數(ANOVA)分析的結果，F值為8.857，P值達到0.000顯著水準，顯示本研究採用的模型配適度良好，如表5。

藉由多元迴歸分析檢驗票房(REVENUE)與上映時機(TIMING)、影評(CRITIC)、電影分級(RATING)、演員知名度(VISIBILITY)、續集(SEQUEL)、拍攝成本(COST)、導演(DIRECTOR)等七個自變數與控制變數電影類型(GENRE)間的函數關係，由於影評、演員知名度的評分與拍攝成本、票房雖以數字表示，但因其單位不同，本研究將該等變數以取對數之方式標準化後再進行迴歸分析。

研究結果顯示，本研究的研究假說：電影製作的七大因素對電影票房有顯著影響，部分成立。當中對於票房有顯著影響的為知名導演(P值=0.003)、上映時機(P值=0.006)、影評(P值=0.015)、演員的知名度(P值=0.002)及續集(P=0.043)等五項，而較無顯著的為拍攝成本(P值=0.668)、電影分級(P值=0.936)及電影類型(P值=0.584)三項，以下進行相關討論。

「電影分級」的標準化係數為-0.008，P值為0.936，沒有顯著影響，在過往的研究是以限制級為區分的依據，指出非限制級的電影對票房有正面的影響(Ravid, 1999；Terry et al., 2005)，而Sawhney and Elishberg(1996)則發現限制級以上電影的票房較其他級別的要差；因為國內近三年沒有限制級的影片上映，因此更進一步探討輔導級以上的電影對票房的影響。本研究發現輔導級以上的電影對票房應影響結果為正向，但並不顯著。在有效的62個樣本裡，億元以上的影片裡，就有一半列輔導級，如《賽德克·巴萊》、《那些年，我們一起追的女孩》、《艋舺》、《痞子英雄首部曲：全面開戰》等5部。藉以上結果推論，對國片票房而言，輔導級或許不是一個分界

線，又或許可以說我國拍攝的影片已像國外及國內前幾年的研究指出的，將限制級的影片下修至輔導級甚至以下的影片以取得較多的觀影人口(Terry et al., 2005)。

「影評」分數的標準化係數為 0.245，P 值為 0.015，達顯著性，表示影評分數愈高，對於電影票房有正面的影響，證實影評愈高可以引起觀眾的興趣，前去觀賞評分較高的電影。因為影評可以提供評論人對於演員、劇情、電影類型等方面的客觀資訊，幫助大眾形成對電影的初期選擇，直到該部電影的口碑開始產生效果為止。而影評除了分數外，也提供評分的理由，文字性的敘述能帶進該影片的內容，吸引喜歡以某些方式呈現電影的人前往觀影，而使電影票房提升。

「演員知名度」的標準化係數為 0.310，P 值為 0.002，達顯著性，表示演員知名度愈高，對票房愈有正面的影響。知名度愈高表示演員的演技、長相、個人特色受到觀眾的青睞，在高度曝光率同時，擁有許多觀眾群等基本要件。如同樣本中的影片《詭絲》(林嘉欣、徐熙媛、張震)、《功夫灌籃》(周杰倫、陳柏霖)、《不能說的秘密》(周杰倫、黃秋生)、《新天生一對》(周渝民、小小彬、徐若瑄)以及《愛 LOVE》(阮經天、彭于晏、郭采潔)…等，皆擁有高知名度的明星演出，其中有純演員出身(張震、陳柏霖、阮經天…等)，也有歌手出身，跨足演藝、歌唱兩界的藝人(周杰倫、徐若瑄、周渝民…等)。

「拍攝成本」的標準化係數為 0.047，P 值為 0.668，正向但沒有顯著影響。一般來說，若影片有較高的拍攝成本，通常可以吸引更多觀眾進戲院欣賞影，對電影票房是個正面的影響(Mark & Andrew, 2008)。較高的拍攝成本可以讓影片內擁有較多或特定的場景、較多驚險的爆破場面(Litman & Kohl, 1989)，亦可使用較先進的設備拍攝電影，使影片的呈現較美觀…等等，因此拍攝成本的高低也對票房有一定程度的影響。如同《賽德克·巴萊》上下集，為了擁有浩大的場景，動用了臨時演員加主演共約 400 人、以及重現霧社村、古時日治時代的復古街道等多種特定場景而成，花費了 7 億新台幣，但近年來國內也有如「刺青」總成本約 1,000 萬，而票房為 1,426 萬，《囧男孩》成本 1,500 萬，票房有 3,450 萬，《雞排英雄》成本 6,000 萬，票房有 1 億 2,800 萬等，小製作的電影，卻有高票房的情形出現，或許我國觀眾不僅喜歡大製作的影片，在文化創意產業政策推動的這幾年，台灣觀眾也喜愛觀賞內容與我國文化相關的電影，如《艋舺》總成本 7,000 萬，票房達 2 億 6,000 萬，或是內容與回憶相關的《那些年，我們一起追的女孩》總成本 5,000 萬，票房達 4 億 6,000 萬。

「上映時機」的標準化係數為 0.314，P 值=0.006，達顯著性。表示在春節假期、寒暑假或特殊節日上映的影片對票房有正面的影響，與以往的研究相符，這可能是由於春節連續假日，使得

上班族有更多的時間可以前往戲院觀賞電影。在於寒暑假的期間則可以吸引更多的學生前往觀影(李心嵐, 2000; Sochay, 1994)。而在於情人節、聖誕節等特殊節日人們往往會聚餐並且尋找休閒活動, 以消耗大量的時間, 而在此特殊節日上映較應景的電影也是吸引人群前往觀影的行銷方法(Einav, 2002)。

「續集」的標準化係數為 0.193, P 值為 0.043, 達顯著性。表示若某片為續集或小說及電視劇改編而成的影片, 對票房有正面的影響。根據品牌理論(brand theories), 一部電影的續集可以被定義為品牌的延伸, 不論是拍攝並推出第二集電影, 或是由電視劇、小說改編的電影, 都可以視為後續推出的電影, 利用該品牌價值的前集電影或小說樹立形象, 較容易被消費者注意, 而利用較少的行銷成本達成目的。如《星際大戰(Star Wars Episodes I & II)》、《鋼鐵人(Iron Man I & II & III)》、《雷神索爾(Thor)》、《綠巨人浩克(Hulk)》等一系列的美國英雄漫畫集結並改編而成的《復仇者聯盟(Marvel's The Avengers)》, 甚至是我國的《那些年, 我們一起追的女孩》(小說為同名)以及《新天生一對》(為天生一對的翻拍), 皆是使用前集電影或小說已創造出的品牌價值, 進而吸引更多人前往觀影的行銷手法。

「知名導演」的標準化係數為 0.321, P 值=0.003, 達顯著性。表示導演若在金馬獎被提名, 對票房有正面的影響, 與國外研究, 若一個導演被奧斯卡影展提名或獲獎時對電影票房有正面影響(Litman & Kohl, 1989; Elberse & Eliashberg, 2003)之結果相符, 在樣本裡, 有 5 部電影符合上映前四年內獲得金馬獎提名的規則, 分別為《雙瞳》、《臉》、《賽德克·巴萊(上下集)》、《少年 pi 的奇幻漂流》, 當中除《臉》的票房較低(537 萬)外, 其餘都有 9,000 萬以上, 《賽德克·巴萊(上下集)》, 分別為 5 億 3,000 萬及 3 億 3,000 萬, 《少年 pi 的奇幻漂流》則為 5 億 2,500 萬, 表示導演獲得影展獎項的肯定, 對於電影票房有明顯的幫助。

而控制變數「電影類型」的標準化係數為 0.055, P 值為 0.584, 此項變數不顯著的原因可能是我國電影工作者大多是拍攝文藝、愛情、喜劇等歸類為劇情片類型的影片, 在有效的 62 個樣本裡, 就有 50 部電影是拍攝歸類為劇情片的電影, 當中票房的差異相當大, 有低到 175 萬, 也有高到 5.3 億者, 而 50 部電影卻通通被視為劇情片, 分類不夠準確導致無法對票房產生顯著影響。近年來, 電影的分類似乎不夠明顯, 如《賽德克·巴萊》、《痞子英雄首部曲》歸為「動作及劇情」, 《刺陵》為「劇情、動作、愛情、冒險」, 《新天生一對》為「劇情、家庭」, 《詭絲》為「恐怖、科幻、懸疑/驚悚」, 《殺手歐陽盆栽》為「劇情、喜劇、動作」, 《海角七號》為「音樂/歌舞、劇情、愛情」…等等, 皆是跨類型的電影, 這可能表示並不是一種概括型的分類就能代

表該影片的類型，可能需要有更精細的分類，方能探查電影類型與票房的關係。

二、進階分析

因本研究目的之一，為希望提供電影的投資人投資電影拍攝之決策參考，而影評分數為影片完成後，且可能在試映時產生之落後指標，因不可能在影片拍攝時就能預知影片完成後的影評分數，因此擬將「影評」剔除後，再進行測試，並將研究目的與假說中的「影評」項目刪除，修正為(式 2)「H：電影製作的六大因素電影票房有顯著影響」，其修改後模型與結果如表 7 顯示：

$$\text{REVENUE}_i = \beta_0 + \beta_1(\text{RATING}_i) + \beta_2(\text{VISIBILITY}_i) + \beta_3(\text{COST}_i) + \beta_4(\text{TIMING}_i) + \beta_5(\text{SEQUEL}_i) + \beta_6(\text{DIRECTOR}_i) + \beta_7(\text{GENRE}_i) + \varepsilon_i \quad (\text{式 } 2)$$

變數定義：

REVENUE：代表被預測之「票房收入」。

RATING：代表該「電影分級」，輔導級(含)以上電影以虛擬變數 1，輔導級(不含)以下以 0 表示。

VISIBILITY：代表該「演員知名度」，以「A 咖」、「B 咖」、「C 咖」區分，分別給予 3、2、1 的權數，並加上獲獎的分數為總分數。

COST：代表該部電影的「拍攝成本」。

TIMING：代表該電影的「上映時機」，使用虛擬變數，若為設定的假日則為 1，非假日則為 0。

SEQUEL：代表該部電影是否為「續集」，是則 1，否則為 0。

DIRECTOR：代表該名導演在影片上映的四年內是否被金馬獎所提名，是則列為「知名導演」，以 1 代表，反之為 0。

GENRE：由於國內多數電影為劇情片，因此將「電影類型」分為劇情片及非劇情片，分別以虛擬變數 1 及 0 表示。

i：代表第幾部電影。

β_0 ：代表截距項。

β_i ：為各電影第 i 個變數之係數。

ε_i ：代表每部電影的殘差項。

將影評變數剔除後，同樣為演員知名度、上映時機、續集、知名導演較為顯著，而電影類型、電影分級與拍攝成本則不顯著，如表 7。演員知名度與拍攝成本在式 2 之 Pearson 相關指數為 0.228(原 0.228)，介於 0.1 至 0.4 間，表示為低度相關，而兩者的 VIF 值為 1.141 及 1.443(原 1.150 及 1.444)，均未大於 10，也無重大共線性問題。

剔除「影評分數」後，本研究所採用之模型約可預測到 56.4%的影片票房，優於原先的 36.65%。判定係數(Coefficient of Determination)為 0.521，而調整後判定係數為 0.459。進行變異數(ANOVA)分析的結果，F 值為 8.398，P 值達到 0.000 顯著水準，顯示剔除影評分數所採用的模型配適度良好。以式(2)迴歸模型預測模型進行票房預測，與實際票房比較結果如表 8 所示：

本研究將標準化之數值反轉為數字票房(以萬元為單位)如附錄 2 所示，而億元以上票房平均可達 44.59%的預測值(見表 9)，當中預測值最少的為《少年 pi 的奇幻漂流》，僅預測到實際票房的 7.21%(實際值為 5.25 億，預測值為 3,783 萬)，其次為《海角七號》的 8.01%(實際值為 5.3 億，預測值為 4,245 萬)，而預測值達到 50%以上的有《賽德克·巴萊(上)》、《犀利人妻最終回：幸福男，不難》，預測值分別為 82.04%及 92.03%，以及預值測達 181.81%的《痞子英雄首部曲：全面開戰》與 128.77%的《賽德克·巴萊(下)》，當中痞子英雄首部曲於假日上映、演員分數高(12 分，樣本內最高 16 分)、屬於劇情片、為輔導級影片，為續集，拍攝成本又大，使得預測值較高。

另外，達億元以上票房部分預測值較低的原因，如《那些年，我們一起追的女孩》雖在假期上映、為續集且電影分級非輔導與限制級，但演員皆為新生代演員(僅得 6 分)，而拍攝成本(5,500 萬)也不高；而《海角七號》僅有 8.01%，也是因為電影分級、非續集、拍攝成本相對不高(5,500 萬)之故，無法取得高分，但有研究指出該片是呈現輕鬆有趣的片段，以「非傳統國片」的方式演出，突破成見，因而增加了買票的意願(林伯龍，2009)，但「非傳統國片」在本研究的變數中無法加分，且該片導演在執導此片之前並無知名度；相對續後出自相同導演之手的《賽德克·巴萊(上下)》就獲得了 8 億 8,000 萬的總票房。還有李安導演的《少年 pi 的奇幻漂流》，雖然擁有非常龐大的拍攝成本，但其電影分級、演員知名度、不是續集、未能於假日上映均無法在本研究之研究變數上產生對票房的正向預測結果。推究該片成功的原因除了導演的名聲，尚有故事的寓意，能在影片演出後引起觀眾討論老虎與主角的關係也是成功的因素，但這些項目也非本研究所採用的研究變數。

以是否為劇情片為分類，非劇情片的預測值只有實際票房的 30.81%，主因為非劇情片樣本

較少，一部《少年 pi 的奇幻漂流》的預測值過低使得預測比率大幅降低。而劇情片樣本較多，預測值可達實際票房的 61.75%(見表 9)。

以平均值來看，在億元下以影片，相對比億元以上的票房要準確，可能是每部電影在本研究所採用的變數，獲得的分數較一致的結果。如周杰倫自編、自導自演的《不能說的秘密》(預測值達 77.87%)，除了不是續集、電影分級、知名導演得分較低外，在假日上映、屬於劇情片，演員的評分權數又屬於樣本的前半段，較符合本研究所採用的研究變數規則。同樣由周杰倫演出的《功夫灌籃》(測值達 139.56%)也有同樣的情形。由周渝民領銜演出的《新天生一對》(預測值達 153.85%)，除了電影分級與知名導演等變數得分較低外，其他方面均符合本研究的變數規則，且演員及拍攝成本項目也比平均值高。由陳漢典、陳妍希領銜主演的《愛的麵包魂》(預測值達 189.36%)，除了不是續集，電影分級與知名導演得分較低，演員知名度僅較平均值高一點點外，其他均符合本研究的變數規則。

在億元以下的影片，差異最大的是由吳鎮宇領銜演出的《鈕扣人》，除了不是在假日上映，其他項目均較符合本研究所採用變數的規則。雖然預測值達 770 萬，但票房卻僅有 97 萬，原因在於該片的題材屬於描述社會的黑暗面、較沉悶，且詮釋的都是社會邊緣人，可能較不受觀眾喜愛。由李祐寧執導的《麵引子》也有類似情形，雖非描述社會的黑暗面，但以兩岸親情為主幹，緩慢且沉悶的節奏也使票房較低。這類「題材」並未納入本研究所採用的研究變數檢視。又如王育麟執導的《父後七日(57.84%)》雖然只有假日上映、屬於劇情片這兩個可能產生較高票房的變數，但該片把我國很嚴肅的喪葬文化，用一種很幽默，但又不失尊重的方式呈現，讓人觀賞此部影片時並不會非常的沉悶，使戲院裡帶有點笑聲，讓人們放鬆心情，因此帶來不錯的票房數字。而 02 年國片還在一片慘澹的情形下，居然颳起一陣旋風的《雙瞳》，不但不在假日上映，影評分數也在平均值以下，也並非續集，也非劇情片，只有演員的分數得到相當高的權數(12 分，最高為 16 分)，卻創造了高達 9,000 萬的票房；原因是整部影片以懸疑的方式呈現，將東西文化(鬼神及科學)作融合，並且也大膽的引進好萊塢的拍攝方式，是少數使用跨國資源拍攝而成的一部國片。

伍、結論與建議

一、研究結論與管理意涵

本研究由實證角度，以我國 2002 年至 2012 年在院線上映的國產電影資料進行分析，並利用迴歸的方式進行分析，期望使電影工作者投入生產變數時，得以更準確的預測該項產品產生後的收益。本研究經蒐集完全的 62 個樣本進行研究分析。主要的研究結果歸納如下：

研究結果發現，演員知名度愈高、在假期間上映、若為續集、以及由知名導演拍攝的影片皆對國產電影的銷售票房有正面顯著的影響。

在上映時機方面，假日上映的有 27 部，非假日上映的有 35 部，每部影片的平均票房分別為 1 億 1,568 萬及 3,702 萬，藉舉《賽德克·巴萊》的例子，此部電影上集在暑假的尾聲上映，票房達到 5.3 億，而下集於開學後才上映，票房達 3.3 億，相差了 2 億，應可說明假日觀賞電影的人口較多。以演員知名度的權數區分，平均值為 8.4355 分，在平均值以上的有 30 部，平均為每部 9,242 萬，平均值以下的有 32 部，每部平均為 5,145 萬，根據研究結果，知名度愈高的演員具有一定比例的固定觀眾，影迷會為自己較喜愛的人物而前往戲院觀賞電影。

若以續集來看，為續集的影片僅有 5 部，票房平均為 2 億 821 萬；若非為續集共有 57 部，票房平均為每部 5,927 萬，差距可能是因為前集的成功，使影迷相信續集電影可產生相同的感動或震撼，得以願意前往戲院觀賞電影。而知名導演也對電影票房產生顯著的正向影響，顯見導演仍為電影之靈魂，執導功力與口碑可吸引觀眾捧場。

就以上的研究結果顯示，僅能說明本研究的結果與假說：電影製作的六大因素對台灣的國產電影票房有顯著影響是部分相符，這六大因素並為台灣國產電影票房放映前之重要預測因素。換言之，這也顯示此結果與國外研究不完全相同，仍有台灣當地電影產業價值之獨特模式存在。

二、研究限制與未來研究建議

以平均值來檢視，本研究採用的模型大約可以解釋一部影片約 56.40% 的票房，電影工作者在籌措資金時，可以本研究的迴歸模型預測票房數字，得以進一步與出資者協議，並取得資金，以利電影的拍攝工作。

就變數寬度而言，本研究所建立的迴歸模型受限資料來源，對電影題材(如:文化主題)、故事，及影片如何呈現無法更詳細劃分，且涉及個人主觀意識較難以量化。就變數深度而言，如「知

名導演」這個變數並非指導演的拍攝手法，對於新銳導演，或國際知名導演，並未在本研究詳細討論權重設計，建議可在這些面向設定標準，進一步解碼電影價值創造之來源。而 2013 年之電影《總鋪師》即同時具備了多項指標，所以票房如預測的反映出相當好之效益。

此外在進行進階分析時刪除了影評這個變數，意味著台灣電影影評不易取得與無標準化的障礙也隨之消失，因此後續研究在樣本選取的數目上可再增加，豐富研究內涵。

建議有關單位能建立個別電影銷售票房與拍攝成本的統計資料。現行研究者僅能由電影年鑑、台北市影片商業同業公會的統計資料或相關報導中自行截取計算票房資訊；而在蒐集電影拍攝成本與預算多寡時，實際的成本數字往往難以取得，因此雖努力參考電影年鑑、導演專訪及相關報導中所記載之資料取得拍攝成本，但難免有誤差。寄望未來研究能蒐集更準確的電影票房與成本數據，以獲取更完整的研究結果。

參考文獻

一、中文文獻

王建陵(2009)。明星、導演影響力與電影票房：基於我國電影市場的實證研究。中國傳媒報告，第 8 卷，第 1 期，頁 111-118。

台灣電影網(2014.3.7)。資料取自網址：www.twiwan cinema.com/IVaTrackback/trackback.asp?id=131。

行政院新聞局(1999a)。台灣觀眾電影消費行為暨對國產電影需求調查報告－焦點座談會部分，台北：行政院新聞局。

行政院新聞局(1999b)。台灣觀眾電影消費行為暨對國產電影需求調查報告－面對面訪問部分，台北：行政院新聞局。

行政院新聞局(2009)。電視內容、電影及流行音樂 3 產業發展旗艦計畫：頁 32-58。

行政院新聞局九十五年度國產電影長片輔導金辦理要點(2006)。

行政院經建會(2003)。文化創意產業發展計畫，挑戰 2008：國家發展計畫。

李心嵐(2000)。跨國新產品銷售預測模式之研究：以電影為例。國立政治大學國際貿易學系碩士論文，未出版，台北。

李祐寧(2010)。如何拍攝電影。台北：商周出版：城邦文化發行。

李道明(1974)。電影觀眾對電影的一般態度，影響雜誌，第 8 期：頁 100-104。

- 林伯龍(2009)。台灣電影價值鏈與賣座案例之探討：以《海角七號》為例。國立雲林科技大學企業管理研究所碩士論文，未出版，斗六。
- 洪誠孝(2008)。台灣電影產業之智慧財產商品化研究。政治大學智慧財產研究所碩士論文，未出版，台北。
- 馬雅琦(2001)。金馬獎對台灣華語影片銷售票房影響之探討。臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，未出版，台北。
- 張心穎(2008)。推動文創意產業的火車頭-「電影產業」。Brighten Taiwan's SMILE，第 21 期:頁 2-7。
- 楊士賢 (2002)。台灣電影產業國際競爭力與全球化策略情境規劃—波特「鑽石體系」之應用。中山大學企業管理系碩士論文，未出版，高雄。
- 劉小芳(1999)。跨國流行商品擴散模型之比較研究：美國影片在台銷售預測模式的建立。國立暨南國際大學碩士論文，未出版，南投。
- 劉瑋婷(2010)。台灣電影產業之未來與挑戰。資料於 2014/3/7 取自於台灣經濟研究院全球資訊網，網址:www.tier.org.tw/comment/201008.pdf。
- 盧非易(1997)。台灣電影映演市場研究：以 1994 年為例。廣播與電視，頁 67-191。

二、英文文獻

- Ainslie, A., Dreze, X. & Zufryden, F. (2005). Modeling movie life cycles and market share. *Marketing Science*, 24(3), 508-517.
- Anast, P. (1967). Differential movie appeals as correlates of attendance. *Journalism Quarterly*, 44(1), 86-90.
- Austin, B. A. (1981). Film attendance : Why college students chose to see their most recent film. *Journal of Popular Film and Television*, 9(April), 43-49.
- Austin, B. A. (1984). Portrait of an art film audience. *Journal of Communication*, 34(winter), 74-87.
- Chang, B.H. & Ki, E. J. (2005). Devising a practical model for predicting theatrical movies success: Focusing on the experience good property. *Journal of Media Economics*, 18, 247-269.
- Clement, M., Proppe, D., & Rott, A.(2007). Do critics make bestsellers? Opinion leaders the success of books. *The Journal of Media Economics*, 20(2),77-105.

- De Vany, A. (2004). *Hollywood economics: How extreme uncertainty shapes the film industry*. London: Routledge .
- Elberse, A. & Eliashberg, J. (2003). Demand and supply dynamics for sequentially released products in international markets: The case of motion pictures. *Marketing Science*, 22(3), 329-354.
- Eliashberg, J. & Shugan, S. M. (1997). Film critics: Influencers or predictors. *Journal of Marketing*, 61(2), 68-78.
- Faber, R. & O'Guinn, T. (1984). Effect of media advertising and other sources on movie selection. *Journalism Quarterly*, 61 (summer), 371-377.
- Fu, W. W. & Lee, T. K. (2008). Economic and Cultural Influences on the Theatrical Consumption of Foreign Films in Singapore, *Journal of Media Economics*, 21(1), 1-27.
- Hsu, G. (2006). Jacks of all trades and masters of none: The principle of allocation. *Administrative Science Quarterly*, 51(3), 420-450.
- Henning-Thurau, T., Houston, M., & Walsh, G. (2007). Determinants of motion picture box office and profitability: An interrelationship approach. *Review Managerial Science*, 1(1), 65-92.
- Kim, S. H., Park, N. & Park, S. H. (2013). Exploring the Effects of Online Word of Mouth and Expert Reviews on Theatrical Movies' Box Office Success. *Journal of Media Economics*, 26(2), 98-114.
- Kindem, G. (1982). Hollywood's movie star system : A historical overview. In *The American movie industry : The business of motion pictures* (ch4). Carbondale, IL. : Southern Illinois University Press.
- Koschat, M. A. (2012). The Impact of Movie Reviews on Box Office: Media Portfolios and the Intermediation of Genre, *Journal of Media Economics*, 25(3), 35-53.
- Lee L. F. (2006). Cultural Discount and Cross-Culture Predictability: Examining the Box Office Performance of American Movies in Hong Kong, *Journal of Media Economics*, 19(4), 259-276.
- Lee, S.-W. & Waterman D. (2007). Theatrical feature film trade in the United States, Europe, and Japan since 1950s: An empirical study of the home market effect. *The Journal of Media Economics*, 20(3), 167- 188.
- Litman, B. R. (1982). Decision making in the film industry : The influence of the TV market. *Journal of*

- Communication*, 32, 33-52.
- Litman, B. R. (1983). Predicting success of theatrical movies: An empirical study. *Journal of Popular Culture*. 16(spring), 159-175.
- Litman, B. R. & Kohl, A. (1989). Predicting financial success of motion pictures: The 80's experience. *The Journal of Media Economics*, 2(1), 35-50.
- Mark, J. F. & Andrew, R. (2008). Investing in movies. *Journal of Asset Management*. 9(1), 22-40.
- Neelamegham, R. & Chinatagunta, P. (1999). A Bayesian model to forecast new product performance in domestic and international markets. *Marketing Science*. 18(2), 155-136.
- Nelson, R. A., Donihue, M. R., Waldman D. M., & Wheaton C. (2001). What's an Oscar worth? *Economic Inquiry*, 39(1), 1-16.
- Papies, D. & Clement, M. (2008). Adoption of new movie distribution services on the internet. *The Journal of Media Economics*, 21(3), 131-157.
- Preston, P. & Sparviero, S. (2009). Creative inputs as the cause of Baumol's cost disease: the example of media services. *The Journal of Media Economics*, 22(4), 239-252.
- Radas, S. & Shugan, S. M. (1998). Seasonal marketing and timing new product introductions. *Journal of Marketing Research*, 35(3), 296-316.
- Ravid, S. A. (1999). Information, blockbusters, and stars: A study of the film industry. *Journal of Business*, 72(4), 463-492.
- Sawhney, M. S. & Eliashberg, J. (1996). A prsimonious model for forecasting gross box office revenues of motion pictures. *Marketing Science*, 15(2), 113-131.
- Simonoff, J. S. & Sparrow, I. R. (2000). Predicting movie grosses: winners and losers, blockbuster and sleepers. *Chance Magazine*, 13(3), 15-24.
- Simonton, D. K. (2011). Great Flicks: Scientific Studies of Cinematic Creativity and Aesthetics, New York ; Oxford : Oxford University Press.
- Smith, S. P. & Smith, V. K. (1986). Successful movies: A preliminary empirical analysis. *Applied Economics*, 18, 501-507.
- Sochay, S. (1994). Predicting the performance of motion pictures. *The Journal of Media Economics*,

7(4), 1-20.

Terry, N., Bulter, M., & De' Armond, D. (2005). The determinants of domestic box office performance. *Southwestern Economic Review*, 32(1), 137-148.

Treme, J., (2010). Effects of Celebrity Media Exposure on Box-Office Performance, *Journal of Media Economics*, 23(1), 5-16.

Treme, J. & Craig, A.L. (2013). Celebrity star power: Do age and gender effects influence box office performance. *Applied Economics Letters*, 20(5), 440-445.

Walls, D. W. (2009). Robust analysis of movie earnings. The *Journal of Media Economics*, 22(1), 20-35.

Wyatt, R. O. & Badger, D. P. (1990). Effects of information and evaluation in film criticism. *Journalism Quarterly*, 67 (Summer), 359-368.

Yang, J & Kim, W. (2014). Seasonality in the Non-U.S. Motion Picture Industry: A Case of South Korea. *Journal of Media Economics*, 27(1), 38-55.

附錄 1 藝人評分標準

	演員	分數	歌手	分數
A 咖	電影及電視劇合計演出 20 部以上者，歸為 A 咖。	3	專輯數 6 張(含)以上，或單曲數目 60 首(含)以上者，歸為 A 咖。	3
B 咖	電影及電視劇合計演出 5 部以上，未達 20 部者歸為 B 咖。	2	專輯數未達 6 張，3 張(含)以上，或單曲數目未達 50 首，30 首(含)以上者，歸為 B 咖。	2
C 咖	電影及電視劇合計演出未達 5 部，或新人演出者歸為 C 咖。	1	專輯數未達 3 張，或單曲數目未達 30 首者，歸為 C 咖。	1

資料來源：本研究整理

依照以上分類，若為「A 咖」則給予 3 分，「B 咖」給予 2 分，「C 咖」給予 1 分，但藝人同時符合演員及歌手之資格則依定義之分數加總計算，舉例如下：

藝人甲：在演員定義屬於「A 咖」，亦在歌手屬於「A 咖」，此時給予分數為 $3 + 3 = 6$ 分。

藝人乙：在演員定義屬於「A 咖」，但在歌手屬於「C 咖」，此時給予分數為 $3 + 1 = 4$ 分。

藝人丙：在演員定義屬於「C 咖」，但在歌手屬於「A 咖」，此時給予分數為 $1 + 3 = 4$ 分。

附錄 2 票房比較表

單位：萬元

電影名稱	實際票房	預測值	預測值占比
賽德克·巴萊(上)：太陽旗	53,000	43,482	82.04%
海角七號	53,000	4,245	8.01%
少年 pi 的奇幻漂流	52,500	3,783	7.21%
那些年，我們一起追的女孩	46,000	9,476	20.60%
賽德克·巴萊(下)：彩虹橋	33,000	42,493	128.77%
陣頭	31,700	4,978	15.70%
艋舺	26,000	4,284	16.48%
愛 LOVE	16,000	6,655	41.60%
雞排英雄	12,800	3,423	26.75%
犀利人妻最終回：幸福男，不難	12,363	11,377	92.03%
痞子英雄首部曲：全面開戰	11,500	20,908	181.81%
雙瞳	9,170	8,079	88.10%
翻滾吧！阿信	8,000	3,263	40.79%
不能說的秘密	6,660	5,186	77.87%
BBS 鄉民的正義	5,420	3,380	62.36%
五月天 3DNA	5,000	1,812	36.23%
殺手歐陽盆栽	4,600	4,101	89.14%
父後七日	4,500	2,603	57.84%
星空	4,443	1,460	32.87%
詭絲	4,436	1,390	31.33%
新天生一對	3,800	5,846	153.85%
聽說	3,640	2,671	73.37%
囧男孩	3,450	2,289	66.36%
功夫灌籃	3,174	4,430	139.56%

影響電影票房價值因素之探討-以國產電影為例

一八九五	2,607	748	28.68%
太極 1	2,098	1,044	49.77%
愛的麵包魂	1,785	3,380	189.36%
刺青	1,426	789	55.32%
刺陵	1,400	1,372	97.99%
一頁台北	1,328	822	61.89%
太極 2	1,245	2,482	199.33%
不能沒有你	1,228	862	70.24%
藍色大門	1,140	349	30.60%
戀愛通告	953	5,244	550.58%
台北晚九朝五	938	467	50.94%
九降風	916	940	112.89%
當愛來的時候	833	459	55.16%
電哪吒	833	677	84.89%
茱麗葉	798	2,005	253.01%
球來就打	793	543	69.40%
阿爸	783	2,469	332.49%
龍飛鳳舞	743	463	67.52%
愛的發聲練習	686	536	80.66%
寶島雙雄	665	328	56.55%
寶米恰恰	580	5,213	969.86%
臉	538	464	99.76%
渺渺	465	342	73.55%
西門町	458	3,340	730.10%
帶我去遠方	393	249	63.31%
寶島大爆走	370	2,788	753.63%

停車	327	932	284.97%
絕魂印	319	393	123.25%
第四張畫	310	848	273.52%
寶島大爆走	370	770	256.71%
停車	327	438	175.24%
絕魂印	319	858	350.26%
第四張畫	310	1,778	857.01%
寶島大爆走	370	1,374	687.04%
停車	327	801	457.65%
絕魂印	319	162	107.75%
第四張畫	310	416	313.80%
寶島大爆走	370	770	793.94%
停車	327	249	63.31%
獵豔	300	2,788	753.63%
這兒是香格里拉	250	932	284.97%
一席之地	245	393	123.25%
陽陽	208	848	273.52%
騷人	200	770	256.71%
麵引子	175	438	175.24%
台北星期天	150	858	350.26%
曖昧	133	1,778	857.01%
鈕扣人	97	1,374	687.04%
平均值			56.40%

表 1 電影分類

電影類型	涵蓋類型
劇情	文藝、愛情、喜劇、諧劇、歷史、社會寫實
動畫	卡通、布偶、動畫
科幻	科幻、神怪、怪談、傳奇
動作	動作、警匪、戰爭、災難、武俠、武打
恐怖	恐怖、懸疑、驚悚
其他	古裝、傳記、紀錄

資料來源：本研究整理

表 2 敘述性統計表

(n=62)	最小值	Q1	中位數	Q3	最大值	平均數	標準差
票房收入**	97.00	465.00	1236.25	5000.00	53000.00	7135.3387	13561.62013
電影分級*	0.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.2903	.45762
影評	34.00	71.00	80.00	84.00	96.00	76.0645	12.88775
演員知名度	2.00	6.00	8.00	11.00	16.00	8.4355	3.29740
拍攝成本**	600.00	4000.00	5750.00	11000.00	36000.00	14816.2903	45495.69654
上映時機*	0.00	0.00	0.00	1.00	1.00	.4355	.49987
續集*	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	.0806	.27451
知名導演*	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	.0806	.27451
電影類型*	0.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.8065	.39830

*電影分級、上映時機、續集、知名導演、電影類型以虛擬變數「0」及「1」表示。電影分級「0」代表輔導級(不含)以下，「1」代表輔導級(含)以上。上映時機「0」代表非假日，「1」代表假日。續集則以「0」表示非續集，「1」表示為續集。知名導演以「1」表示影片上映前的四年內被金馬獎提名，反之為「0」。電影類型「0」代表非劇情片，「1」代表劇情片。

**票房收入與拍攝成本之單位為萬。

表 3 Pearson 相關分析

	電影分級	影評	演員知名度	拍攝成本	上映時機	續集	知名導演	電影類型
電影分級	1.000							
影評	-.041 (.376)	1.000						
演員知名度	-.073 (.286)	.031 (.407)	1.000					
拍攝成本	-.178 (.083)	-.049 (.353)	.228** (.037)	1.000				
上映時機	-.112 (.192)	.314*** (.006)	-.202* (.058)	-.133 (.151)	1.000			
續集	.038 (.385)	.163 (.103)	-.096 (.229)	-.167* (.097)	.098 (.224)	1.000		
知名導演	-.038 (.385)	-.070 (.295)	-.093* (.235)	-.467*** (.000)	-.141 (.138)	.130 (.157)	1.000	
電影類型	.063 (.314)	-.028 (.414)	-.088 (.247)	-.210* (.051)	.348*** (.003)	-.005 (.485)	-.155 (.115)	1.000

* $p < 0.1$. ** $p < 0.05$. *** $p < 0.01$

表 4 VIF 共線性診斷表

變數	電影分級	影評	演員知名度	拍攝成本	上映時機	續集	知名導演	電影類型
VIF 值	1.062	1.177	1.150	1.444	1.464	1.067	1.308	1.232

表 5 變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 值	P 值
迴歸	18.941	8	2.368	8.857	.000***
殘差	14.167	53	.267		
總數	33.108	61			

* $p < 0.1$. ** $p < 0.05$. *** $p < 0.01$

表 6 多元迴歸結果

	標準化係數	t 檢定	顯著性
(常數)		-1.376	.174
電影分級	-0.008	-0.081	.936
影評	.245	2.510	.015**
演員知名度	.310	3.222	.002***
拍攝成本	.047	.432	.668
上映時機	.314	2.887	.006***
續集	.193	2.078	.043**
知名導演	.321	3.121	.003***
電影類型	.055	.550	.584

* $p < 0.1$. ** $p < 0.05$. *** $p < 0.01$

表 7 多元迴歸結果(剔除影評)

	標準化係數	t 檢定	顯著性
(常數)		2.036	.047
電影分級	- .003	-.027	.979
演員知名度	.289	2.875	.006***
拍攝成本	.055	.491	.626
上映時機	.410	3.841	.000***
續集	.221	2.293	.026**
知名導演	.340	3.164	.003***
電影類型	.017	.169	.867

* $p < 0.1$. ** $p < 0.05$. *** $p < 0.01$

表 8 實際票房與票房預測結果比較表

單位：萬元

	最小值	Q1	中位數	Q3	最大值	平均數	標準差
實際票房	97	465	1,236	5,000	53,000	7,135	13,562
預測結果	149	651	1,571	3,573	51,233	3,696	7,001

表 9 以平均值檢視實際票房與預測值比較表

單位:萬元

以平均值檢視		實際票房	預測值	比率
未分類		7,135	4,025	56.40%
以億元為分界	以上	31,624	14,100	44.59%
	以下	1,854	1,851	99.89%
以劇情片為分類	劇情片	7,318	4,519	61.75%
	非劇情片	6,374	1,964	30.81%

註釋

1.Taiwan Review Vol. 61, No.2 February 2011 ,

http://taiwanreview.nat.gov.tw/lp.asp?CtNode=1337&CtUnit=117&BaseDSD=12&htx_Vol=61.02&htx_volumnTitle=Vol.61%20No.2%20February%202011

2.法務部全國法規資料庫

<http://law.moj.gov.tw/Law/LawSearchResult.aspx?p=A&t=A1A2E1F1&k1=%E9%9B%BB%E5%BD%B1%E6%B3%95>

3.台灣的電影總票房通常以「台北市總票房乘二」為一概算。Taiwan Review Vol.61 No.2 February 2011

2. Secret to Revival 。

4.於 2012 年 5 月 20 日裁撤，其原業務分別由外交部(國際新聞業務)及文化部(大眾媒體與影視產業業務)承接，以下為分辨資料來源時間，若引用資料為「新聞局」則表示該資料為 2012 年 5 月 20 日前發佈之。

5.法務部全國法規資料庫 <http://law.moj.gov.tw/LawClass/LawContent.aspx?PCODE=P0040007>

- 6.如電影「艋舺」的阮經天，「那些年，我們一起追的女孩」的陳妍希。
- 7.「海角七號」的范逸臣、梁文音、林曉培，「愛」的郭采潔等歌手。
- 8.詳見附錄 1。
- 9.個人獎項以最佳「男女主角」、「男女配角」、「新演員」為主。
- 10.該網站隸屬於文化部「影視及流行音樂產業局」，(<http://www.taiwancinema.com/welcome.asp>)。(2013 年 9 月 3 日)

Factors Effecting on the Value of Taiwanese Motion Pictures

Lin-Ku Jun^{*}, Lo-Yen-Hung^{**}, Wu-Chin Hsien^{***}

Abstract

The research discusses the elements that create film value. We construct a forecasting model then compare actual and estimated revenues of box offices. The result can provide information as a reference to investors and relevant movie workers for investing and production references.

We use a regression model to analyze the Taiwanese films data from 2002 to 2012. We found components such as “award winner (actor/actress)”, “release timing”, “series” and “award winner (directors)” have significant influences on the performance of box offices. The average estimated revenues of box office is 56.40% of the actual ones. The result can increase the predicting power of film revenues of box office.

We suggest further study can address on the classification and setting standards for qualitative components, such as “shooting technique” and “type of story and ways of demonstration”, then further decoding the film value.

Keywords: Cultural and Creative Industry, Taiwanese Motion Pictures, Box Office Revenue, Value

*Lin, Ku-Jun, Associate professor Department of Accounting Tamkang University.

**Lo, Yen-Hung, Associate Professor Department of Advertising Chinese Culture University.

***Wu, Chin-Hsien, Auditor PwC.

象外之象、景外之景： 莎劇電影「獨白空間」的意象式語言

朱靜美

摘要

電影是時間和空間的藝術。電影發展之初，傾向於一個安靜旁觀的紀錄者，其表現空間是單純地再現真實場所。時移事往，隨著技術的高度發展，當代電影工作者對空間的體驗、構造和表現上，已愈來愈趨向多樣化、多元化。當代莎劇電影導演的一項重要任務是景觀的創作者，以他們獨特手法引領觀眾進入一個充滿符號和意義的概念性空間（conceptual space），一個組織嚴密、經過藝術處理的、一個有生命，與人物情感密切聯繫的空間，它不只描寫主角所處的外在特殊環境，更是人們內心狀態的外在表現，角色內心情緒反映投射於外在環境。

本文的目的是比較與分析電影導演是如何為莎劇中的著名獨白（如哈姆雷特的”to be or not to be”、羅蜜歐與茱麗葉的樓台會、李爾王的暴風雨獨白場景等等）建構起一個意象式的概念性空間，此空間也許乍看相當寫實，但常是導演一針見血地曝陳主題的技法。透過匠心獨具的藝術化處理安排，這個概念性空間與其說是肖真的物質空間，不如說是角色內在波濤變幻的風景畫（inner landscape），或是一個心智的隱喻性戰場（metaphorical battlefield）：刻劃人物善與惡、理智與情感交戰的煎熬心理。

關鍵字：莎劇電影、莎劇獨白、電影空間

一、前言

電影是時間和空間的藝術。Epstein 曾說：「在有電影之前，人類的想像力從不曾在表現空間上那樣多的花樣」(引自 Betton 1990:34)。電影發展之初，傾向於一個安靜旁觀的紀錄者，其表現空間是單純地再現真實場所，¹依循時空的一元線性維度構成電影。隨著技術的發展，表現手法出現了更多的可能性，誠如羅傑·凱伊瓦(Roger Caillois)在他的《美學概論》(*Esthétique Généralisée*)中寫道：

電影剛開始問世時，大家要求電影敘述——就像要求繪畫一樣——必須精確，也就是要與觀眾想表達或呈現的完全一致。然後我們發現，藝術不在它講了或重現了什麼，而在講或表現的方式，因此精確性不再是首要之善。大家漸發現暗示、省略、迂迴的好處，總之發現了藝術表達的各種可能和它的權利。大家開始容許它大膽、自由，而且從被容忍到被要求，大膽與自由不久就變成必須的了。結果是，很快的，在評量一篇文字或繪畫的藝術性時，有了一個新的標準，就是瞭解其涵義的困難度，以致畫家或詩人都將其涵意隱藏起來，以精緻、講究的手法，表現他們的認真，並證明他們不以重複一些固定程式為滿足。他們不讓讀者或藝術愛好者很快的進入其創作堂奧，也因此，一旦領悟，所得的樂趣更大……如此作者漸漸增加欣賞的障礙，他們漸離直接的表達及忠實的呈現……(引自 Betton 1990: 114-115)

上述這段引言頗能反映當代電影工作者對空間的體驗、構造和表現上已愈來愈趨向多樣化、多元化。導演少有以重現現實世界的空間為滿足，咸欲創造一個純概念性的空間 (conceptual space)，²一個組織嚴密、經過藝術處理的、一個有生命，與人物情感密切聯繫的空間，除了有形象、造型的美感空間，它還具有強烈的戲劇或心理效果(Betton 1990:34)。這樣的概念性空間是一個能夠表現角色的感受和情緒的裝置，一個心理造型的空間，人物不是空間中的擺設，幫助去構成畫面，空間也非僅提供一個角色表演的場域，兩者密切地結合、交織一體，構成平面的電影藝術(Betton 1990:34)。恰如俄國莎片導演格高瑞·康新柴夫(Grigori Kozintsev)所言：「電影空間在看似寫實的表象之下，其實是「被封藏在另一種掩蔽之下。只是觀眾起初並不會一眼看它的出但能夠隱約察覺到，並意會到它的存在」(Kozintsev 1977: 128)。

重視人與空間的關係在莎劇電影裡相當明顯：原著劇本的繁多台詞一旦為影像取代，仰賴空

間替角色「說話」的能力就愈顯迫切。然問題是：「在舞台上所有的符號都臣服於語言，而在電影中，語言被置於次要地位，對話是跟著影像走的…電影以圖像取代文字對觀眾訴說」(Willems 1994:70)。這個問題在獨白裡更形凸顯。可惜的是，「獨白」一般說來是不適於電影的。梅茲(Christian Metz)曾一針見血地點出電影的特徵：「電影最神奇處，在於它以實物架構虛幻」(Metz 1991:34)，因為電影是造夢的藝術，在真實的影像中，建構起另一個世界的語言。電影本身傾向於紀錄真實——這同時也是普遍觀眾對它的要求，然而如同安妮·凡瑞(Anny Vanrigh)提出的：「莎劇電影裏的獨白空間場所不能像如舞台劇般使用抽象的空台，它多半仍須提供一個寫實而具體的空間」(Vanrigh 1997: 356)。雖然莎翁提供了豐富的文字媒材來塑造獨白的特殊意境，但電影導演並不能安排這些媒材一五一十地出現在電影畫面之中。相反地，導演們經常避免這種表面的簡單化類比，因為如此做可能將電影降貶為照相機的功能，依樣畫葫蘆般再現眼睛所看到的外在表象而已。職此，莎劇電影導演需在寫實與象徵、光影與真實中，建構出一套既保有戲劇舞台的豐饒意象、又屬於電影二維的空間語言。但電影導演要如何建立一個空間來回應這樣的特殊情境呢？對此尷尬問題，即便是強調寫實特質、反對形式主義的法國著名理論家安德列·巴贊(André Bazin)³在其所著的 *What is Cinema?* 一書中，就曾明言：在執導像莎劇這種經典名劇成電影時，

擺在導演面前的難題是，既要注重布景的自然真實性，又要讓布景具有戲劇的不透明性。

只要這一空間悖論得到解決，導演就大可不必害怕把戲劇程式與台詞原封不動搬上螢幕；相反地，他可以享有依靠他們的充分自由。從這一點出發，就無須迴避戲劇化，甚至可以摒棄取巧的電影手法，突出戲劇特徵。⁴(Bazin 1967: 69)

顯然地，雖然鍾愛寫實風格，巴贊還是不得不承認純粹的寫實空間對莎劇這類經典並不是明智之舉，因此他建議導演可創造一個表象乍看「寫實」、內在實為「寫意」的空間，所以並不是純粹的寫實主義空間，造形設計的重點在於表現角色的特殊心理和氛圍。如此即可達到「『對寫實空間的征服』ë 而不只是技術上的征服，還包括藝術上的」(Bazin 1967: 112)。

除了上述面臨的問題之外，搬演莎劇獨白至大螢幕的第三個大挑戰是：許多莎劇獨白發生的地點相當模糊，增加電影搬演的困難度，尤其是《哈姆雷特》一劇更是如此。勞伯·德菲(Robert Duffy)甚至認為這是該劇難以搬演到大螢幕的主因(引自 Davies 1994:141)。不僅《哈》劇獨白的場所相當模糊，此問題在其他的莎劇也屢見不鮮。⁵然此一表面上的缺點，實則賦予當代電影導演更大的創作空間，紛紛依據他們各自不同的詮釋自由地賦予各種空間。有些導演偏愛寫實倣古，著

重再現歷史時空，⁶另一些導演則認為電影空間無需「直說」。當電影試圖表達超越情感層次的思辯內涵時，以譬擬為途徑的意象創造於焉誕生。當抽象概念無法直截了當地暴陳，導演們用具體的物件或道具作為意念的投射標的，莎劇獨白中即充滿了此類譬喻性的意象，正因如此，給予導演根據自己的理解為角色創造獨特內心世界與精神氛圍、情感符號的自由空間。

二、「單一意象」建構概念性空間策略

為了創造一個概念性空間，著名的莎片導演傾向根據自己對某一特殊獨白中，角色精神世界的理解，為角色創造一種圍繞他們的精神氛圍，一種意境、一種情感符號。他們不須逼真地再現主角周圍的外在環境，但須對獨白裏既存的文字意象（材料）加以重新安排、組織化。他們的典型作法是經常以一個單一的空間視覺隱喻(overriding metaphor)，一針見血地點出某一場景的核心主題。空間重心不在堆砌表象、非單指涉地點年代，而是具有弦外之音的象徵符號。導演運用此種手法，過濾掉莎劇語言中繁多的符號意義、選出最具效果的單一意象，與中心思想緊密結合，達到最大的戲劇暗示效果。問題是，究竟導演在空間設計上應該抓住什麼？什麼是最能一針見血地暴陳主題的元素？先以《哈姆雷特》最著名的獨白“*To be or not to be*”（第三幕第一景）的四部影片為例（導演分別為：勞倫斯·奧利佛(Laurence Olivier)、法蘭科·柴菲里尼(Franco Zeffirelli)、肯尼斯·布萊納(Kenneth Branagh)、邁可·阿米雅達(Michael Almereyda)，茲比較與分析如下：

《哈姆雷特》咸被認為是莎士比亞最負盛名的四大悲劇之一，該劇敘述哈姆雷特的父王被叔父克勞帝亞斯(Claudius)所謀殺，並很快地娶了王子的母親葛楚(Gertrude)。精明多疑的叔父對哈姆雷特百般防範，佈下眼線隨處監視著哈姆雷特。身處深宮險境卻又背負著復仇重擔的王子，在歷經多重心理磨難與煎熬下，不禁說出以下膾炙人口的「生存還是毀滅？」“*To be or not to be*”獨白：

生存還是毀滅，這是一個值得考慮的問題；默然忍受命運暴虐的毒箭，或是挺身反抗人世的無涯苦難，在奮鬥中結束了一切，這兩種行為，哪一種是更勇敢的？死了；睡去了；什麼都完了……睡去了也許還會作夢；嗯，阻礙就在這兒；因為當我們擺脫了這一具腐朽的皮囊以後，在那死的睡眠裡，究竟將要做些什麼夢，那不能不使我們躊躇顧慮。人們甘心久困於患難之中，也就是為了這一個緣故；誰願意忍受人世的鞭撻和譏嘲，壓迫者的凌辱，傲慢者的冷眼，被輕蔑的愛情慘痛，法律的遷延，官吏的橫暴，和微賤者費勁辛勤所換來的鄙視，要是他只要用一柄小小的刀子，就可以清算他自己的一生？誰願意負這樣的重擔，在煩勞的生命迫壓下呻吟流汗，若不是因畏懼怕不可知的死後，那從不曾有一個旅人

回來過的神秘之國，是他迷惑了我們的意志，使我們寧願忍受目前的折磨，不敢向我們所不知道的痛苦飛去？這種理智使我們全變成了懦夫，決心的熾熱光彩，被審慎的思維蓋上了一層灰色，偉大的事業在這一種考慮之下，也會逆流而退，失去了行動的意義。⁷

緊抓住此獨白對生與死、存活或毀滅，充滿了躊躇的「自我反思 / 辯論」的精神，英國導演肯尼斯·布萊納在其 1996 年的《哈姆雷特》影片中，巧思獨具地設計了一個「鏡廳」(mirror hall)作為王子「自我反思」的場所。他的作法是將英國著名的布倫罕皇宮(Blenheim Palace)⁸的一個大廳，改裝成一個鏡門環伺的十九世紀大廳，用一個個與牆同高的落地鏡門圍出王子吐露這段哲學意味濃厚的獨白空間。有些劇評家指出，「哈姆雷特的七個獨白之中，最有名的這段出現的時機似乎也最突兀，別的獨白都是針對某一件事有感而發，唯獨這段例外。王子縱有足夠理由考慮自殺，卻缺乏在這個特定時候引發此一想法的劇情。由此可知，哈姆雷特思考這問題已經有一陣子了，⁹現在只是再一次的演練」(引自彭 2004:238)。彭鏡禧認為，「獨白是對著自己說話，對鏡自語正好具體表現了這一點。同時，鏡中看到的自己的反映(reflection)：反映出自己的內心。何其巧妙的暗喻！」(彭 2004: 238-239)。

此外，鏡廳營造出眩目奪人、真假難辨的視覺意象，也呼應了王子自身紛亂惶惑的心境。雖然他一心欲揭露其叔父克勞帝亞斯(Claudius)的本性，嘗試透過各種方式去映現奸王內心深處的罪孽，然而，此時身處鏡廳的他，卻只能看見一面面落地鏡反射出的混亂自我。因為在此鏡房裡有許多門，每道門後面皆有出口，且都安裝了足以照出王子全身像的大鏡子，哈姆雷特被整個鏡廳四面包圍，多重門鏡相互投射出多重、破碎的王子影像，象徵著王子分裂的自我，在視覺隱喻上即已一針見血地點出飽受折磨的丹麥王子多重而分裂的自我，因此，鏡廳的第二重象徵意義即是，它是王子內在自我交戰、反覆辯證to be or not to be的「心智戰場」(ómental arenaô)。根據山謬·克洛(Samuel Crowl)的說法：「當他[哈姆雷特]不斷試著將鏡子高舉照映出克勞帝亞斯與葛楚的本性，兩人罪惡的僭越尚未得見，鏡像卻不停的反映出他自己混亂的內心」(Crowl 2003:135)。

對肯尼斯·布萊納而言，鏡廳空間的第三重隱喻類似於叔父的「監視廳」，一個白老鼠「迷宮般的實驗室」。鏡廳有助於豎立克勞帝亞斯宮廷爾虞我詐、無孔不入的監視氛圍，凡走進它的世界的人全都無所遁形。如譚雅·凡斯(Tanya Weiss)觀察到：「鏡廳強化了一個意象：其實在愛西諾宮中，每個人都在聚光燈下被放大檢視：這既是象徵的、也是真實的」(Weiss 1999:177)。導演故意

安排克勞帝亞斯和普隆涅斯(Polonius)先行躲在鏡門的後面，王子此刻走入鏡廳陳述獨白時，該二人從雙面鏡(a two-way mirror)中窺視王子，奧菲利雅則躲在廊柱後面。哈姆雷特進入鏡廳，即是走進了克勞帝亞斯主導的世界，鏡廳是監視廳、一個透明的捕鼠器，哈姆雷特淪為被鏡子眩惑的白老鼠，試圖得到形上學提問的答案、為自己狂亂的內在找尋出口。鏡廳中的鏡門因此轉喻為饒富趣味的「監視孔」與「逃生門」的複合體，唯其事實上對王子而言並沒有提供任何出口。

無獨有偶地，當肯尼斯·布萊納用「鏡廳」這個空間符號來凸顯王子的獨白心境，美國新銳導演邁可·阿米雅達(Michael Almereyda)在其 2000 年搬演《哈姆雷特》於大螢幕時，對同樣的*to be or not to be*獨白，也選擇用鏡像世界烘托自我反思的中心概念，所不同的是布萊納的是個具備實體（雖頗含象徵意義）的空間，而阿米雅達則是用後現代電影的虛擬空間來涵納此一獨白。阿米雅達將本片移植到西元 2000 年的紐約，丹麥王國變成了位在紐約市中心的一個全球媒體科技王國，「城市景充斥著各家不知名公司的招牌」這是一個充滿筆記型電腦、有線電視、監視攝影機的高科技世界，網路為莎翁嗜血的背叛與復仇故事提供了一個有利的舞台，並且巧妙地催化了哈姆雷特的偏執狂」(Burnett 2000:134)。片中的克勞帝亞斯理所當然地變成了這家弑兄篡位的大企業總裁；哈姆雷特則變成從德國威登堡(Wittenburg)大學結業的電影系學生、全天候機不離手地拍攝著家族與自己沒完沒了的故事；原著中的愛西諾(Elsinore)皇宮搖身一變為「一個充滿窗戶、鏡子、鏡片與螢幕的旅館」，裡面有「數不清的牢籠、數不清的小小劇場」在這些地方演員永遠在觀眾的視線之內」(Burnett 2000:134)。哈姆雷特身處其愛西諾透明皇宮大飯店中自己的房間，用一台 V8 手提式攝影機和筆記型電腦書寫私日記、錄製日記中的幾段獨白，於是此片大部份的獨白都是在王子筆電的虛擬空間內完成的(Lehmann 2002:96)，而這個空間，即代表王子的內在：他的思想、情感、記憶與歷史的存在空間。

to be or not to be 獨白在阿米雅達的 2000 年版本中被拆解成三段，分別在三個不同時空穿插出現。為了凸顯這段獨白主角內心撕扯的心智狀態，導演首先讓王子對著攝影機，自拍他以槍對著太陽穴，口中不斷重複 *to be or not to be* 此句子的自毀樣態。此獨白第二次出現於哈姆雷特放映他錄製的一位越南高僧(religious guru)以哲學與宗教上的視角，詮釋這段莎劇獨白。到了第三段，也就是此獨白最後一次出現時，只見王子終於從他自己的影像王國走了出來，掉落到「虛擬世界販賣大本營」的百視達錄影帶店。不同於布萊納用鏡廳作為克勞帝亞斯腐敗的宮廷的反射，阿米雅達將此獨白的第三個空間設在百視達錄影帶店，這個隱喻性的空間「電影媒體的販賣租售店」實影射一個性、謊言、錄影帶的丹麥王國(Burnett 2000:133)，一個充滿腐敗的多媒體帝

國，真真假假、假假真真、真實與虛幻難辨、一個讓哈姆雷特心智四分五裂的虛迷世界。在此，阿米雅達安排一心想駕馭影像元素、創造屬於自己的虛擬世界的王子，卻不自覺地走進百視達連鎖店，象徵他走進了叔父的國際連鎖、無遠弗屆的托拉斯大企業集團的操控機制之下，彰顯王子隻身的無力與單薄。更妙的是，導演還故意將百視達店裡羅列的全都是「動作片」，王子走在一排排醒目的「動作片」展示架之間，架上動作片的鮮明標誌彷彿壓迫著他，催促優柔躊躇的他趕快採取行動，哈姆雷特的相對弱勢益發昭然。透過三個層次的安排，這段獨白從最簡單的字面意思、到形而上的解脫、最終又落回到哈姆雷特自身，導演安排了三個片段，將此獨白的不同程度理解都表現出來，並且因為三段獨白置入的時空差異，使觀眾對於的 $\delta to\ be\ or\ not\ to\ be\delta$ 的解釋，有了更開放的思考空間、意義更趨多元。

相較於肯尼斯·布萊納和阿米雅達的《哈》片，英國著名演員勞倫斯·奧利佛(Laurence Olivier)在他自導自演的《哈姆雷特》一片中，將此段獨白安排在愛西諾城堡高塔頂端。在奧利佛的版本中，幾乎所有場景皆發生在此座城堡內，除了四個場景發生城堡外的頂端處例外 (Jorgens 1977: 211)。而這四個發生在城壘(rampart, battlement)的場景，（如鬼魂景、片子開頭和最後的王子葬禮，以及 $\delta to\ be\ or\ not\ to\ be\delta$ 獨白）儘管空間相同，但因每次的戲劇情況大不相同，所以指涉的含意也就不同。是故，傑克·喬根斯(Jack Jorgens)寫道：「這部片中的高度並不是無意義的垂直擺佈，它們與哈姆雷特對方向感的失去程度、對鬼魂、對神一般的知識、對自由以及抱負[劇情出始以及最後哈姆雷特死亡之際]有著密切連結，可以視為對充滿妥協、欺騙、禁錮的低下世界的反抗」(Jorgens 1977:211)。戴爾·思維瑞亞(Dale Silviria)也有相近的看法，並指出「城垛成為貫穿哈姆雷特這段行動的精神堡壘，或許部分是為了防止我們(觀眾)錯認為是愛西諾宮中的一個小房間」(Silviria 1985:153)。

勞倫斯·奧利佛對 $\delta To\ be\ or\ not\ to\ be\delta$ 這段獨白的空間處理是安排哈姆雷特斜著身子倚在狹小高聳的城壘上，往下眺望如千仞深淵般的大海（死亡國度），坐在這樣不足一公尺見方的危險空間，猶如生與死的臨界點，「有一小段時間，王子幾乎被跳入洶湧波濤的念頭所佔據，潮湧不斷的大海同時也象徵他起伏不定的內心，[這個獨白]將致命的大海的暈眩媚惑加以戲劇化，重重衝擊哈姆雷特的心智與城壘下的岩石」(Crowl 2003:135)。導演藉由王子所處的空間位置和演員的姿態，揭揚出王子的自殺意圖。本片的場景設計師羅傑·佛斯(Roger Furse)解釋這個著名獨白的象徵性空間，其實源於導演將此獨白視為：「關於自殺的思索或執行往往存乎一念之間」(引自 Hirsh 1979:85)。導演奧利佛以高低落差強烈的空間對比，產生暈眩、迷離的視覺效果，具象化悲

劇主角所承受的心神折磨與迷失的心智狀態，也再一次地突顯出王子的孤立無援。透過臨海的高塔，導演完整地傳達出自殺的沉思此一概念。

如果勞倫斯·奧利佛的《哈》片只有在城堡的最頂端才能找到一處沈思地方，那麼義大利電影導演法蘭科·柴菲里尼(Franco Zeffirelli)1990年的哈姆雷特則前往地底墓穴的祖輩們長眠之所尋求底護。側重於佛洛伊德的「戀母情結」理論，柴菲里尼設計了一個表面上哀悼亡父的墓園、內在實為戀母的「子宮」，以此空間意象來涵納並強調同一段獨白的絃外之音。在本片大部分主角的獨白中，柴菲里尼都將王子安排在愛西諾皇宮高處隱密的地方，象徵他如獵鷹般窺視下方敵人的舉動和意圖。但*to be or not to be*這段獨白是在王子知道深愛的奧菲莉亞也與其父和克勞底亞斯共同設計他之後，猶如中箭落地的雄鷹，受挫而憤怒不已的王子離開高地走入地下墓園。由上而下的動作象徵著王子的退化、由一個英武的男子退化為嬰孩，地下的墓園則是「大地之母蓋雅(Gaia)」的子宮，¹⁰王子實是通過陰道重返母體。墓園雖是死亡的明喻，在導演的巧手安排下，除了提供他一處沈思的好去處，更隱喻了這段獨白的潛意識主題：王子像一個深覺無能、受挫而委屈的男孩，想回歸母親的懷抱裡尋求安慰，然而因為舊日的母親形象不可獲得(今日的母親已經成為奸王的妻子)，只好前往父親的墓園憑弔往日時光，墓園因此成為王子悠游的羊水。故此一空間看似為戀父的墓園，實是戀母的子宮。儘管墓穴裡擺設許多棺材、墓碑等肖真景物，讓整個空間相當寫實，但更深一層意義誠如柴菲里尼親口所言，這一景的選擇實源於他個人意欲傳達哈姆雷特的伊底帕斯情結：

這男孩遇到的問題相當單純ò ò 該愛誰呢？他並不真的愛他的父親，那是他生命中的次要角色。奧菲莉亞？不，愛情故事是不可能發生的，他總是不確定，態度總是曖昧，因為他的心還沒有從母親的子宮中離開！因為地球上沒有比那裏更安全的地方！

(Zeffirelli 1994:138)

同樣是處理《哈姆雷特》裡最著名的*to be or not to be*獨白，四位導演各自的獨特詮釋很明顯反映於空間的選擇上。其中有趣的是：兩位導演的王子均走入叔父的統治世界，而另兩位導演的空間高度差異極大：上至城堡最頂端，下至地底墓穴。奧利佛的是由城堡裡面往上衝至頂端，柴菲里尼的王子則選擇由城堡裡的高處往下走至地下，象徵心理上退縮至幼兒期；反之，肯尼斯·布萊納和阿米雅達的哈姆雷特則是不自覺地向叔父所佈下的陷阱走去。布萊納的鏡廳空間是數位導演中，最大膽也最具多重意義的符號空間，以一個鏡廳的空間意象，具象化本段獨白裡所有潛藏的

可能主題，相當成功地塑造了一個多元化思考的空間，正好與王子的性格與心境做了完美的呼應。阿米雅達的空間則最具「後設電影」¹¹的特徵：導演將此段獨白拆解成三段，三個不同的時空大跨度跳躍，任意拼貼，全依導演的自由聯想來出現，但都猶如處在一個影像王國的虛擬世界，讓觀眾清晰意識到「電影」這個媒體在本片中所擔任的重要意義。

除了上述的四部《哈》片，尚有一些名導演也經常在改搬其他的莎劇名著時，憑藉一個單一的視覺意象來彰顯獨白的主旨。譬如俄國導演格高瑞·康新柴夫(Grigori Kozintsev)¹²在其 1972 年的《李爾王》片子裡，主角於第三幕第二景的「暴風雨景」精神崩潰的獨白中，就特地尋覓了一個「熔岩荒原」來具象化李爾當下的獨白心境。年邁的李爾王將其王國讓大女兒與二女兒繼承之後，兩位女兒卻一反過去奉承阿諛的態度，對父王冷淡挑剔，甚至狠心切割，逼得驕縱剛愎的李爾只好讓自己流放，在雷雨交加的荒野中，悲從中來，不禁仰天長嘯說出以下獨白：

吹吧，風啊！脹破了你的臉頰，猛烈地吹吧。……你，震撼一切的霹靂啊，把這生殖繁密、飽滿的地球擊平了吧！……你，思想一樣迅速的硫磺電火，劈碎橡樹的巨雷先驅，燒焦了我的白髮頭顱吧！打碎造物的模型，不要讓一顆忘恩負義的人類種子遺留在世上！……儘管轟著吧！儘管吐你火舌，噴你的雨水吧！雨、風、雷、電都不是我的女兒，我不責怪你們的無情；我不曾給你們國土，不曾稱你們為我的孩子，你們沒有順從我的義務……我站在這兒，只是你們的奴隸，一個可憐的、無力的遭人賤視的老頭子。可是我仍然要罵你們是卑劣的幫兇，因為你們濫用上天的威力，幫助兩個萬惡的女兒來跟我這個白髮的老翁作對…¹³

在其親著《李爾王：悲劇空間》(*King Lear: The Space of Tragedy*)一書中，康新柴夫詳細說明了他選擇「熔岩荒原」此空間所蘊含的深意：

在攀向電廠附近一個孤立的、山脊的時候，一個景觀霎時躍入攝影團隊眼簾：一個相當難以置信的灰原在我們面前展開，從近處遠至天邊的水平線全是整齊的淡灰色，幾乎接近白色，邊緣有些微的彎曲，而這些無止盡的曲線有著重複的節奏，清楚到好像火山熔岩突然凝凍，使沙塵頓時化為岩塊一般。地球上再也找不到這麼一塊地方，然而它卻如此真實地攤在我們眼前。這個外景早在數十年前就為我們準備好了，這些從石灰地層傾洩而出的火山灰泥 è è 現在，造風機與水幕都不再是這一景的決定性意象，居主導地位的是那片死寂火山地的節奏，在這個節奏中手指交扣的人們迷失了，被扣押在空寂步步進逼的恐慌中。

(Kozintsev 1977:129-131)

上述的空間可以視為康新柴夫的主角李爾王內在崩亂的外顯：相較於沙漠、礫原、冰磧或凍原，導演安排的空間是一片真正的死亡焦土，所有生命跡象在岩漿入侵的瞬間化為焦炭與煙塵，永遠埋葬在漆黑冷硬的火山凝漿之下，再也無法孕育任何生命。為了進一步凸顯獨白的主旨，導演更讓陣陣席捲的滾滾沙塵、呼嘯的狂風暴雨和無情肆虐的雷電，配合著無生命跡象的荒地空間，這些綜合在在訴說著李爾心碎絕望的悲嚎與怒吼，空間景物與主角心境、劇情發展緊密地交織，相和相成。康新柴夫的處理強調李爾王控訴「天地不仁，子女不孝」的主觀視角，因此導演選擇這片不毛的熔岩荒原作為場景，藉著空間與景物呈現「戲劇氛圍並且與角色生命緊密融合」(Kozintsev 1977:80)。

類似的空間設計理念在奧森·威爾斯(Orson Welles)1948年的《馬克白》(*Macbeth*)影片即已大量使用。該片中，主角馬克白在第二幕第一景的獨白：「在我面前搖晃著、它的柄對著我的手的，不是一把刀子嗎？來，讓我抓住你。」(óls this a dagger which I see before me, The handle toward my hand? Come, let me clutch thee.ô)之空間場景也跳脫了寫實的框架，而趨向一個凸顯馬克白炙熱野心的意象式空間。此段獨白透露了馬克白欲刺殺國王鄧肯之前的內心掙扎，他說道：

在我面前搖晃著、它的柄對著我的手的，不是一把刀子嗎？來，讓我抓住你。我抓不到你，可是仍舊看見你。不祥的幻象，你只是一件可視不可觸的東西嗎？或者你不過是一把想像中的刀子，從譫熱的腦筋裡發出來的虛妄的異象？我仍舊看見你，你的形狀正像我現在拔出的這一把刀子一樣明顯。你指示著我所要去的方向，你的刃上和柄上還流著一滴一滴剛才所沒有的血。沒有這樣的事；殺人的惡念使我看見這種異象。現在在半個世界上，大自然仿佛已經死去，罪惡的夢景擾亂著平和的睡眠，作法的巫覡在向慘白的赫凱娣獻祭；面容枯瘦的殺人犯，聽到了替他把風的豺狼的嗥聲，像一個鬼似的向他的目的地躡足跨步前進。堅固結實的大地啊，不要聽見我的腳步聲，知道它們是到什麼地方去的，我怕路上的磚石會洩漏了我的行蹤。我正在這兒威脅他的生命，他卻在那兒活得好好的；在緊張的行動中，言語是多麼軟弱無力。（鐘聲）我去，就是這麼幹；鐘聲在招引我。不要聽它，鄧肯，這是召喚你上天堂或者下地獄的喪鐘。（下）¹⁴

做為即將犯上的臣民，馬克白為慾望所驅使，預見自己將犯下不容天地的弑君大罪，將自己

內心深藏的慾望以沾滿鮮血的匕首具現，眼中滿是那白晃晃刀光。為了凸顯此獨白的主題，導演奧森·威爾斯於這段獨白中，創造了一個岩洞王國、一個隸屬於潛意識中見不得青天的黑暗岩洞，一個滋養無窮野心與黑暗企圖的幽冥王府，岩壁還緩緩滲出如石油般的野心汁液，具象出馬克白此時處在野心炙熱和良心譴責的兩難處境(Davies 1994:89)。此外，這個空間也是馬克白內心世界的外顯化，它「野蠻、充滿蜿蜒的階梯和岩洞，處處表現馬克白複雜的心中具有野心、充滿幽暗面、但也意志未決，尤其岩壁上還冒出液體，好像馬克白顫抖不安、冒出冷汗一般」(Davies 1994: 89)。

上述數例反映出莎劇電影導演常根據自己對某一獨白場景中之角色精神世界的理解，為他們量身打造一個「會說話」的意象式空間。他們並不滿足於建構一個僅僅提供演員表演的場所，而力求創造一個能表現其電影風格和戲劇內涵的視覺符號，透過空間的再創造，深化並且廣化的莎劇內蘊的意義。

三、意象並列法

除了採用「單一視覺意象」來建構概念性空間之外，莎劇電影導演也傾向使用一連串彼此關連不大，但都指涉同一意含所指的物件／道具，來影射角色無法言說的深層情感，運用畫面連續剪接，或快或慢、漸進地感染觀眾。觀眾在高潮之處驚覺空間中森羅萬象的暗喻，乃是經過導演精心巧妙的安排。因為電影導演的創作思惟是「一種創造性的聯想，藉助於聯想，導演選擇將各個意象連結成一個新的意象，一個能體現導演創作立意的意象，一個概括了思想內涵的空間形象。然導演選擇一個意象，同時就得考慮到這個意象與其他意象的結合…以便能產生一個概括主題思想的空間形象」(胡 2001: 83)。

肯尼斯·布萊納的《哈姆雷特》其第二幕第二景的著名獨白空間即是一系列意象並列而成的概念性空間佳例。此獨白「啊，我是一個多麼不中用的蠢才！」(óO what a rogue and peasant slave am Iô) (Act II, Scene ii)發生於在看完伶人演述古老的特洛伊(Troy)故事後，王子獨自一人時，一面自我譴責本身的懦弱無能，無法為其父王被謀殺之事做出復仇的果斷作為，但同時在自我反思中，他從戲班子剛才把古希臘特洛伊時期的虛構故事扮演得煞有其事，由此激發他想出讓伶人故意在叔父面前搬演一齣類似叔父以毒藥灌進父王耳朵，篡位成功的戲中戲(〈捕鼠器〉)的靈感，於是說出了以下獨白：

啊，我是一個多麼不中用的蠢才！這一個伶人不過在一本虛構的故事，一場激昂的幻夢之

中，卻能夠使他的靈魂融化在他的意象裡，在它的影響之下，他的整個臉色變成慘白，他的眼中洋溢著熱淚，他的聲音是這麼嗚咽淒涼……這不是很不可思議的嗎？……可是我，一個糊塗顛預的傢伙，垂頭喪氣，一天到晚像在做夢似的，忘記了殺父的大仇……啊，復仇？——唉，我真是個蠢才，我親愛的父親被人謀殺了，鬼神都在鞭策我復仇，我這做兒子的卻像一個下流女人似的，只會用空言發發牢騷，學起潑婦罵街的樣子來，真是了不得的勇敢！呸！呸！活動起來吧，我的腦筋！我聽人家說，犯罪的人在看戲的時候，因為台上表演的巧妙，有時會激動天良，當場公認他們的罪惡；因為暗殺的事情無論幹得怎樣秘密，總是藉著神奇的喉舌謝露出來。我要叫這班伶人在我的叔父面前表演一齣跟我的父親慘死情節相仿的戲劇，我就在一旁窺察他的神色；我要探視到他靈魂的深處，要是他稍露驚駭不安之態，我就知道應該怎麼辦……憑著這一齣戲，我可以發掘國王（叔父）內心的隱密。¹⁵

哈姆雷特深以不能公開復仇為苦，而必須被迫想出這巧計來揭發叔父是否犯了鬼魂所說的弑君重罪，冀望此戲中戲能讓真相水落石出。根據瑪莉·馬荷(Mary Mahr)指出，此段獨白「富涵許多指涉『劇場表演』的隱喻」(Mahr 1992:422)，肯尼斯·布萊納將原著的「世界原是一舞台」(all the world is a stage)的中心題旨反映在此段獨白的空間設計之中(Vanrigh 1997:366)。導演讓哈姆雷特在伶人散去後，獨自一人退回他的書房，在此空間中，導演精心安排了一系列讓觀眾聯想到「劇場表演」的物件：諸如一個地球儀(a globe，在此影射莎翁自己的環球劇院(The Globe Theatre)、戲劇面具、以及一個像愛西諾皇宮大廳的「玩具劇場模型」。這三個物件並存在此一獨白場景中，除了具有假扮／扮演的含意，更有設計誘人退去假面具，現出原形的含意；它們不僅預示主角將執導一場戲中戲，更轉化成哈姆雷特醞釀〈捕鼠器〉一景的發酵屋或是把玩戲中戲的實驗劇院。如同安妮·凡瑞觀察道：「肯尼斯·布萊納選取的演出場景顯而易見[的是]以視覺提醒觀眾『世界原是一舞台』的概念，深思後會發現玩具劇場宛如國家議會、仔細思索後又發現它其實是莎翁的環球劇院，在其中，王子唸出那充滿後設戲劇特性的獨白：『啊，我是一個多麼不中用的蠢才！』……原本隱藏於莎劇書面文本、舞台與場景中的『戲中戲』符碼也就這樣被揭揚出來了」(Vanrigh 1997:366)。

另一意象並列創造出來的獨白空間例子也可見於勞倫斯·奧利佛的《哈》片之第一幕第二景的獨白，此段獨白是發生在叔父與母后的新婚大典之後，哈姆雷特於此獨白的後半部份暗自嘆謂：

…想不到居然會有這種事情！[父王]剛死了兩個月！不，兩個月還不滿！這樣好的一個國

王，比起這一個[叔父]來，簡直是天神和醜怪；這樣愛我的母親甚至不願讓天風吹痛了她的臉龐…她會依偎在他的身旁，好像吃了美味的食物，格外促進了食慾一般；可是，只有一個月的時間，我不能再想下去了！脆弱啊，你的名字就是女人！短短的一個月以前，她哭的像個淚人兒似的，送我那可憐的父親下葬；她在送葬的時候所穿的那雙鞋子現在還沒有破舊，她就，她就…嫁人了…那不是好事，也不會有好結果…¹⁶

勞倫斯·奧利佛使用許多意象的並列，讓這段獨白所處皇宮大廳看起來儼然是「一座劇場舞台與競技場的綜合體」(Guntner 1997:138)。第一段獨白之前，導演將前來祝賀的眾臣賓客分坐長桌的兩側，叔父克勞帝亞斯與母后緊緊地貼坐在寶座上，而哈姆雷特則是遠離眾人，刻意地選擇坐在新王的正對面。當新婚慶典完畢，克勞帝亞斯挽著皇后與眾臣離去後，孤伶伶一人留在皇宮大廳的王子開始說第一段獨白，此時鏡頭導引著觀眾看出，此皇宮大廳原來是一個「舞台」！奧利佛刻意使用天空佈景片，加上兩片巨大的舞台布幕、景片、搭建的樓台、高塔等，使觀眾強烈意識到這是一個一景到底的戲劇舞台(one-unit set)。再進一步細看整個空間中的布景，觀眾發現諾曼式的巨大樑柱、半圓拱頂、羅列的拱形門窗，加上開放式的天空布景，這時觀眾才驚覺整個舞台根本就是一座「羅馬競技場」！

依據弗洛伊得的詮釋，「大廳表示著哈姆雷特的潛意識中他必須親自下場與克勞帝亞斯，那個坐在他王座上的人，正面對抗」(引自 Guntner 1997:138)。在競技場中，只有對抗、鬥爭與死亡，這就是王子面對的殘酷事實。剛才婚宴上的賓客們都是觀眾，而王子的敵手就是坐在正對面的叔父。與其說哈姆雷特是古羅馬戰士被推到競技場上面對死生存亡的鬥爭，不如說他是西班牙鬥牛場中的鬥牛，被驅策著前進，經過一連串黑暗走廊後，唯一的出口，就是迎向榮耀與死亡的競技場。導演從第一段獨白的一開始就不斷給予暗示，透過舞台／競技場之一連串不同的意象，點出本劇的悲劇性：王子被推向死亡的復仇之路，在幾經激烈的內心掙扎後，最後選擇面對鬥爭，以身相殉。

又如黑澤明的《亂》(*King Lear*)一片的暴風雨景，導演以畫面取代獨白，而且選擇了一個「無風無雨」的暴風雨景(普 1995:222)。呼風喚雨的權勢與威儀盡皆遠去，黑澤明的李爾出奇地安靜，猶如一個不堪痛苦記憶負荷而暫時精神失常的伶仃老者。暴風雨中的獨白被拆解成三段，第一段李爾走在一片蠻荒孤寂的大草原上，對周遭一切視而不見；第二段是由身旁的弄臣點出「你棲身在被你毀滅的城墟下」，畫面裡出現巨大的坍塌與殘垣，清楚昭示這片廢墟往日的風華，點出李

爾功勳標榜的赫赫偉績建築於他人家園傾頹的主旨，而風燭殘年的今日，收容他的竟是昔日率軍血洗的第二兒媳故國，何等的悲哀與諷刺；第三段，李爾走入了破敗的廢墟中，像個失智的孩子，指著斷壁頹垣緩緩吐出牙牙學語時期的句型：「這是城堡。」「這是城牆。」又迷惘地問「我在哪裡？」「我是誰？」「為什麼牆壁上空空的沒有屋頂呢？」，繼而突然大叫：「我是一隻小蟲子，別傷害我…」赤裸裸地呈現一個昔日強權壓迫者落魄失勢的無助。黑澤明的處理強調的是因果輪迴的概念，荒塚斷牆是國破、枯木是家亡、荒野是田蕪，而殘垣、斷壁、枯木、荒塚這一系列意象都貫穿著共同的意義：「眼看他起朱樓，眼看他宴賓客，眼看他樓塌了」，卻忘記了自己正是毀棄高樓的撥雲手，多年後才在半傾的城牆下體會出漫天烽火中的兀自驚心。強奪他人國土家園的李爾，最終被兒子遺棄而落魄流浪到自己之前侵占摧毀的城池，此段暴風雨獨白之前後三段空間的層疊重出的並列意象烘托李爾的衰頹，更彰顯因緣果報的深刻諷刺。史蒂芬·普林斯在《武者的影跡》一書裡結論道：「…[本片]具體化了因果循環…暴力與邪惡都是因為前人以前犯下的罪孽」（普 1995:221）。

同理，澳洲新銳導演巴茲·魯曼(Baz Luhrmann)1996年新版的 *Romeo + Juliet*，片中茱麗葉的「樓台會」獨白，也是用一連串彼此沒什麼關連的意象為女主角建構出表面是「自家後方的游泳池」，但實則暗指一個可供愛侶逃避世間仇恨紛爭，得覓寧靜和平的淨土(Lehmann 2002:149)。眼尖的觀眾可發現，這座泳池並不只是一座普通豪宅華廈的四方池子，三分之二是露天的空間，另外三分之一伸入石拱之下，拱洞中佈置了一個維納斯誕生般張開的大蚌殼，更為這個空間平添濃濃夢幻的神話色彩。除此之外，導演還進一步安排泳池與一個巨大的熱帶魚水族箱並置，魚缸中繽紛斑斕的魚群在珊瑚礁的洞穴裡怡然自得地悠游來去，恬靜安適，令人神往。加上整片泳池被燈光打得猶如一塊藍水晶，透過潋潋波光的反射，海蝕洞般的石砌岩拱以及四周牆上都染上了淡淡的天藍柔暈，自成一個純淨的小天地。綜觀上述的種種意象與湛藍的泳池並列的效果，整個泳池的空間在黑暗中被孤立出來，像一片不受外力侵擾，無人曾駐足的明亮島嶼，讓人不禁聯想到1980年美國導演藍道·克來瑟(Randal Kleiser)執導的《藍色珊瑚礁》(*The Blue Lagoon*)¹⁷影片裡的純真世界，一個沒有仇恨、沒有心機、清純乾淨的香格里拉。巴茲·魯曼為這對正值年少、未受成人世界仇恨沾染的小情侶，特別安排了這片淨土，在泳池中的羅蜜歐與茱麗葉正似水族箱中的魚兒，展開一場求愛之舞。

四、大自然空間與景物

電影中的空間除了現成的空間或人造的物質性空間之外，也包含著大自然空間和景色。大自然——人類生存的環境——較諸具有歷史文化背景的建築與物件，在觀眾的心智圖象裡總是會有先驗的概念存在，象徵宇宙龐大而神秘幽玄的能量展現、天命的象徵，無法簡單與一般物件相提並論。自然景物出現在電影中時，除去表達導演意圖的功能，往往蘊藏著更深層的哲學概念，在未言之間，表現出導演本人對於天人關係的思考，大大地影響觀者對情節的詮釋，同樣一個獨白場景，透過不同的自然景色，傳遞的訊息便大不相同，可以是命運的懲戒、也可以是生命的愛憐，當然也可能變成一種無力的嘲弄。只是，自然景物與人工道具兩者即便都是作為導演傳遞意義的手段，但背後所潛藏的符號指意系統卻大不相同。

莎劇電影中的大自然空間景物與角色獨白中的情緒經常息息相關，水乳交融在一起，它們不只描寫主角所處的外在特殊環境，更是人們內心狀態的外在表現。觀眾目睹主角思想行為如何使圍繞著他的空間景物發生變化，而這些變化反過來又是怎麼影響角色。無怪乎哥德(Johann Wolfgang von Goethe)曾說：「不只是週遭的環境能夠對人物產生影響，人物也會對環境做出反饋，當他們容許環境改變自己的時候，同時他們也回過頭來改變了環境」(引自 Davies 1994:9)。為了使情節與畫面交融，大自然也可以發揮以景抒情的功能，利用自然事物表達腳色的內心情緒、或是導演對情節的看法，一如希臘歌隊(chorus)與劇情有辯證的效果。然而東西方文化對於天人關係的看法差異，往往也影響導演對自然的詮釋，自然有時成了審判者、人類的對手，有時卻又變成良善的蓋亞、如保赤子似地看守人類。隨著電影技術的成熟，導演越來越擅長操弄觀眾反應，於是自然景物在有意安排下，往往成為導演個人對情節詮釋的解說員，而不再是中性的存有了。因此我們發覺，格高瑞·康新柴夫(Grigori Kozintsev)的《李爾王》片中，人獨白的情感不僅從他的臉部表情、姿態動作和語言流露出來，而且也從荒涼的大地、烏雲密佈的天空、夕陽的殘輝、草木的榮枯、河流的湍急，這一切都在替主角的心境「說話」。康新柴夫論及在藝術中，自然界被擬人成希臘歌隊即是此理。是故，在談論他的《李爾王》一片時，康新柴夫曾說道：「我試圖尋找一個李爾的視覺呈現，大自然在這部戲裡必須扮演如希臘悲劇中歌隊(chorus)¹⁸的角色」(Kozintsev 1977:26)。

在康新柴夫的《李爾王》片子開場，一群瘦弱餓殍的黎民表情木然走在怪石嶙峋的灰石地形裡，天地無情，貧乏的荒土讓他們不得不離家流亡，這正是 Kozintsev 所要傳達的「貧國地景」

(Kozintsev 1977:117)。蒼天不仁，以百姓為芻狗，然而李爾不知民間疾苦的，在他腦中所幻見的王國領土是水草秀美、物產豐饒的優勝美地，百姓悅樂地生活其中。在導演的處理下，自然，除了點出人民處境外，也作為天命代言出現，因為昏庸無政總是伴著荒年旱魃出現，暗示著李爾遭遇覆滅的必然性。啟蒙以來的理性思想將自然化為人類可征服的對象，自然變成人的競爭對手。大自然作為此片導演創意圖的代言人，更明顯見於李爾在暴風雨景中的獨白。此時李爾獨自狂奔在沙塵滾滾的荒原，龜裂的土地是熔岩凝結的惡地地形，被燒灼過後的焦土，寸草不生，蟲鳥滅跡，是自然野蠻形象的極致，拋擲其中的個人全然無法與之對抗。導演讓李爾身處貧瘠蠻荒的環境，用殘酷險惡的自然景物來具象化人心的詭譎凶險，配合雷電和暴雨表現李爾心智的狂亂，大自然成為人物內心狀態的外顯，並且與劇情交織一體。自然又變成慣用的內在情境外顯手法：用外在的景物映襯人性的卑劣殘酷、不仁不義，並投射主人翁內心的悲慟與狂亂，呈現「戲劇氛圍並且與角色生命緊密融合」(Kozintsev 1977:80)。

和康新柴夫的《李爾王》之野蠻大自然相比，在日本名導演黑澤明的詮釋裡，野蠻的是人類。一反人類文明象徵進步的烏托邦幻想，黑澤明的《亂》(改編自莎翁的 *King Lear*) 片中不斷的營造自然界靜謐美好的形象，用以反襯人類在衣冠楚楚的包裝下，赤裸裸未脫的獸性。澤明的《亂》，開頭是青蔥蓊鬱的層層峰巒，湛藍的晴空，金燦燦的陽光伴著幾絲浮雲，一派安寧祥和的美景，人類在這樣的環境中，從事著非為飽食的野蠻殺戮——春遊狩獵。大自然被處理成一個完滿的存在，如同一個角色帶著一個全觀的宇宙視野，靜靜看著人類在其中自相殘殺，容忍這群萬物之靈對世界及生命的踐踏與蹂躪，卻不加以干涉。郭玉美曾指出：「影響日本空間設計最深的是佛教的禪宗思想，它以簡素、幽玄、自然脫俗」寂靜孤高與為主，置身其間，令人如置於『採菊東籬下，悠然見南山』的意境中…」(郭 1994:46)。與西方的對抗觀點相反，東方視角的天人關係是圓滿合一的，人只是世界組成的一部份，不離不棄、雨露均沾。「禪」影響日本文化至深，講求自我修身的生活禪化為日常的一部分，成為日本人對生命的態度，長於廝的黑澤明大受影響。禪宗對自然的看法：「大自然因為沒有人的意志，人的慾望摻雜在內，故大自然最為純真，最自然，也最完美。一有人的意識加上去，就不免有善惡、有是非、有私心雜念」(引自鈴 1992: 9)，恰似公案所言：「風動？幡動？人心自動。」外界的一切是純然的中性，一切善惡有為法都是來自人心私利。

在畫面的意義表達上，除了上述《亂》片頭狩獵景，還有溫和的暴風雨景，都可看到黑澤明典型的空間構圖，其中的特徵之一即是：大自然景物猶如是被人格化的風景。黑澤明曾指出：「大幅

留白、人與物僅佔一小部分空間的構圖方式，是日本藝術的一項特色。吾國之人深受這般圖式的影響，因此在構圖之時，往往不覺即取用之」（引自普 1995:225）。潑墨山水畫的構圖，是東方美學對時間空間不可言說的體驗，於是大幅留白，表達深遠意涵。在黑澤明的電影中俯拾可見的是：大幅留白的大自然對比渺小一佇的人類，強烈的反差運用，更加突顯我輩不過是逆旅過客的觀點。此範例可見於此片暴風雨獨白中，被女兒拋棄的秀虎（李爾王）看上去非常淒慘，令人憐憫，被剝奪了財富權力，一無所有流落荒野，他「像豆粒般地被黑澤明配置在廣漠無的原野中，此時無限自然的存在感才是主角，人如滄海一粟般地渺小。這樣的空間構圖，讓尋常的風景變成了一幅宇宙視景，可以說是黑澤明對俗世容華的虛空，營造了一個心理象徵」（普 1995:225）。

但有趣的是，導演更進一步地選擇讓秀虎所處的外在環境狂風大作、險惡異常，內在卻獲得無比平靜，彷彿他安穩地離開紅塵紛亂、回到自然懷抱。「秀虎[李爾王]在那種驚人的狂風中，卻有如身處在青天之原野一般，慢慢的採摘著花朵手中還抱著一束花做點綴，這是帶著有點悲涼的美。…好比一葉孤舟，無依無靠——它構造原始，沒有保持穩定的機械裝置，沒有乘風破浪的舵槳，與現代化的巨輪形成鮮明的對照。但正是這種極端的無依無靠，我們感受到一種無限的…『先驗的孤絕』」（鈴1992:10）。秀虎的瘋狂是一種不被理解孤獨、絕對而無法妥協，因為瘋狂如同沈默，一旦承認就不存在了。在這樣的大狂大智中，他卻安於一種被保護的狀態，因為大自然如保赤子般地守護著，自然是比人世更安穩的搖籃，一切都是直來直往，沒有謊言與欺騙。影評人宇田幸洋認為「秀虎的恍惚可說是還太溫和，是一種被周圍的人保護住的恍惚…」（引自鈴1992:10）。

秀虎（李爾）在痛心失望之餘，神志迷亂步伐濫褻地步向杳無人煙的荒原，背後是虎視眈眈的次郎與家臣兵士們，面前平坦遼闊的草原，反而像是母親的懷抱，敞開雙手迎接這位傷痕累累的長者，像個無邪的孩童一般，心無旁騖的採著花。同樣的暴風雨景，黑澤明的豐美草原與康新柴夫無生機的灰石與惡虎恰成深刻的對比，這是東西方對於天人關係認知差異所造成，因此同樣以自然作為宏觀視野，卻有不同的詮釋方向。

如同康新柴夫、黑澤明在電影中大量使用自然景物和天氣，讓大自然成為影片中的一個角色，賦予其個性和意義，或是利用景色來製造與劇情反差或使主題更加深刻，美國莎片導演奧森·威爾斯(Orson Welles)也是如此運用大自然，將自然界的景物擬化為人。在他的《馬克白》片中，重要獨白多發生在室內景中，然而導演卻三次運用大自然的烏雲來傳達其意圖：首先，在馬克白夫人發瘋自盡前的一個場景，馬爾康(Malcom，為國王鄧肯之長子)所率領的英軍偽裝成柏南森林，在烽煙漫天中向馬克白城堡緩緩逼進，導演故意讓軍隊由山脊後方出現，宛如空中擴散開

的濃密烏雲，漸漸遮蔽白色天光，充滿壓迫感的不祥預兆。接著馬克白聞訊夫人之死後，前方是漫延的軍隊烏雲，後方刀劍交逼，腹背受敵的馬克白有感而發本劇最有名的獨白之一（第五幕第四景）：

明天，明天，再一個明天，一天接著一天地躡步前進，直到最后一秒鐘的時間；我們所有的昨天，不過替傻子們照亮了到死亡的土壤中去的路。熄滅了吧，熄滅了吧，短促的燭光！人生不過是一個行走的影子，一個在舞台上指手劃腳的拙劣的伶人，登場片刻，就在無聲無息中悄然退下；它是一個愚人所講的故事，充滿著喧嘩和騷動，卻找不到一點意義。¹⁹

在拍這段知名獨白時，導演先特寫馬克白的臉，逐漸溶接成煙霧瀰漫畫面，烏雲意象又起，象徵著馬克白的內在心境，感嘆人世無常，聚散如雲，如露亦如電，如夢幻泡影。藉由此段獨白，馬克白表達出人生空虛無意義、厭世的想法，無實體的煙霧瀰漫似乎暗示著爭名奪利的野心、人生際遇的風起雲湧，最後終究會如風吹過，化為一場空。奧森·威爾斯巧妙地使用大自然的「烏雲」意象作為柏南森林的延伸，同時也象徵著馬克白的命運：詭譎神秘的雲層，忽而柔媚婉轉地暗暗叢聚，忽而變形壯大，這會動的柏南森林，不斷地壓迫著馬克白的身心，滿天的黑雲是他無法逃脫的命運大網。

與上述三位導演不同的是，肯尼斯·布萊納在其執導的《哈姆雷特》一片裡的大自然顯得刻意虛假。在複製技術發達的二十世紀末，布萊納反而不再追求尚真。在布萊納的《哈姆雷特》片中，大自然場景往往顯得出奇地不真實，自然已是被抽去先驗的意義：天命，成為一種純粹的景觀造物，因此電影中的自然往往故意以粗略的影像技術表現，有意要讓觀眾發現這不是真正的自然，而是導演有意設計的畫面。例如，導演於片王子的重要獨白中，安排了兩次經過人工刻意加工處理過的「雪原」場景，布萊納以此荒蕪死界作為叔父克勞帝亞斯統治之下的丹麥王國的象徵。此種暗示可見於在第一幕第五景王子所說的獨白：在與父王的鬼魂相遇，得知叔夫謀殺了自己的親兄之後，王子忍不住說道：

天上的神明啊！地啊！再有什麼呢？我還要像地獄呼喊嗎？啊，呸！忍著吧，忍著吧…奸賊[叔父]，臉上堆著笑的奸賊…一個人儘管見面都是笑，骨子裡卻是殺人的奸賊…現在我要把記下我的話，那是「再會，再會！記著我。」我已經發過誓了。²⁰

布萊納表現此段獨白空間手法是：王子被父王的鬼魂告知叔父篡位謀害的消息之後，難耐心中悲憤的王子緊跟著父王的鬼魂進入了 3D 動畫製造出來的一片雪原枯林裡，此時，突然大地冒出氣泡，頓時天崩地裂，暴風襲捲、枝葉亂飛、飛沙走石、鬼火飄忽…，王子闖入了一個不屬於真實世界的異空間：這是父王的意識世界，大自然的反常現象乃是亡者怨氣的堆積發洩、是對於毒害親夫、謀竄王位的怒吼，哈姆雷特進入這一強大的主觀意識世界中，受到鬼魂的宰制，他完全地接受了父王復仇的意識進入腦中。這片岩漿四射的荒原同時也是王子的內心寫照，面對動盪的王室、不安的未來、對亡父的追思與死因的懷疑造成他內心起伏激動，布萊納將之具現在外界環境上。或著說，這是幽冥世界，在此殊途的人鬼才能交流。設置乍看真實，卻又充滿人工雕琢過的 3D 動畫的寫意空間，以此隱喻角色的內在世界，用自然景物替角色宣染台詞之外的情緒，如此充滿意義的空間雖然限制觀眾詮釋的方向，卻突顯出導演所欲表達的氛圍：心智恍惚的王子感受到亡靈的憤怒、甚至更進一步地讓亡靈主宰自己的意識，於是在自我與復仇的雙重意念中遭受著折磨。

同樣地，在哈姆雷特的第四幕第四景之獨白「我所見到聽到的一切就好像在對我譴責」(How all occasions do inform against me)之中，布萊納又再度以 3D 合成技術的「虛假白雪冰原」來包圍住王子，藉以點出王子欲振乏力，難以挽救丹麥亡國的厄運。此段獨白描述王子深受挪威王子福丁勃拉斯(Fortinbras)命令大軍攻打波蘭，只為了一處彈丸之地的心理刺激，在一陣心智激辯後，決定要展開復仇的行動。導演將這個獨白的場景設在與第二獨白相呼應的一片無垠的白雪冰原，王子從頭至尾佇立不動地講述這段獨白時，導演用一個連續性鏡頭，先是一個王子的中特寫鏡頭，讓觀眾進入他的思考之中，然後鏡頭往後一直拉(track back)，當最後哈姆雷特高喊著「從這一刻起，讓我摒除一切的疑慮妄念，把流血的思想充滿在我的腦際！」(from this time forth, My thoughts be bloody, or be nothing worth!)時，他張開雙背，做出「如電影《亂世佳人》中的郝思嘉那絕望的一個姿勢，王子孤單單的站在冰原之上，一個長長的拉鏡頭使他的身影越來越小，空曠的背景更顯得寂寞冷清」(Crowl 2003:138)。

在這充滿激憤的獨白中，我們看到哈姆雷特在由虛假合成的白雪原中淪為一個小小的黑影，在獨白情緒達到最高潮時，他高舉的雙手顯得如此無力、難以挽回什麼，丹麥王宮正是皓皓白雪將他完全包圍，暗示著王子採取行動後將會被壓在這白色的群山下、消失。布萊納的雪山只是作為王子身處的險惡環境，對照他無力改變的現狀，畫面中的自然不過是經過鋪排的構圖，不再具有宏觀的腳色視野。我們無法經由虛假合成的雪山感受到命運的觀點，我們只看到鏡頭的運動，

自然雖然出現在鏡頭裡，卻已經失去其神秘的隱喻性，不帶有先驗概念。

透過對四位導演的比較，我們可以發現東西方導演對天人關係的不同看法：康新柴夫依循西方傳統的對抗性思維，自然成為命運的化身、懲罰無知妄為的人類；黑澤明東方式圓滿的天人關係，表現的是人性的險惡與自然的美好，世界本來無知、人卻充分自覺；到了奧森·威爾斯手中，自然景物雖然超控著馬克白的命運，但卻不再是天命必然，我們看到女巫隱身其中翻雲覆雨，雖然一樣神秘難解但卻多了可以認知的理性成分；布萊納的《哈》片則全然消去自然的神秘性，在影像世界裡是沒有真實可言的，他讓觀眾看到純粹屬人的世界，人的慾念決定世界的樣子，人在其中掙扎奮鬥，自然不再看顧著人類世界，也沒有所謂的保護或對抗了。透過對自然景物的運用，我們讀出導演私人的哲學觀點，深深左右電影詮釋，正是因為底層蘊含的思維改變，才讓莎劇電影可以與時精進，貼近每代觀眾的想法，永不退步。

五、結語

懷利·西佛(Wylie Sypher)曾說過：「電影空間絕不是一個簡單的空間而已」(引自 Buchman 1991:264)，一般敘事型的寫實空間設計，佔主導地位的是「物」，著重呈現角色周圍客觀、尚真的物質世界：僅止於「造景」、而未臻「塑境」，無法傳達像莎劇獨白那樣的深層意涵。唯有在擺脫對角色周圍物質環境的描摹和複製，導演們才能更自由地從哲理或心理上深入人物的精神世界，例如透過空間的視覺隱喻，可以捕捉某一場景中，角色深處的意識活動。不同於一般陷於情感抒發，本文所提及的著名莎劇獨白絕不是漫無目的的情緒濫情決堤，喃喃自語、叨叨敘敘，反之，它是一種高度心智和情感同時做工的活動，莎翁藉此反映出「人文主義」(Humanism)的思想：不同於古典英雄的生來崇高，莎劇筆下的主角是透過自我心靈能力的極致發展達到崇高美，如同馬基維利(Niccolo Machiavelli)在《君王論》(*The Prince*)²¹中述及的理想君主一般：擁有高度的思辯能力與行事勇氣。他們的情感與理智不同於凡夫俗人，兩者皆強烈發達，他們注重現世的名譽權財、並且勇於取得，即便因而作出錯誤選擇、招致失敗命運，那都歸咎於人類天生的不完美、性格的缺陷，並無損於他們成為一個人、一個莎劇英雄的崇高性。而最能表現此莎劇英雄特性的無疑是其著名的關鍵性獨白。是故，當代的莎劇電影導演相當意識到獨白的重要性，故為獨白所設計的空間不應是「裝飾」或寫實背景，而是為「人物」建構在其中經歷什麼樣事情的空間。

搬演莎劇獨白至大螢幕，在場景空間的選擇上，許多導演常從眾多的意象中，過濾掉不重要的，檢選一個或數個相關意象來指涉同一意涵。這些導演視空間為具有獨特的「角色心理造型」

的功能，他們再創空間的重心從獨白的主題和文字意象（材料），而不停留在逼真地再現主角周圍的外在環境。他們不依賴既有寫實的表現手法，而傾向創造更精準、隱晦卻充滿意涵的敘事空間，挑戰觀眾智性的極限；這些導演的作品不是為了說服觀眾相信故事，而是試圖運用電影自身特性與技巧讓觀眾折服，並且從中獲致樂趣。

隨著電影技術的成熟，當代導演越來越擅長操弄觀眾反應，於是空間與物件／道具在有意安排下，往往成為導演個人對莎劇獨白詮釋的解說員，而不再是中性的存有了。因此我們發覺，透過對獨白的空間與物件等的運用，我們讀出導演私人的哲學觀點，深深左右電影詮釋，正是因為底層蘊含的思維改變，才讓莎劇電影獨白可以貼近現代觀眾的想法，永不退步。面對電影，觀眾不能繼續做一個單純的接受者，他們勢必轉變為主動的思考者、與影像進行雙向的交流；當代導演藉由獨白空間表現手法的改變突破了傳統電影單向的傳播，使之成為雙向的交流。

引用書目

英文書目

- Almeredya, Michael (2000). *William Shakespeare's Hamlet: a Screenplay Adaptation*. London: Faber and Faber.
- Anderegg, Michael (1999). *Orson Welles: Shakespeare and Popular Culture*. New York: Columbia UP.
- Bazin, André (1967). *What is Cinema?* Trans. Hugh Gray. Berkeley, CA: University of California Press.
- Burnett, Mark Thorton (2003). *óTo Hear and See the Matter: Communication Technology in Michael Almeredya's Hamlet (2000)*. *Cinema Journal* 42:3(Spring 2003), 48-69.
- Buchman, Lorne M. (1991). *Still in Movement: Shakespeare on Screen*. Oxford and New York: Oxford UP.
- Caillois, Roger (1962). *Esthétique Généralisée*. Paris: Gallimard.
- Cartmell, Deborah (2000). *óFranco Zeffirelli and Shakespeare*. In *The Cambridge Companion to Shakespeare on Film*. Ed. Russel Jackson. Cambridge: Cambridge UP.
- Coursen, H. R. (1999). *Shakespeare: the Two Traditions*. Madison [N.J.]: Fairleigh Dickinson UP.
- Crowl, Samuel. *Shakespeare at the Cineplex*. Athens, Ohio: Ohio UP, 2003.

- Davies, Anthony (1994). *Filming Shakespeare's Plays: The Adaptations of Laurence Olivier, Orson Welles, Peter Brook and Akira Kurosawa*. Cambridge: Cambridge UP.
- Furse, Roger (1948). "Designing the Film Hamlet." In *Hamlet: The Film and the Play*. Ed. By Alan Dent. London: World Film Publications.
- Guntner, Lawrence (1997). "A Microcosm of Art: Olivier's Expressionist *Hamlet* (1948)." *Shakespeare Yearbook* 8 (1997), 133-152.
- Halio, Jay L (1973). "Three Filmed *Hamlets*." *Literature/Film Quarterly* 1:4 (Fall 1973), 316-320.
- Harrop, John and Sabin R. Epstein (1982). *Acting with Style*. 1st ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hirsch, Foster (1979). *Laurence Olivier*. Boston: Twayne.
- Jackson, Russell, ed.(2000) *The Cambridge Companion to Shakespeare on Film*. Cambridge: Cambridge UP.
- Jorgens, Jack (1977). *Shakespeare on Film*. Bloomington: Indiana UP, 1977.
- Kozintsev, Grigori (1977). *King Lear: The Space of Tragedy*. Trans. Mary Mackintosh, Berkeley: University of California Press.
- Kozloff, Sarah (1988). *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film*. Berkeley: University of California Press.
- Lehmann, Courtney (2002). *Shakespeare Remains*. Ithaca & London: Cornell UP.
- MacCarthy, Mary (1972). "A Prince of Shreds and Patches." In *Focus on Shakespearean Film*. Ed. Charles W. Eckert. New Jersey, 1972, 63-67.
- Mahr, Mary (1992). *Modern Hamlet and Their Soliloquies*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Manvell, Roger (1971). *Shakespeare and the Film*. New York: Praeger.
- Metz, Christian (1991). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: the University of Chicago Press.
- Mitry, Jean (2000). *Semiotics and the Analysis of Film*. Bloomington and Indianapolis, IN: Indiana UP.
- Pilkington, Ace. G. (1994) "Zeffinelli's Shakespeare." In *Shakespeare and the Moving Image*. Eds. Anthony Davies and Stanley Wells. Cambridge: Cambridge UP, 1994, 163-79.

- Silviria, Dale (1985). *Laurence Olivier and the Art of Film Making*. London and Toronto: Associated University Presses.
- Sypher, Wylie (1960). *Rococo to Cubism in Art and Literature*. New York: Random House.
- Vanrigh, Anny (1997). "All the World's a Screen: Transcoding in Branagh's *Hamlet*." *Shakespeare Yearbook*, 8 (1997), 349-369.
- Weiss, Tanja (1999). *Shakespeare on the Screen: Kenneth Branagh's Adaptations of Henry V, Much Ado About Nothing and Hamlet*. New York: Peter Lang.
- Willems, Michèle (1994). "Reflections on the BBC Series." In *Shakespeare and the Moving Images*. Eds. Anthony Davies and Stanley Wells. Cambridge and New York: Cambridge UP.
- Zeffirelli, Franco (1994). "Breaking the Classical Barrier." Interviewed by John Tibbetts. *Literature/Film Quarterly*, 22: 2 (1994), 136-140.

中文書目

- 史蒂芬·普林斯(Stephen Prince) (1995)，《武者的影跡》，刁筱華譯，台北：萬象。
- 胡妙勝 (2001)，《充滿符號的戲劇空間》，台北：文津。
- 彭吉象 (1992)，《電影：螢幕的魅力》，台北：淑馨。
- 彭鏡禧 (2004)，〈據實以告：《哈姆雷》的文本與電影〉《細說莎士比亞：論文集》，2004年12月，頁229-242。
- 威廉·莎士比亞 (2003)，《理查三世》，方平譯，台北：木馬。
- 威廉·莎士比亞 (1996)，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局。
- 威廉·莎士比亞 (1996)，《馬克白》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996年。
- 威廉·莎士比亞 (1996)，《莎士比亞四大悲劇》，朱生豪譯，台北：國家出版社。
- 郭玉美主編 (1994)，《東方藝術欣賞》，台北：書林。
- 傑哈·貝同 (Gérard Betton) (1990)。《電影美學》(*Esthétique du cinéma*)，譯者：劉俐，臺北：遠流。
- 鈴木大拙 (1992)，《禪與日本文化》，陶剛譯，台北：桂冠。

註釋

1. 電影與其說是接近戲劇、毋寧說是更接近攝影，紀錄真實世界事物的『此曾在』（羅蘭·巴特）。正由於電影的此種特質，電影場景被視為真實世界延伸，以表現自然、再現真實為圭臬。
2. 隨著電影技術發展、電影工作者對於電影中的空間有不同的看法，空間從單純的再現真實世界延伸的背景躍升為一如演員的存在，導演開始利用空間發聲、傳達許多無法名言的意識形態，概念性空間(Conceptual space)於焉誕生：空間不再只是背景，而成為裝置藝術般的存在，藉由巧妙地扭曲真實事物以傳達腳色深處幽微不可明言的思索，概念性空間一如繪畫，乃是經由巧匠精心安排而具現的內在風景，不僅僅是真實的再現。
3. 安德列·巴贊(AndréBasin)，法國電影理論學家，著有多部電影相關論述書籍、促成日後電影的改革，被譽為法國新浪潮的精神之父。
4. 不透明性(opaqueness)，巴贊認為與電影背景那種一目了然、宛如自然延伸的世界觀相比，戲劇的背景具有不透明性，觀眾的視線被侷限於舞台上可見的空間內，可見空間之外的後台是不透明的，不可以暴露或被猜測。巴贊認為在執導莎劇時，導演必須選擇最佳方式表現莎劇中豐富意涵而無須受制於傳統表現手法，不要太仰賴演員讀劇的魅力，應該努力在舞台紀錄式的表現手法外尋求更多電影手法的突破。
5. 莎劇演出幾乎在光禿禿的空台上，場景的明確地點通常不是劇作家的考量重心，導因源於莎翁劇本許多處理宮廷、戰爭場景，但當時的劇院環境設備簡陋，加上場景繁多，轉換快速，於是場景地點多透過演員的悠悠之口說出，台詞即蘊含了場景發生之處，或是由簡單的舞台布幕、空台上放置具有暗示場景的物件和道具（如國王寶座）等來達到提示故事地點的功用。
6. 寫實風格的莎片早在 1930-1950 年代 Max Reinhardt 的 *A Midsummer Night's Dream* 和改編同部莎劇的 William Dieterle 的 *A Midsummer Night's Dream*，Joseph Mankiewicz 的 *Julius Caesar*(1953)，以及 Renato Castellani 的 *Romeo and Juliet* (1954) 均有著明顯的寫實特徵。寫實莎片盛行於 1960 至 1980 年代，期間著名導演和其作品如下：Roman Polanski 的 *Macbeth* (1971)、Franco Zeffirelli 的 *The Taming of the Shrew* (1967), *Romeo and Juliet* (1968), *Hamlet* (1990) 等。
7. 威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 124-126。
8. 布倫罕皇宮(Blenheim Palace)建於 18 世紀初的巴洛克風建築，雖然非皇家或非宗教所持有，卻

擁有皇宮稱號，英國最大的私人住宅，於 1987 年登錄為世界文化遺產，俗稱邱吉爾莊園。

9. 引自彭鏡禧，〈據實以告：《哈姆雷》的文本與電影〉《細說莎士比亞：論文集》，2004 年 12 月，頁 238-239。
10. 蓋亞(Gaia)為希臘神話中的大地之母，孕育萬物，象徵著生命的自我更新與循環。
11. 後設電影(Meta-film)：Meta-意旨溯源，回歸本質、探尋意義，後設電影即是以電影手法來講述電影這一主題的電影，具體手法是利用暴露後臺、破壞線性、跳脫角色等方式，打破觀眾擬真幻象，強調電影媒介之存在。
12. Grigori Kozintsev 為橫跨俄國電影與舞台的猶太裔導演，曾擔任莫斯科國際電影節多次的評審和執行長，其作品多傾向前衛風格化，曾於 1964 年搬演 Hamlet，隨後又於 1971 年執導 King Lear。康氏的莎片產量雖然不多，但因導演手法細膩感人，演員演技優秀突出，故在莎劇電影史上的聲名不墜，頗受影評人好評。
13. 威廉·莎士比亞，《莎士比亞四大悲劇》，朱生豪譯，台北：國家出版社，1996 年，頁 75。
14. 威廉·莎士比亞，《馬克白》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 44-46。
15. 威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 114-118。
16. 威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 26。
17. 《藍色珊瑚礁》原為一個小說故事，情節大綱是講述一男一女的兩個小孩在一場船難中漂流到一座無人的熱帶小島，隨著年齡增長，進入青春期的兩人擦出火花，進而產下一子，在大自然天地中過著無拘自然而快活的日子。美國導演 Randal Kleiser 在 1980 年將此故事搬上大螢幕，女主角即是夙有美國寶貝之稱的 Brook Shields。本片中的男女主角倘佯在南太平洋無人島的海洋與沙灘上，在不受文明的洗禮下，兩人清純無垢地保持著赤子之心，猶如處在人間的香格里拉。
18. 歌隊是希臘戲劇中的群眾演員，具有旁觀事件、詮釋劇情、評論角色的特性，歌隊呈現出世界紛雜多元的意見與樣貌，沒有絕對封閉的真理，在對話中結束事件，留給觀眾深思的空間。
19. 引自威廉·莎士比亞，《馬克白》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 162。
20. 引自威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 58。
21. 馬基維利(Niccolo Machiavelli, 1469-1527)是義大利著名的政治思想家和史學家。其最有名的著作《君王論》(The Prince)的核心論述是一個君王為了保住其政權和人民福祉，應採用什麼樣

的統治手段才得以實踐此理想。雖然馬基維利本身也推崇道德的重要性，但他認為君主更應將善良與邪惡視作奪取和鞏固權力的手段，一位明智君主會權衡並妥善地平衡運用善良與邪惡，以遂其志。

Interior Visions, Exterior Visuals: The Imagistic Language of the Soliloquy Space in Shakespearean Films

Vivian Ching-Meichu

Abstract

Film is an art form of time and space. In the initial stage, movies tended to be a silent, on-looking recorder that expressed space through direct representation of the realistic locus. As filming techniques evolve, moviemakers nowadays share unprecedented kaleidoscopic and diversifying spatial experience, composition, and expression. Few directors content themselves with merely representing the space of the realistic world. They now want to create a "conceptual space", a deliberately organized, artistic space that is alive and closely knit with the characters' feelings. It is an aesthetic space that depicts the certain environment the character is in, as well as expresses his inner state of mind.

The focus of this paper is to illustrate how leading Shakespearean film directors constitute a kind of conceptual setting for the famous Shakespearean soliloquies, in which the space itself, however realistic it may appear, is actually a sign that embodies the thematic idea or subtext of a particular soliloquy. This space is not so much a physical environment as an inner landscape or a mental arena where two split selves (mind and passion) constantly wrestle in Hamlet's mind.

Keywords: Shakespearean film, Shakespearean soliloquy, Filmic space

- 1 電影與其說是接近戲劇、毋寧說是更接近攝影，紀錄真實世界事物的『此曾在』(羅蘭·巴特)。正由於電影的此種特質，電影場景被視為真實世界延伸，以表現自然、再現真實為圭臬。
- 2 隨著電影技術發展、電影工作者對於電影中的空間有不同的看法，空間從單純的再現真實世界延伸的背景躍升為一如演員的存在，導演開始利用空間發聲、傳達許多無法名言的意識形態，概念性空間(*Conceptual space*)於焉誕生：空間不再只是背景，而成為裝置藝術般的存在，藉由巧妙地扭曲真實事物以傳達腳色深處幽微不可明言的思索，概念性空間一如繪畫，乃是經由巧匠精心安排而具現的內在風景，不僅僅是真實的再現。
- 3 安德列·巴贊(*André Bazin*)，法國電影理論學家，著有多部電影相關論述書籍、促成日後電影的改革，被譽為法國新浪潮的精神之父。
- 4 不透明性(*opaqueness*)，巴贊認為與電影背景那種一目了然、宛如自然延伸的世界觀相比，戲劇的背景具有不透明性，觀眾的視線被侷限於舞台上可見的空間內，可見空間之外的後台是不透明的，不可以暴露或被猜測。巴贊認為在執導莎劇時，導演必須選擇最佳方式表現莎劇中豐富意涵而無須受制於傳統表現手法，不要太仰賴演員讀劇的魅力，應該努力在舞台紀錄式的表現手法外尋求更多電影手法的突破。
- 5 莎劇演出幾乎在光禿禿的空台上，場景的明確地點通常不是劇作家的考量重心，導因源於莎翁劇本許多處理宮廷、戰爭場景，但當時的劇院環境設備簡陋，加上場景繁多，轉換快速，於是場景地點多透過演員的悠悠之口說出，台詞即蘊含了場景發生之處，或是由簡單的舞台布幕、空台上放置具有暗示場景的物件和道具（如國王寶座）等來達到提示故事地點的功用。
- 6 寫實風格的莎片早在 1930-1950 年代 *Max Reinhardt* 的 *A Midsummer Night's Dream* 和改編同部莎劇的 *William Dieterle* 的 *A Midsummer Night's Dream*，*Joseph Mankiewicz* 的 *Julius Caesar* (1953)，以及 *Renato Castellani* 的 *Romeo and Juliet* (1954) 均有著明顯的寫實特徵。寫實莎片盛行於 1960 至 1980 年代，期間著名導演和其作品如下：*Roman Polanski* 的 *Macbeth* (1971)、*Franco Zeffirelli* 的 *The Taming of the Shrew* (1967), *Romeo and Juliet* (1968), *Hamlet* (1990) 等。
- ⁷ 威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 124-126。
- 8 布倫罕皇宮(*Blenheim Palace*)建於 18 世紀初的巴洛克風建築，雖然非皇家或非宗教所持有，卻擁有皇宮稱號，英國最大的私人住宅，於 1987 年登錄為世界文化遺產，俗稱邱吉爾莊園。
- 9 引自彭鏡禧，〈據實以告：《哈姆雷特》的文本與電影〉《細說莎士比亞：論文集》，2004 年 12 月，頁 238-239。
- 10 蓋亞(*Gaia*)為希臘神話中的大地之母，孕育萬物，象徵著生命的自我更新與循環。
- 11 後設電影(*Meta-film*)：Meta-意旨溯源，回歸本質、探尋意義，後設電影即是以電影手法來講述電影這一主題的電影，具體手法是利用暴露後臺、破壞線性、跳脫角色等方式，打破觀眾擬真幻象，強調電影媒介之存在。

12 Grigori Kozintsev 為橫跨俄國電影與舞台的猶太裔導演，曾擔任莫斯科國際電影節多次的評審和執行長，其作品多傾向前衛風格化，曾於 1964 年搬演 Hamlet, 隨後又於 1971 年執導 King Lear。康氏的莎片產量雖然不多，但因導演手法細膩感人，演員演技優秀突出，故在莎劇電影史上的聲名不墜，頗受影評人好評。

¹³威廉·莎士比亞，《莎士比亞四大悲劇》，朱生豪譯，台北：國家出版社，1996 年，頁 75。

¹⁴威廉·莎士比亞，《馬克白》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 44-46。

¹⁵威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 114-118。

16 威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 26。

17 《藍色珊瑚礁》原為一個小說故事，情節大綱是講述一男一女的兩個小孩在一場船難中漂流到一座無人的熱帶小島，隨著年齡增長，進入青春期的兩人擦出火花，進而產下一子，在大自然天地中過著無拘自然而快活的日子。美國導演 Randal Kleiser 在 1980 年將此故事搬上大螢幕，女主角即是夙有美國寶貝之稱的 Brook Shields。本片中的男女主角倘佯在南太平洋無人島的海洋與沙灘上，在不受文明的洗禮下，兩人清純無垢地保持著赤子之心，猶如處在人間的香格里拉。

18 歌隊是希臘戲劇中的群眾演員，具有旁觀事件、詮釋劇情、評論角色的特性，歌隊呈現出世界紛雜多元的意見與樣貌，沒有絕對封閉的真理，在對話中結束事件，留給觀眾深思的空間。

19 引自威廉·莎士比亞，《馬克白》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 162。

20 引自威廉·莎士比亞，《哈姆雷特》，朱生豪譯，台北：世界書局，1996 年，頁 58。

²¹馬基維利(Niccolo Machiavelli, 1469-1527)是義大利著名的政治思想家和史學家。其最有名的著作《君王論》(The Prince) 的核心論述是一個君王為了保住其政權和人民福祉，應採用什麼樣的統治手段才得以實踐此理想。雖然馬基維利本身也推崇道德的重要性，但他認為君主更應將善良與邪惡視作奪取和鞏固權力的手段，一位明智君主會權衡並妥善地平衡運用善良與邪惡，以遂其志。

探究臺北市街頭藝人表演內容與形式： 以 Street Party Crew 為例

徐敏雄

摘要

本研究目的在瞭解街頭藝術表演的可能內容與形式，及其對商圈空間文化可能帶來的影響。為此，研究者採用內容分析法和訪談法，以臺北市街頭藝人 Street Party Crew 為研究參與者，參考 A. Giddens 和 J. Derrida 的觀點為分析理論，探究其街頭表演的內容元素、核心橋段、串連策略及其套裝表演的整體樣貌，進而分析街頭表演對商圈空間與人際互動模式可能帶來的影響。研究發現，SPC 的街頭表演包含背景音樂、肢體動作、觀眾參與及其他臨場狀況四大部分。為同時強化觀眾對表演的熟悉感和好奇感，SPC 在大量擷取大眾文化中的音樂、舞蹈和戲劇元素的同時，還得發揮創意，透過挪用、跨界、延異、拼貼等去中心化的音樂剪接與肢體動作嘗試，持續製造出新鮮感和驚奇感，方能吸引觀眾駐足觀賞。如此，表演者和觀眾方能共同投入充滿體驗與想像的表演時光，形塑具民主化、美學化和地方感的商圈文化。

關鍵字：街頭藝術、街頭表演、街頭藝人

壹、緒論

根據 Giddens(1984)、N. Stevenson(林佳誼譯, 2011)和 Zukin(1995)觀察, 城市居民集體意義和認同不僅會受建築風格和街道形式影響, 也與其如何使用空間之公共制度、符號系統及人際互動模式有關。理想上, 城市規劃與生活形式既是菁英生活品味體現, 也是小眾族群逃避主流社會監控, 體驗差異認同和喜悅的地方; 也因為這樣, 世界各國大城市或商圈都將文化營造視為吸引不同消費族群的重要手段。在眾多商圈文化營造策略中, 街頭藝術表演就像資深街頭藝人張忘(2008)所說, 除了能營造空間美學、擴展身體在空間中移動的自由度, 表演過程中友善的人際互動也蘊含濃厚人心和人性交流。當人們願意敞開心靈與街頭表演的藝人互動, 既有僵化空間界線與內在自我都會跟著改變。

為瞭解城市內街頭藝術的可能內容與形式, 本研究特以國內街頭表演最蓬勃發展的臺北市為例, 並選定 2008 年起就在西門町和信義商圈表演的街頭藝人團體” Street Party Crew”(中譯「街頭派對」, 以下簡稱” SPC”)為研究參與者。再運用 Giddens(1984)對身體、空間與社會規則的關聯性論述, 及 J. Derrida(楊恆達、劉北成譯, 1998)「延異」(différance)的觀點為理論基礎, 探究 SPC 街頭表演的內容元素、核心橋段、串連策略及其套裝表演的整體樣貌, 並分析這些演對商圈空間與人際互動模式的可能影響。

貳、文獻評析

由於本研究主題涉及街舞、戲劇及街道空間, 故底下將就街舞與戲劇表演的核心內涵及其與身體和空間關係的文獻進行回顧, 以作為本研究理論基礎。

一、嘻哈文化與街舞

嘻哈(hip-hop)文化源自1970年代美國有色人種對白人主政下貧富不均、種族歧視和文化衝突等問題的抗議; 之後遂演變成結合美國有色人種(以非裔美國人為主)說話的腔調和節奏感, 及原始非洲部落舞蹈的藝術形式。其內容包括D. J. (disc jockey)混音音樂、秀場主持(master of ceremony)、塗鴉(graffiti)和街舞(street dance)等元素。其中嘻哈舞蹈便是嘻哈音樂下發展出的舞蹈形式, 廣義上它與街舞有高度重疊性, 並習慣被分成舊派(Old School)和新派(New School)兩大類。其中, 舊派強調腳步移動變化及誇張肢體動作, 講究頓點及強烈爆發力, 舉凡Wave、Popping、Locking和Breaking均為代表舞風。相較之下, 新派舞蹈音樂節奏較慢, 著重身體協調、手部與上半身動作, 不僅舞風

更為多元，且可由舞者發揮創意將各類舞風(含舊派)混雜於同一支舞裡(呂潔如，2000；王瑩，2010；Fitzgerald, 2008)。以下(如表1)僅針對SPC在街頭表演時較常使用的舞風扼要介紹(呂潔如，2000；王瑩，2010；Fitzgerald, 2008)。

表1 本研究相關街舞技巧概述

名稱	舞蹈特色
1.Popping	舞者運用身體各部位的「筋」和「肌肉」震動、瞬間縮放及關節震點，配合音樂節拍點，做出類似震爆感的視覺效果。
1-1Animation	舞者藉由將動作進行分格，讓舞蹈看起來像是電影動畫。
1-2Slow Motion	舞者將原有動作放慢速度操作，讓畫面看起來像是在慢動作播放。
1-3Robot	舞者在某一時間裡只移動身體某部份，製造出類似機器人的不自主動作。Michael Jackson著名的Moonwalk就是典型代表作。
1-4Wave	舞者透過從指間、四肢、再牽引到身體的波動，創造出具流暢性、起伏性和連慣性的波浪效果。
1-5Heartbeat	舞者以前胸和兩側肌肉震動將胸部向前推，產生類似心臟大幅跳動的感覺。
1-6King Tut	舞者透過擺手動作、肩膀與手肘成90度等方式營造出類似埃及壁畫的感覺。
1-7 Isolation	透過肌肉震動讓頭部、身體和手部產生很像分別移動或被支解開的錯覺。
1-8 Puppet	舞者透過身體移動讓自己看似被一條隱形繩索牽引的布偶或傀儡。
2.Locking	舞者運用手臂與手腕旋轉及關節突然定格，產生身體「靜止」與「移動」的強烈對比，進而做出「鎖」的效果。
3.Breaking	舞者運用身體與地板接觸做出「風車」、「頭轉」和「折腰」等動作。
7.Free Style	由舞者隨心所欲自由，自由發揮。
8. Shuffle	強調舞者隨強烈節奏拖著腳行走的舞步，亦可由舞者自行添加入其他舞步。

二、藝術表演與公共空間

(一)藝術表演的心理發生意義及其樂趣來源

根據 Freud(常宏譯，2001)的看法，孩童在盡情玩耍中有機會將想像情境與真實世界連結，進而超越時空與規範界線，為自己及夥伴帶來無限想像樂趣。只是隨著年歲增長，孩童被期望依循社會規範而放棄童年想像，以便務實地扮演「成人」角色。為了讓深藏於童年的夢想與本能欲望能被

社會接納，藝術或娛樂場域便提供人們一個合情合法的想像空間；換言之，藝術表演及其育樂效果並非是要消除人類無法實現的欲望，而是透過藝術想像，實現、昇華、轉化這些夢想或欲望(劉千美，2001)。

至於藝術表演中諸如「幽默」(humor)、「詼諧」(joke)和「滑稽」(comic)等樂趣來源，對 Freud 而言也是形成於現實與想像的落差。其中，「幽默」是身處痛苦或恐懼等情境中的個體，原本看似要引導旁觀者跟隨他的指示產生感同身受的負面情緒，只是沒想到最後這一情感期待卻落了空，而是開了個玩笑(常宏譯，2001；彭舜、楊韶剛譯，2000)。與之類似，「詼諧」是表演者以高度想像跨越規範界線、甚至干犯禁忌言行，讓觀眾長期被社會規範壓抑的欲望或情緒有機會獲得釋放。至於「滑稽」(comic)則是透過誇張模仿某些舉止，讓生活世界中人事物的某些特徵更清楚被看見(彭舜、楊韶剛譯，2000)。

(二)藝術表演的結構與解構

深究藝術表演內在邏輯，Goffman(1959)認為任何表演(performance)都必須經大眾共享框架賦予意義，才能被共同理解；而框架習得則是個體在各種人際互動中逐漸內化而成。也因為這樣，表演必然是參與者在特定場合下，為影響其他參與者所產生的各類行為；所謂表演者、觀眾、觀察者或其他參與者都是相對概念。可是一旦人們進入不同於以往的新情境，既有表演劇本的客觀性就可能不再具有普遍性，以致新情境中每一個表演者都必須重新瞭解、適應其他觀眾，逐漸協調出新劇本。也因為這樣，無論樂曲旋律、節奏，或戲劇中肢體動作與符號元素，都承載、傳遞著不同歷史社會脈絡中人類內在價值與生活方式，也隨時可能被調整著(劉千美，2001；Auslander, 2006; Burns, 1972)。

這個論點在 Derrida 的理論中更被強調，他認為所有表演活動的符號系統、肢體語言及社會關係都會隨時空遞嬗，不斷被賦予「延宕」(defer)和「差異」(differ)的意義，進而產生去中心化的「延異」(différance)效果。在此「延異」強調「未來」與「過去」並無直線關係，它只能由「當下」生活實踐創造出來(張寧譯，2004；Ritzer, 1997)。「先驗符旨」神話的死亡，意味著無起點、無終點之讀解和再讀解，及反對唯一正解的自由時代來臨(楊恆達、劉北成譯，1998)。也因為這樣，從 Derrida 的理論來看，肢體表演絕非對客觀真理或本質精神的單純臨摹或複製，而是「表演者—觀眾」在相遇的當下，自由地從既存符號與實存物差異中派生出更多差異，共同享受無限想像、開放、去中心化創作空間的階段結果(Lepecki, 2004)。

(三) 互動劇場的內涵及其與空間的關聯

至於在強調表演者與觀眾面對面的街頭表演，亦即在類似 Schechner (1994)所謂「環境劇場」(environmental theater)關係中，表演者除需專業表演技巧，即興能力也很重要。因為他們必需面對不同觀眾情緒反應與專注力，設計橋段引導他們進入表演劇情。對參與者而言，戲劇具特定劇本和空間設計意涵，所以參與表演過程不僅可習得各類社會規則、人際互動能力，更能釋放肢體、感官和情緒壓力。如此，原本強調被動觀看的劇場運作模式將有機會被打破，並增加觀眾對表演場域的認同感，亦使劇場活動由菁英獨白轉為庶民參與的文化饗宴(應夢萍，2005；Schechner, 1994)。

為能更細緻分析不同場合中表演者與觀眾的身體、空間和社會規範之關聯性，研究者首先參考 Goffman(1959)關於「前臺區域」(front regions)、「後臺區域」(back regions)及「共同在場」(co-presence)概念。根據他的說法，相同時空區域內的人通常擁有較高共同在場性，當中所有人都能感知彼此均處於相互暴露、彼此監視狀態，並參照類似社會標準調整各自言行。所以前臺表演者必須根據共同理解的劇本扮演角色，並將內在真實自我與情感隱藏到後臺。採借 Goffman(1959)「區域」和「共同在場」概念，Giddens(1984)接續延伸出「場所」(locale)論述，認為無論前臺或後臺，對所有行動者都有局部化、區隔性和封閉性的「區域化」(regionalization)特徵。不同場所內的行動者經常會以「反思性監控」(reflexive monitoring)參照各場所規範，對自己與他人的言行舉止施予監控、形塑與修正，使之朝向期待方向發展，並讓時空範圍外「不在場者」無法任意干預。

只是進入高度現代化社會後，高科技傳播媒體和交通運輸工具使具抽象特徵的符號體系與專家知識不斷跨越時空界線，滲透到民眾日常生活，致使「不在場者」開始對其他場所內的他人產生類似「共同在場」的影響力。就像大眾媒體經常透過拼貼效果來建構真實，讓與閱聽人相隔千里外的事件得以透過「離根」(dis-embedding)方式被呈現同一時空下。當人們越來越賴媒體再現生活世界經驗，在地知識與個人經驗的重要性也將隨之淡化(Giddens, 1991)。但 Giddens 和 Pierson(1998)也不認為有任何國家或大型企業能完全控制全球化方向與內涵，因為經濟不平等發展及生態嚴重破壞會讓非西方或非白人文化區域/國家開始深刻反省殖民產業或文化的合理性。

如此看來，街頭表演不僅能製造娛樂、美化空間、建立或改變人際關係與在地認同(Schechner, 2002)；互動式表演也等於將劇本與空間設計權釋放給大眾，建構起表演者、觀眾和空間的動態與平等關係(Schechner, 1994)。駐足街頭表演雖然可能打斷觀眾預定時間規劃和心境，但一同參與演出的過程卻能使他們與表演者和現場空間產生交流，釋放內心積壓許久的情緒或現實生活中無法達成的夢想(馬汀尼，1999；張忘，2008)，甚至將表演所在地從客觀冰冷的「空間」(space)轉為具有

主觀情感和記憶的「地方」(place)，亦即 Giddens (1984)所謂「場所」。當表演者與觀眾在某一時間流內共同停駐或佔據(take)某「地方」，對該處人事物產生特殊知覺、經驗與評價時，便可形成「地方感」(sense of place) (Tuan, 1977)。

由此更可理解，Hilton(1987)認為所有表演都是「公共藝術」的原因在於，所有空間內的表演，其空間設計或使用方式會受到表演者和觀眾既有經驗決定；在此基礎上，持續創造各類新的身體與空間互動關係。換言之，任何表演都會賦予所在空間及其中各類互動關係「公共性」；表演結束後，觀眾甚至還會將觀看表演的心得實踐於其他場域。當觀眾參與在公共藝術創作時，公共藝術就不再只有視覺欣賞功能，而是能藉由傾聽把創作者或表演者的自我與他人經驗交織在一起，進而產生同理、開放、對話式的經驗交流。這種以傾聽為基礎的藝術，挑戰了以視覺觀察為導向的傳統，使社群/社區中差異成員的價值觀或生活經驗有機會被聆聽、體現(吳瑪俐、謝明學、梁錦鑒譯，2006)。

參、研究場域、參與者與研究方法

一、研究參與者

2008 年 10 月臺北市信義區華納威秀舉辦了一場街頭藝人嘉年華，希望讓未有街頭藝人證照的表演者可先透過登記方式，體驗街頭藝人的感覺。當時已習舞 2 年的小紅人便邀集同好約 20 人一同參與(RI)；之後更考取街頭藝人證照，組成 SPC。2009 年起，幾乎每週六、日在臺北市萬華區的西門町及信義商圈都可以看到他們的蹤跡；SPC 的表演時間大致從 15：00(或 17：00)起，至晚上 21：00 或 22：00 止；每次表演圍觀民眾大約 50 至 60 人。目前 SPC 固定成員為 8 人，每個人都會以自己喜好的顏色訂作表演服裝(BI、RI)。成軍以來，他們不斷參與各項商業演出及學校活動；2013 年 5 月更獲得臺灣電視公司主辦《美國棉百萬大明星》的冠軍。由於 SPC 中小綠人最常在街頭獨自表演，小水藍和小紅人習慣則是以搭檔的方式出現，至於整個團隊偶爾才能湊齊共同表演，所以本研究僅邀請小綠人、小紅人和小水藍參與訪談。至於三位街頭藝人基本資料如表 2。

表 2 三位研究參與者基本資料

代號	舞齡	出生年次	學歷	擅長舞風
小紅人(訪談代號為"RI")	6 年	1991	大專	Popping
小水藍(訪談代號為"BI")	7 年	1992	大專	Breaking
小綠人(訪談代號為"GI")	5 年	1990	大專	Locking

二、研究場域

前已述及，萬華西門町和信義商圈均為 SPC 經常表演地點。其中，西門町的熱鬧空間內除有炫麗商品擺設、霓虹廣告看板，還有染著五顏六色頭髮的青少年，穿著細肩帶連身短裙或超短熱褲的辣妹，各店家叫賣吆喝錄音帶也不絕於耳(林益民，1997)。為方便消費者安心逛街，臺北市政府甚至將西門町漢中街和武昌街規劃成行人徒步區。其中，捷運 6 號出口與真善美戲院前，武昌街與漢口街交界的屈臣氏前，以及豪華和樂聲戲院前，均為 SPC 最常表演地點。

至於信義商圈的表演場地，主要由新光三越香堤大道(北)和信義威秀廣場(南)形成兼具帶狀和廣場特質的空間，該區不僅有連鎖電影院、大型百貨公司、世貿展場比鄰、品牌服飾店環繞廣場一樓店面，再加上露天咖啡餐廳及眾多創意特色小舖，更使漫步在威秀廣場成為一種體驗休閒和時尚(張忘，2008)。至於為 SPC 最常表演的地方，在香堤大道的帶狀空間及新光三越 A8 和 A9 棟間的廣場空間。

三、研究方法

本研究以「內容分析法」和「訪談法」進行資料蒐集與分析。首先，研究者蒐集 2010 至 2012 年 You Tube 上網友為 SPC 表演拍攝的短片，去除重複、不完整及效果不佳部分，三年下來共有 46 支影片，每段影片從 1 到 12 分鐘不等，平均約 5 分鐘左右(見表 3)。為釐清各段影片內 SPC 使用的背景音樂、舞蹈表演元素及其營造出來的氛圍，研究者乃邀請 SPC 三位核心表演者共同觀看影片，並討論各類音樂、舞蹈和橋段的設計構思。為增進研究信效度，影片討論結束後，研究者又邀請三位表演者進行 2 次非結構式訪談，並將訪談錄音檔轉錄成逐字稿，以利後續編碼分析。此外，研究進行過程中，研究者也持續與 SPC 共同籌辦大學校園及萬華社區大學街頭藝術，並多次前往西門町和信義商圈觀賞、拍攝 SPC 的表演(研究者自行拍攝之影片以下均已 RT 引註)。研究論文撰寫過程中若遇不清楚之處，也會隨時以 E-mail 及 Facebook 向 SPC 請教、確認。

表 3 2010 至 2012 年 You Tube 上 SPC 表演短片

編號	發佈日期	網址	片長
A1	2010-01-22	http://www.youtube.com/watch?v=E0aShhGCIqI&list=PLXxWyi0hlJvn9QDZYMeFOA5gQzsGIL1qX	7 : 00
A2	2010-04-18a	http://www.youtube.com/watch?v=dFszc1WJjm8	3 : 23
A3	2010-04-18b	http://www.youtube.com/watch?v=bl21f2vwkdk	2 : 33

探究臺北市街頭藝人表演內容與形式：以 Street Party Crew 為例

A4	2010-06-08	http://www.youtube.com/watch?v=Wc_NoM1l-d4	5 : 09
A5	2010-06-16a	http://www.youtube.com/watch?v=PjQpcatdEI0	1 : 15
A6	2010-06-16b	http://www.youtube.com/watch?v=v8V4rsLoJiw	2 : 41
A7	2010-07-12	http://www.youtube.com/watch?v=kVIlS-SXgRA	5 : 27
A8	2010-09-29a	http://www.youtube.com/watch?v=LscvSDmYPyU	2 : 26
A9	2010-09-29b	http://www.youtube.com/watch?v=l3NcGnhpzQ4	4 : 33
A10	2010-11-01	http://www.youtube.com/watch?v=WKO5gV-nq1s	4 : 47
A11	2010-11-07a	http://www.youtube.com/watch?v=qrBcKbYO7Rs&feature=endscreen&NR=1	2 : 08
A12	2010-11-07b	http://www.youtube.com/watch?v=cC8WsF2rrvA	1 : 59
A13	2010-12-11a	http://www.youtube.com/watch?v=UJTfc1nfpCE	2 : 25
A14	2010-12-11b	http://www.youtube.com/watch?v=ibGfCTx7JiE	2 : 17
A15	2010-12-11c	http://www.youtube.com/watch?v=cLu7kNNmMXk	1 : 32
A16	2010-12-13a	http://www.youtube.com/watch?v=v7dqzNOn1M	4 : 38
A17	2010-12-13b	http://www.youtube.com/watch?v=YKYva_r74bQ	2 : 08
B1	2011-02-09	http://www.youtube.com/watch?v=NDE7T8wzV-A	9 : 32
B2	2011-03-08	http://www.youtube.com/watch?v=2bTEwakcZ_s	2 : 19
B3	2011-03-14	http://www.youtube.com/watch?v=HMbmMLkDMZs	1 : 20
B4	2011-04-17	http://www.youtube.com/watch?v=y4GpO5yH7j8	6 : 35
B5	2011-04-22	http://www.youtube.com/watch?v=ldKLGd68b1E	5 : 34
B6	2011-06-03	http://www.youtube.com/watch?v=QyOL2YEI6MI	1 : 44
B7	2011-07-24	http://www.youtube.com/watch?v=pjL6h3mTRxU	7 : 35
B8	2011-07-25	http://www.youtube.com/watch?v=GvriYAKipzk&feature=endscreen&NR=1	1 : 12
B9	2011-08-27	http://www.youtube.com/watch?v=JiWp1kNhV2w&list=PL061BD789B1DEFD2A	7 : 07
B10	2011-10-29a	http://www.youtube.com/watch?v=fxq5YBD6Qeo	3 : 42
B11	2011-10-29b	http://www.youtube.com/watch?v=IhhcPmVgsoo	6 : 13
B12	2011-12-13a	http://www.youtube.com/watch?v=PEsLO7LFGfs	3 : 40
B13	2011-12-13b	http://www.youtube.com/watch?v=AuDB8NOMAgE	4 : 23

C1	2012-02-12	http://www.youtube.com/watch?v=t8QTZ8ek41E	5 : 39
C2	2012-02-13	http://www.youtube.com/watch?v=iJolKoBef5Q	8 : 38
C3	2012-02-20	http://www.youtube.com/watch?v=fO2ZM4GSWe0	1 : 17
C4	2012-05-05a	http://www.youtube.com/watch?v=eVBvVcTkSJ8	6 : 22
C5	2012-05-05b	http://www.youtube.com/watch?v=A7XMIZFL68Y	6 : 11
C6	2012-08-28	http://www.youtube.com/watch?v=0c6jQY1teb0	3 : 45
C7	2012-08-31	http://www.youtube.com/watch?NR=1&v=Kflox-4Jca8&feature=endscreen	1 : 08
C8	2012-09-05a	http://www.youtube.com/watch?v=8OaywuC42Lw	3 : 01
C9	2012-09-05b	http://www.youtube.com/watch?v=gaiu4EvsY5A	1 : 20
C10	2012-09-06a	http://www.youtube.com/watch?v=e4J3B8Ef9Nw	2 : 59
C11	2012-09-06b	http://www.youtube.com/watch?v=-AS9Yx-Jmck	3 : 10
C12	2012-09-06c	http://www.youtube.com/watch?v=zO0E4Y-4GOs	3 : 03
C13	2012-09-06d	http://www.youtube.com/watch?v=u4Uhr_fc8DM	3 : 54
C14	2012-09-06e	http://www.youtube.com/watch?v=DBlm5B4kd-0	5 : 06
C15	2012-09-06f	http://www.youtube.com/watch?v=z3JWLzD6zjA	4 : 06
C16	2012-11-12	http://www.youtube.com/watch?v=lunDRLZllb8	12 : 54

肆、研究結果與討論

在服裝造型上，為增加街道上的辨識度，引發觀眾好奇駐足，SPC 會依照成員偏好顏色訂做表演服裝(GI、RI)。至於面具及其他道具(如眼鏡和帽子)的使用，也是希望製造觀眾新鮮感和視覺印象。以小綠人為例，為營造表演神秘感，表演時他都會配戴全罩式綠色面具和綠色帽子，並以白色褲襪套住頭部和頸部，小紅人也會配戴紅色全罩式面具。表演一段時間後，為讓觀眾看清表演者面部表情，增進情感傳遞效果，小紅人開始把面具剪掉一半，甚至到後來完全脫去(RI)。

在表演內容方面，SPC 表演包含背景音樂、肢體動作、觀眾參與及其他臨場狀況四大部分。其中舞蹈或戲劇表演只有肢體動作和表情，表演者完全不發出任何聲音；所以不同於街舞強調高難度技巧或標新立異的音樂，SPC 在選擇音樂、編排舞蹈或戲劇動作時，都會以引發觀眾共鳴為主要考量。以下就針對這些個別表演元素及其相互串連而成的套裝表演內容，進行深入描述與分析。

一、個別表演元素

(一)背景音樂的選用

1. 臺灣藝人的單曲：葉復臺、羅志祥

臺灣藝人中，除號稱「亞洲舞王」羅志祥的快節奏歌曲「愛的主場秀」(A6)是 SPC 曾使用的音樂，不按牌理出牌、鄉土味十足的 60 歲藝人葉復臺—「舞棍阿伯」，其著名電音單曲「舞棍大帝國」(C12、C15、C16、RT)也經常出現在 SPC 表演中。表演時葉復臺總穿著一身超貼身舞衣、大喇叭褲，頂著狀似綜藝大哥大張菲的招牌長鬚髮(巫崇嘉，2012)，並搭配阿伯和妙齡少女打情罵俏的搞笑橋段。採用臺味十足的音樂與舞蹈的原因，小紅人說：「希望可以保留一些本土文化啦！讓大家知道臺灣有也這些好東西」(R1)。由此可看出 Giddens(1991)及 Giddens、Pierson(1998)所提到在西方強勢文化席捲下，非西方文化國家民眾也會希望透過在地文化爭取自我認同的現象。

2. 南韓藝人的單曲：Super Junior、Wonder Girls 及 PSY

在南韓藝人方面，舉凡 Super Junior 的”Sorry Sorry”(A3、A9、B4)、Wonder Girls 的”No Body”(A5、A7、A8、A10、A13、A17、B1、B4、B5、B6、B7、B11、B13、RT)，和 PSY 的”Gangnam Style”(C14、RT)，都是經常被 SPC 採用的作品。這些流行音樂旋律通俗，副歌使用大量簡單且重複性高的詞語，讓人聽過就印象深刻。此外，這些 MV 通常有特殊舞步，整齊畫一的動作讓人眼睛一亮；重複好學的舞步，特別是那些招牌動作(如“Sorry Sorry”的搓手舞、“Nobody”揮動食指與含蓄拍手，Gangnam Style”的騎馬舞等)也常引發粉絲瘋狂模仿。以”Gangnam Style”為例，整首 MV 充斥電音節拍，搞笑胖大叔 PSY 搭配身材火辣的性感女舞者做出騎馬和甩馬鞭姿勢。這些 MV 十分容易上手，甚至能跨越國界成為世界爭相模仿的對象(鍾樂偉，2012)。

3. 西洋藝人的單曲：包括個人(Michael Jackson、Lady Gaga 和 Katy Perry)及團體(3OH!3、Daft Punk、Lmfao 和 Hexstatic)

SPC 最常使用的西洋音樂和舞蹈要屬 Michael Jackson 的”Smooth Criminal”(A12、B7、B11、C3)和”Dangerous”(A2、A7、A10、A16、B5、B7、B11、C3、C9)。特別在小綠人表演中，充斥 Michael 雙腳向後的 Moonwalk 舞風，以及一手摸著胯下、一手扶著帽子前後擺動的招牌動作。由於 Michael 的曲風融合了黑人靈魂音樂、爵士、嘻哈、節奏搖滾、饒舌等元素，頂著緊緊遮住臉龐的黑帽，白手套及七分褲下白襪，打破了一般民眾眼中「俗氣」的刻板框架。Michael 充滿跨界性

別、膚色、族群的特徵，甚至讓保守人士深感不安(中央社，2013；Fast, 2010)。

此外，Lady Gaga 的暢銷歌曲”Poker Face”(A1、A12、C10)和”Bad Romance”(A14、C5、RT)，在小紅人和小水藍多數表演中也經常可見。Gaga 的舞曲融合華麗搖滾和電子舞曲元素，搭配簡單且不斷重複的語助詞(如 oh, la, ah 等)，讓各年齡層聽眾無須看歌詞就能朗朗上口。加上 MV 充斥與現實生活落差極大的造型美學，顛覆了主流社會價值和生活方式的言論，更使 Gaga 成為時下年輕人心目中最有影響力的女神(閻大富，2011；Fogel & Quinlan, 2011)。

其他被 SPC 廣泛使用的音樂，還包括以搞怪形象著稱的 Katy Perry 與電音團體 3OH!3 合唱的”Starstruck”(B9、C11、C15、C16、RT)，以及表演時經常配戴華麗機器人頭盔和皮手套，營造太空機器人形象的法國電音團體 Daft Punk 的”Around the world”(B9、B12、C9、C16、RT)。特別是 Lmfao 的”Party Rock Anthem”(C5、C12、C15、C16、RT)和 Electric Kingdom 的”Twilight 22”(RT)，更是世界各大夜店炒熱氣氛的要曲。其中”Party Rock Anthem”MV 中精心設計的”Shuffling”，也風靡了世界熱門舞蹈愛好者。至於被 SPC 用於營造機器人聲效的配樂：”Auto”及”Ltlp”(RT)，分別是電音團體 Hexstatic 和 edIT 的作品，他們以大量機械故障、破銅爛鐵碰撞、機器齒輪運轉及電玩音效等多元聲響進行混音，其中 Hexstatic 還添加網路播接、電話留言、廣電新聞播報等元素。

整體而言，SPC 使用的西洋藝人作品，無論是以跨界、搞怪或拼貼或斷裂著稱的音樂，基本上都試圖打破一般民眾對「正常」穿著打扮和美妙音樂的邊界預設，或以生活世界隨處可見的聲響重新排列組合而成。所以就其內涵及其形式而言，均充分展現出 Derrida(張寧譯，2004；楊恆達、劉北成譯，1998)所說去中心化和延異的自由精神，能讓觀眾感受到不同於日常生活社會秩序的新鮮感。

4. 網路、遊戲與電視橋段

嘻哈文化中，經常會透過饒舌說唱的即興方式對社會表達不滿，臺語中的「幹譙」也是這種叫罵和情緒表達方式(茱力，2012)。本研究中小綠人表演時從網路擷取的鯰魚哥罵人聲，亦為「幹譙」實例：

鯰魚哥：「唉約！你要找別人打別人的手機嘛！你今天打了幾通你先講，你打了幾通？72 通啦！！破紀錄啦！！！！不是你打的誰打的，無號碼就只有你阿！！還有誰？還有誰？誰誰誰誰誰？」
(B7，加強部分為小綠人混音效果)

再者，電視卡通《天線寶寶》延伸的「丁丁之歌」(A12、A15、A16、B2、RT)及網路遊戲「沉默之丘 2」(Silent Hill 2)的配樂”Promise”(C11、C13、C16、RT)，也經常出現在 SPC 表演中。其中「丁丁之歌」的曲風節奏輕快，不斷重複難解的「外星語」。至「沉默之丘 2」中的”Promise”則是 Konami 娛樂公司為恐怖求生系列遊戲研發，營造驚悚、詭譎和曲折氣氛的配樂。

5. 廣播節目橋段

SPC 成員中，小紅人最常使用國臺語廣播節目為背景音樂，放送過程中他會隨之做出對應動作，彷彿在具體化廣播內容。選用臺語收音機聲音的原因是「想讓觀眾覺得原來除了流行以外，自己本土的東西也是很好的」(RI)。

臺語廣播人：「各位下班的時間到了喔！現在連外橋樑的部分，哎呦喂呀都在塞車呢！你若要走這個部分阿，就要有耐心一點喔！另外，現在外面天色漸漸暗下來了，不要忘記，光明燈要點下去。你的光明燈、大燈給它點起來喔！」(C1、C5、C10)

6. 周星馳電影經典橋段

在華語電影中，周星馳作品的橋段最常被 SPC 使用。透過身體扭曲、投機取巧、粗話及各種黃色笑話等被中產階級視為不道德、短視近利、有害社會秩序的橋段，周星馳巧妙地跨越社會規範與禁忌、嘲諷社會不公，跳脫現實框架，使觀眾日常生活中無法滿足的欲望得實現，或宣洩積壓的情緒(簡大川，2005)。這些「無厘頭」文化雖試圖跨越社會規範，但此脫勾還是在民眾可理解範圍內(闕靜君，2006)。就像小紅人說的：周星馳電影裡的「石榴是大家知道很醜的女人，很經典，會給觀眾帶來一種反差的效果」(RI)。從 Derrida(張寧譯，2004；Lepecki, 2004)「延異」的角度來看，「無厘頭」藝術的樂趣來自表演者與觀眾賦予生活世界中理所當然經驗截然不同的新意涵，使之產生斷裂感，甚至鬆動或翻轉主流社會的優勢與劣勢者位置。至於 SPC 經常用到的周星馳橋段如表 4。

表 4 SPC 表演中使用到的周星馳電影橋段及其使用處

	電影名稱	橋段內容	使用處
1.	凌凌漆大戰金鎗客	李香琴：我很想知道像你這樣酷的情報員用的是什麼槍？能不能借來看看？ 凌凌漆：嘿！說出來不怕你笑，槍其實我不擅長，我最擅長的是飛刀！「飛」是小李飛刀的「飛」，「刀」是小李飛刀的「刀」。	A2、C3
2.	唐伯虎點秋香	武狀元對唐伯虎大聲吼叫：小子，連我的馬子石榴你也敢碰！ 你的馬子在那一邊！	C12、C15 C16、RT
3.	少林足球	阿星：多謝啦！多謝啦！歡樂的時光過得特別快，又到時候講 bye bye!大家先來聽首歌，music！	B1、C12 C15
4.	齊天大聖東遊記	唐僧：你知不知道什麼是噹噹噹噹噹？ 孫悟空：甚麼噹噹噹呀？ 唐僧：噹噹噹噹噹噹...就是...	C2
		孫悟空：ㄟ你媽個頭啦！你有完沒完啊！（一拳將唐僧打倒）我已經跟你說過我不行了，你還要ㄟ-ㄟ-！ㄟ-ㄟ！完全不理人家受得了受不了，你再ㄟ我一刀捅死你！	RT
5.	功夫（手機答鈴）	阿星：吼！你死定啦！我大哥一睡醒就砍人，你還敢打電話來 吵嗎(I-Phone 的手機鈴聲響了)？	C11、C16 RT

至於西洋電影部分，除了 Inva Mula Cako 在電影《第五元素》(The Fifth Element)中演唱的”The Diva Dance”(A4)，浪漫電影《第六感生死戀》(Ghost)中的懷舊老歌”Unchained Melody”更是 SPC 的重要音樂(C1、C5、C12、C15、C16、RT)。因為該曲已被導演巧妙地搭配「男女主角一起做手拉坯」橋段，成為多數觀眾心中經典愛情畫面。

綜合來看，SPC 表演時所使用的背景音樂，除有國內外藝人或團體的流行歌曲，還有網路、遊戲、廣播電視與電影橋段或配樂。透過汲取觀眾生活世界中耳熟能詳的流行音樂或電影電視配樂，SPC 讓觀眾在街頭上聽到熟悉音樂時，能在腦海中浮現過去在大眾媒體裡接觸到 MV 影像，及各藝人團體展現的時尚風格或搞怪特色。當觀眾記憶能被當下的聽覺感受引發，便可隨音樂旋律於街頭空間產生熟悉、熱鬧、酷炫、溫馨、性感、搞笑等正向氣氛，或詭異、恐怖、無厘頭的感覺，

亦即在街頭創造出詼諧和滑稽的音樂經驗(彭舜、楊韶剛譯，2000)。

(二) 舞蹈動作與互動橋段

1. 舞蹈炫技

由於許多街舞技巧本質上就與人體工學相違，所以經常能製造令人讚嘆的效果；越困難的技巧就越容易成為藝人「炫技」(RI)。舉凡下腰、折腰、帽技、Michael 的舞步、Isolation 和平躺式 Wave，都是經典案例。

- (1)下腰：小紅人和小綠人最常使用「下腰」技巧，他們常會用手指引導觀眾注視後彎的頭部和身軀，搭配音樂讓頭部和身軀依序下降，再快速或慢速爬起，以凸顯驚人腰力(A1、A4、A5、A7、A8、A12、A14、A15、A16、A17、B12、B4、B5、B6、B7、B12、B13、C1、C5、C10、C11、C12、C14、C15、C16、RT)(圖 3)。
- (2)躺平全身 Wave：小水藍平躺在地，運用 Wave 讓身體由腳、身軀到頭部依序產生波浪感，小水藍戲稱此技為「鰻魚」(C11、C16、RT)(圖 4)。
- (3)折腰：這是 Breaking 代表動作，也是小水藍炫技，主要是以單手掌接觸地面，倒立撐起整個身體(C15、C16、RT)(圖 5)。
- (4)模仿 Michael 的風格：只要是小綠人個人表演，幾乎都會圍繞 Michael 的”smooth criminal”(A12、B7、B11、C3)和”dangerous”(A2、A7、A10、A16、B5、B7、B11、C3、C9)兩首 MV 中單手扶帽子(圖 6)、摸著跨下前後擺動(圖 7)，以及向後 Moonwalk 等招牌動作。
- (5)帽技：帽技是小綠人專長，包括讓帽子的帽沿順著左手(背)、身體滾到右手(背)，用身體各部分接住帽子，再丟上頭頂等等(A9、A10、A11、B15、A16、B4、B8、B11、C2、C6、C7、C16)。
- (6)Isolation：小紅人和小綠人都會以 Popping 營造出頭部、身體和手部分別移動或被支解開的視覺錯覺(A1、A6、A7、A8、A12、B1、B6、B7、B9、B10、B11、B12、C1、C11、C14、C16)(圖 8)。
- (7)前空翻：此為 Breaking 特色動作，小水藍以雙手向上拋的力量將體往上帶，到最高點時讓頭部瞬間前俯、腿部及時收起，帶動整個身體向前空翻(RT)。



資料來源：A5、RT、RT 截圖



資料來源：B11、B11 及 A6 截圖

2. 重要開場與互動橋段

雖然炫技能引發觀眾一時驚奇，但小紅人和小水藍(BI, RI)都發現，街頭表演最重要的還是以顯淺易懂的肢體動作引發觀眾共鳴。其次，與正式劇場相比，由於街頭沒有豪華舞臺布景與燈光效果，他們得更細緻地藉由各種聲效與肢體動作鋪陳橋段，才能循序漸進引導觀眾進入情境。再者，不同於室內劇場靜音效果較佳、觀眾座位和舞臺空間設計固定，街頭隨時會發生各種狀況，因此他們經常得將往來車輛、店家叫賣聲等各類干擾，巧妙地轉化成表演的一個部分。

(1)開場表演模式

街頭表演一開始時，SPC 通常會播放一小段音樂(如 Daft Punk 的”Around the world”)，其他團員暫時靜止不動；之後再循序漸進地擺動頭部、手部、腳掌，動作越來越大，以吸引川流不息的人潮駐足(圖 9)。有時表演者也會通通靜止站立，讓一位團員先配合背景音樂以 Free Style 做出擅長動作；再以 Slow Motion 輪流表演；完成動作的成員會恢復靜止，以烘托出正在表演團員的動作(B12、C16、RT)(圖 10)。這種開場方式如同小紅人說：「可以引起觀眾的好奇心」(RI)。



資料來源：分別為 RT 及 B12 截圖

(2)開場與散場時與觀眾互動模式

除了「由靜而動」的開場模式，SPC 還會在表演前走向觀眾，以握手、擊掌、擺 Pose 讓觀眾拍照等方式互動。過程中不僅 SPC 可能根據背景音樂做出讓觀眾不知所措的動作引發驚喜，某些活潑的觀眾也會即興參與表演。為了讓不同位置的觀眾都能感受互動感，每場表演 SPC 都會盡可能與不同位置的觀眾互動，甚至用漫步、走路、小跑步或快步增加表演場內的速度變化感。

(3)表演過程中與觀眾的互動模式：相互模仿，出其不意捉弄觀眾

如同張忘(2008)、小綠人(GI)和小紅人(RI)指出，有些觀眾也會模仿街頭藝人表演，甚至抱持競爭心態參與，這時表演通常會更加豐富。例如在 B1 表演中，當小紅人跳著 Wonder Girls 的”Nobody”舞步時，一位穿紅色外套的老人也在場邊跳了起來；於是小紅人前去與他用舞蹈互動，甚至烘托這位老年人的表演。有時 SPC 也會在背景音樂中混入放屁聲，並在音效出現前一刻以臀部背對著觀眾做出放屁動作，再一手摀嘴狂笑，一手在鼻前搨風製造效果(C8、C12、C15、C16、RT)。

(4)邀請觀眾成為空間或表演焦點

有時小綠人會邀請觀眾到場中央一起跳舞，跳舞前他可能先示範幾個流行 MV 標準動作，再請觀眾一起跳(圖 11)。此外，他也曾請觀眾模仿街頭藝人做出耍酷站姿(圖 12)，或與願意進場表演的觀眾做出各類有趣的即興互動(圖 13)。由於這些表演者與觀眾的互動表演沒未預先設定劇本，所以經常可以提升現場表演的「真實感」(sense of reality)和新鮮感，降低套裝表演的僵化或匠氣問題。當被問到是否有遇到觀眾不願意上來，被勉強上後發脾氣或衝突的？小綠人笑著回答說：「通常願意上來的就不會啦！」(GI)



資料來源：A3、B3、B3 截圖

(5)將干擾為表演元素

由於表演空間周圍店家經常會播放音樂或叫賣，甚至有公務車經過。這些可能破壞表演完整性的因素到了 SPC 手中，經常可被轉為表演的一個部分。例如曾有公務車要經過表演廣場，SPC 靈機一動，配合背景音樂做出指揮交通手勢引導觀眾讓出一條路，使該車輛被納入表演(RT)。有時 SPC 也會搭配周邊店家播放的音樂或叫賣廣播，跳起配搭舞步，把聲音融入表演。

整體來看，SPC 的肢體表演涵蓋街舞炫技、與觀眾互動的策略，以及各類表演橋段。由於 SPC 所有舞蹈或戲劇表演，都只有無聲的肢體動作和表情，所以需要搭配背景音樂特殊旋律、節奏、主題、特效，再輔以觀眾能理解並產生共鳴的肢體動作和表情，才能順利地詮釋每一段音樂的意境。至於各類戲劇表演橋段，也是取材於觀眾的生活世界；因為當觀眾對 SPC 表演動作所欲傳遞的想像越能理解，在聽覺經驗下所引發的情緒記憶，亦即原屬大眾媒體內的抽象符號才有機透過 SPC 的肢體語言，體現在 SPC 與觀眾共同在場的空間內。特別是許多歌曲 MV 原先都不是為了街舞所設，即便是與嘻哈文化相近的電音單曲或音樂，也沒有固定舞碼；所以當 SPC 以其擅長的街舞或肢體表演元素，對多變的背景音樂進行詮釋時，便可能帶領觀眾跳脫 MV 或原曲框架，創造出新的音樂和肢體結合的可能性，亦即產生諸如斷裂、詼諧或無厘頭的表演效果。

除此之外，由於許多街舞動作本身就是違反人體工學或蘊含濃厚叛逆色彩，加上各種搞笑橋段、肢體和情緒的誇張表達形式，更可能帶領觀眾隨著背景音樂的氛圍，體驗平時不易在街道上與陌生人發生的友善關係，讓長久被主流社會規訓的身體能量與情緒壓力得到釋放(彭舜、楊韶剛譯，2000)。

(三)本段小結

若從 Giddens(1984, 1991)的理論分析 SPC 的表演，一段段由背景音樂與肢體動作形構的小型橋段，等於是在遊客們習以為常的街道空間裡，運用傳播媒體中的全球化與在地化元素，營造出一個個能引導現場觀眾共同創造想像、超越文化框架的藝術體驗場所。在共享音樂、肢體和語言結構的前提下，SPC 和觀眾以「共同在場」方式、以彼此身體為媒介，運用反思性監控不斷體現、複製、修正或創新共享街道文化。SPC 的開場與互動橋段，等於是藉由提供遊客熟悉感和好奇心引發駐足觀賞動機，甚至跟隨引導進入共同在場狀態。換言之，SPC 根據現場觀眾情緒反應或空間環境內突發因素所構思的互動策略或表演橋段，都可能讓觀眾有機會透過實際參與表演，對表演所在地產生 Giddens (1984)所謂生活記憶或情感連結的「地方感」，使原本工具性的街道有機會轉化具情感經驗的「場所」。又因為各種表演元素同時承載世界各國大眾文化符號，當 SPC 與觀眾共同參與表演時，便等於是將臺灣本土與全球化元素相互雜揉，讓原本西門町與信義商圈較為靜態或獨立的空間設計、人際關係和商圈文化，產生 Giddens 和 Pierson(1998)所說在地文化與跨國文化的相互主觀的互動關係。

事實上如同張志(2008)所說：想讓觀眾全神貫注地觀看表演、跳脫既有生活情境的最佳方式，就是表演者透過眼神和肢體與觀眾產生實際互動，讓每位觀眾覺得表演者是在對自己說話。這種拉近距離的做法很有親合力，會讓觀眾不捨得離開。

但更細緻來看，由於背景音樂中涉及的故事對白或與觀眾互動的橋段(如周星馳電影)，必需讓觀眾充分理解，所以它們多半是國臺語發音；只有少數被廣大臺灣民眾賦予共同意義的外文歌曲(如《第六感生死戀》中的”Unchained Melody”)，才較容易以旋律引發觀眾參與。所以從 Giddens(1984, 1991)的角度來說，由於台灣民眾尚未完全接收英美語系語言符號結構，致使全球性大眾文化依然無法完全滲透到在地生活的所有層面，才讓台灣民眾的美學與生活方式依然能保有一席自主空間。只是無論全球或在地性文化，經過 SPC 重新剪接、排列，並以街舞和戲劇等肢體動作詮釋後，加上街頭觀眾臨場參與，所展現的意義將明顯不同於原作者或出版商。就像 Derrida(張寧譯，2004；楊恆達、劉北成譯，1998；Lepecki, 2004)所說的，所有符旨內涵並非先驗不變，而是會隨使用者採取行動時的延異，不斷增添或變化出更多新的意義。同理可知，每一段街頭表演的背景音樂、肢體動作與橋段設計及其實際體現過程，都應被視為 SPC 和街頭觀眾試圖共同跨越人際界線與空間使用習慣，為街道空間營造出新的驚喜感過程。由此也更可凸顯 Schechner(1994, 2002)將街頭視為活生生的環境劇場之觀點，因為由 SPC 和觀眾共同參與的街頭表演，不僅能製造娛樂、拉近人際

距離、形構在地認同，更可讓民眾享有平等機會共同營造生活空間。

二、串連個別元素的整套表演

隨著表演經驗不斷累積，SPC 也開始將原本各自分離的小表演串連成更完整的套裝表演(BI, GI, RI)。由於 SPC 中小綠人、小水藍和小紅人較常例行演出，所以底下就集中分析小綠人個人表演及小紅人和小水藍的搭檔演出。

(一)小綠人個人表演

在 A7 的表演中，小綠人配戴全罩式綠色面具和綠色帽子，其餘部位均以白色褲襪緊密包覆。第一個橋段背景音樂是 Michael 的 "Dangerous"，小綠人先用雙臂和手肘做出 Locking 和 Wave 的慢動作，再慢慢帶出 Michael 在 MV 中的招牌動作，最後身體靜止在特定拍子上。

靜止中，背景音樂出現周星馳《齊天大聖東遊記》的對話，表演進入第二個橋段。小綠人模仿劇中唐僧角色，用手指著周圍觀眾說：「你知不知道什麼是噹噹噹噹噹？」再張開雙手自問自答，跳到孫悟空的角色問：「什麼噹噹噹呀？」並接著以唐僧回答：「噹噹噹噹噹噹... 就是...(一陣寂靜)」。

隨後背景音樂出現小綠人重新混音過的韓國藝人團體 Wonder Girls 慢版 "No Body" 歌曲，表演進入第三個橋段。小綠人主要模仿 Wonder Girls 的 MV 招牌揮動指頭動作，並添加一些 Animation 舞步。跟著 "No Body" 的配樂，小綠人以 Isolation 的方式搖晃身軀、頭部不動、手腕關節鎖住，使觀眾產生身體、頭部和手腕分離的錯覺；接續以下腰、King Tut 和起身的動作結束表演。

(二)小紅人和小水藍雙人表演

在 RT 影片中，小紅人和小水藍都帶著黑色墨鏡，各自穿著紅色和水藍色與黑色相間的服裝。第一個橋段中，背景音樂有機器運轉、機器人倒數說話及電音團體 Hexstatic 的 "Auto"。搭配背景音樂，兩人以 Robot 舞步營造出類似機器人和木偶的 Animation 的分格效果(圖 14)，動作停在最後一拍上。

靜止的小紅人突然用手指向前方某觀眾，並慢步前往，表演進入第二個橋段。小紅人踏出的每一個腳步都搭配著精準背景腳步聲；走到該名觀眾前時，音樂突然出現 PSY 在 "Gangnam Style" 中的經典臺詞："Oppa is Gangnam Style"，小紅人和小水藍順勢做出該曲 MV 中的騎馬舞。當背景音樂與小紅人的表演進入 "Gangnam Style" 的 "O" 音時，背景音樂又立刻轉為周星馳《齊天大聖東遊記》

的橋段，感覺很像小水藍在責罵小紅人說：「O 你媽個頭啊！你有完沒完啊！（一腳將小紅人踢倒）我已經跟你說過我不行了，你還要 O - O - O - O！完全不理人家受得了受不了，你再 O 我一刀捅死你！（小水藍假裝拿刀刺向小紅人，導致小紅人倒地）」（圖 15）。

大約過了 2 秒鐘，倒地的小紅人立刻「刷」地一聲從地上快速爬起（背景音樂有快速聲效），畫面停住，表演進入第三個橋段。背景音樂又進入 edIT 的慢速電音單曲”Ltlp”(RT)，此時右方突然來了一輛公務車要經過圓形表演廣場，兩人配合背景音樂的旋律和節奏，順勢做出指揮交通手勢，引導觀眾讓路給公務車通行（圖 16）。之後，配樂呈現穩定節拍及機器齒輪絞動聲音，兩人一前一後以 Slow Motion 前進，彷彿是兩個機器人在慢速行走。機器人慢速表演到後來兩人都靜止不動，背景音樂再度回到先前”Gangnam Style”的標準臺詞” Oppa is Gangnam Style”，旋律跳到該曲快節奏段落，表演也進入第四個橋段，兩人做出 MV 中的舞蹈動作（圖 17）。”Gangnam Style”歌曲結束後，背景音樂進入另一段輕快音樂，小藍人獨自做出一些 Breaking 的地板動作和折腰，小紅人則站在後面等待；之後小水藍作勢像以一根繩子將小紅人從右後方拉出來。

之後，背景音樂出現「蹦、蹦、蹦」的聲響，小紅人以 Heartbeat 技巧詮釋這段音樂，彷彿這些聲音是透過胸部振動產生，再以手部和身體 Wave 詮釋該首曲其他段落。背景音樂持續，站在旁邊的小水藍突然作勢拿出手槍走向小紅人，並朝他開了 10 槍，過程中小紅人也順著槍響做出中槍後退動作，配樂中出現一聲「啊！」的男性慘叫。之後，小水藍再一槍一槍地將小紅人打「下腰」，並拍手邀請觀眾給予小紅人下腰高難度動作掌聲；之後小水藍再假裝手中握著一根繩子，將原本躺在地上的小紅人用力拉起來，過程中呈現「使力拉」的默劇效果（圖 18）。

小紅人起身後表演進入第六個橋段，背景音樂出現「丁丁之歌」，兩人根據音樂中類似 Michael 的經典叫聲「ㄝㄣ」的節拍，做了幾次 Heartbeat。在歌曲開頭出現”What’s going on?”的男性聲音時，兩人也順勢做出「怎麼了？」的疑惑手勢，並以臺客舞步、Wave 和 King Tut 等動作詮釋。最後，小紅人和小水藍分別做各自的招牌炫技「下腰行走」和「前空翻」動作後，並以簡單的律動結束表演。

		
圖 14	圖 15	圖 16
		
圖 17	圖 18	

資料來源：均為 RT 截圖

(三)本段小結

從以上對小綠人表演的分析，可看出 Derrida(張寧譯，2004；楊恆達、劉北成譯，1998；Lepecki, 2004)所說的「延異」效果。例如在小綠人的第一個橋段主題中，以 Michael 的 "Dangerous"之強烈節拍和酷炫動作為前導，再透過一小段音樂靜止和肢體暫停的過門，將觀眾驟然帶入截然不同的搞笑版中國神話故事《齊天大聖東遊記》。之後再模仿無厘頭的唐僧用提問：「你知不知道什麼是噹噹噹噹噹」？並用唐僧的答話和 Wonder Girls 的 "No Body"背景音樂回覆，彷彿在告訴觀眾：噹噹噹噹就是 No Body。詮釋 "No Body"的音樂時，小綠人又添加一些與該曲無關的街舞元素，使其更顯斷裂與拼湊色彩。

再如小紅人和小水藍的表演，背景音樂從電音團體 Hexstatic 充滿機械、廣播、網路撥接等紛雜聲響的 "Auto"，突然進入韓國胖大叔 PSY 的 "Gangnam Style"，肢體表演也從類似機器人的冰冷、遲緩、停頓和震動特徵，轉為熱情、搞笑、活力充沛的騎馬動作。更令人出乎意料外的，是 SPC 巧妙地抽取 "Gangnam Style"歌詞中 "O"的發音，延異出《齊天大聖東遊記》孫悟空責罵唐僧的搞笑臺詞：「0 你媽個頭啊！你有完沒完啊！我已經跟你說過我不行了……」。另外在 C16 的影片中也可以看到，小紅人原本作勢拿著麥克風以《第六感生死戀》的插曲 "Unchained Melody"向外圍特定女

性觀眾傳遞情意，沒想到小藍人卻走過來拉著他的肩膀，模仿周星馳《唐伯虎點秋香》的橋段告訴小紅人：「小子，連我的馬子石榴你也敢碰！你的馬子在那一邊！」。這些具有高度斷裂、拼湊和無厘頭效果的橋段設計，不僅充分展現出 Derrida(張寧譯，2004；楊恆達、劉北成譯，1998)所說的「延異」精神，亦可在街頭邀請觀眾們共同創造出詼諧和滑稽的驚喜經驗(彭舜、楊韶剛譯，2000)。

倘若直接針對 SPC 串連小段表演的策略，及其不同段落間的特色進行分析，更可發現 Derrida(張寧譯，2004；楊恆達、劉北成譯，1998)所說，透過背景音樂中語言和聲音橋段的修改、穿插、混合和延異，因為 SPC 正持續營造每一時刻表演場所內的高低起伏、斷裂、拼湊、變動等諸多不確定和驚奇感。雖然 SPC 使用的歌曲音樂和肢體動作，並沒有完全脫離原作者或歌者賦予的特徵或意義，但藉由無厘頭式的連結和拼湊，每一個表演元素在整套表演脈絡中的意義和特徵，便可能跳脫既有的語言結構、影音橋段出處，以及各類肢體動作或舞蹈所代表的象徵意義，而被 SPC 和觀眾共同重新賦予新的樂趣。這些表演樂趣中，有 Freud 所說痛苦或恐懼情境期待落空所產生的「幽默」玩笑(常宏譯，2001；彭舜、楊韶剛譯，2000)；打破傳統、干犯禁忌，藉以釋放受壓抑欲望或情緒的「詼諧」；還有誇張模仿藝人表演或 MV 舞蹈動作的「滑稽」(彭舜、楊韶剛譯，2000)。

伍、結論

根據本研究發現，SPC 的街頭表演內容包含背景音樂、包括舞蹈和戲劇表演的肢體動作、現場觀眾參與，以及其他臨場狀況四大部分。其中，所有舞蹈或戲劇表演的型式，都會依循錄製好的背景音樂節奏、旋律和主題，向觀眾進行肢體展演；並且在表演過程中根據現場觀眾的反映，以及物理空間的變化狀況彈性調整。換言之，整個街頭表演的劇本（即內容和型式）雖然是由 SPC 預先選定，但在表演過程中，卻可能隨著 SPC 與現場觀眾的經驗偏好、參與狀況和情緒反應，而出現一些預期之外的驚喜。

更詳細地說，為了讓觀眾對表演產生最大共鳴，表演前 SPC 在製作背景音樂時，都得大量蒐集大眾文化中的媒體素材。當中，除有國內外藝人或團體跨國性流行歌曲、電影與遊戲配樂，亦不乏華人世界具本土性或無厘頭特色的元素。在肢體動作部分，除了有街舞中最重要的 Popping、Locking 和 Breaking 動作，也包含大量民眾熟悉的電視和電影戲劇元素。從它們的關聯性來說，無論是熱鬧、酷炫、溫馨、性感、搞笑等特色的背景音樂，若期待它們能對現場觀眾產生預期的情緒感染，SPC 還得搭配能引發觀眾共鳴的肢體語言，或同樣取材自觀眾生活世界的戲劇橋段，才能將背景音樂中的主題意識體現在與觀眾互動的共同在場街道空間內。而且，SPC 還需牢記每一組

套裝表演與每一段背景音樂的主題、旋律、節奏、聲效及其關係和順序，方能根據不同表演時間的多元聲音特色，以可引發共鳴的配套肢體動作闡述音樂內涵，這樣才能讓背景音樂所欲營造的多元性和想像力被具體實踐出來。

其次，除了以熟悉的音樂元素和肢體動作引發觀眾對某些表演主題的熟悉感外，為了可以讓現場觀眾產生更多詭異、恐怖、驚嘆和新鮮的獨特感受，SPC 還得適時地添加足以超越觀眾既有大眾文化經驗框架的多元音樂和表演元素，才能製造出更多高低起伏的現場體驗。為此，SPC 會刻意穿戴不同於一般民眾日常生活風格的標新立異服裝和配件，大量使用違反人體工學(如下腰、折腰、帽技、Isolation 和平躺式 Wave 等)的表演炫技；或是在表演開始前及結束打賞時走向外圍觀眾，用握手、擊掌、擺 Pose 讓觀眾拍照、捉弄觀眾等方式與他們互動；或是在各場表演中，用不同速度的步伐遊走於觀眾形成的圓圈內，以豐富化表演空間內的速度感。這一切的表演設計或延異，都是為了打破觀眾過去對所接觸大眾文化元素的特定模式，以及在街道空間裡習慣的人際互動關係。

第三，如果以 Giddens 的社會文化理論來看，SPC 的個別表演元素中，無論是背景音樂和肢體表演，都是他們運用不同時期大眾文化元素所設計出足以引發觀眾視覺和聽覺記憶的符號結構。SPC 以不同屬性的背景音樂將多元肢體表演元素相互串連或重組，就等於是預先為不同表演時間與空間內表演者和觀眾的互動關係，寫好多組角色劇本。表演進行時，SPC 一方面會持續運用反思性監控方式不斷調整自己的肢體表演和互動策略，使其表演內容與步調能更契合現場觀眾的視覺和聽覺記憶，讓觀眾能接收到他們所預期的表演效果；另一方面，他們也得不斷觀察表演現場的觀眾和空間變動狀況，隨機應變地調整表演內容和型式，以便讓自己與觀眾都能進入彼此可接受或可期待的表演氛圍。表演過程中所使用的大眾文化和空間互動關係等結構元素，根據 Giddens 的說法，並非文字化的正式條文，而是虛擬地存在表演者和觀眾的記憶以及共同在場表演經驗裡。也因為這樣小紅人才會提到：「我覺得表演一百次會有一百次的感覺，因為表演本身是排好的，但是當下的心情會隨著觀眾的反應改變，連帶地很多動作的效果也會不一樣」(RI)。

特別是 SPC 表演元素，同時蘊含「本土性—全球性」、「小眾—大眾」、「舊經驗—新想像」及「在場—不在場」等諸多二元性特質，致使不在表演現場的大眾文化元素可以跨越時間和空間限制，構成 SPC 表演的背景音樂和肢體表演，並且影響西門町和信義威秀的 SPC 和觀眾的經驗和互動關係。反過來說，透過 SPC 和觀眾持續與更新式的互動關係，也可能影響後續 SPC 的背景音樂和肢體表演設計方向，甚至形成觀眾對表演場所之連續性和差異性「地方感」。換言之，包括在場觀眾參與在內的 SPC 街頭表演，既是現代社會中全球性抽象符號滲透入日常生活之普遍性和熟悉

性結果；但在此同時，由於 SPC 使用的音樂和肢體表演元素本身又蘊含濃厚叛逆性、拼貼性、斷裂性和在地性，所以又有助於突破全球文化的普遍性和熟悉性壟斷。

第四，如果進入個別表演元素的串連階段，除了前述個別元素的多元性質，透過 Derrida 所說不同文化風格之表演元素的挪用、對比、拼貼和雜揉，SPC 的套裝表演等於是將原本就已豐富且多元的元素做了更進一步的延異。經過個別表演單元重新編排的套裝表演，也為原本偏重工具性的街道空間，搭起更多層次且長時間的人際互動平台，甚至成為引導 SPC 和觀眾共同參與街頭互動的劇本。特別是在實際表演過程中，SPC 還得在共同在場的時間流中不斷觀察觀眾參與狀況，適時調整表演內容、聲音大小、情感強度、表演焦點以及體驗感，而非死硬套用或複製原先串連好的套裝劇本，這些都更深刻地展現出延異的自由精神。

最後，當觀眾與 SPC 共同投入各類現場表演與互動時，街道空間就成了環境劇場，雙方的反身性也等於持續在賦予既已充滿流行和反叛元素的西門町街道，或是蘊含時尚休閒風格的信義威秀商圈新意義。更多跨界性、想像性、創造性和體驗性的新劇本，將可能使表演者與觀眾以往的大眾文化閱聽記憶及街道生活經驗，在相互碰撞、修正與重構過程中，持續形塑屬於彼此的人際規則與地方感。這個現象也符應 Hilton(1987)提到：所有表演都具有社會與文化層面的「公共性」的說法。因為這樣藝術表演形式不再將觀眾視為被動或靜態的「接受者」，而是將社會文化的創作權及空間使用的設計權與大眾共享；如此營造出來的街道生活或商圈文化，也將更具民主性、多元性和美學色彩，更能吸引民眾遨遊其中。此時，SPC 的表演就不再只是單純的肢體技巧或街頭謀生途徑，而是能豐富化商圈空間美學、友善化表演者與遊客的人際互動模式，展現民主化精神的公共藝術。

參考文獻

中央社(2013)。童星到天王：麥可傑克森傳奇。2013 年 6 月 27 日，取自中時電子報，網址：

<http://showbiz.chinatimes.com/2009Cti/Channel/Showbiz/showbiz-news-cnt/0,5020,130511+132013062400628,00.html>

王瑩(2010)。街舞運動教程。臺北市：大展。

呂潔如(2000)。城市·遊戲精靈－探訪街舞的文化世界(未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。

吳瑪俐、謝明學、梁錦鑒等(譯)(2006)。對話性創作：現代藝術中的社群與溝通。臺北市：遠流。

(Kester, G. H., 2004)

林益民(1997)。在街頭相遇：側寫青少年舞團。《臺灣社會研究季刊》，25，209-225。

林佳誼(譯)(2011)。文化公民身分。《文化理論：古典與當代》(頁 337-360)。新北市：韋伯。(Stevenson, N., 2007)。

巫崇嘉(2012)。《教舞30年一夕成名 舞棍阿伯：我終於紅了》。2013年6月25日，網址：
<http://mag.chinatimes.com/mag-cnt.aspx?artid=12743&page=1>

馬汀尼(1999)。從街頭戶外劇看表演者與觀者的雙向互動。《藝術評論》，10，85-95。

茱力(2012)。刮盤、饒舌、混音 譙出街頭文化—嘻哈音樂的演進步伐。《PAR 表演藝術雜誌》，231，58-62。

張忘(2008)。《全街頭藝人，上街頭：比創意、比搞怪、比人氣，我們把街頭變樂園》。臺北市：遠流。

張寧(譯)。(2004)。《書寫與差異》。臺北市：麥田。(Derrida, J., 1967)。

常宏(譯)(2001)。《論文學與藝術》。北京：國際文化出版公司。(Freud, S., 1997)。

彭舜、楊韶剛(譯)(2000)。《談諧與潛意識的關係》。臺北市：知書房。(Freud, S., 1905)。

楊恆達、劉北城(譯)(1998)。《立場》。臺北市：桂冠。(Derrida, J., 1972)。

閻大富(2011)。《女神卡卡的音樂有何迷人之處？》。2013年6月26日，網址：
<http://showbiz.chinatimes.com/showbiz/130511/132011071400644.html>

應夢萍(2005)。《互動式劇場：戲劇性與真實性之場景研究》(未出版碩士論文)。中原大學，桃園市。

闕靜君(2006)。《權力意義的翻轉與重構：周星馳電影的無厘頭語言解構策略》(未出版碩士論文)。淡江大學，新北市。

簡大川(2005)。《周星馳電影文本之語言／權力觀—以《威龍闖天關》、《九品芝麻官》、《整人狀元》為例》(未出版碩士論文)。花蓮教育大學，花蓮市。

鍾樂偉(2012)。《Gangnam Style 的南韓社會流行現象》。2013年6月25日，網址：
<http://thehousingnews.com/personal/PSYGangnamStyle> 的南韓社會現象/

Auslander, P. (2006). Musical personae. *The Drama Review*, 50(1), 100-119.

Burns, E. (1972). *Theatricality: A study of convention in the theatre and in social life*. London, UK: Longman.

Fogel, C. A., & Quinlan, A. (2011). Lady Gaga and feminism: A Critical debate. *Cross-Cultural Communication*, 7(3), 184-188.

Fitzgerald, T. (2008). *Hip-hop and urban dance*. Chicago, Illinois: Heineman Library.

- Fast, S. (2010). Difference that exceeded understanding: Remembering Michael Jackson (1958-2009). *Popular Music and Society*, 33(2), 259-266.
- Giddens, A.(1984). *The constitution of society: outline of the theory of structuration*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Giddens, A.(1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Giddens, A., & Pierson, C. (1998). *Conversations with Anthony Giddens: Making Sense of Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y. : Doubleday
- Hilton, J. (1987). *Performance*. London, UK: Macmillan.
- Lepecki, A. (2004). Inscribing dance. A. Lepecki (Ed.), *Of the presence of the body: essays on dance and performance*(pp.124-139). Middletown, Conn.: Wesleyan University Press.
- Ritzer, G. (1997). *Postmodern social theory*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Schechner, R.(1994) . *Environmental theater*. New York, NY: Applause.
- Schechner, R. (2002). *Performance studies: An introduction*. New York, NY: Routledge.
- Tuan, Y-F. (1977). *Space and Place: The perspective to experience*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Zukin, S. (1995). *The cultures of cities*. Oxford and Cambridge, MA: Blackwell.

A Study on the Content and Form of Performance of Buskers in Taipei: An Example of Street Party Crew

Min-Hsiung Hsu



Abstract

The aim of this study was to investigate the content and form of street performance of buskers as well as their cultural impact on business districts in Taipei. The research methods employed include the content analysis of 46 YouTube videos as well as unstructured interviews with three members of “Street Party Crew”. Three conclusions can be drawn from this research: (1) There were four parts in performances of SPC, included background music (including popular music, movies, TV, cartoons etc.), body movements (including street dance and drama), and audience participation and vibration conditions in performance space. (2) To strengthen senses of familiarity, curiosity and surprise for the audience at the same time, SPC must edit their music, dance and drama of performance with strategies of misappropriation, cross-border, différence and collage. (3) When the buskers and audience can join the street performance together with subjective experiences, friendly interaction and high imagination, they will add democratic and aesthetic value to the business districts, and create a sense of place for themselves.

Keywords: street art, street performance, buskers

探究臺北市街頭藝人表演內容與形式：以 Street Party Crew 為例

虞山琴派風格“清微澹遠”之辨

陳雯

摘要

虞山琴派創建於明末清初，由嚴澂所創建，徐上瀛踵武其後。他們所倡導之琴樂風格，為世人所重視，對清代以後影響甚鉅，長久以來被視為琴樂審美境界之最高標準。虞山琴派之風格自清王坦闡述其為“清微澹遠”的琴樂風格後，各家均沿用之，然而，此說卻未見於嚴澂、徐上瀛二人自己的論述中，而他們二人的審美用他們自己的詞匯是為“博大平和，輕重遲速”。因此引發個人對嚴、徐二人之琴樂審美思維究竟為何之研究動機。

歷來的研究資料上都載明嚴、徐二人雖同屬虞山琴派，然而審美思想卻不盡相同，在研究過程中發現琴家李楓曾提出不同的見解。基於此，本篇研究以探索嚴、徐二人琴樂思想是否相異為前提，試圖探討虞山琴派的琴樂審美觀點。本篇研究主要採用嚴、徐二人的論述原文進行探討，提出文本舉證嚴澂與徐青山的琴樂美學思想為一脈相承的。由於“清微澹遠”的虞山琴派風格特點之論點並非出自嚴、徐二人的本原，本文試圖整理他二人的論述，找出嚴、徐二人本原的琴樂藝術審美觀點。也由於長期以來，虞山琴派對琴樂發展有舉足重要的影響，是故，重新審思虞山琴派的審美思想，對當代未來琴樂的發展及琴樂演奏美學的發展都是具有意義的。

關鍵字：古琴、虞山派、清微澹遠

壹、前言

虞山琴派的藝術風格思想對明末以降乃至近現代的琴樂審美思想發展有著巨大的影響，居於非常重要的地位，其琴派風格特點奠定於該派的創派人嚴澂與徐上瀛。清代王坦¹曾在其論述《琴旨》中闡述：虞山琴派“清微澹遠”的琴樂風格。這是史料上第一次出現對虞山琴派琴風定位為“清微澹遠”的說法；自此以往，後人均沿用此一說法。再加上王坦本人對虞山派琴風甚為推崇，以至於“清微澹遠”之琴樂藝術風格幾乎成為自清以降琴樂審美的最高境界要求。

本文主要探討（1）嚴澂與徐青山兩人的琴樂審美思想是否確有不同？（2）如果是，那麼“清微澹遠”究竟是嚴或是徐的思想？如果不是，那麼就說明自《誠一堂琴譜》之後，認為嚴、徐琴樂審美思想有不同的說法有修正的必要。（3）“清微澹遠”的說法是清代王坦的論述，本文企圖還原嚴、徐本身的琴樂審美觀點，因為其對當代的琴樂演奏審美要求有舉足輕重的影響。如果虞山派的琴樂風格不僅只是“清微澹遠”，那麼還有甚麼？

貳、嚴澂與徐上瀛生平簡介

虞山琴派發軔於江蘇長熟、太倉一帶，以嚴澂、徐青山為創派人。以下對嚴、徐二人做生平簡介，以了解其二人的藝術風格及對虞山琴派的影響。

（一）嚴澂（1547—1625），字道澂，號天池。江蘇常熟人，出生於明嘉靖二十六年，是明大學士文靖公嚴訥²（1511—1584）次子。他曾“蔭官中書舍人”（今虞琴刊，2009:1），並在萬曆甲辰年（1604）做了三年邵武（今屬福建）知府，為官清廉，三年後辭官歸故里。其一生除了短暫的官涯外，大部分的時間與精力都用在古琴上。他的好友薛志學說他：“絕不聞戶外囂音，自瀚墨外，輒取古琴，焚香一弄，悠然自得。”（章華英，2005:136）許重熙³評價嚴澂是：“早達聖賢之蘊，晚參天竺之藏。可儒可禪，亦玄亦史。”（今虞琴刊，2009：2—3）

他在家鄉常熟與一批志同道合的琴友共組“琴川琴社”。當時常熟一帶能琴者為數不少，但多數為琴歌填辭派。琴川琴社的集社，除了琴友切磋琴藝之外，也為提倡嚴澂黜俗還雅、去文以存勾剔的藝術思想，而在萬曆三十年（1602）與太監郝寧、王定安共同刊刻了《藏春塢琴譜》。嚴澂曾因父蔭官至中書舍人，在萬曆三十二年出任紹武知府，為官清廉，頗受地方的愛戴。但由於當時的政治局勢動盪、朝政綱紀紊亂，與他的理想不符，因此僅做了三年便辭官歸故里，全心投入古琴的志業。同年萬曆三十五年（1607）就刊行了《琴川譜彙》，其後萬曆四十二年（1614）刊行《松弦館琴譜》。

嚴澂的琴學首先來自於浙派徐門，徐夢吉、徐和仲父子，後受學於陳愛桐、陳星源父子，傳說也曾向一位樵夫學琴，後受京師名手沈音（字太韶，浙江人）的琴風影響，博採眾長，形成了他奠基於浙派，博採京師派，再加上他自己的琴學思想的獨特藝術風格。嚴澂主張“古琴應發揮音樂本身的表現力，不必借助文辭而苛求浮華。”許健在《琴史初編》中歸納嚴澂對琴樂的貢獻有三：“1. 組織虞山琴派；2. 編印《松弦館琴譜》；3. 批判濫制琴歌的風氣。”（許健，1982：125）嚴澂對當時琴界發展具有較大的影響力，也由於他顯赫的家世背景與社會地位⁴。

嚴澂追求恬淡、閑適的生活，這種思想體現在他的琴樂審美思想，形成他對琴樂追求寧靜致遠、簡約恬淡的風格。

表 1 嚴澂大事年表

年	事
1547（嘉靖二十六年）	出生
1597-1602 年之間	組琴川琴社
1602（萬曆三十年）	編訂《藏春塢琴譜》
1604（萬曆三十二年）	出任紹武知府
1607（萬曆三十五年）	辭官歸故里
1607（萬曆三十五年）	刊行《琴川譜彙》
1614（萬曆四十二年）	《松弦館琴譜》出版
1625（天啟五年）	辭世

（陳雯製表，資料參考來源：《松弦館琴譜》、今虞琴刊、《古琴》）

(二)徐上瀛，別署青山，江蘇婁東（太倉）人，大約生於明萬曆十年（1582），卒於清康熙元年（1662）⁵，享壽八十。陸符稱其為“名家子”（《大還閣琴譜》陸符序），可知徐上瀛應為太倉當地名門之後。武舉出身，一心想以一身武藝報效國家民族鄉里，挽救明末頹弱的國勢，故曾兩度從戎，於明末參加抗清未果，遂以琴隱，隱居蘇州穹窿山，潛心琴學，改名拱，號石帆，別號青山。他曾向陳愛桐的兒子陳星源學琴（〈關雎〉、〈陽春〉），又向陳愛桐的入室弟子張渭川學習（〈雉朝飛〉、〈瀟湘水雲〉、〈烏夜啼〉）。以後又向施礪盤（〈和陽春〉）、沈太韶（〈離騷〉）等琴家學習，從《大還閣琴譜》中所載，他也可能曾受學於嚴澂（〈洞天春曉〉）（《大

還閣琴譜卷二》：16），吸收各家之長，而形成其個人藝術上的成就。《大還閣琴譜》蔡毓榮序推介徐上瀛“**清貞介特，今世之伯牙也**”、錢棻序中推崇徐氏是“**今之戴安道**”。他的演奏受到陸符⁶的欣賞，時崇禎帝雅好鼓琴，能奏三十曲，其中最擅長者為漢宮秋。陸符見到徐青山時，請為之鼓琴，遂鼓一曲漢宮秋，陸符驚越乃將徐氏薦於朝，惜北上途中，崇禎亡朝，遂返。“**辛巳年（1641）曾居梅裏大滌山（據錢棻序），癸未（1643）年曾客居武林（杭州），甲申（1644）年曾為北上而至京口（鎮江），未果，徘徊白門（南京）（據陸序），晚年以琴隱。徐氏一生的活動地域主要在古吳越（今蘇南、浙北）一帶；主要活動時期在明末萬曆、崇禎兩期。**”（蔡仲德，1995：719）夏溥序中描繪徐的為人“**介性清操**”，“**海內共推吳操，而徐君青山為之冠。**”（徐青山先生琴譜序），繼為虞山派集大成者。

徐青山最大的貢獻即著作了〈溪山琴況〉，據宋崔遵度“清麗而靜，和潤而遠”的審美原則，提出了二十四況的琴樂審美準則，同時也是演奏美學實踐法的論述。〈溪山琴況〉首重者為“和”，以“靜”、“清”、“雅”為輔，針對“弦、指、音、意”的相合，提出二十四個不同層面的審美況味，成為中國音樂美學史上集大成之作。

表 2 徐上瀛大事年表

年	事
1582（萬曆十年）	出生
1622 左右	開始撰《青山琴譜》
1641（崇禎十四年）	居梅裏大滌山，著作《溪山琴況》
1643（崇禎十六年）	客居武林，遇到陸符
1644（崇禎十七年）	春，北上京都未至，折返武林
1644，（農曆）5 月	清兵入關，棄琴仗劍，請求參軍
1644，冬	改名徐鉉，號石帆山人，隱居穹窿山《青山琴譜》輯成
1657（順治十四年）	《青山琴譜》初刻
1662（康熙元年）	卒，《大還閣琴譜》手稿授予夏溥
1673（康熙十二年）	《大還閣琴譜》由蔡毓榮刊印出版
1600-1644	一生中主要活動時期

（陳雯製表，主要參考來源：蔡仲德《中國音樂美學史》（1995）、《大還閣琴譜》《琴曲集成第十冊》（1982））

嚴澂與徐上瀛算是師出同門，亦師亦友，他們共同創立了虞山琴派，提倡黜俗歸雅、博大平和、清微澹遠的琴樂藝術風格，他們並不反對琴歌，但主張以琴樂的器樂曲為主，提出要還原琴樂藝術本原的面貌。但對於那些為了依聲而填辭，毫無意義的歌詞，是提出反對的意見的。在他們的鼓吹提倡下，琴樂的藝術水平得以大大地提升。他們的琴學同出一源，都是來自陳愛桐、陳星源一門的傳授。但在《誠一堂琴譜》胡洵龍序中記載，兩人風格走向略有不同：“**青山鍾武其後，稍為變通，以調之有徐者，必有疾。……因損益之以入雉朝飛、烏夜啼、瀟湘水雲等曲，於是疾徐咸備。**”（琴曲集成第十三冊，1982：318）自此以後，後人即認定徐青山與嚴澂的琴風及審美思想之不同為，嚴澂排斥快速的曲子，而徐青山則認為快曲、慢曲都應兼備，

參、嚴、徐琴樂思想之辨

嚴、徐二人琴樂審美思想異同之審識，首先從他們兩人編輯的琴譜所收曲目內容來看：《松》譜與《大》譜所收曲目在數量上不同。嚴澂所著的《松絃館琴譜》裏收錄了二十二首子，其中包括了沈音所創作的二曲〈洞天春曉〉及〈溪山秋月〉；徐上瀛《大還閣琴譜》收了三十二首曲子。《松》譜所收者具為嚴澂他本人會彈的琴曲：“**御曲凡二十有二，譜而藏之，以備遺忘**”⁷。（《松絃館琴譜》序）。

其次，所收曲目有二十二首相同（參見表三），這些收曲不同的原因，《誠一堂琴譜》認為在於嚴澂偏愛慢曲，即所謂“清微澹遠”，反對快速的琴曲（如：〈瀟湘水雲〉、〈雉朝飛〉、〈烏夜啼〉等曲），所以嚴澂編撰《松絃館琴譜》時便剔除了這幾首節奏快速的曲子。而徐上瀛則不然，他不僅在《大還閣琴譜》中收進了這些曲目，而且還在《溪山琴況》中從理論上加以闡述，指出：“**若遲而無速，則何以為結構？**”又例如在《大還閣琴譜》提要⁸中指出“**徐嚴二人的演奏風格又不盡相同，嚴澂輯譜，取其古淡清雅之音，去期纖靡繁促之響，而徐上瀛在發展虞山派清微淡遠風格的同時，又取諸家之長，別創一格，慢曲急曲並重。**”（2000：2）。但《大》譜與《松》譜收曲之差異並不止〈瀟湘水雲〉、〈雉朝飛〉、〈烏夜啼〉這三首，況且這三首《松》譜之所以未收，是因為陳愛桐將這三首曲子傳給張渭川，卻未傳給他的兒子陳星源（詳見下段）。其他曲子未必是疾曲，也未見收在《松絃館琴譜》中，可見其取捨並不是樂曲的緩急問題，而是因為嚴澂《松絃館琴譜》只收了他自己學過或會彈的曲譜。

表 3 《松》譜與《大》譜收曲異同表

松	洞天春曉、陽春、修禊吟、古交行、風雷引、桃源吟、清夜吟、中秋月、秋江夜泊、膠漆吟、靜觀吟、溪山秋月、蒼梧怨、列子御風、良宵引 ⁹ 、塗山、樵歌、漁歌、關雎、山居吟、渭濱吟、洞庭秋思、會同引、佩蘭、漢宮秋、春曉吟、莊周夢蝶、神化引。（據《四庫全書》版）
大	洞天春曉、陽春、修禊吟、古交行、風雷引、桃源吟、秋江夜泊、靜觀吟、溪山秋月、蒼梧怨、列子御風、良宵引、塗山、樵歌、關雎、山居吟、洞庭秋思、佩蘭、漢宮秋、春曉吟、莊周夢蝶、神化引。 （和陽春、雙鶴聽泉、白雪、醉漁唱晚、雉朝飛、烏夜啼、炎涼操、平沙落雁、離騷、瀟湘水雲。）（引號內列者為相較於《松》譜，《大》譜增加之曲目）（據清康熙版） 相較於《松》譜，《大》譜未收之曲目：清夜吟、中秋月、膠膝吟、漁歌、渭濱吟、會同引、流水、普庵咒。

（陳雯製表）

嚴激與徐上瀛的琴學雖同出一源，都是來自陳愛桐、陳星源一脈。陳愛桐、陳星源是父子，嚴、徐的傳承雖屬同一脈絡，但又有不同（參見表四）。嚴跟陳愛桐學，也跟陳星源學過；徐跟陳星源學，卻未跟過陳愛桐。徐跟張渭川學，嚴未跟過張渭川學¹⁰。

表 4 嚴、徐二人師承脈絡異同表

嚴激	徐夢吉、徐和仲	陳愛桐、陳星源	樵夫徐亦仙	沈音	
徐青山		陳星源	張渭川		施礪槃

徐上瀛是從張渭川處學得〈瀟湘水雲〉、〈雉朝飛〉及〈烏夜啼〉，“瀟湘一曲，向婁東陳愛桐獨擅其妙，不輕傳於世，獨傳之張渭川，渭川珍秘尤甚。幾同叔夜廣陵散，徐君青山景慕之極，師事而得之。”（《大還閣琴譜》卷六，〈瀟湘水雲〉曲跋）；“是操陳愛桐所授張渭川先生者，愛桐不授其嗣星源，而授渭川，以渭川能盡其妙也。”（《大還閣琴譜》卷五，〈雉朝飛〉曲跋）；“按是曲，陳星源向未傳于虞山，所以松絃館中不載...”（《大還閣琴譜》卷一，〈和陽春〉曲跋）。可

知這些曲子是陳愛桐一脈不輕傳之曲，陳愛桐將這三首曲子傳給張渭川，卻未傳給他的兒子陳星源。據《大還閣琴譜》〈和陽春〉一曲題跋所記載，〈瀟湘水雲〉等三曲徐上瀛得傳于施礪槃，而施則是在張渭川門下傳得此三曲。嚴澂從未從學於張渭川，而學於陳星源，而星源並未傳得這些曲子，徐青山自己的文字上（〈和陽春跋〉）也提出“按是曲，陳星源向未傳于虞山，所以松絃館中不載...”，所以可證嚴澂未曾學過這幾首樂曲，而《松絃館琴譜》所收的曲又是他自己親彈的曲子，因之筆者認為可合理的推斷《松絃館琴譜》之所以未收這幾曲，並不是因為他個人審美喜好的問題，而是因為嚴澂本身並沒有彈這過幾曲，因此“未收”不能等同於嚴澂反對、排斥節奏快速的樂曲。

再者，從《松絃館琴譜》中的若干資料顯示，嚴澂並不反對，也沒有排斥節奏快速的樂曲，相反地，他對這幾首樂曲是推崇的：《松絃館琴譜》〈附琴川彙譜序〉一篇中論及嚴遊京師遇沈太韶時，對沈的藝術至為推崇，乃有“以沈之長輔琴川之遺，亦以琴川之長輔沈之遺”之說，更敘述了琴川得此樂風影響後，“一時琴道大振，盡與妙抒鬱滯，上下累應，低昂相錯，更唱迭和，隨興致妍，奏洞天而儼霓旌絳節之觀，調溪山而生寂歷幽人之想，撫長清而發風疎木勁之思，鼓塗山而觀玉帛冠裳之會，弄瀟湘則天光雲影容與徘徊，遊夢蝶則神化希微出無入有，至若高山意到鬱嶺岡崇，流水情深彌漫波逝，以斯言樂，奚讓古人，又奚必強合以不經之文。浪謂為無本之聲哉，餘每靜而聽，輒怡然忘倦，自以為遊世義皇。”（《松絃館琴譜》附琴川彙譜序）以此更可見《松絃館琴譜》與《大還閣琴譜》所收曲目最大之不同，主要原因在於嚴氏未收那些他雖然知道卻並未學過的樂曲，而不是排斥快速的樂曲。

如此說來，青山踵武其後，其實在審美思維上兩人並無太大的差異，另，見〈附琴川彙譜序〉：“...胥刻意於聲，而不敢牽強附會于文，故其聲多博大和平，具輕重疾徐之節。...”（2010,《琴曲集成》第八冊:162）可知「博大平和」「具輕重疾徐之節」為嚴澂自己的說法。而徐青山是推崇《松絃館琴譜》的，“琴譜不啻充棟，獨稱松絃館為最，音調大雅與俗不侔。”（《大還閣琴譜》凡例）若要提出兩者之不同的話，筆者認為應該更是“第徽位元分數未經細較，意天池先生不欲拘於繩墨，令學習既久，自致中和。予恐初學者未辨，難以協和，稍加分數，易於得音。”（《大還閣琴譜》凡例）而徐青山對於音準上的要求，最起碼是在記譜上對音位記錄的精準性是提出更精確的要求。

肆、虞山琴派審美觀點

綜觀前文嚴、徐二人的生平、師承及琴樂思想等之探索,已可得知他二人的琴樂審美思想基本是一致的。亦即徐青山“踵武其後”是對嚴澂思想的認同,並步調一致的。因此下文就無所謂嚴或徐的思想觀念之分,而可直謂虞山琴派之風格,以下先概述虞山琴派的形成。

虞山琴派形成於明代嘉靖、萬曆年間,其前身就是以嚴澂為首,集結於江蘇常熟地區的琴川琴社。江蘇虞山地區有一條河叫琴川,嚴澂組織的琴社叫做琴川琴社,也被稱之為琴川派。其後可能是集結了太倉地區徐青山等琴家,後以虞山為名,名之為虞山琴派。

古琴藝術的發展到明代中期,琴壇充斥濫制琴歌,依聲填詞的風氣,大大地降低了琴樂藝術的水平。嚴澂自言“琴之妙,發於性靈,通於政教,感人動物,分剛柔而辨興替,又不盡在文而在聲。何者?試使人誦詩,雄者未必指髮,而肅者未必斂容,唯鼓琴則宮角分而清和別,郁勃宣而德意通,愆為之平,躁為之釋。”(《松弦館琴譜》)他抨擊當時於琴曲中濫填文詞的風氣,主張發揮音樂本身的表現力,於是提倡“去文以存勾剔”,還原琴曲的原貌,匡正琴風,提升琴樂藝術的水平,一時琴道大振,受到眾琴家的推崇。

嚴澂與徐青山繼承了常熟當地傳承來自宋代浙操徐門的琴學,又吸收了京師名手沈音的長處。“以沈之長,輔琴川之遺,亦以琴川之長,輔沈之遺”,可以說虞山派的藝術風格綜合了浙派“質而不野,文而不史”(宋·成玉潤《琴論》),及京師派剛勁的特點以為基礎,再融入嚴澂的個人審美思想。

後人評述虞山琴派的藝術風格為“清微澹遠”之說,始見於清乾隆初年江蘇南通琴家王坦的《琴旨·錄要》(刊載於《四庫全書·經部九·樂類》(1773),在〈支派辨異〉一節中提出:“欲攻嚴氏之學,必體認清微澹遠四字,得中和之用,應妙合之機,孰可臻于大雅!”嚴澂認為“音樂是人的‘性靈’的語言,在藝術上追求‘清微淡遠’的風格,這種主張正迎合了那些忘情山水的文人士大夫的欣賞要求,因此虞山派興起後很快就成為獨步明代琴壇的重要琴派。”(吳釗,1993:245)”武漢音樂學院丁承運教授曾指出:“嚴澂畢生之論中並無一字提及此說(筆者按:指虞山派的特點為“清微澹遠”四字之說),……嚴天池琴學主張的核心是‘博大和平、輕重疾徐’”¹¹。嚴澂或徐青山他們並未在任何他們自己的論述中,對其琴樂藝術風格直接提出有“清微澹遠”這四字的藝術審美觀點,但從嚴、徐傳譜曲目中,確可看到這樣的藝術質性,例如,曲目中大多數都為寄情山水之作,又例如諸如〈良宵引〉這類樂曲中的手法,都有清淡恬逸的風格。只是虞山琴風似不止只是“清微澹遠”而已。

虞山琴派的藝術風格可謂遠承自唐代趙耶利對吳地琴風的描繪，所謂的“吳聲清婉”；中承宋代崔遵度“清麗而靜，和潤而遠”的審美思想；近承北宋末期以郭昞為首的浙派琴風思想“疏暢清越”的特點，一直到嚴澂受到京師派剛健琴風的影響，最後在徐青山的〈溪山琴況〉提出二十四況演奏審美，形成了虞山派“博大平和、輕重疾徐、清微澹遠、靜雅宏逸”的琴風。徐青山《溪山琴況》的二十四況，是將嚴澂的“博大平和、輕重疾徐”的延伸與擴張。除了首重之“和”外，加之以“靜”與“清”而能臻於大雅。除此之外，徐青山更重視人的品格，認為琴樂的展現是直接關乎於人的內在品格，因此認為人應具有寬宏大度與瀟灑逸氣，發自內心而表現於音樂上的品味，而強調“宏”與“逸”。故此，筆者在“博大平和、輕重疾徐”及“清微澹遠”，筆者在再提“靜雅宏逸”為虞山琴派審美的定位。

伍、結論

前人認為嚴澂《松弦館琴譜》不收快曲，由這點來斷定嚴、徐二人的審美思想不同。本文舉証說明，是因為嚴澂只刊傳他自己曾經學過的曲譜。雖然兩譜收的曲目有異，但徐上瀛是推崇嚴澂的，而且《松》譜與《大》譜重疊的曲目有二十二首，約佔百分之七十，再剩餘的百分之三十中，還包括了有嚴澂讚美過的三首樂曲，如〈瀟湘水雲〉等。而《大》譜中所增加的樂曲也包含有據傳為嚴澂所創作的樂曲：〈良宵引〉、〈秋江夜泊〉。由這些跡象來看，“青山踵武其後”可推斷他們兩人的琴樂審美觀是有一致性，並未不同。更由此可証嚴澂並不排斥快曲。那麼他排斥的是甚麼呢？他排斥的是琴樂的“俗”化，過繁及無意義的添加詞文是謂“俗”化。

嚴、徐二人的基本思想都具有復古的審美觀，這點是可以確認的。這樣的思想從嚴澂“去文以存勾剔”及徐上瀛的〈溪山琴況〉內文，都很清楚的說明瞭這個概念。他們對琴樂的審美也都要求以“和”、“澹”、“靜”為本，以“清微澹遠”來定位虞山派的琴風雖然並不為過，但是為了要還原嚴、徐二人的本原審美思想，筆者以為還是要回歸到他們自己論述中的敘述，那就是“博大平和、輕重疾徐”。“博大平和、輕重疾徐”為嚴澂在《松弦館琴譜》中所提出的，而〈溪山琴況〉中雖未直接言明這八個字，但也在二十四況中隱含了這個意涵。而筆者以為虞山琴派的風格，除了“博大平和、清微澹遠、輕重疾徐”之外，審視徐青山的《溪山琴況》，還可得“靜雅宏逸”四字。

審視虞山琴派的琴樂的美學觀，“博大平和、輕重疾徐”也好，“清微澹遠”、“靜雅宏逸”也好，這些論調除直指琴樂最高審美境界外，也是作為演奏美學實踐上的座標。如此，我們可以說“清微澹遠”並非虞山琴派唯一的審美標準，而琴樂事實上也存在著多種不一樣的面貌。虞山琴派的審美要求是從演奏技術到虛無飄渺的境界，一貫而致的。

參考文獻

古籍

[清]楊宗稷（1931）《琴學叢書》，北京：中國書店。

[明]尹曄（1982），《徽言秘旨》刊于查阜西、吳釗主編：（1652）《琴曲集成》第十冊，北京：中國書店。

[明]嚴澂（2005）（萬曆 42 年 1614），《松弦館琴譜》四庫全書版再版，北京：中國書店。

[明]徐上瀛（1982），（康熙十二年 1673），《大還閣琴譜》刊于查阜西、吳釗主編：《琴曲集成》第十冊，北京：中國書店。

[明]徐上瀛（2007）（康熙十二年 1673）《大還閣琴譜》，北京：中國書店。

專書

蔡仲德（1995）《中國音樂美學史資料注譯》，北京：人民音樂出版社。

蔡仲德（1995）《中國音樂美學史》，北京：人民音樂出版社。

吳釗（2004）《絕世清音》，江蘇：古吳軒出版社。

許健（1982）《琴史初編》，北京：人民音樂出版社。

章華英（2005）《古琴》，杭州：浙江人民出版社。

《今虞琴刊 1936-1996》（2009）合集版，上海：上海今虞琴社。

期刊／研討會論文

蔡仲德（1986）〈溪山琴況試探〉，《音樂研究》第 2 期，北京：人民音樂出版社。

丁承運（2000）〈世紀古琴藝術的傳承與變遷〉，世紀古琴學術研討會，臺北：臺北市立國樂團，頁 63—67。

丁承運（2010）〈解讀嚴澂〉，2010 古琴、音樂美學與人文精神，跨領域、跨文化國際學術研討會，香港：香港大學饒宗頤學術館，頁 23—28。

彭慶壽（2009）〈明代琴宗嚴天池先生墓碑〉，《今虞琴刊》，上海：上海社會科學院出版社。頁 5—6。

吳釗（1962）〈徐上瀛與溪山琴況〉，《人民音樂》第 2 期，北京：人民音樂出版社。

吳釗（1981）〈一篇出色的古琴音樂美學論著《溪山琴況》〉，《中國音樂學》第 2 期北京：中國藝

術研究院音樂研究所。頁19－20。

修海林（1989）〈〈溪山琴況〉的琴樂審美思想〉，《音樂研究》第1期，北京：人民音樂出版社。

許重熙（2009）〈天池嚴公墓表〉，《今虞琴刊》，上海：上海社會科學院出版社。頁2－3。

互聯網

李楓（2011）〈卷懷居隨筆〉第25條，<http://www.leefong.idv.tw>

註釋

1. 王坦，字吉途，清代琴家，乾隆初年南通州人，自小隨父親學琴。乾隆九年（1744年），著有《琴旨》一書，此書被譽為發前人之所未發之旨（《琴旨·自序》）。在《琴旨》一書中，他論述了當時的琴派，特別是對虞山派，大為讚揚：“一時知音，遂奉為楷模，咸尊為虞山派。雖其中也有人喜工纖巧，好為繁蕪，那是他們以贗亂真的緣故”。（《琴旨·支派辨異》）
2. 嚴訥（1511-1584），嘉靖二十年進士，由翰林學士累官吏部尚書，兼武英殿大學士。（章華英，2005：136）
3. 許重熙，晚明史家，有《天池嚴公墓表》，撰於清順治七年庚寅。
4. “顯赫的地位在琴界起過很大的影響力。”（許健，1982：125）
5. 蔡仲德《中國音樂美學史》（1995）考據，“徐上瀛系明末琴家，名不見經傳，故其生卒年難以考定，生平事迹亦不详。”經其考定徐上瀛生卒年為（1582-1662），詳文參見該書718-719頁。由于不見其它個人史料記載，本處對其个人生平之詢息，主要採自《大還閣琴譜》。
6. 明末京師掌管禮樂的官
7. 該譜有萬曆版及四庫全書版，萬曆版收曲二十二首，到《四庫全書》版已由後人增至二十八首曲，是《四庫全書》中唯一收進的明代琴譜。
8. 提要為今人再版時所增補對該書之介紹，非原書原有之文字。
9. 《松弦館琴譜》中收“〈良宵引〉、〈中秋月〉、〈秋江夜泊〉都不做解題，而自嚴之後，連見於虞山派各譜，故琴家推定可能是嚴氏的創作。”（章華英，2005:137）
10. 根據周夢坡《琴史續》記載，整理出其五人關係：陳愛桐子陳星源，傳嚴澂、施礪槃。徒張渭川，傳徐青山。
11. 丁承運〈解讀嚴澂〉《2010 古琴、音樂美學與人文精神，跨領域、跨文化國際學術研討會論文集》香港.香港大學饒宗頤學術館（2010.12：26）。

A study in the aesthetics of Yu-shan guqin school From the ‘purity(清), refinement(微), detachment(淡) and distance(遠)’ Practices

Chen Wen



Abstract

Yu-shan School of guqin was established by Yen-cheng in late Ming dynasty. Xu Shang-ying was the one who followed Yen. The principle of their thinking in qin music aesthetic was influenced to the development of guqin music culture since late Qing until today. But, there was different aesthetic thinking in some parts of qin music between them had mentioned since middle Qing, such as Yen oppose speedy music but Xu was not.

The aesthetic thinking of this school was defined as ‘purity (清), refinement (微), detachment (淡), distance (遠)’ by Wang-tan in Qing dynasty but not in Yen and Xu their own words. In their own words. That is ‘profound, peace(博大平和), piano-forte and speedy-tardiness(強弱遲速)’. This research attempt to prove that there is no difference between Yen and Xu in the thinking of qin music aesthetic. One have bring out the result that the music aesthetic of Yu-shan school can be defined as not only ‘purity, refinement, detachment, distance,’ but also ‘profound, peace, piano-forte and speedy-tardiness’

Keywords: guqin, Yushan qin schoo, purity, refinement, detachment, distance.

¹王坦，字吉途，清代琴家，乾隆初年南通州人，自小隨父親學琴。乾隆九年（1744年），著有《琴旨》一書，此書被譽為發前人之所未發之旨（《琴旨·自序》）。在《琴旨》一書中，他論述了當時的琴派，特別是對虞山派，大為讚揚：“一時知音，遂奉為楷模，咸尊為虞山派。雖其中也有人喜工纖巧，好為繁蕪，那是他們以贗亂真的緣故”。（《琴旨·支派辨異》）

²嚴訥(1511-1584)，嘉靖二十年進士，由翰林學士累官吏部尚書，兼武英殿大學士。（章華英，2005：136）

³許重熙，晚明史家，有《天池嚴公墓表》，撰於清順治七年庚寅。

⁴“顯赫的地位在琴界起過很大的影響力。”（許健，1982：125）

⁵蔡仲德《中國音樂美學史》（1995）考據，“徐上瀛系明末琴家，名不見經傳，故其生卒年難以考定，生平事迹亦不詳。”經其考定徐上瀛生卒年為（1582-1662），詳文參見該書718-719頁。由於不見其它個人史料記載，本處對其個人生平之詢息，主要採自《大還閣琴譜》。

⁶明末京師掌管禮樂的官

⁷該譜有萬曆版及四庫全書版，萬曆版收曲二十二首，到《四庫全書》版已由後人增至二十八首曲，是《四庫全書》中唯一收進的明代琴譜。

⁸提要為今人再版時所增補對該書之介紹，非原書原有之文字。

⁹《松弦館琴譜》中收“＜良宵引＞、＜中秋月＞、＜秋江夜泊＞都不做解題，而自嚴之後，連見於虞山派各譜，故琴家推定可能是嚴氏的創作。”（章華英，2005:137）

¹⁰根據周夢坡《琴史續》記載，整理出其五人關係：陳愛桐子陳星源，傳嚴澂、施碭槃。徒張渭川，傳徐青山。

¹¹丁承運〈解讀嚴澂〉《2010 古琴、音樂美學與人文精神，跨領域、跨文化國際學術研討會論文集》香港.香港大學饒宗頤學術館(2010.12：26)。此提要為今人所註，非原始本所有。

藝術批評方法應用於動畫賞析教學之研究

楊馥如

摘要

動畫深受許多學生喜愛。但一般解讀動畫偏重以符號學方式解讀內容，學生較難理解。研究者將藝術批評方法應用於大專院校動畫賞析教學，希望提供教師另一教學之參考。

本研究以文獻探討、行動研究來蒐集研究資料。研究結果顯示藝術批評方法能幫助學生賞析動畫，但需調整鑑賞要點的項目。學生能分析動畫形式、技法，解釋其意義或隱含義，提出個人的見解。教師可用問題導引學生思考；而生活價值的問題有助價值觀的澄清。小組討論策略可激盪出多元的觀點，但每組二到三人是較理想的討論人數。適量學習單可幫助學生統整思想；期末報告則可檢驗學習成果。

關鍵字：藝術批評、鑑賞教學、動畫賞析

壹、緒論

動畫深受許多學生喜愛，日常生活從網路到電視、動畫、手機等也處處可見它的蹤跡。它不只是一種娛樂性豐富的傳播媒體，同時也是一種藝術的表現，目前更以文化創意產業的型態在各地區蓬勃發展（王君玲，2005）。但當學生面對內容琳瑯滿目、良莠不齊的動畫如果沒有賞析的能力，很容易只會盲目地接收動畫不知其意義，而產生思想上的偏差；或人云亦云、以訛傳訛，成了錯誤資訊的再傳播者。為了不讓學生們隨波逐流，迷失在動畫影片的世界中，應該培養其思考、分析、解釋與判斷的能力，如此才能發展健全的人格與正確的價值觀。從教育的層面來看，動畫賞析和電影賞析一樣，對這一代的學生情意發展與教學，也具有一定的功效與助益（楊馥如，2012）。

目前動畫教學的研究都偏重於動畫在各科教學上的應用（曾惠卿，2011；廖國晃，2013；Hasler & Kersten & Sweller, 2007；O'Day, 2008；Rodrigues & Smith & Ainley, 2001）或動畫本身的教學（唐蒨，2006；簡瑞榮，2006）。動畫影片的教學則是瞭解研究對象對動畫影片的反應（陳錦宜，2011；蔡慕蓉，2010），不是教導如何賞析動畫；而解讀動畫影片的研究主要用符號學（詮釋學）方式去賞析其蘊含的內在意義（林奕岑，2012；陳伯拯，2005；謝如惠，2012），學生較難理解。且如著重動畫背後意涵探討，也會喪失瞭解美感的機會（陳伯拯，2005），許多學生會希望瞭解動畫的創作者利用怎樣的手法去拍攝、運鏡、構圖、剪接畫面等。而藝術批評的方法可幫助學生從個人直覺的經驗分析開始，了解動畫的主題、象徵意義、詮釋脈絡關係，進一步知道動畫中使用什麼形式、材料等來表達其意義，最後能提出他個人的見解或看法。但目前藝術批評方法大都是用於鑑賞精緻藝術品的教學，而非教導如何鑑賞動畫，因此，研究者將藝術批評方法應用於大專院校動畫賞析教學，希望瞭解此方法如何轉化應用及其效果。綜合上述，本研究問題有三：一、如何將原本應用於賞析精緻藝術品的藝術批評方法應用於動畫賞析教學來分析影片的形式、內容等？二、學生藉由此方法來賞析動畫的效果如何？三、教師教學上有那些作法值得參考而那些需注意？希望藉此研究能為日後動畫賞析教學提供另一發展模式，也可作為實務工作者進行相關教學參考。

貳、文獻探討

本研究是探討如何運用藝術批評方法來賞析動畫，因此在文獻部分先剖析藝術批評方法；其次再探討動畫影片的特色，作為建構新教學模式的基石，以下分述之。

一、藝術批評的方法

藝術批評主要在於評判藝術品的價值，以及解釋藝術品的內容（劉文潭，1997）。在藝術教育界曾興起藝術批評教學之熱潮，多位學者都曾提出其看法，最早Feldman（1971）提出藝術鑑賞程序為描述（description）、分析（analysis）、解釋（interpretation）、判斷（judgment）四個步驟，曾是藝術鑑賞教學之典範（Prater, 2002）。爾後雖有些學者將此四步驟進行名稱上的改變、或將其細分為其他類別、或另拓展其深廣度，但結果仍與Feldman（1970）原先的架構相去不遠。

Einser（1972）認為可運用六個層次，分別是經驗（experiential）、形式（formal）、主題（thematic）、象徵（symbolic）、材料（material）、脈絡（contextual）去知覺或鑑賞藝術（pp. 106-112）。Taylor（1986）認為可從內容（content）、形式（form）、過程（process）、心境（mood）四個層面，對藝術品進行討論。王秀雄（1998）提出簡單描述、形式分析、意義解釋、價值判斷四階段的教學程序，並認為四個步驟能交替進行並非一成不變的。Raney（1999）五個視覺鑑賞的觀點是直覺的感知（Perceptual Sensitivity）、文化的習慣（Cultural Habit）、批評的知識（Critical Knowledge）、美感的視野（Aesthetic Openness）和視覺的說服（Visual Eloquence）。Addison（2000）則以經驗分析（empirical analysis）、機能分析（functional analysis）、脈絡分析（contextual analysis）的問題，引導觀者理解藝術品的內涵。Aguirre（2004）提出理解作品（production）需要詮釋（interpretative）和形式分析（formative）的方法。Efland（2004）則認為要兼顧藝術形式風格和個人、社會、文化脈絡的意義層面。學習上可從個人直覺的經驗分析開始，了解主題、象徵意義、詮釋（文化）脈絡關係、甚至能批判背後的意識型態，進一步知道使用什麼形式（風格）、材料等來表達其意義，最後能提出個人的見解或看法。

綜合前述學者的批評方法可知，都包含形式的分析和內容的解釋，有些學者認為還需從直覺的經驗描述開始，到最後能提出價值的判斷。因此，藝術批評的方法包含有（直覺）描述、（意義）解釋、（形式）分析、（價值）判斷四步驟。

國內學者王秀雄（1998，p.100）則進一步擬出細節，認為藝術批評教學過程所探討的重點可簡列如下：

表1 藝術批評探討重點

藝術批評的四個步驟程序	描述	分析	解釋	判斷
術批評探討的重點	(1)以感官可以感受的層面，作為描述的內容。 (2)對於主題、題材、造型元素與形式，以及作品的氣氛、給人的感覺與印象等作簡略的描述。	(1)探討製作作品過程中的材料、技法及其特性。 (2)針對作品之色彩、形狀、線條、肌理等造型元素，加以探討。 (3)個物描繪部分。 (4)分析部分與部分、部分與整體之間的關聯性。 (5)運用何種美的原理，把藝術的元素組織為一個整體。 (6)探討作品的風格。	(1)探究社會、文化、政治、經濟等背景因素與作品的關係。 (2)作家的個性、思想與藝術觀等，如何反映在作品上。 (3)就作品的內涵討論，也就是作品所隱含的氣氛、情感、主題意義、觀念與思想。 (4)以圖像學的象徵意義來詮釋作品。	(1)運用描述、分析、解釋三部份所學得的知識與概念為基礎，對作品的優劣與價值做出合理的判斷，並能說出理由。 (2)參考專家對此作品的批評與價值判斷。

但王秀雄的藝術批評四個步驟程序的細項內容，主要是針對精緻藝術作品所提出的建議，因此本研究在應用時主要是利用藝術批評的四個步驟程序，細項部份會參考動畫影片特色，重新建構適用於動畫賞析教學模式的細項內容。

二、動畫影片的特色

「動畫」和我們以前慣稱的「卡通」(cartoon)並不同。由於現下動畫的素材遠不止於手繪畫片，因此「animation」或「animated film」也逐漸取代「cartoon」。Animat 有「使...活起來。」的意義，所以劇作家 Kawin 說「動畫是創造靜止物體的運動感，使無生命的東西活化的過程」(李道明，1997)。所以動畫影片的創作在觀念上是同時汲取了純粹繪畫的精緻藝術及通俗文化的漫畫卡通(黃玉珊，1997)，運用不同媒材來敘述故事，以動畫為媒介，對大眾傳達藝術與思想(高惠珊，2004)。以下經由文獻探討找出動畫影片特色作為賞析的細項內容。

在內容方面，每部動畫都有其故事宗旨即中心精神，有的或許只有一個簡單的概念；有的可能是深奧複雜的邏輯體系，端視表現目的為何。一般而言，故事的四大基本要素包含：(1)劇情、(2)角色、(3)環境背景、(4)衝突。故事類型一般可分為劇情片、喜劇、懸疑片、科幻片或奇幻片、恐怖片、愛情片、黑色喜劇片、犯罪片、冒險動作片、推理片、運動競賽片、悲劇片、紀錄片、音

樂片幾類。片型概念有搞笑型、寓意型、壞蛋型、困境型、模仿型、我願型、救難型、美術型幾類（Cantor & Valencia, 2004）。角色一般可分為主角；搭檔、同伙、對手及寶物；配角；龍套；客串。人物設定可分成「表」和「裡」，即是外觀和內在。外觀就是高矮胖瘦，衣服穿著風格，五官特徵，髮型眼神等。內在就是指習慣癖好，口頭禪及特殊技能及價值觀等。因此，人物設定基本上要包含角色的名字、外觀、個性、說話特徵、特技、價值觀等（Webster, 2005）。

在媒材方面，動畫的表現形式十分多樣，可分為平面動畫（賽璐格動畫、紙繪動畫、剪紙動畫、靜照動態化）、立體動畫（偶動畫、物體動畫、黏土動畫、真人單格攝影）、電腦動畫（2D 與 3D 電腦動畫）與混合媒材（動畫與實際動作混合、偶與實景拍攝影片合併、在靜照上的卡通動畫、挖剪加上照片與圖畫、沙與玻璃）四類（喬慰萱、林泰州譯，2000）。

在色彩方面，每個動畫影片都應有整體的色彩基調來配合創作的主题，例如低彩度的色系適於懷舊的主题、高彩度的影像則適於活潑、卡通型的影像風格。在色彩心理層次方面，色彩具有文化性、象徵性與流行性的特質。在文化性方面主要是根據國家的民俗習慣，如中國用紅色代表吉祥，日本則以白色表示。所以，主题如牽涉文化性的題材，選擇適宜的顏色對主题的傳達會有強化的效果。在象徵性方面主要依照大眾普遍對色彩的心理反應來決定，如藍色象徵和平、黑色象徵黑暗與危險等。在色彩流行性方面觀察時下的流行用色，不但幫助主题意念的傳達，也會提昇觀眾的認同感（陳啟耀，2004）。

以時間的進程而言，動畫影片脫離了實際生活與戲劇表演的線性架構，可以採取任何形式的時間方式來表現，如未來、倒敘或是連續性的時間。在時間的心理層面，採取慢節奏的動畫影片，適於呈述心理或精神性的題材表達，能使觀者有較多的思索空間。而採用快節奏影像，則會讓觀者著重於視覺性的影像表現，並直接主導觀眾的情緒反應（陳啟耀，2004）。因節奏也是表達故事的重點，有時節奏太快會讓觀眾錯過重要的訊息而與故事脫節，節奏放慢通常是為了培養情緒、製造懸疑或讓人期待。但如果是動作戲，節奏就會較快且多用快鏡頭，而如要讓觀眾思考時就會多用慢鏡頭。

動畫鏡頭的組合原則有賴遠景、中景和近景之配合達成。一般用大遠景是為交待故事地點特徵；遠景則體現角色在場景中的位置（Wyatt, 2010）；中景是用來描述主體的動作；而近景或特寫則可表現主體的表情與對事物的反應（陳柏良，2002）。除此外，水平鏡頭通常是用做敘事交待，比較缺乏戲劇性；俯角鏡頭會凸顯環境，減少被攝物的重要性，使人物顯得無害及卑微，高角度鏡頭會呈現畫面中人物的困境、無力感以及被攻擊拘禁的情況；仰角鏡頭會增加被攝物的高度，增加

主體的重要性，使物體在觀眾前方展開，甚具威脅性，也使觀眾欠缺安全感並覺得被人控制，由仰角攝得的人物通常會引起恐怖、莊嚴及令人尊敬的感覺（焦雄屏譯，1992）。使用不同類型的鏡頭不僅讓作品有視覺的新鮮感，還可有感情鋪陳或凸顯作用，同時讓故事情節更加精彩（Wyatt, 2010）。

在剪接方面，常用「淡入/淡出」做影像開始與結束時的應用，也常作為交代時間、場景以及主題的改變；將兩個鏡頭直接「切」換，是適用於營造快速的影像節奏；「溶」通常用來表示影像上時間與空間的同時改變，或是在同一地點只做時間轉換的運用；「劃接」即是後一個畫面水平移動而推走前一個影像的轉換方式，常被用做具有趣味性或刻意建立個人風格的表現手法；「停格」則常運用於影像結尾處，使得最後的影像鏡頭更具衝擊力（陳啟耀，2004）。

在視覺效果方面，包括材質、光影等。現實生活之中，不同的物件本身都擁有自己不同的材質的屬性，如玻璃的透明度、石膏像不具反射性的霧面材質與金屬的反射性等，這些不同的屬性會讓物件有不同的視覺質感（Cantor & Valencia, 2004）。光影表現則是主導影像視覺氣氛最具影響力的因素，創作者可依影像的主題與營造的氣氛，採用明調光、低調光與逆光等光影類型來運用。若要製作出輕鬆寫意且具喜劇氣氛的影像主題可採用明調光；若需要營造出具有戲劇性、心理性或神秘氣氛的影像，則可採用低調光及逆光的光影手法（陳啟耀，2004）。

聲音方面基本上有三大分類，一類為襯托畫面的音樂或音效，是為了增加畫面的真實感或衝擊力；一類是替代畫面的音樂，此類音樂可代替畫面說故事；另一類是環境音樂或音效，用來勾勒出某個環境或情況氛圍（Cantor & Valencia, 2004）。

綜歸上述動畫影片的特色，可將動畫影片賞析要點列表如下：

表2 動畫影片賞析要點

動畫影片的要素		
敘 事 的 內 容	故事要素	(1)劇情(2)角色（類型、個性、造型）(3)環境背景 (4)衝突
	故事類型	劇情片、喜劇、懸疑片、科幻片或奇幻片、恐怖片、愛情片、黑色喜劇片、犯罪片、冒險動作片、推理片、運動競賽片、悲劇片、紀錄片、音樂片
	片型概念	搞笑型、寓意型、壞蛋型、困境型、模仿型、我願型、救難型、美術型
影 片 的 技 法	媒材	平面動畫、立體動畫、電腦動畫或混合媒材
	時間	未來、倒敘、連續；節奏快慢
	色彩	文化性、象徵性、流行性
	鏡頭	水平、俯角、仰角、遠景、中景、特寫
	剪接	淡入/淡出、切、溶、劃接、停格
	視覺效果	材質、光影
	聲音	畫面的襯托、畫面的替代、環境音效

三、藝術批評方法應用於動畫賞析教學之模式初構

綜歸前述，藝術批評包含（直覺）描述、（意義）解釋、（形式）分析、（價值）判斷四個步驟程序；賞析動畫影片的要點包括敘事的內容及製作影片的技法，而影片的技法包括媒材、時間、色彩、鏡頭、剪接、視覺效果、聲音等細項內容。綜合藝術批評方法與賞析動畫影片的要點，教學模式可初構如下。而藝術批評方法應用於動畫賞析之最後教學模式，將於課程發展時建構及說明。

表3 藝術批評方法應用於動畫賞析教學初構模式

藝術批評方法四個步驟程序	賞析要點	類目
描述	敘事的内容	故事要素：(1) 劇情 (2) 角色 (類型、個性、造型) (3) 環境背景 (4) 衝突 故事類型：劇情片、喜劇、懸疑片、科幻片或奇幻片、恐怖片、愛情片、黑色喜劇片、犯罪片、冒險動作片、推理片、運動競賽片、悲劇片、紀錄片、音樂片 片型概念：搞笑型、寓意型、壞蛋型、困境型、模仿型、我願型、救難型、美術型
解釋	影像的意涵	探討文本或物件的主題 (内容)、意義或隱含意
分析	形式與技法等	媒材：平面動畫、立體動畫、電腦動畫或混合媒材
		時間：未來、倒敘、連續；節奏快慢
		色彩：文化性、象徵性、流行性
		鏡頭：水平、俯角、仰角、遠景、中景、特寫
		剪接：淡入/淡出、切、溶、劃接、停格
		視覺效果：材質與光影等
判斷	提出個人感受、見解或對作品的評價，並說明理由。	聲音：畫面的襯托、畫面的替代、環境音效

參、研究方法與流程

本研究主要採文獻探討、行動研究來蒐集研究資料。會利用行動研究是因它可以改進課程實務工作的情境，從實務經驗當中建構理論，達成教師的專業成長（蔡清田，2000）。行動研究的基本步驟包括：發現課程問題、界定與分析課程問題、擬定課程計畫、實施與修正課程計畫、評鑑課程並提出報告等步驟（Oja, & Smulyan, 1989），但資料蒐集、觀察、反省是融於整個過程中的持續動態形式。本研究根據此，改為問題醞釀期、課程發展期、課程實施期、課程評鑑期作為行動研究發展的流程。

一、研究場域

研究場域是位於台北的某科技大學，該系致力培養學生具有多媒體創意與設計之專業能力。學生主要來自全國各地高職的設計和商管相關科系，尤其以北臺灣學生居多，程度屬中等級。

二、研究對象

參與研究的班級主要是剛進入大學的新生1A。該班共有五十幾位學生，有幾位同學在藝術方

面的資質不錯。整體學習狀況尚佳。

三、研究流程

(一) 問題醞釀期

研究者發現學生普遍對動畫都很有興趣，但對動畫賞析能力並不佳，以致影響其動畫製作內涵與美學素養普遍不足（楊馥如，2009）。而一般教導動畫賞析都是利用符號學或社會學等方式，但對沒有深厚理論知識的學生，很難使用這樣的方式去進行瞭解，且許多學生也希望瞭解創作者利用怎樣的手法去拍攝、運鏡、構圖、剪接畫面等。這也促使研究者萌發尋找適合之教學模式，後來發現可嘗試將西方藝術批評教學法應用在教學上。研究者擬就有關學者所提出的論點轉化應用在賞析動畫影片，並研究使用那些教學策略來增進動畫賞析的效果及此方法對學生能力的影響。希望藉此研究能為動畫賞析教學提供另一發展模式。

(二) 課程發展期

研究者先閱讀相關文獻與蒐集教學資料後，考量研究對象無相關經驗，沒法馬上進入影像鑑賞教學的範疇，需先進行一些基礎教學，所以研究者先擬定動畫賞析要點講義（如文獻探討），讓學生先有整體概念；也依據學生程度找好相關影片，請專家進行選取，並根據影片設計了輔助的學習單，以利於引導與討論填寫。

(三) 課程實施期

課程實施前，發給學生「學前問卷」，瞭解學生的舊經驗，以作為教學起點；每次上課填寫學習單除了記錄學生學習過程功能之外，還有幫助學生思考的積極功能。每星期課程執行後就撰寫「教師省思札記」，進行課程的檢討與下一次課程實施前的修正；且找幾位學生做訪談，以了解課程的實施成效。期中末也有報告檢驗學習成果，最後再對學生進行「學後問卷與回饋表」填寫，以彌補訪談學生人數不足之處，進一步瞭解課程與學生學習成效。

(四) 課程評鑑期

蒐集教學行動研究成果資料、學生學習單、期中末報告、問卷、回饋表；研究者並就蒐集的資料進行整理分析及進行檢核；發現教學實施的結果以提供日後教學研究參考。

四、資料的蒐集與處理

（一）資料的蒐集

本研究運用教室觀察、教師省思日誌、學生表現、學習單蒐集等方式，進行課程行動研究的觀察；課程實施後，運用訪談、期中末報告、問卷、回饋表來瞭解學生學習情形，以判定課程實施的狀況。

（二）資料的處理

1. 資料編號說明

為了有系統呈現資料並加以有效管理，使讀者能了解資料的來源與產生方式，因此建立資料編號說明，詳見表4：

表4 資料編號說明

編號	意義
R	指研究者
R 誌（反省日誌）	表示研究者札記內對當時的課程回顧、省思與詮釋
訪（訪談）46	表示研究者對 46 號學生所做的訪談，以了解其對課程的反應
學二（學習單二）1	表示 1 號學生的第二張學習單的內容
饋（回饋表）22	表示 22 號學生在最後課程回饋表的意見

2. 資料的分析

為了明確掌握整個行動研究的過程，研究者將教室觀察、省思日誌等資料，進行多次閱讀、分類、比較、彙整，再輔以訪談與文件分析等資料以交叉法進行比對，形成初步分析架構，再開始進行分析詮釋，並於詮釋過程中，不斷進行架構的調整，盡量將資料結構化地呈現。

五、資料信度與效度之檢核

本研究採以下多方角度來提高資料之信、效度：

1. 實際教學過程中，研究者藉由與學生訪談和省思教學以減少主觀，增加資料分析的可信度。
2. 將學生學習問卷與回饋表作適當的分析與歸納整理，增加內在信度。
3. 蒐集學生資料並與課堂觀察記錄做一比對，詳實地解釋與分析，以增加外在信度。

4.協同領域專家對學習單和期中末報告予以客觀評量，增加資料的效度。

肆、結果的分析與省思

以下就上述四個時期：問題醞釀期、課程發展期、課程實施期、課程評鑑期，逐一將研究結果做分析。

一、問題醞釀期

今日生活充滿動畫影片，如何讓學生對動畫影片具有賞析能力，好方法的引導是很重要。研究者試著以賞析藝術品的藝術批評方法轉化應用來賞析動畫影片。

（一）困難與挑戰：如何設計適用的動畫賞析要點？

研究者先比較動畫影片與一般藝術作品的差異性，並找出動畫賞析的幾個要素，作為賞析動畫影片的要點，詳見文獻探討。

（二）困難與挑戰二：如何挑選影像？

本研究無法全面性涵蓋所有的影像，是故採取立意取樣選擇影像。本研究所需的動畫影片希望是曾經得獎的作品。為求選取過程客觀化，商請兩位專家一同進行選取。之後決定採用金禾資訊發行的《台灣最佳動畫短片錦輯》中的影片作為賞析的樣本，主要因其作品的内容多元，涵括親情、愛情、尋找自我、社會或自然現象反思等；製作上包括3D動畫、Flash動畫、手繪2D動畫、黏土動畫、拼貼動畫、複合媒材動畫等多元表現方式。之後再針對不同媒材類型與内容題材共挑選出五部動畫影片。包含警惕人們不要因愛美或模仿別人造成自我毀滅的《立體悲劇》；要知足，不要迷失自我的《殼》、《劍》；男性掌控下傳統女性處境的《給母親》；資本主義下人被物化或競爭造成血本無歸的《Icon's Story》。

二、課程的發展期

（一）藝術批評方法應用於動畫賞析教學之模式建構

研究者在文獻探討時先剖析了動畫影片製作要素作為賞析動畫影片的要點，將其放入藝術批評方法的賞析要點與類目中。所以在第一個步驟的「描述」主要是有關文本（故事内容即劇情）的概述。本研究將其簡化為劇情大意、敘事結構（起承轉合包含衝突）、角色、環境背景這幾項。第二個步驟的「分析」，主要是有關影片中攝製技法，包含畫面安排的媒材、時間、色彩、鏡頭、剪接、

視覺效果和聲音的音效、音樂。第三個步驟的「解釋」是有關影片內在意涵的解釋，旨在探討文本或物件所隱含的內容、意義。這部份的詮釋相較於形式的分析，觀者會想先了解這部份，因此這部份會先進行詮釋後再進行形式的分析。最後「判斷」階段是在通過對文本的描述、形式分析與可能性詮釋之後，所提出的個人感受、見解或評價，並說明其理由。綜合上述，可將藝術批評方法應用於動畫影片賞析教學的要點整理如表5。研究者並就這些要點製作了相關的學習單，例如附錄一，讓學生便於討論與撰寫。

表5 藝術批評應用於動畫影片賞析方法與要點

藝術批評方法 四個步驟程序	賞析要點	類目
描述	簡述內容	劇情大意、敘事結構（起承轉合包含衝突）、角色、環境背景
解釋	影像的意涵	探討文本或物件的主題（內容）、意義或隱含意
分析	形式與技法等	時間：未來、倒敘、連續；節奏快慢
		畫面安排
		媒材：平面動畫、立體動畫、電腦動畫或混合媒材
		視覺效果：材質與光影等
		色彩：文化性、象徵性、流行性
		鏡頭：水平、俯角、仰角、遠景、中景、特寫
判斷	提出個人感受、見解或對作品的評價，並說明理由。	剪接：淡入/淡出、切、溶、劃接、停格
		聲音：旁白、音效、音樂

三、課程的實施期

研究者考量研究對象相關經驗，無法馬上進入影像鑑賞教學，需先進行一些基礎教學，所以研究者先講解動畫影片賞析要點（詳見文獻探討動畫影片的特色），讓學生先有整體概念，才能進行動畫賞析教學。每一次看完影像後，教師先不講解，讓學生就描述、解釋、分析、判斷逐項寫下自己的意見。第二次教師針對描述、解釋、分析、判斷四階段的細項進行討論。欣賞的動畫影片依序為《Icon's Story》、《立體悲劇》、《給母親》、《殼》、《劍》。《Icon's Story》是以 Windows XP 電腦螢幕上常見到的 Icon 圖示為題，相互展開大戰。一開始 MSN 圖示丟 ICQ 圖示，引發一連串的打鬥場景，大部分的圖示都給消滅掉了，只剩下少數幾個圖示活著，但最後還是通通被暗黑破壞神的遊戲圖示給吃掉了。《立體悲劇》的故事發生在 polygon 的世界裡，一位 polygon 的女性小姐由於愛

美，買了一套 polygon 專用的美容器具，而在使用這套器具的過程中，由於不熟悉 polygon 的 undo 技巧，讓她的臉更加不平滑，但在慌張的挽回她的臉之過程中，卻無意間啟發大畫家畢卡索完成立體主義名作「哭泣的女人」。《給母親》敘述女人結婚生子，孩子長大後卻甩開母親。當孩子生孫子後，女人好不容易可享清福時又要幫忙帶小孩，帶小孩不慎時又要受到責備，讓女人縮回成一團泥球，最後圓球逃脫出男人手掌。《殼》寓意一隻寄居蟹捨棄舊殼，想找新殼卻發現找不到合適的殼，正想回頭找回原本的殼時，卻發現自己的殼被弄壞了。只好重新尋找新殼，誰知竟出現一條魚將牠吃掉。《劍》講述一把具有魔力的劍引發人類心中慾望的故事。主角文人入魔前淡泊名利；入魔後不禁誘惑，甚至喪失生命。最後墜落的劍掉落在另一個受人欺負的人身旁，然後故事結束，留給觀眾無限想像...

1. 一開始進行討論教學時，學生討論與發表的表現並不理想，發言者與討論者總是集中在某些特定同學。研究者多鼓勵他們、建立其自信心，也利用問題一步步引導學生講出心中的想法，對話環境與氣氛慢慢形成，學生的能力與態度也能逐漸養成。
2. 另研究者發現如不指定討論的學生人數，人數超過四人以上就有人不參與討論，後來就規定以二到三人一組的形式進行討論，發現二到三人一組的同學，每人都較能有時間充分討論發表意見。
3. 研究者發現學生有時想法會有些迷失或偏差，研究者會藉由一些問題引導學生進行價值澄清。
4. 學生雖然不喜歡撰寫學習單，但因時間有限，無法讓每位同學都有發表意見的機會，藉由學習單可看到每位同學的意見。

四、課程評鑑期

（一）學生問卷調查結果分析

問卷設計的目的是研究者為了解學生對本課程內容與教學的看法及感受，編製了「學習感受問卷」（附錄二），採李克特（Likert）之五點量表（「5 非常滿意」「4 滿意」「3 無意見」「2 不滿意」「1 非常不滿意」）來設計，藉此明白學生對此教學設計的滿意程度。問卷結果如下表所示，從問卷資料表所得到的結果可知學生大都持正面的觀點與接受的態度。

表 6 學習感受之分析摘要表

題項	平均數
對於整個課程，我的滿意程度為	4.40
對於教學內容，我的了解程度為	4.30
對於教學方式，我的滿意程度為	4.37

（二）學生學習結果的質性資料分析

另外，根據訪談、文件分析與蒐集、省思日誌與教學觀察進行歸納，發現如下幾點：

1.藝術批評的方法能增進學生賞析動畫的能力，提升對動畫的辨識力

從學生的課堂表現與學習單發現，在未帶領學生使用藝術批評方法時，學生賞析動畫會偏重於劇情表面內容的了解，在帶領學生使用藝術批評方法後發現，藝術批評方法可幫助學生從不同面向去了解動畫，加強細微處的觀察，如「還沒上課前，只會覺得動畫做得好厲害...；上課後，會從不同層面了解到它為什麼要這樣做（饋 22）」；「以前只看男女主角和故事情節，現在會開始注意一些細節...（訪 46）」；「瞭解動畫影片內在的意義與分析外在的形式（饋 53）」。也能瞭解動畫與電影的異同，如「我發現動畫跟電影有一樣的製作技巧，但它跟電影不同，可以是簡單素材表達，也可以用精細製作去呈現背後意義...（饋 8）」。

2.學生能瞭解與分析動畫的形式與技法等

從學生的回饋表發現，學生能瞭解動畫的製作過程、多元媒材、表現方式與創意，如「了解各種表現製作的方法（饋 4、9、13、46...）」；「了解動畫製作過程與使用適當的媒材來襯托它想表達的風格及其創意（饋 21、12、45）」。也學會如何分析色彩、鏡頭、剪接等形式與技法，如「下意識的會去思考燈光的投射角度所帶出的感覺、分析人物角色的個性、剪接的時間點等...（饋 50）」；「...進一步分析使用的音樂、配色等和劇情的關係（饋 46）」。而從學生的課堂表現與學習單也發現他們會分析動畫形式與技法及瞭解其用法。舉幾個例子如下：研究者發現學生分析色彩能力最強，且能看出色彩如何表達影片的特色，如「運用粉色系色彩表現女性的柔美、夢幻、甜美，暗示女主角愛美追求完美比例的梦想（學二 1、3、8、12、14、21、17、19、20、22、24、26、28、41、43、48、51、58、59）」；「使用劍時背景為紅色增加緊張與危險銳利的感覺（學四 9、16、19、43、54）」。分析何時使用哪種鏡頭，如「鏡頭以中景居多；看到關鍵字或修復臉頰、毀容時才用特寫（學二 16、

22、51、58)」。分析音樂與音效的效果，如「開頭清靜的琴聲；中間打鬥時有緊張的鼓聲、揮劍時的霍霍聲；劍飛出去時的音效（學四23、47）」。

3.學生能瞭解與分析動畫的意義或隱含義

學生在課前沒有相關知識會看不出動畫的意義；課程後他們能思考及瞭解其意義或隱含義，如「課程前，覺得沒什麼意義；課程後，才會思考及發現影片所要表達的內在意義與深層涵義（饋1、4、9、13、44、45、49）」；「動畫裡有些是想要點醒我們珍愛身邊的人、事、物；有些是要警惕我們人事間藏有的危機...（饋50）」；「在還沒上課之前，不會思考裡面的意義；在上課後才了解到它所隱含的意義（饋22）」。而從學生的課堂表現與學習單也發現他們會深入分析動畫的意義或隱含義，舉幾個例子，如「整形導致失敗，並以反諷方式對應畢卡索的畫，希望對愛美整形重新思維（學二3、12、14、41）」；「不可以貪心，慾望太強，否則很容易誤入歧途（學四11、14、12、23、26、27、29、41、47、54）」。

4.學生能提出個人的見解與評價

學生在剛開始賞析動畫時，會能將動畫與生活經驗連結，比較動畫與自己生活經驗的差異性，並發表自己對此影像的個人見解，如「我覺得影片中的寄居蟹因為不滿原本自己的殼，也就是他的現況，放棄所擁有的殼，也就是他的所有物，但後來，不但殼壞了，還把自己逼迫到無法走回頭路的境界，最後殼命兩失（學五50）」。進一步他們會形成自我的價值判斷，也能評價作品的好壞，如「透過動畫中女主角的整容失敗，及帶出作者在嘗試製作3D立體建模的時候會遇到的問題，最後以畢卡索的畫來連結，富有創意，算是成功的影片（學二6）」；「劇情的部份敘說的非常清楚，但人物畫面能再更細緻（學四2、12、26、59）」。

5.學生會以更專業的方式來分析動畫作品

研究者發現在未帶領學生使用藝術批評方法時，學生分析作品的用語較抽象不具體，帶領學生使用專業的方式來分析作品後，學生分析作品會較具體，如「學生會從抽象的用語，如色彩搭配和諧、鮮明，進階到具體的描述，如桌面的天空和草地綠色象徵和平，槍林彈雨以黑色居多...（R誌）」。評價部份也會從好笑、好玩的描述，到會舉出具體看法說明。

6.學生會從動畫鑑賞教學中學習動畫創作的技巧

學生認為影像中一些拍攝技巧、美學與內容的分析，對於他們將來應用於創作動畫作品幫助很多，如「會注意哪些是自己有可能可以製作出來的（饋9）」；「...將來創作動畫影片時，能幫助故

事結構完整，更能夠彰顯其張力（饋 55）」；「可以利用那種顏色的搭配，使劇情更加明白內容（饋 44）」；「思考以何種方式表達（饋 45）」。即具備賞析能力也能幫助學生的創作，因在創作過程中鑑賞的能力可以刺激學生，思索如何運用題材、媒材、技巧等審美的知能。

7.學生藉由影片賞析有較多感受，甚至對自己人生產生一些啟發及省思

學生能藉由賞析，感受作品表達內容及呈現的不同感覺，會有較多感受與想法，甚至對自己人生產生一些啟發及省思。如藉由影片所述提醒自己製作時要小心「在製作 3D max 時，總希望將它修的更完美，但是常不小心因為作業上的錯誤，會將努力很久的心血化為烏有，提醒我們小心警慎去處理自己的 3D 作品（學二 11）」；由外界誘惑提醒自己注意「我覺得就好像我們如果對自己沒有要求，很容易就會被外在的誘惑所影響而不去念書，愛玩，而導致最後害到自己（學四 3）」；反思今日兩性雖比以前平權，但仍還有改善的空間「以現代社會來說，已經擁有，即便提倡兩性平等多年，很多傑出的職業婦女仍然無法擺脫傳統角色的色彩，這是現在社會仍須努力的部份，讓兩性平等更加受到重視（學三 12、26）」。

8.學生的鑑賞反思，能有益學生日後對生活實踐採正面之態度

研究者在引導過程會利用生活實例來增進學生對影片的瞭解，他們在動畫賞析過程也常會應用生活上的經驗來賞析，如「兩個人的爭吵，引起大眾的戰爭，最後被一個人（吃掉）解決，其實有點鷸蚌相爭，漁翁得利的感覺（學一 9）」；「現在女性也有很多都是如此，年輕時照顧兒子，老了照顧孫子，不但沒人感謝還會被抱怨...（學三 10）」。而每個人的生活與經驗不同，因此每個人所獲得的價值觀與審美觀的體驗也是不同的，這些學習經驗又再轉化成生命的一部分，落實於每個人日後生活實踐中，對生活採取較正面之態度，如「現代人為了外型，不惜花錢整形，卻常常弄巧成拙。為了減肥，胡亂吃來路不明的藥物。卻忘了最初的自己才是獨一無二最特別的...（學二 14、41）」；「看完整部動畫後，更讓我回想起媽媽的辛苦及要更孝順的動力（學三 24、59）」。

（三）教師教學省思

1.藝術批評方法的步驟與類目可幫助賞析動畫；進行時可從基礎延伸到專業，反覆練習，加深印象

藝術批評方法的四層面讓鑑賞有方向，知道可從描述、解釋、分析、判斷這些面向進行賞析；而使用具體明確項目，可幫助學生知道從那些類目進行更深入的賞析。另一方面，動畫賞析教學可從動畫基礎知識入手，奠定學生基模知識後，再導向專業知識的賞析，效果較佳。之後學生還需透過反覆的練習，在不斷的練習比較討論中，對於一些相關的術語、方法、知識、技法才能不斷驗證、

強化，知識就會不斷累積形成。

2.賞析內容除本身意義外，也可從相關領域或人生來探討，培養學生多元的思考能力

影片意義是來自影片、觀者和社會互動下的產物（Sturken & Cartwright, 2001）。在這個複雜的心智作用中，會與觀者個體的既備知識、經驗或記憶等綜合交織，成為一個完整的視覺經驗（郭禎祥、趙惠玲，2002）。所以動畫賞析除了從影片本身去探討意義，還可以引導學生從相關的自然、社會、人文、道德等領域觀點來探討作品，學習跨領域知識，也可探討作品與人生的關係等，培養學生多元思考的能力。

3.教師可營造安全互信的教學環境，扮演引導和鼓勵的角色

在藝術批評教學中教師是引導和鼓勵者，是幫助學生學習的重要角色。每位學生來自不同的家庭背景，其所注意的角度也因而有所差異。所以研究者在教學時會先營造和諧、自由、安全的教學氣氛，提出一些問題讓學生討論，並鼓勵學生表達不同想法與意見，教師再適度引導、提問、澄清與補充。學生們才能在老師和同儕的互動回饋中主動建構其知識及帶動自我的成長。Goldberg（2005）也提到要使用鼓勵的肢體語言和臉部表情，學生才會有建構自己意義的信心。

4.問題導引教學能讓學生有方向去觀察思考；而生活價值的問題有助價值觀的澄清

傳統解說方式學生容易遺忘，無法進入長期思考，但如果教師將其轉化成一連串由問題，讓學生觀察思考或讓他們從互動討論中得到答案，印象會更深刻。問題的設計可由直接而明顯的意義至隱含義再深入到象徵性意涵，透過由淺到深题目的引導，學生會較有信心與方向去回答。研究者也會設計與生活經驗相關問題讓學生深度思考與討論，例如你（妳）覺得動畫是否傳達出現代女性生活樣貌？你（妳）會想效法劇中女主角去整型？為什麼？你（妳）覺得可以如何提昇自信？讓學生思考自我形象，有助於學生對價值觀的澄清，對事物採較多元及正面的看法。

5.小組討論策略可獲多元觀點；每組二到三人是理想討論人數，但要避免分工

研究者認為教學若能輔以小組討論、發表等多向對話與溝通的策略，可以激盪出更廣博的見解與觀點。Goldberg（2005）也提到團體討論可激發出許多創意的想法，能讓學生從單一觀點引導到評價不同觀點的習慣。學生在討論過程要傾聽、專注和尊重他人觀點，一些觀點可能就會刺激他人觀點的改變和建構。但討論人數不宜過多。Goldberg（2005）發現人數少，發言機會就會增加，學生才有大量機會去表達他們的觀點。研究者認為每組二到三位學生是較理想的討論人數，且應避免學生分工，才能達到真正的學習成效。

6.觀看影片後撰寫適量的學習單可以幫助學生統整思想

好的學習單設計，可幫助學生釐清思路，在學習中有更深更廣的省思。McGrath 也認為人們必須將自己的想法寫下來，才能經歷真正的思考（引自洪久賢、黃鳳雀，1996），但學習單內容在精不在多，以免造成教學時間上的不足。且時間點應在觀看影片之後才來寫學習單會較好，否則在觀看活動中撰寫學習單的內容會缺少觀看的樂趣。所以研究者認為適時、適當、適量的撰寫學習單可以幫助學生統整思想。

7.期末學習成果報告可檢驗學生的學習成果；而上台發表有激勵學習的作用

研究者除平時的學習討論單外，也會以期末報告來檢驗學生的學習成果。期末報告是讓學生尋找一動畫影片來分析撰寫，學生在作此報告時，需把之前所學方法、概念統整在報告中來呈現，可說是學習成果的總結。而藉由上台發表也可讓學生彼此觀摩，有現場互動學習的意涵。在發表中，老師或其他同學也可以質疑，反問其看法，學生也會因為看到同學的分享報告或討論內容，很直接地去反省自己學習的狀況，也在此發現自己所沒看到或關心到的問題，即時、深入再思考，也因激勵而有更多的省思，產生動力再去探索知識，促進自我的成長。

8.時間不足，也會影響教學的成效

研究者發現自己有時因課程實施時間不足，教學時很容易從對話、討論變成講述法。時間不夠也會減少讓學生思考、撰寫與討論的時間，且討論後學生也要有足夠時間寫下來。因為如果討論時間較長，撰寫深度也會較足夠，學生會因為時間的增長，發問會較多，討論內容也會顯得更加深入。另一方面學生的差異性大，有些同學很快就能領悟老師所教，有些同學可能需更多時間來消化，因此教師需有更多時間來滿足每位學生的需求。

伍、結論與建議

臺灣學者崔光宙（1992）以 Parsons（1987）的研究為基礎進行美感判斷發展研究發現，臺灣大學生仍有百分之九十以上，鑑賞作品時會以主觀感受對作品做詮釋，更遑論形式風格的分析，乃至見解獨到的美感判斷。國外學者 Eisner（1972）的藝術學習發展階段論也指出，藝術素養的提升必須透過適當教導。他曾提到美術（鑑賞）的能力是學而後知，而非生而知之，須經過有計畫、系統的藝術教學才能增進。本研究以藝術批評方法從事動畫賞析教學的結果亦得到了充分的印證及支持。從教學模式的研發到學習後評量發現對學生鑑賞能力提升有幫助。以下針對本研究欲回答之研究問題，以藝術批評教學法應用於動畫賞析教學之應用方式、教學成效以及實施歷程三方面，逐

一進行說明。

一、結論

(一) 以藝術批評方法應用於動畫賞析教學之應用方式

藝術批評方法可應用於動畫賞析教學上，鑑賞步驟與精緻藝術相同，都包含描述、解釋、分析、判斷四個步驟程序，只有動畫賞析要點的細項不同。以下將兩者的比較列表如下：

表 7 藝術批評方法應用於藝術與動畫賞析不同的對照表

藝術批評方法 四個步驟程序	賞析要點	藝術類目	動畫類目
描述	簡述內容	主題、題材、造型元素與形式，以及作品的氣氛、給人的感覺與印象等	劇情大意、敘事結構（起承轉合包含衝突）、角色、環境背景
解釋	影像的意涵	1.社會、文化、政治、經濟等背景因素與作品的關係 2.作家的個性、思想與藝術觀等，如何反映在作品 3.作品所隱含的氣氛、情感、主題意義、觀念與思想 4.以圖像學象徵意義來詮釋作品	探討文本或物件的主題（內容）、意義或隱含意
分析	形式與技法等	1.材料、技法及其特性 2.色彩、形狀、線條、肌理等造型元素 3.分析部分與部分、部分與整體之間的關聯性 4.美的原理 5.作品的風格	1.時間：未來、倒敘、連續；節奏快慢 2.媒材：平面動畫、立體動畫、電腦動畫或混合媒材 3.視覺效果：材質、光影 4.色彩：色調、象徵性、流行性 5.鏡頭：遠景、中景、特寫 6.角度：水平、俯角、仰角 7.剪接：淡入/淡出、切換、溶、劃接 8.聲音：旁白、音效、音樂等
判斷	優劣與價值判斷	對作品的優劣與價值做出合理的判斷，並能說出理由。	提出個人感受、見解或對作品的評價，並說明理由。

(二) 以藝術批評教學法應用於賞析影像教學之教學成效

本研究發現學生賞析影像的能力是可透過鑑賞方法的教學而提昇的。由量化的問卷得知，學生

對本教學設計實施大都持正面的觀點與接受的態度。

質性資料則發現因鑑賞方法提供了觀賞影像的方向，讓學生在賞析動畫時能從主觀感受進步到能描述感受，提升對動畫的辨識力。學生能瞭解與分析動畫的形式與技法等，詮釋內容及進行評論，乃至提出見解獨到的美感判斷來評價作品的好壞。也會以更專業的方式來分析動畫作品及從動畫鑑賞教學中學習動畫創作的技巧。學生藉由動畫賞析，感受作品表達內容及呈現的不同感覺，會有較多感受與想法，甚至對自己人生產生一些啟發及省思。而學生的賞析反思，能有益其日後對生活實踐採正面之態度。

（三）以藝術批評教學法應用於動畫賞析教學之實施歷程

藝術批評方法的步驟與類目可幫助賞析動畫；進行時可從基礎知識延伸到專業知識，反覆練習，加深印象。動畫賞析內容除了從影片本身去探討意義，還可以引導學生從相關的自然、社會、人文、道德等領域觀點來探討作品，學習跨領域知識，也可探討作品與人生的關係等，培養學生多元思考的能力。

在藝術批評教學中教師要扮演引導和鼓勵的角色，提供安全互信的教學環境，鼓勵學生表達不同想法。教師採問題導引教學能讓學生有方向去觀察思考或讓他們從互動討論中得到答案，印象會更深刻；而生活價值的問題提問與討論有助價值觀的澄清。小組討論、發表等多向對話與溝通的策略，可以激盪出更廣博的見解與觀點。每組二到三位學生是較理想的討論人數，且應避免學生分工，才能達到真正的學習成效。觀看影片後撰寫適量的學習單，可以幫助學生統整思想。期末學習成果報告可檢驗學生的學習成果；而上台發表有激勵學習的作用。時間不足，也會影響教學的成效。

二、建議

（一）教師可選具人文意義的動畫教材，不僅可涵育學生美感素養，也可帶來人文省思

科技的年代裡，對學生而言，深刻的經驗、人生高層次的抽象概念，相對於過去而言更重要。影片是我們的另一隻眼睛，讓人們發現自身及自身之外生命的美麗及苦難，研究者認為動畫賞析教學如善選人文關懷的動畫教材不僅可涵育美感素養，也可帶來人文省思，學生能覺知人與人、人與自然、人與社會、人與土地的關聯，體現於生活中會表現出如尊重、同情、愛、倫理等。

（二）教學內容與問題設計與學生的生活經驗相連結，較易引起學生的共鳴

本研究採用日常生活中常見的影片作為研究工具，在施測過程中，發現學生對這些影片作品的

呈現主題，與其所隱含的寓意有著極高的興趣，這個情況顯示學生在面對與日常生活相關事物之作品時，能夠引起他們的高度關注。因此，研究者認為教師在教學內容與問題設計中，若能將教學內容與學生的生活經驗相連結，則必將容易引起學生的共鳴，進而積極參與教學活動，如此一來，教師在教學上較易達到教學目標，同時學生也能將習得的經驗運用在日常生活當中。

（三）教師可善用提問教學方法幫助學生思考，引導學習方向

Paul（1993）曾指出所有的思考皆源自於問題，良好的問題可引出良好的思考，深入的問題則引發深入的思考，能問出好的問題，常是有效學習的開端，而開放性的問題能提昇學生創意性的思考，因此，在教學之前，設計良好的問題結構與內容，並善於提問開放性與高層次的問題，可以幫助學生思考，引導學習方向，並對學習效果有正面的影響。

（四）動畫賞析中融入與生活價值相關的問題討論，能有助價值觀的澄清

動畫影片中會有隱喻的價值觀與生活型態，而學生本身的意識、接觸的各項社會知識和實踐經驗，共同建構了其對影片文本的理解，並為影片文本賦予意義；而其對影片的閱讀和詮釋也是一種社會實踐，它會再回過頭來修正或形成學生的意識或認同，主體性的建構就發生在這不斷循環、對話、互相指涉、彼此建構的詮釋過程當中。所以教師可適度融入生活價值問題討論有助於學生價值觀的澄清。

參考文獻

- 王君玲（2005）。*動畫電影之價值認知結構研究*。國立成功大學企業管理學系碩士論文，未出版，臺南。
- 王秀雄（1998）。*觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務*。台北：國立歷史博物館。
- 李道明（2007）。什麼是動畫。載於余為政&黃玉珊編，*動畫電影探索*（頁 19-23）。臺北：遠流。
- 林奕岑（2012）。*皮克斯動畫反派角色視覺表現之研究*。高雄師範大學視覺設計學系碩士論文，未出版，高雄。
- 洪久賢、黃鳳雀（1996）。國中家政實施批判思考教學之策略。*中等教育*，47（5），3-18。
- 高惠珊（2004）。*水墨動畫牧笛的圖像詮釋研究*。雲林科技大學視覺傳達設計系碩士論文，未出版，斗六。

- 唐蒨（2006）。動畫內容製作教學之符號導向研究。*萬能學報*，28，265-273。
- 陳伯拯（2005）。以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性。中原大學商業設計研究所碩士論文，未出版，桃園。
- 陳錦宜（2011）。三位幼童對卡通動畫理解之研究。國立屏東教育大學幼兒教育學系碩士論文，未出版，屏東。
- 崔光宙（1992）。美感判斷發展研究。台北：師大書苑有限公司。
- 陳柏良（2002）。多媒體網際網路動畫應用設計之研究。國立臺灣師範大學設計研究所碩士論文，未出版，臺北。
- 陳啟耀（2004）。釋放」、「軌跡」系列作品 3D電腦動畫的超現實與意象研究與創作。臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所碩士論文，未出版，新北市。
- 郭禎祥、趙惠玲（2002）。視覺文化與藝術教育。載於藝術教育研究編輯委員會編輯，*藝術與人文教育*（頁 325-366）。臺北：桂冠。
- 曾惠卿（2011）。動畫電影應用於國小二年級品格教育之行動研究。南華大學視覺與媒體藝術學系碩士論文，未出版，嘉義。
- 黃玉珊（1997）。動畫的起源和發展。載於余為政&黃玉珊編著，*動畫電影探索*（頁 24 - 45）。臺北：遠流。
- 焦雄屏譯（1992）。認識電影（L. Giannetti 原著）。臺北：遠流。
- 喬慰萱、林泰州譯（2000）。*動畫技巧百科*（Richard Taylor原著）。臺北：遠流。
- 楊馥如（2009）。台灣現代動畫得獎影片賞析—以台灣最佳動畫短片錦輯為例說明。載於鐘世凱（主編），*ACM SIGGRAPH TAIPEI 2009國際學術研討會論文集*（頁112-129）。臺北：國立臺灣藝術大學。
- 楊馥如（2012）。藝術鑑賞方法應用於電影賞析教學之研究。*洛陽師範學院學報*，31（9），31-35。
- 廖國晃（2013）。Flash多媒體動畫教材融入社會學習領域之後設認知研究。國立暨南國際大學課程教學與科技研究所碩士論文，未出版，南投。
- 劉文潭（1997）。現代美學。臺北：商務。
- 蔡清田（2000）。教育行動研究。台北：五南。
- 蔡慕蓉（2010）。國小四年級學童觀看無對白動畫影片之研究—以「法國瘋影動畫短片集」為例。國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，未出版，臺東。

- 謝如惠(2012)。宮崎駿動畫的文化意涵研究。國立臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所碩士論文，未出版，臺南。
- 簡瑞榮(2006)。大學校院初階 3D MAYA 動畫教學之行動研究。《國際藝術教育學刊》，4(1)，158-197。
- Addison, N. (2000). *Critical and Contextual Studies*. London & New York: Routledge Falmer.
- Aguirre, I. (2004). Beyond the understanding of visual culture: a pragmatist approach to aesthetic education. *Journal of art and design education*, 23(3), 256-269.
- Cantor, J. & Valencia, P. (2004). *Inspired 3D Short Film Production*. Boston, MA : Thomson Course Technology.
- Efland, A. (2004). The entwined nature of the aesthetic: a discourse on visual culture. *Studies in Art Education*, 45(3), 234-251.
- Eisner, E. W. (1972). *Education artistic vision*. New York: Macmillan Publishing.
- Feldman, E. (1971). *Varieties of visual experience*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Goldberg, B. (2005). Art of the narrative: Interpreting visual stories. *Art Education*, 58(2), 25-32.
- Hasler, B. S. & Kersten, B. & Sweller, J. (2007). Learner control, cognitive load and instructional animation. *Applied Cognitive Psychology*, 21(6), 713-729.
- Kerlow, I. V. (1996). *The art of 3-D computer animation and imaging*. New York: The Free Press.
- O'Day, D. H. (2008). Using Animations To Teach Biology: Past & Future Research on the Attributes that Underlie Pedagogically Sound Animations. *American Biology Teacher*, 70(5), 274-248.
- Oja, S. N., & Smulyan, L. (1989). *Collaborative action research : A developmental approach*. New York : The Falmer Press.
- Parsons, M. J. (1987). *How we understand art*. London: Cambridge University.
- Paul, R. W. (1993). *Critical thinking: What every person needs to survive in a rapidly changing world*. Santa Rosa, CA: Foundation for Critical Thinking.
- Prater, M. (2002). Art criticism : Modifying the formalist approach. *Art Education*, 55(2), 12-17.
- Raney, K. (1999). Visual literacy and the art curriculum. *Journal of art and design education*, 18(1), 41-47.
- Rodrigues, S. & Smith, A. & Ainley, M. (2001). Video Clips and Animation in Chemistry CD-ROMS:

- Student Interest and Preference. *Australian Science Teachers Journal*, 47 (2) , 9.
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2001) . *Practices of looking : An introduction to visual culture*. New York : Oxford University Press.
- Taylor, R. (1986) . *Educating for Art: Critical Response and Development*. Essex: Longman.
- Webster, C. (2005) . *Animation the mechanics of motion*. Oxford : Focal Press.
- Wyatt, A. (2010) . *The Complete Digital Animation Course: Principles, Practices and Techniques: A Practical Guide for Aspiring Animators*. New York: Barron's Educational Series.

附錄一

《立體悲劇》動畫影片鑑賞單（請用學號加在檔名前存檔繳交）

學號： 姓名：

一、經驗描述（你從影片中看到了什麼？認知及辨識）

（一）劇情大意

（二）敘事結構（起承轉合包含衝突）

（三）角色分析

（四）環境背景

二、形式分析（外在形式如何設計與安排？）

（一）時間

（二）畫面安排（媒材、視覺效果、色彩、鏡頭與剪接等）

（三）聲音（旁白、音效、音樂）

（四）其他

三、內容解釋（主題內在意義的表達）

影片的主題是什麼？內容是否能深切表達所探討的主題？有何內在意義？

四、感受、個人見解或評價

（一）這部動畫是否成功？為什麼？

（二）你（妳）是否喜歡這種動畫？喜歡它的什麼或不喜歡它的什麼？

（三）你（妳）覺得動畫是否傳達出現代女性生活樣貌？

（四）你（妳）會想效法劇中女主角去整型？為什麼？

（五）你（妳）覺得可以如何提昇自信？

Applying the Methods of Art Criticism to the Teaching of Animation Appreciation and Criticism

Yang, Fu-ju



Abstract

Animation courses are very popular with students. However, in most animation interpretation, there is a heavy emphasis on the use of semiotics to interpret animations, which students often have difficulty understanding. In the study, the methods of art appreciation were applied to the teaching of animation appreciation and criticism at the University, with the aim of providing teachers with an alternative approach.

The study employs a review of the literature and action research to collect the materials needed for the research. The research results show that the methods of art criticism can help students to interpret animations, but that some adjustment needs to be made to the focus of observation. Getting students to analyse the forms and techniques of animation, to interpret both its explicit meanings and subtexts, and to present their own responses to the work. Instructors can use questions to guide students' thinking; being asked to consider questions relating to the significance of values in daily life can help students to clarify their own value schemes. The utilization of a group discussion strategy can help to stimulate the examination of a wider range of viewpoints via "brainstorming"; small groups of two to three students are found to constitute the ideal size for group discussions. Appropriate use of learning sheets can help students to perform systematic collation of their own ideas, while end-of-semester reports can be used to verify students' learning outcomes.

Keywords: Art Criticism, Appreciation Teaching, Animation Appreciation and Criticism

Assistant Professor, Kainan University.

國立臺灣藝術大學「藝術學報」撰稿格式

壹、稿件：請用 A4 格式電腦打字，存 word 文字檔，上下左右邊界為 2.5 公分，稿件需具備中、英文題目與作者中、文英姓名暨服務單位；中、英文摘要以不超過 250 字、中英文關鍵字以不超過 6 個為原則。

貳、文章結構：

一、封面：依次包括（一）論文題目、（二）作者姓名、（三）服務單位、職稱。

二、摘要：

（一）實證性文章：研究問題、研究對象、研究方法、研究結果（含顯著水準）、結論與建議。

（二）評論性或理論性文章：分析主題、目的或架構、資料來源、結論。

三、本文：

（一）緒論：研究問題與背景、研究變項定義、研究目的與假設。

（二）研究方法：研究對象、研究工具、實施程序。

（三）研究結果

（四）結論與建議（或研究限制）

（五）參考文獻：

參、文獻引用：（詳閱 APA 格式第六版）

一、基本格式：同作者在同一段中重複被引用時，採用第二段所述第一種引用方式，第一次須寫出日期，第二次以後則日期可省略，但如採用第二種引用方式時，第二次以後則須註明年代。

（一）英文文獻：In a recent study of reaction times, Walker (2000) described the method...Walker also found...
In a recent study of..., Walker (2000) ... The study also showed that...(Walker, 2000)...

（二）中文文獻：秦夢群（民90）強調掌握教育券之重要性，…；秦夢群同時建議…。文中也指出教育券使用不當之負面效果（秦夢群，民90）

二、作者為一個人時，格式為：

（一）英文文獻：姓氏（出版或發表年代）或（姓氏，出版或發表年代）。

例如：Porter (2001)…或 (Porter, 2001)。

（二）中文文獻：姓名（出版或發表年代）或（姓名，出版或發表年代）。

例如：吳清山（民90）。…或（吳清山，民90）。

三、作者為二人以上時，必須依據以下原則撰寫（括弧中註解為中文建議格式）：

（一）原則一：

英文論文：作者為兩人時，兩人的姓氏全列，並用「and」連接。

例如：Wassertein and Rosen (1994)…或… (Wassertein & Rosen 1994)

中文論文：作者為兩人時，兩人的姓名或姓氏全列，並用「與」連接。

例如：吳清山與林天祐（民90）…或（吳清山、林天祐，民90）

例如：Wassertein 與 Rosen (1994)…或 (Wassertein & Rosen 1994)…

（二）原則二：作者為三至五人時，第一次所有作者均列出，第二次以後僅寫出第一位作者並加 et al.（等人）。

例如：

【英文論文】

【第一次出現】

Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman and Rock (1994) found
或 (Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock, 1994)...

【第二次以後】

Wasserstein et al. (1994)…或 (Wasserstein et al., 1994)...

【中文論文】

【第一次出現】

吳清山、劉春榮與陳明終（民84）指出…或（吳清山、劉春榮、陳明終，民84）

【第二次以後】

吳清山等人(民84)指出…或…(吳清山等人,民84)

Wasserstein、Zappula、Rosen、Gerstman 與 Rock(1994)發現…或(Wasserstein, Zappula, Rosen, Gerstman, & Rock,1994)…。

(三)原則三:作者為六人以上時,每次僅列第一位作者並加 et al. (中文用「等人」)。

(四)原則四:二位以上作者時,在文中引用時,中文書寫格式上作者之間用「與」連接,英文書寫格式則用and 連接,在括弧內以及參考文獻中則分別用「、」或「&」號連接。

四、作者為公司、協會、政府組織、學會等單位時,依下列原則撰寫:

(一)基本上,每次均使用全名。

(二)簡單且廣為人知的單位,第一次用全名並加註其縮寫名稱,第二次以後可用縮寫,但在參考文獻中一律要寫出全名。

例如:

[第一次出現] National Institute of Mental Health[NIMH] (1999) 或(National Institute of Mental Health[NIMH], 1999)

[第二次以後] NIMH (1999)…或(NIMH, 1999)…

例如:

[第一次出現] 行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】(民87)
或…(行政院教育改革審議委員會【行政院教改會】, (民87))。

[第二次以後] 行政院教改會(民87)…或…(行政院教改會, 民87)。

五、外文作者姓氏相同時,相同姓氏之作者於文中引用時均引用全名,以避免混淆。

例如: R. D. Luce (1995) and G. E. Luce (1988)…或R. D. Luce (1995) 與 G. E. Luce (1988)

六、未標明作者(如法令、報紙社論)或作者為「無名氏」(anonymous)時,依據下列原則撰寫:

(一)未標明作者的文章,把引用文章的篇名或章名當作作者,在文中英文用斜體(中文用粗體)顯示、在括弧中用雙引號(中文用「」)顯示。

例如: *Educational Leadership* (1994)…或… (“Educational Leadership,” 1994)。

例如: 領導效能(民84)…或…(「領導效能」, 民84)。

師資培育法(民83)…或…(「師資培育法」, 民83)。

作者署名為無名氏(anonymous)時,以「無名氏」當作作者。

例如: …(Anonymous, 1998)。

例如: …(無名氏, 民87)。

七、括弧內同時包括多筆文獻時,依姓氏字母(中文用筆畫)、年代、印製中等優先順序排列,不同作者之間用分號“;”分開,相同作者不同年代之文獻用逗號“, ”分開。

例如: (Pautler, 1992; Razik & Swanson, 1993a, 1993b, in press-a, inpress-b)。

例如: (吳清山、林天祐, 民83, 民84a, 民84b; 劉春榮, 民84, 印製中-a, 印製中-b)。

八、引用二手資料:除非絕版、無法透過一般管道尋獲或是沒有英文版本(有閱讀困難),盡量不要引用二手資料。如引用二手資料,僅在參考文獻中列出閱讀過的二手文獻來源。

例如: Allport's diary (as cited in Nicholson, 2003)

林天祐的記事本(引自陳明終, 民98)…

九、引用資料無年代記載或古典文件時:

(一)知道作者姓氏,不知原始年代,但知道翻譯版年代時,引用譯版年代並於其前加 trans.。

例如: (Aristotle, trans. 1945)

(二)知道作者姓氏,不知原始年代,但知道現用版本年代時,引用現用版本年代並於其後註明版本別。

例如: (Aristotle, 1842/1945)

(三)古典文件不必列入參考文獻中,文中僅說明引用章節。

例如: 1 Cor. 13.1 (Revised Standard Version)

例如: 論語子路篇

十、引用特定局部文獻時,如資料來自特定章、節、圖、表、公式,要逐一標明特定出處,如引用整段原文獻資料,要加註頁碼。

例如: (Shujaa, 1992, chap. 8) 或 (Lomotey, 1990, p. 125) 或(Lomotey, 1990)…(p.

例如：(陳明終，民83，第八章)或(陳明終，民83，頁8)

十一、引用個人通訊紀錄如書信、日記、筆記、電子郵件、會晤、電話交談等，不必列入參考文獻中，但引用時要註明：作者、個人紀錄類別、以及詳細日期。

例如：(T. A. Razik, Diary, May 1, 1993)

例如：(林天祐，上課講義，民83年5月1日)

十二、其他方面：

例如：(see Table 2 of Razik & Swanson, 1993, for complete data)

例如：(詳細資料請參閱：林天祐，民84，表1)

肆、參考文獻：(詳閱 APA 格式第六版)

一、編排格式

(一) 英文文獻每一列均為雙行距，每一筆英文文獻開頭要縮排五個英文字母，長度超過一行時，次行以下不縮排，如：

Razik, T. A., & Swanson, A. D. (1995). *Fundamental concepts for educational administration and leadership*. New York: Macmillan.

(二) 中文文獻開頭可縮排兩個中文字，長度超過一行時，次行以下不縮排，如：

張芬芬 (84年4月)。教育實習專業理論模式的探討。毛連塹 (主持人)，教師社會化的過程。師資培育專業化研討會，台北市立師範學院。

二、引用格式

(一) 期刊、雜誌、新聞文章、摘要資料：

1. 中文期刊格式 A：作者 (年代)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
2. 中文期刊格式 B：作者 (印製中)。文章名稱。期刊名稱，期別，頁別。
3. 英文期刊格式 A：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (1995). Title of article. *Title of Periodical*, xx(xx), xxx-xxx.
4. 英文期刊格式 B：Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (in press). Title of article. *Title of Periodical*, xx(xx), xxx-xxx.
5. 中文雜誌格式：作者 (年月日)。文章名稱。雜誌名稱，期別，頁別。
6. 英文雜誌格式：Author, A. A., & Author, B. B. (1996, January 9). Article title. *Magazine Title*, xxx, xx-xx.
7. 中文報紙格式 A：作者 (年月日)。文章名稱。報紙名稱，版別。
8. 中文報紙格式 B：文章名稱 (年月日)。報紙名稱，版別。
9. 英文報紙格式 A：Author, A. A. (1996, January 9). Article title. *Newspaper Title*, p. xx.
10. 英文報紙格式 B：Article title. (1996, January 9). *Newspaper Title*, p. xx.

(二)、書籍、手冊、書的一章：

1. 中文書籍格式 A：作者 (年代)。書名。出版地點：出版商。
2. 中文書籍格式 B：作者 (年代)。書名 (版別)。出版地點：出版商。
3. 中文書籍格式 C：單位 (年代)。書名 (編號)。出版地點：作者。
4. 中文書籍格式 D：書名 (年代)。出版地點：出版商。
5. 英文書籍格式 A：Author, A. A. (1993). *Book title*. Location: Publisher.
6. 英文書籍格式 B：Author, A. A. (1993). *Book title*. (2nd ed.). Location: Publisher.
7. 英文書籍格式 C：Institute. (1993). *Book title*. (No. 123.). Location: Author.
8. 英文書籍格式 D：*Book title*. (1993). Location: Publisher.
9. 中文書文集格式：作者 (主編) (年代)。書名。出版地點：出版商。
10. 英文書文集格式 A：Author, A. A. (Ed.). (1995). *Book title*. Location: Publisher.
11. 英文書文集格式 B：Author, A. A., & Author, B. B. (Eds.). (1995). *Book title*. Location: Publisher.
12. 中文百科全書或辭書格式：作者 (主編) (年代)。書名 (第 2 冊)。出版地點：出版商。
13. 英文百科全書或辭書格式：Author, A. A. (Ed.). *Title*_(3rd. ed., Vol. 1). Location: Publisher.
14. 中文翻譯書格式 A：原作者中文譯名 (譯本出版年代)。書名 (版別) (譯者 譯)。

出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)

15. 中文翻譯書格式 B：書名 (譯本出版年代)。(譯者 譯)。出版地點：出版商。(原著出版年：1984 年)
16. 英文翻譯書格式：Author, A. A. (1996). *Book title* (B. Author, Trans.). Location: Publisher. (Original work published 1983)
17. 中文書文集文章格式 A：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主編)，書名 (頁別)。出版地點：出版商。
18. 中文書文集文章格式 B：作者 (年代)。文章名稱。載於 文集作者 (主編)，書名 (章別)。出版地點：出版商。
19. 英文書文集文章格式 A：Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), *Book title* (pp. xx-xx). Location: Publisher.
20. 英文書文集文章格式 B：Author, A. A. (1993). Article title. In B. B. Author (Ed.), *Book title* (chap. 3). Location: Publisher.

(三) 專門及研究報告：

1. 中文政府報告格式 A：單位 (年代)。報告名稱 (報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
2. 中文政府報告格式 B：作者 (年代)。報告名稱 (○○單位報告編號：xx)。出版地：作者或出版商。
3. 英文政府報告格式 A：Institute (1996). *Report title* (Rep. No.). Location: Publisher.
4. 英文政府報告格式 B：Author, A. A. (1996). *Report title* (Rep. No.). Location: Publisher.
5. ERIC 報告格式：Author, A. A. (1995). *Report title* (Report No. xxxx-xxxxxxxxxx). Eugene, OR: University of Oregon, ERIC Clearinghouse on Educational Management. (EA xxx xxx)

(四)、會議專刊或專題座談會論文：

1. 已出版之會議專刊文章格式：依性質分別與書文集或期刊格式相同。
2. 中文專題研討會文章格式：作者 (年月)。論文名稱。研討會主持人 (主持人)，研討會主題。研討會名稱，舉行地點。
3. 英文專題研討會文章格式：Author, A. A. (1995, April). Report title. In B. B. Author. (Chair), *Symposium topic*. Symposium title, Place.
4. 中文會議發表論文格式：作者 (年月)。論文名稱。會議名稱，會議地點。
5. 英文會議發表論文格式：Author, A. A. (1995, April). *Paper title*. Paper presented in the Meeting Title, Place.

(五)、學位論文：

1. DAI 微縮片格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. *Dissertation Abstracts International*, xx(xx), xxxA. (University Microfilms No. AAC95-14263)
2. DAI 原文格式：Author, A. A. (1995). Dissertation title. (Doctoral Dissertation, University Name, 1995). *Dissertation Abstracts International*, xx, xxxx.
3. 中文未出版學位論文：作者 (年代)。論文名稱。○○大學○○研究所碩或博士學位論文，未出版，大學地點。
4. 英文未出版學位論文：Author, A. A. (1995). *Dissertation title*. Unpublished doctoral dissertation, University Name, Place.

(六)、視聽媒體資料：

1. 中文影片格式：製作人姓名 (製作人)，導演姓名 (導演) (年代)。影片名稱【影片】。(影片來源，及詳細地址)
2. 英文影片格式：Author, A. A. (Producer), Author, B. B. (Director). (1995). Film title [Film]. (Avail from Company Name, Address)
3. 中文電視節目格式：節目製作人姓名 (製作人) (年月日)。節目名稱。電視台地點：電視台名稱。
4. 英文電視節目格式：Author, A. A. (Executive Producer). (1996, May 1). *Program title*. Place: Television Company.

(七)、電子媒體資料：

1. 中文線上查詢格式 A：作者（年代）。文章名稱。期刊名稱【線上查詢】，期別。線上查詢的詳細程序(如：<http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm>)。(上網查詢日期，如：民 89 年 10 月 27 日)
2. 中文線上查詢格式 B：作者（年代）。文章名稱【線上查詢】。線上查詢的詳細程序。(如：<http://www.tmtc.edu.tw/~primary/right.htm>)。(上網查詢日期，如：民 89 年 10 月 27 日)
3. 英文線上查詢格式 A：Author, A. A. (1996). Article title. *Periodical Name* [On-line], xx. Available: Specify path(如：<http://www.ed.gov/pubs/planrpts.html>) (Visited date 如：October 27, 2000)
4. 英文線上查詢格式 B：Author, A. A. (1995). *Title* [On-line]. Available:Specify path(如：<http://www.ed.gov/pubs/planrpts.html>) (Visited date 如：October 27, 2000)
5. 中文 CD-ROM 文章摘要格式：作者（年代）。文章名稱【光碟】。期刊名稱，期別，頁別。光碟資料庫別：文章摘要編號。
6. 中文 CD-ROM 論文摘要格式：作者（年代）。論文名稱【光碟】。光碟資料庫別：論文摘要編號。
7. 英文 CD-ROM 文章摘要格式：Author, A. A. (1995). Article title [CD-ROM]. *Journal Title*, xx, xxx-xxx. Abstract from: Source and retrieval number.
8. 英文 CD-ROM 論文摘要格式：Author, A. A. (1995). *Article title* [CD-ROM]. Abstract from: ProQuest File: Dissertation Abstracts Item: 9514263.

(八)、法令：

1. 中文法令格式 A：法令名稱（公布或發布年代）。
2. 中文法令格式 B：法令名稱（修正公布或發布年代）。
3. 英文法院判例格式：Name vs. Name, Volume Source Page (Court data).
4. 英文法令格式：Name of Act, Volume Source §xxx (1995).

伍、圖表製作：(詳閱 APA 格式第六版)

一、表格的製作：

表格主要包括：標題、內容、以及註記三個部份，格式如下：

- (一)、中文表格標題的格式：表 1. 標題 或 表 2. 標題，…等。(置於表格之上)。
- (二)、英文表格標題的格式：Table 1.

Table Title (均置於表格之上)

如為定稿，則改為 Table 1. *Table Title* 不再分為兩行。

- (三)、中英文表格內容的格式：格內如無適當的資料，以空白方式處理，如有資料，但無需列出，則劃上斜線 / 。列數可酌予增加，但行數愈少愈好。同一行的小數位的數目要一致。
- (四)、中文表格註記的格式：於表格下方靠左對齊第一個字起，第一項寫總表的註解(如：本資料係由九位評審依五等第計分法…，資料來源：…)，第二項另起一列寫特定行或列的註解(如： $n1=25$. $n2=32$.)，第三項另起一列寫機率的註解(如： $*p < .05$. $**p < .01$. $***p < .001$.)
- (五)、英文表格註記的格式：與中文格式原則相同，但以英文敘述，第一項為 *Note*，第二項為 $n1=20$. $n2=30$.，…等，第三項為 $*p < .05$. $**p < .01$. $***p < .001$.等。
- (六)、中文表格資料來源的格式 A：註記第一項可說明本表的出處，來自期刊文章可寫：資料來源：“文章名稱”，作者，年代，期刊名稱，期別，頁別。
- (七) 中文表格資料來源的格式 B：如來自書籍可寫：資料來源：書名（頁別），作者，年代，出版地：出版商。
- (八) 英文表格資料來源的格式 A：*Note*. From “Title of Article,” by A. A. Author, 1995, *Title of Journal*, xx(xx), p. xx. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.
- (九) 英文表格資料來源的格式 B：*Note*. From *Title of Book* (p. xxx), by A. A. Author, 1995, Place: Publisher. Copyright 1993 by the Name of Copyright Holder. Reprinted [or Adapted] with permission.

二、圖形的製作：

圖形包括：標題、內容、註記三部份，格式如下：

- (一)、中文圖形標題的格式：圖 1. 標題 或 圖 2. 標題，…等。(置於圖形下方)

(二)、英文圖形標題的格式：*Figure 1. Title.*（置於圖形下方），在投稿時，APA 要求所有圖形標題全部另紙打印在一張紙上。

(三)、中英文圖形內容的格式：縱座標本身的單位要一製致、橫座標本身的單位也要一致，而且不論縱座標或橫座標，都要有明確的標題，並且要在圖形中標出不同形式的圖形代表何種變項。

(四)、中英文圖形註記的格式：與表格的格式相同。

(五)、每一圖表的大小以不超過一頁為原則，如超過時，可在前表的右下方註明(table continues) 或（續後頁），在後表的左上方註明(continued) 或（接前頁）。

陸、數字與統計符號：（詳閱 APA 格式第六版）

一、小數點之前 0 的使用格式：一般情形之下，小於 1 的小數點之前要加 0，

如：0.12，0.96 等，但當某些特定數字不可能大於 1 時（如相關係數、比率、機率值），小數點之前的 0 要去掉，如： $r(24) = .26$ ， $p < .05$ 等。

二、小數位的格式：小數位的多寡要以能準確反映其數值為準，如 0.00015 以及 0.00011 兩數如只取三位小數，無法反映其間的差異，就可以考慮增加小數位。一般的原則是，依據原始分數的小數位，再加取兩位小數位。但相關係數以及比率須取兩個小數位，百分比須取整數。推論統計的數據一律取小數兩位。

三、千位數字以上，逗號的使用格式：原則上整數部份，每三位數字用逗號分開，但小數位不用，如：1,002.1324。但自由度、頁數、二進位、流水號、溫度、頻率等一律不必分隔。

四、統計數據的撰寫格式： $M = 12.31$ ， $SD = 3.52$ ， $F(2, 16) = 45.95$ ， $F_s(3, 124) = 78.32$ ， 25.37 ， $t(63) = 2.39$ ， $\chi^2(3, N = 65) = 15.83\cdots$ 等，其中推論統計數據，要標明自由度。（請參閱該手冊，第 113 頁）

五、統計符號的字形格式：除 μ ， α ， ε ， β 以及 V 等符號外，其餘統計符號均要在其下劃線，如：ANCOVA，ANOVA，MANOVA，N，n1，M，SD，F，p，R…等。如為定稿，這些統計符號的字形一律以斜體羅馬字形呈現。

藝術學報 第九十四期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：謝顯丞

出版年月：中華民國一〇三年四月

創刊年月：中華民國五十五年四月

刊期頻率：半年刊

地 址：新北市板橋區大觀路一段五十九號

網 址：<http://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181-1151

印 刷：領航協會 曦望美工設計社 / (02)2309-3138

定 價：新台幣 500 元整

展 售 處：五南文化廣場 / 臺中市中山路 2 號 (04)2226-0330

國家書店松江門市 / 臺北市松江路 209 號 1 樓

(02)2518-0207

版權所有・不准翻印

GPN：2005500004

ISSN：10213686

TAWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.93

October 2013

PUBLISHER:

Heieh, Yung-Cheng

EDITOR:

Editorial Board of the National Taiwan University of Arts,
Republic of China

ADDRESS OF ADMINISTRATION OFFICE:

59 Daguan Rd Sec. 1, Banciao City, Taipei, Taiwan 220
Republic of China

SUBSCRIPTION RATES:

NTS 500.00

ALL RIGHTS RESERVED

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph or any other means, without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in review to be printed in a magazine or newspaper.

GPN : 2005500004

ISSN : 10213686



ISSN 10213686

00500



9 771021 368004

GPN : 2005500004

定價：新台幣500元整