

ISSN : 10213686

藝術學報

Taiwan Journal of Arts

半年刊

第六卷第2期(總87期)

國立臺灣藝術大學

中華民國 99 年 10 月

序

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 期起改採隨到隨審方式辦理。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。

學報編輯群希望在這未來的編輯作業中，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。

國立臺灣藝術大學出版編輯委員會
民國 99 年 10 月

藝術學報 第八十七期

目 次

美 術	一、預表論神學跨新舊兩約的互圖文敘事與教義論述 以大英博物館 C.9 d.2 《貧窮人聖經》 (Biblia pauperum) 首頁『聖告圖』為例／羊文漪…………… 1
	二、互動藝術脈絡與其美學之研究／林大維 吳佩樺…………… 31
	三、A Study of Developments of Children's Book Illustration in the United Kingdom (插畫在英國童書出版中之發展探討) ／陳麗秋…………… 55
	四、軟體藝術與其運算美學之探討／周文修 鄭月秀 陳怡秀…………… 79
	五、「踰越」思想的視覺實踐：從〈檔案〉雜誌到 〈去形：使用者指南〉展／張光琪…………… 103
設 計	六、Müller-Lyer 錯視圖形之視線軌跡觀察與分析 ／傅銘傳 孫慶文…………… 125
	七、1960 年代早期台灣設計留學生對目前設計界的影響之探討 ／王銘顯 沈小雲 陳曉菲…………… 143
	八、動畫創意發展的方法研究／林倩妏 王年燦…………… 157
	九、國科會設計專題計畫之設計議題研究／謝佩芯 林昆範…………… 173
傳 播	十、稻耕文化的歌詠：小川紳介的紀錄片美學／陳品君…………… 197
	十一、社區參與式影片之行動研究實務探討以拍攝東山鄉紀錄片 《山居記憶》為例／莊育振 吳雅俐…………… 215
	十二、具備圖文傳播複製前數位能力職業生涯進路行業調查 ／賀秋白 徐明珠…………… 243
表 演	十三、中華樂舞文明與葫蘆神話之研究／林秀貞…………… 271
	十四、論述《六個尋找作者的劇中人》的舞台藝術／林尚義…………… 295
	十五、李斯特鋼琴改編「冬之旅」〈下〉 ——創作技法中鍵盤技巧之應用／楊青琳…………… 333
	十六、從《五弦琵琶譜》論唐代大曲之摘遍和樂譜 ——以〈何滿子〉與〈簇拍陸州〉為例／張窈慈…………… 371

人	文	十七、從訊息的「質」與「素」之組成演化論文化語言的產出 ／鄭凱元.....	395
		十八、幼兒自創之音樂表徵符號／李萍娜.....	413
		十九、魂牽夢縈的記憶：文徵明〈西苑詩〉的書法創作 與書寫意涵／連啓元.....	437
		二十、臺灣小麥故鄉的社區營造策略、困境與解決策略之研究 ／余昕晏 王雅慧 林坤誼.....	467

TAIWAN JOURNAL OF ARTS

Vol.87

October 2010

CONTENTS

1. Christian Typology and Its Narrative Technique as An Operative Mediator
Between Text and Image: the Annunciation Page of the British Library
Biblia Pauperum C.9 d.2
/ *Wen-I Yang*..... 1
2. A Study in the Context and the Aesthetics of Interactive Art
/ *Dawei Lin, Pei-Hua Wu*..... 31
3. A Study of Developments of Children's Book Illustration
in the United Kingdom / *Li-Chiou Chen*..... 55
4. A Study on the Aesthetics and Creative Thinking of Software Art
/ *Wen-Shou Chou, Cheng Yueh-Hsiu, Chen Yi-Hsiu* 79
5. The Visual Practice of Transgression: from Documens Magazine
to Formless: A User's Guide Exhibition
/ *Kuang-Chi Chang*..... 103
6. Pursuing Eye Movements on Müller-Lyer Illusions
/ *Ming-Chuang Fu, Vincent C. Sun* 125
7. A Study on the Influences of the Early Taiwan Students Studying Abroad
in 1960s on the Present Taiwan Design
/ *Ming-Shean Wang, Hsiao-Yun Shen, Hsiao-Fei Chen* 143
8. A Research on Methods to Enhance Creativity in Animation
/ *Chien-Wen Lin, Nien-Tsan Wang* 157
9. The Issues of the Design Project in the Art Field
of National Science Council / *Pei-Hsin Hsieh, Kun-Fan Lin*..... 173
10. A Eulogy to rice culture: Aesthetics of Ogawa Shinsuke's documentary
/ *Pen-Juin Chen* 197
11. An Exploration of Action Research in Community Participatory Video
——A Case Study of Dongshan Community Documentary Project
/ *Yu-Cheng Chuang, Ya-Li Wu*..... 215

12. A Survey Study of Potential Professions for Students Who Possess Digital Competence in the Field of Graphic Communications / <i>Chiu-Pai Ho, Ming-Ju Hsu</i>	243
13. Investigation of the Chinese Musical and Gourd & Life Mythology / <i>Hsiu-Chen Lin</i>	271
14. Discussed in “Six Characters in Search of an Author” of the Performing Arts / <i>San-Yi Lin</i>	295
15. Liszt's Piano Transcription “Winterreise” (II-II) ——The Application of Keyboard Technique in the Creative Skill / <i>Ching-Ling Yang</i>	333
16. Discussion on the Theme Extract and Music Score of Major Musical in the Tang Dynasty from “Five-string Pipa Scores” ——Taking the Tunes “He-Man-Zi” and “Chu-Pai-Lu State” for Example / <i>Yao-Tzu Chang</i>	371
17. Elaborating the Occurrence of Cultural Language from the Viewpoints of the Composition and Evolution of the “Quality” and “Essence” of Message / <i>Kay-Yuan Cheng</i>	395
18. A Study of Young Children's Self-Invented Music Notations / <i>Pyng-Na Lee</i>	413
19. Memorable Recollection: The Significance of Wen Zheng-ming's Xi-yuan Poem and Calligraphy / <i>Chi-Yuan Lien</i>	437
20. A Study of Strategy, Problem and Solution for Community Empowerment in the Hometown of Wheat in Taiwan / <i>Hsin-Yen Yu, Ya-Huei Wang, Kuen-Yi Lin</i>	467

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。

九十九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
	林昌德	國立台灣師範大學藝術學院	教授兼院長	校外
	張正仁	國立台北藝術大學美術學院	教授兼院長	校外
設計學門	林榮泰	本校設計學院	教授兼院長	校內
	莊明振	國立交通大學應用藝術研究所	教授兼所長	校外
	葉俊顯	國立新竹教育大學藝術與設計學系	教授兼總務長	校外
傳播學門	謝章富	本校傳播學院	教授兼院長	校內
	陳清河	世新大學傳播學院	教授兼院長	校外
	呂郁女	銘傳大學傳播管理學系／所	教授	校外
表演學門	蔡永文	本校表演學院	教授兼院長	校內
	李德淋	國立臺南大學藝術學院	教授兼院長	校外
	方銘健	國立臺北教育大學音樂學系	教授	校外
人文學門	張浣芸	本校人文學院	教授兼院長	校內
	劉建基	世新大學英語系所	教授	校外
	葉海煙	長榮大學哲學與宗教學系	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 本學報刊登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 來稿請以掛號郵寄板橋市（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。

預表論神學跨新舊兩約 的互圖文敘事與教義論述

以大英博物館C.9 d.2 《貧窮人聖經》 (*Biblia pauperum*) 首頁『聖告圖』為例

羊文漪

摘 要

基督教預表論神學 (typology)，西元 5 世紀前由早期教父確立，為銜接希伯來舊約與耶穌誕生後新約聖經“最重要詮釋策略” (the most important interpretative strategy)。13 世紀末簡明版圖解聖經《貧窮人聖經》(*Biblia pauperum*) 為中古盛期三大預表論神學代表作之一，也是「中世紀第一本預表論神學教科書」(the first medieval textbook of typology)。本文以大英博物館藏編號 C.9 d.2 《貧窮人聖經》單印本 (blockbook) 首頁『聖告圖』(Annunciation) 為討論案例，分析該首頁上 7 圖像 9 文本，16 個視覺元素，如何透過預表論神學跨兩約詮釋理論，進行互圖文敘事與論述，也就是相關意義形構 (signification) 議題探討。全文分 5 個章節，運用圖像詮釋學 (iconographical interpretation)、聖經詮釋學、歷史文獻分析法 (historical document analysis)、文本分析 (text analysis)、資料舉證法 (proof of cases) 等取向進行研究，目的期待打開《貧窮人聖經》該教科書首頁意義形成機制，提供預表論視覺可見化、中世紀盛期基督教視覺文化新視窗以及未來研發平台。

關鍵字：《貧窮人聖經》、預表論神學、『聖告圖』、圖像敘事、互圖文性

前言

預表論神學¹ (typology)，西元5世紀前由基督教早期教父確立，為銜接希伯來舊約與耶穌誕生後新約聖經“最重要詮釋策略” (the most important interpretative strategy) (O’Keefe, & Reno, 2005, p. 69)。根據此一詮釋策略，西歐中古13世紀預表論三大代表作：《貧窮人聖經》 (*Biblia pauperum*)、《道德化聖經》 (*Bible moralisée*)、與《救贖之鏡》 (*Speculum humanae salvationis*) 先後問世。其中簡明版圖解聖經 (picture Bible) 《貧窮人聖經》最為普及。濃縮新舊約聖經全書，於40餘頁篇幅，每頁7圖像9文本，以耶穌一生「救恩史」 (Heilsgeschichte) 為主題，成為「中世紀第一本預表論神學教科書」 (the first medieval textbook of typology, Oxford Art Online)，見證基督教中古盛期「神為中心宇宙微型觀」² 發展前景 (Suntrup, 1999, p. 287)。

預表論神學跨新舊兩約的論述模式，在視覺創作上³，擁有罕見獨特敘事表現手法。以本文《貧窮人聖經》案例看，耶穌「救恩史」生平事蹟，單頁上佔據一幅圖像；環繞兩幅敘事作品、4件肖像、兩則誦經文 (lectio)、4幅字捲軸 (titulus) 等圖文元素，一一挪用 (appropriation) 自舊約聖經特定檢選片段，形成一並置型 (juxtaposition) 複次元時間空間、以及互圖文⁴ (intertextuality) 拼貼式敘事模組，(Lindbeck, 1984; Young, 2007) 透露也反映了基督教宗教藝術中世紀盛期，發展表述嫻熟機制。本文以大英博物館藏單版印 (blockbook) 編號C.9 d.2 《貧窮人聖經》首頁『聖告圖』 (Annunciation) 為討論個案⁵，分析該頁環以預表論神學為基礎，有關跨新舊約互圖文敘事表現與教義論述等以下三議題：

- (一) 預表論神學，跨新舊兩約詮釋方法論，在藝術表現上，運用挪用與並置表現手法，此一敘事模組在首頁中如何運作？預表論居中扮演何種角色？
- (二) 互圖文性 (intertextuality) 為該首頁7圖像9文本，共16個圖文視覺元素，互動產生意義所運用主要機制，其具體操作方法、如何運轉？
- (三) 『聖告圖』首頁，宗教意涵繁複，其中聖母瑪利亞「天主之母」 (Theotokos, Mother of God-bearer) 與「聖母終身童貞」 (Perpetual Virginity of Mary) 兩基督教官方身份，為其核心論述，而此一敘事旨趣如何鋪設傳達？

換言之，本文關注，非為傳統藝術形式風格主題探討，而在『聖告圖』該首頁敘事面向，也就是有關意義產生，其16個圖文元素的表意系統 (system of signification) 議題。

全文整體架構，將先綜理基督教預表論神學發展與《貧窮人聖經》研究現況，接著7圖9文首頁視覺單元，分三區塊討論本文所設定三議題。全文依此分下5章節：一、預表論神學的來由與操作；二、《貧窮人聖經》研究現況與基本資料；三、預表論並置下的超聯結：三幅敘事圖像；四、互圖文操作與多邊指涉：以5則頌經及詩文本為例；五、預表論挪用的意向性：舊

約先知與信理教義的宣達、以及最後結論。

一、預表論神學的由來與操作

源自古希臘詮釋學（hermeneutics）寓意（allegory）概念的預表論神學觀，是基督教早期重要解經（exegesis）工具之一，也為銜接希伯來舊約與耶穌誕生後新約“最重要詮釋策略”。在「希伯來聖經中，根據基督生平、死亡、與復活取得新意涵。」（the Hebrew scriptures have taken on new meaning in the light of the life, death and resurrection of Jesus.）（Goering, 2003, p. 197）為預表論跨新舊兩約解經詮釋主要任務；其目的在建構以耶穌基督道成肉身（incarnation）為核心的基督教宗教信仰觀，也是今天認知預表論，新約應驗舊約的由來。（趙中輝，英漢神學名詞辭典，頁705）

預表論神學，在歷史發展上看，源自巴勒斯坦與古希臘猶太時期。西元一世紀猶太哲學家亞歷山大的費洛（Philo of Alexandria, 20 BC - 50 AD）以寓意（allegory）進行舊約詮釋，開啓非字面（literal）解經路徑（Daniélou, 1960）。新約作者使徒保羅首先運用預表一詞（Goppelt, 1982, p. 5）；在《羅馬書》中他寫：「這亞當原是那未來亞當的預像⁶。」（5:14）新約四大福音亦散見相關其他案例：「正如摩西曾在曠野裏高舉了蛇，人子也應照樣被舉起來。」（約翰 3:14）。《馬太福音》摘引耶穌說：「有如約拿曾在大魚腹中三天三夜，同樣，人子也要在地裏三天三夜。」（12:40）由這幾個雛型案例，透露預表論神學運作三主要特色：（一）在操作上，是跨新舊兩約的，透過兩約事件文本排比對照進行，宛如修辭學中的比擬、（二）在實踐上，新約為話語主體，舊約為其挪用客體或凝視對象、（三）在意涵上，具有啓示或預言色彩。著名文學批評學者Erich Auerbach（1984）表示，預表論神學舊約跟新約間互動關係，在「前者的事件或人物不單示意（signifies）自身，也示意後者；而後者既包含前者，且使之付諸實現⁷。」

繼新約作者，基督教預表論在早期教父俄利根（Origen, ca. 185 - ca. 254）、聖安博（Saint Ambrose, c.340 - 397）、聖奧古斯丁（Saint Augustine, 354 - 430）等人解經詮釋下近乎完備。奠定「三一論」、「原罪論」、「救恩論」等基督教教義基礎的奧古斯丁，尤其扮演關鍵角色。在《關於基督教教義》書中，他說：聖經中「凡神的字句，只要字面上無法完滿教義或淨化生活的，那您可設定它為預表⁸。」奧古斯丁至今傳誦另一句名言：「新約隱於舊約，舊約顯於新約⁹。」（Novum Testamentum in Vetere latet, et in Novo Vetus patet）則為新舊約聖經密契合一（mysterious unity）寫下至今不可動搖權威註腳（Jensen, 2000, p. 78）。

預表論就意義顯現平台上看，有兩個主要專有名詞：預像（type、prefigure、或譯預表）與對範（antitype）。前者源自古希臘文tupos，含有模、記印的意思，後引申為典範、表記、陰影（shadow）、或預示（figura）之意，主為舊約文本所專用；後者對範，即為與之對應相扣合的新約載體。預表論神學旨在建立道成肉身基督救贖神學觀，因而無論舊約預像或它的新

約對範，絕大多數環繞在耶穌身上，是「通過，也存在於他。」(proceeds through Christ and exists in him) (Goppelt, 1982, p.202) 本文討論《貧窮人聖經》一書內容，即根據預表論神學，預像與對範概念原理編纂完成，與《道德化聖經》及《救贖之鏡》並列中古盛期三大預表論代表作。

二、《貧窮人聖經》研究現況與基本資料

以新舊約圖文並置編纂的《貧窮人聖經》(拉丁文: Biblia Pauperum; 德文: die Armenbibel; 英文: The Bible of the Poor; 法文: Bible des pauvres)，約十三世紀中葉在德奧地區最早問世。今天慣用《貧窮人聖經》此一書名，非出於原著，為1769年德國學者Karl Heinrich von Heinecken (1701 - 1791) 書目登錄時註加沿用至今 (Weckwerth, 1972)。《貧窮人聖經》書名中，“貧窮人”一詞，因而不應做字面解讀。

在今傳世約80餘冊《貧窮人聖經》當中，計包括14世紀手抄繪本 (manuscript)、15世紀60年代起單版印 (blockbook)、以及後來活字版印 (incunabulum) 三種類型。它們在編排設計上，風格分歧相當多元化，鮮少以金色繪製 (Marrow, 1996)，反映該書非出自教廷行政高階或皇室貴族委託，具地方性色彩。(Schmidt, 1959)

在今天《貧窮人聖經》相關學術性研究中¹⁰，大宗區塊屬於作品專集 (monograph) 的刊印，始自19世紀下半葉，奧地利著名聖弗羅利安 (St. Florian) 修院，今存藏最早約1310年完成《貧窮人聖經》為其中之一 (Heider, 18 63)。其他相關作品專集，至今持續於印刊中，累積約30餘冊。半世紀前，德國手抄書學者Gerhard Schmidt (1959)，撰寫《14世紀貧窮人聖經》(*Armenbibeln des vierzehnten Jahrhundert*) 一書，為一重要斷代性研究著述。作者針對《貧窮人聖經》14世紀近40冊手抄繪本，進行形式編排設計、題材內容、與風格表現，詳盡比對分析，工程浩大，至今仍為重要參考書。英國中古學女學者Avril Henry (1987) 則對15世紀《貧窮人聖經》單印版所作專論，為另一重要學術著述。該書除蒐羅彙整資料齊備，在導論部份，透過中古盛期聖經繪本、圖像學與神學的探討，提出《貧窮人聖經》屬於修院內默思靜禱 (meditative) 讀物，成一家之言 (Henry, 1987, p. 17)。

此外，在今天相對有限學術論文上，Alfred Weckwerth (1972) 曾撰文將《貧窮人聖經》一書書名來源，如上引加以釐清。R. L. P. Milburn (1969) 則從中古聖經插圖宏觀角度，提綱挈領介紹該書神學精要。Tarald Rasmussen (1996) 在其研究論文中，依循舊約特定文本檢選案例，追溯編者背景及使用功能，提出了方濟會修院，為該書主要可能流通網脈 (p. 90)。《貧窮人聖經》相關學術探討至今，一如Rasmussen總結說到，晚近焦點雖轉向文化與宗教功能面向討論；但整體上，《貧窮人聖經》「編纂製作、讀者對象、以及功能使用具體情況，目前所知有限。」(p. 91) 未來相關研究資源，仍待積極注入¹¹。

本文分析案例大英館藏編號C.9 d.2《貧窮人聖經》，全書以拉丁文書寫，收錄耶穌基督一生「救恩史」計40則生平與身後事蹟圖像¹²。在C.9 d.2『聖告圖』首頁上的7圖像9文本，16個視覺元素當中，共分5種不同屬性類別。圖像部份有兩類：一是3幅敘事性圖像、二是先知4幅肖像；文本部份，運用三種文體：2頌經文本、3短詩文本、以及4先知捲軸引文，動用資源廣汎多元化，不過此一編輯特色，延續14世紀手抄本發展脈絡而來，並非為獨創。再就版面編排設計上看，C.9 d.2首頁含一組三聯祭壇畫作，以及一個圖像在內、文本於外的十字架主題，此亦為15世紀《貧窮人聖經》絕多單版印主要編排形制。下面三章節為本文討論核心區塊，將議題取向，分析C.9 d.2首頁有關敘事表現跨圖並置超聯結、互圖文操作機制、以及教義論述等三主題。

三、預表論並置下的超聯結：三幅敘事圖像

預表論跨新舊兩約的神學觀，為“中世紀第一本預表論神學教科書”《貧窮人聖經》敘事表現內在架構以及原理。在大英館藏C.9 d.2首頁上，耶穌一生「救恩史」，以天使現身告示瑪利亞聖靈受孕揭開序幕。這段屬於基督教核心的密契神蹟，為首頁中央三聯作主祭畫『聖告圖』表現題材，也為四周諸多舊約預像眾所對焦的意義軸心所在（參下頁圖版）。下將先從三聯作三幅敘事圖像¹³：『聖告圖』、『夏娃與蛇蠍』（Eve and the serpent）與『基甸的羊毛』（Gideon's Fleece）進行預表論上，預像與對範關係分析考察。主要關注議題，在『聖告圖』與其他兩幅舊約圖像，如何透過並置形成一祭壇畫結構？其視覺平台不可見底層，預表論神學扮演角色為何做切入，這裡將採兩位學者研究成果，做闡述鋪陳框架。

在今天討論《貧窮人聖經》相關研究中，德國中古手抄繪本研究學者Gerhard Schmidt在斷代與個案研究基礎上，曾對於《貧窮人聖經》一書新舊約預像與對範圖像，其不同並置類型，歸納下面4種互動關係：情境韻（Situationsreime）、意義韻（Bedeutungsreime）、象徵韻（Symbolreime）、以及應驗平行韻（Erfuellungsparallelismus）（Schmidt, 1959, S. 109-110; 1962, S. 34）。此外，英國中古學者Avril Henry（1987），雖未耙理書中預像與對範彼此互動模式；但對《貧窮人聖經》首頁三聯祭壇作的預表論關係，運用對比（contrast）與平行（parallel）兩組概念加以描述（p.50）。下將引用兩學者所提關鍵詞，做檢視C.9 d.2首頁三聯作預表論神學運用的討論依據。



圖一：『聖告圖』版頁，19 x 26.5 公分，約 1470 年間印製，

取自：大英博物館藏編號 C.9 d.2 《貧窮人聖經》

『聖告圖』為C.9 d.2 首頁意義槓桿軸心¹⁴，這幅根據《路加福音》（1:26-38）記載繪製圖像，在基督教神學及教義中，象徵天主恩典下，救贖計畫正式啟動，代表著「救贖新時代降臨，天主之子取得人形，永恆的字〔一般中譯為道，筆者〕，化為肉身。」（Berve, 1989, p. 6；Drury, 1999, p.42）。『夏娃與蛇蠍』¹⁵圖像，設在『聖告圖』左側，刻劃人類始祖之一夏娃與蛇蠍對峙的片刻，記載於舊約《創世記》（3:4-6），生動捕捉下夏娃偷食禁果之前的情景。在『聖告圖』右側『基甸的羊毛』圖像上¹⁶，則描繪全副軍裝的基甸，跪地向天主祈求勝利神蹟情景，地面上擺放著一片羊毛，是神蹟顯現主要關鍵信物。根據舊約《士師記》經文所繪製的這件作品（6:33-40），主在記述基甸以寡敵眾殲滅米甸敵軍，拯救族人的英勇事蹟，來自於神蹟顯現，見證天主恩典與神威。

『聖告圖』、『夏娃與蛇蠍』、與『基甸的羊毛』三幅圖像，如拼貼般共時並置的呈現，形成一三聯祭壇畫結構，當中不可見隱性聯結三幅圖像的，主要根據於預表論神學觀點。其中扣合『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖互聯的鎖鑰，在於原罪議題，這一個“曾經是基督徒一個極其重要的解釋法寶”（《牛津基督教史》，2007，頁457）。而右側的兩圖像，『聖告圖』與『基甸的羊毛』的聯線關鍵，則在於天主神蹟羊毛信物、與勝利的意象上。下面先以『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖內部並置結構來看。

依據前引英國中古抄本專家Avril Henry見解，『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖構成預像與對範，建立在彼此對比性關係上；德國學者Gerhard Schmidt則認為兩者屬於應驗平行模式。英國文學史研究學者Albert C. Labriola，針對夏娃與瑪利亞兩人在圖像中不同造型及意涵，從對比性角度做下面分析：

夏娃的不純潔、不謙遜、驕傲與罪惡，正與瑪利亞的美德相反。、、、瑪利亞端莊的外表，跟夏娃墜入誘惑的裸身形成對比；瑪利亞以坐姿雙手交錯胸前呈現，而站立的夏娃，伸出左手迎向蛇蠍，代表擅作主張驕傲的姿態。她右手拿著禁果，顯示臣服於蛇蠍。透過手中的禁果，夏娃期待如神明一般。這個驕矜姿勢與瑪利亞的謙卑成為反比。聖潔與罪惡，以對比方式並置呈現。（Labriola & Smeltz, 1990, p. 144）

在基督教神學傳統中，瑪利亞與夏娃代表正反兩個典型，於早期教父時期，做成為定論（Jourjon & Meunier, 2005；Cartlidge & Elliot, 2001）。瑪利亞，是一個聽命天主“服從的童女”（obedient virgin），救世主因她而降臨；而夏娃則是一個“不服從的童女”（disobedient virgin），人類死亡懲罰由她而來。奧古斯丁如此說道：人的罪性是通過瑪利亞「彌補了男人經由一個女人〔夏娃，譯註〕蒙騙所得到的原罪¹⁷。」（compensates for the sin of the man deceived

by a woman) (Miravalle, 2003, p. 71)

『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖並置基底結構，（注意捨亞當以夏娃做為圖像主角不尋常處理），換言之，主要在召喚經營原罪議題，透過視覺造形上的差異性處理：瑪利亞/天使/謙卑/穿著衣飾，夏娃/蛇蠍/大膽/裸身，勾勒隱涉出夏娃“不服從的童女”所犯下，也帶給人類的原罪，將透過聽命天主“服從的童女”瑪利亞做“彌補”。因而『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖，“聖潔與罪惡，以對比方式並置呈現”。然而，Gerhard Schmidt前引應驗平行模式，再從天主高度與角度切入，進一步為兩圖像互聯關係，拉出預表論中應驗概念。夏娃偷食禁果獲罪，被逐出伊甸園，為天主予以人類的懲罰，隨著聖子降臨犧牲受難，人類的罪性得以去除，此亦即為天主實現拯救人類的應許。換言之，『聖告圖』與『夏娃與蛇蠍』兩圖，就Gerhard Schmidt觀點，不單是原罪的前與後、或原罪的因與果，它更深一層涵意，是天主允諾拯救人類計畫，在『聖告圖』中正式啟動公諸於世。

三聯作右側『基甸的羊毛』與『聖告圖』兩圖預表論關係，建立在若干平行（parallel）、或如Gerhard Schmidt所說象徵意義呼應上。兩圖像中，瑪利亞與基甸兩位世間凡人，皆受到神秘異象，由天而降天使的蒙召。不僅在蒙召過程中，他們分享5個敘事主題元素：天使出現、蒙召者反應、傳遞訊息、質疑訊息、給予象徵符號，（Hornik & Parsons, 2003, pp. 30-31）在圖像中，天使字捲軸上一致寫著：「上主與你同在」（Dominus tecum；The Lord is with you）。聖經中瑪利亞與基甸，無獨有偶是唯二透過天使領受天主恩寵的人¹⁸。在領受恩典過後，基甸成為“拯救以色列人”一位英雄，在神助下殲滅大敵獲勝；而瑪利亞，則是聖靈受孕產下人類救世主耶穌基督。

『基甸的羊毛』與『聖告圖』的互聯，就預表論關係上看，不單在瑪利亞與基甸生平上諸多平行聯繫（如Avril Henry所言），尤其仰賴『基甸的羊毛』圖中，擺放在地上的羊毛信物。因為在基督教象徵傳統中，羔羊為耶穌基督的表徵，最早出現在施洗約翰對耶穌的稱呼：「看，天主的羔羊」（約翰：1:29）。而透過這個「神的羔羊」（Agnus Dei, Lamb of God）意象，接著衍生後來「奉獻犧牲的羔羊」（Agnus paschalis）、「啟示錄的羔羊」（Apocalyptic Lamb）、以及「勝利的羔羊」（Agnus victor）等3個基督的象徵。（Werness, 2004, pp. 250-251）而其中最後的「勝利的羔羊」，則回應天使加百列現身『聖告圖』中，對瑪利亞所說的那個聖子，將潰擊撒旦蛇蠍，「為王統治雅各家，直到永遠；祂的王權沒有終結。」（路加1:33）

透過並置手法，且主要藉由羊毛多義（polysemic）的象徵意象（如Gerhard Schmidt所提），『基甸的羊毛』與『聖告圖』很詭譎的產生多重閱讀路徑與預表論應驗概念。一方面基甸本身民族英雄身份，可以折射回映到『聖告圖』中待產的聖子耶穌（Jeffrey, 1992, p. 305）、以及他未來做為「勝利的羔羊」，消滅在『夏娃與蛇蠍』圖中，誘惑夏娃進食智慧樹上果實的那個撒

且，也就是應驗了天使加百列上引所說預言。另一方面，基甸身邊的羊毛，圖中攤展臥伏在山坡地上，牽引出「奉獻犧牲的羔羊」意象，則可跟『聖告圖』中聖三象徵光芒裡面，背荷著十字架的聖子呼應，預告著耶穌祂未來犧牲受難命運。

『基甸的羊毛』與『聖告圖』之間的預表論應驗或預示概念，除上面透過羔羊毛的象徵意涵所做的推衍，在此也必須提及，C.9 d.2首頁版面上，本身即擁有（間接）闡述機制。在『基甸的羊毛』圖像上方，大衛王下方字捲軸上即寫到：「神的降臨有如甘露滋潤在羊毛上¹⁹。」（詩篇72:6）。因為「救世主、降臨來自童貞瑪利亞，一如大衛王先前所做預言：神的降臨有如甘露滋潤在羊毛上。」（Wesselschmidt, 2007, p. 95）

針對本章上述做一小結，我們可說C.9 d.2首頁三聯祭壇畫的並置結構，建立在預表論神學實踐，以及基督教詮釋學與象徵意涵的操作上。兩幅舊約預像，環繞一幅新約對範，在挪用並置互圖不可見的底層，產生意義流轉超值的變化。天使加百列聖告單獨事件，因夏娃蛇蠍的在場，以及兩者間的反差，召喚出基督教信仰中原罪議題，且預告天主救贖人類計畫的啟動。在祭壇畫右側，基甸羊毛神蹟中，則牽出天主恩典下「勝利的羔羊」意象，回映到聖靈受孕不在場的聖子，以及他未來永恆無終結王權。若再就敘事時間上看，三聯作透過單純奇特並置手法，將過去、當下、與未來，三合一般串聯，反映一種跨時空超聯結的「共時恆定時間觀」（totum simul）。

四、互圖文操作與多邊指涉：以5則頌經與詩文本為例

C.9 d.2《貧窮人聖經》三聯祭壇畫周遭，設置諸多其他圖像及文本元素。這些視覺圖文單元，依照預表論屬性，歸為兩大類別，一類是4位先知肖像，及其所屬4組字軸捲文本，它們一律為『聖告圖』舊約預像；另一類是5則既非預像也不是對範的文本，包括『夏娃與蛇蠍』與『基甸的羊毛』圖像上方二頌經文本、以及三聯作下方的三詩句。後面一類的5個文本，在C.9 d.2首頁自成一格相當獨特，具有解說、評論等中介性功能，而其中互圖文性（intertextuality）扮演縫合各個涵意與互動的關鍵角色。下面本章節將以這5則文本為案例，分析它們在首頁，如何與預表論圖像進行對話？兩者從屬關係、以及互圖文指涉操作機制議題，同時也將挪用其他學者研究成果，做框架陳述分析。

《貧窮人聖經》首頁包含16個圖文元素，它們互動關係勢必重要且引人注目。學界在閱讀上，至今大致有兩種看法，一種認為應以圖像為主，文本為輔，後者是從屬也伴隨著（accompanied by）前者的（Wormald, 1975, p. 332）。另外，還有一種聲音，則主張頁面上，各個文本組群與圖像，「不單要注意圖像、以及文本，還有它們之間互動關係。」（Rasmussen, 1996, p. 77）。英國著名學者 John Lowden，根據基督教早期聖經繪本的圖文互動關係概念（conceptual relationship of text and image），曾經歸納了下面4種模式：第一種是字面上的（literal），也就

是圖文彼此解說 (illustrate) 或說明的圖文關係；第二種是具有詮釋 (interpret) 或評論型 (comment) 的互圖文關係；第三種是圖文視覺元素彼此具不同性質，不易類分的；最後還有第四種是無明顯直接 (no explicit) 關係，而具有其它目的的互動類型 (Lowden, 2002, p. 51)。

John Lowden 這4種圖文互動關係²⁰，其中前3種可提供本文為框架分析討論。然而為求精確，需要再做因地制宜局部調整或增加。例如：（一）John Lowden第一種解說或說明型的圖文關係，應該再細分，成為屬於圖像解說、以及預表解說的兩類，如此可以凸顯《貧窮人聖經》本身預表屬特性質、（二）John Lowden第二種具有詮釋或評論型的互圖文關係，可直接移轉使用、（三）John Lowden第三種圖文視覺元素彼此具不同性質，不易類分的，在《貧窮人聖經》首頁5則文本中，有一組適巧相反，它們在圖文上，一方面性質確實不同，既是有圖也有文，但在意涵上，它們同質性相當高，不斷自我重覆 (self-repetition)，獨樹一格，可以“自我重申型²¹” (self-reiteration) 來做指稱與替換。這個經調整修訂的圖文關係架構，包括：圖像解說型、預表關係解說型、詮釋或評論型、以及自我重申型等4類（見下表），將為本文下面討論5則文本互圖文關係的依據框架。

表一：五則頌經及詩文本互圖文類型與功能表

文 本 類 型	功 能
圖像解說型	針對圖像表現題材或圖像經文出處做說明
預表關係解說型	針對兩圖間預表論關係做說明
評論詮釋型	建立觀點並主導表意路徑
自我重申型	主要具默頌記憶功能（如“羊毛沾潤露水”）

依據John Lowden修訂版後的圖文互動類型，下面可先閱讀本章節討論5則文本中第一類的兩則誦經文本。這兩則文本設置在『夏娃與蛇蠍』及『基甸的羊毛』圖像正上方，是首頁版面上篇幅最長的兩則文本，其重要性不言而喻。在圖文互動對話關係上，這兩則文本反映一種混合式的互圖文模組。它們既是對圖像、也是對兩圖預表關係的解說，同時還具詮釋或評論成份，可說身兼3種重要功能。下面是這兩段頌經文本內容：

我們在創世記第三章讀到天主向蛇蠍說：『你必用肚子行走』。接著下一段我們讀到關於女人與蛇蠍的詩句：『女人將傷你的頭；你要等著她的腳跟』。的確正是這事情在天使向萬福聖母聖告中應驗²²。

我們在士師記第六章讀到，基甸在要求勝利的神蹟時，羊毛為露水所沾潤，這是預表著榮寵聖母瑪利亞童貞聖靈受孕。

這兩段誦經文本，在敘事上以“我們”第一人稱複數述說，都包含了兩段內容。在前半段中，一致是針對下方所屬圖像，做資料引據來源的說明，或再摘引相關經文做補述；而後一句皆為跨圖像，共同指向『聖告圖』，具體而微將三聯作內部，兩圖兩圖間的預表論關係，透過文字解說告知讀者。

『夏娃與蛇蠍』頌經文在此需進一步細看，因前半段內文所提資訊，並非全然是圖像的解說，其中包含也夾帶著評論。主要在於敘事時間上，圖像及文本兩者之間有落差。譬如，『夏娃與蛇蠍』圖像上，呈現的是夏娃偷食禁果前與蛇蠍稍早的對峙；而頌經內文中，則為夏娃偷食禁果後的後果：亦即天主將對蛇蠍做出懲罰，女人與蛇蠍將永世成仇。這裡文本敘事時間往後延宕，目的顯而易見，在懲處夏娃與蛇蠍兩原罪肇事者，為視覺圖像上的負面敘事做出平反。相對下，『基甸的羊毛』的頌經文，它們圖文關係是清楚的。前半段是對圖像題材做解說，後一句，則是針對『基甸的羊毛』與『聖告圖』兩圖，預表關係做說明。『夏娃與蛇蠍』與『基甸的羊毛』兩段誦經文本，依照前面表一的互圖文類型架構可整理如下（表二）。

表二：兩則頌經文本類型與互圖文表意分析表

圖 像	文 本	文 本 類 型	互 圖 文 操 作
『夏』圖	前半段	圖像解說型、評論型	1 文對 1 圖
	最後一句	預表關係解說型	1 文對 2 圖
『基』圖	前半段	圖像解說型	1 文對 1 圖
	最後一句	預表關係解說型	1 文對 2 圖

接著，在三聯作圖像的正下方，編輯置入三句短詩文本，它們互圖文關係相對較為複雜，特別在表意系統上的聯結，具多邊指涉特色。這三則詩文是如此寫道：

毒蛇遭到毀滅；處女無痛分娩。

羊毛沾潤露水；地面是乾的。

童貞女接受致敬，懷孕仍保有童貞。

這三則簡捷有力的短詩，無論跟所屬圖像，以及首頁其他圖文，皆產生關係，可視為具有多邊指涉特色的三則文本。在其中，『基甸的羊毛』圖詩文，看似單純，但在互圖文功能上另

有所企圖。『夏娃與蛇蠍』短詩相對最為複雜；而『聖告圖』詩文則屬於詮釋型的互文，清楚明白，主要是在跟先知文本及肖像做一呼應。例如“童貞女接受致敬”詩文第一句，一方面是對『聖告圖』像的解說，另一方面是以賽亞先知肖像及其字軸捲文本：「看，有位貞女要懷孕生子。」（以賽亞7:14）的新約對範。『聖告圖』詩文中第二句“懷孕仍保有童貞”，則是跟另一位先知以西結圖文相互指涉，共同建構下章將討論的瑪利亞「終身童貞」與「天主之母」信理（詳後）。

『基甸的羊毛』圖像詩文：「羊毛沾潤露水；地面是乾的。」在首頁互圖關係上，自成一格。它首先是對圖像的解說（因描述基甸祈求神蹟第一天的結果，見士師6:37），但同時也是預表論關係的解說文本（如前引「救世主、降臨來自童貞瑪利亞，一如大衛王先前的預言：神的降臨有如甘露滋潤在羊毛上。」），進一步再做檢視，我們發現『基甸的羊毛』這句詩文本，在首頁中，一再反覆出現，包括頌經文本、短詩文句、還有大衛王軸捲內文，一共出現3次，使得這句詩文，以“自我重申型（self-reiteration）”的互圖文關係描述歸類，更為恰當。在首頁上，再三出現的這句文本，具有默頌記憶功能，其宣達訊息是天主救贖計畫啟動、密契神蹟聖子受孕降臨、以及永恆王國的降臨。

最後一句短詩文，鐫寫在『夏娃與蛇蠍』下方，它則屬於評論及詮釋性文本。其中第二句“處女無痛分娩”十分獨特，它跨圖跨文，也具有內互文性（intratextuality）的特色。主要因為“處女無痛分娩”這一句詮釋，是針對也根據《創世記》中另一段不在場的經文所說。那句經文，是天主對夏娃偷食禁果後的懲罰：「我必多加增你懷胎的苦楚；你生產兒女必多受苦楚。」（3:16）而瑪利亞，因為是聽命天主“服從的童女”，故她既無原罪，也將“無痛分娩”。這句詩文話語對象，雖然是『聖告圖』中的瑪利亞，但它表意路徑，是通過『夏娃與蛇蠍』圖像、其頌經文，再加上上引經文形成，因而十分獨特，屬於多邊詮釋型、以及內互文性文本。

『夏娃與蛇蠍』圖像短詩文的第一句“毒蛇遭到毀滅”，在C.9 d.2首頁互圖文操作機制上，具代表性，也為全版頁意義樞紐所在，需要從三聯作整體框架上做分析。從指涉路徑上看，“毒蛇遭到毀滅”這句文本，在語意縱軸上，跟它正上方的頌經內文，與『夏娃與蛇蠍』圖像，皆做直接互動與對話。在橫軸上，蛇蠍本身做為話題，它明示義（denotation）跟原罪有關，意涵上可一邊連接『聖告圖』中瑪利亞（因她是“彌補”原罪「夏娃第二」），另一邊也跟『聖告圖』中去除人類原罪的耶穌基督有關。因為，這位不在場、聖靈受孕待產的聖子，他直接（或間接藉『聖告圖』中聖三符號）為三聯作另一端『基甸的羊毛』圖中「奉獻攜牲的羔羊」與「勝利的羔羊」兩意象的接收人，而後者也是“毒蛇遭到毀滅”的終結者。換言之，『夏娃與蛇蠍』圖像這句詩文，並不具解說性功能，相反的，它為評論與意義的製造者，主導互圖文多邊環狀

意義連結，並確認宣達傳遞正確教義，首頁中其重要性可見一斑。下面表三，為三聯作這三句詩文的文本類型及互圖文操作彙整分析表：

表三：三則詩文本類型與互圖文表意分析表

圖 像	文 本	文 本 類 型	互 圖 文 操 作*
『夏』圖	毒蛇遭到毀滅	評論型	1 文對 1 文 3 圖
	處女無痛分娩	詮釋型	1 文對多文 2 圖
『聖』圖	童貞女接受致敬	詮釋型	1 文對多文 1 圖
	懷孕仍保有童貞	詮釋型	1 文對多文 1 圖
『基』圖	羊毛沾潤露水； 地面是乾的	圖像解說型、預表論 解說型、自我重申型	1 文對 3 文 2 圖

綜上述，C.9 d.2 首頁這 5 則文本與圖像的關係，非單純“以圖像為主，文本為輔”可一言蔽之；同樣的，圖像與文本從屬關係也非固定涇渭分明。就視覺可見化來看，首頁三聯作祭壇畫雖然佔據核心地位，然這 5 則詩句文本，透過詮釋或評論手段，產生支配的意向性，來主導閱視者的理解、規劃意義前進路線。換言之，5 則文本反映出多樣與多邊互圖文關係，應以互補性概念來看，“不單要注意圖像、以及文本，還有它們間彼此互動關係”，而且需一一就個案來看。

五、預表論挪用的意向性：舊約先知與教義信理的宣達

基督教預表論是新舊約互文的一種解經方法論，在貫徹執行下，其後果之一是讓舊約聖經「從人類墮入原罪到聖告間所發生的事，除了總結進入救贖史外，幾乎沒有獨立意義可言²³。」這句摘引自瑞典神學學者 Fornberg Tord（2002）針對《貧窮人聖經》所說的文句，再次揭示，預表論神學新約挪用舊約，為其操作論述重要策略。

本章節，針對意向性的挪用議題進行討論，主要關注 4 位先知肖像及其 4 字軸捲在首頁的挪用與編輯置入下，申論瑪利亞「天主之母」與「終身童貞」兩大信理教條。下面將先對 4 位先知及其字捲軸做一摘要性介述；之後以舉證法（proof of cases）分析瑪利亞在首頁中官方身份的鋪設。

C.9 d.2 首頁『聖告圖』主祭壇畫上下拱形窗內，是 4 位舊約先知所在位置。他們以半身肖像，兩人一組方式現身，名字公開鐫寫在身邊字軸或窗台上，分別為拱窗右上方的以賽亞（Isayas）、右下以西結（Ezeziel）、左上大衛王²⁴（David）、以及左下方耶利米（Jheremias）

等四人。他們在希伯來上古史中，來自不同時代身世背景與個人生命經驗不一，在《貧窮人聖經》首頁以肖像方式集結，經仔細檢選挪用，具有鮮明視覺修辭，在場威信效果。不過首頁上他們具體功能，主要是透過文本、他們身邊字軸捲內容加以凸顯的。這4句鐫刻在波浪型字捲軸的經文，摘自他們舊約各自專屬經書的精粹文句。由上到下自左向右4句經文寫道：

看，有位貞女要懷孕生子。(以賽亞7:14)

這門必關閉不開。(以西結44:2)

神的降臨有如甘露滋潤在羊毛上²⁵。(詩篇71:6)

因為上主在地上正在創造一件新事：女人包圍男人。(耶利米31:22)

這4則文句言簡意賅，在基督教早期教父解經時期，完成意向性挪用、去/再脈絡化(de/recontextualization)的轉換。它們與瑪利亞聖靈受孕與耶穌誕生的互聯關係，可綜括彙整如下：以賽亞的童貞受孕這句著名預言，在新約《馬太福音》²⁶(馬太:1:23)與《路加福音》摘引下，最早成為瑪利亞以童貞狀態聖靈受孕，基督教普遍共識(Blenkinsopp, 2006, p. 155)。以西結先知的「這門必關閉不開。」在早期教父解經時，舉證為瑪利亞產後童貞(post partum)的依據(Pelikan, 1986, p. 163)。先知大衛王的預言：「神的降臨有如甘露滋潤在羊毛上。」前文提及，是經羊毛/基甸解經路線，為瑪利亞聖靈受孕，及耶穌降臨的預表。最後，耶利米先知文本：「上主在地上正在創造一件新事：女人包圍男人。」則隱喻瑪利亞聖靈受孕體內所籠罩的「男人」，是人神完形、「位格的合一」(hypostatic union)的耶穌基督。這4句舊約先知引言，跟瑪利亞兩大信理教條關係密切，為本文下面討論主題。

在基督教官方教條(dogma)史上，有關瑪利亞的官方身份，自5世紀起明訂有4個信理教條，分為(一)431年以弗所大公會(The Council of Ephesus)頒定「天主之母」(Theotokos、God-bearer)、(二)649年拉特朗大公會(Council of the Lateran)欽定瑪利亞「終身童貞」(Perpetual Virginity of Mary)信理、(三)1854年明訂「聖母無染原罪」，另名「聖母始胎無原罪」(Immaculate Conception)、以及(四)1950年的聖母「蒙召昇天」(Assumption)(Miravalle, 1993, pp. 51-82)。除此外，未列入上面四大信理，但與之密不可分還有「童貞瑪利亞」(Virgin Mary)信經²⁷(creed)，它是325年尼西亞會議(The Council of Nicea)所訂定，為百年後瑪利亞「天主之母」信理根據的重要磐石。(Berceo, 1997; Foskett, 2003)

神學教授也具神職的瑪利亞學(Mariology)專家Mark I. Miravalle，在他《瑪利亞概論：瑪利亞信理與奉獻之心》書中，深入淺出也提綱挈領，針對瑪利亞「天主之母」信理做了如下解釋，他說：

這是第一個也是最重要的真理，瑪利亞其他角色與榮耀所源出。、、、瑪利亞天主之母的身份，源自聖經記載，來自天使加百列向她的聖告。、、、天使的告示出於天上聖主，證明瑪利亞是耶穌真正的母親、其次耶穌是真正的聖子。透過天使的話，我們以簡單神學三段論證法（syllogism）得知，瑪利亞是耶穌的母親，耶穌是神，因此瑪利亞是天主之母。（Miravalle, 1993, p. 52）

431年瑪利亞「天主之母」信理，根據Miravalle上引文，在首頁『聖告圖』像中，可說已不證自明。《路加福音》經文中，加百列向瑪利亞是說：「看，妳將懷孕生子，、、、聖神要臨於妳，、、、那要誕生的聖者，將稱為天主的兒子。」（路加31-35）這段經文在“神學三段論證法”下，證明了“瑪利亞是天主之母”。除此外，耶利米先知字軸引文：「上主在地上正在創造一件新事：女人包圍男人。」經文中的“女人”，指的是瑪利亞，她“包圍男人”，隱涉救世主、她體內的聖靈受孕²⁸，（McGuckin, 1994, p. 142）預表加百列所說“聖神要臨於妳”。

繼瑪利亞「天主之母」信理，649年拉特朗大公會頒定瑪利亞「終身童貞」封銜教條。關於這個信理，基督教神學主要根據兩前提要件：其一是瑪利亞具有童貞身份；其二為瑪利亞此外，在產前（ante partum）、產期（in partu）、與產後（post partum）也皆保有童貞（Miravalle, 1993；Jourjon, & Meunier, 2005）。關於瑪利亞童貞身份第一個前提，在325年尼西亞會議（The Council of Nicea）明訂「童貞瑪利亞」（Virgin Mary）信經中業已確立；在《貧窮人聖經》首頁，以賽亞先知的引文：「看，有位貞女要懷孕生子。」即針對「童貞瑪利亞」身份直接證詞。不過，以賽亞這句預言，同樣可視為是瑪利亞產前童貞一個間接證據。

瑪利亞「終身童貞」信理，除了產前童貞，由先知以賽亞舉證，瑪利亞產期與產後童貞的兩個前提要件，在『聖告圖』首頁，以其他3段文本申論。其中針對產期童貞部份，首頁提出證詞並非舊約預表，而是經由編者所註加的兩句詩文。這兩句詩先前曾分析討論，它們是『聖告圖』下方的“懷孕仍保有童貞”以及『夏娃與蛇蠍』圖下的“處女無痛分娩”。這兩句詩文的功能及意向性，現從瑪利亞「終身童貞」信理脈絡下看，更為明朗，分別針對瑪利亞懷孕，尤其分娩期間無原罪，且保有童貞此一觀點提出最佳佐證。一如奧古斯丁所說：「耶穌是來除原罪的，他的降臨破壞童貞，這是不對的。」（Miravalle, 1993, p. 58）最後，以西結先知字捲軸上寫：「這門必關閉不開。」則在說明瑪利亞的產後童貞（post partum），因為「以色列的天主已由此門而入，、、、任何人不得由此門而入。」（以西結44:2）這個詮釋在俄利根註釋《以西結書》時指出，至中古盛期，成為瑪利亞產後童貞正式標準證詞（standard proof）（Pelikan, 1986, p. 73）。瑪利亞「終身童貞」信理基本要件產前、產期、與產後一一保有童貞，透過4則

先知引言、2則詩文本，在結構上得以完成舉證²⁹。

由上賅要勾勒知悉，C.9 d.2《貧窮人聖經》首頁中，瑪利亞做為『聖告圖』聖靈受孕的載體，她是視覺互圖文論述的焦點。4位舊約先知在希伯來上古史，出自不同時代及地理空間背景，在預表論挪用、去/再脈絡化下，必須“總結進入救贖史”。他們被集結、並配備相關字軸捲文本，宛如碎片般，組合完成瑪利亞備受尊崇，在基督教史中「天主之母」與「終身童貞」兩大信理教義。而其中「終身童貞」成立三要件產期童貞的缺口，編纂者以兩詩句文本嵌入補齊。瑪利亞成為C.9 d.2首頁視覺論述核心靈魂人物，主仰賴預表論不可見底層結構，在看似無關，卻實際精心縫製的層層意向性鋪設下宣達出來。

結論

簡明版圖解《貧窮人聖經》，為西歐中古預表論神學第一本教科書，其宗教意識型態下的知識/教條傳遞、與濃厚宣教色彩為其主要特色。本文以大英館藏C.9 d.2《貧窮人聖經》首頁為案例探討，其首頁上7圖像9文本單元，分做三區塊討論三議題，可再總結如下：（一）三聯作敘事圖像在預表論神學基底鋪陳下，視覺平台產生意義上的對比與平行不可見並置結構，召喚出原罪議題與天主恩典下「勝利的羔羊」意象，進而彰顯聖靈受孕、去原罪救贖契機、與基督永恆王國願景。（二）在非關舊約預像5則文本區塊，透過學者John Lowden聖經繪本圖文互動模型，以及互圖文逐一分析檢驗下，確認此區塊圖文關係繁複多樣，具解說型、預表論型、詮釋評論型、以及自我重申型等四種互圖文操作機制，含有多邊指涉、並主導表意路徑功能。最後，（三）針對首頁4位舊約先知圖文分析，指出它們經挪用、去/再脈絡化後的在場，主在論述首頁聖靈受孕『聖告圖』靈魂人物瑪利亞她「天主之母」與「終身童貞」兩基督教官方欽定教條信理。

總結說，大英博物館藏《貧窮人聖經》首頁，見證基督教中古盛期視覺文化高度發展嫺熟論述面向。透過16個圖文元素篩選環環相扣，以及潛藏底層的預表論神學本身表意系統（system of signification）的詮釋性張力，使得瑪利亞聖靈受孕單一事件，互圖文繁複連接，形成過去、當下、未來，一個神為中心共時恆定（totum simul）宇宙微型觀。而最終該首頁提供閱視者的，是基督教核心教義信理須知，一幅去原罪契機藍圖。

註釋

1. 基督教typology中譯名國內尚未統一，常見的有預像學、預兆學、預示論、表記學等；本文譯名摘自《英漢神學名詞辭典》一書，（頁705）未來是否通行猶待觀察。
2. 預表論神學12世紀末密集進入文學，並做大規模圖文系列創作，原因之一在當時教會面對反舊約“異端運動”予以反制；另一原因與12世紀神學，整合現實世界、歷史、百科知識，以建構「神為中心宇宙微型觀」（theozentrischen Mikrokosmos）發展有關。引言摘自：Suntrup,（2000），p. 287。
3. 預表論的視覺表現，主要特徵在跨新舊兩約至少二圖像以上的並置表現。4世紀末，義大利布雷西亞象牙浮雕聖骸盒（Brescia casket）以系列方式呈現，為今知早期案例之一。（Tkacz, 2002）中古盛期11 到13世紀為預表論創作全盛期；哥特式教堂彩色玻璃以及手抄繪本為產出主要區塊。參見：Kemp,（1997）；Rehm,（1999）；Lowden,（2000）。預表論視覺系列作品相關介述和主要書目參見：Sears,（1996），pp. 498-501；基督教早期藝術區塊研究見：Jensen,（2007），pp. 64-93。另，近十年有學者將新舊約並置類型作品稱為視覺預表論（visual typology）。參見：Hughes,（2001），pp. 185-198，同作者（2006a），pp. 133-151；（2006b），pp. 173-192。
4. 互文性（intertextuality）一般以法國後結構學者克莉絲蒂娃（Julia Kristeva）為概念完整的提出者，強調文本跟其他文本間的指涉、引用、與依賴性。聖經文本敘事學，以及部份神學學派加以援用。如後自由神學家（postliberal theology）著名學者George A Lindbeck（1984）從文化語言學取徑（cultural-linguistic approach），指出基督教神學，長期以內互文指涉（intratextuality）主導釋經實踐，而基督教傳統神學主要任務，是「在聖經框架下重新描述現實，而非將聖經文本翻轉到聖經外其他目錄中。因而文本吸納了世界，而非世界擁有文本。」（p. 118）此外，Jean Zumstein（2008）以新約《約翰福音》為例，從內互文指涉（intratextuality）與互文性（intertextuality）兩角度探討《約翰福音》內部及與其外部文本相互指涉關係。Frances Margaret Young（2007）則從文學寓意角度論預表論神學也引互文性（intertextuality）為其主要特色（p. 154）。“互文性”一詞，在當代視覺文化研究上，亦受重視，挪用至傳統圖像詮釋討論。如英國學者Gillian Rose以凡·艾克（Jan van Eyck）著名『阿諾菲尼夫婦的婚禮』圖像為例，分析兩學者研究時說道：「[潘]諾夫斯基與蓋吉兩人都用互文性的概念，詮釋這影像、、、不過他們連結不同文本，蓋吉參考煉金術，[潘]諾夫斯基則與其他的婚姻肖像比較。」（p. 191）換言之，“互文性”在基督教神學、在當代視覺文化研究，可指涉文本或圖像交相引用現象。本文挪用此一術語，再嵌入“圖”成為“互圖文性”，主要用之來指稱、描述《貧窮人聖經》抄本16個視覺圖文元素共構共生繁複關係特質；

- 不過，「內互文指涉」現象在《貧窮人聖經》首頁並未缺席，內文將做引用。特此說明。上提書目依序參見：Lindbeck, (1984)；Zumstein, (2008), pp. 121-136；Young, (2007), pp 152-154。Rose, (2006), pp.177-194。
5. 本文討論議題跟形式風格美學關係不大，選定大英博物館藏單版印C.9 d. 2為討論案例原因，主考量該版本流通平價易取得之故。此外，15世紀60年代後問世《貧窮人聖經》單印版，印製上採雙面印，本文『聖告圖』做為首頁概念，依《貧窮人聖經》編列首頁a碼為準（寫於『聖告圖』像正上方）。另大英館藏編號C.9 d.2一書，於1470年間在荷蘭印製成書。參見：Labriola, & Smeltz, (1990), P. viii。
 6. 內文聖經中譯取自天主教思高聖經。未標註以下皆同。惟人名、地名、書卷名，依今較流通和合版為準。
 7. typology一詞為近代用語，始用於1840年間（Young, 2007, p.153）；之前figura（預示）、shadow（陰影）、allegoria（寓意）等為主要描述語。引言摘自Auerbach, (1984), p. 53。另參Young, (2007, pp. 161-216) 文中相關詳細討論及所列學術性書單。
 8. 引文英譯：Whatever there is in the word of God that can not, when taken literally, be referred either to purity of life or soundness of doctrine, you may set down as figurative.摘自：奧古斯丁《關於基督教教義》（*De Doctrina Christiana*）三卷10節（iv libri, Book III, chap. 10），<http://www9.georgetown.edu/faculty/jod/augustine/ddc3.html>（最後瀏覽日：2009/10/20）
 9. 引文摘自：Augustinus, *Questionum in Heptateuchum Libri Septem, Liber 2, 73*, http://www.augustinus.it/latino/questioni_ettateuco/index2.htm（最後瀏覽日：2009/10/20）
 10. 《貧窮人聖經》相關代表性研究著作參見：Cornell, (1925)；Schmidt, (1959)；Milburn, (1969), pp. 280-308；Henry, (1987)；Berve, (1989)；Smith, (1995), pp 126-146；Rasmussen, (1996), pp. 76-93。除上書目，近年歐陸各圖書館出刊館藏作品集摹本（facsimile）有：Labriola, & Smeltz, (1990)；Marrow, Backhouse, & Schmidt, (1993)；Behrens, (2007)；Roca, (2009)等。
 11. 以15世紀60年代單版印為例，《貧窮人聖經》全書40頁，含120敘事圖像，囊括新舊約圖像題材可說甚豐。中古盛期藝術權威學者Emile Mâle (1862 - 1954)在其著名《法國中古末期宗教藝術》（*l'Art religieux de la fin du Moyen Âge en France*）（1908）書中，指出早期文藝復興尼德蘭登重量級畫家如凡艾克（Jan van Eyck, bef. 1395-1441）、羅傑凡維登（Rogier van der Weyden, 1400-1464）、迪克布茲（Dirk Bouts, ca. 1420-1475）等人擁有《貧窮人聖經》一書且在委製祭壇畫中多次轉換援用。《貧窮人聖經》與其他藝術類型互動關係，有待進一步專論探討及開發。參Mâle, (1949), pp. 236ff。
 12. 15世紀60年代後出刊單印版中，耶穌生平事蹟多如C.9 d.2抄本，以40則敘事故事呈現。

- 14世紀早期手抄本，則多僅含34則書頁。篇幅的變化反映相關神學訊息，如猶大賣主、猶大索金兩題材在14世紀抄本並未出現，有學者認為15世紀反猶氛圍滲入之故。參見：Rasmussen, (1996), pp. 90-91。另14世紀各抄本敘事題材變化，Gerhard Schmidt (1959) 書中逐一列表分析，參該書：pp. 121-125, Tafel A。
13. 三聯作圖像敘述 (pictorial narrative) 內文中未做細談，大致歸納如下：『聖告圖』為一共時 (simultaneous) 多場景式 (polyscenic) 整合型敘事表現，包括瑪利亞當下 (順從神諭)、稍早 (透過字捲軸加百列的致候語)、以及未來 (聖三符號意涵之一為耶穌犧牲受難) 三時序的融入場景表現。『夏娃與蛇蠍』與『基甸的羊毛』，也為多場景整合型敘事手法，前者包括蛇蠍對夏娃誘惑摘食禁果以及天主於智慧樹上無所不知兩個場景；後者『基甸的羊毛』看似單一場景，但圖中以天使取代基甸祈求神蹟對話的天主 (參士師6:12、33-40)，故仍為多場景敘事。前引圖像敘事分析概念及術語，根據兩位著名中古抄本研究學者Franz Wickhoff、Kurt Weitzmann所提模式彙整。參見：Lewis, (2006), pp. 86-105。
14. 『聖告圖』為歐洲中古與文藝復興藝術最受歡迎創作題材之一，除道成肉身、另一訊息在瑪利亞純潔 (purity) 與卑微謙恭 (humility) 典範意涵上。相關『聖告圖』學術研究，針對圖中兩主角從身體語言、姿態表情、服飾穿著附件、性別年齡身份、進場方位、所處空間、周遭物件、以及敘事時間等，過去與今天依然為熱衷探討對象。近30年在符號學與敘事詮釋介面，『聖告圖』為學科內外及跨領域討論焦點，參見Grootenboer, (June, 2007), pp. 349-363專文討論及所列相關書目。重要的、以及近年『聖告圖』相關書目，另可參考：Panofsky, (1971)；Ashe, (1976)；Lueken, (2000)；Hornik, & Parsons, (2003), pp. 29-58等。此外，C.9 d.2首頁『聖告圖』上有一置入性物件需在此一提：是圖左上方「三位一體」天主、聖子與聖靈「聖三」象徵符號，主含有兩重要訊息。一是將『聖告圖』密契神蹟可見化，為“聖神要臨於妳” (路加1:35) 經文視覺翻轉，表示瑪利亞受孕來自聖靈。其次在聖三符號中聖子做背荷十字架造形刻劃，暗示他未來受難犧牲，並隱示他救世主身份。
15. 亞當夏娃偷食禁果的視覺表現，在基督教早期墓穴壁畫或著名巴索棺槨 (sarcophagus of Junius Bassus, ca. 359) 已為表現題材。中古初期聖經繪本中，成為《創世記》插圖不勝枚舉圖像案例。《貧窮人聖經》首頁『夏娃與蛇蠍』引人注意是亞當缺席，夏娃與蛇蠍單獨對話的再現。此一非聖經文本 (extra-biblical) 處理頗為罕見。為一意向性負面敘事再現手法，目的在營造夏娃與瑪利亞兩人反差與對比 (見內文討論)，且跟《貧窮人聖經》14世紀抄本，皆以天主與蛇蠍兩造對峙圖像表現不一。夏娃圖像學入門書目參：Schade, H. (1994), S. 42-70；Kobler, (1970), S. 430。14世紀抄本案例參註10書目。

16. 舊約人物中，基甸非一線知名人士，在《士師記》中也遠不及參孫聲名遠播。但基甸羊毛神蹟於早期教父注經解經時，相關象徵意涵跟基督、瑪利亞一一聯線。在視覺創作上，今知最早基甸圖像出自聖三神學教父納西昂的格列高利(Gregory of Nazianzus, ca. 329 - 390) 4世紀講經稿(homily)以插圖方式呈現。後中古盛期基甸身穿戎裝頭戴盔甲與羊毛現身在哥特式教堂，如法國夏特教堂(Cathédrale de Chartres)北門拱飾帶(archivolt)上或拉昂教堂(Cathédrale Notre-Dame de Laon)西門弧形山牆(tympanum)，且臨近瑪利亞聖靈受孕圖像形成預表論並置結構。Emile Mâle認為中古積極推動聖母崇拜，西妥會巨儒聖伯納(St. Bernard of Clairvaux, 1090-1153)為主要推手。相關資料參見: Jeffrey, (1992), pp. 305-307; Mâle, (1913), p. 147; Sachs, (1994), Bd. 2, S. 126。另參後註17。
17. 引言摘自: St. Augustine, Sermo 51 de concord. Matth. Et Luc., n. 2; PL 38, 335。英譯摘自: Miravalle, (2003), p. 71。
18. 在新舊約聖經中，雅各、摩西、約書亞、大衛、耶若米、基甸、瑪利亞等七人蒙受天主恩寵。其中瑪利亞與基甸領受“上主與你同在”出自於天使之口，與其他舊約人士不一。參見Sri, (2007), p. 24。另，加百列初見瑪利亞所說:「天主與你同在」(路加1:28)，一般亦稱天使致候語(angelic salutation)深具象徵性。參見Dijk, (1999), pp. 420-436。
19. 根據《古代基督信仰聖經註釋叢書》(Ancient Christian Commentary on Scripture)第四及第八冊分別針對《詩篇》及《士師記》相關章節比對，大衛王預言與基甸聯線關係，在早期教父俄利根筆下闡述最為清晰，他說:「、、、我經常引《詩篇》71章甘霖滋潤在羊毛上，來講基督的到來，、、、在《士師記》中也有一片羊毛，一如在《詩篇》中。《詩篇》中，羊毛是被揀選的道(word;譯註)，因他降臨如甘霖落在羊毛上。」引文摘自: Franke & Oden, (Eds.), (2005), p. 126。此外，早期教父對基甸羊毛詮釋或象徵意象另包括:豐收、律法、聖靈、耶穌傳道等。參前書(2005), p. 123-127。基甸羊毛神蹟乾濕意象，也可預表教會或聖母始胎無染原罪教義。參見Berve, (1989), p. 30; Foley, (2002), pp. 153-154。
20. 倫敦著名Courtauld Institute of Art藝術史教授John Lowden在探討與《貧窮人聖經》齊名的《道德化聖經》另一部專論中，亦慎重指出:閱讀該書圖文需要「一個複雜研究調查策略」(a complex investigative strategy)(2002, vol. 2, p.5)。美國學者Sara G. Lipton (1999)針對《道德化聖經》再現猶太人議題研究，也說案例中「圖像非為文本的插圖;一如文本也非圖像的標籤。他們彼此無法獨立存在，必須一起閱讀。因為圖文是相互解釋與詮釋的。」(p. 21)《道德化聖經》全書六百餘頁，近五千幅圖像，規模與《貧窮人聖經》不一，然兩學者對書中圖文互動的描述，與本章5則詩文本跟圖像互

動十分類同。

21. 此概念經C.9 d.2版頁圖文元素互動分析而來，未見其他著述。惟參考新正統神學之父卡爾巴特（Karl Barth）曾引進 self-repetition、self-reiteration兩詞，描述如天主在時間上透過耶穌道成肉身做自我重申/重覆。就《貧窮人聖經》本身屬性，特定觀點再三重覆書寫策略，更接近教化考量記頌與默背功能。卡爾巴特觀點見《教會教義學》（*Church Dogmatics*）第一冊上，p.336；引自Collins, (2001), p. 225, n. 6。
22. C.9 d.2首頁9文本中譯參考Labriola & Smeltz (1990) 書中拉丁文與英譯文後筆者自製；見該書p.57 & 99。另需提，『夏娃與蛇蠍』頌經文中引句“女人將傷你的頭；你要等著她的腳跟”（創世3:15），在思高聖經中中譯為：「她的後裔要踏碎你的頭顱，你要傷害他的腳跟」，與C.9 d.2首頁摘自古拉丁版不一。
23. 引句全原文為“The medieval typological interpretation of the Old Testament as we encounter in it, for example, the *biblia pauperum* was very selective in its use of Biblical passages. What had happened between the fall into sin and the Annunciation hardly had any independent significance but pointed forward to the culmination of the history of salvation.” 摘自：Fornberg, (2002), pp. 166-7。另，前提著名文學學者Erich Auerbach (1984) 亦說：預表論「將以色列民族舊約有關律法與歷史的一本書，變成為一系列基督的預表與基督教救贖觀。」（p. 28）
24. 在C.9 d.2《貧窮人聖經》全書40頁中，先知大衛王出場34次，位居第一。另值得一提是先知帽飾在該書視覺表現上鮮有重疊，為一大表現特色。參Henry, (1987), p. 177-78。
25. 大衛王手中捲軸原文：「Descendet Dominus sicut pluvia in vellus.」、英譯「The Lord shall come down like the rain upon fleece.」經查，該引文摘自古拉丁文聖經《詩篇》71:6。與今King James Version、思高聖經、和合本，將該段經文列《詩篇》72:6項下不一；另需要注意，今天慣用的後三版本中，“羊毛”一詞，是以“草原”替代。參見Labriola, & Smeltz, (1990), p. 57 & 99。
26. 在一篇針對以賽亞7:14與馬太1:23交叉檢視討論專文中，作者Eikk E. Watts (2008) 寫道：「最終馬太福音作者只少許關注他所摘引舊約文本的脈絡。」（Matthew, after all, pays scant attention to the contexts of his OT citations.）（p. 92）。
27. 信經（Creed），源自拉丁文Credo，意指「我信」，為基督教聖事儀典中信徒共同誦讀的經文。內容包括基督教主要信仰教義與綱要。歷代教會公認三大信經，分為：使徒信經（The Apostles' Creed）、尼西亞信經（The Nicene Creed）與亞他拿修信經（The Athanasian Creed）。
28. 女人包圍男人”取自思高譯本，當中“女人”及“男人”在希伯來原文中皆為單數。四世紀埃及亞歷山大主教亞他拿修（Athanasius of Alexandria, d. 373）在論『信仰聲明』

(Expositio Fidei)中，從語言學角度指出“上主在地上正在創造一件新事”中的“造”與天主創造天地萬物同詞，因而這件“新事”非比尋常，與救世主降臨有關，而女人包含一個男人，指聖靈受孕的瑪利亞。參見: Athanasius of Alexandria, *Expositio Fidei*, 3 in PG 25, pp. 205-206; 及網路資源 *Statement of Faith*, in *Select Works and Letters*, NPNF2-04, <http://www.ccel.org/ccel/schaff/npnf204.x.ii.html> (最後瀏覽日: 2009/11/02)。另參: Allen, (2008), p.350; Henry, (1987), p. 50, n. 15。

29. 瑪利亞4大信經中，有關「聖母始胎無原罪」在此需做如下補充：瑪利亞始胎無原罪，意指瑪利亞在母親安娜受孕之時，即未沾染原罪。基督教神學對此信理主要引據聖經兩段經文 (Miravalle, 1993, p. 64-66)，其一為：「女人將傷你的頭；你要等著她的腳跟」(創世3:15)。其二為加百列向瑪利亞聖告所說第一句話：「萬福！充滿恩寵者」(Ave Gratia Plena)，亦即天使致候語 (angelic salutation) (參註18)。這兩句經文無獨有偶，分鐫寫在『夏娃與蛇蠍』頌經文內 (另參註20) 以及『聖告圖』天使手中字捲軸上。就首頁互圖文聚焦意向性處理看，將「聖母始胎無原罪」此一信理納入闡述宣達觀點之一不令人意外。

參考文獻

聖經資源及工具書

- 天主教思高聖經學會。思高聖經。http://www.catholic.org.tw/bible
- 台灣聖經公會。和合本聖經。http://bible.fhl.net/
- 趙中輝編著（1994）。英漢神學名詞辭典。台北：基督教改革宗翻譯社
- 牛津基督教史（張景龍等譯）（2007）。香港：牛津大學出版社。
- King James Bible Online。http://www.kingjamesbibleonline.org/
- Latin Vulgate Bible。http://www.drbo.org/lvb/
- Oxford Art Online.(2008). *The Concise Oxford Dictionary of Art Terms*.
http://www.oxfordartonline.com
- Werness, H. B. (2004). *Encyclopedia of animal symbolism in art*. New York: Continuum.
- Kirschbaum, E. & Braunfels, W. (Hrsg.). (1994). *Lexikon der christlichen Ikonographie*. Rom : Herder.
- Schmidt, Otto. (Hrsg.). (1937 -) *Reallexikon zur deutschen Kunstgeschichte*. X Bde. München: Beck.
- Turner, Jane.(Ed.). (1996). *The Dictionary of Art*. New York: Macmillan.
- 《貧窮人聖經》版本
- Behrends, Rainer. （2007）. *Biblia pauperum, Apocalypsis: die Weimarer Handschrift*. Leipzig : Edition Leipzig.
- Berve, Maurus. （1989）. *Die Armenbibel: Herkunft, Gestalt, Typologie; dargestellt anhand von Miniaturen aus der Handschrift Cpg 148 d. Universitätsbibliothek Heidelberg*. Beu ron: Beuroner Kunstverlag.
- Cornell, Henrik. （1925）. *Biblia Pauperum*. Stockholm : Thule-tryck.
- Heider, G. （1863）. *Die Darstellung der Biblia Pauperum in einer Handschrift des XIV. Jahrhunderts: aufbewahrt im Stifte St. Florian im Erzherzogthume Österreich ob der Enn*. Albert Camesina. （Hrsg.）. Wien: Hof- und Staatsdruckerei.
- Henry, Avril. （1987）. *Biblia pauperum, a facsimile and edition*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Labriola, Albert C & Smeltz, John W. （1990）. *The Bible of the Poor (Biblia Pauperum) ; a facsimile and edition of the British Library Blockbook C.9 d.2*. Pittsbu rgh, Pennsylvania:

Duquesne University Press.

Marrow, James H., Backhouse, Janet, & Schmidt, Gerhard. (Eds.). (1993). *Biblia pauperum : Kings MS 5, British Library*. London, Luzern : Faksimile-Verlag.

Roca, Juan Manuel, (2009). *Biblia de Pobres: Biblia pauperum*. Madrid: Visor.

Schmidt, Gerhard. (1962). *Die Wiener Biblia pauperum: Codex Vindobonensis 1198*. Graz: Verlag Styria.

中文、外文參考書目

Rose, Gillian 著，王國強譯 (2006)，《視覺研究導論：影像的思考》，台北：群學。

Allen, Leslie C. (2008). *Jeremiah: a commentary*. Louisville, Ky.: Westminster John Knox Press.

Ashe, Geoffrey. (1976). *The Virgin*. London: Routledge and Kegan Paul.

Athanasius of Alexandria. Statement of Faith. In *Select Works and Letters*, NP NF2-04.
<http://www.ccel.org/ccel/schaff/npnf204.x.ii.html>.

Auerbach, Erich. (1984). *Scenes from the Drama of European Literature*. Ralph Manheim & Catherine Garvin. (Trans.). (1959). Manchester: Manchester University Press.

Augustinus. *De Doctrina Christiana*. iv libri, Book III, chap. 10.

<http://www9.georgetown.edu/faculty/jod/augustine/ddc3.html> (最後瀏覽日：2009/10/20)

Augustinus. *Questionum in Heptateuchum Libri Septem*. Liber 2, 73,
http://www.augustinus.it/latino/questioni_heptateuco/index2.htm (最後瀏覽日：2009/10/20)

Berceo, Gonzalo de. (1997). *Miracles of Our Lady*. Richard Terry Mount & Annette Grant Cash. (Trans.). Lexington : University Press of Kentucky.

Blenkinsopp, Joseph. (2006). *Opening the Sealed Book: Interpretations of the Book of Isaiah in Late Antiquity*. Grand Rapids, Mich. : Eerdmans.

Cartlidge, David R. & Elliott, James K. (2001). *Mary. In Art and the Christian Apocrypha* (pp. 21-46). London: Routledge

Collins, Paul M. (2001). *Trinitarian theology: West and East: Karl Barth, the Cappadocian fathers, and John Zizioulas*. Oxford: Oxford University press.

Daniélou, Jean. (1960). *From shadows to reality: studies in biblical typology of the fathers*. London: Burns & Oates.

Dijk, Ann van. (1999). The Angelic Salutation in Early Byzantine and Medieval Annunciation Imagery. *The Art Bulletin*, 81 (3), 420-436.

Drury, John. (2002). *Painting the word: Christian pictures and their meanings*. New Haven and

- London: Yale University Press.
- Foley, Donald Anthony. (2002). *Marian Apparitions, the Bible, and the Modern World*. Leominster: Gracewing.
- Fornberg, Tord. (2002). The Annunciation: A Study in Reception History. In Mogens Müller & Henrik Tronier. (Eds.), *The New Testament as Reception* (pp. 157—180). London: Sheffield Academic Press.
- Foskett, Mary F. (2003). *A virgin conceived: Mary and classical representations of virginity*. Bloomington: Indiana University Press.
- Franke, John R. & Oden, Thomas C. (Eds.). (2005). *Ancient Christian Commentary on Scripture: 4 Joshua, Judges, Ruth, 1-2 Samuel*. Downers Grove, Illinois: IVP Academic Press.
- Goering, Joseph W. (2003). An Introduction to Medieval Christian Biblical Interpretation. In Jane Dammen McAuliffe, B. D. Walfish & Joseph W. Goering. (Eds.), *With reverence for the Word: medieval scriptural exegesis in Judaism, Christianity, and Islam* (pp. 197-203). New York; Oxford: Oxford University Press.
- Goppelt, Leonhard. (1982). *Typos: The Typological Interpretation of the Old Testament in the New*. Grand Rapids, Michigan: Wm. B. Eerdmans Publishing Company.
- Grootenboer, Hanneke. (2007). Reading the Annunciation. *Art History*, 30 (3), 349-363.
- Hornik, Heidi J. & Parsons, Mikeal Carl. (2003). The Annunciation by Leonardo da Vinci. In *Illuminating Luke: The infancy narrative in Italian Renaissance painting* (pp. 29-58). London: Trinity Press International.
- Hughes, Christopher. (2001). Visual typology: an Ottonian example. *Word and Image*, 17 (3), 185-198.
- Hughes, Christopher. (2006a). Typology and Its Uses in the Moralized Bible. In Jeffrey F. Hamburger & Anne-Marie Bouche[re]. (Eds.), *The mind's eye: art and theological argument in the Middle Ages* (pp. 133-151). Princeton NJ.: Princeton Univ. Press.
- Hughes, Christopher. (2006b). Art and Exegesis. In Conrad Rudolph. (Ed.), *A companion to medieval art: Romanesque and Gothic in Northern Europe* (pp. 173-192). Malden, Mass.: Blackwell.
- Jeffrey, David L. (1992). Gideon. In *A dictionary of biblical tradition in English literature* (pp. 305-307). Grand Rapids, Mich.: Eerdmans Publ. Co.
- Jensen, Robin Margaret. (2000). Pictorial typologies and visual exegesis, In *Understanding early Christian art* (pp. 64-93.). London: Routledge.

- Jourjon, Maurice, & Meunier, Bernard. (2005). Mary. In Jean-Yves Lacroix. (Ed.), *Encyclopedia Of Christian Theology* (pp. 998—1008). New York; London: Routledge.
- Kemp, Wolfgang. (1997). *The narratives of Gothic stained glass*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kobler, Friedrich. (1970). Eva — Maria. In Otto Schmidt. (Hrsg.), *Reallexikon zur deutschen Kunstgeschichte* (Bd. 6, S. 430). München: Beck.
- Lewis, Suzanne. (2006). Narrative. In Conrad Rudolph. (Ed.), *A companion to Medieval Art: Romanesque and Gothic in Northern Europe* (pp. 86-105). Malden, MA.: Blackwell.
- Lindbeck, George A. (1984). *The Nature of doctrine: religion and theology in a postliberal age*. Philadelphia: Westminster Press.
- Lipton, Sara G.. (1999). *Images of intolerance: the representation of Jews and Judaism in the "Bible moralisée"*. Berkeley, Cal.: University of California Press.
- Lowden, John. (2000). *The making of the Bibles moralisées*. 2 Vol. University Park, Pa.: Pennsylvania State University Press.
- Lowden, John. (2002). The Beginnings of Biblical Illustration. In John Williams. (Ed.), *Imaging the early medieval bible* (pp. 9-60). University Park, Pa.: Pennsylvania State University Press.
- Lützen, Sven. (2000). *Die Verkündigung an Maria im 15. und frühen 16. Jahrhundert: historische und kunsthistorische Untersuchungen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Mâle, Emile. (1949). *L'Art religieux de la fin du moyen âge en France*. 5th ed. (11908). Librairie A. Colin: Paris.
- Mâle, Emile. (1913). *Religious art in France of the thirteen century*. Dora Nussey. (Trans.). New York: E.P. Dutton & Company.
- Marrow, James H. (1996). Art and Experience in Dutch Manuscript Illumination around 1400: Transcending the Boundaries. *The Journal of the Walters Art Gallery*. (54). 101-117.
- McGuckin, John Anthony. (1994). *St. Cyril of Alexandria: the christological controversy: its history, theology and texts*. Leiden: Brill
- Milburn, R. L. P. (1969). The 'People's Bible: Artists and Commentators. In G. W. H. Lampe. (Ed.), *The Cambridge History of the Bible: The West from the Fathers to the Reformation* (pp. 280-308). Cambridge: Cambridge University Press.
- Miravalle, Mark I. (1993). *Introduction to Mary: The Heart of Marian Doctrine and Devotion*. Santa Barbara, CA.: Queenship Pub. Co..
- Miravalle, Mark I. (2003). *"With Jesus": the story of Mary co-redemptrix*. Goleta, CA :

- Queenship Publ.
- O'Keefe, John, J. & Reno, Rusty R. (2005). *Sanctified vision : an introduction to early Christian interpretation of the Bible*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Oxford Art Online. (2008). *Biblia Pauperum*. In *The Concise Oxford Dictionary of Art Terms*.
<http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/opr/t4/e209> (accessed August 29, 2009).
- Panofsky, Erwin. (1971). *Early Netherlandish Painting: Its Origin and Character*. New York : Harper & Row.
- Pelikan, Jaroslav. (1986). *The christian tradition: The growth of medieval theology* (600 - 1300). Chicago: University Of Chicago Press.
- Rasmussen, Tarald. (1996). Bridging the Middle Ages and the Renaissance: *Biblia Pauperum*, their Genre and Hermeneutical Significance. In Magne Sæb . (Ed.) , *Hebrew Bible, Old Testament Vol. 2. From the Renaissance to the Enlightenment* (pp. 76-93). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rehm, Sabine. (1999). *Spiegel der Heilsgeschichte: typologische Bildzyklen in der Glasmalerei des 14. bis. 16. Jahrhunderts im deutschsprachigen Raum*. Frankfurt am Main; New York: P. Lang.
- Sachs, H. (1994). Gedeon. In *Lexikon der christlichen Ikonographie*. Engelbert Kirschbaum und Wolfgang Braunfels. (Hrsg.) , (Bd. 2, S. 126). Rom : Herder.
- Schade, H. (1994). Adam und Eva. In *Lexikon der christlichen Ikonographie*. Engelbert Kirschbaum und Wolfgang Braunfels. (Hrsg.) , (Bd. 1, S. 42-70). Rom : Herder.
- Schmidt, Gerhard. (1959). *Armenbibeln des vierzehnten Jahrhunderts*. Graz: Boehlau.
- Sears, Elizabeth. (1996). Typological Cycles. In Jane Turner. (Ed.) . *The Dictionary of Art*. (Vol. 31. pp. 498-501). New York: Macmillan.
- Smith, Susan L. (1995). The Bride Stripped Bare: A Rare Type of the Disrobing of Christ. *Gesta*, 34 (2), 126-146.
- Sri, Edward P. (2007). An extraordinary Mother: A Closer look at the Annunciation to Mary. *Lay Witness*. March/April. 24-25, 41.
<http://www.cuf.org/FileDownloads/LayWitness/ma07sri.pdf>. (最後瀏覽日：2009/11/02).
- Suntrup, Rudolf. (2000). Typologische Heilsgeschichts-Konzepte in mittelalterlicher geistlicher Literatur. In Volker Honemann und Tomas Tomasek. (Hrsg.) , *Germanistische mediaevistik* (pp. 227-308). Münster: LIT.
- Tkacz, Catherine Brown. (2002). *The key of the Brescia Casket: typology and the early Christian imagination*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame Press.

- Watts, E. (2004). Immanuel: Virgin Birth proof text or programmatic warning of things to come (Isa 7:14 in Matt 1:23)? In Craig A. Evans. (Ed.), *From prophecy to testament: the function of the Old Testament in the New* (pp. 92-113). Peabody, Mass.: Hendrickson.
- Weckwerth, Alfred. (1972). Der Name "Biblia pauperum". *Zeitschrift für Kirchengeschichte*, (83), 1-33.
- Wesselschmidt, Q. F. (Ed.). (2007). *Ancient Christian Commentary on Scripture: 8 Psalms 51-150*. Downers Grove, Illinois: IVP Academic Press.
- Wormald, Francis. (1975). Bible Illustration in Medieval Manuscripts. In Peter R. Ackroyd & G.W.H. Lampe. (Eds.), *The Cambridge History of the Bible, The West from the Fathers to the Reformation* (pp. 309-337). Cambridge: Cambridge University Press.
- Young, Frances M. (2007). *Biblical exegesis and the formation of Christian culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zumstein, Jean, (2008). Intratextuality and Intertextuality in the Gospel of John. In Tom Thatcher & Stephen D. Moore (Eds.), *Anatomies of narrative criticism: the past, present, and futures of the Fourth Gospel as literature* (pp.121-136). Atlanta, GA: Society of Biblical Literature.

Christian typology and its narrative technique as an operative mediator between text and image: the *Annunciation* page of the British Library *Biblia pauperum* C.9 d.2

Yang Wen-I

Abstract

The *Biblia pauperum*, 13th to 15th century picture Bibles composed of a juxtaposition of texts and images, have been regarded as “the first medieval textbook of typology” and were among the most popular books during the late Medieval period and the early Renaissance in Europe.

Although centering on the Christian Heilsgeschichte and limited to less than 50 pages, the *Biblia pauperum* have an intricate and compressed pictorial structure with a didactic theological program. With an individual scene from the life of the Christ in the center each page and accompanied by 6 images and 6 texts from the Old Testament, the *Biblia pauperum* possess a unique pictorial narrative technique which not only encompasses a variety of fragmented and de-contextualized units from the OT, but also unites them into a coherent entity. The underlying operative principle is the Christian typology first developed by the Early Fathers of the Church.

In this paper, I will examine the first page, centering on the Annunciation, of a block book in the British Library (C.9 d.2) and focus on the narrative mode of intertextuality of its texts and images by means of typology. Secondly, I will analyze the structure of the core message of the Annunciation page, i.e. the dogmas of the Virgin Mary as Theotokos and her perpetual Virginity, and the question how they are put together piece by piece and delivered to a community as a textbook of Christian Doctrines.

Keywords: *Biblia pauperum*, Christian typology, the Annunciation, pictorial narrative, text and image

互動藝術脈絡與其美學之研究

林大維¹ 吳佩樺²

摘 要

近年來拜數位科技之賜，全球掀起數位美學的浪潮，並宣告互動藝術新視覺時代的來臨，互動藝術改變了數位藝術的表現形式與美學哲理。本研究探討互動藝術的發展脈絡及其互動美學內涵，並探討互動藝術在未來生活中所扮演關鍵性的藝術形態。透過解析其發展類型與特質發現，藝術家透過多元的數位載體與科技設備，進行藝術資訊、觀念的傳達。觀賞者透過多向度情境體驗與互動樂趣，展現視覺體驗到遊戲融入的概念。在互動藝術的美學方面，互動藝術具有破除疆域的媒體特性，瓦解傳統線性敘事結構的框架，以創造出虛擬流動的文本，朝向「可複製性」、「可更改」、「未完成」的互動美學思維。當代科技的不斷研發，創造出許多前衛實驗的藝術作品，跨領域的技術整合必然提高藝術家創作的門檻；然而創意巧思重於技術，藝術家萃取傳統人文藝術的文化元素，利用新科技創作出讓人玩味的作品，以提升藝術創意表現與文化深度，避免作品淪為玩過即結束的遊戲。另外，如何透過新科技的應用與互動數位藝術內涵的整合，展現藝術家的想像力、以更人性化的溝通介面與激發多向度的感性體驗，將會是藝術創作者未來的重要議題。

關鍵字：互動藝術、互動美學、跨領域、多向度體驗、讓人玩味

1. 林大維現為國立屏東教育大學視覺藝術學系助理教授
2. 吳佩樺現為國立屏東教育大學視覺藝術學研究所研究生

壹、緒論

新的互動美學邏輯在新媒體的推波助瀾下，早已悄悄地滲入了現代人的意識型態，改變閱讀方式、思維方式、生活型態。審美標準與演進是不斷流動改變的，互動藝術也具有遊戲美學的觀念，二十世紀末電腦與網路的發展之下，至今約二十年的創作應用發展史，藝術家嘗試運用數位科技媒材與觀眾作溝通互動，而其中的「互動」特性成為數位藝術發展的關鍵美學表徵。新媒體藝術先驅 Ascott 早在 1960 年代就提出互動理論觀念，具有創造性的作品應該是採取完全開放的過程，藝術家拋棄自言自語的個人觀點，進而邀請觀眾進入藝術作品中，享受具有創造力與想像力的互動過程。強調作品必須具有「連結性」與「互動性」的特質，所謂的「連結性」即互動藝術必須經由自己親身操作、體驗，與作品產生關係，而「互動性」在於人與科技之間透過不同的媒介相互溝通，跨越時空達到訊息交換的目的，透過此兩種特質傳達藝術的非同一性的意識形態和新美學觀，跳脫傳統形式美學的框架；Edmonds 等人(2004)也提到「由於數位媒體的巨大潛能，讓今日的互動藝術打破藝術家跟觀眾的距離。」，互動過程會產生動態影像、聲光效果，互動結果具有個別化(individualized)的回饋機制，其中的「互動」性，包含三種意義：(1)是指操作介面具有高科技資訊交流的裝置，(2)代表透過作品開放，讓觀者改變、提領結果，進行心智上的體驗，(3)以愉悅的遊戲方式來探索互動。將藝術創意內涵更有效、快速的展演與傳播，必須仰賴具有「互動性」、「娛樂性」高的數位科技；反觀以互動三維科技(Interactive 3D)為媒材的電玩遊戲是具備互動式結構與娛樂效果的混合媒體，近年來也出現以傳達藝術為目的藝術電玩(Art Game)，強調遊戲的目的是脫離商業性的，藝術電玩包含美術、音樂及社會科學領域…等內容，藉由遊戲成為溝通的媒介，具有一種獨特、非常規性、複雜、有趣的魅力。電玩工業具有龐大的使用人口與流行效益，以「互動」為基礎的電玩流行文化中，從近年來「宅經濟」的發燒能看出此媒體所帶來的經濟效益，在金融全球化下，帶動這群足不出戶的「宅男」、「宅女」在家中沉浸於 DVD、線上遊戲、漫畫、線上購物等虛擬世界中，創造出「宅產業」，在經濟蕭條中逆勢成長，帶來無窮的商機與契機；在互動藝術中的遊戲性，其特質-數位化的運算，本質來自於電玩遊戲(Computer Game)，具有介面操作，作品需要觀眾的介入得以完成，如：多媒體的互動藝術或網路藝術互動性網站，或者牽涉空間的互動裝置藝術等，創作的形式及思考模式也隨著工具的不同，進入非線性的概念，由被動地「欣賞」到互動的「遊戲」的概念。

貳、互動藝術的發展脈絡

人類因不同時代背景，產生不同的價值觀與審美機制，藝術隨著社會文明結構的變化，造成風格與流派的變遷，呈現多樣化的視覺語言與藝術型態。美國社會學家 Alvin(1980)指出，人類文明史遭遇的變革，由農業革命、工業革命到資訊革命，而第三波就是資訊科技的興起，帶來嶄新的資訊世代，電腦的發明大大的滲透到人類文化的各個面向；甚至促成第五波乃至第六波的「超空間數位革命」¹(吳鼎武·瓦歷斯，1999)。在這個社會型態變遷之下，藝術也深受影響。要瞭解互動藝術的發展脈絡也許可追溯現代主義藝術風潮中包含社會、文化、經濟等面向探討。

工業革命帶動科技與文明的蓬勃發展，諸多藝術風潮也深受科技文明的影響，如：十九世紀初，未來主義(Futurism)藝術思潮，推崇機械動力與科技文明，強調描繪心理和經驗的同時性(Simultaneity)²，機械首次從實用性解放，許多藝術家探討其美學與哲學意涵，出現所謂機械美學(Theo van Doesburg)³。二十世紀初的達達(dada)主義，影響當代藝術「破舊立新」的觀念，催生當代藝術重視觀念性的突破與發展，這種衝撞舊有藝術體制，強調反僵化、反呆板的實驗性藝術精神，也影響互動藝術這種具有自由、實驗、遊戲概念的新型態藝術類型。另一方面，互動藝術中的互動性與參與性的權力轉移，也脫離不了討論數位媒體本身、個人與社會等關係的思考，新馬克思主義中的美學家 Benjamin(1936/1969)提出機械複製時代的美學到來，藝術靈光的消逝，將藝術由貴族權力中解放，機械能輕易將藝術重複、複製、重組，並視為一種特殊的生產活動，例如：將藝術家視為生產者，觀者為消費者，而藝術作品則成為商品，藝術生產力的高低也端看藝術家的技術，當運作良好時，則產生共鳴，反之則產生另一波的藝術風潮。而有此可見，互動藝術也趨向呈現虛擬經驗而非直接經驗，藝術品透過他者產生有機的隨性變化，賦予互動藝術獨特的觀賞魅力。

互動藝術的審美機制也顛覆了傳統靜態的視覺體驗美學觀，呈現多向度體驗(Multi-Dimensional Experience)美學——以視覺、觸覺、嗅覺、聽覺、味覺多重感官的方式，呈現創意與哲學思辨，融合心理感知與美學，使觀賞者愉悅的一門藝術(Lin, 2009)。Meecham & Sheldon(2005)認為成功的互動必須進入科技範圍之中，並且不間斷與其時間有所交集。所謂的體驗的觀念 Pine & Gilmore(2003)即指出，優質的體驗，必須在過程中不摻雜過多的主題內容，讓參與者體驗後，留下美好難忘的經驗。體驗的風潮也影響互動藝術的發展，藝術將透過不同的操作體驗後，形成多元的藝術面貌，建立一種個人化的美感經驗。

追溯互動藝術(Interactive Art)發展的起源，必須提及美國的電腦藝術家與研發互動藝術的麥恩·柯尤革(Myron W. Krueger, 1942~)，柯尤革是當時第一個研究「虛擬現實」的創始者，

在著作《Artificial Reality II》中提到 1969 年創作的互動藝術作品《Glow Flow》，為反應聲光裝置，在黑暗的空間中，將裝有不同色彩的磷光透明管，透過安裝在四周牆內的運動感應器，當人通過這個空間，他們會觸動機關並產生絢麗的視聽效果，也就是運用攝影機、電腦技術，控制燈光、聲音的互動裝置，構成最早期的互動裝置藝術。1970 年的《Metaplay》作品，為首次透過電腦與錄像裝置技術的互動藝術展覽，當時由於技術的限制，互動只侷限在某一個範圍之內，操作也只能一人一機。此限制也影響柯尤革著手研究有別於傳統鍵盤的單一互動，讓參與者進入作品場域之中，與作品產生身體與心靈的互動。到了 1974 年後期的作品《Videoplace》圖(1)更開展了人機互動和虛擬實境的技術，研發更具即時性與協調性的人工現實（Artificial Reality）技術，此作品內建即時動態捕捉器，運用人的投射影像來作互動，簡潔大方的剪影造型與亮麗色彩，以及高達 20 多種套裝模式與視覺藝術表現，吸引了當時人們的目光。此系統開創了互動藝術的新視野，也成為互動藝術的先驅代表，一直到現今的互動藝術也延續這樣的模式。

這股風潮也影響當時的經濟強國日本，超媒體評論家四方幸子(2004)她廣義解釋媒體藝術是：「起源於複製技術的發明，透過新媒體的應用與新科技的發明，以實驗性的精神介入藝術，並開展人類身心、感官或社會文化的一種省思行為。」，並且提到 1970 年大阪萬國博覽會舉辦的《E.A.T》(Experiments in Art and Technology)，不但活絡尖端科技應用於藝術的里程碑，也影響當時的媒體藝術家。其中「藤幡正樹」(Fujihata Masaki, 1956-)為日本互動媒體藝術的先驅，早期作品《Beyond the page》為互動裝置藝術(Interactive Installation Art)的類型，運用多媒體影音效果，以及透過觸控筆操作內建互動觸控裝置，使用者只要運用觸控筆拖、拉、點…等位移方式，操作擬仿書的介面設計，隨機橫跨任一頁，皆如施了魔法般具有互動與影音效果，達到前所未見、虛實混合的互動藝術。如四方幸子(2004)所提到的：「媒體藝術家是敏銳的將生活中可見與不可見的資訊，運用可體驗的互動手法，提供大眾省思或微觀批判的場域。」



圖 1. Myron W. Krueger 1974 《Videoplace》系統
取自
http://www.flong.com/texts/essays/essay_pose/



圖 2. Fujihata Masaki 1995 《beyond pages》
取自
<http://plaza.bunka.go.jp/museum/file/vol6/000198.php>

本世紀人類已經進入一個夢幻年代，科技與媒體將改變未來美學的面貌，透過藝術成為媒體改變個人與集體的關係。媒體也如同載體，以不同樣貌來承載訊息。麥克魯漢（Herbert Marshall McLuhan, 1911-1980）曾提及媒體就如同人類感官的延伸，為了使媒體更加便利，媒體混種而生，加入不止一種的感官延伸。新媒體品種也影響藝術型態的改變，互動藝術就是新科技融入藝術創作的異質型態的美學，數位科技具有無可取代的優勢與特色，例如：即時互動、無疆域性、個別化回饋機制、超媒體…等，成為貼近人類審美情感且具備生理、心理、情意感受的科技藝術。互動藝術回應人類對於科技在藝術應用上，期待更有趣、更驚奇的全新體驗，互動藝術的本質源於「遊戲」，早在兩千多年前，遊戲成為競技運動，成為力量與榮譽的表徵。而遊戲與文化的關係，Huizinga(1938)認為文化的成因與遊戲有相當大的關係，有別於認為遊戲是過剩生命力的發洩，或是認為是某種模仿本能和對放鬆的需求，不管遊戲的功能是否成為訓練人的內在趨力、宣洩剩餘精力、滿足未實踐的夢想，認為唯有「人」才能透過「遊戲」建構文化。因此，互動藝術也透過遊戲，讓參與者產生心理的愉悅感與感知美學的共鳴，建構出新藝術媒介、新實驗、新思維與新體驗的藝術型態，沉浸於宛若孩童遊戲的新奇藝術冒險之旅。互動藝術的根基，離不開科技的發展，早在美國 1966 年由 Billy Klüver、Fred Waldhauer、Robert Rauschenberg、Robert Whitman 四人於紐約創立的「Experiment in Art and Technology，簡稱 E.A.T.」，開啓跨學科與跨領域合作的實驗藝術作品。謝宿蓮(2006)認為現今藝術已經離不開高科技媒體作為輔助，科學與藝術則都師法於宇宙大自然的探索，以及求真、善、美的真理。藝術以高科技為媒材，進行多元異質的藝術創作，另一方面，科技與藝術的實驗性結合孕育出新媒體藝術，互動藝術的浪潮在全球蔓延開來，各國在城市設立不同的科技媒體藝術中心或實驗室，如美國波士頓麻省理工學院於 1985 年即成立「MIT Media Lab」圖(3)，與科技大廠合作，研發創作軟體，改變人類使用數位媒體的方式；位於德國柏林由一群科學家、藝術家和技術人員所成立於 1988 的「ART + COM」協會圖(4)，1995 年「ART + COM」正式成立為公司，是

致力於執行科技媒體研發專案和發展未來新媒體藝術的專業團隊，成功的將藝術、科學、技術做跨領域的結合，並發表許多創新概念。德國 1993 年成立到 1997 年開放給民眾參觀的「ZKM 媒體藝術中心」；奧地利鋼鐵城市林茲，在 1979 年成立的「林茲電子藝術中心」，1996 年成立未來實驗室，與產業合作，研發具前瞻性的作品與更新形態的藝術；在亞太地區第一大媒體藝術中心，位於日本新宿的「ICC 媒體藝術中心」，成立於 1997 年，鼓勵互動藝術家創作並研發，每年舉辦研討會、電子藝術節、藝術家跨國交流的方式，幫助大眾更瞭解當代媒體藝術的模式，深具教育功能；以及台灣在台北 2009 年所成立的 DAC(Digital Art Center)「台北數位藝術中心」。綜合上述，互動藝術實驗中心，都具有不同的型態與功能，以推廣互動藝術、互動理論及科技應用研發為目的，開發未來媒體藝術的無限可能。



圖 3. Andy Ryan 2009 《MIT Media Lab》
取自 <http://www.media.mit.edu/>



圖 4. 《ART + COM》取自
http://www.artcom.de/index.php?option=com_acstartseite&Itemid=110&lang=en

參、互動藝術的類型

互動藝術的類型取決於使用介面、操作工具與媒體選擇的不同，產生不同的體驗感受。如同畫家在作畫前必須選擇媒材、顏料、技法，才能創作出獨具特色的藝術作品。互動藝術的畫筆、畫布、技巧全部都取之科技原理的掌控和研發，使得互動藝術出現了不同類型的發展。1990 年代的互動藝術作品，利用電腦互動本質呈現非線性敘事結構的互動作品。有越來越多的藝術家，會選擇一到多個感官作為互動機制的邏輯主體，嘗試將虛擬影像與真實的場域結合，透過投影設備，造成視覺「虛」、「實」影像的錯覺，或使用觸控螢幕、動態光影追蹤器、腦波控制器…等感應方式，以產生即時性、個別化的影像回饋。透過虛擬影像、介面的操作與使用者三者合一，完成作品的主體性。科技的一日千里，也讓互動藝術增加不同的表現手法與類型，從早期使用者配戴感應器，取得模擬影像的「虛擬實境」(Virtual Reality)，到「擴增實境」(Augmented

Reality)技術的應用；擴增實境通常是將虛擬的物件與真實物件互相組合而成，有別於虛擬實境全部都是虛擬的物件建構，強調透過實際背景(環境)，來達到虛、實影像重疊的立體呈現(Purgathofer, 2008)。林珮淳與范銀霞(2004)根據介面不同將互動藝術區分為：「互動裝置藝術、電腦互動式多媒體、網路互動藝術」三大類，以最適合、自然的設計，吸引使用者操作」。互動藝術擁有多樣風貌，本研究以作品的展現方式與表現內涵分類為：軟體藝術、互動裝置藝術、網路互動藝術與互動表演藝術等四大類別。

一、軟體藝術 (Software Art)

源於理性的數學運算和感性的視覺藝術表現，為一種最純粹的運算藝術(computer art)，最早為「碎形藝術」(Fractal Arts)，由 Mandelbrot(1975)提出的概念，認為宇宙萬物具有「自我相似性」與「分數維度」反覆形態，透過數學運算與程式表現其運算美學。軟體藝術是一種有機、動態的藝術形式，透過改變內建程式與數據，呈現多維度的無邊框(unframed)藝術，軟體藝術可廣泛運用在各式媒體上，如同人的靈魂，必須透過硬體的承載，才得以發聲。葉謹睿(2005)認為軟體藝術是由藝術家撰寫電腦程式語言與文法，將隱性的程式碼轉化為顯性視覺表現的藝術作品。軟體藝術非著重於使用功能性，而是重視程式本身的美學內涵與主題觀念。軟體藝術所使用撰寫的程式語言種類高達數百種，大多運用 C、JavaScript、Lingo 等創造軟體的工具，由藝術家參考生態學和偶發性的參數運算，成為別具內涵的數位藝術，研發而成的軟體藝術可整合運用到互動藝術表現上，不但可以獨立成為藝術作品，也可以成為藝術創作工具，廣泛運用於新媒體藝術創作上。

二、互動裝置藝術(Interactive Installation Art)

裝置藝術 (Installation Art) 最早的概念是從 1960 年代的觀念藝術延伸出來，混合了複合媒材，利用空間場域呈現觀念性的藝術類型。Meecham & Sheldon (2005)則將裝置藝術定義為，作品為非定點式呈現，運用空間場域或媒材特性來呈現的一種藝術手法。而互動裝置藝術邀請人們近距離觸摸或進入作品場域中，作品與觀眾之間沒有界線。朱惠芬(2004)強調裝置藝術與雕塑息息相關，從造形到構成、再到現場的三個發展階段，具有「因地制宜」的價值與特質，透過遊戲與互動，讓參與者感受到藝術魅力與想像空間。互動裝置藝術是將裝置藝術的思維延伸應用到互動科技，輸入(Input)與輸出(Output)裝置產生互動效益的藝術類型。林珮淳與范銀霞(2004)認為所謂互動裝置是將科技硬體、程式或感應器建構於空間內，以達到觀眾親身操作後所產生即時性的感受與反應。近年來，互動裝置藝術也以光、電、機械設備與電腦技術，將軟體或回饋感應器設置於三維空間中，觀眾親身參與傳遞指令後，透過輸出載具的視頻運算、感應力道、光感追蹤…等設備，並允許觀眾在實質的空間裡與作品進行互動，達到與觀眾互動的

藝術作品。加拿大藝術家 Luc Courchesne(2005)發表的互動裝置作品《你在何方?》(Where are You?) 圖(5)，讓觀眾進入圓球狀的沉浸式投影系統(panoscope)，利用遙桿控制投影內容維度方向，加入聲音、光影與圖片，造成一種漂浮於宇宙的幽靜感，讓觀眾能體驗虛擬卻又彷彿置身真實環境的感受。可見 Courchesne 非常強調作品表現的敘事架構是否創新，並改良投影系統，以消除不自然的空隙接縫而影響觀眾的互動品質，呈現多向度體驗感受。另一種互動裝置藝術的類型，是介入公共環境之中，目的為了邀請民眾一同參與互動，經由環境與人的互動後，產生歸屬與認同感，稱之為互動公共藝術(Interactive Public Art)。圖(6)瑞典首都捷運站 Odenplan 在地鐵出入階梯上，鋪設互動音樂裝置，取名為「鋼琴階梯」(Piano Stairs)，即利用階梯的階層鋪設黑白琴鍵，每階都具有感應器，當行人踏階梯而上，都會發出美妙的音符。這項互動公共藝術裝設的目的，是希望民眾能改走樓梯，除了環保還可以有益健康。根據影片調查結果，加裝互動音樂裝置後，果真改走樓梯的民眾變多了，用創意的方法改變人類的行為。從以上可以深刻體認，互動藝術的魅力與樂趣所在。



圖 5. Luc Courchesne 《Where are You?》
取自 <http://www.mediartchina.org/recomb/panoscope>



圖 6. 瑞典首都斯德哥爾摩捷運站《Piano Stairs》
取自 <http://www.thefuntheory.com/>

三、網路互動藝術(Interdynamic Network Art)

1989 年 Berners-Lee 發展出 WWW 伺服器 and 網路瀏覽器，當時的電腦的普及性不高，頻寬也慢，直到 Web 2.0 世代的來臨，帶來快速連結性與無限頻寬，加速人與網路互動的關係，更趨動網路互動藝術的快速發展。Sturken & Cartwright (2001)網路的崛起顛覆舊有觀看方式，不論藝術家或個人都無可避免媒體整合年代的來臨，引起文化內部與文化之間的流通。林珮淳、范銀霞(2004)提到「網路藝術掌握到網際網路流動的特性，將傳統面對面的互動關係改變，演變為跨越疆界與時間的網路藝術。」，Pesce(2000)甚至將網路譬喻為人類思考的第二器官，為一種集體智慧與快速的傳播速度，席捲人類社會。網路成為發表藝術的平台，社群結構、互動

性本質、跨越單一設備等媒體特質，都是網路互動藝術強調觀念，可更改文本內涵的創意特質。胡朝聖與袁廣明(2004)認為網路藝術的形式非常多，有破除時間、空間概念的作品，以朝向無限有機變化的藝術生命體，還有遠端控制實體的網路形式，透過網路，讓人不面對面也能互相感覺彼此。例如：2005 年由鄭淑麗創作執行的互動藝術作品《BABY LOVE》圖(7)，作品由六組大型杯子上坐乘六位嬰兒，創意源自於遊樂場的旋轉咖啡杯，參與者只要搭乘咖啡杯後操作茶杯中的傳輸介面(方向盤)，控制杯子的方向與速度、觸碰其他杯子，其內建的音樂裝置與網路連結系統(<http://babylove.biz>)將上傳至 ME (Memory and Emotion, 記憶與情感) 資料庫之中。目前資料庫已經蒐集了許多由參與者共同混音後的動人樂曲。此作品也運用音樂元素與網際網路結合，產生跨越語言與情感的互動作品。有此可知，藝術家在此只是個發起者，並以低限的巧妙手法將藝術家隱藏起來，透過網路讓全球社群都能參與過程，一同欣賞或參與作品，傳遞情感與連結思維。由此可知與後現代主義所提「作者已死」與「可寫文本」的概念不謀而合。



圖 7. 張淑麗《BABY LOVE》
取自 <http://www.itpark.com.tw/artist/index/9>



圖 8. A Darwin electro-opera
《Tomorrow, in a year》取自
http://www.youtube.com/watch_popup?v=L_Hr-mtAFbo

四、互動表演藝術 (Interaction Performing Arts)

科技與表演藝術的結合，破除以往框架式的表演形態，互動表演藝術將佈景、燈光、舞臺設計等要素，結合數位科技於空間場域或表演之中，增添聲、光、影音的生動效果，呈現具臨場感、即時性、感染力的藝術展演方式，與觀者產生同歡共泣的情境體驗。例如圖(8)2009 瑞典 A Darwin electro-opera 所推出《Tomorrow, in a year》電子歌劇作品，呈現實驗性和探索性的表演藝術，解構時間序列與達爾文演化論的哲學意涵，利用煙霧、雷射光、錄像投影等最新技術，再搭配光與聲音構成虛實奇異的視覺享受。耿一偉(2009)將數位科技的劇場表演分為七大類型：機器人表演、電腦演出、互動劇場、數位遠傳、多媒體舞臺、數位環境、虛擬實境。另

一種互動表演藝術是將科技儀器巧妙隱蔽起來，宛如魔術奇幻的表演者、舞臺空間與時間的三者安排，以自然舒適的融入，讓觀賞者能戲耍其中的愉悅探索，目的是擴大觀眾感官體驗，藉由科技昇華藝術表現之力度，不論是寫意或解構風格，舞臺光景將瞬間凝結成為永恆的風景。當今國內外有許多實驗性的表演團體企圖與藝術家越界合作，企圖激盪出不同的火花，例如：運用 3D 投影技術於舞臺佈景中，結合動態肢體的舞動與即時錄像投影，造成虛、實影像遊移舞臺的飄渺氛圍，然而科技只能當成一門工具，是爲了凸顯表演而存在，絕不喧賓奪主，以觸動觀者情感上的共鳴與驚奇的悸動。

肆、互動藝術的特質

從 1980 年代電腦的誕生到現今數位科技的突飛猛進，不斷出現令人瞠目結舌的新興藝術，「互動」是近年來數位藝術中常見的表現手法，其中運用的概念從廣義的觀點來看，可說是藝術家與描繪對象之間的互動，亦或者是作品與觀眾之間知覺與意義的交流；而狹義的觀點則是透過人、機互動下的產物。林宏璋(2004)認為科技的發展，已經改變了藝術的創作模式，科技的媒體特質帶來藝術的普及性，一方面利用科技帶來身歷其境的感官溝通，另一方面觀眾由被動轉換為可參與作品創作過程的一份子。既然要談到特質，就必須討論其中所使用的技術與媒體，兩者皆構成作品的表現形式及存在內涵，透過作品傳達互動藝術家的觀念，使用者經由和作品之間的直接交流，改變作品的影像與意義。互動藝術與傳統藝術不同，它以更多元、親切的方式表現，讓觀者在創作者打造的作品架構下，產生具有創作流動的互動藝術。根據上述文獻探討互動藝術所呈現的特質與多元面向，就其媒體的特質與趨勢內涵分別說明如下：

一、互動性(Interactivity)

Polaine(2003)指出，互動的特色中具有遊戲的可修正性、簡單性、回饋性，相似玩具方式的探索，具有營造抽象情感概念的「感覺」、「氣氛」、「經驗」與使用者產生共鳴。互動性為人與電腦互動過程與結束後，身心之間複雜的相互影響，耿慶瑞、黃思明、洪順慶(2002)則認為新的互動媒體有別於傳統單向、線性溝通方式，而著重於增加系統的互動性，讓使用者與媒介可以相互交談，產生交流回饋。林珮淳與范銀霞(2004)則提出由於眾多數位藝術家都將「互動」的特質與潛能廣泛的採用，也因此發展出互動美學的理論。互動藝術的表現形式已經隨著科技的發展，由靜態邁向動態的功能，張恬君(2004)認為所謂的互動性是透過介面，擁有選擇呈現的表現方式與改變形式的權力，在互動經驗中產生新的意義。張錦特等人(2009)將互動定義為，透過網際網絡不受空間與時間的傳播下，訊息的發送者與接收者能夠相互溝通回應，並且能有實際的交流，以達到雙方溝通的滿足需求。互動性中也包括適時的回饋，所謂的回饋即是將使

用者執行一個動作，爲了持續讓使用者瞭解使用後的狀態，因此將動作的結果訊息回覆給使用者知道，讓使用者修正或吸引重複使用，以產生隨機的操作趣味，例如：使用觸控筆操作後，我們能在影幕上看到自己的字跡，或是透過聲音裝置，我們可以聽到自己的聲音，這些都是互動性的範圍之內；因此，互動藝術的「互動」關係存在於發送者(藝術裝置)與接受者(參與者)之間，一來一回的交流過程，產生有意義的因果循環結果。

二、融入性(Immersion)

新媒體藝術先驅 Ascott(2004)提出新媒體藝術的內涵，必須先透過連結(Connectivity)，使全身融入其中，互動藝術爲了讓參觀者親身參與，宛如全面滲透(Osmose)般的將感官與身體沉浸於裝置中，使用者可能配戴虛擬裝備，創造出如夢似境的虛擬實境。因此，如何以最自然、直接的介面設計，與作品作完美結合，一直是藝術家所要達成的目標。吳筱玫(2008)認爲由於資訊科技的特質，使人與電腦界線已經模糊，出現了人機主體與人工智慧的發明，以更自然與無所不在的方式存在於人類社會之中，曾鈺涓(2007)引用 Murray 的理論指出：「互動藝術在操作過程中會產生涉入感，此種感覺能超越參與行爲的本身，而是透過行爲達到選擇結果的喜悅感。」，美國麻省理工學院 MIT Media Lab 最早的創始元老之一 Nicholas Negroponte(1996)預測未來將是個數位與互動當道的時代，全部的傳播媒體與科技都會出現新的定義與改變。而在 14 年後的今天，也一一應驗全球已難敵數位浪潮的效益，甚至影響互動藝術的表現方式，新科技的虛擬實境技術已朝向講求自然融入環境的方式與人互動，互動藝術也出現符合人因工學設計，更符合人類直覺操作與經驗，以全面融入的方式，貼近人性感性的思維模式與社會脈動。

三、想像(Imagination)與創造(Creativity)

想像力是一種精神層面的心智運作，想像力的高低、快慢、深淺，都會影響創造力的品質和產量。想像力能幫助人們透過經驗來解釋或學習知識，並且扮演學習過程中重要的角色，朱立元(2001)提到想像是一種通過思維加工和剪裁記憶中的表像後，所創造出新的思維表向的過程。Kant(1724-1804)認爲想像力與知性共存於藝術家的腦袋之中，知性必須尊重想像力的自由，而想像力必須靠知性實踐完成，以完成一種「有別於以往」、「無中生有」、「突發奇想」的點子(Idea)，產生具有原創性、豐富深刻的藝術作品，創作出前所未有的新事物，創造力就如同第七感，也爲一種感知力，能觀察到現實狀況中的微妙時刻。

互動藝術審美意象的產生，也是由藝術家的想像力創發出來的，Brand(1987)提到 MIT 實驗室最喜愛跨界與藝術家合作，共同激盪新科技藝術的異質結合，主要的因素在於，藝術家通常具有異於常人的想像力與執著性，能提供科學家與工程師改進目前數位媒體與機械過於冰冷的創意想法。審美(Aesthetic)與想像(Imagine)是人類特殊的心靈感受之一，而想像後再加上知

性的執行，便產生創造力。Boden (2005)曾說：「互動藝術不斷帶來更驚奇與具衝擊性的影響，影響審美判斷力的最主因，是由於互動藝術具有娛樂及創造力，產生介入傳統美學、技術或心理學的新審美機制。」，因此，互動藝術本身就由文化、美學、人文思想所建構而成，透過科學的技術發展而產生的創新藝術，科學與藝術的結合，在形式上就具備創造力，科學具備理性、機械、精準的特性，互動藝術則將感性藝術融入到科技當中，打破舊有傳統藝術框架，隨著科學技術的進步，互動藝術還是不斷演變與提供新的感官感受，顛覆以往人們對藝術的認知概念，造就了無限想像的新藝術。

四、超媒體(hyper media)

Alvin(1980)提到由於第三波——資訊革命帶來網路媒體，改變人類對於時間、空間有不同的體認，時間變成跳躍、光速的超越，時間變成可以壓縮或延伸，空間則消除疆域或邁向全球村的概念，這也同時能解釋互動藝術所具備的特色——超媒體(hypermedia)，所謂的超媒體乃是超文字(hypertext)的延伸，超文字與超媒體由網路先驅 Ted Nelson(1965)首次創造的詞，跳脫以往傳統媒體以線性敘述的風格，以節點對節點的連結狀態，呈現非線性(nonlinearity)的組織結構。而超媒體又比起後者有更大的鍊結效能，只要操作遊標移至如聲音、影像、動畫、電影圖形和文字等媒體，透過超鍊結的技術，使用者就可以從此關鍵字跳到與它相關的主題內容、圖片顯示與相關文件的連結；Garvey(1990)在互動藝術和人造現實會議指出：「互動藝術具有聲音、有光、有氣味、有互動程式、有網路、有機械等跨領域、跨學科的表現形式，也成為了互動藝術的一大特徵。」

伍、互動藝術的美學

互動藝術的美學表現可建構於遊戲，以達到非理性的趣味美學，其中的「互動性」顛覆傳統藝術靜態之美，提供人類親身體驗如夢似幻的虛擬場域或遊戲般忘情投入，以達到身、心的永恆觸動。美學家 Schiller(1759-1805)提出藝術起源於「遊戲」，就是指人透過遊戲衝動將理性與感性兩種相對立的意識相結合，以達到人性歸於完整的自由。Huizinga(1998)強調遊戲不應作為生物現象，而應該作為文化現象來理解，是存在於遊戲且凌駕於文化之上，藝術與遊戲最大的共同點在於擁有純粹意識的幻想自由，消除主觀偏見與現實狀態。而藝術則提供真實的感受與思想內涵，陳瑞文(2004)列舉 Nietzsche(1844-1900)所提出視遊戲的醺醉狀態可以喚醒非理性的自我抒發與解放，以達到天馬行空的意識流動。張恬君(2004)則認為精神上的自由，是藝術活動的創造宗旨，人們利用剩餘精力來創造藝術或遊戲。因此，互動藝術的美學價值乃透過遊戲，達到一種非理性、拋棄體制，達到心靈愉悅的狀態，這也是互動藝術能創作出虛幻有機

與扣人心弦的關鍵因素。

不管媒體如何演進，有好的影響反之也會帶來另一種衝擊或反省，互動藝術如果淪為駭客的工具，假藝術之名散佈病毒，可能成為罪犯的犯罪工具。Gigliotti(1995)也提到互動科技所帶來的美學衝突，藝術家必須時刻重新審視道德的重要性，也列舉如藝術成為政治工具、偷拍侵犯隱私、暴力與色情氾濫的遊戲，提出藝術家應該善用科技，而非被科技凌駕，這是互動藝術美學的另一層思考。Norman(2005)認為一個產品不僅要符合使用者理性的需求，也要滿足其感性的需求；一個好的互動藝術也必須考量到感性的傳達情感，包含感官、生理與心靈三個層次，才能符合互動藝術的美學範疇。感官層次強調視覺、聽覺、觸覺與嗅覺的多向度美感經驗；生理層次的設計著重於介面裝置的功能性、介面操作的流暢性與使用的簡易性，心靈層次的設計旨在傳達藝術作品的內涵、提升使用者的滿足感、讓使用者擁有美好的使用經驗，如同 Norman 所強調使用者經驗(User Experience)的情感設計。互動藝術的美學內涵，將從去疆域化和異質體的美學觀、藝術控制權的解放、體驗性的玩樂概念與互動藝術的類比語言來剖析。Norman(2007)提到歡樂能引起人類遊戲的慾望，好奇能引起學習中的探索，美感存在於樂趣和愉悅之中，互動藝術的美學也來自於作品能帶來操作的愉悅性與互動樂趣，而產生不同層次的愉悅情感，能吸引人類的好奇目光，同時也提供了互動藝術獨特的美學觀點。

一、去疆域化和異質體的美學觀

互動藝術以數位媒體為一種創作的材料，材料本身就具備有審美哲學與意義，法國哲學家 Deleuze(1987)認為藝術為一種科學，並以機器(Machine)來看待藝術，藝術與科學是一種異質同體的交織，產生動態的流變堆與異質體的結合，既產生科學性的實驗，也創造了新的美學觀，互動藝術透過數位媒材來「捕獲」(Capture)力量，所謂的力量也是數位媒材的特質，數位媒材具有破除時間、地域、空間的特性，以更快速、放射連結、跳躍的姿態，解放、瓦解了傳統線性時間結構的框架，以創造出一個新的文本或成全慾望。互動藝術也具有跳脫空間的特性，從最早期靜態平面到 2D、3D、4D 甚至到 5D 的表現型態，不像領土具有範圍，而是結合網際網路，從另一種空間跳躍到另一種空間，這就具備去疆域化的本質，以串聯作有機的碰撞，以產生新的藝術創作。

二、藝術控制權的解放

就互動藝術而言，由於新材質的出現，讓藝術出現了一種「非同一性」與「去我思」的模擬狀態，擁有雙重否定性。藝術本該就是自由意識的產物，早期藝術家都握有藝術創作、言論的主控權，過多的控制權將妨礙藝術創意的延展，創意受限制下，只剩下理性實用與模仿的美感呈現，或流於少數慾望權貴之物，扼殺藝術應當開放活躍的心智。因此，以自由(Free)為宗

旨的互動藝術的美學價值，就在於將藝術的控制權(User Control)還於觀賞者，而是一種由下而上的藝術觀，並邀請觀賞者與藝術家一起完成作品。由於電腦媒體具有巨大的潛能，加上數位技術的發明，互動藝術已經打破藝術家與觀眾的距離，使原先的觀賞者成為參與者，這也說明瞭互動藝術的自由內涵，其自由內涵也包括：觀賞者能不受干擾的與藝術品互動、媒材是不受限的、跨疆界、集體創作等自由方式呈現，說明互動藝術將控制權以「民主」的方式交給觀賞者。

三、體驗性的玩、樂概念

玩具是遊戲的一種媒介，而互動藝術就好比是參與者的玩具，透過「玩樂的概念」，容許錯誤與可逆性，能隨意試探與作品產生互動，從過程中帶來新的發現或出奇不意的回饋機制。因此，透過玩(Playing)的過程產生愉悅(Fun)成為互動藝術的美學關鍵，Huizinga(1998)認為遊戲能產生樂趣(Fun)，是一種心靈(Mind)的存在與生命的一種功能，為非物質性的，是排斥定義分析、理性邏輯，存在於社會文化之前，例如：競賽遊戲中肢體擺盪的美感，敲打玩弄所發出音樂的節奏與和諧，一切皆與美有密切關係。演變到當代，藝術家放棄可預知、決定論的邏輯，擁抱後現代主義漫無目的放鬆，使用的媒介透過數位媒體來創作，將藝術的觀念與內涵傳達給觀賞者體驗，滲透到人的全部感官。張錦特等人(2009)指出資訊科技的趣味性、娛樂性，能引發使用者內在動機高、低與否，內在動機則會影響使用者的專注程度，正面情緒、滿足感等，造成趣味性(Playfulness)，這也是互動藝術如此受到歡迎的原因所在。從兒童心理學領域中也提及，遊戲性對於孩童認知學習的益處，根據教育心理學家 Piaget(1896-1980) 提到遊戲與兒童認知的關係，透過遊戲兒童能在具體經驗與抽象思維付予意義，在遊戲中更直接、毫無保留的表達自己。Winnicott(2002)也提到，在遊戲中兒童能達到一種渾然忘我(Preoccupation)的狀態，遊戲佔據一個無法輕易離開，也不容他人入侵的領域，是一種處於一種「非我」從「我」的分離關鍵時刻。此關鍵時刻不是內在的心理狀態，而是面臨個人之外的現實，而遊戲者透過生活體驗介入，從個人到團體具有創造力的遊戲行為，必須讓兒童安全且信任下開啓與世界的關係。觀賞者透過玩的方式與藝術產生互動。有些藝術家讓作品的操作過程或結果，產生無法預測性，也由於無法預測而能使人感到刺激，進一步吸引參與者投入更多的時間繼續參與。

四、互動藝術的模擬語言

藝術家總是透過創作素材、媒介，表達自我情感或敘述思想。互動藝術的互動性，能激發人的好奇心與情緒的表達，互動藝術的形態隨科技的研發而更加多元，透過裝置或軟體的表現下，揣摩人類熟悉的經驗與認知，以達到觸動情感層次，透過類比性語言模式與網絡功能，能更迅速且可靠地回饋和交換資訊，主要透過輸入或輸出載體，將操作者欲傳達的訊息轉移到目

的事物上，達到人機體互動的狀態。所謂的載體，指電腦傳輸資訊的觸動裝置，如：搖桿、圖形輸入板、聲音輸入設備、紅外線感應器、視頻輸入設備等；表現載體如：投影、分屏儀、聲音輸出設備、視頻輸出設備等。作品在載體承載下使人更便於操控，數位科技的不斷演進剛好可以彌補人類溝通上的缺點，以放大感官優勢與功能。結合強大的數位類比性語言功能，讓藝術家傳達觀念，發揮及時互動的功能，有助於迅速的資訊交換及教育學習。

陸、互動藝術的未來

數位革命使得全球面臨社會、文化…等結構上的重組與融合，從互動藝術的脈絡發展一路回溯，我們發現互動藝術的重點非在於科技的運用，而是「互動」本身的樂趣，因此無從使用特定的形容詞或文句將互動藝術框架或定義。因為，互動藝術的本質是透過新興媒體、科學的介入讓藝術能更有效的與人進行溝通，演化出獨特的互動美學，並且具有跨領域的整合特質。無論科技是外顯還是以內化的方式顯露藝術的本質，互動藝術皆迫使我們重新思考藝術的本質，以及如何被創造出來。以下就三方面來探討互動藝術的未來：

一、跨領域的技術整合

科技不斷的演進與突破，勢必影響互動藝術在未來科技展現形式的精進，從早期科技技術的導入，如：虛擬實境(Virtual Reality)、擴增實境(Augmented Reality)、生化藝術(Biological & Genetic Art)等，到最近新研發的輸出硬體設備與技術，如：3D 電子產品、雲端運算等，高科技技術的融入，使互動藝術不斷朝互動技術、虛擬實境、人工智慧、光電學、生物學與網絡學等領域整合，促成更複雜、多元的藝術形態。2009 由緯創所研發的 TriDef 3D 影像技術，可將 2D 轉化為 3D 的立體效果，再由宏碁所研發的 3D 筆電，將改變新視覺時代的到來。所謂的 3D(three-dimensional)電子產品，是利用 TriDef 3D 影像技術將二維圖片轉化為具有視差的圖片，再利用螢幕偏光板控制觀看畫面，利用 3D 眼鏡，讓使用者在觀看影幕時能感受到影像的深度。飛利浦、SONY，以及宏碁、華碩等知名科技製造大廠，都已經研發出具有 3D 立體的電子產品，如：電視、筆電、手機、電玩遊戲等，未來將被 3D 環境所環繞。跳脫傳統電視的平面化，在配合 3D 影片進行觀看，具有嶄新的視聽享受，甚至在未來又會研發出能觸碰的 3D 影像。由此可知這波 3D 熱潮將很快襲捲藝術、教育、醫療、電玩娛樂等產業，互動藝術的展演與收藏將不侷限於螢幕之中，而是以立體可觸碰的方式展現。其中以 3D 電影阿凡達(Avatar)圖(9)最具代表，預計將帶動新一波之 3D 影像狂潮。另一項是雲端運算(cloud computing)，2007 年由 Google 與 IBM 推廣運用於美國各大名校的上網裝置，不用電腦讀取配件與硬體配備，而將運算功能交給雲端資料庫來存取資料，使用者可透過雲端來使用免費的軟體、遊戲、全球定

位系統等，未來勢必會影響電子媒體的買賣、數位典藏、娛樂、教育、醫療等領域，藝術也相對難敵雲端運算的強大魅力。



圖 9. 3D 電影時代的來臨《Avatar》
取自 <http://www.avatarmovie.com/>



圖 10.《Second Life》的虛擬畫廊取自
<http://baartquake.blogspot.com/2007/12/art-in-second-life.html>

二、互動藝術與生活界線的融合

互動藝術已經跳脫以往的鍵盤與滑鼠介面，將作品放置於網路或三維裝置空間，邀請大眾一起參與，當代的互動藝術已朝向跨領域、跨學科的表現形式。如運用於教育訓練、娛樂、藝術表演等。觀眾不用進去美術館，就能親臨目睹互動藝術的樣貌，甚至透過互動獲得資訊、娛樂、哲學等趣味，藝術與生活互相為文本，關係密不可分。舉例而言，Second Life 圖(10)在美國行之多年的社交型線上遊戲。這個遊戲著重在發展人際關係，並繁衍出了在遊戲中獨自的社群跟經濟活動。Gronstedt(2007)指出利用 Second Life 可以學習到各行各業的職業技能、教育或商業會議之中，達到模擬社群的趣味與樂趣。任何人都可以利用三維模型建模，舉凡刺青、衣服的圖案、建築的材質乃至於物件的圖案等，通通都可以上傳到 Second Life 中；除了圖片素材外，音樂、影片也可以放進 Second Life，甚至可以把 Second Life 內的某個螢幕接到真實世界中的攝影機或 webcam，直接在 Second Life 內播送，因此，也吸引了許多身在遊戲的人不斷地製作物件、撰寫程式或產出內容。分析 Second Life 的受歡迎原因，「與真實世界掛勾」乃是重要的因素之一，因為任何社群的本質還是這些活在真實世界的「人」。而在 Second Life 裡，還能夠從創作中獲得實質的、可度量的報酬。當使用者不需要擔心 Second Life 中角色吃飽穿暖的民生問題，而且可以在虛擬市場自由買賣時，人們自然會傾向於在虛擬世界從事文化、藝術或知識性的交流創作，並互相討論與交易。從 Second Life 熱潮中，可以窺見互動藝術與生活界線融合的新世界。

三、虛擬時間大於現實時間

科技的突飛猛進，各類媒體的混種演化，後現代文化現象與新科技成為新藝術創作的媒材，偶發性、開放性、互動性與網路化，成就了新的藝術作品形式（謝明勳，2006）。未來將是虛擬(Virtual)的世代，透過網絡跳脫時間、空間的侷限，在概念上是透過數位化的技術類比模擬真實狀態，例如：網路漫遊者是以一個數位 ID 碼進入網絡虛擬空間場域，網絡的一切與漫遊者真實世界的生理時鐘狀態，是毫無關係，漫遊者假使生理性的狀態消逝不見，以虛擬身份存在的漫遊者還是永遠存在於虛擬世界當中，也就是真實的自我存在是有限，而虛擬空間的自我存在是永恆的延伸。壓縮時間、空間的概念，也應用於雲端技術(cloud computing)之中，雲端具有流動性、彈性大易擴充，並以虛擬化的方式存在於網際網路端，提供一切資訊的公享與使用者付費的概念，也是一種虛擬精神意涵代表。虛擬世界以經與人們日常生活密不可分，藝術總是伴隨社會文化和生活型態演變而來。更別說是藝術的表現，互動藝術是一門跨領域、高門檻的表現手法，藝術家必須對於高科技媒材有相當的熟悉和掌握下，才能創造出高品質的精湛作品，技術可以被訓練，使用的硬體可以透過產業合作共同研發，但互動藝術家必須瞭解「為何而作？」比「如何作？」更重要，互動藝術並非動動手就能達到目的，如何透過有趣的觀點來傳達議題與概念，增加思想的深度與創新，才是支持藝術家去實踐完成作品的重要的課題。

柒、互動藝術的省思

一、介面問題

互動藝術即透過輸入端與輸出端來進行同步的內容傳遞，介面設計的優劣與否，成為影響互動效能的重要因素。為了達到操作敏銳、直覺性使用的目標，藝術家必須研究合適於作品的介面設計，以符合人因工學。反之，缺乏人性化與複雜的操作，只會讓使用者望之卻步與充滿挫折，阻礙繼續探究的興緻。

二、整合科技之門檻高

互動藝術必須仰賴藝術與科技整合，互動藝術的樣貌已越來越多元，動態影音科技的研發速率迅速，不管在數位軟體的應用與致力創新的藝術家們，不應該如同過去接觸單一領域，科技製作的門檻與專業也越行困難，藝術家要理解自身能力的有限性，整合所擴大的力量並非侷限於藝術上，而是凝聚教育、政府、非營利組織、實驗室等各領域的人才，展現藝術與創意的每一分價值。

三、藝術家對於數位技術的盲目追求

互動藝術皆透過電腦技術來呈現作品，當代藝術家用新時代的視覺語言來重新詮釋藝術之議題與內涵，當藝術家陷入盲目追求技術的迷思後，其本意被扭曲，理念是背道而馳，互動藝術中的靈光被技術所汲乾，剩下毫無內涵的玩具。藝術家必須擅用互動藝術易於操作與親切的特質，這裡的科技著重於透過它來幫助人類溝通，以維持人性尊嚴與善美的理想。

四、藝術作品的保存與價值

當代數位藝術之發展蓬勃，互動藝術已展開魅力開始塑造自己的觀眾群，全球知名的美術館也爭相收藏新媒體藝術，但值得探究的問題包括：科技技術的汰舊換新，互動藝術的保存與保值性值得深思，我們了解到互動藝術須透過「電」開啓數位藝術之靈，成就「光」成為數位藝術之魂，少了「電」與「光」，互動藝術即成為空殼藝術；另外，當互動藝術之複本眾多，變少了「此時此地」的靈光乍現，而其作品如放置到網站變成為大眾集體創作之總合，著作權有待釐清界線，在此已經很難說明誰是「作」、「者」。最後，作品物質性的衰敗問題，仰賴數位設備總有其故障或損壞之虞，數位藝術作品必定面臨日後無法展示之困境，如何保留舊有設備及維修技術，也可成為未來收藏的問題。

捌、結論

互動藝術以「生氣蓬勃的有機演化」、「異質性的解構與建構」、「勞動場域的美感傳達」等新興美學觀席捲全球。互動藝術並非玩過後即結束的玩具或搬弄科技的藝匠之作，在傳達的內容還是必須回歸文化層面，著重在創作巧思上下功夫。另外，由於國內新媒體相關理論體系尚待建立，期望本研究能拋磚引玉引發更多的探討，以理論為基礎，對現有的現象進行反思。以下總結提出個人觀點：

一、在互動藝術的脈絡中觀察「遊戲性」

互動藝術強調以遊戲的輕鬆態度涉足藝術場域之中，容許使用者自由自在的與作品產生互動，從過程中帶來出奇不意，令人驚喜的回饋。因此，互動藝術在互動的過程中著重於純粹嬉戲的態度，一起進行審美與自由聯想，創造自我意識的延伸與控制哲學，透過玩(Playing)的過程產生愉悅(Fun)成為互動藝術的美學關鍵。

二、在互動藝術的類型中覺察「跨領域科技整合」

互動藝術的樣貌已經越來越多元，動態影音科技的研發速率快速，不管在數位軟體的應用

與致力創新的藝術家們，都不應該如同過去只滿足於學習單一領域，跨領域的整合能力與合作將成為主要趨勢。

三、在互動藝術的型態上發現「電玩跨界互動藝術的可能性」

近年來宅經濟的發燒，電玩早已深植人心，並且改變人類社會、經濟、文化等面向，社會活動的有機發展勢必影響藝術本身。目前藝術電玩(Art Games)就是以遊戲之姿所存在的藝術作品，在亞洲新加坡就與「MIT」合作成立《MIT GAMBIT Game Lab》，跨足遊戲、美學、機械、產業、發明與技術的研發單位。[\(http://gambit.mit.edu/\)](http://gambit.mit.edu/)相信電玩技術的研發與遊戲引擎的開發，在未來也可能運用成為互動藝術的創作平台，成為一種獨特與趣味的藝術型態。

四、在互動藝術的未來中省思「共創藝術與企業合作的雙贏局面」

從歷史脈絡中了解互動藝術的概念萌芽於 60 年代，直到 1980 年之後電腦的普及才得以開展，30 年的耕耘使得媒體藝術日漸茁壯。目前國內已成立許多數位藝術研發中心，如：「宏碁數位藝術中心」、「在地實驗」、「台北數位藝術中心」…等，皆致力於提供數位藝術實驗、展演、評論、資訊交流的資訊平台。我們瞭解優秀的數位藝術，須整合專業人才、雄厚財力、技術研發三方面，才能創作出優質作品。游崴(2008)訪談黃文浩也談到數位藝術對跨界合作的需求高於其他藝術類型，尤其近年來產、官、學界都大舉推動數位藝術相關活動，其中也指出目前藝企合作的窘境與願景。台灣勢必需要更多人才與企業一起投入開發出優秀的作品，提高台灣品牌在國際間的能見度與藝企合作雙贏局面為目標，運用跨界資源與整合能力，才能創作出令人耳目一新的作品。

註釋

1. 所謂超空間是指利用數位技術所建構而成的空間向度，如：虛擬實境、網際網路…等，不受真實空間向度的限制。而數位革命是由於新興數位科技的發展而造成社會結構的波動與重組變化。詳見吳鼎武·瓦歷斯，《電腦空間與人文論文集》，（臺北：田園城市）1999年，頁4。
2. 關於未來主義所強調描繪心理和經驗的同時性，詳見Honour,H. & Fleming,J.(2005),A World History of Art,NY: Penguin Group USA, p. 790.
3. 關於機械美學，詳見Meecham,P. &Sheldon,J.(2005), Modern art:A Critical Introduction,UK:Routledge, p.115.

參考文獻

中文書目

- 四方幸子(2004)。AI：動物智慧，介入的藝術？——日本媒體藝術側記。文章發表於蕭銘祥總策劃，國立台灣美術館、行政院文化建設委員會主辦之「漫遊者：數位媒體的行進與未來國際論壇峰會」國際論壇峰會。臺中市：國立台灣美術館，44-48。
- 朱立元(2001)。美學。北京：高等教育出版社。
- 朱惠芬(2004)。遊戲組曲：裝置公共藝術=Installation Public Art。臺北市：文建會。
- 余小惠(2006)。新媒體藝術。(http://arts.tom.com/zhuanti/1112_04/)。(上網查詢日期：2009/9/18)
- 吳鼎武·瓦歷斯(1999)。電腦空間與人文論文集。臺北：田園城市。
- 吳筱玫(2008)。傳播科技與文明。臺北市：智勝文化。
- 吳豐山，馬西宇(2004)。藝術新浪潮：當代數位媒體藝術(精華版)。
- 林珮淳、范銀霞(2004)。從數位藝術探討互動觀念、媒介與美學。藝術學報，74期，101-110。
- 林宏璋(2004)。界線內外：跨領域藝術在台灣。財團法人國家文化藝術基金會委託研究計畫案，4。臺北：國立文化藝術基金會。
- 胡朝聖、袁廣鳴(2004)。魔幻城市：科技公共藝術=Technology Public Art。臺北市：文建會。
- 施百俊(2009)。宅經濟全攻略。臺北市：商周。
- 耿一偉(2009)。數位DNA為劇場鋪陳進化之路。表演藝術，194，44-47。
- 耿慶瑞、黃思明、洪順慶(2002)。WWW互動廣告與傳統廣告效果之比較。資訊管理研究管理學報，1(3)，29-31。
- 黃崧(2009)。非凡新聞週刊，191，44-47，68-76。
- 陳瑞文(2004)。阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性。臺北縣：左岸文化。
- 游崐(2008)。當資源有限，更應該捉對廝殺。黃文浩談「在地實驗」的藝企合作策略。(http://www.anb.org.tw/coverstory_content.asp?ser_no=641)。(上網查詢日期：2010/9/1)
- 國立台南藝術學院音像動畫研究所(2003)。國際音像數位藝術論壇2003=International forum for animation & digital arts：互動中的科技與藝術。臺北市：行政院文化建設委員會，14-19。
- 張錦特、蘇佩芹、何蕙萍、蘇百勝(2009)。以修正科技接受模式探討語音留言板互動功能之使用意願。電子商務學報，11(3)，469-487。
- 張恬君(2004)。數位時代遊戲美學之教育意義。數位藝術教育網路期刊，5，1-14。
- 曾鈺涓(2007)。Wii、遊戲與互動藝術創作——國美館數位藝術方舟互動藝術工作坊經驗。藝術家，388，194-199。
- 曾鈺涓(2005)。電玩遊戲成為藝術形式的可能性。台灣大學外文系：中外文學，34(3)，65-84。

- 葉謹睿(2005)。數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術環境。臺北市：藝術家。
- 葉謹睿(2008)。數位「美」學？電腦時代的藝術創作及文化潮流剖析。臺北市：藝術家。
- 鄭明萱(譯)(2006)。麥克魯漢。認識媒體：人的延伸。臺北：貓頭鷹。
- 樹德科技大學設計學院。2008後設計國際研討會——生活美學與設計思潮，設計與產業學報，5，139-145。
- 謝宿蓮(2006)。科技與藝術的美學超連結。臺北市：鴻霖國際。
- 謝明勳(2006)。電腦藝術互動美學。(http://gecserver.ge.cyu.edu.tw/subplan1/html/e-paper-4.html)。(上網查詢日期: 2009/10/11)

英文書目

- Sturken, M & Cartwright, L. (2001) .Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture. New York : Oxford University Press.
- Ascott, R. (1966). Behaviourist art and the cybernetic vision. *Cybernetica*, 9, 247-264.
- Ascott, R. (2004). Planetary Technoetics: Art, Technology and Consciousness. *Leonardo*. 37(2), 111-116.
- Alvin, T. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam Books.
- Benjamin, W. (1936/1969). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. New York: Schocken.
- Benoit, B.M. (2004). *Fractals and chaos: the Mandelbrot set and beyond*, New York: Springer press.
- Boden, M. A. (2005). Aesthetics and interactive art. *Creativity and Cognition*, 1-2.
- Brand, S. (1987) .*The Media Lab: Inventing the Future at MIT*. New York: Stewart Brand.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus*, London: Athlone press.
- Edmonds, E., Turner, G. & Candy, L. (2004). *Approaches to interactive art system s*. Proceedings of the 2nd international conference on Computer graphics and interactive techniques in Australasia and South East Asia, New York: ACM
- Gronstedt, A. (2007). Second Life Produces Real Training Results. *T&D Magazine*. 44-49
- Gigliotti, C. (1995). Aesthetics of a Virtual World. *Leonardo*. 28(4), 289-295.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Honour, H. & Fleming, J. (2005). *A World History of Art*. New York: Penguin Group USA.
- Jones, D. M. (2007). *Benoit Mandelbrot Fractal Art Contest 2007*.
(http://www.fractalartcontests.com/2007/winners.php) (Visited date: January 13, 2010)
- Klüver, B. (2000). E.A.T. - Archive of published documents,
(http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=306) (Visited date: November

- 20, 2009)
- Krueger, M. K. (1991). *Artificial Reality II*. Massachusetts: Addison-Wesley
- Lin, D. (2009). *An Interactive Creation Strategy in the Fantasy era*, Taichung: First Publishing Company.
- Linden Research, (2009). *SecondLife*. (<http://work.secondlife.com/en-US/>) (Visited date: January 12, 2010)
- Luhman, M.M. (1994). *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill. reissued MIT Press.
- Mandelbrot, B.B. (2004). *Fractals and chaos: the Mandelbrot set and beyond*. New York: Springer.
- Meecham, P. & Sheldon, J. (2005). *Modern art: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Nelson, T. (1997). No More Teachers' Dirty Looks. *Computer Decisions*. 9(8), 16-23.
- Norman, D. A. (2005). *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- Norman, D. A. (2007). *The Design of Future Things*. New York: Basic Books.
- Pine, J. II & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*, Boston: Harvard Business School Press.
- Pesce, M. (2000). *The Playful World: How Technology Transforms our Imagination*. New York: Ballantine Books.
- Pollen, (2007). *Experimental Playground*. (<http://www.experimenta.org/playground/>) (Visited date: January 12, 2010)
- Strøbech, R. R. (2009). *Hotel Pro Forma*, (<http://www.hotelproforma.dk/foto.asp?side=2&id=490&pic=531&ver=uk>) (Visited date: January 12, 2010)
- Twentieth Century Fox, (2009). *Avatar*, (<http://www.avatarmovie.com/>) (Visited date: January 12, 2010)
- Volkswagen, (2009). *The funtheory.com*, (<http://www.thefuntheory.com/>) (Visited date: January 12, 2010)
- Winnicott, D.W. (1982). *Playing and Reality*. London: Routledge.

A Study in the Context and the Aesthetics of Interactive Art

Dawei Lin¹ Pei-Hua Wu²

Abstract

Due to the advance of digital technology, the digital esthetics has strong impact on art creation and declares the arrival of new visual era of interactive art. Interactive art has changed the form of expression of digital art and aesthetics. This research aims at finding the context and the aesthetics of interactive art. Therefore, the key role of interactive art will be played in the future life can be positioned. Through the exploration of the genre and attribute of interactive art finds that interactive artists employ integrated equipments and conceptual ideas to demonstrate artists' intentions. Audiences can communicate with interactive art by game-like and multi-dimensional experience. In the respect of aesthetics, interactive art has the interdisciplinary and non-linear story telling character. These can create virtual contexts with 「flexible」, 「communicational」, and 「collaborative」 aesthetic logics.

Constant advance of digital science and technology has increased the artist difficulty in science and technology art creation. However, artists' ideas are much more important than technology. To avoid the art work as a superficial game, interactive art has been integrating interdisciplinary knowledge. Artists need to abstract cultural elements and to learn new technology while they are creating unforgettable art works. Furthermore, how to demonstrate artists' ideas by new science and technology with more friendly and multi-dimensional experience will be the key issue in the future.

Keywords: context of interactive art, esthetics of interactive art, interdisciplinary, multi-dimensional experience, unforgettable

1. Assistant Professor, Department of Visual Arts, National Pingtung University of Education.

2. Graduate Student, Graduate Institute of Visual Arts, National Pingtung University of Education.

插畫在英國童書出版中之發展探討

陳麗秋

摘 要

本論文透過歷史回顧與分析插畫在英國童書出版中的發展，文中特別探討自 1960 年之後英國兒童圖畫書的發展趨勢，其中包含出版實務、兒童書獎項、藝術形式與其插畫家。本論文發現印刷技術的演進，影響插畫在童書中的呈現甚劇。這個現象必須等到 1950-60 後期，漸趨成熟的平版印刷術，提供真正快速且平價的大量印刷技術，現今所謂的兒童圖畫書形式在英國才真正成形。另外，由於插畫家優越的創作力與出版社的市場策略，優秀的英國插畫家已經大量成名於國際市場上。此現象或許可以被解讀為，現今英國插畫家的美學藝術風格不僅影響他們自己的市場，他們的影響力已經進一步延伸到其他國家。

關鍵字：童書插畫、兒童圖畫書、木刻印刷、石版印刷、早期多彩石版印刷、彩色石版印刷、平版印刷

Introduction

Illustration is a type of art used in conjunction with text to embellish its appearance or to clarify its meaning. It is a communicative tool combining personal expression with pictorial representation in order to convey ideas; it is usually a form of art created for reproduction in books, advertisements, periodicals, and in the new media. It is also essentially a popular rather than a fine art intended to be appreciated in a gallery or an exhibition.

Illustration utilized in children's books can be understood as an art form which is specifically dedicated to a youthful audience, helping young readers to understand the meaning of a text and expanding the readers' imagination in a book. Illustration is widely used in children's publishing, juxtaposing pictures and words. In this context illustration can be considered as important as the written words, if not more important. Since picture books are aimed at pre-readers and beginner-readers, their images are essential for the young and play a crucial role in enhancing children's literacy, although considering children's literature overall, picture books are only one type of children's books. By the mid-twentieth century, the advance of printing technology gave to the reproduction of imagery, a photographic quality and utilized inexpensive printing methods. This aided artists to develop a variety of artistic creations, thus the genre of modern picture books gradually emerged.

Nowadays children's publishing is dominated by imagery; picture books are one of the most important genres that have integrated both word and picture. In the opening to *American Picture Books*, Bader (1976, p. 1) offers a succinct definition of picture books:

"A picture book is text, illustrations, total design; an item of manufacture and a commercial product; a social, cultural, historical document; and foremost an experience for a child. As an art form it hinges on the interdependence of pictures and words, on the simultaneous display of two facing pages, and on the drama of the turning page."

Picture books are simultaneously art objects as well as the primary literature of childhood; this indicates both the importance of design and the interconnections between word and image. In other words, picture books are 'written' with pictures as much as they are written with words. Picture

books are compelling narrative texts which work on the basis of the ‘drama of the turning page’; they are closer to theatre and film in this respect, silent films in particular. Picture books are different from other books as images in the books are considered to play an essential role as word and image are interdependent. More importantly, picture books are the main form which primarily utilizes images within children’s book publishing.

Background of Children’s Book Illustration in the United Kingdom

In considering the evolution of children’s books and their illustrations in Britain, it is necessary to elucidate the development of children’s literature in Western countries. The early history of children’s learning stems from an oral tradition. Although books existed in earlier years, their illustrations were composed with the manuscript or handwritten book. The ways for producing multiple copies of books were time-consuming and costly. It is therefore unlikely that manuscripts were provided specifically for children; most of them were learned orally.

The invention of printing from movable type took place in the mid-fifteenth century, but the spread of printing in the late fifteenth and early sixteenth centuries changed the situation completely. It became comparatively easy to produce multiple copies of books and these became cheaper, thus enabling the masses to actually own one. In England, in the sixteenth century, most illustrations were produced by woodcuts, but by the second half of the seventeenth century a change in the type of subject matter led to a demand for a finer kind of illustration than could be provided by the wood block. The increase in natural history and topographical studies, for example, required a more precise illustration which only the fine line of the engraver could provide. However in these books, illustrations usually consisted of small woodcut vignettes or engraved frontispieces created by anonymous illustrators, who played a relatively minor role (Whalley & Chester, 1988).

In this period, there already existed two mechanical methods of producing illustration: one of these methods was the wood block, on which illustration was drawn on a block of wood and then the surface was cut away to leave only the design in relief. Afterwards, this was inked and placed under pressure in a printing press, which would print the picture in reverse; the pictorial version of the *Biblia Pauperum* (poor man’s Bible) was made by this means (Figure 1). The other method was by means of copper-plate engraving. Prints made by this process were more complex to produce and were more expensive than using the woodcut method, but the result was usually far more successful

than that of the simpler woodcut.



Figure 1 *Biblia Pauperum* (Poor Man's Bible), anonymous artist, National Gallery of Art, Washington, 1470.

Prior to the mid-eighteenth century, books were rarely created specifically for children. The child's access to books would have been made through the parents' library, and in their original form they would have been somewhat indigestible reading for the younger mind. In particular, books for adults were generally written in a more complicated form/style that was beyond the reach of children's understanding, using words which had not been adapted for children. Thus children read books which were not specially created for them; this could have led to the possibility of limited understanding and enjoyment. Furthermore, at the time, children's reading was generally confined to literature intended for their education and moral edification rather than for their amusement. The books produced for children offered them no entertainment; for a number of centuries the Bible was the first required reading of most children. Therefore, religious works, grammar books, and 'courtesy books' which offered instruction on proper behavior were virtually the only early books directed at children in existence. However, there were still some exceptions before the eighteenth century. The early example devoted to children's education was the *Orbis Sensualium Pictus* (The visible world in

pictures), published by John Amos Comenius in 1658, which was an encyclopedic assemblage of captioned illustrations of the natural world; it is regarded as the first picture book for children in Latin. *Orbis Sensualium Pictus* was translated into English by Charles Hoole as early as 1659 (Figure 2) (Whalley & Chester, 1988).



Figure 2 A late edition of Hoole's version of Comenius's *Orbis Sensualium Pictus* (The visible world in pictures), 1777.

Comenius's book was innovative in its recognition that there are fundamental differences between children and adults' perception. As he wrote regarding the importance of pictures to give a logical and panoptical view to help children's learning:

"For it is apparent that Children (even from their Infancy almost) are delighted with Picture, and willingly please their eyes with these sights. And it will be very well worth the pains to have once brought it to pass, that scarecrows may be taken away out of wisdoms Gardens." (cited in Avery, 1995, p. 7)

The other influential educator similar to Comenius was Isaac Watts; he realized that children were different from adults and needed special attention. He created simple poems for children

intended to teach religious and moral truths, especially within the family. His contribution to children's literature was first published in 1715; this was *Divine Songs attempted in Easies Language for the Use of Children*. Watts understood the need to approach the instruction of children by linking unfamiliar ideas with familiar experiences; his simple but memorable verses were read by children for nearly two centuries. While Comenius had provided visual images of the world around, Watts supplied verbal pictures of all aspects of daily life. These two educators recognized the difference between children and adults' reading materials, which initiated the idea of a distinct body of literature for children (Whalley & Chester, 1988).

By the early eighteenth century, the interest in children's literature and a rise in literacy led to new markets and a flourishing of new publishers, particularly in England. "A major reason for the expansion of the book trade for children in the eighteenth century was the increasing number of children as a proportion of the population" (Kinnell, 1995, p. 29). The publisher John Newbery (1713-1767) was one of the first to recognize the commercial implications of making children's books widely available and he quickly realized the value of illustrations in attracting young readers. Although he was by no means the first to produce books for children, he was among the first to appreciate the commercial importance of the children's book market. Other publishers soon followed his example and by the end of the century, books for children were firmly established as a genre in their own right (Darton, 1982). Meanwhile, innovations in typography and printing allowed greater freedom in reproducing art through woodcut, engraving and etching; an increasing number of books accompanied by images had been produced for youthful audiences at the time. Unfortunately, there has always been the expectation that children's books were cheaper than those for adults, so it was no surprise that the earliest juvenile publications were based on producing children's books at a lower cost than adults. Thus the number of illustrations in the cheaper books was limited and was largely confined to frontispieces, which generally portrayed one of the more significant episodes in the book and was frequently signed by both artists and engravers.

The institutionalization of the idea of childhood as a period distinct from adulthood and as a time to be enjoyed can be witnessed through the gradual appearance of many of the classics of children's literature in English, during the latter half of nineteenth century. The books were beginning to appear as a serious means for educating young, but not as explicitly didactic as in earlier writing, increasingly alert to the needs of a child, imbued with a sense of responsibility and duty, but with an increasing capacity for warmth, laughter and imaginative enjoyment too. This period also saw the

emergence of picture books, in which the illustrations - and the artist's vision - were as important as the text. Those artists were gradually aided by technical advances in printing and most artists still relied on wood engravers to reproduce illustrations for mass production.

Until the mid-nineteenth century, most children's books were printed in black-and-white, primarily in the medium of wood engraving, with the only color provided by the laborious and expensive process of hand-coloring. After the mid-nineteenth century, color printing was prevalent in children's books; the advances in color printing emerged with the wood engravings of Edmund Evans. He succeeded in engaging such major artists as Randolph Caldecott, Walter Crane and Kate Greenaway, engraving and printing the books himself and working with publishers for distribution. Meanwhile, during the century two important developments of printmaking had taken place in the field, enhancing book illustration. These were the invention of lithography¹ by Alois Senefelder in 1798, and the introduction of steel engraving in place of copper. Both appeared in children's book illustrations in the period but did not have a very noticeable impact, owing to the expense of the technique. The number of illustrations which required the use of lithography was usually very limited. However the main impact of the lithographic process was to come later, when further developments and applications of the technique called chromolithography² were used for color printing. Steel engraving³ was an extension of copper-plate engraving, but using the harder substance, steel, in place of the softer copper. With the increased demand for prints and illustrations, a process was needed that would enable long runs to be made for the more popular items.

Moving into the twentieth century, near-universal literacy in developed countries and technical advances have made it possible to produce relatively inexpensive high-quality illustrated books which have contributed to tremendous growth in children's publishing. In Britain, by the mid-1920s printing technology came to use color lithography⁴ which allowed artists to express their colorful artistic drawing. The method used by William Nicholson with *Clever Bill* (1926) and *The Pirate Twins* (1929) (Figure 3), pioneering the use of color lithography, was published by Heinemann and Faber & Faber respectively. It was also the method used for Jean de Brunhoff's *Babar* books, Kathleen Hale's *Orlando* books and Edward Ardizzone's early *Little Tim* books all produced before World War II. Compared with the former imprint methods, color lithography gave the printed images a softer effect and a convincing illusion of a full range of color, and more importantly those images resembled their original hand drawing. However, there were two main disadvantages of color lithography; one was the need for separating the colors which proved so time-consuming. The other was the need for

coated art paper, as color lithography was the earlier 'half-tone' method for reproducing color that also meant only the best glossy paper could be used (Graham, 1998; Whalley & Chester, 1988).



Figure 3 The Pirate Twins by William Nicholson, which was originally published in 1929 and was reproduced in 2005 by Andrew Jones Art of London.

In the early twentieth century, the growth of children's book publishing should have been continued in the light of the British Empire and the advance of printing techniques. However, the prosperity of publishing was later obstructed by the wars; many artists were away at the front. There were many social and political changes after World War II. The number of new children's books published was greatly reduced; there was a severe shortage of all kinds of goods produced. Despite the large quantity of inconsequential books issued during the war, a few enterprising publishers set out to give the public reasonably priced but well-designed books. Allen Lane, founder of Penguin Books, experimented with a number of imprints for children during the war, culminating in the hugely successful Puffin books, under the editorship of Noel Carrington. Carrington's discovery of offset lithography⁵ was applied to the mass production of cheap children's books in the Soviet Union, which led to the birth of a similar enterprise to that created by Allen Lane (Alderson, 1994). However, the production of quality books for young readers was not prioritized by most publishing houses. Indeed, after the war, it was a time for recovering in the case of publishing, illustrators in particular were even gradually returning to their work. In the post-war period, however, very few illustrators immediately exploited the unique power of the picture books; finely illustrated children's books were being produced in the post-war period, but in most cases, publishers did not seek to use illustrations

to depict the actual telling of the story as is seen today.

Meanwhile, according to Graham (1998), there was arguably little evidence before the early 1960s of children's picture books in Britain being created as the type of picture books seen today. Because the current production of a picture book needs to consider the publishing aims, procedures and possibilities of printing, art styles, the balance between words and pictures and the content and assumptions about the child reader; these have all been combined to create a picture book that is different from those produced pre-1960s. Graham thus states that it was not until the 1960s that contemporary-style picture books emerged in Britain. Although some scholars (Doonan, 1996) have suggested that the mid-1920s was the time in which the characteristics of the modern picture book began to take shape, because of the advancement in technology of color lithography which made it possible for artists to create a reliable quality for mass produced images. But, as mentioned previously, color lithography had two main disadvantages in its printing procedure: separating colors was time-consuming and there was a need for coated art paper. It was not until the late 1950s, when a gradual refinement in offset lithography offered the genuine possibility of a rapid and inexpensive mass production for picture books. The full possibilities of how this technology might serve in the development of picture books with more artistic qualities was realized in Britain; artists aided by the printing technology became unconstrained and were able to develop a wide range of colors and incorporate a variety of artistic styles. Therefore, the following discussion is mainly based on the development of picture books in Britain since the 1960s to the present, discussing picture books in the contemporary context of publishing practices and promotions, children's book prizes and the related organizations, illustrators and art styles.

1. Publishing Practices and Promotions

At the end of World War II in Britain it was rare to find specialist publishers for children; the publishing industry had been ruined, while the authors and illustrators found themselves involved with war work. Specialist children's editors were just emerging; periodicals and newspapers rarely covered children's books; and no organization was concerned specially with promoting quality children's literature. At the time, many picture books originated from abroad, particularly America. They were often printed using techniques which were not widely available in Britain. It was only by the mid-1960s that Britain finally possessed a viable picture book output which led to more balanced share of publishing between Britain and America.

One important influence on the children's book industry after the war was the implementation of the 1944 Education Act, creating a new school system which indicated the new political importance of the young and the value placed on education. The school leaving age had risen to fifteen and higher education greatly expanded. This Act influenced many publishers to begin to consciously establish children's book lists and to appoint staff with responsibility for working only in this area. Gradually, children's book publishers through such practices eventually created a type of picture book as seen to day. The growth of the number of publishers specializing in children's books continued. According to the Young Book Trust, in 1996 there were more than 100 children's book publishers in Britain (Graham, 1998). Growth in the numbers of publishers matched the increasing numbers of children's books published, over 10,000 new children's titles are now published in Britain annually (Kloet, 2004). Nevertheless, it is not easy to extract the number of picture books from the figures of new children's titles. However the proportion of picture books to fiction titles before 1960 was likely to be smaller than in the latter part of the period, owing to the use of offset lithography since the 1960s. Picture books now became easier and more rewarding for publishers to produce.

The vast number of children's books published each year is in a competitive market place which means there is a possible danger of overproduction. In the 1970s and 1980s, picture books suffered from such overproduction, resulting in far too many indistinguishable titles. Meanwhile, children's publishers were also challenged by the cuts in the library service and in school requisitions. Other recent attractions such as the Internet that threatens the market for books, which all result in serious competition between publishers. Despite the competition, the British publishing industry seems to be surviving by making major adjustments to its practice. One major change is to produce even more new titles, but eventually the print run for any single title tends to decrease. According to Ron Heapy, Managing Editor of Children's Books at Oxford University Press, "a print run of 7,500 would be normal for a title in the late 1970s. By the mid-1980s, no more than 3,000 copies would be printed and by the end of the century, he suspected, a print run of a new title will be around 1,500" (Graham, 1998).

Another major development is the need for publishers of overseas sales to cover their costs. Fortunately, English is a language widely spoken. British books therefore are comparatively easier to sell to other countries, as some audiences may purchase the books for the purpose of learning English. If the demand for books is not based on their use of English, they can also be translated in to other languages. Often the publishers manage the sale of translation rights on books originating from

Britain, in the case of picture books printed in color, the organizing of ‘co-editions’ – that is, printing several editions at once, with only the text (printed in black) needing to be changed in to another language. Thus, the combination of selling English versions directly and co-editing other languages could effectively cover the cost of imprints and increase revenue for publishers. The need for the market abroad to cover a print run of a commercially realistic size will still be possible. That is the reason why co-editions are essential for most publishers and could explain the frenetic atmosphere at many book fairs, especially the annual Bologna Children’s Book Fair, where publishers crowd into the Fair, busy searching for partners and buying and selling rights.

Another factor in this new atmosphere was the changing pattern of children’s publishing, with many first editions seen both in hardback and paperback, and often paperback only, in order to reap quick returns on the original investment. Traditionally, picture books have always been published in both hardback and paperback. In the past, paperback publications have taken place one to two years after the hardback has been published. Most reputations were built on the hardback publication which could later promote the sales of paperbacks because their reputation had already been established from a well-valued hardback. However this pattern is changing; many books may eventually shift to only paperback to reduce spending on expensive warehouse space. Although it is not a universal agreement that the hardback is potentially doomed, since some scholars (Tucker, 2005) have even predicted that hardback will perform better than ever. On the whole, the trend of picture book publishing over the years has moved towards more handsome and substantial paperbacks, occasionally supplying a smaller number of hardbacks.

In promoting children’s books, publishers have to fight hard for attention in the current climate of competition from so many different areas. For most books, thus, an instant visual appeal is considered essential for attracting young audiences. It is the reason why now in the market, picture books sometimes are repackaged and reformatted to introduce all sorts of accessories, such as tapes, CDs, soft-toy characters or even in-built mobiles. This is an attempt to add to the value of the books and further attract children to purchase them. Meanwhile, the avenues of selling books have multiplied, conventional book shops are no longer the only outlet. The numbers of outlets that can sell books include supermarkets and the Internet. In particular some book purchases on the Internet are often offered at a cheaper price than buying the same item in store. Books sold on the Internet may sell more rapidly than expected as via the Internet books not only sell in a local place but globally; most books sold online are commonly in the form of paperback in order to reduce postage

costs. Nowadays, promoting picture books has become a highly competitive business that has pushed publishers to urgently adopt more aggressive marketing practices.

2. Children's Book Prizes and Related Organizations

While parents were seeking well-created children's books, there were many children's book awards established after World War II, associated with promoting children's literature. Over the years an increasing number of awards for children's books and book illustration have been established which acknowledge talent, raise public awareness and increase sales. According to Barker "In 1945, there was one children's book award in the United Kingdom, in 1995 there were over a dozen awards as well as more localized ones and a significant international one. In 1945 the only award was presented by the librarian and gained very little publicity; in 1995 a number of the awards were sponsored and gained significant attention from the media" (1998, p. 42-43). With so many awards some have obtained considerable attention and influenced book sales. The following discusses the significant awards and the related organizations in Britain; especially those for picture book illustration.

In Britain, the history of awards for children's books mirrors the development of British children's literature since World War II. The Carnegie Medal, the oldest children's book award was established for the writer of an outstanding children's book in 1936, in memory of the great Scottish-born philanthropist, Andrew Carnegie (1835-1919). Librarians were the main force behind this award at the time. One of the purposes of the medal was to encourage the improvement of standards, both in the writing and the production of books for young people. However, the Carnegie award made little impact as at the time specific children's librarians were rare and librarians themselves were not perceived as a group at the forefront of literary innovation. It was nearly twenty years later when the Kate Greenaway Medal was established by The Library Association in 1955, particularly for distinguished illustration in children's books. It was a landmark for the appreciation of children's book illustrations in Britain, awarding illustrators whose work was aesthetically outstanding as illustration for children. These two oldest awards initially were sponsored by children's librarians, but since 1991 they have been awarded by CILIP (the Chartered Institute of Library and Information Professionals) annually. The librarians wished to distance themselves from the vulgarity of awarding a cash prize and instead each prizewinner is able to donate the winning prize to the value of books to a library of their choice. This sponsorship deal was successful in raising

the profile of the awards and many more reports have gained coverage in national newspapers as a result.

The most renowned international award in the United Kingdom is the biennial Hans Christian Andersen Award, first given in 1956 by the International Board on Books for Young People (IBBY). Initially the award was only given to authors, but ten years later an illustrator category was added in recognition of the importance of illustration in picture books and of illustrators who were valued as authors. The award was presented to the author and illustrator whose complete works have made a lasting contribution to children's literature; the award has gained international recognition, and is sometimes referred to as the 'Little Nobel Prize'. During its first year, in 1956, the British author Eleanor Farjeon received it for her writing, and, in 2000, Anthony Browne became the first nominee from Britain to win the award of illustrator category; two years later, it was won by Quentin Blake in 2002.

Since the 1970s new awards have proliferated, the majority of which have been concerned with individual aspects of illustrating. Many awards were established, for instance the Mother Goose Award in 1979 for new illustrators; this prize was formerly awarded to the most exciting newcomer to British children's book illustration. For example, in 1984, Patrick Benson's *The Hob Stories* won the award. Other new types of awards, which had been very popular in America, were introduced to Britain in 1980 by the Federation of Children's Book Groups. The Federation was founded in 1968 and was designed for parents who wanted to know more about children's books. Like all of the Federation's branches it works closely with children, so it was inevitable that its award would seek the views of children as its primary source. These award-winning books are often known as the 'children's choice' as they are voted for entirely by children, from a shortlist to the final overall winners.

The 1980s saw two further major awards, one of which introduced a new element into the world of children's book awards, that of sponsorship. The Emil award was founded in honor of Kurt Maschler in 1982, giving the prize to a book where text and illustration provided a harmonious whole. The importance of integration in children's books had been finally recognized. After three years in 1985, one of the most prestigious, as well as generous, awards was sponsored by Rowntree Mackintosh: the Nestlé Smarties Book Prize. The policy of this prize has been to involve children in the actual judging of children's books since 1993; the overall winner of the prize is selected by children, the prizes were categorized for the under 6s, 6-8s and 9-11s which are voted for by children

themselves. The Smarties prize has often been considered a highly successful advertising venture on account of children who make the final decisions, drawn from a shortlist compiled by adults. The prize has attracted a considerable publicity and the winners ceremony has featured regularly on the children's television program Blue Peter. Although the winners of the Smarties prize can gain a high reward and extensive publicity, the prize has not always been appreciated by the winners. For example, for Janet and Allan Ahlberg, the prize was refused because of its association with confectionary manufacturing (Barker, 1998).

Since the previous awards had been mainly directed at illustrators whose books were published, it was only in 1985 that a prize specifically aimed at students was established, sponsored by Macmillan Children's Books. The aim of the award was to stimulate new work from young illustrators in art schools and to help launch their professional careers. Up until 1997, the competition of the Macmillan Prize was primarily for a picture book that showed excellence in both text and illustration. But in 1997, the criteria were changed and the competition was judged solely on the aesthetics of the images; this has provided better opportunities for potential illustrators who were still in art institutes to present their talents which mainly sprang from their illustrative abilities. The other award that also examined visual accomplishment is the V&A Awards, which is one of the most important awards for professional designers and illustrators. The illustration award is given to the best overall magazine or book illustration. Two runner-up prizes are awarded, one for book illustration and the other for editorial illustration. These two prizes are seeking novel, creative illustration with superb drawing abilities, in particular creating different contexts for children's book prizes. Both the Macmillan Prize and V&A Illustration Awards are different from the other mentioned awards as they value illustration to be as important as the text and appreciating children's books on their visual merit.

Nowadays, there are abundant interactive media and games which are considered far more interesting than a static image in books. Often children are distracted by these kinds of entertainment which might have impacted on their reading ability. This situation has raised concern amongst many educators as well as British Government. Thus in Britain many organizations have developed greater links with children's literature, through support and promotion, such as the Book trust, the British Council, the Federation of Children's Book Groups, the Children's Writers and Illustrators Group and IBBY. To promote reading and the appreciation of picture books, some organizations held exhibitions of original drawings of picture books, providing the means of promoting illustrators'

artwork, and reinforcing the importance of their work through viewing the originals. Amongst many exhibitions held are those by The British Council and The British Library, which were based on different themes, for example the theme of 2002 was the Magic Pencil. The exhibition of the Magic Pencil had been even held around the world. The other equally important organization for promoting original artwork is The Association of Illustrators which regularly holds exhibitions and publishes journals that are essential for illustrators nowadays to promote their work and understand their rights; the Association has also offered illustrators practical suggestions in negotiation with publishers.

Winning the prizes has helped to sell books as well as increase publicity about children's books, providing a field for discussion, competition and selecting talented illustrators for outstanding well-illustrated books. Private entrepreneurs are keen to sponsor the prizes to build up their positive images. In the future, there might be more brands associated with children's book awards; the organizations will continue to play crucial roles to saturate the market of children's books and the existing awards will keep announcing new winners. However the ideas of the pioneers of early awards are not that different from those of today's selectors, and the winners of children's book awards will continue to engage and captivate a new generation of children and the adults who select material for them.

3. Illustrators and Art Styles

In Britain, the period from 1945 to the early 1960s is more notable for the black and white line drawing in fiction for older children than it is for picture books. When the development of printing technology in the 1960s advanced into half-tone color printing, this brought a dramatic explosion of light and color to the world of illustration and new horizons opened up for picture books. Now free of so many of the constraints and limitations in terms of reproduction, artists were able to employ a much wider range of media, and picture books became bolder and brighter than ever before. In Britain, some of the important author-illustrators of the period had already established their reputation in the 1960s: for example, Charles Keeping, Brian Wildsmith, John Burningham, Raymond Briggs, Michael Foreman and David McKee. Some like Shirley Hughes, were well-established illustrators of others' work who from the 1970s started to write and illustrate their own books. Others have come to prominence during the last thirty-five years: for example, the Ahlbergs, Quentin Blake, Anthony Browne, Patrick Benson, Helen Oxenbury, Tony Ross, Colin McNaughton, and many more (Watkins & Sutherland, 1995).

Charles Keeping and Brian Wildsmith, for instance, two of the most noticeable picture book illustrators, gave their images an unprecedented artistic quality since the limitations and restrictions of reproducing original artwork had been lifted from artists. The work of Keeping which has brilliantly colored inks and textured effects, were presented in his picture books, such as *Charley, Charlotte and the Golden Canary* (1976) (Figure 4). Similarly, the master of color Wildsmith produced his *ABC* (1963) which brought a blaze of color into children's books and was considered spectacular in its day. In the meantime, John Burningham whose first picture book *Borka: the Adventure of a Goose with no Feathers* was published in 1963, an exemplar of a painterly approach, with the picture plane alive with rich textures and gestural sweeps of the brush. A much wider range of media and textures were experimented with by these illustrators in the early days of offset printing, showing how, with the capability of printing technology, production of a wide range of colors allowed the presentation of detailed textures as seen in the original drawings.

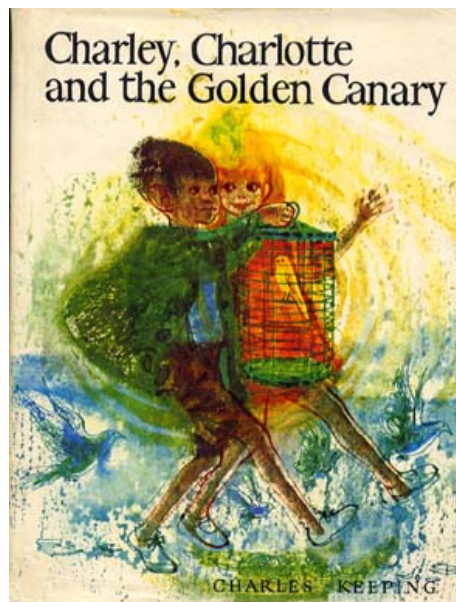


Figure 4 *Charley, Charlotte and the Golden Canary* by Charles Keeping, 1967.

Another illustrator emerging at this time was Raymond Briggs, who began his career as a writer and illustrator. In his most well-known book, *The Snowman* (1978), a little boy is taken on an enchanting journey by a snowman in the night sky. This has become a legendary book. Briggs's

customary comic strip format was magically enhanced by the tactile quality of pencil and colored crayon. He sees no age limits and its easy-to-read style make his books accessible at almost all levels of understanding (Briggs & Jones, 2003). An illustrator with exquisite watercolor technique who also started his career in the 1960s was Michael Foreman. He first came to the public eye with his series of humorous picture books, expressing social and political ideas, such as *Moose* (1971) and *War and Peas* (1974). After that Foreman's watercolor gradually developed to incorporate a use of space and gently graded washes that could create both mood and mystery; the themes had been developed, including conflict and war. One example, *War Game* (1993) a moving and complex companion volume, set in the First World War, was inspired by and dedicated to his four young uncles who died in the fighting. The images show a refined wash technique which deliberately portrays the open landscape of a war scenario.

David McKee, an illustrator with a very different interpretation of the modernist conventions of the twentieth century, published his first book *Two Can You Can* in 1964. He refuses to take for granted how stories 'should' be told, pictures viewed, and books held, flattening his world up against the picture plane in a tiny perspective. His characteristic of illustration has paid homage to artists such as Klee and Matisse. The most recent well-known creation is *Elmer, the Patchwork Elephant*, which has developed into a book series; *Elmer* is now published in more than 20 languages and has spawned a range of merchandise. These author-illustrators started their careers in the 1960s, but their creations have spanned to today and they are continuously producing books which delight in both illustration and text.

Diversity has always been the hallmark for today's picture books; if we were to look in a children's book shop, we would be astonished by the rich diversity of the different categories on offer. There is a proliferation of 'first books', books for toddlers and pre-school children. Shirley Hughes, Helen Oxenbury and the Ahlbergs are just a few of those who have created an abundance of books that explore the everyday textures of life from a child's point of view. Hughes's *Lucy and Tom's Day* (1960) was drawn from her own experience of family life, chronicling the everyday life of children, combined with a watercolor technique that was both vigorous and sensitive (Hughes, 2000). The line between everyday life and the world in Janet Ahlberg's illustrations brought a new simplicity to the way children were portrayed, faces with little more than a line, two dots and a rosy blush. For example, in her *Pee po* (1981) the succinctly drawn characters with a scattering lived-in interiors expressed a charm of affectionate nostalgia. The children drawn by Helen Oxenbury are much more

contemporary. Her *Alice's Adventures in Wonderland* (2001) is exuberant, contemporary, and lovingly created. Although the story has been created by John Tenniel and Arthur Rackham (Figure 5), setting a high standard for illustration, Oxenbury still beautifully created a book with modulated watercolor, competing with those precursors (Figure 6).

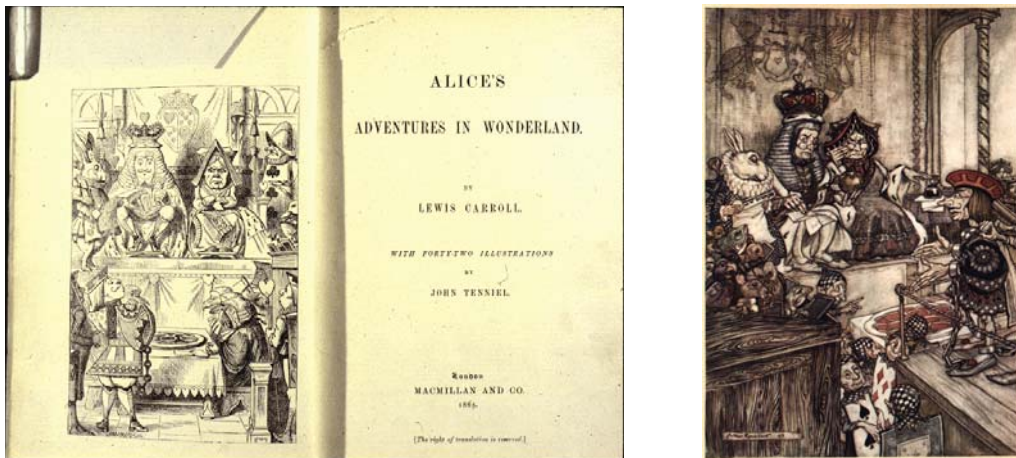


Figure 5 *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), illustrated by John Tenniel and *Alice's Adventures in Wonderland, Who stole the Tarts?* (1907) illustrated by Arthur Rackham.

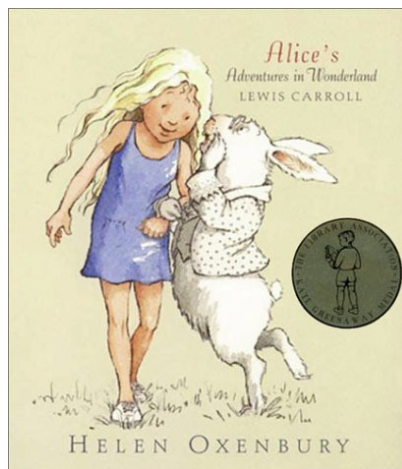


Figure 6 *Alice's Adventures in Wonderland* illustrated by Helen Oxenbury, 2001.

The other theme always seen in the book shops is humor. Those creators were often initially caricaturists then created picture books for children. For instance, Quentin Blake, John Burningham and Raymond Briggs originally made their mark as humorous artists, but they all reached out to areas far beyond the realms of humor. Blake had first successfully submitted cartoons to *Punch* when he was still a schoolboy. He now employs the cartoon technique to create a loose, casual style that has an uncanny knack for commenting aptly on a text (Blake, 2000). For example, *The Story of the Dancing Frog* (1984) shows Blake's awareness of potential form of picture books, illustrating by economical use of deft pen strokes and watercolors.

By the end of the twentieth century, the diversity of characteristics in picture book illustration was further developed by illustrators such as Sara Fanelli, Lauren Child, Helen Ward and Dave McKean, and many more illustrators joined in the creation of picture books. Some illustrators followed traditional footsteps; others created picture books which attracted audiences that were of an older age, often adults. Sara Fanelli is one of the most adventurous artists working in the field of children's books today. Her graphic work often pushes at the boundaries of what is considered visually 'appropriate' for children and she has spawned a plethora of imitators. Notwithstanding, her books have sometimes been questioned, exploring whether books like *Wolf* (1997) or *It's Dreamtime* (1999) fully engages the age group for whom they are ostensibly bought. Similarly, McKean's *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* (2004) (Figure 7) was also criticized as actually more relevant to parents rather than their children, or to art students and other artists (Mason, 2000). His work is often aimed at an older market and is an exemplar of how digital and hand drawing can be integrated as a whole. The books created by both illustrators have been widely appreciated, though the real consumers may not be children. It is therefore the consideration of golden-rules of creating picture books for young children that may have been broken, the intended market could now be adapted to respond more to parents and buyers within the art related world and these books could still sell well.

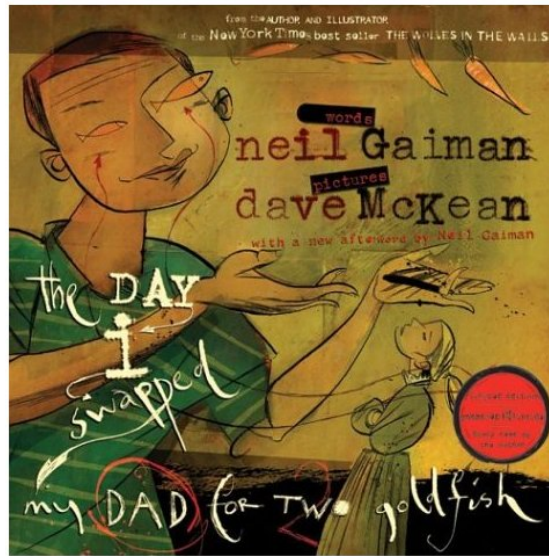


Figure 7 The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish illustrated by Dave McKean, 2004.

Since the last decade of the twentieth century graphic programs have enabled artists to solely create an illustration on the computer or to integrate digitally produced with hand-drawn work. Many illustrators have used the computer as part of their drawing repertoire but the appearance of the illustrations does not always reflect a digital quality. Dave McKean is one of the exceptions, since his work can be perceived as having a digital quality; other illustrators' work could not be seen as having incorporated digital technology. Illustrators, such as Lauren Child, Nick Sharratt, Robin Harris, Bee Willy, Emily Gravett and Paula Metcalf, all have been working with digital methods and have vigorously presented the diversities of their characteristic illustration. Child's work appears as kaleidoscopic collages; Gravett's illustration on the other hand conveys the simplicity of collage. The illustrations by Harris and Metcalf deliver vigorous and exuberant tonality; by contrast Sharratt's work presents flat and perfectly colored images. Willy does not display vibrant colors, but uses the computer to obscure the artistic features such as in a gloomy night image in her *Bob Robber* and *Dancing Jane*. These illustrators all incorporate digital means in different ways and present a variety of styles. It is significant that they work alongside other illustrators who solely employ traditional media, sharing the journey of picture books into the twenty-first century.

Conclusions

The development of children's book illustration in Britain has been linked with many factors. Although before the 1960s children's book publishing was largely related to printing technologies, economic prosperity and political situations also played crucial roles in the evolution of children's books. In Britain, an inexpensive and painterly quality of illustration was developed in the late 1950s, which led to the emergence of the type of picture books seen today. With the rapid and inexpensive reproduction of imagery during the 1970s and 1980s, picture books were overproduced which increased the need for overseas sales. Now co-editions with the publishers of other countries are seen as an essential publishing practice for most British publishers. Nevertheless, the establishment of children's book prizes was another practical means of promoting children's reading. There were two main types of initiators in Britain, private enterprises and book organizations. Private enterprises associated with children's book prizes primarily hoped to gain publicity and positive feedback. The organizations who established the prizes, on the other hand, aimed to introduce excellent picture books and encourage reading.

In the twenty-first century, excellence in both the creativity of the illustrators and the marketing strategy of publishers has led prominent British illustrators to become well-known on the global market. It is therefore no surprise that many illustrators from Britain are also very popular in Taiwan. According to Shuqiong Zhang, former vice-planning manager of the Eslite Books children's book department (a famous chain of book retailers in Taiwan), "picture books by many outstanding British illustrators such as Quentin Blake, Lauren Child, Sara Fanelli, Anthony Browne, David McKee, Lucy Cousins among others are well recognized in Taiwan... products and cartoons from Lucy Cousins's 'Maisy' series are very popular amongst the 2 to 5-year-old group."⁶ This may imply that the aesthetics of British illustrators do not only influence its own market but their influence is extended to other countries as well. In addition, digital technology has integrated into the processes of illustration therefore many illustrators used the computer to create children's book illustration. Illustration is now created through approaches that integrate traditional and digital methods, which are no longer separable.

Notes

1. Lithography is based on the interaction of grease and water. The artist draws on a limestone slab with a wax crayon or pencil, over which water is spread with a damp roller. This separates the non-print areas from the image. When ink is applied to the stone, it is repelled by the water and only adheres to the greasy parts and an impression can be taken.
2. Descriptions of technical processes are derived from the literature references of Whalley and Chester 1988 and Graham 1998.
3. Chromolithography was the first method cheap enough to rival hand-coloring. Color printing was done with several lithographic stones; each main color was printed by a separate stone.
4. Steel engraving was one kind of metal engraving. The method used a burin to incise the line into a smooth metal plate such as copper, steel and zinc. The plates were inked all over, and then wiped clear so that only the engraved parts retained the ink and would be printed on paper.
5. Color lithography was the method which is normally printed on four plates for each page. Originally the plates were made of stone, later zinc, then plastic sheeting. Those parts that were to be tinted were drawn in black lithographic ink or chalk and artists identifies which color they required for each part of an image, this was a laborious separation of colors. After processing, the process was based on the principle of grease and water not mixing, these plates were printed onto the same sheet of paper, one after another one, in the color orders of cyan, yellow, magenta and black.
6. Offset lithography is the method now used for most commercial purposes; the inked image is passed from a flexible metal plate curved round a cylinder to a rubber-covered roller, and in turn to the paper. This makes it possible to print on a variety of surface, and the use of rubber helps wear and tear on the plates.
7. Personal communication on 21 October 2004

References

- Alderson, B. (1994). Some note on children's book illustration 1915-1985. In A. Horne (Ed.), *The dictionary of 20th century British book illustrators*. Woodbridge: Antique Collectors' Club.
- Avery, G. (1995). The Beginnings of children's reading to c.1700. In P. Hunt (Ed.), *Children's*

- literature: an illustrated history* (pp. 1-25). Oxford: Oxford University Press.
- Bader, B. (1976). *American picture books from Noahs' ark to the beast within*. New York: Macmillan Publishing Co.; London: Collier Macmillan.
- Barker, K. (1998). Prize-fighting. In K. Reynolds & N. Tucker (Eds.), *Children's book publishing in Britain since 1945* (pp. 42-59). Hants: Scolar Press.
- Blake, Q. (2000). *Quentin Blake: words and pictures*. London: Jonathan Cape.
- Briggs, R., & Jones, N. (2003). *Raymond Briggs: blooming books*. London: Jonathan Cape in association with Puffin Books.
- Darton, F. J. H. (1982). *Children's books in England: five centuries of social life* (revised by Alderson, B. 3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Doonan, J. (1996). The modern picture book. In P. Hunt (Ed.), *International companion encyclopaedia of children's literature* (pp. 231-241). London: Routledge.
- Graham, J. (1998). Picture books. In K. Reynolds & N. Tucker (Eds.), *Children's book publishing in Britain since 1945* (pp. 60-85). Hants: Scolar Press.
- Hughes, S. (2000). *The Shirley Hughes collection*. London: Bodley Head.
- Kinnell, M. (1995). Publishing for children 1700-1780. In P. Hunt (Ed.), *Children's literature: an illustrated history* (pp. 26-45). Oxford: Oxford University Press.
- Kloet, C. (2004). *Writing and the children's book market Writers' and artists' yearbook: a directory for writers, artists, playwrights, writers for film, radio and television, designers, illustrators and photographers - 2004* (97th ed., pp. 226-229). London: A. & C. Black.
- Mason, R. (2000). *A digital dolly*. Norwich: Norwich School of Art and Design.
- Tucker, N. (2005). Children's literature the next twenty years. Retrieved 1 May, 2005, from <http://www.booktrusted.co.uk/articles/tucker.pdf>
- Watkins, T., & Sutherland, Z. (1995). Contemporary children's literature (1970-present). In P. Hunt (Ed.), *Children's literature: an illustrated history*. Oxford: Oxford University Press.
- Whalley, J. I., & Chester, T. R. (1988). *A history of children's book illustration*. London: John Murray.

A Study of Developments of Children's Book Illustration in the United Kingdom

Li-Chiou Chen

Abstract

Through historical review and analysis of the developments of children's book illustration in the United Kingdom, the study in particular explores the trend of picture books since 1960s, including publishing practices, children's book prizes, art styles and their illustrators. The findings show that printing technologies have indeed influenced the appearances of children's book illustration. It was not until the late 1950s, when a gradual refinement in offset lithography offered the genuine possibility of a rapid and inexpensive mass production which led to the emergence of the type of picture books seen today in Britain. In addition, due to excellence in both the creativity of the illustrators and the marketing strategy of publishers has led prominent British illustrators to become well-known on the global market. It may be suggested that the aesthetics of British illustrators do not only influence its own market but their influence is extended to other countries as well.

Keywords: children's book illustration, picture books, woodcut, lithography, chromolithography, color lithography, offset lithography

軟體藝術之美學與創作思維探討

周文修¹ 鄭月秀² 陳怡秀³

摘 要

本文以文獻分析為主要研究方式，結合案例探討的輔助，將軟體藝術的運算美學由概念的定義開始整理，再以年代事件為主軸洞悉其發展脈絡。根據文獻的分析以及各年代菁華案例的深入探討，作者群們歸納分析軟體藝術所具備的重複性、隨機性、有機性、演算性以及異質性等美學特性，希冀為長期處於混沌狀態的軟體藝術形態辯證藝術現象的大我價值。除此之外，根據研究結果的觀察，軟體藝術在創作思維的考量也有其獨到的特質。當程式做為藝術媒材的表現時，可觸及性的過程靈感必須剔除，創作過程的動詞性也轉為虛擬的構思，而獨一無二的藝術價值也成為運算過程點、線、面的構成。如此的創作思維雖然讓軟體藝術家的角色開始混淆，但其共創、開放、包含與融合的創作特質卻也逐步明朗這新形態的 web 2.0 藝術現象？

關鍵字：軟體藝術、電腦藝術、數位藝術、美學運算、數位美學

1. 周文修現為元智大學資訊傳播學系副教授
2. 鄭月秀現為國立雲林科技大學創意生活設計系（所）助理教授
3. 陳怡秀現為元智大學資訊傳播學系研究生

壹、軟體藝術的概念

軟體藝術意指藝術家以電腦撰寫程式，再以電腦運算「演出」程式碼後所創作出的作品。在新媒體藝術發展潮流中，軟體藝術雖然一直處在被忽略的角落，卻也難掩它在藝術表現上的特色與貢獻。雖然軟體藝術所呈現的形式多半隸屬視覺性的藝術表現，但在創作過程中藝術家卻更像一個文字工作者，依循程序語言的文法與邏輯撰寫一連串的文字敘述（verbal description），建構成電腦執行的指令程式（instruction），經過編譯器（compiler）與解譯器（interpreter），在觀者的電腦中執行、螢幕上現形（葉謹睿, 2003, 144）。創作者把腦中所思考的概念轉化成電腦程式語言，這種人和電腦一起合作、一同製作與完成的藝術創作模式，呈現出一種嶄新的藝術創作形式。

縱觀當代數位藝術作品的趨勢，許多藝術家為達到創作概念的完美呈現，其實都會參雜著程式碼和演算法的應用。只是長久以來，電腦和軟體主要的溝通橋樑—程式碼，一直被忽略且隱藏在螢幕與視窗界面之下；而書寫程式語言與電腦溝通也被刻板的認為是程式設計師或是工程類的專門領域，因此把程式碼做為創作媒材的想法在一開始鮮少被藝術家或藝評家所接受與嘗試。到底程式碼能不能算是一種藝術媒材？這個問題從「電腦」出現後就一直不斷地被藝術家和藝評家討論著。身為 Leonardo 期刊的長期編輯顧問的 John Lansdown 曾經提過：

我比較重視最基礎的問題，資訊科技究竟在藝術作品中扮演什麼樣的角色？我的觀點可以由兩個面向來談：1. 作品是否必須經由電腦的幫助來完成。2. 如果剷除電腦科技存在的事實，這類作品是否仍有可能以別種媒材達到一樣的內容（John Lansdown, 1998, 245）。¹的確，電腦的出現給予了藝術家另一種新的創作方式，然而在數位藝術發展的脈絡中，究竟電腦出現後，它所扮演的角色是工具？亦或是藝術創作的媒材？軟體藝術一詞的出現似乎也企圖指出這條模糊的界線。

軟體藝術的出現帶來了一種完全不同於電腦出現之前的創作形態，也就是一個需要完全仰賴電腦執行結果的創作形態。軟體藝術需要藝術家親自撰寫程式來描述他們的創作，由於軟體藝術的表現是經由程式所演算出來的，因此軟體藝術所展現的獨特美學觀和藝術特色，正是在於創作者將藝術理念編寫成程式指令，結合電腦運算過程中所產生的隨機組合或偶發的數理視聽結果。演出時觀念藝術的價值，與時間元素的加持，更能闡明激浪藝術驗證軟體藝術的美學價值。

貳、軟體藝術的發展脈絡

縱使軟體藝術是 2001 年後才出現的新興藝術名詞，但其實它的主要藝術精神和概念都可以回溯到數位藝術發展的早期，也就是電腦藝術的起源。電腦剛發明之初的 50、60 年代，由於當時電腦運用的範圍僅限於軍事、政府機關或特定的商業工具，因此先驅者通常都具備科學或數學背景，他們擅長以數理邏輯概念去運算程式，時日一久，便衍生出圖像的運用，而這也就掀起了運算的視覺創作形式，植下藝術與科技結合的種籽。

1952 年由美國藝術家 Ben F. Laposky 以真空管電腦器材所創作的「示波」(Oscillon) 系列 (圖 1)，可被視為是電腦藝術的起點。Laposky 透過電腦演算出的視覺畫面，展現出他對音樂節奏、旋律進行的動態感受，不過那時期大部分的創作者和藝評家傾向拒絕接受這個「數位」的新媒材，認為以數學邏輯演算所表現的視覺畫面不僅冰冷更不具美感條件。對於這類的數位圖像，藝術圈最初的反應是冷漠的，但電腦程式運算的藝術活動並沒有因此而退卻，在 60 年代陸續出現許多電腦藝術先鋒，他們仍舊默默耕耘著，例如 George Nees、Frieder Nake 等先輩。數值運算是 George Nees 的創作基礎，他在 1968 年發表的「Schotter」²，企圖以視覺表現數值在規律與隨機之間的關聯性，當程式執行，正方格會由一開始的規則編排，逐漸進入隨機數值的旋轉與排列，呈現出有序與無序結構上的關係 (曾鈺涓，2007, 10-19)。Frieder Nake 則以數學抽象幾何構圖聞名，他於 1974 年出版『資訊處理之美學』是第一本探討資訊社會新美學的專書。此後，以數值運算與資訊處理為視覺藝術創作基礎的手法，也成為許多早期數位藝術家的重要創作理念 (葉謹睿, 2005, 144-150)。



圖 1：Ben F. Laposky, 《Oscillon number four》，1950 電腦演算作品，
陳怡秀網路畫面擷取自：<http://www.webbox.org>。

隨著電腦迅速普及到日常生活中，尤其當介面視窗化和套裝軟體出現之後，其方便性讓許多人開始接受和嘗試以電腦為平台進行創作，電腦藝術一詞也因此廣泛成為數位創作的代名詞。在這個年代裡，新媒體藝術的創作分為兩類，一類是應用數位科技為創作輔助工具的純藝術家 (Digital Fine Artist)，他們善用現成的套裝軟體，進行影像拼貼、擷取或合成的創作。另一類是演算法藝術家 (Algorithm Artist)，像是 Charles Csuri、Herbert W. Franke、Michael Noll 等人，他們堅持著以程式語言為創作媒材的精神，持續創作只有電腦運算才能呈現的作品。被現代藝術博物館與 Sigg raph 推崇為數位藝術與電腦動畫之父的 Charles Csuri，在 1964 年開始接觸電腦、學習程式寫作，並以數理運算為基礎，透過演算式來模擬色彩、質感和光線等元素，創作了 3D 立體圖像「演算繪畫」(Algorithmic Paintings) 系列等作品³。Herbert W. Franke 的电子抽象作品在視覺上創造出絲質的纖細感，表現抽象光舞如真似幻的風情，受稱為「圖像音樂」(Graphic Music)。Franke 於 1971 年出版『電腦圖形學—電腦藝術』(Computer Graphics: Computer Art)，是全世界第一本專門探討研究與探討數位藝術的書籍 (葉謹睿, 2 005)。Michael Noll 在 1965 年與工程師 Bela Julesz 舉辦第一個電腦藝術展，雖然當時並未獲得迴響，但以現代角度回顧歷史，這正是美國電腦藝術發展的開端。透過撰寫程式碼與電腦演算，Michael Noll 模擬出相似於極簡主義繪畫家 Piet Mondrian 的「Composition With Lines」畫作⁴，於是他開始從事電腦藝術的美學研究，也被人公認為是第一位數位藝術家。

從 60 年代到數位當道的 90 年代，隨著程式軟體的開發應用、網際網路等科技的誕生，藝術新媒材「程式碼」的創作讓藝術表現的媒材有了更多發揮的舞台。1997 年由英國評論家 Matthew Fuller、程式設計師 Colin Green 與藝術家 Simon Pope 組成的倫敦藝術群體 I/O/D 開發出一套整合藝術的應用程式「Web Stalker」⁵，更精準的說它其實是一種將網頁資訊視覺化的瀏覽器。打開 Web Stalker，使用者從空白的螢幕中按住並移動滑鼠從一個點到其他的點，畫面會擴展出各個矩形的視窗格，使用者可以在視窗中按下滑鼠右鍵則會出現六種功能選單，像是讓此瀏覽器連接網頁、顯示網站的基本結構，或是顯示指定的網頁的原始碼等，這是一個有別於傳統瀏覽器的操作方式，使用者透過 Web S talker 的瀏覽可以清楚地意識到程式語言的存在。此作品也在 1998 年獲得奧地利林茲電子藝術節的網路藝術榮譽獎。2000 年，軟體藝術家 Adrian Ward 將大眾原本熟知的 Adobe Illustrator 改裝成自動化的衍生性軟體「Auto-Illustrator」⁶，它從介面到工具列都相似於 Adobe Illustrator，但是只要滑鼠一點入某個工具，整個介面便開始自動產生指令、產生畫面，完全不在使用者的控制之內。從 Auto-Illustrator 的作品中，Adrian 藉此反思大眾面對數位工具的態度，若不夠小心它們也會以各種方式來染指作品。當數位嵌入生活，藝術家也漸漸意識到傳統與科技共燃的火花將引領新媒體藝術朝向更多元的媒材結合，拓寬藝術的廣度。

2001 年，柏林國際媒體藝術節—transmediale.01，舉辦一場名為「藝術性的軟體—軟體藝術」(Artistic Software: Software Art)比賽，為「軟體藝術」正式跨入了藝術界的大門，並主張撰寫程式就像寫日誌或者寫一首詩般，是一種非常個人的藝術活動，所以不同人寫的程式碼也有語法修辭與寫作的風格，甚至是態度。其中受到注目的軟體藝術作品有 Chris Czik szentmihalyi 的「DJ I Robot」、Golan Lev in 的「Audiovisual E nvironment Sui te」、Netochka Nezvanova 的「Nebula.M81 - Autonomous」、Antoine Schmitt 的「Vexation 1」，還有上文提及由 Adrian Ward 所創造的「Auto-Illustrator」等。這些作品和以往 60 年代電腦藝術不同的是，軟體藝術類的作品包含藝術家們撰寫完成的自我衍生程式，讓使用者的主控與電腦隨機自我演算程式的互動過程中，合力產生創作的成品。軟體藝術一詞的出現對於慣用電腦程式表現藝術概念的創作者來說，是一個藝術價值被認同的分水嶺，經由這個展出的宣導，社會大眾對數位藝術也有新一層的認識。

接續 transmediale.01 的展出之後，世界各地也陸續展開一連串的軟體藝術活動，共同響應軟體藝術的誕生和發展。其中最具代表的展覽應屬 2002 年由惠特尼美術館推出的「CODEDOC」線上藝術特展，該展特別把軟體藝術的特性提出來討論，甚至嘗試「反轉」大眾觀看數位作品的固有方式，讓以往隱形在電腦視覺圖像後方的程式碼成為主角，並且一行一行整齊地呈現於展出平台（網頁）裡，企圖帶領觀賞者去感受軟體藝術以語言指令為特質的藝術型態。

同年，俄羅斯莫斯科也舉辦了第一屆「讀我 1.2 軟體藝術節」(Read_Me 1.2)，專注在程式撰寫、創作與軟體所延伸的演算法、社會、政治與文化等各類議題，並一直延續至 2005 年於德國舉辦的「讀我 100 軟體藝術節」(Run_Me100: Temporary software art factory) 為止才結束。日本 ICC (Inter_Communication Center) 媒體藝術中心也於 2002 年舉辦一場「藝術·位元收藏品」(Art.bit Collection) 軟體藝術展。2003 年的奧地利林茲電子藝術節更以「編碼—我們時代的語言」(CODE — The Language of Our Time) 為題，推出 CODEDOC II 軟體藝術展，探討電腦程式碼作為新的藝術媒材之議題。2004 年，Processing 軟體創始人之一的藝術家 Casey Reas 接受惠特尼美術館藝術港口 (Artport) 的邀請展開一場名為 {軟體} 結構 ({Software} Structures) 的線上藝術展，Casey Reas 提到，藉由這次的展出計畫讓他思考了一個問題：「觀念藝術是否與軟體藝術將軟體視為藝術的觀念有關？」(Casey, 2004)」Casey Reas 受到觀念藝術家同時也是極簡藝術家 Sol LeWitt 的啟發，透過軟體的程式語法，讓電腦演算的動態實現 Sol LeWitt 的「wall drawing #85、#106、#358」三個作品；Casey 再以文字描述 Sol LeWitt 作品視覺上的結構、線條與材質，並延請三位藝術家 Jared Tarbell、Robert Hodgkin 和 William Ngan，嘗試將繪畫和文字敘述融入程式語言的環境，最後他們總共完成了二十六個軟體藝術作品。縱觀他們的作品屬性和表現方式可以察覺出，雖然主要程式的邏輯概念相同，但每位創作者所

撰寫的軟體藝術卻依舊展現風格迥異的作品。Casey 的這項計畫不僅成功表現軟體藝術的概念價值，似乎也宣告了軟體藝術家們應該被正視的藝術地位。

近十年來，世界各地的藝術節或美術館更積極響應、提倡與推廣軟體藝術的展演，本研究針對軟體藝術的發展脈絡，整理出系列相關的藝術活動，詳如表一。從年代展演的歷史可以看見不論大眾或是創作者，將程式碼視為藝術媒材的概念轉變，從一開始的難以認同到現代的蓬勃發展，然後嘗試學習並進行創作，軟體藝術的發展有種大器晚成的印象。只是，所有透過電腦處理或創作的藝術成品，都在某個層面上運用了軟體程式，尤其在展演呈現時更需要仰賴播放器（其實也是另一套軟體）的執行，那麼軟體藝術與軟體本身的界定，則成了藝術價值的關鍵。學者葉謹睿（2005）在其所著的「數位藝術概論」一書中，嘗試以三個原則界定軟體與軟體藝術的分野。它們包含了軟體程式必須由創作者親自撰寫、軟體程式創作時的功能性與其意圖必須以藝術為出發點考量，第三點則是以作品的獨創性作為界定原則。此三點界定原則，除了獨創性較難以認定界線之外，其餘兩項特點其實乃是延續傳統藝術價值的觀點，倡導藝術與作者的獨一無二性，以及藝術價值深藏於作品背後的遠大意涵。只是當開放原始碼的概念隨著 web 2.0 時代蔓延成長，軟體藝術的價值與獨創性的界定仍舊可行之外，其餘兩項界定似乎越來越難遵循了。以 Processing 語言為例，隨著網路科技的提升，人人可以貢獻自己所撰寫修改的程式，分享給同好者，更歡迎同好透過自己的基礎語碼，發展創作出更多視覺上的作品。從這範例來看，創作者親自撰寫程式只是部分，並非全部；而其藝術創作的目的也從遠大意涵的挑戰轉變成視覺美感的層次。

當今，投入軟體藝術創作的藝術家們開始自己撰寫程式或與程式設計師們合作，這種轉變過程也正是數位科技與藝術潮流兩者之間的交會與激盪，將創作者的角色由『直接』轉變為『間接』；由『個人』擴大成『共同』的創作。在電腦科技隨著時間不斷快速發展並漸漸嵌入日常生活的同時，這股數位風潮也逐步擴展原本處於感性領域的藝術活動，開始試融入以理性面為輔的電腦邏輯思考。

表一 軟體藝術發展年表（本研究整理）

年代	重要事件	貢獻與里程碑
2001 年	德國柏林國際藝術節 Transmedia.01	軟體藝術 (Software Art) 一詞正式誕生 並定義軟體藝術的概念。
2002 年	美國惠特尼美術館舉辦 「CODEDOC」軟體藝術展	探討軟體藝術的特性，讓觀賞者先觀看程式 碼再執行程式，反轉以往觀看數位作品的經 驗。
	俄羅斯莫斯科舉辦第一屆 「Read_Me1.2」軟體藝術節	軟體藝術的創作逐漸脫離純粹探索數位或自 身媒材屬性的圍繞，開始擴及文化、社會或 政治性等衍生性議題。
	日本 NTT ICC 舉辦「藝術・位元 (Art.bit Collection)」軟體藝術展	亞洲首場軟體藝術大展。以科技做為藝術創 作的概念逐漸在亞洲國家帶起風潮。
2003 年	奧地利電子藝術節舉辦 「CODEDOC II」軟體藝術展	以「編碼—我們時代的語言」為題探討電腦 程式碼作為新藝術媒材的議題。
	第二屆「Read_me2.3」 軟體藝術節於芬蘭舉辦	探討如何增加軟體藝術作品的可視性，並建 立「Runme.org」軟體藝術平台社群網站，收 入相關文章與各種活動，加強以軟體作為創 作的藝術推廣。
2004 年	美國惠特尼美術館舉辦「{Software} Structures」線上軟體藝術展	藝術家 Casey Reas 深入思索軟體藝術的結 構，並與其他三位藝術家的創作體現軟體藝 術的概念價值。
	丹麥舉辦第三屆 「Read_me 2004」軟體藝術展	認知軟體是為當代存在的文化現象，並從文 化與美學的角度評論軟體藝術的美學價值。
2005 年	德國舉辦第四屆 「Run_Me 100」軟體藝術節	企圖實踐軟體藝術的潛力與精神，討論軟體 程式的創作與實務面的發展。
2006 年	美國麻州 DeCordova 博物館舉辦 為期三個月的「Software art」 軟體藝術展	軟體藝術可以拿來賣或收藏嗎？DeCordova 博物館搭上軟體藝術的熱潮，展出由美國 Bitform 藝廊創辦人委託四位藝術家與一藝術 團體個別製作成限量 CD 並拍賣其創作作 品。軟體藝術的實質價值正式被接受挑戰。
2007 年	國立台灣美術館舉行軟體藝術論 壇，並舉辦「簡單與弔詭」 軟體藝術展	台灣首次以官方單位策畫軟體藝術的展出， 此次的展除了作品創作之外，也開辦相關的 論壇與演講等活動，並舉行軟體藝術工作 坊，讓有興趣的學生或藝術家、設計師能從 實作中體驗軟體藝術創作的精神。軟體藝術 在台灣的發展進入發燒話題的年代。
	Generator.x 1.0: Art from Code exhibition 在挪威各地展出 直到 2007 年 12 月	軟體藝術在歐洲地區持續他的熱潮，該展覽 的主題分為兩大部分「Code as material」與 「Code as method」來探討以程式碼做為媒材 和方法的創作概念。

2008 年	美國紐約 Bitforms 藝廊 分別在 3 月、12 月為軟體藝術家 Casey Reas 與 Manfred Mohr 辦 舉辦「Process/Form」 與「Klangfarben」展覽	除了大型美術館外，軟體藝術開始為一般藝 廊所接受並且展出，而大眾也習慣以軟體作 為藝術的創作型態，並且認同其美感價值。
2009 年	美國 Carnegie Mellon 大學舉辦 「ART AND CODE」研討會與工作 坊	以 Golan Levin 為首的軟體藝術家們，共同在 美國 Carnegie Mellon 大學舉辦「ART AND CODE」研討會與工作坊，並建立線上社群 http://artandcode.ning.com/ 為藝術家與年輕 學子打造程式創作的交流環境。軟體藝術已 經由初期的摸索進入校園教育的成熟階段。

參、軟體藝術的構成與特性探索

古往今來，哲學家、藝術家與評論家對「美」的探討一直持續不斷，然而，究竟什麼是「美」？它的本質特徵又是什麼？美學的問題與各種定義也隨著社會變遷與藝術現象的變動而眾說紛云。工業革命與資訊科技的發展，讓 Walter Benjamin 從機械複製的現代角度看到藝術作品靈光的消逝，藝術品原件的「獨一無二」性不再，取而代之的是複製美學，而藝術作品的功能也由傳統的神聖崇拜走向展示和公開。嚴謹來看，數位藝術作品承襲許多近代活躍的藝術思想，例如達達主義、激浪藝術與觀念藝術，其獨到的科技特性、互動性與隨機性都曾被早期代表性的藝術家運用於作品中，包含達達始主 Marcel Duchamp 和抽象表現主義 Jackson Pollock 等人。

從媒材的角度來看，一件完整的數位藝術作品除涵蓋光、機械、聲音等元素的應用，更重要的是在電腦程式融入之後才得以完整。因此當電腦作為一個不可或缺的媒介跨入藝術領域之後，藝術家如何跟電腦語言溝通合作也是數位藝術、網路藝術，更是軟體藝術創作中需要仔細思考的步驟，也因此對於數位化時代的美學探索更是當代藝術的主要議題。Bill Moggridge 在「關鍵設計報告」一書中訪問 John Maeda 並說明他所撰寫以程式碼建構視覺畫面的應用程式「Design by numbers」的理念與看法，John Maeda 說：「如果你可以用手畫，就用手畫；但有些東西並不容易以手繪表達，所以就讓電腦來幫你（Bill Moggridge, 2008）。」這段話初步表達出軟體藝術藉著電腦的執行運算，可以展現有別於傳統繪畫藝術的視覺風格，所以觀看由程式碼所產生的軟體藝術就是一種新的藝術體驗。延續著感性與理性融合的特質，軟體藝術家將程式碼的邏輯與執行的過程當成是基礎的美學元素，創造軟體藝術的獨特創意來源。本章節嘗試從內在（程式碼）結構與外在視覺造形的緊密結合之下，探索以程式軟體作為藝術創作的表現特質與美學思維，其特性如下：

一、重複性

重複，簡單地說就是反覆出現的圖像與物件的構成，是平面構成要素中展現韻律的方式之一。軟體藝術的作品大多蘊含重複性的特質，或是以重複性為基礎逐漸擴展不同的形變，經由電腦演算，不斷地複製再現與排列組合，不但反應畫面中的一致性，更會產生和諧與平穩的視覺感受，畫面多數呈現一種有秩序的穩定律動，讓觀者在無限的重複中尋找有序的美。若從程式寫作的角度思考重複性的表現，程式在演算的過程需要一直不斷執行程式迴圈的變數，讓變數重複帶入新的數值並建構視覺畫面。電腦因為擁有高度的執行效率與準確性，能反覆執行相同的步驟達幾萬次以上，像這樣藉由機器精確的演算與構成的繪圖，就成為有別於以往人工繪畫的表現特色。從 Casey 以電腦程式演算 Lewitt 的「Wall Drawing #85」(圖 2) 作品中，便能明顯感受軟體藝術展現重複性特質的精神，也讓人反思觀念藝術和軟體藝術之間的相似性格。

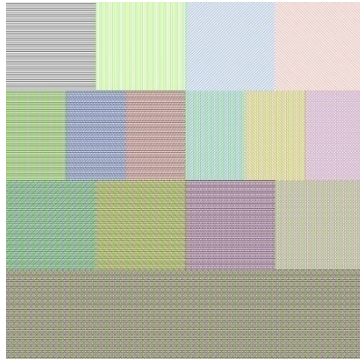


圖 2：Casey Reas 《Wall Drawing #85》，
電腦演算作品，2004，陳怡秀網路畫面擷取自
http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures/_85/index.html

另一個能展現軟體藝術重複性的特質還有數學家 Benoit Mandelbrot 於 1970 年提出的「碎形」幾何運算。由碎形運算產生的畫面，在整體視覺的表現上通常具備元素與元素之間的自我相似感，不論是縱觀整體畫面或是由個體微觀，其內容都是一種相似的視覺圖像，現也常被稱為碎形藝術。自我相似性在程式邏輯編寫上，即是不斷遞迴程式碼中的變數，產生一種元素與元素本質間的近似，再給予元素間彼此位置的更動數值，亦或設定元素自我比例縮放的數值，甚至加上角度旋轉的變數，經過一連串的位移、縮放與旋轉的更迭，進而構成一種獨特的視覺畫面。相形之下，傳統創作（人工或手繪）所無法呈現的精密數學運算或甚大量重複構圖的畫面，卻能輕而易舉的在軟體藝術成品中暢快展現自我相似的創作概念，而這也就成就了軟體藝術

另一嶄新的美學特質。以自我相似形態為構成的軟體藝術作品無論從遠處概觀或是近處細看，都因為元素重組的特色，而產生一種有秩序卻交織堆疊的美感。由 Jared Tarbell 在 2003 年所創作的「substrate」(圖 3) 在視覺表現上便很容易辨識重複性的元素，以及錯置位移和尺寸變化之後的組構秩序，透過重複性的特質，作品的視覺強烈傳達一種秩序美學的城市意象。



圖 3：Jared Tarbell 《substrate》電腦演算作品，2003，
陳怡秀網路畫面擷取自
<http://www.complexification.net/gallery/machines/substrate/>

二、隨機性

傳統裡，藝術的創作不僅講究技法、概念和形式，更強調創作者當下情緒的參與以及環境氛圍帶入的表現，而其中情緒和環境氛圍簡化來說便是一種藝術創作的「隨機」元素。雖然如此，真正將隨機性做為藝術主要創作的年代卻是遲至 19 世紀初的文化運動-達達主義，包含達達始祖 Marcel Duchamp 以隨機挑選現成物所進行的創作；Hugo Ball 運用偶發藝術的事件概念重新拼湊和重組朗誦的詩作；或是超現實藝術家 Jean Arp 利用隨機法則進行裁減、排列、拼貼等大小不同的方形紙片所構成創作等，都是「隨機」概念於藝術表現的應用先例。在電腦科技發達的當代，隨機性的藝術表現已經無須經由實體物件傳達其概念，取而代之是一種虛擬無法觸及的視覺表演。雖然如此，當代藝術的隨機性和傳統時期或是達達主義的隨機概念仍舊維持殊方同致的本家精神，唯一不同的是這時期所應用的隨機多半是建立在人為的隨機操作，而軟體藝術的隨機性則是以電腦隨機運算為主。藝術家 F rieder Nake 曾在他所發表的文章中提過電腦藝術史是一個「隨機」的歷史 (Nake, 2005)，語中隱約說明了運用隨機特質所進行的藝術創作，於歷史長流中也是一種可遇不可求的隨機發展。

由於電腦強大且快速的運算能力，軟體藝術的作品泰半加入隨機運算的語法，將作品的一

半結果交給電腦決定，透過時間的隨機、數值的隨機、順序的隨機，產生各種排列組合後的有機圖形，呈現具有無法重複描繪的圖騰特質。當程式帶入隨機數值讓電腦進行演算，畫面就會開始在點線面之中展開一場隨機的驚喜，每個觀看者所看到的作品都有可能是電腦演算中獨一無二、完全不同的圖像，這種「隨機」的視覺饗宴也顛覆靜態的單一視覺藝術。軟體藝術的隨機性特質，讓相同名稱的作品產生上百張、上千張不同的畫面的可能性，任誰都不知道下個瞬間畫面將如何結構，這無法重構卻又不斷生長的作品型態，衍生出程式碼創作另一項獨到美感的體驗。若以當代藝術美學的角度來看程式碼創作中的隨機性，則猶如超現實主義的重構元素，也像是偶發藝術中的事件演出，三者都具備著『不可預測』的創作屬性，正好回應 Benjamin 提及的作品靈光轉變，雖然獨一無二的藝術靈光已消失，但取而代之的是一種機械時代所衍生的複製或隨機美學，一種有機的機械美感。

Casey 有許多的創作都在強調隨機性的藝術價值，他將不同時機所產生的畫面列印出來，然後回歸到傳統藝廊的展出形式，讓觀眾賞析單純的線條構成美學。如此將虛擬與實質元素共用的結果，正好可以光明正大的強化隨機性的藝術價值。



圖 4：Casey Reas 《puff》電腦演算作品，2005，
陳怡秀網路畫面擷取自 <http://reas.com>

三、有機性

構成電腦的符碼原本只是一種沒有生命的 0 與 1，但是經過軟體藝術藝術家的編碼規畫之後，卻能從無生命的數位電腦裡創造出具有生命氣息的影像。仿如上帝以泥土塑人的神話，藝

術家們將心中構想的生命藍圖，寫成具有人工智慧般會自我演化的邏輯程式，讓虛擬符碼化身成爲一個有機的世界。近來也常有研究者將此類的軟體藝術作品稱爲衍生性藝術（Generative Art），衍生是指繁殖和演化的圖騰特性，典型的衍生性作品則猶如有機生物般能夠自動進化或是自我轉變。所以有機性的藝術特質便是運用程式碼與生物繁衍屬性的演算法來建構複雜的植物或生物模型有機體，成爲具有生命感的有機視覺世界。衍生性藝術的創作者通常必須考量生物的最初型態然後設計生物的行爲模式，或是思考生物的成長、演化以及突變的可能性，將觀察所得的數據納入創作的程式碼。

1997 年，以模擬生物演進程式而聞名的美國藝術家 Karl Sims 所創作的「Galapagos」(圖 5)，便是結合達爾文物競天擇的學說，透過互動行爲讓觀賞者主宰虛擬生物的存活，入選的生物則繼續演化成長新生命，淘汰的就會消滅，讓觀賞者直接感受生命的渺小與脆弱。定居於法國的台灣藝術家陳珠櫻的創作也經常以程式語言撰寫出虛擬的藝術生態，於 2002 年發表的作品「繪影繪生」就是透過基因庫與電腦語言程式所建構的虛擬與想像的生存環境，讓程式產生各式各樣的虛擬生物，這些純粹的數位生命體，歷經誕生、存活與死亡的過程，不斷地在虛擬的有機空間裡循環。軟體藝術家將程式碼當作數位生命的有機養份，讓電腦運算式去灌溉虛擬的空間，繁衍成爲一個獨立自主的藝術創造系統，能夠自動化地運作，產生無限變化且不重複的藝術呈現方式。



圖 5：Karl Sims 《Galapagos》，電腦演算作品，1997，
陳怡秀網路畫面擷取自
<http://www.karlsims.com/galapagos/galapagos-images.html>

四、演算性

德國哲學家 Max Bense 曾於 1965 年提出衍生美學的概念，他強調以數學運算爲基礎的美

學原則，透過程式語法的描述建構獨到的繪畫形式，讓藝術的創作過程模組化和結構化，不僅包含物質性與感官性，也包括語義、語法的數學再現（曾鈺涓, 2007）。雖然電腦產生的圖像與構圖並不全然都是討喜的，不過近年美學運算承襲演算性概念，著重在數據結構的視覺再現，利用資訊視覺化的方式表現柔面的人文特性，有別於傳統視覺藝術的美學結構和詮釋的意義。由 Boris Müller 在國際文學節中所發表的「行進中的詩」（Poetry on the Road）（圖 6）便實踐了 Max Bense 對於感性和理性併融的藝術創作特性。Boris Müller 在『如果餵電腦「吃」一首詩，它會吐出來什麼樣的視覺影像？』的中心思想下，發展出一套把詩句「轉譯」成視覺語言的機制，讓參賽者的詩作，每個字母都變成了彩色的方塊，或是由字組成的線，其呈現的視覺畫面也都像詩一般有著特定的視覺形式。Boris Müller 以視覺設計反應大會主旨，是一件詩和語言的優美作品。

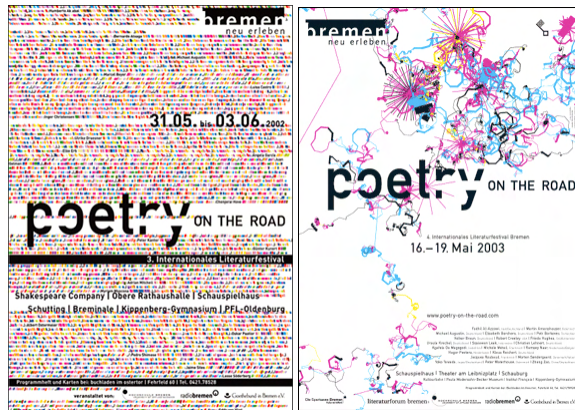


圖 6：Boris Müller (Poetry on the Road)，電腦運算作品，2002、2003，

陳怡秀網路畫面擷取自

<http://www.esono.com/boris/projects/poetry02/>

五、異質性

異質指的是兩個不同屬性的媒材混合應用於創作中，從程式語言的個別媒材出發，組織聲音、影像、虛擬實境等多媒體領域，將多元媒材拼貼、重組，融合而成的軟體藝術作品也是一種異類美學的形式。亦或是，如上文提及的生物衍生繁殖的生長形態融入電腦程式運算的異質應用等，都是屬於軟體藝術的美學特質。這些年來隨著科技的邁進，電腦效能隨之提高，運算與執行的速度更趨向極速，數位媒材的應用也漸向平凡。於是，混合異質媒材的創作日趨成長，而軟體藝術的創作也從程式的視覺演算逐漸邁向新媒體領域的開拓發展，例如衍生音樂（碎形

音樂)、互動藝術、虛擬實境或結合表演藝術等，尤其以聲音作為聽覺的媒介結合視覺圖像，在軟體藝術的表現上更有相輔相成的效果。

曾發表於 2000 年奧地利電子藝術節裡的「Scribble」是新媒體藝術家 Golan Levin 的作品，他以程式計算滑鼠移動的軌跡，在將軌跡移動的數值做為創作的元素，產生即時的影像與聲音的變化。另一位來自奧地利的藝術家 Lia 的作品「Re-move」(圖 7)，也透過程式演算結合聲音與各種幾何元素之間的律動，並讓觀者用滑鼠改變視聽覺呈現的樣貌，所以「Scribble」和「Re-move 11」都是程式碼、聲音與多媒體異質結合的例子。其實，聲音和影像的雙向結合是許多數位藝術家不斷追求的領地，不論是圖像資訊的聽覺化或是聲音波幅的視覺化，程式碼仿若是縫合異質性媒材的仲介角色，隨著電腦演算的變數不斷地更迭，帶領軟體藝術走向感知與多元的異質整合，創造想像無窮、多采多姿的數位世界。

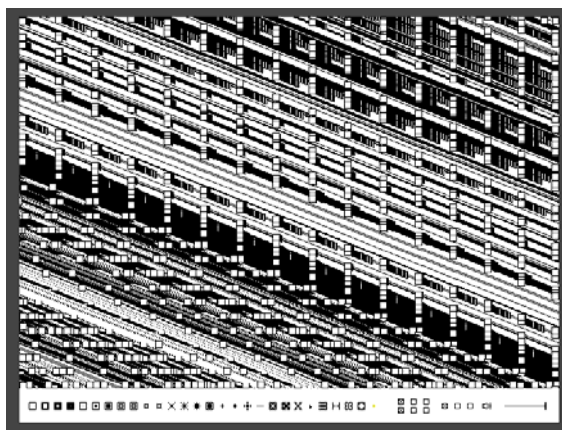


圖 7：Lia 《Re-move 11》，電腦演算作品，2005，
陳怡秀網路畫面擷取自

<http://www.re-move.org/index2.php?c=dc&dc=10>

肆、軟體藝術創作思維

電腦數位的技術讓藝術展現出新型態的視覺經驗，更拓寬了藝術的向度與形式的創新。迥異於傳統敘述直覺或感性層面的活動美學觀，知性美感經驗是需要透過認知與理解的賞析過程，軟體藝術家透過程式語言的編寫表現出內在世界的視覺轉化，讓電腦遵循程式指令逐步衍生出造形、色彩和空間等美感條件，更深層的帶領觀者探索視覺表現背後的想像與內省思維。在理性的科技範疇裡，軟體藝術家們將原本冰冷的數位運算方程式喚醒隱藏的知性美學，其

實，軟體藝術的創作不雅於任何一種藝術形式的心思，或者說有過之而無不及。身為一個軟體藝術的創作者，除了要兼具理性的邏輯概念以及程式碼掌握的執行能力之外，更必須兼備感性的美學能力，將枯燥無味的程式碼演繹成優美協調的視覺構成。縱觀軟體藝術的發展與表現形式的美學概念，軟體藝術創作除了傳統藝術所注重的形式和概念意涵之外，尚必須衡量當程式語言做為藝術媒材時，創作的執行過程改變了；當人與電腦共同創作時，藝術的動詞性成為虛擬的想像；當藝術的價值展現於程式運算的過程時，獨一無二的藝術特質不復存在了。

一、當程式語言成為藝術媒材

軟體藝術的視覺語言來自文字描述的演算繪圖，而文字所代表的便是程式碼指令。軟體藝術創作者大部分使用的程式語言包含 C、Python、Java、Action Script、DBN 或者是 Maeda 教授的兩位學生 Casey Reas 和 Ben Fry 於 2001 年專門為視覺設計師量身開發打造的 Processing 等等。不論哪種語法，軟體藝術家都必須將腦海中的藝術想法預先構築為程式指令才能讓電腦展開執行運算，像這樣以程式語言作為藝術媒材的創作概念和嶄新的創作型態也曾被視為文字工作者，將程式碼比喻為詩，在電腦裡一字一句整齊地排列著。軟體藝術家撰寫的程式語言，展現的除了是語法或符號的運用，更可窺探藝術家編寫程式的邏輯思維，或是從演算後的視覺畫面推測程式的結構與邏輯風格，讓程式語言名正言順的成為藝術創作的媒材。不管是新媒體或是傳統媒體，不論是浪漫派還是達達主義，儘管時代變遷，人們的概念接受改變，但對於藝術創作過程中工具與身體接觸所啟發的靈感卻不曾懷疑它的存在性。然而，當程式語言做為藝術媒材時，充滿複雜線路組件的電腦躍身為創作工具的唯一路徑，創作者感受不到工具與身體接觸的過程靈感，所謂創作的靈氣僅成了電腦散發出來的熱氣。

創作媒材的改變直接影響美學價值的認定，如同完形理論大師 Rudolf Arnheim 認為在「後現代轉換為資訊時代」的年代裡，美學已不再被視為形式或風格問題，卻是哲學上的問題。而且也不在脫序、結構與斷裂，而是意識到每一件事，甚而每一思維都與人類整體息息相關 (Arnheim Rudolf, 1996)。當美學碰上哲學時，討論的觀點便不僅只於視覺和心理的反應，而是更高層次的觀念和概念的創造，哲學具有邏輯和思維的成份，是比較冷靜的元素。奧地利電子藝術中心常董 Grefried Stocker 認為新媒體藝術即是藝術的明日之星 (Grefried Stocker, 2005)，而新媒體則是附著於高科技產品之下的一種藝術型態，可以想見，科技對於藝術所造的重大影響。自福魯克魯斯和偶發藝術運動於六零年代興起之後，互動和科技成了新媒體藝術的基本元素。跨過半個世紀的現在，藝術創作的思維也將隨著程式語言的成熟技術，結合社會與藝術議題的互動，未來藝術的重點不再取決於科技，而是社會文化的結構 (Grefried Stocker, 2005)。

台灣新媒體藝術家林方宇創作的「From the great beyond」，是一件結合網路龐大資源特性

及實體物件的裝置作品，該作獲得 2005 年奧地利電子藝術節的網路藝術大獎，是 2005 年最令台灣人驕傲的榮譽。林方宇將老式的打字機與摩登的電腦主機相結合，透過網路搜尋引擎的基本服務，將觀眾敲打於老式打字機的訊號傳送給網路，並將搜尋到的相關資料，以文字或是 ASCII 的模式列印出來。「From the great beyond」探討的是網路的本質，林方宇在接受雜誌的專訪時提到：「如果網路是個個體，它應該是有個性的，如此一來我可以跟它交談，它也會回應。這件作品真正要探討的是：網路是否真的是無遠弗屆（凌美雪, 2005）？」由人類所構成的網路，似乎已經超出人類所能理解的範圍，參觀「From the great beyond」的觀眾，透過打字機的介面，嘗試從網路裡洞悉人類的存在價值，以及人類無解的秘密，有人詢問感情的困擾，有人探討上帝，更有人異想天開的想把家裡的狗變成貓。這些信息似乎比真實的人生更引人入勝，網路的力量似乎真的超乎人類所能理解的範圍，或許這就是林方宇所要表現的網路本質。當程式語言成為藝術媒材時，創作的思維必須更另類，因為單純的視覺美術已經不再能滿足互動條件下的程式語言，作品的生命力也不再侷限於作品本身，取而代之的是，文化意涵背後所藏的引子，縱然創作的工具變簡單了，藝術的內涵卻更艱深了。



圖 8：林方宇《From the great beyond》，網路互動作品，2005，
林方宇提供。

二、當人與電腦一起共同創作

觀念藝術在極簡大師 Sol Lewitt 的認知裡，是將藝術作品的概念(concept)和執行(execution)兩者分開，甚至將藝術理念提昇至創作中最重要的面向，而軟體藝術的創作過程似乎也能呼應 Sol Lewitt 對觀念藝術的見解（梁容輝, 2007）。軟體藝術家構思藝術概念與編寫程式指令，讓

程式具像化的過程必須仰賴電腦的執行運算，共同創作的精神也貫穿在軟體藝術的美學特性裡，如重複性隱含精確性的新美學概念，隨機性經由電腦產生不可預測的律動新美學感受，有機性、演算性特質不再純粹把電腦看作機器或工具，它是承續人類的思考而自動演化藝術的生命。因此，電腦在軟體藝術的環節更像是藝術家重要的夥伴。程式就像樂譜，電腦就像鋼琴，彈奏著一首首藝術家撰寫的程式，譜出人與電腦共同演出的悠揚樂章，造就一件電腦與人的共創成品。新媒體科技的問世讓屹立世紀的八大藝術不負承載，習慣以媒材作為分類的藝術形式也變得混沌，但是這絕對不影響藝術創作的動詞概念，即便軟體藝術的構成盡是虛擬的時空元素，當人與電腦共同創造時，虛擬的創作想像卻能造就實體的視覺表現。

50 年代法國哲學家 Roland Barthes 提出的作者已死論，似乎驗證了軟體藝術人機共同創作的特性，尤其軟體藝術所獨具的隨機性、有機性、演算性以及異質性等自我衍生造形的個性，讓過去藝術家獨占作品的權利和義務角色有所轉變。電腦自無生命的硬體經由藝術家的手在鍵盤上敲打的結果，喚醒了藏在 0 與 1 排序之下的靈魂，程式語言開始在螢幕上展現仿似生命的活動。作者已死不但換來了讀者的誕生，更喚醒了藝術構成的動詞性。Barthes 在 1971 年提出另一個哲學性的論點「from work to text」，文中他提到文本具有延伸的意義，可以無止境的延伸下去；文本具有繁多意義，文本自身的多重涵義產生了互文性(Intertextuality)；文本讓閱讀不再只是被動的接受而是主動的演奏(Play)文本 (Barthes, R.,1997)。Georg p. Landow 在 1)「Hypertext 2.0」一書中提到超文本的概念符合 Barthes 的宜寫文本(Writerly text)概念，擁有去中心的文本性和互文性，是後結構主義文本概念的直接呈現(Landow, G.P., 1997)。「from work to text」傳達了巴特洞悉未來走向的發展，也同時解惑了後現代軟體藝術的美學欣賞角度：「作品」隱含著消費市場的趨勢，意義傳達過於封閉和狹隘；而文本的開放性和多元化的涵義則早已勝過作品的程度，這的確是後結構主義的表徵。

本文作者群之一鄭月秀，曾於其著作「網路藝術」一書中提出集體創作的四項重要元素，分別為：

1. 參與的遊戲性：網站的重要元素是吸引使用者的參與。
2. 作品型式的成長變化性：作品外型隨著使用者的參與貢獻而隨之變化。
3. 藝術的動詞性：藝術的創造不再帶有神祕性的色彩，取而代之的是一種經驗的分享和對話，藝術變成了動詞。
4. 作者權的移轉性：集體創作的藝術家成了作品的計畫人，而同時間，參與作品的使用者卻成了藝術家（鄭月秀，2007）。

由鄭月秀所創作的「CyberFortune」作品，結合台灣傳統的算命文化與數位科技的特徵，

以幽默卻神秘的手法探索數位和網路背後的擬人性。「CyberFortune」的藝術價值在於，當使用者與該作品進行互動時，可能引動數位網路世界裡的“氣”，進而得到對生命疑惑的預言、對未來命運的預告。鄭月秀之於「CyberFortune」的角色不是創作者，而是一個共創的角色，她與電腦共創、與網路共創，與觀者共創。當人與電腦一起共同創作時，同樣寄生於電腦和互動元素的軟體藝術，其創作的思維和觀點不再僅止於藝術最後的成品，取而代之的是過程、共創與共有的包容性，藝術家的角色必然退居螢幕之後，0 與 1 和觀者的互動，才是創作思維的菁華。

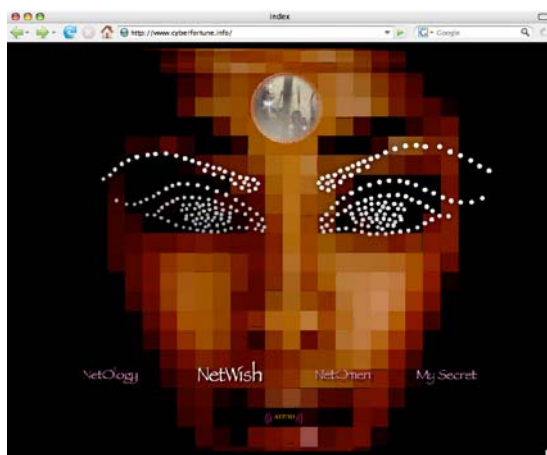


圖 9：鄭月秀《CyberFortune》，網路藝術作品，2007，
鄭月秀提供。

三、當藝術的價值展現於程式運算的過程

軟體藝術到底呈現出什麼樣子？在程式碼執行的那一刻開始，映入觀賞者眼簾的是一種帶有時間流的視覺演變過程，猶如激浪藝術與過程藝術（Process Art）將時間帶入藝術的創作一般，軟體藝術作品的靈魂和心智狀態也隨著時間、隨著像素組合構成的數位空間開始衍生；方程式中的變數從規律到隨機數值不斷變更，在點的連續、線的排列、面的反轉之中反覆構築畫面，呈現時間連結的視覺結構。透過電腦演算，觀眾欣賞作品也從靜態的視覺經驗進入到動態的數位體驗，藝術賞析的途徑僅存在於電源 on 與 off 的虛擬空間之中，而藝術的價值也從完整物件(object)轉變成運算過程的概念(concept)，機械性的構成取代了獨一無二的高尚藝術。

在藝術概論學說裡，曾探討到藝術起源裡的遊戲說，認為藝術的緣起是因為人們在遊戲過程中所產生的一種藝術創造行為，例如在塗鴉中產生了繪畫的創造，在跳格子遊戲裡產生了舞

蹈的步伐，在無意識的聲音抖動中譜成了音樂的章節。但是，這些原始潛藏的創造力，在人類文明發展的過程中逐漸被淡忘，或者該說是被傳統美學教育所遺忘的本質，一種被隱藏的遊戲天性。在 60 年代前後的一連串藝術運動裡，我們重新看見了藝術的遊戲性質，一種輕鬆有趣的藝術創造重新走入了大眾群體，藝術不再那麼高不可攀。藝術的遊玩概念，除了突顯在內在精神與呈現邏輯的現象外，嬉戲的性質也代表著所處的時代反思，在社會極度繁榮之下，促使本來隱藏在文化中的危機和矛盾充分的顯現出來(陳永賢, 2004)。隨著科技的進化，遊戲成了另一種創意，甚至成了另一種新媒體藝術之下的美學文化，只是它不以真實身分出現，總以替身隱藏在新媒體藝術的作品中，其中軟體藝術就是變身的一種。

德國著名哲學家 Hans Georg Gadamer，在他最著名的「Truth and Method」一書中探討到藝術本身與互動者(參與的觀眾)間的賓主關係，他說：「藝術品並非是一個與自我存在主題相對峙的客體，其實是藝術品在改變互動者的經驗過程中才同時獲得它真正的存有。保持與維繫藝術經驗之『主題』的，不是互動者的主觀性，而是藝術作品本身 (Gadamer, H.-G., 1993)」。

美國藝術家 Andy Deck 所創作的「Glyphiti」作品，猶如一張空白的畫布放在網路的公共空間裡，歡迎任何人來揮毫作畫或修改他人之作。這件作品其實是由 256 個 32*32 像素的小圖框所組構成的，使用者可任意選擇一個小圖框進行創作，由於 Andy Deck 並沒有限定繪畫的主題，所以一般人的塗鴉天性也就自然流露了。根據藝術家的創作自述，認為這件作品的美學在於觀察人們在這個隱含的限制因素中如何發現繪畫的方法 (Deck, A., 2001)，於是當使用者開始動用滑鼠繪製該作品的同時，使用者其實只感受到遊戲趣味的存在與進行，但殊不知自己也正在經歷一件藝術的創造過程。於是，當藝術的價值展現於程式運算的過程時，創作的思維不一定秉持高尚藝術(FineArts)的形式，幽默、娛樂、視聽與享受都可能是藝術概念的替身。

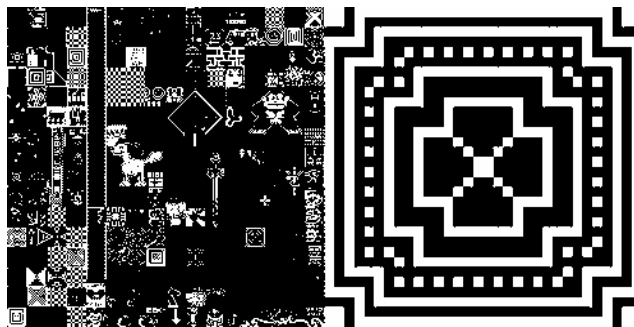


圖 10：Andy Deck 《Glyphiti》，網路軟體藝術作品，2001，
Andy Deck 提供。

伍、結論

探索軟體藝術的美學特性與創作思維，就像是在尋找數位科技能帶給藝術領域什麼樣新的感受與刺激。以往，擁有科技專業的人並不會涉略藝術史與美學特性的思考，反過來說，擁有美學訓練的人通常也缺乏運算的邏輯思維，直到電腦藝術和軟體藝術的相繼發展，藝術的美學不再只有平面的繪畫或是材質的立體物。總結來說，跨入虛擬空間創作的軟體藝術，在藝術家的參與以及電腦的演算執行下，共同創造了許多絢麗的視覺畫面與聲光交織的綺麗世界。除了延續以電腦、程式碼創作的精神，軟體藝術更反映出數位時代裡人與電腦之間該如何溝通與對話、觀賞者面對這類的藝術作品該如何解讀等種種新的藝術現象。

縱然 2001 年在德國柏林舉辦的國際媒體藝術節掀起了軟體藝術的正名，只是任何一種新藝術形式的形成，都是革命再革命的結果。以軟體做為藝術的創作形式自然也逃脫不了備詢與辯證的歷程，即便有觀念藝術最為前鋒、有達達主義做為本家、有激浪藝術做為捍衛，軟體藝術的藝術價值仍舊是一個受爭辯的議題。在這一篇文章當中，作者群自軟體藝術的定義開始探討，再從發展脈絡觀察其表現形態的轉變過程，並分析軟體藝術所具備的重複性、隨機性、有機性、演算性以及異質性等美學特性，希冀為長期處於混沌狀態的軟體藝術形態辯證藝術現象的大我價值，讓賞析者不再漫無邊際的持續疑問以軟體做為創作的藝術價值。軟體藝術在創作思維的考量也有其獨到的特質，當程式做為藝術媒材的表現時，可觸及性的過程靈感必須剔除，創作過程的動詞性也轉為虛擬的構思，而獨一無二的藝術價值也成為運算過程點、線、面的構成。如此的創作思維雖然讓軟體藝術家的角色開始混淆，但其共創、開放、包含與融合的創作特質卻也逐步明朗這新形態的 web 2.0 藝術現象。

註釋

1. 翻譯之前原文如下：I often find myself wondering what fundamental — rather than peripheral or incidental — role information technology has actually played in the works described. The test I conduct in considering this matter is two-fold: (1) Could this work have been done without the assistance of the computer? (2) Would it have been thought of without the existence of the computer?
2. George Nees，〈Schotter〉，1968，作品參考網址：
<http://www.chart.ac.uk/chart2004/papers/weiss.htm>。
3. Charles Csurí，〈Algorithmic Paintings〉，1964，作品參考網址：
<http://moca.virtual.museum/csurí/csurí01.htm>。
4. Michael Noll，〈Computer Composition With Lines〉，1964，作品參考網址：
<http://noll.uscannenberg.org/CompArtExamples.htm>。
5. I/O/D，〈The Web Stalker〉，1997，作品參考網址：
<http://www.visualcomplexity.com/vc/project.cfm?id=7>。
6. Adrian Ward，〈Auto-Illustrator〉，2000，作品參考網址：
<http://www.artificial.dk/articles/software.htm>。

引用文獻

中文

- XFUNS放肆創意雜誌 (2003)。當代程式演化藝術。09期，5-20。
- 凌美雪 (2000)。〈奧地利電子藝術節林方宇首位台灣人獲獎——3合1打字機：連線前衛藝術重鎮〉。〈自由電子報〉台北市。
- 許玉鈴譯·Moggridge Bill 原著 (2008)。《關鍵設計報告：改變過去影響未來的互動設計法則》。312-320。台北市：麥浩斯出版。
- 陳瑞文 (1999)。〈什麼是美學〉。《藝術觀點》，02期，78-83。
- 梁容輝 (2007)。〈呼喚內在運算慣性的路途上〉。《數位藝術教育暨創作推廣計畫》。42-43。台中市：國立台灣美術館。
- 曾鈺涓 (2007)。〈程式、系統與數學邏輯——談60年代之電腦藝術創作〉。《美育》，157期，10-19。
- 葉謹睿 (2003)。《藝術語言@數位時代》。36-45。台北市：典藏出版社。
- 葉謹睿 (2005)。《數位藝術概論》。144-150。台北市：藝術家出版社。
- 鄭月秀 (2007)。《網路藝術》。台北市：藝術家出版社。
- Grefried Stocker (2005)。《快感奧地利電子藝術節25年大展》。台北市：國立台灣美術館。

西文

- Blais, J., Ippolito, J. (2006). At The Edge Of Art, 35-36, Lodan: Thames & Hudson Ltd.
- Barthes, R. (1997). Image, music, text., New York: Hill and Wang.
- Christiane, P. (2008). Digital Art, 124-125, Lodon:Thames & Hudson world of art.
- Gadamer, H. G. (1993). Truth and method. 2nd rev. ed., London: Sheed and Ward.
- Gary R. G. (1999). The Next Computer Art. Leonardo, Volume 32, Number 4.339-343.
- Landow, G. P.(1997), Hypertext 2.0. Rev., amplified ed., Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Rudolf, A. (19 96). From ch aos to wholeness. th e journal of aesth etics and art criticis m, 5 4(2), 117-120.
- Rush, M. (2005). New Media in Art. 203-211, Lodon: Thames & Hudson world of art.
- Nake, F. (2005). Co mputer Art. A Per sonal Reco llection. Pr oceedings o f th e 5th co nference on Creativity & Cognition 2005. 54-62.
- John, L. (1998). Why Not More Algorithmic. Leonardo, Volume 31, Number 4.245.
- John, M. (2004). Creative Code, New York: Thames and Hudson.

網路資料

Complexification Gallery of Computation. Available:

<http://www.complexification.net/gallery/machines/substrate/> (October 20, 2008) °

DAM::Ben F. Laposky. Available: <http://dam.org/dox/2459.z8vdz.H.1.De.php> (September 10, 2009) °

Deck, A. Glyphiti. 2001. Available: <http://artcontext.net/glyphiti/index.php?resize=yes>. (Jun 4, 2007) °

Esono.com –Poetry on the Road 2002. Available: <http://www.esono.com/boris/projects/poetry02/> (February 15, 2008) °

Example of Noll's Computer Art. Available: <http://noll.uscannenberg.org/CompArtExamples.htm> (August 5, 2008) °

Futures Padt: Twenty Years of Arts Computing. Available:

<http://www.chart.ac.uk/chart2004/papers/weiss.html> °

Galapagos Interactive Exhibit. Available:

<http://www.karlsims.com/galapagos/galapagos-images.html> (October 24, 2003) °

MOCA: Museum of Computer Art. Available: <http://moca.virtual.museum/csuri/csuri01.htm> (September 20, 2008)

REAS.com / C.E.B Reas. Available: <http://reas.com/> (September 24, 2008)

Re-move by Lia. Available: <http://www.re-move.org/index2.php?c=dc&dc=10> (September 24, 2008)

Software Art. Available: <http://www.artificial.dk/articles/software.htm> (September 24, 2008)

Visualcomplexity.com. The Web Stalker. Available:

<http://www.visualcomplexity.com/vc/project.cfm?id=7> (September 26, 2008)

Whitney Artport Commissions: CODEDOC. Available:

<http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Napier/app/wave.html> (September 27, 2008)

Whitney Artport Commissions: {Software} Structure. Available:

http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures/_85/index.html (September 27, 2008)

A Study on the Aesthetics and Creative Thinking of Software Art

Chou Wen-Shou¹ Cheng Yueh-Hsiu² Chen Yi-Hsiu³

Abstract

The commentary of this paper begins from the definition concepts of computing software arts and its yearly highlighted events, in order to have an insight into its context development. The main methodologies being carried out for the whole research were content analysis and case study. According to a literature review as well as on the study of each year highlighted art works and events between the year 2001 and year 2009, researchers have summarized and analyzed the approaches to the five aesthetic characteristics of the software arts, which are: Reiteration, Randomness, Organization, Calculation, and Heterogeneity, in attempting to develop a greater value of software arts and to emerge a creative rule from its chaos phenomenon. In addition, based on a study observation from the research process and its outcome, software art has its own uniqueness and consideration in the art of creative thinking when artists are doing creative works. There are three unique characteristics of creative software arts. Firstly, while coding as a material for art creation, the touchable experience through the course of inspiration has to be eliminated. Secondly, the verbal process of art creation has to be converted into a virtual mapping composition. Thirdly, the uniqueness of artistic ideas and value have shifted into the composition process of Point and Line to Plane. While such creative thinking affects and confuses the role of an artist, the creativity and integration characteristics of the collative art works have formed and constructed gradually a new form of art phenomenon in the age of Web 2.0.

Keywords: Software art, Computer art, Digital art, Aesthetic Computing, Digital Aesthetics

1. Associate Professor, Department of Information Communication, Yuan Ze University.

2. Assistant Professor, Department of Creative Design, National Yunlin University of Science & Technology.

3. Graduate Student, Department of Information Communication, Yuan Ze University.

「踰越」思想的視覺實踐：從〈檔案〉雜誌 到〈去形：使用者指南〉展

張光琪

摘 要

以「藝術不是什麼」的方式來質問「藝術是什麼」的意義，是「踰越」思想的視覺實踐所檢視的問題意識。更確切地說，這主要是自法國思想家巴岱伊，1929年主編的〈檔案〉雜誌，首次提出的「去形」美學所構想的視覺踰越邏輯。而透過當代藝術史家布瓦及庫斯策劃的〈去形：使用者指南〉展覽，則承繼了「去形」的想法，並且表現出他們重寫美國現代藝術史的意圖。

爲了詮釋「去形」脈絡的發展，本論文主要聚焦於〈檔案〉雜誌的演現性寫作，以及〈去形：使用者指南〉展在「去形」的想法之下，對美學、理論及結構的表現形式之態度。論文包含兩個主要部份：首先是透過「踰越」的宗教傳統，圈圍出其系譜，以及〈檔案〉雜誌和〈去形：使用者指南〉展覽對「踰越」的進一步使用；其次是從四大入口主題做爲理論和展覽實踐，探尋「去形」和當代美學的關係。另一方面結論，也將藉由區分「去形」和「賤斥」的意義，彰顯「去形」與當代美學所產生的密切關係，以及對後續議題討論的開展。

關鍵字：踰越、去形、檔案雜誌、巴岱伊、基礎物質主義

壹、前言

一般而言，我們所熟悉之藝術風格形式分類概念，大多是從「藝術是什麼」為本體考量而形塑。但是，隨著作品表現形式、內容面向的多元，以及伴隨著西方辯證法批評意識的出現，使我們不得不以「藝術不是什麼」的反省意識出發，檢討形塑藝術既定概念的問題。而這種反向重新回到意義生成原初的意圖，也是本文企圖透過「踰越 (transgression)」思想的視覺實踐，所展開的問題意識探討向度。由於「踰越」思想常被狹隘地對應於特定視覺「風格」，特別是當我們習於以暴力、恐怖等視覺影像，來界說藝術表現的「踰越」，並等同於藝術之創新或前衛價值(呂建忠譯，1998)。但是，如果我們只專注於這類影像本身的驚世駭俗內容，或創新與否，來進行藝術或思想概念之探討，將不會帶給我們任何結構性的啓示作用。有鑑於此，本論文將以不同的方式切入討論「踰越」思想的視覺實踐，藉由探究國內普遍不為人熟知的「去形」觀點，將「踰越」思想的討論，還原回歸至一種以「舊」對抗「新」的異質結構邏輯當中。

在此所指「踰越」思想的視覺實踐，是以法國思想家喬治·巴岱伊(Georges Bataille 1897-1962)對「踰越」獨特界說之體認為基石，並在1930年代藉由他主編的〈檔案〉雜誌之圖文表現，以「去形 (informe)」邏輯所進行的視覺「踰越」思想之實驗為代表，「去形」譯自法文informe，有強調未定形狀態之意。誠如許多研究學者所指出的，這個實驗所意圖觸碰的便是從「藝術不是什麼」的意識開始，也就是藉由測試人類所能接受的視覺圖像臨界點，進而對文明理性所抗拒的非理性界域進行試探，換言之，是一種反昇華的圖像再現行動。(Warehime, 1986；Adler, 1998)

然而，在面對不同時代背景的二十世紀末，「去形」的美學理念以面對不同踰越對象的方式再次復返，出現在藝術的領域當中；當代藝術史家蘿瑟琳·庫斯(Rosalind Krauss)和伊夫-阿藍·布瓦(Yve-Alain Bois)，根據1929年刊登於〈檔案〉雜誌「批判的字典」單元中，由巴岱伊於所撰寫的「去形」短文內涵，策劃了〈去形：使用者指南 (L'Informe: Mode d'emploi)〉這個展覽，並以相同邏輯編寫了展覽手冊。此展覽及相關討論的出現，使得這個於法國超現實主義時期已出現的「去形」觀點，以再現「踰越」思想所產生的效應方式，不斷後延質問既定意義的行動，形塑了「去形」對當代藝術的意義。1996年〈去形：使用者指南〉展覽，在一片不被理解的爭議聲中，落腳於巴黎龐畢度中心，事實上，策展人之庫斯，早先便透過於八〇年代創設的〈十月〉季刊，以翻譯或介紹巴岱伊作品的方式，一步步建立這個「去形」的世界，並以此企圖重讀由格林柏格 (Greenberg, C.) 所主導的美國現代主義，漸進地形成「十月」學圈思想中心。根據〈從形式主義到去形及其再次復返：蘿瑟琳·庫斯對巴岱伊的使用〉作者夏南 (Shane, R.R.) 的說法，庫斯堅信「去形」的意義為「它是無法定義的一種運作；其次『去

形』的運作任務，在於將事物帶入世界，這種形式邏輯的踰越，便是『去形』所展演的運作。」。(Shane, 2002, p. 71)如果將此展所引發的誤解及爭論一同考量，那麼，我們似乎可以斷言，這個展覽本身似乎正像是一種二十世紀末美國，對巴岱伊「踰越」思想的踰越式實踐版本。

巴岱伊所論及的關於「去形」的原初想法，刊登在「批判的字典」單元首篇，試圖提供非一般字典中解讀字的功能，他希望在字被運用出來的同時，也具備一種百科全書指引式的功能：

「一個字典開始不再給字意義，而是提供字任務。然後，去形不只是對擁有意義的拒絕，它也服膺於將事物帶入世界的任務，一般來說每件事物都要求著有自己的形式。這裡所指稱的，在任何方面來說是無立足之地的，就像一個蜘蛛或蚯蚓，讓自己到處被賤踏。事實上要讓學院派人士高興，宇宙必須有形之依據。所有的哲學沒有其他目標：就是煞有介事的替它所是的东西披上外衣，一個數理的外衣。另一方面，斷言宇宙與一切皆不相像，而只是無形無狀，這等於在說宇宙就像是隻蜘蛛或一口痰。」(Bataille, 1985, p. 31)

這篇文章所展現的正是「踰越」思想以其本身所具備，強調不斷過渡的運作循環及不得不再現的歧義性，以進行對一般邏輯的解消，這便是〈去形：使用者指南〉展覽構想之邏輯依據。

本文除了第一章緒論外，將先於第二章，針對「踰越」思想進行概念說明，還原「踰越」思想的宗教儀式原初功能，藉由對「踰越」功能之考古，探討其貫穿於視覺領域之問題；接著，探討有關「踰越」思想的兩種不同視覺實踐：一是巴岱伊〈檔案〉雜誌的圖文歧義性，二是庫斯及布瓦利用《去形：使用者指南》展覽手冊文本之論述，對以格林伯格所代表的現代形式主義進行重思。第三章，對庫斯及布瓦歸納出的展覽四大主題進行介紹，並從策展人對應於主題之作品安排類歸，比對巴岱伊的「踰越」思想內容，進而對「去形」於美國當代藝術，這個不同時空背景所實踐的形式、內容之延伸，或誤讀進行探究；除此之外，於結論部分，也將面對批評者所質疑的，這個展覽不過是六零年代形式主義者的還魂形式遊戲，或者正好相反地，這個展覽跳脫時空背景合法性之質疑，以其存在的爭議性衝撞合理界線，反而更深刻地承繼了巴岱伊「踰越」思想的精髓，並由此對當代藝術進行某些反省。

本文除了分析《去形：使用者指南》展覽手冊當中的文本，以及巴岱伊之著作外，也參照幾位主要以探討巴岱伊思想為主的學者，如霍勒（Hollier, D.）、海格堤（Hegarty, P.）、迪迪－郁伯曼（Didi-Huberman, G.）的論點，並且也利用美國藝術季刊〈十月〉中的論文，對〈檔案〉雜誌進行介紹。由於有關「踰越」思想的運用，及不同領域的論述眾多，看法也不盡相同，因此本文將討論範圍限定於「踰越」思想之不得不再現之悖逆性上，從視覺實踐的角度，談論〈檔案〉雜誌的文章論述及圖片作品，並在此前提下，介紹〈去形：使用者指南〉展所延用，模擬自〈檔案〉雜誌而來的籌劃構想與實際作品之分析。

貳、「踰越」思想之兩種不同視覺實踐

「踰越」這個思想原本存在於原始宗教中，因進行婚喪喜慶儀式而暫時地否定禁忌，以象徵地釋放某種神秘力量，進而產生狀態轉變的功能。這種將人從一般日常性中區隔，以在其中施行禁忌之行爲，都被視爲轉變過渡的必要之惡。然而「踰越」卻在人類學家偶然地誤讀下，抽離出宗教目的，轉以置入人類無法言說的其他經驗向度，因而被更廣泛地運用在文學藝術，做爲鬆動二元正反固定意義、標準的效應內涵。(參見：Taylor, 1998, p.350)像超現實主義藝術家，所思考的便是如何再現「踰越」的問題，主要運動主導者布荷東 (Breton, A.) 便曾試圖以矯捷的視覺、文字手法，企圖傳達這種不可說的經驗。

然而，在超現實主義運動氛圍下，巴岱伊卻以極爲不同的方式，在由他所主編的〈檔案〉雜誌單元之一「批判的字典」當中，徹底地以「去形」這種和傳統創造形式相逆的邏輯，進行「踰越」的視覺實踐。(參見：Warehime, 1986) 這也正是啓發庫斯、布瓦策劃「去形」展的原型，他們一方面從展覽手冊模擬了巴岱伊的踰越式思考，另一方面也以展覽作品內容，彼此位置關係的安排企圖應合。庫斯與布瓦如此的做法，背後所隱含的正是企圖改寫美國現代主義藝術思想脈絡的動機。姑且不論他們做法之合時宜性或超越與否，配合〈十月〉季刊大量翻譯引介巴岱伊的文章，「去形」的運作美學因此而跨越時空引入美國，卻也是不爭的事實，而其所引發的後續正反意見討論，與更廣闊聯想展覽活動論述之進行，卻也某種程度地延續了「踰越」思想的運作本質。

爲能更深入了解「踰越」的運作內容，我們將對「踰越」的思想本身，進行使用演變上之考古，並以巴岱伊〈檔案〉期刊中的「踰越」思想視覺實踐，以及庫斯與布瓦如何以〈去形：使用者指南〉展覽手冊，一種強調運作的演現性(performative)寫作，也就是刺激觀者主動想像，而非被動地接收閱讀內容的方式，將巴岱伊「批判的字典」所強調的圖像文字閱讀關係並置，做爲從視覺體現「踰越」思想的例子。(Adler, 1998)

一、踰越的意義

如何再現「踰越」思想，表現在超現實主義運動者所專注探討的問題上，是一種對於無法言說經驗，也就是如何再現無意識之難題。如果要思考巴岱伊將「踰越」思想的變動性，付諸於視覺再現的悖逆關係時，便不得不從他的宗教觀點談起。(Bataille, 1992)他對於人類文明及耗盡 (expenditure) 的物質觀之設想，皆由一種對於人類原始思維的神話構想開始，因爲原始人類對動物的認同，而使觀看宗教性祭儀式中殺死動物的經驗，成爲人藉著「他者」而體驗死亡的原初經驗。這種體驗基本上，是從對這種儀式再現的親眼觀看而來的，也就是經由觀看死亡

發生的踰越經驗，讓關心「踰越」思想如何再現的問題，藉由對不同對象之「否定」依附而解決，這也正是巴岱伊「野蠻視界（*vision sauvage*）」邏輯所扮演的功能角色。（參見：蔡淑玲，1995；Hollier, 1994, p.114）因此，不論是被庫斯、布瓦所引用的「去形」或〈檔案〉期刊的文章，都充滿著對這個「再現經驗」的碰觸意圖。甚至，在更進一步地探究巴岱伊及庫斯、布瓦的視覺實踐之前，在此將對「踰越」概念被運用之合法性進行追溯，並由此展開對〈去形：使用者指南〉展衍生的藝術爭議之探討。

「踰越」的概念常常在論及「否定（*negation*）」及與之相關的禁忌關聯當中被彰顯出來，例如在基督教中，「否定」是被建立在神聖的基礎之上，神聖透過與禁忌相連，並在「否定」的行動中產生的踰越功能，使得神聖的聖潔與世俗之繁褥，能經由這個「否定」被劃定的行動而並存，也就是說神聖是無法脫離與世俗的辯證而顯現。（楊素娥 譯，2001）為能更進一步釐清「踰越」所是的意義，我們先探究它所不是的概念，也就是從「踰越」被智識化限定之誤用談起。英國結構功能主義所出現的結構學觀點，即由道格拉斯（*Douglas, M.*）所述：「不潔是非秩序，是關於界分、淨化，而踰越在其中扮演的主要功能，是強加體系於一個天生本質未經修飾的經驗中。」由此看來，「踰越」所不是的「概念」，被看成是包裹於智識教條中，一種秩序製造的標準。（引自：Taylor, 1998, p350）

如果「踰越」思想並非如上所述，是一種秩序的製造標準，那麼它真正的內涵究竟該如何被彰顯出來？首先，我們必須體認，這個看來像是被跨越的界線（*barrier*），在「踰越」的關係中並不能被看成是一種因為被跨越，而具有某種獨立屬性的存在。也就是說「踰越」的功能並不在於界分屬性，而在於藉由不斷「否定」的行動，使這個界線被激發，因而使得這個界線同時具有排拒及誘引的特質。為能進一步釐清對「踰越」思想之理解所造成的差異，讓我們先還原「踰越」思想於人類宗教儀式之根源；根據瑞士調查員朱諾（*Junod, H.*）《一個南非部落的生活》書中的調查例子，一個即將成年的男孩，在成年儀式進行的被隔離三個月時間中，必須行使平常時間被視為禁忌的行為，這其中包括對性的禁忌之跨越，這些皆被視為男孩轉變成男人的必要之惡。在此文義中，以神聖儀式的名義所執行對禁忌之踰越，卻被知名人類學家泰納（*Turner, V.*）在某種誤讀下，意外地將其抽離出宗教，而被納入「在日常生活之外，限制閼的一段時期（*liminal period outside normality*）」內涵，因而「踰越」淨化了宗教禁忌所「否定」的俗惡暴力。在此基礎上，當代宗教學者泰勒（*Taylor, M.C.*）提醒我們，透過尼采閱讀黑格爾著作，得出「否定必須被當作是禁忌和踰越循環之無限地卸除，一如恐懼的界線是為了能被跨越而準確地被激發。」的結論。（Taylor, 1998, p350）

在此我們似乎可以初步地認知，「踰越」的行動並非為了界分，並因此建立某種固定品味或價值，它反而是只存在於不斷變動的性質功能，藉由不斷觸碰禁忌，而指出語言、理性所無

法企及的存在意識向度。這正是「踰越」思想的使用功能，就像某種無法被語言能指所固定指稱的內容，必需以修辭的不斷說出方式，而存在於經驗當中，當說出的行動停止，經驗也停止被中介出來。因此，這種從「踰越」啓發而來的對非理性的實踐，除了被更廣泛地運用在文學、藝術上，用以轉化為鬆動二元正反固定意義、標準的行動內涵，也是巴岱伊在思考「踰越」問題時，所思考到之不得不面對的行動「再現」悖逆性。

二、〈檔案〉雜誌中巴岱伊對「踰越」思想的使用

由巴岱伊與同僚萊維斯 (Leavis, M.)，戴斯諾 (Desnos, R.)，安斯登 (Einstein, C.) 共同策畫的〈檔案〉，這本只發行了十五期的雜誌，圍繞著人類學、人種學、電影、攝影及大眾藝術的主題所發表的文章，在此所架構行使的共同想法，正是運用圖像、文義透過「再現」一件事物的兩面悖逆性，進行著巴岱伊所界定的「踰越」思想實踐。如果我們進一步地例舉1929至30年於〈檔案〉中，「批判的字典」單元之文章圖像作品，便能更確切了解這種視覺實踐的表現。

〈檔案〉雜誌圖片的編排，遵循的是一種將被教育過後的「看」：即「文明視界 (vision culture)」與相對的「野蠻視界 (vision sauvage)」之視覺邏輯對立並置的方式。這種並置的運用，除以代表藝術作品與大眾文化的作品圖片之外，也有以「眼睛」、「嘴巴」、「大腳趾」等身體部位命名的文章，象徵地以肢解身體的暴力，對文明理性社會所強調的連續整體提出質疑。(Hollier, 1994; Mitchell, 1994) 學者克里佛 (Clifford) 更認為，在〈檔案〉中攻擊人完整身體形象最為劇烈的，是雜誌中擷取自1775年出版，由赫諾 (Regnault) 製作的版畫或插圖，這本書的圖片，正是集結展現了與人類「正常」本質不同的「畸形」人物樣態之研究與收集。這種對於「畸形」的研究，踰越了所謂「正常」的人的概念，因為藉由提出針對「不正常 (畸形)」的研究證據同時，也質問著我們視「正常」人的概念為理所當然之合法性，也因此「正常/不正常」的界分與類歸，經由對這種圖片的觀看過程，被召喚入懸置的問題狀態。(Bataille, 1985) 另外，〈檔案〉1929年第四期萊維斯的文章〈人文性 (Figure humaine)〉，似乎也玩弄著同樣的邏輯，從「踰越」思想出發描述了原生與文明互動交流，並藉此指出這種交流的歧義性。該文中道出原始部族的信仰象徵——神之面具，為了更有效地供應文明世界藝術市場所需，原始部族因此而自己興建起展示場所，並開始系統地交易這種嘉年華儀式面具，以源源不絕地提供讓人掛在家裡，或是博物館收藏於牆上的「藝術品」。在這種「交易」流通的共通性當中，不管是「文明」因此而更了解「原生」文化，或反之，所謂「原生」正以模仿「文明」的交易手法，諷刺地打破了「原生」及「文明」人的界線，同時也讓我們從根本上質問了兩者的意義。

接下來，我們將看看巴岱伊對現代主義藝術的批評觀點，根據〈「野蠻視界」及文化影像：喬治·巴岱伊，檔案的編輯者〉一文作者衛漢（Warehime, M.）的說法，它們是「只能隸屬於藝術史的人工製品而生存」，（引自：Warehime, 1986, p. 44）他並以語言符號的空洞性，指出了現代主義這種無法跳脫象徵系統之符號品味。固然如此，然而巴岱伊也不得不承認，正因為人無法跳脫象徵世界而存在，因此對於現代主義這種象徵表達也無技可施，但是，他也因此而構想出以一種有力的創造與破壞性情緒影像，並同樣藉由符號邏輯及視覺表現，進行對「踰越」思想的操作。於是巴岱伊特別舉出一對圖片並置的例子：由亞克-安德烈·貝佛德（Jaques-Andre Boiffard）所拍攝的照片：一張放大捕蠅紙上被困的蒼蠅，和一張介紹羅馬教堂（Église de Sainte-Marie-de-la-Conception）的照片。如果透過形式象徵角度來看這兩張照片的並置，很顯然地是毫無關聯的，但是它們卻以不同的視覺邏輯代表「去形」精神的視覺呈現。進一步地說，羅馬教堂照片中，所呈現的是一個以亡者枯骨裝飾聖殿結構體的牆面，根據衛漢的說法，這兩張照片的影像，帶給我們一種極不融合，甚至是抵消及破壞構圖的感覺，就在這兩個影像之間，產生了介於「建築(結構)」及「去形(去結構)」之間的張力。（Warehime, 1986）這也是在巴岱伊〈去形〉一文所主張的：「…與一切皆不相像，而只是無形無狀，…」。（Bataille, 1985, p. 31）

巴岱伊在這裡所實驗的，是以象徵建築物的枯骨，測試了文明化之後觀者觀看的限度，以不受對暴力、恐怖之壓抑，更不以象徵亦非轉換，彰顯了西方文明所排拒的相反價值——野蠻，透過這種並置所產生的圖像張力表現，也是巴岱伊所企圖促成的一種觀看效應，是一種經由對文明之否定所產生的視覺踰越。另外一篇刊登於〈檔案〉第二期，由巴岱伊執筆的文章〈屠宰場(Abattoir)〉，則以一張圖片，伴隨著文章中將屠宰場和時代久遠並消失的神殿聯結，利用洛塔（Lotar, E.）拍攝的屠宰場照片影像中被宰殺的動物，經過拖行在路面所留下的血漬景象，以企圖對照於1928年出版的〈藝術手冊(Cahiers d' Art)〉雜誌，刊登的現代屠宰場照片所呈現的那種簡潔，與空無一人的乾淨明亮。因此，這張洛塔拍攝的照片，單獨影像所呈現的暴力，並非巴岱伊所強調的，他所要主張的是現代衛生與血腥、文明和暴力如何在同樣意義的場所：「屠宰場」之下，被踰越地一體兩面呈顯，在此我們看到了巴岱伊以運作出並置或解消兩種具代表性的方式，實驗了「去形」邏輯的再現。（Hayward, 2006）

三、羅絲琳·庫斯與伊夫——阿藍·布瓦的「踰越」思想實踐：「去形」運作

「去形是一種運作」，（Bois & Krauss, 1997, p.18）這是庫斯及布瓦在〈去形〉手冊開宗明義所指出對「去形」的運用基調，由前文可知，這亦是〈檔案〉整本雜誌從視覺所架構出的內涵。雖然庫斯、布瓦及巴岱伊，有其各自面對的當代文義及對象，但也正因為對於「去形」

使用的年代置換，反而突顯了「踰越」的後延性質，因此，姑且不論〈去形〉展之實驗成效，單就其行動本身而言，已然不失為另一種「踰越」的嚐試。為能更深入了解庫斯及布瓦所延用的「去形」內容，讓我們從庫斯及布瓦的《去形：使用者手冊》展覽手冊中布瓦所執筆的序論談起，一窺策展人如何以「去形」為基調，進行重新改寫以格林伯格（Greenburg, C.）為首，於美國所發展的現代主義之企圖，而其踰越的衍繹，則從對十九世紀法國畫家馬奈畫作〈奧林匹亞〉的詮釋開始。

首先我們來看看這本仿造自字典形式的展覽手冊，比照「批判的字典」的編輯方式，同樣包含了28個入口題目，每個入口都由一個英文字母引導開始，另外，也同樣重複標示N、P字母，將字的功能拉低至進行「任務」而非意義的方式，延續著「去形」及演現功能的分類。〈去形〉手冊自巴岱伊的畢生之作中，挪用或延續發展出四大分類主題：基礎物質主義（Base Materialism），水平性（Horizontality），能驅疲（Entropy）以及脈動（Pulse），它們可被視為分別針對傳統藝術史，根據形式（style）、主題（theme）、編年（chronology）以及藝術家畢生之作（oeuvre），進行「去」分類的工作。這種「用字」邏輯，也表現在庫斯1994年出版的著作《視覺的無意識（The optical unconscious）》第四章節當中，以類似的字典概念，編輯寫作整個單元內容。（Krauss, 1994）而最能代表庫斯利用「去形」來談論藝術的文章，是「並置」攝影師梅波索普（Mapplethorpe, R.）拍攝女性藝術家布須瓦（Bourgeois, L.）手抱男性生殖器意象的雕塑〈Filette〉作品照片，以及付費刊登於〈藝術論壇（Artforum）〉雜誌的廣告所進行的討論。這張廣告相似於布須瓦照片影像的內容，但卻置換主角為一位女性主義運動者班格利斯（Benglis, L.），在此看似相同的意象，但一個是藉著廣告聲張女性主義的立場，另一張布須瓦的照片，則完全不存在對女性主義論述之意指，事實上，她還刻意與此主張保持距離。如果我們再更進一步地看巴岱伊對〈奧林匹亞〉的使用，便能更熟悉這種「去形」運作於藝術作品所彰顯的邏輯。布瓦認為巴岱伊看待馬奈〈奧林匹亞〉所具備的「對價值的降低（slippage）」，是所謂「秘密」之所在，因為「他（馬奈）對於如何定義這件作品的失敗，給予〈奧林匹亞〉的正是……運作的價值」。（引自：Bois & Krauss, 1997, p.15）也就是說，〈奧林匹亞〉畫作在現代主義藝術史上，固然代表了形式與內容的創新，因而被認為充分代表了現代藝術的精神，然而，巴岱伊則認為這件作品，反而因為創新所代表的對舊有傳統之「否定」，中斷了藝術史的連續性，展現了對現代主義藝術分類一種破壞的創新，因此它所被賦予的是一個破壞的任務，也使得這件作品站在同樣創新的角色上，反而轉向為一個「踰越」的承載體。（Bois & Krauss, 1997）

布瓦在《去形：使用者指南》一書的前言，藉由討論巴岱伊對〈奧林匹亞〉如此的看法，間接表述了他對於傳統藝術史討論當中，面對作品不是從內容便是由形式的討論問題性，在彼

此互為優位的相持不下中，也挹注了「去形」之運作使用重點。首先，我們來看看一般對於〈奧林匹亞〉，這張具爭議的現代繪畫作品所引起的兩種接收反應：如果從形式來看，作品似乎像是以平面化了的實體感，對抗了以技術考量，也就是古典的繪畫性價值；再者如果從主題來看，奧林匹亞的特種行業身份做為畫中主角，使作品的創新價值，表現在對這種嶄新的畫中主題之觀看的震懾上。而美國藝評家艾欽斯（Elkins, J.），則將這種從形式與內容考量的反應，分別對應到以格林伯格為首的高度現代主義，及藝術與社會這兩種理論的對應關係向度上去思考。無論如何，布瓦似乎意圖藉由巴岱伊的「去形」，道出藝術史分類「重演了形式與內容之間古老隱喻性的對立」問題性。（引自：Elkins, 2005, p.90）因此，〈奧林匹亞〉之所以重要，既非因為畫的平面性，也不是大膽裸露身體的特種行業女性角色，而是這種特質的總合，所阻斷了的形式與內容模式的批評語言，以及不斷持續著不正確、無法預期的運作，使繪畫在此無法被當作繪畫，而名符其實地有意義的失敗。布瓦借用巴岱伊的觀點來說：「『〈奧林匹亞〉...的價值是運作』，是「運作」使得形式及內容的類分位移，並將傳統符碼化了的裸體，呈現為「無根源（rootless）」，因為馬奈的內容既不在自然主義的詩意單調世界，也不在荒謬學院幻想所塑造的樣態中。也就是在這種不斷降低的運作中，我們看到了巴岱伊稱之為「去形」的說法」。（參見：Bois & Krauss, 1997, p.15）

如果我們回溯巴岱伊對抗所謂現代主義藝術的象徵功能時，以採取實踐的態度來面對，便不難看出「運作」所再現的「踰越」案例是如何「演現」。在此基礎之下，〈奧林匹亞〉的持續「運作」，被布瓦提示為當代畫家湯布利（Twombly, C.）於1957年所完成的同名作品，以直接在抽象畫中的筆觸間，留下「Olympia」字樣，更隱晦抽象地延續了這場由馬奈所開啓的「運作」場域。這也使得出現在「批判的字典」單元中的「去形」，曾經聲名狼藉，但以其簡單字句和不斷轉變的時代之間的落差，值得一再不斷被不同的當下發掘重探。就像艾欽斯的生動說明「去形的分析中心是去形的運作，這造成了某種不能被歸納進古典邏輯的毀壞。」（Elkins, 2005, p.92）；或如布瓦所言，「去形只有運作的存在：這是一種演現，像是低俗的話語，其源自語義的暴力，遠比不上真正行動所傳達的，去形是一種運作。」（Bois & Krauss, 1997, p.18）。此外，庫斯也在此書中大量地介紹了巴岱伊的論述與精神分析的關係，而與另一位超現實主義運動主導者，布荷東互相攻訐的重點：「基礎物質主義」，便是站在對佛洛伊德精神分析經濟學之承繼，所轉換發展的另一種「踰越」物質觀，這種物質觀被布瓦及庫斯運用表現在藝術作品詮釋上，則產生了更具歧義性的內容，接下來，就讓我們進入這個展覽的主題與作品內容，以及「去形」於藝術所引發的相關議論。

參、〈去形：使用者指南〉所承接的藝術意義與面對之批評

庫斯或布瓦所延引自巴岱伊「去形」的詮釋，表現出各自回應巴岱伊式踰越的企圖。然而，這種構想一旦化為展覽，由〈檔案〉雜誌所中介出的視覺踰越形式，在置入不同當代作品實踐之後，是否能傳神地移轉運用這個原初構想，並在策展人對重寫現代主義藝術史的強烈踰越企圖下，完成這個「運作」的規劃？因此本章將以〈去形：使用者指南〉展的構想及作品內容，與〈檔案〉及巴岱耶「踰越」思想的基準點進行比對互論，冀望由此看出彼此差異，並且也藉由如巴岱伊與布荷東，在為超現實主義運動者所普遍關注的「踰越」思想再現問題上，展現的不同態度與想法之差異，進一步回應「踰越」思想考古時所追溯的本質內涵。〈去形：使用者指南〉展，做為將「去形」置入當代藝術來討論之濫觴，卻也在二十世紀的當代，遭遇了類似於超現實主義觀念差異之爭的「賤斥(abjection)」與「去形」之屬性異同討論，以及不同學者對「去形」本質的歸屬探究。因此，如果我們就像1996年當時大多數人一樣，以質疑的眼光來看這個展覽，那麼這似乎正某種程度如實地應合了這個展覽構想的初衷，也因為此展所引發的批評與討論，更增加了它存在的結構合法性。

一、〈去形：使用者指南〉的展覽主題內容對〈檔案〉的承接和詮釋

我們已經了解到庫斯和布瓦，是從「運作」這個「去形」的中心內涵，發展構想了〈去形：使用者指南〉這個展覽，從反思美國當代藝術的立場，深入這場「去形」的演現計劃，而這個計劃如此行之並非偶然，主導者之一庫斯的學術養成背景，本身便帶有從經驗而來的批判性。她師承自格林伯格而與形式主義銜接，期間歷經美國60年代現代藝術、80年代極限後的反省，並將極限主義以法國結構主義的語言改寫，介紹到美國。因而，也不意外庫斯與布瓦這兩位策展人，從一種具有歷史結構的角度，再現了這個展覽。他們試圖透過展示作品之間，以類似〈檔案〉雜誌中圖像並置的手法，不以傳統藝術史自年代風格等分類為考量，反而從所歸納的四大主題性質，來決定作品透過並置的觀看，所產生的「去」分類效應。

像是史密森(Smithson, R.)於1969年所做的兩件同期參展作品，〈瀝青破損(Asphalt Rundown)〉，與〈膠水流失(Glue Pour)〉，不論在年代或主題表現都彼此呼應，如果以傳統藝術分類方式來安排，必然考量這種關係，而將同一位藝術家之作品，以年代或主題的方式共同呈現。但是這兩件作品卻分別被置放於展覽的開始及末端之處。以這種跳脫傳統藝術史的策展策略來看，參展作品擴及1920到70年代，當代藝術家雪曼(Sherman, C.)幾張霉物主題照片，和凱立(Kelly, M.)的作品，以及杜象1913-14年的〈三個停工的標準(Three Standard Stoppages)〉、1978年渥霍(Warhol, A.)〈氧化(Oxidation)〉，等二十世紀初的當代藝術作品。¹

然而，引起諸多學者對於這個展覽運用「去形」想法的質疑，是在作品選取的正當性上，以及對布瓦和庫斯策劃這個展覽的動機，是否只是為反對格林伯格所代表的現代主義，而使得展覽因為表達反對立場，而將策略的意圖蓋過了探討「去形」做為「踰越」的視覺實踐之原本意涵。在此，我們將從巴岱伊、庫斯及布瓦與展出作品的相互對應關係出發，分別對「基礎物質主義」、「水平性」、「能驅疲」及「脈動」四大主題，進行概念形成的推衍，以進一步回應上述質疑。

「基礎物質主義」是巴岱伊對抗理想主義的最佳武器。巴岱伊在〈檔案〉第一期〈基礎物質主義〉文中，提到大部份的物質主義者，「排除了對所有精神性本質之彰顯意圖，而淪為如一個特定的理想主義者般，以標示出事物在階層關係中的秩序，來描述一個事物。」，另一篇〈耗盡的向度(The Notion of Expenditure)〉文章也提到巴岱伊對於物質的觀點，是「只能被非邏輯的差異所分辨」。(引自：Bataille, 1985, p.15,129) 一如專事研究巴岱伊的學者霍勒進一步解讀巴岱伊的物質主義是「正如難以想像的耗盡之思維，是自每一個維持科學的論述為溝通之平等交換組構的體系中決裂之效應。」。(Hollier, 1989, p.92)綜觀這些論述所指稱的，其實就是巴岱伊同樣在〈基礎物質主義〉中，所舉人類學家牟斯(Mauss, M.)《禮物》當中的例子：這說明了印第安人冬季獻禮的不可回贈，是一種不求目的的完全「耗盡」，這種原始邏輯是與科學理性循環不同的一種物質觀。這種純然耗盡的物質觀，也被巴岱伊構想為獻祭神話，將動物被文明所賦予的家畜角色，透過「二次否定」去除其所有物性，而重返動物所象徵的自然界至高力量。(參見：趙漢英 譯，2001，頁195；汪民安，2003，頁13)也就是這個獻祭的神話，構成巴岱伊所有的物質觀基礎，更由於強調這種去物性，因而他將馬克思主義那種帶有理想主義性質的「物質主義」，改稱為「基礎物質主義」。

這種物質的觀點，也影響了巴岱伊對藝術作品的看法，他認為現代主義藝術品成功與否，是建立在作品交易買賣循環的熱烈與否上面，這種藝術目的雖然是可以被去除的，然而卻不能根本改變藝術之所以為藝術，做為生產性物品的本體價值。因此，除非我們能將物質減低降至最小的狀態，徹底改變現代藝術那種注重形式的傳統，不然是無法跳脫這種理性系統循環的，這也是為什麼他所構想的藝術史之開端，是從破壞而非由製造開始。(Bataille, 1955)

依照庫斯的看法，這種將物減低至最小狀態的「去分類(de-class(ify)ing)」，也表現在巴岱伊對精神分析的不同詮釋上，事實上他曾歷經精神分析治療，也正因為如此，他才覺得光是了解影響他健康的神經症情結之字面詮釋是不夠的，必須要讓它同時是可感覺的。所以，巴岱伊以一貫的「踰越」思想脈絡，重新思考了精神分析，誠如精神分析的創始者，佛洛伊德(Freud, S.)認為對性欲力之抑制，是組成「自我」當中的主要運作力量，並表現在社會及神經症當中，這也是他的昇華觀點，然而巴岱伊在此質疑的正是這種昇華於社會層面上之表現，是將欲望轉

移到與欲望無關的事物上，而產生藝術與文明。但是巴岱伊卻走向以一種徹底去除這種物質生產的方式，反向神聖化了欲望，並試圖排拒這種「象徵性」、「製造性」的移轉。他利用「大腳趾」、「口水」等文章，藉著拉低人的直立性文明象徵，對動物的水平視野與觸覺之回返，表現了對於反昇華的想法。在〈檔案〉雜誌最後一期中的〈移轉的現代標竿及作用(the modern spirit and the play)〉文章，也是對佛洛伊德〈肛門性欲為移轉的本能〉的評論。此文所批評的是佛洛伊德這篇文章的前期構想〈性格與肛門性欲〉，將排泄物象徵地轉移為金子的分析，並建立了記憶與糞便的關聯。而巴岱伊則在挪用與排泄物之間，承繼了這種精神分析經濟學，並更進一步地試想一個不存在象徵移轉的世界。(參見：Hayward, 2006, p.241-43；Bois& Krauss, 1997, p.54-55)庫斯便試圖以羅森伯格(Rauschenberg, R.)的〈泥土畫〉中「土」的基礎材質性，做為將構成藝術品的物質性，降低到最小的一種表現，也是利用泥土這種「去物質性」的消耗與非轉移，來呼應巴岱伊這種物質觀的表現。

除此之外，在「水平性」的主題上，也延伸著這種邏輯，庫斯及布瓦利用人的視覺所代表的理性，也就是現代主義所強調屹立不搖的視覺本體假設，與動物的四腳靠地的觸覺性相對，將這種理性「直立」與動物狀態的「水平」並置。在「直立／人類」，「水平／動物」的兩相對應關係中，這個未被巴岱伊明顯指出做為「去形」邏輯當中的標題，被策展人顯現為與人類文化「直立」相抗衡之類同觀點。庫斯以此批評抽象表現主義的平面化畫布，雖然在製作時脫離了直立畫布的方向性，企圖以此平衡視覺先決之專斷，但是卻仍無法跳脫作品完成後，懸掛於直立白牆的展示方式。針對於此，庫斯以十七世紀義大利畫家卡拉瓦喬(Caravaggio)所畫的〈納西瑟斯(Narcissus, 15 96-97)〉為例，說明了雖然在格式塔規則的詮釋下，畫中水平與垂直得以並置共存，但是基本上，佔據視覺中心的「人」，仍置於其中未曾消失。相對來看，巴岱伊以人的身體部位所命名的文章，試圖逆反倒錯地論述這些身體部位的原本功能及位置，而將人的身體軸線改變，並暗示出「動物性」。

討論至此，我們必須再次重申，「去形」做為「踰越」的視覺運作方式，並不是依照著某種二元對立邏輯而預設的，因為，在「去形」邏輯下，同樣一件作品被形式主義所讚賞之處，也正是「去形」進行解消任務的契機，也因此〈奧林匹亞〉才能有意義的失敗。以相同邏輯觀之，格林伯格讚賞抽象表現畫家波洛克(Pollock, J.)以自我形式之完善達到滿足，將「視覺的持續空間取替了觸覺的自然，成為圖畫空間完整性和實在性的模範」，(張心龍譯，頁178, 179)是強調了波洛克以不透過畫筆的方式打破畫的方向性，達到抽象表現畫作的「遍及表面」(all-over)繪畫空間，但是，卻仍然脫離不了直立的展示方式，因而波洛克的作品被策展人提示出一種現代藝術的矛盾複雜性。由此可見「去形」當中所討論的「水平」，並不能只作為一種與「直立」相對的單純名詞來看待。

另外兩個主題「能驅疲」與「脈動」所指稱的則分別為某種能量的轉換，與藉由干擾，中斷觀看或文義的連貫性。簡言之，也就是對格林伯格追求繪畫平面性，及自我追求性的歷史典範之代換。布瓦將「能驅疲」解釋為「否定的運動」，(Bois & Krauss, 1997, p.34) 是一種一經改變便無法再恢復原狀的運動，展覽便以地景藝術家史密森(Smithson, R.)的〈沙盒〉計劃為例，這件作品中有各佔一半的黑白沙子，在經過小孩不斷來回奔跑後，混合無法還原黑白分界的質變，這也是史密森「永恆的不可逆轉 (the irreversibility of eternity)」的概念。庫斯認為在史密森作品的「能驅疲」行動中，那個視覺的觀看主體被「能驅疲」的運動所驅離，現代主義所主張由視覺所構成的幻覺空間亦在此不復存在，這是庫斯另一項批評現代主義的策略運用。(參見：Shane, 2002)

「脈動」在使用的意義上與「能驅疲」相近，同樣注重以暫時性做為中心本質，這種暫時性體現在作品，就好像畫面中出現的點所代表的時間痕跡一樣，本身並不存在敘述性的秩序，有的只是針對純視覺所進行的干擾。例如「能驅疲」和「脈動」在操作上，是透過節拍的阻嚇將視覺去神聖化，為的是解消進入形式所產生的崇高與秩序。因此我們幾乎可以將這種類分，與相對於現代主義的「高」，所產生的「低」的藝術意義相連。另外這種「脈動」的特質，也同時表現在機械活動，影像快速移動的電影中，由於電影的用意旨在停留住時間，利用眼睛的殘像將影像前後連接形成時間排續的流動感，這些活動，都透過一個螢幕的「框」做為支持所有影像發生的唯一中介。在這樣的機械活動中，我們所見並非某種被框出的表面，也不是抽象的場域，這個看的動作，純粹是我們身體神經系統規律的節奏反應。以此種感知為創作觀念的藝術家，自然地將這種機械性的脈動，納入他們表現概念的媒介當中。庫斯例舉的庫曼 (Coleman, J.) 的〈箱子1977〉，以「脈動」或「能驅疲」的現象隱喻針對此主題對比了現代主義所唯一強調的平面與視覺的不可靠。

二、「去形」的問題性

關於「去形」的問題性，首先應透過兩個事例之敘述以釐清「去形」背後的「踰越」邏輯，第一個是與巴岱伊同時代的布荷東，利用傳統馬克思主義的某種理想主義，對巴岱伊所進行的攻擊，其次是法國藝術史學者迪迪-郁柏曼以「相似性 (resemblance)」出發，對「去形」所進行的詮釋與庫斯及布瓦所產生的認知上差異。由於「去形」的視覺踰越本質，讓它必需存在於不斷的實踐行動當中，然而也正因為如此，讓「去形」在隨著時空、媒介的運用轉變置換時，容易產生運用之合法性問題，這也是〈去形：使用者指南〉展引發質疑之處。此處將由此開始討論，以更深入提示出「去形」真正所實踐的內涵。

所謂「運作」意指著我們只能從一個又一個的「例子」當中，體驗「踰越」的狀態，而非

以某種固定化的詮釋來代表。(Bois & Krauss, 1997, p. 238)但是在1930年代，對於「踰越」思想之預設不同前提之下，產生了布荷東與巴岱伊的超現實主義正統與異端之爭。在〈檔案〉雜誌中，特別是巴岱伊〈基礎物質主義與諾斯替主義 (Base Materialism and Gnosticism)〉一文，定調了基礎物質主義「是為理想的人類啟發知識論機器所感到陌生的界域，相對地，正因為如此，它也因此而無法為其所減損」，(Bataille, 1985, p. 51)這裡清楚地傳達的是巴岱伊試圖踰越的前提，也是與現代文明徹底決裂的證明。相對之下布荷東，確似乎仍然保有傳統左派物質主義所涵蓋的某種理想主義，從「超現實主義第二宣言」進行對巴岱伊批評的同時，卻也顯示他依然遵奉黑格爾辯證法則，並相信其中存在著理性的目的，這也是對於文明的某種妥協，由此顯現了布荷東與巴岱伊各自踰越基礎之不同。(Jay, 1993)

基本上，布荷東是受佛洛伊德精神分析研究的影響，使作品對於潛意識欲望的探討，著重在一種立即性的表現上，也就是仍然不脫意識控制下的「昇華」影像表現。相較之下，巴岱伊則像是理想及神聖化了無意識的欲望向度，以〈檔案〉雜誌中「野蠻視界」透過暴力、獻祭及誘引的文字及圖像為例，利用成對的圖像並置呈顯，將藝術拉到與其它物件同等的層次上，也就是一種文化的層面，而其傳遞的恐怖、暴力，正是招致布荷東批評為失敗的地方，但是這種失敗所顯示的，正是布荷東所妥協的文明，一種理論與教條無招架之力的失敗。我們再進一步地以「造影 (cast shadow)」的概念為例，來說明布荷東的「踰越」再現方式，他認為「造影」是符號的倖存，是已死之物的存在，是被掏空意義的語言。(參見：Hollier, 1994) 因此布荷東認為，以索引式的文字符號，來代替可以忠實反應事件的語言描述，就能對客體產生較少的再現性指稱功能，也較能還原物之客觀自主，這種思考轉換到繪畫中，便表現在「造影」所具有的隱喻意義圖像上。學者霍勒曾指出，這種在畫中造成的「圖式」，因為與正常透視光線反射到物體所產生的陰影現象不同，因此具有中介或非確定性的意義。(Hollier, 1994) 就像基里柯 (Giorgio de Chirico) 或達利 (Salvador Dali) 畫中，對於影子表現潛意識情狀的用法，便是在這樣的邏輯操作下，以索引式規劃的方式產生聯想，並同樣透露出對真實的不確定性提問。反觀巴岱伊，則是將繪畫表面的作用，視為一種「把戲盒 (trick box)」的蓋子，類似墓碑一半在地上另一半在地下，晦暗卻又無法拒絕，以可見部份做為誘引，吸引著觀者想像並企圖彰顯那不可見的內容。(參見：Gill, 1995)

另一個有關「去形」的問題性，是法國學者迪迪-郁伯曼從矛盾修辭法的「相似性——去形 (resemblance informe)」來解釋「去形」。這個修辭矛盾來自於「相似」，是透過聯結比較而產生意義，而與之相連的「去形」則是通過並置指向意義的解消。關於迪迪-郁伯曼的論點，庫斯與布瓦則以兩點反對意見來表達他們的歧見：首先是針對迪迪——郁伯曼以簡單的「變形 (deformation)」閱讀「去形」的問題性，舉例來說，從變形這個概念來看的話，不論是男或

女、高與低，如果只從對形狀的扭曲來解釋的話，則這種從形所衍生的對立面，仍然保存了形的基礎，這與巴岱伊「去形」所強調的從基本上完全改變之「異質性」不同，因為事實上「去形」並非再現一種基礎的矛盾，而是如「野蠻視界」所遵循的，以暴力衝撞踰越的界線。

另外針對迪迪－郁伯曼從《相似去形（Le Ressemblance Informe）》書中聲稱，巴岱伊的作品仍是站在某種辯證法的基礎上所進行之反對，迪迪——郁伯曼認為這種想法來自於巴岱伊曾在1930年，刊登在〈檔案〉雜誌第八期的短文〈自然之反常（The Deviations of nature）〉中「如果形的辯證法可以是個問題的話……它是有必要做為對這種自然的反常解釋之證據」，（參見：Bataille, 1985, p. 55）便是以辯證法做為鬆動標準界線的關喻，巴岱伊並且也曾經引用蘇聯導演愛森斯坦（Eisenstein）〈籠統的線（The General Line）〉劇照中有名的奶油分離器的近照來說明這種譬喻，根據於此，迪迪——郁伯曼更試圖以艾森斯坦電影蒙太奇辯證法的理論，連接閱讀〈檔案〉的影像並置差異。（Edwards, 1998）但是，事實上如果我們從美國前衛電影工作者利達（Leyda, J.）的發言來看，愛森斯坦其實並不喜歡這種獨立出來的劇照，因為在電影的前後文義消失中斷後，這種辯證關係的意義便衰退。（Bois & Krauss, 1997）所以，如果從這種思維以及巴岱伊所例舉的劇照來看，「去形」更應該傾向於無所依恃的隨機想像，而比較不似迪迪－郁伯曼直接經由〈檔案〉雜誌，觀看兩個並置無關聯圖片，以相像或不相像的關聯，甚至是以辯證法的正反合，推論出「論題－反論題－症狀（thesis－antithesis－symptom）」或「形－反形－症狀（form－antiform－symptom）」的整合性推論的結果。（參見：Edwards, 1998, p. 104）

然而，回頭縱觀整個〈去形：使用者指南〉展覽所採取的展出方式，是來自於對現代主義作品形式歸類的反動，從透視法發展而來對視覺之科學信仰，使這種信仰反而忽略了觀者身體接收作品的親和性，所以在展覽中利用「去分類」的藝術史，也就是一種新的「生物分類學（taxonomy）」，試圖讓藝術家「畢生之作」所代表的特定藝術家「身份」（identity），被展場任意分布同一作者作品順序的方式所解消，所謂的解消也就是針對視覺之科學信仰，所忽略的身體接收作品親和性之反思。然而，持懷疑態度的批評觀點，也對該展提出不同的想法，特別是對於作品與展覽主題的對應性，是否吻合巴岱伊具踰越運作特質的想法提出批評。例如在展出作品中，羅森伯格因為作品中的「土」之材料，而被置入「基礎物質主義」主題之下，但是這裡的「土」卻不具任何基礎物質的特質，因為它是在被確立為一件「藝術品」的前提下成立，也就是「土」，這樣物質在此，事實上是做為被理想化為一件藝術品的「物質」而存在的，我們可以說〈去形：使用者指南〉的展覽構想，是築基於這種前提之下而成形。（Shane, 2002 p. 73-74）因此，這也是〈去形：使用者指南〉展覽使用「去形」觀點引致合法性質疑之處。

此外批評者認為，「去形」是與傳統現代主義平行發展的另類藝術史，雖然它有自己的論述邏輯，但是同時，「去形」也只能以「相對於」格林伯格形式主義的方式被了解，譬如在「水

平性」主題下對抽象表現主義的批評，便是只能以辯證的方式來理解。換言之，透過這樣的質疑，是否更加證明了〈去形：使用者指南〉展本身所具備的踰越效應，也就是這個展覽透過對形式主義的「否定」，才使得「去形」所指向的踰越界線，即「藝術不是什麼/是什麼」的問題意識，在這個展覽行動中被窺見，所以想要讓「去形」思想透過展覽策略具體地訴求，本身便具有相當程度的困難。

三、「去形」於當代藝術

當「去形」在美國被〈十月〉學圈運用介紹出來時，意味著來自於巴岱伊的「踰越」思想之視覺實踐，從〈檔案〉轉移了陣地，並在藝術的領域中，特別是美國的當代藝術中開啓了一種不同的藝術學之詮釋。「去形」於當代藝術的討論，在一篇登載於〈十月〉季刊的對談文章〈意符的政治二：一個關於「去形」及「賤斥」的對談〉，由〈十月〉編輯群佛斯特 (Foster, H.)、巴克羅 (Buchloh, B.)、布瓦、庫斯與從事巴岱伊思想研究法國學者霍勒，和學者莫斯渥斯 (Molesworth, H.)，共同針對：「去形」的問題，與「賤斥體 (abjection)」的關係，以及這兩者如何與當代藝術「嗜糞的 (scatological)」衝動相關問題進一步進行討論。由於論及的是一種因為當代藝術作品之特定表述，而普遍地將「去形」與「賤斥體」兩者互相混淆的現象，因而從中我們將慢慢釐清，這個混淆其實也就是各自針對結構或主體的踰越之差異問題，這也是「去形」聚焦於當代藝術所開啓的論述之一。

首先巴克洛便從「嗜糞的」這個當代賤斥的表現模式字義，與其原字根「散佈 (scatter)」談起，「散佈」暗示的是結構並指向「去形」，而「嗜糞的」則涉及主體指向「賤斥體」；「去形」以並置作品圖像的方式，企圖瓦解所有意義的生成，而「賤斥」則與身體排出之物有關，這兩者因為出現在當代藝術的方式類同，而被混為一談，也因而混淆了「去形」與「賤斥體」。(Foster et al, 1994) 例如波洛克，我們都知道他曾有過對著爐火小解的事蹟，這恰巧符合「賤斥 (abject)」所指稱的身體排出物現象，如果將這種個人經驗，與他的滴彩畫形式做字面上聯想，便容易合理的將這類作品，歸諸於「賤斥體」的內容。反觀庫斯則選擇以結構面來看，並在「去形」的邏輯下，將波洛克的滴彩畫作品歸於「水平性」主題中看待，她所強調的便是「賤斥體」與「去形」的主體關注類別化，與結構性所指的差異。因為「賤斥體」涉及的是來自主體內部的區別行動，而「去形」則是針對構成主體結構關係之辯證，如果波洛克的滴彩畫屬於「賤斥體」，這意味著滴彩指涉著藝術家主體，藉由這種排出現象，象徵地形構了主體的意義；如果將滴彩畫置於「去形」來考量，指出的則不是透過排出而區分出主體的意義，亦非單純「垂直/水平」視野之對立，而是破壞這種主客體區分，甚至是文明與野蠻的相對定義，這才是「去形」運作的真實意圖。

另外一個有趣的例子，是庫斯在《去形》一書的結尾文章「去形的宿命」，點出了一個現象，那就是當她們在籌劃這個展覽的同時，有一個名為〈從去形到賤斥(From the Informe to the Abject)〉的潛在展覽提案，這說明了「去形」在1930年代形成之後，「去形」的宿命即是被以「賤斥體」的表現模式來理解，(Bois& Krauss, p. 235)但是照庫斯的看法，及前文對於整個展覽和巴岱伊「去形」邏輯的比對介紹，我們不難發現，這種從「賤斥體」銜接的當代藝術「去形」觀，還是存在著根本的問題。如果追溯「賤斥體」這個詞的出現與延用時，我們自然地將回到保加利亞裔法國學者克莉斯蒂娃(Kristeva, J.)，自巴岱伊的論述所衍生，並為現今所熟知的詮釋上。事實上，「賤斥體」是巴岱伊所遺留的未竟之業，也如霍勒所說「這種未完成的身份，是於『去形』當中所存放的資產」，他並接著表示，當「『去形』與『賤斥體』重回當代，巴岱伊所留下的未竟字句〈賤斥體與不幸的形式(Abjection et les formes misérables)〉，被授與了一種奇怪的權威」。(參見：Foster, et le, 1994, p.236,284)總之，讓我們回到主要的問題上，當代藝術家為何總愛製作賤斥的物件，即這種藝術的「嗜糞的(scatological)」衝動，回應這個問題，我們可以從布瓦在討論文末的睿智來看，他認為藝術家意識到，反正藝術脫離不了在美術館或任何展場展出，並被這個機構吞噬的命運，因此必須盡可能製作越驚世駭俗的作品越好。(Foster, et le, 1994)

「去形」對當代藝術形成的影響，除了庫斯與布瓦的〈去形：使用者指南〉展之外，距此展展出十年後，於英國赫沃(Hayward)畫廊，也以再現〈檔案〉雜誌的展覽方式，策劃了〈再發現超現實主義〉。甚至瑞士藝術家賀須宏(Hirschhorn, T.)也在2002年德國文件展，以同時具有文件展示的嚴肅，和酒吧休閒的共存，以巴岱伊的邏輯方式形構了〈巴岱伊紀念碑(Bataille Monument)〉這件作品。除此之外，庫斯與布瓦等〈十月〉季刊編輯群，更進一步地於2005年以一種完全不同的史觀，編寫〈自1900年以來的藝術：現代主義，反現代主義，後現代主義〉。基本上這本藝術史的寫作方式，是企圖創造一個仿「去形」的「對話式」歷史。因為它主要是利用不同作者，各自從不同斷代選取一個主要年代及事件撰寫，因此整部藝術史是以107篇短文共同組成，不同作者學術專長背景，透過文章所反映的差異觀點，也形成了以多元問題意識構成的「對話式」歷史寫作。但是，這種以短篇文字組成的歷史撰述，固然打破了傳統藝術史歷時敘述的寫作模式，但是卻也遭致以非作者論的立場，以理論論述的主觀，片段化了作品的意義之批評，並在以試圖重寫現代主義的企圖下，此書忽略了從創作者生平意義延續性探討的觀點，使得作品淪為某種特定理論觀點之意識型態註腳(Karme, 2005)。

肆、結語

選擇從「踰越」思想之視覺實踐進行對藝術標準的重思，過程中透過對「踰越」功能的考古，我們不難發現這個原本早已存在於人類原始宗教行為當中的觀念，當置換入現當代藝術作品或論述內容時，卻被我們驚訝地發現，看似激進的行動或論述，不是正如〈去形的宿命〉中庫斯所認為的，其實是一種早已存在的「舊」對抗著「新」的意識。（Bois & Krauss, p.235）也因此，在巴岱伊強調回歸於原初的呼聲中，我們一步步跟隨著他的思想腳步，想藉此認識他的「觀念」時，卻往往在一個又一個以演現性傳達經驗的文字，或以「去形」邏輯並置、單一圖像的兩義性意義懸置狀態下，迷失了概念接收的方向。這種對原有經驗，卻在經過文明洗禮後的遺忘，其實也正是透過「踰越」思想所指涉出人的侷限性，因為非理性或原始思維的向度，以其與文明化之後的時空距離而產生的神秘性，以一種相對的陌生感，重新引發我們對於「新」的意義之思考，因此，從庫斯對「去形」只能以一個又一個存在的例子表述提示關於藝術的想法，正是一種與巴岱伊思想呼應的運作，所指示出的是藝術作品無法被言說所取代之直接經驗。

以作品例子來說，馬奈的〈奧林匹亞〉被巴岱伊以「自我形毀」的方式建立這件作品的現代價值，如果以此回應文章開頭對藝術分類價值之重思，是側重對意義生成前的原初探詢，那麼顯然巴岱伊透過破壞而做到了！但是，我們也別忘記〈去形：使用者指南〉展固然奉行巴岱伊如此這般的「去形」邏輯，卻也招致另一種反分類的分類之批評，或許這正意味著一件事，也是霍勒認為「去形」所指向的結構：就算〈去形：使用者指南〉企圖重寫格林伯格的現代主義，但是卻也必須將自身置於相對的「否定」立場，才能激發「踰越」那條非時時可見的界線，也唯有通過這個舉措，才能向著人永遠企圖接近的原初前進，這種結構性認知，也正是「去形」透過破壞所有秩序的行動，所企圖指示的人類之未竟侷限狀態。因此，即使所有既定標準必須在「否定」的破壞之下，而揭顯標準的界限，但是在結構的前提之下，這個「否定」的兩端，將隨著時空的移轉而互換，換言之，諸多標準被去除之後，如何保有永遠找到「踰越」界線的自覺，也就是在人無法跳脫的象徵世界之結構當中，對於中心互換，僅僅是激起界線效應的認知。這是自現代主義藝術而來的難題，也是透過「踰越」跨時代思想的討論所帶給當代藝術的啓示。

註釋

1. 從參展藝術家與分別所屬主題，重覆出現並刻意去除作品年代的安排中，可看出「去」分類的企圖：「脈動」Hans Bellmer, Jacques-André Boiffard Brassaï, André Breton, Pol Bury, Lygia Clark, James Colman, Marcel Duchamp, Jean Dupuy, Alberto Giacometti, Eva Hesse, Yayoi Kusama, Eli Lotar, Man Ray, David Medalla, Robert Morris, Bruce Nauman, Jacques Prvert, Hans Richter, Richard Serra, Paul Sharits, Yves Tanguy, Jean Tinguely, Raoul Ubac, Wols；「水平性」Marcel Duchamp, Eva Hesse, Mike Kelly, Robert Morris, Claes Oldenburg, Jackson Pollock, Edward Ruscha, Kazuo Shiraga, Robert Smithson, Cy Twombly, Andy Warhol；「基礎物質主義」Brassaï, Alberto Burri, Jean Dubuffet, Jean Fautrier, Lucio Fontana, Piero Manzoni, Claes Oldenburg, Pablo Picasso, Jackson Pollock, Robert Rauschenberg, Bernard R Quichot, François Rouan, Cindy Sherman, Andy Warhol；「能驅疲」Giovanni Anselmo, Arman, Jean Arp, Hans Bellmer, Mel Bochner, Brassaï, Jean Dubuffet, Marcel Duchamp, François Dufrène, Robert Fiore, Oskar Fischinger, Raymond Hains, Piero Manzoni, Gordon Matta-Clark, Allan McCollum, Bruce Nauman, Claes Oldenburg, Pablo Picasso, Man Ray, Edward Ruscha, Richard Serra, Robert Smithson, Cy Twombly, Raoul Ubac, Jacques Villeglé。

參考文獻

- 趙漢英譯。(2001)。《巴塔耶：消盡》。(原作者：湯淺博雄)。石家庄：河北教育出版社。
- 楊素娥譯。(2001)。《聖與俗：宗教的本質》。(原作者：Eliade, M.)。台北：桂冠圖書。
- 汪民安編。(2003)。《色情、耗費與普遍經濟：喬治·巴塔耶文選》。長春：吉林人民出版社。
- 呂建忠譯。(1998)。Habermas, J.。現代性：一個不完整的方案。載於Foster, H. (主編)，《反美學：後現代文化論集》(425-457頁)。台北：立緒文化。
- 蔡淑玲。(1995)。〈巴岱儀的否定與踰越〉。《中外文學》。1995年七月，第24卷，第2期。
- Bataille, G. (1985). *Vision s o f Ex cess: Selected Writin gs, 1927-1939*. (A. Stoekl Tran s. & Ed.) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bataille, G. (1992). *Theory of Religion*. (R. Hurley Trans.). New York: Zone Books.
- Bataille, G. (195 5). *Lascau x: Preh istoric Painting or th e Birth of Art*. (A. Wainhouse Trans.).Switzerland: SKIRA.
- Bois, Y. A. & Krauss, R. E. (1997). *Formless : a User's Guide*. New York: Zoom Books.
- Elkins, J. (2005). *Master Narratives and Their Discontents*. New York & London: Routledge.
- Gill, B.C. (1995). *Writing the Sacred*. UK: TJ Press Ltd.
- Hayward Gallery. (2006). *Undercover Surrealism: Georges Bataille and Documents*. London: South Bank Center.
- Hegarty, P. (2000). *Georges Bataille*. California: SAGE Publications.
- Hollier, D. (1989). *Against Architecture : The Writing of Georges Bataille*. (B. Wing Trans). London & Massachusetts : The MIT Press.
- Jay, M. (1993). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. California: University of California Press.
- Krauss, R. E. (1994). *The Optical Unconscious*. London & Massachusetts : The MIT Press.
- Mitchell, W. J.T. (1994). *Pictu re Theory: Essays on Verbal and Visual Re presentation*. Chicago & London: The university of Chicago Press.
- Taylor, M.C. (1998). *Critical Ter ms f or Religious Studies*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
- Adler, D. (1998). Down and dirty: Art history as Desublimation. *Art Journal* 57(2), 114-18. Retrieved Mar 10, 2010, from JSTOR database.
- Artforum. (Summer 1996). Down and Dirty : Lauren Sedofsky talk s with Ro salind E. Krauss and Yve-Alain Bois. *Art Forum*, 91-136.
- Edwards, B. H. (1998). Review: the Ethnics of Surrealism. *Transition*, 78, 84-135. Retrieved Mar 10,

- 2010, from JSTOR database.
- Foster, H., Buchloh, B., Krauss, R. E., Bois, Y. A., Hollier, D., & Molesworth, H. (Winter 1994). The Politics of Signifier II: A Conversation on the “Informe” and the Abject. October, 67, 3-21. Retrieved May 21, 2010, from JSTOR database.
- Hollier, D. & Ollman, L. (Spring 1992). The Use-Value of the Impossible. October, 60, 3-24. Retrieved Mar 21, 2010, from JSTOR database.
- Hollier, D. (Summer 1994). Surrealist Percipitates: Shadow Don’t Cast Shadows. (R. E. Krauss, Trans.). October 69, 110-132. Retrieved Apr 5, 2010, from JSTOR database.
- Krauss, R. E. (Summer 1985). Corpus Delici. October, 33, 31-72. Retrieved May 15, 2010, from JSTOR database.
- Krauss, R. E. (Autumn 1996). “Informe” without Conclusion. October, 78, 89-105. Retrieved Mar 11, 2010, from JSTOR database.
- Karmel, P. (November 2005). The October Century. Art in America, 61-67.
- Shane, R. R. (2002). From Formalism to Informe and Back Again: Rosalind E. Krauss’s Use of Bataille. Art Criticism, 17(2), 70-88.
- Warehime, M. (October 1986). Vision sauvage and Images of Culture: Georges Bataille, Editor of Documents. The French Review. 60, 1. 39-45. Retrieved Mar 11, 2010, from JSTOR database.
- Abject Art, Tate collection. (<http://www.tate.org.uk/collections/glossary/definition.jsp?entryId=7>)

The Visual Practice of Transgression: from *Documents* Magazine to *Formless*: A User's Guide Exhibition

Kuang-Chi Chang

Abstract

Discussing transgression in a sense of visual practice could examine the meaning of art by contradicting its definition into the ontological uncertainty. More specifically, it is manifested by an aesthetics of *formless* (*informe*) which has first raised by the French scholar and the editor, Georges Bataille, through his magazine *Documents* during 1930's. In terms of that, the contemporary art historians Rosalind Krauss and Yve-Alain Bois adopt the concept about *formless* to organize an exhibition *Formless: a user's guide* which is also explored their intention to rewrite the modern art history of America.

Initially, this essay focus on the performative writings of *Documents* and the manner of which aesthetic, thematic, and structural manifestations of the formless in *Formless: a user's guide*. There are two major parts in this paper: first is to frame a genealogy of the thought about transgression by introducing the convention of religion, and the further use in *Documents* and the research essays to *Formless: a user's guide*; second, I pursued the relation between *formless* and contemporary aesthetics by relating the four major entries not only thematically but practically. On the other hand, I also concluded on issues such as defining the meaning between *formless* and *abjection*, that makes *formless* particularly germane for understanding contemporary art and initiating some further debates.

Keywords: Transgression, Formless, Documents, Georges Bataille, Base materialism

Müller-Lyer 錯視圖形之視線軌跡觀察 與分析

傅銘傳¹ 孫慶文²

摘 要

本研究以追隨眼動法 (pursuit movement) 進行 Müller-Lyer 錯視圖形凝視軌跡觀察與分析，以瞭解人類如何觀看錯視圖形以及錯視圖形影響人視覺運動的程度。在過去的錯視研究中，多數為心理科學領域且較多知覺與行為的相關研究，較少探究人觀看錯視圖形時之知覺歷程與視線軌跡變化的現象及原因。本研究針對人的知覺 (perception) 與視線軌跡 (scanpath) 之範疇內，進行視覺在觀看 Müller-Lyer 錯視圖形時視覺追隨眼動的軌跡變化，以瞭解錯覺的形成是否會影響視覺的追隨眼動。因此研究目的包括：(1) 紀錄並觀察在不同方向的矢羽線，視覺追隨眼動之軌跡分佈的長短差異。(2) 分析人在視覺控制上，知覺是否受到 Müller-Lyer 錯視圖形的影響，而使視覺追隨運動產生改變。

實驗採用受測者內設計，受測者觀看追隨在 Müller-Lyer 圖形上觀看追隨移動的紅點目標動態影片，透過眼動儀 (View Point PC 60 eyetracker) 及 SuperLab 實驗控制軟體等設備，記錄並分析受試者觀看實驗圖形中不同方向之矢羽線的視線軌跡差異。實驗分析方法將眼動資料數據以中位數及平均數的概念計算分析，比較不同實驗圖形變化時，受試者視線軌跡分佈的差異。

研究發現如下：(1) 在觀看相同長度的直線時，矢羽線向外的錯視圖形，其追隨眼動的視線軌跡分佈較長，而矢羽線朝內的圖形，視線軌跡則分佈較短。(2) 視覺受到 Müller-Lyer 錯視圖形所形成的知覺影響了視覺追隨運動，而使得眼球的常態運動產生改變，進而產生視軌跡長短分佈的差異。初步推論在觀看長度的錯視圖形時，人在視覺的控制上和行動 (action) 與知覺分離的現象不同，視覺與知覺是相互影響形成了錯視，進而影響了眼球的追隨運動。

關鍵字：錯視、視知覺、追隨眼動、Müller-Lyer

1. 傅銘傳現為景文科技大學視覺傳達設計系副教授
2. 孫慶文現為中國文化大學大眾傳播學系助理教授

壹、前言

一、研究背景

錯覺的形成來自於人的視覺接受到的訊息所形成的知覺 (perception) 與真實的現況不符所產生的現象。知覺在心理科學中是指大腦在接受感官刺激後所產生對物件整體的反應與感受，也是認知活動歷程的開始。人類在接受外界的訊息大約有百分之七十是透過視覺系統 (visual System) 來傳達，人在觀看物體時，透過眼睛由大腦中的視覺皮質區 (visual cortex) 接收了有關該物體的形狀、大小、顏色、方向以及運動訊息等資料，進一步再透過大腦產生認知 (cognition) 與行動 (action) 反應，錯視的形成對人的運動行為所產生的影響在心理科學界已經有許多不同的論述與研究。

根據許多心理科學的實驗研究顯示，大腦接收訊息後的知覺與人的行動控制，是屬於兩個不同的分離系統，也就是說，人的行動控制與知覺是分離不一致的 (Goodale, M. A., & Haffenden, A. 1998: 270-294)，Daprati和Gentilucci (1997) 就Müller-Lyer錯覺圖形對人的「知覺和行為」的影響進行了研究，其實驗結果亦支持行為與知覺分離現象的存在。其他如在臨床上曾發現知覺與行為出現分離的病例，例如，有一位病人無法辨識出物體、朋友的臉以及簡單的幾何圖形，但卻可以準確的抓、拿物體，也就是說，其視覺系統不能傳達物體的位置和大小等信息，但是指導行為運動的系統卻沒有受到影響 (唐日新、張至君，2004: 340)，這顯示人對物體的知覺在行動控制上，是具有分離的現象。但是，錯視圖形所產生的知覺對於人的視覺控制上，是否產生影響？是否如同知覺與行為控制是具分離的現象，還是視覺受錯覺的影響，而使眼球的常態運動產生改變，這方面的問題卻少有相關論述與研究。

國內在設計的領域，對錯視的研究大多以錯視現象、圖形的分類、錯視效果、錯視量的閾值研究為主。在應用設計方面，則透過探討錯視圖形原理與特性以及錯視的複合意象，運用在平面設計與廣告設計上探討所創造出的視覺效果等研究。有關錯視的研究，以往研究者多數運用問卷調查法，並由受測者主觀陳述所觀看到的圖像為主。

近年國內研究者已漸結合心理學的實驗方法，追求客觀或標準化的程序進行更科學的量測。本研究將採用「眼球運動追蹤儀」進行Müller-Lyer錯視圖形之視線追隨運動的測量，透過視線追隨運動 (pursuit eye movement) 實驗法，了解錯視發生的原因及影響，將可釐清錯視圖形所形成的知覺現象，是否影響人的視覺控制，使得眼球的追隨運動產生改變。實驗研究結果有助於瞭解觀看錯視圖形之視覺原理，並提供視覺行為科學、視知覺等領域之研究參考，在應用層面上，實驗中錯覺所形成的視線追隨誤差的現象亦可提供互動藝術、數位遊戲等應用設計

開發參考。

二、研究目的

綜合以上所述，以實驗法進行Müller-Lyer錯視圖形之視線軌跡觀察研究，以瞭解視軌跡的分佈情形，逐步探討錯視圖形對於人的視覺控制上，是否具有影響性。基於上述原因與動機，本研究欲達成目的如下：

1. 透過眼動追蹤系統觀察並紀錄Müller-Lyer錯視圖形在追隨眼動中，視線軌跡分佈的長短差異。
2. 分析人在視覺控制上，知覺是否受到Müller-Lyer錯視圖形的影響，而使眼球追隨運動產生改變。
3. 研究方法可提供相關眼動實驗之數據量測與分析的參考。研究發現有助於我們瞭解觀看錯視圖形的視覺原理，並提供有關錯視圖形的視覺歷程與視知覺之理論基礎。

貳、文獻探討

一、錯視相關研究與學說

有關錯視的相關研究非常多，國內部份黃淑麗（1999）於《視覺與認知》一書中發表「錯覺輪廓」文中提出錯覺輪廓（illusory contour）的形成，不能完全由高層次處理歷程加以解釋，在最近發展的統合性理論中，錯覺輪廓的形成涉及多類線索之多層次處理。黃淑雅、郁道琦（2003）發表「造形與色彩明度變化的空間視覺錯視感之初探——以維克多瓦沙雷利之黑白階段表現的「多次元錯視藝術」為例」的研究，以歐普藝術家維克多·瓦沙雷利（Victor Vasarely）的黑白階段表現的「多次元錯視藝術」（Cinetic Art）作品，設計出128張實驗樣本，以電腦螢幕模擬瓦沙雷利的錯視圖形，探討造形中圓形、方形及色彩明度漸層變化的視覺錯視認知實驗。實驗結果顯示色彩明度漸層變化與造形的改變，確實會影響人對錯視圖形的判斷，而產生空間感的誤差。

楊清田（1998）發表「立體形式與體積大小的錯視關係研究」，探討立體形式與體積大小的錯視關係，並測試其錯視程度（錯視量），研究中以幾何形體為對象，運用調查統計的方式進行研究。而後又於藝術學報發表「平面圖形複雜度與面積錯視之關聯性研究——以不規則多邊形為例」（楊清田、魏碩廷，2005），探討不規則多邊形的複雜度與面積錯視之間的關係。王蘭亭、黃詩珮發表「A Study of Relationship Between Ambiguous Figure and Colors of Different Meanings」，研究中利用多義圖形一體兩面的特性，探討色彩與造形在視認過程中男、女受測

者在第一時間的反應，並瞭解強烈的色彩是否會主導視覺認知，其研究結果發現形與色彩都有獨立的性格與影響性，兩者能相互干擾，造成視覺上的模糊，也能成為視覺上的焦點，而受測者對圖形的經驗值，研究中發現也會對視覺判斷產生很大的影響，成為干擾的因素之一。

其他有關錯視研究之論文如蔡政旻、葉玉玲、李傳房、管倖生（2006）發表「藉由眼動追蹤法探討錯視圖形之研究」，其研究以平面、立體以及空間構成之一般圖形與錯視圖形為基礎，並透過眼動追蹤法觀察受測者在觀看圖形時的視覺反應，藉此進一步了解人們觀看錯視圖形時，其視覺訊息的處理程序是由上而下(top-down approaches)取向或是由下而上(bottom-up approaches)取向。楊蕙綾（2004）「選擇性注意力對錯視「多義」圖形之影響」、邱煒傑（2006）「馬賽克藝術中的錯視效果研究」，黃詩珮（2005）「錯視圖形構成視覺動態之研究」，以上多為探討錯視與人的視覺之關係，或是錯視量變化對錯視效果的研究。

柯伊芳（2003）於「Hering錯視發生階段之探討」，探討運動系統所接收到的圖形訊息是否受到誘發框架的影響而變形，以瞭解錯視的本質，及其發生的生理階段為何，其實驗結果發現對於形變運動的偵測敏感度是大於靜止的形變偵測，Hering錯視的作用並非發生於運動系統計算運動訊息之前。

在國外有關錯覺學說的研究亦相當的多如：利普斯（Lipps, 1897）的感情移入說，主張即使觀看相當簡單的錯視圖形，觀察者也是帶著情緒情感進行反應。透視畫法理論由Day（1972）與Gregory（1973）先後提出，線條圖形容易暗示三度空間，因此可推論，線條表面長度要受空間透視的影響。錯覺的層級理論是運用系統論的觀點對錯視進行分析，從視覺系統的網膜、光學成分、皮層成分和認知成分進行層級分析，此學說認為錯視為視覺系統正常加工和處理外界圖像信息的結果（孟慶茂、常建華，2000）。

錯視在心理科學的研究方面，較多知覺與行為分離與否相關論述，一些研究基於神經生理學的發現，認為知覺與行為的分離是兩個不同視覺皮層通路機能的結果。Ungerleider和Mishkin（1982）最先提出了兩個視覺通路的解釋，認為與V1區投射至顳下皮層的”背側視覺運動系統”則物體的空間定位有關。儘管在臨床病例和理論假設的支持，但對於正常人是否也存在類似的知覺與行為分離，目前仍沒有統一的觀點。

多年來，人們利用各種實驗，常運用錯覺實驗，來檢驗這一分離現象，如Aglioti（1955）等利用亞賓浩斯(Ebbinghaus)圖形進行了研究。實驗中利用較厚的塑膠板作為目標圓盤，放在圍成一圈的其他圓環（畫在紙上）中間。測量受試者的最大抓握孔徑的大小（即在接觸物體前拇指和食指的距離），以此反應視覺對運動的控制。其實驗結果支持知覺與行為存在分離的觀點。

Haffenden和Goodale（1998）對上述實驗進行了改進，讓受試者用手估計目標圓盤的尺寸，

以此反映知覺量的大小；同時，該實驗還採用了開環控制（在實驗開始後熄燈，被試無法看到手和刺激物）以避免被試在抓握過程中，手指的開合距離與圓盤的大小做比較，實驗結果仍支持知覺與行為相分離的現象。

唐日新與張至君（2004）於「知覺與行為的分離在視錯覺研究中的驗證」中評論知覺與行為分離現象的爭論，主要的問題是在能否證明分離現象存在，以及說明確實是分離現象。其觀點認為在相關研究的實驗方法上，目前存在多種測量錯覺的指標，而不同的指標在反映錯覺時可能會存在差別。文中評述以往的研究主要集中在大小錯覺上，而形狀錯覺等其他錯覺較小涉及，認為應對分離現象作更廣、更深的實驗探討。

有關錯視研究相當多，但目前學界運用眼球追蹤紀錄儀進行錯視實驗研究的並不多，因此，本研究針對人的感知與視線軌跡的範疇內，進行對觀看錯視圖形的系列實驗，根據實驗需求發展出的紅點追隨運動實驗法，可比較觀察出視軌跡的分佈情形，深入分析錯視所形成的知覺歷程(perceptual processing)，以分析視覺運動與知覺是否也產生分離現象，或是未分離而使得視覺的追隨運動受到知覺的引導，在呈像原理上，因錯覺使眼球的常態運動產生改變。

二、眼球運動的基本形式

眼球運動基本的形式包括：凝視（fixation）、跳動（saccades）和追隨運動（pursuit movement）。人的眼睛一直以不同的運動形式在觀看物體，此時兩眼必須保持對準這個物體，使被觀看物體能恰好落在視網膜的中央窩上，以獲得清晰的影像，這種視覺對準物件的運動稱為凝視（fixation），眼睛在凝視時並非完全固定的，而是伴隨著三種微小的運動統稱為凝視眼動（fixational eye movements），包含不規則的、緩慢的視軸變化——漂移（drift），以及高頻率、低振幅的視軸振動—眼震顫（tremor）以及微跳（micro saccade）。

為了維持對物體的凝視，眼睛還必須隨時進行跳動和追隨運動。跳動（saccades）是當我們在觀察物體時，視覺會先對物件的一部分上停留片刻，注視之後再跳到物件的另一位置上，再對新的區域進行凝視，所以是眼睛觀看物體時並非是平滑的視線軌跡，而是曲折的軌跡線。追隨運動（pursuit movement）為眼睛在追蹤一個運動物體時，為了保持凝視點落在該物體上，頭部不動而眼睛則必須跟隨物體移動，這就是眼球的追隨運動。此外，當人的頭部或身體運動時，眼睛必須凝視一個移動物體，此時眼球運動實際上是在做頭部或身體的補償運動，這種眼動也稱補償眼動（compensatory movement）（朱滢，2002：572）。Henderson and Hollingworth（1998：269-293）指出，觀察人們的眼球運動可以有效的而且即時的獲取人們複雜的視覺認知（visual cognitive）歷程。觀察眼球運動的幾個主要參考指標包括：

1. 凝視時間（fixation duration）：人們的眼睛在凝視物件時，由一個跳視運動結束至下

一個跳視運動的開始所包含的時間。Rayner (1998: 372-422) 指出, 人們在進行視覺搜尋 (visual search) 時, 觀看影像 (sence perception) 則約 330 毫秒, 其平均每一個凝視點的凝視時間約 275 毫秒, 且影像的細節豐富程度與凝視時間的長短有關。

2. 凝視次數 (fixation count): 即眼睛在觀看物件時形成跳視運動的個數。眼睛在觀看圖像 (picture) 時, 其凝視點並非隨機分佈, 而是有集中性或分散在不同的位置 (Loftus and Mackworth, 1978: 567), 故分析圖像上各區域凝視點次數疏密, 可以了解人們在觀看圖像時所注視的位置。
3. 凝視順序 (sequence of fixation points): 表示凝視點根據時間之先後關係所形成的順序, 若將連續的凝視順序與跳視結合, 即形成視線軌跡 (scanpath)。
4. 眼球運動的方向 (direction of eye movement): 包括眼球垂直、水平運動。

目前眼球追蹤儀被廣泛的運用在心理與視覺行為科學的領域, 主要是以其範疇進行各項眼球追蹤運動研究, 記錄並分析受測者在觀看物體時視覺的位置及眼球運動的狀態, 並可紀錄眼球的運動軌跡之相關資料如: 時間、運動、動作、位置及瞳孔 (pupil) 大小。目前大多應用在人因介面、自動控制、文字閱讀評估等研究領域。在認知 (cognition) 研究方面, 如視覺對景象、臉、和物件目標的感知、眼睛和手的協調、視力的搜查力、注意力和反應力、心理語言學、閱讀和語言的能力、記憶跟回溯、推理和決定等研究。大部分以分析眼球運動的凝視 (fixation) 與跳動 (saccades) 兩類基本形式, 並可以精確的獲得視覺運動的時間、次數、順序與移動方向。爲了瞭解眼睛在觀看錯視圖形時視線軌跡的分佈情形, 本研究之實驗方法將採用另一種眼動的基本形式: 眼球追隨運動 (pursuit eye movement) 來進行實驗分析, 以探究視覺運動與知覺的關係。

參、研究方法與步驟

本研究採用實驗心理學中的心理物理實驗法以及眼球追蹤紀錄的方式進行, 運用眼動儀進行視覺追蹤實驗, 實驗方法以受試者內設計 (within-subject design) 方式進行實驗, 由受試者觀看 Müller-Lyer 錯視圖形, 並要求受試者凝視追隨圖形中的紅點目標移動, 以記錄受試者觀看的視線軌跡, 根據眼動數據加以分析, 觀察受試者觀看不同實驗圖形時視線分佈狀況, 以瞭解錯視圖形對視覺的常態運動所產生的影響爲何。

在前測研究 (Pilot study) 中, 觀察出以水平呈現的 Müller-Lyer 圖形, 其紅點在水平直線上反覆來回移動時, 受試者的視線軌跡較穩定, 而圖形以單次移動, 或是垂直方式呈現時, 受試者的視線軌跡不穩定, 眼動數據資料收集不易。因此, 爲求得受試者眼動資料的穩定性與正確性, 正式實驗之 Müller-Lyer 圖形將採用水平方式且來回移動呈現。

一、實驗設計

為觀察錯視圖形所產生的知覺現象，在人的視覺控制上是否亦是具有分離的現象，實驗設計採用眼球追蹤的視線追隨運動實驗方式進行，眼動數據分析方法採用中位數及平均數的概念計算。

實驗透過ViewPoint EyeTracker眼動追蹤系統進行，並運用SuperLab實驗控制套裝軟體（SuperLab Pro for Windows美國Cedrus公司製造），呈現視覺刺激並執行實驗與視線反應及相關數據資料紀錄，相關數據分析以來自攝影機所擷取的受測者瞳孔位置變化資料，將眼動訊息轉換為數據資料予以儲存，再以Visual Basic 6.0程式選寫「眼動訊息圖像化程式」，該程式依據View Point資料格式之演算方法分析資料，其主要功能是將View Point眼動追蹤系統所記錄之眼動數據，以程式自動分析視線凝視位置變化的情形，將其結果以圖像化的掃描軌跡呈現出來。所有的實驗圖形都以電腦檔案的格式儲存與製作，利用實驗軟體按所設計的實驗形式呈現。視線追隨運動實驗設計如下：

1. 以實驗繪圖軟體Illustrator及Flash繪製各實驗圖形，紅點以動態移動方式呈現。
2. 以實驗控制軟體撰寫實驗控制程式，並將指導語及實驗圖形置入，再進行ViewPoint EyeTracker眼動追蹤系統相關設定。
3. 每組受試者依約定時間表來到實驗室，首先進行簡短的實驗說明，使其了解實驗步驟，受試者距離螢幕100cm，透過眼動儀分別觀看不同的錯視圖形，每位受試者觀看距離相當於 $2.0^{\circ} \sim 2.9^{\circ}$ 視角 (visual angle)大小。
4. 受試者依指令注視紅點移動，紅點以沿直線移動方式引導視覺凝視追蹤，由眼動儀器記錄受測者觀看不同之實驗圖形視線移動的軌跡分佈。
5. 由眼動儀紀錄蒐集數據，將其結果以圖像化的軌跡呈現，以觀察視線軌跡於各實驗圖形上分佈的情形。
6. 將眼動數據進行視軌跡長度分佈之分析，以解析視線軌跡在不同錯視圖形上的差異變化。

二、實驗圖形設計

在實驗圖形設計上，矢羽線夾角大小所形成之錯視量變化並非本研究之目的，因此暫不考慮矢羽線角度問題，實驗圖形以最能呈現Müller-Lyer錯視圖形之錯視效果為原則。實驗圖形包括：矢羽線向外以及矢羽線向內（圖1~2），控制組圖形包括：以相同長度之直線以及僅紅點移動之無線圖形（圖3~4）。

實驗中於顯示器出現之每組圖形直線長度相同，紅點沿直線水平來回往返移動之次數及距

離亦相同，移動時間均為5秒，受試者分開觀看四個圖形，每次實驗其圖形出現順序以亂數呈現。



圖 1 矢羽線向外的實驗圖例



圖 2 矢羽線向內的實驗圖例



圖 3 相同長度的直線實驗圖例



圖 4 相同長度之移動的紅點圖例

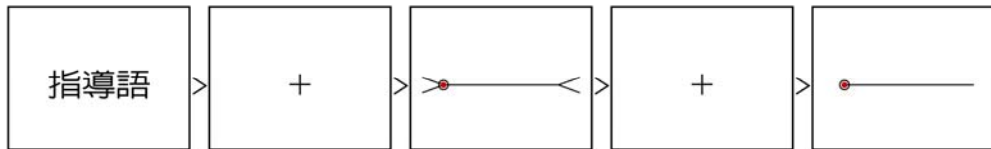


圖5 由實驗控制軟體SuperLab所設定實驗畫面於顯示器螢幕出現的順序圖例

三、實驗進行步驟

Müller-Lye錯視圖形實驗，進行步驟如下：

1. 每位受試者依約定時間表來到實驗室，首先填寫個人基本資料，再由主試者進行簡短的實驗說明，使其了解實驗步驟，受試者被要求坐在刺激呈現的電腦螢幕前之實驗標準位置（圖7）。
2. 主試者協助受測者將頭部固定於觀測位置，觀者眼睛距離螢幕1公尺。
3. 主試者調整記錄眼動之攝影機與紅外線光源裝置。
4. 主試者操作電腦系統以調整眼球影像及其相關之設定。
5. 主試者進行眼動儀器之校正與測試。
6. 完成校正程序之後，開始撥放影片進行實驗，並同步紀錄受試者觀看畫面的視線軌跡，

實驗進行中，畫面先出現指導語，接著出現十字凝視點，然後每個圖形再依次分別呈現，每個圖形呈現5秒（圖5）。

7. 完成實驗後，由主試者進行實驗數據之儲存與數據驗證。
8. 結束實驗，受試者領取贈品。

四、受試者來源

初測人數15人爲科技大學視傳系學生，年齡在19~28歲之間，視力經校正後均正常。每位受測者在接受實驗後可獲餐點一份。經過初測後觀察受試者視線軌跡校正後之穩定度，篩選8位受試者進行正式實驗。8位受試者，於兩個月內分別在不同時段反覆受測12次，共計96人次。每位受測者每次在接受實驗後均可獲餐點一份。

五、實驗設備

相關實驗設備如下：

1. 實驗環境：實驗室包括托架式升降桌、長條桌、椅子各一張，遮光布幕之暗室一間，每位受試者於暗室內觀看電腦螢幕，距離1公尺，相當於 $2.0^{\circ} \sim 2.9^{\circ}$ 視角（visual angle）大小。
2. 硬體：眼球運動追蹤儀機型：ViewPoint EyeTracker眼動追蹤系統，搭配實驗使用View Sonic 19吋（CRT陰極射像管），螢幕解像力設定爲 1024×768 像數高彩解析度，影像更新頻率（refresh rate）爲更新頻率 75Hz，以32位元全彩顯示進行實驗。
3. 軟體：實驗程式以SuperLab 4.0，控制整個實驗流程，依序呈現指導語、刺激圖形及響聲以及控制圖形呈現的時間並由ViewPoint同步紀錄視線軌跡數據（圖6）。

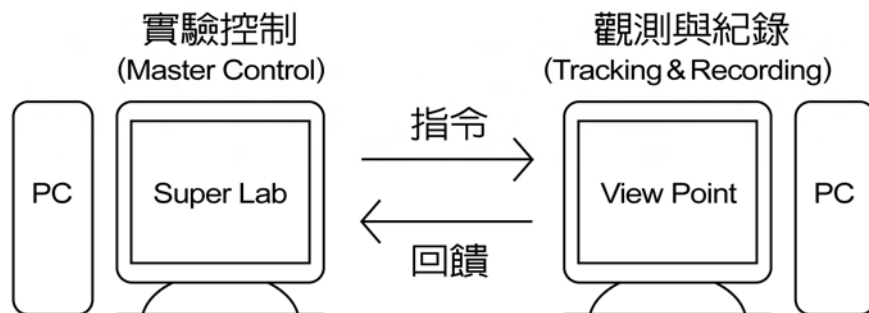


圖6 Super Lab與View Point之關係圖

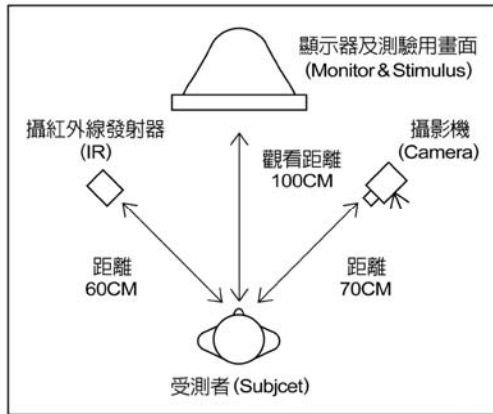


圖 7 實驗場所儀器配置圖

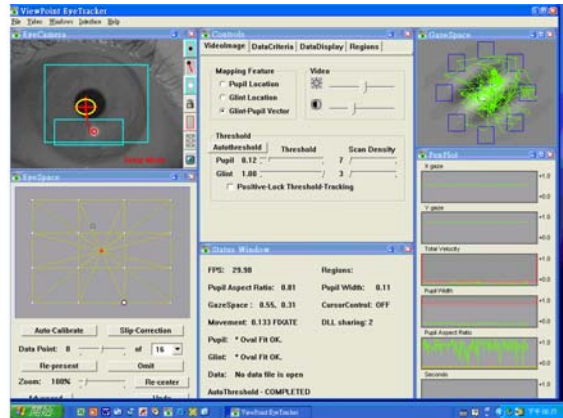


圖 8 View Point 系統紀錄視線軌跡移動記錄

實驗執行相關設備表列如下：

表1本實驗執行之相關設備

設備	效用	內容
實驗室空間硬體	具光源隔離不干擾視覺實驗進行	實驗室約十坪之暗色牆面、遮光布幕暗室、具空調設備
實驗用電腦硬體	搭配View Point軟體進行眼動追蹤紀錄與分析	Dell高階塔型電腦
眼球追蹤紀錄儀View Point軟體、眼球追蹤攝影機、紅外線光源	追蹤記錄受測者在觀看圖形時視覺的歷程及眼球運動的狀態	Arrington Research View Point PC-60 Eye tracker.
實驗用CRT顯示器	陰極射線管之顯示器具有呈現視覺圖形與時間的精準性	21"全平面陰極射線管顯示器
實驗用電腦軟體	可執行視覺實驗與紀錄時間及相關數據資料之套裝軟硬體 (SuperLab4.0)	Cedrus SuperLab 4.0認知心理學實驗裝置 Voice Key、I/O Card

肆、實驗結果與分析

在取得受試者觀看Müller-Lyer錯視圖形之視線軌跡後，首先進行視線軌跡之判讀篩選，若因受試者當天精神不濟、熬夜睡眠不足或是受測時身體晃動等因素影響，造成視線軌跡出現凌

亂、不穩定之現象（如圖9），該筆資料將予以刪除，以避免影響眼動數據計算之數值。

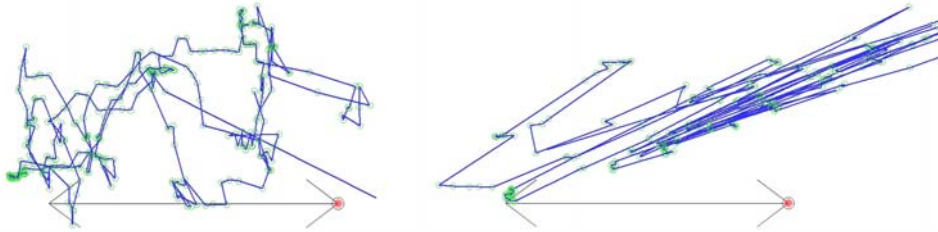


圖9 刪除凌亂不穩定之視線軌跡圖例

因此，在刪除無法使用之數據後，找出每位受試者的每筆資料中，視軌跡線之兩端點座標，各端點再分別以中位數分析計算之，例如左邊端點的23筆座標資料以中數求出x1點，再求出右邊端點的x2點，最後再將各筆資料的x1、x2之間的長度距離，以平均數進行長度計算，最後再求取公約值比較長度的差異，詳細眼動數據分析步驟說明如下：

一、眼動數據資料篩選：

依據各圖形所得之眼動數據，進行資料判讀篩選，並排除每筆數據之極端值。（如圖10）

極端值

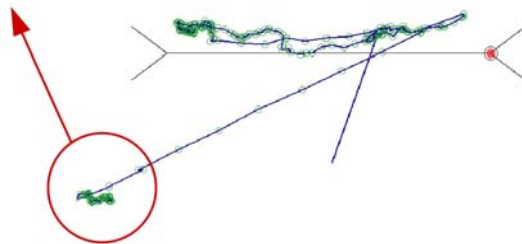


圖10 眼動資料篩選去除極端值示意圖

二、以中位數求出每筆視線軌跡的兩端點：

將每筆視線軌跡數據左右最外端點的座標，以中位數計算端點座標，例如左邊端點的23筆

座標資料以中數求出 x_1 ，右邊端點求得 x_2 ，獲得 x_1 、 x_2 點後，再分別計算各組圖形的 x_1 、 x_2 之間的距離。(如圖11)

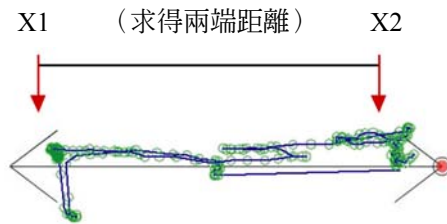


圖11 眼動數據兩端點各別求取中數之示意圖

三、每筆資料找出兩端點之間的中心位置：

確認視線軌跡左右兩端點 (x_1 、 x_2) 之間的長度距離之後，再各計算出中心位置，以利資料標準化作業。(如圖12)

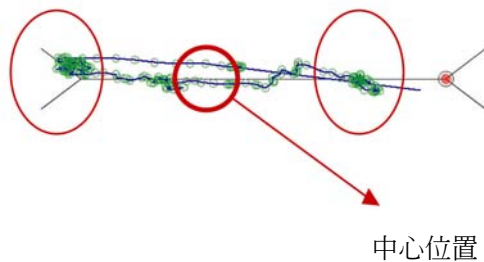
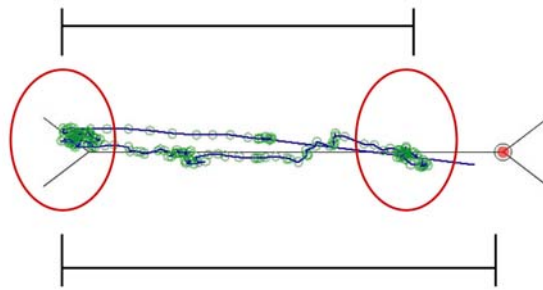


圖12 視線軌跡中心位置示意圖

四、資料標準化與求取公約值：

確認個別的中心位置之後，依據中心位置進行資料校正及標準化作業。再將經由眼動數據所計算出的「以中位數計算後之兩端點間的距離」除以「原始物理長度」做為的每筆資料的公約值，即可得知受試者每筆視線軌跡的長度。(如圖13)

以中位數計算後之端點間的距離



原始物理長度

圖13 兩端點間的距離除以原始物理長度

四、計算平均值：

每個實驗圖形將其標準化之後的數值進行長度平均，即可得知受試者在各組圖形中視覺追隨眼動的長度分佈趨勢，便可比較各實驗圖形視線軌跡長度的差異，以觀察長度之錯視圖形對人視覺追隨運動產生的影響。

每筆眼動數據經過上述計算步驟後，受試者於各實驗圖形凝視追蹤之視線軌跡分佈之平均長度結果如表2所示：

表2實驗圖形分析表

圖形	圖形代碼	樣本數	紅點動作	圖示	平均長度
1. 矢羽線 向外組	long-bf-hz	23	來回反覆		0.935
2. 矢羽線 向內組	short-bf-hz	13	來回反覆		0.880
3. 直線 控制組	normal-bf-hz	25	來回反覆		0.911
4. 無線 控制組	control-bf-hz	27	來回反覆		0.926

將受試者視線軌跡計算分析後，得知矢羽線向外組的圖形平均長度為0.935，向內組圖形視線軌跡的平均長度為0.88，在相同長度的線段，受試者追隨凝視紅點目標移動時，矢羽線向外的線段視線軌跡分佈比較矢羽線向內的線段長，而控制組的直線線段視線軌跡的平均長度為0.911，無線的紅點移動視線軌跡的平均長度為0.926，其數值則介於向外組與向內組之間。

觀察視線軌跡分佈長度得知，受試者在觀看Müller-Lyer錯視圖形時，矢羽線向外的線段視線軌跡分佈最長，向內的矢羽線線段最短，顯示視覺會因錯覺而使得眼球的水平移動距離產生改變，而使得視軌跡產生長短的分佈差異。

伍、研究結論與建議

本研究以追隨眼動法進行Müller-Lyer錯視圖形凝視軌跡觀察與分析，透過觀看紅點目標移動的動態影片，瞭解錯視圖形影響人視覺運動的程度以及視軌跡變化差異，研究結果歸納如下：一、研究發現在Müller-Lyer所形成的長度錯覺中，眼睛在凝視追隨各圖形相同長度的移動目標時，雖然長度距離都一樣，但仍然出現不同長度的軌跡線變化。

二、實驗顯示矢羽線向外的線段視線軌跡分佈最長，比較矢羽線向內的線段最短，控制組線段視線軌跡長度介於向外組與向內組之間，此現象顯示，眼睛追蹤目標所形成的實際軌跡線與觀看Müller-Lyer圖形的錯覺感受是一致的。

三、由上述發現得知，實驗中雖然眼睛被要求隨著以等長直線的動態紅點移動，但是人的視覺仍然受到錯視背景所形成的知覺影響，以等長直線移動的眼球運動無法被強制改變，進而產生視軌跡長短不同分佈的差異。

四、對照錯覺對知覺與行動影響的研究方面，如文獻探討所述：多數的研究論點以支持知覺與行動具有相分離的現象為主（Daprati et al., 1997）、（Haffenden et al., 1998），而本實驗研究則發現，人觀看紅點於錯視圖形上移動的「直線」，出現了與無錯視背景不同長度的視線軌跡，顯示眼睛受到錯覺的引導，推論知覺對於視覺的控制與「知覺和行為的分離現象」有所不同，並無產生分離的現象。

本研究的發現以長度錯覺為主，而在先前的實驗研究中，有關觀看Hering錯視圖形時，亦發現人的視覺在追隨運動時，與觀看直線的軌跡線有所不同，視線軌跡呈現出略為彎曲的跡象（Fu, Ming-Chuan, 2006），因此在直線、曲線錯覺以及面積大小錯覺方面，是否亦具有此現象，仍有必要針對其他數種適合採用移動目標追隨運動方式之錯視圖形，反覆進行更多的眼動追蹤實驗，後續研究將陸續發表相關實驗成果以驗證上述之推論，其研究結果有助於我們瞭解觀看錯視圖形的視覺原理，並提供有關錯視圖形的視覺歷程與視知覺之理論基礎。

致謝：本論文為國科會專題研究計畫NSC-97-2410-H-228-003之部分研究成果，感謝國科會給予研究經費補助。實驗過程中感謝雲林科技大學設計研究所蔡政旻的協助，特此致謝。

參考文獻

- 王蘭亭、黃詩珮（2003）。A Study of Relationship Between Ambiguous Figure and Colors of Different Meanings。第三屆國際視覺傳達設計研討會。崑山科技大學。
- 朱滢（2002）。實驗心理學。台北：五南圖書。
- 李江山等人（1999）。視覺與認知。台北：遠流出版。
- 孟慶茂、常建華（2000）。心理實驗學。台北：心理出版社。
- 邱煒傑（2006）。馬賽克藝術中的錯視效果研究。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文，未出版，新竹。
- 柯伊芳（2003）。Hering 錯視發生階段之探討。國立交通大學應用藝術研究所碩士論文，未出版，新竹。
- 唐日新、張至君（2004）。知覺與行為的分離在視錯覺研究中的驗證。心理科學，第12期第3卷，頁340-346。
- 黃詩珮（2005）。錯視圖形構成視覺動態之研究。崑山科技大學視覺傳達設計研究所碩士論文，未出版，台南。
- 黃淑雅、郁道琦（2003）。造形與色彩明度變化的空間視覺錯視感之初探——以維克多瓦沙雷利之黑白階段表現的「多次元錯視藝術」為例」。第三屆國際視覺傳達設計研討會論，崑山科技大學。
- 楊蕙綾（2004）。選擇性注意力對錯視「多義」圖形之影響。國立台灣科技大學設計研究所碩士論文，未出版，台北。
- 楊清田、魏碩廷（2005）。平面圖形複雜度與面積錯視之關聯性研究——以不規則多邊形為例。藝術學報，第77期，頁13-23。
- 楊清田（1998）。立體形式與體積大小的錯視關係研究。藝術學報，第63期，頁17-43。
- 蔡政旻、葉玉玲、李傳房、管倖生（2006）。藉由眼動追蹤法探討錯視圖形之研究。中華民國設計學會第十一屆全國學術研討會，東海大學。
- Aglioti S, DeSouza J F X, Goodale M A. Size-contrast deceive the eye But not the hand. Current. Biology, 1995, 5(6): 679~685.
- Daprati E, Gentilucci M. Grasping an illusion. Neuropsychologia, 1997, 35(12): 1577~1582.
- Fu, Ming-Chuan（2006）。The perception of illusory figures and scanpaths—an experimental

- research. Paper Presented at the meeting of the 2006 KSBDA International Fall Conference, Hansung University, Seoul, Korea.
- Goodale M A, Milner A D. Separate visual pathways for perception and Action. *Trends in Neurosciences*, 1992, 15(1): 20~25.
- Haffenden A M, Goodale M A. The effect of pictorial illusion on prehension and perception. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 1998, 10(1): 122~136.
- Henderson, J. M. and A. Hollingsworth, (1998), Eye Movements during Scene Viewing: An Overview. In Underwood, G.(ed), *Eye Guidance While Reading and While Dynamic Scenes*. Amsterdam: Elsevier Science.
- Loftus, G. R. and N. H. Mackworth, (1978), Cognitive Determinants of Fixation Location during Picture Viewing. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 4(4), Washington D.C.
- Rayner, K. (1998), Eye Movements in Reading and Information Processing: 20 Years of Research, *Psychological Bulletin*, 124 (3), Washington D.C.
- Ungerleider L G, Mishkin M. Two cortical visual systems. In: Ingle G J, Goodale M A, Mansfield R J W(Eds.), *Analysis of Visual Behavior*. Cambridge, MA:MIT Press, 1982: 549~586.

Pursuing Eye Movements on Müller-Lyer Illusions

Ming-Chuang Fu¹ Vincent C. Sun²

Abstract

The dissociations between visual perception and visual guided action have long been suggested (Goodale & Haffenden, 1998). Studies showed that the saccadic eye movements were guided by real physical stimuli rather than by the perceived visual illusions. In the present research, we investigated which guides the pursuit eye movements, physical stimuli or visual illusions, for moving targets along Müller-Lyer illusory line. A typical Müller-Lyer illusory pattern has two figures each with arrow tips in both ends, one with both arrows pointing in, and the other with both ends pointing out. Viewers (including the observers of the present research) always claim that the line with outward pointing arrows perceived longer than the line with inward arrows.

A video eye tracker (ViewPoint PC60) was used to record the eye movements during observers pursuing a target which was composed by a red dot moving along the Müller-Lyer illusion lines with either outward or inward pointing arrows, and a controlled line without any arrows. All three lines had exactly the same length. The results showed that the recorded scanning paths of pursuing a target moving along the line with outward pointing arrows are longer than those of pursuing a target moving along the line with inward pointing arrows. The results show that the visual illusion guides the pursuit eye movements in the case, and suggest that pursuit eye movements may be guided by the WHAT rather than by the HOW visual information processing streams.

Keywords: Illusion, Visual Perception, Pursuit Eye Movement, Müller-Lyer illusion

1. Associate Professor, Department of Visual Communication Design, Jinwen University of Science and Technology.
2. Assistant Professor, Department of Mass Communication, Chinese Culture University.

一九六〇年代早期台灣設計留日學生對目前設計界的影響之探討

王銘顯¹ 沈小雲² 陳曉菲²

摘 要

本研究計畫以兩年期，針對 1960 年代由政府機構（生產力及貿易中心、金屬中心），學校（明志工專、國立藝專、大同工專）或私費留學，早期台灣設計留學生當時最主要以日本、德國兩國，因人數關係依留學國家分兩次，以文獻探索與人物訪談調查方法，為探訪當年設計留學生對日後台灣設計界的影響與貢獻。因國情與距離的關係，當年設計留學生人數首推日本：計有郭叔雄、蕭本龍、范發斌、蘇茂生、王銘顯、李薦宏、廖有燦、江明德、王健等人，故本研究以上述人士作為研究對象。

研究結果：郭叔雄早期 1960 年代協助中國生產力及貿易中心（CPTC）邀請日本工業設計專家來台舉辦工業設計訓練班的時擔任助教及講師工作貢獻甚鉅，蕭本龍曾擔任大同工專工業設計科主任、CIDA 協會理事長，范發斌早期曾參與設計教育，爾後在鈴木機車及太子汽車擔任首席設計師，蘇茂生為近代視傳設計先驅者，曾編著『海報設計』一書或協助廣告公司設計業務，王銘顯曾擔任明志工專副教授，台灣藝術大學校長，領導台灣設計教育，李薦宏創立唯一一本華文設計雜誌『工業設計』，並擔任台北科技大學設計學院院長，廖有燦曾於明志工專任教，後為有志室內設計學苑、廖有燦建築補習班，謝牧民任教職後為中華民國工業設計中心暨包裝中心經理，江明德留學返國後行蹤不明，王健除了在教育界以外，還擔任過 CIDA 協會理事長，王健設計學苑負責人，訓練民間設計人才與設計實務。

透過本研究，瞭解 1960 年代台灣設計留學生回國後，無論在設計教育、設計推廣設計實務的貢獻甚大，奠定了今日臺灣設計的基石，使今日的台灣設計跟上世界的腳步。

關鍵字：1960 年代、工業設計、設計教育、設計史

1. 王銘顯現為明道大學時尚造形系講座教授

2. 沈小雲、陳曉菲現為景文技術學院視覺傳達設計系講師

壹、緣由與目的

筆者身為1960年代，台灣早期第一代設計領域海外留學生，看到目前同時代留學海外的戰友逐漸凋零，筆者堪稱目前台灣設計教育界碩果僅存，深感不勝欷歔。這些前輩過去抱著滿腔熱血，為台灣設計界寫下轟轟烈烈的一頁，在1970到1980年代，為台灣設計界灑下種子，如今都已開花結果，讓台灣目前新一代的設計人才在健全的環境下成長，逐漸與世界水平接軌。如今這些前輩完成第一階段的使命功成身退，也放下辛苦的擔子。

1999年雲林科技大學楊靜教授在行政院國科會專題研究計畫中在「台灣早期工業設計師資及教學成就之檢討」一文中，以口述歷史訪談及參考相關資料的方式，針對台灣早期約1950年代設計環境，有詳細的描述，該文中談到：在美援會建議下，由政府機構組成「手工業推廣中心」、「中國生產力及貿易中心產品改善組」、「金屬工業中心」、「工研院」…等機構，以此為橋樑，從國外聘請設計專家到台灣來做工業設計訓練活動，同時藉著工業設計科系的成立，為台灣工業設計教育寫下第一個篇章。

當時除了在國內設置工業設計科，同時由政府機構或公司企業，作有計畫性的派遣留學生到海外學習，於是1960年代第一批設計領域海外留學生於焉產生。這些留學生回國後，奠定了台灣設計界基礎，也為台灣的設計教育找到了初代的設計師資。爾後，這一批早期留學回國的師資如何在台灣這塊設計荒蕪之地辛勤墾荒，來培植下一代的設計人才與滋潤台灣這塊設計園地，使台灣的設計起碼與世界水平齊頭並進，這些明顯的功績與隱形影響力似乎沒有人接棒探討下去就停頓在原地踏步。筆者身為設計界第一代海外留學生，也曾經領導過台灣設計教育界，現在堪稱碩果僅存的站在設計教育的第一線，跟已退伍的老戰友仍保持有深厚的友情，希望把他們後半段努力的過程，及努力所達成的成果，利用深入訪談口述歷史的方式留下紀錄，並對台灣設計發展軌跡蒐集相關文獻資料，來印證他們對台灣設計界有形及無形的貢獻，並了解前輩們在退休前後的現況，及對未來台灣設計界的期許，藉以補充楊靜教授對早期流學生對台灣設計貢獻的成就及延續。本研究除了對這批設計界前輩表示敬意，一方面也補充台灣早期1960年代以後設計教育的空缺，留給下一代做歷史的學習與傳承。

貳、研究方法

本研究主要探討用文獻蒐集及口述歷史訪談調查，首先探求調查分析者對台灣設計發展的事實做依據，整理歸納後，在針對文獻不明，缺乏連貫之處以及前因後果，作為訪談內容問項，擬定的基本方向。文獻蒐集與分析方面，首先以國立雲林科技大學工業設計系所，楊靜教授於

民國88年9月30日發表之「我國早期教育師資及教學成就之檢討」、民國92年9月30日發表之「1950~1960年代台灣從手工業到工業設計的推廣機構之探索（I）——『台灣手工業推廣中心』的發展沿革及其推廣活動始末與成果，翌年民國93年10月20日發表『1950~1960年代台灣從手工業到工業設計的推廣機構之探索（II）——中國生產力中心對工業設計推廣活動及其成果』，楊靜又在95年10月25日發表『1960-70年代德國專家與留德人士對台灣工業設計的貢獻事蹟及其影響』，及本人曾於2007年8月27日在亞洲造型聯合學會筑波大會發表『1960年代早期台灣設計留學生歸國後在文章發表之研究——以『工業設計』雜誌1968~1988所發表文章為例』。

以上文獻資料可以瞭解早期設計留學生在萌芽時期的奮鬥，爾後對台灣設計界的貢獻，除了對留德人士稍有提及，對留學日本人士提到前半段，後半段未深入，故本文針對留日人士後半輩的貢獻日後對台灣設計界的影響作為深度的調查。又因1960年代以學校機關或私費留學設計人數眾多，故本研究計畫以兩年期來做研究，本期先以留學日本人士為主，第二期將以留德人士來做調查分析，因國情與距離的關係，當年設計留學生首推以日本為主：計有郭叔雄、蕭本龍、范發斌、謝牧民、蘇茂生、王銘顯、李薦宏、廖有燦、江明德、王健等人，以上留學人士中蕭本龍、范發斌、江明德三人已去世，只能憑文獻及相關人士傳述來記載，其餘人士皆已退休，除文獻資料及訪談本人亦可從相關友人或從教過學生中去得到相關資訊與印證。

參、設計留日生對台灣設計界的貢獻

一、郭叔雄——台灣設計界的開路先鋒

（一）近代設計的導火線——工業設計訓練班

1934年生於台北市，台灣師範大學藝術系畢業後不久，正逢台灣政府經濟政策，為了促進工業產品外銷，必須提高工業產品設計，財團法人機構中國生產力及貿易中心（CPTC）在1960年代聘請美、日、德設計專家來台協助設計業務之外，還在1963年7月成立工業設計暑期訓練班，受訓人員包括設計師、各級學校美術、美工相關教師、公司設計部門人員、藝術工作人士，在政府的推動下，如火如荼進行，郭叔雄當時從藝術系畢業，又精通日語，故從工業設計暑期訓練班第一期（1963年7月22日~9月30日）開始擔任吉岡道隆、石川弘等教授的助教工作，堪稱為台灣近代設計的導火線，也是我國在近代設計訓練的重要推手，爾後在第二期（1964年7月6日~9月5日）第四期（1966年7月4日~9月10日）擔任國內外教授的助教 第五期（1976年6月26日~9月2日）擔任講師，可以說是在早期台灣工業設計的訓練工作無役不往，而這些工業設計訓練班的畢業生，日後成為推動台灣設計界的教授或台柱。

(二) 參與最早近代設計教育——明志工專工設科系

1963年吉岡道隆等日本專家來台協助台灣工業設計時，即與當時企業家王永慶等人接觸，經日本專家的建言，1964年在明志工專成立工業設計科，之後郭叔雄已從日本千葉大學工業意匠系學成歸國，成為明志工專工設科第一屆教師陣容，雖然教學期間短暫，但現於設計教育界有名教授例如：雲科大游萬來、交通大學莊明振、明志科大秦自強等人均受教於郭叔雄。

(三) 協助台塑企業的企業形象設計

當時在明志工專工設科服務的郭叔雄頗得台塑企業董事長王永慶的賞識，除了在學校教書以外，也替明志工專設計校車外型，也設計了迄今還在使用網狀企業的LOGO，他對企業整體CI的設計，堪稱近代台灣企業整體CI的起跑點。

(四) 開設首席設計公司及環境設計公司

爲了要協助台塑企業的相關設計，在董事長王永慶的協助下，1966年成立類似台塑企業外圍組織的首席設計公司，除了服務台塑集團設計之外，也對外承包業務，後因經營不善結束營業。不久後再與明志工專工設科第三屆畢業生黃清賢、曹朝慶等人重組公司命名爲「環境設計公司」，迄今仍在繼續營運，不過最近郭叔雄年事已大告老退休，已善盡他對台灣設計教育及設計實務的責任。

二、蕭本龍——建立大同的設計體系

(一) 參與外國專家工業設計暑期訓練班工作

蕭本龍與郭叔雄在台灣師範大學藝術系是同班同學，兩人皆精通日語，蕭本龍雖參與工業設計暑期訓練班較晚，但參與第三期1965年7月12日～9月11日外國專家的助教、第五期1967年6月26日～9月2日訓練班的國內教師，因在訓練班學員中郭方富、林正義、詹益秀、廖有燦、葉火城、謝牧民、江泰馨、李薦宏、林顯模、竺福來…等人，以上人士日後成為設計教育界、設計實務界的龍頭。蕭本能因在上述訓練班中擔任吉岡道隆及永田喬的助教，故日後有機會到千葉大學進修得到工業意匠研究所的碩士，在1960年代工業設計留學生中爲最高學歷。

(二) 建立大同設計教育體系

大同工專（現大同大學）工設科雖比明志工專慢了兩年，於1966年成立不久之後蕭本龍從日本千葉大學工業意匠研究所學成歸國，也加入大同工專工設科教師陣容，當時大同工專工設科師資陣容有鄭錦源、曾坤明、侯平治、邱秀雄、王健等人堪稱兵強馬壯，足與明志工設抗衡。後來由謝贊夏主任轉給蕭本龍擔任更如虎添翼。培養出來的人材更是不計其數，例如：林季雄、

邊守仁、張文智等人均為現在台灣設計教育界的重要人材，他除在大同工專專任外也在各大專院校兼課，包括大同、銘傳、成大等校因此桃李滿天下。

（三）設立太豪傢具公司擔任CIDA理事長

蕭本龍除在大同工專擔任科主任之外，並在銘傳商專商設科及成功大學工設系兼課。後來辭掉教職，專心經營名稱為『太豪傢具公司』，一方面可以實現產品的設計工作，一方面也可以推動台灣的設計實務。在經營公司初期尚稱順利，爲了要回饋台灣工業設計界，還擔任了中華民國工業設計協會（CIDA）理事長。後來因爲公司周轉不靈，宣告倒閉，壯志未酬，晚年獨自生活，於2002年3月猝逝，得年68歲。

三、范發斌——設計界的獨行俠

（一）第四期外國專家工業設計訓練班的助教

范發斌台灣師範大學藝術系畢業後，因日語精湛協助第四期1966年7月4日~9月10日工業設計暑期訓練班擔任國外專家之助教，第五期1976年6月26日~9月2日以國內教師擔任教學工作，外籍教授有日本的吉岡道隆、宮崎清、德國教授有了Glasenapp等人，當時受訓人員均爲日後台灣工業設計界領導者，例如在高級班中有王友還、林景政、郭方富、蔡謀梁等人。在專題設計班有王鍊登、江泰馨、竺福來、侯平治、梁又照、高敬忠等人。

（二）短期教學之路轉往設計實務界

范發斌在當時是少數具有千葉大學工業意匠碩士學位人材，所以在1970年返國之後即被明志工專禮聘擔任教學工作，可能因觀念不同，只在明志短短的兩年教學，培養出清華大學游志雲教授等人。設計實務界有黃清賢、郭竹昇、曹朝慶等人，在教學中與廖有燦合著『人體工學』大專教科書一冊。離開明志工專教職後，利用他對熟悉機械的專長，到他最喜歡的機車部門——鈴木機車及太子汽車擔任汽機車外型及機械改良的工作，從此幾乎很少跟工業設計界的朋友往來，但在鈴木機車及太子汽車默默的耕耘也推動台灣機械設計實務工作，晚年得到攝護腺癌，在63歲往生離世。

四、蘇茂生——台灣視傳設計教育先驅者

（一）首位正統視傳設計教育者

1960年代一片工業設計狂潮中，雖然大部份出身美術系或美工科，卻很少人去接受正規視覺傳達教育，唯有蘇茂生到日本東京教育大學（現筑波大學）進入當時日本視覺傳達教育（構成）之筆主-高橋正人的專業下，從最基本調顏色開始做起，在當時東教大名教授如雲，例如：

三島利正、高山正喜久、大智浩、馬場雄二等人，均為當時日本視傳界泰斗，蘇茂生在高橋正人的課堂上之外，還在高橋的私人研習班從基礎訓練做起，奠定日後在視傳設計的功力。蘇茂生返國之後，先在文化學院美術系專任，並在明志工專、銘傳商事、實踐家專兼課，爾後在台灣師範大學美術系莫大元主任聘請下，回母校台灣師範大學美術系擔任教職。又因蘇茂生的努力，在台師大美術系之外，成立了設計研究所，使台師大視傳教育更上一層樓，蘇茂生在台灣視傳教育作育英才，貢獻良多。

（二）編寫『海報設計』並協助廣告公司

蘇茂生在高橋正人的真傳之後，返國在各大專院校設計系任教之外，還編著『海報設計』一書，為近代台灣視傳設計經典之作，也是在各大專院校視傳系或商設系，廣告設計教科書。蘇茂生在課餘也協助廣告公司設計業務，他還曾經但任國華廣告公司高級顧問，在設計實務界也存在他的業績。

五、王銘顯——建立台藝的設計體系

（一）第一任遴選大學校長是台藝出身

台藝第一屆畢業生，第一任遴選大學校長王銘顯在早期留日學生中，唯一是台藝（前身國立藝專）出身，1962年藝專美工科畢業，當年正值外國專家如火如荼展開近代設計運動，他畢業時應該先找廣告公司上班再出國留學，但他選擇在當完兵翌年就出國留學，當時又選上名門東京教育大學（現筑波大學）工藝學系，也順利插班了大學三年級，成為該系台灣留學生第一位正科生，畢業後因該系還沒有研究所，所以進入了明治大學環境設計研究所，畢業後返國加入當時師資最堅強的明志工專工設科，六年後回藝專當註冊組長，科主任，最後在1998年台藝第一次遴選校長時，第一次以校友的身份選上校長，在設計科系畢業生，當上國立大學校長是鮮有的。2003年從台藝大校長退休後，繼續在景文科技大學及明道大學擔任講座教授。

（二）各校授課，並回母校筑波大學擔任客座教授

因1970年代返國設計留學生人數有限，而國內大專設計科系如雨後春筍到處設立，師資當然欠缺，當時這些返國的留學生一方面礙於人情，一方面希望台灣設計教育能早日站起來，因此從楊靜的『台灣早期工業設計師資教育』的文獻中可以發現每人身兼數校，甚至遠及中南部，每週舟車勞頓，從未有怨言。王銘顯也跟大家一樣南北奔波到處兼課，當時他專任過的明志工專、國立藝專外，在北部還兼任過台北工專、大同工學院，中南部有台中商專、南榮工專、景文科大，還有現在的明道大學，教過有成就的學生不計其數，例如台藝大林榮泰、劉鎮洲、楊清田。台科大黃子坤、黃啓梧，實踐大學官政能，台灣師範大學鄧成連、施令紅，高師大姚

村雄，雲科大楊靜、湯有成、王清良等人在1986年4月獲得母校國立筑波大學禮聘為一年外國客座教授，對個人而言乃殊上光榮，因該校曾出過4位諾貝爾獎得主之一流大學，能在該校教職乃是無上的光榮與經歷。

（三）奠定台藝的設計體系

台藝大是從國立藝專改制而來，1957年設立美術工藝科，1962年送出第一批畢業生，本來藝專美工科就跟一般工業設計科系不一樣，但是接觸近代設計教育卻是最早，例如CPTC第一位外籍專家Girardy於1961年就到藝專美工科講學。藝專美工科雖與一般工業設計科教學方式不同，但在王銘顯長期的領導之下，仍堅持保存著地方本土風格的原創性，因此在最近政府極力推行『挑戰2008年文化創意產業』中台藝大異軍突起，還獲准於2009年成立文創博士班，這是台藝的特色。

六、李薦宏——首創世界華文設計雜誌『工業設計』

（一）首創全球唯一華文『工業設計』雜誌

李薦宏早年畢業於省立台北師範學校美術科，及台灣師範大學國文系，故文學根基非常扎實，1964年明志工專創立工設科時，他就進入第一批師資陣容。在CPTC舉創工業設計暑期訓練班時，他參與了第三期1965年7月12日～9月11日的高級班，擔任國外專家的助教，擔任第五期1976年6月26日～9月2日的國內專家講師，1966年曾由明志工專推薦至日本東京教育大學留學一年，回國後繼續在明志工專任教，他深感當時沒有介紹國外近代設計雜誌，或年輕設計家投稿園地，毅然決然向台塑企業董事長王永慶表達創立首本華文『工業設計』雜誌，從1967年創刊迄今已有121期，本雜誌不但是國內外華人設計學者的投稿設計專論研究新天地，也是國外華人學子的設計知識營養補給站，李薦宏在這本雜誌的創立與日後學子對設計論文的學術風氣是功不可沒。

（二）設計教育界的長青樹

李薦宏從1964年在明志工專執教，數年後轉往台北工專工設科專任教職，先後在銘傳商專、實踐家專、南榮工專、崑山工專、後來的國立藝專、台灣師範大學兼任，到了2003後滿七十歲為止，還在台北科技大學（台北工專）擔任專任教授兼設計學院院長職務，退休後到2007年還在台灣師範大學、台北科技大學兼任教授，可以說是台灣設計教育界的長青樹，在他手下培養出來的學者及設計專家不計其數，例如：在明志工專的學生有游萬來、莊明振、秦自強、林榮泰、游志雲等，在台北工專有鄭傳儒、葉晉利、林崇宏、李來春、葉博雄、陳啓雄、杜瑞澤等人，在大同工專有張文智、林季雄、官政能、鄧成連、黃子坤等人，李薦宏調教出來學生

可以說是桃李滿天下，這些門生當今是台灣執設計界之牛耳，李薦宏是值得稱讚的一代宗師。

(三) 推動官產學活動

1978年台北工專工設科與經濟部工業局合作（經費由工業局提供）提昇工業設計為期五年計畫，於1993年他擔任北區中心主任，任期間邀請美日工業設計專家來台協助工業設計的能力，這個計畫對台灣企業之產品設計貢獻很大。

七、謝牧民——台灣設計推廣之推手

(一) 『工業設計暑期訓練班』台日設計界橋樑

中國生產力中心CPTC從1963年開始聘請國外專家有吉剛道隆、石川弘、渡邊恂三、金子元治、永田喬等日籍專家，到了後期的第四期才有德藉專家J.Glasenapp、E.Ronfeldt等人。謝牧民從第一期（1963年7月22日～9月30日）第二期（1964年7月6日～9月5日）第三期（1965年7月12日～9月11日）第四期（1966年7月4日～9月10日）擔任外國專家助教，第五期（1967年6月26日～9月2日）以國內專家身份參與授課，從以上可以發現謝牧民對台灣近代設計推廣教育是最早的推手。當時參與工業設計暑期訓練班絕大多是台師大或藝專的美術體系成員，謝牧民是極少數以台北工專機械科的理工科出身，在1966年台北工專成立工設科時，他是初代工設科師資，因此早期台北工專工設科的畢業生都是他的學生，也因為他精通日語，又是千葉大學研究所的關係，迄今與日本設計界仍保持有良好的關係，台灣早期吸收日本工業設計的知識過程中，他是功不可沒。

(二) 初期台灣工業設計推廣工作之推手

在1973年台灣工業設計還沒站穩腳步，政府就積極實施推動工業設計推廣工作，由經濟部第六組主導成立『中華民國設計及包裝中心』，由吳道良接任董事長，袁國泉擔任總經理，下分設計組經理梁又照、包裝組經理謝牧民、出版組經理陳連福，後來是賴瓊琦，不久又成立展覽組經理賴瓊琦、訓練組黃姓經理，政府本來以為設計與包裝中心可以服務廠商自給自足，沒想到在1970年代的台灣廠商還沒有付費來設計產品的觀念還停留在抄襲仿造的時代，設計及包裝中心終於1979年宣告關閉。此中心的成立雖然短暫，但對台灣的工業設計的推廣，的確是一種啓蒙作用，這段期間的謝牧民對設計與包裝中心可以說是全力以赴，對不久之後外貿協會產品設計處的成立可以說是拋磚引玉，爾後他退下全心經營必好印刷公司與設計材料公司對設計界還繼續在奉獻。

八、廖有燦——多才多藝設計界的風雲兒

（一）曾為工業設計教育界而奮鬥

廖有燦在早期設計留學生中，鮮有以成功大學建築系高材生參與，台灣早期工業設計推廣運動中，CPTC聘請國外專家來台設立『工業設計暑期訓練班』授課時，他就參加第一期（1963年7月22日～9月30日）第二期（1964年7月6日～9月5日）第三期（1965年7月12日～9月11日），後來在由明志工專派赴日本千葉大學工業意匠系留學深造，返國後繼續留在明志工專專任教職，教過工設科第一屆到第五屆，因此當今設計界很多學者都是他的門生，例如雲科大的游萬來、交通大學莊明振、明志科大秦自強、清華大學游志雲、台灣藝術大學林榮泰等人，在第五屆畢業生之後他就離開明志工專，短暫在南榮工專工設科擔任科主任，教師陣容由台北的李薦宏、王銘顯、王健等人前往支援。

（二）設計實務及社會設計訓練教育工作

廖有燦離開了明志工專及南榮工專等正規設計教育之後，以他建築系畢業背景成立了室內設計公司，業務尚稱順利，後來也開設了聞名的有志設計補習班，廖有燦建築技術補習班，從基礎設計開始到施工製作，前後一貫作業，在當時台北設計訓練界頗有名氣，廖有燦雖然是理工科出身，但是具有繪畫及音樂天份，從實務設計課程的人因工程及設計實務之外，他也在明志工專與大畫家葉火城主任共同教授素描繪畫，到目前為止他從未間斷過畫筆。廖有燦設計理論基礎良好，文筆流利，除了與范發斌共著『人體工學』之外也在『工業與設計』雜誌發表了21篇論文，這些論文包括空間設計、人體工學、家具設計、色彩學、設計名詞摘解等等，在早期設計留學生中算是論文發表最多的一位，他的理論對後輩的思維有很大的影響，廖有燦除了設計實務、室內設計、人因工學、設計理論、素描繪畫、樣樣精通，堪稱為多才多藝設計界的風雲兒。

九、王健——台灣設計實務界的悍將

（一）台灣設計界的傳奇人物

王健人如其名是位健壯有活力的傳奇性人物，曾是我國的足球國手，也是全國音樂比賽社會組小喇叭冠軍。他於1965年畢業於台灣師範大學藝術系，正值CPTC聘請國外專家來台講學工業設計暑期班第三期，但是從未參與該暑期訓練班，雖然他具有日本血統及流利的日語能力。憑他天賦及能力在日本東京造形大學深造時，就連續獲得日本自行車比賽第二名及汽車設計比賽佳作，這也可以說是王健初啼驚人，學成歸國後曾經改善快速又鮮豔的另果相關台灣麥克筆使用產品，間接成為當今設計教育界表現技法的必備教材，也是每個設計公司快速表現的

利器，1973年成立王健造形公司及王健造形學苑，可以說是設計實務與設計教育齊頭並進，如今王健造形公司的作品與王健造形學苑的訓練在台灣頗有人氣，雖然年近七十，但他的設計衝力，早期的留學生無人能出其右，他到現在可以說是幹勁十足。

(二) 主宰各種設計社團

王健除了在1975年在南榮工專工設科擔任短期科主任外，也曾在大同工專、國立藝專美工科、實踐家專、成功大學、淡江大學、輔仁大學、台北工專……等校兼課，也在美國、日本各校講學，他除了設計教育外，也熱心各種推動設計的社團，例如：1979年擔任第一屆室內設計協會理事長，1987年中華民國工業設計協會（CIDA）理事長，1996年第一屆中華造形學會理事會理事長，這些學會或協會都是左右台灣設計實務界組織，可見他除了本身的設計工作之外，也熱心推動設計事務工作，王健是一位台灣設計實務界的悍將。

(三) 表現技法縱橫設計界

王健多才多藝，表現技法常在報紙媒體成為佳談，從1975年替關渡橋配色，繪製中山高速公路全段透視圖及翡翠水庫，1990年擔任中華工程顧問公司藝術顧問，繪製台北橋、高屏大橋、華江橋、重陽橋、馬槽拱橋、愛河橋、中沙大橋，1995年台北十大建設全區鳥瞰圖，新店橋等都是他的大作，這些作品也引起整個社會的共鳴。

肆、結論與建議

一、研究結果

郭叔雄在1960年代財團法人機構中國生產力及貿易中心（CPTC）聘請國內外專家講學，從1963年7月開始從事的助教及講師工作，影響近代設計的開路先鋒，也替明志工專設計教育及台灣企業設計政策對台灣近代設計史有啟發作用。蕭本龍曾擔任大同工專科主任，建立大同前期設計體系，擔任中華民國工業設計協會（CIDA）理事長，推動台灣設計教育及設計社團工作。范發斌曾參與早期工業設計暑期訓練班工作，也在明志工專做短期教育後轉往機車外型及機械改良設計實務。蘇茂生為近代視傳設計教育先驅者，培育出不少視傳設計人才，編著『海報設計』並協助廣告公司之設計業務。王銘顯曾擔任國內外各校教授及筑波大學客座教授、台灣藝術大學校長，對建立台藝風格的設計體系有很大的貢獻。李薦宏首創世界華文設計雜誌『工業設計』，推動官產學建教合作，曾在各校授課，最後以台北科技大學設計學院院長退休，造就不少台灣設計界人才，是台灣設計界長青樹。謝牧民擔任教職後為中華民國設計暨包裝中心包裝組經理，為初期台灣推廣設計教育界之重要推手。廖有燦早期為台灣工業設計教育界奮

鬥，爾後全心設計實務及社會設計訓練教育工作。王健一直在為台灣設計界奮鬥，為實務界戰將，也擔任過室內設計協會理事長，中華民國工業設計協會（CIDA）理事長，中華造形學會理事長等要職，推動各種社團工作。

二、建議

（一）學歷掛帥的衝擊

因台灣教育單位在1970年代後逐漸重視學歷掛帥，雖然是偏重實務性的工業設計也不例外，使得第一代用真刀實槍的設計教育工作者，無法與拿博士學位用論文篇數作為準則的下一代新設計教育工作者銜接與對話，因此早期設計留學生很快的就逐漸默默退出設計教育界的戰場，到了1980年代有部分人士轉往推廣設計工作，部分人士乾脆開創自己的設計實務事業，不復往年台灣設計革命的熱忱與盛況。

（二）設計教育要重視實務

從上述我們要反省當前的台灣設計教育，設計教育就像醫學一樣，分為臨床與病理，目前台灣設計教育只重視博士學位，用論文篇數來決定教授與副教授的職等，就像醫學上只重視病理忽略了臨床一樣。在美國與日本的大學設計科系的聘請師資對博士學位並無太大重視，很多都是從大公司設計部門資深設計師轉到大學設計科系來教書的，將來畢業生才能去做臨床上的工作。

（三）退休的老設計工作者

1960年代初期設計留學生差不多退休了，這些老設計工作者應該有人替他們個別做更完整及詳細的傳記，這些人是無形的文化資產，這些傳記可以傳承及提醒未來新一代的設計工作者。還有，在日本他們也替老設計工作者組織『工藝協會』，像日本草創時期的先驅者，如明石一男、小池岩太郎他們退休後也常到『工藝協會』接受諮詢訪問，或提供他們一些經費，寫寫他們的過去經驗奮鬥史，傳承給下一代。我們台灣可以比照參考試試看。

備註：感謝行政院國家科學委員會補助專題研究計畫

（計畫編號：NSC97-2410-H-451-007）

參考文獻

- 「1960-70年代德國專家與留德人士對台灣工業設計的貢獻事蹟及其影響」成果報告 (NSC94-2411-H-224-003)
- 王增榮 (1983)。「光復後台灣建築發展之研究 (1945-1976)」，成大建研所：碩士論文。
- 王銘顯 (2007年8月27日)。「1960年代早期台灣設計留學生歸國後在文章發表之研究——以「工業設計」雜誌1968-1988所發表文章為例，2007亞洲基礎造型聯合學會筑波大會論文集。
- 余崇齡，「光復後台灣室內設計變遷之初探——以外來影響為主 (1950-1980年代)」，中原大學建研所：碩士論文。
- 李薦宏 (1999)。「台灣工業設計教育1964-1988」，台北：視傳文化出版。
- 吳道艮 (1968)。「我國工業設計現況及中華民國工業設計協會成立之目的」，中國工業設計，No.1。
- 張天津 (1968)。「台灣手工業發展趨勢研究」，文化大學：碩士論文。
- 陳文泰 (1997)。「探討台灣近代建築發展之文獻研究」，雲林科技大學：碩士論文。
- 陳鳳雀，我國早期工業設計起步與教育之探討——以60歲以上人物訪談為主：碩士論文。
- 楊靜 (2005)。「94年行政院國家科學委員會補助專題研究計畫」。
- 楊靜 (1998)。「87年行政院國家科學委員會補助專題研究計畫「我國早期工業設計教育師資及教學成就之探討」成果報告(nsc882516-s-224-001)」。

1960年代早期台灣設計留日學生對目前設計界的影響之探討

受訪者近照				
姓名	郭叔雄	蕭本龍	范發斌	蘇茂生
出生	1934	1935~2002	1932~1995	1931~1995
國內畢業學校	台師大藝術系	台師大藝術系	台師大藝術系	台師大藝術系
留學學校	千葉大學	千葉大學	千葉大學	東京教育大學
功勞事蹟	協助台塑企業形象設計。 開設首席設計公司、環境設計公司。 參與最早台灣近代設計教育、明志工專之教職。 1980年代工業設計訓練班助教及講師訓練台灣早期設計人才。	曾擔任CCTV理事長，推動設計設計社團工作。 創立太豪設計公司，推動家具設計工作。 擔任大同工專工設科主任，建立大同前期設計風格。 1980年代工業設計訓練班助教及講師訓練台灣早期設計人才。	在鈴木機車及太子汽車擔任機械外型及機械改良設計。 在明志工專任教時與廖有燦合著『人體工學』教科書。 曾在明志工專擔任教職。 1980年代工業設計訓練班助教及講師訓練台灣早期設計人才。	協助廣告公司業務，擔任國華廣告公司高級顧問。 編著『海報設計』為設計叢書經典之作。 協助台師大成立設計研究所，提昇視傳教育設計。 把日本近代視傳設計教育介紹到台灣。 曾在文化學院與台師大專任，並多校兼任育英才，桃李滿天下。
資料來源	訪談	資料文獻	文獻電訪范夫人	訪談
				
王銘顯	李薦宏	廖有燦	謝牧民	王健
1942	1934	1933	1932	1940
國立藝專美工科	台師大國文系	成功大學建築系	台北工專機械科	台師大藝術系
明治大學	東京教育大學	千葉大學	千葉大學	東京造形大學
曾在日本筑波大學擔任客座教授，首位在但任日本設計客座教授。 長期在台藝大經營設計教育，奠定台藝大獨特之設計風格。 長期作育英才，桃李滿天下。 曾在明志工專、國立藝專任教職，擔任台藝大校長。	擔任工業局提昇工業設計計畫北區中心主任，推動官產學設計活動。 首創全球華文『工業設計』雜誌，提高論文水平。 曾在明志工專及台北科技大學專任，擔任北科大設計學院院長，作育英才，桃李滿天下。	開設室內設計公司，有志室內設計補習班，廖有燦建築技術補習班，推行設計實務及設計訓練工作。 在明志工專任教時與范發斌合著『人體工學』教科書。 早期曾在明志工專、南榮工專專任教職。	曾擔任中華民國工業設計協會理事長、室內設計協會理事長、中華民國造形協會理事長，主導各種設計社團。 從1971年開始用表現技法繪畫全台各大建設與橋樑，引起社會共鳴。 發明台灣麥克筆，當今是設計教育必備教材及設計公司快速表技法的利器。 曾在大同工專、南榮工專專任教職，也在國內外各大學兼任或講學。	曾擔任中華民國工業設計協會理事長、室內設計協會理事長、中華民國造形協會理事長，主導各種設計社團。 從1971年開始用表現技法繪畫全台各大建設與橋樑，引起社會共鳴。 發明台灣麥克筆，當今是設計教育必備教材及設計公司快速表技法的利器。 曾在大同工專、南榮工專專任教職，也在國內外各大學兼任或講學。
自述	訪談	訪談	電話訪談文獻	訪談

1960年代早期台灣設計留學日本人士對台灣貢獻功績一覽表

A study on the influences of the early Taiwan students studying abroad in 1960s on the present Taiwan design

Wang Ming-Shean¹ Shen Hsiao-Yun² Chen Hsiao-Fei²

Abstract

This research project would plan to spend two years to research the early 1960s of Taiwan design students went to abroad to study design field, the most mainly countries were Japan and Germany. They were supported by Taiwan's government; the school or paid own expenses. Owing to number of students and the abroad study country, the research divides two parts. The investigative methods are used by the literature review and the character interview. It will explore the influence and the contribution of design students to design education field of Taiwan during 1960s.

Due to the national condition and the distance, the almost design student went to Japan; The student were Kuo, Shu-Hsiung、Hsiao, Pen-Lung、Fan, Fa-Pin、Su, Mao-Sheng、Wang Ming-Shean、Lee, Chien-Hung、Liao, Yu-Tsan、Hsien, Mu-Min、Chiang, Ming-Te、Wang, Chien and so on. The research project does take these students as the aim to study.

The result of the project: Kuo, Shu-Hsiung represented the China Productivity Center to invite the Japan industrial design expert to come to Taiwan conducted when the industrial design training class as a teaching assistant and the translation, the contribution is really great during the early 1960s. Hsiao, Pen-Lung had been the director of the Department of Industrial Design, Tatung University、the Director of CIDA, also organized furniture company and had been as the first designer in YAMAHA motorcycle company. Wang Ming-Shen had been an associate professor of Ming Chi University of Technology, the principal of National Taiwan University of Arts, led the design education field of Taiwan. Lee, Chien-Hung organized the first Chinese design magazine and also is the dean of Faculty of Design, Taipei Scientific and Technological University. Liao, Yu-Tsan had taught in Ming Chi University of Technology, latter was dean of the Yu-Chi design institute. Hsien, Mu-Min had as a teacher, and then organized a design company, later as a manager of Center of the Industrial Design and Package Design of R.O.C. Chiang, Ming-Te had lost contact when he backed to Taiwan. Except for serviced in the educational field, Wang, Chien was the Director of CIDA and the boss of the Wang, Chien design institute to trained the folk as a designer and promoted design practice. By this project, could understand the design students returned to Taiwan, both in design education field, design practices have contributed significantly to laying the basis for the design in Taiwan today.

Keywords: 1960s、design education、industrial design、history of design

1. Chair Professor, Department of Fashion imaging, Mingdao University of Visual Communication Design, Jinwen University of Science & Technology.

2. Lecturer, Dept, of Visual Communication Design, Jinwen University of Science & Technology.

動畫創意發展的方法研究

林倩玟¹

王年燦²

摘 要

長期以來不論在動畫業界與學界，大多數的研究皆以製作與技術導向為主，較少有動畫創意的深入探討。本研究經文獻探討與實務經驗佐證，提出 OMBRE 動畫創意發展方法，並以教學實驗進行驗證。研究發現：創造性問題解決、創造力教學、故事發展等元素可以被整合並有助於動畫創意的發展；國中、小老師們認為，OMBRE 對其創造力的提升及創意教學是有幫助的；實施 OMBRE 對高中美術班與普通班學生在「創意」、「主題的新穎」、「技巧」、「美感」四個表現向度上大部分有正面影響。

關鍵字：創意、說故事、動畫

1. 林倩玟現為天主教輔仁大學應用美術學系助理教授

2. 王年燦現為國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系教授

壹、緒論

台灣動畫師目前在畫工與技術上都具有一定的水準，但是在題材及內容的深度與創意上卻仍不及美國和日本（林于勝，2004，頁8）。

長期以來動畫已成為全球語言之外另一個重要的溝通工具，除了在大眾娛樂事業，例如動畫影片、廣告影片拍攝、遊戲動畫等製作領域外，在許多國家動畫更是經常被政府等相關單位做為教化人心的工具。從早期的二次世界大戰開始，戰爭創造了大量的國家宣傳和崇尚武力的市場需求，許多國家紛紛成立動畫製作中心，這個情況一直維持到五〇年代。戰爭結束，動畫遂成為世界性表現媒介（黃玉珊、余為政，1997，頁40）。

事實上一部動畫的好壞最根本的因素是故事創意本身，絕佳的創意與內容是一部動畫電影成功的致勝關鍵（林祐鳳，2007），如何有效發展故事，值得進一步研究。

貳、文獻探討

本文獻探討共分三小節：第一小節「動畫創意與故事發展的方法研究」，探討國內外動畫與故事創意發展的方法與論述。第二小節「創造力相關理論研究」，探討創造力發展的相關論述。第三小節「創造力共識評量技術及相關研究」，為創造力共識評量技術與相關研究。

一、動畫創意與故事發展的方法研究

Dannenbaum, Hodge and Mayer (2003, p.5)紀錄了John Lasseter創意發想的源頭，強調要找出主角的完整性格，要挖出每一個細節並使他活起來。宮崎駿（2006，頁37-41）提到，如果要從蟲子的角度來描寫蟲蟲的世界，不只是把野草變成巨木、平地變得凹凸不平就行了，對雨、水滴等的描寫，也必須完全跳脫人類的思考邏輯才行；「設身處地」想像自己就是劇中的角色，於是他該擁有的情感、慾望，可能會遭遇的困難…等虛構的情境，就會自然而然以有機的方式延伸開來。

紐約創意大師Freymann and Elffers (2006) 的水果觀察創意表現，亦是透過觀察這些蔬果或其他簡單事物本身的造型，及其特殊表面材質，加上作者的創意巧思，進一步創造出具生命及故事性的畫面（圖1）。



圖 1 Freymann and Elffers 的水果觀察創意表現

Sharda (2007, pp.97-101) 提出Movement Oriented Design行動導向設計，行動導向設計專注在發展故事情節(圖2)，每個故事在最原始的階段就是一個概念，亦即一個Movement行動，而每個行動又可拆解成Begin (B) 開始、Middle (M) 中間和 End (E) 結尾三部分，再分別發展B的開始B1、中間M1、結尾E1，M的開始B1、中間M1、結尾E1，E的開始B1、中間M1、結尾E1，以此類推，階段性有系統地發展出完整的故事。

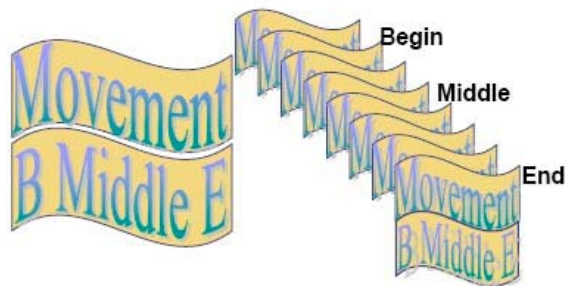


圖 2 圖示 Movement Oriented Design 行動導向設計

有了故事的基本核心後，接著就要針對故事的敘事方式與鋪陳手法做進一步認識，Robert McKee是好萊塢的編劇大師們非常推崇的學者，許多獲獎的編劇大師都曾參與他的專題討論。他特別釐清許多創造有效的故事的原則。好的說故事原則，必須顧慮到觀眾情緒流動Emotional Movement的控制，情緒的掌握必須有高低起伏(圖3)，藉此一步步吸引觀眾的注意與情緒的共鳴（Sharda, 2007, pp.97-101）。

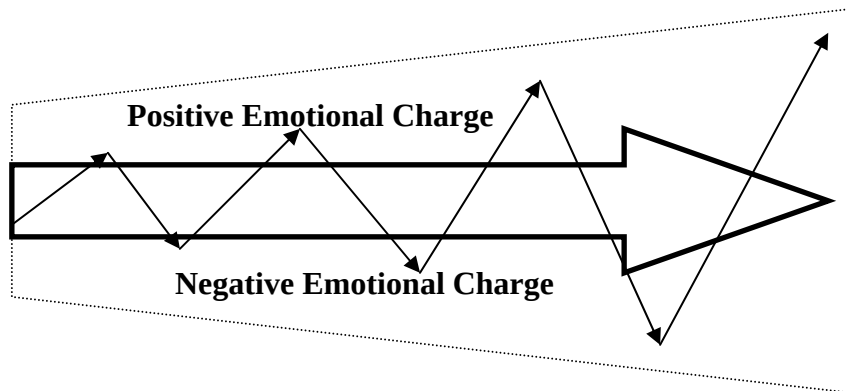


圖 3 圖示故事發展情緒的起伏 Emotional Movement

(資料來源：Sharda, 2007, p.99)

二、創造力相關理論研究

Bono (1996a, p.80)指出，思考比較像一種技巧，而不像數學能力那樣是天生既定的，因此可以藉頭腦的訓練和自我的觀察，設法改進思考的技巧。

將創造力應用於問題解決 (Creative problem solving) 的歷程，係由Parnes (1967)所倡導 (轉引自毛連塢，2001，頁151)。強調問題解決者在選擇或進行解決方法之前，要盡可能地想出各種多樣性的變通辦法，延緩判斷。

創造性問題解決法事實上與好萊塢許多專業動畫公司在進行故事分鏡討論的步驟是相同的。好萊塢許多故事的產生皆是利用分鏡表順序的排列組合來進行故事討論，參與故事討論的人員，從變換分鏡畫面先後次序的過程中，產生新的故事可能性，藉此找出最佳的說故事方法 (圖4、5)。

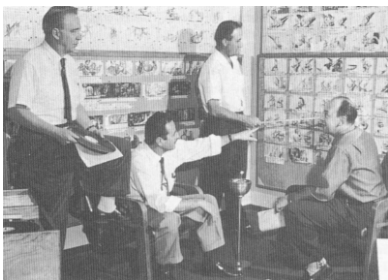


圖 4 黏土動畫電影
《落跑雞 Chicken Run》



圖 5 Disney Storyman Works
for storyboard

三、創造力共識評量技術及相關研究

根據Gardner (1993)的多元智慧理論指出，每一個學生有不同的潛力與不同特長，而不同領域的創意也需要用不同方式來評量。

學者Amabile (1996)即是從產品的角度來定義創造力，強調產品或是可觀察的反應才是創造力最終的證明，Amabile提出「共識評量技術」(Consensual Assessment Technique)來評鑑創造力。其實在企業界和藝術界的各種獎項，基本上也採用共識的方式來評審（羅志森，2007，頁48-49）。

參、研究方法與步驟

本研究提出一個新的動畫創意發展法，透過三次教學實驗以驗證此方法。

一、OMBRE動畫創意發展法

根據文獻探討所獲得的理論基礎，與研究者在動畫相關領域的製作及教學經驗，本研究提出OMBRE動畫創意發展法（Observe用心觀察、Master掌握重點、Brainstorming腦力激盪、Rearrange重新排列、Evaluation評鑑），以下簡稱OMBRE。

創意發展的方法很多，本研究提出的OMBRE與其他方法比較如圖6。圖中學者提到的多半以解決問題為主要探討方向，而較少提到思考與觀察習慣的養成及創意在平時的累積，故本研究強調「用心觀察」來補足此點，並針對動畫製作的流程，將創造力思考與好萊塢拍片經驗加以整合，提出「掌握重點」，針對故事重點掌握的訓練；「腦力激盪」動畫故事接力；「重新排列」重組分鏡順序，並在「評鑑」的部分沿用陳龍安（1985）評與Amabile (1979)共識評量的理論，更強調自我與同儕的相互評量。為使OMBRE更容易瞭解，特將其定義、方法依據、操作方法與應用階段說明整理如表1。

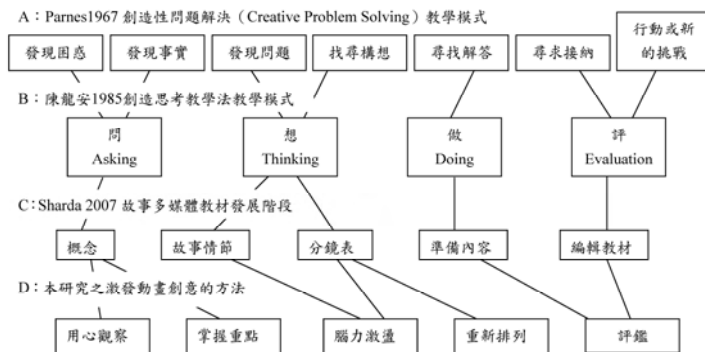


圖 6 本研究 OMBRE 之架構與其他創意發展理論之比較

表 1 本研究 OMBRE 所依據的學者論點、操作方法與應用階段說明

	學者	意義	操作方法	應用階段
用心觀察	Bono (1996a, p.32)	嘗試用不同的角度、不同的觀點來觀察事物，其價值與收穫將是無限的。	說明→ 舉例→ 作法 → 引導學生→ 學生 創意動畫展示。	材料蒐集創意 累積、角色設 想、故事醞釀。
	Foster (2006, p.85)	過目不需要花任何力氣，就像呼吸一樣簡單。看到則不一樣，他需要努力。		
	賴聲川 (2006, 頁 156)	當主觀接受器變了，客觀世界也就變了。		
掌握重點	Thomas & Johnston (1981, p.367)	故事的主題一定要簡單，必須能用 1~2 句話將故事的重點點出，畫面要精簡，一次只說一件事。	練習「看」動畫。	概念形成，故事 主軸確認、鏡 頭、場景設定。
	Ford & Clark (2006)			
腦力激盪	Michalko (2006, p.311)	腦力激盪法於 1941 年由 A.F. Osborne 所研發而來的。想到越多的點子意味著越有機會可以從中找到最好的創意解決方案。	說明→ 舉例→型變動 畫接力→ 腦力激盪故 事接力→ 發表創意接 力成果。	角色設定、分鏡 繪製。
	陳龍安 (2000, 頁 242)	利用集體思考的方式，發生連鎖反應，以引導創造性思考的方法。		
重新排列	Bono (1996b)	水平思考的目的即在嘗試重組任何組型。	說明→ 好萊塢故事討 論、範例→ 操作示範。	分鏡、動態腳 本、確認說故 事的方式。
評鑑	Hennessey (1994, pp.193-208)	同儕評量。	說明→ 四格漫畫動起 來→ 創意動畫作品欣 賞與評鑑。	自我評析與相 互評析。
	Norris & Ennis (1989)	批判性思考。		
	Amabile (1996)	共識評量技術。		

二、前期實驗

分別於台南縣大灣高中（2007年7月25日）、屏東縣信義國小、大同高中（2007年8月10日-12日）、台南縣五王國小（2007年8月20日-22日）進行三場教師研習課程，針對203位國中、小老師進行「用動畫說故事」創造力教學課程。透過課程紀錄、課後問卷調查(177份有效問卷)及電話追蹤訪談，蒐集參與老師們的意見與課程回饋，進一步檢驗與修正OMBRE。

研習後，老師們認為自己的教學可以更有創意，勾選非常有幫助的有27%，有幫助的有68%，普通的有5%。操作腦力激盪法時，在每個同學依序說完合力完成的四格漫畫故事後，全班同學皆可互相提供更多創意的可能。藉由這個集體討論的過程，許多原來對於「用動畫說故事」並無具體創意的同學，似乎產生了互相刺激的作用，接下來的課程裡，有些同學即沿用其他同學的部分創意再加以發揮，也有同學更有信心完成原來自己所規畫的故事。

三、教學實驗一、二

- （一）研究對象：台北市立復興高中學生
- （二）評分階段：共識評量評分法，以Likert的五點量表為評量依據，評分者為研究者本人與兩位老師，三人皆為此領域10年以上工作經驗之業界講師。
- （三）評分目的：學生動畫作品在創意、主題的新穎、技巧、美感四個向度表現是否有差異存在。
- （四）利用SPSS統計軟體進行統計、分析。

四、教學實驗三

- （一）研究樣本：23名參與台中市教師研習中心「用動畫說故事-創造力教學」活動的國中、小教師
- （二）施測時間：2008/4/16~2008/4/23 共6小時
- （三）問卷調查：以Likert的五點量表為評量依據。
- （四）問卷調查目的：調查國中、小老師認為OMBRE對其創造力的提升及創意教學是否有幫助。

肆、研究結果與討論

本節根據前面的調查結果進行資料分析，主要目的為探討高中美術班與普通班實驗組和控制組學生在有無實施OMBRE後，學生動畫作品的「創意」、「主題的新穎」、「技巧」、「美感」的狀況及其中的差異情形。

一、教學實驗一

「創意」的平均數=8.62，標準差=3.726，P值=.146，表示有85%的把握受測者其動畫作品會受到影響，從課堂上的觀察亦發現，實驗組的同學由於有較多的創造思考活動如「腦力激盪」、「掌握重點」與「重新排列」等，於是較習慣與同學及老師對話，而控制組的同學較著重工具操作，相對來說就安靜多了，由此可以推論OMBRE提供了輕鬆的教學氣氛及同儕間的互動合作學習機會，有助於創意的提升。

「主題的新穎」的平均數=8.45，標準差=3.312，P值=.087，表示有91%的把握受測者其動畫作品會受到影響，OMBRE強調以不同的角度看待平凡無奇的事物，從課堂的觀察得知，受測者多半對這樣的引導產生極大的共鳴，也感到是一項新奇有趣的發現，增加了學生平時蒐集創意材料的機會與全新的觀點。

「技巧」的平均數=9.31，標準差=2.817，「美感」的平均數=9.69，標準差=3.465，在「技巧」與「美感」原本即具水準以上之能力，故P值差異不大。

二、教學實驗二

「創意」的平均數=6.58，標準差=2.811，P值=.586，表示是否實施OMBRE並無明顯影響，根據研究者觀察，由於教學實驗二的受測者參與教學的時間為週末，且透過課堂互動瞭解，有部分受測者並非主動意願參與此週末的動畫課程，因此有可能在專注度上較無法像教學實驗一的學生，在正規的課堂時間中執行，明顯容易集中精神參與課堂活動，相對較易收學習成效。

「主題的新穎」的平均數=7.92，標準差=2.392，P值=.055，表示有94%的把握受測者在其動畫作品會受到OMBRE的影響。

「技巧」的平均數=6.25，標準差=2.832，P值=.374，與實驗一之P值=.321相近，可歸納出「技巧」的能力不易受短期課程的影響所改變。

「美感」的平均數=6.00，標準差=3.015，P值=.24，與實驗一之P值=.888 差異甚大，普通班學生較美術班學生在「美感」表現向度上更易受到課程影響而產生差異性。

三、教學實驗三

「評鑑 - 作文→起承轉合→四格漫畫動起來」單元，老師們的作品完成度最高，故相對給予的評價亦高於其他單元。事實上此單元較強調技巧操作，引用現成的四格漫畫，並以起承轉合的概念來看待四格漫畫，輔以操作步驟加以實踐成為創作動畫的步驟。

由於前期實驗的授課時間為完整的18小時，老師們有足夠的時間實際操作，故所反映的數據在「非常有幫助」的得分上明顯較僅有6小時授課的教學實驗三普遍降低，顯示當老師們僅就瞭解的程度作判斷時，多半給予較高的肯定，但經過實際操作後，會更適切的反應實際操作

後的真實反饋。

但如果將「非常有幫助」與「有幫助」兩項相加，不論是前期18小時或實驗三6小時，超過90%的老師認為OMBRE對創意激發是有幫助的。

四、教學實驗一、二交叉檢驗

看Kolmogorov-Smirnov的值，美術班非實驗組-主題的新穎總分的p值 $<.05$ ，表示非常態分佈，故以無母數進行統計分析。以無母數統計方法中 one-way layout 的 Kruskal-Wallis test 來統計分析結果。從比較兩組獨立樣本推廣至比較多組獨立樣本，在考量群組間的變異之下，比較各組平均數之差異。

(一) 美術班、普通班實施OMBRE與實施傳統教學四組學生在「創意」表現向度上的比較分析(圖7)。

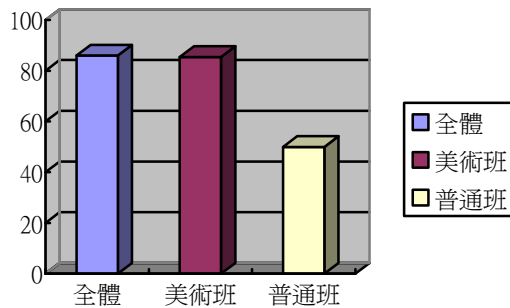


圖 7 OMBRE 對創意表現向度上的影響比較

在「創意」表現向度上的P值=.14，表示有86%的把握受測者會受到OMBRE的影響。與教學實驗一針對美術班的結果P值=.146接近，表示有85%以上的把握受測者會受到OMBRE的影響；與教學實驗二針對普通班的結果P值=.586有極大差異，由此實驗結果可推論，在「創意」表現向度上，美術班實施OMBRE獲得明顯差異，普通班則無影響。從施測過程中可以由「腦力激盪」的單元中發現差異，由於參與教學實驗二的普通班學生來自不同班級，不像教學實驗一的學生皆為同一班之學生，故在腦力激盪動畫接力的單元執行過程，教學實驗二受測者間彼此不認識，加上沒有足夠動機驅使，故並不像實驗一之受測者皆為美術班同班同學，較易在討論與分享的階段與彼此打成一片交換想法，也較易激盪出不一樣的創意點子。

(二) 美術班、普通班實施OMBRE與實施傳統教學四組學生在「主題的新穎」表現向度上

的比較分析：

在不區分美術班與普通班的全體綜合結果顯示，「主題的新穎」表現向度上的P值=.142，表示經過實施OMBRE的創意激發法教學後有85%的把握受測者會受到OMBRE的影響。與教學實驗一針對美術班的結果P值=.087有些許出入；與教學實驗二針對普通班的結果P值=.055亦有些許出入。由此結果可推論，在「主題的新穎」表現向度上，在普通班實施OMBRE獲得較明顯差異，94.5%的受測者會受到影響，美術班有91.3%的受測者會受到影響，全體則有85.8%的受測者會受到影響。整體來說，在「主題的新穎」表現向度上明顯受測者會受到OMBRE實施與否的影響。「主題的新穎」與否與受測者的生活體驗與觀察有較大關聯，因為創意主題的發掘要回歸到生活週遭點點滴滴的累積(Foster, 2006, p.79)，從受測者的屬性基本特質發現，實驗一美術班有31%的家長皆從事藝術相關工作，實驗二普通班的學生相較來說家庭背景較多元，有可能因此影響了施測的結果，故學生們在作品「主題的新穎」表現向度上有較明顯之差異(圖8)。

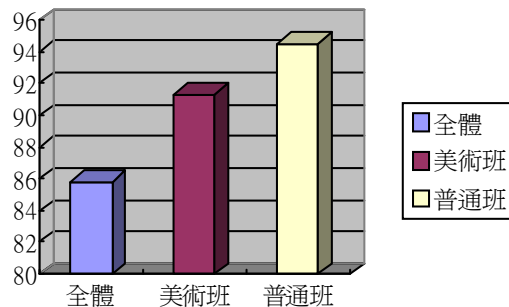


圖 8 OMBRE 對主題的新穎上的影響比較

(三) 美術班、普通班實施OMBRE與實施傳統教學四組學生在「技巧」表現向度上的比較分析：

在不區分美術班與普通班的全體綜合結果顯示，「技巧」表現向度上的P值=.027，表示經過實施OMBRE的創意激發法教學後有97%的把握受測者會受到OMBRE的影響。與教學實驗一針對美術班的結果P值=.321有較大差異；與教學實驗二針對普通班的結果P值=.374有明顯不同。由此實驗結果可推論，在「技巧」表現向度上，個別就美術班與普通班實施OMBRE與否並無明顯差異。但不區分美術班與普通班的全體綜合結果探討時則有97%的受測者會受到影響(圖9)。

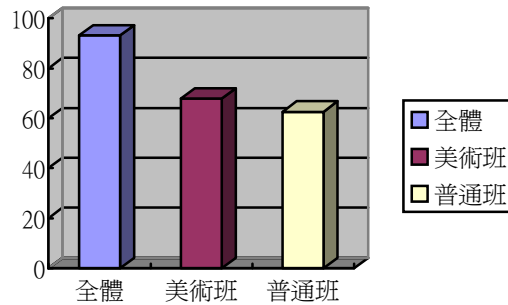


圖 9 OMBRE 對技巧的影響比較

(四) 美術班、普通班實施OMBRE與實施傳統教學四組學生在「美感」表現向度上的比較分析(圖10)。

在不區分美術班與普通班的全體綜合結果，在「美感」表現向度上的P值=.023，表示經過實施OMBRE的創意激發法教學後有97%的把握受測者會受到OMBRE的影響。與教學實驗一針對美術班的結果P值=.888有極大差異；與教學實驗二針對普通班的結果P值=.24有些許出入。由此實驗結果可推論，在「美感」表現向度上，不區分美術班與普通班的全體綜合結果發現，有97.7%的受測者會受到影響，表在不區分美術班與普通班的情況下實施OMBRE與否明顯影響受測結果，單就普通班有76%的受測者會受到影響，針對美術班則無影響。

美術班無影響部分可以從原本美術班學生在美術方面即學有專精，其中有82.8%的學生另外參加過美術相關才藝班的訓練，並有31%的家長從事藝術相關工作，故在先天環境與後天薰陶的雙重條件下，美術班受測者較不易因短暫的24小時課程，迅速產生差異。反之，從受測者基本屬性資料得知，相較於美術班的學生來說，普通班的學生因為較少機會參與美感相關活動，故24小時的少量刺激對他們來說，很可能已算大量輸入了，故結果呈明顯差異。

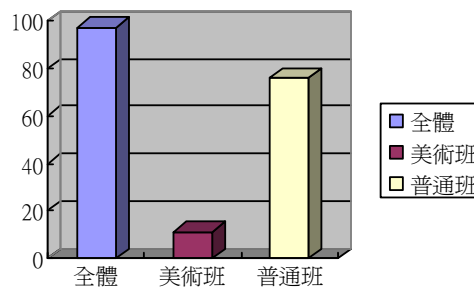


圖 10 OMBRE 對美感的影響比較

伍、結論

綜合前節的結果分析及與討論，本研究提出以下三項結論：

- 一、本研究發展出的OMBRE動畫創意發展法，在操作五個階段步驟：Observe用心觀察、Master掌握重點、Brainstorming腦力激盪、Rearrange重新排列、Evaluation評鑑的過程中，並無絕對之先後順序，可依教學者或創作者需要靈活應用。此五個步驟中「Observe用心觀察」較強調自發主動，主要跟如何誘發動機，進而改變生活習慣有關，需長時間的累積與體會；「Master掌握重點」雖有技巧可循，但也強調內在自省，自我檢視是否挹中要領；至於「Brainstorming腦力激盪」、「Rearrange重新排列」、「Evaluation評鑑」三個方法則較著重技巧的探討，相對來說易於在較短的操作過程後即看到成果。
- 二、根據前期實驗與教學實驗三，超過90%的老師們皆認為OMBRE對創意激發是「非常有幫助」或「有幫助」的。開放性問卷調查的結果亦反應，針對OMBRE的「用心觀察法」與「腦力激盪法」多數老師認為是有趣且可執行的，其中「有趣」的部分表學習者產生興趣，能確實激發學習者的動機，「可執行」的部分甚至有多位老師認為OMBRE亦可被普遍應用在動畫創意之外的其他不同領域。教學實驗三受測者就用心觀察、腦力激盪、重新排列三點表示非常有幫助與有幫助之總和皆達100%，表示在實驗三課程操作後，老師的普遍觀感是認同的，「用心觀察」則需更長時間驗證與生活經驗的累積，但易於在短時間讓受測者有全新的觀感，腦力激盪、重新排列則為創造思考的技術學習，操作步驟明確，老師易於學習與實際操作。
- 三、根據教學實驗一與教學實驗二的研究結果發現，OMBRE在「技巧總分」與「美感總分」的向度表現上，對美術班非實驗組、美術班實驗組、普通班非實驗組、普通班實驗組的全體綜合表現有顯著差異性。在「創意」表現向度上，美術班實施OMBRE獲得明顯差異，普通班則無影響。整體來說，85%以上的受測者在「主題的新穎」表現向度上會受到OMBRE實施與否的影響。針對「技巧」表現向度而言，個別就美術班與普通班實施OMBRE與否並無明顯差異。但不區分美術班與普通班的全體綜合結果探討時則有9%的受測者會受到影響。在「美感」表現向度上，不區分美術班與普通班的情況下實施OMBRE與否，有97.7%的受測者受到影響，單就普通班有76%的受測者會受到影響，針對美術班則無影響。表示美術班學生在美術方面即學有專精，且大部分有家庭在美術學習這方面的全力支持，美術班受測者較不易因短暫的24小時課程，迅速產生差異。反之，普通班的學生因為較少機會參與美感相關活動，故24小時

的少量刺激對他們來說，很可能已算大量輸入了，故結果呈明顯差異。

陸、建議後續研究

本研究提出OMBRE創意發展法，雖然經過嚴謹的驗證過程，仍有未盡完美之處。後續研究可以降低施測對象的年齡層。事實上研究者在過去的教學經驗裡亦曾對此年齡的學生操作類似創意動畫課程，國中、小的學習者所受的既有框架少，相對來說創意的可能性就更大，且OMBRE所提到的許多創意培養的習慣養成，越早越好。

參考文獻

- Bono, E. D. (1996 a)。思考遊戲 (The 5-day Course in Thinking, 鍾琴譯)。台北：桂冠圖書公司。(原著出版年：1990年)
- Bono, E. D. (1996 b)。應用水平思考法 (Lateral Thinking: a textbook of creativity, 李宏偉譯)。台北：桂冠圖書公司。(原著出版年：1990年)
- Ford, M., & Clark, K. (2006)。創意3D動畫短片製作(Inspired 3D Short Film Production, 袁信忠譯)。台北：基峯資訊。
- Foster, J. (2006)。點子學 (How to Get Ideas, 吳國卿譯)。台北：財訊出版社。(原著出版年：1996 年)
- 毛連塢(2001)。如何實施資優教育-培養多元智慧、主動學習的資優兒。台北：心理。
- 林祐鳳(2007年9月3日)。初探台灣動畫產業之發展(三)。聯合通訊電子報，第307期，2007年9月3日，取自：<http://www.caita.org.tw/upload/paper/307-02.htm>。
- 宮崎駿(2006)。出發點(黃穎凡、章澤儀譯)。台北：東販。
- 陳龍安(1989)。「問想做評」創造思考教學模式的建立與驗證--智能結構模式在創造思考教學上的應用。國立臺灣師範大學碩士論文。
- 陳龍安(2006)。創造思考教學的理論與實際(第六版)。台北：心理。
- 黃玉珊、余為政(1997)。動畫電影探索。台北：遠流。
- 賴聲川(2006)。賴聲川的創意學。台北：天下雜誌。
- 羅志森(2007)。「文化刺激」與「任務限制」對國中學生創造力之影響研究。國立台灣師範大學特殊教育研究所碩士論文。
- Amabile, T. M. (1996). Creativity In Context. Boulder, CL: Westview.
- Dannenbaum, J., Hodge, C., & Mayer, D. (2003). Creative Filmmaking From The Inside Out, New York: Fireside.
- Elffers, J., & Freymann, S. (2006). Food Play, Chronicle Books Llc.
- Gardner, H. (1993). Frames of Mind: The theory of multiple intelligences, New York: Basic Books.
- Hennessey, B. A. (1994). The Consensual Assessment Technique: An examination of the relationships between rating of product and process. Creativity Research Journal, 7.
- Michalko, M. (2006). Thinker Toys, Ten Speed Press, Canada.
- Norris, S. P., & Ennis, R. H. (1989). Evaluating Critical Thinking. Pacific Grove, CA: Midwest Publication.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). Motivation In Education: Theory, research, and

- applications. (2nd ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Sharda, N. (2007). Authoring Educational Multimedia Content Using Learning Styles And Story Telling Principles, Australia.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The Illusion Of Life Disney Animation, Walt Disney Productions, USA.

A Research on Methods to Enhance Creativity in Animation

Chien-Wen Lin¹ Nien-Tsan Wang²

Abstract

Both in animation industry and academia, most of the researches are mainly focused on production theories and skills. Deeper discussions about creativity in animation are few. This paper proposes a set of methods for creativity in animation named “OMBRE” (Observe, Master, Brainstorm, Rearrange and Evaluation). The methods were proved applicable through teaching experiments. This research discovers that creative ways of problem solving, creativity teaching, and Hollywood style stories can be integrated together to help the development of creativity in animation. The teachers in junior high and elementary schools support that the “OMBRE” methods are effective for enhancing creativity itself and creativity teaching. By applying “OMBRE” methods, there are obvious improvements for fine arts students and regular students in different aspects, including creativity, originality of subjects, skills, and esthetic sensibilities.

Keywords: Creativity, Story Telling, Animation

1. Assistant Professor. Fu Jen Catholic University Department of Applied Arts.

2. Professor. Department of Multimedia and Animation Arts. National Taiwan University of Arts.

國科會藝術學門設計專題計畫之議題研究

謝佩芯¹ 林昆範²

摘 要

台灣近年隨著生活形態、消費意識、設計觀念及設計工具的變遷，設計的思維、知識及技術亦隨之成長，因而發展出許多新興的設計議題與多元的設計理論，包括各國政府、教育機構、產業界與傳播媒體等，設計不僅已是當代的一門顯學，更成為影響企業發展與國家經濟的重要因素。本研究旨在透過國科會設計專題計畫的分析，探討我國在設計研究領域的相關議題，使用後設研究方法，檢視國科會設計專題研究的領域、研究屬性與議題，分析專題研究計畫的各類議題，與整體研究議題的分布。研究結果發現，研究議題多數為設計管理與策略、圖像設計、造形風格與感性工學、認知相關、文化、意象，視覺議題相關。本研究期能為設計相關領域在整體環境的變遷之中，建構出脈絡清晰且具備時代性的組織架構，進而成為發展明日設計的重要基盤。

關鍵字：國科會、設計議題、設計專題研究、後設研究法

1. 謝佩芯現為清雲科技大學講師

2. 林昆範現為中原大學商業設計學系助理教授

壹、緒論

隨著社會科學研究的多元化發展與學術領域整合的影響，社會思潮的變遷與價值觀的自省，呈現出風貌各異卻又共榮共存的現象。在人類社會發展的生活媒介與工具，包括工業設計、商業設計、空間設計等，另外也包含同一時代的藝術相關領域與其應用，從1970年代生活環境的資訊化之後，使用者開始對過去的設計價值產生動搖，設計領域與其內容本質也開始產生變化，進入1990年代後半，諸多設計語彙與過去的指涉或解讀方式產生明顯的差異，如John A. Walker認為設計所指涉的對象不但廣泛，而且不甚明確，與其近似的概念涵蓋藝術、工藝、工程、多媒體等領域，原本為了強調設計的差異性與獨特性，反而造成設計的本質與定義產生混淆的現象。例如，設計可說是一種行為與過程，也可以是一種圖像的描繪，或說設計是一種製造出來的物品或其外觀，總之，設計在不同的時代產生不同的意義，其涵意仍不斷擴張。近年發展的虛擬產品也可以產生實質利益，並已投入現今的資訊化社會，使概念設計的領域與產品計畫成為設計的一部份，而資訊產業的網頁訊息與資訊設計，更將概念設計的領域加以拓展。

日本G-Mark在1999年，設計的意涵或意義，正隨著時代的變遷而逐漸擴大，設計已經從「物的形化＝物的本身」，擴大到「思考力」、「企劃力」、「計畫力」、「整合力」、「系統力」，包含「可視的事物」與「不可視的事物」。在2002年，應致力於將設計價值應用於企業、社會與社會的戰略。設計是一種「附加價值」的時代已經結束，設計應該發展「全面價值」（日本產業デザイン振興會（1999）），根本昌彥（2008）所倡導的未來學，認為發展的探討在於規避潛在風險，並發現新的可能性與價值。Graig M. Vogel（2005）等學者主張發展不可逆，明日的設計大多來自於發展的延長，而少數好的設計有時也會創造出發展。國科會的研究計畫正可呈現出我國相關研究的發展方向與研究者的思維方式，因此本研究希冀藉由自省而衍生命題，探討國科會近十年設計專題研究中的主要議題為何？研究者偏好的方向為何？研究計畫的核心理念為何？

目前，設計領域的學術研究在國內外都仍處於逐步發展、擴張、調整的階段，台灣社會近年隨著生活形態、消費意識、設計觀念、設計工具及生產方式的變遷，設計的思維、知識及技術亦隨之成長，因而發展出許多新興的設計議題與多元的設計理論。從設計相關系所林立的現況而言，我國的設計研究已相當普及，今後應可朝向支援基礎研究、產業需求、生活應用等方向，發揮充沛的研究能量。因此，若能透過國科會設計專題研究的調查，探討近10年設計研究的議題與其變遷，將可厚實設計科學的基礎資訊、建構設計科學的知識體系、理解我國設計研究的議題，並對日後設計知識的累積發揮整合的作用。

本研究以涵蓋大多數設計相關議題的藝術學門為採樣對象，使用後設研究方法，檢視國科

會設計專題研究中的專業領域、研究屬性與議題探討等要素，分析近10年設計學術研究的主要議題，期能針對現今整體設計環境的變遷，勾勒出更為明確的發展脈絡，未來建構出更為適切的設計方向，以厚實設計學研究領域發展之基盤。具體的研究目的如下所述：（1）歸納現今設計學術著作之相關研究議題。（2）探討國科會設計專題計畫之研究類型、屬性與議題。

貳、學術研究議題

本研究彙集之設計學術研究議題主要從國內外具代表性的設計期刊，參酌學術研討會的論文分類方式，以探究當前設計研究之主要議題，進而歸納設計研究之議題與發展。國外期刊以「Design Studies」為例，在1984年至2006年間刊載的370篇論文之中，統計發表論文數並歸納被引用次數較多的內容，可得知較熱門的設計議題，為探討設計之創意過程、造形方法與技術、電腦輔助設計、設計教育、設計者的思考方式等，特別是drawing和sketching之視覺化方法在設計過程中的重要性，並針對其間產生的sketches進行分析，以探討設計者的思考模式（Purcell & Gero, 1998; Suwa & Tversky, 1997; Dorst & Cross, 2001）。另外，設計團隊的運作和合作（collaboration）模式，亦是多數的設計議題，研究方向包括團隊的溝通、遠距與跨領域合作設計（collaborative design），以及使用者的參與式設計（participatory design）（Reich et al., 1996; Sonnenwald, 1996; Simoff & Maher, 2000）。造形方法與風格特徵是另一個研究重點，包括對於造形意象、設計風格（style）、造形語法（shape grammar）、感性工學（kansei engineering）與特徵（characteristics）的分析與萃取，以及以不同方法產生造形的相關研究（Hsiao & Chen, 1997; McCormack, Cagan & Vogel, 2004; Chen & Owen, 1997），此外，電腦輔助設計系統之探討，較偏向於概念設計（concept design）、合作設計和參與式設計的輔助工具（巫佩蓉，2007）。在設計教育方面，特別是探討如何培育設計人員的相關議題，包括視覺化方法的使用、設計的專業技能、思考方法的導入等（Casakin & Goldschmidt, 1999; Oxman, 1999; Lewis & Bonollo, 2002）。陳玲鈴（2006）從國際設計學術期刊中歸納熱門與前瞻研究議題如下：（1）感性工學（Kansei Engineering）、（2）介面設計（Interface Design）、（3）設計管理與創新策略（Design Management and Innovation Strategy）、（4）文化與社會層面的考量（Cultural and Social Aspects in Design）、（5）高齡者的需求以及通用設計（Designing for Elders and Universal Design）、（6）永續、綠色與生態設計（Sustainable Design, Green Design and Eco-Design）。另外，Rivka Oxman (1995)根據設計研究學報的方向提出下列幾點設計議題：解決問題的設計（Design as problem solving）；設計方法：整體設計過程的結構模式（Design methodology: modeling design as a holistic structured process）；設計的認知：認知現象的研究（Design cognition: the study of cognitive phenomena in design）；設計心理學：心理活動（Design psychology: psychological aspects

of mental activities)；人工智能設計：計算模式和推理 (AI in design: computational models of representation and reasoning)；計算模式、方法、系統和技術 (Computational models, methods, systems and technology)；合作：社會和教育設計 (Collaboration: the social and educational perspective of design) (Rivka Oxman, 1995)。

在國內期刊方面以「設計學報」為例，1996年至2005年刊載137篇論文，其中較熱門的研究主題，以涉及「設計專案」的研究為最多（54篇），其次依序為「圖像表現」、「設計史探討」、「人因工程」、「建築空間設計」、「設計方法與工具」、「印刷媒體與廣告」、「人力資源與管理」等議題的探討占有較多的篇數（黃琬雅、嚴貞，2007）。這些較熱門的研究議題，經由大略的分類與歸納，包括：設計管理與策略、台灣設計史與工藝史、建築與社區設計、造形風格與感性工學、設計教育與創造力、介面與圖像設計、高齡與通用設計、造形符碼與方法、色彩、綠色設計、字體研究、人因設計、基本造形、表現方法與傳達認知、遠距合作設計、文化產品設計、智慧財產權等（陳玲鈴，2006）。黃琬雅（2005）針對1992-2004年國內視覺傳達設計的學位論文、國科會設計專題研究計畫、學術期刊論文、研討會論文等，以研究屬性、研究主題與研究方法等角度進行探討，結果發現學位論文在研究主題方面對於「設計方法與工具使用」之研究有逐年增多的發展；國科會相關專題研究中較受青睞的研究主題為「設計文化研究」，而「藝術與文化」、「設計史探討」、「平面設計與應用」與「圖像表現」等領域也逐漸受到關注；在術期刊論文方面，研究方向以「印刷媒體與廣告」、「圖像表現」、「建築空間設計」等領域之論文有逐漸增加之發展。

綜合相關學術著作彙集的設計相關議題，主要以四個重複被提出的議題作為顯著者，歸納當代主要的設計議題如下：設計管理與策略、設計史與工藝史、建築與社區設計、造形風格與感性工學、設計教育與創造力、互動介面與圖像設計、永續設計、綠色與生態設計、人因設計、文化與藝術、設計方法與工具等共47項設計相關議題，如：表1所示。

表1設計學術研究議題（本研究整理）

研究議題	學術著作							
	橋本優子等 2006	陳其憶 2005	設計學報 陳玲鈴 2006	黃琬雅等 2007	陳玲鈴 2006	Rivka Oxman, 1995	International Assoc lation of Societies of Design Research, 2007	黃琬雅 2005
生活型態		○						
廣告行銷	○	○						
愉悅性設計		○						
設計管理與策略*		○	○	○	○		○	

國科會藝術學門設計專題計畫之議題研究

設計史與工藝史*	○	○	○	○			○	○
建築與社區設計*		○	○	○				○
造形風格與感性工學*		○	○		○			
設計教育與創造力*			○	○		○	○	
互動介面與圖像設計*	○		○	○	○		○	○
造形符碼與方法		○	○				○	
色彩研究			○	○				
永續、綠色與生態*	○		○		○		○	
字體研究			○					
人因設計*	○	○	○	○				○
造形與風格特徵			○					
表現方法與傳達認知			○				○	
遠距合作設計			○			○	○	
文化與藝術*	○	○	○	○	○		○	○
智慧財產權			○					
高齡與通用設計		○	○		○			
設計方法與工具*				○		○	○	○
印刷媒體與廣告				○				○
設計團隊運作模式								
使用者參與式設計							○	
電腦輔助設計		○						
設計哲學/美學		○					○	
設計經驗/實踐				○				
設計程序				○			○	
設計專案				○			○	○
設計思考與創新			○	○				
意象與偏好				○				
數位藝術	○			○				
攜帶式媒體設計	○							
網絡設計	○	○						
產學合作	○					○		
多元化市場設計	○							

品牌形象	○							
跨領域設計	○							
生命科學	○							
新興設計	○							
高經濟效能設計	○							
復古風潮	○							
避難設計	○							
人工智慧	○					○		
行為誘發設計	○							
療癒設計	○							
差異化設計	○							

註：*號表示有四個次數以上；即大於半數以上。

參、研究方法

一、研究流程

本研究以國科會設計相關專題研究計畫為探討對象，研究架構內容為歸納現今設計學術著作之相關研究議題並與國科會設計研究議題對應分析，分析國科會設計專題計畫之研究類型與屬性，包含空間設計、產品設計、商業設計與此三者的共通領域；設計屬性的分析部分包含現狀態的間斷變數與具時間軸的連續變數；再探究國科會設計專題計畫之設計議題，包含可操控的主要變項、不可操控，但可測量的本性變項、可感知，但可量測的觀察變項與受群體因素影響的中介變項，以及歷年整體發展發展。研究限制部分，因為設計研究在工業工程與管理學門，以及其他設計領域範圍內，都有涉及到設計相關研究，本研究無涉略其他設計學術研究樣本，只針對國科會藝術學門內設計專題計畫之設計議題，探討近幾年設計相關議題。

階段一：取樣時間為2008年8月，經由行政院國家科學委員會（國科會）網頁的專題研究計畫資料查詢，資料範圍時間為1994年至2008年，取藝術學門所有計畫類別。從彙集的1319件專題研究計畫之中，設計領域研究分類方式主要以設計學術領域的分類為主，以空間、產品與商業設計為主軸，而共通研究則為三大領域共通之基礎性研究，在此之外則為藝術領域，以此確立分類的方式及標準，進而區分設計領域與藝術領域兩大類別，其中設計類有421件，藝術類為898件。

階段二：使用文獻分析法（Literature survey），透過設計學術領域相關文獻的收集，主要的資料來源與範圍包含相關學術著作與設計評論等，從中歸納設計議題，藉以探討現今的設計研究著作相關研究議題，並與國科會設計研究計畫議題相互對應。

階段三：採用後設分析法（Meta-analysis），梁定澎、洪新原（1997）說明後設研究是利用初級研究為樣本，解決各初級研究結果間的矛盾現象，將大量的初級研究相關的資料放在一起，以得到進一步的分析結果。其目的在於取得普遍性的結論（General conclusion），更可依研究特性加以分類與歸納，以進一步探究差異的情形及原因，有益於針對具爭議性之議題或模糊的焦點進行判斷與釐清，間接協助讀者對後續問題的理解（Rosenthal, 1979），後設分析法乃是分析中之分析（The analysis of the analysis）（Glass, 1976），運用敘述性方法或統計分析方法。本研究以設計類的421件資料作為分析樣本，透過文獻資料的研究變數分類方式以取得分類標準，分類過程經由研究者共同比對變數以歸類結果，將歸類的結果予以登錄與整理，以進行後續的分析與解釋，再經由SPSS統計軟體之T檢定分析變數間的顯著性，探討近年國科會設計學術之研究議題，並以彙總資料導引出客觀的結論。

階段四：採用迴歸分析（Regression analysis），以分析設計議題的發展，使用雙變項資料（Bivariate-data），以自變項X（預測變項，predictor）預測依變項Y（被預測變項，Explained variable），探討相關（Correlation）與預測（Prediction）的問題。並利用迴歸模式有效解釋的能力大小，以取得決定係數 r^2 （或稱判定係數，Coefficient of determination）， R^2 的所在範圍在0與1之間，其結果的大小表示在Y的變異之中，X所能解釋的程度。當 r^2 值越接近1時，表示在估計式之中，Y的大部份變異是由X的影響所致，這也表示利用X解釋Y的能力越強。

二、研究議題變項指標

作為一個變項，它在科學研究中具有更大的意義與用途之一是要能用作科學研究上的概念，變項的界定必須以能加以測量為原則（楊國樞等，1993），本研究依據研究變數類別的分類方式，再經由研究者討論與分類界定，將研究議題的變項類別，劃分為四個主要構面。在變項屬性方面，許多心理特質或物理特質呈現連續不斷的狀態，在這連續狀態中的任何一部分都可加以細分，以得到任何的值得，而在任何兩個值之間均可得到無限多的值得，這類特值得或屬性謂之連續變項（Continuous variable）。連續變項既是連續不斷的，則在連續變項之中的任何一個值得都應視為一段距離，而非一點，例如：時間、身高、體重、智商等均屬之。間斷變項（Discrete variable）又名非連續變項（Discontinuous variable），是一種只能取得特殊的值得，而不能取出任何值得的變項，因此，間斷變項的一個值得只能代表一個點，而不是一段距離（林清山，1992）。綜合以上所述，本研究將設計相關研究之議題，依據個別的變項類別，將分類指標與內容定義，說明如：表2所示。

表2設計學術研究計畫之依變項分類（本研究整理）

研究主題依變項		主要指標及其定義	
研究年代		把年代視為一種連續變項，而在此當為一種量的變項，直接以一年為分期點，作為依據分析或比較的時間單位。	
設計類別*	空間設計	分類依據是由文句中出現建築、景觀、室內設計或空間的名詞，皆屬於空間設計類別。	
	產品設計	分類依據是由文句中出現產品、產品、工業設計的名詞，皆屬於產品設計類別。	
	商業設計	分類依據是由文句中出現視覺傳達、多媒體或視覺傳達領域設計為主的名詞，皆屬於商業設計類別。	
	共通研究	分類依據是由文句中並無明確顯示出空間、產品、商業領域，但均可應用於空間、產品、商業設計之三者共通的基礎性研究。	
變項屬性		連續變項	是連續不斷的，在連續變項之系列上的任何一個值均可視為一段距離，而不是一個點，例如：時間、智商。
		間斷變項	間斷變項的一個值只能代表一個點，而不是一段距離。因此，非連續變項是一種只能取得特殊的值，而不能取出任何值的變項。
設計議題	研究變項類別	主動變項	研究者可以主動操縱的變項，或以既存的理論為依據所探討的研究，例如，設計方法、操作介面、互動式、編排方式、包裝設計等。
		本性變項	不能主動操縱而只能加以測量的變項，或以個體因素為探討的研究，例如，年齡、性別、偏好、喜好程度、思想、態度觀念等。
		觀察變項	凡是經由人類感官而知覺其質或量的變項，並可經由測量得知，例如，易讀性、嗅覺、操弄、味覺等。
		中介變項	凡是不能經由人類感官但可知覺其質或量的變項，或探討受群體因素影響的研究，例如，文化、生活形態、意象等。

註：*設計學術領域的分類以空間、產品與商業設計為主軸，日本G-Mark等國際設計競賽亦以此為分類基準。而共通研究則為三大領域共通之基礎性研究。

肆、研究結果分析

一、設計類型與屬性

從國科會設計專題研究類型的421件資料中顯示，從次數分配計量中發現，設計類別中，以商業設計類的156件為最多，比例為37.05 %；空間設計類的72件為最少，比例為17.10 %；產品設計類為102件，比例為24.22 %；共通領域的基礎性研究為91件，比例為21.61 %。整體分析顯示，設計類別相關研究在1999~2000年呈現明顯上升發展，2000~2008年空間設計與基礎研究成長比例趨緩，而產品設計與商業設計的成長比例仍持續攀升，其中又以2006年商業設計研究計劃之20件，為歷年設計相關計劃數量最多者。設計屬性方面的連續變項數量為35，比例為8.3 %；間斷變項之數量為390，比例為92.6 %，顯示設計屬性相關研究計畫以間斷變項為主。

本研究資料中的次數分佈差異較大，議題分佈的檢定是以t檢定為基礎，而t檢定之統計量會隨自由度而改變，因此，對抽樣分配所造成的偏誤因予確認，以符合常態分配的假設。又在同一個研究變數中，各變項必須有相似的離散狀況，即樣本的變異數必須有同質性。各連續變數分別針對上述顧慮分別對獨立樣本加以檢定，以描繪各變項的觀察特性。T檢定發現p-level值均為.00，顯示出四種設計研究類型之間的數量有顯著差異，而兩種設計屬性的p-level值均為.00，亦顯示出兩者變數間有顯著差異，詳如：表3所示。

表3研究類型與設計屬性發展回歸分析與T檢定

	設計類型				設計屬性	
	空間設計	產品設計	商業設計	共通領域	連續變數	間斷變數
數量	72	102	156	91	35	390
比例	17.10 %	24.22 %	37.05 %	21.61 %	8.3%	92.6%
β	0.575	0.885	1.373	0.8		
R^2	0.403	0.721	0.889	0.717		
T test	5.91	5.36	5.68	5.06	5.51	5.90
p-level	.00***	.00***	.00***	.00***	.00***	.00***
*P<.05 ; **P<.01 ; ***P<.001						

迴歸分析數據顯示發展部分，空間設計類的 β 值為0.57， r^2 解釋率值為0.40；產品設計類的 β 值為0.88， r^2 解釋率值為0.72；商業設計類的 β 值為1.37， r^2 解釋率值為0.88；共通領域的基礎性研究之 β 值為0.8， r^2 解釋率值為0.71，如圖1所示。

計量

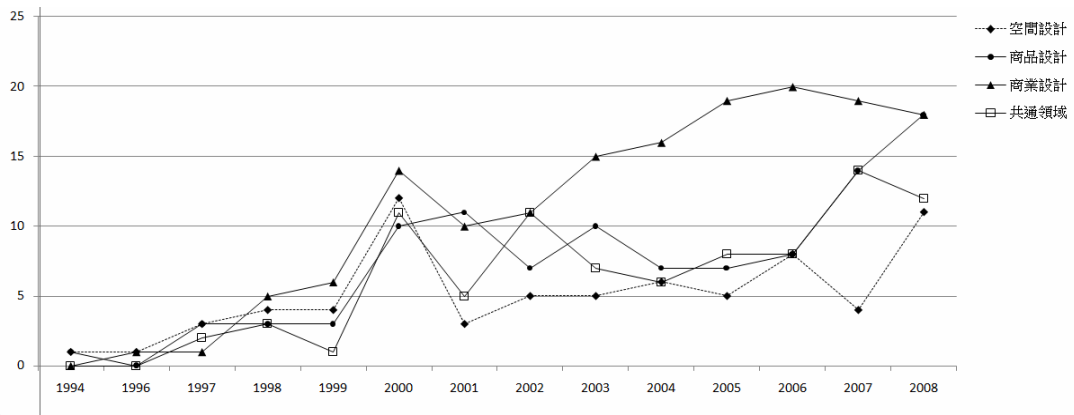


圖1設計研究類型

二、研究議題分布

本研究採取國科會設計類專題421件，從中彙整643個議題，整體研究的議題分布，以主題變項的422個議題為最高，比例佔65 %，其中的設計議題又以設計管理與策略（7.77%）、圖像設計（7.77%）的比例較高，其次為造形風格與感性工學（6.84%），較少的研究議題為人工智慧（1%）、人因設計（2%）；本性變項部分的總數為111件，比例佔17.26 %，其中比例較高的設計議題為認知研究（4.19%），較少的研究議題為溝通與反應（1.55%）、價值觀（1.55%）等議題；中介變項部分的總數為72件，比例為38 %，其中比例較高的設計議題為文化相關（6.37%）、意象相關（4.82）；觀察變項部分的總數為38件，比例佔5.9 %，設計議題的比例較高者為視覺相關（5.13%），比例較低者為觸覺（0.31%），以及近年發展的五感（0.46%）議題。從T 檢定發現p-level值均為.00，顯示出四種研究變數類型之間的數量有顯著差異，詳如：表4所示，如圖2所示。

表4國科會設計專題研究議題分布與T檢定										
變數	設計議題	次數	百分比	設計議題	次數	百分比	總數	總比例	T test	p-level
主題變項	設計管理與策略	50	7.77	表現方法與傳達認知	17	2.64	422	65.00	5.99	.00
	圖像設計	50	7.77	字體研究	14	2.17				
	造形風格與感性工學	44	6.84	設計哲學/美學	14	2.17				

	色彩研究	35	5.44	設計史與工藝史	13	2.02				
	設計方法與工具	28	4.35	系統設計	13	2.02				
	設計經驗/實踐	26	4.04	廣告行銷/品牌形象	13	2.02				
	印刷媒體與廣告	25	3.88	遠距/產學合作設計	7	1.08				
	互動介面	22	3.42	年齡與通用設計	5	0.77				
	數位設計/網絡設計	21	3.26	永續、綠色與生態設計	2	0.31				
	設計教育與創造力	20	3.11	人因設計	2	0.31				
				人工智慧	1	0.15				
本性變項	認知	27	4.19	設計思考與創新	16	2.48	111	17.26	3.89	.00
	美感	17	2.64	溝通與反應	10	1.55				
	偏好	21	3.26	價值觀	10	1.55				
				行為表現	10	1.55				
中介變項	文化	41	6.37	意象	31	4.82	72	11.19	5.29	.00
觀察變項	視覺	33	5.13	五感	3	0.46	38	5.90	4.70	.00
				觸覺	2	0.31				
				共計			643	100%		
*P<.05 ; **P<.01 ; ***P<.001										

計量

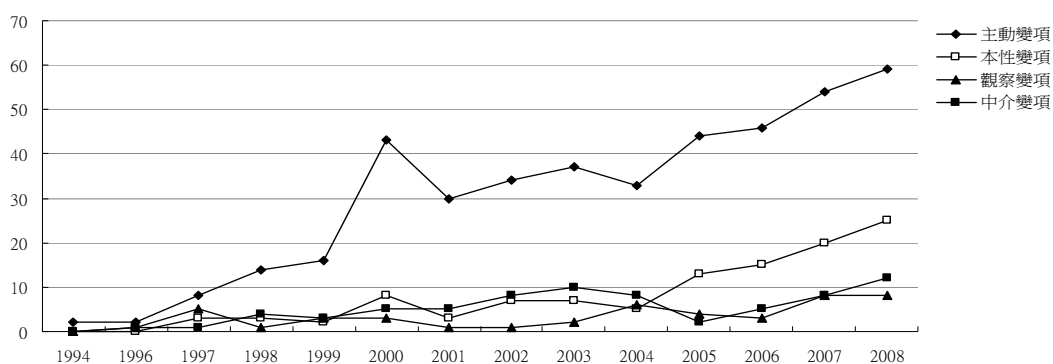


圖2設計研究變數之發展

三、議題的對應分析

在國科會設計議題與學術設計議題的對應分析之中，發現兩者相互對應之設計議題包含廣告行銷/品牌形象、設計管理與策略、設計史與工藝史、造形風格與感性工學、設計教育與創造力、設計教育與創造力等議題。

未對應之國科會設計議題包含：互動介面、系統設計、認知、美感、設計思考與創新、溝通與反應、價值觀、行為表現等。未對應之學術設計議題包含：生活型態、品牌形象、愉悅性設計、跨領域設計、生命科學等，詳細對應議題如表5所示。

表5國科會設計研究議題與學術研究設計議題之對應（本研究整理）				
相互對應		未對應		
設計議題		國科會設計議題	學術研究設計議題	
廣告行銷/品牌形象	文化	互動介面	生活型態	品牌形象
設計管理/策略與政策	年齡與通用設計	系統設計	愉悅性設計	跨領域設計
設計史與工藝史	設計方法與工具	認知	建築與社區設計	生命科學
造形風格與感性工學	印刷媒體與廣告	美感	造形符碼與方法	新興設計
設計教育與創造力	設計哲學/美學	設計思考與創新	造形與風格特徵	高經濟效能設計
圖像設計	設計經驗/實踐	溝通與反應	智慧財產權	復古風潮
色彩研究	偏好	價值觀	設計團隊運作模式	避難設計
永續、綠色與生態設計	數位設計/網絡設計	行為表現	使用者參與式設計	行為誘發設計
字體研究	人工智慧	意象	電腦輔助設計	療癒設計
人因設計		視覺	設計程序	差異化設計
表現方法與傳達認知		五感	設計專案	產學合作
遠距/產學合作設計		觸覺	設計思考與創新	攜帶式媒體設計
			數位藝術	多元化市場設計

四、設計發展

設計議題的發展可從迴歸分析數據中顯示，當數據 β 值越大，表示整體呈現往上發展，其中以圖像設計議題在歷年的發展中為最高， β 值為0.454， r^2 值的解釋率（比率）為0.737，其次為設計管理與策略議題， β 值為0.435， r^2 解釋率為0.546，發展較緩的設計議題為人因設計、五感、永續、綠色與生態設計、人工智慧等， β 值均小於0.3， r^2 解釋率均小於0.3。因為所有數據均為正數，顯示整體發展呈現向上成長的現象，詳細的發展數據如：表6所示，發展如圖3-6所示。

表6設計議題發展分析

設計議題	β	r^2	設計議題	β	r^2
圖像設計	0.454	0.737	設計思考與創新	0.134	0.286
設計管理與策略	0.435	0.546	系統設計	0.132	0.479
文化	0.372	0.619	廣告行銷/品牌形象	0.12	0.336
造形風格與感性工學	0.369	0.704	設計哲學/美學	0.117	0.179
視覺	0.283	0.502	設計史與工藝史	0.114	0.363
認知	0.264	0.631	字體研究	0.107	0.048
設計方法與工具	0.252	0.497	價值觀	0.097	0.335
色彩研究	0.246	-0.108	溝通與反應	0.096	0.419
意象	0.236	0.097	行為表現	0.093	0.313
互動介面	0.233	0.55	遠距/產學合作設計	0.061	0.118
設計經驗/實踐	0.204	0.243	年齡與通用設計	0.048	0.231
數位設計/網絡設計	0.202	0.677	觸覺	0.023	0.237
偏好	0.196	0.495	人因設計	0.022	0.21
設計教育與創造力	0.190	0.464	五感	0.02	-0.021
印刷媒體與廣告	0.175	-0.067	永續、綠色與生態設計	0.017	0.071
美感	0.175	0.456	人工智慧	0.01	0.061
表現方法與傳達認知	0.144	0.361			

計量

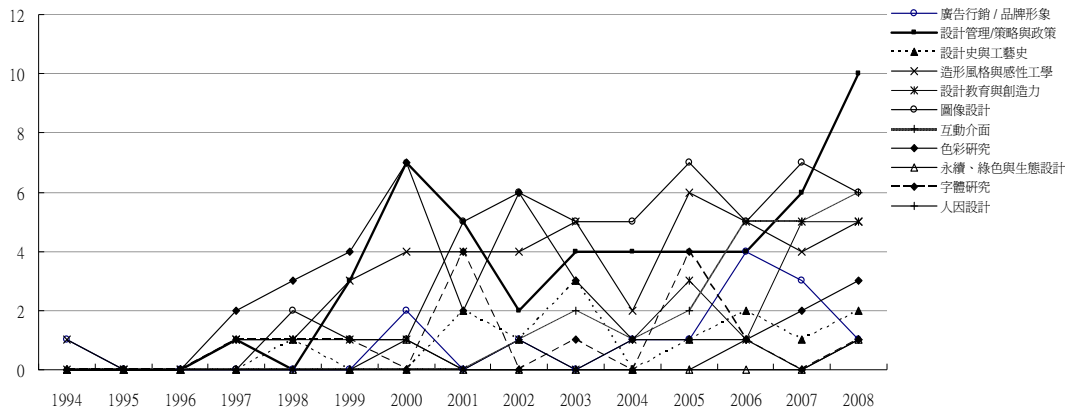


圖3設計研究主題變項議題發展-1

計量

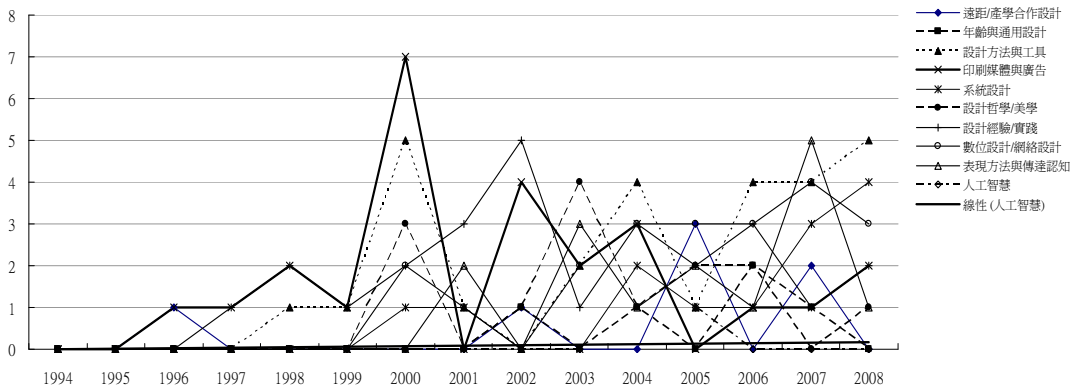


圖4設計研究主題變項議題發展-2

計量

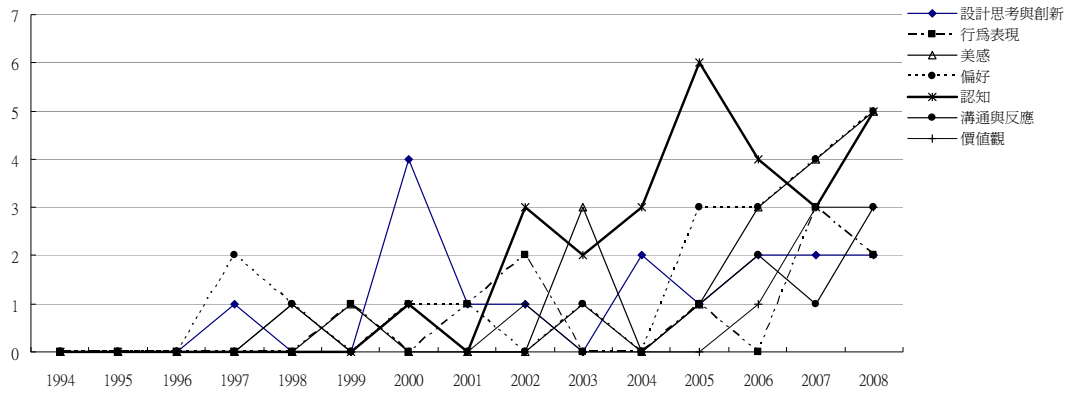


圖5本性變項議題發展

計量

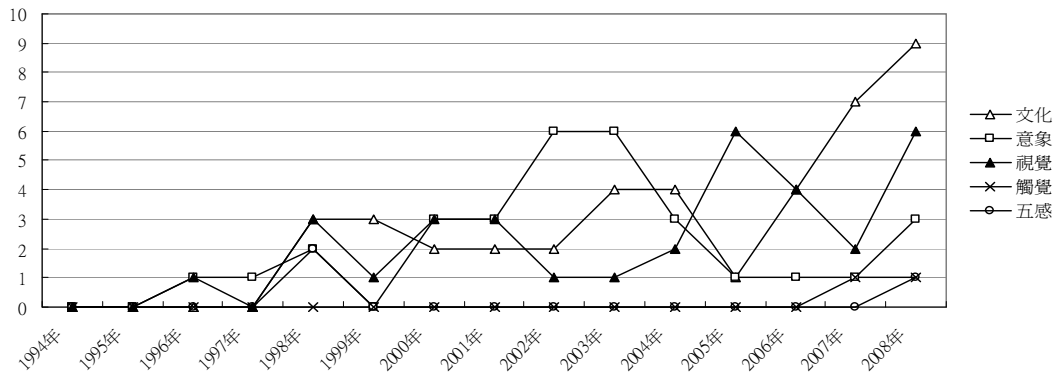


圖6觀察變項與中介變項議題發展

伍、設計議題討論

從上述設計議題的發展研究結果顯示，發展較為明確的設計議題包含圖像設計、設計管理與策略、文化等。其中，圖像設計研究議題在設計領域為普遍且廣為人知，因此本研究針對設計管理與策略、文化等議題進行深入探討。

一、設計管理與策略

設計管理 (Design Management) 概念起源於1950年代，日本產業邁入高度經濟成長期後，為因應設計業務急速擴展，並提高生產力而形成的獨特管理模式，其主要精神在於「為促進設計效率化，將設計技術部門業務體系化，整理改善與管理，而品質管理、成本管理等皆包含於設計技術部門的管理範圍內」(鐘明鴻，1994)。1965年英國的皇家藝術協會 (RSA, Royal Society of Arts) 採用「設計管理」一詞，並於1966年舉辦第一屆設計管理大獎。1975年國際設計管理協會 (DMI) 在波士頓的麻塞諸藝術學院成立，加強人們對以設計作為商業決策重要環節的認識。1982年倫敦商學院 (LBS) 設立了設計管理系，1989年DMI與哈佛商學院推出第一個針對設計管理而設立的國際研究計畫案 (Kathryn Best, 2008)。1999年韓國工業設計促進會 (KIDP) 舉辦第一屆韓國設計管理獎 (Chung, 2000)，國內唯一的設計管理研究所亦成立於同年，該年從發展圖顯示設計管理議題的發展發展呈現明顯上升的現象。

計量

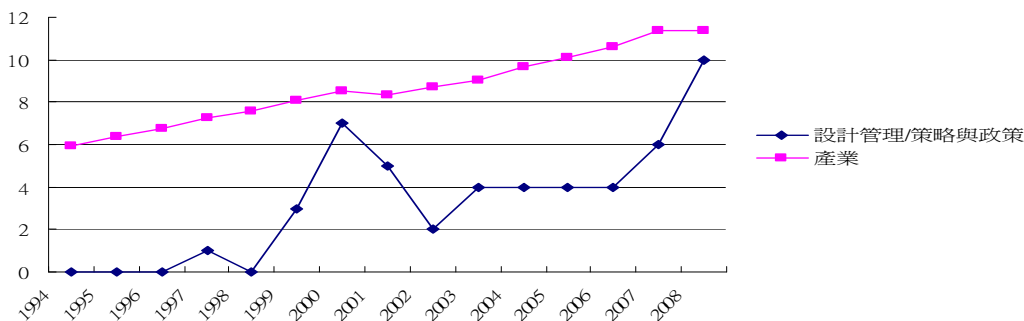


圖7國內各產業生產毛額與設計管理發展比較

將國科會計畫案對應於主計處統計資料，顯示設計管理與策略的研究議題，普遍與國內的產業與經濟環境有關。本研究以產業生產毛額與設計管理研究議題進行比對時發現，產業之生產毛額與設計管理議題研究分佈比較，目的是在探討經濟指標對設計管理研究工作影響。設計管理議題在成長期的產業與經濟環境中較受到重視，而在面對經濟衰退時更是急遽下降，如：圖7所示2000年與2008年之產業生產毛額達到同時期的相對高點，也正是設計管理議題最為活絡的時期。2000年的研究議題包括：產品語意設計的詮釋策略、室內設計評論之建構、博物館

解說服務績效評估、設計活動層級之設計策略、立體表現策略發展、生活型態與耐久產品評價、設計類職業證照制度成效等。2008年的研究議題為：為設計競爭力、文化創意商品之情感認知與偏好、電腦產品造形設計評量、創意商品設計與創新經營模式、消費者品味與產品價值、電視影像品質視覺評量、情感探測、網頁美感和感性經驗測量、室內設計作品之評量與偏好、決策球模式測量視覺偏好、動畫表演策略等。此一現象不但顯現設計管理與產業發展的關係緊密，亦可提供導向型研究、應用型研究與產學合作之參考。

二、文化

在研究分析中，文化議題的發展發展有明顯上升的現象。文建會自1994年提出「社區總體營造」，系列化的理念宣導和人才培育計畫，促成各地文史工作室、文化工作團和專業學術團體的成立，藉由文化藝術的角度切入，進而凝聚社區意識、改善社區生活環境、建立社區文化特色，透過大眾的參與以完成共同規劃社區的願景，由點而線至面，循序完成打造新故鄉、塑造新文化的理想（吳榮義等，2003；文建會，2008）。

對照歷年文化產業的生產毛額，整體呈現逐年成長的發展，而近年文化研究議題的分析曲線亦呈現大幅成長的發展，從1998年文化議題開始受到研究者青睞，其議題包括：色彩文化研究、中國文化開創台灣設計視野、生活與文化對廚具開發影響等。行政院2002年正式將「文化創意產業」（cultural creative industry）列為《挑戰2008：國家重點發展計畫》的一環，結合人文與經濟產業創造高附加價值的效益，積極以產業鏈的概念型態，重新定義文化產業的價值，期開拓創意領域、結合人文與經濟來發展兼顧文化積累與經濟效益的產業，在圖8的發展中顯見該年開始有明顯上升的現象，翌年的2003年達到另一個高峰，研究議題包括：廚具現代化之歷史分析、原住民圖像應用於產品設計等。2004年文建會推動新故鄉社區營造計畫，內容包括開發利用地方文化資產與文化環境、地方文化產業振興、社區深度文化之旅、社區營造培力等四項子計畫。文化產業之生產毛額與文化議題研究分佈比較，目的是在探討經濟指標對研究工作影響，如圖8所示。

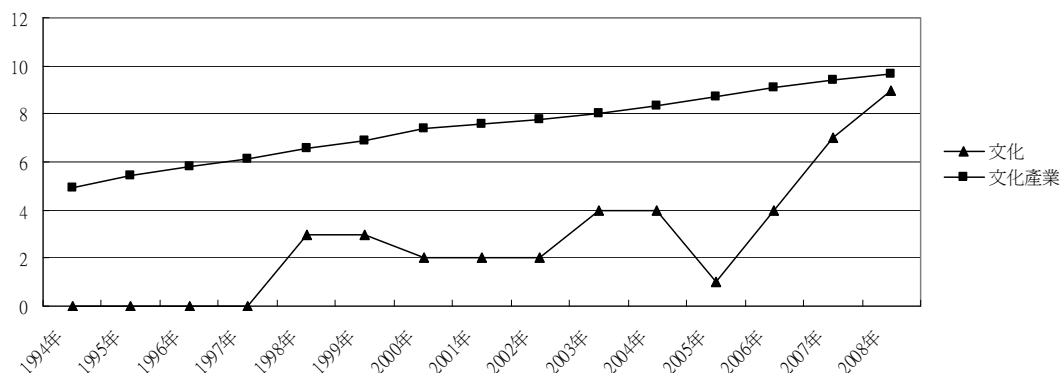


圖8文化產業與文化議題研究的對應發展圖

2005年依據文化資產保存法，將文化資產區分為古蹟、歷史建築、聚落、遺址、文化景觀、傳統藝術、民俗及有關文物、古物和自然地景等，與過去的文化產業相較，除了擴大產業範圍，政府更以策略帶動產業轉型加值，不僅從文化的角度切入產業，且將文化直接轉換成產業部門，將文化、設計與創意發展加入國家發展政策之中，顯見文化創意產業已是當前的世界發展。從翌年的2006年到2008年，文化議題的研究大幅增溫，2006年的研究議題為：藝術節慶的族群展示與文化認同、家具產業文化環境的總體營造、文化創意產業國際化因素與觀念發展，2007年為：文化商品之設計流程、文化創意產品建立品牌資產模式、文化創意產業之轉型與議題、傳統木製糕餅印模圖案之文化分析、造像文化、電解拋光工藝的發展對文化藝術的價值，2008年為：中國文化創意工業的文化生產與其空間形式、諷刺漫畫中的上海文化、文化產品影響消費者愉悅情感的評估、整合文化商品設計與經營模式、次文化與消費行為、地方文化元素與文化創意產品設計等。

三、永續、綠色與生態設計

永續發展 (Sustainable development) 定義是在社會考量、環境的發展和組織系統的經濟因素一同超越時間的期限 (Ian Moffat, 2001)。在1987年聯合國第42屆大會中，「永續發展」由「國際自然及自然資源保護聯盟」、「聯合國環境規劃署」與「世界野生動物基金會」等三個國際保育組織所提出。聯合國世界環境與發展委員會 (United Nations Conference on Environment and Development, UNCED) 將永續發展定義為「能滿足當代需求，同時不損及後代子孫滿足其本身需求的發展」，1992年的聯合國環境與發展大會（又稱「地球高峰會」，UN

Conference on the Environment and Development, UNCED），明列各國環境權利及責任相關原則，代表全球對永續發展指導綱領的共識。同年聯合國決議於經濟與社會理事會(ECOSOC)下設立永續發展委員會，1994年我國成立「行政院全球變遷政策指導小組」，並於1997年將小組提升為「行政院國家永續發展委員會」，2002年聯合國為有效落實永續發展，邀請各國元首召開「永續發展世界高峰會議」，同年我國施行環境基本法，為提升環境品質、增進國民健康與福祉、維護環境資源、追求永續發展，2006年我國行政院國家永續發展委員會召開「國家永續發展會議」，2007年丹麥舉行國家永續力協商活動，歐盟亦要求成立全球永續資源組織，將對各國政府提供減少因資源使用而對環境與社會衝擊的相關諮詢。

回顧近年產業設計方面的設計議題，大多圍繞著Eco Friendly進行研發，被譽為世界四大設計獎的G-Mark，將2007年度大賞頒給強調資源再利用的三陽電機eneloop universe系列產品，從太陽能充電組、USB充電組、充電式暖爐等產品，主張能源與材料的回收與再利用，同時也宣告該企業的經營理念；日本設計專業刊物CASA也曾針對近十年的設計進行評論，將2008年定義為「地球暖化驅使環保設計的實現」，並列舉2007年由Ross Lovegrove設計的太陽能路樹，以及2008年由Philippe Stark設計的家庭風力發電機等知名案例。國科會研究計畫當前的方向鮮少論及永續、綠色或生態設計等相關議題，然而，設計各專業領域與環境結合的世界發展已經成形，其相關議題將成為未來研究關注的焦點。

四、人工智慧

90年代中期因為機器學習與模糊資訊處理方法的發明，使電腦逐漸可以擁有「常識」。硬體速度的進展 讓人工智慧系統擁有強大的運算能力作為後盾，網際網路的興起，更使人工智慧系統有豐富的資訊來源與活動的空間。在產業應用方面，1997年IBM深藍打敗人類西洋棋冠軍，曾引起人們對人工智慧的廣泛注意與憧憬（姚步慎，1991）。G-mark的1999年度大賞頒給SONY研發的娛樂機器狗AIBO，深受使用者喜愛的互動性，主要來自於動作與對答的時機點、學習、成長等程式設計，這些先端的人工智慧與機械技術的實現，創造了「人與物」新的情緒關係。日本CASA也評論AIBO開創了人工智慧產業化的時代，締造在20分鐘之內，售畢3000台產品的魅力；並提出2001年上市的全自動衛生設備SATIS，為最普及的人工智慧產品，其無水箱的節能設計，以及使用時的音樂播放、香味散播、靜音處理等感性考量，將人工智慧發揮得更加淋漓盡致。2008年Intel的首席技術官(CTO) Justin Rattner提出在2050年之前，人類和機器之間智能差距將會消失，目前Intel正致力於開發能夠自動變化形狀的微型自動裝置Catom，未來以Catom組成的耳機、鍵盤或是在太空船上的隔熱板，都能根據使用者的需求，變換其大小與形狀。Rattner並認為在不久的未來，機器可能超越人類的理解能力。

在設計領域方面，目前國科會相關議題，較少探討此議題，設計跨領域的整合，在人與科技相互結合的議題與發展上，隨著技術演化與轉變，產業發展的經驗法則，未來勢必成為學術研究者建構知識與文明發展的議題。

陸、結論

一、設計議題

本研究從相關學術著作與文獻，探討當代主要的設計議題，歸納現今的設計議題主要包含：設計管理與策略、設計史與工藝史、建築與社區設計、造形風格與感性工學、設計教育與創造力、互動介面與圖像設計、永續設計、綠色與生態設計、人因設計、文化與藝術、設計方法與工具等。

在研究類型方面，資料顯示最多為商業設計，其次為產品設計，最少為空間設計，分析顯示整體設計研究於1999~2000年呈現明顯上升發展，2000~2008年空間設計與三者共通研究的成長趨緩，而產品設計與商業設計的成長仍持續攀升，其中又以2006年商業設計研究計劃的數量為歷年設計相關計劃之最。設計屬性方面呈現連續變項比例較低，間斷變項比例較高，顯示設計相關研究計畫以間斷變項為主。

在國科會設計專題研究計畫的研究議題方面，研究者可以主動操縱，或以既存的理論為依據所探討的研究議題，首重於設計管理與策略等之相關議題，台灣產業擁有良好的科技應用與有效的製程化管理模式，為因應全球化產業趨勢的型態快速變化，透過設計管理進行跨領域合作，亦將成為學術與產業整合的關鍵平台。其次為造形風格與感性工學之相關議題，數量偏低的研究議包括人工智慧、永續設計、綠色與生態設計、人因設計等；不能主動操縱而只能加以量測的變項，或以個體因素為探討的研究議題，多集中於認知相關議題，較少的研究議題為溝通與反應、價值觀之相關議題；不能經由感官但可知覺其質或量的變項，或探討受群體因素影響的研究議題，多為文化、意象之相關議題。在知識經濟時代下，文化創意產業（Cultural & Creative Industries）為台灣目前積極發展的目標，在2010年8月文建會公布設立文創研究所，政府計畫打造台灣黃金十年中，其中文化創意產業將成為主要的新興產業，顯示未來文創研究在產業與學術上的重要性。另外，經由感官而知覺其質或量的變項，並可經由測量得知的研究議題，以視覺相關研究為主，數量較少的議題為觸覺研究，以及近年開始發展的五感設計。在現今的消費市場，左腦型思考的差別化手法已無法完整確立企業個性，右腦型思考的開發，可藉由多樣的感官刺激營造商品的魅力，而感覺並非只有視覺，右腦開發著力於中長期的特質創造，因此需要訴諸於感性且纖細的五感組合與應用，未來可成為設計創造特質的方法。

在國科會設計專題計畫的類型發展方面，以商業設計類為最高，空間設計類最低。在整體發展分布中顯示，1999~2000年期間的成長發展明顯攀升，2000~2008年期間的空間設計與三者共通領域的成長發展減緩，但是產品設計類與商業設計類仍然呈現持續成長的發展。在設計議題發展方面，顯示圖像設計在整體發展發展中較為明確，其次為設計管理與策略，發展較不明顯的設計議題為人因設計、五感設計、永續設計、綠色與生態設計、人工智慧等。整體而言，歷年的設計研究議題呈現逐年上升的發展。

今日的設計可謂從物質性的生理層面發展至精神性的心理層面；若以設計歷程而論，可視為從具體的技術或方法，進展到觀念或思維的設計型態；若以設計的需求或市場而言，可解讀為從個人化設計進展到社會化設計的進程，以及從個人操作擴展到團體或社會共有的設計領域。

造物與設計的關係不是「再生」，而是「創造」，為了創造新的產業，設計的角色顯得相形重要，亦將是支援日常生活的理想主義加以具體化的「形」，其所指涉的對象並不止於事物的型態，更經由社會與生活整體系統的形式加以擴張。設計是一種「附加價值」的時代已經結束，今天的設計應該發展「全面價值」。

二、後續研究

在國際社會中將設計列為國家事業的發展逐漸明顯，例如歐洲的英國、法國、瑞典、芬蘭，亞洲的中國、泰國與新加坡等，甚至將設計視為國家的新資源或產業的基礎建設，今日的設計為知識產業的一環，與生活、產業、經濟緊密結合。

在設計學術方面：從相關學術著作與文獻的探討中可得知，部分重要的設計相關議題尚未在歷年國科會研究計畫中出現，而這些議題在國際社會已受到普遍的重視與討論，應可思考以此為未來的研究方向，同時亦可達到研究議題多元性與國際性的目標。這些議題包括：愉悅性設計、建築與社區、智慧財產權、設計團隊運作模式、攜帶式媒體、多元化市場設計、領域整合、生命科學、新興領域、高經濟效能、復古風潮、避難、行為誘發、療癒、差異化設計等。

在設計產業方面：日本G-Mark、德國iF、德國Red Dot與美國IDEA，被譽為世界四大設計獎項，受到國際社會的高度矚目。評審單位從美感、實用、創意等角度，評選參加競賽的設計品。以成立至今50餘年的G-Mark為例，此一獎項以日本國內外企業與設計師為對象，持續評選出各類設計優秀的作品達3萬件，其評選制度、標準與獲獎作品，已成為設計研究與設計產業的參考對象。本研究未來研究發展方向將著力於設計議題與設計產業議題之相關性探討，以近十年在國際設計競賽中獲獎的設計作品作為產業表徵，探究其設計特質、設計議題，以及設計發展等，提供設計相關產業與研究之參考。

參考文獻

- 中華民國行政院環境保護署，環境基本法(2009)。網址：<http://w3.epa.gov.tw/epalaw/index.aspx>
- 行政院文化建設委員會 (2009)，〈文化創意產業〉網址：
<http://www.cca.gov.tw/business.do?method=list&id=13>
- 吳榮義、盧建旭、陳明秀、黃崇哲 (2003)。〈文化創意產業產值調查與推估研究報告〉，台灣經濟研究院經濟部能源委員會，台北。
- 巫佩蓉 (2007)。〈熱門及前瞻議題〉，藝術學門調查計劃成果報告，58-59。
- 林清山 (1992)。《心理與教育統計學》，台北：東華書局。
- 姚步慎編著 (1991)。《人工智慧與專家系統導論》，台北：碁峯資訊出版。
- 根本昌彥 (2008)。《未來學》，東京：WAVE 出版。
- 梁定澎、洪新原 (1997)。〈資訊管理之彙總研究方法〉，資訊管理學報，4(1)，54-67。
- 陳其憶 (2005)。〈從設計研究所歷屆試題與論文題目走向探討進階設計教育的發展發展〉，元智大學資訊傳播學系碩士論文。
- 陳玲鈴 (2006)。〈藝術學門熱門及前瞻學術研究議題調查計畫〉，台北：國科會人文學研究中心。
- 黃琬雅 (2005)。〈1992-2004台灣設計研究之發展〉，未出版之博士論文，雲林科技大學設計學研究所博士論文。
- 黃琬雅、嚴貞 (2007)。〈1996-2004台灣設計學報研究趨向及引文分析研究〉，設計學報，12(1)，5-6。
- 楊國樞、文崇一、吳聰賢、李亦園 (1993)。《社會及行為科學研究法 (上)》，台北：東華書局。
- 橋本優子、菅古富夫、肴倉睦子 (2006)。《デザイン史を学ぶクリティカルワズ》，東京：フィルムアト社。
- 鐘明鴻 (1994)。《創新與設計管理：提升設計管理的推行方法與實務》。台北：超越企管。
- Casakin, H., & Goldschmidt, G. (1999), "Expertise and the use of visual analogy: Implications for design education", *Design Studies*, 20 (2), 153-175.
- Chen, K., & Owen, C. L. (1997), "Form language and style description", *Design Studies*, 18 (3), 249-270.
- Chung, K.W. (2000), "The substance of design management and recent progresses in the profession in Korea", *Design*, 89, 36-38.
- Dorst, K., & Cross, N. (2001), "Creativity in the design process: Co-evolution of problem-solution", *Design Studies*, 22 (5), 425-437.

- Glass, G. (1976).” Primary, secondary, and meta-analysis of research”, *Education Research*, 5(10), 3-8.
- Good Design Award. Retrieved April 25, 2009, from
<http://www.g-mark.org/english/whats/manage.html>
- Graig, M. V., Jonathan, C. & Peter, B. (2005). *The design of things to come: How ordinary people create extraordinary products*. Wharton school Publishing. Upper Saddle River, New Jersey.
- Hsiao, S. W., & Chen, C. H. (1997).” A semantic and shape grammar based approach for product design”, *Design Studies*, 18 (3), 275-295.
- Ian, M., Nick, H., & Mike, W. (2001). *Measuring and modeling sustainable development*, Carnforth, UK: Parthenon Publishing.
- Kathryn, B. (2008) 。管理設計：創意獲利的關鍵競爭力（*Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation*）。台北：麥浩斯。（原作2006年出版）
- Lewis, W. P., & Bonollo, E. (2002).” An analysis of professional skills in design: Implications for education and research”, *Design Studies*, 23 (4), 385-406.
- McCormack, J. P., Cagan, J., & Vogel, C. M. (2004).” Speaking the Buick language: Capturing, understanding, and exploring brand identity with shape grammars”, *Design Studies*, 25 (1), 1-29.
- Oxman, R. (1999).” Educating the designerly thinker”, *Design Studies*, 20 (2), 105-122.
- Purcell, A. T., & Gero, J. S. (1998).” Drawings and the design process”, *Design Studies*, 19 (4), 389-430.
- Reich, Y., Konda, S. L., Monarch, I. A., Levy, S. N., & Subrahmanian, E. (1996).” Varieties and issues of participation and design”, *Design Studies*, 17 (2), 165-179.
- Rosenthal, R. (1979). The file drawer problem tolerance for null results, *Psychology bulletin*, 86, 638-341.
- Rivka Oxman,1995, *Observing the observers: research issues in analyzing design activity*, *Design Studies* .16 (2) .pp 275-283.
- Simoff, S. J., & Maher, M. L., (2000).” Analysing participation in collaborative design environments”, *Design Studies*, 21 (2), 119-144.
- Sonnenwald, D. H. (1996).” Communication roles that support collaboration during the design process”, *Design Studies*, 17 (3), 277-301.
- SONY. Retrieved April 25, 2009, from <http://www.sony.jp/products/Consumer/aibo/>
- Suwa, M., & Tversky, B. (1997).” What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis”, *Design Studies*, 18 (4), 385-402.

The Issues of the Design Project in the Art Field of National Science Council

Pei-Hsin Hsieh¹ Kun-Fan Lin²

Abstract

Nationally or internationally, the academic study about design is still in a gradual development. With changes to consumer target, designers, customers and designing tools, in Taiwan the design concept, theories and skills are changing from time to time. Hence, there are many emerging and multiple design concepts and theories. Now topics related to design have attracted much attention from many governments, educational institutions, industrial field and the media. Design has become a popular contemporary subject, which is also one of significant elements that can affect enterprise development and national economy.

The main purpose of this study is to explore the trend about the design projects in National Science Council. The meta-analysis was adopted to examine the fields, the categories and the topics in National Science Council's design projects. A wide of different topics in its design projects have been analyzed. In this study, design projects in recent ten years have been collected. In the allocation of topics, in the subject variables, most topics are related to design management & strategies, graphic design, styles and sensibility engineering. Topics, which were less studied were artificial intelligence, ergonomic design. In terms of attribute variables, most topics are related to cognitions and the topics less studied were about communication, responses and the sense of value. For intervening variables, most topics are about cultures and images. For observation variables, most topics are related to visions and there were only a few topics about tactile and five senses. It is expected that this study can structure a clear framework and a visionary theory for design study in this changing environment and become a reference for deeper explorations in the future.

Keywords: National Science Council, Design Topics, Study Design Project, Meta-analysis

1. Lecturer, General Education Center, Ching Yun University.

2. Assistant Professor, Department of Commercial Design, Chung Yuan Christian University.

稻耕文化的歌詠：小川紳介的紀錄片美學

陳品君

摘 要

小川紳介為日本 1970 年代具代表性的紀錄片工作者，因拍攝千葉縣三里塚農民抗議成田機場事件的三里塚系列紀錄片崛起，而費時 13 年完成的《牧野村千年物語》(1986) 更將小川紳介神話推上高峰。本文欲以小川紳介的紀錄片《牧野村千年物語》為討論重心，探討講求長期定點觀測，以拍攝者長時間駐守其拍攝田野，藉著從事所欲拍攝對象相仿的勞動和生活形態用自身身體去體驗拍攝對象的生活。文中擬以梅洛龐蒂的知覺現象學來分析小川紳介與其拍攝團隊所發展出來的長期定點觀測之紀錄片拍攝的方式如何顛覆了西方長期主客體分離的再現模式，並進一步審視小川紳介的現象學式紀錄片拍攝、實踐所召喚的感性美學。

關鍵字：小川紳介、身體、感知、牧野村千年物語

壹、前言¹

小川紳介(Ogawa Shinsuke, 1936-1992)是日本1970年代最具代表性的紀錄片工作者之一。小川紳介因拍攝千葉縣三里塚農民抗議成田機場事件的三里塚系列紀錄片崛起。而費時13年完成的《牧野村千年物語》(1986)更將小川紳介神話推上高峰,連國際大導演大島渚(Nagisa Oshima)都讚美小川記錄片拍攝團隊(Ogawa Pro)²的成就是日本紀錄電影史上的奇蹟(Hammer, 2000)³。然平心而論,小川團隊的拍攝主題和方法並無驚世駭俗之勢,但小川記錄片拍攝團隊所實踐的長期定點觀測,即小川團隊長期駐守所欲拍攝的場地,藉著從事所欲拍攝對象的勞動和生活形態用肉身去體驗拍攝對象的生活,若非具有理想性格和堅強意志,實難貫徹執行。小川團隊所實踐的長期定點觀測不只是以視覺器官去觀察,而是融合著肉身的聽覺、觸覺和嗅覺於——肉身長時間去體驗,以肉身感官去直接體驗農民的勞動和感受、溫度、雨水和風俗習慣文化儀式。隨著時間遞增,小川團隊逐漸從一個外來的拍攝者變成一位熟練老道的農夫,即令不用科學儀器也能藉著自己的眼睛、皮膚、耳朵與鼻子來判斷風向、空氣、溫度、溼度和稻米的成長。當小川團隊成員變成道道地地的農人時,他們拍攝的對象就是自己,因為他們既是拍攝的主體也變成被拍攝的客體。然而,長期以來學術對小川紳介和其團隊的研究,主要集中討論小川紳介之父權性格,或對小川團隊集體式的公社生活感興趣,卻鮮少探討小川紀錄片實踐的方法論——長期定點觀測背後的哲學意義。本文擬以梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)的知覺現象學來分析小川團隊所發展出來的長期定點觀測如何顛覆了西方長期主客分離的再現模式,以及小川現象學式紀錄片實踐所召喚起來的感性美學。

當小川他們拍完三里塚農民為土地抗爭系列影片後,在面對這一群樸實、拙於表達的農民,為了保護那塊不甚豐沃土地受徵收起而抗爭感到意外。小川無法精確地掌握農民與對土地的情感而感到恐驚。因為小川無法體驗農民對作物成長喜悅與憂心,因此無法拍出農民實實在在的風貌(小川, 2007)。三里塚系列雖拍攝了相當多有關農民與稻作的毛片,但在小川眼裡這些影段拍攝角度顯示著小川團隊不懂什麼是農作一事罷了。小川所謂的攝影機的位置不對,就是由以他們沒能“真正”的走入田裡(小川製作組訪問記, 1989)⁴,只是如旁觀者站在田邊,拍攝的只是表面的事物。小川紳介認為拍紀錄片不是只攝取事物,而是為了要了解所欲拍攝事物的真正事實(小川, 2007)。所以要拍攝農村或已漸消失的傳統農作生活,唯有自己親身勞動才能捕捉、知曉農的全貌,也唯有自己下田耕作,才能懂稻的語言。換言之,唯有自己變成農民,才能知道人與土地的關係,得以理解農民為何為土地挺身抗爭的堅忍與執著,也才能明白「稻」對日本人的重要性。

貳、知覺現象學式的紀錄片拍攝

1973年小川團隊來到山形縣藏王山壠，才得以有真正下田工作的機會，在牧野村一待13年（1973-1986），小川團隊將自己變成了農人之後才體驗到農民的本質。山形縣藏王山壠的牧野村座落於海拔200m的扇形地形的貧窮農村，設籍百戶，人口五百上下，雖無任何特殊之處，卻為同時代日本農業小村落的典型（小川製作組訪問記，1989）。對小川而言，牧野更是一個可完成在拍攝三里塚系列未能真正地拍出農之本質之理想地點。是故，小川團隊選擇山形縣牧野，牧野13年的歲月過著農耕的生活。他們租了一塊地，初始跟著當地農人學習耕田、鋤草、收割。漸漸地他們透過自身身體體驗與勞動，親嚐挖土耕田的滋味，讓身體覺知平凡、簡單農民生活與種稻的總總。他們累積出自己稻耕的經驗甚至超越當地農夫，分析並解決了水田地形和水質的問題。這種體驗過程促使他們打破傳統的紀錄片拍攝方式，盡可能摒除訪談式的拍攝手法，或那種站在田邊觀察農民種稻的記錄方式，而選擇自己雙腳踏入泥土去體驗土質的鬆軟與砂質的多少，在田水溝邊嗅到那股水泥相混的氣味，讓自己身體覺知了當地的風土水。在居住牧野的歲月裡，小川團隊拍攝方式不在只是用眼觀察，更透過親身體驗農村的的生活方式與稻作的技術，讓生活的感受銘刻於自己的身體（小川，2007），這則是紀錄片拍攝者進一步用身體去體驗，讓身體的器官覺知所面對的現象，一點一點地用自己的身體去掌握、記憶，讓農業勞動體驗存於眼、手、腳，存在於整個身體的感官中。

小川希望用肉身的體驗來把握稻耕文化的真實。然而長期以來，不論是傳統崇尚修身養性之說的東方文化，或強調尚武強身但卻受形而上學二元論主宰的西方，身體始終受到理性的壓制與所謂客觀知識和真理無涉，身體只會讓人聯想到煩惱、慾望和死亡等。直到法國現象學家梅洛龐蒂的《知覺現象學》（*Phenomenology of Perception*）問世，肉身（*lived-body*）作為知識的認知主體才逐漸被討論。現象學宣稱能掌握事物的真理，忠實描寫現象，回到前理解（*pre-understandings*）的原初感官體驗。因此，現象學首先要避免一切先於經驗所形成的成見和扭曲。現象學創立者胡塞爾（*Edmund Husserl*）主張藉著現象學的還原來超越自然態度以達到本質性事物。在胡塞爾的觀念裡，現象學的還原就是將自然態度提升到先驗態度層面，在這個還原的過程中作為認知的我即不再是實在的自我，而是被設定為此世界的主體，另一方面此世界也失去客觀實在性並變成現象。

早期胡塞爾以先驗意識作為現象的認知主體，屬於意識哲學的範疇，到了晚年胡塞爾提出生活世界（*life world*）。他似乎要提醒我們在認知活動時乃立基於一個具體的場所、一個具體的生活體驗當中，這些因素構成我們對整體的掌握並影響對各種現象的判斷。這個概念才為現象學開啓一扇通往日常生活的可能性，如此現象學才開始和日常世界生活、人際體驗與社會事

實等議題相聯繫 (Obert, 2005: 230)。梅洛龐蒂則將胡塞爾的先驗主體還原為肉身主體。對梅洛龐蒂而言, 肉身不僅包含軀體的物質性, 更含蓋身體的意識、精神和肉體的各種特質。事實上, 肉身的物質性對人的意識活動和認知發揮極大的影響, 肉身不僅作為活生生的生存場所, 更是我們所有活動與體驗的基礎, 而意識和精神乃是居住於世界之中肉身性的現象 (Obert, 2005: 236)。梅洛龐蒂認為我所知道的關於世界的一切, 是根據我對世界的看法或體驗才被我所了解。如果沒有體驗, 科學符號也沒有意義 (Merleau-Ponty, 1945/2001) ⁵。

梅洛龐蒂把科學反思前的意識直接歸結為知覺活動。他認為知覺就是人與世界接觸和交往最基本的方式, 而知覺地主體並非如胡塞爾所言的先驗意識, 而是肉身的身體主體。身體作為知覺活動的主體乃是通過如視覺、聽覺、嗅覺、觸覺等感官器官和身體運動來進行外在世界的體驗。然而, 梅洛龐蒂所描寫的知覺並不是近代西方哲學認識論所主張的純粹且絕對的真理形式, 而是具有原初性質, 帶有含糊曖昧的狀態。知覺的曖昧性乃源自人的身體的曖昧性。身體是事物, 也是我一主體之棲居所在。身體既是看的主體也是被看物, 既可觸摸同時感受被觸摸 (Merleau-Ponty, 1960/2003) ⁶。梅洛龐蒂就是試圖利用身體這種曖昧特性以超越長期佔據支配西方的形而上學二元論來恢復感性 (sensible) 的本體論地位 (劉國英, 2003:26)。他相信要回到原初靜默的生活世界, 唯有透過身體的感性體驗才能返回理智之前的原初生活世界, 人方能直接面對到事物本身, 尋回事物本來的面目。英國社會學家鮑曼也認同在體驗實踐時事物具有原初的特性, 一種自身擁有的特性 (Bauman, 1995/2002) ⁷。

小川團隊決意要拍一部真正的稻耕文化紀錄片並在山形縣牧野村定居下來時, 他們捨棄簡單省事的客觀觀察式拍攝方式, 而決定用自己的身體直接去體驗稻耕勞動。他們從最基礎的翻土、插秧、灌溉、除草、施肥和收割直接用身體的感官去體驗溫度、水氣、泥土、和勞動, 甚至農村的歷史, 逐漸地他們累積作為農夫的經驗, 養成農人的習性, 最後真正變成農人, 也就是外來者的我們變成牧野村農人的他們。小川團隊所實踐便是梅洛龐蒂所倡導的用感性超越理性的現象學, 他們的紀錄片即這個原初紀錄的體驗。

參、農村日常生活的歌詠

一、平實無華的農耕本質

小川《牧野村千年物語》的結構分依春到耕地插秧, 夏來稻穗授粉, 秋天收成, 冬至祭典的影段組成。影片的陳述既沒有華麗且流暢的影像運動, 也非強調蒙太奇縫合的繁衍活力。每一個影段除了呈現季節更替時稻田耕種的各個環節外, 小川團隊在耕地種田中實際體驗所累積地實證科學知識, 研究與紀錄諸如氣溫、溼度、水質、土壤、微生物等要素, 藉以了解「稻」

成長的生命。此紀錄片更有別於以人或事件為主要討論的聚焦，而是將影片聚焦於「稻」本身，以「稻」的成長為主線彰顯農村生活的時序、風俗與信仰，並將之連結到日本的立國基礎—稻米文化。小川此樣的敘事方式更加凸顯了稻米文化國度裡，「稻」聚集了千年文化傳承與歷史，傳統農村生活的活動以「稻」為中心，生活中的事務由此顯現相互關係，「稻」為生活最本質之物。小川這部影片則依循此意念以這天地人神聚合體的「稻」為主角。總的來講，《牧野村千年物語》是小川他們紀錄者自身體驗被紀錄者相同生活的審美觀點的實踐，運用平實無華的影像語言組合建構了他們身體勞動體驗的美學形式；而他們體驗的經驗提供觀者一個給定的世界，此經驗亦召喚著觀賞者的審美意識——感性的體驗。

小川團隊以他們自己的身軀去從事稻耕勞動，有若用行動實踐梅洛龐蒂的知覺現象學，直接以知覺去體驗這個生活世界。他們所拍攝出來的《牧野村千年物語》絕非只要觀者將這部電影視為娛樂或藝術作品，而是鼓勵觀者以自己的感性去感受這部關於日本稻耕文化的影片，甚至激發觀者的感動起而力行的感性美學。

二、體驗的影像日記

影片一開始，成熟飽滿稻穗佔據畫面的3/4，接著鏡頭漸漸地拉高，地平線隨著下降。山頭與天空臨界處晨光慢慢地剝開了雲層，這情境就宛如一位老練的農夫巡視日漸成熟的稻田，看到黃澄澄滿穗低垂地稻子，滿心歡喜。然後抬頭望望天空，心裡盤算什麼時候要收成。隨著清晨的鳥叫與蟲聲，溫煦的早陽讓畫面由暗漸亮，天際間的青綠漸淡，鏡頭拉近，時間轉變，瓷白亮光的天空填滿了銀幕，猶如一片溫和的晨光灑下，暖暖地撫過彎腰在田裡工作的人們。影片由暗而亮，咚咚單調的鼓聲伴隨著由泥地聳起「牧野村千年物語」7個大字。旁白小川的聲音，緩緩地說道：

我們在牧野村過了13年的稻作生活，牧野位於藏王山西邊山下的須川河岸山坡，是個只有100戶人家的小村落。這部電影紀錄我們在這其間山村生活的點點滴滴。旁白是我本人，這片子的導演小川紳介（牧野村千年物語，1986）

影片的開場小川口語式描繪這影片是他們在牧野村生活了13年的點點滴滴，這形容很傳神的將影片之基調鋪陳出來。影片不是要發表其對農業的嚴肅論述，亦非對農業沒落提出控訴，而是透過影片述說小川他們在牧野村自己種稻的生活總總。這句「生活的點點滴滴」指出了《牧野村千年物語》是建築在日常個人體驗生活萃取的重新組合，而13年小川團隊親身體驗的點滴書寫形式以較鬆散日記體敘事模式展開。

攝影師田村正毅鏡頭平穩緩緩的前進，鏡頭樸實的語調敘述著農村生活日出日落的故事，一年四季生活景象，春耕秋收在自然的遞變下，農村日常生活年復一年工作反覆著。空曠的天

際，田裡農人那一抬頭望向舒展開來的雲朵，日日走在水田觀照稻子的成長，一種自自然然的生活步調反覆著，持續著，農村的生活也宛如稻子生在大海無限的發展下去，甚至千年永遠。小川團隊的影像沒有激情，每一個季節的生活採以長影段來敘述，創造了平淡且緩慢的氛圍。而小川的日常口語的口白聲音不僅加強了日記體的敘事方式也呈現了鬆散的味道，讓影片節奏再次慢了下來。綜合來看，影片的日記體的敘述結構，小川閒散的口白和靜態的圖表呈現皆阻礙影像流動的速度，影片節奏變得極其緩慢，這正呼應了農村的生活節奏，是小川他們在牧野13年的生活點滴的體驗，此體驗帶我們觀者回歸農村那樸實淡雅的素質。這種緩慢平淡對比日常資本主義講求效率的觀眾更能喚起對農耕生活嫺雅淡致的嚮往。

肆、身體感知美學

一、平淡緩慢的農村影像旋律

長影段拍攝也是小川讓他的紀錄片節奏緩慢的表現形式，例如稻子受精這個影段即長達5分多鐘之久，小川不厭其煩要告訴觀眾稻米如何製造花粉並藉風來進行授精；又如插秧這一段，農夫腳著膠鞋彎著腰一步一步的在田裡走著，影片的音軌混和農夫喘息聲和膠鞋在泥中拔起滋滋聲一氣呵成的動作；當地挖掘考古之後對土地神靈之祭拜，鏡頭更是使用長時間運鏡的方式隨著祭文唱誦緩慢的移動，由雪地的祭拜主景推向樹梢、逼近遠山，而後隨著雲氣慢慢移下，靜置的景象隨著鏡頭的移動與逼近產生了影像的流動感。小川紳介的拍攝手法盡量以不擷取片段作完整的長影段的陳述或長時間運鏡的方式，力求完整影段表現知識的全觀想法。小川曾說過，他們是「有意識地把每一個鏡頭拍的長一些，盡量使影像擴散，使觀眾一邊看一邊可以同時思考各種的問題。」（小川，2007：112）巴贊認為在揭示事物常態的完整性的同時又保持了事件的真實感（Burch, 1981/1997:264）。MacDougall (1998)認為長鏡頭可充分解釋影片中想要傳達的意念，觀者在觀看冗長影段會被提醒著這是主要的鏡頭，所以在影片持續發展之間也強調了想傳達的意念，亦容易顯示關鍵性的時刻與片段。小川團隊長時間運鏡以及影段的長度彰顯現實感，長影段的直接陳述讓影像持續擴散(或強迫)觀閱者體驗了小川團隊他們身體知覺經驗的農業生活的步調。

平淡緩慢的農村影像旋律召喚我想起巴哈無伴奏大提琴組曲的第5號C小調組曲的薩拉邦得舞曲（Salabande）。理性穩重又不繁複的樂句結構，單聲部曲式讓樂音掛留，如此純粹音質傳達出人類最平實的情感(fundamental emotions)。這首曲子在俄國著名的大提琴家羅斯托波維奇(Mstislav Rostropovich)（2004）詮釋下節奏規律平穩前進，如同我們的心跳，低低沉沉大提琴的樂音，韻律與節奏譜出淡淡韻味，沒有太多的激情，平淡又有著情感的深壑。樂音漸行，

羅斯托波維奇看似單純又以同一速度中前行，如呼吸一般的平實，當深沉琴音無限舒展之時，聽似平淡簡單的琴音綿延流暢，餘音延長，叨擾我們感官，讓我感受到巴哈語調平淡的浪漫。羅斯托波維奇說過演奏這個曲目演奏到最後時，總有著不同的體驗，它是如此的平淡純淨卻有著一股內在的力量吸引演奏者和聽者不得不繼續下去。小川他們集體在牧野生活體驗與紀錄稻耕質樸時光，用淡而不濃郁的影像修辭吟唱著農村的曲調，平淡樸實、緩慢的節奏，沒有刻意構圖驚人的畫面，影片回應著他們身體在泥濘之間來去，實踐他們住在村落慢慢用自己身體去尋找、知覺當地的稻耕生活。觀看《牧野村千年物語》猶如在觀賞“視覺化”的巴哈無伴奏大提琴C小調組曲的薩拉邦得舞曲，那春分插秧的步履緩緩的、有節奏的在水田移動，影像的流動，插秧的腳步平穩前行，彎著腰的插秧者穿著膠鞋咕嚕一聲腳被水田泥地吸了進去，配合著現場錄製的腳帶著泥水啪的拔起或撲嗤沒入泥水，此時爵士鼓擊著規律的鼓聲，二軌的聲音同時出現，更放大雙腳深陷泥地之聲響。這一抬腳與一入手之間在田裡行走插秧影段長達2分多鐘。水輕如羅紗，撫過農人的雙手與雙腳，緩慢平實，宛如羅斯托波維奇的琴旋顫動，平淡純淨，輕拍我心，很多的感受慢慢地發酵，影像流動的韻律與巴哈的旋律相互照映，引出了那股平淡純淨的力量，含蓄持重更能容納著變化。

農村生活雖是平淡規律當然亦有起有伏。起伏之間讓生活的速度加快，或緩慢了下來，這快慢之間折疊於日常生活皺褶的平淡餘味發酵。而在牧野生活了13年之久的小川團隊也深刻體驗了規律牧野農耕生活存有的高潮時光；在拍攝紀錄片當時，借由影像說稻作生活的故事，特將四季中的重要工作切割了出來。這樣一來，刻意突顯生活的重點，猶如平緩音樂中響起的強音；二則讓這平淡緩慢節奏的影片有所變化。例如春分時節的翻土插秧是農作生活的重點，小川團隊的鏡頭逼近了翻土機，我們看到翻動的土塊與機器聲響的大作。小川用10mm的鏡頭「紮紮實實地」(以小川的話) 貼著在田水移動的插秧腳步，此景此像隨著時間流逝與插秧工作規律的進行，鏡頭隨之緩緩向前推進，越驅越近拍攝客體，鏡頭的推進加強影像的流動感，銀幕上移動的雙腳與插秧的手在我們眼前越放越大，足以讓我們專注於那移動於田地裡的膠鞋與拿著秧苗深入泥水土地的手，最後我們只看到一隻佔滿了畫面的膠鞋。這種拍攝方式讓鏡頭將一個平凡規律的農地插秧的動作局部放大，特殊化了我們平常放眼所見的景象。這類刻意化的影段有著想直接引人進入田地的感覺，使得行走於田裡深陷軟泥的步履艱辛之感越來越強烈。小川運用廣角鏡和長影段段落強調規律平淡生活中的特殊性，讓影片緩慢的節奏稍稍加速了，給觀者農村生活的步調與時間感。

《牧野村千年物語》是小川他們意圖要紀錄消逝中日本傳統文化根源的展現，更是小川的農村生活詮釋，這份詮釋即由紀錄者自身身體體驗當地生活與拍攝工作交融進行所創造出平凡主題(農村稻耕生活)的戲劇性，此戲劇性反映了紀錄者的慾望與信念，回應紀錄片對現實進行

創造性的處置的特性 (Grierson, 1979; Plantinga, 1997)。小川他們將自己體驗的牧野時間，藉由影片的平淡氛圍、緩慢速度喃喃道來，讓觀閱者慢慢體會，符合了小川希望他的紀錄片可以讓觀閱者親近影片他們所要表達之主題，感受稻耕生活是怎麼回事，而不是經由語言不斷地解說 (小川，2007)。小川的影片節奏在不同的緩慢速度中變化著，提供了觀閱者一個沉澱的空間，鏡頭書寫偶而的戲劇性，讓大家的想像力在影像動、靜之間產生作用，進而延伸出更多的對話。

二、農夫的凝視和感知聯覺的呈現

小川與拍攝團隊在牧野，租田耕種，學習做一位道地地的農夫，稻米的收穫是他們營生糊口重要的一個部分 (小川製作組訪問記，1989)。在日日勞動與學習種稻的過程他們的身體累積了農夫的感受。他們已經習慣彎下腰工作，低頭觀看週遭事務，這群紀錄片拍攝者習得了農夫的視角用攝影機去關愛土地和稻米，例如當他們要說明田埂間水渠的狀況對田地的影響，鏡頭幾乎緊貼溝渠水面滑行過去，如農夫巡視田水的眼睛一般；翻土插秧鏡頭刻意將鏡頭壓低角度逼近，呈現了農夫工作時的凝視，營造了視覺效果，將物之表情直接呈現出來。

小川團隊親身種稻讓自身由「稻」了解居住村落的土與水，耕種稻田時一次又一次的讓田裡的泥水沾黏身體，插秧時手腳肌肉拉動運行傳達全身，這類身體聽覺、觸覺在稻作的勞動由視覺定了位之後陸續的成形，具體化紀錄者在農村鍛鍊，直接表現出農人的身體感受。正如現象學者梅洛龐蒂提到的，我們用我們身體感知世界，身體是世界和我們自身從中相互形塑投射出來的焦點 (Merleau-Ponty, 1945/2001)⁸。在牧野，小川他們不再只是一個旁觀者具模糊農村的感受，透過身體勞動與環境生活產生連結，聽到稻穗被風吹動彼此摩擦的聲音，知道稻子的熟度。我們看到的影片是小川團隊做為一個農人的感覺，並借由影片讓觀閱者看到他們所見、所感。所以，《牧野村千年物語》的鏡頭表達方式是紀錄者視覺、聽覺、觸覺、嗅覺的身體感知美學。

雲朵舒捲在影段間聚散變化，訴說節氣轉變，雲層增厚、天際的雷聲乍響，季節轉換，由嚴寒的雪季而到春耕時節。我們看到了翻土機轉動著滾筒的刀鋒剷入土地翻起了稻田的泥土，沒有旁白只聽到嘎嘎響的機器聲。小川團隊駕著翻土機開始翻起了田地的泥土，這長達6分鐘的長影段沒有旁白說明。耕耘機翻開泥土，鏡頭逼近不斷剷入土地的刀鋒，最後整個畫框充滿耕耘機滾動的刀鋒翻動著土壤及不斷被拋出來四散的泥土，音軌只聽得翻土機嘎嘎聲響，持續著1分多鐘，這宛如一位老農夫經歷一段農閒心裡迫不及待春耕的到來，凝視翻土的喜悅。頓時靜了下來，緊接著，剎那間流水咕嚕咕嚕的注進田裡，鏡頭拉開，我們看到已浸濕的稻田，畫面停於稻田全景寂靜無聲，幾分鐘之後機器聲突而乍響，鏡頭低角度的逼近耕耘機，迫使我

們看著轉動的輪軸在水田中翻動泥地整地。那一片片被機器打動而躍起的泥塊，騰空飛舞，啪啪地濺在跟拍的攝影機上。鏡頭上沾著水漬與濺到了泥濘的土塊，模糊了我們的視線，眼前的景緻不再清楚，讓人想伸手揮去銀幕濺到的泥土。這影段是小川藉由描繪插秧前整地鬆土的情況，強調他們在田裡勞動的身體覺知的視覺與聽覺的感受，牽動觀閱者體會田裡工作時身體接觸的黏濘土壤的觸感。

影片中多處的影段即是將極其細微、普遍的日常生活片段藉由強調視覺與聽覺的感受戲劇化。插秧之時膠鞋踩踏田地同時腳由泥濘之地拔起放下沒入水田咕魯的聲音，隨著季節稻秧成長，黃澄澄稻穗迎風搖擺，我驚訝聽到豐滿的稻穗互相摩擦那股清脆沙沙聲音，感受到的是稻穗健康與重量。影片中，一手掌撫過成熟的稻穀，稻穀粒粒結實在手中滑動刷的一聲，是果實的飽滿，手對生物的感覺。鳥飛過天空、青蛙叫聲、風雪相和的聲響等等，自然環境存在的聲與音隨著小川他們生活與勞動狀況有異，耳聽到的聲音隨之不同，工作時聽得到身體運動的聲音，身體累了聽到累了的声音，這些伴隨著身體勞動所體會的聲音被身體存放著。影段將某些段落放大局部的聲音去彰顯故事的重點，這明顯地要突顯小川他們勞動身體感受、記憶的聲音。不論是現場同步錄製的聲音，或是後製的聲音。這些都如小川他們說的是「我們聽過真正的聲音」。通常生活存有的聲音是如此的微小、平常，往往一閃即過。小川他們刻意將其明晰化，並保留住，以映照出他們所深信的自己直接走入田去了解稻為何物。另一方面聲音也召喚我們視覺、觸覺身體感官的感受，將農人的知覺借由聲音讓觀閱者去體驗。此正回應了梅洛龐蒂的說法，我們身體整體的運動體驗帶動著視覺與聽覺的相互支持的具體實踐，此實踐強化可聽性的視覺經驗，而在他的概念裡「當我說我看到了聲音，我只的是通過我的整個感覺存在，我回應聲音的振動，而特別是透過我自己容易受到聲音所影響的尺度。」（Merleau-Ponty, 1945/2001）⁹。

稻子成長會受水質與排水很大的影響時，他們藉著自己田的一方其因排水不良而造成稻子根部的腐爛來說明；小川他們拔起根部腐爛的稻子，手觸摸著烏黑的根部，鼻嗅著根部腐臭的氣味以了解腐爛的情形。小川拍攝團隊長時間在拍攝田野直接地深入田地泥水，寒冬中雙手的勞動，耳聽風雪流動，鼻嗅著腐敗或著泥水的味道，皮膚感受著氣候的變化，讓眼、耳、皮膚以個自的方式感覺與探究田野的事物。影片中的影像刻意放大了他們這份稻田勞動的身體體驗感官的知覺。視覺、聽覺、嗅覺、觸覺是小川他們自身在田野工作的參照物。

而這種拍攝方式，投身田野的記錄者與環境互動，讓身體感官由視覺觀察延伸讓聽覺、觸覺等多層次的感官運動與他們的身體引起共鳴。依知覺現象學看來，我們身體是一協同作用的系統，感覺是相通的。我們經歷某一事情時，身體一種感覺會引起其他的感覺，身體各感官運作解開界線，身體的感覺相互越界、滲透，彼此互相蘊含翻譯了世界的經驗，身體感官相互回

應、建構身體整體的感受，梅洛龐蒂稱為身體感知的聯覺 (Merleau-Ponty, 1945/2001)¹⁰。梅洛龐蒂的想法讓我們更清楚的明白身體感知聯覺讓一位生活在田野的紀錄片工作者的身體成為經驗的載體。小川團隊長達13年的體驗與勞動和所見、所聽的層層累積在他們的身體並形成他們的自我，如此他們真正地體會每一塊稻田稻子自己的聲音及其成長狀態。這些實質的田野體驗讓小川團隊成員的身體了解田地的旋律，田野是他們身體形塑的世界，經由儀式般的稻耕讓他們投向這空間，繼而其體驗的感受融入了身體，這身體可說是時間、空間的交匯點。所以，當紀錄者在田野的身體體驗讓他們身體被新的意義滲透，繼而將會回轉形塑他們自己。

伍、千年歲月的體驗

小川紳介的紀錄片被稱為「搶救性的人類學」(salvage anthropology) (Nornes, 2007:160)，然而小川並非只想拍一部關於農業在資本主義下逐漸衰亡的紀錄片。若僅止於此，小川團隊就不需要在牧野一住13年。其實，小川的意圖是想藉牧野這個地方來體驗並將之與日本立國的農耕文化相連結起來。若是如此，那麼小川團隊又要藉著什麼方式將牧野的農耕生活與日本千年稻耕文化地歷史連繫起來？這些不可見物到底如何被人所體驗？不可見物因其之不可見是故始終無法為人所直接面對。但梅洛龐蒂卻認為不可見物對可見物至為重要。他認為可見物立基於不可見物之上，不可見物以空白的形式出現，卻是世界轉變的因素之一 (Merleau-Ponty, 1969/2008: 289)¹¹。既然不可見物是如此重要，現象學能如何去體驗？胡塞爾的直觀乃由知覺和想像所構成，但二者彼此對立，而胡塞爾的想像意味著當下化或再現 (representation) 之意涵 (倪梁康, 2007)¹²。事實上，若我們仔細觀閱《牧野村千年物語》，我們將發現這部紀錄片最難懂、最複雜地部分即在於處理日本稻耕文化的歷史性部分。小川紳介紀錄片呈現的方法是多元的，既有實證的，亦有現象學式的體驗表達。前者旨在透過考古學的挖掘直接和千年稻耕文化相連，而後者乃藉由村民集體重新編寫鄉野傳說故事，並由他們親自演出其中角色結合想像和身體加以體驗來了解形成牧野村民之風俗信仰背後的歷史。

農業是一門古老的經濟和謀生技術，其延綿可追溯上千年，如此漫長的歲月裡，農耕文化的各種形式的神話和故事經常變成農業社會的風俗習慣和傳說，千年被沿襲下來成為農人信仰的一部份。小川團隊透過歷史傳說故事重演的體驗分享著村中的傳說以達到拍攝團隊與村民彼此認同的目的。

除夕夜，不稍停歇的雪厚地覆蓋牧野。牧野村長依循舊習來到了「五巴神社」敲響了迎新年的鐘聲。「五巴神社」乃供奉「五巴起義」烈士太郎右衛門等五人。江戶時期對農業稅賦嚴苛民不聊生，太郎右衛門率領村民對抗失敗，為保全村民的身家安全犧牲自己，後被村民恭奉於此。小川他們居於牧野的這些年，與村民的談話中，零零星星地聽到太郎右衛門的故事。

這個深植村民心中的傳說故事是村落時間長河的匯集，小川他們的影片中以戲劇演出的敘述方式來說有關太郎右衛門犧牲的故事。小川團隊與村民們共同參與這齣戲的劇本撰寫與戲劇的演出。每個參與的人有著對這段歷史不同的解讀，村落居民因擔任某角色而專注於不同的劇情，村中大家討論著劇本與角色在此事件中的可能表現，他們參與編劇與劇情討論期間回溯這持續回盪在牧野的傳說故事，同心協力地一點一點的將流傳的故事拼接起來，重組了那一段的過去。

白雪封鎖冬夜，牧野變為250年前的江戶時代的舞台，穿著正式雅緻和服的三位審問官端坐在前，村民們猶如那些參與五巴事件的人們於百年前的景象面對著官方的來者，火堆的微光襯著夜晚的審判，創造了舞台的氛圍。鏡頭隨著民眾述說官方的苛稅政策，搖過村民的臉龐與不滿的大聲質問著：「還有呢」、「還有呢」。那高舉的火炬在鏡頭前流動，沒入了黑夜，人聲伴著腳結實重踏土地的聲響，踏的黑夜更沉。村長在一旁念著「奧海道五巴」古文書紀錄的口白，猶如說書人道說著當時的情況。一場對太郎右衛門的審判展開，太郎右衛門扛下所有的責任犧牲了自己。畫面上地藏王菩薩的頭掉落象徵著被斬首的太郎右衛門，村中老婆婆們緩慢地吟唱著數百年不變的進香歌的經文，乾澀的聲音，規律的節奏，加深了夜晚的蒼涼，過往的時間流進填補了這夜空。

村民舉起火炬由街道的遠方緩緩的向前，男聲與女聲重疊、交錯的吟唱著輓歌，那火光隨著輓歌的淒楚飄蕩著，由遠而近。夜深戲結束了，村民們深信太郎右衛門之魂魄化為幽靈還居於牧野。雪積的更深，時間回到了20世紀，村長帶著一群人依照著牧野的老規矩，在過年時分來到神社祭拜。在五尊地藏王菩薩前點了蠟燭祭祀，星點的燭火應著雪的美麗是靜默的孤寂。村民漸漸走出了畫面，雪越下的越深，對村落有意義的時間隨著傳說還延續著。

小川認為他們這方式的呈現不是再現故事的本身，而是紀錄講故事人現在的心靈（小川，2007:154）。在我看來，這些對村落過去紀錄的方式更應是小川藉著這陳述村中歷史過程體驗建構了與村民間彼此的認同。藉由這一段與村民重構村落歷史的過程與呈現，小川他們被村人納入，成了村中的一員。另一個層面，也達到了小川信念中：「我和他們一起體驗了這種對人來講最有份量的時間」（小川，2007: 141），而這份共同的歷史體驗融入了拍攝團隊日常生活的勞動生活體驗中，點點滴滴慢慢地發酵，於是產生了更深刻的牧野時間感。這種「時間感」對小川團隊集體而言，即是由生活勞動的身體感官去理解迎向這田野時間，他們的身體勞動使他們對田野事物世界產生了意義的關聯，又揉入了村中的歷史故事的體驗，如此一來，也讓他們對拍攝的主題有更深層的體會與理解。對小川（2007）而言這種經驗是「…我們自己身體裡的時間軸，或者說是銘刻在我們身體裡村子的時空。」（p.158）而由現象學概念來解釋，則是我們的身體覺知的活動佔有了時間，被時間解體又重建了時間（Merleau-Ponty, 1945/2001）¹³。如此一來，牧野時間感產生了，使小川及其拍攝團隊掌握了牧野的獨特性質。

陸、結論

西方長期所信奉「看到即是可信」(Comaroff & Comaroff, 1992: 8)的實證信念依舊主宰當代紀實攝影和民族誌工作者。因此，長時間和被拍攝者一起生活，觀察並記錄他們的生活則成為紀錄者達成客觀和真實的神聖儀式。這個信條即意味著與被拍攝者長期保持一種直接且親密的關係，可以卸下被拍攝者心理防衛的機制，得到被拍攝者友誼和允諾，可直指事情的核心。事實上，長期地和被拍攝者生活在一起並分享同一生活環境，親眼目睹、眼見為憑則可為所拍攝的主題鍍上一層現場目擊或一份傳奇色彩。正如美國人類學者Clifford (1988)認為，田野工作者帶回他者的研究所展現知識的權威，是那種「你所以會到那兒，是因為我曾經在那裡呆過」(p. 22)。也正因為有個人曾身入其境，而這種我親臨現場與在場的目擊的特質，突顯了「因為我在那裡 (being on the scene)，所以我知道；你所看到的就是那裡的樣子」的在場的權威性(Nichols, 1994:68)。

人類學者馬林諾斯基(Malinowski)在Omarakana田野筆記裡的一段話，「這個島並不是我發現的，但這卻是第一次讓它經歷如此精采的和重要知識性的體驗。」(Stocking, 1983:101)這段話最能表現出作為一個他者文化觀察主體的人類學者的躊躇滿志。這是一種再現他者的權力一去描寫他們，並進一步創造出他們。我們看見那張馬林諾斯基田野的照片，他的帳篷搭在土著的村落中，一群土著圍繞這位人類學者閒聊，接受馬林諾斯基近距離地觀察，主客體間權力的懸殊(位置)，卻一目了然。雖然他們狀似親密，但觀察主體和被觀察客體之間的鴻溝不易被逾越，作為被觀察客體不能自我再現，他們只能透過觀察主體方能被再現出來，並為外在世界所承認。這種主客體關係不只是如德利達(Derrida)批判的形而上學二元論中，主體永遠壓抑客體的權力體制，甚而，這再現關係所指出再現雙重性—主體不只再現客體，主體並進一步代表客體，替她們(他們)發聲(Spivak, 1988)。

日本紀錄片導演土本典昭(Tsuchimoto Noriaki)曾言：

紀錄片竊取他人的人生、肖像和語言，既然我們單方面地壟斷著鏡頭、膠卷，磁帶等物理性的武器，我們就不可能和被拍者處於平等地位。我們通過剪輯這一完全個人化的操作方式來製造出某種印象，描繪出一個看似完全不同的世界，因此，當我們用電影的方式來表述一個重大事件時，我們充其量也只是素材的導演。正因如此，一直以來，我總是有意識地在剪輯的過程中，把拍攝的時間和鏡頭的順序當做一個作家的旅程的全部展現給觀眾。(馮艷, 2010:112)

土本導演對拍攝對象滿懷關心，且對拍攝過程中所形成主客體間的權力關係了然於心，然而面臨這個結構性不平等，他也只能以完整的長鏡頭影段呈現給觀閱者以淡化導演的再現權力，但

仍然無法擺脫主客體間失衡的窘境。

現象學認為形而上學主客體二元論是一種自然態度，需將之放入括符以懸置起來。現象學認為主客體之間並非絕對不可逾越，主體可以藉著和客體的相似性以及對客體的移情作（*Einfühlung*），去了解並體驗到另一個主體（Zahavi, 2002/2007:120；余碧平，2007:31）。胡塞爾心目中的互為主體性乃發生於先驗主體之間，因此胡塞爾觀念中的主客體是經由多道現象學還原手續還原的一種純粹意識，雖然胡塞爾也承認身體在理解他人經驗的重要性，但他堅持純粹意識。梅洛龐蒂認為他人的體驗是不能被還原（*reduction*），他繼承胡塞爾的身體概念作為互為主體之基礎。梅洛龐蒂在他的名著《知覺現象學》的序言寫道：

現象學的世界不是純粹的存在，而是通過我的體驗的相互作用，通過我的體驗和他人的體驗的相互作用，通過過去的體驗對體驗顯現意義。因此，主體性和互為主體性是不可區分，它們通過我過去的體驗在我現在的體驗中再現他人的體驗在我的體驗中在現形成它們的統一性。而是通過我的體驗的相互作用，通過我的體驗和他人的體驗的相互作用，通過過去的體驗對體驗顯現意義。因此，主體性和互為主體性是不可區分，它們通過我過去的體驗在我現在的體驗中再現他人的體驗。（Merleau-Ponty, 1945/2001:17）

在梅洛龐蒂的認知中，身體是知覺主體，也是一個有意向性的身體，能夠主動感知亦能被感知的身體，它在反思前藉著身體圖式（*bodily schema*）向他人及世界開放。又身體的知覺活動讓身體能夠通過其習性（*habitus*）與自身的各部分、他人、物體、合世界協調一致（余碧平，2007:85）。事實上，梅洛龐蒂的身體觀念即包含互為主體性、感知、思想、語言和原初性等。

北京電影學院教授杜慶春(2010)在「進一步與小川紳介進行思想交流」一文中寫到：「小川和土地在一起，也就是和整個日本農業生產和以及其文明在一起，去發掘一個內在的宇宙觀，這個宇宙觀裡的深邃狀況對於他而言構成了重新發現日本的通道。」（p.94）小川紳介曾經說紀錄片並不是將一個偶爾在腦袋中浮現的題目，付諸實行把它拍成一個故事而已，其實拍紀錄片最重要的是，在這個故事的深處有我們身體十年歲月的感受。他相信紀錄片這個形式本來就有一種很強烈的現實感，但小川更相信用我們身體所捕追到的東西，可以幫助我們擺脫現實的束縛，而身體體驗的過程不但會增加紀錄片的現實感，更是促進小川團隊繼續拍片的動力（小川，2007）。時間是小川拍攝紀錄片的必要條件，然而小川並非如一般崇尚客觀紀錄的紀錄片者只意味著可以有更多機會去觀察和紀錄而已。時間對小川即是一個體驗，他通常居住在所欲拍攝地點，從事所欲拍攝的事物，透過身體去感知並形成所欲拍攝對象特有的習性（*habitus*），小川團隊並藉著參與所欲拍攝當地活動去分享當地的風土民情和當地的歷史相連結起來。當時間在小川團隊們的身體形成一種農夫所特有的習性時，他們這些原來屬於主體的

拍攝者亦因長期的身體體驗而兼具被攝客體的體驗形成一種互為主體性。因此小川團隊就勿求於他人，事實上他們只要拍攝自己人即可。小川紳介不一定熟悉現象學的方法，然而他所實踐卻是梅洛龐蒂現象學所啟發的真理。他們藉著身體的感性去體驗人類和土地的原初性，追尋日本文化的源頭。

註釋

1. 本文初稿宣讀於「皺摺、視差、翻譯：東亞現當代藝術國際學術研討會」，2009年12月3日至4日，承蒙台南藝術大學音像藝術管理研究所孫松榮老師，及藝術學報匿名審稿委員提供之批評與建議，特此銘謝。
2. 小川伸介於1968年拍攝三里塚系列即以拍攝團隊的方式來進行紀錄片拍攝之工作，稱為Ogawa Pro.
3. Barbara Ham mer在2000年拍攝了一部討論小川伸介的影片，Devotion: a film about Ogawa production，其間訪談了大島渚等人。
4. 影片「小川攝製組訪問記」（小川プロ訪問記）是日本導演大島渚到牧野村實地探訪小川與其拍攝團隊，深入訪談小川及拍攝團隊的成員有關拍攝牧野紀錄片的總總事情與想法。能獲得此影片作為本論文之參考，特別感謝日本沖繩映像文化研究所龜田崇史先生的提供與中須賀小姐的協助。
5. 此概念參考自Maurice Merleau-Ponty所著《知覺現象學》(Phenomenology of perception) 中譯本，姜志輝譯，北京：商務印書館，頁1-19。
6. 參見Maurice Merleau-Ponty所著《哲學贊詞》（Eloge de la philosophie）章節「哲學家及其陰影」，頁141-170。
7. 引自Bauman, Z. 所著《生活在碎片之中：論後現代道德》（Life in fragments: essays in postmodern morality），上海學林出版，頁139。
8. 參見Maurice Merleau-Ponty所著《知覺現象學》，頁106-125與頁266-309。
9. 參見同上注釋，頁266-309，又以299頁為參考重點。
10. 參見同上注釋，頁266-309。
11. 參見Maurice Merleau-Ponty所著《可見與不可見的》（The visible and the invisible），北京商務印書館，頁289。
12. 參見倪梁康 (2007)，胡塞爾現象學概念通釋。上海三聯書店，頁356-359。
13. 參見Maurice Merleau-Ponty所著《知覺現象學》，頁266-309。

參考文獻

外文書目

- Clifford, J. (1988). On ethnography authority in *The predicament of culture: Twentieth-century ethnography, literature, and art* (pp. 21-54). London: Harvard University Press.
- Comaroff, J. & Comarff, J. (1992). *Ethnography and the historical imagination*. Oxford: Westview Press.
- Grierson, J. (1979). Flaherty, in Hardy, F. (ed.) *Grierson on documentary* (pp.31-32) London: Faber.
- MacDougall, D. (1988). When less is less, in *Transcultural cinema*. (pp.209-223) . Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Nichols, B. (1994). *The ethnographer's tale in blurred boundaries: questions of meaning in contemporary culture* (pp 63-91). Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Nornes, A. M. (2007). *Forest of pressure: Ogawa Shinsuke and postwar Japanese documentary*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Plantinga, C. (1997). Exemplars and expression, in *Rhetoric and representation in nonfiction film*. (pp.26-39) . NY: Cambridge University Press.
- Spivak, G. (1988). Can the subaltern speak? In Nelson, C. and Grossberg, L. eds. *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, Illinois.
- Stocking, G. W. (1983). *The ethnographer's magic: Field work in British anthropology from Tylor to Malinowski in observers observed: Essays on ethnographic fieldwork* (pp.70-120). Madison, WI: The University of Wisconsin Press.

中文書目

- 小川紳介 (2007)。收割電影:追尋紀錄片中至高無上的幸福 (山根貞男編, 馮艷譯)。上海:上海人民出版社。
- 李天鐸、劉現成 (譯) (1997)。電影理論與實踐 (原作者: N. Burch)。台北:遠流。(原著出版年1981)。
- 李忠偉 (譯) (2007)。胡塞爾現象學 (原作者: D. Zahavi)。上海:上海譯文出版社。(原著出版2002)。
- 余碧平 (2007) 梅洛龐蒂:歷史現象學研究。上海:復旦大學出版社。
- 杜慶春 (2010)。進一步與小川紳介進行思想交流,載於左靚、董冰峰編,紀錄何為:對大

- 師與他們作品的凝視，頁93-95。北京:新星出版社。
- 姜志輝（譯）（2001）。知覺現象學（原作者：M. Merleau-Ponty）。北京：商務印書館。（原著出版年1945）
- 郁建興、周俊、周芸（譯）（2002）。生活在碎片之中：論後現代道德（原作者：Z. Bauman.）。上海：學林出版。（原著出版年1995）
- 倪梁康（2007）胡塞爾現象學概念通釋。上海：三聯書店。
- 馮艷（2010）拍電影的外來者 “土本典昭”，載於左靚、董冰峰編，紀錄何為：對大師與他們作品的凝視，頁111-113。北京:新星出版社。
- 劉國英（2003）視見之瘋狂:梅洛龐蒂哲學中畫家作為現象學家，載於孫周興、高士明編，視覺的思想，頁26-41。杭州：中國美術學院出版社。
- 楊大春（譯）（2003）。哲學贊詞（原作者：M. Merleau-Ponty）。北京：商務印書館。（原著出版年1960）
- 羅國祥（譯）（2008）。可見與不可見的（原作者：M. Merleau-Ponty）。北京：商務印書館。（原著出版年1969）

期刊論文

- Obert, M. (2005)。生活世界、自身與藝術——梅洛龐蒂、華登菲與當代現象學。台大文史哲學報，63，225-250。

影音資料

- 大重潤一郎（製作），大島渚（監督）（1989）。小川プロ訪問記〔映画〕。日本：沖繩映像文化研究所。
- 伏屋博雄（製作），小川紳介（監督）（1986）。1000年刻みの日時計——牧野村物語〔映画〕。日本：小川。
- Hammer, B. (Producer/Director). (2 000). Dev otion: a fi lm about O gawa pr oduction. [Motion Picture]. United States: Barbara Hammer Productions.
- Rostropovich, M.(2004) Johann Sebastian Bach: Cello suites [DVD]. France: EMI Classics.(1991)

A Eulogy to rice culture: Aesthetics of Ogawa Shinsuke's documentary

Pen-Juin Chen

Abstract

Ogawa Shinsuke was a celebrated film maker in the 1970s in Japan. He rose to prominence by filming the Sanrizuka series of films that documented the protests at the New Tokyo International Airport, commonly called Narita Airport, by the rice farmers from Sanrizuka. His fame peaked with the 1986 screening of the "Magino Village: A Tale" that took him 13 years to complete. In this article, I attempt to use the "Magino Village: A Tale" as the focal point of my discussions to explore the theme of Ogawa's way of making documentary film. By applying the phenomenology of perception developed by Merleau-Ponty, I will look at how Ogawa Shinsuke and his team, Ogawa Pro, have overturned the way of representation long stated in the West separating the subject from object while they made close, continuing observations during their field study. Furthermore, how Ogawa Shinsuke has fulfilled the aesthetics of sensibility through his documentary film will also be explored.

Keywords: Ogawa Shinsuke, body, perception, Magino Village: A Tale

社區參與式影片之行動研究實務探討 以拍攝東山鄉紀錄片《山居記憶》為例

莊育振¹

吳雅俐²

摘 要

台灣紀錄片從日據時期發展至今，形式經過一連串轉變，早期影片功能多為政令宣導，近年來則普遍以小人物、民眾生活為主題。九〇年代以後，台灣教育科系多元發展，影片製作、大眾傳播相關系所紛紛成立，培育不少獨立影片製作者。近十年來，影片與社會事件具代表性的結合，可回顧至一九九九年發生「九二一集集大地震」。當時災情造成全台重創，許多影片工作者拿起攝影機進入災區，以紀錄片型式拍攝社區重建過程，地方發展逐漸透過影片被看見。二十世紀末期數位資訊化的進展，影響了數位設備價格平民化，影片記錄者開始跳脫過去專業領域走向大眾。二〇〇一年開始，文建會鼓勵民眾以「社區影像」記錄社區生活與地方故事，居民逐漸產生影像記錄之新觀念。然而，地方民眾雖擁有錄像設備，卻缺少足夠的影片拍攝經驗，往往累積片段的錄像素材，無法組織成一部有系統的影片。台灣主流的紀錄片拍攝通常以獨立製作為主，透過導演觀點構思影片內容，往往影片即成為「導演作品」，通常無法全然表達社區的聲音。有鑑於此，本研究導入「參與式影片」(Participatory Video) 的概念，試圖融入當地居民的參與，以表達社區觀點。本研究選擇透過社區參與的模式，進行社區影片拍攝。在兩年的研究期間，透過執行兩次行動研究循環，完成兩部社區影片，探討社區影片朝向參與式影片的轉折經驗。本研究核心在於探討社區影片製作前、中、後，影片拍攝者（即研究者）與社區居民互動情形，討論合作過程所遭遇之問題與解決之道。研究目的為：建構參與式社區影片製作之雙方角色與分工功能。其次，提供一種漸進式引導社區居民參與的影片製作之行動研究設計。最後分析參與式影片製作模式之成果，建立一套參與式社區影片製作合作方式。本研究之成果與實務經驗，未來將能提供給專業的影片工作者與社區居民，對於如何建構社區影像紀錄與社區參與式影片，提供一種實務執行上的參考模式與專業建議。

關鍵字：社區影片、參與式影片、紀錄片、行動研究

-
1. 莊育振現為國立雲林科技大學數位媒體設計系暨設計運算研究所助理教授
 2. 吳雅俐現為國立雲林科技大學數位媒體設計系暨設計運算研究所研究生

壹、緒論

一、研究背景

一八九五年法國盧米埃兄弟首次放映《工廠下班》與《火車進站》，該紀錄形式影片被公認為世界電影之開端。同年，台灣因「馬關條約」受日本統治，日殖時期也影響了國內文明發展。一九〇七年日本人高松豐次郎受台灣總督府邀請，首次於國內一百多個地點取鏡拍攝電影，完成了《台灣實況介紹》，為本國首支紀錄片(洪雅文, 2004)。紀錄片堪稱電影最初形式，然而經歷一個世紀的社會轉變，紀錄片型態多元已不勝枚舉。高松豐次郎之後，台灣總督府持續製作政令宣導短片，礙於社會保守風氣與政治戒嚴之影響，紀錄片一直扮演政令宣導角色，多談論社會議題。日據時期攝製之影片《福爾摩沙 (Formosa)》記錄了農村與原住民的生活作息；《日本警官部落視察記 (Japan Police man Go To the Village of Taiwan Natives)》記錄日本警官以統治者姿態巡查高山部落的情景；《台灣風光名勝 (Beautiful Scenery in Taiwan)》描繪了早期台北新公園、萬華老車站的風光。《火車窗外 (From The Window of A Train)》是台灣總督府交通局鐵道部所攝製的台灣鐵道之旅宣傳片(黃仁 & 王唯, 2004)。一九三〇年代起，由鄧南光、劉吶鷗兩位民間攝影愛好者，以當時社會為記錄對象，拍攝台灣早期的生活影像，如《台北映像 (Taipei Image)》、《台北幼稚園運動大會 (Kindergarten Games)》、《持攝影機的男人-遊行卷》 (Man with a Camera-Parade)》等(黃仁 & 王唯, 2004)。此階段的紀錄片性質多為記錄人民日常生活、文化概況、家庭電影與個人影像之型態，紀錄片形式轉變，從社會至個人生活的記載。

光復以後，記錄媒材的普及、操作簡易與價格降低，讓接觸影片創作的民眾更廣泛。一九六六年，陳耀圻以小人物生活為主題，拍攝《劉必稼》，為台灣第一部有現代形式之紀錄片。一九七〇年，黃春明與張照堂等人，以電視規格合力完成二十四集紀錄片《芬芳寶島》，以台灣本土風情與人文關懷角度為取鏡題材。一九八〇年ENG攝影機的發展，為錄像設備便利產生新的拍攝型態。一九八五年公共電視委託王小隸拍攝《百工圖》即受惠於ENG攝影機，記錄社會底層各行各業工作者之樣貌，跳脫社會議題，之作一系列「人」為本之題材。一九八八年吳乙峰成立「全景映像工作室」，拍攝公共電視「人間燈火」系列，並於國內社區鄉里與大專院校巡迴推廣，導演以「我」的角色入鏡，引起評論界討論熱潮，也影響一九九〇年代紀錄片風格。一九九六年，導演吳乙峰創辦的「全景傳播基金會」，開始承辦文建會「地方紀錄片工作者訓練計畫」，分期培訓社區專業人才(楊佳嫻, 2005)。一九九八年由作家王拓先生創辦「台灣國際紀錄片雙年展」，期望由紀錄片演映及影人來台交流當中，彰顯出紀錄片的可貴之處(台灣國際紀錄片雙年展, 2006)。台灣各項紀錄片相關影展，如「南方影展」、原住民的「阿美影

展」等…陸續出現，包含如「同志」或「原住民」等特殊議題，吸引特定族群觀看。許多獨立製片導演因此從社會議題抒發觀點，記錄族群、生態、文化等面向。透過網路傳播力量，紀錄片漸漸成為文化論壇中，備受關注的話題。

臺灣一九九九年發生「九二一集集大地震」，各地災情嚴重，許多導演拿起攝影機，記錄下土地面貌的改變，及災後重建漫長過程。例如，紀錄片導演黃淑梅花費七年的時間，分別以《在中寮相遇》(2005)與《寶島曼波》(2007)兩支影片，描述災區重建的故事。導演吳乙峰也透過一百四十二分鐘的紀錄片-《生命》(2004b)，刻畫災民重建家園的心聲，造成廣大的討論話題。當紀錄片內容貼近居民真實經驗，不僅影片牽動觀影者的心，也讓民眾發現，紀錄片在社區扮演非常重要的傳播功能。

台灣紀錄片形式的轉變，由早期官方宣傳，演變為民間社會現象觀察，近年來因應政府推動文化政策，成為社區發展過程記錄工具，影片內容逐漸向下紮根談論社區故事。然而，由獨立影片工作者來製作社區紀錄片，依舊以外來者觀點說闡述，社區居民不一定能與影片內容產生共鳴。在現今紀錄片蓬勃發展之際，如何能兼顧社區民眾的觀點與專業性的平衡，並且能夠回歸到社區影像紀錄的本質，開拓更符合社區需求的影片製作類型，為本研究執行之社會背景。

二、研究動機

二十世紀末期資訊化社會影響數位錄像設備普及，拍攝紀錄片門檻降低，原是專業技術的影片拍攝，漸漸成為平民化活動。台灣生活型態迅速改變，影像記錄成為重要的社區文化保存方式。二〇〇一年開始，各縣市政府文化局及社區大學，舉辦影像專業人才訓練課程，目的是教導在地人拿起攝影機，寫地方故事。各縣市政府逐漸將「社區影像紀錄」，納入社區營造總體計畫中，執行方式之一。¹

影像紀錄在發展中社區成了一種記錄工具，但許多地方因生活型態的影響，要居民拿起攝影機來記錄其生活卻不容易。例如農村，農民生活與天地運行息息相關，除了順應氣候變化照顧作物，更需要培植種苗，一日農耕忙碌之後，更難考慮添購數位錄像設備來記錄生活。一般民眾拍影片仍存在著問題，其中多以缺乏專業技能與概念，以及拍攝經驗的不足為主要困難。相對的，專業影片拍攝者雖能克服以上兩個因素，但往往在影片題材找尋、田野資料收集、到最後拍攝的過程，花費一、兩年時間長期執行，往往是個常態。有鑑於此，本研究嘗試探討專業影片工作者與社區民眾合作拍攝社區紀錄片的可能性。

本研究質疑是否社區紀錄片必須融入居民參與共同來完成，才能更接近社區所要表達的意見？所以，本研究透過拍攝台南縣東山鄉《山居記憶》兩年循環研究，由傳統紀錄片的手法

朝向參與式社區影像的方法，逐步依據實務上的需求修正拍攝模式，以融入社區居民觀點的拍攝方式進行研究與討論。此外，本研究也透過政府推動社區營造計畫之機會，與執行計畫之東山鄉社區合作拍攝紀錄片。研究者本身兼具影像工作者之角色，透過社區居民參與互動，觀察其拍片流程，探討、執行與發展一套拍攝社區紀錄片之合作方式。

三、研究目的

(一) 建構參與式社區紀錄片製作之雙方角色與分工功能

台灣的紀錄片拍攝通常以獨立製作為主，透過導演觀點構思影片內容，往往影片即成為「導演作品」。然而，拍攝社區紀錄片最大目的，應該在於影像內容與居民之間產生共鳴。本研究期望透過社區參與的方式進行社區紀錄片拍攝，融入居民角色之參與，以增強紀錄片與社區更緊密的關係。影片拍攝者與社區居民的互動方式、合作過程、角色分工與工作內容，都是本研究與探討的重點。

(二) 融入社區居民為導向的紀錄片製作之行動研究實務設計

本研究嘗試以影像記錄工作者，融入社區居民的力量，探討合作結果。研究過程首先將拍攝執行時程分為兩次，以兩支社區紀錄片拍攝過程來觀察與記錄；其次將兩次拍攝時程，透過兩支社區紀錄片拍攝「計畫」、「行動」、「觀察」、「反思」的行動研究循環，發展合作拍攝方式之設計。

(三) 分析參與式紀錄片製作模式之成果，建立一套社區參與式影片製作合作方式

本研究以兩年期間的研究產出與影片成果，透過影片成果、檢視拍攝過程所遭遇之問題與解決方法，提出各項建議，建立一套社區紀錄片合作製作方式，以作為未來相關領域專業影片工作者與設居民應用之參考。

貳、文獻探討

一九九〇年代末期後，台灣社區影像紀錄片之間的關係在九二一大地震之後產生了特別緊密的關聯性，不論是專業獨立製片導演與其紀錄片作品，或是這一段期間透過學術單位與影像培力營所培訓出來的影像工作者，都共同為台灣的社區影像注入了一股新力量，共同嘗試透過影像的傳播，努力為社區發聲。本研究之文獻探討依序從「何謂社區影像？」談起，依序透過「台灣社區與影像的交會」、「社區影像之實踐」、「社區影像紀錄製作的落實」等段落探討台灣社區影像的發展過程，最後透過「參與式影片觀念的產生」的介紹，提供台灣發展社區影

像紀錄一種另類的發展可能性。以下分就各節文章作進一步的闡釋。

一、何謂社區影像？

社區為人們聚集於一個土地範圍中，以共同的生活方式而運作，其進步與發展存在某些「行動」。南方影像學會理事長姜玫如提到「應用影像媒材於社區紀錄之優點」，第一是做為記錄的工具，可記錄文獻史料，保存於社區之內，如耆老訪談、歷史建物等，或是記錄當下，為活動留下影像。第二是做為宣傳的工具，為社區做簡介短片或社造成果短片。第三是做為表達的工具，讓工作團隊對於某些事件表達態度、看法或感受。姜玫如談論影像工作者與社區之間，要拍攝者了解社區想表達之意念，並且應思考該如何溝通與介入社區，最後是「影像工作者」與「社區工作者」雙方的合作。當影像成為「人」與「社區」間的媒介，通常做為社區工作者的表達工具，如社區營造或動社區運；它也可以成為影像工作者之創作目的，或是持攝影機民眾觀看生活的方式(姜玫如, 2009)。

近年來政府推動社區總體營造政策，教導一般民眾影片拍攝技能與觀念，將拍攝社區紀錄片做為社造政策執行方式之一，這種向下紮根的訓練稱為「社區影像培力」，資深紀錄片導演曾吉賢對於社區影像培力方向做以下敘述：

我們不必學習或是模仿商業媒體美感形勢下的流行節目，也不必刻意隱瞞社區紀錄者的角色。我們要理直氣壯的用自己的觀點、自己觀看社區的方法來紀錄自己的社區，表達自己對社區的意見！因為這是你的紀錄片、你的社區觀點、你的影像言論自由！唯有如此，影像紀錄才能從創作作品中跨越到紀錄行動當中，累積紀錄能量，凝聚社區意識。(曾吉賢, 2006)。

綜觀以上論述，社區民眾可將「社區影像」視為文史保存、意見表達與宣傳之工具，創造社區影像可以是專業影像工作者，也可以由社區民眾本身來說在地故事。以社區營造的觀點出發，社區影像最終會將達到凝聚社區意識之功能。

二、台灣社區與影像的交會

社區影像在台灣的發展，與社區營造有密切的關聯性。一九九三年開始，「社區總體營造」一詞出現，推廣民眾參與公共事務，加強社區運作。一九九四年文建會提倡「社區總體營造政策²」，以具體的行動計畫來實踐，這些具體行動，包含收集老照片、舉辦讀書會、參訪交流、互助營生，或是空間營造等等各式各樣的社區活動(曾旭正, 2007)。二〇〇一年文建會將「社區影像」列為社區營造之補助項目中，內容包含紀錄片製作、社區小故事拍攝等。社區影像記錄可以是社區營造的一環，適時地在強化人際關係與環境認同上有所貢獻(曾旭正, 2009)。政府為提升社區發展，逐漸重視重拾社區影像，提供地方一種由下而上的協力途徑，從地方老照片收

集以進行數位典藏，接而製作社區紀錄片，辦理培訓課程，將影片製作技術交給民眾，社區影像與紀錄片的邊界逐漸消失。政府推出社區改造政策，辦理提升社區發展的活動，促進社區間的交流與經驗分享，逐年創造出多種成果。

台灣社區影像發展，其中以國片作為探討案例之指標者，如民國九十四年四月上映，由林育賢、莊景榮執導的紀錄片「翻滾吧！男孩」，以宜蘭縣為背景，記錄小演員們勤奮的體操訓練以及生活的甘苦喜樂；同年五月上映，由莊益增、顏蘭權執導的「無米樂」以台南縣後壁鄉菁寮村為背景，記錄著農民四季農作甘苦，儘管面對 WTO 的衝擊，依舊懷著樂天知命的態度。這兩部紀錄片都在院線上映，各突破四百萬票房紀錄，從戲院下檔之後受到觀眾要求，再度於台北光點戲院上映，除了影片本身吸引人之外，映後的導演座談，亦吸引大批觀眾前來(劉梓潔, 2005)。無米樂影片背景的「菁寮村」，也因影片打開了社區知名度，吸引眾多觀影者參觀，無形間帶動了觀光契機，除了當地稻米遠近馳名之外，社區也開始經營三合院民宿，社區民宿執行長黃永全說：「用農村文化觀光來轉型，讓農民有副業可以來做(吳忠勳, 2010)」。社區影像的力量由無論在坊間口耳相傳或媒體、網頁討論版，都充滿影片相關或延伸話題，可見社區影像有一定的影響力，今日媒體透過社區影像開始討論小人物、社區記實等更貼近民眾之題材，並被大眾所接受。

三、社區影像之實踐

一九九九年台灣發生九二一集集大地震，造成全台嚴重災情，當時記錄災區狀況的不只有媒體，還包含關心地震消息的一般民眾，甚至是受災居民。災情發生後，許多導演為了記錄災區重建過程，以及拍攝了震災紀錄片，包含陳亮丰導演拍攝的《三叉坑》(2004)，記錄泰雅族部落重建故事，吳乙峰導演的《天下第一家》(2004a)，描述災區居民居無定所，求助無門的情況下，以自己的力量重建家園。吳乙峰另一支紀錄片《生命》(2004b)，親臨災區，拍攝下居民生離死別，絕望與求生慾望間，探索生命意義的故事。黃淑梅導演《在中寮相遇》(2005)一片，描述中寮鄉一群居民因九二一地震後，展開一場重建家園之夢想旅程。《梅子的滋味》(2004)導演郭笑芸，災民絕處逢生，與地方政府到中央，追逐著承諾與利益，探討人性與災難的交雜。《部落之音》(2004)導演李中旺，則以電台主持人巴亞斯的聲音，引領觀眾透視九二一後，原住民部落重建的歷程。九二一系列震災紀錄片，透過專業影像工作者的角度，記錄內容多以災民、政府、建商之間溝通與衝突，雖為不同導演詮釋，內容中每一個受災社區幾乎有相仿的經驗，也透過影片反映出地方真實的樣貌。

台灣社會依然有不少社區影像實踐案例，一九八八年，文史工作者彭啓原受到客家人「還我母語運動」的影響，一九八九年拍攝公視《客家風情畫》系列，包含《濃濃原鄉情》、《竹

北林家與采田福地》等...，到了二〇〇五年，拍攝《新瓦屋再造首部曲》，二〇〇九年完成《新瓦屋再造全記錄 2005-2008》這些影片都不離社區與社群的文化議題(彭啓原, 2009)。嘉義縣番路鄉大湖社區，二〇〇五年因從事社區資源調查，拍了《大湖全記錄》紀錄片，並藉此出版《大湖風情》一書，大湖社區發展協會負責人林繼志，親自扮演紀錄片導演，並於二〇〇九年，以創新的手法，拍攝「社區劇情片」《山中歲月》(林繼志, 2009)，幕前幕後供三百多名村民共同參與³，這部社區影像形成的過程，加入了居民協力的元素。

綜觀以上各種社區影片發展之案例，可以看出社區影片的類型與拍攝方式多元而創新，並不限於專業影像工作者，社區居民參與社區影片的成份逐漸加重，社區居民的角色扮演也由單純的被拍攝者，逐漸轉變而成參與拍攝者，進而成為拍攝者本身。

四、社區影像紀錄製作的落實

台灣紀錄片的產生，最早是由政府製作，以宣導式、新聞式、節慶記錄式為主。之後再由民間影像製作專業人士製作，直到近十年來，才發展個人獨立製作。台灣由社區題材尋找影片的開端，可由專注於紀錄片創作與教學的組織，較知名者為一九八八年成立的全景傳播基金會談起。曾任全景傳播基金會紀錄片教育訓練組組長的陳亮丰⁴(2009)於演講中提到，一九九五年文建會找全景工作室合作地方紀錄片人才培訓計畫，當時台灣數位設備昂貴，一般人無法採購攝影機，後製作剪輯設備還在線性剪輯的時代，民眾無法輕易取得，製作影片是專業傳播人員的工作，因此當時社會的影片內容很狹隘。陳亮丰表示當年課程為全國第一次結合國家資源，將影像記錄的技術教脫離專業工作者，交由一般大眾手中，極具時代意義。

社區透過影像傳播的力量，逐漸被受關注，對社區的發展是一種值得應用的方式。社區民眾開始創造影像，而政府舉辦課程授予影像製作的觀念與技能，而有了「影像培力⁵」這個新的名詞。林信誼敘述新竹縣於二〇〇七年，初次舉辦影像培力營的經驗，他表示辦理該營隊主題：「拿起攝影機，看見社區的價值」，說明主題中三個重點為「攝影機」、「社區價值」與「看見」(林信誼, 2009)。數位攝錄工具普及之後，社區人物、事件開始被記錄，民眾學習以鏡頭觀察社區，最後以影像呈現社區故事。社區影像透過鏡頭呈現，猶如留下歷史記錄，即所謂「攝影機」、「社區價值」與「看見」之串聯。

二〇〇六年全景傳播基金會解散，成立十八年間共計三百多名學員。全景傳播基金會的教學意念，期望從學習紀錄片製作技術與人文概念帶入社區，讓在地居民加以活化運用，實踐了社區影像的執行理念。陳怡君⁶描述一段由影像創作到社區培力的個人經驗。她由一九九〇年代開始創作紀錄片，當時以紀錄片作為與社會溝通的實踐平台。一九九三年她進入台大城鄉工作所任職，發現紀錄片以自我創作為中心，或其他創作型態，並不適合以溝通協調為重的社區

營造場域。最後陳怡君發現紀錄片創作者應該在保有各人觀點與創作手法的同時，節制並放下自我意識，透過一番轉化，成為一個傾聽，溝通及協調者(陳怡君, 2009)。

根據以上討論，紀錄片作為一種社區紀錄的工具成效是值得肯定的，然而在這項紀錄工具在介入社區過程的本身應該扮演何種角色，是近幾年來開始廣泛討論的議題。民國九十八年，文建會舉辦了「2009 台灣社區影像-影像的在地紀錄、生產與社會實踐」研討會，其目的便是在於找尋一種社區與紀錄影像之間對話的新可能性。

五、參與式影片觀念的產生

在國內雖然目前積極的在探討社區與紀錄影像之間對話的新可能性，但在國外於一九六七年便提出影片應用於社區發展的雛型概念。「參與式影片」(Participatory Video 簡稱 PV)的觀念首次由加拿大人 Donald Snowden 提出，開創了一個以人為本的社區發展理念，他主張他主影片製作為一種簡單而方便的工具，容易帶來社區居民的凝聚力，也容易透過影片來探討社區內共同而未被彰顯的議題。社區民眾可以透過影像製作，以說故事的方式來探索與談論社區內的公共事物議題。以這種理念所製作的社區影像，重點在於社區影像的建構製作過程，透過社區居民共通的目的產出(影片)而在製作過程中凝聚與磨合居民間的共識。透過「參與式影片」的製作過程，社區居民必須採取具體行動以解決共識問題，並進一步透過行動將社區的集體共識去左右影響社區福祉的決策者(政府機構或其他社會福利單位)。所以，這種「參與式影片」的紀錄方式或許不符合傳統紀錄片美學的標準，但是對於為弱勢社區居民爭取權益，或者是讓偏遠地區居民為自己發聲的社區影像紀錄目的來說，卻是更為真實與受用的(引述自 wikipedia(2010))。

「參與式影片」的觀念首先應用於一九六七年發生於紐芬蘭的「福古島計畫」(引述自 The Don Snowden Program 網頁)。加拿大政府為了促進落後地區發展，由加拿大國家電影局(NFB)⁷ 啟動一項「挑戰變革計畫(Challenge for Change)」，該計畫欲重新安置紐芬蘭地區偏遠的福古島散居之島民。當時 NFB 導演 Colin Low 與紐芬蘭大學導演 Donald Snowden 共組一個「福古小組」，以互動的影片製作方式，當作一種促進落後地區民眾賦權的工具，讓民眾能藉以影像媒體，對於當時生活問題討論與發聲的機會。當攝影機交由當地居民手中，讓他們於鏡頭前自由闡述自己的觀點，後來拍攝了二十八支短片(如圖 1)，在島上三十五個地點放映，引發了大多數居民透過影像媒體的傳播，看到自己生活所面臨的問題，島民們才意識到應該去解決這些問題。另一方面，政府也因為觀看福古小組的電影之後，發現過去很少有機會以這種方式與島民交流，開始聆聽民眾的聲音，也影響了政府公共決策的改變(韓鴻, 2007a)。該影像記錄得以成為「解決問題」之實驗，後來廣被推廣至第三世界國家應用。



圖 1：The children of Fogo island (Colin Low，1967)，資料來源：加拿大國家電影局網站

目前中國大陸地區也在積極在廣大的偏遠農村地區推展參與式影片的概念。例如，二〇〇五年中國草地工作站村民影像計畫以及二〇〇六年於台灣高雄縣舉辦第一屆金甘蔗影展。在台灣雖然沒有具體的參與式影片計畫，但本研究發現台灣有不少地方新聞平台，以社區民眾觀點報導新聞，自行剪輯製作，以解決問題而非揭發問題之角度談論社區議題，具社區參與的精神。本研究整理此類地方新聞網路平台如下表：

表 1：具社區參與概念之網路平台。(本研究整理)

網路平台名稱	網址
PeoPo 公民新聞	http://www.peopo.org/
台灣社區通	http://sixstar.cca.gov.tw/
莫拉克獨立新聞網	http://www.88news.org/
生命力新聞	http://www.newstory.info/
小地方新聞網	http://www.dfun.com.tw/index.aspx
立報	http://www.lihpao.com/
破報	http://pots.tw/
苦勞網	http://www.cooloud.org.tw/
南方電子報	http://enews.url.com.tw/south.shtml
慈大公民台	http://www.peopo.org/tzuchicom

(本研究整理)

綜觀上述討論，社區影像適時在強化人際關係與環境認同。依據大陸學者韓鴻的研究整理，「社區影像」(community video)又稱為參與式影像(participatory video)、過程影像(process video)、草根影像(grassroots video)等。社區影像與紀錄片較大的區別為：社區影像作為社會變革的工具而存在，除了最終的影像產品，更看重影像的製作過程本身，即在拍攝過程聚焦共同議題，集體討論，形成共識(韓鴻, 2007b)。

參與式影片(Participatory video)與紀錄片(Documentary film)不同之處，在於紀錄片內容雖然多表現某些民眾關心的真實事件，但是操控影片的人依然是紀錄片導演，因此紀錄片很少有民眾為主的發言權（或者說他們發言是受限制的），此外，紀錄片通常擁有嚴格的審美標準，並通常會受到大眾注意。相較之下，參與式影片則是根據人們對於自己關心的重要議題來作討論，民眾可以決定它該表達甚麼，另一方面，相較於美學，參與式影像則較關心影片內容，而這類型影片通常受到特定觀眾觀看，並且是以客觀的觀點來審視。從以上的角度看來，參與式影片的概念對於現階段台灣社區影像的發展確實有值得參考與運用之處。

參、研究方法

一、研究背景

(一) 研究對象

本研究配合「台南縣社區總體營造點補助計畫」，與「台南縣東山咖啡產業發展協進會」合作，該組織總幹事賴先生為單位聯絡人，負責拍片過程之溝通協調。本研究配合之社區，具備多年社區營造計畫執行經驗，長期受台南縣政府關注，對於東山鄉社區產業的推展不遺餘力，致力於打造台南縣旗艦產業縣道「175 咖啡公路」。然而，該組織拍攝社區紀錄片則是一次新的嘗試。本研究結合九十七年度與九十八年度台南縣政府文化局所補助之「山居記憶」—台南縣東山鄉住民文化紀錄計畫作為研究發展之基礎。透過行動研究的方式，在兩年的拍攝製作期間，逐步落實社區參與的目標。

(二) 研究範圍

本研究以台南縣東山鄉「高原村」「青山村」與「南勢村」為地理範圍，由三個社區居民配合參與。配合政府社區總體營造計畫案執行，本研究進行至今以九十七與九十八年度為兩次研究循環。

（三）研究工具

1. 社區會議

研究對東山鄉山區地勢分部廣泛，社區居民多賴以農為生。本研究者與社區組織幹部共同擬定社區會議時間、地點之安排，聚集社區居民。進行方式為會議主題擬定、討論內容設計、投影片說明、居民互動來作為研究前、中、後期之溝通工具。



圖 2：本研究以社區討論會議促成社區居民參與

2. 數位攝錄

數位攝錄工具為本研究重要的安排。「動態攝影」為每次討論會議、拍攝當時以及社區影片成果放映。「靜態攝影」為田野調查資料收集、前製時期討論、拍攝時期記錄、後製影片播放、研究室討論記錄等。「聲音錄製」著重在後製時期旁白配音，由居民扮演配音員。



圖 3：社區居民(右)進錄音室為《山居記憶》錄製旁白

3. 網路數位資源

本研究社區位於南部山區，為節省時間成本與提高效率，本研究走訪社區之外，多仰賴網路數位資源作為溝通管道。工具多為電子郵件、影片伺服器、網路硬碟、影片播放平台、照片播放平台、協同工作平台等資源，期望透過數位化方式，得到最高的合作效益。

4. 研究者參與觀察

研究者本身為本研究主要觀察、記錄者。研究者親訪社區，參與社區會議、利用攝影機與社區居民互動、透過網路數位資源與社區負責人溝通。研究者與社區居民面對面接觸，以收集資料、影像攝錄與撰寫筆記，進行合作間的記錄。



圖 4：本研究團隊與社區居民共同討論、共同進行社區紀錄片拍攝

二、研究方法運用

本研究透過社區參與的概念，以行動研究兩次循環，進行社區紀錄片拍攝，主要目的在促進研究者與社區互動，以影片拍攝活動達到社區凝聚力，實踐「影像」與「社區」之串聯。

（一）應用概念-社區參與

過去「社區參與」普遍應用於社區環境改善、都市建築相關研究，但共同目的皆為達到公私⁸「合作關係」。Nick Wates 表示社區參與活動的驅動力來自社區之中，鼓勵每一位受影響者參加活動(Wates, 1996)。本研究以此合作概念，融入居民觀點，從拍攝規畫、田野調查、討論會議、修正到影片成果發表，皆由雙方協力，達成共識。

(二) 實施方法-行動研究

Mckernan(1991)提出行動研究 (Action research) 的過程是不斷的循環，直到行動研究的成果有所改進，重點在規劃、行動、批判與回饋之間的螺旋循環。高淑清(2008)認為行動的探究方法，是建立在研究過程中所有參與者的實際生活經驗上，因此整個研究過程中，本研究與研究參與者一起合作，互為彼此的「協同夥伴」(collaborative partner)和「諍友」(critical friend)。蔡清田(2008)談論行動研究，顧名思義就是將「行動」與「研究」結合。Nick Wates 認為行動規劃⁹所蘊藏的哲學是跨領域、協調、以及以社區為基礎等。它假設，如果地方社區可以主導且與各領域的專家更密切的合作，則可以創造出更好的環境(Wates, 1996)。本文採行動研究探討社區影片生產、製作與合作過程，分兩年度執行，拍社兩支社區紀錄片。研究探索過程，以社區居民會議、影像攝錄、小型討論會議、利用數位平台交換意見、拍攝過程溝通技巧、後製剪腳本輯意見修正會議，到社區影展公開播放，一連串過程皆作為行動研究實施與討論。過程中不斷探討、修正、省思，最後發展一套適合與社區居民合作拍攝影片的模式。

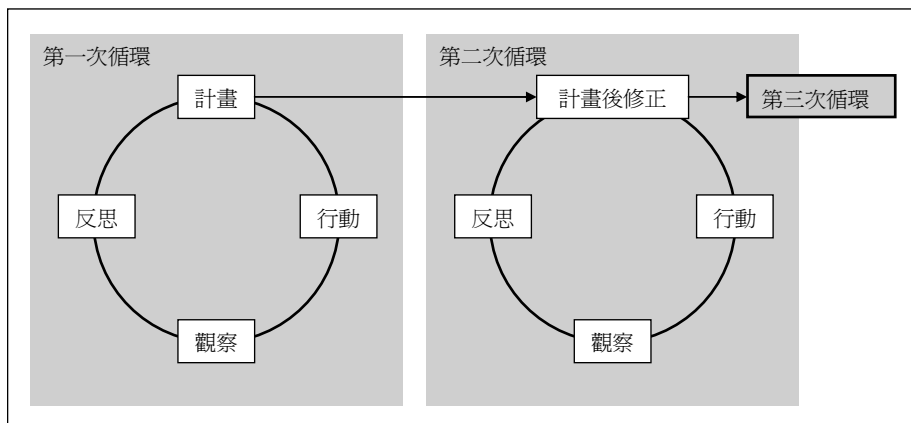


圖 5：《山居記憶》以行動研究進行兩次拍攝循環

三、研究設計

(一) 第一次行動研究循環

第一步驟「計畫」：本階段為研究者與社區居民初次接觸，由當地社區組織幹部賴先生（社區代表）共同進行計畫商討。首先由社區提出影片拍攝企畫書草案，研究者以此作為評估與修正，經過多次修正，發展影片腳本。依據影片腳本進行田野資料蒐集，調查內容分別為下鄉蒐集照片、文件、實地勘景、居民訪談（以尋找適合受訪之對象）。第二步驟「行動」：依據影

片腳本內容進行拍攝，尋找居民提供之場景，訪談當地耆老與居民。拍攝現場原以研究者為採訪人，當地居民因對外來者（即研究者）感到陌生，且面對鏡頭較不自在，種種原因造成拍攝困難。研究者與賴先生商討後決議變更採訪人，由賴先生（當地人）訪談，以拉近彼此距離，同時希望減輕受訪者面對鏡頭的壓力，此方案則克服了採訪上的困難。第三步驟「觀察」：研究者與賴先生共同檢驗執行結果，逐次檢視採訪內容，發現訪談內容與影片腳本大致符合，但因經費與拍攝時程短缺，社區居民逢農忙時期，較難繼續配合拍攝，造成訪談完整，畫面不足的問題，最後由社區居民協助補拍，將缺乏之鏡頭減至最低。第四步驟「反思」：第一次研究設計，最終產生畫面不足之問題。雙方反思，發現計畫階段忽略了拍攝時程短暫，因此最終相關鏡頭無法順利取得。第二是受訪地為農業型態社區，農民可配合時間較缺乏彈性，因此研究者以一次往返之行程，僅能特別安排採訪，取得居民生活畫面較為困難。

第一次行動研究成果，紀錄片名稱為《山居記憶-縣道 175 咖啡公路》，談到的是東山鄉山區產業故事：

東山鄉早期就以農業為生，作物一次又一次的轉變。過去交通不便利，山居農家需徒步到鎮上交換或販賣作物，並且擔米回來，一走就是好幾公里路…當時房屋也都由農民自己興建，家家戶戶過著儉樸的生活。至今東山農業以柑橘、龍眼與咖啡為三大經濟作物，種植柑橘的鍾漢明說，東山鄉的青皮極柑，嚴格控管，精密包裝，是全台灣最好吃的柑橘。果農李豐村一輩子種植龍眼，從鮮果到烘焙龍眼乾，過程辛苦，但依然將農業生活視同一生的使命。傳說中台灣咖啡始祖，就是東山鄉曾綠波先生，至今曾家已經延續三代，種植品質優良的東山咖啡，是永遠不變的決心。

表 1：《山居記憶-縣道 175 咖啡公路》故事大綱

段落	故事摘要		時間長度
1：源起	耆老講述東山鄉歷史，引導出山區種植作物的來由。本片以農業為主題。		1 分 50 秒
2：人物	故事中五位主角背景介紹。		40 秒
3：片名	山居記憶-縣道 175 咖啡公路		10 秒
4：背景	耆老講述東山鄉農業發展史。		4 分 40 秒

(二) 第二次行動研究循環

第一步驟「計畫」：本次計畫已奠定研究者與社區之合作關係，包含彼此熟悉，以及對影片拍攝行為認知。第二次計畫安排參考第一次行動反思，在時程限制下，將影片腳本聚焦於「現在」，過去的內容皆以老照片與耆老口述代替。爲了增加社區居民參與感，第二次行動設計增加社區討論會議，加入社區居民討論。第二步驟「行動」：第二次以多日駐點進行拍攝，以取得居民日常生活鏡頭。拍攝對象選定兩戶人家，各有四十歲左右之年輕農民，期望可以增加討論農村生活的想法。除了拍攝之外，研究者與社區居民有多次社區會議，聚集討論影片拍攝內容，以及拍攝之後修正之建議。第三步驟「觀察」：研究者與賴先生共同檢視成果，與第一次研究比較，畫面豐富許多，最後去除研究者參與之影片畫面，全部旁白階由社區居民擔任配音，完成一支以社區觀點出發的紀錄片。第四步驟「反思」：第二次研究循環發現社區會議是一種很好的執行方式，原本想用來討論出影片拍攝主題，但是最終效果在聚集社區居民，讓居民參與影片拍攝流程，對拍攝紀錄片產生認知，進而認同。

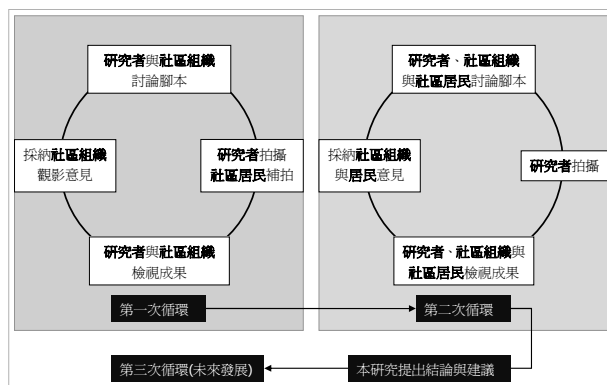


圖 6：《山居記憶》兩次行動研究循環比較

第二次行動研究成果，紀錄片名稱爲《山居記憶-看天田》，談到的是東山鄉山區農民辛苦耕作，看天吃飯的故事：

東山鄉農民，將這種看天吃飯的農業生活，稱爲「看天田」。故事一「留根」：高原村的王超永家三代同堂，父親(王榮清)因經歷農作辛苦，不願兒子(王超永)留下務農，但王超永認爲農業生活樂天知命，衣食無缺，年輕時就能享受這種生活是人生最珍貴的事。故事二「歸鄉」：青山村的伍展志家，夫婦倆原本都在外生活，後來辭去工作回鄉務農。夫妻倆對於農業生活備感辛苦，但除了克服看天田的心境之外，努力提升農業品質才是他們認爲農民應該走的路。

表 2：《山居記憶-看天田》故事大綱

段落	故事摘要		時間長度
1：楔子	旁白講述農民從過去就是過著「看天吃飯」生活。		50 秒
2：片名	山居記憶-看天田。		8 秒
3：故事一	留根-高原村王家的故事。		7 分 08 秒
	王超永不顧父親告誡，願留山上當農民，認為農民生活樂天知命。		

4：故事二	返鄉-青山村伍家的故事。 伍展志夫婦歸鄉農作，覺得非常辛苦，但不斷的努力，等待台灣農業有更美好的一天。	  不回來幫忙做也不行	8 分 56 秒
5：歷史	觀看老照片，回顧東山鄉農業發展史	 民國五十年代 開始種植經濟價值高的柑橘 龍眼嫁接技術改良成熟 農業經濟狀況不錯	50 秒
6：花絮	工作人員名單、感謝名單與幕後花絮。	 伍李專 潘慧觀 伍宗淵 伍宗靜 賴麗敏 賴紅吟 吳振興 葉美珠 林明安 葉美芳 李培枝 葉陳麗 李得瑞 葉沖 胡清吉 胡王燕 趙文榮 李強 李廖阿	2 分 59 秒

肆、研究結果

一、第一次行動研究分析

第一次行動執行狀況以「研究者」與「社區組織幹部」兩人為討論對象，地點多為「社區」與「研究室」，資料傳輸多使用「網路平台」資源共享。「計畫階段」與社區組織幹部討論腳本，不同於過去獨立製作時，需要耗費大量田野調查時間，而收集到許多可用資料，分別為「故事腳本初稿」、「企劃書初稿」、「社區基本文件資料」、「社區老照片」、「可配合之居民及其資料」，研究者除了於田野調查階段增加效率，在腳本生產階段也融入了社區觀點。「行動階段」為拍攝時期，採訪居民時因研究者為「外來者」，居民受訪表現不自在，造成採訪當時不斷暫停與重複；另一點為當地以台語為生活語言，研究者執行上不適應，因此採訪一次後，與社區組織幹部協調，爾後由研究者擬定採訪稿，由社區組織幹部擔任採訪人，由「當地人」採訪「當地人」，及克服了多數問題。另一方面，拍攝紀錄片需長時間，研究者當天去回多數時間耗費於路途中，嚴重濃縮拍攝時間，也導致畫面不足，與居民協調合作後，由當地居民協助補拍畫面，才取得某些應有而未取得之鏡頭。「觀察階段」研究者與社區組織幹部共同討論，雙方配合協調時間，透過社區討論，以及研究室討論。如雙方無法同步討論問題，則以數位平台傳送資料，克服時間地點之問題。雙方持續溝通之後，完成第一部紀錄片。「反思階段」雙方經由社區放映紀錄片之後，收集居民意見，並檢討結果，提出前製時期、拍攝時期、後製時期之問題，統整如下：

- 1.前製時期：雙方意見較多來自「資料」，而缺少「在地」居民經驗。
- 2.拍攝時期：拍攝時間短暫，不易捕捉居民生活畫面。
- 3.後製時期：前製企劃執行困難，影響後製故事完整度。

第一次循環拍攝階段以傳統的紀錄片攝製模式執行，但發現不容易呈現居民社區經驗，在加入在地居民攝製影片後，補足傳統模式之不足。社區居民參與的方式局部具體呈現在成果影片中。

二、第二次行動研究分析

第二次行動執行狀況以第一次反思階段修正，增加合作討論對象，地點多為「社區討論會議地點」，資料傳輸維持使用「網路平台」資源共享。「計畫階段」依據第一次反思，作計畫修正。合作對象除了「研究者」與「社區組織幹部」之外，還加入「社區居民」，以集思廣益。固定召開社區討論會議，以會議當下記錄居民意見，作為腳本之發想。會議逐次進行，由討論至腳本產生。「行動階段」由於研究者以經歷一次拍攝時期，當地居民對研究者並不陌生，因

此與受訪者面對面也能順利訪談。為克服第一次拍攝時間短，畫面不足之問題，以多日駐點拍攝來解決，居住於居民家中，也加強與社區居民互動的關係。「觀察階段」第一次腳本難以進行，多因拍攝內容為社區早期畫面，蒐集資料困難。第二次以社區現況作為主軸，提升捕捉畫面之完整度。也順利完成第二支紀錄片。「反思階段」雙方經由社區放映紀錄片之後，收集居民意見，並檢討結果，提出前製時期、拍攝時期、後製時期之問題，統整如下：

- 1.前製時期：透過居民參與，收集到更深層資料，可作為未來拍攝之依據。
- 2.拍攝時期：花更多時間與居民相處，容易得到更多資訊與居民所提供之資源。
- 3.後製時期：透過社區會議討論，了解居民對紀錄片之認知與意見，做為影片畫面取捨之依據。

第二次循環拍攝除了修正第一次之問題點外，縮小記錄範疇，直接以在地居民為故事主軸切入居民的共同關心議題。透過社區協調者與被拍攝居民本身所提供的內容進行社區影像紀錄。

伍、結論與建議

本研究目的在探討參與式影片在台灣社區發展的可能性，猶如 Nick Wates 提到社區參與即鼓勵每一位受影響者參加活動。《山居記憶》影片有賴東山鄉社區居民共同參與，逐年完成。研究者發現執行過程中，從前製規劃、拍攝時期到後製階段，需要居民不斷提供意見，研究者透過討論會議，更了解居民對參與式社區影片的認知程度，也從居民參與討論之熱烈反應，對於參與合作這個目標得到正面的回應與驗證。研究於此提出協力拍攝社區紀錄片之合作重點與建議。

一、PV環境中參與者須具備的功能

《山居記憶》以「外部參與者」（即本研究者）、「社區代表人」與「社區居民」發揮個別功能，共同合作完成。影片拍攝者扮演之角色為：提供影片製作技能、思想、策畫與統整所有意見與問題；社區代表人之角色在與其他雙方面溝通、協調，對於影片拍攝者之需求，主動提供或協助尋找資源；社區居民扮演之角色為參與討論、提供意見、提供影片拍攝所需資源（如文件、文物、老照片、場景、口述歷史等）。完成參與式社區影片除了培養默契之外，依據本研究經驗，參與者需具備功能特質如下圖：

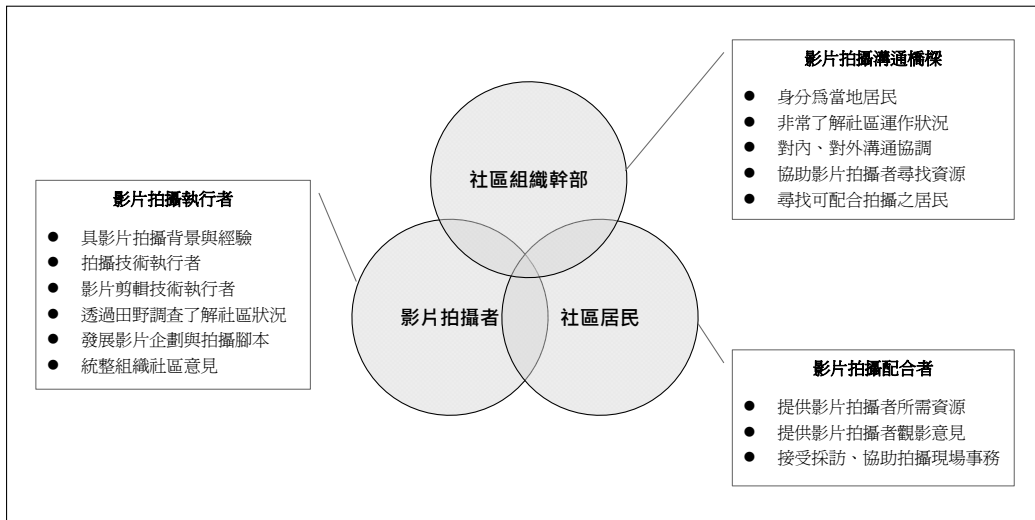


圖 7：《山居記憶》雙方合作之角色與分工功能

二、參與式社區影片與傳統紀錄片模式之調和

本研究以參與式影片製作觀念進行研究，但並非推廣這種運作方式，畢竟台灣各地狀況不同，不見得適合以參與方式來進行。事實上參與式影片或傳統紀錄片的製作，都會面臨某些困難，例如：

（一）傳統紀錄片獨立製作常見問題

前製規劃較常發生之問題，多為田野調查時間有限、採集資料不足、影片腳本太過主觀。拍攝時常發生之問題為居民不了解拍攝狀況，不願意配合，以致於取採畫面不足，影片工作者須不斷花時間解釋與說服。後期製作常發生之問題為畫面不足時，重拍有容易被拒絕，或影片導演與社區居民之觀念有落差。而以本研究的「參與式影片」論點中，傳統紀錄片更少見「地方觀點」，多以「導演觀點」來詮釋影片內容。

（二）社區民衆獨立製作常見問題

雖然民眾獨立製作影片，比起紀錄片工作者，較具「地方觀點」之代表性，但民眾缺少影像製作基本技能，或受訓有限之情況下，導致影片企畫書撰寫能力不足、拍攝經驗缺乏，影片製作觀念與技能不足、缺乏拍攝設備或設備操作困難、容易造成累積拍攝影帶（或檔案），無法處理，影音素材版權問題等。

三、社區居民由影片播映反觀其身

國家資源補助之下，許多人依然對題材是否受限制？內容是否被美化？等問題產生存疑。《山居記憶》的資金來自於地方政府，而幸運的是《山居記憶》並無受到內容限制等問題，且一年又一年支持社區影片拍攝專案的執行。

《山居記憶》案例中，居民反而較地方政府更積極表達意見，也是影響影片進行的關鍵者。到了影片製作後期，召開社區會議，除了影片放映之外，更期望公開播映剪輯毛片給居民觀賞。居民對影片內容表示「不要存在」的片段，如噴灑農藥，則有雙方意見。年長者擔心灑藥畫面會造成外來觀影者負面印象，年輕農民則認為建立在安全用藥的範圍中，無此顧慮，因為幾乎全台灣的農作物都需要有這種作物程序。參與式影片最初以「解決農村問題」為目的，而《山居記憶》則由此看到社區參與者心中的顧慮，為另一種參與式影片「功能」的發現。

四、社區營造政策扶植-影響參與式影片進行之關鍵力量

回顧《山居記憶》進行過程，影響影片拍攝之因素包含內部與外部因素，本研究研擬縱、橫向組織圖(圖 45)如下。《山居記憶》影片發軔於文建會每年補助社區總體營造計畫案，委託台南縣政府辦理九十七年台南縣文化深耕徵選計畫，以及九十八年台南縣社區總體營造點補助計畫，因此政府補助資金為《山居記憶》拍攝基本條件。而計畫透過台南縣東山咖啡產業發展協進會申請通過，才委託國立雲林科技大學製作，因此《山居記憶》實為一個結合產、官、學的縱向生產成果。橫向部分則有賴於社區組織(即東山咖啡產業發展協進會)對社區居民的影響力，才能夠順利招募社區居民共同參與，未來也期望社區能夠把握政府補助資金的機會，努力為社區文化紀錄進一分心力。

五、後續建議

本研究由參與式影片觀念出發，探討社區影片在居民參與的情況下，研究者本身如何運用與變通參與式影片所建議之步驟，完成以社區觀點為主的「參與式社區影片」。參與式紀錄片最困難之處，在於它並非獨立製作、獨立控管，而是對於一群人、事、時、地、物之安排、溝通與協調。這也是對影片拍攝者最大的考驗。本研究因配合地方政府社區營造計畫，究透過《山居記憶》拍攝經驗，為未來有待從事相關研究或實務行動者，提出參與式拍攝之建議：

(一) 循序漸進的參與合作方式

台灣目前的社區影片拍攝方式，多為獨立影片工作者製作，或由社區居民拍攝，「參與合作」則較少被應用。台灣社區型態多元，社區民眾不一定能立即接受參與的拍攝方式。以本研究為例，第一次行動時參與者較少，多為經過事先溝通之受訪對象，但第一次拍攝時間也奠定

了本研究團隊進駐社區互動之基礎，也促成第二次循環時，更多民眾投入配合影片製作的行列。本研究建議以「參與式影片」之概念製作「參與式社區影片」，雙方應持續溝通，表達意見，才能擁有豐富的社區參與力量。

（二）參與式影片類型廣泛運用

資訊流動快速、網際網路普及的今天，影片存在於社會結構中，每天都有大量的觀影者在接受與傳布訊息。參與式社區影片製作，讓民眾不再只是觀眾，而是影片拍攝小組的一員。影片工作者與社區居民合作製作影片，為一種在地事務由在地人參與的方式，同時也讓社區居民有接近、認識與使用媒體的機會。本研究建議除了社區影片之外，還能夠朝向更多影片型態來發展，譬如：社區觀光導覽影片、社區簡介型影片、社區劇場等，都可參考《山居記憶》之參與式經驗，由當地民眾與學界或專業人士共同執行，成果共享，也藉由參與式影片製作，讓社區文化可以被更多人看見。

（三）建立一種提升地方附加價值的參與式影片製作目的

台灣的社區總體營造政策推廣後，全國各地都可望突顯自己社區的特色，更希望在地文化能被更多人認識，甚至傳遞給下一代。政府每年撥款補助全國社區，然而預算有限，但以製作影片這種成本較高的計畫案，通常在影片製作完成後，也耗盡所有資金，於是影片推廣的形式最容易被忽略。由於影片本身為社區資產，本研究則建議社區內部可以擔任推廣之任務，本研究建議社區可多加運用免費的網路影音平台，或公民新聞平台來傳播訊息，實際上也能依據社區型態分別有不同的推廣方式，例如：觀光型社區可於社區文化館、民宿、商店內播放參與式影片，並由在地人導覽解說；農產業型態社區，則可配合產銷活動、記者會播放；學區型社區，則可成為學校教材，由其為國中小學更可藉由參與式影片，讓下一代認識在地文化。

註釋

1. 文建會於民國九十年發布施行「社區總體營造獎助須知」，補助類別第一項「社區影像」之內容：透過影像創作(如紀錄片製作、社區小故事拍攝)、議題討論等方式，記錄在地文化特色，表達社區生活經驗及智慧，促進社區參與(行政院文化建設委員會，2001)。
2. 「社區總體營造」主要希望由社區居民的觀點，重新詮釋與參與具有地域特色之文化性公共事務，強調透過“由下而上”、“民眾參與”、“社區自主”、“永續發展”等運作原則與方式，培養凝聚社區意識，開發利用社區人力資源，加強社區營造人才培育工作，強化社區組織運作，期能藉此喚起民眾參與民主社會的公民意識，逐步累積社區的基礎能量，凝聚居民共識，共同思考社區的發展方向及解決問題的能力。(行政院文建會，2009)。
3. 本研究者參加「2009台灣社區影像研討會」中與林繼志導演的訪談記錄。
4. 陳亮丰，全景成立期間擔任教育訓練組組長。十多年來，一直在台灣從事紀錄片創作與推廣的文化運動組織，知名作品為921地震重建紀錄片「三叉坑」。
5. 民國九十八年「宜蘭縣社區影像培力示範計畫」中，指出該目的為：凝聚社區意識，促進社區資源及經驗分享與交流，發展社區媒體之實踐，持續透過社區影像人才培訓與計畫執行，推廣社區自我紀實，發現在地觀點，以在地人紀錄在地人事物的觀念，用影像、行動直接來關心社區，促成由下而上的意見表達形式。
6. 陳怡君，國立台南藝術大學音像紀錄所碩士，紀錄片導演及策展人。新竹影像博物館紀錄片培力營資深策畫。紀錄片「苦力藝術家」曾獲台灣國際紀錄片雙年展評審團特別推薦獎、金穗獎優選錄影帶獎。
7. NBF, National Film Board of Canada.加拿大國家電影局，是加拿大公共電影製作者和發行商。為一個政府機構，生產和銷售與社會有關的紀錄片、動畫、戲劇及其他數位媒體製作。
8. 以社區建築來說，公私合作，通常為開發業者、專家與社區民眾協力，用以改善環境或完成目標。
9. 行動規劃的主要特色：密集的工作討論段落、社區參與、廣泛的任務、多領域的工作程序、獨立的支持者、宣傳、保持彈性 (Nick Wates, 1996)。

參考文獻

- McKernan, J. (1991). *Curriculum Action Research*: London. Kogan Page
- Comarff, J. (1992). *Ethnography and the historical imagination*. Oxford: Westview Press.
- Wates, N. (1996). *How to use planning weekends and urban design action teams to improve your environment*: The Prince of Wales's Institute of Architecture.
- Wikipedia (2010). participatory video Retrieved 03-13, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_video
- 台灣國際紀錄片雙年展 (2006)。台灣國際紀錄片雙年展. TIDF Retrieved 01-03, 2010, from <http://tidf2006.tidf.org.tw/2006/about/>
- 行政院文化建設委員會 (2001)。文化法規-行政院文化建設委員會社區總體營造獎助須知。
- 李中旺 (2004)。部落之音 [DVD]. 台北: 公共電視。
- 吳乙峰 (2004a)。天下第一家 [DVD]. 台北: 公共電視。
- 吳乙峰 (2004b)。生命 [DVD]. 台北: 公共電視。
- 吳忠勳 (2010)。「無米樂」三合院改民宿 遊客絡繹不絕 Retrieved 01-09, 2010, from http://www.tvbs.com.tw/NEWS/NEWS_LIST.asp?no=sunkiss20100102193945
- 林信誼 (2009)。社區營造與紀錄片發展. Paper presented at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐。
- 林繼志 (2009)。製作社區影像心得-大湖社區. Paper presented at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐。
- 姜玖如 (2009)。談社區紀錄片製作. 雲林縣98年影音創作人才培訓營上課投影片。
- 洪雅文(2004)。高松豐次郎. 台灣歷史辭典 Retrieved 01-15, 2010, from <http://nrch.cca.gov.tw/ccahome/website/site20/contents/010/cca220003-li-wpkbhisdict002283-0687-u.xml>
- 高淑清 (2008)。質性研究的18堂課-揚帆再訪之旅. 台北：麗文文化。
- 郭笑芸 (2004)。梅子的滋味 [DVD]. 台北：公共電視。
- 陳怡君 (2009)。從影像創作到社區培力. Paper presented at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐。
- 陳亮丰 (2004)。三叉坑 [DVD], 九二一紀錄片. 台北: 公共電視。
- 陳亮丰 (2009)。從大安溪到蘭嶼：回顧全景基金會的紀錄片訓練. Paper presented at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐。
- 彭啓原 (2009)。影像工作者與地方文化的保存經驗：新瓦屋的影像紀錄. Paper presented

- at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐.
- 曾吉賢 (2006) 。拿好攝影機，看見社區價值. 桃園藝文, 2006年9月號.
- 曾旭正 (2007) 。台灣的社區營造. 台北市: 遠足文化.
- 曾旭正 (2009) 。讓社區看見自己也被看見. Paper presented at the 2009台灣社區影像研討會-影像的在地紀錄、生產與社會實踐.
- 黃仁, & 王唯 (2004) 。台灣電影百年史話. 台北: 中華影評人協會.
- 黃淑梅 (2005) 。在中寮相遇 [DVD], 九二一紀錄片. 台北: 公共電視.
- 黃淑梅 (2007) 。寶島曼波 [DVD], 九二一紀錄片. 台北: 公共電視.
- 楊佳嫻 (2005) 。紀錄片7問-它，真的變了嗎？. 誠品好讀, 58.
- 劉梓潔 (2005) 。一個新的記錄起點. 誠品好讀, 58.
- 蔡清田 (2008) 。教育行動研究. 台北市: 五南.
- 韓鴻 (2007a) 。社區影像:草根紀錄及其中國實踐 現代傳播, 145.
- 韓鴻 (2007b) 。參與式影像與參與式傳播-發展傳播視野中的中國參與式影像研究. 廣播電視, 94, 74-80.

An Exploration of Action Research in Community Participatory Video— A Case Study of Dongshan Community Documentary Project.

Chuang, Yu-Cheng¹

Wu, Ya-Li²

Abstract

Since the Japanese Colonial Period end in 1945, the documentary film in Taiwan has gone through several stages. Political propaganda was the first purpose for community documentaries in Taiwan; recent developments focus on daily life themes of local communities. Since 1990, independent documentary filmmakers educated from the academic education system have dominated the mainstream of community documentary film in Taiwan. In 1999, the “921 Earthquake” was a major disaster greatly impacting Taiwanese communities; the community rebuilding process has been revealed through independent documentary filmmakers’ lenses. Since 2001, Taiwan’s Council for Cultural Affairs has encouraged these communities to document their daily lives and local stories. However, without enough filmmaking experience and training, the local communities usually have had difficulties to construct a completed film. In addition, the mainstream documentary filmmaking is based on the independent documentary filmmaker, speaking through the directors’ point of view. The directors’ documentary may not necessarily reflect the voice of these communities. In this research, with the introduction of “Participatory Video”, local communities are able to participate in the community video making process, in order to express their own voices. Therefore, in this research, through the model of Participatory Video, community videos have been filmed. Within a two-year period, through an action research method, this research focused on the process of community video making. The goals of this research are to 1) construct the roles of making community Participatory Videos, and 2) explore the community oriented action research model for Participatory Video. Finally, we will provide a cooperative model for making Participatory Videos. The outcome of this research is expected to provide experience and practical Participatory Video models for communities and independent community video filmmakers.

Keywords: community video, participatory video, documentary film, action research

1. Assistant professor, Computational Design, National Yunlin University of Science & Technology.

2. Graduate student, Computational Design, National Yunlin University of Science & Technology.

具備圖文傳播複製前數位能力 職業生涯進路行業調查

賀秋白¹ 徐明珠²

摘 要

具備有數位能力者就業適配之行業為何？本研究以自行設計產業調查研究之工具，蒐集圖文傳播數位能力之「產業專家」及大學圖文傳播數位能力相關「學者專家」，他們對具備圖文傳播複製前數位能力者未來就業時適配之行業之觀點，以供協助學生職涯探索、協助建置職業生涯出路或進路(career pathway)並繪製職涯地圖(career map)之用，期盼幫助學生們「建構生命願景，彩繪亮麗人生」順利與職涯接軌。產學調查，共發出問卷五十份，回收三十五份。經由調查資料的統計，組合成為具備圖文傳播複製前數位能力者就業時適配之行業，進而發現數位能力適配就業行業的知識。最後，將研究結果整理、呈現並出版發表，以供相關運用之參考(含表 20 張、圖 1 張)。

關鍵字：圖文傳播、複製前數位能力，就業適配、行業、職涯進路

1. 賀秋白現為國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系助理教授
2. 徐明珠現為國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系兼任助理教授

壹、緒論

楊朝祥(1990)認為職業認知是學生對於職業的認識，及自身的態度和興趣的瞭解。另，尹鳳珠、陳茂全、歐碧玉、郭政源、傅美蓉與吳世政(2002)認為學生生涯進路抉擇，主因為學生依據教師或家庭所指導之職業概念，對於未來升學或就業管道抉擇之能力。

近年來，由於全球化與知識經濟的衝擊，加上勞動市場的急遽變化，讓青年朋友對未來常常感到徬徨，不知如何掌握生涯方向，在這波國際金融風暴所帶來的失業潮，大專畢業求職青年的衝擊更大(行政院青年輔導委員會，2010a)。

在因應數位通訊與技術蓬勃發展、圖文傳播製程數位化的大環境轉變下，圖文傳播教育也轉變為重視數位製程、與數位能力之培養。此種情況下，具備有圖文傳播數位能力者未來生涯進路如何？就業之際，適合之行業為何？他們的生涯規劃是選取何種行業為願景、為目標？

因此，為了協助圖文傳播藝術與相關學系之學生們對於職業的認識，並對於學生職業概念進行指導，教師們有責任提出實際有用的資料以供學生們參考，進而幫助學生們對職業生涯進路之抉擇，因而促動本調查研究之動機，進行職業生涯進路行業調查。

又因為圖文傳播之製程煩複，本研究針對製程之啓端「複製前」之階段為研究範圍。進行產業與學界調查，透過圖文傳播之「產業專家」與「學界專家」之意見蒐集與整理，運用統計軟體，進行統計與考驗，並將研究結果整理、呈現「具備圖文傳播複製前數位能力者職業生涯進路行業」之觀點與知識，並提出報告。

貳、文獻探討

一、圖文傳播複製前數位能力之探討

依據1999年8月1~6日在美國Ferris State University舉辦的第74屆The International Graphic Arts Education Association (IGAEEA)年度會議中，全體一致通過圖文傳播的定義：Graphic Communications—the processes and industries that create, develop, produce, and disseminate products utilizing or incorporating words or pictorial images to convey information, ideas, and feelings. GC products facilitate learning, enjoyment, motivation, and commerce. Graphic Communications includes the family of market segments embracing the technologies of printing, publishing, packaging, electronic imaging, and their allied industries; they are often referred to as the graphic arts, print, or imaging industries (Graphic Communications Council, 1999)，意思是：圖

文傳播是進行創意(發想)、開發、生產和傳播各種運用或包涵文字、圖案、圖像之產品以傳達資訊、思想和感情之多種製程和各種產業。圖文傳播的產品促進學習、樂趣、動機、和商業。圖文傳播族群之市場區隔，包含印刷、出版、包裝、電子影像以及其他相關產業等；他們常常被稱為印刷藝術(印藝)(graphic arts)、印刷(print)或影像(imaging)等產業。

圖文傳播相關學系則定位在圖文資訊的加工處理與視覺再現的工程技術為主的方向，主要分為三個屬性：即是圖像與文字的加工處理、傳播與視覺再現；提供圖文資訊之附加產品的生產與服務；綜合各種高科技，特別是電腦技術、網路技術、媒體技術，以及各種器材的相互應用(魏裕昌、陳其陽、趙寧、徐道義，2003)。

「圖文傳播」，顧名思義是圖像與文字的傳播，於是圖像與文字的來源、內容和媒介、對象以及效果的探討，成了圖文傳播重要的內涵。一言以蔽之，就是要促使傳播者能夠針對特定的閱聽者傳達其圖像與文字訊息的效果。然而隨著資訊傳播科技的日新月異，圖文傳播已然突破了靜態的文字和傳統影像的傳輸方式，而能夠結合電腦科技，運用各種資訊技術，呈現「數位化」、「科技化」和「資訊化」的文字、圖像、影像、語音等整合式訊息，開啓了圖文傳播劃時代的新紀元(徐明珠，2006)。

賀秋白、徐明珠(2007)則指出「圖文傳播複製前數位能力」為，作品大量複製之前，「創作、策略規劃、載體選擇、創意發想、設計美編、複製前作業」這些製程適當地操作與使用圖文傳播數位工具與設施、應用軟體、以及網際網路，將圖像、影像、語音與文字等數位化資源進行辨認、取用、處理、整合、評量、分析與綜合，使之適合流傳的再創造活動等之能力。

賀秋白、徐明珠(2007)歸納國內外圖文傳播有關之能力，並摘取複製前數位能力有關者計八個層面及十六個向度，分別為：一、圖文傳播複製前製程設備使用(1. 複製前製程硬體設備、2. 複製前製程軟體設備)。二、圖文傳播原稿製作(3. 作品原稿)。三、圖文傳播作品設計與規劃(4. 紙本載體、5. 數位載體、6. 總體規劃)。四、圖文傳播內容製作(7. 圖像影像、8. 文字、9. 聲音視訊音效)。五、圖文傳播內容整合(10. 內容整合)。六、圖文傳播內容呈現(11. 數位媒體呈現、12. 類比媒體呈現)。七、圖文傳播管理(13. 色彩管理、14. 製程與典藏)。八、圖文傳播網路使用(15. 網路通訊、16. 網路運用)。

二、行業

(一) 行業之定義

聯合國對於行業標準的分類:International Standard Industrial Classification of All Economic Activities; ISIC，分為Section、Division、Group和Class四個層次，17 Sections (A thru Q), 60

Divisions (2-digit), 159 Groups (3-digit), 292 Classes (4-digit) (United Nations Statistics Division, 2010)。加拿大統計局也指出，行業(產業)的定義(Definition of industry)：一個行業的定義是一組主要的生產實體，基本上使用同樣的生產過程，以生產商品和服務(An industry is defined as a group of producing entities that primarily use essentially the same kind of production processes in order to produce goods and services.) (Statistics Canada, 2002)。

「行業」一詞係指經濟活動部門之種類，包括從事生產各種有形商品與提供各種服務之經濟活動在內。一般人常將工作場所隸屬的行業與個人所擔任的職業混為一談，為避免誤解，對二者之區別首須加以說明(行政院主計處，2006a)。行業指工作者工作場所隸屬之經濟活動部門，職業則指工作者個人本身所擔任之職務或工作；以印刷廠所僱司機為例，在職業分類中司機屬運輸工具操作工，在行業分類中，因印刷廠之經濟活動為印製，屬製造業之印刷製造業。簡言之，所謂行業，係指經濟活動部門之種類，而非個人所從事之工作，每一類行業有一定主要經濟活動，但因分工關係，往往需要各種不同職業工作人員，而同一種職業之工作人員，亦常分布於各種不同之行業(行政院主計處，2006a)。

(二) 與圖文傳播有關之行業：

1. 數位內容相關行業：有八項，數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、數位學習、數位出版與典藏(註：本研究將數位出版列為出版行業項下)、內容軟體、網路服務(經濟部，2002；經濟部工業局，2003；數位內容學院，2006)；
2. 文化創意產業：有13項，視覺藝術、音樂與表演藝術、文化展演設施、工藝、電影、廣播電視、廣告、設計、設計品牌時尚、建築設計、創意生活、數位休閒娛樂、出版(行政院文化建設委員會，2004；徐明珠，2006)；
3. 印刷業：有九項，印前設計、印前製版、凸版印刷、平版印刷、網版印刷、凹版印刷、數位印刷、印後加工、影印業(行政院主計處，2006b)；
4. 出版業：有八項，圖書出版、新聞出版、通訊稿業、有聲出版(聲音錄製及音樂出版業)、雜誌出版、數位出版、軟體出版業、其他出版業(行政院主計處，2006c)；
5. 攝影與其他：有五項，應用(商業、廣告)攝影、婚紗攝影、沖印店、傳播及節目播送業、資料處理及資訊供應服務業。以上，總計有43項，供編製問卷之內容調查項目(主計處，2006c；賀秋白、徐明珠，2007；徐明珠、賀秋白，2008；行政院新聞局，2006)。

三、生涯進路

Super(1980)定義職業生涯為：一個人在一生中所經歷與扮演的工作角色與序列之組合。
(A career is defined as the combination and sequence of roles played by a person during the course

of a lifetime.)

Greenhaus, J.H., Callanan, G.A., and Godshalk, V.M. (2010)幾位學者則將職業生涯定義為：橫跨一個人的生命過程中與工作有關的經驗之模式(the pattern of work-related experiences that span the course of a person's life)。

職涯進路的建置系指學校各系科針對其畢業生暨校友的就業或升學狀況，與系科開設的課程內容進行整合性與關聯性的探討，可清楚明白所就讀之系科畢業後升學與就業之管道，以避免畢業後之茫然不知所措(行政院青年輔導委員會，2010b)。

四、職業適配

國外學者Ginzberg、Ginsberg、Axelrad與Herman (1951)認為職業生涯的抉擇是一個發展的歷程，分別是十一歲前的幻想期(fantasy)、十一至十七歲的試驗期(tentative)及十七歲至成人初期的實際期(realistic)三個階段。Super(1972)則另提出職業生涯發展階段應為：成長(Growth)(出生至十四、五歲)、探索(Exploration)(十五至二十四歲)、建立(Establishment)(二十五至四十四歲)、維持(Maintenance)(四十五歲至六十四歲)、衰退(Decline)(六十五歲以上)。

職業適配性(Occupational Fitness)乃描述當個人與組織相互覺得背景相似時，會互相產生吸引，使得員工得以進入組織並有最適表現的工作職務(闕淑嫻，2002)。而國外的研究Holland(1973)指出「適配性高」是指「人格的性向興趣與選擇的工作同一類型，工作起來較能夠得心應手，也較能夠成功而出人頭地」。

本研究之職業適配意指「具備圖文傳播複製前數位能力者，適合哪些行業(產業)」以協助未來繪製職涯進路圖之用。

參、研究方法

研究之進行分成兩項主軸，一是文獻探討，二是以立意抽樣進行產業與學界調查研究。再將產學調查問卷調查結果之敘述統計作分析處理。形成行業之適配性予以分級，然後，重新排列行業之最適配、適配性。茲將研究架構、研究步驟、研究限制與研究範圍敘述如下：

一、研究之架構

研究之架構，敬請參見圖1所示。

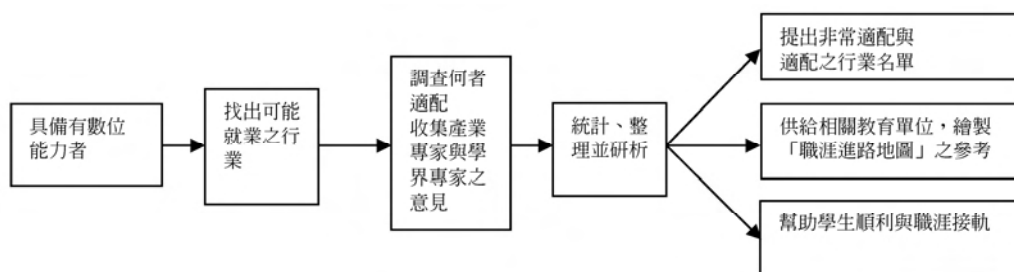


圖 1 研究架構

二、研究之步驟

(一) 文獻探討

進行初步分析，探討適合圖文傳播畢業生之行業，最後摘取「數位內容產業」、「文化創意產業」、「出版業」、「印刷業」、「攝影業」、「影印業」等。為調查之行業項目。

(二) 產業與學界調查

1. 調查之對象：

母群體為圖文傳播數位能力之「產業專家」及大學圖文傳播數位能力相關「學者專家」。

2. 抽樣之方法：

本研究是以立意抽樣之敘述統計作分析處理。採立意抽樣法，緣自於中華印刷科技學會會員們為圖文傳播領域之學者與產業專家，故於該學會年度大集會之時，分發問卷給參與會議之會員們進行產學專家調查。

3. 研究工具：

產業與學界調查研究之工具為一份自行設計之問卷，該問卷調查幾十個次級產業與細項分類，並詢問「非常適合、適合、普通、不適合、非常不適合」五等量表。先進行少量測試，再進行問卷之修訂，然後才正式施測。經過統計，轉換成為「非常適配、適配、普通適配」三個等級。

4. 調查實施：

正式施測時，共發出問卷五十份，回收三十五份。進行調查獲取產業與學界對具備圖文

傳播複製前數位能力者未來就業時適配之行業之觀點。

（三）統計分析

描述、組織、綜合、分析和解釋量的資料、方法或程序，是為統計，透過統計處理可把個別觀察而得的資料組合成為整體的特徵而形成原理原則，故本研究經由調查所得資料的統計，組合為具備圖文傳播複製前數位能力者就業時職涯進路之行業，形成原理原則，進而發現圖文傳播數位能力與就業時職涯進路之行業的知識。

統計之結果，依照「眾數」挑選出就業時職涯進路之行業適配性等級，並將參照施純協等(1995, 68)所述：「五等區間分界點分別為4.19, 3.35, 2.65, 1.81, 1.00，重要等級為非常重要(4.19~5.00)、重要(3.35~4.19)、普通(2.65~3.35)、不重要(1.81~2.65)、非常不重要(1.00~1.81)」，推論適配行業之等級，提出對照比較。

三、研究限制

本研究進行調查時間在《文化創意產業發展法》公告之前(行政院文化建設委員會，2010)，故本調查之產業項目仍以「文化創意產業發展計畫」十三項為準(行政院文化建設委員會，2004)，並非新法公告之十五項(行政院文化建設委員會，2010)。

由於出版行業中有數位出版分項，所以將數位內容產業中的數位出版與典藏，本文修定為數位典藏，進行研究。

行政院主計處之行業標準分類，第八次修訂，將「印刷產業」改為「印刷及資料儲存媒體複製業」；「有聲出版」改為「聲音錄製及音樂出版業」(行政院主計處，2006d)。

四、研究範圍

本研究之調查未包含「升學」、「從事公職之職涯」與「從事學術教育之職涯」在內。

肆、施測與討論

產學調查研究之工具為一份自行設計之問卷「適配之行業問卷」，該問卷調查四十二個次級產業與細項分類，並詢問「非常適合、適合、普通、不适合、非常不适合」五等量表。正式施測共發出問卷五十份，回收三十五份。進行調查獲取產業與學界對具備圖文傳播複製前數位能力者未來就業時適配之行業之觀點。

一、研究工具信效度

研究工具之信效度考驗，將運用統計軟體SPSS計算Cronbach Alpha係數，可信度係數對

照表如下表(表1)。

表 1 可信度高低與 Cronbach α 係數之對照表

可信度	Cronbach α 係數
不可信	Cronbach α 係數 < 0.3
勉強可信	$0.3 \leq \text{Cronbach } \alpha \text{ 係數} < 0.4$
可信	$0.4 \leq \text{Cronbach } \alpha \text{ 係數} < 0.5$
很可信 (最常見)	$0.5 \leq \text{Cronbach } \alpha \text{ 係數} < 0.7$
很可信 (次常見)	$0.7 \leq \text{Cronbach } \alpha \text{ 係數} < 0.9$
十分可信	$0.9 \leq \text{Cronbach } \alpha \text{ 係數}$

資料來源：吳宗正、吳育東(2000)。

(一) 問卷的信效度

研究工具「適配之行業問卷」之信度考驗，Cronbach' s Alpha係數為0.939，高於0.9表示信度為「十分可信」(請見表2，及表1「可信度高低與Cronbach α 係數之對照表」)。

表 2 研究工具「適配之行業問卷」之信度考驗

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	42

(二) 平均數

受試者樣本平均數為「3.9048」分數介於(4 $\geq$ M $>$ 3分)或施純協等(1995)之3.35~4.19間，達到「重要或適配」的程度 (表3)。

表 3 受試產學專家對於適配之行業看法之平均數

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
適配之行業	35	3.9048	.41949	.07091

(三) 產業調查問卷內部一致性分析

產業調查問卷統計結果發現「適配之行業」整體內部一致性 Cronbach's Alpha係數為 0.939，一致性「十分可信」。

二、受試樣本資料統計

圖文傳播產業與學界之調查，統計受試之產業專家們與學界專家們之學歷、學界專家任教的學校、統計工作年資之分布情況，受試者教育水準、圖文傳播工作年資、性別之分佈，產業專家與學界專家之比例等，分述如下：

(一) 受試者基本資料描述

受試之圖文傳播產業之學者與專家，性別分布，男性居多、圖文傳播系以及其前身印刷系畢業者居多、學歷以碩士程度者居多、工作年資以廿一年以上者居多、目前工作以教育訓練以及數位內容者居多，次為印前製程者、以及產業的專家比產業之學者多。

1. 性別

受試之圖文傳播產業之學者與專家，性別分布，男性佔82.9%、女性佔14.7%(表4)。

表 4 受試之圖文傳播產學專家性別

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	男性	29	82.9	85.3	85.3
	女性	5	14.3	14.7	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

2. 畢業科系

受試之圖文傳播產業之學者與產業之專家們學習背景，畢業自印刷系所(即圖文傳播前身)佔65.7%，圖文傳播系所者佔14.3%(兩者合計佔80%)，設計系所者佔2.9%，資訊系所者佔5.7%，其他系所者佔11.4%(表5)。

表 5 受試之圖文傳播產學專家畢業科系

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	印刷系	23	65.7	65.7	65.7
	圖文傳播	5	14.3	14.3	80.0
	設計	1	2.9	2.9	82.9
	資訊	2	5.7	5.7	88.6
	其它	4	11.4	11.4	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

3. 學歷

圖文傳播產業調查抽樣獲得的產學專家樣本，碩士佔51.4%、博士佔22.9%，合計研究所以上程度產學專家們，佔74.3%。大學程度佔22.9%、專科程度佔2.9%。足見受試之圖文傳播產業產學專家之水準(表6)。

表 6 受試之圖文傳播產學專家學歷

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2 專科	1	2.9	2.9	2.9
	3 大學	8	22.9	22.9	25.7
	4 碩士	18	51.4	51.4	77.1
	5 博士	8	22.9	22.9	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

4. 工作年資

圖文傳播產業調查，抽樣獲得的受試樣本，工作年資在十六年以上者佔74.3%。廿一年以上者佔42.9%、十六年至廿年間者佔31.4%、十一年至十五年者佔8.6%、五年以下者8.6%、六年至十年間者佔8.6%。足見受試之學者與專家們之工作年資經歷豐富(表7)。

表 7 受試之圖文傳播產學專家工作年資

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5 年以下	3	8.6	8.6	8.6
	6-10 年	3	8.6	8.6	17.1
	11-15 年	3	8.6	8.6	25.7
	16-20 年	11	31.4	31.4	57.1
	21 年以上	15	42.9	42.9	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

5. 學界專家分佈

圖文傳播產業之學者佔全體受試者45.7%，其中任教於國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系者佔11.4%、國立臺灣師大圖文傳播學系者佔11.4%、世新大學圖文傳播暨數位出版學系者佔14.3%、文化大學資訊傳播學系(原印刷傳播學系)任教者佔2.9%、國防大學中正理工學院測繪系者佔2.9%，其他學校者佔2.9%。或者說，全體的學者專家們，任教於台灣藝術大學圖文傳播學系者佔25%、台師大圖文傳播學系者佔25%、世新大學圖文傳播學系者佔31.25%、文化大學資訊傳播學系(原印刷傳播學系)任教者佔6.25%、國防大學中正理工學院測繪系者佔6.25%，其他學校者佔6.25%(表8)。

表 8 受試之圖文傳播產學專家圖文傳播學界教師分佈

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	非專職教師	19	54.3	54.3	54.3
	臺藝大圖傳	4	11.4	11.4	65.7
	臺師大圖傳	4	11.4	11.4	77.1
	世新大學圖傳	5	14.3	14.3	91.4
	文化大學資傳	1	2.9	2.9	94.3
	中正理工測繪	1	2.9	2.9	97.1
	其它	1	2.9	2.9	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

註：兼職教師 10 名，佔 25.7%。產業專家 10/19 在大學兼課。

6. 產業專家與學界專家分佈比較

受試之圖文傳播學者們與產業專家們之分佈，比例為產業專家佔54.3%、學者佔45.7% (表9)。

表 9 圖文傳播產業專家與學界專家分佈比較

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 產業專家	19	54.3	54.3	54.3
學界專家	16	45.7	45.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

(二) 受試者綜合描述

宏觀檢視「受試之圖文傳播產業學者與專家們」，七成四為研究所碩士水準以上；產業專家佔五成四、學者專家佔四成六；工作年資在十六年以上者佔七成四、十一年以上者佔八成三。屬於高學歷、資深之圖文傳播產業之學界專家與業界專家。

微觀說明「受試之圖文傳播產業學者與專家們」性別分布，男性居多(男性佔82.9%、女性佔14.7%)；圖文傳播系以及其前身印刷系畢業者居多(學界學者與產業專家們學習背景，畢業自圖文傳播系者共80%，圖文傳播系前身佔65.7%，圖文傳播系所者佔14.3%，設計系所者佔2.9%，資訊系所者佔5.7%，其他系所者佔11.4%)；學歷以碩士程度者居多(碩士佔51.4%、博士佔22.9%，合計研究所以上程度產學專家們，佔74.3%。大學程度佔22.9%、專科程度佔2.9%。足見圖文傳播產學專家之水準)；工作年資以廿一年以上者居多(工作年資在十六年以上者佔74.3%。廿一年以上者佔42.9%、十六年至廿年間者佔31.4%、十一年至十五年者佔8.6%、五年以下者8.6%、六年至十年間者佔8.6%。足見受試之學者專家們之工作年資經歷豐富)；目前工作以教育訓練以及數位內容者居多、次為印前製程者(比例最多者為圖文傳播教育訓練22.9%、數位內容22.9%，以及印前製程、複製前製程佔17.1%。為產業專家佔54.3%、學者佔45.7%)；工作地以北部居多(北部為94.3%、南部佔5.7%)、以及產業的專家比產業之學者多(產業專家佔54.3%、學者佔45.7%)。學者專家們，任教於國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術學系者佔25%、國立臺灣師大圖文傳播學系者佔25%、世新大學圖文傳播暨數位出版學系者佔31.25%、文化大學資訊傳播學系(原印刷傳播學系)任教者佔6.25%、國防大學中正理工學院測繪系者佔6.25%，其他學校者佔6.25%。

三、產業與學界對具備數位能力者就業時適配之行業看法之調查

回收之研究工具，運用統計軟體SPSS進行「平均數、標準差、眾數；K-S檢定法(Kolmogorov-Smirnov Z值計算)」各種統計方法以建立分析資料。

統計分析上，對於實際次數分配與理論分配是否配合適當的問題，是屬適合度檢定問題，可依K-S檢定法進行(阮正治、江景清，2004)。

(一) K-S Test Z值、眾數、平均數、標準差

本研究進行Kolmogorov-Smirnov Z值計算、平均數、標準差與眾數等，也同時產出眾多資料表格。例如「數位內容相關行業One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test表」、「數位內容產業平均數、眾數與標準差Statistics」等表格。

據統計量數Cronbach's Alpha係數為0.939，一致性為「十分可信」，顯示產學專家們已達成一致性共識，針對各個項目分別分析如後：

(二) 數位內容相關行業

表 10 數位內容相關行業適配調查

行業項目	眾數 Mode	平均數 Mean	標準差 Std. Deviation	K-S 檢定法 Z 值 Kolmogorov-Smirnov Z	雙側近似概率 Asymp. Sig. (2-tailed)
數位遊戲	4	3.49	.822	1.470	.026
電腦動畫	4	3.74	.938	1.774	.004
數位影音	4	3.74	1.004	1.358	.050
行動應用	4	3.80	.944	1.955	.001
數位學習	4	4.26	.980	1.512	.021
數位典藏	4	4.31	.785	1.617	.011
內容軟體	4	3.80	.874	1.544	.017
網路服務	4	3.69	.907	1.230	.097 *

註：本研究將數位出版列為出版行業項下

根據上列統計資料顯示(表10)，本研究之數位內容相關行業適配調查，八個行業項目之眾數，都為4分，表示上列八類行業均為「適配」之行業。平均數則除了「數位學習、數位典藏」兩個行業外，皆介於3.49分到3.80分之間。K-S Test之Z值顯示圖文傳播產學專家們針對具備了

圖文傳播數位能力者就業時，適配之行業看法的統計結果，P值顯示K-S指數Z值已達顯著水準之行業將考慮列為適配以及非常適配之行業。其中一項行業：「網路服務」P是 $0.097 > 0.05$ ，平均數為3.69，將來分級時可以考慮改列為普通適配之行業。

(三) 文化創意相關行業

表 11 文化創意產業適配調查

行業項目	眾數 Mode	平均數 Mean	標準差 Std. Deviation	K-S Z 值 Kolmogorov-Smirnov Z	雙側近似概率 Asymp. Sig. (2-tailed)
視覺藝術	4	3.80	.759	1.544	.017
音樂與表演藝術	3	3.17	.985	1.366	.048
文化展演設施	3	3.09	.951	1.393	.041
工藝	3	3.40	.847	1.497	.023
電影	3	3.31	.993	1.157	.137 *
廣播電視	4	3.40	.976	1.280	.076 *
廣告	4	4.06	.765	1.599	.012
設計	4	4.11	.718	1.739	.005
設計品牌時尚	4	3.60	.914	1.423	.035
建築設計	3	3.06	1.027	1.230	.097 *
創意生活	4	3.60	.881	1.458	.028
數位休閒娛樂	4	3.83	.785	1.779	.004
出版(另列表)					

根據上列統計資料顯示(表11)，本研究之文化創意產業適配調查，十二類行業項目(第十三類出版，另外單獨調查)之「眾數」，七類為4分可列為「適配」之行業、五類為3分可列為「普通適配」之行業。「平均數」則除了「廣告、設計」兩個行業外，其餘皆介於3.06分到3.83分之間。K-S Test之P值顯示K-S指數Z值已達顯著水準之行業將考慮列為適配以及非常適配之行業。其中三項行業：「電影、廣播電視以及建築設計」P是0.137, 0.076以及 $0.097 > 0.05$ ，平均數為3.31, 3.40以及3.06，將來分級時可以改列為「普通適配」之行業。

(四) 出版相關行業

表 12 出版相關各行業適配調查

行業項目	眾數 Mode	平均數 Mean	標準差 Std. Deviation	K-S test Z 值 Kolmogorov-Smirnov Z	雙側近似概率 Asymp. Sig. (2-tailed)
圖書出版	5	4.51	.612	2.116	.000
新聞出版	5	4.26	.780	1.696	.006
通訊稿業	4	3.89	.832	1.591	.013
有聲出版(聲音 錄製及音樂出 版業)	4	3.97	.822	1.350	.052 *
雜誌出版	5	4.57	.608	2.296	.000
數位出版	5	4.60	.604	2.386	.000
軟體出版業	4	4.00	.804	1.437	.032
其他出版業	4	4.00	.728	1.437	.032
有聲出版：行業標準分類，第八次修訂，2006 年 5 月改為「聲音錄製及音樂出版業」					

根據上列統計資料顯示(表12)，本研究之出版相關各行業適配調查，八類行業項目之「眾數」部分，四類為5分可列為「非常適配」之行業、四類為4分為「適配」之行業。「平均數」則除了「通訊稿業、有聲出版」兩個行業外，其餘皆高於4.00分。K-S Test之P值顯示K-S指數Z值已達顯著水準之行業將考慮列為適配以及非常適配之行業。其中一項行業：「有聲出版(聲音錄製及音樂出版業)」P是0.052>0.05，平均數為3.97，將來分級時可以考慮改列為「普通適配」之行業。

(五) 印刷相關行業

表 13 印刷相關行業各細項分類適配調查

行業項目	眾數 Mode	平均數 Mean	標準差 Std. Deviation	K-S test Z 值 Kolmogorov-Smirnov Z	雙側近似概率 Asymp. Sig. (2-tailed)
印前設計	5	4.63	.598	2.475	.000
印前製版	5	4.57	.608	2.296	.000

凸版印刷	4	4.00	.767	1.606	.012
平版印刷	4	4.20	.719	1.410	.038
網版印刷	4	4.09	.702	1.555	.016
凹版印刷	4	4.00	.767	1.268	.080
數位印刷	5	4.54	.701	2.367	.000
印後加工	4	4.11	.832	1.348	.053
影印業	4	3.97	.664	1.707	.006

註：印刷產業(行業標準分類，第八次修訂，2006 年 5 月改為：印刷及資料儲存媒體複製業)

根據上列統計資料顯示(表13)，本研究之印刷相關行業各細項分類適配調查，八類行業項目之「眾數」，「印前設計、印前製版、數位印刷」三類為5分可列為「非常適配」之行業、六類為4分可列為「適配」之行業。「平均數」則除了「影印業」一個行業外，其餘皆高於4.00分。K-S Test之P值顯示K-S指數Z值已達顯著水準之行業將考慮列為適配以及非常適配之行業。其中二項行業：「凹版印刷、印後加工」P是0.080, 0.053>0.05，平均數為4.00, 4.11，將來分級時可以考慮改列為普通適配之行業。

(六) 攝影與其他相關行業

表 14 攝影與其他相關行業各細項分類適配調查

行業項目	眾數 Mode	平均數 Mean	標準差 Std. Deviation	K-S test Z 值 Kolmogorov-Smirnov Z	雙側近似概率 Asymp. Sig. (2-tailed)
應用(商業、廣告)攝影	4	3.91	.781	1.526	.019
婚紗攝影	4	3.74	.701	1.512	.021
沖印店	4	3.71	.622	1.808	.003
傳播及節目播送業	4	3.63	.690	1.973	.001
資料處理及資訊 供應服務業	4	3.83	.618	1.914	.001

根據上列統計資料顯示(表14)，本研究之攝影與其他相關行業各細項分類適配調查，五類行業項目之「眾數」，均為4分，均為「適配」之行業。「平均數」介於3.63至3.91之間。K-S Test之P值顯示K-S指數Z值已達顯著水準之行業將考慮列為適配以及非常適配之行業。所有的

P是<0.05。分級時可以全部列為適配之行業。

伍、研究結果

歸納本研究所得之成果，具備圖文傳播複製前製程數位能力者，將各適配之行業依照「眾數」給予分級、並製表顯示「非常適配的行業、適配的行業、普通適配的行業」，如下：

一、數位內容相關行業適配表

具備圖文傳播複製前數位能力者，就業時適配之數位內容相關行業調查，發現圖文傳播產業之產學專家們均認為數位內容產業中的八個行業屬於「適配」之行業，分別為，數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、數位學習、數位典藏、內容軟體、網路服務(表15)。

表 15 數位內容相關行業適配表

行業項目	非常適配	適配	普通適配
數位遊戲		●	
電腦動畫		●	
數位影音		●	
行動應用		●	
數位學習		●	
數位典藏		●	
內容軟體		●	
網路服務		●	

二、文化創意產業適配表

具備圖文傳播複製前數位能力者，就業時適配之文化創意產業關行業調查，發現圖文傳播產業之產學專家們認為「適配」之行業為：視覺藝術、廣播電視、廣告、設計、設計品牌時尚、創意生活、數位休閒娛樂七個行業。「普通適配」之行業為：音樂與表演藝術、文化展演設施、工藝、電影、建築設計五個行業(表16)。

表 16 文化創意產業適配表

指標項目	非常適配	適配	普通適配
視覺藝術		●	
音樂與表演藝術			●
文化展演設施			●
工藝			●
電影			●
廣播電視		●	
廣告		●	
設計		●	
設計品牌時尚		●	
建築設計			●
創意生活		●	
數位休閒娛樂		●	

三、出版相關各行業適配表

具備圖文傳播複製前數位能力者，就業時適配之出版相關各行業，發現圖文傳播產業之產學專家們認為「非常適配」之行業為：圖書出版、新聞出版、雜誌出版、數位出版四個行業。「適配」之行業為：通訊稿業、有聲出版、軟體出版業、其他出版業四個行業(表17)。

表 17 出版相關各行業適配表

指標項目	非常適配	適配	普通適配
圖書出版	●		
新聞出版	●		
通訊稿業		●	
有聲出版(註)		●	
雜誌出版	●		

數位出版	●		
軟體出版業		●	
其他出版業		●	

註：有聲出版(行業標準分類，第八次修訂，2006 年 5 月改為：聲音錄製及音樂出版業)

四、圖文傳播產業各細項分類行業適配表

具備圖文傳播複製前數位能力者，就業時適配之圖文傳播行業各細項分類各行業，發現圖文傳播產業之產學專家們認為「非常適配」之行業為：印前設計、印前製版、數位印刷三個行業。「適配」之行業為：凸版印刷、平版印刷、網版印刷、凹版印刷、印後加工、影印業六個行業(表18)。

表 18 圖文傳播產業各細項分類適配表

指標項目	非常適配	適配	普通適配
印前設計	●		
印前製版	●		
凸版印刷		●	
平版印刷		●	
網版印刷		●	
凹版印刷		●	
數位印刷	●		
印後加工		●	
影印業		●	

五、攝影相關行業各細項分類適配表

具備圖文傳播複製前數位能力者，就業時適配之攝影相關行業各細項分類調查，發現圖文傳播產業之產學專家們均認為攝影相關行業各細項分類中的五個行業均屬於「適配」之行業(表19)。

表 19 攝影相關行業各細項分類適配表

指標項目	非常適配	適配	普通適配
應用(商業、廣告)攝影		●	
婚紗攝影		●	
沖印店		●	
傳播及節目播送業		●	
資料處理及資訊供應服務業		●	

六、各行業之適配性匯總、排序

將前述統計表匯總整理，重新排列成為適配就業之行業表，如下表(表20)。

表 20 產學專家們認為具備複製前數位能力就業時適配之行業表

指標項目	非常適配	適配	普通適配
圖書出版	●		
新聞出版	●		
雜誌出版	●		
數位出版	●		
印前設計	●		
印前製版	●		
數位印刷	●		
數位遊戲		●	
電腦動畫		●	
數位影音		●	
行動應用		●	
數位學習		●	
數位典藏		●	
內容軟體		●	
網路服務		●	

具備圖文傳播複製前數位能力職業生涯進路行業調查

視覺藝術		●	
廣播電視		●	
廣告		●	
設計		●	
設計品牌時尚		●	
創意生活		●	
數位休閒娛樂		●	
通訊稿業		●	
有聲出版		●	
軟體出版業		●	
其他出版業		●	
凸版印刷		●	
平版印刷		●	
網版印刷		●	
凹版印刷		●	
印後加工		●	
影印業		●	
應用(商業、廣告)攝影		●	
婚紗攝影		●	
沖印店		●	
傳播及節目播送業		●	
資料處理及資訊供應服務業		●	
音樂與表演藝術			●
文化展演設施			●
工藝			●
電影			●
建築設計			●

(一) 非常適配之行業

具備圖文傳播複製前數位能力者「非常適配」之行業為：圖書出版、新聞出版、雜誌出

版、數位出版。印前設計、印前製版、數位印刷七個行業。

(二) 適配之行業

具備圖文傳播複製前數位能力者「適配」之行業為：數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、數位學習、數位典藏、內容軟體、網路服務。視覺藝術、廣播電視、廣告、設計、設計品牌時尚、創意生活、數位休閒娛樂。通訊稿業、有聲出版、軟體出版業、其他出版業。凸版印刷、平版印刷、網版印刷、凹版印刷、印後加工、影印業。應用(商業、廣告)攝影、婚紗攝影、沖印店、傳播及節目播送業、資料處理及資訊供應服務業，共計卅個行業。

(三) 普通適配之行業

具備圖文傳播複製前數位能力者「普通」適配之行業為：音樂與表演藝術、文化展演設施、工藝、電影、創意生活等五個行業。

陸、綜合結論

調查結果，可提供給相關教育單位，繪製「職涯進路地圖」之參考，內容如下：

「非常適配」就業的行業十一種之中，「圖書出版、新聞出版、雜誌出版、數位出版四項為出版產業；印前設計、印前製版、數位印刷三項為印刷產業；數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用四項為數位內容產業。

「適配」的行業中，數位學習、數位典藏、內容軟體、網路服務四項為數位內容產業；視覺藝術、廣播電視、廣告、設計、設計品牌時尚、創意生活、數位休閒娛樂七項為文化創意產業；通訊稿業、有聲出版、軟體出版業、其他出版業、傳播及節目播送業、資料處理及資訊供應服務業六項為出版產業；凸版印刷、平版印刷、網版印刷、凹版印刷、印後加工、影印業六項為印刷產業；應用(商業、廣告)攝影、婚紗攝影、沖印店三項為攝影產業。也由此可以窺得圖文傳播複製前數位能力與「出版產業、印刷產業、數位內容產業、文化創意產業、攝影產業」密不可分。

經此研究調查，可確知圖文傳播培育之人才將可提供出版產業、印刷產業、數位內容產業、文化創意產業、攝影產業之運用。也可提供清晰之職涯進路地圖給所培育之人才參考、協助順利就業與生涯發展。

以上研究所得，在生涯發展職涯進路方面，進一步可以依據行政院勞工委員會職業訓練局相關職業資料，職位名稱、工作內容及所需能力等多項資料進行彙整，以呈現該系學生從考慮入學開始至畢業後其相關進路及證照取得。建置職涯進路圖，呈現學生畢業出路（含升

學及就業），讓學生對於未來發展進路能夠一目瞭然。

雖然本研究問卷採用立意抽樣，樣本數少，但是受訪對象均具代表性，為求更為周全及完善，建議未來擴大深入研究與探討。

參考文獻

中文書目

- 行政院文化建設委員會(2004)。〈文化創意產業發展計畫〉。2010年4月2日，取自
http://web.cca.gov.tw/creative/page/page_02.htm
- 行政院文化建設委員會(2010)。《文化創意產業發展法》。99年1月7日立法院三讀通過。
中華民國99年2月3日，華總一義字第09900022451號。
- 尹鳳珠、陳茂全、歐碧玉、郭政源、傅美蓉、吳世政(2002)。國民中學職業試探課程學習成效提昇策略之研究。九十一年度教育部鼓勵中小學教師行動研究。
- 行政院主計處(2006a)。行業標準分類，第8次修訂—行業名稱及定義，說明。2007年12月16日，取自<http://www.stat.gov.tw/public/Attachment/652511153571.pdf>
- 行政院主計處(2006b)。行業標準分類，第8次修訂—行業名稱及定義，第C大類—製造業。2007年12月16日，取自
<http://www.stat.gov.tw/public/Attachment/642715204071.doc>
- 行政院主計處(2006c)。行業標準分類，第8次修訂—行業名稱及定義，第J大類—資訊及通訊傳播業。2007年12月16日，取自
<http://www.dgbas.gov.tw/public/Attachment/65169233971.doc>
- 行政院主計處(2006d)。行業標準分類，第8次修訂 (95年5月)，第8次與第7次修訂版對照表。2007年12月16日，取自
<http://www.stat.gov.tw/public/Attachment/651814355571.pdf>
- 行政院青年輔導委員會(2010a)。行政院青年輔導委員會大專校院提升青年就業力中區資源中心計畫簡介。2010年4月2日，取自
http://www.icopy.net.tw/pualu/?set=plan_synopsis。
- 行政院青年輔導委員會(2010b)。職涯進路。行政院青年輔導委員會大專校院提升青年就業力中區資源中心，2010年4月6日，取自
http://www.icopy.net.tw/pualu/?set=curriculum_passage。
- 行政院新聞局(2006)。出版年鑑.2006。第一版B105中華民國九十五年十月。台北市：行政院新聞局。
- 吳宗正、吳育東(2000)。LISREL模式應用於行動電話消費者滿意度之研究。國立成功大學統計研究所碩士論文，民國89年6月，P.29。
- 阮正治、江景清(2004)。「台灣企業信用評分模型建置與驗證」，金融聯合徵信中心信用資訊月刊，民國93年6月號。

- 施純協、李基常、何宏發、吳明果、辜輝趁、彭仁桂等（1995）。高級職業學校工科畢業生應具備之資訊能力分析研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告（NSC 84-2511-S-003- 079），頁68。
- 徐明珠(2006)。文化創意產業與圖文傳播人才培育。國政研究報告，教文(研)095-008號，中華民國九十五年 八月十六日，臺北市：國家政策研究基金會。
- 徐明珠、賀秋白(2008)。數位傳播時代下之印刷和出版產業定位探究--從行業標準分類的角度出發。國家政策研究基金會。國政研究報告。August 28, 2008，教文(研) 097-015號。
- 賀秋白、徐明珠(2007)。圖文傳播複製前數位能力。2007圖文傳播藝術與科技國際研討會。
- 楊朝祥(1990)。生計輔導—終生的輔導歷程。台北市：行政院青輔會。
- 經濟部(2002)。《加強數位內容產業發展推動方案》行政院九十一年五月十三日院台經字第0910022606號函核准。
- 經濟部工業局(2003)。2003數位內容產業白皮書，2010年4月2日，取自
<http://www.digitalcontent.org.tw/2003/main.htm>，頁6~10。
- 數位內容學院(2006)。數位內容產業定義與架構。2006年07月27日，取自
http://www.dci.org.tw/portal/display.jsp?definition_page=Portal.IntroducePage5
- 闕淑嫻(2002)。國內與外商銀行之管理型態、價值觀適配與組織公民行為之關係。國立中央大學人力資源管理研究所碩士論文，未出版，桃園。
- 魏裕昌、陳其陽、趙寧、徐道義（2003）：印刷教育變革。中國印刷學會年刊，2003，頁：6-18。

外文書目

- Ginzberg, E. , Ginsberg, S.W. , Axelrad, S. & Herman, J. L.(1951). Occupational Choice: An Approach to General Theory. N.Y.: Columbia University Press.
- Graphic Communications Council(1999). Definition of Graphic Communications. The 74th annual IGAEA conference, August 1-6, 1999. at Ferris State University, Big Rapids, MI.
- Greenhaus, J.H., Callanan, G.A., and Godshalk, V.M. (2010). Career Management (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications Inc.
- Holland, J. L.(1973). Making Vocational Choice : A Theory of Careers. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Statistics Canada(2002). Gross Domestic Product by Industry, Sources and Methods, 2002.
<http://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/workshops/2009/ottawa/AC188-Bk4.PDF>
- Super D.E.(1972). Vocational development theory: Persons, positions, and processes. In J. M.

- Whiteley & A. Resnikoff (Eds.), Perspectives on vocational development. Washinston, DC: American Personnel and Guidance Association.
- Super, Donald E. (1980). A life-span, life-space approach to career development. Journal of Vocational Behavior. Volume 16, Issue 3, June 1980, Pages 282-298.
- United Nations Statistics Division (2010). North American Industry Classification System (NAICS). National Classifications, United Nations Statistics Division - Classifications Registry. 2010/4/6 retrived from <http://unstats.un.org/unsd/cr/ctryreg/ctrydetail.asp?id=263>

A Survey Study of Potential Professions for Students Who Possess Digital Competence in the Field of Graphic Communications

Chiu-Pai HO¹

Ming-Ju HSU²

Abstract

What are the potential professions considered suitable for students who are digitally competent in Graphic Communications? Questionnaires specifically designed to find the answer for this question were distributed to both industrial professionals and academic experts in educational institutes to collect data for further analysis. The purpose of this survey study was to provide a summary and overview of potential professions for students who received educational trainings and possess sufficient digital competence in the field of Graphic Communications. Hopefully this study can provide a career map for these students, help them understand their career pathways more clearly and give them a better head start. A total of 50 copies of the survey questionnaires were sent out and 35 of them received back from the industrial professionals and renowned academic experts. The data were analyzed by statistical methods to compile the list of potentially suitable professions for students who possess digital competence in Graphic Communications; critical aspects of knowledge and skills essential to be successful in these professions were also compiled and presented in this survey study, which composed of 20 Tables and 1 Figures, respectively.

Keywords: Graphic Communications, Pre-reproduction Digital Competence, Occupational Fitness, Professions, Career Pathway.

1. Assistant Professor, Department of Graphic Communication Arts, National Taiwan University of Arts.

2. Part-time Assistant Professor, Department of Graphic Communication Arts, National Taiwan University of Arts.

中華樂舞文明與葫蘆神話之研究

林秀貞

摘 要

人類藉由葫蘆多籽的特徵，從形象的意象轉換成具體的圖騰信仰，在祭祀活動中，藉葫蘆的特徵表現出繁衍後代的期望，本文從文獻、文物以及中國西南各少數民族的文獻資料相互印證之心得，發現葫蘆與人之出生到死亡，都有著不解之緣。

初民用葫蘆製器，在叩皿或吹奏時，肢體的律動應節而歌，擊節起舞，在拙樸激越的歌舞聲中，歌頌著葫蘆賜予人類的生存與繁衍，自此華夏的樂舞文明由是而生。

關鍵字：圖騰、律動、葫蘆、生殖、洪水神話

壹、前言

中國文明與神話息息相關，神話雖有荒誕附會之嫌，然而從民族學、民俗學、人類學、考古學、藝術等領域的角度探討，綜合先進鴻儒的研究成果，經系統的歸納，可以找到神話傳說中，構成故事情節的基本條件，無論從歷史的縱向研究，或是從不同地區，不同領域的橫面探討，都可以看到初民在求生過程中累積經驗，對周遭的人、事、物在意象的發展下，添加了意義而逐漸定型，以人類對葫蘆意象與生殖期望的母體崇拜為例，便是顯著的例子。

「文化」，是觀念的發展和意義的累積，人類的歷史，是人們思想觀念在累積中傳承的結果，先民對熟悉的事物，在歷史的長河中逐漸沉澱、轉化，以至變形。因此古老傳說的流韻，往往在民間的風俗中可以找到一些遺緒，此即「禮失求諸野」的道理。本文從人類學、民族學、民俗學的角度，去探討葫蘆神話與華夏民族舞蹈的起源，得知人類藉由葫蘆的特徵，以初始的靈覺視為圖騰崇拜之，在祭祀活動中用葫蘆與竹製的蘆笙助興歌舞，當情緒激昂時，情不自禁地手舞足蹈，此即《詩》序所謂舞蹈的起源¹，聞一多也認為：「舞蹈是人類生命情調最直接、最生動的表現。」²，初民率真拙樸、至情至性的肢體律動，揭開了華夏樂舞史的序幕。

初民進行生殖崇拜時，載歌載舞歌頌葫蘆賜予的生命與繁衍的期望，祭儀上「吹笙」助興手舞足蹈，激越的情緒在連袂起舞中自行擇配以至「催生」，同時也延續了華夏民族的命脈。本文從葫蘆崇拜的精神層面，以至葫蘆製器的物質層面，探討人類在葫蘆笙的樂音中即興起舞的本能與期望。從洪水滔天、人類再生與女媧作笙簧的傳說中，可以解讀神話深層的寓意，探究出初民的心理期望、思想意識、精神面貌以及活動訊息，所以聞一多認為(1993)³：「褪去神話誇張的面紗，實為歷史的本質」。筆者從葫蘆製器的實用性、葫蘆生人、生殖崇拜與匏樂「吹笙」的象徵意涵，去類推洪水神話與葫蘆生人的寓意，其實葫蘆神話也非無的放矢的虛構與附會，各民族雖然在神話的情節上有些差異，然而神話核心的內容，表達了人類的祖先是來自葫蘆，並對生命有綿延不斷的期望。從文化發展的規律可知，一個民族自有文化以來，隨著時間的推移，在歷史的潮流中流變，文化在發展的過程中，神話常會出現分解、變異、轉移、重合、回歸等現象(鄧鈞，2006)，洪水、葫蘆神話在西南諸多民族流傳甚廣，各民族在文化沖擊、交流、涵化中相互吸收，依照自己的傳統背景，增減、修撰到本民族的文化框架中，而有洪水災難、兄妹成婚、葫蘆生人等神話內容，諸族先民對葫蘆初始的靈覺，從圖騰信仰、生殖崇拜的「吹笙」以至「催生」中延續華夏民族的命脈，因此歸納葫蘆神話的核心，可以說葫蘆孕育了中華樂舞的文明。

貳、人從哪裡來

當人類登上歷史的舞台，首先面對的是自然環境、野獸、外敵、疾病的威脅與考驗，為厚實群居的力量，繁衍子孫是共同的期望。初民從事物形象的聯想、附會、隱喻，漸漸形成神話的架構，起初的人類無法理解生育是兩性交媾的結果，只知女性有繁衍後代的能力，於是虔誠地進行生殖崇拜，這種將崇拜心理轉嫁在某種事物的形象上，藉由聯想依附在神話中代代相傳。相傳大禹是其母食薏苡所生，契為其母吞食玄鳥蛋後懷胎生的，而棄則是母親姜源履上帝之足跡而懷孕的(陶陽、鍾秀，1990)，這種沒有經過兩性交媾的「感生」妊孕，或女性感應氏族圖騰生育的傳說，說明了母系氏族社會只識其母不知其父的事實，也證明了初民在采集生活中，已經知道薏苡可以作為利用、厚生的經濟作物，而卵生的傳說，不只商契獨有，其他族群如苗、瑤、仡、畚、壯、侗、黎等各民族，也有類似的神話(龔維英，1987)。

初民在賦予繁衍後代與創造萬物的信仰下，有關的神話皆反映在孕育萬物的生殖期望中，由於「葫蘆」多籽，葫內果實累累容易繁殖，因此葫蘆成為人們繁衍子孫最好的象徵，《開元占經·砥中官占篇》有言：「瓠瓜星主后宮」，「瓠瓜星明，則……后宮多子孫，星不明，后宮失勢。」又曰「瓠瓜，天瓜也。性內文明而有子，美盡在內。」這些妙喻與象徵，讓初民借助葫蘆形象，綜合了虛幻的信念與想像，塑造了一個具象的典範，並成為原始初民圖騰崇拜的精神支柱(劉小幸，1990)。圖騰totem一詞本是印地安語的音譯，意為「彼之血族」、「種族」，原始社會中的氏族，常以動、植物、無生物或自然現象奉為圖騰，並作為區分氏族的標誌，同時對信仰的圖騰有一些傳說與崇拜的儀式，氏族中人也深信氏族與圖騰有血緣關係(楊和森，1987)。彝族在創世史詩《葛梅》中，就有近似漢族盤古開天的創世神話，認為宇宙萬物是由虎屍分解而成的，彝族人為感念牠的犧牲而奉虎為圖騰崇拜之。在眾多紛紜的創世神話中，目前流傳最廣，民間遺有風俗者，莫過於葫蘆創世神話，華夏先祖出自母體葫蘆的瓠生神話，除了漢民族之外，劉堯漢(1980)在《中華民族的原始葫蘆文化》中指出：

在中華民族這個大家庭，許多成員的先民都曾崇拜過葫蘆；時至現代，還有相當多的民族如漢、彝、怒、白、哈尼、納西、拉祜、基諾、苗、瑤、畚、黎、水、侗、壯、傣、布依、仡佬、獨龍、佤等族，都有關於中國各族出自葫蘆的傳說……。各族語言有別，但都以表徵女媧、伏羲的葫蘆為原始共祖。由此連同《詩經》「綿綿瓜瓞，民之出生」所表達的以漢族為主體的中華民族淵源於以瓜瓞為象徵的공동體。這都反映了葫蘆崇拜的廣泛性與源遠流長。

初民從「綿綿瓜瓞」的葫蘆形象，轉換成「民之初生」的具體期望⁴，將精神的依託具象化地奉葫蘆為圖騰崇拜之，從原始的祭祀活動，可以窺探先民的生活型態、思想意識、精神面貌

以及活動訊息，所以聞一多認為(1993)，從神話中可以找到歷史的本質，在創世神話中，洪水的毀滅與重生，增加了故事的張力，也生動了史詩的內容：天神格茲給善良的兄妹一粒葫蘆種籽後，利用山洪懲戒人類、毀滅人類，當萬物皆毀時，唯有兄妹二人躲入長成的葫蘆內才倖免於難，日後兄妹婚配而繁衍人類。神話中兄妹兩性婚配的安排，說明了初民已從蒙昧的「感生」生育，理解到人類的出生，是兩性結合的結果。山洪帶給人類毀滅與重生的傳說，其實是對葫蘆的隱喻與聯想，遠古洪水給予初民的恐懼與災難，讓他們聯想到孕婦分娩時的苦難與折磨，人們隱喻大腹便便即將臨盆的胎兒有如瓜熟落地，而女性生產現象的破水，有如山洪爆發一般，這種威脅讓人對生產的危險聯想在一起(普珍，1993)。彝族的創世史詩說：「兄妹兩個人，生下一個葫蘆瓜，取出刀來分兩半，漢族有了百家姓，彝族有了十二支。」有關洪水神話與廬生傳說，聞一多在《伏羲考》中，統計有四十九則洪水的故事，而洪水滔天的避禍工具有葫蘆、瓜、鼓、臼、木桶、床、舟等(呂昭義，2009)。劉惠萍在《伏羲神話傳統與信仰研究》一書中，歸納出中國少數民族，近似的傳說故事，其內容不離兄妹在毀滅性的洪水中，重生婚配以繁衍後代，各族雖有情節的出入，但凝結共識的葫蘆文化卻是一致的。茲摘錄學者專家的研究，列舉各族的創世神話如下：

各民族的創世神話 (表一)

族群別	避禍工具	人物	神話故事的情節
白族	金鼓	兄妹	龍王為破解廟中的卜卦，反行雨點，造成洪災，觀音留下兩兄妹，藏在金鼓裡，後兩人結成夫妻生男育女流傳後代 ⁵ 。
納西族	牛皮囊	利恩兄妹	利恩兄妹結婚，觸怒天神，於是藏進皮囊避難，後與仙女結婚，生下三子，成為藏族、納西族和白族的祖先 ⁶ 。
景頗族	木鼓	諾強姊弟	洪水淹沒了大地上的萬物，諾強和姐姐做了夫妻，生了一個肉團，肉團變成了各民族的祖先 ⁷ 。
廣西瑤族	葫蘆	兄妹	地上下了九十九天的雨，洪水滔天，兄妹躲進葫蘆裡而存活，後來生了六男六女，成了藏、白、克欽、漢、怒族及傈僳族的祖先 ⁸ 。
苗、瑤	葫蘆	伏羲、女媧	伏羲、女媧以雷公之齒重出葫蘆，躲藏其中，得免洪災，後結婚繁衍後代 ⁹ 。
德昂族	葫蘆	倖存者	開天闢地時，洪水氾濫，人類瀕臨滅亡，只有少數人和牲畜躲在葫蘆裡，飄到一個山崖下停住，繼而在山洞裡繁衍子孫 ¹⁰ 。

廣西壯族	葫蘆	兄妹	力士生擒戰敗的雷公，要兩個孩子看守他，雷公請求這對兄妹給他水喝，喝水後的雷公，力大無比，奪門而出，臨走時將一顆牙齒送給兄妹倆，要他們種下，兄妹種下的牙齒，長出的竟是葫蘆苗，並結出一個大葫蘆，後來雷公怒降洪水淹沒大地，兄妹以葫蘆避水才得以倖存，二人結為夫妻生育後代 ¹¹ 。
布依族	葫蘆	賽胡、細妹	洪水滔天，賽胡、細妹藏身於挖空的葫蘆，漂流九天九夜後，來到了南天門，兩人婚配，繁衍後代 ¹² 。
黎族	葫蘆	兄妹	遠古洪水為患，兄妹藏身葫蘆內倖免於難，婚配後生育後代 ¹³ 。
水族	葫蘆	兄妹	兄妹以種植維生，種出一個大葫蘆，當洪水淹沒大地時，兄妹以躲入葫蘆內倖免於難，後來兄妹結為夫妻，生出一石磨，把石磨摔碎後，變成許多人 ¹⁴ 。
拉祜族 (苦聰人)	葫蘆	兄妹	古時有一寡婦，種了一棵大樹，遮住了太陽，人們用刀砍、用火燒。只剩下樹根，樹根竟然一直冒出水來，大雨不停，終於釀成洪水，只剩下兄妹二人，帶著針和黃蠟躲在葫蘆裡，用針探水情，有孔則用黃蠟補洞，倖存下來以後繁衍後代 ¹⁵ 。
哈尼族	葫蘆	索羅、索日	洪水氾濫成災，人類滅絕，索羅、索日兄妹藏身葫蘆倖存婚配繁衍後代 ¹⁶ 。
彝族	葫蘆	小弟、天女	涼山地區的彝族傳說，兄弟在洪水中遇難，唯有小弟得白髮老人之助倖存，且與天女成婚，兩人種一株葫蘆苗，結了一大葫蘆，乘著葫蘆漂流到東海，天神命螃蟹找回葫蘆，又命小麻雀剖開葫蘆，從中走出各族祖先 ¹⁷ 。

神話在口耳相傳下，故事的情結，有因時代的變遷、社會文化的發展、價值觀的改變，或因傳述者旨趣的不同，會借用其他民間故事的情節來添飾原有神話的內容，而使神話的情節產生了變化，洪水兄妹婚的故事架構，因女媧、伏羲具有創世紀的神力，而被移植到洪水神話中成為主角，也成為華夏各民族的始祖；西南也有些民族認為兄妹婚的主角是盤古和女媧，人物的重疊相混，使傳說變得錯綜複雜，何以漢族的盤古，會和西南的女媧連結在一起？主要是盤古開天闢地的超能力，吻合伏羲、女媧的生殖象徵，以致會有神話的附會，人物的重合相混。常任俠在《沙坪壩出土之石棺畫像研究》一文中指出：

伏羲與盤瓠為雙聲，伏羲、庖犧、盤古、盤瓠、聲訓可通，殆屬一詞。……兩組神話，蓋亦同出於一源。

是故，「盤瓠」、「伏羲」聲訓一轉，係出同源，可以互相假借¹⁸，故事相通之處，伏羲、

女媧也就成了葫蘆的化身，而葫蘆也可視為伏羲與女媧的圖騰。盤古、伏羲與嫫祖神話的情節雖不同類型，然而卻出現神話、人物重疊相混的現象，對此袁珂在《盤鼓之神》(1993)中認為：「神話傳說，流傳演變，錯綜複雜，大可從融會觀之，本來不必拘泥。」¹⁹。《述異記》：「盤古氏夫妻，陰陽之始也」，伏羲與女媧在文物的圖象中，以人首蛇身作交尾狀(圖一)，表徵夫婦婚配的紀實；盤古是開天闢地的英雄，伏羲是人類文明的始祖，嫫祖則是表徵生殖的圖騰，神話人物在特徵互通的發展下重疊混合，這種意念的共通性，皆來自一個象徵母體的葫蘆崇拜。



圖一：伏羲與女媧畫像，東漢武梁祠石室出土。
資料來源：段芝、李亦園(1978)，《中國神話與傳說》，頁18。

歸納(表一)各族的神話，說明了洪水災難與兄妹成婚是神話的核心，內容以氣血之軀來衍生萬物，葫蘆是兄妹在洪水氾濫中逃難的工具，也是人類起源的母體。葫蘆在神話中，也不盡然是避禍工具，有些民族的神話是兄妹婚配後，生了葫蘆再從葫蘆繁衍出各民族，這種非氣血生殖的傳說，使葫蘆在神話中成了神化的靈物²⁰。諸如此類的傳說，在西南地區的少數民族是相當普遍：

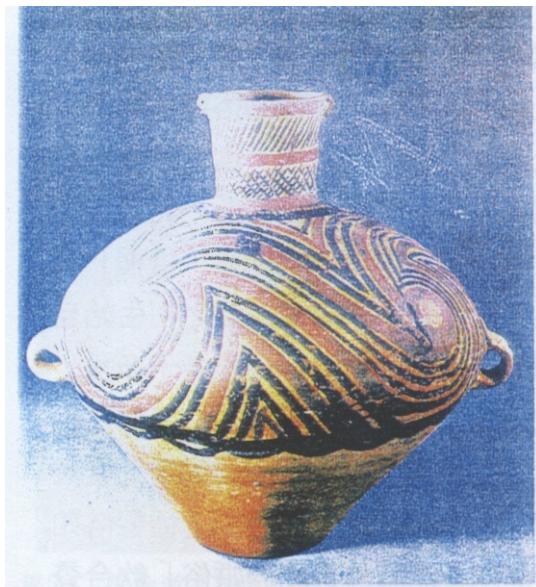
各民族非氣血生殖的創世神話 (表二)

族群別	神話故事	神話故事的情節
傣族	葫蘆生人	洪荒時期，天神見大地毫無人煙，就派一隻母牛和一只鷄子到人間，母牛生了三個蛋，鷄子孵蛋，結果其中一個蛋孵出一個葫蘆，從中走出許多人來 ²¹ 。另有一說，洪水氾濫遠方沖來一個大葫蘆，葫蘆裡走出八個男人，仙女變四男為女人，與另外的四男婚配，遂成人類的祖先 ²² 。
德昂族	崖洞出人	該族人自稱為「昂」，意為山洞，開天闢地，洪水氾濫，淹沒大地，倖免於難的人和牲畜躲在葫蘆裡，漂流到山崖下停駐，並在崖洞裡婚配繁衍子孫 ²³ 。
彝族 (楚雄地區)	葫蘆生人	彝族創世古歌《梅葛》記載，兄妹在洪水中躲在葫蘆裡倖免於難，後奉天神旨意成婚後，生下一個大葫蘆，從中走出漢、傣、彝、僳僳、苗、藏、白、回等九族 ²⁴ 。
基諾族	瑪黑、瑪妞	瑪黑、瑪妞兄妹躲在鼓裡避洪，後從他們種的葫蘆裡生出基諾、漢、傣、布朗族人 ²⁵ 。
佤族	葫蘆生人	雲南的滄源(舊稱葫蘆國)和西盟之間有一岩洞名為「司崗里」(出人洞)，佤語“司崗”為葫蘆，“里”為出來，直接翻譯為「葫蘆生人」，當地佤族的各部落，和各姓氏的家族譜系，都稱來自“葫蘆”，岩洞裡住了許多人，老鼠咬破葫蘆，從洞中走出佤族、景頗族、拉祜族、漢族、傣族、白族 ²⁶ 。

除此之外，白族、僳僳族、景頗族等，都有類似這種非氣血生殖的創世神話(呂昭義，2009)，位於台灣本島台東西南方的知本社，屬派宛人(即排灣族)，他們所供奉的陶壺，與彝族的祖靈葫蘆有近似之處，傳說他們是從陶壺裡出來的子孫，這種陶壺崇拜也是從祖靈葫蘆演變而來(劉堯漢，1983)。

參、活在民間的葫蘆

葫蘆之所以為象徵性的崇拜物，除了原始信仰與神話的幻覺外，主要它是現實生活中的經濟作物，並依存於人們的生活中。遠古蔓生的瓜藤早已深入初民的生活，從近世出土的考古文物，證實人類早在新石器時代、仰韶文化時期，已懂得製造陶器，從器皿的形制看來²⁷，都有模擬葫蘆的影子，出土的遺址中，如河南陝縣、陝西寶雞和臨潼、西安半坡、青海、甘肅等處，均有形似葫蘆的器皿(圖二)，足見葫蘆的蹤跡普遍之廣。根據考古學者的推論，認為陶器的發明來自初民的生活經驗，人們可能發現敷著粘土的葫蘆，在煮熟食物時不易燒壞，而發明製陶的方法，滇東馬關縣的彝族，至今仍承襲用葫蘆作胚燒陶的古法(杜耀西，1983)。



圖一：新石器時代馬家窯文化的彩紋陶壺，甘肅廣河地巴坪遺址出土。

資料來源：胡喬木主編，(1986)，《中國大百科全書》彩版頁12。

在《本草綱目》中同屬葫蘆科的有瓠、懸瓠、匏、壺、蒲蘆²⁸，葫形多樣而易於繁殖，可供觀賞、食用、製器、甚至製成舟楫。因此，葫蘆在傳說中，不但是造人的素材，更是洪水避禍的工具。《詩經·大雅》：「執豕於牢，酌之用匏。」又《詩經·豳風》：「七月食瓜，八月斷瓠。」這說明了姬周的先祖，已知應用葫蘆製器。據《國語·晉語》記載：「夫苦瓠不材，於人共濟而已」；《莊子逍遙遊》：「今子有五石之瓠，何不慮以爲大樽，而浮於江湖。」葫蘆的實用價值可以說是由古至今。昔日筆者的祖母定居台北縣的「褒仔寮」(今五股鄉一帶)，「褒」字閩南語發音爲“匏”，即“瓠”，當時野生的葫蘆比比皆是俯拾可得，青嫩時可食，瓠老了可以剖開挖空晒乾，略經加工後可以製成勺瓢、盤等器皿，廣爲當時村人所用。《左傳》中稱母親爲尊堂者，所謂「樽以魯壺」，樽即葫蘆，遺有原始氏族母系社會崇母爲尊的懿行，彝族至今仍稱孕婦爲「阿拍波」，即圓葫蘆之意(劉小幸，1990)。從上述文物、文獻資料的提供，得知葫蘆不但是遠古人類采集賴以爲生的經濟作物，也是交通工具，葫蘆對先民的生計、活動，以及心靈上的份量，不難理解其依存關係。

至今流傳於民間的古老習俗，比文物、典籍生動得多，葫蘆分佈之廣，也因而使民間的文

化與信仰更遍佈四隅，古時男女成婚的當天要『共牢而食，合卺而醕。』所謂「合卺」的「卺」就是將瓠瓜一分爲二，它是古代舀水的工具，也是新婚夫婦盛酒對飲的「瓠」，後來這種儀式發展成爲喝「交杯酒」。所謂「合卺破匏爲之，以線連兩端其製一同匏爵。」其中「合卺」之意，就是新婚時用紅線連起來的卺，在新人對飲之後，兩卺合一象徵二人同心、百年好合。另外，瓠瓜略帶苦味，也意味著盛酒對飲的夫妻婚後能同甘共苦。所以合卺象徵夫婦的婚配可以繁衍子孫²⁹，具有生殖崇拜的衍生觀念，至今中國甘肅敦煌民間仍有飲合卺酒的婚俗（袁鐵堅、國世平，1988）；滇南新平縣山區的彝族，仍遺有「破壺成親」的古老婚俗，其婚俗的過程，就是將灶灰事先裝入葫蘆內，當新人要跨門進屋之前，擲碎葫蘆，一對新人便在灶灰瀰漫的情況下進屋，這種「破瓜」的婚俗³⁰，象徵人類之初生始自葫蘆，也藉此隱喻婚後能多子多孫，只是後來爲博得好采頭，改用易碎的陶壺代替之（普珍，1993）。山西交城的婚俗，便是在窯洞的窗花中心貼八個葫蘆，象徵綿綿瓜瓞，多子多孫。當婦女坐月子時，便在門外貼一葫蘆剪紙稱「禁門葫蘆」，以示外人不得進入，婦女若缺奶水餵食嬰兒，則剪一葫蘆貼在牆上，相信可以滋生奶水（劉惠萍，2003）。

《禮記·特郊牲》：「陶匏以象天地之性」，可見當時已有用壺形的陶製品作爲祭器，這反映了人們對葫蘆自然崇拜的遺存，同時也體現了經濟物質的基礎。原始瓜祭的遺式³¹，沿襲春秋而不輟，祭瓜食瓜祈求多子多孫，這種原始的母體崇拜，從葫蘆的形象中得到具體的表達。人類對生育的期望至今仍然沿襲在民間而成爲習俗，蕪湖人家如有希望生子者，在農曆的三月三日「真清明」這一天的午時，端出煮爛的南瓜，夫妻兩人並肩而食，以祈求得子（惠西域，1988）。綜合上述之說，從出土器皿的形制，上古瓜祭的遺式，和民間的習俗加以類推，在悠久漫長的歲月中，葫蘆早已深入華夏初民的精神、物質層面並累積了情感。

有甚者，葫蘆在彝族的葬禮中，被視爲亡魂的歸屬之處，彝族人逢有亡故，彝巫「畢摩」會爲亡者指路，使亡魂能順利地回到祖先的所在處——葫蘆，而且每一個葫蘆象徵一對夫婦的合體。如果夫婦雙雙亡故時，「畢摩」會把夫婦的魂魄雙雙引入葫中，即所謂「魂歸壺天」，讓子孫供奉在家堂中（圖三）。彝族人稱葫蘆爲「阿普」，意爲祖先，在雲南雄楚的大姚縣的彝族，便神化了象徵女性生殖器的葫蘆，並信奉爲葫蘆女神（圖四）。彝族的宇宙觀認爲人體的本身便是一個小宇宙，這種天人合一的思想，把象徵母體或祖先的化身「葫蘆」，昇華宇宙爲「壺天」，因此魂歸葫蘆，也意味著魂歸壺天³²（普珍，1992）。此即《禮記》所謂的「報本返始，息老送終」之義。彝族這種供奉祖靈的習俗，無疑是原始社會的活化石，只是存留於漢民族的遺式中，隨著物質經濟的進化，陶壺取代了葫蘆罷了。這種進化的陶壺，早有置於家堂供奉的記載（普珍，1993）：

先君莊王為瓠居之台，高不過望國氛。《國語·楚語》

陶瓠以象天地之性。《禮記·郊特牲》

器用陶瓠，事返其始，故配以遠祖。《晉書·禮志上》

傳統的行醫賣藥者，不管葫蘆裡賣什麼膏藥，皆以「懸壺濟世」自詡，可見中國人從出生、成長以至死亡與葫蘆的關係匪淺。



圖三：雲南摩哈苴彝村村民的家中供奉有兩代祖靈葫蘆。
資料來源：普珍(1993)，《中華創世葫蘆》，彩版第3頁。



圖四：雲南雄楚州大姚縣彝族民間信奉的葫蘆女神。
資料來源：普珍(1993)，《中華創世葫蘆》，彩版第4頁。

台灣的葬俗有將往生者入土數年後，撿骨供奉在陶甕中，並在山神土地公的碑上，刻有葫蘆圖案(圖五)，同樣的，在雲南的彝族自治區，彝族人的墓碑上，也刻有葫蘆(圖六)，該圖案是否意味著人從出生以至死亡與葫蘆的不解之緣，台灣的原住民排灣、魯凱、布農、阿美諸族，均有祀壺的習俗，這種將陶罐視為祖先靈體崇拜的遺式，以排灣、魯凱為最(圖七)，而台灣另一支較早的平埔族，雖早被同化，但散居台灣各處的族人，仍保有在公廨內祀壺的信仰(李亦園，1982) (圖八、九)³³，即使位於台南縣佳里鎮一處被改建的公廨，現已經漢化名為「立長宮」，其所供奉的「阿立祖」，即平埔族人的開基始祖，每年在農曆三月二十九日、六月二十九日、九月初五，都舉行盛大的祖靈祭祀活動，在女巫「尪姨」所主持的祭儀中慰勞「向魂」³⁴，以祈求平安，並虔誠地更換陶罐或清理祀壺中的清水。從劉還月(1997)田調的訪查中，更清楚平埔族人所到之處，仍慎終追遠不敢數典忘祖，並藉由祭典儀式來教導族人要有不畏艱辛、堅苦卓絕的毅力³⁵。因此，只要有平埔族的足跡，就有祀壺的遺俗(劉還月，1997)。排灣族的創世神話，傳說百步蛇產下兩顆蛋，孵化出一對男女繁衍後代，因此族人視百步蛇為始祖並奉為圖騰崇拜之，甚至勾勒出人從壺裡出來的形象，以示該族也是壺裡孕育出來的子孫。或許因為地緣互通往來之故，日本人也將火葬後的骨灰置於陶罐中，婆羅洲、菲律賓的土著也有崇拜陶罐的風俗，其風俗形成的信仰，是否也同於中國境內的民族？尚待進一步研究，只是葫蘆神話與傳說，應可視為華夏民族，以及鄰近民族國家文化進化的共同遺產應勿庸置疑。



圖五：台灣葬俗土地公碑上的葫蘆圖案。

資料來源：筆者自攝。



圖六：雲南新平縣彝族人的墓碑上刻有葫蘆。

資料來源：龍建民攝，取自普珍(1993)，《中華創世葫蘆》，彩版第5頁。



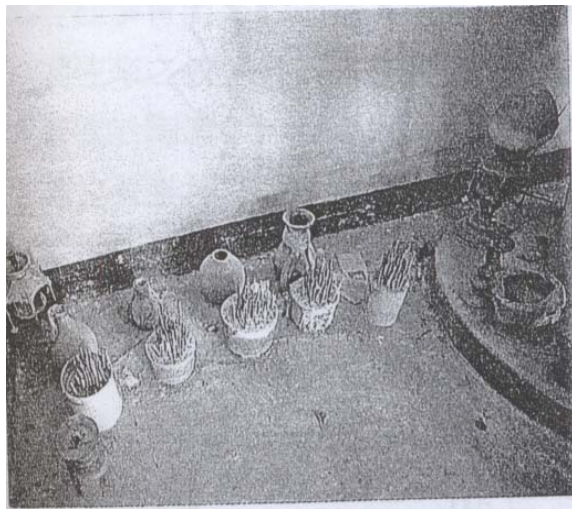
圖七：排灣族頭目中的院子，傳有祖先所遺的古壺。

資料來源：宮本延人(1996)，《台灣的原住民》，頁164。



圖八：台南縣東山鄉吉貝要目前尚存的公廨。

資料來源：劉還月 (1997)，《尋訪台灣平埔族》，頁75。



圖九：平埔族人將供奉的祖靈「番仔佛」置於公廨中。

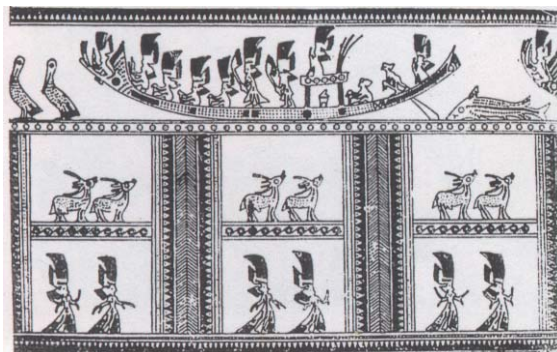
資料來源：劉還月(1997)，《尋訪台灣平埔族》，頁163。

肆、舞從壺裡來

葫蘆從意象的轉幻，提升為圖騰崇拜的同時，也孕育了中國樂舞的文明。人類自從懂得應用葫蘆來製造器皿，也進一步知道用葫蘆製作葫蘆笙來伴唱，當詠歌不足以宣洩情緒時，肢體便應和著強弱有序的節奏，手之舞之足之蹈之，此即《詩》大序所開宗明義地道出人類的舞蹈之源。器樂的發明，出自人類手舞足蹈的本能與要求，故初民的舞蹈，沒有不歌而舞，也沒有不舞之歌，這種器樂製造的始意，源自初民情緒的激發，當人們從無奈的聽天由命，到敬天祀地萌生崇神敬鬼的觀念，積極求生的意識，選擇崇拜的對象，改被動為主動地愉悅神靈以避凶趨吉，祭儀中至情至性的肢體律動，揭開了華夏舞蹈史的序幕。宗教信仰和圖騰崇拜，也在趨向功利和實用的過程中萌發審美意識，進而跳脫粗鄙率真的祭儀，提昇尊神敬鬼的祭祀活動，發展成唯美的樂舞藝術。

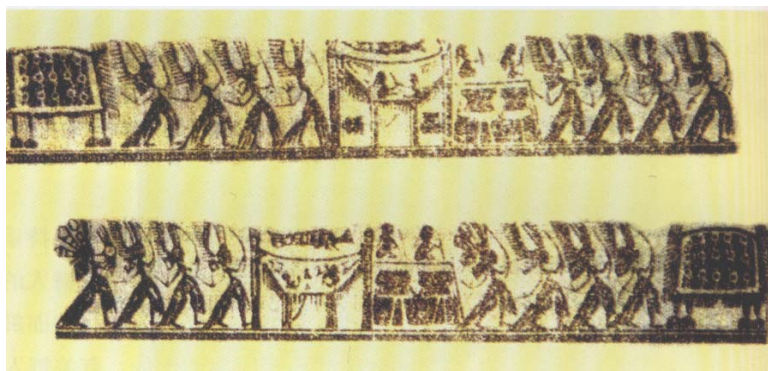
尊為華夏始祖的伏羲和女媧，聞一多(1993)從文獻資料與文字訓古的研究中，找到女媧與匏、瓠的語音關係，以及伏羲、葫蘆、槃瓠，等同聲字義的理解，伏羲和女媧可說是葫蘆圖騰的化身。相傳，伏羲發明琴瑟並譜有《駕辨》之曲(何志浩，1970)，而女媧始製遠古的笙簧(李建，2004)，這些雖是遠古的傳說，但李建在《女媧作笙簧神話的文化讀解中》，認為該神話根植於生殖崇拜的文化中並非臆測，笙簧為一種多管單簧的樂器，主要的材料為葫蘆和竹管，由竹管環列插於空葫蘆斗中，竹管再裝有簧片吹時可以發聲。遠古的初民就葫蘆衍生的文化意涵來說，女媧製笙簧是一種祈生的巫儀³⁶，從葫蘆笙製器的意涵上，簧管插入葫蘆腹內，有男女交合，繁衍生殖之象徵，由葫蘆(女性象徵)和竹(男性象徵)所組合的笙簧，實際上有充滿強烈交合取意的象徵(楊甫旺，1995)，初民對母體崇拜的原始信仰，生動地附會在器樂的發明上，從遠古生殖崇拜的期望延伸到當今民間的蘆笙舞，應可說是笙簧神話的流變。

蘆笙廣受西南地區的彝、苗、瑤、傣、拉祜、傈僳、布朗、哈尼等少數民族所喜愛，幾乎是無處不歌，也無所不能歌，瓠、竹製成的蘆笙吹出了人們的激情，也吹出了初民繁衍族群的期望，人們「吹笙」伴唱載歌載舞，激情中為繁衍後代而「催生」，它可視為人類至情至性的生育舞蹈。葫蘆笙伴隨古滇初民的歷史相當久遠，從文物所示的初民，頭戴羽飾，揮扇環歌，頓地起舞(圖十)；也看到初民伴以銅鼓、編鑼、蘆笙的持弓舞隊(圖十一)，這些文物印證了文獻《滇志·卷三十》所述：「揮扇環歌，俯掌踏足，以鉦鼓蘆笙為樂。」這些文物的形象與文獻的描述，可以讓我們體會到先民在樂舞活動中，所表現出來的精神面貌，從人物的服飾、動作的形態，生動的場面，彷彿看到遠古初民的律動，也看到樂舞的繼承，在歷史的變遷中，邊陲地區的少數民族，將心中的祈願藉肢體融會、抒發在舞蹈中。



圖十：頭戴羽飾頓足節歌的舞人。

資料來源：王克芬(2002)，《中國舞蹈圖史》，頁67。



圖十一：銅鼓面上的樂舞圖。

資料來源：王克芬(2002)，《中國舞蹈圖史》，頁67。

至今的彝巫「畢摩」仍相信葫蘆笙的樂音，是華夏共祖伏羲、女媧的聲音，初民藉葫蘆笙促進兩性的情感交流，人們只要聽到葫蘆笙響起，不分男女老少，不論貴賤尊卑，不拘場地的限制均可聞聲起舞，這種情形自古至今，文獻中的《蠻書》載：「少年子弟游行閭巷，吹葫蘆笙，或吹樹葉。」《雲南志略》：「男女動數百，各執其手，團旋歌舞樂。一人吹笙為首，男女牽手周旋跳舞為樂。」《峒溪纖志》：「十數輩連袂而舞，以頓地節歌。」(楊甫旺，1995)，

從字裡行間我們可以感受到連袂踏歌，通宵達旦的熱鬧場面，歡樂的氣氛，振奮激發兩性情感的交流，男女在兩情相悅之下，自行擇配，這種自由戀愛的風氣，相較於漢民族要開放得多：

婚姻不先媒妁，每於歲正擇地樹芭蕉一株，集群少，吹蘆笙，月下婆婆歌舞，各擇所配，名曰扎山。《鎮雄州志》

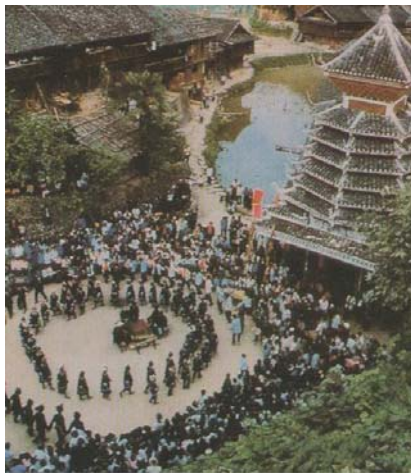
這種至情至性的葫蘆笙舞，現今仍保留在西南邊陲的各民族中，由於地域、民族的差異，而有不同的稱謂，如「打歌」、「跳歌」、「跳笙」、「踏歌」或「額卡」，即興的蘆笙舞是根植於群眾的集體創作，它包含有民間詩歌、音樂、舞蹈等，豐富的文化內涵，表現了民族的風土人情、有祈求莊稼豐收，六畜興旺，有歌頌山川景色、花鳥雪月、有表達生活的苦樂、男女的情愛等，人們對葫蘆笙舞的喜愛，幾乎到了只要“蘆笙一響，腳跟就癢”、“笛子一吹，調子就飛”的地步，人們通常以篝火為中心，圍成圓圈踏地為節，因此雙腿頓足為主要動作。2010年3月下旬，貴州省對外文化交流協會，應邀組團到臺北演出，從舞者賣力的演出，可以分析葫蘆笙舞的舞蹈律動，由於舞者要邊吹邊舞，雙手兩臂多被限制，所以吹笙的上半身大幅度的提沉、與誇張的擺動，成為葫蘆笙舞的基本律動，當頭胸向下時，雙膝隨之屈伸，重拍向上，兩拍一次，舞時以笙、笛吹導，身軀上下俯仰，腳下跳踩、雙顫、踩幌，激情時可形成正三道彎式的閃動，從蒐集的圖片所示(圖十二)，由於肩身緊依，攜手連袂，除了走圈外，隊形的變化比較簡單，以舞蹈形式上，通常以大圓圈為主，而大圓圈內又有若干小圓圈組合而成(鄭嘉，2008)，遠遠望去人潮如湧，頗為壯觀(圖十三)。

西南各民族對蘆笙特殊的情感，也廣泛地將蘆笙舞應用在婚、喪、喜、慶等場合，尤其彝族人在人生重視的三大盛事中，即結婚、立生基、蓋新房，都要跳蘆笙舞以示慶賀，同時每逢農曆2月8日的彝族過年，農曆2月1日到2月15日的「朝山會」、以及農曆6月25日的火把節等，逢有節日全村男女老少和賓客群起聚集，縱情踏歌，通宵達旦，傾情狂舞，盡興方休(楊甫旺，1995)。



圖十二：屈膝跺地的蘆笙舞。

資料來源：董錫玖、劉駿驥(1997)，《中國舞蹈藝術史圖鑑》，頁473。



圖十三：圈舞形式的蘆笙舞。

資料來源：董錫玖、劉駿驥(1997)，《中國舞蹈藝術史圖鑑》，頁473。

陸、結語

本文從文獻與實物中鉤沉，並從民族學的角度探討葫蘆的創世神話與民族民間的禮俗，彝俗的「壺破成婚」與「魂歸壺天」，不但保留了葫蘆崇拜的信仰，也印證《詩經》所謂「出腹入腹」的餘義，更具體說明華夏初民與葫蘆的不解之緣。葫蘆崇拜反映初民對繁衍後代的期望，從創世的神話中，塑造了葫蘆形象的表達，並從神話的概念層次投射到行動層次，初民借喻形似女姓子宮的葫蘆，進行母體崇拜、或生殖崇拜，在衍生的圖騰崇拜中，從精神層面表現到具體的宗教儀式上，祭祀活動的「吹笙」、以致萬物成長的祭儀，在蘆笙伴唱的歌聲中，自由擇配為繁衍後代而「催生」，自此人類的樂舞文明也由是而生。至今西南少數民族的蘆笙舞仍風行不輟，率真拙樸的律動，不禁讓人體會到原始初民以歌舞通天祀地的虔誠，敬致鬼神以祈求繁衍後代厚植氏族的期望，人們對葫蘆寄予的崇拜，在吹奏蘆笙的同時，必跳蘆笙舞，葫蘆聲歌頌著葫蘆的賜予，激昂的情緒有樂音助興，應和著強弱有序的律動，或引吭高歌、或低吟淺唱，或跺足擺動，手舞足蹈姿意宣洩，這種率真不假文飾的律動，正是原始舞蹈至情至性的本色，也是華夏樂舞文明的濫觴，筆者研究所得，溯壺之源，應走進民間，此即所謂「禮失求諸野」的道理，神話有時雖有荒誕之嫌，但從民族學、考古學、人類學的角度而言，揭開傳說神祕的面紗，可以從中找到寓於歷史內在的真實性，民族的神話與民間的禮俗讓吾輩探知初民的物質生活、思想意識與精神面貌，也讓筆者從研究的所得中，找到中華樂舞文明與葫蘆神話息息相關的立論根據。

註釋

1. 《詩》大序言：「詩者，志之所之也。在心爲志，發言爲詩，情動於中，而形於言，言之不足，故嗟嘆之，嗟嘆之不足，故永歌之，永歌之不足，不知手之舞之足之蹈之。」見何志浩(1970)：《中國舞蹈史》，頁1。
2. 聞一多(1993)：〈說舞〉《神話與詩》，頁195。
3. 同註2，頁278。
4. 《詩經·大雅》：「綿綿瓜瓞，民之初生，自土沮漆，古父亶公，陶復陶穴，未有家室。」。
5. 劉惠萍(2003)，《伏羲神話傳說與信仰研究》，頁：338~344。
6. 同註5。
7. 同註5。
8. 同註5。
9. 常任俠，〈沙坪壩出土的石棺畫像研究〉，頁11。
10. 桑耀華主編(1987)，《德昂族簡史-德昂族社會歷史調查》，頁60。
11. 呂微(2001)，《神話何爲—神聖敘事的傳承與闡釋》，頁60~62。
12. 鹿憶路(1992)，《洪水神話-以中國南方民族與台灣原住民爲中心》，頁53。
13. 同註12，頁55。
14. 李福清(2001)，〈從比較學角度再論伏羲等幾位神話人物〉，頁1~32。
15. 金開誠、董洪利、高路明(1989)，《屈原集校注》，頁308。
16. 朱曉海編(2001)，〈撈泥造陸—鯀、禹神話初探〉，頁45~72。
17. 同註12。
18. 同註9。
19. 袁珂(1993)，《盤鼓之神》，頁2。
20. 呂昭義(2009)，《學術探索》第三期，頁93~101。
21. 江應梁(1983)，頁553~554。
22. 同9註。
23. 桑耀華(1987)，頁1。
24. 同註5，頁：338~344。
25. 同註5，頁：338~344。
26. 李仰松等(1983)，頁109；鄧鈞(2006)，頁58。
27. 在浙江省餘姚河姆渡村，曾於1973年和1977年兩次的挖掘，發現遠在七千年前，已有葫蘆的遺存(見《光明日報》，1975年9月19日，第三版)。又西安半坡氏族的遺址中，

- 發現早在六、七千年前人們已懂得模仿葫蘆形狀製成陶製品來作為容器。見石興邦(1995)，《白家聚落文化的彩陶——並探討中國彩陶的起源問題》，頁3~19。
28. 《本草綱目》「葫蘆」俗作葫蘆，長如越瓜，首尾如一者為瓠，瓠之一頭有腹而長柄者為懸瓠，無柄而圓大形扁者為匏，匏者有短柄大腹者為壺，壺之細腰者為蒲蘆。
 29. 「合卺而飲」，載錄於《魏書·臨淮王傳》：「夫婦之始，王化所生，共食合瓢，足以成禮。」
 30. 彝族古老的婚俗有「破壺成婚」，「破壺」闡釋「破瓜」一詞，應是人們對新娘早日生兒育女的祝福。
 31. 《論語·鄉黨》：「號蔬食菜羹，瓜祭，必齊如巴。」《詩·小雅》：「中田有廬，疆場有瓜，是別是蒞，獻之皇祖，曾孫壽考，受天之祐。」由此可見瓜祭是一種祭祖活動。
 32. 普珍(1992)，《破壺成親、魂歸壺天-彝族葫蘆崇拜試析》，頁11~17。
 33. 公廨是過去蓋在番社前的茅亭，為平埔族人議事及交通的中心，也是部落公共活動的聚會場所，族人常祀壺於此，漢人則稱所供奉的祖靈為「番仔佛」。
 34. 向魂即指靈魂，分有祖靈和惡靈。惡靈如同台灣禮俗活動中元節普渡的「好兄弟」。
 35. 台南縣東山鄉的噯海祭，傳說是平埔族蕭隴祖神艱辛渡海來台的紀念日(農曆九月初五)，該祭典除了追念祖先之外，期許後世年輕人要學習先人冒險犯難，堅忍不拔的精神。
 36. 見李建(2004)，《“女媧做笙簧”神話的文化解讀》，頁106~109。

參考文獻

- 王克芬(1991)。《中國舞蹈圖史》，台北：文津出版社有限公司。
- 石興邦(1995)。《白家聚落文化的彩陶——并探討中國彩陶的起源問題》，《文博》，1995年第4期，陝西：西安文物保護修復中心。
- 江應梁(1983)。《傣族史》，成都：四川人民出版社。
- 朱曉海 編(2001)。〈撈泥造陸——鯀、禹神話初探〉，《新古典新義》，台北：學生書局。
- 江應梁(1983)。《傣族史》，成都：四川人民出版社。
- 何志浩(1970)。《中國舞蹈史》，台北：中華大典編印會。
- 杜耀西、黎家芳、宋兆麟(1983)，《中國原始社會史》。北京：文物出版社。
- 李亦園、陸錫熊 主編(1984)，《中國神話與傳說》。台北：大俊圖書公司。
- 李建(2004)。〈“女媧做笙簧”神話的解讀〉，《南通師範學院學報》，2004年第20卷，第1期。
- 李仰松等(1983)。《西盟縣翁嘎科佤族社會經濟調查——佤族社會歷史調查》，昆明：雲南人民出版社。
- 李亦園(1982)。《台灣土著民族的社會與文化》，台北：聯經出版事業公司。
- 呂昭義(2009)。〈洪水、葫蘆神話的衍變與印緬那加族的遷移〉，《學術探索》2009年第3期，昆明：雲南大學人文學院。
- 呂微(2001)。《神話何為——神聖敘事的傳承與闡釋》，北京：社會科學文獻出版社。
- 李福清(2001)。〈從比較學角度再論伏羲等幾位神話人物〉，《新古典新義》，台北：學生書局。
- 金開誠、董洪利、高路明(1989)，《屈原集校注》，北京：中華書局。
- 周顯寶(2002)。《女蛙與笙》，雲南藝術學院學報，2002，第一期。
- 段芝、李亦園(1978)。《中國神話與傳說》，台北：大俊圖書公司。
- 胡萬川(1989)。〈邛都老姥與歷陽嫗故事之研究〉，《中央研究院第二屆國際和學會議論文集》，文學組上冊。
- 陶陽、牟鐘秀(1991)。《中國創世神話》。上海：上海人民出版社。
- 袁珂(1993)。《盤古之神》。上海：上海文藝出版社。
- 袁鐵堅、國世平、杜平(1988)，《中國各民族的消費風俗》。廣西：廣西人民出版社。
- 桑耀華主編(1987)。《德昂族簡史——德昂族社會歷史調查》，昆明：雲南人民出版社。
- 常任俠，〈沙坪壩出土的石棺畫像研究〉，《金陵學報》，第8卷1、2期。
- 宮本延人(1996)。《台灣的原住民族》。台北：晨星出版社。
- 鹿憶路(1992)。《洪水神話——以中國南方民族與台灣原住民為中心》，台北：里仁書局。

- 普珍(1993)。《中華創世神話》。昆明：雲南人民出版社。
- 普珍(1992)。〈破壺成親、魂歸壺天——彝族葫蘆崇拜試析〉，《貴州民族研究》，1992年第1期。
- 張增祺(1990)。《中國西南民族考古》。雲南：雲南人民出版社。
- 惠西域、石子(1988)，《中國民俗大觀 (上冊) 》。廣東：廣東旅游出版社。
- 楊和森(1987)。《圖騰層次論》。昆明：雲南人民出版社。
- 楊甫旺(1995)。〈淺談葫蘆文化〉，《民族藝術研究》，1995年第2期。
- 聞一多(1993)。〈神話與詩〉，《聞一多全集——(第一冊)》。台北：里仁書局。
- 劉堯漢(1985)。《中國文明源頭新探——道家與彝族虎文化觀》。昆明：雲南人民出版社。
- 劉堯漢(1980)。《彝族社會歷史調查研究文集——中華民族的原始葫蘆文化》。北京：民族出版社。
- 劉堯漢(1983)。〈中華民族的原始葫蘆文化〉，《中南民族學院學報》，1983年第3期。
- 劉惠萍(2003)。《伏羲神話傳說與信仰研究》。國立中正大學中國文學研究所博士論文，台灣：國立中正大學。
- 劉還月(1997)。《尋訪台灣平埔族》。台北：常民文化事業。
- 劉小幸(1990)。《母體崇拜——彝族祖靈葫蘆溯源》。昆明：雲南人民出版社。
- 鄧鈞(2006)。〈葫蘆笙象徵意義和文化淵源的音樂人類學考析〉，《中國音樂》2006年第4期，北京：中國音樂學院。
- 董錫玖、劉駿驥(1997)，《中國舞蹈藝術史圖鑑》，湖南：湖南教育出版社。
- 鄭嘉(2008)。《試論大理巍山彝族葫蘆笙舞蹈的藝術特徵》，2008年第10期。
- 龔維英(1987)。《我國上古卵生文化的探索》。昆明：雲南人民出版社。

Investigation of the Chinese Musical and Gourd & Life Mythology

Lin Hsiu-Chen

Abstract

Since time began, mankind has looked upon the humble gourd as a symbol of fertility. Totems have been designed in the shape of the gourd and revered in worship by devotees seeking ethereal help in producing offspring. This paper incorporates information gathered from historical accounts, relics and local folklore to highlight the close association of life and death with the gourd.

During ancient times, the gourd was used to make percussion receptacles that generated musical notes when struck. Then people started singing and dancing to these joyous sounds, celebrating life and the continuity of life bestowed by the gourd. That was the beginning of a culture of dancing to music. Tracing the path from man's worship of the gourd through to the birth of musical dance, this paper attests to the notion of "the dance of life" as inspired by the life-giving gourd.

Keywords: totem, gourd, reproduction, Myths of the Flood

論述《六個尋找作者的劇中人》的舞台藝術

林尚義

摘 要

有關“論述《六個尋找作者的劇中人》的舞台藝術”這篇文章主要的重點是討論皮蘭德婁的戲劇理念，內容首先針對這齣戲的主要劇情架構做了說明，從六個劇中人如何出現在這劇場上，以及如何與導演、劇團演員產生的對話的關係，六個劇中人共有父親、母親、兒子、繼女、男孩、小女孩等六個角色，除了這六個角色以外還有帕琪夫人的出現，六個角色的關係是離異的父親和母親以及四個同母異父的兄弟姐妹，故事內容是描述這個家庭的複雜關係，最後是舞台上的男孩傳來開槍自殺的聲響，震撼了整個劇院，繼女狂笑離開了劇場。本文第二部份是談到觀眾與演員的關係，以及這齣戲「戲中戲」的部份。第三部份是談到有關這齣戲的舞台設計，從「即興戲劇」的特性，以及即興戲劇與舞台設計的關係做了說明。第四部份是論述有關改編版本的演出，以台灣藝術大學戲劇系於實驗劇場的演出為例，其內容有劇場舞台的佈置、帕琪夫人的房間與鏡子的關係、白幕的透光、影像的設計等，說明劇本、劇團、劇場、以及舞台佈置的方式。最後總結部份，認為這個劇本提供了許多發揮的空間，讓全世界有不少的劇團，可依自己喜歡的方式去扮演它。同時說明皮蘭德婁的戲劇，使演出的舞台形成了不同的觀點，觀眾可以在欣賞之時進行思考、分析、判斷，並在思想境界中獲得啟發，從中領會出皮蘭德婁的戲劇理念。

關鍵字：劇中人、戲中戲、即興戲劇、舞台設計、觀眾與演員、鏡子

壹、前言

義大利劇作家皮蘭德婁 (Luigi Pirandello) 的《六個尋找作者的劇中人》(Sei personaggi in cerca d'autore) 這部戲寫於西元 1921 年,《六個尋找作者的劇中人》的演出作品和 1924 年所寫的《各行其事》(Ciascuno a suo modo) 劇作以及 1929 年所《今晚我們即興演出》(Questa sera si recita a soggetto) 被公認是皮蘭德婁「戲中戲」三部曲的戲劇作品。其所寫下的角色對抗劇作家,打破了劇場傳統戲劇的結構,讓戲劇表演出現了喜劇和悲劇的交錯。《六個尋找作者的劇中人》這齣戲,西元 1921 年 5 月 9 日於羅馬山谷劇場 (Rome, Teatro Valle)¹ 首演時引起軒然大波,受到羅馬觀眾極端的反感與排斥,使得當時正在劇場的皮蘭德婁黯然失色並尷尬立即離場,但他的劇作卻因此受到廣泛的討論。之後,在米蘭的演出反而得到當地民眾熱烈的回響,購票觀眾十分踴躍,許多民眾都想親自目睹這場異乎尋常的戲究竟是如何有趣,從此這齣戲就一直被新聞界炒熱。《六個尋找作者的劇中人》其運用的手法被列為荒誕劇 (The Theatre of the Absurd),「荒誕」(absurd)一詞係由拉丁文「耳聾」(Surdus)演變而來,在哲學上是指個人與環境脫節、不搭調。此詞在現代文學中,最早見於法國作家卡繆(Albert Camus)的薛西弗斯的神話(The Myth of Sisyphus, 1942)一書中。² 荒誕主義亦有稱為荒謬主義(Absurdism)最早是從自然主義(Naturalism)逐漸延伸出來,它是十九世紀科學風貌的邏輯性延展。³ 自然主義認為科學方法的證實是唯一能了解的真理,但科學方法對於人性的道德規範與抉擇等問題缺乏約束力,在哲學上個人常與環境脫節且不協調,荒誕主義者主張有關人的問題、知識與行為的觀念,都是同樣虛構與不合邏輯的。荒誕劇場在二次大戰後影響歐美劇場界甚巨,因為人類經歷兩次大戰對於生與死,以及信仰的定義和觀念完全改觀,人們加深質疑和思索生存的定義。《六個尋找作者的劇中人》戲劇演出對虛偽的現實社會展開了挑戰性的告白,不但被米蘭觀眾所接受,並得到義大利藝壇大大的重視,緊接著,這齣戲又受到國外的邀請在歐美各地陸續演出,使皮蘭德婁的戲劇作品逐漸流傳了全世界。皮蘭德婁其顛覆傳統戲劇表現的方式影響了以後的劇作家,尤其品特(Harold Pinter)與貝克特(Samuel Beckett) 以及尤聶斯高(Eugene Ionesco)等這些劇作家,特別受到他的影響。

貳、主要劇情架構

一、六個的劇中人的關係圖

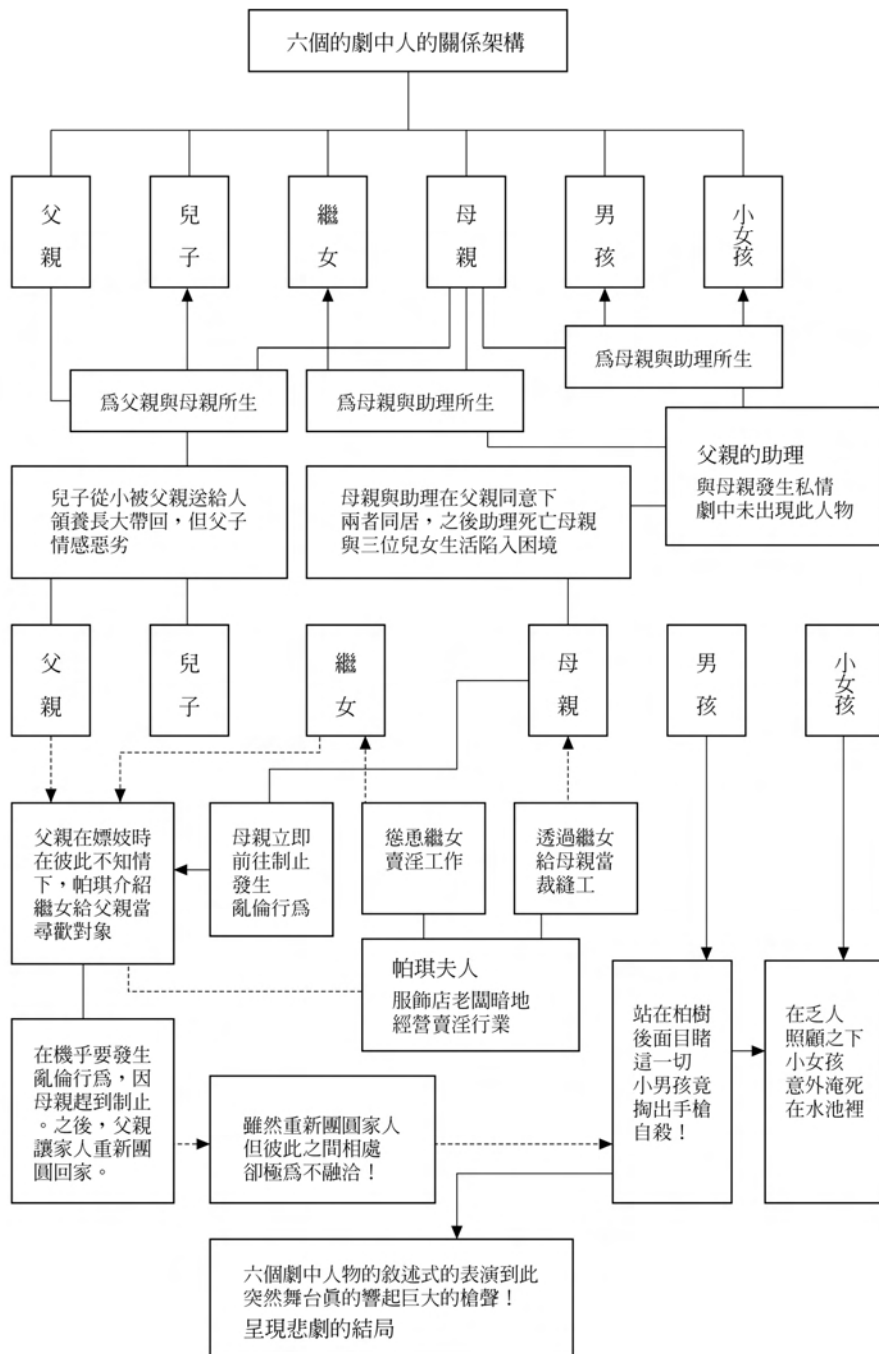


圖 1：六個的劇中人的關係架構圖。

二、劇中人悲劇的展現

《六個尋找作者的劇中人》的故事內容是描述有一位作家，寫下了一場悲劇的六個人物，但是這位作家卻不明原因放棄這項創作，這六位原本認為已有生命的劇中人卻無故遭到遺棄。當然這個劇作家顯然就是皮蘭德婁對自己做假設性的影射，他覺得人們生活困苦的遭遇，在現實的命運當中，人的內心與外表有很多的不協調，每個人多少都會有多重人格的現象，從圖 1 六個的劇中人的關係架構圖裡我們可以很清楚看到六個劇中人的彼此之間的關係。有一天他們來到某個劇場，剛好有一個劇團正在排戲，六個劇中人自告奮勇請求劇團兼導演的經理讓他們自己把這齣戲演出來，導演對他們的突如其來的舉動，感到既驚訝又氣憤，不但沒有馬上答應，反而很不客氣的加以駁斥他們，以下的對話是父親對導演的反駁。

Il padre. No, scusi, per lei dicevo, signore, che ci ha gridato di non aver tempo da perdere coi pazzi, mentre nessuno meglio di lei può sapere che la natura si serve da strumento della fantasia umana per proseguire, più alta, la sua opera di creazione.

Il capocomico. Sta bene, sta bene. Ma che cosa vuol concludere con questo?

Il padre. Niente, signore. Dimostrarle che si nasce alla vita in tanti modi, in tante forme: albero o sasso, acqua o farfalla... o donna. E che si nasce anche personaggi! *Il capocomico (con finto ironico stupore).* E lei, con codesti signori attorno, è nato personaggio?

Il padre. Appunto, signore. E vivi, come ci vede.

*Il Capocomico e gli Attori scoppiaranno a ridere, come per una burla.*⁴

父親：不，先生，對不起，針對你對我們的高聲所言，說甚麼不要浪費時間與我國這些瘋子談論，但是你很清楚，所謂大自然的高級創造，乃是借助人類的想像力所促成的。

導演：很好，沒錯，但這又得到甚麼結論呢？

父親：先生，沒有甚麼結論，我只想向你證明，產生的生命在許多方面，有各樣的形式，例如樹木和岩石，水或蝴蝶...或女人，就像劇本所產生的人物一樣！

導演：（具有諷刺意味與驚訝）那麼您，和你們這些，就是劇本所產生的人物嗎？

父親：沒錯，先生！正如你們所看到的，我們就是活生生的劇中人物！（導演和演員們就像聽到一個笑話，立即哄堂大笑起來）。⁵

皮蘭德婁不斷把論述人生當成自己本身創作的根源，他感受到生命是浮動不定的，當中有

許多確定與不確定的矛盾，使人們活在這世界上本身就帶有悲劇的色彩。正像劇中的父親所說的一樣，人們都有一個內心世界，每個人都有一個屬於自己特殊的內心世界，父親告訴導演根本不用寫成劇本，因為他們就是角色本身，可以直接敘述給他們看。接下來原著的對話如下：

Il capocomico. E dov'è il copione?

Il padre. È in noi, signore.

Gli Attori rideranno.

Il dramma è in noi; siamo noi; e siamo impazienti di rappresentarlo, così come dentro ci urge la passione! ⁶

導演：那你們的劇本在那裡？

父親：就在我們身上，先生。

（演員們聽了在旁大笑不已）

這戲就在我們身上，我們就是這齣戲。我們迫不及待想表現，內心激情地想把它表現出來！

三、六個角色關係是離異的

經過一番溝通與說服之後，這六個人物就開始在劇場裡扮演起他們的角色，成員分別為扮演父親、母親、兒子、繼女、男孩和小女孩，六個角色的關係是離異的父親和母親以及四個同母異父的兄弟姐妹。數年前母親與父親助理的暴露私情後，父親卻黯然允許妻子與助理兩人私奔，留下惟一的兒子因無法照顧被父親送給別人撫養。不久助理死後又留下繼女、男孩和小女孩三個兒女，劇中這四個兒女都是母親所生，兒子的生父是父親，繼女、男孩和小女孩三個兒女的生父是助理，但是也有研究此戲學者認為繼女生父有可能是父親，因為母親懷有身孕才離開父親或是離開父親才懷有身孕劇中未說明，生父真正是誰仍是無法從劇本中得知，但是母親發現父親與繼女幾乎發生亂倫場面，從母親瘋狂制止的行為來判斷，母親確實是知道繼女的生父是誰的，但是皮蘭德婁劇本裡有關這點均未說明清楚，就留給導此戲的導演來詮釋或設定。母親因助理死後因生活貧困，繼女被服飾店老闆帕琪（PACE）夫人所慫恿，暗地裡當起了妓女。繼女被生活的困苦所逼迫，而母親縫紉的工作又被帕琪（PACE）夫人設下了陷阱，她必須對母親負責的工作來承擔，當生活困苦的遭遇，繼女在現實的命運當中，她選擇了賣淫行業，來面對現實的社會。

La madre. Mi crederà, signore, se le dico che non mi passò neppur lontanamente per il capo il sospetto che quella megera mi dava lavoro perché aveva adocchiato mia figlia..

La figliastra. Povera mamma! Sa, signore, che cosa faceva quella lì, appena le riportavo il lavoro fatto da lei? Mi faceva notare la roba che aveva sciupata, dandola a cucire a mia madre; e difalcava, diffalcava. Così ché, lei capisce, pagavo io, mentre quella poverina credeva di sacrificarsi per me e per quei due, cucendo anche di notte la roba di Madama Pace!

*Azione ed esclamazioni di sdegno degli Attori.*⁷

母親：請相信我，先生，我懷疑那位醜惡的潑婦給我工作做，乃是因為她看上了我的女兒……

繼女：我可憐的母親！先生，您知道是怎麼一回事嗎？當我把母親所縫製的衣物送過去時，夫人卻指責衣物被弄壞了，不斷挑剔要扣我的工錢，所以，你知道嗎？我反而要付錢給她，可是我那可憐的母親還以為她在通宵熬夜縫補補的為帕琪夫人工作，而且是為我和那兩個弟妹受苦呢！

（演員們憤怒的騷動與叫喊著！）

四、亂倫行為幾乎已發生

父親在獨自的生活裡，他仍然需要尋找女人嫖妓，有一天在彼此都不知道的情況下，繼女於服飾店後廳房被帕琪（PACE）夫人安排接待了尋歡的父親，母親及時趕來，力圖阻止這場亂倫的悲劇。愧疚的父親只好將母親和繼女、男孩、小女孩以及被人撫養的兒子都接回家，並期望重組家園，但這重逢的家園產生了複雜的變化。父親極力為自己的處境辯解之時，也暴露了他過去的嫖妓行為，他於劇中說過他不是老到，可以不要女人，每一個人在外表上，總是裝得一本正經的，但是在心裡，他最清楚自己想要些甚麼。而且很多是不可告人的事情。談到受到誘惑時先是在不得不向這誘惑屈服，等到事情過後，又裝得處之泰然的樣子，來維護自己的尊嚴，人的外表尊嚴就好像墳墓所蓋上的石碑，遮蓋著他對羞恥的回憶，並掩埋了過去羞恥的痕跡。父親因沒有辦法壓抑他的性需求，在這種情況使得父親自陷於自身痛苦與激昂的為自己的過去行為在辯解。

Il capocomico (subito). E là, lei, un giorno, incontrò—

La figliastra (indicando il Padre).—lui, lui, sissignore! vecchio cliente! Vedrà che scena da rappresentare! Superba!

Il padre. Col sopravvenire di lei, della madre—

La figliastra (subito, perfidamente).—quasi a tempo!—

Il padre (gridando).—no, a tempo, a tempo! Perché, per fortuna, la riconosco a tempo! E me li riporto tutti a casa, signore! Lei s'immagini, ora, la situazione mia e la sua, una di fronte all'altro: ella, così come la vede; e io che non posso più alzarle gli occhi in faccia!

La figliastra. Buffissimo! Ma possibile, signore, pretendere da me—«dopo»—che me ne stessi come una signorinetta modesta, bene allevata e virtuosa, d'accordo con le sue maledette aspirazioni «a una solida sanità morale»? ⁸

導演：（緊接著）有一天在那裡，妳會見了…

繼女：（指著父親）他！就是他，導演先生你知道嗎！是一位老客戶！你們即將可看到的戲！精彩極了！

父親：但是她的母親卻突然趕來…

繼女：（緊接著）差不多是那個時間她來了！

父親：（大聲的）不，是及時趕到，幸好我即時的認出她！我將他們都帶回家了。先生！你可以想像現在我和她的處境，她面對著我時，我簡直是無地自容的狀況！

繼女：簡直太可笑了！先生，在發生那件事情之後，能要求我是一個年輕的溫和少女、知榮辱、有良性，又同時對我要有“健康道德”的標準嗎？

五、痛苦永遠環繞在母親的四周

父親面對兒子對其母親及姊妹的不講情理十分惱怒，不斷指責兒子，而回了家的兒子也不肯承認自己是屬於這個家庭，他也看不起這群同母異父的弟妹擾亂了自己平靜的生活，既怨恨父親的過去又瞧不起母親的一切，而且與弟妹們又隔閡不入，繼女則任性果斷一切玩世不恭，男孩眼看這個家庭分裂爭吵極為惶恐，年幼無知的小女孩顯得可憐無辜，母親面臨這種家庭鬱寡歡無法揮去過去的陰影，皮蘭德婁曾經說過：

他相信真理因人而異，而且贊同夢與真實乃是互通聲氣的。⁹

人生活在這個世界上，雖然現實生活與夢境是有所分別，但是有人內心的痛苦，有時就活在夢境裡一樣無法掙脫，而母親的角色似乎就像一生的痛苦永遠存在心中，好像活在夢境裡又如真實的一樣，母親認為大家都不了解的她的苦難，許多事情正在發生著，而且時時刻刻都在發生著。她的苦難不是一幕戲，而是永遠存在她的內心世界，那可怕的時刻一次又一次地出現著。還有小女孩與男孩，他們再也無法說話了，他們能做的就是緊緊依偎著母親，母親的哀傷

卻永永遠遠的環繞在她的四周旁，而繼女也已經離開她，與母親斷絕了所有音訊。母親現在這裡只為了一個原因，要使她永遠接受與承擔這苦難的煎熬。在劇場敘述的排演中，大兒子是一直拒絕演出的，因為他的演出關係到小男孩的開槍自殺，而這場戲導演把它列入第二部份，其中有關於大兒子的關鍵時刻主要如下：

Il capocomico. Ma se ci siete venuti!

Il figlio (additando il Padre). Lui, non io!

Il capocomico. E non è qua anche lei?

*Il figlio. C'è voluto venir lui, trascinandoci tutti e prestandosi anche a combinare di là insieme con lei non solo quello che è realmente avvenuto; ma come se non bastasse, anche quello che non c'è stato!*¹⁰

導演：但是，你們都來到這舞台上了！

兒子：（指著父親）是他，不是我！

導演：而你不是也在這嗎？

兒子：那是他自己要來的，還硬拖著我們來這舞台上，並很快與您編戲，不僅真正已發生的事情還不夠，還要編些沒有發生過的事！¹¹

兒子與父親的立場顯然不相同，兒子一直不願意把事情發生的真相說清楚，而且又一直想逃避現場，父親則希望大家把自己內心話說出來，以盡快把事情說交代明朗，但是每個人都有一個自己特殊的內心世界，說話時難免添加了個人對事物的意義和價值的看法。因此對事情的看法容易處在不斷爭論中，兒子怨恨家庭先遺棄他，事後又要破碎重組，這是他一直不想見到的，如今卻要他把事情的來龍去脈交代清楚，他所選擇的是希望要逃離現場，他的態度是極力的抗拒與不合作。

Il capocomico. Ma dica, dica lei almeno che cosa c'è stato! Lo dica a me! Se n'è uscito dalla sua camera, senza dir nulla?

Il figlio (dopo un momento d'esitazione). Nulla. Proprio, per non fare una scena!

Il capocomico (incitandolo). Ebbene, e poi? che ha fatto?

Il figlio (tra l'angosciata attenzione di tutti, muovendo alcuni passi sul palcoscenico). Nulla... Attraversando il giardino... S'interromperà, fosco, assorto.

Il capocomico (spingendolo sempre più a dire, impressionato dal ritegno di lui). Ebbe ne?

attraversando il giardino?

Il figlio (esasperato, nascondendo il volto con un braccio). Ma perché mi vuol far dire, signore? È orribile!

Il capocomico (piano, notando quello sguardo, si rivolgerà al Figlio con crescente apprensione). La bambina?

Il figlio (guardando davanti a sé, nella sala). Là, nella vasca...¹¹

導演：但是，說出來吧！至少告訴我甚麼是真正發生的事！告訴我你離開房間時有沒有說什麼？

兒子：（猶豫片刻）沒有，只是，不想發生爭吵！

導演：（鼓舞著）那麼，之後發生了什麼？你做了什麼事？

兒子：（大家注意著他，他在舞台上移動了幾步）沒有做了什麼…我走到花園…

（他停下腳步，遲疑，憂慮）

導演：（對他遲疑產生了興趣，督促他希望多說一點）怎麼樣？走進花園發生了甚麼？

兒子：（激怒著，雙手板住臉孔）為何要我說，先生？這真是太可怕了！

（母親全身發抖，壓抑悲傷，淚水充滿眼眶望著水池）

導演：（緩緩中注意到母親神色，又立即轉向兒子擔心問著）那女孩怎麼了？

兒子：（眼睛看著前方觀眾席）就在那裡，在水池裡面…

六、男孩開槍自殺的聲響

劇中人把事情的經過描述出來，就有如「戲中戲」演出的高潮戲，原本虛構的舞台在他們的表演中，一切都彷彿真實的發生，雖然是描述中的事件，但是又像是在講述故事，這個故事永遠存在且充滿了真實感，讓劇場裡的演員無形中成了觀眾的身份，似乎已經沒有人能分辨是真、是假、是虛、是實，兒子的敘述就是在這樣的情況下，逼進了真實存在的狀況。有一天，小女孩不幸掉入水池遭到溺死，躲在柏樹後面小男孩，他緊張的眼神，眼睜睜的看著這一幕，他慌張又無能為力，他目睹這一切的一切，顫抖的手，竟掏出手槍瞄準腦袋……扣起了板機自殺！六個劇中人物的敘述式的表演到此，突然舞台真的響起巨大的槍聲，震驚了在場觀看的劇團演員。

Il capocomico (al Figlio, con ansia). E allora, lei?

Il figlio (lentamente, sempre guardando davanti a sé). Accorsi; mi precipitai per ripescarla...

Ma a un tratto m'arrestai, perché dietro que gli alberi vidi una cosa che mi gelò: il ragazzo, il ragazzo che se n'è stav a lì fermo, con o cchi d a p azzo, a g uardare nella v asca la so rellina affogata.

La Figliastra, rimasta curva presso la vasca a nascondere la Bambina, risponderà come un'eco dal fondo, singhiozzando perdutoamente.

Pausa.

Feci per accostarmi; e allora...

Rintronerà dietro gli alberi, dove il Giovinetto è rimasto nascosto, un colpo di rivoltella.

La madre (con un grido straziante, accorrendo col Figlio e con tutti gli Attori in mezzo al subbuglio generale). Figlio! Figlio mio!

E poi, fra la confusione e le grida sconnesse degli altri:

Ajuto! Ajuto!

Il capocomico (tra le grida, cercando di farsi largo, mentre il Giovinetto sarà sollevato da capo e da piedi e trasportato via, dietro la tenda bianca). S'è ferito? s'è ferito davvero?

Tutti, tranne il Capocomico e il Padre, rimasto per terra presso la scaletta, saranno scomparsi dietro il fondalino abbassato, che fa da cielo, e vi resteranno un po' parlottando angosciosamente, poi, da una parte e dall'altra di esso, rientreranno in iscena gli Attori.¹²

導演：(焦慮的看著兒子)。所以，你呢？

兒子：(緩慢著，仍然望著前方)我跑過去，我正要把她撈起來…但是我突然停下來，我全身發冷，因為我看到這個樹後面，男孩站在那裡動也不動，兩眼發狂看著他的妹妹淹死在水池裡。

(繼女在水池旁依護著小女孩悲痛的哭泣，哭聲回音從水池面反射出來)

我正轉向看，突然聽到…

(樹後面的男孩傳來一陣槍聲！)

母親：(令人心碎的哭泣聲，所有人急忙跑過去，舞台一陣大亂)孩子！我的孩子！

(眾人混亂的呼叫聲和母親求救聲)

救人啊！救人啊！

導演：(眾人的呼叫聲，有的抬頭，有的抬腳，把男孩抬往白幕後面)他受傷了嗎？真的

受傷了嗎？

（除了導演和依然臥在地上的父親外，所有演員都消失在充當天空白幕的後面，並在那裡焦急議論紛紛，隨後演員們從白幕兩旁走回舞台上）

七、導演目睹這奇怪的現象

在六個尋找作者的劇中人物，向觀眾敘述了一個破碎與分裂的家庭，以及各自不同的痛苦遭遇，這個家後來雖然分離多年又重新建立，但是仍然無法平靜的生活下去，父親與母親、母親與兒子、兄妹之間充滿著隔閡甚至彼此敵視，從年幼女孩不幸溺斃，到男孩拿著手槍，慌張的眼神看著戲裡與戲外的人，這故事的一切反映在男孩的眼裡，他眼見家中經歷的事情，他的眼神表明了無辜的處境，六個人物純粹爲了在完成他們自己的事，最後舞台上的男孩傳來開槍自殺的聲響，震撼了整個劇院，大家驚慌失措中，繼女一陣狂笑離開了劇場。這些種種情節，使得導演不知如何應付這奇怪的現象：

Il capocomico (non potendone più). Finzione! realtà! Andate al diavolo tutti quanti! Luce! Luce! Luce!

D'un tratto, tutto il palcoscenico e tutta la sala del teatro sfolgoreranno di vivissima luce. Il capocomico rifiaterà come liberato da un incubo, e tutti si guarderanno negli occhi, sospesi e smarriti.

Ah! Non m'era mai capitata una cosa simile! Mi hanno fatto perdere una giornata!

Guarderà l'orologio.

Andate, andate! Che volete più fare adesso? Troppo tardi per ripigliare la prova. A questa sera!

E appena gli Attori se ne saranno andati, salutandolo:

Ehi, elettricista, spegni tutto!

Non avrà finito di dirlo, che il teatro piomberà per un attimo nella più fitta oscurità.

Eh, perdio! Lasciami almeno accesa una lampadina, per vedere dove metto i piedi!

Subito, dietro il fondalino, come per uno sbaglio d'attacco, s'accenderà un riflettore verde, che proietterà, grandi e spiccate, le ombre dei Personaggi, meno il Giovinetto e la Bambina. Il Capocomico, vedendole, schizzerà via dal palcoscenico, atterrito. Contemporaneamente si spegnerà il riflettore dietro il fondalino, e si rifarà sul palcoscenico il notturno azzurro di prima. Lentamente, dal lato destro della tela verrà prima avanti il Figlio, seguito dalla Madre

con le braccia protese verso di lui; poi dal lato sinistro il Padre. Si fermeranno a metà del palcoscenico, rimanendo lì come forme trasognate. Verrà fuori, ultima, da sinistra, la Figliastra che correrà verso una delle scalette; sul primo scalino si fermerà un momento a guardare gli altri tre e scoppiierà in una stridula risata, precipitandosi poi giù per la scaletta; correrà attraverso il corridoio tra le poltrone; si fermerà ancora una volta e di nuovo riderà, guardando i tre rimasti lassù; scomparirà dalla sala, e ancora,

dal ridotto, se ne udrà la risata. Poco dopo calerà la

TELA.¹³

導演：(已經受不了)捏造！真實！你們全滾到地獄去吧！燈光！燈光！燈光！

(突然間，所有舞台和觀眾席燈火通明。導演有如擺脫惡夢，大家兩眼相瞪，暫停一切同時感到一片茫然)。

唉！我從沒有遇到過這樣的事情！浪費了我一整天！

(看看手錶)

走吧！全部離開！你們還想幹甚麼？今天晚上已經太晚了，不能在排下去了！

(演員相互告別離開)

喂，燈控的！關閉一切電源！

(他話剛說完，該劇院再度陷入黑暗時刻)

哦，上帝！至少開一盞燈，好讓我走路阿！

(瞬間，背後天幕點燃了綠色的燈光，映出除了男孩和女孩以外，四個大而明顯的人物陰影，導演看到他們嚇壞了立即飛奔離開舞台，這時天幕背後反射燈熄滅，重新出現天藍夜空，從天幕右側緩步走出兒子，其次是母親走出對著兒子張開雙臂，然後從左側走出的父親，他們停止在舞台中央，有如夢幻中的人物。最後繼女從左側跑出來，她停止了一會兒並看看其他三人，發出刺耳的狂笑聲，然後衝下舞台階梯，再穿過觀眾席走道間，停步回頭看剩下的三個人又再笑，然後逐漸消失在觀眾席的外面，笑聲也漸漸變小，然後無影無蹤，接著降下大幕。)

對這個男孩到底留下怎樣的人生印象，在如此現實的社會裡，整體家庭成員與親子關係都受到了嚴重的變形，人與人之間有如隔著一道冰冷的圍牆，彼此距離相隔著一片茫茫的大海，根本無法解釋清楚，頓時之間也令人難以理解，大家彼此孤獨與隔絕，乃至於人與人的敵對和仇視

相互充斥著。這個家庭故事最後的結局是家破人亡的悲劇，其滑稽又充滿荒誕的議題，述說了一次世界大戰後義大利社會中，二十世紀面臨現代人其精神的傷痛。皮蘭德婁對本劇的處理，不像一般所習見的結構完整的劇本一樣，而是讓一群劇中人去做實驗演出，經過一點專業的指導，將他們的故事盡可能演出來。¹⁴

參、「演員」與「觀眾」的雙重面向

皮蘭德婁原本的計劃能寫下 365 個短篇小說，想給讀者每天都讀一篇的經驗，但是最後僅完成 245 篇，全部收集在《一年裡的小說故事》（Novelle Per Un Anno）裡，皮蘭德婁不僅在文學上的創作有不錯的成果，同時他敏銳的觀察力對於人性的刻畫，以及人物的辯解還有虛幻與現實的層面更表現其獨到之處。《六個尋找作者的劇中人》的雙層結構以及劇作家對劇場舞台與人們的現實生活，兩者相互對決產生了戲劇高潮，是十分吸引觀眾的地方。

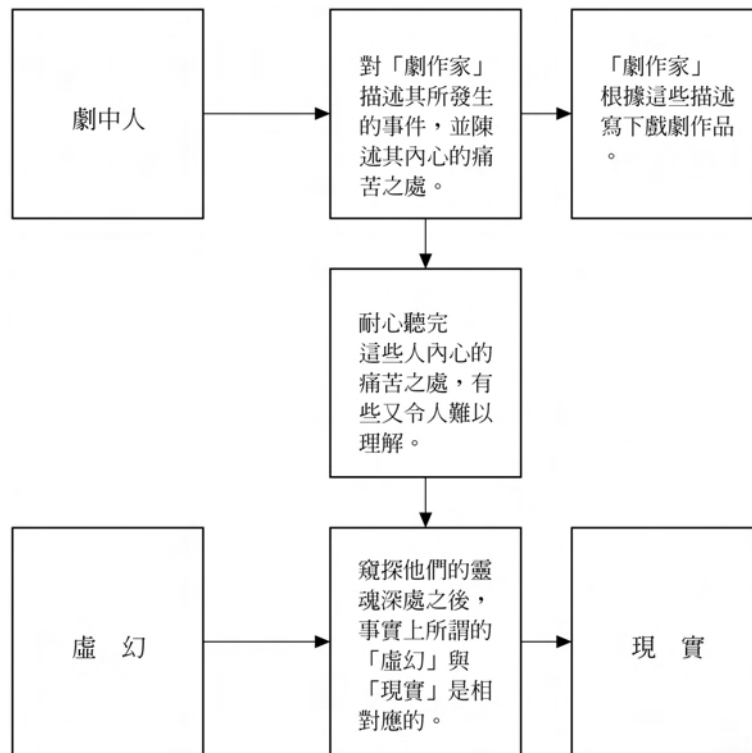


圖 2：「劇作家」描述其所寫作的過程。

從皮蘭德婁短篇小說《一個小說人物的悲劇》裡有段內容：

我不知道為甚麼所接待的這些來客，通常都是對世道不滿的人，或者，這些人都患有什麼奇怪的病痛，又或者，他們被一些極為特殊事件所困擾。跟這些人談話，可真是活受罪。

我總是忍耐的傾聽所有來客的講話。我客客氣氣地向他們提問，把每一個人的姓名和情況都記錄下來，並且考慮他們的心情和期望。但是，我必須補充一點，這些人，算我倒楣，可不是那麼容易就滿足的。沒錯，我對他們是忍了又忍，還是客客氣氣，但是，我可不喜歡被人欺騙。而且，我還要有一番長時間周密的調查，好窺探他們的靈魂深處。

16

從以上小說這段話可以看出是他寫出《六個尋找作者的劇中人》劇作的題材，皮蘭德婁運用「戲中戲」(Play-within-a-play)進行劇場的創作演出，其雙重面向手法運用得相當得並有令人耳目一新的效果。《六個尋找作者的劇中人》開始時是在一個平凡的劇場中，有一群非職業演員演一場關於現實和虛構的戲，現場的表演總會帶出幾分即興的成份，這和看電視或在電影院看影片有很大的不同，影片是固定不變的在播放著，劇情中的演員是對於台下觀眾是完全沒有任何的感覺，台下觀賞者是靠螢光幕的畫面有如一廂情願的投入情感，根本談不上兩者的互動關係，而戲劇演出就需要有觀眾與演員的互動，當觀眾看到精彩之處就會有所反應，而劇場觀眾是多數的，並非只是兩三人在電視螢幕前看戲，劇場的觀眾往往是一大群的欣賞者，當這一群觀眾感受到好笑之處就會不約而同的哄堂大笑，台上演員接受到觀眾如此反應，他是不可能沒有任何的感覺，這是對演員的一種刺激也是一種暗中的激勵，因為演員得到這種訊息他首先會以短暫的停頓，讓現場觀眾消化此激情的反映，接下來就會更加盡情表演下個動作，在劇場看演員表演的過程，乃是讓人能夠充分體驗這種互動的感覺，如果是在劇場中的觀眾與演員關係，兩者之間相互融合的表演又更容易顯現出。戲劇作為藝術品的存在既不能脫離創造的主體「演員」，又不能脫離欣賞的主體「觀眾」，戲劇不是一件東西，而是一種活動，而是觀眾與演員共同參與的群體性活動。¹⁷皮蘭德婁《六個尋找作者的劇中人》這場戲，本身就非常具有「觀眾」與「演員」雙層結構的交叉關係，這也是造成這齣戲迷人的地方。

一、「戲中戲」觀眾與演員兩者相互關係的分析圖

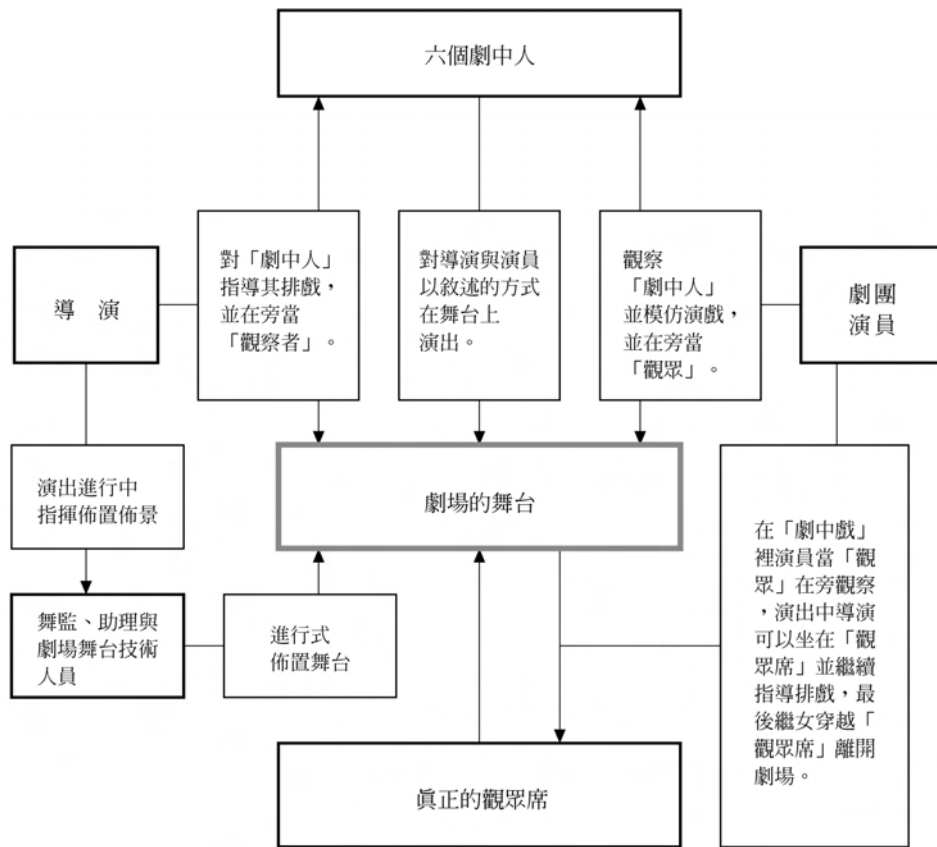


圖 3：觀眾與演員雙層關係的分析圖。

二、劇中人「敘述式」的表演方式

《六個尋找作者的劇中人》劇中來訪劇場的六位人物，他們不明原因被作者所遺棄，六位人物的遭遇一直想以固定的形式表達出來，他們之所以來到劇場要求導演答應他們把這破碎家庭的經歷能夠在劇場演出來，劇情就是他們在現實世界中真實的悲劇經歷，劇中人在他們所採用「敘述式」的表演方式也是「戲中戲」主要呈現方式。《六個尋找作者的劇中人》的「戲中戲」手法中，外在故事並不是重點，而故事大多數內容，都是集中六個人物所描述之內在的故事，劇中六個人物想演出人間悲劇而被作者無故放棄，說明了現實生活中所存在的，卻難以用舞台表演來詮釋的荒謬悲劇。以下的對話，乃是當劇中人為了向導演說明他們之間的故事，首先父親說明這並不是三角戀情，第三者助理，他現在沒來，不是因為他死了，從母親的眼神反映就會讓人立即明白。母親聽了也有她的看法，她說：“是他（指父親）把另外一個男人（指助理）強加給我的！他強迫我和外一個男人（指助理）一起私奔的！”而話到此，繼女卻插話

進來，她認為母親說法完全是推託之詞，她認為父親（指助理）總是對母親充滿了愛意和體貼，他們是有情感的，並搖晃男孩說話認同：

La figliastra. Sempre pieno d'amore e di cure per te!

Al Giovinetto, con rabbia:

Non è vero? Dillo! Perché non parli, sciocco?

La madre. Ma lascia questo povero ragazzo! Perché vuoi farmi credere un'ingrata, figlia? Io non voglio mica offendere tuo padre! Ho risposto a lui, che non per mia colpa né per mio piacere abbandonai la sua casa e mio figlio!

Il padre. È vero, signore. Fui io.

Pausa.

Il primo attore (ai suoi compagni). Ma guarda che spettacolo!

La prima attrice. Ce lo danno loro, a noi!

L'attor giovane. Una volta tanto!

Il capocomico (che comincerà a interessarsi vivamente). Stiamo a sentire! stiamo a sentire!

*E così dicendo, scenderà per una delle scalette nella sala e resterà in piedi davanti al palcoscenico, come a cogliere, da spettatore, l'impressione della scena.*¹⁸

繼女：他（指助理）總是對妳充滿了愛意和體貼，（然後對男孩氣憤地說）你說！

對不對？…傻瓜…你為什麼不說話？

母親：別逼這可憐的孩子！女兒！妳為什麼要認為我是忘恩負義的人？我不想冒犯你父親！這並不是我的過錯，是他要我離開的，我離開他的家和我的兒子，也不是為了個人的喜歡！

父親：是的，先生！是我逼迫她的。

（停頓）

男主角演員：（向他的夥伴）看呀！多麼精彩的表演！

女主角演員：他們在演戲給我們看！

年輕的演員：我們當了一次的觀眾！

導演：（開始很感興趣）讓我們來看吧！讓我們一起看吧！

（說著就走下舞台的階梯，走到觀眾席並保持坐在前席的觀眾席裡，好像當成觀眾一般體驗現場的表演。）

當劇中人爲了向導演說明他們之間的故事時起了嚴重的衝突，皮蘭德婁以戲中戲的巧妙安排，讓觀眾產生了真真假假的心理錯覺，劇中人物在舞台上敘述了各種面臨的遭遇，同時牽動了在旁的劇團演員，而這些劇團演員就是戲中戲的觀眾，戲中戲的觀眾就成了審視命運的觀賞者，男主角演員向他的夥伴說：“看呀！多麼精彩的表演！”另外一位年輕的演員更直截了當的說：“我們當了一次的觀眾！”尤其導演動作更明顯，向其他演員說：“讓我們來看吧！讓我們一起看吧！”說著就走下舞台的階梯，走到觀眾席並保持坐在前席的觀眾席裡，好像當成觀眾一般體驗現場的表演。這些演員動作無疑的是要與真正的觀眾站在同一陣線，把感觸傳染給觀眾從而獲得讓人覺得信以爲真，好像經歷現世般的意境，這裡面是悲傷的氣氛或好笑的地方，或令人驚訝與憂傷的場面，這些戲中戲的巧妙安排就是要讓觀眾達到審視戲劇的效果。

三、戲劇與現實生活的內在關係

「戲中戲」就是指在一齣戲裡的演出當中，有部份的劇情爲劇中的人合作演出的另一齣戲，而觀眾看著戲中裡的人在演給劇情裡面的一些人看，這些人就是劇情中的觀眾，因此產生了兩種「觀眾」，一種是戲裡的觀眾，另一種是置身事外真正的觀眾，「戲中戲」早在莎士比亞的劇作裡就有「戲中戲」的表達，劇中的作用假使不是單一演給劇中的觀者看而已，就是有另外目的給劇情中角色的警示意味，例如莎士比亞（William Shakespeare）的《哈姆雷特》（HAMLET）的劇情中；其叔父陰謀叛變暗自毒死父王，奪取王座並娶王后爲妻，以劇情中以演戲的方式來揭發叔父的陰謀毒死父王的情況，以及《仲夏夜之夢》（A Midsummer Night's Dream）戲中戲五個工匠的即興表演方式，都是採用戲中戲的方式，並從中表現了獨特的藝術效果。皮蘭德婁的戲劇之所以具有強烈的張力，是因爲他的「戲中戲」不僅顯現了舞台的表演藝術，也帶來了特殊的表現手法，通過巧妙安排關於六個劇中人物的戲，使戲劇與現實生活內在關係產生相互的對照。六個劇中人與劇團排戲演員在兩種關係中，內在故事對外在故事的角色亦有象徵性心理的重要性，通常兩個故事之間有一定的關係，而內在故事是用作揭示外在故事中的真實一面，同時對主題的內涵製造了許多耐人尋味的議題。

四、「戲中戲」裡與外在的世界

《六個尋找作者的劇中人》這場戲在劇情的具體展開中，爲了不遮掩現實社會的真相，其手法與傳統戲劇劇情符合邏輯的做法並不相同，而是以戲裡戲外形成有趣的結構，由劇中人物自己去處理各自扮演的角色加上旁觀的態度與對話，讓每個人都能以自己的觀點來表現悲劇，

同時不進行修飾，也不去美化加工它，這些都是劇場創作手法與戲劇形式技巧上的突破，因為這齣戲全然解開了幻覺與真實、戲劇與生活，乃至於演員與觀眾、舞台裡的框架與外面社會之間的兩個界限，活生生說明了生活本身就是在演戲，每個人在生活中都扮演一個角色，而舞台上的演出就是現實生活所存在的悲劇。

肆、有關《六個尋找作者的劇中人》的舞台設計

《六個尋找作者的劇中人》其舞台十分特別，一般的演出劇本都有指時間、背景和年代以及地點及環境，例如必須思考此戲是在甚麼樣的環境發生，環境空間有何特別的地方。也就是表現劇中所要描述的地點與空間，故事是發生在甚麼時候？這個時代背景有何特色。首先在設計舞台之前必須要瞭解劇中的時代背景，譬如演出歷史故事的劇本必有其發生的時代背景，在舞台上佈景與道具陳設，必須詳閱劇本所敘述的年代背景是發生在甚麼時候，當佈景道具要佈置在舞台上時，就必須參考這個劇本故事裡當時年代的建築的樣式、傢俱道具擺飾，或是牆面景片，都要經過時間的考據。但是《六個尋找作者的劇中人》的戲，並不需要以傳統舞台設計的方式去思考，因為以劇本內容裡的對話可以發現，《六個尋找作者的劇中人》戲裡的故事並不十分完整，開始時六個人物奪取舞台開始，他們是以敘述的方式演出他們的戲劇人生。

一、第一個現場的舞台

《六個尋找作者的劇中人》基本上並沒有正確的時間與那個地方，而且任何形成的劇場都可以演出，而任何劇場就是這齣戲的主要背景，這齣戲呈現方式不按照一般正常程序走，一面排戲一面演出，戲的內容在敘述中進行趣味十足，劇中人的演出不斷被導演和舞台上原來的演員尋問而打斷，排戲中又出現反覆對現實和幻覺提出質疑，直到六個人物戲走完之後，劇中所發生的問題都沒解決，佈景道具十分不完整，許多是臨時的代替品，整體劇情架構就虛構、現實、真理，自我以及生命等，出現不少反覆的現象。六個人物的舞台所發生的場景基本上是不分幕的，劇本場景說明如下：

Di giorno, su un palcoscenico di teatro di prosa.

N.B. La commedia non ha atti né scene. La rappresentazione sarà interrotta una prima volta, senza che il sipario s'abbassi; allorché il Direttore Capocomico e il capo dei personaggi si ritireranno per concertar lo scenario e gli attori sgombreranno il palcoscenico; una seconda volta, allorché per isbaglio il Macchinista butterà giù il sipario.

Troveranno gli spettatori, entrando nella sala del teatro, alzato il sipario, e il palcoscenico com'è di giorno, senza quinte né scena, quasi al buio e vuoto, perché abbiano fin da principio l'impressione d'uno spettacolo non preparato.

Due scalette, una a destra e l'altra a sinistra, metteranno in comunicazione il palcoscenico con la sala.¹⁹

在白天，於劇場的舞台上。

注意：這齣戲不分幕也不分場景，演出時有兩次中斷，第一次中斷是當經理兼導演與劇中人的首領退出舞台去商討劇本，演員們離開舞台的時候，第二次中斷，是舞台技術人員誤以為要降大幕。

（觀眾進入劇場時，大幕已經打開，舞台就像白天沒有演出的階段，沒有掛布幕、沒有布景，舞台是黑暗與空台的，從一開始就感覺是還沒排練好的戲。）

（舞台口下左右有兩個樓梯，把舞台與觀眾席的大廳連接起來。）

第一現場的佈景舞台，就是在希望讓觀眾進入劇場時，所看到場景好像是看到一個劇團正在裡面在排戲，和平常進劇場看戲的情況非常不一樣，因為一般傳統的戲劇演出，開演前大幕是關閉的，觀眾的心情是期待大幕打開所呈現是令人耳目一新的畫面，或是能啟發引人進入幻覺的世界，舞台與觀眾席是明顯的分開。一般傳統的戲劇是以舞台鏡框上的「大幕」來分隔觀眾席，演員多半在演出當中是不能越過鏡框上的大幕這條界線。但是《六個尋找作者的劇中人》卻不是這種感覺，開演時大幕已經打開，舞台就像白天沒有演出的階段，沒有掛布幕、沒有布景道具，舞台沒有燈光照射，整個舞台是空台的，舞台口下左右有兩個樓梯，把舞台與觀眾席的大廳連接起來，演員可以通過兩個樓梯走向觀眾席，其暗示意味著舞台與觀眾席是相通的，就好像平常排戲時演員可以自然而然的走下觀眾席休息觀看並等候下一個階段的排練，因此舞台的設計演員是可以越過大幕的這條界線，並企圖營造舞台與觀眾席是融合在一起。

二、佈置帕琪（PACE）夫人的廳房

《六個尋找作者的劇中人》從一開始就要讓人感覺，你在劇場看到一個劇團正在舞台上排練。接下來是六個劇中人來到劇場時的狀況，開始製造話題並產生「戲中戲」的狀況，讓一群劇中人去做敘述方式的演出，再經過導演的尋問與指導，將他們所述說的故事，盡量把它排練出來，而排演劇中人的戲是沒有現成的劇本，只有在演出第一次中斷時，當經理兼導演與劇中人的父親暫時離開舞台去商討劇本時所擬妥的演出大綱，每幕中各場戲的提綱就成了劇中人演戲主要依據，但是在排演中出現很多的爭議，有關第一幕的部份導演希望佈置帕琪（PACE）

夫人的小廳房，需要兩片側牆景片還有一個有門的景片，置景員於戲中裝設舞台景片，導演與舞監、道具員、提詞員與演員們在邊討論邊排演，置景員所呈現的景片其牆壁是粉紅色與金色條紋的，佈置帕琪（PACE）夫人的廳房就是這齣戲進行中的第一個佈景，我們可以由以下的對話，瞭解其舞台的運作：

Il capocomico. Su, su, signori! Ci siamo tutti? Attenzione, attenzione. Si comincia!—Macchinista!

Il macchinista. Eccomi qua!

Il capocomico. Disponga subito la scena della saletta. Basteranno due fiancate e un fondalino con la porta. Subito, mi raccomando!

Il Macchinista correrà subito ad eseguire, e mentre il Capocomico s'intenderà col Direttore di scena, col Trovarobe, col Suggeritore e con gli Attori intorno alla rappresentazione imminente, disporrà quel simulacro di scena indicata: due fiancate e un fondalino con la porta, a strisce rosa e oro.

Il capocomico (al Trovarobe). Lei veda un po' se c'è in magazzino un letto a sedere.

Il trovarobe. Sissignore, c'è quello verde.

La figliastra. No no, che verde! Era giallo, fiorato, di «peluche», molto grande! Comodissimo.

Il trovarobe. Eh, così non c'è.

Il capocomico. Ma non importa! Metta quello che c'è.

La figliastra. Come non importa? La greppina famosa di Madama Pace!

Il capocomico. Adesso è per provare! La prego, non s'immischi!

Al Direttore di scena:

Guardi se c'è una vetrina piuttosto lunga e bassa.

La figliastra. Il tavolino, il tavolino di mogano per la busta cilestrina!

Il direttore di scena (al Capocomico). C'è quello piccolo, dorato.

Il capocomico. Va bene, prenda quello!

Il padre. Una specchiera.

La figliastra. E il paravento! Un paravento, mi raccomando: se no, come faccio?

Il direttore di scena. Sissignora, paraventi ne abbiamo tanti, non dubiti.

Il capocomico (alla Figliastra). Poi qualche attaccapanni, è vero?

La figliastra. Sì, molti, molti!

Il capocomico (al Direttore di scena). Veda quanti ce n'è, e li faccia portare.

Il direttore di scena. Sissignore, penso io!

Il Direttore di scena correrà anche lui a eseguire: e, mentre il Capocomico seguirà a parlare col Suggeritore e poi coi Personaggi e gli Attori, farà trasportare i mobili indicati dai Servi di scena e li disporrà come crederà più opportuno.

Il capocomico (al Suggeritore). Lei, intanto, prenda posto. Guardi: questa è la traccia delle scene, atto per atto.

*Gli porgerà alcuni fogli di carta.*²⁰

導演：來吧，來吧，先生女士們！全都到齊了嗎？注意，注意，將要開始了！…置景員！

置景員：我在這裡！

導演：快佈置個小廳房，我需要兩片側牆景片還有一個有門的景片，快！現在就要！

（置景員很快就跑去，導演與舞監、道具員、提詞員與演員們在商討著迫在眉睫的排演，置景員很快的佈置景片，景片牆壁是粉紅色與金色條紋的。）

導演：（向道具員）你到在倉庫看一下是否有一張沙發床。

道具員：先生，有張綠色的。

繼女：不對，不對，那裡是綠色的！是黃色的，有花紋，毛絨的，很大！非常舒適的。

道具員：啊，沒有這種的！

導演：不過不重要！有甚麼就用甚麼吧！

繼女：甚麼不重要？那是帕琪夫人有名的沙發床！

導演：現在只是排演！請妳不要干涉！（對舞監）您查看是否有個夠長有玻璃的矮櫥櫃。

繼女：還有小桌子，桌子是桃花心木的，上面放置著淡藍色的信封！

舞監：（向導演報告）有一張小的，是鍍金邊的。

導演：好吧，把它搬來！

父親：還有一面鏡子。

繼女：和屏風！一定要有屏風，如果沒有叫我如何演呢？

舞監：是的，小姐，我們有很多屏風，不用擔心。

導演：（向繼女）然後幾個衣架，對不對？

繼女：對的，要有很多很多！

導演：（對舞監）看看在那裡有多少，並都拿過來！

舞監：是的，先生，讓我來！

（舞監跑步過去，導演與提詞員繼續討論，然後與劇中人物及演員談話，舞監督導現場把家具、道具、景片擺設好，讓他們確認是適當的舞台場景。）

導演：（向提詞員）現在請您就位，注意看，這是每幕中各場戲的提綱。

（拿幾張紙給他）

導演拿出每幕中各場戲的提綱，就代表這齣戲是以即興的方式進行，每幕中各場戲的提綱就成了劇中人演戲主要依據，舞台的設計也是在排演中進行，進行中的排演除了劇情出現的爭議外，佈景的佈置也出現不同的意見，其中導演希望道具員在倉庫看一下是否有一張沙發床，義大利的沙發床是可用為座椅式沙發，但也可以往後拉開變成一張床。而繼女清楚描述沙發床是黃色的，有花紋，毛絨的，很大並且非常舒適的。但是道具員在倉庫根本找不到符合繼女所描述的沙發床，導演認為沙發床並不重要，只要有甚麼替代品，就可以當成表演的道具，沒想到繼女強卻認為沙發床是非常重要的，因為那是帕琪夫人用以招妓的溫床，所以那是有名的沙發床。因此佈置帕琪（PACE）夫人的廳房，這張沙發床所凸顯的是他們父女相會的重頭戲。

三、一切都在模擬中進行揣測

舞台工作人員在舞台上簡單的佈置了帕琪夫人的廳房場景，一開始在排戲的階段，父親與繼女很多的看法與導演隔隔不入，例如劇團演員裝扮劇中人的角色他們的長像、聲音、神情、體型、動作……等等，導演原本的意思是按照事先協商好的提綱，由劇中人先試演然後劇團的演員觀看，劇團的演員事先分配好角色，一切依照他們事先商量好的提綱來演出，導演希望提詞員都要盡量把他們所講的話記錄下來，至少一定要記下重要的台詞，導演希望劇中人在敘述時，劇團演員務必注意看，再根據劇中人的說法演出來，但父親與繼女兩人根本無法接受劇團演員的表演，因為覺得演得不像他們，或是詮釋的不對，為此兩方也產生許多的爭執，最後父親與繼女演出了親密的會面片段，母親即時的制止驚叫聲，此時導演聽到母親的驚叫聲，立即大叫“好極了！好極了！落幕！落幕！”當第二次以驚訝和確信的口氣說“對，毫無疑問的！就在這時候！落幕！落幕！”劇場舞台技術人員聽到，誤以為就是要降大幕，立即降下了大幕。這裡顯示了原本只是在排戲的場面，可是舞台技術人員在落入演出的真實狀況，誤以為真

的是要下降大幕而做了降大幕的動作，這些種種狀況更凸顯了這齣戲，好像是在真的又像是在模擬錯覺中進行。皮蘭德婁以「戲中戲」的特殊安排，也讓舞台技術產生了真真假假的錯覺，劇中人的第一幕戲也在誤以為真狀況下降大幕做結束，舞台技術也利用關大幕的時候收拾廳房的佈景，準備換上第二幕的花園景。

四、佈景在排練中進行佈置

Il capocomico. Faremo il giardino, faremo il giardino, non dubiti: e vedrà che ne sarà contenta!

Le scene le aggrupperemo lì!

Chiamando per nome un Apparatore:

Ehi, calami qualche spezzato d'alberi! Due cipressetti qua davanti a questa vasca!

Si vedranno calare dall'alto del palcoscenico due cipressetti. Il Macchinista, accorrendo, fermerà coi chiodi i due pedani.

Il capocomico (alla Figliastro). Così alla meglio, adesso, per dare un'idea.

Richiamerà per nome l'Apparatore.

Ehi, dammi ora un po' di cielo!

L'apparatore (dall'alto). Che cosa?

Il capocomico. Un po' di cielo! Un fondalino, che cada qua dietro questa vasca!

Si vedrà calare dall'alto del palcoscenico una tela bianca.

Il capocomico. Ma non bianco! T'ho detto cielo! Non fa nulla, lascia: rimedierò io.

Chiamando:

Ehi, el ettricista, spegni tutto e dammi un po' di atmosfera... atmosfera lunare... blu, blu alla bilance, e blu sulla tela, col riflettore... Così! Basta!

*Si sarà fatta, a comando, una misteriosa scena lunare, che indurrà gli Attori a parlare e muoversi come di sera, in un giardino, sotto la luna.*²¹

導演：讓我們來佈置一個花園，讓我們來佈置一個花園，不用擔心，看到它一定是讓人滿意的！所有的景都集中在這裡！

（呼喊道具組員名字）

嘿，給我放些樹木景片！這裡水池前面放兩棵柏樹！

(從舞台上方向降下兩棵柏樹，道具組員將它釘好固定)

導演：(對著繼女) 如此好多了，現在！再來個構想！

(呼喊道具組員名字)

嘿，給我來個天空！

道具員：(在上面說) 什麼？

導演：來片天空！就在背景幕上，降在這個水池後面！

(白幕降下)

導演：不要只有白色！我告訴你是天空！不要緊，讓我來處理。

(喊叫)

喂！燈控的！關閉所有的燈，來點有氣氛的燈光...月亮...藍色的夜色，藍色光打在這白幕上，用聚光燈，好啦！就這樣！

(在他指導下，一個神秘有月光的夜色場景已呈現，使得演員講話及行動，有如在夜晚月光下的花園裡。)

第二幕在導演的指導下，主要有水池與立有兩顆柏樹的花園，水池背景要一道白幕或常稱的天幕，然後用燈光營造月光的夜色場景。此劇「戲中戲」的成份居多，對於舞台設計而言，比較難以去設定固定的幻覺背景，幻覺是舞台設計企圖帶給觀眾十分重要視覺感受，所以一般的戲劇演出其舞台設計與舞台技術的工作，必須在開演把所有的工作都做到已就定位的步驟。但是反觀《六個尋找作者的劇中人》的演出，就是要讓戲中有演員在排戲，以及六個人物在戲中出現，劇團演員成了戲中的觀眾，導演在現場不斷指揮六個人物在戲中整體的運作與討論，同時也在指導舞台的佈置工作，這也都是劇作家的用意，希望把幕後排戲的狀況讓觀眾能實質觀察到。

五、佈置「柏樹」的象徵

花園場景在導演的指導下，吩咐舞台技術人員在水池前面放兩棵柏樹，水池是淹死小女孩的地方，而旁邊立了兩棵柏樹，則是有特殊的象徵意味，在我們國人對柏樹的認知與西方的看法有很大的不同，在義大利柏樹總是出現在墓地裡。柏樹義大利文為“Cipresseto”與柏樹的學名“Cupressaceae”關係密切，其學名系引自希臘的男孩名字“Zyparissias”，根據希臘神話記載，傳說有一名叫賽帕里西亞斯（Zyparissias）的少年男孩，在一次狩獵的時候射死了神鹿，十分悲痛難過，於是愛神建議眾神將賽帕里西亞斯變成柏樹，²²既不讓他死，又讓他終身悲哀的站立在那裡。而過去古羅馬時期的棺木通常用柏木製成，古希臘人和羅馬人習慣將柏枝放入

死者的靈柩中，柏枝在西方是用作誌哀的。柏樹的名字就是從男孩的名字演變而來，柏樹於是也就成了西方代表悲傷和哀悼的象徵。《六個尋找作者的劇中人》的花園舞台在導演的指導下，吩咐舞台技術人員在水池前面放兩棵柏樹，但是為何要選擇柏樹？是有意或無意這真是耐人尋味的地方。水池是橫躺著淹死小女孩屍體的地方，站立在柏樹旁邊的小男孩眼睜睜看著這一切，他神色驚慌無法任何言語，隨後掏出的手槍對準自己腦袋，舞台突然響起巨大的槍聲，刻劃出悲傷與哀悼的象徵。

六、即興的舞台設計

《六個尋找作者的劇中人》的舞台，並不是在開演前就已經就定位，從一開始就沒有像一般的戲劇演出以拉開大幕的形式展開，而是希望觀眾在劇場看到一個劇團正在舞台上排練。其次六個劇中人來從中產生「戲中戲」的狀況，而戲中演出是只有演出大綱，也就是我們俗稱的即興戲劇（Improvisational Theatre）。即興戲劇是一種無現成劇本的戲劇演出形式，事先也沒有經過正式排練，演員在表演中即時發展出來對話台詞，排練助理或提詞員把它記錄下來，如此就成了演出的腳本。因為常常會有不可預知的效果，或是產生令人意想不到的劇情，也常被視為是一種充滿喜感的娛樂方式，所以通常以喜劇居多，義大利即興喜劇就是在文藝復興時期，盛行於歐洲各地的一種專業戲劇，當然即興劇也可以發展出令人感動的劇情，六個劇中人從中產生的「戲中戲」就是這種狀況。至於談到舞台的設計，劇中人以敘述方式的演出，然後導演要求舞台工作人員，在排戲時逐漸發展舞台的設計，排練中一面換景一面佈置舞台，舞台技術可以顯現給觀眾看到他們於戲中，同時裝設舞台的景片，導演與舞台監督、道具員、提詞員與演員們是在邊討論邊排演中進行舞台佈景裝置，這和一般舞台設計製造出來的一種幻覺似乎很大的不同，如果以演戲方面來說它是十足的即興舞台劇，但是舞台方面的呈現卻是反映舞台的真實狀況，讓觀眾瞭解到舞台的另外一個面向。因此《六個尋找作者的劇中人》的舞台，可以稱為是十分濃厚的即興的舞台設計。

伍、有關改編版本的演出

國內近年來許多次《六個尋找作者的劇中人》的演出，均採用羅博·布魯斯汀（Robert Brustein）改編的版本，其內容註明“在你們的製作裏，這齣演員正在排練的戲應該—如果可能的話—是你們觀眾十分熟悉的。”²³皮蘭德婁原劇本是以一個劇團正在排練《遊戲來自各方》（Giuoco delle parti）的演出做為開始，改編版本除了強調在開演階段不一定要照著原劇本的方式，任何劇團都可以就他自己所熟悉的戲來做為在開演階段的戲，並且不合時宜的語彙也可改成當代用語，興味也調整成今天大家所在乎的²⁴。以2009年12月台灣藝術大學戲劇系於實驗

劇場的演出為例，有關在實驗劇場的演出，有許多部份是值得做為討論的地方，改編版本的舞台在實驗劇場裡演出本身並不是很大的劇場，觀眾只能容納 120 人的席位，舞台與觀眾的親密度更加接近，因此「戲中戲」的感覺更能拉近與觀眾的距離，而劇中演員一旦在觀賞劇中人在描述故事情節時，劇中演員就有如與觀眾站在同一陣線。



圖 4：台藝大戲劇系改編版本的演出，
海報非理性圖像的設計企圖要帶給觀眾不一樣的感受。

一、劇場的佈置與安排

台灣藝術大學戲劇系於實驗劇場的其周圍是八角形，觀眾席的位置可以依演出區位的位置而調整，如圖表演區位確定以後觀眾席的位置就安排在其正對面，整體劇場的佈置安排企圖讓觀眾進場時，實驗劇場是空台的，舞台表演區域上沒什麼任何佈置佈景，劇場所呈現的燈光是昏暗不清楚的狀態。燈架車放在右舞台，舞台表演區放有一個大道具箱和兩個小的道具箱。大道具箱上面有一個小檯燈。整體的劇場所營造的是一個即將排練而非演出的場所，座椅方面觀眾可在前台人員的引導下，自由選擇位置，觀眾席也放許多的道具箱可當座位使用，並且以半圍繞的方式圍靠舞台表演區域，使得觀眾看戲的感覺更能拉近與演員之間的距離。《六個尋找作者的劇中人》開演前十分鐘，舞台工作人員進來貼《出氣筒》戲碼第一場的馬克，馬克快完成時，一位演員拿著一本排演本、一本劇本和一件衣服走進來，和舞台組員相互問安，舞台組

員下場，接著在不知不覺的情況中此戲開始演出。



圖 5：台藝大戲劇系《六個尋找作者的劇中人》的演出，整體的劇場所營造的是一個即將排練而非演出的場所。



圖 6：觀眾席是緊密圍繞舞台佈置的安排。

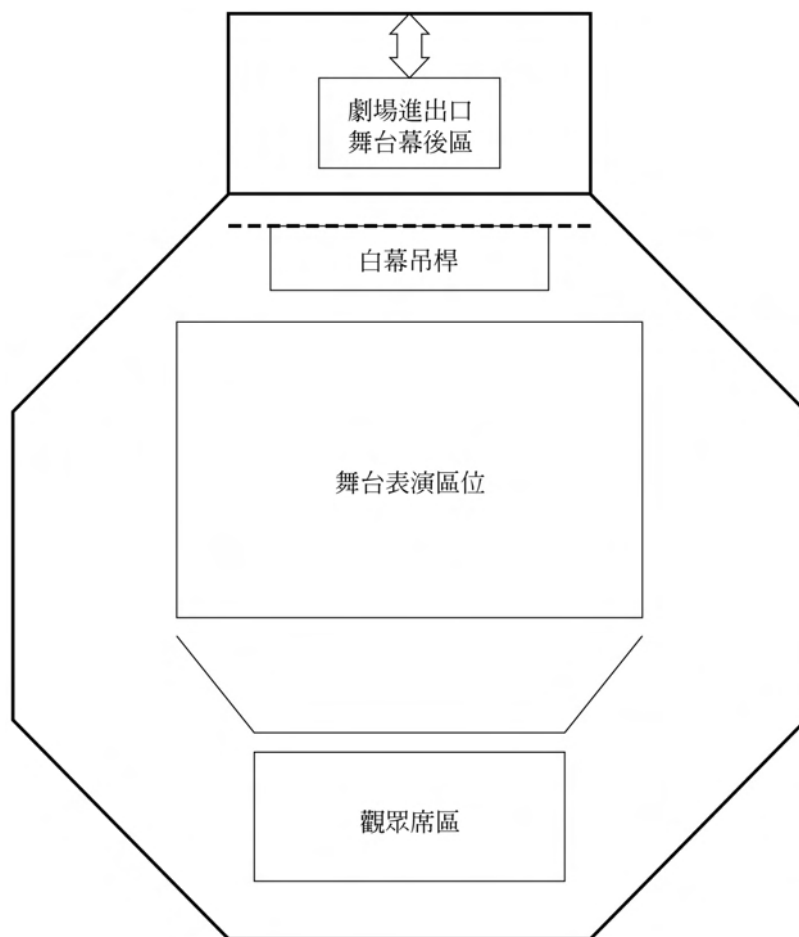


圖 7：《六個尋找作者的劇中人》於實驗劇場演出舞台的佈置安排。

二、有關鏡子與帕琪夫人的密室

羅博.布魯斯汀 (Robert Brustein) 改編的版本，因為 ART 劇團缺乏適合的女演員，帕琪夫人改由男演員飾演一位拉丁裔的皮條客，名喚顏敏里歐.巴雉。²⁵ 這與原劇本並不相同，原義大利文的劇本描述帕琪 (PACE) 夫人是面貌醜陋肥胖操西班牙口音的婦人，她頭上戴著華麗偏紅色的假髮，並依西班牙習俗在一側插上一朵鮮豔的玫瑰花，同時夫人臉上濃妝艷抹一手拿著羽毛扇另一手則兩手指夾著一根點燃的香煙，一身穿著是鮮豔的大紅絲綢顯得庸俗卻一幅高雅的樣子。台灣藝術大學戲劇系的這次演出，則以年輕貌美婦女詮釋，名字改以英文 “PACE”

譯音「佩斯夫人」來稱呼，佩斯夫人髮長而黑，頸上帶了好幾條項鍊衣著俗麗，演出時擺出態度高傲的姿態，講話時滿口鼻音製造出很奇怪的腔調，一手則在吸食著毒品，代表在這個複雜的場所，這色情經營者的女老闆已染上了毒癮。



圖 8：當密室有光的時候鏡子轉成透明，並顯出佩斯夫人（照片中央者）的形象來與鏡前演員繼女（照片右邊者）以及導演（照片左邊者）形成對映。

有關帕琪（PACE）夫人的角色，雖然改編的版本以不同的角色來飾演，但其重點要詮釋的乃是色情場所的經營者，而且是不務正業的人士，這點與原劇本要表達的立場是一樣的。有關佈置帕琪（PACE）夫人的廳房，台灣藝術大學戲劇系的演出，是以鏡子的區隔方式塑造出有如密室，密室就是父親去尋歡的場所，密室的舞台佈置是用在劇場進出口的舞台幕後區如圖 7 上方，但這鏡子是用透明的壓克力板再貼上隔熱紙薄膜，與透明的壓克力板構成一體如鏡子般的功能，把在鏡前演員的形像投到鏡子上面，當密室有光線的時候鏡子轉成透明的，照出佩斯夫人的形象來如圖 8，顯現她站在經營聲色場所的廳房裡，室內將可看到有如真實的裝潢和家具，以及窗戶、沙發、桃心木小桌子等寫實景象，與在鏡前臨時代用的排演道具形成明顯對比，父親與繼女站在鏡子面前可以清楚看到彼此之間的對映關係。

三、鏡子原理的反映

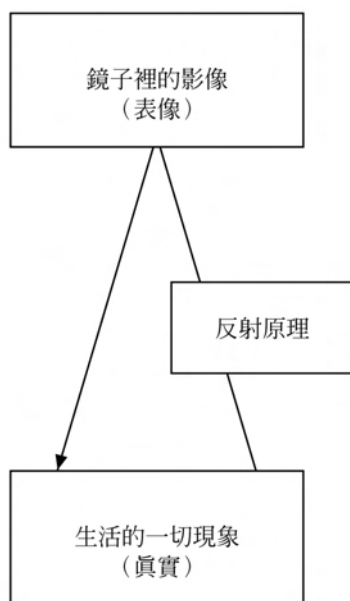


圖 8：鏡子原理的反射現象。

《六個尋找作者的劇中人》羅博.布魯斯汀 (Robert Brustein) 改編的版本以及 ART 劇團的演出，充分利用鏡子原理的反射，加上透光顯示鏡子中的影像，此觀點與皮蘭德婁的理論十分相似。有關鏡子的原理皮蘭德婁曾經說過：

一個人活著，看不見自己，如果把一個鏡子放在他面前，並且使他看清楚自己在生活中的行為，他或者對他自己的面貌感到驚奇，或是掉開眼光不看自己，不然就憤怒地唾棄自己的影子，甚或舉起拳頭把鏡子擊碎，總之，危機出現了，這種危機就是我的戲劇。²⁶

舞台設計使用鏡子原理，十分符合皮蘭德婁的戲劇風格特殊性。其戲劇風格製造了「表像」與「真實」之間的懷疑以及「同一」與「疏離」之間的矛盾。²⁷

四、有關白幕的透視

《六個尋找作者的劇中人》這六個劇中人來到劇場時，這是十分重要的關鍵時刻，因此在安排這樣的時間點或是甚麼樣的方式，讓劇團正在排戲的狀況劇中人闖入劇場，需要特別設計加以安排。台灣藝術大學戲劇系仿效“ART”劇團的演出方式，將舞台的幕後進出口區與表演

區域之間，掛設一道白紗幕桿，當六個劇中人要進入劇場時，白幕似被一陣風吹動般擺動起來，正在排戲演員也感受到這突如其來的風，這時白幕轉成有些透明，隱隱約約顯出在上舞台有六個身影在白幕後面裡，強烈的光由他們身後彷彿波浪般照射著，接著白紗幕上昇，六個劇中人來到了劇場。另外有關花園場景的部份，演員與導演開始安排這一場的場景，首先把白幕降下來，白幕後面放置樹木與水池，利用白幕後的藍色燈光營造背後這個場景，企圖營造在月色朦朧的花園裡，隨後是小男孩舉槍自殺的場景也是發生在幕後區。

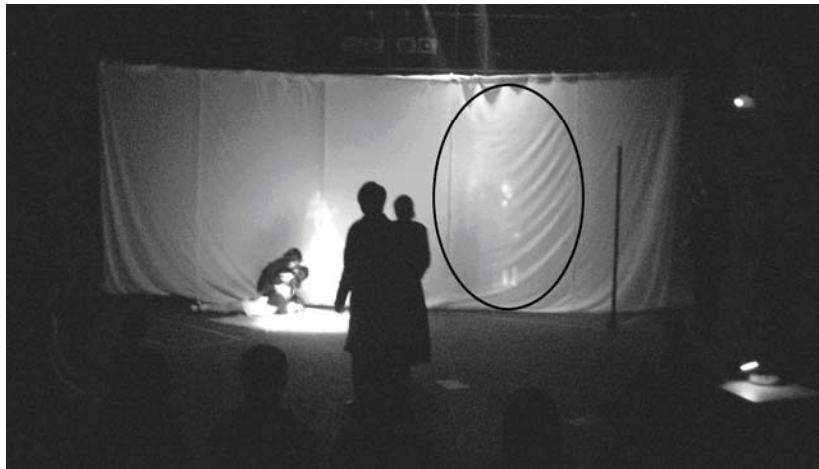


圖 10：男孩（照片中所圈出處）舉槍自殺的場景隔著一道白幕，發生在幕後區。

五、有關影像的設計

當白幕後傳來槍聲，劇團的演員與工作人員震驚於這個突如其來的響聲，全體奔向白幕後查看究竟，這時燈光瞬間熄滅劇場全暗，僅剩工作台上的一盞檯燈的微弱光度；整個劇場一片混亂。六個劇中人出現在白幕上方，隨後又消失不見，劇中人物影像出現在白幕上，父親、繼女、母親、兒子影像相繼出現在白幕上，他們接連說出先前的台詞：

父親：我們正在尋找一位劇作家。

繼女：我們可以讓你們出名。

父親：任何作家都行。

母親：真是痛苦啊！

兒子：別把我扯進去。

繼女：一個可以用金錢收買的女人。

父親：我們要活起來，透過你們。

母親：那事情正在發生著，時時刻刻都在發生著。

父親：永遠的一刻。

兒子：我是一個還沒完全發展好的腳色。

母親：我的哀傷永永遠遠存在。

繼女：帶我回家。²⁸



圖 10：影像設計代表「劇中人」的顯現好比是藝術所創造的幻象一樣。

「劇中人」影像不斷出現在白幕上，每人輪流出現以及台詞講完之後，突然一聲巨響，白幕往下掉下來，前台還原當初的空台，有如觀眾剛進場時一樣，導演黯然離開舞台區。工作燈與日光燈突然亮起來，舞台組員開始進場去除地板上馬克並掃地，此劇演出就此結束，並沒有任何謝幕。有關影像設計的顯現，主要表達了劇中人原本是存在劇本裡面的，而劇中人所扮演的角色就好像帶上了面具一樣，面具在現實生活中，人們必須面對許多不同的遭遇，這些情境遭遇與情境時常是人與人之間的交往的衝突，有時是慾望與道德相抵觸，或是本能在發展中受到壓抑與扭曲。在本能自我保護下，人們很自然會在表面負載上面具。面具可以使臉被覆蓋，除了達到溝通的便利，也具有保護作用。在人們相互交往中，大家所看到外表，只能聽到他的片面之詞，感覺到他人的外表形象，所以很容易在彼此之間產生猜忌，相互指責常常發生，人

的不確定性因而產生。這六個劇中人除了希望有機會再找到願意接納他們的作者外，也企圖推翻一般人習以為常的面具假象，並揭示其中所隱藏的生活真相。因為劇中人以如此方式的演出而顯現他們內心世界，好像是藝術創造的幻象一般，而所有人物的形成，比如生命一樣，有多少是真實與幻影，又有多少由自己所能控制的，這些影像都是劇場手法和戲劇技術上的表現，加上舞台設計完全以即興的方式演出，因為這齣戲全然解開了幻覺與真實、表演與生活的戲劇元素，而這些種種的景象則留給觀眾去思考與揣摩了。

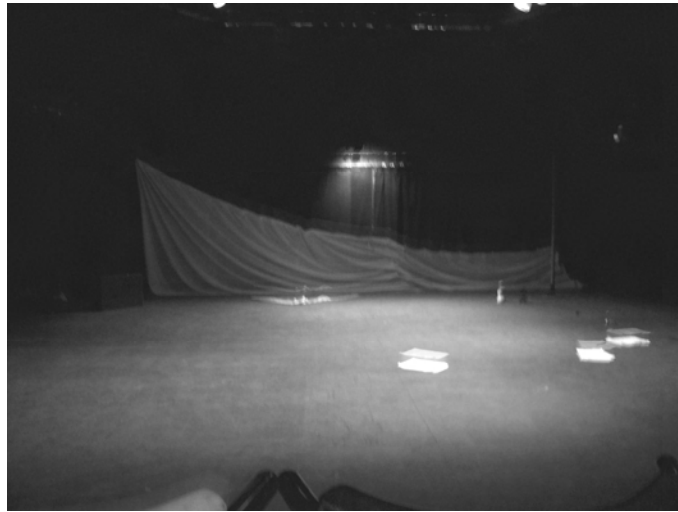


圖 11：隨後突然一聲巨響白幕往下掉下來還原當初的空台，有如觀眾剛進場時一樣。

陸、結語

《六個尋找作者的劇中人》這個劇本提供了許多發揮的空間，讓全世界有不少的劇團可依自己喜歡的方式去扮演它。在不同的國度、城市、或當劇團演員陣容有所改變時，劇本都可以根據改變的因素給予調整及配合，台灣藝術大學戲劇系於實驗劇場的演出為例，就是以實地的劇場形式以及演員陣容來做為演出的條件。基本上，這個劇本是即興的，並且是可以改編與改變的。另外，此齣戲有關「戲中戲」的部份，當劇中人在舞台上敘述表演他們家庭的故事時，劇團演員頓時成為了觀眾，也在不知不覺中令人無法分辨誰是在戲外、誰是在戲中戲裡，劇場中的真正觀眾也似無形中失去了正確的位置，因為當劇團導演在指揮整體時，他有時卻跑到觀眾席就坐，有如與觀眾站在同一陣線，反之，觀眾不但被拉近距離也無形中被融合了。《六個

尋找作者的劇中人》這個劇本戲中戲的手法和其它劇之戲中戲的情況並不太一樣，許多劇種的戲中戲，原則上，演員與劇場觀眾是完全區隔的，舞台的裝置與幕後的狀況觀眾是看不到的，表演區域與觀眾席位是由大幕清楚的分隔，而皮蘭德婁的戲卻似乎顛倒了演員與觀眾，改造了基本的戲劇演出的架構形式，使劇中人成為了敘述戲中的作者，《六個尋找作者的劇中人》之所以具有特殊的表現張力，是因為它的「戲中戲」不僅顯現了舞台的表演藝術，也帶來了奇特的表現手法，對主題的內涵製造了許多有趣的議題。有關《六個尋找作者的劇中人》的舞台設計，這齣戲即興成分濃厚，舞台設計雖然可以用簡單的方式，但是舞台佈置的過程必須懂得利用這些即興的手法，讓舞台添加技巧的設計機會，例如道具可以在移動中改變場景，舞台也可以在變動中產生一些意外的效果。另外改編版本以鏡子的對映關係，穿透這面鏡子看到了帕琪夫人的密室，也看到帕琪夫人邪惡的嘴臉，又可以看到演員自身的影像，宛如舞台形成了不同的焦點，可以進行交鋒對談與討論的場所，本論文乃期望在改變的演出，與原劇本的對照方式，加上實際演出的觀察所提出許多觀點，以及即興的舞台設計討論，也期盼下次有機會再觀賞此戲時，觀眾可以由此觀點進行思考、分析、判斷，讓有興趣研究者也可以在各種不同的思想境界中，獲得不同程度的啟發，從而更能領會皮蘭德婁的戲劇理念。

註釋

1. Luigi Pirandello (2003) ,Pirandello Sei personaggi in cerca d'autore Ciascuno a suo modo Questa sera si recita a soggetto, Milano:Garzanti Libri s.p.a., pLI.
2. 民間大劇院網址：<http://blog.roodo.com/mktheatre/archives/1331188.html> (2010.01.15)。
3. 胡耀恆譯，布羅凱特 (O.Brockett) 著 (1989)，《世界戲劇藝術欣賞》，台北：志文出版社，頁511。
4. Luigi Pirandello (2003) ,Pirandello Sei personaggi in cerca d'autore Ciascuno a suo modo Questa sera si recita a soggetto, Milano:Garzanti Libri s.p.a., p39.
5. 有關所有《六個尋找作者的劇中人》劇本中文內容，筆者依據“Sei personaggi in cerca d'autore”義大利原文翻譯而成，有關“Capocomico”直接翻譯應為“經理”但此原文劇本有說明這個劇團的經理是兼任導演的工作，劇中人對導演稱呼為“先生”，因為易於閱讀劇本內容，將中文劇本內容對白角色“經理”一律改成“導演”以方便閱讀。
6. 同前註,p41-42.
7. 同前註,p57-58.
8. 同前註,p58.
9. 石光生譯，愛德華·賴特 (Edward A.Wright) 著 (1990)，《現代劇場藝術》，台北：書林，頁123。
10. Luigi Pirandello (2003) ,Pirandello Sei personaggi in cerca d'autore Ciascuno a suo modo Questa sera si recita a soggetto, Milano:Garzanti Libri s.p.a., p113.
11. 同前註, p113-114.
12. 同前註, p114-115.
13. 同前註, p115-116.
14. 聯經編輯部，施叔青編譯 (1979)，〈六個劇中人尋找作者〉，輯入《世界文學名著欣賞大集 戲劇第五冊》，台北：聯經，頁361。
15. 黃文捷譯，皮蘭德婁 (Luigi Pirandello) 著 (2009)，〈陸愛玲導讀——文學/人生?虛幻/真實?〉輯入《一個小說人物的悲劇》，台北：遊目族，頁3。
16. 黃文捷譯，皮蘭德婁 (Luigi Pirandello) 著 (2009)，《一個小說人物的悲劇》，台北：遊目族，頁194。
17. 胡妙勝 (2001)，《充滿符號的戲劇空間》，台北：文津出版社，頁257。
18. Luigi Pirandello (2003) ,Pirandello Sei personaggi in cerca d'autore Ciascuno a suo modo Questa sera si recita a soggetto, Milano:Garzanti Libri s.p.a., p47.
19. 同前註, p25-26.

20. 同前註, p65-67.
21. 同前註, p103-104.
22. 參自：百度百科網址：<http://baike.baidu.com/view/67094.htm> (2010.01.18)。
23. 陳玲玲譯，羅博·布魯斯汀 (Robert Brustein) 改編，皮蘭德婁 (Luigi Pirandello) 著 (1998)，〈台北演出版導言〉《六個尋找作者的劇中人》，台北：臺灣商務，頁2。
24. 同上註，頁123。
25. 同上註，頁2。
26. 馬森 (2000)。〈荒謬劇的先驅——皮藍德婁〉《戲劇-造夢的藝術》，台北：麥田，頁339。
27. 顧乃春 (2007)。〈皮藍德婁及其作品《六個劇中人尋找劇作家》〉《現代戲劇論集》，台北：心理，頁134。
28. 本台詞依據演出劇本。此劇本改編自：陳玲玲譯，羅博·布魯斯汀 (Robert Brustein) 改編，皮蘭德婁 (Luigi Pirandello) 著，《六個尋找作者的劇中人》，台北：臺灣商務，1998，頁119-120。

參考文獻

中文書目

- 陳玲玲譯，羅博·布魯斯汀（Robert Brustein）改編，皮蘭德婁（Luigi Pirandello）著（1998）。《六個尋找作者的劇中人》。台北：臺灣商務。
- 聯經編輯部編譯（1979）。《世界文學名著欣賞大集 戲劇第五冊》，台北：聯經。
- 黃文捷譯，皮蘭德婁（Luigi Pirandello）著（2009）。《一個小說人物的悲劇》，台北：遊目族。
- 顧乃春（2007）。《現代戲劇論集》，台北：心理。
- 馬森（2000）。《戲劇-造夢的藝術》，台北：麥田。
- 胡耀恆譯，布羅凱特（O.Brockett）著（1989）。《世界戲劇藝術欣賞》，台北：志文出版社。
- 石光生譯，愛德華·賴特（Edward A.Wright）著（1990）。《現代劇場藝術》，台北：書林。
- 胡妙勝（2001）。《充滿符號的戲劇空間》，台北：文津出版社。

外文書目

- Oscar G., Brockett. (1987). History of The Theatre, Allyn and Bacon, Inc.
- Luigi Pirandello (2003). Pirandello Sei personaggi in cerca d'autore Ciascuno a suo modo Questa sera si recita a soggetto, Milano:Garzanti Libri s.p.a.

網路資料

- 王顏玲著（2009）。〈論唐代大曲《陸州》、《涼州》〉。《樂府學》，0期，頁257-291。
- 劉陽著（1996）。〈唐詩中所見外來樂舞及其流傳——兼論唐人詩中的「何滿子」〉。《中國比較文學》，1期，頁72-78。
- 黃坤堯著（1982）。〈唐聲詩歌詞考〉。《中國文化研究所學報》，13卷，頁111-143。

Discussed in "Six Characters in Search of an Author" of the Performing Arts

Lin San-Yi

Abstract

Regarding the "Six Characters in Search of an Author" of the performing arts', the purpose of this article is discussion on Drama Concept of Luigi Pirandello. First, it expresses the plot structure: how the six characters are shown on the play and their conversation with players and director. The six characters are the father, the mother, the son, the step-daughter, the boy and the child. Besides of them, there is Madame Pace. The story reveals complex relationships between divorced father, mother and four uterine brothers and sisters. At last the boy was killed by himself with a loudly shot, after step-daughter laughing away the theatre. The second part of this article is discussion on the relationship in play-within-a-play. The third part explains the characteristic of improvisational theatre and the stage design. The fourth part mentions adapt play. There is an example performance in black box of Drama department of NTUA. The layouts, the Madame Pace's living room and the mirror, the design for curtain's pervious to light and the image design are all included in the fourth part. The final conclusion is that the play provides lots of rooms for every troupe to perform. Luigi Pirandello lets audiences think, analysis and judge during the play. Besides that, people also could be inspired in the ideological level to understand the drama concept.

Keywords: Characters, Play-within-a-play, Improvisational theatre, Stage design, the Audiences and the players, Mirror

李斯特鋼琴改編曲「冬之旅」(下) — 創作技法中鍵盤技巧之應用

楊青琳

摘 要

十九世紀浪漫時期以卓越演奏者和作曲家雙重身份而聲名遠播的音樂家李斯特（Franz Liszt, 1811-1886），在鋼琴改編曲的創作領域也是一位擁有輝煌成就與實質影響力的重要人物。他擅長針對鋼琴樂器從事各種不同音樂類型的改寫，並以突顯創新而兼具挑戰力的鍵盤技巧作為其創作風格的一大特色。本文之論述主要從李斯特鋼琴改編曲《冬之旅》（Winterreise, 1839）的創作技法中，鍵盤技巧的應用情形和其改編手法提出解析，為筆者〈李斯特鋼琴改編曲「冬之旅」(上) — 創作背景與技法之探討〉的下篇。其研究要點將依循作曲家於該作品所構思的鍵盤技巧，包括彈奏技巧類型的素材運用和踏板配置等項目進行統整和探討。藉由本文上篇及下篇兩部分的完整論述，讓鋼琴改編曲《冬之旅》創作技法的風貌更為清楚地呈現，並實際地達到拓展此領域學習研究之目的。文章末端「附錄 B」的部分，將提供《冬之旅》中十二首歌曲的德文歌詞和中文翻譯，藉以協助研究者或學習者增進對作品背後所蘊含之情境或題材更深一層的瞭解。

關鍵字：李斯特、鋼琴改編曲、舒伯特、藝術歌曲、冬之旅

壹、前言

十九世紀以精湛、出神入化的演奏技法而活躍於歐洲樂壇的匈牙利作曲家李斯特，不僅僅被公認是浪漫時期最爲傑出的鋼琴演奏家，在音樂作品的表現，他同樣也具備紮實穩固的理論基礎，成功地發揮驚人的創作能力，完成許多優秀的作品，成爲一位舉世皆知的音樂家。李斯特身爲一位知名的鋼琴演奏家，必須時常活躍於舞台擔任演出，更爲大量的演奏曲目不斷地籌劃，因此，其作曲的生涯，陸續完成許多鋼琴音樂的創作，並藉由公開音樂會的演出，讓觀眾親眼目睹其炫麗的琴藝表現，也見識到這位音樂家獨特的創作思維和音樂風格。

從眾多李斯特譜寫的鋼琴音樂，可以觀察到其創作手法經常重視的層面有三個部分：（1）彈奏者藉由作品的詮釋，能充分展現其鍵盤技巧的能力；（2）盡情地展現鋼琴樂器所能發揮音效和特質的潛力；和（3）利用該樂器性能的優勢，表現有如管弦樂般的聲響效果。因此，作品充滿炫技而創新的彈奏技巧，挑戰彈奏者在手指擴張、靈活迅捷和力度表現的最大極限，成爲李斯特鋼琴音樂主要的特色。此外，他也不斷測試鋼琴樂器，將其音色所能產生的細微變化、力度層次和張力表現的可能性運用在其創作之中。李斯特長期爲鋼琴音樂付出的努力，締造了相當可觀的作品數量，也塑造其獨特的創作手法，其用意在於一方面提供音樂會更多樣化曲目選擇的機會做準備，另一方面也滿足了觀眾喜好，竭盡所能發揮其個人舞台的魅力，展現令人嘖嘖稱奇的鋼琴技藝，營造出震撼、新穎的聽覺與視覺效果。不論在鋼琴音樂演出型態的呈現或作品創作理念的傳遞，李斯特成功地主導十九世紀浪漫時期一股炫技的流行風潮，引領同時期許多作曲家的熱情參與，紛紛以他作爲學習的榜樣。

李斯特完成的鋼琴音樂中，有眾多的作品數量是從各種樂曲類型的改編，其中原創者音樂的部分，有揀選自個人或源自於其他作曲家的作品。面對這些重新改寫的樂曲，李斯特始終秉持的創作態度，即是兼顧作品具有精湛的技藝與豐富的音樂內涵，讓它們能夠順利成爲音樂會中展現絕佳琴藝的曲目，也實質的達到提昇原創者聲譽和原創作品藝術價值之最終目的。

李斯特生前對德國作曲家舒伯特（Franz Schubert, 1797-1828）的藝術歌曲賦予極高的評價，並有深入的瞭解；他曾精心揀選了其中五十五首聲樂曲，重新改寫成鋼琴獨奏曲，並於音樂會公開發表，深獲好評。然而，這些深受李斯特推崇的鋼琴改編曲，流傳至今，卻不如以往地獲得賞識，也鮮少見到世人興起學習或認識的意願。本文以鋼琴改編曲《冬之旅》作爲研究主題，希望能開啓這部塵封已久的音樂創作，讓音樂的研究者或學習者有機會見識到李斯特在舒伯特藝術歌曲展現細膩、靈活創意的改編手法。然此主題受限於文章的篇幅字數，因此將完整的論述分爲兩部分；本文爲〈李斯特鋼琴改編曲「冬之旅」（上）——創作背景與技法之探討〉的下篇。繼上篇內容針對作品涵蓋的創作背景、拍號、調性、速度、曲式、音符發音法、

音樂術語……等多項議題的研究成果予以呈現之後，下篇則接續上篇未完成的部分，主要鑽研於創作技法中鍵盤技巧應用的情形，包括彈奏技巧類型的運用和踏板的配置兩個項目進行探討及統整。鋼琴改編曲《冬之旅》的創作技法經由上、下文的完整介紹，其創新的作曲風貌將能清晰的展現。

貳、李斯特鋼琴改編曲《冬之旅》(下)

一、創作技法中的鍵盤技巧 — 彈奏技巧

關於「技巧」一詞於音樂中產生的不同解釋或引發其相關議題的文獻探討，從古至今已經遍及了數個世紀都未曾間斷過。許多作曲家或教育學者對於技巧所賦予的含意、於音樂作品的研究或在樂曲演奏(唱)媒體時應有的表現手段等，都有不同層面的見解和深入的論述。以鋼琴音樂蘊含的技巧問題為例，一般經常鑽研的重點包括作品的技巧類型和其創作手法、音樂風格的表現、與手指觸鍵及肢體運作的方式等部分；這些議題屢屢受到作曲家或教育學者關注的理由，主要是期盼能在學習、研究領域對音樂作品的創作內涵和詮釋方法有所領悟及貢獻，輔佐學習者發展出更為紮實、精進的技巧能力，建構更為完善的學術資訊。技巧的表現方式，可以透過作曲家的作品創作逐一發掘，是音樂內涵中必須涵蓋的重要元素及具備條件，它也可以從演奏者詮釋樂曲的手法進行思索和呈現。音樂作品所運用的技巧直接反應了創作者的音樂理念；同樣地，它也影響著彈奏者在學習過程中，從對樂曲本身的瞭解，經歷不斷反覆地練習、仔細地推敲琢磨，到實際表達樂曲所面臨的種種考驗。

本章擬從鋼琴改編曲《冬之旅》的創作技法中，鍵盤技巧應用的層面進行介紹，主要聚焦於內部的彈奏技巧和踏板配置兩個議題。前者先整理出每一首作品所融入的技巧類型，再分門別類探討其創作手法，並針對其手指觸鍵和肢體運作方式應正視的問題和訓練提出個人的觀點；後者則依據鋼琴踏板的部分進行說明，包含於作品運用的情形、李斯特提出的相關建議和其應用方式等論述。不過，在分析李斯特的彈奏技巧之前，對於連篇歌曲《冬之旅》原有的伴奏規劃，由於涉及鋼琴彈奏的範疇，也影響李斯特後來的創作模式且彼此形成密切的關連性，故先行於文中提出解析。

(一) 原創歌曲的伴奏規劃

舒伯特在連篇歌曲《冬之旅》的創作方面，除了於每一首樂曲的起始之處標示速度之外，鮮少附上音樂風格的術語；其主要構思多數集中在音符譜寫和音符發音法的詮釋提示，偶爾配置零星的力度和速度術語作為音樂內部強、弱、快、慢層次的細微變化。舒伯特對於鋼琴伴奏的處理，如同聲樂的旋律線條，力求簡化、單純而具體的型態，以不佔用歌曲旋律表現的機會

為原則，但仍能保持兩者題材均衡的分配與發展，在享有各司其職的情形之下，彼此緊密地相互配合，建立完美的互動，造就無法分割的密切關係。以連篇歌曲《冬之旅》聲樂和伴奏配合的方式，大致可分為以下三種類型（陳榮光，民84，頁21-22）：

- (1) 鋼琴伴奏搭配聲樂旋律（或節奏）的素材，其作品有「晚安」、「太陽的幻影」、「勇氣」、「湧出的眼淚」、「菩提樹」、「客棧」和「暴風雨的早晨」。
- (2) 伴奏與聲樂的地位均等：伴奏以緊湊的創作手法與聲樂旋律配合，創造了密不可分的關係，有時全新的旋律線條也會融入其中。屬於該類型的樂曲有「郵車」、「凍結」、「幻覺」和「在村莊」。
- (3) 伴奏擔負樂曲旋律表現的重任：以鋼琴伴奏為前導，負責引領聲樂旋律的表現，其創作有「搖琴師」。

連篇歌曲《冬之旅》鋼琴伴奏所擔任的角色非常多元，除了伴隨著與聲樂旋律線條的同步進行，添增音樂豐富的色彩與和聲效果，它也扮演起樂曲起始與終結的引導，以及聲樂樂句（或段落）之間重要連結的橋樑。由前奏、間奏和尾奏組合而成的伴奏型態幾乎已成為舒伯特聲樂曲普遍創作的架構。在聲樂領域，舒伯特非常善於發揮與生俱來的音樂天賦，利用對旋律美感的靈敏度和品味，將樂曲詩中所賦予的情節、內涵或意境深刻地傳達，他也會透過簡潔的鋼琴伴奏襯托出旋律與詩句應有的音色、節奏和特質，巧妙地維繫彼此之間所建立的絕佳默契。

由於舒伯特和李斯特各自為作品《冬之旅》安排不盡相同的表演媒體，因而致使兩位作曲家產生相當迥異的創作理念和處理方式，在彈奏技巧的規劃出現極為鮮明的落差。下方「表一」為十二首原創曲伴奏與鋼琴改編曲運用的技巧類型，經研究顯示，舒伯特《冬之旅》伴奏的彈奏技巧大致分為七種：（1）雙音（double notes，含八度音程）；（2）和弦（chord，含八度音程）；（3）複音式技巧（polyphonic technique）；（4）分解和弦（broken chord）或分解音型（broken figure）；（5）齊奏練習（play in unison）；（6）震音（trills）；（7）裝飾音【（ornament）；鮮少使用，僅於樂曲中出現 3 次】；其中，較為廣泛應用的技巧類型屬於前述三種（譜例 1-3），它們經常以交錯的手法混合於伴奏裡；連續的八度雙音或八度和弦旋律的創作偶爾也會出現於特定的樂曲，如「凍結」、「幻覺」（右手伴奏以八度雙音貫穿全曲，譜例 4）和「客棧」（譜例 5）等。儘管連篇歌曲《冬之旅》的鋼琴伴奏至少都融入兩種以上的技巧類型，但整體的音樂表現並未過於繁雜，仍以簡潔明確的創作為主要特色。其伴奏音域的分佈，通常集中於中央 C 音上下兩個八度的範圍，除非考量樂曲有特殊情緒的表達時才會超越其限制，例如作品「暴風雨的早晨」充滿激動的情緒表現。另外，在音符與音符之間的和聲配置，舒伯特多數採取較近距離的方式安排，盡量避免過度擴張或急促跳躍的技法創作。

表一：《冬之旅》連篇歌曲伴奏和鋼琴改編曲彈奏技巧之運用

樂曲名稱【*速度】	技巧類型	
	連篇歌曲	鋼琴改編曲
Gute Nacht (晚安) 【Andantino (小行板)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 複聲部、裝飾音 【上漣音(inverted Mordent)】	混合式雙音與和弦(含八度音程)、複聲部(polyphony)、 半音階(chromatic scale)、琶音式音群【arpeggiated figure (含單音和結合雙音或和弦)】、分解和弦(結合旋律線 條)、手指擴張【hand stretch;(含和弦、雙音、琶音和 分解音型)】與跳躍技巧(leap technique)、分解八度 【broken octave;(含雙音或和弦的組合)】、雙手交叉奏 法、裝飾音(上漣音記號)
Die Nebensonnen (太陽的幻影) 【Non troppo lento (不太緩慢)】	雙音、八度雙音、 和弦、複聲部、裝 飾音【迴音(turn)】	混合式雙音與和弦、八度雙音(連續形式)、八度和弦(連 續性)、複聲部、雙手交叉奏法、手指擴張技巧(含和弦 及雙音)、振音技巧【顫音奏法(tremolos),含單音及雙 音】、裝飾音(迴音記號)
Mut (勇氣) 【Animato energioso (精力充沛地)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 複聲部、齊奏	混合式雙音與和弦(含擴張技巧)、八度雙音(含連續和 重複音形式)、八度和弦(含級進、半音階和琶音式)、 琶音式音群(結合雙音)、複聲部、齊奏
Die Post (郵車) 【Un poco vivo (稍輕快地)】	雙音、八度雙音、 八度和弦、分解和 弦、複聲部	混合式雙音與和弦(含八度音程)、分解和弦、複聲部、 半音階、琶音、手指擴張(含和弦、雙音及分解和弦) 與跳躍技巧、齊奏(雙手相同節奏的彈奏)、即興式樂句、 雙手交叉奏法
Erstarrung (凍結) 【Animato (有活力的)】	分解和弦、八度雙 音	分解和弦(單音或結合雙音)、八度雙音、複聲部(旋律 與伴奏的組合)、振音技巧【顫音奏法(含單音、雙音形 式,並同時伴隨八度旋律)】、手指擴張(含和弦、雙音 及分解和弦)與跳躍技巧、雙手交叉奏法、琶音(結合 雙音)、裝飾音【長震音記號(tr.)】

Wasserflut(湧出的眼淚) 【Lento assai (十分緩慢)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦	混合式雙音與和弦(含八度音程)、複聲部(旋律與伴奏的組合)、和弦與雙音的擴張技巧
Die Lindenbaum (菩提樹) 【Moderato (中板)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 分解和弦、複聲 部、分解音型、齊 奏	分解和弦(含單音和雙音)、複聲部(旋律與伴奏的組合)、振音技巧【長震音(同時結合由和弦和雙音組成的旋律)】、混合式雙音與和弦(含八度音程)、快速音群(含半音階和級進式)、手指擴張(含和弦及雙音)與跳躍技巧、分解八度(含雙音)、雙手交叉奏法、裝飾音【長震音記號】
Der Leyermann (搖琴師) 【Andantino (小行板)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 複聲部	混合式雙音與和弦、複聲部(旋律與伴奏的組合)
Täuschung (幻覺) 【Andantino, un poco Animato (頗有生氣地小行板)】	雙音、八度雙音、 和弦	八度雙音與和弦、分解和弦(含雙音)、混合式雙音與和弦【含琶音式奏法(arpeggio)】、複聲部(旋律與伴奏的組合)、手指跳躍技巧
Das Wirtshaus (客棧) 【Lento assai (十分緩慢)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 複聲部、裝飾音 【迴音】	混合式和弦與雙音(含八度音程)、複聲部(旋律與伴奏的組合)、手指擴張(含和弦及雙音)與跳躍技巧、琶音式音群、裝飾音【迴音和長震音記號】、振音技巧【顫音(含雙音)與震音奏法】、雙手交叉奏法
Der Stürmische Morgen (暴風雨的早晨) 【Animato energico (精力充沛地)】	雙音、八度雙音、 和弦、八度和弦、 分解和弦、齊奏	齊奏、複聲部(八度旋律與雙音伴奏的組合)、混合式和弦與雙音、分解和弦(含和弦與八度雙音)、手指擴張(和弦)與跳躍技巧、琶音音群、振音技巧(顫音與震音奏法)
Im Dorfe (在村莊) 【Andantino (小行板)】	雙音、和弦、八度 和弦、複聲部(含 重複音)、震音	複聲部(八度旋律與雙音、和弦伴奏的組合)、混合式和弦與雙音、手指擴張(和弦)與跳躍技巧、分解音型、振音技巧【連續震音伴隨持續音(pedal point)】、齊奏、雙手交叉奏法
*標示於樂曲名稱之後的是李斯特於鋼琴改編曲《冬之旅》十二首作品所訂定的速度。		



譜例 1 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，37-40 小節。



譜例 2 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第六首，「湧出的眼淚」，9-12 小節。



譜例 3 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第十首，「客棧」，13-15 小節。



譜例 4 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第九首，「幻覺」，5-9 小節。



譜例 5 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第十首，「客棧」，1-3 小節。

整體而論，舒伯特不會刻意考驗彈奏者能力而譜寫難度較高的擴張或連續大跳技巧；不過，若審慎地從技巧學習的層面進行分析，需要付出較多心力揣摩、練習的是他所譜寫的複音式奏法。連篇歌曲《冬之旅》的鋼琴伴奏融入許多單手與雙手的複音式技法，著重於旋律線條（或音型）及伴奏的創作，其中後者不時地會結合持續音、和弦、雙音、重複音等多項技巧的題材，因此，彈奏者如何在掌握伴奏觸鍵的平均時，又能顧及與旋律線條之間取得音色的差異性和平衡感，其實是一項具技術性的考驗。雖然鋼琴伴奏在聲樂曲的重要性是絕不容忽視，但無法否認的是，它終究並非最為主要的詮釋媒體，故從舒伯特的連篇歌曲《冬之旅》中，可以察覺到作曲家對於聲樂旋律的鋪陳以及與詩句安排的重視，伴奏的角色是予以適時地配合，鮮少出現過於誇張、華麗的創作，才能免於音樂失衡的情形產生，進而建立起彼此互補、協調的關係。

（二）旋律與伴奏的重新改造及整合

李斯特的鋼琴改編曲與他所改寫的其他類型【如演繹曲（paraphrase）】不同，是一種較忠於原作、直譯的創作模式；他所堅持的原則，是讓每一首樂曲盡可能維持原創者的創作理念（Walker, 1981）。李斯特的作品《冬之旅》亦秉持相同的創作態度，盡可能保留樂曲原始旋律與伴奏和聲的基本架構，但會大膽地運用相當細密繁瑣且絢麗的改編手法，藉由音域、織度、力度和表情記號的變化及擴充來強化樂曲本身的內涵，展現多樣化、炫麗的彈奏技巧，更竭盡所能地突顯鋼琴樂器多彩的音色特質與聲響（楊青琳，2007，頁 70）。他極盡巧思地將聲樂旋律和鋼琴伴奏完美地融合為一體，讓鋼琴樂器擔任唯一詮釋樂曲的重責大任。李斯特在該作品注入個人創作理念最為鮮明的部分，主要集中於音樂術語的配置和鍵盤技巧的應用，其中特別是彈奏技巧的改編手法，與原創歌曲有著極為與眾不同的構思模式。由於鋼琴改編曲《冬之旅》的音樂術語，所涵蓋的力度、速度、音樂表情……等記號的探討，已於上篇的內文清楚介紹；至於鍵盤技巧的創作手法，將陸續於文中予以闡述。

不論從連篇歌曲《冬之旅》的主旋律或伴奏來觀察李斯特改寫後作品的新風貌，其實可以明顯體驗到作曲家在音樂創作的表現力，是深具精湛細膩的敏銳度和勇於突破的創造力。雖然

他執著於維持原作所訂定的框架之下，但仍能無拘無束、自由地揮灑樂思，發揮其靈活的創意，讓樂曲處處充滿變數，也創造了驚奇，展現時而平穩、安詳、溫柔，時而急遽起伏、氣勢磅礴、熱情奔放的音樂情境。爲了讓樂曲的風格特質鮮明，音效更加豐碩寬廣，同時又能藉由演奏者音樂的詮釋，充分展現光彩炫目的鋼琴技藝，李斯特融入許多繁複的改編手法，並大量使用炫技、變化多端的彈奏技巧。作品《冬之旅》歷經他的重新改寫，所形塑出來的創作重點基本上可歸納爲下列四種（George, 1976, pp. 81-83）：

- (1) 直譯的改寫：多數保留聲樂曲的旋律線條和伴奏素材，僅以極微幅的方式變化，維持原創者的原意與精神。相關的作品創作包括「湧出的眼淚」、「搖琴師」、「幻覺」和「暴風雨的早晨」等。
- (2) 音域的異動與擴充：將原創曲旋律和伴奏的音域位置予以調整，呈現不同的音效，並擴增其範圍，讓鋼琴樂器高、中和低三種不同音域的音色特質能獲充分地展現。
- (3) 旋律和伴奏音效的強化：藉由音量漸進式的增強、密集進行的節奏型態以及提昇旋律與伴奏織度等多方面的安排，讓樂曲的聲效更加豐厚、飽滿。
- (4) 旋律和伴奏素材的變化：保存原創曲旋律和伴奏的基本架構，再根據其舊有的題材與特徵進行大、小幅度不等的延展，其調整範圍包括旋律線條的重整或變奏，和伴奏技巧類型的多層次開發與創新，藉以豐富鋼琴改編曲的音樂內涵，也顯著提昇彈奏技巧的難度，達到炫技之目的與營造豐富的戲劇性音效。

上方後三項所彙整的創作重點，是李斯特在鋼琴改編曲中偏愛構思的創作手法，也是最能彰顯這位作曲家優異、無人能及的音樂創造力。李斯特的鋼琴改編曲《冬之旅》彷彿是一部全新鋼琴音樂的創作，其中最引人關注而改變最爲顯著的是技巧類型的重新整理和開發，以及彈奏難度的大幅提昇；他延續運用原創曲的伴奏素材，但非維持一成不變的予以複製，而是根據作品現有的內容進行多層面的深入探索與力求延伸創新，其發展範圍甚至擴充至旋律線條的規劃，爲樂曲另闢更有挑戰性的彈奏技巧。

（三）鋼琴改編曲的技巧類型與素材運用

鋼琴改編曲《冬之旅》中，關於各樂曲細部運用的技巧類型已呈現於「表一」。因李斯特在彈奏技巧的創作方面極爲繁瑣而縝密，爲了避免造成過於複雜而難懂的論述，本文根據「表一」的內容，將鋼琴改編曲《冬之旅》的技巧類型再次整理分類，精簡爲下列七種【包含分解和弦或音型、和弦、雙音、八度、音階、雙手交叉奏法及裝飾音】，並依序研究其改編手法和訓練重點，也配合表格做扼要的條列式說明與提供樂譜實例作爲參考。

1. 分解和弦或音型

分解和弦（指和弦音）或音型（指非和弦音）主要用於小行板速度以上的樂曲，它們通常是由音程距離不等但相同節奏組合而成的創作，以伴奏的姿態遍佈於鍵盤的各個音域，有時也會混合雙音【（含八度音程）；譜例 6】或在其內、外聲部融入旋律線條的技巧（表二；譜例 7）。分解和弦或音型所面臨的困難處，除了需克服手指長短不一的情形，也要顧慮音符之間形成不同遠近距離的音程差異，它們考驗著彈奏者手指與手指之間的瞬間擴張、收縮的應變力，以及在觸鍵運作準確而穩定的掌控力。其學習重點主要在於訓練各手指獨立、均勻觸鍵和靈活運用的能力；另外，練習時也應配合適當的指法，才有助於將音符平均而流暢的奏出。

表二：分解和弦或音型

技巧類型	改編手法
分解和弦或音型	1. 純伴奏型態（含單音和混合雙音；譜例 6）。 2. 伴奏結合旋律（譜例 7）。
說明：上述的改編手法均含手指擴張與跳躍技巧的訓練。	



譜例 6 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「暴風雨的早晨」，9 小節。



譜例 7 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「晚安」，78-80 小節。

2. 和弦

李斯特在和弦技巧的構思，不同於舒伯特單純、保守的作風，展現了求新求變、靈活生動的創作手法；他透過作品《冬之旅》的改寫，發展出多種不同的形式，從單純三和弦和七和弦轉位的伴奏，跨越至遠距離的音程結構，甚至變化出由跳躍式、半音階、重複音、琶音式、顫音或震音等形式組合而成的彈奏技巧。這些深具創意多變的改編手法，不論用於單純的伴奏或與旋律線條的結合，都時常遍佈於樂曲的各個角落，讓技巧難度的程度更顯艱鉅而富挑戰性。

關於鋼琴改編曲《冬之旅》和弦技巧所延伸的改編手法，大致規劃如下（表三）：

表三：和弦

技巧類型	改編手法
和弦	（一）三和弦與七和弦—改編的形式包含： 1. 和弦的連續轉位（譜例8）。 2. 和弦的琶音式奏法（譜例9）。 3. 重複音音型（repeated figure），如「在村莊」（1-6小節，右手部分）。 4. 旋律與伴奏結合，如「郵車」（9-15小節，右手部分）。 （二）八度或擴展式和弦—改編的形式包含： 1. 旋律與伴奏結合（譜例 10 和 13）。 2. 跳躍式技法（譜例 11）。 3. 半音階音型（譜例 12）。 4. 重複音音型（譜例 12）。 5. 琶音式音型（譜例 12）。 （三）和弦的振音技巧（vibrating technique） 1. 顫音（譜例 15）。 2. 震音（譜例 14 和 15）。

（1）三和弦與七和弦的連續轉位

三和弦與七和弦技巧的創作通常用於鋼琴改編曲《冬之旅》中快板樂曲的伴奏，李斯特的改編手法普遍有二種：和弦的連續轉位與琶音式奏法，茲提供兩個實例予以說明。譜例 8 呈現的是雙手各自擔負頗具艱深的彈奏練習：左手為三連音與附點節奏組合而成的伴奏，交替運用

連續三和弦及七和弦轉位的技巧，右手的內、外聲部則必須同時奏出連續的震音伴奏及混合和弦與雙音的旋律線條。譜例 9 的右手部分為連續和弦轉位的琶音式奏法，李斯特特別針對伴奏的部分，指示以溫柔而細膩的音樂術語作為其音色應有的表現方式。



譜例 8 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，64-65 小節。



譜例 9 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第九首，「幻覺」，65-67 小節。

(2) 八度或擴展式和弦

李斯特為八度和弦延伸出數種創作的形式，其中以旋律與伴奏的合而為一（譜例 10）和跳躍式技法（譜例 11）最為常見，偶爾也摻雜了半音階、重複音和琶音式等音型的練習（譜例 12）。這些八度和弦，除了與三和弦及七和弦混合運用之外，也時常與九度至十一度不等的擴展式和弦相互搭配，為樂曲增添不少彈奏技巧的難度。其代表實例有以和弦為主要伴奏的「郵車」（譜例 13），李斯特在雙手均利用相當密集而紮實的和弦，並擴充其音程距離，增強音樂

整體和聲音響的配置，同時，他也將原作聲樂旋律的音域調高至一個八度，置於右手外聲部的位置，由小指負責彈奏。



譜例 10 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第二首，「太陽的幻影」，8-11 小節。



譜例 11 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，89-91 小節。



譜例 12 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第三首，「勇氣」，46-51 小節。



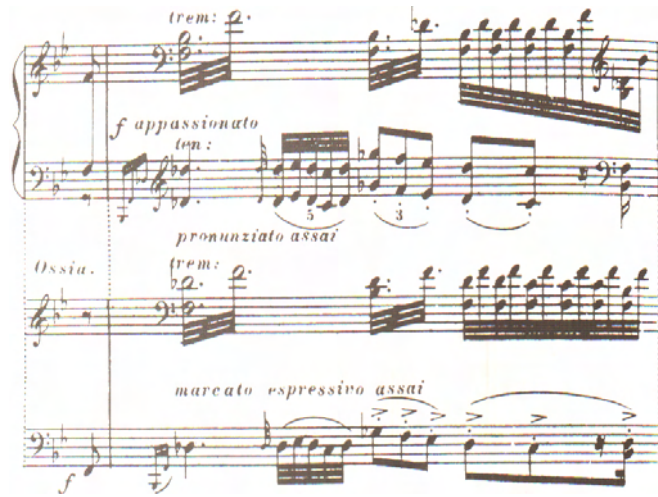
譜例 13 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，72-75 小節。

(3) 振音技巧

李斯特爲了讓樂曲能夠透過鋼琴樂器的彈奏，盡情地發揮其豐厚的聲響，他在和弦創作從事的一項創舉，即是在伴奏融入連續顫音與震音的技巧；鋼琴改編曲《冬之旅》中有近半數作品在應用此技巧的同時，也結合其他素材，試圖營造出豐富多變的風貌及聲效。譜例 14 即橫跨數項非常艱深的技巧練習，右手內、外聲部分別擔負的是一系列顫音和弦的伴奏音群與單音的旋律線條，左手則另含其他兩種不同的技巧訓練：遠距離、左右連續跨越高低音域的和弦彈奏，以及長震音搭配雙音的奏法。另外，譜例 15 爲雙手交叉的奏法，左手以跨越彈奏的方式主導即興式八度旋律的進行，由右手擔任的是純顫音的伴奏音型（Ossia. 下爲另一種改編手法，供彈奏者選擇）。



譜例 14 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第十首，「客棧」，26-27 小節。



譜例 15 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第二首，「太陽的幻影」，40 小節。

關於上方各式和弦的創作技法與相關樂譜實例的介紹，對於彈奏者而言，需要學習和克服的要點涵蓋下列幾項：

- (a) 彈奏時，為求和聲的均勻度，手指末端與手形要維持固定但不應僵硬，手掌、手腕和手臂宜保持柔軟以便於從事上下推動的運作。
- (b) 手指同時擔負旋律與伴奏的彈奏時，宜區分兩者之間觸鍵重量的不同，並能純熟掌握前者清晰、流暢的音樂表現。
- (c) 著重於訓練手指的獨立性，以及各指之間擴張與伸縮動作的應變能力，並能順利適應和弦裡不同音程距離的彈奏與力度傳遞程度的拿捏。
- (d) 為因應樂曲力度增強的需求，必要時，可以適時地藉由手臂及肩膀部位的力量支援，共同輔佐音量的傳遞。
- (e) 彈奏顫音、震音或重複音等振音技巧時，手指和琴鍵的距離勿過遠，避免觸鍵時浪費不必要的時間和空間。
- (f) 面對遠距離、跳躍式的彈奏技巧，應利用手臂的左右擺動協助觸鍵的運作。

3. 雙音

發展不同形式的雙音技巧，也是李斯特在鋼琴改編曲《冬之旅》中一直力求表現的項目。對於此技巧所考量的音程問題，李斯特並沒有特定限制，其組成結構從近距離的二度到遠距離的十度音程均有許多實例可循，應用的範圍十分廣泛，處理方式也較為隨性，不會僅屈就於單純雙音的配置，而會融合額外的技巧或從事一些不同的變化。其雙音創作用於伴奏和旋律的型

態，大致歸納為四種（表四）：（1）重複音或即進式音型（譜例 16）；（2）混合遠、近距離音程的雙音（譜例 17）；（3）結合雙音或單音的創作（譜例 18）；（4）融入旋律線條（譜例 19）。其中，值得提示的是作品「菩提樹」間奏的處理（譜例 18），李斯特將舒伯特原有規劃的單音、三連音節奏的伴奏予以擴展，在雙手安排連續三對二的節奏，並結合雙音技巧；右手是由雙音（含小三度及增二度）與分解八度組合而成的三連音音型，左手即利用雙音混合持續音的技巧（含八分音符和十六分音符節奏），音樂同時以半音階、平行的方向進行。李斯特利用複雜的創作技法，增加樂曲和聲織度（texture）的厚實感，創造豐富、宏亮的音樂聲效；另外，他也提昇作品整體的困難度，讓彈奏者的雙手，各自經歷不同技巧與節奏的訓練。

表四：雙音

技巧類型	改編手法
雙音	（一）單純的伴奏型態 1. 重複音或即進式音型（譜例 16）。 2. 混合音程【含擴展式技巧（譜例 17）】。 3. 雙音結合單音（譜例 18）或和弦的技巧。 （二）結合旋律線條 雙音旋律結合震音（譜例 19）。



譜例 16 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第十一首，「暴風雨的早晨」，12-13 小節。



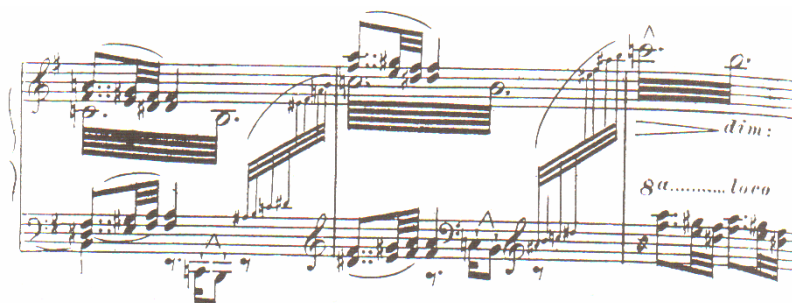
譜例 17 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，27-30 小節。



譜例 18 (a) 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第五首，「菩提樹」，53-58 節。



(b) 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，54-57 小節。



譜例 19 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，58-60 小節。

雙音彈奏的訓練著重於兩指同時落鍵的一致性和機動性，它除了應配合適當指法的規劃，以便於順利轉換音群、上下左右移動的位置之外，手掌、手腕和手臂的部位也要保持放鬆、柔軟的狀態，才能有助於運指平均而流暢進行。鋼琴改編曲《冬之旅》中的雙音技巧有時會與旋律線條同時搭配進行，因此，彈奏時將兩者做出不同音量或音色的區分，將較重要的聲部（即旋律）作額外觸鍵的加強是有其必要性。

4. 八度

對於八度音程的創作，李斯特也延伸出雙音齊奏、分解式音型、級進與跳躍等技巧的形式，用於樂曲的旋律和伴奏（表五）；這些改編手法，有少部份是完全依循原創者的方式記譜（譜例 20），其他多數是由作曲家視樂曲需要，從事不同程度的改寫。譜例 21 和 22 分別是不同的原創作品的改寫；李斯特在前者將原聲樂版的單音旋律改為較為豐厚聲響的八度雙音，由左手負責彈奏，右手則搭配連續分解八度的音型，取代原有和弦形式的伴奏。為了突顯樂曲強而有力的風格特色，李斯特特別在後者安排雙手同時奏出八度的跳躍式旋律，並伴隨雙音及少數和弦的伴奏，藉以擴充音樂的音量與聲效。

表五：八度

技巧類型	改編手法
八度	1. 分解式音型（譜例 21）。 2. 雙音齊奏（譜例 22）。 3. 級進與跳躍技巧（譜例 22）。

彈奏八度技巧應掌握的幾個要點有：

- (4) 練習雙音齊奏時，注意手指、腕關節和手掌的放鬆固定，手的位置應盡量靠近琴鍵，才能達到具效率性的快速觸鍵。
- (5) 利用手臂及肩膀部位的力量協助強音音群的彈奏。
- (6) 彈奏分解八度時，拇指及小指宜保持固定，運用手腕和手臂左右擺動的動作共同參與手指觸鍵和力量的傳遞。
- (7) 面對連續級進式的八度音型，其白鍵和黑鍵的彈奏可以分別選擇1（拇指）、5（小指）及1、4（無名指）的指法，有助於發揮更為迅速敏捷的觸鍵運作。



譜例 20 (a) 舒伯特：連篇歌曲《冬之旅》，第十九首，「幻覺」，1-4 小節。



(b) 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第九首，「幻覺」，35-38 小節。



譜例 21 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「晚安」，99-100 小節。



譜例 22 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第十一首，「暴風雨的早晨」，5-6 小節。

5. 音階

音階題材在李斯特鋼琴改編曲「冬之旅」中，並不如和弦或雙音創作的普及，可提供的實例也較有所限制，僅出現在「晚安」、「郵車」和「菩提樹」等三首小行板速度以上的樂曲。其運用的形式有半音階、即興式樂句和即進式快速音群三種（表六），有時單獨作為伴奏素材，有時與旋律共同搭配成為複聲部技法，甚至也結合持續音音符的創作，增添樂曲的技巧難度（譜例 23~25）。音階技巧訓練重視的是協助彈奏者奏出流暢、平均和迅速的音群，因此應注意的幾點要項如下：

- (1) 訓練各手指運指的獨立性，觸鍵平均和力度掌控的能力。
- (2) 手腕關節要保持穩定、放鬆，並能柔順自由的左右移動。
- (3) 適當指法的規劃，有助於帶動音階迅捷流暢的運作。
- (4) 指尖距離琴鍵的位置要盡量縮小，手指末端的關節部分不宜過度彎曲，以免影響運指的速度。

表六：音階

技巧類型	改編手法
音階	1. 半音階音群（譜例 23）。 2. 即興式樂句：作為長音質音符之間的連結（譜例 24）。 3. 即進式的快速音群（譜例 25）。
說明：上述的三種形式，通常以伴奏的角色單獨出現（作為樂句之間的經過音音群），有時會與旋律線條相互搭配或另外融入持續音的創作手法。	



譜例 23 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，28-30 小節。



譜例 24 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，80-82 小節。



譜例 25 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「晚安」，55-57 小節。

6. 雙手交叉奏法

雙手交叉奏法，如同擴張技法和顫音音群的創作，蘊含著艱鉅的彈奏技巧，也是李斯特嘗試挑戰技巧極限的項目之一。其運用範圍十分廣泛，絲毫未考量樂曲速度的快慢，多次與其他技巧或旋律素材相互合作，如半音階音群、跳躍技巧、手指擴張技法（和弦與雙音）、顫音（或震音）奏法、八度旋律等（譜例 14-15；譜例 26-28），以複雜多樣化的風貌呈現於作品中，創造出超凡入聖的演奏絕技。李斯特慣於創作的方式，是由左手負責擔任遠距離、左右跨越的彈奏動作，右手則依循音型的變化作近距離穩定的移動；偶爾以右手進行跨越動作的彈奏也會出現（譜例 29；「晚安」：55-56 小節、61-62 小節；右手跨越左手彈奏半音階音型）。雙手交叉奏法的練習過程中，宜注意手臂和手腕維持的放鬆及柔軟的狀態，才能迅速而靈活地協助手部位上下左右移動的運作。由於該技巧經常需關切的是，其中一隻手從事遠距離的彈奏訓練，因此透過眼睛事先的注視，掌握鍵盤音的正確位置，會有助於提昇觸鍵時的準確性。

表七：雙手交叉奏法

技巧類型	改編手法
雙手交叉奏法	1. 左手單音和右手雙音的形式（譜例 26）。 2. 右手擔任顫音和弦的伴奏，旋律部分由左（跨越動作）及右手負責彈奏（譜例 27）。 3. 右手同時負責八度旋律和雙音伴奏，由左手以跨越動作彈奏連續的震音音型（譜例 28）。



譜例 26 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，92-94 小節。



譜例 27 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第五首，「凍結」，34-39 小節。



譜例 28 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第十二首，「在村莊」，32-35 小節。



譜例 29 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「晚安」，55-56 小節。

7. 裝飾音

李斯特的裝飾音配置，除了維持原創者原意，延續使用上漣音、迴音等記號之外，特別偏好震音符號的標示，或是以實質音符譜寫的震音音型作為伴奏題材（表八），為音樂增添豐富的音彩。其改編手法，不再堅持於單純長震音的伴奏，而是在其內、外聲部額外發展出由和弦、雙音或快速音型組成的旋律線條（譜例 8），試圖開發不同技巧的層面與極限。李斯特的作品《冬之旅》有時也會另外加入由小音符譜寫的各式倚音【*appoggiatura*，（包括單、雙以及複倚音）】和音群，讓音樂的進行更加緊密連結；以他創作的音群型態，所考量的條件大致分為三個部分：（1）將它們作為兩音之間的橋樑，以銜接彼此之間原有形成的距離感（譜例 19）；（2）利用數個琶音音群裝飾長音質的和弦，以優雅的琶音式奏法代替原本單調生硬的彈奏，使音樂的進行更為柔和順暢（譜例 30）；（3）藉由上行即興式音群的鋪陳，將旋律和緩地引領至最高處（譜例 24）。關於裝飾音彈奏，如同各式和弦與音階的練習，講求的是手腕的柔軟，手指獨立及平均的觸鍵，才能發揮出迅捷、清楚的音效。

表八：裝飾音

技巧類型	改編手法
裝飾音	運用的類型如下： 1. 上漣音。 2. 迴音。 3. 震音：以符號標示或實際音符譜寫（譜例 8）。 4. 以小音符譜寫：包括倚音（<i>appoggiatura</i>）、琶音或即進式音群的型態（譜例 24）。



譜例 30 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第六首，「湧出的眼淚」，25-28 小節。

二、創作技法中的鍵盤技巧 — 踏板配置

對於彈奏者而言，如何透過鋼琴樂器本身具有的功能，讓樂曲呈現出不同的力度表現和豐富的音色變化，在彈奏的過程除了必須仰賴雙手手指彼此相互的協調與發揮掌控觸鍵輕重的能力，創造出音樂的多層次音量和多聲部美感，思索各式踏板的踩法，經常也是不可缺少的技巧項目。以詮釋李斯特鋼琴改編曲《冬之旅》中作品而論，踏板的使用絕對是必須具備的重點要項；這些樂曲多數需要透過作曲家踏板記號的指示或由彈奏者選擇適當的踩法，才能有助於增進音樂精緻音效的完美性。不過，令人甚感意外的是，李斯特於作品的踏板標示，並未清楚、詳實的記載或說明；其處理方式，相較於他在彈奏技巧展現大膽的改編手法及融入豐富多變的音樂術語，有著極大的落差，明顯稀疏許多，其中有多達半數以上的鋼琴改編曲絲毫無任何踏板的提示。儘管李斯特所提供的僅是些微而零碎的踏板記號和指示，但彈奏者仍須意識到詮釋這些樂曲時，並非如樂譜的記載完全不需使用；實際上，它們是需要頻繁、甚至依賴持續性踏板的輔佐，特別是制音踏板（damper pedal；亦稱 loud pedal 或 sustaining pedal）的運用，如此才能真正有效地填補彈奏者在彈奏過程中，引發音樂旋律與和聲進行所形成的間隙，進而保持圓潤而延續的聲響。

李斯特在鋼琴改編曲《冬之旅》中使用的踏板記號和術語共有三種，它們分別是以 ⊕ 與 * 指示制音踏板踩下和放開之意，以及術語 “una corda 作為提示柔音踏板（soft pedal）搭配音樂的彈奏。李斯特的處理手法不同於一些作曲家會隨著音樂進行逐一提示踏板的踩法至樂曲終結，他通常會為了營造樂曲段落或部分樂句的特殊音響效果而予以特別的加註。李斯特鋼琴改編曲「郵車」是十二首《冬之旅》作品中唯一附有制音踏板記號的樂曲，不過僅些微片段的提示，其規劃手法是依據音樂和聲進行的變化而調整，共涵蓋二小節至六小節的長踏板（譜例 17）和一小節的短踏板（譜例 31）兩種；其中前項的用法，明顯是為了製造音樂些微朦朧的氛圍所賦予的建議。



譜例 31 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第四首，「郵車」，83-85 小節。

在音樂學者巴諾維茲 (J. Banowetz) 的著作《鋼琴家的踏板指南》(The Pianist's Guide to Pedaling) 中曾提到, 李斯特譜寫的鋼琴音樂, 除了會延續傳統踏板記號⊕ 和 * 作為提示之外, 他所使用的義大利文術語 “armonioso” (和諧地), 經常也是暗示著音樂要透過制音踏板適當的輔佐才能產生圓潤、協調的和聲聲響 (Banowetz, 1985, p. 207)。類似的實例也出現在鋼琴改編曲《冬之旅》的創作, 以作品「晚安」為例 (譜例 32), 它所著重的是擴張式技巧的旋律及分解和弦的伴奏; 由於許多音符之間的音程距離彼此相隔甚遠, 要完全依靠彈奏者的手指觸鍵來維持音樂聲響的延續性, 會受限於外在手形的條件而無法順利如願, 因此唯有藉由制音踏板的潤飾, 才能免於音效過於乾澀或缺乏持續性的情形產生。另外, 在作品「菩提樹」(譜例 33) 中, 制音踏板的功能除了促使右手和弦式旋律保有圓滑的音質效果之外, 也可以滋潤左手經過音音群的流暢感和避免大跳奏法形成的音色瑕疵。由於前述的兩個樂曲實例, 其力度表現分別為 ppp 及 pp 的音量, 故須利用淺的制音踏板和搭配柔音踏板來詮釋音樂較為合適。



譜例 32 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第一首，「晚安」，72-74 小節。



譜例 33 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第七首，「菩提樹」，36-37 小節。

柔音踏板的規劃在鋼琴改編曲《冬之旅》中如同制音踏板一樣地稀少；李斯特通常以術語 *una corda* 作為提示，置於樂曲充滿 pp 或 ppp 的音量。它有時也會與 *sotto voce*（聲音輕柔）、

dolcissimo con amore (甜美、柔情地) 等風格術語共同搭配使用，藉以協助音樂音量的減弱、改變音色及營造出輕盈而柔美的音效。作品「晚安」、「凍結」和「搖琴師」是李斯特特別建議使用柔音踏板的三首樂曲(譜例 32、34 和 35)；不過，其他《冬之旅》作品，實際上也顯示不少與前述相同或類似音量和風格術語的譜寫手法，彈奏者詮釋樂曲時不妨參酌作曲家所提供之實例使用柔音踏板。



譜例 34 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第八首，「搖琴師」，9-12 小節。



譜例 35 李斯特：鋼琴改編曲《冬之旅》，第五首，「凍結」，46-48 小節。

廣泛地融入踏板記號或術語在許多李斯特譜寫的鋼琴音樂已是一項非常普遍的創作；各式的踏板踩法也成為詮釋其樂曲時相當重要的支柱和必須學習的技巧項目，其中當然也不乏涵蓋了他為聲樂和其他樂器所改寫的作品，這些樂曲使用大量或持續性的踏板來強化音量的層次感和增添音彩的變化是有其必要性。李斯特也會透過鋼琴的教學，指導學生選擇合適的踏板踩法，並建議他們彈奏高音域與長音值的旋律線條時都應添加踏板 (Friedheim, 193 2, p. 537 as cited in Banowetz, p. 206-207)。由於演奏所需，李斯特頻繁地接觸鋼琴樂器，也長期致力於鋼琴音樂的創作，因此，對於踏板性能的認識及踩法的掌控能力，他是極為熟練且不時地會提出其觀點。根據文獻記載，李斯特在寫給音樂家寇勒 (L. Köhler) 的信件即曾關切到制音踏板的用法；他認為制音踏板用於和弦彈奏之後的方式 (特別在慢板速度的樂曲) 是非常值得推薦的踩法 (Banowetz, p. 206)。另外，李斯特對於圓滑踏板 (legato pedaling) 的應用同樣給予正面

的評價；其學生羅森塔(M. Rosenthal, 1862-1946)在所撰寫的文章中曾證實並論述 (Rosenthal, 1924, p. 224 as cited in Banowetz, p. 206)：「李斯特精通於圓滑踏板，且肯定會無比歡喜的是，這種踩法在他過世之後的四十年仍是普遍地被使用。」的確，圓滑踏板是現今最普及運用的制音踏板技巧；其最單純的踩法是用於兩個音符或和弦的連結，創造聲音無裂縫、不模糊的圓滑效果 (Banowetz, 1985, p. 16)。圓滑踏板用於樂曲的旋律，讓音符之間的相互連結更趨完美，也讓旋律的表現更顯鮮明、流暢。面對連續的和弦彈奏，手指運作無法掌握聲音的持續性時，圓滑踏板適時的輔佐，亦有助於維繫音樂延續而圓潤的聲音效果。

制音踏板的使用，會因音樂需求的差異和變化而產生不同的方式，它並非只有單一形式的踩法；除了圓滑踏板之外，亦涵蓋了和聲踏板、節奏踏板、顫音踏板等數種常見的用法。和聲踏板主要著重於音樂整體的音響效果，使旋律線條及和聲伴奏傳達的張力更為鮮明、豐富，其踩法是依照和聲的轉換而變換踏板，經常用於旋律結合分解和弦（或音型）、琶音或含有持續音的伴奏音群。節奏踏板是為了凸顯特殊的節奏變化或營造突強音效所運用的踩法，藉以帶動音樂瞬間起伏的音量和緊張感。至於顫音踏板，則是一種透過腳掌盡可能快速而淺層運作的踩法，其功能主要是為了避免造成聲音的過度阻塞或突然中斷的情形 (Banowetz, p. 78)；它通常用於速度頗快的裝飾奏、音階或經過音音群的樂句，可以滋潤音符又可免於音響的混濁。

除了上述幾種較為明確而常用的踏板踩法之外，仍有不少的用法，包括腳掌接觸踏板時間長短的掌控、先後順序和深淺度的拿捏等部分，是很難以文字清楚地解析；它們必須藉由詮釋樂曲的過程中，實際踏板的參與及長期經驗的累積。彈奏者要熟悉各式踏板所涵蓋的功能和應用方式，需要具備基本的理論認知與提供腳掌觸壓操作的機會，在聽覺方面，也應訓練對樂曲音響建立正確的聽覺敏銳度與判斷力，進而評估踏板踩法的適切與否，再適時地予以調整。另外，不容忽視的是彈奏者思索踏板的踩法時，對於作品所屬的創作年代、派別、音樂風格與特色的瞭解，都必須納入考量的範疇，才能免於其過度或欠缺使用的情形發生。

雖然李斯特在鋼琴改編曲《冬之旅》的踏板記號罕見地不似其他應用的音樂素材來的具體而明確，但從其改寫的內容包括樂曲力度的分佈 (ppp~fff)、音色的變化、風格或表情的運用和技巧的構思等多方面的表現，都透露出這些創作技法與踏板之間建立非常緊密的關連性。以李斯特所規劃的彈奏技巧為例，即呈現許多類型例如手指擴張、跳躍交叉、分解音型、振音……等奏法，它們會致使彈奏者的練習過程中經常呈現聲響的斷斷續續、音色的過於乾澀或音量力度的不足等情形的發生。這些缺失之處是彈奏者無法利用其本身具備的生理條件、優異的觸鍵技能或豐富的音樂涵養所能克服的，它們需要依靠的是踏板適當的潤飾，協助提昇音樂的音量，延續音符的長度，並擔負起修飾和點綴音響和改變音色的重責，讓整體樂曲的詮釋更趨於完美。

參、結論

十九世紀的改編曲是許多作曲家積極參與創作的重要類型，而引領這股流行風潮的是「鋼琴大師」李斯特；他歷經了超過半世紀的音樂生涯為該樂器完成各式音樂作品的改寫，遍及的類型甚廣，其中以鍵盤樂、交響樂、歌劇選曲、藝術歌曲和管弦樂曲的涉獵最為常見，累積相當可觀的數量與熟練的創作經驗，一直備受眾人的矚目與讚賞。李斯特選擇改寫的音樂中，一部份源自於個人作品的改造，另一部份則分佈在不同作曲家原創作品的重新譜寫，涵蓋的範圍從巴洛克時期至浪漫時期均有諸多的脈絡可循；他對於擅長譜寫藝術歌曲的舒伯特非常推崇且深具精闢的見解，因此一度成為其生前熱衷改編和推薦演出的曲目。本計畫從李斯特改寫的五十五首舒伯特藝術歌曲中，揀選了鋼琴改編曲《冬之旅》作為研究主題，分為上、下兩篇的內容探討；除了間接認識原創者於聲樂曲的卓越貢獻、該作品的創作背景和內容特色之外，其主要目的在於能深入剖析並瞭解其十二首樂曲所涵蓋的創作技法。本文之研究方向著重於該作品彈奏技巧和踏板兩項鍵盤技巧應用的情形；從其研究結果顯示，李斯特各自在這兩項音樂題材的規劃，有著截然不同的處理手法。在鋼琴彈奏的部分，李斯特給予個人非常寬廣、彈性的創作空間，呈現出主觀而多樣性的思維；他運用許多難度頗為艱深的技巧來豐富樂曲的質感，雖然絕大部分未曾脫離原創者在連篇歌曲《冬之旅》的伴奏構思，但仍不改其喜好展現高超技巧的習性，不斷的開發和創新，審慎、純熟地將各式技巧類型的素材平均用於旋律和伴奏之中。相較之下，李斯特的踏板配置明顯保守、客觀許多，他選擇不再清楚的逐一標示，將踏板的踩法交由彈奏者個人實際的參與和判斷。

本計畫透過鋼琴改編曲《冬之旅》創作技法的介紹，開啓一系列音樂題材的解析，體驗到不同於原創歌曲的新風貌，見識到李斯特於作品情感詮釋和彈奏技巧的層面之間取得均衡發展的成果表現，讓作品整體的質感與深度大幅度的提升，一改世人對其音樂僅以炫技為主的刻板印象。研究主題的完整論述，讓這部不甚普及的鋼琴作品得以傳承，深信對於日後學術研究、教學和彈奏的領域也有所助益。

參考文獻

外文書目

- Banowetz, J.(1985). *The Pianist' s guide to Pedaling*. Bloomington: Indiana University Press.
- George, J. M. Jr.(1976). *Franz Liszt's Transcriptions of Schubert' s songs for solo Pianoforte: a study of Transcribing and Keyboard Techniques*. Ph. D., The University of Iowa.
- Walker, A.(1991, Winter). Liszt and the Schubert song Transcriptions. *The Musical Quarterly*, 75, 248-262.

中文書目

- 楊青琳(2007)。李斯特鋼琴改編曲中創作特色與技巧之探討 — 以舒伯特代表性藝術歌曲為例。國立台灣藝術大學藝術學報，第八十期第三卷第一期，頁61-84。
- 陳榮光著(民84)。舒伯特獨唱歌曲之研究。台北市: 大陸書店。

樂譜

- 舒伯特(民85)。200首歌曲集【高音】(1-3冊)。台北市: 大陸。
- Liszt, F(1996). *The complete "Winterreise" and seven other great songs* (The Schubert song Transcriptions for solo piano, Series II). New York: Dover Publications. (Original work published 1840) .

附錄 A

參考書目

- Friedheim, A.(1932, August). Artistic Pedaling and How to Achieve It. *The Etude*, L/8, 537.
- Gibbs, D. P. (1980). *A background and analysis of selected Lieder and Opera Transcriptions of Franz Liszt: A lecture recital, together with three recitals of works by Chopin, Schubert, Bartok, Frank, and other composers*. D.M.A. Diss., University of North Texas.
- Ramdel, D. (1986). *The new Harvard dictionary of music*. Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University.
- Rosenthal, M.(1924, April). If Franz Liszt Should Come Back Again. *The Etude*, 42, 223-224.

附錄 B

作品「冬之旅」樂曲歌詞之德、中文對照

1. Gute Nacht (晚安)	
德文	中文
Fremd bin ich eingezogen, Fremd zieh ich wieder aus. Der Mai war mir gewogen mit manchem Blumenstrauß. Das Mädchen sprach von Liebe, die Mutter gar von Eh-, nun ist die Welt so trübe, der Weg gehüllt in Schnee. Ich kann zu meinen Reisen nicht wählen mit der Zeit, muß selbst den Weg mir weisen, un dieser Dunkelheit. Es zieht ein Mondenschatten als mein Gefährte mit, und auf den weißen Matten such ich des Wildes Tritt. Was soll ich länger weilen, daß man mich tribe hinaus? Laß irre Hunde heulen vor ihres Herren Haus!	我曾陌生地來此，也曾陌生的離開。 五月對我而言是百花盛開的時節。 當時，少女述說著愛意，母親談論著婚事—— 然而，如今世界變得如此的陰暗，道路皆舖滿著冰雪。 我無法規劃或選擇我的旅程，此時在夜裡，我必須決定自己的方向。 月亮的陰影與我相伴，在雪白的草地上，我尋找動物的蹤跡。 為何我該繼續停留直到被驅離？ 讓那些迷失的狗兒在主人的門前狂吠吧！

Die Liebe liebt das Wandern, Gott hat sie so gemacht, von einem zu dem andern, fein Liebchen , gute Nacht. Will dich im Traum nicht stören, wär schad um deine Ruh, sollst meinen Tritt nicht hören-sacht, sacht die Türe zu! Schreib im Vorübergehen ans Tor dir: gute Nacht, damit du mögest sehen, an dich hab ich gedacht.	愛情原是喜歡流浪的，這是上帝的安排，從這一地 流浪至另一地，親愛的，晚安！ 我不願打擾你的美夢，讓你安靜地入睡，你將聽不 見我的腳步聲，輕輕地，輕輕地，我關上了門。 我在門上留下簡短的留言，並向你道：晚安，你能 看見我對你的思念。
2. Die Nebensonnen (太陽的幻影)	
德文	中文
Drei Sonnen sah ich am Himmel stehn, hab lang und fest sie angesehen, und sie auch standen da so stier, als wollten sie nicht weg von mir. Ach meine Sonnen seid ihr nicht! Schaut andern doch ins Angesicht! Ja, neulich hatt ich auch wohl drei; nun sind hinab die besten zwei. Ging nur die dritt erst hinterdrein! Im Dunkeln wird mir wohler sein.	我看見三個太陽出現在天空中，注視他們許久，他 們也停滯在那兒凝視著，似乎不願與我分開。 啊，你們不是我的太陽！去照亮別人的臉吧！ 是的，原本我有三個太陽，然而現在最好的兩個已 離去。 如果第三個也隨之遠離，在黑暗中，我應該會快樂 些。
3. Mut (勇氣)	
德文	中文
Fliegt der Schne mir ins Gesicht, Schüttl ich ihn herunter. Wenn mein Herz im Busen spricht, Sing ich hell und munter; Höre nicht, was es mir sagt, habe keine Ohren, fühle nicht, was es mir klagt, Klagen ist für Toren. Lustig in die Welt hinein gegen Wind und Wetter! Will kein Gott auf Erden sein, sind wir selber Götter!	當雪花飄落在我的臉上，我輕輕地將它抖去。 當我的心訴說著自己的衷曲時，我快樂、活潑地歌 唱。 我聽不到它告訴我的話語，我沒有耳朵，感受不到 它的抱怨，傻瓜才抱怨。 快活地面對周遭的世界，勇敢地面對風和天氣。

4. Die Post (郵車)	
德文	中文
Von der Straße her ein Porthorn klingt. Was hat es, daß es so hoch aufspringt, Mein Herz?	由街道傳來的號角聲，我的心為何如此地跳躍不停？
Die Post bringt keinen Brief für dich, was drängst du denn so wunderbarlich, Mein Herz?	郵差沒有帶來你的信件，我的心為何跳躍的如此快速？
Nun ja, die Post kommt aus der Stadt, wo ich ein liebes Liebchen hatt, Mein Herz!	是的，郵差來自於那個城市，那裡曾經有我深愛的人，我的心！
Willst wohl einmal hinübersehn und fragen, wie es dort mag gehn, Mein Herz?	你想前往去看看，詢問那裡的情形，我的心？
5. Erstarrung (凍結)	
德文	中文
Ich such im Schnee vergebens nach ihrer Tritte Spur, wo sie an meinem Arme durchstrich die grüne Flur.	在雪地我徒勞地尋找她的蹤跡，那裡她曾依靠在我的臂上漫步在綠地上。
Ich will den Boden küssen, durchdringen Eis und Schnee mit meinen heißen Tränen, bis ich die Erde seh.	我親吻了大地，用我的眼淚融化冰雪，直到看見土地。
Wo find ich eine Blüte, wo find ich grünes Gras? Die Blumen sind erstorben, der Rasen sieht so blaß.	何處能尋著一朵花？何處能尋著綠地？ 花兒全都枯萎了，草地是如此地蒼白。
Soll denn kein Angedenken ich nehme mit von hier?	沒有可以從此處帶走的記憶嗎？
Wenn meine Schmerzen schweigen, wer sagt mir dann von ihr?	當我的傷痛平息時，誰能與我談論她？
Mein Herz ist wie erstorben, kalt steht ihr Bild darin: schmilzt je das Herz mir wieder, fließt auch ihr Bild dahin.	她的肖像冷酷僵硬，如同我的心被凍僵：若我的心再次溶解，她的肖像也將隨之消失。
6. Wasserflut (湧出的眼淚)	
德文	中文
Manche Trän aus meinen Augen ist gefallen in den Schnee: seine kalten Flocken saugen durstig ein das heiße Weh.	我的眼睛湧出的淚水，落入白雪中；冰冷的雪花渴望吞沒我激起的悲痛。

Wenn die Gräser sprossen wollen, weht daher ein lauer Wind, und das Eis zerspringt in Schollen, und der weiche Schnee zerrinnt. Schnee, du weißt von meinem Sehnen, sag, wohin doch geht dein Lauf? Folge nach nur meinen Tränen, nimmt dich bald das Bächlein auf. Wirst mit ihm die Stadt durchziehen, muntre Straßen ein und aus; Fühlst du meine Tränen glühen, da ist meiner Liebsten Haus.	當青草預備萌芽時，有溫暖舒適的微風吹動著，冰雪也隨之融化消失了。 白雪，你知道我的願望，告訴我，你要前往何處？讓我的淚水指引你，不久你將發現收留你的溪流。 你將與它一起流過城鎮，來回穿梭在熱鬧的街道；當你看到我熱淚盈眶時，那裡即是我心愛的人所住之處。
7. Die Lindenbaum (菩提樹)	
德文	中文
Am Brunnen vor dem Tore da steht ein Lindenbaum; ich träumt' in seinem Schatten so manchen süßen Traum. Ich schnitt in seine Rinde so manches liebe Wort; es zog in Freud und Leide zu ihm mich immerfort. Ich muß auch heute wandern vorbei in tiefer Nacht, da hab ich noch im Dunkel die Augen zugemacht. Und seine Zweige rauschten, als riefen sie mir zu: komm her zu mir, Geselle, hier findest du deine Ruh! Die Kalten Winde bliesen mir grad ins Angesicht, der Hut flog mir vom Kopfe, ich wendete mich nicht. Nun bin ich manche Stunde entfernt von jenem Ort, und immer hör ich's rauschen: du fändest Ruhe dort!	在噴泉旁的大門前面，有一顆菩提樹；在樹蔭底下，我曾築著許多美夢。 在喧嚷聲中，我曾在樹上刻著溫柔的話語；當快樂和悲傷時，我經常來到這裡。 今晚，我仍必須獨自經過，在黑暗中，我緊閉著雙眼。 它的樹葉沙沙作響，如同在呼喚著： “來這裡，我的同伴，你可以找到平靜。” 陣陣冷風吹向我的臉龐，吹落我的帽子，但是我並未返回。 如今我離開那裡已有一段時刻，但仍聽見它的樹葉沙沙作響：你會在那裡找到平靜。
8. Der Leyermann (搖琴師)	
德文	中文
Drüben hinter'm Dorfe steht ein Leiermann, und mit starren Fingern dreht er, was er kann.	在村莊後面的那處，站著一位搖琴師，盡可能用他僵硬的手指搖著琴。

Barfuß auf dem Eise, wankt er hin und her, und sein kleiner Teller bleibt ihm immer leer. Keiner mag ihn hören, keener sieht ihn an, und die Hunde knurren um deri alten Mann. Und er läßt es gehen alles, wie es will, dreht, und seine Leier steht ihm nimmer still. Wunderlicher Alter, sol lich mit dir gehn? Willst zu meinen Liedern deine Leier dreh's?	他赤裸著雙腳在冰雪上來回而蹣跚地行走，它的小盤子依舊是空著。 無人聽他演奏，無人正視他一眼，只有狗兒們對他的吠叫聲。 但是他如同往常，仍然不會間斷地搖著他的琴。 奇特的老人，我能與你同行嗎？你是否願意用你的手搖琴演奏我的歌曲？
9. Täuschung (幻覺)	
德文	中文
Ein Licht stanzt freundlich vor mir her, ich folg' ihm nach die Kreuz nd Quer; ich folg' ihm gern, und she's ihm an, daß es verlockt den Wandersmann. Ach! Wer wie ich, so elend ist, giebt gern sich hin der bunten List, die hinter Eis und Nacht und Graus ihm weist ein helles, warmes Haus und eine liebe Seele drin- nur Täuschung ist für mich Gewinn!	一道光線在我面前舞動著，我高興地到處跟隨它，它正誘惑著流浪者。 啊！誰和我一樣地可憐。在冰冷的夜晚，我樂意沈溺於迷人的謊言， 他承諾給予一間溫暖而明亮的房屋，屋中有一個喜愛的靈魂... 對我而言，幻覺是唯一有價值的東西。
10. Das Wirtshaus (客棧)	
德文	中文
Auf einen Totenacker hat mich mein Weg gebracht. Allhier will ich einkehren, hab ich bei mir gedacht. Ihr grünen Totenkränze könnet wohl die Zeichen sein, die müde Wand'rer laden in's kühle Wirtshaus ein. Sind denn in diesem Hause die Kammern all' besetzt? Bin matt Um Niedersinken, bin tödtlich schwer verletzt. O unbarmherz'ge Schenke, doch weisest du mich ab?	我的道路引領我來到一個墓地，我對自己想，我將近入此地。 綠色的葬禮花圈可以是招牌，邀請疲倦的流浪者來到此地歇息。 房屋裡的房間全被佔用了嗎？我已疲倦累倒，身受創傷苦痛。 冷漠的客棧，你要拒絕我的進入嗎？那麼我只好向

Nun weiter denn, nur weiter, mein treuer Wanderstab!	前走，向前走，我所信任的步行拐杖。
11. Der Stürmische Morgen (暴風雨的早晨)	
德文	中文
Wie hat der Sturm zerrissen des Himmels graues Kleid! Die Himmels graues Kleid! Die Wolkenfetzen flattern umher in mattem Streit. Und rohe Feuerflammen zieh'n zwischen ihnen hin, das nenn' ich einen Morgen so recht nach meinem Sinn! Mein Her sieht an dem Himmel gemahlt sein eig'nes Bild, es ist nichts als der Winter, der Winter kalt und wild!	看暴風如何撕毀天空灰色的外衣！撕碎的雲在天空飄動著。 紅色的火光在其中閃動著，我看見一個符合我內心情感的早晨！ 我的心見著描繪於天空中的自己化身，除了冬季的冷風與荒蕪，別無所有。
12. Im Dorfe (在村莊)	
德文	中文
Es bellen die Hunde, es rasseln die Ketten; es schlafen die Menschen in ihren Betten, träumen sich Manches, was sie nicht haben, thun sie ihm Guten und Argen erlaben; Und morgen früh ist Alles zerflossen. Je nun, sie haben ihr Theil genossen, und hoffen, was sie noch übrig ließen, doch wieder zu finden auf ihren Kissen. Bellt mich nur fort, ihr wachen Hunde, laßt mich nicht ruhn in der Schlummerstunde! Ich bin zu End emit allen Träumen, was will ich unter den Schläfern säumen?	狗兒們發出狂吠的聲音，他們的鍊子咯咯作響。人們正在床上沈睡著，夢想著缺乏的事物，追求善與惡的樂趣。 清晨，一切將煙消雲散，然而，他們享受屬於他們的部分，並期待著在枕頭上發現他們所遺忘未觸動過的部分。 狗兒們大聲地狂吠，令我無法安穩的睡眠！如今我已完成所有的夢想，為何仍徘徊在睡夢中呢？

Liszt's Piano Transcription "Winterreise" (II-II) — The Application of Keyboard Technique in the Creative Skill

Ching-Ling Yang

Abstract

Franz Liszt (1811-1886), a well-known musician in the Romantic period of the 19th century, earned the great reputation with the dual position of distinguished performer and composer. He is also the significant representative having brilliant achievement and great influence in the field of piano transcription. Liszt is skilled in transcribing various types of music, and the major character of his creative style is displayed on the keyboard technique with innovative and challenge skills. The content of his research is to discuss the creative skill of Liszt's piano transcription "Winterreise" mainly focused on the application and treatment of keyboard technique, which is the second part of author's article *Liszt's Piano Transcription "Winterreise"(II-I)—its Compositional Background and Creative Skill*. The main point of this article demonstrates Liszt's conception with regard to the keyboard technique of his "Winterreise," which includes the category of piano technique, the mode of material and the disposition of pedal. With the complete discussion of the first and second parts, this research contributes a distinct style and feature for piano transcription "Winterreise"; moreover, it also essentially achieves the purpose of expanding study and research in the field of piano transcription. Twelve poems of Lieder "Winterreise" in German language and their Chinese translations are provided in Appendix B at the end of article, which surely assist the researchers and the learners in understanding implying circumstance or subject matter behind the work.

Keywords: Liszt, piano transcription, Schubert, lieder, Winterreise

從《五弦琵琶譜》論唐代大曲之摘遍和樂譜 ——以〈何滿子〉與〈簇拍陸州〉為例

張窈慈

摘 要

唐傳《五弦琵琶譜》，葉棟先生曾譯琵琶譜三十二首，其中可填配同名唐聲詩者有十二首。可作為「大曲」摘遍的部份，有《五弦琵琶譜》的第十首〈何滿子〉，以及第十一首〈六胡州〉（即〈簇拍陸州〉）二曲，此二首皆可填配唐詩的同名歌辭。本文筆者即以葉先生所譯的樂曲二首，以及唐聲詩《全唐詩》、《樂府詩集》與《敦煌歌辭總編》中，屬於〈何滿子〉與〈簇拍陸州〉二格調之「大曲」歌辭為主要的探討對象。各節重點如下：第一，由二首聲詩格調的沿革，可知格調名稱的由來，以及字數、句數的使用情況；第二，從聲詩與格調的聯繫得知，同一格調，各聲詩的內容究竟為何；第三，說明琵琶器樂曲譜與詩歌疊唱的關係。

關鍵字：五弦琵琶譜、大曲、何滿子、簇拍陸州

壹、前言

唐人《敦煌曲譜》琵琶譜與《仁智要錄》的箏譜，皆可填配唐詩的同名歌辭作為演唱之用。其中，以「大曲」歌辭為主者，包括《敦煌曲譜》的〈慢曲子伊州〉、〈伊州〉，《仁智要錄》的〈涼州辭〉、〈還城樂〉、〈泛龍舟〉、〈劍器渾脫〉、〈蘇莫遮〉。至於唐傳《五絃琵琶譜》，葉棟先生曾譯琵琶譜三十二首，其各調的定弦，包含了壹越調、大食調、平調、黃鐘調、盤涉調、黃鐘角等六調，其中可填配同名唐聲詩者有十二首。「大曲」的部份，有第十首〈何滿子〉與第十一首〈六胡州〉（即〈簇拍陸州〉）二曲，此二首可填配唐詩的同名歌辭。本文即以葉先生所譯的樂曲二首，以及唐聲詩《全唐詩》、《樂府詩集》與《敦煌歌辭總編》中，屬於〈何滿子〉與〈簇拍陸州〉二格調之「大曲」歌辭為主要的探討對象。

貳、二首格調的沿革

〈何滿子〉來自於唐代教坊舞曲，玄宗開元年間何滿子所作，何姓是九姓胡之一，何滿子是西域何國人。何國，即古之小王附墨城，唐時亦名屈霜迦。¹《宋高僧傳》卷十八〈唐泗州普光王寺僧伽傳〉：「詳其何國，在碎葉國東北，是碎葉附庸國。」²在今日的烏茲別克撒馬爾罕的西北方。此調名源自於人名，後世將此名稱之為〈斷腸詞〉。³《樂府詩集》卷八十〈何滿子〉之下引有唐白居易曰：「何滿子，開元中滄州歌者，臨刑進此曲以贖死，竟不得免。」並引《杜陽雜編》：「文宗時，宮人沈阿翹為帝舞〈何滿子〉，調辭風態，率皆宛暢。」其詩歌為「世傳滿子是人名，臨就刑時曲始成。一曲四調歌八疊，從頭便是斷腸聲。」⁴《全唐詩》白居易《聽歌六絕句·何滿子》一首，題目下註有「開元中，滄洲有歌者何滿子，臨刑，進此曲以贖死，上竟不免。」一段話，其詩歌與《樂府詩集》卷八十〈何滿子〉相同。⁵《全唐詩》元稹〈何滿子〉：「何滿能歌能宛轉，天寶年中世稱罕。嬰刑繫在囹圄間，水調哀音歌憤懣。梨園弟子奏玄宗，一唱承恩羈網緩。便將何滿為曲名，御譜親題樂府纂。魚家入內本領絕，葉氏有年聲氣短。自外徒煩記得詞，點拍才成已夸誕。」⁶筆者以為，此段詩歌描寫著何滿子臨刑時，所唱水調樂曲，以求玄宗開恩赦免，樂曲的內容無不充滿著哀怨而悲傷的情感。玄宗因其技藝優秀而予以緩刑，就以何滿子的名字稱這首曲子。此曲收於內廷樂府後，連善歌的葉氏也自嘆不如，以後流傳藝壇，能夠記詞點拍者，更為罕見。任半塘編著《敦煌歌辭總編》提及：「此曲創於玄宗開元，此後德宗貞元間，文宗大和間，武宗會昌間，均有記載。善此曲之歌舞或琵琶者，先後見何滿子、胡二姊、駱供奉、僧些些、沈阿翹、孟才人、唐有態、魚家、葉氏諸人，可見其盛。至宋貞宗時，蕭定基猶能於殿上歌之。」⁷筆者以為，此段考證便說明了玄宗開元之後，〈何

滿子〉的流傳情況，尚且，除了何滿子之外，還有一些善於歌舞與琵琶者，以此傳唱。

唐人段安節《樂府雜錄》，又提及唐時刺史之事：「靈武刺史李靈曜置酒，坐客姓駱，唱〈何滿子〉，皆稱妙絕。白秀才者曰：『家有聲妓，歌此曲音調不同。』召至令歌，發聲清越，殆非常音。駱遽問曰：『莫是宮中胡二子否？』妓熟視曰：『君豈梨園駱供奉邪？』相對泣下。皆明皇時人也。」⁸至此可見得，唐時〈何滿子〉宮中樂曲與民間所流傳之音調，有所不同。唐人崔令欽所著、任半塘所箋訂的《教坊記箋訂》對前述的文字有言：「調有五言四句，六言六句，及七言四句，三種聲詩。」⁹此曲調到了宋代之後，宋人王灼《碧雞漫志》曾為白居易所言，加以說明：「樂天所謂一曲四詞，庶幾是也。歌八疊，疑有和聲……。今詞屬雙調，兩段各六句，內五句各六字，一句七字。五代時尹鶚、李珣亦同此。其他諸公所作，往往只一段，而六句各六字，皆無復有五字者。字句既異，即知非舊曲。」¹⁰前面引述「今詞屬雙調」至「一句七言」的一段文字，論述了各句字數與全首句數的情況，這是指宋代時候的體制。《教坊記箋訂》則另對白居易詩之說，提出不同的看法：「白居易詩謂此調『一曲四詞歌八疊』。所謂『四詞』，可能即指大曲辭之四首而言。王灼《碧雞漫志》四謂指五言四句，亦揣測而已。」¹¹任氏《敦煌曲初探》則提及，此以四句為四詞，太勉強，以八疊為和聲，亦嫌含混。任氏以為，「一曲」是指一套大曲，「四詞」是指辭四遍，「八疊」指每遍複唱一次，唱成八遍，因此，這個「疊」字，既非和聲，亦非疊句。¹²又任氏於《唐聲詩》中言及，此音調以水調為主，有五言四句二平韻的詩歌，或有疊句，七言四句的體式可入大曲。¹³筆者以為，此格調在唐時為五言四句、六言六句、七言四句，其中七言四句可入大曲，音調以水調呈現。此格調發展到五代時，又出現六言五句、七言一句的體式，宋代則承繼前代，音調為雙調，且另發展僅為一段的六言六句。關於歌辭與樂曲實際填配的順序，筆者即在本文的第四節，加以探討。

〈簇拍陸州〉創始於玄宗天寶年間，「簇拍」是指快拍，「陸州」是今陝西橫山縣，別名為〈六州〉、〈六胡州〉。岑參一首歌詞云：「西去輪台萬餘里，故鄉音耗日應疏。隴山鸚鵡能言語，為報閨人數寄書。」¹⁴從歌詞中「輪台」、「隴山」等語可知「陸州」在西北之地，任半塘說是陝西橫山，不知所據為何。至於《舊唐書·地理志》：云「隋寧越郡之玉山縣。武德五年，置玉山州，領安海、海平二縣。貞觀二年，廢玉山州。上元二年，復置，改為陸州，以州界山為名。天寶元年，改為玉山郡。乾元元年，復為陸州。」¹⁵又唐杜佑《通典·州郡十四》云：「陸州，秦象郡地。漢以來屬交趾郡，梁分置黃州及寧海郡。隋平陳，郡廢，改黃州為玉州。煬帝初州廢，併其地入寧越郡。大唐復置玉州，上元二年改為陸州，或為玉山郡……」¹⁶二書所云「陸州」位於唐時西南的邊界，在現在欽州西南方向，瀕臨北部灣，雷州半島之西，¹⁷並非〈簇拍陸州〉所從之陸州。

再者，別名「六胡州」的部份，任氏以為，〈簇拍陸州〉又別名為〈六州〉、〈六胡州〉。¹⁸

《唐音癸籤》提及：「唐邊地無陸州。嶺南雖有其州，名與此不合。惟寧朔境所置降胡州，魯、麗、含、塞、依、契，時稱為六胡州，陸字或六之誤也。宋人警曲，用六州大遍，疑即此。俟博識者審之。」¹⁹《舊唐書·地理志》有一「靈州大都督府」條的說明：「永徽元年，廢皋蘭等三州。調露元年，又置魯、麗、塞、含、依、契等六州，總為六胡州。開元初廢，復置東皋蘭、燕然、燕山、雞田、雞鹿、燭龍等六州，並寄靈州界，屬靈州都督府。」²⁰《宋史·樂志》所載十八調四十大曲中，也沒有〈陸州〉的名稱。²¹《唐音癸籤》也以為唐無「陸州」之名，而應作「六胡州」才是。《教坊記》、《樂府詩集》所載的唐代大曲，亦無〈六州〉與〈六胡州〉一曲的記載。王顏玲先生〈論唐代大曲《陸州》、《涼州》〉提及：「『六州』就是指西北邊陲的甘、涼、石、氐、渭、伊六州，但此六州都各有大曲存在，怎可能再合而造曲？且上古音節中，『陸』與『六』本就同音，故〈六州〉應該就是大曲〈陸州〉之誤。六胡州雖被簡稱為六州，但此六州非大曲之六州，而是另有其地，不可與陸州混為一談。」²²王顏玲主張〈陸州〉不是〈六州〉與〈六胡州〉，〈陸州〉樂曲的起源，今天已無法明確考知。尚且，北宋時的〈陸州〉大曲，已有殘缺，不能作為大曲，此時的〈陸州〉大曲，已剩下歌頭的部份。²³筆者以為，整理上述所言，「陸州」位於唐時西南的邊界，在現今欽州西南方，瀕北部灣，雷州半島之西。而〈簇拍陸州〉別名為〈六州〉、〈六胡州〉的說法，應有誤，據各史籍的記載，〈陸州〉與〈六州〉、〈六胡州〉其實是不相同的。

參、聲詩與曲名的聯繫

再來探討二格調聲詩與曲名的形式與內容。首先，先看〈何滿子〉的部份。《樂府詩集》中，收錄有薛逢〈何滿子〉詩，如下：

繫馬宮槐老，持杯店菊黃。故交今不見，流恨滿川光。（薛逢〈何滿子〉）²⁴

上述薛逢的這首詩，描述故舊許久不見，心中滿是憾恨之情。《全唐詩》的部份，亦收有數位詩人〈何滿子〉詩作：

正是破瓜年幾，含情慣得人饒。桃李精神鸚鵡舌，可堪虛度良宵。卻愛藍羅裙子，羨他長束纖腰。

寫得魚牋無限，其如花鎖春暉。目斷巫山雲雨，空教殘夢依依。卻愛熏香小鴨，羨他長在屏幃。（和凝〈何滿子〉）²⁵

紅粉樓前月照，碧紗窗外鶯啼。夢斷遼陽音信，那堪獨守空閨。恨對百花時節，王孫綠草萋萋。（毛文錫〈何滿子〉，「何」一作「河」）²⁶

冠劍不隨君去，江河還共恩深。歌袖半遮眉黛慘，珠旋滴衣襟。惆悵雲愁雨怨，斷魂何處相尋。（孫光憲〈何滿子〉）²⁷

上述和凝與毛文錫的詩作，皆為六言六句的近體詩，但孫光憲的作品雖是六言為主，其中因穿插七言一句，實有違聲詩之條例第三：「聲詩限五、六、七言的近體詩，唐代的四、五、七言古詩、古樂府、新題樂府及雜言詩等，不屬之。」²⁸因此，這裡孫氏的作品，不屬為聲詩。和凝的〈何滿子〉之一，描寫芳齡十六歲的女子，討人喜愛，且穿著衣裙婀娜多姿，體態輕盈，但因中間「桃李精神鸚鵡舌」一句為七言，因此，這裡的第一首亦不屬為聲詩。再來，和凝的〈何滿子〉之二，描寫女子撰寫書信，且以「花鎖春暉」、「殘夢依依」說明寄情於此²⁹。王昆吾先生《隋唐五代燕樂雜言歌辭研究》以為，和凝一為「六六七六六六」雜言體，一為「六六六六六六」齊言體。一人所作，應合同一曲式。但雜言體中七言句為「桃李精神鸚鵡舌」，並無從指明何為襯字。³⁰尚且，又提及隋唐五代曲子本有音樂的伸縮性，故能容納增字減字；齊雜言曲子，有共同的本質；唐五代文人並未嚴判齊、雜，依調填辭，可齊則齊，可雜則雜，要以聲樂為根據。³¹另外，尹鶚任蜀參卿，以及毛熙震曾任蜀秘書監，亦各有〈何滿子〉，分列如下：

雲雨常陪勝會，笙歌慣逐閒遊。錦里風光應占，玉鞭金勒驂騮。戴月潛穿深曲，和香醉脫輕裘。○方喜正同鴛帳，又言將往皇州。每憶良宵公子伴，夢魂長挂紅樓。欲表傷離情味，丁香結在心頭。（尹鶚〈何滿子〉）³²

寂寞芳菲暗度，歲華如箭堪驚。緬想舊歡多少事，轉添春思難平。曲檻絲垂金柳，小窗絃斷銀箏。○深院空聞燕語，滿園閒落花輕。一片相思休不得，忍教長日愁生。誰見夕陽孤夢，覺來無限傷情。（毛熙震〈何滿子〉之一）

無語殘妝澹薄，含羞顰袂輕盈。幾度香閨眠過曉，綺窗疏日微明。雲母帳中偷惜，水精枕上初驚。○笑靨嫩疑花拆，愁眉翠斂山橫。相望只教添悵恨，整鬟時見纖瓊。獨倚朱扉閒立，誰知別有深情。（毛熙震〈何滿子〉之二）³³

尹鶚〈何滿子〉上片首先描寫夫妻笙歌同遊，欣賞美麗風光的愉悅之情，下片則提及丈夫不在身邊，魂牽夢縈的離情傷感。毛熙震〈何滿子〉二首，皆為詞作，且非齊言，所以二首非聲詩。第一首上闕描寫女子獨處，年華已日漸逝去，緬懷當年舊事，春思難平的心情；下闕則以「深院空聞」、「滿園閒落」、「相思休不得」與「長日愁生」來說明，女子相思與苦悶的「無限傷情」。第二首上闕則提及女子晨間休眠未醒，且以院落四周的氛圍加以裝點女子的香閨；下闕則以女

子梳妝面容的部份，加以描繪，呈現出惆悵、孤獨且別有深情的一面。敦煌曲辭的部份，也有大曲〈何滿子〉「長城俠客」四首，如下：

第一 半夜秋風凜凜高，長城俠客逞雄豪。手執鋼刀利如雪，腰間恆掛可吹毛。

第二 秋水澄澄深復深，喻如賤妾歲寒心。江頭寂寞無音信，薄暮惟聞黃鳥吟。

第三 城傍獵騎各翩翩，側坐金鞍當馬鞭。胡言漢語真難會，聽取胡歌甚可憐。

第四 金河一去路千千，欲到天邊更有天。馬上不知時曆變，回來未半早經年。³⁴

任半塘《敦煌曲初探》提到：「敦煌曲有此調四首，聯列，而未標『第一』、『第二』，……形式大備。然四首內容，不外邊城行旅，躍馬橫刀，意境一致，並非漫無聯貫之四辭也。」³⁵任半塘《敦煌歌辭總編》尚有言：「此套原無『第一』、『第二』等第號，因同為大曲，據前後辭情況補列。」³⁶任半塘著《敦煌歌辭總編》引用陳中凡〈試探當時歌舞戲的形成〉一文，提及敦煌曲辭四首的說明：「用此四辭為唐歌舞戲之唱辭，因設出故事、人物與情節，並逐辭有所解釋。對右辭曰：『這是長城俠客登場的自白，當用『散序』念出，雖尚屬『無拍不舞』，其『手執鋼刀』，腰掛『吹毛』寶劍的藝術形象，凜凜如生，英氣逼人。』」³⁷任氏以為，通劇僅唱四辭，且每首都是切要的。俠客、閨人、生、旦各角色並重，不單獨派男主角唱散序的部份，其佩劍橫刀的裝扮，本應搭配舞蹈，這本是大曲整套的樂舞體制，而非用於戲劇之中。³⁸筆者以為，此段引文與任氏的說明是呈現出四辭的表現形式。再者，陳氏一文還陳述妻子在家等待的情形，前二辭內容的概要：「這篇是『長城俠客』家中妻室的自白。她獨居『江頭』，寂寞深閨，得不到征人的『音信』。薄暮聽到『塞鳥悲吟』，只有指著『澄澄』的『秋水』，永矢『歲寒心』的堅貞而已。」³⁹筆者以為，「第一」開頭的「半夜秋風凜凜高」，即為後面的「長城俠客」塑造出蕭瑟淒淒的氛圍，再來則敘述俠客「手執鋼刀」，配在腰際間的模樣。「第二」辭乍看下，似乎可與前辭有關聯或無關聯，若將它視為「第一」辭的連續，可將「賤妾」視作俠客的妻子，因為她獨居江頭，在家等待，但卻寂寞毫無音訊，僅有澄澄的「秋水」伴著「薄暮」的「黃鳥」在其四周圍繞著。又「第三」辭陳氏一文言及：「俠士到長城邊境，看那裡『獵騎翩翩』，各操『胡言漢語』，都難領會；唯有一『胡歌』，尚堪憐惜。他獨行無伴，只得側身坐在『金鞍』上，調弄馬鞭，借以自慰。」⁴⁰任氏以為，詩歌中的俠客與獵士的關係模糊不清，漢音與胡音各有語言的特色。若將「俠客」視為馬上戰鬥的騎士，在「翩翩」群中，就未嘗孤獨。胡漢之間雖語言有隔，但音聲情調則無隔。⁴¹筆者以為，此段提及「城傍獵騎」馳騁翩翩的樣子，又言及「胡言」與「胡歌」則說明了此獵騎所處的地點為胡人所在之地，而詩中的「俠士」，獨自一人，只有「側坐金鞍當馬鞭」，從旁觀察這些景象。對於「第四」辭的內容，陳氏一文提及：「他曾到突厥邊境的金河，不知幾千萬里。那料『天邊』之外，更有無窮無盡的天。馬上不知道經

歷了多少時日。幸而奉調回鄉，路程未走到一半，時間已隔一年。」⁴²任氏以爲，陳氏對四辭文字悉用「舊編」，只有此首的「時曆」是指曆象，因時而變，非普通所謂的「經歷」。⁴³筆者以爲，若將其視爲前三首詩歌的延續，這首詩可讀作俠士行走了千萬里路來到金河之處，但卻未料到天涯無窮盡之廣大，在馬上已不知經歷了多久的歲月。當回鄉之時，路程未盡，但時間卻已隔了一年。

最後，陳氏一文概括總述這四首辭：「這是一套殘曲，把塞上征人和閨中思婦分場描述，最後應有團聚的場面，惜殘缺不全，無從推論。但看它用對照的場次，雙線進行，然後會合到一起。……其中女主人公以『歲寒』的松柏自喻，男主人公嘆經年歷月歸途，纔此到一半。兩人的性格並可從環境中認識清楚，其創造典型的手法，也是可取的。」⁴⁴任氏則以爲，「原辭是從統一之主題出發，而寫成之一套大曲辭或歌舞戲辭，並意識全辭較長，殘存四首，尚有闕佚，所演故事中之男女主角從分離到團聚，情節甚多。實則陳氏失察，四辭之地點有三：兩辭在長城，餘一在江頭，一在金河。唐詩中一般所謂『江頭』，多指長安之曲江頭。金河則在今之內蒙古歸綏附近，長城已到其南。四辭如果通聯，則俠客即使遠在長城東段，欲回長安，徑轉身南行便是，何爲先北踰長城，遙趨金河，然後始轉身向南，重入長城？末辭云『去路千千』，『天邊有天』，『路程一半』，便經『一年』，實不似客從長城來之旅程也。故四辭無從聯貫，終是集舊辭，並非撰新辭。集者爲此，臨時應付歌唱而已，本無意於騎脈絡貫通，呵成一片也。」⁴⁵筆者以爲，任氏此段是爲說明這四首歌辭並無聯繫的理由，以及各首關鍵詞的意義。此外，任半塘《敦煌歌辭總編》提及：「隋唐兩代開邊，對於當時國際交通，和中外文化交流，雖起了巨大的積極作用，但從人民立場來看，當日春閨夢裡和疆場馬上，死別生離，實極盡人生的慘事！」⁴⁶按當時俠客並非好人，其遠赴長城者，大都殺人亡命、棄家逃刑之輩。開邊之功，俠客無份。俠客不比「征人」，久戍不代，亦不比「征夫」，久佚不歸，始有「奉調回鄉」之待遇耳。——陳氏所謂戲劇人物與情節，爲辭中地理與人情所破，都難建立。⁴⁷筆者以爲，西域樂工〈何滿子〉帶來外國歌曲，此曲經他流傳而定名，後又成爲五曲名，曲調哀惋動人，反映強烈的悲憤情緒。所以，何滿子是人名、歌名、舞名，又成了悲憤的代名詞，後來詩詞中涉及何滿子的詩大都寫悲憤的情感。

再來關於〈簇拍陸州〉的部份，《全唐詩》卷二十七與《樂府詩集》卷七十九，皆收錄〈陸州歌〉數首與〈簇拍陸州〉，如下：

第一 分野中峰變，陰晴眾壑殊。欲投人處宿，隔浦問樵夫。

第二 共得煙霞徑，東歸山水遊。蕭蕭望林夜，寂寂坐中秋。

第三 香氣傳空滿，妝花映薄紅。歌聲天仗外，舞態御樓中。

排遍第一 樹發花如錦，鶯啼柳若絲。更逢歡宴地，愁見別離時。

排遍第二 明月照秋葉，西風響夜砧。強言徒自亂，往事不堪尋。

排遍第三 坐對銀缸曉，停留玉箸痕。君門常不見，無處謝前恩。

排遍第四 曙月當窗滿，征人出塞遙。畫樓終日閉，清管為誰調。

（〈陸州歌〉）⁴⁸

西去輪臺萬里餘，故鄉音耗日應疏。隴山鸚鵡能言語，為報閨人數寄書。（岑參〈簇拍陸州〉）⁴⁹

《唐音癸籤》卷十三：「陸州，曲有大遍、小遍。又有簇拍陸州。」⁵⁰〈陸州歌〉「歌第一」截用王維〈終南山〉詩的頷聯和尾聯⁵¹；「歌第二」則描寫個人遊歷山水，悠閒自得的心境；「歌第三」詩作則描寫女子歌舞前的裝扮，以及歌聲與舞姿的表現，此首出自王維〈扶南曲〉歌詞五首之三，《通典》卷一百四十六：「武德初，未暇改作，每讌享，因隋舊制，秦九部樂……四曰扶南。」⁵²《樂府詩集》卷九十〈新樂府辭〉中亦有記載⁵³。「排遍第一」詩作先以自然中的動植物來鋪陳，再提起與友相見於歡宴之地，以及恰逢離別時的不捨之情。《全唐詩》卷五百四十八薛逢〈涼州詞〉三首之三，亦有此詞，但收錄於薛逢詩作的第三句是「更遊歡宴地」而非「更逢歡宴地」⁵⁴，《全唐詩》卷五百六十五韓琬詩作的後兩句「更遊歡宴地，悲見別離時」而非「更逢歡宴地，愁見別離時」⁵⁵；「排遍第二」則先以視覺與聽覺上的氛圍來陳述，後二句則再以詩人「強言徒自亂」的心境，說明「往事不堪尋」的無奈；「排遍第三」先描寫宮中的靜物，再說明遲遲未能晉見君主以表達個人情感的詩作⁵⁶。袁綉柏、曾智安所著的《近代曲辭研究》提及，「排遍」第三首中的「君門常不見，無處謝前恩」二句，表現對象具有鮮明的針對性，〈陸州〉也應該是由該地官員進獻給朝廷的樂曲，只是其進獻人、進獻時間不可確知⁵⁷；「排遍第四」則描寫詩中人物在滿月之日，遙想著遠在塞外戍守的征人，儘管身處在雕樓畫棟之中，吹奏音樂卻無人聽聞⁵⁸。岑參〈簇拍陸州〉則為七言絕句的體式，內容是描寫遠離他鄉，西至輪臺之地，與故鄉的聯絡日漸生疏，然而見到隴山的鸚鵡善於言語，因此便以此作為為家人傳遞書信的媒介。

肆、聲詩與樂曲的填配

日籍林謙三先生於《雅樂：古樂譜の解説》〈天平、平安時代の音楽〉提及：「近衛家の伝世の音楽資料中の逸品で天下の孤本ともいふべき『五絃譜』（通称五絃琴譜ともいふ）は、

平安朝中期の写しの長尺の卷子本で現在重要文化財となっている。表題に五絃琴譜とあるのは、内容を知らない後の人の書き加えであって、目次のはじめに『五絃』とあるように五絃、一名五絃琵琶の樂譜である。譜字、内容も五絃のものとしての的確性をもっている。目次に脱落のあることや、曲のならべ方が同一調にまとめられていないことなどに、樂譜の編集の不手ぎわが見られるが。」⁵⁹ 此段指出，近衛家傳世音樂資料中的逸品，亦可稱為天下孤本的〈五絃譜〉（亦通稱為五絃琴譜），它是平安朝中期的抄本長尺卷子本，現在已經成為重要的文化財產。標題上的五絃琴譜，是不知內容為何的後人添寫上去，就如目錄的一開始的「五絃」般，它是五絃，一名五絃琵琶樂譜。在譜字、內容上，的確都是五絃。從目錄的脱落、曲目排列方式未彙整為同一調等來看，樂譜的編輯有不完備之處。葉棟先生則以為「五弦琴」即「五弦琵琶」，唐傳「五弦譜」抄本上寫明的「五弦琴譜」即為「五弦琵琶譜」。葉氏也對林謙三先生在其《全譯五弦譜》與〈國寶五弦譜的解讀端緒〉中，將「五弦譜」俗稱為「五弦『琴』譜」，理由是後人誤加的，因此沿用至今，提出一些看法。葉氏以為，林氏所提出的「五弦譜」本是「琵琶譜」，這樣的說明無誤，但是林氏談到「五弦琴」的「琴」字是後人誤加的，葉氏便以為這是林氏的誤解。⁶⁰ 因為，關於「五弦琴」，此「琴」字的使用，早在中國的史籍與詩歌中，本有所論述。如下：

《南部新書》：「韓晉公（韓滉）在朝，奉使入蜀，至駱谷，山椒巨樹，聳茂可愛，鳥鳥之聲皆異。下馬以探弓射其顛杪，柯墜於下，響震山谷，有金石之韻。使還，戒縣尹募樵夫伐之，取其幹載以歸，召良工斲之，亦不知其名，堅緻如紫石，復金色線交結其間。匠曰：『為胡琴槽，他木不可並。遂為二琴，名大者曰大忽雷，小者曰小忽雷。』」⁶¹

《樂府雜錄》：「文宗朝，有內人鄭中丞善胡琴，內庫二琵琶號大小忽雷，鄭賞彈小忽雷。」⁶²

《唐語林》卷八：「按周書云：武帝彈琵琶，後梁宣帝起舞，謂周武帝曰：『陛下彈五弦琴，臣敢不同百善舞？』則周武帝所彈，乃是今之五弦，可知前代凡此類，總號琵琶爾。」⁶³

筆者以為，根據上列資料，可以見得，琴、胡琴之名，在唐代也稱琵琶，五弦琴即五弦琵琶。尚且，「琴」字作為「五弦琵琶」，實非後人誤書，上引諸書已可證明。

關於五弦琵琶的歷史記載，如下：

《通典》：「自宣武（後魏世宗）以後，始愛胡聲，泊於遷都。屈茨（即龜茲）琵琶、五絃、箜篌、胡直、胡鼓、銅鈸、打沙鑼、胡舞、鏗鏘鏜鎔，洪心駭耳。撫箏新靡絕麗，歌響全似吟哭，聽之者無不悽愴。」⁶⁴

《舊唐書·音樂志》：「五絃琵琶，稍小，蓋北國所出。」⁶⁵

《新唐書·禮樂志》：「五絃，如琵琶而小，北國所出。舊以木撥彈，樂工裴神符初以手彈，太宗悅甚，後人習為搗琵琶。」⁶⁶

由此可見，琵琶在史書的記載，所呈現的是形體小，以木撥彈。薛宗明先生《中國音樂史·樂器篇》則以為五絃琵琶略小於曲項琵琶，呈現梨形的形狀。⁶⁷關於五絃琵琶的論述，林謙三著《正倉院樂器的研究》曾提及琵琶的形制：「五絃琵琶は單に五絃ともいい，四絃琵琶より形体が細長く頭部は鹿頸が延長したように所謂，直頸の相をもち，絃も一絃多い樂器である。このような琵琶は古イソドの壁画彫刻によく見るところで，その源がイソド方面にあることを示している。奏法にしても四絃琵琶は撥を用いたのに対し五絃は本來手彈を旨としたのである。ところが中央アジアでは一変し撥を用いるようになり，中国がこれを受けている。」

⁶⁸譯為五絃琵琶是一種樂器，也可以單稱為五絃，它的形體比四絃琵琶來得細長，頭部就像是鹿頸延長般，也就是具有所謂的直頸樣貌，而弦也比四絃多一弦。在古印度壁畫雕刻裡，經常可見此種琵琶，顯示其起源於印度。在演奏方法上，四絃琵琶是用撥彈的方式，五絃原本是手彈，然而中亞地區後來則改變為撥彈，中國也承繼此種方式。又林謙三著《東亞樂器考》〈五絃和搗琵琶的異同〉一文中提及「五絃的起源」，亦從五絃琵琶與四絃琵琶的起源，比較其異同處。⁶⁹劉東升、吳釗《中國琵琶史稿》則根據林氏的考證，整理如下：「五絃琵琶在印度原為直項、手彈。傳到我國時，可能經龜茲地方，在《龜茲樂》中，與曲項四絃琵琶一起演奏，又產生了變異。所以後來在中原地區有的五絃琵琶用撥彈，有的用手彈，在形制上也有曲項、直項的區別。……與五絃琵琶往往一起演奏，其原因可能是由於曲項四柱琵琶與五絃琵琶演奏效果不同所致。曲項四絃琵琶共鳴箱大，用撥彈音渾厚，豪放，適宜於對舞蹈熱烈氣氛的烘托；五絃琵琶音箱小，指彈，發音亮、脆，明快，清新，與曲項四絃琵琶所構成音色對比，濃淡相濟。」⁷⁰劉月珠《唐人音樂詩研究——以箜篌、琵琶、笛筚為主·琵琶樂詩之藝術內涵》再整理：「曲項琵琶是四絃，五絃琵琶是五絃。應可作如此說明，琵琶最初形制應有兩種，中原區域發展起來的琵琶叫做『直項琵琶』，由西域傳入的琵琶則謂『曲項琵琶』，唐代的曲項又可分為『四絃琵琶』和『五絃琵琶』，可見，琵琶形制，各時期都有明顯的演變。除形制有明顯演變，琵琶曲調也深受影響。」⁷¹以上二書即為曲項、直項琵琶與四絃、五絃琵琶的說明。再者，

林謙三《隋唐燕樂調研究》提及：「日本正倉院所藏的奈良朝時代之琵琶（蓋唐製）五具中，除掉五絃五柱的一具之外，其餘都是四絃四柱，與近世日本的雅樂琵琶相同。」⁷²又論述琵琶的形制變化：「唐代的龜茲琵琶比普通的琵琶稍稍細長，且具有六柱。六朝隋唐代的龜茲故跡中所發見的壁畫裡面，有四軫、五軫、六軫的，因而是四絃、五絃、六絃的琵琶，怕是以四絃乃至五絃為經常的絃數罷。壁畫中，柱是沒有明白地畫出的，實際上大抵是四柱，而日本所傳及舊時亞刺伯的絃音分劃大抵就是準據著這四柱所規定出的。」⁷³

再來討論其樂譜的時代，林謙三先生於《雅樂：古樂譜の解説》又提及：「その曲目の内容は後世の断絶曲をかなう多くふくみ，ことに『夜半樂』の末に『丑年潤十一月廿九日（寶龜四年西紀七七三）石大娘』の記のあることや，譜の表現が共通して唐譜式であることなどから。寶龜四年に近い年代に唐から伝来した譜，そのほか同類のものを雜然と集めて書写したか，そのまだ写しが本譜であろうかと考えられる。したがって内容的価値においては，本譜は天平から平安朝初期に用いた五絃の譜そのものと見なしてさしつかえないのである。」⁷⁴此段意指該曲目的內容包含了相當多的後世斷絕曲，尤其是〈夜半樂〉的末尾裡，有「丑年潤十一月廿九日（寶龜四年西紀七七三）石大娘」記，以及譜的表現均共通為唐譜式，由此看來，應可推斷在寶龜四年時，從唐朝傳至近代的譜，和其他同類雜亂彙集書寫而成，或是直接抄寫為本譜。因此，在內容的價值上，可將本譜視為從天平到平安朝初期使用的五弦之譜。《五弦譜》和《敦煌曲譜》都是琵琶譜，但二者仍有所不同，一為五弦，一為四弦；一為有大曲有小曲等散曲雜抄成卷內在不聯貫，一為有一系列小曲分三組成套整卷聯貫；一為內有多至一千六百三十餘譜字一大曲，或少至五十餘譜字一小曲，一為最多僅一首二百餘譜字和其他均為一百譜字上下，或少至四十餘譜字的小曲。《五弦譜》和《敦煌曲譜》中的樂曲，都是唐樂，前者雖為傳抄本，抄本可能較後者為晚，但其中見載於史籍的樂調名卻較早，唐式清楚、樂風古樸、情調多變，不少樂曲顯著地雜以龜茲樂音，而中原聲與胡聲渾然一體，不可分割，當為盛唐之音。⁷⁵

《雅樂：古樂譜の解説》〈天平、平安時代の音楽〉：「その内容について述べると，調と名づけるもの六種と，曲と名づけるもの二十二種を集めており，それらは壹越調、大食調、平調、黃鐘調、盤涉調、黃鐘角の六調にわだっていれ。」⁷⁶概述其內容，可知其蒐羅了六種命名為調者，以及二十二種命名為曲者，其中包含了壹越調、大食調、平調、黃鐘調、盤涉調、黃鐘角等六調。其實，這裡所稱的調，指的是琵琶的撥合、調子、手的類別。此外，所謂的曲，指的是樂曲，其內容可視為音樂史的重要資料。葉棟先生《唐樂古譜譯讀》曾譯有唐傳《五絃琵琶譜》三十二首，包括〈平調子〉、〈三台〉、〈上元樂〉、〈平調火風〉、〈移都師〉、〈大食調〉二首、〈王昭君〉、〈聖明君〉、〈聖明樂〉、〈何滿子〉、〈六胡州〉、〈惜惜鹽〉（A）（B）、〈武媚娘〉、

〈秦王破陣樂〉(A)(B)、〈飲酒樂〉、〈如意娘〉、〈般涉調〉、〈崇明樂〉(A)(B)、〈天長久〉、〈黃鐘調〉、〈弊棄兒〉、〈薛聞提〉、〈夜半樂〉、〈九明樂〉、〈書卿堂堂〉、〈樂調〉、〈蘇羅密〉、〈胡詠詞〉，其中填配同名唐聲詩十二首。本文即以〈何滿子〉與〈六胡州〉為例，探討聲詩與樂曲的關係。

首先，先從〈何滿子〉來看。任半塘編著《敦煌歌辭總編》提及：「論樂——此曲乃開元中歌者何滿子所創，屬水調。原爲大曲，亦爲雜曲，唱時有疊句。天寶末梨園駱供奉於此調之琵琶技獨精。今日本所傳唐五弦琵琶譜中，猶有此調之譜。元人因不習唐人詩樂，但見其辭爲五言四句，遂以爲不足有聲，去史實太遠。」⁷⁷葉先生所配的敦煌曲辭，白居易七絕〈何滿子〉，及其所翻譯的譜例一⁷⁸，如下：

第一 半夜秋風凜凜高，長城俠客逞雄豪。手執鋼刀利如雪，腰間恆掛可吹毛。

第二 秋水澄澄深復深，喻如賤妾歲寒心。江頭寂寞無音信，薄暮惟聞黃鳥吟。

第三 城傍獵騎各翩翩，側坐金鞍當馬鞭。胡言漢語真難會，聽取胡歌甚可憐。

第四 金河一去路千千，欲到天邊更有天。馬上不知時曆變，回來未半早經年。(敦煌曲辭〈何滿子〉)⁷⁹

世傳滿子是人名，臨就刑時曲始成。一曲四詞歌八疊，從頭便是段腸聲。⁸⁰(白居易〈何滿子〉)

The image shows a musical score for the song 'He Man Zi' (何滿子). It consists of four staves of music in G major (one sharp) and 4/4 time. The lyrics are written below the staves. The first staff contains the first line of the poem: '半夜秋風凜凜高，長城俠客逞雄豪。' The second staff contains the second line: '手執鋼刀利如雪，腰間恆掛可吹毛。' The third and fourth staves contain the third and fourth lines of the poem: '秋水澄澄深復深，喻如賤妾歲寒心。' and '江頭寂寞無音信，薄暮惟聞黃鳥吟。' The score includes various musical notations such as notes, rests, and bar lines.

The image shows a musical score for the song 'He Manzi' (何滿子). It consists of two systems of staves. The first system has two staves: the top staff is for the Pipa (琵琶) and the bottom staff is for the voice (人聲). The second system also has two staves. The lyrics are written below the voice staff. The score is in G major (one sharp) and 4/4 time. The lyrics are: 可吹毛。秋水澄澄深復深，喻如賊妾。歲寒心江頭寂寞無音信，薄暮惟聞黃鳥吟。

譜例一的樂譜第一行為琵琶彈奏，第二行是人聲演唱，節奏上以「」、「」和「」為主，每七言為一樂句，即「四+三」為一句，由二小節所組成，樂譜則採 4/4、3/4 相為穿插。反覆第四次的最後一小節則以二分音符作延長結束。根據元稹七言〈何滿子〉第二十五句「犯羽含商移調態」的說明，可解譯為古音階（e）、新音階商（e），由全曲最後的結音看來，可作為大食調太簇商解。葉氏曾於〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉一文中提及，敦煌曲辭〈何滿子〉歌辭與樂曲的搭配方式：「開始第一遍樂曲前段配第一首詞（相當於歌一疊），後段為重複第一首詞（相當於第二疊）；接著是標明的『三回重彈』，即樂曲第一回反覆為第二遍樂曲，前段配第二首詞（相當於歌三疊），後段為重複第二首詞（相當於歌四疊）；之後即樂曲第二回反覆為第三遍樂曲，前段配第三首詞（相當於歌五疊），後段重複第三首詞（相當於歌六疊）；最後即樂曲第三回反覆為第四遍樂曲，前段配第四首詞（相當於歌七疊），後段為重複第四首詞（相當於歌八疊）。四首聯列反覆，正好是『八疊』，音樂形式與之相符，句法也較清晰。」再者，白居易七絕〈何滿子〉亦可填配其中，葉氏曾於〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉一文中提及，此歌辭與樂曲的搭配方式：「白詩是『四詞』四句，同樣第一遍樂曲前後段為一、二疊，再加『三四重彈』（三次反覆），正好是『八疊』，音樂形式與之相符。如此多的反覆，

恐也同歌舞的表現有關。這也是唐詩中一種整首詩反覆的唱法。」⁸²又提及「整首詩『換頭』疊唱，在曲式上相當於有再現的兩段體。」⁸³任半塘編著《敦煌歌辭總編》對此歌辭討論：「論歌——惟歌中疊句究竟如何疊法，傳說不明，臆測難準。姑認為四首辭，每首復唱一次，共唱八遍。……唐武宗之孟才人曾歌此曲，其情甚哀，因張怙詩而盛傳於後，並有為此調擬名曰『斷腸詞』者。元稹因唐有態妓，作『何滿子』歌，於此調之聲容，兼有描寫。」⁸⁴

其次，再從〈簇拍陸州〉一格調來看，葉氏所譯《五弦琵琶譜》中的樂譜，是以〈六胡州〉為題名，其所配樂譜，如譜例二⁸⁵，其歌辭亦如下：

西去輪臺萬里餘，故鄉音耗日應疏。隴山鸚鵡能言語，為報閨人數寄書。(岑參〈簇拍陸州〉)⁸⁶

The image shows a musical score for the song 'Cuzhu Pailu Zhou' (簇拍陸州). It is written in staff notation with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. The score consists of two systems of staves. The first system has two staves, and the second system has two staves. The lyrics are written below the staves. The lyrics are: 西去輪臺萬里餘，故鄉音耗日應疏。隴山鸚鵡能言語，為報閨人數寄書。西書。 The score includes various musical notations such as notes, rests, and repeat signs. There are also some markings like '6' and '12' above the staves, and '1.2.3.' and '4.' below the staves, indicating specific musical phrases or measures.

葉氏以為，〈六胡州〉原為大曲，這首可填辭歌唱的琵琶曲調，可能是大曲中的一遍。⁸⁷此曲為商調，列入大食調。⁸⁸此〈六胡州〉曲填配聲詩〈簇拍陸州〉，任氏以為，大曲之快拍在「入破」與「徹」，不至於歌頭。⁸⁹筆者以為，樂曲第一行為琵琶彈奏，第二行是人聲演唱，以 2/4 拍起

始，每小節兩拍，前為強拍，後為弱拍。音型主要有四種「」、「」、「」與「」。琵琶旋律的部份，音域跨及「e¹」至「b²」，有十二度之多；人聲演唱的旋律，音域則跨及「e¹」至「e²」八度，較器樂演奏的音域為窄。人聲與琵琶的節奏與旋律上，大致相同，唯有些小節，當人聲演唱的旋律為中央的音域時，琵琶採以高八度的方式演奏。如：第二小節第二拍的人聲「輪」字「b¹」，琵琶則為「b²」；第三小節第二拍的人聲「萬」字「b¹」，琵琶則為「b²」；第四小節第一拍的後半拍人聲「里」字「f¹」，琵琶則為「f²」；第五小節第一拍的後半，人聲以兩個十六分音符「b¹」延續「故」字，琵琶則將第二個十六分音符高八度演奏；第五小節第二拍人聲「鄉」字，採「a¹」「f¹」兩音，琵琶則以兩個十六分音符「a¹」「a²」八度演奏，後半拍才與人聲「f¹」繼續下面的旋律；第六小節的第一拍前半拍，人聲與琵琶同音，二者演奏的不同處，在於後半拍的部份，人聲為兩個十六分音符的「a¹」，琵琶則為橫跨八度的兩個十六分音符「a¹」「a²」；第六小節的第二拍，人聲為兩個八分音符「b¹」「a¹」，琵琶則與其節奏相同，音域上是高八度的「b²」「a²」旋律；第七小節的第一拍，人聲與琵琶在於「日」字上，節奏與旋律一致，唯第二拍當人聲的旋律為「b¹」「f¹」時，琵琶則為「b²」「f²」高八度演奏；第八小節的「疏」字，琵琶與人聲相較下，亦採以與人聲同音與高八度的方式演奏，後半拍「隴」字，二聲部為完全一度與完全八度的方式表現；第九小節的「山」字，音域上二者分別為「f¹」「f²」與「a¹」「a²」，後面的「鸚」字，二部節奏不同，但是，就旋律來說，琵琶演奏「g¹」「g²」與「b²」，人聲演唱「g¹」「b¹」二音，亦是相差一個八度；第十小節的「鵲」與「能」二字，二聲部的演奏，與前一小節相同，有相同的情形；第十一小節的「言」與「語」二字，二聲部恰平行相差一個八度的旋律。最後，第十二小節與第十小節二部旋律行進的方式相同；第十三與十四小節，節奏相同，二部為完全一度或完全八度的演奏。至此旋律至第十五小節後，再回到開頭的第二小節，反覆三次，即為「三疊」，因此就相同的旋律，全數演奏四次方才結束，最後在二分音符的「書」字作結。整首樂曲就旋律之間的音程來看，為大小二度、大小三度、完全四度、完全五度與完全八度的方式行進。樂曲風格上，由於為 2/4 拍，每小節以前強後弱的方式演奏，且接續不斷，再加以搭配歌辭所欲發揮的意境看來，「簇拍」本是快拍，因此讓人感覺樂曲的行進頗為緊湊。

伍、結語

由上述可知，本文主要從「二首格調的沿革」、「聲詩與曲名的聯繫」與「聲詩與樂曲的填配」等三方面來探討。其重點如下：

從〈何滿子〉詩來看，此段詩歌描寫何滿子臨刑時，所唱水調樂曲，以求玄宗開恩赦免，內容無不充滿著哀怨而悲傷的情感。至於〈何滿子〉詩數首，有些不屬於聲詩，但敦煌歌辭的

部份，「第一」至「第四」首經陳氏與任氏的解讀，即可視為前後連貫的四首歌辭。此格調在唐時為五言四句、六言六句、七言四句，其中七言四句可入大曲，音調以水調呈現。當發展到五代時，又出現六言五句、七言一句的體式，宋代則承繼前代，音調為雙調，且另發展僅為一段的六言六句。

〈簇拍陸州〉的部份，其格調創始於玄宗天寶年間，「簇拍」是指快拍，「陸州」的別名為〈六州〉、〈六胡州〉，也有學者不主張〈陸州〉就是〈六州〉與〈六胡州〉。《全唐詩》與《樂府詩集》有第一至第三，排遍有第一至第四，〈簇拍陸州〉有一首。〈何滿子〉樂曲與歌辭的部份，四首辭，每七言為一樂句，即「四+三」為一句，每首復唱一次，共唱八遍。〈六胡州〉樂曲與歌辭，讓人感覺樂曲的行進頗為緊湊。整首樂曲反覆三次，即為「三疊」，因此就相同的旋律，必須演唱四次。至此尚可推判聲詩與樂譜合樂的情況。

感謝審稿委員們與指導教授蔡振念先生為本文所提出的寶貴意見，筆者在此摯為感謝！

註釋

1. 劉陽著：〈唐詩中所見外來樂舞及其流傳——兼論唐人詩中的「何滿子」〉，《中國比較文學》1期（1996年），頁76。
2. （宋）贊寧著、范祥雍點校：《宋高僧傳》（下）卷十八〈唐泗州普光王寺僧伽傳〉（北京：中華書局，1993年），頁448。
3. 任半塘著：《唐聲詩》（下編）（上海：上海古籍出版社，1982年），頁61。
4. （宋）郭茂倩著：《樂府詩集》卷八十（北京：中華書局，2007年），頁1133。但此段文字不見於今本《杜陽雜編》，（唐）蘇鶚著：《杜陽雜編》（北京：中華書局，1985年）。
5. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷四百五十八（北京：中華書局，2008年），頁5239。
6. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷四百五十八，頁4643-4644。
7. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》（上海：上海古籍出版社，2006年），頁1692。
8. （唐）段安節著：《樂府雜錄》（北京：中華書局，1985年），頁19。
9. （唐）崔令欽著、任半塘箋訂：《教坊記箋訂》（台北：宏業書局，1973年），頁137。
10. （宋）王灼著：《碧雞漫志》卷四（台北：廣文書局，1971年），頁52。
11. （唐）崔令欽著、任半塘箋訂：《教坊記箋訂》，頁138。
12. 任半塘著：《敦煌曲初探》（上海：上海文藝聯合出版社，1954年），頁46。
13. 任半塘著：《唐聲詩》（下編），頁61。
14. 任半塘著：《唐聲詩》（下編），頁499。
15. （後晉）劉昫著，楊家駱主編：《新校本舊唐書附索引》卷二十九〈志第二十一·地理四〉（台北：鼎文書局，2000年），頁1758。
16. （唐）杜佑著：《通典》卷一百八十四〈州郡十四〉（北京：中華書局，1988年），頁4951。
17. 譚其驤著：《中國歷史地圖集》第五冊（隋、唐、五代十國時期）（北京：中國地圖出版社，1996年），頁38-39。
18. 任半塘著：《唐聲詩》（下編），頁499。
19. （明）胡震亨著：《唐音癸籤》卷十三（上海：上海古籍出版社，1981年），頁137。
20. （後晉）劉昫著，楊家駱主編：《新校本舊唐書附索引》卷二十九〈志第十八·地理一〉，頁1415。
21. （元）脫脫著，楊家駱主編：《新校本宋史并附編三種》卷一百四十二〈志第九十五·樂十七〉（台北：鼎文書局，1987年），頁3349。

22. 王顏玲著：〈論唐代大曲《陸州》、《涼州》〉，《樂府學》0期（2009年），頁279。
23. 王顏玲著：〈論唐代大曲《陸州》、《涼州》〉，《樂府學》，頁290。
24. （宋）郭茂倩著：《樂府詩集》卷八十，頁1133。
25. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十三，頁10158-10159。
26. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十三，頁10153。毛文錫，字平珪，登進士第。後事蜀，擔任翰林學士、遷內樞密使，曾任文思殿大學士與司徒，有詩三十一首。
27. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十七，頁10205。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》曾為此詩加註說明：「第一，詠沈翹翹歌〈何滿子〉以殉文宗。第二，『江河』，《庸稿》原作『江湖』，從《花間》。雪豔亭本於第三句去『慘』字，成六言八句聲詩體。惟『慘』字在句尾，無從作襯，原作七字句之格難改，仍屬雜言。」（成都：巴蜀書社，1990年），頁671。
28. 任半塘著：《唐聲詩》（上編），頁93。黃坤堯著：〈唐聲詩歌詞考〉《中國文化研究所學報》13卷（1982年），頁111-143。
29. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十三，頁10153。
30. 王昆吾著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭研究》（北京：中華書局，1996年），頁110。
31. 王昆吾著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭研究》，頁111。
32. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十五，頁10177。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》曾為此詩加註說明：「第一，〈何滿子〉本齊言，此乃代作，所以媚公子齊人，逕用『公子』二字，遂成雜言。王灼《碧雞漫志》謂『何滿子……今詞屬雙調，兩段各六句，內五句各六字，一句七字。五代時，尹鶚、李珣亦同此。』按詢集此調佚。右詞上片『錦里』句依灼意亦佚一字，於是原辭前後皆以雜言成雙疊。第二，《全五代詩》四六，此首以『樂府』為題，未知何本。」頁572-573。王昆吾著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭研究》則針對王灼《碧雞漫志》所言：「『舊曲』是指唐代〈何滿子〉之五言四句體；其餘六字、七字體，則為新體。可見〈何滿子〉中有兩種異體關係：五言四句體之於六言、七言體，為同調名不同曲式的關係；六言齊言體之於六言七言雜言體，則是同曲式的異體關係。」頁110。
33. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷八百九十五，頁10180。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》為後面的詩作加註說明：「一本《花間》上片第三句或無『過』字，則同齊言體，『疏日』或作『初日』。」頁655。
34. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》（上海：上海古籍出版社，2006年），頁1684。任半塘著：《敦煌曲校錄》為四首詩加註說明，第一首「『鋼』原作『剛』。『霜』原闕，擬補，惟意欠佳。因霜雪言色、言光，不言利也。『掛』原作『垂』，形近之訛。」第二

首「『深復深』原作『掬復掬』，與『心』『吟』不叶。餘三首此句皆叶，此首不當獨異。『掬』『深』，形甚近。『塞』字原闕，可補者甚多；姑從辭境補此，俟校。」第三首「調，弄也。」第四首「『時曆』原作『何處』，從邵潭秋校，形近，意甚精！『回』原作『迴』。」頁188-189。

35. 任半塘著：《敦煌曲初探》，頁45。
36. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1684。
37. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1686。
38. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1686。
39. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1688。
40. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1688。
41. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1688。
42. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1689。
43. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1689。
44. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1689。
45. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1689-1690。
46. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1690。
47. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1690。
48. (清)彭定求等編：《全唐詩》(增訂本)卷二十七，頁382-383。(宋)郭茂倩著：《樂府詩集》卷七十九，其中「第二」的部份，《全唐詩》作「共得煙霞『徑』」，《樂府詩集》則作「共得煙霞『逕』」；「排遍第三」的部份，《全唐詩》作「停留玉『箸』痕」，《樂府詩集》則作「停留玉『筯』痕」頁1121-1122。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》曾為數首詩歌作註，「歌第一」為王維辭，乃截用〈終南山〉詩之後半。「歌第三」亦為王維辭，原題〈扶南曲〉，又見《樂府詩集》九〇。「排遍第一」為薛逢辭，一屬韓琮作。「排遍第三」見盛唐失名內，一屬蓋嘉運所進「樂府詞」。「排遍第四」則將「遊」一說當作「遙」，「清」一作「絲」。頁1702-1703。
49. (清)彭定求等編：《全唐詩》(增訂本)卷二十七，頁383。(宋)郭茂倩著：《樂府詩集》卷七十九，頁1122。
50. (明)胡震亨著：《唐音癸籤》卷十三，頁137。
51. (清)彭定求等編：《全唐詩》(增訂本)卷一百二十六，頁1277。
52. (唐)杜佑著：《通典》卷一百四十六〈樂六·清樂〉，頁3720。
53. (清)彭定求等編：《全唐詩》(增訂本)卷一百二十五，頁1236。(宋)郭茂倩著：《樂府詩集》卷八十，頁1272。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》〈陸州〉之一，註釋有所說明，頁1702。

54. (清) 彭定求等編：《全唐詩》(增訂本) 卷五百四十八，頁6391。
55. (清) 彭定求等編：《全唐詩》(增訂本) 卷五百六十五，頁6608。任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》〈陸州〉之一，註釋有所說明，頁1702。
56. 任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》〈陸州〉之二，註釋提及：「『排遍第三』見盛唐失名內，一屬蓋嘉運所進『樂府詞』。」頁1702。
57. 袁綉柏、曾智安著：《近代曲辭研究》(北京：北京大學出版社，2009年)，頁106。
58. 任半塘、王昆吾編著：《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》〈陸州〉之二，註釋提及：「『遊』一說當作『遙』，『清』一作『絲』。」頁1702。
59. (日) 林謙三著：〈天平、平安時代の音楽〉，《雅樂：古樂譜の解説》(東京都：音樂之友社，1969年)，頁67。
60. 葉棟著：〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉，《唐樂古譜譯讀》(上海：上海音樂出版社，2001年)，頁22-23。
61. (宋) 錢易著：《南部新書》 壬卷(北京：中華書局，1985年)，頁99。
62. (唐) 段安節著：《樂府雜錄》，頁26。
63. (宋) 王讜著：《唐語林》 卷八(北京：中華書局，1985年)，頁219。
64. (唐) 杜佑著：《通典》 卷一百四十二〈樂二·歷代沿革下〉，頁3614-3615。
65. (後晉) 劉昫著，楊家駱主編：《新校本舊唐書附索引》 卷二十九〈志第九·音樂二〉，頁1076。
66. (宋) 歐陽修、宋祈著，楊家駱主編：《新校本新唐書附索引》 卷二十一〈志第十一·禮樂十一〉(台北：鼎文書局，1998年)，頁471。
67. 薛宗明著：《中國音樂史·樂器篇》(下)(台北：台灣商務印書館，1990年)，頁733。
68. (日) 林謙三著：《正倉院 器 研究》(東京：風間書房出版社，1994年)，頁54-55。
69. (日) 林謙三著、錢稻孫譯：《東亞樂器考》(北京：人民音樂出版社，1996年)，頁233-234。
70. 劉東升、吳釗著：《中國琵琶史稿》(台北：丹青圖書有限公司，1987年)，頁106。
71. 劉月珠著：〈琵琶樂詩之藝術內涵〉，《唐人音樂詩研究——以箏篋、琵琶、笛筚爲主·琵琶樂詩之藝術內涵》(台北：秀威資訊科技股份有限公司，2007年)，頁90。
72. (日) 林謙三著：《隋唐燕樂調研究》(上海：商務印書館，1936年)，頁111。
73. (日) 林謙三著：《隋唐燕樂調研究》，頁113-114。
74. (日) 林謙三著：〈天平、平安時代の音楽〉，《雅樂：古樂譜の解説》，頁67-68。
75. 葉棟著：〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉，《唐樂古譜譯讀》，頁33。
76. (日) 林謙三著：〈天平、平安時代の音楽〉，《雅樂：古樂譜の解説》，頁68。
77. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1691。

78. 葉棟著：《唐樂古譜譯讀》，頁235-237。（日）林謙三著：〈全訳五絃譜〉，《雅樂：古樂譜の解説》，頁179。
79. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1684。葉棟著：《唐樂古譜譯讀》，頁235-237。
80. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷二十七，頁383。（宋）郭茂倩著：《樂府詩集》卷七十九，頁1122。
81. 葉棟著：〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉，《唐樂古譜譯讀》，頁30。
82. 葉棟著：〈敦煌壁畫中的五弦琵琶及其唐樂〉，《唐樂古譜譯讀》，頁30。
83. 葉棟著：〈唐代音樂與古譜譯讀〉，《唐樂古譜譯讀》，頁30。
84. 任半塘編著：《敦煌歌辭總編》，頁1691。
85. 葉棟著：《唐樂古譜譯讀》，頁238-239。（日）林謙三著：〈全訳五絃譜〉，《雅樂：古樂譜の解説》，頁179。
86. （清）彭定求等編：《全唐詩》（增訂本）卷二十七，頁383。（宋）郭茂倩著：《樂府詩集》卷七十九，頁1122。
87. 葉棟著：〈唐代音樂與古譜譯讀〉，《唐樂古譜譯讀》，頁69。
88. 關於「大食調」，《五弦琵琶譜》中列有〈大食調〉二曲，依據葉棟著：〈唐代音樂與古譜譯讀〉，《唐樂古譜譯讀》所言「〈大食調〉，這是一首爲了明確定弦、調式、調高和音階進行關係而創作的琵琶小品，即古譜中所稱的『調子品』，也相當於現在民間器樂短曲〈小開門〉一類的練習性樂曲。……這一首用古音階進行的關係，其中相當於今之自然大調音階的四級音升高半音，與史籍記載相同，屬商調曲。如按清樂音階進行的關係，即相當於今之自然大調音階譯，則爲徵調曲。屬於〈大食調〉（第一種）這類樂曲，有〈王昭君〉、〈聖明樂〉、〈何滿子〉、〈六胡州〉、〈昔昔鹽〉、〈武媚娘〉六首；另有第二種〈大食調〉，與之類同，屬於這類樂曲，有〈秦王破陣樂〉、〈飲酒樂〉、〈如意娘〉三首。」頁67-68。因此，〈六胡州〉即屬〈大食調〉（第一種）這類的樂曲。
89. 任半塘著：《唐聲詩》（下），頁500。

參考文獻

中文書目

- (日) 林謙三著，錢稻孫譯 (1996)。《東亞樂器考》。北京：人民音樂出版社。
- (日) 林謙三著 (1936)。《隋唐燕樂調研究》。上海：商務印書館。
- (唐) 杜佑著 (1988)。《通典》。北京：中華書局。
- (唐) 段安節著 (1985)。《樂府雜錄》。北京：中華書局。
- (後晉) 劉昫著，楊家駱主編 (2000)。《新校本舊唐書附索引》。台北：鼎文書局。
- (宋) 王灼著 (1971)。《碧雞漫志》。台北：廣文書局。
- (宋) 王讜著 (1985)。《唐語林》。北京：中華書局。
- (宋) 歐陽修、宋祁著，楊家駱主編 (1998)。《新校本新唐書附索引》。台北：鼎文書局。
- (宋) 錢易著 (1985)。《南部新書》。北京：中華書局。
- (宋) 贊寧著，范祥雍點校 (1993)。《宋高僧傳》。北京：中華書局。
- (元) 脫脫著，楊家駱主編 (1987)。《新校本宋史并附編三種》。台北：鼎文書局。
- (明) 胡震亨著 (1981)。《唐音癸籤》。上海：上海古籍出版社。
- (清) 彭定求等編 (2008)。《全唐詩》(增訂本)。北京：中華書局。
- 王昆吾著 (1996)。《隋唐五代燕樂雜言歌辭研究》。北京：中華書局。
- 任半塘著 (1954)。《敦煌曲初探》。上海：上海文藝聯合出版社。
- 任半塘、王昆吾編著 (1990)。《隋唐五代燕樂雜言歌辭集》。成都：巴蜀書社。
- 任半塘著 (1982)。《唐聲詩》(上下編)。上海：上海古籍出版社。
- 袁綉柏、曾智安著 (2009)。《近代曲辭研究》。北京：北京大學出版社。
- 葉棟著 (2001)。《唐樂古譜譯讀》。上海：上海音樂出版社。
- 劉月珠著 (2007)。《唐人音樂詩研究——以箜篌、琵琶、笛筚爲主》。台北：秀威資訊科技股份有限公司。
- 劉東升、吳釗著 (1987)。《中國琵琶史稿》。台北：丹青圖書有限公司。
- 薛宗明著 (1990)。《中國音樂史·樂器篇》(下)。台北：台灣商務印書館。
- 譚其驤著 (1996)。《中國歷史地圖集》第五冊(隋、唐、五代十國時期)。北京：中國地圖出版社。

日文書目

- (日) 林謙三著 (1994)。《正倉院樂器の研究》。東京：風間書房出版社。
- (日) 林謙三著 (1969)。《雅樂：古樂譜の解説》。東京都：音樂之友社。

中文期刊

王顏玲著（2009）。〈論唐代大曲《陸州》、《涼州》〉。《樂府學》，0期，頁257-291。

劉陽著（1996）。〈唐詩中所見外來樂舞及其流傳——兼論唐人詩中的「何滿子」〉。《中國比較文學》，1期，頁72-78。

黃坤堯著（1982）。〈唐聲詩歌詞考〉。《中國文化研究所學報》，13卷，頁111-143。

Discussion on the Theme Extract and Music Score of Major Musical in the Tang Dynasty from “Five-string Pipa Scores” ——Taking the Tunes “He-Man-Zi” and “Chu-Pai-Lu State” for Example

Chang Yao-tzu

Abstract

The musicologist, Yeh Dong, had translated 32 music scores of “Five-string Pipa Scores” from the Tang Dynasty. Twelve of them could be used as the tunes for composing the Tang Shengshi of their namesake. Two tunes, the tenth tune (He-Man-Zi) and the eleventh one “Liu-Hu State” (i.e. Chu-Pai-Lu State) could be used as the selected section of “Daqu.” These two tunes can be used for composing the Tang poems of their namesake. The subjects were mainly the two tunes translated by Mr. Yeh and the Daqu in the Tang Shengshi “Quantangshi,” “Yue-Fu Poem Anthology,” and “Dunhuang ge ci zong bian” (The Collection of ci found in DunHuang cavern) composed based on the two tunes “He-Man-Zi” and “Chu-Pai-Lu State.” The focuses of each section are as follows: 1) to investigate the origin of the name of the tunes and the usage of both the numbers of words and sentences from the course of change and development of these two tunes; 2) to understand the content of each Shengshi of the same tune according to the connection between Shengshi and tunes; 3) to indicate the relationship between the music scores of Pipa and repeated singing of poetry.

Keywords: Five-string Pipa Scores, Music Score of Daqu, He-Man-Zi, Chu-Pai-Lu State

Ph.D.Candidate, Department of Chinese Literature, National Sun Yat-sen University; Lecturer, Center for General Education, Mei-ho University; Lecturer, Center for General Education, National Kaohsiung First University of Science and Technology; Lecturer, Center for General Education, Shu-te University.

從訊息的「質」與「素」之組成演化 論文化語言的產出

鄭凱元

摘 要

經由訊息和資訊的中英文之字義相關探討，論述此兩者的組成結構以析出其間「質」、「素」的運作型態，並採用現象學的觀念與之比對來進行詮釋。藉此切入以探討訊息的機制組成。此一組成型態需透過心性活動促使官能和知覺所整合的概念有個形象，以便裝載在媒體上呈現具體的訊息。就實務的需求，訊息要能與另一個主體對話方得論及文化上的意義。此款訊息的產出自有其配置方式，進行策略上的管理及戰略上的應用，且評量著它所編組媒材在物我對話中可釋放的能量，來修正其本身的效度。訊息一旦被記錄之後，既物化為資訊接受歷時性的人、事、地、物之遷變型檢視，在其內藏資源重新被揭發而解構。生靈為了解決對新環境所認知的問題，將此項技術滲入相異的元素或因素，以便再度構組起不同的媒介與認知工具，其目的在於滿足主體對相關事物的消費及詮釋之需求。畢竟 事物的運行總是在向心力和離心力相互牽扯中發展，而人的生命演化形態在此機制以理性衝動探尋掌握主體之原則與方法，同時因感性的衝動欲求飛往客體與之聯繫溝通以開拓本體之新領域而產生叛離既定法則而蛻變。雖然兩者在意識活動上是對立的，卻於意識深淵浮現為意志之際相互呼喚，現今的文化理論試圖將其縱切出來，編組成第三類型，因此第三性、第三種文化、第三感性等等稱謂孕育而生。

關鍵字：訊息、機制、配置方式、解構、重構

壹、緒論

文化總是在人與人、人與物，甚至物與物交會時蹦出火花，就此產生了認知體系和價值觀的重構，促使文化展開演化之舞台。其間的演化經常以訊息的姿態來呈現。訊息之流通及落實於一個生態體系，既成為了文化語言。各款訊息相互連結交錯勢必會組成一個環境，籠罩著人們的生活型態，也就提供感知及認知的辨明與言說的相互論證等消費方式的活動。因此引領出一個生活及論述的情境。其運作而來的組成方式及效益由何而來，為筆者此刻欲探求的主題。

就現今資訊環境而言，凡是存在之事物大多以訊息的形態呈現於認知活動，同時藉由種種生活方式來檢視其功效之所在，以達成詮釋甚而將訊息作出有效的配置以滿足各項活動之所需。這也就構築起一個活生生的文化場域。本論文首先將「訊息 (message)」與「資訊 (information)」做文字意義的演繹以釐清這兩者的「質」和「素」的運作關係。接著採用現象學家海得格 (Heidegger, Martin) 的思考方法將訊息進行文本的結構分析，來探究其內容如何形成以辨明訊息在閱讀及消費中所發生的活動型態。海得格在《存在與時間》一書指出，現象學是詮釋生成的方法論。(1927/1972: 37) 筆者既以此研究方式來演繹訊息在文化生態之流變。而後再就訊息所扮演的角色進行主客體相互組成之型態與其機制的探討，並再深入一層以辨明其配置方式，以整理出現階段的訊息之演化型態。

心性活動促使官能及知覺所整合之概念有個形象，如原始部落的圖騰。其便以裝載在媒體上呈現出具體的訊息。訊息必須對另一個主體對話時，才會產生文化上的意義。這樣的成效又因不同主體——訊息訴求對象，所運作而成的消費差異即反射出各種面相。道格拉斯 (Douglas, Mary) 藉由英國社會語言學家巴恩斯丁 (Bernstein, Basil, 1966) 的觀點來研究分析文化行為時，他發現當一新元素加入，訊息就會被迫再度重組 (限定符碼: restricted code 的重構) 以供新的解讀方式 (精緻符: elaborated code 碼的釋出)，展露出另一個面相要求重新對話。(1970/1994) 這如同一個物件在新媒體或新媒材所安置的光影和角度之差異，而產生各種風貌，引發出多款形態語言的表達方式與人進行溝通。機體所能感知的資訊有著不同性質和使命，然而為了因應於環境的變遷，其結構自然地被解構了。在此之際總會出現先知型的天才，透過修辭型態裡的轉換類比之隱喻技巧，對不同事物之間的類似性慣於直觀透視，來與客體對話，以此方式重構出新的訊息。於是提供認知上可論述的場域。而質與素於此過程之間彼此演化吸收物我的能量。其運行方式是將資訊當作「素」來輸入，藉助於媒體或媒介作為主體的思惟工具，塑造出一個可供評量的「質」之訊息予以輸出。因此致使其能量的釋放而揭橥起新的命題，籌劃著另一個對策，以求得面對環境變遷所欲求的效益。經歷如此一翻功夫，文化是否得以再生。

未經由主體消化之前資訊是款客體屬性的物件，訊息被消化之後再經由主體來形塑的訊息

一旦落實於生活型態逐次展現，既成為文化。Culture並非是一味地崇拜或流行(cult)去成就一個文化霸權，而是要以環境去分析與其相關訊息的產出，去作質的延伸和素的耕耘(cultigen)，面對新的議題擬出對策，藉此刺激其成長(cultivate)。以這款認知方式的引導我們重新評價、審視訊息和文化活動，才能打破環境的枷鎖並且充實創作的資源，為心性的認知及時代的演進邁出一步。

二、主體與載體的辨明

一款事物組成因子，我們以「素」來進行演繹，其所組合之材料即稱為元素；致使功能之發揮既為要素；運作出個特性時則視之為因素。另一方面，就事物所釋放能量之評斷值，則稱之為「質」。筆者在此將訊息看作主體掌握素的組成，以作出質的管理之事物及其操作行為，透過相對主體的對話溝通之進程來檢驗兩者所運作之成效，藉此款模式探討人類文明對其自身進行一項演化工程。

首先吾人來探討易與訊息混淆的「資訊」一詞。「資」其普遍性的解釋是財貨，要是將這文字拆開即可指向次財貨，在此大可解釋成財貨形成之前的材料，如資料；也是財貨或其價值形成之後而賦於形的器物，可用來裝載及轉換以資利用，如資源、資歷。不管怎麼說它都被視為物的客體。假使拿它來行使一項任務，那就有助於目的的達成，它具有兩種型態，置於名詞前一為量化的總稱，再者為可供審視之佐證。審視屬於「訊」的範疇，因而我們可以說資訊是有助於審視的器物；一款載體。英文information一詞，其動詞型inform其意指向告知或注入，作用於收訊者為目的；將資訊輸入而能產生變化的個體。把in與form拆開分別探討，in放在字首有四個作用，一為表示在裡面，再者是關閉及否定，置於動詞前則具有擴大之意。那form當名詞指的是形態或組織、格式，在文化上則指向風格；它也可以作動詞來用，意思是組成、訓練、建立關係、歸納。因而in與名詞型的form接，即為其古老的字義：無形的（有如氣流）、不定形的（好似潮水）等涵意。接動詞型則為注入模式以擴大組織，也就示建立起關係，有學者藉此詮釋為「賦形」，這就與中文的「資」相近。似乎也指示著意識得到的個別形體，還尚未經意志去組織的一種狀態；若是主客關係未來得及建立而不能將之掌握，其有如一片汪洋幻化不定。再將「賦形—inform」之意接個名詞形字尾就成了被告知的資訊—information既化作客體，這就端看收訊者對於這般手段所製造出來的客體以何種態度來接納了。

為了辨明「資訊」與「訊息」的實際作用的差異，也有必要對訊息的字義在作進一步地釐清。訊的原意是將俘虜捉來面前審問以獲取資訊而用來探得敵情作出判斷，因此演變成一對一的詢問（左民安，2005a:471）。這既形成「我發問」和「你回答」的關係；即使對象是物，也要設法與其對話來探求所需之內容；揭開科學性的內容，再以意識作出關係性的詮釋。若將對

象均視為活體，「訊」的活動既會備有戰略型的思考方式。至於息一字，字形上是鼻（自一鼻的象形字借用而來；指著鼻子論自己。左民安，2005b:443）與心的組合，可演繹為將外界的空氣吸入，透過心臟輸送至全身，此乃生命運作的型態。息不僅是生命機體的呼喚：氣息，也指向生命的延續及繁衍：生息，深具主動性格。訊息可視之為面對一個活體的審視，匯集唯物主義和唯心主義以看出其所鎖定感知對象之個中變化，進行一項方法的調整以將自己的意圖及行動得以展現出成效，希望達到「知彼者智，知己者明」的境界，作為他者和本體轉換、疏導、管理的場域。其英文的語詞是mess與age組合成message一詞。mess指的是雜亂以及難為之事，其後接的age具有將事物構成或集成一個狀態的涵意。就像德爾斐(Delphi)神殿裡的祭司將靈媒似的先知之囁語整合為神諭，可以說是一項對渾沌狀態的聲音符號進行解碼，以告知祈求之人而完成其使命，就成了message最早先的意涵。這樣的操作方式及說法雖具神祕主義的傾向，卻深植於人類的天性。(Nuland, Sherwin B. ,2000/2002:24) 因為這是心靈活動之直觀與想像，甚至幻想之質變投映於環境的必然事實；以一個觀點的型態來詮釋認知的現象。經由上述分析而理出兩者之所以成形的脈絡，吾等可以看出訊息是有個意志來中介其思維的本體，利用外界所帶來的刺激和自身對他者的欲求以探明被遮蔽之隱者（現象之組成結構與其需探討的議題之背景條件），進而構組其意向對兩者有所回應，同時對個中主體作答。實際上訊息的傳達會因對象的層級而產生不同的型態與效能。將「你」放置於自身其運作型態為意識的感應；身心感知及自省。要是把「你」設置於「我」的這面鏡子以予反射，那既成一種相互調適的溝通；典型的對話。在傳播的領域裡，常常把「你」拉至時空或意識型態之遙遠距離甚至為對立面，此款訊息在策略上必須具備說服性的影響力，作為其組成的前提。

資訊本身以物的客體呈現，提供人們的無意識及意識去瀏覽。其意義生成於我們感應到的是什麼？其動能在於我們要以何種技術與論述方式對待它；是否融入其套裝或閉鎖的模式，作為一個可供型態檢視或轉換心性的模組。還是要加入時空演變的種種因素而否定它、解構它、重組它，其就此形成心物所合成的「產品」。其生產技術在於如何將資訊視為「素」，予以重新組成來做為訊息的藍圖並賦於意義的詮釋進行對話介面的編組，而組成方法的優劣則關係著訊息的能量釋放；「質」。（圖1）從傳統的山水畫所採用遊的記憶再現，乃至無意識快門的攝影手法，其陳述的訊息差異隨著觀閱者的角度也就開啓各式感知語言。



圖 1

訊息是具有意志能量可注入行動，指示著方向以開啓戰術上的應用，那才會營造文化演進的契機。訊息不能僅僅依靠資訊來看看我能說什麼，而是要利用認知活動運作出技術的操控，對資訊重新編組而道出我要說什麼或能做什麼。就傳統的說法，即為六經皆我註腳。至於其內容所聚合的效益如何？此款議題經由對象、時空的轉換就被化為物的客體以引發另一個活體反應，引伸出新的訊息，如批判和詮釋。從現象學的角度來審視此兩者之間的相互關係，訊息是對「此在（Dasein）」進行審視所運作的論述，其終極目標在於將自身化作對立的一款客體之型態以引發另個論述與認知。（葉秀山，1994:8）而資訊其為提供此在（Dasein）之審視的客體所集合之容器——文本現象。換個具體的說法，要有將資訊推至對立面的意圖，才會產生意義致使訊息呈現。

三、訊息的組成與機制

最原始的資訊藉由各項元素及因素相互作用展現於自然現象，帶來所有機體的意識啓蒙。透過生靈的感知能力既發生與其相應的最原初訊息之產生，之後以理性進行整理歸類成資料，以便將之轉化為「素」運用於另個生活層次的思考方式，此一認知活動可看作活體對應於時空的策略之轉換所依存的重要契機。藉此藍圖架構組織起一個效應型活動、一個群組型意識、一個部落型環境，逐漸地發展出文化與環境，也隨著時空換置產生結構上的演變。策略的展開在於先謀而後定。「謀」側重於資訊的收集用來醞釀出有利的情勢以規劃行為之途徑，接著其所訂定之目標自然有個對象與之相映，方有傳送訊息的活動發生。策略裡的對象總是被擺放在相對主體物件的位置以作分解(可一再發問，逐步探索)，其方法大致有兩個階段：檢閱和讀解。再來就引進和它相關的資訊來做分析比對及歸納。最後做出批判與詮釋，此乃擬定概念方向之依據，同時劃出輸送訊息到各種感知層級之途徑，這即可視為媒介的母體。

訊息最早僅出自有感而發。有感於何者指的是內容，其為對內陳述是以自己為對象藉此累積出經驗法則組成檢視工具。發予何者則為對於所觸動的對象，以其心識感應而產生對事物的觀感而形成認知。內容是意志對物我投入各種層級之資訊的觀照及對話所孕育而成的主體。那也是機體以物本體為鏡子照射或反射主客位置以統合出相互關係之體現。這好比是日記所載的內容，大部分來自生活事物與心性交流中所獲得的經驗轉化成自省的素材與情感上的宣洩。此型態普遍存在於藝術的催化過程，起初除了論述者本身，並沒設定出明確的發送訊息的對象。這樣近似封閉的訊息包裹為什麼會對外產生共鳴，那是因為物我兩者各種層次之資訊有其內外共通的性，在其眾多形態主客之間以對位法的運作方式挑動起閱讀者的主旋律，有時以直觀的方式進入本體。就實務操作而言，那就以語言的邏輯轉由媒材的技術操控所聚合的感知介面將訊息呈現於媒體。藉著這款溝通的有利基礎和運作方式，人們將訊息散播至各式各樣的

物理和社會時空距離之對象，而產生各種不同策略型態來開闢溝通的路徑，所欲之功是取得可供探討的共振反應。這樣的活動模式則須透過意象的連結和思維體系的技術操作而建構起能達成訊息效度之戰略以期有效的回應。如何利用意象連接的技術，以發揮訊息傳達的預期效果是感性美學所要經營者；所欲傳達訊息主體的共感效益之判斷，而思惟體系則有賴於感知與認知邏輯的管理；組成溝通文脈之相關元素的調配技術，再經由可感應的仲介或媒介去整合訊息內容，其間既利用共通性的意識與普遍性的資訊相互釋出可供轉換的修辭元素而以這款整合技術營造一個可對話的場域，尋求強而有力的訊息展演方式，並且從中可以估計溝通傳達之效益。（圖2）這裡所提到的仲介則指向現象的論述者，如劇作家或編導。而媒介指的是載體的型式，如電影。

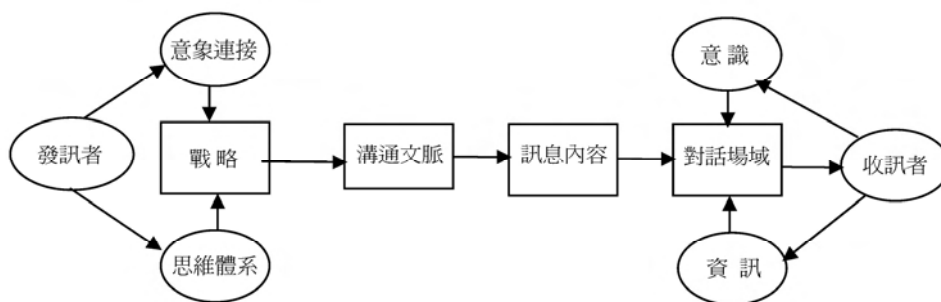


圖 2

感知活動誠如德國古典唯物主義代表費爾巴哈 (Feuerbach, Ludwig Andreas) 在其《反肉體與靈魂、肉體與精神二元論》一文中曾論述：「觸覺、嗅覺、味覺是唯物主義的；視覺和聽覺是唯心主義的，但是眼睛和耳朵代表頭部，其他感官則代表腹部。」（1841/2005:107）就科學角度來說，前三項是不同粒子之間的撞擊所得出來的官能反應，況且嗅與聞可看作吃的微量型態。而後兩者卻是經由介子產生波之振幅的感應。聲音大多有著個別的發聲源而形成相對的主客體。而一般事物裸露於共同性或普遍性的光源，客體在此環境所反射出來的個別形象，需要依主體的焦距伸縮才能確認其形象。況且以時空距離而言，眼睛比耳朵離對象更廣衍。如此看來視覺似乎佔據官能之首位。然而，就實際運作來看，所有官能會將其感應到的資訊相互比對而產生所謂的認知，再透過經驗促使生理及心裡去認知以解開事物之運作原理，導致心智的思辨和意識的判斷，此兩者交互運作即引發精神性的價值論定。文明藉助感官的經驗交付給心性活動，以萃取對時空的定位進行符號編製。而心性的價值在於懷疑時代的價值信念；人類總有一份莫名的不滿現況的衝動，迫使感官重新去體驗以對身處現有場域之自我去反思。在此類型

感官與心性之間的活動已經有了技術上的改變，吾等可以察覺現今傳播時代就是利用刺激這些官能感應資訊之技術重組延伸出形形色色的媒介，使得它們產生結構性的變化。視覺與聽覺已成了觸覺的變體以予指示，如金屬被載錄成圓潤光澤之視覺而指向平滑；虛擬的鏗鏘聲則指向金屬硬度。味覺及嗅覺藉著視覺進行聯想，促使影像產生官能或行為的反應。而聽覺和視覺經由藝術領域的催化，也就時常地藉由發訊者的表達技巧已不斷被相互轉述，而營造出一個事件的傳訊介面。因此媒體隨著時代的變遷不斷地析離、凝縮時空的距離，迫使主客的位置趨近模糊，導致經驗與想像似乎成了一體之兩面。如此一來，欲脫離現實的想像是否在媒體表現之形態而得到滿足？心性的叛離天性是否激起前往那個場域去冒險的主體，以尋得當今環境的對立面去沈思呢？(王才勇，2000:70)

利用感知的介面來引導認知的方向，既為現今廣泛應用的手法，而傳播所採用的戰略可以通俗地說「見人說人話，見鬼說鬼話」，人和鬼之間的差異指的是述說對象的不同，因此訊息所傳送的媒介途徑也就各有別。再者對目的所預期的成效由於收訊者身處的環境和立場致使有了層次上的不同，方向卻是一致的。至於內容可能相同，而其呈現的面相必須納入對象的個別認知層級的差異，從中作出對話角度上個別的設定。套用馬克斯(Marx, Karl)的說法：對象如何成為對象，取決於其性質與之相適應的主體力量的性質。(1963/2003:152)如此操作難免會產生謀略型現象；語言是真的，然而內容與事實未必相符(這經常是製造意識型態認同之隱喻作用的結果)，重點在於語言的意圖是真的。如此轉換，既產生對人說鬼話的假議題，而其所期待的終極效益則是，對鬼說人話的實際活動能量之爆發力。可是，這也就令社會面臨道德價值之認知分裂的境遇。為了繼續社會之必要性的安定環境，溝通訊息時所採用的策略經常以倫理向懷疑論者勸說，對探索者則以藝術來做鼓舞，藉由此樣運作方式來引領訊息內容的要旨。倫理是理性詮釋著意識型態而設置於社會性的限定符碼，組成一個可被認同的結構，也可以看作社會體制性的法則之載述，標示著物我的關係位置以及可呈現物本體之認知角度的面相。於此筆者稱此認知為：資訊內涵的價值意識 (value consciousness of the Information Implication)。此一價值意識既作用於哈佛大學政治哲學教授哈威·曼斯菲爾德(Mansfield, Harvey C.)所揭示的社會訊息交流之型態；哲學或思想家跟非哲學家之間的關連、智能與非智能思想之間的流通。無論是人類特有的、最高階特質，還是凡夫俗子、或者人類最低階的甚至其他生物共有的、自然界求生所需要的基本性質。(1993/2002:63)藝術乃是感性借用理性所作的技術攻略而展現個人風格的精密符碼，開發可重新認知或申論的空間。充滿著批判或跳脫現有環境的各式慾望，意圖挑戰所有關係位置，想像著在場與不在場之可能以形成自我闡述的觀念(Douglas, Mary, 1970/1994:125)。身處這樣的環境中人們在閱讀訊息時最困難的事，如何從中探明認知的真相和假象，不妨放棄既定的單一立場或位置，吸取相關資訊及訊息以參與他所設置的辯證機制，

藉此調整其間的秩序。如此策略的運作一則要讓訊息更加具有結構性的體驗張力而產生說服力，再者也欲求其具有意義之延展性，可供反覆閱讀以善盡思維演化之工程規劃的責任。也可以說是，利用這項戰略喚起價值意識重新認識環境，挑起批判種種社會現象的議題。

心性活動促使官能及知覺所整合之概念有個形象，其便以裝載在媒體上呈現出具體的訊息。訊息必須對另一個主體對話時，才會產生文化上的意義。這樣的成效又因不同收訊主體——能產生回饋效應之人事地物，所運作而成的價值判斷及消費差異即反射出各種面相。傳播的戰略上總是以對象所認知的面相為主要目標，進行反推式的規劃：如何讓他看得上眼；如何令他聽得進去，以作為訊息開發上的管理。實際上那只能作出認知方向上的管理，消費者還是以其擁有物我的詮釋空間來篩檢出訊息的素質以滋養其自身的文化。那是對現實的叛離，也是認知價值的再造。

四、訊息產出的配置方式

機械手臂要把東西舉起來是由電腦程式來操控，而程式是電腦對資訊統合計算以操作他物的步驟所形成的機械迴路語言。就細胞所組成的腦子而言，這樣的程式儲存於DNA中，而DNA乃是經驗刺激生存型態演化訊息之載體（Brockman, John, 1995/1998:37）因此賦予手臂感應功能上的迴路演化，舉起物品此一動作即為本能。一旦要借用他物來行使此項功能時，這項本能勢必被人分解演繹，並利用其技術文明的認知，而以邏輯的思維模式釋出，再加上機體條件（藉由物理的反應迴路將無機體轉變成可操控之機體介面）及客體（作用物）的因素進行各層面之評量以尋對策，不同層面有著不同的解決方法，這些方法依序操作既是一種辯證思維置入於步驟整合之規劃中。也就是說機體透過經驗取得材料所蘊藏的資訊以資演繹，在演繹中獲得經驗法則，藉此款方法以達成實際成效反應在客體上，我們就稱之為戰略。雖然對外作訊息溝通時我們很少以本能來做表達，而大多以客體之回應在做思維，縱使有本能或無意識、潛意義的反應在其間運作，那也只是機體的反射，大致上是將之視為訴求對象所表露出來的情境狀態，而當作感應或行為符碼以資應用。

與訊息相關的戰略在探討對象時，其重點在於「位置（position）」；主客之間觀念上是否對立，他者所處的社會立場所產生的認知是什麼？價值判斷又如何？在情境上其會有什麼層面的感觸？這些可從社會學及心裡學的探討方式去採集資訊，演繹出傳達訊息的角度。訊息內容具有什麼價值可供理性論述，又有何種魅力有助於感性的渲染，這兩者即構成傳播與行銷上溝通初步框架。訊息傳送途徑是經由環境分析而規劃產生有效反應之媒介為戰略上的宗旨，依據其方向來決定媒體型態。其焦點當然是由主客關係位置來做決定，而此款位置之設定取決於相關資訊的組成以及所預計的目標或效果為何。就此來調整內容物之角度以研判有利的切入點，

藉此作為有效的切換介面，可視之為訊息溝通的必備裝置。（圖3）

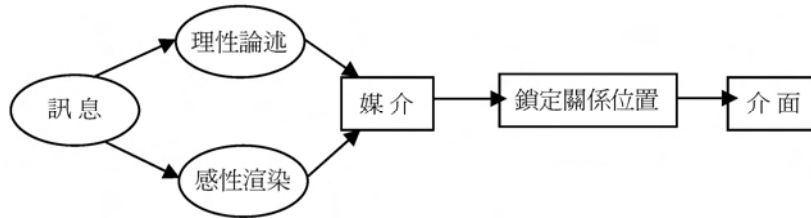


圖 3

這樣的組成所運作而來的訊息效度之掌握，其關鍵應在於訴求對象與媒介物接觸的量和質的綜合計算來作判斷。而如何去安排以化作資訊因子的「素」，為其設計出訊息效度的重要探討要目。量的計算是各種感應強度上的換算，以達認知及感知經濟效益上的要求。質的計算則為精準度上的拿捏，注入意志上的啟發以引導觀念和行為的方向。訊息途徑和訊息效能的規劃兩相結合，才會有訊息表達型態及技巧可言。型態是實務科學所交織之網絡中去篩檢出可計量，亦可探索其原由的載體。技巧則要配置出感知與認知相互融合的美學空間，方能將訊息產生各式的轉換以投映其個別意義於生命或生活的消費位置。

以上述的思維結構來探討一個益智問題：「任意畫出八條間隔不一的平行垂直線段在黑板上，哪兩條直線段間的距離最長？」答案是第一條與第八條。接著地圓說的概念置入其間，問題就演化為：「將它們畫在陸地上，與第一條直線距離最長者是第幾條？」答案為第二條（反向地繞過地球的背面之後，並且穿越過其餘線段）。這兩個問題組元素有間隙、距離、直線段的排列順序，而其三者的關係位置的設定則作為概念轉換之運作。間隙就是「空」隙，或是可置入物件於其空「間」。距離是測量而知，然而接受測驗者，是否靈敏地察覺「任意」這款行為資訊的設置為重新切換此命題的面向之轉折點，而可跳脫這款認知活動上的慣性，既改變其閱讀題目的方式，而啟動直觀的辨識。並且進行知識深廣度的轉換和推演來做判斷。在此認知活動的變化，在於場的資訊因子由二度空間的概念之延展，乃至三度空間球體的認知素質之應用。元素與概念均屬於資訊型客體，而其間的轉換和設置既為訊息戰略的規劃，聚合為此一訊息之效度型目標：測試或刺激頭腦的柔軟度。一旦答案出來了，這訊息即被包裹為資訊——已被經驗所認知的事件。那要如何將之再度打開呢？那必須將其元素作加減或概念上的重組，促使新的認知活動之推演，況且新的議題之設置，其組成結構的精準度本身也可以產生討論及對話，延伸另個文本之組成。由上述所舉出的例子可以看出人們常將訊息所組合而成的概念與觀點以設置限定符碼，作為思惟的條件及路徑以予掌握，其目的是在刺激主體對資訊演繹能力

之精進，以製造富有個人創意的精緻符碼，開闢另個認知方式的議題。若是說心（感知技能）與物（既有的物件和知識）的資源是有限的，那創意乃在於重組資訊以打開訊息的新局面，引領人們進入另個對話的經驗空間，就此開發可用的資產。訊息對資訊索取的不在於量，而在於其能量的釋出，接著訊息表達的方式及其技藝則藉著量和能之「加」與「減」，或者「整合」與「分散」等配置，作為技術性的一種戰略思維，促成一款美學消費能力的模式——位移轉換之活動（詹偉雄，2005:53）。所有的訊息必須放置於心智或心性，方能投射主體意識，以營造出生活文化空間與其生息之節奏。

內容隨著主體意圖不斷地在塑形，塑形的首要之務乃在於辨明其與客體的關係以及彼此之間個別特性，再依據兩者所處之環境位置選取有利之媒材來裝載內容。媒材所含的限定符碼性質之訊息，在物我的對話中依序解構以再加重組成爲訊息媒介，同時從中析離出來的量與能之計算，以提供修正訊息的精準度及效度。而當一新元素加入，訊息就會被迫再度重組（限定符碼的重構）以供新的解讀方式（精緻符碼的釋出），展露出另一個面相要求重新對話。這如同一個物件在新媒體或新媒材所安置的光影和角度之差異，而產生各種風貌，引發出多款形態語言的表達方式。而傳播的工作有必要去掌握其呈現的氛圍型訊息之屬性來與不同族群的人進行溝通。此乃大多數的影像傳達所採用的行銷策略。

五、結構為了解構・解構為了解構

事物的轉變大致因所處環境的要求而導致其自身在結構上做出重大的改組。若想要有個階段性的躍進之成效，其結構必須面對解構這一程序，方能履行環境所締造新命題而賦予他的使命之可能。然而，若沒了結構的意識，解構又有何意義。萬物的活動總是存有結構的意識，將解構而得來的物件與章法視之爲資源，於是激發起重構的意志以啟動建構的機制。也就是說結構是解構的前提，而解構爲重構的前提。在生物界最典型的例子是昆蟲的蛻化，藉由蛹來改變了DNA的排列方式令其形態之組成有所轉變，以飛往另一個型態的活動旅程，完成生命及物種的命題。而現今人類社會賴於生存競爭的訊息之活動，不無可能也是如此。

訊息 (i nformation) 有三種性質：指示性，例如「A是A」；命令性，「A應該是A」；祈使性，「讓A是A」（Flusser, Vil`em，1977/1994:71）。當這三種資訊運用於對話型的訊息溝通時，第一性質爲款探求「真」的科學語句，卻存在著物本體與認知陳述之間橫隔著不可言喻的鴻溝（Onfray, Michel，1991/2005:78）。因而需要隨著新的事證及思惟再作闡述。第二性質則是追求「善」的道德語句，也因發訊者和收訊者之間社會環境所處之位置的差異而逐漸瓦解，如今所謂的倫理溝通可套用尼采一句話「世界上沒有事實（善的原則），只有（相互關係的）詮釋。」（Nietzsche, Friedrich，1887/1995:116）這就形成了相對主義者在解構及後現代主義旗

幟下的訊息策略。第三性質無非是創造「美」的藝術語句，是陳述與隱喻之間的轉換所構築的修辭空間，就一個現象加入主體的詮釋進行符碼的重組，製造了另一個現象，從中演化出類比性的技術。編碼的過程既會產生質變，無形中也導致能量的變化而呈現出一種效果。

自上世紀末大舉湧現的數位技術與管理方式令媒體不斷地膨脹，說個透徹其實是一個載述訊息的小眾型和剝離型資訊重新與消費效能對位所形成之壅塞現象。數位畢竟是類比的一項嵌合技術（組成一個類比的架構，再填入可替換的元素），其用來包裹認知、詮釋、製造等等活動。此技術的特色已不再採用傳統的鏡射，而是解構主體的質素，對應著不同層級的客體，其自身進行換置及添加主客關係之設定以取得重構的方法，藉此聚合出可供主客對話之面相。這款嵌合技術行使於應用科學上時，人們既將之用來分散處理及個別管理訊息內容，將指示性的語句變成「A含a1、a2、a3 ………」將客體隨著主體的需求分解，有的還會把握著「A是a1、a2、a3……的組成結構」對物本體進行建構性的說明。在此之際加入新元素，以創作藝術語句「讓 b1是 a1」進行修辭的轉換。利用這樣的技術重組出「B可以是 A」的選項機制，以便打開「B應該是 B」的認知途徑，予以接收。因此 上述的三種性質之語句在這樣的環境，也就同時演化成戰略性質的語句。分析其結構，從中篩離出相關元素以及相互關係作用（可以說是一種類似於器官的運作）。再注入新元素且將之擺設於另個時空，而著手於重組的工作。如此一來就依著新的命題建構起訊息所要行使的功能。（圖4）在這過程，「真」的科學語句其意義是，還原組成結構的面貌；「美」的藝術語句其要旨是，創造出宜人的元素組成方式；「善」的道德語句其任務指向，合乎需求的關係之建構。

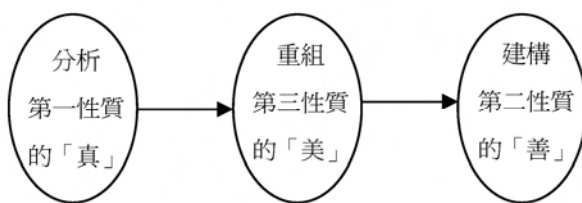


圖 4

就拿市面上流通的醬油來說，將其原料大豆換成薏仁，既可對中國人作出養生的訴求。再者原料不變而添加不同的配方，編組出各種使用時機，好比浸泡著柴魚者適用於沾生魚片，加入柚醋和味霖則用來沾油炸物，組套著品嚐日式料理的（專業且精緻）之選擇。這是一種資訊相互轉換以及重組訊息所營造出對飲食文化之真、善、美等各式層級與型態之品味，而對不同主體的邀請，參與飲食活動之生活美學的體驗，餐飲相關產業也依據此款思考方式進行調理上

的開發及創作。如此作為也就是將感官透過資訊加以計算，精緻化為生活形態上的文化議題。創作可視之為一種質與量的匯集以資計算。例如攝影師在製成一個梨子的影像時，他可以利用粉紅色柔光濾鏡將一款嫵媚自其表皮剝離出來，或者採用聚光的手法令此樣果實呈現著化育神秘感，還是要打上藍色的側光藉由這般實體以營造奇幻般的情境，其效果是由色彩指數、色光指數、光影指數等變量統合演算而產生不同官能及感念層次上的享樂，有了層次上的變化，即提供知識領域上的審美論述。這是否印證康德（Immanuel, Kant）關於感知（sensitivity）與理解（understanding）所衍生的論述：感知經驗的產生需要有東西呈現給心靈，也需要心靈的某種活動予以處理。（1790/2004:205）感知經驗的產生是否既為一款訊息的組成，既心靈令物質有了新的組成方式，而實踐於知識領域且令其更為豐富。

以上所論及的尚處於技術層面，至於整體概念（idea）文脈重組建構中，其修辭型態裡的轉換類比之隱喻技巧，並非向先人傳承而得來，或僅僅為本體之載述，而是深具叛逆性格的天才處理事物的特質。他對不同事物之間的類似性慣於直觀透視成為其特有的知覺。藉此表現出新的認知或感知語言，此舉往往被譽為某個型態的先鋒。承上例，梨子已不再是梨子而是一款對胴體慾念的介面，又置於那般虛幻氛圍中將之嘲弄一番，藉此編寫淨化的幽默語句。亞里斯多德早已在時間的另一端告知我們，真實的隱喻非本體與生俱來，而是其與客體對話中所運作產生的。（Caillois, Roger, 1975/1988:128）隱喻時常利用藝術創作型態來製造效果，其運作方式是在探討著自然界裡各式物件和現象所蘊藏能量，可視之為已被認知設定「物」型態，如山川、季節等等。這些須經由發訊者想要營造之效果而採用隱喻的型態將「物之相」幻化出感知的錯覺，藉此蛻變為手段，讓主體作出明確的判斷。從理性主義的角度來看，這樣的精神性的意志機能之跳躍是一款迷惑的眼光所營造出來的假象。而這個假象類似馬格利特（Magritte, Rene）所提及的影像形成之結構：一個問題追求解答，其論據有三：目標物、我意識陰影中與之相連的東西、使這東西變得清晰可見的光。（Gablík, Suzi, 1985:96）然而有時經由科學嚴謹研究之後，其得到的實際利益反而早已呈現在假象所賦予詩的機能中產生了。這些假象所呈現出的是具有戰略質素之裝飾性外觀，或者延伸性意象，或者裹藏著慾望的夢想，均是個體表現的存續之要旨，也是利益——生命源泉之所在。（圖5）

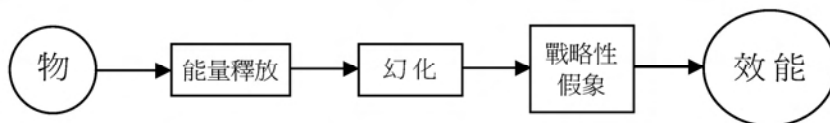


圖 5

就此也可以探明為何在生物學裡，一朵蘭花要擬態為一隻胡蜂的外型與氣味，藉此一假象誘使胡蜂帶著一股莫名的衝動前來行使受粉的任務；又為何在設計實務上，仿生物設計（Bio—Design）會吸引顧客的目光，同時令消費市場對其功能效益及感官效能所流露出來趣味且幽默的對話而為之驚嘆。此乃史塔羅賓斯基（Starobinski, Jean）所指出的「形狀可以達致功能，而功能也藉著形狀而突顯出來；既有功能的概念，又將功能作有形的象徵……………」(1973:105)。無論是生命形態還是生活型態，有機體的形狀經常針對著象徵的演繹和應用，因而源源不絕地製造出語句。從主體對應環境角度來看，蘭花其形態的改變是生命延續策略下的形態戰略，仿生物形態產品的開發則為增進生活效能之攻略所作的演算運用，同時產生了工藝的另款造形語言，而在日常生活中啟動美學效應。

德勒茲（Deleuze, Gilles）在其《意義的邏輯》一文提到：肉體隱瞞並藏匿了一種隱言（1969:65）。筆者且將肉體擴至為機體；一項感知結構，類似知覺現象學家梅洛龐帝（Merleau-Ponty, Maurice, 1964）所提及的肉（chair）的概念。此款能量在形式變化多端的隱密深層結構中進行著神祕的轉換工作，為其演化的事實。蘭花以媒介型客體（胡蜂）的繁殖慾望行為之對象，在其感知的鏡射中幻化為自身器官的形態，作為與其溝通之策略。更貼切的說，對胡蜂的行為做出管理的機制，來達成受粉繁殖之目的。這物種的感知活動以功能對位法的方式，就其慾念蛻變了自身的形體，成為一項生態工具而創造出其特有肉的文化形態。在人的生活中無機型態的器物需利用有機型態的線條進行修飾。在此造形策略中，高階的科技產品藉由低階的生物形態拉近了語言的距離，令其操控介面更為順暢。大器物寓形且寓意於小生物的意象而使其功能便於運作，此乃感知活動以其語句策略性地將功能的深層結構剝開於外層而嶄露出來肉的另一款身外之內，以創作此一形態文化品項。也就是說各式型態的文化經驗語言的表達之演化方式與其經由科學命題下的解析，相互重構予以對射和檢視，使得物種的生命及生活型態有所躍升。這也就點出，演化的過程有款象徵型的訊息早已以隱晦的現實之存在與本質在自然中非異化同一的可能為內容。（Bloch, Ernst, 1964/2000:198）

事物的運行總是在向心力和離心力相互牽扯中發展，而人的生命演化形態在此機制以理性衝動探尋“何以如此？”以解開主體之原則與方法，同時因感性的衝動“何不如此？”之欲求飛往客體與之聯繫溝通以開拓本體之新領域而產生叛離既定法則而蛻變。（Korch, Walter A., 1988:147-183）雖然兩者在意識活動上是對立的，卻於意識深淵浮現為意志之際相互呼喚，現今的文化理論試圖將其縱切出來，編組成第三類型，因此第三性、第三種文化、第三感性等等稱謂孕育而生。也就浮現出這麼一個情境，哲學（意義的感知能力）與科學（經驗的分析能力）之間的界限逐漸模糊。在這模糊地帶，是否存有著挑起技術既修辭的生命型態之藝術語言，藉此與他者對話。從訊息的角度來看，那是兩者解構後，相互修辭的活動所發展出重構的狀態。

其目的宛如六祖在否定明心見性的基座，欲以本體去認知大千世界幻化的機制與宿命，讓自身去檢驗其呈現的話語。

六、結論

官能從環境所獲得的經驗促使感知交互對話而累積成認知，以圖騰賦予客體的主體性以劃分出與他者之間的關係。這些「素」捻合成神諭的訊息，產出神權管理的「質」，其運作方式是營造著階級分明的社會組織，以禁忌與崇敬的心裡構築宗教的言語。此款言語又轉變成行為的辯證的工具，開啓了理性的思維，隨著歷史的推演也就孕育出倫理及哲學的語言。前者用來探明物我的關係結構，後者在探求意義的本質。十九世紀前，其兩者組成阿波羅形象作為文明之統御平台。後來理性趨向機制化，在此思惟模式的生命認知逐漸物化，致使反動力量的發起，以找尋生命意志的活力為由慾回到文明草創時對事物感知之直觀能力的釋出。理性在人類的演進是不可能退位，其具有凝結經驗為資訊型態的功能：inform，提供思維與直觀之間進行相互詮釋，就此以訊息的型態不斷地以「質」、「素」彼此演化吸收物我的能量。其運行方式是將資訊當作「素」來輸入，藉助於媒體或媒介作為主體的思惟工具，塑造出一個可供評量的「質」之訊息予以輸出。

文明的演化過程中，心性活動終究會促使官能及知覺自環境經驗裡所整合之概念有個形象，其便以裝載在媒體上呈現出具體的訊息。訊息必須對另一個主體對話時，才會產生實際的文化語言脈絡之延展。這樣的成效必然因不同主體，其所採集資訊或訊息的主體性判斷，而產生消費的差異即反射出訊息的各種面相，且應用於個別的「此在（Dasein）」之時空再加闡述，以佈局著主體性的對話位置。畢竟當一新元素或觀點加入，訊息就會被迫再度重組（限定符碼的重構）以供新的解讀方式（精緻符碼的釋出），展露出另一個面相要求重新對話。這如同一個物件在各式媒體或各種媒材所安置的光影和角度之差異，而產生各種風貌，引發出多款形態語言的表達策略之應用，以便對不同類型的人溝通。人類社會所溝通的訊息有著不同性質和使命，況且為了因應於環境的變遷其結構自然地被解構了。在此之際總會有人出來開拓另個感知空間，透過修辭型態裡的轉換類比之隱喻技巧，對不同事物之間的類似性慣於直觀透視，來與客體對話，以此方式重構出新的訊息。於是提供認知上可論述的場域。

自上個世紀末進入了資訊消費時代，在此資訊型商品與訊息所作的形象包裝之商品充斥的環境，很容易令人迷失。若不懂得如何與其對話的話，只好從消費得到欲求的定著點而對這種型態的客體膜拜。品牌即為偶像，一味地追逐、獵取其資訊，以那款套裝的「素」來填塞一個個體的認知型態，也就難免產生以「素」來評定「質」的意義。這可以說是僅以消費型知識來判斷可行或不可行的生活模式，而非在感知與認知相互對話的進程中所梭巡生命的指向。此一

現象即為羅蘭·巴爾特(Roland Barthes)所謂的消費社會之神話。神話終究不能用來當作信仰，而是用來做消費現象的詮釋，以編組消費之策略而設計出市場語言。(1957/1997:171-175) 不妨藉此將客體的意涵安置在主體的意象空間中以醞釀另個命題，以開拓新的文化語言。也許這個過程需要時間沈澱，然而靈敏的心性隨著時空認知價值的變易激起形塑自我之欲求因而從既定的環境叛逃出來，也就引爆出機體（感知結構）的連鎖反應，甚至以想像迫使某些形態轉接至另個命題。再接下來則是，主體的詮釋能力和消費感知技術欲達成其效能而激發起物我之間的實驗型探索，以構築出完整的語句。

所謂黑盒子的產品，從結構外露的後現代演化到新極簡主義，其文化意涵何在？就上述觀點來審視ipod，它單純的外觀內藏著多樣的資訊及訊息流通功能，是否也投映著人們單一著迷的表情，而其內心卻有著複雜的感觸及欲求。是否藉此款具有東洋禪境之意象的物件中，就可超脫了大千世界的幻象呢？還是指引著物我之間要如何獲得救贖呢？在這資訊容器置於手掌的那瞬間，也就形成「此在」的一個活動場域，意識即啟動心性去搜尋對應位置，進行各式交流。好似潘朵拉盒子裡所蘊藏的慾望被小小的白色立方體給鎮住，又在其數位管理方式所規劃的選項依序載出，以便進行跳躍及靜默的對話而獲得滿足。

參考文獻

- 王才湧(2000)。《現代審美哲學》，台北市：書林出版。
- 左民安(2005)。《細說漢字》，北京市：九州出版。
- 葉秀山(1994)。〈哲學與思想〉，高宣揚 主編，《現象學與海德格》，台北市：遠流出版。
- 詹偉雄(2005)。《美學的經濟》，台北市：藍鯨出版。
- Barthes, Roland (1957)。《神話學》，許薔薔、許綺玲 譯 (19 97)，台北市：桂冠圖書。
- Bernstein, Basil , H. L. Elvin and R. S. Peters Ritual Education Philosophical Transactions of the Royal Society. Series B. Biological Sciences. No.772. Vol. 251:429-36. 1966.
- Bloch, Ernst (2000), The Spirit of Utopia ,in Nassar, Anthony Translator p.198 Stanford University Press.(Frist Publish 1964).
- Brockman, John (1995)。《第三種文化》，唐謹·梁錦鑒 譯(1998)，台北市：天下文化。
- Caillois, Roger (1975)。《イメージと人間》，塚崎幹夫 譯 (19 88)，東京都：思索社。
- Deleuze, Gilles (1969)。Logique du sens , Paris：`Editions de Minuit.
- Douglas, Mary (1970)。《象徵としての身体》，江河徹·塚本利明·木下卓 譯(1994)，東京都：紀伊國屋書店。
- Feuerbach, Ludwig Andreas (1841)。Das Wesen Christentums , Paris : Gallimard.
- Flusser, Vil`em (1977)。《攝影的哲學思考》，李文吉 譯(1994)，台北市：遠流出版。
- Grablik, Suzi (1985)。Magritte , London : Thames & Hudsom(1972) .
- Heidegger, Martin (1927)。Being and Time , Tran. J. Stambough , New York: Harper and Row.
- Kant , I mmanuel (1790)。《判斷力批判》，鄧曉芒 譯(2004)，台北市：聯經出版。
- Korch, Walter A. (1988)。〈演劇の生得的基礎〉，日本記號學會，《文化のインターフェイス》，東京都：東海大學。
- Mansfield, Harvey C. (2002)。〈論政治哲學〉，傅士哲 譯(2007)，Up ham, Phineas，《交會&軌跡—當代哲學名家訪談錄》，台北市：時報文化。
- Marx, Karl (1963)，《馬克斯恩格斯全集》第42卷，中共中央馬克斯恩格斯列寧斯大林著作編譯局 編譯(2003)，北京市：人民出版社。
- Merleau-Pontty, Maurice(1964)。L`CE IL ET L`ESPRIT, Paris : divions Gallimard.
- Nietzsche, Friedrich (1887)。《Zur Genealogie der Mori—道德譜系》，陳芳郁 譯(1995)，台北：水牛出版社。
- Nuland, Sherwin B. (2000)。《器官神話》，潘震澤 譯(2002)，台北市：時報出版。
- Onfray, Michel(1991)。《享樂的藝術》，劉漢全 譯(2005)，台北市：邊城出版。
- Starbinski, Jean (1973)。Les Embl`emeades de la Raison , Paris:Flammarion.

Elaborating the Occurrence of Cultural Language from the Viewpoints of the Composition and Evolution of the “Quality” and “Essence” of Message

Cheng Kay-Yuan

Abstract

Through the relative discussion of the message and information of the meanings of some Chinese and English terms, here we try to discourse their constitutive structures in order to analyze the functional pattern of “quality” and “essence,” and meanwhile to interpret them by comparing with the phenomenological concepts. The mechanical composition of message requires complicate mental activities to form the integrated sensual and perceptual concepts so as to load the concrete message presented in media. For practical needs, message requires some sort of dialogue with other subjects in order to discourse the cultural meanings. There are some dispositional patterns to produce this kind of message for proceeding practical management and application, and also for evaluating the energy delivered by the medium within the dialogue between object and ego to revise its efficiency. As soon as message is loaded, it is materialized as accepting information of historical transitional examination of person, event, location and object, in which the resource can be recovered and deconstructed. Hereby human beings will go through diverse elements for resolving the cognitive problems of confronting new environments, in order to reconstruct different intermediary and cognitive instruments for the purpose of the satisfaction of subjects’ desire for the consumption and interpretation toward relative objects. After all, the function of objects always develops between tropism and anti-tropism, and the forms of life evolution of human beings follow this mechanism can search the method of controlling subjectivity by their rational impulse and sensational impulse, and thus human beings are tempted to communicate with objectivity so as to explore a new ontological horizon and to subvert the conventions. Although the rational impulse and sensational impulse are the conscious activity counterparts with each other, they call for each other by their wills deepened down the conscious abyss, and the contemporary culture theories intend to slit the counterparts into the third category, and therefore breeding the so-called third nature, third culture and third sensibility.

Keywords: message, mechanism, dispositional pattern, deconstruction, reconstruction

幼兒自創音樂記錄之研究

李萍娜

摘 要

學前教育常忽略音樂記錄之萌發，從過去的研究中得知幼兒雖然不會讀傳統的樂譜，卻可以自創符號記錄音樂，本研究將透過音高與音長之教學，引導幼兒自創音樂記錄。從收集幼兒創作的文件中進行分析，以探究幼兒自創之音樂記錄。研究發現幼兒在記錄音高和音長時會使用幾何圖形和轉借符號。在記錄音高的幾何圖形中分為是否「階級化」；在記錄音長的幾何圖形則分為是否「單位化」。屬於階級化的幾何圖形中呈現音高之間的相對關係，而屬於單位化的幾何圖形則呈現音長與「拍」之相對關係。其相對關係的呈現反映幼兒的音樂認知。

關鍵字：自創樂譜、音樂表達、音樂創作、音樂符號

壹、緒論

按課程標準之內涵，在學前教育並不教導認五線譜。然而，根據過去的調查，孩童開始學樂器的時間多為五到六歲（李萍娜、許瑛珍、林佳蓉，1998）。家長期待幼兒在學樂器之前學會看譜，因此，有些幼兒園已開始在學前階段教導認譜。然而，此認譜的教學方式卻是以記憶背誦和反覆練習為主，缺乏引導幼兒理解符號與聲音的關係，以及符號與溝通和創造之意義（李萍娜，2009；Upitis, 1987: 22）。由於幼兒尚未瞭解標準化符號的需要與意義，對於被要求使用標準化的符號會產生反抗（Upitis, 1987: 55）。但是，幼兒卻可以用自創符號的方式「寫」音樂，且能記錄音樂中的事件、情感、音高、音長、音域和速度（Upitis, 1987）。

學前教育在語文領域雖然不正式的教導文字讀寫，但是以讀寫萌發的方式引導幼兒對語文符號的理解與運用卻視為平常的事。例如：幼兒一到園所要「寫」簽到簿，他們用畫圖的方式「寫」下他們想要記錄的事情。然後，交給老師時指著圖畫告訴老師他「寫」的是什麼。此時，教師會在旁邊用文字幫忙記錄，之後，再指著書寫下來的文字念給幼兒聽，確定意思無誤才算完成「簽到手續」。爾後，幼兒會在簽到簿出現一些符號，偶爾夾雜著一些文字而逐漸萌發語文記錄。又如：星期五教師會讓幼兒從園所借一本圖畫書回家，但是，幼兒必須將要借回家的書自行登記下來。「美櫻去語文區拿著《恐龍歷險記》，一面走一面說我好喜歡看這本書，然後走到登記簿上描下『己』，之後拿給老師看，老師說可以借走囉。美櫻隨即將這本書放在自己的書包中（觀090320）」。幼兒在此年齡階段，所需要書寫的符號只要能代表她所借走的那本書即可。美櫻描下《恐龍歷險記》中「記」字的右邊「己」，該班老師認為這個字「己」足以代表她所要借的書。同樣的，在數學領域中，不會數字的幼兒用畫圖形或畫記號將所要表達的數概念記錄下來；在自然領域中，用畫圖或自製圖表記錄觀察，唯獨音樂的記錄符號卻常被忽略。

在幼兒音樂記錄的相關研究中發現幼兒雖然不會讀傳統的樂譜，但卻可以自創符號來記錄他們的創作（Upitis, 1987），而且幼兒自創的音樂符號反映出其本身的音樂理解（Bamberger, 1982; Barrett, 2002; Davidson & Scripp, 1988; Domer & Gromko, 1996; Gromko, 1994; Gromko & Poorman, 1998; Hargreaves, 1996）。此外，發現受過自創音樂符號引導教學之學童，其音樂能力和音樂創作能力，較沒有接受過此教學的學童好（Boehm, 1999）。相關的研究也發現，受過音樂訓練（通常會連帶的學習五線譜）的孩童雖然可以用較成熟的記譜方式記錄音樂，但是卻沒有與拍奏能力一致，反而是以圖繪式記錄音樂的幼兒可以（Smith, Cuddy, & Upitis, 1994）。也就是受過音樂「訓練」的孩童，在音樂記錄中會將學過的符號「拼湊」出來，但卻沒有與聲音和敲奏能力聯結。然而，音樂符號的學習意義在於能與實際的聲音聯結，之後再從符號中去

想像聲音。之後，隨著年齡的增加開始學習相關之歌唱或樂器時，能再度的將音樂符號用歌唱或樂器轉換成音樂表達出來。在學前教育屬「萌發階段」的音樂符號之學習，著重在瞭解音樂符號之意義，以及符號與聲音之關係。提供幼兒自創音樂符號是爲了讓幼兒從音樂表達中，理解音樂符號之意義並且聯結符號與聲音之關係。

從過去的研究中得知，自創音樂符號能自然展現幼兒的音樂理解，且能促進幼兒的音樂能力和音樂創造力，從中自然的引導幼兒聯結符號與聲音。然而，過去的研究並沒有將音樂中主要的兩個音樂元素音高和音長分開，讓幼兒就單一元素進行記錄創作，因而忽略幼兒天生傾向記錄音高或音長之差異而造成分析上的誤判。故此，本研究以音高和音長之教學引導幼兒創造音樂之記錄符號，以探究幼兒自創之音樂記錄。研究問題如下：

- (一) 幼兒使用哪些符號來記錄音高？創造的音樂記錄符號所代表的意義為何？呈現哪些音樂概念？
- (二) 幼兒使用哪些符號來記錄音長？創造的音樂記錄符號所代表的意義為何？呈現哪些音樂概念？

貳、文獻探討

由於本研究欲探討幼兒自創之音樂記錄，故此，將先探討幼兒發展音樂記譜之學習意義，然後再探討自創樂譜類型與相關音樂能力之研究，茲分述如下。

一、幼兒發展音樂記譜之學習意義

幼兒天生有自發性創作音樂之本能，Gluschkoff (2002) 探究五歲幼兒在音樂區自創的音樂形式，發現幼兒會利用音色的變化來產生對比，也會運用反覆形式進而產生模進 (sequence) 或變奏，並且在敲奏中運用增值 (augmentation) 和減值 (diminution) 等技術。Barrett (2006) 以一位四歲幼兒爲對象，發現該幼兒在自發性歌唱中，會不斷加上裝飾以延伸原來的創作，藉此以探索歌唱表達的各種可能。國內的研究發現五歲幼兒在音樂區，透過自發性的探索與敲奏能逐漸提升音樂能力，且在樂器敲奏中與同伴產生不同形式的合奏模式。此外，幼兒還會運用樂器本身的標示或轉換其他符號系統來記錄音樂 (李萍娜，2007)。

自創音樂記錄 (self-invented notations) 指創造非傳統的音樂符號來記錄音樂。音樂記譜可以當作記憶中介，從中透過編碼、貯存和取回來記錄聲音。在相關的語文讀寫研究中，發現大部分的幼兒在會認字之前，就自認會寫字 (Graves, 1983)，也就是幼兒在會認字之前，就會用自創符號的方式來「寫字」。同樣的，在音樂相關研究中，也發現幼兒在學會認譜之前就已經會以自己的方式寫音樂，且能記錄音樂中的事件、情感、音高、音長、音域和速度 (Upitis,

1987)。研究發現受過自創樂譜教學之孩童，其音樂成就¹和音樂創造力²表現較好（Boehm, 1999）。此外，孩童的聽音理解³也會在自創樂譜中呈現出來（Domer & Gromko, 1996; Gromko, 1994; Gromko & Poorman, 1998）。因此，Davidson和Scripp（1988: 195）建議讓幼兒以自創樂譜的方式來進行評量，將會比以演奏的方式來得有意義。

在音樂學習的過程中，如果一味的以「複製」方式學習樂譜上的記號，而缺乏瞭解樂譜記號所傳達的意涵時，將會影響音樂理解和音樂詮釋。Hultberg (2002)以專業鋼琴演奏者為對象，探討樂譜詮釋之情形。她將研究對象依照詮釋情形分為兩組：複製組（reproductive）和探索組（explorative）。結果發現複製組的特質是完全按照樂譜上的表情記號彈奏，而探索組會根據音樂的元素、和聲和樂句等尋找出合理的詮釋。Hultberg認為這些演奏者過去如何被教導使用樂譜上的標示，將會影響對音樂記號的「解讀」。其中，複製組完全採用樂譜上的標示，當中並沒有學習去理解符號中所傳遞的意義。結果，影響他們成為專業演奏家所需要的詮釋能力。同樣的，在學譜的過程中，如果只是背誦記憶而缺乏合理的建構音樂元素和符號之關係時，也將影響往後的音樂理解與音樂素養。

幼兒本身擁有豐富的自發性音樂創作能力，且在會認譜之前即能以自創樂譜的方式記錄音樂，從中自然表現出對音樂的理解。此外，接受過自創樂譜教學的孩童有較好的音樂能力和音樂創造力。雖然，在學前階段不強調「認譜」，但是，給予幼兒機會以自創符號的方式記錄音樂，進而建構表達，並且透過「寫」音樂中逐漸學習組織和掌控音樂元素。爾後，經由延伸與聯結各領域逐漸邁向「讀寫萌發」，這在學前教育深具意義。

二、自創樂譜之類型與相關音樂能力之研究

孩子的記錄符號是他們所「知道」，而不是所「看見」的產出（Piaget & Inhelder, 1956），故此，其記錄符號反映出「認知」階段。5-7歲幼兒的自創樂譜除了受到年齡、語文讀寫能力和肢體統合能力之影響外，亦受到社會互動脈絡之影響（McCusker, 2001）。在藝術領域中，其記錄符號亦代表著認知發展之層級（Gardner, 1980），即幼兒所創造的樂譜記號代表著他們對音樂的理解。在過去的相關研究中，將幼兒的自創樂譜進行分類，之後再探討不同類型自創樂譜所代表的音樂認知層級，茲說明如下。

Davidson和Scripp（1988: 202-208）將5-7歲孩童的自創樂譜分類為五種型式：繪圖（pictorial）、抽象（abstract）、謎畫（rebus）、文本（text）、結合/精巧（combination/elaboration）。「繪圖」是以畫圖的方式表現該歌曲的曲名或歌詞的相關內容，其中並無呈現旋律之資訊；「抽象」是以線條和點的方式在拍和旋律結構中表現節奏之音符群組和旋律單位；「謎畫」是交替使用描繪（icons）、傳統符號和文字呈現歌曲的內容，並且偶爾標註拍和音高走向；「文本」

是指使用文字或字母等語言系統來記錄歌詞，以文字或字母的排列呈現節拍或音高走向；「結合/精巧」是指同時使用文字和抽象符號，通常會使用一致的抽象符號來指示文字要怎麼唱。另外，Barrett（1997, 1999）收集未曾接受音樂教學4-5歲幼兒的自創樂譜，將之分類為以下五種類型：（1）探索式、（2）樂器圖形、（3）樂器圖形加上音樂元素的指示、（4）敲奏樂器的動作、（5）表徵符號。Hargreaves（1996）直接將幼兒的自創樂譜分成四個階段：繪圖階段（graphic）、繪形階段（figural）、繪形與節拍階段（figural-metric）、正規節拍階段（formal-metric）。也就是從繪畫歌詞的內容到捕捉旋律的走向，進而加上節拍的指示，最後再進入到規格化的記錄形式。

四、五歲的幼兒會以「塗鴉式」來追蹤節奏演出的動作，到了六、七歲時使用「繪形式」（figural）來群組音長的單位或記錄樂句中事件（events）的次數。直到接受訓練後才會用「節拍式」（metric）來分出拍和節奏之關係（Bamberger, 1980）。Barrett（2002）的研究也發現，使用抽象的記號去記錄音樂比繪形式的符號更能有效的引導他們回憶音樂，進而發現符號的使用包含某些層級性之關係。由於「節拍式」記譜方式是以抽象的符號來記錄音長之間的相對關係，因此，使用該記譜方式的孩童，其音樂認知層級較使用其他類型記譜的孩童為高（Bamberger, 1982; Davidson & Scripp, 1988）。之後，Bamberger（1994）認為從自創樂譜中可以瞭解幼兒聽節奏的方式，由於「節拍式」記譜呈現出拍和節奏之關係，所以Bamberger認為使用「節拍式」記譜的幼兒，其節奏聽力理解較使用「繪形式」記譜的幼兒進步。然而Upitis（1992）認為幼兒會根據情況在「繪形式」和「節拍式」中來回交替運用。在比較使用這兩種記譜之研究，發現使用「繪形式」的孩童，其記譜精確度和節奏拍奏能力之相關達顯著水準，然而使用「節拍式」的孩童卻沒有（Smith, Cuddy, & Upitis, 1994）。該研究認為，雖然大部分使用「節拍式」的孩童曾接受過音樂訓練，但是，對於節奏的瞭解程度而言，「繪形式」的孩童並非比「節拍式」的孩童低。因為「繪形式」記譜可能在其圖形中隱含音長和節拍之關係。

根據過去的研究，使用「節拍式」的孩童通常多是受過音樂訓練（Bamberger, 1980），且有較高的音樂認知層級（Bamberger, 1982; Davidson & Scripp, 1988）。然而，為什麼其記譜精確度和節奏拍奏能力之相關性卻不如「繪形式」的孩童？雖然，Smith等人（1994）提出的解釋為「繪形式」的孩童其節奏認知並非比「節拍式」的孩童低，然而，卻沒有進一步說明其理由。這裡面有很大的可能是受過音樂訓練的孩童，有較大的機會接觸傳統的音符記號和五線譜，孩童直接被教導看傳統的樂譜彈奏/歌唱音樂，然而，卻沒有建立音程關係和音長比值之理解（李萍娜，2009）。也就是說，認譜的學習和音樂的認知沒有建立在平行發展之上。被音樂「訓練」過的孩童，在音樂記錄中，自然的引用被教導過的傳統樂譜之符號（接近「節拍式」記譜），然而，其所引用的符號卻沒有與內在聽覺和理解聯結，以致於無法正確的拍奏出來。

綜合上述的研究，自創樂譜的發展有層級性之關係：先是沒有單位化的圖形，之後呈現某些單位化之結構，然後，再呈現旋律輪廓或音程關係，或是節奏中的節拍或音符群組關係。最後，再繪製經規格化的音高和統整化的節拍和音符群組。雖然，Barrett (1997) 的研究發現幼兒會來回的互換記譜策略，而不是規律的隨層級性之進展。但是她也發現幼兒在自創樂譜中，經過反覆的「編碼」會逐漸脫離舊有的脈絡，而開始注意到音樂上的想法和音樂概念。也就是幼兒會隨著自創符號的使用，而逐漸發展音樂元素之相關音樂概念。當幼兒在創造符號記錄音樂時，不僅創造了表達的方式，而且運用抽象形式去操作表達。此外，當幼兒在反覆閱讀自創樂譜以進行敲奏或歌唱時，會在當中延伸想法，從中再修改與創作而產生音樂的「後設認知」，進而邁向高層級的音樂思維。

過去的研究經由歸納孩童的自創符號之類型，進而從中探究其音樂理解之發展。然而，過去研究的資料之收集方式不外乎讓孩童記錄一首熟悉的歌，或是用自創樂譜的方式來創作音樂。在音樂的結構中，音高和音長是結合在一起，但孩童有天生傾向音高或音長之差別，因此，會因個別差異而傾向僅記錄音樂中的音高或音長。然而，記錄音高的孩童為了捕捉音高走向可能會傾向使用「繪形式」記錄，而被誤以為使用「繪形式」其音樂理解層級不如「節拍式」的孩童如Bamberger (1982) 和 Davidson 與 Scripp (1988) 之研究。後續的相關研究發現孩童會因其需要而交替記譜策略 (Barrett, 1997)。此外，過去的研究雖然發現使用「節拍式」比「繪形式」呈現較好的音樂理解，但是卻有研究發現使用「繪形式」的孩童其記譜精確度和節奏拍奏能力之相關達顯著水準，然而使用「節拍式」的孩童卻沒有 (Smith, Cuddy, & Upitis, 1994)。這些揭露出過去收集孩童自創樂譜時，並沒有分開音高與音長之問題。由於欲探究幼兒如何將聽覺中的音程與音值關係轉換成視覺之空間關係，爾後能從所創造的視覺符號線索中去回憶音樂。故此，本研究將對幼兒進行音高與音長之引導教學，然後分別讓幼兒創作符號記錄音高或音長，以更確切的瞭解幼兒創造符號之類型與其所表達之意義。

參、研究方法

由於本研究將透過音樂元素音高和音長的教導，引導幼兒自創樂譜。從中探討幼兒自創之音樂記錄符號。故此，本研究將以收集幼兒自創樂譜之文件，進行分析以瞭解幼兒自創符號之意義。以下將分別說明研究設計、研究場域與研究對象、資料收集與分析、資料檢核。

一、研究設計

本研究將以一所公立幼稚園大班的幼兒參與本研究。先徵得園長和教師同意，並取得家長同意書後始進行研究。研究進行時將由研究者每週進行兩次音樂教學，每堂課約30-50分鐘，

執行一學年共63堂課。研究者本身為音樂專長且擔任學前教育師資培育之教職。教學時該班教師在旁觀看以提供必要之協助。音樂教學之內容是以「音高」和「音長」兩個音樂元素為主軸，從對「音高」和「音長」的學習和體驗，進而到創作符號記錄「音高」和「音長」。在音高的部份，先教導幼兒分辨高低，利用律動、歌唱、樂器敲奏和音樂欣賞等方式感受音樂以學習音高概念。然後，幼兒學習G、E兩個音高，先感受兩個音高之間的高低關係，再開始創造符號去記錄這兩個音，之後逐漸增加其他音高。在音長的部分，則先教導快慢之概念，之後，從1:2（♩:♪）音長比值關係逐漸擴展。研究以收集幼兒創作的文件，經由分析以瞭解幼兒如何將聽覺中屬於「時間」關係的音高和音長，轉換為視覺中的「空間」關係。

二、研究場域與對象

本研究以台南市一所公立幼稚園進行研究。該園所共有四班，兩班大班（5-6歲），兩班小班（4-5歲）。本研究將擇取其中一班大班進行，經家長同意並填寫基本資料（幼兒出生年月日、家長背景資料、幼兒音樂學習經驗），再將參與幼兒的基本資料整理成檔。該班共有30名幼兒，社經狀況以中產階級居多。研究進行前調查幼兒參與外面音樂班之情形：30名幼兒當中，1名曾經學過直笛、5名學習鋼琴課和1名上山葉音樂班。研究結束前再調查一次，當中學鋼琴的新增一位，另外，一位原先調查學鋼琴的幼兒僅學一個月即終止。

進行研究之班級教室設置6個學習區：音樂區、美勞區、益智區、語文區、積木區和扮演區。音樂區的設置除了一般常見的敲奏樂器外，並放置一架鍵盤和兩本琴譜，另外，放置一個小白板和一些紙筆以供幼兒記錄音樂用。幼兒創作記錄的音樂也會放在音樂區，供幼兒「看譜」敲奏。學習區開放的時間為早上幼兒剛剛到園所，以及上完團體課剩餘的時間。有時也會依教學的需要彈性開放學習區，讓幼兒自由選擇區域進入操作。

三、資料收集與分析

（一）資料收集

資料之收集以幼兒創作之文件為主，輔以教師訪談記錄和幼兒訪談記錄。其質性資料收集意義與資料轉換成可分析之書面，將敘述如下：

1. 幼兒創作之文件：收集幼兒創作文件是為了解幼兒創作之音樂記錄符號。收集時將創作之文件掃描存檔，掃描完隨即歸還原稿，並存在該班幼兒之學習檔案。掃描之電子檔標註日期與編號後歸入檔案。
2. 訪談記錄：訪談的對象包含該班教師和幼兒。訪談教師是為了解教師的上課內容與幼兒的個別情況和學習背景，以及對文件分析之看法。訪談幼兒是為了解幼兒創造

符號背後之概念與想法，以及確定創造符號之意義。為非正式訪談，訪談時由錄音筆錄音，然後轉換成文字稿，標註日期與編號後歸入檔案。

（二）資料分析

資料分析是將資料整理為一個有結構、有條理和意義聯繫的系統（陳向明，2004：371）。在本研究中，將收集到的資料依類別與日期進行登錄與歸檔，其登錄代碼與意義詳見表2。

表 2 資料編號

資料類別	代碼	意義
創作文件	文 061128-23	表示 2006 年 11 月 28 日編號 23 號之幼兒的樂譜創作
訪談記錄	訪師 060230	表示 2006 年 2 月 30 日訪談教師之記錄
	訪幼 061123-14	表示 2006 年 11 月 23 日訪談編號 14 號幼兒之記錄

資料分析依研究目的，以幼兒創作的文件進行分析，並以訪談記錄作為輔助資料交叉檢視。文件分析時將先依「音高」與「音長」分為兩類。之後，按其所使用的符號類型作分類，如：「轉借符號」與「自創符號」。轉借符號如「數字」、「文字」、「英文字母」ABC、「注音符號」ㄅㄆㄇ、或拼音ㄉㄛ、ㄌㄨㄟ、ㄣ一等。自創的符號除了「圖形」外，常見的為「幾何圖形」如○□△×，或「指示性符號」如|↑↓—。最後，分析完後再次交叉比對訪談之輔助資料以確定資料無誤。

四、資料檢核（信效度）

在本研究設計中以長時間與持續的觀察、三角檢測、同儕校正和保有審查足跡（audit trail）等方式來建立確實性、可靠性與確認性。

1. 長時間與持續的觀察：研究將維持一學年共進行63次之引導教學，每次時間約為30-50分鐘，以確定收集深度與正確之資料。
2. 三角檢測（包含收集資料的方法與資料的來源）：收集的方式包含文件蒐集和訪談，而資料的來源包含幼兒創作之文件和訪談之記錄。將收集到的資料作交互檢證以確定其正確性。
3. 同儕校正：透過非正式訪談該班教師，來檢視觀察記錄與詮釋，最後，再請該班教師閱讀文本以確定無誤。
4. 審視足跡：為了檢視研究足跡，因此，原始資料、分析資料、分析脈絡等相關資料都

將保存，以提供回顧之檢視。

肆、研究結果

研究結果將依音高和音長之記錄方式分別說明。

一、音高

幼兒記錄音高的方式包含使用幾何圖形與轉借符號之方式。其中幾何圖形又按是否「階級化」再作分級，而幼兒所使用的轉借符號記錄音高則包含數字和英文字母。

（一）幾何圖形

以幾何圖形記錄音高之文件依其所畫的幾何圖形之關係又分為是否「階級化」。階級化的幾何圖形呈現出圖形之間的相對關係，而尚未階級化之幾何圖形則沒有呈現出圖形間之相對關係。

1. 尚未階級化之幾何圖形

以不同的幾何圖形表示不同的音高，但圖形與圖形之間並無關聯性。當幼兒可以分辨音高的不同時，會用不同的符號來表示不同的音高（圖 1）。圖中所表示的音高為 GEEGE，最後的一個圓圈裡面還多一個黑點，表示音樂結束了，而外面圍一個大圓圈表示這是「一個」音樂（訪幼 060926-14）。但由於符號與符號之間並無任何關係。過一段時間研究者問該幼兒：「你這個音樂怎麼唱？」幼兒回答：「嗯，這個……我忘記了」（訪幼 061019）。故此，經過一段時間後再詢問幼兒每個符號所代表的音，他們常會搞不清楚那個符號代表那個音。

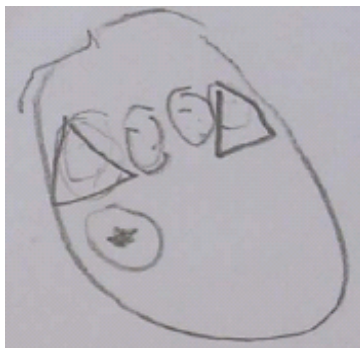


圖 1 作品 060926-14 GEEGE

2. 階級化之幾何圖形

在收集的資料中，幼兒以幾何圖形大小之關係表示高低的不同。幼兒用大小幾何圖形表示不同音高，常見的圖形有○△□等。從所收集的資料分析中，發現幼兒會將較高的音用較「大」的圖形來表示；反之，較低的音用較「小」的圖形。此類記譜方式經過一段時間再詢問創作的幼兒，幼兒皆能回答每個符號所代表的音（訪幼061228-12、訪幼070227-8）。在所收集此類的資料中，全部都是「大」的圖形代表「高」的音，當中並沒有用較小的圖形代表較高的音。此類的圖形已運用視覺中的大小來建構聽覺中高低之關係。音與音之間相對關係之概念已開始萌發。只是，幼兒對圖形大小的掌控尚不精準，如圖2中第二個圓和第四個圓大小差不多，但是代表的音卻是不同。然而，依其前面的圓相對於後面的圓⁴，仍可依其相對大小分辨音高。經由訪談確定其代表的音為GEEGEG（訪幼061130-04）。圖2除了用幾何圖形的大小表示高低不同外，其圓中的數字「1」表示一拍中要出現的次數。每個圓形中寫著「1」，該幼兒解釋「1」就是一個音，這裡有一個音、一個音……（訪幼061130-04）。在該作品中，幼兒已呈現出音高與音長結合的雛形，也就是說該幼兒在創作音高時，也同時考慮到音長。

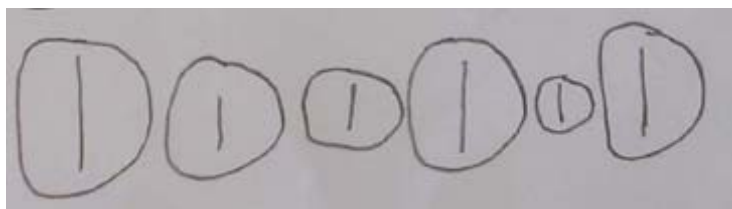


圖 2 作品 061130-04 GEEGEG

（二）轉借符號

在收集的文件中，以轉借符號表示音高的有數字和英文字母。

1. 以數字表示高低

當幼兒使用數字表示高低的不同時，較高的音會用較大的數字來記錄，與一般的簡譜方式一致（圖3）。圖3中的「2」代表G音，而「1」表示E音，雖然後面幾個音企圖結合圖形大小來表示高低，但是前後沒有一致。所以在圖3中主要是以數字表示高低。比較圖2與圖3，圓形中出現的數字代表的意義不同：在圖2的數字「1」表示的是音長，一拍中打一下即四分音符（J）；在圖3的數字表示音高，「2」是G、「1」是E。

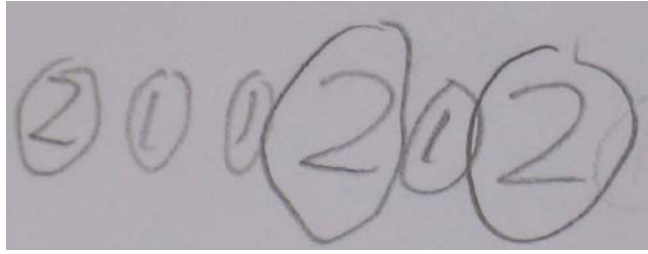


圖 3 作品 061207-07 GEEGEG

2. 以英文字母表示高低

幼兒也會使用英文字母來記錄音高。運用英文字母標示音高可能來自於音樂區中的樂器，木琴和旋律鐘上面以英文字母標示音名。另外，又有部分幼兒已開始在外面上美語課（訪師070601），所以會自然將熟悉的符號運用在音樂記錄中。幼兒以英文字母A表示唱名中的Do，而不是C。此與一般在音樂上音名的使用方式不同。幼兒以A表示Do此概念來自於對應Do Re Mi Fa Sol之順序與ABCDE之順序，一對一對照的結果Do就以A來表示。由於進行音樂教學時，使用Do Re Mi之唱名，然而在所收集的音高記譜中，卻沒有發現幼兒運用注音符號ㄉㄛ、ㄉㄨㄟ、ㄇ一或ㄉ、ㄇ、ㄇ等來記錄音高，經由訪談該班教師得知該班幼兒在下學期中才會開始教導注音符號（訪師061228）。在收集的資料中，不管採用數字或英文字母，都已開始呈現出序列之關係；愈大的數字或愈後面的字母表示愈高的音。

隨著音樂教學的進展，所教的音高愈來愈多，幼兒會逐漸放棄幾何圖形的記錄方式。當幼兒以不同的幾何形狀來表示不同音高時，如果使用的音高在三個以上，幼兒對於所創造的幾何圖形會開始混淆。另外，運用幾何圖形大小來表示音高的幼兒，由於要面臨圖形大小掌控之困難，也會逐漸放棄幾何圖形的記錄方式。至於，轉借的兩種符號中以數字書寫較為方便，在愈後面收集的資料，愈常出現以數字記錄音高。

二、音長

幼兒記錄音長的方式亦包含使用幾何圖形和轉借符號之方式。其中幾何圖形又按是否「單位化」再作分類，而轉借符號則包含數字和傳統音符。

（一）幾何圖形

幼兒使用幾何圖形記錄音長可依是否單位化分類。尚未單位化的音長記錄，僅依其長短不同，分別用不同的符號記錄之。而單位化的音長記錄則呈現出「拍」的單位。

1. 尚未單位化

幼兒將所欲表示的音長作區分，以不同的符號表示不同的音長。在圖4中，「v」表示八分音符；「×」表示四分音符。該圖分別以一種符號表示一種音長，但符號與符號之間並無任何關係。過一段時間訪問該幼兒，該幼兒對於兩個符號分別所代表的長短還是能記憶得清楚（訪幼061114-24）其中可能牽涉到筆畫之關聯。「v」為一筆畫、「×」為兩筆畫，用筆畫數來對應音長比值。「×」（兩畫）的時值為「v」（一畫）的兩倍。另外，在收集的文件中亦有用「△」表示八分音符，而以「○」表示四分音符，但是此類記譜方式，幼兒經過一段時間後就記不起來符號所表示的音長。

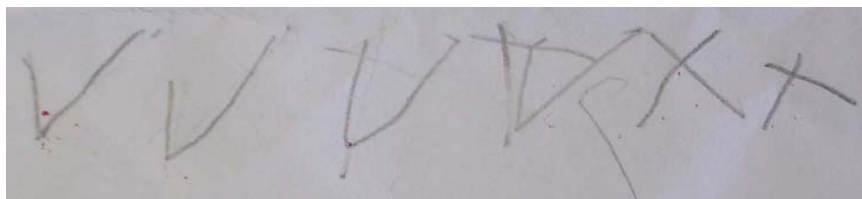


圖 4 作品 061017-24 ♪♪♪♪

幼兒亦用圖形所佔空間的大小來表示音值之長短關係。從圖5中可以看出音值之關係。表示四分音符的圖形所佔的空間為八分音符的兩倍。在該圖中的第一個符號，看起來像是兩個八分音符，然而，它所代表的卻是一個四分音符。幼兒所考慮的是偏向將時間之長短關係轉換成空間的對應關係，而不是一個音一個符號的對應關係。也就是說每個符號所代表的時值已隱含某種程度之相對長短。既然都是表示四分音符的兩個符號為什麼前後不一樣，該幼兒回答：因為後面這個音已經結束了啊，ㄅ一ㄅ、— 這個棍子（指著圖中最右邊的鼓棒）敲一下（訪幼060928-13）。在這個例子中，幼兒所記錄的不只是音長，也開始思考敲奏的樂器，也就是音樂元素中的音色。從創作的符號與幼兒的回答中，已看見幼兒在符號的創作過程中，已會先在腦海中想像聲音，然後再轉換成視覺符號記錄下來。此內在聽力的養成，對幼兒音樂素養的發展，有著重要的意義，將在討論的部份繼續探討。

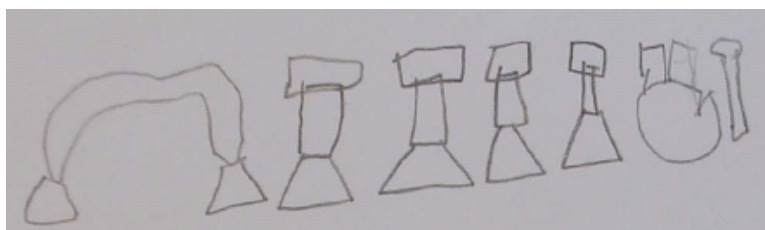


圖 5 作品 060928-13 ♪♪♪

2. 單位化

單位化之幾何圖形記錄音長的方式，是在圖形中呈現出「拍」的單位，也就是呈現出音長的變化是建立在「拍」上之概念。在圖6 中兩個長方形和兩個圓形，其四個圖形共表示四拍，而長方形和圓形分別表示不同的音長結構：長方形表示一拍內拍兩下為♪，而圓形表示一拍內拍一下為♪（訪幼061019-04）。此種記譜方式雖然呈現出該幼兒已有「基本拍」之概念，但是，幼兒經過一段時間，很容易混淆哪個符號表示哪種音長（訪061107-04），因為符號與符號之間沒有任何的關聯性，當中亦無任何標示指示那個符號是八分音符，那個是四分音符。

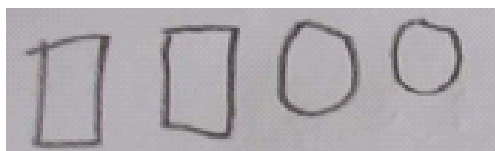


圖 6 作品 061019-04 ♪♪♪

另外，在單位化的幾何圖形中，還出現一種以相同的圖形，但運用空間的距離呈現出拍的單位，然後再從其組織方式呈現出音值長短如圖7。在圖7中，無論是否八分音符或四分音符都是用「○」來表示。然而，從「○」的群組關係可看出以兩個圓為一單位的即♪，單獨一個圓為一單位的即♪，也就是以空間所區分的間格呈現出單位化之概念。

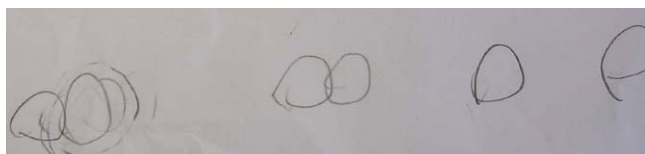


圖 7 作品 061026-02 ♪♪♪

雖然在本研究之設計中，刻意將音樂元素拆開讓幼兒分別記錄音高和音長，但是幼兒在音樂區常常探索相關之樂器會自然將樂器的圖形納入為創作符號。在單位化的音長記錄中，圖 8 和圖 9 為幼兒創作記錄「拍」與「拍」中拍打的次數。在圖 8 中，幼兒以橫槓表示「拍」的單位，橫槓上面的樂器數目表示一拍當中要拍打的次數：第一個橫槓上面畫一個響板，表示第一拍以響板拍一下（J）；第二個橫槓上面畫兩個沙鈴，表示第二拍用沙鈴搖兩下（♪）；第三個橫槓上面畫四個手搖鈴，表示第三拍用手搖鈴拍四下（♩）；第四個橫槓上面畫兩組響棒，表示第四拍用響棒敲兩下（♪）。此種記錄是以樂器的數目表示一拍中要拍打的次數，雖然樂器的圖形同時呈現敲打的音色，但是此種記錄方式頗費時，之後，幼兒開始會轉借其他符號來取代此種畫法。



圖 8 070510-06 ♪♪

在圖 9 中以四個大圓表示四拍。第一個大圓內畫有一個小圓，表示第一拍拍一下（J）；在第二、四個大圓內各畫兩個小圓，表示在第二、四拍拍兩下（♪）；在第三個圓內畫四個小圓，表示第三拍要拍四下（♩）。此外，在圓圈上方畫有樂器，一至四拍敲奏的樂器分別是響棒、鈴鼓、雙頭木魚和響板。

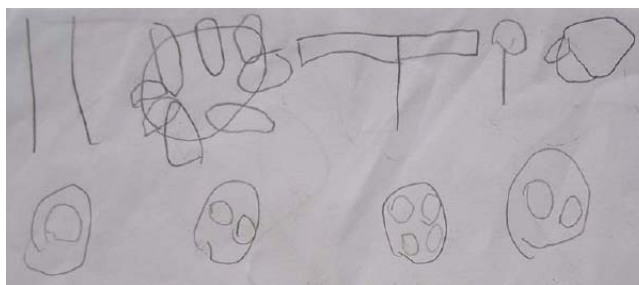


圖 9 070517-28 ♪♪

幼兒在運用幾何圖形的繪製中，包含使用不同的圖形表示音長如圖 4；用圖形大小空間比例表示音值之長短如圖 5；用群組關係呈現出「拍」如圖 7。此外，在「拍」的呈現中包含用橫槓來表示如圖 8；用大圓來表示如圖 9，而圖 6 則以不同的圖形表示「拍」中之音長結構。在圖 6、7、8、9 中呈現出幼兒已有「拍」之概念，以及建立在「拍」上的音值關係。

（二）轉借符號

在轉借符號中包含以數字和傳統音符來指示節奏。

1. 數字

在收集的文件中，數字出現在幾何圖形或圖形旁具有指示之功用。在圖 10 中用不同的幾何圖形表示不同的音長結構。每個幾何圖形分別表示一拍，共四個幾何圖形表示共有四拍。沒有數字的圖形意義與圖 6 一樣，然而圖 10 爲了分辨圖中的三角形「△」和圓形「○」所表示的音值，在三角形旁加上數字「2」當指示符號。在三角形旁邊「2」的標示中得知該符號表示一拍中要拍打兩下，所以此節奏爲♩♩♩♩。由於數字提供了符號意義之線索，幫助幼兒日後對該符號之辨識，所以即使過了一段時間該幼兒還是能從符號中回憶原來代表的意義（訪幼 061228-01）。

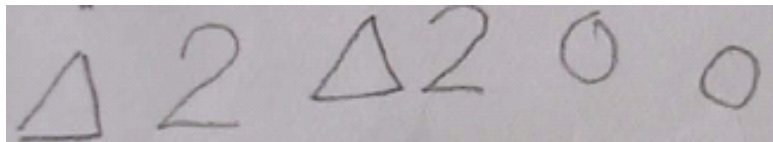


圖 10 061122-01 ♩♩♩♩

另一種以數字記錄節奏的方式爲指示該樂器在一拍中拍打的次數。圖 11，分別以樂器圖形表示音色，由左至右的樂器分別是沙鈴、響棒、手搖鈴和鈴鼓。樂器下面畫一橫槓「—」表示一拍。橫槓下的數字表示一拍中要拍打的次數，所以木魚敲♩後響棒敲♩♩，然後手搖鈴拍♩再換鈴鼓♩。比較圖 8 與圖 11 之記錄方式，圖 8 用樂器數目表示一拍中要拍打的次數，而圖 11 則用數字表示一拍中要拍打的次數，相較之下使用數字較爲省時，後來幼兒會相互學習逐漸以數字取代圖 8 的畫法。

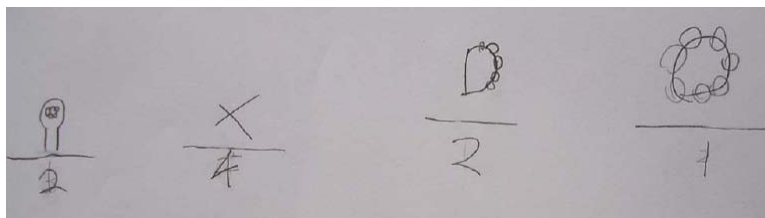


圖 11 070524-24 ♪♪♪

2. 音符

研究進行前調查該班幼兒參加外面音樂班之情形，該班幼兒有五位上鋼琴課，一位上山葉音樂班，一位學過直笛⁵。雖然該班進行音樂教學並沒有教導傳統的音符和五線譜，但是在外面上音樂班的幼兒可能已接觸到傳統的記譜方式而將之運用在記譜上。在圖 12 中看起來像十六分音符的表示八分音符，而後面一個圓形和一個三角形分別表示四分音符。最後的三角形上加上一橫表示終止（訪幼 070315-05）。繪製圖 12 的幼兒為學習直笛之幼兒，可能已接觸過傳統記譜，會自然的將其看過的記譜方式運用在實際的音樂記錄當中，只是其運用方式尚不準確，在一知半解的過程中將其複製過來。

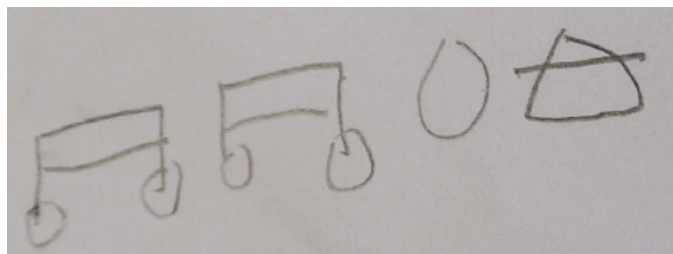


圖 12 070315-05 ♪♪♪

在圖 13 中已清楚的使用傳統記譜方式呈現八分音符、十六分音符和四分音符。該圖表示以三角鐵敲奏♪後換木魚敲♪，然後響棒接著敲♪再換手搖鈴敲♪。此記譜方式與圖 11 相似，只是將數字改為傳統音符。繪製圖 13 的幼兒本身並無在外面上過音樂班，該幼兒學會使用傳統音符記錄，可能來自於模仿教師放置在音樂區的琴譜或是透過同儕之間的相互學習。

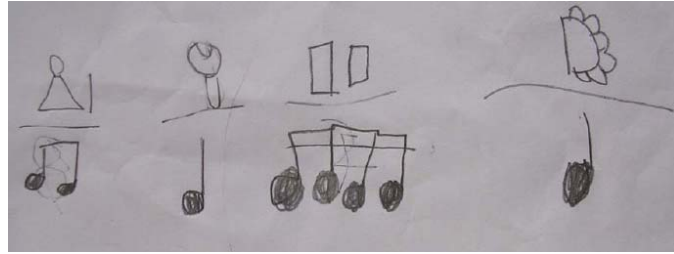


圖 13 070517-30 ♪♪♪

幼兒在記錄音高時會使用幾何圖形和轉借符號。在使用的幾何圖形記錄音高中分為是否「階級化」。在未階級化的幾何圖形中分別以不同的圖形表示不同的音高，但圖形與圖形之間並無關聯性，亦看不出其間有任何相對關係。在階級化的幾何圖形中呈現圖形之間的相對關係，如「大」對「小」，從視覺的大小關係對應到聽覺中之高低關係。此外，表示音高的轉借符號有數字與英文字母。由於數字與英文字母有序列關係，因此，當數字或英文字母與音高聯結時，音高的音列（pitch class）關係也會在幼兒的音樂認知中逐步成形。

幼兒在記錄音長時仍是使用他們熟悉的幾何圖形和轉借符號。在記錄音長的幾何圖形中分為是否「單位化」。在未單位化的幾何圖形中，分別以不同的圖形表示不同的音長，但是圖形與圖形之間並無任何相關性質。具有單位化意義之圖形則呈現出「拍」的單位，也就是音長相對於「拍」之長短關係。此外，表示音長的轉借符號有數字與傳統音符。數字具有指示性質，指示一拍中要拍打的次數，而傳統音符則來自於外面音樂班、同儕互動或音樂區琴譜中學習而來。

伍、研究討論與建議

一、研究討論

經由研究之發現分別對幼兒自創樂譜之學習意義和自創樂譜與音樂理解進行討論。

（一）幼兒自創樂譜之學習意義

本研究發現幼兒可以用自創樂譜的方式來記錄音樂如同過去的研究（Upitis, 1987），且記錄的方式呈現出幼兒對音樂的理解（Domer & Gromko, 1996; Gromko, 1994; Gromko & Poorman, 1998）。本研究進一步發現五歲幼兒開始從自創的樂譜中表現音高之相對關係，以及音長對拍

之關係，且進一步引用數字或英文字母記錄音高，展現對音列（音階）之理解。當幼兒企圖將「聽覺」的「時間」關係轉換成「視覺」的「空間」關係記錄下來時，就會開始去尋找之間的對應關係，並且嘗試去探索圖形/符號與圖形/符號之間的關係而逐漸發展其視覺空間感。爾後，這圖形/符號與圖形/符號之間的關係會對應到所欲記錄的音與音之間的關係，以及音長對拍的關係。理解音高之相對關係與音長對「拍」之關係，為音樂學習的重要基礎，而幼兒透過自創樂譜開始萌發此音樂理解，這在學前音樂教育具有重要的意義。此外，當幼兒從記錄下來的「樂譜」中反覆思考音樂想像聲音時，除了發展其表徵思考（representational thinking）能力外，還會逐步發展音樂上的「內在聽力」；當幼兒從記錄下來的「樂譜」再唱/敲奏出來時，已開始萌發其視譜、聽力、演奏及視覺空間感之能力。如同過去的研究發現在音樂學習中視譜能力與聽力、視覺空間感以及演奏技術交互影響、彼此相關（Hayward & Gromko, 2009）。所以，引導幼兒自創樂譜是邁向一個包含視譜、聽力、演奏以及視覺空間感的「全音樂」萌發教學。

（二）自創樂譜與音樂理解

根據過去的研究發現使用「節拍式」的孩童較使用「繪形式」的孩童有較高的音樂認知層級（Bamberger, 1982; Davidson & Scripp, 1988）。「節拍式」的記譜是使用經單位化分割的方式記錄音長，而「繪形式」則是用線條呈現音高走向或音樂長短。由於過去的研究在讓孩童記錄音樂時，並無分開音高和音長，而是讓孩童自由的記錄音樂。然而，音樂包含音高與音長，當幼兒傾向記錄音長時可能會偏向使用「節拍式」記錄音樂；當幼兒傾向記錄音高走向時則會採用「繪形式」。所以，並非如過去的發現使用「節拍式」的孩童較使用「繪形式」的孩童有較高的音樂認知層級。後續的相關研究進一步支持此論點，因為發現孩童會在兩種記錄方式來回運用（Upitis, 1992），且使用「節拍式」記錄的孩童並無展現較好的音樂拍奏能力（Smith et al., 1994）。所以，使用「節拍式」記錄的孩童未必較使用「繪形式」的孩童有較高的音樂認知層級。在本研究中，讓幼兒將音高與音長分開記錄，避免幼兒傾向記錄音高或音長之差異。從本研究發現，當幼兒在自創樂譜中，能用圖形或符號展現音高之相對關係或音長對拍之相對關係者，其音樂理解較好。故此，從自創樂譜中判斷幼兒的音樂認知並非根據是否使用「節拍式」記錄如過去的研究，而是根據所創作的記錄圖形/符號中是否能展現音高之相對關係或音長對拍之相對關係。

二、研究建議

（一）對教育上的建議

1. 現今學前音樂教育仍多停留以模仿與反覆練習之模式中（李萍娜、顏端儀，2008；李萍娜、2009），而多忽略在音樂學習中自我表達與創造之層面。研究中發現幼兒會運用生活經驗中的圖形與符號來記錄音樂，所以可以從自創樂譜中打開幼兒創作的空間，讓幼兒以自己的記錄方式創作音樂，進而從中闡述意義。故此，建議學前教師在音樂教學中能提供幼兒自創樂譜記錄音樂和創作音樂之機會。
2. 研究發現幼兒會運用幾何圖形或轉借符號來記錄音樂，其中呈現出空間與量化之概念，而這些概念分別來自於不同領域之學習經驗：線條、幾何圖形、圖像來自於繪畫美術之經驗；數量、空間大小、距離長短來自於數學領域之經驗；而數字、英文字母等則來自於語文符號之學習經驗。當幼兒所經驗到的記錄符號愈豐富、空間與量化概念愈清楚時，就愈能交互運用這些經驗，呈現出更細膩與精緻的記錄。故此，建議教師在音樂教學發展自創樂譜時，能夠尋找幼兒符號聯結的線索與意義，進而統整各領域之學習。讓自創樂譜引導教學是建構在一個有意義的經驗學習中。
3. 在本研究透過文件分析與訪談以瞭解幼兒自創樂譜之意義表達後，進而才能「閱讀」幼兒的音樂。建議教師在引導幼兒自創樂譜時能運用本研究之發現嘗試去「解讀」幼兒自創樂譜所欲表達的音樂意義，並且透過訪談以確定符號所代表的聲音，進而從中逐漸建立符號溝通之意義。

（二）對未來研究的建議

1. 研究中發現隨著幼兒所瞭解的音高與音長愈多，幼兒就必須創造愈多與愈複雜的符號，然而，過多的符號如果沒有組織將產生記憶混淆。幼兒如何從自創的符號中建立系統以群組音長和音高之間的關係，則需要加以探究以瞭解幼兒如何組織以建立系統，以及其組織背後之依據。故建議往後的研究，可以隨著引導的音高與音長之增多，探究幼兒如何從中建立系統，以及其系統建立之依據，從中進一步瞭解幼兒的組織原則與音樂思考。
2. 在傳統的五線譜記錄中，是以表示長短的音符，置於五線之相對位置以表示音高，為同時結合音長與音高之記錄。在本研究中為了避免幼兒傾向記錄音高或音長之差異，讓幼兒分開記錄音高與音長。但在收集的文件中，仍可看到幼兒自然的結合不同音樂元素：音高與音長（圖 2）、結合音色與音長（圖 8、9、11、13），且在圖 1 和圖 12 中呈現代表終止的符號。在圖 2 中，幼兒以大圓圈表示G，以小圓圈表示E，圓圈裡面寫著「1」表示一個音。由於受到研究設計之影響，當時並沒有持續引導該幼兒發展此記譜方式。

在圖 2 中按照幼兒建構的邏輯推理，倘若第一和第三個圓圈的數字是「2」，那麼所記錄的音將會是55 3_33 5 3 5（G以 5 表示、E以 3 表示），也就是所創作的記錄方式結合兩種系統在一個模式中以同時記錄音長和音高。故此，建議後續的研究，可以透過教師的引導與延伸，進一步讓幼兒嘗試將音高與音長結合在創造的系統中，進而再延伸到音色和表情記號的記錄。讓幼兒有更豐富的圖形/符號經驗，並且從中發展更高層級的音樂思維。

3. 如同過去的研究，幼兒自創樂譜受到社會互動脈絡之影響（McCusker, 2001）。在研究中幼兒會經由同儕相互學習使用數字、傳統音符等記錄方式而逐漸修正原來記譜方式以尋找更快速、更便捷的記錄方式。然而，幼兒同儕之間如何互動？如何相互模仿？如何使用口語相互教導？甚至如何爭論？如何決定？透過同儕之間積極的互動，最後是否創造出可以彼此溝通的音樂符號？這都需要進一步之探究以瞭解社會建構在自創樂譜學習之意義。爾後，教師才能營造一個有利幼兒社會互動之情境以促進幼兒學習。故此建議往後的研究可以探究幼兒在自創樂譜時之同儕社會互動。
4. 幼兒在建構音樂記譜時會運用到類比、歸納、推演等方式來建立記譜音樂的記錄符號。類比、歸納、推演能力為智力之重要依據。該班教師發現音樂符號創作表現較好的幼兒，在其他領域也有較好之表現，特別以語文閱讀最為明顯（訪師 070610）。自創樂譜能力是否與智力或語文閱讀能力有關，另外，受過自創樂譜引導教學之幼兒是否能促進其智力發展，這都需要進一步探究。故此，建議未來的研究可以探討自創樂譜能力與智力和語文閱讀能力之相關，以及探討接受過自創樂譜引導教學之幼兒的智力與未曾接受過此教學的幼兒，其智力發展有何不同。進而從研究結果中持續改善現今之幼兒音樂教學。

註釋

1. 研究中所使用的測驗為Domer和Gromko（1996）所編的*Test of Visual Contours*。
2. 該音樂創造力之測驗為Webster（1977, 1983）所編的*Measure of Creative Thinking in Music II*。
3. 該測驗工具為Gordon（1979, 1982）所編的*Primary/Intermediate Measure of Musical Audiation*。
4. 第二個圓比第一個圓小，所以第一個圓是G，第二個圓是E；第四個圓比第三個圓大，所以第四個圓是G，第三個圓是E。
5. 經後續的調查，五位學鋼琴的幼兒當中一位學了一個月即終止。另外，在學期末又新增一名幼兒學鋼琴。

參考文獻

- 李萍娜、許瑛珍、林佳蓉（1998）。台灣地區學齡前幼兒學習音樂狀況調查。*嘉南學報*，24，194-207。
- 李萍娜（2007）。幼兒在音樂區行為之研究。*藝術教育研究*，14，25-55。
- 李萍娜、顏端儀（2008）。南部地區公立幼稚園音樂教學概況與影響音樂教學因素之探討。*兒童與教育研究*，4，51-86。
- 李萍娜（2009）。私立托兒所外聘教師擔任音樂教學之個案研究。*教育研究學報*，43(2)，1-28。
- 陳向明（2004）。*社會科學質的研究*。臺北市：五南。
- Bamberger, J. (1980). Cognitive structuring in the apprehension and description of simple rhythms. *Archives de Psychologie*, 48, 177-199.
- Bamberger, J. (1982). Revisiting children's drawings of simple rhythms: A function of reflection-in action. In S. Strauss (Ed.) *U-shaped behavioral growth*. New York: Academic Press.
- Bamberger, J. (1994). Coming to hear in a new way. In R. Aiello (Ed.), *Musical perceptions* (pp. 131-151). Oxford: Oxford University Press.
- Barrett, M. (1997). Invented notations: A view of young children's musical thinking. *Research Studies in Music Education*, 8, 2-14.
- Barrett, M. (1999). Modal dissonance: An analysis of children's invented notations of known songs, original songs, and instrumental compositions. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 141, 14-20.
- Barrett, M. (2002). Invented notations and mediated memory: A case-study of two children's use of invented notations. *Bulletin of the Council for Research in Music Education*, 153/154, 55-62.

- Barrett, M. (2006). Inventing songs, inventing worlds: The 'genesis' of creative thought and activity in young children's lives. *International Journal of Early Years Education*, 14(3), 201-220.
- Boehm, P. A. (1999). *The effects of a compositional teaching approach using invented notation and a noncompositional teaching approach on scores of music achievement and scores of music creativity in first-grade children*. Unpublished doctoral dissertation, Kent State University, Kent, OH.
- Davidson, L., & Scripp, L. (1988). Young children's musical representations: Windows on music cognition. In J. Sloboda (Ed.), *Generative processes in music: The psychology of performance, improvisation, and composition* (pp. 195-230). New York: Oxford University Press.
- Domer, J., & Gromko, J. E. (1996). Qualitative changes in preschoolers' invented notations following music instruction. *Constructions to Music Education*, 23, 62-78.
- Gardner, H. (1980). *Artful scribbles: The significance of children's drawings*. New York: Basic Books.
- Gluschkof, C. (2002). The local musical style of kindergarten children: A description and analysis of its natural variables. *Music Education Research*, 4(1): 37-49.
- Graves, D. (1983). *Writing: Teachers and children at work*. Portsmouth, N. H.: Heinemann.
- Gromko, J. E. (1994). Children's invented notations as measures of musical understanding. *Psychology of Music*, 22(2), 136-147.
- Gromko, J. E., & Poorman, A. S. (1998). Developmental trends and relationships in children's aural perception and symbol use. *Journal of Research in Music Education*, 46(1), 16-23.
- Hargreaves, D. (1996). The development of artistic and musical competence. In I. Deliège & J. Sloboda (Eds.), *Musical beginnings: Origins and development of musical competence* (pp. 145-170). Oxford: Oxford University Press.
- Hayward, C., & Gromko, J. E. (2009). Relationships among music sight-reading and technical proficiency, spatial visualization, and aural discrimination. *Journal of Research in Music Education*, 57(1), 26-36.
- Hultberg, C. (2002). Approaches to music notation: The printed score as a mediator of meaning in western tonal music. *Music Education Research*, 4(2), 185-197.
- McCusker, J. (2001). *Emerging musical literacy: Investigating young children's music cognition and musical problem-solving through invented notations*. Unpublished doctoral dissertation, The University of Rochester, Rochester, NY.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. New York: Norton.

- Smith, K. C., Cuddy, L. L., & Upitis, R. (1994). Figural and metric understanding of rhythm. *Psychology of Music*, 22(2), 117-135.
- Upitis, R. (1987). A child's development of notation through composition: A case study. *Arts and Learning Research*, 5(1), 102-119.
- Upitis, R. (1992). *Can I play you my music?* Portsmouth, N. H.: Heinemann.

A Study of Young Children's Self-Invented Music Notations

Pyng-Na Lee

Abstract

The emergent education of young children's self-invented music notations has been frequently neglected. The past studies have documented that young children can invent notations to record music although they can not read traditional music notation. This study was designed to guide young children to invent to music notations by teaching them the music elements of pitches and durations. Through the analysis of collected materials of children's writings, this study aimed to investigate young children's self-invented music notations. The result found that children's self-invented music notations include geometrical patterns and borrowing symbols. Furthermore, the geometrical patterns of notating pitches were subdivided into two classifications according to the hierarchical relation was shown or not. On the other hand, the geometrical patterns of notating durations were subdivided into two classifications according to the beat unit was shown or not. While the geometrical patterns of notating pitches were belonged to the classification of hierarchical relation, the relative position of pitch was indicated. While the geometrical patterns of notating durations were belonged to the classification of beat unit, the relative duration to beat was indicated. The self-invented music notations of the relation between pitches or durations reflect children's music cognition.

Keywords: musical expression, music creation, music representations, music notations

魂牽夢縈的記憶：文徵明〈西苑詩〉的書法創作與書寫意涵

連啟元

摘要

文徵明（1470-1559 年）為江蘇長洲著名文人，兼擅詩、文、書、畫，與祝允明、唐寅、徐禎卿同被譽為「吳中四才子」，著有《甫田集》，刻《停雲館帖》。文徵明的蘇州文人形象，是位性格溫厚寬和的謙謙君子，特別是在絕意仕途之後，致力於書畫藝文創作方面，最令後人所景仰。在文徵明所有詩文、書畫作品當之中，以〈西苑詩〉的書寫最具特色，在文徵明晚年的時候，不斷地多次重複書寫，似乎表現出獨特依戀的情感寄託。根據現存的〈西苑詩〉書蹟，至少就有七件，若從書目與輯佚資料來看，則至少有十七件作品，而這些〈西苑詩〉的書法作品，都集中在文徵明晚年六十七歲以後的生涯之中。雖然〈西苑詩〉的書寫，其中雖然摻雜不乏偽作的可能，但是從這種不斷書寫的現象背後，不免讓人提出些許疑問：為何文徵明會在晚年大量重覆書寫〈西苑詩〉？這種舉動是否反映出文徵明某種獨特的情感寄託？

本文嘗試藉由〈西苑詩〉的書寫創作行為，來討論文徵明晚年對於仕途記憶的心態轉變。以文人藝術家自詡的文徵明，從嘉靖二年（1523）被授為翰林院待詔開始，直到嘉靖五年（1526）十月出京，在歷經短暫的三年仕宦經驗，從剛開始對仕途的滿懷熱情，到遭受挫折、絕意仕途而返回故鄉，但卻又在晚年對〈西苑詩〉充滿追憶與懷念，進而成為牽動內心情感的深刻寄託？同時，是否也反映文徵明對當時仕宦經驗的依戀、失望之間，所產生的矛盾與複雜的心態，而藉由藝術創作宣洩情感？

關鍵字：文徵明、西苑詩、明代、書寫意涵、書法表現、停雲館帖

壹、前言

文徵明（1470-1559 年），江蘇長洲著名文人，兼擅詩、文、書、畫，與祝允明、唐寅、徐禎卿同被譽為「吳中四才子」，著有《甫田集》，刻《停雲館帖》行世，晚年門生弟子極眾，晚年聲譽卓著，號稱「文筆遍天下」，影響後世藝術風氣甚深。文徵明的蘇州文人形象，是位性格溫厚寬和的謙謙君子，特別是在絕意仕途後，致力於書畫藝文創作方面的成就，最令後人所景仰。

作為詩文書畫全才的蘇州文人，文徵明詩文作品總計詩一千二百七十一首，詞九首，文章一百六十三篇，在書法與繪畫藝術的表現方面，涉及的層面更是極為廣泛。然而對於文徵明而言，在所有作品之中，以〈西苑詩〉的書寫是最特別的作品，不僅在晚年多次重複書寫，也似乎表現出特殊的情感寄託。西苑，是明代皇城西側的一處花苑，也是文徵明晚年之時，難以忘懷的仕途經驗與記憶。歷來研究學者對於〈西苑詩〉的介紹與討論，主要著重在書法技巧與詩文內容的解釋，¹ 根據現存的〈西苑詩〉書蹟至少就有七件，若從書目與輯佚資料來看，則至少有十七件作品，可見其中不少作品已經亡佚。相當特別的是，這些〈西苑詩〉的書法作品，都集中在文徵明晚年六十七歲以後的生涯之中。雖然〈西苑詩〉的書寫，其中雖然摻雜不乏偽作的可能，但是從這種不斷書寫的現象背後，不免讓人提出些許問題：為何文徵明會大量重複書寫〈西苑詩〉？這種舉動是否反映出文徵明某種獨特的情感寄託？

本文嘗試藉由〈西苑詩〉的書寫創作行為，來討論文徵明晚年對於仕途記憶的心態轉變。身為以文人藝術家自詡的文徵明，從嘉靖二年（1523）被授為翰林院待詔開始，直到嘉靖五年（1526）十月出京，在歷經短暫的三年仕宦經驗裡，從剛開始對仕途的滿懷熱情，到遭受挫折、絕意仕途而返回故鄉，在蘇州盡情藝術創作的生活裡，鮮少涉及政治，然而卻在晚年出現大量重複的〈西苑詩〉書蹟，背後是否代表著：晚年對仕途經驗充滿了追憶與懷念，進而成為牽動內心情感的寄託？同時，是否也反映文徵明對當時仕宦經驗的依戀、失望之間，所產生的矛盾與複雜的心態，而藉由藝術創作宣洩情感？

貳、〈西苑詩〉：京師花苑的經驗書寫

文徵明所作〈西苑詩〉十首，皆為七言律詩，詩題分別為〈萬歲山〉、〈太液池〉、〈璚華島〉、〈承光殿〉、〈龍舟浦〉、〈芭蕉園〉、〈東成殿〉、〈南臺〉、〈兔園〉、〈平臺〉等景致。根據文徵明的文集所記載，西苑詩的寫作是起源於嘉靖四年（乙酉年，1525）春天，與翰林院同僚共遊皇宮庭院「西苑」，之後所寫下的詩文：

嘉靖乙酉春，同官陳侍講魯南、馬修撰仲房、王編修繩武，偕余為西苑之遊。先是魯南教內書堂，識守苑官王滿，是日實導余三人行，因得盡歷諸勝，既歸，隨所記憶為詩十篇。竊念神宮秘府，迴出天上，非人間所得窺視，而吾徒際會清時列官禁近，遂得以其暇日遊行其中，獨非幸與？然而勝踐難逢，佳期不再，而余行且歸老江南，追思舊遊可復得耶。因盡錄諸詩藏之，他時邂逅林翁溪叟，展卷理詠，殆猶置身於廣寒、太液之間也，是歲四月既望識。²

當時在京任職的文徵明已經五十五歲，為任職翰林院待詔的第二年。西苑屬於皇宮內廷，文徵明稱其「神宮秘府，迴出天上，非人間所得窺視」，可見景致極其幽美，非人間尋常景色所能比擬，但西苑平時守衛門禁森嚴，即使是在京官員與位高權重者，也未必能輕易地進入花苑遊歷，所以文徵明此次遊苑的機會，是透過同僚好友陳魯南與守苑官王滿的關係，才得以進入內苑花園，一窺西苑景致，實屬極其難得的機會。文徵明在遊西苑的同時，體認到「勝踐難逢，佳期不再」的可貴，相當珍惜此次難得的機緣，所以在遊苑欣賞景致的同時，將瀏覽的印象默記於心中，回家之後隨即將這些如同天上美景的印象，訴諸於詩文之上，遂於四月中旬寫下烙印在記憶深處的十首〈西苑詩〉。

此外，較值得注意的是，文徵明最後自述寫詩之目的，在於：「盡錄諸詩藏之，他時邂逅林翁溪叟，展卷理詠，殆猶置身於廣寒、太液之間也」，顯然他認為日後可以藉由閱讀〈西苑詩〉，能再度回想且緬懷徜徉在西苑的感受。然而，詩文之中所寄託的情感，是只有單純的緬懷西苑園林景色？抑或是得以進入西苑的仕宦身份？這或許已經埋下日後思念，而不斷重複書寫〈西苑詩〉內在的潛在動機。

在結伴共遊西苑的同僚之中，侍講陳魯南即陳沂，是促成此次遊苑的關鍵人物。陳沂（1469-1538），初字宗魯，後字魯南，鄞人，嘉靖中以行太僕卿致仕，是文徵明在南京早年認識的朋友，並與顧璘（1476-1545，字華玉）、許陞（1469-1536，字彥明）、王韋（生卒年不詳，字欽佩）等人年齡相仿，意氣相投，互結為「密友」，而陳沂、顧璘、王韋在南直隸地區號稱「金陵三俊」，並與朱應登，並稱為四大家。³透過陳沂的介紹，文徵明融入於南直隸地區的文人活動，結識當地著名的文人領袖，並建立起與金陵地區文人之間的關係網絡。⁴

正德八年（1513），陳沂將赴京師參加會試時，途中經過蘇州拜訪文徵明，文徵明即賦詩與之贈別，⁵之後文徵明被兼領蘇淞水利事的工部尚書李充嗣（1465-1537）所舉薦，於嘉靖二年（1523）授為翰林院待詔，此時陳沂也由翰林院庶吉士編修轉任侍講，⁶因此在翰林院內一同為官，也是同僚之中交情最深厚者。由於翰林院待詔是在皇宮內廷任職，陳沂因為教授內書堂而認識守苑官王滿，透過這層關係，文徵明才能與其他同僚一起進入西苑，偕同欣賞皇宮內廷花苑的景致。

西苑爲京城的皇家庭園，位於西苑門外的中南海附近，在士大夫的眼中，能夠遊歷此地，通常是由皇帝所賞賜而陪同遊苑，因此西苑不僅是景致幽雅的皇家庭園，更是皇權榮寵的象徵。如王直（1379-1462）、⁷ 楊士奇（1365-1444）等，賜遊西苑皆屬此類，其中楊士奇提及宣德八年（1433）四月二十六日，當時宣德皇帝以大臣勞煩於公務，特別賜遊西苑，隨行的公、侯、文武大臣共十五人，由中官前導自西安門進入，遊歷西苑之後，又賜宴諸大臣，令在場的官員無不欣喜。⁸ 此次，宣德皇帝宴請大臣賜遊西苑，更特許騎馬、乘輿進入，與嘉靖時期郭勛、夏言（1482-1548）、嚴嵩（1480-1565）賜遊西苑的情形，皆屬少見的皇帝恩典。⁹ 韓雍（1422-1478）更盛讚西苑的奇景天下少有，卻也指出得以遊歷西苑是「皆上之殊恩，千載一時之奇遇」，而有既得明君，當報以國士的感懷。¹⁰ 因此，皇帝賜遊西苑是被視爲無限榮寵的盛事，而得以一窺西苑景致精妙的官員們，更會作詩賦文以爲留念，甚至以書法藝術表現出來，除文徵明的〈西苑詩〉之外，著名蘇州書法家王寵（1494-1533），於嘉靖九年（1530）也有行書〈西苑詩〉的作品傳世。

因此，從楊士奇、夏言、韓雍等朝廷官員，對於西苑的詩文書寫，除了彰顯自己蒙受皇恩的殊榮之外，或許也代表著當時官員或文人，偏好以此類詩文作爲一種文化認同的意義，而文徵明〈西苑詩〉的寫作，在某種程度上也代表著嘗試融入當時政治文化與人際網絡之中。

文徵明十首〈西苑詩〉的詩文結構，皆爲七言律詩，每首詩皆有詩序，簡介景致的所在位置，以及記載相關史事與傳說，下面就重要之處予以介紹：

一、萬歲山：

〈萬歲山〉

日出靈山花霧消，分明員嶠戴金鰲。東來複道浮雲迥，北極觚稜王氣高。

仙仗乘春觀物化，寢園常歲薦櫻桃。青林翠葆深於沐，總是天家雨露膏。

萬歲山又名百果園，〈西苑詩〉詩序記載：「萬歲山在子城東北玄武門外，蓋大內之鎮山也，其上林木陰翳，尤多珍果，一名百果園。」萬歲山位於皇城北方，爲皇城的鎮山，從元、明以來皆爲皇帝、后妃遊樂之地，以及賜宴、賀壽的場所。元代的萬歲山位於大內西北、太液池對面，當時金朝萬歲山的對面還有廣寒殿、仁智殿、白玉石橋等建築，¹¹ 至元元年（1335）二月，又再度重修瓊華島。¹²

明代的萬歲山內有兩座山峰對峙，東爲日精山，西爲月華山，¹³ 不僅皇帝、后妃經常遊樂萬歲山，同時也是舉辦賀壽、賜宴朝臣的場所。¹⁴ 因此，唯有受到皇帝倚重與信任的重要官員，才能受邀進入萬歲山遊歷，甚至入席賜宴，如宣德三年（1428）三月，宣宗曾召蹇義、夏原吉、楊士奇等十八人同遊萬歲山，諭以「天下無事，雖不可流于安逸，然古人遊豫之樂不可廢也」，

並以珍奇酒饌賜宴隨行群臣，¹⁵顯現出君臣和樂的太平景象。文徵明詩中所描寫的萬歲山，從晨霧消散到旭日初昇，轉而寫到太液池上橋樑的金鼇、玉螭兩牌坊的情境，以及園林、山水的景致，總歸到皇家聖恩的王者氣象。

二、太液池與瓊華島：

〈太液池〉

泱泱滄池混太清，芙蓉十里錦雲平。曾聞樂府歌黃鵠，還見秋風動石鯨。

玉螭鯉蜃垂碧落，銀山縹緲自震瀛。從知鳳輦經遊地，鳬鴈徊翔總不驚。

〈瓊華島〉

海上三山擁翠鬟，天宮遙在碧雲端。古來漫說瑤臺迥，人世寧知玉宇寒。

落日芙蓉煙裊裊，秋風桂樹露團團。勝遊寂寞前朝事，誰見吹簫駕綵鸞。

太液池是由玉泉山流經高梁橋，再進入皇城之內，¹⁶〈西苑詩〉詩序指出，太液池在「子城西乾明門外，周凡數里環以林木亭榭，東西跨以石梁，瑤華島在其中」；瓊華島又作「瑤華島」，位於在太液池之上，島上有座廣寒宮殿，金朝稱為「瓊花島」，相傳曾是遼太后遊憩之所，文徵明詩中所寫「從知鳳輦經遊地」，「鳳輦」所指就是遼太后遊憩的傳說。根據《南村輟耕錄》記載，瓊花島於中統三年（1260）所修建，「島上皆以玲瓏石疊壘，峰巒隱映，松檜隆鬱，秀若天成。並有廣寒殿、仁智殿，白玉石橋長達二百尺，位於儀天殿右側，殿門正對萬歲山。」¹⁷景致極其華麗、幽靜。明代則有金水橋橫跨於太液池，上有金鼇、玉螭兩牌坊，另有承光殿矗立其間，後於萬曆七年（1579）坍塌。¹⁸

此外，瓊華島上的古蹟建築殊多，例如：龍舟浦、廣寒殿等。〈西苑詩〉詩序記載龍舟浦位於「瑤（瓊）華島東北，有水殿二，藏龍舟鳳舸。」是停泊皇室專用的御船、鳳船之處。而廣寒殿更為元代故都舊址，宣德七年（1432）七月宣宗坐於廣寒殿上，忽有所感觸曰：「此元之故都也。世祖知人善任使，故能成帝業，泰定以後享祚不久，順帝荒淫，紀綱蕩，然使長守祖宗之法，天下豈為我有？」¹⁹正因為元順帝的治國無方，而使得江山轉移到明代朱氏王朝手上，歷史的發展如此，文徵明親見瓊華島上的廣寒殿，在描寫宮殿華麗氣派之後，仍不免有所感觸地寫下「勝遊寂寞前朝事，誰見吹簫駕綵鸞」的詩句。

一、兔園、平臺

〈萬歲山〉

漢王遊息有離宮，瑣闥朱扉迤邐通。別殿春風巢紫鳳，小山飛澗架晴虹。
團雲芝蓋翔林表，噴壑龍泉轉地中。簡樸由來堯舜事，故應梁園不相同。

〈平臺〉

日上宮牆飛紫埃，先皇閱武有層臺。下方馳道依城盡，東面飛軒映水開。
雲傍綺疏常不散，鳥窺仙仗去還來。金華待詔頭都白，欲賦長楊愧不才。

除萬歲山、太液池與瓊華島之外，西苑詩還包含兔園、平臺等景致。〈西苑詩〉詩序稱，兔園位於太液池之西，「崇山複殿，林木蔽虧，山下小池石龍昂首，而蟠激水自地中轉出龍吻」。平臺則在兔園之北，「東臨太液，西面苑牆，臺下爲馳道可以走馬，武皇嘗於此閱武」，關於西苑內的平臺，通常是皇帝校閱將士騎射之處，如英宗天順四年(1460)十月、憲宗成化九年(1473)四月等，都曾在西苑校閱武臣騎射。²⁰ 文徵明所寫的〈平臺〉詩，雖然在描寫明朝皇帝校閱將士的所在地，然而最後一句卻也透露出內心的想法，自己雖然是翰林院待詔的身份，但希望能像漢代文學家揚雄一樣，有機會隨侍於漢武帝身旁，並寫下文辭雋永的〈長楊賦〉，²¹ 多少反映出渴望仕途功名的熱情。

文徵明對於西苑景致的深刻感受，不僅在嘉靖四年(1525)當時遊苑之後，隨即寫下十首〈西苑詩〉，此後又陸續寫下〈遊西苑〉、〈秋日再經西苑〉兩首詩來紀念遊歷西苑的特殊經驗：

〈遊西苑〉

宛轉瀛洲帶慢坡，鯉蜷玉棟壓銀河。廣寒遙見空中樹，太液微生雨後波。
雲捲紅妝千步障，風吹瓊蓋萬年柯。太平見說宸游簡，馳道青青長薜蘿。²²

〈秋日再經西苑〉

內苑秋清宿露晞，盈盈日采動金扉。松間翠殿團華蓋，天外銀橋入紫微。
錦纜稀遊青雀暗，瓊波無際白鷗飛。彤牆高柳無人折，時見中官一騎歸。²³

特別是〈秋日再經西苑〉一詩，說明文徵明在嘉靖四年(1525)之後，是再度去過了西苑，或僅是經過西苑？而再次遊歷的時間、人物、原因爲何？則因詩文沒有詳加記載而未明。不過，雖然文集並未註明此兩首詩寫作於何時，但是從兩首詩的創作，描寫內容都是皇宮內苑的景致，無論是經過或重由舊地，都再度印證文徵明對於西苑景致的深深眷念，以及所賦予的獨特

情感。

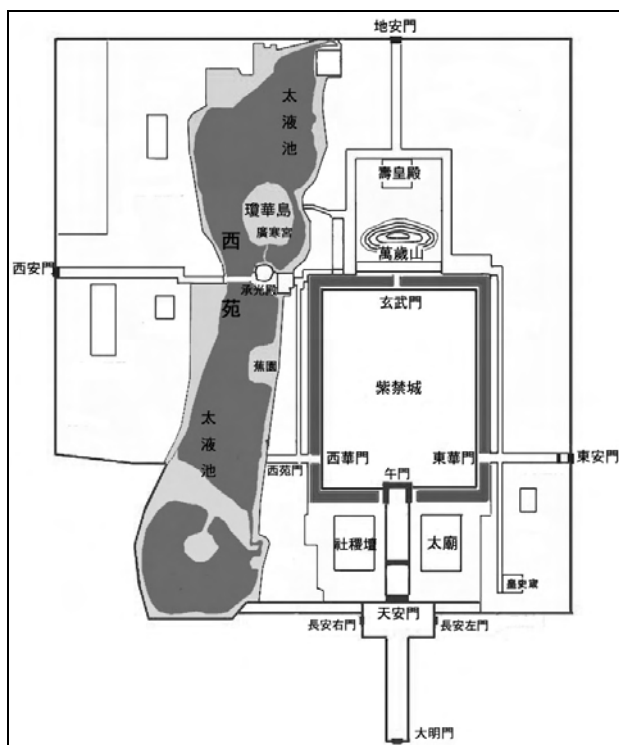


圖 1：明代皇城西苑位置圖。

資料出處：根據侯仁之，《北京歷史地圖集》（北京：北京出版社，1988 年 5 月），〈明皇城圖〉，頁 33-34 重繪。

參、不斷神遊的舊夢與記憶

詩文是反映創作者記憶與心態的最佳寫照，傳統的懷興詩是古典詩歌常見的表達類型，多是以古蹟、園林等景物為主要描寫的意象，再將意象轉化為文字的書寫呈現出來，表達內心情感的寫照。從表 1 所列的資料，可知文徵明〈西苑詩〉在現存文獻資料記載至少有十七件作品，其中三件未署名日期，目前僅留存有七件書蹟，而在所現存的〈西苑詩〉帖來看，一件未署名日期，一件為絹本，一件石刻本外，其餘皆為紙本。以下就現存的書跡，來探討文徵明為何會產生多次書寫的動機，其背後對於西苑詩具有何種獨特的情懷？

表 1：文徵明所書〈西苑詩〉帖一覽表

書成時間	題款	書寫內容	收藏情形
嘉靖 15 年 (1536) 6 月 7 日 年 67 歲	嘉靖丙申六月七日書。是日徵明有私忌，不接賓客，聊此遣意，工拙不暇計也。徵明	西苑詩一首：平臺	北京故宮博物院藏，紙本
嘉靖 16 年 (1537) 年 68 歲	西苑詩十首之一，丁酉仲春既望書於書於玉磬山房，徵明	西苑詩一首	收錄於《停雲館法帖》，但被識為偽蹟
嘉靖 25 年 (1546) 7 月 5 日 年 77 歲	嘉靖丙午仲春，衡山文徵明書於玉磬山房	設色繪西苑圖，行書西苑詩十首並小序	僅著錄，未見藏本
嘉靖 27 年 (1548) 7 月 5 日 年 79 歲	嘉靖戊申七月五書，於是去遊苑之歲二十有四年，而余年七十有九矣	行草書西苑詩七律十首，有小序	僅著錄，未見藏本
嘉靖 28 年 (1549) 10 月 10 日，年 80 歲	己酉十月十日，徵明識	行書西苑詩七律十首	僅著錄，未見藏本
嘉靖 29 年 (1550) 10 月 15 日 年 81 歲	嘉靖二十九年歲在庚戌十月既望，於是去遊苑之歲二十有七年，而余年八十有一矣。回首舊遊，恍如夢境，可慨也，徵明識	行書西苑詩七律十首及小敘	僅著錄，未見藏本
嘉靖 31 年 (1552) 4 月 28 日 年 83 歲	壬子四月廿八日書，徵明	行書西苑詩七律十首及小序	僅著錄，未見藏本
嘉靖 32 年 (1553) 4 月 15 日 年 84 歲	癸丑夏四月既望，重錄於玉蘭堂中，徵明識	行書西苑詩七律十首及小序	僅著錄，未見藏本
嘉靖 33 年 (1554) 6 月 10 日 年 85 歲	右詩作於嘉靖乙酉春三月，甲寅六月十日重書於三十□□，余年八十有五矣，徵明識	西苑詩十首	北京故宮博物院藏，紙本
嘉靖 35 年 (1556) 5 月 20 日 年 87 歲	巽谿劉君索余書西苑諸詩，適病瘍臂痛，彊勉執筆，書至此倦不能前，巽谿幸有以亮之，丙辰（1556）五月廿日，徵明時年八十有七。	南臺、兔園、平臺等三首	遼寧省博物館藏，紙本
嘉靖 37 年 (1558) 5 月 1 日 年 89 歲	右詩嘉靖乙酉春官京師時作，去今戊午三十有四（下缺）舊遊（下缺）歲五月朔日書，年八十有九，徵明	西苑詩十首	抱潤軒藏，紙本
嘉靖 37 年 (1558) 7 月 15 日 年 89 歲	無	西苑詩	僅著錄，未見藏本

嘉靖 37 年 (1558) 9 月 8 日 年 89 歲	戊午九月八日燈下書， 徵明時年八十有九	西苑、秋日再經西苑、香山、來青軒、郭外、九日迎恩寺、潦倒、媿故知、致仕出京馬上言懷二首、還家誌喜、石湖初汎、戊子歲除二首，共十四首自作七律詩	臺北故宮博物院藏，絹本，有烏絲欄
嘉靖 39 年 (1560)	無	西苑詩十首	停雲館帖
不詳	無	萬歲山、南臺、太液池、平臺等四首	朵雲軒藏，金粟山藏經紙所書
不詳	無	西苑詩七律十首	僅著錄，未見藏本
不詳	無	書西苑詩、畫蘭竹合卷	僅著錄，未見藏本

參考資料：1、江兆申，《文徵明與蘇州畫壇》，臺北：國立故宮博物院，1977 年。

2、周振道編，《文徵明書畫簡表》，北京：人民美術出版社，1985 年 6 月。

一、嘉靖十五年（1536）本：北京故宮藏

寫於嘉靖十五年（1536）六月的北京故宮藏本，是目前現存〈西苑詩〉諸帖之中完成時間最早的，距離文徵明在嘉靖五年（1526）辭官致仕，已經約有十年之久。根據卷後題款所稱：「嘉靖丙申（十五年）六月七日書，是日徵明有私忌，不接賓客，聊此遣意，工拙不暇計也。」（圖 2）六月七日的私忌，是指文徵明父親文林（1445-1499）的忌日，文林卒於弘治十二年（1499），此時為父親逝世已逾三十七年；此外，文徵明的兄長文徵靜亦卒於本年的五月廿日。²⁶值此父親的忌日，而兄長竟也隨之棄世，時年六十七歲且逐漸步入晚年的文徵明，在面對親人相繼的離去，文徵明內心應該有很深的感觸，於是閉門謝客，以書法抒發內心的情緒，選擇書寫〈西苑詩〉的最後一首〈平臺〉詩，希望藉由筆墨的揮灑抒發，寄託內心深層的情感，因此不計文字工拙與否，只求抒發情緒而已。²⁷然而何以選擇〈平臺〉來書寫？這應該與此詩的內容有關：

日上宮牆飛紫埃，先皇閱武有層臺。下方馳道依城盡，東面飛軒映水開。

雲傍綺旒常不散，鳥窺仙仗去還來。金華待詔頭都白，欲賦長楊愧不才。²⁸

特別是末兩句的「金華待詔頭都白，欲賦長楊愧不才」，金華待詔就是指自己翰林院待詔的身份；「欲賦長楊」則是指欣慕揚雄，能隨侍於皇帝身旁，並在漢武帝捕獲四方野獸於長楊射熊館時，寫下文辭雋永的〈長楊賦〉。詩文之中不僅道盡羨慕揚雄能得到皇帝青睞，卻也訴

說文徵明在京師任官時期，對於不受重用的無奈，以及對昔日仕宦經驗的追憶；同時，加上父兄的相繼棄世，內心感情更是激動澎湃，因此情感上既有著失落、痛苦，又參雜著過去曾有的期望、無奈，交織之下顯得情緒的複雜多樣，或許因為情緒的宣洩，雖非近於草書，線條氣勢連綿，恣意而粗獷的渾灑之間，似可窺見傷感之情溢於文字之間。

二、嘉靖三十三年（1554）本：北京故宮藏

現藏於北京故宮的〈西苑詩〉十首，為行書體例，是寫於嘉靖三十三年（1554）六月，根據題款所稱：「右詩作於嘉靖乙酉春三月，甲寅六月十日重書於三十有年，余年八十有五矣，徵明識。」此本重寫於文徵明八十五歲時，距離原詩創作時間已逾三十年。此次書寫〈西苑詩〉的動機，大致只是隨筆遣懷之作，內容為完全謄錄十首的〈西苑詩〉。

此本內容雖寫〈西苑詩〉十首，但文集的詩序多有出入之處，如〈萬歲山〉的詩序較文集略去「玄武門外蓋」四字；〈瓊華島〉詩序，較文集的「上有廣寒殿」，略去「有」、「寒」兩字；〈龍舟浦〉詩序，文集作「藏龍鳳舟舸」，此本作「中泊御舟」。²⁹（圖 3、圖 4）。

三、嘉靖三十五年（1556）本

遼寧博物館本的〈西苑詩〉帖，寫於嘉靖三十五年（1556）五月，文徵明時年八十七歲，內容為書寫〈南臺〉、〈兔園〉、〈平臺〉三首，主要是應友人劉巽谿前來索書而作：

巽谿劉君索余書西苑諸詩，適病瘍臂痛，彊勉執筆，書至此，倦不能前，巽谿幸有以亮之，丙辰五月廿日，徵明時年八十有七。

當時文徵明臂痛未癒，且年事已高，仍強勉執筆書之，但此卷字大如拳，沈著穩重，行筆之間似黃山谷，而「苑」上方濃墨一塊，則頗有蘇東坡墨戲的筆趣，行筆結構渾厚遒勁，是晚年臂痛未癒的情況下所寫成，略有不克盡書的困窘。³⁰（圖 5）。

三、嘉靖三十七年（1558）本：抱潤軒藏

寫於嘉靖三十七年（1558）五月的〈西苑詩〉，紙本，文徵明時年八十九歲，內容為〈西苑詩〉十首，後簽題「文衡山行書抱潤軒本西苑詩十首，抱潤軒藏」，是現存書跡當中損壞最為嚴重者，卷末題款為：

右詩嘉靖乙酉春官京師時作，去今戊午三十有四……，舊遊……歲五月朔日書，年八十有九，徵明。

內容雖然破損、缺字的情形嚴重，但依照詩文的前後文義，仍可看出應是嘉靖三十七年因有感而書寫，其中較值得注意的是，因為內容字句殘缺，此處所指的「舊遊」，是指「重遊」舊地？

或是「追憶」舊地？倘若屬於前者，文徵明則應當再度前往北京宦遊，進入皇城西苑之內，重溫舊時記憶，則重遊北京的時間有待詳查；若屬於後者，則可能只是單純對西苑的懷念而已。

不過，根據《文徵明書畫簡表》所記載，署名於同年七月的另一版本，曾經收藏於上海陸平恕家，內容亦為〈西苑詩〉十首，行書紙本並有小序，其卷末題款為：

右詩嘉靖乙酉春官京師時作，及今戊午，三十有四年矣，時同遊苑三人，俱已物故，而余年八十有九，追憶舊夢，恍如一夢，是歲七月既望，重書一過，徵明。³²

從卷末題款來看，上海陸平恕藏本與抱潤軒本的題款語意相近，幾乎如出一轍，且內容皆為〈西苑詩〉十首，書寫的動機都是憶及昔日舊遊而作。從書寫的時間來看，兩件作品間隔的時間僅有兩個月，可惜目前未見得上海陸平恕藏本，無法作深入比較。

若將抱潤軒的嘉靖三十七年（1558）本，與現藏北京故宮的嘉靖三十三年本，兩相比較之下，可以看出兩者皆同樣是書寫十首〈西苑詩〉內容，以〈萬歲山〉的詩序為例，抱潤軒藏本與文集的詩序內容一字不差，惟多寫一「木」字；而寫於嘉靖三十三年北京故宮藏本則略去「玄武門外蓋」四字，雖然在文字上略有增減，但整體筆法、氣勢與字形都相當接近，如：「西苑詩」、「萬」、「在」、「城」、「鎮山」、「多」、「百」等字，幾乎如出一轍，相似度極高。（圖 6、圖 7）。

五、嘉靖三十七年（1558）本：臺北故宮藏

臺北故宮本則是寫於嘉靖三十七年（1558）九月，絹本烏絲欄，與抱潤軒本時間相隔頗近。此本的內容為〈遊西苑〉、〈秋日再經西苑〉、〈香山〉、〈來青軒〉、〈郭外〉、〈九日迎恩寺〉、〈潦倒〉、〈媿故知〉、〈致仕出京馬上言懷〉二首、〈還家誌喜〉、〈石湖初汎〉、〈戊子歲除二首〉共十四首；從書寫內容而言，並不像其他〈西苑詩〉帖是書寫嘉靖四年的原詩〈西苑詩〉十首，而是另外書寫〈遊西苑〉、〈秋日再經西苑〉兩首，以及其他自作的詩句，嚴格來說，應該屬於〈西苑詩〉的組曲，其內容所述不少是敘述生涯的紀錄，此本為燈下所書的蠅頭小楷，以其耄耋的高齡，尚能書寫如此的小楷字，確實讓後人敬佩。（圖 8）

六、嘉靖三十九年（1560）刻：停雲館帖

此為《停雲館帖》所收〈西苑詩〉十首，《停雲館帖》全帖 12 卷，是文徵明從嘉靖十六年（1537）開始刻第 1 卷，以後逐次加以摹刻，共計 10 卷，初為木板，後燬於火而改以石刻，並增補 2 卷，於嘉靖三十九年（1560）刻成，總計為 12 卷。根據嘉靖三十九年（1560）卷後，有王澐於清雍正三年（1725）的題跋，指稱刻入《停雲館帖》的〈西苑詩〉是作於壬子年（嘉靖三十一年，1552）文徵明 83 歲的作品；而根據何頌之跋，則稱《停雲館帖》刻〈西

苑詩》時，文徵明已去世多年，因此，此本的確切時間尙有待查考。³³（圖 9）。

七、未署名日期：朵雲軒藏

朵雲軒本是現存〈西苑詩〉帖書跡之中，未署名日期、未題款的一件作品，內容爲〈遊西苑〉十首當中的〈萬歲山〉、〈南臺〉、〈太液池〉、〈平臺〉四首，是以金粟山藏經紙所書，同時此本也是文徵明刻意展現書法藝術的作品，〈萬歲山〉擬用蘇東坡體，〈南臺〉仿米芾，〈太液池〉仿黃庭堅，〈平臺〉則似乎以文徵明自家筆法書寫。嘉靖年間的文人王世貞（1526-1590）認爲，文徵明書藝行筆仿蘇、黃、米及〈聖教序〉，晚年之後加以損益，遂自成一家，其中〈太液池〉所仿黃山谷字體渾厚，結構緊實，筆意極爲相近；爲其中米芾字體，稍有生硬感覺。³⁴（圖 10、圖 11）。

從表 1 所列的資料與論述來看，可知文徵明〈西苑詩〉至少有十七件作品，其中三件未署名日期，目前僅存有七件書蹟而已，在現存文徵明所書的〈西苑詩〉帖來看，一件未署名日期、一件絹本、一件石刻本外，其餘皆爲紙本。書寫日期分別於嘉靖十五年（1536）、嘉靖三十三年（1554）、嘉靖三十五年（1556）、嘉靖三十七年（1558），都是在六十七歲以後的事情，也就是辭官十年之後，才開始陸續書寫。可見文徵明大約於晚年近七十歲左右，才開始特別偏好書寫〈西苑詩〉帖，而其用意在於遣懷或有感而發。從題跋來看〈西苑詩〉書寫的動機，除了少部分隨興遣懷的重錄、重抄之外，只有嘉靖三十五年（1556）五月，是應友人劉巽谿之請而作。

文徵明書畫作僞者極多，其中當然也包含文徵明本人的默許，而表 1 所列的書帖之中，收錄於《停雲館法帖》的嘉靖十六年（1537）〈西苑詩〉就被後人鑑定爲僞蹟。³⁵關於〈西苑詩〉的僞作情形，早在清代學著高士奇（1644-1703）眼中，便已有所論及：

文待詔西苑詩卷，藏經紙，高九寸，長一丈一尺，烏絲行。計詩十首，各有小序，文不錄，行草書停雲刻中有此，暇日偶一校之，頗有不同。石搨本：「云余乙酉歲作此詩，及今壬子二十有八年矣，夏夜被酒不寐，重錄一過，四月九日也。」卷中則云：「嘉靖戊申七月五日書，於是去遊之歲二十有四年，而余年七十有九矣。」因知此卷在刻本之前，其所書蓋不止於斯也。³⁶

顯然高士奇已發現其中的差異，更指出「所書蓋不止於斯也」。由此看來，〈西苑詩〉的僞蹟可能不只有嘉靖十六年（1537）本，即使是當時有僞蹟的情形下，但是我們仍然可以提出疑問：究竟是何種的因素與動機，讓文徵明本人、或者是其他作僞者，這麼熱情致力於不斷書寫〈西苑詩〉作品？而且幾乎是在文徵明六十七歲以後的晚年？這或許就說明了文徵明〈西苑詩〉創作的開始，以及往後重複書寫的情形，應該都隱含著內在多樣的情感與因素。

參、仕宦經驗的矛盾與掙扎

就〈西苑詩〉的詩文創作而言，不過只是文徵明詩文創作的一小部分，就像文徵明每年新春幾乎都會寫下除夕詩、元旦詩，以作為抒發內心的情懷，本無特殊之處；而且以詩文創作的數量來說，〈西苑詩〉絕不會比除夕詩、元旦詩來得多，但是就文徵明書法創作的角度而言，〈西苑詩〉卻是即有極大的特殊意義。一般書家在以書藝作品贈人時，通常會以臨摹法帖、佛道經文等為範本，如此重複書寫自己創作的詩文作品則較為少見，從現存的資料記載來看，〈西苑詩〉至少被書寫過十三次以上，何以自我反覆書寫〈西苑詩〉，甚至以此作為餽贈朋友的作品？只是單純個人緬懷，或是彰顯任官的經歷？甚至是作為仕宦身份交流的憑藉與依據？由文徵明對〈西苑詩〉極為重視的情形，或許可以反映出文徵明內心對仕途的特殊依戀與矛盾掙扎。

父親文林曾出任溫州知府，叔父文森歷任右僉都御史、太僕寺卿，對於身處仕宦家庭背景的文徵明而言，科舉任官似乎是必然的路徑，同時也是轉換身份的重要途徑。然而，仕宦之途對文徵明來說，一直以來卻是極為曲折、困頓，從文徵明出生以來，表現不甚聰慧，限於資質與外表的驚鈍，直至八、九歲尚不能流利的說話，不過作為父親的文林仍為兒子選擇名師而教導，舉凡吳寬（1435-1504）、沈周（1427-1509）、李應禎（1431-1439）都是當時蘇州文壇與藝壇的翹楚。但是，文徵明自從弘治八年（1495）參加鄉試以來，此後的考試屢屢不中，至五十三歲時已經參加過九次考試，如此長時間反覆受挫於科舉考試，所遭受的精神打擊與內心折磨可想而知；終於，直到次年（嘉靖二年，1523）才被薦舉為翰林院待詔。

既得以實踐生平夢想，文徵明內心欣喜之情不言可喻，在京任官三年期間，對於仕途頗為熱衷，由於參與《武宗實錄》的修纂，被嘉靖皇帝賜宴、賜綵縷與銀幣，因作〈實錄成賜燕禮部〉、〈實錄成蒙恩賜襲衣銀幣〉、〈賜長命綵縷〉、〈再賜銀幣〉諸詩，表現出沐浴皇恩的喜悅之情，其中因賜宴寫到「濃恩恰似朝雨來，散作槐廳六月涼」，³⁷或是賜綵縷所作「願得君王千萬壽，日華常照袞衣垂」等詩句，³⁸都足見文徵明當時身受皇恩賞賜，內心的榮寵之情。

然而，在實錄纂成的賞賜之後，文徵明在皆下來的三年內未來，並未獲得官職的升遷，同時又與翰林院同僚的相處上，產生些許的誤會與不友善對待。明代舉用人才過程之中，明初曾著重於三途並用，中晚期以來則多偏重於科舉出身，所以文徵明在翰林院任職期間，因為並非是科舉進士的正途出身，遭到部份同僚的奚落與譏諷，根據《四友齋叢說》記載：

衡山在翰林日，大為姚明山、楊方城所窘，時昌言於眾口：「我衙門不是畫院，乃容畫匠處此耶？」惟黃泰泉佐、馬西玄汝翼、陳石亭沂與衡山相得甚歡，時共酬唱。³⁹

「畫匠」一詞，對於自視為文人藝術家的文徵明而言，是種言詞上的鄙視，文徵明為此確實萌

生極大的失落與挫折感。不過就上述所記載姚明山（姚涑，?-1537）與文徵明的關係，《靜志居詩話》則認為文徵明出京之時，姚涑還特定撰文送別，足以證明姚涑與文徵明相知甚深，不應有此傳聞；⁴⁰而梁章鉅（1775-1849）更直指是何良俊厚誣姚涑。⁴¹雖然，姚涑與文徵明之間，是否因意見不合而交惡，一直都是歷來學者爭論的公案，但是從各家史料記載來看，文徵明在翰林院內確實有受到部分同僚的排擠與誤會。⁴²而文徵明辭官求去的另一原因，則是當時環境所身處的政治因素。

嘉靖皇帝入繼大統之初，銳意革新，一時之間氣象清新，然而不久即出現的大禮議事件。主要因為嘉靖皇帝是以興獻王長子的外藩身份入繼帝位，引起朝臣針對「繼統」或「繼嗣」的問題，分別為以楊廷和為首的「考獻派」與以張璁為首的「議禮派」，兩大陣營相互激辯，爭論長達十數年之久，其中還涉及禮教「親親尊尊」的禮制定位問題。³⁷最後，形成朝臣之間的政治紛爭，以張璁為首的朝臣獲得勝利之後，楊廷和一派的朝臣分別懲以革職為民、致仕等處置。由於張璁曾得到文林的賞識，於是在權傾朝野之後，曾試圖拉攏文徵明，結果遭到拒絕。⁴⁴此外，嘉靖五年（1526）楊一清入閣，朝中官員皆來謁見，唯獨文徵明不願前往，並且嚴正拒絕楊一清的邀請：

先是，（文）林知溫州，識張璁諸生中。璁既得勢，諷徵明附之，辭不就。楊一清召入輔政，徵明見獨後。一清亟謂曰：「子不知乃翁與我友邪？」徵明正色曰：「先君棄不肖三十餘年，苟以一字及者，弗敢忘，實不知相公與先君友也。」一清有慚色，尋與璁謀，欲徙徵明官。⁴⁵

從文林所寄的書信來看，對於年輕時的楊一清似乎頗為賞識，並且建立起不錯的交誼，⁴⁶但是大禮議事件讓文徵明體認到，楊一清傾向迎合皇帝的態度，於是在本身性格與政治立場的差異下，使文徵明不願依附張璁、楊一清等權貴，最後進而阻斷了仕途當中可能的升遷發展。⁴⁷

面對政治時局的現實與紛亂，以及仕途未獲升遷等因素，文徵明逐漸萌生退意，並開始上疏請求致仕，而此時的不少詩作，適切反映出企望致仕歸鄉的心境，如〈秋日早朝待漏有感〉：

鐘鼓殷殷曙色分，紫雲樓閣尚氤氳。常年待漏承明署，何日掛冠神武門。

林壑秋清猿鶴怨，田園歲晚菊松存。若為久索長安米，白髮青山忝聖恩。⁴⁸

在請求致仕不允後，文徵明仍一再上疏表明堅決致仕的態度，最後獲准辭官，而在出京之時所作：

獨騎羸馬出楓宸，回首長安萬斛塵。白髮豈堪供世事，青山自古有閒人。

荒餘三逕猶存菊，興落扁舟不為蓴。老得一官常臥病，可能勲業上麒麟。⁴⁹

以上這些詩文內容都強烈說明，當時文徵明在離京時，那種絕意仕途的想法與立場，幾乎對仕宦已沒有任何眷戀之情，內心都在構築山林、田園的悠閒景象，只想盡快致仕回到故鄉蘇州，遠離政治時局的紛擾。然而，這種迫切遠離政治試圖的想法，但是卻在晚年之後，逐漸有了些轉變。

離京返鄉之後，文徵明開始構築玉磬山房，致力於詩文書畫，過著謹言慎行，深居簡出的恬淡生活，身處蘇州文風薈萃之地，文徵明開始累積名聲，在文壇與畫壇漸漸具有重要的地位，然而在京時期遭受無奈、奚落，所萌發絕意仕途的強烈想法，卻在晚年之後發生轉化，甚至開始懷念過去曾經短暫三年的仕宦經驗。為此，文徵明曾作〈憶昔四首次陳魯南韻〉來懷念過去共事相處的三年時光：

其一

三年端笏侍明光，潦倒爭看白髮郎。只尺常依天北極，分番曾直殿東廊。
紫泥泥露封題濕，寶墨含風賜扇香。記得退朝歸院靜，微吟行過藥闌傍。

其二

紫殿東頭敞北扉，史臣都著上方衣。每懸玉佩聽雞入，曾戴宮花走馬歸。
此日香鑪違伏枕，空吟高閣霽餘輝。三年歸臥滄江上，猶記雙龍傍輦飛。

其三

扇開青雉兩相宜，玉斧分行虎旅隨。紫氣氤氳浮象魏，彤光縹緲上罽罃。
幸依日月瞻龍袞，偶際風雲集鳳池。零落江湖儔侶散，白頭心事許誰知。

其四

一命金華忝制臣，山姿偃蹇漫垂紳。媿無忠孝酬千載，曾履憂危事一人。
陞擁春雲嚴虎衛，殿開初日照龍鱗。白頭萬事隨煙滅，惟有觚棱入夢頻。⁵⁰

對於與好友陳沂在翰林院的相處歲月，文徵明時時懸念於心，似乎訴說不盡，然而在此我們卻可以稍加揣測：對於友情的緬懷，可以訴說風花雪月、浪漫情懷，或是吟詩郊遊的雅致，何以都只提及翰林院任官時期的同窗情誼與京師景象？或許，面對好友陳沂的思念，不僅只是同僚情誼，還有京師花苑、仕宦經驗，無論是「端笏侍明光」、「曾戴宮花走馬歸」、「直殿東廊」、「金華制臣」等描寫皇宮內的詩句，都透露出文徵明對京師仕宦的種種依戀。即使多年以後，文徵明仍時常與友人談及遊西苑一事，興之所至更即起書寫〈西苑詩〉相贈。

從京師仕宦生涯結束之後，無論是對曾經任職同僚陳沂的詠懷，還是大量書寫〈西苑詩〉的舉動，皆顯出文徵明對於西苑的懷念，不僅在於園林景致的觀看，更反映出文徵明在書寫〈西苑詩〉背後的內在心態：羨慕、失落、緬懷、無奈等，衝突而矛盾的複雜情感。

如果說在京師三年的仕宦經驗，是讓文徵明徹底對現實政治的失望，然後堅決地脫離官場生涯，拋棄先前追逐科舉功名之心，轉而投入於藝術家的純粹創作；那麼，〈西苑詩〉書寫背後的意涵，就或許可能代表著文徵明的內心，又再次興起對功名仕宦的糾葛與渴望。因此，京師時期遊西苑的情景與經驗，對於文徵明晚年內心轉變的影響極大，所以才轉化為重複書寫〈西苑詩〉帖的行為，作為對逝去記憶的懷念。

肆、結論

文徵明的一生，中晚年之後才華洋溢的藝術風采，兼擅詩、書、畫，顯名於蘇州地區，型塑出遠離政事紛爭，儼然於山林藝術的清幽雅致形象，然而晚年〈西苑詩〉的大量的重複書寫，卻似乎透露出文徵明內心，對短暫仕宦經驗的那種眷戀與糾葛之情。所糾葛的內心情境在於，身為文人藝術家應該棄絕政治的態度，然而內心卻又不時激盪著對仕宦的接納與抗拒：所接納者，在於無法摒棄家族的仕宦背景——父親文林曾任溫州知府、叔父文森曾任右僉都御史；同時自我內心也懷抱著，傳統文人所具有的入世為官、經國濟民理想。所抗拒者，在於身為蘇州著名的文人藝術家，應超脫於政治紛爭，堅持早年摒棄參與政治的立場。於是兩相衝突與矛盾心境，充斥於文徵明晚年的心境，逐漸顯現在晚年〈西苑詩〉書寫行為之上。

文徵明仕宦經驗從嘉靖二年（1523）授為翰林院待詔，至嘉靖五年（1526）十月出京，僅有短短 3 年，內心從一開始期望展現文才與抱負，經過過一些人事與政事的紛爭之後，轉而失落、無奈，甚至對仕途無所眷戀。返回故鄉蘇州之後，文徵明專心於藝術創作，然而卻又在文徵明晚年，開始對那短短 3 年的仕途生涯，產生懷念、眷戀的感覺，並透過〈西苑詩〉的反覆書寫，似乎表達出寄託於內心的誨澀情感。

綜觀文徵明的政治生涯，一受制於資質與外表的驚鈍，二因仕途出身而遭受挫折與奚落，三則與當權者的政治立場不同。雖然，早年對於仕宦之途懷抱熱情的文徵明而言，是幾經波折才獲得官職，卻又因人事與政事的因素，內心開始對仕宦產生灰心的想法，甚至出現放棄作官的念頭。或許從另一個角度而言，與其說文徵明毅然的放棄仕宦之途，不如說是為維持內心自我存在的價值與尊嚴，所必須採取的無奈抉擇。然而，從多次書寫〈西苑詩〉的態度來看，詩文內容不僅是懷念宮廷花苑的園林景致，而在對政治環境極度灰心的同時，卻又隱含著曾經蒙受聖恩眷顧的感受，以及懷抱仕宦的隱喻心境，而這種隱喻的敘述與想法，早在任職京師時期所寫〈西苑詩〉的後序，就已透露出端倪。最後，更在晚年因為歲月流逝，或父兄相繼棄世等

因素下，逐漸被喚起內心隱約的情感，而重複書寫〈西苑詩〉的舉動，或許就是反映出內心情感糾結與複雜的表現。

註釋

1. 關於文徵明《西苑詩》相關的介紹與討論，詳請參見：蘇伏濤，〈雲南石屏發現文徵明行書《西苑詩》手卷〉，《文物》，1985年2月。沈培方，〈文徵明暮年書《西苑詩》卷一兼懷馬茂之先生〉，《書法》，1990年3月。高志忠，〈文徵明暮年行書《西苑詩》卷〉，《書法叢刊》，1996年第3期。許國平，〈文徵明的《西苑詩卷》〉，《紫禁城》，1999年4月。
2. 明·文徵明，《文徵明集》（上海：上海古籍出版社，1987年），卷11，〈西苑詩十首〉，頁304。
3. 明·顧璘，《息園存稿文》（《文淵閣四庫全書》1263冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年，據國立故宮博物院藏本影印），卷5，〈攝泉隱君許彥明墓誌銘〉，頁12上-下：「彥明許隱君耿介沈默，處富不盈，居賤不訕，人鮮與合，獨與姑蘇文徵仲、南都陳魯南、王欽佩及余四人爲密友。四人者亦愛隱君無他，樂爲傾倒，時時賦咏相酬，和攄展情，素不相較淺深工拙也。」此外，顧璘與同里的陳沂、王韋，號稱「金陵三俊」，其後又與寶應朱應登，並稱爲四大家。
4. 關於文徵明與南京地區文人的交遊情形，參見：蔡清德，〈文徵明與金陵書家交遊考略〉，《書畫藝術學刊》3，2007年12月，頁67-84。
5. 《文徵明集》，卷10，〈陳魯南將赴試南宮過吳中訪別賦詩送之〉，頁260。
6. 《明史》，卷286，〈列傳·文苑二〉，頁7355。
7. 明·王直，《抑菴文集》（《文淵閣四庫全書》1241冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年），卷12，〈賜遊西苑詩引〉，頁30下-31上。
8. 明·黃宗羲編，《明文海》（北京：中華書局，1987年），卷258，楊士奇〈賜遊西苑詩序〉，頁14上-下。
9. 明·王世貞，《弇山堂別集》（北京：中華書局，1985年），卷11，〈賜禁苑乘輿〉，頁200-201。
10. 明·韓雍，《襄毅文集》（《四庫全書珍本》四集，327-329冊，臺北：臺灣商務印書館，1973年），卷12，〈跋賜遊詩卷後〉，頁4下-5上。
11. 明·陶宗儀，《南村輟耕錄》（北京：中華書局，1997年），卷1，〈萬歲山〉，頁15-16。
12. 清·孫承澤，《元朝典故編年考》（《元明史料叢編》第1輯，臺北：文海出版社，1984年），卷2，〈修瓊華島〉，頁72-74。
13. 明·李賢等，《明一統志》（《文淵閣四庫全書》645冊），卷7，〈中都〉，頁7上。
「萬歲山在皇城北，城垣經其上，山之東西有二峯對峙，東曰日精，西曰月華。」
14. 明·張廷玉等，《明史》（臺北：鼎文書局，1978年），卷113，〈后妃一·仁宗誠孝

- 張皇后》，頁3512：「（宣德三年）太后遊西苑，皇后、皇妃侍帝親掖輿登萬歲山，奉觴上壽，獻詩頌德。又明年，謁長、獻二陵，帝親橐鞬，騎導至河橋，下馬扶輦，畿民夾道拜觀，陵旁老穉，皆山呼拜迎。」
15. 清·谷應泰，《明史紀事本末》（北京：中華書局，1977年），卷28，〈仁宣致治〉，頁425。
 16. 清·孫承澤，《春明夢餘錄》（臺北：大立出版社，1980年10月，據清光緒九年孟春廣州惜分陰館古香齋藏本影印），卷6，〈宮闕〉，頁17上。
 17. 《南村輟耕錄》，卷1，〈萬歲山〉，頁15-16。
 18. 《春明夢餘錄》，卷6，〈宮闕〉，頁16下、37下。
 19. 《明史紀事本末》，卷28，〈仁宣致治〉，頁436：「此元之故都也。世祖知人善任使，故能成帝業，泰定以後享祚不久，順帝荒淫，紀綱蕩，然使長守祖宗之法，天下豈爲我有？」
 20. 《明史》，卷12，〈英宗後紀〉，頁157、卷13，〈憲宗本紀〉，頁169。
 21. 漢·班固，《漢書》（臺北：鼎文書局，1978年），卷87下〈揚雄列傳下〉，頁3557。
 22. 《文徵明集》，卷11，〈遊西苑〉，頁298。
 23. 《文徵明集》，卷11，〈秋日再經西苑〉，頁299。
 24. 周振道編，《文徵明書畫簡表》（北京：人民美術出版社，1985年6月），頁75。
 25. 《文徵明書畫簡表》，頁116-117引《江邨錄》著錄，藏經紙，烏絲行，卷末有「文印徵明」、「帷庚寅吾以降」二印。此外，《文徵明書畫簡表》又記載另一卷〈西苑詩〉，爲紙本，烏絲欄行書，卷末題款同前，卷末有「文印徵明」、「悟言室印」、「徵仲」三印。
 26. 江兆申，《文徵明與蘇州畫壇》（臺北：國立故宮博物院，1977年），頁178。
 27. 劉正成主編，《中國書法全集·文徵明卷》（北京：榮寶齋出版社，1993年），頁249。
 28. 《文徵明集》，卷11，〈西苑詩十首〉，頁303-304。
 29. 張光賓主編，《中華五千年文物集刊：法書篇》5，（臺北：中華五千年文物集刊編委會，1988年），頁259-260。
 30. 《中華五千年文物集刊：法書篇》5，頁262。
 31. 〈文徵明暮年書《西苑詩》卷一兼懷馬茂之先生〉，頁43。
 32. 《文徵明書畫簡表》，頁166。
 33. 《中華五千年文物集刊：法書篇》5，頁259。
 34. 《中國書法全集·文徵明卷》，頁247。
 35. 《文徵明書畫簡表》，頁75。
 36. 清·高士奇，《江村銷夏錄》（《文淵閣四庫全書》826冊，臺北：臺灣商務印書館，

1983年)，卷3，頁53下-54上。

37. 《文徵明集》，卷11，〈實錄成賜燕禮部〉，頁295。
38. 《文徵明集》，卷11，〈賜長命綵縷〉，頁296。
39. 明·何良俊，《四友齋叢說》（北京：中華書局，1959年），頁125。
40. 清·朱尊，《靜志居詩話》（北京：人民文學出版社，1998年2月），卷11，〈姚淶〉，頁314-316。
41. 清·梁章鉅，《浪跡叢談》（《清代史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1981年9月），卷6，〈姚明山之誣〉，頁91。
42. 《明史》，卷287，〈列傳·文苑三〉，頁7362：「世宗立，預修武宗實錄，侍經筵，歲時頒賜，與諸詞臣齒。而是時專尚科目，徵明意不自得，連歲乞歸。」另可參考：劉鵬，〈文徵明致仕考略—由王寵行書札《起居貼》引發出的問題探索〉，《藝術百家》，2007年4期。
43. 參見：張壽安，《十八世紀禮學考證的思想活力：禮教論爭與禮秩重省》（臺北：中央研究院近代史研究所，2001年12月），頁215-227。Carney T. Fisher, *The Chosen One: Succession and Adoption in the Court of Ming Shizong*, Sydney: Allen & Unwin, 1990.
44. 明·黃佐，《泰泉集》（《四庫全書珍本》二集366冊，臺北：臺灣商務印書館，1971年），卷54，〈將仕佐郎翰林院待詔衡山文公墓誌銘〉。
45. 《明史》，卷287，〈列傳·文苑三〉，頁7362。
46. 明·文林，《文溫州集》（《四庫全書存目叢書》40冊，臺南：莊嚴文化，1997年，據明刻本影印），卷1，〈京口公館東楊應寧〉，頁18上：「清明寄依舊，旅館正思君。春色計半去，江聲來獨聞。畏寒猶宿火，移坐盼斜暉。咫尺睽離地，幽幽隔暮雲。」
47. 關於文徵明耿直的個性，以及在京任官期間所遭遇的政治抉擇，參見：石守謙，〈嘉靖新政與文徵明畫風之轉變〉，《藝術學》2期，1988年，頁111-141。
48. 《文徵明集》，卷11，〈秋日早朝待漏有感〉，頁312。
49. 《文徵明集》，卷12，〈丙戌十月致仕出京言懷二首〉，頁326。
50. 《文徵明集》，卷12，〈憶昔四首次陳魯南韻〉，頁335-336。
51. 周道振、張月尊，《文徵明年譜》（上海：百家出版社，1998年8月），頁569。

參考文獻

古籍

1. 明·文林，《文溫州集》，《四庫全書存目叢書》40冊，臺南：莊嚴文化，1997年，據明刻本影印。
2. 明·文徵明，《文徵明集》，上海：上海古籍出版社，1987年。
3. 明·王世貞，《弇山堂別集》，北京：中華書局，1985年。
4. 明·王直，《抑菴文集》，《文淵閣四庫全書》1241冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年。
5. 明·何良俊，《四友齋叢說》，北京：中華書局，1959年。
6. 明·李賢等，《明一統志》，《文淵閣四庫全書》645冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年。
7. 明·陶宗儀，《南村輟耕錄》，北京：中華書局，1997年。
8. 明·黃佐，《泰泉集》，《四庫全書珍本》二集366冊，臺北：臺灣商務印書館，1971年。
9. 明·黃宗義編，《明文海》，北京：中華書局，1987年。
10. 明·韓雍，《襄毅文集》，《四庫全書珍本》四集，327-329冊，臺北：臺灣商務印書館，1973年。
11. 明·顧璘，《息園存稿文》，《文淵閣四庫全書》1263冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年，據國立故宮博物院藏本影印。
12. 清·朱彝尊，《靜志居詩話》，北京：人民文學出版社，1998年。
13. 清·谷應泰，《明史紀事本末》，北京：中華書局，1977年。
14. 清·孫承澤，《元朝典故編年考》，《元明史料叢編》第1輯，臺北：文海出版社，1984年。
15. 清·孫承澤，《春明夢餘錄》，臺北：大立出版社，1980年，據清光 九年孟春廣州惜分陰館古香齋藏本影印。
16. 清·高士奇，《江村銷夏錄》，《文淵閣四庫全書》826冊，臺北：臺灣商務印書館，1983年。
17. 清·梁章鉅，《浪跡叢談》，《清代史料筆記叢刊》，北京：中華書局，1981年。
18. 漢·班固，《漢書》，臺北：鼎文書局，1978年。

專書

- Carney T. Fisher (1990)。The Chosen One: Succession and Adoption in the Court of Ming Shizong, Sydney: Allen & Unwin.
- 江兆申(1977)。《文徵明與蘇州畫壇》，臺北：國立故宮博物院。
- 周振道編(1985)。《文徵明書畫簡表》，北京：人民美術出版社。
- 周道振、張月尊(1998)。《文徵明年譜》，上海：百家出版社。
- 張光賓主編(1988)。《中華五千年文物集刊：法書篇》5，臺北：中華五千年文物集刊編委會。
- 張壽安(2001)。《十八世紀禮學考證的思想活力：禮教論爭與禮秩重省》，臺北：中央研究院近代史研究所。
- 劉正成主編(1993)。《中國書法全集·文徵明卷》，北京：榮寶齋出版社。

期刊論文

- 石守謙(1988)。〈嘉靖新政與文徵明畫風之轉變〉，《藝術學》2期。
- 沈培方(1990)。〈文徵明暮年書《西苑詩》卷一兼懷馬茂之先生〉，《書法》。
- 高志忠(1996)。〈文徵明暮年行書《西苑詩》卷〉，《書法叢刊》第3期。
- 許國平(1999)。〈文徵明的《西苑詩卷》〉，《紫禁城》。
- 劉鵬(2007)。〈文徵明致仕考略—由王寵行書札《起居貼》引發出的問題探索〉，《藝術百家》4期。
- 蔡清德(2007)。〈文徵明與金陵書家交遊考略〉，《書畫藝術學刊》3。
- 蘇伏濤(1985)。〈雲南石屏發現文徵明行書《西苑詩》手卷〉，《文物》。

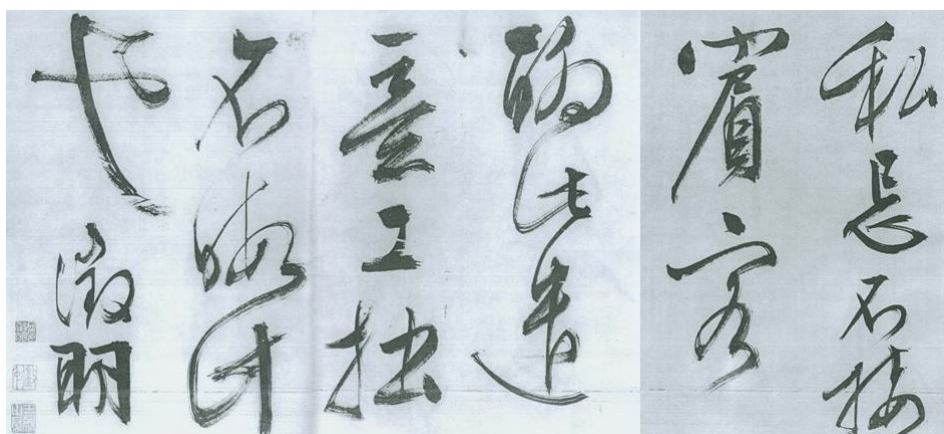


圖 2：文徵明，〈西苑詩·平臺〉卷末題款，嘉靖 15 年（1536）北京故宮藏。

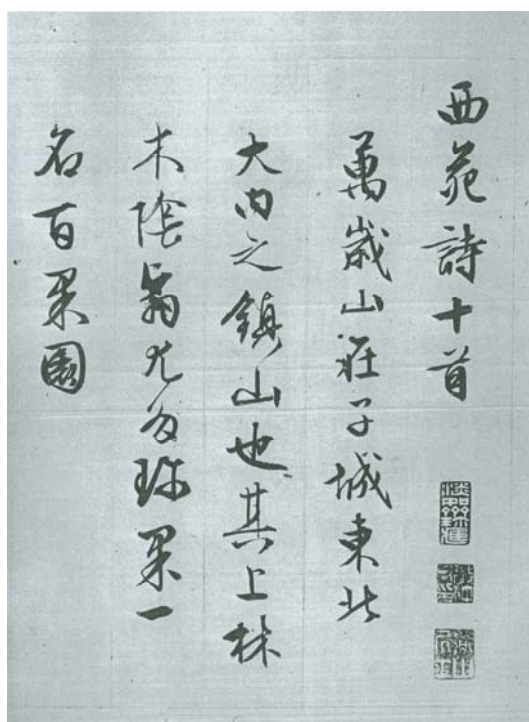


圖 3：文徵明，〈西苑詩·萬歲山〉詩序，嘉靖 33 年，北京故宮藏。

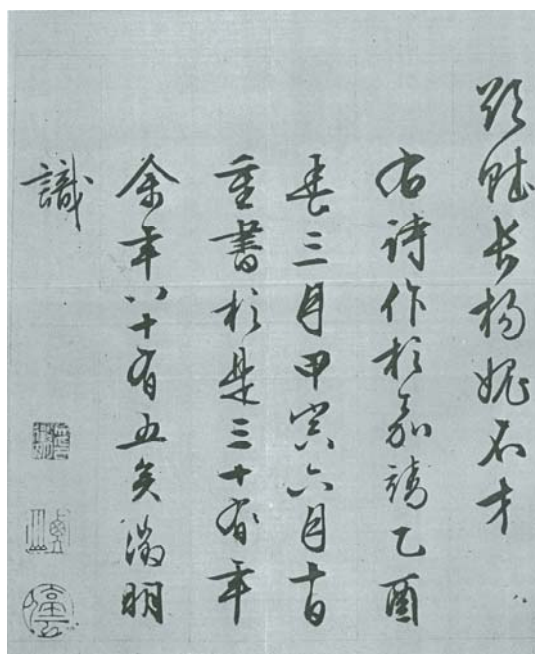


圖 4：文徵明，〈西苑詩〉卷末題款，嘉靖 33 年，北京故宮藏。

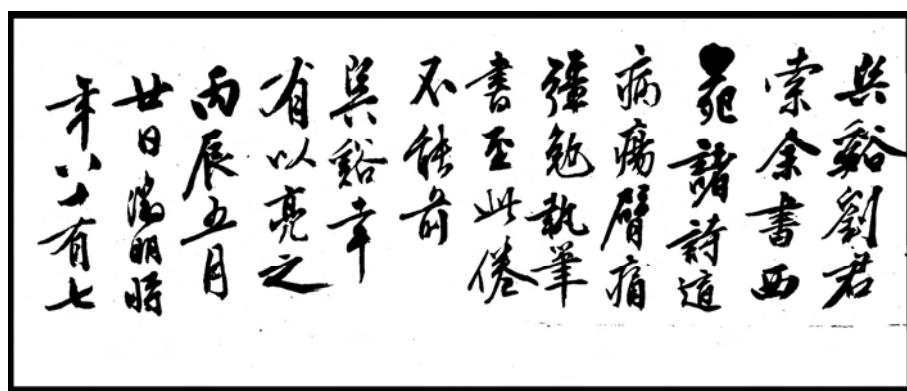


圖 5：文徵明，〈西苑詩〉卷末題款，嘉靖 35 年，遼寧博物館藏。

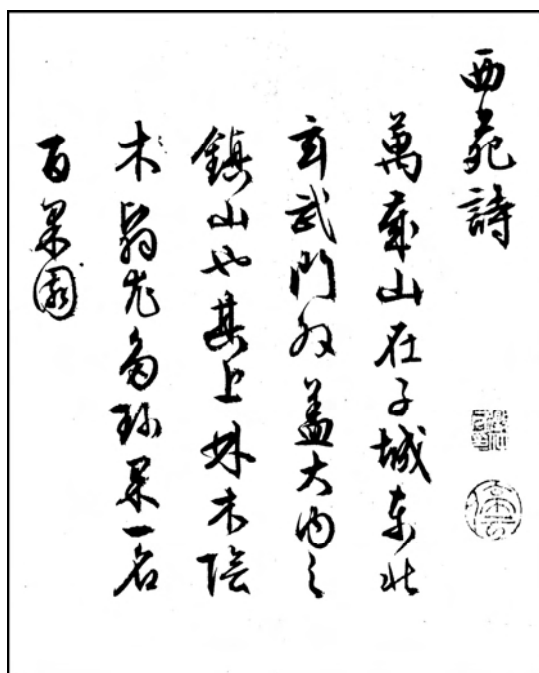


圖 6：文徵明，〈西苑詩·萬歲山〉詩序，嘉靖 37 年，抱潤軒藏。

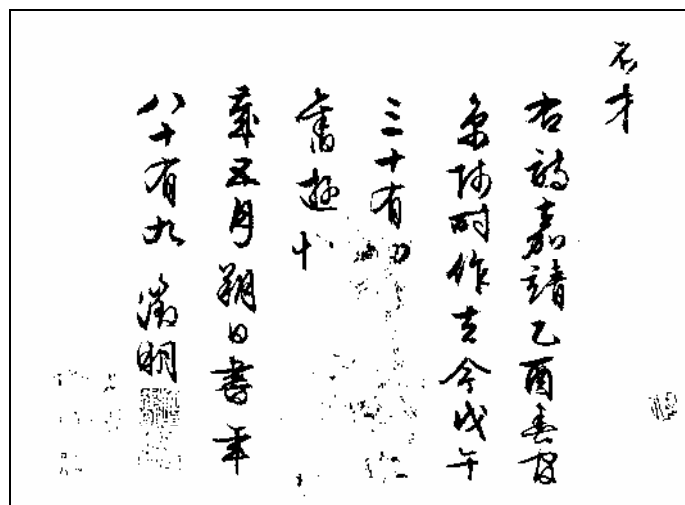


圖 7：文徵明，〈西苑詩〉卷末題款，嘉靖 37 年，抱潤軒藏。

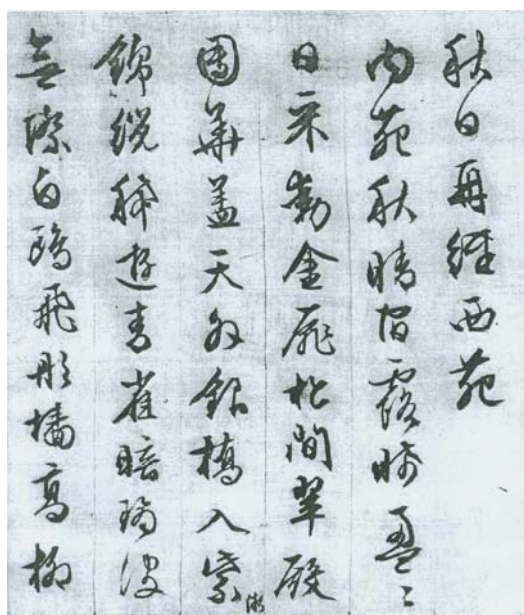


圖 8：文徵明，〈秋日再經西苑〉，嘉靖 37 年，臺北故宮藏。

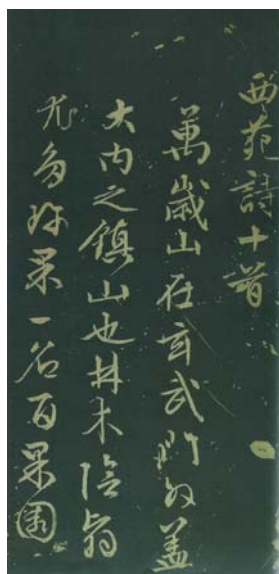


圖 9：文徵明，〈西苑詩·萬歲山〉詩序，停雲館帖。

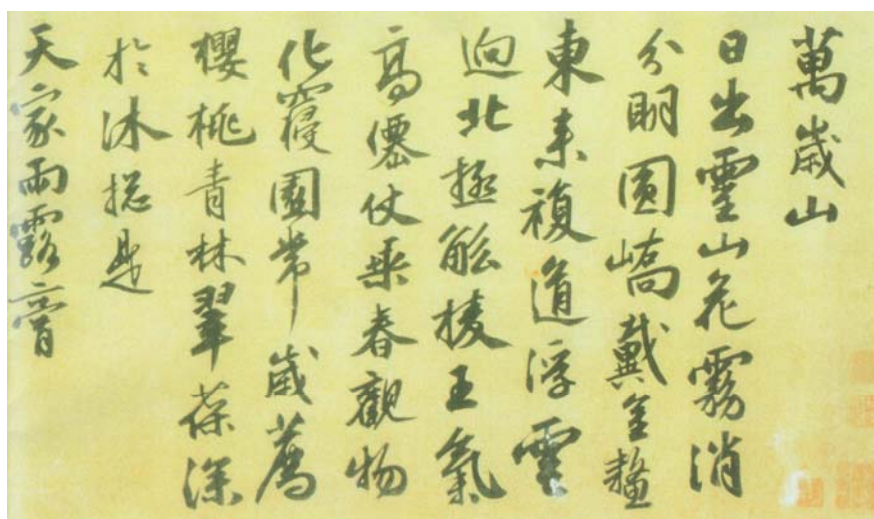


圖 10：文徵明，〈西苑詩·萬歲山〉，朵雲軒藏。

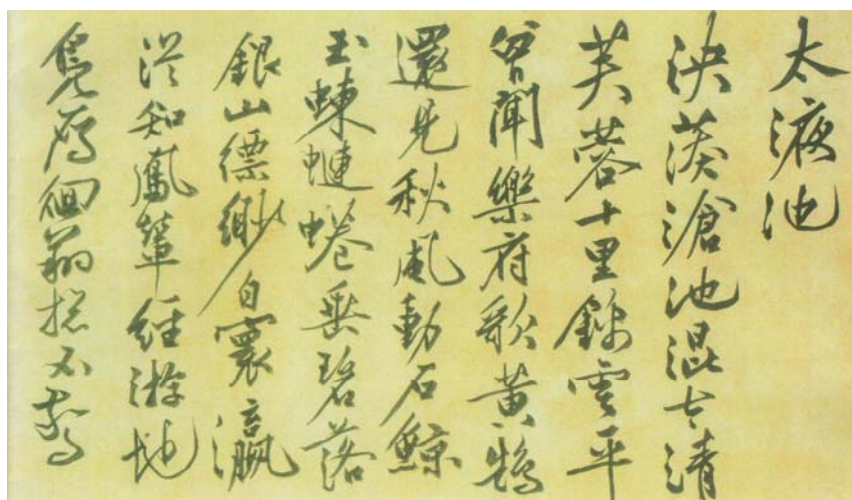


圖 11：文徵明，〈西苑詩·太液池〉，朵雲軒藏。

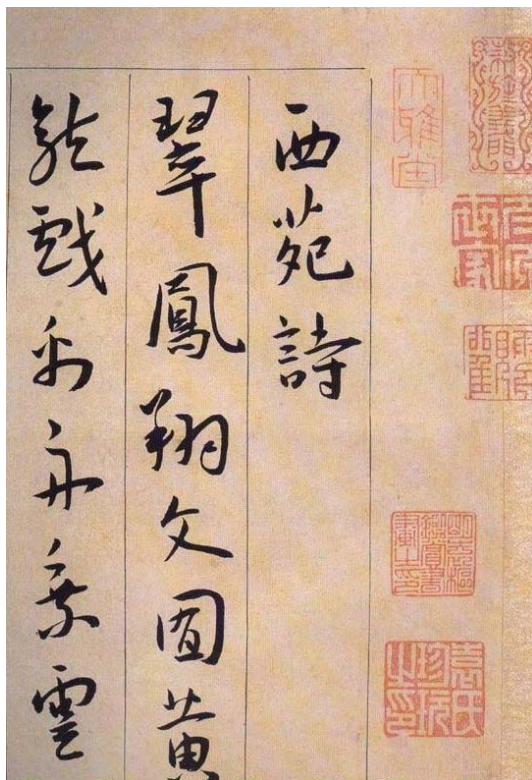


圖 12：王寵，〈西苑詩〉，嘉靖 9 年（1530），天津博物館藏。

Memorable Recollection: The Significance of Wen Zheng-ming's Xi-yuan Poem and Calligraphy

Chi-Yuan Lien

Abstract

Wen Zheng-ming (1470-1559) was the famous literatus and artist in Suzhou Ming dynasty. The Xi-yuan poem and calligraphy were special value in Wen's all poetry, calligraphy and paintings. In Wen's later years, he constantly repeated writing the Xi-yuan poem with calligraphy and seemed to express the unique emotion and recollection. According to the existing calligraphy, Wen was writing continuously the Xi-yuan poem six times at least. Even there were seventeen works in the bibliographic record.

This article attempts to comprehend Wen's mind, emotion, and creative behavior, special when he stayed in Beijing to be an official during Jia-jing reign. The experience of an official to Wen was much conflict and contradiction. However the special memorable recollection became the concerned and confused problem in his later years.

Keywords: Wen Zheng-ming, Xi-yuan poem, calligraphy, Ming dynasty, Jia-jing reign

臺灣小麥故鄉的 社區營造策略、困境與解決策略之研究

余昕晏¹

王雅慧²

林坤誼³

摘 要

近年來政府積極推動地方文化創意產業，以促進地方經濟再生與文化保存延續，其中，社區營造策略便是影響社區型文化創意產業成敗的關鍵因素。社區營造講求由下而上、居民自主、主動參與的過程，而透過此一過程也能夠協助推展在地文化特色與提升產業活力。本研究以台中縣大雅地區為個案，著重在探究其社區營造的策略，並分析其所遭遇的困境與尋求可行之解決策略。依據資料分析的結果，本研究主要獲得以下結論：(1)臺灣小麥故鄉的社區營造策略包含有整合、行銷、育才等三種策略模式；(2)臺灣小麥故鄉推動社區營造所遭遇的困境包含有小麥耕種面積減少、傳統產業研發行銷及技藝培訓發展不均、完整地域性銷售產業鏈尚待建立、以及政府主管機關難以認同等瓶頸；(3)針對前述困境，未來若能均衡各項傳統產業推廣，結盟發展具深度人文、生態教育之套裝活動，並加強改善與不同權利關係者間之溝通，使之對於社區文化活動產生共識，必可達成永續經營的目標。

關鍵字：小麥、小麥文化、社區營造、社區營造策略

1. 國立台北藝術大學藝術與人文教育研究所助理教授

2. 弘光科技大學文化事業發展系學生

3. 國立台灣師範大學科技應用與人力資源發展學系助理教授

壹、緒論

一、背景與動機

近幾年來，文化創意產業這個名詞如同雨後春筍般，不斷地在日常生活中被看見，許多大專校院紛紛成立文化創意產業相關系所、許多企業也不斷地以文化創意產業為口號，期盼能夠順應此一潮流，創造另一個可能的經濟奇蹟。文化創意產業是一個講究人力開發與投入，且具有高附加價值的新興產業，自英國於1998年發表有關創意產業對英國的經濟貢獻開始，世界各國便開始陸續提出以文化為主的產業政策，台灣更於今年通過文化創意產業發展法，以因應知識經濟時代的來臨。

一般而言，文化創意產業可以區分為以傳播媒體、設計產業等相關，具有大量生產、傳播特質的「通用型文化創意產業」，以及與地方傳統、在地生活息息相關的「社區型文化創意產業」（張露心，2007；行政院文化建設委員會，2004）。當論及有關社區型文化產業時，如何妥善運用「社區營造」策略以進行社會改造運動，便是影響社區型文化創意產業成敗的關鍵因素。社區營造可追溯回1994年，當時在政府與民間的協力合作下大力推行此一運動，期能藉此喚醒落寞多時的地方產業。然而，當行政院在2002年提出的「挑戰2008：國家重點發展計畫」時，除了明確地將文化創意產業列入國家發展計畫中，更配合該計畫發展出「新故鄉社區營造計畫」（行政院文化建設委員會，2004；行政院，2005）。因此，社區營造策略是影響社區型文化創意產業成敗的關鍵因素。

當政府於1994年推動社區營造時，「產業文化化」與「文化產業化」的口號已成為從事社區營造的主要目標，而近年來政府所推動的「一鄉一特色」的口號，更是促使全台319鄉鎮皆應從事社區營造的願景，亦即，若各鄉鎮地區能夠妥善運用其特有的空間環境、地方產業與文化傳統等資源，並善用創意的概念加以包裝、行銷，相信便可形成各鄉鎮獨特的地方魅力，進而形成不同的特色文化，且重新帶動地方的經濟發展。

台中縣大雅鄉在生活圈之劃分上屬臺中地方生活圈，小麥田種植面積達六十餘公頃，佔全省種植面積九成，素有「台灣小麥故鄉」的稱號。且其當地的台中縣彩陶文化協會配合政府的「一鄉一特色」之發展方針，妥善運用小麥產業作為基礎，大力推動以「小麥文化」為地方特色之社區營造，藉此聚集地方特色產業、自然物產、週邊環境、產業文化、藝術特質為內涵，並活用整體行銷的方式，以提振地方經濟的附加價值，使「小麥文化」成為當地產業永續發展的重要思維。因此，臺灣小麥故鄉的社區營造經驗應該值得作為臺灣其他鄉鎮的參考。

本研究旨在針對臺灣小麥故鄉進行個案研究，期能藉此瞭解臺灣小麥故鄉的社區營造策略；此外，本研究更期盼能夠深入瞭解臺灣小麥故鄉在進行社區營造過程中所遭遇的困境，並

研提具體可行的解決策略以供大雅鄉作為參考，而本研究的相關結果也可作為臺灣其他鄉鎮在推動社區營造時的重要參考依據。

二、研究目的

依據前述研究背景與動機，透過社區營造策略以協助推動社區型文化創意產業是十分重要的趨勢，而如何善用社區民眾力量以營造社區生命共同體的理念價值，便是值得深入探究的重點。本研究主要針對臺灣小麥故鄉進行個案研究，藉此建構出臺灣小麥故鄉的社區營造策略，以及在進行社區營造過程中的可能困境與可行的解決策略。具體而言，本研究的研究目的可列述如下：

1. 探究臺灣小麥故鄉的社區營造策略。
2. 分析臺灣小麥故鄉的社區營造困境。
3. 研提臺灣小麥故鄉的社區營造困境之解決策略。

貳、文獻探討

一、社區營造與體驗經濟的發展

（一）社區營造發展沿革

台灣社區議題的興起是來自於政府倡議，自 1960 年代台灣開始納入世界經濟體系之後，地方傳統文化面臨西方的挑戰和流逝的危機。受到聯合國與參與該運動的各國政府所組成的國際社區發展俱樂部之影響，將當時原先所實施的「基層民生建設工作」與「國民義務勞動工作」合併改稱為「社區發展工作」，此可視為台灣推行社區發展運動之開始，而後藉著「生命共同體」概念的宣揚，積極展示重建國家認同的企圖，使民眾參與成為國家用以達成特定發展政策的工具（徐震，1982；黃麗玲，1995；謝慶達，1995）。

台灣政府在 1990 年代所提出的「社區總體營造政策」，企圖藉由文化藝術的角度切入，凝聚社區意識，改善社區生活環境，建立社區文化特色，使社區發展的主軸與概念有更多元化的思考（黃肇新、蔡淑芳、劉曉梅，1999；王麗容，1999），而台灣地方特色文化產業發展便是起始於此，期望透過社區意識的重建，培養國人的共同體意識。在 2002 年至 2007 年期間，文建會又推動「挑戰 2008：國家發展重點計畫」，推出了以結合特有的文化傳統、空間環境與地方產業，發展地方魅力為主軸的「新故鄉社區營造計畫」。行政院亦鑒於健全社區為台灣社會安定的力量，為宣示政府推動社區發展之決心，於 2005 年提出「台灣健康社區六星計畫」，

以產業發展、社福醫療、社區治安、人文教育、環境景觀、環保生態等六大面向作為社區評量指標（行政院，2005）。

社區營造的工作本質在於營造一個新社會、新文化，更是一個「造人」的運動。隨著全球化與自由化的發展、社會意識的轉型，地方文化的重要性漸被凸顯出來，因此自 1990 年代起，落實本土化與地方文化的政策與策略開始帶領台灣邁入地方文化的發展（陳其南，1995；文建會 CASE 網路學院，2003）。地區推動社區營造是爲了振興區域，同時爲促進社區健全多元發展，運用靈活的回饋機制，將效益面擴散到經濟體系之外的公共領域，針對社區所提出之發展目標及配套需求，整合政府目前相關部會既有計畫資源，分期分階段予以輔導，協助發展以生活、生態、生產、生命爲核心價值的社區營造，其運作方針值得支持與推廣。

（二）體驗經濟思潮之興起

台灣在進入 1990 年代後，受到經濟全球化、文化全球化的影響，傳統產業面臨全球均質化的趨勢，造成國內大量製造產業的外移及失業人口的增加，引發了一連串經濟和社會改變，不論是產業結構、消費模式都進入了新的時代。自 1999 年開始，知識替代了勞動力、資本、與土地等傳統資本主義的生產要素，也開啓了知識經濟時代的大門（張依文，2004；廖培閔，2007）。因應傳統產業轉型的需要，創意生活產業發展出不同於以傳統生產爲導向的新方向，強調一種以生活創意結合美感的情境，期待藉由顧客的參與，創造出體驗的價值。由 Pine 及 Gilmore（1998）所提出的概念中，更直接指出了新經濟體系下的一個重要內涵就是「體驗經濟」（林昌翰，2007；張雯晴，2008）。

隨著傳統製造業轉型爲服務業，以及經濟、文化事物的全球化趨勢，顧客消費模式也產生了極大的改變。經濟發展不再只是依靠產品、服務、與體驗，生產者、銷售者、與消費者的互動關係舞台變得更爲重要（廖培閔，2007）。自 2000 年開始，在全球化的加劇下，台灣的服務經濟型態就面臨了體驗經濟的出現。隨著台灣經濟社會的轉型，政府開始有推動文化創意產業的政策，並將其列爲國家發展重點計畫之一，後工業轉型後服務經濟的出現、個人主義式的消費都代表了台灣經濟社會和過去的不同。全球化的過程爲地方帶來新的壓力，也爲地方帶來新的成長空間，而強調以地方化特色的地方文化產業，便成了最具潛力的主力產業（張依文，2004；吳樹南，2006）。

體驗經濟時代的到來，意味著企業開始販售以體驗爲主的產品，而體驗產品訴求的重點在於故事（張耀文，2009）。生產者開始嘗試爲消費活動與消費經驗作連結，並希望此連結能成爲顧客永久回憶的一部分，以提高生產者產品與服務的附加價值。消費者較著重於知識生活化

的創作體驗及親子間的互動關係，也越來越重視「文化」或「創意」所帶來獨特性的感受，以及產品、場所、服務與活動等商品要素的整合所帶來的體驗價值（張依文，2004；林昌翰，2007）。

（三）地方產業的體驗行銷

有關於「體驗行銷」或「體驗經濟」的研究越來越受重視，未來的經濟趨勢，除了科技、創新當家之外，在消費者主權的時代中，如果供需雙方想要達到皆大歡喜的雙贏局面，除了科技與創新之外，供給者如何巧妙的迎合或誘發潛藏在消費者內心最根本的需求，也就是對美的渴望，才是最大的商機所在。在產品設計的過程中，融合體驗資源，可設計出遊客喜愛之客製化產品、服務與體驗活動項目。積極培養與合作夥伴緊密的互動關係使彼此達到互利的合作模式，並運用體驗的觀點透過經營模式追求更高的獲利，以策略體驗模組與體驗媒介來增加收益與知名度（高曰萍，2004；許沛嵐，2008）。

社區傳統產業在面對經濟環境變遷和全球化壓力下，為了突破經營困境，重建競爭優勢，經常透過產業節慶文化活動和媒體行銷的運用，重新檢視人與社區自然、生產、景觀、文化等資源，重新予以連結、建構（吳樹南，2006）。面對當前服務經濟、體驗經濟的社會型態，傳統生活產業的文化加值、創意加值可以成為其轉型的立基點，尤其傳統生活產業具有的歷史性、在地特性，對於面對全球化影響的台灣亦可以成為在地認同建構之媒介（張依文，2004）。透過符號化形象的視覺創意與設計及美學體驗、教育體驗、生活體驗、學習體驗等現代體驗行銷策略，將可為產業轉型與深化找到競爭利基。

值得注意的是，體驗行銷是在體驗消費文化趨勢的衝擊下，出現以感受美學為主體的行銷活動形式；而「文化」是體驗行銷的核心，所以，體驗行銷的核心觀念是為顧客創造感官(sense)、情感(feel)、思考(think)、行動(act)、關聯(related)等不同的體驗形式（吳樹南，2006）。因此，傳統產業在面臨轉型時，經營者必須提供符合當地文化故事性的產品，並著重於獨特性商品的整合；設計客製化的活動時，應著重於文化的原創性，更應提供可聯繫消費者親子情感的娛樂性學習活動。因為，愈是懷舊的、特殊的、有歷史情感的地方產業，愈容易成為消費的主體，形塑新的創意經濟價值（吳樹南，2006；林昌翰，2007）。

二、大雅鄉特色文化之形成與運作

（一）小麥生長地理環境

影響一個國家或地區農作物生產最直接與重要的是自然因素中的氣候。以台灣農業區域分佈來看，大台中盆地是稻作與雜作的主要農業區。其中，又以台中縣全縣氣候溫和、土壤肥沃，雨量、日照充足，除高山地區冬季會飄雪外，餘皆屬副熱帶氣候，年均溫22.2度，終年無酷暑，

亦無嚴寒，年雨量約二千公厘，降雨日數年平均133天，為台灣氣候較佳之地區，適於小麥栽種生長（吳田泉，1993；花松村，1999）。

台灣之小麥產地以台中、彰化縣兩縣為主，其栽培面積共有20,767公頃，佔小麥栽培面積90%；其生產量為39,382公噸，台中縣市及彰化縣三地的小麥生產量佔全省總產量的92%。大雅鄉因擁有得天獨厚的自然條件，以及便利的水利灌溉，自日據時代起，即成為國內生產小麥最多的鄉鎮。根據自1960年起的資料統計，大雅鄉的小麥產量更曾於1981年時達到顛峰，高佔全省產量的98%（李登輝，1980；方若彥，2002）。

小麥為北國經濟產物，但在副熱帶的台灣因大自然賜與，每年的三月在台中縣大雅鄉，也能看到黃金麥浪的北國風情。小麥是高營養價值的穀物作物，與我們的生活息息相關的。但因國內小麥的栽種成本較高無法與國際小麥價格競爭，種植面積急劇減少，小麥的主要栽培區——台中縣大雅鄉的產量雖也逐年減少，但卻仍是台灣目前主要的小麥栽種地區。

（二）大雅鄉小麥產業分析

1995 年大雅鄉農會與公賣局埔里酒廠契約生產製酒用小麥，埔里紹興酒就是以大雅鄉小麥為原料製成的產品之一，當時大雅鄉種植面積約 600 公頃；1996 年之後因小麥種植成本及政府停止契約收購不再輔導農民種植，栽培面積直線下降，至 1988 年全省小麥收穫面積僅餘 20 公頃（方若彥，2002；沈勳，2005）。另外，中部科學園區的成立也使得小麥種植面積受到影響，大雅鄉農會於 2000 年起，即另與金門縣農業試驗所策略聯盟，生產金門縣農民所需之小麥種子，以供其種植並製作成高粱酒，自此，小麥種植面積逐漸穩定，2003 年起，大雅鄉每年維持小麥種植面積約 50 餘公頃左右（李美鶯，2008；江素卿，2007）。

（三）小麥文化興起之成因

大雅鄉小麥文化之興起，始於當地陶藝創作者對於地方認同的推動。所謂「地方認同」是指從個人經驗中體會環境與活動，經由情感轉換成記憶，在將對於地方的認同內化至自我認同中，始之成為自我經驗的一部分（Claval, 1998；夏鑄九，2007）。當地陶藝創作者因著對於家鄉土地的濃厚情感，不忍見地方發展逐年落寞及居民對於社區情感的疏離，有感於社區營造之於當地居民的重要性後，就積極地投入社區的文化活動，更進一步號召了一群有志人士，於 2002 年成立「台中縣彩陶文化協會」，共同為推廣社區營造而努力。

近幾年政府大力推動以地方特色文化推行社區營造之政策，協會為配合「一鄉一特色」的施行方針，成員們無不集思廣益，以大雅鄉特有物景為發想，諸如「潭雅神鐵馬道」、「清泉崗空軍基地」、「紅薏仁」、「紅土」等，從古蹟、農作物、信仰風俗、產業中找到社區共同

議題，企圖由當中尋找出屬於大雅地區的獨有特色，加以發揚光大，在協會成員們的腦力激盪與不斷討論之下，終於達成了以「小麥」產業做為地方特色的首選。

台中縣彩陶文化協會為確保當地小麥產業之延續，特協助大雅農會與金門農試所簽訂合約，每年固定將小麥外銷至金門作高粱原料，保障了當地一級產業之經營。同時協助當地店家，共同開發特色小麥加工品，諸如雅麥香傳生活館生產之小麥養生麵線，富園洋菓子所開發之小麥糕點等，另有趙家窯運用麥桿灰為材料，融入當地之紅土作為咖啡紅的底釉，作為陶藝作品之材質，以及虹的主張運用小麥胚芽油所製作之手工麥皂。除了加工產品之外，協會也運用小麥的意象，巧妙的利用大雅鄉的文化特色，融入產品中，協助當地各項傳統產業，開發生產其他相關生活用品及工藝品，並推廣小麥文化體驗產品與小麥特色禮盒，例如：朱慶春香舖的薰香麥陶組、趙家窯的把麥(脈)壺禮盒等，更創造出了屬於大雅鄉特有的「小麥文化節」以凝聚居民情感。在協會的努力協助下，小麥產業充分地結合大雅鄉人文與自然景觀資源，創造出具社區代表性的商品與禮品，且由一級產業向上提升至三級產業之列，並引發居民的認同，進而推動社區營造，各商家也在與社區的互動之中得到新的創作來源與實質的經營收益（趙家窯，2006；趙家窯，2007；台中縣彩陶文化協會，2009）。

地方文化資源有助於經濟活動本質，同時是提升居民居住品質的要素，相對地，經濟活動的發展更有助於吸引創意人才，協助地方文化薈萃與創新（Myerscough, 1988；Florida, 2002）。協會集結社區資源與力量，使居民透過參與活動凝聚共同體意識，並藉由「小麥文化節」活動的文化行銷方式，全面性協力動員推動大雅小麥文化創意休閒產業，以推動「生活陶運動」為己任，並以「促進大雅地方發展、活絡地方經濟」為主要目標（台中縣彩陶文化協會，2009）。

參、研究設計與實施

一、研究方法

本研究主要著重在探究臺灣小麥故鄉的社區營造策略、困境與解決策略，而為了達到此一研究目的，本研究主要採用個案研究法以進行此一研究。在本研究的過程中，研究者除了針對臺灣小麥故鄉的社區營造進行相關文獻資料的蒐集之外，更透過深度訪談的方式以瞭解小麥文化如何與大雅鄉的地方特性進行結合，進而建構出具有群聚關係的相關產業。

二、研究流程

本研究的執行過程主要可分為以下幾個重要的階段：(1)文獻探討階段：研究者為了對於臺灣小麥故鄉的緣起、歷史背景、以及其從事社區營造的過程有深入的瞭解，故在本研究的初始階段，便針對相關文獻進行廣泛的蒐集，期能藉此作為從事本研究的主要理論依據；(2)深度訪

談階段：研究者在針對相關資料進行分析與探討後，便挑選推動臺灣小麥故鄉貢獻最多的專家進行深度訪談，其實施時間與地點為民國 98 年 12 月 25 日假台中縣彩陶文化協會的辦公室舉行，且為了更深入瞭解以小麥為主軸的創意產業的產值，亦於民國 99 年 9 月 23 日至 26 日期間，採用電話訪談的方式訪問與小麥產業文化推動相關之地方機構代表人士，藉此釐清研究者文獻探討階段中所產生的困惑與迷思；(3)資料分析階段：針對前述文獻探討與深度訪談所獲得的質性資料，研究者便依據 Patton (1990) 所提的質性資料分析程序進行資料分析，並藉此逐步建構出臺灣小麥故鄉的社區營造策略、困境與解決策略；(4)資料確認階段：針對前述資料分析階段過程中，研究者所發現資料不足或不明確之處，研究者便透過電話訪談的方式進行資料的再確認與蒐集，藉此確保本研究建構出的臺灣小麥故鄉的社區營造策略、困境與解決策略為適切的。透過前述的研究流程，研究者認為本研究所分析與歸納出的相關研究成果，應該具備有學術參考價值。

三、研究對象

當論及台中縣大雅鄉如何善用其小麥文化以形塑臺灣小麥故鄉時，主要貢獻除了當地居民的同心協力，但更重要的幕後功臣首推台中縣彩陶文化協會理事長，同時也是當地著名陶藝工作坊趙家窯的窯主。彩陶文化協會主要成立於 2002 年 4 月 2 日，其組織人數約為 60 人，而其所坐落的社區人數總計為 85,426 人，其中經常參與社區工作的人數則約有 500 人。彩陶文化協會的理事長本身為大雅之子，自小在這片土地長大，因滿懷對土地的濃厚情感，又有感於社區營造之於地方經濟發展的重要性，自 1988 年創立趙家窯起，便積極策畫推動大雅鄉社區營造，更於 2002 年成立台中縣彩陶文化協會，對於策動大雅鄉小麥文化方面不僅熟稔其先後的推動過程，且在有關社區營造方面也具備獨到的見解。在理事長的多方奔走及努力集結社區資源與力量之下，逐漸使居民透過參與活動凝聚共同體意識，並藉由節慶活動的文化行銷方式，全面性協力動員推動大雅文化創意休閒產業，以推動「生活陶運動」為己任，並以「促進大雅地方發展、活絡地方經濟」為主要目標。

除了台中縣彩陶文化協會理事長之外，由於最了解大雅鄉小麥產業興衰的地方機構莫過於大雅鄉農會，而農會各部門職掌中，與小麥產業經濟的發展與推廣最息息相關的首推大雅鄉農會推廣股。本研究訪談了任職於大雅鄉農會推廣股長達 25 年的技師，以探求小麥產業發展史中的興衰緣由，並藉此了解公部門在小麥文化活動的推廣上所扮演的角色與運作模式。同時訪談了身為大雅鄉小麥主要種植地區的員林村村長，以及前身為富康農場的雅麥香傳生活館的館長，藉由村長本身種植小麥 20 多年的歷史，與館長在地經營小麥食品產業近十年的經驗，來

了解當地小麥的產業變動與發展概況，更期望藉由二位從一開始便積極參與小麥文化推動的在地產業界人士，了解小麥文化對於大雅地區經濟發展的實際影響。

為求資料的客觀性與完整性，本研究的主要訪談對象便以理事長及三位當地產官界人士為主，受訪者皆同為策動大雅地區小麥文化之幕後推手，同時輔以相關文獻的支持，進而建構出臺灣小麥故鄉的社區營造策略、困境與解決策略。

四、研究工具

本研究的研究工具主要為半結構化的訪談問卷，而此一問卷初稿主要依據文獻探討所歸納而成，研究內容主要包含兩大主軸：(1)台中縣彩陶文化協會之成立背景與執行概況；(2)小麥文化之推動過程與其對社區之影響。但為了確保此一半結構化訪談問卷的效度，研究者亦邀請二位具備社區營造及文化創意產業專長的國立大學教授，以針對本研究所發展出的半結構化訪談問卷進行審查，透過此一程序，研究者相信本研究所訪談的相關問題應有助於達到本研究的目的。

五、資料分析

本研究的資料編碼與資料分析的處理方式主要如下：

(一) 資料編碼

在資料編碼方面，研究者主要分析的原始資料包含有文獻資料、以及針對受訪者深度訪談所獲得的逐字稿資料等。以深度訪談的資料編碼為例，本研究的資料編碼主要可以分為三個部分：(1)日期—代表獲得該資料的日期，如 2009 年 12 月 25 日則加上 20091225；(2)對象—針對本研究的訪談對象進行編號如下：台中縣彩陶文化協會理事長標示為 A，大雅鄉農會推廣股技師標示為 B，大雅鄉員林村村長標示為 C，雅麥香傳生活館館長標示為 D；(3)流水號—針對深度訪談的逐字稿，研究者逐句進行編號。因此，以 20091225A01 的編碼為例，其所代表的意涵為與理事長在 2009 年 12 月 25 日進行深度訪談時的逐字稿第一句話。

(二) 資料分析

在資料分析方面，研究者主要分析的原始資料包含有文獻資料、以及針對受訪者深度訪談所獲得的逐字稿資料等。為了能夠嚴謹的分析這些原始資料，研究者在本研究中主要採用 Patton (1990) 所建議的步驟，包含：(1)先集合所有原始資料並進行編碼；(2)組織、分類、以及編輯原始性資料，使其成為易分辨的資料檔；(3)依據研究目的透過交叉分析以獲致研究結果（林

素卿，2003）。由於第一步驟已在上述資料編碼中完成，故在此研究者將著重於組織、分類、以及編輯原始性資料，進而依據研究目的並透過交叉分析以獲致研究結果。

肆、研究結果與討論

一、小麥文化發展之策略

（一）整合策略模式：以文化深耕為核心，跨界整合資源

社區發展是由一群生活於同一地理區域的人，產生自發性社會行動的過程，目的在於改善其經濟、社會、文化地位與生活環境（陶蕃瀛，1992）。台中縣彩陶文化協會的成立，便是由地方工藝家基於對家鄉的情感，以振興在地產業為目標而產生，協會不僅配合政府所提出之計劃來推動大雅鄉社區營造，更有感於大雅鄉農業發展逐年沒落，為確保當地小麥產業之延續，特協助大雅農會與金門農試所簽訂合約，每年固定將 18 萬公斤的小麥外銷至金門作高粱原料，直至目前為止，大雅鄉每年約莫生產 19-24 萬公斤的小麥，年產值高達 800 萬新台幣，不僅保障了當地產業之經營，同時保有了大雅鄉的小麥文化精神之永續。

小麥產業在民國80年的時候就開始出現很大的種植危機，進口的比較便宜啊！本土的成本高就沒人要買，沒人買哪有人想種？那幾年休耕的土地一堆，是從民國89年農會跟金門合作契約之後，才開始有固定的產量。(20100924B19)

社區營造之推廣在於以日久生情的在地情感激起地方人士共鳴，從對地方的情感與在地產業的認同產生振興地方之理念，再運用一套含有符號與意義的文化系統，加強居民的社區意識，凝聚其參與意願，及加強其參與程度（李亦園，1986；陳怡如，2000）。台中縣彩陶文化協會在彙整地方文化和社區營造的活動過程中相當具備社區整合的影響力，積極培養居民對社區文化的發起意識及草根連結，凝聚社區成員共同的需要和理想形成共識，包含整個麥鄉之產業、民俗、旅遊、工藝、美食、古蹟、農特產等，結合力量互助合作，以達成共同目標，展現社區動員與凝聚力之強度，為地方文化產業成功推展的重要基礎。

找到文化核心之後再來就是要說服，說服其他人也以這個核心來運作，因此溝通很重要，要讓大家相信你的方向是對的，讓他們也要跟你一起動，這樣整個社區才有辦法發展起來。(20091225A38)

在協會推行社造初期，靠著理事長大力奔走，匯集眾多熱心鄉土文化之人士，且地方產業參與者眾，諸如：趙家窯、朱慶春香舖、金佶布飾、富林園洋果子、虹的主張手工皂…等傳統產業紛紛響應，在大雅鄉官方導覽手冊上已出現「大雅鄉小麥文化圈」之觀光地圖。再經由地

方各產業與小麥做相關連結的整合，發展出相關產品，如：童玩協會之麥桿娃娃、富園洋菓子之小麥糕點、雅麥香傳生活館之小麥加工食品、虹的主張運用小麥胚芽油所製作之手工麥皂，和金佶布業所製作之用於驅趕食麥穗鳥類的鯉魚瓢…等。

剛開始在推動是真的很辛苦啦！我們本來就是做麵粉類食品的，所以連結性就很高，其他的(產業)就要一直溝通，還要幫忙想辦法，可是大家都有心要為地方好比較重要，這樣就可以做了。(20100925D41)

麥鄉文化雛型成型後，其他社團、商家及企業，諸如：台中縣麥之鄉產業發展協會、台中縣紳士協會、大雅文化學會、大雅鄉農會、台中縣鄉土童玩協會、綠點高新科技(股)公司…等，也陸續有意提供資源贊助，使大雅鄉居民在文化活動的推動中產生共識，小麥文化遂成為大雅地方居民共同努力之方向，而大雅鄉的小麥文化，也由協會為起點，逐漸擴散、遍及鄉內 15 村，成為大雅社區的共同文化信仰。由此顯示，在地居民之地方認同、社區參與及居民態度與文化創意產業推動成正向關係，而高度動員能力及參與度亦是推動社區發展之重要利基（鍾政偉、賀力行、謝宜伶、陳桓敦，2007）。

一開始大家本來都會覺得說辦活動怎麼能賺錢？可是這幾年我們成績有做出來，大家覺得我們大雅有在進步，經濟也有改善，就慢慢會肯定這種用文化行銷的方式，現在每年(活動)大家參與度都很高，所有的村幾乎都有動起來。(20100925C22)

文化是一個歷史性的生活團體，是其成員共同成長發展，表現創造力的歷程與結果；是包含終極信仰、觀念、規範、表現和行動系統的整體，它可使居民提高參與地方活動的意願，進而產生協同推動當地產業發展之態度（唐學斌、1972；林振春，1995）。台中縣彩陶文化協會成功運用此一系統，透過不斷溝通與創新整合，將地方各產業與小麥做相關連結，將小麥文化融入大雅社區之風俗民情中，與衣、食、住、行等物質生活，人際、交往等社會生活及美學、藝術等精神生活，皆與其統合一貫而不至相互矛盾，徹底落實「小麥文化」於大雅鄉居民之日常生活中。

（二）行銷策略模式：以傳產研發為基礎，創新行銷手法

早期台灣的傳統工藝肩負經濟使命，但工業化的腳步邁開後便逐漸褪下光環，一直到以社區總體營造為名的運動開始，才又喚起沉睡已久的地方產業。地方產業活動有繁榮地方、催化公共設施建設、促進產業升級自信與共識、吸引遊客擴大商機、農產商品化及多元利用、餐飲創新、提供學習、跟進及創新之示範作用等功能，而一般產業振興方式，不外乎發揚傳統技

藝、開拓產品通路與建立行銷網路為主，以朝向商品化、觀光化的三級服務業發展（林秋雄，1998；蘇俊銘，2008）。

由此可見，傳統產業除了可以讓人感受到在地民情的風俗與感性，更可作為地方文化之提案與傳遞地方生活之文化，成為地方的特色，豐富居民的生活文化品質。其中，地方工藝產業的振興及推廣更被視為建立地方特色與重現地方生機的重要指標，被視為反映地方生活、特色與藝術的文化資源，雖說地域獨特性為當地文化之同質與區域文化之異質所形成，但地方產業不僅是產業本身，更是地方文化之代表，因此營造出其「特色」，方能使其具有區別性及競爭力（宮崎清，2001；黃世輝，2001；陳碧琳，2004）。台中縣彩陶文化協會亦運用此概念，與趙家窯配合，運用大雅鄉之紅土結合小麥之灰釉製成陶器，再銘刻上麥穗圖騰，連結地方特色、創造話題，提升產品知名度與銷售，再利用小麥及陶藝配合大雅鄉當地各項傳統產業，生產其他相關生活用品及工藝品，開發出如：「麥香皂餅」、「鯉魚旗」、「麥薰香陶組」、「把麥壺」等多項特色商品。

用小麥做創造元素開發新產品，已經成為大雅鄉的一個循環關聯的產業。除了利用小麥食品加工，製作麵食、餅乾、麵包、酒等產品，我們更進一步將小麥圖像、意象融入日常生活中，與當地其它產業者共同推動小麥文化節，並協力開發特色產品，如與有機農場之養生麵禮盒，連結創造與消費活動共創商機，使大雅地方之產業與生活工藝緊密的結合，創造循環不息之特色文化。(20091225A63)

台灣的地方特色產業，置身於體驗地方文化的經濟時代，民眾要消費的不再只是具有實體的物品，而是希望享受一種具有象徵意義的價值，這也是地方文化不可被取代的寶貴資源（約瑟夫·派恩、詹姆斯·吉爾摩，2008；陳碧琳，2004）。台中縣彩陶文化協會沿襲此模式，首先協助趙家窯，以社區生活工藝的角度切入麥鄉，以在地的素材融入陶藝創作中，將創作品與社區特色小麥相結合，成功的開發台灣經典窯燒系列，打響「大雅麥鄉」的知名度。並積極參與優良工藝品、經典窯燒等計劃，藉國家認證為產品背書獲取經費補助、增加媒體曝光，進而推行至歷史博物館、機場、文化中心等販售通路，以多元文化推廣之方式，運用媒體報導、網站經營、特色展演、通路推廣等多元網路行銷，成功打響「麥出雅器」的稱號，推動文化產業。更於 2006 年在加拿大溫哥華所舉辦的台灣文化節中，展現台灣當代工藝生活化之創作風格及創意產業之生命力，藉由國際文化推廣，串連整體產業文化，提升工藝生活品質，打造特有品味與生活美學之環境。以往趙家窯僅以製造、販售陶藝品為其主要營收，自從開始發展社區生活工藝，開放陶藝體驗課程之後，目前每年到訪趙家窯的遊客人數超過 2 萬人，單單計算遊客

入園體驗 DIY 的費用，年收入粗估近 300 萬元，結合小麥文化的商品銷售收入更是大幅持續成長中。

台中縣彩陶文化協會除了以異業結盟的方式，推展社區生活工藝，將社區中具有發產潛力的獨特陶器工藝產業及在地小麥產業注入文化內涵，透過不斷研發、設計、創造，提升產業的價值，落實社區總體營造中「文化產業化，產業文化化」之理念，使之成為增加地方社區收入的資源。協會同時協助大雅社區發展出「麥田文化圈」觀光路線圖，成功帶動當地之觀光發展，使許多傳統產業因為創新之行銷包裝，重新聚集人氣，更令傳統技藝有了發揚之管道。以大雅鄉農會為例，除了每年固定銷售小麥至金門的 800 萬收入之外，近二年開發了五穀奶、麥香餅…等相關產品進行銷售，平均每年約可再增加 100 萬元的收入；另外，雅麥香傳生活館與當地農民合作契作，強調台灣食材的運用，除了研發養生麵線、麥香蛋捲…等麵粉類的休閒及養生食品外，又以小麥殼纖維製作手工紙，創新伴手禮盒的設計與運用，並增加行銷管道，在「小麥文化節」當中積極爭取曝光率，更與外貿協會合作進行地產外銷，平均每月都有百萬元以上的收入，目前年產值預估上千萬元。

之前經營富康農場的時候，我們跟農民契作的土地大概有3-5公頃，後來成立雅麥香傳生活館，開始運用在地素材研發新的加工食品，因為銷路變好了，這幾年契作面積已經增加到10多公頃了。這二年我們主要著重在外銷市場的開發和銷售，現在的營業額和以前相比，成長了至少有一倍以上。(20100924D34)

除了工藝與觀光發展，文化慶典也是連結社群與創造地方制度能力之重要機制。文化慶典活動可轉化為塑造社區意象之工具，成為吸引文化觀光之標的，以及連結社群的重要媒介，同時具有衍生經濟效益、振興地方經濟之功能，各地方政府紛紛藉由舉辦文化慶典活動，以創造更優質的生活品質（Myerscough, 1988；Ouinn, 2005）。由台中縣彩陶文化協會一手策劃，並結合大雅鄉農會所創立的「大雅小麥文化節」，配合小麥熟成時節，自 2004 年起開始於每年於三月辦理，活動為期 10 天，主要目的為傳達社區風土文化，引起社會大眾對小麥產業的高度重視，至今儼然已成為推動小麥與大雅鄉文化相結合的推手。為此活動衍生出各項創新小麥相關製品，一直是大雅居民們的努力目標，居民們希望藉此活動的推動，讓更多的人都能夠了解小麥，一同到大雅一嚐小麥飄香的美味，更盼望藉由小麥文化節引發參與及觀光人潮，從而激發社區居民對於地方發展與延續、保存當地獨特文化的共識。

這幾年因為辦文化節的關係，小麥開始被很多植物聯盟跟有機(食品)的團體注意到，現在大家重視養生，有很多單位都有來談合作要用我們的小麥來開發新產品，以前(小麥)一公斤頂多賣23塊，現在價格可以到28塊，以我們一年可以有20萬公斤的產量來算，最好的話可以多近

百萬的收入。(20100924C28)

地方文化之形成在於當地文化的同質性及區域文化間之異質性所形成的地區獨特性。台中縣彩陶文化協會運用大雅鄉的特色農產結合當地各項不同產業，在相異的產業別中創造出共有之文化特色，另以多元文化推廣之行銷方式，成功推動小麥文化產業，強化當地產業之文化特色，更加深一般大眾對於大雅鄉之特色印象，使地方產業不僅是產業的本身、文化的代表，也是地方個性的具體表徵，更是建立地方自信心的要素相符，亦營造出大雅鄉之地方特色，使小麥文化有別於其他鄉鎮，因此產生優勢競爭力（郭百修，2000；羅建怡，2005；林政逸、辛晚教，2009）。

（三）育才策略模式：以社區經營為主軸，推行育才計畫

居民對於地方的認同感、歸屬感、社區活動參與頻率、社區資源認知等，都會有不同的態度變化，而不論是正面或負面的態度，都會影響當地推廣社區營造的成果（鍾政偉等人，2007）。大雅鄉社區人口數為 85,426 人，投入社區工作之人數約 500 人，目前台中縣彩陶文化協會的會員有 60 人，成員多為專業陶藝工作者及工藝研習培訓學員，其中，幹部均必須為陶藝專業人士，另有 70 人的志工支援團隊，及無給薪之專職人員，成員來自各行各業，主要為當地的商家業者，以及對於推動社區發展滿懷理想與熱情之鄉內居民，協會組織架構如圖 3。（台中縣彩陶文化協會，2009）。

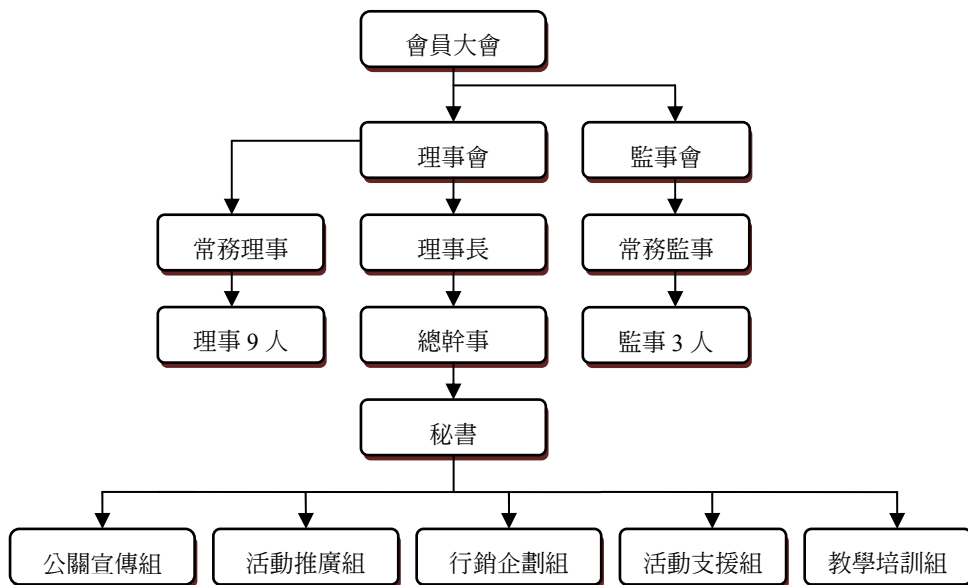


圖 1：臺中縣彩陶文化協會組織架構圖（臺中縣彩陶文化協會，2009）

協會會員主要業務運作項目包含四個項目：(1)擔任資源整合平台，從事社區發展及文化產業推動振興計劃；(2)負責承辦年度大雅小麥文化節活動，藉活動宣傳促銷之效，促成小麥及週邊相關產業發展，增加鄉民收益；(3)創新開發小麥圖紋系列之陶瓷工藝商品，並於國際藝術交流展宣傳推廣；(4)培訓社區人員之工藝設計能力，建立特色文化產業品牌，創造產業產值，營造地方商機及增加在地化之就業機會。協會並會於每年定期舉辦兩次會員大會，以討論年度執行計劃及政府計劃案，平時亦依據社區需求，不定期召開臨時會，以討論各項文化推廣活動的執行與相關事宜。

早期協會會員招募為開放式，只要有興趣的民眾都能加入，但是，我們體認到專業人才培訓對於社區永續發展的重要性，自2006年起改為一年只招收15位成員，成員除了必須對陶藝具有熱情以及參與社區服務的熱忱之外，另需接受專業的教學課程培訓，完成培訓後始能入會。藉由嚴謹的培育模式，更能栽培出能有效協助推動社區營造的人力。(20091225A49)

大雅鄉經由地域空間環境的塑造，衍生出其自發性、具有「地理依存性」(Geography Dependency)的小麥文化產業(楊敏芝，2002)。經由訪談整理發現，相較於政府在2005年提出的「台灣健康社區六星計劃」內容中社區改造運動的六種面向，除了與台中縣彩陶文化協會的專業範疇差異較大，且協會成員較無法協助推行的「社區治安」外，大雅鄉的社區營造發展層面中早已涵蓋了「產業發展」、「人文教育」、「環境景觀」、「環保生態」及「社福服務」五大面向，各面向相關執行項目經本研究整理如下：

表 1：小麥文化產業發展面向

面向	項目
產業發展	創新傳統產業經營
	落實社區微型產業
	小麥文化節
人文教育	推動「圓夢計畫」
	培育文化產業發展人才
	傳承傳統文化技藝
環保生態	小麥桿回收造紙
	開創自然教學空間
	推廣大雅地區原生種
環境景觀	惠明盲校牆面造景
	大雅社區造景
社福服務	身障人士技職訓練

資料來源：研究者整理。

在人才培育方面，協會同時積極投入製陶工藝的教導，配合「圓夢計劃」教導鄉民製作專屬陶碗，不僅增加鄉內居民的學習風潮，經由社區家庭創作餐具展現不同美食風味，凝聚社區人與人的親和力，也一併落實了社區微型產業的發展。

大雅鄉每學期學童人數達一萬二千多名，協會與趙家窯合作，希望可以培訓出當地參與工藝教育的人員至少20至30名，一方面也可帶動鄉內學習及就業人數的增加。(20091225A87)

另外，爲了使小麥文化紮根社區，協會與趙家窯合作，以窯燒製作印有「大雅九景」的陶片，充分運用在社區內的公共造景中；另製作具有點字功能的陶片，讓惠明盲校的學生也能感受社區的情感與認同；協會也與大雅鄉內各國小合作，開辦自然教室，與學校老師帶領小朋友走入社區，認識大雅鄉特有原生動植物及小麥栽種概況，再以由趙家窯所製作之陶燒立體社區地圖，藉著「泥說大雅」的故事包裝，讓當地學童能更深入了解麥鄉文化。

我們要怎麼讓小朋友認識自己的家？用說故事的方式最快嘛！要把這個家的故事跟感動從小就注入小朋友的心裡，他們對這地方才会有感情、有認同。(20091225A71)

在社福服務方面，協會與趙家窯及弱勢團體合作，協助身障人士作技職訓練，由趙家窯設計具地方特色的DIY工藝材料包，讓弱勢族群得以自行製作生產，使其能夠擁有一技之長，學會照顧自己並能持續製作陶藝達到自給自足。另外，協會也利用該材料包，增加工藝體驗人口，達到傳承傳統工藝技藝之效果，在投身公益的同時亦達到「培育文化產業發展人才、傳承文化技藝」之目的。此與行政院文化建設委員會（2004）所推動之「新故鄉社區營造計畫」中，期望利用地方文化資源，引入人才與創意營造在地的社區文化，活化社區組織，強化地方軟硬體建設，鼓勵人才回流故鄉推展地方文化產業之目標相呼應。

二、小麥文化發展之困境與解決策略

（一）小麥耕種遭遇瓶頸

農村產業文化活動是一種典型的農村結合觀光產業，提供了農村社區在經濟、社會及教育等各方面永續發展的契機與基礎（吳田泉，1993）。大雅鄉因爲小麥文化節的運作，成功的將農村與觀光作結合，不僅保存地方產業特色、促進產業升級、提高居民休閒生活品質，也激起全民的愛鄉情懷、凝聚居民共識，在活動期間，增加當地餐飲、工藝品及花市盆景的銷售量，農業經濟利益也開始略爲上揚。

雖然這幾年的推廣讓我們小麥價格有比較好，可是種的人還是在慢慢減少，現在這個(種

小麥)年輕人不要做了啦！工業區一直在蓋，天氣也越來越不穩定，土地面積跟氣候都會影響產量啊！(20100926C17)

雖然台中縣彩陶文化協會已爲了確保大雅鄉小麥產業之延續做了努力，促使大雅鄉農會與金門農試所簽訂契約，保障小麥的種植情況。但是，務農人口逐年下降、休耕面積增加仍是不變的事實，如何確立小麥產業能夠永續經營，且使小麥文化得以傳承，仍是需要思考的問題。

在羅建怡（2005）與蘇俊銘（2008）的研究報告中都會相繼指出，台灣農業已朝向精緻農業導向，傳統農村也需因應現況，轉向高經濟作物及生態觀光方向發展。運用此一模式，協會如能在大雅鄉所剩不多的麥田中，協助農會引進新科技，增加麥作產量或改善麥粒品質，又或者發展高單價的有機小麥加工食品，如有機小麥胚芽油、潤膚清潔產品、健康食品等，必定可增加產值。針對休耕麥田，如果能輔導進行生態復育，保留農地做為原生動植物的復育區，再將自然生態教室向外連結，拓展到大雅鄉以外的教育機構，發展大雅社區生態之旅，甚至除了學生之外，也為教師設計研習課程，便可充分發揮人文教育、生態保育、環境保護、文化永續之功效。

（二）傳產研發行銷及技藝培訓發展不均

傳統手工藝與產業既可為生活帶來滋潤，豐富人的生活品質，讓人從中感受到作者的個性與感性，感受到人的存在與氣息，也可作為傳遞地方的生活造型文化，足以成為地方或社區建設、發展的核心，因此可成為地方的特色（宮崎清，2001）。經濟部中小企業處（2005）也因應傳統手工藝產業的發展商機與重要性，特地將手工藝品列入地方產業發展的主體，因為它不僅代表地方生活文化的特質，也代表文明的演進。

文化與產業的融合就是文化產業活動，即兼具有產業觀光的效益，帶動地方發展，要使文化工作從「消費性」行為轉化為具有「生產性」之功能，從二級產業轉換至三級產業過程中藉商業加值的過程，再度活化地方特色產業，則更需要加強相關產業技藝人員的培訓（文建會CASE 網路學院，2003）。可惜的是，目前大雅社區的人才培訓只偏重製陶工藝，其他諸如手工製香、製麵、製布…等技藝皆面臨到後繼無人的窘境。且從整個小麥文化發展策略來看，協會固然運用陶藝與小麥的結合來協助當地產業做異業結盟的發展，但是其在產品行銷及推廣方面，仍偏重陶藝商品。

大雅社區目前唯有同步訓練各標的傳產機構之人員，才能使得傳統技藝皆得以傳承，而各項產業同步成長後，再運用相同運作方式，協助傳統香鋪、糕餅業、布莊…等產業以更完整的包裝來行銷其商品，將傳統產業加入創意新思維，必能同步增加產值，走出地方產業的囚籠（張

永進，1999），發展出有特色的新天地，也才能使社區營造推廣更有效率，社區文化永續更為完整。

（三）缺乏完整地域性銷售之產業鏈

我國在經濟快速發展情況下，因產業結構的變化，許多傳統製造業逐漸褪下光環。由於地方本土意識抬頭，無論政府或是民間皆開始重新審視土生土長的這塊土地，因此展開了地方產業振興與文化帶入地方之活動（黃世輝，2001）。大雅鄉分別從產業、教育以及社區總體營造的各個面向，透過陶藝的創作、生產、教學、推廣，結合社區特有的資源，突顯社區的獨特性，以差異化的方式，試圖帶動整個社區的發展，並累積社區的文化資源。

我們這二年就都沒有在參加文化節了，老實說，國內市場有限，東西(商品)很難推(廣)，整個國內市場的銷售量才佔了我們總營業額的大概一成吧！外銷比較好做，我們現在都把重心放在外銷了。(20100923D26)

慶典活動的意義在於延續地方歷史傳統，並整合社區日常生活，活化空間的象徵意義，運用文化資源做都市再生之觸媒以成為後工業都市的文化政策之一（林政逸、辛晚教，2009）。台中縣彩陶文化協會也透過文化藝術活動，結合觀光、農產業及手工業，造就「產業」、「文化」和「觀光」三合一模式，發展出「麥田文化圈」觀光路線圖，成功帶動大雅地區之觀光發展。雖然小麥文化節已成功打響大雅小麥文化產業之知名度，與社區的關係相當密切與相依存，但由於社區內各產業的發展不均，幾年下來，形成了社區僅有在每年三月小麥文化節的 10 天期間，才會湧進人潮，而經由小麥文化節活動所產生的周邊產值，也並不如潮理想。此以第一型旅遊型態為主的觀光模式，應該因應體驗經濟的發展而有所改變（約瑟夫·派恩、詹姆斯·吉爾摩，2008；嚴長壽，2008）。

「體驗經濟」時代已經來臨，體驗行銷的概念也已廣泛運用於一般商業活動中，並融入消費者的生活，因此，產業觀光方面可注入新的體驗發展模式，包括娛樂、教育、美學、親身體驗等，擅用此模式必可創造產業發展的利基與優勢（約瑟夫·派恩、詹姆斯·吉爾摩，2008；張璠、張邵宏、朱琦文，2001；羅建怡，2005；蘇俊銘，2008）。由於目前大雅社區的旅遊型態仍以單日、走馬看花的第一級旅遊型態為主，相對遊客對於社區的感動度就無法深刻，如果大雅社區能先提升社區整體各項產業發展，創造深度生態之旅及各項傳統技藝文化體驗之旅，再與鄰近地區，如豐原、東勢、石岡、后里…等地，做住宿與旅遊的套裝結盟，再運用縣市合併後所產生的附加效應，必可將遊客的旅遊天數拉長，發展出具人文感動的大台中旅遊活動路線，將原本屬於第一級的旅遊型態，提升至屬於第二、三級之深度旅遊、無期而為的旅遊型態（嚴長壽，2008），如此更可達到社區共榮的目標。

（四）缺乏政府主管機關認同

台中縣彩陶文化協會創造出之「大雅小麥文化」無非是一項成功且完整的案例，但在整體地區社造的推動上，並沒受到當地主管機關鄉公所之認同與支持。協會推動大雅鄉社區營造的過程中，其經費來源主要來自文建會所推動之各項由民間提計劃書進行標案的社區總體營造計劃案。無論是政府提出之社區總體營造計劃或民間企業所舉行的社造企劃比賽，協會都極積極的參與，努力為大雅鄉爭取其社區營造之經費。

表 2：大雅社區營造輔導計畫補助資料

年度	中央補助單位	金額	計畫名稱
2006	文建會	600,000	麥鄉文化起飛揚
2007	文建會	800,000	麥鄉愛樂—藝展風雅
2008	文建會	450,000	麥鄉美藝—動能永續
2009	文建會	550,000	麥鄉美藝—百年薰陶
2010	文建會	450,000	麥造美藝之鄉—文創發光

資料來源：台中縣彩陶文化協會

台中縣彩陶文化協會之分工，依其專業各司其職。由理事長負責撰寫企劃案向文建會提案，使其認可後，獲得補助經費才能持續社區文化活動，而每項活動經由協會成員多次開會討論，並對活動主題及其推行方式具有共識，由社區全體動員，分工合力完成。至今，協會投入社區發展及文化產業推動極具成效，提送之社區發展計劃備受公部門肯定，已列入優良示範社區協會，因此經費來源為執行政府計畫之補助款，主要是透過企劃案之方式向文建會、國立台灣工藝研究所及文化局等公部門申請補助，佔組織經費 90%，其餘則來自會員費（入會費 800 元，年費 1000 元）及協會辦理研習及活動之收入維持組織基本運作。

有政府資源的資助當然是最好的啊！可是很多時候，他們(官方)要的跟我們(民間)要的根本是不同的東西。他們(鄉公所)要可以增加政績的績效，要可以對選舉有利的東西，我們(協會)只想深入把文化面的東西做好，目的不同，往往作法就會有歧見，他們(鄉公所)不認同我們，我們只好繞過他們(鄉公所)往上找資源。(20091225A74)

過去政府所推動的社區營造政策雖獲得民間基層的熱烈迴響，但是，以政府公部門帶起的社造風潮，往往給基層參與者過多繁複與不合實際的願景，其原因在於基本理念的釐清（彭明

輝，1999）。台中縣彩陶文化協會雖能順利進行各項社區總體營造之活動，但在義工團隊、教育及文化資源與民間社團、產業之社會資源各方大力協助之下，協會仍無法與大雅鄉公所之主事者獲合作共識。

公部門辦活動多多少少會有一些行政考量嘛！但是我們農會這裡還是會以地方的產業發展為主，畢竟協助農民的經濟發展就是我們的責任，像推廣股這邊就是從一開始就有投入活動啊！到現在也有8年了吧！（20100925B31）

剛開始要辦小麥文化節的時候都是我們自己來的啊！主要是有在跟農會的農經課和推廣股合作，是差不多到第4、5年開始，有做出成績了，上面(鄉公所)那些官才開始重視這件事，後來他們(鄉公所)又另外要弄一個小麥麵食文化節，唉，這要怎麼講？這裡面多少都有一些派系鬥爭和政治因素啦！（20100926C14）

上述資料呼應了 Evans（2005）所指出目前許多地區的文化導向再生策略，仍是重有形而輕無形，重經濟振興而輕文化發展。至今，台中縣彩陶文化協會之經費來源，乃是跨地方，直接向中央機關申請經費補助與行政支援，集合民間機構的努力奔走、提倡，及當地居民的配合與鼓勵，利用向中央提案申請之經費，在缺乏當地政府主管機關支援與認同之處境下，協會只能轉而向中央政府與民間團體尋求合作，使協會成員一步一腳印的由下而上，共同為大雅鄉之經濟繁榮與幸福安定而努力。因為缺少大雅鄉公所第一線最直接、有利的政府資源協助，使得社區在經營上雖有創新斬獲，整體發展進度卻經常是處於事倍功半的窘境之中，成為了大雅社區在推動社區營造中的最大的阻力。

伍、結論與建議

本研究以台中縣大雅地區為個案，著重在探究其社區營造的策略，並分析其所遭遇的困境與尋求可行之解決策略。依據資料分析的結果，本研究主要獲得以下結論：

一、臺灣小麥故鄉的社區營造策略包含有整合、行銷、育才等三種策略模式

回顧台灣社會的發展經驗，社區營造的推行無疑是相當重要的轉捩點，它從一個文化政策逐漸轉化為普遍性的社會運動，其目標在於建構市民社會，以社區為核心，營造生命共同體，透過民主化的過程推動社會培力，也創造出解決社會困境機制的介面。社區營造的基礎並不是建構在政府為地方做了多少硬體工程，而是要找到社區自身的問題所在，以分析、釐清，進而察覺社區的需要，使社區有自我審查的機會，才可能有成功的社區營造（劉立偉，2008）。

經本研究整理分析，台中縣大雅鄉運用「整合策略模式」成功整合社區中各項產業資源，以小麥文化為包裝，創造出屬於社區的特有品牌。另以傳統產業商品為基礎，研發具有生活文化及美學的創新商品，佐以發展多元化的「行銷策略模式」，運用媒體報導、網站經營、特色展演、通路推廣等行銷管道，為傳統產業開發出新商機。再發展「育才策略模式」，致力於人才培育計劃，除了落實社區微型產業發展、培育文化產業人才、傳承傳統文化技藝之外，同時投身公益，協助身障人士技職訓練以及社區自然景觀的保護及推廣，為社區經營的永續發展而努力。

依據此一研究的結論，研究者認為在彩陶文化協會推動大雅鄉的小麥文化過程之中，其所採用三大策略模式之中，最值得其他鄉鎮仿效的策略在於育才策略部份，亦即，彩陶文化協會除了著重在創造品牌、開發行銷策略之外，更重視人才的培育，而透過此一完善的人才培育策略，方能協助社區永續的經營與發展，而這也值得政府或鄉鎮在推動社區營造時之參考。

二、臺灣小麥故鄉推動社區營造所遭遇的困境包含有小麥耕種面積減少、傳統產業研發行銷及技藝培訓發展不均、完整地域性銷售產業鏈尚待建立、以及政府主管機關難以認同等瓶頸

社區營造涉及的層面不只是個人與個人，或是家庭與家庭之間而已，還會涉及到產業與產業之間的相關連性。綜觀大雅地區的社區營造方向，雖已達到「台灣健康社區六星計劃」當中的「產業發展」、「人文教育」、「環境景觀」、「環保生態」及「社福服務」五大面向，但仔細分析、研究其發展方向，仍能發現幾許偏頗。

雖然台中縣彩陶文化協會已為確保小麥產量做了努力，但是，「小麥耕種遭遇瓶頸」已是不爭的事實；再者，協會致力發展陶藝產業，已致「傳產研發行銷及技藝培訓發展不均」，加上當地「缺乏完整地域性銷售之產業鏈」，導致社區僅有活動慶典時才會湧入人潮，所產生的周邊產值遠不如人潮理想，讓人不禁要思考，難道社造就僅止於一年一度的熱鬧慶典？經歷了繁複的營造工程，在慶典後到底留下了什麼？更重要的是，社區營造的推動「缺乏當地主管機關認同」，使得大雅社區在經營上雖屢有進展，但是整體發展進度卻是事倍功半，成了推動社區營造中的最大阻力。

以大雅社區營造策略的困境來分析，就政策面而言，社區營造旨在促進社區自主，讓社區居民真正地當社區的主人，多元社會的空間規劃與文化計劃執行，需要規劃者與不同權利關係者之間的緊密溝通，以改善居民間歇性的冷漠疏離參與態度及仰賴精英的資訊流動模式，形成集體共識（Healey, 1998；陳亮全，2000；丘昌泰、陳欽春，2001）。但在執行上，由於政府政策性的介入與誘導，該如何令當政者了解深耕文化之重要性，改正其舊有「以文化為包裝、

行政宣傳之實」的作法，是地方從事社造人員應努力與之進行溝通與觀念再造的區塊。因此，政府在推動或研訂相關政策時，如何在執政理念與地方社區營造理念之間取得平衡點，相信將會是影響未來推動社區營造的一項重要課題，也是影響其成功與否的關鍵成功因素。

三、均衡各項傳統產業推廣，結盟發展具深度人文、生態教育之套裝活動，並加強改善與不同權利關係者間之溝通，可作為未來改善前述困境的具體解決策略

自文建會推行「社區總體營造」以來，台灣社區發展即呈現蓬勃發展之姿，大雅鄉因為擁有足夠的潛在條件，目前雖已發展出了相當具有地方特色的小麥文化產業，但是，如何永續經營卻是當前最重要的課題。「永續」應是包含人造與自然兩項資本的保留，因此，在發展經濟的同時更應該重視環境、教育、生活、文化的品質維護。

就大雅鄉的產業發展而言，如能發展小麥栽植及加工科技，必可創造產值；又或可發展深度生態之旅，以發揮人文教育、生態保育、文化永續之效。同步訓練各標的傳產機構之人員，才能使得傳統技藝皆得以傳承、提升傳產，使社區營造推廣更有效率，社區文化永續更為完整。此外，面對未來縣市合併後所產生的附加效應，如何整合各地方社區的特色，並擴大發展出一套具備人文涵養、地方特色的套裝特色行程，才能夠一起「把餅做大」，進一步達到社區共榮的目標。

參考文獻

- 文建會CASE網路學院（2003）。**文建會網路學院CASE智庫—社區總體營造**。台北：行政院文化建設委員會出版。
- 方若彥（2002）。台灣地區小麥生產情形之回顧。**雜糧與畜產**，348，7—9。
- 王麗容（1999）。社區永續發展與國家政策。**中大社會文化學報**，8，141—153。
- 丘昌泰、陳欽春（2001）。台灣實踐社區主義的陷阱與願景：從「抗爭型」到「自覺型」社區。**行政暨政策學報**，3，1—44。
- 台中縣彩陶文化協會（2009）。**社區創新實驗輔導計劃：「麥香美藝—百年薰陶」期末成果報告書**。台中：台中縣彩陶文化協會。
- 行政院（2005）。**台灣健康社區六星計畫推動方案**。台北：行政院。
- 行政院文化建設委員會（2004）。**文化白皮書**。台北：行政院文化建設委員會。
- 行政院文化建設委員會（無日期）。**台中縣彩陶文化協會簡介**。2010年8月20日，取自 <http://sixstar.cca.gov.tw/blog/taya/communityAction.do?method=doCommunityView>。
- 江素卿（2007）。**台中縣大雅鄉之人口成長與聚落發展**。國立彰化師範大學地理學系研究所碩士論文，未出版，彰化市。
- 吳田泉（1993）。**台灣農業史**。台北：自立晚報社文化出版部。
- 吳樹南（2006）。**地方文化產業永續發展之研究--以白河蓮花產業為例**。國立中正大學政治學所碩士論文，未出版，台北市。
- 李登輝（1980）。**台灣農業發展的經濟分析**。台北：聯經出版。
- 沈勳（2005）。**台灣農家要覽 農作篇（一）**。台北：行政院農業委員會。
- 林昌翰（2007）。**創意生活產業之顧客消費體驗研究**。銘傳大學設計管理研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 林政逸、辛晚教（2009）。文化導向都市再生之策略模式：台北市保安宮文化慶典與空間計畫的個案研究。**都市與計劃學報**，36（3），231—254。
- 林秋雄（1998）。**社區總體營造觀摩體驗營活動手冊**。台南：台南縣文化中心。
- 林振春（1995）。凝聚社區意識，建構社區文化。**社區發展季刊**，69，25—39。
- 林素卿（2003）。協同行動研究—以班級經營之常規改善為例。**師大學報：教育類**，48（1），91—112。
- 花松村（1999）。**台灣鄉土全誌第5冊**。台北：中一出版社。
- 約瑟夫·派恩、詹姆斯·吉爾摩（2008）。**體驗經濟時代**。（夏業良、魯煒譯）。台北：經濟新潮社。
- 唐學斌（1972）。**社區組織與社區發展**。台北：新陸書局。

- 夏鑄九 (2007)。做為社會動力的社區與城市—全球化下對社區營造的一點理論上的思考。**台灣社會研究季刊**，65，227—247。
- 宮崎清 (2001)。從產品設計到社區設計—台灣社區總體營造的發展和方法。台北：建築情報季刊。
- 徐震 (1982)。當代社會工作。台北：五南圖書公司。
- 高曰萍 (2004)。美學經濟之消費行為研究。國立彰化師範大學商業教育學系碩士論文，未出版，彰化市。
- 張永進 (1999)。草地經驗談—談台南縣產業文化政策形成與落實。**社教雙月刊**，94，18—29。
- 張依文 (2004)。體驗經濟下的文化創意生活產業—以天仁喫茶趣的創意產業升級為例。臺灣大學國家發展研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 張雯晴 (2008)。休閒農業體驗經濟活動之滿意度與忠誠度研究—以南投縣鹿谷鄉休閒農業區為例。中興大學應用經濟學系所碩士論文，未出版，台中市。
- 張璠、張邵宏、朱琦文 (2001)。體驗經濟時代來臨對工業區域發展之影響。**經濟情勢暨評論季刊**，6 (4)，154—169。
- 張耀文 (2009)。體驗經濟下的次文化產品之研究—以設計師玩具為例。華梵大學工業設計學系碩士論文，未出版，台北縣。
- 張露心 (2007)。文化品牌之建立及文化創意產業行銷模式之初探—以幾米繪本為例。**設計與環境學報**，8，21—30。
- 許沛嵐 (2008)。臺灣農業生技產業結合體驗經濟的經營模式—以立川農場股份有限公司為例。屏東科技大學農企業管理系所碩士論文，未出版，屏東市。
- 郭百修 (2000)。地方文化產業化機制之研究—以美濃鎮為例。國立台北大學都市計劃研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 陳其南 (1995)。社區總體營造與文化產業發展。**台灣手工藝**，55，4—9。
- 陳怡如 (2000)。社區成人教育活動參與及其社區意識之關係研究。國立高雄師範大學成人教育研究所碩士論文，未出版，高雄市。
- 陳亮全 (2000)。近年台灣社區總體營造之展開。**住宅學報**，9 (1)，61—77。
- 陳碧琳 (2004)。灌溉地方工藝、激發創意生活—從體驗經濟時代看台灣地方工藝之發展潛力。台北：典藏出版社。
- 陶蕃瀛 (1992)。社區發展實務之研究。台北：力行。
- 彭明輝 (1999)。要不要轉型了？—社區營造的回顧與前瞻。2010年04月09日，取自 <http://www.cesroc.org.tw/newland/hl02-22.htm>。
- 黃世輝 (2001)。社區自主營造的理念與機制—黃世輝研究論文集。台北：建築情報季刊出

- 版。
- 黃肇新、蔡淑芳、劉曉梅（1999）。**社區資源手冊：關懷、參與、改變的新契機**。台北：開拓文教基金會。
- 黃麗玲（1995）。**新國家建構過程中社區角色的轉變—「生命共同體」之論述分析**。國立台灣大學建築與城鄉研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 楊敏芝（2002）。**地方文化產業與地域活化互動模式研究—以埔里酒文化產業為例**。國立台北大學都市計劃研究所博士論文，未出版，台北市。
- 經濟部（2005）。**94中小企業白皮書**。台北：經濟部。
- 廖培閔（2007）。**創意生活產業關鍵成功因素之研析**。中華大學建築與都市計劃學系(所)碩士論文，未出版，新竹市。
- 趙家窯（2006）。**聚焦「台灣原味」食趣設計案成果報告書**。台中：趙家窯。
- 趙家窯（2007）。**社區工藝計畫書**。台中：趙家窯。
- 劉立偉（2008）。社區營造的反思：城鄉差異的考量、都市發展的觀點、以及由下而上的理念探討。**都市與計劃學報**，35（4），313—338。
- 謝慶達（1995）。**戰後台灣社區發展運動之歷史分析**。國立台灣大學土木工程學研究所博士論文，未出版，台北市。
- 鍾政偉、賀力行、謝宜伶、陳桓敦（2007）。地方居民態度對推動文化創意產業影響之研究—以苑裡鎮山腳社區為例。**鄉村旅遊研究**，1（1），59—88。
- 羅建怡（2005）。**古坑華山地方產業轉型觀光發展的問題與策略**。世新大學觀光學研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 嚴長壽（2008）。**我所看見的未來**。台北：天下文化。
- 蘇俊銘（2008）。**地方發展觀光產業經營策略之研究—臺東縣關山鎮個案探討**。國立臺東大學區域政策與發展研究所碩士論文，未出版，台東市。
- Claval, P. (1998). *An introduction to Regional Geography*. London: Blackwell.
- Evans, G. (2005). Measure for measure: Evaluating the evidence of culture's contribution to regeneration. *Urban Studies*, 42(5/6), 959-983.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. New York: Basic Books.
- Healey, P. (1998). Building institutional capacity through collaborative approaches to urban planning. *Environment and Planning A*, 30(9), 1531-1546.
- Myerscough, J. (1988). *The economic importance of the arts in Britain*. London: Policy Studies Institute.
- Quinn, B. (2005). Arts festivals and the city. *Urban Studies*, 42(5/6), 927-943.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. Newbury Park, CA: Sage

Publication.

Pine, B. J. , & Gilmore, H. J. (1998). Welcome the Experience Economy. *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105.

A Study of Strategy, Problem and Solution for Community Empowerment in the Hometown of Wheat in Taiwan

Yu, Hsin-Yen¹ Wang, Ya-Huei² Lin, Kuen-Yi³

Abstract

The government focused on promoting the local cultural and creative industries in recent years for the purpose of facilitating the rise of the local economics again and keeping the cultural maintenance going. The community empowerment strategy was a key performance factor in influencing the community-based cultural and creative industries. The community empowerment was the process of pursuing down to top, residents-based, and active participation; meanwhile, through the process of community empowerment, the local culture characteristics and industries' vitality can be leveled up. This study took the Da-Ya township in Taichung as a case study, and focused on exploring the strategy, problem, and solution for community empowerment in the hometown of wheat. According to the results of data analysis, the following conclusions were made: (1) the strategies for community empowerment in the hometown of wheat in Taiwan were the integrated, marketing, and educating strategies; (2) the problems for community empowerment in the hometown of wheat in Taiwan were the lost of farm area for wheat, the unbalanced development of developing research, marketing, and technical training in traditional industry, the complete system for local marketing was keen to be established, and the needs of administrative authorities' identification; (3) the solutions for community empowerment in the hometown of wheat in Taiwan were the balanced development in different traditional industry, the co-development of different industries in the suites of activities with deep humanistic and ecological education, and the communication with different authorities for the purpose of constructing the common consensus of cultural activities in community and achieving the purpose of business continuity.

Keywords: wheat, culture of wheat, community empowerment, community empowerment strategy

-
1. Assistant Professor, Graduate Institute of Arts and Humanities Education, Taipei National University of the Arts
 2. Student, Department of Cultural Industry Development, HungKuang University
 3. Assistant Professor, Department of Technology Application and Human Resource Development, National Taiwan Normal 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：採 APA 格式。

參、文獻引用：（詳閱 APA 格式第五版）

一、作者為一個人時，格式為：（中文文獻部份為筆者的意見）

（一）、英文文獻：姓氏（出版或發表年代）或（姓氏，出版或發表年代）。

（二）、中文文獻：姓名（出版或發表年代）或（姓名，出版或發表年代）。

二、作者為二人以上時，必須依據以下原則撰寫：

（一）、原則一：作者為兩人時，兩人的姓氏（名）全列。

（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)，同一段內則年代再省略。

（三）、原則三：作者為六人以上時，僅列第一位作者並加 et al. (等人)，但在參考文獻中要列出所有作者姓名。

（四）、原則四：二位以上作者時，文中引用時作者之間用 and（與）連接，在括弧內以及參考文獻中用 &（、）連接。

三、作者為組織、團體、或單位時，依下列原則撰寫：

（一）、易生混淆之單位，每次均用全名。

（二）、簡單且廣為人知的單位，第二次以後可用縮寫（如 APEC, 行政院教改會），但在參考文獻中一律要寫出全名。

四、未標明作者（如法令、報紙社論）或作者為無名氏時，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並加雙引號，如：（“Educational Leadership,” 1994）或（“領導效能”，民 84）。

（二）、未標明作者的書、期刊、手冊、或報告，把書名、期刊名、手冊名稱、或報告名稱當作作者並劃線，如：(Total Quality Management, 1995) 或(全面品質管理，民 84) 或（師

資培育法，民 83)。

(三)、作者署名為無名氏時，以「無名氏」當作作者。

五、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，如：R. D. Luce (1995) and G. E. Luce (1988)，中文部份則可加註文章名稱或書名以之區別。

六、括弧內同時包括多比文獻時，依姓氏字母（筆畫）、年代、印行中等優先順序排列，不同作者之間用；號分開，相同作者不同年代之文獻用，分開。如：(Pautler, 1992; Razik & Swanson, 1993a, 1993b, in press-a, in press-b) 或 研究顯示 (吳清山、林天祐，民 83，民 84a，民 84b；劉春榮，民 84，印行中-a，印行中-b)。

七、引用資料無年代記載或古典文獻時：

(一)、知道作者姓氏，不知年代以 n.d. 代替年代。

(二)、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.

(三)、知道作者姓氏，不知原始年代，但知現用版本年代時，引用現用版本年代並於其後註明版本別，古典文件不必列入參考文獻中，文中僅說明引用章節。如：Aristotle(n.d.) argued, 或 (Aristotle, trans. 1945) 或 (Aristotle, 1842/1945) 或論語子路篇。

八、引用特定文獻時，如資料來自特定章、節、圖、表、公式，要一一標明特定出處，如引用整段原文獻資料，要加註頁碼。如：(Shujaa, 1992, chap. 8) 或 (Lomotey, 1990, p. 125) 或 (Lomotey, 1990)···(p. 125) 或 (陳明終，民 83，第八章) 或 (陳明終，民 83，頁 8)。

九、引用個人紀錄時，不必列入參考文獻中，引用時要註明：作者、個人紀錄類別、以及詳細日期。如：(T. A. Razik, Diary, May 1, 1993) 或 (林天祐，日記，83 年 5 月 1 日)。

十、其他方面，如：(see Table 2 of Razik & Swanson, 1993, for complete data) 或 (詳細資料請參閱：林天祐，民 84，表 1)。

肆、參考文獻：(詳閱 APA 格式第五版)

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。毛連塏 (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、新聞文獻：

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. xx xx-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, xxx.
- 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 格式第五版)

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 : $n_1=25$. $n_2=32$.), 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 $n_1=20$. $n_2=30$. , …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 格式第五版)

- 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 , $t(63) = 2.39$, $\chi^2(3, N = 65) = 15.83$ …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 , n_1 , 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 第八十七期

刊 名：藝術學報

出版機關：國立臺灣藝術大學

發行人：黃光男

出版年月：中華民國九十九年十月

創刊年月：中華民國五十五年十月

刊期頻率：半年刊

地 址：臺北縣板橋市大觀路一段五十九號

網 址：<http://www.ntua.edu.tw>

電 話：(02)2272-2181-1151

印 刷：臺北縣維凱創意印刷庇護工場 / (02)8226-6239

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.87

October 2010

PUBLISHER:

Huang, Kuang-Nan

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